



作品集

林慧



姓名：林慧

电话：15013027886

E-mail：sysulinhui@163.com

教育经历

2017.9 -- 至今 中山大学传播与设计学院 交互设计专业研一

2013.9 -- 2017.7 中南大学物理与电子学院 电子信息科学与技术

实习经历

2017.10--2018.1 国家数字家庭工程技术研究中心

实习描述：主要负责项目的交互、视觉，包括原型图设计、界面设计，通过与前端人员沟通交流，迭代设计，完成项目。

项目经历

2017.09 -- 至今 盲人游戏设计

项目职责：负责游戏交互、开发的实现，参与盲人调研、访谈等收集信息。

项目描述：由于盲人游戏市场相对空缺，因此团队提出设计一款同时兼顾盲人和普通玩家的游戏，利用3d声音以及无障碍开发使盲人能够获得很好的游戏体验。

2018.1 -- 至今 智慧健康平台设计

项目职责：负责智慧健康系统的页面及图标设计

项目描述：该平台为基于家庭电视的系统，包含家庭控制、医疗健康、教育、娱乐四模块，是一个集家电控制与健康休闲为一体的平台。

2017.10 -- 2017.12 乐活食品安全溯源可视化系统

项目职责：负责“乐活”可视化平台的交互设计以及页面设计

项目描述：该溯源系统是为了方便合作商家、顾客方便查询所购买的水果的制作产地、运输流程等，将信息可视化的呈现出来。产品设计期间通过与产品经理、开发人员沟通交流最终完成系统界面的设计。

2017.09 -- 2018.1 MIDC网站设计

项目职责：负责实现网页的前端页面

项目描述：该网站是用于介绍学院及学生的网站，为了方便学生上传作品、展示学生作品，从而开发的一个网站。与内容组、交互组、视觉组相互配合完成整个网站开发设计。

专业技能

掌握unity、photoshop、Illustrator、dreamwaver、sketch等软件操作；

掌握html、css、js等相关知识；



01

死亡边缘

一款仿手机界面的赛博朋克风无障碍解谜游戏

2017.9 —— 至今

02

乐活可视化平台

一个可以追溯食品源头的食品安全平台

2017.10 —— 2018.1

03

语音搜索评价

对四个浏览器的语音搜索功能测试评估

2017.11 —— 2017.12

04

漫画人物设计

just for fun

RECREATION

游戏设计

死亡边缘

职 责 用研、开发
类 型 学生作品



WHY DO IT



独立游戏市场

其精品少、渠道窄、商业化难。机遇和挑战并存，各大厂已着手布局。

盲人游戏市场

有着巨大的开拓价值。2015年盲人达661万人，低视力人数达1342万。

“喜欢玩，但是可玩的手游少”

01 / 用研

对象：明眼人

人数：6人

- 需求**
- 1 游戏时间碎片化，可以在公车上、睡前等线下时间玩
 - 2 可以闭眼玩

对象：视障人

人数：7人

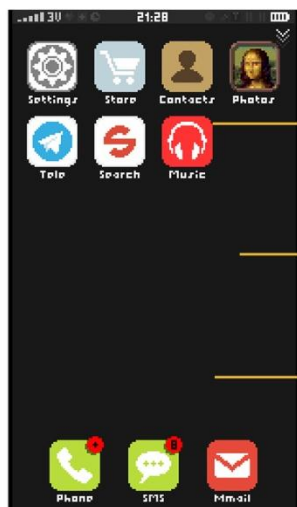
- 需求**
- 1 游戏有一定的画面,视障人中多为低视力人群
 - 2 无障碍开发友好
 - 3 游戏玩法多样
 - 4 音效自然



