HELLO I AM

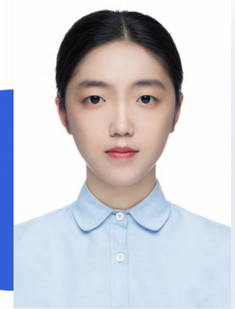
韩佩诗 UXUI设计师

Tel / Wechat：188 8892 8203

Email：hpsmm@foxmail.com

一个懂代码和组件库的设计师 · 2年工作经验

作品集：https://hanpita.gitee.io/my-resume



工作经历

北京星辰天合科技股份有限公司深圳分公司–UI设计师 2021.09–2023.03

- **设计系统**：独立负责 figma 组件库的搭建、迭代；维护 icon 库的更新
- **设计规范**：核心参与云计算产品组件规范、设计规范的制定、输出、更新、验收
- **功能设计**：作为 ux/ui 参与云计算产品的功能设计，交付 8+ 功能设计最优解决方案，输出包括用户调研、设计思路、流程框架图、高保真效果图、交互说明、低代码表等内容
- **沟通协作**：与产品、研发沟通合作，保证设计方案、设计规范的还原和落地效果
- **团队赋能**：组内沉淀分享设计经验（figma 使用、组件库搭建、组件调研方法等）

深圳华球通网络有限公司–UI实习设计师 2021.07–2021.09

- **独立负责多个外贸品牌独立官网设计**，梳理 6+ 官网的信息框架、产品业务流程，提供最优的设计方案
- 根据项目产品风格和客户需求，与客户沟通，关注客户体验，完成官网整体视觉风格的定制和界面设计
- 与产研、运营紧密合作，提供高质量效果图、动效设计、交互说明、运营产品图等内容

上海九影网络有限公司–UX/UI实习设计师 2020.10–2021.02

- 提供设计解决方案，参与**多端设计，输出包括 web 端、移动端、h5 小游戏等**平台等 UI 界面
- 设计上海科技馆的“熊猫跑酷”、“探索鲸奇世界”游戏的交互流程与原型界面，完成了 26 页低保真原型图与 3 版流程图。熊猫跑酷上线 1 个月访问量达 2936 人次
- 完成上海建工可视化后台的设计与优化；重新优化广本内部系统部分页面的信息布局和交互流程，梳理了 2 版组件设计规范；设计投影互动屏的创意方案，提供了 5 类创意想法，完成了展示方案制作

项目经历

XHERE 星合云 2022.01–2023.03

- 【产品定位】以虚拟化技术为核心的融合云计算产品，具有超强的计算能力和存储能力
- 【设计定义】提炼用户故事，归纳需重点关注的用户需求和功能价值；发散设计思维，提供设计思路；梳理功能框架及功能流程。共参与 4 次设计定义
- 【设计输出】对设计定义总结的顶层设计内容进行竞品调研，累计输出 50+页高保真效果图及交互说明，完成 6+页低代码表的输出与维护
- 【设计复盘】记录设计过程中评审争议较大的方案及最终选择原因，沉淀设计方案、通用设计原则、应用规范等内容
- 【设计验收】对开发页面进行视觉、交互验收，保证设计落地效果，严重问题通过 issue 跟进
- 【组件规范与组件库】累计沉淀 8 个全局设计规范、 15 个组件设计规范，提高组内 30% 设计效率

GreenPlant 绿植 2020.09–2020.10

- 【产品定位】帮助新手种植者成功种植植物的手机应用程序
- 【竞品分析】分析爱花草等 3 个竞品，归纳需重点关注的用户需求和产品功能
- 【用户调研】通过访问种植论坛和用户访谈，分析目标用户的人物特征和需求，确定了 3 类用户画像
- 【产品设计】结合产品定位、用户需求和竞品分析，制作产品的设计目标和核心功能图
- 【产品原型】使用 XD、ProtoPie 完成了 36 页低保真线框图和高保真原型，实现基本产品功能与业务流程，并支持主要功能的交互
- 【产品测试】邀请 2 位用户对原型进行测试，记录用户在使用产品时的反应和感受，收集到 3 条有效用户反馈，据此复盘设计，优化了 5 个高保真原型

教育背景

浙江传媒学院–信息管理与信息系统(本科)

2017.09–2021.06

成绩排名：前 3% / GPA：3.8

主修课程：网站策划与设计、动态网页设计与编程等

毕设《疫情数据可视化》获校优秀毕设

个人总结

有良好的沟通和协作能力

有数据挖掘和可视化的经验

有较强的逻辑思维能力和自我驱动能力，能快速学习

对前沿科技、设计探索有兴趣

技能

设计

Figma	Sketch	XD	蓝湖
Photoshop	InVision	ProtoPie	Axure

竞品调研	用户调研	线框图	流程图
AI 绘画	微动效	高保真原型	数据可视化

前端

HTML	CSS	JavaScript	Echart

等级证书

CET 6、计算机三级、CompTIA A+、Web 前端开发职业技能初级证书、ZStack Cloud Computing Technician–ZCCT

获奖经历

曾获得浙江省政府奖学金、浙江省普通高等学校优秀毕业生、校优秀毕业生称号

多次获得校级一二等奖学金、校三好学生荣誉称号

“普译奖”全国大学生英语写作大赛本科组优秀奖

浙江传媒学院第九届大学生计算机设计大赛三等奖

HAN PEISHI

UX / UI Design

PORTFOLIO

Tel

188 8892 8203

Email

hpsmm@foxmail.com

2023

ABOUT ME

我叫 **韩佩诗** 是一名

懂代码和组件库的设计师

Tel / Wechat

188 8892 8203

Email

hpsmm@foxmail.com

Online portfolio

https://hanpita.gitee.io/my-resume

2 年工作经验

北京星辰天合科技股份有限公司深圳分公司–UI设计师 2021.09–2023.03

独立负责 figma 组件库、icon 库的搭建、迭代；核心参与产品组件规范、设计规范的制定、输出、更新、验收；作为 ux/ui 参与云计算产品的功能设计，交付最优解决方案；与产品、研发沟通合作，保证设计方案、设计规范的还原和落地效果；不定期组内沉淀分享设计经验

深圳华球通网络有限公司–UI实习设计师 2021.07–2021.09

根据项目产品风格和客户需求，独立负责多个外贸品牌独立官网设计，与产研、运营紧密合作，提供高质量效果图、动效设计、交互说明、运营产品图等内容

上海九影网络有限公司–UX/UI实习设计师 2020.10–2021.02

提供项目设计解决方案，参与多端设计，包括 web 端、移动端、h5 小游戏等平台等 UI 界面

职业能力

洞察问题，提供设计方案，推动设计落地与沉淀

调研　定义　输出　落地

从个人到团队的成长

自我学习　沟通协作　团队赋能

掌握技能

Figma　Sketch　Xd　Ps　Ai　in

CATALOG

目录

01

WEB 端设计

1、云计算产品 体验设计

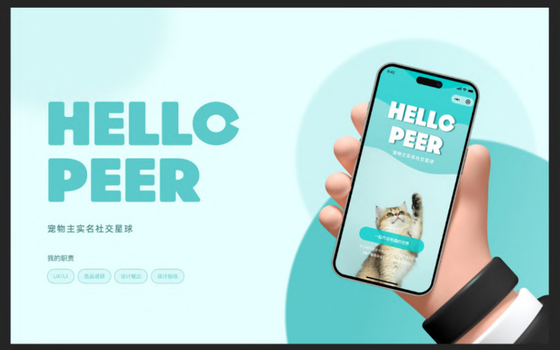
2、企业官网设计

02

移动端设计

1、hello peer 社交软件

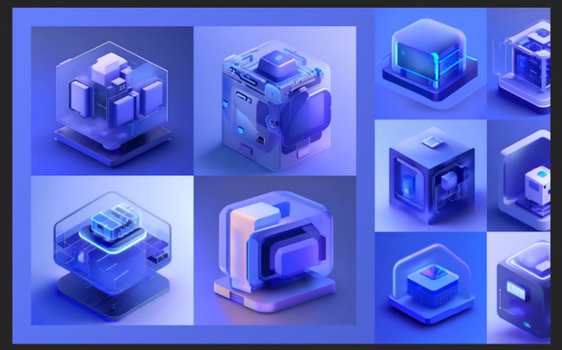
2、滚滚跑酷 3D小游戏



03

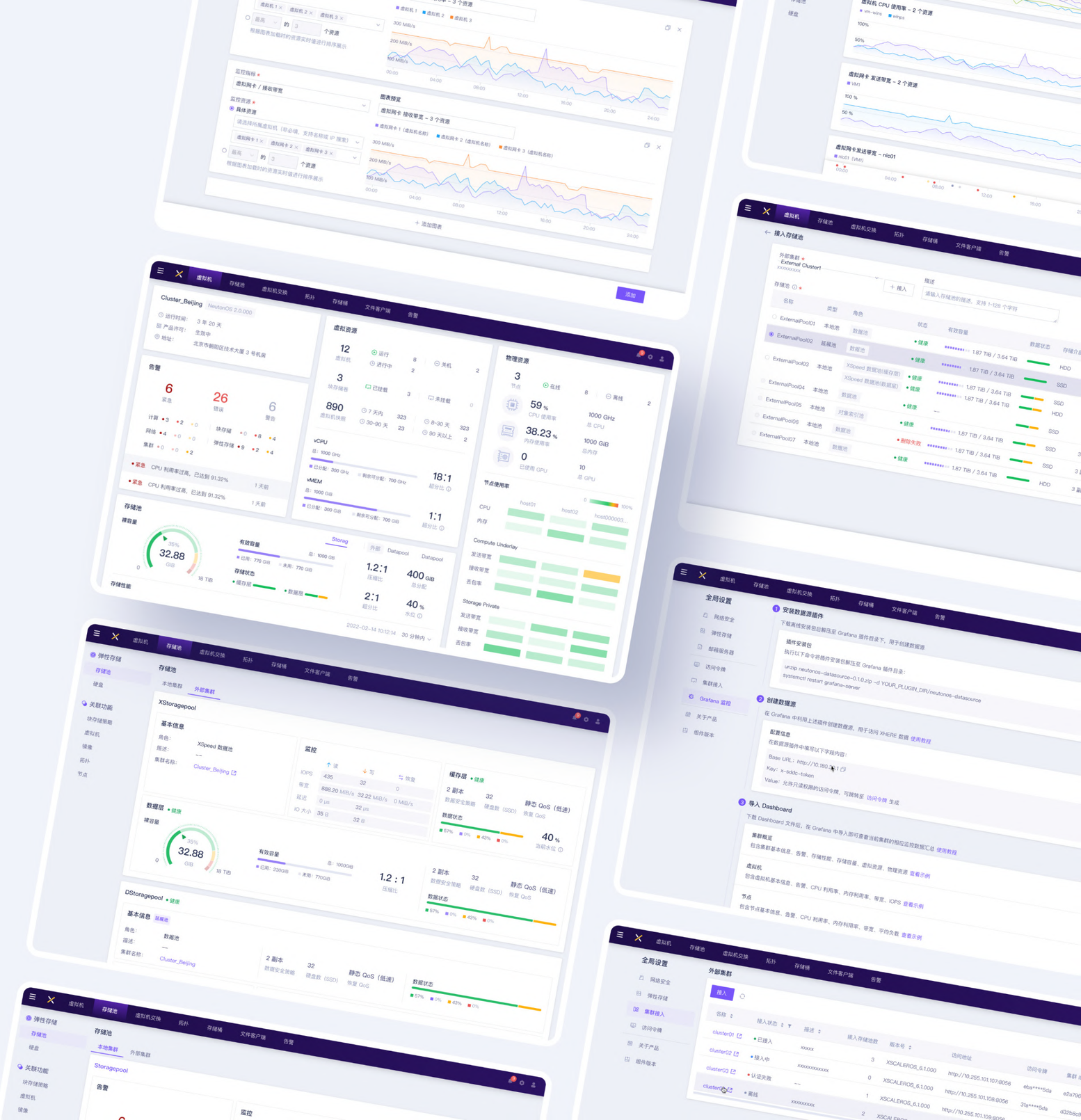
设计练习

AI 绘画



XHERE 星合云

XHERE 是一款采用轻量化架构的云计算产品，以虚拟化技术为核心，提供 IaaS 层核心服务，具有超强的计算能力和存储能力，是一个高存储能力的虚拟化平台。帮助企业降低管理成本，使得管理运维更容易，运行更稳定，升级更简单



