

刘滋文

AI 产品体验设计师

Product Experience · AI Product · Prototyping

2026 PORTFOLIO

[Selected Works](#)

视觉传达背景，聚焦 AI 产品体验，并将设计延伸至可运行原型。
从产品判断、体验设计到AI Coding 原型验证。

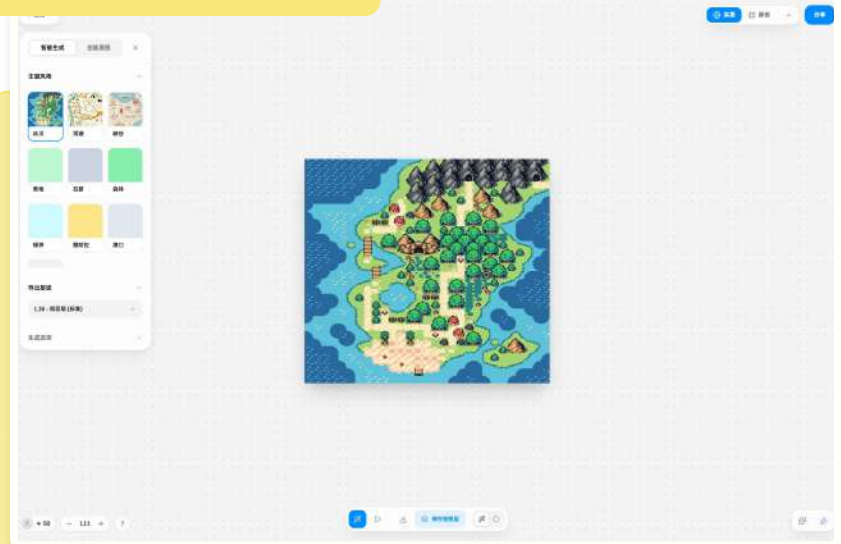
01 AI地图工作台1.0



AI WORKBENCH

从 GIS 工具重构为围绕首次创作的 AI 工作台

02 工作台2.0探索



AI PROTOTYPING

从一次性生成流程探索可扩展的持续创作结构

03 文旅移动端 0→1



MOBILE 0→1

两周内将业务设想推进为可运行的移动产品体验

04 产品体验补全



PRODUCT TOUCHPOINTS

从产品认知、结果承接到付费权益理解



从生图入口 到创作工作台

2025-09—2026-02 重构完成上线至今

产品体验主导：我负责0.5—1.0

产品体验设计
UI_UX设计

设计交付

验证边界

1.0 阶段缺少行为埋点和用户研究体系。
现有系统可获取的数据仍不足以回答具体功能使用、路径流失和设计效果等问题。

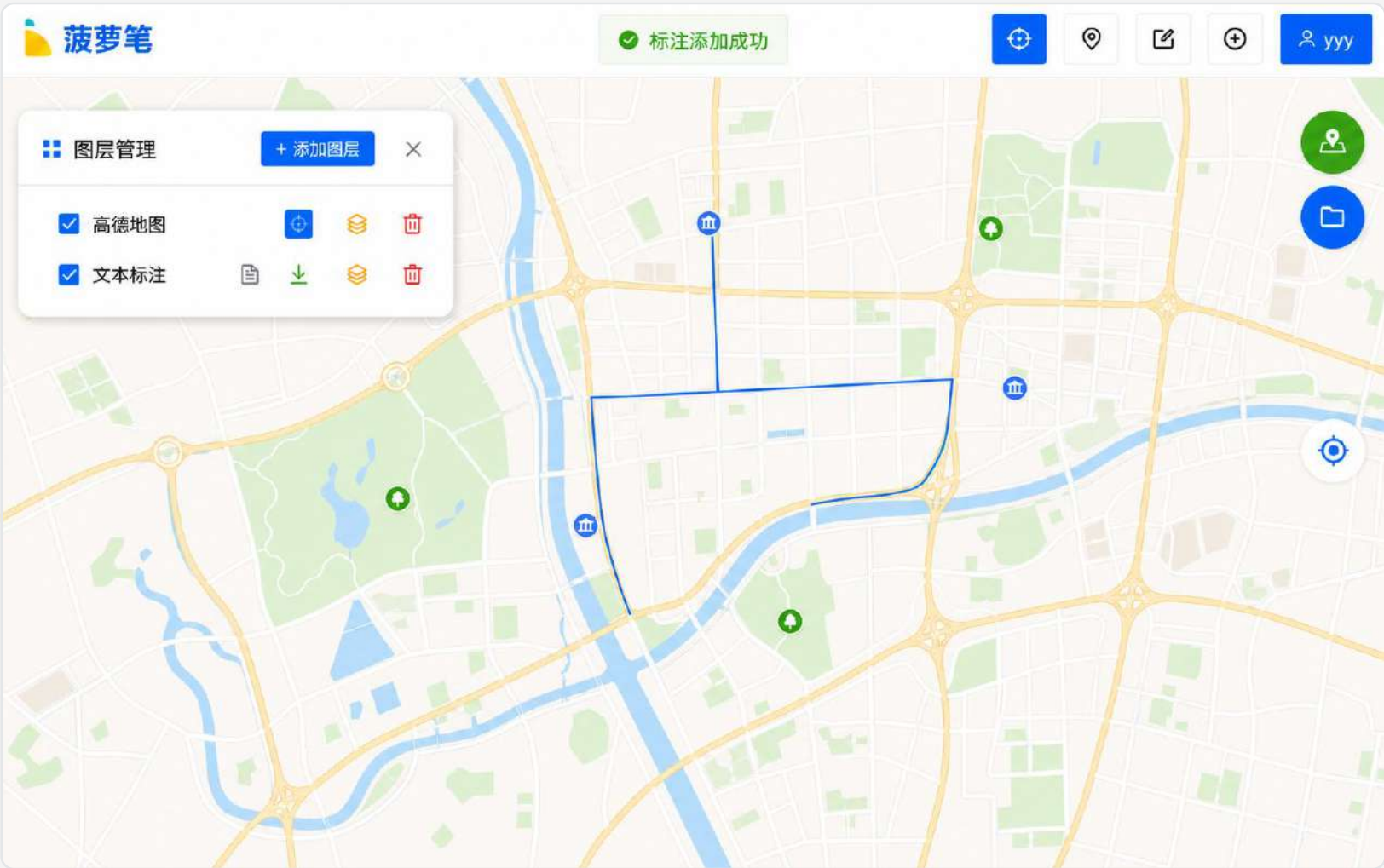
将功能堆叠的AI地图产品
重构为围绕首次创作流程的工作台

界面组织方式与用户任务不匹配

判断

用户需要快速开始、看到结果并继续修改，而不是先学习 GIS 工具。

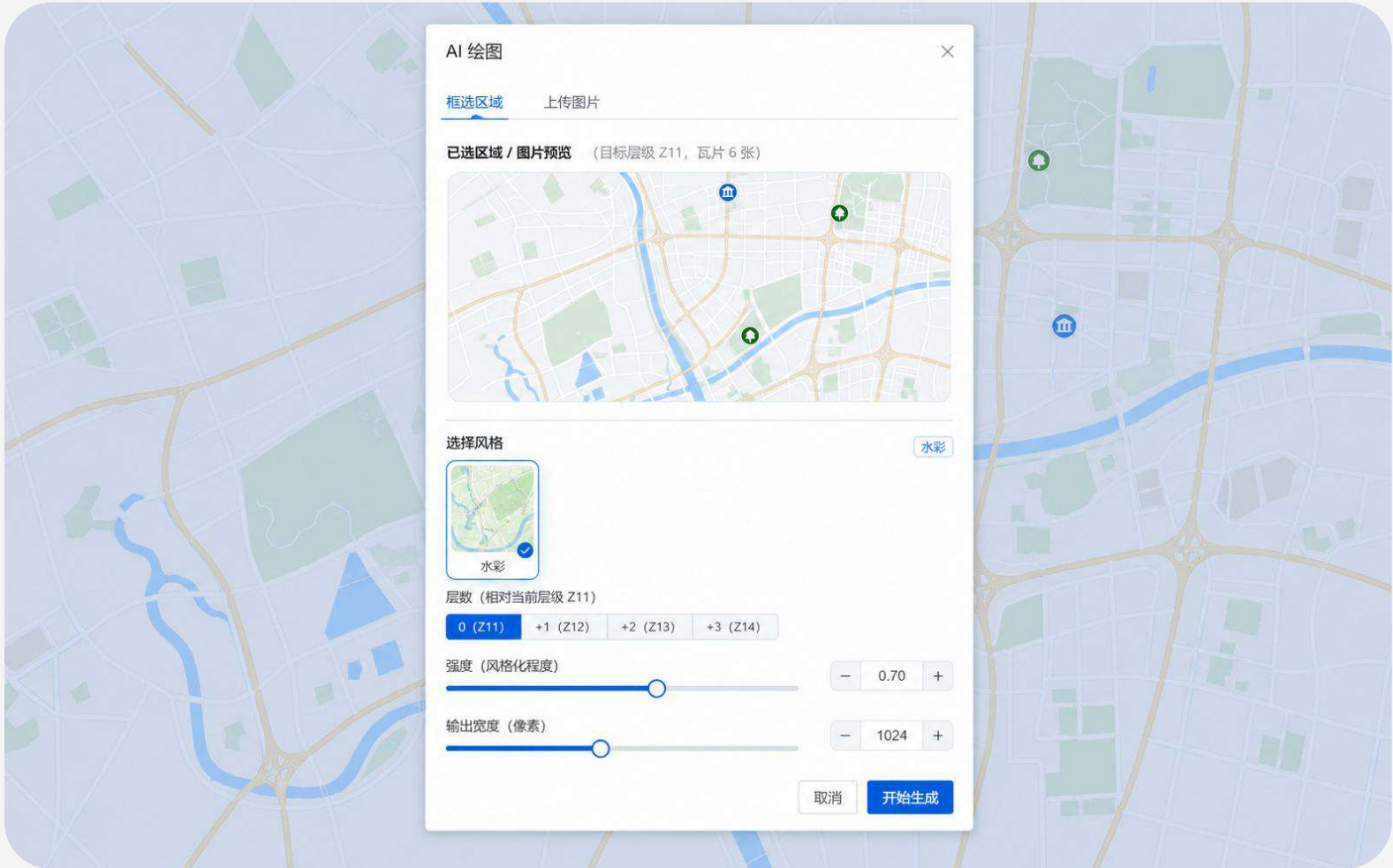
- 能力关系不清



能力缺少任务关系

生成、编辑、标注分别存在，但产品没有建立它们在一次创作中的关系，用户需要自行理解并拼接流程。

- 工具逻辑优先



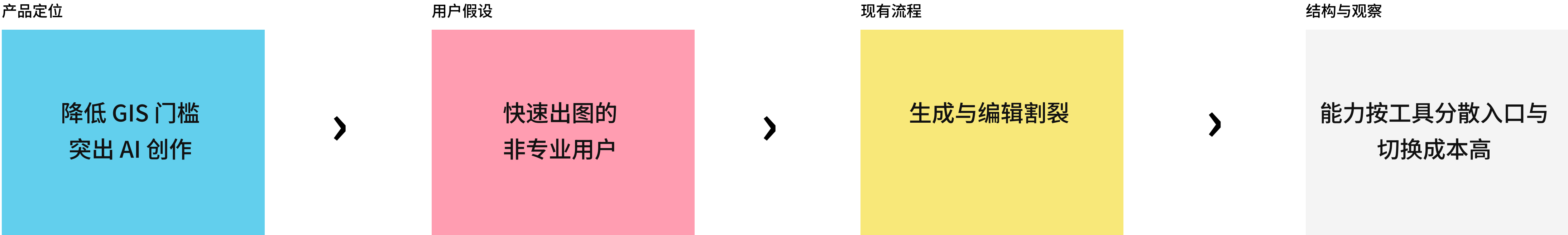
用户要先理解GIS，才能开始创作

用户第一次创作还需要理解什么是输出宽度，什么是层数，瓦片，相对层级才能创作，认知负担高。

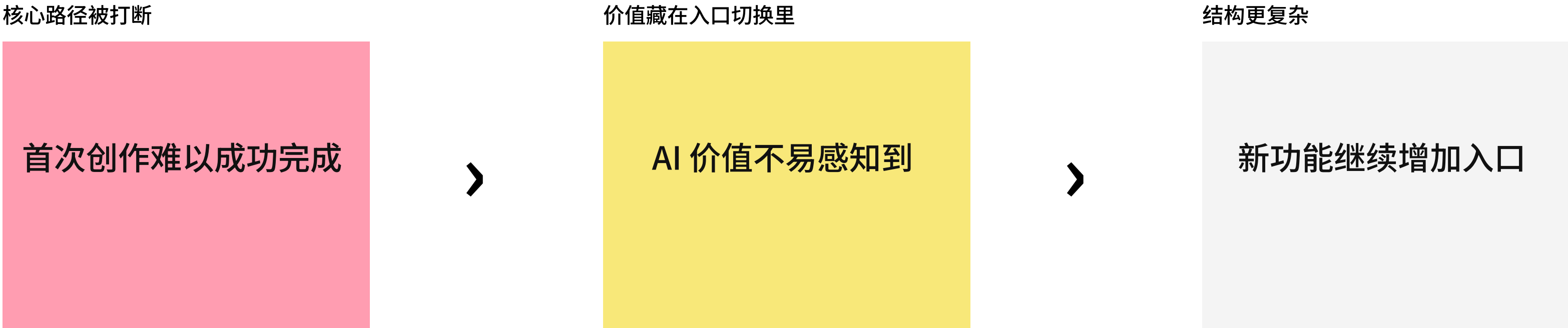
思考

不解决会怎么样？

问题来源



以上用于形成设计假设，不等同于正式用户研究

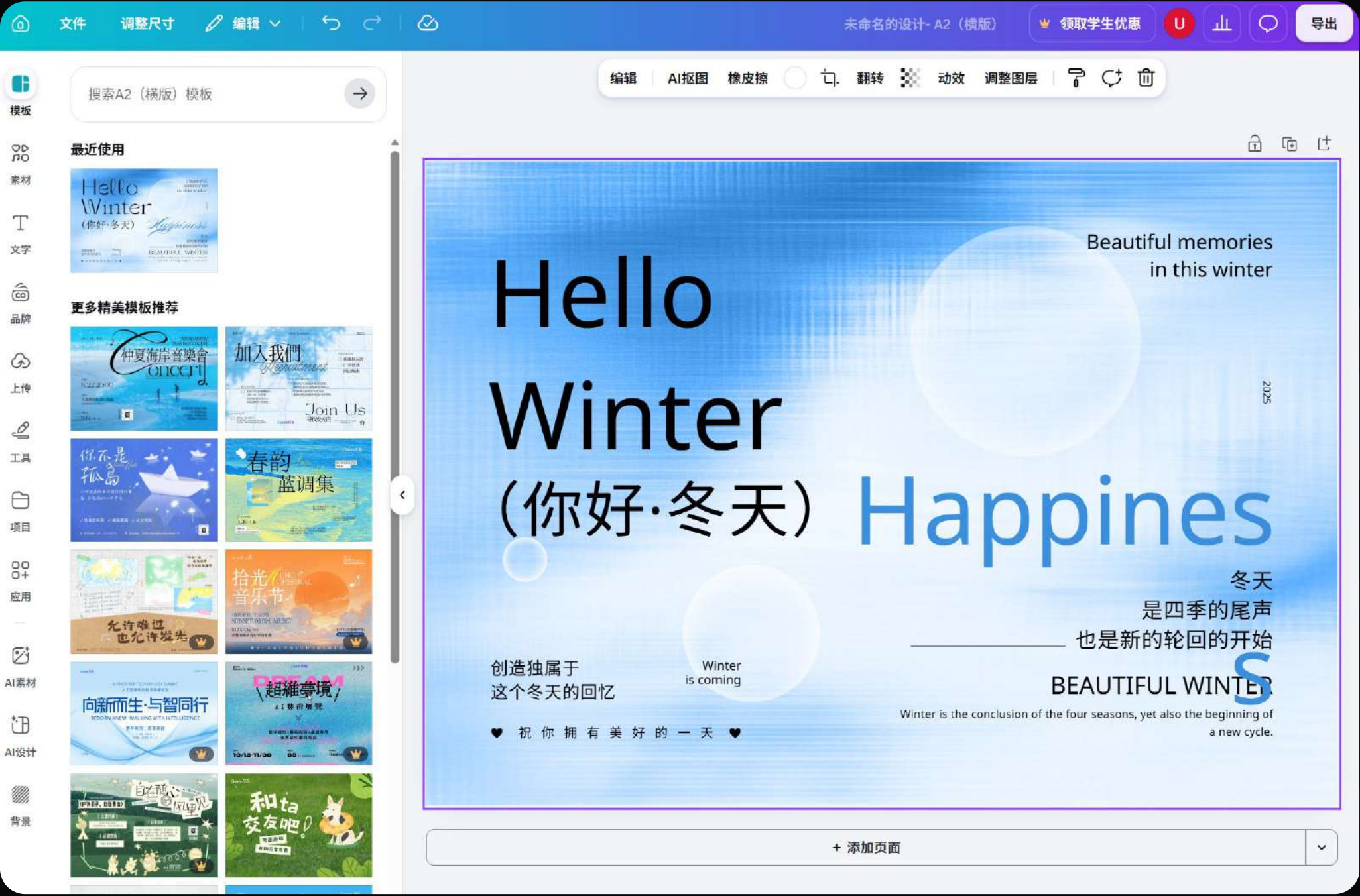


创作门槛持续上升

参考

Canva/可画等AI生成类产品

AI创作类产品



地图优先
首次路径清晰
结果回流继续编辑

提炼三条原则

我拿走的 首次任务入口明确，借鉴清晰的首次创作路径

