小组成员

胡钰杉:项目主要负责人;文档整理; UI 设计

蒋梦远: UI 设计; 用户测试;

武占旗:用户测试; 刘瑞珅:用户测试;

(用户访谈,市场调研全员皆有参与等)

问题和解决方案

你是否考虑过,文字变现? 网络时代,写作的门槛越来越低。人们的日常生活早已被各种推文、短剧包裹。而基于文字的故事、脚本等,正是支撑这一切的根基。然而如今市面上的作品良莠不齐,对于一部分文字创作者来说,仅仅只有灵感和故事不足以创作一篇完整的作品,想要学习锻炼技巧却只能在海量的信息中寻找……也考虑过利用 AI 大模型,然而 AI 的套路化、模板化,既带来数据安全的担忧,又在专业性上有所欠缺。

针对这些现状,我们决定开发一款名为"着墨"的创作辅助平台,帮助有创作需求、渴望提升自己写作能力的文字爱好者充分发挥自己的潜能。基于平台提供的舒适的电子笔记环境,用户可以方便快捷地储存自己的作品和灵感;通过平台开发的练习模块,用户可以在拓宽认知视野的同时,提升自己的写作水平;平台将提供动态识别、一键式随机人物生成、AI模拟人物对话等工具,来帮助用户完成一篇完整的作品;通过平台提供的交流体系,用户可以进行思想碰撞、共同进步;平台内将举办各种任务、比赛、活动,以虚拟货币为奖励,激励用户坚持创作。

任务描述

- 1. 简单任务:基于电子笔记体系,实现记录、导入、导出等功能;基于交流平台,实现发帖互动。
- 2. 中等任务:基于练习模块,实现字词积累、句子工坊、灵感速描、抛砖引玉等练习;基于阅读模块,实现知识小报、文海泛舟等阅读。
- 3. 基于辅助工具箱,实现动态检索,一键式随机人物生成,AI模拟人物对话,AI搜索引擎等。

修改界面设计

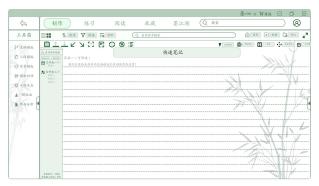
通过用户测试,我们对我们的界面进行了一定的修改,变动幅度较大,为了使用户更加方便操作。

首先是首页布局的改动,我们将几个重要任务的分类从侧边移到了屏幕上方,方便 pc端用户选择所需任务。并将图标标注了文字,保证用户能够识别图标功能。

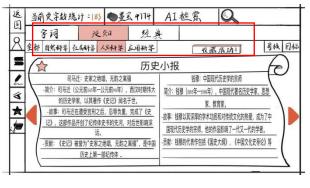








我们将阅读界面的二级分类进行了修改即【知识小报】和【文海泛舟】,使其更符合逻辑,也方便用户进行选择,并在阅读板块添加更多分类项供用户进行选择。

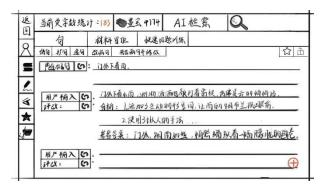








我们将练习界面进行了优化,可供用户自行选择练习的方向,如【字词积累】【句子工坊】【抛砖引玉】,并将"快速切题训练"改名成"灵感速描"。对于【随机句】,由于其信息简短,不因占据大半空白空间,故添以选择列表来优化视觉效果。







