JINA WANG 王佳颖

2027TH

快手 桌面AI Agent
Myflicker
P3–37

百度 AI 播客产品
音秘 AudioMyst
P38–67

快手 AI 工作流
Itokens
P68–76

快手 MaaS平台
万擎
P77–87



AUX Portfolio

WANG JIAYING



王佳颖 / JINA WANG

英语 CET-4 / IELTS 6.0

电话 17816116067

邮箱 bit_wangjiaying@163.com

网站 https://jinawang-design.store/

INTERNSHIP

2026.3-2026.9

快手 | 研发线–研发设计中心 | UX 设计师

- 负责万擎 MaaS 平台及 MyFlicker、StreamLake、DataAgent 等 7 个平台设计，参与多产品协作与 AI 能力产品化升级
- 累计完成 71 项设计需求，独立负责 49 项，落地 63 项

2025.9-2026.2

百度 | 百度智能云 (ACG) | UX 设计师

- C 端 AI 产品 × B 端资源管理，任音秘 Design Owner 从 0.5 到 1.0
- 参与资源管理 agent、GPU、OMC、TCO 等 4 个平台设计，积累复杂资源管理及高密度信息场景设计经验

EDUCATION

2024-2027

北京理工大学（985 院校） | 硕士 | 信息交互设计

2020-2024

浙江师范大学（省属高校） | 本科 | 产品设计

获得奖项：国家级 11 项 省级 23 项 校级 25 项

PROJECT

2026.5-2026.9

快手 万擎 | MaaS × 信息架构 × AI 迭代

- 累计参与 49 项万擎相关设计需求；海外版使用 AI 直接 PDE 上线 4 个页面；品牌官网升级上线 18 天后，核心入口渗透率 +90.68%，平均停留时间 +71.67%，首页按钮入口日均点击 +497.53%

2026.3-2026.5

快手 Myflicker | AI Native × Agent

- 将原先的 Code Agent 产品升级为面向全员的 AI 工作伙伴，从生成前中后，完成开箱引导、首页及生成状态等进行设计
- 上线 1 月日活破万，低费力度85.7% ，D7 有效回访率 67.3%

2025.9-2026.2

百度 音秘 AI 播客 | 0.5–1 × Owenr × 商业化

- 推动音秘由 0.5 实验版向 1.0 商业版转型，建立可持续的 AI 播客产品体验与商业化基础，全流程设计
- 1.0 商业全端设计，满意度 74.3%，建立组件规范，后期维护成本 –30%

SKILL

Ps Ai

CONTENT

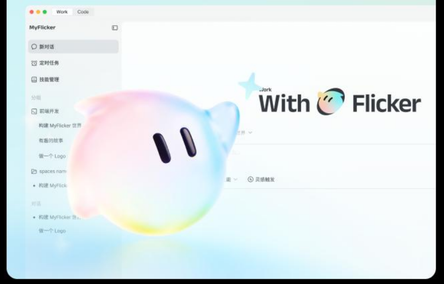
01

快手 MyFlicker

重塑品牌认知与核心交互链路

AI NATIVE

P38–67



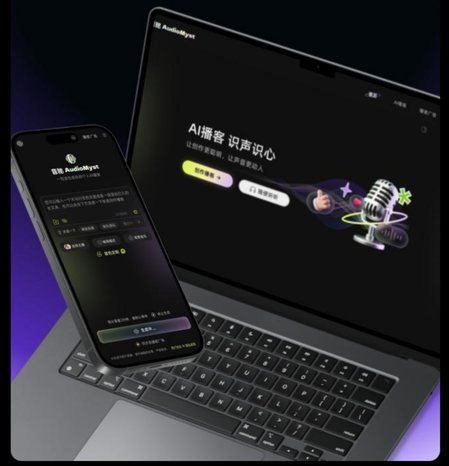
02

音秘 AudioMyst

AI播客平台体验升级

项目0.5–N

P38–67



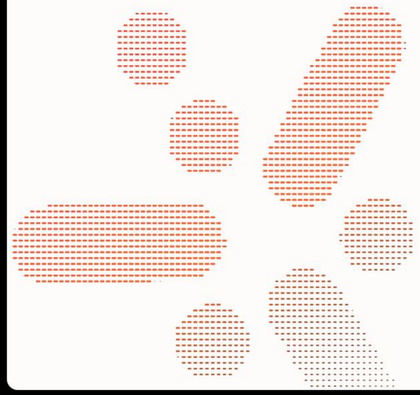
03

iTokens

Vibe Coding 设计工程化

AI 设计工作流

P68–76



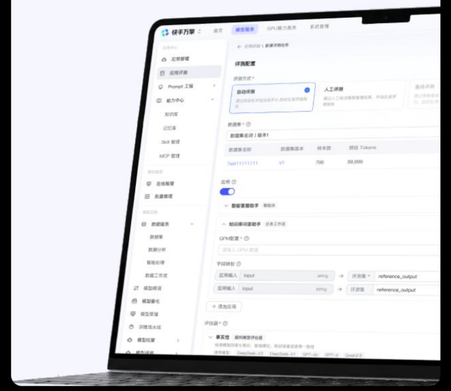
04

快手万擎

MaaS 平台功能模块

新增模块

P77–87



2026.4/三个月

Hey!

快手 MyFlicker AI办公软件转型体验重构

重塑品牌认知与核心交互链路，建立用户的认知，提升AI辅助工作效率

MyFlicker是快手公司级AI基建产品，从面向研发工程师的 Code Agent 升级为服务全体员工的AI工作伙伴，
旨在让每个岗位的员工都能零门槛使用AI完成日常工作，打造”从AI工程师到AI工作伙伴、全员覆盖”的智能协作生态。
在导师的带领下，通过对定位转变带来的用户结构变化与认知壁垒的洞察、及竞品心智错位的分析，推导品牌前置与分层架构的设计目标，制定”开箱即认知+渐进式深度”的设计策略并落地验证，完成AI助手从工程师工具到全员伙伴的品牌感知重塑与关键交互升级。



WHY CHANGE

设计角度对于定位重构的长期价值理解和梳理

服务对象由研发扩展至全员，产品定位由 CODE AGENT 升级为公司统一 AI AGENT，并成为 AI 能力统一入口，升级为连接用户需求、组织资产与平台能力的 AI 增长系统



CHANGE WHAT

接到这个需求时,先搞清楚用户是谁

服务对象由研发扩展至全员，产品定位由 CODE AGENT 升级为公司统一 AI AGENT，并成为 AI 能力统一入口。这次的升级不是简单加几个场景，而是服务对象发生根本变化。

前世 CodeFlicker

Code Agent

定位：AI 工程师 / 形态：IDE / 用户：研发

业务：快手公司为安全生产制作的 Code Agent 产品
用户：核心用户是研发工程师，覆盖 90%+ 工程师



今生 MyFlicker

通用 Agent

定位：AI 工作伙伴 / 形态：多端 / 用户：全员

业务：**公司级通用Agent产品**，客户端、网页端、IM、移动端全覆盖
用户：核心用户是**全体员工**



业务目标-提升全工种在AI辅助下的工作效率

WHY CHANGE

用户研究-原体验与现用户产生割裂

通过数据分析、深度访谈、问卷梳理，洞察新旧用户群的认知差异与行为痛点，为产品转型的设计目标提供依据。轻量化研究，进行问卷 194 条，访谈 7 人

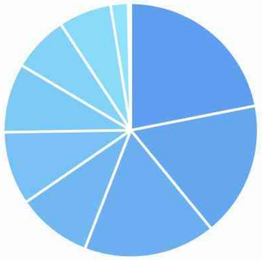
01 全员渗透率不足二成

主要面向技术同学，覆盖90%程序员，但对于其他需求公司内没有一个好用的通用AI

<20% 全员渗透率

<20% 非研发用户　　>80% 研发用户

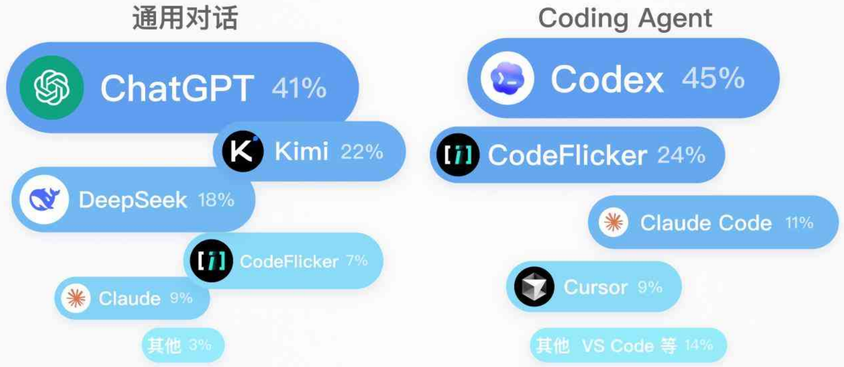
02 通用任务需求超过 Coding



- 文档&写作 58.3%
- 数据分析&报表 45.7%
- Coding & Review 44.7%
- 产品&设计 25.4%
- 内容创作 24.8%
- 业务流程自动化 23.4%
- 研究决策 19.1%
- 测试&调试 17.9%
- 部署&运维 5.9%
- 其他 0.9%

* 多选题，占比总和超过100%，图表按比例归一化显示

03 用户会按任务类型选择不同 AI



EVIDENCE A

1.4 使用场景分布

Top3: 文档&写作、数据分析&报表、Coding & Review

使用场景	选择人数	占比
文档&写作	113	58.3%
数据分析&报表	89	45.7%
Coding & Review	87	44.7%
产品&设计	49	25.4%
内容创作	48	24.8%
业务流程自动化	45	23.4%
研究决策	37	19.1%
测试&调试	35	17.9%
部署&运维	11	5.9%
其他	2	0.9%

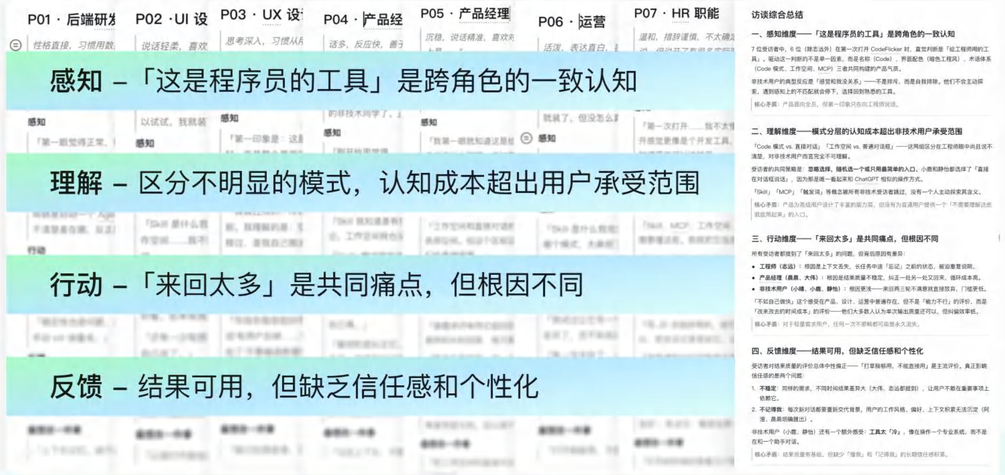
EVIDENCE B

- **竞品明确**：194位用户主要是与 Codex 和 Claude Code 对比

竞品	提及频次
Codex	92人
Claude Code / CC	62人
Cursor	19人
OpenClaw / Mario 等内部工具	15人 少量

其余提及竞品包括 Claude（通用）21人、Data Agent 9人、ChatGPT/GPT 6人、Copilot 6人、OpenCode 5人、WorkBuddy 5人、Hermes 4人、Gemini 2人、DeepSeek 2人、磁力番薯 2人，以及豆包、Pi、AutoCode、生图AI、Kimi、CodeBuddy、Gork 各1人

04 访谈编码与归类



05 用户原声

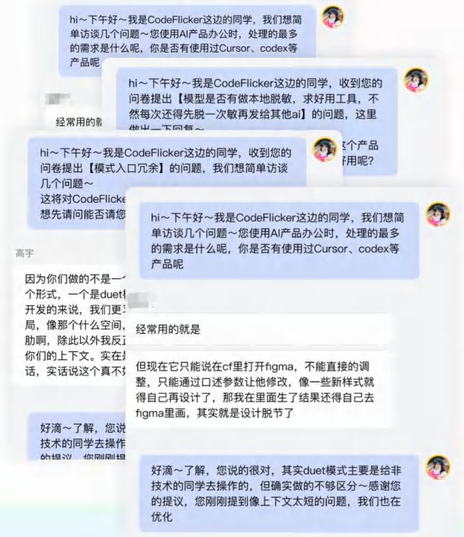
> 模式入口太多了，一会儿duet模式一会儿对话模式，我的评价是，不如CLI — 技术同学

> 需求保密比较严，但用这个学习成本说实话挺高的 — 产品同学

> 用这个跑设计稿，还不如自己手搓快 — 设计同学

> 什么 MCP、skill、上下文，好复杂，我用不到，还是直接 GPT 吧 — 职能同学

> 这产品好**「编程」**啊，要怎么入手？ — 运营同学



痛点总结

产品气质与用户认知错位

产品被感知为工程师专属工具，非技术用户不知道「我能用它做什么」

需求在但承接不到

文档写作、数据分析需求量已超过 Coding，但通用场景竞品偏好中 CodeFlicker 仅占 7%

学习成本等于流失成本

MCP、Skill、触发词构成隐形门槛，非技术用户遇到一次不顺畅即永久离开

来回多，不如自己做

上下文丢失、结果跑偏、反复纠正，最终体感是：用它完成任务比自己做还慢。

模式多但边界不清

对话、空间入口并存，用户不知有何区别，GUI比重过大，界面太过复杂。

CHANGE WHERE

两类核心用户,对 AI 的期待完全不同

根据前期的定性与定量研究，明确了两类核心用户群体技术与非技术，其中选取设计师为非技术人群代表（最广泛的非技术诉求：写文档、作图、出内容等）。



技术型用户

前端「绍宇」

后端工程师，27岁

常使用VS Code等软件，对CodeFlicker使用较为熟练，持续喜欢研究 AI 产品

效率优先 | 键盘流 | 技术驱动



非技术型用户

设计「希雯」

UX 设计师，25岁校招生

一直使用对话式 AI，也从 Cursor 尝试到 Codex，但始终觉得不够好用。

设计优先 | 追求结果 | 趋势敏感

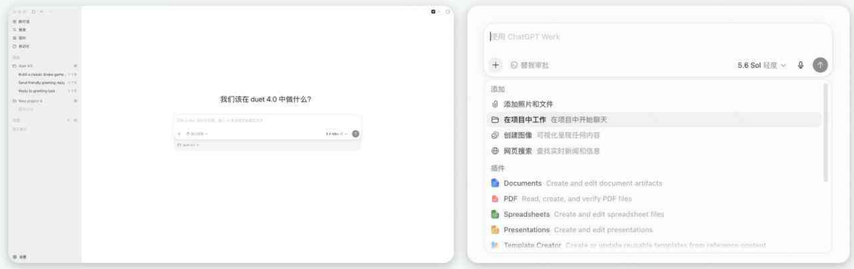
	技术型用户	非技术型用户
身份特征		
核心目标	• **任务连续性** 不中断、不遗忘、能跑完整个链路。	• **用一个 AI 工具覆盖设计师日常** 文字与视觉工作，减少多工具切换。
关键痛点	• **Code 模式和工作空间边界不清** • **长任务上下文易丢失，系统不稳定中断成本高** • **与 Codex 执行能力形成对比压力**	• **第一次看到就觉得“这是给程序员用的”** • **结果质量可以，但来回纠正成本高** • **最终回到 ChatGPT**
行为偏好	• 效率驱动，习惯键盘流， • 喜欢简洁清晰的设计与技术内容。	• 重视视觉体验、结果预期与设计趋势 • 喜欢可预览的工作流。
设计启发	• 强化 COT 可视化和上下文状态管理，模式边界要清楚。	• Skill 自动工作，不要求用户先学习，视觉语言决定留存

COMPETITOR RESEARCH

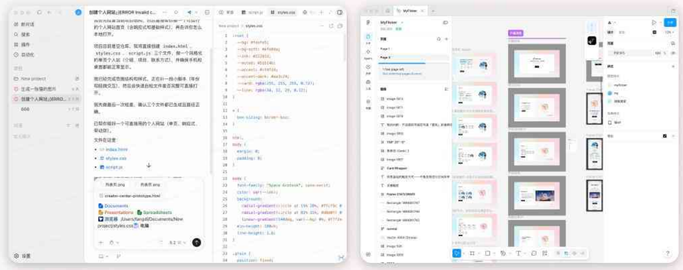
竞品分析-Codex: 低负荷首屏,缩短任务启动链路

从交互链路，页面布局与输入模块三个面剖析竞品机会点与痛点，从而得出借鉴思路。CODEX 的优势是用低负荷首屏与短结果链路，让用户迅速进入任务。

链路分析







01 生成前–中心输入，路径聚焦，快速配置

- 标题与输入框绑定，任务意图明确
- 文件、模型、分组与插件快速配置
- 没有提供引导

02 生成中–状态反馈与自主执行

- 展示耗时与自动触发plan，自主调用工具并记录执行过程
- 已完成步骤自动收起，仅保留关键结果
- 思考、执行与等待状态区分不足，总以为卡顿

03 生成后–文件预览，结果直达下一步工具

- 生成的内容可以查看并持续编辑
- 调用桌面软件操作，无缝衔接
- 从生成到交付的链路较短

首屏分析



优点

- 页面认知负荷低，输入区在最容易 get 到的中间区域，聚焦
- 标题与输入绑定，明确“从这里开始”
- 快速切文件目录进行任务处理、快速调用技能
- 侧栏同时承接历史、分组与快捷操作，快速关注进度

缺点

- 只有一次性的引导灵感，消失后缺少场景提示
- 设置位于底部，无法感知额度信息

可借鉴点 Inspiring

01 生成前 · 降低启动成本

- 核心输入置中，用任务型标题聚焦用户
- 工具集合，快速配置
- 分组、对话按渐进式设计

02 生成中 · 增强过程确定性

- 自主调用工具并记录执行过程
- 长任务持续展示阶段、进度与下一步
- 自动收起思考链，仅保留关键结果

03 生成后 · 缩短交付距离

- 结果直接可见，不让用户从过程记录中找
- 连接桌面软件与真实工作对象继续操作
- 文本、代码与文件汇聚到统一结果区

COMPETITOR RESEARCH

竞品分析-QoderWork: 任务框架 + 过程白盒,协作确认感

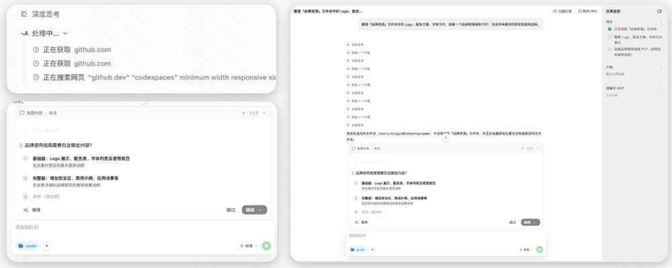
从交互链路，页面布局与输入模块三个面剖析竞品机会点与痛点，从而得出借鉴思路。QODERWORK 用任务框架、过程白盒化、预设问题，串起一条可确认的工作链路。

链路分析



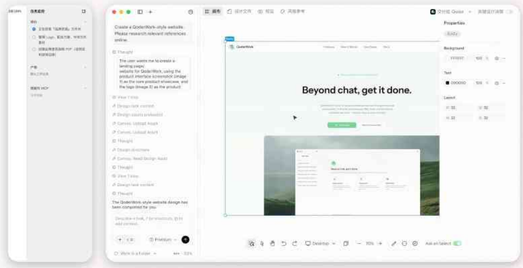
01 生成前–场景入口，任务成型

- 新对话用任务卡快速选择场景
- Skill、IM 与文件作为前置配置



02 生成中–动效加载，澄清反问

- 思考–给出执行步骤–自主询问并提供选项让用户补充信息
- 已完成步骤自动收起，仅保留关键结果，小动效加载状态
- 任务进度与工具调用持续可见



03 生成后–结果预览直接编辑

- 侧边任务监控始终存在，并告知做出的产出、使用的能力
- 对于设计师有很友好的基础操作可视化调整

首屏分析



优点

- 简洁，有生动的品牌 IP，界面更有记忆点
- 始终有三张任务卡帮助用户选择场景
- 更便捷的与IM平台链接

缺点

- 输入区贴底，与品牌心智区有视觉距离不够聚焦
- 额度信息只在生成中时出现在右上角，感知较弱

可借鉴点 Unboxing

01 生成前 · 用场景开始对话

- 新对话用任务卡提供场景化快速入口
- 生动品牌 IP 提供记忆点

02 生成中 · 信息白盒建立信任

- 工具调用与任务状态保持持续可见
- 遇到问题及时找用户补充信息并提供选择
- 小动效加载状态告诉用户没有卡顿

03 生成后 · 以产物闭环

- 结果直接可见，不让用户从过程记录中找
- 结果以可视化方式让用户提出意见
- 文本、代码与文件汇聚到统一结果区

CHANGE WHERE

增量用户办公场景机会识别

梳理增量用户使用BEFORE版本工作的用户体验地图，梳理工作流中的安全、效率与能力调用断点，来进行场景机会识别，明确 MYFLICKER 从工程师工具升级为 AI 工作伙伴的设计机会。

