

2026 AI | UX | UI 作品集

关于我

作品目录

AI产品

充电体验

服务设计

王靖元 (JAYDEN WANG)

PORTFOLIO

探索我的UIUX项目



SCROLL TO DISCOVER





Hi,
我是**王靖元**

JAYDEN WANG

电话/微信 18020106835
邮 箱 1097764985@qq.com
小 红 书 午夜鲨鱼老师Shiz

教育经历 EDUCATION

2024 – 2027 南京艺术学院 | 硕士在读
智能交互与产品体验方向
2019 – 2023 南京艺术学院 | 本科毕业
产品设计专业

设计方法 METHOD

用户研究 / 信息架构 / 交互流程 / 界面设计

软件技能 PROGRAM

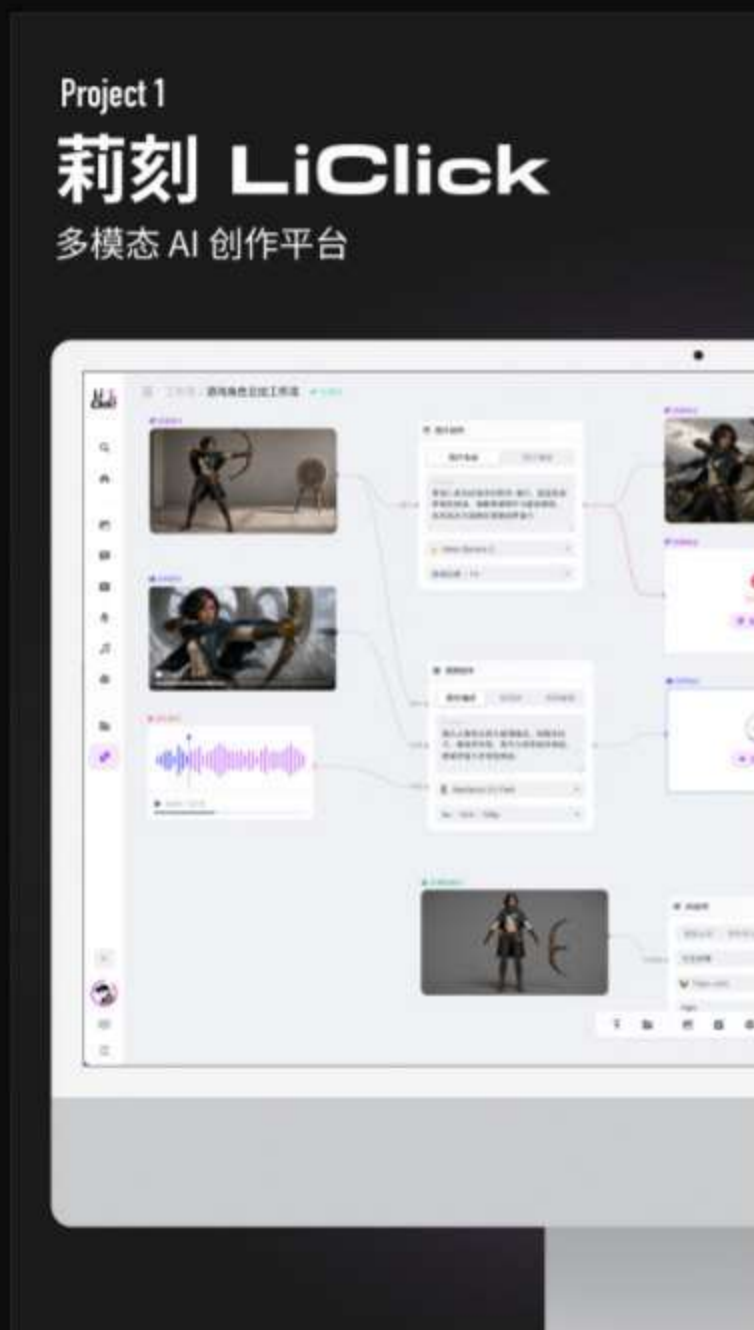


实习与实践经历 EXPERIENCE

2026.05 – 2026.07 莉莉丝游戏 | AI产品UX设计实习生
【莉刻 3.0】B端多模态AI创作平台
2026.03 – 2026.05 中兴通讯 | UIUX设计实习生
手机系统数字人交互体验
2025.09 – 2026.01 安克创新 | UX设计实习生
充电器产品线小屏UIUX
2024.09 – 2025.06 浙江大学课题实验 | 科研参与
基于情感化触觉的积极情绪体验设计

获得奖项 AWARDS

2026 LUXCORE
GOLD WINNER | MUSE DESIGN AWARDS



P4 - P21



P22 - P35

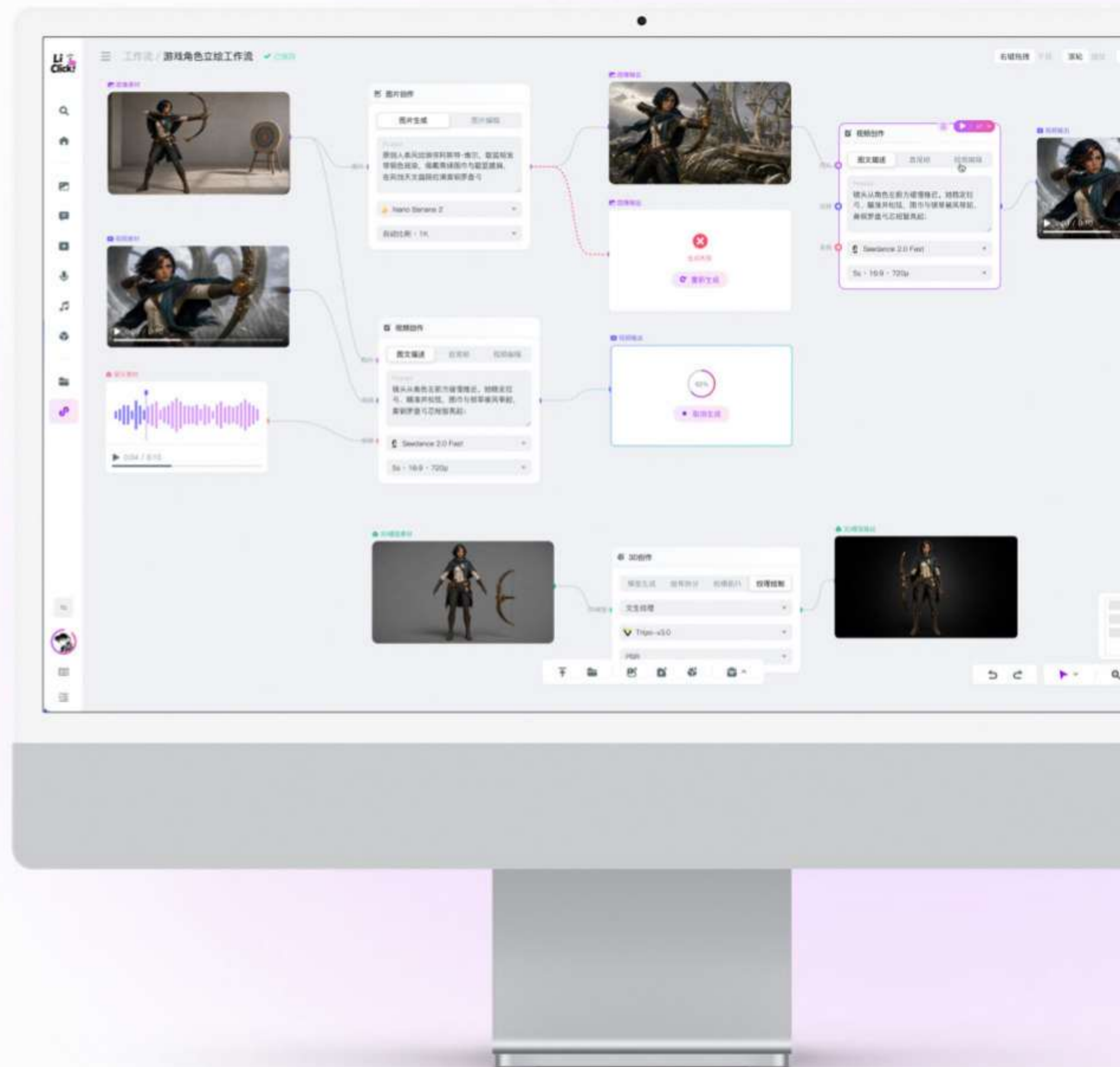


P36 - P51

V 3.0

莉莉丝游戏—— 莉刻 LiClick 多模态 AI 创作平台

角色：AI 产品设计实习生，负责无限画布版本的核心交互、规则，
撰写交互文档并协同UI/UX 和前端推动方案落地上线。



业务背景

产品定位

莉刻是一套面向游戏与创意内容生产的多模型 AI 资产生成平台，提供图片、视频、音频和 3D 等能力。

主要用户

游戏项目美术、技术美术、视觉设计、宣发及其他需要高频生产创意素材的业务角色。

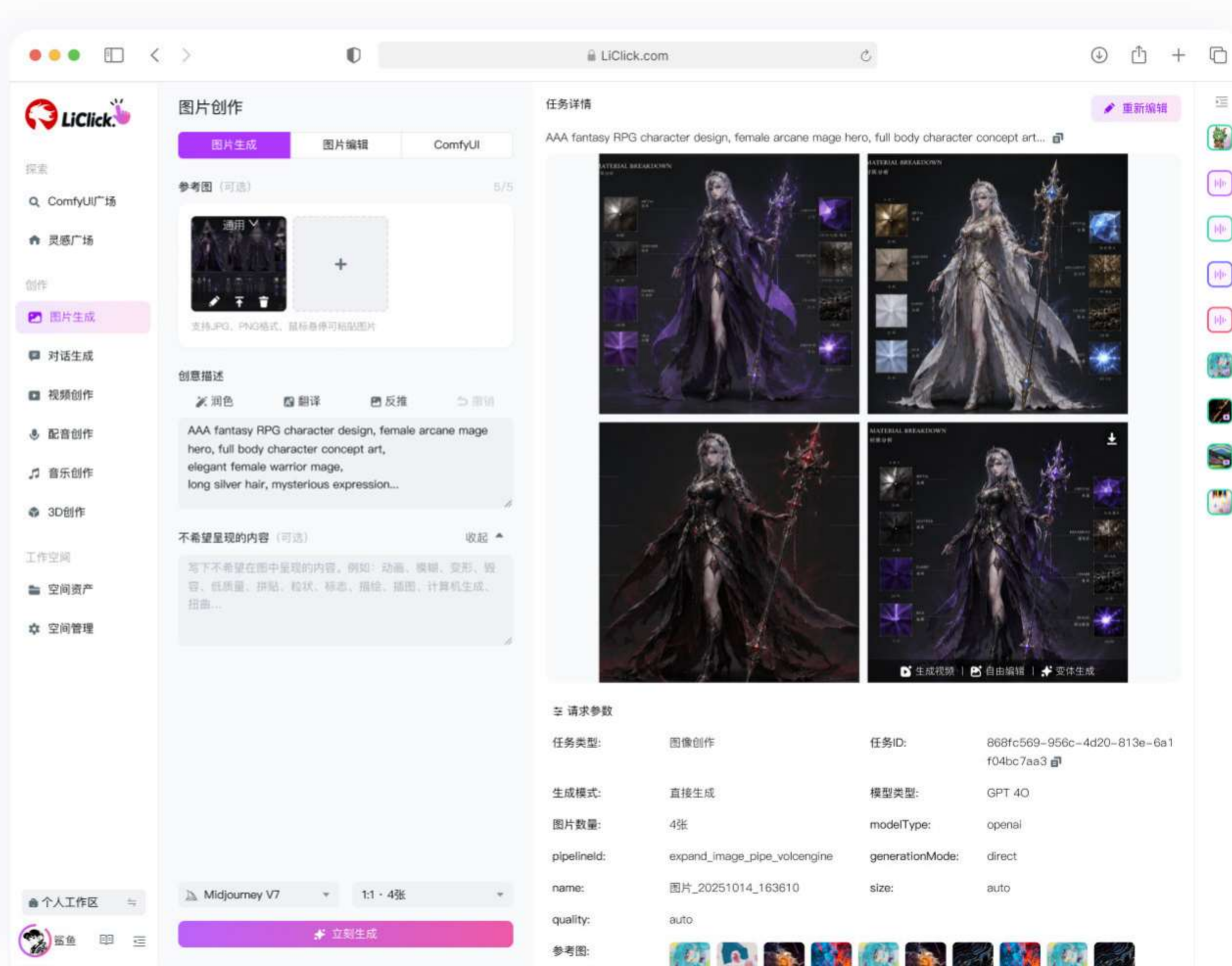
2.0 已做到

多模型能力统一接入；
生成结果可以进入图片编辑、视频生成等后续任务；
资产可以沉淀到工作空间和专辑。

创作断点

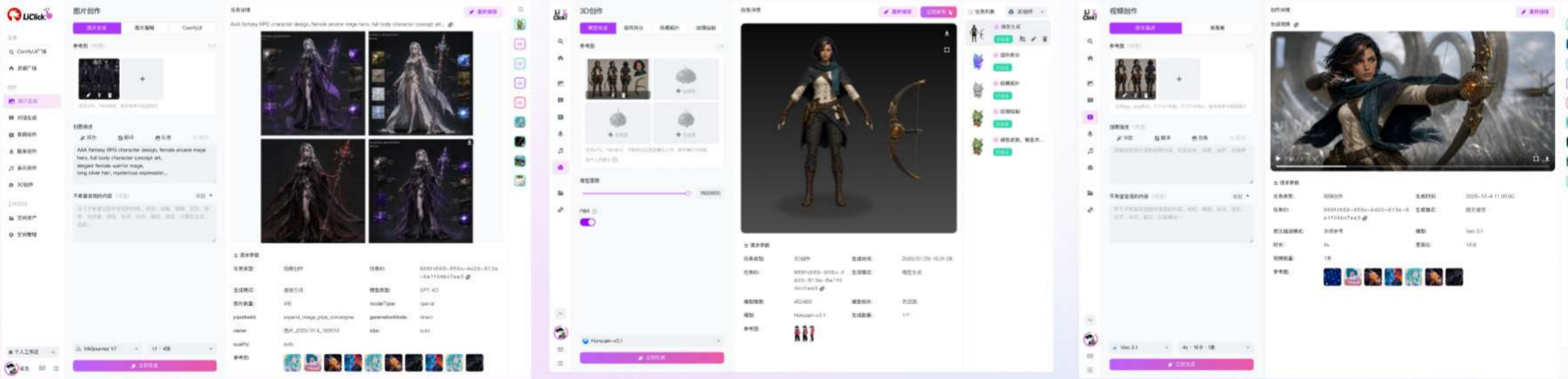
任务跨过多个页面后，素材关系、生成分支和参数上下文没有在同一空间中持续呈现。用户可以完成每一步，却很难回看完整过程。