我没拿走的 不直接复制模板和通用设计结构，地图产品仍以底图来源和地图结果为核心。

约束

确定项目优先级

问题来源

时间紧

产品需要快速验证市场，团队无法一次性完成整体重构。短周期完成上线

需求不明确

缺少完整验证，先聚焦核心任务

技术约束

沿用现有地图引擎与 Vue 3 架构

有限时间内，优先验证最核心的创作闭环。

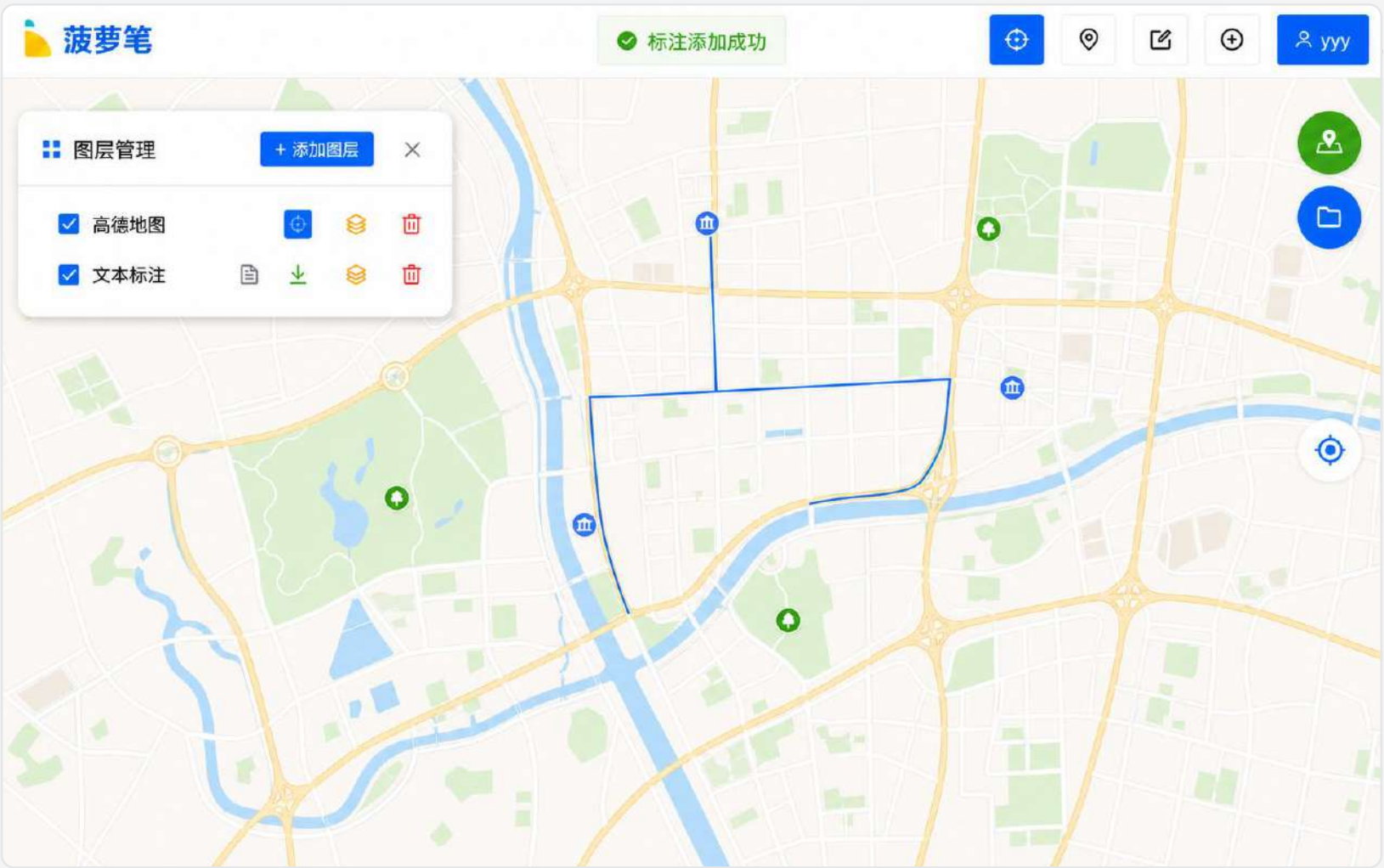
1.0 只优先解决一件事：让用户顺利完成第一次创作

尝试

工作台重构

布局重构

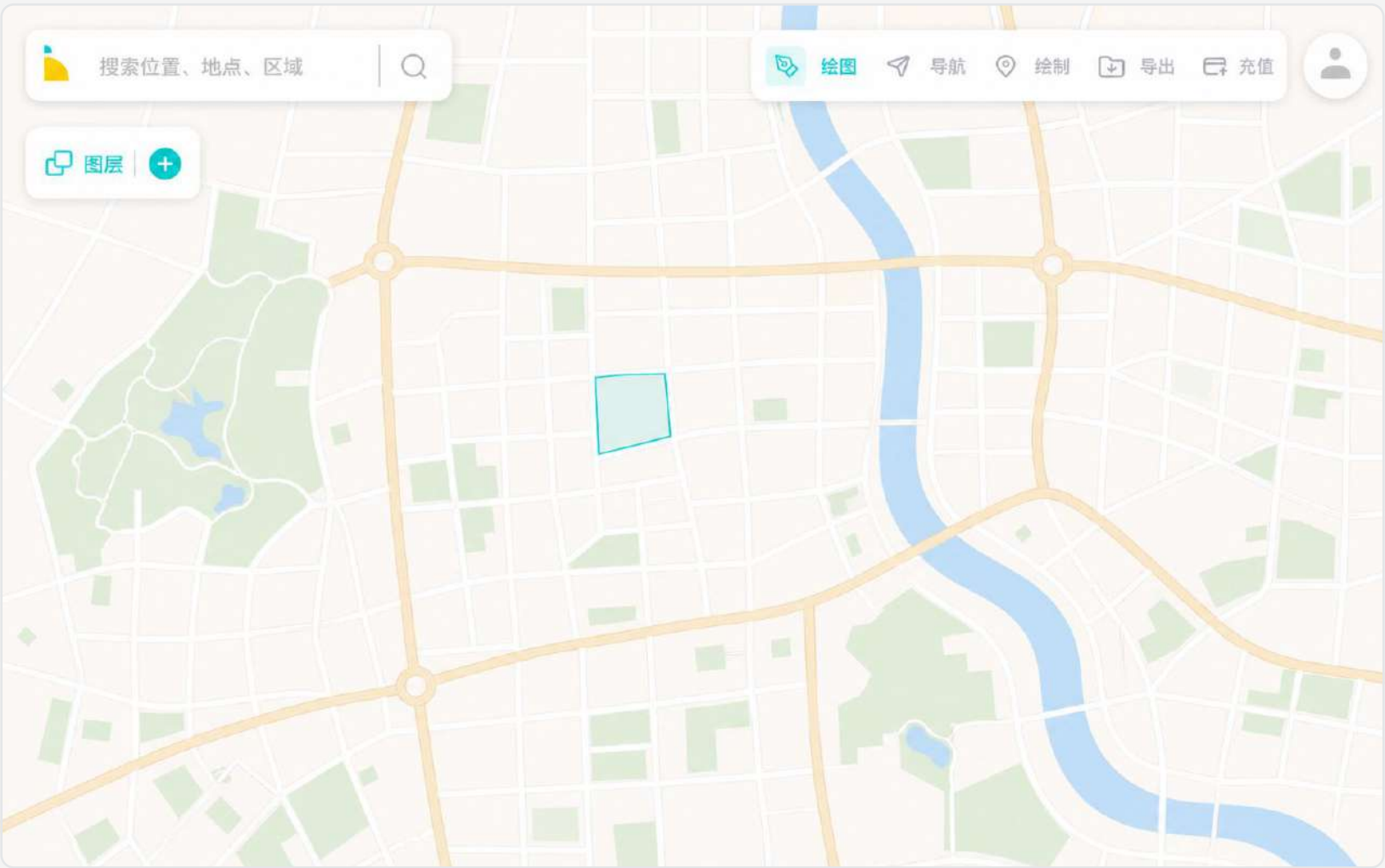
- 旧版工作台



固定面板持续挤压地图空间

图层管理与操作工具分布在页面多处，并长期占据地图区域，视觉焦点分散，主工作区的可用空间受到压缩。

- 新版工作台



悬浮组件按需展开，释放地图空间

将搜索、图层和常用工具收拢为轻量悬浮组件，仅在使用时展开，在保证功能可达的同时，让地图重新成为工作台主体。

能力架构重组

- 以用户任务为主线，重新明确入口、工具与内容之间的关系。

搜索与定位

固定左上，帮助用户快速进入目标位置。

图层系统

独立放置于左侧，默认收起、按需展开。

地图控制

缩放、复位等基础操作固定在左下角。



主工具栏

AI 绘图、AI 标注前置，并加入文字标识，降低新用户的识别成本。

个人中心

固定在右上角末端，与创作工具保持区分。

● 固定框架层

搜索、图层、地图控制、个人中心

● 任务工具层

AI 创作工具优先，通用工具按需使用

● 内容工作层

统一承载地图、素材与生成结果

入口固定、能力分层，让用户快速开始并持续创作。

底图来源前置：先确定输入，再进入生成

不是缩短操作流程，而是为后续扩展留出空间。



旧版底图来源入口

判断

底图是生成前的必要输入，应先确定来源，再进入统一生成流程。



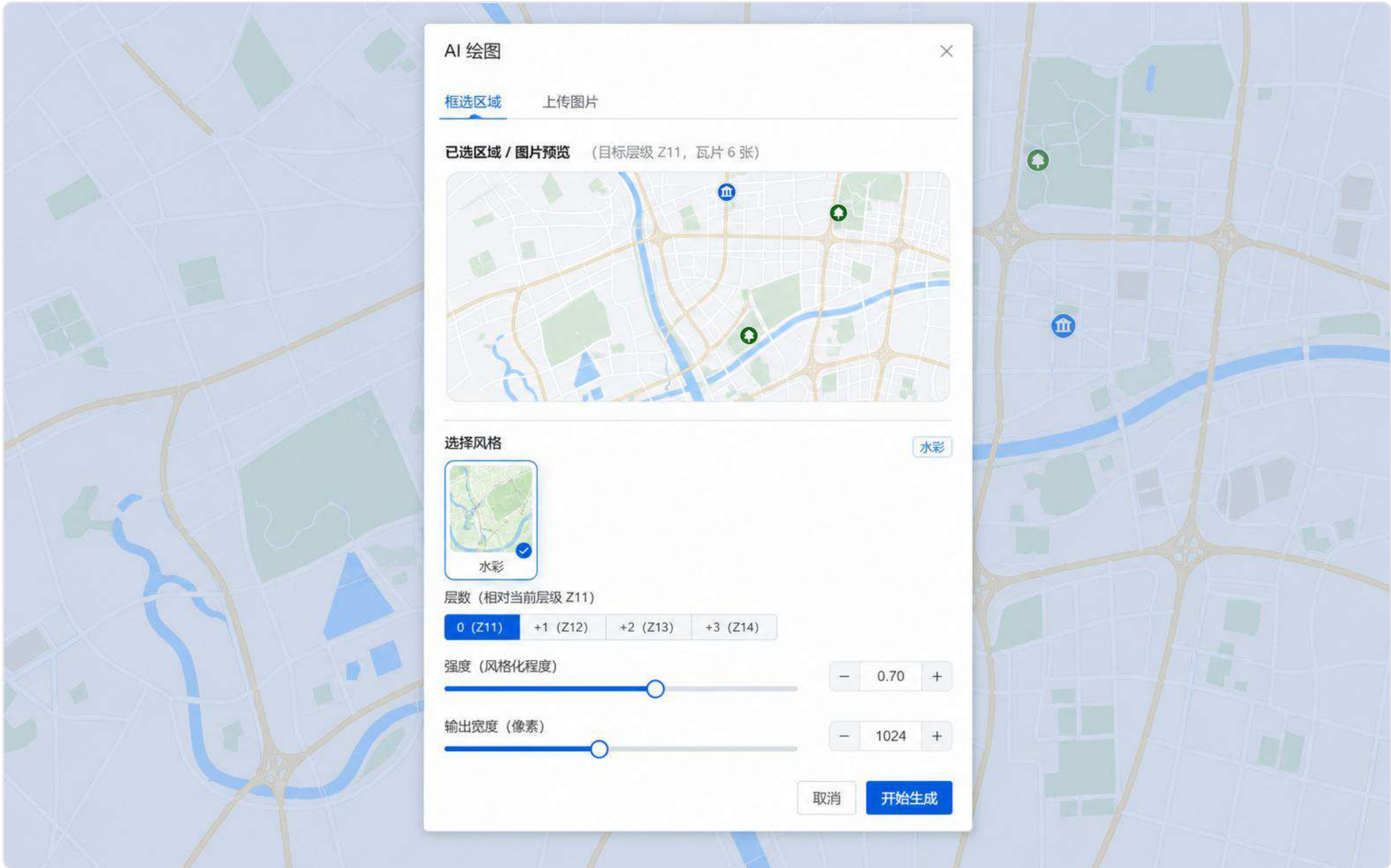
新版底图来源入口

推动过程

团队认为当前来源较少，不需要改；我认为前置结构，能够为后续来源拓展预留位置。

简化生成配置，让用户快速体验

生成面板优化

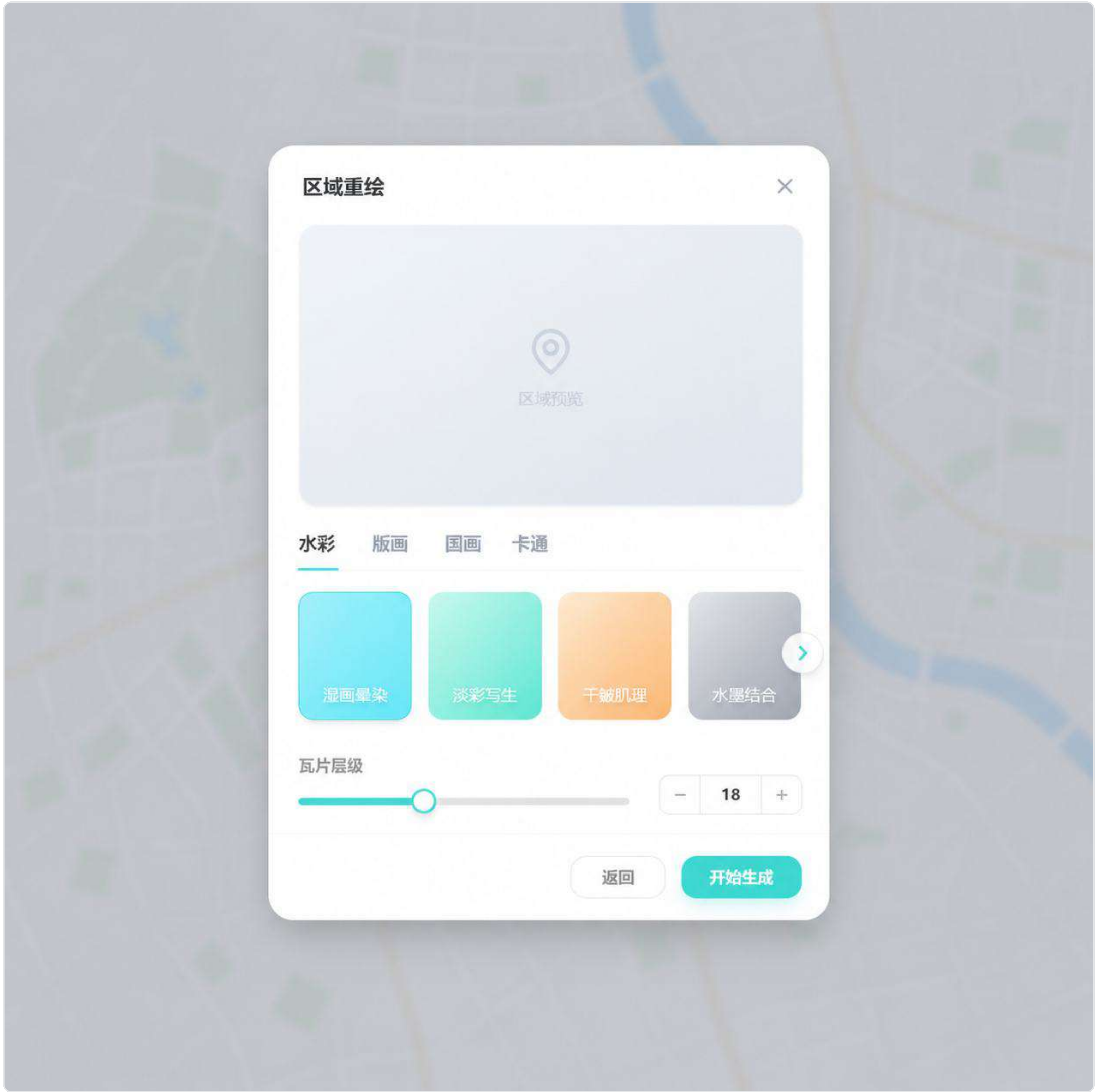


原方案

专业参数集中展示，用户需要理解后才能开始生成，如果不理解就可能无法生成预期中的风格图

优化方案

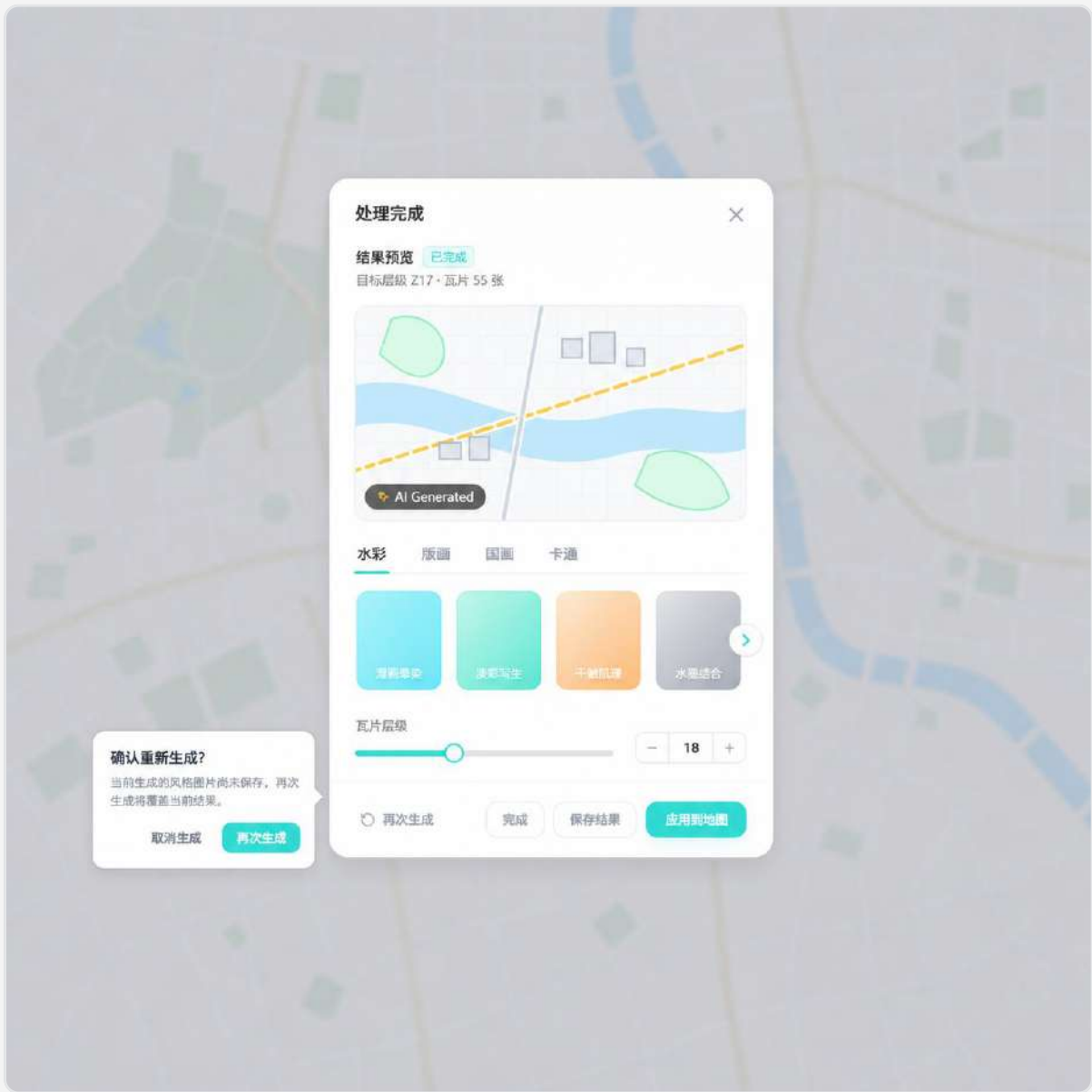
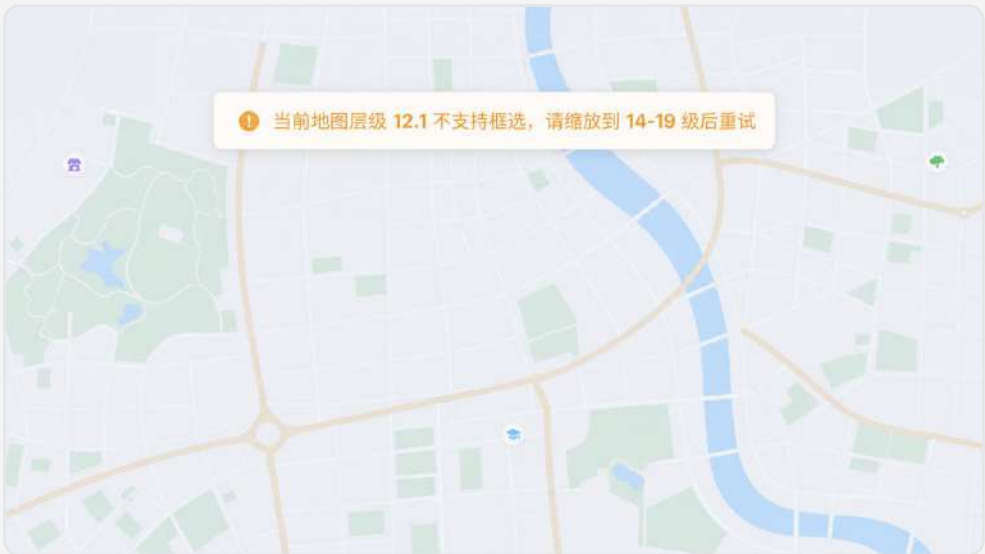
整合 GIS 参数并去除干扰信息，仅保留风格与层级两项核心设置，用户完成选择后即可生成。



