UIDesign *Experience Design* *Creative visuals* *vibe coding*

shuyu' design ◀◀◀

2026作品集

作品存档
Nice to meet
you

Design portfolio

Personal philosophy

Design for moments when people need to be understood, not interrupted.

▶▶▶

ABOUT ME

ABOUT ME ▶▶▶

关
于
我

李姝宇
LI SHUYU

交互体验设计师
22岁 | 本科

☎ 195 3195 1004
✉ 19531951004@163.com
lsyburial

教育背景

| 武汉理工大学 · 信息交互设计
2022.09-2026.06

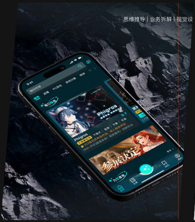
| 南洋理工大学 · 游戏设计技术与艺术
2026.08-2027.06

擅长领域

UX/UI · Creative Coding · AIGC · 3D Visual · 交互装置

content

01.


思维推导 | 业务拆解 | 视觉设

次元空间
社交产品 / 移动端

02.

NestLoop
情绪干预 / 服务系统

03.

见缺
vibe coding / 交互

▶▶▶

● ○ 案例研究| 0–1产品设计全案

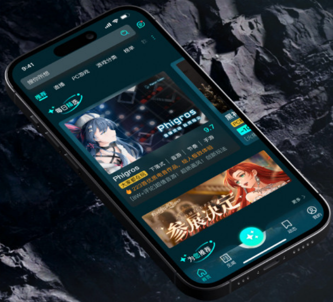
思维推导 | 业务拆解 | 视觉设计

次元空间

折叠你的游戏空间

/
综合游戏娱乐媒体平台

（发现资讯） （社交匹配） （数据管理）


9:41
PC游戏
游戏分类
推荐
每日精选
Phigros
9.7
参展决定
为您推荐

“00 —— 01

Product Manager / UI/UX Designer ✕ Product Manager / UI/UX Designer ✕ Product Manager / UI/UX Designer

关于项目 INTRODUCTION

最新资讯
在线管理
社群热聊
同好分享

关于项目–游戏的综合性娱乐媒体

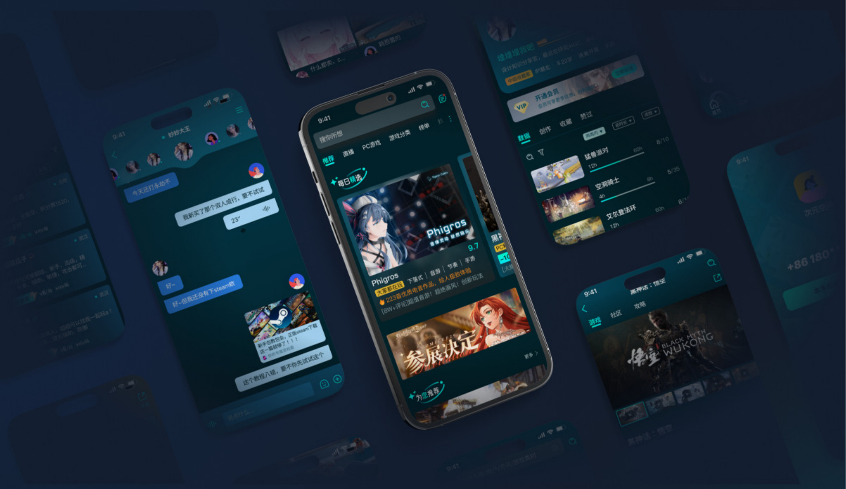
[次元空间]不仅仅是一个**社交与管理平台，更是一个多功能的游戏生态系统**。核心功能在于通过创建一个便捷的交流和资讯获取渠道，让玩家在其中获得最新的游戏动态、攻略和新闻，并与志同道合的玩家建立联系。用户可以在APP内参与社区讨论、分享心得，甚至进行实时的组队和匹配，增

强社群感。

分享功能则让玩家能够**展示他们的游戏成就、上传视频剪辑、或者一键直播交流**。这个功能不仅丰富了用户的互动体验，还为玩家提供了表达个性和创造力的机会。

直播炫技

展示成就


9:41
搜你所想
推荐
直播
PC游戏
游戏分类
榜单
每日精选
Phigros
9.7
大家都在玩
参展决定
为您推荐
数据
创作
收藏
赞过
猛兽派对
空洞骑士
艾尔登法环
开通会员
黑神话：悟空
游戏
社区
攻略
BLACK MYTH WUKONG
今天还打永劫不
我新买了那个双人成行，要不试试
好~
好~但我还没有下steam欸
这个教程八错，要不你先试试这个

设计流程 DESIGN PROCRSS

产品分析
01 项目背景
02 用户调研
03 用户画像
04 竞品分析

需求分析拆解

交互设计
01 信息架构
02 产品原型

框架布局搭建

视觉规范
01 设计原则
02 情绪版
03 设计规范
04 情绪化设计

风格设计

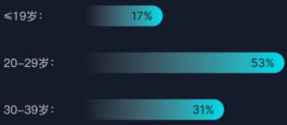
界面设计
01 界面设计
02 界面展示

细节设计

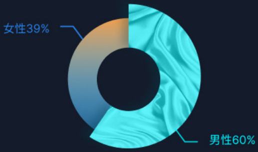
用户调研 USER GROUP

年轻　中性　丰富　活跃　高效

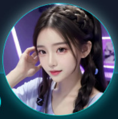
用户年龄分布



用户性别分布



用户画像 USER PORTRAIT



大学生　手游　乙女爱好者　19岁　社交达人　……

用户描述：

李同学是一名大学生，热爱玩手游，尤其偏好乙女游戏。她希望能够找到志同道合的朋友来讨论游戏并参与线下活动，丰富自己的社交生活。

用户痛点：

- 缺乏一个能够**整合各类官方消息**并及时通知各种游戏活动的平台。
- 找不到以手游集合的**社交圈**，难以找到合适的讨论和开黑伙伴。

工程师　资深　35岁　游戏收藏家　游戏快讯　……

用户描述：

王先生是一位资深游戏玩家，Steam库存超过200款。他希望找到单机手游来放松自己，尤其关心自己喜爱的游戏的热度和动态。

用户痛点：

- 目前没有一个平台能同时提供**手游和端游的成就和资讯**，造成信息碎片化。
- 希望能够获取各种游戏的相关信息，以便更好地**管理自己的游戏收藏**。

竞品分析 COMPETITIVE PRODUCT

yes/no analysis charts
功能完备分析

	TapTap	小黑盒	bilibili	游民星空
游戏社区	✓	✓	✓	✓
游戏打折	✓	✓	✗	✓
直播	✗	✗	✓	✗
安利墙	✓	✗	✗	✗
游戏榜单	✓	✓	✓	✓
游玩数据	✓	✓	✗	✓

Strategic-level analysis
战略层分析

TapTap是易玩网络科技有限公司开发的游戏社区（第三方游戏下载应用平台），TAPTAP不做联运和分成，为用户提供了便捷的轧线游戏、购买以及安装游戏到智能手机的渠道。

商业模式	目标用户	核心功能	页面布局
采用广告收入作为主要盈利模式，服务于游戏商家收取服务费用。	主要以学生，上班族等玩家，以及中小型游戏开发商和独立游戏开发者为主	以下载游戏为主要功能，社区功能比较完善，,排行榜模块做的很好，论坛收纳在动态里	**风格较为年轻化，**Icon设计很有特色，整体布局以卡片式设计为主

小黑盒是作为清枫（北京）科技有限公司旗下产品，涵盖多个游戏终端、平台，以steam为主，集新闻资讯、玩家社区、战绩查询、PC游戏购买等多功能为一体的软件。

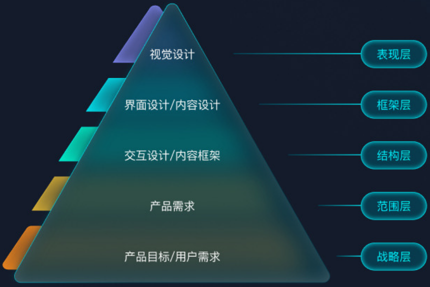
商业模式	目标用户	核心功能	页面布局
B2B广告，游戏售卖，饰品交易等游戏内服务	对于游戏体验、内容质量有一定追求的游戏玩家，主要为男性	以购买游戏为主要功能，特色在于Steam数据同步、价格追踪。**有较好的社区和评价体系**	界面风格以浅色黑白为主，**极简风格**，偏向硬核。**模块化布局，重点信息被高效呈现**

哔哩哔哩（bilibili.com)是国内知名的视频弹幕网站，

商业模式	目标用户	核心功能	页面布局
游戏模块的收入模式主要来自于游戏内充值、联运分成和广告。	年轻化的ACG爱好者。这些用户倾向于追逐新游戏、二次元文化内容	游戏大IP二点资讯和推荐测评。社区互动有**分享游戏体验、直播等**	浅色系为主，风格活泼且带有二次元元素。并有付费的可爱专题。游戏板块采用卡片式布局

需求挖掘 *Demand generation*

Strategic-level analysis
战略层分析


视觉设计
表现层
界面设计/内容设计
框架层
交互设计/内容框架
结构层
产品需求
范围层
产品目标/用户需求
战略层

表现层	完善交互体验，建立品牌形象，保持视觉统一性，从而提高用户的转化、留存、拉新
框架层	合理的内容呈现和引导以优化用户的体验
结构层	完善板块的层级关系，让用户更高效找到所需功能
范围层	让产品成为一个内容丰富且拥有社交属性的游戏的综合性娱乐媒体
战略层	满足用户的多元化需求，打造多元化游戏平台，提高用户的粘连度

