

交互设计作品集

2019

孔睿琦

用户体验 | 产品交互
153 8895 3996
ruiqikong@gmail.com



孔睿琦

UCL人机交互硕士

我乐于尝试解决自己发现的问题，也积极探索人与科技的关系。

我曾做过这些：

- 主导或协助进行用户调研
- 独自或团队协作完成应用的设计与开发
- 设计App、网页和游戏的交互流程和界面
- 在学生工作室中带领UI/UX设计队伍
- 在实习期间制作被引用超过2000次的原型模板
- 在3年里按照自上而下的思路设计团体辅导活动

目录

- | | | |
|---|--|------------|
| 1 | Leode
找到如同朋友的当地导游 #App设计 #设计流程 #视觉输出 | Page 01-12 |
| 2 | Codudo
通过共同涂鸦增强归属感 #系统设计 #用户研究 #原型测试 | Page 13-19 |
| 3 | ICU Dashboard
将仪表板融入日常工作 #原型优化 #实地采访 #工作流程 | Page 20-25 |
| 4 | Oing Clock
对抗消极完美主义 #Arduino #硬件系统设计 #视频原型 | Page 26-29 |
| 5 | Finale
零散作品 #视觉 #UI #数据可视化 | Page 30-32 |



Leode: 找到如同朋友的当地导游



Photo by Ian Schneider on Unsplash

项目类型	手机应用设计
进行时间	2017暑期 5周
项目性质	个人项目
所用工具	墨刀, Adobe Illustrator
设计技能	用户研究（问卷, 访谈） 信息架构（竞品分析, 故事板） 交互设计（原型制作, 可用性测试） 视觉设计（情绪板）

项目背景

为假期旅行制定计划往往是令人头疼的差事，而繁忙的工作日程、以及对个性化旅程的期盼，则使旅行规划难上加难。从一次糟糕的跟团游经历出发，我开始探索：在预算有限的前提下，有没有可能让**旅行规划**足够轻松，且获得足够好的**旅行体验**呢？

解决方案

最终，我提出了一个包含**游客**、**导游**两端的手机应用设计方案。游客在平台筛选目的地的“导游”，而“导游”则是热情好客、熟悉当地情况的居民。应用的名称Leode取自“leopard car”（狸猫）的开头与“guide”（导游）的结尾，寓意爱玩的导游。

探索：年轻人的旅游习惯与期待

桌前调查

旅游业发展行情
论坛、贴吧信息

存在寻找当地导游的需求，但缺少有效途径

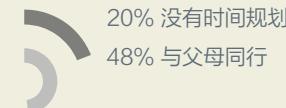


确立探索方向：地导

问卷（旅游习惯）

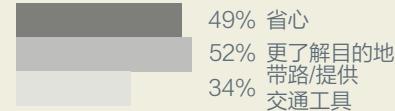
97份有效回答
95%会在假期旅游，
超过90%的人希望拥有个性化的路线

“跟团游”往往不是主动的选择



选择跟团游的情况

人们相信导游能让旅途更加省心



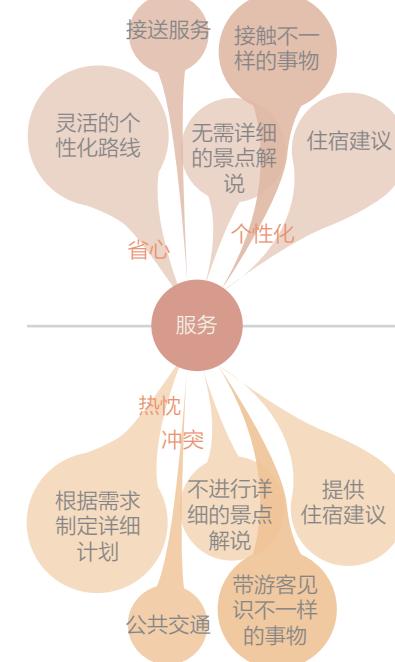
需要导游的情况

路线选择、规划时间、监管、收费是大家关心的问题

问卷（期待）

97份（旅客身份）与45份（地导身份）

旅游者希望旅途省心且个性化



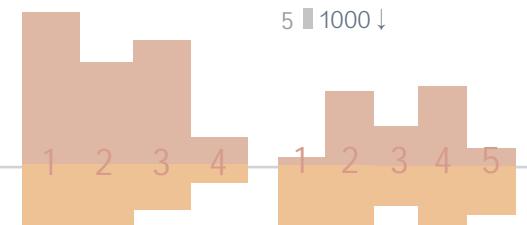
所有潜在地导都倾向于将地导身份视作兼职或兴趣活动

潜在地导表现热忱，ta们期待的收费也在游客的可接受范围内

关注的方面

收费

	路线	游览时间	特别的景点	购物/食物	1000 ↓
1	免费				
2	取决于服务质量				
3	200 ↓				
4	500 ↓				
5	1000 ↓				



取决于心情，甚至免费

是否提供接送服务是一个明显冲突

访谈以验证、探讨“地导”方案的可行性

桌前调查和问卷调查的结果显示，**当地居民做导游的模式基本能够满足游客对旅行体验的期待，但存在一些值得担心的问题和冲突**。为了验证初步得到的信息，同时进一步探讨地导方案的可行性，我采访了3名旅游经验丰富的大学生。

验证之前的调研结果



Wang

2017年湖南大学旅游协会社长

“我设计的路线包含了我自己对目的地的理解，这种理解不是符号化的，而是更加**丰富生动**的。”

“现在私人导游逐渐流行，政府会慢慢完善**相关法规**。”



Yang

穷游爱好者

“地导是很**省心**的选择。有他们带路的话，我的旅行质量也能被保证了，不会出现景点之间绕路的情况。”

“可能我只需要他们**提供信息**，那样的话我只需要有人能在线和我联系就行。”



Zhang

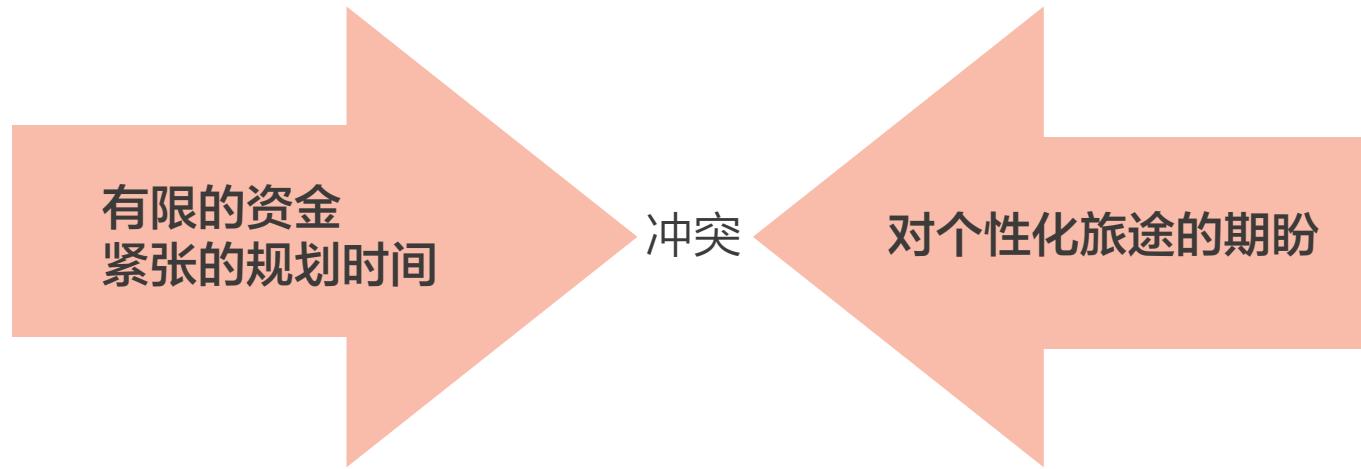
跟团游爱好者

“地导自身的**素质**是很重要的。”

“**安全**是第一的。评价系统也很重要，游客可以评价导游服务的质量。对我来说，**收费价格**也会优先考虑。”

