

# UX Portfolio

创造未知

纪浩翔

# 目录

01

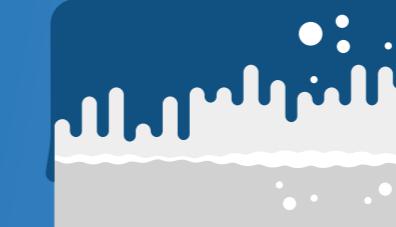
02

03

自我  
介绍



智慧  
导览



追声

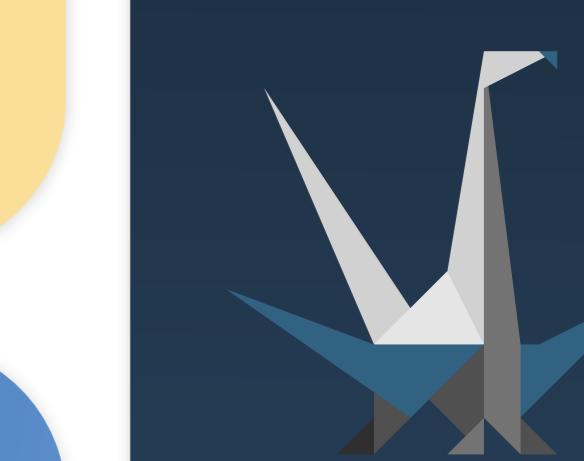


01

02

03

Steam-



# 纪浩翔

昆明理工大学 工业设计专业 学士在读

邮箱 strincake@outlook.com | 电话 13136829312

微信 wxfxjhx | Teams jhxgood@outlook.com

以“创造未知”为座右铭，对设计和科技有浓厚的兴趣，  
希望通过自己的努力让技术能更好的服务于用户。

## I 项目经历

独立进行了参赛项目“2022北京冬奥智慧导览系统”的设计开发，完成了制作保真模型到开发的流程，编译了可以实际使用的Demo。在“千年古红米，福泽千万家”项目中为村落发展的线上售卖提供了设计方案，并参与了白鹇鸟周边产品设计。