阶段	产生任务	资料整合	写 Prompt 发给 AI	输出等待	验证复用
用户行为	需要完成报告、调研、纪要、数据分析等任务	内部资料整合，搜索外部资料，整合所有资料	给AI写设定prompt，找、下载、安装技能包	等待AI检索、跟踪查看思考过程，判断是否中止，等待中干其他	阅读结果，检查依据，下载或链接追问，发给办公软件
情绪	😐 犹豫，尝试使用公司 AI，但感觉还是没有 gpt 对话修改的舒服	🤔 谨慎，安全等级低的复制删减一下，安全等级高的只能自己描述或整合了	😟 麻烦，总是要给 AI 重复说明这个工作怎么做，对话 agent 上下文不够，通用 agent token 太贵了	😕 等待，无输出时不知道进度，输出了思考链又太长太复杂	😰 不满，刚生成的文件，让他截图的东西都放到哪里去了，还要重复性的发送，感觉成AI的助理了
痛点	公司让用公司的 AI 产品，但 IDE 用不习惯，一些功能接触不到	资源分散，内部很多文档有安全规范，要求不能发到其他 AI	重复劳动，使用skill、MCP、上下文门槛较高，劝退用户	未输出时等待枯燥，IDE的思考链路长且复杂，不知道用了什么技能	结果、资产整理不清晰，得自己手动下载再整理到公司内部软件
机会	贴合对话 Agent 的体验布局，精简布局，降低用户认知负荷	打通公司内外部知识源，权限可控安全合规	提供各智能对应的技能包，轻松调用	等待动效，优化思考链	资产预览，直接接通IM办公软件，聚合公司内部能力

✨ 增量用户不是缺少 AI 需求，而是缺少一个能安全接入内部知识、聚合内部能力、承接完整办公任务的 AI 工作伙伴 ✨

HOW TO CHANGE

明确设计方向:让用户 理解-上手-记住

基于新用户首次进入 MYFLICKER 的关键意图，将设计目标拆解为产品认知建立、核心交互链路重构与品牌视觉感知构建，并对应落地到开箱、首页、生成中与视觉体系设计。

01

产品认知建立

UNDERSTAND

让用户快速理解 MyFlicker 是什么
并完成适合自己的能力准备

策略1: 开箱交互建立认知

前置产品身份与核心价值
建立“AI工作伙伴”心智

策略2: 基于角色搭建预置 SKILL技能的交互链路

基于角色预配置对应Skill，后续任务中可自动调用，减少手动配置成本

02

核心交互链路重构

NAVIGATE

重构从任务发起到生成反馈的核心路径
降低用户从理解产品到开始使用的学习成本

策略1：以设计意图为例 重构AI办公核心交互链路

设计从意图输入、能力调用到输出结果的完整路径

策略2：搭建设计首页框架

通过场景入口、推荐能力与快捷操作组织首页信息

策略3：搭建生成中交互框架

针对 AI 任务执行过程中的不确定感，设计反馈

03

提升AI信任感知

PERCEIVE

顺应 AI Agent 产品视觉趋势，建立更轻量亲和且可识别的产品视觉感知。

策略1：探索提炼信任感设计语言

从用户偏好、快手品牌基因等提炼视觉线索

策略2：全链路透传信任感知

将IP、品牌配色与执行符号贯穿开箱首屏品牌区和生成中状态。

目标1 产品认知建立

策略1: 开箱交互建立认知

前置产品身份与核心价值建立“AI工作伙伴”心智

策略2: 搭建基于角色任务场景的开箱交互链路

基于角色预配置对应Skill，后续任务中可
自动调用，减少手动配置成本



TARGET 1 产品认知建立

策略1:开箱体验建立“AI 工作伙伴”认知

通过开箱流程交互链路的设计，给用户建立“AI工作伙伴”的认知，开箱前先识别用户身份与历史状态，将 11 种入口情况凝练分发到后台的具体开箱链路。

第一版

最初的开箱流程，路径重复冗余、过长

品牌介绍–建立认知 | 产品介绍–建立认知 | 输入称呼、技能 | ~~信息总览~~ | 加载登录



最终确认

优化开箱交互链路 Unboxing



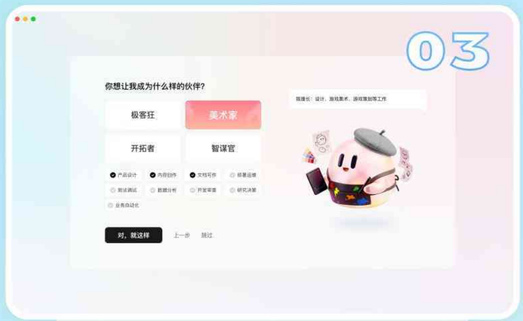
品牌介绍建立认知

MyFlicker是谁？可以用来做什么？
使用亲和可爱的IP形象与语气



基础配置选择

用户可以导出自己之前在其他IDE
产品中的使用配置，保留使用习惯



✦ 选择身份与技能 ✦

在使用前，就通过简单的选择准
备完成场景、SKILL的设置



产品认知强化

唤醒加载，唤醒一位共事的伙伴
告诉用户产品会和他们一起成长

TARGET 1 产品认知建立

策略1:开箱体验建立“AI 工作伙伴”认知

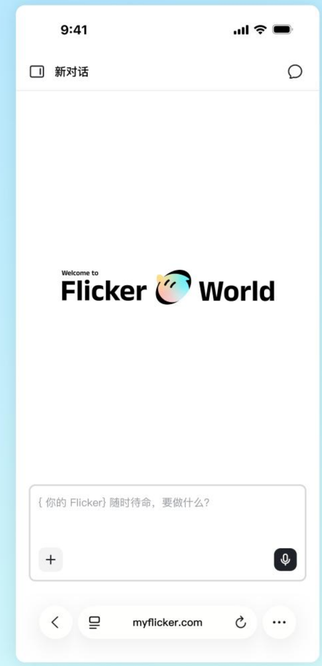
手机上也可迅速开箱 Onboarding

*移动端激活后，电脑端安装只需选择「基础配置」









TARGET 1 产品认知建立

策略2: 基于角色搭建预置skill技能的交互链路

进行桌面端和移动端的多种布局探索

是否使用卡片形式　是否需要给形象取名　技能排布的方式是否足够易用、能见、美观　是否做自我介绍　选择后得到的反馈呈现信息量　.....





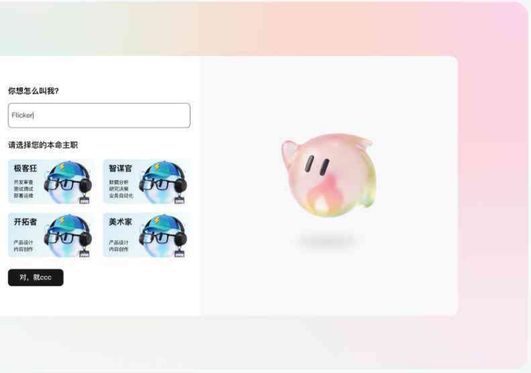




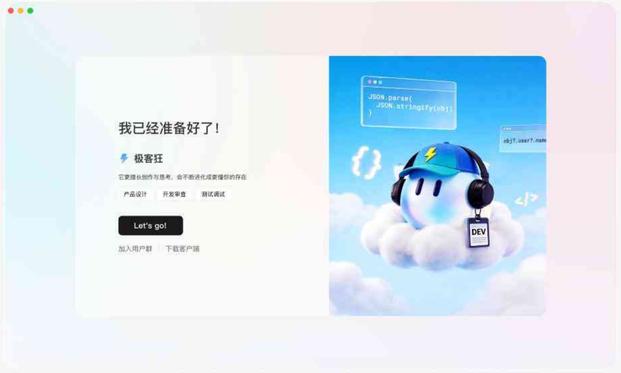




















TARGET 1 产品认知建立

策略2: 基于角色搭建预置skill技能的基础框架

根据使用习惯、视觉动线
选择了左右布局

01

选择伙伴

快速配备伙伴职业、配套 Skill

02

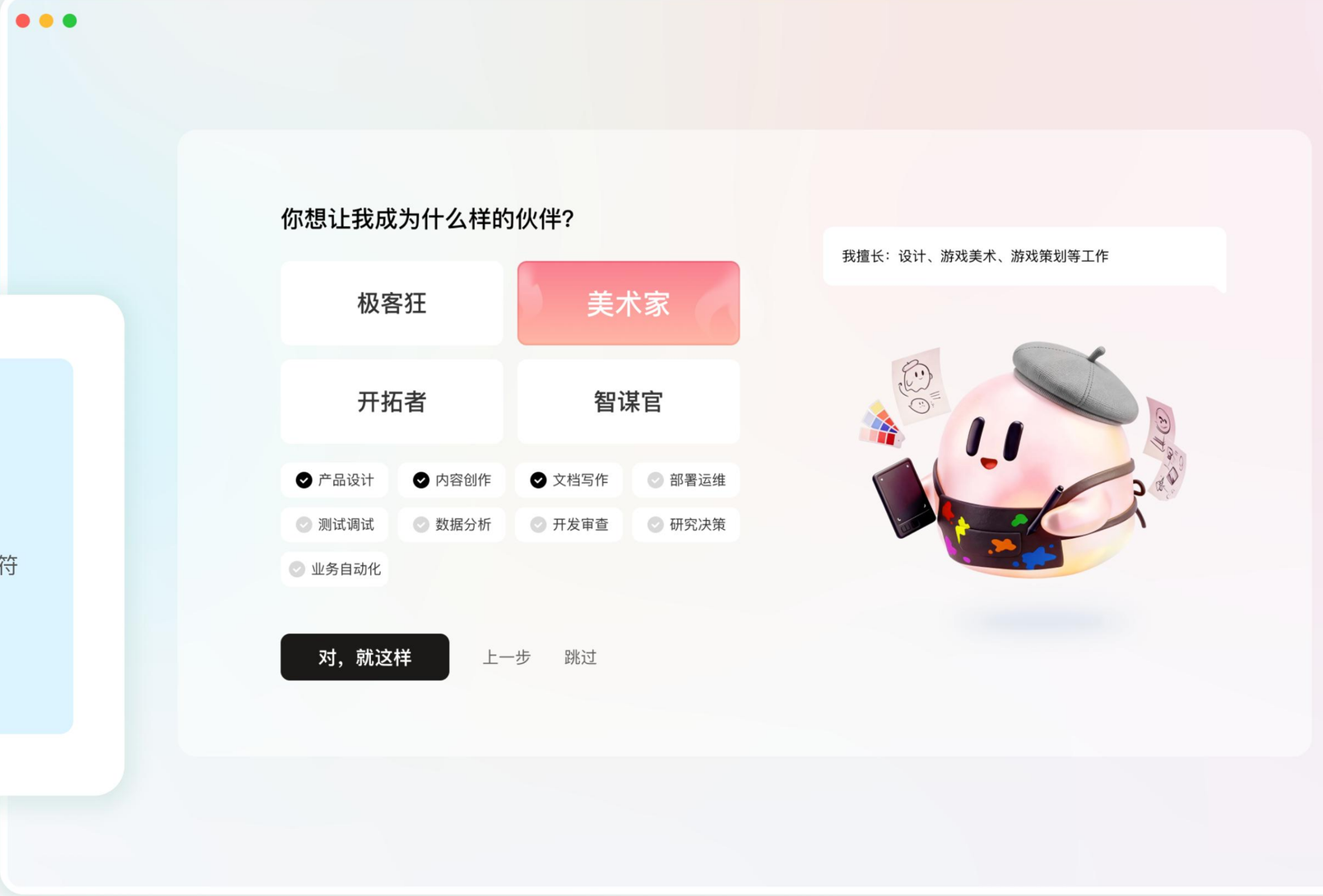
配置技能

快速配备常用 Skill，降低使用门槛

01

形象展示

IP 呈现的位置，始终保持亲和力，视觉动线符合用户习惯



TARGET 1 产品认知建立

移动端框架

移动端保证用户的可点击性

一屏要呈现的信息较多，尝试选择卡片、滑动选技能、同web的技能布局方式等等之后，确认现在这版

01

形象展示

IP 呈现的位置，始终保持亲和力，视觉动线符合用户习惯

01

选择伙伴

快速配备伙伴职业、配套 Skill

02

配置技能

快速配备常用 Skill，降低使用门槛



TARGET 1 产品认知建立

把 skill 包映射为用户熟悉的职业认知

将 AI 的抽象能力映射为用户熟悉的职业认知。把模型能力包装成用户可以理解、选择和调用的工作能力。

通过MECE 原则（相互独立、完全穷尽）抽象出四种角色
决定产品输出的思维模式与表达语境



极客狂



智谋官



美术家



开拓者

TARGET 1 产品认知建立

职业与 Skill 如何组合,以降低开箱认知成本

用角色化预设降低首次选择成本，再通过轻量勾选保留用户控制权

01 选择预设技能包

组件探索

A　极客狂 GEEK　信息量太少，点击困难

B　极客狂　服务端、大前端、算法、质量、数据研发、技术运营、游戏技术。　极客狂　开发审查 测试调试 部署运维　信息冗余

C　追求极致的准确与高效，崇尚技术纯粹性　极客狂　移动、web端不一致

最终结果

你想让我成为什么样的伙伴?

