



教育经历

2017.9 – 至今 瑞典皇家理工学院

人机交互技术，硕士

创业创新管理，辅修

第一年在芬兰阿尔托大学，主要课程包括交互设计，多模式交互，ICT创新实践，产品和服务设计方法，新型用户界面，计算的用户界面，可用性评估，网页应用开发等

2012.9 – 2017.7 浙江大学

数字媒体技术，本科

– 原专业通信工程，2016.9–2017.5在斯德哥尔摩大学交换和完成毕设

– 主要课程包括程序设计，数据库，游戏设计开发，数据可视化，计算机网络，数据结构

实习经历

2019.2 – 2019.7 瑞典爱立信

UX及可视化设计，4G/5G产品研发部门

需求分析 交互原型设计 可用性测试 数据可视化

职责：研究5G测试数据质量属性的可视化，负责用户需求分析，调研，交互设计，可视化设计，迭代的可用性测试等，使用了参与式设计方法和快速原型方法。

成果：完成了基于web平台的可视化系统原型，并以此为基础完成硕士毕业论文。

2018.5 – 2018.8 芬兰Elisa

3维Web应用设计与开发，工业IoT部门

需求分析 原型设计 可视化 三维建模 VR Web应用开发

职责：负责产品“Smart Factory”，包括联系客户、分析需求、设计原型；同时参与工厂3D建模工作，修正代码，为平台加入新功能

成果：加快了平台加载速度，设计新的可视化方案，加入了VR功能

技能

可用性评估

用户调研

用户体验设计

交互设计

设计方法

可视化

PhotoShop

Sketch

Maya

Python

JavaScript

C/C++

Unity3D

InVision

项目经历

BMC

新型交互设计

2018.2–2018.5 | 芬兰阿尔托大学

交互设计 用户访谈 可用性测试 多模式交互

Arduino

- 学习了音乐相关的理论，确定了通过不同的移动方式来控制音高、音量、节奏的交互方式
- 对4名用户深度访谈，完成纸质原型测试和可用性测试，完成了一个通过用户携带智能手表获取数据，身体运动来控制音乐的交互原型

PearDelivery

服务产品设计

2018.1–2018.5 | 芬兰阿尔托大学

需求分析 产品设计 用户访谈 问卷调查 原型设计

- 头脑风暴和用户访谈发现问题，确定为公共交通提供货物配送服务的产品方案
- 参与用户研究和使用情景设计，完成用户画像，绘出故事板，明确使用场景
- 使用参与式设计方法，深入用户场景
- 制作原型并根据结果对设计概念和交互方式进行迭代
- 完成竞品分析报告和网页端及移动端产品原型

PrisonIsland

用户调研项目

2017.9–2017.12 | 芬兰阿尔托大学

用户访谈 问卷调查 体验地图 用户画像 故事板

- 对一家提供密室逃脱的娱乐场所进行用户调查
- 完成用户画像，体验地图，故事板，利益相关者地图，商业模式分析
- 收集定性和定量的数据进行分析