Questionnaire Survey
问卷调研-定性调研

基本想不起来用这个

不想天天泡论坛，只想随便看看

想找搭子，但不要太正式

子用

信息太多了，点进去不知道先看什么

不是每天都需要，想不起来用

界面太俗

想找搭子，但不要太正式

很多功能感觉很重，用起来有点累

社区内容质量参差不齐，要翻很久

Demand pool collation
需求池整理

整合资讯、数据、榜单

低门槛互动

更清晰的结构

减少多平台切换

找搭子

弱论坛化社区

更年轻化的视觉

结构框架
Structural framework

首页	见闻	动态	我的
推荐	关注	消息	名片
游戏分类	发现	关注	vip与登录礼

PC游戏 论坛 功能

直播

设计规范 Design Standard

Color Standard
颜色规范

#00F2FF

#01F8ED

#02212B

#FFFFFF

#00F2FF #01F8ED

#297FE4 #00CCAA

#F19F4C #FDECCD

#99ADB4 #044255

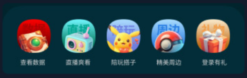
Font Standard
字体规范

	使用场景	粗细	字号	英文
● PingFang SC	Benner标题字体	加粗	18pt	Text

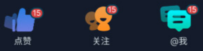
导航标题字体	加粗	16pt	Text
二级标题字体	正常	15pt	Text
三级标题字体	正常	14pt	Text
说明文字	正常	10pt	Text

icon Standard
图标规范

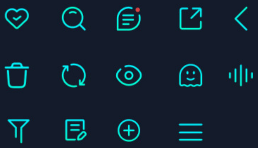
Tab栏

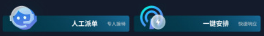

查看数据
直播爽看
陪玩搭子
精美周边
登录有礼

金刚区图标

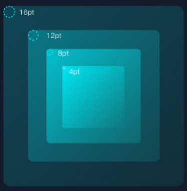

15
点赞
15
关注
15
@我

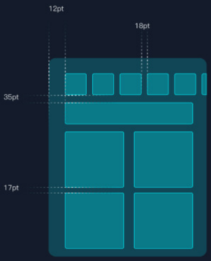
其他




人工派单
专人接待
一键安排
快速响应

Component Standard
组件规范

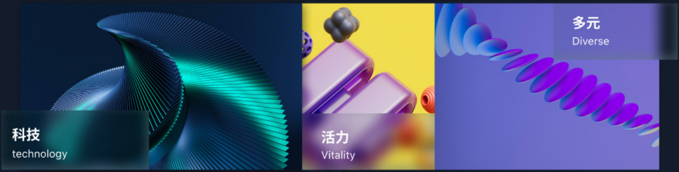

16pt
12pt
8pt
4pt


12pt
18pt
35pt
17pt

情绪板 *Mood board*

产品主要倾向于年轻人，因为年轻群体的时间较多兴趣较大，因此设计风格要体现出科技感与游戏化风格：

科技 年轻 个性


科技
technology
活力
Vitality
多元
Diverse

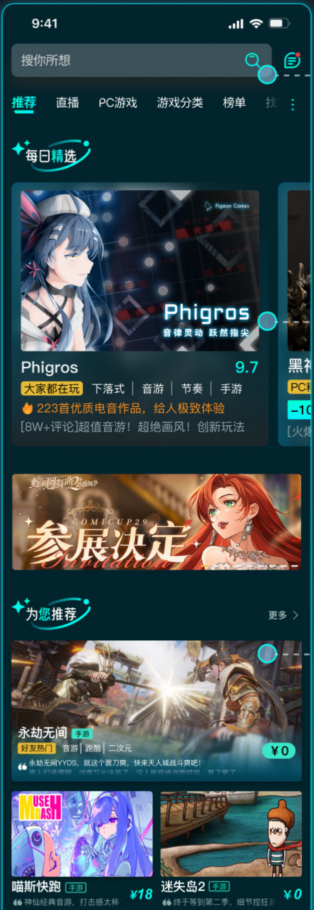
原型展示

PROTOTYPE DISPLAYZ

流量分发

Mood board

Recommendation
首页-推荐


9:41
搜你所想
推荐
直播
PC游戏
游戏分类
榜单
找
每日精选
Pigeon Games
Phigros
音律灵动 跃然指尖
Phigros
9.7
大家都在玩
下落式
音游
节奏
手游
黑
PC
-10
[火爆
COMICUP29
参展决定
Invitation
为您推荐
更多
永劫无间
手游
好友热门
音游
跑酷
二次元
¥0
MUSE DASH
喵斯快跑
手游
¥18
迷失岛2
手游
¥0

223首优质电音作品，给人极致体验

[8W+评论]超值音游！超绝画风！创新玩法

永劫无间YYDS，就这个震刀爽，快来天人城战斗爽吧！

神仙经典音游，打击感太棒

终于等到第二季，细节控狂

顶部TAB栏

搜索与消息：顶部搜索栏采用沉浸式设计，配合右侧消息红点，确保用户在高频操作流中能够快速响应社交互动。

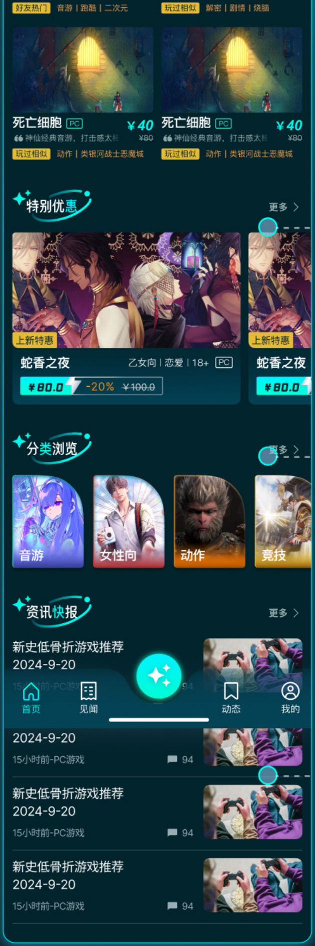
多维度分发页签：包含“推荐、直播、PC游戏、分类”等，体现了产品打破移动端与PC端边界的战略布局。

每日精选：高强度抓手

在首屏有限的空间内，**高信息密度卡片展示平台优质游戏**，引导用户在滑动过程中，瞬间捕捉游戏的核心竞争力，极大地缩短了从“产生好奇”到“点击详情”的决策路径。

为您推荐：长尾分发

个性化标签（Hook）：标注“玩过相似”、“好友热门”等标签，不仅仅是信息分类，**更是通过用户画像匹配增强推荐的可信度**，解决用户“不知道玩什么”的痛点。


好友热门 音游丨跑酷丨二次元
玩过相似 解密丨剧情丨烧脑
死亡细胞 PC ￥40 ￥80
神仙经典音游，打击感太棒
玩过相似 动作丨类银河战士恶魔城
特别优惠
更多
上新特惠
蛇香之夜
乙女向丨恋爱丨18+ PC
￥80.0 -20% ~~￥100.0~~
分类浏览
更多
音游
女性向
动作
竞技
资讯快报
更多
新史低骨折游戏推荐
2024-9-20
15小时前-PC游戏
94
首页
见闻
动态
我的

特别优惠：商业转化入口

交互特征：横向滚动卡片，显著标出折扣百分比与价格对比。

设计用意：利用价格锚点效应和限时紧迫感刺激购买欲望。作为平台的商业化触点，它能精准捕捉价格敏感型用户，提升核心转化指标。

分类浏览：视觉化效率筛选

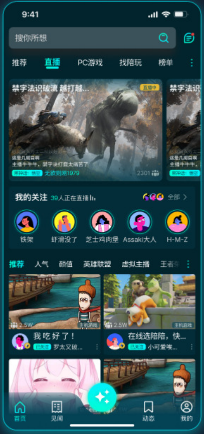
降低用户的认知负担。通过高辨识度的视觉设计，让具有明确偏好的用户（如调研中的李同学）能一秒定位目标，**缩短寻找路径**，实现高效的流量分发。

资讯快报：信息密度与日活钩子

低门槛互动： 采用新闻流形式展示最新折扣（如“新史低”），这种**强时效性**的内容能够促使用户养成每日打开APP的习惯，提升DAU（日活跃用户数）。

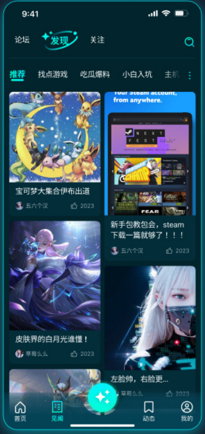
Live streaming
首页-直播

Discovery
见闻-发现

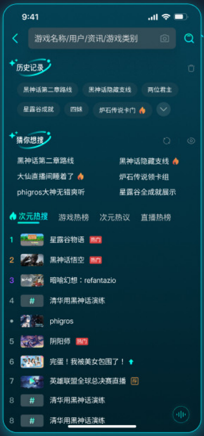

9:41
搜你所想
推荐
直播
PC游戏
找陪玩
榜单
禁字法识破流 越打越...
直播中
我的关注 39人正在直播
全部
铁架
虾滑没了
芝士鸡肉堡
Assaki大人
H-M-Z
推荐
人气
颜值
英雄联盟
虚拟主播
王者
我 吃 好 了！
在线选陪陪，快...
首页
见闻
动态
我的

即时性流量粘合剂。
通过高互动的流媒体内容，提升用户在线时长，实现从“看资讯”到“看人”的过渡。

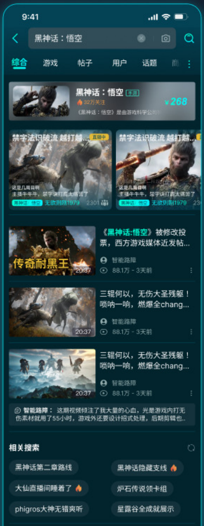
长尾内容蓄水池。利用双列瀑布流的高容错率，分发非头部的垂直领域内容（如小众单机），挖掘用户的潜在兴趣偏好。

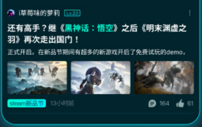

9:41
论坛
发现
关注
推荐
找点游戏
吃瓜爆料
小白入坑
主机
宝可梦大集合伊布出道
五六个汉
2023
新手包教包会，steam下载一篇就够了！！！
五六个汉
2023
皮肤界的白月光谁懂！
草莓么么
2023
左脸帅，右脸更...
草莓么么
2023
首页
见闻
动态
我的