PART 1

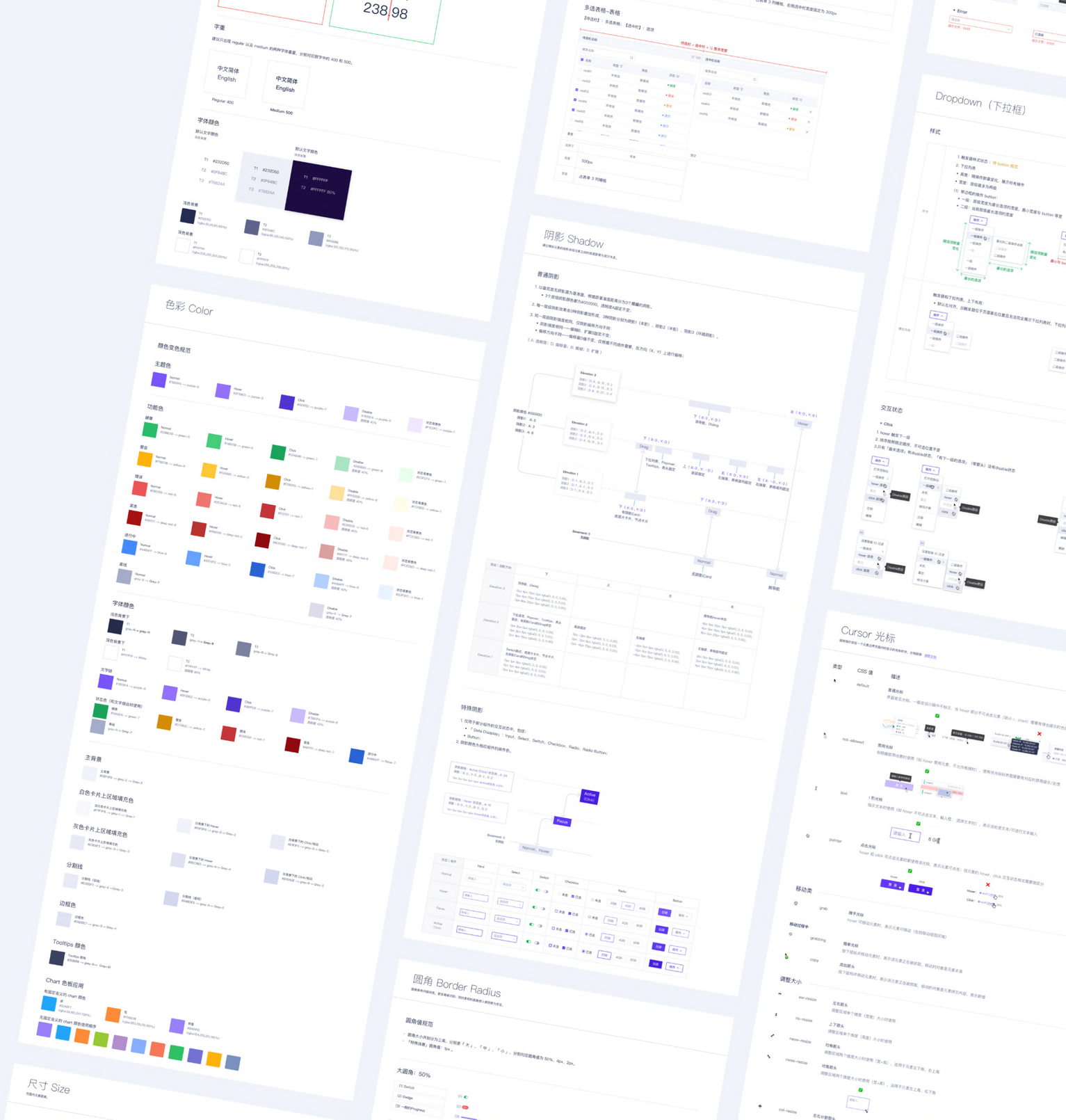
DESIGN SYSTEM

设计规范与设计系统

设计规范包含基础设计元素（颜色、字体、适配、阴影等）规范、基础组件规范等内容；设计系统则为 figma 组件库，提供规范化组件，有效提高组内设计搭建高保真页面的设计效率

我的职责

- 规范调研
- 规范制定
- 组内外澄清
- 线上验收
- 组件库设计
- 组内培训
- 设计系统维护



USER DEMAND

用户需求收集

- 视觉效果不统一
- 设计工具从 sketch 转到 figma，需要一个 figma 组件库
- 尽量做成统一的组件，减少开发的工作量
- 适配效果不统一
- 不同开发重复开发内容，信息不同步，不好维护
- 相同的内容，不同测试分开测，测试起来很麻烦
- 全局元素样式、交互需要统一处理
- 同一类的组件功能，每次都要重复写交互说明
- 类似的组件功能，不同设计澄清的细节有差别
- 输出页面时，大量是时间陷入设计细节
- 开发也有组件库，最好能和设计侧保持对齐
- 没有统一的规范，设计时不确定使用哪类组件
- 设计页面时，要从零开始搭建页面，没有组件、模版，效率很低

USER STORY

用户故事

用户	问题	使用场景	主要目标	主要价值
设计	不同设计输出有差异，**很难保证界面一致性** 累计输出界面越多，信息越多，**很难查找以前的交互说明** 同样的内容需要重复设计样式、写交互说明，不够便捷 **输出内容没有沉淀复用**，设计间信息不互通，仅凭记忆和口头沟通，内容不够准确，效率较低	输出高保真设计页面，需要元素搭建页面时 输出较通用的交互说明时 设计内审时，对界面元素、元素交互有争议时	**沉淀通用设计内容（样式、交互方案）** 设计规则清楚易懂，方便使用	保证页面一致性 提高高保真页面输出效率 提高设计决策效率
前端	**类似通用开发的功能很难沉淀** **设计一致性很难保证，重复开发工作量较大**	开发页面时 开发前端组件库时	**组件通用性需要结合全局考虑，**避免业务使用时过分新增特性 前端组件库可对齐设计规范开发	减少开发工作量 对齐设计，优化前端组件库 为日后发布独立组件库赋能
测试	任何前端非通用开发的内容都需要独立测试，**测试成本为指数倍**	测试页面时	对于通用的内容可以做**统一测试**	减少测试工作量

DESIGN GOAL

设计目标

01

产品体验

保证页面一致性，提高产品信赖感

视觉、布局、语言的统一和谐

统一组件交互原则，减少用户认知负荷

沉淀通用设计内容（样式、交互方案）

02

降本增效

沉淀通用设计内容，提高组内设计效率

提高设计内审会议决策效率

提高设计页面、交互说明输出效率

组外研发拉齐，降低沟通成本，减少重复开发、测试工作量

拉齐设计与前端、测试间对规范认识

03

团队赋能

总结规范模版，推动组件库建设

组件调研模版、设计规范模版

为其余产品线提供设计思路，为后续公司级产品体验赋能

DESIGN PROCESS

设计流程

FONT DESIGN

字体规范

字

PingFang SC

Aa

PingFang SC

中文简体
English

Regular 400

中文简体
English

Medium 500

非等宽 0123456789

等宽 0123456789

PingFang 简体作为中英文默认字体，提供常规体和中黑体两种字重，并设置数字为等宽字体。
同时对各类字号分类，注明使用方式

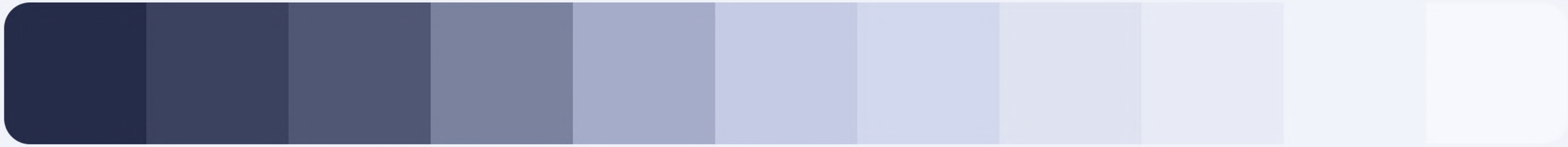
字号	字重	使用方式
12 px	12 px	辅助文字
14 px	14 px	正文文字
16 px	16 px	小标题文字
18 px	18 px	卡片标题文字
26 px	26 px	重点突出文字
34 px	34 px	重点数字文字

