

Creativity

交互設計師

Try hard

2026

FROM 齐娅宣的设计空间

你收到了一封“神秘”
邀请函

PORTFOLIO

作品集

你翻开了邀请函 ——

您好，欢迎来到我的作品集。

这不仅是一份的作品展示，还是一份设计思维汇总，每一步每一页，你会看到一个交互设计师的成长轨迹——从‘发现问题’到‘解决问题’的设计过程。每一个项目背后的思考路径：

用户是谁、痛点在哪、我做了什么、结果如何。

我想通过一本可以“翻阅”的书，有节奏地，慢慢讲述每一个项目背后的思考。

感谢你的翻阅，希望这些内容值得你留下





基础信息

姓名：齐娅宣
联系电话（微信同号）：18734182956
邮箱：notwood175@gmail.com
爱好：阅读、手绘、街舞、长跑



装备栏 (技能属性)



经历经验

教育经历：2023.07-2024.09 学院团总支宣传部主力干部
负责撰写图文公众号、拍摄、培训新生
实习经历：2025.07-2025.09 小红书图文运营
2025.09-2026.05 视觉传达设计培训班助教

获奖情况：第十四届NCDA未来设计师湖南省三等奖、第十六届大广赛省级优秀及国家优秀奖
第十届湖南公益广告大赛三等奖、“益阳印象”文旅大赛校一等奖、
职业规划大赛校赛一等奖

自我评价：性格开朗坚韧，团队融合力强，尤擅高情商沟通与临场应变，善于将情感化洞察淬炼为温暖而理性的表达，让每一次交流都产生深度连接。

期望岗位：

交互设计师相关

角色使用中



项目目录

前方出现了命运的轮盘,轮盘转动出现设计世界 ——



莫莫今天想变成人类

01



小芯狐的奇幻世界

02



千年运河话人间

03



其他项目

04





DESIGN 2026
疗愈游戏工坊

莫莫今天想要变成人类

艺术疗愈H5游戏设计

行为映射

叙事引导

情感节奏

隐喻驱动

在全球心理健康问题日益严峻的背景下，专业精神卫生服务仍面临许多现实困境。移动健康技术凭借其广泛触达、低成本、等特性，为扩大心理支持的可及性提供了新的可能。

《莫莫今天想变成人类》的核心创新在于将心理行为映射为交互行为——通过具象化呈现复杂心理状态，使用户在体验中形成直观理解，进而在流程中引入相关心理学著作的核心概念，帮助用户识别、应对困境。

2026年5-6月（耗时四周）



可交互二维码

项目概述

心理学互动体验 / 自我成长

“看见心理困扰，也看见改变的可能”

用体验式互动，让心理学理论走进日常生活

移动端H5

叙事疗愈

心理教育工具

设计说明

《莫莫今天想变成人类》是一个以创伤疗愈为主题的交互叙事作品。用户通过点击、长按、拖拽、滑动等轻交互，陪伴主角走过月台、工厂、森林、高塔四个心理场景，在体验中理解耗竭、认知偏差、完美主义、模仿疗愈等心理概念，最终完成一张可带走的“心理地图”。

灵感来源

在阅读《身体从未忘记》《不原谅也没关系》《创伤与记忆》等心理学书籍后，我注意到创伤相关的心理机制虽然被清晰描述，却很难被没有亲身经历的人真正理解。我希望用交互叙事，让这些抽象概念变得可感知、可体验。

