

PROJECT 01

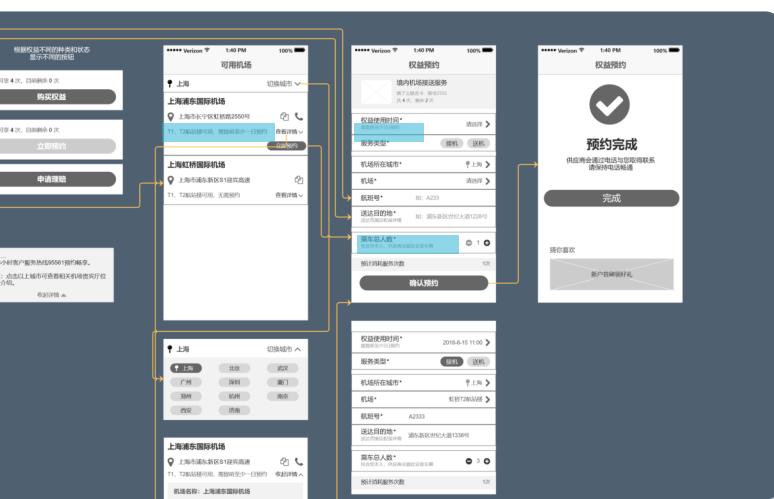
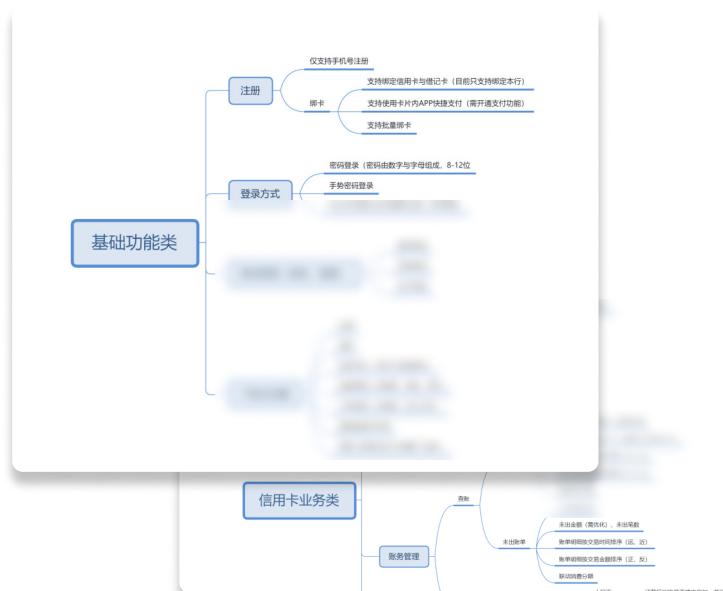
兴业银行

好兴动信用卡 App

ToC Mobile

商业项目的「第一次」

作为第一个完整商业项目，我经历了最初和需求方的**需求讨论、竞品分析和信息架构梳理**，最终在独立完成了用户设置、信用卡业务（卡账）、权益和消息中心模块的同时，与另外两位同事共同完成了整个 App 的交互设计。



「偷听」来的机会点

在兴业驻场期间，对面工位是兴业的客服专家。工作时**无意听到她们处理客户咨询时**，会有不少时候会给用户解释「权益预约」时应该如何正确填写表单，以及解决用户未清楚填写表单而引起的误解和冲突。