完善关键反馈，让生成过程更可控

操作反馈优化

- 生成过程/层级提醒/重新生成提醒状态



把可能中断流程的风险，提前交给系统处理

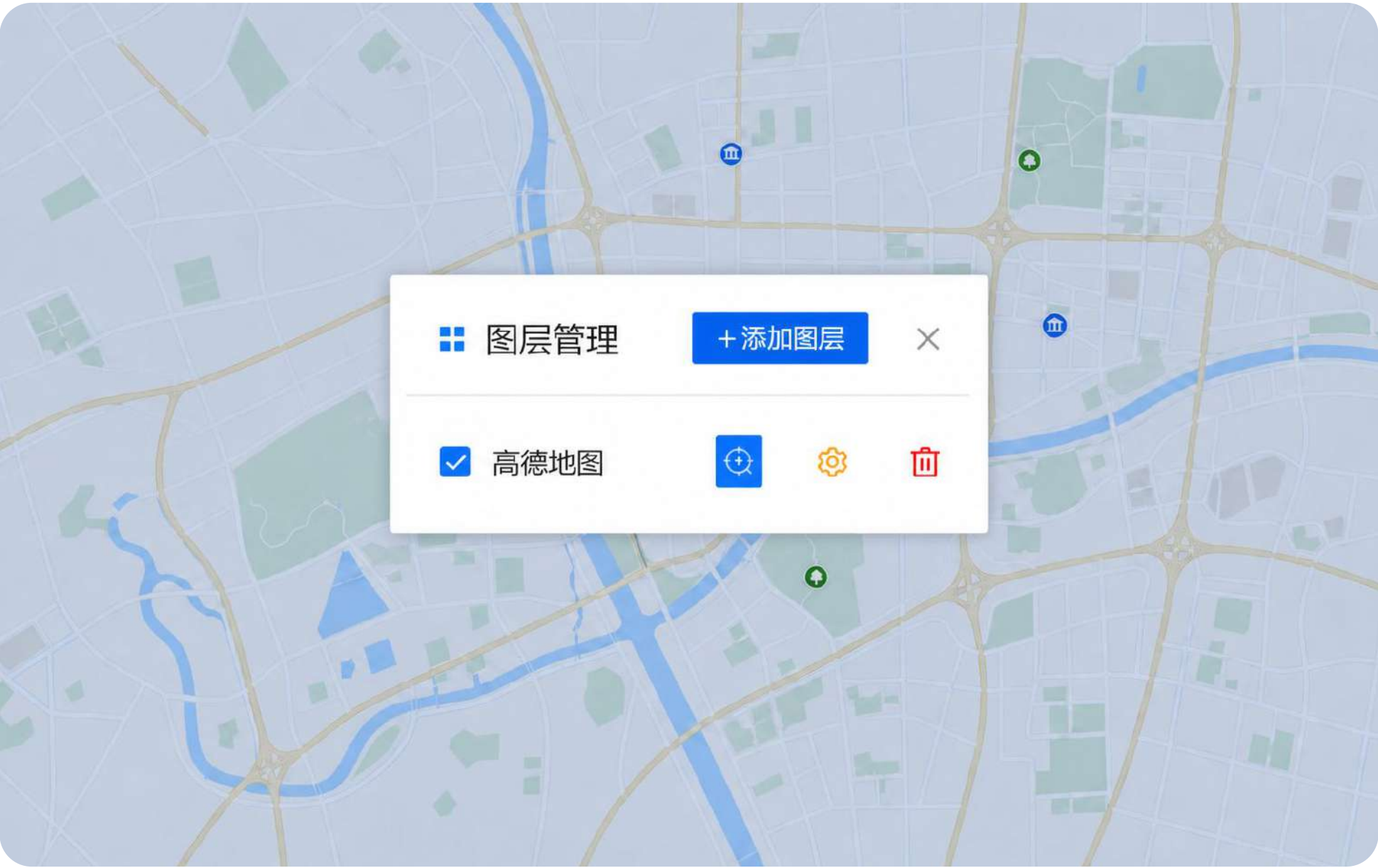
成果 降低等待焦虑与操作失误，让生成过程更清晰、更可控。

自动适配层级，反馈进度并保护结果

层级不符合时自动调整至最低可框选层级，避免退出绘图后手动缩放；生成中持续反馈状态，缓解等待焦虑；重新生成前提醒保存，防止当前结果被覆盖。

图层入口：从常驻面板到按需展开

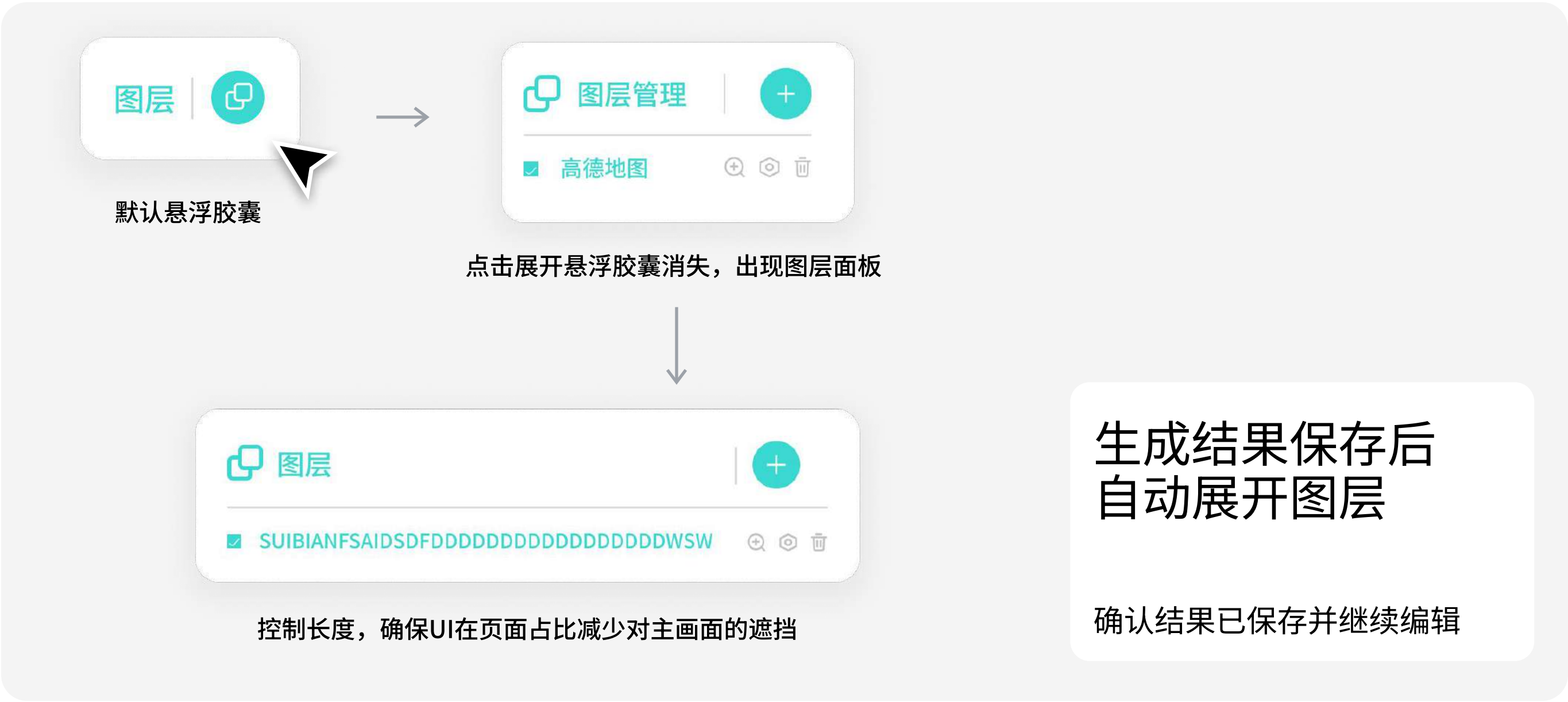
减少图层占用空间



旧版图层面板

判断

图层无需持续占用地图空间，改为按需展开，并在结果保存后自动唤起，衔接后续编辑。



新版图层面板

取舍

按需展开减少了地图遮挡，但增加了一次操作；通过保存后自动展开，降低额外操作成本。

标注：从模态填写到上下文编辑

同时观察与编辑

问题

居中弹窗遮挡地图，编辑时无法同时确认落点和效果。

核心判断

标注的核心是在具体位置表达信息，而不是填写表单。



旧版流程



新版标注

最终方案

改为侧边属性面板，让地图、落点与配置保持同场。

补充能力

文本图标内容信息层级整理重构/添加批量标注功能。

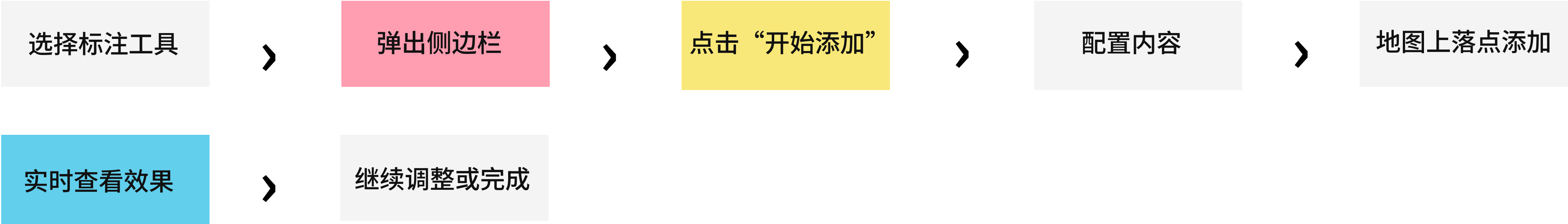
推动过程

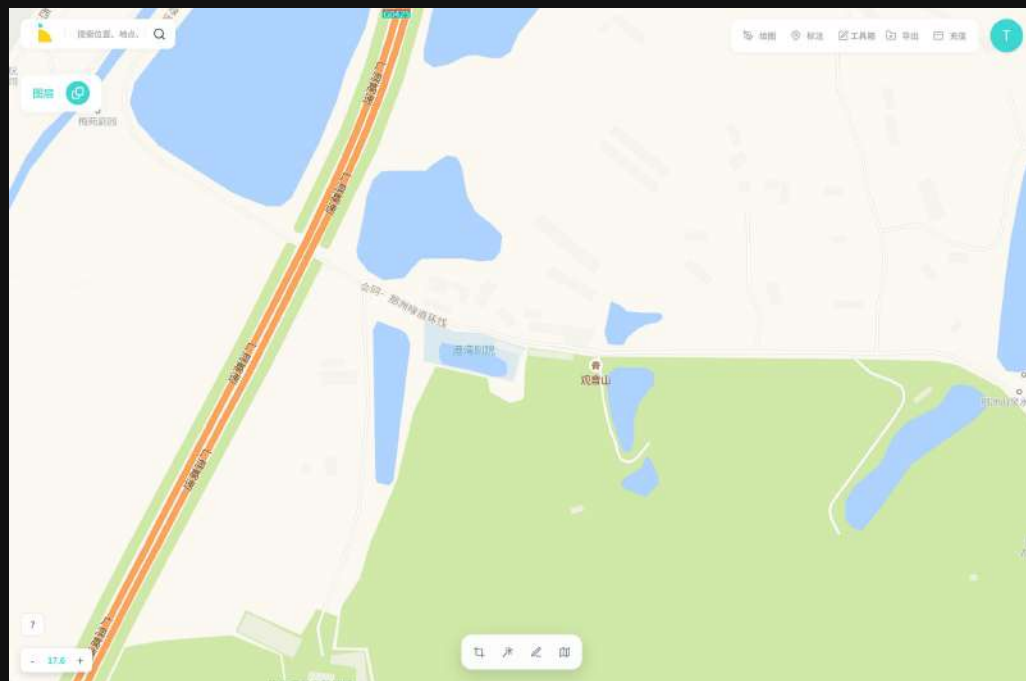
技术顾问认为GIS工具都是表单式，但我认为我们产品是AI创作工具，要求是降低体验门槛。



