



目录 Contents

1 体验 / 交互

校园食堂用餐体验改进服务设计 x 视觉设计
/ 清华能源管理系统实验室交互设计 x 视觉设计

2 平面 / 视觉

DJI 无人机递送服务设计 x 视觉设计
/ 诺贝尔文学奖信息可视化设计
/ 国际灯工玻璃艺术节品牌视觉设计
/ 独食指南包装 x 书籍设计

3 插画、小应用创作

今日宜忌抽签卡
/ 课堂乐透 WebApp
/ 微信表情裤衩君

何 依 朗
He Y i L a n g

个 人 简 历
×
作 品
P e r s o n a l
P o r t f o l i o

个

邮箱 / 236250373@qq.com

微信 / allenhaw

人



何 依 朗 / 1994
深圳

H e Y i L a n g

简

学历



本科 / 清华大学美术学院 视觉传达设计



硕士 / 清华大学美术学院 视觉传达设计（在读）

历

KONGSEN DESIGN 2015.7-2015.8 / 深圳孔森设计顾问有限公司

dji 2016.7-2016.8 / 深圳大疆创新科技有限公司

食 堂 预 订

校园食堂用餐体验改进方案服务设计

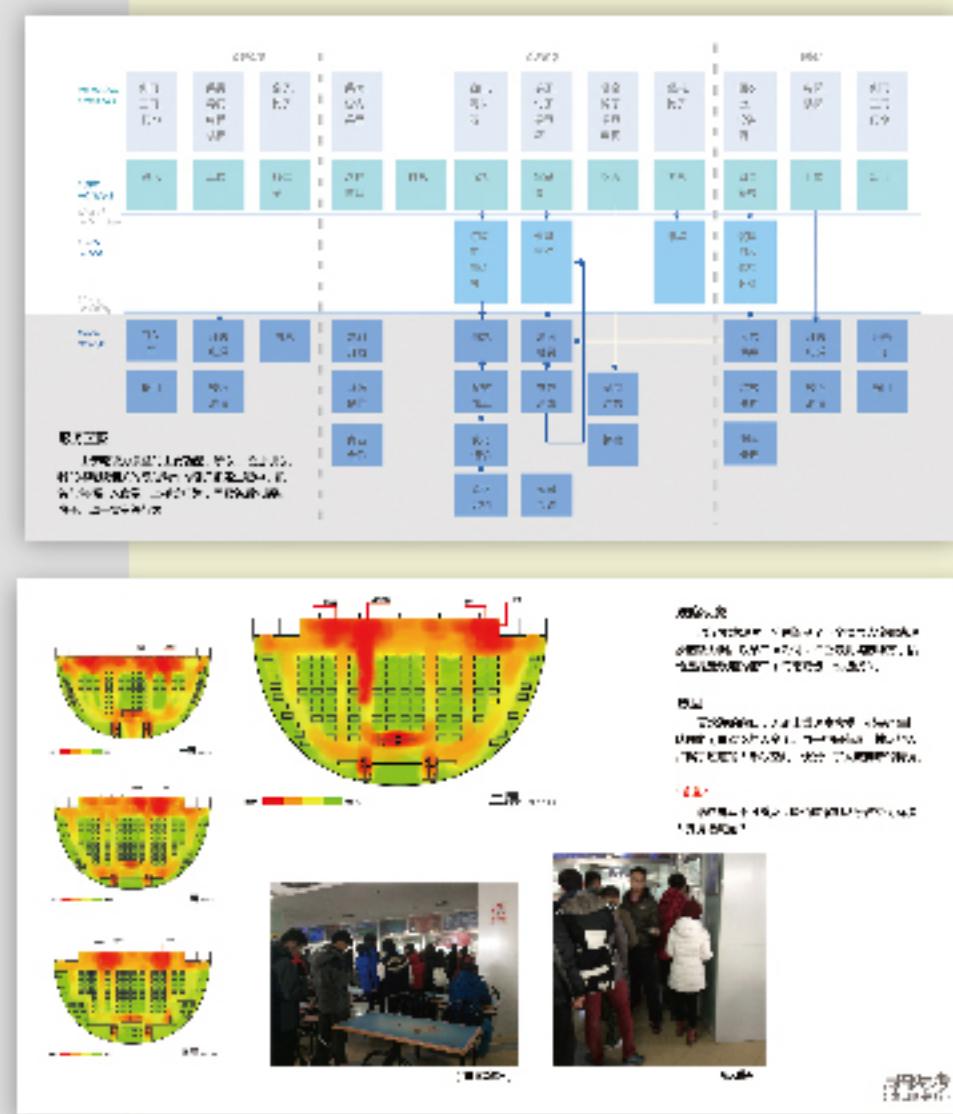
服务设计课程项目