访谈盲人

02

竞品分析



Replica

手机界面

探索软件收集信息

解谜

题材独特

结局多样

多个支线走向



A blindlegend

黑屏画面

上下左右方向滑动

音效自然

沉浸式体验

剧情为主

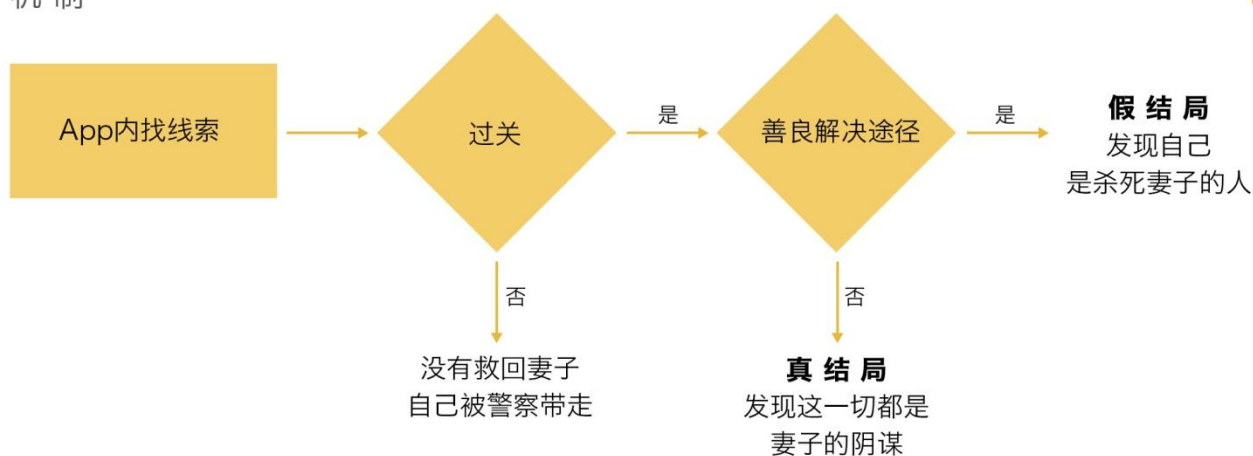
主线单一

03

游戏设计

01

机制

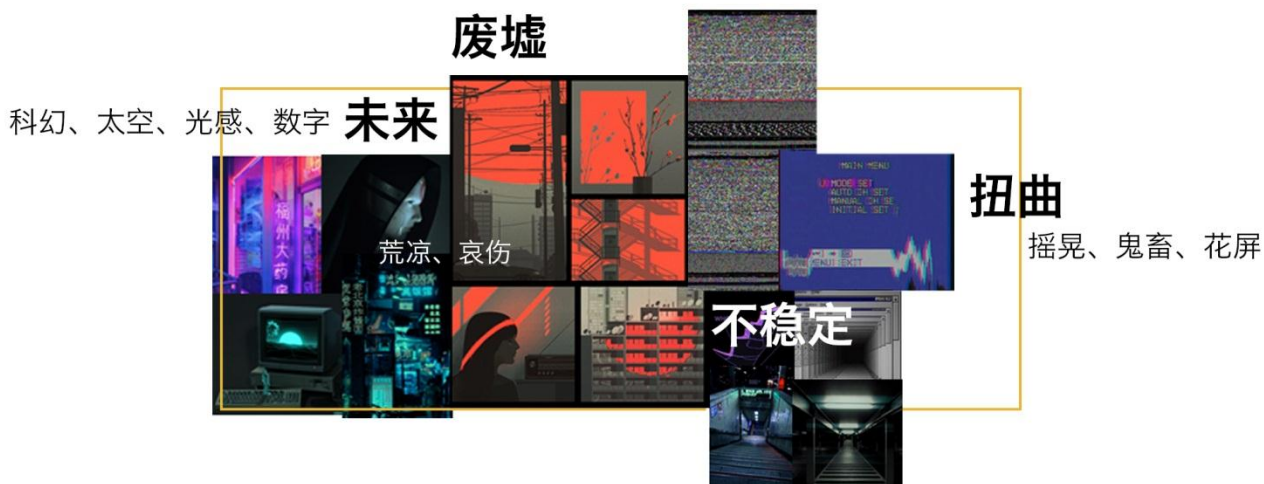


实验室

故事

02

2033年，笼罩着集权氛围的国家



04 交互及迭代



在这些（非常规）App的设计中，
需要通过**可用性测试**来规避一些错误



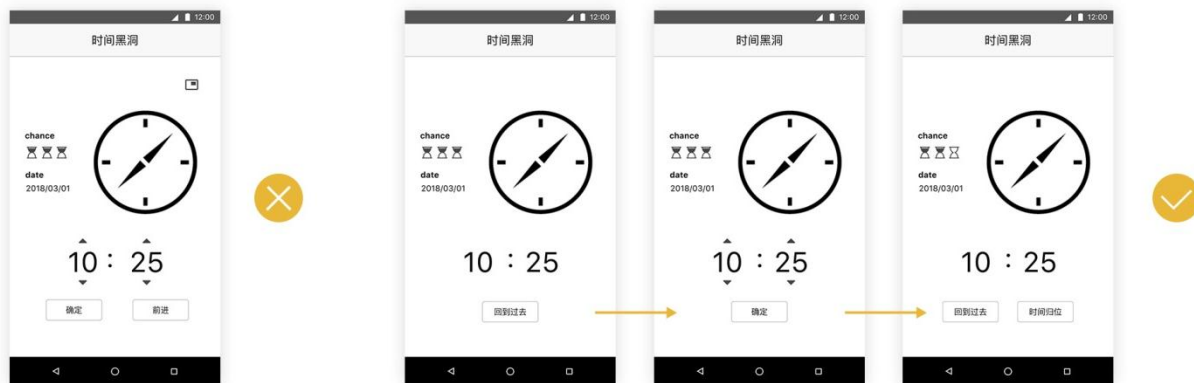
主界面

相册 02

设计优化
原先的下滑操作交互不友好不易发现，
优化之后将合成照片的操作流程增加如以下所示



02 时间黑洞



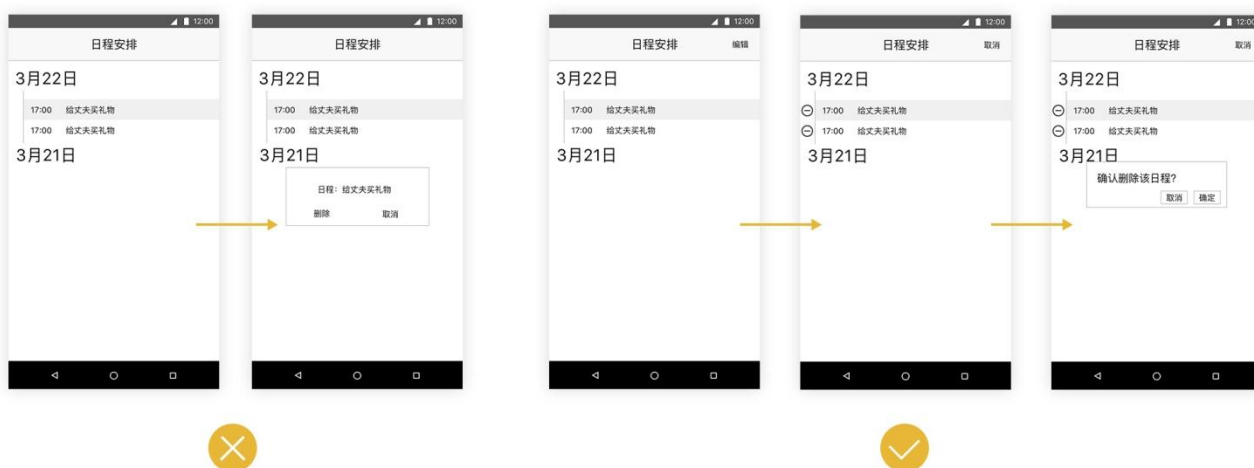
设计优化

原先时间黑洞的界面只有2个按钮——确定和前进，玩家会产生误解
优化之后增加为以上3个界面

日程安排 03

设计优化