极客狂　美术家　开拓者　智谋官

用严谨逻辑写代码、排 Bug，构建极致高效的底层系统



02 微调单项技能

组件探索

内容创作	内容创作	内容创作	内容创作
内容创作	内容创作	内容创作	内容创作
重点气质明确	强调对比更强	层级感弱	轻量但对比偏弱

评估维度

可读性

状态对比

高密度适配

最终结果

内容创作

内容创作

产品设计　开发审查　测试调试　部署运维

文档写作　数据分析　内容创作　研究决策

业务自动化

目标2 核心交互链路重构

策略1：以设计意图为例 重构AI办公核心交互链路

设计从意图输入、能力调用到输出结果的完整路径

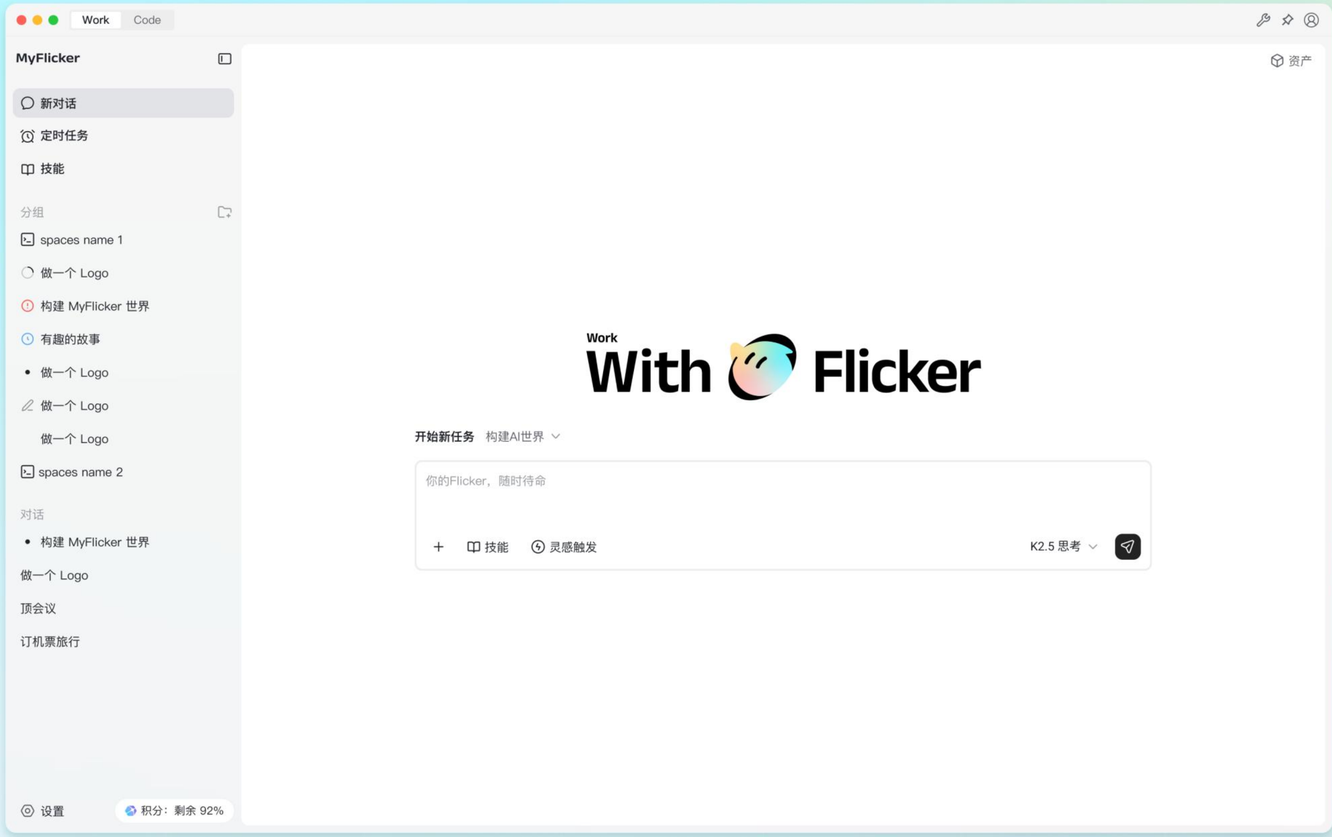
策略2：搭建设计首页框架

通过场景入口、推荐能力与快捷操作组织首页信息

策略3：搭建生成中交互框架

针对 AI 任务执行过程中的不确定感，设计反馈

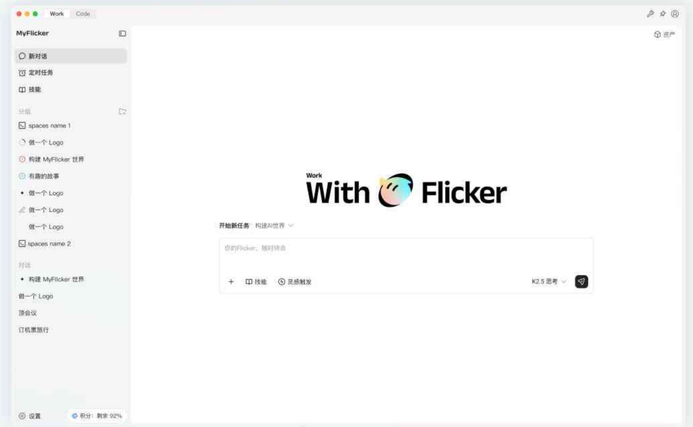




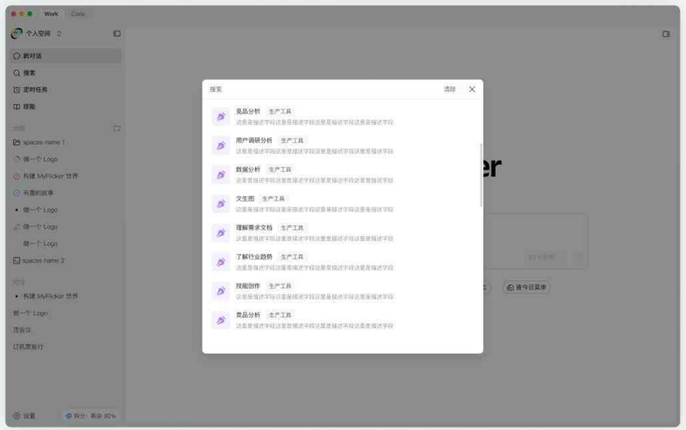
TARGET 2 核心交互链路重构

策略1:以设计意图为例,重构AI办公核心交互链路

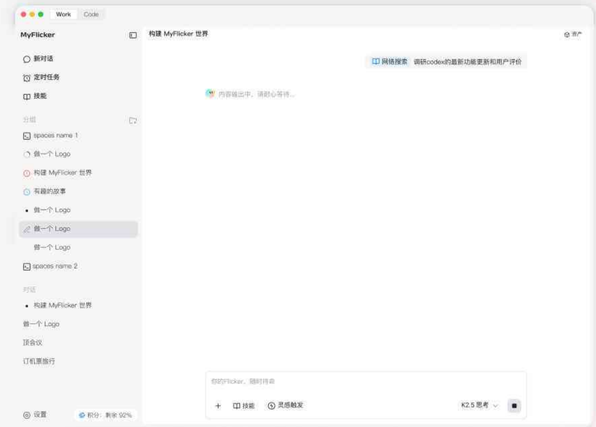
设计从意图输入、能力调用到输出结果的完整路径，包含设计全流程的体验。



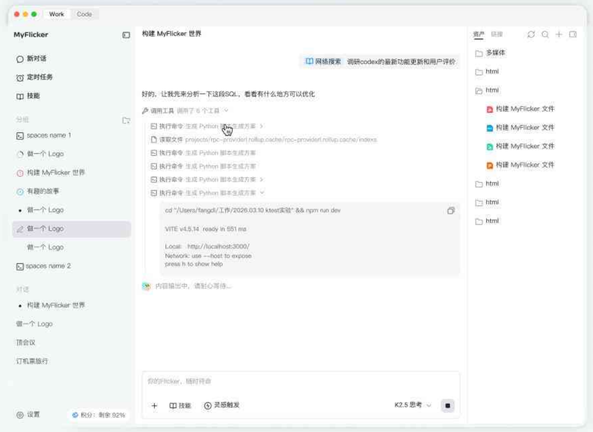
生成前01 进入产品首屏



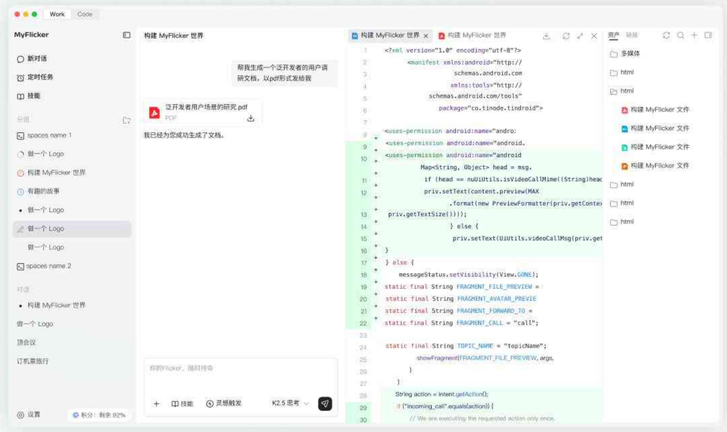
生成前02 配置skill灵感模型分组



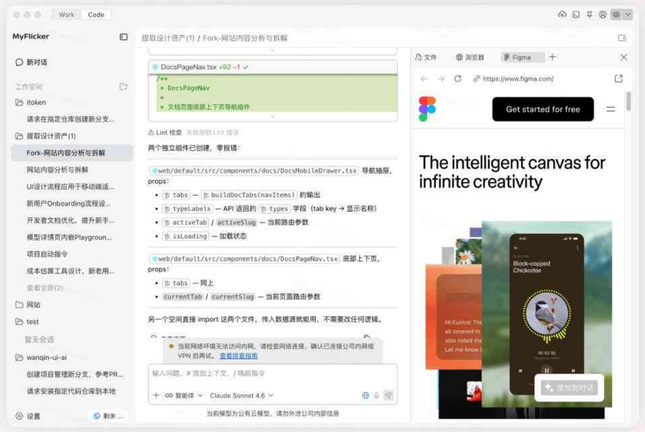
生成中03 加载动效



生成中04 自动收起思考链，展示生成资产



生成后05 查看并编辑文件



生成后06 链接其他软件查看

TARGET 2 核心交互链路重构

策略2:搭建设计首页框架

这里要写一段

01 **模式切换** Work / Code 模式切换，根据场景使用

05 **快捷功能**

快速寻找技能、制定任务

06 **方便管理**

分组列表，快速寻找

07 **回溯历史**

独立对话记录，按时间顺序排序，便于查看历史

02 **品牌认知**

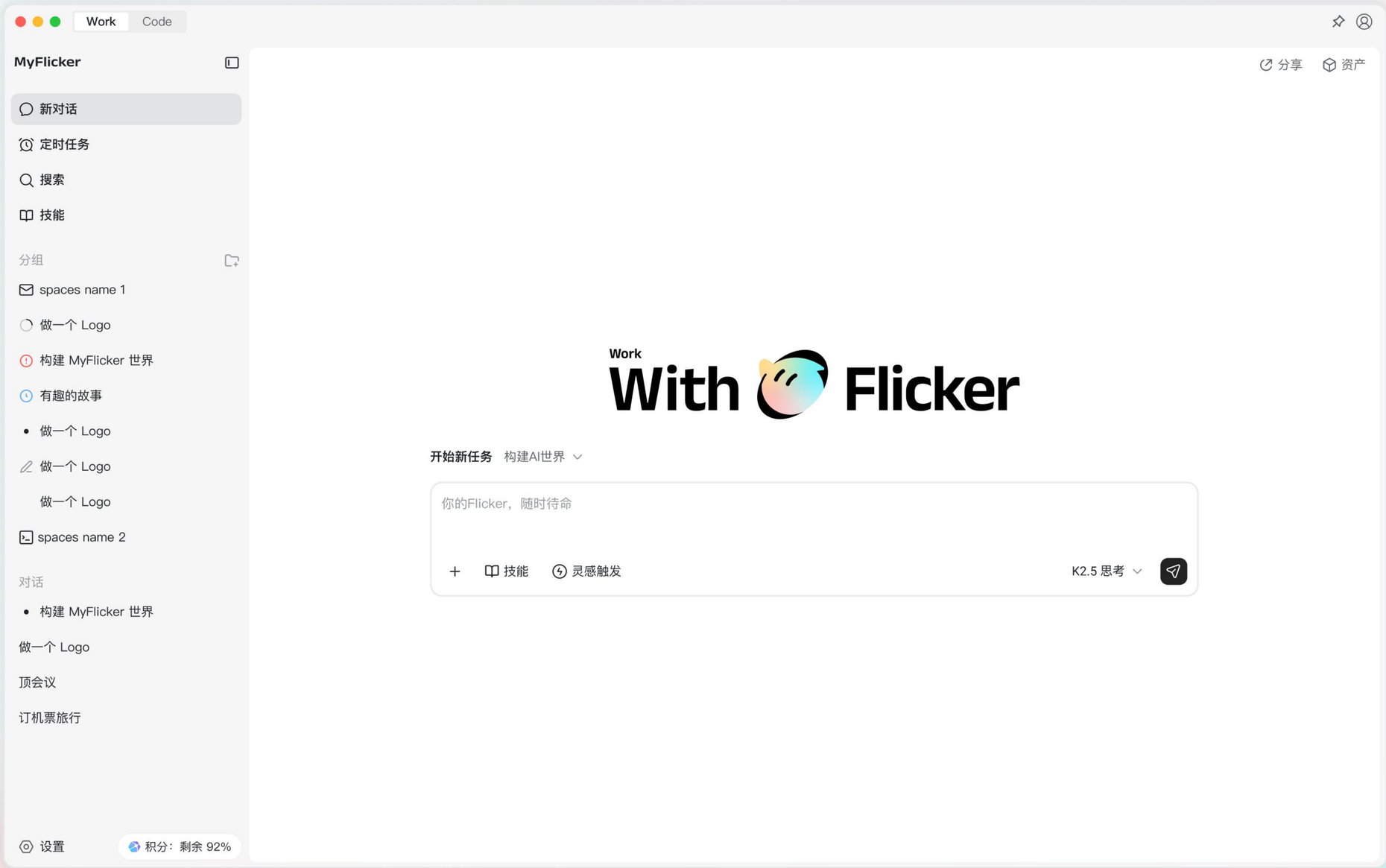
强化「AI 工作伙伴」属性，增加亲和力

04 **快捷分组** 显示对话所属的空间与分组，快速切换归属

03 **快速创作**

输入消息的主编辑区，含技能调用、灵感触发等工具，快速开启使用

08 **显化余量** 展示积分用量，降低用量焦虑，提升掌控感



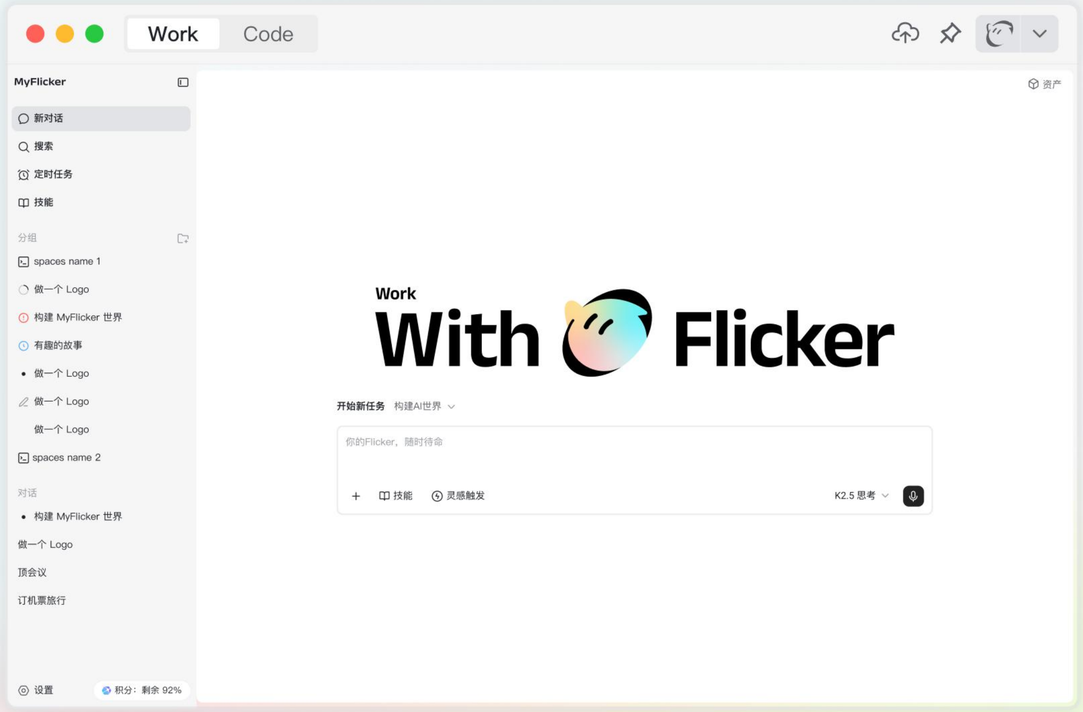
策略2：搭建设计首页框架

模式分离,功能不丢

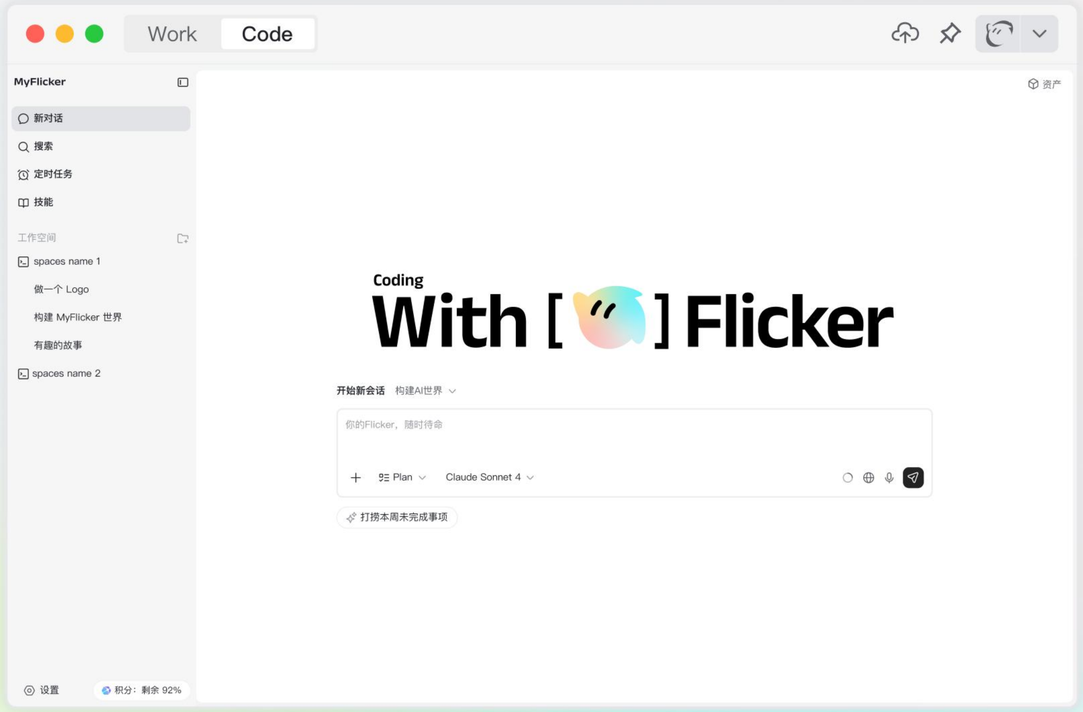
作为IDE产品升级的通用AGENT，IDE本身的功能点不能丢失。因此设计了WORK模式和CODE模式的切换

保持首屏界面统一，品牌区做了部分指向性区分

Work模式专注于AI对话与创意工作流



Code模式保留完整的IDE编码能力



策略2：搭建设计首页框架

让任务可追踪、可继续、可管理

分组

spaces name 1

做一个 Logo

做一个 Logo

做一个 Logo

构建 MyFlicker 世界

有趣的故事

做一个 Logo

spaces name 2

对话

构建 MyFlicker 世界

做一个 Logo

顶会议

订机票旅行

两处入口支持快速分组

分组可更换头像

正在编辑，可以离开当前对话，编辑内容仍保留

正在生成，可以离开

已完成未阅读

出错了

定时任务

已完成已阅读

对话与分组内对话按时间顺序排列
快速定位，回溯过往

Work With

开始新任务 构建AI世界

你的Flicker，随时待命

技能 灵感触发

策略2：搭建设计首页框架

灵感触发的竞品分析与样式探索

竞品分析

Tare SOLO



顶部四类功能灵感引导

Codex



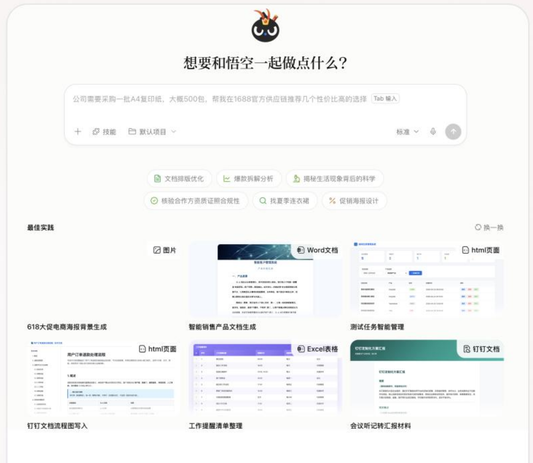
仅在开箱结束后，提供「灵感」功能点
击后灵感卡片消失 ， 轻量

QoderWork



三卡放品牌下

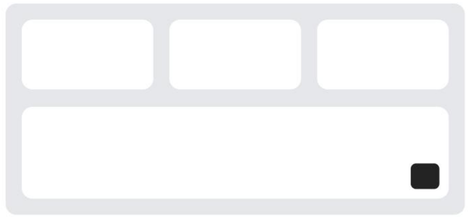
悟空



胶囊+实战案例卡片引导

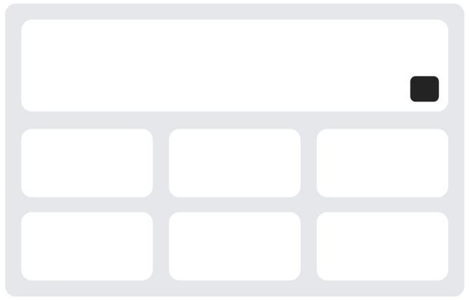
一些尝试

输入框上



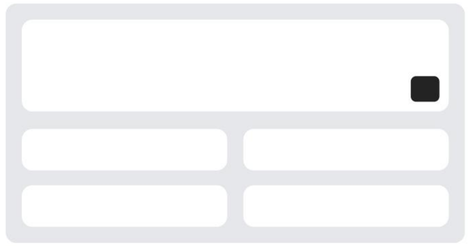
三卡放输入框上部，大图标+文字描述
无法承载太多灵感，空间利用率低

六banner



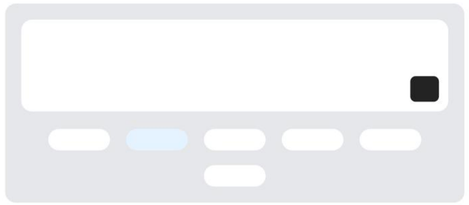
极具存在感的六卡，banner为主
太抢对话的视线，太重

窄banner



依然是大图标+文字描述，但缩窄卡片
无法承载太多灵感

胶囊



胶囊轻量化，也是很多产品使用的方式

策略2：搭建设计首页框架

灵感触发-简洁与功能的平衡

弹窗式灵感，在不侵占主对话流空间的前提下，提供充足的灵感与查找体验

01

你的Flicker，随时待命

+ 技能 灵感触发

02

搜索

竞品调研 生产工具
这里是描述字段这里是描述字段这里是描述字段这里是描述字段

竞品调研 生产工具
这里是描述字段这里是描述字段这里是描述字段这里是描述字段

竞品调研 生产工具
这里是描述字段这里是描述字段这里是描述字段这里是描述字段

竞品调研 生产工具
这里是描述字段这里是描述字段这里是描述字段这里是描述字段

竞品调研 生产工具
这里是描述字段这里是描述字段这里是描述字段这里是描述字段

竞品调研 生产工具
这里是描述字段这里是描述字段这里是描述字段这里是描述字段

竞品调研 生产工具
这里是描述字段这里是描述字段这里是描述字段这里是描述字段

竞品调研 生产工具
这里是描述字段这里是描述字段这里是描述字段这里是描述字段

03

网络搜索 调研 竞品名称 的最新功能更新和用户评价

+ 技能 灵感触发

策略2：搭建设计首页框架

模型性能透明化,降低结果预期偏差

在模型选择器中展示模型的实时健康状态（如性能波动、服务异常等），帮助用户感知当前模型可用情况。

PM初版方案使用 ⓘ 标注异常模型

但 ⓘ

通常代表

警告/出错

用户感知

「这个平台不稳定」「这些模型经常出问题」

导致

损害模型信任感与平台可靠心智



以信号格数的形式表示

将「异常」的概念替换为「状态」的概念
用信号格展示，波动时降格而非报警



Auto 自动选择当前需求合适的模型

5.5x 同样token数消耗的积分倍数

pop 告知上下文长度与可用能力

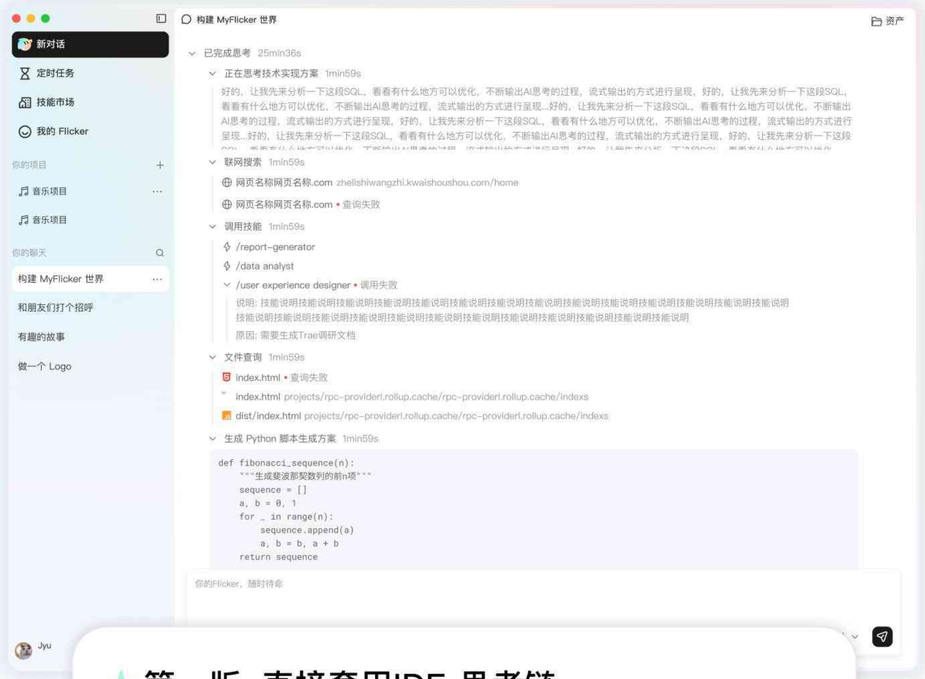
节省积分 使用优惠模型资源

添加模型 添加自定义模型，促活快手MaaS平台

TARGET 2 核心交互链路重构

策略3:生成中交互框架-样式探索

需要在模型选择器中展示模型的实时健康状态（如性能波动、服务异常等），帮助用户感知当前模型可用情况。

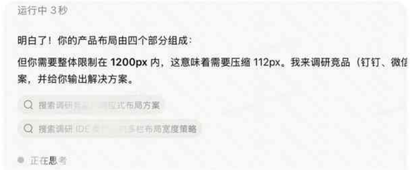



构建 MyFlicker 世界
资产
新对话
定时任务
技能市场
我的 Flicker
你的项目
音乐项目
音乐项目
你的聊天
构建 MyFlicker 世界
和朋友们打个招呼
有趣的故事
做一个 Logo
帮我生成一个泛开发者的用户调研文档，以pdf形式发给我
我需要先获取当前时间，然后查看昨天的记忆文件。
联网搜索 zhelishiwangzhi.kwaishoushou.com/home
我需要先获取当前时间，然后查看昨天的记忆文件。我需要先获取当前时间，然后查看昨天的记忆文件。我需要先获取当前时间，然后查看昨天的记忆文件。我需要先获取当前时间，然后查看昨天的记忆文件。我需要先获取当前时间，然后查看昨天的记忆文件。
联网搜索 zhelishiwangzhi.kwaishoushou.com/home • 查询失败
调用技能 /report-generator
调用技能 /report-generator • 调用失败
调用技能 /report-generator
说明: 技能说明技能说明技能说明

TARGET 2 核心交互链路重构

策略3:生成中交互框架-竞品调研

需要在模型选择器中展示模型的实时健康状态（如性能波动、服务异常等），帮助用户感知当前模型可用情况。

链路	悟空	Trae SOLO	QClaw	QoderWork	Codex
思考中	 只展示到工具调用层级（不展示调用详情）	 只展示到工具调用层级（不展示调用详情）但会在上下文里呈现所有搜索过的内容	 只展示到工具调用层（不展示调用详情）	 展示到工具调用详情层级，思考完后收起	 全部铺开
思考结束	 全部收起	 全部收起	 全部收起	 思考完不收起步骤	 全部收起

