

罗泽宇	用户体验设计师 系统交互与个性化体验			
	约六年手机 OS 设计经验，从视觉设计逐步转向系统交互，长期参与系统框架、个性化体验与公共交互规范设计。围绕复杂信息与交互规则进行梳理与验证，并通过跨团队协作推动方案沉淀为可复用、可落地的产品能力。			
基本信息	luozeyu.com	jieyu91@126.com	15902077985	深圳
教育经历	广州美术学院 · 工业设计学院 2016.09 – 2020.07 本科 产品设计（大三起进入交互设计工作室）			
工作经历	vivo 2020.07 – 2026.06 系统框架设计组 OS 交互设计师 2022.05 – 2026.06（4 年+） 原子设计工作室 UI 设计师 2021.04 – 2022.05 海外体验设计中心 助理 GUI 视觉设计师 2020.07 – 2021.03 工作范围由海外视觉与系统体验，逐步扩展至锁屏、壁纸、公共交互规范与多设备适配。作为公司体验一致性专项的交互代表，参与部门公共规范的评审、发布与维护，并推动规则在各模块落地。			
代表项目	流动界面框架 多设备、多窗口自适应 核心交互设计师 围绕窗口尺寸连续变化下的界面响应方式，参与建立自适应框架，负责主要公共弹性控件与内容列表布局规则，定义不同空间条件下的拉伸、重排与多列适配方式，并覆盖多语言等复杂场景。 通过交互原型验证关键空间分配方案，并参与规范宣贯与模块适配支持；全系统应用核心界面完成适配，相关能力后续随 OriginOS 6 Fold 发布。 2025.09 – 2025.11 壁纸装饰 统一的个性化编辑体验 交互负责人 将分散的视觉效果需求抽象为统一的“装饰”概念，并依据资源来源与使用流程划分基础、特殊装饰，建立统一的入口、面板、页签与实时预览结构。 独立完成核心交互规则并跟进开发验收，功能随 OriginOS 5.0 上线；该框架为后续百变图形、文字贴纸等装饰类型提供扩展基础。 2024.03 – 2024.04 锁屏框架重构 信息秩序与浏览体验 交互负责人 与产品共同梳理锁屏信息结构，建立四个显示区域及其优先级、组合与状态规则，协调通知、媒体、时间信息与个性化内容之间的展示空间。 独立提出流动信息“全展态”，使用 ProtoPie、Origami 原型验证关键交互，并跟进可用性测试与开发验收；方案随 OriginOS 4.0 全机型上线，并支撑后续个性化能力扩展。 2023.01 – 2023.02			
专项经历	AI 设计探索专项 专项负责人 组织来自不同设计组的成员，围绕交互设计工作流中的 AI 提效机会开展探索，负责方向定义、任务拆解与阶段推进，重点探索设计规则结构化、策划生成与工具化等方向。 任职期间完成多轮方案的探索与方法沉淀，并围绕实际设计工作流程开展工具化验证，部分实践投入团队使用。 2025.07 – 2026.06			