

# Portfolio

张新倩 2026UX作品集

Hello!



联系方式

Phone: 17685587780  
Email: xinqian\_zhang@163.com

教育经历

2024.09 – 至今 | 南京大学 | 建筑学 (硕士)  
GPA 4.44/5 专业前30%

2018.09 – 2023.06 | 青岛理工大学 | 建筑学 (本科)  
GPA 4.08/5 专业前15%

实习经历

2026.03 – 2026.07 | 深圳灵动时刻科技有限公司 (Vivix AI)  
AI产品设计实习生

2025.04 – 2025.12 | 南大院设计工作室  
建筑设计实习生

项目经历

Fizzz 角色驱动交互平台 (2026.03–2026.05)  
产品设计：主导 Web 端主界面重构及 iOS 端数字人创建链路优化

画布类互动内容创作产品 (2026.05–2026.07)  
Web端产品设计：负责全链路体验与底层逻辑重构，梳理复杂节点卡片逻辑

Echo 职场新人AI助手 (2026.01–2026.02)  
AI Coding：构建 MVP 产品，跑通 AI 逻辑验证与前端多维度反馈系统

自我评价

具备跨界思维，熟悉产品设计全流程，能将复杂业务需求转化为清晰逻辑架构。熟练将 AIGC 工具嵌入设计流，追求高效与高落地的设计交付。

专业技能

设计软件



Figma PS Ai ID Pr

AI 辅助



Cursor Codex Claude

语言水平

英语六级 (CET-6)  
具备良好的听说读写与沟通能力

校园经历

2024.09 – 2025.09 | 南大乡村工作站宣传部  
部长  
主导品牌策略与内容策划，统筹大型活动高质量落地。

# Fizzz

## 角色驱动的交互式内容平台

Fizzz 是一款主打 AI 陪伴与角色驱动的 UGC 交互式内容平台。它既是一个让用户与虚拟角色进行深度情感互动的消费场，也是一个让创作者可以从 0 到 1 捏脸、设定性格、构建专属 AI 角色的创作工具。

我的角色定位：产品设计实习生

项目参与周期：2026.03-05

核心工作：体验链路优化 / 多端适配设计



# 业务背景与痛点分析

产品初期移动端和网页端均聚焦消费者沉浸式体验。随着产品内容丰富，网页端定位从单纯体验转变为需要兼顾大量创作需求，因此需进行针对性重构。

## 01 / 业务重心转移



## 02 / 用户原声与核心问题

“刚进入首页不知道可以做什么……”

“看不懂探索页面是做什么的，点进去很迷茫。”

“开播体验感不强，不知道在哪设置。”

感觉个人主页部分有点混乱,没法很好的管理我的作品

### 🎯 定位模糊，信息过载

创作工具与内容消费功能混叠，旧版框架已无法兼容新增需求。

### 📈 认知与启动门槛过高

新创作者面对复杂界面不知从何开始，早期留存与转化流失严重。

## 03 / 核心设计目标

如何在破坏原有用户「沉浸式互动」体验的前提下，合理融入复杂的创作功能，降低创作者的启动门槛？

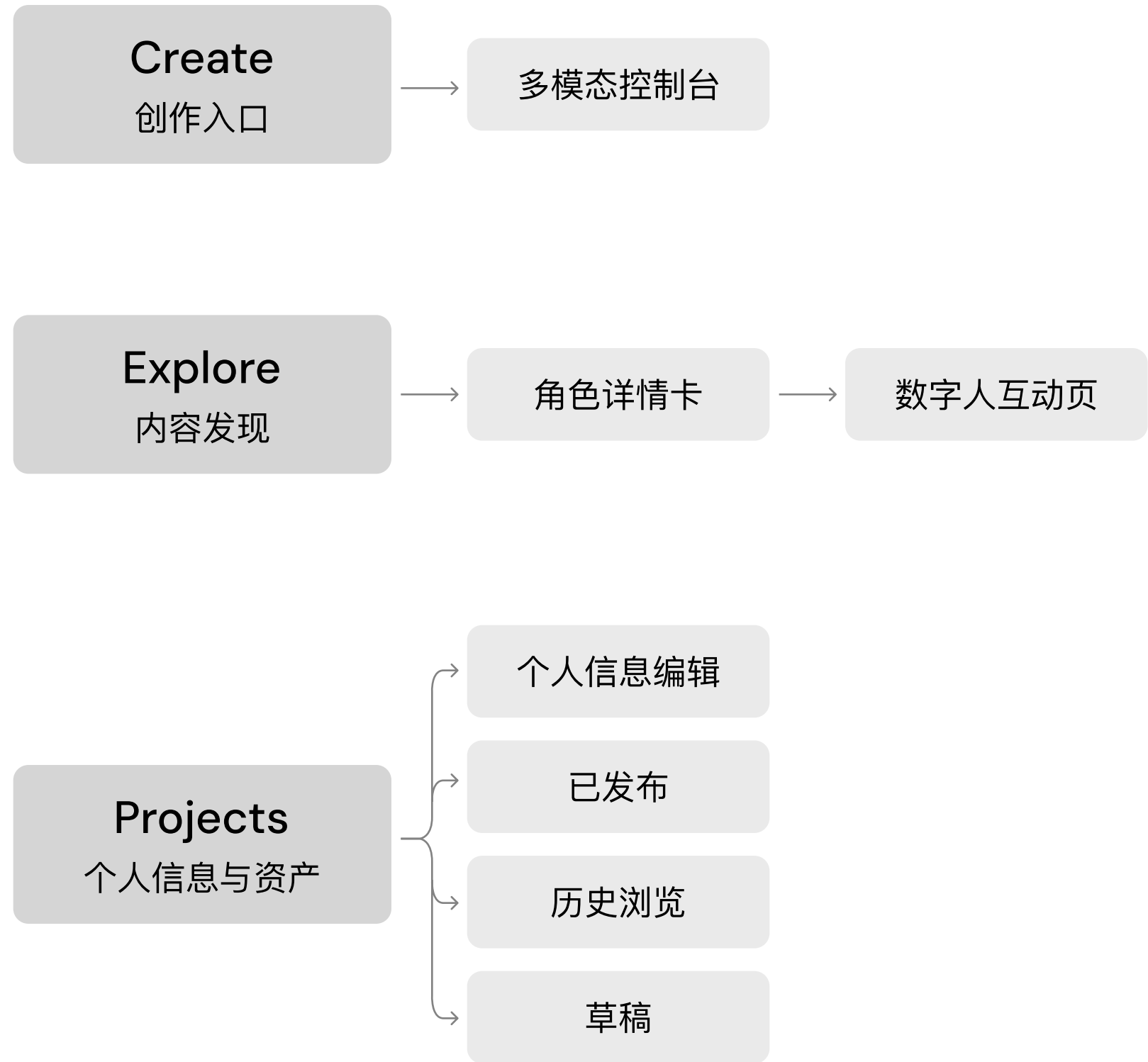
保留沉浸体验

融入创作功能

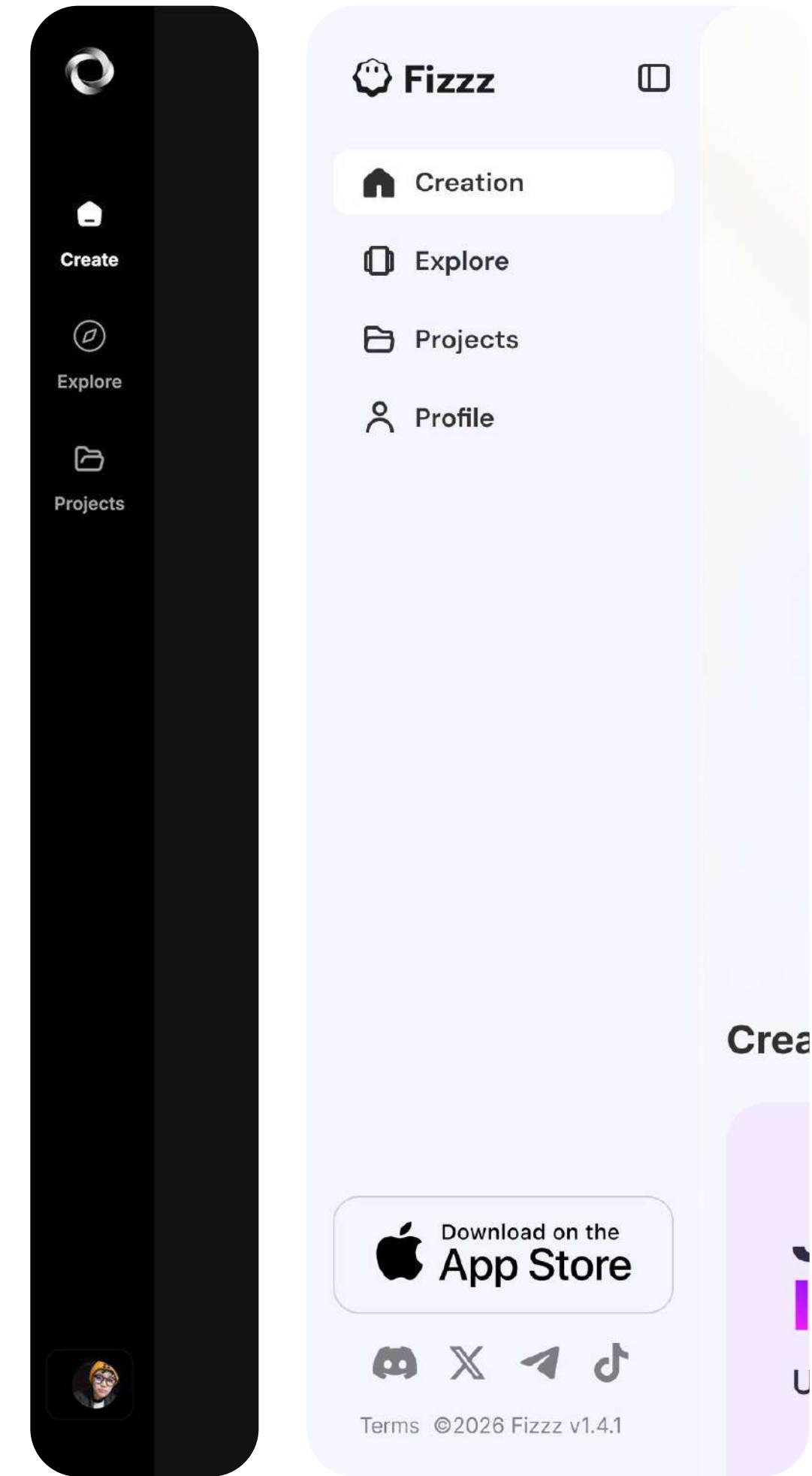
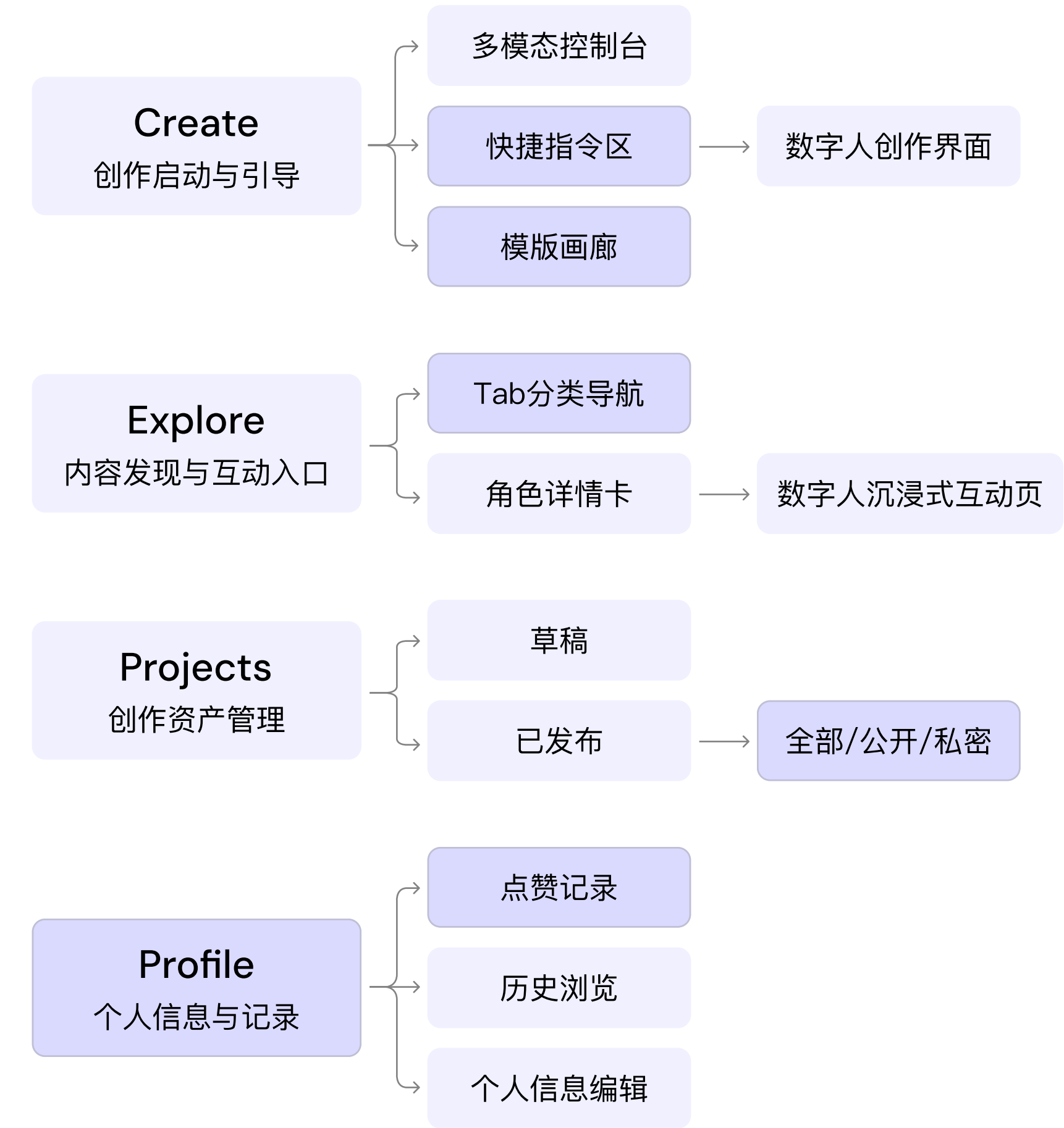
降低认知门槛