COLOR DESIGN

颜色规范

Purple/暗夜紫

Grey/中性灰



Green/仙野绿
#28BE69

Yellow/黄昏黄
#FFB20B

Red/浪漫红
#EB5555

Deep red/暗夜红
#A61111

Blue/极致蓝
#448AFF

LAYOUT DESIGN

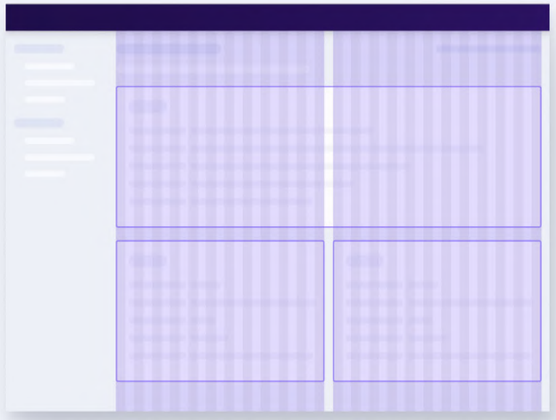
适配设计

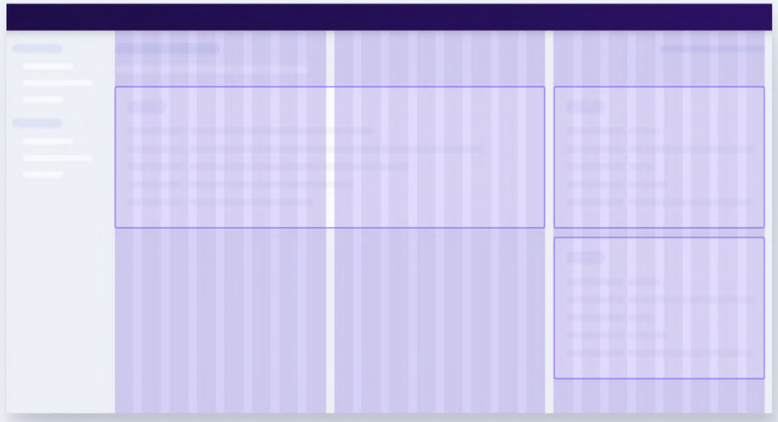
表单适配

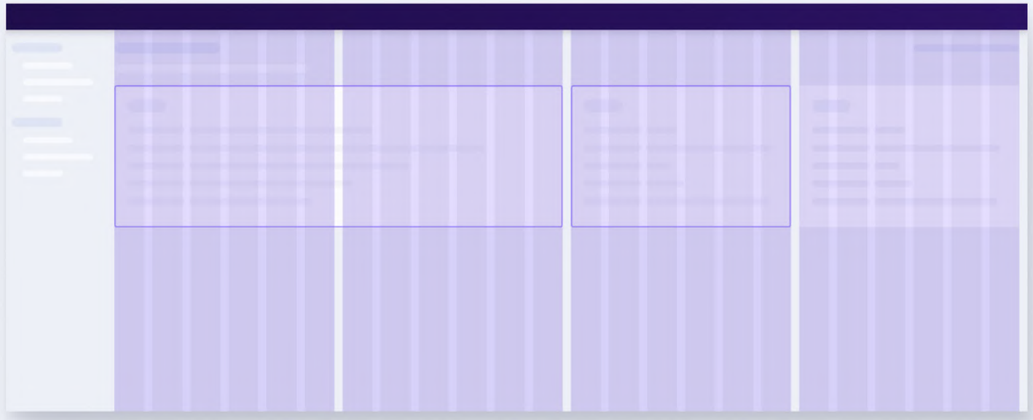
表单页采用流式布局百分比适配，同时设置内容区域、边距的最大值、最小值

概览页、详情页采用响应式布局，采用断点 1366、1920，划分为三个断点范围内的布局设计

详情页适配

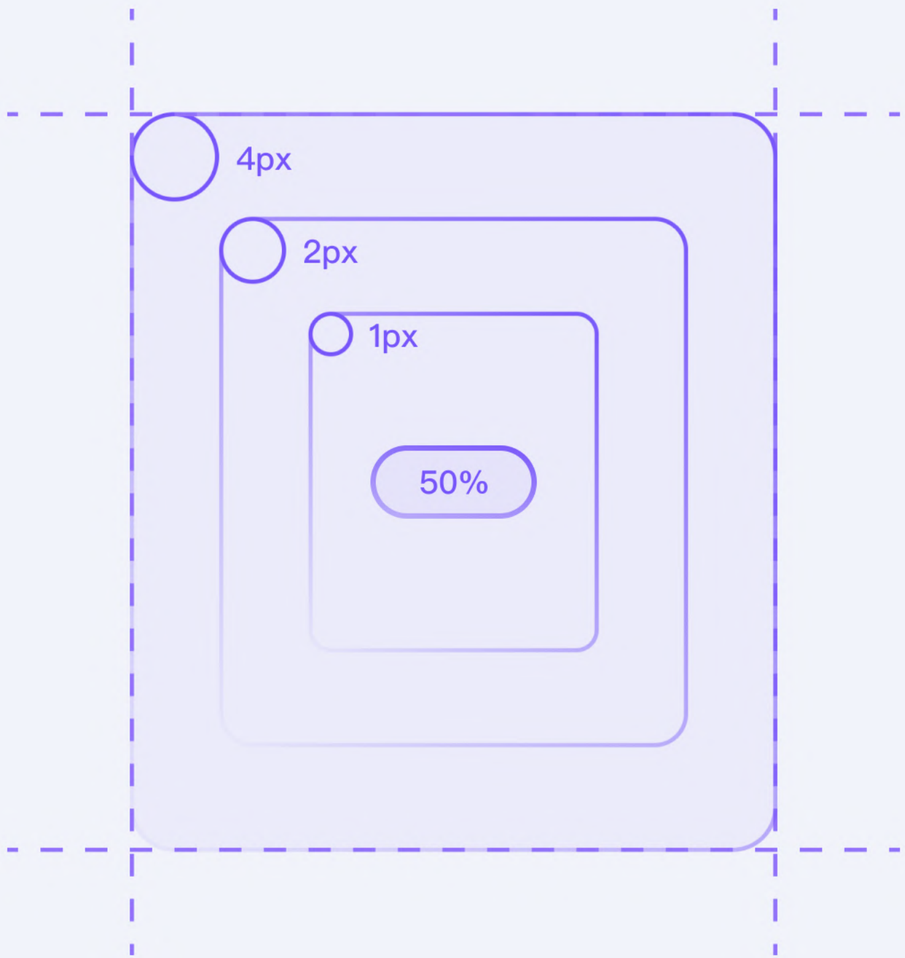






COLOR DESIGN

颜色规范



圆角具有内指向性，更容易被识别；同时柔和的圆角使人感到更为安全
根据组件场景，将圆角分为四种大小

超大圆角 50%

应用于 Switch、Badge、Progress

大圆角 4px

应用于大卡片、Dialog、Message、Alert

中圆角 2px

最常用圆角：应用于 Input、Select、Tooltips、Popover等

小圆角 1px

图例、列表内的 Progress

SHADOW DESIGN

阴影规范

阴影颜色 #000000

阴影1： A: 5

阴影2：A: 3

阴影3：A: 6

Elevation 3

阴影1：D: 4 , B: 10 , S: 2

阴影2：D: 4 , B: 15 , S: 5

阴影3：D: 6 , B: 20 , S: 0

Elevation 2

阴影1：D: 2 , B: 6 , S: 0

阴影2：D: 2 , B: 8 , S: 0

阴影3：D: 4 , B: 15 , S: 0

Elevation 1

阴影1：D: 1 , B: 3 , S: 0

阴影2：D: 1 , B: 4 , S: 0

阴影3：D: 1 , B: 8 , S: 0

下（X: 0 , Y: D）

顶导航、Dialog

下（X: 0 , Y: D）

Drag

下拉列表、Popover、Tooltips、表头固定

上（X: 0 , Y: －D）

底部固定

右（X: D , Y: 0）

左抽屉、表格首列固定

左（X: －D , Y: 0）

右抽屉、表格尾列固定

下（X: 0 , Y: D）

Drag

下（X: 0 , Y: D）

有阴影Card：

底层大卡片、节点卡片

Normal

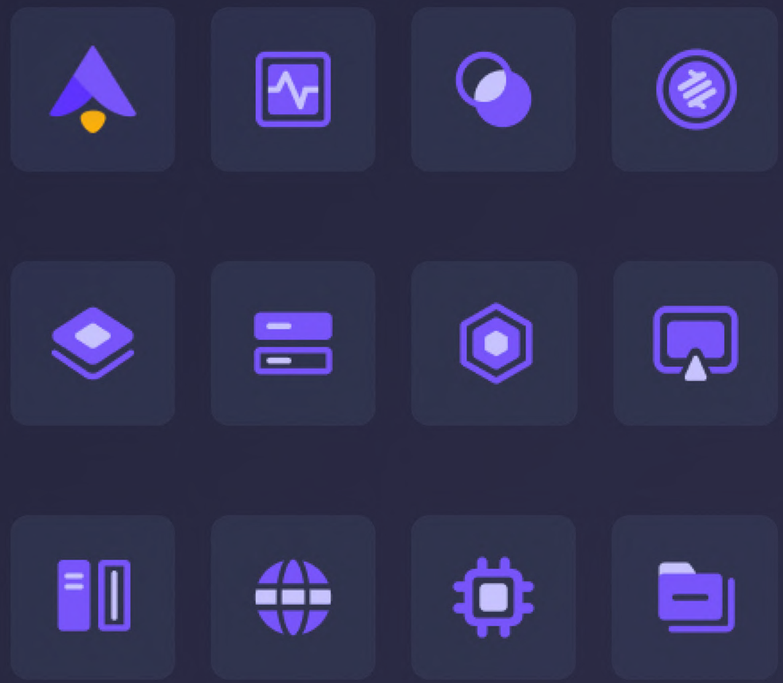
无阴影Card

Basement: 0

无阴影

ICON DESIGN

图标绘制



DESIGN SYSTEM

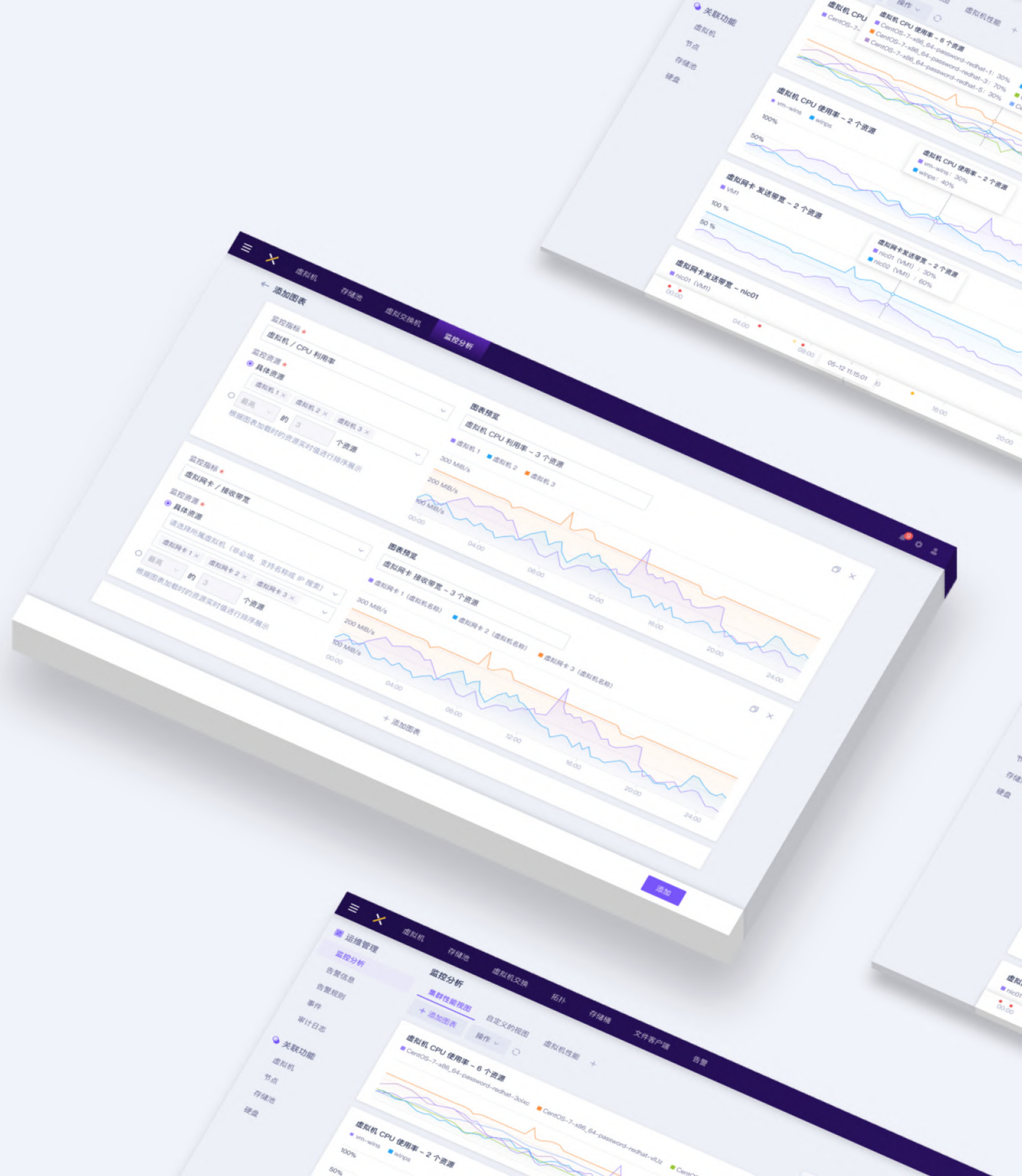
设计系统

PART 2

FEATURE DESIGN

监控分析二期 & Grafana监控

以 UX/UI 角色参与到了多个 FR 设计当中，将以上述两个设计为例说明



FEATURE BACKGROUND

功能背景

迭代背景

云计算系统中存在许多资源，因此需要有优秀可靠的监控功能，使用户可以快速掌握集群的性能信息，此功能在监控分析一期设计中已完成

在一期的基础上，二期功能需要增加对更细粒度资源（子资源）的监控，同时支持将系统资源监控数据对接到第三方平台 Grafana 中，方便用户统一监控数据

此外，还对监控分析模块的体验优化作为迭代目标同步进行，优化界面设计、提升产品体验

我的职责

设计 owner　UX/UI　设计定义　设计输出　设计验收

功能调研　效果图　交互说明　低代码开发表维护

业务诉求

实时监控资源

细化资源监控粒度

除了支持一般资源的监控指标的常规监控，还需要支持这些资源下更细粒度资源的监控，如虚拟机下的虚拟硬盘监控

对接三方监控平台

数据统一管理

Granfana 对接引导

提升产品体验，优化界面设计

解决一期体验中图表可读性、资源标识等问题

USER STORY

用户故事

用户	使用场景	用户目标	主要价值
技术支持工程师	日常运维、问题排查	对细粒度的资源（如节点中的网卡）的指标进行监控	1、可以根据使用诉求可以针对性的进行资源监控 2、便于问题的排查定位
运维管理员	查看具体资源（细粒度资源/重名资源）的监控数据时	1、识别资源，如识别虚拟网卡是属于哪个虚拟机 2、区分重名资源	1、了解到这个资源的相关信息 2、在监控数据异常时，方便用户进行下一步操作
	有自建的 grafana 服务，在 grafana 平台上对 sddc 的资源进行监控	自定义监控指标	1、提供 dashboard，减少查询工作量 2、根据需求可视化数据
运维管理层		1、统一查看监控资源 2、在 grafana 上监控多平台数据 3、跨平台对比数据	方便查看监控数据

DESIGN IDEATION

设计思路

实时监控资源，细化资源监控粒度

监控指标的统一管理

低代码表，监控指标展示的通用说明

> 包含每个版本的资源指标汇总，低代码表字段说明，界面展示说明、资源信息等内容。同时未在界面显示，但后端已获取的监控指标也在文档中统一管理

拉齐前端后端测试，提高协作效率

> 关于设计展示说明、后端 API 等开发须知的内容，用低代码表管理，提高开发、测试效率

识别资源、区分重名资源

细粒度资源名称如何展示?

> 由于只展示细粒度资源名称，识别性较差，无法识别是哪个粗粒度资源下的资源，于是需要增强资源识别度，考虑细粒度资源名称展示：由细粒度（粗粒度）组成

> 不同细粒度资源名称展示不同，可能展示粗粒度资源名称 / IP

重名资源名称如何展示?

> 系统允许存在重名资源，可通过展示辅助信息以区分，例如展示资源其他信息、增加跳转至对应资源详情页

优化已有界面设计
提升产品体验

1、Chart 图例过多的时候如何展示？分页器/折行?
2、时间轴跟随展示/置底展示?
3、自定义查询图表时间的展示规律
4、多图表时间轴联动效果
5、chart 渐变视觉效果、颜色叠加规范
...

DESIGN IDEATION

设计思路

对接三方监控平台 Grafana

本期在全局设置页面新增 Grafana 监控页，用于引导用户如何将系统的资源数据导入 Grafana 中，其中包含三部分内容，如右所示

配置信息

名称：x-sddc-token

token：访问令牌

访问 url：NeutonOS 环境的 api host

二期考虑

由于考虑版本发布时间和工作量，部分设计方案上对易用性的考量可作为二期需求接入，其中包括：

- 将数据源插件、dashboard 发布到 Grafana 平台，用户可以直接在 Grafana 的界面搜索、点击安装，减少在两个平台中多次跳转
- 提供 dashboard 的批量下载功能，由于目前系统只提供 3 个 dashboard，后续 dashboard 增加，可以考虑批量下载/表格展示
- 没有 Grafana 实例的用户，提供相应引导和镜像，帮助用户在 NeutonOS 上部署 Grafana
- 使用引导未来可考虑用用户手册文档页面展示，更好地统一管理

FUNCTION FRAME

功能框架

INDICATION MANAGEMEN

监控指标管理文档

产品版本

低代码版本，跟随产品版本，最新版本放在最前

latest-2.2 | 2.1

表头字段

后端 API 名称、指标译名、后端单位、界面展示单位、展示方式等内容

填写负责人

监控指标相关参数

A	B	C	D	E	F	G	H	I
metric name	**监控分析中的指标**	**unit**	**单位**	**展示精度**	**监控分析取值方式**	**资源详情中的卡片（取值方式）**	**指标图例**	**备注**
后端	设计 & PEM	后端	设计	设计	后端 & PEM	设计	设计 & PEM	
api:vm:cpu_metric name	CPU 利用率	percent	%	小数	--	【虚拟机-监控】CPU 利用率	CPU 利用率	
api:vm_metric name	内存利用率	percent	%	小数	--	【虚拟机-监控】内存利用率	内存利用率	
api:vm_metric name	已用内存	bytes	bytes	小数	--	无	无	
api:vm_metric name	接收丢包速率	packets/s	个/s	整数	--	【虚拟机-监控】错误包速率	接收丢包	
api:vm_metric name	发送丢包速率	packets/s	个/s	整数	--		发送丢包	
api:vm_metric name	读 IOPS	io/s	无	整数	--	无	无	和卷那边的取值渠道不同，值会不一致，可接受
api:vm_metric name	写 IOPS	io/s	无	整数	--	无	无	
api:vm_metric name	读带宽	bytes/s	bytes/s	小数	--	无	无	
api:vm_metric name	写带宽	bytes/s	bytes/s	小数	--	无	无	
api:vm_metric name	读延迟	s	s	小数	--	无	无	
api:vm_metric name	写延迟	s	s	小数	--	无	无	

