

交互设计/UI设计

PROTOFOLIO

Designer Wushuang Qin

About Me

专注于交互与用户体验，将前沿技术与创意转化为具有社会价值与商业潜力的设计方案。

UI / UE / WEB / H5 / 平面设计 / 3D

Contact

Tel: 13554165840
WeChat: qws1485609008

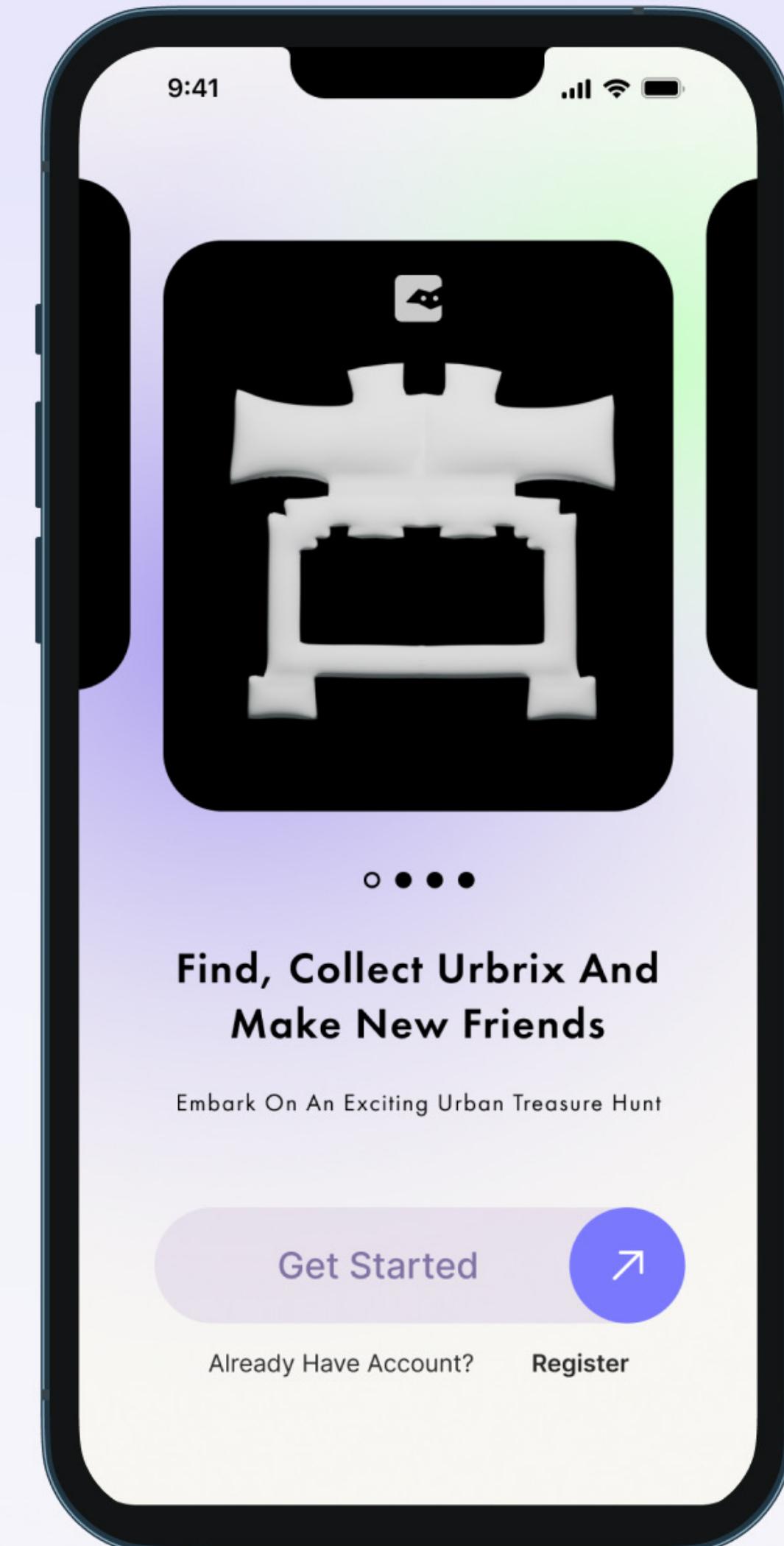


URBRIX

An AR-Powered Social Platform

UX RESEARCH / AR / UI DESIGN / 3D MODELING

一款结合 AR 与城市探索的社交 APP，帮助用户建立真实而有趣的线下连接。



Design Background

【项目概述】

一款结合AR与城市探索的社交APP，帮助用户建立真实而有趣的线下连接。

在当前数字社交环境中，年轻用户虽拥有多样的线上渠道，但普遍面临“缺乏真实感、难以深入建立关系”的痛点。传统社交媒体偏重信息消费，主流交友应用则局限于配对与聊天，往往停留在浅层互动。

本项目通过AR技术与游戏化机制，将虚拟互动叠加于城市空间，为同城用户创造新的破冰方式。用户既能在探索与寻宝的过程中获得沉浸式体验，也能通过共同的线下任务自然建立信任与连接。其目标是突破线上社交的局限，打造一种兼具趣味性与真实感的城市社交体验。



ROLE	TOOLS
UX RESEARCH / AR / UI DESIGN / 3D MODELING	  

User Research

【用户调研】



User Interview

我进行了总共8位访谈者对其进行采访。目的是探索用户在城市社交与数字体验中的习惯、动机与痛点，以验证社交玩法的可行性。



年龄：18-30岁
特征：常用社交或娱乐APP，愿意尝试新鲜玩法
生活：经常外出逛街、咖啡馆、展览、线下活动

QUALITATIVE INSIGHTS

● 社交真实感缺失

多数受访者认为线上社交停留在“聊天”，缺少线下延伸。担忧传统交友APP过于功利，缺乏自然的互动场景。

● 轻量化娱乐需求

更喜欢“随时可参与、轻松有趣”的活动，而非复杂或沉重的任务。

QUALITATIVE INSIGHTS

● 缺乏探索动机

年轻人希望在城市中找到新鲜感，但缺少“理由”或“玩法”去探索。

● 社交中的安全与边界感

对于功利性和目的性过强的网络社交抱有警惕和不安全感。对“和陌生人见面”同时抱有担忧。

Quantitative Validation

我通过发放问卷并成功回收 N=113 份有效样本，用于验证访谈中发现的用户动机、痛点与行为模式是否具有普遍性，并进一步掌握更大样本量下用户在社交方式、AR玩法兴趣及隐私顾虑等方面的数据分布情况。

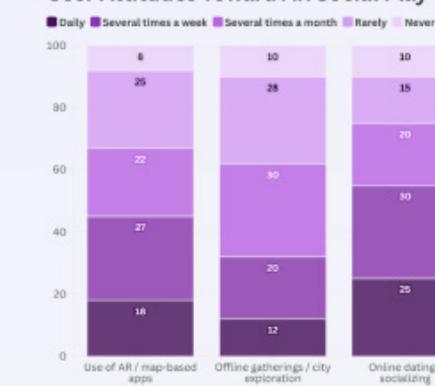
QUANTITATIVE CONCLUSION

定量研究验证了用户对隐私、安全及轻量探索玩法的高度关注。

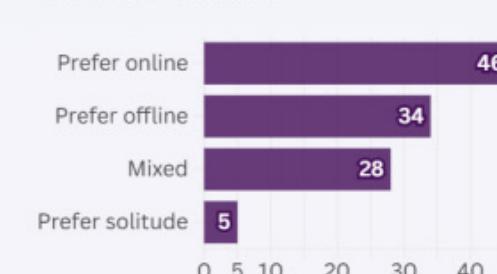
样本概览 (Demographics, N=113)



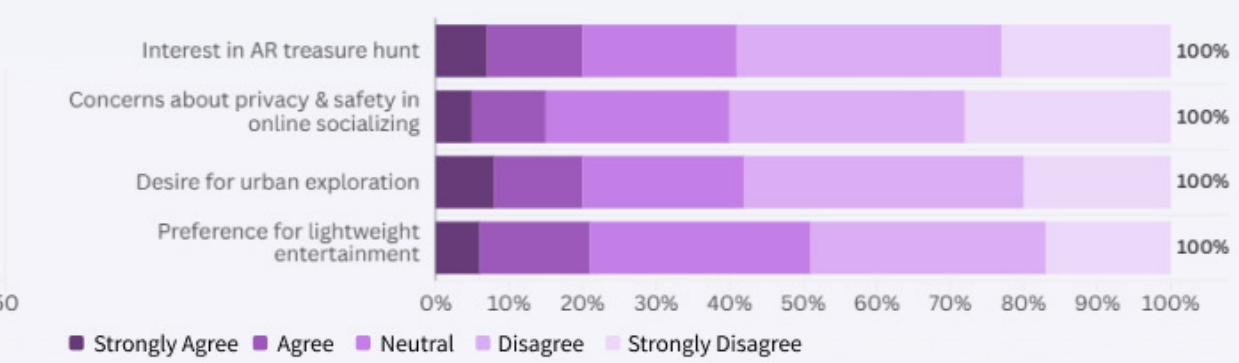
User Attitudes Toward AR Social Play



Social Preference



User Attitudes Toward AR Social Play



问卷附件链接：<https://nora-qin.github.io/wushuangcv.github.io/protocolo-research.html>

Conclusion

定性与定量研究共同表明，用户需要更自然的线下延伸、更具动机的探索方式，以及轻量、安全的社交体验。

Persona

【用户画像】

基于访谈与问卷的分析，我提炼了以下典型用户画像，用于指导后续设计。

Pain Point

传统交友平台风评差，隐私和安全性遭受诟病

线下社交缺少契机

网络社交普遍低质量

Opportunities

- 产品应突出基于兴趣的内容玩法匹配，而非单纯社交配对
- 隐私与安全保障需要被考虑和重视
- 城市探索与轻量娱乐的结合是吸引年轻用户的关键切入点

Core Persona

TYPE A



姓名: LINA CHEN
性别: 女
年龄: 24岁
身份: 初入职场的设计师
居住地: 上海

BEHAVIOR

- 每天使用 INSTAGRAM / 小红书 / 抖音，关注城市生活方式与活动分享
- 欢周末逛展览、咖啡馆、市集，愿意参与沉浸式互动体验
- 对 AR、VR 等新兴交互方式感兴趣，乐于尝试小众应用
- 有分享欲，愿意将有趣的体验发布到社交平台

MOTIVATION

- 希望在新城市里结识志趣相投的朋友，建立真实的关系
- 对传统交友软件的模式缺乏兴趣，渴望更自然、不尴尬的交友方式
- 喜欢探索城市空间，并愿意尝试新兴科技产品
- 希望在社交过程中能同时获得娱乐感与安全感

COMPLAINT

“没什么途径认识人，基本上打交道的都是领导和同事，但是下班后完全不想再见到同事了。”
“一些交友软件感觉很乱啊，不正经，但是也不想在小红书上找搭子。一来是很难三两句了解对方，二来是除了浅层关系也想收获真心朋友。”

