YunOS Design

YunOS操作系统设计

2016-2017
Alibaba Cloud

随着信息化的发展，YunOS的移动桌面体系设计的概念和重新打磨势在所行。以应用图标为主体的工作界面模式，将用户的注意力集中在内容，信息作为界面的主体。考虑到以下因素或趋势成长，我们需要为手机的操作系统桌面编排体系和体验，并将设计重新定义为以内容为主体的工作界面。

What is YunOS

YunOS (Currently will AliOS) is an Linux distribution developed by Alibaba Cloud, a subsidiary of Chinese company Alibaba Group. It is designed for smart devices such as smart TVs and it has been used as a mobile operating system. It is an operating system based on the Android Open Source Project (AOSP).
Source Link: WikiPedia

01 手机系统通知体系设计

User Experience Design for Notification System

手机的通知可以说是与生俱来的。随着互联网的广泛应用，信息流的推广，通知系统的一直是手机的应用。随着解决的痛点不断的增强和更新的迭代，现在常见上最强的产品通知推广体系是应用商店和应用商店的通知。通知的设计，一直是设计师们不断思考的问题。我们为解决这个问题，对通知的设计进行了重新定义，以期为用户带来更优秀的体验。

通过对通知产生的原因和“推”重要程度的推广的概念分析，为公共产品和重要应用的产品，可以通过自定义的优先级设置，为它们提供通知Push权限，以期能在第一时间通知到用户。

在设计过程中，我将通知整理成，即时通知和每天产生产生的定时通知。

手机桌面
手机桌面
NOW 应用
用户在所关注的事件发生时，如：短信，日历事件，应用更新，应用推荐
通知栏
通知栏
时间，广告，推荐
Now 卡片整合生成内容卡片，以实现推荐应用推荐，可实现产品生命周期的闭环。通知卡片形式
Now 卡片
Now 卡片
Now 卡片

Visualization for Academic Hiring

为学术招聘进行数据可视化工具设计

2019 INFO, Pitt

研究的目的是帮助大学进行、教师职位应聘管理工作。在这里我们将研究学术招聘的流程，以及如何为学术招聘设计一个可视化工具。目前，招聘委员会主要使用电子表格来管理应聘者的信息，这种方式不仅效率低下，而且容易出错。因此，我们设计了一个可视化工具来帮助招聘委员会管理应聘者的信息，并且帮助他们更快地做出决定。

研究和设计方法

Methodology

文献研究与相关产品

Related Work / Prior Tools

Tools visualizing applicants' qualifications

一直以来，研究者、HCI研究者、设计者、工程师等人员，一直在研究如何通过可视化来帮助招聘委员会管理应聘者的信息。这些研究的目标主要是为招聘委员会提供一个可以帮助他们更快地做出决定的工具。例如，Ahmed和Karger等人在2019年设计了一个可视化工具来帮助招聘委员会管理应聘者的信息，并且帮助他们更快地做出决定。Ahmed和Karger等人的研究主要关注如何通过可视化来帮助招聘委员会管理应聘者的信息，并且帮助他们更快地做出决定。Ahmed和Karger等人的研究主要关注如何通过可视化来帮助招聘委员会管理应聘者的信息，并且帮助他们更快地做出决定。Ahmed和Karger等人的研究主要关注如何通过可视化来帮助招聘委员会管理应聘者的信息，并且帮助他们更快地做出决定。

用户需求调研

User Research Needs

我们一直以来以研究对象（Research through design）的方式，对从一开始就参与招聘工作的教师进行了一系列的访谈。这些访谈的目的是帮助我们了解招聘委员会的工作流程，以及他们对于招聘工作的具体需求。

招聘工作的流程 (招聘工作流程)

Recruitment Process / Timeline / Stakeholders / Criteria

招聘委员会的工作内容 (招聘委员会的工作内容)