修订记录

何人何时、修改内容

修订记录
2022-10-18 xxx

DESIGN SOLUTION

设计方案

一、全局设置 Grafana 监控

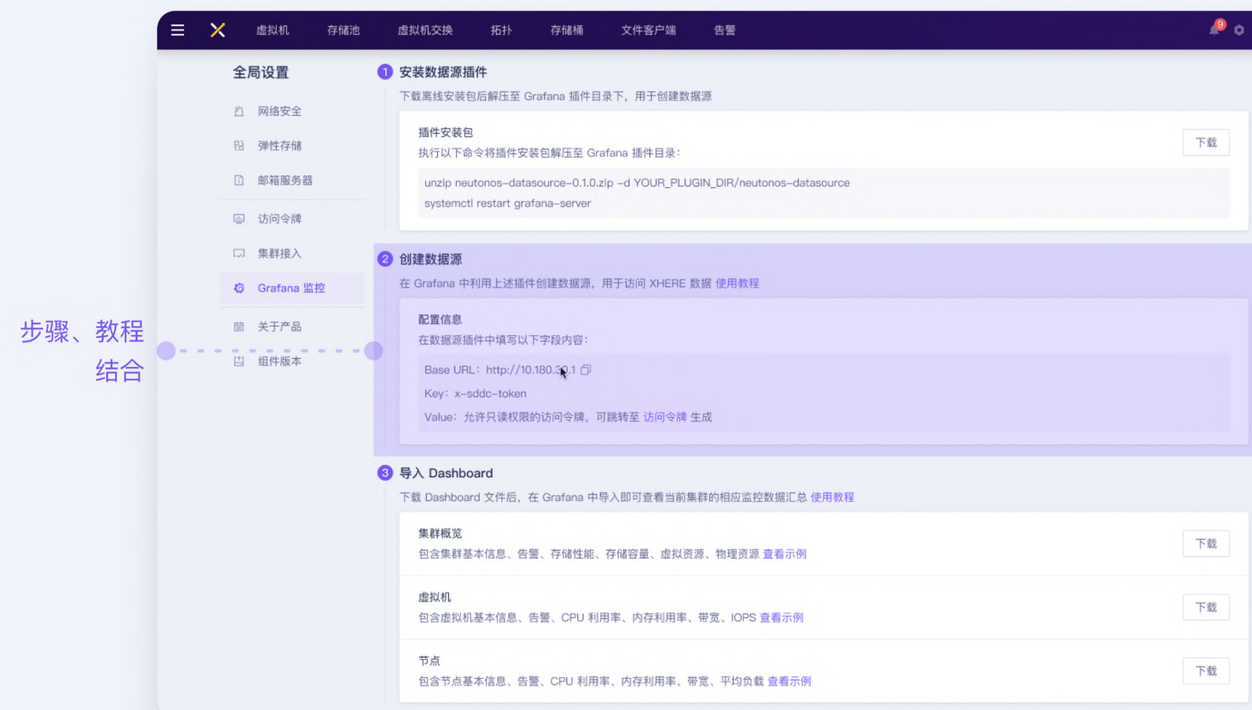
方案一：步骤引导、内容分离

- 可以隐藏步骤引导，用户只有在第一次进来的时候需要关注到用户引导，后续进入可以隐藏，无需关注用户引导，只注意到更新内容
- 当前步骤比较少，只有三步，需要用户一一对应步骤与内容的关系，不够直观

方案二：步骤引导与内容结合

- 关联性强，可以直接对应步骤与内容的关系，符合第一次用户进入页面时需要关注到的步骤
- 除了首次需要设置数据源之外，后续使用 Grafana，用户可能不需要关注到步骤一二、只需要关注到步骤三，下载对应的 Dashboard

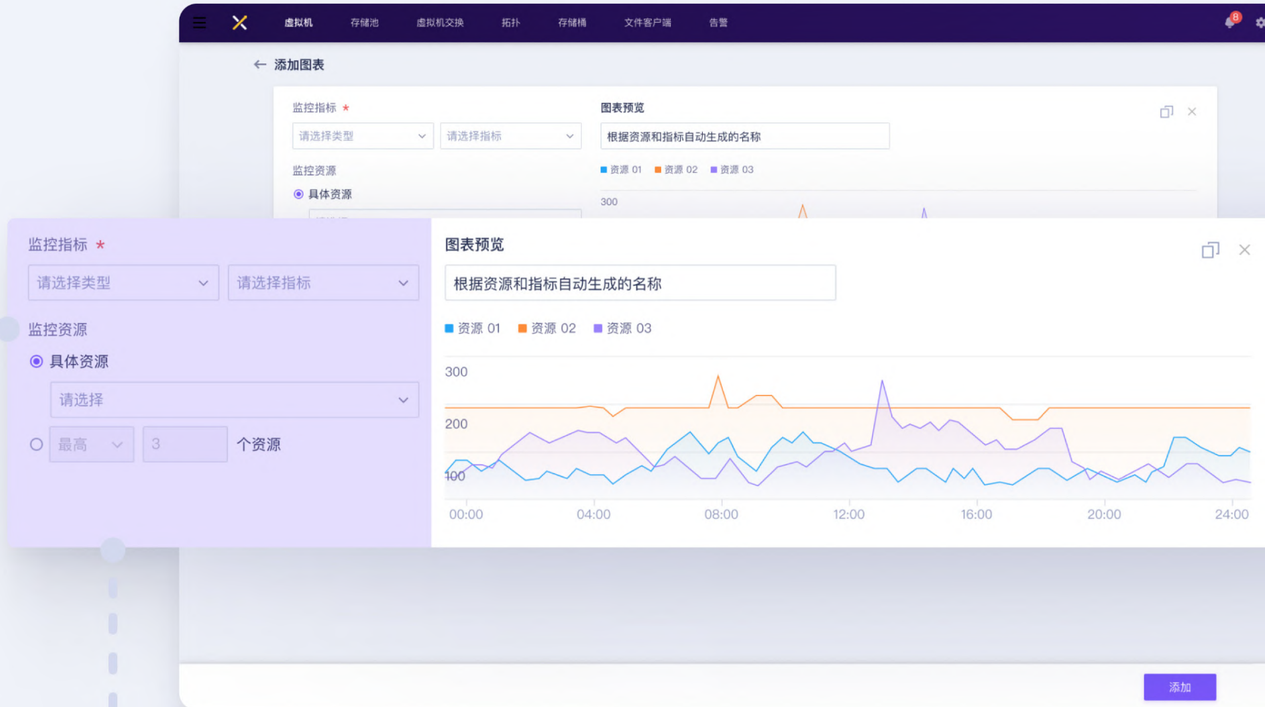
综合考虑，当前步骤较少，符合当前场景的使用，后续若有其他步骤多的使用引导，可以考虑步骤分离的方案



DESIGN SOLUTION

设计方案

二、添加监控图表



方案一：在选择监控类型时明确区分粗细粒度，用 Switch 控制粗细粒度展示

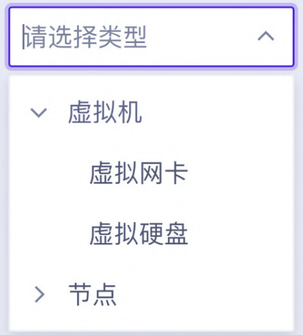
- 将粗细粒度类型拆分开，一般状态下，隐藏细粒度类型，不需要用户关注，用户察觉不到细粒度类的存在，可以只关注到粗粒度类

- 需要在界面明确暴露粗细粒度的概念，需要用户知道哪些指标属于粗粒度/细粒度
  不能一览类型和指标的关系，修改监控类型需要来回切换
  空间利用率较低

方案二：在选择监控类型时通过 TreeSelect 层级暴露粗细粒度

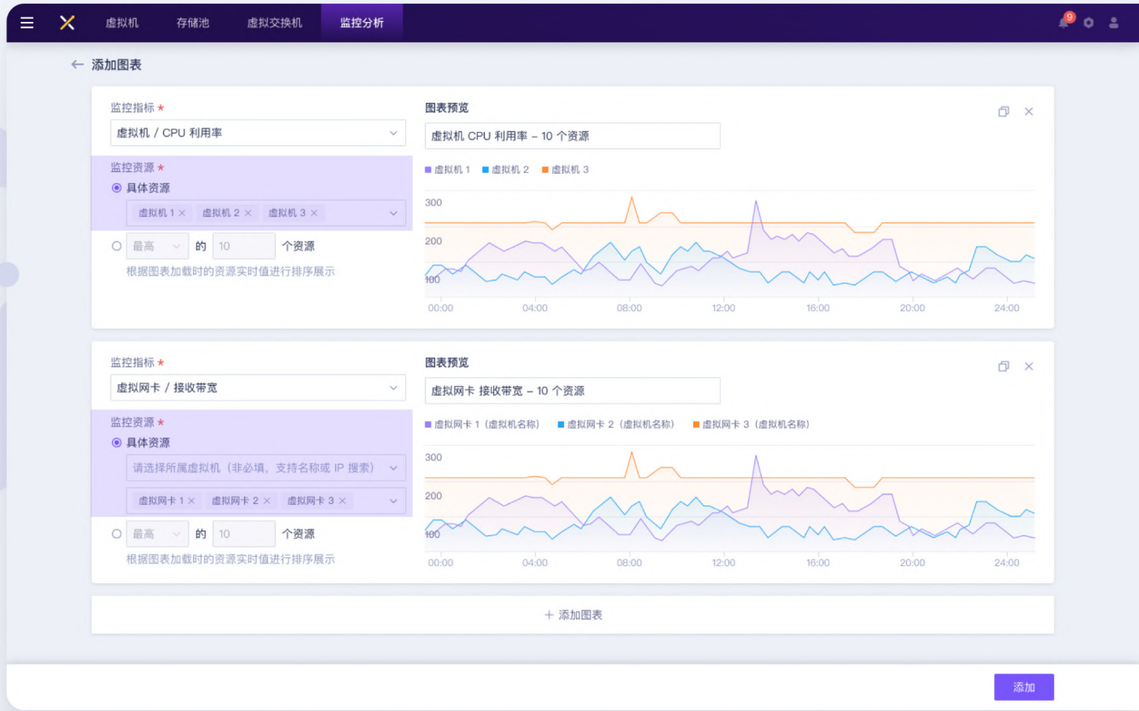
- 不需要在界面明确暴露粗细粒度的概念，用户可以通过层级理解

- TreeSelect 为新组件，需要开发
  不能一览类型和指标的关系，修改监控类型需要来回切换



DESIGN SOLUTION
设计方案

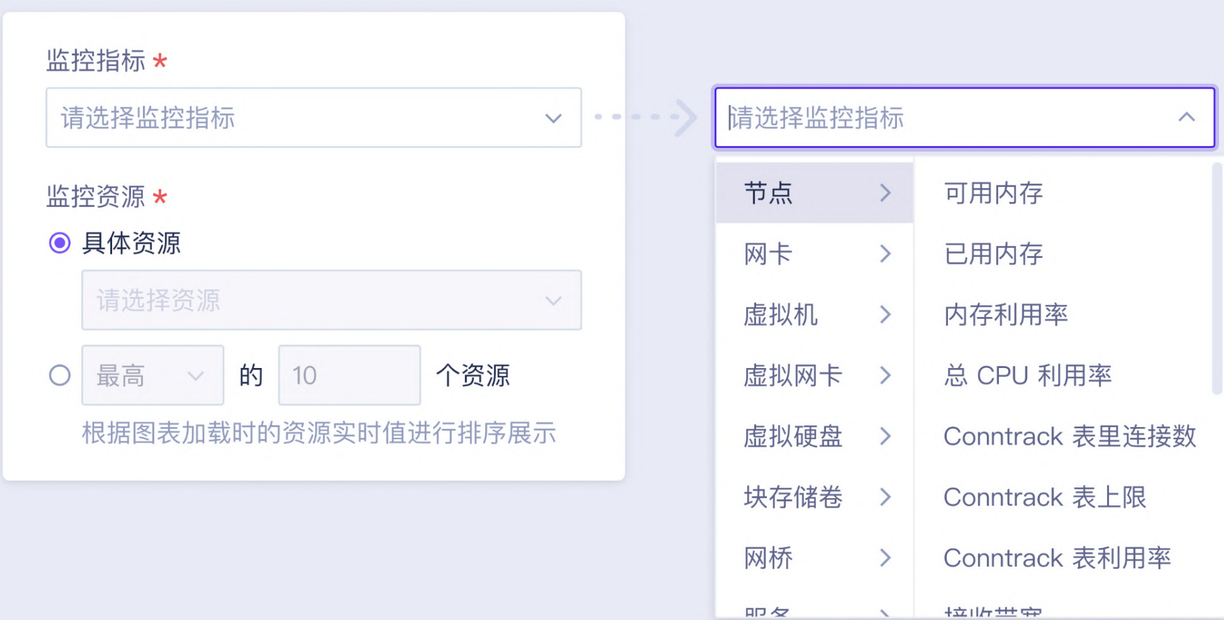
二、添加监控图表



方案三：通过级联选择器合并监控类型和指标的选择

与 PEM、后端沟通后，无需在界面、后端数据结构中将“粗细粒度”的概念暴露出来，于是平铺所有监控类型，合并监控类型和监控指标的 Select 为级联选择器

- 能一览类型和指标的关系，不需要来回点击 Select 修改
  空间利用率高，一个级联完成了两个 Select 的功能
- 在监控指标处完全不暴露粗细粒度概念，只有具体资源选择上会有所不同