Search & Result
搜索与结果


9:41
游戏名称/用户/资讯/游戏类别
历史记录
黑神话第二章路线
黑神话隐藏支线
两位君主
星露谷成就
四妹
炉石传说卡门
猜你想搜
黑神话第二章路线
黑神话隐藏支线
大仙直播间睡着了
炉石传说领卡组
phigros大神无错爽听
星露谷全成就展示
次元热搜
游戏热榜
次元热议
直播热榜
1 星露谷物语 热门
2 黑神话悟空 热门
3 暗喻幻想：refantazio
4 清华用黑神话演练
phigros
5 阴阳师 热门
6 完蛋！我被美女包围了！
7 英雄联盟全球总决赛直播
8 清华用黑神话演练
8 清华用黑神话演练

确定性需求转化。通过“猜你想搜”与“次元热搜”缩短用户搜索决策路径，实现从“有目的地搜”到“直接消费内容”的高效转化。


9:41
黑神话：悟空
综合
游戏
帖子
用户
话题
黑神话：悟空
32万关注
¥268
禁字法识破流 越打越...
直播中
《黑神话:悟空》被修改投票，西方游戏媒体近发帖...
智能路障
88.1万 · 3天前
三辊何以，无伤大圣残躯！唢呐一响，燃爆全chang...
智能路障
88.1万 · 3天前
三辊何以，无伤大圣残躯！唢呐一响，燃爆全chang...
智能路障
88.1万 · 3天前
智能路障：这期视频倾注了我大量的心血，光是游戏内打无伤素材就用了55小时，游戏外还要设计招式处理，后期剪辑也...
相关搜索
黑神话第二章路线
黑神话隐藏支线
大仙直播间睡着了
炉石传说领卡组
phigros大神无错爽听
星露谷全成就展示


i草莓味的萝莉
Lv.23
steam新品节
13小时前
164
61

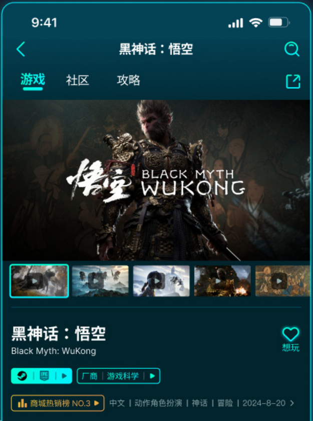
还有高手？继《黑神话：悟空》之后《明末渊虚之羽》再次走出国门！

正式开启。在新品节期间有超多的新游戏开启了免费试玩的demo，

商业撮合

Mood board

Details Page
详情页


9:41
黑神话：悟空
游戏
社区
攻略
BLACK MYTH WUKONG
黑神话：悟空
Black Myth: WuKong
想玩
厂商 | 游戏科学 |
商城热销榜 NO.3
中文 | 动作角色扮演 | 神话 | 冒险 | 2024-8-20

榜单与评分

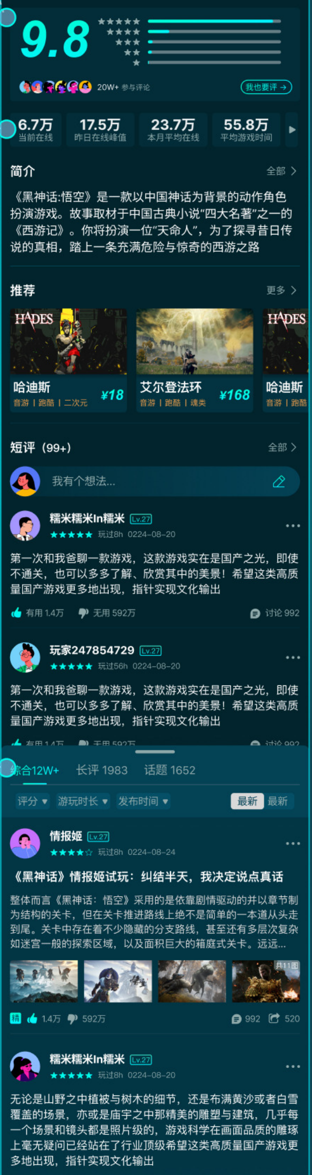
利用社会认同 消解高客单价（¥268）的防御心理。通过建立本站自有的评价体系与消费共识，强化平台作为“购买决策中心”的商业地位。

实时在线数据

将原本属于后台的实时运营数据前台化，向用户传递游戏的“生命力”和“耐玩性”，体现了产品工具属性的专业性与落地性。

评论区抽屉交互

在有限的手机屏幕内实现“轻重分离”。这有效提升了页面的信息吞吐量和用户的沉浸感。


9.8
★★★★★
★★★★
★★★
★★
★
20W+ 参与评论
我也要评 →

6.7万	17.5万	23.7万	55.8万
当前在线	昨日在线峰值	本月平均在线	平均游戏时间

简介 全部 >

《黑神话:悟空》是一款以中国神话为背景的动作角色扮演游戏。故事取材于中国古典小说“四大名著”之一的《西游记》。你将扮演一位“天命人”，为了探寻昔日传说的真相，踏上一条充满危险与惊奇的西游之路

推荐 更多 >

哈迪斯 ¥18
音游 | 跑酷 | 二次元

艾尔登法环 ¥168
音游 | 跑酷 | 魂类

哈迪斯
音游 | 跑酷

短评（99+） 全部 >

我有个想法...

糯米糯米In糯米 Lv.27
★★★★★ 玩过8h 0224-08-20

第一次和我爸聊一款游戏，这款游戏实在是国产之光，即使不通关，也可以多多了解、欣赏其中的美景！希望这类高质量国产游戏更多地出现，指针实现文化输出

有用 1.4万 无用 592万 讨论 992

玩家247854729 Lv.27
★★★★★ 玩过56h 0224-08-20

第一次和我爸聊一款游戏，这款游戏实在是国产之光，即使不通关，也可以多多了解、欣赏其中的美景！希望这类高质量国产游戏更多地出现，指针实现文化输出

有用 1.4万 无用 592万 讨论 992

综合12W+ 长评 1983 话题 1652

评分 ▾ 游玩时长 ▾ 发布时间 ▾ 最新 最新

情报姬 Lv.27
★★★★☆ 玩过8h 0224-08-24

《黑神话》情报姬试玩：纠结半天，我决定说点真话

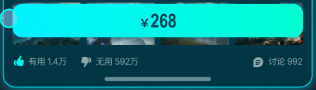
整体而言《黑神话：悟空》采用的是依靠剧情驱动的并以章节制为结构的关卡，但在关卡推进路线上绝不是简单的一本道从头走到尾。关卡中存在着不少隐藏的分支路线，甚至还有多层次复杂如迷宫一般的探索区域，以及面积巨大的箱庭式关卡。远远...

共11图

精 1.4万 592万 992 520

糯米糯米In糯米 Lv.27
★★★★★ 玩过8h 0224-08-20

无论是山野之中植被与树木的细节，还是布满黄沙或者白雪覆盖的场景，亦或是庙宇之中那精美的雕塑与建筑，几乎每一个场景和镜头都是照片级的，游戏科学在画面品质的雕琢上毫无疑问已经站在了行业顶级希望这类高质量国产游戏更多地出现，指针实现文化输出

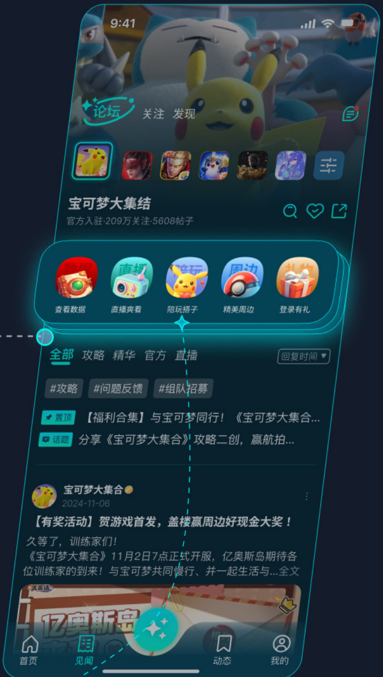

¥268
有用 1.4万
无用 592万
讨论 992

常驻底部按钮

无论用户滑动到页面的任何位置，购买入口始终可见。这种设计能极大消除用户在产生购买冲动到寻找入口之间的“摩擦力”，提升最终转化率

Forum Page

见闻-论坛


9:41
论坛
关注
发现
查看数据
直播爽看
陪玩搭子
精美周边
登录有礼
全部
攻略
精华
官方
直播
回复时间 ▼
#攻略
#问题反馈
#组队招募
置顶
话题
首页
见闻
动态
我的

宝可梦大集结

官方入驻·209万关注·5608帖子

【福利合集】与宝可梦同行！《宝可梦大集合...

分享《宝可梦大集合》攻略二创，赢航拍...

宝可梦大集合

2024-11-06

【有奖活动】贺游戏首发，盖楼赢周边好现金大奖！

久等了，训练家们！

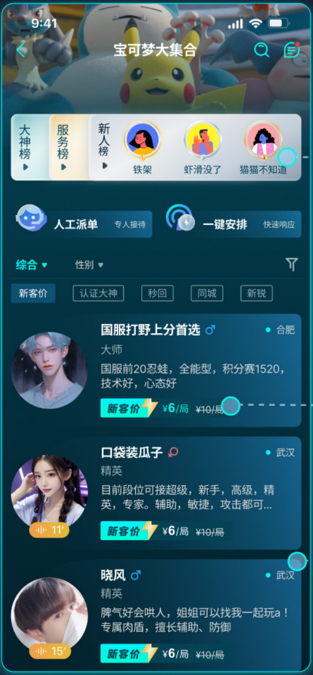
《宝可梦大集合》11月2日7点正式开服，亿奥斯岛期待各位训练家的到来！与宝可梦共同慢行、并一起生活与...全文

金刚区图标

将“陪玩搭子”作为二级业务入口植入垂直游戏社区顶部。利用用户浏览攻略、讨论剧情时的高浸入状态，顺势引导至社交/付费场景。这比从首页盲目引流的转化效率（CTR）更高，实现了从“内容看点”到“服务买点”的闭环。

LUG Page

见闻-搭子


9:41
宝可梦大集合
大神榜
服务榜
新人榜
铁架
虾滑没了
猫猫不知道
人工派单
专人接待
一键安排
快速响应
综合
性别
新客价
认证大神
秒回
同城
新锐

国服打野上分首选 ♂ 合肥

大师

国服前20忍蛙，全能型，积分赛1520，技术好，心态好

新客价 ¥6/局 ~~¥10/局~~

口袋装瓜子 武汉

精英

目前段位可接超级，新手，高级，精英，专家。辅助，敏捷，攻击都可...