为解决校园食堂的用餐体验问题，本设计运用服务设计的设计方法，发现和定义了食堂用餐中影响体验的关键——人流问题，并提出以“食堂预订”APP为核心的体验改进方案。

我在项目中负责参与调研分析，以及APP的交互、视觉设计。



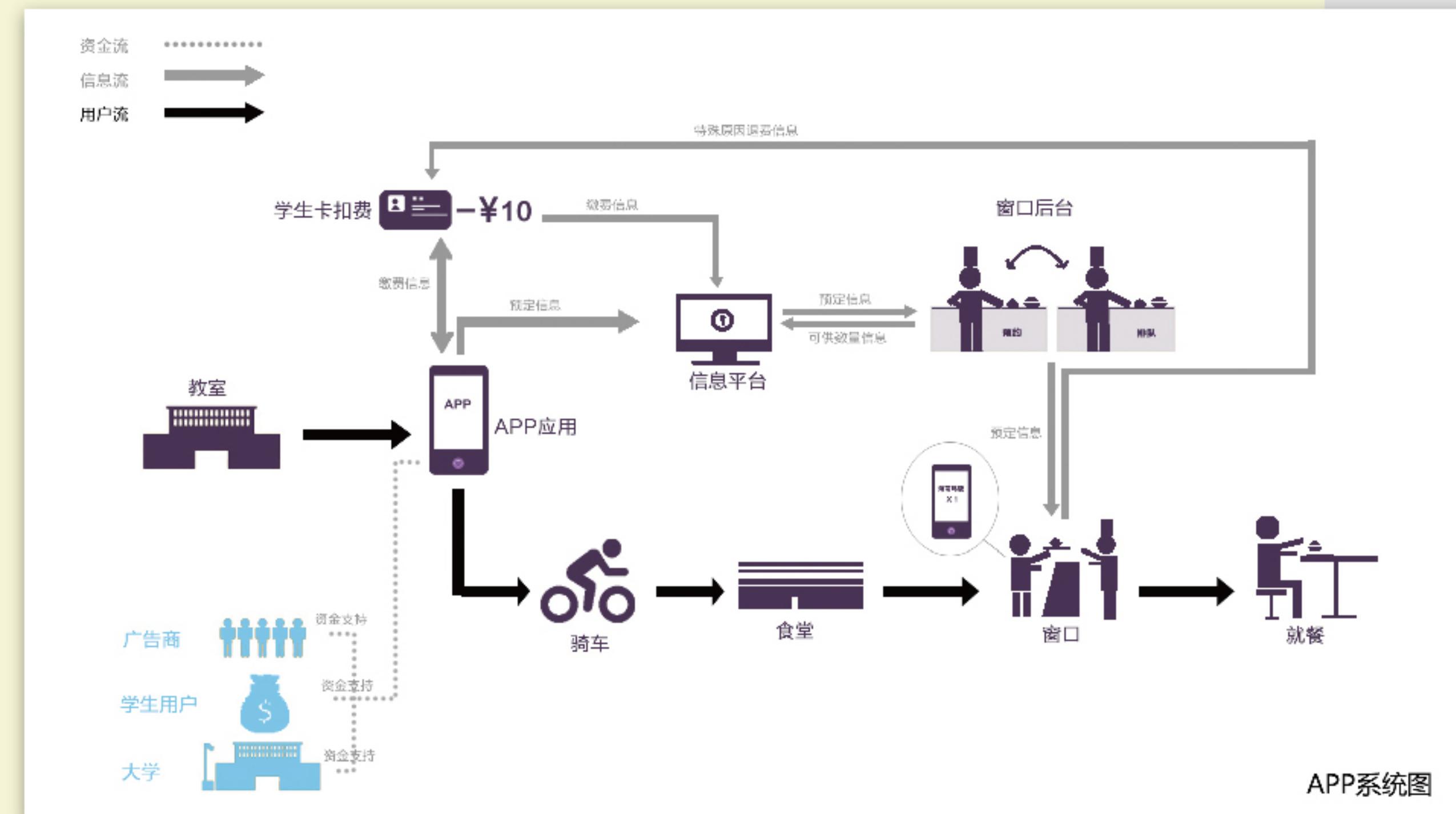
调研、分析、发现问题



前期通过服务蓝图、象限图等方法，列出并分析食堂体验中的触点，再通过实地考察和问卷调研，了解到学生在下课后食堂用餐效率与食物选择的矛盾问题。

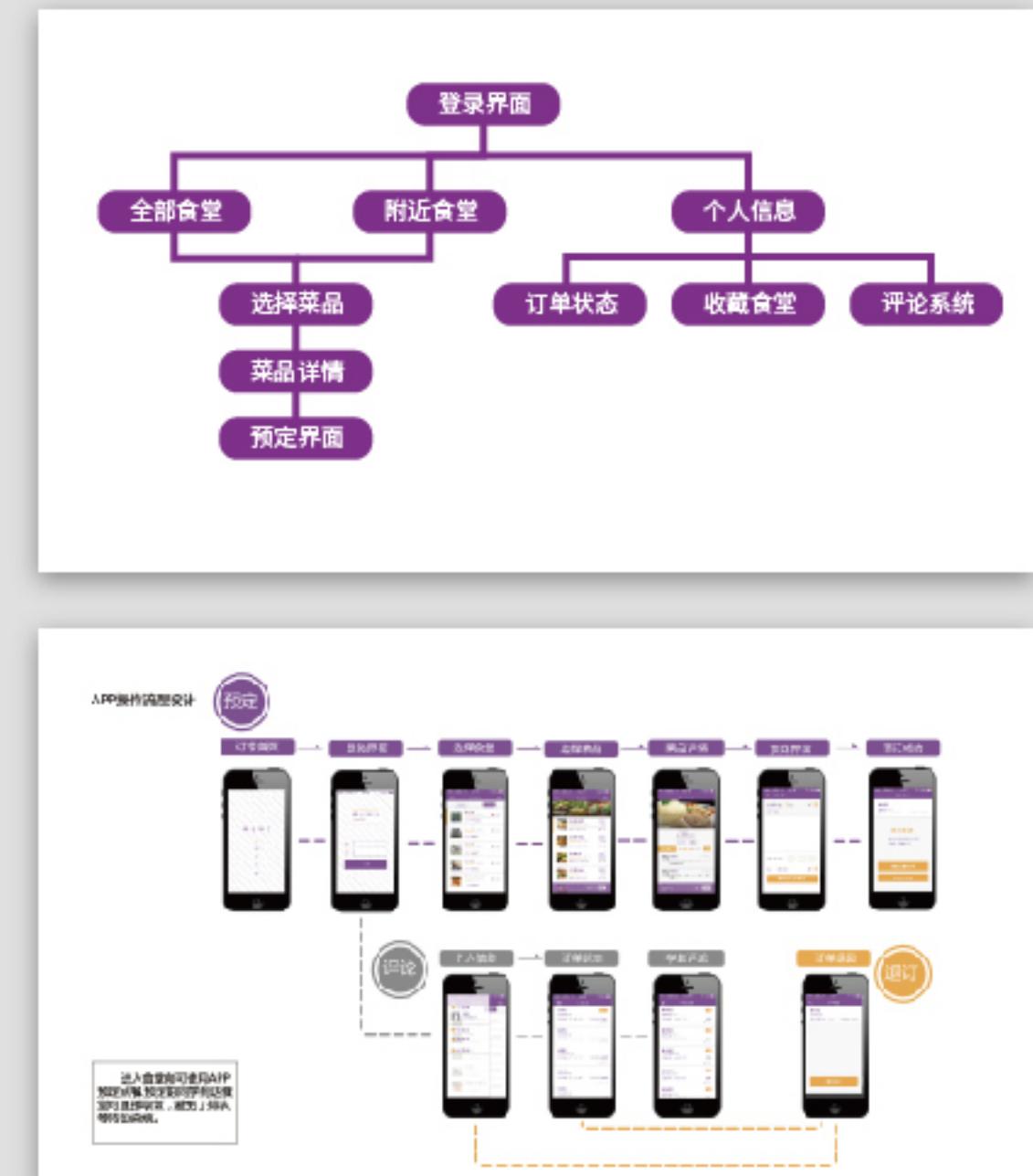
最后总结出方案要解决的关键问题——高峰时期人流问题。

方案呈递 - 服务流程



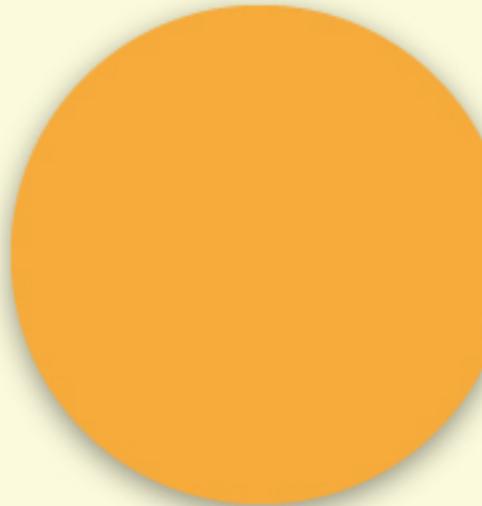
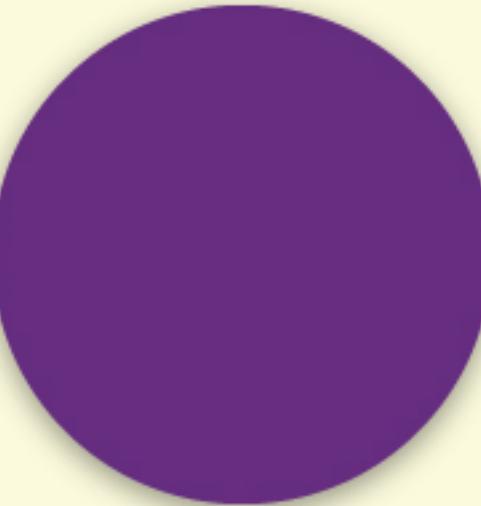
根据已有的调研结果，小组经过研讨后得出通过食堂预订服务来提升学生在食堂的用餐体验。我们先完善了服务运作过程中学生个人 - 食堂 - 教室 - APP的交互流程。

方案呈递 - 完善应用交互及视觉



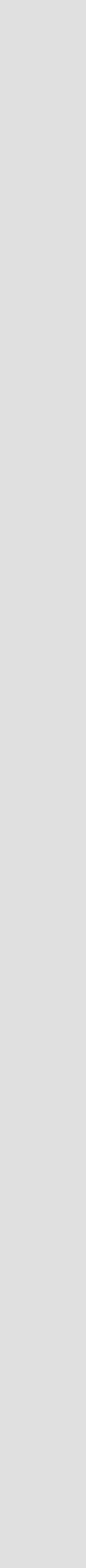
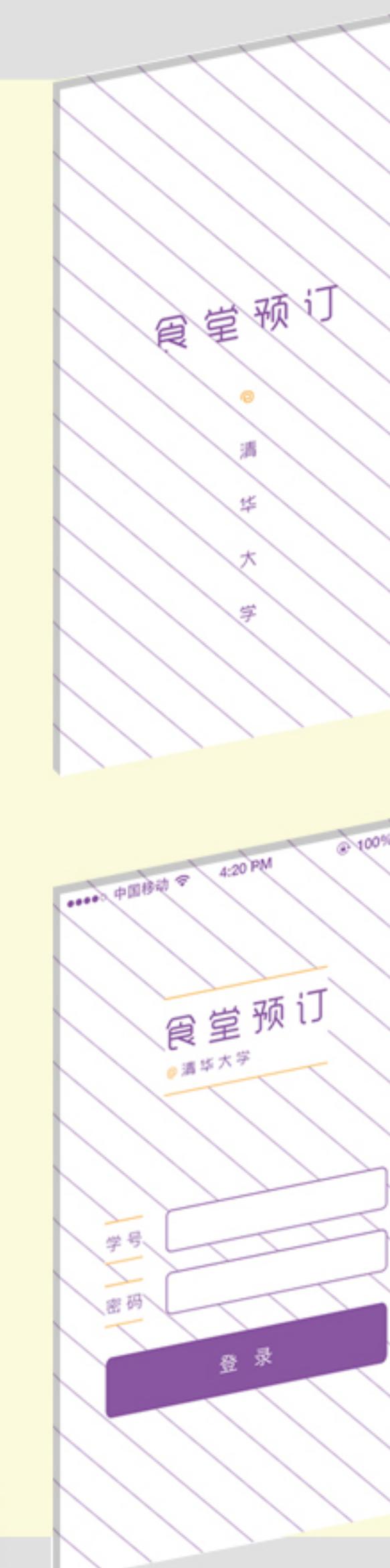
梳理信息架构后，通过纸板原型确定交互流程和界面分布，进行界面视觉设计。

