



现居地

河南省焦作市

电话

17639107673

邮箱

mengxianghao0804@163.com

专业技能

软件技能

Figma

Midjourney

Lovable

用户体验设计流程

掌握用户体验设计全流程，可独立完成用户需求洞察、产品原型设计、界面视觉落地、体验测试与迭代优化；熟练运用 Figma/Sketch 等设计工具，具备从需求拆解到设计落地的闭环执行能力，注重以用户为中心的设计思维，能将业务需求转化为贴合用户体验的设计方案。

语言水平

韩语TOPIK4

孟祥昊

年龄：26

学历：本科

专业：工业设计

意向岗位：用户体验设计师、产品经理

教育背景

2019.09-2023.02
韩国首尔

建国大学 工业设计/学士

主修课程：用户体验设计、产品设计、空间设计、书籍设计、设计策划、设计演示、设计与品牌战略

2023.03 — 至今
韩国首尔

弘益大学 工业设计/硕士(在读)

主修课程：设计与心理学、设计趋势研究、设计论、设计美学、色彩研究、人体工程学、从用户体验设计与通用设计视角出发的服务及公共性社会贡献工业设计研究

项目经验

项目一 꾸머<梦到>

参与校园创新 UX 设计项目，聚焦梦境记录与社交分享核心需求，完成 APP 核心功能与交互流程设计，解决用户醒后梦境快速记录、内容可视化及版权保护的体验痛点：

- 梳理用户核心使用场景，设计多形式快速记录功能，支持录音、文本、手绘、关键词选择等方式，优化梦境即时记录的操作流程与体验；
- 结合 AI 绘画技术设计梦境内容可视化功能，搭建用户描述到 AI 生成图像的交互链路，实现梦境内容的具象化呈现；
- 融入区块链 NFT 体系设计梦境版权保护与交易模块，规划梦境及生成图像的版权认证、展示与交易交互逻辑，完善产品商业体验；
- 围绕社交属性打造梦境共享社区，设计内容发布、互动、收藏等核心社交交互流程，强化产品的用户连接与内容传播体验。

2022.09-2023.12

项目二 YUNYOU<云游>

UX 毕业设计项目，聚焦玩家健康游戏与优质社交核心需求，针对游戏耗时过长、无效探索、社交匹配难及账号交易诈骗等痛点，完成平台核心功能与交互体验设计，打造兼具游戏性、社交性与安全性的玩家服务平台：

- 设计单机开放世界类游戏攻略共享模块，规划发布、检索、互动流程，减少玩家游戏内无效探索；
- 打造健康游戏管理体系，设计游戏时间统计、休息提醒、疲劳拉伸引导功能，助力玩家平衡游戏与生活；
- 搭建积分激励机制，关联时间管理、游戏互助场景，设计积分获取 - 积累 - 应用全流程交互，强化用户参与意愿；
- 规划智能社交组队功能，基于游戏数据设计好友匹配与互助奖励交互，精准推荐契合游戏好友，强化正向社交；
- 围绕社区安全痛点，优化内容审核、行为溯源交互设计，规避账号买卖、充值诈骗等风险，保障社交安全性。

2022.09-2023.12

实习经历

2025.07-2025.11

水果电商创业

负责水果批发生意的线上运营落地，独立搭建抖音小店、设计商品详情页，策划并完成水果直播带货全流程；同时深入产地完成水果收货与货源对接，统筹线上店铺日常基础运营工作。