用户定位



自我探索者

安全入口

兴趣学习者

探索体验

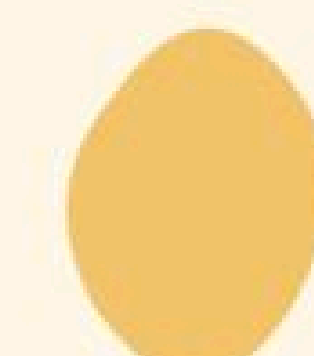
共情理解者

减少误解

发现问题

0

直观理解



如何让抽象的心理概念被直观理解？

0

安全体验



如何在移动端创造安全、可掌控的体验？

0

主动参与



如何让交互本身成为疗愈动作，而非负担？

背景理论

理论来源于心理学与创伤疗愈领域的研究，融合认知、情绪、关系、身体与发展等维度，为作品提供理论支撑与叙事结构。

Freudenberg, 1974 | 依恋理论与创伤 | IFS（内在家庭系统）

身体记忆 | 发展心理学 | 共情与人际关系

创伤与记忆

0
1

不原谅也没关系

0
2

IFS自我疗愈法

0
3

身体从未忘记

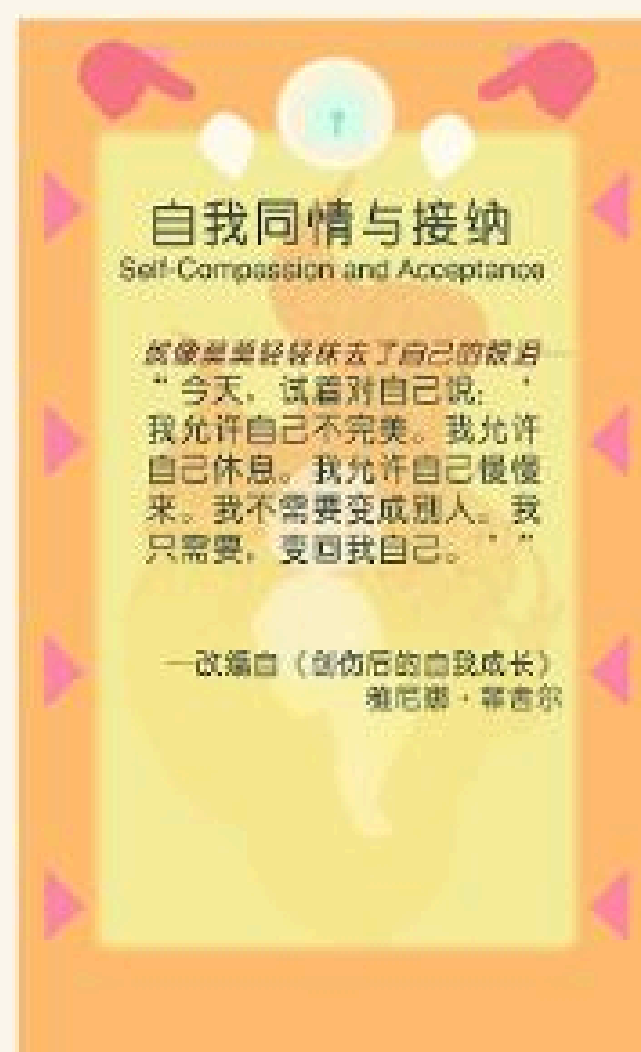
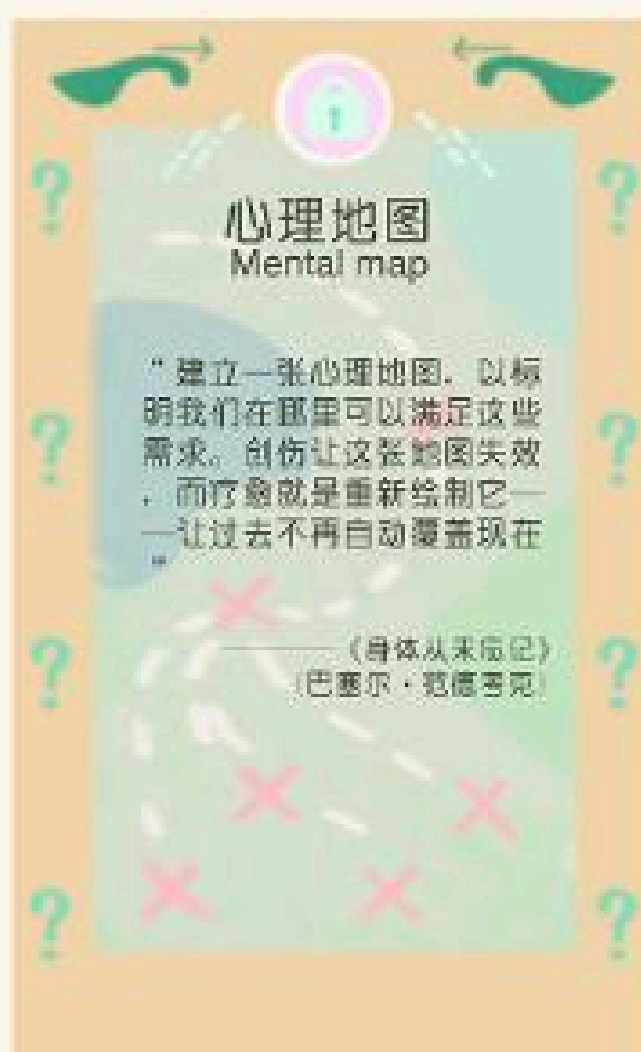
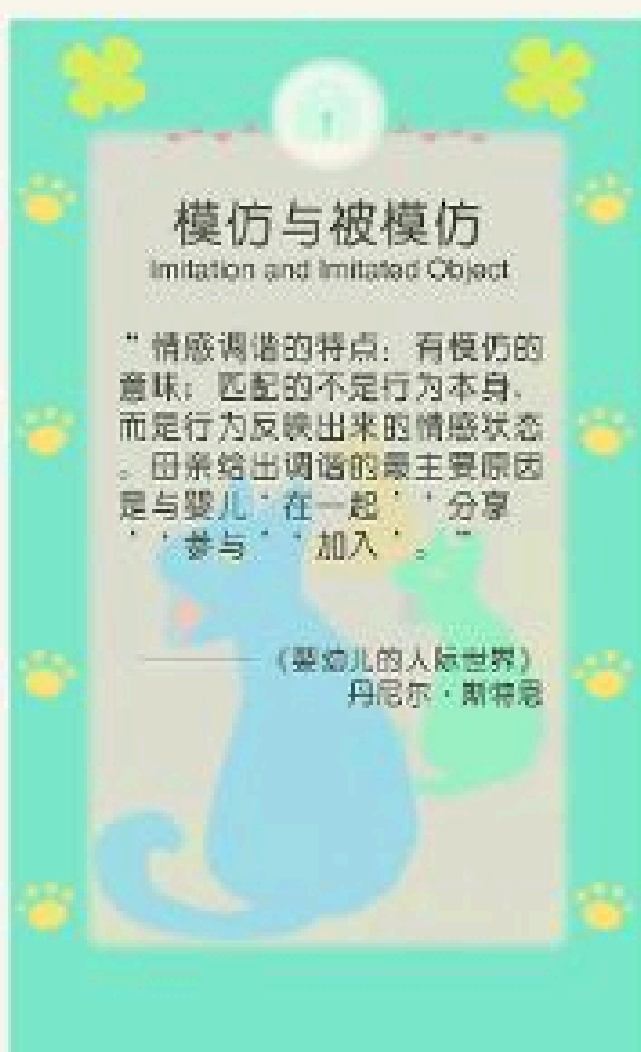
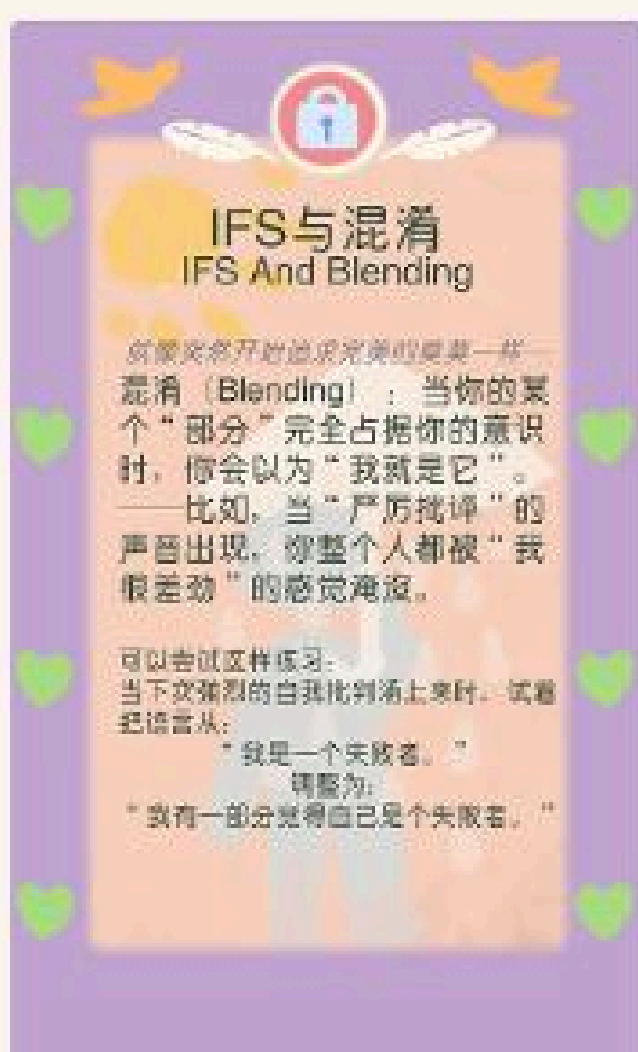
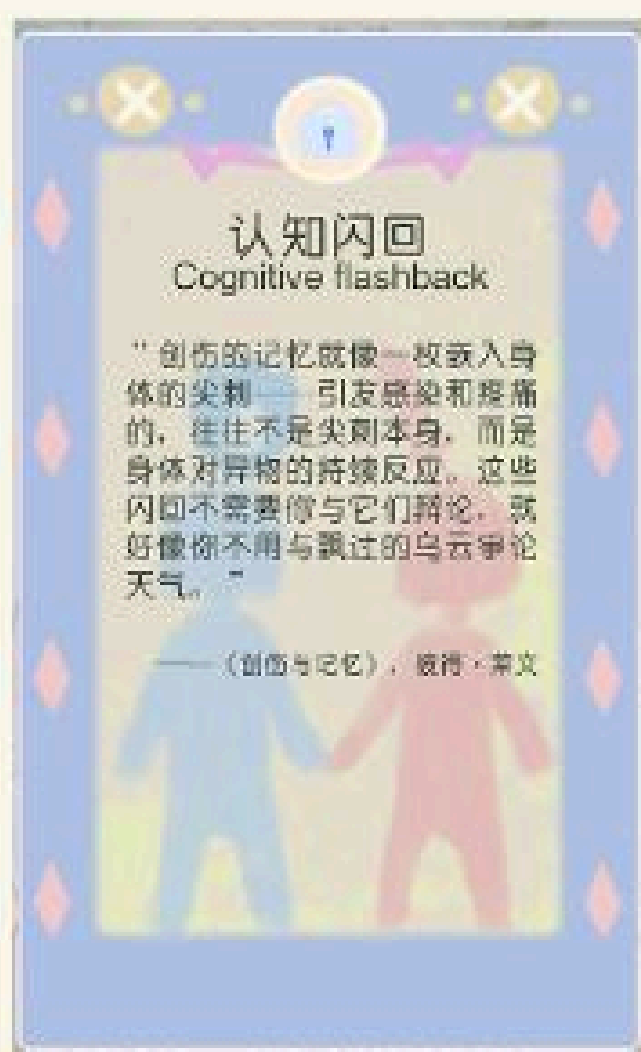
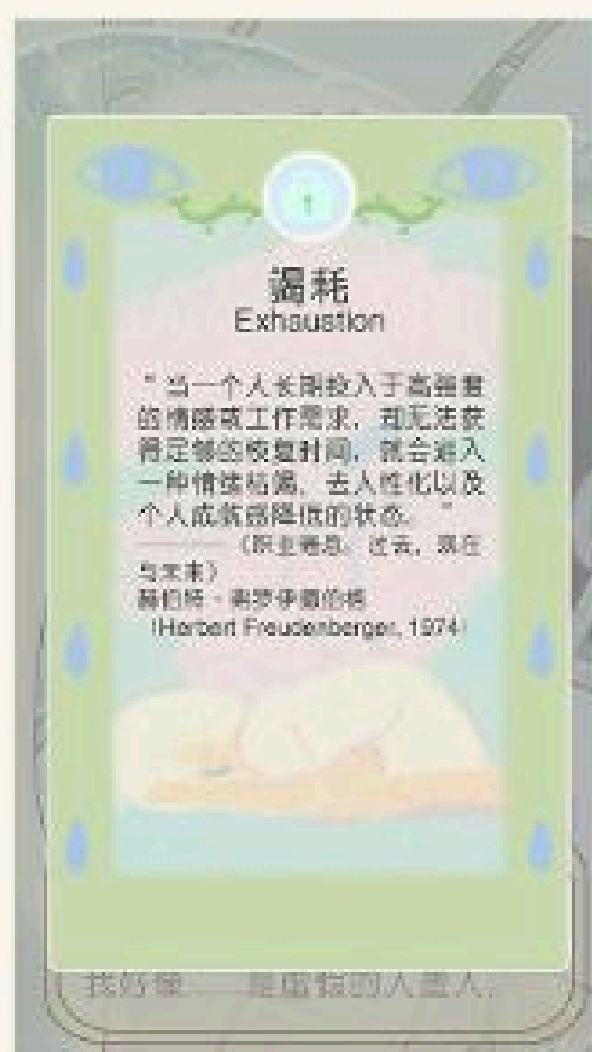
0
4