于是在开始设计这个模块时，我就找了一个中午，对客服专家做了一个**快速的非正式访谈**，证实了猜测并明确了现有表单不明确的点，并在设计中**得以体现**。

PROJECT 02

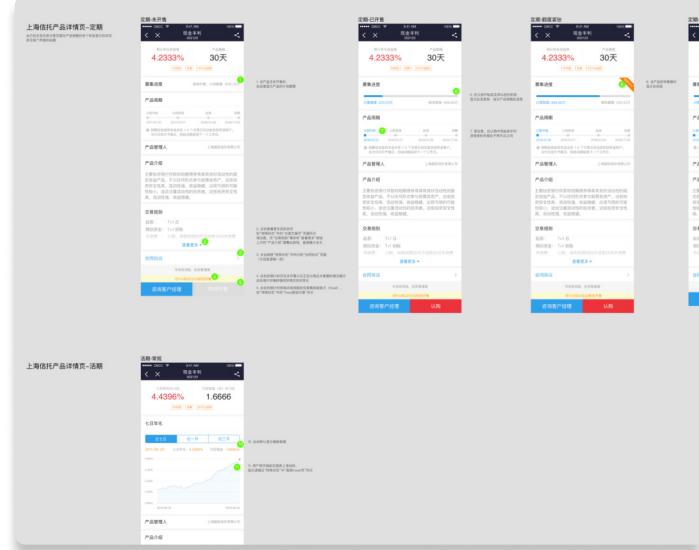
国泰君安

君弘股票 & 理财 App

ToC Mobile

Sketch, 一天, 从入门到接活

由于公司人手紧缺，我在上一个项目结束后马上被分配到君弘的项目组。周末交接时发现设计规范和工作流程都是基于 Sketch 的，我当时没有 Mac，也没有使用 macOS 和 Sketch 的经验，只能在周六给笔记本装好了「黑苹果」，再用**周日一天熟悉了 macOS 和 Sketch 的操作**，在下周一马上开始使用新的软件和工作流开始工作。



君弘当前产品可用性问题走查列表-0828						
涉及4个模块/全局问题		发现问题	更新资源	理财	我的	全局所有频道页
<p>问题级别 1: 单一问题, 设计/技术快速可解决 2: 多部门配合/实操性问题 3: 多部门配合/深索性问题</p>						
问题类别	问题描述	问题定位	问题点示例	问题级别	设计解决方案	
系统性引导 (主动引导及被动反馈)	提示引导缺失	一级 发现	二级 资讯	三级 视频	用户在4G网络下观看视频时没有相关提示, 可能导致空耗流量	1 补充引导提示, 包含特殊场景 (断网, 空白)
信息架构						
功能设计						
流程设计						
页面布局						
操作可用性						

针对长期项目的问题走查

由于项目初版上线以及有一段时间，难免会有部分模块「年久失修」和规范不统一的情况出现。为了接下来的系统性维护，我**设计了初版的问题走查表**并和 Senior 讨论修改后，形成了最终的走查表模板，随后与同事一起完成了对整个 App 的走查工作。

PROJECT 03

某车企

HMI 设计趋势报告 & 女性用车报告

Research



深度参与的用研项目

完整且深入地跟进了整个用研项目，环节包括前期的**桌面研究**开始，到中期的**竞品调研、用户调研、工作坊**，以及**后期的报告撰写与翻译**，深入地实践了各种用户研究理论和方法。

用户痛点 | User Pain Points

BMW 525Li	Tesla Model S	Roewe Marvel X	LYNK & CO 01	Roewe ERX5	WEY VV7	GAC Trumpchi GS4
Navigation: - Input is inconvenient, can not directly search for the destination.	Navigation	Navigation	Navigation	Navigation	Navigation	Navigation
Entertainment: - It is very convenient to use.						
Air conditioning: - Complete with physical knobs and buttons.						
Voice interaction: - Too many steps, rarely used.						

竞品总结 | Competitive Summary

PORSCHE CAYENNE	VOLVO S60	TESLA MODEL X	BMW 7 SERIES	DS7
Mid-sized / LHD / 5 seats / 5 doors	Mid-sized / RHD / 5 seats / 5 doors	Full-sized / RHD / 5 seats / 5 doors	Large / LHD / 5 seats / 5 doors	Compact / RHD / 5 seats / 5 doors
Shaped center console 12.3 in.	Center 12.3 in. / RHD 12.3 in.	Center 12 in. / RHD 17 in.	Center 10.2 in. / RHD 10 in.	Center 12.3 in. / RHD 12.3 in.
FUNCTIONS & DESIGN APPLICATION	BOARD	BOARD	BOARD	BOARD
SCREEN SIZE	Screen after center console	Screen after center console	Screen after center console	Screen after center console
ADVANTAGE	Others	Others	Others	Others
DISADVANTAGE				
DESIGN FEATURES				
ADVANTAGE				
DISADVANTAGE				

LKK 中国车市HMI设计趋势研究 报告

第1题 年龄 [单选题]

