

姜为

13268378843 | 1251532417@qq.com

个人网站: crisisjungle.github.io/JIANGWEI-CV/

深圳 | 产品经理



工作经历

深圳共济科技有限公司 产品经理

2025.07 - 2025.11

- 战略级创新产品设计与项目需求设计 | 产品经理
为解决现有产品易用性与稳定性不足的问题，重新定义产品功能与架构，提供标准化产品解决方案。深入调研生产、安装、运维、售后、研发五个业务环节，系统梳理产品现状问题，制定端到端标准化解决方案，目标提升生产效率50%+、压缩调试时间60%、降低维护成本40%。建立了工程模版-调试自检-动环面客三平台软件架构。撰写《云基标准化GU系统需求规格说明书》，覆盖产品背景分析、五类用户深度分析、完整业务流程、功能架构设计。
- 除核心负责的云基产品线外，还负责了公司单点登录系统、门禁系统、用户权限管理、模拟置数模块、监控管理等多个产品线的功能需求设计。完成了中兴UAC单点登录、吉宝组织架构图管理、河北国网工作票、上证仿真平台等20+项细分需求的规格设计和技术方案评审。
- 云基产品线产品负责人 | 全流程项目管理
负责云基产品线的整体项目周期管理，把控多条并行项目的进度和节奏，包括掉电保护方案开发、采集器操作系统XOS新版本开发、人脸识别一体屏门禁软件开发、云基标准化软件版本开发、ECO节能模块开发、国际化版本开发等。制定每个项目的关键里程碑，协调研发、测试、工程等部门按时交付，及时识别进度风险并推动问题解决。
- 产品故障管理与版本发布 | 产品版本管理
处理13个不同项目、全国上百个站点的50余条各类故障问题，建立故障分类、优先级排序和根因分析的体系化流程，确保高优问题快速定位和解决。及时拉通开发资源，针对重点客户项目制定专项补丁包方案。管理GU软件的V300R004 C00、C30、C50、C60、C66等多个主线版本，与彩虹C3224、彩虹C02PRO等多个硬件平台的适配工作。统计和分析现场故障问题，规划主线版本迭代方向，将高优故障问题及时合入主线hotfix补丁包，提升产品的稳定性和可维护性，建立持续的问题反馈闭环。

深圳果力智能科技有限公司 产品经理

2023.02 - 2024.02

- AI认知语言大模型智能数字人教学终端系统：主导完成中小学AI教育大屏交互产品全流程设计，定义核心功能模块与交互逻辑。基于竞品分析与人机工学研究，设计AI数字人教学原型系统，输出PRD文档并协同前端团队完成开发。集成讯飞星火API实现大屏语音交互功能，支持自然语言问答与教学场景适配。
- 公司核心产品“果小聪”机器人：对原有APP诊断分析，重构平板端操作系统交互架构，优化7项核心功能操作路径。基于平板APP操控机器人的交互模式，为自然语言处理教学新功能进行了原型设计，向研发人员输出功能清单与界面原型设计。
- 航天太空探索沙盘产品：进行航天沙盘产品各个模块的功能定义，包括机器人与各个模块的交互方式、机器人在沙盘上的走线设计与学生如何操纵机器人完成任务。设计模块化航天任务场景，完成4个功能模块的3D建模与机器人交互协议开发。
- 工作成果：推动AI教育产品商业化落地，显著提升公司营收。参与并主导AI认知语言大模型教学终端系统与“果小聪”机器人等核心产品的设计与优化，有效提升产品智能化水平和用户体验。相关产品进入全国20多个省份的数百所学校，并成功拓展至全球30多个国家和地区，助力公司成为国内外领先的人工智能教育解决方案提供商。

上海品蓝技术有限公司 ToB产品经理

2022.07 - 2023.01

- 需求分析：完成30余家同业平台功能调研，梳理出三大业务层级（基础服务/增值服务/生态服务），通

过企业访谈，确定优先级排序逻辑，绘制业务关联矩阵图。

- 解决方案：使用Axure搭建包含12个核心模块的网站原型。包括主功能页：供应商认证/订单管理/物流跟踪，辅助模块：行业资讯/政策解读/在线客服。设计三层级导航系统（全局导航/业务导航/快捷入口），制作交互说明文档（含23个主要操作流程示意图），输出高保真原型图（17个页面+12组交互动效）。

项目经历

一叶知科-香港科技大学植物数据库网站 创始人

2025.01 - 至今

- 需求洞察与项目管理：发起校园植物资源数字化提案，获可持续发展办公室等3个部门联合支持。带领10人跨学科团队完成187种校园植物数据采集（含GPS定位+生物特征记录）。
- 技术实现与成果：使用Cursor构建html前端框架，集成Leaflet地理信息系统。【网站链接：ust-leaf-github-io.vercel.app】
- 设计「三维信息架构」：
 - ▶ 空间层：校园地图坐标索引
 - ▶ 知识层：与香港物种数据库对接植物物种百科
 - ▶ 互动层：用户植物摄影投稿系统上线首月访问量突破300人次，促成校方建立植物养护数字档案。

