

Portfolio.

lexie Wong

[+]**Target post:** PM/UX Designer

Postgraduate of 2022

数据智能与服务设计方向

1.

2.

3.

Award-winning Works of
User eXperience Design Award

Interactive Web Page of
Narrative Visualization Design

College Assignments of
Visual & Illustration Design



班级向线上高中互动教学平台

团队设计作品，曾获第十二届国际用户体验大赛全国二等奖、中南分赛区第一名。团队中主要负责前期竞品分析、核心功能细化、架构设计、低保真设计、高保真设计、插图设计，以及后期产品迭代优化。

UX设计

UI设计

竞品分析

插图设计

Get Started

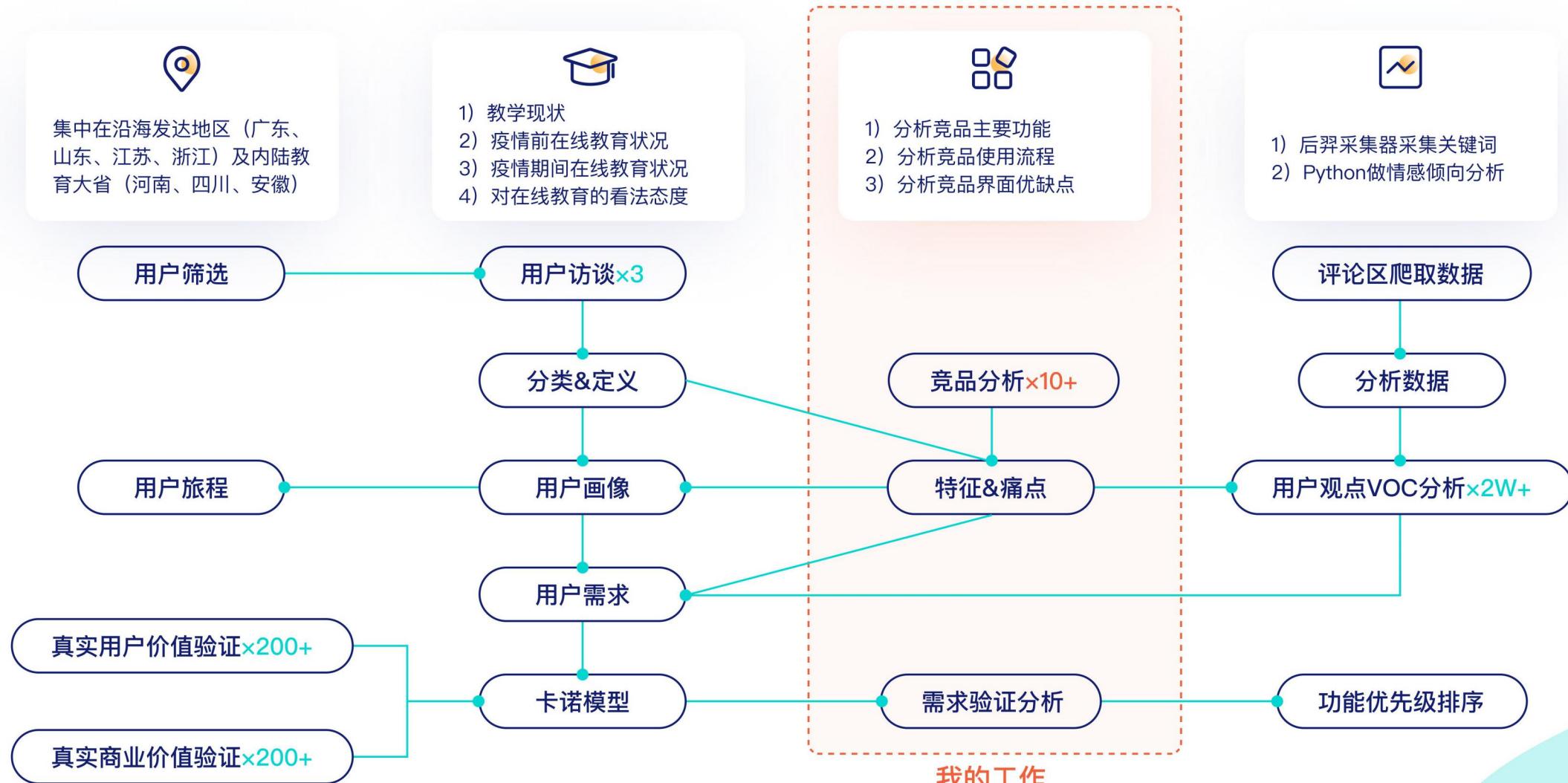


Q1

前期调研

设计研究路径

Design research path



调研总结

Research Summary



打造闭环体验“难”

仅针对用户某一方面的数据提供解决方案，忽略日常学习数据



线上线下同步“难”

线上线下学习资料、错题集等难以同步管理



课后学习交流“难”

课后交流学习较复杂，师生间的交流受到了空间距离限制



精准高效学习“难”

缺乏系统的学习规划，缺少个性化、细致化的学习指导



▼场景一：课前

- 老师的教案资料不仅来源于纸质档卷子和习题册，还有上网补充内容，但网上信息繁杂难以筛选和整理



▼场景二：课上

- 老师询问哪些习题（错题）需要讲解时，存在反应不及时和反应不完全的现象，课上时间不能高效利用



▼场景三：课后

- 线下课后向老师提问需要花费大量时间去排队等待
- 线上课后通过微信等平台提问存在信息差，问题解决效果不理想
- 学生整理错题本的誊抄过程耗时耗力



▼场景四：考试

- 考试结束后，多学科学习，学生存在不了解自己真实学习情况的问题；多班级教学，老师也对每个班级以及细化到每个学生的学习情况了解不完全，因此不能制定合理的学习和教学计划

→ 核心服务对象：学生——高效学习解决方案

竞品分析

Competing Products Analysis

题库应用



小猿搜题



作业帮

主打功能

- 倾向于拍照搜题，套题自主练习的工具

待优化方面

- 仅针对用户搜题期间的使用数据，不能同步管理线上线下错题集。
- 功能层级较深，很多功能很难被触发

设计机会点

- 便捷同步线上线下题库
- 真实打通线上线下各个学习环节
- 合理利用用户每个学习环节的使用数据

班级向应用



钉钉



一起作业

主打功能

- 以班级交流为主
- 倾向于依赖数据驱动的班级向学习平台。

待优化方面

- 对班级学习情况关注较少
- 集成化功能较弱
- 师生彼此之间学习交流功能弱

设计机会点

- 针对疑难题目问答，提供便捷的交流功能
- 构建班级共享学习资料库
- 错题统计帮助老师把握教学重点

学情应用



快乐学

主打功能

- 全学科、全学校，多纬度的学情分析

待优化方面

- 没有针对性帮助学生定制学习计划
- 没有督促学生每日学习的功能

设计机会点

- 针对性制定学习计划
- 积分激励用户完成每日学习计划

Q2

痛需转化

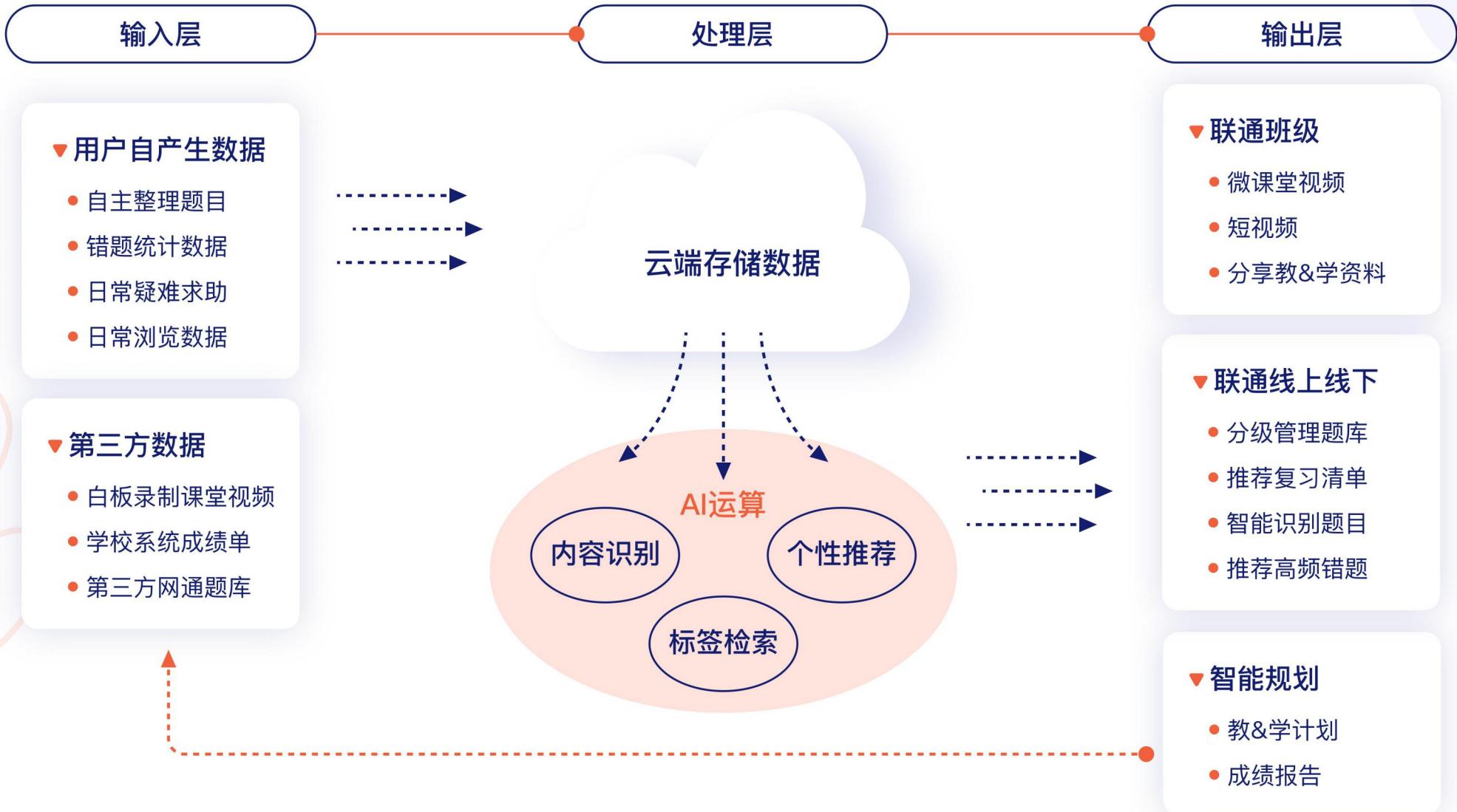
- ▶ 核心痛点
打造闭环体验“难”
- ▶ 核心痛点
线上线下同步“难”
- ▶ 核心痛点
精准高效学习“难”
- ▶ 核心痛点
课后学习交流“难”