在移动软件参赛项目“追声”中担任设计工作，提出了以包容性设计和无障碍设计产品的核心功能创意点，依据此创意完成了产品UI和界面逻辑的设计，并参与了汇报答辩。

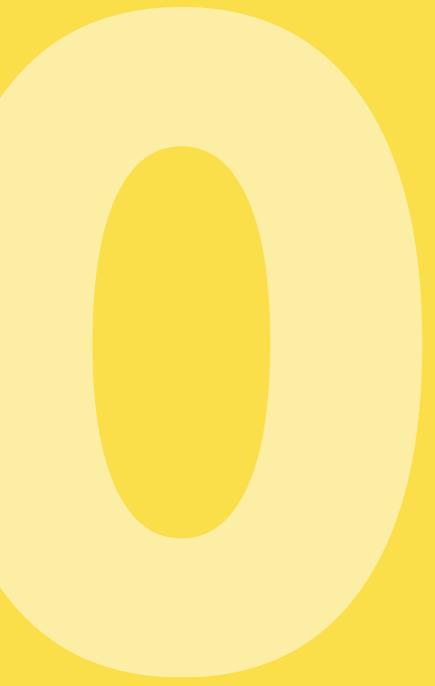
## I 获奖经历

作为项目唯一参与人员，获得2021年(第14届)中国大学生计算机设计大赛（国赛）二等奖。

获得第七届云南省“互联网+”大学生创新创业大赛金奖。

获得2021浙江大学IOS科技设计Hackathon一等奖。

获得黑龙江省青少年信息学奥林匹克竞赛三等奖。



追声

# 2021浙江大学IOS科技设计Hackathon一等奖

参与项目选题，设计调研，核心解决方案的设计以及UI设计和宣传物料

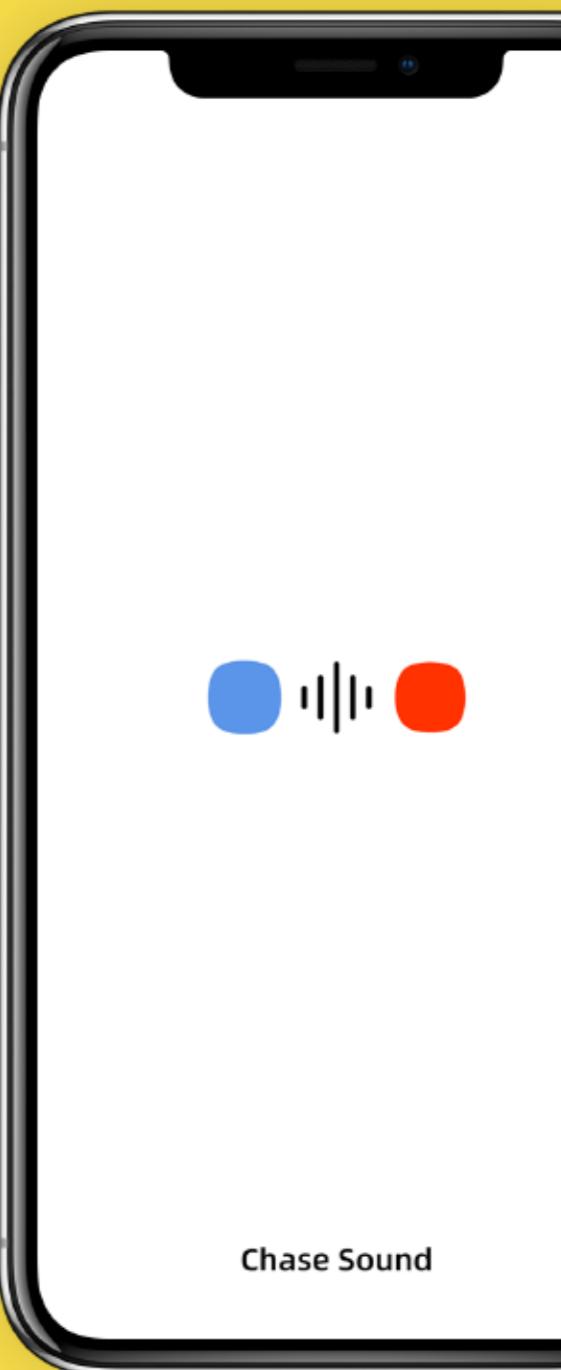
面向高校课堂的听障学生的移动端辅助软件

24小时设计

比赛

创意

浙江大学

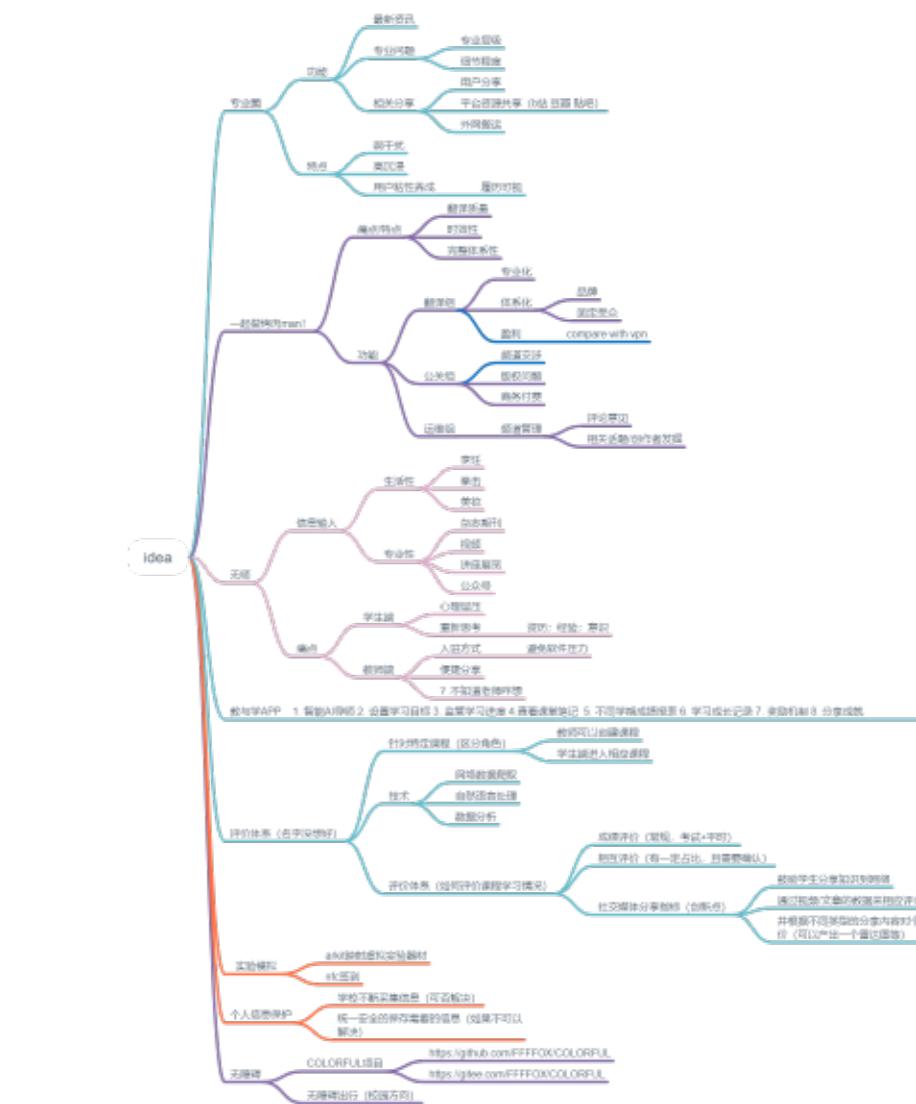


# 24 小时设计

将全国各地参加的同学随机分为6人组，在24小时内，通过线上交流完成一个面向高校教育的移动应用的设计开发。

18:00-21:00  
选题策划

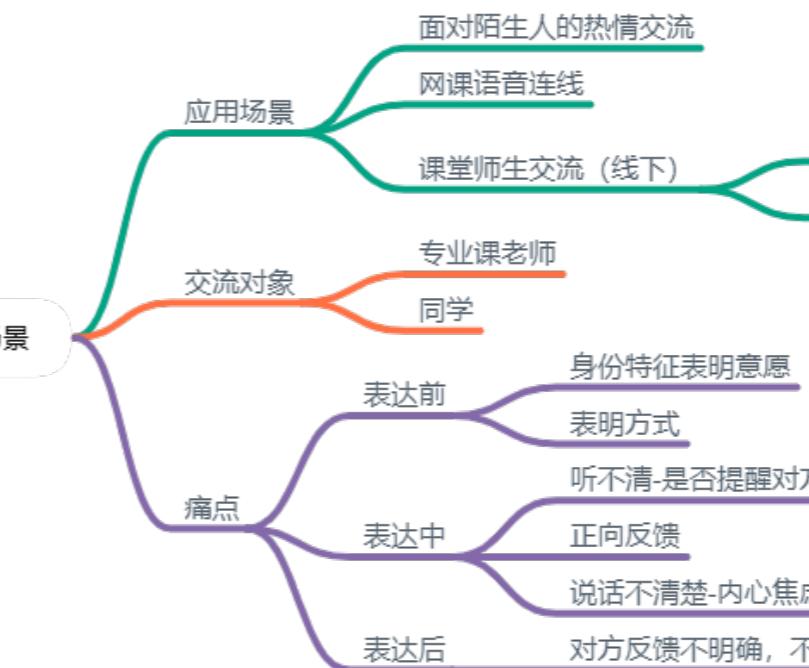
我们深知设计方向至关重要。面对高校教育这一命题，我们展开了长达四个小时的命题讨论。最终选择以声音上的包容性和无障碍设计为方向寻找突破点。



21:00-1:30

## 用户分析

我们选择将方向集中到听障学生的课堂场景上。运用同理心地图分析了听障学生可能遇到的问题，并因此采访了听障同学，收集结合相关资料，但依然陷入了罗列已有辅助技术的简单堆砌中。



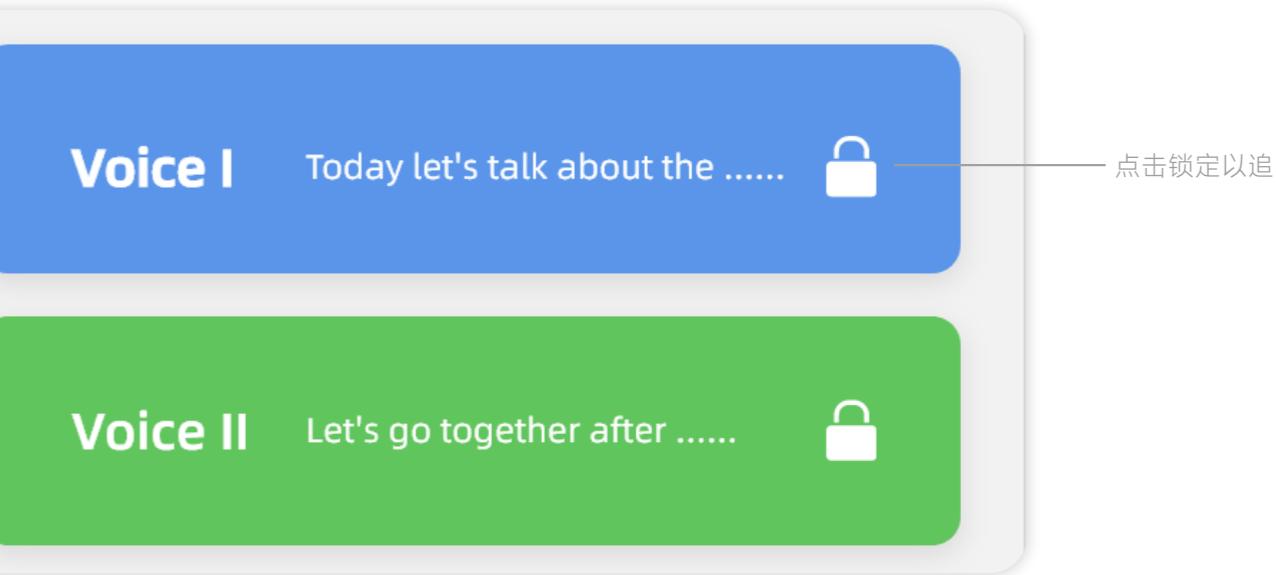
7:30-9:30  
功能规划

考虑到时间紧张，我们分配同学准备前提汇报物料，同时继续设计核心功能点。  
最终，通过抛开已有方案的桎梏，从**使用场景和痛点**出发，我们针对听障同学遇到的问题提出数个**解决方案**。

## 场景一

课堂环境嘈杂，老师在讲解时移动，往往会加大听课的难度

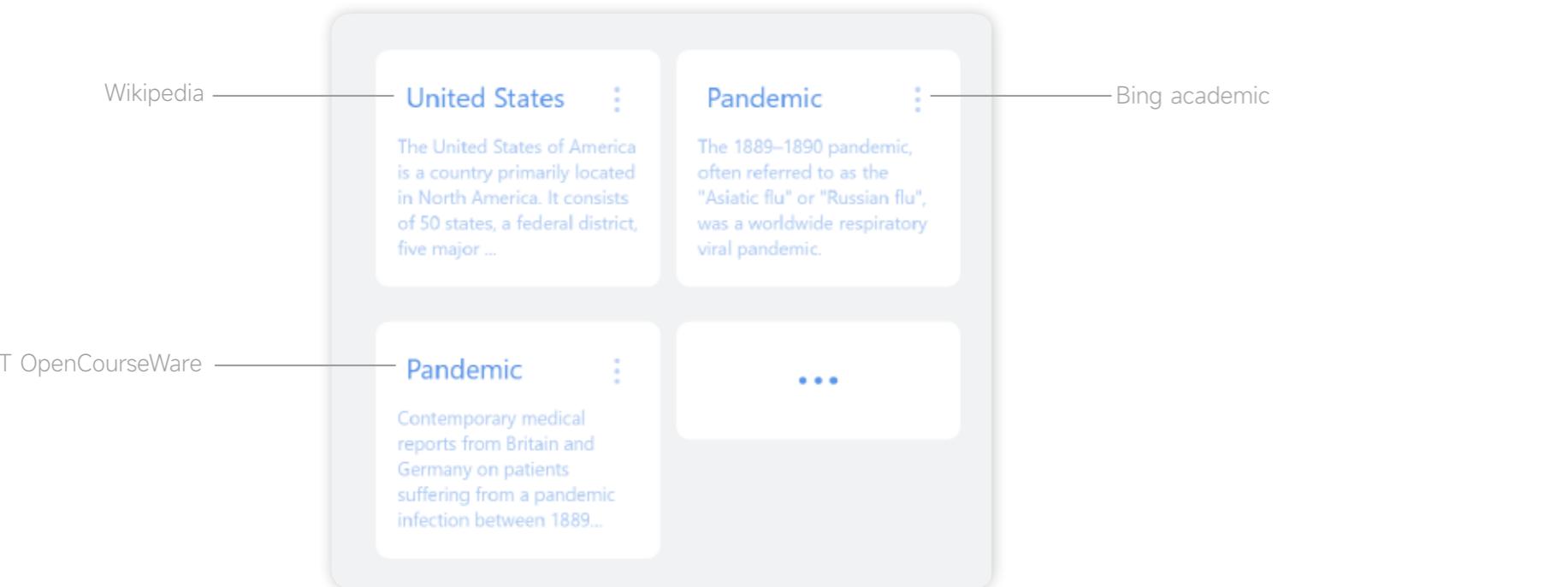
对声音按不同人声音色**分离音源**，用户可以选择声音进行**追踪**，之后持续锁定并监听该音源，从助听设备播放追踪的音源，同时对该音源进行**文字转写**以互为补充。



