

ZI JIAN
YANG



体验设计师



男 27岁 上海



www.yangzijian.me



jonathan.yang92@gmail.com



+86 18321831787

教育经历

伍斯特理工学院 (WPI) GPA 3.66/4

2014.08 - 2016.06

科学硕士.交互媒体与游戏设计 (Interactive Media & Game Development)

同济大学 GPA 3.0/4

2010.09 - 2014.06

工程学士.软件工程

工作经历

ARK DESIGN . 体验设计师

2018.04 - 至今

所负责的项目包括互联网产品设计, 电商服务体验设计, 传统金融企业的数字化转型咨询等。结合对商业目标的理解, 对用户, 行业, 竞品的洞察, 帮助企业规划客户体验策略以及执行对应的产品Web/移动APP端的体验设计

学霸君 . 体验设计师

2016.09 - 2018.04

负责学霸君旗下ToB的K12教育产品Ai学的体验设计。主要负责了产品管理后台, 阅卷系统的架构, 功能, 交互设计, 并根据反馈进行迭代。也参与了面向终端用户的移动端交互设计。同时负责整个团队的研究工作, 包括研究需求的提出, 方案制定和执行落地

索尼上海创意中心 . 体验设计师 (实习)

2013.08 - 2014.05

参与了若干SONY内部的R&D项目, 进行了多款产品的概念设计, 并通过前端语言, 制作可以交互原型。同时也参与了若干落地项目的详细设计

研究和项目

NIKE TMALL体验设计

2018.10 - 2019.08

项目角色: 研究, 产品设计, 交互设计

根据NIKE在TMALL的销售/运营目标, 为NIKE提供创新性的解决方案

- 主要负责了三家天猫店 (NIKE, NIKE KIDS, JORDAN) 的研究, 产品设计, 并根据数据反馈进行迭代

- 负责了三家店铺的设计规范制定, 会员体系搭建, 特殊商品的多种发售机制设计

- 负责进行有关新趋势, 新玩法的研究。根据NIKE商业目标为TMALL团队提供可以帮助业务增长的创新性机会点

花旗银行信用卡数字渠道定位设计

2018.07 - 2019.10

项目角色: 研究, 产品设计, 交互设计

传统企业数字化转型项目, 为花旗银行信用卡制定数字渠道策略

- 根据对花旗信用卡业务和对用户的研究, 定义各个数字渠道应该承载的功能和内容, 以及相应的设计原则

- 对花旗信用卡公众号及外链H5 (花旗信用卡在中国最重要的数字渠道) 的核心业务流程进行再设计, 以更好的服务现有用户, 增加其活跃度和留存率

- 对花旗官网进行再设计, 重新定义官网角色, 提升产品体验, 更好的对花旗品牌进行传达

垂衣——订阅制电商服务产品设计

2018.04 - 2018.07

项目角色: 用户研究, 产品设计, 交互设计

根据垂衣的业务现状和核心用户群体定义其产品形态, 提升用户活跃度和使用体验

- 负责用户研究方案的制定和执行, 并根据对研究结果的分析, 为垂衣定义了核心用户群体并明确了核心用户特征

- 为一年后的垂衣而设计: 以提高核心用户的活跃度和粘性为目标, 寻找设计机会点, 定义垂衣的产品成长路径和产品形态。

- 为立即落地的版本而设计: 梳理产品当前面临的问题, 对核心服务流程进行了再设计, 快速提升用户使用体验

ZI JIAN
YANG



体验设计师



男 27岁 上海



www.yangzijian.me



jonathan.yang92@gmail.com



+86 18321831787

研究和项目

Ai学阅卷系统

2017.12 - 2018.04

项目角色: 用户研究, 产品设计, 交互设计

为中学教师设计的线上阅卷系统, 通过设计达到“将线下行为转移到线上并让用户持续使用”的目标

- 负责阅卷系统的用户研究及竞品分析: 规划研究方案, 落地实施并输出研究分析报告
- 负责阅卷系统的产品形态定义, 以达到“改变用户现有习惯, 并让用户愿意持续使用”的目标
- 负责系统前台和后台系统的信息架构设计, 主要流程设计, 交互设计和原型开发
- 参与后台系统上线后数据的跟踪和分析

Ai学管理后台

2016.09 - 2018.04

项目角色: 用户研究, 产品设计, 交互设计

为K12线上教育产品设计管理后台, 满足业务中各个角色对前台业务进行监控, 管理, 运营的需求

- 负责后台系统的用户研究: 规划研究方案, 落地实施并输出研究分析报告
- 负责后台系统的产品设计, 信息架构设计, 交互设计和原型开发
- 参与后台系统上线后数据的跟踪和分析, 并根据数据/用户反馈进行持续迭代

May's Journey: 一款帮助12-14岁女生学习编程的游戏

2015.09 - 2016.04

*本项目是我的研究生毕业设计, 获得2017年MassDigi游戏设计挑战大奖

项目角色: 用户研究, 游戏设计, 游戏艺术开发

- 研究12-14岁女生在游戏视觉, 类型, 机制和编程学习方式方面的偏好
- 负责游戏的教学设计以及游戏设计(包括机制, 关卡, 故事等)
- 负责游戏界面设计及艺术设计

基于Sony超大屏幕的空间交互系统的研究和开发 (实习项目)

2013.09 - 2014.01

项目角色: 交互设计, 用户体验设计, 视觉设计, 原型开发

- 基于用户研究文档, 研究可能的交互模式, 设计合理的交互规则和细节
- 帮助前端工程师进行H5原型的开发

专业技能

设计方法论

- 研究: 根据项目目标, 选择合适的定性研究方法。负责从研究方案制定, 到执行落地, 以及输出研究洞察及设计机会点的全部研究流程
- 以目标为导向的设计流程 (Goal Centered Design): 在项目流程中根据项目实际情况选择和运用各种设计方法

编程语言

HTML5 / CSS / JavaScript