

# 梁柱-个人简历

基础信息					
姓名：	梁柱	年龄：	29岁	性别：	男
民族：	汉族	工作年限：	6年	专业：	工业设计
手机：	133-3299-7957	邮箱：	liangzhu@genomics.cn	微信ID：	ymagain
个人博客：	<a href="http://www.jianshu.com/u/edf2dof24641">http://www.jianshu.com/u/edf2dof24641</a>				
Dribbble：	<a href="https://dribbble.com/ymdesign">https://dribbble.com/ymdesign</a>				
GitHub：	<a href="https://github.com/ymzuiku">https://github.com/ymzuiku</a>				
教育背景	无学历				
工作经历	时间		地点	职位	
华大基因	2016.11~至今		深圳	视觉设计师	
乐播科技	2015.11~2016.9		深圳	产品总监	
Sponia(孵化机构)	2012.2~2015.9		广州	UI设计师、交互设计师、产品经理	
图歌设计	2010.10~2012.2		北京	工业设计师、UI设计师	

# 能力说明

随着工作的积累，逐渐掌握了以下能力：

项目推进能力、产品设计能力、Web前端开发能力、交互设计能力、视觉设计能力、学习能力。

结下来本文从背景、目标、行动、结果四个维度对这些能力进行验证和说明，虽然篇幅较长，但能让用人单位更充分的了解我。

能力	STAR描述
项目推进能力 (多项目并行)	<p><b>【背景】</b>乐播在2016年年初刚拿到A轮融资，需要扩展产品线和增长用户，但是不进行任何形式的广告推广。至此，乐播产品的移动端(只有Android版)下载量不到5W，TV端接收器(SDK)的装机量550W、平均每月增加30W(预装)。</p> <p><b>【目标】</b>进行产品辅助运营以增长用户(增长黑客)：在2016年底让移动端下载量到100W、TV端的装机量增长到2000W；并且完善产品链的闭环。</p> <p><b>【行动】</b></p> <p><b>1.定制增长方案：</b>要达到目标需要重新设定TV端、移动端、PC端的产品，让产品之间互相引流，产品链形成闭环，并且找到一个突破口增长用户。2016年直播行业很火热，我们的思路是借助这些直播平台进行引流。由于乐播科技有视频流处理的技术积累，和领导层商量达成一致，开发录屏、投屏工具和SDK，免费提供给各大直播平台，以引流到乐播的TV端。并且重构TV端和移动端的产品、添加PC端产品，让乐播各产品线互相引流。</p> <p><b>2.实施方案：</b>负责管理产品组5人和开发组9人(临时代管)，保证产品尽早落地。虽然时间紧迫，我们还是严格按照需求-功能-设计-开发-质检的流程并行开发项目，这里有一篇我当时对工作流程描述的文章：</p> <div><p><a href="http://www.jianshu.com/p/3e8f8eedf329">http://www.jianshu.com/p/3e8f8eedf329</a></p><p>互联网项目各节点工作内容总结</p></div> <p><b>【结果】</b></p> <p><b>1.产品落地：</b>从2016年3月到2016年6月，产品线均已落地</p> <p><b>2.投入运营：</b>在2016年7月上海ChinaJoy乐播展会上使用该产品举办展会和赛事</p> <p><b>3.平台引流：</b>截止到2016年9月，为战旗、龙珠、斗鱼、熊猫TV、游视秀等等直播平台接入了录屏工具和投屏SDK(带用户界面)</p> <p><b>4.用户增长：</b>截止到2016年9月,TV端装机量增长到2500万；移动端(录屏工具+投屏工具)的下载量为120万；移动端产品初见收益:日收益4000~8000元。</p> <p><b>5.形成闭环：</b>产品链形成闭环,为企业B轮融资打下了基础。</p>

能力	STAR描述
产品设计能力	<p>【背景】 华大基因金丝带产品，需要开展ToC业务，现有PC端网站的控件并没有适配移动端的能力。</p> <p>【目标】 需要在现有业务的框架下，针对移动用户的使用习惯设计一个Web应用。时间范围为2017年3月16日~2017年4月7日。</p> <p>【行动】</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1.线下调研：参加线下筛查，了解现有产品流程的使用方式；</li><li>2.分析业务需求：和HPV产品部深度沟通，了解原先业务的始末；分析金丝带PC网站现有业务；最终剥离出个人业务的最小功能</li><li>3.竞品分析：此次竞品分析的目的主要是移动Web商城的分析和技术选型，分析了苹果移动Web、小米移动Web、淘宝移动Web的网站地图</li><li>4.技术选型：为了让移动Web有接近原生应用的体验，决定把Web应用设计为单页应用(单页应用和多页应用的交互设计是完全不一样的)，框架上选择了单页应用的主流React</li><li>5.设计输出：根据功能点和技术选型进行交互设计、视觉设计；并且视觉设计严格遵循组件设计原则，为后续的开发便捷打下基础</li></ol> <p>【结果】：在16个工作日内完成了移动端的Web产品设计、交互设计、视觉设计、文档输出及内部评审，为金丝带提供了更符合个人业务的Web产品。金丝带个人Web应用地址：</p> <div><p><a href="http://t.cn/RonkNSq">http://t.cn/RonkNSq</a> 金丝带移动官网</p></div>