## 场景二

难以理解由老师口述的知识点，尤其是当板书和电子课件中没有提到的时候

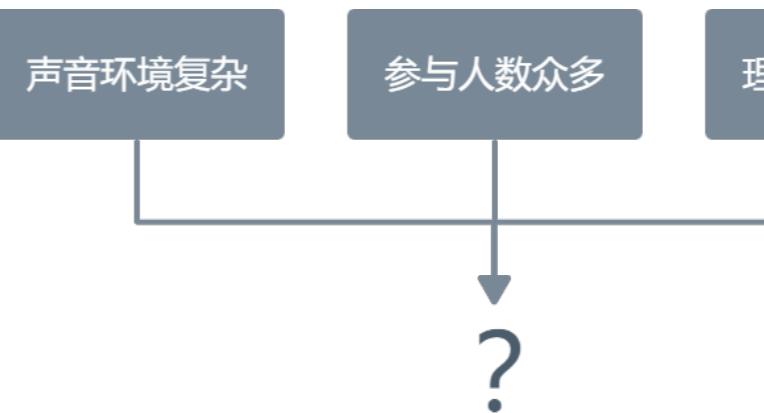
通过**关键词识别**和**自然语言理解**技术对声源提到的内容进行**网络检索**，根据其使用场景，优先搜索百科和慕课中的内容，并以**知识卡片**的形式展示，**动态罗列**。



## 场景三

课堂多人讨论，由于声音环境过于复杂，难以理解和参与

在音源分离和转写之外，我希望提供一种更加独特的交互体验方式。即为——





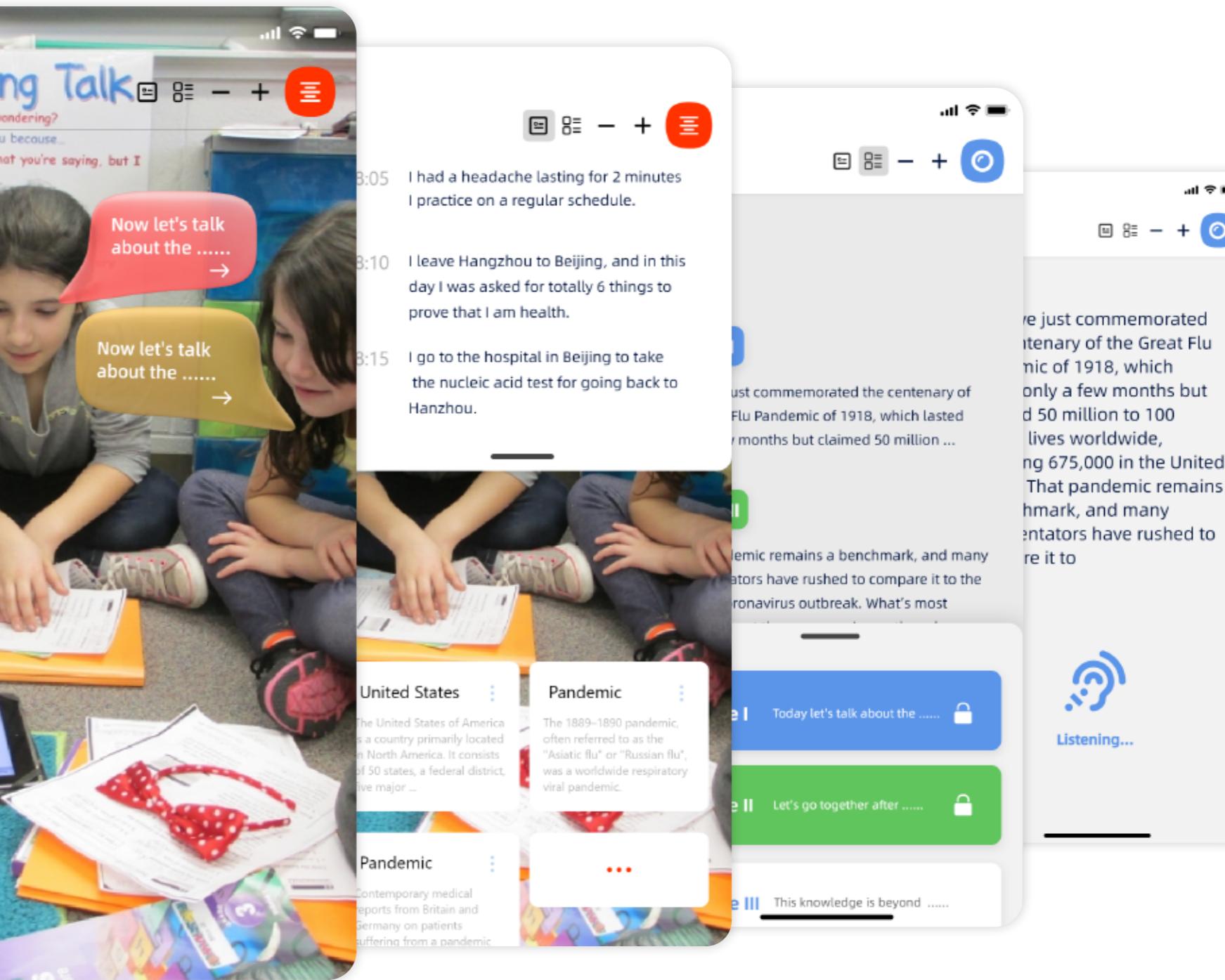
**AR模式** 使用手机的多麦克风进行声音空间定位，同时使用ARkit对说话人进行空间定位，通过合成即知道谁在哪里说了什么。

这是一种宛如科幻电影的全新的交互体验，令我们感到兴奋。

9:30-12:00

## 界面设计

产品分为文字和AR**两大板块**，启动后默认进入其一。以右上角的**切换键**为核心产品标志用于切换板块，以**蓝色和红色**作为两个功能的**主题色**，并将主题色贯穿整体板块设计。



12:00-18:00  
设计告一段落

设计稿交由开发。开始制作后期宣传图片、视频、logo等物料。

18:00  
尾声

设计正式上交，随后完成答辩和第二天的设计方案分享会。  
在分享结束后，主办方宣布——  
**“追声”获得2021浙江大学IOS科技设计Hackathon一等奖。**

“我们的App是在充分考虑到听障人士的强烈自尊心的前提下展开设计的。这类群体虽然比正常人生活有了更大的阻力，但是他们不希望因此就会被人给予“不一样”的目光。他们希望的独立自主，是渴望平等地被对待。”