*图为2.0版本页面



2.0版本 - 多模态创作能力

莉刻 2.0 已覆盖多模态创作，但素材、任务与结果分散在不同页面，难以持续呈现完整创作过程。



3.0版本设计目标

基于现有生成能力，重新组织已有的多模态能力，
使素材、任务、参数、候选结果与上下游关系能够在完整创作过程中持续保留，并支持用户从任一结果继续下一步创作。

● 设计基础 ● 体验目标

● 继承2.0单点生成能力

沿用v2.0版本的图片、视频、音乐和3D等已有创作能力，以及原有模型、任务、积分与资产体系；用户仍可直接完成单项生成任务。

● 01 | 保持生成过程可追溯

保留每次生成使用的输入素材、Prompt、模型参数、运行状态与候选结果，使用户能够回看结果的生成依据并比较不同尝试。

● 02 | 让任务关系更加清晰可见

呈现素材、创作任务与输出结果之间的上下游关系，同时保留多次生成产生的候选结果与任务分支。

● 03 | 支持生成结果继续推进

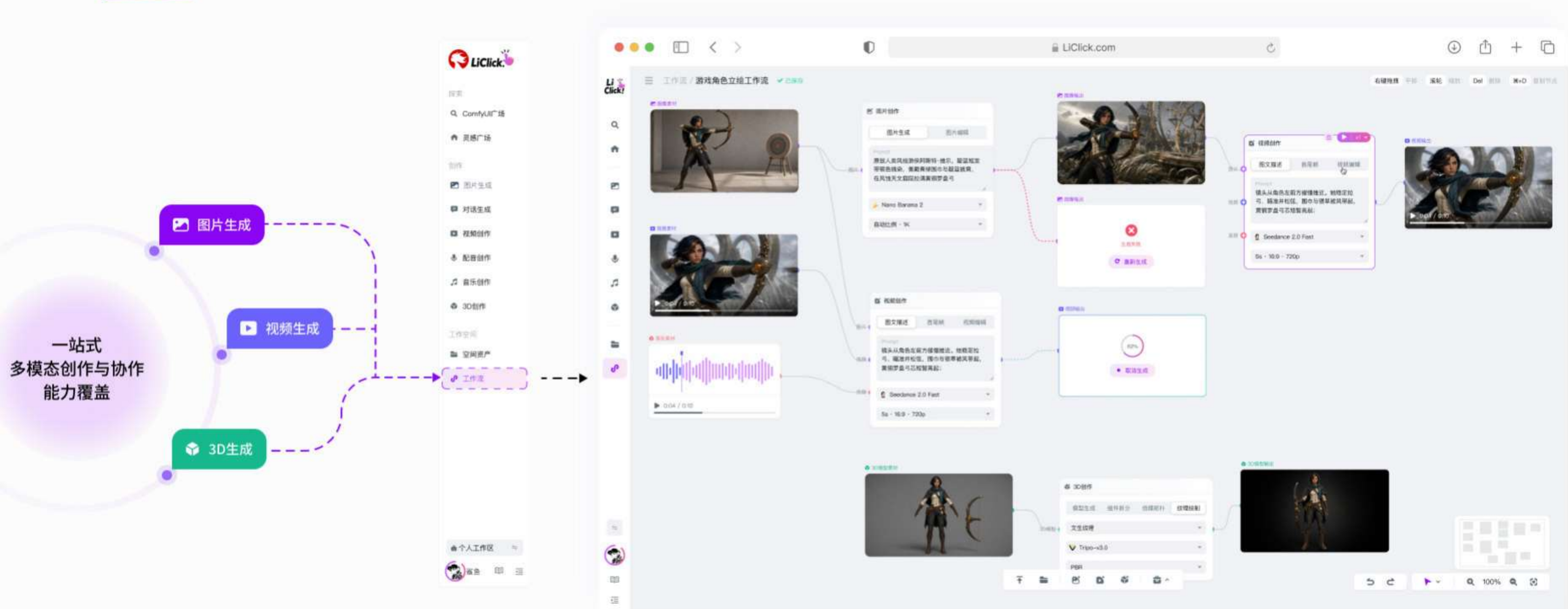
让用户能够从选中的结果继续创建下一项生成或处理任务，同时保留原始素材、其他候选结果和此前的创作过程。

解法 - 以无限画布承载完整创作流程

生成过程可追溯 

人物关系更清晰

生成结果可推进



把原来分散在不同页面中的创作能力，放进同一个可视化工作空间中

* workflows continue to reuse existing tasks, points and asset systems

产品信息架构完善



工作流承载的是可保存、复用和协作的资产生产过程，而非单一创作能力，因此归入「资产与协作」分区。

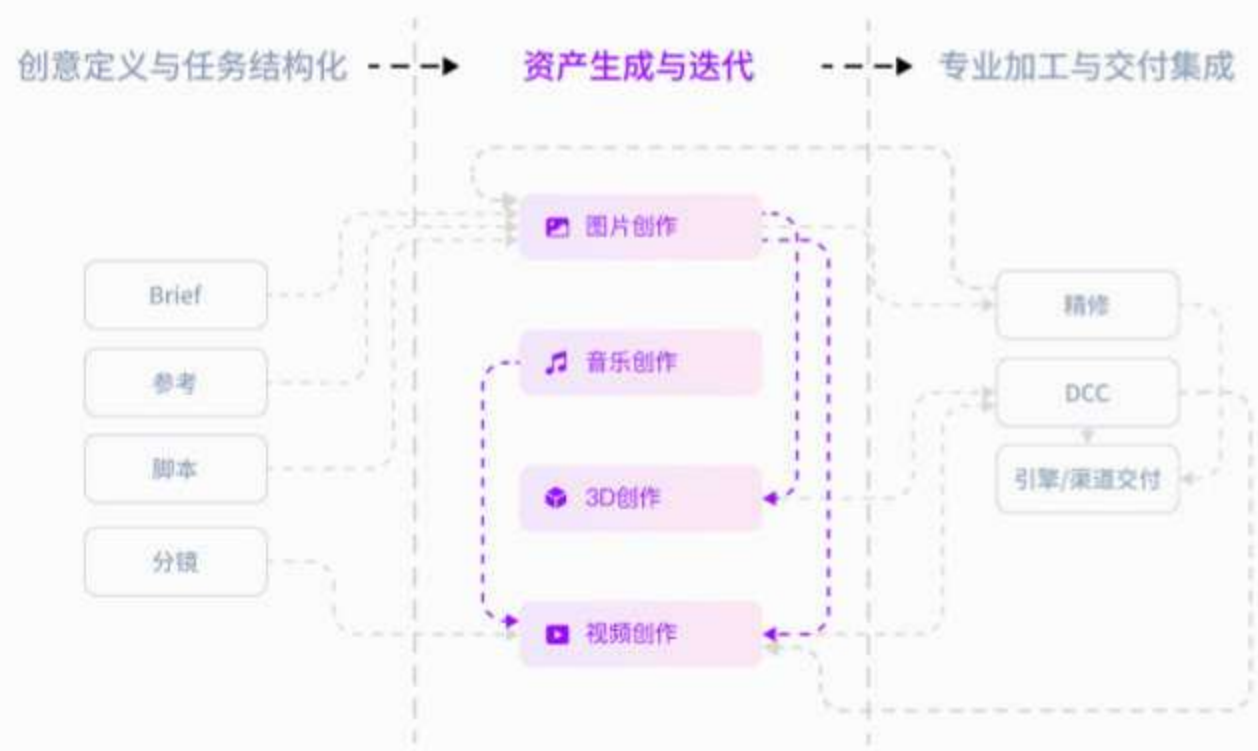
消除断点打通核心链路

60% 业务线有连续创作需求，多次生成 + 多模态接续生成，是连续创作的核心任务

Before / 2.0

跨页面线性串联

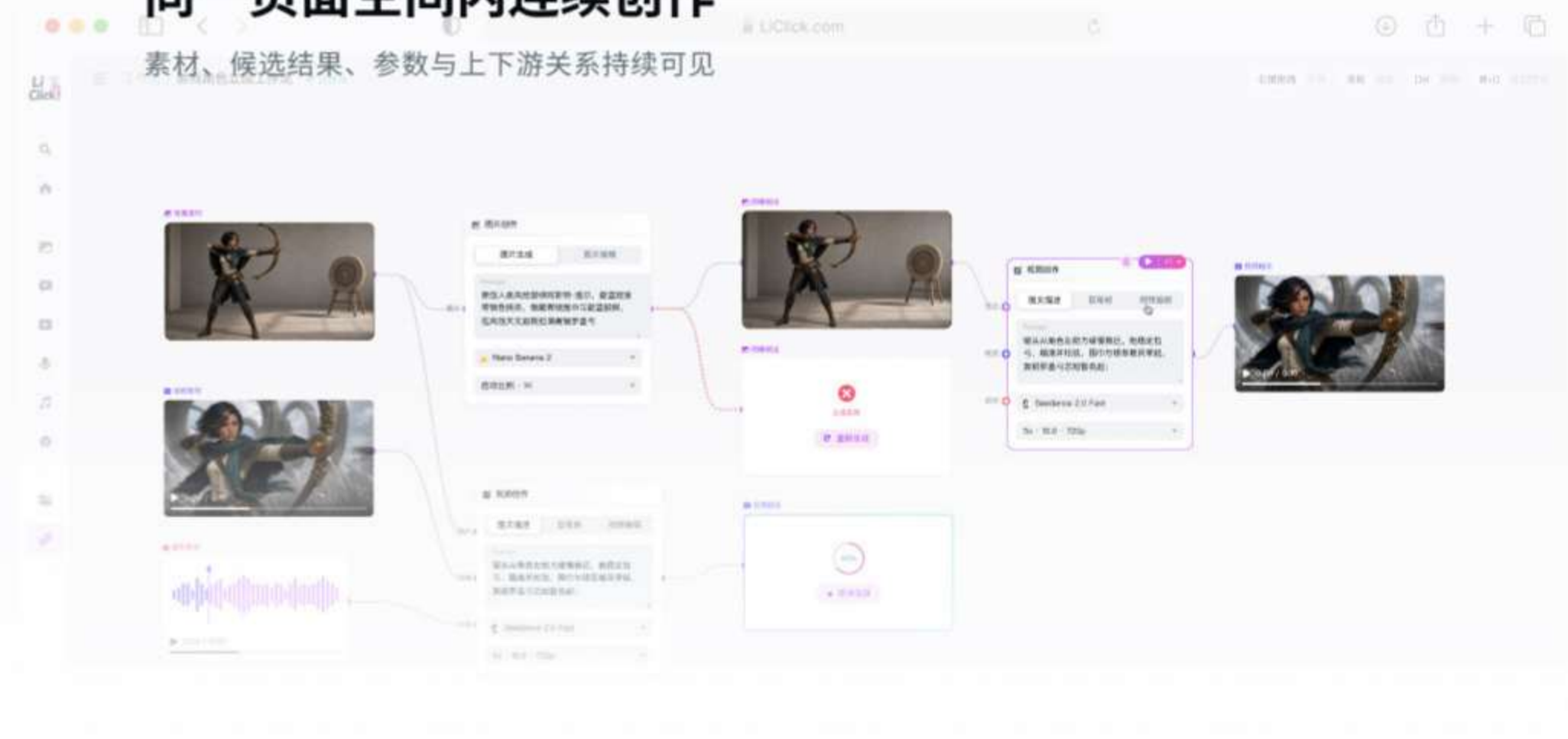
能力可以接续，但页面边界切断任务上下文



After / 3.0

同一页面空间内连续创作

素材、候选结果、参数与上下游关系持续可见



让多次生成、分支比较与多模态接续在同一空间持续发生

效率优先

一致性

页面外围承载稳定导航与高频操作，让用户始终知道自己在哪、从哪里开始下一步。中央画布用于组织素材、创作节点和输出结果；内容按照任务关系自由延展，配置与工具则在需要时就近出现。