能力	STAR描述
Web前端开发能力	<p>【背景】 华大基因2017年4月10日开始金丝带个人用户移动端开发，需要赶在5月14日交付。2017年4月15日得到消息因为一些原因可能无法在DeadLine前交付，受到开发组邀请协助开发。</p> <p>【目标】 4月17日~5月7日前完成移动端Web(SPA单页应用)开发，前端界面大概50页(有很多页面是状态不同)。预留后期测试的时间。</p> <p>【行动】</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1.前端技术选型：项目中使用的技术有：React、Webpack、Babel、PolyFill、AJAX、Roa(移动端适配)，项目结构使用MVVM的架构</li><li>2.组件分层：之前发表在Github中对此组件分层的探讨：<a href="https://github.com/ymzuiku/react-kua">https://github.com/ymzuiku/react-kua</a></li><li>3.开发基础组件：包括Button、Plan、ScrollAnim、NaviController、PageController等等，这些组件都是单页应用常用的组件；其设计理念是从iOS的UIKit中吸取的经验，然后在Javascript中实现</li><li>4.开发设计组件：使用基础组建和常用标签开发符合视觉规范的设计组件、控件</li><li>5.组装页面：使用设计组件组装最终的所有前端页面</li></ol> <p>【结果】 14个工作日开发完成一个50页面的SPA应用。如期保质交付</p>

能力	理念及成果
交互设计能力	<p><b>交互设计理念：</b>以iOS的设计规范为基础，在简洁和直观(不需要用户学习)之间寻找平衡点，尽量让用户一个时间只关注一个问题。</p> <p><b>努力达到：</b>审美的完整性、一致性、反馈性、隐喻、用户控制这5个原则。</p> <p><b>成果：</b>从2012年开始，所有涉及到的产品的交互设计绝大部分是独自完成的(有个别的页面分配给团队成员)，产品列表按时间倒序：</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. 金丝带移动端：金丝带产品中剥离出的针对个人用户的移动端Web的交互设计</li><li>2. 乐播公司4个产品：乐播投屏、乐播录屏、乐播TV，乐播PC投屏的交互设计</li><li>3. 传音控股：TECNO手机的新OS中的通讯录部分模块的交互设计</li><li>4. 不要吃我：iOS手机游戏的交互设计</li><li>5. Camera@：iOS摄像应用的交互设计 (2012年AppStore摄像工具类中国区前10)</li><li>6. Sponia：体育社交产品的交互设计</li><li>7. 我爱中超：中超资讯产品的交互设计</li><li>8. Hammac 一款奢侈品手机的ROM设计（路虎衍生品）</li></ol>

能力	理念及成果
视觉设计能力	<p><b>早年的视觉设计理念：</b>设计是为了更好的吸引眼球。2012年9月iOS7发布之前，整个移动端的设计风格是拟物设计，那时候我的作品大部分是拟物设计、强调质感。2012年设计的Camera@就是一款强调拟物设计的摄像App，并且符合当时的审美标准，高质感的应用图标吸引了许多用户下载（上线第一周下载数为3W次），也因此曾经进入了AppStore中国区摄像App排行榜前10。</p> <p><b>视觉设计理念的变更：</b>移动应用的井喷导致于用户更加关注应用的本质：功能。随着自己更加深入的关注用户体验，我关心的重点转移到了交互设计上，设计理念也随之变化：尽可能少的设计，简化用户干扰的元素；遵循视觉设计是让用户更清晰的交互，而不是为了营造“艺术感”或“多样性”的理念。</p> <p><b>成果：</b>部分作品发表在Dribbble网(全球领先的设计师社区)上：</p> <div><a href="https://dribbble.com/ymdesign">https://dribbble.com/ymdesign</a> 设计作品</div>

能力	STAR描述
学习能力 (iOS开发)	<p>【背景】2014年是移动游戏元年，从2014年7月开始决定开发一款独立游戏。</p> <p>【目标】学习iOS编程、动画制作、和游戏设计。独立开发一款类植物大战僵尸的游戏，风格为卡通类型。</p> <p>【行动】</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1.先学习iOS应用开发，了解Objective-C语言和Cocoa框架</li><li>2.学习AE动画制作</li><li>3.竞品分析植物大战僵尸及其他塔防类游戏，包括游戏机制、逆向数值模型等；</li><li>4.进行游戏设计，包括故事背景、游戏场景、角色、技能、玩法、数值；</li><li>5.进行美术设计：进行交互设计、视觉设计、动画设计；</li><li>6.进行程序开发：整体上使用MVC的设计模式，模块包含：资源加载\释放模块、战斗机制模块、AI寻路模块、关卡模块、数据模块、交互模块、音效模块、动画模块。</li><li>7.测试：功能模块的测试、线下寻找用户测试、修改迭代产品</li></ol> <p>【结果】2015年中旬，利用业余时间开发完成，并且寻找代理商，2015年7月在乐逗游戏代理评级中为 B- 级别（未达成代理协议），游戏演示视频：</p> <div><a href="http://m.youku.com/video/id_XMTl3Mzl3NDkxNg">http://m.youku.com/video/id_XMTl3Mzl3NDkxNg</a> 游戏演示视频</div>



扫码查看移动版简历

<http://everywherework.com>