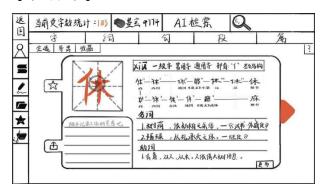
【灵感速描】



【抛砖引玉】

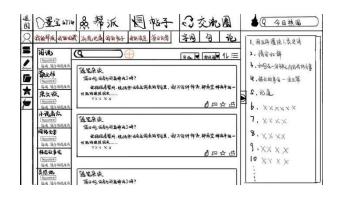


【字词积累】



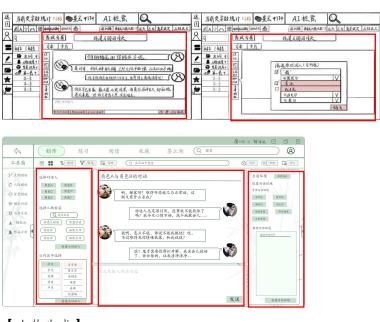


对于"墨江湖"社区,将原低保真模型的二级标题【帮派】【帖子】【交流圈】缩小





对于【模拟对话】,将【选择对话人】面板与【设置对话环境】区与【对话区】平行放置,目的是充分利用空间,且避免不必要的面板切换。



【人物生成】



场景

我们构建了三个场景,直接跟三个任务相关。并希望根据此场景展示我们的高保真模型。场景一:使用"着墨"app完成日常记录,创建一篇笔记,记录当天发生的事情和突发的灵感,并可以随时查看和修改笔记。将老师分享的文件导入到app中,方便随时查阅。小王在墨江湖发布帖子,与其他用户交流互动。

场景二:为了提升自己的综合素质,使用了"着墨"app进行自我提升和阅读拓展。在练习模块,通过字词积累功能,学习并记忆了10个新词汇;在句子工坊中,尝试仿写了5个优秀句子;在灵感速描环节,记录了3个创意点子;在阅读模块,通过知识小报了解了当天热点新闻,拓宽了自己的知识视野。

场景三:在创作过程中,借助辅助工具箱提高创作效率。为了丰富作品中的角色,使用一键式随机人物生成功能,生成了一个具有独特性格和背景的人物;在创作对话场景时,利用 AI 模拟人物对话功能,让作品中的角色进行互动,使对话更加自然。

原型概述

- 1. 工具:
 - (1) 低保真: procreate(2) 高保真: 即时设计
 - (3) Kimi: 辅助设计
- 2. 帮助: 两款软件都有辅助布局统一的功能, 能够帮助我们做到设计好的页面整齐规范、风格统一。前者是 ipad 移动端软件, 更能满足低保真设计时随时讨论、随时修改的需要; 后者主要在 PC 端使用, 支持多人协作, 同时也可以在移动端查看和修改, 内置强大的插件、开源图标等, 能更方便高保真原型的页面设计和交互逻辑的实现。
- 3. 局限:虽然最初设想我们的平台将实现 PC 端、移动端互通同步,但由于我们设计经历有限,而用户更多在 PC 端使用(该平台),故而只涉及了 PC 端的低保真原型,在过渡到高保真的过程中,诚然有方便的设计软件,但由于市面上缺少 PC 端 UI 设计的软件教程做参考,在选择图标、区块色系等方面存在局限,模型风格更贴近手绘,而非实际的 PC 端风格。
 - 4. 可交互原型分享链接: https://js.design/v?i=urRXgl&p=TEBbiK0nlw&f=167:98

总结

此次任务,给我们带来很大的挑战。首先是选题过于宏大,而专业性缺乏,以至于训练方法仅从大家的推荐和经验中总结,从科学性角度来说并不十分严谨。基于此,我们组内对低保真模型再次进行了讨论,并抛弃了(相当)一部分已有的低保真模型框架,而另起炉灶。其次由于内容界面逻辑等过多、过于复杂,且很多讨论过的逻辑由于时间问题,无法完全实现。现有的界面看起来十分青涩稚嫩,且有很多逻辑不流畅、不严谨的地方需要后期继续进行调整。第三,由于制作时间长,组长分工不到位,大家都有点抵触情绪。没有协调好组内关系,是本次任务的重大失误。

后期还需继续调整的部分,如风格统一、颜色调整、模块补充、界面实例化、交互逻辑 优化等还需在课程结束后继续努力。