——在创意分享环节，我们如是说道

# 2022冬奥智慧导览系统

2021年中国大学生计算机设计大赛二等奖

独立完成该项目所有设计、开发与汇报

面向北京冬奥会的电子导览牌智慧交互系统

编程

比赛

创意



## 比赛命题

以2022年**北京冬奥会**、冰雪运动、冬季体育运动和中华古代体育运动相关元素为主题进行创作，以弘扬奥林匹克精神，普及冬奥会运动项目、奥运文化和知识。

了解比赛信息决定观赛对象  
预约 or 购票  
观赛路线规划与标记  
出发地-->奥运中心  
现场购票 or 验票

## 前期设计分析

分析整体用户体验，发现冬奥众多的场馆和赛区可能使得游客在观赛前难以寻找路线，而**传统导览系统的体验不佳**，使得观众往往需要提前许久到达场馆。

观赛前

了解比赛信息决定观赛对象  
预约 or 购票  
观赛路线规划与标记  
出发地-->奥运中心  
现场购票 or 验票

观赛中

获取赛场的位置信息  
进行位置导航  
观赛路线制定  
个人浏览行程记录  
寻找特殊地点  
获得比赛相关信息  
了解更多比赛信息  
了解比赛其他附属内容  
与其他观众交流沟通  
收集现场的比赛资料

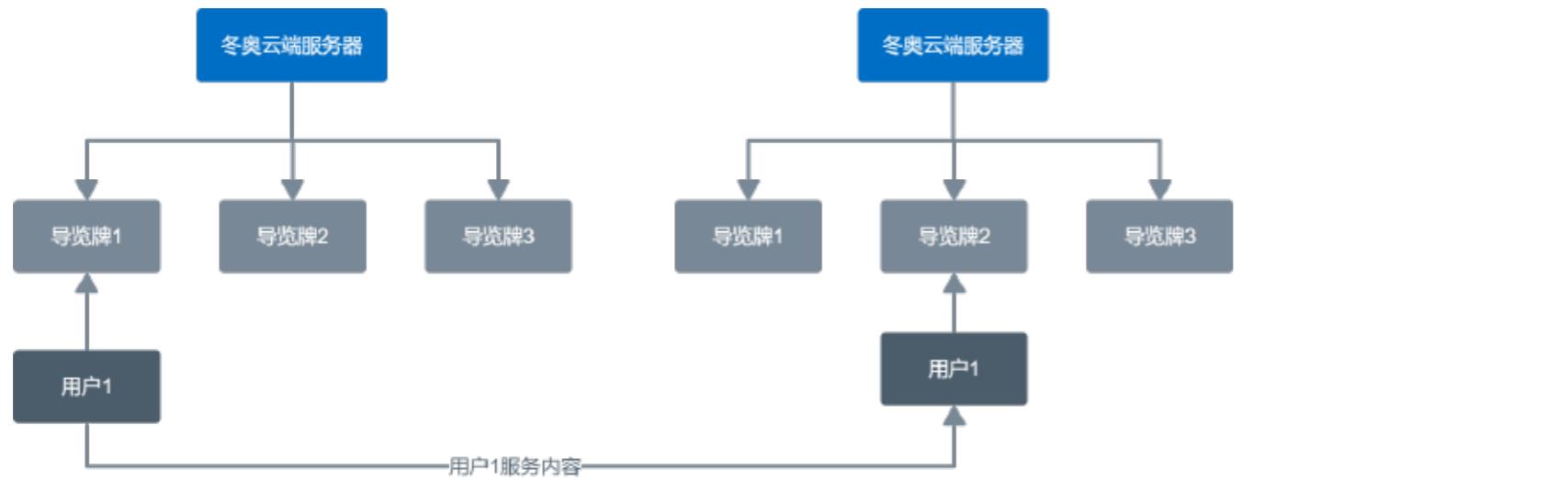
观赛后

赛场-->下一目的地  
资料、纪念品整理  
了解更多比赛信息  
与其他观众交流沟通  
收集现场的比赛资料

## 依托使用场景设计功能

### 为你而生的导览

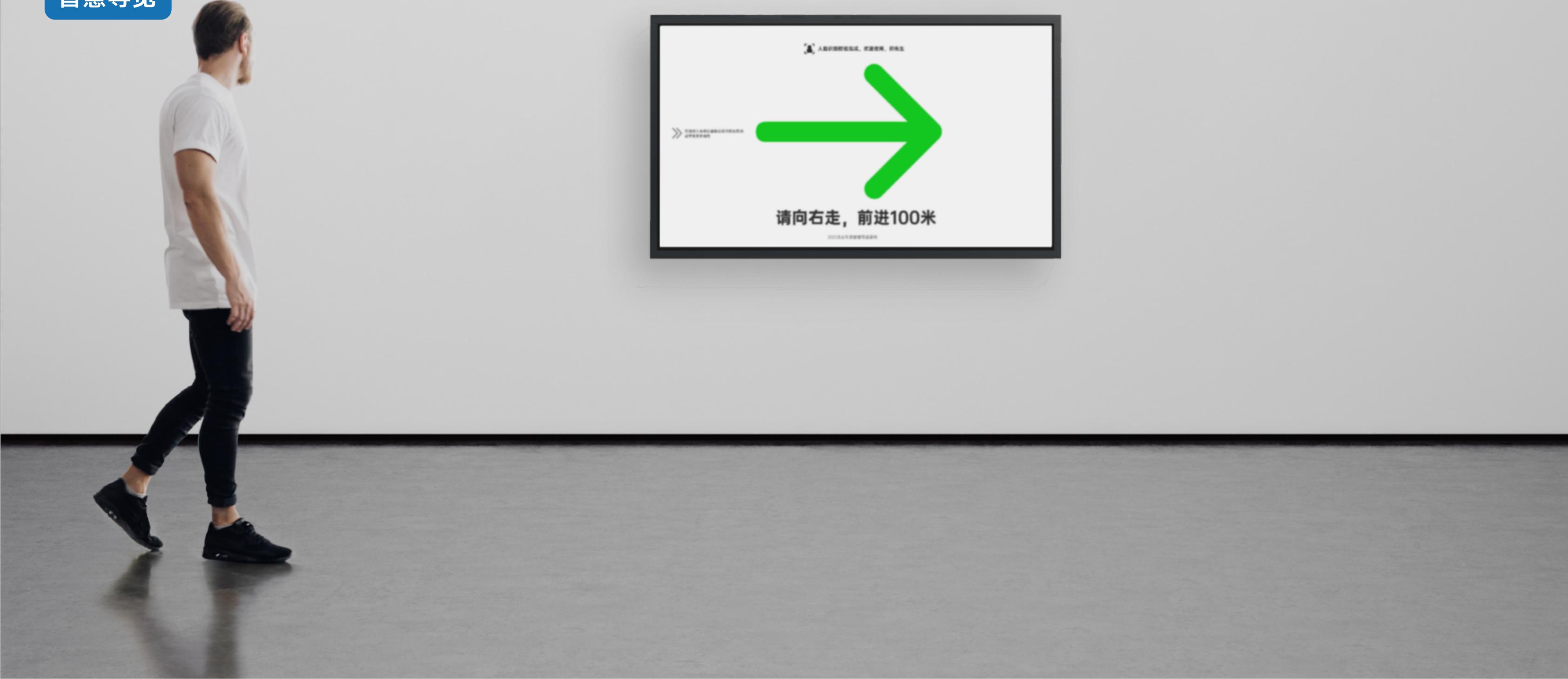
传统导览牌在导览上并无针对性。而新型服务类软件往往依赖用户手机，但导览理应作为**基础设施**而不是依赖用户设备。因此我们希望**依托云端**，让用户服务内容可以跨终端发放，实现任何用户在**任何导览牌**都可以获取**只属于自己的信息**，比如在一台导览牌上选定要去的目的地，然后在你路过**任何导览牌上都将显示导航**。



### 便捷与安全，缺一不可

为了保证整个交互过程的流畅，个性化导览应当拥有“**来显去消**”的能力。当用户身处导览牌前时，通过**人脸识别**系统快速确认用户身份，**登录**进入服务流程。当**用户离开**即无法识别到人脸时，**立即注销**并**不再显示**和用户个人有关的信息，有效保证了流程的隐私安全和登录快捷。