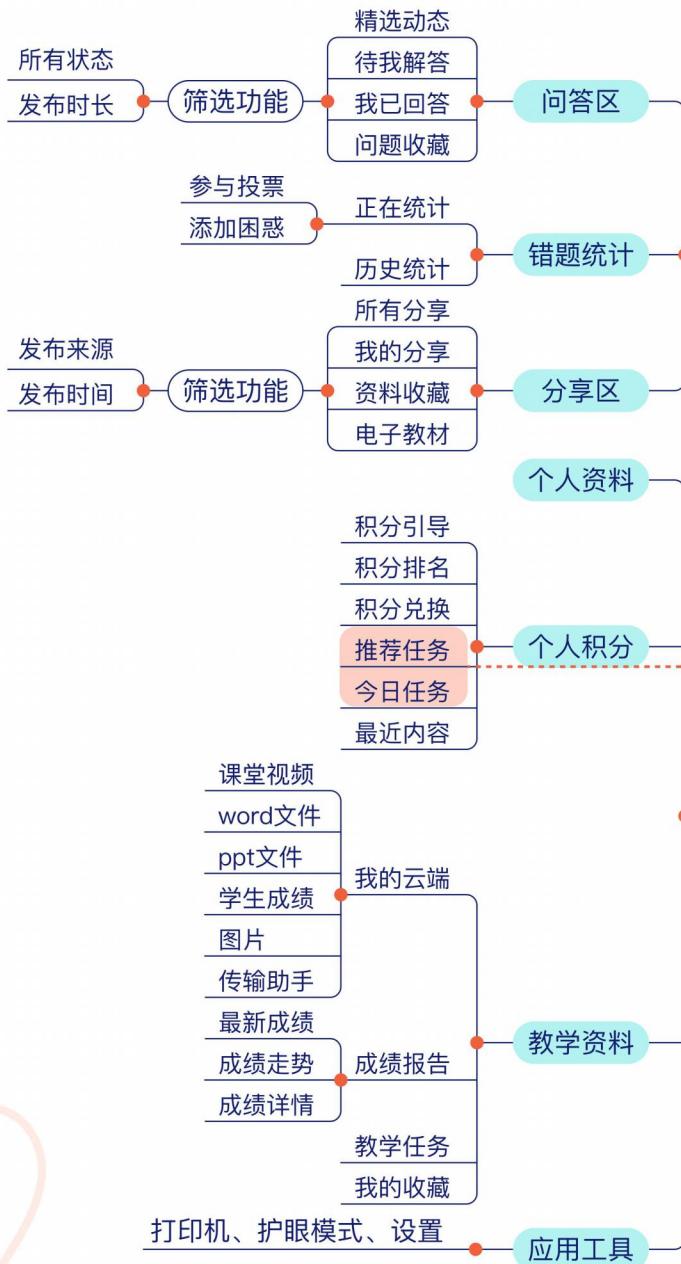
设计机会点 Design Opportunity Points



03 产品体系

4.0版 基于全流程数据打造闭环学习体验





信息体系架构

Information Architecture



首页



Teacher



我的



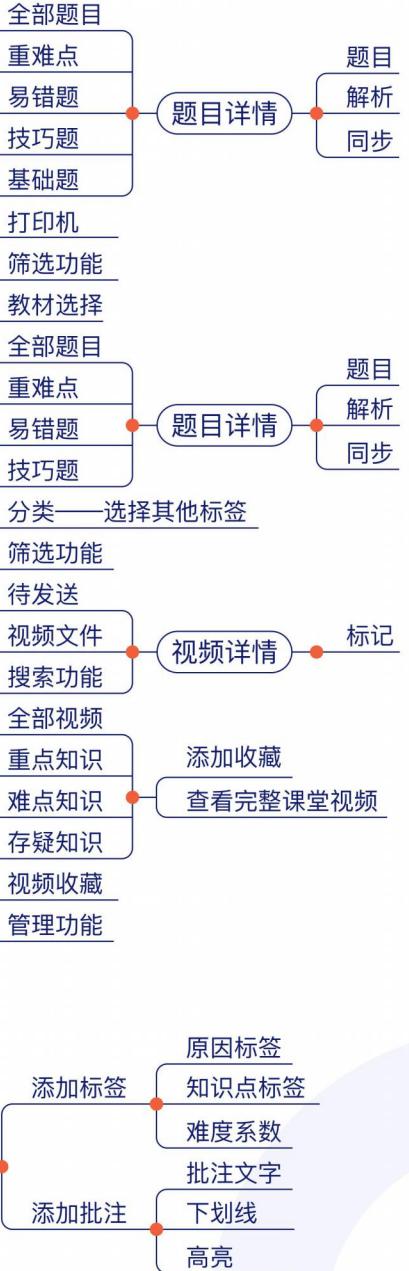
拍照录题



视频



题库





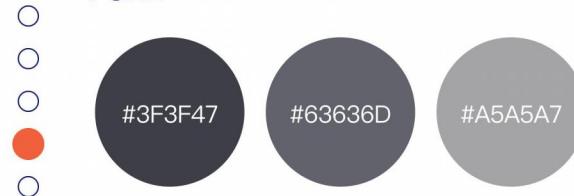
04 VISUAL DESIGN

界面设计

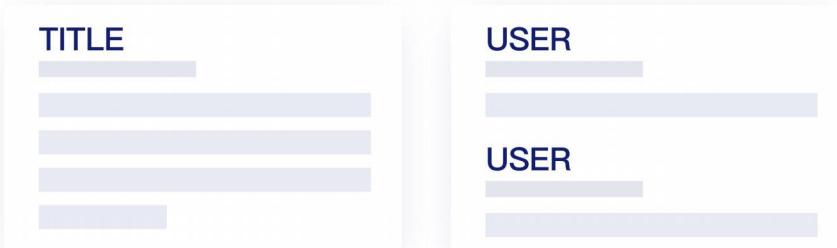
Color



Text



TITLE



设计原则

运用大小对比、粗细对比、间距对比、有效区分信息

格式塔理论&亲密性

两个相近信息归组，适当利用留白区分信息组

机型标准——iPhone XS Max

首页

智能识别常用板块

Style

教育品牌，蓝绿色传递信赖感、桔红色代表活力，符合用户年龄层

扁平化风格，重点明确的高效浏览体验

精准推荐、明确优先级的推送内容

Icon

引导页插画设计

Guide page illustration design



01 高对比吸引目标用户

据报告显示，Z世代消费者偏爱于黑、白、蓝，其中蓝色更贴合教育品类的产品目标，且同高中生校服的颜色更加贴近，身份认同性让产品贴近用户

02 扁平化高效获取信息

人工智能时代扁平化更适合用在简化流程以及工具型产品上，利于用户能快速抓取信息要点，尽可能避免用户被不必要的视觉因素干扰

03 场景化展示核心功能

引导页是视觉设计最重要的发力区域，将核心功能信息可视化，在用户首次进入App时就对产品留下深刻的印象。

核心痛点解决方案

Core pain point solutions

S4 课上

- 课堂视频录制，发布到学习平台
- AI检索课堂视频，打散成短视频

S3 课前

- 系统根据题库数据，推荐重点题目
- 回答题目，一键回复所有提问者
- 检索知识点，快速聚焦重点

用户行为数据 智能联通四大场景

S1 课下

- 联通成绩报告，推送复习清单
- 回答题目，一键回复所有提问者
- 回看课堂录播视频，生成视频笔记

S2 考试

- 联通学校数据，生成成绩报告
- 联通个人题库，生成教学&学习计划

线上线下同步难

AI助力传统课堂模式的数字化转型
一键联通线下资料库和线上信息网

精准高效学习难

AI驱动联通真实成绩数据针对性分析，
提供定制化计划和个性化推荐

课后交流学习难

AI赋能传班级圈的学习交流各环节