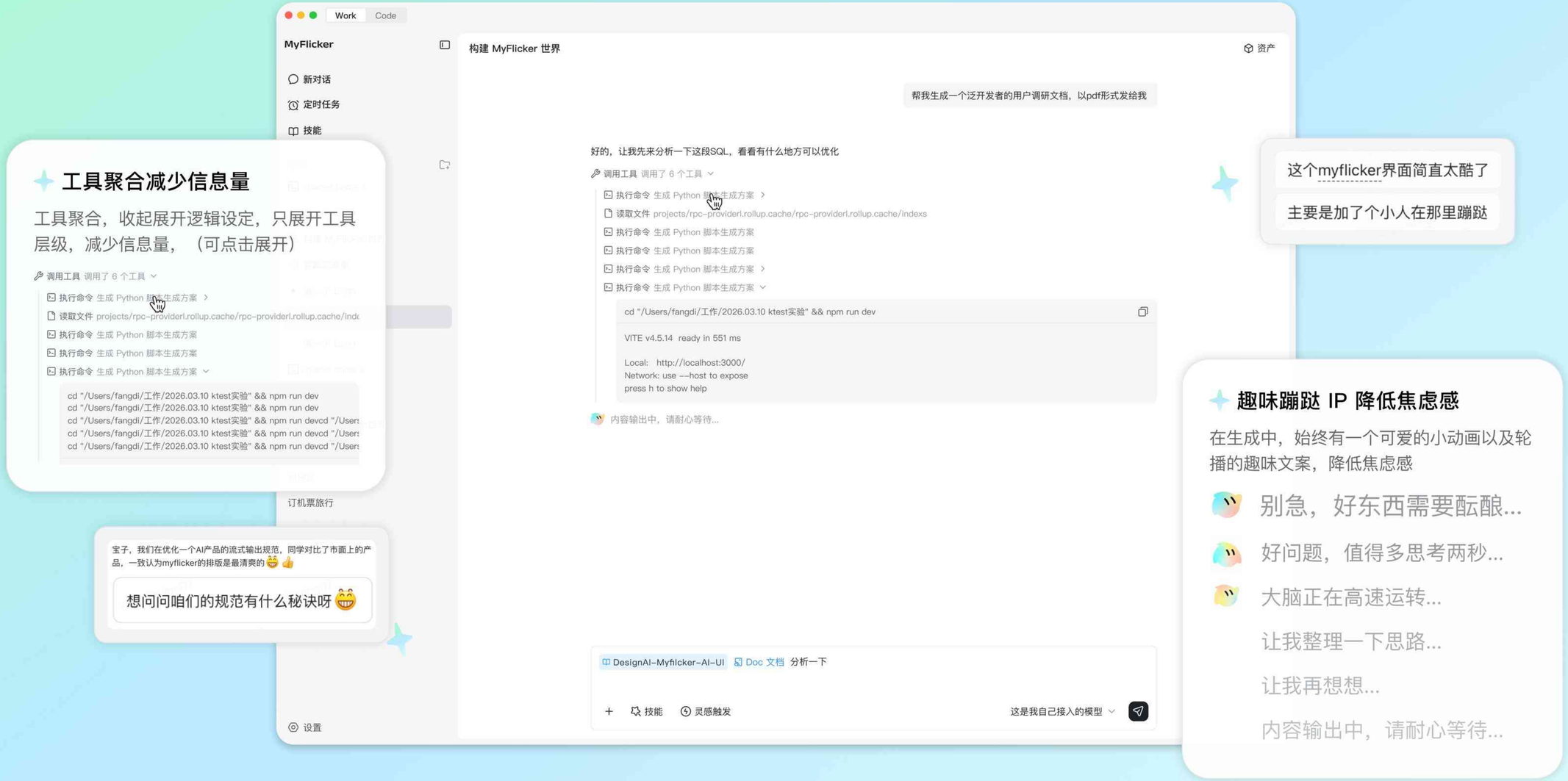
01 运行过程中，只展示到工具调用层级，不展示调用详情

02 多个工具并行时，合并展开展示，思考完后合并收起

03 运行完成后，COT过程收起，只展示结果markdown

04 QODER、QCLAW有特殊小动效，其他为流光动效

策略3:搭建生成中交互框架,让生成可掌控可跟踪



How to change

目标3 提升AI信任感知

策略1：探索提炼信任感设计语言

从用户偏好、快手品牌基因等提炼视觉线索

策略2：全链路透传信任感知

将IP、品牌配色与执行符号贯穿开箱首屏品牌区和生成中状态



TARGET 3 提升AI信任感知

策略1: 探索提炼信任感设计语言,从品牌用户定义 AI 人格感

结合快手品牌基因与目标用户偏好，建立符合 AI 陪伴感的情绪板与视觉关键词。

公司与用户偏好

快手 DNA

活力　平等　接地气



用户偏好

亲和，但不失专业

- 20–30 岁用户占比 73%
- 偏好简洁清晰、结果可预期
- 重视视觉体验，关注设计趋势

视觉偏好提炼

亲和感

圆润体态、柔软边界、陪伴式表达

灵活感

多态变化、轻盈运动、开放姿态

智能感

半透材质、冷暖渐变、低密度界面

情绪板



情感传递　从同事→伙伴　　视觉温度　从冷→暖　　信息密度　从复制→克制

TARGET 3 提升AI信任感知 –探索提炼信任感设计语言

策略1:探索提炼信任感设计语言,竞品分析设计映射

以圆润形态降低距离感，以极光渐变建立 AI 识别，以液态玻璃平衡科技感与亲和力。

核心关键词

亲和

圆润　柔软　温暖　陪伴

灵活

活力　动感　轻盈　多态

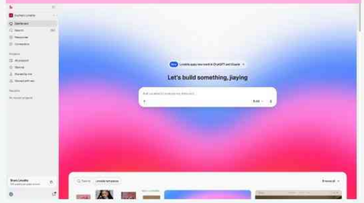
智能

AI 感　秩序　高效　透明

竞品分析

Lovable

粉蓝爱心背景，降低编程距离感



生成中，logo常存



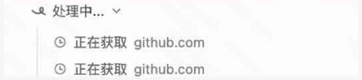
QoderWork



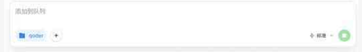
首屏IP，对话气泡形状，平涂风



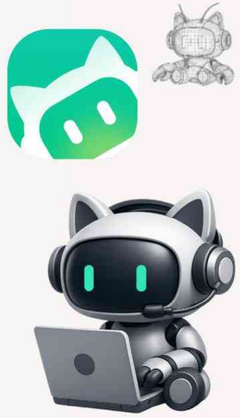
IP的眉毛作为加载动效



全产品薄荷绿点缀，活力生动



WorkBuddy



机械猫金属质感，AI秩序感



logo眼睛转动动画



全产品绿色点缀



设计映射

形

圆润团子小精灵体态
球形包裹感
无棱角亲和力

色

粉蓝绿色渐变极光色系IP
白色界面降低门槛
浅蓝绿作为宣传主色

质

半透明拟态玻璃质感
微光弥散轻微磨砂
柔软触感暗示亲和

字

非衬线体保留技术感的温度
界面内所有字体皆为平方

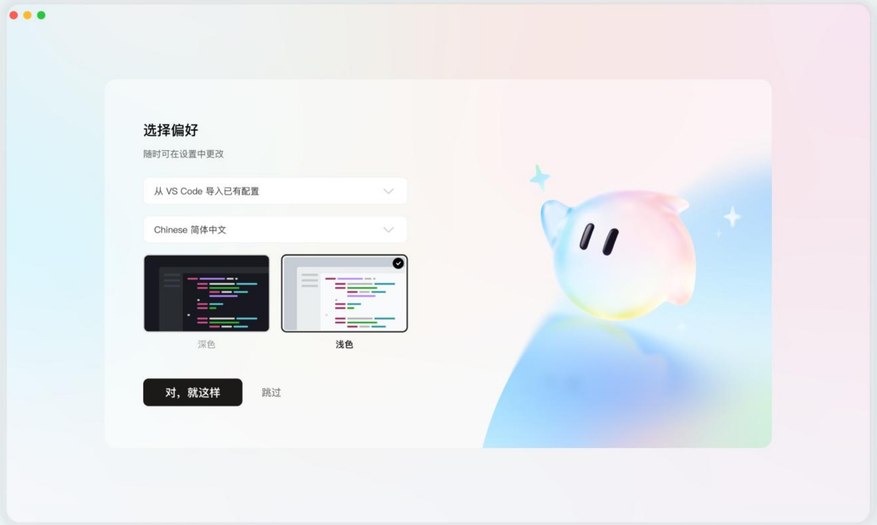
动

可爱的、有温度的动画
文字上的流光

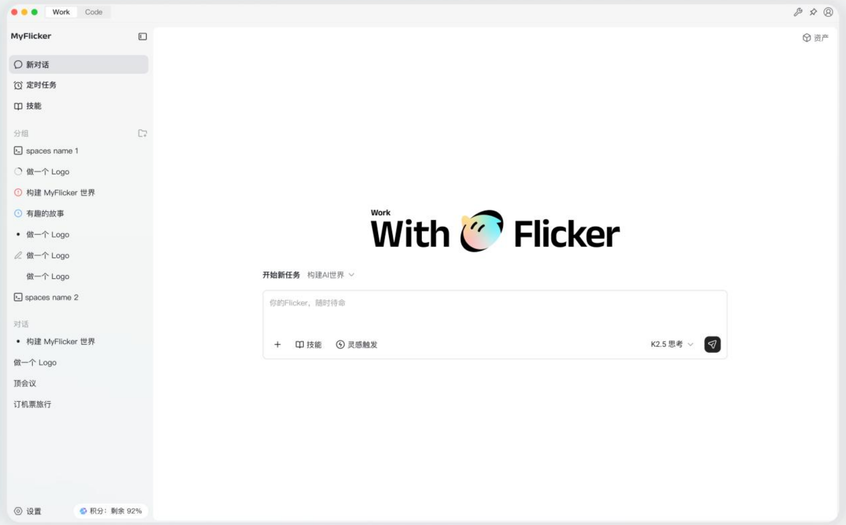
TARGET 3 提升AI信任感知

策略2: 让品牌语言贯穿全链路,透传信任感知

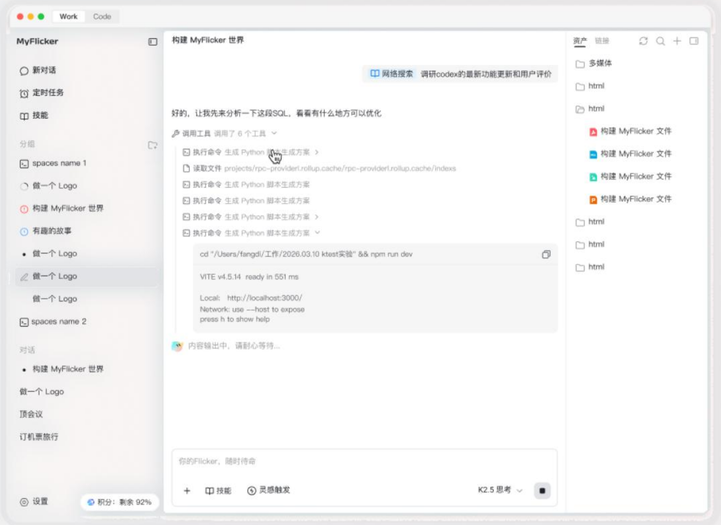
将IP、品牌配色与执行符号贯穿开箱首屏品牌区和生成中状态



开箱



首屏



生成中

IP形象在每一页面皆有身影

GET WHAT

上线一个月,设计是否真的被用户采用?

数据已脱敏，重点验证「被看见、能完成、愿意回来」三类设计假设

01 找得到

首访入口发现率

86.4%

02 能上手

首次任务创建率

71.8%

03 能完成

首次任务完成率

82.6%

04 愿意回来

D7 有效回访率

67.3%

数据口径：首访首页 → 60秒内主动找到入口 → 创建任务 → 完成任务 → 第7日再次发起有效任务

费力度

1.86 / 7

有效样本 1689 份，低费力度85.7%

用户规模：日活破万

10,000+ DAU

实现产品从0到过万日活的规模化使用。

消耗占比：Token 绝对主战场

86% Token 消耗占比

统合快手 Token，计算快手内部AI产品使用率

GET WHAT

设计 AI 产品,也重新理解如何用 AI 做设计

设计 AI 产品

让技术用户看见深度，让普通用户感受不到复杂　将复杂性、产品气质和开箱体验，转化为可执行的体验原则。

分层不是做减法

Skill、多模式、上下文管理叠加，每一项都是真实的能力提升。

默认路径足够简单，进阶能力在需要时自然展开

气质先于功能说话

AI 能力藏在对话里，用户在看见第一个功能之前，产品已经在说话

用首屏、文案与反馈，建立「可靠可掌控」的预期

第一次成功是留存前提

非技术用户的流失，几乎发生在前三次使用，失败会被归因于 AI，而不是「我没学会」

在保证能力无缺口的前提下，降低使用的不确定

用 AI 设计产品

人主导 | 定义方向　先把问题定义清楚，再让 AI 放大效率

01 明确需求

先收敛目标、参考和交付范围，先想清楚，避免把模糊问题直接交给 AI。

设计范围　业务目标　寻找竞品

02 确定设计语言

如果是一个新产品，需要先确定好整体的设计语言，给出部分特殊的组件及锚点

设计语言　设计锚点　设计案例

03 构建设计知识

把设计知识组织成可调用的上下文。并通过使用figma agent、通用agent搭建设计系统

设计规范　设计边界　设计系统

AI 协作 | 生成迭代　用结构化输入，生成可评估、可收敛的方案

03 理解需求

将信息转成可执行的问题模型

用户　场景　竞品分析　粒度　任务

04 制定策略

将方向翻译为生成条件与质量尺

目标　视觉焦点　约束　质量标准

05 生成方案

调用设计知识，组合成可评审方案

布局　组件　交互　视觉　状态

06 评估优化

人机协作筛选、校准并持续收敛

一致性　体验　完整性

07 资产沉淀

让每次评估都成为下一轮生成的可用知识

更新规范　经验复用　新案例

Baidu 百度 × 音秘 AudioMyst

百度音秘AI播客平台体验升级

AI技术设计驱动提升音频内容的生产及消费效率

体验设计 产品思维/2025.9/六个月



音秘是百度内部孵化的 AIGC 播客生成平台，旨在降低播客制作门槛。赋能个人声音创作者、媒体机构及开发者，打造“零技术门槛、全场景覆盖”的音频内容生态。

https://audiomyst.baidu.com/podcast

作为**项目设计 OWNER**，通过对自媒体人、学生等核心创作群体的**用户洞察**与**竞品分析**，挖掘用户痛点推导**设计目标**，制定**设计策略**并方案**落地验证**优化，进行AI播客平台的**0.5–N体验升级**。

业务理解-补位百度AI生态

先**对齐业务颗粒度**，明白产品的定位。百度 AI 生态中“AI 生成语音”能力的**关键补位**，旨在填补百度在语音生成应用层的空白，与生图、生视频、代码生成等能力形成闭环。

各大厂都在探索AI播客，但都只进行
基于现有通用APP的简单探索



百度AI生态覆盖了除播客外的所有领域
需布局播客以训练AI语音的能力并反哺其他功能



EXPERIENCE ITERATION

设计范围-全体验升级

音秘处于为0.5厂内探索阶段，依托于百度智能云及文心大模型长期积累的 AIGC 技术储备，现已确认大致功能及视觉调性。通过对音秘核心功能模块及其 AI 能力的拆解，确定了本项目的涉及范围为全体验升级。

产品链路

创作者	AI播客创作平台	实现播客的消费
自媒体创作者 + 播客爱好创作者	内容生成 – 内容创作 – 内容传播	免费 – 变现探索 – 收费

目标

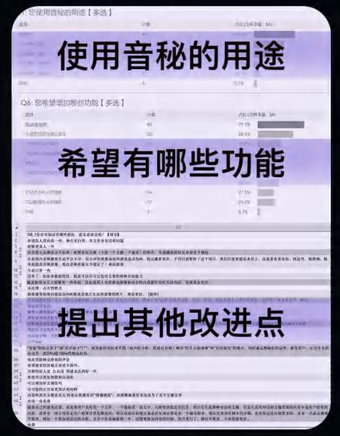
用户侧	业务侧	业务侧
提升制作播客的效率	实现用户增长和变现	拓展ai生态

USER POSITIONING

用户定位-调研确定用户人群及现有问题

先前的产品为UCG+PCG，未细分用户，上线MVP后，进行问卷调查（在**网站及社群发放，搜集58份**）、**用户访谈（5位）**、**社群联络（3群）**、**线下地推（2次）**，并得出结论。

问卷调查



自媒体 **68.9 %**

个人学习 **51.7 %**

工作效率 **41.3 %**

移动端使用 **79.3 %**

脚本编辑 **60.3 %**

英文播客 **39.6 %**

在通勤开车的时候用的比较多，时长可以长一些或者可以按顺序播放，现在有点短听一下就没了

拟人化和质量还是希望再高点

生成播客的时长希望有个预估

用户访谈

01 确定访谈用户

通过调查调查问卷确定用户为创作者–自媒体创作者与播客爱好创作者

选取三名自媒体创作者、两名学生进行访谈

- 据问卷调查（自媒体与提效）/桌面调查（白皮书用户画像）结果进行选取

02 制定访谈大纲

行为类：场景习惯、操作痛点、生态互动

- 在点击生成到产出音频的等待时间内，您通常会做什么？ ……

态度类：心理预期、视觉感知

- 如果播客广场根据您的兴趣‘主动推送’音频，您会更愿意听吗？ ……

痛点总结

状态感知力弱
- 缺少音频制作进度反馈
- 等待期任务流断层严重

平台粘性不足
- 资源丰富性低
- 不符合收听预期

创作功能缺失
- 全流程创作不能自定义
- 期待高品质人格化音色

场景适配性差
- 移动端碎片化创作需求强
- 长内容及连播诉求高

操作路径繁琐
- 生成前操作繁琐导致用户不知道怎么做

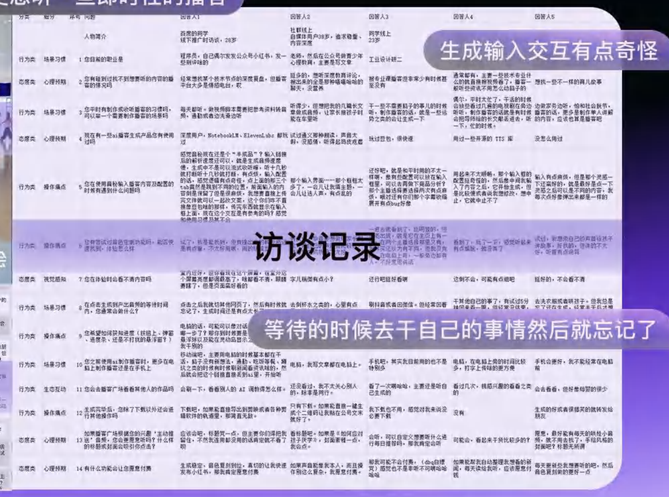
操作阅览性低
- 碎片化时间播客收听光线环境适应不足

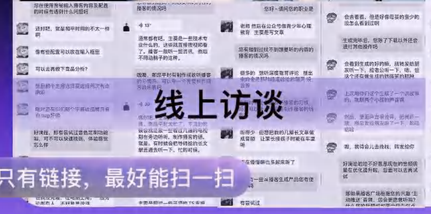
更想听一些即时性的播客

线下看有点太黑看不清

生成输入交互有点奇怪







等待的时候去干自己的事情然后就忘记了

分享只有链接，最好能扫一扫

用户画像-为创作者提升效率

根据前期的**定性与定量研究**，明确了两类核心用户群体，后续将围绕其核心痛点的解决推导设计目标。



01 自媒体创作者

互联网在职，科技博主尝试中

32岁 男

目标

追求多平台分发（公众号、小宇宙、抖音、视频号等）
希望将文字内容快速转化为具个人特色的音频

痛点

市面上缺乏免费全流程AI播客生成平台
时间紧张，需要在业余时间快速产出内容

喜好

热爱科技，数码发烧友，热衷各种效率插件和智能家居，爱玩高画质 3A 大作，对操作实时反馈有极高要求

启发

增加脚本编辑与分发功能，实现全流程
信息降噪，将复杂配置进行整合



02 播客爱好创作者

学生，播客重度使用者

23岁 女

目标

将长篇论文、新闻资讯或内部文档转化为解说式音频，
利用运动、通勤等碎片时间进行“听书式”学习

痛点

市面上AI播客虽然生成快但没有字幕和进度条
音频太短且无法自动连播，在运动过程中无法切换

喜好

视觉动物，活跃于小红书，喜欢收集各类 IP 盲盒，追求高颜值和潮流的 UI 质感，往返于工作室、健身房等地

启发

增加深度解析模式增加时长以及增加顺序播放
音频质量不断提升

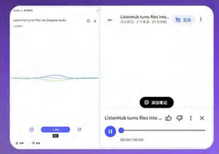
事物环境 总结他们喜欢的

COMPETITOR RESEARCH

竞品调研-生成链路拆解分析

第一轮调研10款AI播客产品，第二轮选取专业生产、轻量日常、深度研究三个赛道各一款代表性AI播客产品进行链路拆解呈现

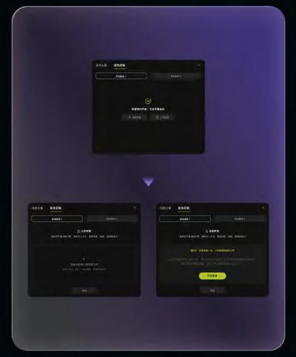
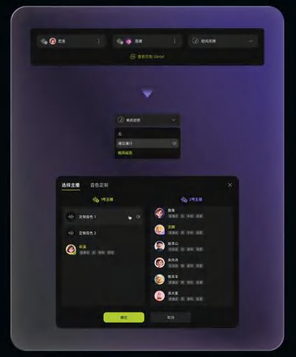
Baidu 百度 × 音秘 AudioMyst