选项	小计	比例
24岁及以下		
25-30		
31-35		
36-40		
41-45		
46岁及以上		

第2题 性别 [单选题]

选项
男
女

第3题 您现在的车辆情况是 [单选题]

选项
有一辆车
有两辆或以上的车
目前还没有车辆，但近期准备买车
目前还没有车辆，且近期不准备买车
其他（请填写）

人物概览

董琳 女士

年龄：31-35 学历：本科 家庭：已婚 职业：教师 收入：5k

生活、消费的重心：工作、生活、家庭、职业、收入

LKK Business Experience Innovator

基于定量问卷形成的用户画像

为了验证访谈阶段得到的用户模型，与用户研究员一起**编制并收集了问卷**，并对收集到的数据进行了**定量分析**，得到了更加具有代表性的**用户画像**。

PROJECT 04

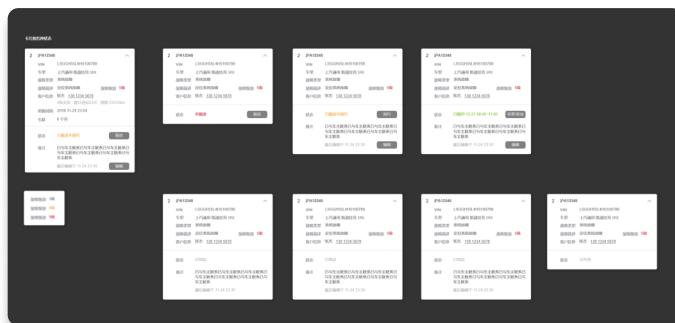
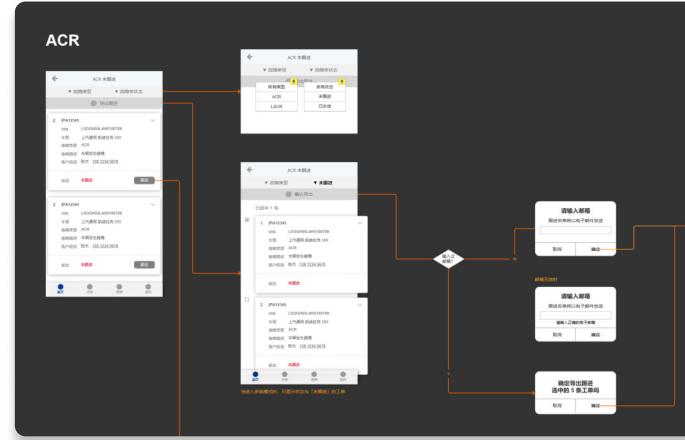
上汽通用 · 安吉星

EApp (经销商维修工单管理平台)

ToB Mobile

⚡ 快速理解需求并产出交互

项目开始时，由于是全新的产品，且联系不上需求方的 PM，在项目排期较紧的情况下，我根据仅有的 PRD **在一周内完成了整个 App 的第一版交互**。后期沟通时，PM 表示交互设计的进度超出了他的预期。



与 PM 共同完成工单状态的完善

在初版交互的设计过程中，我发现整个流程中，工单的状态有逻辑上的缺口。在交互沟通会议上，我提出了问题，并且与 PM 积极沟通，最终得以理清相关问题。

PROJECT 05

上汽通用 · 安吉星

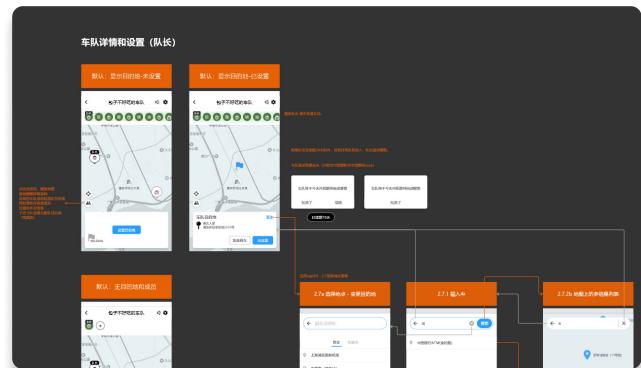
安吉星App 界面 & 运营交互设计

ToB

Tablet

持续跟进的 App 交互设计

持续一年对安吉星 App 的交互设计迭代，负责「组队出行」、「用户论坛徽章系统」、「行车记录仪管理」、「安全套餐商城」等模块的交互设计，同时持续跟进开发团队，配合其进行设计还原走查和技术可行性讨论等工作。



