

张淳凯

男 | 年龄: 35岁 | ✉ riterkai@hotmail.com

9年工作经验 | 求职意向: Product Designer/ UX Designer | 期望薪资: 30-60K



个人优势

拥有近 9 年数字产品与 UI/UX 设计经验，横跨新零售、电商、汽车与 AI 领域，近年专注智能硬件、AR/VR 与 3D 空间交互。近期于 HTC 负责 AI 智能眼镜的人机交互与软硬件整合设计，能从硬件能力、输入方式与真实使用情境出发定义交互，并串联设备端与手机 App 的跨端体验。

具备工程开发背景，能直接与软硬件工程团队沟通技术限制，并使用 Unity、PlayCanvas 与 AI 编程工具（Claude Code）快速制作可测试原型，缩短从概念到验证的周期。擅长在缺乏既有参照的新产品形态中定义体验，独立推进从需求探索、方案验证到产品交付的 0 到 1 流程。

核心经验:

- 智能硬件产品: 参与 HTC AI 智能眼镜从功能规划到落地，涵盖 AI 相机、语音交互与手机 App 协同，熟悉智能设备开发流程与硬件限制。
- 3D / VR 空间交互: 制定 3D 世界与 VR 的交互规范，涵盖相机视角、移动控制与操作准则，并以原型验证后沉淀为设计与开发共用的标准。
- 原型实作能力: Unity VR 游戏开发、PlayCanvas 3D 原型，以及通过 Vibe Coding 完成 ROS 机器人可视化管理平台，理解系统架构与 API 串接。
- 设计系统与流程: 主导平台级 Design System 建置，并搭建 Design-to-Code 组件模板系统，提升设计与开发协作效率。
- 跨端 UI 设计: 作品涵盖 Genesis、Ford Mustang Mach-E 等品牌的官网与小程序，以及 B 端后台与平板收银界面。

过往作品集:

HTC VR 以及AI眼镜交互设计:

<https://www.figma.com/design/Mk040r1YUevAiLz0mXWvKa/HTC-Vive-Eagle-%E6%91%98%E8%A6%81?node-id=2014-9976&t=T08dUg7wu0NL7Vp1-1>

Vibe Coding 项目范例 - ROS 机器人可视化管理平台:

<https://www.figma.com/deck/eD3xtF6LpaV86AzVBnULym/>

UI/UX类项目作品集 (中文): <https://pan.baidu.com/s/11Wwj2SZMW5kb3xjQBSpz3Q?pwd=qtjh>

提取码: qtjh

工作经历

宏达通讯有限公司 (HTC)

资深 UX 设计师

2024.08-2026.02

负责 AI 产品体验规划、3D 交互设计及平台级产品体系建设，参与智能硬件产品规划、AI 技术导入与跨平台产品设计。主导多项 AI 与 3D 产品概念验证，推动产品从需求分析、方案设计、原型验证到跨团队落地，将复杂的技术能力转化为可执行的产品方案，并建立平台级的交互规范与增长机制，提升产品的一致性、扩展性与开发效率。

AI 智能眼镜产品规划与人机交互设计

参与 HTC AI 智能眼镜产品开发，负责产品功能规划、软硬件整合体验与人机交互流程定义。围绕 AI 相机、语音交互及手机 App 协同体验，在硬件限制与真实使用情境下设计跨端体验，推动产品从需求分析、方案验证到功能落地。

3D / VR 世界交互规范制定与原型验证

定义用户在 3D 世界中的相机视角、移动控制、移动端单手操作界面与自定义行为键等交互标准，并制定 VR 世界的用户交互准则。使用 PlayCanvas / Unity 制作可测试原型进行验证，将零散的交互实现整理为可扩展的设计与开发规范，供创作者与开发团队共同使用。

平台级用户增长体系设计（Mission / Reward / Notification）

建立任务、奖励与通知的系统化设计规范与内容模板，供营销与产品团队直接套用，确保跨产品、跨团队在用户引导、成长与互动节奏上保持一致体验。

AI 设计工具与 Design-to-Code 流程探索

将 Figma AI / Figma Make 导入 UI/UX 设计与前端开发流程，搭建 Design-to-Code 组件模板系统，把 Design System 的 Token、组件与布局规范转换为可直接使用的前端代码结构。以设计稿生成的交互原型约可还原 90% 的版面与操作，有效缩短设计到开发的周期与沟通成本。