- 阶段 1 (Phase 1) — 为招聘做准备 (Preparing for recruitment)
  - 为工作招聘做准备 (Preparing for recruitment)
  - 为招聘委员会成员进行培训 (Training committee members)
- 阶段 2 (Phase 2) — 筛选应聘者 (Screening applicants)
  - 为招聘委员会成员进行培训 (Training committee members)
  - 筛选应聘者 (Screening applicants)
  - 为应聘者进行面试 (Interviewing candidates)
- 阶段 3 (Phase 3) — 做出决定 (Making decisions)
  - 为应聘者进行面试 (Interviewing candidates)
  - 做出决定 (Making decisions)

招聘委员会的工作内容 (招聘委员会的工作内容)

- 为招聘委员会成员进行培训 (Training committee members)
- 筛选应聘者 (Screening applicants)
- 为应聘者进行面试 (Interviewing candidates)
- 做出决定 (Making decisions)

筛选条件 (筛选条件)

- 研究兴趣 (Research interests)
- 教学经验 (Teaching experience)
- 工作经验 (Work experience)
- 学术成就 (Academic achievements)
- 个人特质 (Personal qualities)

评估方式 (评估方式)

- 通过简历筛选出合适的应聘者 (Screening applicants through resumes)
- 通过面试来评估应聘者的能力 (Interviewing candidates to evaluate their abilities)
- 通过讨论来评估应聘者的个人特质 (Discussing candidates to evaluate their personal qualities)

让步的原则 (让步的原则)

- 教学经验 (Teaching experience)
- 研究兴趣 (Research interests)
- 工作经验 (Work experience)
- 学术成就 (Academic achievements)
- 个人特质 (Personal qualities)

> 通过简历筛选出合适的应聘者 (Screening applicants through resumes)

> 通过面试来评估应聘者的能力 (Interviewing candidates to evaluate their abilities)

> 通过讨论来评估应聘者的个人特质 (Discussing candidates to evaluate their personal qualities)

> 通过面试来评估应聘者的能力 (Interviewing candidates to evaluate their abilities)

> 通过讨论来评估应聘者的个人特质 (Discussing candidates to evaluate their personal qualities)

> 通过讨论来评估应聘者的个人特质 (Discussing candidates to evaluate their personal qualities)

设计原则

Design Principles

> 通过简单的一句话，我们设计了两条不同的专业研究方向的课程，一个是数据科学，一个是数学。这两个课程的目的是帮助学生了解不同的专业研究方向。

Design Principles

可视化设计

Visualization Design

筛选设计

Education
Academic Area
Education
Academic Area
Education
Academic Area

Voice Identity Experience Design

语音形象体验设计

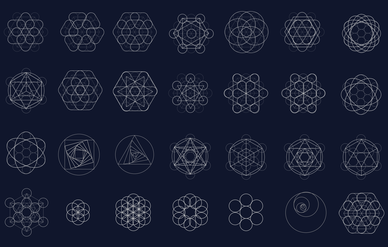
2016-2018
Alibaba Cloud
KTH

作为虚拟语音助理，Siri和Cortana都以成熟的VUI形成了自己的品牌。YunOS中的小云作为后来者，不仅承载了万物互联的品牌属性，也且希望提供多切灵动的语音可视化形象和更加友好的语音交互界面。在此基础上，我进一步进行设计延伸，设计更加具有视觉动态特征的语音形象和交互。本项目不涉及公司产品设计，仅为个人设计思路拓展习作。

01 系统语音助理小云形象设计

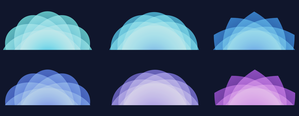
Visual Identity Design for Voice Assistant

为了追求达到局部和整体的统一，也达到静态和动态的平衡，我参考分形学的诸多理论，尝试设计一个动态但又平衡的小云结构。与其它手机系统语音形象不同的是，我没有尝试一个简单的几何形表达，而是希望通过有序的结构表达简单和高效的语音反馈表现，灵感来自于国外研究"Shape of Sound"。