TYPE B



姓名: ALEX WANG
年龄: 22岁
身份: 留学生
居住地: 爱丁堡

BEHAVIOR

- 喜欢打卡城市活动（展览、咖啡馆、夜市）
- 高度依赖手机社交 APP（微信、INSTAGRAM、SNAPCHAT）
- 偏好轻量化、娱乐化的互动

MOTIVATION

- 希望在新环境里快速认识同龄人
- 想找到志趣相投的朋友，一起玩游戏、探索城市
- 更喜欢轻松、不带压力的社交方式

COMPLAINT

“我这人挺怕尴尬的，有点I，线上活跃，但线下对不熟的人社恐，不敢和别人随便搭话。不过，到新地方还是想交一些新朋友线下玩。如何认识人和怎样熟络起来就成了问题。”

TYPE C



姓名: MIA TAN
年龄: 27岁
身份: 本科生
居住地: 爱丁堡

BEHAVIOR

- 喜欢周末参加城市活动（快闪展览、社交派对）
- 对 AR / 新兴互动方式好奇，愿意尝鲜
- 更注重互动背后的情感体验

MOTIVATION

- 想找到合适的恋爱对象，但不喜欢“刷脸”式的交友模式
- 渴望在互动和探索中发现“化学反应”
- 希望通过更自然、情境化的方式建立关系

COMPLAINT

“我是想在现实生活中找一个靠谱一点的，但是那些交友APP上很多人只是想短择或者是玩一玩。而且打招呼后聊的都差不多，挺无聊的也挺表面的，我不久就会厌烦。”

Conceptual Framework

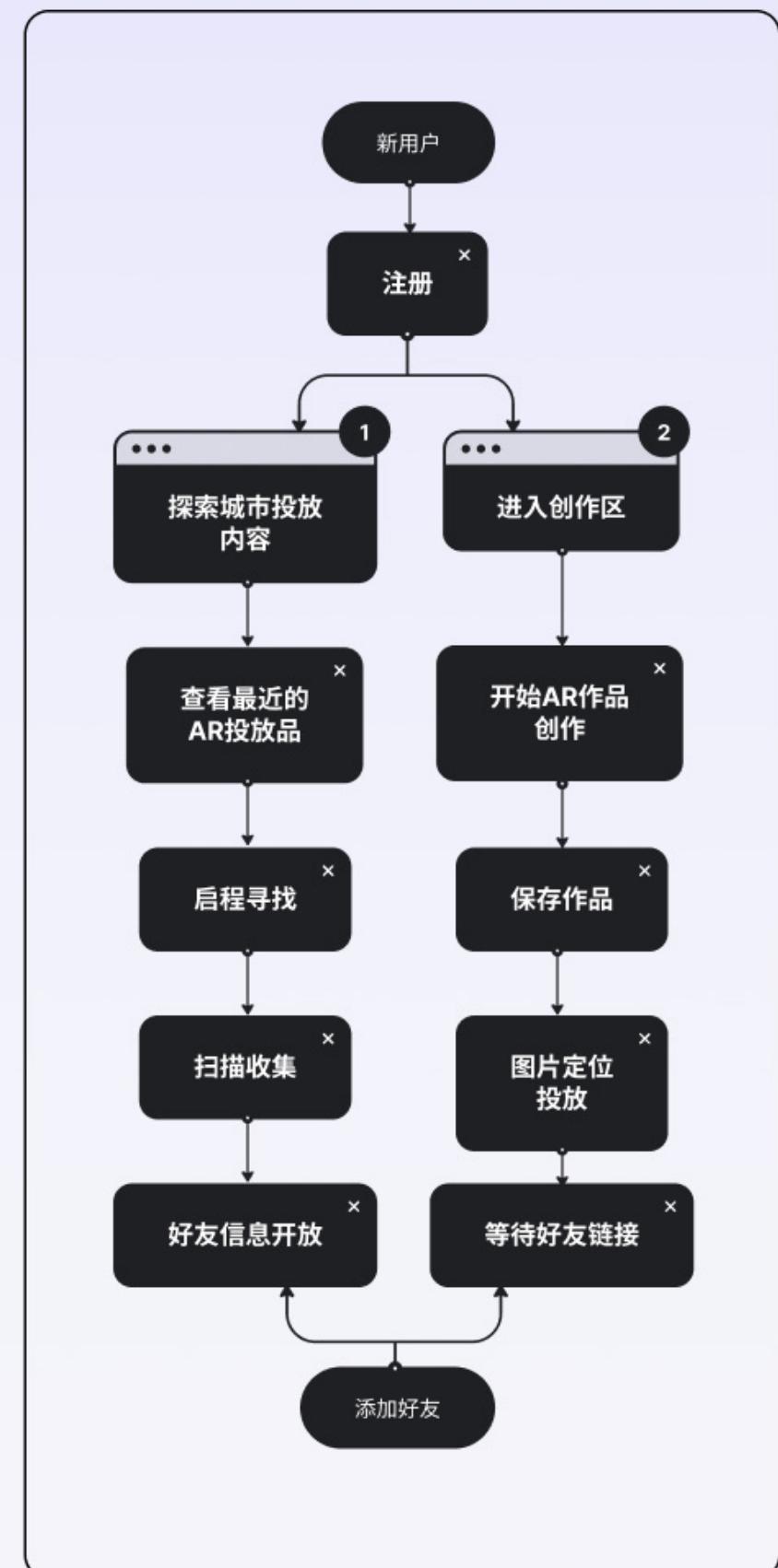
【概念框架】

Function Framework

当下社交存在线上缺乏真实感、线下缺少契机以及隐私顾虑等问题。本项目聚焦同城社交，以 AR 城市投放与邂逅 打通线上与线下，以内容驱动的双盲匹配和分级身份开放提升安全感。用户可通过AR创作坊展示个性，或在城市中发现他人作品，让创作成为社交入口。结合 游戏化机制、内容驱动与身份策展，构建轻娱乐氛围下的高质量、兴趣导向型连接，形成“作品先行、身份其后”的新型社交体验。



User Flow



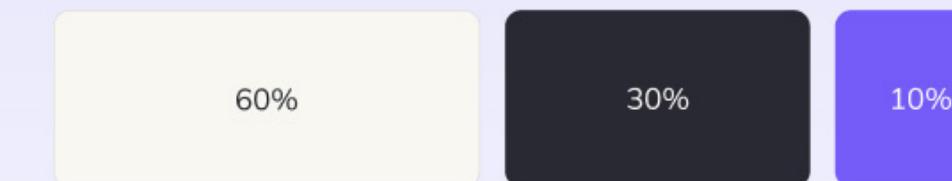
Design System

【视觉系统】

Color Palette

Balanced palette based on 60-30-10 Rule

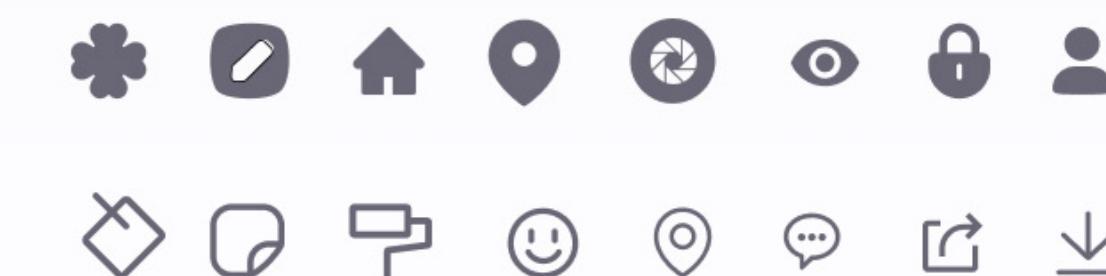
Theme



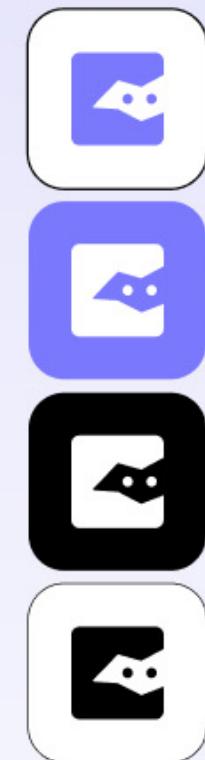
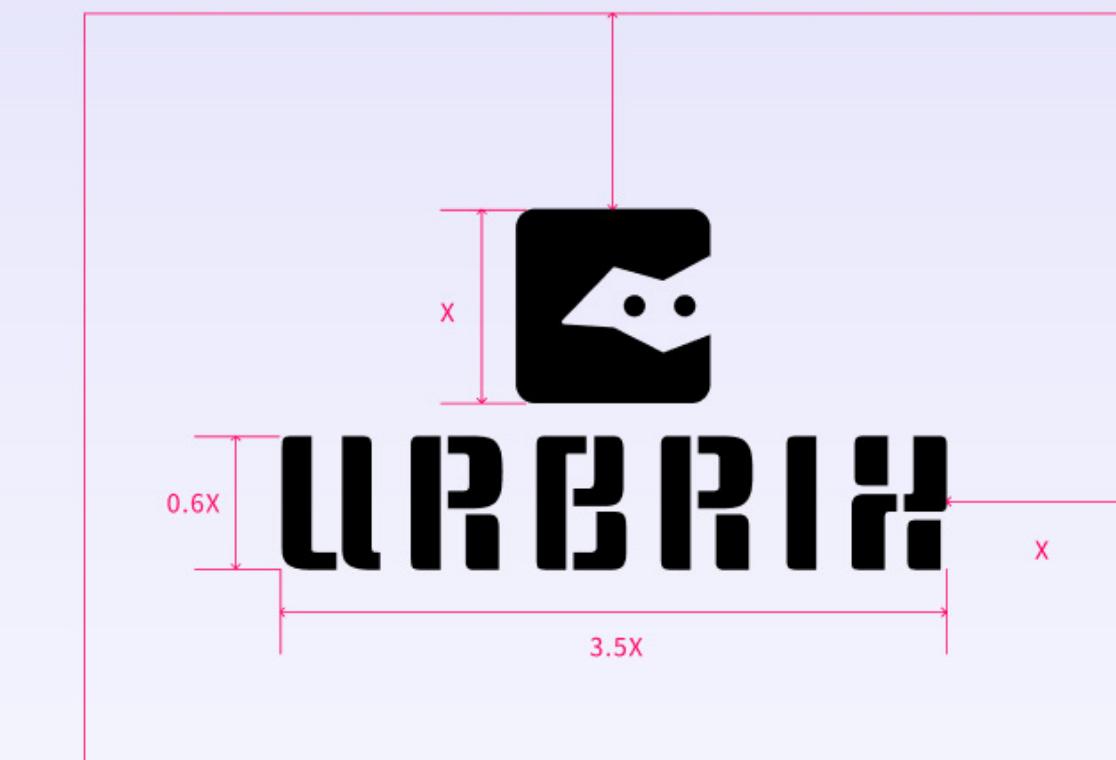
Color Palette