11′ 新客价 ¥6/局 ~~¥10/局~~

晓风 ♂ 武汉

精英

脾气好会哄人，姐姐可以找我一起玩a！专属肉盾，擅长辅助、防御

15′ 新客价 ¥6/局 ~~¥10/局~~

顶部榜单

利用马太效应集中展示优质供给。一方面降低用户的筛选成本；另一方面作为B端（大神/陪玩）的激励手段，促使陪玩者提升服务质量和接单活跃度，维持生态良性循环。

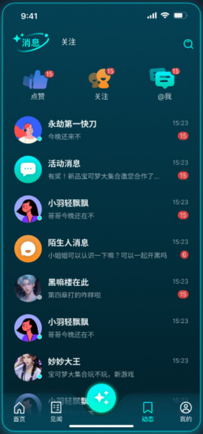
价格策略

“新客价”作为价格锚点和引流品。利用低门槛价格消除用户的试错顾虑，完成首次付费行为。

筛选要素

将非标准化的“人的服务”转化为**标准化的商品信息**。 通过“排名”、“语音条”、“地理位置”等**高权重决策因子**，建立用户对陌生人的信任。

Message
动态-消息


9:41
消息
关注
15
点赞
15
关注
15
@我
首页
见闻
动态
我的

永劫第一快刀 15:23
今晚还来不 15

活动消息 15:23
有奖！新品宝可梦大集合邀您合作了... 15

小羽轻飘飘 15:23
哥哥今晚还在不 15

陌生人消息 15:23
小姐姐可以认识一下嘛？可以一起开黑吗 6

黑嘛楼在此 15:23
第四章打的咋样啦 15

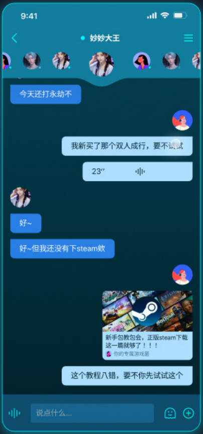
小羽轻飘飘 15:23
哥哥今晚还在不

妙妙大王 15:23
宝可梦大集合玩不玩，新游戏

信息分级

将“点赞/艾特”等社交反馈置于顶部，通过优先级管理确保用户第一时间响应社区互动。

沉浸式聊天


9:41
妙妙大王
23″
说点什么...

今天还打永劫不

我新买了那个双人成行，要不试试

好~

好~但我还没有下steam欸

新手包教包会，正版steam下载这一篇就够了！！！
你的专属游戏菌

这个教程八错，要不你先试试这个

资产沉淀

Mood board

Personal Details
我的-数据

用户身份与会员体系

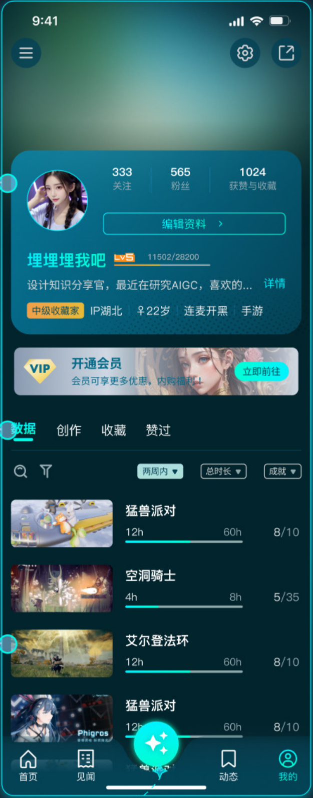
名片卡片设计，展示个人信息，使主页更美观，强化社交属性。同时将个人成就等级与“VIP会员”入口并置，引导用户充值。

内容消费与创作闭环

通过四个维度定义用户的全生命周期行为。从初期的“收藏/赞过”（被动消费），到后期的“创作”（主动输出 UGC），旨在引导用户从单一的工具使用者进化为**社区贡献者**，增强长效粘性。

数字资产与留存

核心价值在于“沉没成本”的建立，建立多**平台的游玩时长与成就的档案**。同时**十字交互**的方式，便于用户多维查看自己的数据。


9:41
333
关注
565
粉丝
1024
获赞与收藏
编辑资料 ›
埋埋埋我吧
Lv5
11502/28200

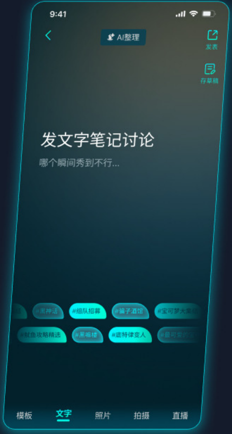
设计知识分享官，最近在研究AIGC，喜欢的... 详情

中级收藏家
IP湖北
♀22岁
连麦开黑
手游
VIP
开通会员
会员可享更多优惠，内购福利！
立即前往
数据
创作
收藏
赞过
两周内 ▾
总时长 ▾
成就 ▾

猛兽派对	12h	60h	8/10
空洞骑士	4h	8h	5/35
艾尔登法环	12h	60h	8/10
猛兽派对	12h	60h	8/10

Phigros
首页
见闻
动态
我的

Creation Page
发布页

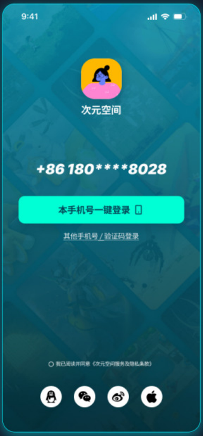

9:41
AI整理
发表
存草稿
发文字笔记讨论
哪个瞬间秀到不行...
#黑神话
#组队招募
#骗子酒馆
#宝可梦大
#鱿鱼攻略精选
#黑嘛楼
#底特律变人
#最可爱的
模板
文字
照片
拍摄
直播

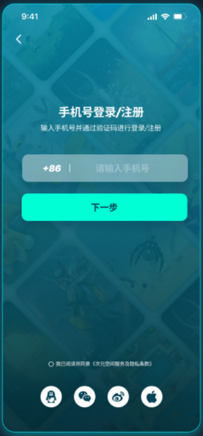
采用“全局悬浮入口”设计，固定于多个核心业务页下方。通过极致缩短从“产生灵感”到“开始记录”的操作路径

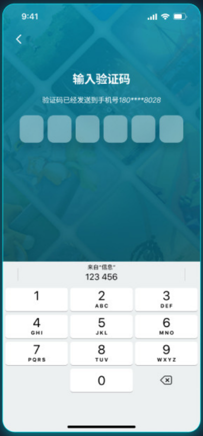
Login Page
登录页

低摩擦准入门槛。

采用“一键登录”和“极简验证”逻辑，最大程度减少新用户在准入阶段的流失率。


9:41
次元空间
+86 180****8028
本手机号一键登录
其他手机号 / 验证码登录
○ 我已阅读并同意《次元空间服务及隐私条款》


9:41
手机号登录/注册
输入手机号并通过验证码进行登录/注册
+86
请输入手机号
下一步
○ 我已阅读并同意《次元空间服务及隐私条款》


9:41
输入验证码
验证码已经发送到手机号180****8028
来自“信息”
123 456
1
2 ABC
3 DEF
4 GHI
5 JKL
6 MNO
7 PQRS
8 TUV
9 WXYZ
0

IP形象

IP Image

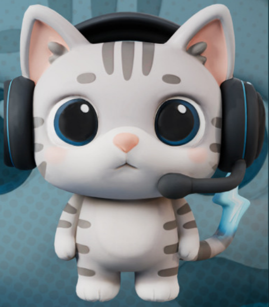
小次

Lv100 26666/28200

身份：次元空间的“信号收集员”与“资深领航员”。

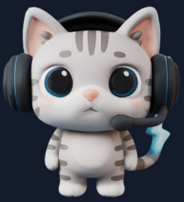
核心功能（商业化价值）：它是AI智能推荐算法的工具象化。用户在搜索或浏览时，小次会以“碎碎念”的形式主动满足：“喂，听说Steam那款神作打折了，不看一下吗？”

补充：表面傲娇，但对游戏数据极其敏感。当用户完成高难或遇到好游戏时，它会跳出来放礼花（增强即时反馈）。

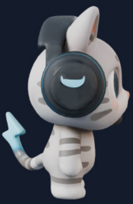


Three-view

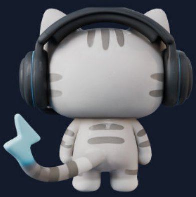
三视图



POSITIVE

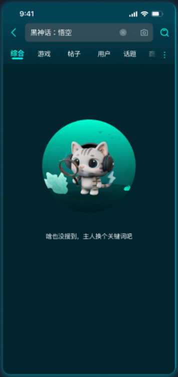


SIDE



BACK

Default Page
缺省页设计



9:41
黑神话：悟空
综合
游戏
帖子
用户
话题
商

啥也没搜到，主人换个关键词吧

空页面

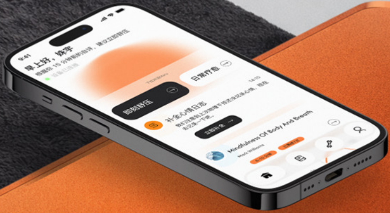
没找到结果

当前网络断开

页面丢失

UX / Interaction Design ·
Product Reconstruction

Emotional Intervention / Hardware-linked Experience / Report Loop



（情绪干预） （日志报告） （软硬件协同）

NestLoop

面向高压情境的事件触发型情绪干预系统

A Trigger-based Emotional Intervention System for High-pressure Moments

项目概览

Overview

让情绪被接住，也被看见

NestLoop 是一套面向高压时刻用户的事件触发型情绪干预系统，通过即时舒压、记录补全、数据沉淀与报告导出，帮助用户在情绪波动后获得支持，并形成可复盘、可协作的阶段性记录。（APP+穿戴设备）

