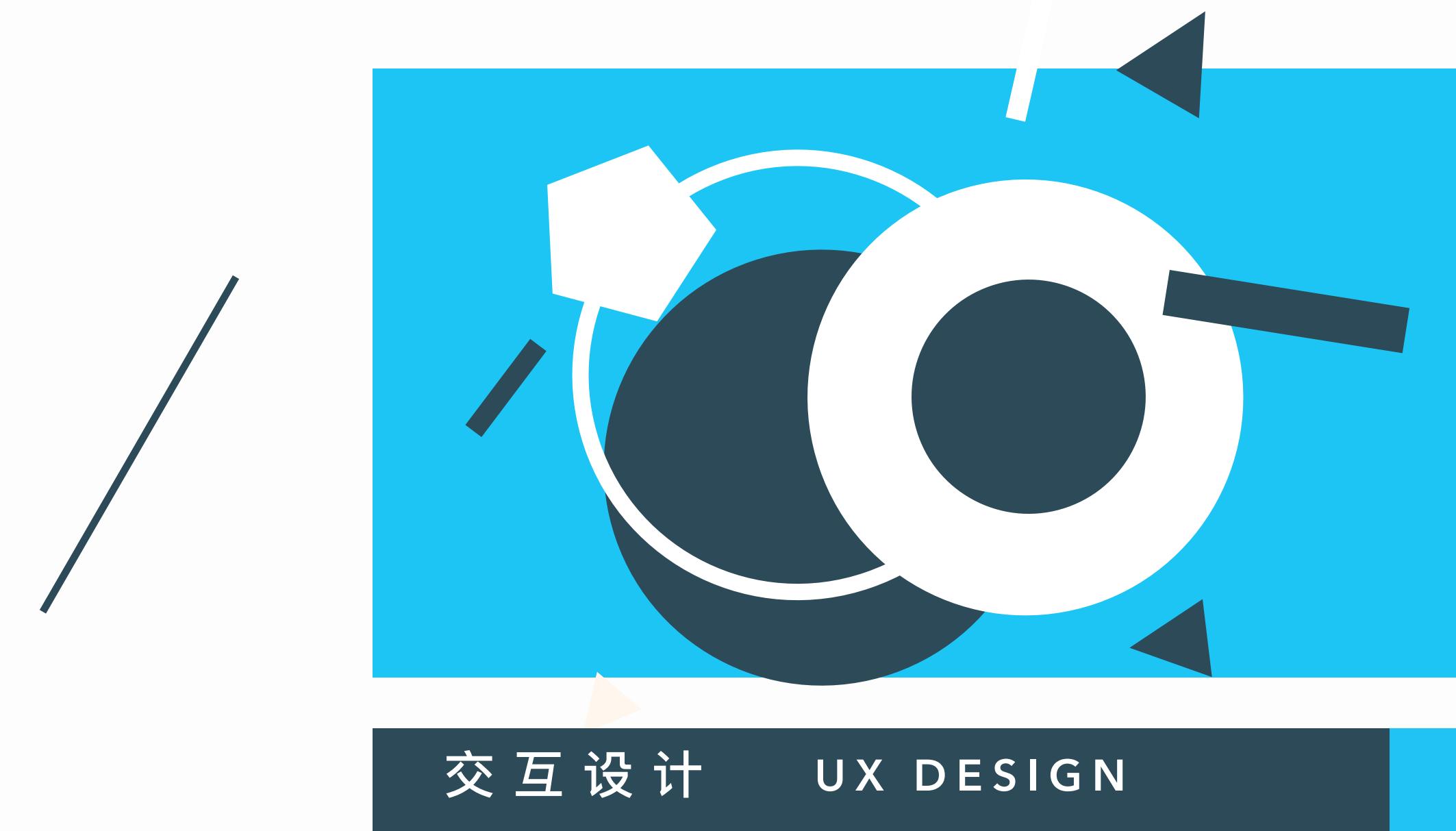


李紫嫣
PORTFOLIO
作品集



✉ LZYBIASIA@gmail.com

📞 180-7928-9321

Behance behance.net/BIASIA

关于我

ABOUT ME

项目

PROJECTS

一笔 UI/UX | iOS

- 一 / 项目动机
- 二 / 用户调研
- 三 / 体验设计
- 四 / 视觉设计
- 五 / 界面展示
- 六 / 回顾与反思

Snaptube 交互动效设计 UX | Android

- 一 / 前期调查
- 二 / 交互原则
- 三 / 组件动效
- 四 / 组件库搭建
- 五 / 体会与思考

2018 Unique Hack-day 黑客马拉松 活动设计

华中大国际交流日 UI | 微信小程序

其它

OTHERS

一 / 界面设计

二 / 网页设计

三 / 动效设计

四 / 平面设计

CONTENTS

目 录

A B O U T M E

关于我

实习经历 INTERSHIP

腾讯 ISUX · 交互设计

2019/06 - present

PCG/ISUX用户体验设计部/社交增值设计中心

- 参与公共项目：PCG社平线内活水平台，负责前后台交互与视觉的完整设计，与开发协同确保设计实现。
- 支持QQ增值业务的交互&视觉需求，包括支付浮层PC端的改版、移动端的整合，以及会员特权相关的交互设计。

大宇无限 · 设计

2018/07-08

参与 Snaptube 的相关设计（用户数 40,000,000+）

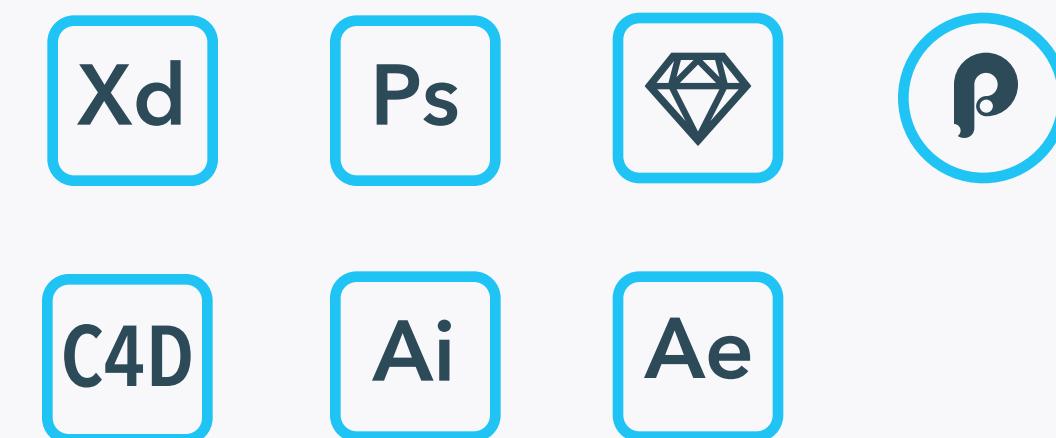
- 为组件级交互动效制定统一规范，并设计具体动效的交互原型
- 通过设计评审，与工程师沟通、比较动效的实际实现方案
- 参与搭建 Snaptube UI kit

相关技能 SKILLS

设计

交互设计	用户调研
原型制作	网页设计
平面排版	界面设计
3D 渲染	组件库搭建

工具



教育背景 EDUCATION

华中科技大学

计算机科学与技术专业（本科）

2016-2020

获奖经历 AWARDS

CCCC 移动应用创新赛 二等奖

浙江大学 & Apple | 国际 | 2018

项目经历 PROJECT

一笔 / iOS

- 通过智能预测，帮助年轻人简单快捷记账
- 负责视觉设计、交互设计及动效设计
- 获「中国高校计算机大赛-移动应用创新赛」二等奖

2018/05-09

2018 Unique Hackday / 活动设计

- 面向全国高校的黑客马拉松比赛
- 作为设计负责人，进行活动主视觉及延伸设计
- 举办成功，参赛人数150+

2018/03-05

摩卡相机 / Android

- 创意拼图相机，支持双人协作
- 负责视觉与交互设计
- 已上线百度应用商店、豌豆荚等7个平台

2017/11

校内组织 ORGANIZATION

联创团队 设计组组长

华科三大创新团队之一 | 2018-2019

华科计算机辩论队 队长

「柠檬杯」主办方 | 2017-2018



2018/05/09

iOS

ONE BILL 一笔

担任角色
UI/UX 设计师

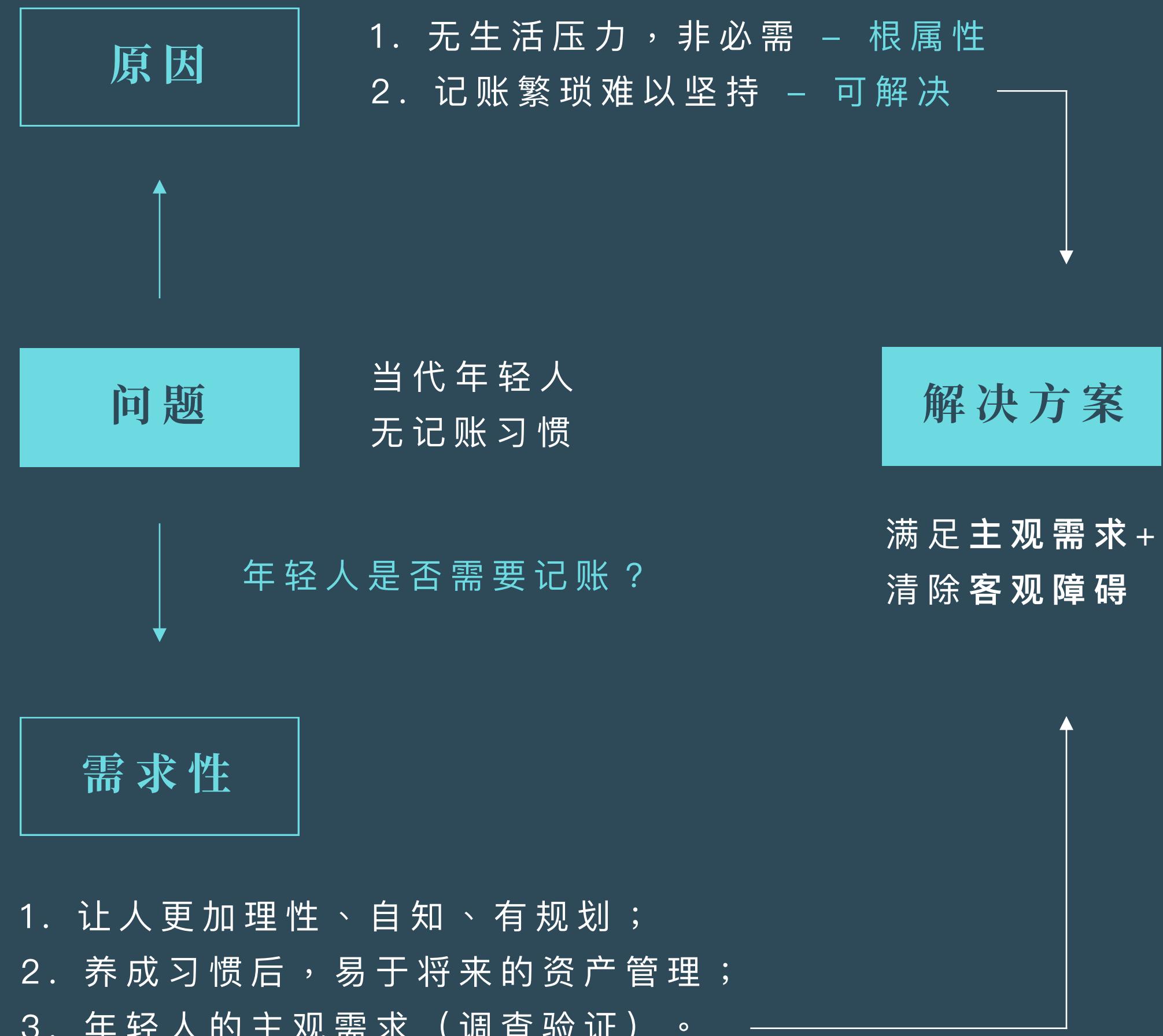
项目概述
一笔是 iOS 端的记账效率工具，
通过智能预测来加速记账并降低坚
持成本。获 CCCC 移动应用创新
赛二等奖。

项目初衷

MOTIVATION

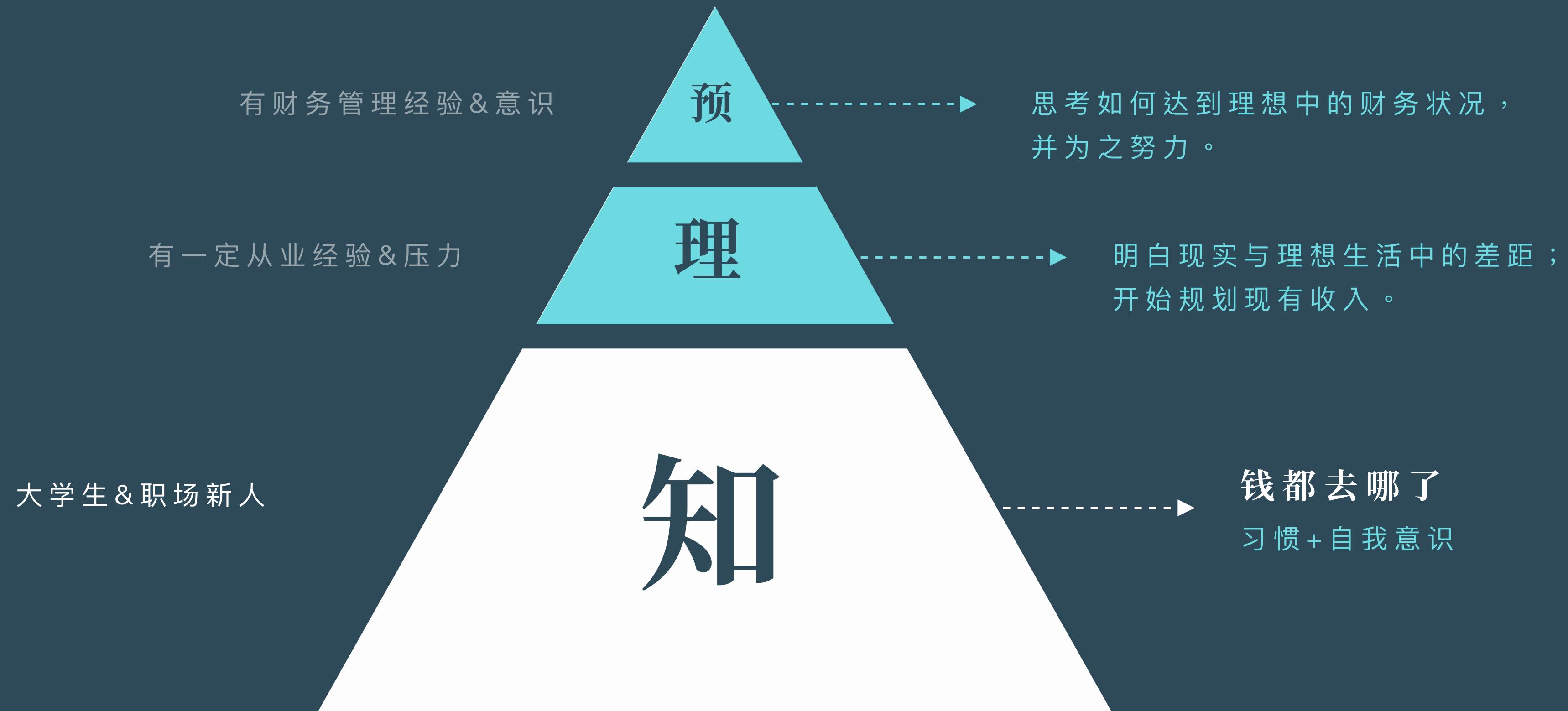
记账，一个再常见不过的需求；应用市场里也不乏专业性强、功能强大的记账应用。

但并不是所有人都追求记账中的「大而全」，尤其是在快消费节奏的现在，许多年轻人已经丢失甚至从未有过记账的习惯——他们需要的是「小而精」，以更轻松便捷地养成记账习惯。



/ 记账三境界 /

我们关注年轻人需要的「第一层境界」
希望能帮助他们养成习惯、增强支出的自我意识



项目调研

基于以上初步想法，我们需要「验证主观需求」与「了解客观障碍」，并由此产出解决方案。

我们选择问卷调查的形式来进行这一步骤；问卷主要涵盖三个方面（见右），并对样本进行「年龄 / 稳定收入年数」与「消费管理意识」两个维度的区分。

How

用户了解账目的主要方式？

- Q: 主动记账吗？
- Q: 支付宝 / 微信账单的使用频率？
- Q: 觉得目前方式能满足消费管理需求吗？

What

用户对记账的需求点是什么？

- Q: 入不敷出的频率？
- Q: 现在对收支的态度？
- Q: （有记账习惯的）记账方式？
- Q: （非移动设备记账的）不用的原因？

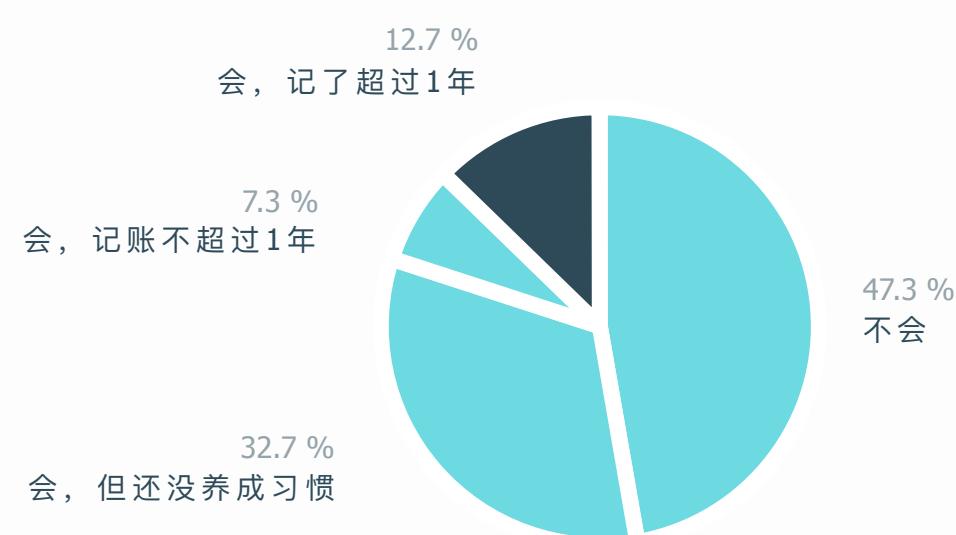
Why

为何用户无法坚持记账？

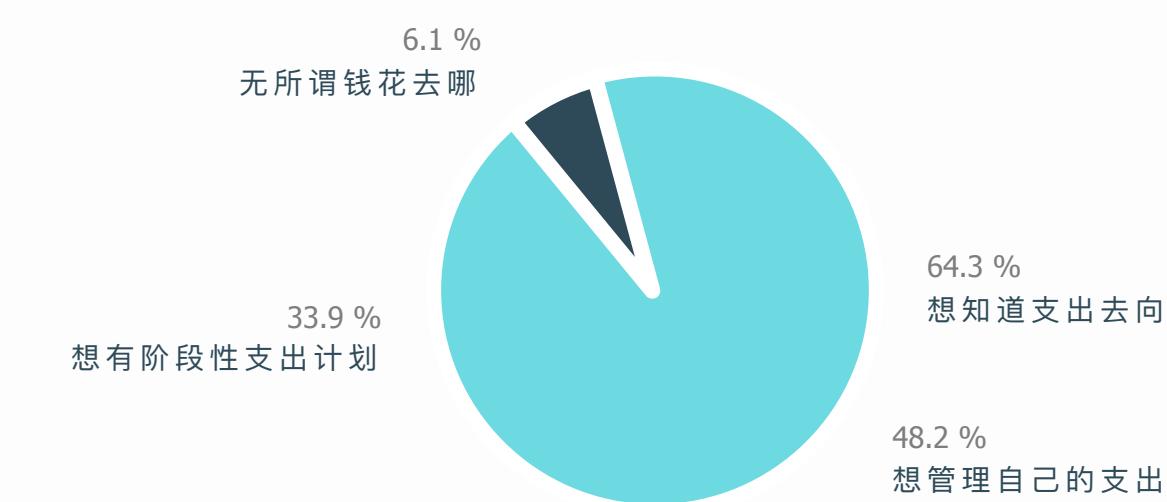
- Q: （尝试过记账的）失败原因？
- Q: 觉得怎样的功能最能帮助记账？
- Q: 倾向的记账应用功能完全程度？