Icon Component



Logo



Typography

PRIMARY TYPEFACE

36pt

H1

27pt

H2

24pt

H3

16pt

BODY

14pt

CAPTION

12pt

LABEL TEXT

10pt

Welcome Screen

【欢迎页和注册】



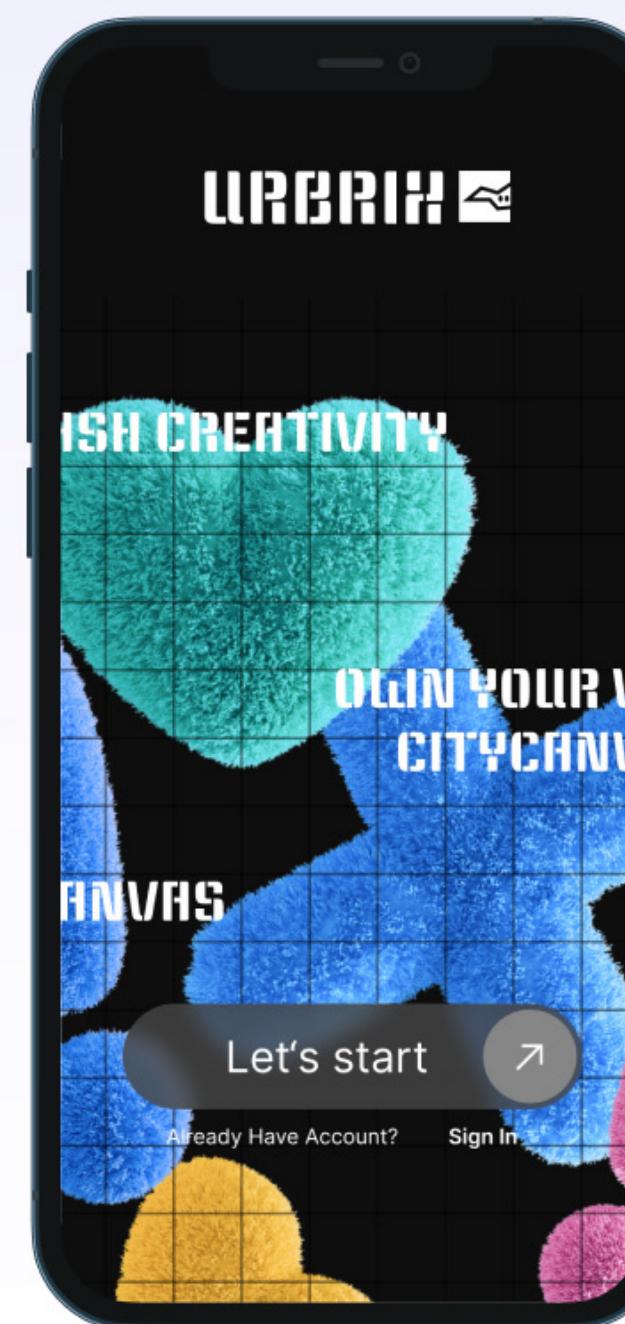
欢迎页不仅是用户的第一接触点，更承担着奠定整体界面视觉基调、塑造产品第一印象的作用。

视觉基调迭代

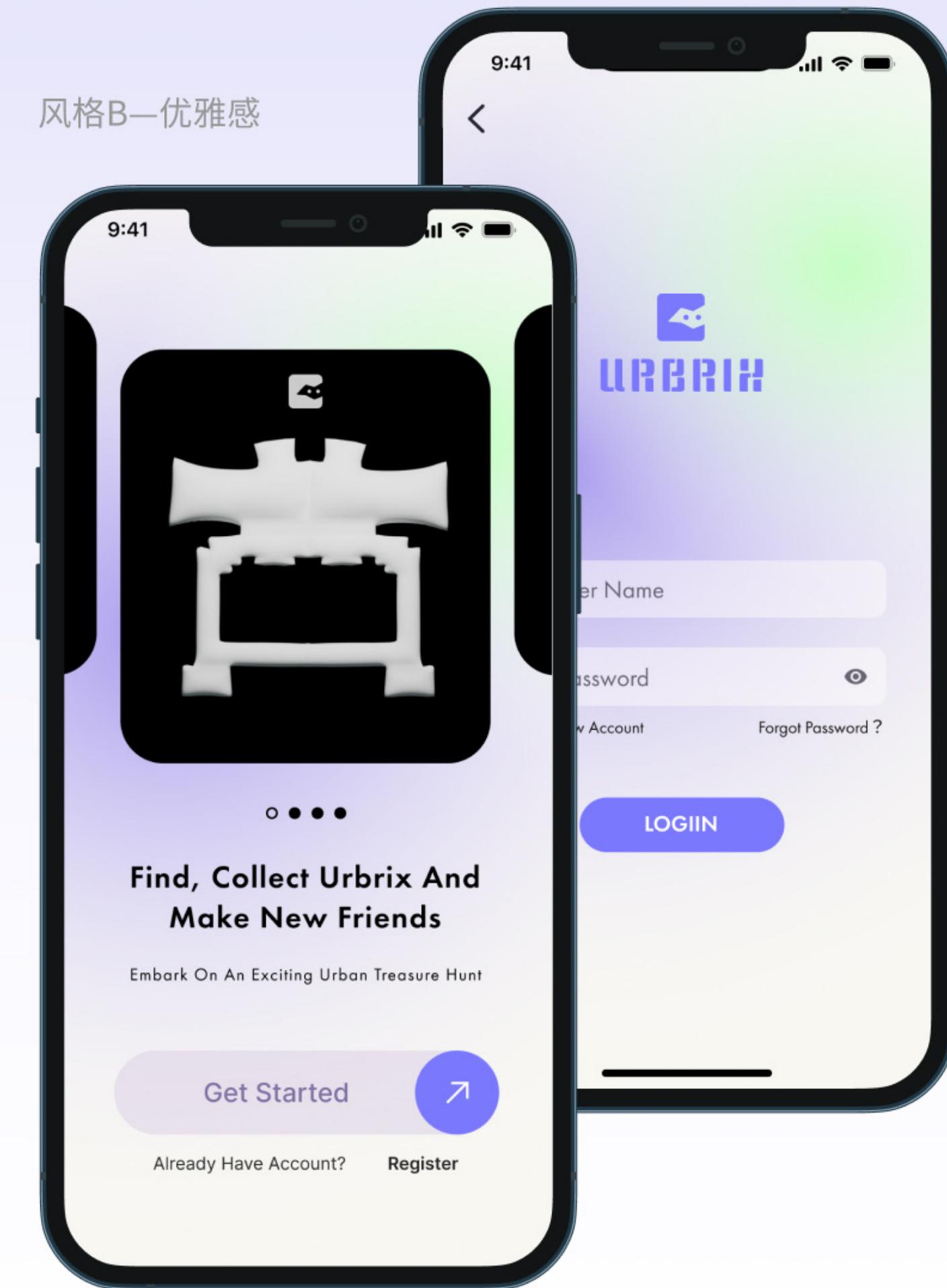
VISUAL STYLE

潮流感版本更强调艺术创作氛围，而优雅感版本在视觉与交互上更契合社交属性，能营造大气精致的整体体验，因此最终选择了优雅版本作为主页设计方向。

风格A—潮流感



风格B—优雅感



Main Page

【首页设计】

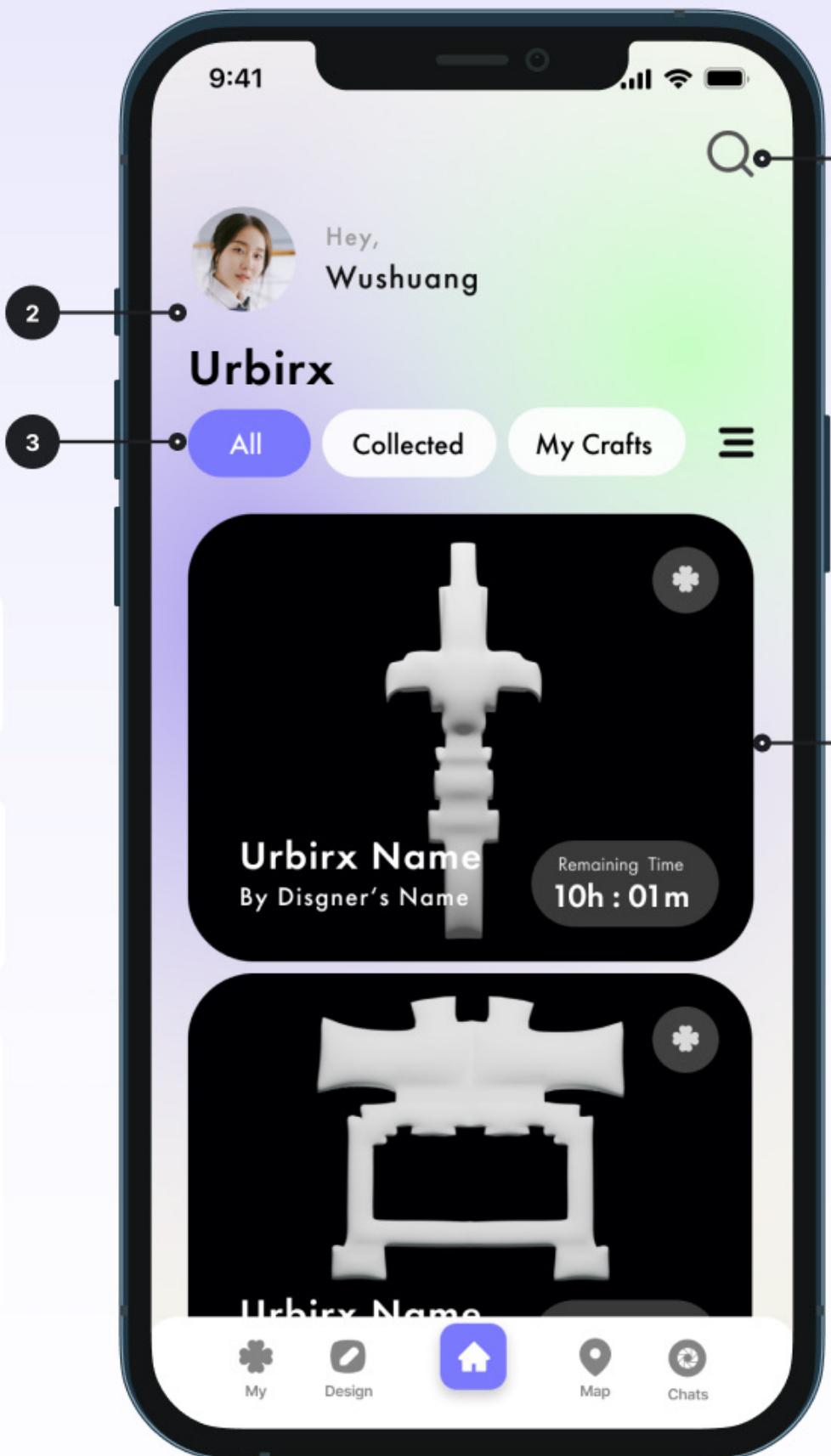
主页融合个人信息与作品展示，提升用户身份感与内容沉浸感。

功能亮点

- 信息流中兼顾自我作品与他人创作，增强社交与灵感获取。
- 支持快速编辑既往作品，提高内容迭代效率。
- 提供内容过滤器与“附近作品”发现，帮助用户精准探索并开启互动流程。