婴幼儿的人际世界

0
5

场景与叙事体验

SELECTED INTERACTIONS



学习与自我转化



认知重构



模仿与被模仿



思维混淆



与自己对话



接纳与自我关怀

心理学理论 难以被真正体验

心理学书籍提供了系统的理论解释，
但阅读和体验之间存在一道鸿沟：

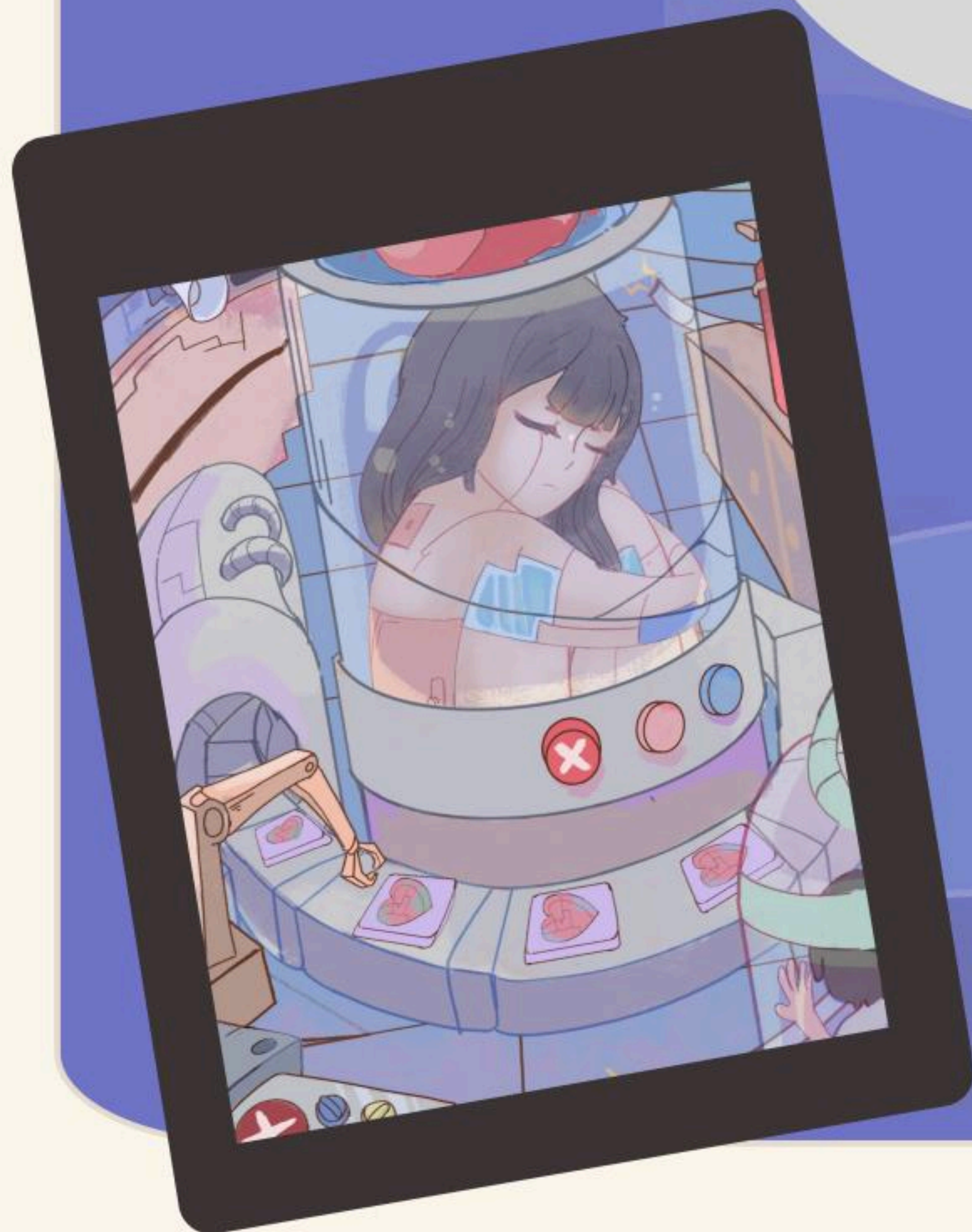
我知道我的心理
问题是什么。

我知道该如何应
对它。

如何让抽象的概念被直观
理解？

如何在移动端创建一个安
全、可掌控的情感体验？

如何让交互本身成为疗愈
动作的延伸？



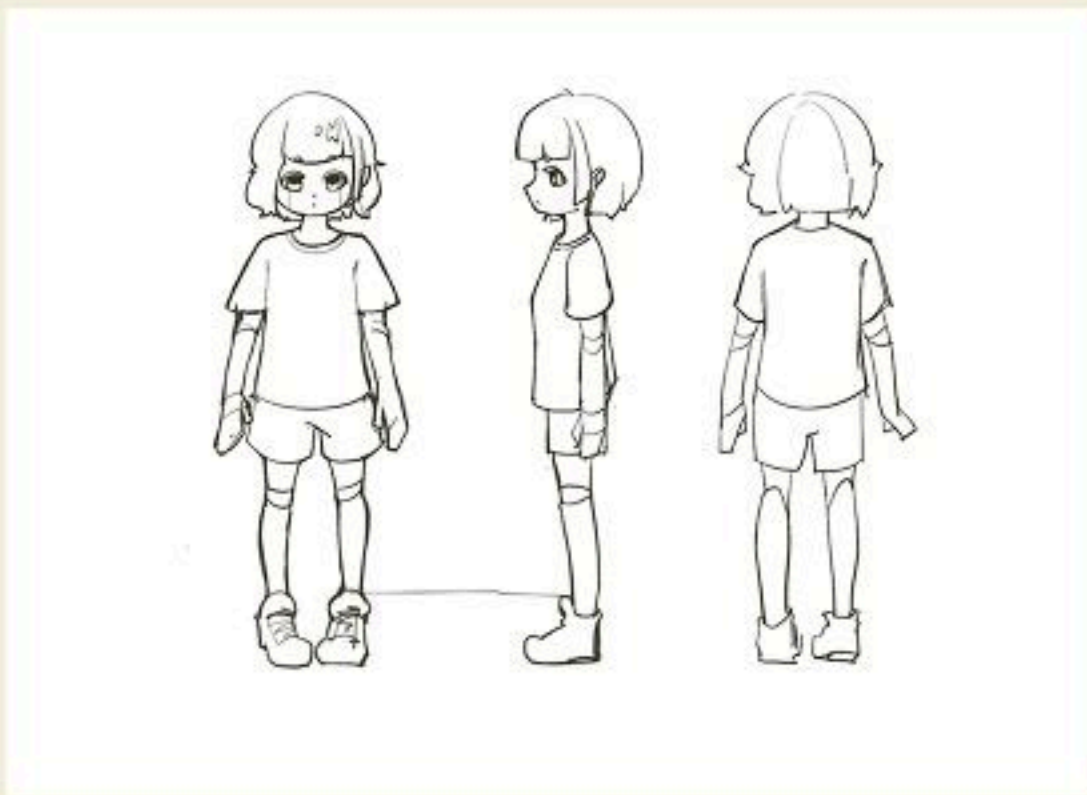
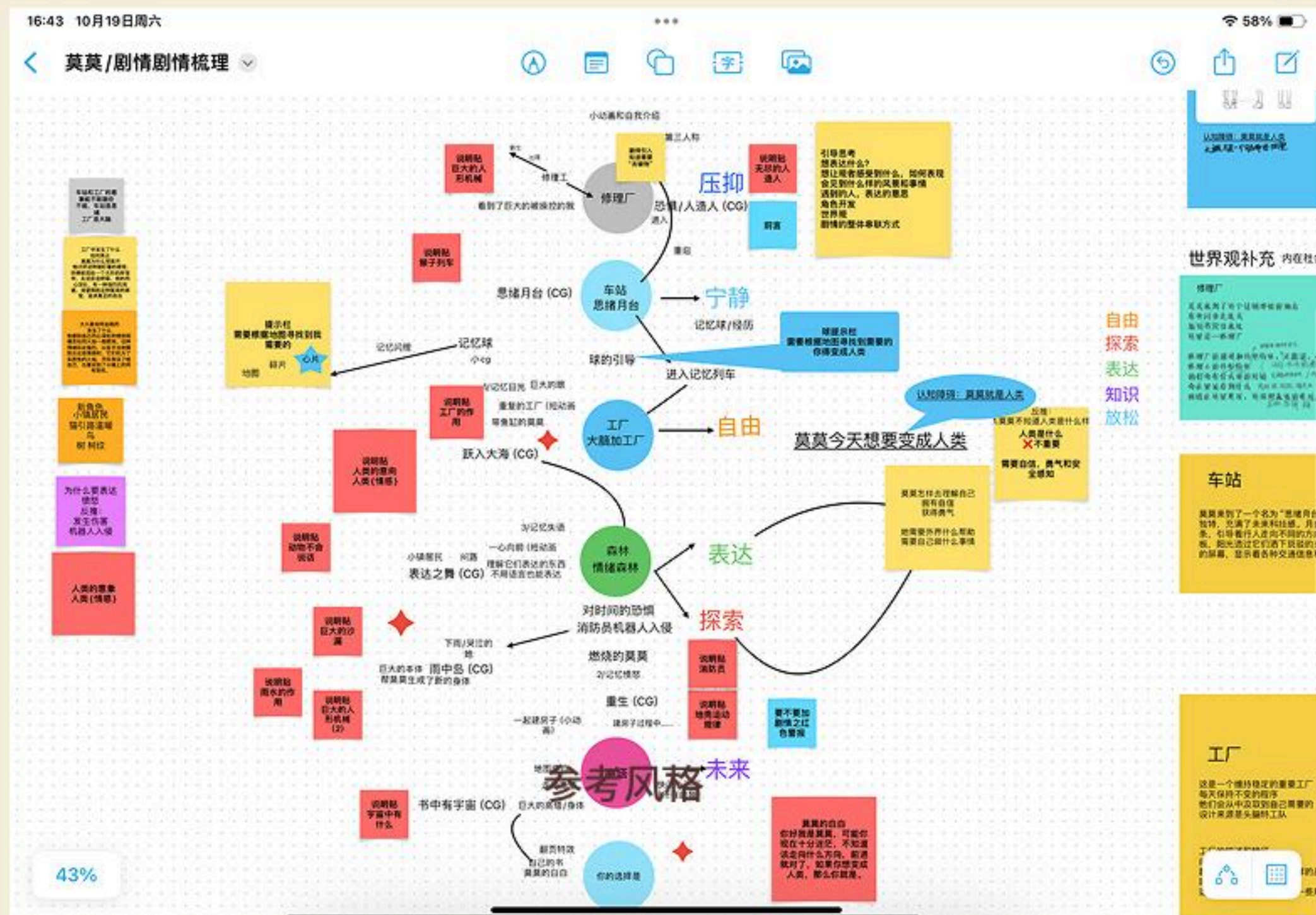
设计思路

DESIGN 2026
疗愈游戏工坊

人物设定

人物三视图

风格确定



色稿确定



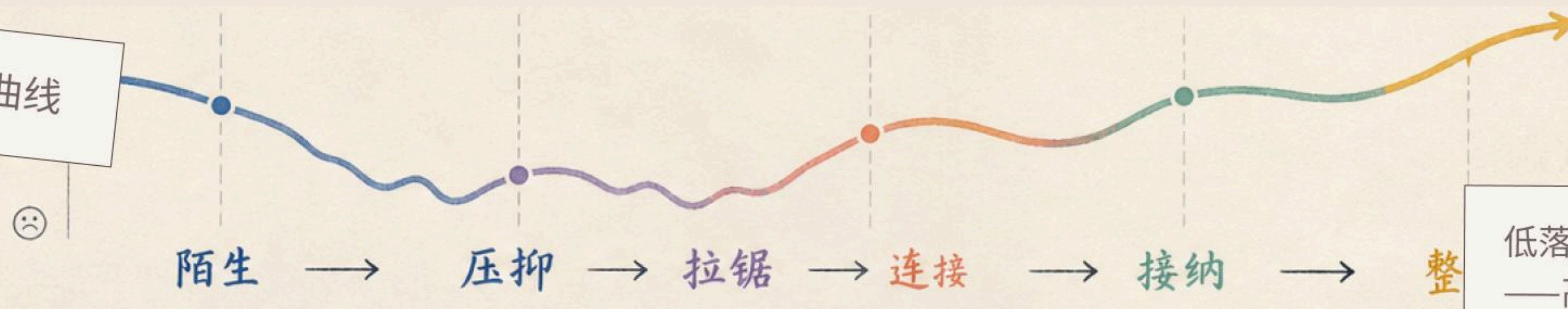
用户和旅程地图

DESIGN 2026
疗愈游戏工坊

“用户情绪从压抑（序章）走向平静（高塔），每一步都在为下一步积蓄情绪能量。”