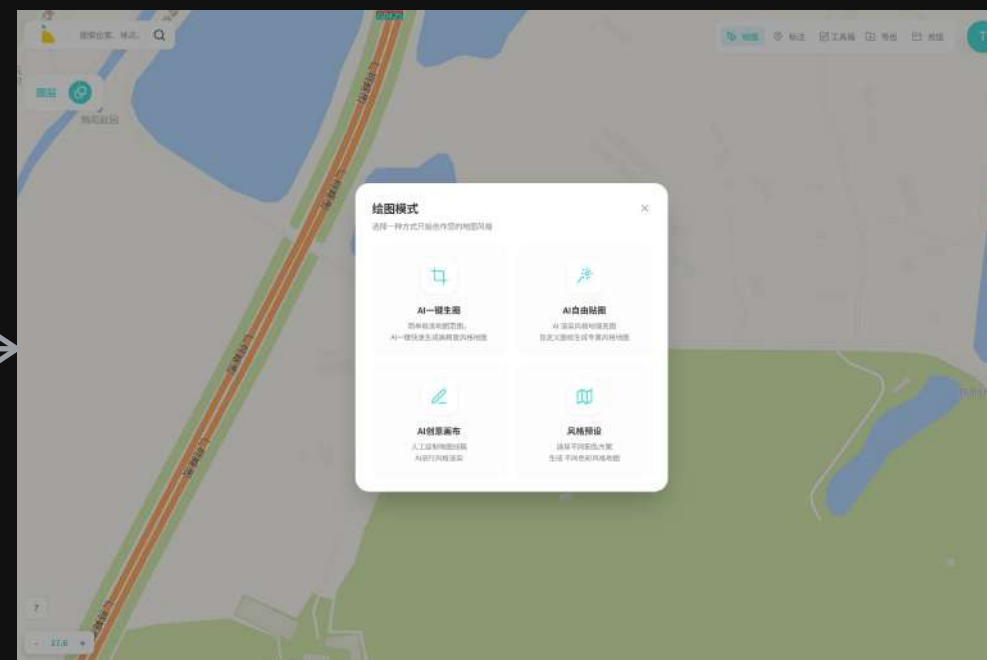
新版流程

“开始添加” 明确进入落点状态，避免浏览地图时误触。

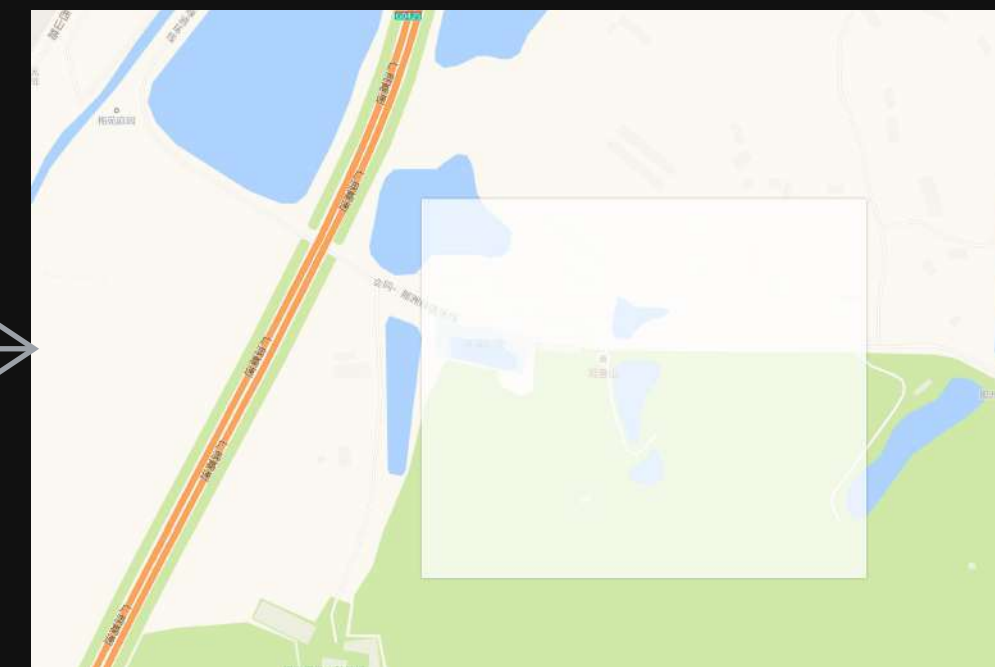




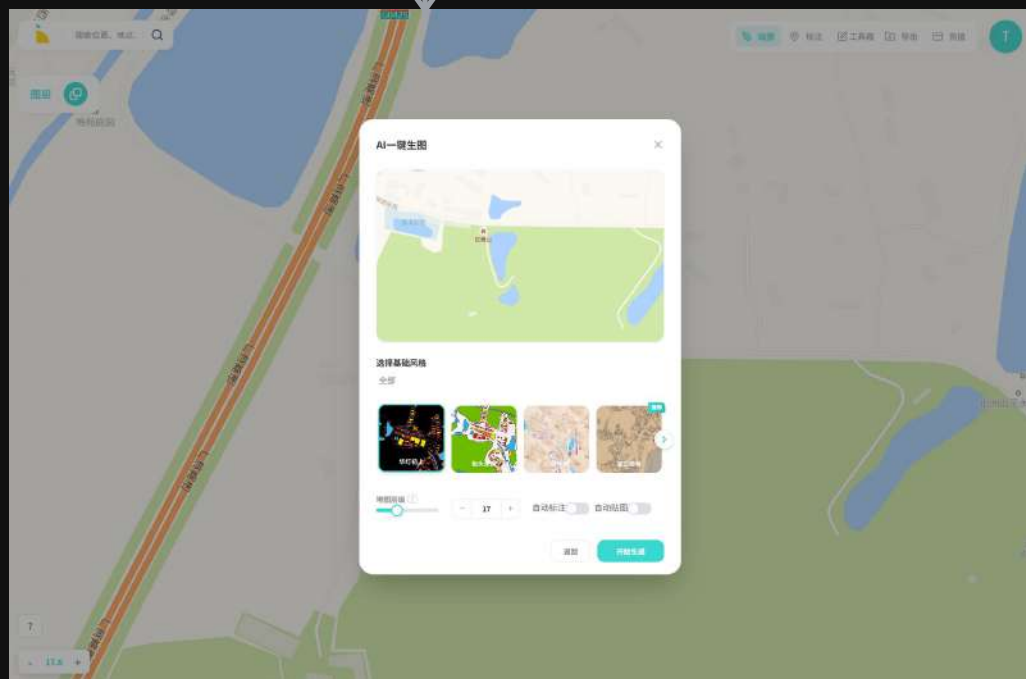
进入工作台



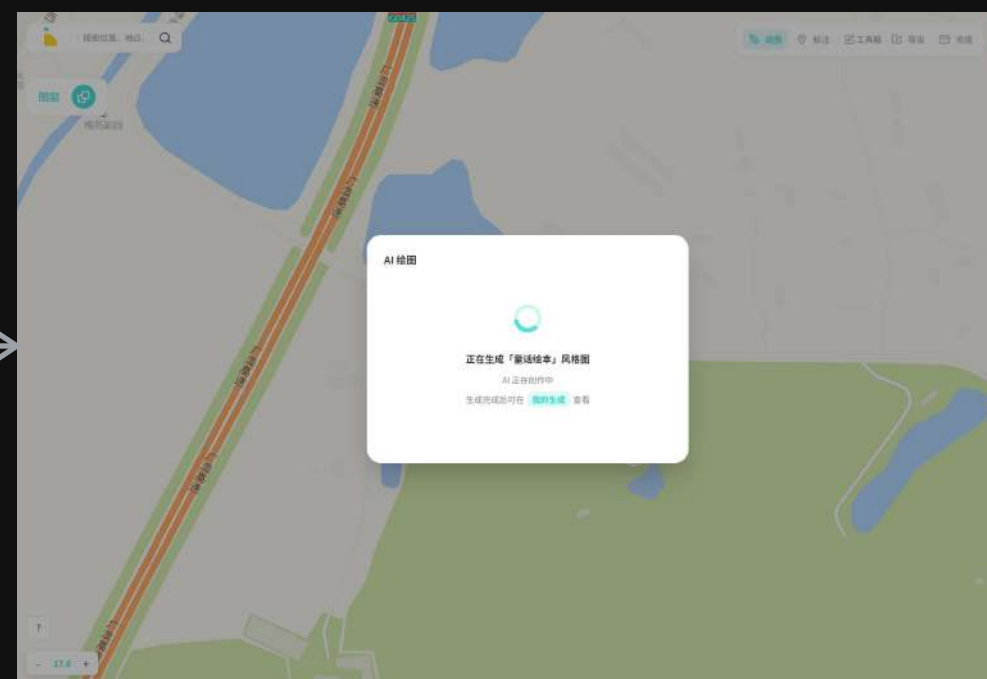
点击AI绘图选择功能



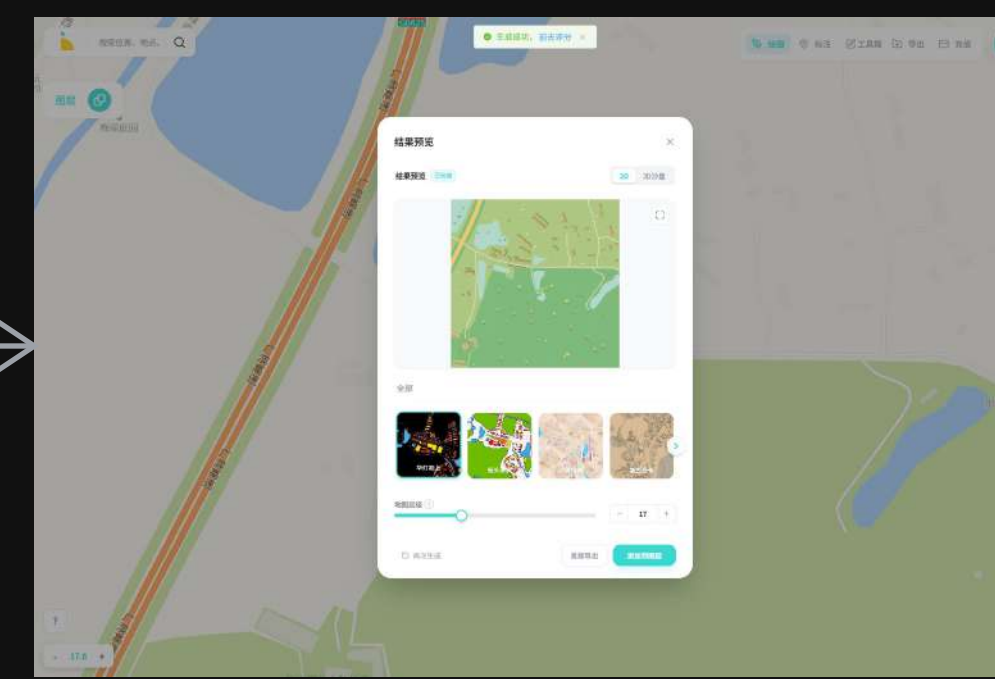
选择功能后框选区域



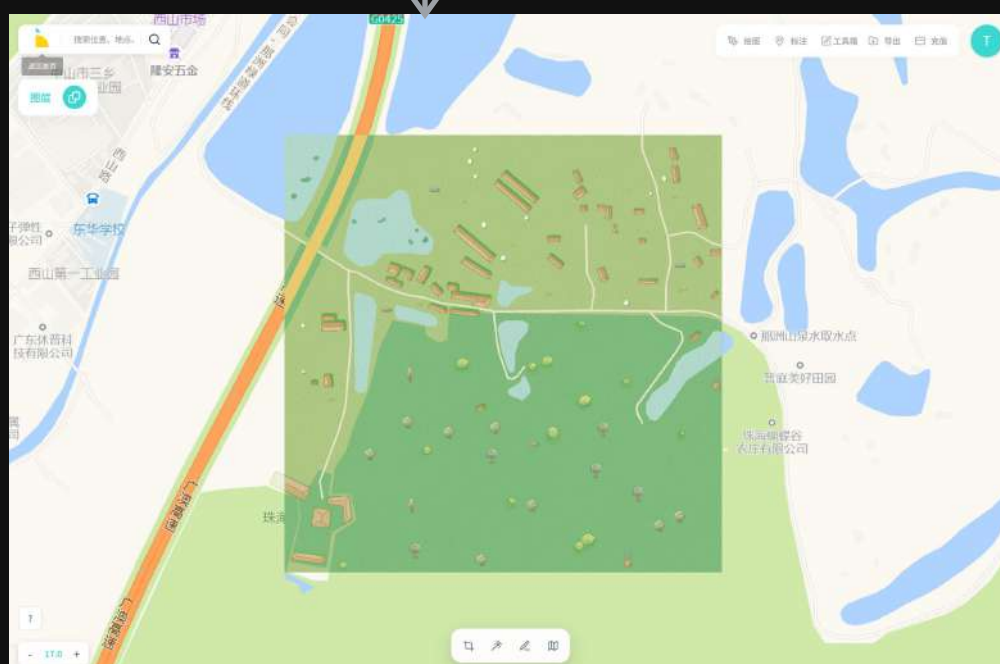
选择风格



生成



获取结果

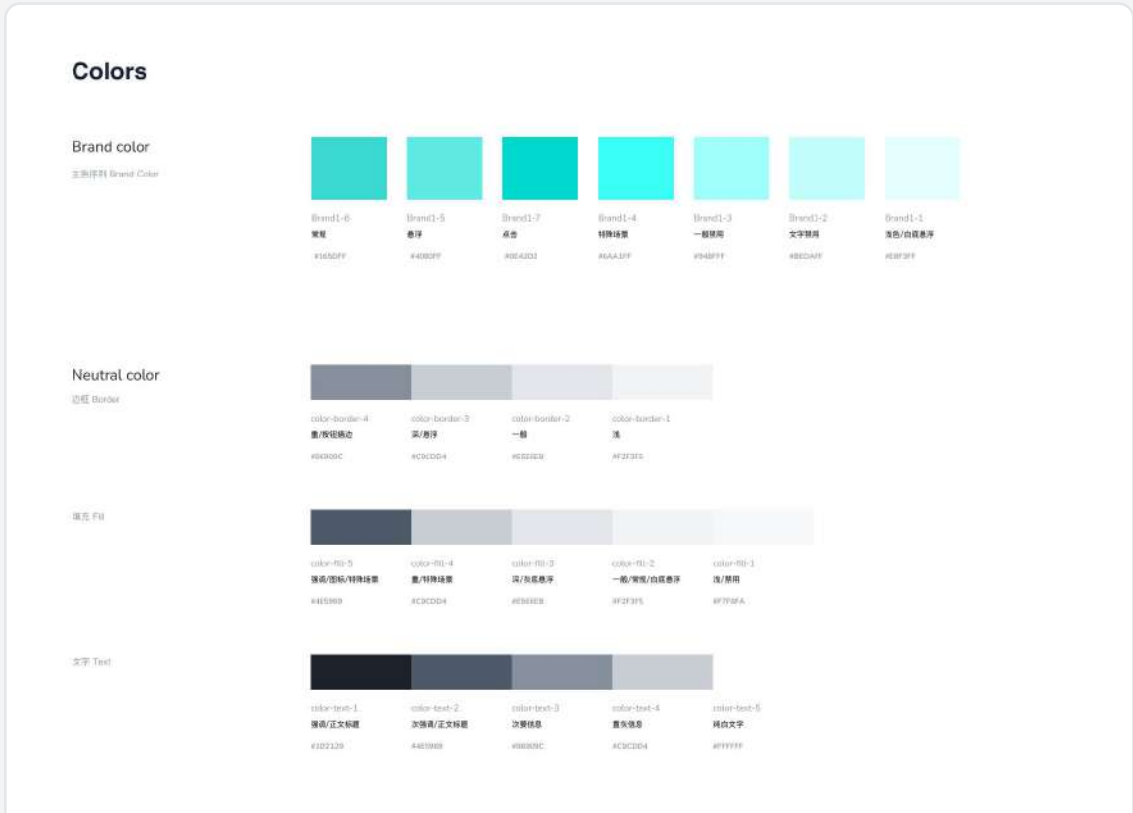


保存到图层继续编辑

完成首次创作闭环

沉淀高频组件支持后续复用与开发交接

沉淀高频组件



先统一首次创作流程中反复出现的颜色、按钮和组件状态，再逐步扩展完整设计系统。

成果

统一了首次创作中的高频状态，为后续复用和开发对接建立基础。

设计到交付

 1.22导出修改.txt	2026/1/22 10:41	文本文档	64 KB
 ai绘图代码.txt	2026/1/5 16:15	文本文档	68 KB
 gerenzhongxin.txt	2026/1/20 10:04	文本文档	83 KB
 gongjuxiang.txt	2026/1/20 9:25	文本文档	95 KB
 帮助页1.19.txt	2026/1/19 15:34	文本文档	46 KB
 标注保存.txt	2026/1/4 9:14	文本文档	90 KB
 标注功能最终版.txt	2026/1/4 15:39	文本文档	113 KB
 导出和图层.txt	2026/1/4 16:41	文本文档	60 KB
 导出和图层功能最终版.txt	2026/1/5 10:35	文本文档	64 KB
 导出图层修改代码.txt	2026/1/4 18:07	文本文档	60 KB
 个人中心.txt	2026/1/20 10:08	文本文档	69 KB
 个人中心页基本上完成.txt	2026/1/16 11:20	文本文档	103 KB