设计策略1: 信息架构的重组 | Information Architecture

BEFORE



AFTER



旧版将“个人消费互动”与“创作项目管理”混杂在同一层级，导致路径混乱  
主页缺少引导信息，用户无法快速理解产品可以做什么

将消费态与创作态的入口进行隔离，降低用户的  
认知负荷

# 设计策略1:

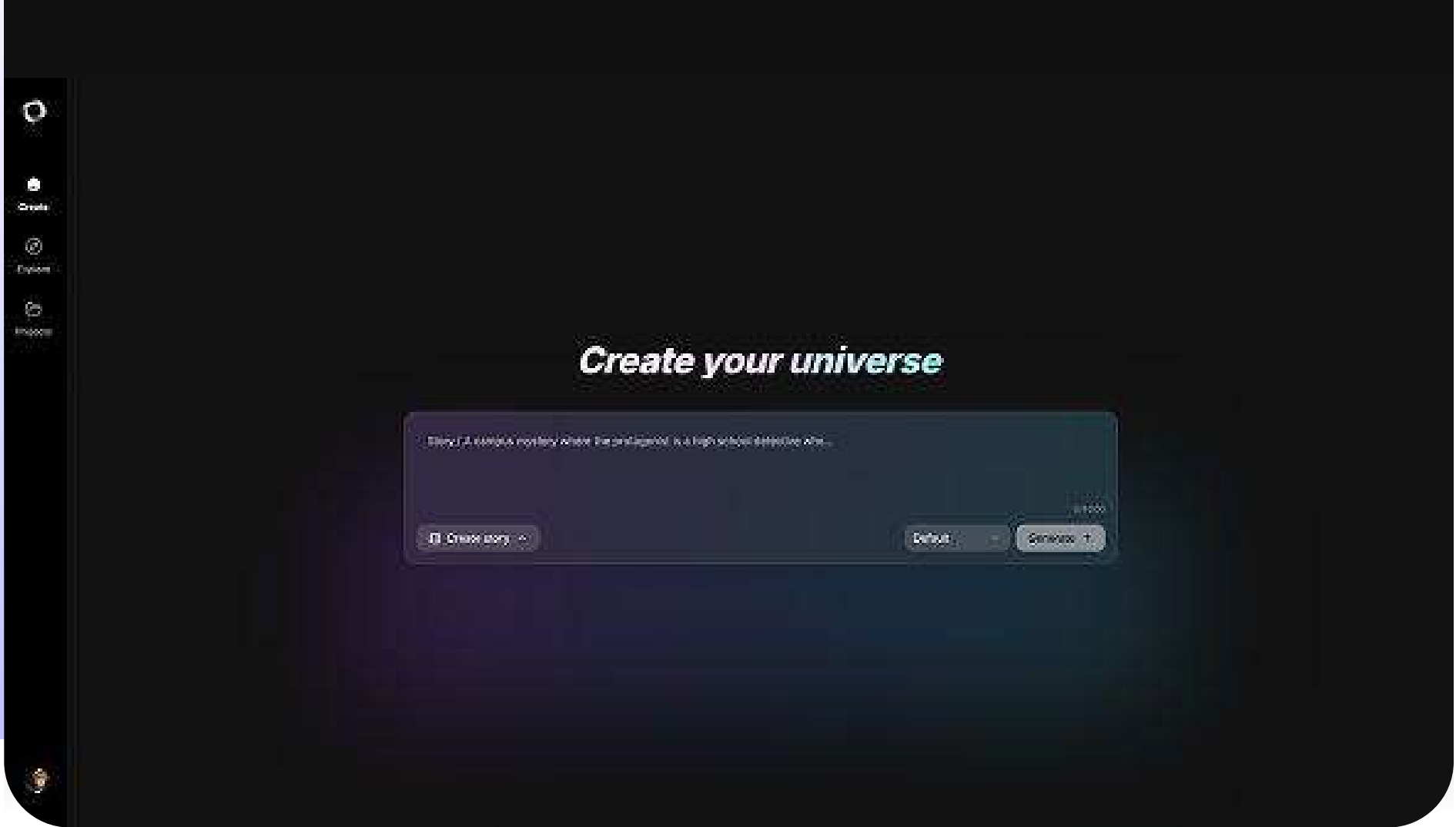
## 信息架构的重组 | 首页改版

旧版首页主要以中心输入框为核心，适合已经有明确创作目标的用户。但对于新用户来说，单独的输入框并不能帮助他们理解可以创作什么，也不能解释为什么要开始创作

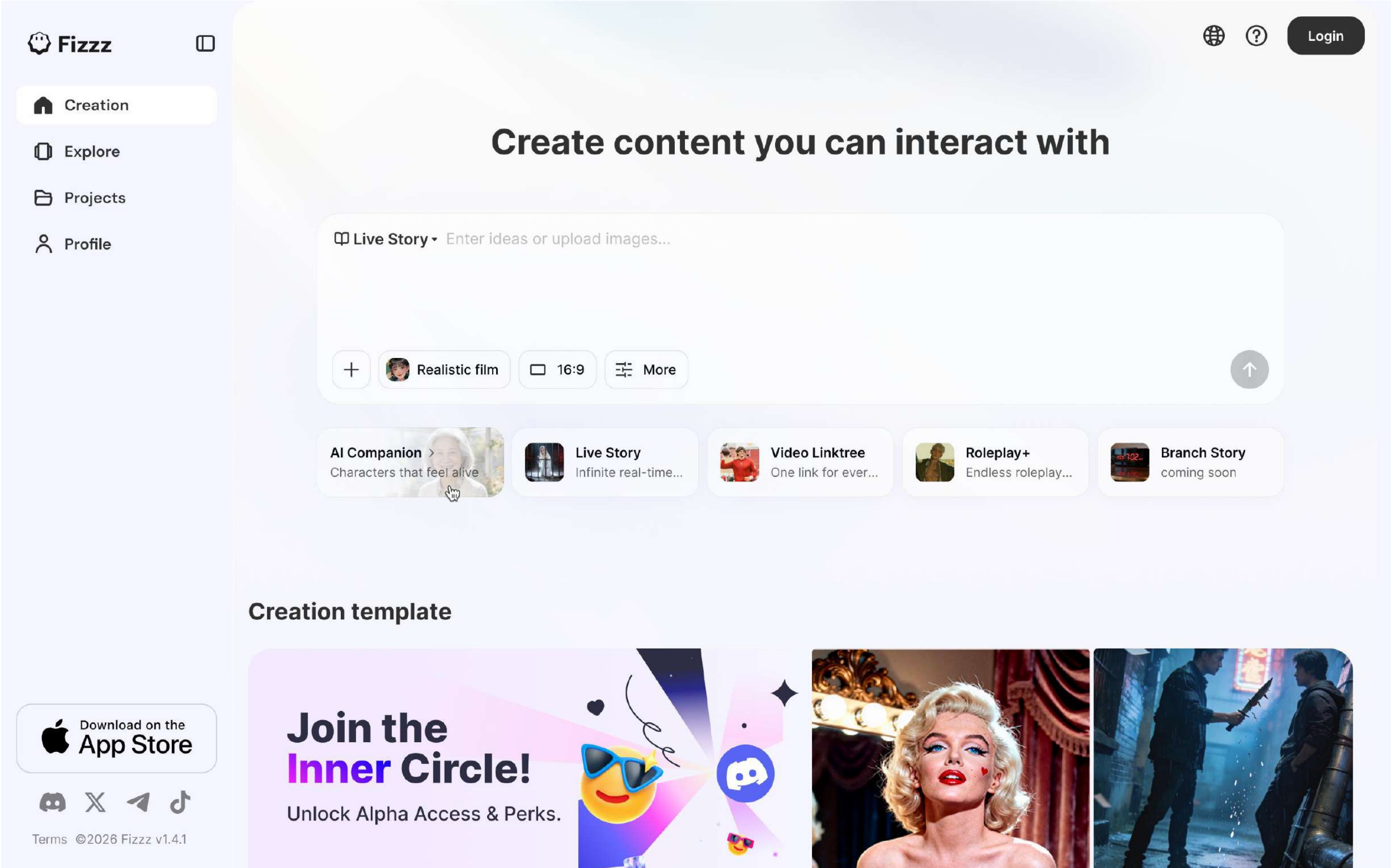
- 👤 刚进入首页不知道可以做什么？
- 👤 缺乏参考，不知道我可以用这个网站做成什么

👤 跟之前使用过的产品相比，主页很单薄

BEFORE



AFTER



### 下方加入快捷入口

提炼核心互动玩法并转化为快捷标签。在用户产生明确创作意图前，提供直观的一键式探索路径，用最低的交互成本引导用户体验产品核心

### 主页融入创作模板

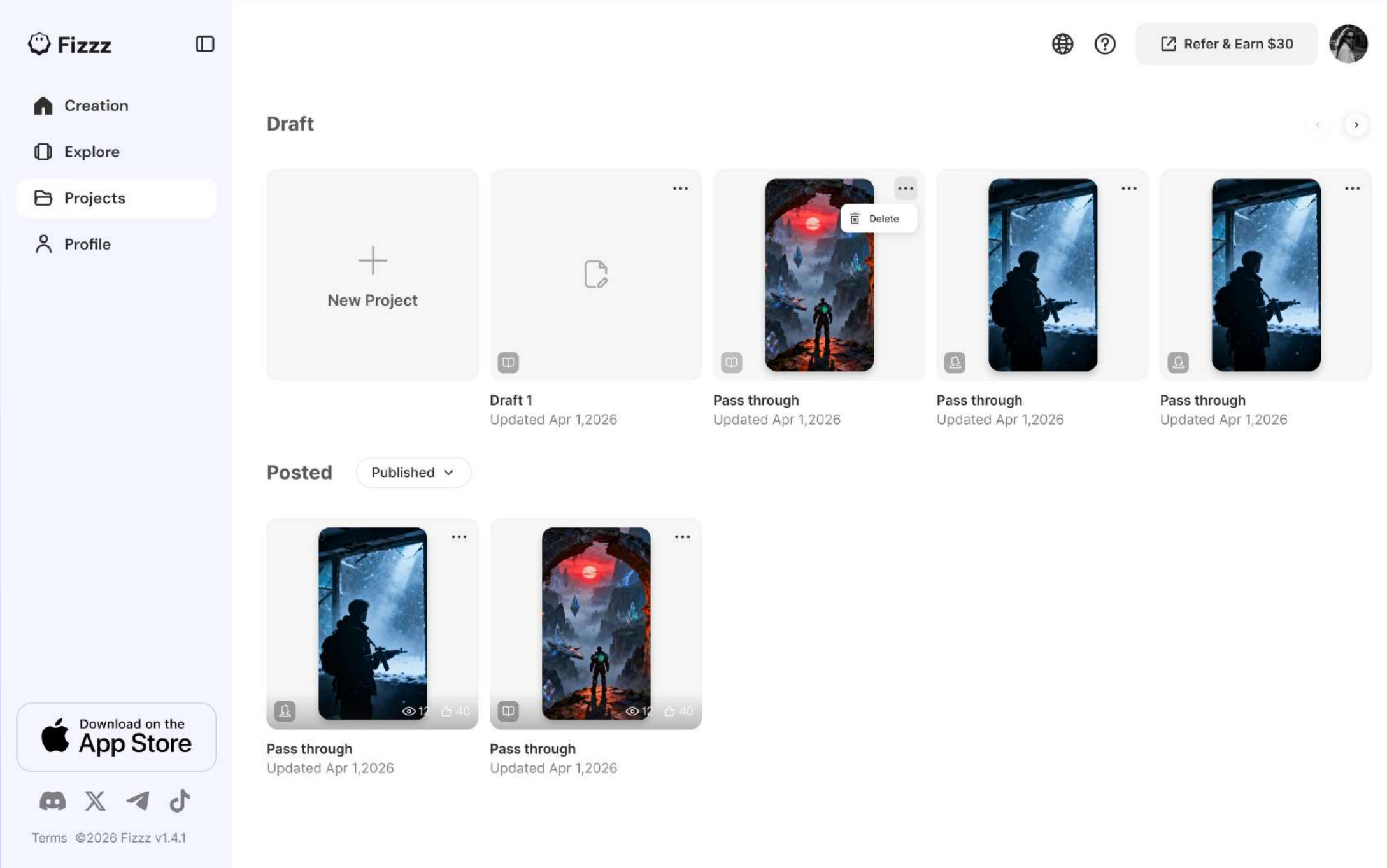
首页就不再只是一个功能入口，而是同时承担创作启动和灵感引导的作用

# 设计策略1: 信息架构的重组 | Projects与Profile页

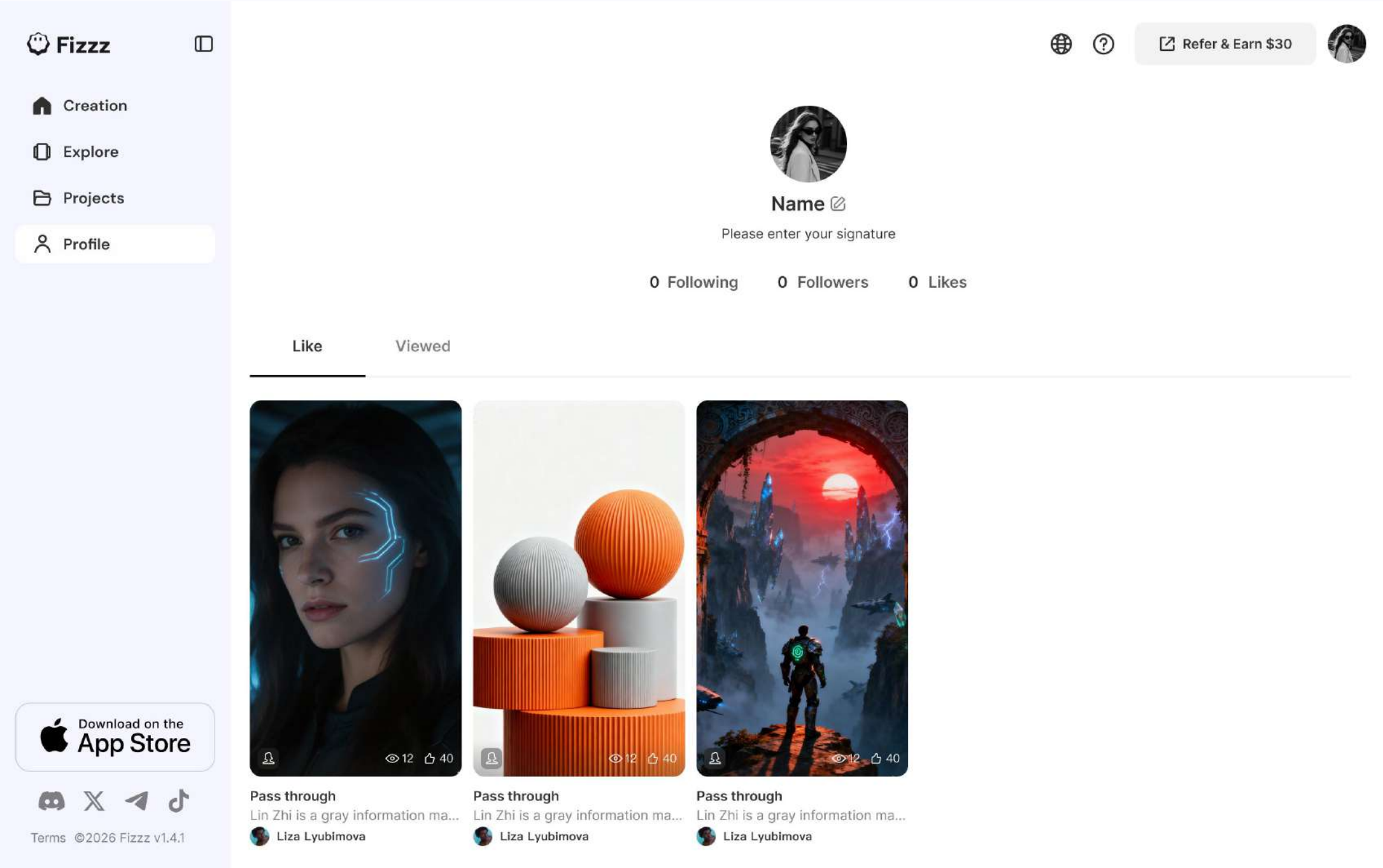
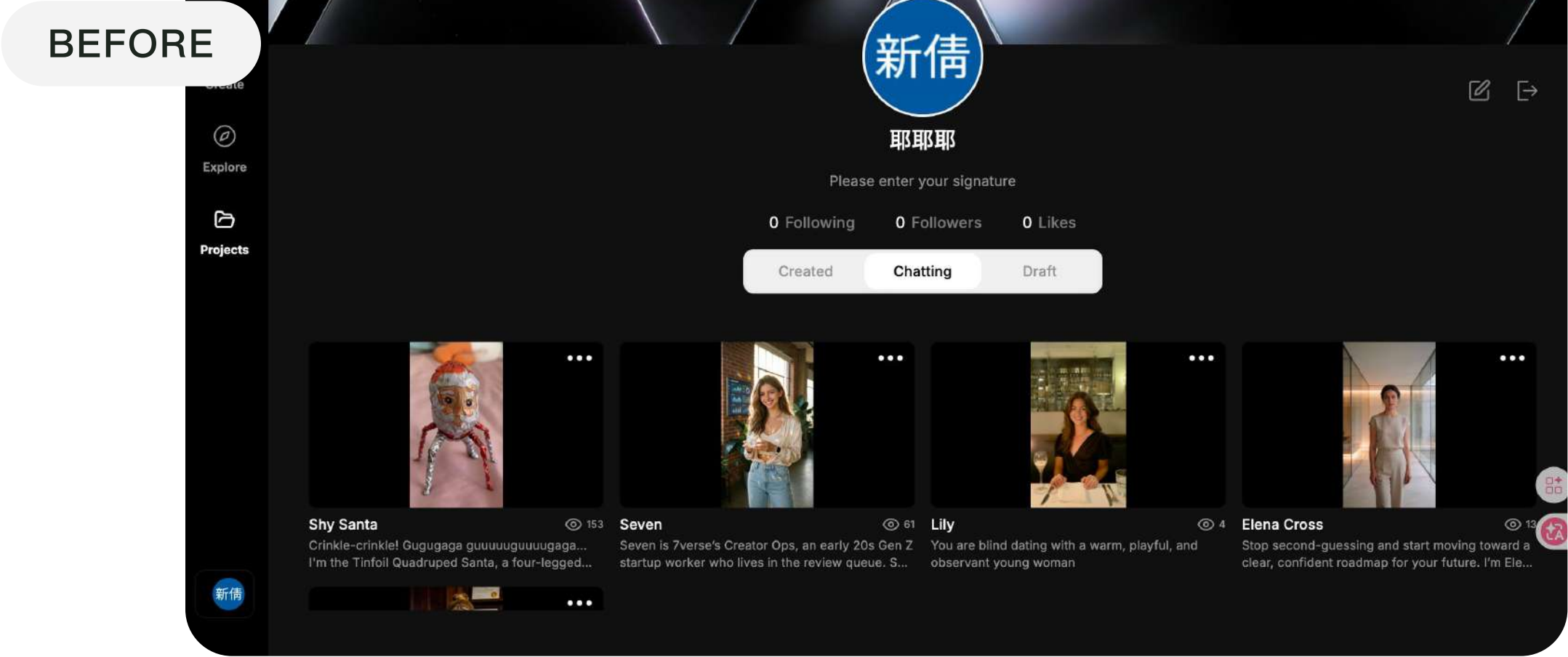
🤯 痛点:

- 01 Project 定位不清晰，用户不理解这里和 Profile 的区别
- 02 内容杂糅，不符合创作者的需求，更像社区
- 03 草稿和已发布路径间隔太远，联系太弱

AFTER



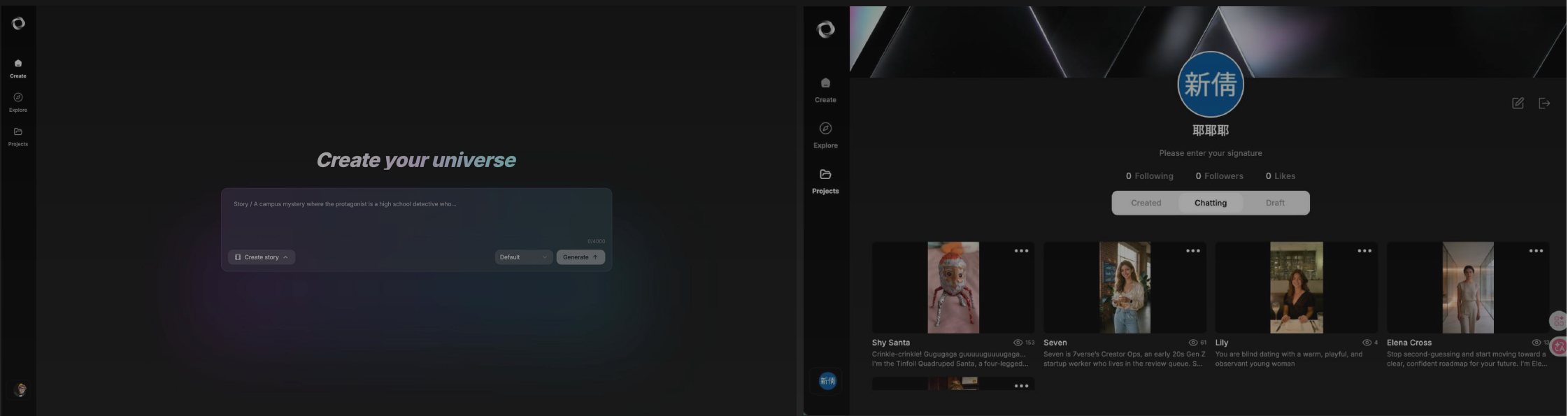
Projects 应该被定义为：创作者的生产资产管理空间。它不承担个人主页展示，也不承担消费记录展示，而是帮助用户管理自己创作过、编辑过、发布过的内容



Profile 应该被定义为：个人身份与消费记录空间。它和 Projects 的区别是：Projects 管理“我创作的内容”；Profile 展示“我是谁”和“我消费过什么”