提出一些设计要求

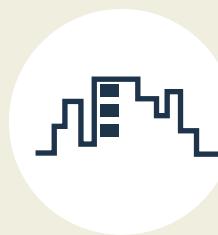
定义核心问题与设计机会



设计机会



潜在的地导倾向于将导游身份视作兼职，因此**收费**基本符合年轻旅客的预期。他们的工作将处于平台的监管之下，因此**服务质量**有所保障。



本地居民对自己所在地区的景点、交通、食宿等较为熟悉，能够帮助旅客获得较好的**旅游体验**。



本地居民能够带领游客前往不同于常规景点的**特别景点**，同时根据旅客需求**灵活调整**时间与路线。

产品目标 在有限的资金、紧张的规划时间的条件下，为用户提供可靠、个性化的旅途

定义目标用户与应用场景

旅游者

21岁，大学生

软件工程专业

繁忙的学习日程

热爱旅游，然而无暇仔细规划

希望旅行是令人放松的，且路线是**个性化的**

预算有限，但乐于给高质量服务付费



地导

25岁，大学生

历史专业

拥有充足的空余时间

喜欢交友

对本地区域非常熟悉

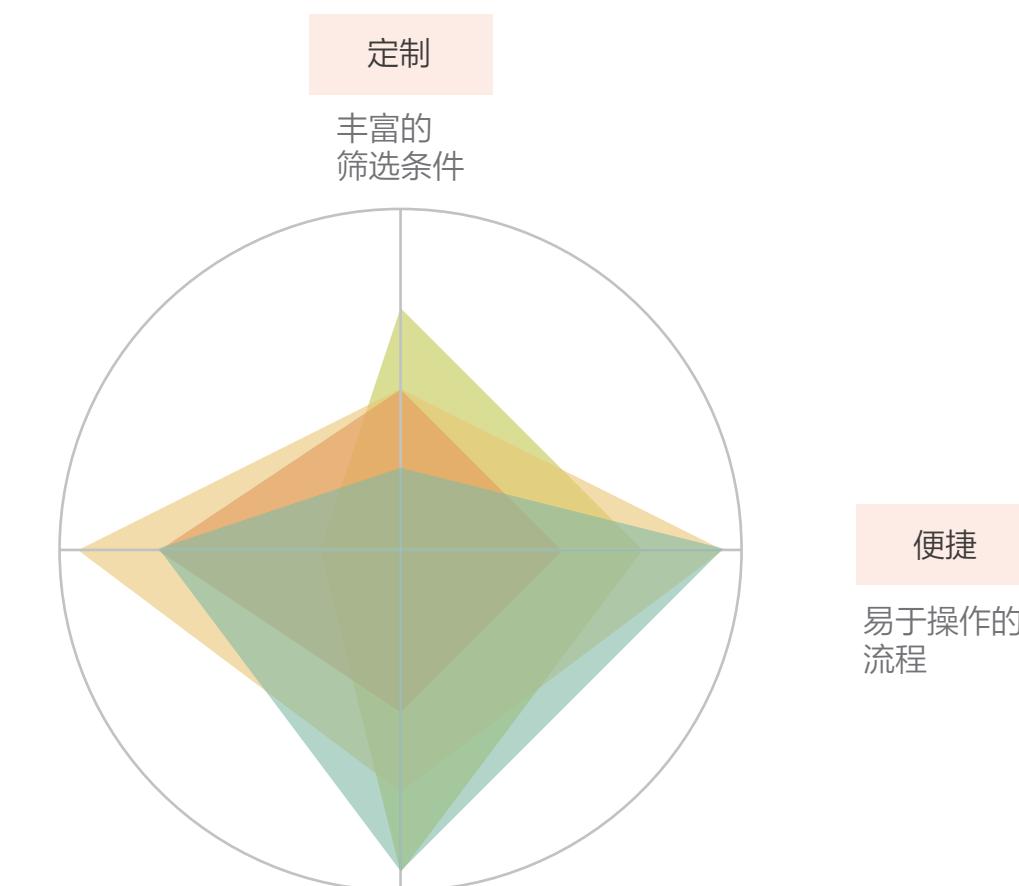
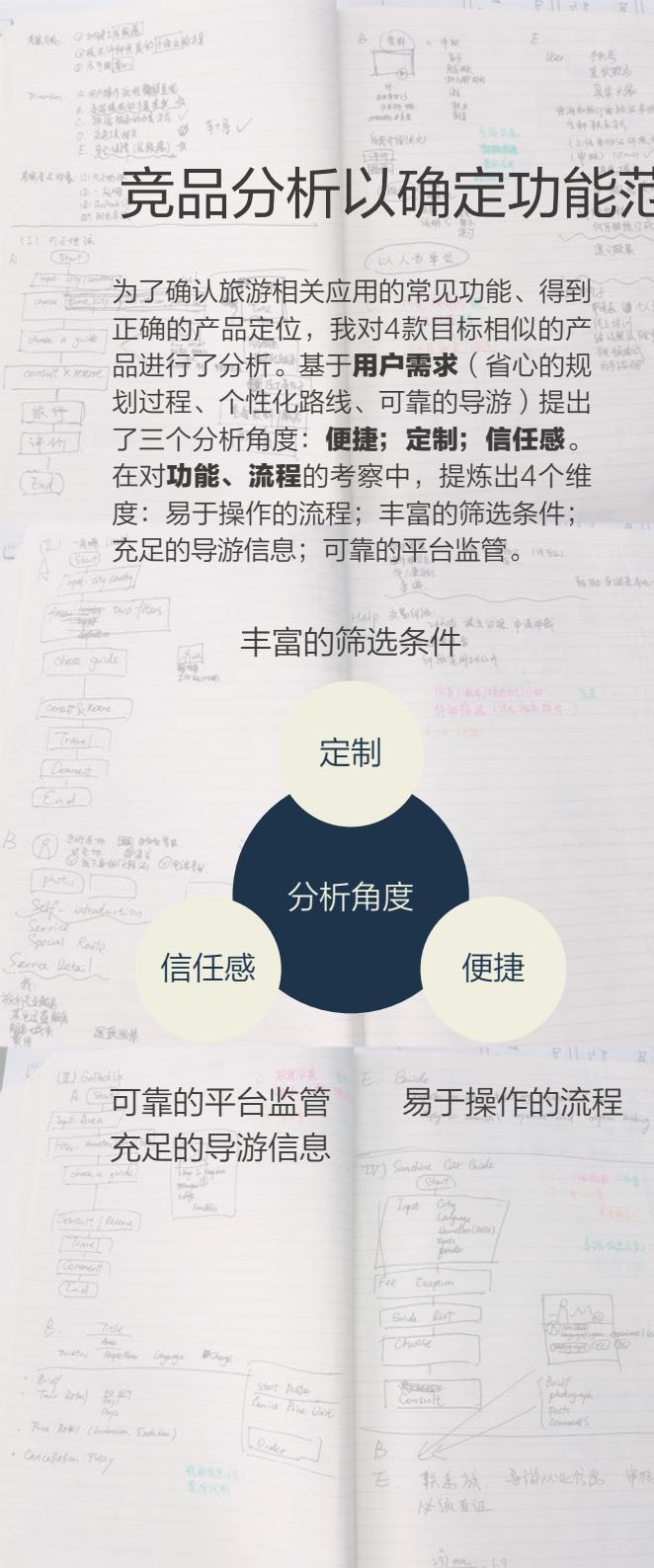
热爱旅行，**享受规划独特的旅行路线**



将地导身份视为**兼职/兴趣**



竞品分析以确定功能范围



由分析结果可以发现，大多数产品都强调**充足的导游信息**而非**丰富的筛选条件**。此外，建立旅客和导游间的**信任感**是非常重要的。

主要功能

根据日期、目的地**搜索导游**

结果列表内的**更多筛选项**
(旅游风格，交通工具，接送服务等，需克制地展现)

查看**导游列表** (显示足以带来安全感的信息；显示个性化标签；提供联络、预约的入口)