点状高效连接，面状共同进步

**不常用功能设计**

信息层级复杂，学科作为第一层级且根据用户不会随时切换学科的使用习惯，将学科分类左滑隐藏

回缩icon

根据用户使用习惯，识别常用板块，图标回缩至界面顶部

减少不必要的操作

保留界面信息承载量同时，便于用户一步操作就切换学科和查看消息提醒

区分控件层级

问答区发布问题控件和主功能控件的区分度，通过给发布控件添加不透明度和悬浮表现的形式，以及为主功能控件添加阴影突出显示的方式，进行层级区分

首页题目问答

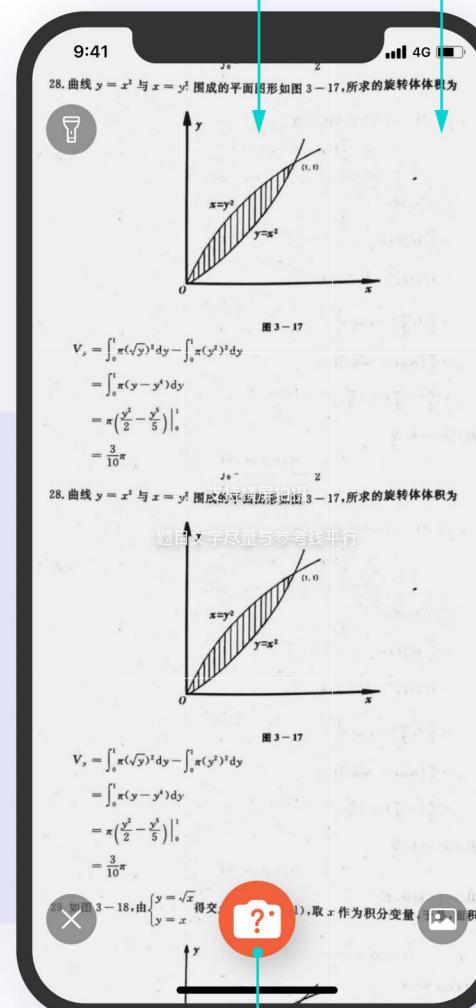
自适应查看控制

用户可根据复习强度自行调节进度条两端，系统会从题目难度、标签搜索频率等维度，自动筛选匹配用户当前需求的习题



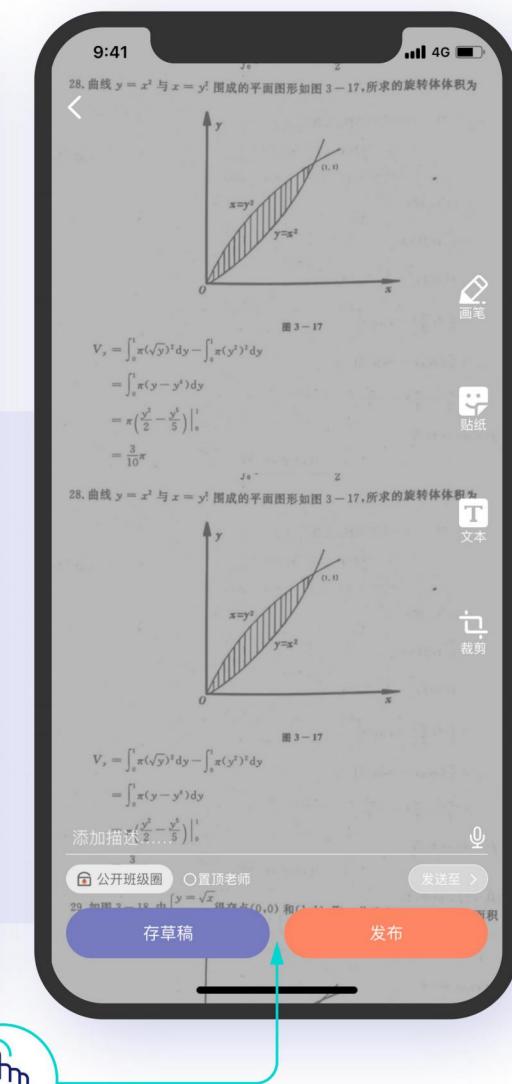
题库精准推荐

根据个人题库标签关联知识点，以及用户行为数据，定制化推送排布题目，题目详情可链接到老师课堂视频



习题线上存储随时调用

拍照上传生成私人题库，以打印机为媒介，便于用户线上存储习题数据线下纸质化复习



O2O题目同步

S2 班级社区录入课下数据



Student



成绩报告



Teacher



学情管理



智能推荐学习计划

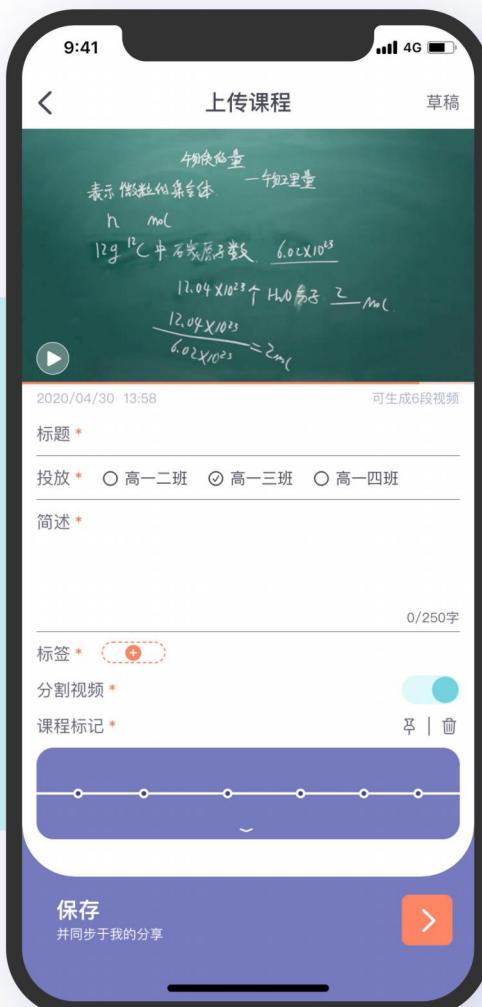
根据成绩报告智能推荐每日刷题打卡计划，用户也可根据自身情况编辑

教&学计划+奖励机制——增加用户粘度

智能推荐教学计划

根据报告和错题系统对考点失分率、题目难度、提问频次进行排序和筛选查看内容

S4 白板视频录入课上数据



再编辑系统分割后视频

老师用户在云端选择待发布视频，可对视频进行打标签、简易化裁剪等操作



EN 希沃白板

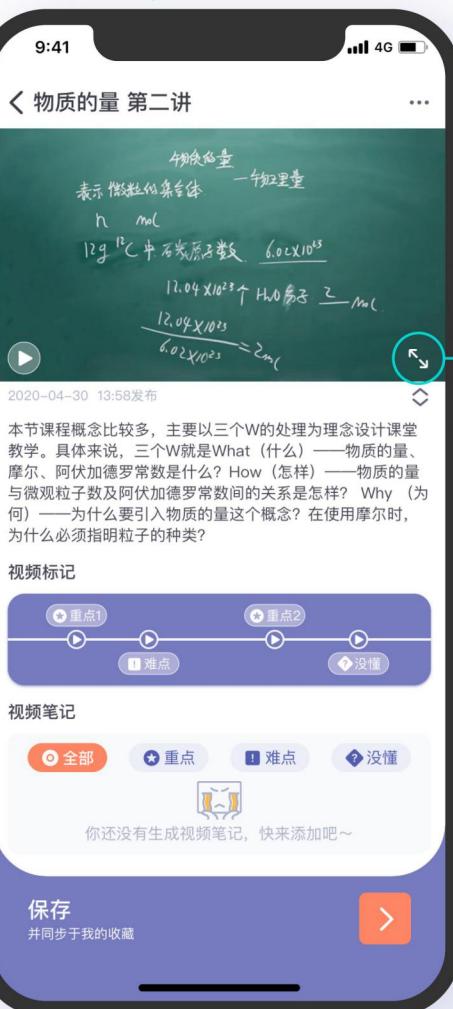
*与录制板书的第三方企业合作



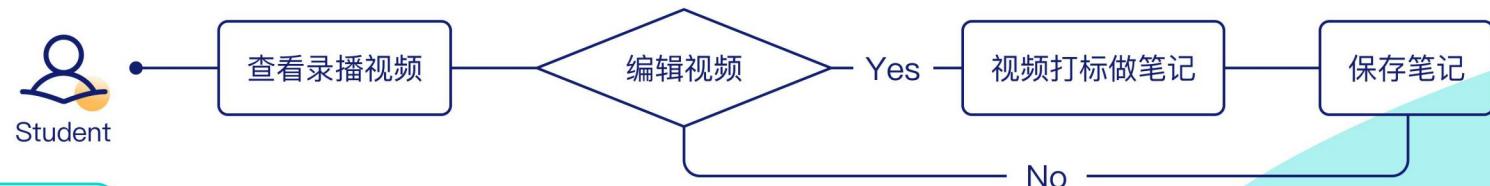
S4 白板视频录入课上数据



查看视频



编辑视频



语音文本笔记

实时视频笔记

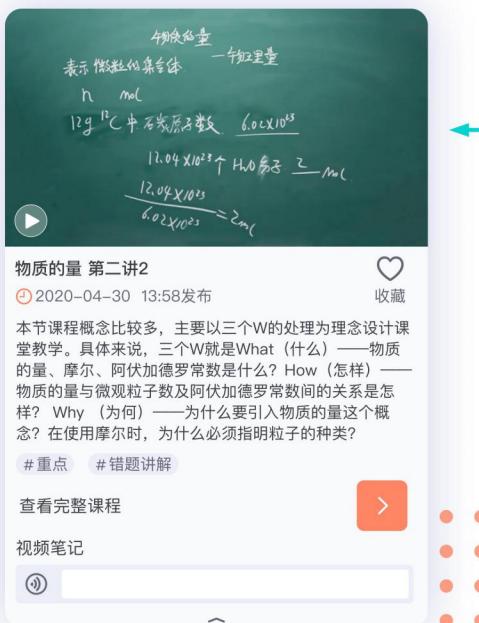
学生课下在微课堂板块回看录课视频，
实时关键帧标记重点和做笔记记录，系
统以时间线生成笔记



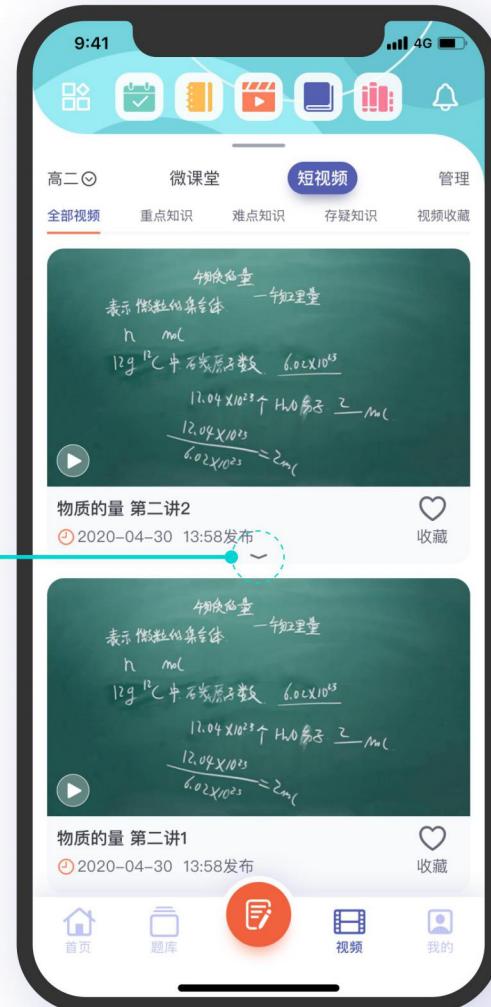


碎片化时间学习

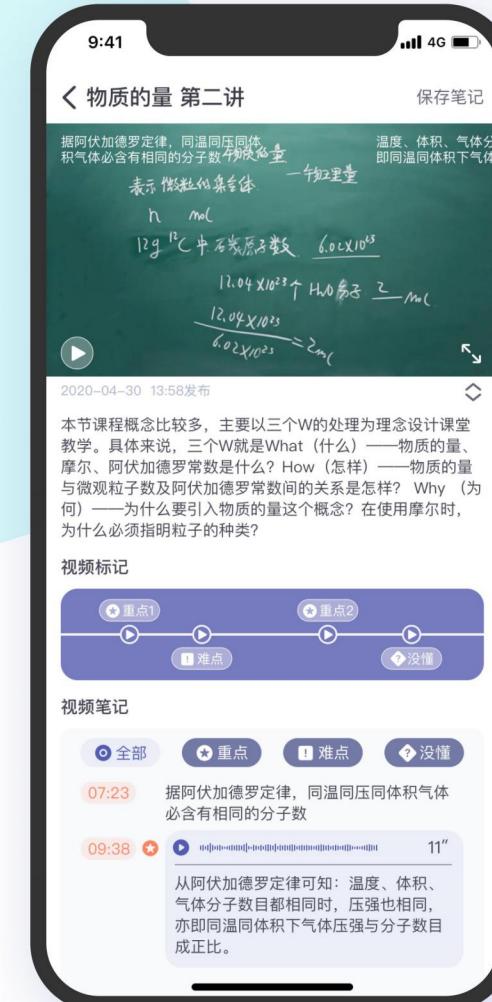
系统将课堂录播视频根据老师的Tag打散成短视频，方便学生在短视频板块利用碎片化时间学习，支持添加简短笔记