	生成前	生成中	生成后	可借鉴点
01 LISTENHUB 专业生产力 / 全链路工作站 / 高商业门槛 LISTENHUB主要面向海外，为专业制作播客的用户提供服务，操作基本都要付费	生成的作品与播客广场在生成按键下提供灵感   付费定制音色	进度条+按钮上显示 	付费编辑脚本 有播客广场，可分享 	• 进度条可视化 • 提供灵感 • 国际化 • 编辑脚本
02 豆包 AI 播客功能 国民级易用 / 碎片化使用 / 情感陪伴 豆包为日常使用最多，主打极简即时生成，生成速度极快，但无法配置音色查看字幕等	极简的界面，移动端为主 	极速收听，模型质量优 但没有字幕 	只能分享 	• 简洁化 • 利用好移动端碎片化时间
03 NOTEBOOKLM AI播客鼻祖 / 深度知识构建 / 信息高密度 LM以深度研究为核心，可上传50条信息进行处理但生成速度极慢，但最后的音频可以加入播客互动	非常多上传“来源”的入口 只能调主播的对话模式  	非常慢 经常会干着干着忘记在生成 	可以加入探讨互动，可以下载 	• 深度研究模式 • 单人播客形式 • 互动模式

PRODUCT JOURNEY

产品链路-现有产品链路分析

基于用户反馈与竞品分析，梳理了音秘现有线上触点及其对应的用户诉求与体验问题分布

阶段	生成前			生成中		生成后	
链路	生成信息交互输入	音色复刻	设定配置参数	生成loading	流式输出	收听	生成后生态操作
行为							
触点	核心输入框	音色复刻面板	配置面板	生成按钮	播放卡片+字幕	播放卡片+字幕	播放卡片+播客广场
诉求	想要在一个框内上传内容	想要生成的更生动一点	主播入口冗余，更多功能	想看到进度	想要生成的更连贯	可以编辑脚本	想听及时性的播客
行为情绪	好不一样的ai输入，为什么 文本和文件/链接不能一起使用	可以生成自己的音色体验蛮新奇 希望后面质量好点就更好了	很常规的配置 但为啥两个主播要分开	都不知道到哪一步了 还要生成多久啊	一边生成一边听 还可以看字幕，这点比豆包好 就是有点卡	就直接生成完了？ 可是我感觉里面很多地方不满意啊	还行，想看就看 这个分享咋只有链接 手机上都听不了
痛点	**输入框交互繁琐断层**	**音色复刻质量一般**	**功能缺失路径繁琐**	**状态感知弱掌控感不强**	**音频生成卡顿不连贯**	**全流程创作不能自定义**	**粘性不强 碎片场景缺失**
机会点	交互链路重构	参数化定制音色	配置调整增加配置	进度可视化	优化模型并调整输出的时间	可编辑脚本	生态化广场 移动端

KEY INSIGHTS

洞察总结

Baidu 百度 × 音秘 AudioMyst

用户		平台
需要可自定义的播客全流程 认知过载	链路效率层 **解决“生产力”问题**	全流程创作无法自定义 功能链路缺失路径繁琐
等待期间无反馈 遗忘任务链路中断	状态感知层 **解决“掌控感”问题**	未告诉用户现在阶段 没有预计时间
移动化 长收听	场景习惯层 **解决“全时化”问题**	场景适配性差 操作浏览性低
不符合收听预期 想听即时播客	生态价值层 **解决“用户粘性”问题**	运营缺位 资源丰富性低

DESIGN DIRECTION

设计方向-为创作者提升效率

Baidu 百度 × 音秘 AudioMyst

业务目标

提升制作播客的效率

实现用户增长和变现

用户痛点

功能缺失路径繁琐

- 全流程创作不能自定义
- 生成前操作繁琐导致用户不知道怎么做

状态感知力弱

- 缺少音频制作进度反馈
- 等待期任务流断层严重

场景适配性差 操作浏览性低

- 移动端碎片化创作需求强
- 长内容及连播诉求
- 碎片化时间播客收听光线环境适应不足高

平台粘性不足

- 资源丰富性低不符合收听预期
- 想要收听即时性播客

设计目标

01 提升AI播客创作流畅度

02 提升生成进度的反馈感知

03 提升跨端体验一致性

04 构建内容留存驱动力

设计策略

重构AI播客交互创作链路

- 以ai对话生成为主的首屏框架重构
- 国际化语言切换规则
- 搭建播客脚本修改链路
- 生成后分享路径

- 设计语言
- 状态可视化

- 移动端适配
- 双色模式
- 碎片化时间播客体验一致性

- 自动化运营播客
- 节庆活动运营

PODCAST CREATION WORKFLOW

目标 1 提升ai播客创作流畅度

重构AI播客交互创作链路

- 以ai对话生成为主的首屏框架重构
- 国际化语言切换规则
- 搭建播客脚本修改链路
- 生成后分享路径





DESIGN DIRECTION

01 提升ai播客创作流畅度-重构AI播客交互创作链路

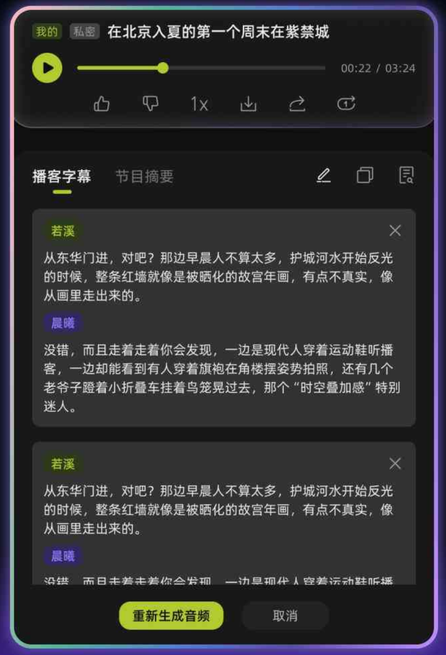
在既有 DESIGN SYSTEM 下，重构AI播客交互创作链路，降低用户决策成本，扩展功能型组件与交互模式，与产品、研发多轮评审，让用户快速获得核心价值。
实现0.5 → 1 阶段的体验迭代 & 对外发布。

01 生成前-首屏生成



- 可以到播客广场收听获取灵感
- 输入主题
- 可以滑动获取灵感
- 输入配置
- 点击生成
- 是否上传到生态

02 生成中-收听编辑



- 收听音频找到有问题的部分
- 脚本编辑修改内容调整发音
- 点击再次生成

03 生成后-生态操作



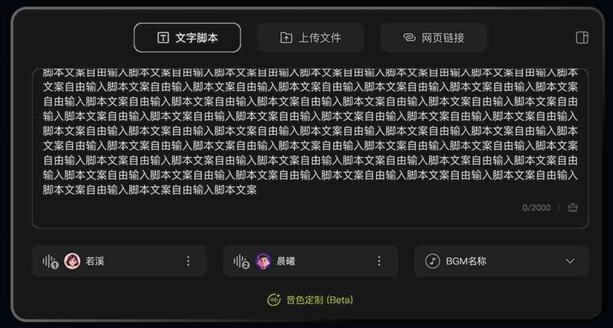
- 分享下载



- 提供二维码

01 提升ai播客创作流畅度-以ai对话生成为主的首屏框架重构

首屏主要由输入配置区、生成按钮构成，这里讲述**输入配置区**调整，生成按钮在目标2中讲述。



- 上传文件与链接入口过大
- 选择音色分成三个入口，路径冗余
- 主播需要分开选择，进行整合



- https:/ku.baidu-int.. 链接
  增加链接文件卡片置换
  增加品牌slogan提升品牌心智
- 上传文件与网页链接按钮缩小化
- 灵感一下，降低用户门槛
- 主播选择整合
  规整化输入调节组件
- 创作者可自行上传BGM

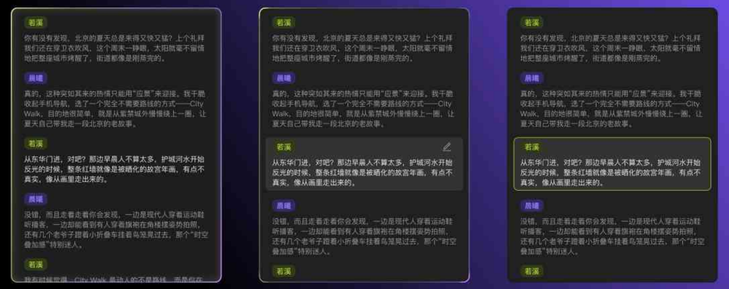
01 提升ai播客创作流畅度-搭建播客脚本修改链路

创作者全流程中必不可少的是脚本编辑，很多平台现在不支持编辑，只能听，现进行字幕编辑样式探索。

增加编辑脚本
提议在生成音频前就进行字幕编辑

编辑卡片
可删除不要的对话

如何让用户知道这个地方可以编辑/正在编辑
所有一起编辑还是单条编辑
是否增加单条编辑icon，是否增加单条脚本ai生成功能



播客字幕　节目摘要

若溪

从东华门进，对吧？那边早晨人不算太多，护城河水开始反光的时候，整条红墙就像是被晒化的故宫年画，有点不真实，像从画里走出来的。

晨曦

没错，而且走着走着你会发现，一边是现代人穿着运动鞋听播客，一边却能看到有人穿着旗袍在角楼摆姿势拍照，还有几个老爷子蹬着小折叠车挂着鸟笼晃过去，那个“时空叠加感”特别迷人。

若溪

从东华门进，对吧？那边早晨人不算太多，护城河水开始反光的时候，整条红墙就像是被晒化的故宫年画，有点不真实，像从画里走出来的。

晨曦

没错，而且走着走着你会发现，一边是现代人穿着运动鞋听播

重新生成音频　取消

播客字幕　节目摘要

以下内容为AI生成：　已编辑

若溪

你有没有发现，北京的夏天总是来得又快又猛？上个礼拜我们还在穿卫衣吹风，这个周末一睁眼，太阳就毫不留情地把整座城市烤醒了，街道都像是刚蒸完的。

晨曦

真的，这种突如其来的热情只能用“应景”来迎接。我干脆收起手机导航，选了一个完全不需要路线的方式——City Walk，目的地很简单，就是从紫禁城外慢慢绕上一圈，让夏天自己带我走一段北京的老故事。

若溪

从东华门进，对吧？那边早晨人不算太多，收城河水开始反光的时候，整条红墙就像是被晒化的故宫年画，有点不真实，像从画里走出来的。

晨曦

没错，而且走着走着你会发现，一边是现代人穿着运动鞋听播客，一边却能看到有人穿着旗袍在角楼摆姿势拍照，还有几个老爷子蹬着小折叠车挂着鸟笼晃过去，那个“时空叠加感”特别迷人。

若溪

我有时候觉得，City Walk 最动人的不是路线，而是你在这条路上被轻轻

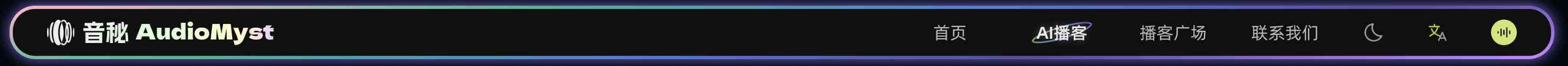
增加编辑后标签
避免用户自己填写违禁词后生成音频带来纠纷

DESIGN DIRECTION

01 提升ai播客创作流畅度-国际化语言切换规则

有很多用户想要**出海发布内容**，寻找新的利润增长点，实现**全球化商业部署**，搭建出海级**多语言适配框架**，国际化针对中英文文本差异进行弹性布局，针对语言交互功能进行交互逻辑调整适配。

全局语言切换



生成语言切换

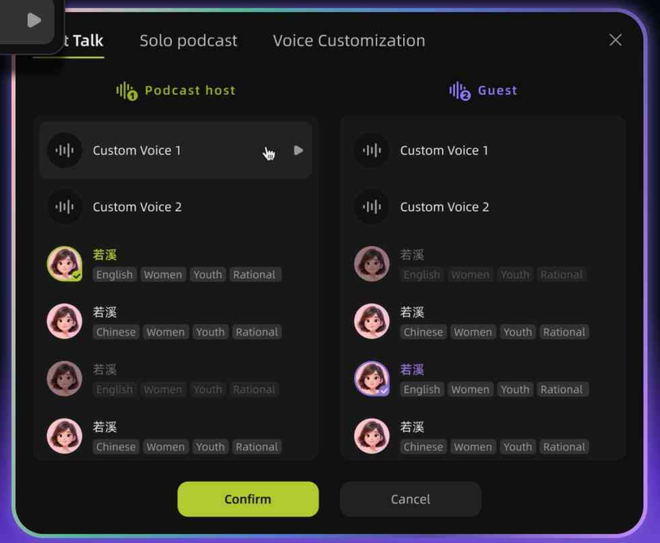




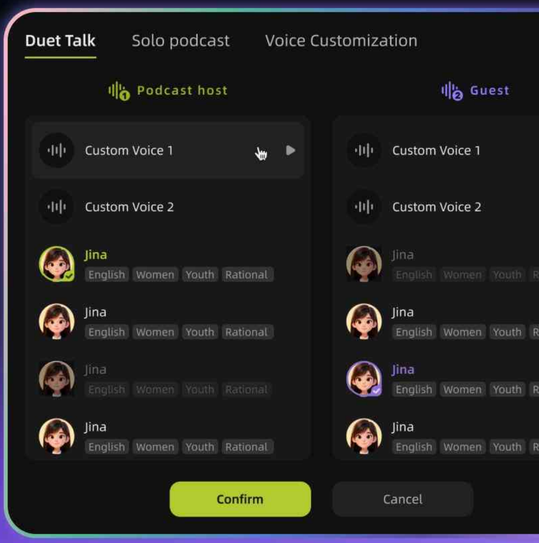
全局语言模式为中文
音频选择中文，显示中文主播



全局语言模式为中文
音频选择英文，显示英文主播，标签仍中文



全局语言模式为英文
音频选择中文，显示中文主播，标签为英文

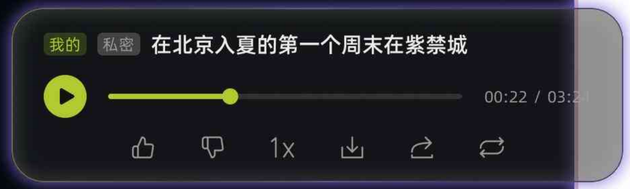


全局语言模式为英文
音频选择英文，显示英文主播

01 提升ai播客创作流畅度-生成后分享路径

创作后需要进行下载、生成二维码、分享，才算全流程的完毕。

- 分享、下载





- 品牌主视觉及slogan
- 标题
- 摘要
- 分享二维码

目标 2 提升生成进度的反馈感知

设计语言

状态可视化

- 现在生成阶段
- 预计生成时长



Baidu 百度 × 音秘 AudioMyst

02 提升生成进度的反馈感知-设计语言

基于前期构建的两类用户画像，结合其日常喜好搜集视觉参考并组建情绪板，以探索契合用户的AI设计视觉风格，依托情绪板提炼关键词，对比分析AI产品生成进度中采用的模式与设计语言特征，推导AI设计语言方向。

热爱科技，数码发烧友，热衷各种效率插件和智能家居，爱玩高画质 3A **大作**，对**操作实时反馈**有极高要求

视觉动物，活跃于**小红书**，喜欢收集各类 IP 盲盒，追求**高颜值**和**潮流 UI 质感**，往返于工作室、健身房等地











关键词	即时响应	数字生命	潮酷律动
关键词发散	游戏加载环　高效科技　呼吸灯	智能旋钮　灵动岛　未来实验室	霓虹流光　高对比撞色　Linear
竞品分析	AI产品常采用以下响应视觉 渐变描边：粉蓝/蓝紫 内部弥散游动 外部呼吸光代表正在思考 律动或旋转加载状态	AI产品常采用以下响应格式 每一步正在做什么 并给一定分析 在输入按键处中止	
设计映射	**形** 环形包裹轨迹 微小圆角按钮	**色** 主题色极光紫 电光绿渐变描边	**质** 微光弥散 拟态玻璃	**字** 非衬线体 “正在...”	**动** 呼吸光 声波律动加载





02 提升生成进度的反馈感知-状态可视化

由于布局希望能在一屏内完成全流程的制作且快速上线，现阶段没有增加对话模式，需在有限的空间内全方位做到可视化，**提升用户的掌控感**。

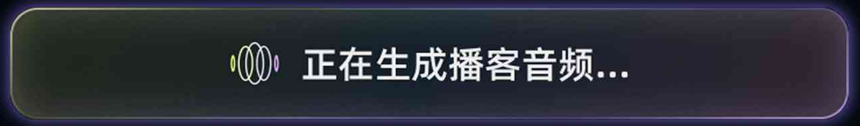
- 提供预计生成时长
- 增加停止生成功能



- 生成时，流式音频随时播放，同时也提示用户可以去播客广场收听



- 提供当前生成进度



- 同步至播客广场



- 未输入时
- 输入内容后
- hover
- 拥堵情况下出现
- 生成动效
- 开始流式播放

目标 3 提升跨端体验一致性

移动端适配

双色模式

碎片化时间播客体验一致性

- 深度模式
- 顺序播放



03 提升跨端体验一致性-移动端适配-生成页

为保证播客碎片化使用场景，进行体验迁移。桌面端并非简单缩放至移动端，且由于手机型号、屏幕分辨率、字体差异等问题，是否嵌入字体、是否使用图片等涉及视觉一致性、性能、兼容性与工程成本，需要在理想体验与落地条件之间做出判断。另外小程序与APP开发成本高，先适配H5，在保持与桌面端体验逻辑一致的情况下进行设计。



生成页考虑的内容很多，导航、编辑栏按钮使用什么交互逻辑、样式，如何在小范围内协调整体画面布局而不拥挤，元素使用如何避免视觉疲劳等。

开发网页H5和小程序两套移动端界面

保持桌面端交互逻辑

导航栏使用汉堡层收缩非紧要信息

品牌logo及slogan进行品牌锚定

保留文字描述调节参数

bt样式修改，不再套用桌面端bt

定制音色单拎加热

匹配移动端触屏机制

选择同一使用底部弹出机制



- 导航栏置底
- 短品牌信息



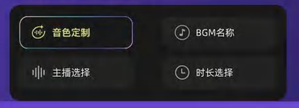
- 导航栏置顶
- 长品牌信息



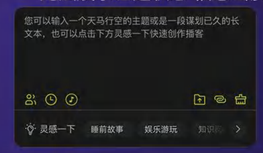
- 太满
- 一些手机型号可能无法一屏放下



- 最常见，对图标有解释
- 方块太多
- 最好能放在一行



- 音频参数功能层级与右边针对输入内容的操作并不平行
- 无法展示已选状态 信息密度低



- 路径太长
- 用户可能不知道要点

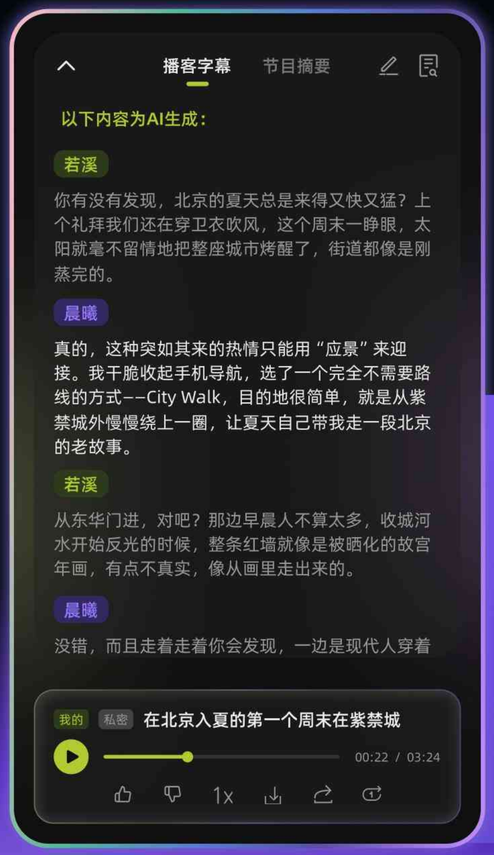


- 滑动选择路径短
- 与桌面端是两种交互方式
- 太商务，逻辑像政府网站，普通用户用起来有负担



03 提升跨端体验一致性-移动端适配-字幕页

播客字幕出现弹出的逻辑、入口在哪，固定还是可移动，字幕的样式是要保持桌面端还是选用移动端更常见的播放页样式，需要考虑较多。



字幕入口置于首页右上角，同时显示当前收听状态



- 可移动悬浮球&固定于底部的播放键
- 交互逻辑无法区分，点击这个球时是暂停/播放音频，还是进入播放页
- 碍事，放在各个位置都需要移动，影响画面体验感差







收听与编辑保持桌面端逻辑



- 常见播客页面
- 较多功能当时并未上线，需要通用的设计
- 更改开发成本较高，优先上线



- 同左
- 没有上下文联系，有断层感

点击状态球进入字幕–点击右上角向上收起回状态球



- 保持桌面端相同交互逻辑
- 字太小

03 提升跨端体验一致性-移动端适配-登录与播客广场

登陆页和播客广场页迁移较为顺畅。登陆页主要讨论可以使用何种途径登陆（微信/百度/手机号），登陆后是否绑定手机号等。播客广场页主要思考卡片如何设计。





登陆页使用手机号登陆，并直接注册绑定

播客卡片增加AI封面前随机使用封面

三段式卡片丰富信息

随机封面



- 暂未加入AI生成封面功能
- 没有播放状态



- 太窄
- 信息太少



- 太宽，一屏呈现条数太少
- 几乎生成的播客名称都是一行，不用预留





DESIGN DIRECTION

03 提升跨端体验一致性-双色模式

界面仅有深色模式，在户外、强光等场景阅读体验差，在保持原有设计基调的前提下，进行LIGHT 模式 DESIGN SYSTEM的搭建，保持可读性、符合WCAG标准。下面为全部由我制作的LIGHT和修改调整后未在“体验迭代”内呈现过的DARK。



