

“伴你童行”高保真原型

团队成员

刘玉洁：项目负责人；用户调研

朱秀敏：用户调研；报告写作

李雨菲：原型设计；报告写作

闫於希：UI 设计；用户调研

问题及解决方案概述

中国的留守儿童和随迁子女面临长期的家庭分离，导致情感孤独和教育不足，这是一个紧迫的社会问题。他们缺乏父母的陪伴，无法得到应有的关爱和教育，可能会对他们的心理健康和未来发展产生负面影响。针对该现象，我们开发了“伴你童行”APP，旨在通过志愿者陪伴与记录成长，该APP具备AI聊天小助手，成长报告记录，趣味性功能，以及作品分享等特色功能。志愿者和儿童可通过APP进行有针对性的情感交流，生成成长记录，共同培育虚拟树，并享受互动小游戏的乐趣。

总而言之，“伴你童行”APP在改善个体生活的同时，也有助于创造更关爱、平等和包容的社会，有望推动社会更多地关心和支持留守儿童和随迁子女，从而为社会的未来创造更积极的影响。

任务介绍

志愿者任务一：申请加入活动并与小朋友建立联系

1. 选择身份：“我是志愿者”



2. 默认跳转登录界面，点击“注册”



3. 注册后重新登录



4. 跳转到“陪伴”的主界面



5. 切换到“活动”，点击“申请加入”

6. 点击弹窗消息跳转到“通知”



7. 点击“通知”查看消息



8. 识别二维码添加好友



9. 弹窗显示好友通过，“陪伴”提示



10. 跳转到“陪伴”开启聊天



志愿者任务二：与小朋友进行视频通话

1. 点击“视频”

2. 滑动查看 AI 小助手推荐



3. 点击右上角可关闭小助手



志愿者任务三：查看成长报告

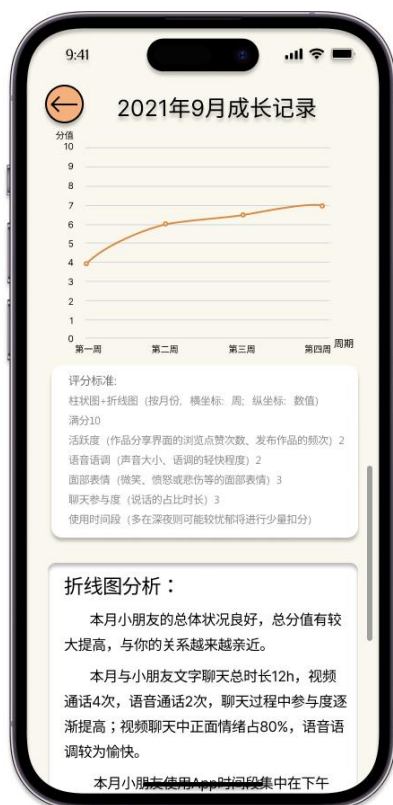
1. 点击右上角放大查看详情



2. 点击上方“≡”



3. 上下滑动查看报告详情



小朋友任务一：完成一次作品展示

1. 选择身份：“我是学生”
册”

2. 默认跳转登录界面，点击“注册”



3. 注册后重新登录



4. 跳转到“聊天”的主界面



5. 跳转到“广场”，点击“作品”、“图片” 6. 点击加号，点击“图片”