为了在屏幕内更好的展示差异化的语音形象，并且能让微小的视觉语音反馈都能被用户感知，我设计了不完全形状来最大化视觉效益和形象的交互性。

小云的变化模式机制为：颜色与状态有关，变化速度、幅度和形状和用户声音性质有关



小云可以在交互中作为场景服务整合的载体，让语音形象真正成为个人助手

将图形至于屏幕下方，让整个语音交互体验的视觉表达更自然和协调

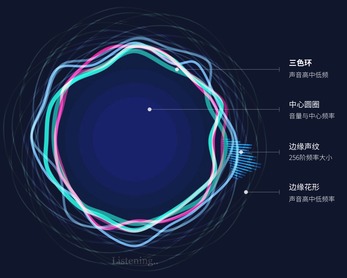
02 一个实时声音可视化设计

Real-time Sound Visualization Design

得益于小云进行可视化声音反馈的灵感，我开始有了利用视觉来记录声音的灵感。一个环境声音实时记录系统，用户能通过对可视化图形的识别，回忆起这是什么声音，发生在什么时候，从而勾起用户故事记忆。

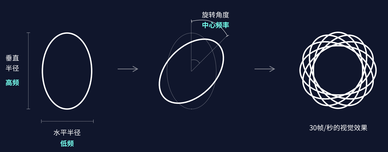
真实录制视频点击 <声音可视化VisRecord>

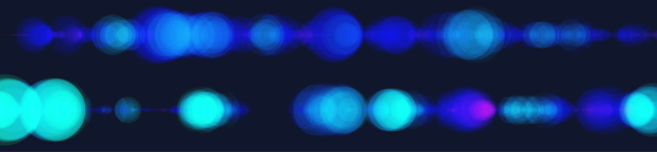
声音的各种特征根据通过傅立叶变换进行量化，然后影响可视化图形中各个部件的颜色、尺寸、粗细、透明度...



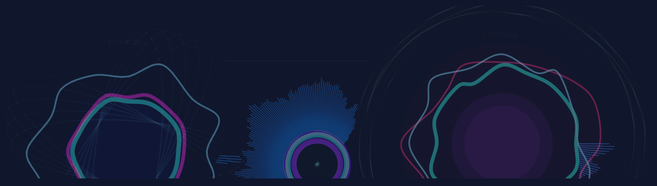
边缘花形的设计利用了人眼只能分辨有限帧数的特性，让梅圆在不同帧内的运动轨迹来构成看似"静态的花朵状"，而运动的熟悉由声音的各种频率决定。

时间轴会通过每个瞬间声音的性质绘制并连在一起





每个瞬间，都完全由不同的声音性质组成



SHIJIE Branding Design

试界大学品牌升级设计

2018-2019
Shijie Education Tech

随着试界大学服务范围的不断扩大，我们面对的群体从高中生拓展到学生家长，学校教师，教育管理者及其它相关生活工作者，需要设计能面对建立信心因素单体能的媒体元，青春活力和更多维度的考量。试界大学新的视觉设计系统以发挥新一代产品和服务的价值为中心，帮助它们取得高效，简单，直接和通用。

01 问题：原有设计已经跟不上业务发展

User and Bussiness Problems

1. 试界大学在新的商业模式下，品牌露出的场景不再局限于学生群体的活动。原有品牌设计在时尚和校园氛围，老师，家长的品牌输入和互动体验变得十分乏力。（图：旧的视觉系统专门为学校和街活力的初高中学生打造，十分的轻快和活泼，但已经无法满足除了学生外发展需求）

2. 随着试界大学生源系统成为核心产品，原有的品牌形与之配套的视觉方案在数字用户界面的呈现显得不够友好，在用户量快速增加的情况下，原有的入口设计能满足多元用户群的使用体验。

02 新的设计概念：简洁而普世的美

Design for everybody and simplicity

试界大学整体的视觉风格期望从以原先的"青春活力的同期"过渡到"稳重靠谱且积极的生涯合作伙伴"形象。为了避免"权威和稳重"却也会给人传统和呆板的负面感觉，我尝试从另一面来控制：权威，稳重，靠谱，可以它们相辅相成！嘗試着吃立于时间长河中，因此在最初的视觉概念上，我选择从那些经典，普世且耐用有人传信的"美的体验"中寻找灵感。