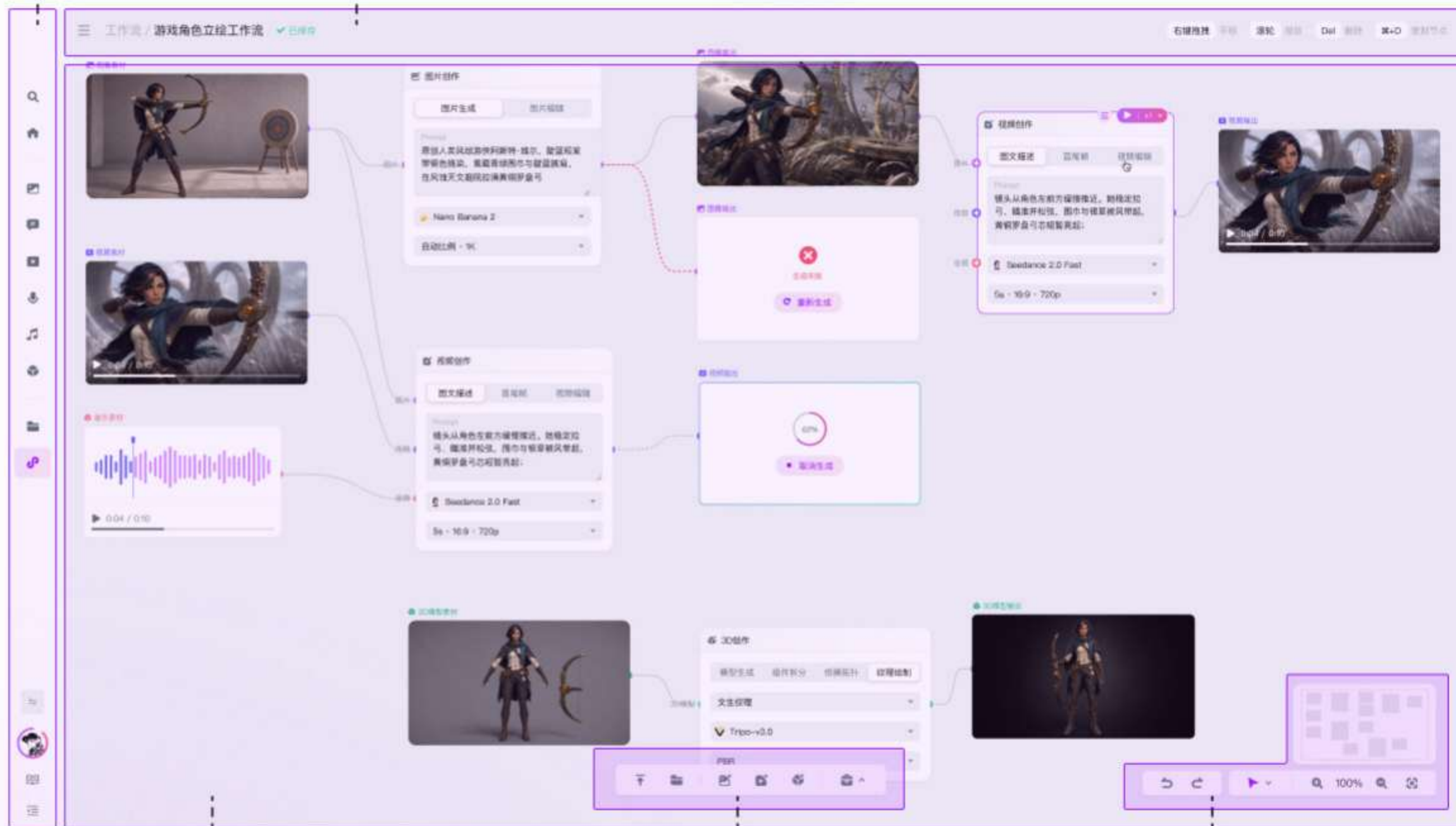
● 固定框架 ● 无限画布

左侧固定栏，承载产品一级入口与工作空间切换

左侧显示当前工作流的路径、名称与保存状态；右侧集中呈现画布快捷操作提示



菜单默认折叠，通过渐进披露减少对核心创作任务的干扰；展开后再区分退出、发布与历史回溯，使用户既能快速离开当前任务，也能掌控工作流的后续流转与版本恢复。

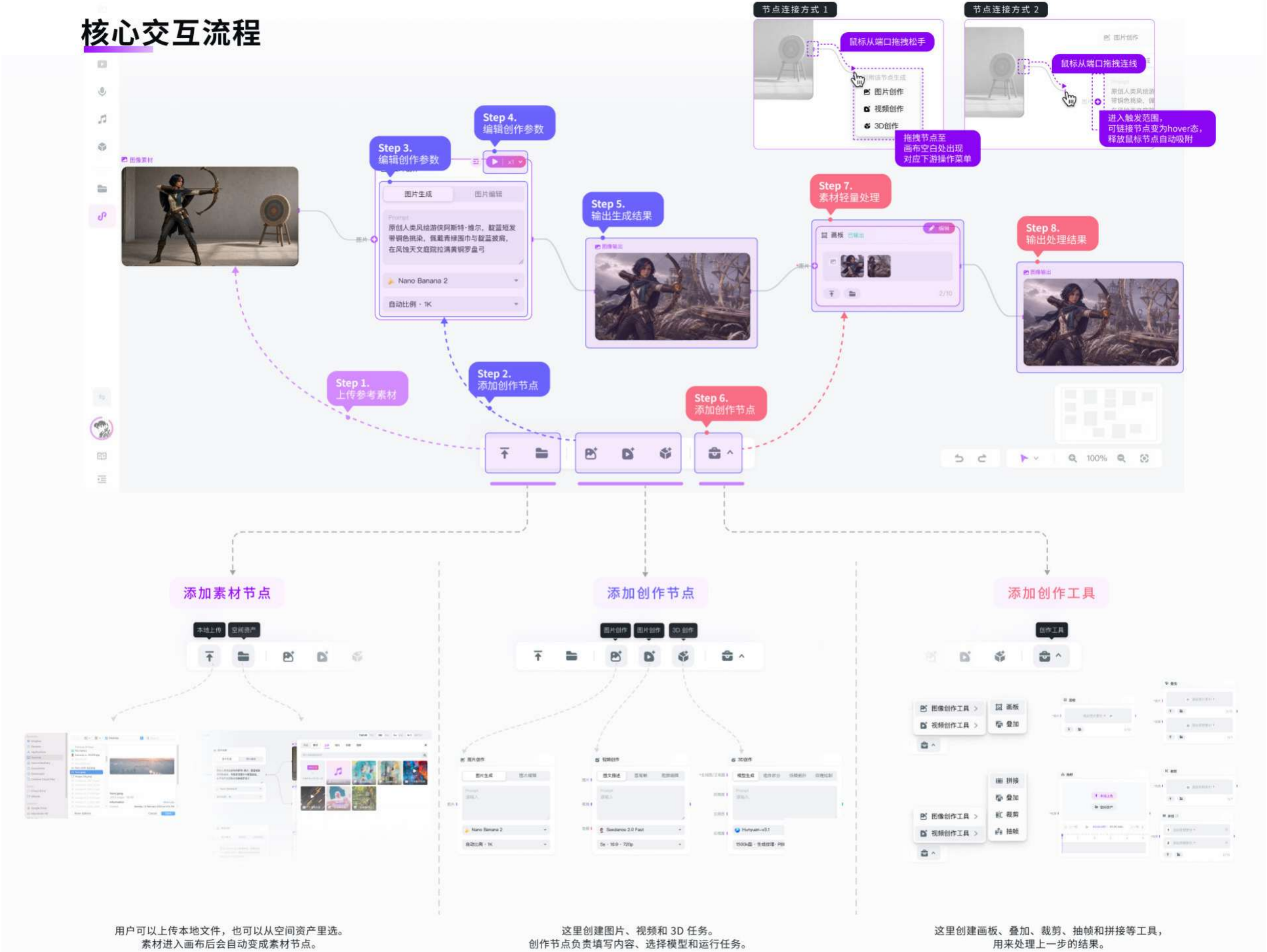


素材、创作节点、输出节点和连线按照任务关系自由组织

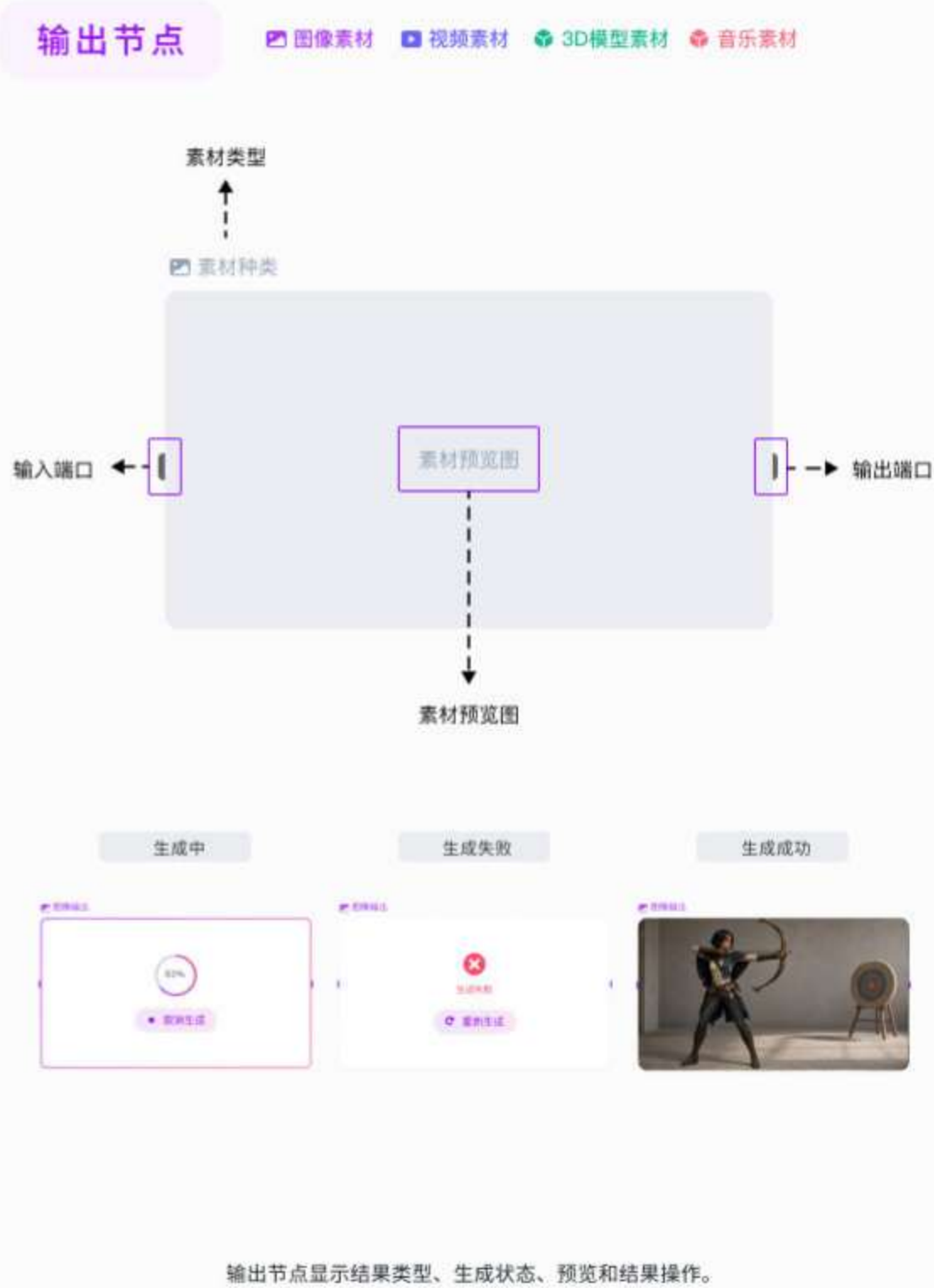
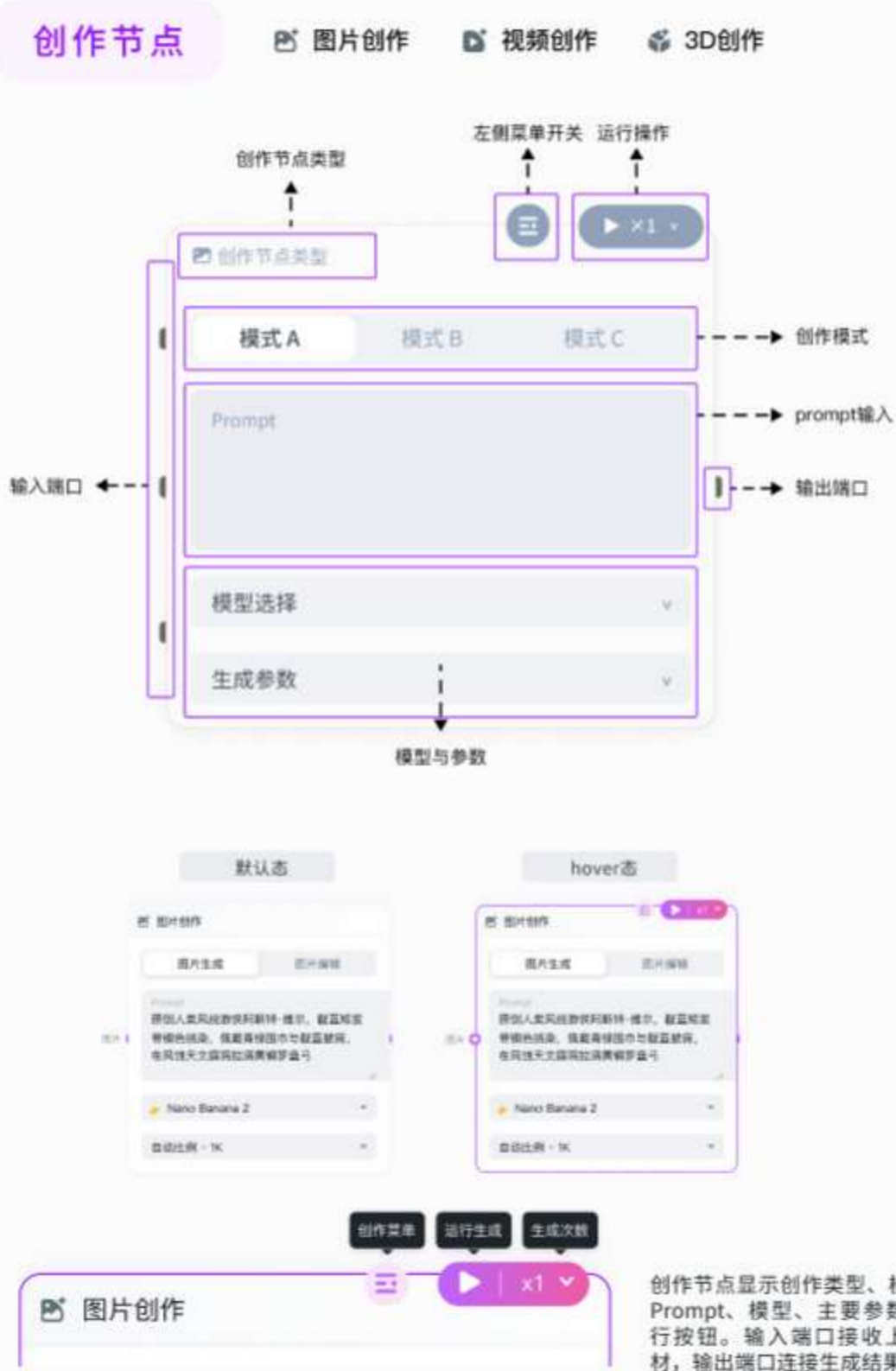
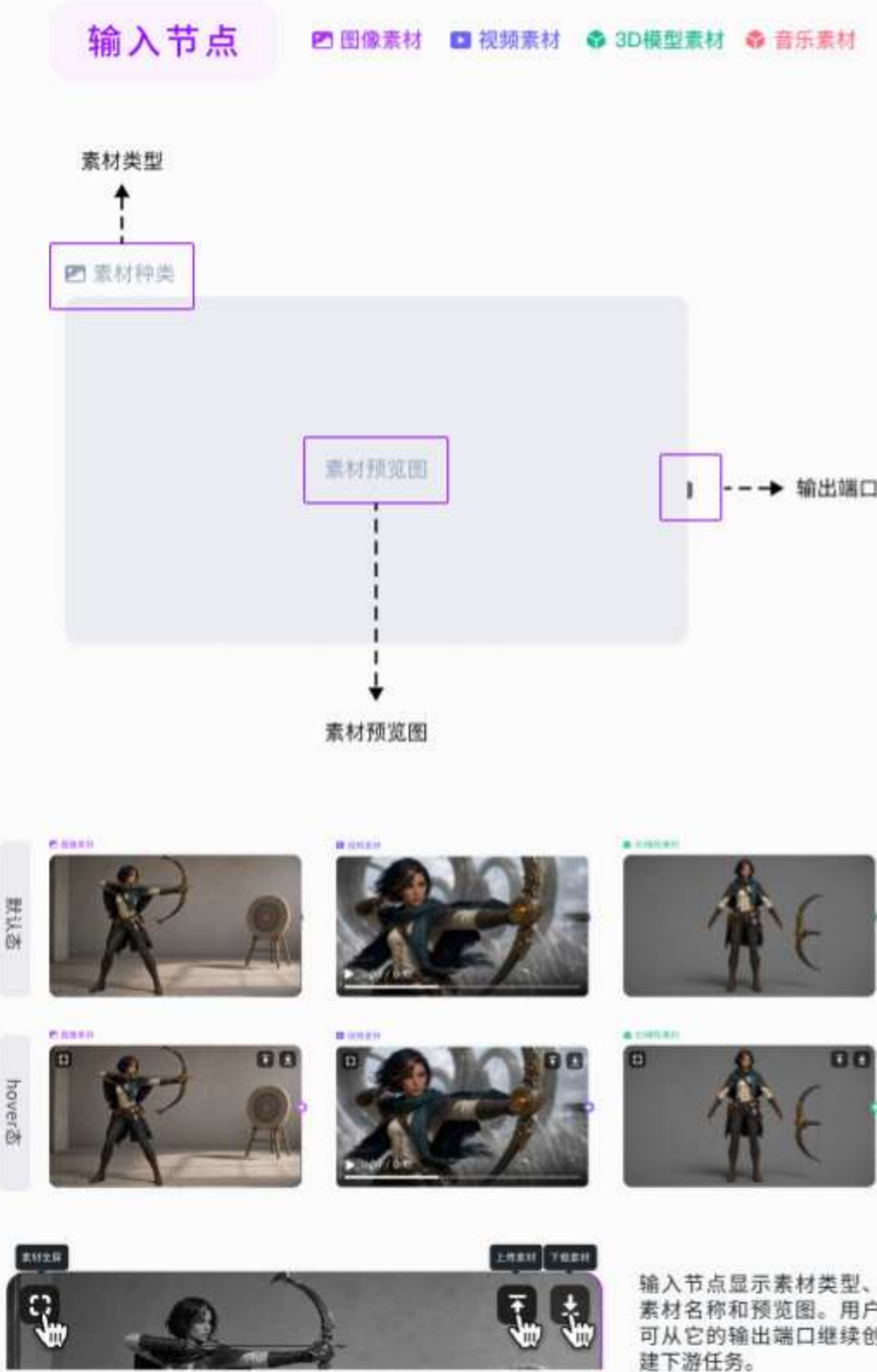
底部悬浮工具栏，用于上传素材、创建创作节点和创作工具。

