郭梦然用户体验设计

作品: https://gmrdesign.github.io/ 年龄: 26岁 邮箱: mmrann1412@163.com 籍贯:河南许昌 电话: 19837423138 政治面貌: 共青团员





实习&创新项目

2017年2月到 2017年9月

Elsevier交互设计实习生 阿姆斯特单,荷兰

帮助学生和教授高效沟通的项目记录软件

- 1.提高学生和教授科研过程中沟通效率, 我设计了项目树用于实时记录, 分享和 反馈项目进展。
- 2. 我负责的工作有: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,我写了两篇论文分别探 讨设计的实验结果和商业价值。
- 3. 用户在用户测试中给出了积极评价;设计原型被公司用于后期的网站优化。

2013年6月到 • 2014年6月

创新项目:智能跟随机器人 北京,中国

为了帮助负重困难的老年人减轻购物过程中的负担, 我们设计了一款自动跟随的 载物机器人。我负责的工作有:实施用户访谈和市场调查,负责部分技术支持。



设计项目

2015年9月到 2016年7月

Fabby交互设计和市场研究

带家长和孩子到Fab lab体验超酷科技活动的平台

- 1. Fab labs 是一类配有3D打印机等多种科技设备的小型自主实验室。为了满足 家长和孩子对于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 的用户,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
- 2. 我负责的工作有: 用户访谈和市场调研; 一部分交互设计; 前端开发; 举行设 计 workshop, 实施用户测试。
- 3. 两家巴黎的Fab labs 愿意与我们合作;获得第一个付费用户;获得创业项目评 比第一名。

2016年9月到 ● 2017年2月

Airplay用户研究和交互设计

为哮喘病儿童设计的基于智能广场的团体竞技游戏

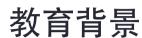
- 1. 为了帮助不愿参与集体运动的哮喘病儿童进行更多运动,我们设计了Airplay ,一个基于智能广场的团体竞技游戏,吸引哮喘病儿童在游戏过程中调高活动量 。游戏使用Kinect监测玩家位置, Unity编写游戏过程。
- 2. 我负责的工作有: 用户访谈和学术调研, 纸质模型测试和游戏交互流程设计, 实施两轮用户测试。
- 3. 用户测试显示了孩子们对游戏的喜欢, 他们的活动量在游戏中达到较高水平。

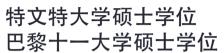
2015年11月到 • 2016年2月

RoomEscape游戏设计和视频制作

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。 我负责的工作有:游戏设计和交互设计,游戏建模和制作游戏视频。





人机交互与设计专业 全额奖学金

2015年9月到 2017年11月

北京邮电大学学士学位

电信工程及管理专业 奖学金 | 优秀毕业生

2011年9月到 2015年7月

技能和工具



用户体验设计

用户画像和故事版 / 流程图 / 线框图/低 保真和高保真交互原型/ 动效设计

Illustrator/ Sketch/ Photoshop/ Axure/ **InVision**

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 on/ FramerJS/ Principle

开发&编程

前端开发: html/css/Javascript/

微信小程序开发

Unity游戏开发: Unity/LeapMotion

信息可视化: Processing

语言

英语:可以在工作中熟练运用

法语:掌握基础用语

获奖经历



全额奖学金

欧洲硕士项目

二等奖

北京市大学生第四界电子商务策划大赛

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



感谢阅读