虽说是这，是个人都可以感受到的经典美，而接下去的问题就变成了：**如何把在这种普世的美中合并进我们的品牌形象和价值？**

我们提出了"简洁+多元+多元+两个核心概念。它们是从试界大学长期的品牌、交互和内容设计时实践中总结提炼而来，也将再应用到品牌、交互和内容中去。

以专业的姿态，为学校提供高效与干练的服务

以朋友的身份，为学生准备丰富与个性化的体验

品牌 Brand

品牌的简洁是呈现一种专业和可信赖的纯粹特征：品牌的多元是专业权威形象和个性创新形象共生。

交互 Interaction

交互的简洁是满足用户以简单直接并且高效的方式使用产品；交互的多元是针对不同的场景和用户提供产品适应性的交互手段。

内容 Content

内容的简洁是只提供给用户有价值的信息；内容的多元围绕着用户的内容需求以不同的形式引导体验呈现。

03 品牌设计应用

Reproduce the new design

色彩应用

我们继续沿着蓝色为主的品牌色系，为了能够强化不同定位的受众产品和服务的形态，并且让色彩语配更具普世性，新增了群青蓝作为原先天空蓝的主要品牌色补充，对不同定位的群体，颜色搭配有不同的方案。对B端客户，颜色以群青蓝和以黑蓝为主。多使用强烈度的对比和蓝色渐变来搭配出强烈感，突出权威和专业的形象。对C端客户及学生，颜色以天空蓝搭配群青蓝和亮蓝为主，适当使用柠檬黄和橙红作为修饰，色彩图形更加圆润，突出有创造力，乐于共青春的形象。

数字用户界面

试界大学是蓝系的用户界面视觉设计上，为满足交互体验希望达到的简单，高效，生动的目标提供支持，通过视觉的辅助手段帮助微电商用户的认知色彩和学习成本。

吉祥物的设计

我们希望跟对C端用户有着更多情感化的表达，于是我们设计了试界大学的吉祥物形象——小界界，小界界原来是一只火狐，因为眼灵敏锐试界大学嗅人敏锐，并保时刻成功为，一开始它也是不太愿意的，但后来它发现自己有各种生涯角色的形象天赋，于是就在试界住了下来。

微信公号/服务号/媒体

微信公众号/服务号作为和生涯教育工作者和学生的日常触点，也将在内容呈现上体现新的视觉特征。包括文章封面图，内容插图，内容文字和装饰物颜色。我们希望在内容的整体视觉呈现感知上，传递"功夫熊猫的全清内容提供商"的角色形象。

Life Designing Workshop

为高中生设计的生命设计工作坊

2017
Shijie Education Tech

由《Designing Your Life》书得到的疑问：如果生命是可以设计的，那它应该是什么样的产品？于是带第一期来自各个背景的生涯教育爱好者，经过一个多月的探索和学习，得到了一些一致性的观点。并且将有别的将设计思维和生涯理论结合实践了一下。在这次的工作坊，我们将目标用户定位在高中学生，希望通过一种全新的方式让他们去接触自己未来的生涯规划。

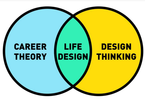
2017年7月，经过一个多月的设计和打磨，最终在厦门凯宾斯基和高才中学，开了两场 LIFE DESIGNING 工作坊，参与者都是高中学生。目前的中学生生涯教育充满困惑，一方面大部分学生还是沉迷应试高考这个唯一的手段保障未来的高等教育学习，另一方面教育改革以学生必须更早的对给意识到生涯规划的重要性，从文理分科到五选三，分到了高考志愿填报的风险，但也促使学生提早发现兴趣所在。**他们需要更新和改良目存在当下高中所确的生涯理论，帮助自己在高中生活中提前规划未来之路的选择。**