情绪曲线



认知负荷：低 ← 中 → 低

交互复杂度逐步增加



研究与理论转化

从心理机制出发，提炼核心困境（闪回、耗竭、完美主义），为每种困境设计对应的隐喻场景与交互动作，使抽象理论转化为用户可感知、可操作的行为路径。

心理学 × 交互设计

从理解到体验，让改变发生在微小的动作里



案例

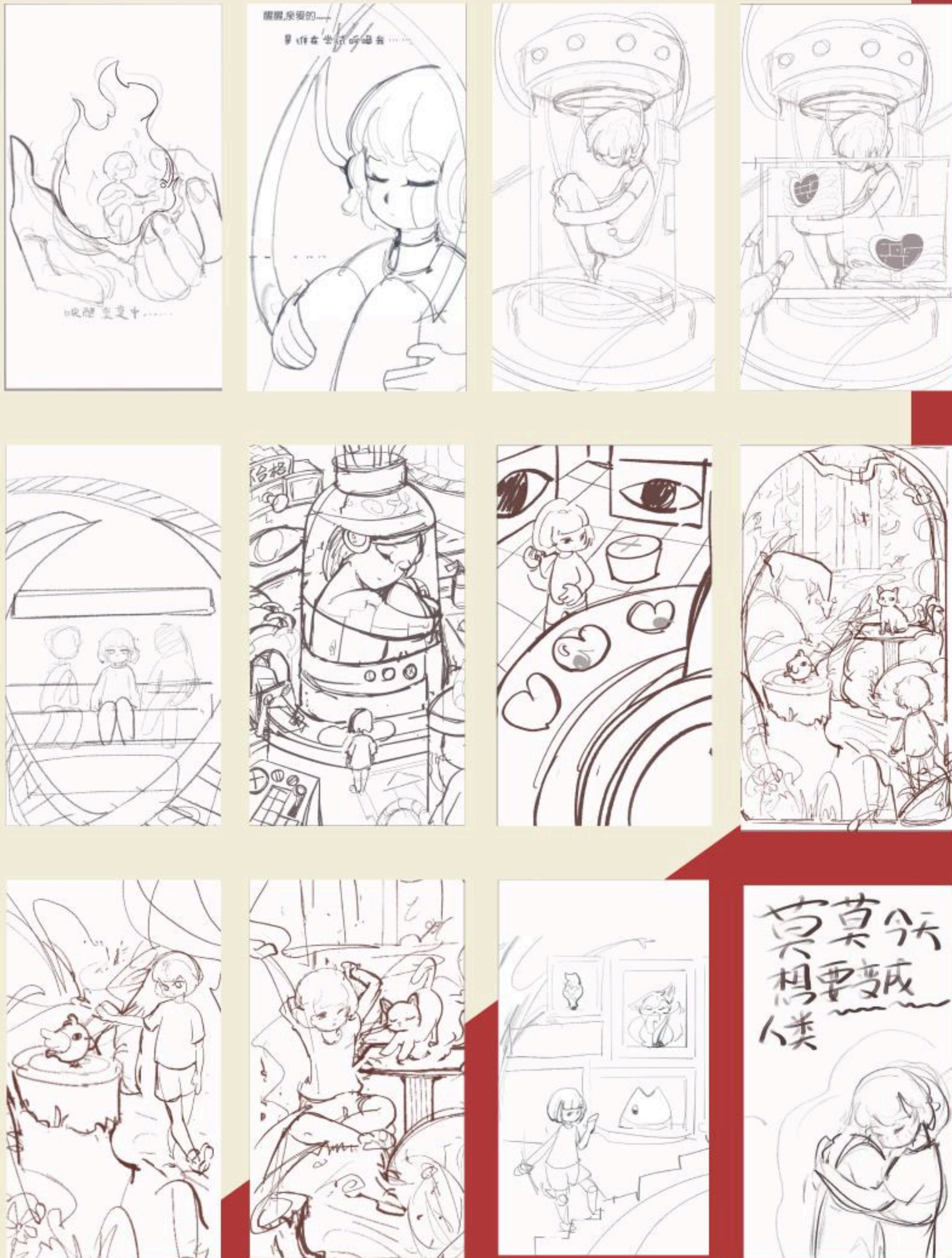
场景	交互方式	用户行为	心理动作
序章	点击-对话	点击进行对话	心灵交流
月台	点击-删除	点击气泡删除	不理睬内在批判
工厂	拖拽-暂停	拖拽一点击暂停	对抗完美主义
森林	滑动-模仿	滑动跟随模仿	重新学习连接
高塔	长图滑动	滑动展览	自我接纳

