

陈庆泓

512574761@qq.com

136 8957 4427

工作经历

字节跳动 - Coze - 设计负责人
2024年9月 - 至今

全权负责 Coze AI 应用开发平台的设计与团队管理

- 品牌心智构建：主导 Coze 2.0 品牌升级，定义“AI 原生、专业且灵动”的视觉语言，构建全链路视觉系统，建立 AI Bot 开发平台差异化竞争壁垒。
- 产品矩阵 0→1 落地：负责扣子空间、扣子编程、扣子罗盘核心模块。针对高复杂度、高不确定性的 AI 业务，建立“排期分工+分段交付+双日设计评审”的敏捷迭代机制，确保高保真还原与如期上线。
- 设计团队建设：组建设计团队，评估校准团队人力模型，建立跨部门协作流与设计中台规范，提升设计交付产出的标准化程度。

字节跳动 - 豆包插件 - 产品设计师
2024年1月 - 2024年9月

负责豆包插件在多端（PC/Mobile/iPad）的增长与核心留存

- 多端一致性体验：主导豆包插件全端设计，通过多设备适配策略确保用户在不同物理场景下的无缝衔接，支撑业务全球化布局。
- AI 交互创新与留存转化：深挖 AI 搜索场景，通过“预览卡片、脑图总结”等创新交互手段，将 30 日留存提升至 13.28%；AI 搜索预览卡片渗透率达 60%，极大地降低了用户的信息获取成本。
- 探索 AI 内容消费闭环：通过收藏夹功能的探索与落地，实现从“搜索”到“沉淀”的体验闭环，挖掘用户长效使用价值

字节跳动 - 飞书多维表格 - 产品设计师
2022年2月 - 2024年1月

负责多维表格架构升级及大型品牌活动的设计管理

- 复杂系统架构重构：主导多维表格新框架设计，通过模块化思维解决底层逻辑层级冗余问题。在与高层的策略对齐中得到了高度认可，确保了飞书核心业务的持续扩展性。各反馈群整体反馈正向，符合设计目标
- 创意驱动增长：担任“飞书玩家大会”官网设计负责人，首屏点击率高达 32.21%（远超预期），通过动态 Emoji 等创新交互引导，用户转化效率较往届提升 12.24%，获得内部高品质口碑。
- 组织效能沉淀：建立设计评审流、OKR 管理模版及新人入职 SOP，将个人经验转化为团队资产，显著缩短了新人的业务上手周期。

腾讯 - 体验设计师/增长设计
2017年2月 - 2022年2月

负责多款公司级社区与协作工具的设计架构

- 产品孵化：主导 NOKNOK、腾讯游戏社区、波洞、QQ 动漫多款社交/社区类产品从 0 到 1 的体验架构设计，深度挖掘 Z 世代用户心智，通过体系化的社交玩法与沉淀机制，驱动社区活跃度与用户粘性提升。
- 跨部门协作：参与公司级 Oteam 设计协作工具建设，推动跨事业群的设计资源共享与标准统一。
- 增长设计分队牵头人（从 0 到 1 组建）：打破职能孤岛，牵头拉通产品组长、增长负责人及数据专家，建立常态化、协同化的增长机制。通过快速对齐实验计划、提供专业设计决策，解决了跨部门信息不对等问题，显著缩短了实验迭代周期，实现设计与商业目标的深度耦合。
- 设计团队建设：团队初试面试官与新人导师。负责交互人才的选拔、入职带教与专业成长指导。

教育背景

南京师范大学（211）
2010年9月 - 2014年6月

艺术设计本科

核心技能

AI 原生设计与复杂架构
团队建设与人才梯队

全链路 C 端体验专家
B 端复杂系统架构
增长设计