方案呈递 - 完善应用交互及视觉



通过情绪版整理出APP主要的色调风格，分别是象征清华的清华校色紫，象征食物、容易引起食欲的橙黄色，象征厨师厨房、整洁的白色。

基于设定的风格及交互进行界面视觉设计。



清华大学能源管理实验室 数据管理系统

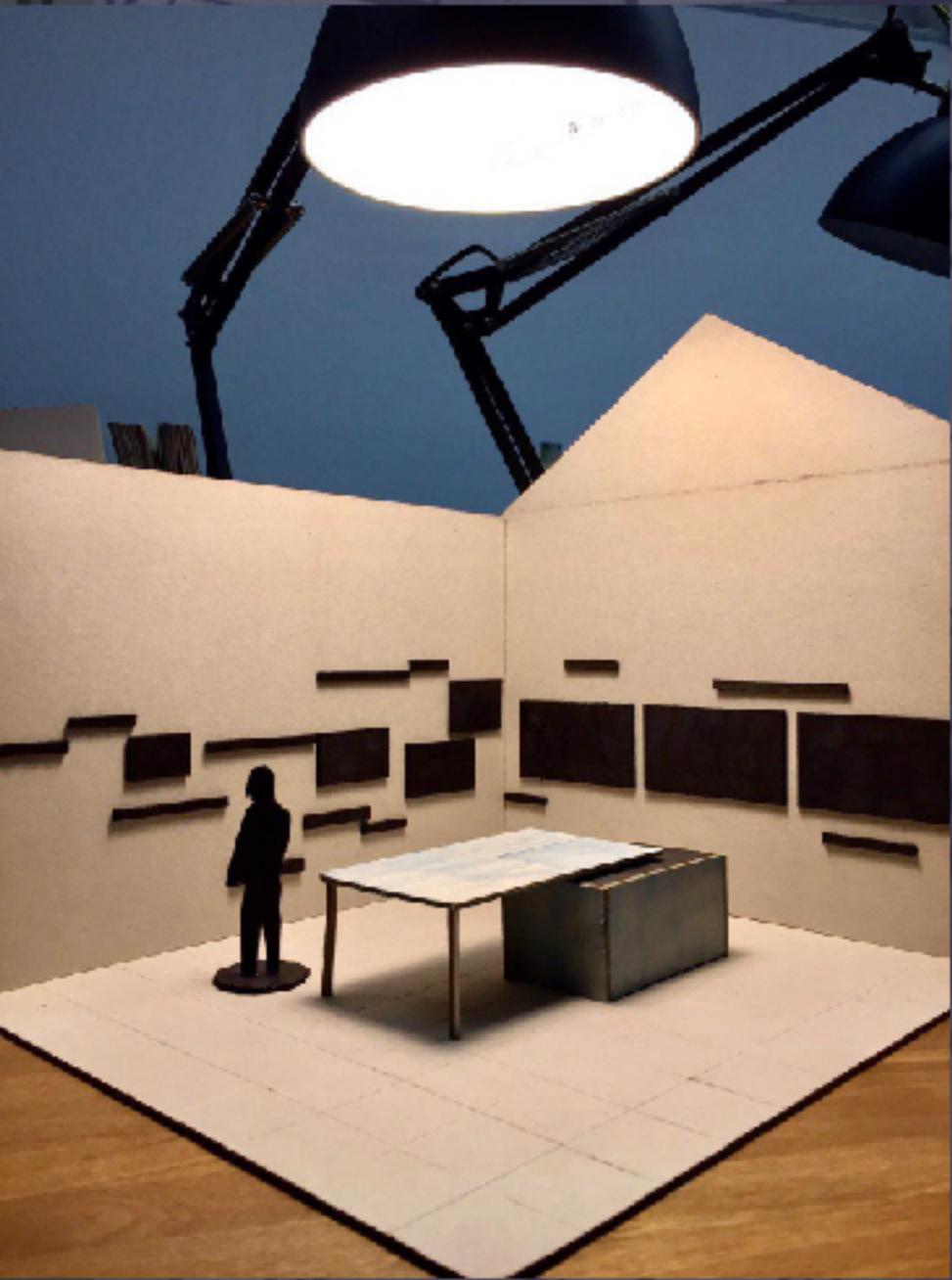
交互设计 / 数据视觉设计

清华大学于2017年将古建筑“古月堂”的一部分改建用于校园能源数据管理，并启动了这一能源专家、软硬件工程师与设计师合作的空间、多软硬件综合的设计项目。

我在项目小组中主要参与信息架构梳理、界面交互及视觉设计。

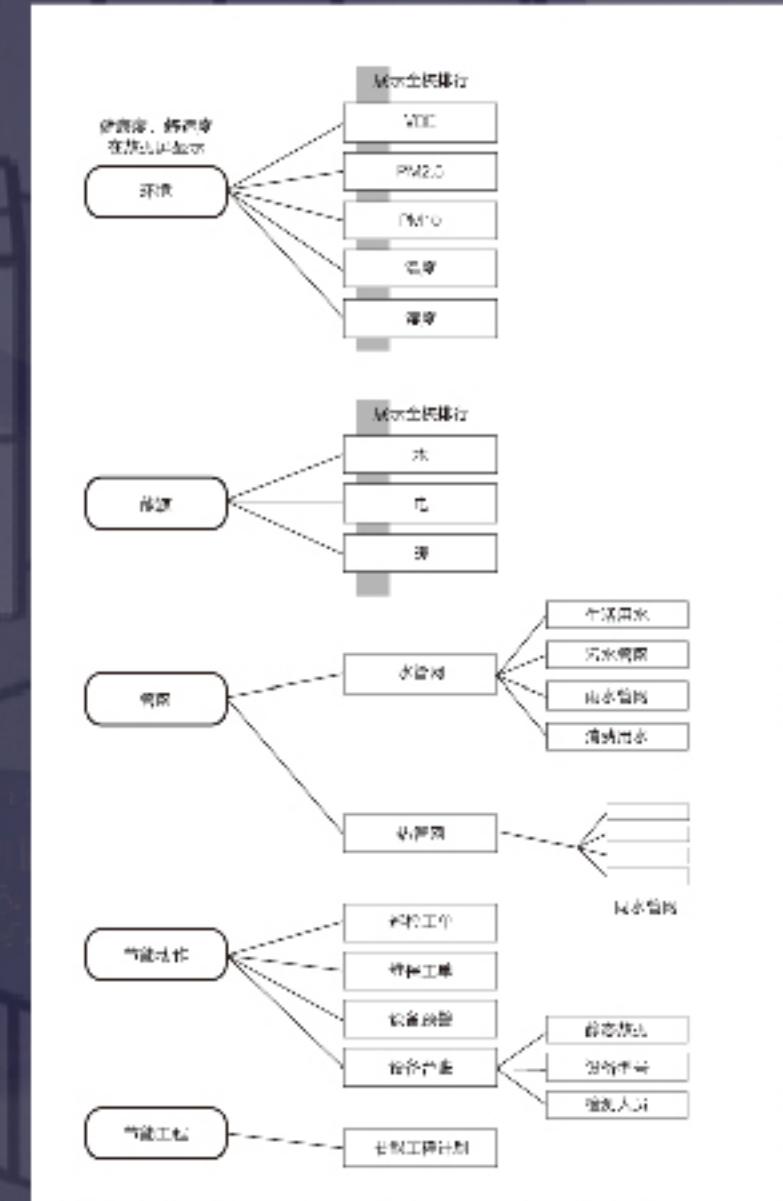


分析需求，进行整体设计规划



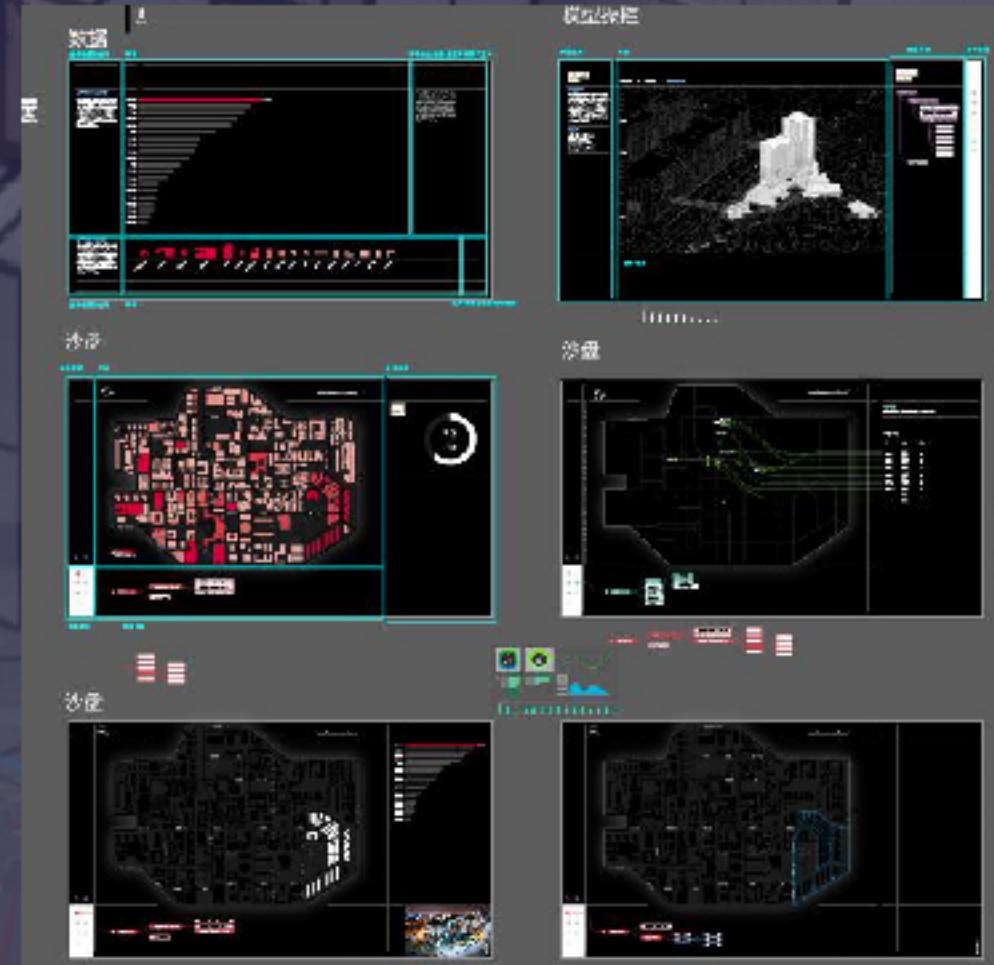
通过与使用者（能源专家）、软硬件工程师的讨论，了解和分析使用需求，规划系统整体交互方案，制定了桌面沙盘操作屏与墙上多屏交互的设计。接着制作了空间模型，敲定空间设计和硬件需求。

梳理信息架构



梳理信息架构，确定操作屏中的导航设计与辅助数据信息内容。

界面原型草图



用纸板原型与需求方、软件工程师讨论出合理的交互流程及界面分布。

设计界面视觉



象征清华的清华校色紫。



象征环保节能、实用可靠的青绿色。



优雅、科技感的黑灰色。

建筑属性

- 教学楼
- 办公与教辅
- 文科类或办公为主院系
- 理工、医学、艺术类
- 体育类
- 食堂
- 经营类
- 学生宿舍
- 员工宿舍
- 保障类
- 西北小区
