

张雯丽



个人网站/作品集: <https://zhangwenli.site/> github: <https://github.com/z15007129953-code>
产品经理&交互体验 / +86 15007129953 / z15007129953@gmail.com / Wechat: Vir-zwllll

教育背景

2017.9–2021.6	湖北美术学院	动画	本科
● 互联网+大赛银奖、2021年许钦松创作奖一等奖、优秀毕业设计一等奖、连续3年获得校一等奖学金			

工作/实习经历

2021.6 – 2023.7	武汉次元科技有限公司	设计部	UI/UX设计
2023.7 – 至今	数命科技（武汉）有限公司	设计部	设计总监

项目经历

- 豚豚 – 个人专属城市智能体

2026.3–至今

产品设计负责人

 - 负责产品从 0 到 1 的定义与体验架构，围绕个人偏好、城市服务和智能回应建立业务模型，明确小程序上线版与 APP 开发版的产品边界、核心场景和版本节奏。
 - 构建【用户上下文—城市信息—智能回应—下一步行动】的核心交互闭环，负责产品信息架构、智能体入口、关键任务流、回应状态和跨端体验衔接设计。
 - 参与产品技术方案与前端交付，定义智能体状态机、推荐卡片、组件规范和整体视觉动效风格，推动产品信息架构、交互稿与开发实现保持一致。将智能体能力转化为可识别可进入可持续使用的产品体验。
- TokenX – B2B2C的寻宝系统（APP、商家后台系统、自用管理系统）

2026.4–2026.6

个人项目、全栈

 - 交互体验设计：初期用户研究、竞品分析、产品商业策略，制定从O2O的交互规范和核心体验，完成游戏化心智的MVP体验验证。设计自用后台管理系统以及商户中控系统。梳理双边业务流，采用高屏效数据表与模块化布局，将复杂的坐标拾取、资产状态流转与NFC密钥下发整合为极简标准工作流。
 - AI敏捷工程交付：以全栈视角驾驭AI辅助编程。严格把控前端视觉与组件规范，将交互构想转化为生产级代码，大幅缩减研发周期。
 - 推动mvp测试，在产品上线后进行走查，进行用户反馈的追踪与跟进，进行深入用户调研和数据分析，并分析和监控竞品变化，持续迭代产品体验。
- Mark印 – 文博类线下交互app

2025.4–2026.2

产品设计负责人

 - 参与多地博物馆合作项目的产品定义，针对线下文博内容触达短、参观关系难延续的问题，搭建【场馆内容—探索任务—数字印记—个人藏品】的体验架构，将一次性参观转化为可持续的内容消费与收藏关系。
 - 以服务蓝图串联观众、馆方运营与平台管理三类角色，负责场馆内容模型、展品数字化、现场任务流、藏品详情、收藏关系与兑换反馈设计，并将不同场馆的展陈方式和内容结构抽象为可复用的合作接入规则。
 - 参与内容管理、素材资产、用户收藏和数据回流等系统边界定义，协同前端完成核心组件、页面状态与埋点事件设计；围绕内容完成率、数字印记领取率、收藏转化率和跨馆回访率建立后续验证指标。
- DD星球 – 多模态AI陪伴智能体

2024.8–2025.4

产品设计负责人

 - 负责多模态 AI 陪伴产品从定位、体验架构到 MVP 交付，建立【输入处理—意图理解—角色编排—记忆承接—内容分发】的五层交互模型，将单轮问答升级为可持续的角色关系。
 - 统一文字、图像、语音3类输入在对话、内容互动和社区触点中的体验规则，负责角色系统、会话状态、情绪反馈、内容推荐和信息架构设计，补齐首次进入以及连续对话、无结果和异常降级等关键状态。
 - 参与大模型调用链、角色配置、内容管理和前端状态流转的方案设计，定义数据结构、提示词配置与可观测性指标；建立首轮回复成功率、有效对话率、会话延续率和内容点击率等核心体验指标口径。
- 手机控制大屏互动创新研究

2024.5–2024.8

个人项目、全栈

 - 一种基于手势识别、输入解耦和陀螺仪识别的游戏交互方法
 - 手机身体控制器游戏系统：共享屏幕承载世界，手机承载触控、姿态、摄像头、语音四路身体输入，零硬件、不夺视线地实现连续具身交互。交付原型、完整交互规格与可证伪评价体系。

技能特长

AI驱动: 熟练运用Codex、Claude code等AI工具，时刻关注github高star项目以及国内外AI动向，并将其赋能于项目中。具备良好的Agent Engineering思维以及极高的自驱力和前沿的技术敏感。

交互&产品: 熟练运用figma等原型设计工具，熟练运用用户研究/产品分析/数据分析工具，自研并搭建了产品与交互的纠察工具。

视觉&动效: 熟练运用PS、AI、AE等视觉动效工具，具备良好的审美以及对流行视觉风格的敏锐度。