绘制过程

成图

DESIGN 2026
疗愈游戏工坊

草稿



小芯狐的奇幻世界

基于品牌XPPEN进行的H5游戏设计

年轻化

多关卡玩法

品牌融合

沉浸引导

XPPen是全球知名的数字艺术创新品牌，以数位屏、数位板为核心产品，面向CG艺术家、学生及数字艺术爱好者。

本项目的核心命题：通过H5互动游戏，回答“XPPen是什么、有何不同、能给用户带来什么”的品牌三问。

- 以“梦想·勇敢·真我”为品牌精神内核
- 将三大产品卖点转化为游戏内的“能力加成”
- 用户跟随小芯狐完成三关挑战，
- 在游戏中自然感知品牌特性

2024年4-6月（耗时六周）

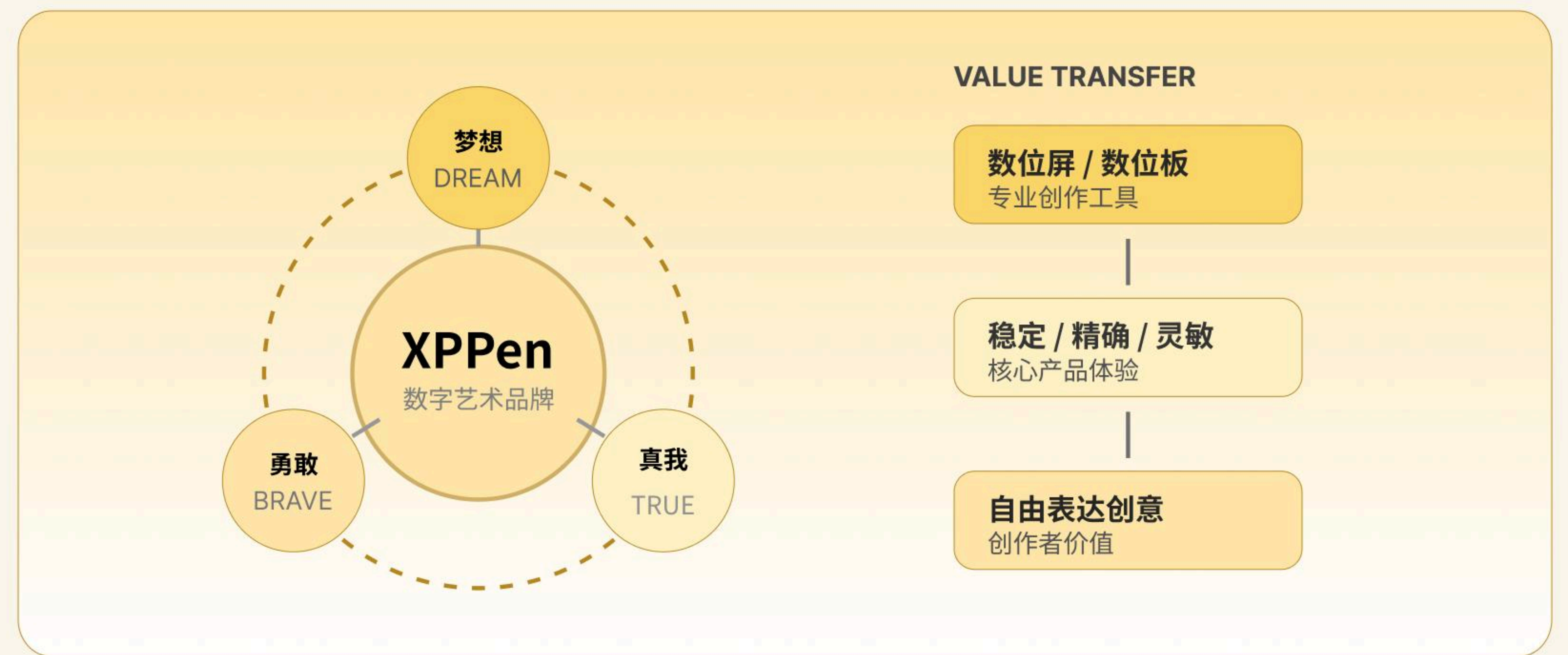


可交互二维码

02

01 品牌背景

XPPen 是汉王友基旗下全球知名的数字艺术创新品牌，专注于数位屏、数位板等数字绘画设备，致力于为插画师、设计师、动画师及数字艺术爱好者提供专业、高效、易用的创作工具。品牌以“梦想·勇敢·真我”为核心精神，其产品以稳定、精确、灵敏的笔触体验著称，深受全球年轻创作者青睐。《小芯狐的奇幻世界》由此出发，让用户跟随小芯狐，在三个关卡的互动冒险中逐一体验稳定、精确、速度的品牌基因——以游戏化的方式，唤醒每个人心底的绘画初心。



02 市场定位



03 目标用户画像



XPPen聚焦Z世代数字艺术家，核心用户为18-35岁、中高消费力的绘画群体，涵盖职业插画师、动画师、工业设计设计师等专业创作者，以及设计类在校学生与数字绘画爱好者。品牌同时面向“泛创作人群”与专业画师，满足从初学到进阶的全方位创作需求。

04 项目-品牌链接

作品以互动小游戏的形式呈现，让用户在探索和操作中逐步了解 XPPen，内容围绕绘画、设计和数字创作展开，主要面向年轻的艺术爱好者、设计专业学生及创意从业者。通过卡通角色、故事情节和轻松的视觉风格，把 XPPen 塑造成更亲近年轻人、鼓励表达与创作的品牌。



用户画像

年龄：18-25岁

兴趣：游戏、二次元、潮流文化

视觉偏好：高饱和色
拟人角色
情绪化表达

用户需求：情感陪伴
个性表达
社交传播

DESIGN 2026
品牌游戏工坊

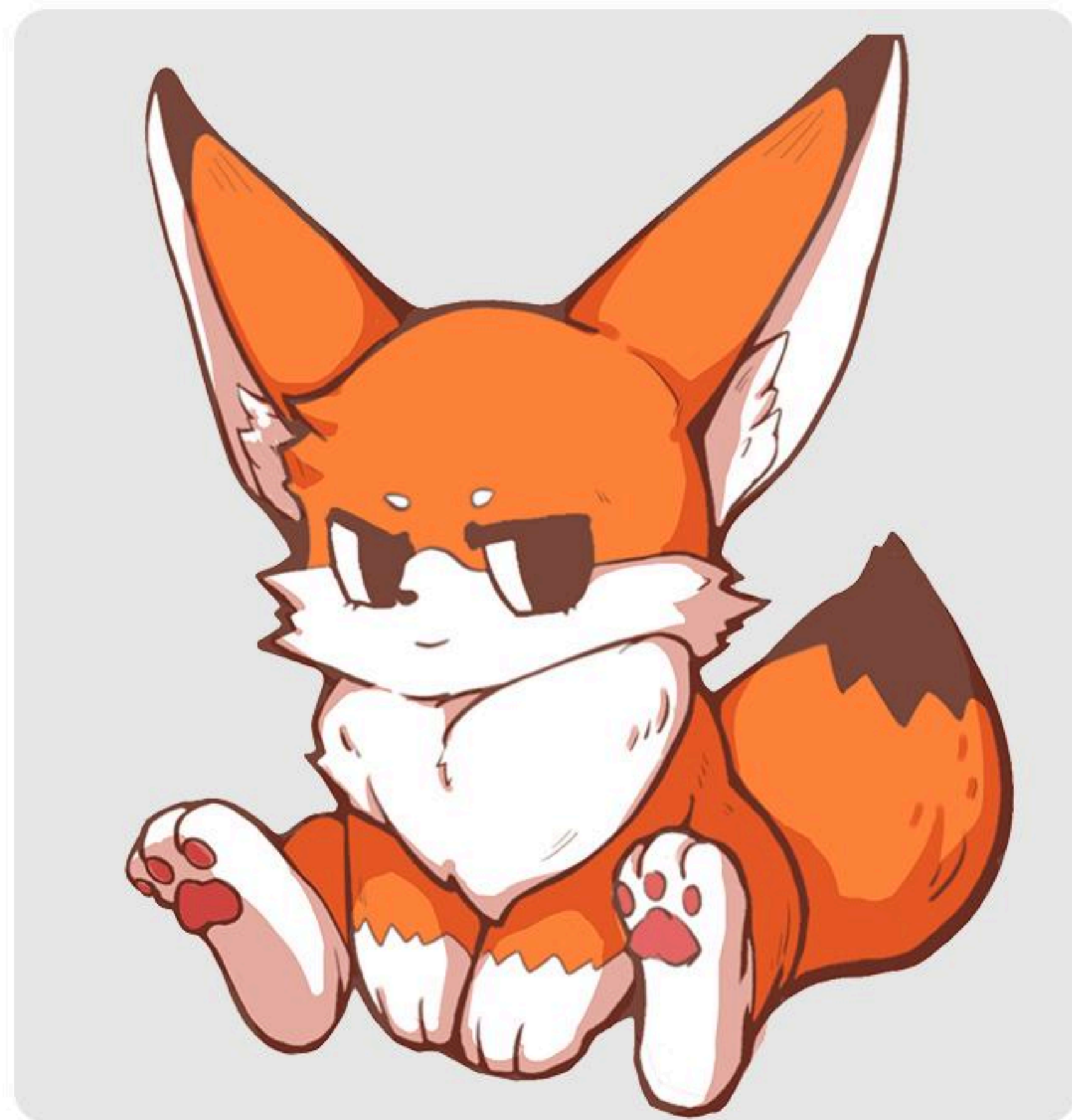


IP二创

DESIGN 2026
品牌游戏工坊



年轻化视觉策略



二创要点

- 融入“福瑞”风格——具有动物特征的拟人化角色，契合Z世代审美趋势
- 增强角色情感吸引力，精准触达年轻用户群体。
- 手绘漫画风格作为整体视觉语言



交互设计详解

三种交互方式（连线/涂抹/切换）对应三种品牌感知升级（认知/情感/理念）
——形成完整的品牌认知闭环。



第一关:小芯狐的超能力

设计意图: 建立品牌需求方所需要的信息传递



交互方式: 点击连线
用户行为: 按照提示顺序
连线五个点
品牌信息传递: 小芯狐IP即
数位笔的形象化呈现
通关奖励: 获得“稳定”
“精确”等品牌信息要点,
强调品牌功能。

