

李志来

求职方向：AIGC / UI 设计

33 岁 | 189 3763 5020 | sherblack@163.com



个人概述 / PROFILE

具备智能硬件与跨端 UI 设计经验，参与品牌视觉、设计语言维护及产品落地。结合 AIGC 角色创作、提示词档案和 Vibe Coding 实践，将视觉需求拆解为参考约束、生成步骤与检查要点，完成从系列视觉、角色交互到网页与排版工具的设计落地。

视觉与风格

系列视觉 · 跨端 UI / 构图层级 · 风格一致性

提示词与资产

任务拆解 · 参考约束 / 提示词档案 · 素材检查

交互与落地

Vibe Coding · 交互动效 / 原型验证 · 工具设计

设计工具 Figma / Sketch / Procreate

AIGC Codex / Vibe Coding / Libtv / Nano Banana / Midjourney / 即梦

工作经历 / EXPERIENCE

海尔集团

2025.12 — 2026.06

凯迪吸尘器（苏州）有限公司 · 交互 / UI 设计

负责主机、iOS / Android APP 与智能屏的 UI 设计及创新交互规划。制定和维护跨端设计语言，统一视觉与体验；与产品、开发协作，通过标注、视觉走查和多机型适配推进设计落地。

负责海尔吸尘器 HF8、卡萨帝吸尘器 HF5 的 UI 设计，优化信息层级与交互逻辑，简化操作路径。

深圳洛禾智能电子公司

2024.09 — 2025.10

交互 / UI 设计

参与出海产品品牌重塑，牵头制定视觉解决方案；使用 Midjourney 渲染产品示意图，并借助 LoRA 等 AI 工具生成界面图标。结合竞品分析与用户调研，优化视觉表达和产品使用流程。

项目实践 / 出海智能门铃与婴儿监视器；覆盖北美、欧洲及东南亚市场研究与用户需求分析。

华为公司

2020.12 — 2024.06

交互设计

参与需求评审，从业务目标推导设计目标并输出设计稿。通过用户访谈、问卷与行业研究梳理需求，参与华为全屋智能从设计策略到执行的全过程，协同推进生态产品体验落地。

帮助华为全屋智能战略合作伙伴接入鸿蒙平台，助力生态搭建与优化。

教育背景 / EDUCATION

河南农业大学 · 本科

2012.09 — 2016.07

AI projects.

通过角色系列、影像叙事、互动角色与排版工具，展示视觉创作与交互落地能力。以下均为个人项目。

01 / SKILL DESIGN 失重创作舱

Consistent characters, structured prompts and documented creative workflows.

- 项目简介** 围绕「动物也要潮」构建六个拟人角色的系列海报与动态影像，以统一的街头视觉和标题系统呈现角色差异。
- 方法与能力** 将任务拆解为角色身份、服装、场景、构图、文字和动作；以角色参考与负面约束组织提示词，分时段描述视频动作，围绕角色一致性、肢体完整性和文字遮挡设定检查要点。
- 交付与证据** 提供可浏览的角色海报、动态视频、设计解读及制作提示词档案，展示视觉系列化、图像到动态素材衔接与过程文档沉淀能力。

02 / FLORA Soft evolution

Bringing visual storytelling into a working web experience.

- 项目简介** 以玻璃花、时装人物与流动光影为视觉线索，将影像内容整合为可实际浏览的滚动叙事网站。
- 方法与能力** 组织画面与文案层级，将滚动进度映射为视频时间，协调章节文字、人物与影像的切换节奏；结合 Vibe Coding 推进网页实现与多端适配。
- 交付与证据** 交付桌面与移动端可运行的交互网站，包含首屏静态封面、分段叙事和视频加载反馈，展示视觉内容向前端体验转化的能力。

03 / FORM 海报排版工作室

Turning reusable layout rules into an editable production tool.

- 项目简介** 将海报设计经验整理为 12 套可复用版式规则，制作支持文字、图片与背景编辑的网页排版工具。
- 方法与能力** 拆解内容输入、版式切换、预览、撤销和导出流程；用规则约束构图、文字适配及背景对比，随机切换版式时保留用户内容，减少重复编辑步骤。
- 交付与证据** 交付可运行的编辑器，支持随机排版、PNG 导出与移动端操作，展示规则封装、设计工具信息架构及原型验证能力。

04 / REBEL PREP 叛逆学院

Six coordinated looks, brought to life through pointer-responsive character motion.

- 项目简介** 以叛逆学院风为主题，将六套角色造型整合为暗色互动网站，统一视觉风格与展示层级，通过人物转头和标题残影强化角色表现。
- 方法与能力** 将视频帧序列与指针左右方向关联，结合中心防抖与平滑过渡设计跟随体验；完成绿幕素材去绿边、发丝修正及响应式、减少动效适配。
- 交付与证据** 交付可独立打开的网站、完整源码与关键帧映射记录，支持六套造型浏览、详情弹窗、键盘切换和图片保存，展示视觉素材向交互体验转化的能力。