 修改的个人中心页面.txt	2026/1/12 17:32	文本文档	52 KB

 地图组件	2026/7/30 16:10
 复杂面板组件	2026/7/30 16:10
 工具栏组件	2026/7/30 16:10
 配置文件与入口	2026/7/30 16:10
 主应用组件	2026/7/30 16:10
 资源与通用组件	2026/7/30 16:10
 srccomponentstoolbarToolbarDropdown.vu...	2025/12/9 10:07

将关键交互通过AI辅助转为 Vue 3 可运行原型，验证方案可行性。

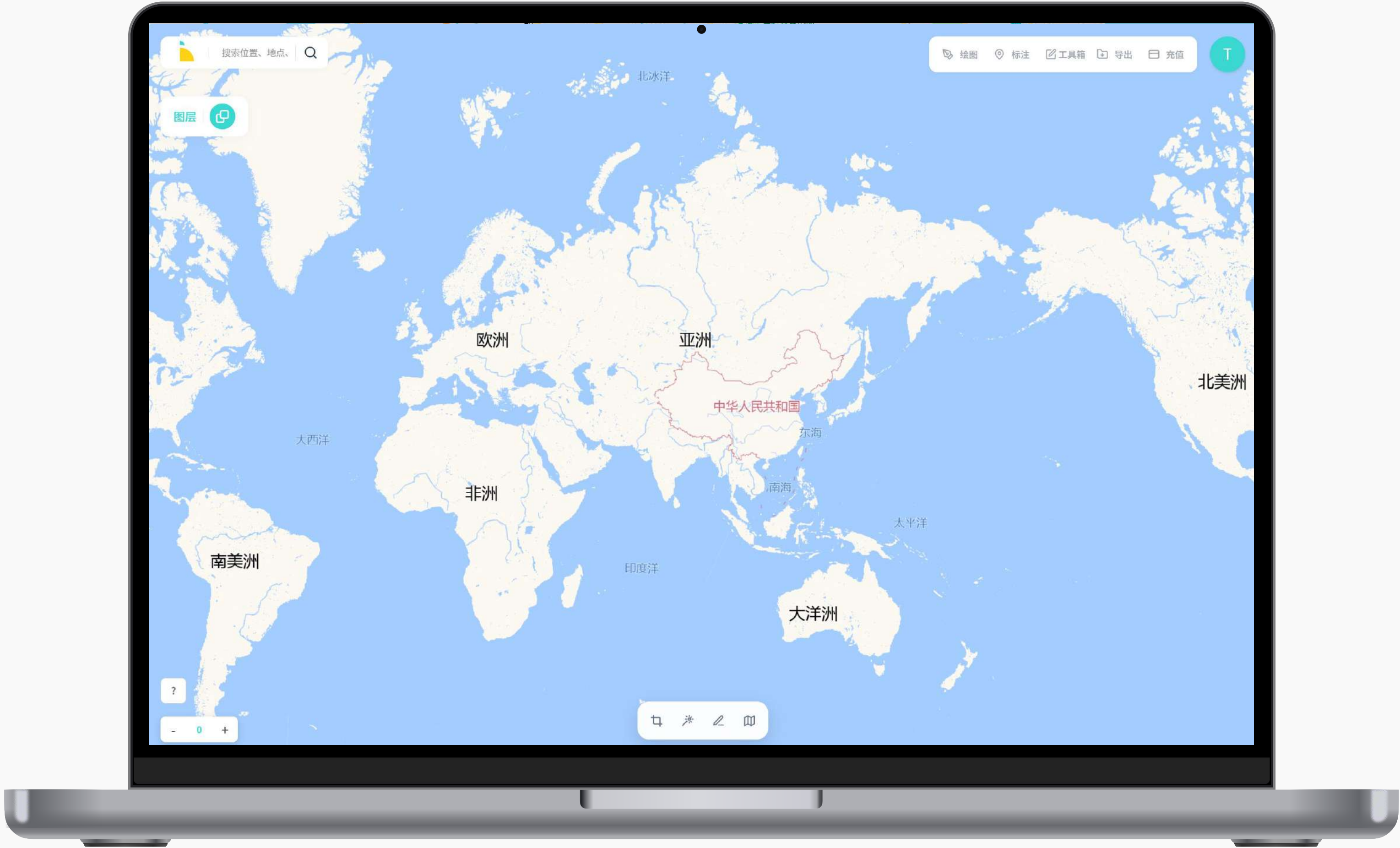
按地图、工具栏、面板等模块拆分，降低开发沟通成本。

我的边界

负责产品结构、交互设计与可运行验证；生产开发和长期代码维护由工程侧负责。通过“验证—反馈—迭代”推动方案进入实际产品。

结果

产品正式上线



成果

完成从 GIS 工具式界面到 AI 地图创作工作台的 1.0 重构，打通首次创作与结果回流编辑。

验证边界

产品上线，首次创作与结果回流编辑流程跑通。
功能级埋点与用户研究不足，暂不能将使用量直接归因于设计效果。



让地图成为 持续创作的空间

持续推进约 3 个月，部分能力回流至正式版本，整体工作台结构未完整落地。
1.0 上线后的持续产品探索

产品体验设计
UI_UX 设计

设计交付

验证边界

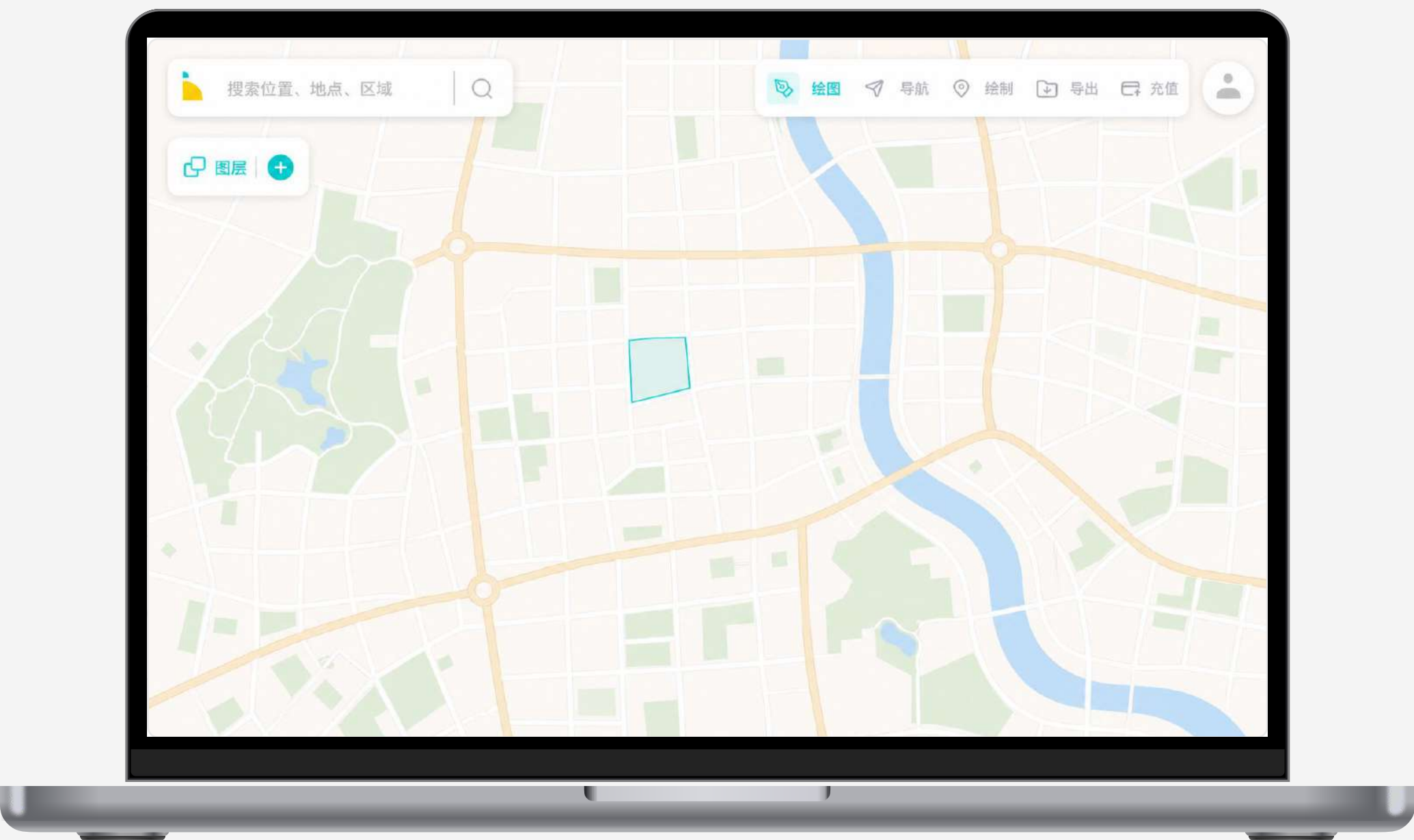
上线后的完整用户反馈与行为数据有限，因此涉及用户与市场的判断均区分事实、观察与假设。

从一次性生成流程
探索可持续拓展的地图创作工作台

1.0上线后，我开始思考工作台如何承载持续增长

问题 当创作能力持续增加时，工作台如何继续承载连续创作？

- 我开始把创作点从“增加功能”转向“功能”如何进入创作过程



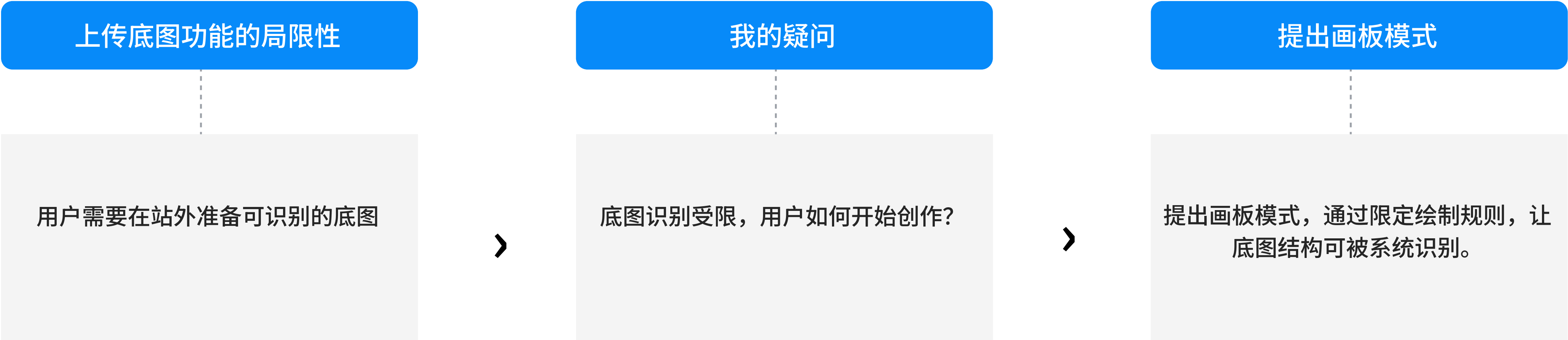
1.0版本工作台

从功能可用到创作可持续

1.0 版本已经打通首次创作与结果回流，但功能仍以相对独立的方式存在。随着创作能力持续增加，工作台需要解决的，不只是增加更多功能，而是让功能自然进入创作过程，支持用户开始、调整并持续推进。