右下角放撤销、缩放、视图定位和 Mini-map，帮助用户管理大范围内容。

核心交互流程



基础节点类型



创作工具节点

典型游戏业务内容生产任务需求



需求场景一：品宣 / 社媒运营

- 快速完成短周期宣发素材

生成视频片段 → 拼接 → 剪辑 → 导出



需求场景二：策划与美术预研

- 快速组合素材，验证内容方向

参考素材 → 生成资产 → 资产标注 → 交付讨论
↑ 再次生成

把琐碎、轻量的简单处理留在 workflow 中



创作工具能把这些小处理放进 workflow。它接收上游素材，完成处理，再生成一个新的输出。原素材不会被覆盖，新结果还能继续接到后面的创作任务。

参数型创作节点

操作少，结果也比较容易预期。用户直接在节点里设置参数并运行直接出结果。

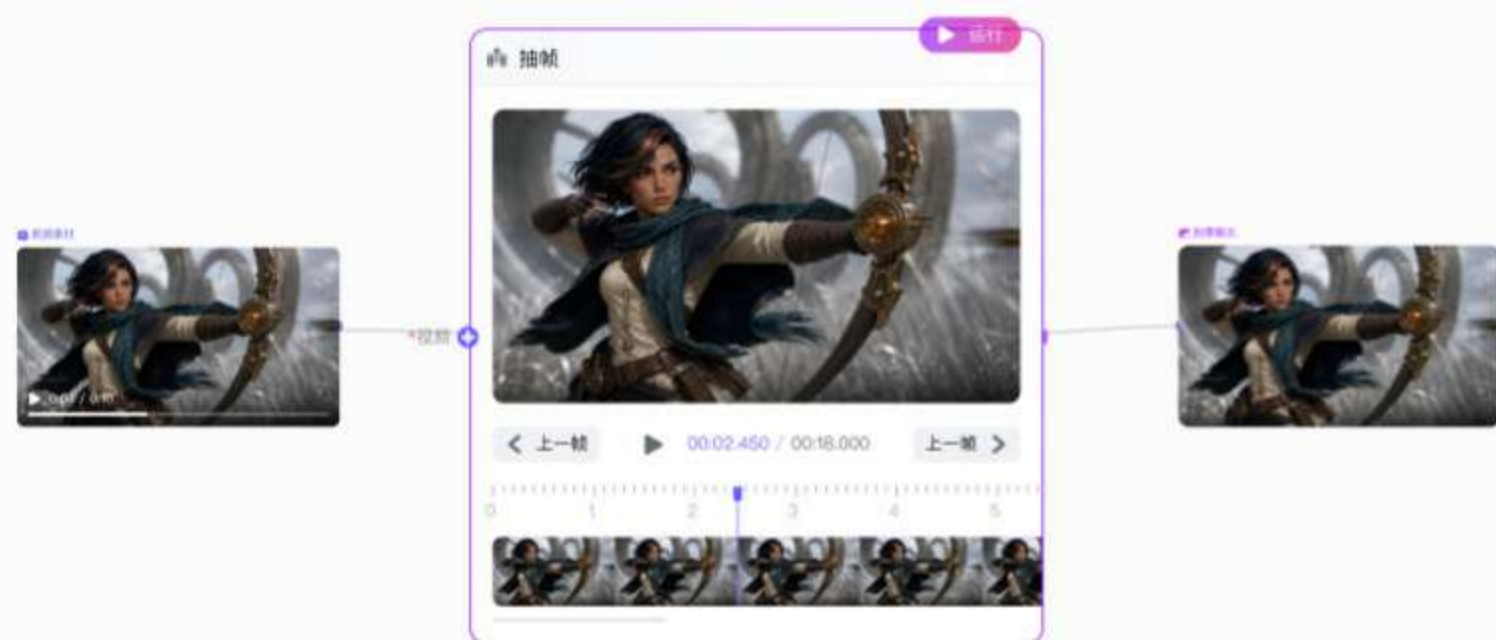
运行



抽帧

视频抽帧

在视频时间轴中定位目标画面，再用逐帧控制完成精确选择。



拼接

视频拼接

接入多个视频后，通过拖拽调整顺序，直接运行并输出新视频。



接入视频 ---> 时间轴定位 ---> 上一帧 / 下一帧微调 ---> 运行 ---> 输出图片

接入多个视频 ---> 拖拽调整顺序 ---> 运行 ---> 输出新视频

编辑器型创作节点

需要大画面、连续操作和独立编辑空间



画板 图片处理

自由摆放、缩放和组合多个素材

画板 已编辑

叠加 素材叠加

调整素材位置与层级，完成图层合成

叠加 已编辑

裁剪 视频裁剪

在时间轴中定位起止点，完成片段裁切

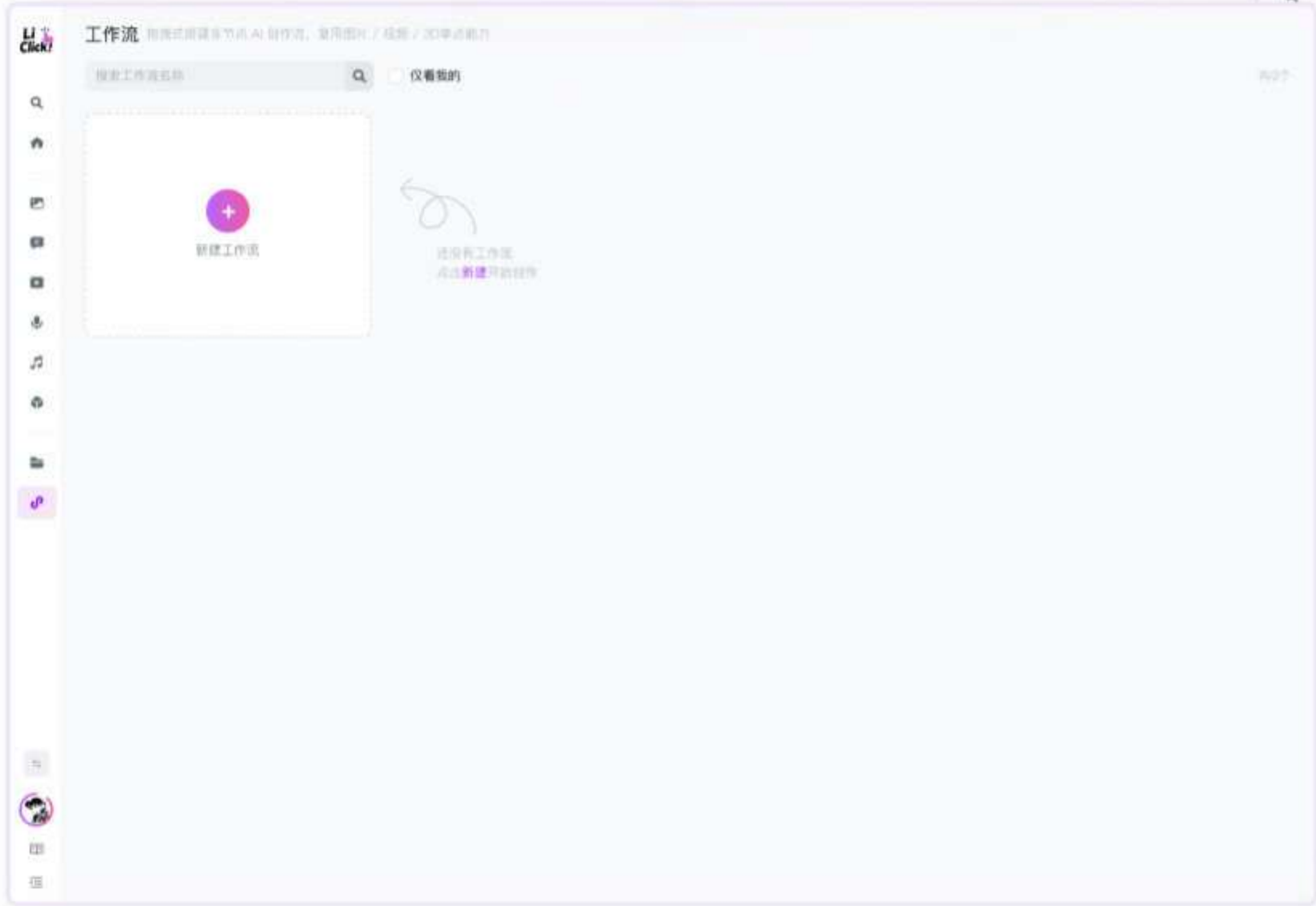
裁剪 已编辑

三种工具共用「轻量节点+二级编辑器」结构：画布保留任务关系，复杂操作进入独立空间。

完整创作流程

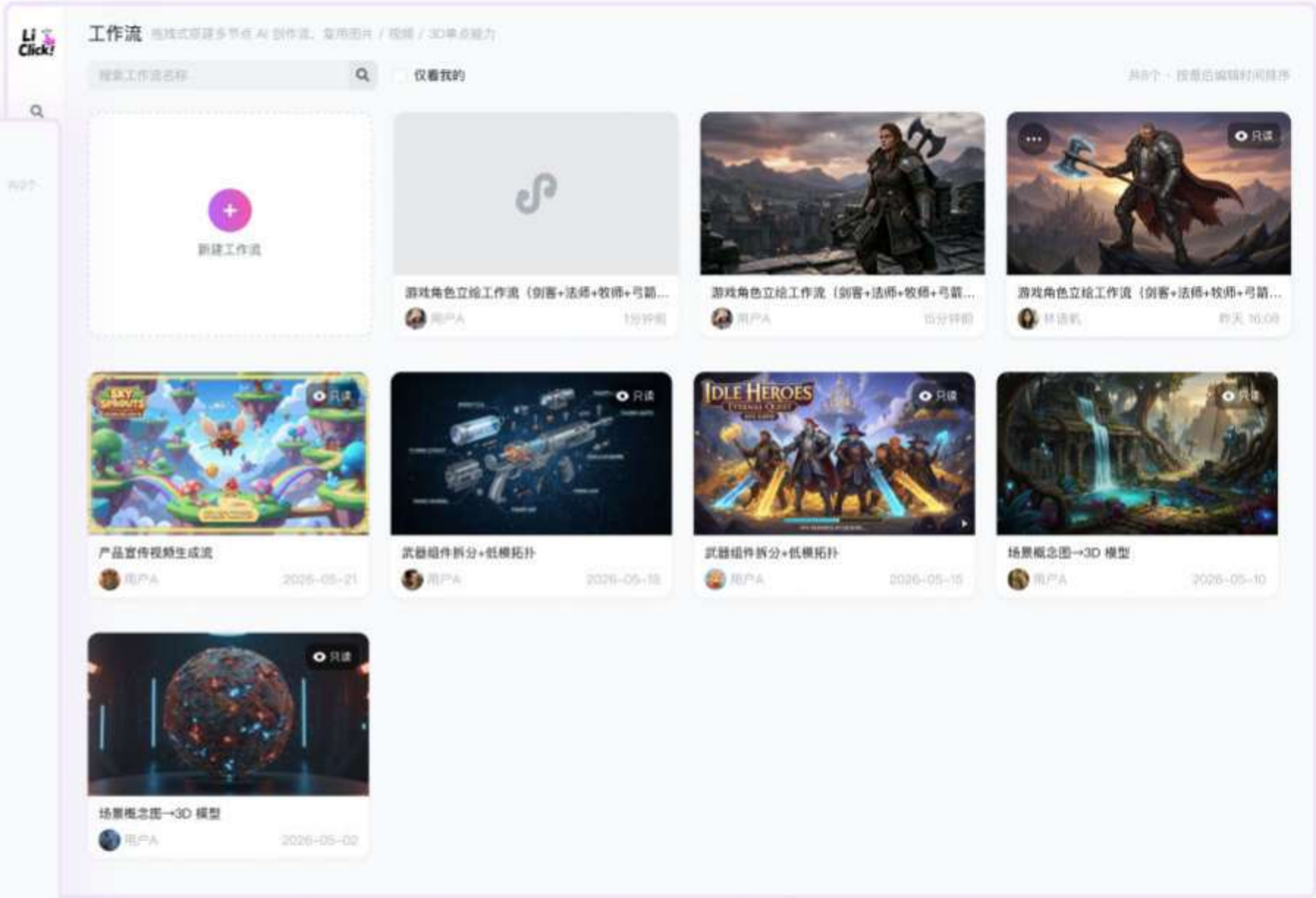


新建工作流



首次使用

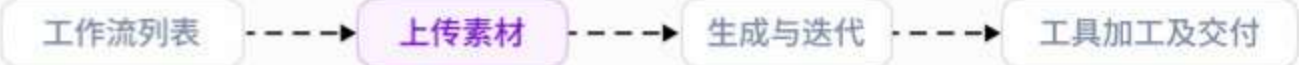
首次进入点击新建工作流会直接进入一个新的工作流



管理工作流

系统把创作过程保存在工作流列表里。用户可以按名称或更新时间找到原任务，回到画布继续调整，也能随时查看已有素材和节点关系。

上传素材并添加创作节点



Li Click!