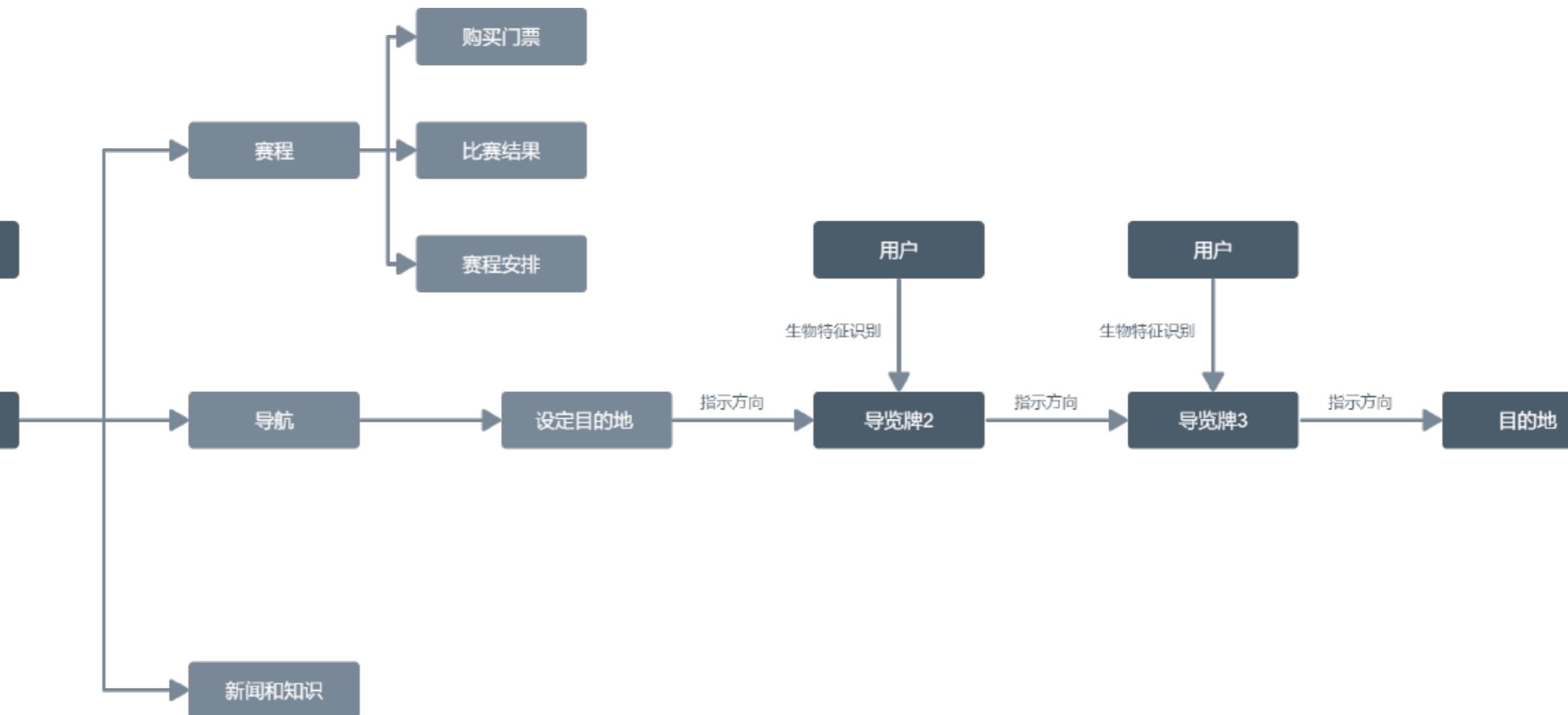
依托使用场景设计功能

“牧童遥指杏花村”