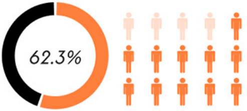
NestLoop
每一次起伏，都值得温暖的拥抱
搜索中...
随时随地的精神拥抱
我的伙伴
Performance

早上好，姝宇
即刻舒压
日常疗愈
补全心情日志
立即补全
冥想练习
今日互动强度
日志
使用深压辅助时长
体征平稳图表

项目背景
Background

需求规模 需求并非小众，而是高频存在

《2024 国民心理健康蓝皮书》：经常感到抑郁人群 62.36 %，约8.72 亿人。这意味着围绕情绪困扰、焦虑波动与支持协作的需求，并不是边缘议题，而是一个广泛存在、持续增长的公共健康问题。



优先人群 年轻、城市、高压人群

《心理健康蓝皮书》显示，我国成年人的抑郁和焦虑风险总体随年龄增长而下降；同时，城市人群工作时间超过 10 小时者抑郁风险更高。这说明产品更适合优先面向校园到初入职场、生活节奏快、压力事件频繁的人群展开设计。

协作基础 功能具备现实落点

国家卫健委已推动全国统一心理援助热线 12356 应用。到 2025 年 7 月，全国已有 330 个地级市、86 个直辖市区县可以提供心理门诊服务。心理支持正在转向更可及的协作网络，这也为产品中的“阶段性记录与报告输出”提供了现实接口。

服务对象与使用模式
Target User Segmentation

NestLoop 的目标用户并不是按单一年龄划分，而是按使用方式与支持需求分层：有人在压力来临时只需要一个能立刻进入的 App 入口，有人愿意在稳定场景中配合硬件完成更深度舒压，也有人需要把零散情绪整理为可复盘、可沟通、可导出的记录。相比统计“谁更多”，这一步更重要的是明确：不同用户分别需要哪一种介入方式。

入口型用户

压力发生时，需要先被接住，而不是先解释自己

这类用户常在焦虑、胸闷、睡不着、开会前紧张或社交后内耗等事件发生时进入系统。对他们来说，最重要的不是完整记录，而是先获得一个低负担、可立即进入的舒压入口。是否长期使用、是否配合硬件，并不是第一步。

核心需求

- 需要低负担、即时进入的干预入口 ●●●●○
- 在压力事件发生时先被接住，而不是先被要求解释自己。 ●●●●○

- App–first
- 高频触发
- 即刻舒压
- 校园–初职场
- 低门槛

硬件协同型

在条件允许时，希望获得更完整的舒压体验

这类用户愿意在稳定场景中配合设备使用，更看重触觉、声音与环境反馈构成的完整干预体验。对他们来说，NestLoop 不是一个“只看一眼”的 App，而是一段可进入、可停留、可恢复的情绪调节过程。

核心需求

- ●●●●○ 需要设备协同、沉浸式与多感官参与的干预方式
- ●●●●○ 通过更完整的 session 提升舒压过程的可进入性与稳定性。

- Hardware–assisted
- 稳定场景使用
- 多感官体验
- 深度干预

支持联动型用户

需要把零散情绪事件整理成可沟通、可输出的记录

我不是不知道自己状态不好，而是不知道怎么把这些零散的情绪，讲清楚给医生听。

核心需求

压力事件分散，事后难以回忆完整过程
临场状态很强烈，但之后很难准确复述
现有记录过碎，难形成阶段性反馈与对外沟通材料

- Log / Data / Export
- 支持系统沟通
- 已在咨询 / 治疗
- 自动记录与转译
- 阶段性反馈

PART-2

调研汇总

Pre-phase Analyses

访谈洞察

User Interview

从真实需求到现实边界：我通过一位高需求用户与一位兽医的访谈，重新判断了 NestLoop 中 App、硬件与宠物参与的合理关系。

Calibration User

调表性用户访谈

大学生 | 23 岁
长期精神科复诊
家中饲养多只狗狗

Expert Interview

专家访谈

兽医
从业两年

“我不一定有精力自己去手动记录症状，但又需要在复诊时给医生准确回顾。”

在身体不适或情绪明显波动时，用户通常**不会主动打开手机**，更难完成连续输入或复杂记录。

系统更需要先提供一个低负担、可立即进入的承接入口。

受访者明确表示，在状态较差时持续看到精确数值，可能放大焦虑；相比之下，颜色、图形或更抽象的反馈方式更容易被接受。

她最看重的并不是狗的主动介入，而是设备能够自动记录生理与压力变化，并在状态恢复后帮助自己回顾、整理、分享给医生。

“如果装置过于频繁地发出提示，狗狗在休息或进食时会被打扰，容易产生应激。”

宠物参与必须被谨慎设计，而不能成为默认高频流程。

在穿戴层面，不同犬种与体型对背心、气囊等模块的适应性差异明显，单一规格难以覆盖所有情况。尤其在长期摩擦的场景下，材质、透气性与局部温度都会影响宠物舒适度。

对于“电子鼻识别人体气味”“气囊模块精准适配”等设想，兽医认为其最大难点仍然在技术实现与安全控制层面，而不是简单的行为联动。

硬件原型验证

Hardware Prototype Validation

本轮测试聚焦穿戴装置在人宠交互中的使用方式、舒适性与反馈表达，重点验证硬件原型是否具备可进入、可佩戴与可理解的基础条件。由于项目早期原型以穿戴装置为核心，本轮验证主要集中在硬件层；后续我据此将系统主线调整为“App-first + 硬件增强 + 记录承接”。

穿戴舒适性　反馈表达　交互可行性

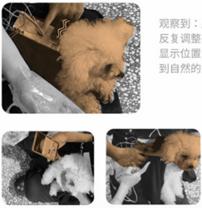
Wear and Contact
穿戴与接触体验

验证目标：
气囊材质、尺寸与接触方式是否足够舒适。

用户更偏好更大、更柔软、亲肤性更强的气囊接触面，以减少压迫感与摩擦不适。

Position and Vision
显示位置与信息表达

验证目标：显示模块放置在哪个位置更自然，视觉反馈是否会造成负担。



观察到：用户会反复调整手部与显示位置，以找到自然的方式。

显示信息应保持温和和引导性，且用户更接受抽象、柔和的视觉表达。用户表示手放在犬的侧面或背部比较舒服，并倾向俯视看显示屏与狗狗。

Canine Synergy
犬只协同性验证

验证目标：观察犬只参与交付的设想在真实互动中的稳定性。

“由狗叼着交付装置”具有概念吸引力，但在真实场景中稳定性有限。
受犬只属性影响大。

竞品分析

Pre-phase Analyses

Calibration User
功能完备性分析

Daylio 完成了“记录”，林间聊愈室完成了“陪伴”，Muse 完成了“反馈”；而 NestLoop 的机会点，在于把“低门槛进入—情绪承接—硬件增强—记录承接”重新串成一个系统。

符号说明： ● 强 ◎ 中 ○ 弱 — 无

	TapTap	小黑盒	bilibili
低门槛进入	●	◎	○
情绪承接能力	○	●	○
结构化回返	●	◎	●
干预资源丰富度	○	●	●
硬件/生理反馈整合	—	—	✓
长期成长机制	◎	●	◎

Calibration User

多维分析

Daylio

“无需打字的私密日记”，以无需书写的微日记方式降低记录门槛，帮助用户持续采集情绪与日常活动数据，并通过统计与关联分析形成长期自我观察，理解自己的习惯和情绪模式。

目标用户	核心机制	能力边界	对本产品的启发
轻量情绪记录用户； 长期自我量化与模式观察用户； 偏好高自定义与统计反馈的个人记录用户	两步完成记录：选择 mood 与 activities；系统再将输入转译为图表、频率、相关活动、Year in Pixels、目标与成就等反馈结构。	其价值建立在持续记录与高质量标签之上，适合快照式自我观察与长期模式识别；强自定义提升个体贴合度的同时，也会增加冷启动设置和后续选择成本。	可借鉴其低负担输入与结构化回返逻辑，但在 NestLoop 中，记录不应成为用户在脆弱时刻的额外任务，而应更多由系统辅助承接。

林间疗愈室

以拟人化 AI 小动物与沉浸式场景降低倾诉负担，通过对话陪伴、情绪工具、成长计划与记忆整理，提供生活化的情绪陪伴与自我梳理。

目标用户	核心机制	能力边界	对本产品的启发

低压力倾诉与陪伴需求用户 偏好角色化、情境化疗愈体验的情绪支持用户 接受成长计划与长期陪伴机制的泛心理健康用户	以 AI 小动物为主要交互媒介，将聊愈、碎念、日记、记忆组织为连续体验，并叠加 200+ 情绪工具、21 天计划、早晚音频与记忆星系等反馈模块。	其价值建立在角色陪伴感与持续互动频率之上，适合低压力倾诉与轻成长支持；但聊天时长、会员、道具与角色商城会直接影响陪伴连续性。	可借鉴其“先陪伴、后梳理”的支持逻辑，以及将情绪内容转化为阶段性反馈的方式；但 NestLoop 应避免过度依赖高叙事角色与连续聊天时长。

Muse

以 EEG 头带与 App 构成消费级神经反馈与睡眠支持系统，将脑电与身体信号转化为实时反馈、睡眠干预与训练报告，帮助用户进行冥想训练、睡眠优化与脑健康追踪。

目标用户	核心机制	能力边界	对本产品的启发
生理反馈训练用户 睡眠优化与脑健康追踪用户 偏好可量化数据与硬件辅助训练的自我管理用户	以头带采集脑电与身体信号，经设备连接与佩戴校准后，转译为实时神经反馈、睡眠分析、训练进度与 AI 辅助解释，形成“采集—反馈—训练—复盘”的闭环。	其价值建立在专用硬件接入、稳定佩戴与持续训练之上；设备前置提高了进入门槛，数据反馈也增加了解释成本，部分深度能力依赖 Premium。	可借鉴其硬件增强下的反馈可信度与训练闭环，但 NestLoop 应避免“设备先行、数据过重”，而将反馈转译为更柔和、低负担的支持信息。