7. 选择图片，点击发布

8. 发布成功



小朋友任务二：使用种树功能

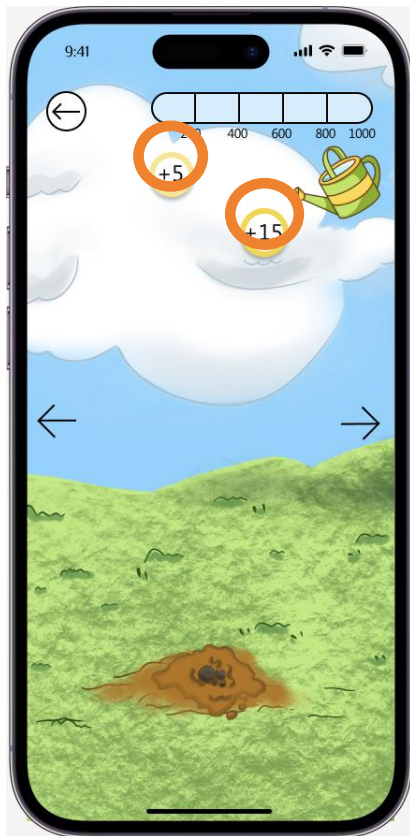
1. 下拉小树苗进入



2. 点击左右键切换树的种类



3. 点击卡牌播种，点击气泡收集活力值



4. 点击水壶浇水



小朋友任务三：写日记

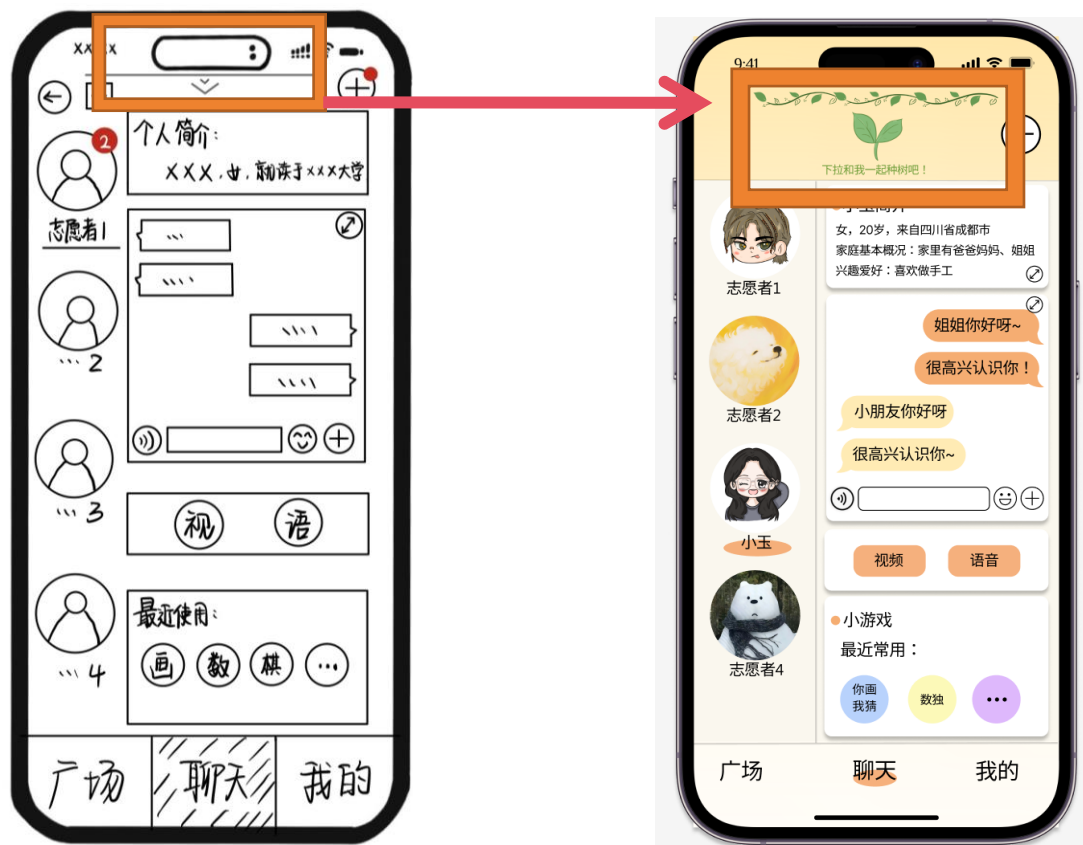