第二关:进入奇幻世界

设计意图: 建立产品与用户的关联联想



交互方式: 自由涂抹
用户行为: 随意涂抹——
梦幻场景渐显
品牌信息传递: 画画与奇幻
世界关联
情感化设计: 配合“画画与
小画师的故事”唤起绘画初
心。

第二关:换装游戏

设计意图: 以换装与场景切换, 传达品牌核心理念



交互方式: 点击切换
用户行为: 点击换装——
场景同步
通关: 三关全部完成, 用户
体验完整旅程

制作思路

DESIGN 2026
品牌游戏工坊

找参考



绘制草稿



绘制精细稿



绘制成图



测试上线



制作交互



千年运河话人间

基于大运河历史文化背景制作的H5游戏设计

五幕设计

多模态交互

统一美学

轻量化传播

《千年运河话人间》是以大运河为主题，用五种截然不同的交互方式串联起“历史、名人、戏曲、信仰、当代、五重维度、让用户在10分钟的轻量体验中，完成一次与千年文明的“对话”。

2024年4-6月
(耗时八周)



可交互二维码

03



01 项目概述

- 项目名称 《千年运河话人间》H5游戏设计
- 项目类型 文化类H5互动叙事游戏 / 数字非遗传播实验
- 我的角色 全流程独立设计师（概念策划 / 信息架构 / 交互设计 / 视觉绘制 / 角色设计 / 动效制作）
- 目标平台 移动端H5（微信/浏览器即开即用）
- 体验时长 约8-12分钟

04 头脑风暴



02 设计说明

《千年运河话人间》是一款以大运河为背景的H5叙事游戏。项目打破传统文化“图文陈列”模式，将2500年运河史拆解为历史、名人、人文、信仰、今天五大关卡。每关匹配独立交互范式——穿越对话、地图探索、答题解锁戏曲动画、妈祖抽签、拼图重构，旨在以轻量化互动唤醒年轻用户的文化探索欲。

03 背景分析

国家文化数字化战略推动非遗从“抢救记录”转向“创新转化”。H5、小程序等轻量化载体虽成触达年轻用户的主流窗口，但多数文化类H5仍滞于“长图+配音”的1.0模式，用户参与浅层，传播过度依赖流量，缺乏内容自驱力。