仅要求**在线提供信息**的选项

我希望我的旅程是个性化的，但我真的没时间规划。如果找地导的话，她得靠谱，最好和我兴趣相投。

我对城市很熟悉，并且我很乐意带你看。不过我该如何赢得你的信任呢？



故事板

旅游者

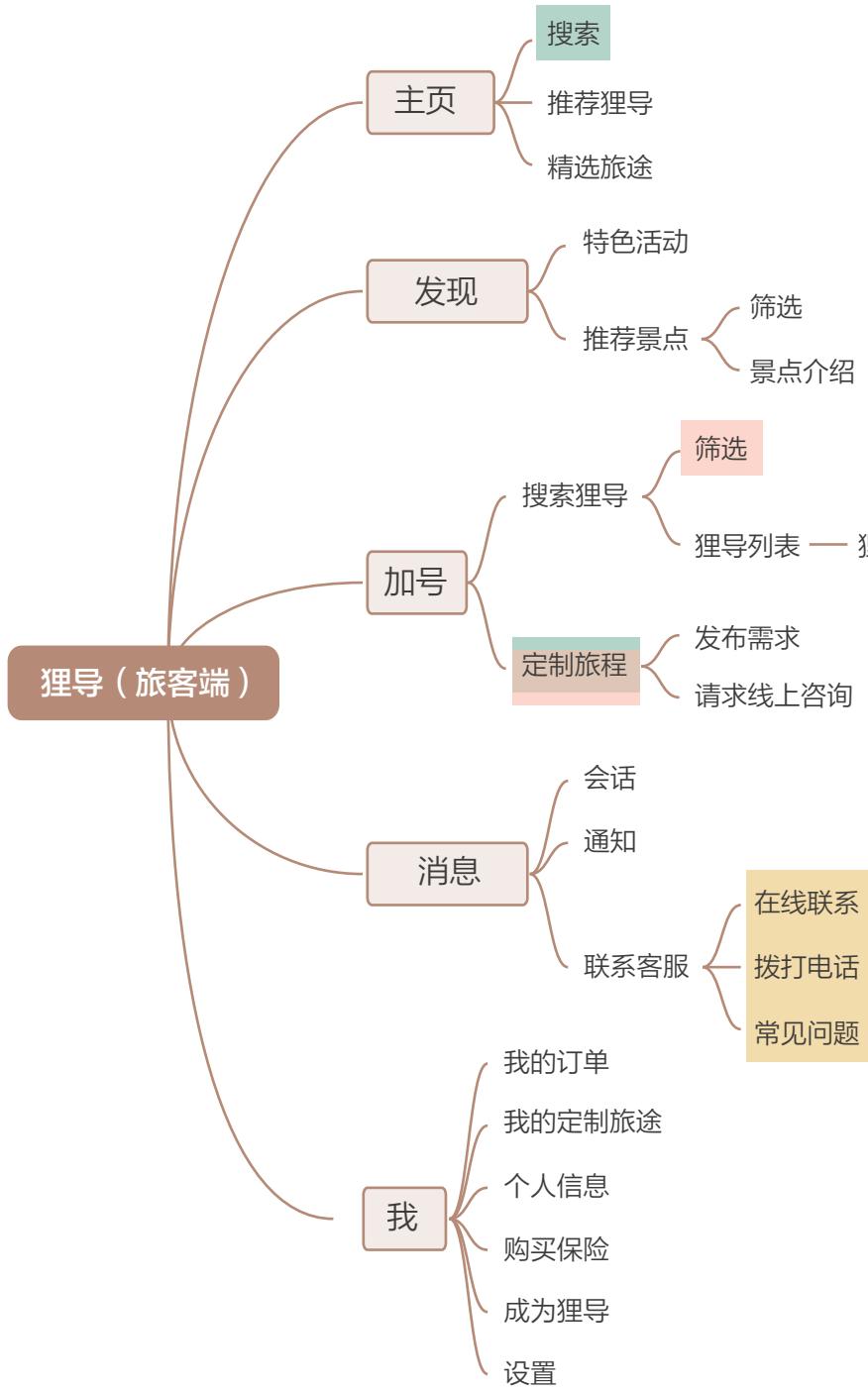


地导



双方交互





信息架构

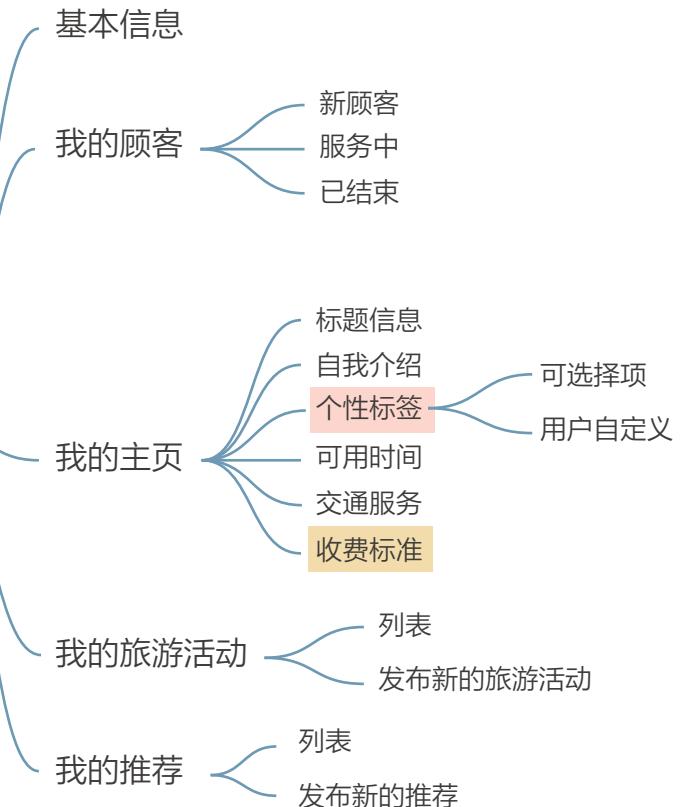
结合产品目标和用户的概念模型，建立了旅客端和导游端的信息架构。旅客端分离出“加号”选项，聚合**搜索**和**定制旅程**的功能，以应对模糊需求和特殊需求。

狸导地导端-服务

便捷

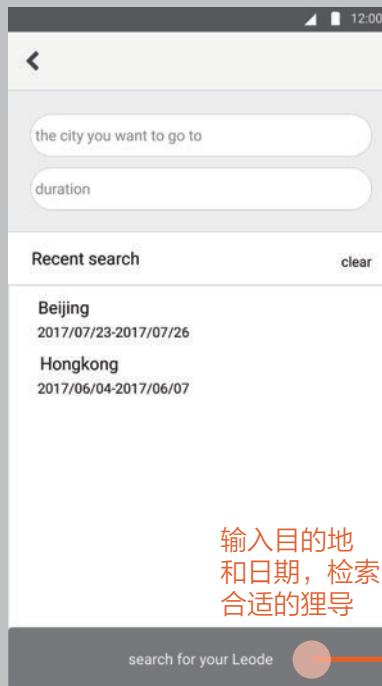
个性化

信任感



原型制作

预约狸导的页面跳转



▼ 完整交互原型

旅游者端



地导端



查看更多筛选项（接送服务，收费范围(7) car(9+) 旅行关键词等）

查看狸导主页，展示自我介绍、狸导眼中的城市、客户评价等，增强信赖感

发送对旅途的大致要求后进入聊天界面，使沟通更有效

预约狸导

阅读预约须知之后进入预约付款界面，避免贸然预约

Start to chat

Talk about your idea about this trip, so that our Leode will manage your plan better:
your primary plan(departure date, number of people, car services...)
your image of the destination

enter your words...

Start to Chat

chat with Yunjie Zhang

Hello, I want to take a trip to Beijing these days

Hey! I'm glad to help you!

input

Q W E R T Y U I O P
A S D F G H J K L
Z X C V B N M
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0
.,

Guide Name: Jieyun Zhang
Trip Date: 4 days
2017/07/28 - 2017/07/31
Destination: Beijing
Service: no need
Pickup Service: no need
Car Service: on foot

Reserve

可用性测试与原型优化



测试人数
任务设置

2人
旅客端5个，导游端4个



操作层级复杂

旅客端

在聊天界面增加预约入口以简化预约流程。
修改了星形图标和部分措辞以便用户理解。

用语含义不明确

地导端

在“客户”模块内增加标签栏以便于切换。
在订单页面，用标签区分所提供的服务（线下导游/信息咨询）

概念模型不匹配

导游端由于常用功能较多，采用跳板式导航，分支内部增加标签栏以便于切换

订单页面一致用标签区分所提供的服务（线下导游/信息咨询）

旅客端在聊天界面增加预约入口以简化流程

发现

Search for your guide

Here are over 10000 local guides willing to provide services

关键词 视觉稿 活泼 可靠

Star Leodes

Zhang Jieyun professional guide #food #outdoor #sightseeing

Many thanks to Yun! These days we enjoyed the beauty of this city very well. Especially love for the delicacies. Lvda-guun, Wandouhuang... these are all so tasty.)

Home Discover Message Me 首页

More Filters 12:30

Transportation

- on foot
- 5-seat car
- 7-seat car
- 9-seat+ car

Pick-up Service

- on foot
- 5-seat car
- 7-seat car
- 9-seat+ car

Charge

- 200 ↓
- 500 ↓
- 1000 ↓
- 1000+ ↓

Keyword

- culture & art
- nature
- food
- shopping
- outdoor

Apply 更多筛选项

12:30

Beijing Date 2017 Fri 07 28 more

the city you want to go

Mockup via Internet 12:30

Zhang Jieyun

information service

450yuan | Cycle in Beijing

Zhang Jieyun professional guide

Beijing 12 #food #outdoor #sightseeing see more

Self-introduction

Hello everyone! I'm a guide living in Beijing, and travelling is really my cup of tea! I have lived here for more than 30 years, as a result, the city itself has become my friend, and I know it like my part of body... collapse ▾

About This City

The city has many places of historic interest and scenic beauty, including the Forbidden City - the largest and best-preserved ancient architectural complex in the world; the Temple of Heaven...

Contact Reserve

12:30

Tags

About Trip

- culture&art
- nature
- food
- shopping
- outdoor

About Yourself

- history
- music
- painting
- animation

Add your tags here Split by ,

Star Leodes

infant private local guide local private guide leopard cat

add your tags here Split by ,

个性化标签

My Customers 12:30

Heling Qi 4 Days 2017. 07. 28-2017. 07. 31 Beijing Contact

Xin Mu 4 Days 2017. 07. 28-2017. 07. 31 Beijing Contact

我的顾客 服务

发现

我的顾客

LEODE

Icons: Home, Bike, Chat, Person, House, Glasses, Food, Shopping, Outdoors, Search, Pencil.

Leode应用的系统图

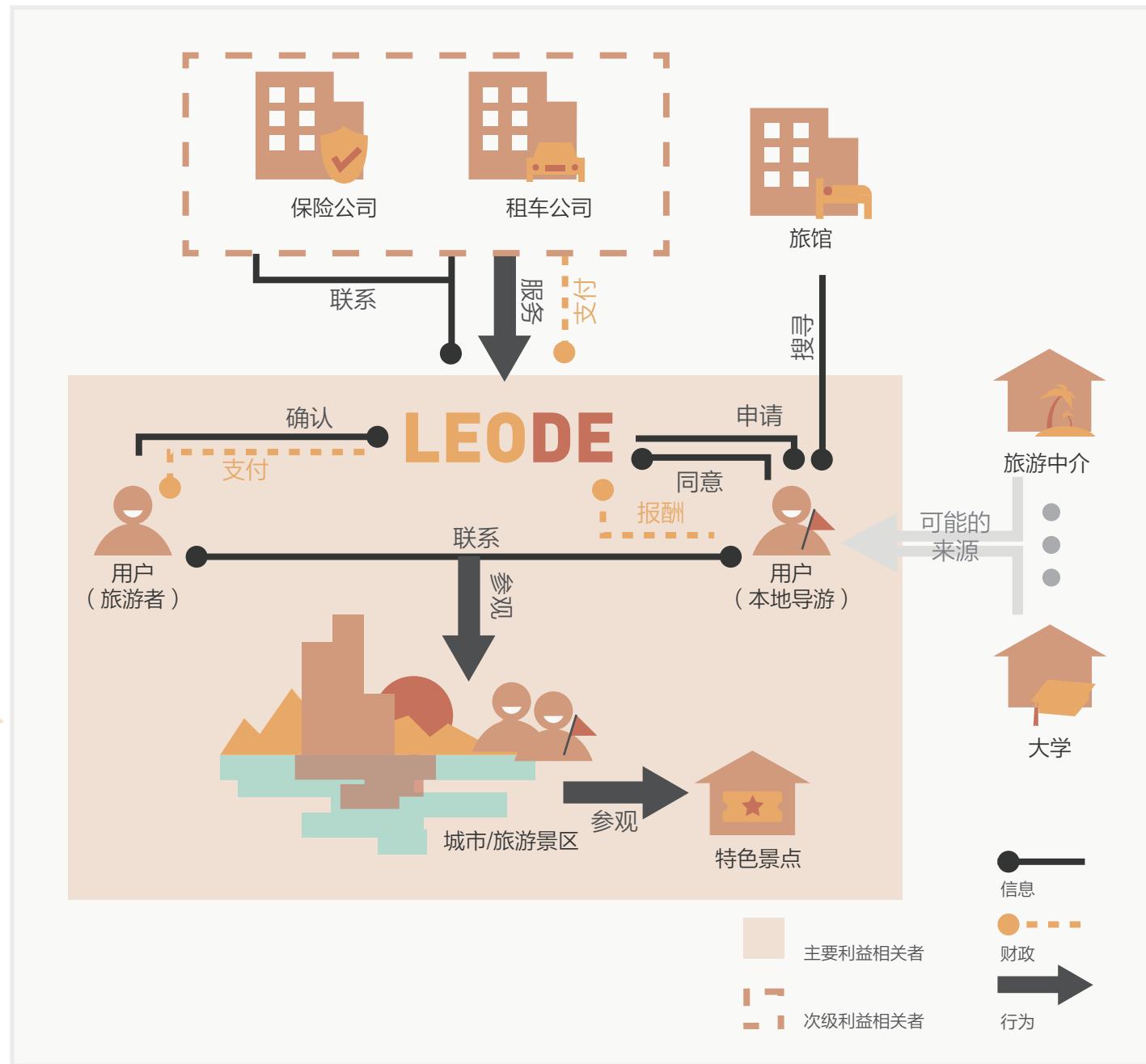
项目完成后，我梳理了平台系统图，展示了利益相关者之间的**信息、财务、动作**的流动关系。