*受抖音瀑布流形式视频启发



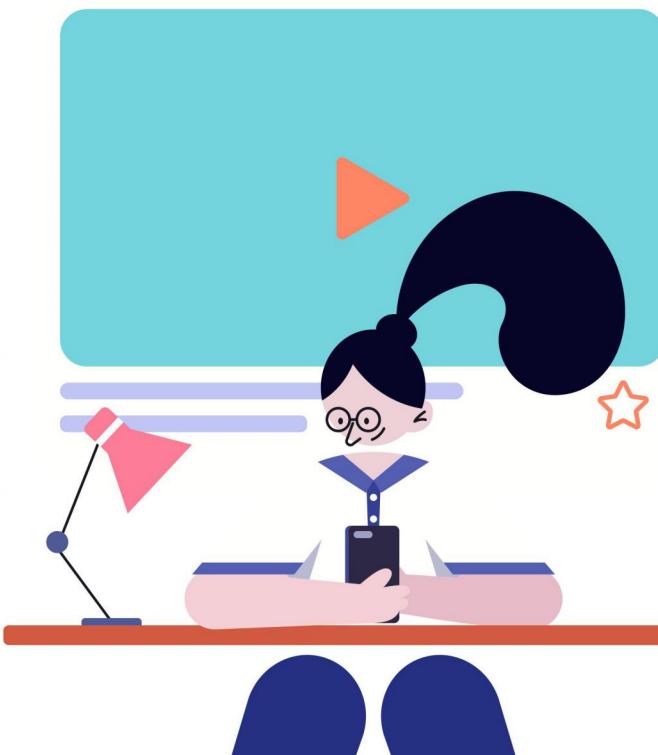
*受抖音瀑布流形式视频启发



*受B站弹幕滚动评论启发

弹幕形式呈现笔记

学生用户在回看做好笔记的录播视频时，笔记以弹幕形式呈现，帮助用户实时抓取复习重点



04 产品周期

可用性测试 Usability Testing

改善界面导向模糊

- 增加首次任务引导界面；
各模块加入主题色以区分功能；
调整快捷入口的图标视觉；
在首页加入当前学科和班级左滑隐藏显示体验；

修改交互流程错误

- 存在错误的相关操作流程，
已在交互原型中进行修正，
并再次进行了组内测试

测试洞察

- 用户对APP整体评价较高，但
仍需要一定的学习成本，后期
会添加首次任务提示引导



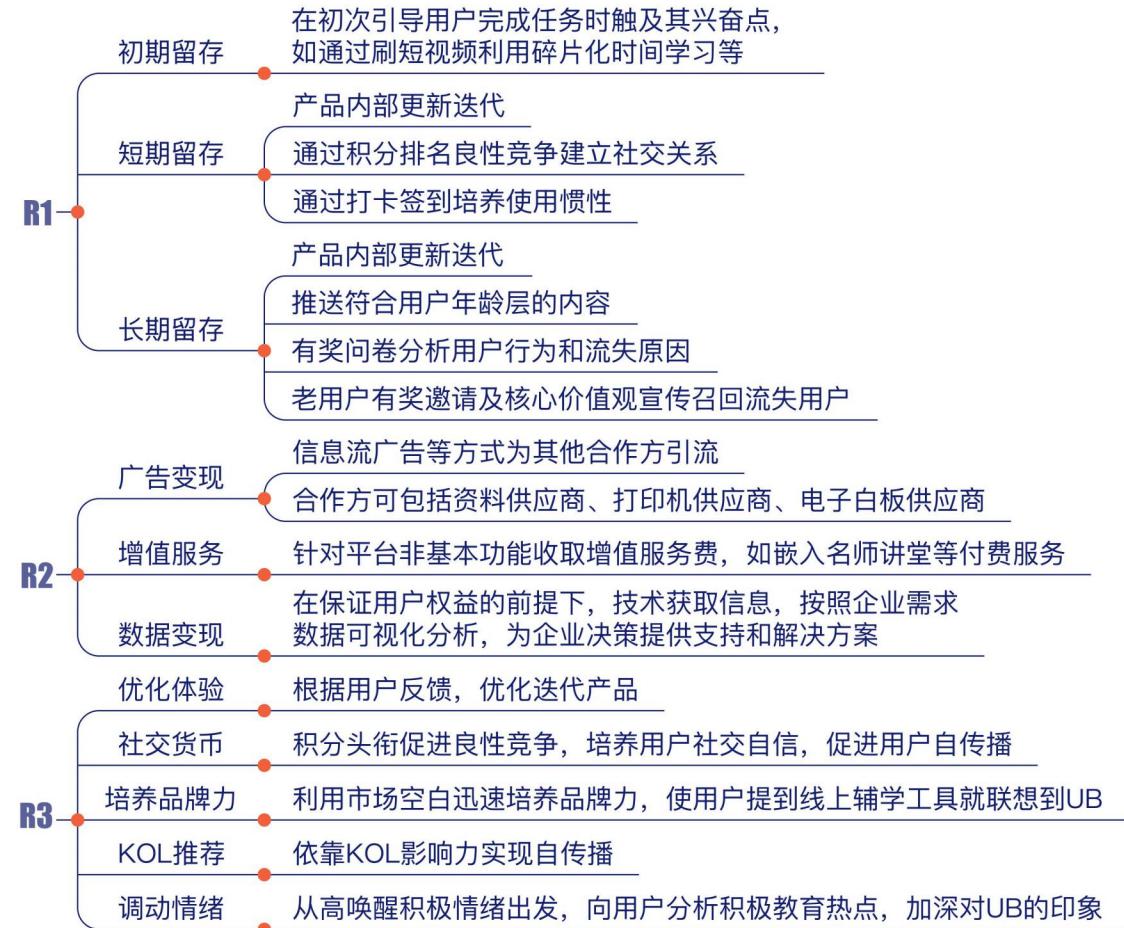
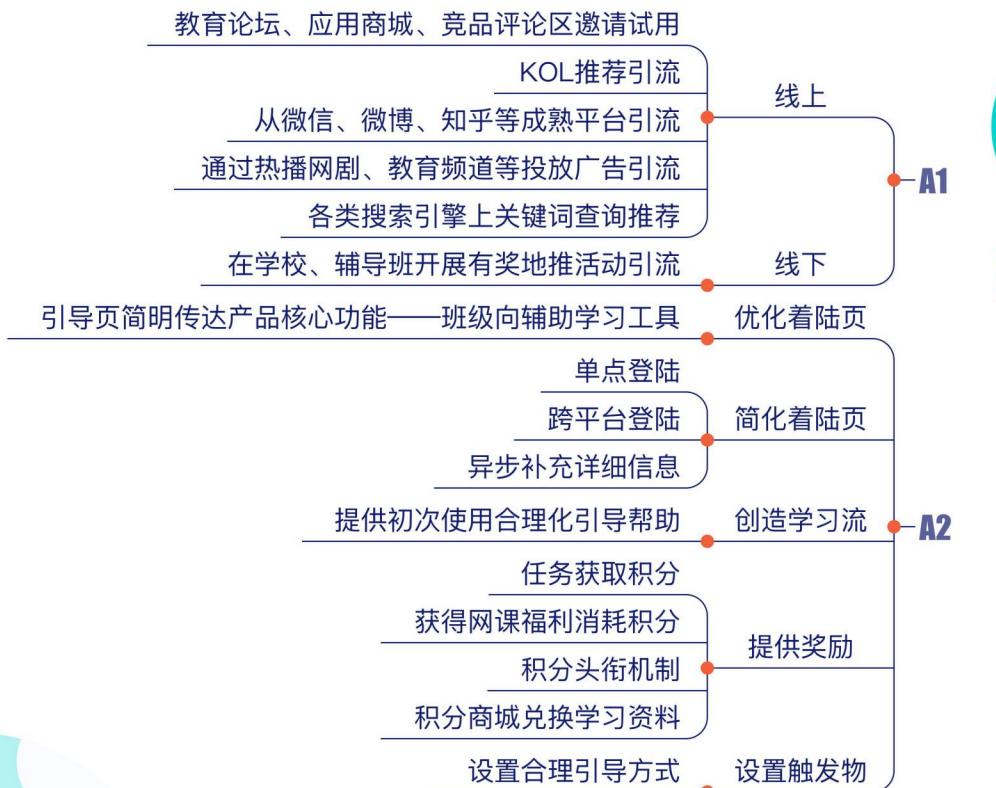
测试流程 (以学生demo为例)

- 被试选择
 - 2名高中学生
 - 1名高中科任教师
- 首页任务1
 - 点击错题统计
 - 点选错题
 - 添加困惑点
- 首页任务2
 - 选择问答区
 - 点击浮动加号
 - 拍摄待问题目
 - 编辑图片
 - 发布问题
- 首页任务3
 - 点击下方中心大图标
 - 拍照录入题目
 - 编辑题目相关内容
- 视频任务
 - 点击微课堂
 - 点击一段视频
 - 观看视频并做笔记
 - 保存笔记
- 任务评估
 - 每个任务完成后，请用户填写满意度问卷
(ASQ、SEQ、SUS三合一量表)

*独立完成产品双端共140页界面，经过4次迭代

产品生命周期

The product life circle



U

X

2020 UXDA 国际用户体验大赛三等奖作品

湖南大学设计艺术学院



团队协作作品

竞品分析和实地调研

01 少儿教育类产品

- 老师教学、家长监督的多端协作趋势
- 相对封闭性，确保学习环境纯净
- 积分奖励机制，激发学习主动性
- 趣味性情景化教学

02 手语学习类产品

- 听障人士专属学习、社交、求职等平台资源匮乏
- 现有听障人士专属平台趋于成人化

实地调研

- 时间：两周（14天）
- 地点：安阳市特殊教育学校
- 调研对象：**聋童家庭** 家长为健听人士，孩子是学龄前（0-7岁）聋童，上特殊教育学校前从未接受过手语训练
- 特教老师**
- 调研目标：获取用户行为方式、行为习惯、视觉习惯等特征



Design Chance Points 核心痛点



”

聋童入学后师生沟通困难

“学生刚入学时，不会任何手语，甚至连手语的概念都没有，根本无法进行沟通，前期课堂混乱”



”

现有学习APP架构偏成人化

“我下载的那个手语APP，里面有很多文字，孩子看不懂也就不会用，我必须陪着孩子一起，可是我也很忙，没太多时间”



”

聋童父母与聋童之间沟通缺失

“虽然孩子在学校学的双语，但刚开始的时候孩子说的话真的听不懂，孩子也比较倾向用手语，可是我不会，没办法沟通真的很痛苦”

