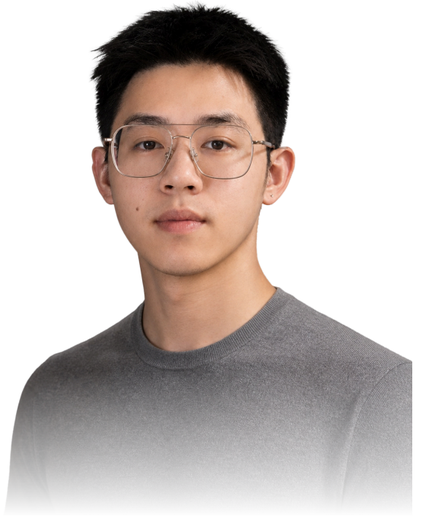
陈志文

CHEN ZHIWEN

AI / 交互设计 / 产品体验

关注人们在工作中遇到的具体问题，
设计操作流程，并用可操作的原型检查想法是否可行。



广州美术学院

视觉艺术设计学院 · 艺术与科技

ART & TECHNOLOGY
PRODUCT & INTERACTION

ZAZCAT1026@outlook.com

WeChat / CZW-1026

zazcat.com

完整作品与交互演示，欢迎在线查看。



Spec2State

项目概览

Spec2State

AI 开发需求与验收工作台

产品经理和设计师用 AI 写代码前，
先在这里整理要做的功能和设计要求；
开发后，再按同一份要求检查结果。

说清做什么、怎么做、怎样才算完成。

我的角色

确定产品要解决的问题 / 交互设计
制作可操作原型 / 检查功能与结果

独立产品原型 · 2026



问题来源与痛点

设计稿画好了，功能还没说清楚。

我从设计师关于 AI 开发交接的公开讨论切入，
结合自己的网页改动实践，梳理出三个问题：
要求分散、出错处理不完整、完成标准不明确。

例如：邮箱填错后，提示什么？已填内容还在吗？



表单示意：设计图与功能说明需要一起看

01 / 要求版本

到底按哪份做?

文档与设计稿的要求可能不一致。

02 / 出错情况

填错后怎么办?

如何提示错误、保留已填内容?

03 / 完成标准

怎么知道做对了?