设计亮点与展望

狸导App在忙碌的青年人群体之间搭起桥梁，能够满足**无缝规划旅程**、又希望在一定预算内得到**个性化旅游体验**的用户的需求。

个性化标签让定制化旅途的实现更有可能，**丰富的筛选选项**也使得规划旅途更加便捷。

设计方案对于平台安全性、可靠性的考虑较少，需要全面了解相关领域以进行完善。





Codudo: 通过共同涂鸦增强归属感

Photo by Kimberly Sterling on Unsplash

项目类型	交互系统设计
进行时间	2018秋季学期 10周
项目性质	课程小组课题（交互设计）
所用工具	Adobe XD
设计技能	用户研究（问卷，访谈，主题分析） 原型测试（纸质原型，可用性测试）
团队	郭天雨，孔睿琦，王广鹏，赵一昕

项目背景

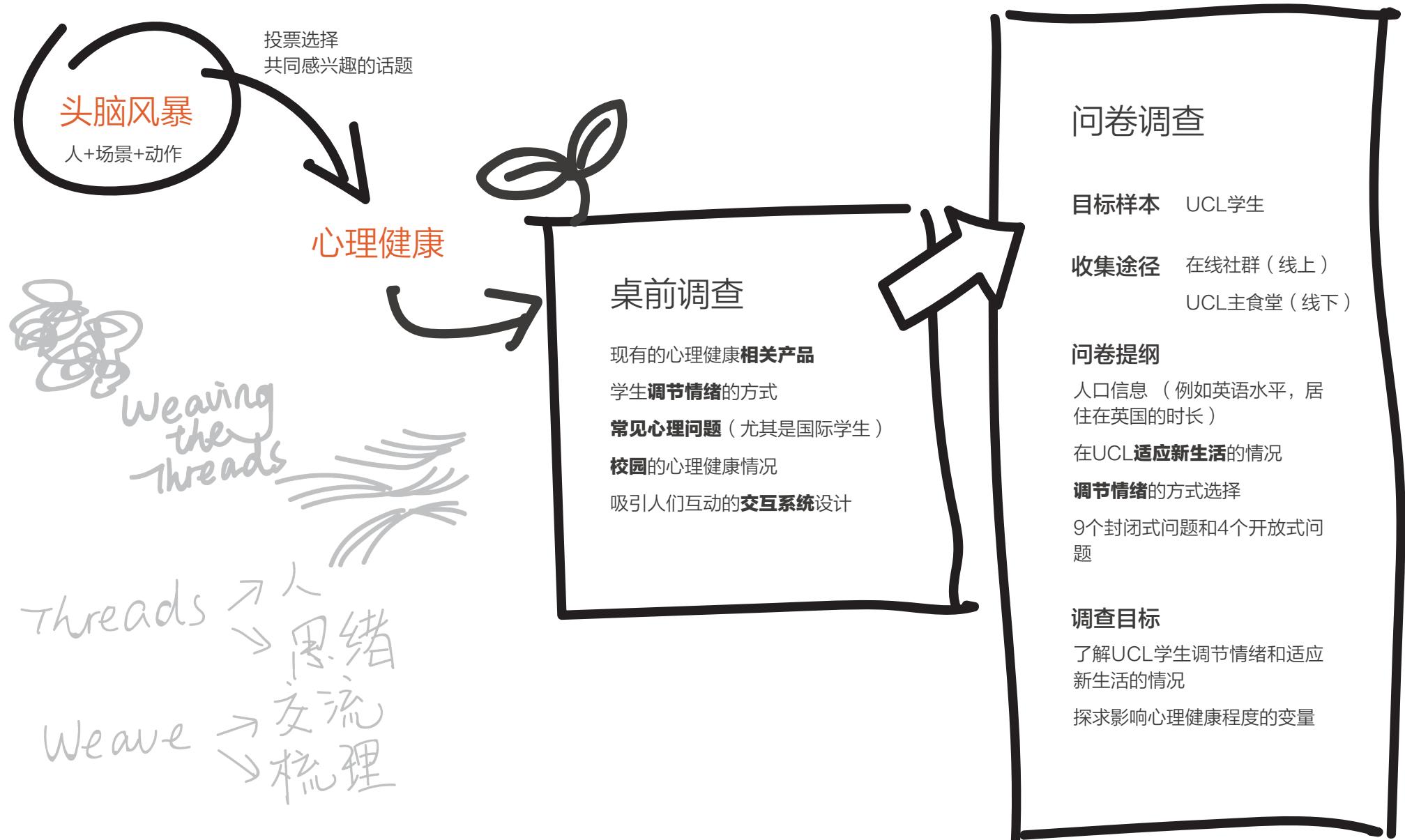
课程的总主题为“weaving the thread”，要求最终设计能够反映出人与科技的关系。我们将主题定为“归属感”，想要解决**UCL学校社群里国际学生归属感的缺失问题。**

项目展示中，除非特别说明，否则均为团队成员共同商讨研究得出的成果。

解决方案

我们设计的交互系统包含3个部分：**涂鸦亭，手机应用和展示屏幕**。社群成员在公共涂鸦亭里提交自己的涂鸦，显示在大屏幕上，同时可以在手机应用里与其他用户的涂鸦发生进一步的互动。系统设计涉及到参与感、相似性、认同感和情感连接这四个与归属感相关的因素。

从抽象到具象：头脑风暴与前期调研



调整方向：迭代确立用户画像

问卷调查结果

60份有效回复

许多国际学生对于用英文**表达自我**感到困难

部分同学感到**缺乏归属感**

在英国的居住时间越长，遇到的问题越少



用户画像



目标（猜想）

- 更加积极
- 更加自信地表达自我
- 融入更大的群体，增强归属感

特征

造成负面情绪的主要因素

- 学习压力
- 沟通的障碍
- 缺少朋友，不清楚如何结交新朋友
- 文化差异造成的不适应（例如娱乐方式，生活方式）
- 就业压力

调节情绪的方式

- 自我调节（分散注意力）
- 与亲朋好友交流

放松心情的活动

- 观看电视节目
- 听音乐
- 玩游戏



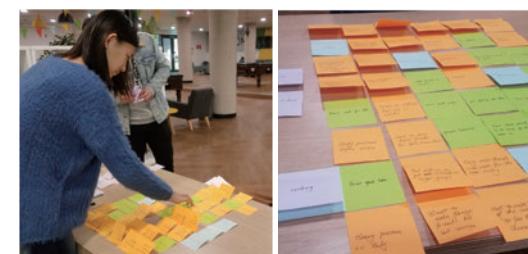
半结构化采访

验证猜想的用户目标与核心问题

关注在学生社群里**参与活动的情况**和**常见动机**

采访了10名母语非英语的国际学生

主题分析



主要目标用户

母语非英语的国际留学生

极少参加社交活动

缺少表达自我的信心和技巧

交际圈局限于同一母语使用者

希望与更多的人交流

希望在新集体获得归属感



一个能够增强**社群归属感**的设计，使得用户能够以**舒服的方式自信地表达自我**，得到社群其他成员的认可

次级目标用户

学生

乐于表达自我

乐于与更多的人交流

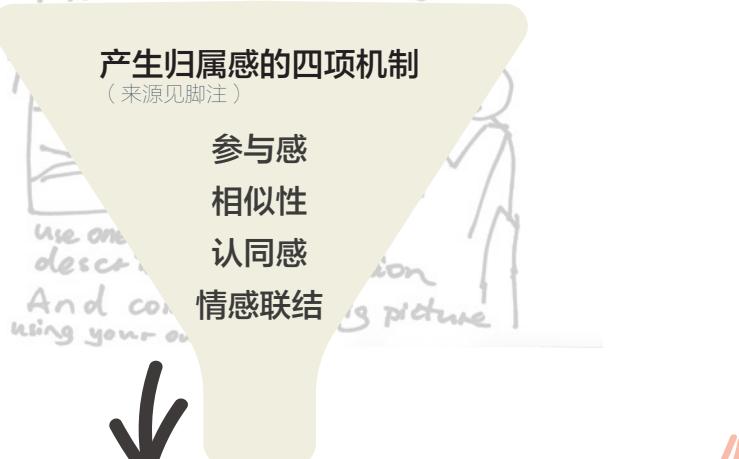
I am very shy
not very confident
in English speaking skills
Listener of
observer
Desire to make friends
with foreign students

