

JONATHAN YANG



用户体验设计师



杨子建 男 26岁



www.yangzijian.me



jonathan.yang92@gmail.com



18321831787

教育经历

同济大学 GPA 3.0/4

工程学士. 软件工程

伍斯特理工学院 GPA 3.66/4

科学硕士. 交互媒体与游戏设计 (Interactive Media & Game Development)

工作经历

学霸君. 用户体验设计师

2016.09 – 至今

主要工作：用户研究，交互设计

索尼上海创意中心. 用户体验设计师 (实习)

2013.08 – 2014.05

主要工作：交互设计，视觉设计，H5原型开发

研究和项目

Ai学设计系统

2018.01 – 至今

项目角色：交互设计

负责设计系统的前期调研：包括专家访谈，利益相关者的调研

负责协调相关角色的合作，协同其他角色制定实施方案和排期计划

负责交互设计规范和设计语言的设计和制定

负责推动设计规范的落地

Ai学阅卷系统

2017.12 – 至今

项目角色：用户研究，产品设计，交互设计

负责阅卷系统的用户研究及竞品分析：规划研究方案，落地实施并输出研究分析报告

负责阅卷系统的产品设计，信息架构设计，主要流程设计

负责后台系统的交互设计和原型开发

参与后台系统上线后数据的跟踪和分析

Ai学管理后台

2016.09 – 至今

项目角色：用户研究，产品设计，交互设计

负责后台系统的用户研究：规划研究方案，落地实施并输出研究分析报告

负责后台系统的产品设计，信息架构设计

负责后台系统的交互设计和原型开发

参与后台系统上线后数据的跟踪和分析

May's Journey: 一款帮助12-14岁女生学习编程的游戏

2015.09 – 2016.04

*本项目是我的研究生毕业设计，获得2017年MassDigi游戏设计挑战大奖

项目角色: 用户研究，游戏设计，游戏艺术开发

研究12-14岁女生在游戏视觉，类型，机制和编程学习方式方面的偏好

负责游戏的教学设计以及游戏设计(包括机制，关卡，故事等)

负责游戏界面设计及艺术设计

Riding+: 一款基于GPS的骑行运动追踪应用的设计

2015.03 – 2015.05

项目角色: 用户研究，用户体验设计，用户界面设计，原型开发

研究各种用户对应用的不同需求和使用习惯

分析研究结果，设计应用的信息架构，特性及功能

负责交互设计和用户界面设计

基于超大屏幕的空间交互系统应用的研究和开发 (实习项目)

2013.09 – 2014.01

项目角色: 交互设计，用户体验设计，视觉设计，原型开发

基于用户研究文档，研究可能的交互模式，设计合理的交互规则和细节

帮助前端工程师进行H5原型的开发

专业技能

设计及流程

用户研究，以目标为导向的产品设计，信息架构设计，交互设计

编程语言

HTML5/CSS/JavaScript, JQuery