聋童学习手语与健听儿童学习有声语言一样存在“习得关键期”。

——世界卫生组织简报

《失聪儿童的教育与健康：手语的必要性》

User Journey Map of Hearing Impaired Children

用户体验旅程图——聋童



所属阶段

学龄前阶段

学习初级阶段

亲子交流阶段

学习中后期阶段

亲子交流阶段

课后学习/娱乐阶段

阶段描述

在学龄前聋童因为无法正常交流只能待在家里，自己探索学习

与老师的沟通存在障碍，学习较为艰难，课余时间也需要不断补充手语知识

双方沟通存在语言障碍，只能通过表意不清的肢体动作和眼神进行交流

掌握一定的手语词汇，可以与老师有效交流，学习效率提高，课堂可以接受双语教育，学习汉字等

基本上掌握手语交流方式，但父母缺乏手语学习经历，与父母亲流时需要靠书信辅助交流

通过父母下载的手语学习APP和资料，对所学知识进行巩固和拓展

用户行为



肢体动作表达需求



模仿学习手语



肢体交流



与老师双语交流 与同学双语交流



口语交流



手写沟通



自主学习

情绪体验

有归属感，充满热情

无人陪伴，枯燥无聊

学习困难，心情烦躁

沟通困难，心情沮丧

手语进步，有成就感

沟通不畅，有些烦闷

学习无趣，枯燥无味

用户需求

满足聋童行为特征的探索学习类游戏

a. 学龄前营造手语学习环境 父母进行手语学习
b. 需要同类伙伴给予归属感

学习过程中给予一定的奖励机制，促进学习积极性

学习过程中给予一定的奖励机制促进学习积极性

低龄化和趣味性的手语学习方式

User Journey Map of Hearing Impaired Children's Parents

用户体验旅程图——聋童父母



所属阶段

了解学习途径

聋童学习阶段

亲子交流阶段

家长沟通阶段

资料查找阶段

阶段描述

在儿童确诊听力障碍，父母开始咨询了解聋哑人相关学习方式与学习机构，比较选择其中适合聋童年龄特点的学习途径

父母由于工作等原因，无法时刻陪伴聋童，只能做到每日接送孩子去学校学习

聋童擅长手语交流，而父母并未学过手语，双方沟通存在障碍，只能通过表意不清的肢体动作进行交流

在同一聋童班级家长社群中，可能会交流自己的育儿方式，以及相互鼓励安慰；交流范围可能会不局限于同一班级

针对聋童教育或者交流中存在的困难，父母需要不断从外界吸纳有效可行性解决方案

用户行为



确定学习机构



接送聋童上下学



询问在校表现



互动交流



寻找父母



信息交换/沟通交流



查找资料/信息收集



吸纳可行性方法

情绪体验

寻找学校，焦虑担心



孩子进步，充满希望



沟通障碍，通信焦灼



找到同伴，有归属感



信息针对性低，
难以筛查，有些焦急



用户需求

具备满足聋童行为特征的学
习环境

随时跟踪聋童的学习情况

与聋童进行有效沟通，同时自身
也参与手语学习

a. 寻找到其他聋童父母群体
b. 同类群体之间及时交流育儿问题

聋童教育相关资料的高精度获
取和吸纳

Analysis Summary

调研分析总结

01

关于手语学习工具的功能需求

01 | 听障儿童端功能需求

 游戏化教学，AR课堂等功能增加学习趣味性。

 引入简单的排名和奖励机制，在增强聋童归属感的同时激励聋童积极学习。

02 | 亲子双端功能需求

 给聋童的家长提供便捷、高效的学习途径。

 亲子随时随地同步进行手语学习，增进亲子交流。

 家长可以随时设置学习内容和进度，并与其他聋童家庭交流。

02

关于聋童学习方式的需求

游戏化的手语课程设计可借鉴学校情景化教学的方法，通过一张图片来设置情景，然后教授其图片中事物的名称，以图导学，帮助聋童逐步掌握单字的写法、读音、手语表达方式和组词造句等内容。

01 | 情境化教学

02 | 以图设置场景

03 | 以图导学

Product Orientation

产品定位

针对聋童亲子手语学习的趣味化协同益智平台



01 目标用户

- 全国聋童及其父母

02 主要功能

- 聋童与父母同步的手语学习功能

03 产品特色

- 聋童端“玩，认，学，练”四步学习法
- 亲子双端同步+拓展学习+快速学习法
- 亲子游戏积攒“亲能量”浇灌向日葵成长

04 用户目标

- 家长快速学习聋童所掌握的内容，进而增加亲子沟通
- 聋童能够自主学习手语，学习内容与形式符合聋童身份

05 使用场景

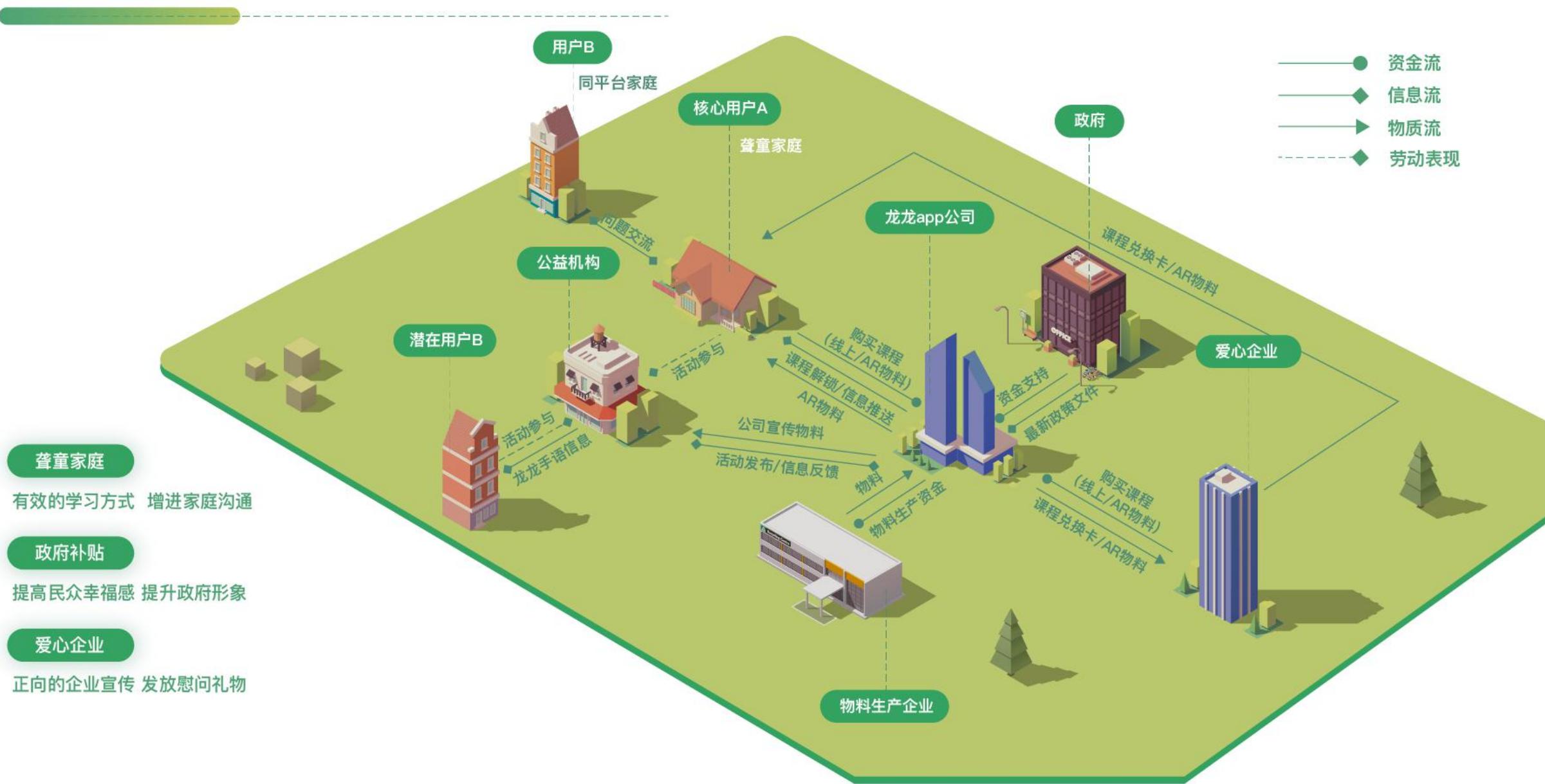
- 弥补父母手语知识空白，与聋童沟通困难重重，减少亲子语言障碍
- 在保证聋童社交安全性的前提下，引导聋童学习，增加学习兴趣

06 社会价值

- 提升聋童家庭的幸福感，促进社会和谐

System Map

系统地图



Core Functions Summary 核心功能总结

亲子园向日葵岛亲亲能量榜

全国聋童父母提问解答平台

全国聋童学习积分排行榜

AR手语课堂

文字+图片阅读式学习法

“玩认学练”四部学习法

亲子园互动游戏收集亲亲能量，培育向日葵

群体陪伴感

新技术体验

手语学习方式

有效交流互动

情感需求

体验需求

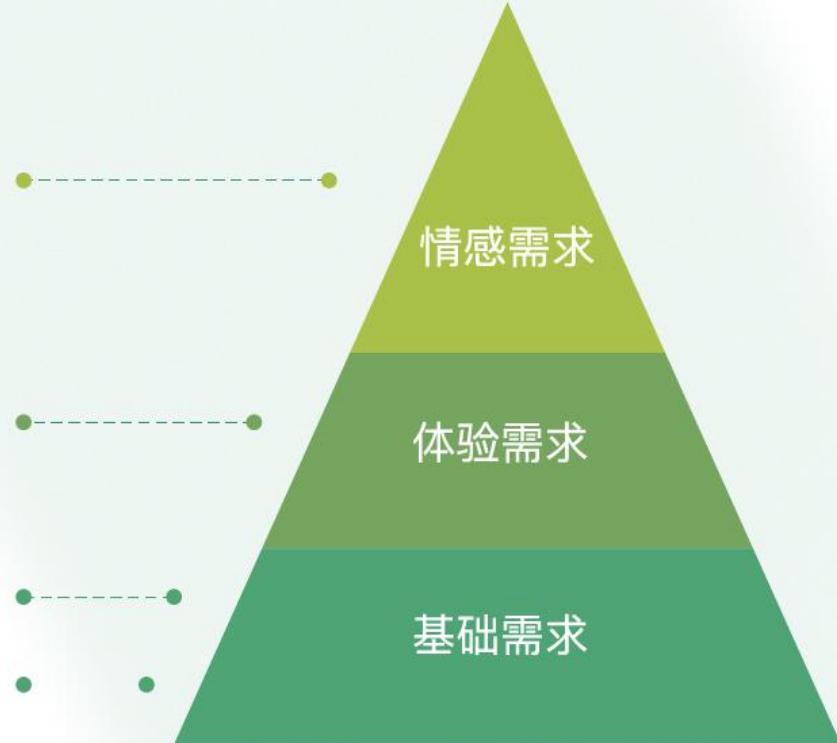
基础需求

父母

聋童

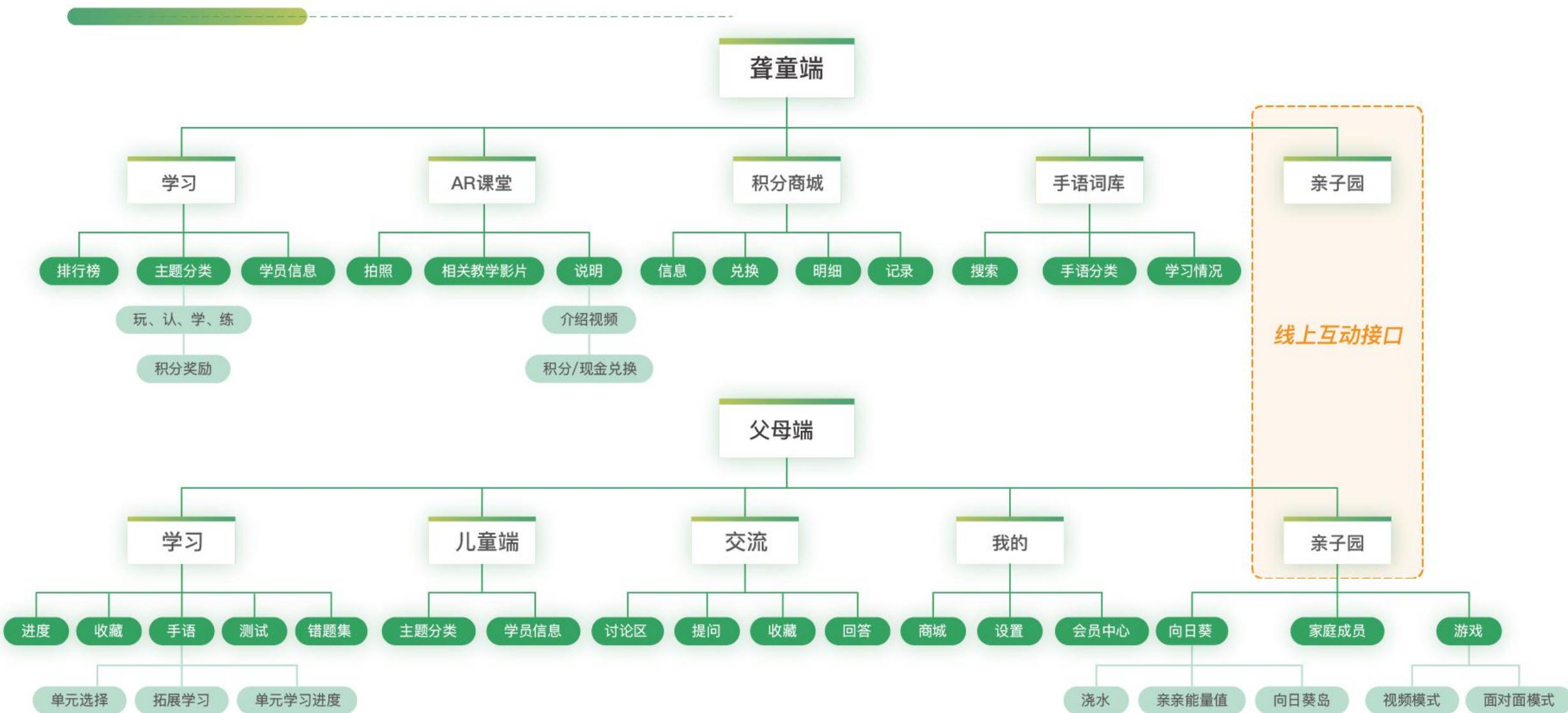
具体体现

体验层次



Information Architecture

信息架构图



Visual Design Standard

UI视觉设计规范

01 色彩

主色



辅助色



由于聋童无法与其他人进行正常交流，容易形成以自我为中心的性格特点，急躁且易冲动。采用绿色作为主色调，具备令人平静的特点，另一方面，绿色又与黄色相接近，可以表达出活力、愉悦的情感，符合儿童APP的设计特点。