探索设计的可能性



手绘构思
(来源见脚注)

参与感
相似性
认同感
情感联结



方案一
社群成员根据每日主题进行涂鸦



方案二
社群成员记录当日心情，系统自动生成对应旋律



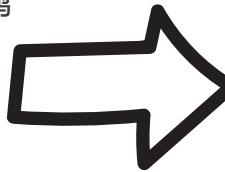
社群成员根据每日主题进行涂鸦

共同构成一幅图画

展示在公共空间

方案确立

↑



确定系统的功能范围

参与感
相似性

涂鸦亭
涂鸦并提交
呼应感兴趣的涂鸦

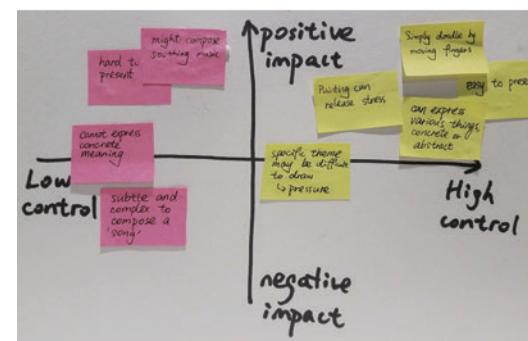
展示屏幕
显示完整画面

参与感

手机应用

与当日作品互动
投票选择次日主题
个人记录
消息

参与感
认可
情感联结



两种方案也许可以合并，但会使系统过于复杂。为了比较两个方案，我提出使用四维象限图来进行判断。两个维度分别为：**用户可以控制的程度**和**可能产生的影响的积极程度**。



Roy F. Baumeister and Mark R. Leary. 1995. The need to belong: Desire for interpersonal attachments as a fundamental human motivation. *Psychological Bulletin*, 117, 3 (1995), 497-529.

John T. Cacioppo and Willian Patrick. 2008. *Loneliness: Human nature and the need for social connection*. WW Norton & Company, New York, NY.

Vanessa May. 2017. Belonging from afar: nostalgia, time and memory. *The Sociological Review*, 65, 2 (2017), 401-415.

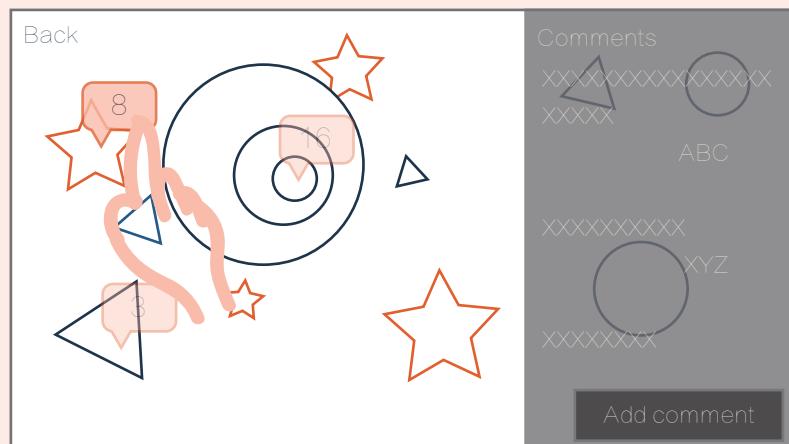
Bert N. Uchino, John T. Cacioppo, and Janice K. Kiecolt-Glaser. 1996. The relationship between social support and physiological processes: a review with emphasis on underlying mechanisms and implications for health. *Psychological bulletin*, 119, 3 (1996), 488.

框架设计：我主导的交互细节

主界面跳转至过去的存档/为将来的主题投票



如何与非线性分布的涂鸦进行互动？



分析含有类似功能的竞品

对比分析视频中的动态弹幕、Instagram照片中可点击扩展的Tag、Acrobat中的评论图标这三种显示评论的形式，决定借鉴图标+侧栏的形式。

评论显示形式 评价

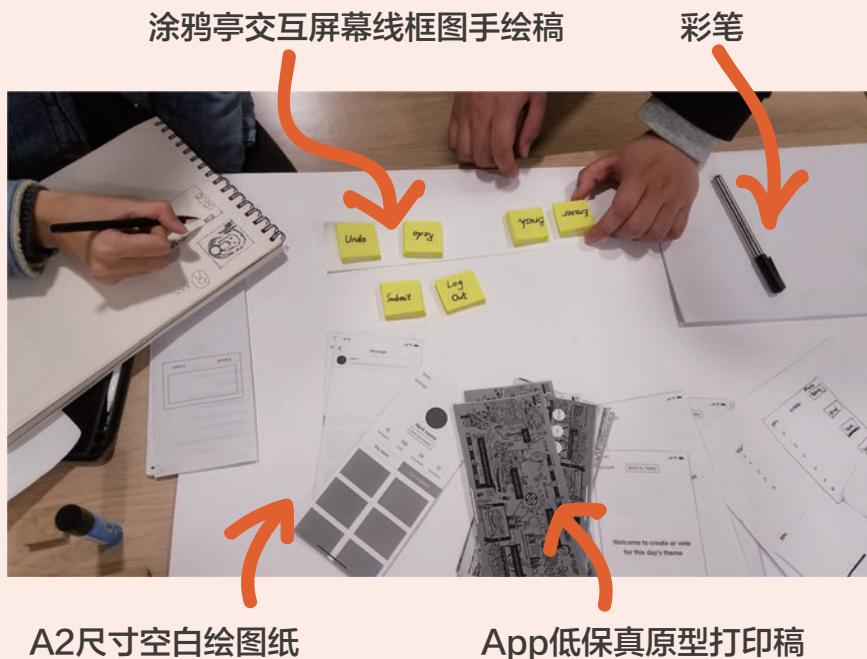
标签 叠加时无法清晰阅读

图标+侧栏 显示结果较为清晰

弹幕 静态、动态均不便阅读

原型制作与可用性测试

测试材料准备



测试过程与结果

测试方法 Think aloud, observation

测试任务 涂鸦亭：

涂鸦并提交

分享涂鸦给产生呼应的用户

下载App

App:

与今日涂鸦互动（评论，喜欢，查看作者）
投票决定次日主题（新建话题，投票）

查看个人记录（过去的涂鸦，与其他用户的交流，
查看收到的“喜欢”数量）

测试人数 5

问题与困惑 无法找到评论入口

随意涂鸦还是命题画画

追加测试表明，是纸质材料的局限性导致用户无法找到评论入口；可交互原型的测试效果较好

由于用户倾向于忽略屏幕上方的主题，
同时受时间限制，最终未经调研，取消了投票选择涂鸦主题的功能

需进一步细分用户：
擅长/喜爱涂鸦；不擅长涂鸦。
需考察命题涂鸦与非命题涂鸦的难易程度。

满意度的评估困难较大，
需要长期跟踪进行，因此未考察

满意度可解释为对**当前归属感强度**的满意度。
可以从**当前社交活动参与频次**与之前的差距、
个人主观评价等角度进行衡量。

最终设计方案

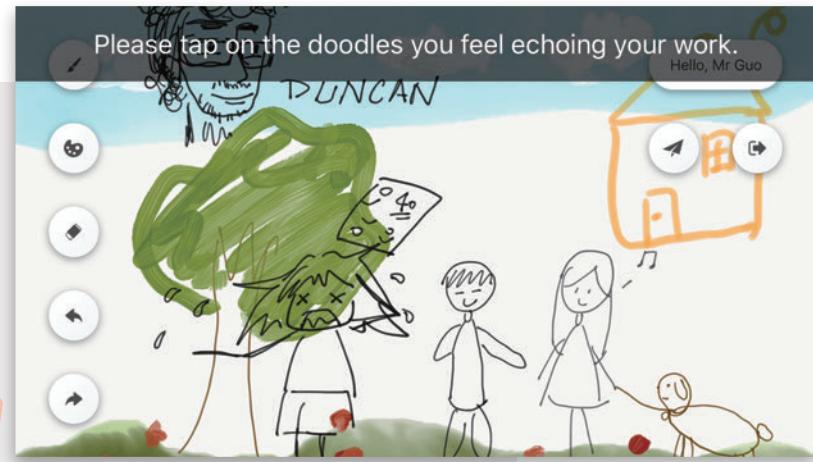
根据用户测试结果，我们调整了系统的部分功能和交互流程，包括删除“涂鸦主题”相关功能等。最终项目通过论文和视频进行展示，我负责其中3分钟视频的脚本撰写，阐述了系统的设计动机、功能和效果。

图片均由王广鹏制作

涂鸦亭



显示屏



涂鸦亭交互屏幕-选取相呼应的涂鸦

手机应用的评论页面 Mockup via Internet



设计亮点与展望

该项目的**前期调研**逐步深入，以新颖的设计方案回答了如何增强归属感的问题。**可用性测试**对系统的两个部分均进行测试，保证了测试情境和流程的有效性，并为功能修改提供了建议。

对于涂鸦主题功能的保留与否，以及归属感的衡量指标，仍需进一步考察。



ICU Dashboard: 将仪表板融入日常工作

Photo by Hush Naidoo on Unsplash

项目类型	原型优化
进行时间	2019春季 4周
项目性质	课程小组课题（人因数字健康）
所用工具	Miro (online whiteboard)
设计技能	采访, 定性数据分析, 工作流程分析
团队	Hollie Bostock, Ziyi Chen, Alastair Cook, Gemela Forman, Ruiqi Kong

