

叶泽鸿

UX 设计 / 数字产品设计

电话 18257169737 | 邮箱 alan-yzh@foxmail.com

求职定位：偏 UX Design，具备用户洞察、数据分析、复杂工作流简化与高质量落地能力。拥有 3 年数字产品与交互设计相关经验，能够从需求定义、信息架构、交互方案到验证迭代，独立推进高复杂度产品体验落地。

教育经历

西交利物浦大学 | 人机交互 硕士 | 2024 - 2026

核心课程：交互系统、人机交互、信息可视化、人工智能、游戏设计与开发

温州肯恩大学 | 计算机科学与技术 本科 | 2017 - 2021

具备扎实的计算机理论基础，熟悉 C#、Python、HTML、JavaScript、CSS 等技术。

工作经历

上海爱扑网络科技有限公司 | 系统策划 / UX 设计 | 2021.07 - 2024.07

- 负责社交游戏产品与内容创作编辑器的体验设计，覆盖需求梳理、信息架构、交互流程设计、原型输出与多端体验优化。
- 围绕复杂内容配置场景，基于用户调研重排功能层级，将高频能力前置、低频复杂能力收纳至二级菜单，显著提升易用度与内容创建效率。
- 针对条件判断、属性校验及附加功能高度耦合的问题，设计大画布节点化交互与分层编辑窗口，将抽象规则转化为图形化编辑体验，使编辑效率提升 80%。
- 通过更标准化的原型与交付说明推进与程序、美术协作，降低沟通成本，提升跨职能交付与验证效率。

项目经历

动态 UI 可读性研究 | 2025.10 - 2025.12

- 分析 100 多款界面案例并在 Unity 中独立开发实验 Demo，设计环境感知型 UI 动态色彩调整机制，验证复杂背景中的信息识别问题。
- 招募 24 名用户开展对照实验，回收 2304 条有效数据，并使用 SPSS 进行配对 t 检验验证识别效率与视觉舒适度差异。
- 结合半结构化访谈与 NVivo 编码完成定量与定性交叉分析，输出完整研究报告并沉淀为界面优化策略。

电影数据 3D 可视化交互系统 | 2025.03 - 2025.06

- 对多名影视爱好者开展一对一深度访谈，识别传统数据网站在“国家-类型-时间”整体关联表达上的不足。
- 重构信息架构并设计搜索、筛选、时间轴等功能，采用 3D 地球作为交互载体，在 Figma 中从 0 到 1 搭建设计系统与组件规范。
- 处理 4 万多条电影数据，结合 C#、Python 与 AI 工具缩短原型制作周期，形成研究驱动的复杂信息交互原型方案。

核心技能

- 复杂系统 UX：需求定义、信息架构、复杂流程设计、交互原型、设计系统搭建。
- 研究驱动设计：深度访谈、对照实验、SPSS、NVivo、定量与定性研究分析。
- 开发协作：Figma、Unity、Photoshop、AE、C#、Python、HTML / JS / CSS。
- 优势摘要：能将复杂业务逻辑转化为清晰、可操作、可验证的 UX 方案，兼具研究、交互与落地能力，适合复杂系统、数据产品与工具型产品方向。