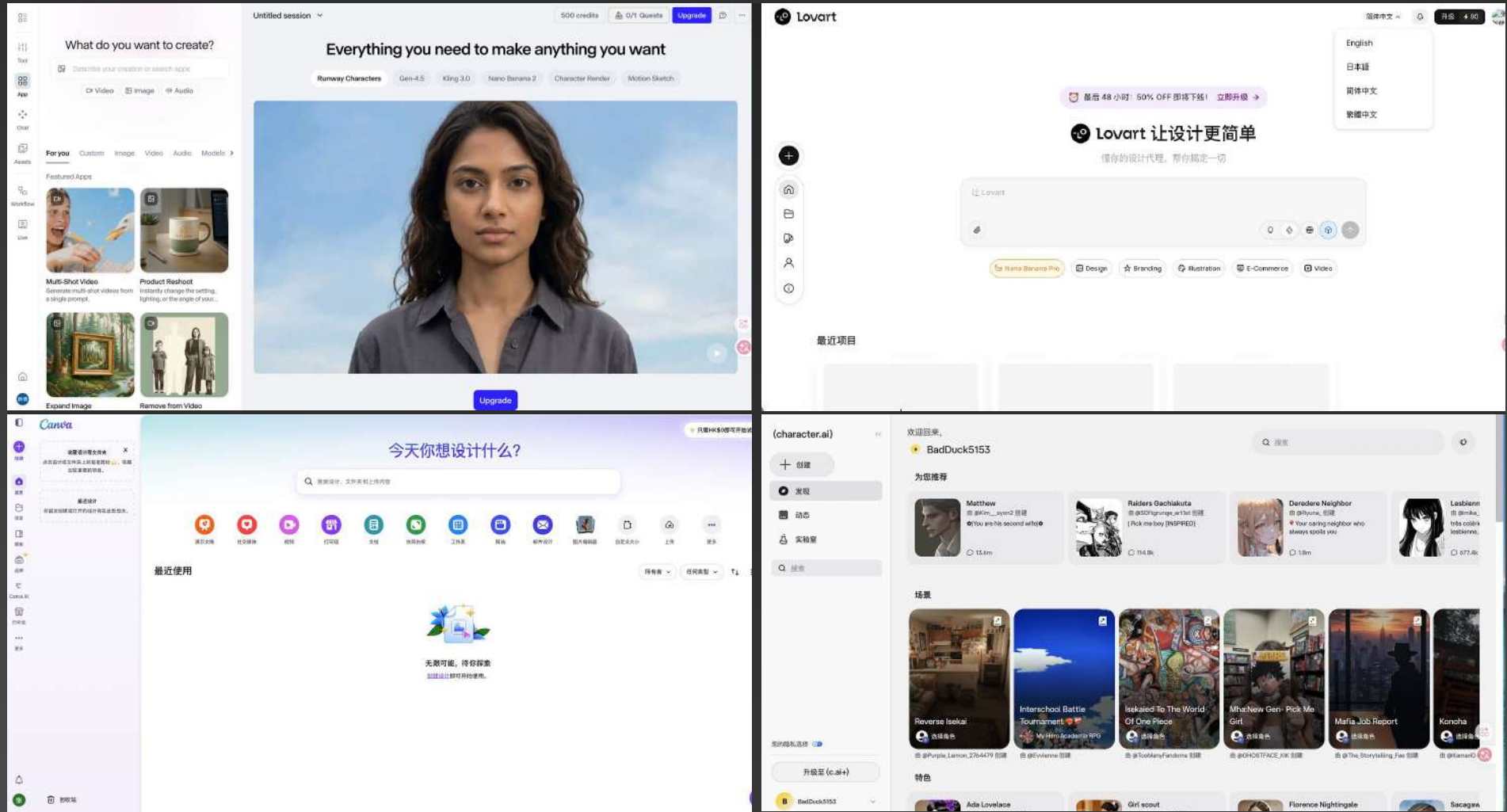
# 设计策略2: 视觉方向调整 | 将浅色作为第一视觉感受

BEFORE



旧版纯深色模式虽利于内容消费的沉浸感，但在承载高密度信息与复杂功能创作场景下，会导致极强的视觉压抑感，影响创作效率。

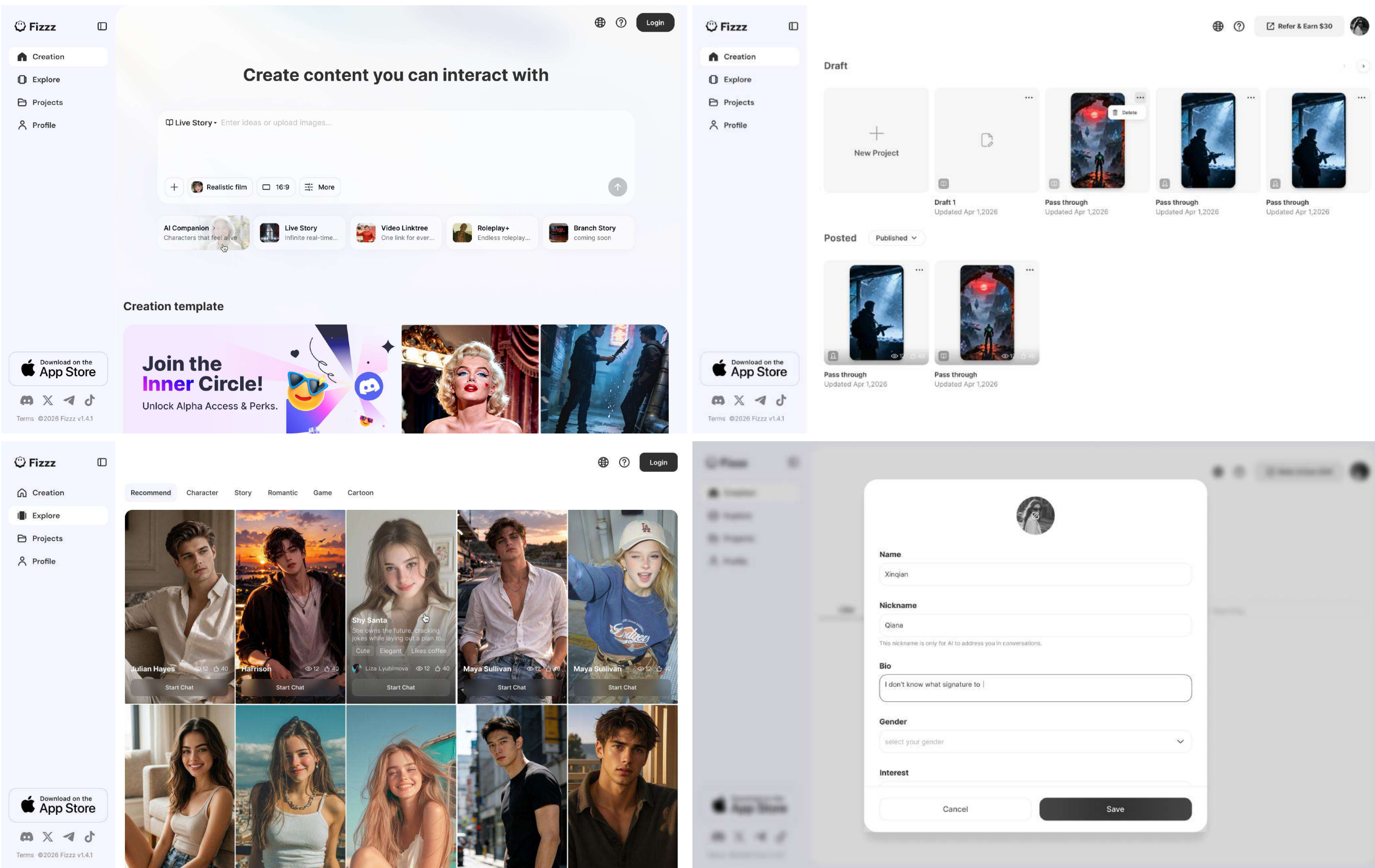
## 竞品分析



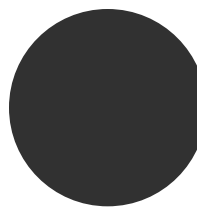
浅色界面更像一个工作台，能够更好地承载多种状态，它降低了页面的视觉压迫感，也让用户更容易把注意力放在内容、按钮和状态上。且通过调研发现，大多数工具类产品都采用浅色作为网页端的主要色调。

AFTER

结合竞品调研与业务定位的转化，推动 Web 端主界面的全局主色调由深转浅



#F5F5FF



#313131



#FFFFFF

利用浅色系更高的信息容纳度与对比度，清晰界定各个内容模块，使其更符合创作者工具的专业属性与视觉习惯

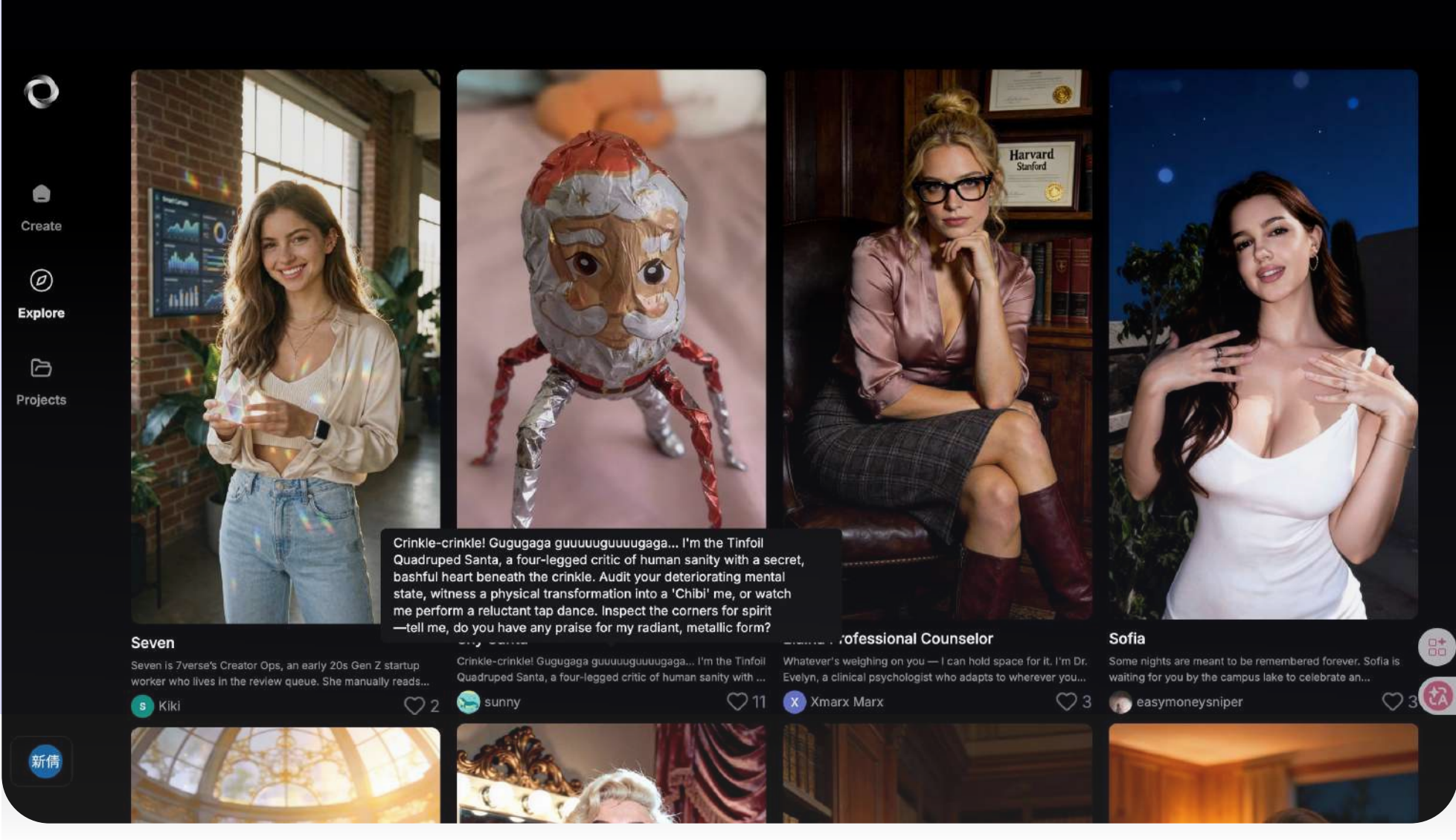
# 设计策略3: Explore板块的页面重构

原探索页缺乏有效的分类维度，且缺乏有效的文字引导，用户对卡片点进去会发生什么缺乏预期

不知道这个点进去是做什么的？

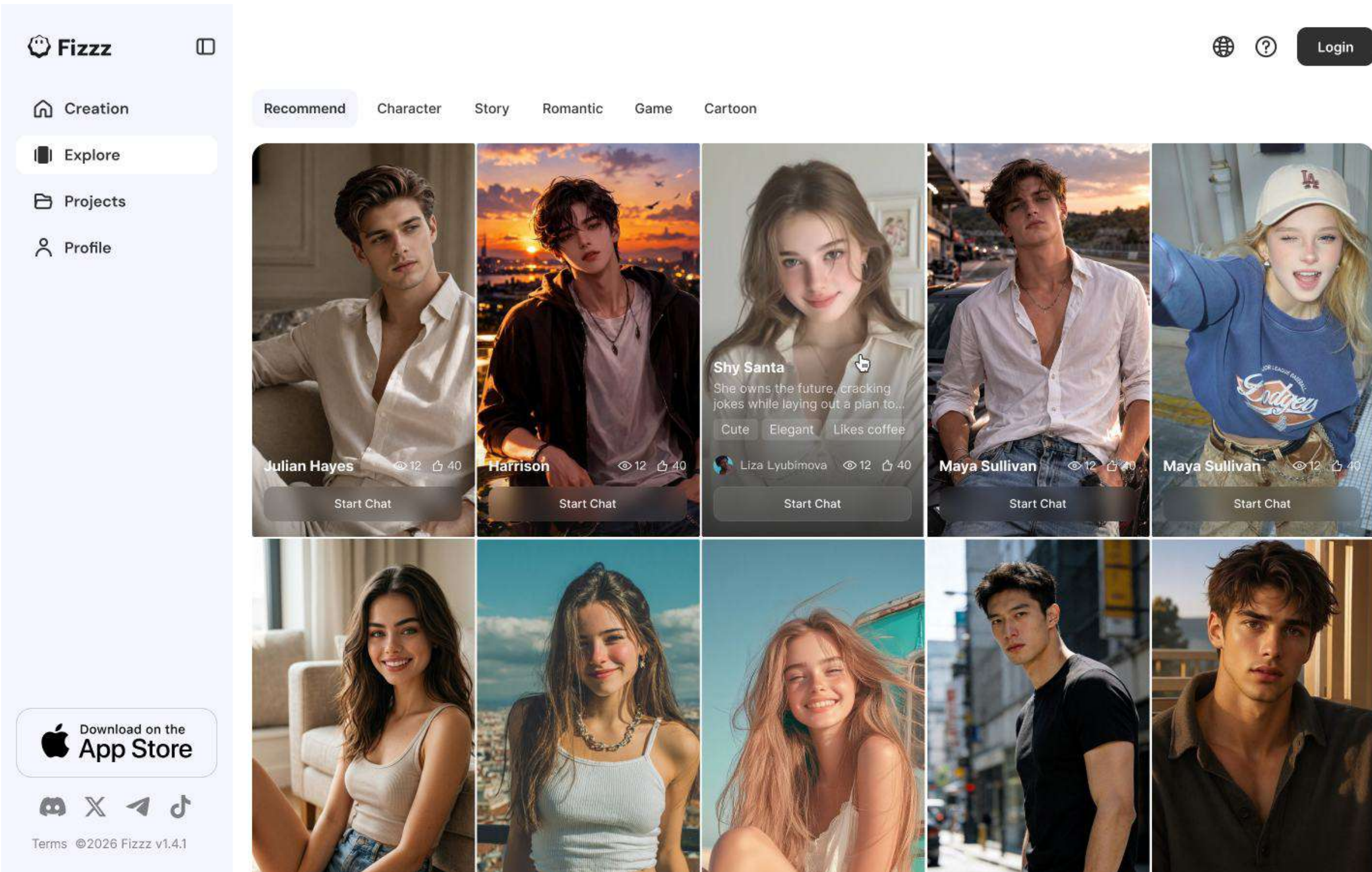
点开了几个都不是我想要的人物类型

不知道卡片竟然是可以互动的



BEFORE

AFTER

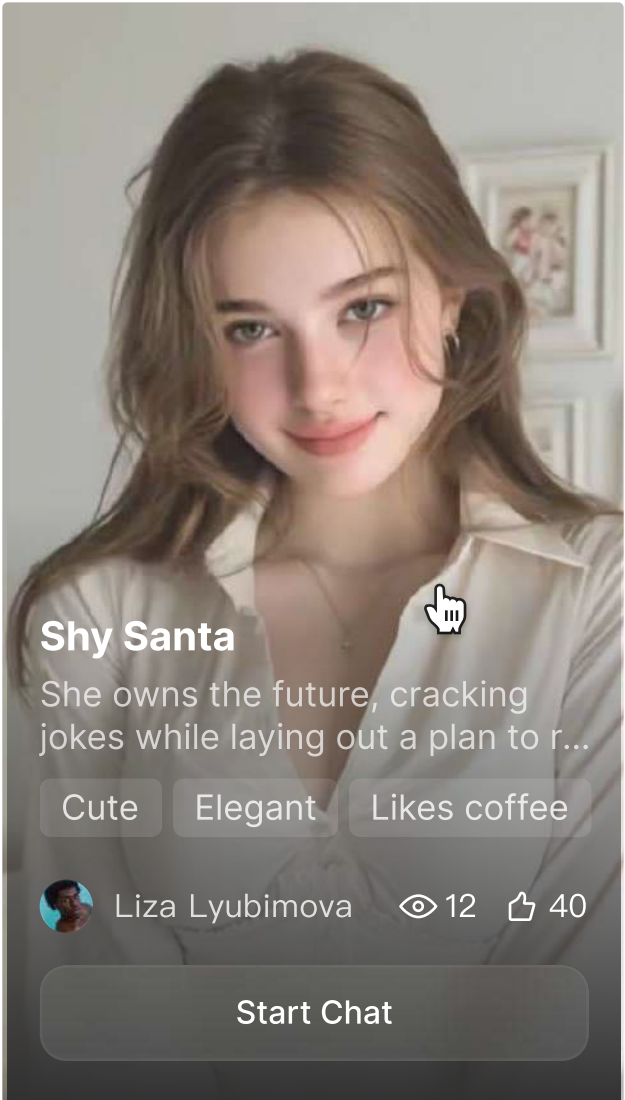


顶部引入 Tab 分类导航，提升内容检索效率

默认



Hover



核心资源卡片  
引入渐进式展露交互策略：

常态下极致收纳冗余文本，最大化还原角色的视觉张力

次级信息收拢至 Hover状态下触发展示，兼顾了界面的呼吸感与浏览的连贯性

增加“Start Chat”按钮，帮助用户明确互动预期

设计策略4:

数字人开播界面的页面重构



BEFORE



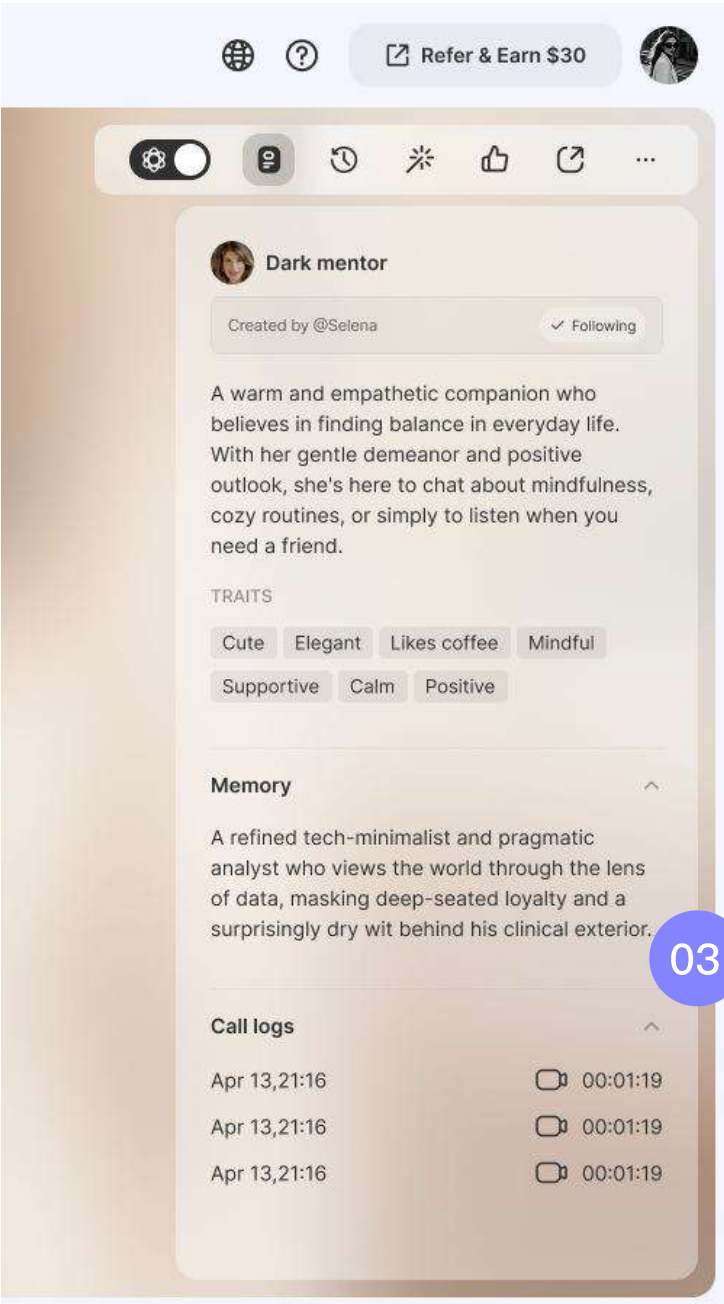
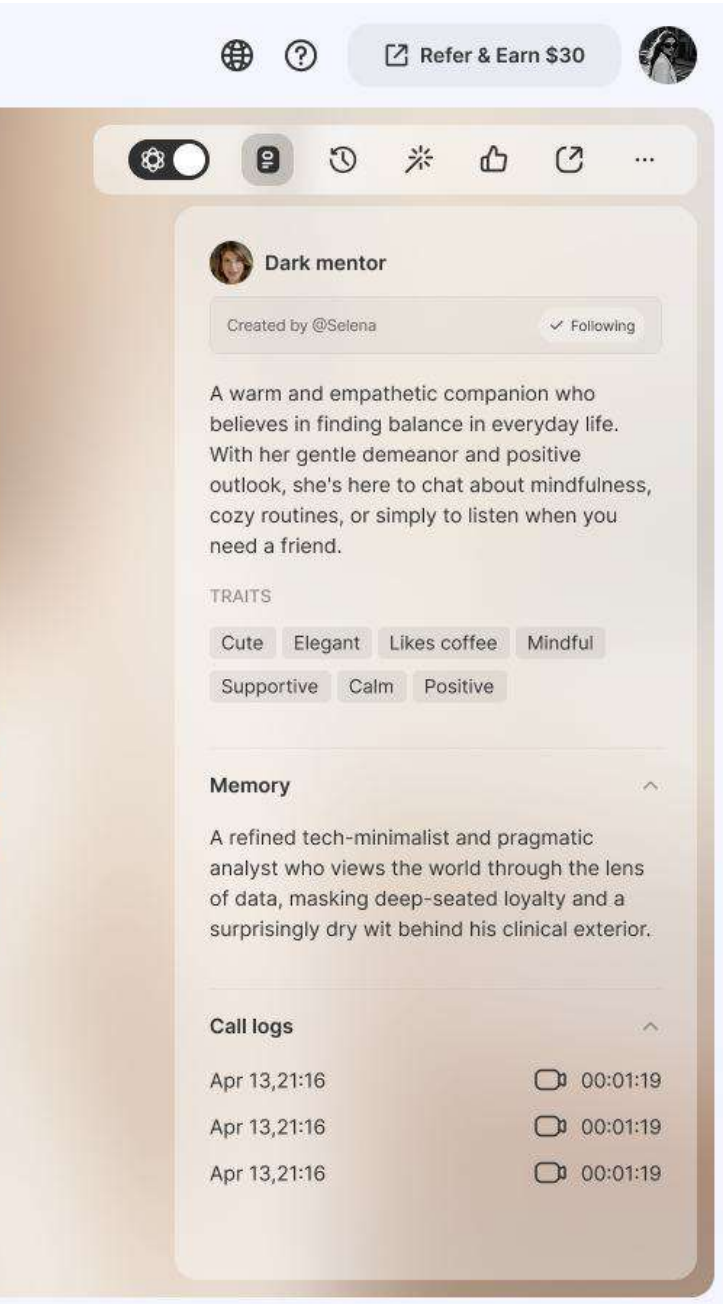
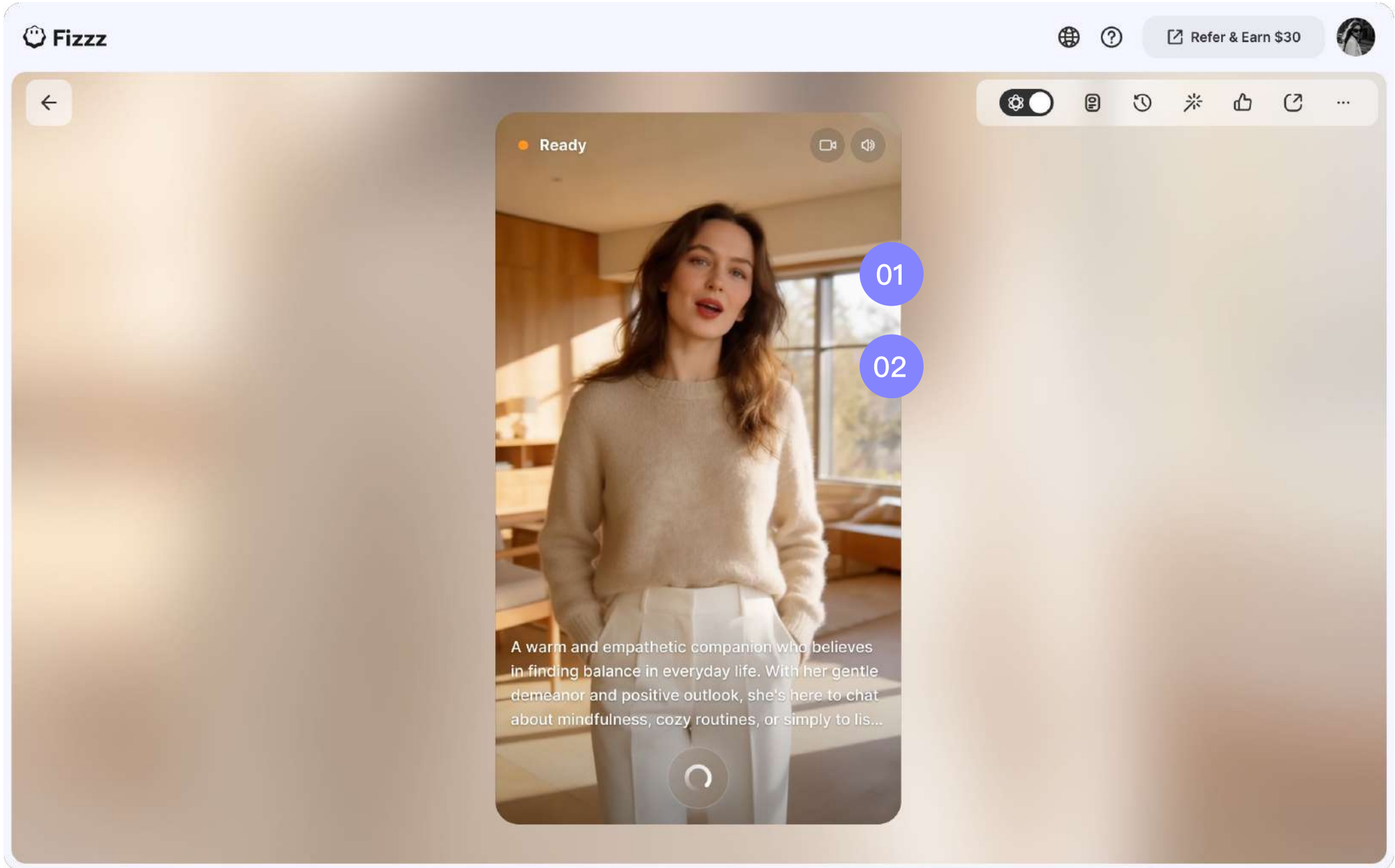
痛点:

- 01 组件排布散乱，严重破坏了与数字人互动的沉浸感
- 02 功能位置无序，用户无法有效寻找所需功能
- 03 随着点赞、历史记录等新功能的加入，原有布局已无法有效承载

AFTER

空间模块化：核心互动界面+右侧拓展面板

这种布局既保障了核心消费场景的沉浸体验，又为后续功能的拓展预留了充足的界面弹性空间。



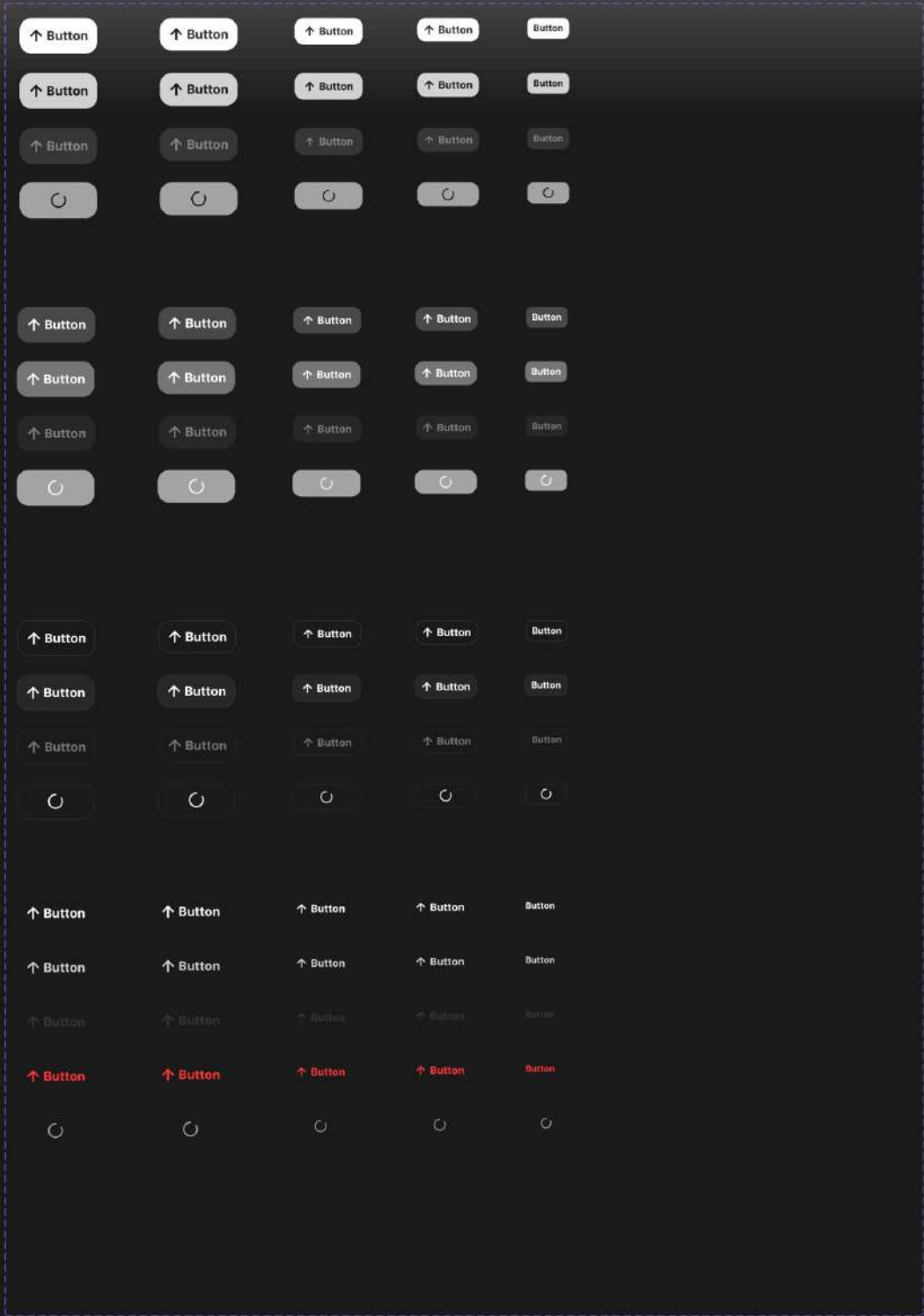
采用空间模块化设计思路，将关联度高的互动元素收纳进核心画面，确保视频主体始终占据视觉重心。

03

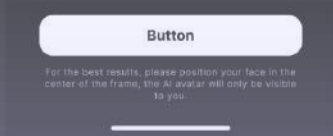
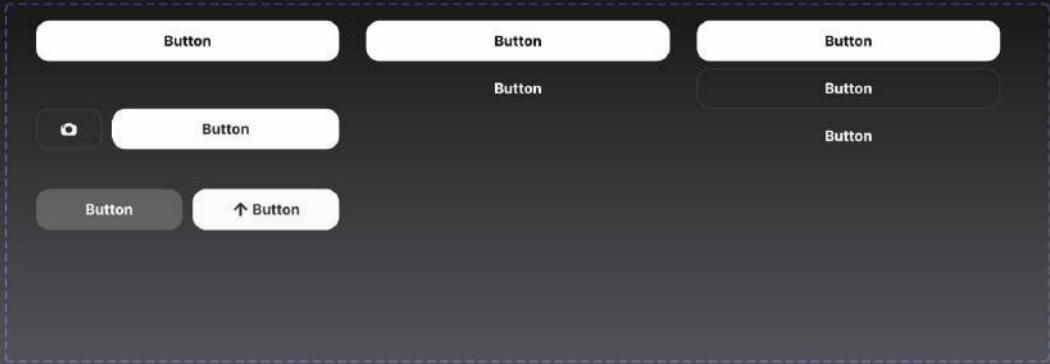
在右侧抽离出可收起的拓展面板 和工具栏，系统性地承载特质、记忆与历史日志

# 设计参与 设计组件库搭建

## 按钮 - 原子组件



## 按钮 - 按钮组合



## Basic Elements

## CornerRadius & Spacing 圆角 & 间距

通过引入 Figma 数字变量 (Number Variables) 协作方式, 提升产品视觉体验一致性。

Updated  
2026/03/18

POC  
Qian

## 1. Number Variables 是什么？

Figma 的 Number Variables 功能允许设计师为数字值的设计属性 (如尺寸、间距、圆角等)，创建可复用的变量。这样，设计师可以在多个设计元素中引用同一个变量，实现一致性和高效性。

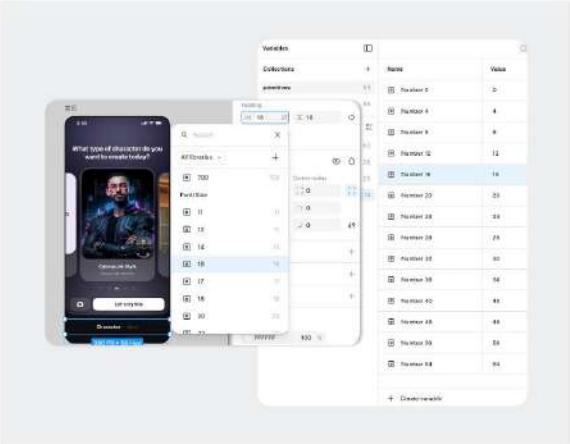
目前 Number Variables 可应用在特定的属性元素上：

- Text layers 文字层
- Corner radius 圆角半径
- Min & max width/height 最小 & 最大宽高/高度
- Padding & gap between Padding & 元素间距

更多关于 Variables 使用技巧和案例请参考 [Figma 官方指南](#)

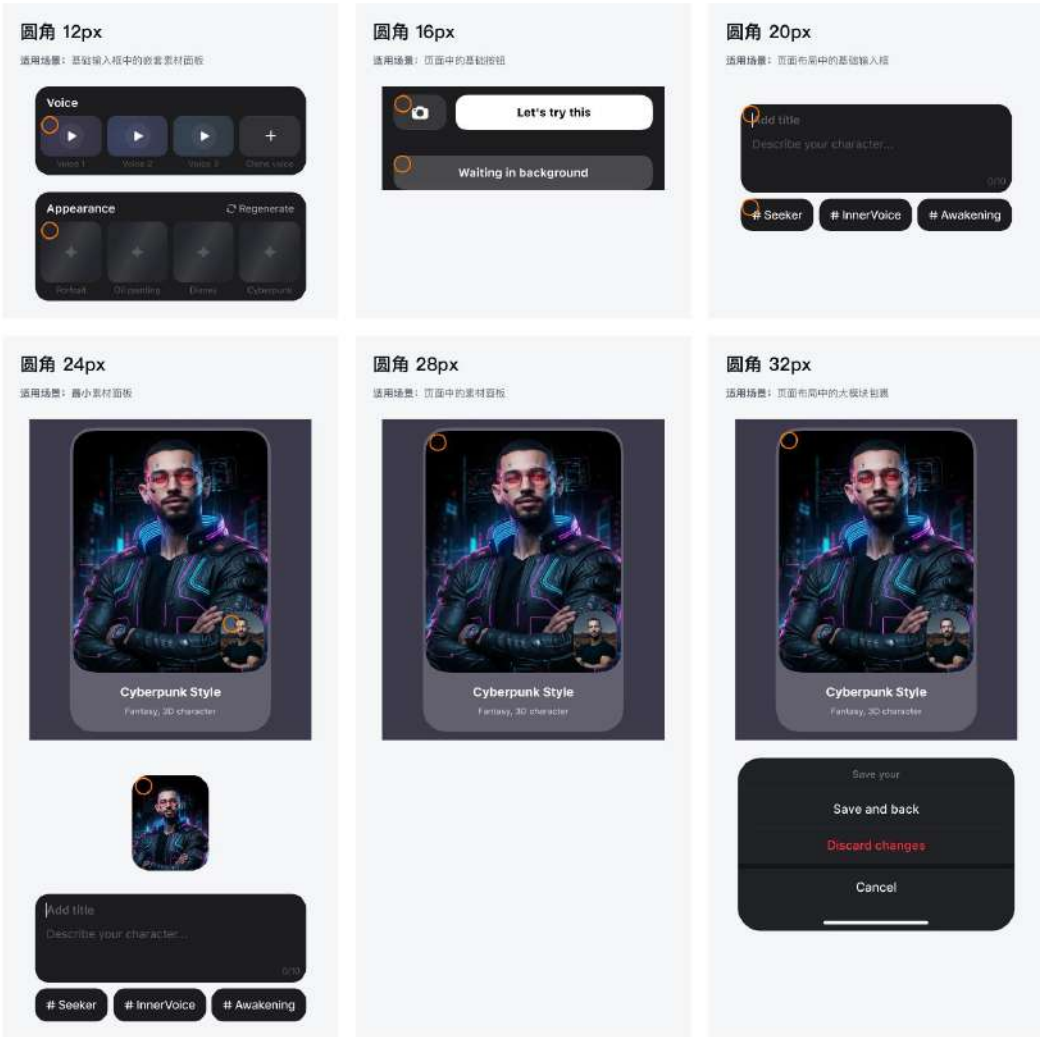
### 使用这套数字变量有什么价值？

- 提高效率：一次性定义变量，多处引用，避免重复劳动。
- 保持一致性：通过引用标准化的间距和圆角，可以在整个产品保持不同页面和功能中保持视觉风格的一致。
- 易于修改：当需要更新设计时，更新所有引用该变量的设计元素。
- 灵活性：在设计系统时 (譬如圆角半径 4 x 8px)，通过更新变量快速迭代设计。