- 荷清苑教室住宅区

A-Z

能耗排行



巡游

通过情绪版整理总结出界面视觉的主色调 —— 紫色、青绿色和黑灰色。

设计界面视觉



完成各数据屏幕及沙盘操作菜单设计。



为城市高层住户设计的无人机递送方案

本作品为 2016 年于 DJI 大疆创新实习的设计成果，项目主题为“未来三到五年的无人机安全性提高设计方案”。设计小组以无人机外卖递送为切入点，进行相关的服务设计。

我在设计小组中负责了本次设计中的调研分析、组织分配以及方案呈现的视觉设计。

随着无人机技术的不断进步，越来越多的国家和地区在尝试将其与物流领域融合，在未来，无人机物流服务也许会成为人们的生活方式之一。

但对于大多数只能用阳台、窗台来连接户外空间的城市住户来说，他们并不像一些无人机物流试验中的美好图景所描绘的那样，有宽阔安全的私人场地来享受这种无人机物流服务，更可能引发人身安全、隐私安全等各类安全问题。

NEST，是一项尝试解决未来城市中高层住户无人机物流安全问题的设计方案。

包含
设计逻辑 / 服务流程 / 硬件设计
的信息展板设计



产品、服务
品牌标识



THE NOBEL PRIZE IN LITERATURE



AWARDED TO 112 NOBEL
LAUREATES SINCE 1901

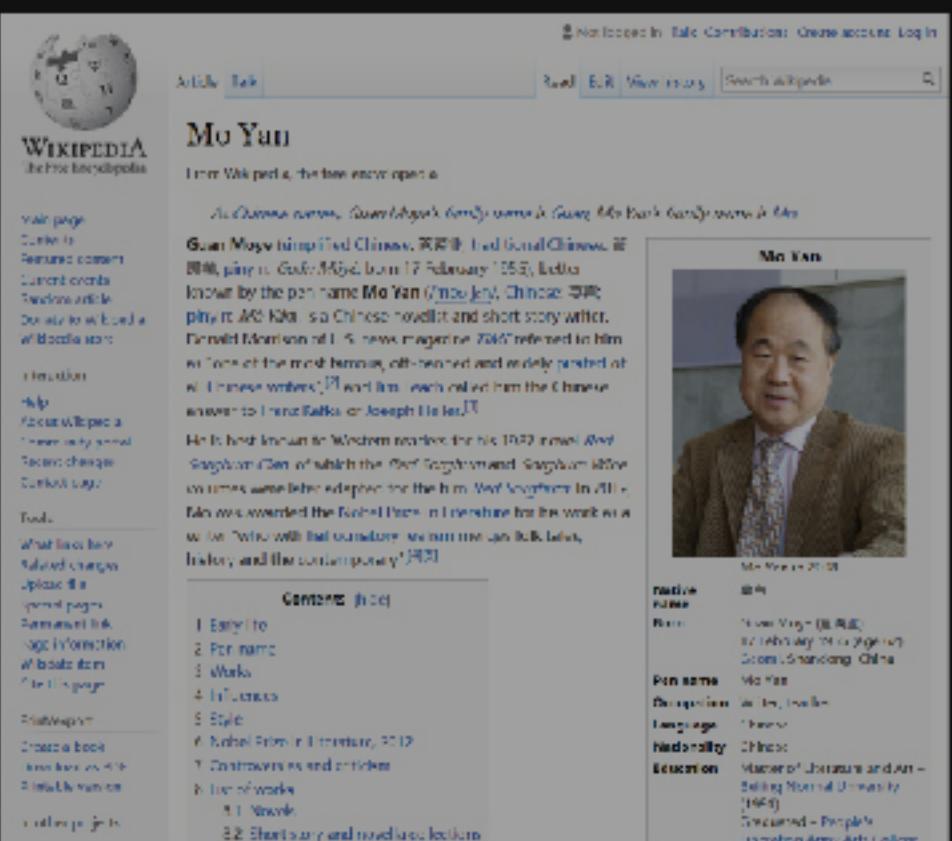


新媒体设计课程项目

此设计的主题是通过视觉语言，组织一个主题中的一百个对象和七个参数。经过头脑风暴后，小组确定了将一百余位诺贝尔文学奖得主的性别、年龄、国籍、获奖年份、著作数、生日忌日、星座作为设计主题。