回收了大概100份问卷，样本集中在16-22岁的学生/职场新人群体。问卷结果分析后，发现情况与我们最开始的猜想类似：

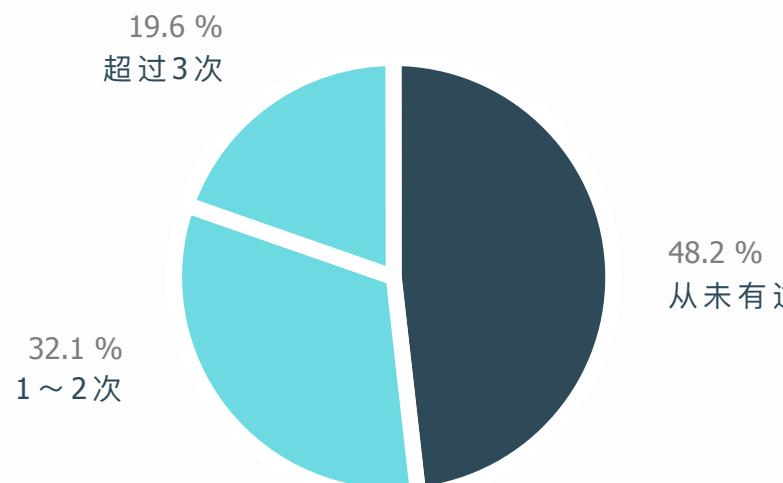
大部分没有记账习惯 / 87.3%



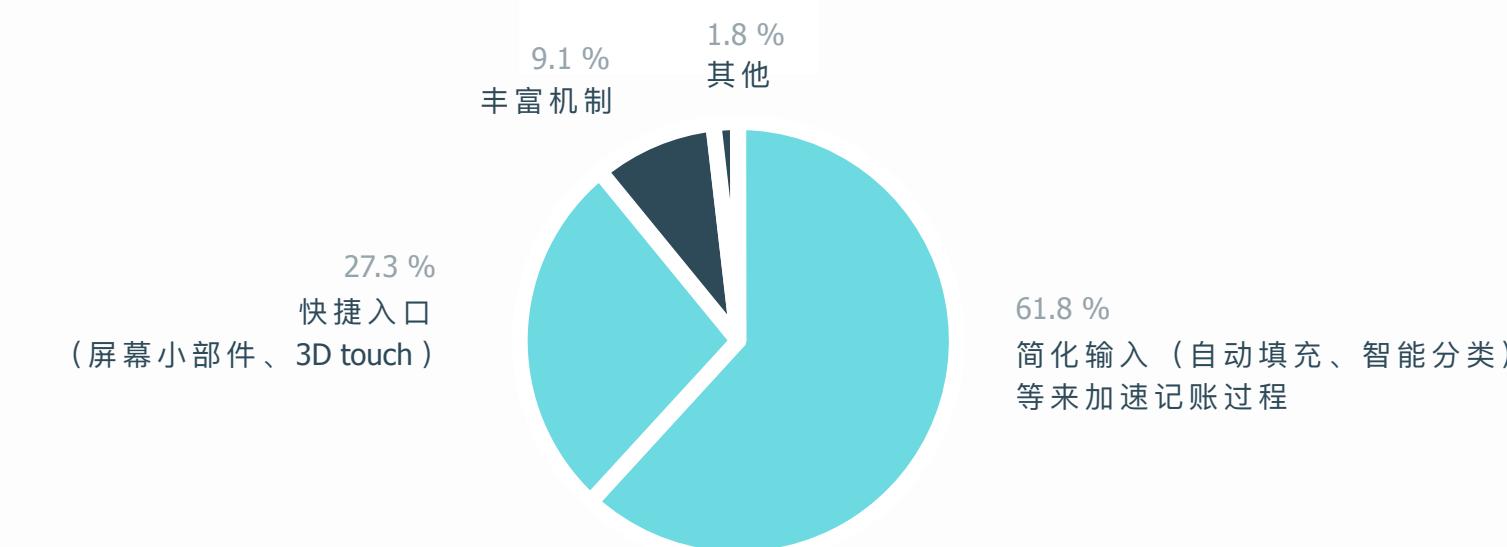
希望对支出有了解和简单管理 / 93.9%



超过一半曾经入不敷出 / 52.8%



倾向于简化与快捷 / 89.1%



由问卷结果，整理出我们的目标用户和产品定位：



年龄：16-30

工作年数：少于5年

主观需求 /

想知道钱的大概去向
想简单管理自己的收支



产品定位

轻量、快速 /

加速记账过程
增加快捷入口
仅保留必需功能

客观障碍 /

难以长期坚持
被动账单无法满足需求

满足基础需求
帮助习惯养成

成长型 /

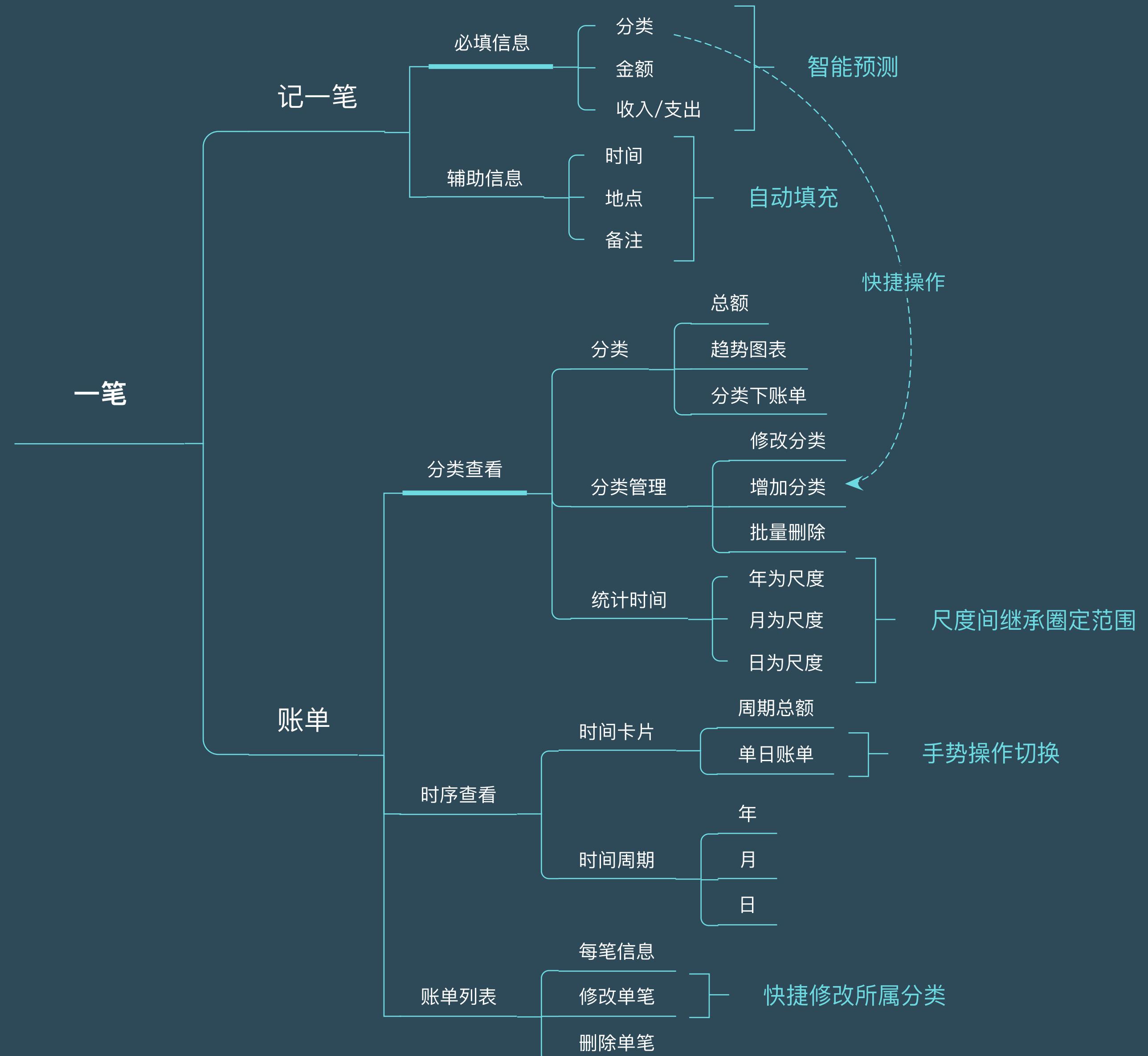
智能预测，学习用户行为
成为量身打造的记账帮手
越用越好用，降低坚持成本

EXPERIENCE 体验设计

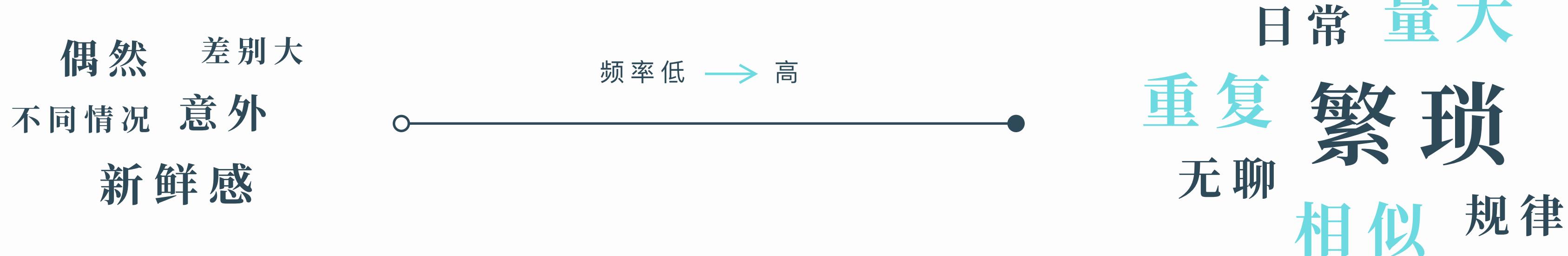
经调研确定方向后，我们从功能架构、记账流程、操作方式三种粒度，由广及细地进行体验设计。

一 / 功能上，保持轻量

不同于「增加特色功能」，一笔重在对记账入门的基本功能模块进行流程优化，在此融入特色，使其易于上手。



二 / 流程上，易于坚持

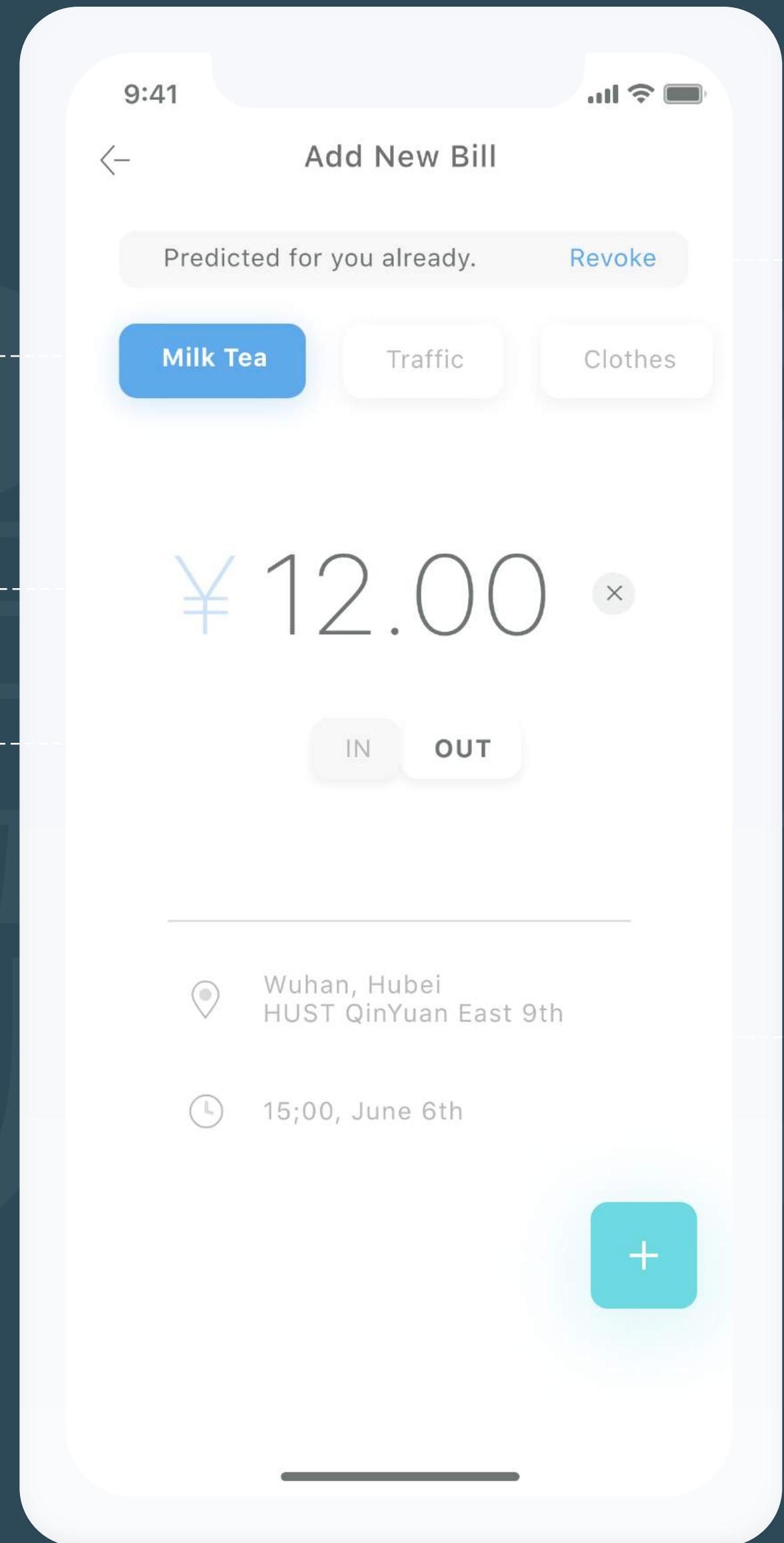


我们考虑从智能、自动化的角度来减少用户的坚持成本，因此先将账目——用户记录的主体——以频率为轴进行示意，分析其两端代表特征。（见上）

频率高的账目，多重复性强且繁琐，是阻挠记账的主要部分。于是我们想到，可以分析记账记录，找出这些“**重复情境**”与对应的内容，对用户的日常重复账目进行智能预测，让用户避开在重复的时段重复地输入类似的金额、类型与备注。

这种策略也可以使一笔成为一款“成长型”工具，用户使用得越多，记账习惯的信息采集就越准确，日常记账也就更加得心应手，降低了坚持的成本。





智能预测

分析记账记录, 对应情境内容
加速日常记账

预测提示

一键撤销
数据缺乏时仍不妨碍

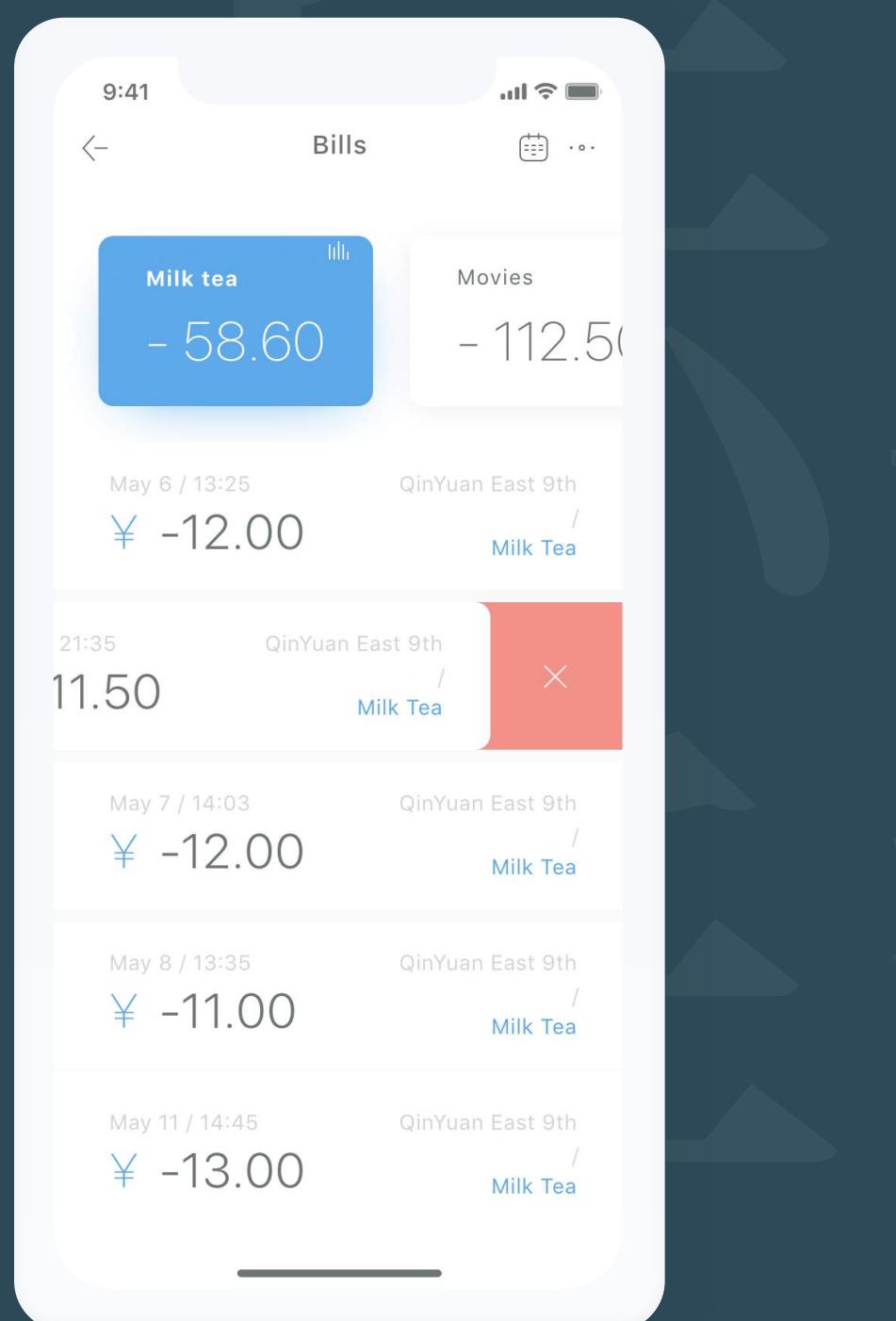
自动填充

若信息采集错误
随时更改

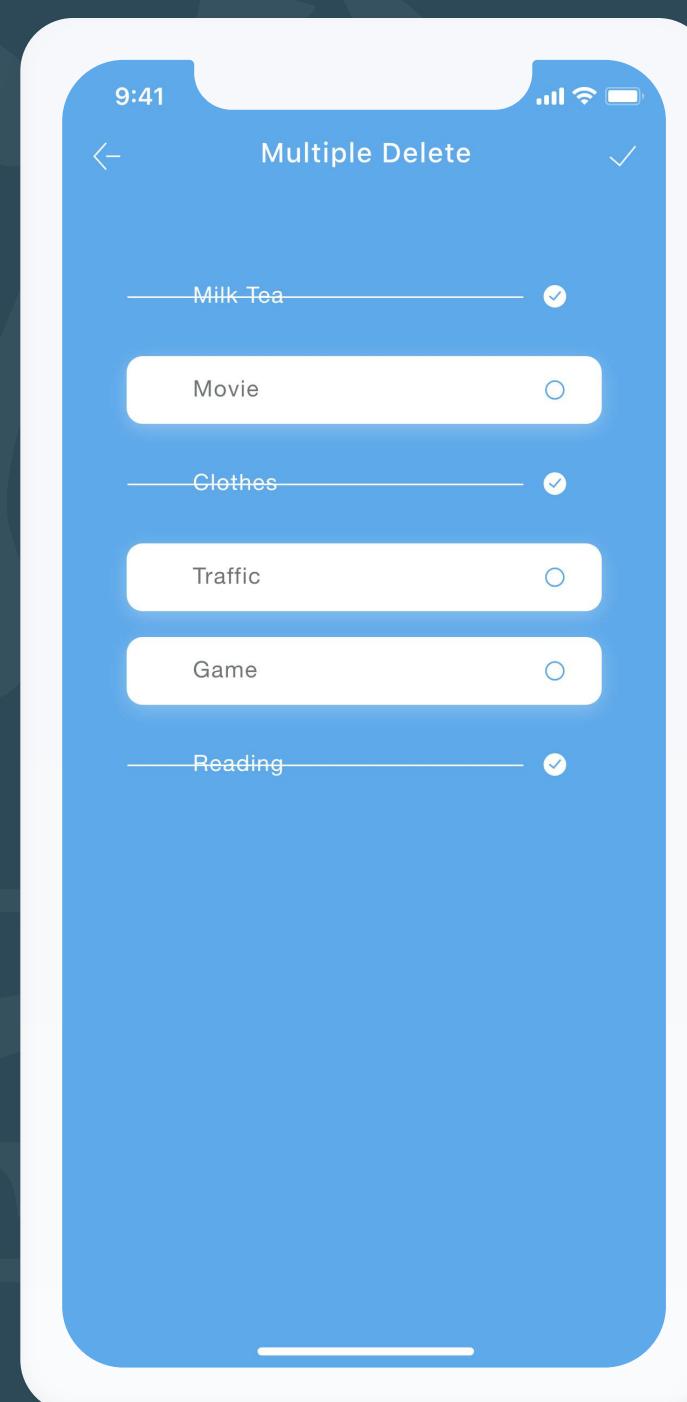
标准手势

Human Interface Guideline-iOS

中规定的手势惯例



左滑删除



拖动排序

三 / 操作上，手势加速

为了保持轻快的特性，我们在一笔中加入了手势操作；为保证其中的手势操作不会让用户困扰，我们提供：

- 对 iOS 标准手势的支持
- 遵循物理规律的UI暗示
- 初次使用时的引导页

我们计划在后续更新时支持 3D Touch 和 Widget 部件，以此来减少进入 app 的操作成本。

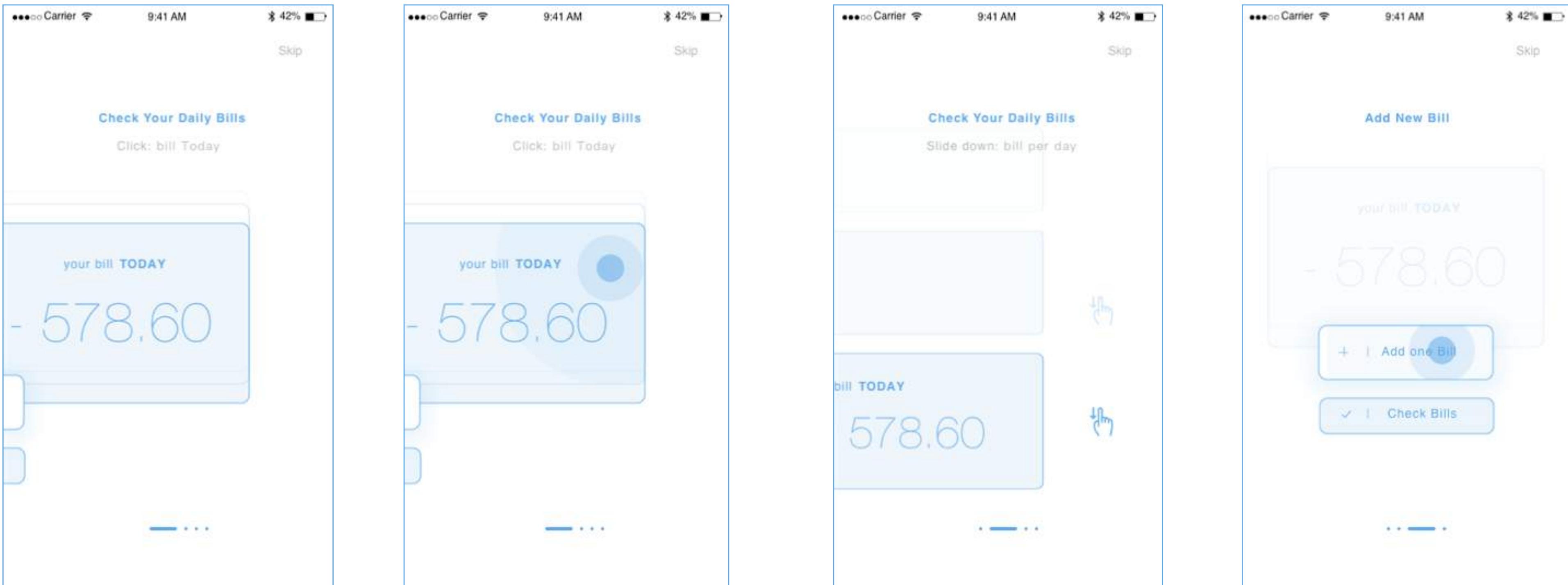
界面暗示

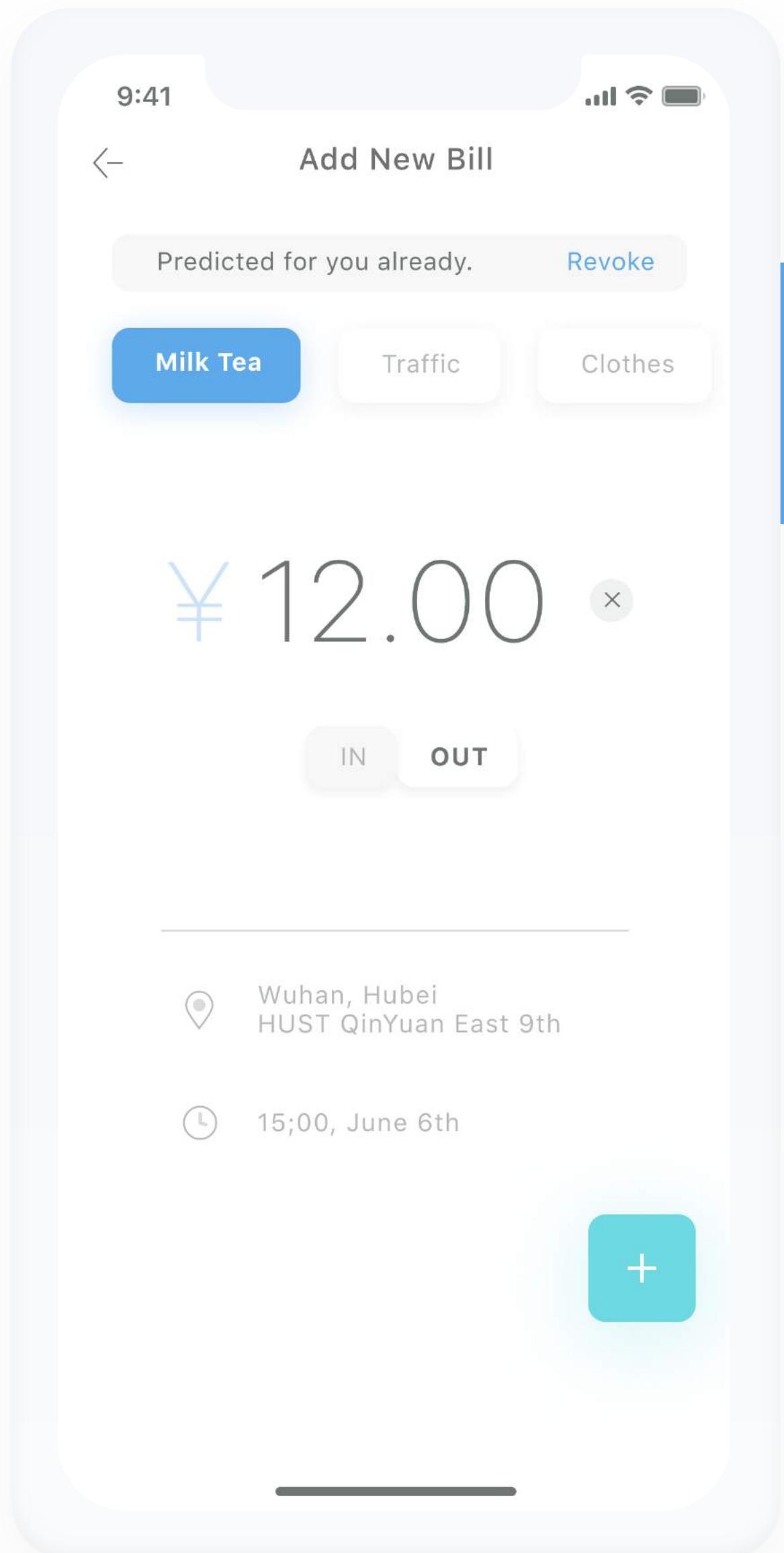
在组件样式与手势间建立联系



引导页

在用户初次打开一笔时，进行简单操作引导





VISUAL
视觉设计

一 / 配色方案

一笔使用清新的湖青色与冷静的蓝色作为主色调，以搭建纯净且清爽的界面。

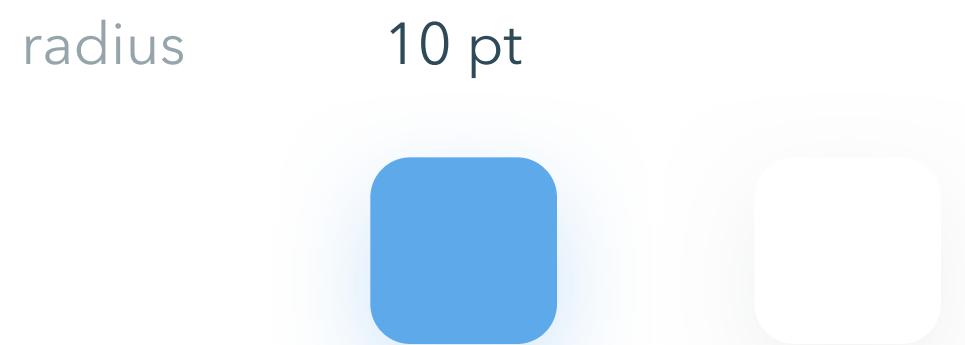
同时，用纯度极低的偏青深灰代替黑色作为界面的深色部分，使视觉更加轻盈，营造轻松、快捷的用户体验。

Num1	SF Pro Display	Thin, 64pt
Num2	SF Pro Display	Thin, 48pt
Num3	SF Pro Display	Thin, 36pt
CmdE	SF Pro Display	Semibold, 20pt
Cmd	SF Pro Display	Regular, 20pt
Title	SF Pro Text	Medium, 17pt
BodyE	SF Pro Text	Bold, 14pt
Body	SF Pro Text	Regular, 14pt

二 / 字体方案

基于 Human Interface Guidelines，使用 iOS 系统字体 San Francisco (SF)。

一笔的字体方案与普通应用相比，具有更多的数字项。我选择大字号与细体结合，在突出数字的同时避免失衡。



shadow 30% \ 10% \
x: 0 x: 0
y: a y: a
b: 2a b: 4a

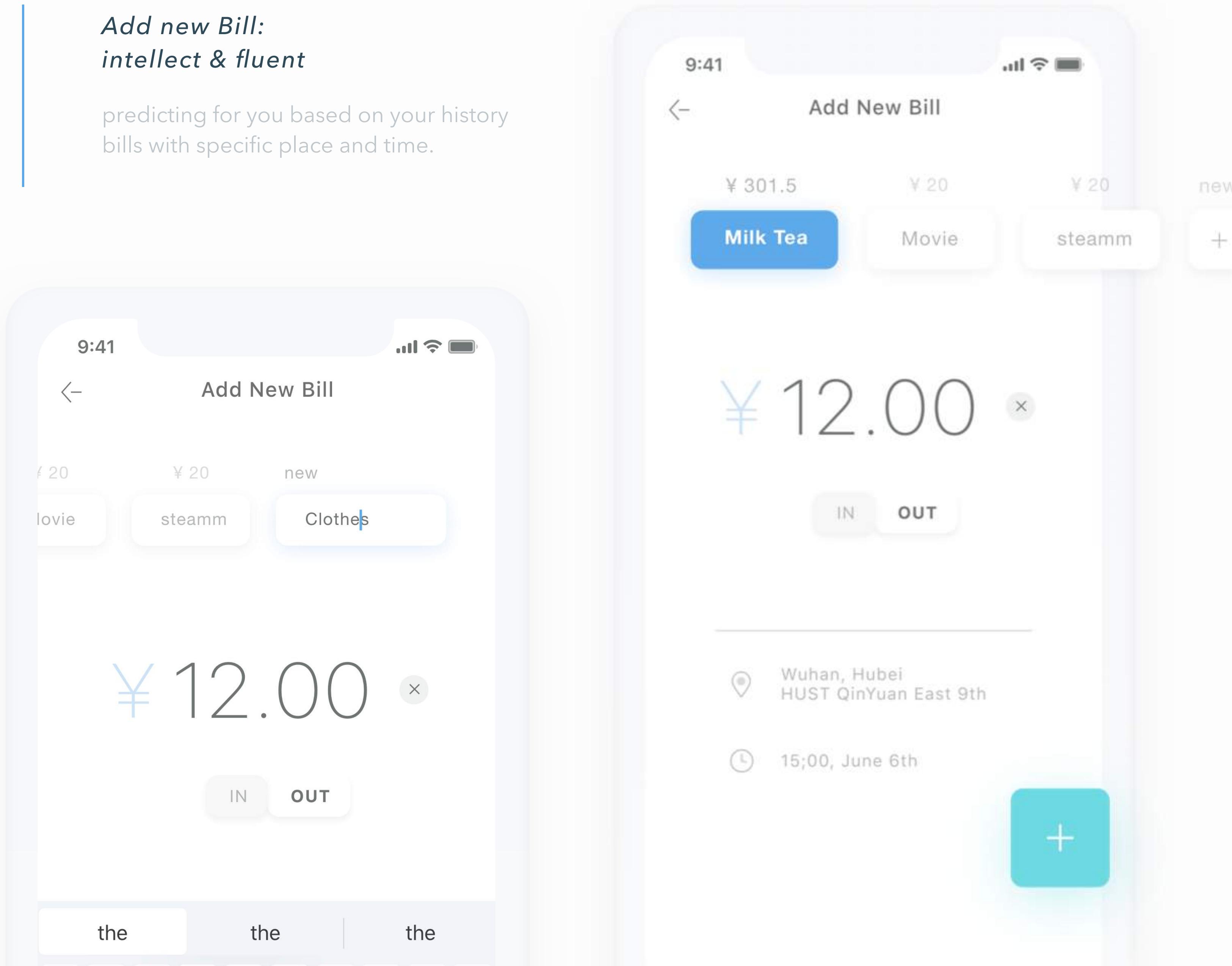
caption					
action					...