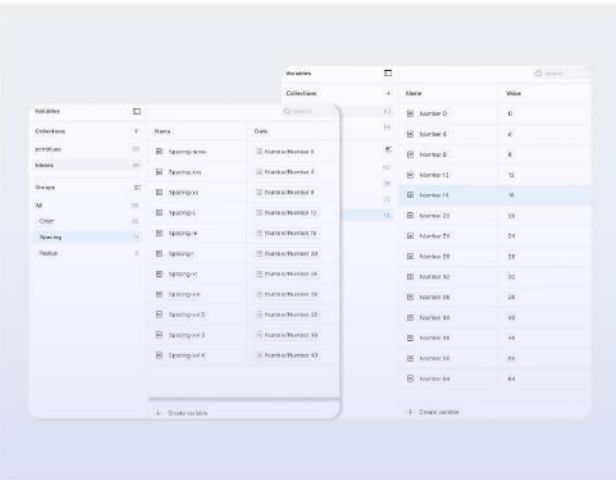
## 2. 圆角

根据场景的圆角需求，我们推荐使用以下的圆角值作为规范应用：



## 3. 间距

设计师在产品设计过程中，通过使用预定义的变量 (Variables) 来保持界面的一致性。这不仅在电子设计过程中，还确保了产品整体的视觉一致性。



## Action & Input

## Switch 开关

开关是用户界面的交互元素，用于触发特定的功能或操作。

Updated

2026/03/27

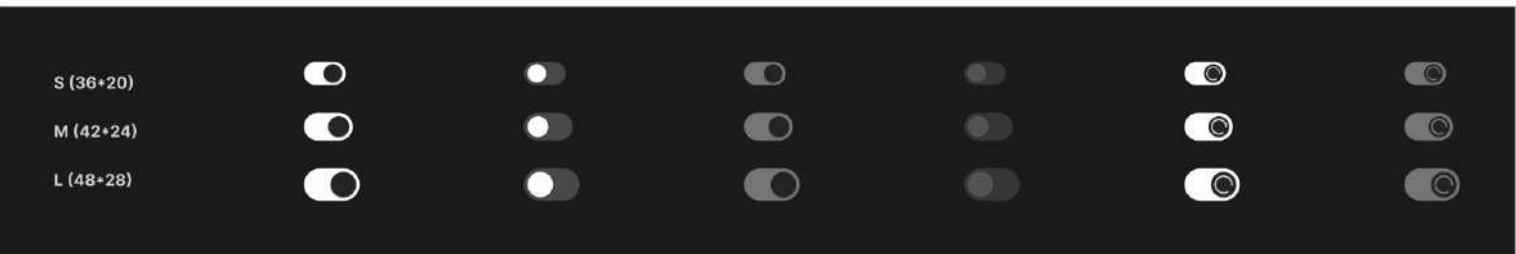
POC

Jelly

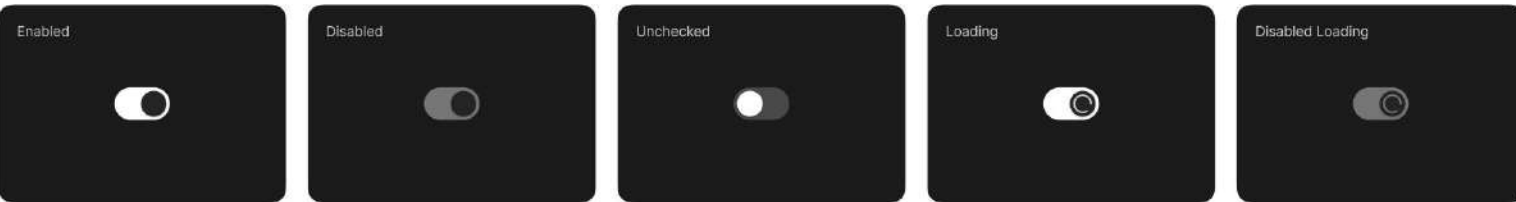
Designer

xinqian

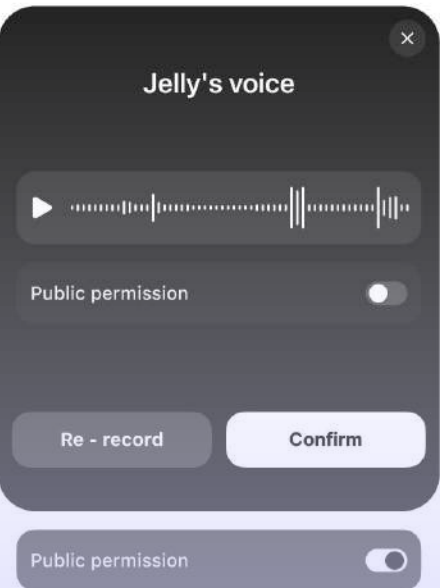
## 1. Copy & Paste

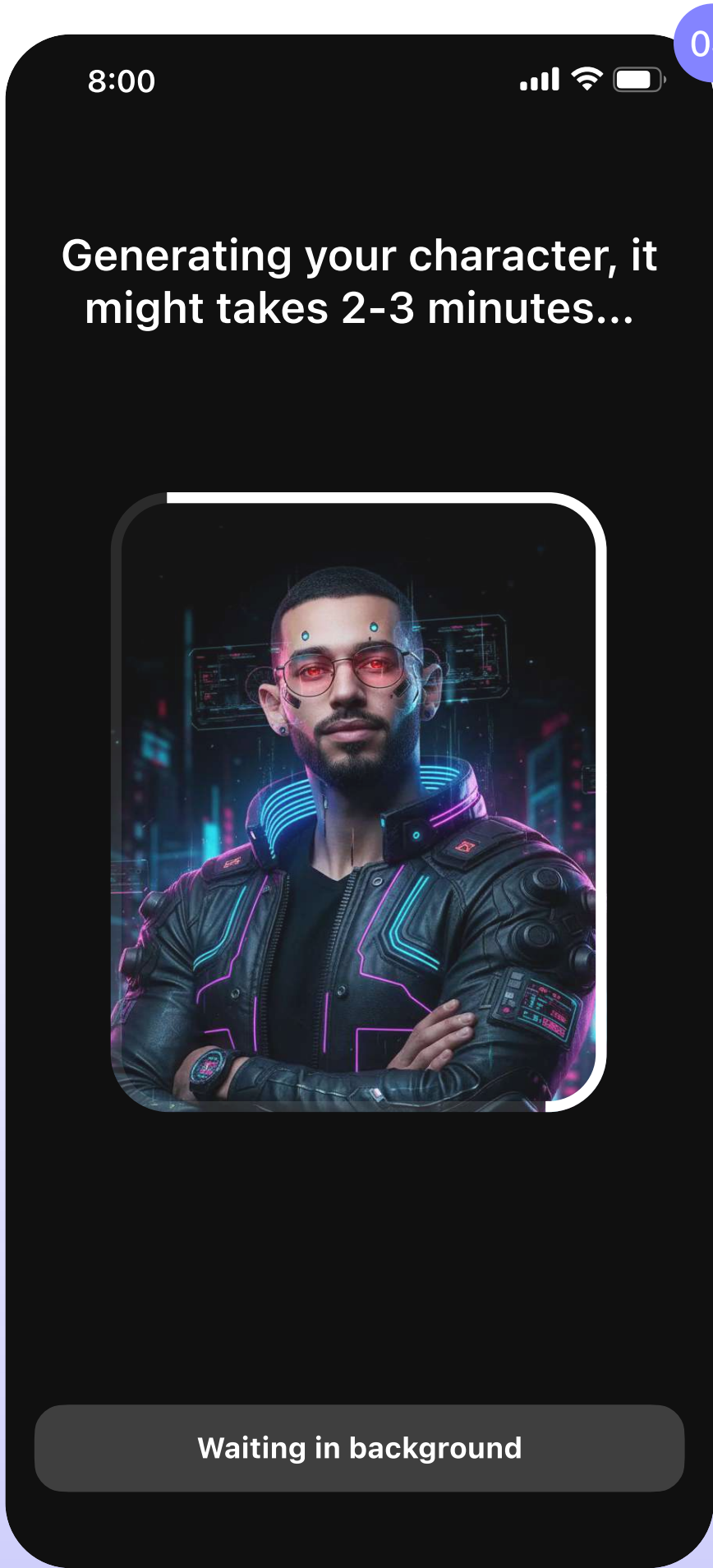
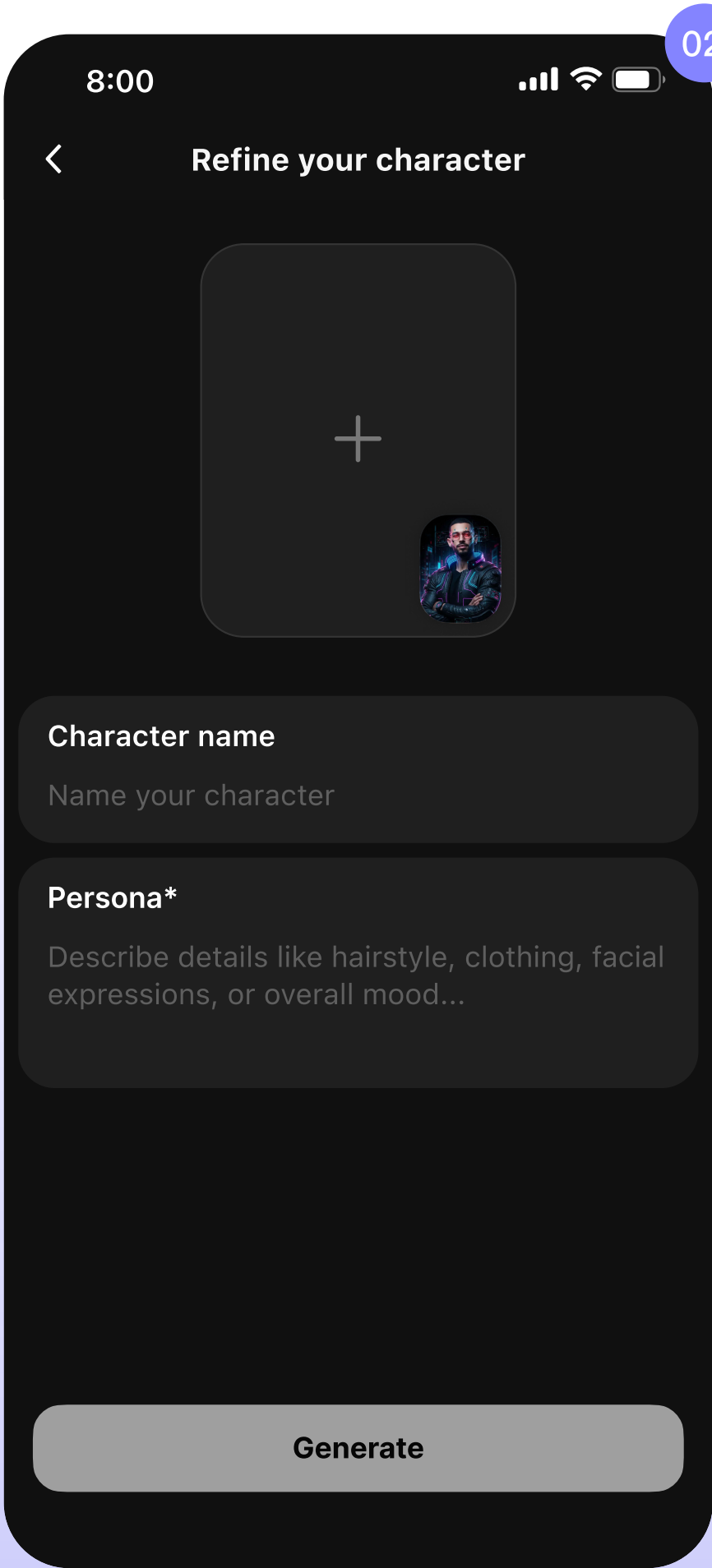
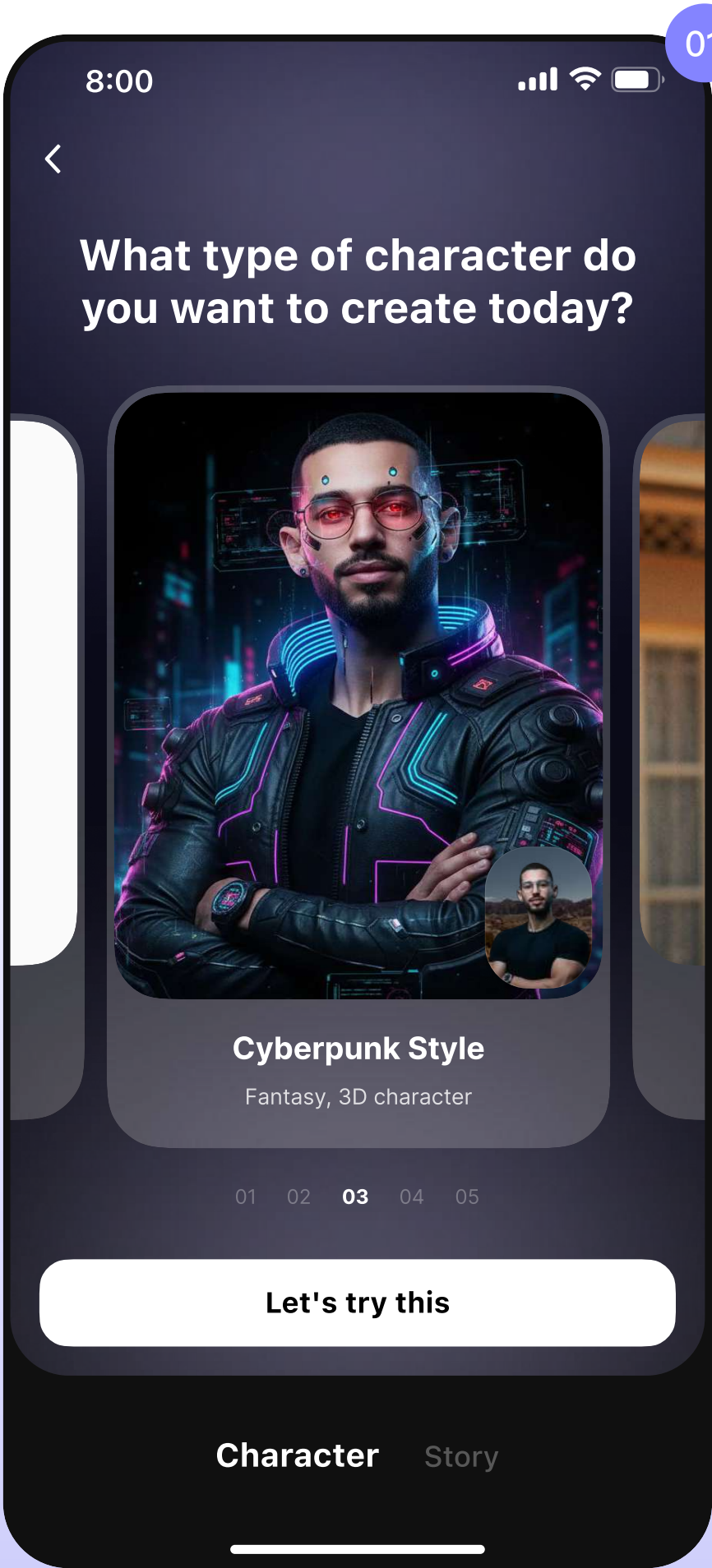