我在项目中负责项目分工组织、数据组织方式及整体视觉语言设计。

主题确定&原始信息获取



小组确定主题后，使用python爬虫及人工获取的方式，在维基、百度等网站上取得一百多位文学奖得主的十项左右的数据，作为可视化的材料。

使用可视化软件生成数据草图



通过可视化软件简单地将1-2个参数以传统的方式作可视化草图，分析讨论各参数合适的组织方式。

设计制作

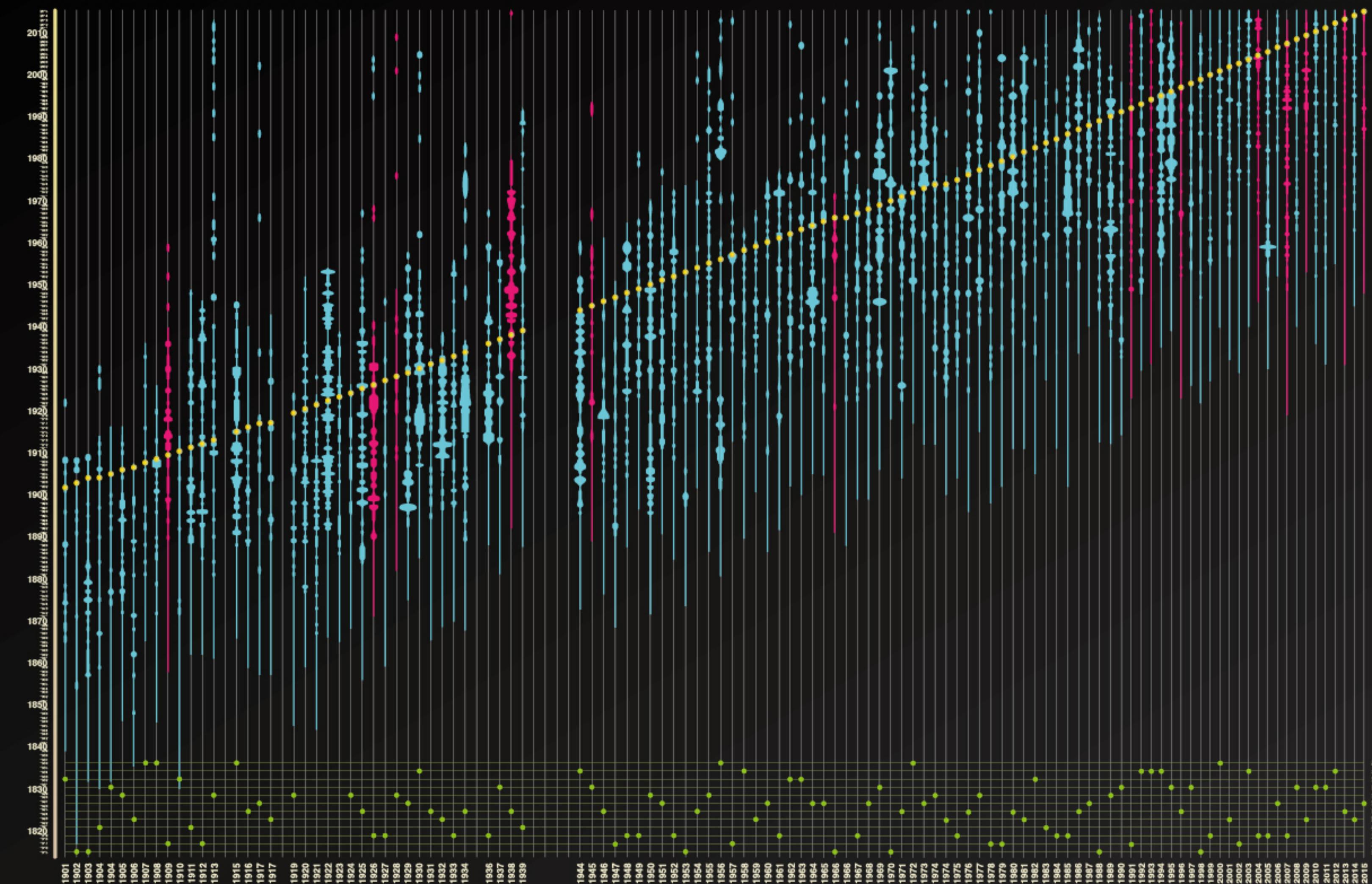
见下页

THE NOBEL PRIZE IN LITERATURE

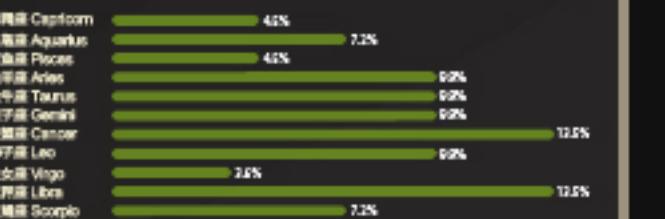
诺 贝 尔 文 学 奖 得 主 信 息 总 览 (1 9 0 1 - 2 0 1 5)

AWARDED TO 112 NOBEL LAUREATES SINCE 1901

- 男性生命线 Male recipient life line
- 女性生命线 Female recipient life line
- 新作出版数 Published works
- 获奖节点 Date of acceptance
- 星座节点 Horoscope



1901	苏利·普尼多姆 S. Prudhomme	1959	萨马多尔·吉略莫 S. Quasimodo
1902	勃朗特女作家 T. Morrison	1960	塞·佩斯 S. Peire
1903	米斯特拉·兰萨拉 G. Ibsen	1961	安德烈·安德烈 A. Andric
1904	布雷德里克·米斯纳尔 F. Mizrahi	1962	斯宾·斯宾贝格 J. Steinbeck
1905	维拉·爱列格拉 J. E. Legge	1963	加布·加布里耶 G. Gabès
1906	齐格蒙·卡尔松 G. Carducci	1964	让·萨罗 P. Sarre
1907	约瑟夫·吉卜林 R. Kipling	1965	米哈伊尔·谢洛霍夫 M. Sholokhov
1908	塞万提斯·埃萨克 R. C. Buckley	1966	伊丽莎·阿纳农 S. Agnon
1909	西尔维·拉塞布 S. Lagerblad	1967	安赫尔·阿斯图里亚斯 M. Asturias
1910	佩尔·海塞 P.W. Heiney	1968	川端康成 Y. Kawabata
1911	莫里斯·梅特林克 M. Maeterlinck	1969	阿尔贝·贝克特 A. Beckett
1912	施密特·霍普曼 G. Hauptmann	1970	尼尔斯·卡勒尔 C. Kullervo
1913	罗宾德拉纳特·泰戈尔 R. Tagore	1971	巴勃鲁·聂鲁达 P. Neruda
1914		1972	亨利·米勒 H. Miller
1915	罗曼·罗兰 R. Rolland	1973	詹姆斯·P. White
1916	凯尔特·海斯勒 W.V. Heijestam	1974	赫伯特·马克斯 H. Maxson
1917	卡尔·施密特 K. Schmid	1975	爱德华·蒙克 E. Monroe
1918		1976	托马斯·S. Below
1919	卡尔·施皮勒 C. Spiller	1977	阿莱克桑德雷 V. Alexandre
1920	尼尔斯·汉森 N. Hansen	1978	艾略特·耶洛 E. Singer
1921	阿斯托尔·洛佩士 A. Lopez	1979	奥萨斯·埃里克斯 O. Ely
1922	哈多内·马内内斯 J. Renouvier	1980	胡安·拉蒙·卡斯托 C. Molina
1923	威廉·叶芝 W.B. Yeats	1981	胡安·卡洛斯 E. Caro
1924	弗拉迪斯拉夫·雷蒙特 W. Reymont	1982	胡安·马尔克斯 G. Marquez
1925	乔治·萧伯纳 G.B. Shaw	1983	威灵顿 W. Golding
1926	福拉齐尼·葛雷达 G. Deledda	1984	塞萨斯·塞法特 J. Seifert
1927	亨利·伯格森 H. Bergson	1985	托马斯·西蒙 C. Simon
1928	西格蒙·温盖特 S. Undset	1986	汉斯·魏斯卡 W. Seyska
1929	伊恩·T. Mann	1987	雅罗斯·布罗茨基 J. Brodsky
1930	安南·路易斯 S. Lewis	1988	胡安·马哈塞 H. Mahas
1931	纳利·卡洛斯 E. Karaszek	1989	卡洛·塞拉 C. Cela
1932	约瑟·高纳德华 J. Galsworthy	1990	奥萨斯·埃里克斯 O. Paz
1933	伊凡·库宁 I. Kunin	1991	马丁·戈德曼 M. Gordimer
1934	胡安·皮拉内斯 J. Pirandello	1992	德米特·沃尔科 D. Wolcott
1935		1993	托尼·莫里森 T. Morrison
1936	尤金·奥尼尔 Eugene O'Neill	1994	大江健三郎 K. Ono
1937	罗尔·盖尔 R.M. Gard	1995	普丽斯·斯居 S. Hesse
1938	佩雷兹 P.S. Buck	1996	索耶·李维卡 W. Szyborska
1939	弗兰斯·西兰前 F.E. Silenius	1997	法朗·卡 P. O. Po
1940		1998	萨拉·萨马乌 J. Samama
1941	约翰内斯·约翰 J. Jensen	1999	加布·加布里耶 G. Gabès
1942		2000	陈竹林 X. J. Gao
1943	约瑟夫·路易斯 S. Lewis	2001	奥·李·奈保尔 Sir V.S. Naipaul
1944	彼得·汉德克 P. Handke	2002	斯托克斯·伊雷扎 I. Kertesz
1945	沃尔特·惠特曼 W. Whitman	2003	约瑟·海耶 J. M. G. Coetzee
1946	沃尔特·惠特曼 W. Whitman	2004	米尔科·拉基奇 M. Rakic
1947	安道烈·纪德 A. Gide	2005	纳塔·温特 H. Winter
1948	托马斯·史威特 T.S. Eliot	2006	帕拉克·帕拉克 O. Parak
1949	威廉·福克纳 W. Faulkner	2007	多丽丝·莱辛 D. Lessing
1950	纳特兰·罗素 T.E. Russell	2008	简·克莱齐奥 J. M. G. Le Clezio
1951	帕尔·拉格雷特 P. Lagerkvist	2009	恩格·米勒 H. Miller
1952	弗朗茨·卡夫卡 F. Kafka	2010	马里奥·略萨 M. V. Ussia
1953	温斯莱特·丘奇 W. Churchill	2011	托马斯·特朗斯特罗姆 T. Tranströmer
1954	欧内斯特·海明威 E. Hemingway	2012	露西·Y. Mo
1955	萨尔瓦多·吉斯拉涅 H. Laurens	2013	麦卡锡 J. McCarthy
1956	欧文·桑德斯 J.R. Ammons	2014	爱丽丝·门罗 A. Munro
1957	阿贝尔·加西亚 A. Camus	2015	帕斯卡热·拉图雷 B. Pasternak
1958	施密特·波拉克 B. Polak		S. Abolevich



