



谭加奇

2027届毕业生 | 15575824630 (微信同号) | jiaqi_tan@tju.edu.cn

求职意向: UX实习生/AI产品经理 | 目前所在地: 上海



扫码看作品集

教育经历

天津大学 - 建筑学 硕士在读 (保送研究生) 数字化设计工作室

2024.09至今

研究方向: 人机交互与数字化设计 | 核心课程: 机器学习基础(92)、数据分析与挖掘(90)、图论(94)

学术成果: 基于折叠图形的城市实时互动装置研究 | 通过结合 YOLOv8 视觉算法与机器学习, 研究了实时响应人群密度并进行形态演变的具身智能折叠装置 | 第一作者论文收录于2025计算性设计学术论坛。

天津大学 - 建筑学 本科 (GPA3.85/4.0)

2019.09-2024.07

技能: figma, Adobe XD, illustrator, Photoshop, Indesign, Sketch up, Rhino等 | 英语六级 (556)、日语 (N2)

实习经历

小红书 - 体验设计实习生

2026.01-2026.05

小红书 Form 24H 黑客松 | Top 15: 独立设计并交付一款基于 OCR 视觉识别 的城市叙事工具。在 24 小时内实现从“字符识别”到“即兴诗歌生成”的 AIGC 交互流程, 探索低门槛的 UGC 创作模式。现正推进正式版本上线。

中台产品智能化: 针对内部中台系统操作繁琐、学习成本高的业务背景, 我主导了多个中台智能助手原型设计与视觉形象定义, 深度调研竞品后为动效与风险平台定向定制了Agent交互模式; 该措施成功将核心业务的操作链路平均缩短约 40%, 预计降低内部员工上手培训时间 30%, 大幅提升了系统的易用性与内部研效。

AI 健康打卡 App: 针对MVP阶段“AI健康助手”与打卡模块体验割裂且长尾贴纸视觉不统一的痛点, 我重构了日历信息架构, 增设详情页与规划结果卡片彻底打通业务闭环, 并优化Prompt策略规范了AI生图视觉; 最终带动日历打卡功能的渗透率提升 25%, 长尾贴纸的视觉可用率达到 95% 以上, 显著优化了从规划到打卡的完整用户体验。

适老化体验升级: 面对跨端走查人工成本极高及主页Feed流点击流失的挑战, 制定了RN端标准化适老化SOP, 利用Cursor开发Figma设计Token校验插件; 并追踪A/B数据修复漏斗; 主导新形态调研提出连续播报创新策略。最终将多端走查与验收效率大幅提升 60%, 成功修复体验摩擦点, 将Feed流核心点击转化率拉回 5% 的正向增长区间。

宜家中国创新中心Content Space部 - 体验设计实习生 (AI产品方向)

2025.07-2025.12

电商内容AIGC生产引擎 (视频&图像工具): 针对海量长尾商品视频缺失、B2B提案周期长且外包成本高昂的业务背景, 通过线性叙事流与人机协同机制以极简创作门槛, 结构化Prompt和预设封装植入视觉护栏有效抑制AI幻觉; 最终实现了端到端的规模化商业级生产, 使视频产出效率提升 80%, 每年节省外包成本 20万 并扩大视频覆盖率 50%。

IKEA门店虚拟导购助手: 聚焦门店高SKU区域无员工值守导致的顾客静默流失痛点, 我利用RAG技术设计参数对比、货架导航等组件提供拟人化选品支持, 优化语音UI意图校正并引入情感化微交互激励数据回流; 成功将模型结构化问答准确率提升至 89%, 试点期间带动区域顾客平均停留时长增加 15%, 直接拉动锅具品类销量提升 12%。

次元空间网络科技有限公司 - 产品实习生

2025.06-2025.07

建筑规范智能助手: 为了解决建筑行业规范文档查阅繁琐、检索效率低下的痛点, 我通过深度访谈确立差异化定位, 主导清洗近百份规范完成了 3万条 条文的结构化索引与知识图谱构建, 并结合AgentRAG设计了语义增强混合检索; 该方案有效提升了领域知识的获取效率, 将检索准确率大幅提升至 89%, 召回率提升 36%。

项目经历

C端建筑自由职业者平台"Giggo"

2024.09-2025.01

全栈落地: 针对建筑私活市场信任缺失痛点, 构建基于“作品画像智能匹配”与“分阶段担保交付”的信任模型; 采用线条漫画 UI 风格建立独特视觉识别度; 利用 Figma 与 Cursor 完成全流程 MVP 的设计与前后端开发。

校园经历

上海观轶教育科技有限公司 - 设计助教兼职

2025.07-2026.01

软件辅导: 负责辅导 Blender, Figma, Rhino, TouchDesigner, Arduino 等设计与交互软件。

圭禾文化传媒有限公司[天津大学创业团队] - 产品合伙人

2023.11-2025.05

城市文旅游戏化小程序: 策划 OMO 游戏化模式与交互流程; 主导体验调研并基于 30+ 份问卷反馈进行可用性测试优化; 产品于天津试点, 任务完成率超 80%。

爆款文创IP孵化

2025.10

产品策划与营销: 用互联网思维重新演绎校训, 打造年轻人真正愿意买单的文创产品; 0 投流推动内容自传播, 小红书自然出圈, 单品销量破 1000+。