通过游戏化的方式达成业务目标

在「2019 · 上汽通用汽车车联数据报告」的设计中，客户希望让非专业的用户也能有意愿阅读相对比较专业的报告内容。因此我提出了**从专业报告分流出通俗报告的方案**，并将后者用**游戏化的手段**（选择零件打造自己的未来汽车）来对后者进行包装。最终报告上线后，用户的**阅读完成率达到了25%以上**。

PROJECT 06

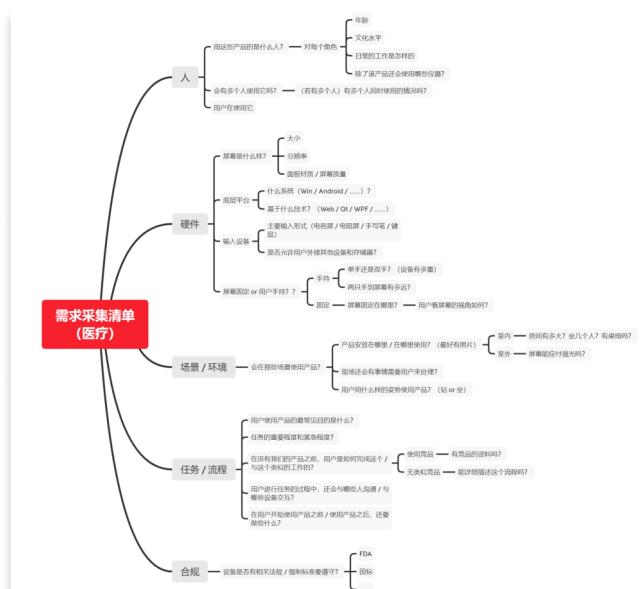
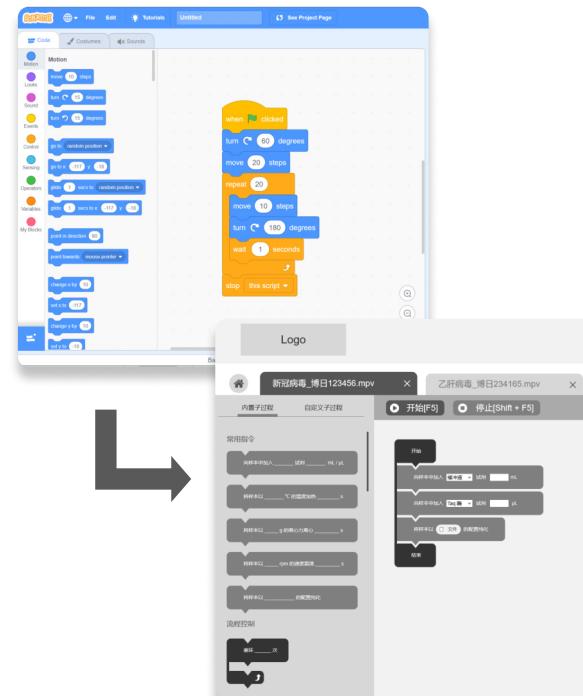
博日科技

PCR 核酸检测仪软件界面

ToB PC

「他山之石，可以攻玉」

通过前期调研发现，用户在设置 PCR 预处理流程时，往往觉得插入命令和调整命令顺序的动作十分繁琐。在设计相关模块时，我想到了**少儿编程软件 Scratch 的操作逻辑**——将命令做成可视化的「积木」，并且通过拖动的形式来对命令做插入和排序——这种方式非常符合直觉，便借用了相关模块的理念的方式完成了设计



针对同类项目的「需求采集工具」

由于公司有不少类似的项目，且因为这类的项目需求比较复杂，且有时没有用研介入，所以一份**通用性较强的需求采集清单**就显得非常必要非常必要。于是我将常用的问题分类做成清单，进新项目时就只需要在此基础上做调整，就能**在需求采集时做到高效而全面**。随着项目经验的积累，这份清单也在逐渐地迭代。