

李佳蓓

电话：186-2838-7059 | 邮箱：jiabeilieee@foxmail.com

个人网站：doublelee.cn



教育经历

香港教育大学

2026.09 - 2027.08

Master of Arts in Science and Robotics Education 硕士 全日制

- 主修课程：AI in Science and Robotics Education, Engineering and Programming for School Science and Robotics, Assessment in Science and Robotics Education
- 担任学生代表与 Student Helper，代表班级参与课程相关会议，收集并反馈学生的学习意见与建议；同时协助校园摄影等支持工作。

四川师范大学

2020.09 - 2024.06

教育技术学 本科 计算机科学学院 全日制

- 相关奖项：全国大学生计算机设计大赛三等奖、全国第六届大学生艺术展演活动优秀志愿者、校级优秀共青团员、校级优秀学生干部、校级三等奖学金、校级学术科技竞赛奖。
- 持有高中信息技术教师资格证、青少年人工智能辅导师证书。

项目经历

北京天文馆 | 硬件编程融合课程

2026.10 - 至今

课程研发

- 面向北京城市学校 3-6 年级学生，设计 7.5 小时编程硬件融合天文科普课程，每班 20 余名学生，3 人为一小组协作完成项目。
- 选用 micro:bit V2 与扩展板，设计电机、舵机、传感器与望远镜、探测仪等实体作品的互动方案，将静态手作转化为可控制、可展示的项目成果。
- 独立负责课程结构、活动设计与课件/文档开发。与 3 位天文老师协作校准内容，后续将形成课件、课程文档与可参赛的学生作品方案。

个人网站 | 轻量账户系统开发

2026.08 - 至今

独立开发

- 使用 Codex、Gemini 等工具，以原生 HTML、CSS、JavaScript 完成个人网站从信息架构、视觉排版、响应式交互到 3D 内容展示的开发，网站已上线并支持真实用户

访问。

- 完成域名购买、DNS 解析、HTTPS 配置；接入 Supabase Auth 与 Database，实现邮箱验证、登录状态恢复、RLS 数据隔离和本地 JSONB 数据迁移/离线备份。
- 在开发中持续处理页面结构、交互和数据状态问题，形成从需求拆解、实现、验证到迭代的完整实践。

EvoTavern Hackathon | AI 互动内容平台

2026.09 - 2026.09

- 4 人团队探索 “AI 生成互动内容 + 内容分发” 方向。项目网站：beeplay.top。
- 个人角色「产品」。定义 MVP：用户通过一句话生成轻量互动内容并发布；其他用户可在信息流中浏览、体验，并进行转发、关注、收藏和评论。参与产品方案和 PRD 的梳理。项目完成 60+ 用户登录测试。
- 个人角色「UI/前端设计」，前端代码提交于团队 GitHub 仓库分支，UI 可见作品集。

个人 AI Agent 项目 | 求职机会监测与能力雷达

2026.10 - 至今

- 设计面向个人求职的公开信息监测流程，覆盖目标公司官网、官方招聘页和公开招聘公众号；后续按用户授权接入需登录渠道。
- 建立岗位去重、官方链接验证、失效过滤、截止日标记与暂定匹配评分规则；以方向契合、可实习性、公司匹配、AI / 教育相关度等维度排序。
- 设定工作日定时扫描、日报、临期高匹配岗位提醒和每周市场与能力雷达；项目处于早期运行与迭代阶段，后续补充日报样例和反馈效果。

SAVUS

2022.12 - 2023.06

运营策划

- 公众号**排版设计与运营**。负责公众号日常运营，使用秀米完成排版与编辑 30 余次；最高浏览量达 3400+，账号运营 2 个月从 0 增长至 1500+ 粉丝；沟通同类型公众号及知识科普账号，合作方案一次性通过率达 90%。
- 小红书**内容运营**。熟悉小红书流量池机制，发布笔记 30 余篇；最高单篇获赞与收藏增长 150%，个人账号最高浏览量达 1.7 万+。

工作经历

猿编程 | 北京猿力科技有限公司

2024.07 - 2025.11

编程教研 课程内容研究院

项目 1：在线双师课程研发

- **课程本身的制作**。面向 6-10 岁学生进行从 0 到 1 的 Python 课程搭建，历时 6 个月，独立完成 10 节课程研发（4 节硬件课、6 节软件课）；熟悉从课程目标评审到课