需求池整理

Need Synthesis

把前面的访谈和测试转成需求层级。

触发当下	不适合高负担输入	需要先被接住	状态差时不想复杂操作
舒压过程中	需要更舒适的接触面	硬件适合按需介入	狗参与不能是默认刚性前提
舒压之后	自动记录优先	反馈应更温和抽象	需要可复盘、可沟通、可导出

设计调整

Design Adjustment

弱化	保留	重建
狗作为主要触发者	深压舒压的核心价值	App-first 的低门槛入口

长时间持续穿戴假设	宠物陪伴带来的情绪氛围	自动记录与退出承接
高频、精确、强提醒式状态显示	硬件增强的体验优势	周期性复盘、沟通与导出能力

PART-3

产品构建

Pre-phase Analyses

服务蓝图

User Interview

基于前期访谈与原型验证，我将 NestLoop 重构为一条以 App 为低门槛入口、以硬件为增强型干预、以记录系统承接长期支持价值的服务闭环。

阶段	入口层		干预层		支持层	
用户旅程	**压力触发** 焦虑上来，难解释自己	**即时进入** 打开 App，快速进入	**舒压过程** 开始呼吸/触觉舒压	**退出反馈** 简短反馈当前感受	**自动记录** 状态恢复后查看记录	**周期复盘** 回顾一周/月变化
能见度线	↓	↓	↓	↑		
系统响应	识别低负担进入场景	推荐轻量或增强模式	控制节奏，保持温和反馈	整合本次使用与感受	自动生成事件记录	生成趋势总结与摘要
相互作用线						
沉淀价值	记录触发时间	区分进入路径	留存一次干预过程	降低事后回忆负担	积累个人状态档案	支持复盘与沟通导出

功能框架图

Functional Framework Diagram

NestLoop

- 首页
  - 当前状态提示
  - 即刻舒压
  - 补全心情日志
  - 推荐内容
- 日志
  - 日志列表
  - 日志补全
  - 日志详情
  - 数据复盘
  - 记录习惯
- 伙伴
  - Maru 状态
  - 硬件管理
  - 设备配对
  - 预约家访
- 我的
  - 个人资料
  - 账号与隐私
  - 偏好设置
  - 帮助与支持

情绪板

Mood Board

温暖·warm
安心·peace
陪伴·Companion

设计规范

Design specifications

主色
171717

主色
FF803C

主色
FFFFFF

辅色
FCDEB0

辅色
D4AEE1

字体色
000000

字体色
B9B9B9

字体色
D9D9D9

字体规范

字体使用IOS常用字体–苹方字体，实用性强，美观清晰，采用字号、粗细和颜色来对比，让文字拉开层级。

Aa

苹方
PingFang SC

Regular / Medium / Semibold
24　20　16　14　12　10（px）

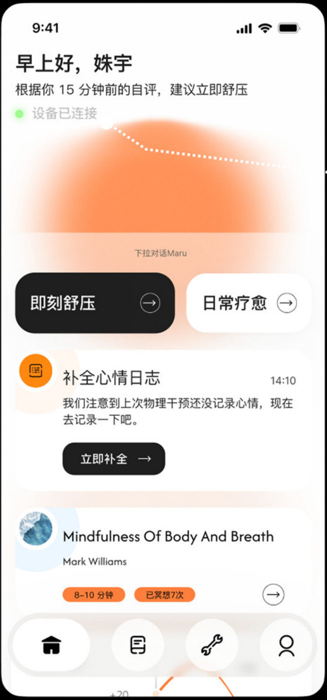
PART-4

页面介绍

Page Introduction

首页

Home



早上好，姝宇

根据你 15 分钟前的自评，建议立即舒压

我们注意到上次物理干预还没记录心情，现在去记录一下吧。

状态驱动首页
根据用户 15 分钟前自评，主动推荐“即刻舒压”，而不是让用户自己在功能里找入口。

设备状态可见

即时舒压优先级
黑色大按钮“即刻舒压”比“日常疗愈”更突出，说明当前场景下主任务是快速舒压。

补全日志承接
“补全心情日志”卡片把上一次未完成记录拉回首页，体现自动记录后的事后承接。

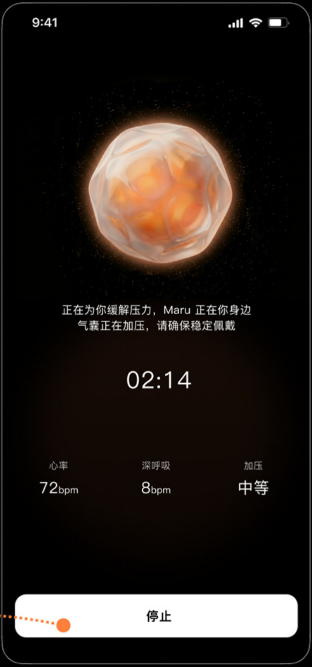
即刻舒压·干预界面

Home

低刺激沉浸环境
黑底与低信息密度减少视觉干扰，帮助用户从高压状态中抽离。

呼吸光球锚点
中心光球作为注意力锚点，可随呼吸节奏缓慢变化，建立稳定感。

生理与硬件反馈
心率、呼吸、加压等级让用户感知干预正在发生。

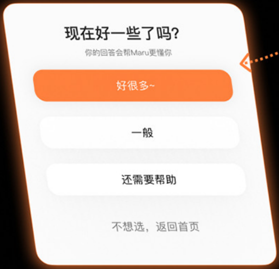


正在为你缓解压力，Maru 正在你身边
气囊正在加压，请确保稳定佩戴

02:14

心率 72bpm
深呼吸 8bpm
加压 中等

明确退出机制
底部停止按钮保证用户随时中断硬件介入，增强控制感，考虑了硬件干预的安全性。



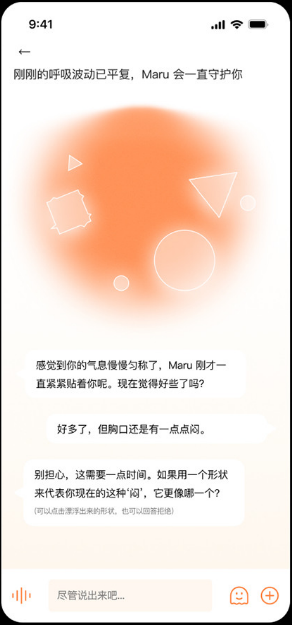
现在好一些了吗?

你的回答会帮Maru更懂你

低负担状态确认
舒压结束后仅用三档反馈判断是否继续支持，避免复杂量表造成二次负担，并保留随时返回首页的非强制出口。

表达恢复·下拉对话

Home



刚刚的呼吸波动已平复，Maru 会一直守护你

感觉到你的气息慢慢匀称了，Maru 刚才一直紧紧贴着你呢。现在觉得好些了吗?

好多了，但胸口还是有一点点闷。

别担心，这需要一点时间。如果用一个形状来代表你现在的这种‘闷’，它更像哪一个?
(可以点击漂浮出来的形状，也可以回答拒绝)

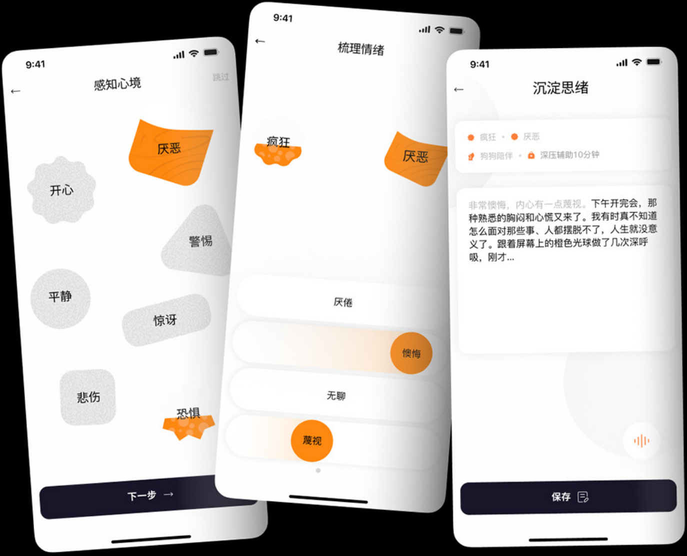
身体反馈转译为语言
Maru 先反馈呼吸变化，再引导用户描述感受。

陪伴式语气
避免诊断式提问，以陪伴话术帮助用户恢复表达。

多模态输入
支持语音、文本和形状选择，让用户按当前精力选择表达方式。

表达回复·日志补全

Home



非常懊悔，内心有一点蔑视。下午开完会，那种熟悉的胸闷和心慌又来了。我有时真不知道怎么面对那些事、人都摆脱不了，人生就没意义了。跟着屏幕上的橙色光球做了几次深呼吸，刚才...