1. 切换到“我的”-“日记”，点击加号

2. 新建日记，点击右上角上锁



交互界面改进

1.小朋友聊天界面的种树功能入口图标不够清晰明确，用户在测试时无法快速进入，因此，在入口处加上藤蔓的设计，将原来的图标改成树苗样式并添加文字提示。



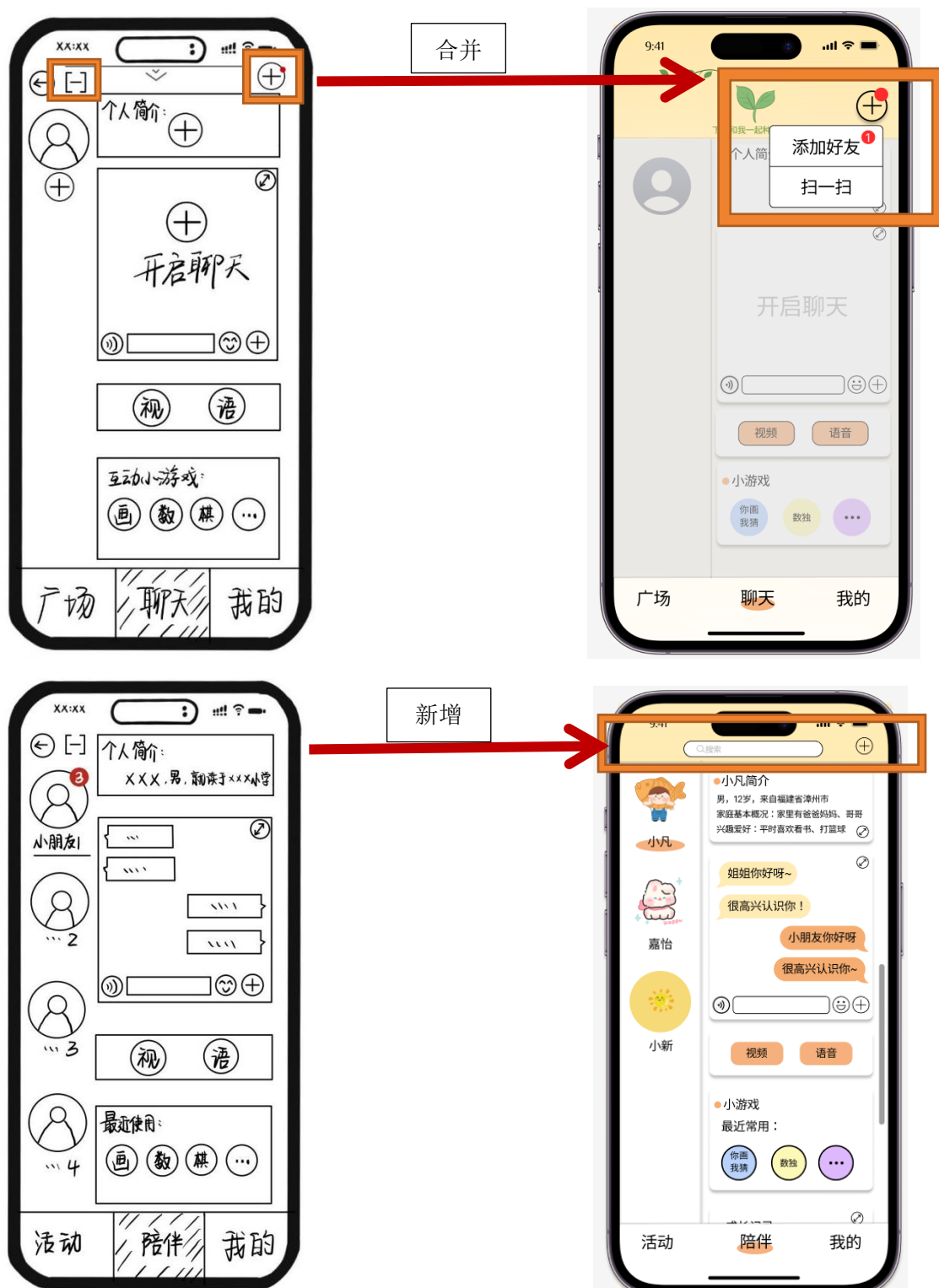
2. 志愿者活动界面的“通知”处有新消息时提示不明显，因此原来的红点改为弹窗消息通知。