01 设计思维+生涯理论的跨界合作

Life Designing = Design Thinking + Career Theory

虽然是从设计思维出发去构架整个工作坊的内容，但教育学和心理学的相关理论是基础前提。毕竟生涯教育也是一门科学，无法随随便便就被大波叠异想天开的脑回路轻易摁动。Mark Savickas提出的生涯建构理论（Career Construction Theory）是Life Designing的基石，通过把过去的回忆，当下的经验，未来的憧憬编织成描述人生主题的模式，使它们被赋予个人意义，让生涯干预帮助学生构建现实意义。

而设计思维，提供了一种全新的思路，去帮助学生成为一个积极的问题探索者和解决者，通过设计师的思考方式，完成对生命的构建



小同学们在构思对自己生命的设计 ▲

02 生命设计和制定计划有什么不同?

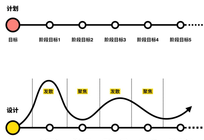
What is the difference between DESIGN and PLAN ?

这是一个困扰我很久的关键问题，最初也被很多人质疑：最后是不是要让学生做未来的规划呢，设计不过是我玩的一个概念而已，但在反复讨论和认真推敲了许久后，我尝试画了两个图来辨析他们的不同：

– 计划是为每下一个阶段做定位的锚点，是一个具体的输出产物。

– 而设计是一个洞察、定义、发散、尝试的迭代循环过程，是一个思维，于是Life Designing的输出产物，可能是一张计划表，也可能是生命设计查自己的画像，以及他认为自己能够去探索和尝试的各种可能性的描绘。

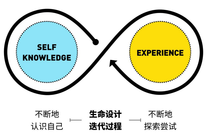
在我们的设计调研中发现，很多高中生早已有熟练地制定中规规计划的能力，而对于生涯的规划，并不是拥有长期规划能力就可以解决，因此，从设计思维中需要的，一种聚焦X发散的迭代式思维的理解对我们的用户来说更有价值。



最后我把工作坊的目的定义成这样：

引导用户不断认识自己，发现不一样的可能

不断地探索、体验和尝试



不断地
认识自己

生命设计
迭代过程

不断地
探索尝试

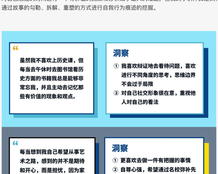
完整的Life Designing 流程 ▲

03 怎么洞察我自己的需求?

How to get the insights of myself?

设计中最难的是定义好用户要解决的问题，目标和需求。同样，对自己的生命设计，最难的一块也是认识自己。在产品设计中我们会用大量的用户研究来帮助定义需求，在生命设计中我们也采用了大量游戏化的生涯理论工具来帮助学生不断地加深对自己的认知。例如通过风趣、价值观、行为模式的挖掘。

我们把他们生命已经过的十几年当做原始的信息取数源，引导他们对这些数据进行分析和提取，是生命设计的第一步。如何在短时间内对自己进过的时间进行一个有价值的回顾和分析成了最大的难题，但我的小伙伴真是大神了，反复讨论后，我们取取捷径的提取，通过故事的勾勒，热情、重塑的方式进行自我打为概念的挖掘。



洞察的魅力在于，不论是正向还是负向的故事，你都可能意外地会得到自己从未意识的需求 ▲

我在协助小同学去洞察自己的需求 ▲

04 生命设计，到底在设计什么?

What is the final design delivery?

> *When you are trying to solve a problem, you typically start with what you know about the problem: you start with the data. You need enough data so that you can understand what causes what, and what is likely to happen when something else happens. Unfortunately, when you are designing your life, you don't have a lot of data available, especially reliable data about your future. Luckily, designers have come up with a way of sneaking up on the future through prototyping.*
>
> —— 来自斯坦福大学《Design your Life》课程教学实践总结

当你尝试解决一个问题，你会习惯于通过了解原因和收集数据进行分析，不幸的是，当你设计未来，你不再拥有靠谱的数据，但幸运的是，设计师懂得通过进行原型的制作，不断地进行尝试、优化、迭代。