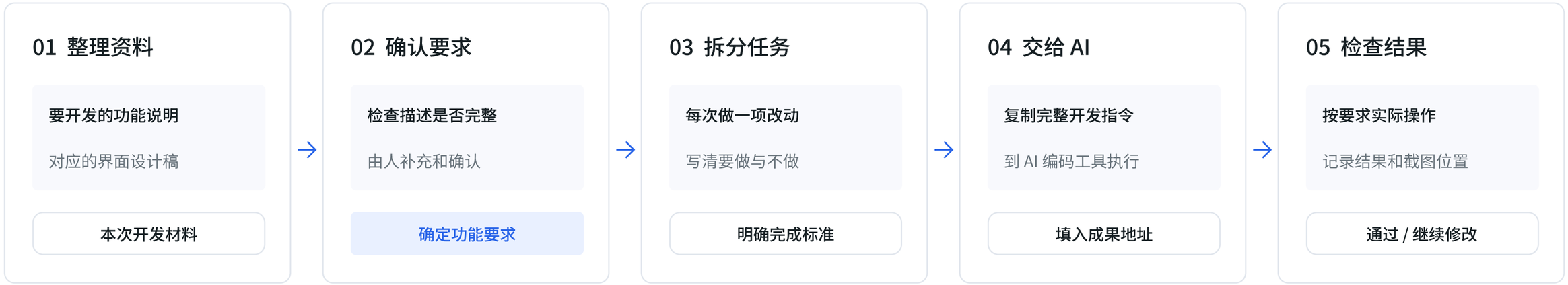
开发前先写清需要检查的表现。

问题来源：r/FigmaDesign 公开讨论与个人实践；表单为说明示例，尚未做用户访谈。

目标与解决思路

先说清怎么做，再让 AI 写代码。

针对前页的三个痛点，我将交接整理为五步，让同一份要求贯穿开发与检查。



流程结构示意

人负责判断

确认要做什么，并检查做出的结果。

AI 辅助整理与开发

AI 可辅助整理要求；编码工具负责生成代码。

任务由用户复制到 AI 编码工具执行；AI 提取建议需连接模型服务。

资料整理方案

先说明这次要开发什么。

为避免拿错需求和设计，先明确本次功能，
再把对应的文字说明与设计稿放在一起。

01 写清这次要做的功能

例如“增加表单中的邮箱输入”。

02 分别放入文字和设计稿

文字说明操作要求，设计稿展示页面样式。

03 保留原文和设计位置

有疑问时，能回到对应材料核对。



Figma 是界面设计工具；这里只导出本次选中的页面或组件。

功能确认方案

每条功能要求，
都要由人确认。

为补齐容易遗漏的细节，用户对照原文和设计稿，
核对 AI 提取的草稿；确认后，再把要求用于开发。

这里的“规则”，就是页面应怎样工作的具体要求。

01 看功能说明

功能说明原文

未填必填项时，提示缺少的内容。

填错后，已输入的内容不清空。

出处 / 需求文档 · 输入与提交

02 看界面设计

设计稿中的输入框

默认状态 / 邮箱地址

请输入邮箱地址

hello@

校验失败 / 请输入有效的邮箱地址

选中的设计，用于核对错误提示

03 确认开发要求

待确认的功能要求

缺少邮箱时，提示需要填写；
格式错误时，保留已填内容。

待人工确认

核对并加入草稿 →

AI 建议 → 人工核对并入草稿 → 确认后用于开发

表单示意：错误提示与内容保留

公开版支持人工核对；AI 辅助提取功能要求需连接模型服务。

开发交付方案

把确认好的要求，
整理成 AI 开发指令。

为减少开发遗漏，每项任务写清目标、范围和完成标准。
用户将指令复制到 AI 编码工具；完成后，
再把页面地址或代码版本填回工作台。

开发任务