首页界面设计

MAIN PAGE



卡片组件设计

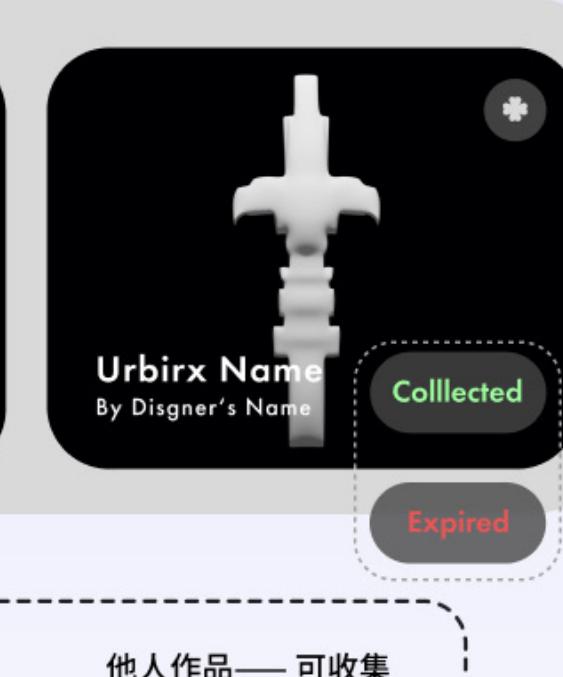
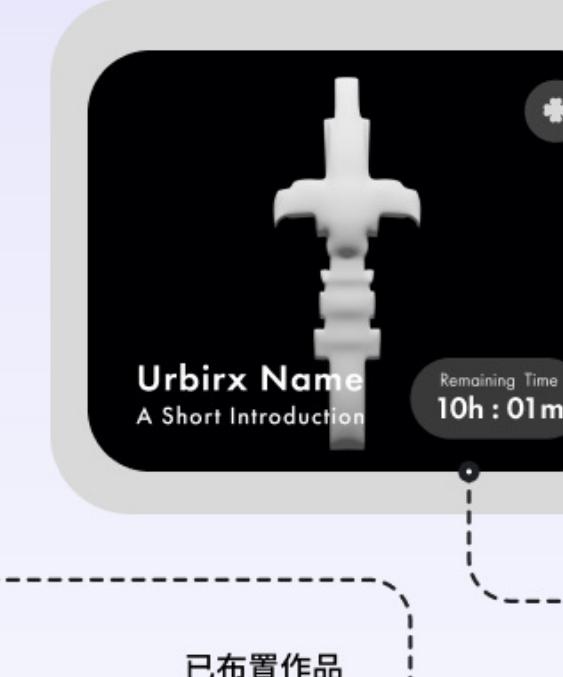
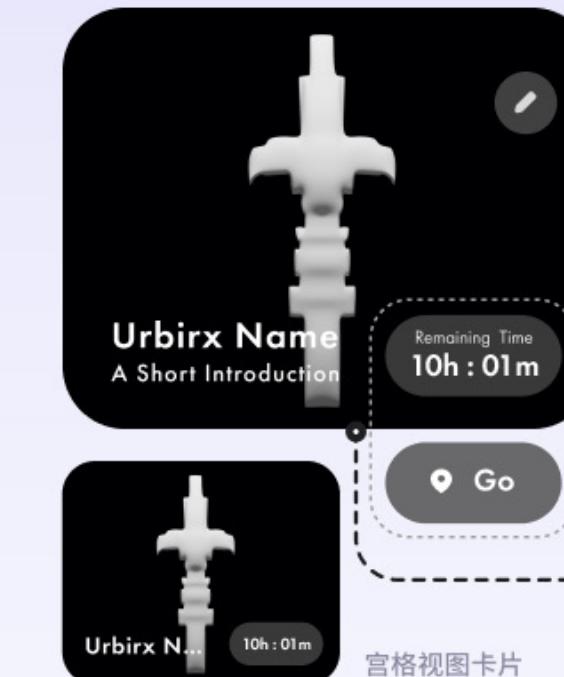
CARD COMPONENT

个人作品卡片

列表视图卡片

他人作品卡片——可收集

他人作品卡片——已收集



作品信息

显示作品的基础信息、线上浏览量、点赞量以及线下被收集的次数。

作品已部署位置

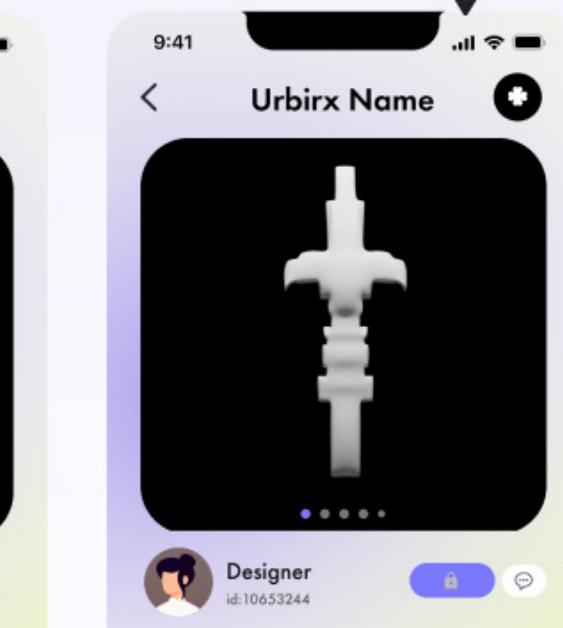
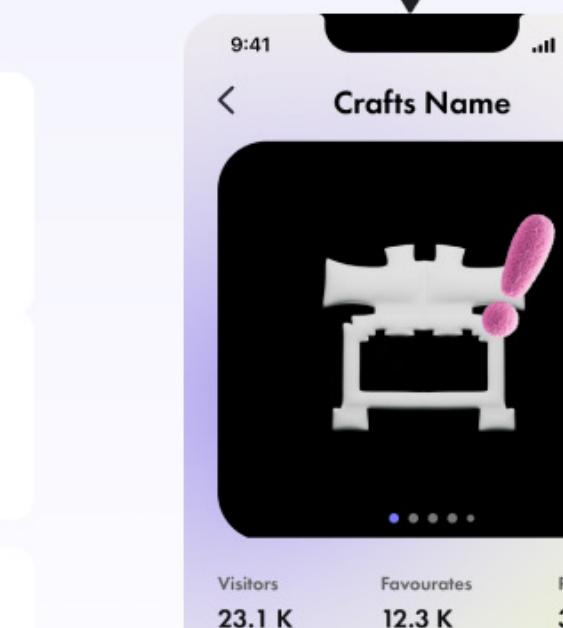
精确记录作品投放的位置，并实时记录被收集的用户。