工作流 / 新建工作流 已保存

右键拖拽 平移 滚轮 缩放 Del 删除 Alt+D 复制节点

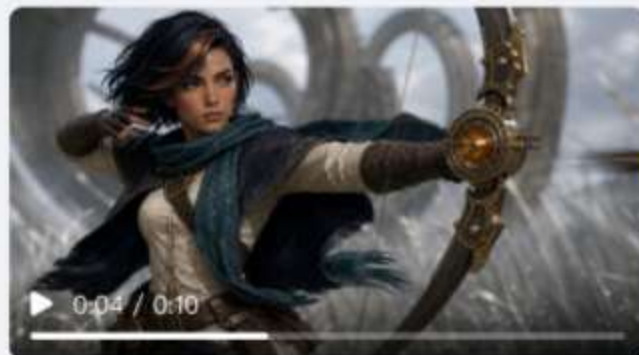
图像素材



3D模型素材



视频素材



本地上传

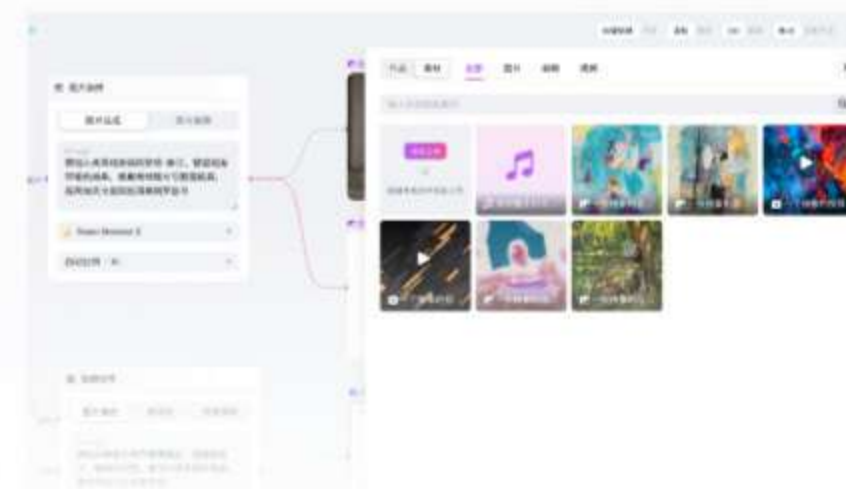
本地上传



用户可以点击工具栏上传文件，也可以直接拖进画布。系统识别素材类型后，会生成对应的输入节点，接着就能连接图片或视频创作节点。

空间资产上传

空间资产



已有素材可以从空间资产中调入当前工作流。进入画布后，它沿用统一节点结构，并直接连接后续创作节点。



编辑创作节点并进行创作

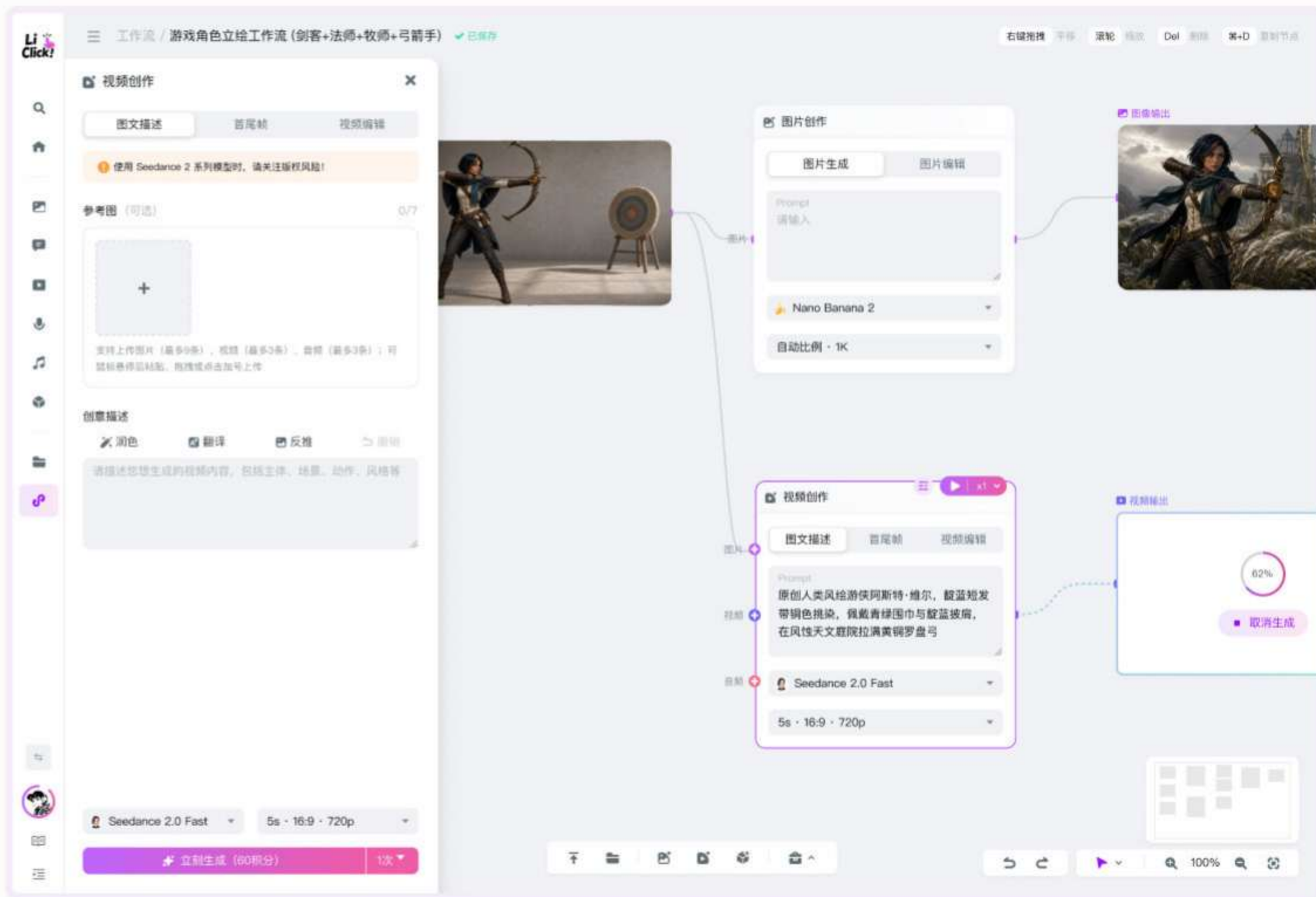
打开创作面板

选中创作节点后，左侧面板会展开本轮需要的素材与生成设置。画布保留上下游关系，用户可以一边看流程，一边调整描述或模型。



保留生成过程

每次运行都会留下新的输出节点。用户从角色候选中选出一个结果，再把它接到视频创作节点；前一轮的素材和设置仍然可以回看。



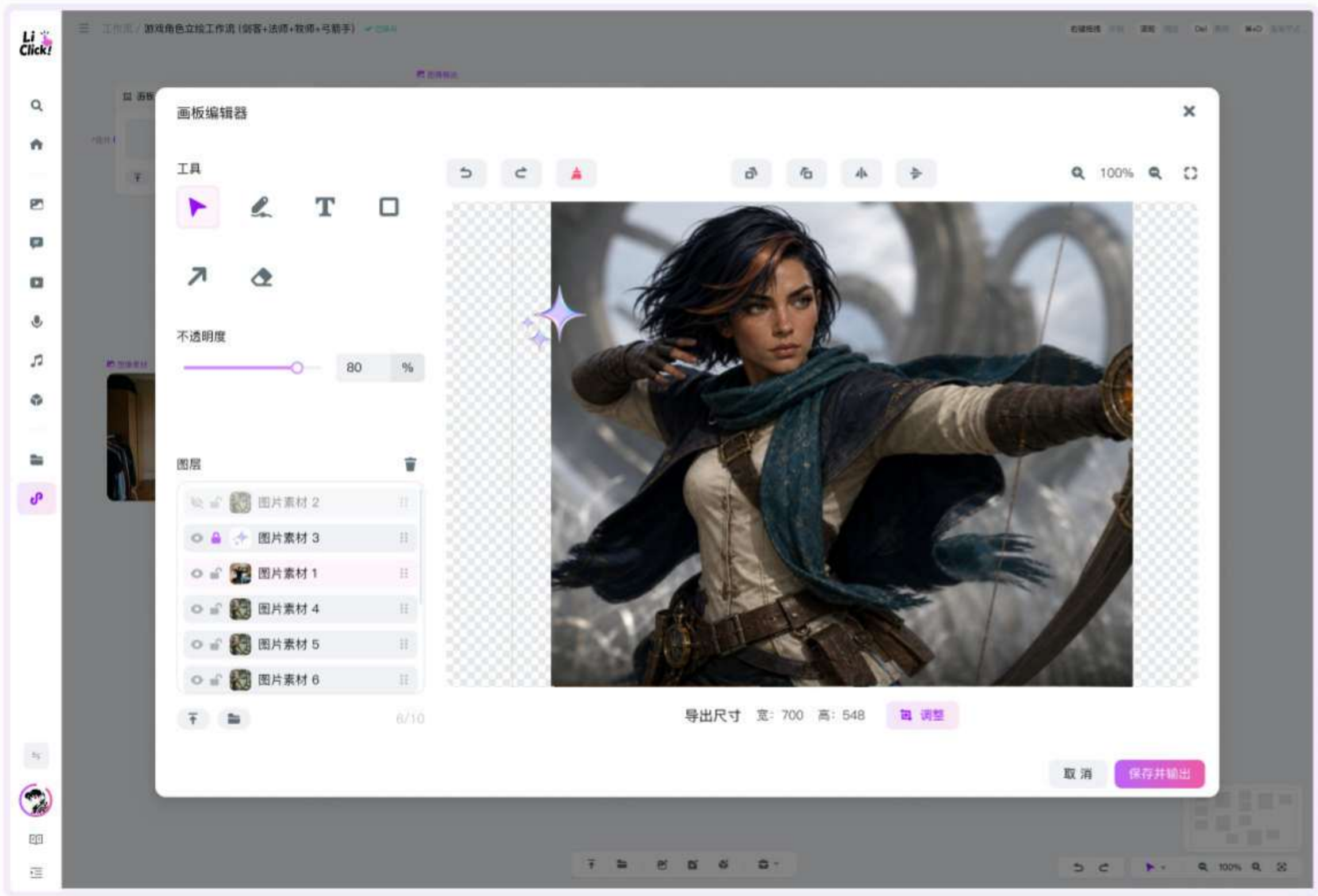
用创作工具处理素材

工作流列表

上传素材

生成与迭代

工具加工及交付



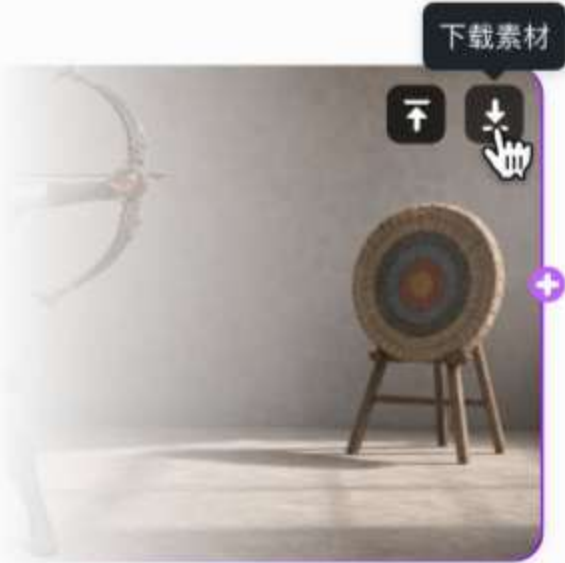
选择创作工具并编辑

生成结果可以继续接入图片或视频创作工具。工具节点先承接素材，具体操作在二级编辑器里完成，画布上的任务关系始终清楚。



hover下载素材并交付

编辑完成后，系统会生成新的输出节点，原素材继续留在画布上。用户可以把成品存入空间资产，也可以下载文件，交给后续制作环节。



产品用户反馈

+20%

产品社群规模（上线后首月 · 523 → 642 人）

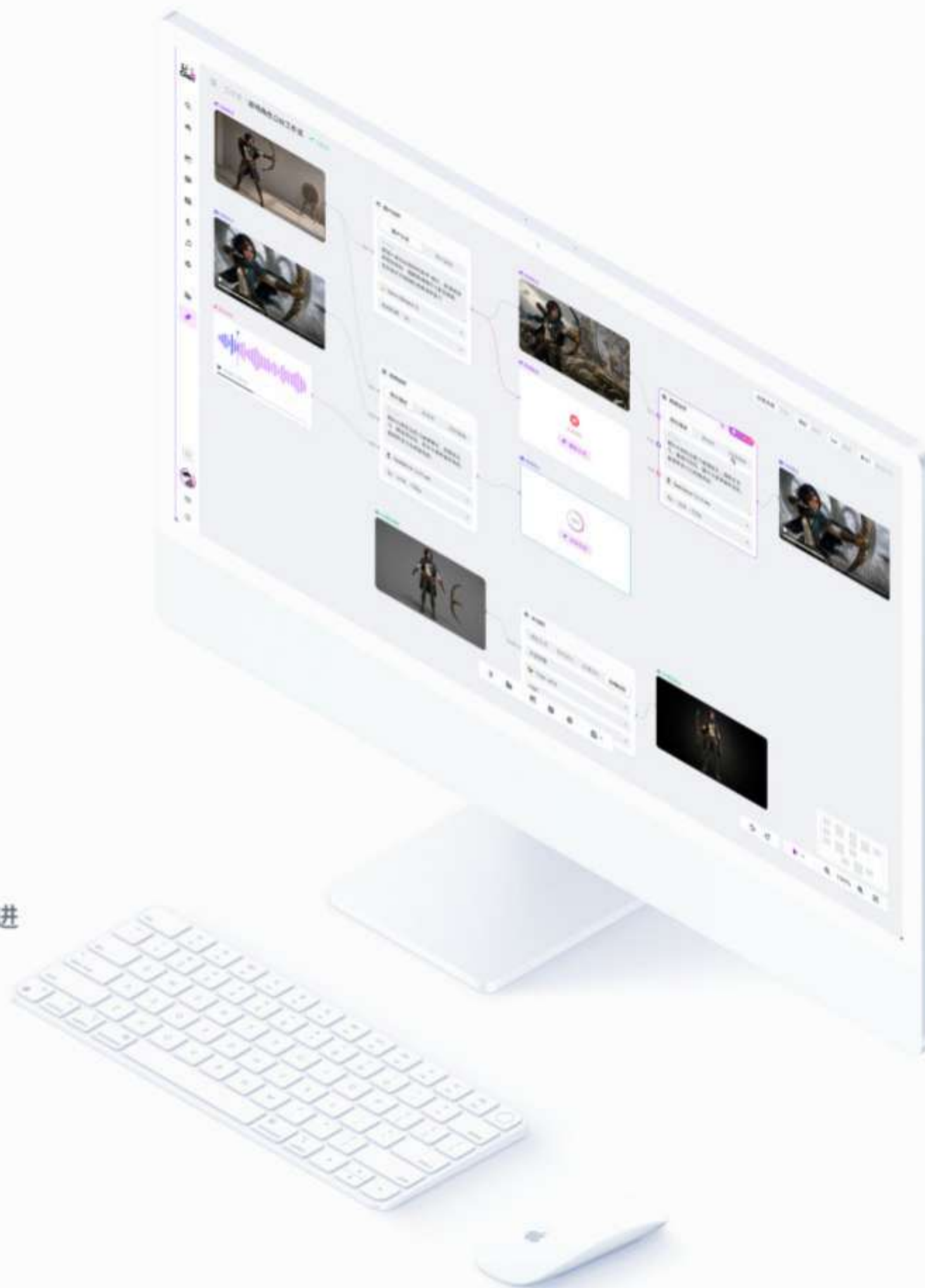
56%

2.0用户有效迁移率（上线后首月）

产品3.0版本于 2026 年 7 月初上线。

我负责主流程与节点交互，补齐生成状态和相关规则。我用原型和交互文档把规则写清楚，也持续跟进前端实现与版本验收。

数据范围：V3.0上线后首月。注册规模取自运营后台账号快照，按去重账号统计；
用户迁移依据产品数据看板，以完成 workflows 任务的用户占同期创作用户比例计算。



Anker Prime Agent

Anker Prime **Charger** 160W

智能充电体验升级探索

基于实习成果的概念探索项目

AI | UX | UI



{ Anker Prime Agent 代理型体验设计 }

我以 Agentive UX（代理型体验）为核心，探索智能充电器如何从状态展示工具转变为能够理解目标并代理任务的智能系统。

Anker Agent 结合设备状态与用户授权的任务信息，为用户解释原因、提供行动指导，并在授权与安全规则范围内自动执行充电调整，让复杂的设备参数转化为清晰、可控的任务结果。

You complete
me!
你让我完整

You surprise
me!
你让我惊喜

You exist?
你是否存在

You assist
me!
你来协助我

Agentive UX（代理型体验）

为什么是 Prime Charger?