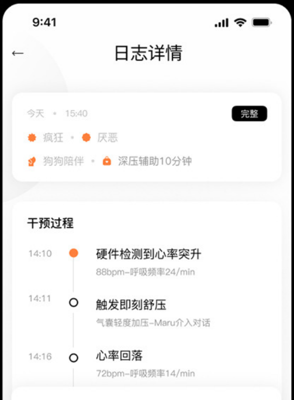
先选大致心境
用图形化情绪降低第一步输入压力。

细化具体感受
通过二级情绪词帮助用户理解“我到底在感受什么”。

沉淀成自己的话
在状态稳定后再进入自由表达，支持语音与文本。

事件摘要
用情绪、陪伴方式、干预时长快速定位一次记录

干预时间线
记录从体征异常到舒压触发再到心率回落的完整过程。



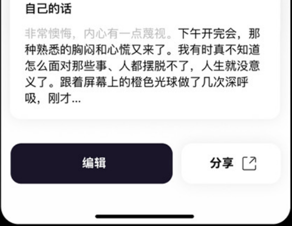
干预过程

14:10 硬件检测到心率突升
88bpm–呼吸频率24/min

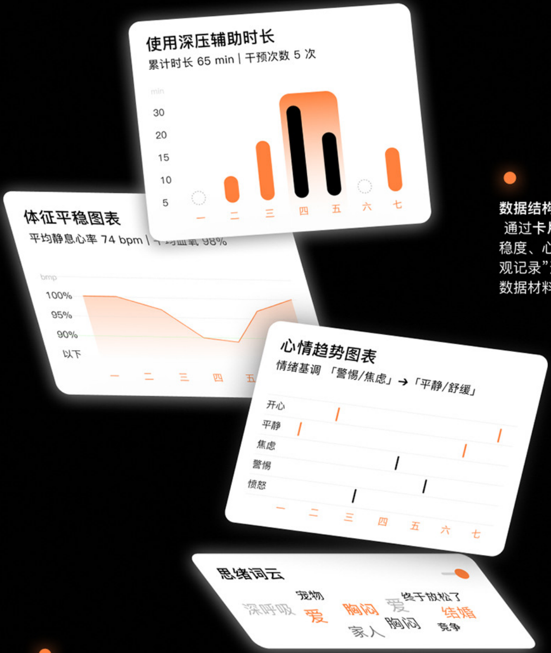
14:11 触发即刻舒压
气囊轻度加压–Maru介入对话

14:16 心率回落
72bpm–呼吸频率14/min

主观叙述保留
将用户自己的话与客观数据并置，避免记录被过度数据化。


自己的话

非常懊悔，内心有一点蔑视。下午开完会，那种熟悉的胸闷和心慌又来了。我有时真不知道怎么面对那些事、人都摆脱不了，人生就没意义了。跟着屏幕上的橙色光球做了几次深呼吸，刚才...



数据结构化呈现
通过**卡片化图表**整理深压时长、体征平稳度、心情趋势与高频词，使日志从“主观记录”进一步转化为可复盘、可分享的数据材料。

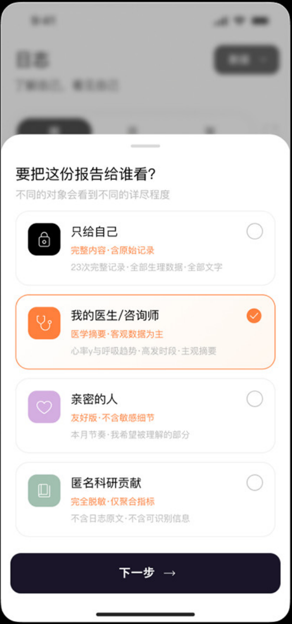
不同的需求选择不同的卡片

数据导出·分级报告

Home

分级可见范围
根据对象区分原始记录、客观数据、敏感细节和脱敏指标。

用户掌握披露边界
每个选项明确说明对方能看到什么，减少隐私焦虑。



要把这份报告给谁看?

不同的对象会看到不同的详尽程度

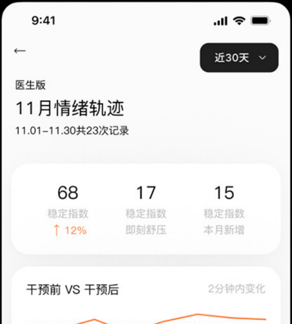
○ 只给自己
完整内容·含原始记录
23次完整记录·全部生理数据·全部文字

● 我的医生/咨询师
医学摘要·客观数据为主
心率y与呼吸趋势·高发时段·主观摘要

○ 亲密的人
友好版·不含敏感细节
本月节奏·我希望被理解的部分

○ 匿名科研贡献
完全脱敏·仅聚合指标
不含日志原文·不含可识别信息

下一步 →



9:41

←

近30天

医生版

11月情绪轨迹

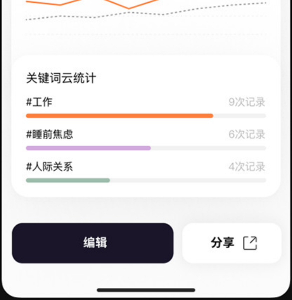
11.01–11.30共23次记录

68	17	15
稳定指数	稳定指数	稳定指数
↑ 12%	即刻舒压	本月新增

干预前 VS 干预后

2分钟内变化

指标摘要
将稳定指数、干预次数和新增记录前置，支持快速浏览。



关键词云统计

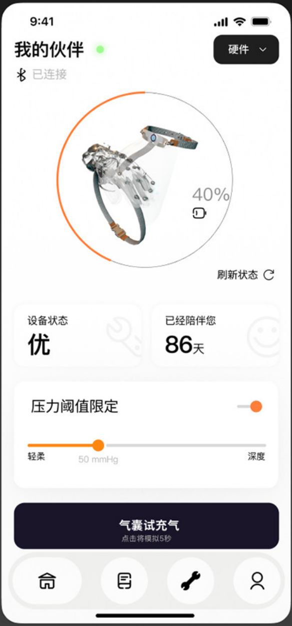
#工作 9次记录

#睡前焦虑 6次记录

#人际关系 4次记录

干预前后对比
用趋势线呈现舒压前后的状态变化，辅助判断干预效果。

硬件协同
Home



我的伙伴

已连接

40%

设备状态 优

已经陪伴您 86天

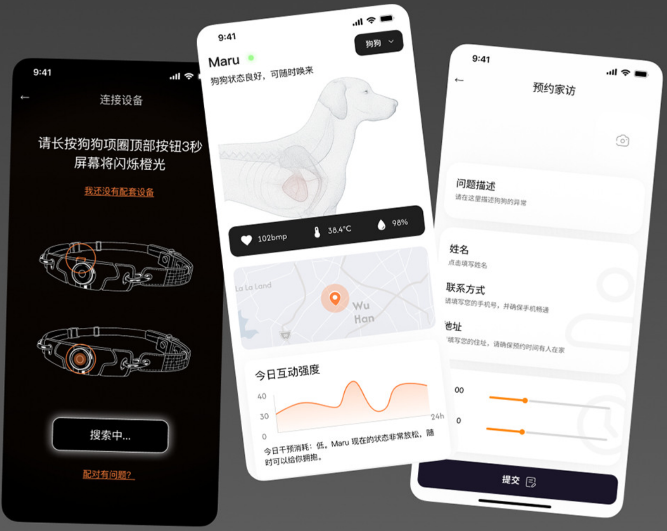
压力阈值限定

轻柔 50 mmHg 深度

伙伴化设备管理
用“我的伙伴”弱化硬件冰冷感，将设备纳入陪伴关系

压力阈值可调
用户可控制深压强度，避免硬件介入造成失控感。

试充气机制
通过短时模拟帮助用户建立预期，降低正式使用前的不安。



请长按狗狗项圈顶部按钮3秒
屏幕将闪烁橙光

狗狗状态良好，可随时唤来

今日干预消耗：低。Maru 现在的状态非常放松，随时可以给你拥抱。

请在这里描述狗狗的异常

点击填写姓名

请填写您的手机号，并确保手机畅通

填写您的住址，请确保预约时间有人在家

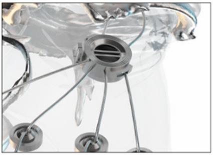
PART-5

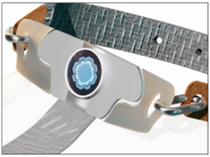
原型设计

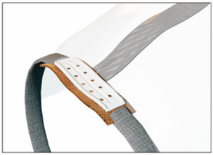
Page Introduction

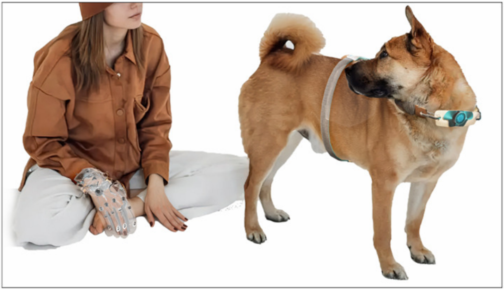
实验性视觉

Home


带内置前端压力感应的双向气阀


沉浸式视觉引导


带魔术贴固定的快速释放气囊



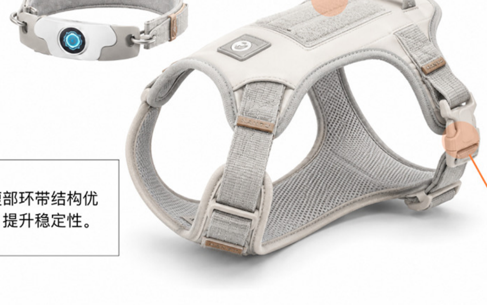
装置化视觉

结构升级

Home

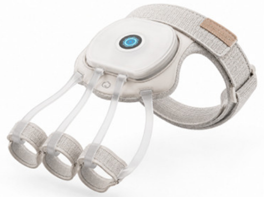
将实验性的透明手掌转化为柔性气囊掌模块，并通过胸背承托、魔术贴调节和背部稳定平台提升佩戴稳定性，使深压辅助从概念装置进一步接近可使用的陪伴型硬件。

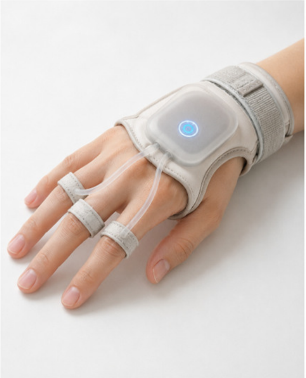
魔术贴构成可拆卸模块
气囊掌与背带分离，方便使用、
维护和替换



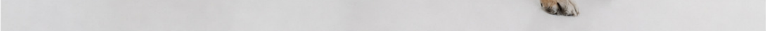
通过胸带与腹部环带结构优化分散受力，提升稳定性。

搭扣方便狗狗穿脱，
增强不同体型适配性





半开放式手背设备保留掌心触摸，通过柔性指环与圆形状态灯提供轻触觉反馈。



Artifact Co-Creation

残片 手势 语音 生成

vibe coding 的文物修复共创体验

见缺

见缺，于未满处看见时间”

