

你好，我是常宸。

目前负责《王者万象棋》的交互设计，主要接的是局外系统里那些规则多、状态多、容易说不清楚的部分，比如交易、百科、卡牌、大厅、成长反馈和活动玩法。

我比较喜欢把规则多、状态多、协作也容易打结的东西理顺。玩家要先看到什么，什么时候该知道规则，哪里需要反馈，哪里不能误导，策划、UI、开发之间又该怎么把同一件事说清楚，是我平时做得最多的事。

这几年我也在把 AI 放进自己的工作方式里：用它整理知识、拆需求、辅助写文档，也用 vibe coding 做过可运行的小工具原型。

01 工作经历 / EXPERIENCE

腾讯游戏（腾娱）

UX / Interaction Designer

2025.10 — 至今

《王者万象棋》 · 王者荣耀 IP 自走棋项目

这里很多需求不是“画一个页面”就能解决的，更多时候要把规则、入口、状态、反馈和落地边界一起说清楚。

入组后主要补位局外系统交互链路，把系统策划、UI 和开发之间的需求配合打通。团队原本更习惯承接运营需求和局内需求，我更多接住的是规则表达、页面组织、状态反馈和 UX 验收。

2026 年完成 100+ 项需求交付，覆盖交互设计、交互验收、版本跑查和缺陷跟进。结果不是某个单点页面变漂亮，而是局外系统的交互链路开始更稳定，设计也能更早参与规则和方案判断。

参与局外系统的多模块交互设计，重点处理交易、百科、卡牌、大厅、成长反馈与活动玩法里的规则表达、状态反馈和入口组织。棋手应援是其中比较典型的复杂案例，涉及组合投注模型、参与条件、结果反馈和法务风险表达。

昆仑万维

UE Designer

2021.11 — 2025.02

海外模拟经营与 SLG 项目

在模拟经营项目《Club Koala》中推进 UX 框架重构，整理设计语言、组件库、文案指南、适配规范和走查机制，减少多端、多语言、多模块带来的体验不一致。

重构 DIY 绘制系统的信息架构，把高频 / 低频功能重新分层，并设计触控与光标双模式、双指缩放、撤销回退和新手引导。

在《Dragon City Rises》SLG 项目中参与自立项到早期迭代，协助搭建信息架构和基础体验方案。

云派互联

UE Designer

2020.11 — 2021.11

欧美休闲卡牌手游

这是我转入游戏行业的关键节点，也是在游戏项目中开始独立负责体验设计的阶段。

在《Tripeaks Solitaire Garden》中负责高保真交互设计、界面流程整理和交付说明，配合 UI、特效和前端推进方案落地。

上海微盟

UI Designer

2018.11 — 2020.04

02 教育与联系 / EDUCATION & CONTACT

辽宁财贸学院 · 艺术设计学 · 2013 — 2017

one-chang.com · github.com/panic77ak · WeChat dc777755 · changchen7775@gmail.com
公众号：一杯 ice · 人人都是产品经理：CyrusChang · Tel: 18406257775

体验设计师，成分复杂。浅问深答，不妨聊聊。