要求与完成标准一起交付

本次目标　这项改动要完成什么

本次不做　明确不在本次范围内的改动

完成标准　做到哪些具体表现才算完成

已确认要求　✓ R01 提示填写错误　✓ R02 保留已填内容

还可填写：谁负责、哪些任务要先完成。

复制到 AI 编码工具

01 复制指令　02 让 AI 编写代码　03 填回成果地址

这次做什么 / 哪些不做 / 要遵守的要求
怎样算完成 / 谁负责 / 完成后提供什么

复制开发指令 ↗　导出 Markdown

完成后的页面或代码地址　填写页面、仓库或提交地址

本次代码版本　填写版本或 commit

把完成后的地址和版本记下来，检查时才能找到对应结果。

由用户复制指令到 AI 编码工具；再把做好的页面或代码信息填回工作台。

结果验证与复盘

完成五步原型，验证关键交接流程。

已完成可操作的五步原型，用“替换录像”场景检查 2 项任务、8 条要求，记录实际结果与截图位置。
需求变更后，提醒重新检查相关结果。



录像替换 / 已完成的内部检查

2 项任务 • 8 条检查要求

取消或失败时保留原录像；成功后切换新录像。

个人原型与内部样本检查；

我完成的工作

梳理问题，设计完整操作流程

设计资料、任务与检查界面

制作可操作原型并检查样本

接下来要验证什么

请产品经理和设计师实际试用，
观察他们能否顺利完成一次任务。



Miao Motion



Miao *Motion*

机械头饰与运动节奏预览

让银饰在镜头中产生层次与反光，
再用数字预览安排它何时转、转多久。

设计目标与制作取舍

让两层银饰反向旋转，在镜头中形成变化的层次与反光。

01

确定造型

以苗银头冠为灵感，用 Rhino 建模，
确定冠形与流苏的层次。

02

让两层反向转动

适配公开齿轮结构，由一个驱动带动
两层饰件向相反方向转动。

03

处理装配中的问题

取消会卡入机构的部分装饰，
复用现成头戴构件承载装置。



结构适配与装配现场

单个驱动 → 双层反向联动 → 一条编排轨道

个人负责概念与视觉、Rhino 建模、结构适配及制作；齿轮结构采用公开方案进行适配。

交互方案：先预览运动节奏

把拍摄中的动作安排做成可调整、可播放的预览，先看清修改会影响哪一段。