从一次充电体验开始，尝试继续追问Prime Charger的软件价值

> 在实习工作期间，我主要负责跟进Anker充电器品类的软件&硬件体验研究，具体工作包括充电器设计需求分析与归纳、小屏UIUX设计及小屏交互动效设计。

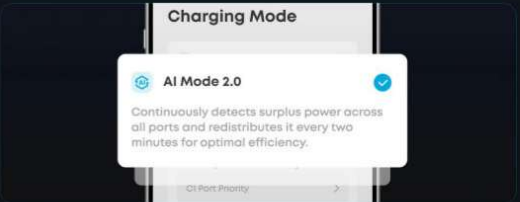
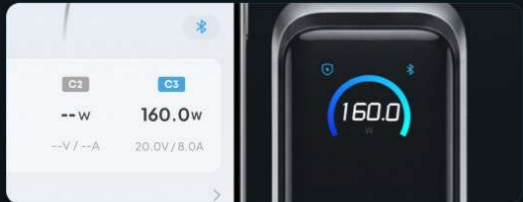
工作期间我对Prime高端充电器产生了浓厚兴趣，我观察到：高端充电器已经不只是一个为设备提供功率的硬件，屏幕和 App 正在承担越来越多的状态展示与控制任务。



> 实习离职后，我尝试继续追问：

当这类充电器产品已经能够
⚡显示功率、👁识别设备、⚡动态分配供电，
软件还能不能进一步改善目标用户的实际使用体验？

因此，我以公开的 A2687 产品为研究对象，展开了这次个人概念探索。



这类用户故事。



多数相关用户在类似的临时状况下 无法获取明确的补电预期

展示参数 ≠ 解决问题

调研洞察 1

40/54个核心样本
近三个月遇到过类似场景

74%

最近三个月，你遇到过几次“时间紧迫、
需要带设备离开工位的工作任务时发现设备电量不足”？

没有 / 1次 / 2-3次 / 4次及以上 / 记不清

调研洞察 2

这40名有相关经历者中，
75% 难以/无法准确判断补电预期

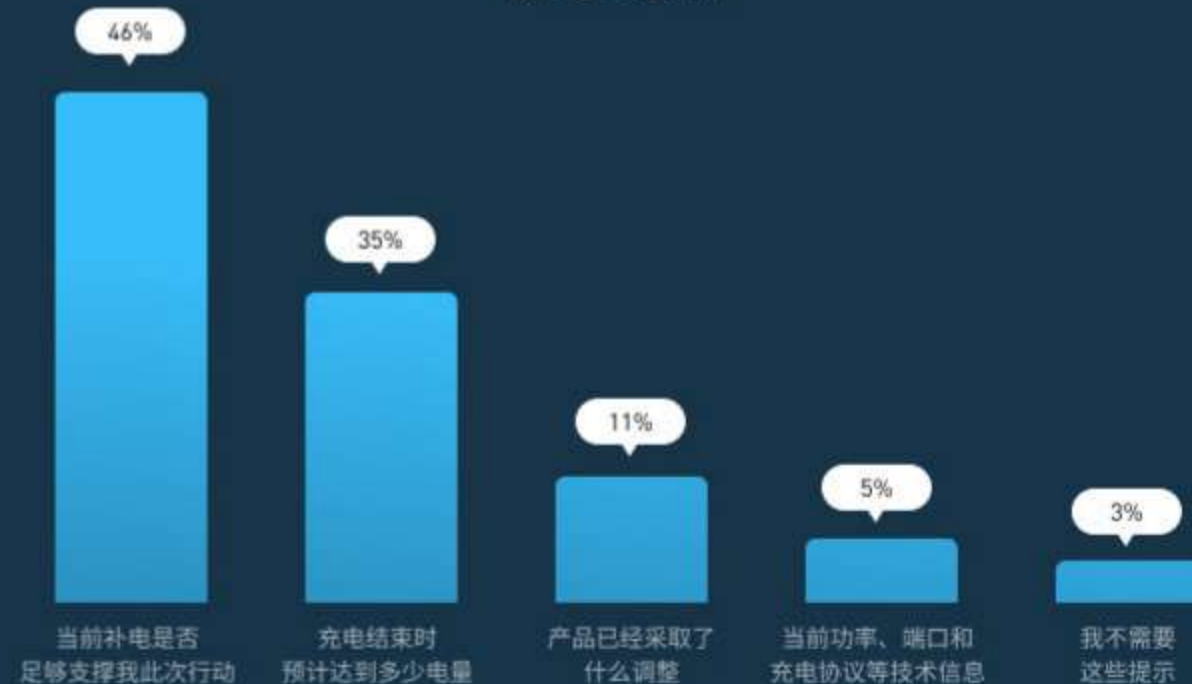


当时你能否判断“现有电量加上处理事务前补入的电量”
是否足够支撑此次状况？

能判断 / 大致能判断 / 无法判断 / 没有关注这个问题

调研洞察 3

在这个场景中，90% 的用户希望优先知道
任务结果



现有产品体验缺口

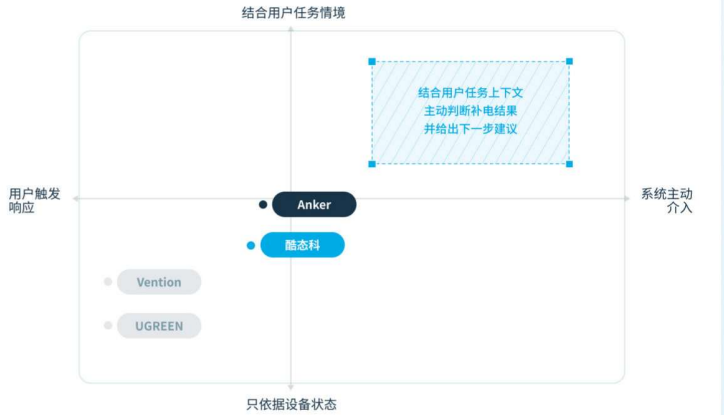


竞品定位矩阵

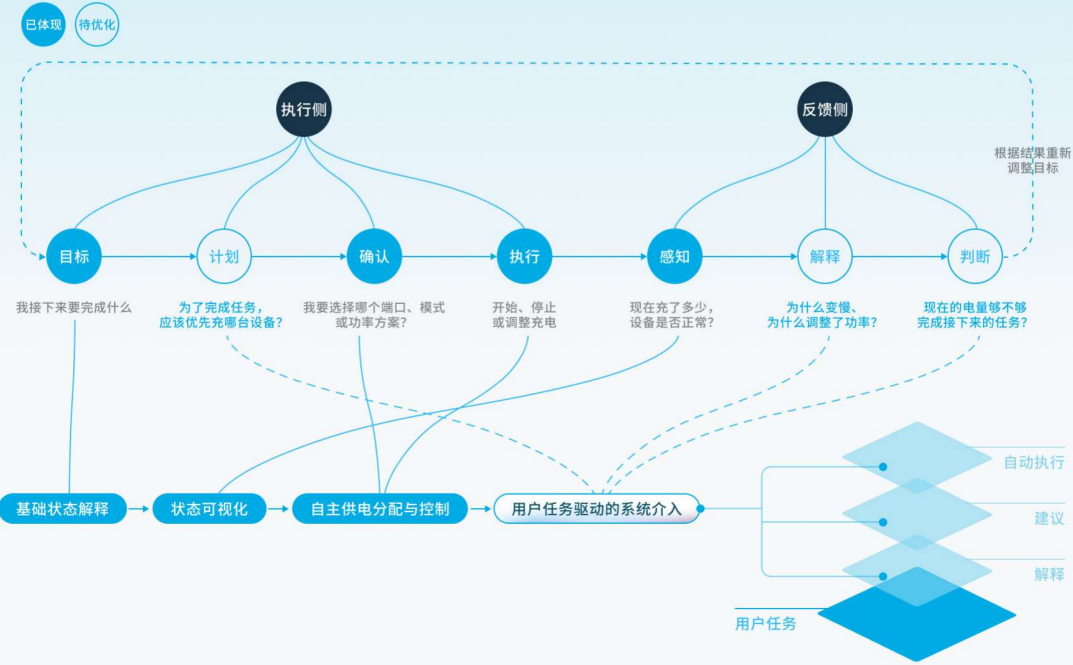
设计优化方向

- 主要研究对象
- 主要研究竞品
- 次要研究竞品

当前产品的智能化体验仍然处于被动+静态相应的区间，本次产品设计希望在一定程度上思考弥补情境感知+主动预测的体验区间的可能性，给予用户更加情境化的体验



产品升级目标
推动体验进化↑



从依赖设备状态驱动，
转向由用户当下任务驱动解释、建议和执行。

页面重构：设备主页与 Agent 入口

Agent 的解释和执行必须建立在清晰的设备状态与控制结构上。
重构后的主页将端口、实时功率和连接设备集中在首屏，并通过固定浮标提供 Agent 入口。



让高频操作留在设备主页

体验链路优化1 选择优先端口

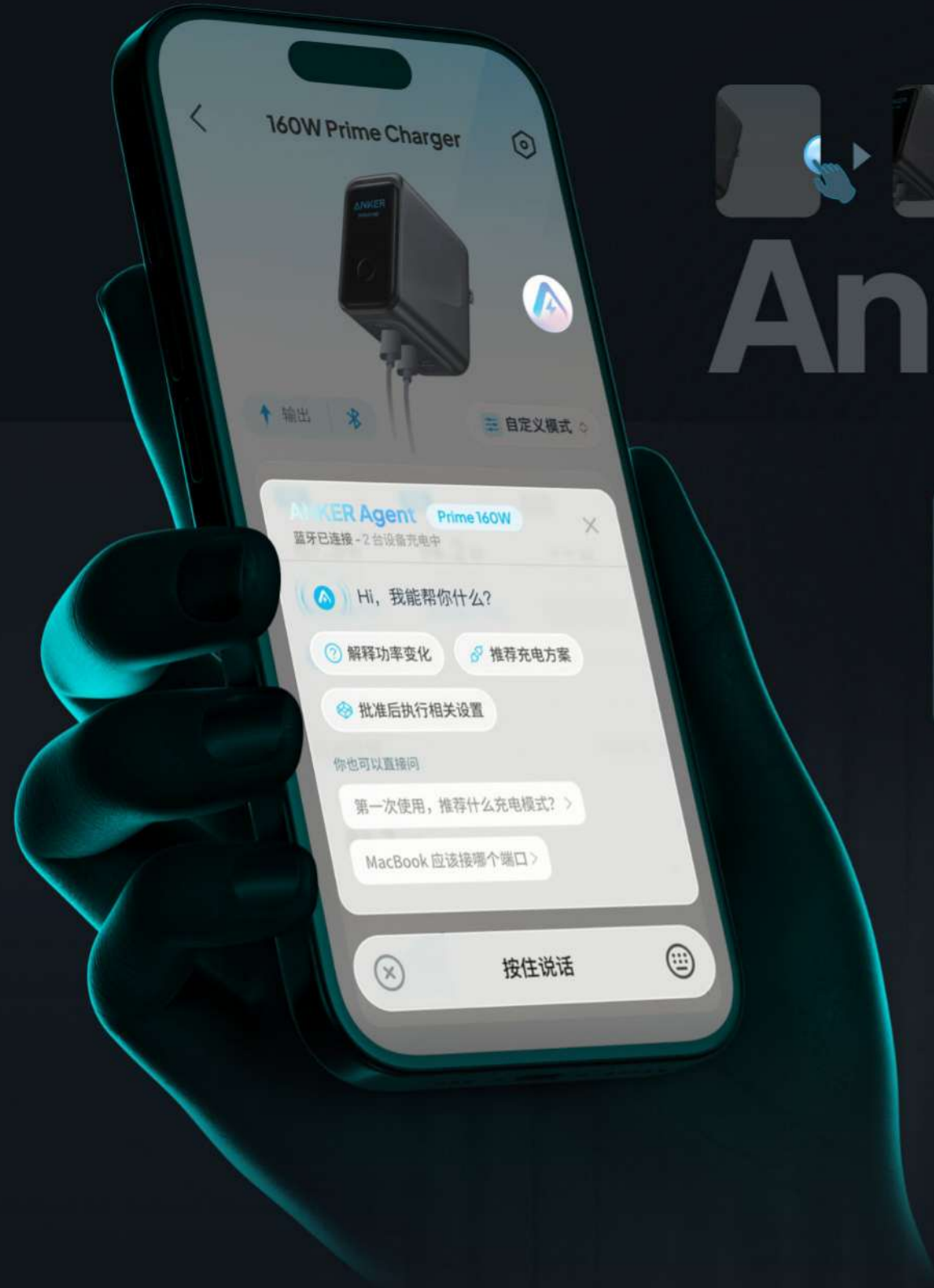


体验链路优化2 快速切换充电模式



体验链路优化3 端口详情快速查看与操作





你的充电智能体已预备好

Anker Agent



半屏浮窗交互



即时性



低干扰



高可控



接收请求

用户主动发起请求, Agent 解释并给出方案。



主动提醒

已知目标可能受影响时, Agent 会主动提醒。



确认后执行

最终控制权仍由用户掌握



场景 A | 用户主动发起任务

一句需求，生成可执行的充电计划



用户只需用自然语言表述当下场景的需求。
Agent 补问关键条件，结合设备电量与端口状态给出方案；
用户确认后，自动调整功率分配。

从自然语言到可执行计划

Agent 将“30 分钟后出门、训练时听歌”拆解为出门时间、使用时长与设备优先级，再完成信息补全、方案生成与执行反馈。



场景 B | Agent 主动识别风险

在任务受影响前，主动说明风险



经用户授权后，Agent 结合会议时间、设备电量与当前输出，判断 MacBook 可能无法及时补足电量。只有当调整仍能改善结果时才提醒一次，并说明原因与建议；是否执行仍由用户决定。

Anker Agent Workflow



Agent 基于已授权的日程、设备电量与实时输出，判断会议前补电是否可能不足。只有在调整仍然有效时才发起提醒，并解释原因、提供方案；用户确认后执行，同时保留其他选择与撤销入口。

办公软件日程连接

用户不在 Anker App 内时收到手机系统通知。
通知负责提醒用户未至的可能风险。

01 分析现状



02 生成计划



Agent 只在调整仍然有效时介入：先解释风险并生成计划，经用户确认后执行，同时保留备选方案与撤销入口。

03 执行计划

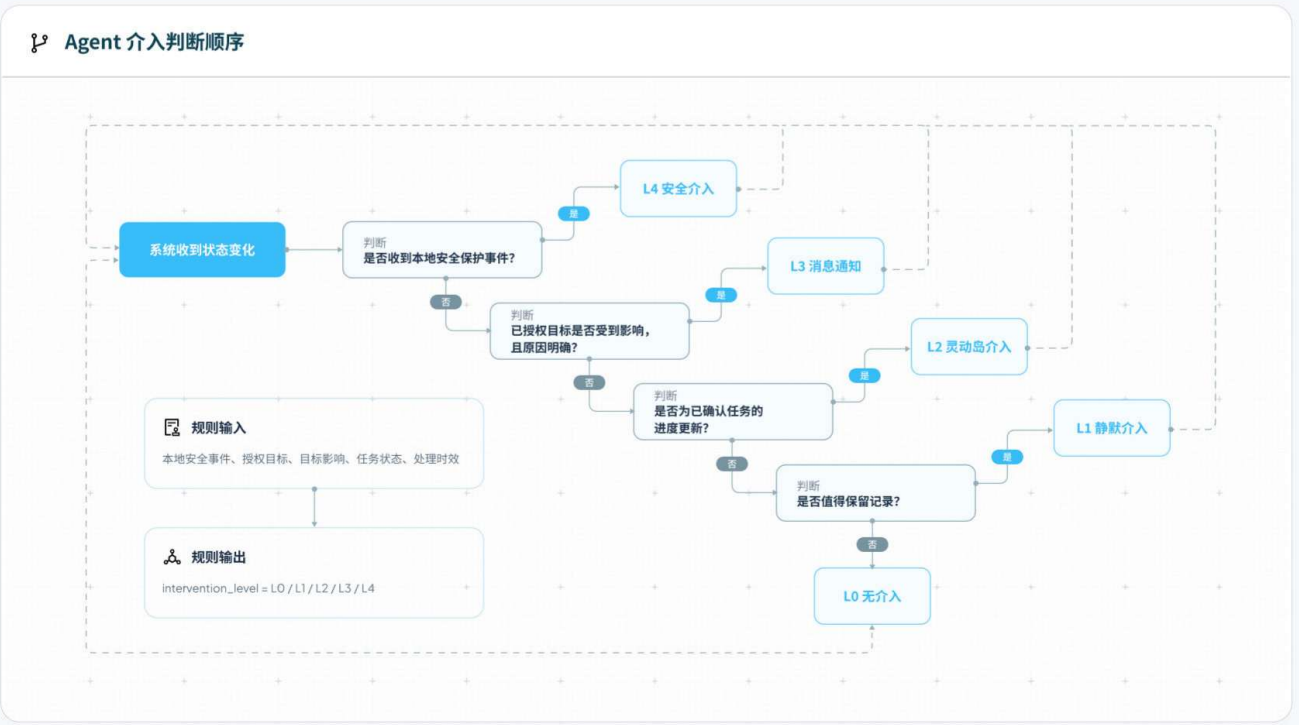


04 结果反馈



Agent 介入等级与判断规则

不同状态对应 L0~L4 五种反馈等级。
系统按照统一的判断优先级返回一个等级，客户端呈现对应界面。



Agent 先判断安全风险，再评估任务影响，最终选择最低必要的介入等级。

用户主动发起的 App 内对话不进入此判断流程；涉及非安全功率调整的方案，仍需用户确认后执行。

我如何用 AI Agent 加速 Anker Agent 的设计与验证

Hermes 负责调度、状态同步与风险拦截；Codex 负责 Figma 分析与执行；
我负责目标、设计判断与最终决策。

01 快速原型搭建

CODEX × FIGMA MCP



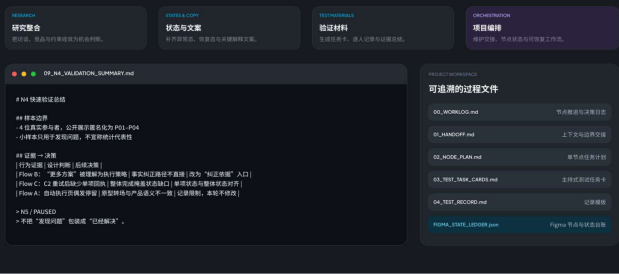
02 原型测试与验证

CODEX × FIGMA MCP



03 Agent 提效成果

将过程文档生成可追溯的提示词



04 HUMAN × CODEX 协作地图

负责定义问题、判断方向并最终决策；Codex 负责分析、生成与执行；关键节点共同完成。



WHAT THIS SHOWS Codex 加速分析与执行，设计判断与最终责任始终由我承担。



End-to-End Audience Experience Optimization Service for Music Festivals

[Vibe+]音乐节全场景观众体验优化服务设计

我国是一个文化多元、艺术蓬勃发展的国家。**潮流的、个性的音乐体验**是未来文化消费的重要趋势。由此衍生出的音乐节产业快速发展，精准对接年轻群体对社交、潮流与个性体验的需求。