原先日程安排需长按才能删除，为了交互友好，将操作流程优化如下



05

05 原型设计

游戏初步原型使用Unity来进行设计，
由于需要满足Android的无障碍规范，在之后的开中
将会进行进一步的修改



INTER
ATIO
N

交互设计

乐 活 可 视 化 平 台

职 责 交互、视觉
类 型 实习项目



WHY DO IT



食品安全的广泛关注

建立食品可溯源体系使得企业的生产更有利于管理，能够保障食品在供应链过程中的安全。

保障食品信息来源

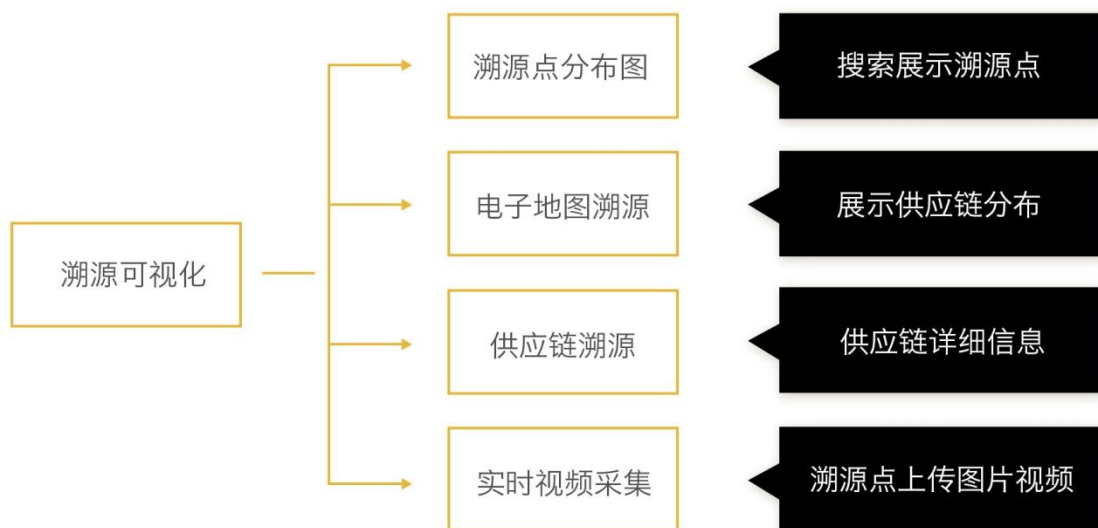
食品可溯源平台能够保存了食品在供应链中的信息，使得消费者用得放心、吃得舒心。

01

需求分析

- 1 展示企业所运营的溯源点
- 2 展示供应链的整个过程及分布
- 3 在每个溯源点中，能够显示溯源点相关的图片与视频

07



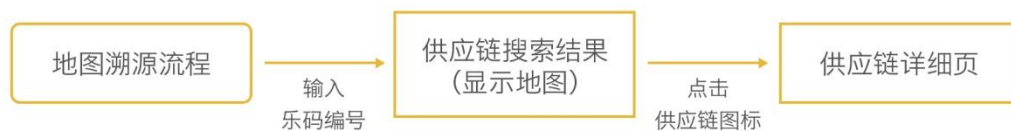
02

交互流程图及优化

溯源点分布



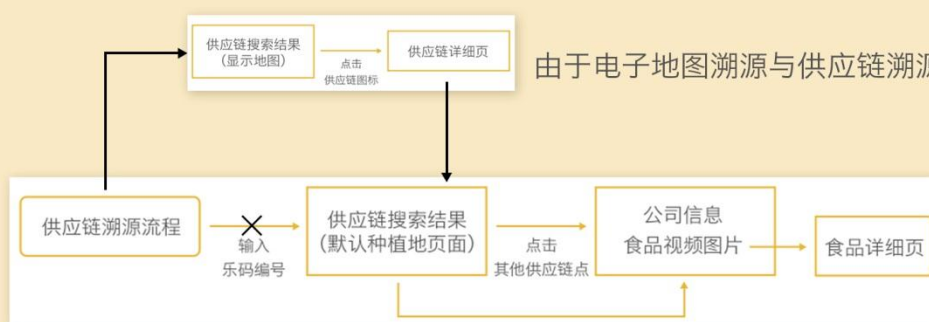
02 电子地图溯源



供应链溯源 03



优化



设计优化