制作
composed by
何英郎 He Yinglang/
夏云 Ya Yun/
姚懿 Yong Tze Shean/
任阳 Genyang/
宋晓东 Song Xiaodong/
李锐为 Kewei Li



国际灯工玻璃艺术节 品牌视觉设计

为2017年中国河间国际灯工玻璃艺术节设计的活动品牌视觉，抽象提取了灯工玻璃的视觉特征（圆弧形透叠）作为基础元素，辅以鲜明活跃的配色。

设计项目包括了艺术节的图形标识、字标、基础视觉元素以及各项周边应用（海报挂旗、获奖证书、笔记本、环保袋、作品画册等等）。



包装设计课程项目

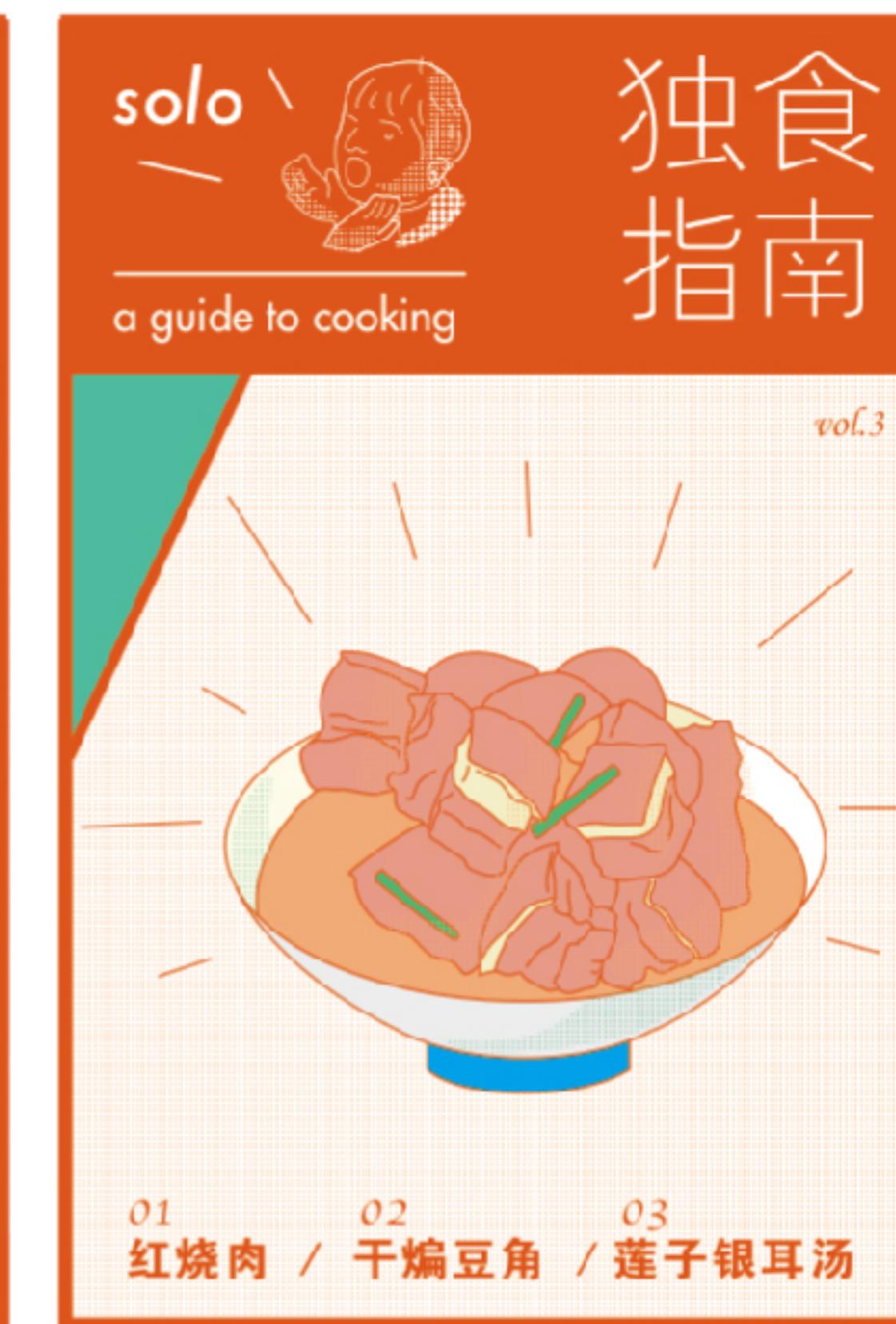
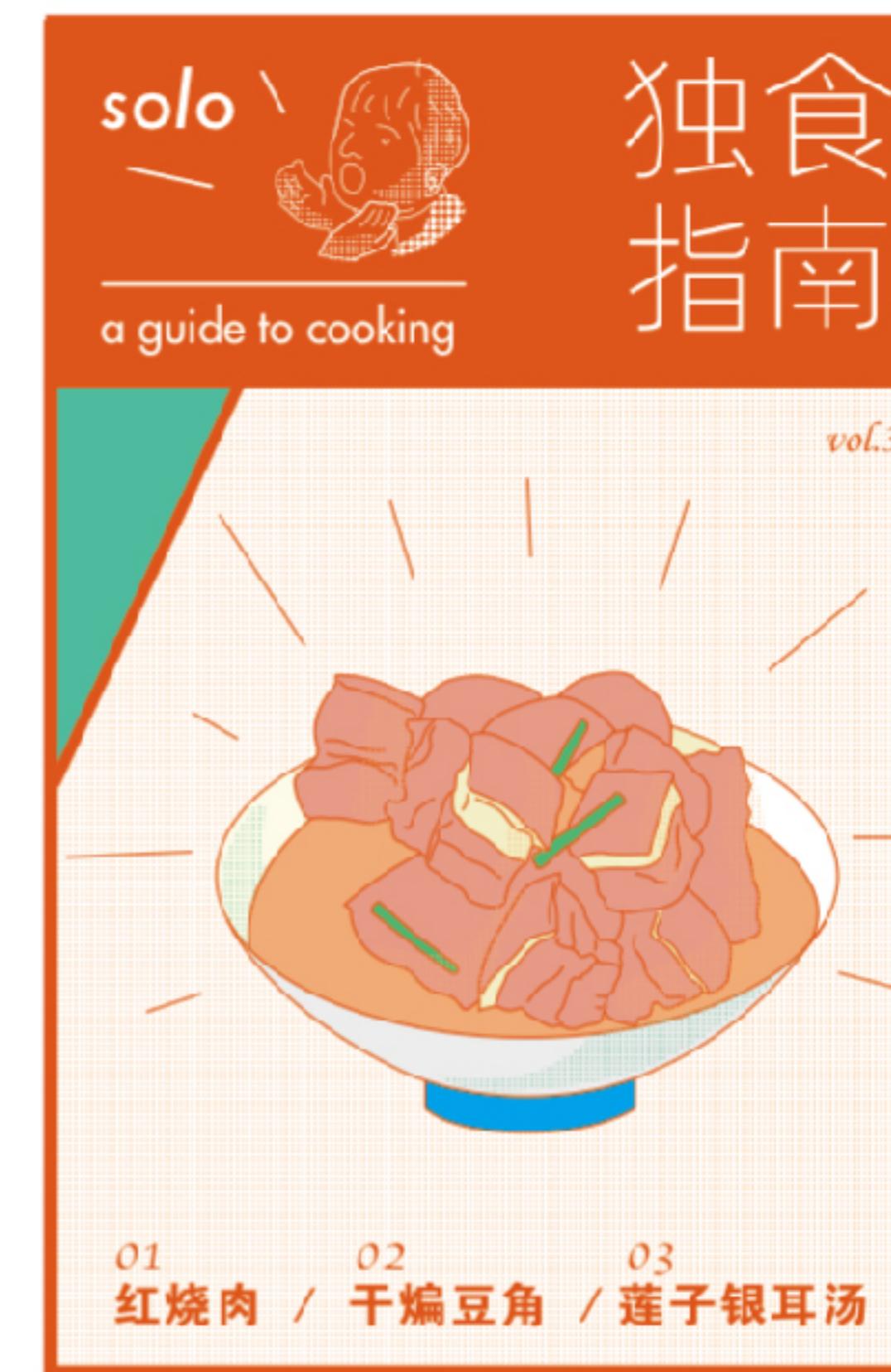
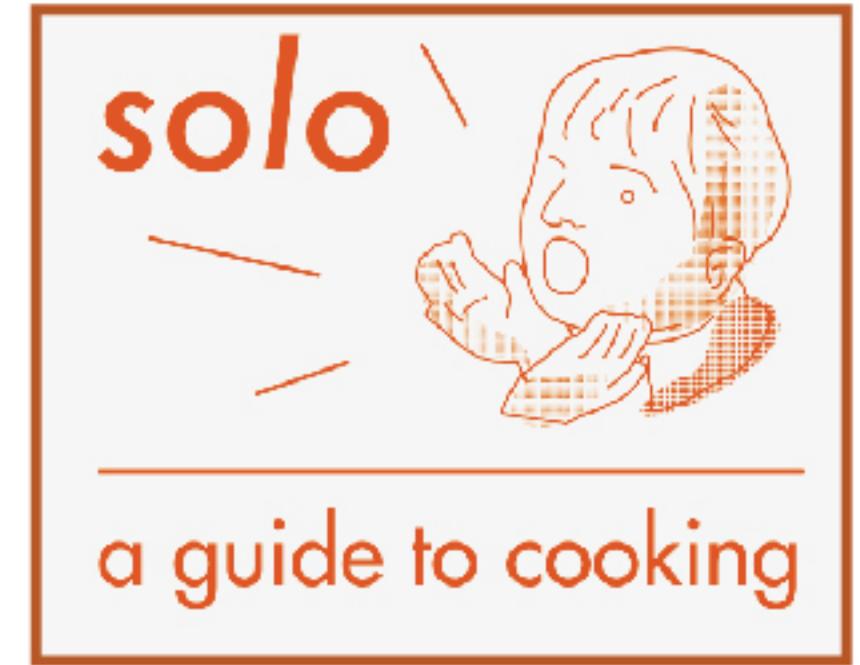
此设计是将调味品包装与书籍设计结合的复用包装设计。包装将一道道菜所需要用到的调味品及其烹饪指南、素材清单结合成说明书的形式，实现包装的收藏价值和复用价值。