画板模式的提出

问题来源



以上思考均源于同一限制：外部底图来源不可控，系统无法稳定识别其中的地图要素。

将不可控底图转为可控绘制，优先跑通首次创作。

画板可以增加一个入口，那下一项能力呢？

- 我提前模拟了功能继续增加后的状态



生成面板功能增加模拟



底图来源入口增加功能模拟

入口不断膨胀

功能越多，用户选择成本越高。

任务与功能脱节

用户要先找“我要用哪个功能”，而不是顺着创作继续操作。

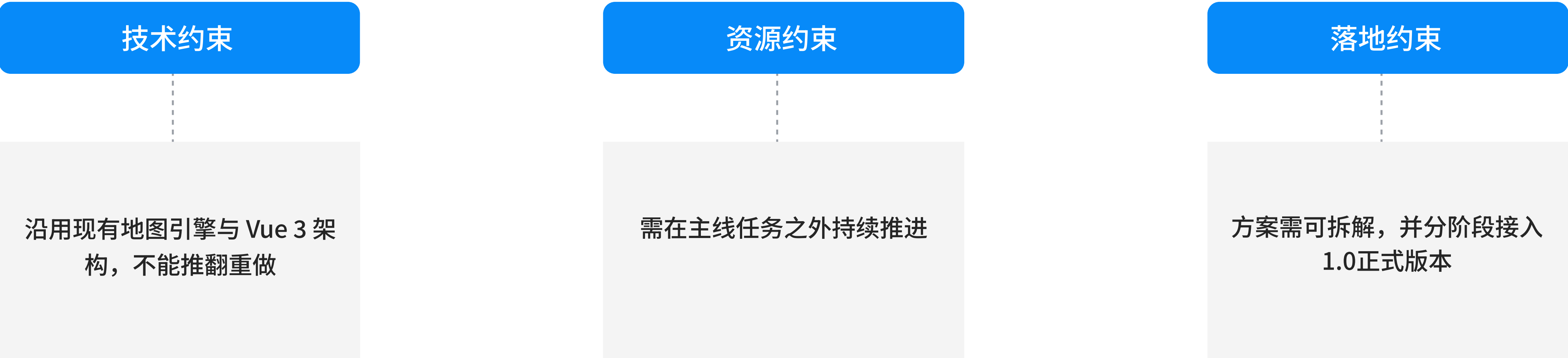
能力增加后的问题

当前结构最终会演变成功能菜单。

这不是某个功能的 UI 问题，而是入口层的扩展方式出了问题。

约束

在既有产品上进行渐进式探索



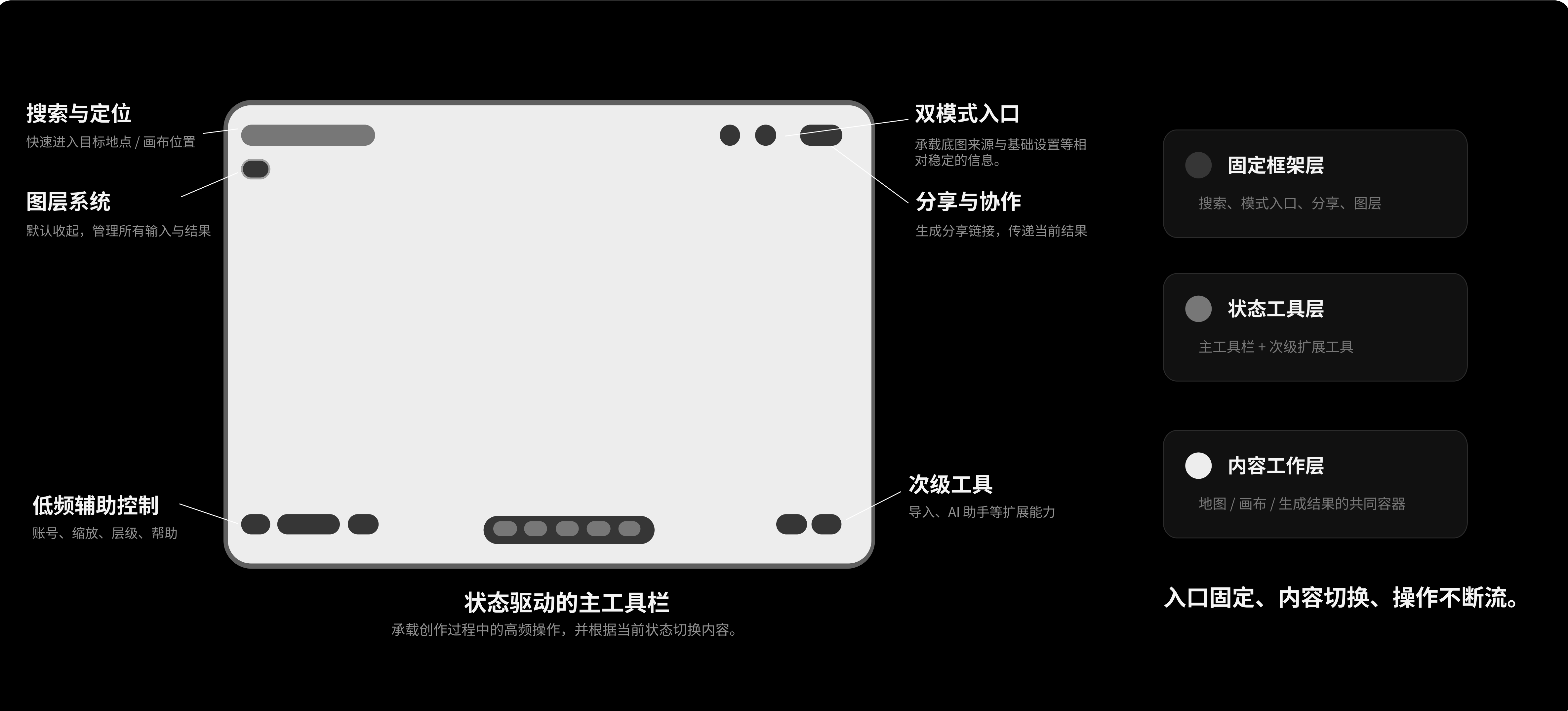
这项探索由我主动发起，并在后续迭代中持续推进。

不推翻 1.0，让新结构渐进落地。

尝试

让能力进入对应的创作位置

方向判断 功能不再持续增加独立入口，而是进入对应的创作上下文。



边界 这是方向性推演，不是最终上线结构。

状态规则

• 底部工具栏随创作状态变化



● 切换状态模式按钮

切换状态按钮，可以随时切换绘制/生成状态，创作尽量不被打断

● 功能工具按钮

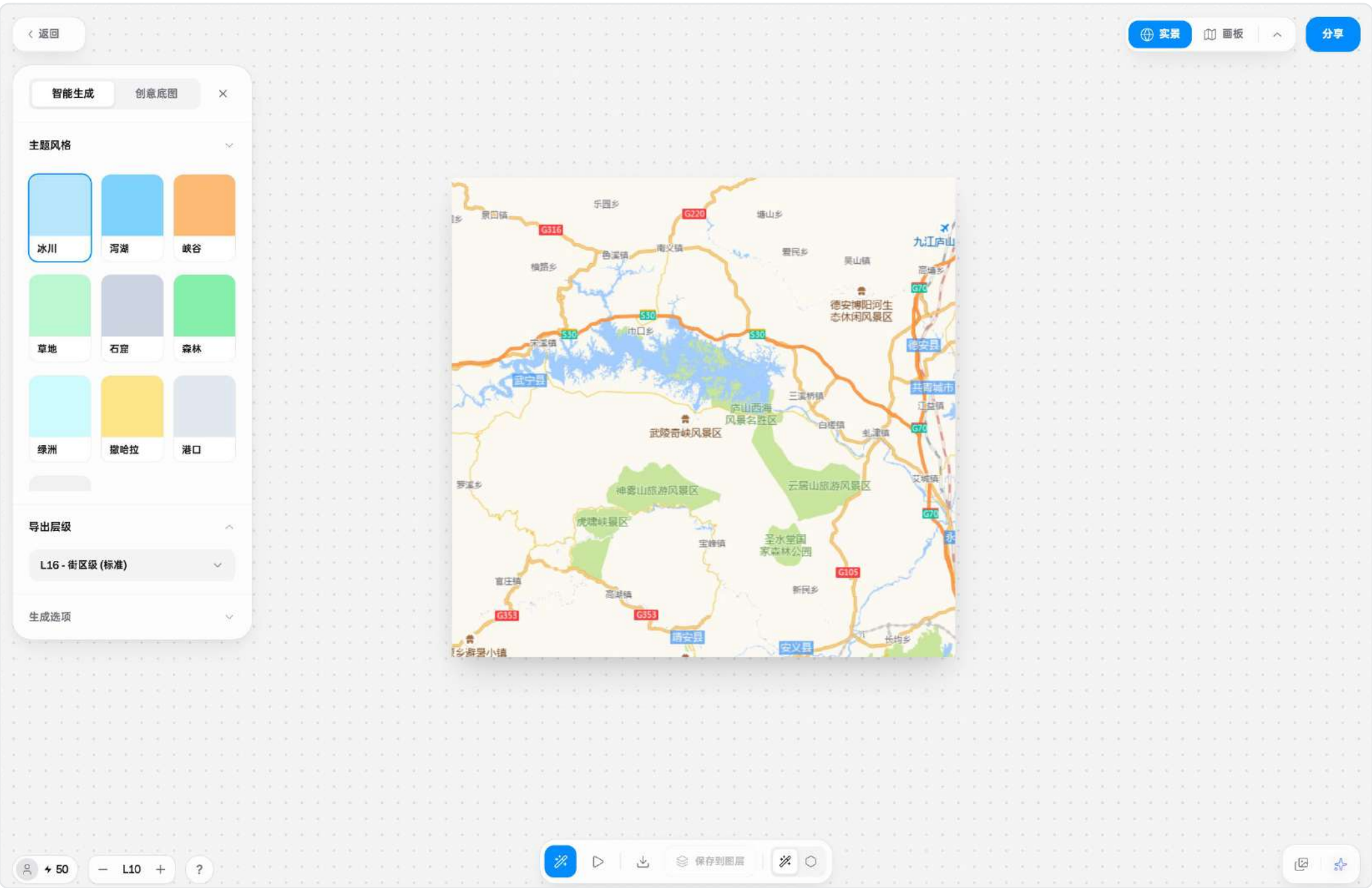
根据状态变换出现

不是展示更多工具，而是让当前需要的操作自然出现。

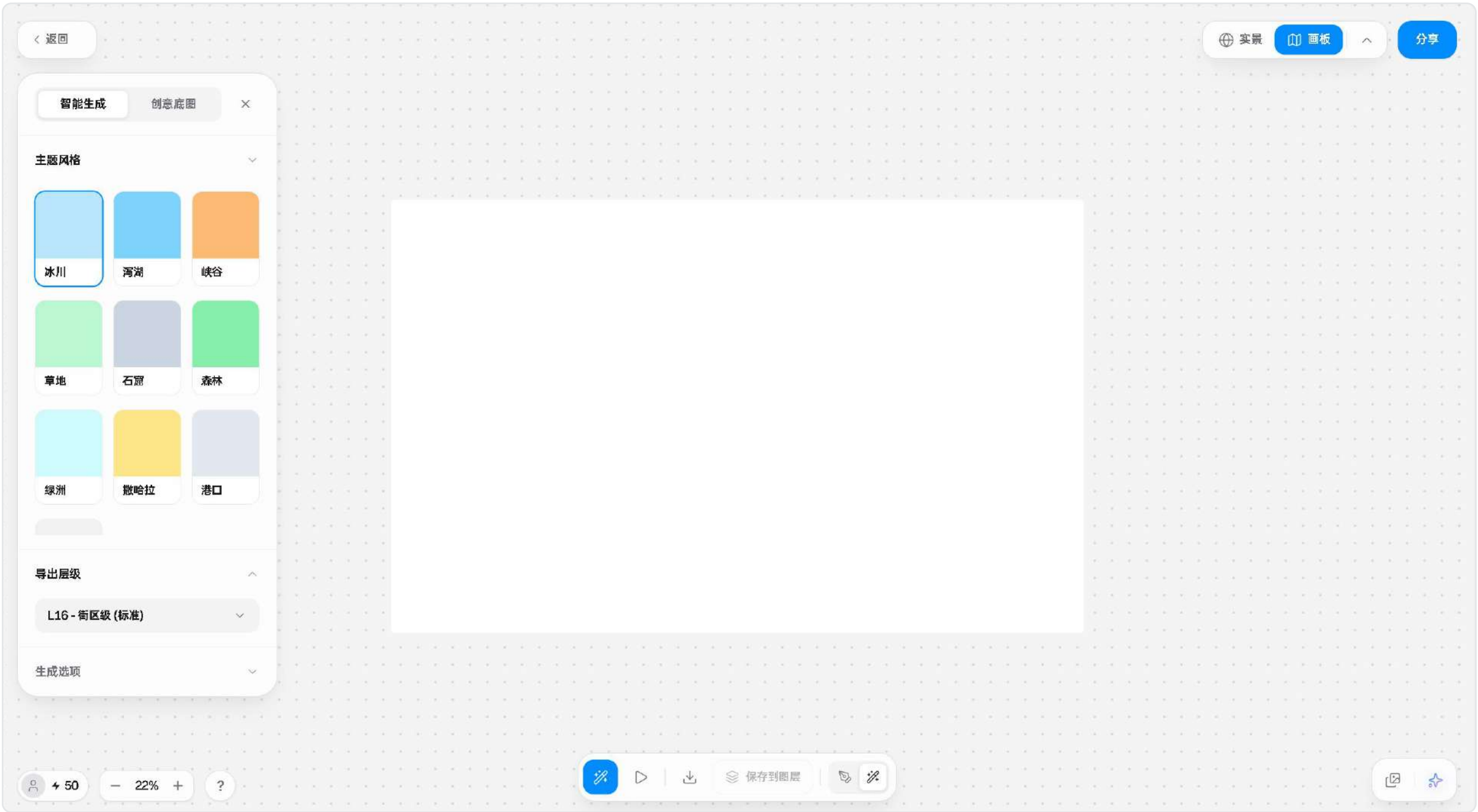
两种起点，共用一套创作流程

判断

两种模式只在“范围准备”阶段不同，进入创作后重新回到同一条生成与编辑路径。

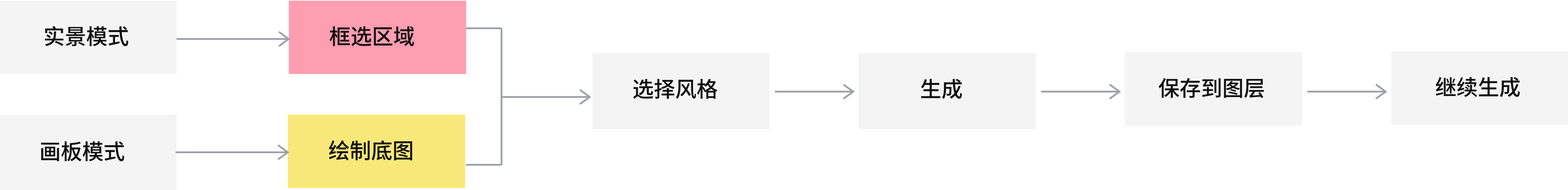


实景模式生成状态



画板模式生成状态

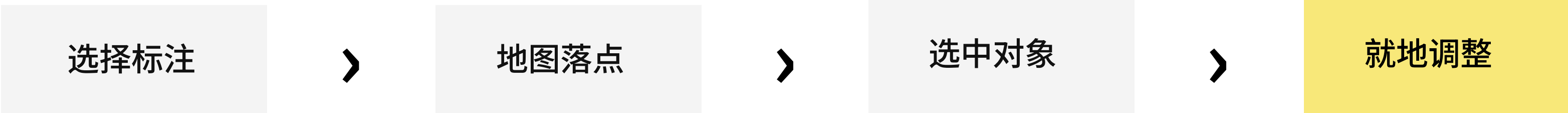
