

用户体验设计师

郭梦然, 26岁 喜欢观察和思考, 善于学习和自我驱动



作品: <https://gmrdesign.github.io/>
邮箱: mmrann1412@163.com
电话: 19837423138

设计经历

2019.3
2019.8

To B产品设计和用户调研@壹网壹创

杭州, 中国

1. 法务标题审核系统: 自动化法务审核工作流程的监控系统。我负责用户调研和交互设计。

系统自上线以来帮助公司减少标题投诉率, 减少罚款成本

2. 财务月度计划审核系统: 帮助财务和店铺制定月度计划, 自动化财务审核流程的系统, 我负责的工作有: 需求调研, 交互设计, UI设计, 用户测试。

系统自上线以来把线下审核过程转变为线上, 将审核时间从原来的1-2周转变为2-4天, 减少数据错误: 系统自动校验, 统一店铺记录模板

3. 保价监控系统: 帮助店铺监控并预防破价行为的监控系统。我负责业务对接和产品设计。

系统自上线以来, 提前发现并预警破价行为, 减少投诉率, 降低成本

4. 建立设计控件, 实施用户测试

2017.3
2017.9

市场调研和用户体验设计@Elsevier

阿姆斯特单, 荷兰

为了提高学生和教授科研中的沟通效率, 设计项目树用于实时记录, 分享和反馈项目进展。我负责实施用户访谈和学术调研, 创建故事版, 线框图和高保真模型, 实施定性用户测试和制作动画视频。基于这个过程写了两篇论文分别探讨设计的实验结果和商业价值。

用户在测试中给出了积极反馈; 设计被公司用于网站优化。

2015.9
2016.7

用户体验设计和市场调研@Fabby

巴黎, 法国

带家长和孩子到Fab lab实现超酷科技活动的平台

为了满足家长和孩子对科技活动的兴趣和难以入门的困惑, 同时帮助Fab lab吸引更多用户, 我们设计了送家长和孩子到Fab lab体验科技活动的在线预订平台。我负责用户访谈和市场调研; 一部分交互设计; 举行设计工作坊, 实施用户测试。

与巴黎两家Fab labs 建立合作关系; 获得第一个付费用户; 创业项目评比第一名。

2016.9
2017.2

用户调研和产品设计@Airplay

恩施赫德, 荷兰

为哮喘病儿童设计的基于智能广场的团体竞技游戏

为了帮助不愿参与集体运动的哮喘病儿童进行更多体育锻炼, 我们设计了Airplay, 一个基于智能广场的团体竞技游戏, 吸引哮喘病儿童在游戏过程中调高活动量。游戏使用Kinect和Unity开发。我负责用户访谈和学术调研, 纸质模型测试和游戏交互设计和用户测试。

孩子的运动量在游戏中提升30%

2015.12
2016.2

RoomEscape游戏设计和视频制作

巴黎, 法国

一个基于AR技术的密室逃脱游戏

为了提高密室逃脱游戏的可玩性, 提高场景丰富性, 我们把AR引入密室逃脱。我负责: 游戏设计和交互设计, 游戏建模和制作游戏视频。

教育和获奖

特文特大学硕士学位

巴黎十一大学硕士学位

人机交互与设计专业 | 全额奖学金

北京邮电大学学士学位

电信工程及管理专业 | 奖学金

设计和开发

用户体验设计

用户画像

故事版

场景设计

用户流程

线框图

交互原型

UI设计

动效设计

视觉设计

用户研究

用户访谈

参与式设计

调查问卷

焦点小组

工作坊

可用性测试

A/B测试

编程和开发

html/css

小程序开发

Unity