



郭梦然

用户体验设计

- 作品: <https://gmrdesign.github.io/>
- 邮箱: mmrann1412@163.com
- 电话: 19837423138
- 年龄: 26岁
- 籍贯: 河南许昌
- 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** 阿姆斯特丹, 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** 巴黎, 法国
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** 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
 - 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** 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。我负责的工作有: 游戏设计和交互设计, 游戏建模和制作游戏视频。

感谢阅读

教育背景

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

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