三 / 图标与样式

一笔中的图标分为两种：

- 操作性：可点击，仅描边
- 辅助性：不可点击，浅色描边与少量填充

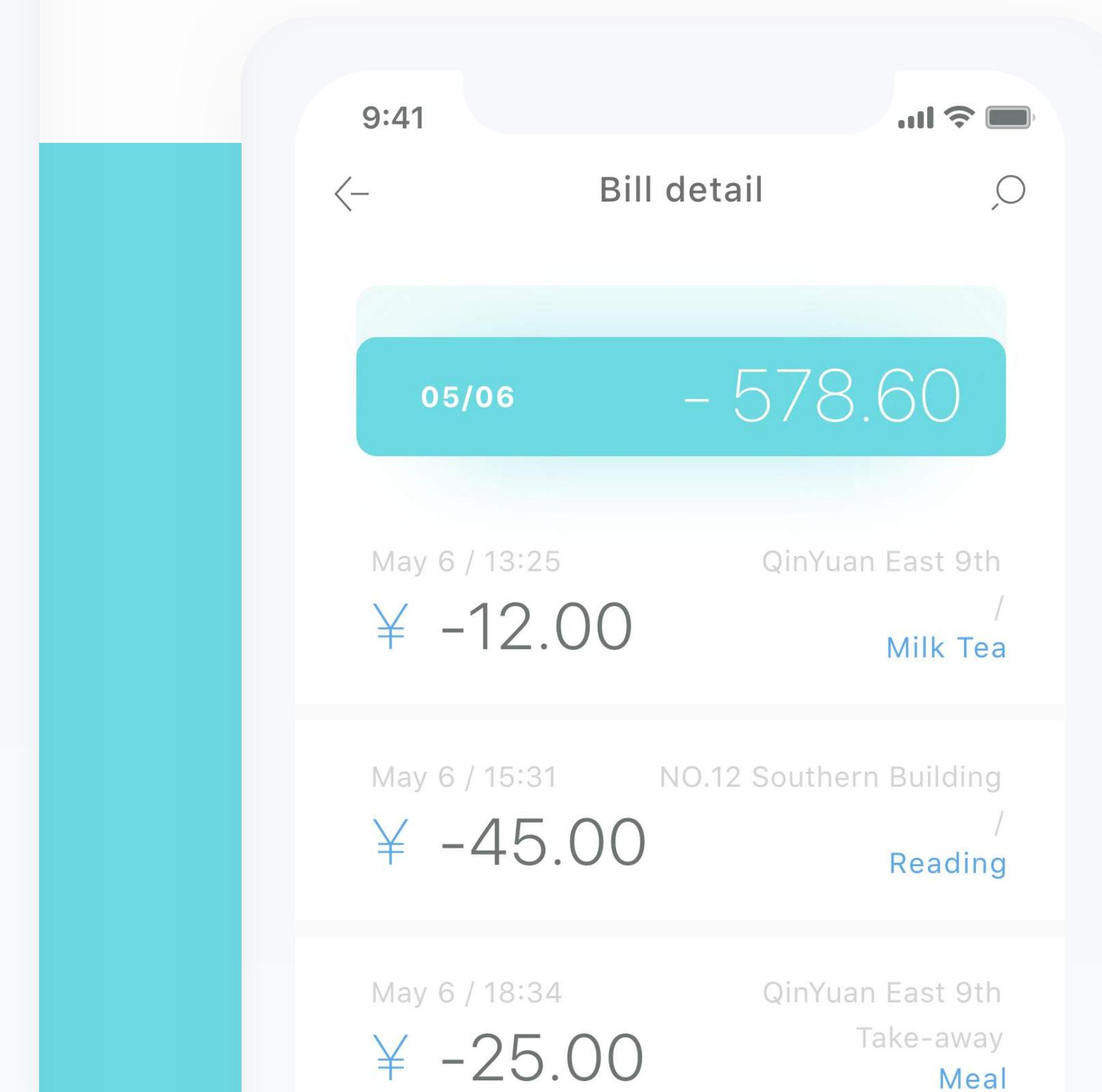
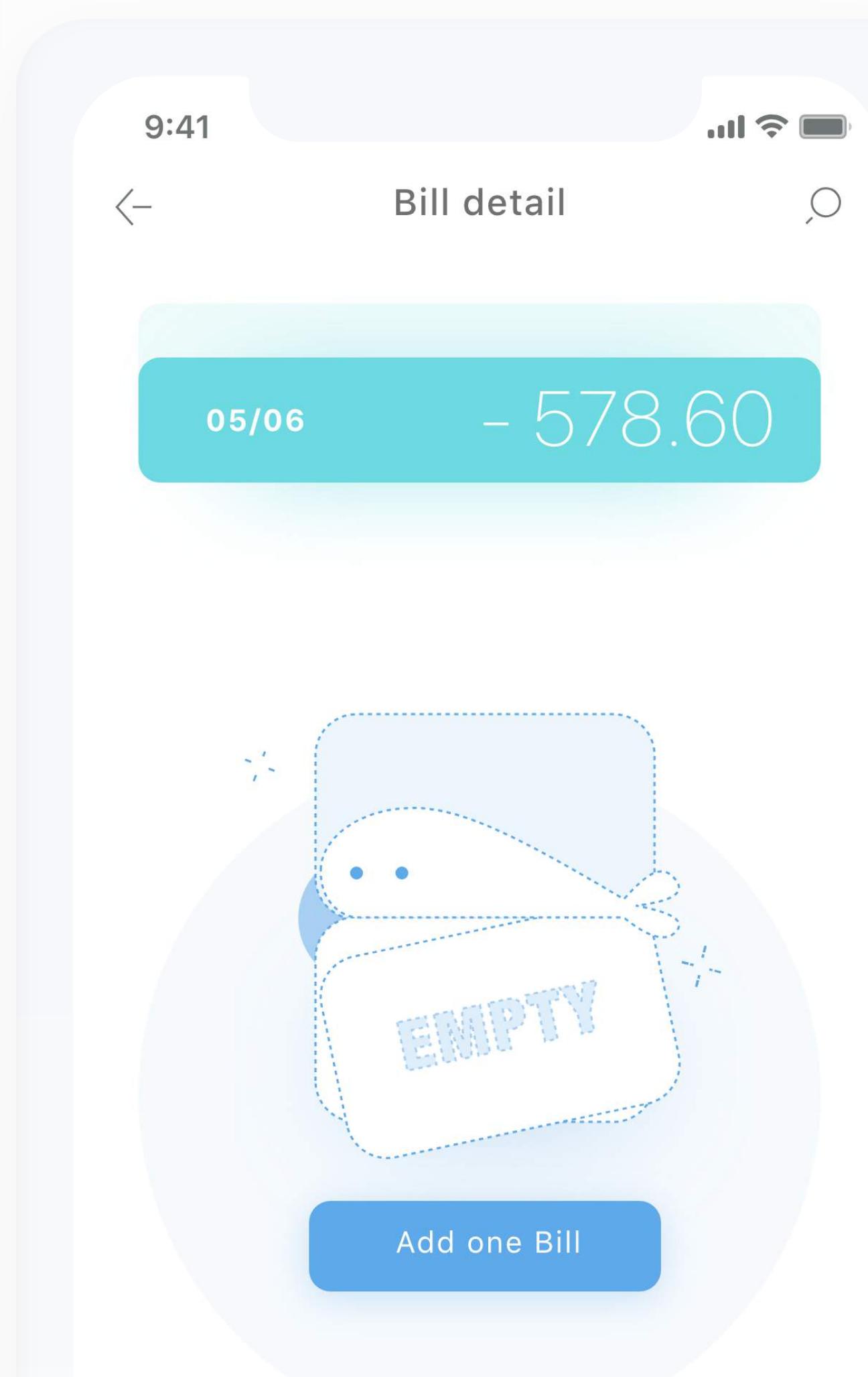
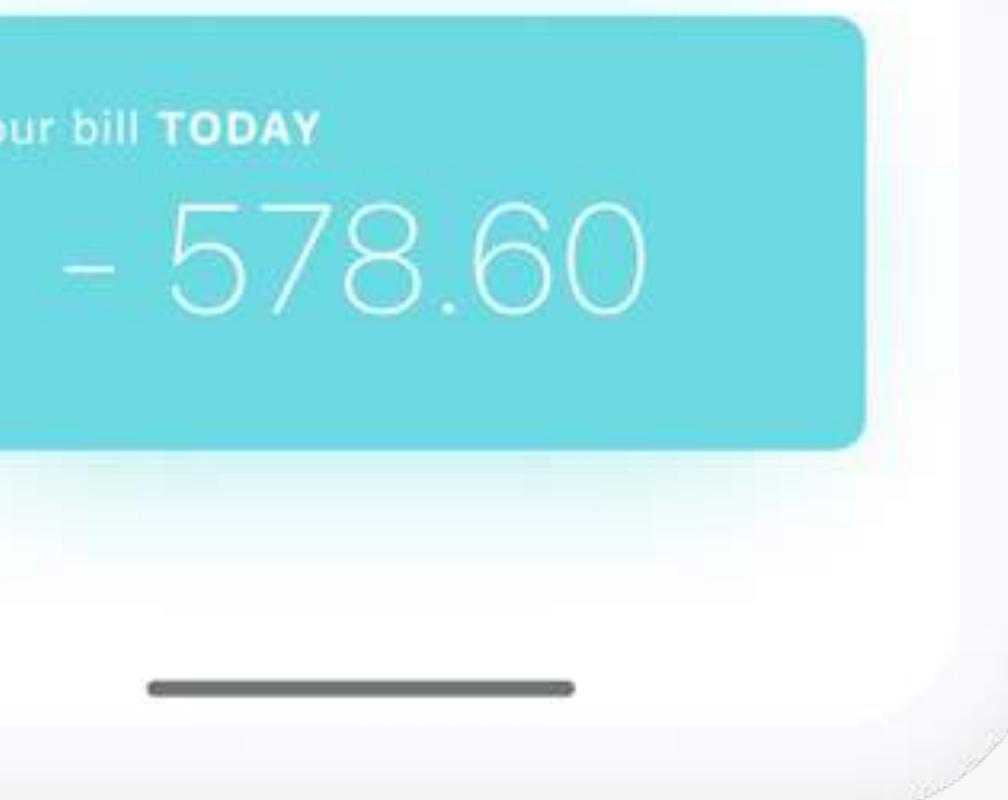
一笔以卡片为基本组件形式，样式以10 pt的圆角与低透明度的弥散阴影为基础，由此使所有界面较为一致地保持通透的呼吸感——毕竟，长期记账确实是一件有些耗费心力的事。



June, 17th

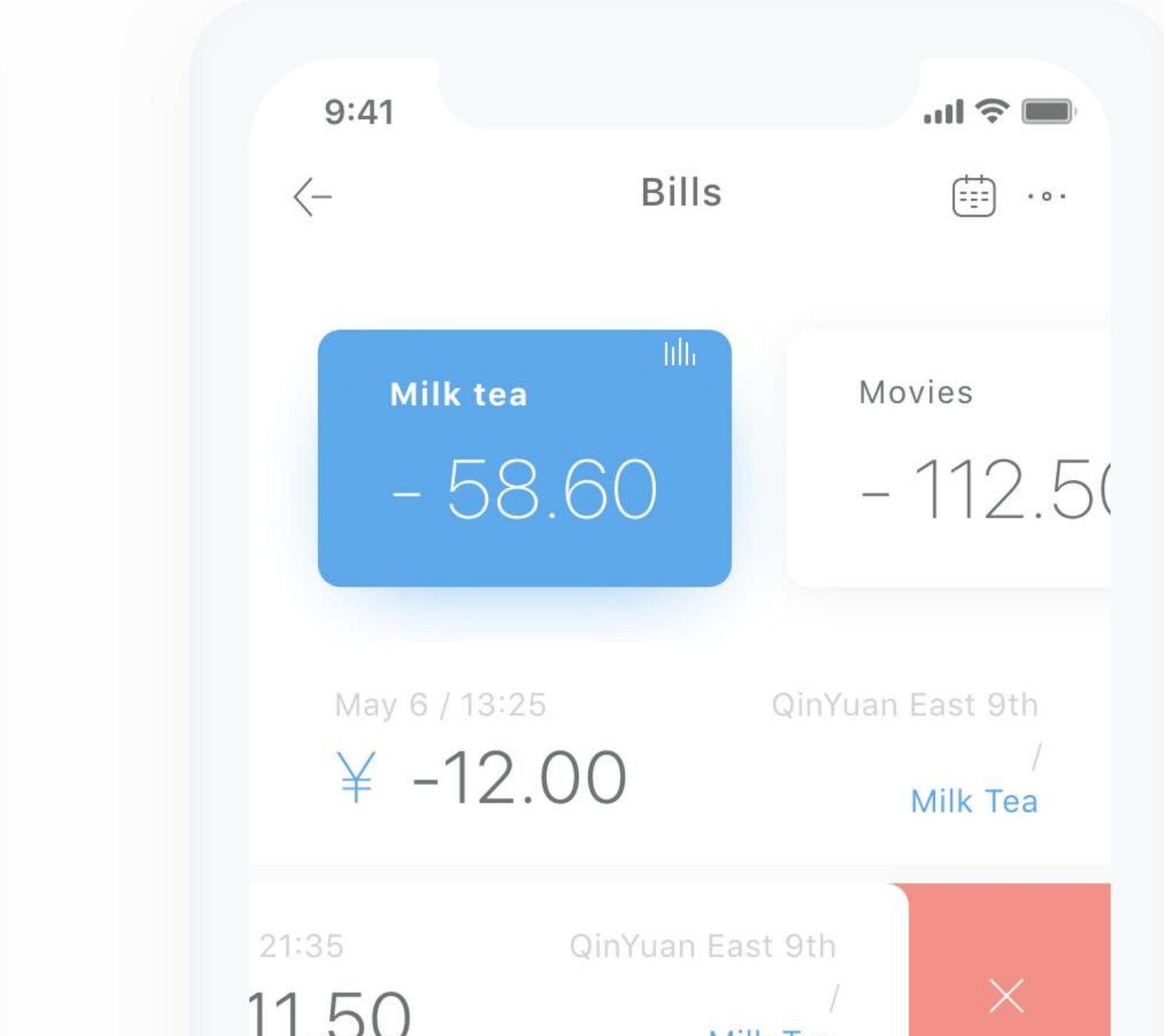
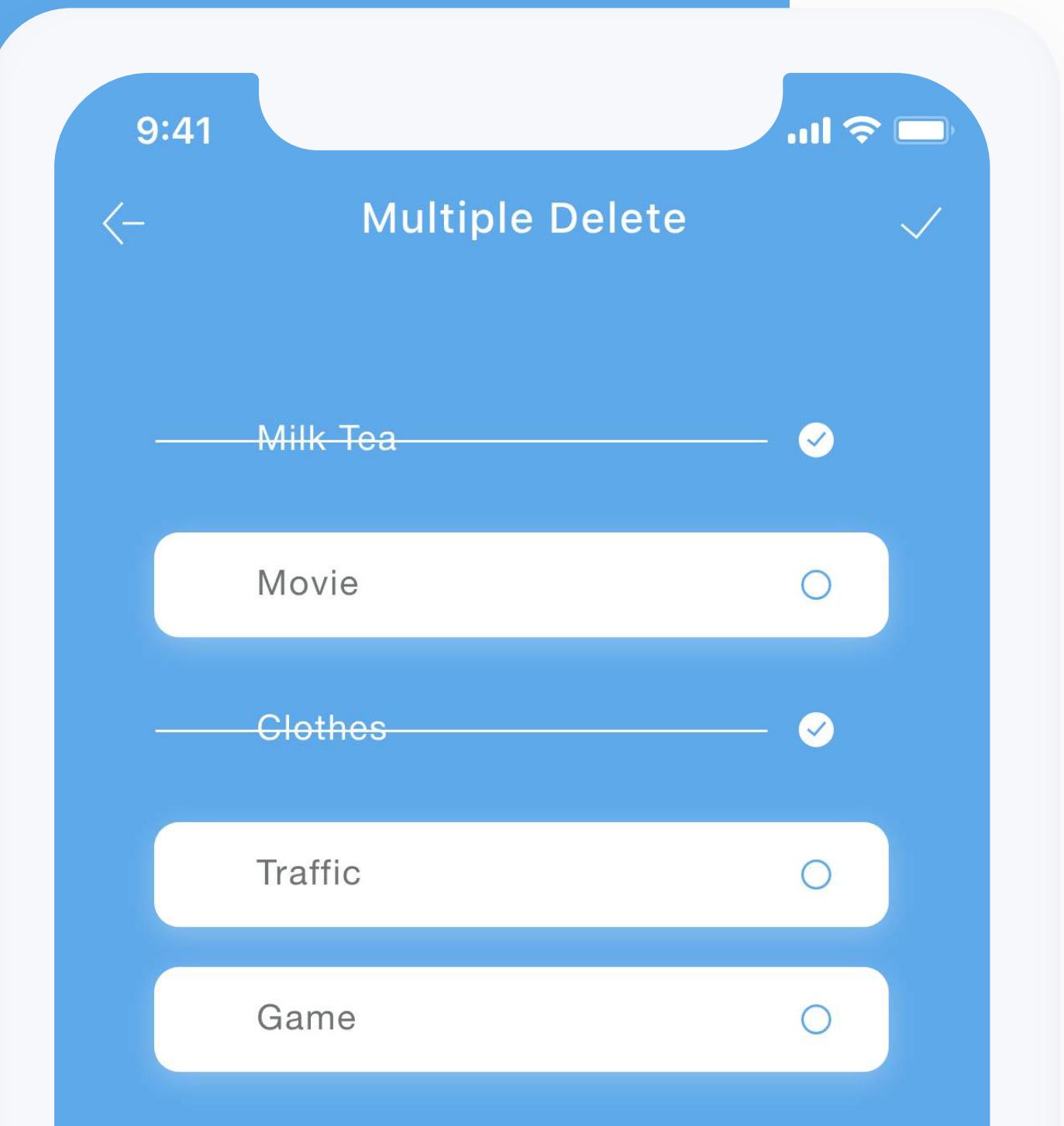
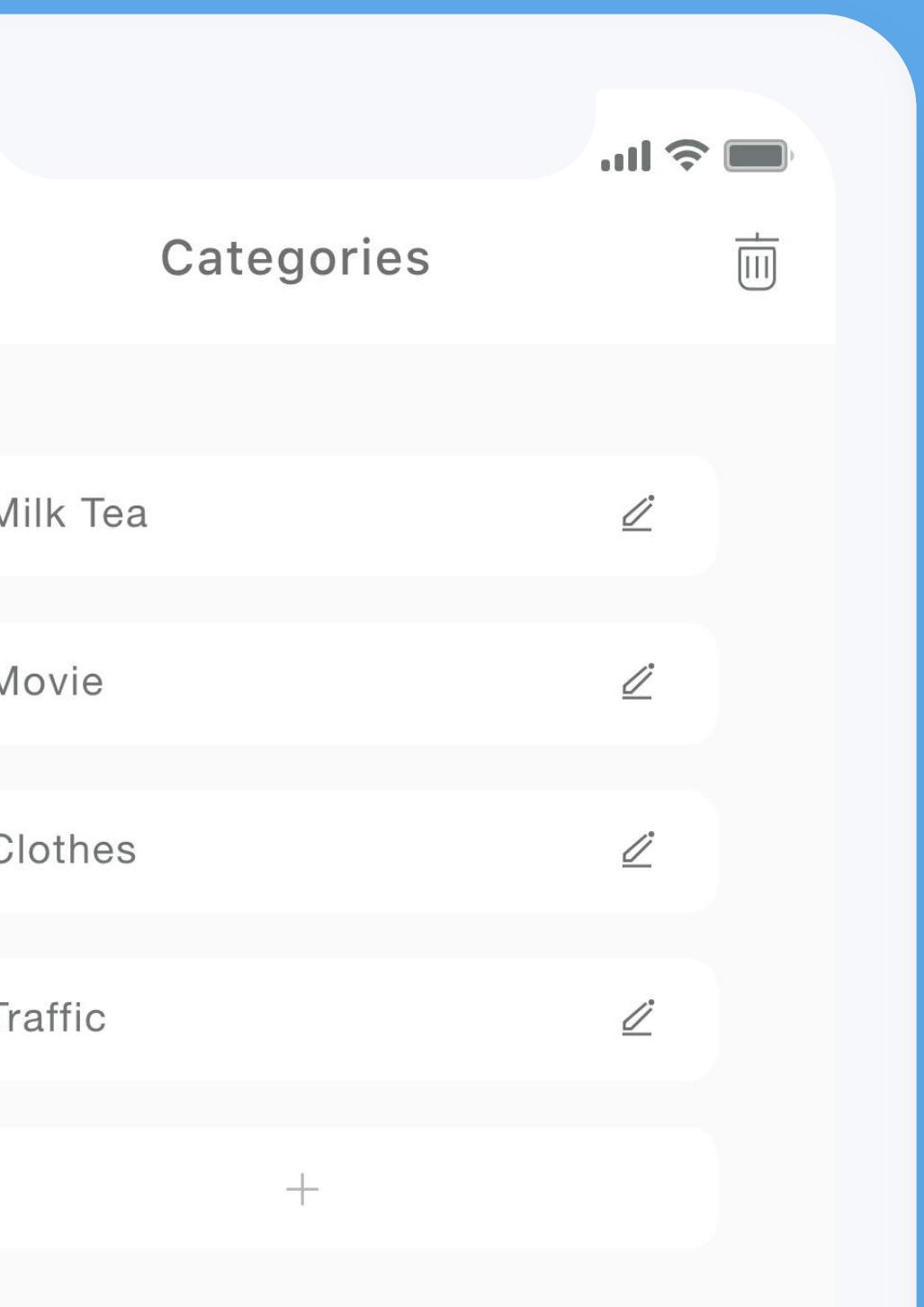
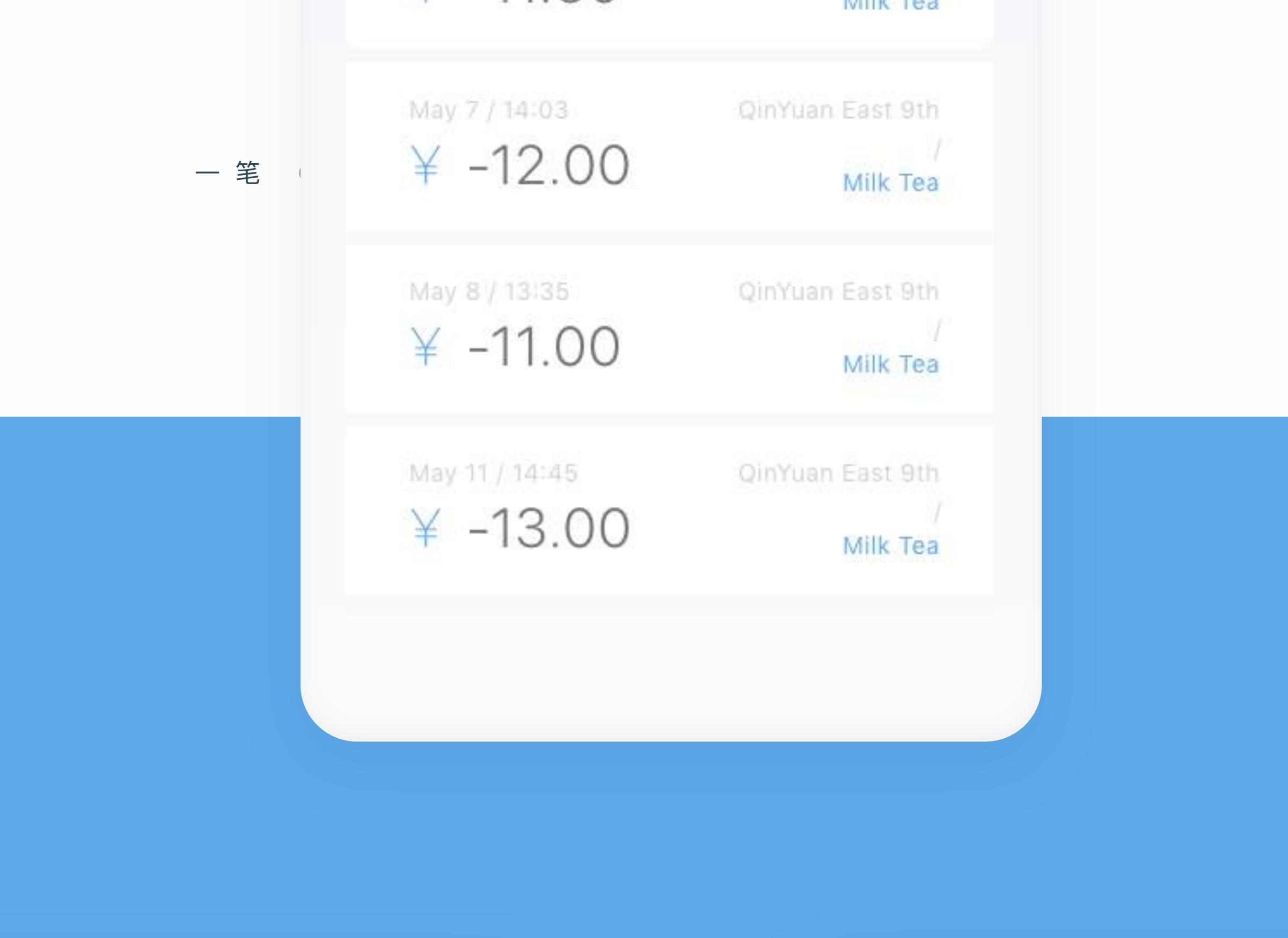
- 312.50