项目背景

该项目与伦敦大学学院医院（UCLH）合作。重症监护室将引入一款信息仪表板帮助工作人员更容易地获取信息，以提高ICU的整体表现。我们的小组从“**医疗目标**”(clinical targets)的角度对仪表板的原型进行了优化。

解决方案

我提出将组件中的数值与楼层分布平面图合并，让工作人员能够迅速理解数值的含义。同时也提出用颜色和首字母的组合来区分不同类型的数值。

理解问题，理解用户

项目目标

确认用户目标，工作实况与需求

批评现有原型

提出设计可能性

当前仪表板原型的功能

1. 实时显示一些整体的或医疗相关的数据。仪表板包含16种数值（流/楼层数据，医疗安全数据，**医疗目标数据**）
2. 穿透报表，用户可以看到整体的数据并识别所需的医疗干预
3. 自动收集并显示历史数据，用于审计/质量提升
4. 对于相关数值提供培训干预



通过采访收集数据

我们对ICU的工作人员进行了半结构化采访。虽然重点在于医疗目标，我们仍决定首先从整体来理解用户的工作，在评价原型时再引导他们着重关注医疗目标。访谈大纲如下：

- 引入话题
- 接触数据的方式
- 将获取数据融入工作流程
- 评价仪表板原型

我们的采访对象包括**麻醉师和高级护士**。麻醉师在外科手术前保证麻醉剂的剂量无误，同时评估患者情况，避免术中、术后出现并发症。高级护士则负责大多数直接与患者相关的工作。

Unit at a glance

Bed Occupancy <i>// Current</i>	Bed Usage <i>// Over last 24 hours</i>	Median time to discharge <i>// Current</i>	ED Admissions <i>// Over last 24 hours</i>
29/35	43	12 hrs	49 people

Target Metrics

Tidal Volume (mandatory ventilation) <i>Unit average tidal volume over the last 24 hours was:</i> 10.9 ml/kg Patients needing review: 4 <small>No. of patients currently on mandatory ventilation: 17</small>	Mean Arterial BP <i>Readings within target range in the last 24 hours:</i>  Patients needing review: 9	Fluid Balance <i>Patients within target range today:</i>  Patients needing review: 3	O2 Sats <i>Readings within target range in the last 24 hours:</i>  Patients needing review: 8
---	--	--	---

调研发现与用户需求

转录采访数据后，我们通读这些材料以进行**主题分析**，使用亲和图来归纳相似的内容。为了尽可能保证结果的准确性，同一部分的材料由至少两个成员进行分析。我们初步总结出九个主题。

根据提及的频次和与“医疗目标”的**相关程度**，我们选择了三个主题作为主要的用户需求，进行进一步考察。

How would I integrate it into my workflow?

“You run around for 12 hours, like a headless chicken continuously doing work, going to handover meetings etc and its got to fit into that.”

“I'd expect this to be part of an email chain of an email chain or something to say this happened.”

How would I get personalised targets?

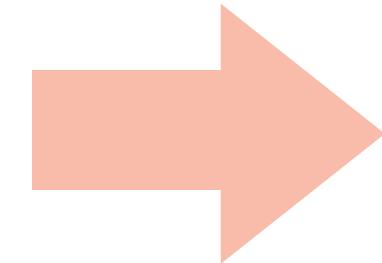
“We want to set different target for each person.”

“So looking at this, can you say 24 hours is not that useful? Let's say you move at six months.”

I need indicators that justify triggering reviews...

“You need it to be triggering to go and review a particular patient.”

“An alarm which wants you to do something about the problem.”



三项用户需求

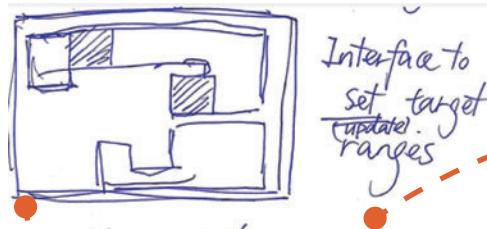
与日常工作流程融合
允许差异化的目标
触发巡视的指示灯

用户工作流程与仪表板的融合

我们意识到将仪表板融入工作人员的日常活动是很重要的。因此，我们梳理出ICU医护人员的**工作流程**，并提出**四个阶段**。在不同阶段中，仪表板不仅可以提示医疗目标，还有助于改善ICU整体表现。我们关注的三个用户需求在多个阶段都被涉及。



界面信息布局



Interface to
Set target
update ranges

show what is wrong
seems wrong
hasn't been
visited recently

1 怎样触发检查：数值对应的图标

用红、橙、绿表现
紧急程度

使用较淡的颜色，避免
看起来“危险”的颜色

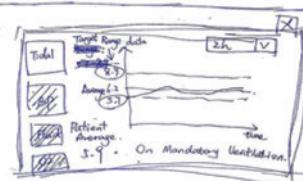
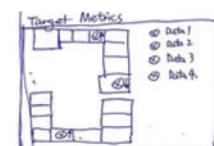
加入数值的首字母以便
于理解