艺太极-太极拳辅助教学系统 项目创始人

2020.05 - 2023.06

大学生创新创业训练计划项目：国家级优秀结项（最高等级）

- 项目从大学生学习太极拳的场景出发。前期通过竞品分析、问卷调查、深度访谈、用户画像及故事板的用户研究方法寻找用户在学习太极拳过程中遇到的困难，探究用户对太极小屋目标功能的需求度。在对用户进行深入研究分析后，将产品定义为“针对青少年学习太极新体验的服务装置”。对太极小屋进行了产品建模，并完成了APP高保真原型图设计，最后制作了产品宣传片。
- 2021年，该项目成功申报国家级大学生课外学术科技竞赛作品。通过学校武术课考试采集24式太极拳样本视频，收集到近100份样本。请专业裁判对样本视频进行打分，并用打分数据训练算法学习，完成了基于图像识别与人体骨架提取的智能评分技术。

“记忆宫”小程序 交互设计师

2020.05 - 2020.08

- 需求洞察与方案设计：通过访谈127名大学生发现87%受访者认为传统记忆法操作门槛过高。基于认知心理学原理，将记忆宫殿法拆解为「空间编码-图像联想-路径固化」三阶模型，设计渐进式学习系统：
 1. 引导教学：7步动态交互教程，
 2. 记忆库管理：支持思维导图/卡片/语音三种内容输入模式，
 3. 宫殿可视化：搭建3D建模工具库（含图书馆/街道等12种场景模板）
- 技术实现与成果：采用微信小程序云开发架构，实现多端数据同步，运用Three.js构建轻量化3D预览模块，开发「记忆链路回溯」功能（操作记录可视化），上线三个月获1,000+用户，日均使用时长14分钟，用户调研显示记忆效率提升达41%（N=237）。

Paperime纸杯回收机 产品经理

2020.09 - 2021.01

- 负责Paperime纸杯回收机从0到1产品设计，定位为“趣味化环保互动终端”。基于pando公司的最新可回收纸材料产品，为快餐店门店设计纸杯回收机。主导产品核心功能架构：纸杯收集→智能压缩→数据统计→用户激励闭环。
- 基于符号学设计原理，将机械回收行为转化为情感化体验。用户体验创新设计：设计“虚拟花园”交互系统，用户每投递1个纸杯随机生成专属花朵（12种花卉+4季变化），通过即时反馈强化行为正循环。开发积分兑换机制，累计回收可解锁咖啡券等实物奖励，实现功能性与趣味性平衡。
- 项目成果：产品投放至3家连锁快餐门店试运营，单机日均回收纸杯152个（较传统回收点提升73%），用户主动参与率达78%。获得门店方续约意向，为公司后续产品线扩展奠定基础。

干面竹留守儿童交互玩具设计 产品设计师

2020.04 - 2021.01

- 2020年4月于湖南郴州白泉小学支教，通过田野调查走访留守儿童发现当地67%留守儿童存在亲子沟通障碍，结合全国留守儿童调研数据，定位核心痛点为"情感表达方式单一化"，建立亲子双方用户画像及沟通场景模型。
- 解决方案：设计双端互动系统。在儿童端开发可识别6种基础表情的智能竹编玩具，通过触觉反馈引导情绪表达。在家长端构建具备AI表情分析功能的APP，日均触发亲子互动提醒23次，试点期间沟通频率提升58%，获校方评为"最具实操性情感教育方案"。

"小丝" 智能车载交互方案 用户研究员

2021.03 - 2021.07

- 运用Kano模型总结了三种路怒症用户的需求类型。通过对30余位驾驶经验较丰富的对象进行访谈，总结出两类典型用户的用户画像和在路怒过程中的用户体验地图。
- 以背景验证、用户画像验证、心理行为研究、探究设计方向为目的发放预调查问卷，收集200余份问卷，用SPSS进行效度、信度、描述性、假设检验、推论统计分析。
- 综合问卷以及竞品分析的调研结论提出车辆针对路怒场景下的设计指南。并通过梳理用户场景流程图，基于车载HMI搭建了界面信息架构图并完成了HMI界面高保真原型的制作。