/ 界面展示



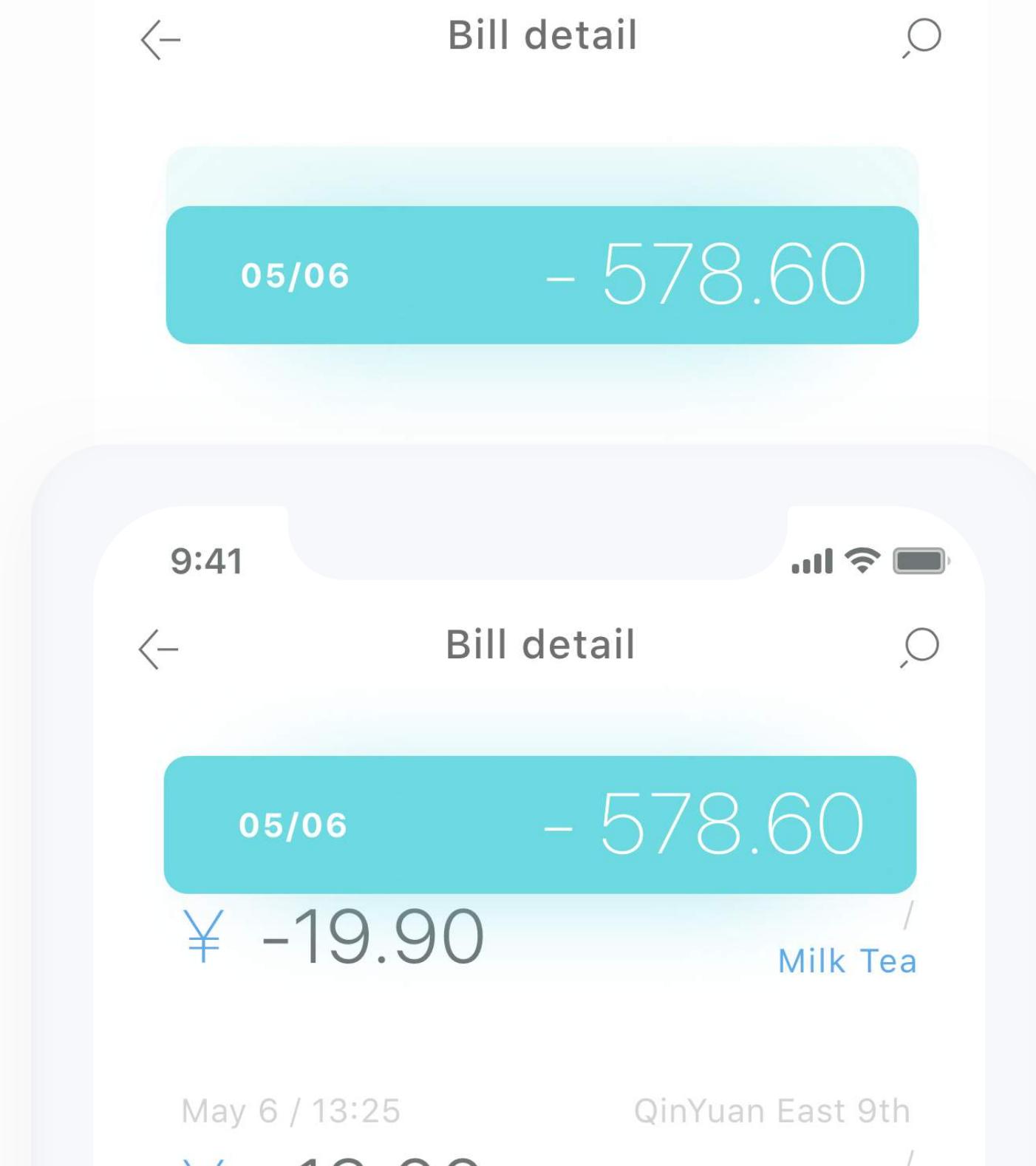
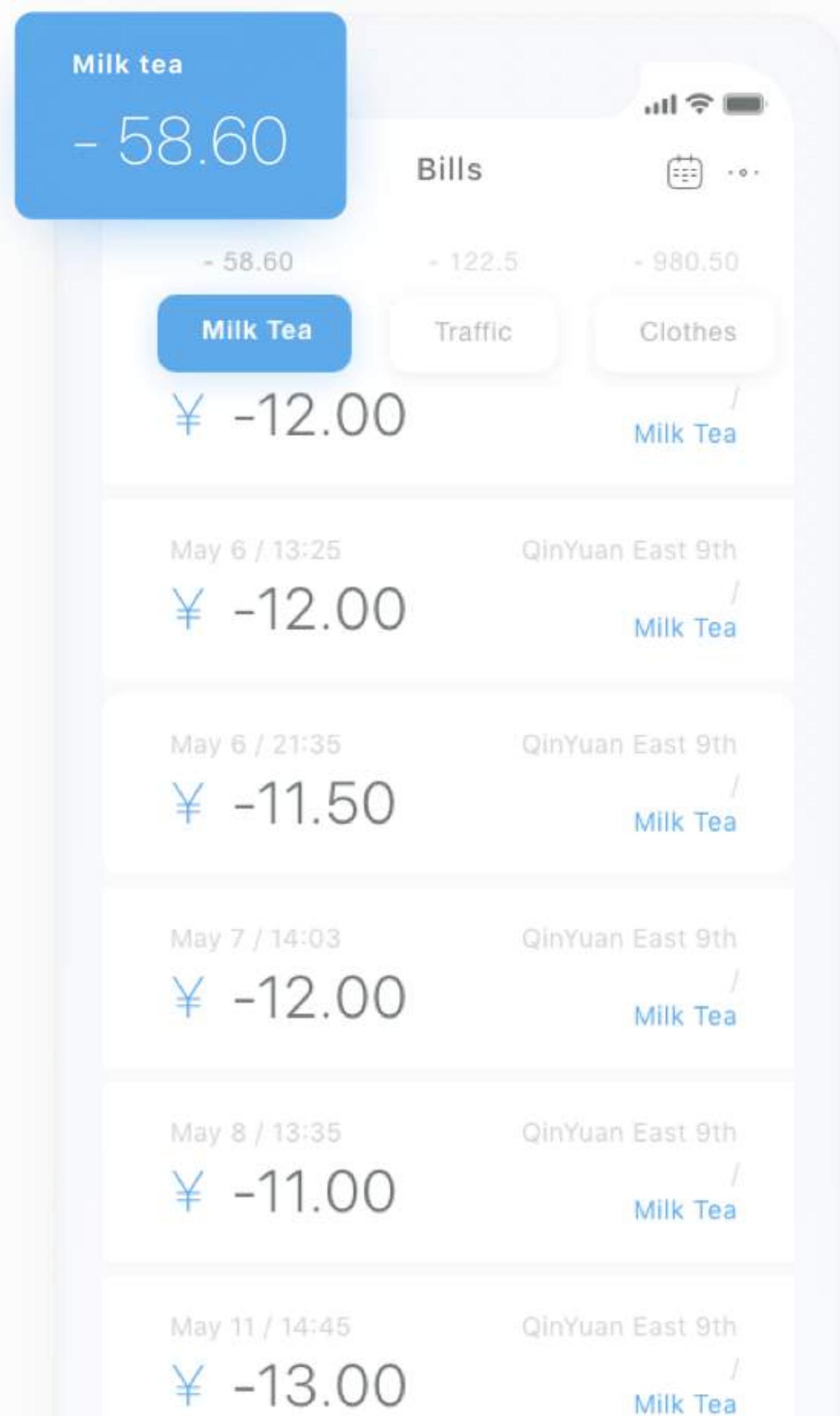
Check your bills,
by day/month/year.

How much do you spend every day*?



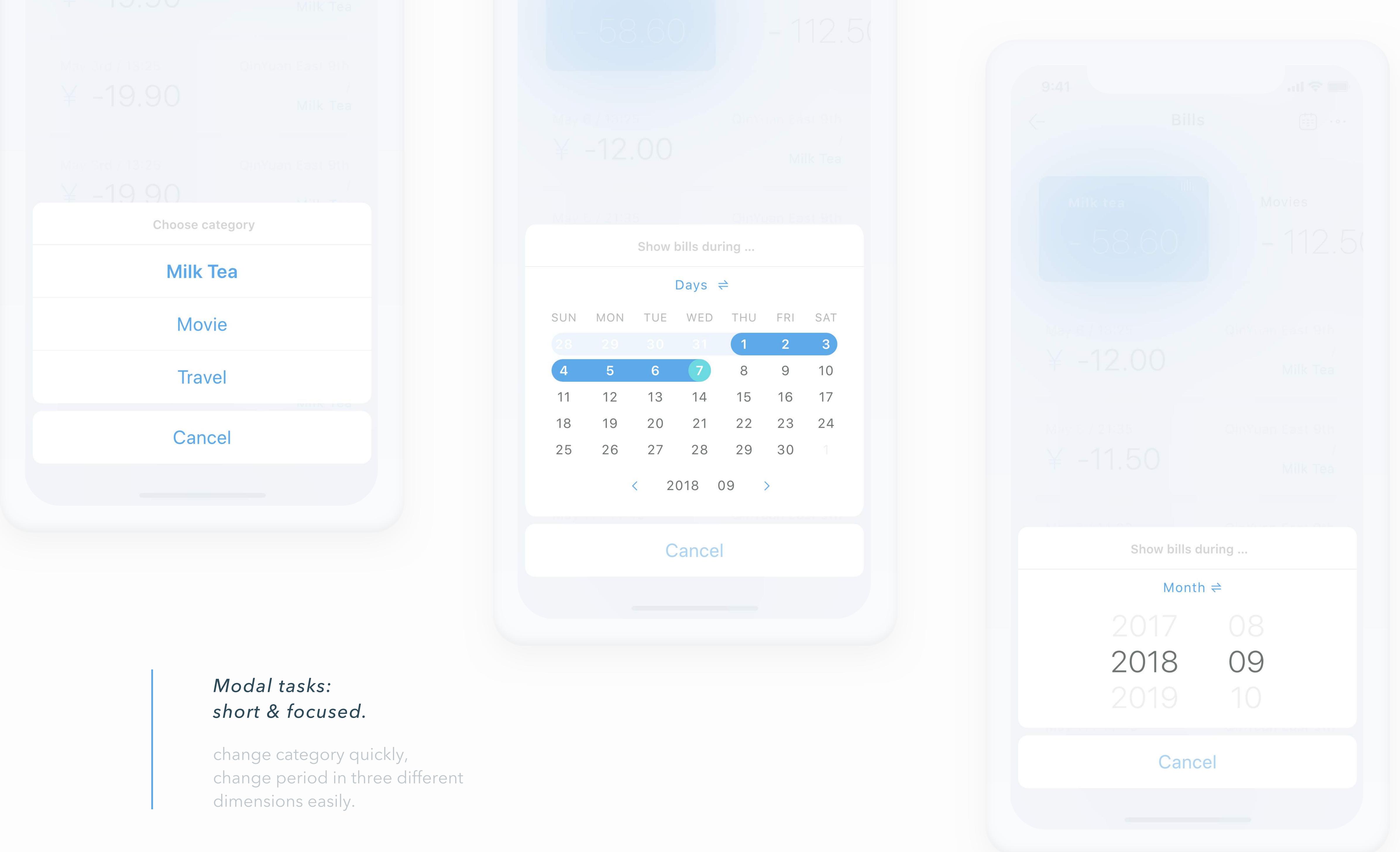
*Check your bills,
by categories.*

manage your categories easily;
see where your money gone visually.



*Scroll interaction:
focus on main content*

use fluent animation complying with
physics laws to enlarge the size of
contents.



R E V I E W S

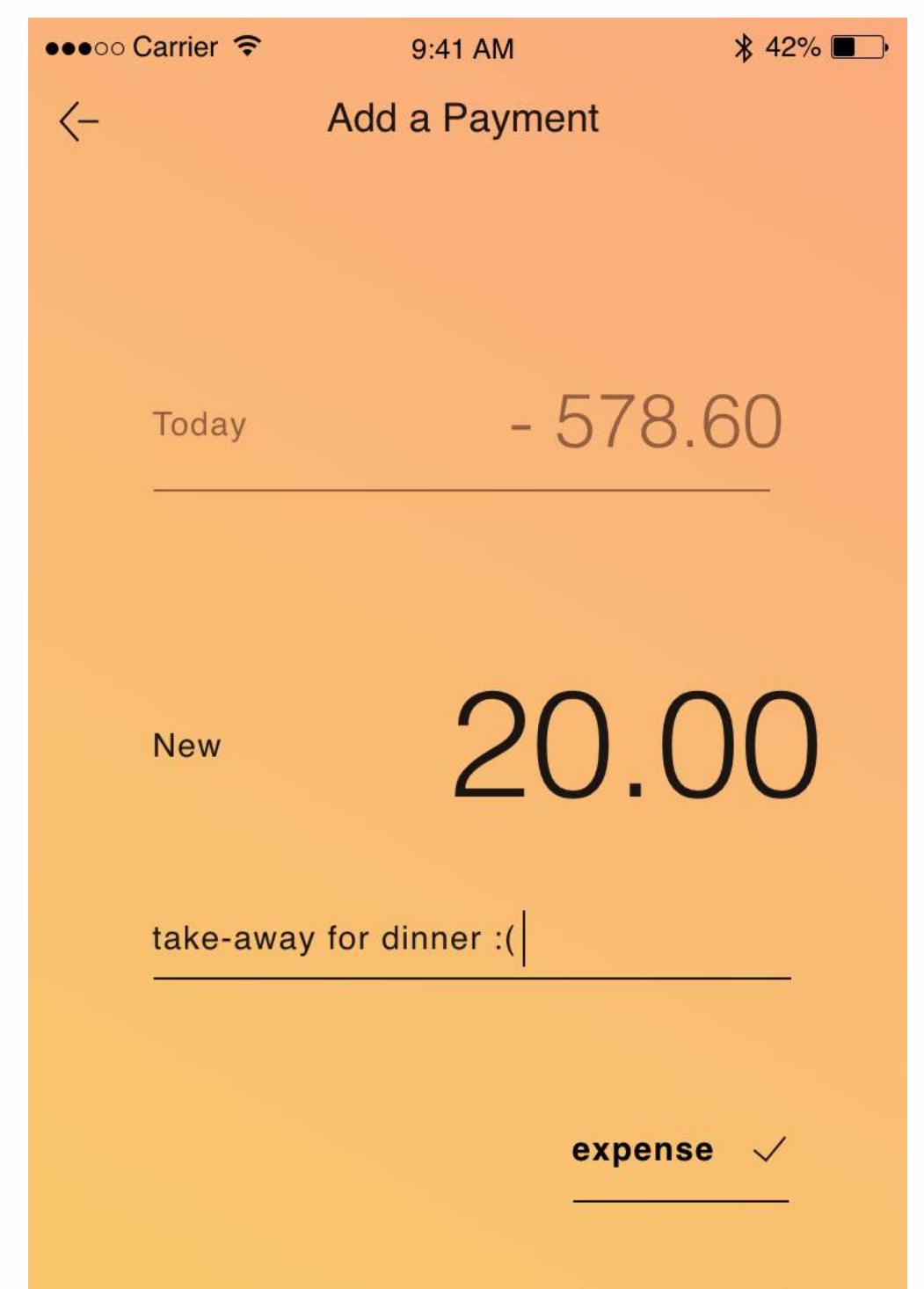
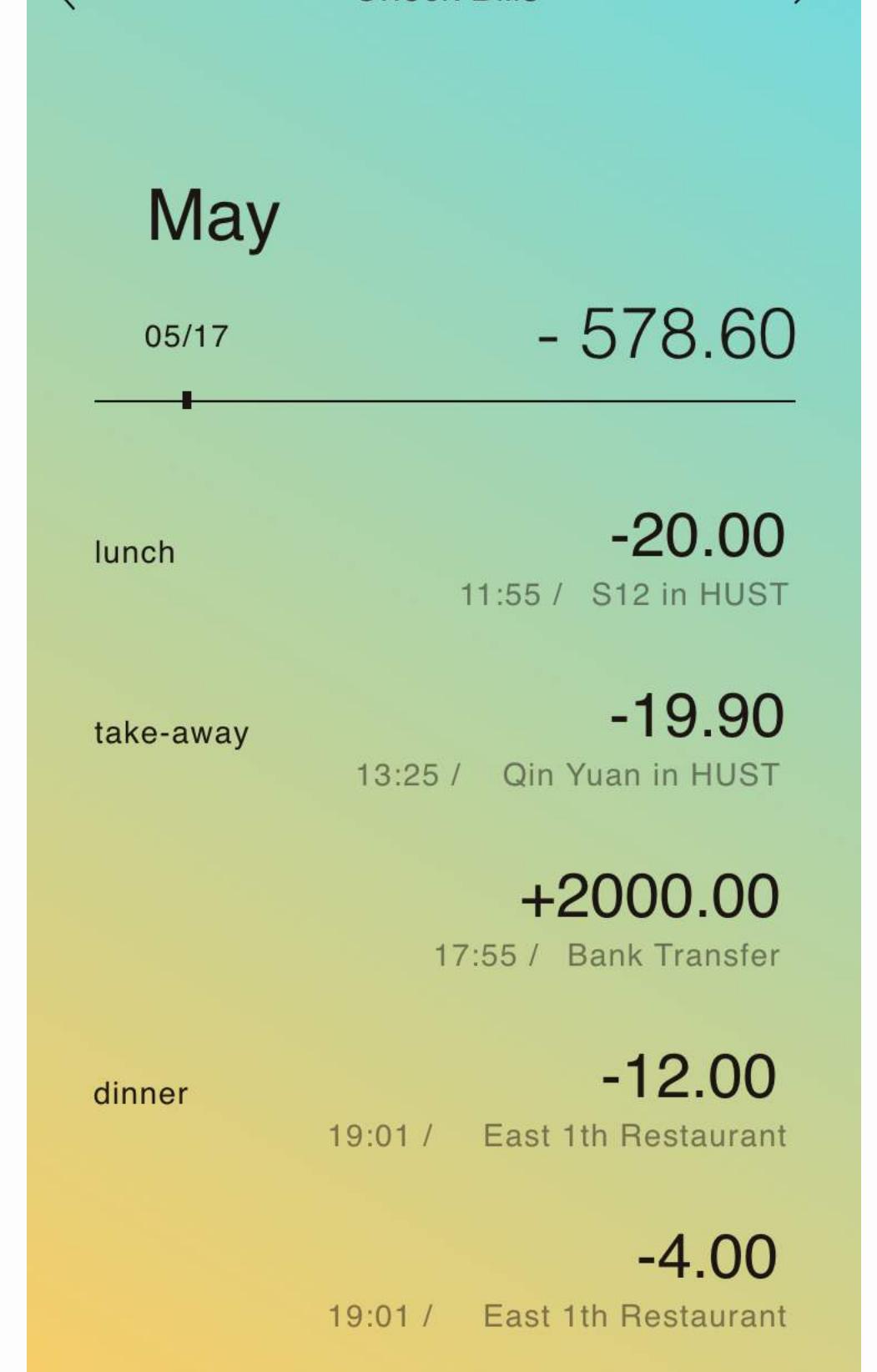
回顾反思

作为一个参赛项目，在获得二等奖后，我们仍一直在做一些完善和细节补充的工作。回顾整个项目过程，其中存在不少问题，也学到了不少：

一 / 选择与应用特征相符的视觉风格

因为金钱容易让人联想到橘黄色系，且一笔有简化过程的原则，最初的视觉设计都偏向无装饰极简+黄色系配色。

但过于朴素的元素难以建立内容间的特殊联系；同时，黄色系也容易带来焦躁感。考虑这点后，我更改了视觉方案，使界面更清爽、更轻松，同时能方便体现不同模块界面间的关系与区别。



二 / 扩展用户调研的途径

一笔的准备时间并不算长，同时受限于当时对用户调研的粗浅了解，我们调查的样本集中分布在成员的交友圈内。这使得我们的目标用户——某种程度上——就是我们自己。

虽然在这种情况下，我们理解用户行为、验证方案是否有效都变得轻松许多，但我们也局限在与自己同类的认知领域内。因此在下一次更新前，我们考虑扩展用户调研的途径，再次验证现有结果并加以改进。

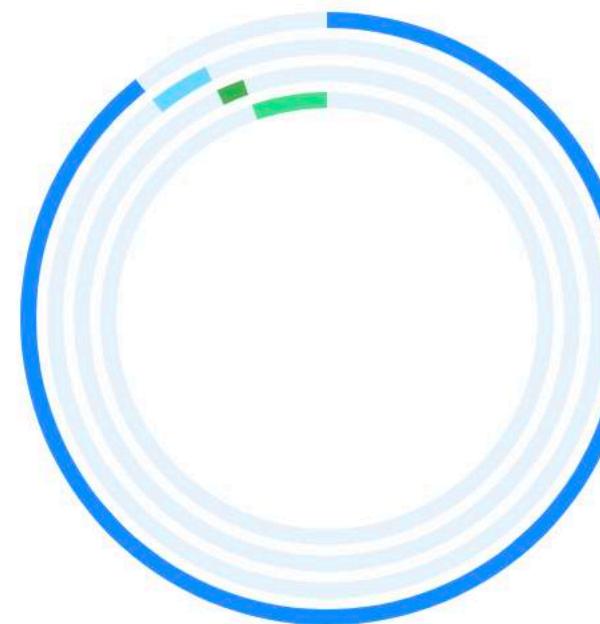
三 / 从另一条路径思考

在考虑一笔的特色时，我们一度认为现在的功能过少，需要给它添加些什么才能使它具有特色——预算，提醒，或者是趣味性内容。但这些和「高效快速」相背离，将记账的流程复杂化并不利于我们解决用户的问题。

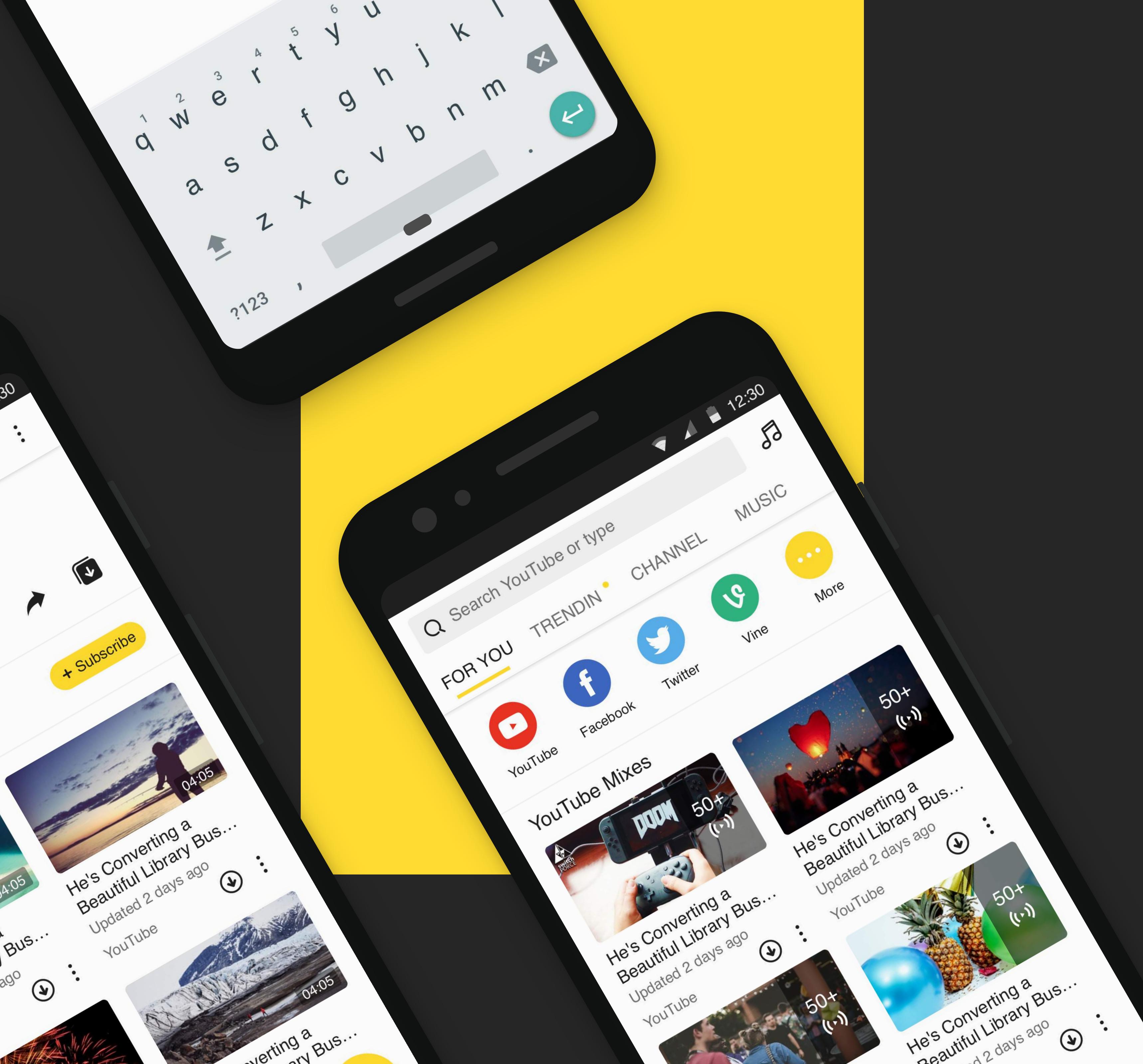
因此我们从另一个角度来思考：如何建立现有功能间的联系？如何让整个App的使用流程更加流畅和得心应手？这才是效率工具应重点考虑的。



湖北	53%
江西	16%
广东	4%
湖南	4%
上海	2%
其他	21%



手Q	89%
wj.qq.com	4%
QQ空间	2%
其他	5%



2018/07/08

Android

Snaptube 交互动效设计

担任角色

设计实习生

项目概述

Snaptube 是一个主打海外市场的安卓端移动视频 App，拥有千万级用户量。我作为实习生，参与其交互动效设计。

RESEARCH

前期待查

设计团队计划对 Snaptube 进行交互动效设计，我作为设计实习生，在 mentor 指导下，以 Material Design 为参考对图标、组件与页面的交互动效进行设计。

体验问题 1:

XXXXXXX

体验问题 2:

XXXXXXX

.....