对比度充足（WCAG）

品牌色在浅背景下的稳定性

是否可直接反色

阴影 / 描边的必要性

G11 #11	G19 #19	G33 #33	G44 #44
G77 #77	G99 #99	GEE #EE	GFB #FB
brand1 #B1CA30	brand2 #957AFF	brand3 #829329	brand4 #829329
Gradient fill1	Gradient fill2	Gradient fill3	
Gradient stroke1	Gradient stroke12	Gradient stroke3	

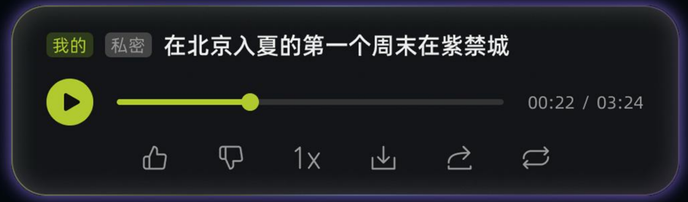
03 提升跨端体验一致性-碎片化时间播客体验一致性

用户对于播放功能主要的诉求就是可以进行顺序播放不要中断、生成长度增长

- 增加深度模式
  时间大约10–20分钟



- 连续播放





顺序播放

- 顺序播放–播放完当前一条后自动播放列表的下一条，播放列表分为“精选播客”“播客广场”“我生成的–公开”在哪里进入就播放哪一个

单条播放

- 默认单条播放–即现在这样，播放当前一条后停止

目标 4 构建内容留存驱动力

自动化运营播客

节庆活动运营



04 构建内容留存驱动力-播客收听市场可入局

音秘除了创作，收听也是一大需求，进行播客市场发展分析，非常迅速，市场庞大，数据来源于 PODCAST STAISTICS/2025播客营销白皮书/小宇宙。

全球

听众规模

2025年已有

5.84 亿

创作者规模

截至2026年1月，全球共有

458 万 档节目

市场规模

全球播客市场估计价值

396 亿 美元

2025年全球播客
广告市场收入预计达

40.2 亿 美元

中国

听众规模

2025年已有

1.5 亿

2024年中国的增速为
全球榜首

43.6 %

创作者规模

截至2024年9月，小宇宙上有

13 万 档节目

同比增长

40 %

人工智能

创作者使用规模

使用AI来增强播客的创作者

40 %

使用人工智能生成的内容

15 %

采用了人工智能
播客制作成本降低

20 %

市场规模

全球播客人工智能市场规模2026预计达

46.4 亿 美元

市场庞大 蓝海 可变现

DESIGN DIRECTION

04 构建内容留存驱动力-自动化运营播客

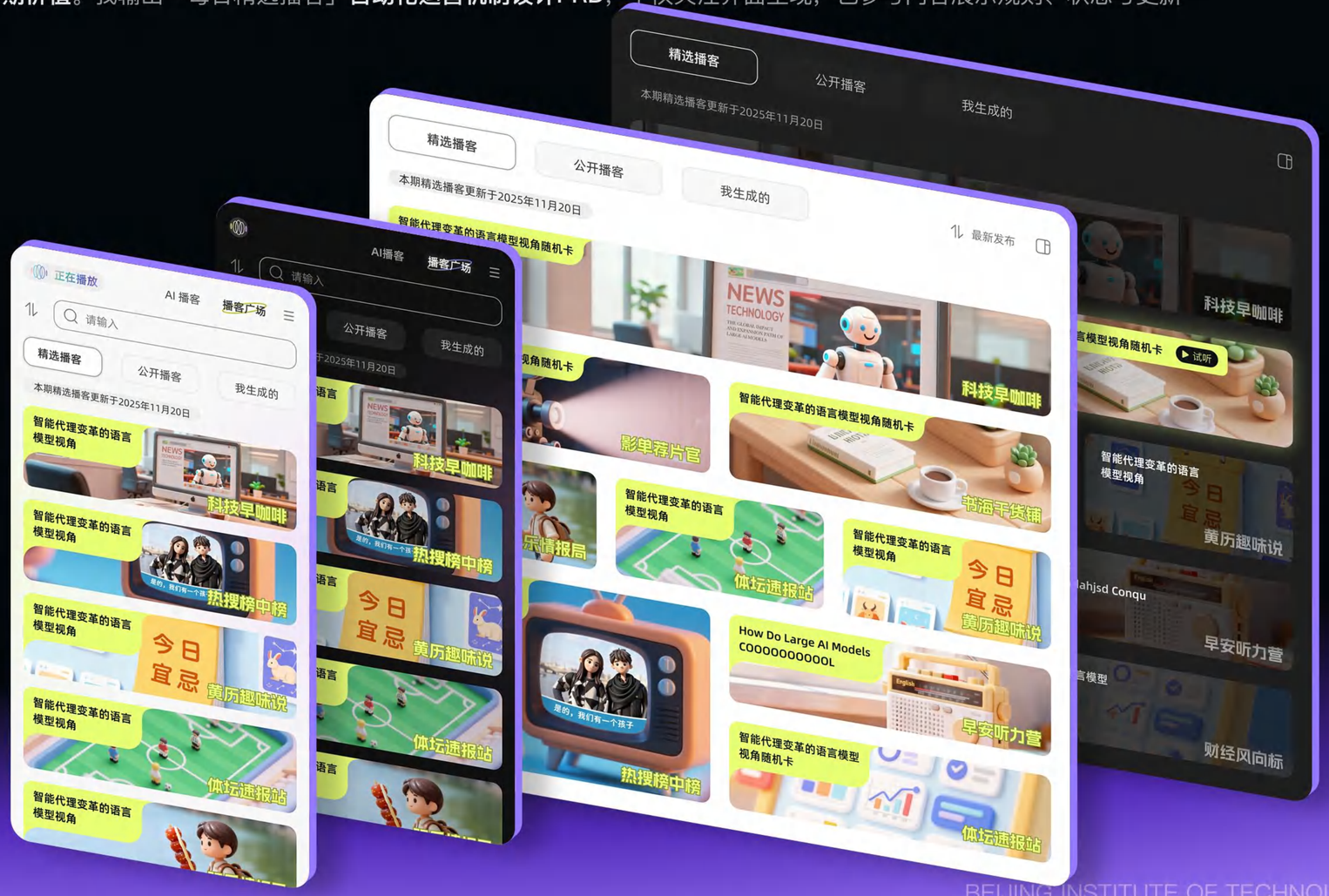
提供及时性日更播客，给用户提供持续回访的理由，**提升用户生命周期价值**。我输出「每日精选播客」**自动化运营机制设计PRD**，不仅关注界面呈现，也参与内容展示规则、状态与更新逻辑的定义，让产品**从单纯“工具”向“内容生态”转型**。

运营更新层
标题名生成、副标题生成字数逻辑、更新时间

音频生成层
对应专题音频调节使用参数

数据采集层
书单影单管理平台
通过对应专题渠道抓取数据
确保实效性并避免重复抓取

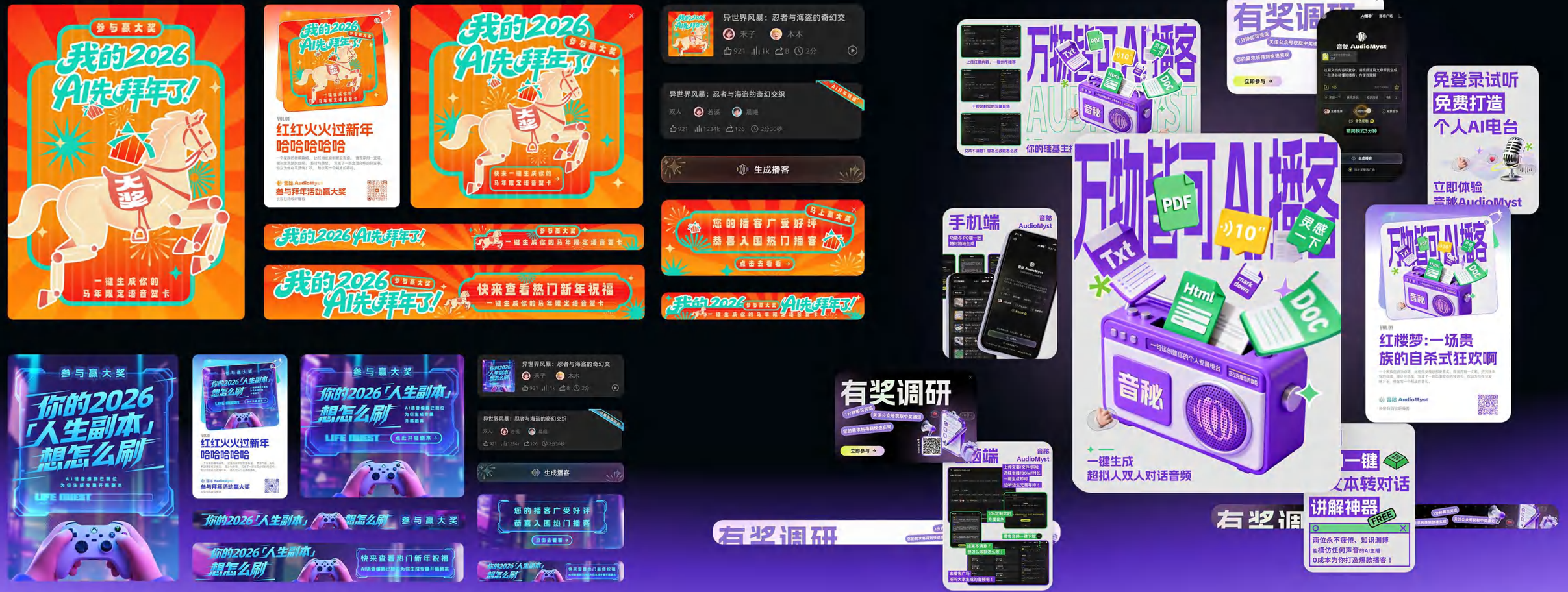
任务调度层
专题分类、符合全局规则



Baidu 百度 × 音秘 AudioMyst

04 构建内容留存驱动力-节庆活动运营

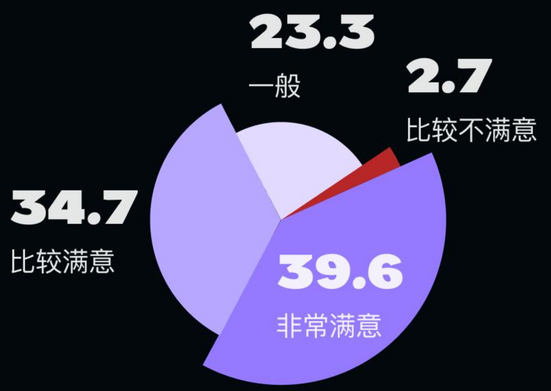
进行活动的运营策划，持续提供新鲜感，制作教程视频，便于使用。



可用性测试

发布满意度调研问卷，搜集86份问卷，进行分析。

整体满意度



74.3
处于用户可接受范围

用户问题	问题分析	出现频率	优先级	优化建议
音色定制拟人度不足 音频质量	技术方向调试	37%	T0	模型调试，不断升级
主播和嘉宾希望是对话感而不是一问一答		2%	P2	
播客广场很少会点进去看	播客广场与生成界面分开，用户没有点击播客广场的欲望	12%	P0	将播客广场放一部分到生成界面下，推动使用
输入框与按钮隔得有点远	通用问答AI产品都采取生成键在输入框上的形式，用户已养成习惯	3%	P1	如仅优化迭代，可优先在输入框增加生成按键
移动端用网页不太方便切换界面单手难点	H5迁移时采用导航栏置顶，单手热区不方便	5%	P0	已在制作小程序，采用的是导航栏沉底的排布

项目复盘-迭代性/新产品的工作流

产品设计的基础并不在于功能数量，而在于**输出内容本身的稳定性与可用性**，这是所有体验设计的前提。在此基础之上，产品才有空间进行**差异化探索**，如 NOTEBOOKLM 对深度研究的坚持，LISTENHUB 在音色定制上的侧重，元宝通过接入公众号拓展使用场景等。而UX设计师不仅是单纯的用户代言人，更是业务目标的协作者，需要在“用户体验”与“商业落地效率”之间找到平衡。

找到对的问题

01 产品现状分析

- 现有产品的对齐
- 现在有哪些问题

02 用户需求挖掘

- 通过用户访谈、问卷调研实际使用，得到改进点

03 直接间接竞品

- 调研直接间接竞品的对应可参考链路寻找设计点

设计对的解法

01 组件对齐与重构

- 对齐现有设计组件库
- 定义一切元素并新增

02 场景链路适配

- 将调研所得到的设计点一一对应提供解决方案

03 协同产品开发

- 确认功能点是否需要做
- 排上线优先级

验证对的结果

01 可用性测试

- 再次进行用户调研，验证方案的可用性

02 埋点式分析数据

- 针对性查看埋点得到的数据，如按键点击率

03 改进优化迭代

- 根据可用性和数据进行再次的迭代优化

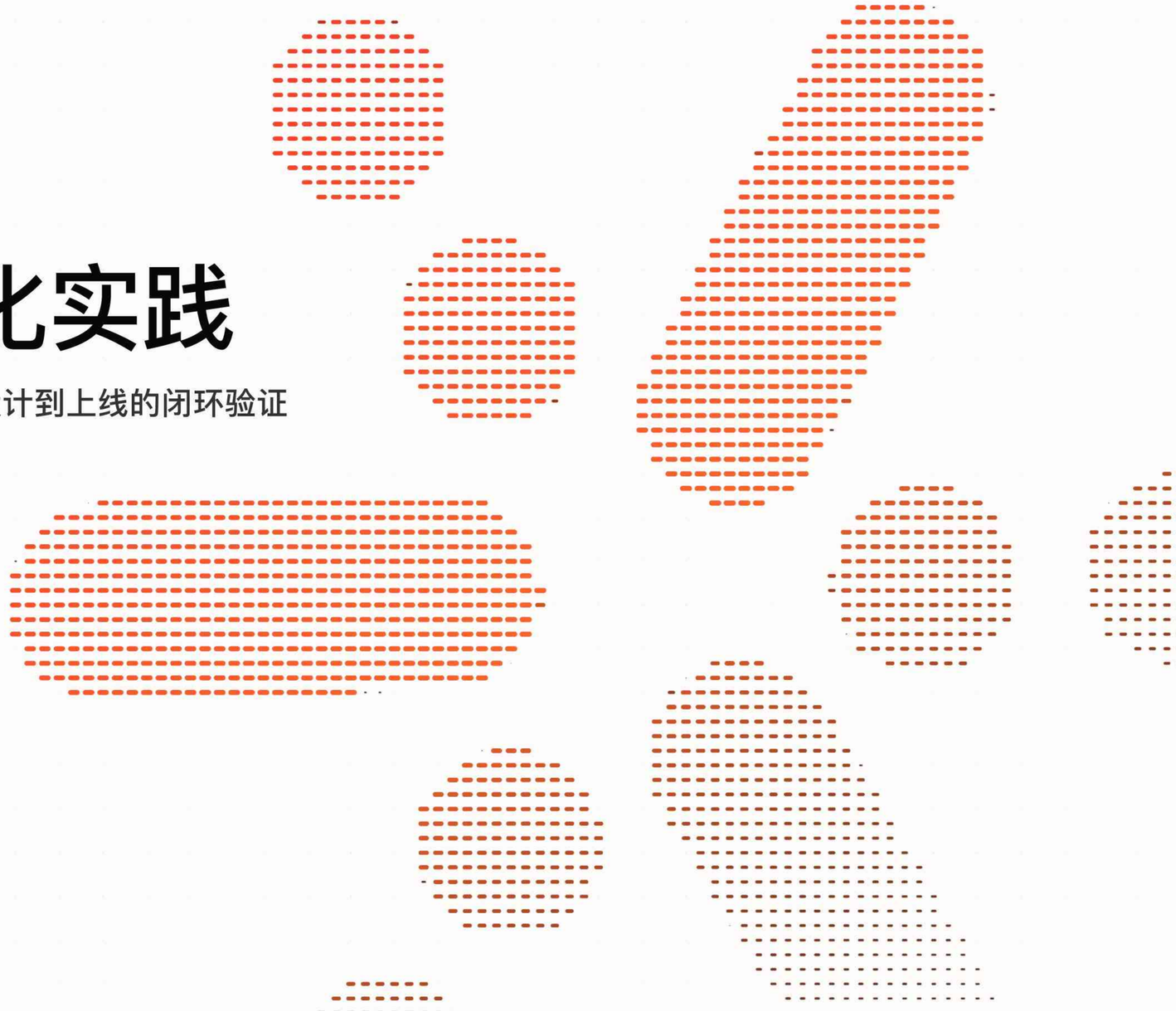
× iTokens

AI 时代的设计工程化实践

将设计资产转化为 AI 可执行的生产规范，完成从需求、设计到上线的闭环验证

以 AI 模型聚合平台 iTokens 为实践对象，在mt带领下，重新组织设计系统、业务组件和设计原则，使其能够被 AI Agent 读取和调用，并建立“需求分析—页面生成—人工判断—设计评测—代码上线”的协作流程。https://itokens.io/

沉淀 ITokens skill，应用 skill 完成模型广场、文档系统、全局等的移动端适配与**直接上线**，新增 Blog 模块实现代码参数直接输出，整体提效 **50%**



WORKFLOW SHIFT

从「设计交付」到「设计师主导的 AI 生产闭环」

AI 缩短了设计与实现之间的链路，但没有消除设计工作。设计师的核心职责从“绘制和交付方案”，转向“定义问题、制定规则、判断方向并验证结果”。

传统流程：需求、产品、设计和开发依次交接，设计意图需要经过多轮沟通与还原

需求理解	产品定义	体验设计	前端实现	数据接入	设计验收
业务提出原始需求 设计师被动接收上下文	产品梳理 PRD 与原型 明确功能范围	设计师完成信息架构 交互与视觉方案	工程师依据设计稿 进行页面还原	前后端联调，补充 真实数据与业务状态	走查实现效果 多轮沟通并调整

AI 流程：负责高频执行，设计师负责目标、取舍与质量

需求理解	产品定义	体验设计	前端实现	数据接入	设计验收
AI 整理业务上下文 设计师判断问题与方向	AI 调用设计规则 生成多个可运行方案	设计师筛选方向 调整结构、交互与视觉	AI 生成并修改代码 设计师同步验证效果	必要时接入真实服务 验证业务状态与边界	AI 执行规则检查 设计师完成最终判断

DESIGN STRATEGY

将设计资产转化为 AI 可读取、可执行、可验证的 Skill

设计资产的服务对象从人扩展到 AI AGENT：不只告诉 AI“长什么样”，还需要约束它“何时使用、如何组合、怎样判断是否正确”。

BEFORE

过去的设计资产维护

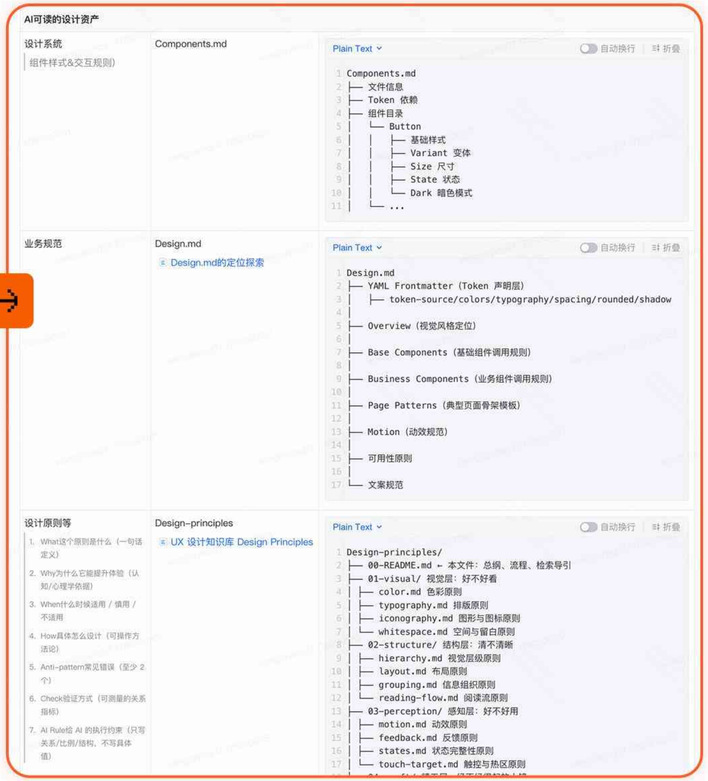
系统构成	设计资产	维护方式
基础组件(原子)	设计系统(组件样式&交互规则)	figma文件 or 文档 
功能模块(分子)	业务规范	figma文件 or 文档 
产品页面(结构)	设计原则等	figma文件 or 文档 