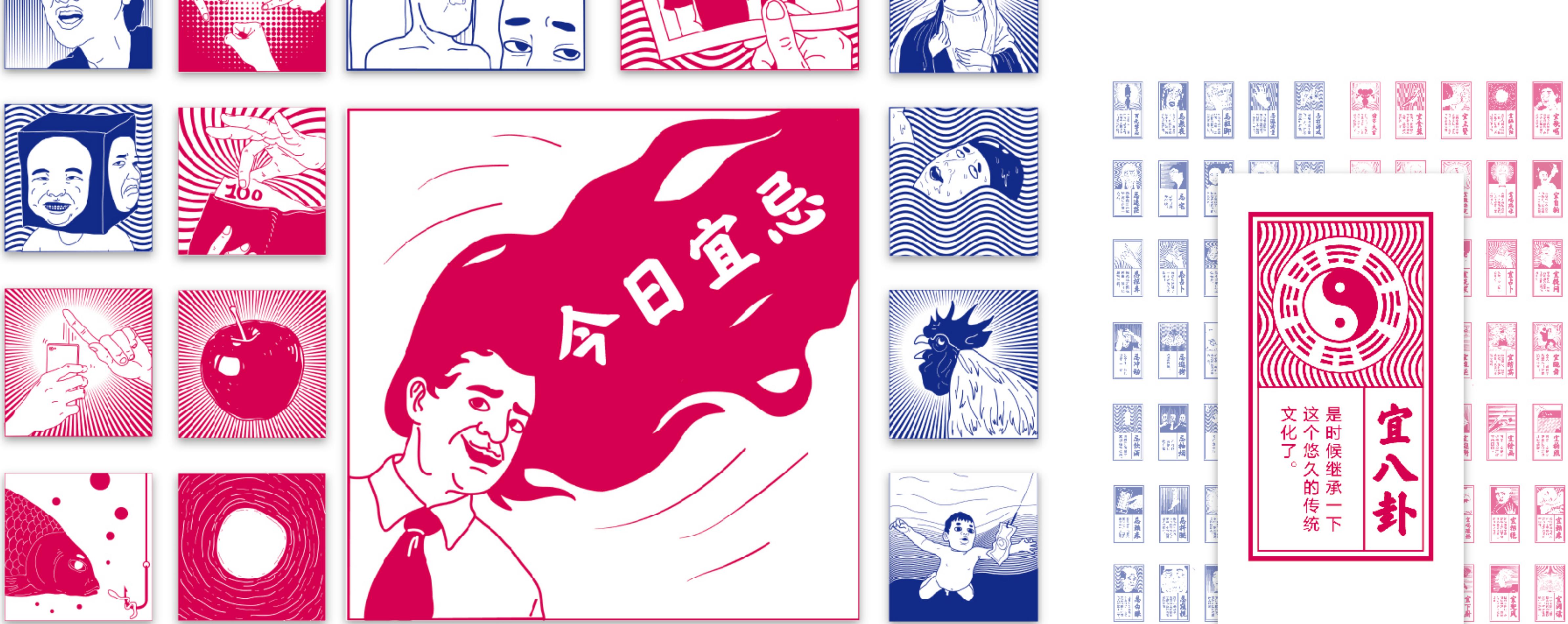
我在项目中负责参与部分插画设计，
书籍整体视觉设计及方案展示。



独食指南

调味品复用包装 x 书籍设计





今日宜忌占卜签

包含100张占卜签卡片的插画及内容设计，观众通过抽签并刮开卡片上的刮刮乐银灰看到卡片签文。作品以幽默漫画的风格结合“求签”这一原本严肃的行为，以传递给观众一种有趣的反差。