拍摄前要解决的问题

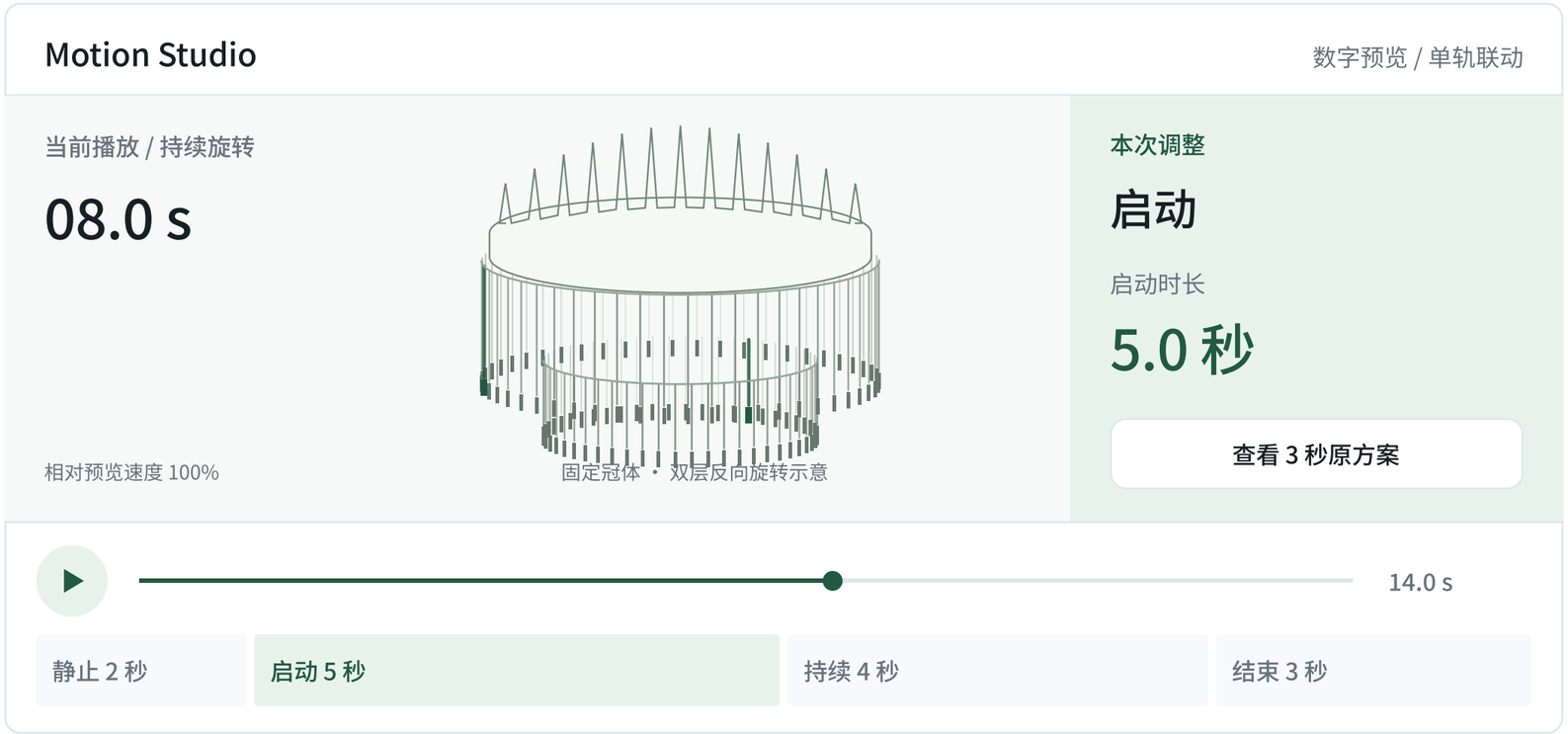
什么时候开始转、启动多久？
我的分镜需要确定这些安排，
并比较不同的动作节奏。

设计办法

把动作拆成四段。修改启动
时长后，后续片段自动顺延。

交互重点

「改哪段」与「看到哪一秒」
分别显示，避免混淆。



当前看第 8 秒的持续阶段；右侧仍在修改「启动」时长。

项目成果与验证

实体完成佩戴与拍摄；数字原型用于提前比较镜头中的运动节奏。

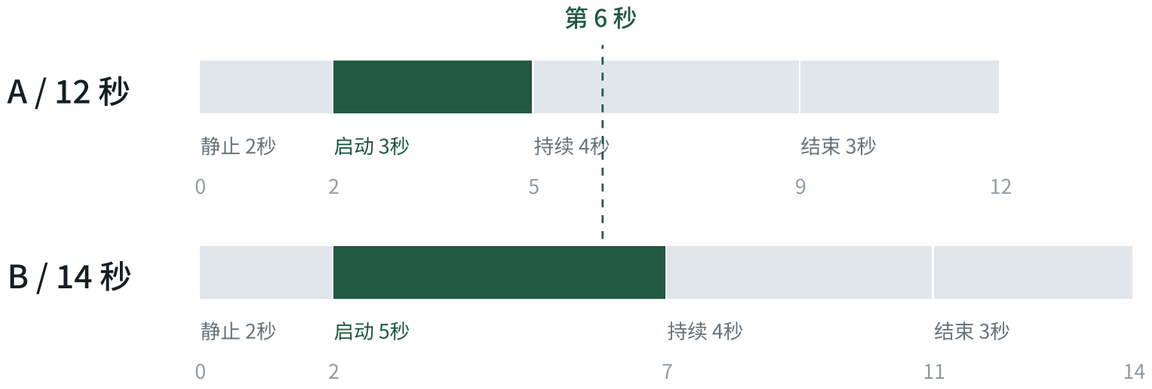


实体与影像 / 团队成果

完成旋转头饰实体，
由团队拍摄佩戴与运动影像。

数字预览 / 个人延伸

只把启动从 3 秒改为 5 秒，
看同一时刻的运动有什么不同。



A 已持续旋转，B 仍在启动。

修改后，全段由 12 秒变为 14 秒；
可按镜头需要比较节奏，尚未连接实体驱动。

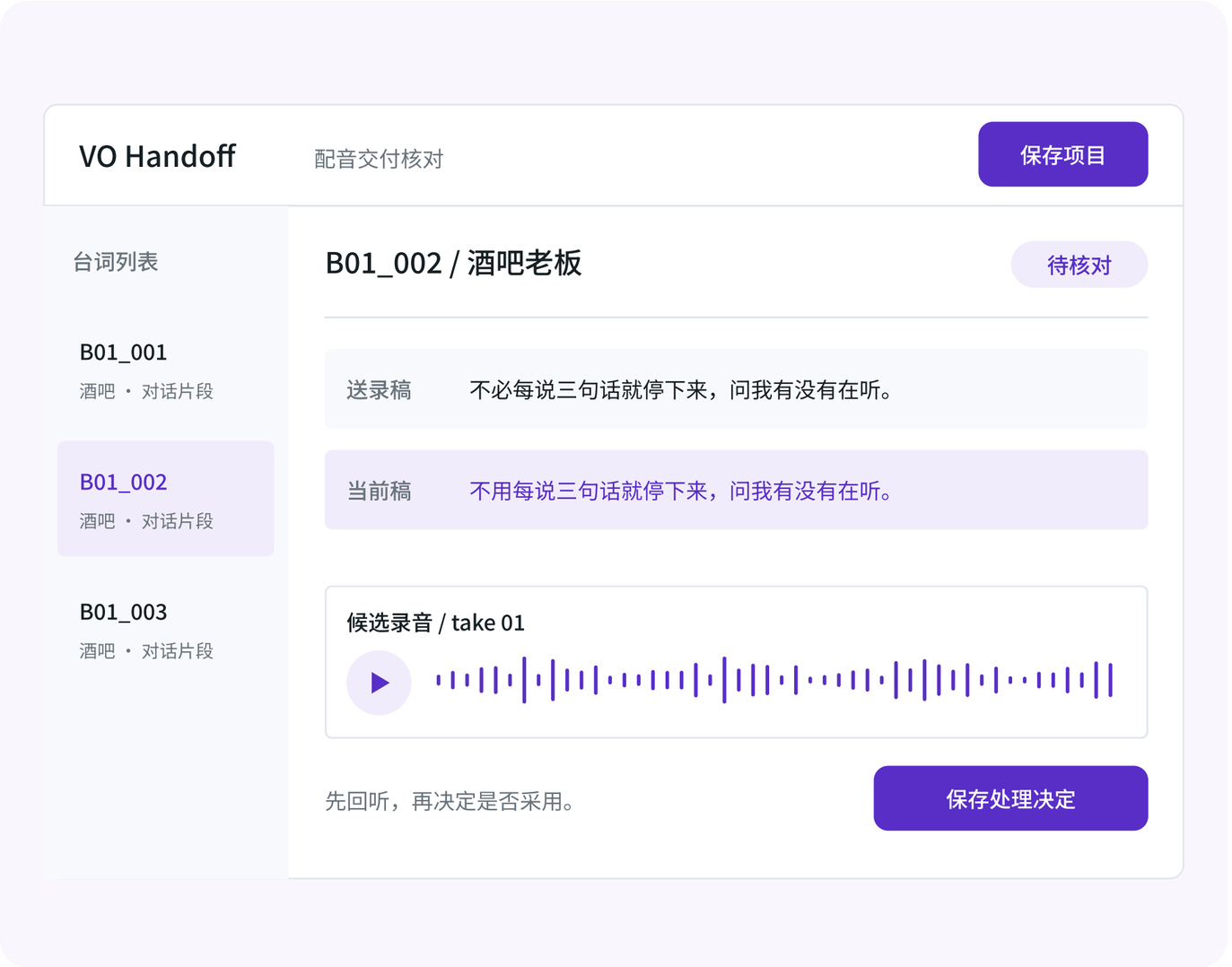
VO Handoff

PERSONAL PRODUCT / 2026

VO *Handoff*

游戏配音交付
核对工作台

把台词、录音和处理记录放在一起，
帮助接收配音的人确认：
每句台词最终交哪份声音。



问题来源与痛点

录音交回来了，
剧本却可能已经改了。

我从短片素材交接中的版本问题出发，查阅游戏配音的公开制作记录，聚焦录音交回后的核对：录的是哪一版？哪些句子要补录？最终交哪份声音？

问题依据 / 公开制作记录

Yarn Spinner ↗

录完仍会改稿，多份录音需要重新对应台词。

Twelve Minutes ↗

用表格记录已采用、缺失与需要补录的内容。

本项目

发出剧本 → 录音 → 切分 → 回交核对 → 导入游戏

设计目标

01 对上台词版本

知道录音按哪版台词录，现在改了什么。

02 留下处理原因

采用、补录或待复核，每个决定都有依据。

03 明确交付声音

让每句台词对应一份已确认采用的录音。

解决办法：对照台词与录音

把录制时的台词、最新台词和录音听写放在一起；AI 听写，系统标出差异，人工回听确认。

B01_002 / 酒吧老板