## 2. Status

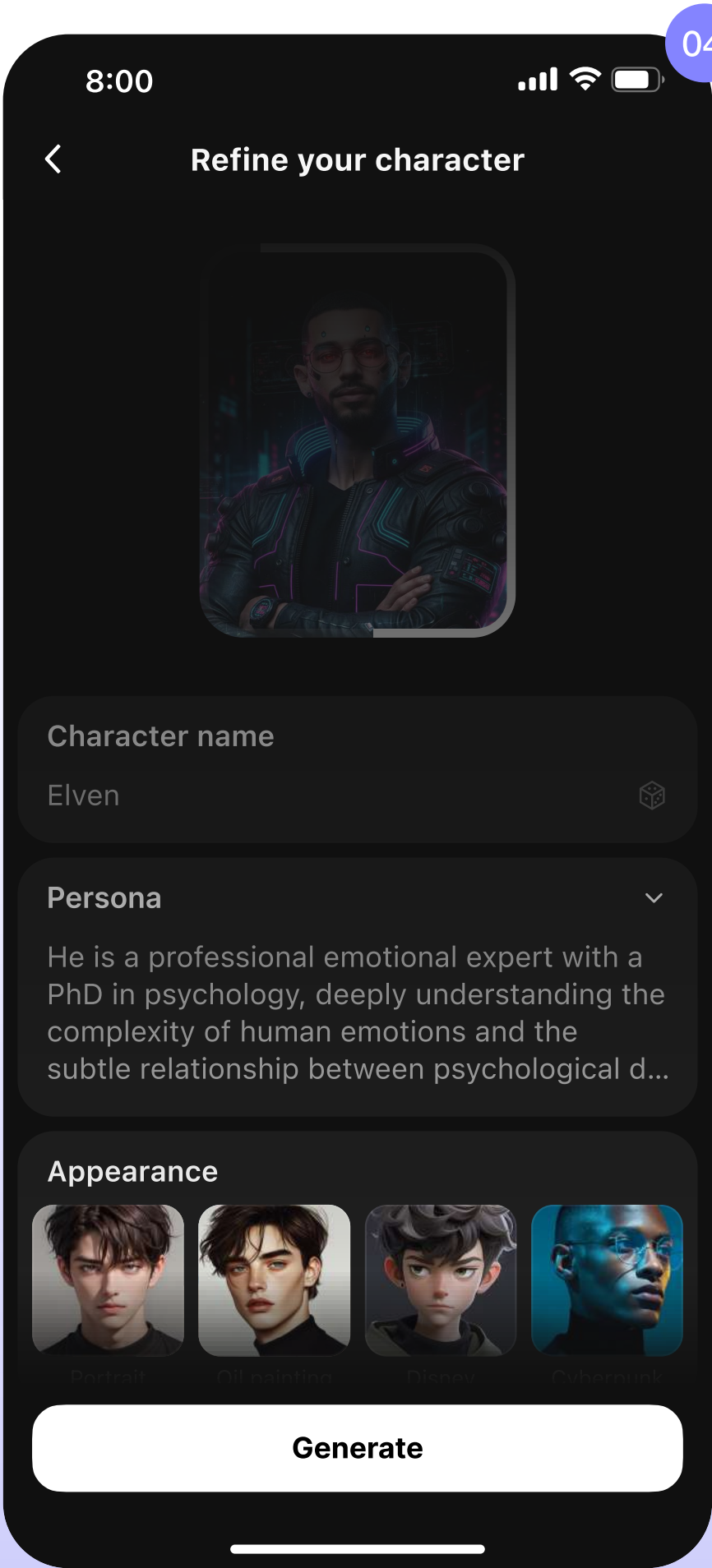


## 3. Usage 用法

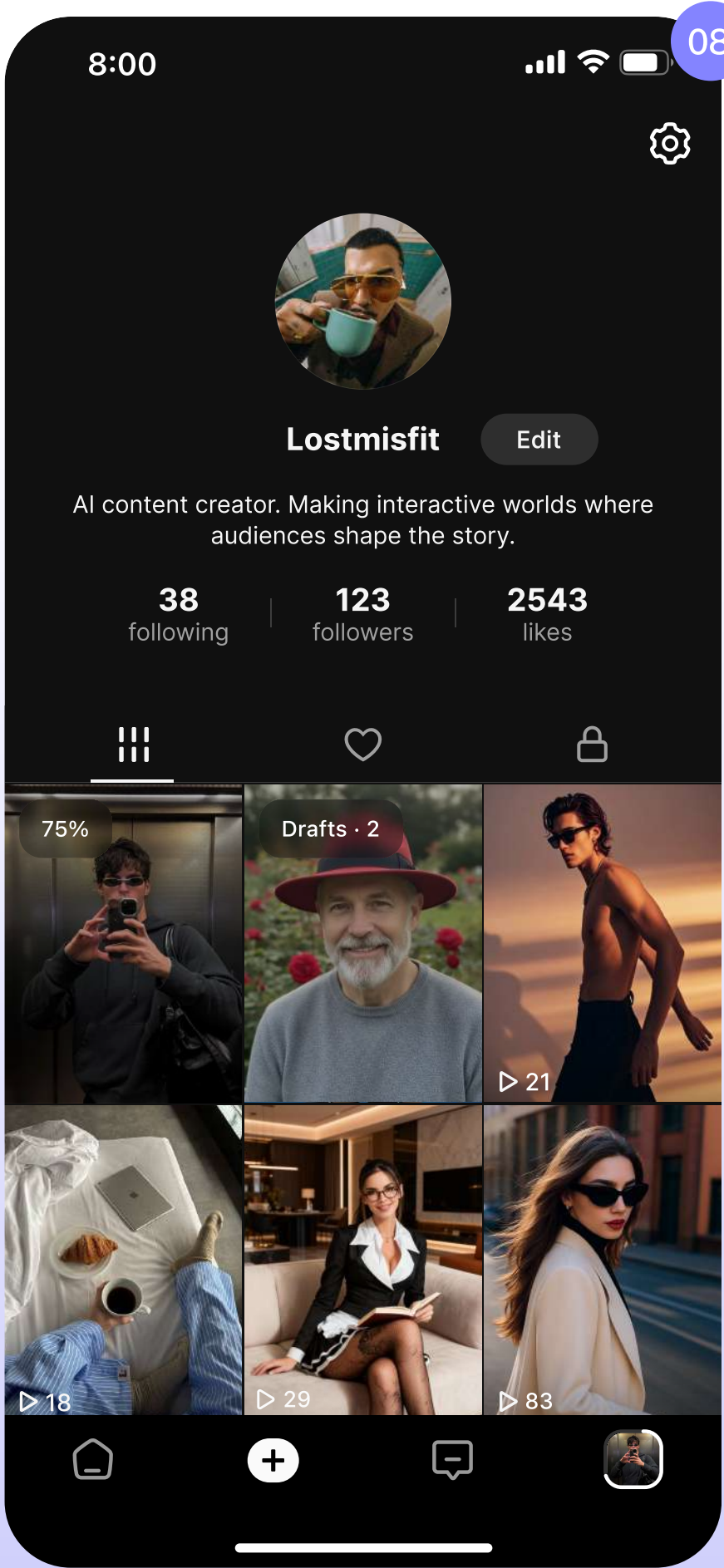
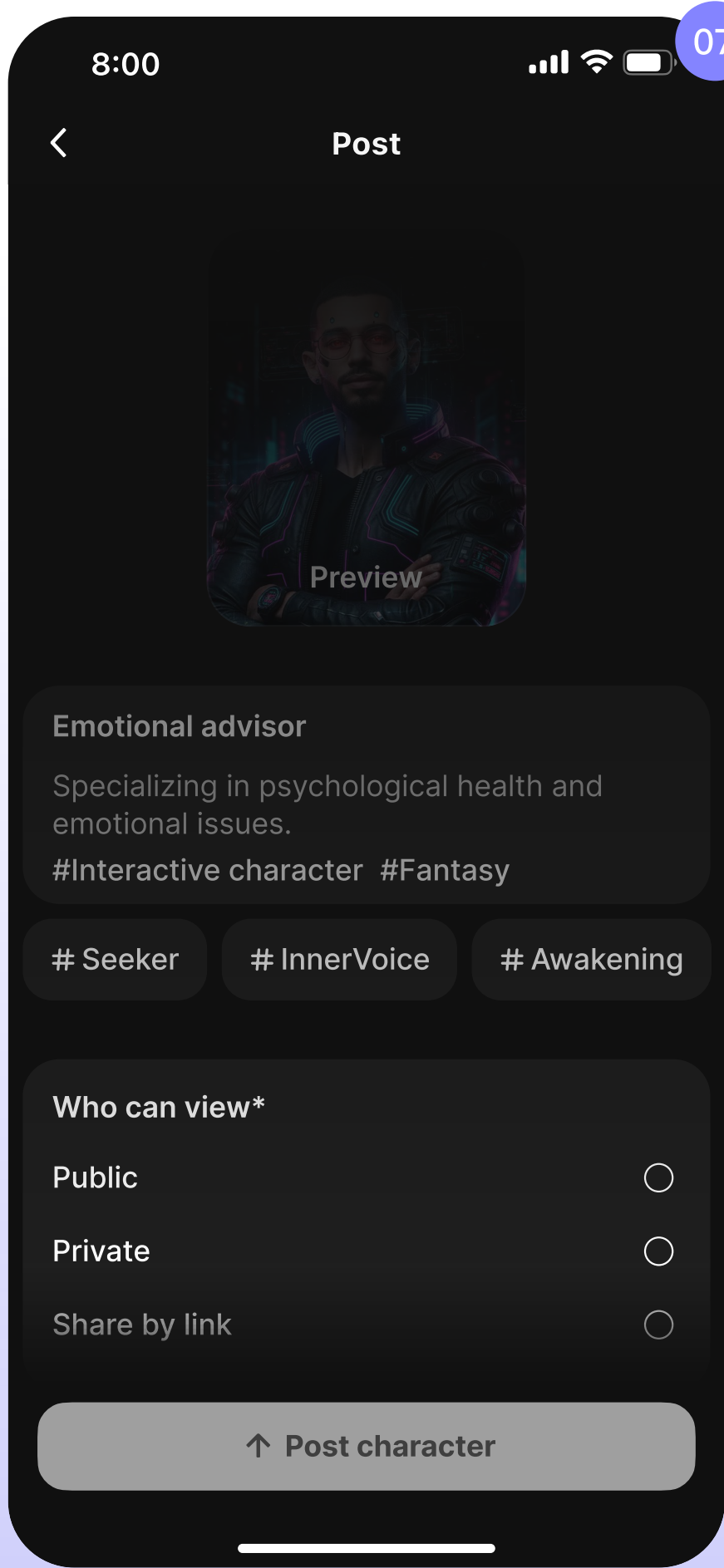




- 01 选择角色模板  
用预设人物模板帮助用户快速建立创作方向，避免从空白状态开始定义复杂角色
- 02 定义角色特征  
隐藏系统复杂度，用户只需补充名称、Persona 与个人图像，将复杂的底层角色配置转化为少量可理解的自然语言输入
- 03 生成数字人  
生成耗时较长时，明确告知预期等待时间，并允许用户转入后台等待，避免生成过程阻塞当前任务



- 04 生成结果可继续调整  
AI 首次生成不是最终结果，用户仍可修改名称、Persona 与 Appearance，再次生成直到角色符合预期
- 05 预览生成结果  
生成完成后先进入独立 Preview，而非直接发布，让用户确认数字人的外观与整体效果
- 06 实时互动验证  
预览不仅检查静态外观，用户可以直接与数字人实时互动，验证 Persona、语言表现和角色体验是否符合预期



07 发布前确认内容与可见范围

将内容确认与隐私设置集中在发布前完成，帮助用户明确角色信息及发布范围，避免 Preview 与公开发布状态混淆

08 发布完成，进入个人资产

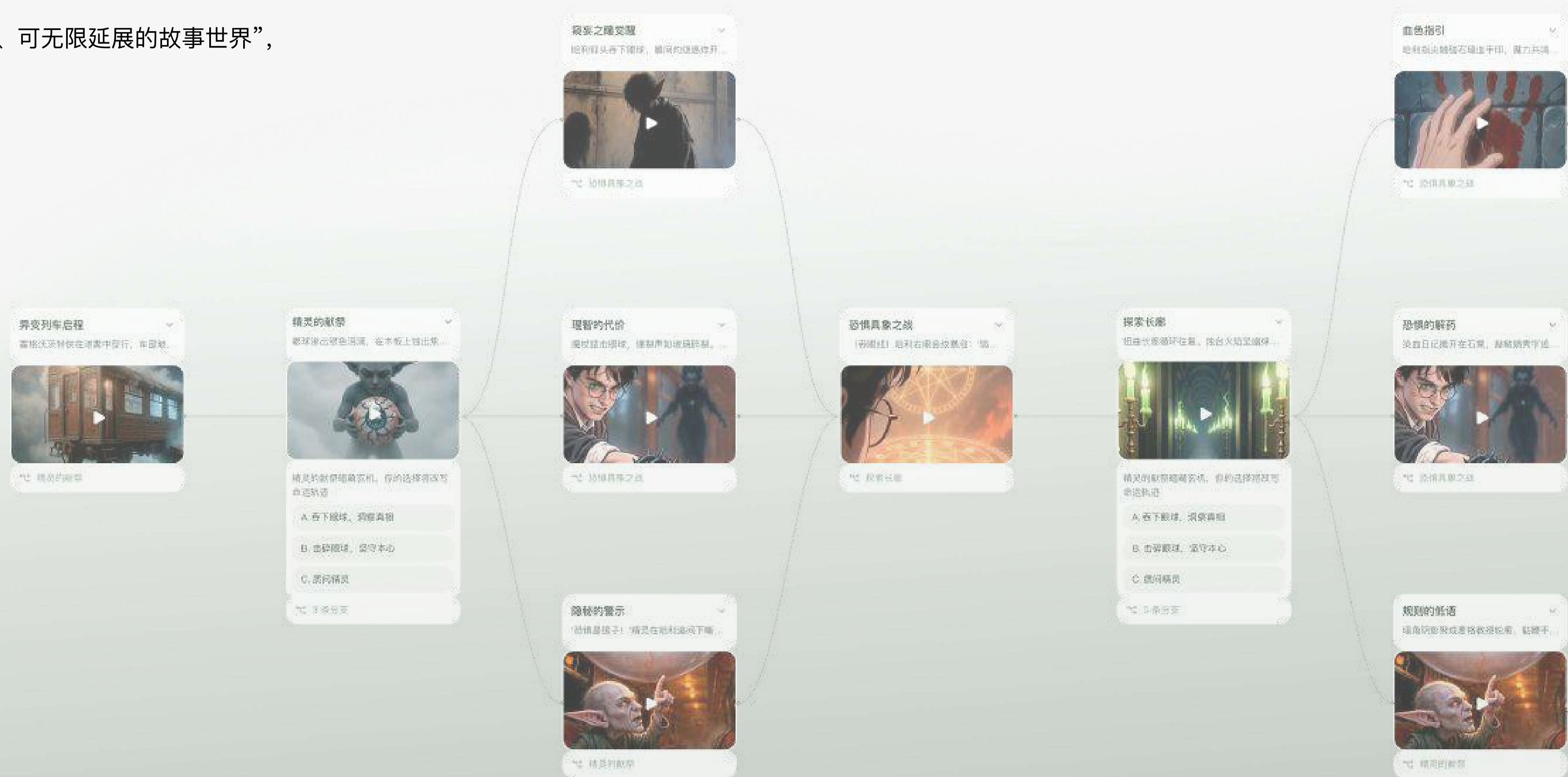
发布后的数字人进入个人主页，与用户已有创作内容统一管理，形成“创建—验证—发布—沉淀”的完整闭环

# 交互式故事内容 创作工具

该项目的构思非单纯的视频剪辑器，而是一个处于“**视频生成 × 游戏引擎 × AI Agent**”交叉点的互动内容生成引擎。

它的核心愿景是让创作者将灵感转化为“可玩、可互动、可无限延展的故事世界”，实现让受众从“观看内容”到“进入内容”的跨越。

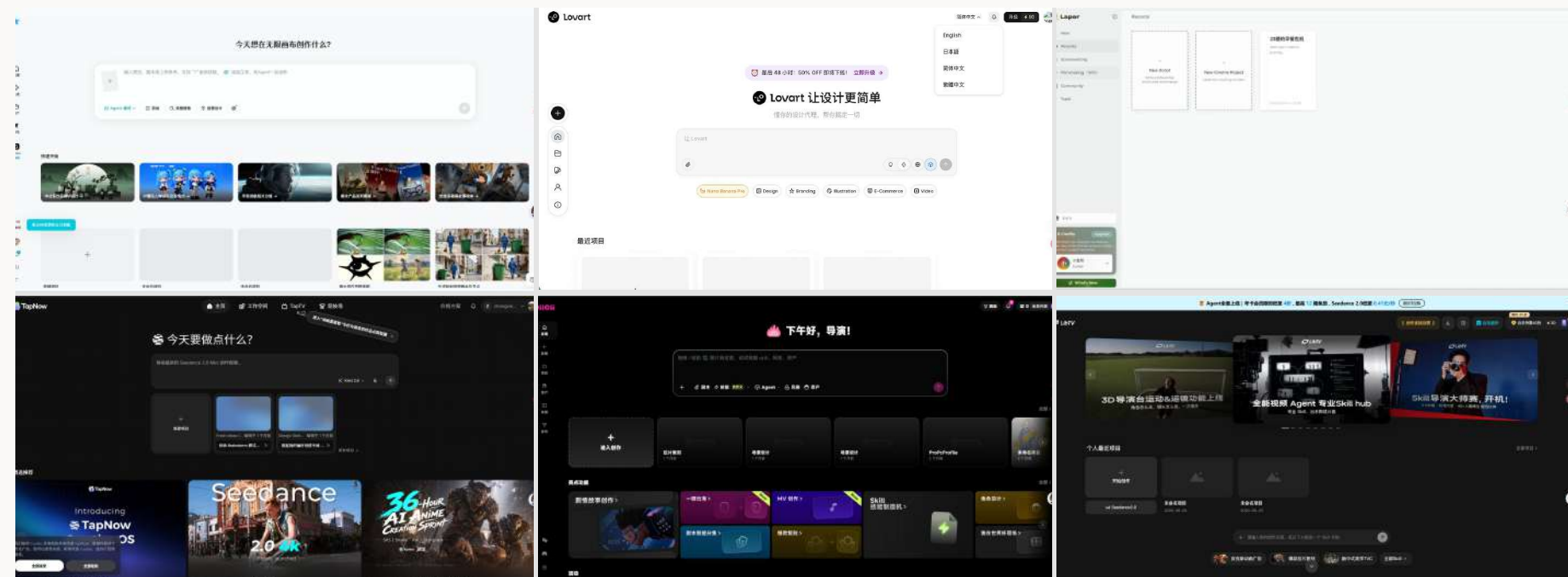
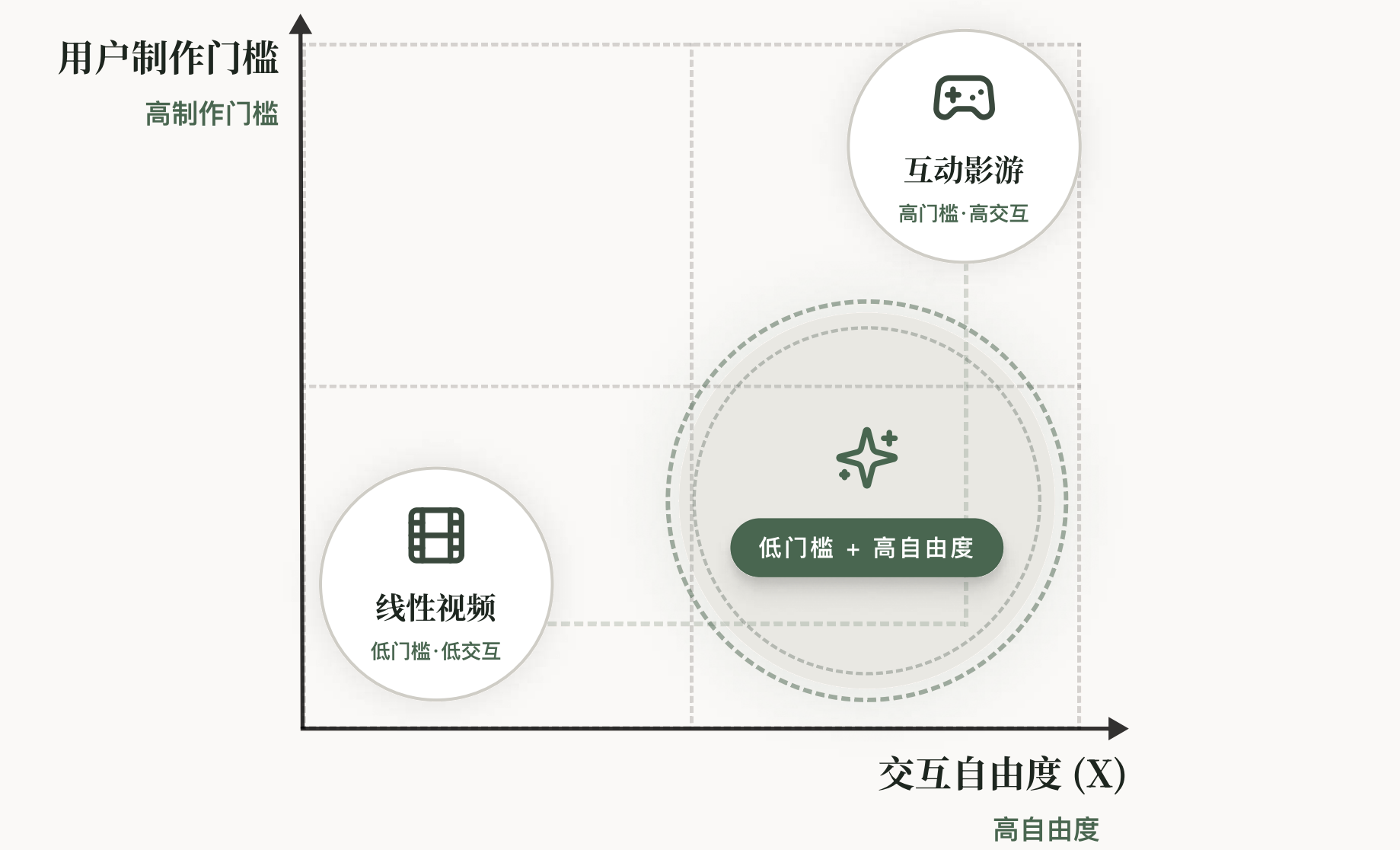
我的角色定位：产品设计实习生  
项目参与周期：2026.05–07  
核心工作：体验链路搭建