本设计所构建的“Vibe+”体系以**年轻化、氛围感**为核心，优化音乐节全链路体验，构建青年表达与社群认同平台。通过用户调研分析参与习惯、审美偏好及社交需求，融合智慧舞台、沉浸式交互与可持续策划，打造**“科技、艺术、环保、社交”**一体化的音乐节服务系统。配套智能票务-社交-服务数字平台，重塑参与方式，提升体验性附加服务，推动音乐节产业创新发展。

服务与体验设计

交互创新

UI设计

设计背景

[Vibe+] 音乐节全场景观众体验优化服务设计

国家经济

- 音乐节不仅是音乐表演的集合，更成为**城市文化名片**和**经济增长引擎**。
- 例如，2024年音乐节叠加文旅消费的经济效应显著，观众“为一首歌奔赴一座城”，带动当地餐饮、住宿、交通等产业联动发展。

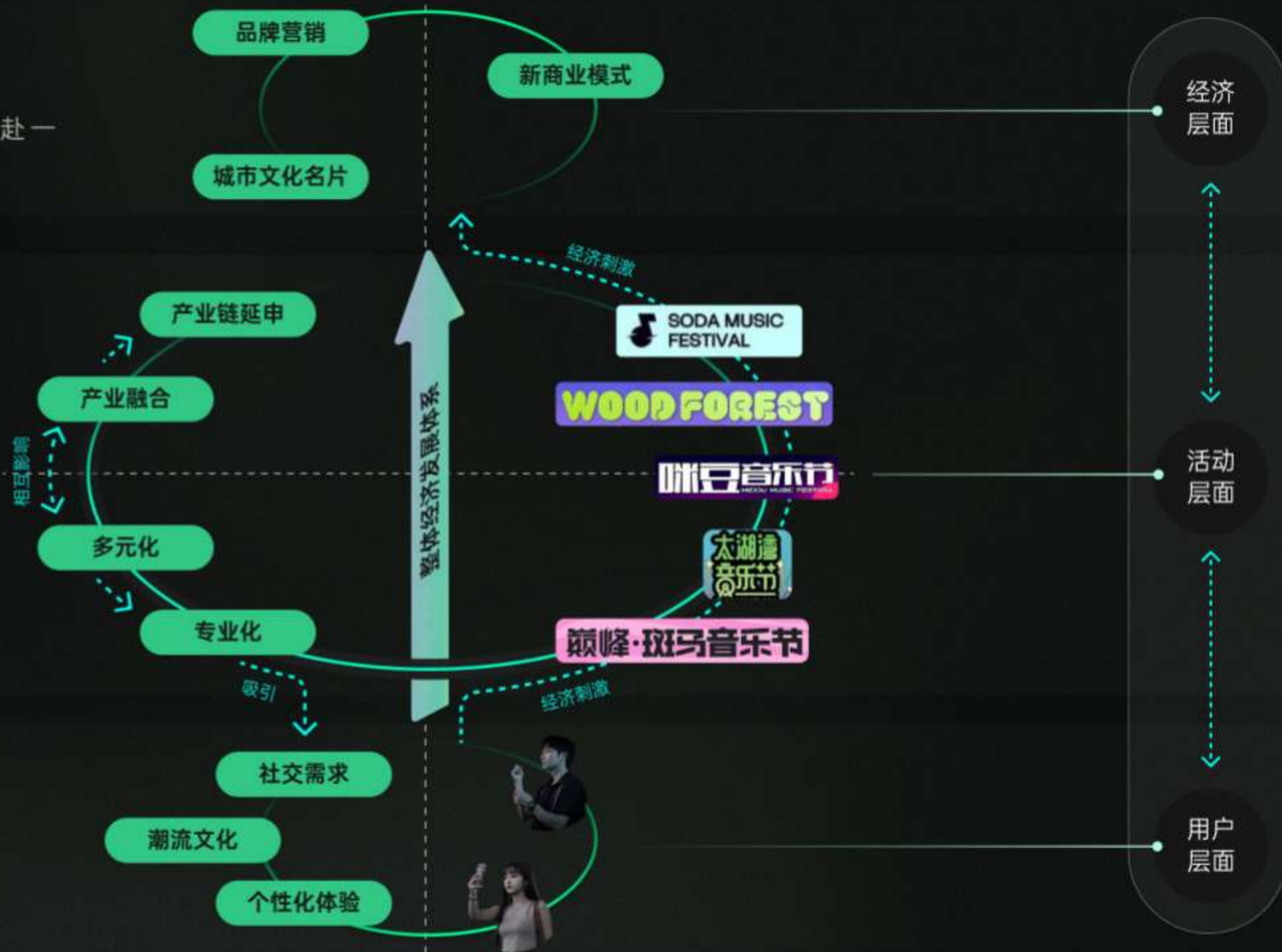
音乐节行业

- 21世纪以来，**中国音乐节行业**迎来了快速发展期。各大城市纷纷举办各类音乐节。
- 同时，音乐节类型逐渐丰富，涵盖了摇滚、流行、电子、民谣、嘻哈等多种音乐风格。



用户群体

- 此外，音乐节契合了年轻人对**社交**、**潮流文化**和**个性化体验**的需求。其“体验经济”属性通过互动装置、艺术展览等形式深化，成为青年群体表达自我、建立社群认同的重要平台。