1 问题发现

产品 A 解决方式:

XXXXXXX

产品 B 解决方式:

XXXXXXX

设计系统 A:

XXXXXXX

设计系统 B:

XXXXXXX

.....

3 参考标准

基本元素优化

组件动效系统化

组件交互原则

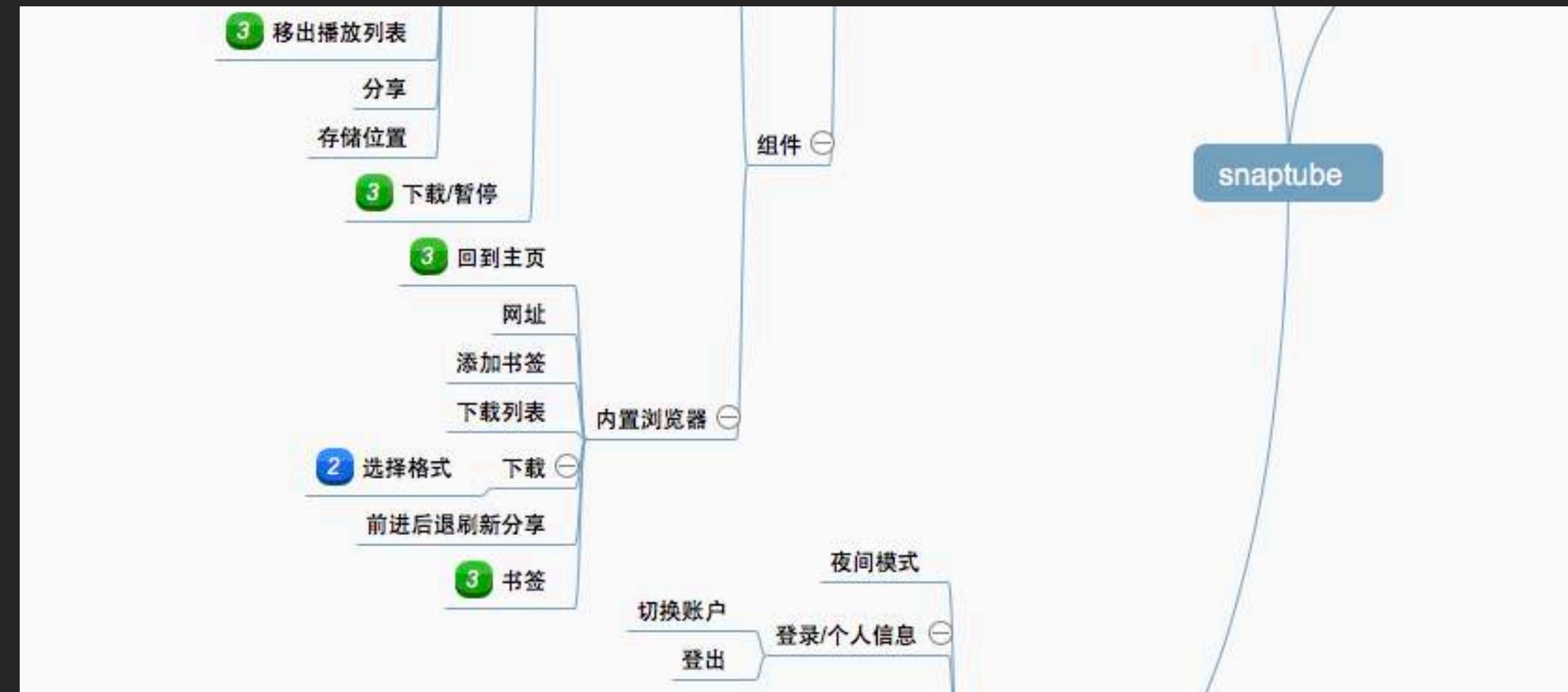
.....

解决方案

初来乍到再加上缺少相关经验，我在准备阶段的调查工作分为三步：熟悉并发现现有问题、比较分析竞品方案、查阅平台规范与知名设计系统。

一 / 发现现有问题

首先我尝试熟悉 Snaptube 的界面组件与交互，测试其所有功能，列出信息架构图，同时记录下出现体验问题的部分。（如右）



二 / 分析同类产品方案

Snaptube 的主要功能是播放以及下载视频；因此我分析了其同类产品如 Youtube 和西瓜视频的一些方案，按功能分条记录成文档。

做完这步后再次回顾之前记录的问题，尝试给出几种初步的方案备参考。（此时方案都不太成熟）

[点击视频封面跳转]

Snaptube: 仅从底部退出。

Youtube: 从底部弹出；退出时缩小停留在底部，再下滑退出播放。

修改方案

A. 底部上滑出现 - 下落从底部滑出（简单粗暴，但就MD来说层级有点问题）

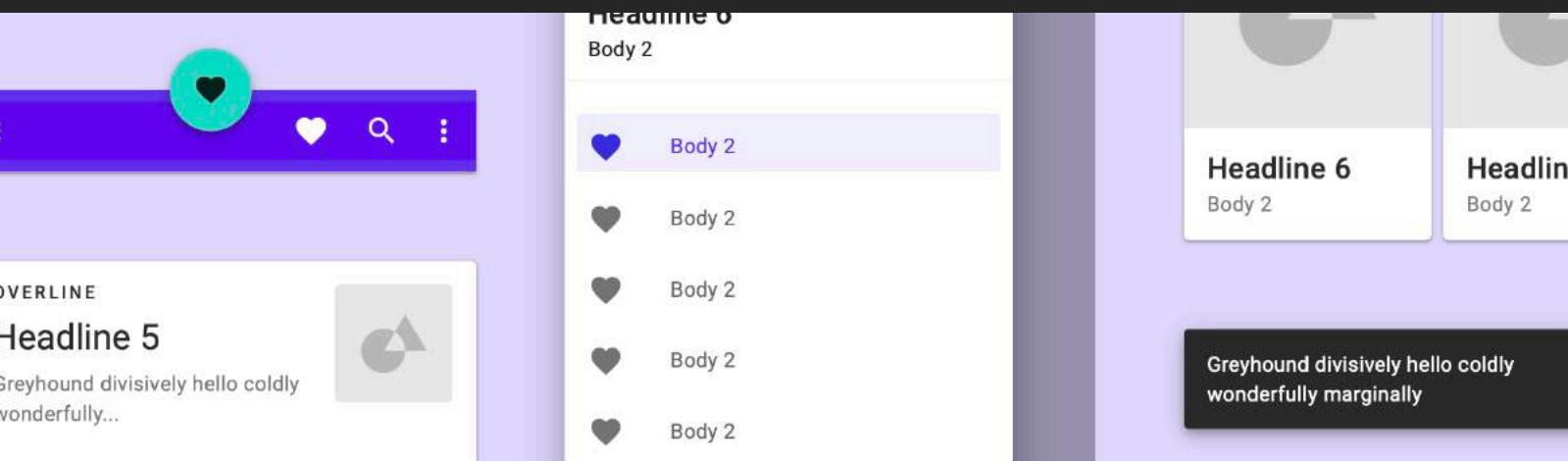
B. 上方导航栏上浮退出，底部导航栏下沉退出，视频封面放大，加载其它文字

三 / 参考设计系统

因我主要负责组件部分的交互动效方案，为了使设计方案体系化，我阅读了国内外知名设计系统及其公开移动UI库，提取出各设计系统的组件库结构差异。（见右）

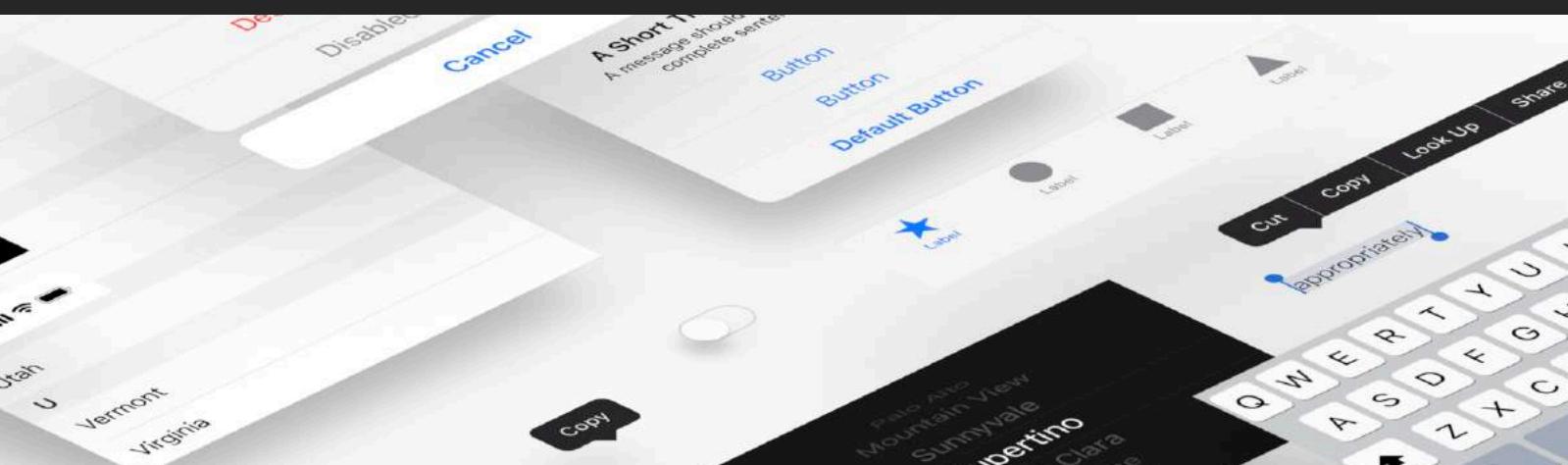
Material Design UI

1. 以组件单位分类
2. 元素整合在其所属组件中
3. 内容样式可切换状态详细
4. 高可定制性和复用性



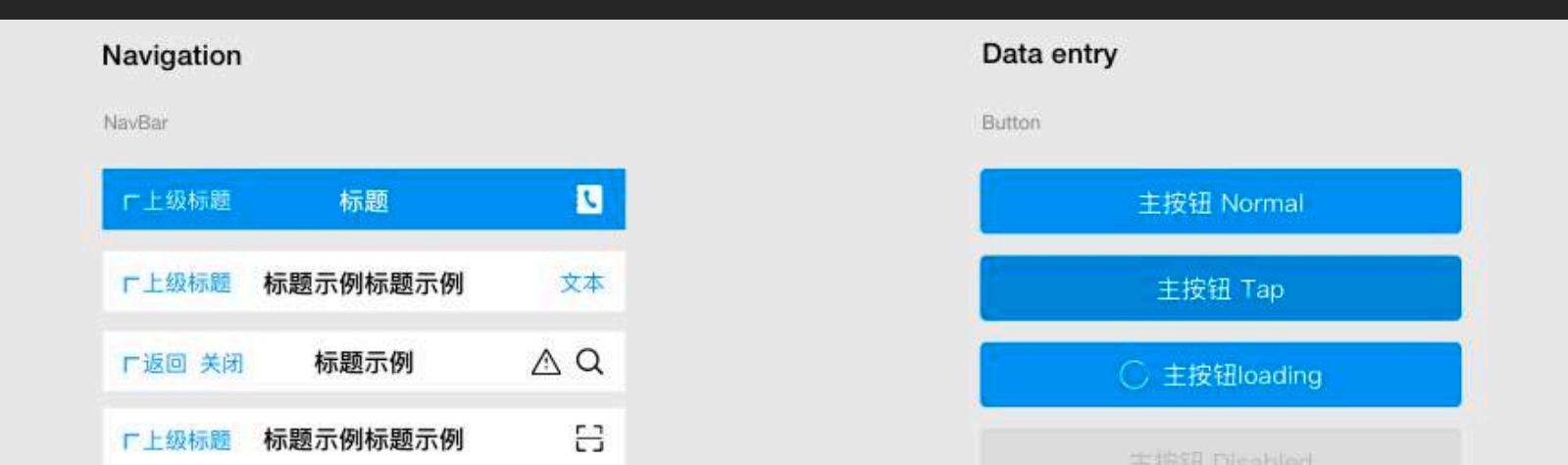
Apple iOS UI

1. 以三大功能分类
2. 元素脱离出组件
3. 内容样式覆盖一般场景
4. 易用性和复用性高



AntD mobile Template

1. 以使用情景分类
2. 少数可修改元素
3. 内容样式以组件为单位，较详细
4. 易用，因仅是 Template 可定制性差



PRINCIPLE

交互原则

经过一系列的前期准备与分工，我主要负责组件部分的交互动效方案。为了使方案更具系统性与一致性，我在设计不同组件间交互时，主要遵循以下三个原则：

一 / 功能逻辑通过层级反映

考虑到 Snaptube 的层级并不深，使用相对层级更利于应用原则；我参考 MD 的层级判断法，给出 Snaptube 的层级规则。



导航级别 /

导航层级高于其可控制内容和低级导航

e.g. NavBar > Tab > ...

内容级别 /

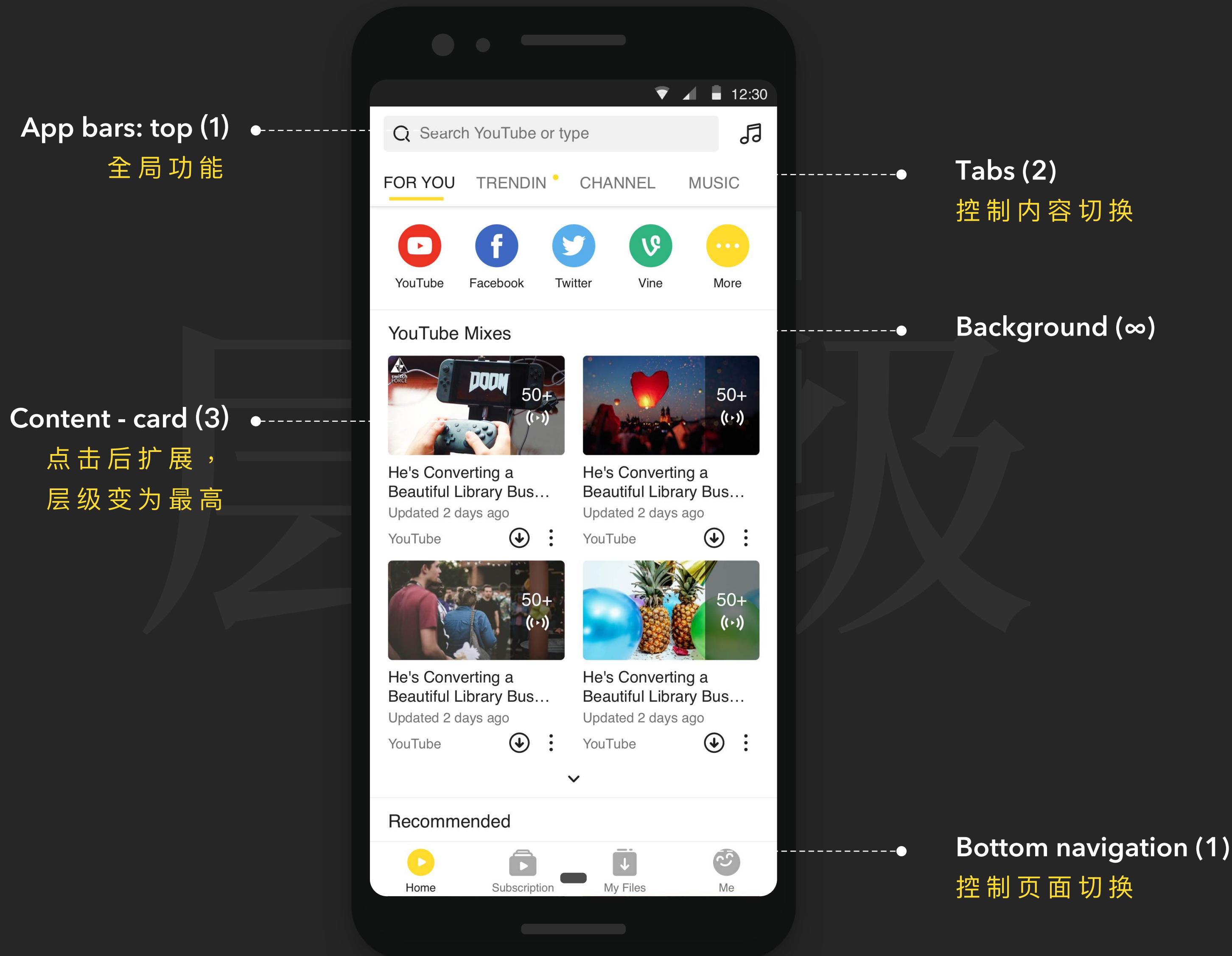
含有更重要内容，层级更高

e.g. 点击卡片后，该卡片层级变为最高

紧急性 /

更需要即时操作的，层级更高

e.g. dialog, sheets, ...



二 / 相对具体的操作反馈

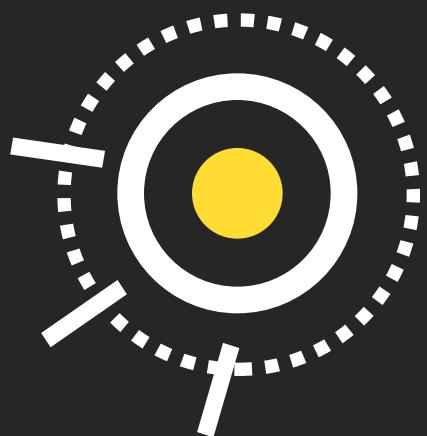
在 Snaptube 中，每个操作都应该获得包含特定信息的回馈；
操作反馈不限于简单响应，同时应当简单指示后续变化：

