

# 交互设计师 郭梦然

作品: <https://gmrdesign.github.io/>

邮箱: [mengran.dream@outlook.com](mailto:mengran.dream@outlook.com)

电话: 19837423138



## 教育背景

2015年9月到  
2017年11月

- 欧洲双硕士学位: 特文特大学和巴黎十一大学  
人机交互与设计专业 全额奖学金

2011年9月到  
2015年7月

- 北京邮电大学工学学士学位  
电信工程及管理专业 排名:16% 奖学金 | 优秀毕业生

## 项目和工作经历

2017年2月到  
2017年9月

- RESEARCHLINE 交互设计实习生 阿姆斯特丹, 荷兰  
一个为学生和教授提供便捷沟通的交互式项目记录软件  
  1. 进行用户访谈, 根据访谈结果创建用户画像
  2. 根据用户画像, 画出故事版, 线框图和流程图
  3. 根据线框图和流程创建低保真模型和高保真模型
  4. 实施定性可用性测试, 收集和分析测试结果
  5. 做出概念视频和demo视频
  6. 作为第一作者完成两篇论文

2015年9月到  
2016年7月

- FABBY 交互设计和前端开发 巴黎, 法国  
一个为孩子和家长设计的兼具娱乐性和教育性的家庭活动线上服务网站  
  1. 采访孩子, 家长和Fab lab工作人员, 并根据收集的结果创建用户画像
  2. 画出故事版
  3. 设计流程图和线框图, 进行UI设计
  3. 使用bootstrap框架进行前端开发
  4. 举行workshop测试MVP, 获得第一个用户, 赚了15欧元

2016年9月到  
2017年2月

- AIRPLAY 用户研究和游戏交互设计 恩施赫德, 荷兰  
一个鼓励哮喘病孩子做更多运动的智能交互广场游戏  
  1. 采访哮喘病患者和医生, 了解哮喘病孩子不能激烈运动的原因
  2. 根据用户访谈结果, 设计游戏流程和用户交互流程
  3. 实施两轮用户测试, 收集测试结果
  4. 根据测试结果改进游戏设计

2015年11月到  
2016年2月

- ROOMESCAPE 游戏交互设计与开发 巴黎, 法国  
一个基于AR技术的密室逃脱游戏  
  1. 设计游戏流程和用户交互流程图
  2. 使用激光切割机制作游戏道具, 使用Unity 3D建模
  3. 设计和制作游戏视频

## 自我评价

1. 优秀的设计技能和编程能力
2. 良好的产品思维和逻辑思维
3. 优秀的沟通能力, 团队合作能力和适应力

## 获奖经历

全额奖学金  
欧洲双学位硕士项目

奖学金 & 优秀毕业生  
北京邮电大学

二等奖  
美国数学建模比赛

## 技能

### 用户体验设计

用户画像和故事版 / UI设计 / 交互原型 / 设计思维 / 流程图 / 线框图 / 动效设计 / AR 交互设计

Illustrator / Sketch / Photoshop / Axure / InVision / FramerJS / Principle

### 用户研究

用户访谈 / 参与式设计 / 调查问卷 / 设计workshop / 可用性测试 / A/B测试

### 开发 & 编程

前端开发: html / css / Javascript / Bootstrap / 微信小程序开发

后台开发: Java / C

Unity游戏开发: Unity / LeapMotion

信息可视化: Processing

### 语言

英语: 托福

法语: 掌握基础用语