信息庞杂——如何在H5轻量载体中有序呈现海量内容？

受众疏离——如何让Z世代用户对古代人物产生主动探索欲？

体验单调——如何避免沦为电子教科书？



五关交互详解

五种动作，一条体验路径
对话 / 空间 / 挑战 / 随机 / 组合

从观看到参与，让文化内容通过动作被理解、被记住



01

DIALOGUE / 对话

穿越式拟态对话

点击预设问题，由角色第一人称回答



设计意图：用面对面交流替代文字陈述，降低历史人物与用户之间的认知距离。

MAP / 空间

02

滑动缩放地图，点击沿线城市标记



设计意图：将人物与空间深度绑定，建立地理坐标 + 人文记忆的关联认知。



03

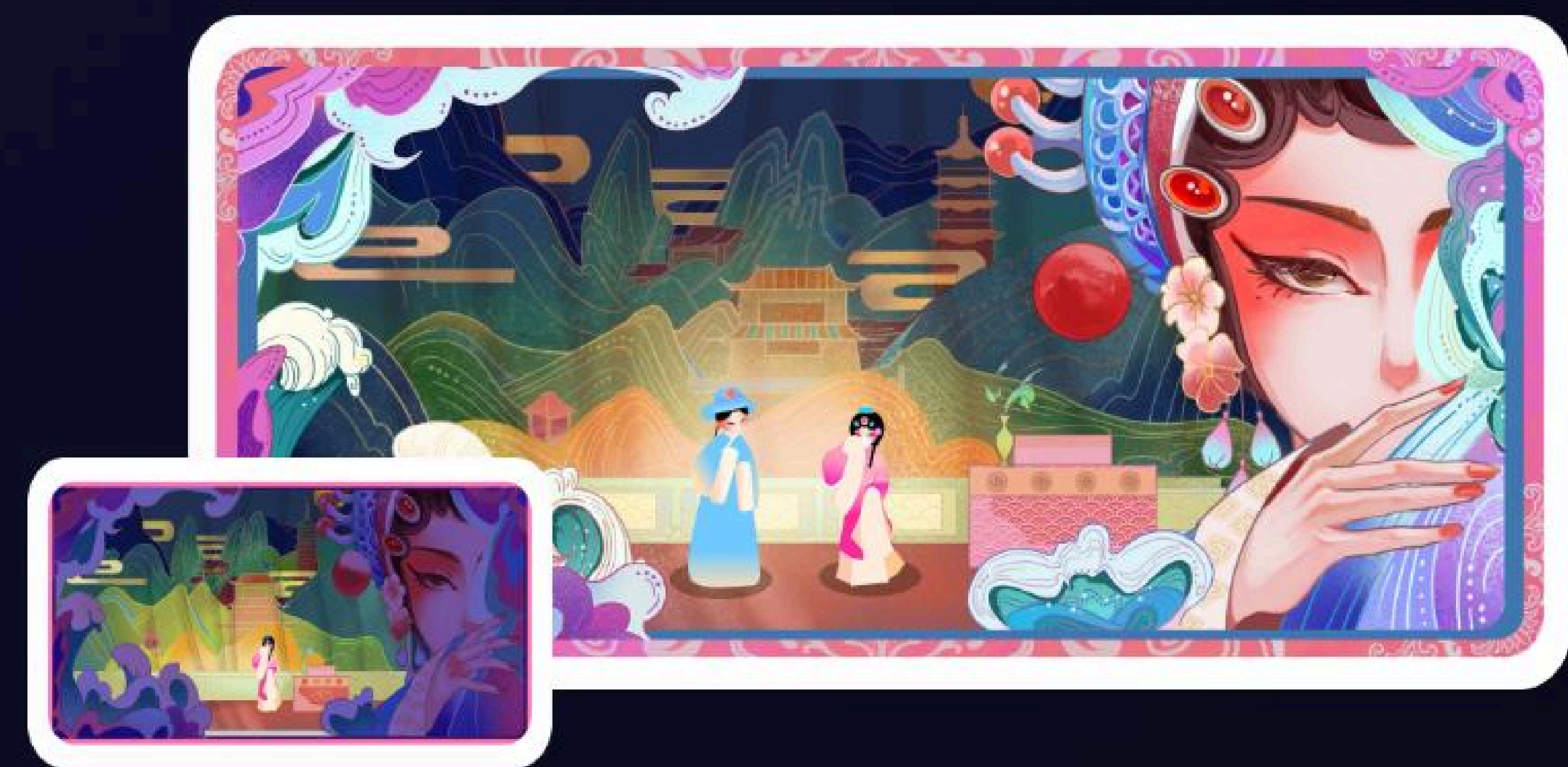
QUIZ / 挑战

问答解锁剧场

选择答题，以动画与原声作为奖励



设计意图：用付出与奖励的轻度挑战，提升动画观看的沉浸感与获得感。



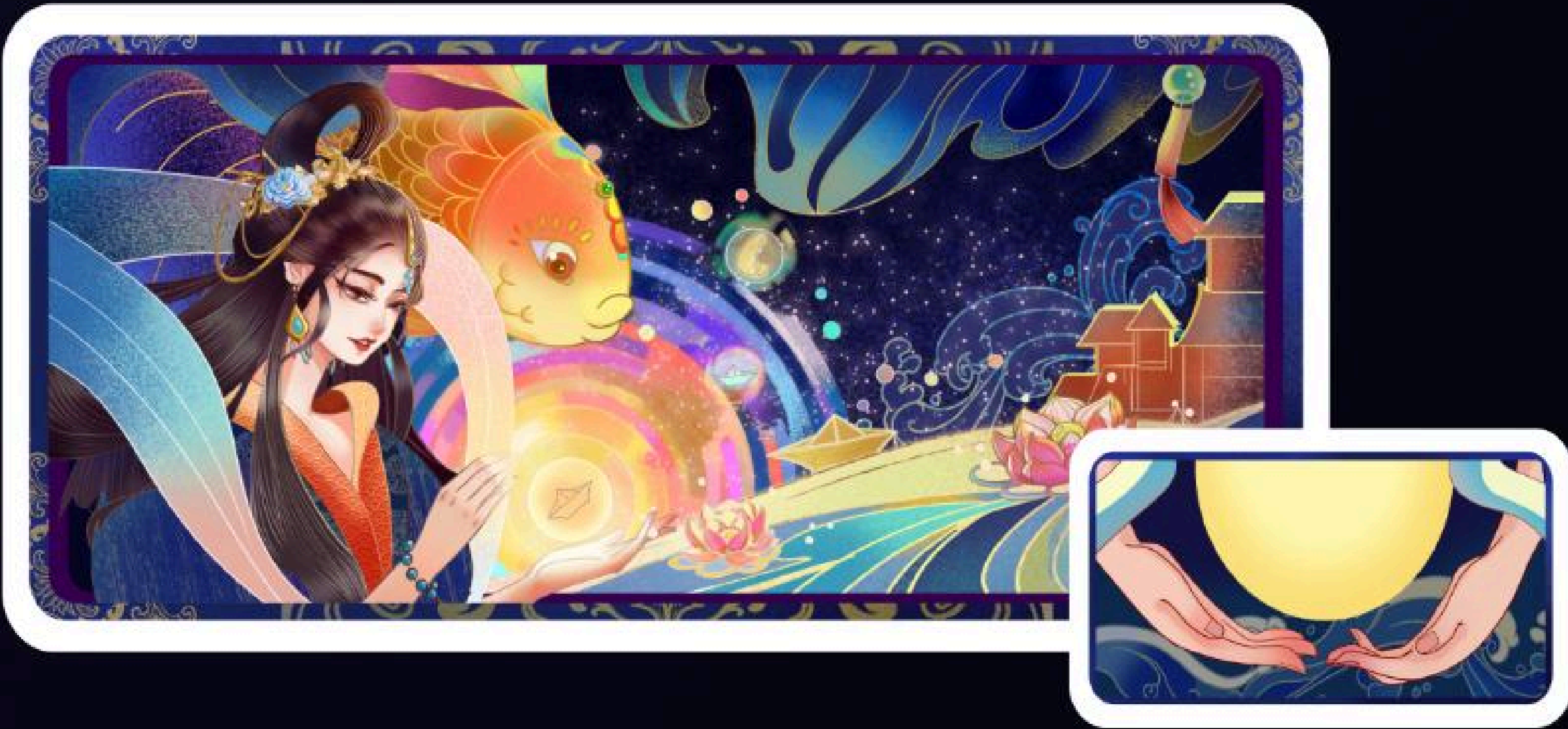
LUCK / 随机

04

点击角色，体验摇号签动画与随机结果



设计意图：利用不确定性与仪式感，激发截图分享，形成自然的社交传播。



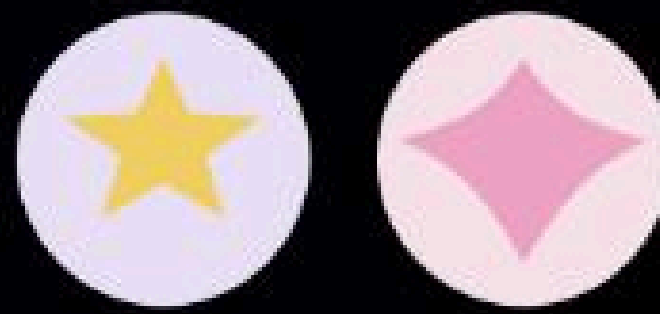
PUZZLE / 组合

05

碎片归位，以震动和音效完成反馈



设计意图：以“亲手组合”隐喻认知整合，让轻触玩法完成最后的成就闭环。





讯飞星火

讯飞星火是科大讯飞推出的AI对话助手，面向计算机、实验项目等专业场景提供智能问答与技术支持。原版界面视觉风格偏传统、质感普通，与“专业AI工具”的定位存在落差。

01

核心目标

在不改变核心功能与交互流程的前提下，通过视觉语言的重构，让讯飞星火的界面气质从“可用”升级为“专业可信赖”。

视觉升级

改变原版界面“简单偏土”的印象，建立高级、简约、现代的视觉调性

引入渐变模糊效果，优化色彩系统与视觉层次

品质提升

让界面质感匹配“专业领域AI工具”的品牌定位

优化间距、字体、卡片质感等细节，增加通透感与呼吸感

体验连贯

确保视觉优化不破坏原有交互路径与信息架构

在保持功能布局不变的前提下，通过视觉语言提升整体感受

风格统一

建立清晰的设计规范，保证多页面视觉一致性

制定颜色、字体、组件规范，形成可复用的设计系统

02

设计关键词

高级

简约

通透

可信赖

03

界面优化示例

1.原版界面“简单偏土”

2.原版界面不匹配专业领域AI工具

高级

通透

1.新版界面使用渐变工具增添高级感

同时放大搜索功能，方便查找

04

优化后界面展示



把饭做好
而不是 被饭坐好



爱美味

爱美味是一款以“情绪陪伴”为核心的做饭App，专为完全不会做饭的人群设计。通过IP角色陪伴、步骤级引导、防呆提醒与游戏化激励，降低新手下厨的焦虑感，让每一个人都能从容做出第一道菜。

INTRO

项目简介

爱美味App以番茄橙与奶油黄为主色，塑造温暖食欲的视觉基调。大透视插画贯穿引导页与核心流程，IP角色“小爱”正面陪伴、“蛋宝饭”辅助提示，传递“一起做饭”的陪伴感。界面采用圆润卡片与清晰层级，聚焦口令交互、步骤级计时与防呆提醒，配合三颗星成就系统，让新手在温暖、高效的界面中完成从焦虑到成就的烹饪体验。

IP设计



姓名：蛋宝饭

性格：对于不懂做饭的新手爱捣乱，但是在做饭熟练的人眼里是乖宝宝

爱好：蛋宝饭最喜欢人类做出来香香的美味食物。

三视图



制作过程（思考路径）



色彩规范

FF5424

F88631

F6AF44

FEDB3A

97D149

界面展示

引导页情感化插画设计



具象化表现做饭的“很糟糕时刻”，引起人们的共鸣链接。
再用标语“把饭做好，而不是让饭坐好”完成从共情到行动的温柔转折。

首页层级分明清晰



“今日推荐”大卡片突出每日精选，下方内容区按需推荐，层级分明清晰。蛋包饭IP陪伴始终。



步骤级陪伴设计



小爱正面对用户，蛋宝饭辅助提示，将每一步转化为有陪伴、有安全感的互动镜头。



全部页面展示





Thanks for watching

2026