- 变化在组件内，指示点击位置
- 变化在一定距离的组件外，指示响应方向
- 组件本身进行变化，动效以操作点为中心，显示变化过程

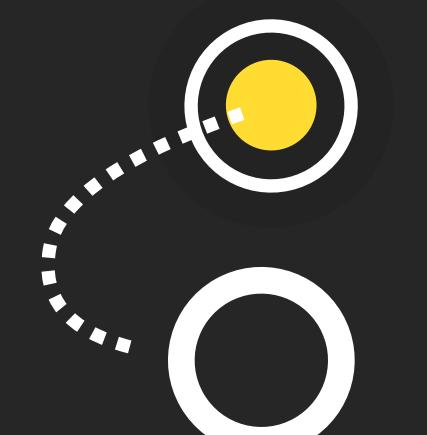
Fluent design 也涉及到反馈的方向性：

去向何方 / 来自何处

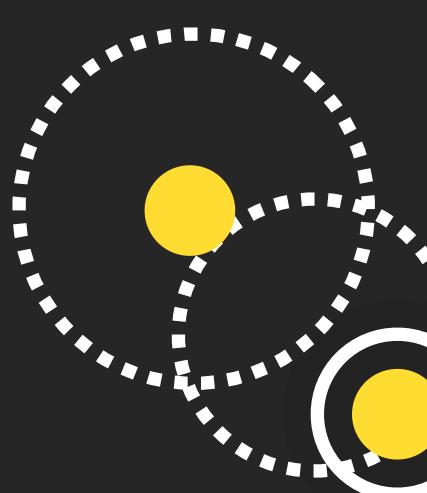
- 便于建设用户心理模型
- 提供更多时间来加载内容
- 改善应用的感应性



点击定位
组件内



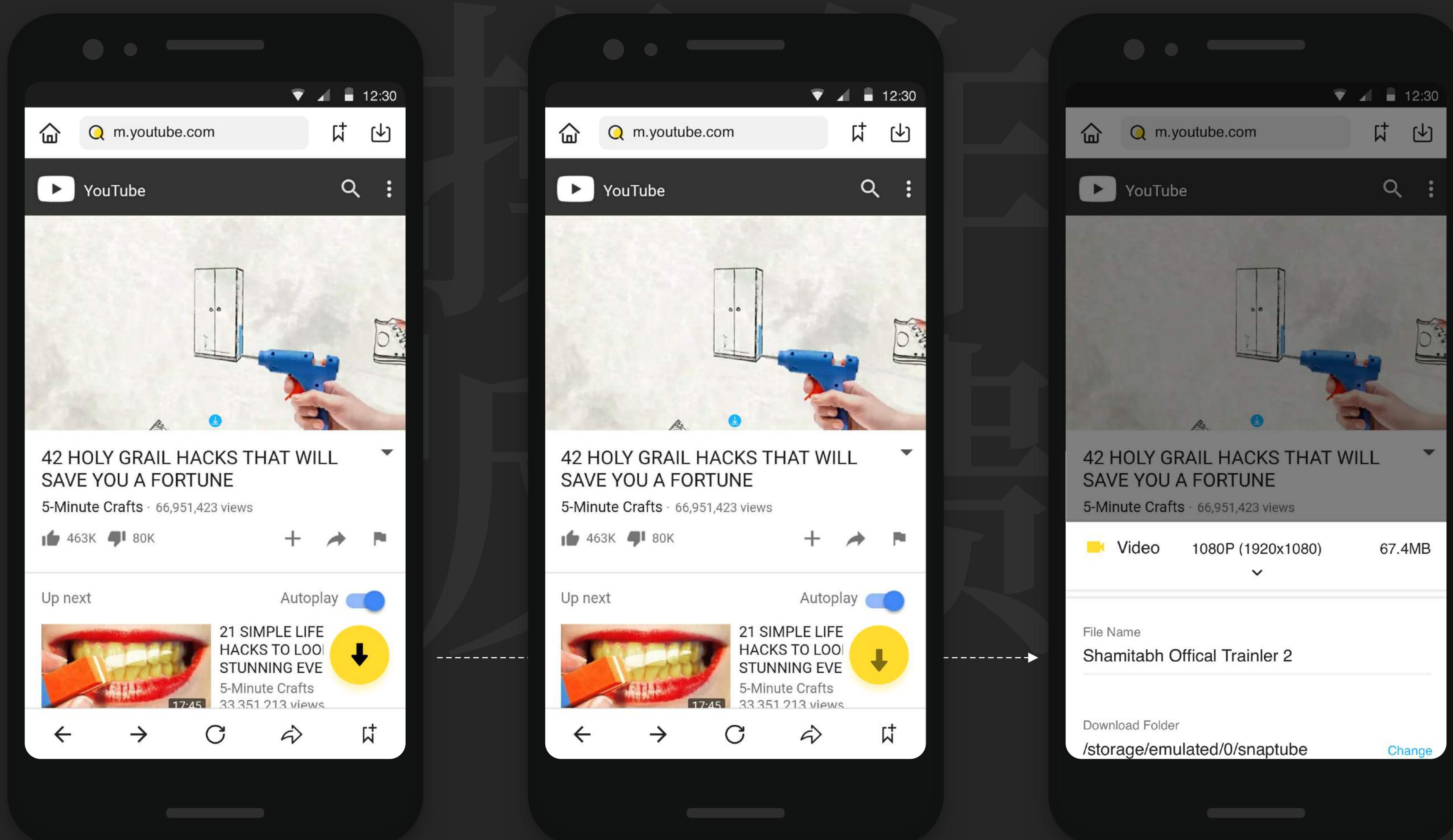
反馈方向
组件外

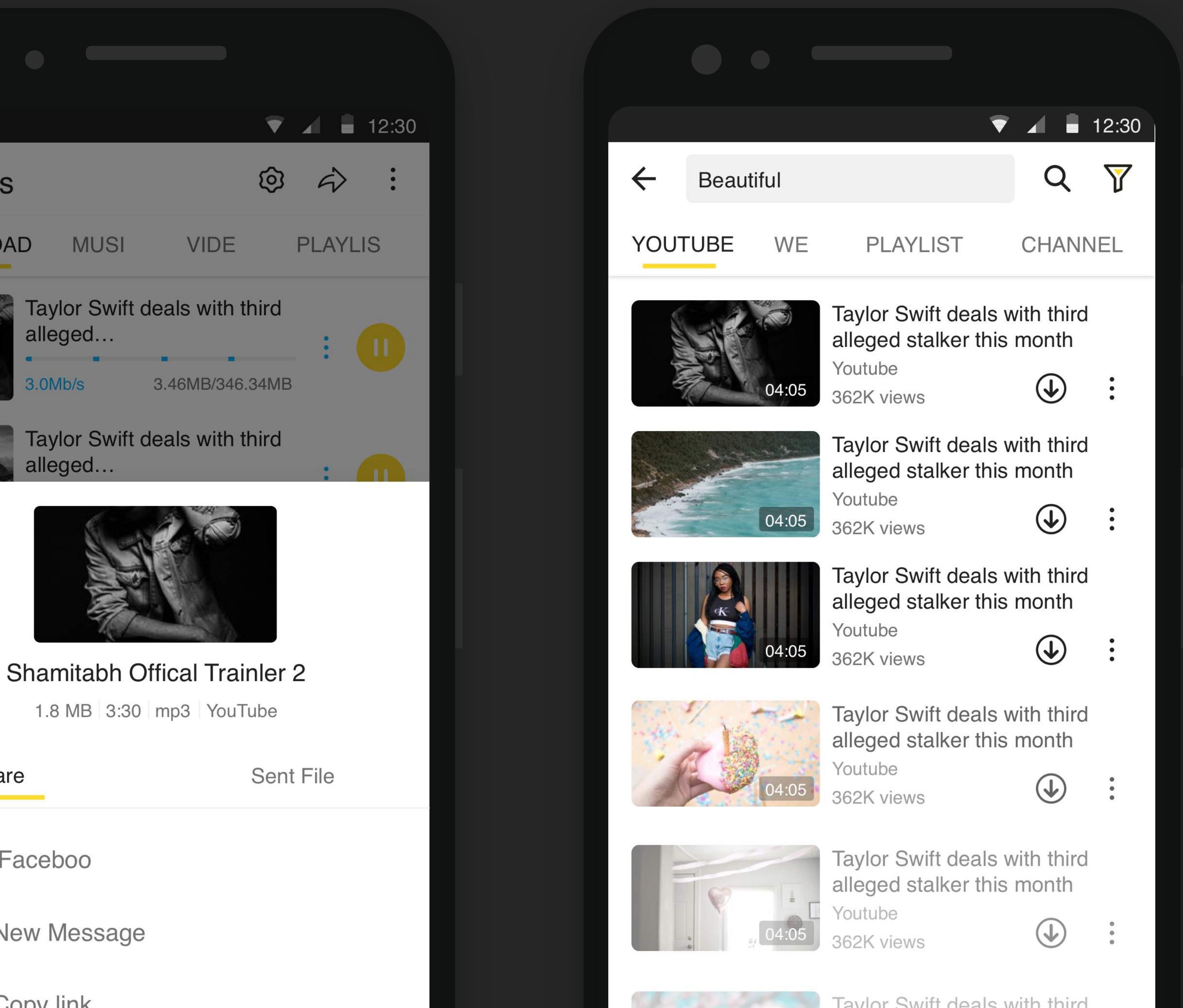


变化轨迹
组件变化

相对具体的操作反馈

指示响应方向的例子





三 / 突出用户预期内容

Snaptube 使用两种方式来突出用户操作后预期获得的内容：

Stagger

有序项目出现时
按序有透明度与位置的变化
吸引注意力

Modal

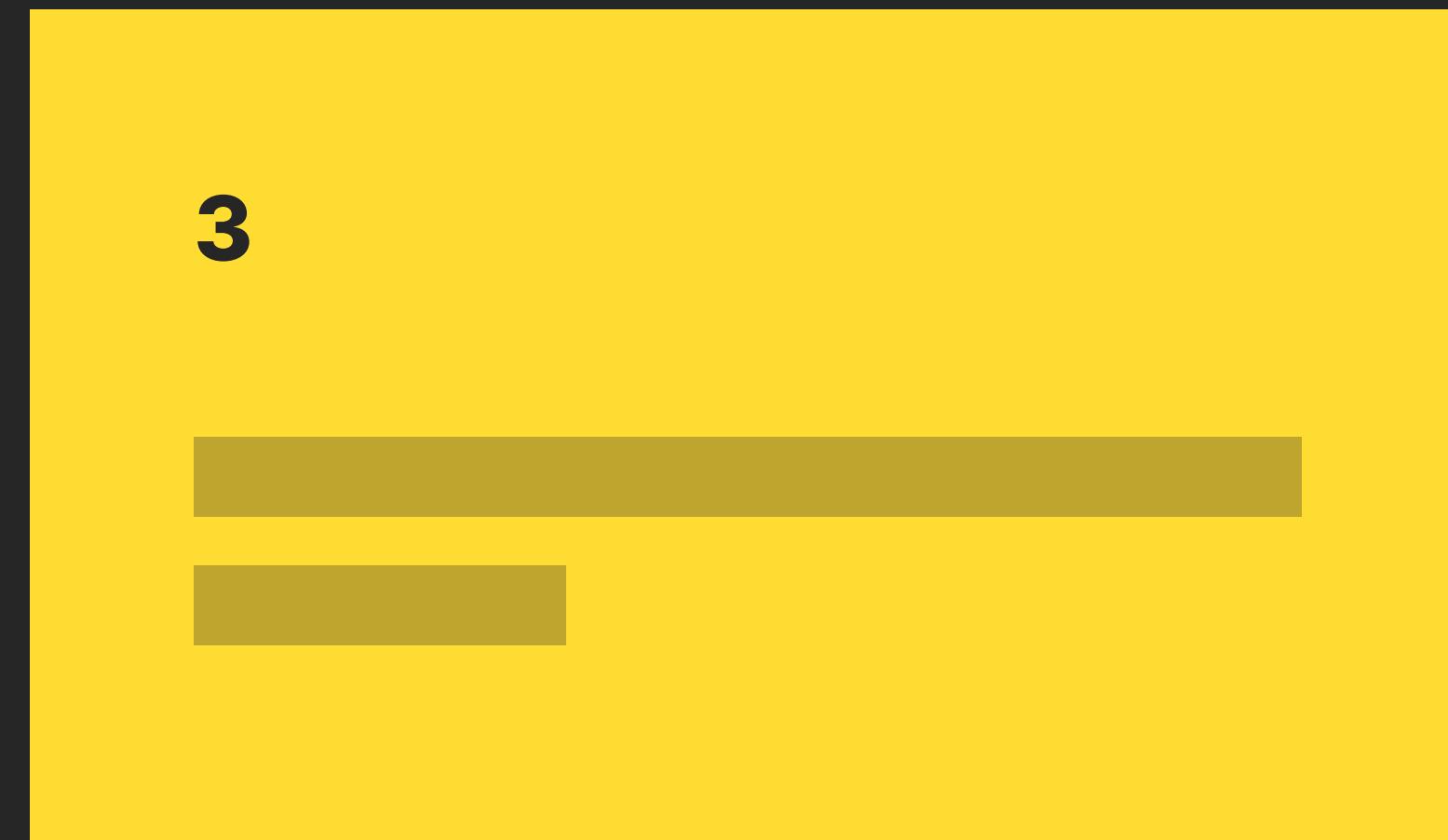
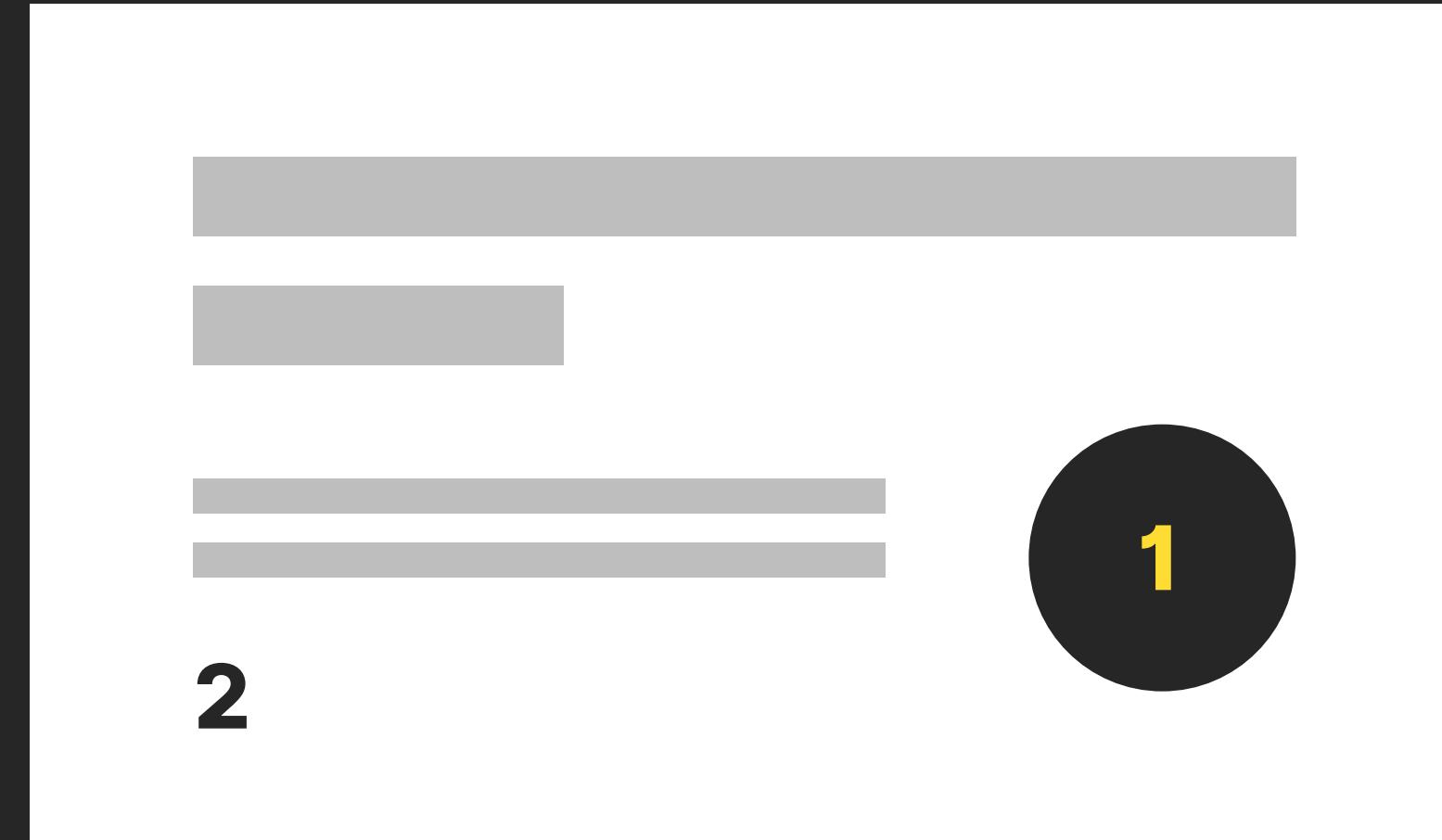
对不可打断的过程
使用弹窗和深色遮罩
弱化非重点

MOTION 组件动效

在这一部分，我对 Snaptube 中每个组件交互进行动效设计，并产出交互动效文档。

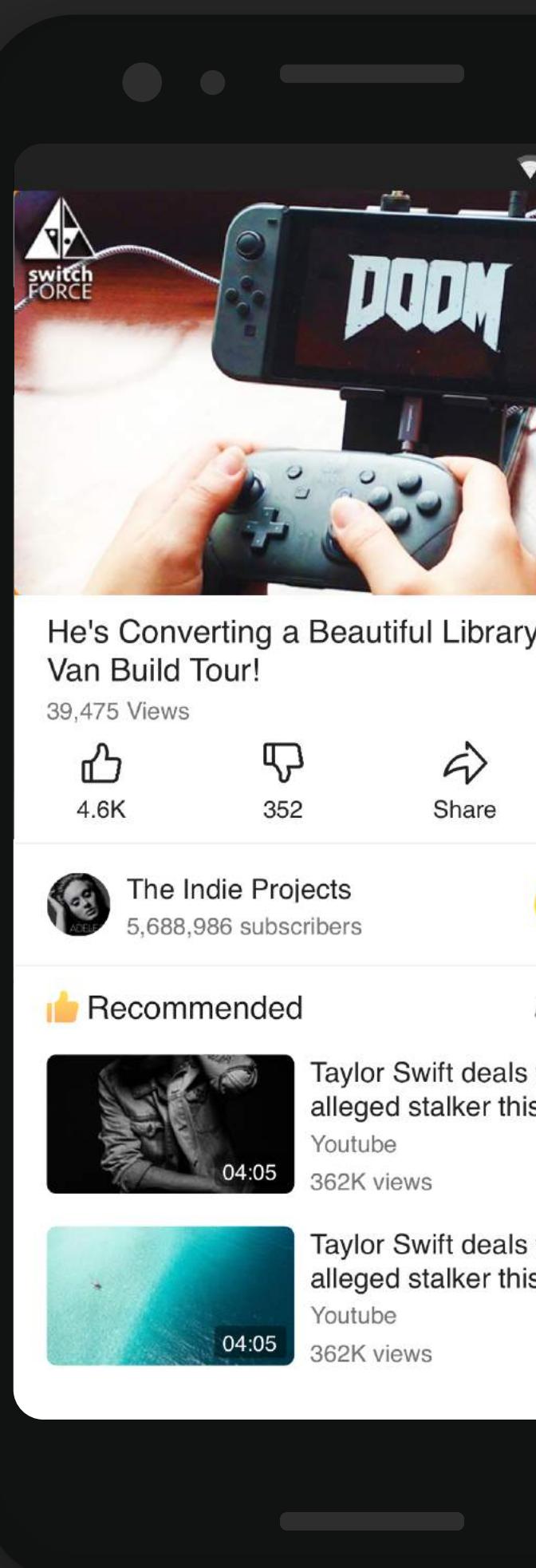
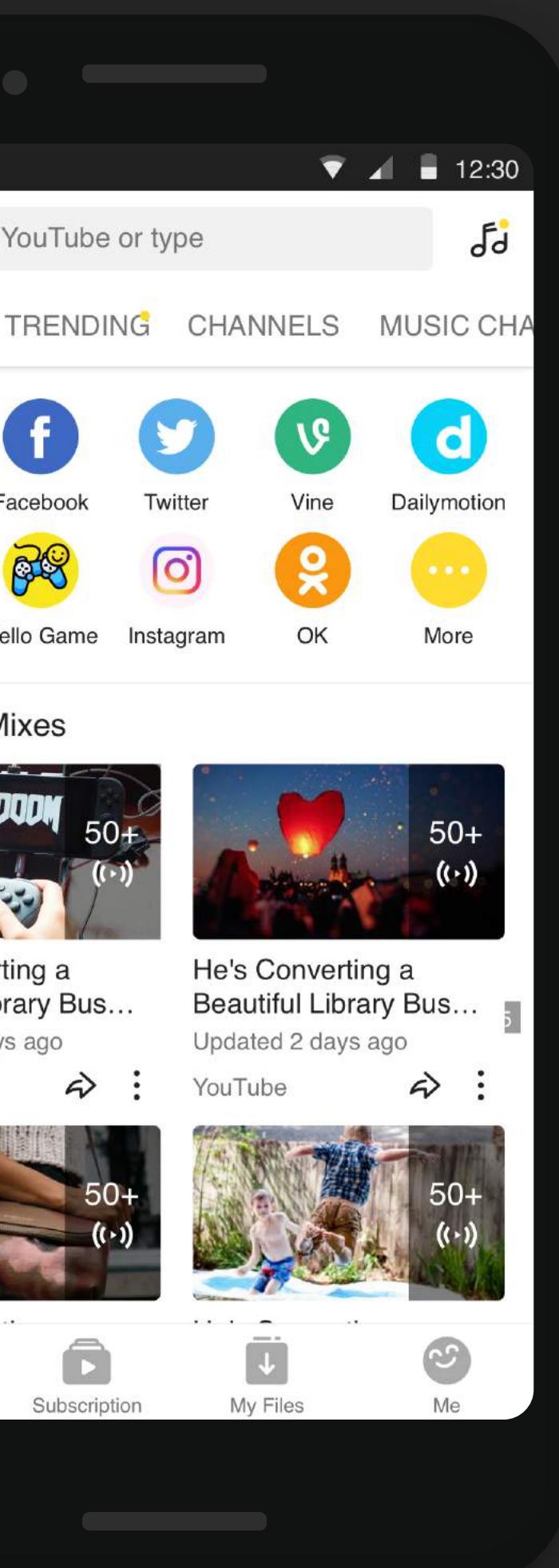
为使较复杂的动效原型易于理解，我将单个组件级动效按其涉及范围分四块（见右）：

- (1) 最小单位的点击反馈
- (2) 组件内的内容变化
- (3) 其它组件的变化
- (4) 背景变化



组件级动效

卡片展开动效拆分为四部分理解、实现



UI LIBRARY 组件库

在产出完整的交互动效方案文档后，我们决定将 Snaptube 的现有 UI 资源整理成组件库，以便推进新交互方案的实现。

我们从**易用性、复用性、可定制性与详细度**四维度，分析组件库的使用人群的需求度（见右），权衡下给出 Snaptube 组件库必须满足：

使用者 & 需求

新设计师

易用性、复用性
简单拖拽模块、
改变状态

资深设计师

复用性、可定制性
轻松在基础上新增、
删改部件

产品经理 & 运营

易用性
快速找到适合部件

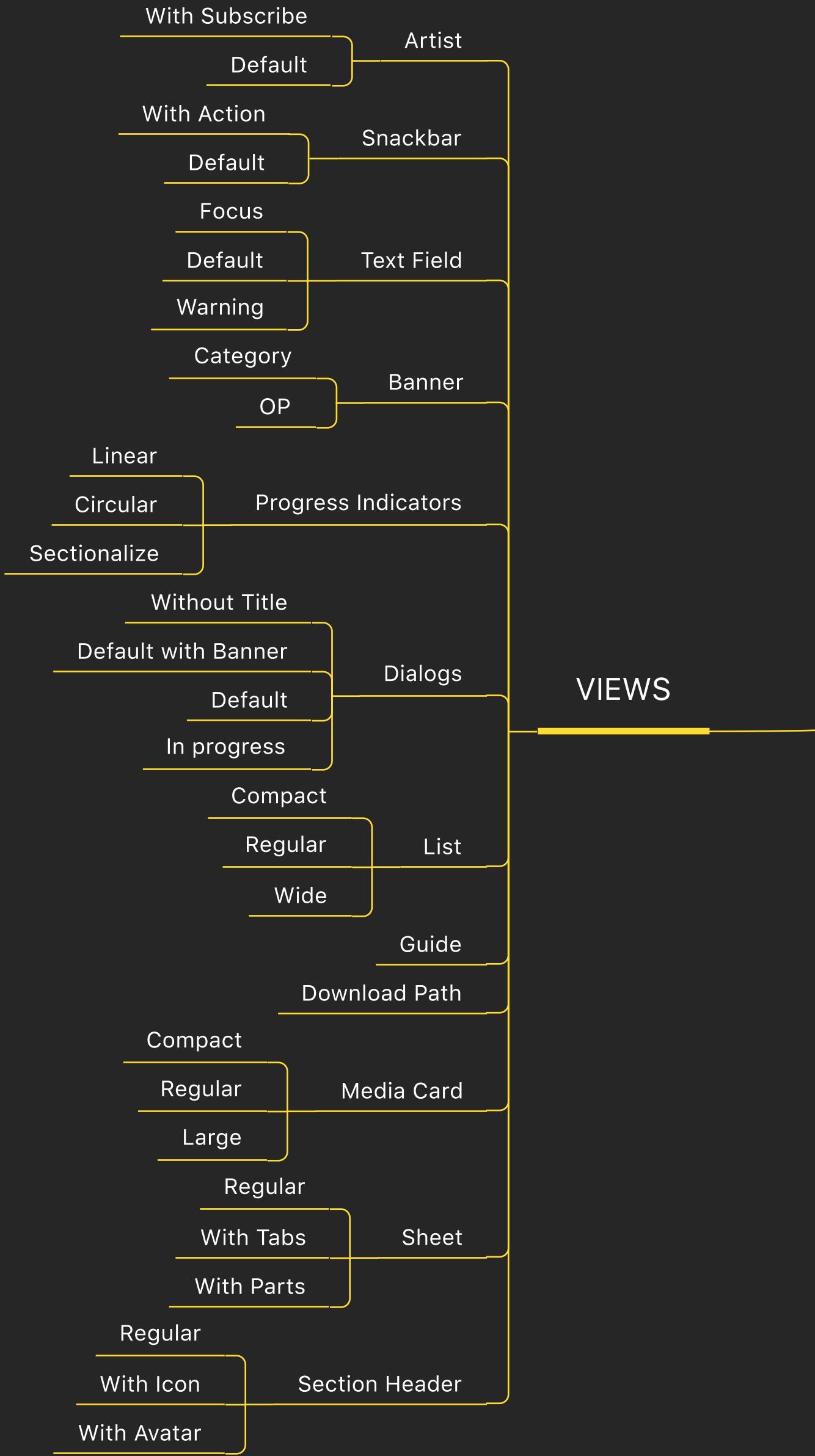
工程师

条目详细
获取详细状态、样式

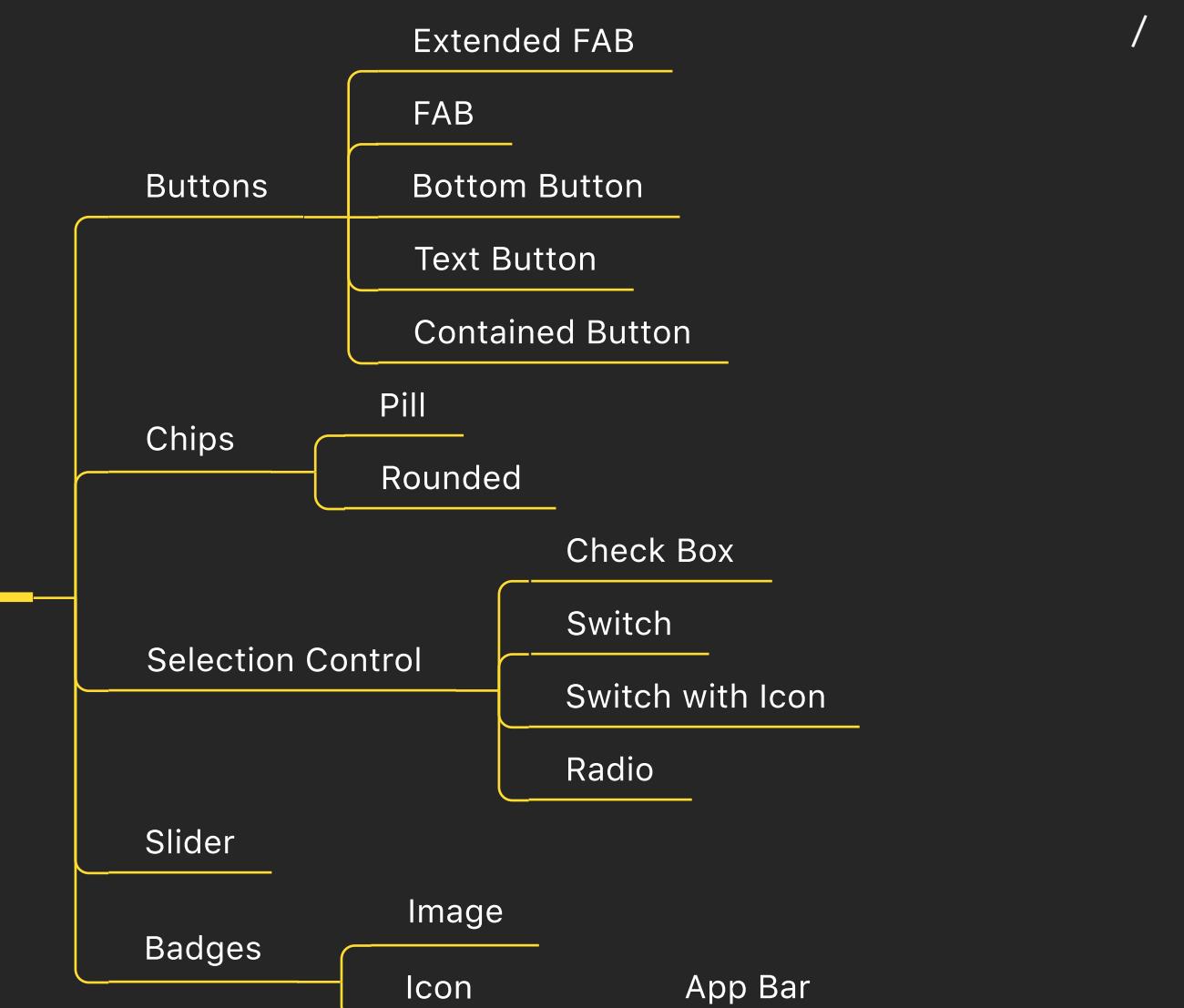


1. 按功能对组件进行分类（易于不熟悉情况下找寻）
2. 元素分离出组件（降低组件层级与复杂度）
3. 包含所有使用中组件的详细状态样式（方便研发获取信息）
4. 借助 sketch 的 symbol、override 与 resizing 搭建复用性与可定制性高的 UI kit（易于设计师定制、删改部件）

