

黄惠婷

waitingzimmer@qq.com | +86 16620925287

微信: waitingzimmer



教育经历

同济大学设计创意学院 交互设计硕士 2024.09 – 2027.07
深圳技术大学设计创意学院 工业设计学士 2020.09 – 2024.06

实习经历

Insta360 影石 | 体验设计实习生 2026.09 – 至今
参与智能影像产品体验设计与交互方案探索。

飞利浦 | TOB 体验设计实习生 2026.08 – 2026.09
负责专业 CT 设备操作界面的体设计与前端原型实现，基于既有设计稿在 VS Code 中使用 GitHub Copilot 进行 AI 辅助编程，并围绕扫描配置与 AI 大模型辅助控制拓展业务页面和跳转链路。

【AI 辅助 DESIGN-TO-CODE】梳理 CT 复杂操作流程，使用 GitHub Copilot / Vibe Coding 将静态设计稿转化为可运行多页面原型，用于验证任务路径、状态切换与交互细节。

【AGENT SKILL 沉淀】基于交互前端的实现过程，总结原型开发中的设计规范与实现规则，该Skill可以针对内部的设计产品，遵守完整的设计规范，并以高效的方式实现由设计稿到交互原型的调试、用户测试和分析。

小米 | 系统可穿戴体验产品部实习生 2026.03 – 2026.07
参与 AI 智能硬件与 AIOS 多模态交互相关项目，围绕 AI 显示眼镜、手机 AIOS + 耳机外设、耳机软件体验开展竞品调研、场景拆解、交互规划与关键界面设计，为产品功能定义和体验优化提供参考。

【AI 显示眼镜体验规划】完成带显示 AI 眼镜竞品调研，拆解典型用户、核心场景、交互方式、显示设计案例、设计规范与 AI 服务能力；参与显示眼镜主交互规划，梳理语音、手势、镜腿触控、按键触控等输入方式的适用边界，并针对核心场景输出 GUI 关键帧。

【AIOS + 耳机外设协同研究】围绕手机 AIOS 与耳机外设协同，分析耳机作为 AIOS 输入 / 输出端的产品价值，拆解语音指令、意图识别、信息筛选、摘要播报、主动提醒、健康关怀等智能服务链路，提炼耳机从无线音频外设向随身 Agent 入口演进的产品机会。

【耳机软件体验对标】完成旗舰 TWS 耳机软件竞品调研和软件功能走查，覆盖小米、华为、OPPO、三星、APPLE 等主流品牌，建立 APP 功能、耳机端交互、AI 能力与健康功能对标框架，拆解设备连接、降噪控制、空间音频、手势自定义、实时翻译、录音摘要、听力保护等核心功能模块。

上海得斯教育科技有限公司 | 交互设计项目负责人 2025.03 – 2025.08
X ACADEMY 为面向跨文化青年群体的跨学科教育品牌，需完成人机交互学术团队组建和内容筹备。

【撰写交互设计材料】暑期项目筹备阶段，项目原人机交互专业内容分散。作为小组负责人，带领团队完成交互设计、设计思维、用户调研、原型设计等核心模块的内容串联，带领团队高效产出 10 份专业内容文档，实现人机交互模块的内容统筹与质量把控，保障暑期项目教学资源完备。

【更新设计软件教程】基于设计工具的更新和设计工作流的变化趋势，需针对目前的原型设计工具进行教学文档的制作、代码工具教程的研发，带领团队完成 Figma 从入门到进阶的设计工具文档制作、多种代码工具的教程梳理。

【设计创意视觉工作坊】设计并落地创意视觉工作坊，围绕TOUCHDESIGNER、COMFYUI 图像生成工作流与互动视觉呈现展开教学实践，帮助跨学科学员完成从 AIGC 内容生成到视觉表达的项目体验，获得积极反馈。

项目经历

MitWerk 共工 AI 协作设计工作台 | 项目负责人

2026.07 – 至今

【项目概况】面向使用生成式 AI 的职业设计师与小型设计团队，探索人与 AI 平级协作的设计工作流，使设计过程中的生成、分支、评议、决策与确认可见、可比较、可追溯。

