

文遇安

微信号: [im_x-man](#) 邮箱: 405139216@qq.com 手机: (+1)919-356-3988 个人网站: imyuanwen.github.io

教育经历

信息科学硕士，北卡罗来纳大学教堂山分校（UNC at Chapel Hill）

2018年9月——至今

主修人机交互方向。完成的课程包括：人因工程（Human factors），用户界面设计，可用性测试，系统分析，数据分析，数据可视化分析等。

应用心理学学士，中山大学（SYSU）

2012年9月——2016年6月

完成的课程包括：工程心理学，人格心理学，发展心理学，社会心理学，心理测量，问卷设计和研究方法等。

工作经历

产品经理，广州柠蜜信息科技有限公司（趣运动）

2016年3月——2016年12月

用户研究：通过情境调查、焦点小组、电话访谈、问卷等定性和定量的用户研究方法产出调研报告 2 份。有效线下面访用户 10 位，电话回访超过 30 位，线上问卷收集到有效数据达 100 份。

产品设计：参与手机应用趣运动 2.0、“球局”项目的交互设计、原型设计及 PRD 文档撰写。跟进产品开发，测试及可用性测试，确保项目质量。

项目经历

球局，趣运动，广州

2016年8月——2016年10月

项目背景：根据我们的用户研究和调研报告，我们确定了阻碍用户前往锻炼的三大因素：可用的场地，空闲的时间，和一起运动的伙伴。由滴滴的拼车功能获得灵感，为了解决用户找不到人一起打球和场地费用过高的问题，我们让定场的用户通过我们的平台分享自己的场地给其他用户，并决定是否收取一定的费用，攒起一个“球局”。

我的职责：需求分析，前期订场后的问卷调查发现超过 50% 的订场用户愿意分享自己的场地给其他人。通过建立用户画像，情境（scenarios）设计出 2 套交互方案。撰写需求文档PRD、协助团队开发、协同测试人员测试、完成产品上线，参与协调开发完善后续的版本更新。

项目成果：该功能上线后获得了用户的广泛好评。上线首月订场后开启球局的概率超 60%，退场率降低 10%。后续访谈发现微信、QQ 等运动爱好者的群聊中的组织者认为该功能极大的改善了他们组织约球的流程和收费问题。

信息科学学院 VR 实验室可用性测试

2019年10月——2019年12月

项目背景：信息科学学院建立了 VR 实验室来帮助学生和职工进行 VR 相关的研究和娱乐，但是调查发现实验室的使用率并不理想。为了探索背后的原因，并帮助相关人员改善该空间的布局和设计，提升该空间的易用性，我与其他三位研究生通过问卷，采访，观察等方法，对用户如何使用 VR 实验室这个物理空间进行了调查。

我的职责：和同事一起通过实地观察将“使用 VR 实验室”这一任务拆分成了五个独立的小任务（如阅读指引，调试设备等）以便之后的观察及数据收集。设计了在线问卷来了解被试的背景与使用满意度。设计了定量数据（例如某项任务的完成时间，犯错次数，错误类型等）的采集方案及工具，并在实验中作为观察者记录数据。与同事一起撰写了调查报告。

项目结果：研究结果发现了几个关键的可用性问题，例如指引的呈现方式与位置导致用户往往忽略并找不到关键信息。通过改善空间和引导方式使整体任务完成时间降低约 30%。

个人技能

设计：我使用 Figma 和 Sketch 做大部分设计工作。熟练掌握各种用户研究方法以及可用性测试方法。

数据分析：能熟练的使用 Python (numpy, pandas) 进行数据分析，使用 D3 (javascript) 做数据可视化。在本科和硕士论文中也使用过 SPSS 和 JMP 等数据分析软件。

编程：擅长 Javascript 和 Python，熟悉函数式编程，面向对象编程，基本的数据结构和算法。

前端开发：熟悉 html, css, javascript。对响应式设计，flex-box 有一定的经验。