一级资源类型的选择会影响到具体资源 Select 的展示形式（粗粒度/细粒度资源）

粗粒度资源过滤器

DESIGN SOLUTION

设计方案

三、界面优化项

OLD

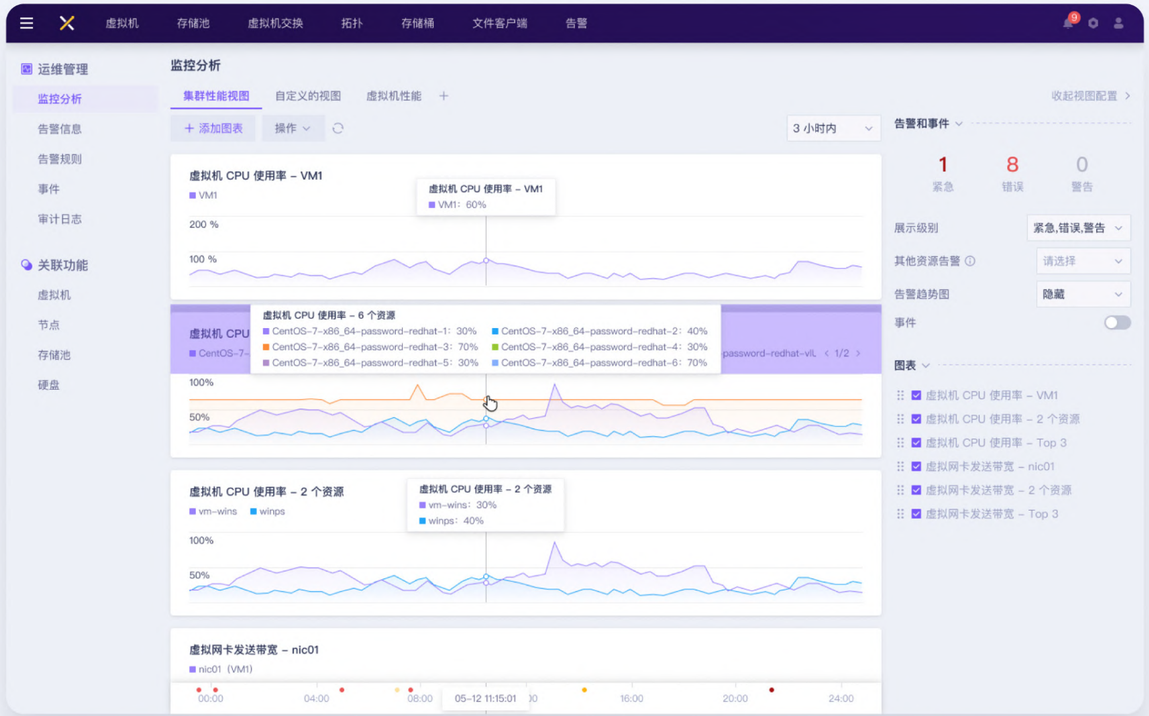
Hover chart 时 popover 在 chart 区域内显示：

1、由于鼠标与 popover 距离较近，容易误触聚焦于 popover 上,不方便左右选点

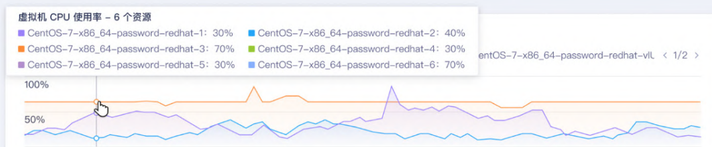
2、遮挡图表展示，尤其在 popover 上的名称内容较长时，会遮挡住大部分图表

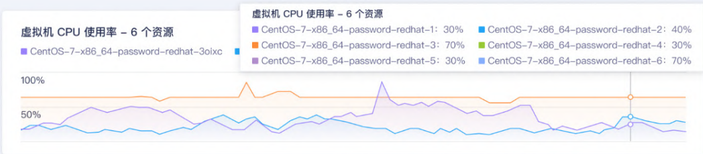
NEW

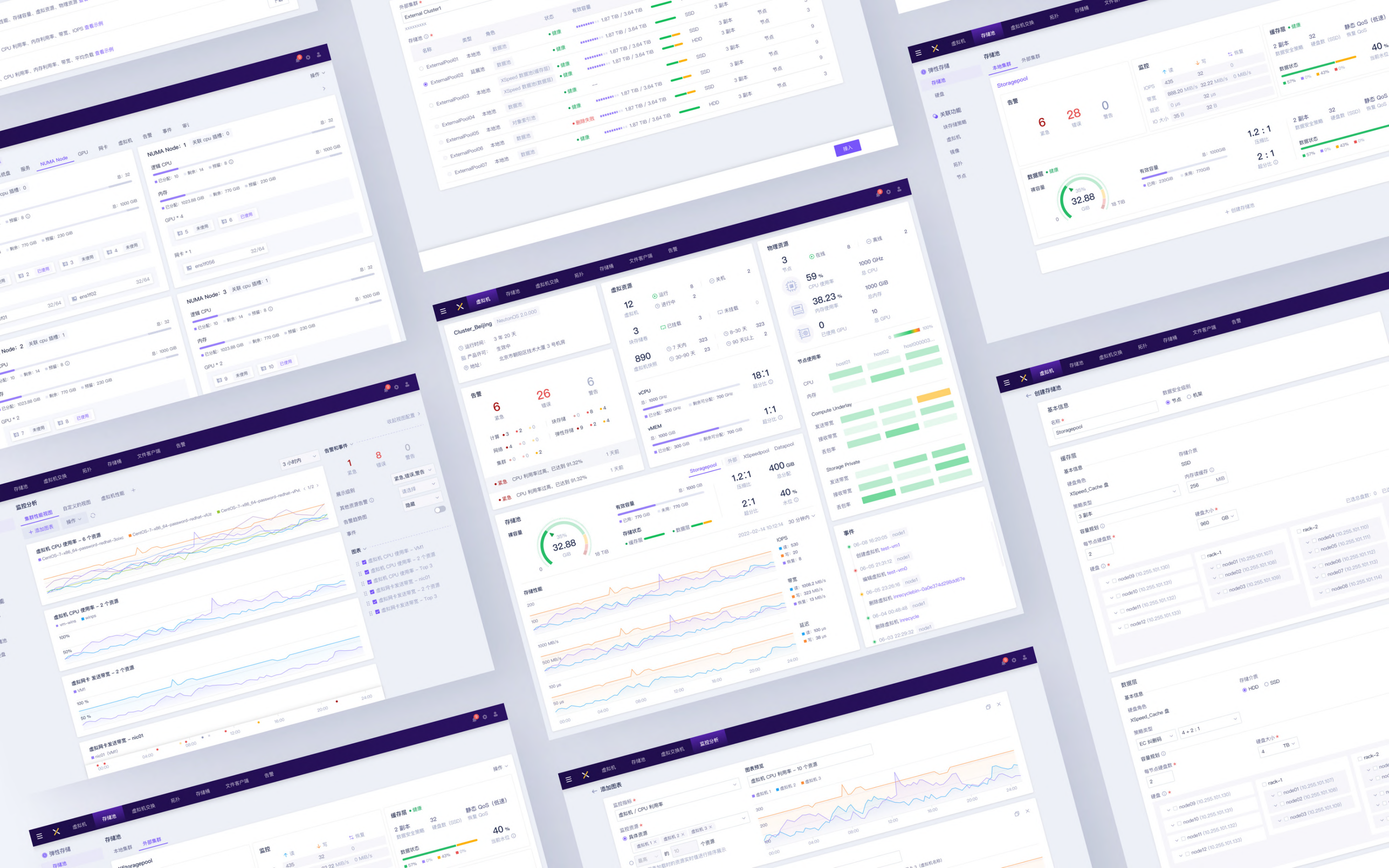
popover 底部与 chart 顶部刻度线对齐，popover 与时间轴刻度线保持居中对齐，即 popover 在紫色区域内跟随鼠标水平移动



当鼠标移动使得 popover 到达卡片左右边界，无法与刻度线保持居中对齐时，popover 与卡片左/右边缘对齐






虚拟机
存储池
虚拟机交换
拓扑
存储桶
文件客户端
告警
监控分析
虚拟机 CPU 使用率 – 6 个资源
虚拟机 CPU 使用率 – 2 个资源
虚拟网卡 发送带宽 – 2 个资源
虚拟网卡发送带宽 – nic01
Cluster_Beijing
物理资源
虚拟资源
存储池
监控
缓存层
数据层
创建存储池
基本信息
添加图表
监控指标
图表预览
虚拟机 CPU 利用率 – 10 个资源

HELLO PEER

宠物主实名社交星球

我的职责

UX/UI　竞品调研　设计输出　设计验收

BACKGROUND

产品背景

项目背景

随着国内经济快速发展，人们的生活水平不断提高，越来越多的人开始关注宠物的生活质量。同时单身人群增加，宠物已成为很多人生活不可或缺的一部分。据估算，截至2021年，中国单身养宠物人数达 5175 万，宠物主婚恋市场规模至少千亿。然而，目前市场上缺乏一个专门为宠物主人提供婚恋服务的平台，这也是我们开发“宠物主”婚恋社交的初衷

产品介绍

HELLO PEER 是一款以兴趣为导向的实名认证婚恋社交平台，也是国内第一家垂直于“宠物主”兴趣人群的婚恋社交。婚恋是 HELLO PEER 在宠物经济体切入的第一个垂直领域，平台鼓励兴趣交友、真实交友、注重精神世界的交流，摆脱传统婚恋社交模式

兴趣导向

以宠物为兴趣导向，增进交流，提高用户粘性、平台活跃度

真实审核

增强安全信任，促进交流，防冒名顶替、网络行骗

限量推荐

精准匹配，以用户满意度为目标推荐

MARKET ANALYSE

行业分析

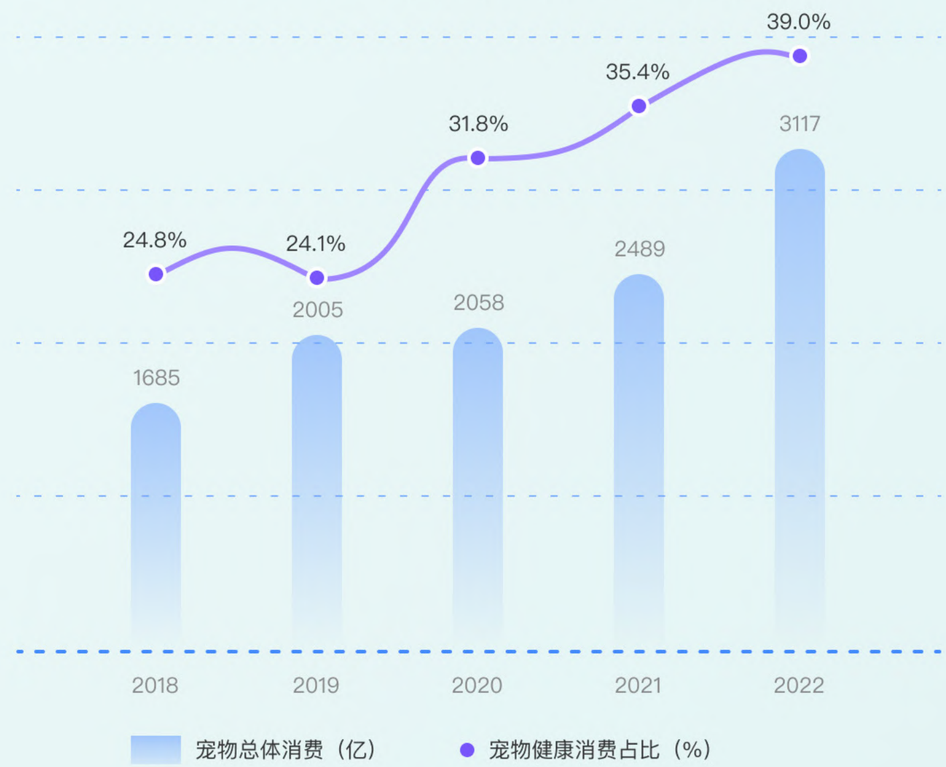
市场价值

随着国民水平的提升，消费不断升级，同时人口结构发生变化。据数据，中国婚恋社交市场规模整体市场规模呈现上升趋势。同时养宠人群不断增加，宠物角色和养宠理念也发生转变，宠物主消费观念也向品质化进行升级。宠物相关商品和服务需求越发多样，国内宠物消费市场规模迅速增长，2022年市场规模约为 3117 亿元，预计 2023 年市场规模为 3924 亿元，宠物消费市场未来依然会保持增长态势

2017–2021 年中国社婚恋社交市场规模及预测

数据来源：iiMedia Research（艾媒咨询）

2018–2022 年中国宠物消费市场规模



注：宠物总体消费包括宠物健康消费和宠物相关消费市场总和。宠物健康消费主要围绕宠物健康产生的商品和服务的消费。

数据来源：京东健康数据研究院、中金证券、长江证券、艾瑞消费研究院

USER RESEARCH

用户调研

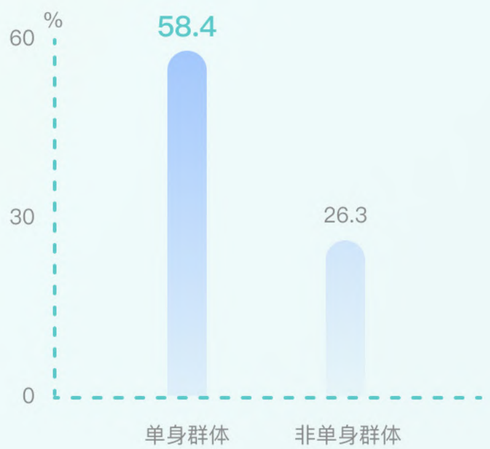
截至 2022 年，中国单身青年人数已超过 2.4 亿，其中单身群体养宠比例高达 58.4%。在北上广深等一线城市，养宠比例更高，达到 54.7 %。与此同时，社交媒体用户数量也呈逐年增长趋势，已达到 10.2 亿人

