

薛鼎

产品经理 × 视觉设计师

男 · 39 岁 · 136 8162 5396 · xandd01@qq.com · 上海 · 17 年工作经验

求职意向：产品经理（B 端 SaaS / AI workflows 方向） · 期望薪资：30—35K · 期望城市：上海

核心优势 CORE STRENGTHS

- 复合能力栈，转岗而非转行。**17 年视觉与美术训练 → 互联网视觉设计 → B 端 SaaS 产品经理。既能判断「好不好看」，也能判断「能不能做」，在需求与实现之间几乎无转译损耗。
- AI workflow 是核心生产力，不是加分项。**以 Cursor + Figma 建立「需求 → 可交互原型 → PRD → 设计稿」的可运行链路，评审用真交互对齐而非文字描述；该流程已在 CTO 推动下向整个项目组推行。
- B 端 SaaS 重构实战。**主导《剑琅联盟》管理模块重构，覆盖开单结账、价目表、提成与员工管理、团购核销、自助订单归档等门店核心作业链路。
- C 端规模化验证过的判断力。**参与《天天跳绳》游戏化改造，累计注册用户超 1 亿、最高日活 500 万、最高月流水 2000 万，公司规模由约 30 人扩展至近 100 人。
- 交付确定性。**可独立产出可点击的高保真原型、PRD 与交付级设计稿，研发拿到的是能直接开工的输入，不是需要二次解读的文档。

AI 产品 workflow AI WORKFLOW

从个人提效 → 团队可复用生产线

把「先做能跑的原型，再补文档」变成团队标准动作，用可点击的共识替代口头需求。

L1 设计环节提效

使用 AI 工具为设计环节建立提效流程，并承担设计师团队的分工统筹。

L2 产品全链路

用 Cursor 快速搭建可跑通的高保真 H5 交互原型，先评审对齐，再补齐 PRD 与交付级设计稿。需求评审从「读文档」变成「点原型」。

L3 组织级推广

在 CTO 建议下，将该 AI 产品 workflow 在整个项目组推行，沉淀为团队可复用的标准流程。

标准产出物：可交互 H5 原型 · PRD 文档 · Figma 设计稿 · 交互动效规范 · 流程与提示词规范

工作经历 EXPERIENCE

2026.02 — 至今 集勇信息科技（上海尊雅实业旗下） | 产品经理 × 视觉设计师

《剑琅联盟》SaaS 系统重构（前身《剑琅管家》），面向美业门店、具备营销获客特性的管理系统

- 以产品经理身份负责 SaaS 管理模块重构：梳理既有功能与门店真实作业动线，重新定义信息架构与任务流，把「能用的系统」推向「好用的系统」。
- 同时兼任视觉设计师，同步输出界面视觉与交互动效，让需求意图在设计环节不失真，省去产品与设计之间的二次转译。
- 建立并落地 AI 产品 workflow：Cursor 产出可跑通的高保真原型 → 评审对齐 → 补 PRD 与交付级设计稿；在 CTO 建议下向整个项目组推行。
- 已交付模块：开单结账、价目表（项目 / 产品 / 分组管理）、提成设置与员工管理、团购核销（抖音 / 美团双端）、自助订单归档。

2022.05 – 2025.10 上海微芒科技有限公司 | 资深原画设计师

《天天跳绳》AR 体感游戏平台 · 离职原因：项目因外力停更，公司大裁员

- 从零制定美术风格，在原有 APP 基础上搭建 AR 体感游戏平台，成为公司最主要的盈利渠道与流量抓手。
- 设计整套 IP 形象、交互场景与换装系统，推动产品从 2D 应用转型为 3D 游戏。
- 建立原画风格要求与产出流程；参与大量小游戏与游戏系统开发，覆盖角色、场景、道具、icon 全品类。
- 成果：累计注册用户超 1 亿，最高日活 500 万，最高月流水 2000 万；公司规模由约 30 人扩展至近 100 人。
- 参与原画人员招聘与团队协作规范建设。

2020.08 – 2022.05 上海仙峰网络科技有限公司 | 原画专家

《文明计划》欧美卡通 SLG · 离职原因：封控期间上海子公司整体裁员

- 项目组最早的原画，制定角色风格与设计规格，参与角色策划案讨论；同时承担场景与 UI 设计。
- 对接外包，建立制作标准与验收流程，负责反馈编写与作品归档。

2018.03 – 2020.05 宁波盛光天翼科技有限公司（上海分公司） | 原画组长

《Legend of ACE》出海 MOBA 手游 · 离职原因：疫情爆发，上游缩减投入大幅裁员

- 与制作人、主美共同议定美术风格；组建并管理原画组，安排工作日程、跟进与指导。
- 审核外包作品并对接至验收完成，保证交付品质与节奏。

2009 – 2018 早期经历 | 原画组长 / 资深原画师

- 2015.10–2018.03
- 上海迹域网络科技 · 原画组长 | 《求生之战》《饥饿星球》TPS 科幻写实；《求生之战》获 2018 TapTap 编辑推荐
- 2014.09–2015.09
- 深圳萌布玩数码科技（上海工作室） · 原画组长 | 负责美术外包部门管理与对接
- 2013.09–2014.09
- 上海第九城市信息技术 · 资深原画师 | 《奇迹归来》MMORPG 页游
- 2011.03–2013.09
- 宁波盛光天翼科技（上海分公司） · 原画组长 | 《天翼决》MOBA，因表现优异晋升组长
- 2010.01–2011.02
- 上海伟科软件 · 原画师 | 美资游戏美术外包，客户含育碧 / NCSoft / EA
- 2009.01–2009.12
- 南京火网科技 · 原画师 | 《梦境之城》MMORPG

技能矩阵 SKILLS

产品	需求梳理 · 信息架构 · 任务流设计 · PRD 撰写 · 需求评审与对齐 · B 端 SaaS 模块重构
设计	高保真原型 · 交互与动效 · UI 视觉 · 设计规范沉淀 · 设计团队统筹
AI	Cursor（原型与流程搭建） · Figma（设计到交付） · AI 图像 / 文本生成工具辅助产出 · AI 工作流设计、推广与培训
美术	角色 / 场景 / 道具 / icon · 欧美卡通、欧美写实、传统厚涂 · Blender 辅助场景原画 · 美术风格制定与外包验收
协作	与研发 / 美术 / 测试 / 外包多方协同 · 从 0 到 1 建流程 · 跨职能推进与向上沟通

教育经历 EDUCATION

2004–2008 南京艺术学院 · 动画设计 · 本科

作品与交付样例 PORTFOLIO

可在本站查看完整原型与 PRD

- 开单结账
- 归档自助订单
- 提成设置与员工管理
- 团购核销
- 价目表
- 游戏原画作品集

以上原型均由 AI 产品工作流产出：需求 → 可交互原型 → PRD → 设计稿

薛鼎 · 2026