

产品经理

郭梦然 发现，探索，创造



作品: <https://gmrdesign.github.io/>

邮箱: mmrann1412@163.com

电话: 19837423138



设计经历

- To B系统产品交互设计@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。负责用户调研和交互设计。系统自上线以来帮助公司降低标题投诉率50%，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，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2-3周转变为2-4天，同时系统自动校验帮助降低数据错误率，统一店铺记录模板
 - 3. 保价监控系统: 帮助店铺监控商品价格并预防破价行为的监控系统。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
- To C 协同工作系统产品@Elsevier** 阿姆斯特丹, 荷兰
 - 为了提高学生和教授在科研中的协同工作效率，设计了一个协同工作管理的系统，方便用户进行实时记录、分享项目进展，反馈和沟通项目成果。
 - 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。完成两篇学术论文，探讨设计的实验结果和商业价值。
 - 用户在测试中工作效率提高30%
- 用户调研和交互设计@Fabby** 巴黎, 法国
 - 带家长和孩子到Fab lab参与超酷科技活动的预定管理平台
 - 为了满足家长和孩子对科技活动（3D打印机，激光切割机）的兴趣和难以入门的困惑，同时帮助Fab labs吸引更多用户，我们设计了帮助家长和孩子到Fab lab参与科技活动的预定管理平台。负责用户访谈和市场调研；交互设计；举行设计工作坊，实施用户测试。
 - 与巴黎两家Fab lab建立合作关系；获得第一个付费用户；
 - 创业项目评比第一名
- 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，破除恐惧心理，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提高运动量。游戏使用Kinect和Unity开发。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%
- 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。负责的部分有: 游戏设计和交互设计，游戏建模和游戏视频制作。

教育与获奖

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

设计与开发

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

用户体验设计

用户画像
故事版
场景设计
流程图
线框图
交互原型
UI设计
动效设计
视觉设计

编程和开发

html/css/javascript
Java
小程序开发
Unity

感谢阅读