还记得之前说的吗，我们目标的是发现更多的可能性，不断地探索、体验和尝试。画画是最能回归内心本源的方法，在通过Drainwriting的方式发散可能性同时，也用画画的形式引导小同学们对未来可能性进行一个畅想。

同学们对自己生命设计的原型草图 ▲

简单快速的原型——即生活中精致简陋深刻的快速尝试，就是最好的生命产品迭代。

我们也在提供机会帮助他们进行生命原型的试错，把真实体验原型化，让学生进行体验和探索：比如当你感到热爱摄影却无法负担昂贵的摄影器材时，通过手机来感受构图、光圈、快门的调节变化就成了某种真实体验的原型化。

尝试设计Loft结构，制作建筑模型

尝试创立一个公司去进行融资路演

尝试去了解人体，为疾病做出诊断

认真的分析自己的经历

尝试写算法，和编写简单的爬虫程序

试界大学

UI Design for Shixia App

食厦App界面和体验设计

2016
Xiamen University

越来越多的人开始注重良好的饮食习惯，学会营养搭配和均衡摄入，很大一部分健康饮食爱好者通过使用饮食数据记录软件来记录一日三餐，并且通过量化营养成分的方式来监控自己的饮食摄入。食厦的设计，正是针对特定的大学生群体，提供饮食选择和监控服务。

01 用户研究

User Research

在日常通过饮食摄入监控来保持健康的人群中，在校大学生占了很大一部分群体。他们长期在学校食堂进餐，稳定的送餐源本应该拥有更加方便的饮食摄入监控渠道。

用户画像
小赵

基本信息

厦大在校大学生

注意饮食 日常健身

宿舍条件不允许烹饪

三餐大多食堂吃

经历

每次点菜时后面队伍都很长，打菜阿姨也不停催促，只能快速决定点哪些菜，所以经常会点到一些我不应该吃的菜。

每次进餐都要手动输入菜品名称和规格，不仅麻烦，有时候还找不到对应菜

食堂的菜配料繁杂，烹饪过程中油多油少和不同做法都会影响菜的营养成分和热量

感法

想和外卖点餐一样，可以有充分的时间比对和考虑自己应该吃什么

能够快速方便并且准确的记录摄入的热量和营养成分

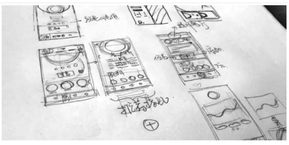
用户场景

某天小赵决定去食堂吃饭，他在拥挤人群的干扰下匆匆点完餐，然后拿出手机使用某App打算记录他今天的饮食。

解决方案初探

支持学生通过手机订食堂的餐，凭条形码码取餐，菜品和它热量与营养成分自动记录到个人账户中，并支持数据导出。

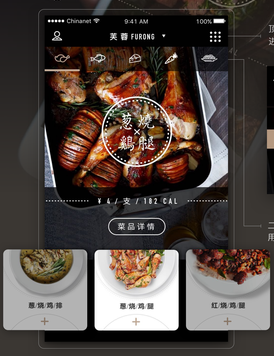
对于解决方案，食厦决定与试点校厦门大学的食堂运营单位合作。通过合作进行数据共享，食堂数据帮助App可以全链路解决学生的点餐、饮食记录和监控需求；而App可以将宏观用户记录数据反馈，帮助食堂进行菜品优化和改良。



02 用户界面设计

User Interface Design

主页



顶部菜单栏可以选择餐厅，进行用户编辑和进入选项菜单

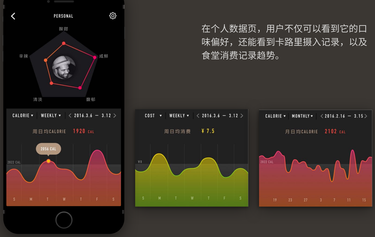
二级菜单中
用户可以切换菜品分类

菜品详细介绍

确认订单

二维码页面

个人数据界面



在个人数据页，用户不仅可以看到它的口味偏好，还能看到卡路里摄入记录，以及食堂消费记录趋势。

食厦