作者信息

显示部分作品作者信息，可以关注作者并查阅其其他作品。

作品信息

显示该作品现在部署的位置、可持续时间、线上浏览量等信息。



7

8

Friends

【社交界面拓展】

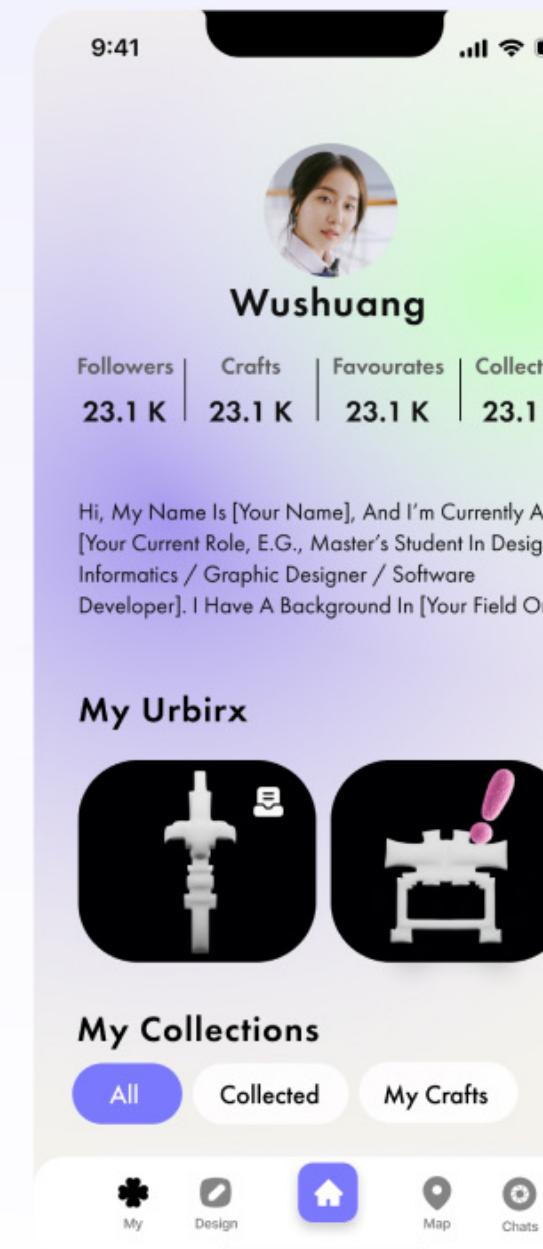
好友界面设计

MAIN PAGE

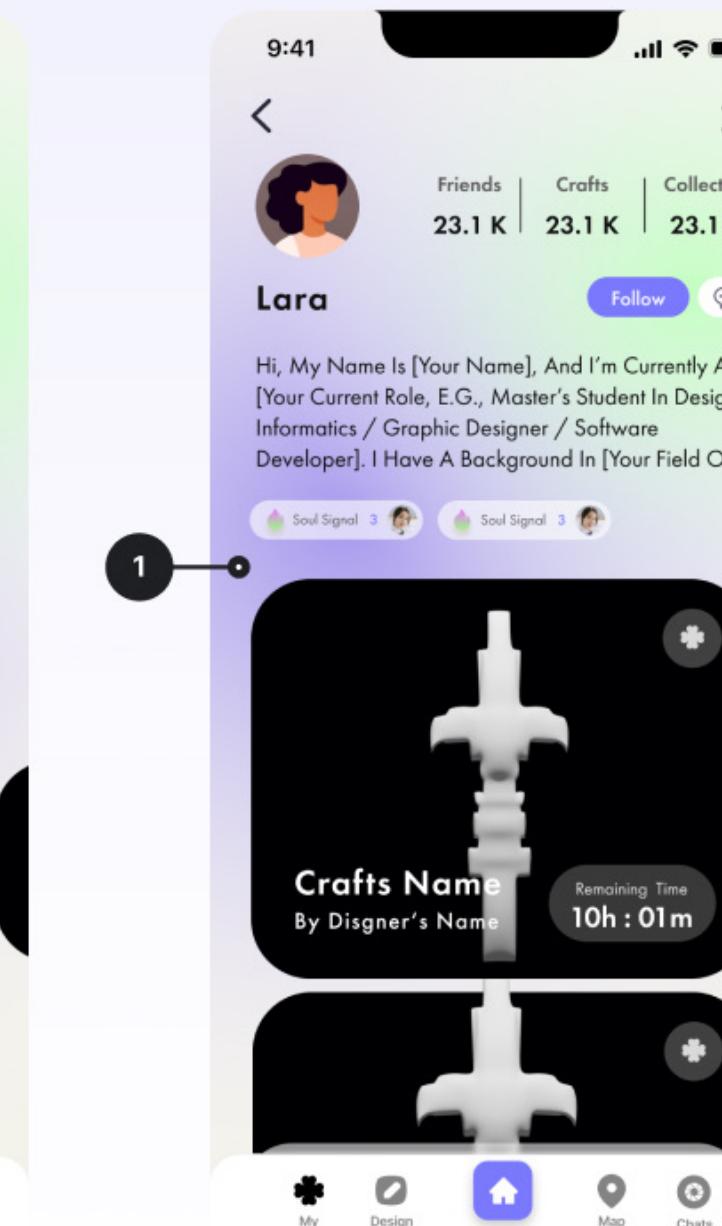
该模块包括个人主页（展示用户自身信息与作品）、好友个人详情页（呈现他人资料与互动入口）、好友列表（集中管理和快速访问联系人）、以及聊天界面（支持实时沟通与交流），共同构成完整的社交闭环。



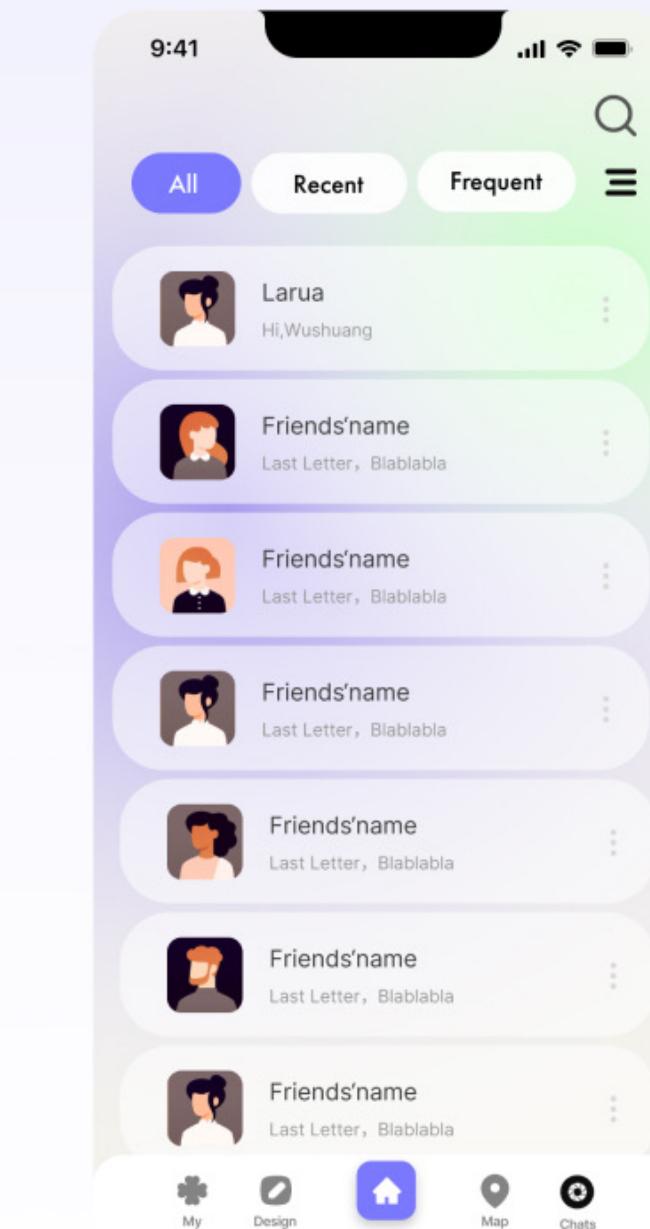
个人主页



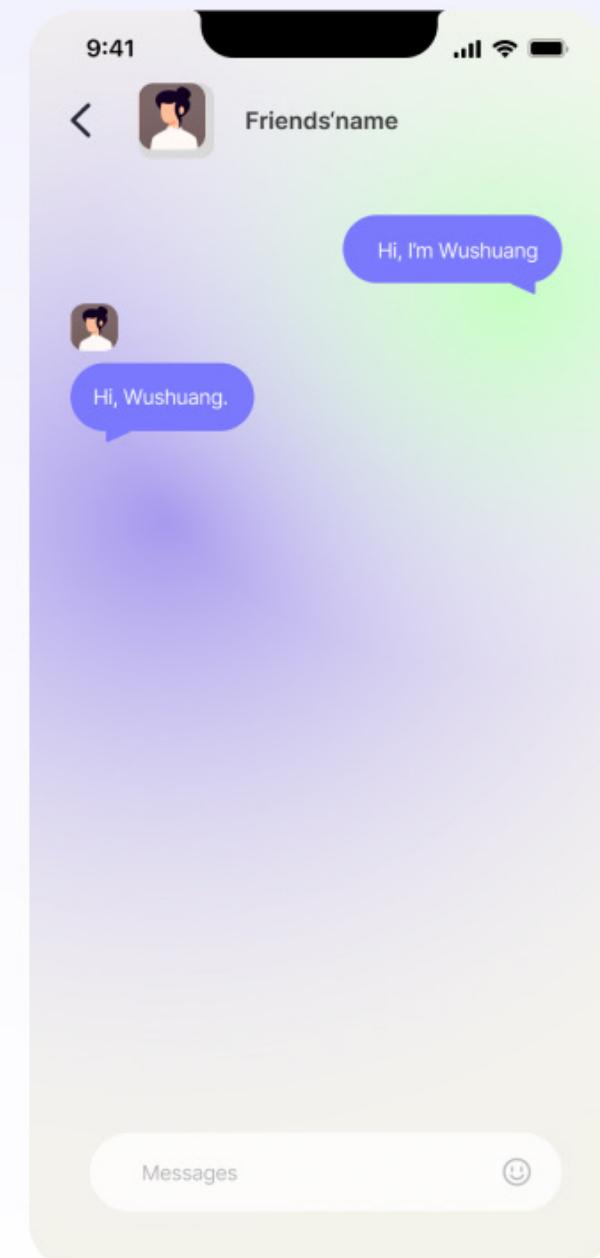
好友-个人资料页



好友列表



聊天私信



① 好友徽章组件

CARD COMPONENT



Map To Find

【地图与AR收集】

AR地图与收集界面

AR MAP AND COLLECTION

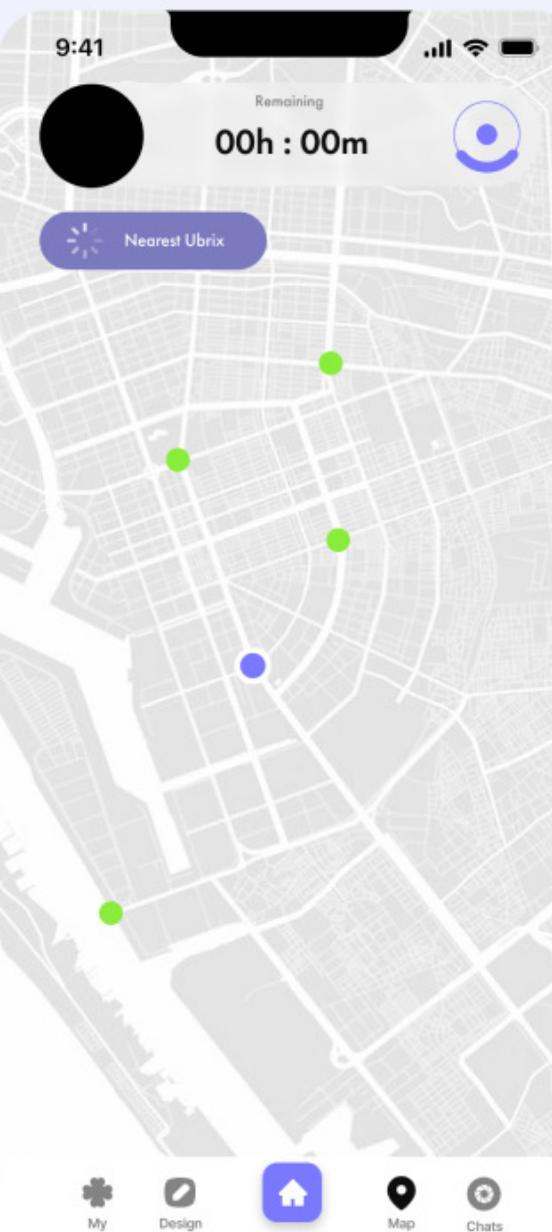
进入后系统将自动导航至最近的投放作品，用户可通过 AR 地图定位与相机交互，在到达目标位置后拍摄即可完成作品收集，营造沉浸式探索体验。

