



谷素军

资深交互设计师 · 11年经验 | 7年手机系统

求职意向：资深交互设计师·期望深圳

毕业学校	湖南大学	专业	工业设计
学历	本科	工作年限	11年
邮箱	196902673@qq.com	手机号码	13138878547

📁 教育&工作经历

Education&Work Experience

- 2019.08–至今

vivo OS 交互设计部

高级交互设计师

主要工作：

2023–至今 在【系统框架设计组】
主导系统分享、手写笔、控制中心、全局批注等6个模块的交互定义，负责分享、手写笔2个模块的公共设计规范撰写，规范落地后统一手机 / 折叠屏 / Pad 三端的交互规范，并推动6个模块按规范落地。

2019–2023 在【人机交互设计组】
1、作为核心成员完成 OS Pad 与折叠屏两项创新研究，基于新硬件形态与传感器提出轻捏笔身吸附传输文件、随身视频等方案，入选部门创意池，支撑 OS Pad 与折叠屏项目汇报。
2、作为核心人员带领3人团队从0开始，完成《手机单手操作舒适点击区域》、《驾驶模式研究》等项目的研究。研究结论作为体验原则支撑驾驶模式、指纹、输入法、交互池4个模块的交互设计。
3、从0制定《手机硬件外观 OS 体验问题点检框架与标准》，被采纳为公司级点检流程，支撑 X 系列、iQOO、S 系列及智能手表共4条产品线的外观体验点检。
- 2017.08–2019.07

极光大数据用户体验部

高级交互设计师

主要工作：

1、从0建立大数据产品设计规范（组件库 + 页面加载 / 异常态定义），设计交付效率提升30%以上，交付周期从15个工作日缩短到10个工作日。
2、主导 iApp 改版升级，统一公司4条产品线的设计风格与交互，打通产品间壁垒形成闭环生态，改版后 iApp 深受公司和用户好评，销售额提升20%。
- 2015.07–2017.08

华为2012实验室UCD中心

交互设计师

主要工作：

1、带领2人设计团队完成 JAD Creator 和 Devcloud（华为公有云）的设计开发工作。主要负责跟一线产品团队核对用户需求，针对用户需求进行用户场景及竞品分析。负责核心页面的原型设计，对工具所有的页面做最终检视，确保页面的上线后效果。
2、主导的公有云移动端获公司「金网络奖」及总裁级通报嘉奖；JAD 项目申请两项国际专利。
- 2011.09–2015.06

湖南大学·设计艺术学院工业设计专业·本科

🏆 个人荣誉

Personal Awards

- vivo：

2026 新一代Fold卖点功能获公司级创新贡献奖

2021–2024 年度绩效获得两次A

2022 成功申请4篇国内专利，获得个人创新奖

2020 负责的 Jovi 主页月活突破1亿200万
- 极光大数据：

2018 年度绩效 A+ · 2019年用户体验设计部绩效 S（超公司预期）
- 华为：

2017 公有云移动端获「金网络奖」和总裁级通报嘉奖 · 2017 JAD 项目两项国际专利 · 2015 优秀员工



谷素军

资深交互设计师 · 11年经验 | 7年手机系统



自我评价

Self Evaluation

自毕业后，从事于云计算、大数据行业4年，手机系统行业7年，能独立或带领团队完成产品交互设计工作。

对用户研究、交互原型设计、业内产品发展趋势有深入的了解，能结合硬件形态和技术特性，提出具有创新性的设计方案，解决用户痛点，并持续优化产品用户体验。

性格开朗，和同事相处融洽，逻辑清晰，主观能动性较强，工作积极主动。

典型项目经历

能力与时间	典型项目	个人角色与职责
vivo 系统化设计 2023.02 — 2026.09	手写笔 从0开始负责手写笔所有的交互设计工作。从产品定义-预期体验-实现功能，完整走完手写笔的设计流程。 挑战：从0开始怎么软硬件结合，从而做好一支手写笔。	角色：高级交互设计师 独立负责手写笔的全部功能的交互设计，并推动团队按期上线。
vivo 基础人因研究能力 2019.07 — 2023.01	驾驶模式人因研究 研究用户驾驶场景，界面文字的对比度、字号，图标大小和语音音量的合理区间及最佳值。 挑战：从0开始，之前没有成熟的流程，需要从这个项目建立一套成熟的人因研究流程。	角色：高级交互设计师 带领团队制定研究方法和 Demo，安排测试计划并实地跟车测试，完成数据整理与最终报告。研究结论作为体验原则，支撑驾驶模式的交互设计。
vivo 基于新硬件的创新研究 2020.03 — 2023.01	Pad OS创新研究 基于新硬件Pad做前期的创新功能发散，理清Pad和手机以及Pencil能配合做哪些具有创新性的功能。 挑战：在成熟品类中洞察未满足的需求，做出差异点，回答手机与Pad怎么配合以及吸引用户购买。	角色：高级交互设计师 主要人员参与从 0 到 1 定义 Pad OS，负责硬件信息整理与创意发散；后作为核心人员带团队定义 Pencil 核心交互。
极光大数据 复杂业务与建立规范 2017.09 — 2019.07	iApp企业版项目 IApp是移动应用数据统计工具，为用户提供移动APP运营数据，帮助力企业主、投资者实现行业分析，应用分析，竞品分析，洞察行业机会。 挑战：重新设计产品的信息架构，并保证体验优于竞品。	角色：高级交互设计师 负责产品的前期调研，梳理产品需求，根据研究结果评估之前版本的劣势，并提出改进意见。 输出产品原型，协助视觉输出视觉稿，产品上线后检视。
华为 B端设计基础 2015.07 — 2017.08	华为公有云移动端 把华为公有云的核心功能移植到移动端，完成应用开发计划，处理开发问题。 挑战：如何结合手机的自身特性，并根据用户实际使用场景。优化华为公有云体验。	角色：交互设计师 带领团队完成华为公有云手机端app的全部设计。包括用户场景分析，友商竞品分析。并根据设计点输出原型。 安排视觉和开发的工作，完成产品落地，并确保产品体验优于友商。