3.在用户测试阶段有测试者提出技术手段干预过多和**隐私暴露**的问题，因此我们添加关闭 AI 小助手的按钮，用户可以自行选择是否开启。



4.主界面的扫一扫和添加好友功能合并，并且在志愿者的陪伴界面最上方添加搜索框，可以快速搜索聊天记录。



原型设计工具

我们制作高保真原型主要使用的工具是 Figma。我们在 Figma 中寻找合适的素材和模板，讨论决定配色、布局、按钮设置等界面细节，按照低保真纸面原型以及设置的交互任务完成界面布局设计以及模拟交互事件的响应。

交互任务场景

场景一：

志愿者小玉和小朋友小凡共同参与“美丽中国”社团举办的导师陪读活动，他们共同使用“伴你童行”APP 进行交流和互动。活动开始，小玉和小凡在 APP 上添加上好友后开始一起读书，并且经常聊天。

场景二：

今天是植树节，小凡和同学们在老师的带领下种下了一颗小树苗，回到家，他和志愿者姐姐打视频，告诉姐姐今天在学校发生的事，并写进自己的日记里，同时为自己的电子小树苗浇了水，发现它又长大了一点，今天真是开心的一天。

场景三：

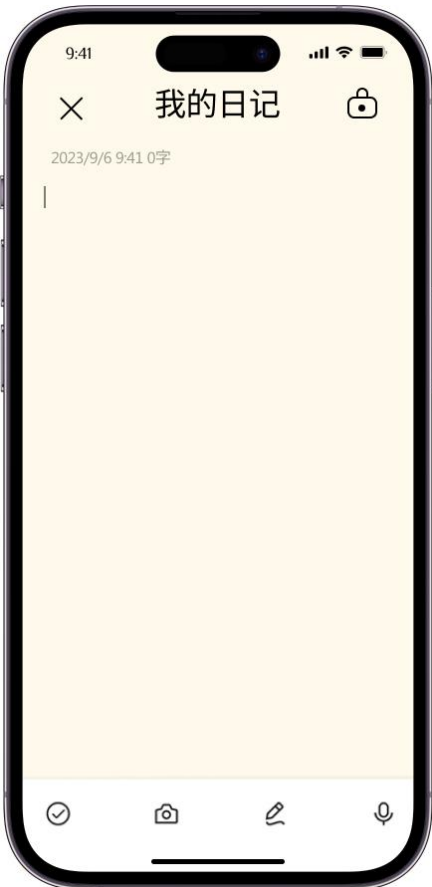
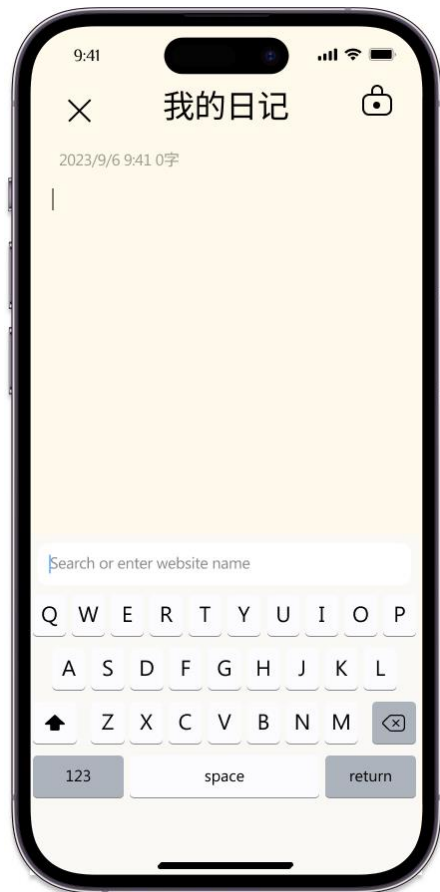
志愿者小玉在与小凡交流一段时间后，点进成长报告，发现整体趋势较好，并在折线图分析处看出小凡近一个月的心情变化，小凡本月在志愿者帮助下状态良好。

界面截图

















总结

此次高保真原型制作大约花费 2 周时间，所有界面的设计和制作以及各种细节的敲定基本都为组员共同完成。在学习使用 Figma 的操作过程中，我们了解了更多相关的交互设计和功能，并且熟练使用这些功能制作出我们所要展现的主要界面和基本功能，同时在后期不断完善细节，提升美观度和实用性，最后添加链接完成最终展示效果。