02 图标



“龙”谐音“聋”，聋人通常自称“龙人”，同时龙又是中华民族的美好图腾，寓意积极向上，因此我们APP取名为“龙龙手语”。APP的图标和吉祥物均为经过渐变处理的变色龙幼崽形象，憨态可掬，符合儿童审美。

03 字体

正文

ANDROID

思源黑体

IOS

苹方-简体

龙龙手语

94pt 重要文字

龙龙手语

78pt 重要文字

龙龙手语

60pt 正文

标题

ANDROID/IOS

华文琥珀

龙龙手语

76pt 大标题

龙龙手语

54pt 主页标题

龙龙手语

24pt 小标题

Functions Display: Graphic Synchronization & Expanded Learning

功能展示——图文同步+拓展学习



01 | 聋童学习同步为主



根据儿童偏好，系统界面的整体风格偏向于卡通、立体、圆润，背景界面简洁，减少注意力分散，特别是在学习环节，最大程度简化界面，让儿童注意力更多地集中在学习内容上。

02 | 聋童学习延伸为辅



学习

03 | 简约图文作呈现方式



拓展



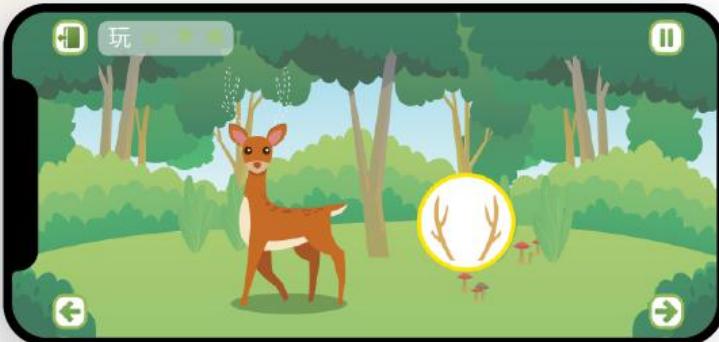
父母端的界面设计为竖版，风格较为简洁清爽，识别度较高。界面的主色调延用了聋童端的渐变绿色，使两端看起来较为统一。卡片式的布局使整体更加清晰明了。

Functions Display: Four Steps of Learning Method

功能展示——“玩、认、学、练”四步学习法



玩



手语含义游戏

与外界建立联系

建立初步认知

认



四张真实物体图片

与外界建立联系

学



正面手语演示

侧面手语演示

收拾特写演示

练



虚拟人物演示

选出对应物体

*聋童学习过程中注意力的稳定性和持续性较差，弱化背景色，突然出现的鲜亮运动体会吸引孩子的注意力。

*整体上呈静态，重点处利用动效等吸引聋童注意。

Functions Display: Grow Your Sunflower Garden

功能展示——亲子园/趣味互动游戏培养向日葵



视频模式 | 手语者

视频模式 | 猜题者

01

“你划我猜”亲子游戏

- 将你画我猜游戏与手语学习相结合，为孩子和家长提供手语互动平台。
- 孩子和家长成功配合完成一局游戏后即可获得亲亲能量球。
- 亲亲能量球的数量代表聋童家庭的有效互动指数。



Functions Display: Grow Your Sunflower Garden

功能展示——亲子园/趣味互动游戏培养向日葵

02

浇灌专属小向日葵

- 随着获取能量球增多，向日葵会经历种子-抽芽-花苞-开花四个阶段
- 亲子园向日葵象征聋童家庭的有效互动指数。
- “你划我猜”游戏获取亲亲能量球浇灌向日葵长大。



Functions Display: Grow Your Sunflower Garden

功能展示——亲子园/趣味互动游戏培养向日葵



03

向日葵岛/亲能量榜

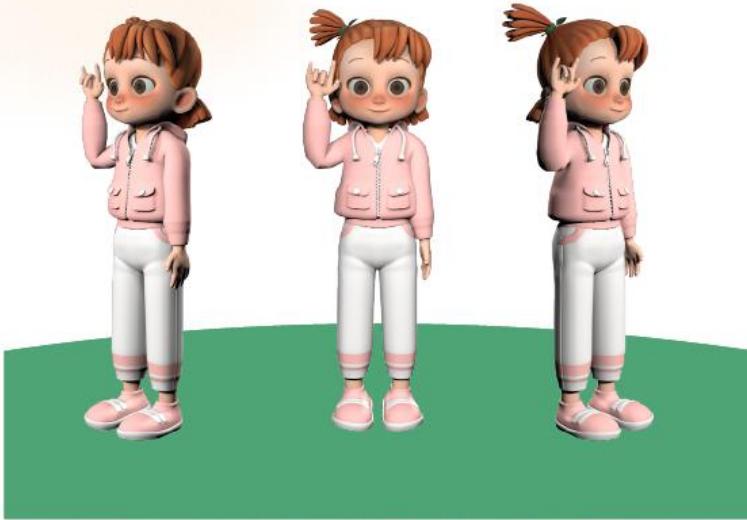
- 进入向日葵岛，可以看到其他聋童家庭种植的向日葵长势和亲能量榜。
- 创建轻社交关系，指向性弱，满足聋童家庭归属感的同时确保孩子社交安全。
- 向日葵的长势和亲能量榜对聋童家庭的学习积极性，具有良好促进作用。



视频模式 | 猜题者

Function Display: Augmented Reality Classroom

功能展示——AR课堂



01 | 积分商城

家长通过积分或者购买获得AR卡片。从AR课堂进入，对准卡片扫描，可以在屏幕上看到虚拟女孩做出相应的手语动画。



02 | AR扫描页面

完成学习内容后，孩子可进入积分商城，选择AR主题卡片兑换，当积分不足时可以发送消息给父母求帮忙购买。



*实景交互演示示意图，无后期处理

重要伙伴

- a.特殊教育学校
- b.残疾人联合会
- c.爱心企业
- d.AR物料供应商

KP**关键业务**

- a.优质手语课程设计
- b.亲子同步手语学习内容
- c.向特殊教育学校、志愿机构及残联较少赠送产品和课前免费体检服务

KA**核心资源**

- a.独家手语课程
- b.与特殊教育机构、残联建立合作关系

KR**价值主张**

- a.帮助聋童尽早接触手语，营造手语学习氛围
- b.设计符合聋童行为特征的学习模式，提高学习效果
- c.增进聋童家庭内的沟通
- d.帮助聋童幸福成长，减轻父母焦虑

VP**客户关系**

- 自助服务：通过APP自动为用户提供学习内容和自助购买内容服务
- 社区：提供在线交流平台，促进聋童家庭间的交流

CR**渠道通路**

- a.残联、特殊教育机构官网
- b.线下宣传交流活动
- c.社交软件引流
- d.新媒体及自媒体推广

CH**客户细分**

- 使用者：聋童及其父母
- 影响者：其他使用该APP的聋童家庭
- 推荐者：志愿者、残联、手语老师、特殊教育机构
- 购买者：聋童父母、爱心企业、政府
- 决策者：聋童父母、爱心企业、政府