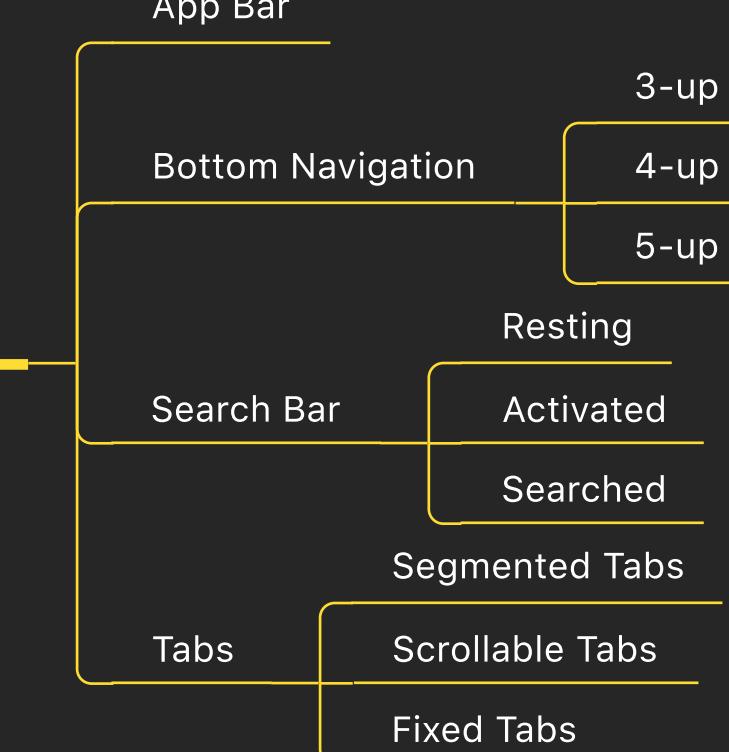
SNAPTUBE UI KIT



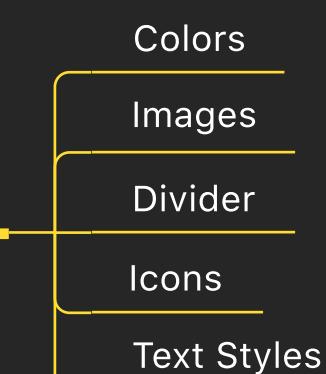
CONTROLS



NAVIGATIONS

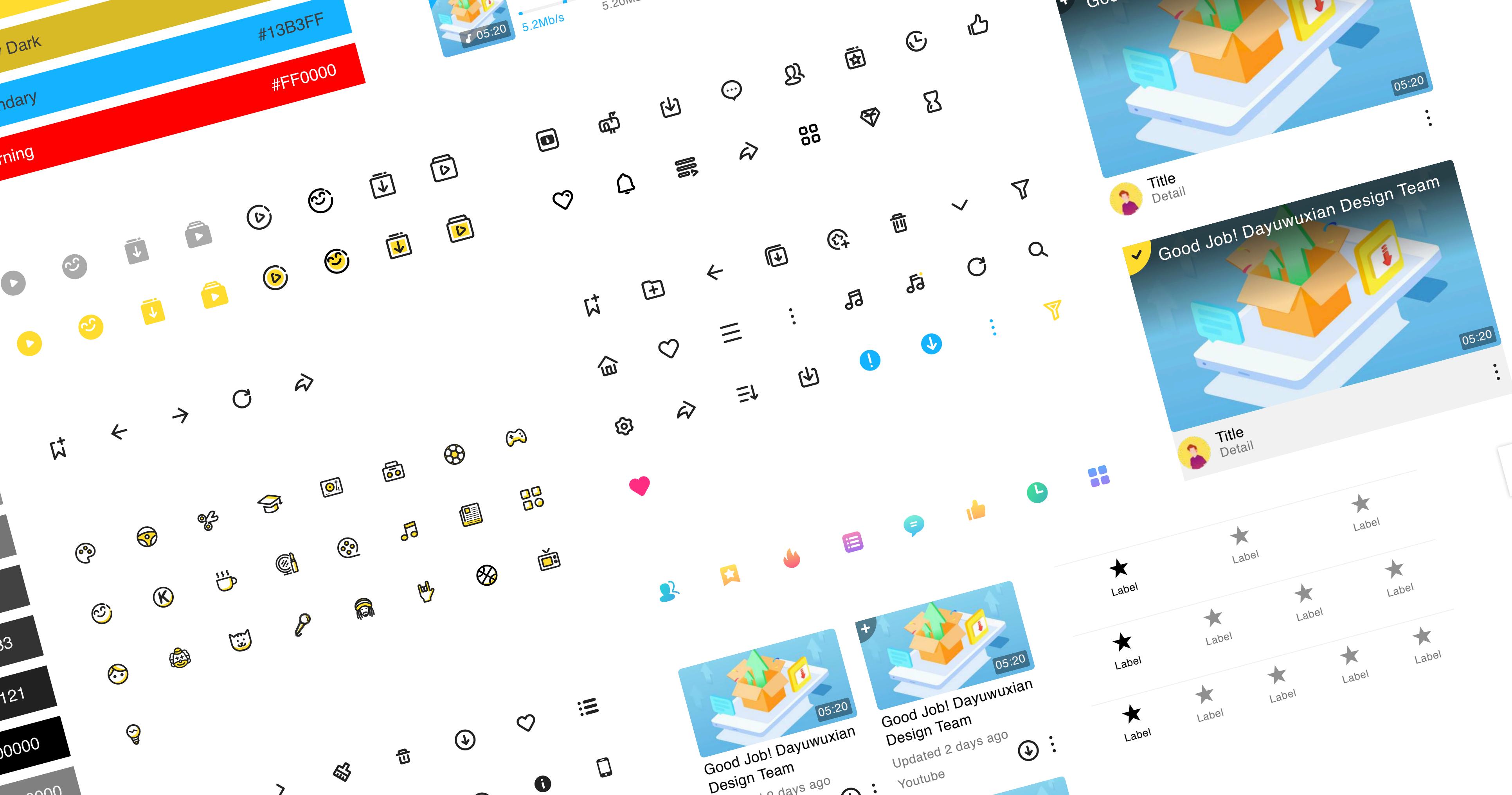
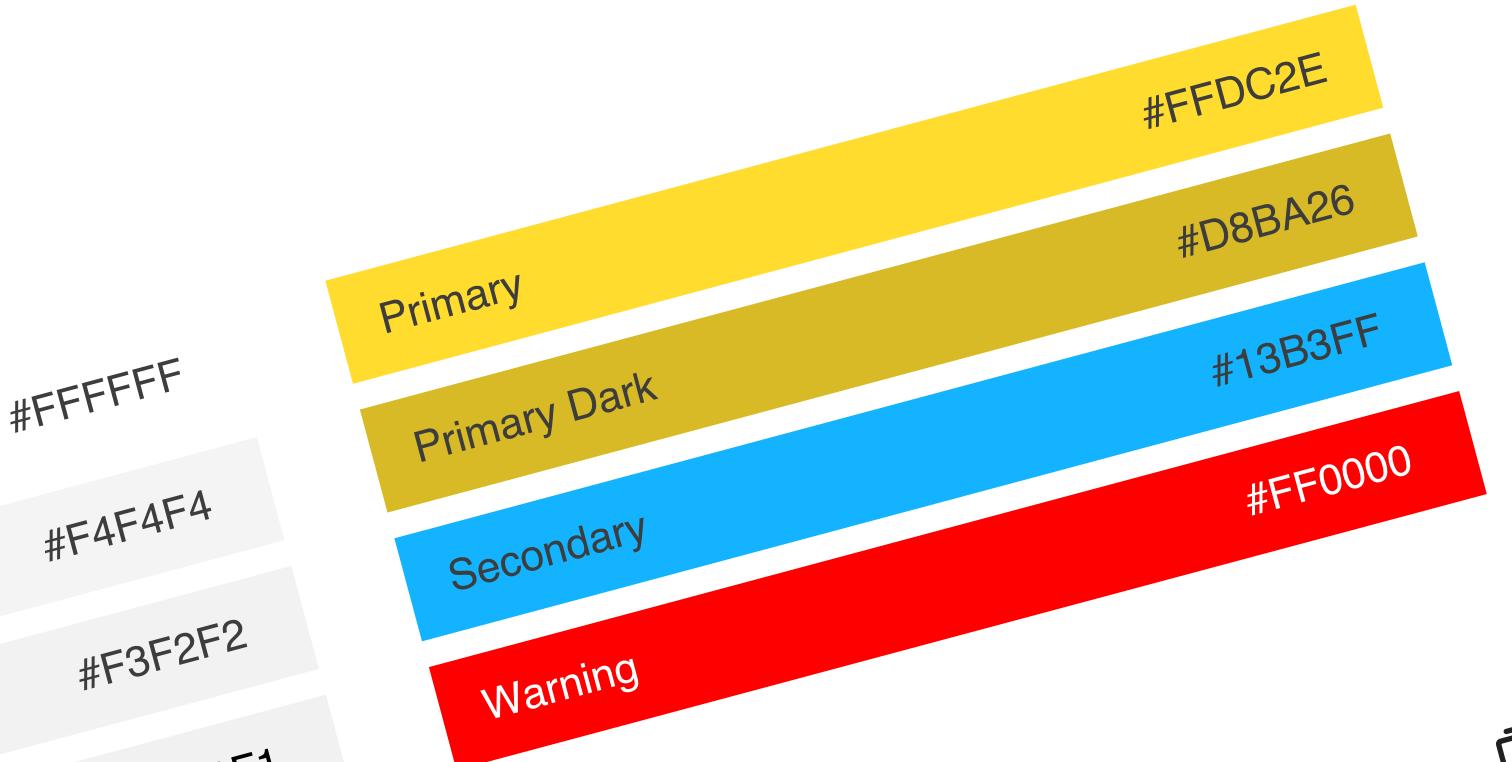


ELEMENTS



Snaptube

/ 组件库



REVISIONS

体会思考

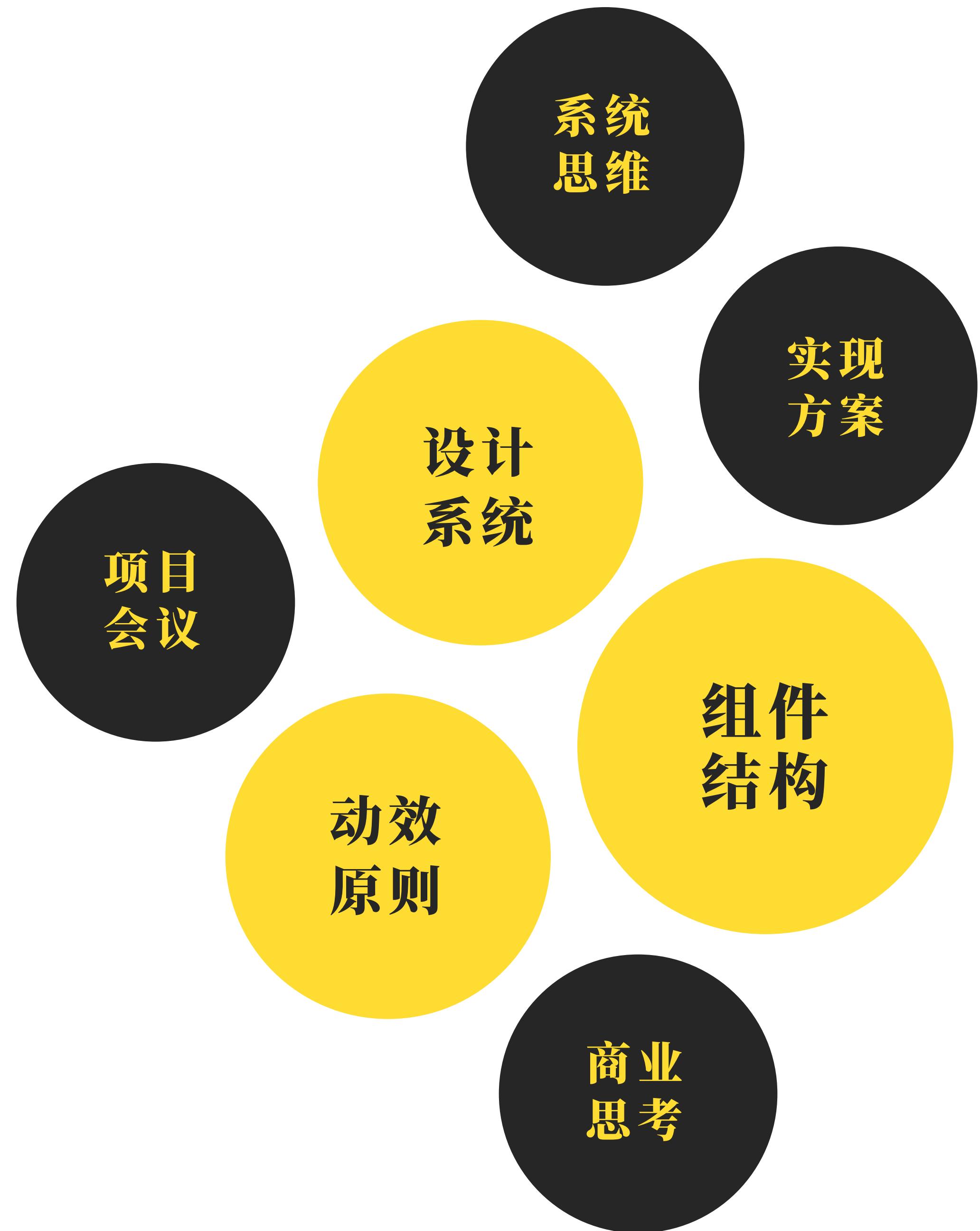
Snaptube 是我参与的第一个在较成熟商业模式下运作的、拥有大量用户的产品。虽然参与时间仅是短短两个月，但我依旧做了许多从未做过的工作、想了许多从未想过的问题、收获到许多在校内收获不到的知识和经验。

一 / 体系化、精细化

同样是做交互方案和动效，学生项目中只需几人间协调；但对于拥有用户基数与商业模式的项目，方案本身需要成体系，更细致，具备理论和实际的验证——只有如此，才能获得设计团队和开发团队的认同，并协作推动方案落地。

二 / 未来该如何走

除去得到的一些职场经验，这次实习让我一度犹豫不决的方向变得具体了起来。同时，也因为前辈们的帮助和经验分享，了解到该怎样切实一步步接近自己的目标。



2018/07/08

BRAND



2018 Unique Hack-day

担任角色

设计负责人

项目概述

“Once a hacker, always a hacker”，邀请全国高校学生前来参与，联创团队希望能吸引更多拥有开放、创新、极客特质的参赛者。

TIME

PARTICIPANTS

PRIZE

MORE INFO

6.2 - 6.3

所有高校在校生中的
编程爱好者 /

冠军 - ¥ 12000
亚军 - ¥ 5000
季军 - ¥ 3000



LOCATION

软件设计师 /

最佳创意 / 技术 / 设计奖

武汉 - 华中科技大学 -

交互视觉设计师

更多企业奖敬请期待

FAQ GROUP

启明学院众创空间

一 / 项目背景

Unique Hack-day，最初源于联创团队内部成员的 Hack-day 比赛。之后将比赛的规模扩大，邀请来自全国的大学一同参与，将开放、创新、极客的精神传递给更多人。

作为本次比赛的设计负责人，我需要安排设计组完成相关视觉设计同时印制相关物资。



二 / 项目分工

赛事主视觉及官网由当时的组长制定；我在推进、验收其它成员设计稿的同时，需要进行海报、帆布包、奖金板与邀请函的设计工作。

三 / 设计过程

以海报设计为例：在设计规范的基础上，以方块阵为装饰元素、照片进行 duotone 处理、利用部分复制制造介于立体与平面之间的视觉，丰富层次。

在制作了第一张‘H’后，修改字母，微调后完成另外三张。









2018/11

微信小程序

2018 华中大国际交流日

担任角色

UI/UX 设计师

项目概述

国际交流日需要 47 个国家代表图案及配套微信小程序在现场进行分享与互动。为了提高自己矢量插画绘制熟练度，我和另两位开发接下了这个需求。





“Show 缤纷” ——世界文艺大秀台

Show Time
— International Variety Show

12/01 10:30~11:30

南大门广场主舞台
Central Stage,
Square of the HUST Main Entrance

03 /

“游天下”

——万国文化展



Discover the World
— International Cultural Exhibition

12/01 09:00~16:30

南大门广场
Square of the HUST Main Entrance

04 /

“知海外”

——海外项目展



Get to Know More
— Overseas Study Fair

12/01 09:30~12:00

12/01 14:00~16:30

南一楼门前马路
Main Avenue in front of
the No.1 Southern Building

05 /

“创一流”

——国际合作交流展

Strive for Excellence
— International Exchange Exhibition

12/01~12/08

南一楼门前、图书馆
同济校区行政楼前马路

Exhibition Areas in front of
the No.1 Southern Building
& the Main Library
Main Avenue in front of



/ 项目背景

一 / 项目背景

学校的文化交流部老师希望我们为华中大国际交流日制作微信小程序，来促进活动现场的互动与分享。

整个项目的时长不到一个月，设计工作主要包括国家代表图案绘制、时程表排版和小程序扫码互动设计。

因时间紧急，我只有两个周末用来画代表图案——密集的绘制确实提高了我本不太擅长的插画熟练度；在此过程中，我也察觉到不同国家文化下，代表物配色风格拥有的差异。

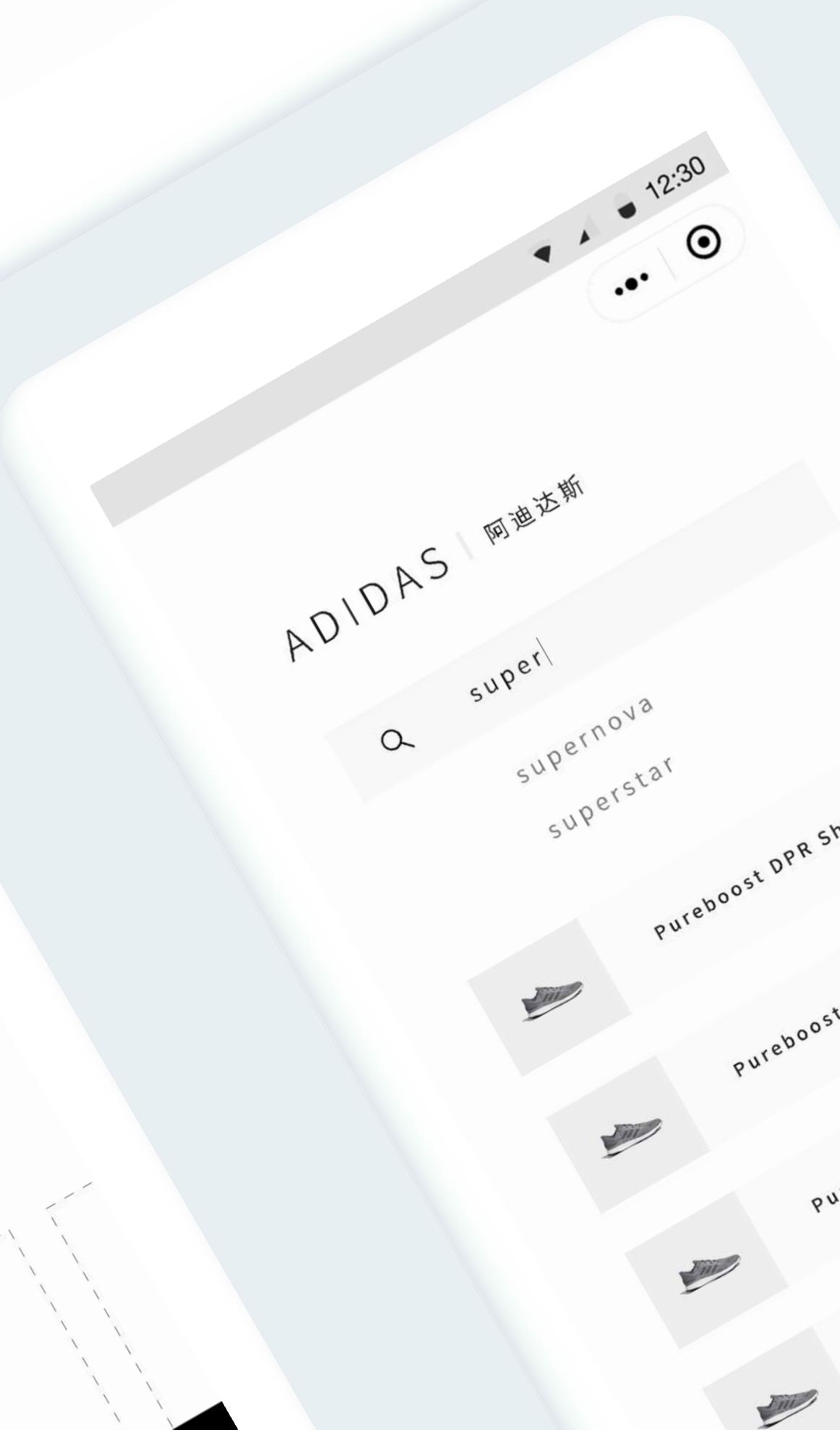
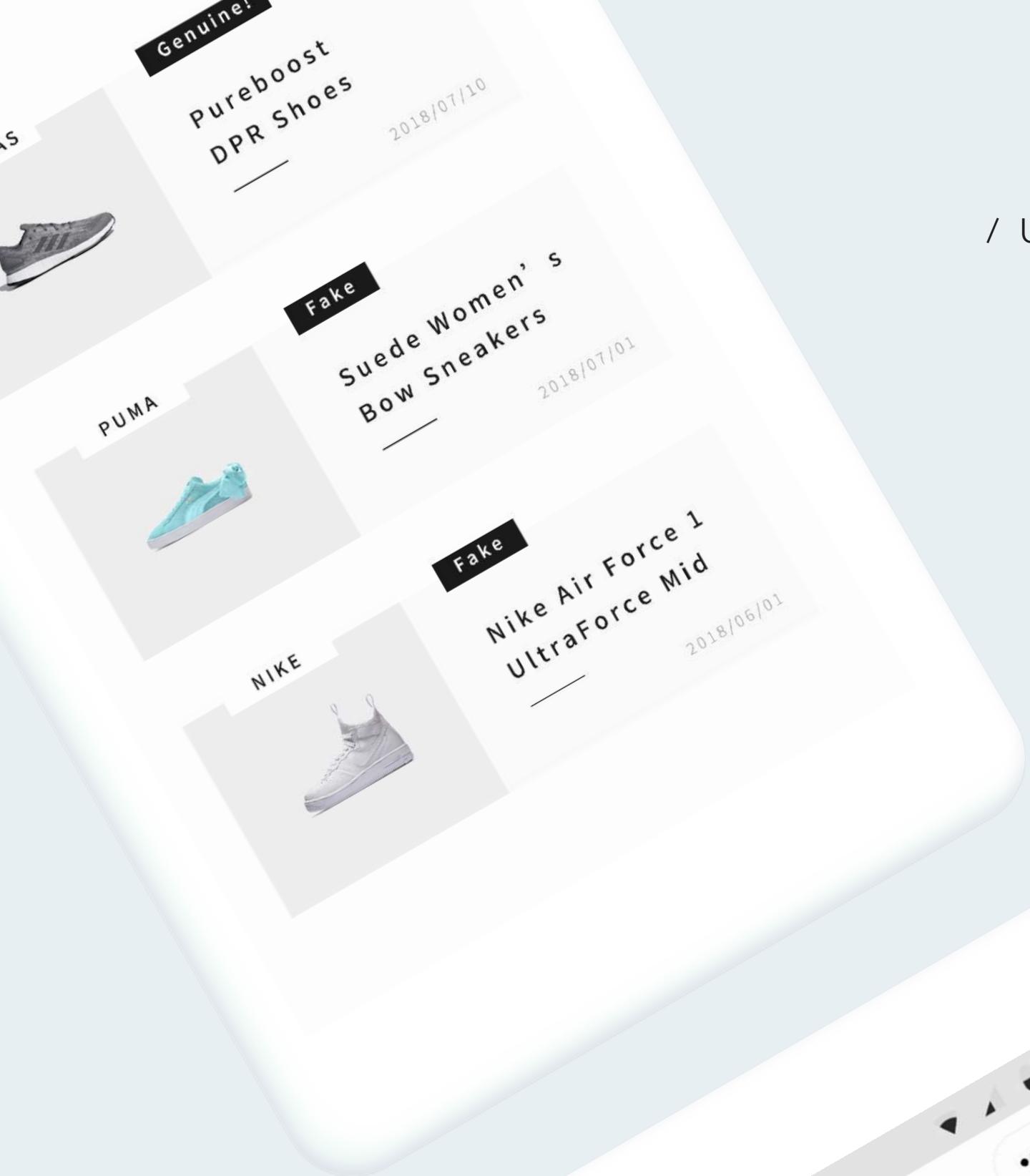
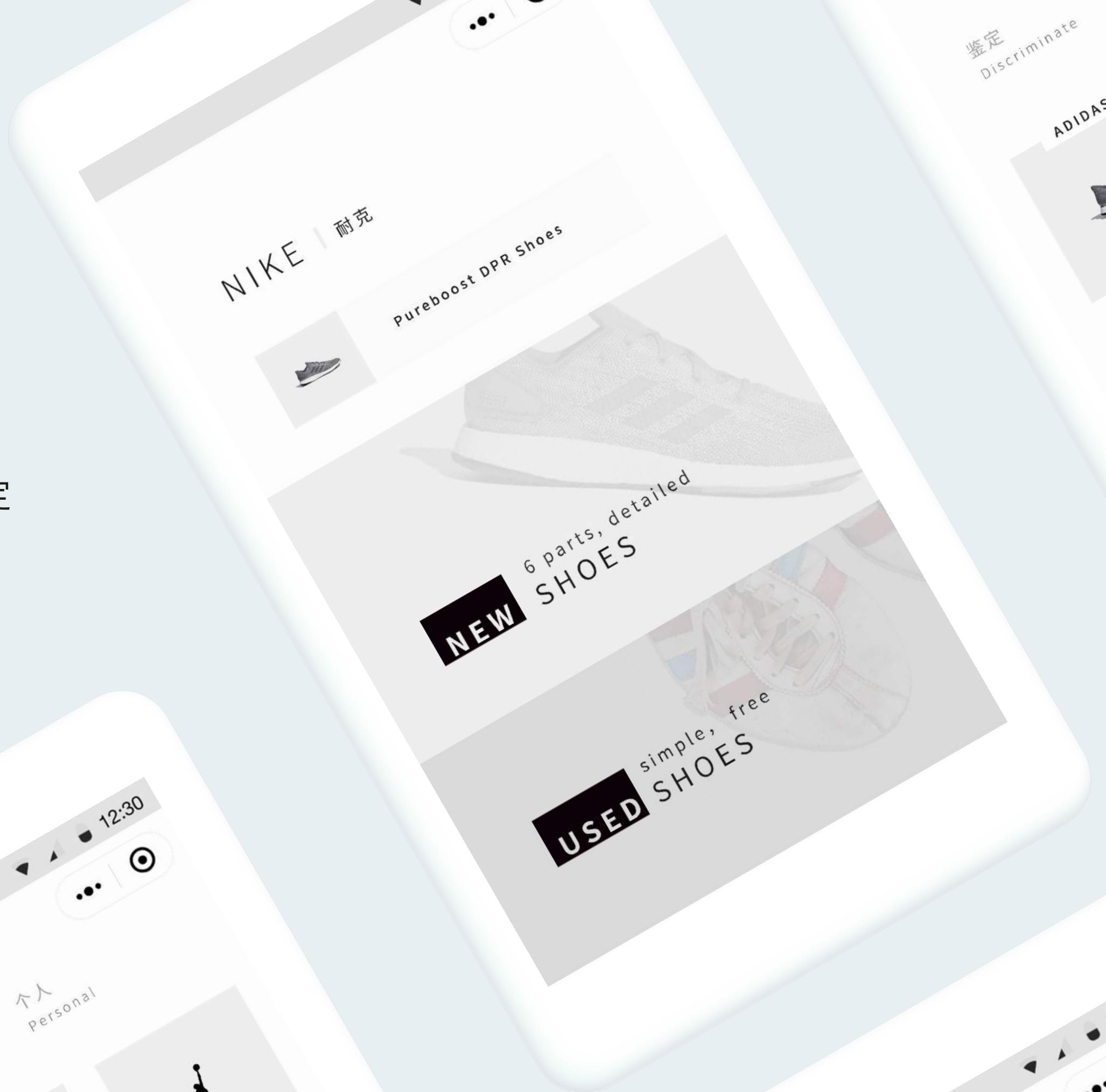
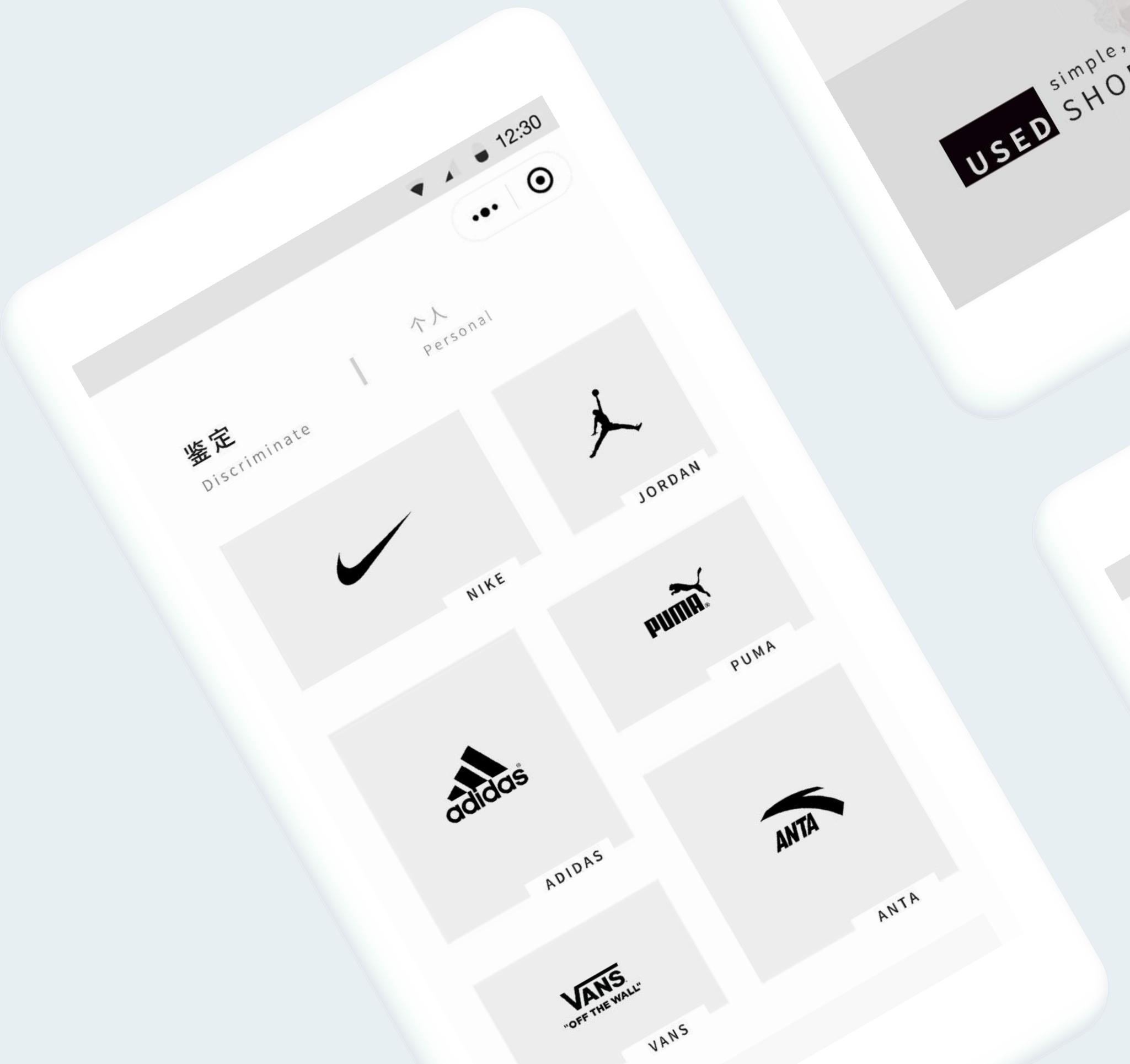