10.2 亿 ▲
移动社交用户规模

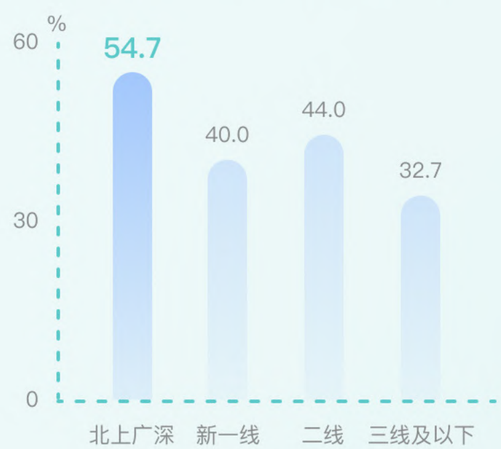
2.4 亿 ▲
成年单身人口

9200 万 ▲
独居成年人口

单身与非单身群体养宠比例



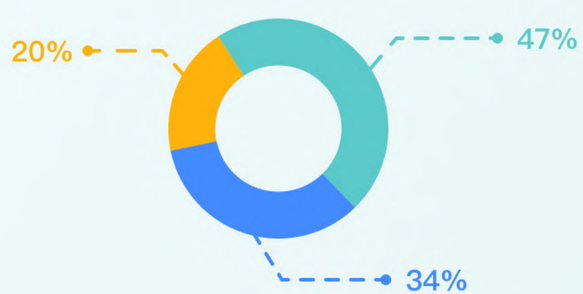
不同城市单身群体养宠比例



2018–2022 年中国社交媒体用户增长情况

注：受疫情影响，2019 年数据统计实际截至 2020 年 3 月，其余年份数据均截至当年度 12 月

数据来源：iiMedia Research（艾媒咨询）《2021中国单身群体消费行为调查及单身经济趋势分析报告》



养宠群体年龄分布

- 79年及以前
- 80–89年
- 90及以后

USER PORTRAIT

用户画像

用户介绍

职场白领，平时工作比较忙，养了一只叫豆包的英短金渐层。她社交层次单一，圈子比较小，认识的新朋友不多，希望找到有个共同兴趣爱好，双向奔赴的男朋友，同时要能接受豆包

用户需求

交友、脱单，对方最好也养宠物的，平时可以一起交流宠物生活

脱单需求

消费水平

空余时间

活跃度

用户介绍

大学生，热情活力，喜欢探索新鲜事物，但身边朋友大部分比较宅。非常喜欢猫咪，但由于在学校宿舍不能养，所以常常云撸猫和喂养学校里的流浪小猫咪，想认识更多有趣的人，最好喜欢小动物，可以一起出去撸猫

用户需求

认识有趣、喜欢小动物的新朋友，可以线下约出来一起玩

交友需求

消费水平

空余时间

活跃度

COMPETING PRODICTS

竞品分析

	产品定位	主要功能	目标用户	Slogan
Soul	以用户内涵为交友基础，以算法为匹配手段，通过文字、图片等内容进行互动、弱化颜值的一款深度交友软件	除了传统的根据性格、兴趣爱好、声音等匹配以外，创新了星球探索、恋爱铃、灵魂匹配等功能，社区风格更为含蓄，用户间的交流方式也更为走心	以注重内涵，有社交需求/情感需求的年轻人为目标群体	一亿年轻人的社交乐园
喵趣	随时随地安心倾诉，重点强调分享、不强求、缘分使然。每个人来到都会化身为一只喵，所有特征信息都会随机处理，以达到匿名交友效果	主要提供匿名树洞、趣味匹配、话题喵窝等功能，最大化通过匿名、兴趣匹配的方式聊天，降低用户现实感；匹配超过一定时间没有继续对话，对话框将消失，降低陌生用户社交困难	不愿意透露真实信息、以情感发泄为主的年轻人	找个人陪你聊天倾诉告别心情 emo
她说	一款以外貌为主，兴趣为辅，基于地理位置，通过用户双向选择匹配的简单、高效陌生社交软件	以高标准审核用户，推荐真人认证。首页推荐用户，以照片信息为主，个人介绍为辅，提供“喜欢”、“不喜欢”、“超级喜欢”选项，界面简单明了	在生活节奏快的大城市中，想要高效、快速脱单、交友、扩展人脉的年轻人	认真交朋友

BMC
商业画布

目标用户

18–40岁的单身男女；（早期用户）养宠物、喜欢宠物的单身男女

盈利方式

增值服务、会员制收费、线下活动、广告主投放、宠物电商、宠物NFT

获客渠道

豆瓣宠物主、单身等小组；抖音、小红书、微信群等交友渠道；用户分享奖励机制，主动分享

核心指标

“宠物兴趣”单身人数、注册用户、转换率及付费率、客单价及回购率

传播方式

网络效应，用户自传播（匹配精准度）；规模效应，形成婚恋社交平台；口碑效应，平台文化及脱单率被认可

DESIGN IDEATION

设计思路

解决方案

实名制、宠物主认证

设置实名制、宠物主认证；鼓励真诚交友、展示并突出宠物主身份

兴趣标签&照片弹幕

展示用户兴趣标签，展示好友之间的互相评价/吐槽，展示真实的自己

双向匹配聊天

根据条件/三观问答进行大数据匹配，通过好友请求才可以建立聊天

hello 社区

杜绝婚恋焦虑，鼓励正能量和创造性，满足真正的社交、自我尊重、自我实现需求

线下活动

兴趣指导性活动为主，鼓励兴趣交友、通过活动打破社交僵局

宠物电商

根据宠物主用户习惯，推荐高性价比的宠物周边

共享单身

构建基于红娘及熟人社交的“单身共享”系统，提高用户脱单率

宠物NFT

具备CC协议的宠物IP，授予身份象征、娱乐价值、商用价值，构建社交“元宇宙”

FUNCTION FRAME

功能框架

UPDATE LOG

版本迭代

版本号	需求类型	功能模块	功能描述	解决需求	目的
1.0.0	基本型需求	发现–推荐	精准推荐用户	促进用户匹配	激活用户、促进用户活跃
		发现–广场	手动筛选用户	促进用户匹配	同上
		聊天	1v1聊天	用户聊天与沟通	同上
		我的–资料编辑	个人资料维护	匹配前提	激活用户
		我的–账号安全	认证及账号维护	匹配前提，用户登录前提	保障信息与账号安全
	期望型需求	我的–互动数据	想认识我、我的关注、关注我的、看过我的 等数据	满足好奇心，增加匹配、转化量	促进用户活跃度，促进宠粮消耗
1.1.0	期望型需求	星球动态	关注、推荐、最新等用户动态	满足分享欲，娱乐	促进用户活跃度，用户自传播
			娱乐、宠物知识内容等话题）		
1.1.1	兴奋型需求	宠物专业知识内容	宠物专业知识输出（官方）	宠物日常维护、医护管理等知识获取	促进用户活跃度，用户自传播
	兴奋型需求	情感内容分享	男女情感话题内容分享	解决情感疑惑、情感寄托	促进用户活跃度，用户自传播

SPECIFICATION

设计规范

字号	字重	使用方式
12 pt	12 pt	说明文字
14 pt	14 pt	常规正文
16 pt	16 pt	卡片标题
18 pt	18 pt	小标题
22 pt	22 pt	大标题

苹方

中文

PingFang SC

ENG

英文/数字

Arial

#5BC9C9

主题色

#F9A909

辅助色

#333333

T1

#888888

T2

#ACAEAF

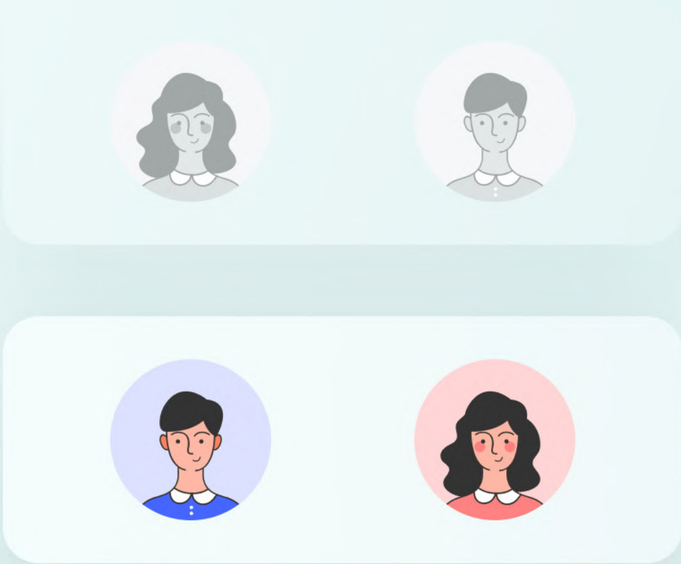
T3

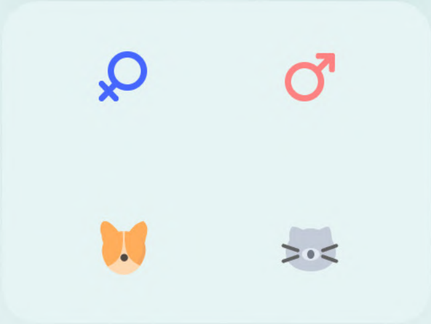
ICON DESIGN

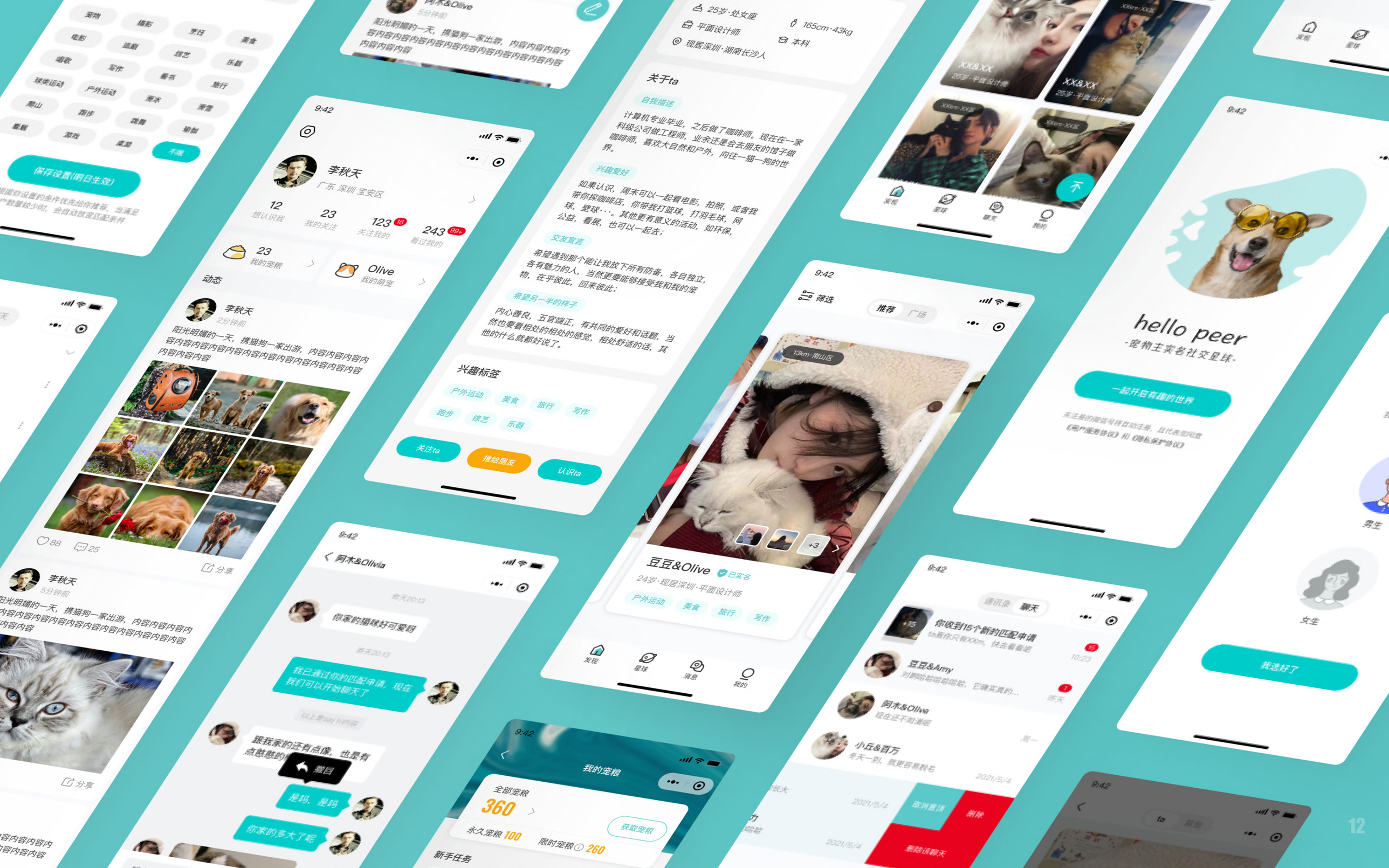
图标设计

选中状态

未选中状态






保存设置(明日生效)
9:42
李秋天
广东 深圳 宝安区
12 想认识我
23 我的关注
123 关注我的
243 看过我的
23 我的宠粮
Olive 我的萌宠
动态
李秋天
2分钟前
阳光明媚的一天，携猫狗一家出游，内容内容内容