教育经历

香港科技大学 海外QS前100

2024.09 - 2025.07

环境科学与管理 硕士 跨科学院 【GPA：3.5/4.0】

主要课程：环境影响评估，ESG 管理与信息披露，大气科学与管理，环境政策与管理，环境科学与技术基础

西安交通大学 985 211 双一流

2018.09 - 2022.06

工业设计 本科 机械与工程学院 【GPA：3.4/4.3】

主要课程：设计调查，工业设计心理学，人机界面设计，互联网产品创业项目，Web编程技术

实习经历

理想汽车有限公司 无人驾驶交互设计实习生

2021.06 - 2021.09

- 研究设计与执行：针对L3级自动驾驶模式切换场景，定义7类高频触发情境（包含高速巡航/紧急避让等）。使用Au & Lofelt设计16组声振组合方案（4种频率×4种振幅），组织42名用户完成双盲测试。
- 核心发现与输出：验证触觉反馈响应速度较声音提示快0.8秒，确立200Hz振动+800ms持续时长为最优触感方案。提出分级预警机制：
 - 一级提醒（接管准备）：方向盘微振动（0.5N·m）
 - 二级警报（紧急接管）：复合反馈（振动+三音阶提示音）
- 输出6项HMI设计规范建议

北京洛可可科技有限公司 产品设计实习生

2020.07 - 2020.09

- 进行腾讯公益设计项目设计辅助工作，完成洛克平台腾讯公益项目运营发布。
- 参与公司设计组北京市海外文化交流中心品牌形象设计项目的商务洽谈合作提案工作。通过深入理解客户的理念文化，为其重新设计logo，先后提出10余版方案，并最后交付样机方案。
- 参与公司雷士台灯儿童护眼台灯与屏幕挂灯设计调研工作，并对台灯外观设计进行了草图提案。

西安市量子智能科技有限公司 产品经理

2021.11 - 2022.05

- 完成《西安市生活垃圾分类管理条例》政策解读，建立企业园区场景下的合规性评估模型（覆盖6类垃圾处理标准）。
- 通过深度访谈、用户画像、问卷调查等需求分析方法得出了湿垃圾收集这一垃圾分类过程中的核心痛

点。

- 聚焦湿垃圾收集场景，进行竞品收集与技术分析。基于公司园区范围提出了湿垃圾收集机器人与后台控制系统的功能概念设计方案。定义了机器人路径规划、识别湿垃圾、主动将垃圾放入内部空间、自主充电等功能，以及后台控制系统显示机器人电量、位置、工作情况等参数并统计园区垃圾收集的数据并展示的功能。
- 运用SolidWorks完成垃圾收集机器人全参数化建模，包含15个运动部件优化设计。基于Adobe XD构建智慧管理平台设计系统，实现设备状态监控（10+参数可视化）、路径规划优化及垃圾处理量预测。

研究经历

深圳居民家庭食物垃圾浪费行为研究 研究生毕业论文 2024.09 - 2025.05

- 本论文以深圳市家庭为对象，基于计划行为理论（TPB）及其文化扩展，构建并比较了六个结构方程模型，系统分析了态度、主观规范、感知行为控制、经济关切和好提供者认同等因素对家庭食物浪费行为的影响。
- 通过问卷调查收集数据，采用结构方程模型（SEM）进行路径系数与模型拟合度分析，最终筛选出最优模型。研究发现，感知行为控制和文化身份认同在食物浪费行为中起核心作用，提出了有针对性的干预建议。成果为城市家庭食物浪费治理和政策制定提供了理论依据和数据支持。

复杂性视域下的生态设计 2020.09 - 2021.03

- 以复杂性理论与生态哲学为基础，对生态设计展开分析。将复杂性理论中整体性、非线性、系统开放性等特点和生态哲学中『从关系看生态存在』的思维与生态设计当下的发展相结合。为生态设计提供了一种由复杂性理论主导的新思维范式。
- 从生态设计的目标与关系切入。综合生态、经济和社会三大目标，分析三者所共同构成的复杂系统。在对传统设计“人—物”关系分析的基础上，提出了生态设计中的新关系范式。

荣誉奖项

国家级大学生创新创业训练计划项目 获教育部高等教育司认证优秀结项（最高等级） 2023.07

第三十二届“腾飞杯”创新创业大赛 创新赛道一等奖、创业赛道铜奖 2021.03

2019年全国大学生武术锦标赛 男子武氏太极拳 冠军 2019.07

专业技能

影视动画：PR、AE、C4D、Blender，图像处理：AutoCAD、PS、AI，3D设计：Solidworks、Keyshot，交互设计：Axure、Figma，数据处理：SPSS、Tableau，编程语言：Html、C++、Java、Python，生命周期分析：OpenLCA，

语言：TOEFL 90分

课外经历

校武术队队长 2019.08 - 2022.06

在校期间担任校武术队队长，代表学校参加省级、国家级武术比赛，多次蝉联太极拳冠军，累计获得16项个人荣誉，助力团队多次获得冠、亚军奖项等荣誉。除此之外，在疫情期间带领武术队队员，共同开办了线上太极拳教学，在全校范围推广太极拳。