

张瑞 JERRYZHANG

个人信息

电话:

138-1337-2885

邮箱:

zherrynju@gmail.com

Github:

github.com/zrnju

个人网站:

zherry.top

技能

软件:

Sketch , Photoshop ,
Illustrator , Axure RP,
Git, Flinto, AE, 墨刀

语言:

HTML5, CSS3, JS,
Java, Bootstrap,
Ant.design

爱好:

跑步、游泳、摄影

教育

南京大学软件学院软件工程

大四在读

课程: 《人机交互的软件工程方法》、《需求工程-软件建模与分析》

收获: 学习了人机交互的发展, 交互设计的原则和目标, 交互式系统的需求与设计, 交互设计的模型与理论, 以用户为中心的相关知识, 评估的技术, 包括启发式评估, 用户测试, 询问专家和用户, 观察用户等等, 并运用到最后的项目实践中, 完成了IOS端外卖app的评估和重设计。

荣誉

2016“花旗杯”金融创新应用大赛, 获得全国第三名/二等奖;

南京大学软件学院团委宣传部优秀部长;

实习经历

思目创意设计产业江苏有限公司

2018.01 - 现在 需求分析师/安卓开发

参与企业管理系统“超级账号”的需求分析, 负责日程管理、提醒、文件系统、公开性、时间管理等模块的需求, 参与前期需求获取的讨论, 和开发以及设计沟通方案的可行性, 负责人才库最终的需求验收;

掌握版本控制工具jira和在线协作工具confluence的使用, 掌握以用户故事的角度书写需求文档, 包含目标模型、领域模型、故事地图等需求分析的形式;

参与交互及用户体验设计工作, 使用Axure进行文件系统、公开性、日程等模块的交互设计, 制定交互稿设计规范模板;

一可米互联网科技有限公司

2016.08 - 2017.02 UI/UX/平面设计

参与资料收集平台“米盒”项目 (web端) 的需求分析工作, 负责资料模块web端和移动端的交互设计, 参与头脑风暴收集资料的活动, 负责“百万资料众筹”活动的H5设计;

参与考研平台course+ (web端) 的需求和设计工作, 参与用户调研; 参与3周的scrum敏捷开发迭代, 负责项目的竞品分析, 以ant design为设计框架进行交互及UI设计;

负责公司的品牌设计、周边产品设计、商业计划书PPT设计;

项目经历

ShareX股票小组

2016.03 - 2016.08

参与项目的需求分析，讨论出用户最关心的三个模块：股票走势、股票分析、股票预测；并自主研究算法进行预测分析，分析偏差值小于1%；

负责产品的web端与PC端的视觉和交互设计，以“表格+图表”的形式展示股票走势，以预测明日收盘价、明日涨幅、历史预测误差和走势折线图展示股票预测的结果；

参与前端开发，使用Bootstrap框架进行前端开发，并通过3次迭代进一步完善产品。

鱼骨头工作室

2015.06 - 2016.06

鱼骨头的主要产品为一款名为“约猫”的APP，为用户提供在线活动约请平台。该团队获得2016年“创青春”全国大学生创业大赛南京大学选拔赛铜奖，并获得过20万元的投资；

参加“约猫”社交APP项目的需求分析，设计欢迎流程，定位产品为大学生活动邀请社区，活动形式为“发起约请-参与活动-活动结束-评价推广”；

负责产品界面的交互和视觉设计，包括登录注册、个人中心、发布新约单、动态、报名者列表等模块。

LGDreamer创业小组

2015.10 - 2016.06

“领行”致力于为在校学生搭建一个技能教学信息和技能需求信息的综合信息发布平台。该团队获得2016年“创青春”全国大学生创业大赛南京大学选拔赛铜奖。

参与需求分析，定位产品目标为大学生技能交流平台，试用范围为南京大学内部，形式为“发布技能-报名学习-线下上课”；

负责项目商业计划书中产品的功能介绍部分的书写，进行移动端原型界面的交互设计，包括发布悬赏、课程市场、悬赏等模块；负责比赛期间的展板设计。

自我评价

1年院团委宣传部部长的工作，具有良好的团队组织协调能力；

3年UI/UX项目的积累，精通sketch和Axure的使用和设计规范的制定，具有扎实的视觉和交互设计基础；

3个月的需求分析实习，具有良好的产品思维和需求文稿书写能力；

Web前端和Android移动端的开发经验，可以和开发团队很好的沟通协调；

喜爱跑步和游泳，抗压能力强，能够快速融合团队合作；

关注互联网行业、手机行业，专注于交互设计和用户体验领域；

认同UED的理念，会站在用户的角度思考和解决问题；