3D小程序游戏

滚滚跑酷

通过游戏帮助大众认识保护野生动物的重要性

UX DESIGN

上海科技馆
Shanghai Science & Technology Museum

01 PROJECT BACKGROUND

项目背景

滚滚跑酷是与上海科技馆合作开发的一款跑酷类游戏，用户控制熊猫跑酷击败其它动物而获得动物的图鉴，完成游戏。通过游戏科普熊猫知识，帮助大众认识保护野生动物的重要性。

设计目标

滚滚跑酷是以跑酷游戏、答题、情景漫画为基础，科学、写实为特点进行整体设计的跑酷类游戏。整个产品始终以科普熊猫知识为核心，在跑酷时插入答题、漫画等方式进行知识科普，吸引受众持续使用该小程序，以达到从每日点滴中学知识、懂科学的目的。

写实
REALISTIC

科学
SCIENTIFIC

有趣
INTERESTING

02

GAME LEVELS

游戏关卡

03 RULES AND WORK FLOW

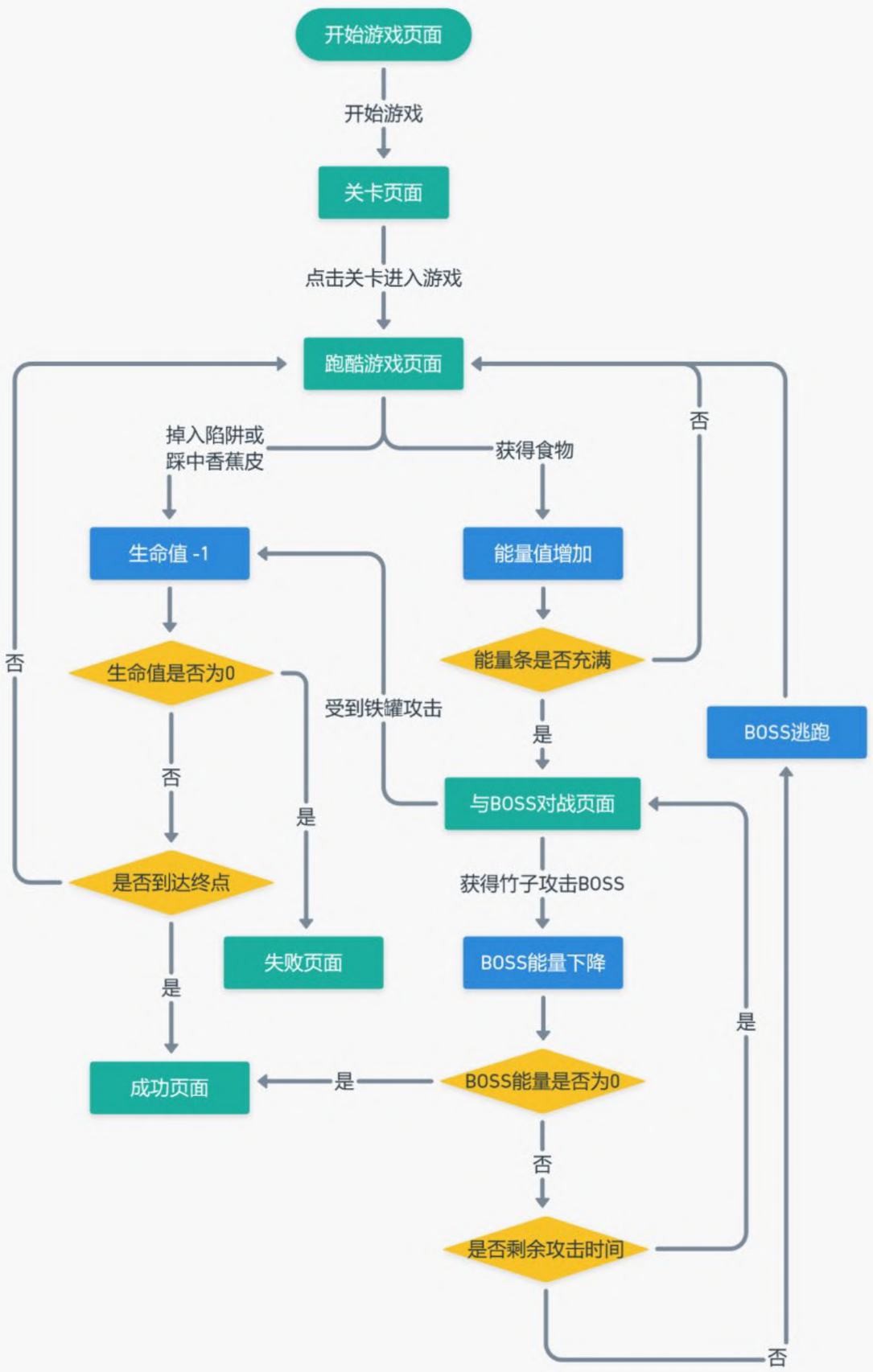
游戏玩法与流程

用户控制熊猫进行在三条跑道上进行跑酷。
游戏过程中，熊猫需要躲避陷阱、获取食物和攻击BOSS进行闯关。

主角状态：
【生命值】：共有3次机会，减至0则闯关失败
【能量条】：充满能量条则可引出BOSS

跑酷道路上物品：
【障碍物】：香蕉、猎捕陷阱等。熊猫踩到后减少生命值
【食物】：根据食物不同，有不同效果，如增加能量条、对boss攻击

获胜方式：跑完关卡内规定的距离而生命值不到0，或者在规定时间内击败BOSS则闯关成功

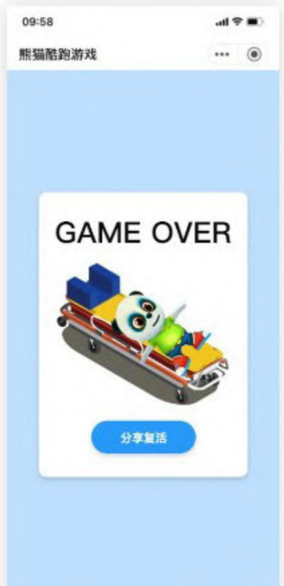


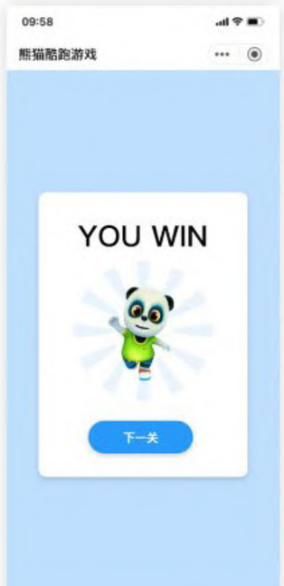
04

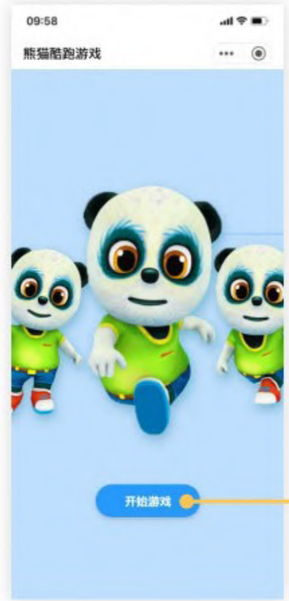
SKETCH AND WIREFRAME

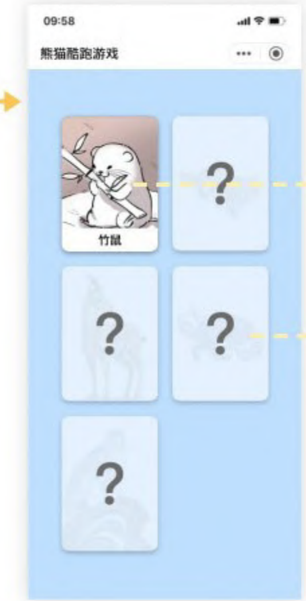
草图和线框

根据流程图，我很快将草图画了出来，并利用前期资料整理对各个页面进行了可跳转的低保真原型设计以征求客户的反馈。









点击可查看通关BOSS的资料

未通关的BOSS显示剪影和问号

跑酷界面

主角状态栏：

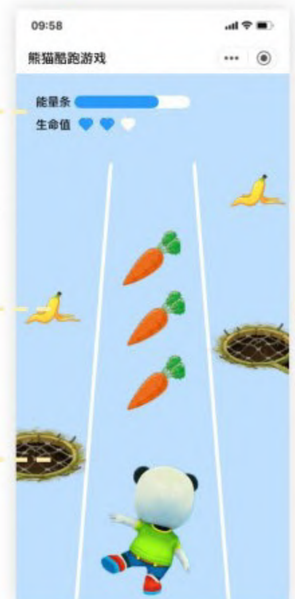
【生命值】共3个，无生命值则闯关失败

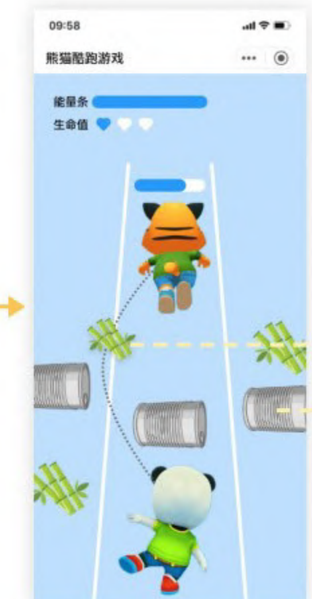
【能量条】充满能量条则可引出BOSS

【障碍物】香蕉、猎捕陷阱等

熊猫踩到后减少生命值

【食物】获取食物可增加能量值





对战界面

熊猫可捡拾竹子攻击BOSS

BOSS铁罐攻击成功会减少熊猫生命值

05 FEEDBACK AND SOLUTION

客户反馈

更多与BOSS的交互方式

考虑到不同动物与大熊猫之间的关系，例如竹鼠与大熊猫之间存在竞争、捕食关系、豺和大熊猫之间的捕食关系，于是重新设计了以下三种与BOSS的交互方

羚牛　豺　雪豹

在规定时间内存活下来或击败BOSS

BOSS出现在熊猫后方追赶熊猫，熊猫被追上则闯关失败。熊猫也可拾取竹子绊倒BOSS，减慢BOSS速度。

小熊猫

在规定时间内追赶上小熊猫

BOSS出现在熊猫前方奔跑，熊猫没在规定时间内追上BOSS则闯关失败。

竹鼠

在规定时间内捉到7只竹鼠