由于电子地图溯源与供应链溯源都是对供应链的搜索，
因此将这两个模块合并

04 实时视频采集点



优化



设计优化
原先的页面没有选择食品类别，
增加选择食品类别，使用户能够进行选择

03 原型设计

01

溯源点分布

1-1 初始页



1-2 选择农产品后



1-3 点击[查看更多]后



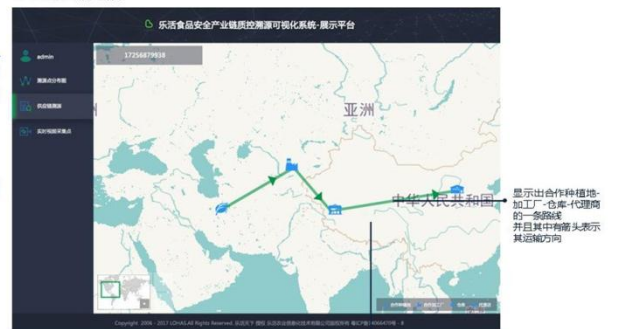
供应链溯源

02

2-1 初始页



2-2 输入编号后



2-3 供应链展示



2-3 供应链展示



03

实时视频采集点

3-1 初始页（默认为2*2显示）



3-2 搜索后



USERS STUDY

用户研究

语音搜索评价

职责实验
类型课程作品



WHY DO IT



语音搜索使用量增加

第三方手机浏览器崛起。UC浏览器、QQ浏览器和百度浏览器占据我国市场份额的前三位。

逐步智能化

如音乐语音搜索业务、苹果Siri、Google Now。

语义理解的应用

01

实验设计

实验对象



可用性测试

实验一

4男4女
长短句搜索
SUS量表



语义理解测试

实验二

4男4女
含语义例句搜索
USE量表