设计策略

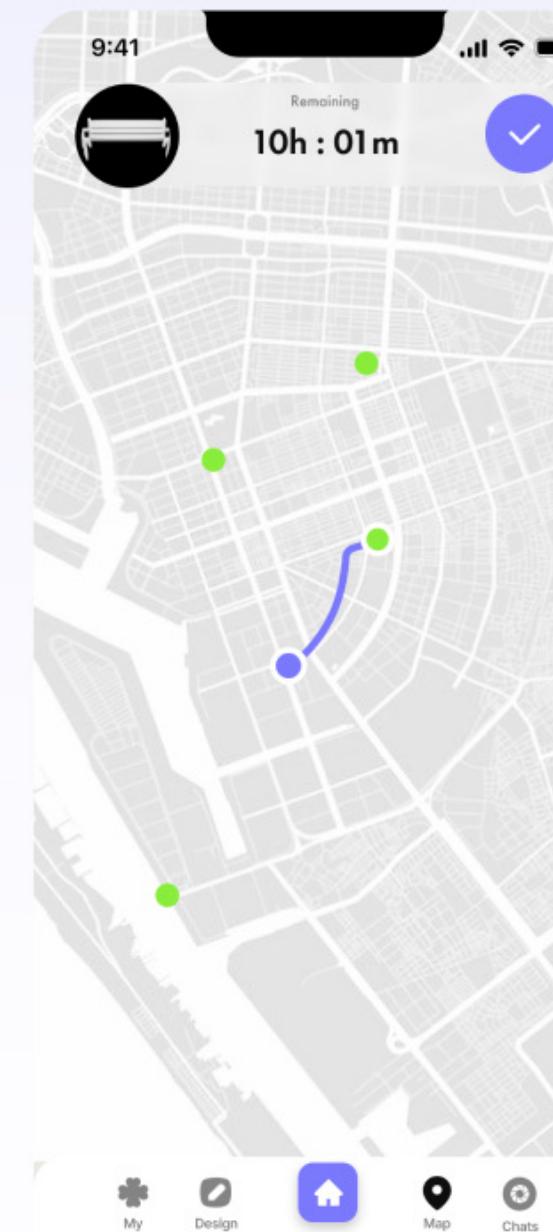
DESIGN STRATEGY

- 引导性：自动导航，降低探索门槛。
- 浸没感：AR 交互，增强游戏体验。
- 轻量化：简化流程，快速完成收集。

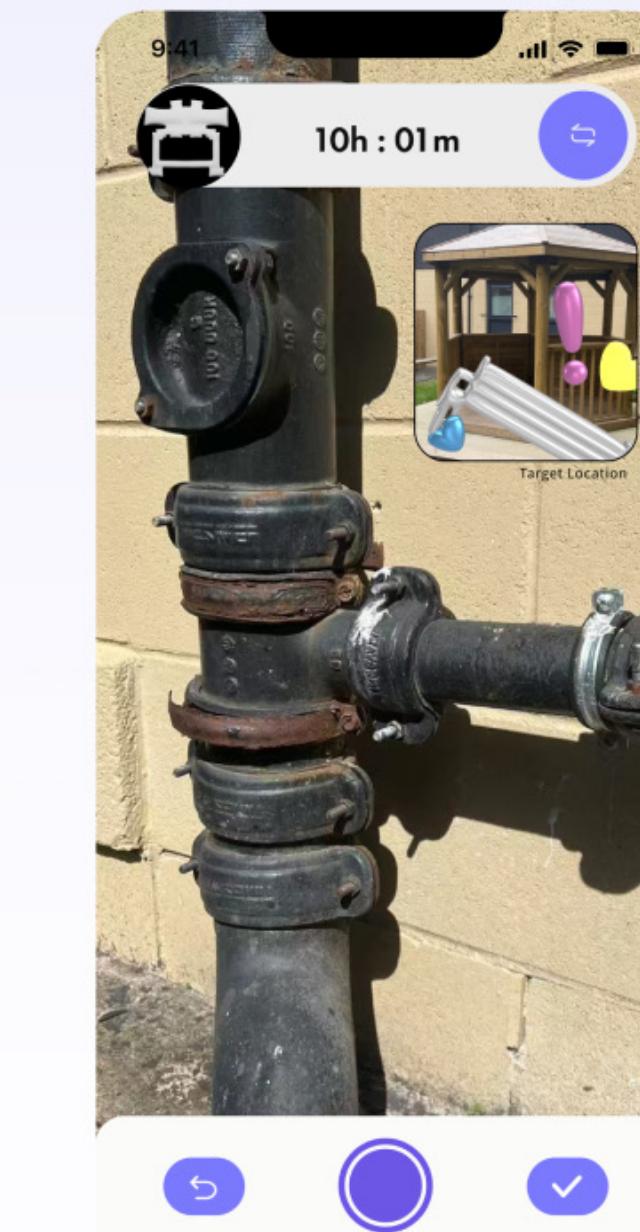
地图——自动搜索最近投放点



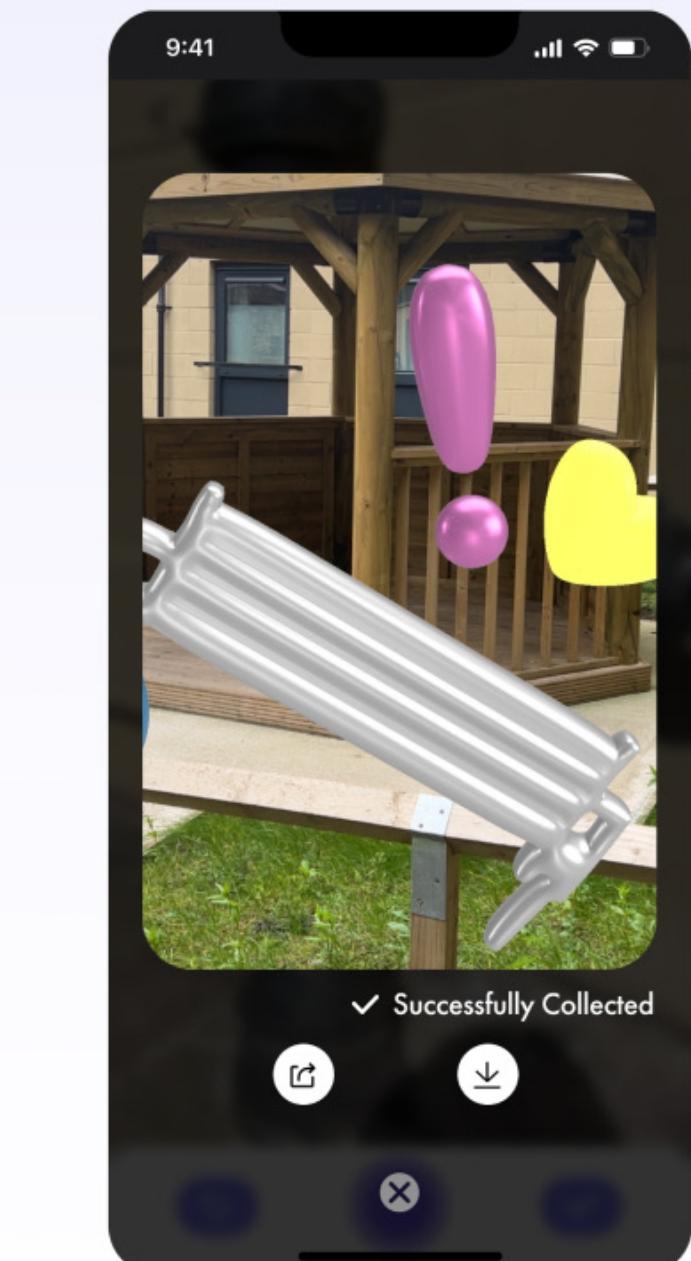
地图——导航



AR相机——拍照收集



收集成功——分享和图片保存



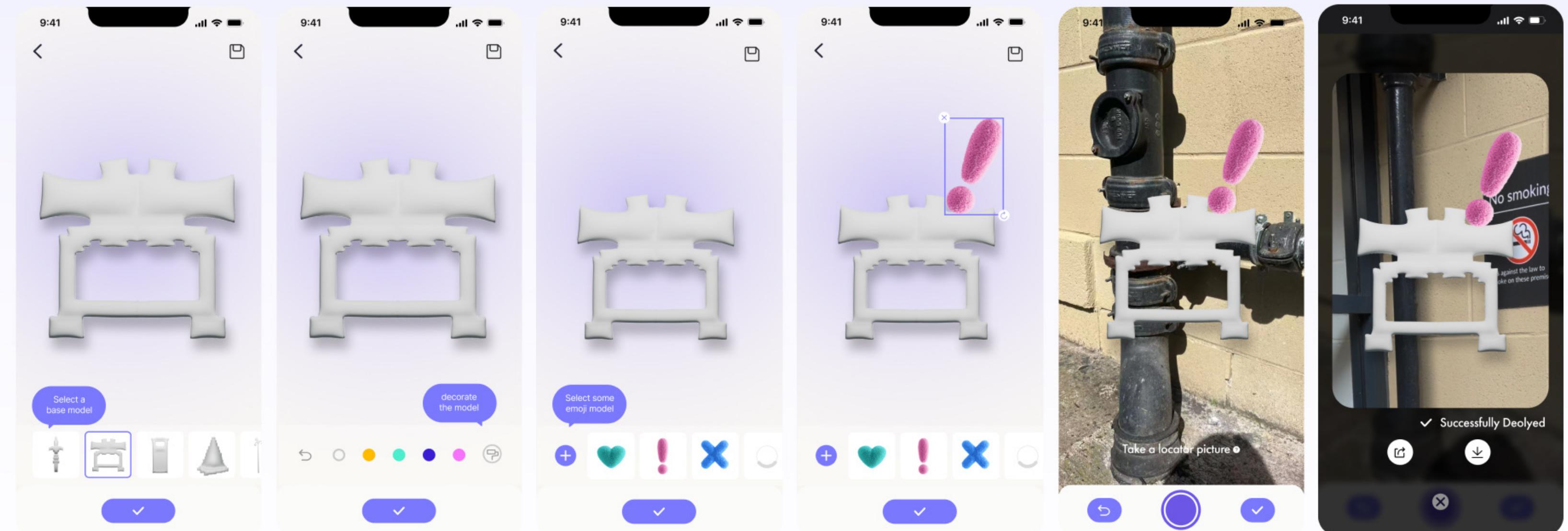
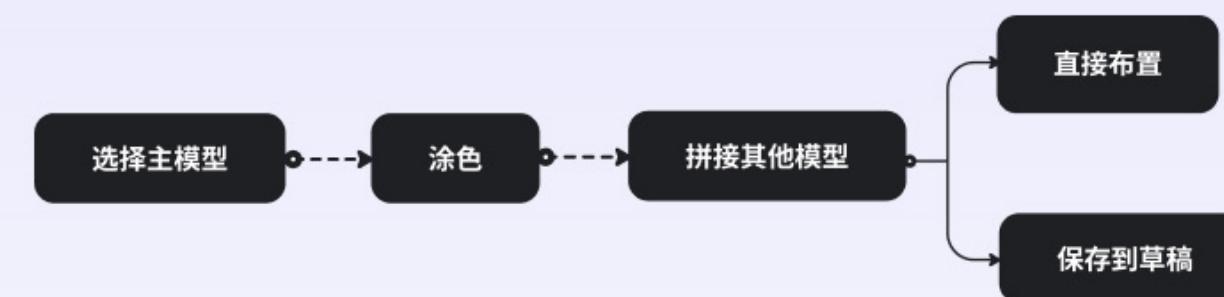
AR DIY Kit

【DIY流程细化】

AR地图与收集界面

AR MAP AND COLLECTION

用户可在该模块中进行 AR创作与个性化设计，支持 模型选择、上色与材质调整，以及 模型组合与空间摆放，自由构建专属 AR 内容，增强创作互动性与沉浸感。



设计思路

DESIGN STRATEGY

轻量化创作：现成素材

一站式流程：模型选择 → 上色 → 组合 → 布置

简单逻辑操作：操作直观易懂

沉浸体验：快速完成创作与投放

COCULT

Turning Idle Community Spaces Into Family Farming And Nature Education Experiences