【核心贡献】

- Human-AI 协作产品设计 | 通过完整的调研分析，提出 Human-AI Co-Design Workspace 产品概念，即将 AI 从单向执行工具转变为协作参与者；设计分支探索、方案锁定、AI 评议、决策记录与过程追溯等核心机制，支持设计师与 AI 共同探索并保留关键设计判断。
- AI 工作流与原型验证 | 探索 Agent、上下文管理与 Prompt Workflow 在专业设计流程中的应用边界，通过交互原型验证核心体验，并从单纯“AI 提效”进一步探索 AI 对设计决策与专业能力的长期影响。

支付宝小荷包体验优化 | 项目负责人

2024.09 – 2025.01

【项目概况】项目基于年轻人的消费习惯和生活方式，洞察出年轻人心理账户的现象和消费特点，设计从支付宝小荷包入手的产品体验优化方案。完成从消费人格测试、支付侧消费记录功能优化、幸福感消费体验优化等设计内容。

【核心贡献】

- 基于项目方向，通过一周桌面调研快速洞察年轻人消费心理账户特点，开展记账分析、消费幸福感的访谈研究，制定对应用户体验优化方向，选取小荷包作为消费体验优化的切入点。
- 策划消费人格测试内容，以H5的活动形式作为小荷包活动推广策划，引导用户使用小荷包管理心理账户。
- 设计消费状态可视化、AI即时辅助消费记录等功能原型，优化小荷包内部转账功能。

【项目成果】项目部分产品思路进入业务侧后续功能讨论，其中荷包间转账相关能力后续已上线。

HabitAt 城市虚拟动物Agent可持续应用 | 项目负责人

2024.11 – 2025.01

【项目概况】项目基于城市野生动物与人类对城市污染的感官差异，设计可穿戴手表和应用，整合多模态传感器中光、噪音实时数据和空气污染数据，激励用户参与城市污染行动，培养可持续行为意愿。

【核心贡献】

- 设计参与式工作坊，分析音视频图文材料制定设计策略。
- 输出完整的可交互原型，集成虚拟动物陪伴、可视化污染信息、公民参与污染标记等功能。
- 执行12人前后测实验，通过SPSS配对样本T检验发现用户可持续行为意愿大幅度提升，验证原型短期内激发可持续行为的有效性。

【项目成果】文章被人机交互顶级国际会议CHI收录，并在大会上进行成果展示。

Offscript 英语学习macOS 桌面应用 | 项目负责人

2026.08– 2026.09

【项目概况】面向有英语基础但难以脱稿组织观点的用户，设计语音优先的 MACOS 练习工具，通过短时、重复表达训练提升观点的清晰度与聚焦度。

【个人贡献】

- 设计“主题—表达—反馈—重述—复盘”的练习闭环，以及单点反馈、分层提示的 AI 教练机制。
- 完成核心 UX/UI 设计，并通过 Vibe Coding 搭建可交互原型，验证完整流程与页面状态。

【项目成果】形成可落地的产品方案并完成应用开发，已发布至 GitHub，支持下载安装与使用。

TEA Community | Creative Technology Contributor

2021.11 – 至今

【项目概况】国内最大的TouchDesigner新媒体技术跨平台、多领域的技术开源和资源共享群体。社区以”科技+艺术“领域的教育和研发应用为核心架构，为所有数字艺术和设计领域的爱好者提供专业和高品质的知识内容。

【核心贡献】

- 参与 TEA 新媒体教育社区的技术交流与创意实践，持续参与 TouchDesigner 英文教程及 Wiki 手册的中文翻译、校对与内容整理，推动新媒体艺术与交互技术知识的中文传播。
- 协助 TouchDesigner / 交互创意相关工作坊的内容筹备与现场执行，为参与者提供工具学习、互动原型等创意支持。
- 通过教程共建、工作坊及互动项目持续参与国内 Creative Technology 社区建设。

个人技能

AI工具：CodeX、ComfyUI、Cursor、Claude Code、Suno、V0、主流提示词AI生图工具 | 语言能力：英语六级/粤语

办公工具：Windows office全系列、飞书、剪映 | 用户研究：问卷设计与访谈、竞品分析、可用性测试、数据可视化分析

设计工具：Figma、Adobe CC PS/AE/AI/PR、TouchDeisgner、Rhino、Blender | 技术原型：Arduino, Ableton Live