BOSS随机出现在熊猫前方，熊猫需要在规定时间内捕获足够数量的BOSS，否则闯关失败。

引出规则

羚牛出现在熊猫后方追赶大熊猫，需要在规定时间内存活下来或击败BOSS

单纯跑酷游戏意义不大，希望能有科学知识穿插其中

每个关卡的游戏规则都有所不同，于是在BOSS出现之前，加入了漫画作为情景引入，再结合漫画引出该关卡的游戏规则。

08

FINAL UI DESIGN

全部界面

企业官网

WEB DESIGN

UI DESIGN

01 THE GOAL OF ALTERATION

改版目的

根据旧版官网页面，归纳出以下三个问题，并作出改版目标。

01
内容信息过多

02
视觉表现差

03
阅读体验不好

△ 优化结构

在内容上，对造成干扰的信息和功能进行整合删减

○ 合理高效

在交互上，优化交互结构，减短用户行为路径，更好的体验产品的人性化

□ 清晰美观

在视觉层面上，统一配色，采用渐变蓝色系为主，使界面颜色统一简洁，减少视觉疲劳。优化图标和文字大小，是内容层次清晰易懂。采用让人感到柔和、舒适的圆角卡片风格。

02 DESIGN SPECIFICATIONS

字体规范

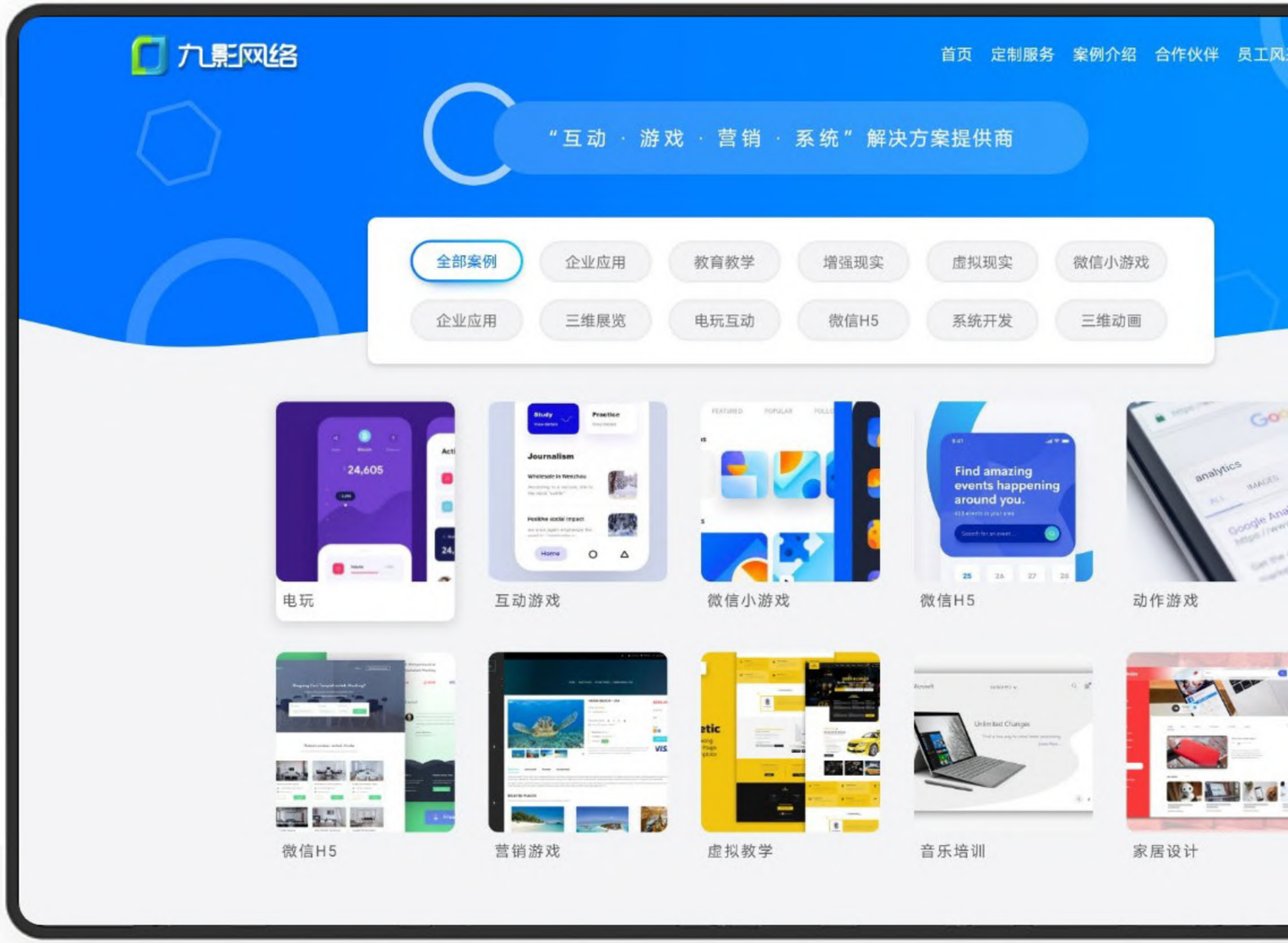
苹方/微软雅黑　　Medium　Light

颜色规范

#F3F4F6

#000000

#008EFF



03

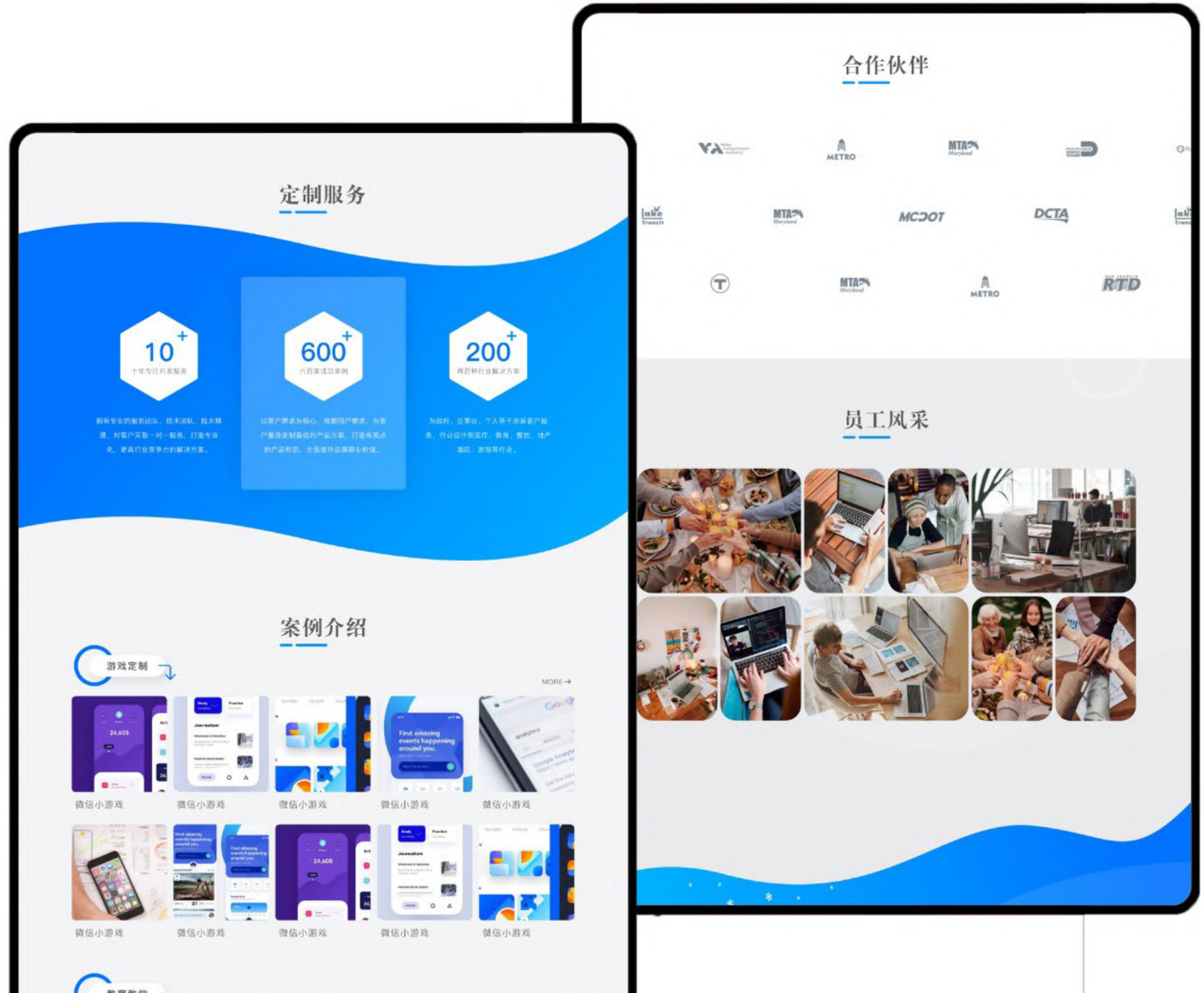
GRID SYSTEMS

栅格系统

首页

分为五大板块，按浏览次序分别为：

- banner
- 定制服务
- 案例介绍
- 合作伙伴
- 员工风采



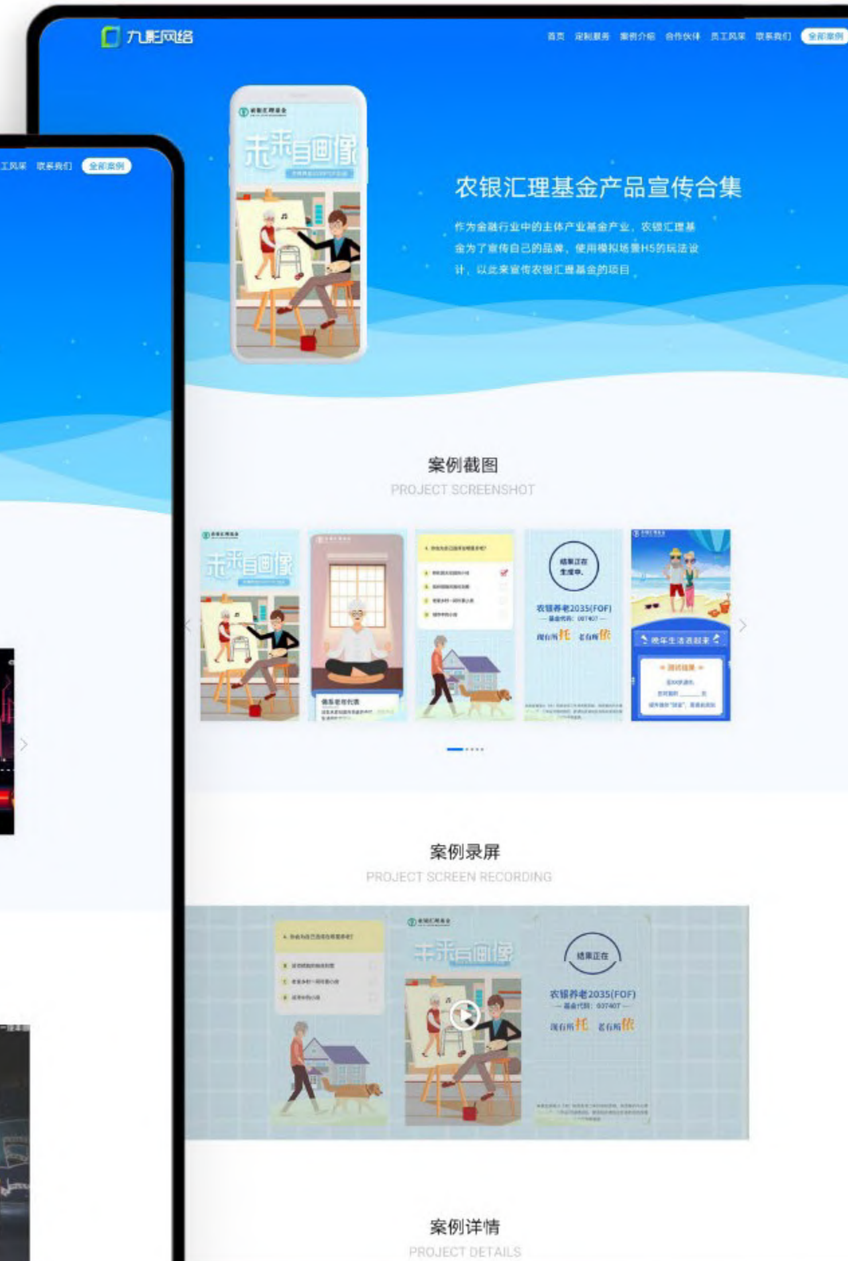
04 DESIGN DISPLAY

导航栏状态

04 DESIGN DISPLAY

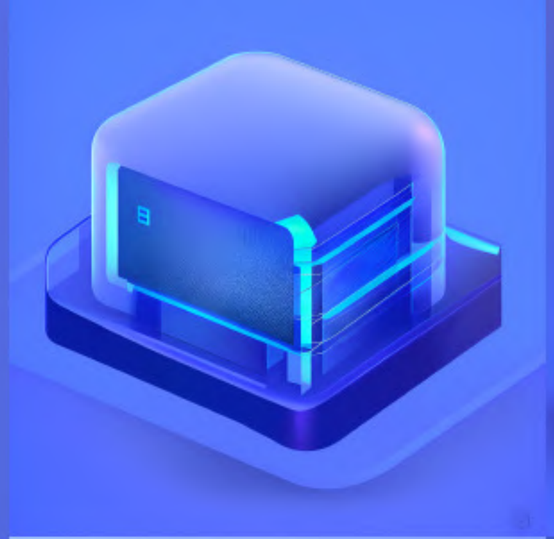
通用详情页面

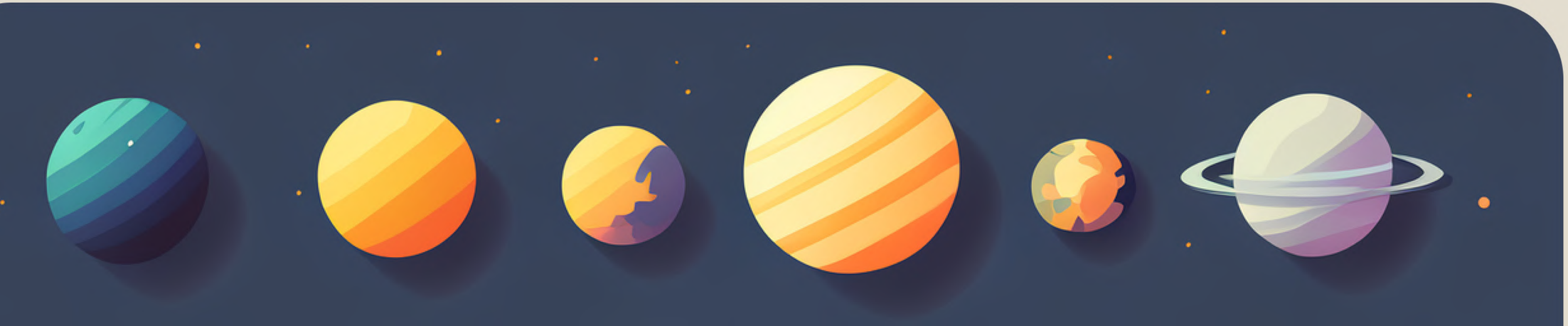
根据需求，由于案例过多，需要设计通用模板，分别为PC端案例和手机端案例框架。



案例
微信小游戏
微信小游戏
微信小游戏
微信小游戏
微信小游戏
微信小游戏
微信小游戏
定制服务
10+
十年专注开发服务
600+
六百家成功案例
以客户需求为核心，根据用户需求，为客户量身定制最优的产品方案，打造有亮点的产品形态，全面提升品牌商业价值。
200+
两百种行业解决方案
为政府、企事业、个人等千余家客户做务，行业设计到医疗、教育、餐饮、地产酒店、游戏等行业。
首页 定制服务 案例介绍 合作伙伴 员工风采 联系我们 全部案例
虚拟现实
微信小游戏
企业应用
三维展览
系统开发
三维动画
案例截图
九影网络
首页 定制服务 案例介绍 合作伙伴 员工风采 联系我们 全部案例
快速搭建互联网平台
“互动 · 游戏 · 营销 · 系统”解决方案提供商
了解更多
九影网络
“互动 · 游戏
全部案例
企业应用
三维展览
企业应用
互动游戏
电玩
微信H5
合作伙伴
METRO
MTA Maryland
DCTA
MCDOT
RTD
RATP DEV

AI PRACTICE





HAN PEISHI

UX / UI Design

THANKS

Tel: 188 8892 8203

Email: hpsmm@foxmail.com

2023

PORTFOLIO DESIGN