

何卓芬

研究与实践领域 | 人机交互 · 用户体验

电话：135-4252-8679

微信：135-4252-8679

邮箱：13542528679@163.com

作品集链接：<https://docs.qq.com/pdf/DV2pLTmFkUHhreFVQ>



教育背景

同济大学（同济汽车交互设计实验室成员）	2025.09-至今	硕士研究生	设计	交互设计
·主修课程：智能媒介交互与创作，交互设计，服务设计，人工智能视听艺术概论，创意产业研究，界面设计，智能媒体与视觉特效设计。				
广东工业大学	2021.09-2025.07	本科	设计学类	数字媒体艺术（国家一流本科专业）
·学业成绩：GPA 4.07/5（排名1/58）2022-2025年连续三年获国家奖学金，校级一等奖学金。				
·主修课程：用户研究，信息设计，跨平台应用开发，文化创意产品设计，交互设计与应用。				

项目经历

多感官交互设计研究项目（智能座舱场景）	2025.09-至今	核心成员	校企合作研究项目
该项目由某头部科技企业委托，聚焦多感官人机交互体验设计，为智能座舱充电场景设计多感官交互方案，降低用户“充电焦虑”，提升情感化体验，推动座舱从功能交互向情感化多感体验升级，SUS可用性评分达到良好等级。			
·前期分析与竞品调研：竞品调研覆盖14个品牌18款车型，聚焦充电模式的交互方式、信息架构与硬件联动，提炼竞品优缺点，形成多感官体验分析结论。结合用户访谈，归纳充电模式核心痛点，信息过载、可视化同质化、等待期缺乏娱乐引导，明确“多感官协同降低充电焦虑”的设计方向。			
·原型开发：输出可交互高保真原型，建立“光照强度—SOC电量”跨模态映射，实现视觉、听觉、触觉三通道同步节律以减缓驾驶员主观感知时间。			
·共创工作坊：组织13名用户与3名设计专家开展多感官创新共创，诊断充电模式下信息可视化低效、交互便捷性不足等问题，产出功能与界面优化方案。			
·设计迭代：根据工作坊反馈，增加智能娱乐推荐、充电完成多端通知、长期充电记录等设计优化。			
·可用性测试：招募16名用户进行SUS量表、眼动追踪与主观访谈评测，验证充电模式原型认知负荷降低效果，评分达良好区间。			

信任修复智能体——基于对话检测的信任识别与多模态修复策略设计	2025.09-2026.02	独立完成	智能产品设计与原型开发
针对智能座舱 AI 系统“信任脆弱”问题，设计自适应信任修复的多模态智能体。从前期的信任相关的理论研究、文本意图识别逻辑设计与数字人视频生成，完成从“文本输入”到“具身化视频输出”的工作流设计，验证了智能体自适应修复机制的可行性。			
·问题定义与理论构建：通过文献研究从归因理论、CASA范式、心智感知理论出发，梳理认知信任与情感信任的形成和作用机制，总结道歉与解释修复策略的有效性边界，构建“信任修复策略矩阵”，为产品策略设计奠定理论基础。			
·系统架构设计：依托前期理论研究，利用主流 AI 模型进行数据合成与清洗，构建出用于精准识别语义及判断信任度的知识库，以及用于多策略回复的语料库。将双库接入自动化工作流，作为意图识别与策略输出的核心底层支撑。			
·原型落地与验证：完成从自然语言输入到数字人视频输出的工作流开发，实现高/中/低信任状态下差异化的修复话术生成与数字人视频展示，输出可交互的工作流。			

基于用户视觉偏好的传统手工艺类非遗APP界面设计研究	2023.10-2024.10	负责人	用户研究项目
聚焦传统手工艺类非遗APP界面同质化与体验单一问题，从界面美感、操作逻辑、人机交互三个维度提炼14项设计要素，运用主成分分析与因子分析法量化251名用户视觉偏好，提取出功能性、交互性、简约性、风格化四大核心因子，提出四条非遗APP界面设计优化路径，产出学术论文一篇。			
·文献研究与要素提取：从界面美感、操作逻辑、人机交互三个维度，系统梳理传统手工艺类非遗APP界面设计的14项评价因子及其属性特征，构建用户视觉偏好评价框架。			
·样本选取与量表设计：选取《折扇》《彩釉》《建水工艺品》三款代表性非遗APP为研究样本，基于李克特五级量表设计视觉偏好问卷。			
·用户调研与数据分析：发放252份问卷，回收251份有效问卷。采用主成分分析和因子分析法进行数据降维与因子提取，KMO值0.946，累计方差解释率58.131%，提取功能性、交互性、简约性、风格化四个核心因子。			
·设计路径推导：基于因子分析结果，提出清晰与易用协同的功能性、丰富与特色共融的交互性、认知与体验兼容的叙事性、传统与现代融合的风格化四条非遗APP界面设计优化路径。该研究成果已发表于北大核心期刊《包装工程》，在理论上填补了手工艺类非遗数字化用户偏好量化研究的空白。			

学术成果

·论文		
《竹里馆诗词意境疗愈空间虚拟现实交互设计研究》	北大核心《包装工程》	通讯作者 第2作者
《基于用户视觉偏好的传统手工艺类非遗APP界面设计路径》	北大核心《包装工程》	通讯作者 第2作者
《An Interactive Game Design for Children's Bird Watching Based on Flow Experience Theory》	清华A类会议 HCII2024	第1作者
·专利		
《一种潮州垫高绣数字化工艺制作过程的交互系统设计方法及系统》	国家发明专利（已授权）	第四发明人

竞赛奖项

- | | |
|-----------------------------|---|
| · 2022RoboCom机器人开发者大赛全国三等奖； | · 米兰设计周中国高校设计学科师生优秀作品展省赛二等奖1次，三等奖2次； |
| · 2022年全国跨校大学生双创训练营全国一等奖； | · 第九届中国国际“互联网+”大学生创新创业大赛国赛铜奖； |
| · 第14届全国大学生广告艺术大赛广东赛赛一等奖； | · 第十八届“挑战杯”全国大学生课外学术科技作品竞赛“黑科技”展示活动一等奖。 |

个人评价

- 优势：擅长用户体验、对视觉审美敏感、脑洞创意、深度思考、逻辑思维、AIGC玩家，对C端产品设计有着深刻的理解和实践。
- 产品基础扎实：擅长从模糊需求中抽提可执行的产品方案，熟练使用Figma、Xmind、SPSS等工具，能高效输出PRD、流程图、原型图、高保真及交互Demo。
- 创新视野：具备良好的跨学科技术视野，擅长利用 AI 工具与技术手段快速孵化创新原型 Demo，实现前瞻性设计概念的高效落地。