# 业务背景与竞品调研

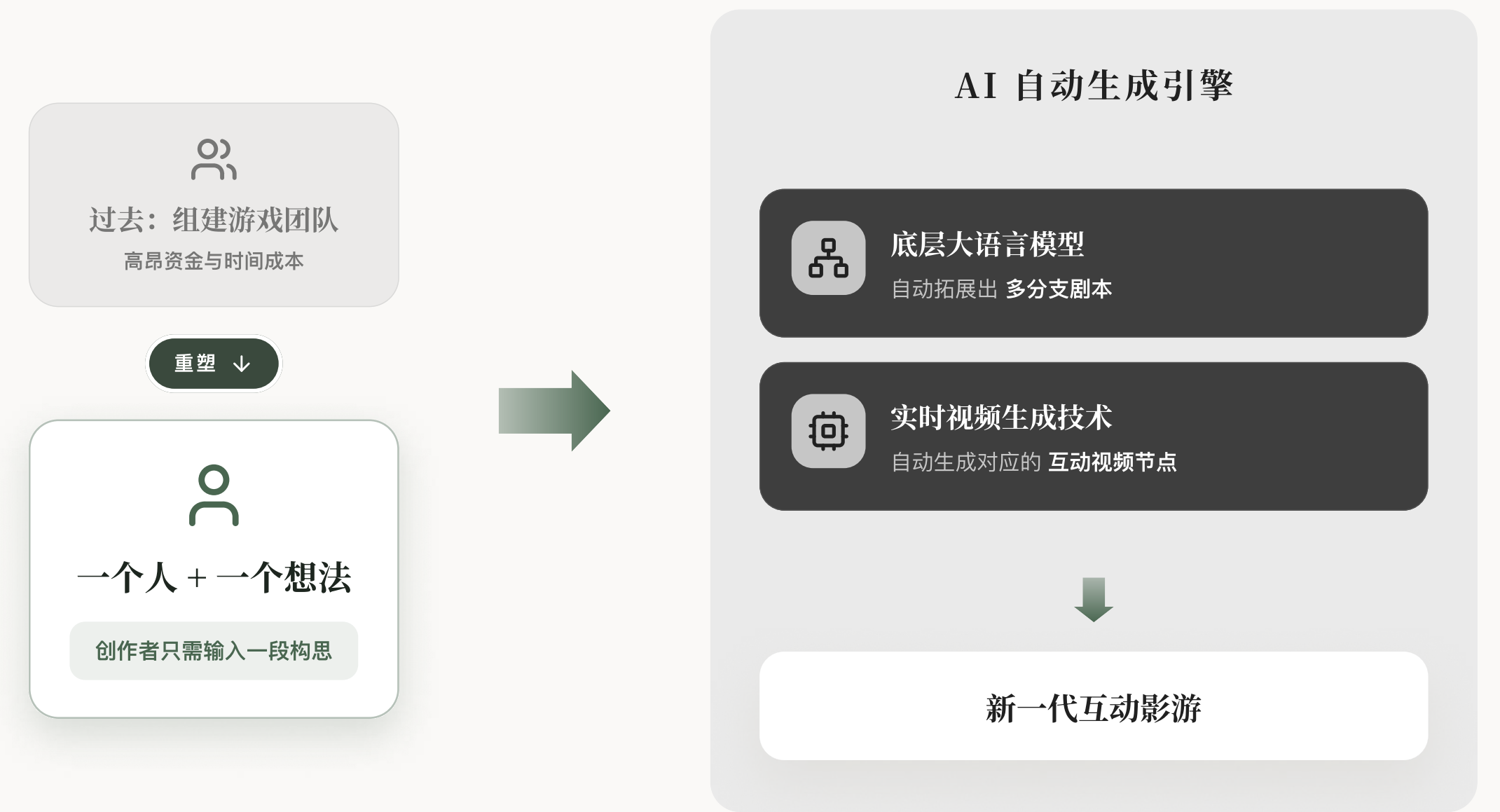
## 市场定位

传统的线性视频用户只能看不能互动；而传统的互动影游虽然好玩，但需要庞大的程序和美术团队，制作门槛极高



## 新一代互动影游

创作者只需要在平台上输入一段构思，AI 就能帮他自动拓展出多分支的剧本，并生成对应的互动视频节点



产品列表：即梦、Tapnow、Libtv、Yoroll、Flova、Lovart、Oiiioi、Laper等

当前所选产品分别满足“视频创作、节点卡片、无限画布、支持剧情分支构建、智能体协助”等智能视频创作关键词；同时，在各自领域有不同倾向的超级创作者使用，能够达成高质量复杂中长视频的创作与交付

# USER FLOWS

多轨泳道图 · 用户与引擎交互路径

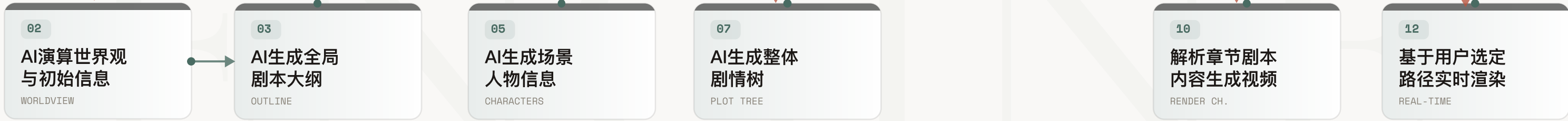
## CREATOR TRACK

创作者动作  
核心流转路径



## AI ENGINE TRACK

智能体引擎  
算法演算响应

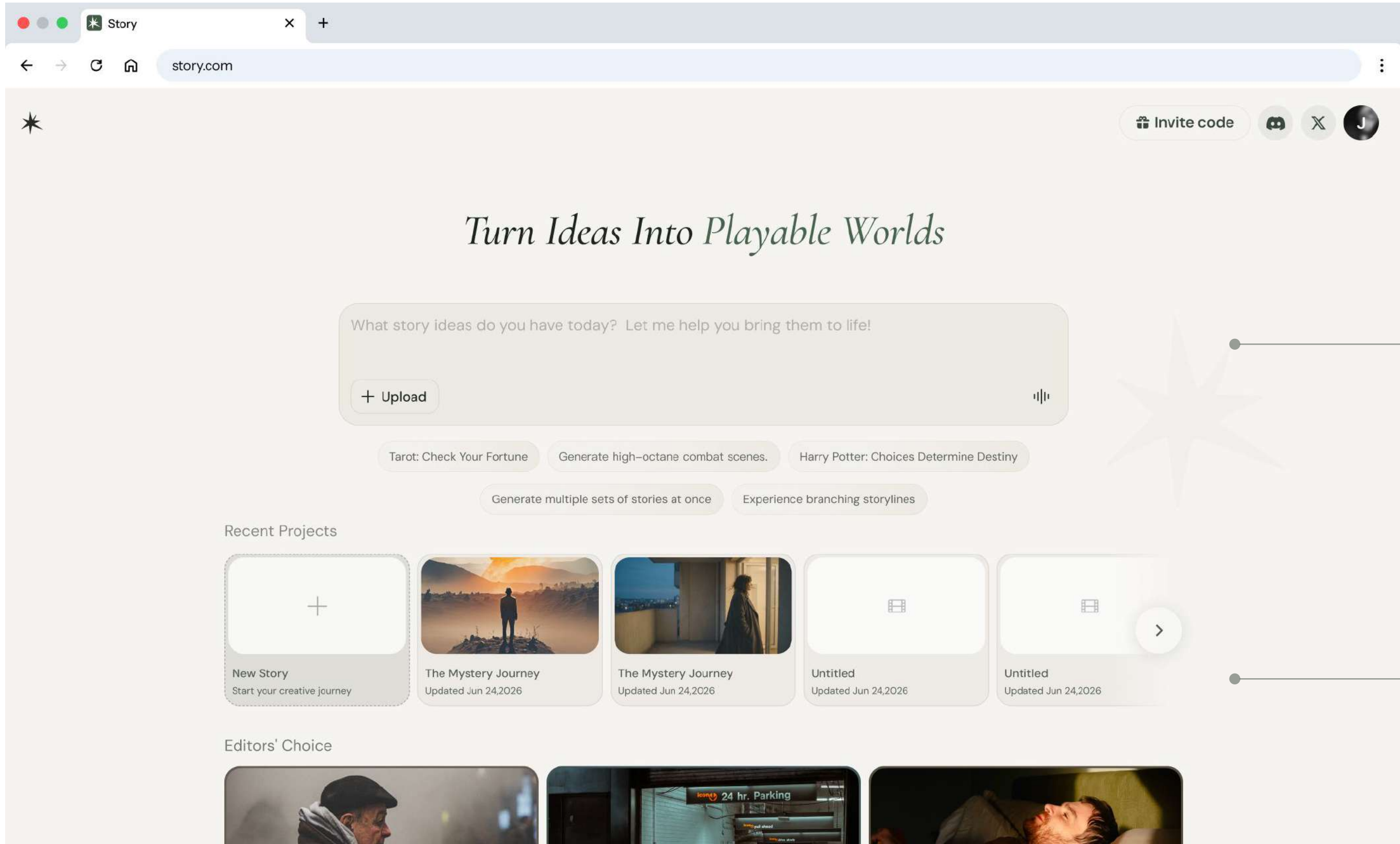


# 01 全局入口重塑

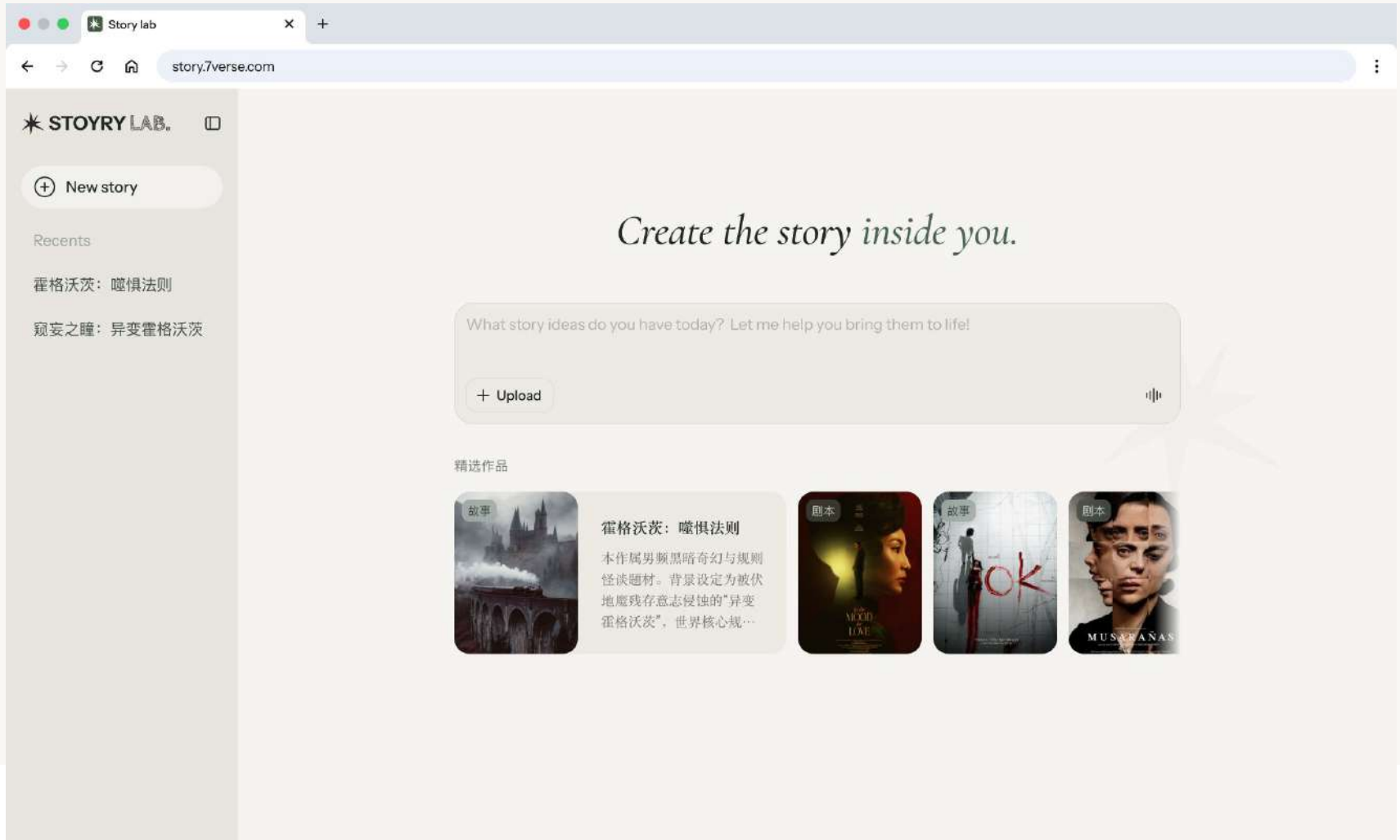
首页框架是用户进入产品后的第一层决策界面：如何发起创作、如何组织历史项目

**用户反馈** 通过定期的用户访谈，我们得到用户对于该产品的一部分反馈

- 👤 新建故事入口在侧边，不够明显
- 👤 想看下别人做的故事参考
- 👤 没有思路时不知道怎么开始



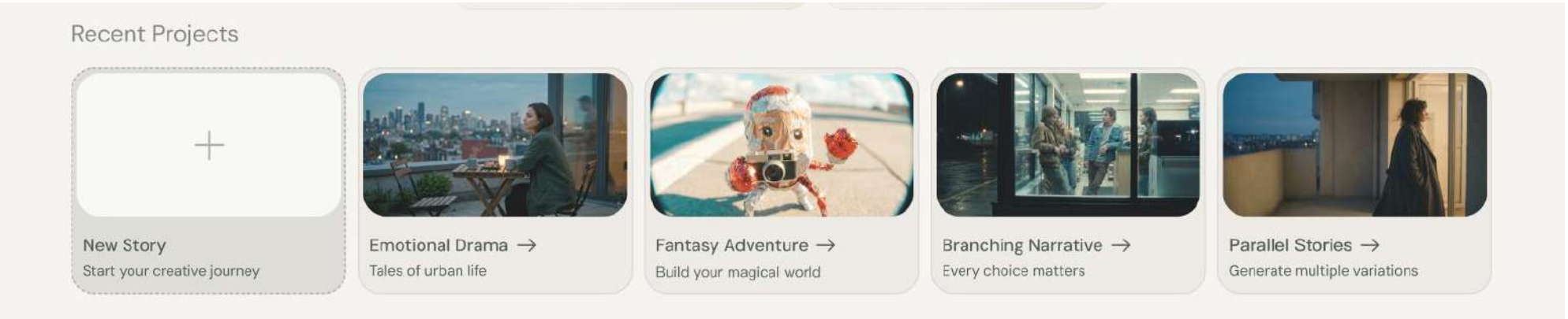
BEFORE



AFTER

采用“模板/skill+新建入口/最近项目/创作引导+精选作品”

将 Prompt 多模态输入框与高频快捷指令标签提权至绝对的视觉中心

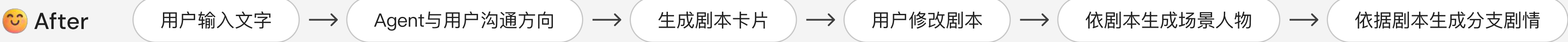
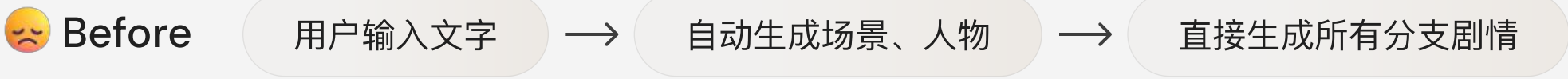


将新建入口与历史记录放置核心位置

无历史记录时，显示引导创作的内容，让用户一进来就有清晰的行动预期

# 02 链路优化与剧本卡设计

最初链路采用“黑盒式”生成，即用户输入文字后自动生成场景、角色直至剧情树，一定程度剥夺了创作者的控制权，导致后续修改成本极高



剧本不满意不知道在哪里改

只是想尝试下就直接生成分支剧情了

剧本生成的分支并不是想要的



重新梳理创作链路  
链路最前端置入 剧本节点卡片

用户可编辑全局剧本  
也可对生成的剧本进行选段扩写、简写或一键转化为独立视频节点

# 03 视频节点卡片设计



痛点：

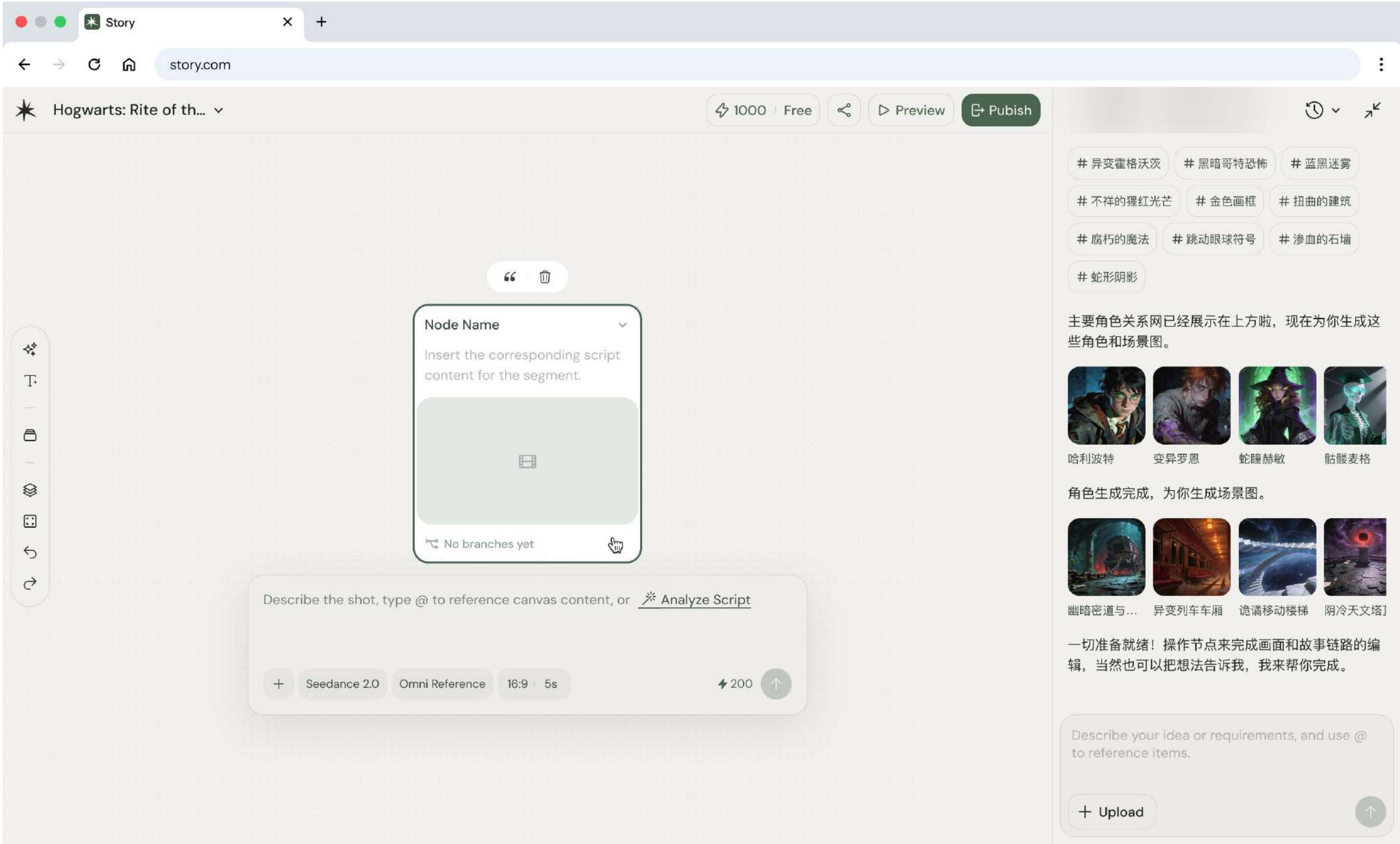
- 01 修改节点剧本时，必须返回全局右侧的 Agent 侧边栏，操作路径长
- 02 剧本点击无反应，用户以为不能修改
- 03 需解决用户修改剧本与用户重新生成视频这两个意图的冲突



Before



After



## “界面结构的拆分隔离”

卡片上半部专职承载剧本大纲，修改不触发视频重绘，下半部分独立设置 Prompt 视频渲染控制台。解耦了“编剧修改文本”与“导演重构分镜”的双重意图，化解了复杂系统下的操作歧义。

