



钟嘉桐

意向 – 产品、体验设计

上海 徐汇 | 1998.06 | 硕士 | 25

150 0219 8612

zjt98612@gmail.com

- ✓ 交互媒体技术硕士毕业，半年B端ERP平台UX设计经验。
- ✓ 掌握体验设计理论与原型设计工具，熟悉设计规范，注重设计稿视觉审美。
- ✓ 兼具共情能力与逻辑条理，熟悉设计思维，了解编程思维。
- ✓ 追求共识，善于自省，具有一定沟通能力&团队协作能力。
- ✓ 热爱体验不同创新产品，有对持续学习新鲜事物的好奇心。

👉 查看我的作品集: <https://portfolio.jiatongz.site/>

教育经历

2020.08 – 2022.06

瑞典皇家理工学院

QS 73

交互媒体技术

GPA: 4.45 / 5.0

交互设计与媒体技术 | 交互媒体技术研究方法 | 交互设计研讨会 | 交互编程 | 多模态交互 | 信息技术与人类感知 | 用户体验设计与评估 | 信息可视化 | 游戏设计

2016.09 – 2020.06

南京邮电大学

双一流

广播电视工程

GPA: 3.34 / 5.0 (20%)

2016–2018连续2年获得校级三等奖学金，2018–2019获得校级二等奖学金

信号与系统 | 数字信号处理 | 通信原理 | IP网络技术基础 | 图像与视频处理 | 数字电视原理 | 数字音频技术 | 模拟电子线路 | 数字电路与逻辑设计 | 软件工程 | 算法设计与分析

2018.5 – 2020.01

论文《道路监控视频低清人脸重建与识别方法研究》发表于《计算机时代》 第二作者

工作经历

2023.10 – 2024.01

北京具有想法文化传媒有限公司

内容运营实习

2023.10 ~ 2024.01

艺人自媒体内容运营实习

- ◆ 负责合作艺人自媒体（抖音、小红书为主）视频内容的剪辑、文案产出、视频封面，搭建剪辑框架，产出口播视频50+，文案50+，封面30+，艺人自媒体三个月内涨粉4000，单条互动量平均1000+，增长约50%。
- ◆ 协助艺人自媒体内容的拍摄执行，共参与现场拍摄录制5次，直播1次。
- ◆ 记录艺人自媒体数据，并定期对艺人自媒体数据进行分析复盘，产出艺人月度报告3份。
- ◆ 收集有讨论的热点话题作为选题，共收集热点选题30+，选题落地15条。
- ◆ 作为商务导演参与大型直播节目，与客户对接所有产品摆放、露出符合要求，保证商务部分直播顺利进行。

2022.12 – 2023.06

Thoughtworks 软件技术有限公司

用户体验设计师

项目经历

2023.01 ~ 2023.05

丝芙兰产品信息审批系统

- ◆ 在B端ERP审批产品的敏捷项目中独立负责一条工作流的体验设计，对于业务需求与界面设计问题平均产出3–5个方案与业务分析师、前端Dev沟通落地可行性。
- ◆ 输出高保真原型图，保证前端开发严格按照设计稿落地。
- ◆ 梳理业务流程并对系统进行走查，列出可优化点20+，同时更新与维护设计系统，保证迭代过程中系统一致性。

个人虚拟项目

2023.03 ~ 2023.05

X剧场购票小程序设计

- ◆ 独立完成全链路体验设计流程，输出桌面调研、竞品分析、用户画像、用户旅程、设计挑战与方案、信息架构、低保真原型、设计系统定义、高保真原型。

项目经历

2022.1 游戏信息可视化 – 前端实现

界面实现：设计站点Icon，并使用HTML/CSS优化网站设计。
可视化应用：使用D3.js实现图表的折线图交互。

2021.11 在线心理问诊APP – 体验设计

桌面调研：参与讨论，确定设计方向并查找资料。
用户访谈：寻找使用过线上心理咨询服务的用户进行访谈。
问题定义：分析数据总结用户画像与用户旅程，定义设计挑战。
发散收敛：发散解决方案，评估筛选亮点功能，输出高保真原型。

2021.10 协作式播放器 – 前端实现

框架学习：学习使用React Native 以及 Typescript
流程梳理：梳理播放器的流程图并制作低保真原型
界面实现：实现登陆、注册、播放列表界面，并优化可用性

2021.10 Magic – 语音手势互动游戏

头脑风暴：针对多模态交互的项目主题进行头脑风暴，背景研究。
技术学习：学习Kinect开发，熟悉Unity3D的使用，协助组员在样例代码帮助下进行修改，成功实现想要的效果。
细节探讨：提出值得注意的交互细节讨论点，与组员探讨作出决定。
招募评估：招募指导用户进行评估，收集反馈，分析并撰写论文。

2022.1 Polarfish – 双人游戏设计

概念设计：提出该双人游戏的基本玩法与形式，参与撰写GDD
关卡设计：设计双人合作通关路线与方式，共4关
网站制作：为游戏制作官网

2021.06 QQ音乐扑通社区 – 用户分析

目标计划：参与讨论，确定研究目标、访谈计划和访谈提纲。
用户访谈：与扑通用户进行访谈。整合所有采访数据，分析数据得出结果，使结果可视化。
协助修改：协助组员输出用户画像与用户旅程地图，提出修改意见与想法并整合。
梳理输出：绘制故事版，梳理报告逻辑提升报告整体视觉效果。

其他研究

2022.04 毕业设计：
《设计一款基于选择的严肃游戏，以提高中国家庭厨房的能源素养》
2021.10 小组研究：
《可持续发展数字服务——设计一款促进绿色公民的移动应用程序》
2020.09 小组研究：
《不同类型虚拟角色的眼神如何影响感知的可信度水平？》
2020.08 体验改进：
《改进ZOOM在线会议的提问功能》

其他经历

2019.08 ~ 2019.08 中兴 – 生产实习（Oracle SQL & 自动化测试）
2019.07 ~ 2019.07 浙江广播电视台 – 音频实习生
2018.07 ~ 2018.08 巴厘岛海龟保护志愿者
2016.10 ~ 2018.05 学生会宣传部干事（优秀学生会干事）– 宣传部副部长 宣传材料设计排版，公众号运营
2017.07 ~ 2017.08 美国波莫纳理工学院 – 领导力项目夏季访学

2019.04 机动车驾驶证C1
2017.06 CET– 6: 606分 无障碍听说读写
2017.03 计算机 office二级 熟练使用办公软件

主要技能



原型设计
Figma / Sketch / Ps



剪辑
剪映 / Pr



前端基础
Html / CSS / Javascript



通用编程
C++ / Python



三维与动效
Blender / Principle