Shoptline（香港） 资深产品设计师 2023.08-2024.08

主导 POS 与 OMO 产品体验设计，与产品、工程及商务团队协作，将商家业务需求转化为产品方案。

POS 收银系统体验设计与改版

负责 POS 全流程交互设计，涵盖 B 端管理后台与 iPad 收银端。主导改版调研，走访零售、餐饮、服饰等不同规模商家，归纳核心痛点并提出优惠套用与会员信息整合等改版方向。

KOL 一页式独立分润卖场

从 0 到 1 设计 KOL 分润型团购模式，涵盖商家端卖场搭建与消费者端一页式结账流程，并通过 A/B 测试验证与优化优惠呈现及结账路径。

游戏橘子数位科技有限公司 产品经理 2022.10-2023.08

针对C端产品 beanfun! App 提出设计体验改版规划，重新整理产品架构，改版上线后，留存率和停留时长有所提升，其中工作内容包含：

- 1.定义改版 roadmap 和数据指标
- 2. 项目进度排程
- 3. 指导初阶产品经理和设计师

Publicis Sapient（阳狮） UX设计经理 2022.04-2022.10

负责现代汽车集团旗下豪华品牌 Genesis（捷尼赛思）中国官网与微信小程序的数字化体验设计，以及华为全联接大会（HUAWEI CONNECT）官网的 UX 设计。在两条业务线中带领 1 至 3 人的设计团队，与开发及产品团队协作完成从用户流程、交互设计到视觉交付的全流程，并在设计中兼顾品牌调性与本地化用户体验。

扬罗必凯 VMLY&R（WPP集团） 资深体验设计师 2020.04-2022.04

VMLY&R 作为福特全球商业伙伴，0到1完成新能源车 mustang mach-e相关产品用户体验设计
前期独立负责产品用研、用户访谈、交互成品、UI 全链路设计以及后期NPS问卷
带领2~3位设计师负责电车项目迭代
协助团队设计师设计工作和项目推进并给与指导方针
定期与新加坡、北美团队提供福特中国本土设计调性方向及核心定位

工作职责：

- 1.根据移动端、pc交互样式和规范进行设计建议。
- 2.企业内部交互设计培训。
- 3.提供产品经理交互样式咨询和需求梳理。
- 4.提供低、高保真原型于合作对象。
- 5.提供产品部门用户体验改版方向。

项目经验：

- 1.与产品协作将点餐小程序原型流程图架构出来，并提供高保真交互原型，该原型包含了不同场景用户流程，及不同异常状态范例，给于开发、设计、测试进行参照，增近产品开发效率。
- 2.提出微商城体验改版方向，提出全店风格统一方案，在视觉设计上让商家选择适合自己的色系风格，提升用户搭建的商城质感，减少用户使用不适合的自定义的色系，并保持整体商城样式统一性。

- 1.使用Python、JAVA 维护亚洲国家地区 CRM 系统、数据库、相关应用 稳定性
- 2.与法国团队进行协调沟通，将Global IT solutions 落实到中国
- 3.供应商产品需求分析、交互原型、进度规划和落实
- 4.与其他电商部门跨团队合作，提供完整线上消费体验 5.与 business 团队进行会员活动沟通，给予技术上支持

Demonware是动视暴雪旗下的全资子公司，负责大型在线游戏的后端服务，如《使命召唤：黑色行动》，《使命召唤：现代战争3》，《Destiny》和《DiabloIII》等游戏

- 负责《使命召唤OL》在线系统和服务的日常工作，以及架构调优工作
- 熟习敏捷开发和github协作流程,并和爱尔兰、温哥华团队远端合作（每日定期开会）
- 开发运维工具提供给运维人员使用
- 核心平台主要建立在Python, C++,MySQLandLinux基础上，并由Docker,Cassandra,AWS,RabbitMQ,SphinxandZookeeper支持

教育经历

为在职硕士，将在2026.10.20完成论文口试毕业。

论文研究：替代现实（Substitutional Reality），搭建虚拟现实与机器人交互提供物理感官支撑的实验系统。