/

Co-creative Experience of Cultural Relic Restoration with AIGC

手势唤醒 语音定向 数字文博

概念设计 流程设计 交互原型 前后端实现

PROJECT OVERVIEW

让观众在缺憾处，创造属于自己的文物

这是一个面向数字文博展览的沉浸式交互原型。观众通过手势选择器物，用一句话触发主题， 再用空中线条影响纹样生成。文物不再只是被观看的历史结果，而成为观众正在参与的生成现场。

3
器物资源
梅瓶 / 海碗 / 凤尾尊

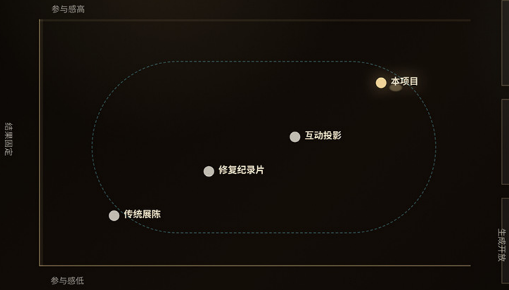
3
主题分支
历史 / 自然 / 未来

5
体验状态
唤醒 / 确认 / 对话 / 描绘 / 认领

4
输入方式
靠近 / 握拳 / 语音 / 指尖轨迹

BACKGROUND

问题不是“如何修好文物”，而是“谁能进入修复过程”



观看距离

文物作为结果被展示，观众缺少进入过程的动作入口。

生成风险

实时开放式 AIGC 不稳定，不适合毕业展现场做核心链路。

文化共情

情感发生在“我与文物产生关系”的瞬间，而不只在知识讲解里。

DESIGN PURPOSE

设计目的

01

把选择变成唤醒

用手势靠近与握拳确认替代点击，让观众以身体动作进入文物叙事。

02

把表达变成方向

用语音关键词把情绪收敛到历史、自然、未来三类可控主题。

03

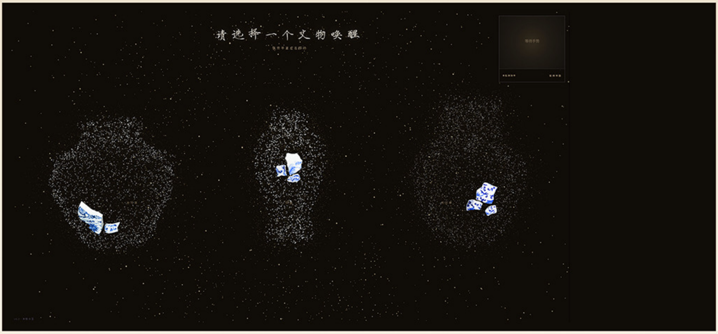
把线条变成痕迹

将手部轨迹映射为动态纹样，让观众的动作留在器物表面。

EXPERIENCE FLOW

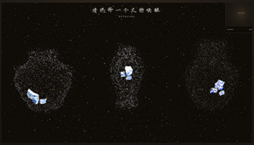
五段式体验链路

靠近	选择	说话	描绘	认领
手进入画面	最近器物凝聚	主题被识别	轨迹生成纹样	图像被带走

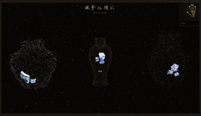


SCREENS

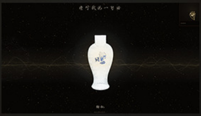
关键画面



选择阶段：粒子残片等待唤醒



确认阶段：器物进入中心



对话阶段：语音成为生成方向

INTERACTION MECHANISM

状态机与输入规则

idle

等待手出现

hovering

最近器物高亮

voice

语音主题识别

drawing

指尖轨迹绘制

claim

结果认领

800ms

握拳确认阈值

450ms

语音停顿判定

60

轨迹段上限

20s

未扫码等待

THEME MAPPING

语义到视觉的三条路径

历史

青花 / 瓷片 / 古典 / 修复

蓝白瓷纹、卷草、残片记忆

自然

生长 / 花草 / 山林 / 藤蔓

植物扩散、柔性生命感

未来

数字 / 赛博 / 算法 / 重构

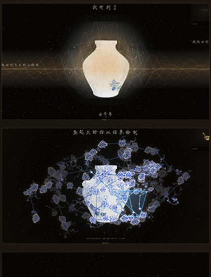
冷光节点、线框、透明结构

09

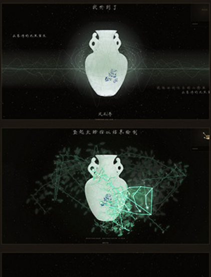
三类主题的视觉分支

三个主题不是简单换色，而是改变纹样来源、笔触组织和生成气质。历史偏青花与卷草，自然偏生长和花叶，未来偏节点、冷光与结构重构。

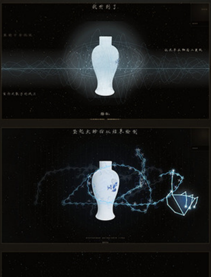
历史 / 青花残片与时间纹样

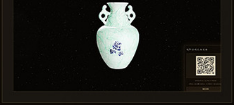


自然 / 生长路径与有机覆盖



未来 / 数字重构与冷光连接





TEXTURE PIPELINE

动态纹理不是换图，而是多层合成

01 手部关键点

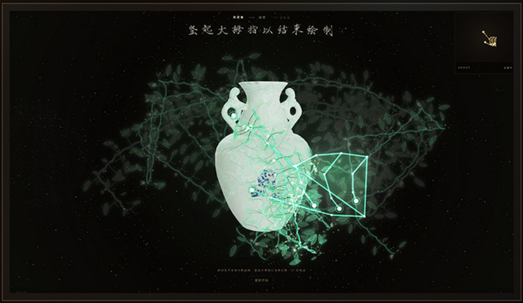
02 指尖轨迹

03 主题底釉

04 纹样生成

05 碎片遮罩

06 3D 材质更新



竖起大拇指以结束绘制

10

Vibe Coding 在这个项目中的作用

这个项目不是“用 AI 自动写一个网页”。Vibe Coding 在这里更像一种高频原型协作方式：设计者先提出体验意图和判断标准，再借助 AI 快速生成可运行代码，通过截图、构建、现场体验和代码审查不断收敛。

为什么适合用 Vibe Coding

这个原型同时涉及 Three.js 场景、手势识别、语音识别、动态纹理、中文诗意文案和展陈节奏。如果一开始用传统线性开发，很容易在技术细节里耗尽时间。Vibe Coding 让项目可以先把体验跑起来，再逐步替换粗糙实现。

人的角色没有被简化

人负责定义主题、判断氛围、决定流程、挑选截图、设定交互阈值和验证体验是否成立。AI 负责把明确的设计意图转成可测试代码，提供不同实现路径，但不能替代设计判断。

从“感觉”到“可验证”

比如“选择器物要像唤醒”不是一句抽象描述，而会被拆成粒子凝

不是一次性生成，而是模块化迭代

手势识别、语音识别、纹理合成、结果认领都被拆成独立组件和

聚、最近目标高亮、握拳进度、中心转场、右上角手势反馈等具体实现。

hook。每一轮先解决一个体验问题，再把它接回主流程，避免整个原型变成难以维护的脚本堆叠。

VIBE CODING

不是让 AI 写完项目，而是把感觉拆成可验证的代码任务

感受句	Prompt	代码块	截图复盘	取舍
“选择器物要像唤醒它”	拆成交互状态、动画反馈和阈值	组件 / hook / shader / canvas	看画面是否接近体验意图	保留稳定方案，砍掉不稳幻想

PROMPT SAMPLES

关键 prompt 如何推动原型

Prompt 01

把选择设计成“唤醒”

请把三件器物的选择从点击改成手势靠近：手掌进入画面后，最近的器物粒子凝聚；握拳保持一段时间确认。

输出：GestureStage 状态机 + 最近器物计算 + 握拳进度

Prompt 02

让语音变成主题方向

不要开放生成文本，把用户说的话映射到历史、自然、未来三类主题，并给出即时声波和文字反馈。

输出：VoiceInputPanel + voiceSemantics 关键词权重

Prompt 03

把手势轨迹变成纹理

用右手食指轨迹绘制可见画布，同时同步一张纹理画布，最后注入 Three.js 模型材质。

输出：GestureDrawingCanvas + CanvasTexture 更新

Prompt 04

处理现场稳定性

如果语音识别和手势识别抢 CPU，就优先保证手势，语音只在 voice 阶段启动。

输出：语音预热被取消，核心链路更稳

CONVERSATION SPLIT

一个项目，拆成多条对话推进

A / 主舞台

体验状态、转场、标题、手势反馈窗

`GestureStage.jsx`

B / 识别层

手势分类、关键点平滑、手部锁定

`useGestureRecognition.js`

C / 语义层

主题关键词、听写、触发时机

`VoiceInputPanel.jsx`

D / 生成层

轨迹画布、纹样规则、材质注入

`GestureDrawingCanvas.jsx`

E / 资源层

GLB、碎片遮罩、三主题贴图

`assets + useTextureComposer.js`

F / 作品集层

截图筛选、图表化表达、海报页

`portfolio-board`

ITERATION DECISIONS

迭代取舍

从点击到手势

保留

更符合“身体参与修复”的命题。

语音预热

放弃

会抢占手势识别性能。

实时开放生成

收敛

改成主题映射和程序化纹理。

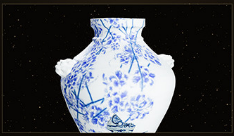
固定碎片区

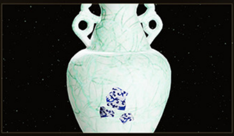
保留

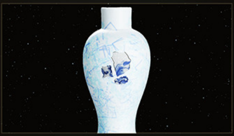
让历史痕迹与观众生成共存。

VISUAL RESULTS

生成结果







你触碰的下一秒，正在成为历史