UI / 2018.05

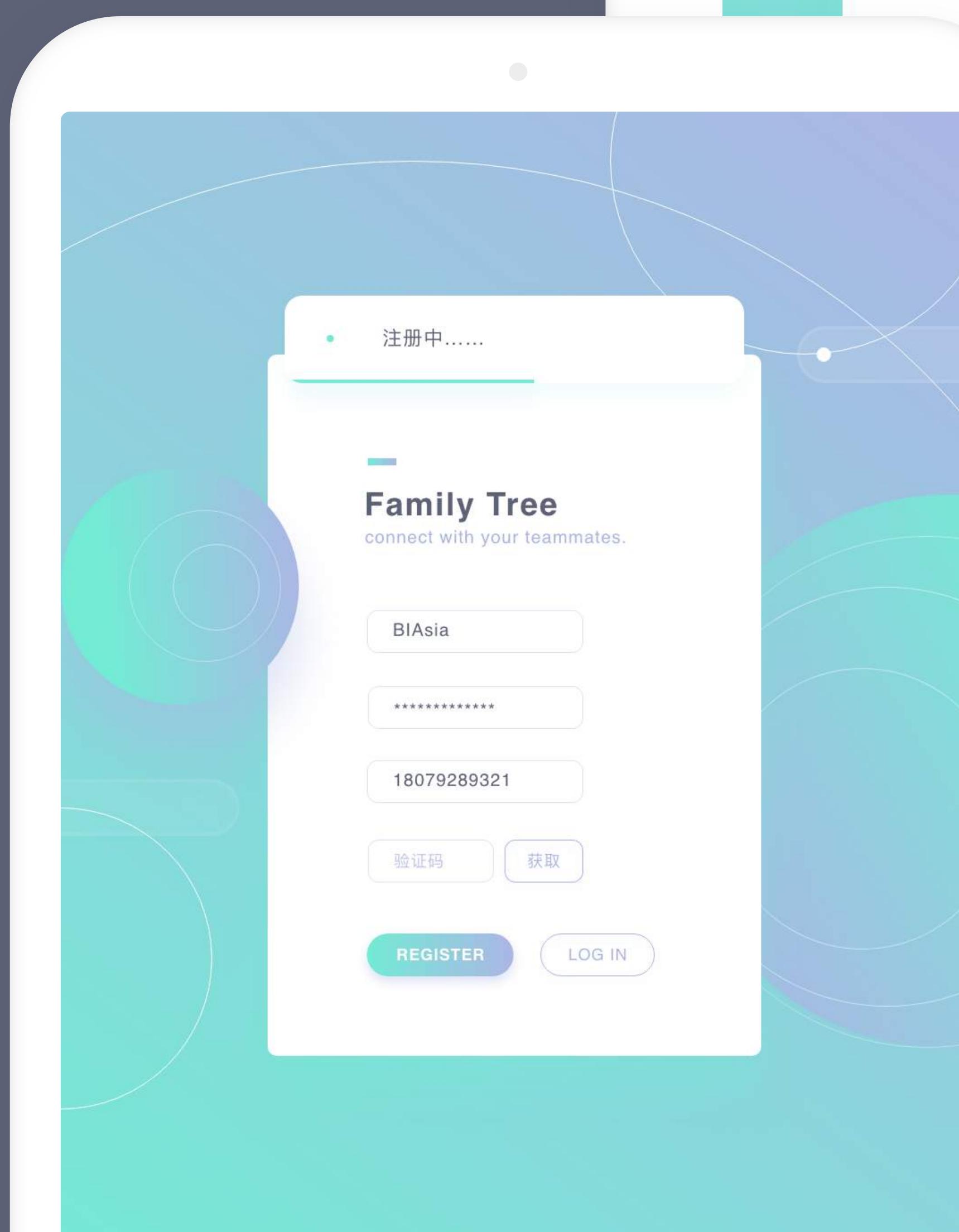
品牌运动鞋真假鉴定 微信小程序



Web / 2018.02

记录团队成员信息和关系
工具型网页

Family Tree



H5 动效 / 2018.08

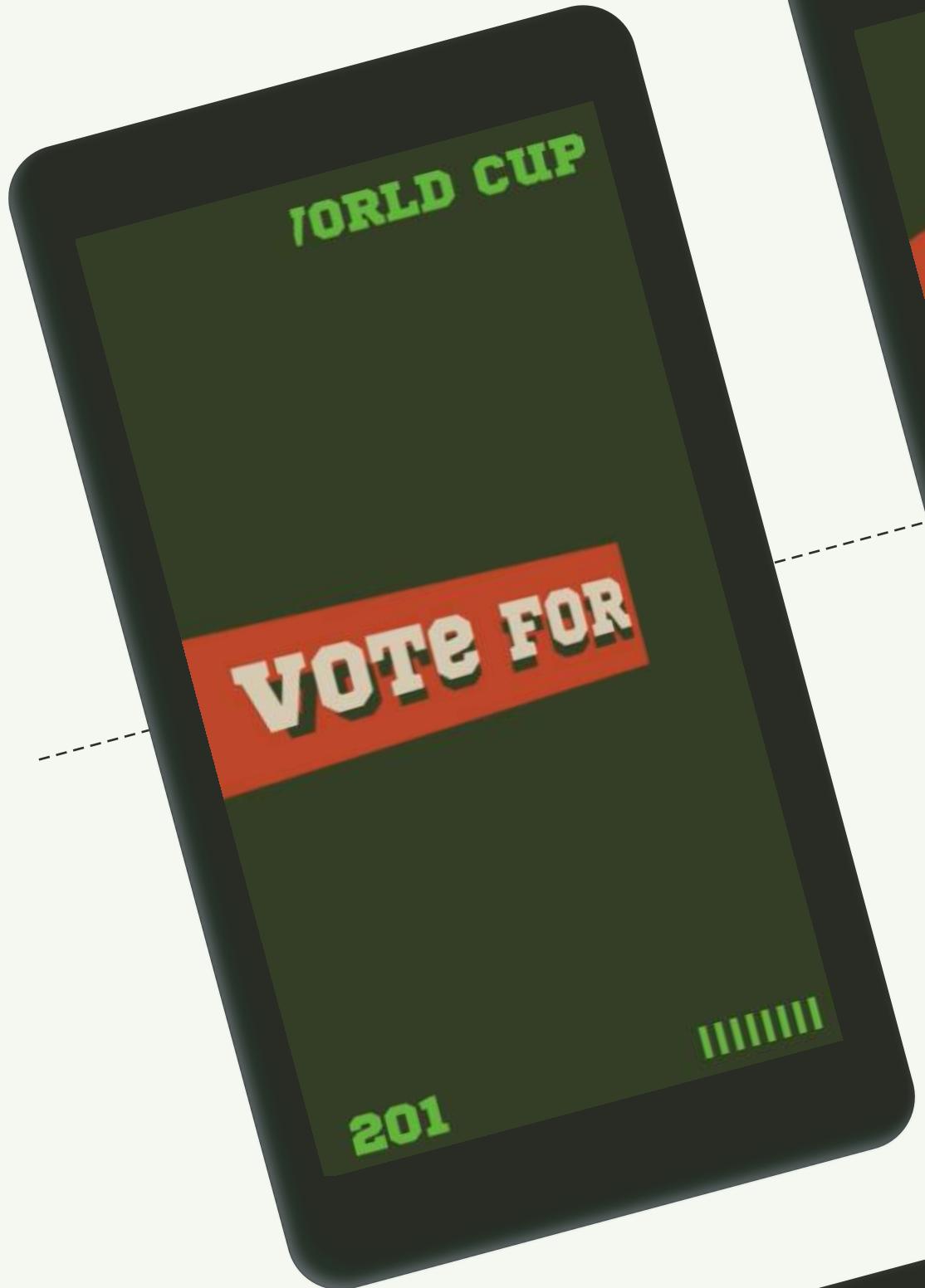
为你喜爱的队伍投票！

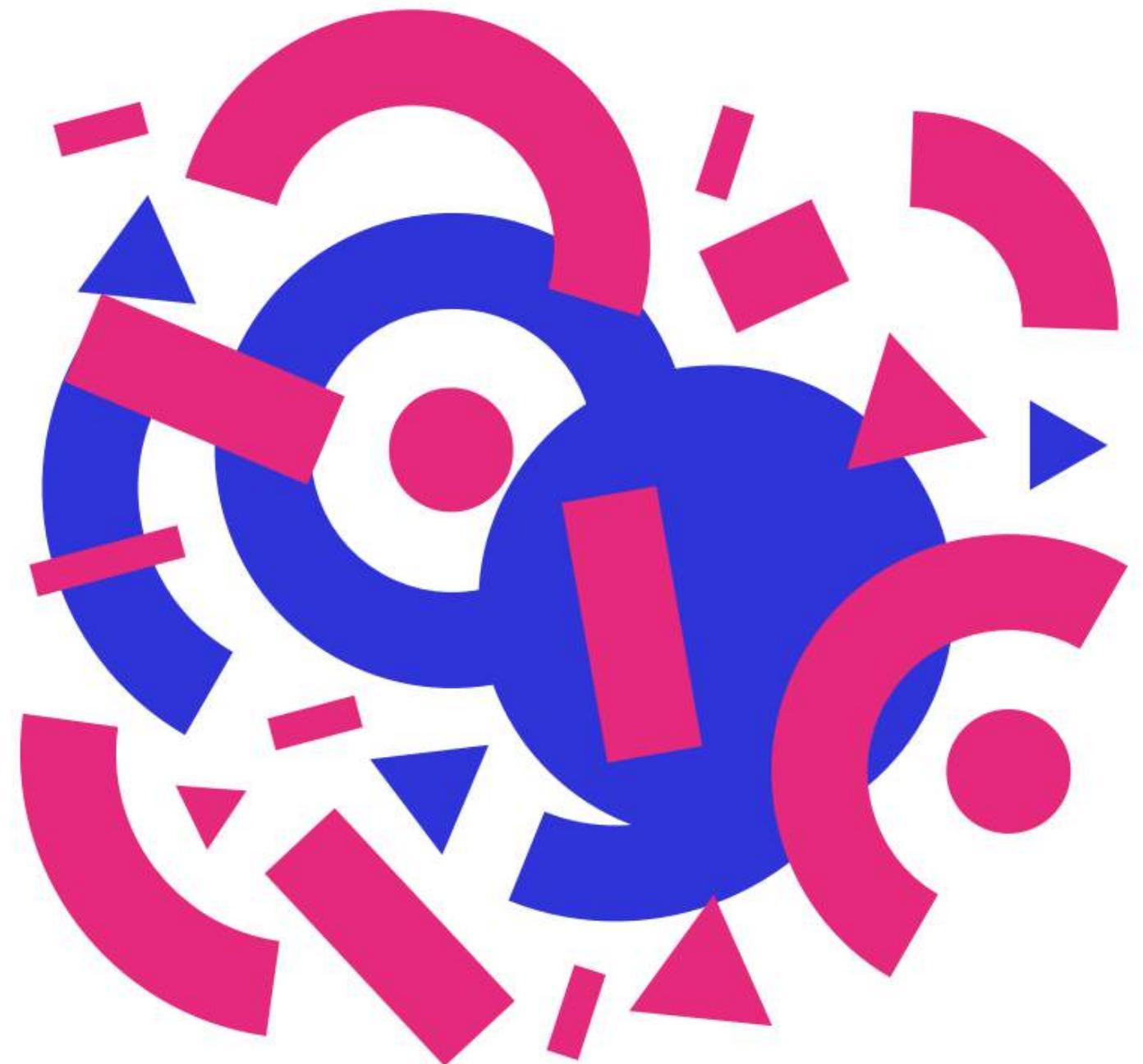
2018 世界杯

开场

/ 动效

结束

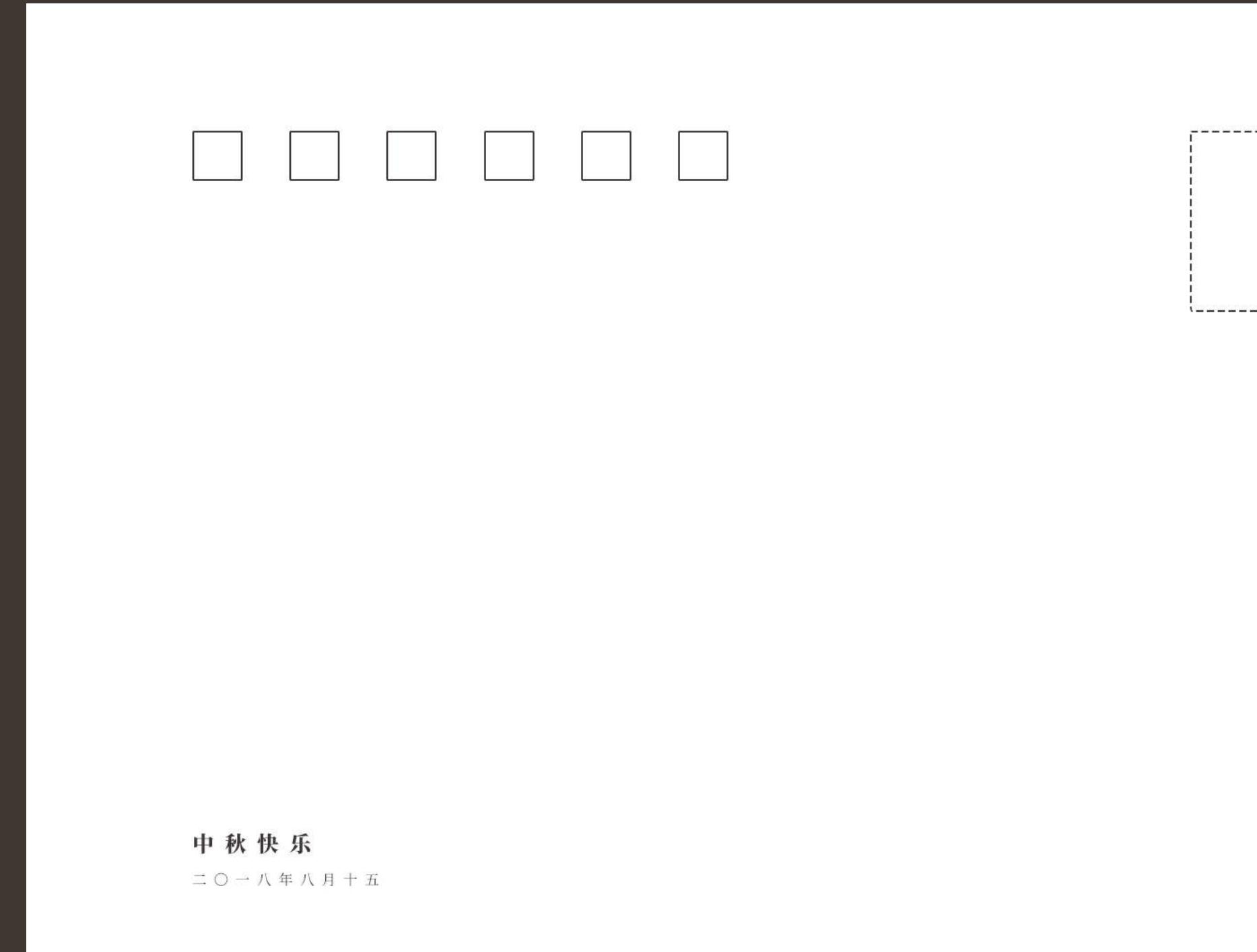
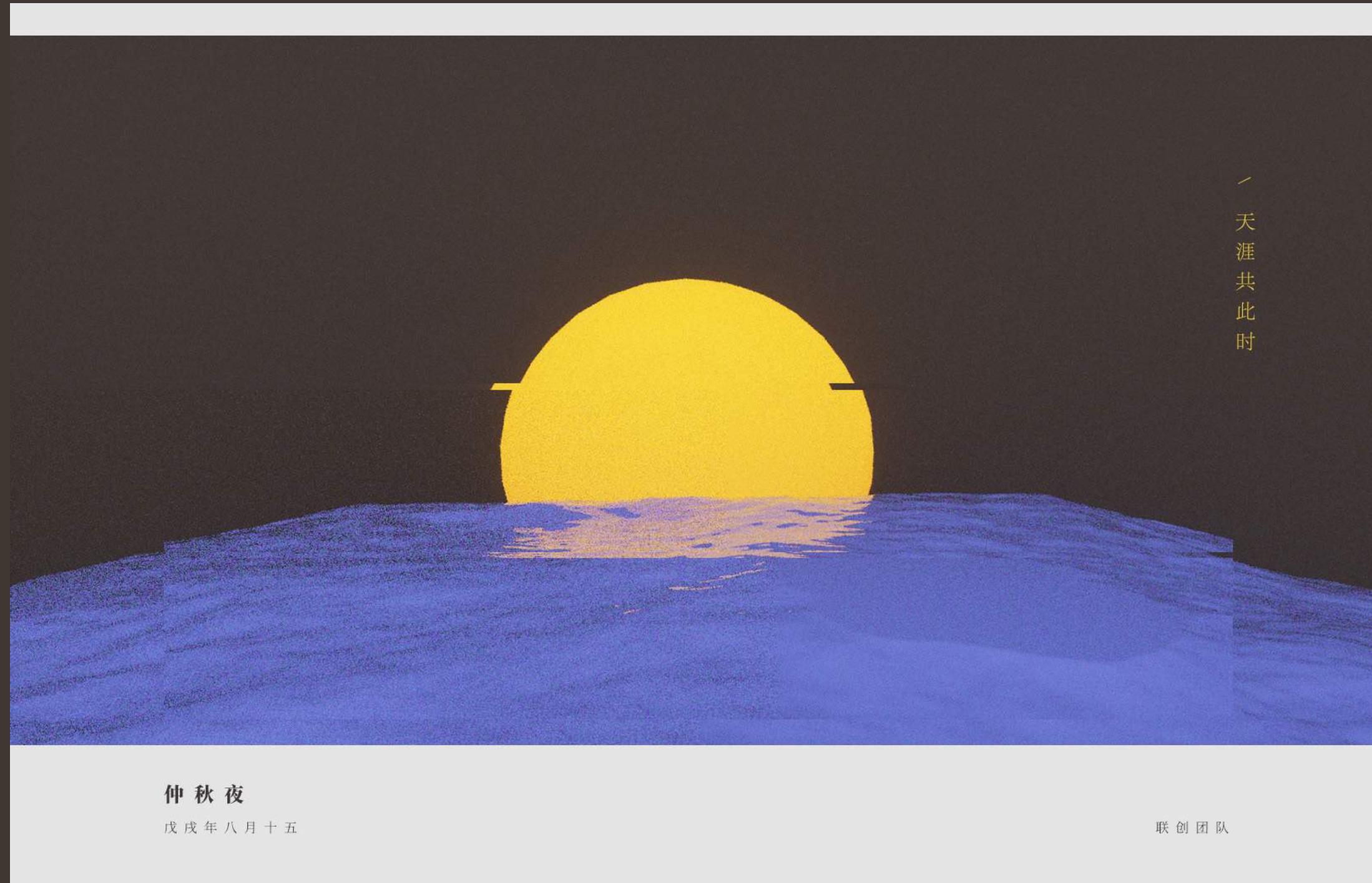




图案 / 2018.10

联创团队十八周年
设计组代表图案





明信片 / 2018.09

为联创团队绘制的
中秋节明信片



/ 平面设计

年历 / 2018.12

2019 联创团队年历7月
C4D渲染图



一 二 三 四 五 六





李紫嫣

ZIYAN LI

THANKS
感谢阅读

✉ LZYBIASIA@gmail.com

📞 180-7928-9321

Behance.net/BIASIA