2 融入工作流程：将异常情况与楼层平面图合并

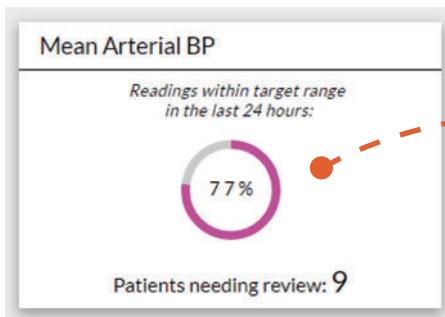
如何引发医护人员
去检查存在异常数
值的患者？

如何让用户在一
眼之内了解情况？

将代表异常数值的图标
置于楼层平面图上



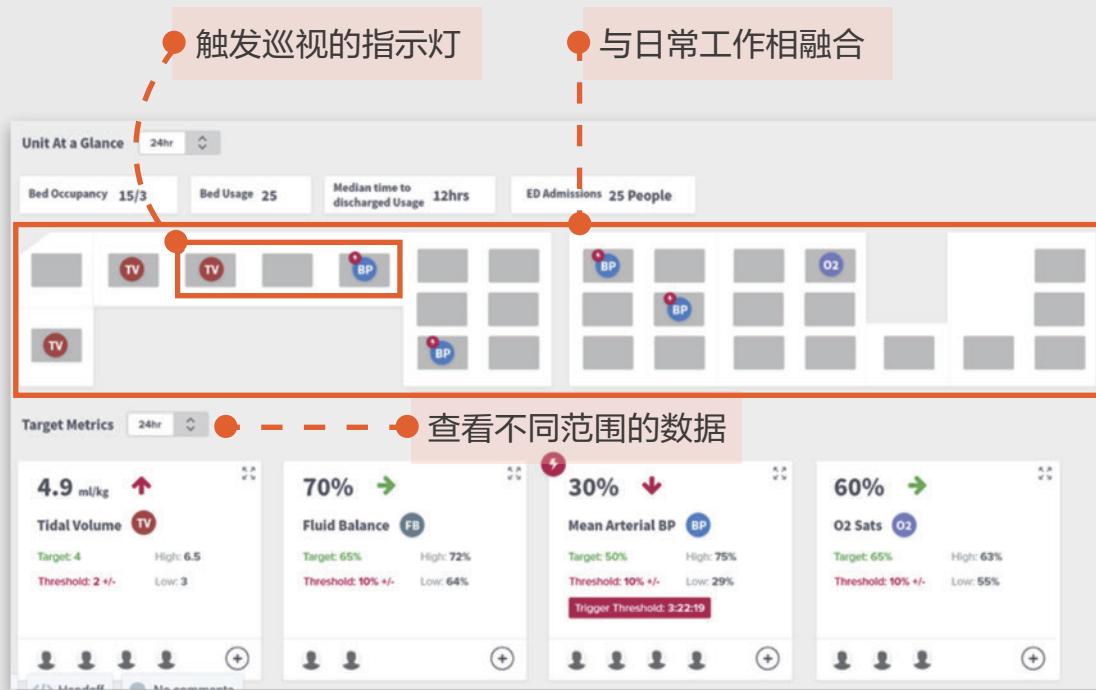
3 差异化的目标：查看不同范围的数据（例如1h, 24h, 1 week）



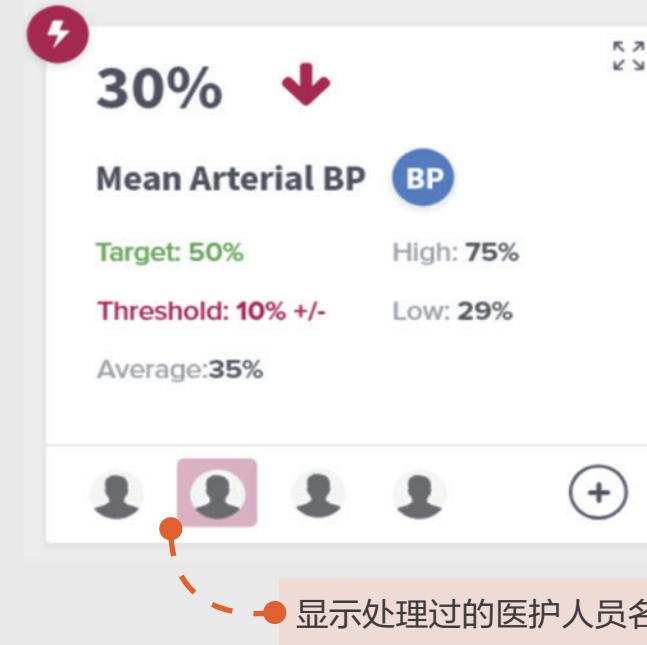
4 一些妥协：是否展示平均数值？

一方面，被访者表示平均数值意义很有限。另一方面，它确实能展现整体情况。我们最终决定保留
平均数值，但这项设计决定缺乏证据支持。

最终方案



原型由Alastair制作



设计亮点与展望

该项目聚焦于“医疗目标”，在充分理解医护人员的**实际需求和工作流程**之后，针对性地提出了原型改进方案。

但在部分设计细节的决定上仍存在折衷妥协，可继续考察Target Metrics模块的组件信息布局。

Oing Clock: 对抗消极完美主义

项目类型	概念原型探索
进行时间	2017暑期 2周
项目性质	个人项目
所用工具	Arduino, Java EE
设计技能	最小可用系统构建 原型开发与制作

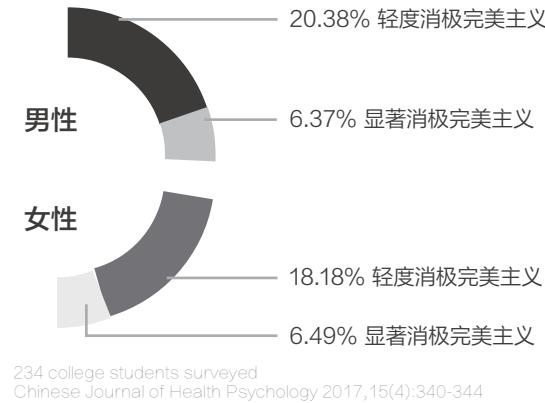
项目背景

展开此项目的动力源于我在大一时观看的一部动画，《四叠半神话大系》。故事描述了一名无名大三学生的堕落生活，他将校园生活视为浪费掉的时光，梦想一个更好的自我，但却无法从荒诞的行为中逃脱。最终，他跑出了无尽的四叠半榻榻米，明白了人只能实现人生的一种可能性，想象另一种人生是毫无意义的，而这也正是片中另一名角色樋口师匠所阐述的。

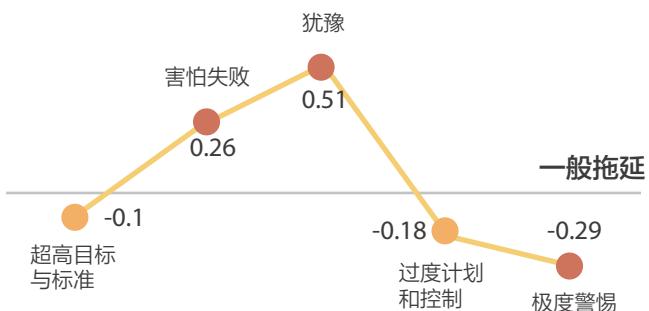
樋口师匠曾演唱过一首叫做《寻找圆》的歌曲，暗示人无法达到完美的境地。这首有些怪异的歌曲给我留下了深刻印象。在即将完成本科课程之前，我决定设计一些东西来表达这首歌和这部动画带给我的感受。这就是寻圆钟（Oing Clock）的来源。

将**每日待办事项清单**与**钟**结合，以钟上的灯环象征对完美的追求。如果没有完成所有的任务，灯环便不会构成一个完整的圆，需要在第二天重新开始挑战。我试图通过这个作品**表现人们对于“圆满”的追寻与其不可得、不易得，而人的持续参与也表明了人不会放弃其追寻。**

完美主义与待办清单的关系



近四分之一的人们
有着不同程度的
消极完美主义的倾向



消极完美主义
亦与拖延症有关



完美主义的陷阱

当完美主义造成了情绪上的损耗，或让你远离“成功”和“快乐”，对完美的追寻就成为了问题。

<https://www.psychologytoday.com/articles/199905/the-perfect-trap>

待办事项清单的力量

未完成的任务会使人们分心，而简单地把它们列举出来能够有效缓解焦虑的情绪。

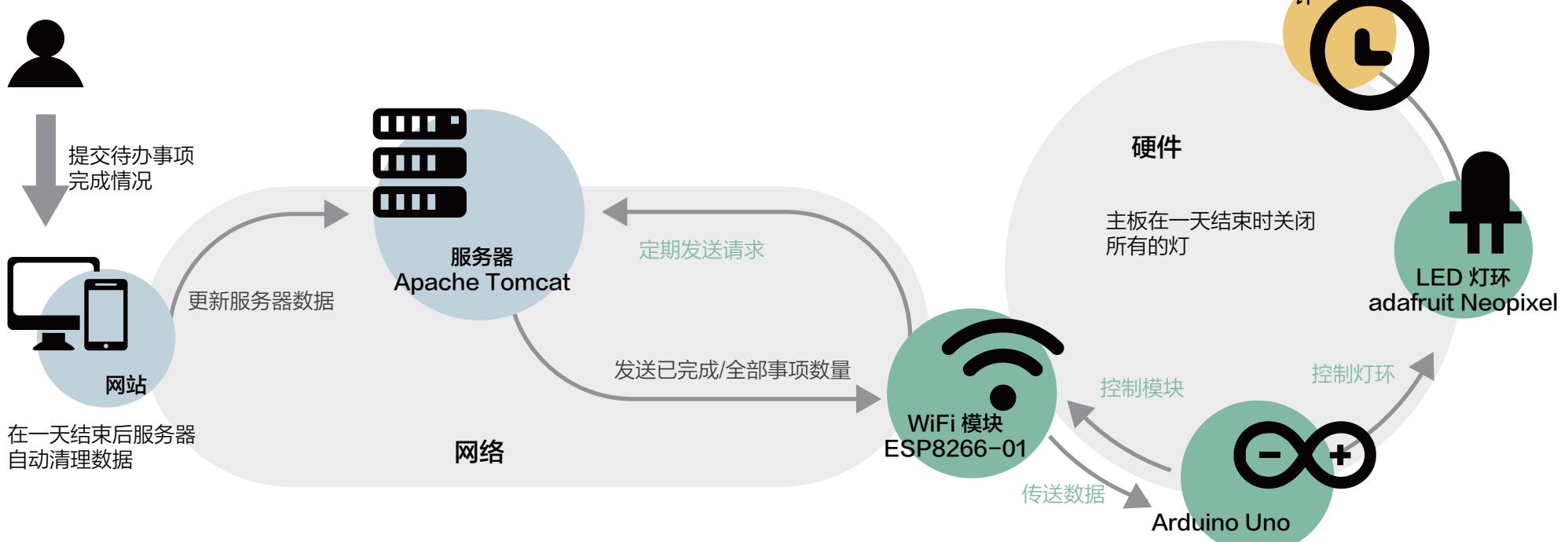
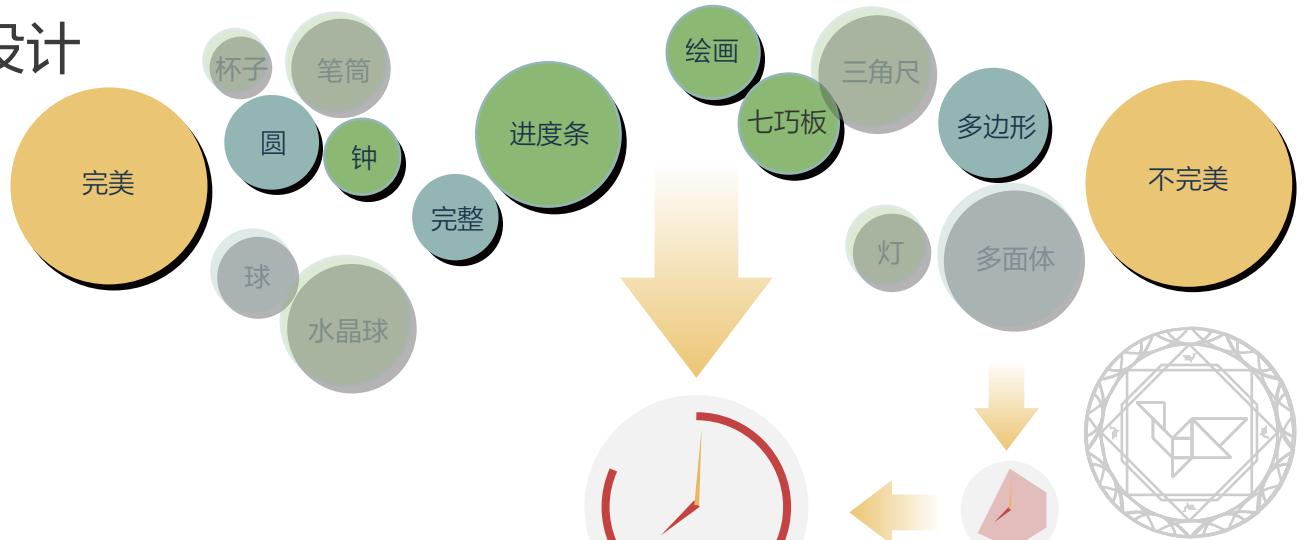
<https://www.thegeekie.com/20-habits-that-the-best-psychologists-use-to-be-more-productive/>

Correlation Analysis between Negative Perfectionism and General Procrastination of College Students
The Study of Relation between Negative Perfectionism and Procrastination
Yu Liu, Journal of Guizhou Normal University
2014 Jun. Vol. 32 No.3