旧录音 / take 01

录制时的台词	不必每说三句话就停下来，问我有没有在听。
最新台词	不用每说三句话就停下来，问我有没有在听。
AI 录音听写	不必没说三句话就停下来……

回听录音



保存处理决定

AI 提示疑点，人来做决定。

01 / 剧本变化

不必 → 不用

最新台词已修改，需要判断这句是否要重新录制。

02 / 识别疑点

没 / 每

可能是听写错误，先回听，再判断是否真的读错。

界面重点重绘 / 示例使用已归档的本机听写；实时识别服务尚未部署。

处理流程：补录后再确认

写清补录要求，接收新录音，再回听并确认采用；每一步保留台词版本和处理理由。

01

写清为什么补录

目标：不用每说三句话就停下来……
原因：录音符合旧稿，最新台词已改。

台词依据　待补录

B01_002 / 当前稿

不用每说三句话就停下来，
问我有没有在听。

补录原因：剧本已修改

02

接收新录音

收到第 2 份录音（take 02），
同时保留 take 01，方便回查。

回交录音 / take 02



take 01 已保留在历史记录

待回听复核

03

回听后确认采用

试听、核对，再确认采用 take 02。
确认后，这句补录任务才算完成。

最终采用 / take 02

不用每说三句话就停下来，
问我有没有在听。

已确认采用 · 进入本轮交付

切换试听对象不会改变交付；确认采用后，才更新最终音频。

交付结果与设计价值

把台词版本、采用录音与处理记录一起交付，让接手者清楚哪些可用、哪些仍待处理。

本轮交付包

已采用的声音	WAV
台词与录音对应表	JSON
处理结果与待办	CSV
交付说明	TXT

B01_002 → take 02

新录音进入交付包；take 01 保留在历史中，
不会混入已采用的音频。

交接的不只是声音，
还有每一句的处理依据。

把最新台词、采用录音和处理决定关联起来，
让接手者看清可用内容、采用原因和未完事项。

版本可查

新旧台词有对应

采用明确

交付指向具体录音

待办可见

未完事项继续跟进

后续迭代 / 真实协作场景

引入实际接收者的核对任务，继续检验漏处理、
误采用风险，以及交付文件的使用体验。

Other Works

