

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

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 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