既有工程适配型 md 转化路径

- step 1 盘点前端组件、Token 与典型页面
- step 2 建立组件语义映射与资产索引
- step 3 补齐业务组件和使用边界
- step 4 提炼高复用页面结构
- step 5 封装视觉、动效、可用性与文案约束
- step 6 用真实任务验证并回补规则

AFTER

现在的设计资产维护



SKILL FRAMEWORK

Skill 如何参与一次真实设计任务

不是固定模板，而是一套根据任务动态检索和组合规则的设计决策框架。



WORKFLOW IN PRACTICE

一次真实任务如何从需求走到上线

以模型广场和开发者文档为例，我将设计规则、AI 生成、人工判断和工程验证串联成完整生产流程。AI 缩短执行链路，设计师在每个关键节点进行判断和收敛。



step 1 定义任务：明确需求，让 AI 辅助整理 PRD 和竞品信息



step 2 生成方案：调用知识库与 design.md 生成首版方案



step 3 人工校准：针对业务逻辑和特殊样式进行代码级调整，缺失的回figma



step 4 提交上线：推送至远程仓库并部署验证

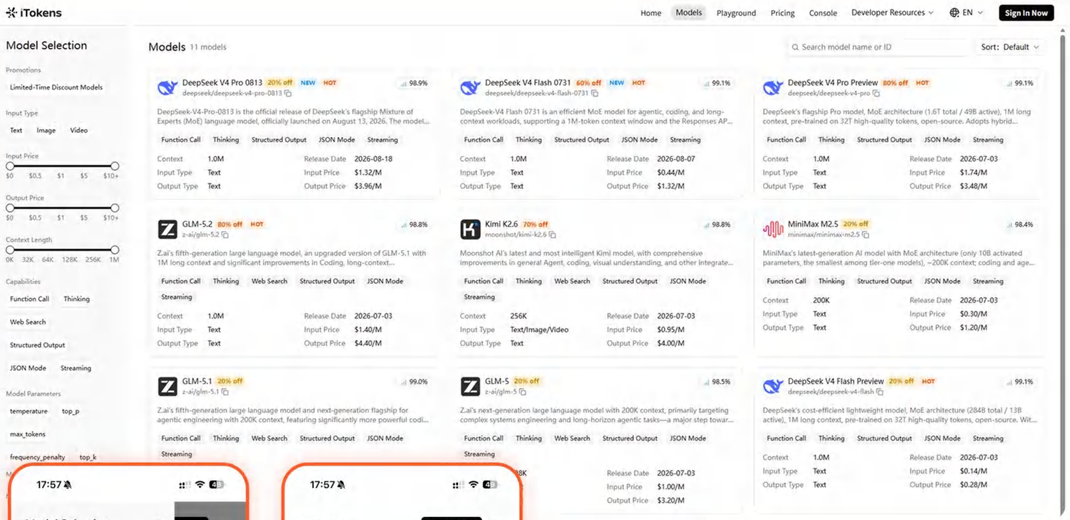


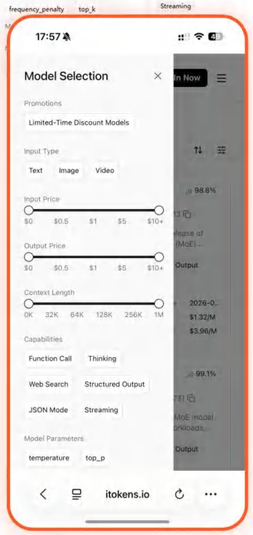
step 5 评测迭代：进行本轮的评测，并完成数据飞轮

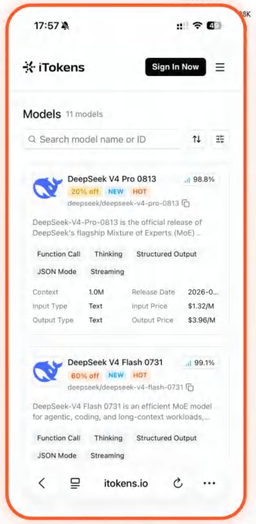
OUTCOMES

阶段性成果：模型广场与开发者文档

基于同一套设计规则，我完成了两个不同信息场景的响应式适配，并将方案推进到可运行版本。







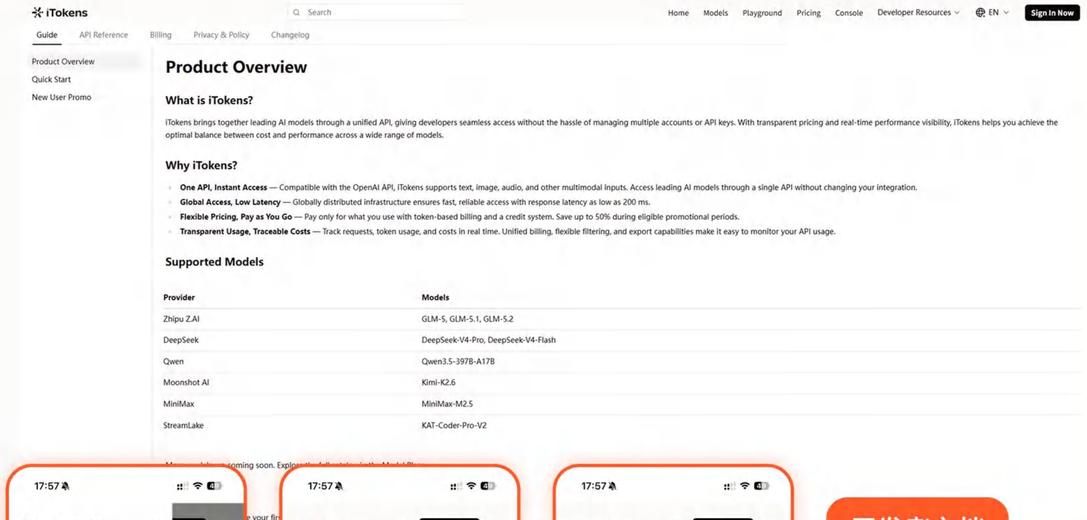
模型广场

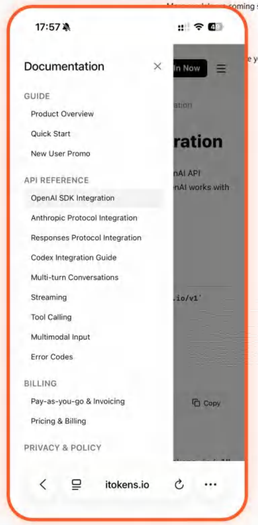
筛选器由固定侧栏改为点击唤起

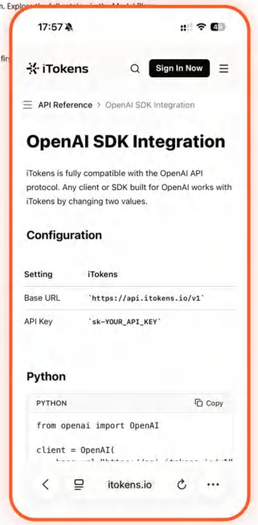
模型卡片根据信息优先级重新排布

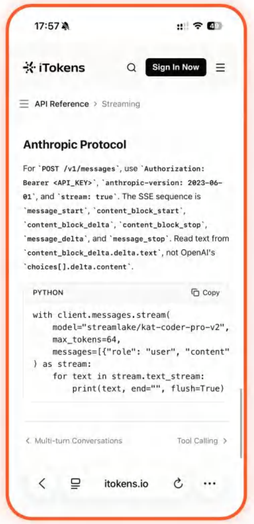
搜索与筛选操作适配移动端场景

目标是在有限屏幕中兼顾模型信息密度与筛选效率









开发者文档

导航栏适配小屏操作

强化面包屑与内容层级

补充站内页面切换返回

目标是让用户阅读长文档时能够确认当前位置并快速切换相关内容

CHALLENGE 01

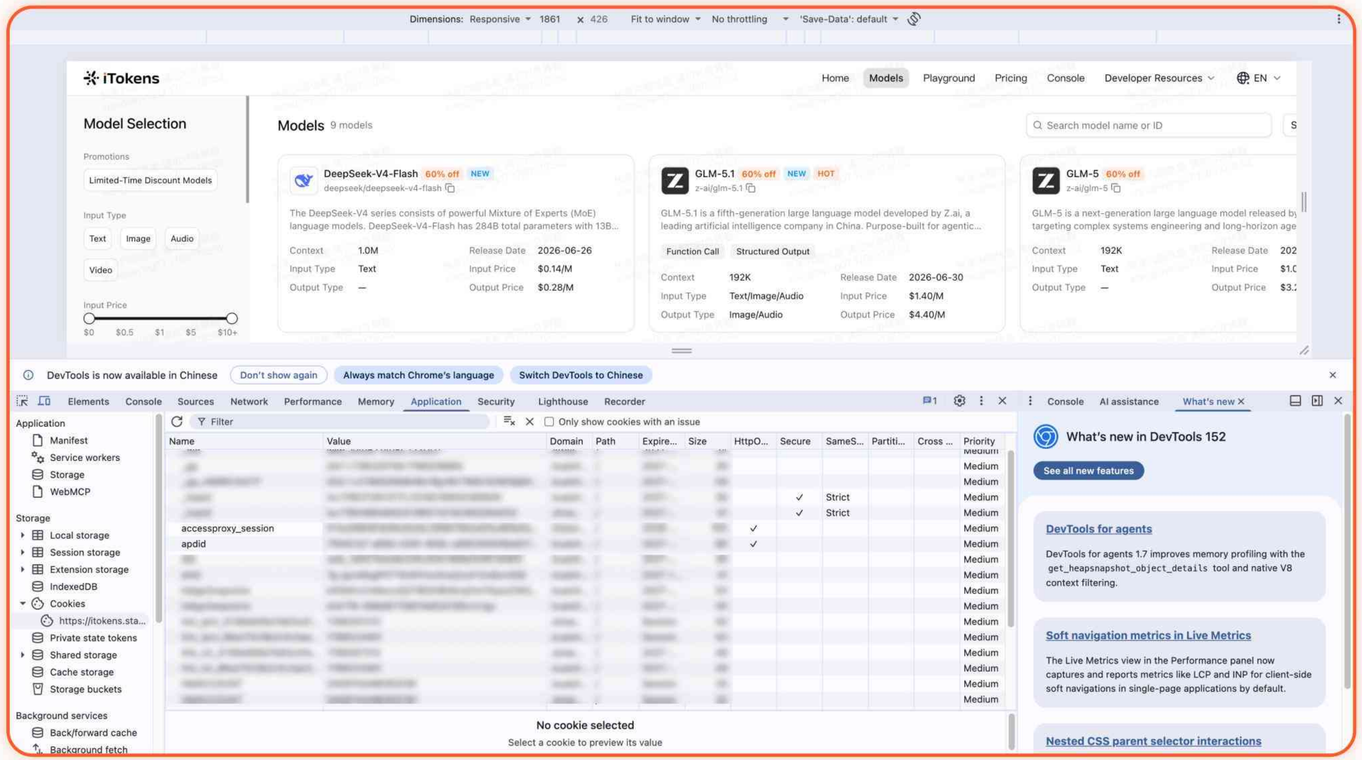
模型广场的真实数据验证问题

页面生成并完成基础适配后，我进一步接入真实环境进行验证，这时暴露出了模型广场的数据问题。

本地环境缺少真实数据，无法生成页面



接入 Staging 数据，拉取支持Http的cookie，复制到本地环境



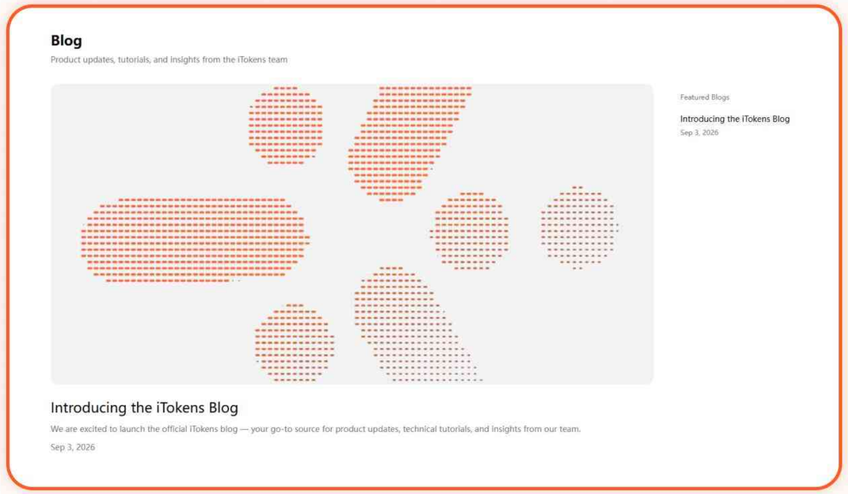
CHALLENGE 02

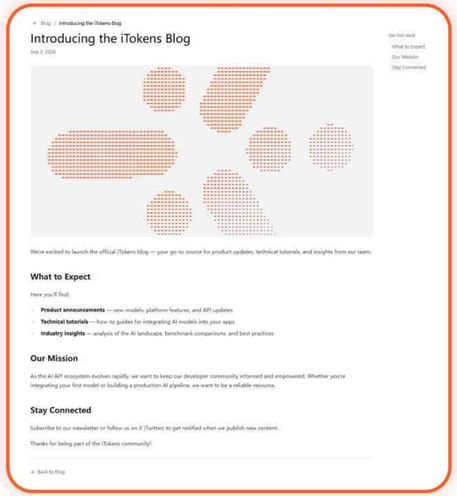
Blog 模块：从一次性页面到可持续运营

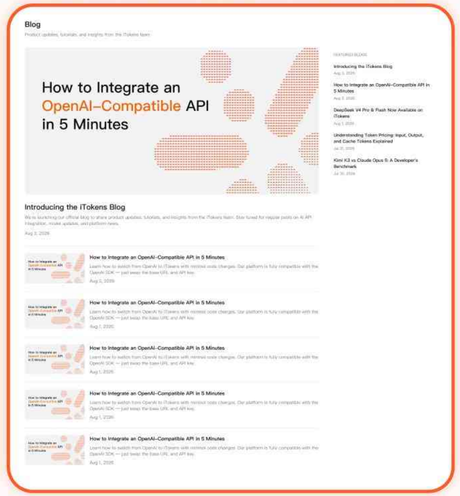
写一段文案

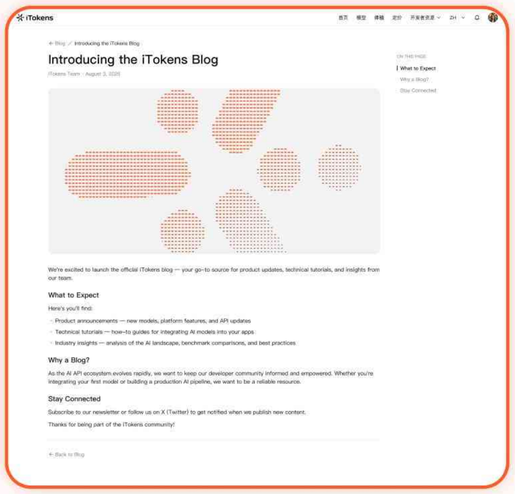
Blog内容会持续更新，需要接入动态数据
首版方案缺少可复用的数据结构和前端状态处理

AI 生成后提供样式代码交付
并制作设计稿兜底









REFLECTION

AI 可以提高效率，但不能替代设计师

写一段文案

需求理解	方向调整	产品设计	体验设计	设计验证
AI 缺少业务、品牌及历史决策等隐性上下文	AI 容易沿已有信息快速收敛缺少主动质疑和方向取舍	AI 倾向复用成熟模式容易生成正确但缺少差异化的方案	AI 能处理标准模式但难以判断复杂场景和非标准交互是否合理	AI 可能产生遗漏、幻觉和边界问题也无法对最终结果负责

需要人的

- 业务逻辑
- 综合判断
- 产品策略与审美
- 同理心与设计经验
- 质量责任

StreamLake | 快手万擎

2026.8/半个月

万擎应用评测体验设计

通过重构评测配置、执行与分析链路
提升运营独立完成应用评测的效率

万擎是一个MaaS平台。随着应用与工作流逐步搭建完成，运营需要持续验证应用效果、定位异常 Case，并推动 Prompt 优化；但原有流程依赖研发脚本跑批与多工具协作，评测结果分散，难以形成稳定的迭代闭环。