COCULT 是一个以社区为场景的共享种植项目，通过用户调研与交互设计，回应居民对绿色空间与社交连接的需求，探索可持续与共创的社区体验。

UX Design

3D Modeling

Lot

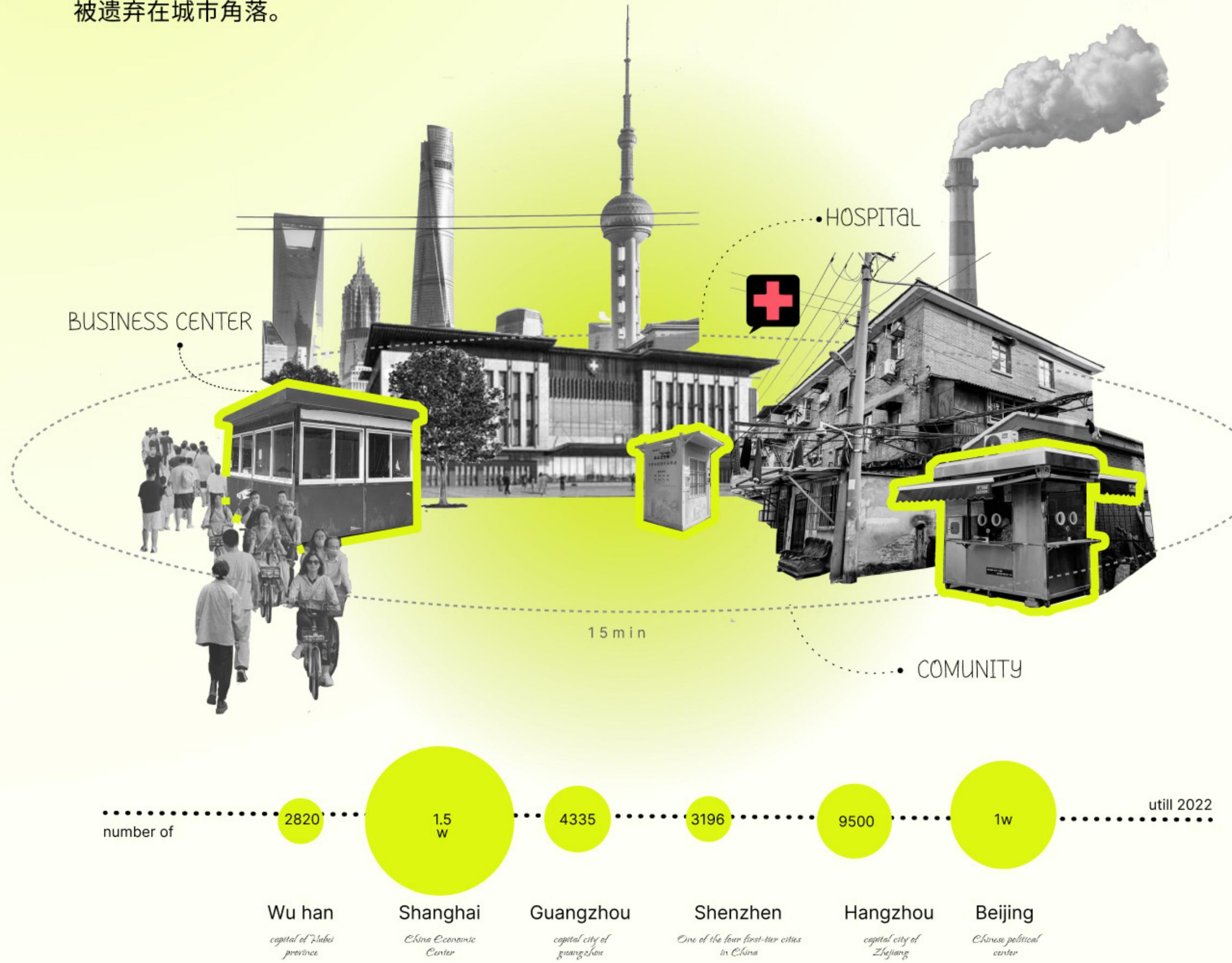
UI Design



◆ BACKGROUND

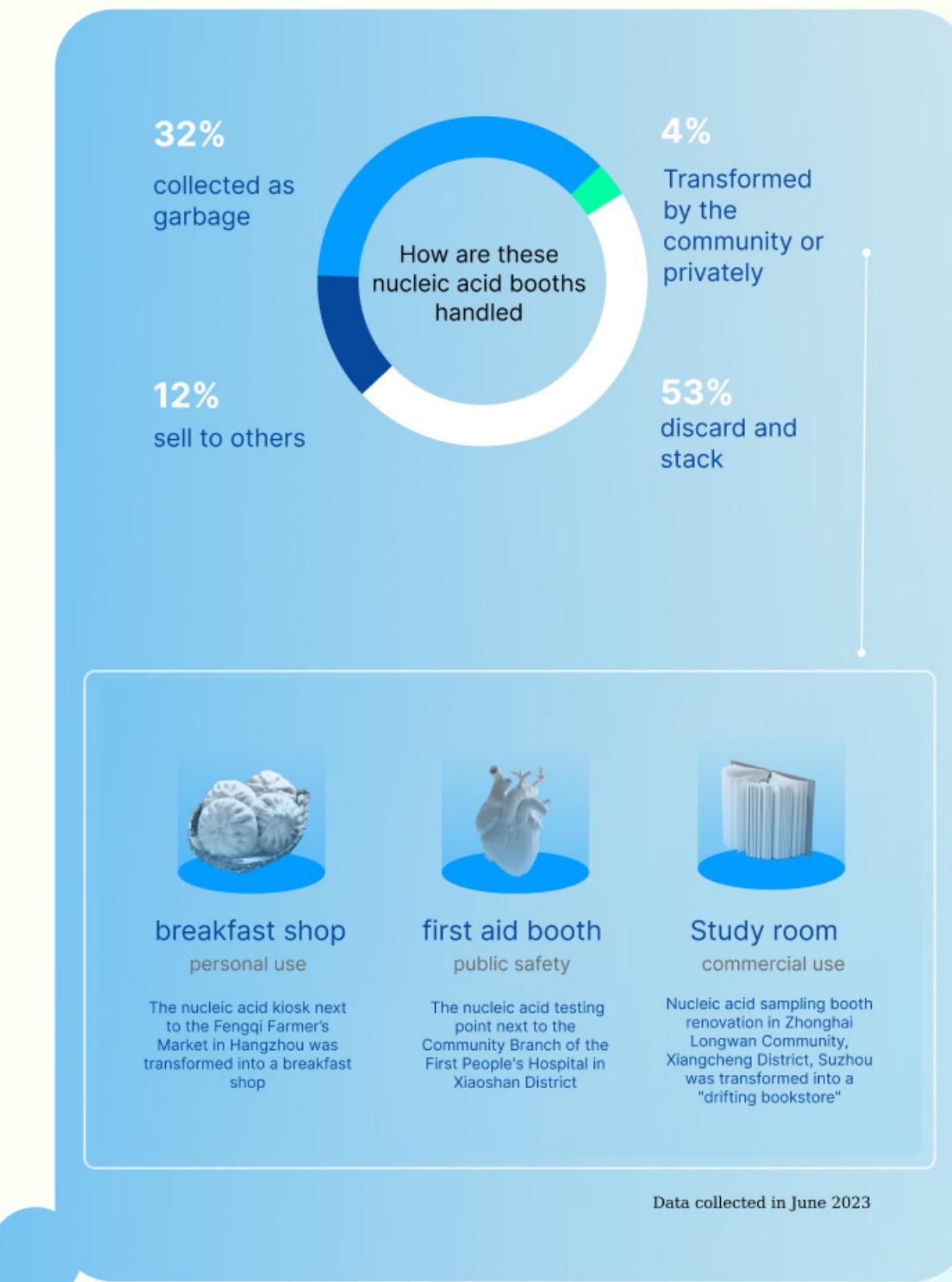
项目背景

在疫情期间，中国各城市建设了大量核酸检测亭。在疫情期间，中国城市中平均步行 15 分钟即可在街角找到一个核酸检测亭。仅湖北省武汉市就设置了 218 个免费核酸检测亭。疫情结束后，这些核酸检测亭大多被遗弃在城市角落。



目前的核酸亭回收形式

截至 2023 年 5 月，政府尚未出台具体处置方案。将核酸检测亭作为废旧铁板回收是主流处理方式，但也有少部分个人对废弃核酸检测亭进行了不同形式的改造利用。



◆ CURRENT URBAN FARM

◆ Shared Farm

城市白领在黄陂木兰山脚下租赁了一块 30 平方米的蔬菜种植地。



white-collar worker



他们对本项目的主要兴趣主要源于两个方面：一是城市供应链中对安全有机蔬菜的迫切需求，二是人们希望借此打破日常生活中的单调，寻求休闲与调剂。

共享农场的目标群体主要是对有机蔬菜有需求的城市居民。其运作模式是由用户向农户支付租金，农户则负责代为管理农田，并为用户提供稳定可靠的蔬菜供应。

◆ Community Activities

“践行五共理念，共建共享花园”活动



retiree



中老年群体的文化圈普遍具有种植习惯，而花卉市场的主要消费力量正是这些退休人群。

在社区活动中，退休的中老年人通常构成主要的参与群体，尤其在与种植相关的活动中，他们往往展现出超乎预期的积极性与热情。然而，该群体普遍具有较高的价格敏感性，对新颖内容的接受度相对有限。

Potential Target User



Teenagers

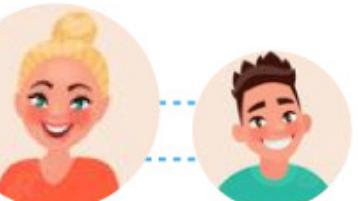
对自然生活充满好奇，喜爱动手操作和趣味体验，对种植活动感兴趣。

◆ Parent-Child Farm

打造一平方米蔬菜小园——专为亲子活动设计的郊区家庭农场体验



Parent-child



随着家长对孩子自然教育的重视不断增加，他们希望通过参与农耕活动来培养孩子的动手能力和坚持力。因此，孩子很可能会在家长的鼓励下参与我们的项目。在这一过程中，家长往往陪同孩子一同参与，因此我们的目标群体既包括儿童，也包括家长。