后班主任答疑的完整流程，课程最终以 Keynote 形式呈现。

- 代表课：《龙舟机器人》。围绕声音传感器设计编程与硬件融合学习活动，负责从课程设计、课程随材制作到课程视频拍摄的全流程，帮助学生理解传感器输入、程序控制与硬件反馈之间的关系。
- **课程覆盖与效果。** 所负责课程每期覆盖学生 1000+；该期课程续报率和完课率均高于内部基准线。
- **AI 工具辅助课程研发。** 使用即梦等工具生成图片、视频辅助课件制作；使用 GPT、豆包等工具生成教案辅助课程目标确立；使用通义等工具提升会议效率。
- **相关物料的制作。** 使用 AI 工具生成代码题正则并应用于课堂题目；使用剪映制作、剪辑视频，讲解直播课中不易描述的硬件原理；使用ps进行随材（手册）的制作。
- **典型跨部门协作：**定制互动题落地。针对直播课中硬件原理难以仅靠口头讲解说明的问题，结合课程目标提出定制互动题需求；独立与产研、开发方沟通需求逻辑与呈现方式，通过“IDE + 舞台区”联动呈现代码运行与硬件反馈，辅助学生理解课程内容。后续通过课前测课、每周跟课、主讲教师沟通及学生课堂表现持续收集反馈，并据此调整工程文件或课程设计。
- **日常行课维护。** 课前传课测课、每周跟课，保障行课正常运行、无教学事故；与当期主讲老师沟通，依据每期学生特点修改工程文件或课程设计；参与组内其他成员课件评审，共同促进产品迭代优化。
- 将课程研发、测试、上线后的课堂反馈串成**迭代闭环**：通过传课测课、跟课和讲师反馈定位问题，再回流至工程文件、互动题或课程设计调整。
- 其他临时工作。线下参与服贸会，为家长介绍、演示课程产品；参与实际硬件调研，观察学生的真实搭建情况，为硬件课程迭代收集数据。

项目 2：线下公立小学跟课

- 2024-2025 年春季学期，在北京市航天图强小学跟课共 16 次；学生在微机教室学习线上课程，教研人员观察、记录学生行为，以支持课程改进。
- 负责教研人员排期与信息同步、讲师对接和现场执行；参与项目复盘并跟进解决方案，将观察到的学生正面反馈设计点沉淀并延续至后续课程设计中。

实习经历

作业帮教育科技有限公司

2024.01 - 2024.03

编程教研 教学教研部

- 使用 Scratch 开发 AI 课、专业拓展课共 4 节，设计工程文件，完成课件及相关物料制作，并对课程内容与呈现效果负责。
- 参与文档沉淀和跨部门协作，熟悉课程产品生产流程。

- 负责新媒体平台日常运营维护，与主讲老师沟通，确保每周发布内容与教学计划同步。
- 研究目标学生群体特点，针对其认知水平和兴趣点，对 10 余个工程文件进行适应性修改和优化。

四川焱飞科技有限公司 | 成都市迎宾路小学

2024.03 - 2026.06

信息技术教师

- 熟悉 2022 版《义务教育信息科技课程标准》，面向 3-6 年级使用 Python、Scratch 开展教学；每周 4 节课，共计 40 节。
- 按学校要求带领学生参加全国青少年信息素养大赛；支持学校行政和摄影工作，并独立使用秀米完成学校公众号文章排版。

成都市玉林小学

2023.02 - 2023.06

信息技术教师

- 依据学生基础和特点，完成电子教案与课件 20 余个，所授内容获优秀教案。
- 面向四、五年级开展 Scratch、3D One 教学；每周 4 节课，共计 48 节。
- 组织班会等活动 10 余次；使用 Premiere Pro、剪映等工具制作毕业纪念视频 5 份，并在校级活动中完成摄影、撰稿 10 余次，为学校公众号运营提供支持。

核心技能

- 教育产品与课程研发**：课程目标设计、Python / Scratch / micro:bit 教学活动设计、课件与随材制作、课堂观察、课程迭代、教研协作。
- 智能硬件与场景设计**：具备 Python、Scratch、micro:bit 教学与项目设计经验，能将传感器、程序控制与实体作品连接为可体验、可验证的互动场景。
- 产品与用户视角**：有需求梳理、基础 PRD、交互思考、用户反馈收集与跨团队推进经验；能从场景问题到方案、测试与迭代形成闭环。
- AI 与轻量开发**：使用 Codex、Gemini、GPT 等 AI 工具辅助产品与内容开发；掌握 HTML、CSS、原生 JavaScript、Supabase Auth/Database，独立完成可访问网站及账户系统。
- 内容与多媒体**：Keynote、秀米、剪映、Premiere Pro、摄影、视频拍摄与剪辑。