JONATHAN YANG



用户体验设计师



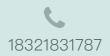
杨子建 男 26岁



www.yangzijian.me



jonathan.yang92@gmail.com



教育经历

伍斯特理工学院 GPA 3.66/4

2014.08 - 2016.06

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

同济大学 GPA 3.0/4

2010.09 - 2014.06

工程学士.软件工程

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

*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

2015.09 - 2016.04

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Sony超大屏幕的空间交互系统的研究和开发(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