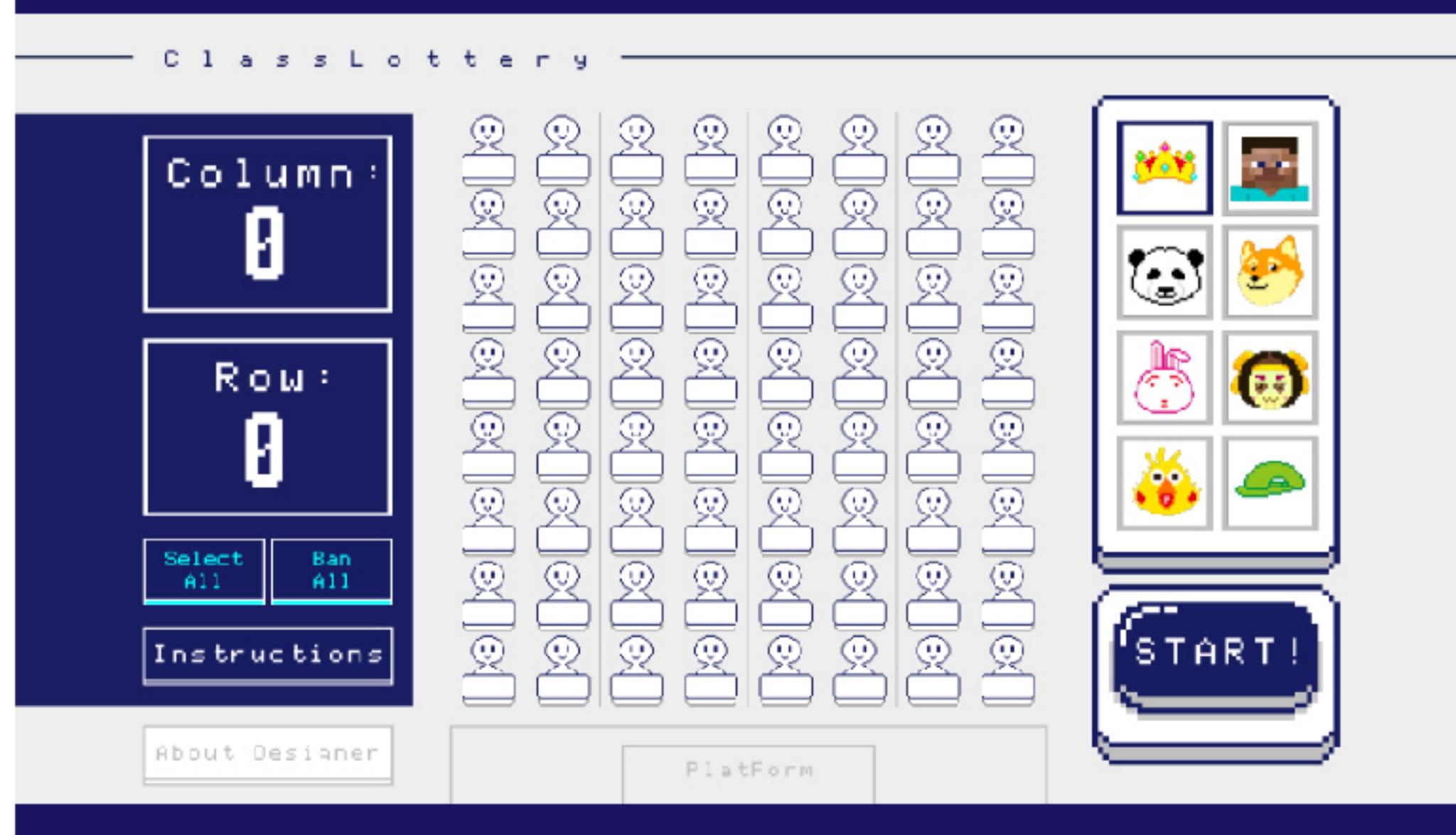
后续计划将设计改编为WebApp版本。

ZY15185



—
此
小
玩
意

几个平日的业余爱好作品。



课 堂 乐 透

Class Lottery

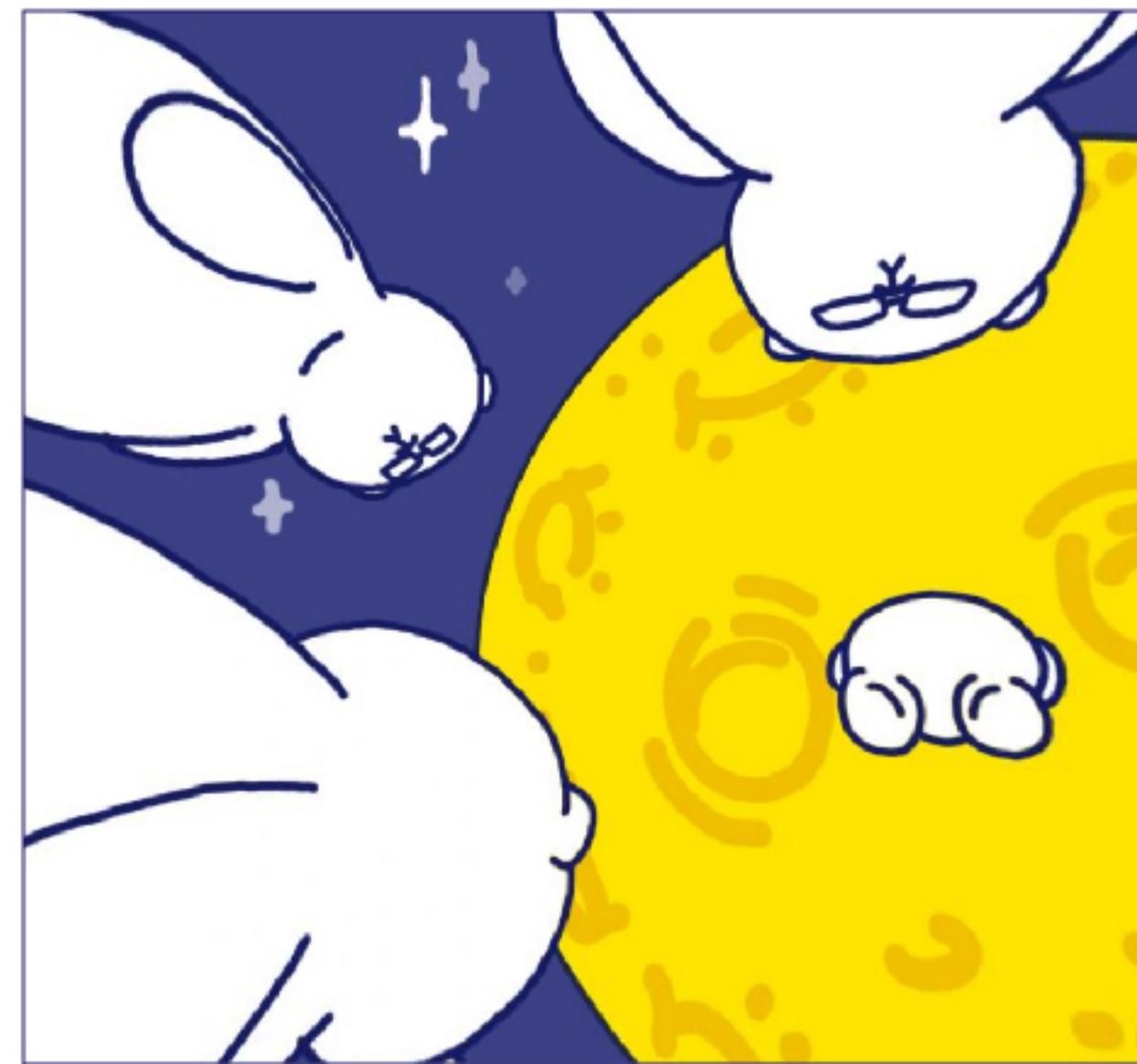
为几位小学教师朋友设计的课堂抽签WebApp。
为了在课堂中更方便、公平地实现偶尔需要的随机点人、奖惩机制，我用CocosCreator（2D游戏引擎）设计了这个适配大部分小学班级的抽签机，用户可以将座位池界面调整到需要的座位情况，以此进行随机点人。



裤衩君的日常（动态微信表情）



裤衩君（静态微信表情）



To the moon 全景插画
扫码观看

感 谢 阅 览

T h a n k s