◆ Kindergarten Activities

中老年群体以及母亲与儿童家庭可能成为我们的主要用户群体。



体验式和教育类活动通常更能吸引家长的关注，而培训机构和学校往往是此类活动的主要发起方。

Plant Lover

部分植物爱好者对蔬菜种类有偏好，因此他们也可能出于追求新鲜感而参与。

◆ FIELD RESEARCH

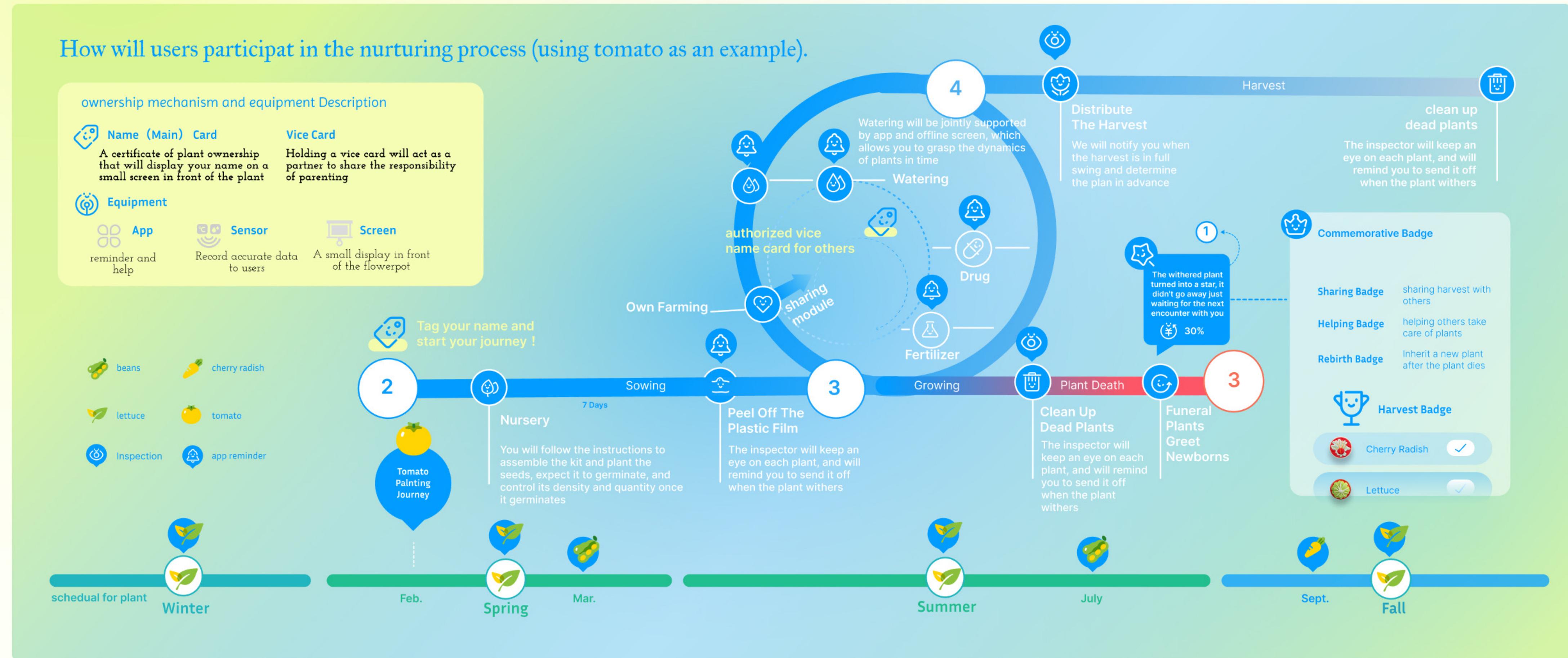


在武汉郊区的“惠丰农场”开展为期一天的田野调研，通过与农户深入交流种植经验，系统梳理并总结了若干适合城市环境下种植的短周期作物，为后续城市农业相关研究提供了实践参考。



◆ USER FLOW

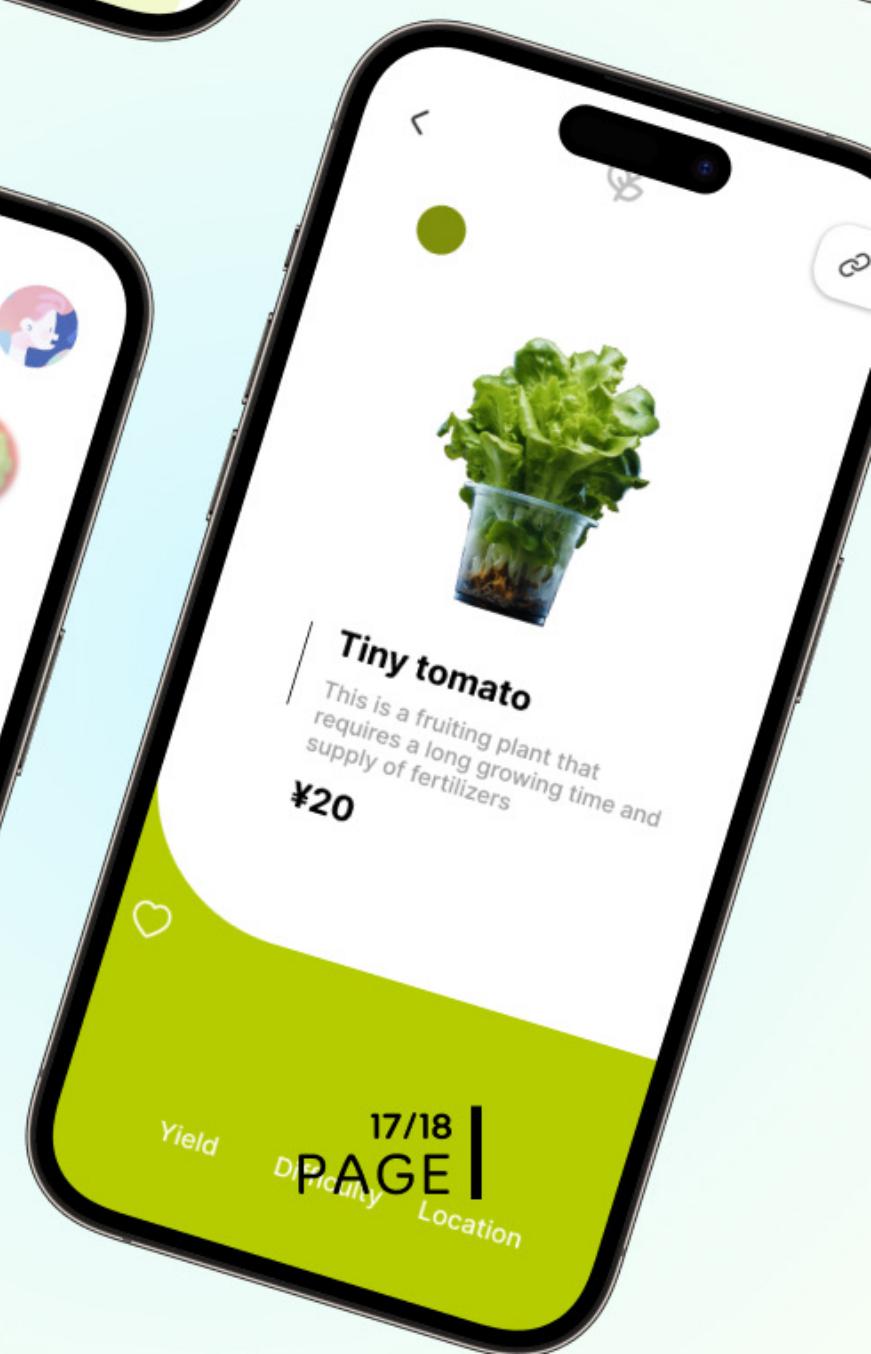
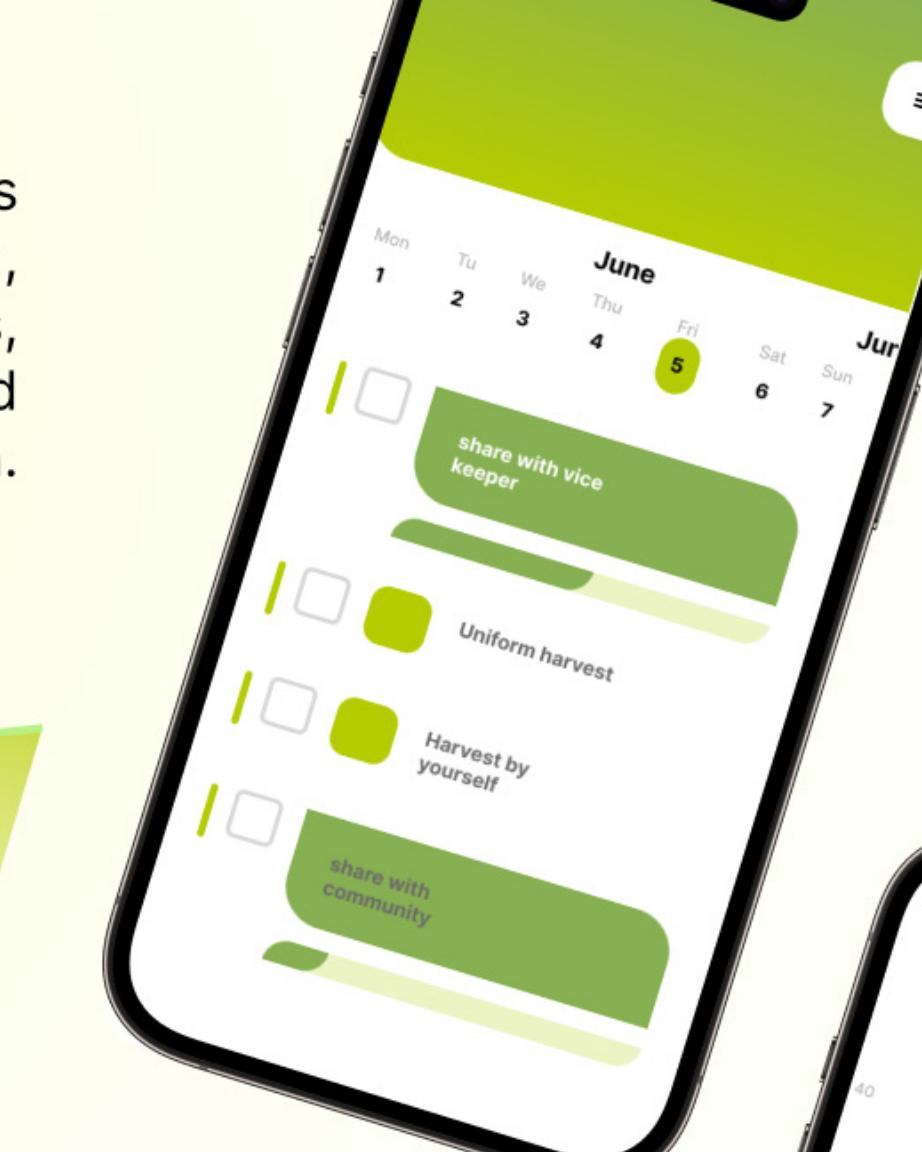
基于前期调研，我设计了用户流程图，以番茄为例展示用户从播种、养护到收获的完整周期，以及植物死亡、再生和分享等不同分支结果。流程图强调了设备支持、共享机制与激励体系在增强用户体验和参与感中的作用。



◆USER INTERFACE

The app monitors the growth status of plants in real time

Rich functional modules include plant planning, socializing with plant friends, commodity purchase and personal growth.



◆FINAL DISPLAY

PROJECT 02