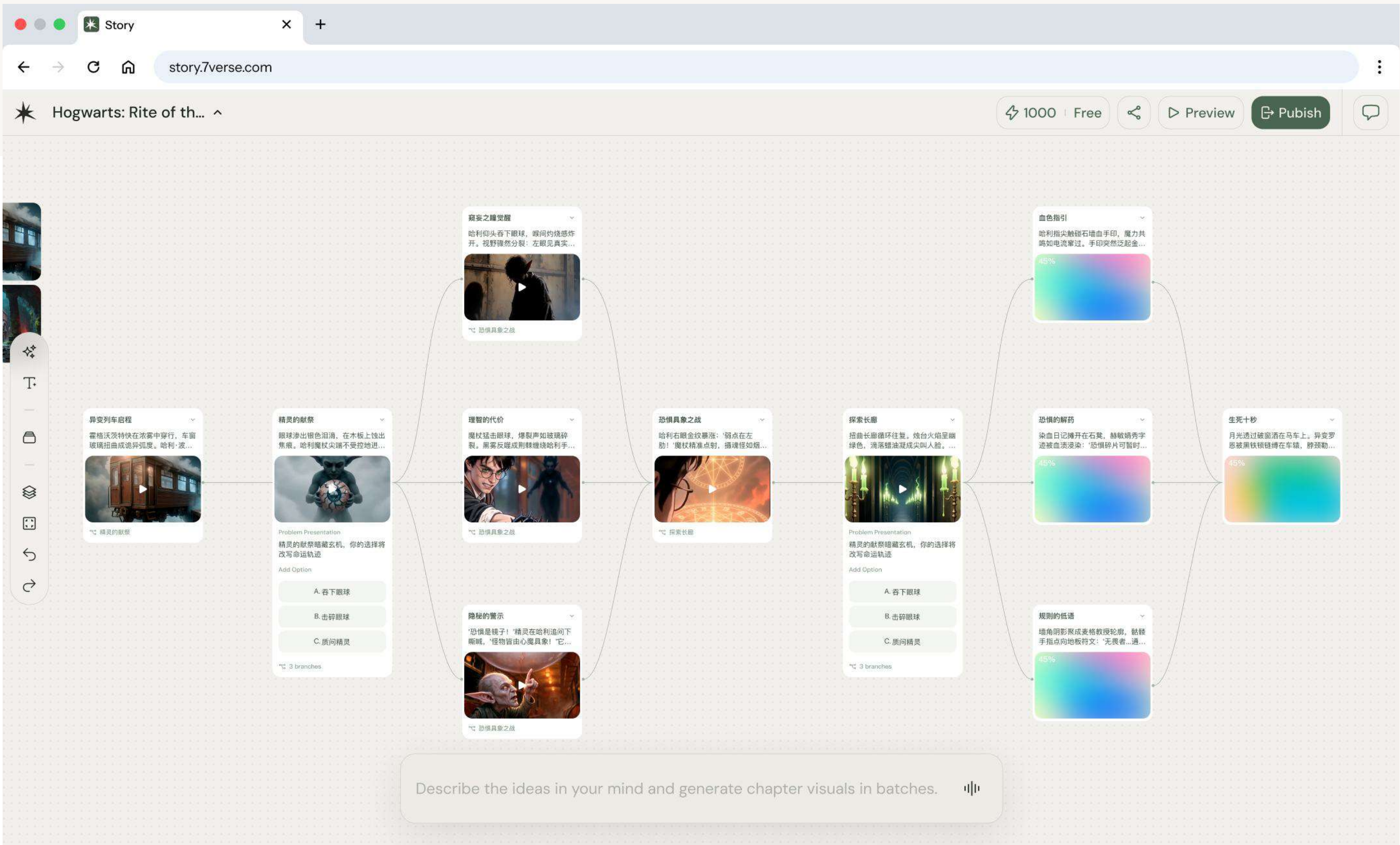


# 03 视频节点卡片设计 | 节点拓扑与画布交互

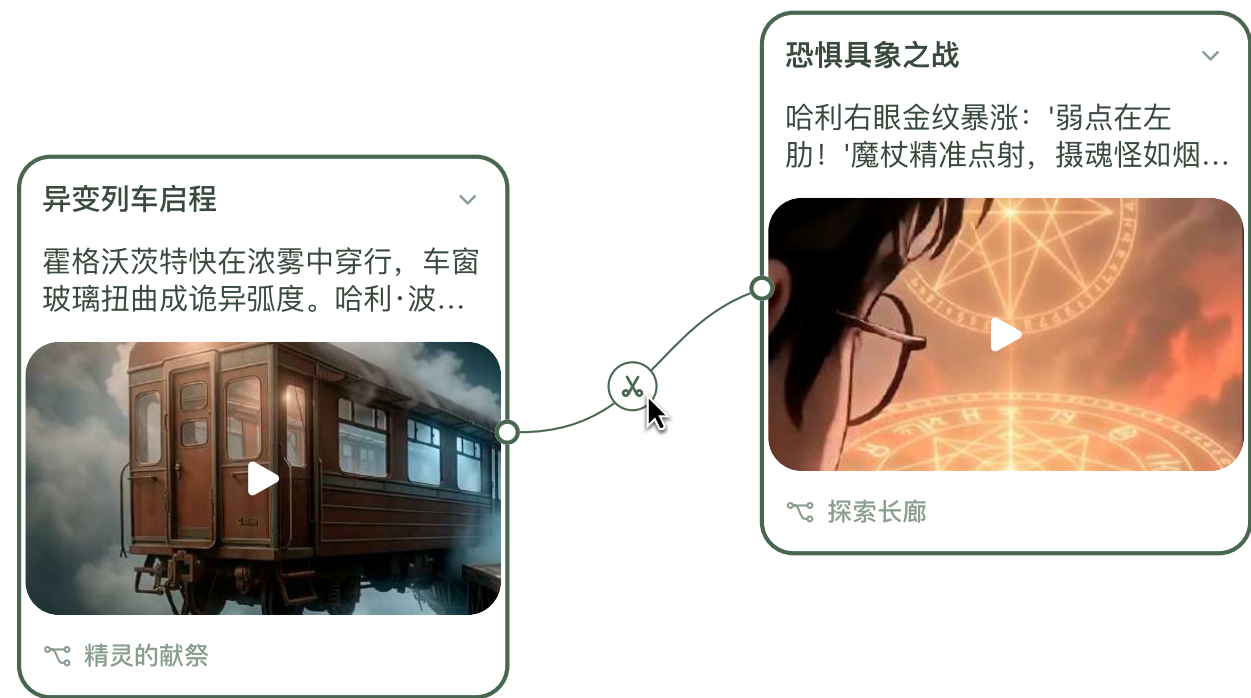
节点出现规则



链路生成展示

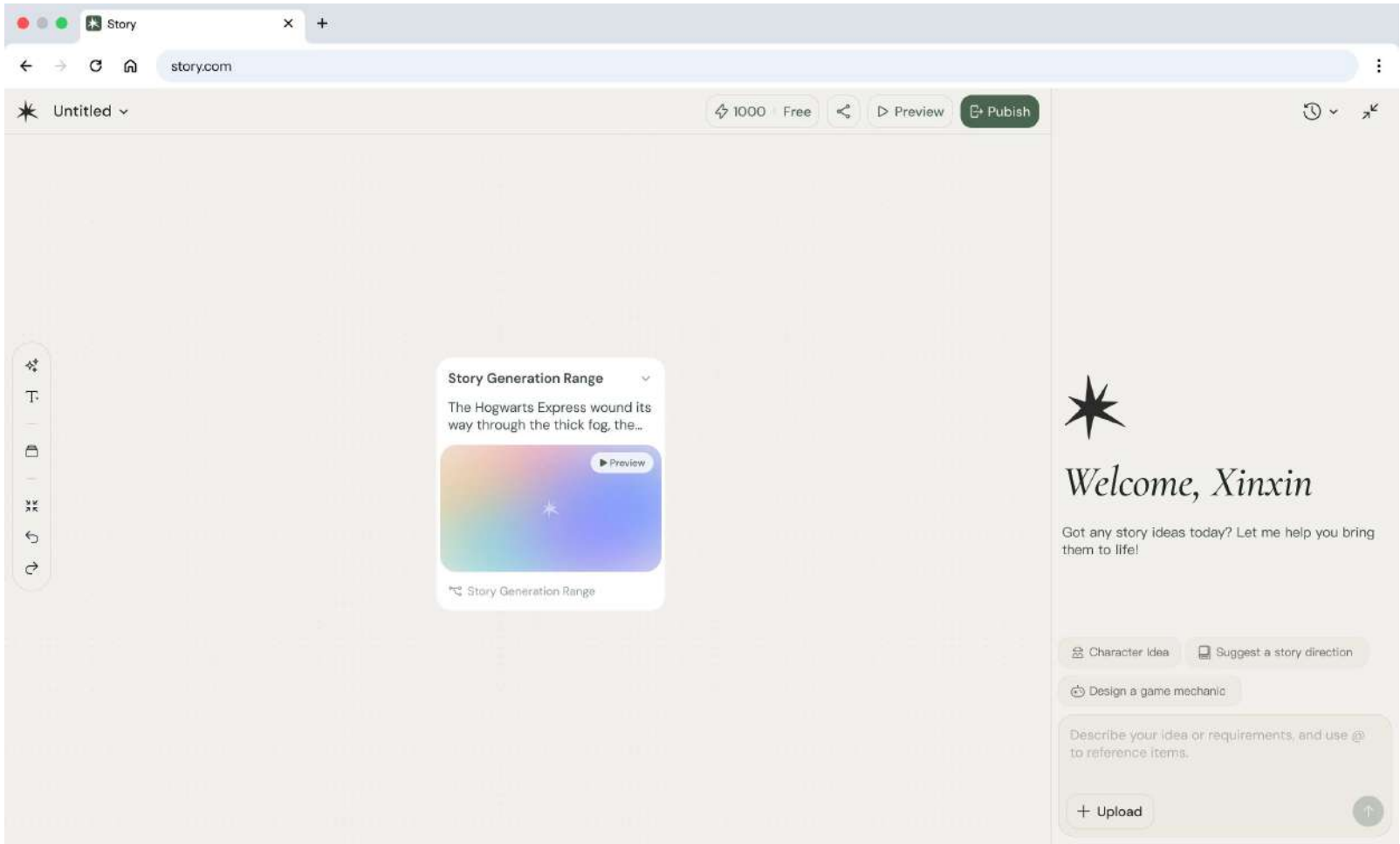


节点的连线与删除

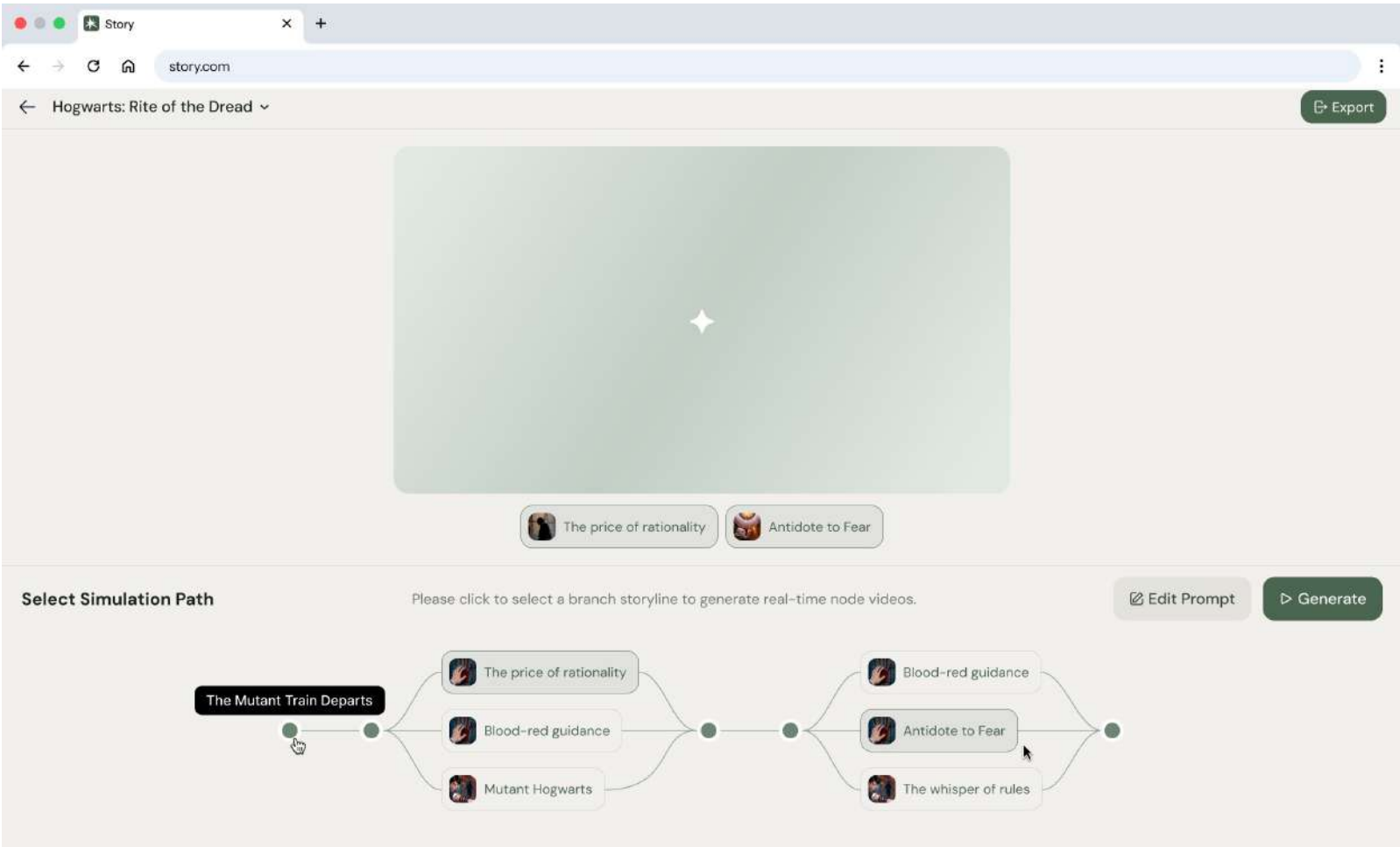


# 04 实时生成节点卡片设计

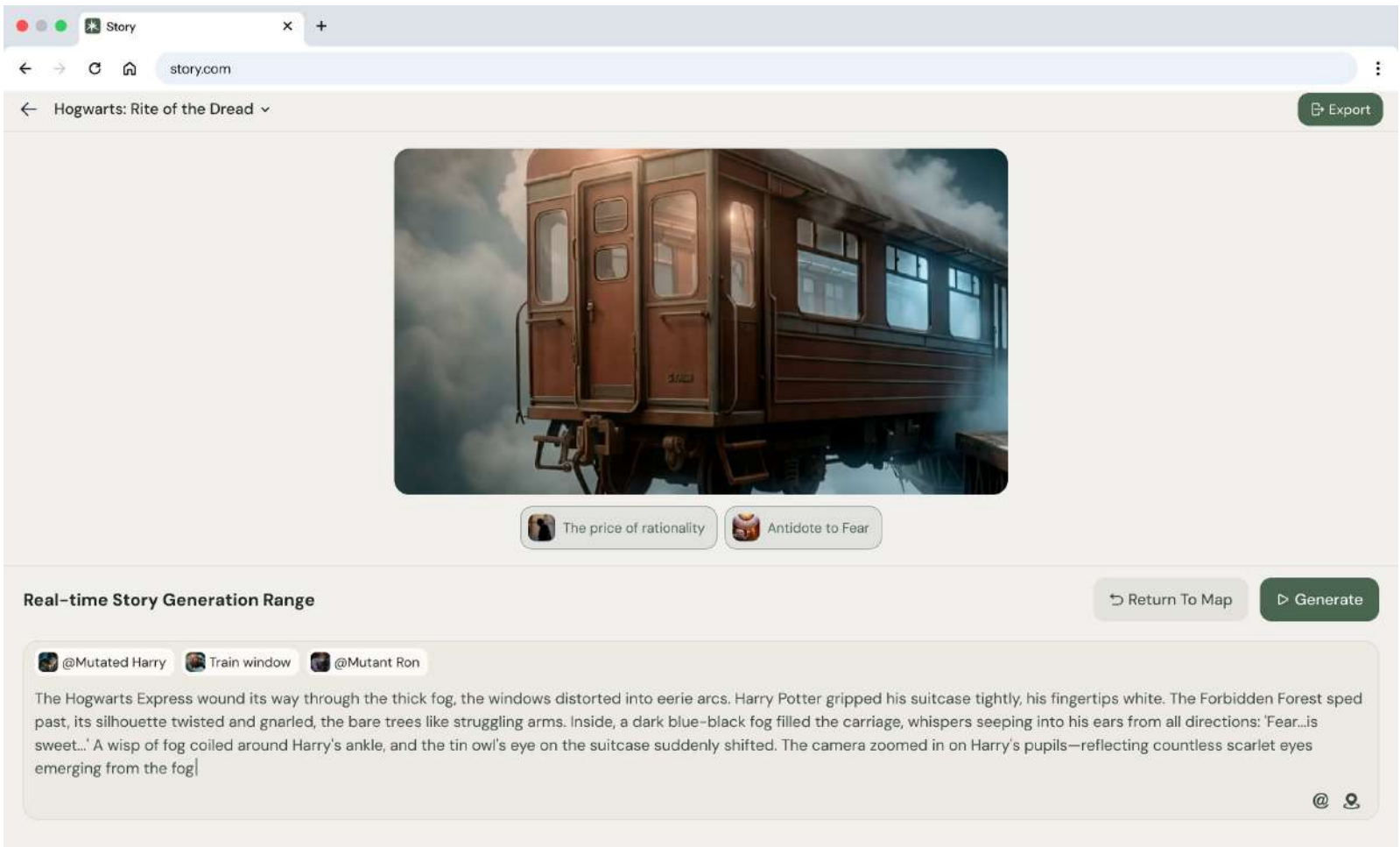
😊 **设计要点：** 互动视频的核心价值在于“多分支剧情”，但在庞大交错的剧情树中，创作者难以直观预览特定走向的最终视频效果



实时节点卡片



模拟前方剧情选择



修改/查看系统提示词

面对复杂的多分支剧情，通过可视化的节点路径选择器，创作者可以随时切入特定剧情分支，修改系统提示词并实时预览该路径下的生成结果，大幅降低了互动剧情的测试与容错成本。

记录职业成长的每一步

# Echo: 将实习碎片 转化为深度成长洞察

每一个职场瞬间都值得被记录。Echo 通过 AI 对话将你的碎片化思考结构化，让成长的足迹在心灵花园中彩色绽放。

项目链接：<https://xinqian-design.site/>

MVP体验链接：<https://app.xinqian-design.site/>



# 全链路复盘体验

从对话捕捉到情感回馈，构建完整的数字化成长资产



## 1 对话式记录

用聊天代替撰写，AI 引导梳理当日产出，降低记录心理负担。



## 2 心情网格看板

将每日情绪转化为可视化的颜色看板，职场状态一目了然。



## 3 结构化总结

自动生成回声卡片，提炼关键逻辑与改进点，让努力有迹可循。



## 4 深度周度复盘

聚合周碎片事实，生成具备深度的个人技能洞察与周期总结。

**Thanks**