概念设想与最小可行系统设计

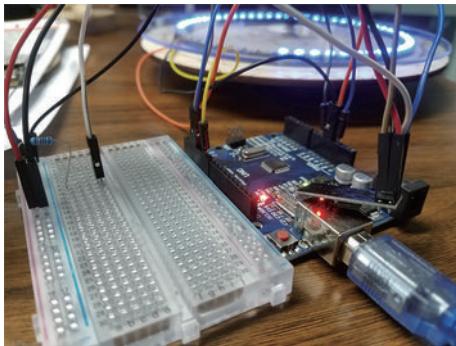
结合“**完美**”的概念和“**待办事项**”这一工具，我选择了“钟表”和“灯环”作为主要的表现媒介。完成待办事项的行为将与钟表上的灯环产生联系。

自主学习了Arduino常用硬件的功能及接口后，我设计了最简的交互系统。交互系统由**网络部分**和**硬件部分**构成。人们可以通过电脑或手机提交完成任务的情况。钟表内的硬件通过WiFi从服务器获取数据，从而控制亮着的灯的数量。

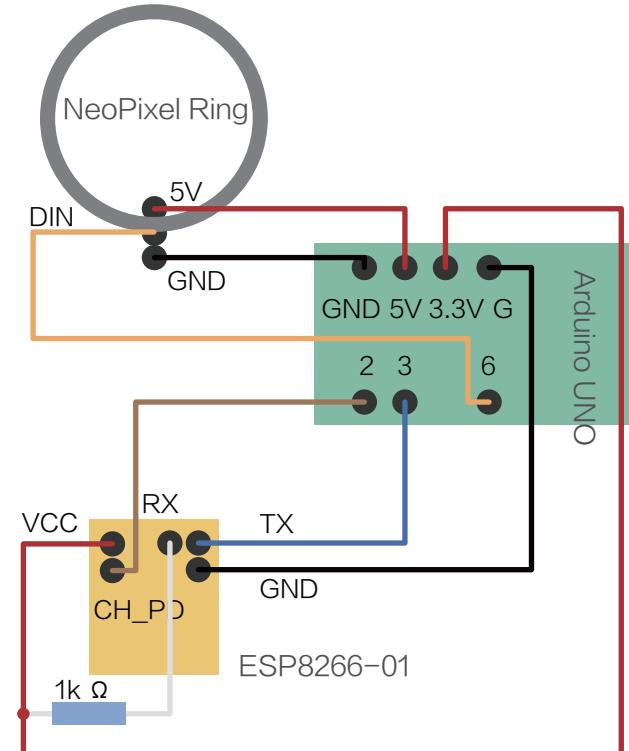


系统原型搭建与视频原型制作

- ▶ 焊接四段分离的LED灯环；
测试灯环，控制灯亮的数量；
- ▶ 测试WiFi模块：将之作为http客户端，通过软件序列发送
AT指令从而发送信息；
- ▶ 部署本地服务器：运行简单的待办事项清单网站，同时处
理来自http客户端的请求；
- ▶ 全部装配，测试系统能否顺利运行。



▲ 硬件



电路图 ▶

□ <https://vimeo.com/231049210>



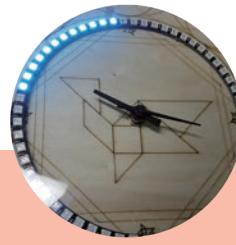
在网页中添加
5个任务



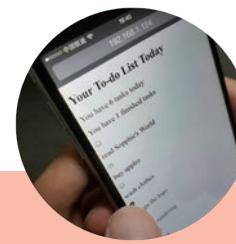
寻圆钟：0盏灯亮



完成1个任务



1/5的灯亮起



完成更多的任务



一天的工作结束

亮起的灯
未能构成完整的圆

在崭新的一天
从零开始



Finale: 零散作品

游戏概念《异兽志》界面

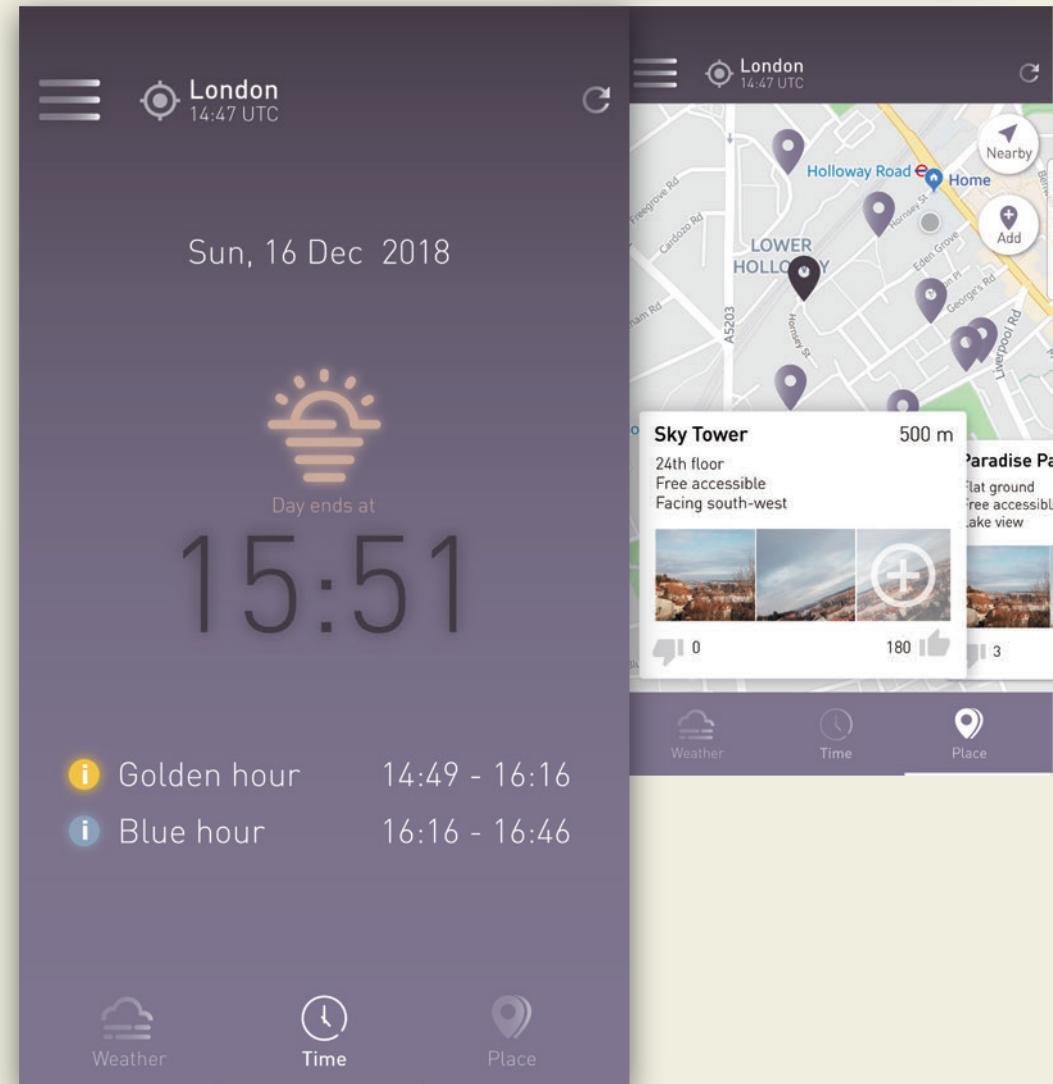


微信小程序购书页面



应用界面设计

个人应用项目DuskChaser
界面及安卓组件设计



UI局部练习

音乐播放器界面（临摹）



DailyUI练习 即时讯息（原创）

折纸风格Icon绘制练习（原创）

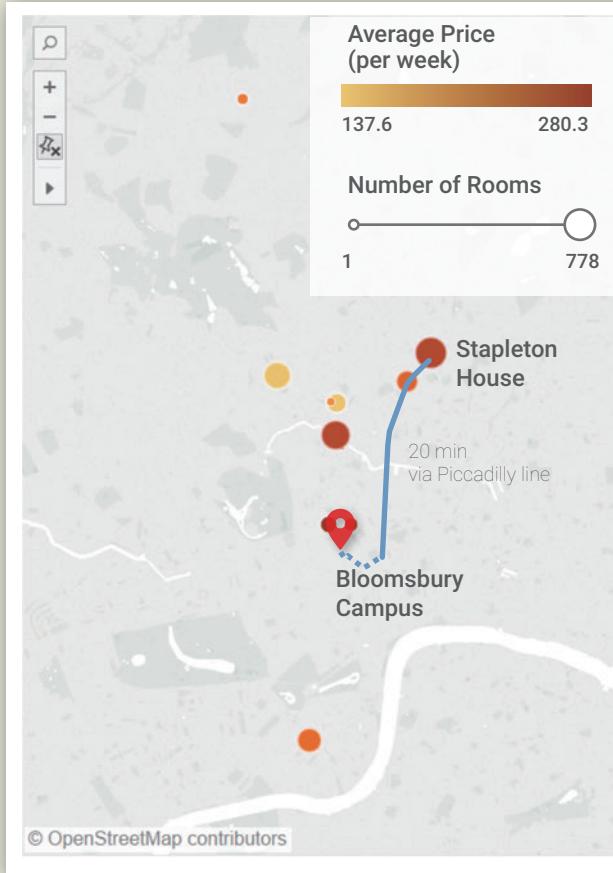


DailyUI练习 弹窗（原创）



数据可视化

UCL硕士学生公寓的属性比较



Room Type

- Room/Flat
 - Studio
 - Single/1 bedroom
 - Double/2 bedroom
-
- En-suite
 - Large/Premier
 - Accessible

House Information

- Single room
- Single studio
- Accessible single s



认识自我是持续一生的旅途。
在平凡的日常当中，
保持创造的激情
一点一点地前进。

剑道

感谢您的阅读 ;-)

孔睿琦

用户体验 | 产品交互
153 8895 3996
ruiqikong@gmail.com

平山
第十七届
面设计