CS**成本结构**

- a.手语课程及AR开发成本
- b.APP开发及维护成本
- c.广告投入、线下活动成本

CS**收入来源**

- a.订阅收费：销售进阶手语课程，家长可以选择包月、包年或永久购买（70%）
- b.资产销售：销售实体AR手语卡片（30%）

RS



星
程
行



产品经理

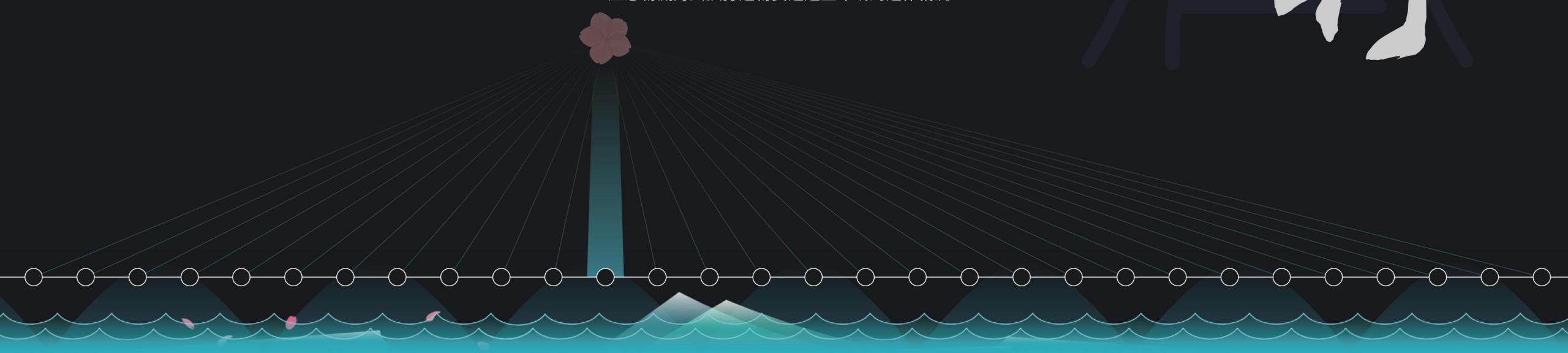
界面设计

交互设计

插画设计

点击查看交互网页

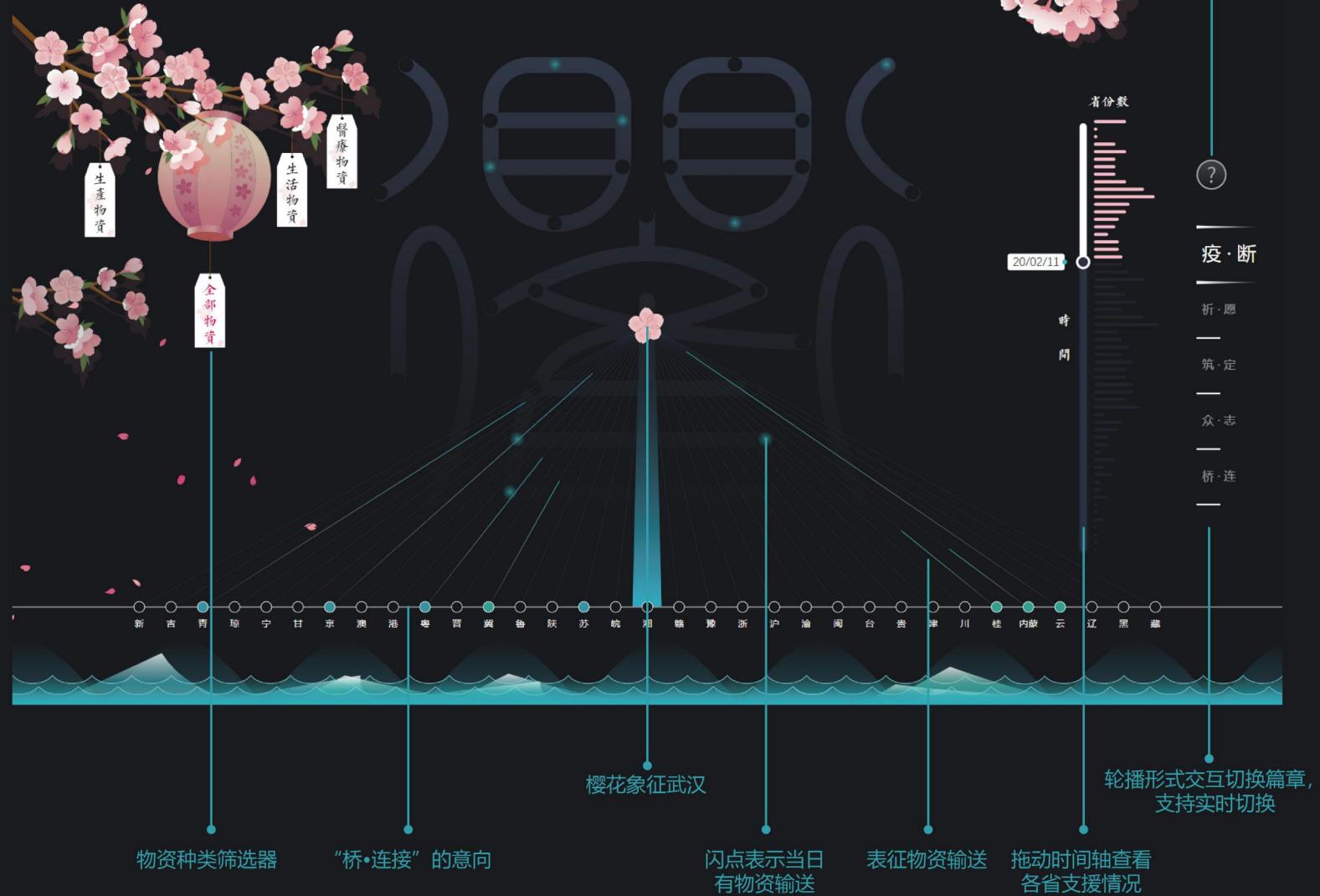
以交互网页的形式，用数据可视化叙述疫情期间，
应急物流为武汉打通物资运送生命线的运作情况



首页界面

瞿行——交互网页设计

*汉字“衢”上的点，对应个省份在地图上的相对地理位置



作品描述

江城武汉素有“九省通衢”之称，该作品以疫情期间武汉封城事件为背景，构建了一个关于应急物流打通武汉城市命脉的可视化互动叙事网页。网页通过艺术手法，以武汉樱花为线索，贯穿描绘“疫·断”、“祈·愿”、“落·定”、“众·志”、“桥·连”五大篇章。其中，第一篇章“疫·断”展示了武汉封城期间，全国各省份对其物资支援情况；第二篇章“祈·愿”展示了国民对武汉的暖心祝福；第三篇章“落·定”呈现了在火神山医院筹备建造过程中，中国各大行业企业及时响应，按需时序性供应各类物资支援建设；第四篇章“众·志”展示了在末端配送过程中，武汉来自各行各业的市民自发承担最后一公里的运输任务，完成了特殊时期整个物流行业闭环的连接；第五篇章“桥·连”展开呈现应急物流作为特殊时期的桥梁，如何连接着祖国的每一座城市。《瞿行》旨在传播武汉封城不孤城背后的数据故事，以及祖国紧密的连接的民族凝聚力。

01 | 疫·断

各省人民的齐心支援

意向设计 江城闭，城不孤。应急物流打通物资运送的生命线，恢复武汉与全国的联系。
汉字“衢”上闪烁的星子对应各省的相对地理位置，支援物资在不断为江城之花输送养分。

数据来源 通过关键词“支援武汉”，筛选武汉封城期间（2020/01/23-2020/04/08），各省份的官微和官方微博发布的关于向武汉发送物资的信息，并筛查转发和重复发布的信息。

- 意向映射**
- 1) “衢”上的点——各省在地图上的相对地理位置；
 - 2) 视觉中心的樱花——武汉；
 - 3) 海浪翻涌——对应省份当日对武汉有物资输送；
 - 4) 射线和省份分栏——对应竞赛主题“桥·连接”；
 - 5) 樱花树移动幅度——输送物资省份与武汉的相对距离。

交互操作



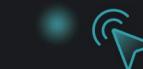
单击筛选
捐赠物资种类



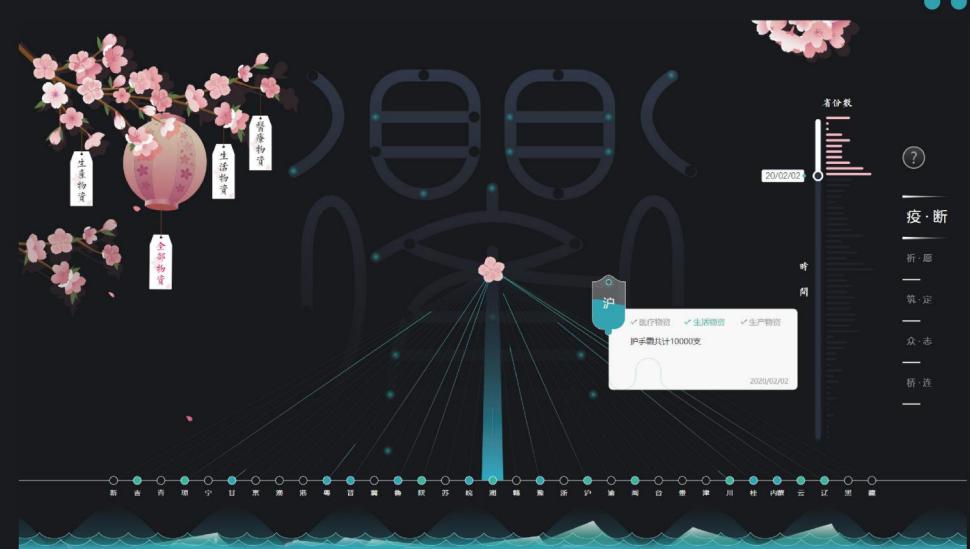
拖动时间轴浏览
时序数据



海浪翻涌对应提示
该省当日驰援

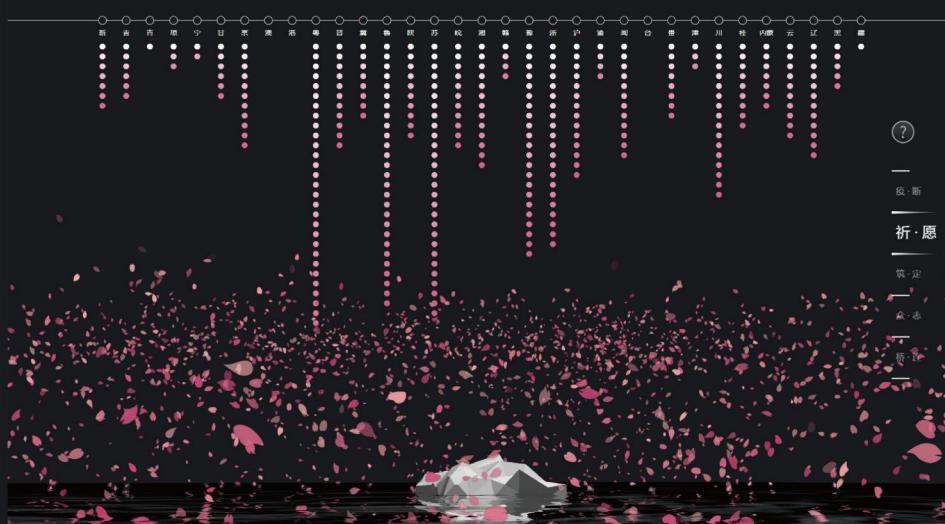


单击显示当日企业
捐赠详情



O2 | 祈·愿

国民的暖心祝福



意向设计 封闭了城市，却封闭不了关怀。一句暖心的“武汉加油！”，在微博平台日日传递。危难之际，我力所能及，但唯愿你一切安好……

数据来源 筛选关键词“武汉加油”，爬取武汉封城期间各省份网友在[微博](#)上的发帖和跟帖信息。

意向映射 每一张祈愿卡的纵向位置对应发帖或回帖的省份，柱状图高度对应相对发帖数量。

交互操作



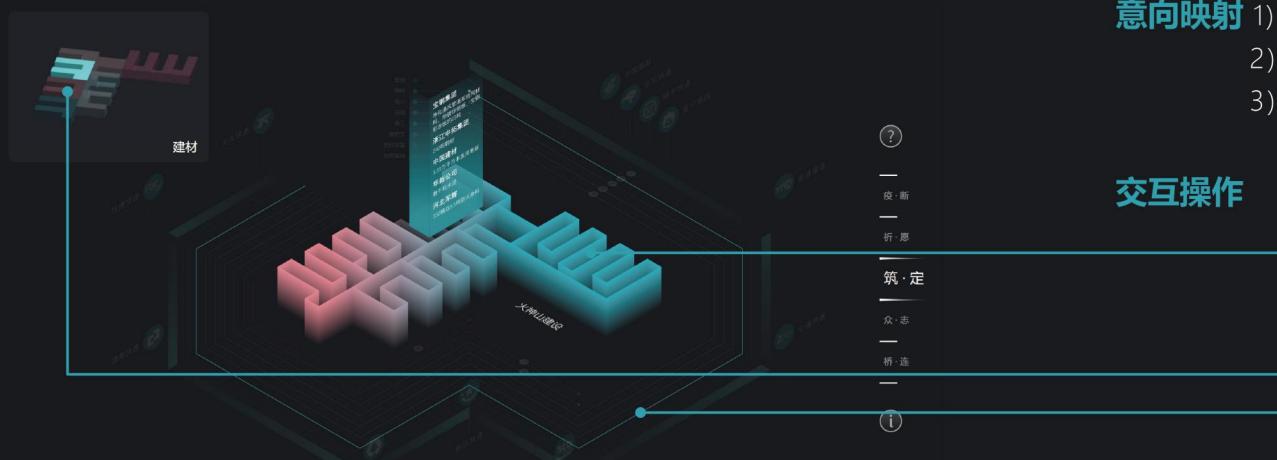
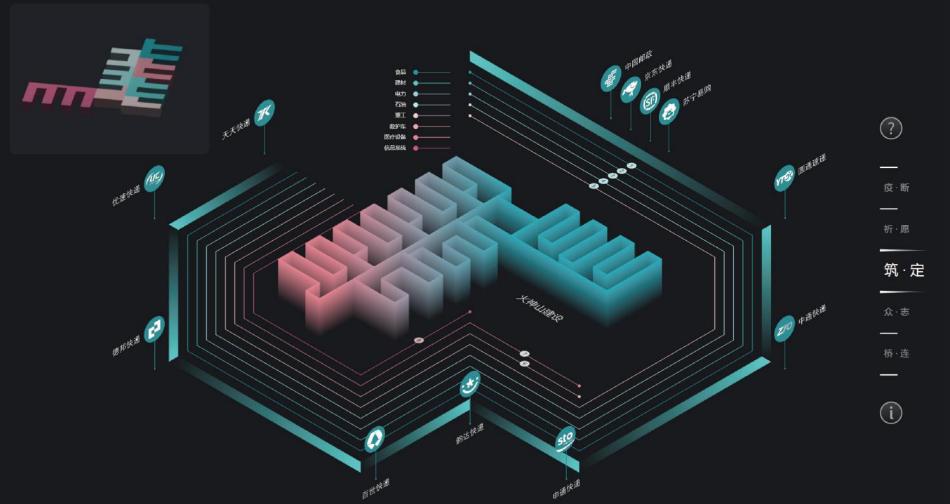
悬停花瓣显示
祝福详情



