

吴丹杰

Jacy

交互设计师 | 游戏 UX 与复杂系统体验

具备工业设计与产品策略背景，拥有阿里灵犀、网易游戏与美的全屋智能项目经验。
关注复杂系统的信息架构、任务链路与界面降噪，能够从需求拆解推进至原型与研发协作落地。

- +86 155 2120 7016
- 991292232@qq.com
- 广东 · 汕头



实习经历 EXPERIENCE

阿里巴巴

2026.06 — 至今

用户体验设计实习生UX (灵犀互娱S18组-SLG 三国志·战略版2研发)

广东 / 广州

- 项目背景** 参与三战二代研发，SLG 项目系统体验升级，至今工作覆盖武将系统的交互及体验设计+S18 AI 基站agent的skill部署 两大模块 + ...后续持续拓展中
- 体验洞察** 以武将详情页为切入，结合策划机制、竞品拆解与玩家任务流，将页面目标由“角色信息展示”重构为“配将决策支持”，梳理“上阵判断—角色定位—队伍搭配—机制补强—养成决策”链路，明确复杂信息优先级
- 原型制作** 围绕快速判断、武将聚焦、机制链路与渐进展开等方向，完成低保真结构验证及高保真交互方案，覆盖属性、兵种、战法、命座/天赋与状态，并补充页面热区、展开逻辑及状态说明
- 协同落地** 参与 S18 AI 基站与 Aone 需求流转 Agent 的 Skill 部署，梳理“策划输入—UX 评估—任务拆解—交付检查—变更回流”流程；完成知识库检索、Aone 读写等能力接入与 MVP 试跑，根据上下游反馈持续校正规则及写入边界

网易游戏

2025.11 — 2026.01

交互设计实习生 | 《逆水寒手游》项目组

浙江 / 杭州

- 项目背景** 参与 PVP 段位新手体验优化，覆盖论武、试剑、逐鹿等竞技玩法。
- 体验洞察** 围绕规则理解、战前判断、局内反馈与战后承接，梳理新手体验断点，明确战前一战中一战后的链路优化重点。
- 原型制作** 输出高保真交互稿与关键状态说明，将规则显性化、战前能力判断、局内提示及战后成长反馈串联为完整路径。
- 协同落地** 参与 Unity 资源交付，与策划、美术及程序对接实现约束，跟进方案迭代与体验验证。

美的集团

2023.12 — 2024.05

全屋智能产品经理实习生 | 全屋智能家居事业部 (COLMO)

广东 / 佛山

- 项目背景** 参与 COLMO 全屋智能产品体验设计，覆盖美的美居 App、网关、中控屏、智能开关及传感器等设备端。
- 体验洞察** 拆解竞品与真实控制链路，聚焦设备入口分散、状态反馈不清和多设备联动割裂等问题，明确跨端体验优化方向。
- 原型制作** 输出 PRD、高保真原型与异常状态说明，完善设备控制、情景联动及多端一致性设计。
- 协同落地** 协同设计、研发与测试推进需求评审和落地验收，跟进问题闭环与体验迭代。

美的集团

2023.09 — 2023.11

平面设计实习生 | 楼宇科技事业部 (锻炼视觉审美)

广东 / 佛山

核心能力 CORE STRENGTHS

- 复杂系统梳理** 从业务规则、玩家目标与状态关系中提炼信息层级及关键路径。
- 多方案验证** 通过竞品拆解、变量控制与原型对比验证方案差异和适用场景。
- 协作落地** 对齐策划、视觉、研发和测试约束，持续跟进方案评审与实现反馈。

专业技能 SKILLS

交互原型

Figma · Auto Layout · Variants · Variables

引擎交付

Unity · Prefab · UGUI · SGUI

AI 工作流

LLM · AI Agent · Midjourney · SD

视觉设计

Photoshop · Illustrator · After Effects

三维辅助

C4D · Rhino

教育经历 EDUCATION

江南大学

2024.09 — 2027.06

全日制硕士 · 保送

工业设计与产品战略 (交互方向)

HCI · 复杂信息可视化 · 游戏界面体验

广东工业大学

2020.09 — 2024.06

全日制本科 · 产品设计 (信息交互设计方向)

专业排名 1 / 60

精选荣誉 AWARDS

6

国家级奖项

17

省级奖项

16

授权专利

校级优秀研究生 · 本科校级优秀毕业生

作品集 PORTFOLIO



UI / UX 作品集

扫码查看完整项目