视觉叙事

商业分镜、书籍与展览视觉。



COMMERCIAL

原神 × 雀巢

联动短片的角色与产品画面。

分镜 · 静态视觉
可编辑文件交付



COMMERCIAL

百度 APP

学习频道宣传片的视觉呈现。

分镜 · 静态视觉
部分前期动效草稿

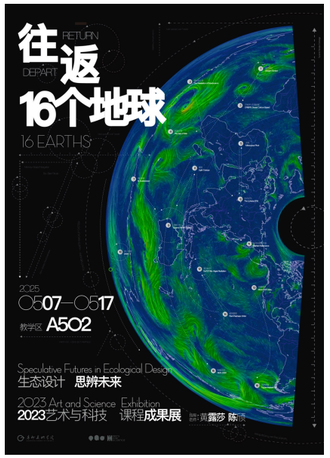


EDITORIAL

花城广州

以书籍呈现城市文旅主题。

平面视觉设计
版面表达



EXHIBITION

往返16个地球

地球主题的策展视觉。

概念策划
平面与动态设计

造型与材料

概念、形态与材质的探索。



OBJECT

六合瑞境

从建筑瑞兽提取纹样，
设计六款香器方案。

概念策划
整体视觉方向



PRODUCT

东方之护

合作新品的造型与体验探索。

概念构思 · 整体方案
视觉表达



MATERIAL

方序

以方形模数介入木表面损伤，
探索局部修复的设计方法。

参与研究与开槽方案
工具套件设计协作



FORM

共和之星

用动态海报展示
广场雕塑的造型探索。

方案构思
平面视觉制作

体验与实验

将想法带入使用情境。

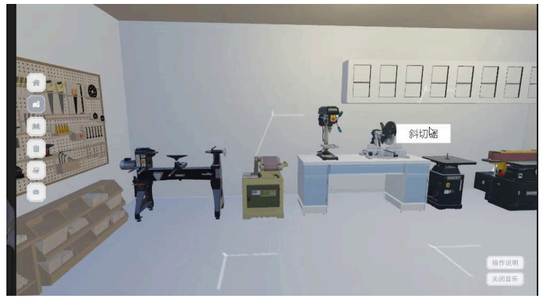


CONCEPT

同步潜行 DIVESYNC

智能面镜与伴随应用的
潜水信息概念方案。

方案构思
平面视觉表达



INTERACTION

木作虚拟实验室

用虚拟交互演示木作设备
操作与学习过程。

参与 Unity 基础交互
原型整合

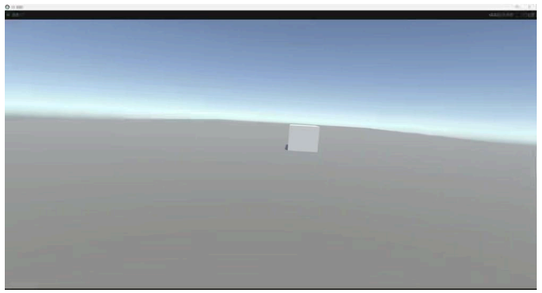


WORKSHOP

氧气否认

通过工作坊中的概念设计，
探索植物与人类的关系。

艺术概念 · 整体方案
平面表达



EXPERIMENT

VR 压迫感实验

墙体逼近情境中的
空间感受记录。

受试者引导 · 流程介绍
现场影像记录

感谢阅读。

Let's talk.

期待与你交流产品、体验与新的可能。

陈志文

AI 产品体验设计 / AI 产品经理

ZAZCAT1026@outlook.com

WeChat / CZW-1026

zazcat.com ↗