滚轮控制浏览

O3|筑·定

企业的及时响应



意向设计 火神山，十日筑。封城不断运，物流不打烊。少不了国家的合理部署，少不了企业的及时响应，也少不了应急物流的灵活调度。

数据来源 通过网络视频，结合中华人民共和国交通运输部、中国物流与采购网、E起支援疫情物资供需平台、珞珈善联、海尔物资供应平台，收集关于火神山医院建设筹备物资的相关信息，将信息整合并进行分类。将支援物资按照介入的时段和种类分为食品、建材、电力、石油、重工、救护车、医疗设备、信息系统八个大类。其中，物流作为应援物资的输送载体全程介入。中国邮政、京东、顺丰和苏宁易购在过年期间不打烊，一直参与物资运送的工作。

https://www.bilibili.com/video/BV1f7411o7wH?p=1&share_medium=android&share_plat=android&share_source=WEIXIN&share_tag=s_i×tamp=1623816313&unique_k=RofUtX

意向映射 1) 三维2.5D透视体块生长——火神山建设；
2) 各类物资动线——各类物资介入的时序性；
3) 体块光墙——物资供给企业详细信息。

交互操作



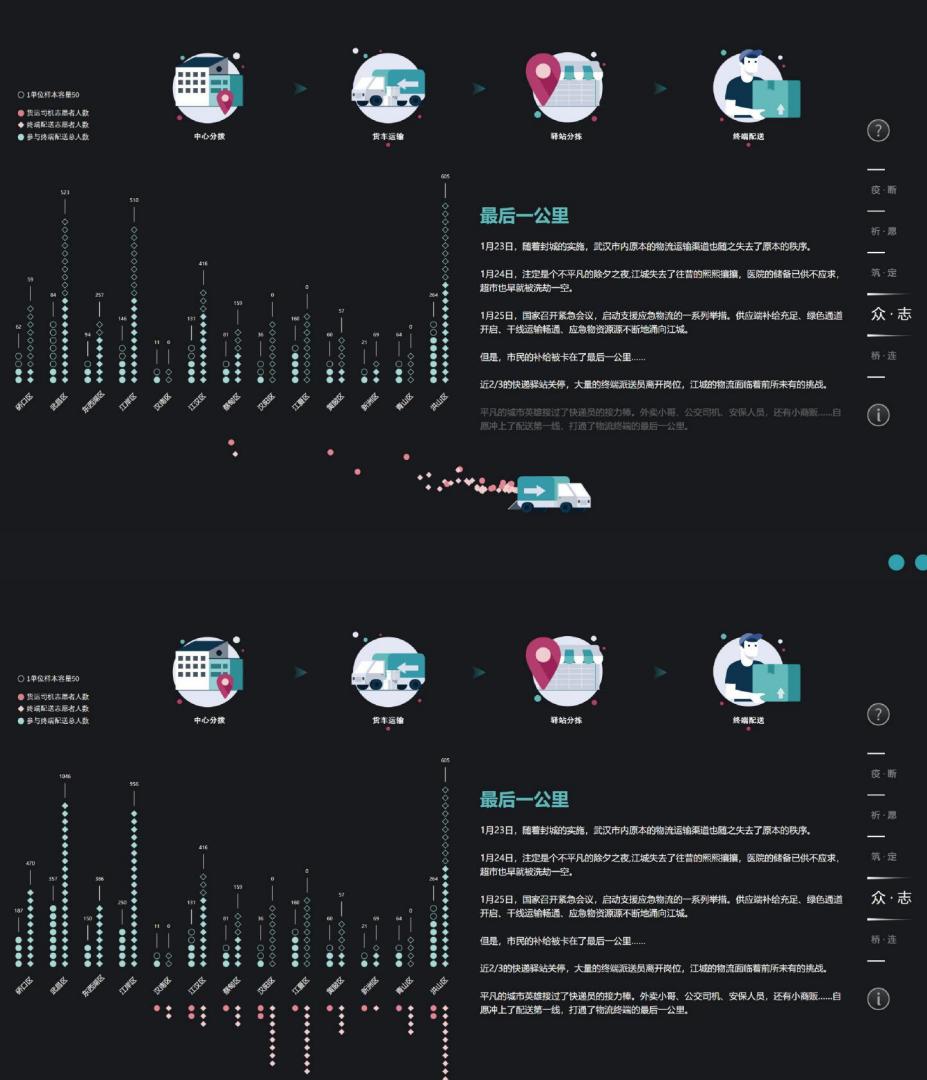
单击显示当日企业
支援详情



滚轮控制浏览

O4|众·志

市民的无畏众志



意向设计 无论明天与意外哪个先到来，为了护送物资及时送达，为了守护江城万家灯火，最后一公里即便刀山火海，城市英雄也愿一直坚守，众志不移。

数据来源 通过分析和处理[中国志愿服务网](#)和[GitHub](#)相关数据，筛选出武汉封城期间自愿参与到末端配送，帮助联通物流闭环的武汉市民信息。这些市民来自于各行各业，有的承担了货车运输的任务，有的承担了配送员的任务。

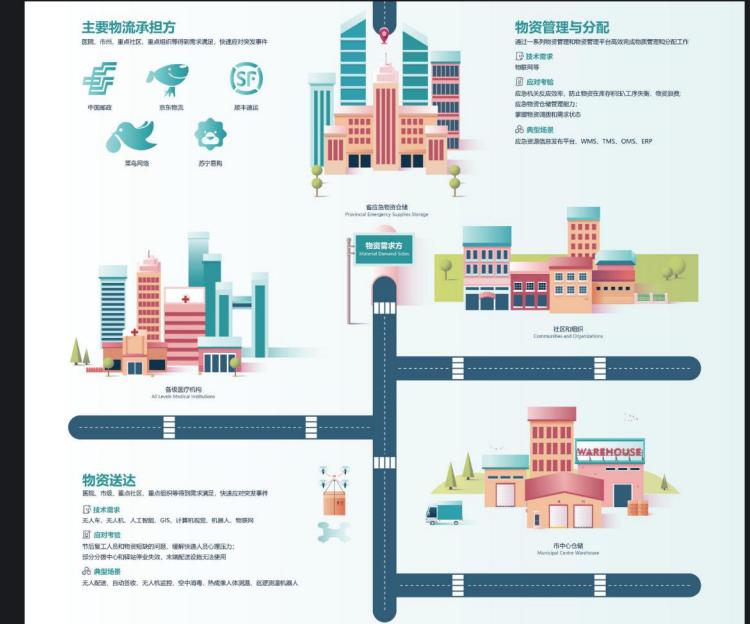
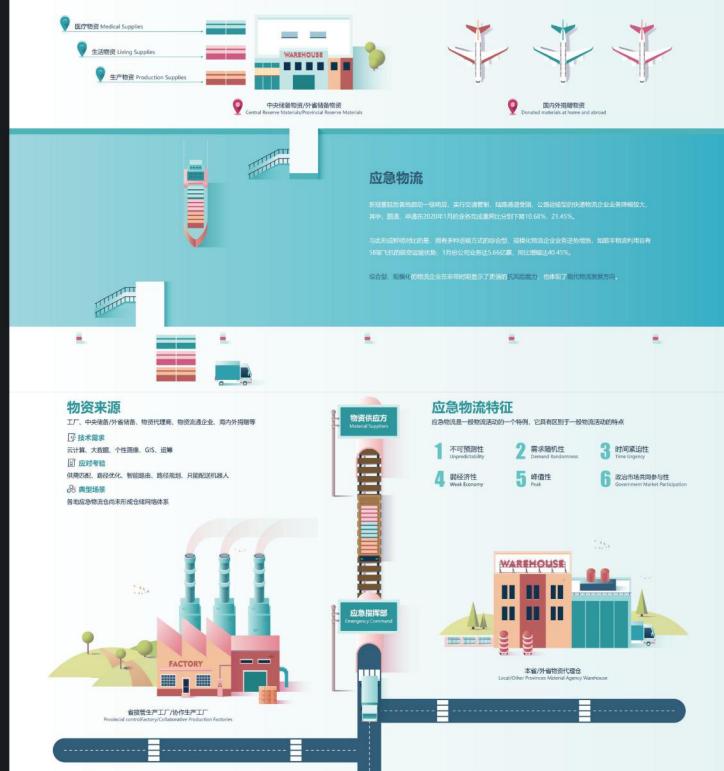
- 意向映射**
- 1) 运载车里的内容物——自发顶替末配送任务的市民；
 - 2) 空心几何图形——需要顶替的人员数量；
 - 3) 实心几何图形——实际的人员数量。

交互操作



05 | 桥·连

科技的实时助力



通过每段运送阶段所需交通工具，
串联网页浏览顺序

滚轮控制浏览

意向设计 各省的齐心支援，国民的暖心祝福，企业的及时响应，市民的无畏众志，科技的实时助力，共筑江城与外界的桥梁。意在展示物流行业在突发卫生安全事件中的运作模式以及应急物流的未来发展方向。

数据来源 分析和总结论文“突发疫情期间区域应急物流服务模式的研究”和“物流网络快速应对疫情的策略与体系设计”以及京东物流“供应链科技在突发公共事件中的应用及趋势”等资料，并根据精炼后的内容进行信息可视化展示。

意向映射 通过每段运送阶段所需交通工具，串联网页的浏览顺序。



Creative
City Network

Visual

NASSAU

UNESCO Creative Cities Network,
City Of Crafts & Folk Art, 2014



扫码查看拿骚
手工艺与民间艺术研究





Illustration

剧本杀人物立绘和海报设计



Illustration

服务设计工具卡片插图设计