影响链条

画像关系

用户画像

[Vibe+] 音乐节全场景观众体验优化服务设计

•核心用户1·观众

夏佳研--线下观众

- 👤 年龄：21
- 📍 所在地：江苏南京
- 💼 职业：大学生
- 🕒 参与频率：10次/年
- 💡 兴趣：音乐节，现场live，唱片



目标&需求

- 热衷社交互动与新鲜尝试
- 希望附加服务提供快速入场通道
- 既能节省时间成本与开支，又能通过服务结识同好

王舒颖--线上观众

- 👤 年龄：27
- 📍 所在地：江苏无锡
- 💼 职业：设计师
- 🕒 参与频率：2次/年
- 💡 兴趣：听音乐，游戏



目标&需求

- 受限于时间与体力，倾向以轻量化方式享受音乐节
- 想要花一定数量的金钱换取特色的客制化服务
- 需要线上专属虚拟互动功能

•核心用户3·音乐节主办方

某传媒公司--主办方

- 📍 所在地：江苏无锡
- 🏢 公司规模：约50人
- 🕒 建立时间：2016年
- 👥 员工年龄分布：60后6%，80后52%，90后38%，00后4%

目标&需求

- 通过附加服务优化营收结构
- 引入模块化服务组合（如分级票务含快速通行/休息区权限）
- 减少投诉率的同时刺激二次消费



•核心用户2·线下商户

老赵--流动汉堡店商户

- 👤 年龄：32
- 📍 所在地：江苏南京
- 💡 兴趣：做美食、和年轻人交好

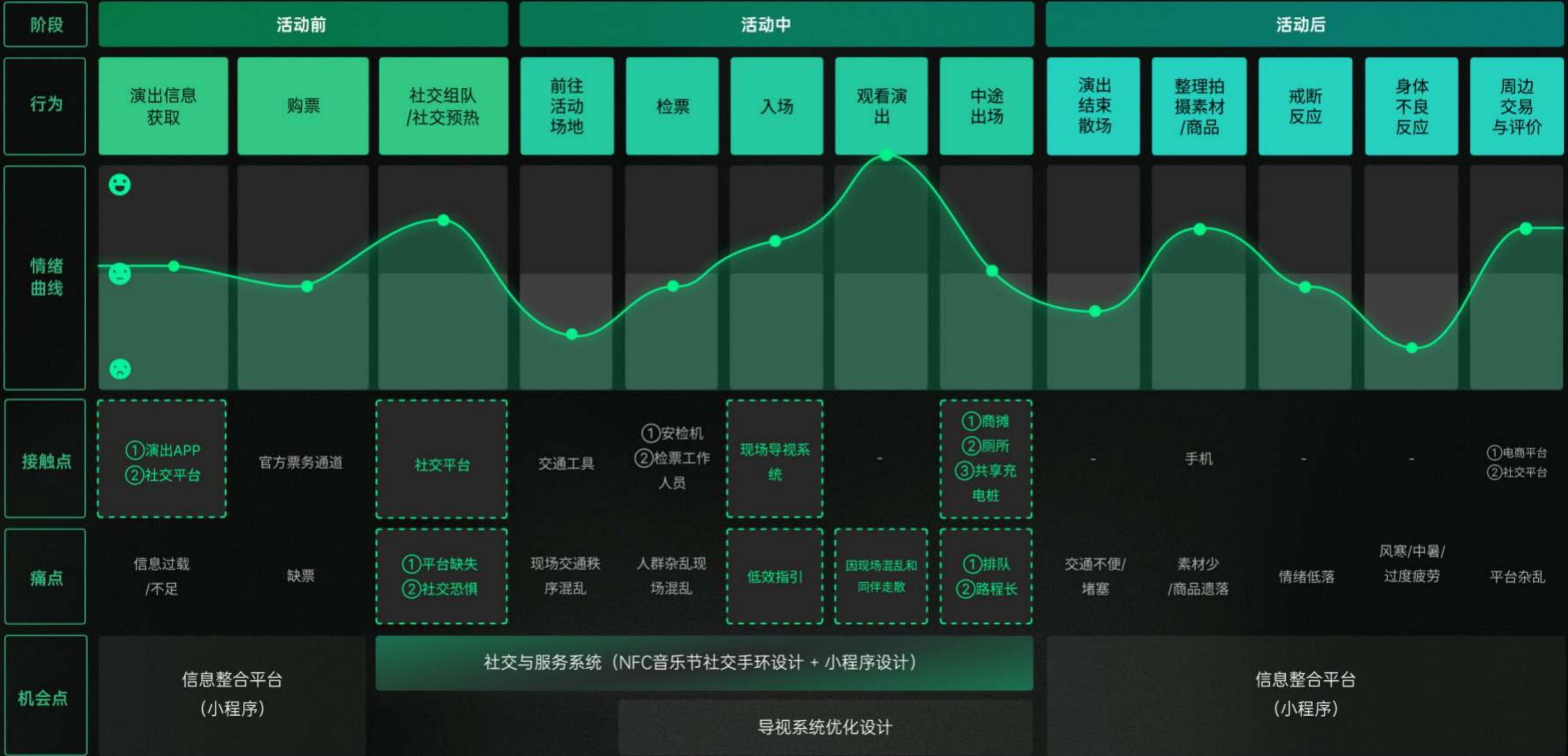
目标&需求

- 在短时高峰客流量中实现坪效最大化
- 需要特定的摊位设计以及整体食品区域的布局优化
- 优化摊位结构，结合主办方票务系统推送电子优惠券



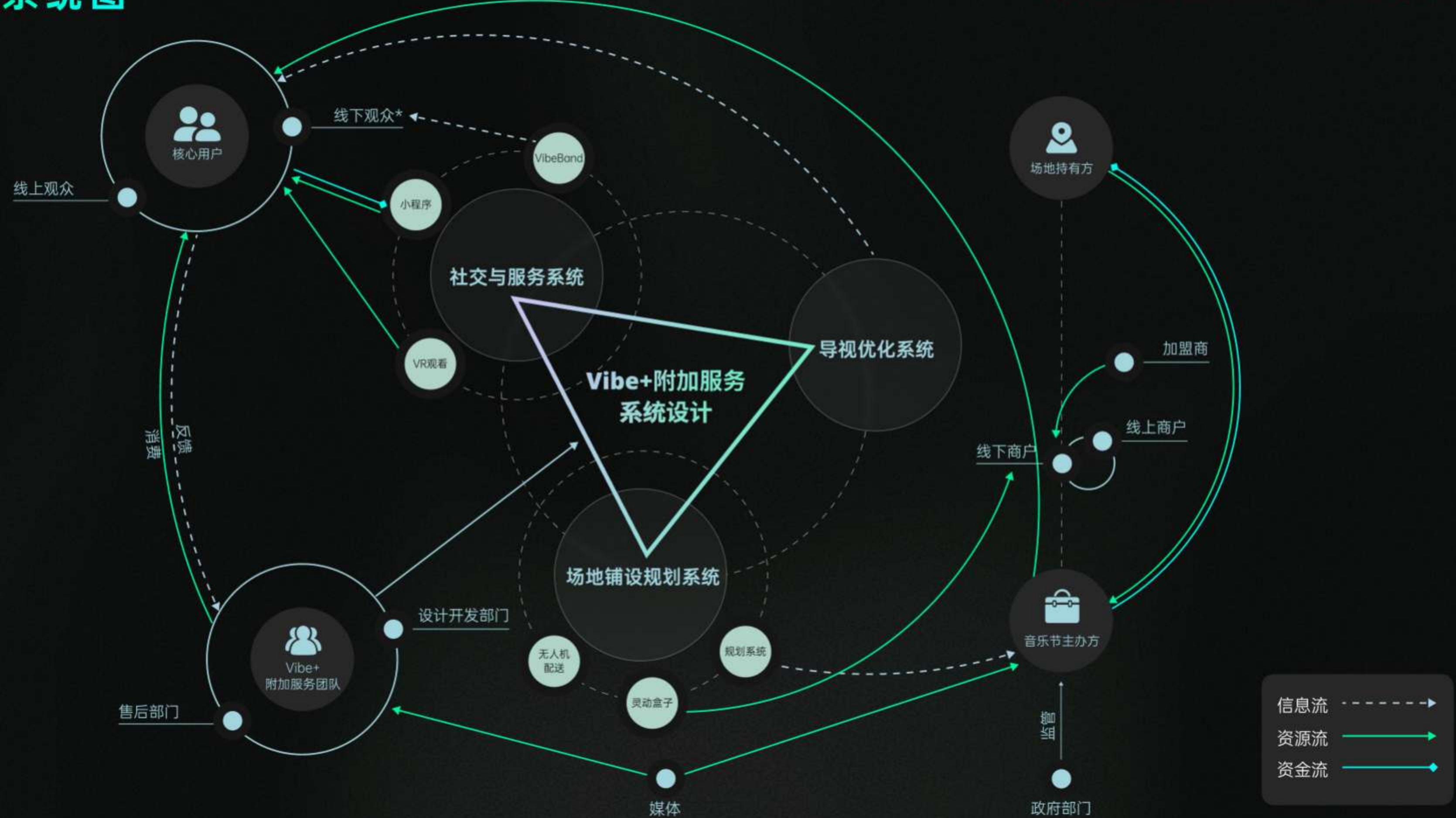
用户旅程图

[Vibe+] 音乐节全场景观众体验优化服务设计



服务系统图

[Vibe+] 音乐节全场景观众体验优化服务设计



观众全链路体验优化

[Vibe+] 音乐节全场景观众体验优化服务设计

观众全链路体验优化

- 通过「入场—互动—点单—配送—收货」的完整服务链条，结合 NFC、无人机、智能穿戴等技术，[Vibe+] 实现音乐节的全场景沉浸式体验优化。



→ 入场动线
→ 出场动线

现场社交体验+现场消费体验

[Vibe+] 体验核心

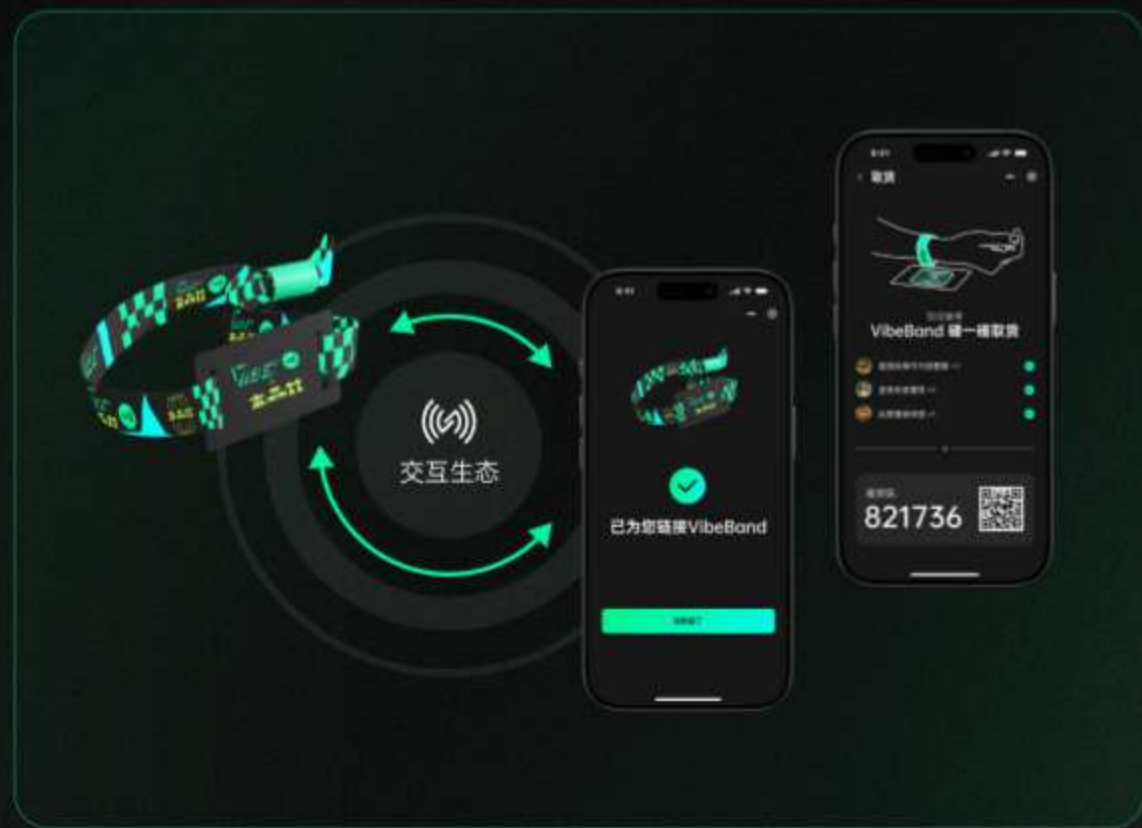
手机小程序体验

×

VibeBand全场景通行证



手机NFC碰一碰的
新型社交模式



小程序设计-信息架构

[Vibe+] 音乐节全场景观众体验优化服务设计



现场社交体验

[Vibe+] 音乐节全场景观众体验优化服务设计

1 手机NFC碰一碰 链接VibeBand



2 碰一碰其他人的VibeBand 链接音链



音链

[Vibe+] 音乐节全场景观众体验优化服务设计

专属标签

即时社交

兴趣连接

我的音乐名片

生成独一无二的音乐名片，展示你的喜好、身份与标签

名片夹

基于音乐喜好与活动记录，帮助找到同好，拓展社交圈

添加音链

扫码或点击即可添加，快速建立音乐节现场的社交关系



个人信息

展示个人昵称、身份与音乐偏好，打造专属音乐形象

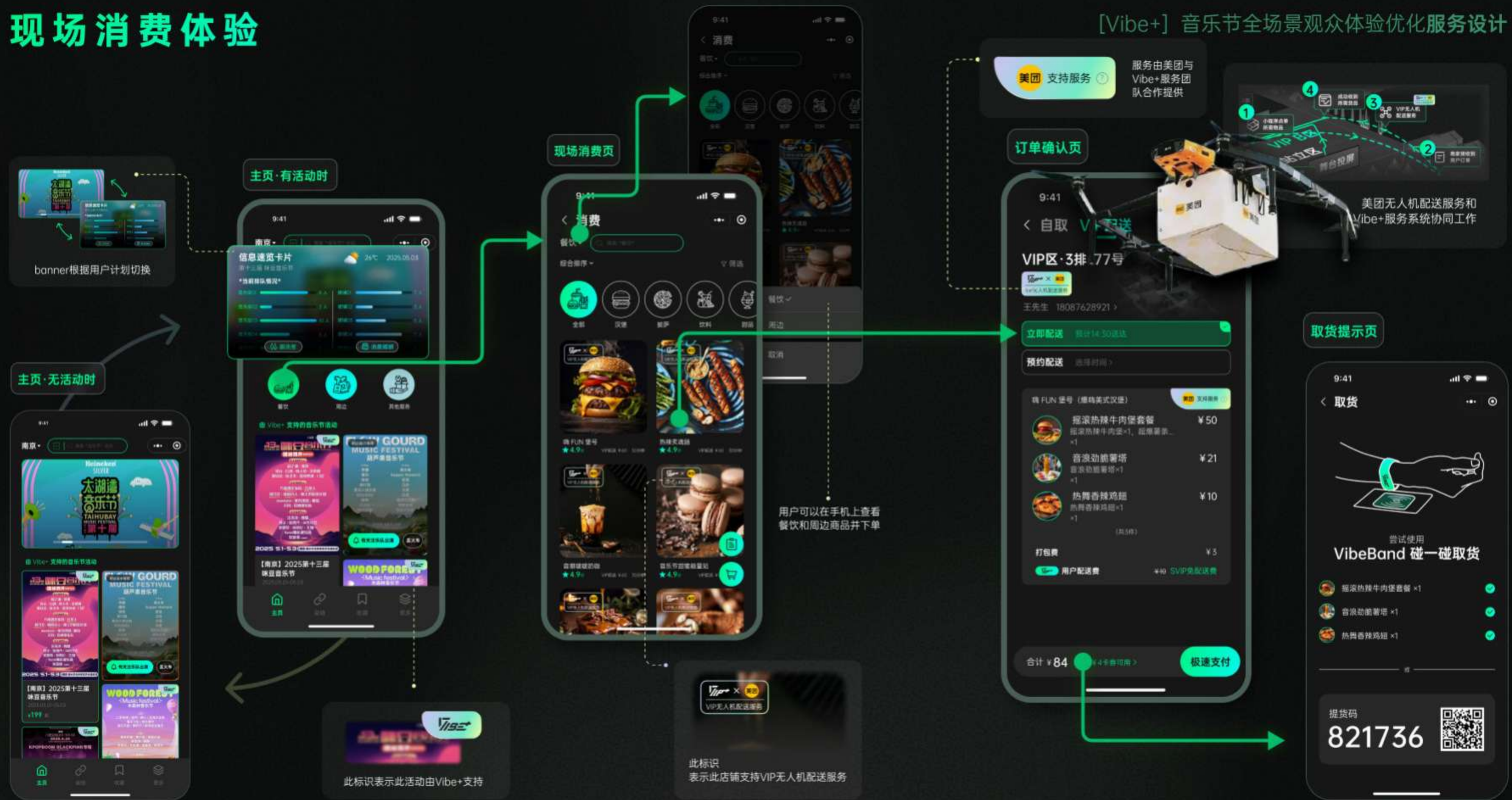
兴趣卡片

通过兴趣卡匹配同好，快速建立社交关系



现场消费体验

[Vibe+] 音乐节全场景观众体验优化服务设计



VIP 配送

[Vibe+] 音乐节全场景观众体验优化服务设计

合作服务

页面顶部标注“美团支持服务”，说明该无人机配送由 美团 × Vibe+ 服务团队 联合提供，保证服务落地与可靠性。



商家接单—无人机投递—VIP专属取餐点，直达用户手中



取货方式

用户到达指定地点后，可通过 VibeBand 一碰取货 或 提货码扫码 完成领取。这种“双通道领取”机制既便捷又稳妥，保证服务体验的一致性。



- 一级界面
- 二级界面
- 三级界面

• 主页1



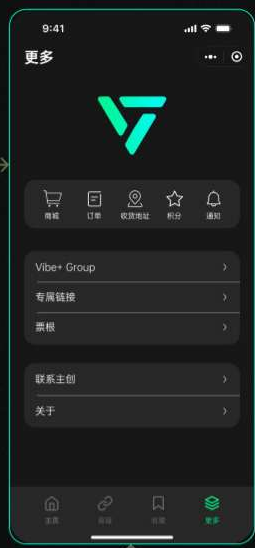
• 友链



• 票根



• 更多



• AR导览



• 主页2



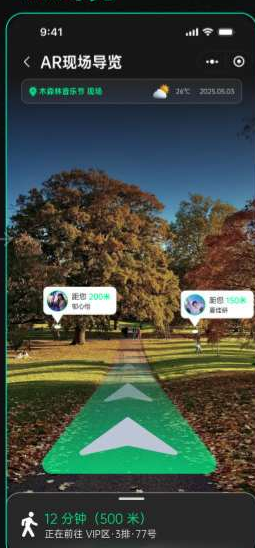
• 音乐社交名片



• 回忆



• AR导览



• 浏览商家



• 订单页



• 取货提示





完整体验模块

[Vibe+] 音乐节全场景观众体验优化服务设计

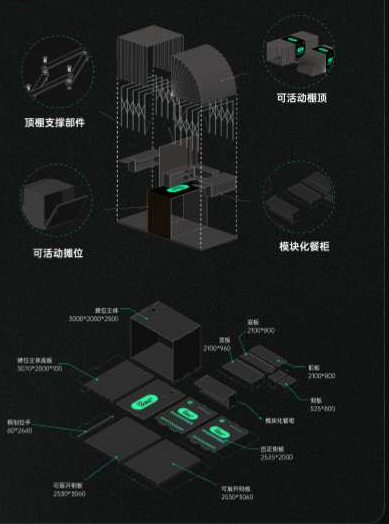
1 Vibe+体验核心（手环+小程序）



5 无人机配送服务



8 “灵动盒子”模块化摊位设计



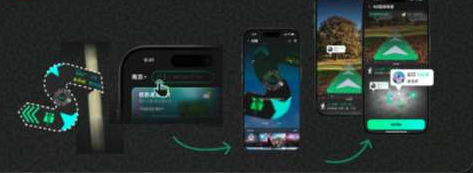
4 Vibe+体验核心（手环+小程序）



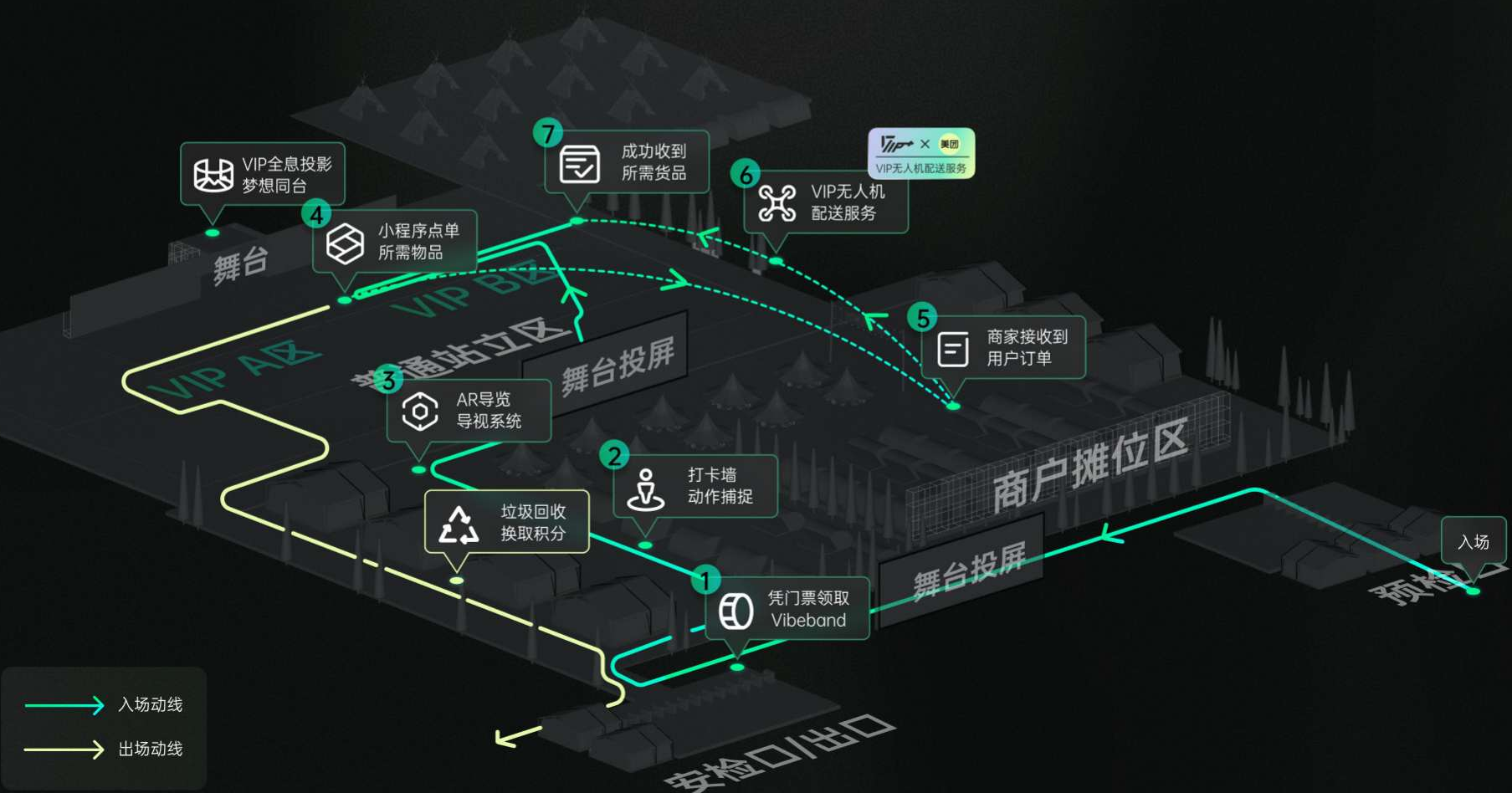
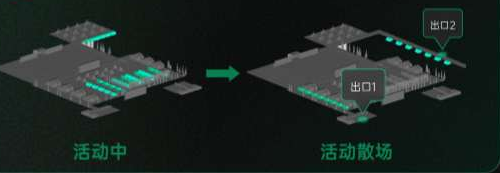
2 VIP梦想同台体验



3 观演智慧导流



7 垃圾回收激励机制





THANK YOU^{*}
FOR WATCHING

王靖元 | JAYDEN WANG

电话/微信 18020106835

邮 箱 1097764985@qq.com

2026 PORTFOLIO