双模式入口流程



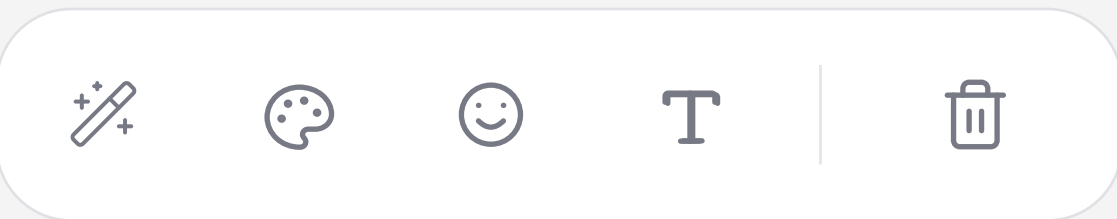
标注：从面板配置到就地编辑

原问题 配置与地图分离，用户需要在面板与内容之间反复切换。

新流程



- 不离开上下文直接调整细节



在地图落点后出现悬浮控件

颜色与填充

文本 #0F172A 100%

填充 #F5F8FF 100%

字体缩放

图标 48px

字号 13px

旋转 0°



调整数值

贴纸库 文本框

全部 表情符号 动物 建筑



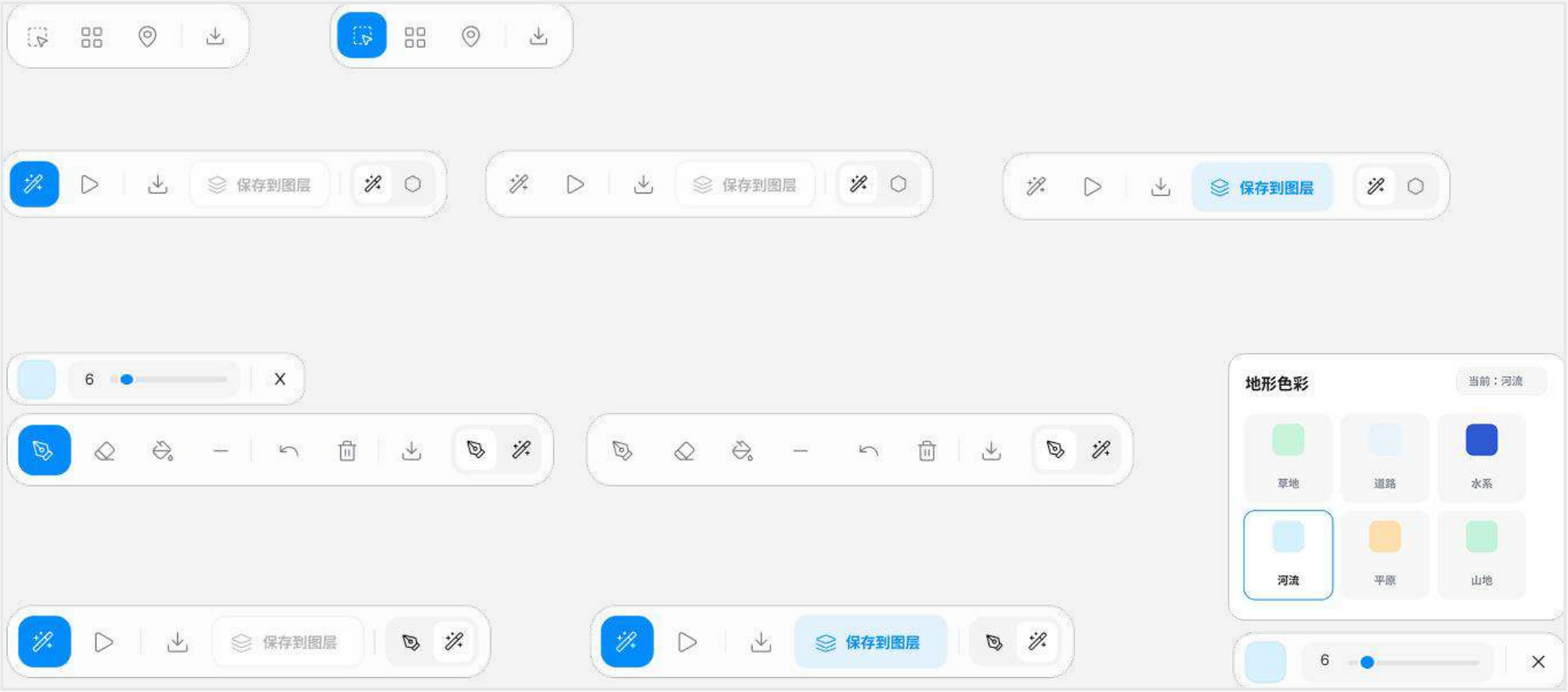
快速调整素材

先看到结果，再围绕结果继续调整。

让地图与创作结果继续保持视觉主体

调整 结构变化之外，我同步降低工具界面的视觉重量，让新增能力更容易共享同一套界面语言。

• 界面层同步调整



统一控件语言

统一面板、圆角、控件与间距尺度，减少不同功能之间的视觉割裂。



补充状态反馈

完善生成、等待与完成状态，让创作过程持续可感知。



毛玻璃质感

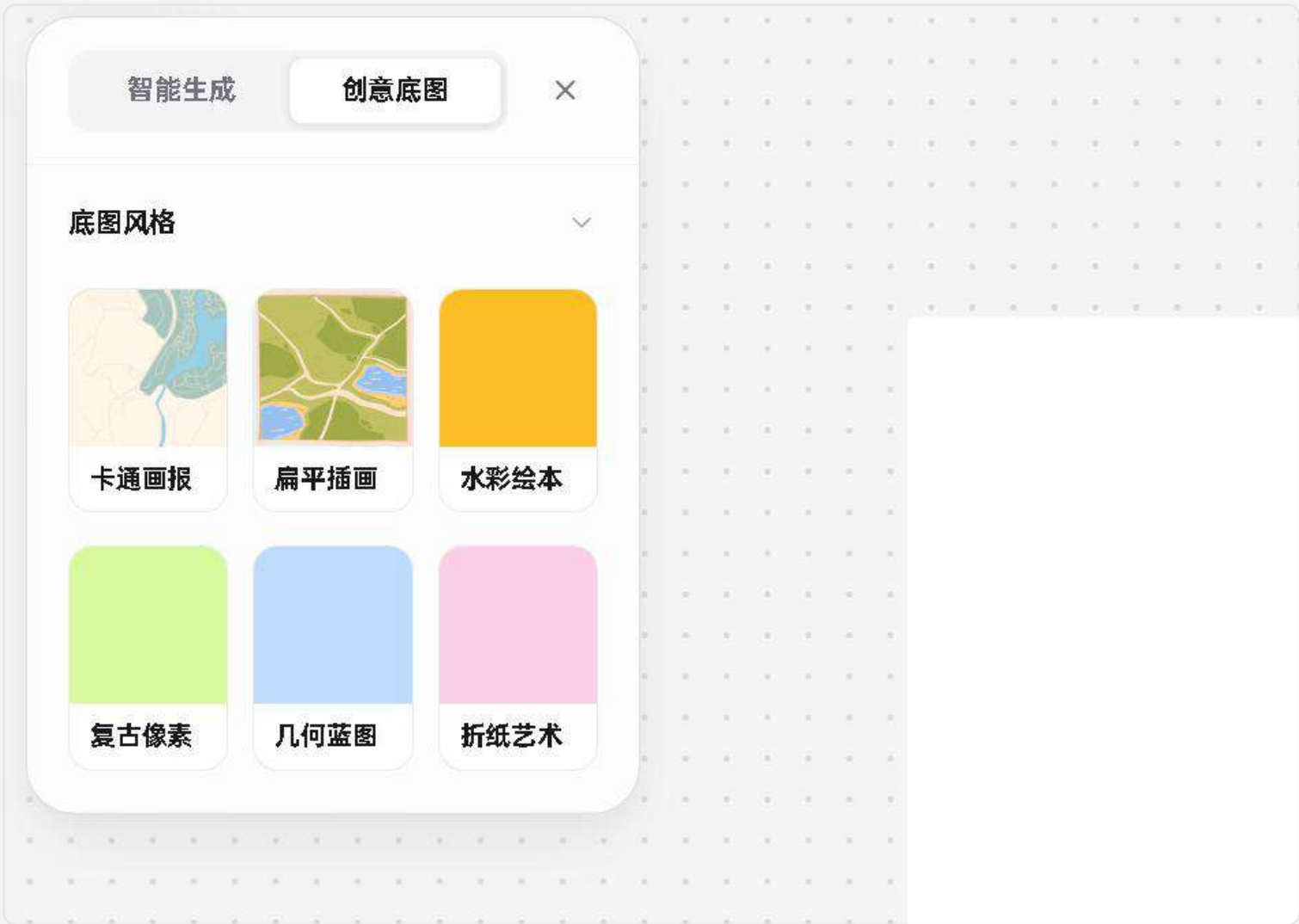
调整毛玻璃质感，深色轻微透底，浅色不透，提升创作的氛围感沉浸感。

视觉调整用于支持新的工作方式，而不是独立的视觉改版。

在A方案推动过程中主动提出新功能

- 问题
- 生成不一定意味着一次性完成整张地图。
- 问题
- 出行或内容分享等场景，不一定需要重新经历完整生成流程。

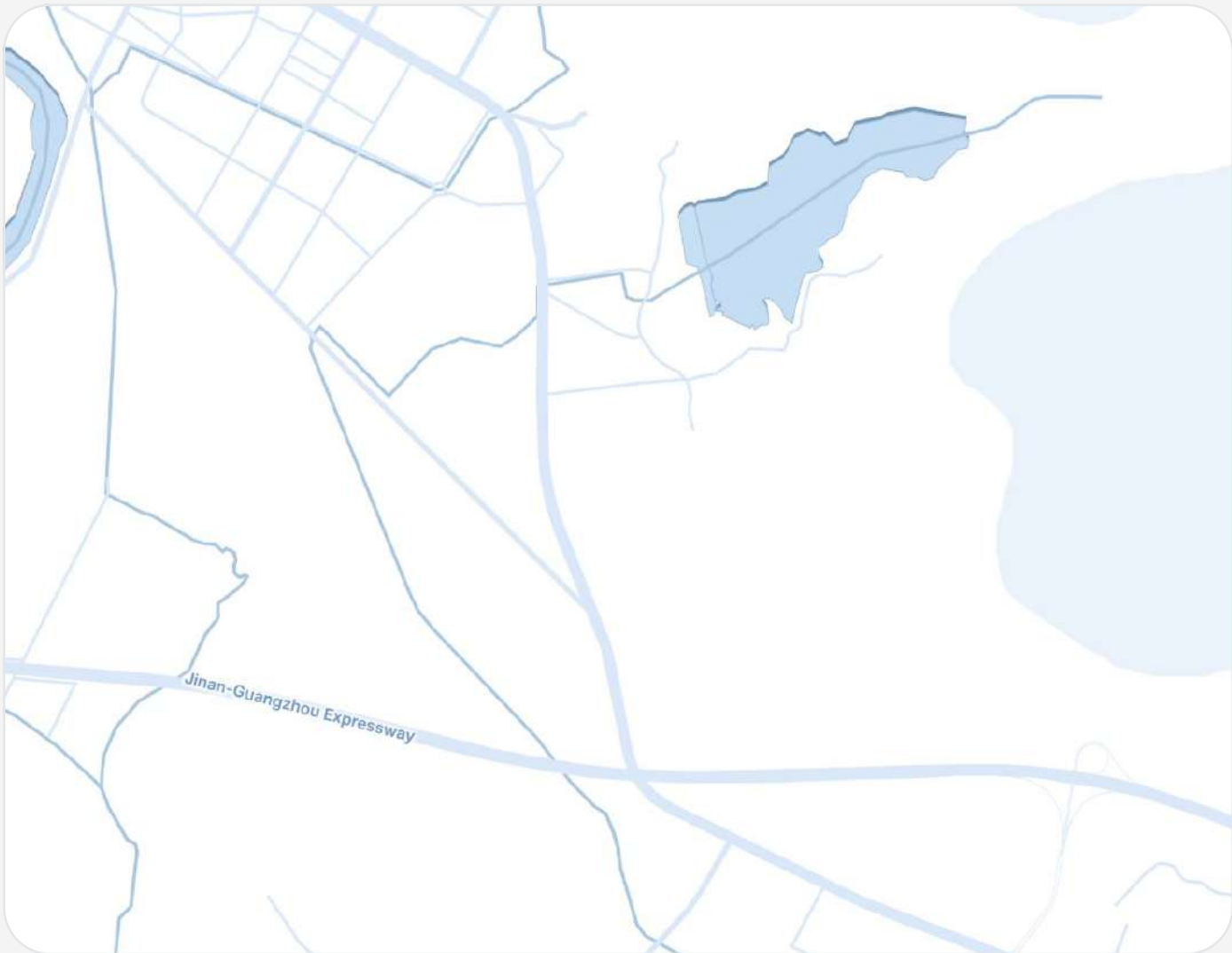
• 创意贴图：持续编辑型能力。



用户也可能希望独立生成元素，再进行组合和调整

将贴图作为创作过程中的一种生成方式，和AI绘图功能结合在一起，而不是重新建立一套独立的创作页面。

• 风格预设：轻量操作型能力



轻量需求需要更短的操作路径

将常用风格作为轻量入口，让用户快速切换地图视觉并继续创作。