名词解释



新闻



生活



旅游

应用spss来处理所收集到的数据数据，使用单因素方差分析和多因素方差分析（ANOVA）

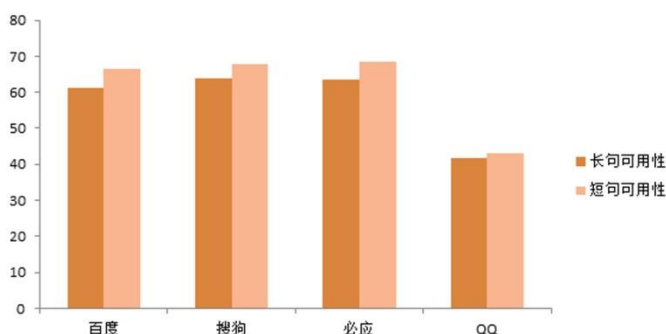
反馈时间

SUS量表

SUE量表

可用性评估

长短句可用性

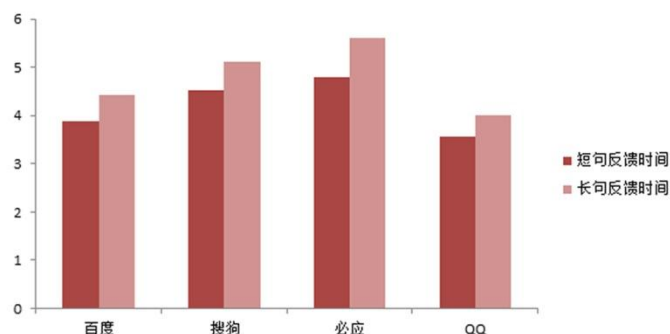


必应的可用性高于其他浏览器

可用性具有显著性差异

长短句交叉不具有显著差异

长短句反馈时间

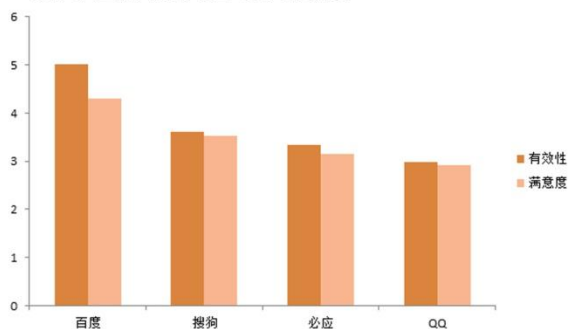


必应、搜狗的反馈时间高于其他浏览器

反馈时间具有显著性差异

长短句交叉具有显著差异

语义理解有效性与满意度



百度在语义理解上明显高于其他浏览器

有效性具有显著性差异

满意度不具有显著性差异

03 / 结论

01 视觉交互层



更倾向必应与搜狗的界面

- 1 简洁的界面
- 2 迅速的跳转
- 3 反馈明确的声音、交互

语义理解层 02



更倾向百度与QQ的语义理解

- 1 可视化的信息呈现
- 2 语音播报功能

GRAF
FIT
|

人物设计

just for fun