“嘿，该往哪里走？”  
就像和人问路一样，指一个方向是最简单的导航方式。  
每经过一台设备，都会通过“刷脸”的方式显示接下来要走的方向。

## 规划产品功能流程

从上述功能出发，规划整个系统的逻辑流程。每个终端将根据用户的设定，展示他们随时想看的任何内容。

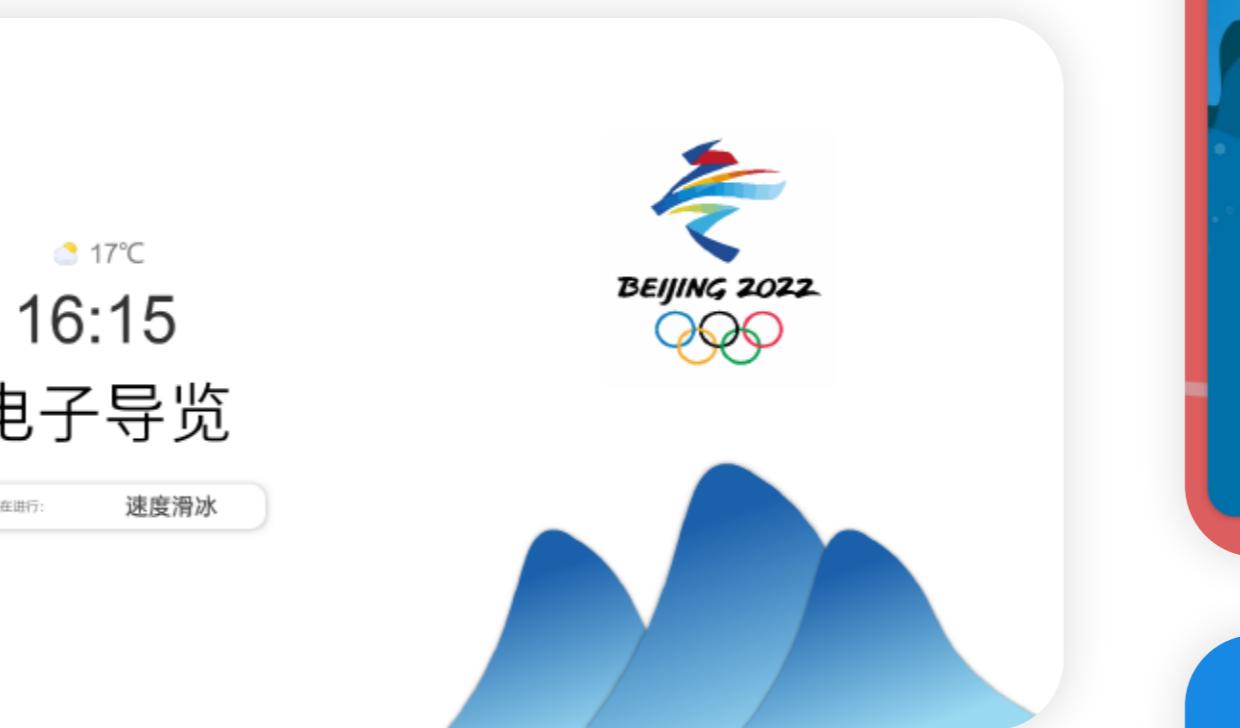


## 智慧导览

### 界面设计

针对不同的功能区块，设计了四套以“白”、“蓝”、“红”、“黄”为主题色的配色方案。

使用不同字重的OPPOSans字体作为显示字体。  
以20pt圆角的圆角矩形为基本显示单位。



请向右走，前进100米

2022北京冬奥智慧导览系统

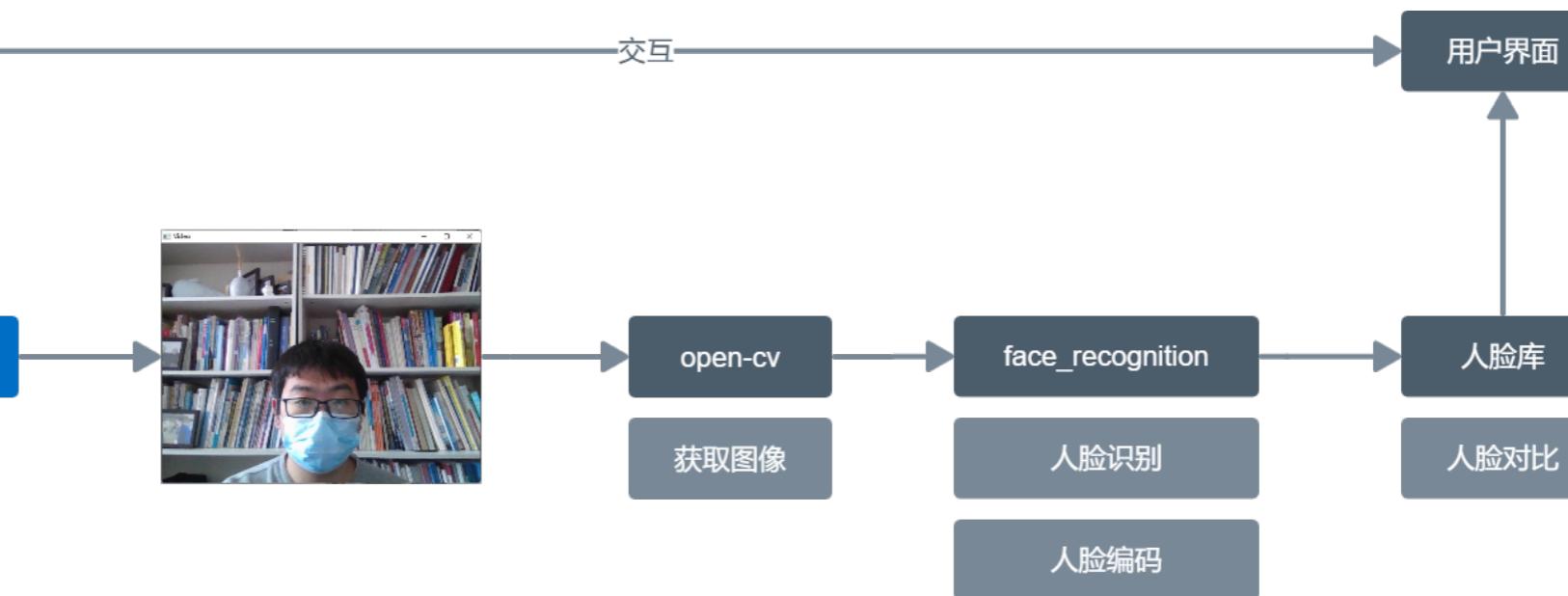


## 开发产品

为了开发一个实际可演示的demo。在设计阶段，使用可输出HTML设计稿的Axure并将之直接作为演示前端。产品后端选用**python**为编写语言，使用**opencv**库和**face-recognition**库作为图像获取和识别比对，从而控制前端显示。将.py文件使用**pyinstaller**打包运行环境，并和浏览器内核，HTML文件，人脸样本一起打包为可以在任意符合要求的机器上运行的**可执行文件**。



Demo演示视频



我们希望在未来有越来越多的终端加入到智能终端的行列，用户不需要再关注自己的信息在哪台电脑上，你所遇到的任一台终端都可以属于你。

# Steam -

独立完成该项目所有分析设计

面向Steam移动端的拆解分析和重新设计

练习

产品架构

界面



## 设计背景

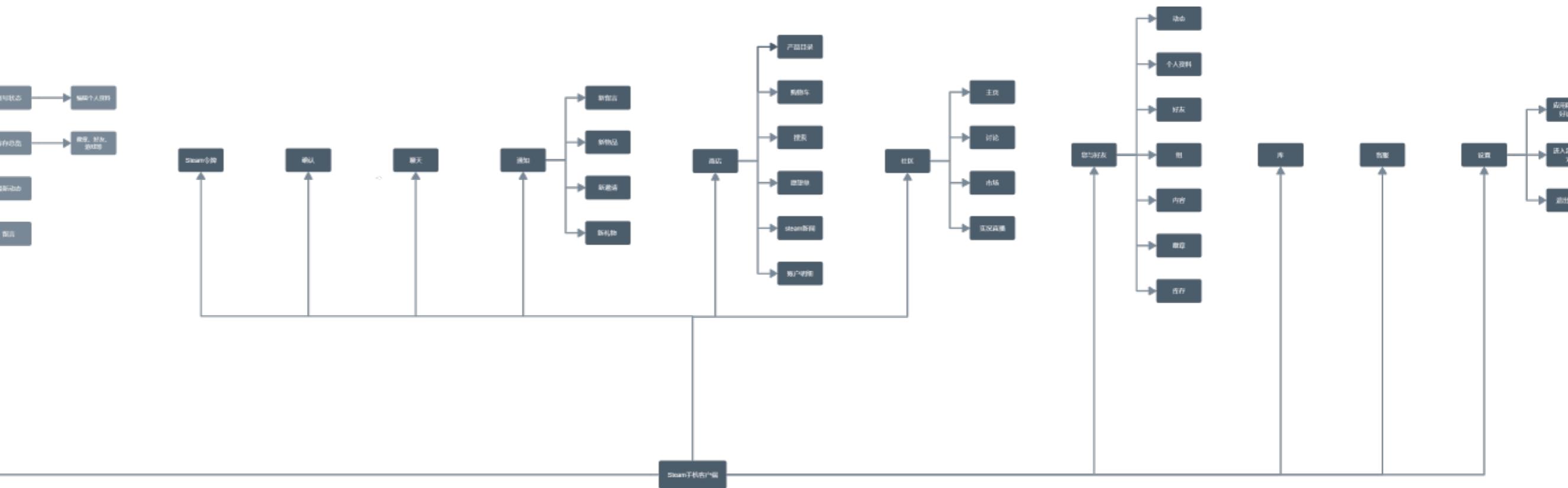
Steam拥有围绕游戏构建的一整套生态，用于构建用户在游戏之外的社交、讨论、分享等体验。但很遗憾，这套生态并没有提供良好的移动端体验。

## 练习目标

**提升用户在移动端查看游戏相关内容的体验。**让软件功能在更易查找的情况下同时，提高用户粘性。

## 功能拆解

分析原有Steam客户端的逻辑，首先对其进行**拆解和分析**。

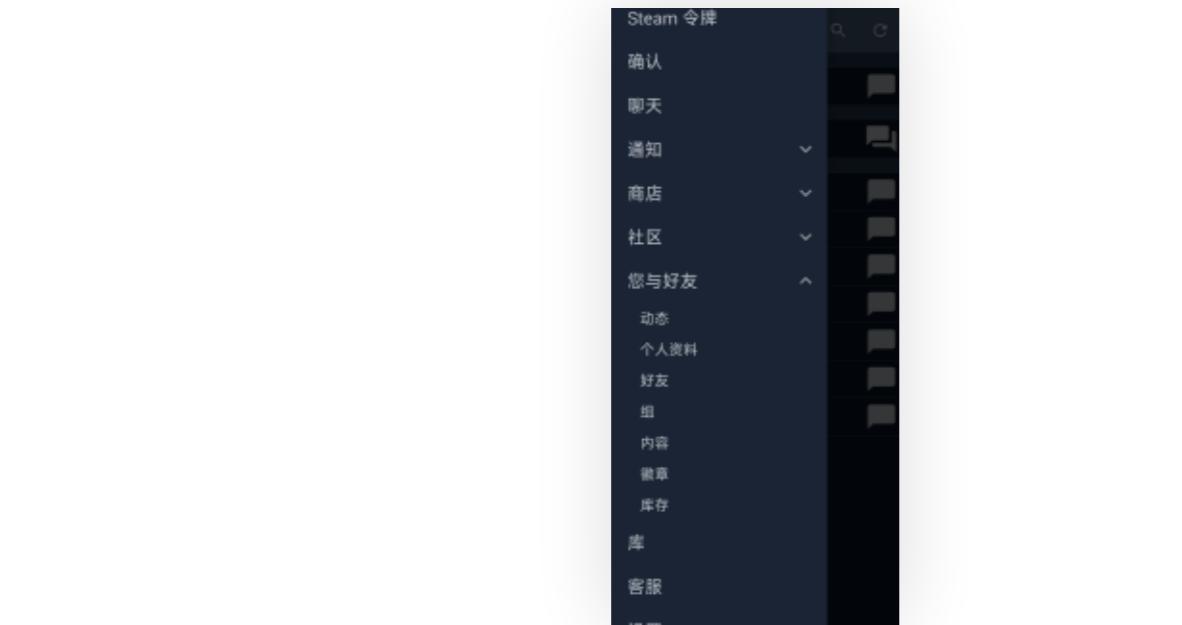


## 问题分析

从功能拆解及常用功能体验中，发现了以下设计问题：

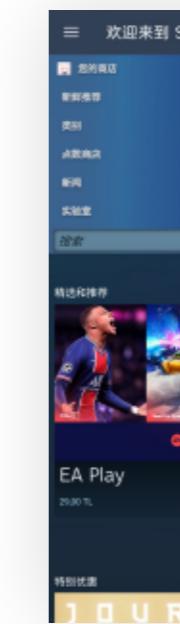
### 导航极度不合理

该软件以侧边汉堡菜单作为唯一导航方式，而该菜单足足堆叠了30个一级页面导航，尽管部分导航以折叠合并，但折叠父项并没有提供一个指向页面的默认值，无疑使得一些常用功能的查找更困难。