作为**设计owner**，围绕“配置—执行—分析”这条评测主线，完成应用评测模块的体验设计

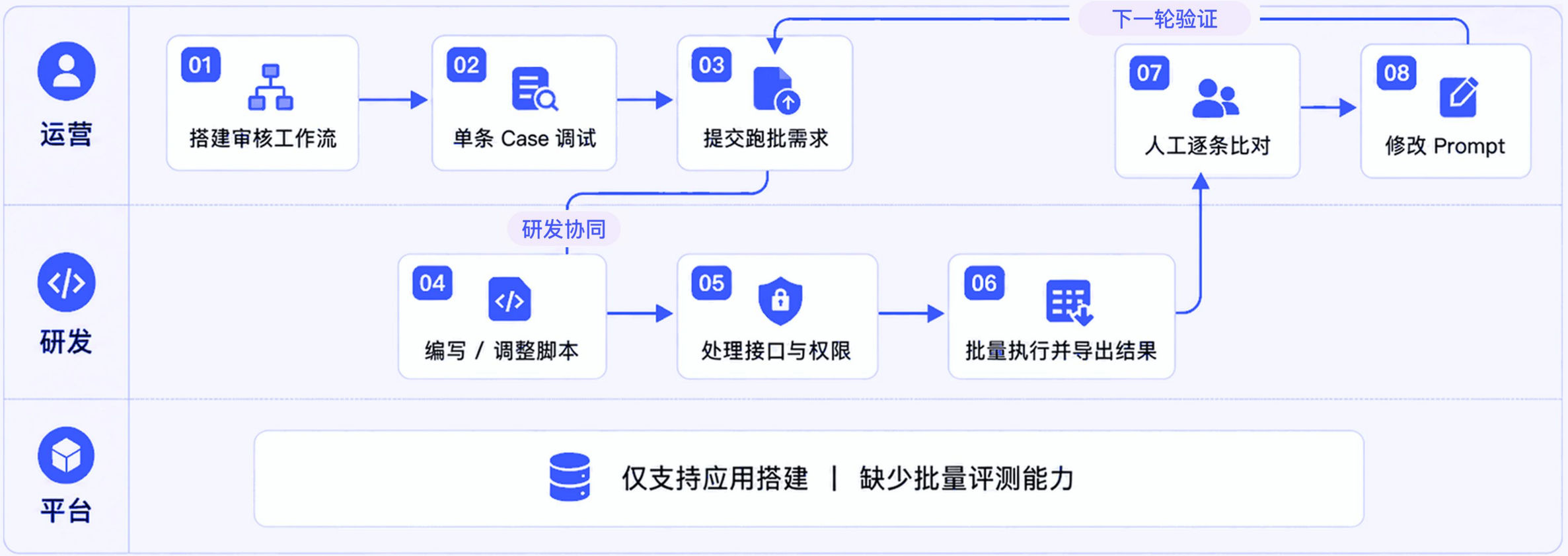


WHY CHANGE

StreamLake | 快手万擎

原有流程 | 依赖跨角色协作

应用搭建完成后，批量验证仍需研发编写脚本，结果再由运营人工比对



效率瓶颈 | 跨角色依赖 | 重复跑批 | 结果分散

COMPETITOR RESEARCH

StreamLake | 快手万擎

竞品完整链路对比｜从规则验证到结果回看

纵向比较产品差异，横向呈现完整流程，重点观察配置、试运行与配置回显。

Coze

前置资产与规则验证

制作评估器并试运行，调试与得分同界面



先进行评估器试运行再进行整体评测任务

创建任务与配置

创建实验完成映射，下拉展开形式



配置映射关系，配置与回显一致，减轻认知，但屏效较低

详情与配置回显

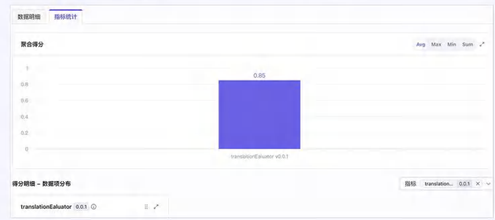
名称、版本集中回显，样式与配置时一致



标题与配置分离，配置可收起，增加减少配置项，页面始终清晰

结果分析

指标统计，数据明细



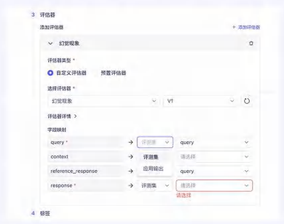
阿里云百炼

制作评估器并试运行，侧边栏常驻



评估器试运行在页面侧边清晰易用，但万擎布局无法使用

创建实验完成映射，下拉展开形式

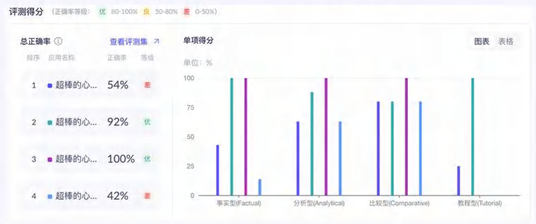


配置样式与coze同，但回显时为标签，缺失信息

回显以标签形式呈现



得分统计，图标结合并可切换



数据分成图表和表格切换呈现，在数据量大时也清晰呈现

百度千帆

无配备评估器，可在流程中直接上传数据集



数据集可以直接在这里上传，评估器为平台预置

支持试运行提前查看结果

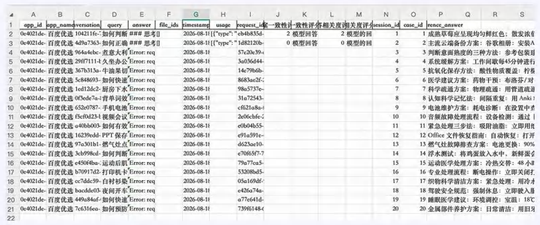


在配置评测规则时可以先试运行，弹出弹窗，但信息量不能太大

回显以hover形式呈现



得分统计以下载excel方式呈现



所有规则全部放在hover详情里，信息比较深

核心差异

Coze和百炼将评估器作为独立资产提前沉淀，千帆将评估指标内置，在指定规则时更直观的试运行

Coze将配置信息完整呈现在详情页，百炼和千帆将回显内容收起

对万擎的启示

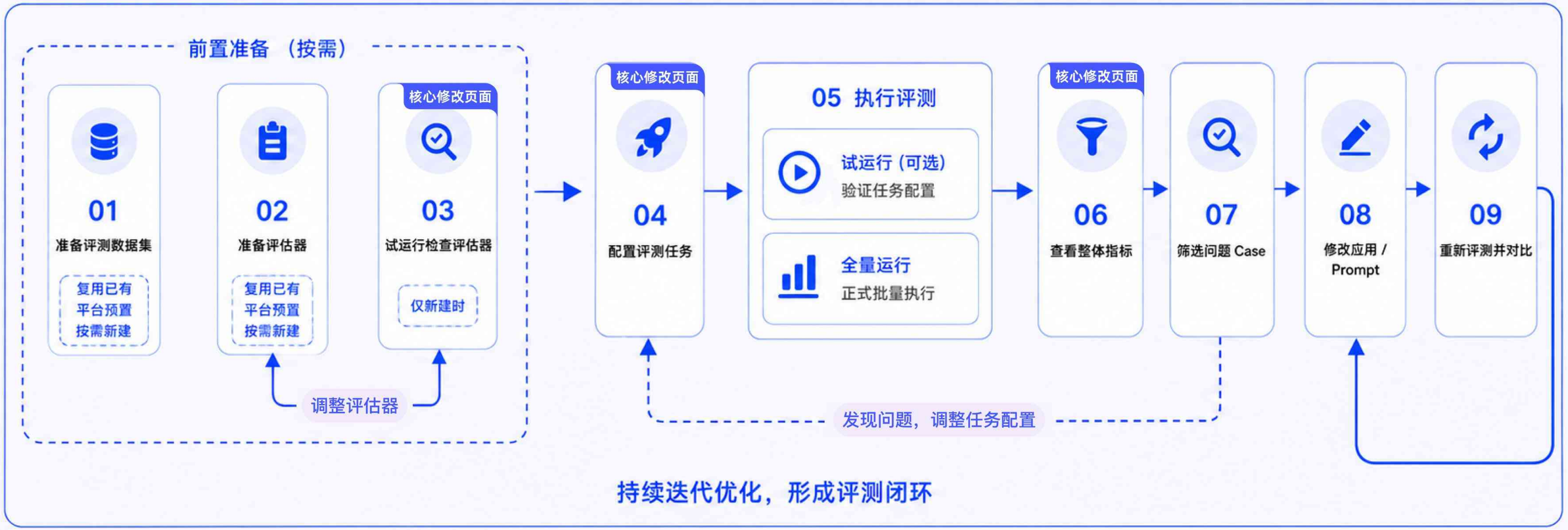
评估器需要试运行并沉淀，配置评测任务时也需要提供试运行，减少错误成本

配置项支持展开收起，在不影响屏效的前提下尽可能呈现清晰

HOW TO CHANGE

现在流程 | 运营在平台内完成评测闭环

配置、验证、执行与分析统一沉淀，减少等待和重复操作



设计范围：重组3个主要页面，以评测任务为主线，编辑页与详情页重点展开，其余模块用于支撑完整链路

DESIGN GOALS

StreamLake | 快手万擎

减少运营对研发跑批的依赖，提升应用评测效率

通过配置、执行与分析一体化，缩短评测链路并减少跨角色协作成本



01 | 配置效率

更快完成配置

减少复杂评测从配置到核对的
理解与操作成本

- 降低配置路径理解成本
- 降低配置过程认知负荷
- 降低配置结果复核成本

02 | 执行效率

更早发现执行问题

在正式跑批前逐层验证
减少无效执行与返工

- 评估器级快速验证
- 任务级小样本试运行
- 失败项局部重试

03 | 分析效率

更快定位评测问题

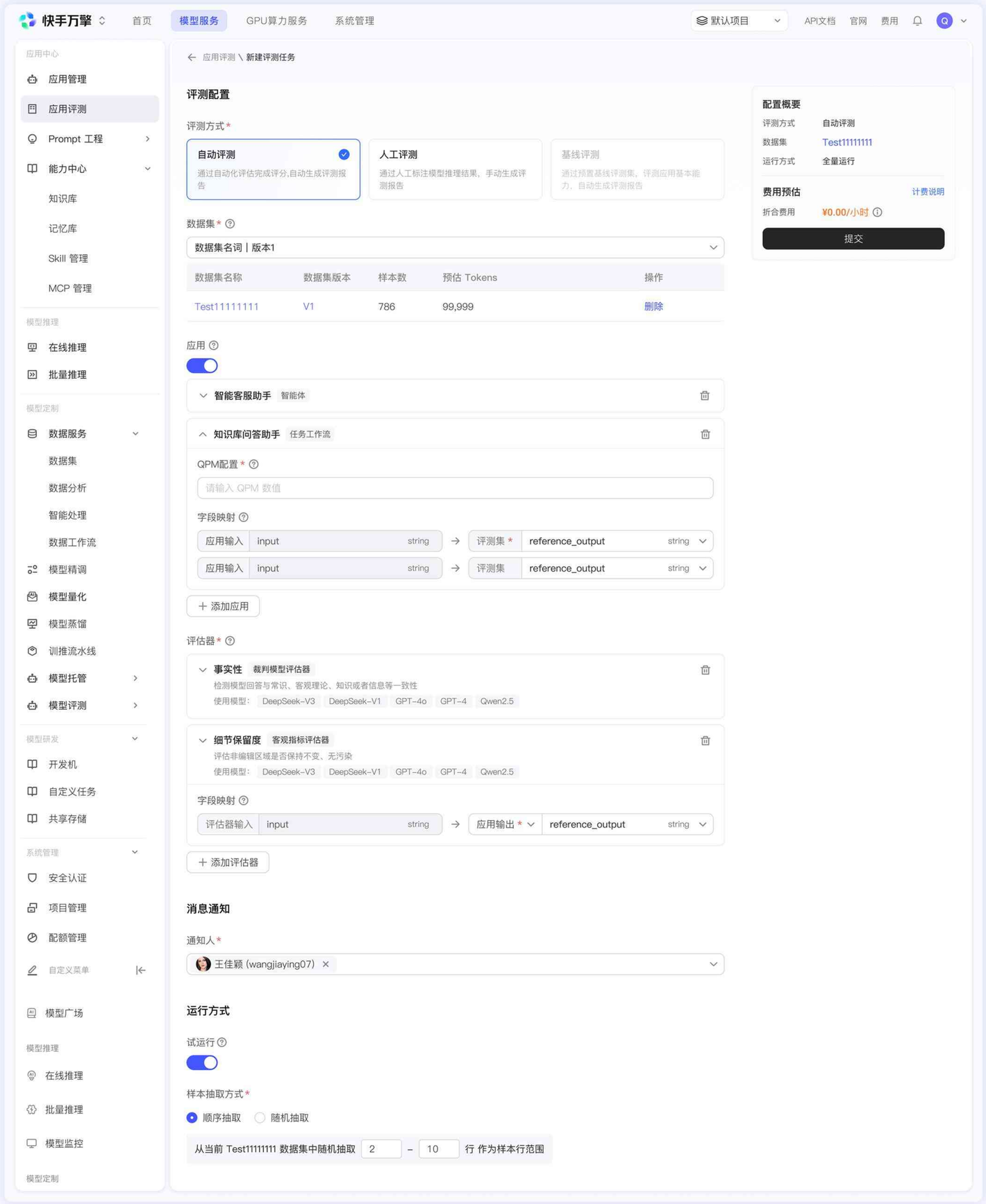
缩短从结果概览到异常 CASE 的
分析路径

- 整体结果 → 分项 → CASE
- 图表看分布，表格核数值

TARGET 1 降低配置路径理解成本

将复杂评测配置组织成可理解的任务流程

围绕单次评测的配置依赖，组合操作顺序与信息层级，让用户按任务逻辑完成数据集、应用、评估器与运行方式配置。



1 按任务依赖组织配置顺序

数据集 → 应用 → 评估器 → 运行方式

2 以开关形式告知用户：应用可不选

当数据集已包含应用实际输出结果时，可关闭应用执行



3 按配置状态渐进开放后续选项，降低认知负荷

根据当前配置状态动态开放后续选项，仅在满足依赖条件时允许添加，帮助用户理解上下游关系



4 将字段映射嵌入配置流程，明确上下游关系

在评估器配置中直接完成输入字段与评测字段映射，减少跨模块理解与反复确认成本。



TARGET 1 降低配置过程认知负荷

建立清晰的信息层级，平衡识别效率与配置密度

围绕对象识别、字段映射与高密度配置，探索信息层级与回显方式，减少用户在复杂配置中的识别与操作成本。

方案探索

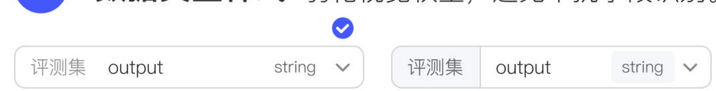
A 信息层级 **强化关键识别信息，**标题与类型对识别效率影响大，头像与描述信息占位较高，但对当前配置任务帮助有限



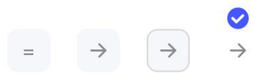
B 配置顺序 **优先呈现高频操作，**QPM 与字段映射同级，但字段映射最高可达 15 条，需优先考虑连续操作与纵向空间占用



C 数据类型样式 弱化视觉权重，避免干扰字段识别。



D 映射关系 需透传「映射」的含义，并且不能像btn



D 视觉编码 避免依赖大面积色彩造成页面干扰

最终–应用配置





1 默认展开核心配置，降低操作路径

2 区分固定信息与可配置项

输入字段只读，映射字段按需配置，通过交互状态明确可编辑边界。

3 限制配置区高度，控制页面纵向膨胀

多字段场景下采用区域内滚动，避免单个应用持续撑高整体页面。



最终–评估器配置





1 补充决策信息，帮助用户识别评估器

回显评估器描述与适用模型，在配置阶段提供必要的选择依据

TARGET 1 降低配置结果复核成本

统一配置回显，让复杂评测信息快速可核对

在详情页集中呈现应用、数据集、字段映射与评估器，帮助用户快速复核一次评测的完整配置。

竞品模式与方案取舍

千帆模式 hover查看

页面保持简洁，但详情依赖 Hover，可发现性较弱



coze模式 复用配置样式

与配置页一致，但编辑型控件占用空间较多，首屏信息密度低

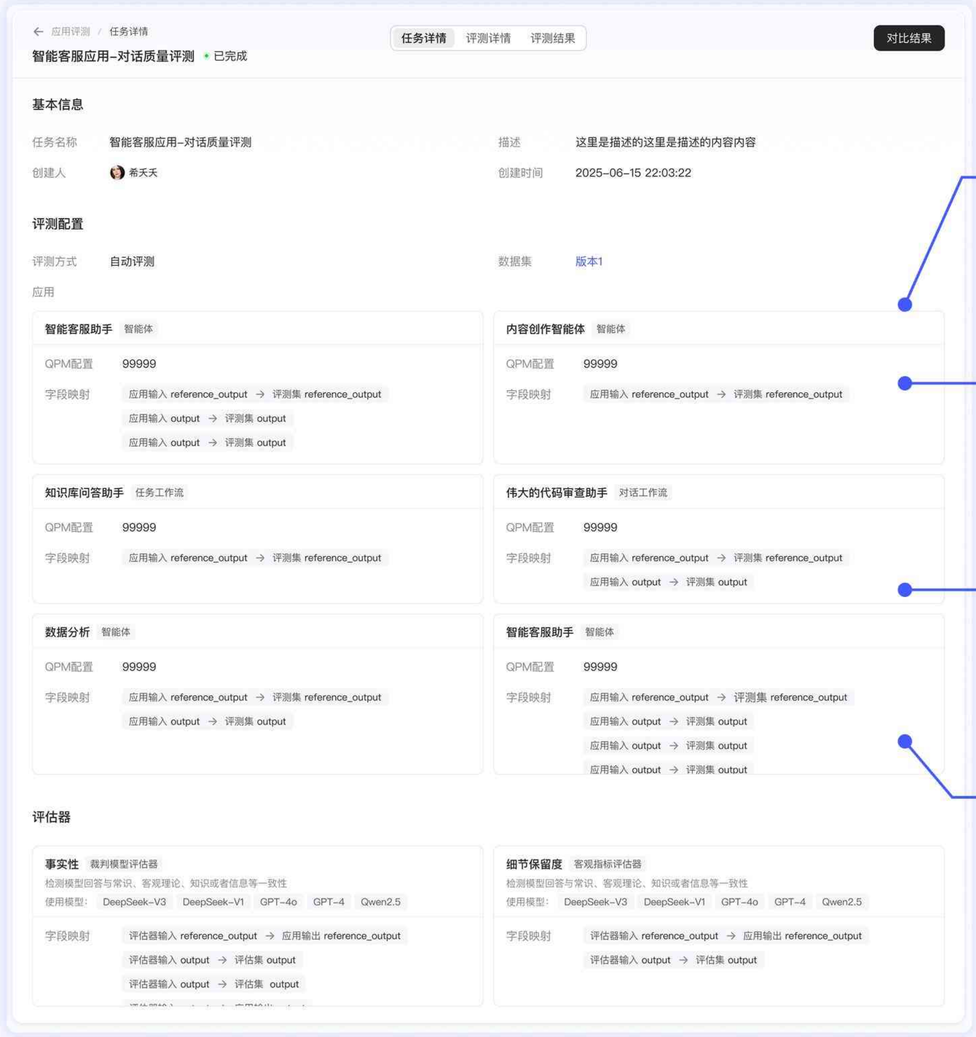


百炼模式 标签平铺

字段关系呈现直接，但多条映射容易换行错位，扫读成本较高



最终方案 | 统一信息回显



1 双列卡片布局

提高横向空间利用率
减少页面纵向长度

2 字段映射标签化

强化“来源 → 目标”的映射关系
便于快速扫读

3 同行卡片等高

保持视觉节奏
减少内容参差带来的浏览跳跃

4 限制内容区高度

超出后局部滚动
避免单张卡片撑长页面

设计取舍： 采用双列卡片承载配置对象，以标签强化映射关系，并通过等高与高度限制平衡信息完整性与页面密度　易扫读·高密度·可扩展

TARGET 2 提升执行验证效率

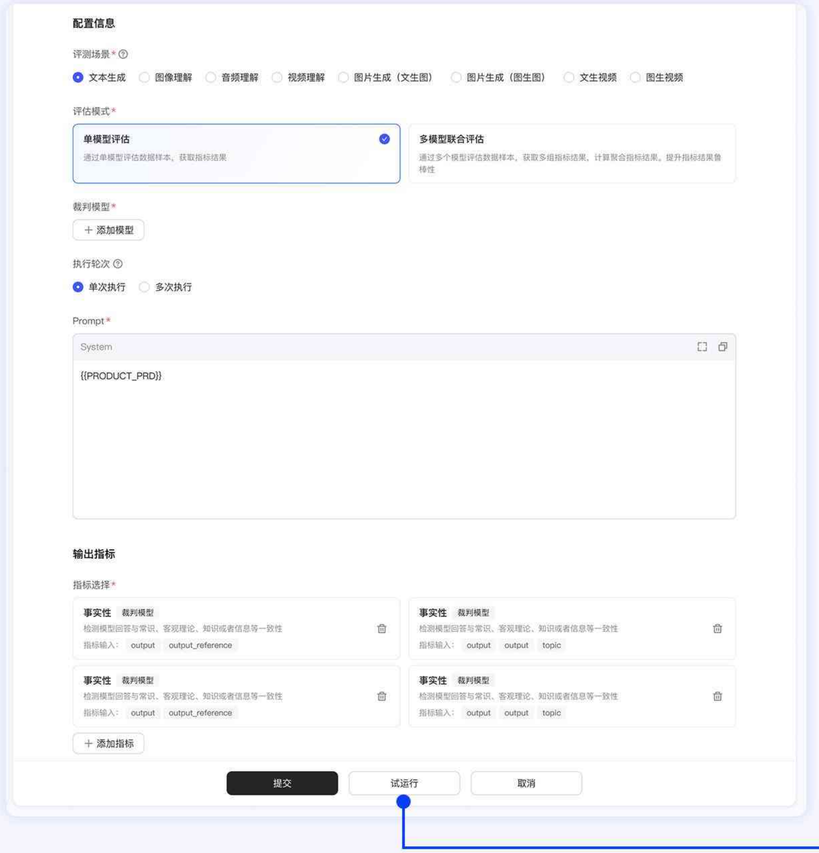
先试运行，让配置问题在使用前暴露

无需创建完整评测任务，通过少量测试输入快速验证的可执行性与输出结果，降低后续跑批的失败风险与调整成本。

评估器试运行

复用现有

新增





1 测试输入与指标字段保持一致

根据当前指标的输入字段生成试运行表单，让用户直接按真实字段结构完成验证。

2 结果与原始输出并列核对

同时提供评估结果与原始输出，既能确认评估结果，也能回看实际执行内容。

任务试运行

1 小样本试运行，前置验证完整链路

用少量数据验证能否正常执行，避免直接发起高成本全量任务。



2 试运行后查看结果，确认后再全量执行

结果信息量较大，由弹窗验证转为完整结果页承载，用户确认链路与结果无误后，再发起全量评测。



3 异常后按失败范围重跑，减少重复执行

保留本次执行状态，支持「全部重试」或「仅重试失败项」，问题修复后无需重复执行已成功任务。



TARGET 3 | 提升结果分析效率

从整体评测到 Case 标注，匹配不同分析意图

按「整体结果 → 指标结果 → CASE 明细」组织评测层级，让用户先掌握整体评测表现，再查看各指标结果，并进入具体 CASE 完成人工标注。

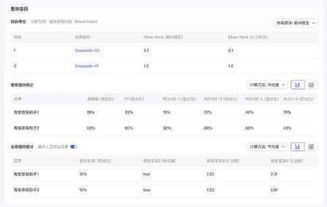
1 任务结果 | 掌握整体评测表现

汇总任务信息与整体评测结果，帮助用户快速了解本次评测情况，并进入后续指标查看





图表/表格切换兼顾分布洞察与精确核对



图表视图

快理说别名指标的分布、差异与异常点， 适合整体趋势分析。



表格视图

表格用于查看具体数值，便于精确被对与对比。

2 指标结果 | 查看各维度评测情况

按评估器与指标拆解结果，通过得分与明细数据查看不同维度的评测表现



3 Case 明细 | 完成样本人工标注

进入具体 Case 查看输入、输出与评测结果，并结合实际表现完成人工标注与结果复核。



TARGET 3 | 提升结果分析效率

StreamLake | 快手万擎

完成评测闭环设计，进入上线验证阶段

围绕配置、执行与分析三个核心环节完成体验重构，目前方案已进入上线阶段。 由于功能尚未正式投入使用，本阶段不虚构效率提升数据

01 CONFIGURATION

配置效率

将复杂配置任务化
降低理解与操作成本



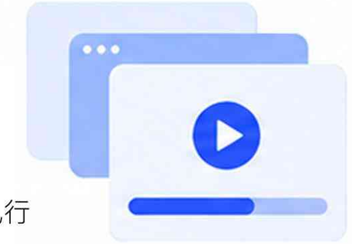
待验证指标

- 单次任务配置时长
- 配置错误率
- 用户求助次数

02 EXECUTION

执行效率

建立分层验证机制，
更早发现问题，减少无效执行



待验证指标

- 全量执行失败率
- 重跑任务比例
- 异常发现阶段分布

03 ANALYSIS

分析效率

从结果概览到异常CASE
的快速定位路径



待验证指标

- 异常CASE定位耗时
- 人工核对量
- 标注完成效率

JINA WANG 王佳颖

Let's work together
17816116067
bit_wangjiaying@163.com

2027TH



AUX Portfolio