### 嵌入Webview影响体验

产品大量使用Webview构建，同时steam网页的移动端自适应又不甚理想，以至于响应速度堪忧，使用体验较差。



## 问题分析

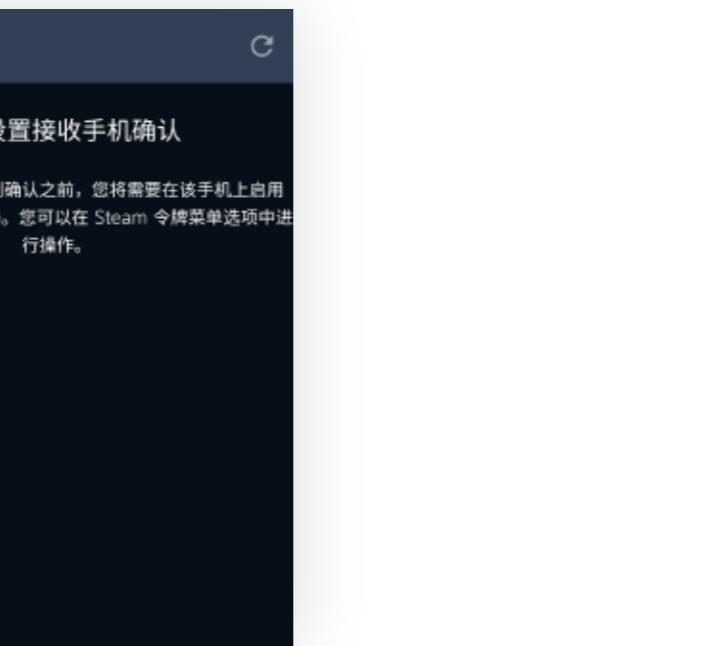
从功能拆解及常用功能体验中，发现了以下设计问题：

### 页面标题名称不易理解

页面名称**难懂且不符合实际指内容**，同时导航栏的**页面命名与进入页面后显示的名称不符**，增加用户认知成本。

### UI界面设计风格较为古老

使用**Android 4.0时代的设计规范**，已经不再符合当下用户的审美和习惯。



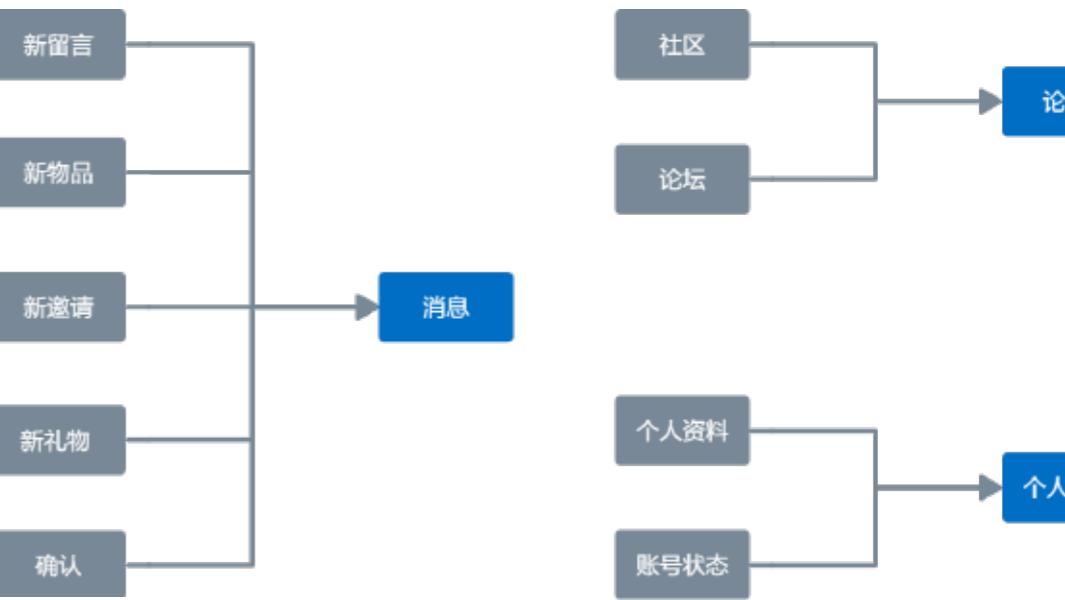
## 功能拆解

为了解决页面标题名称不合理的问题，我对设计拆解后的**功能名称重写**，并对重写时发现功能重复的名称进行了**同类或重复入口合并**，以便于下一步设计的开展。

## 名称变更



## 入口合并



## 功能整合

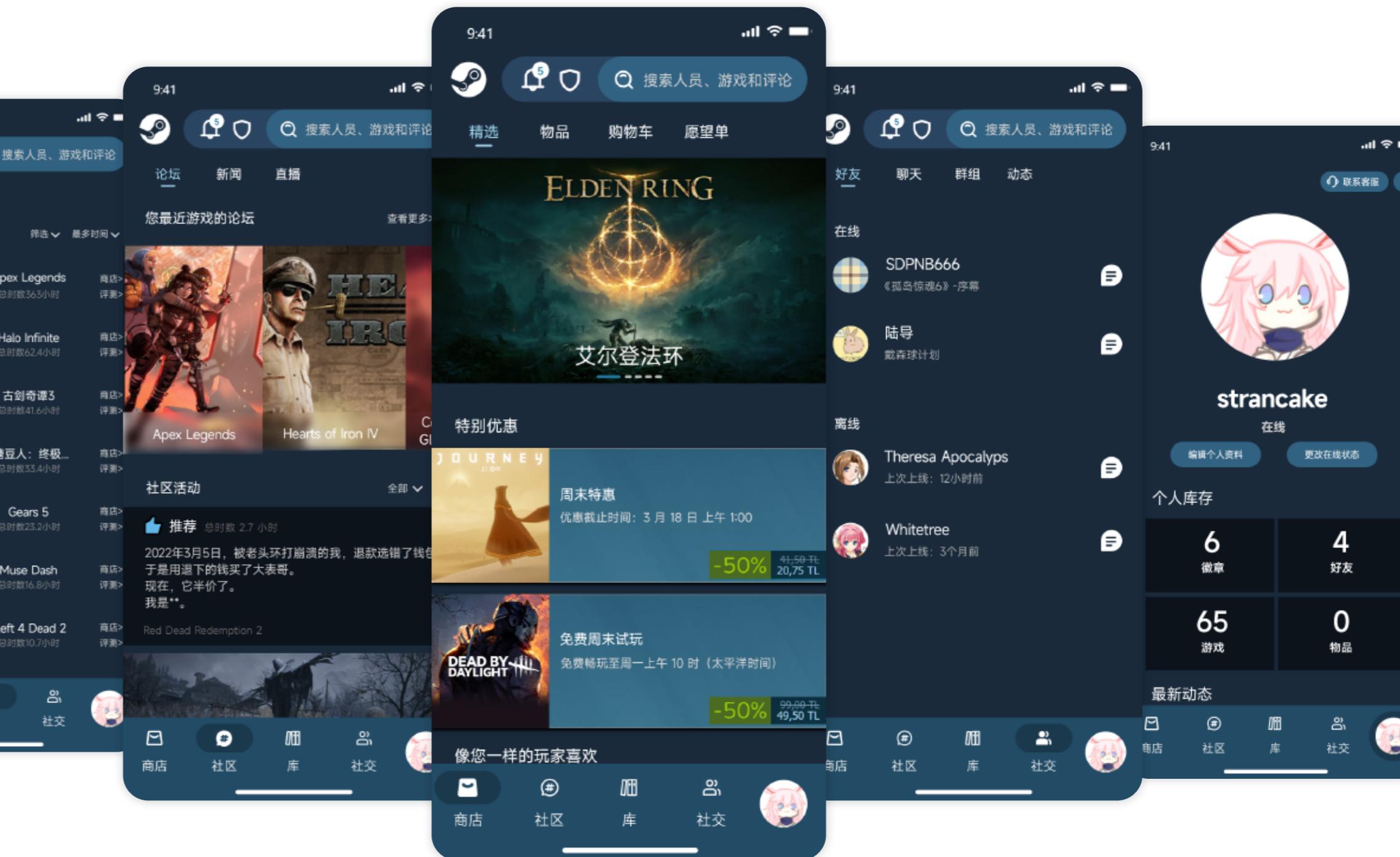
该环节对设计拆解后的功能进行了**分类重构**，以功能和**优先级**进行了分别划分，通过**同类合并**以更少的一级页面整合原有的数个功能，使用户的**查找更为便捷**。



优先级划分策略：以用户常用和商业上较为重要的功能出发，为每个功能划分1-5的权重值，该值将决定功能入口的优先程度

## 界面设计

为了解决UI界面设计古老以及Webview体验差等问题，需要对原有产品界面进行重新设计，在这一过程中，参考了谷歌最新的**Material You**设计，融合了steam原有的设计配色和风格。这一设计期望采用**native**方式重写。



## 界面设计细节

针对原有Steam移动客户端的问题，该环节介绍了一些细节方法用于提升用户体验，**包含顶栏、首页布局和界面美化等方法。**

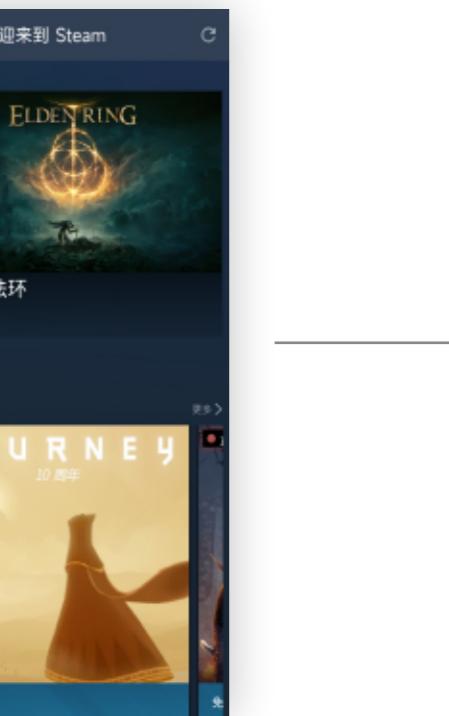
### 顶栏设计

本次设计的一个亮点在于使用顶栏代替了原有的部分设计。顶栏整合了被认为需要在**多个页面使用或需要长期展示入口**的内容，包括**Steam的logo、消息、令牌、搜索功能**。



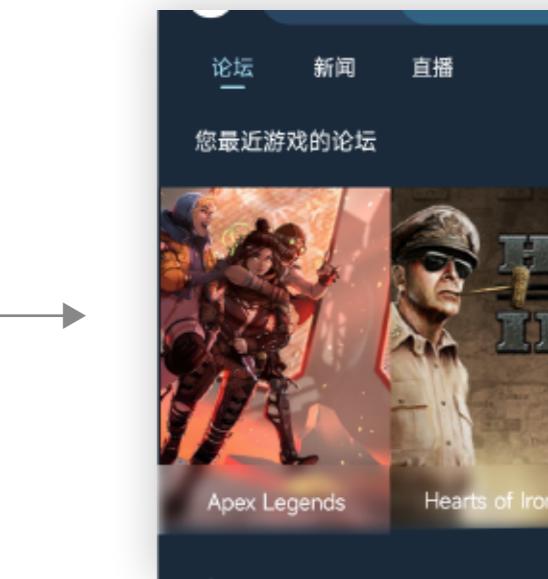
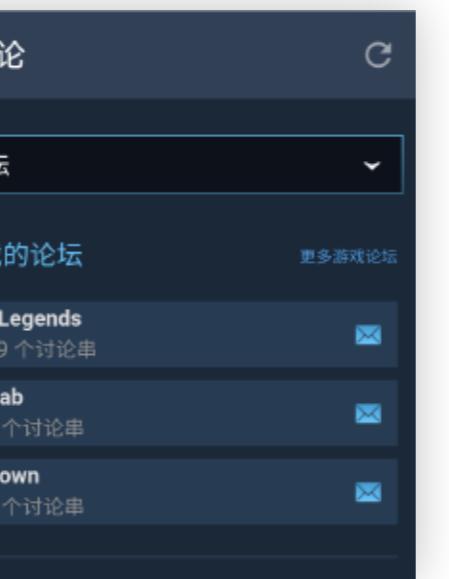
## 首页布局

由于Steam网页端在小尺寸设备上的适配问题，导致某些元素可能占用过大或过小的不合理空间，在此进行了优化。



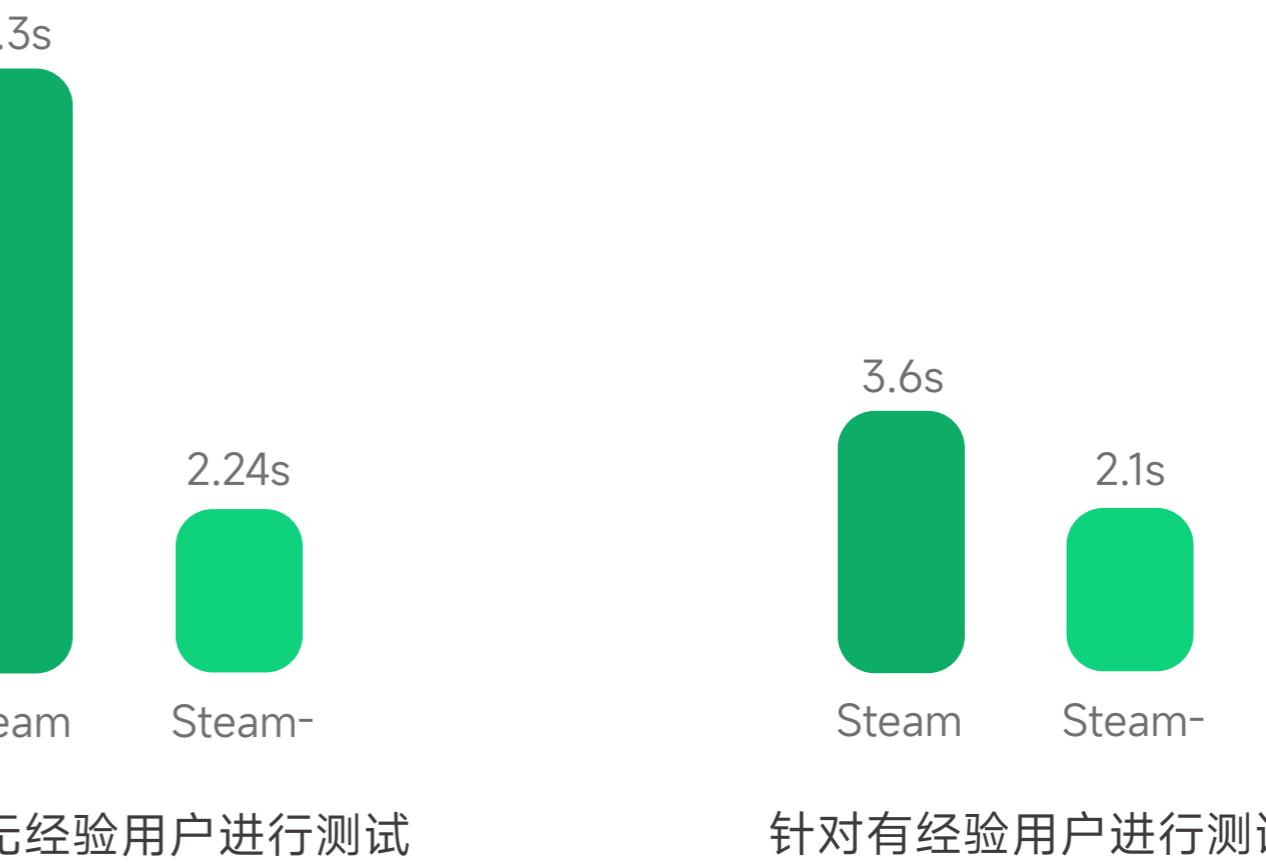
## 界面美化

对于网页中设计较落后的部分，参考了PC端Steam较新的设计，在不改变整体风格的情况下，进行了重绘，引入了其最新改版的“库”界面使用的高斯模糊风格。



## 可用性测试

通过寻找未使用过这两款产品的用户进行盲测，在为产品原型添加与实际客户端相同的加载延迟后，测试用户对指定功能的查找速度，发现平均查找时间降低了83%。对于已经有使用原产品经历的用户，平均查找速度降低了41.6%。



拥有价值的技术通过设计，使其用户体验发生变革。我认为，这便是设计的价值。

# UX Portfolio

我是纪浩翔，愿与你一道探索设计的乐趣，创造未知