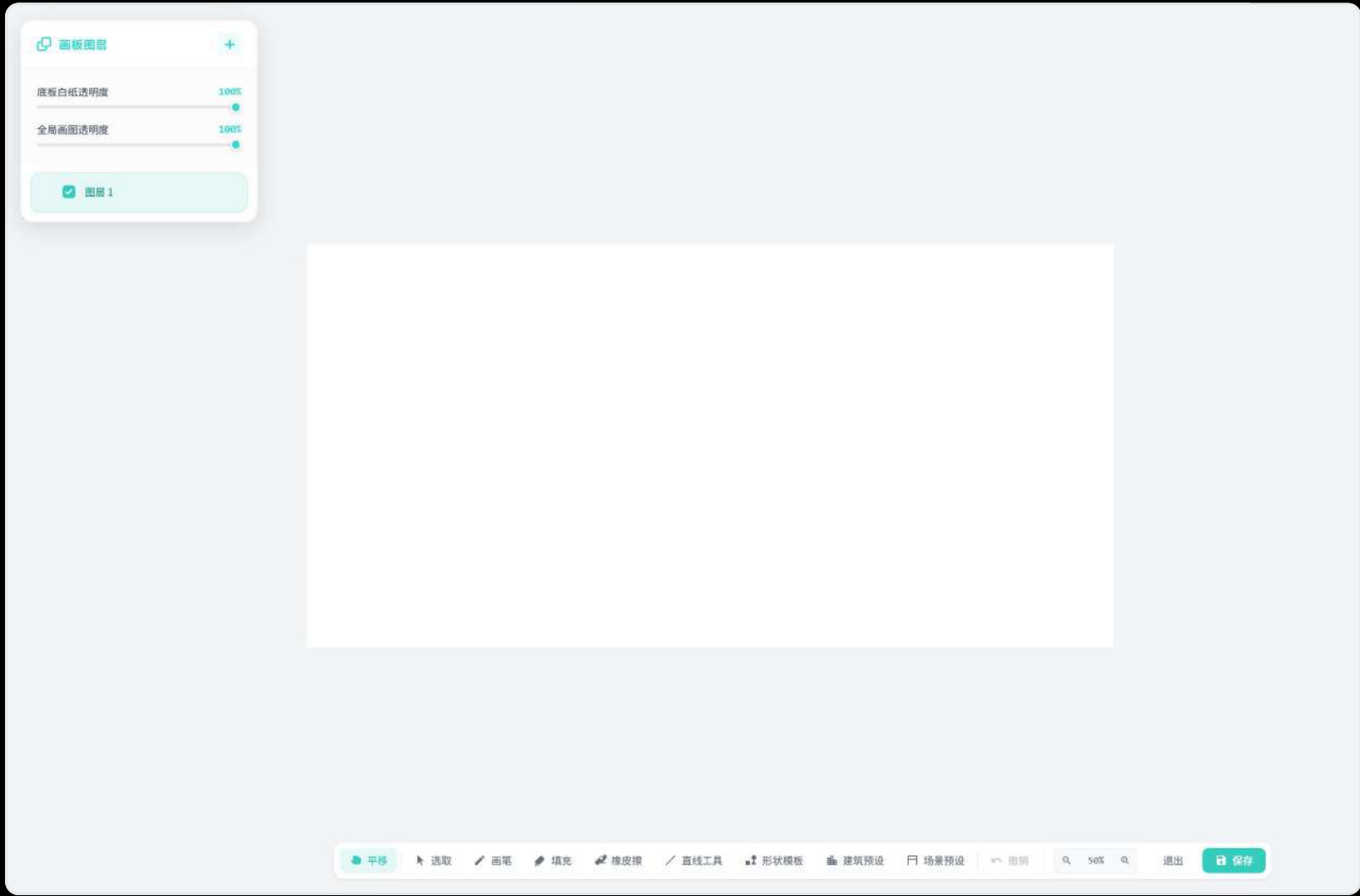
不同复杂度的能力，不必使用同一种入口方式。

部分落地

整体结构没有上线，但部分能力回流至正式版本

边界 整体结构未被采用，我将可独立落地的能力拆分接入 1.0正式版，优先推动功能落地。

画板模式进入正式版



调整定位后进入正式版

从底图来源调整为独立创作能力，支持从空白画布开始生成、编辑，并保留图层管理等画板逻辑。

创意贴图进入正式版

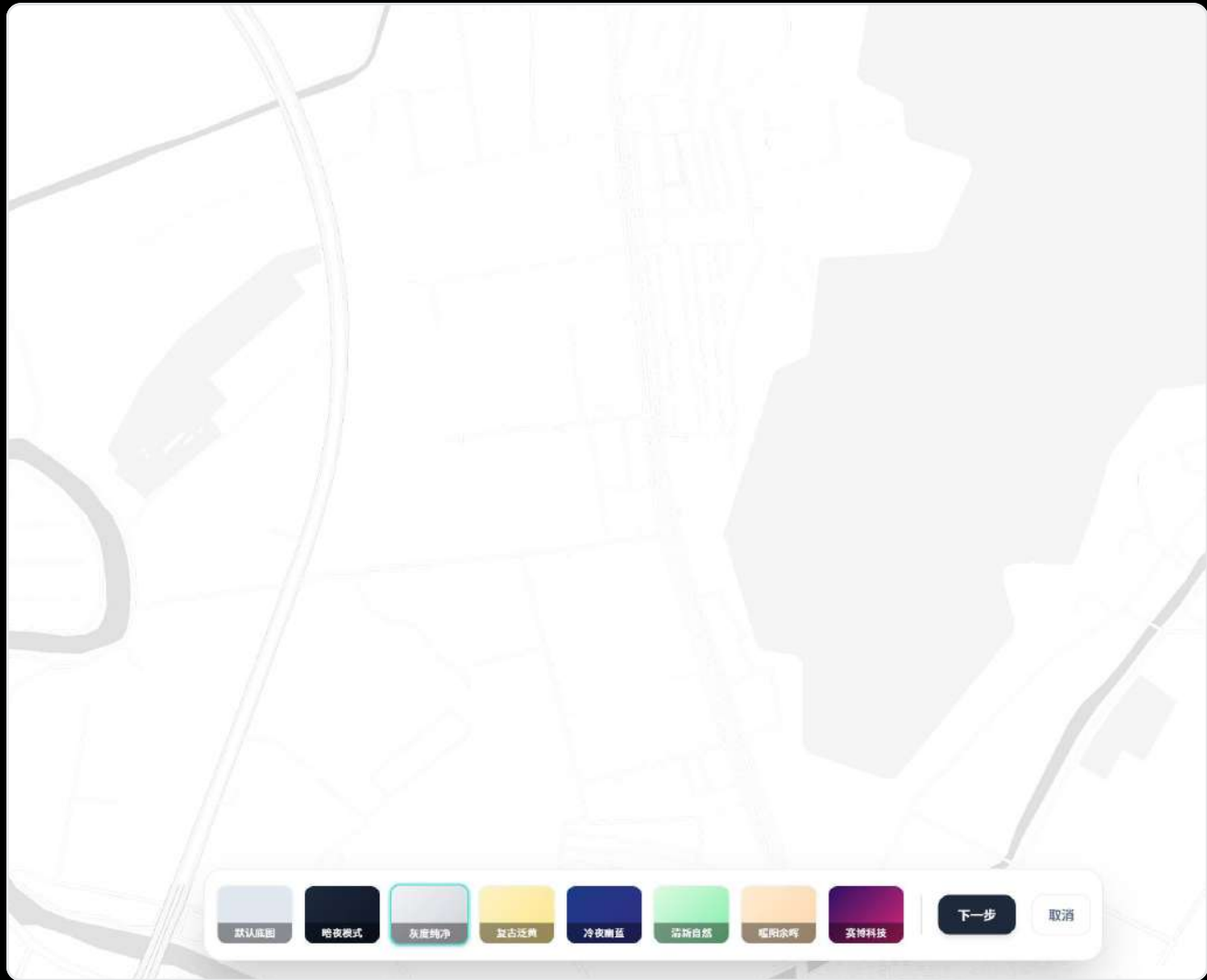


核心能力被吸收

创意贴图的核心思路被整合进 AI 绘图流程，未完整保留最初的独立功能形态。

整体结构没有上线，但部分能力回流至正式版本

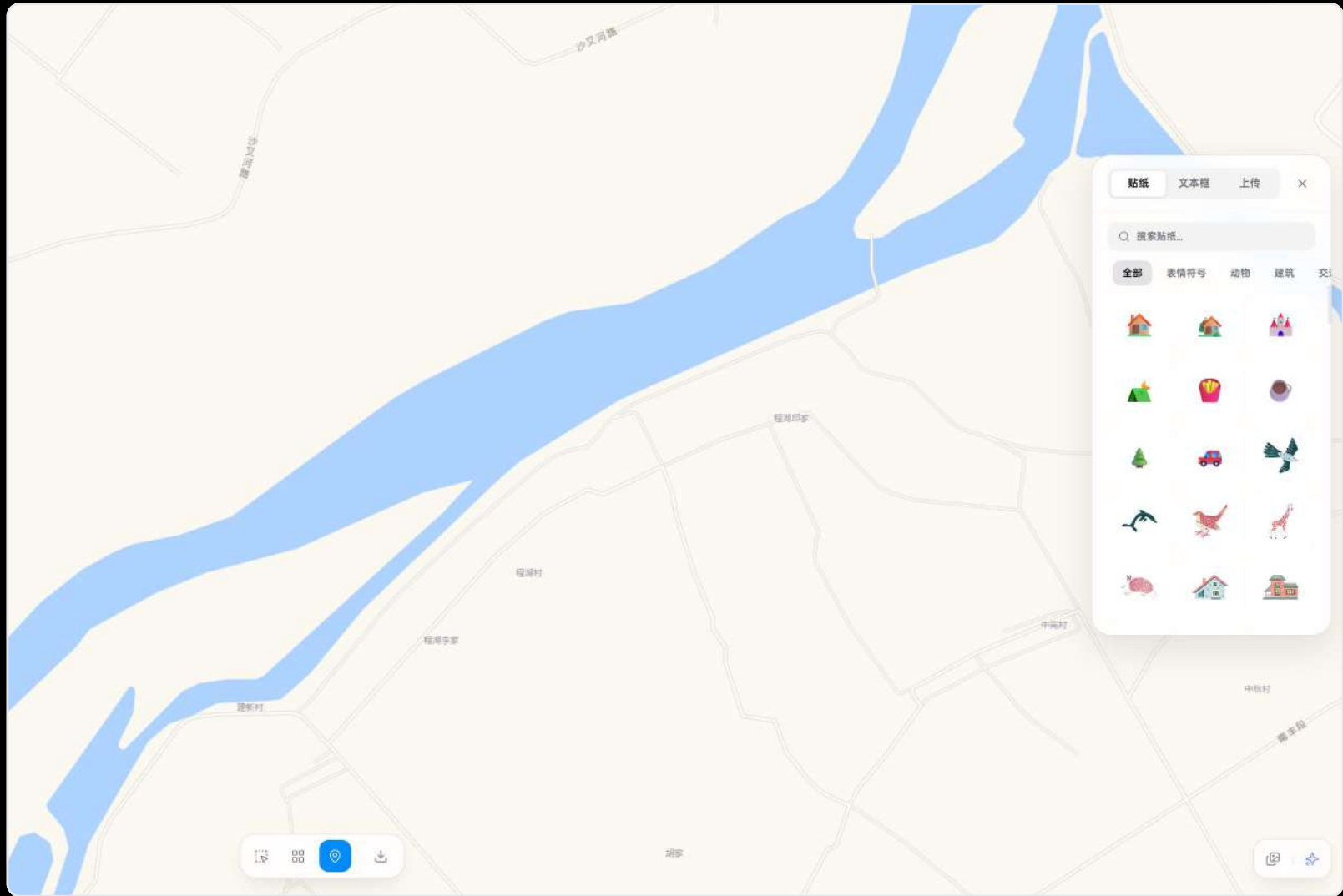
风格预设进入正式版



以轻量入口落地

从完整功能入口收敛为地图风格快速切换，降低入口和操作成本。

标注功能流程重构进入正式版



部分交互继续迭代

侧边栏、悬浮编辑等交互被采用，并在后续版本中继续完善。

原有平铺式入口继续承载新增能力，扩展压力开始显现。

此前推演的扩展压力，开始在真实产品中出现

问题 我最初希望前置入口只回答一个问题：底图从哪里来？

• 此前模拟



功能增加，入口逐渐变成功能集合

曾提前模拟多项能力持续接入后，前置面板可能出现的扩展状态。

• 实际演进



新增能力继续沿用原有入口

随着能力陆续进入 1.0 正式版，原有平铺式结构开始接近此前推演的状态。

问题不再只是推演，而开始发生在真实产品中。

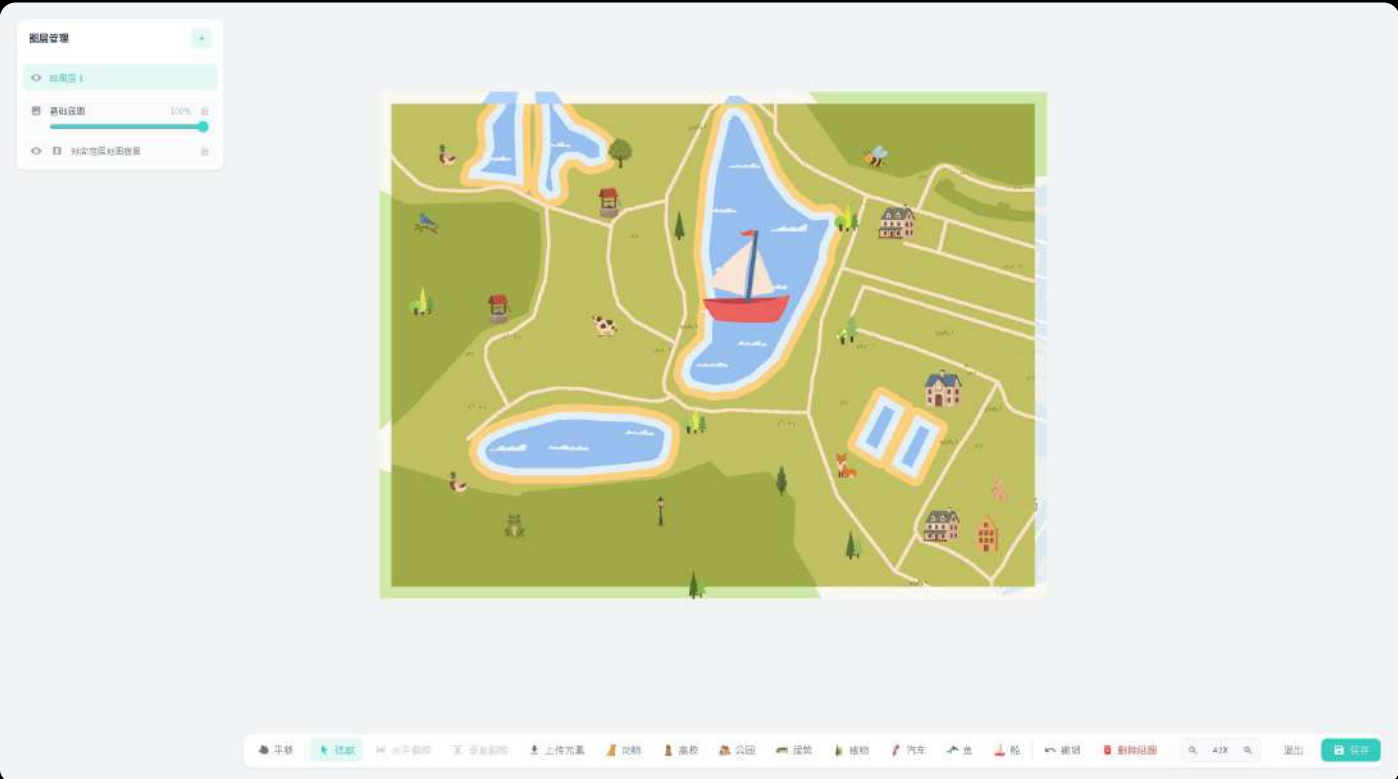
- 每增加一种能力，就新增一套入口或操作页面



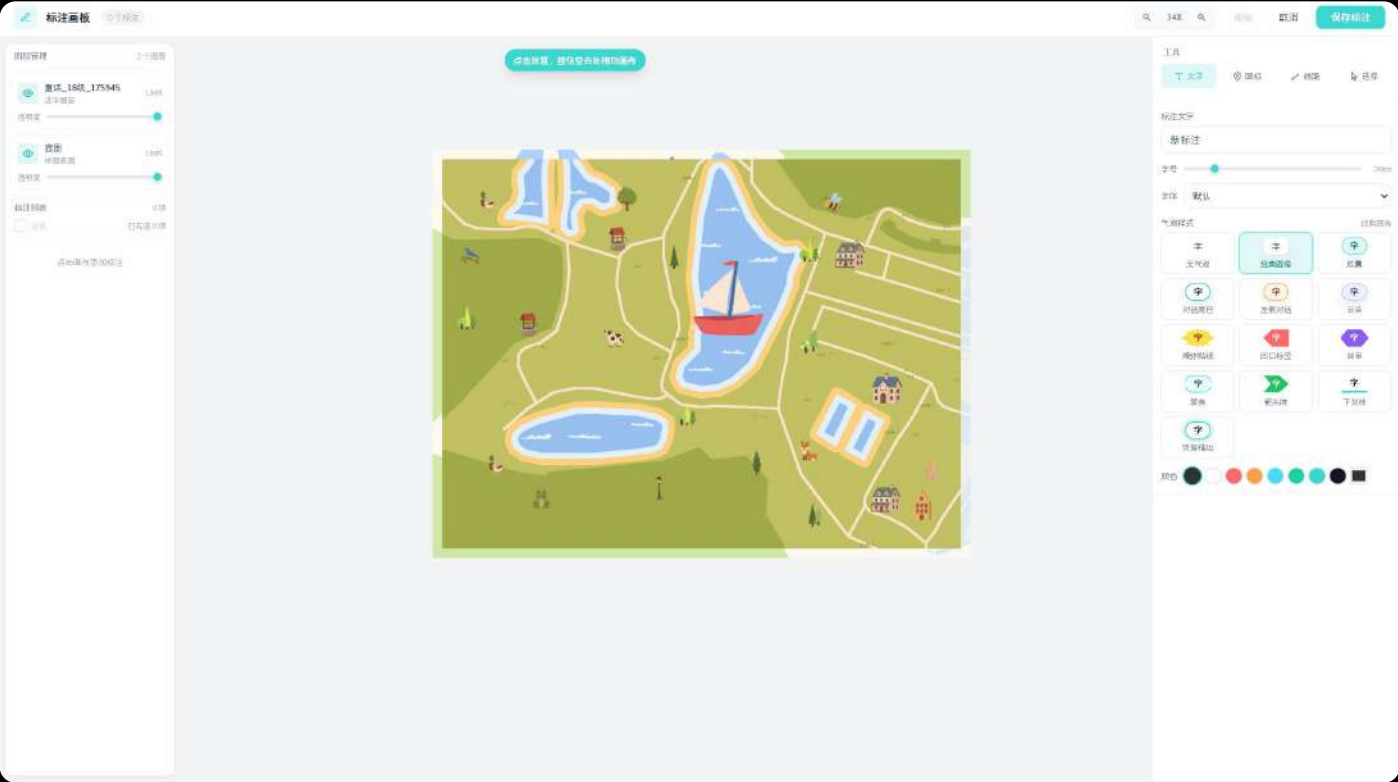
创意贴图：二次编辑入口



标注功能：独立功能入口



创意贴图：独立创作界面

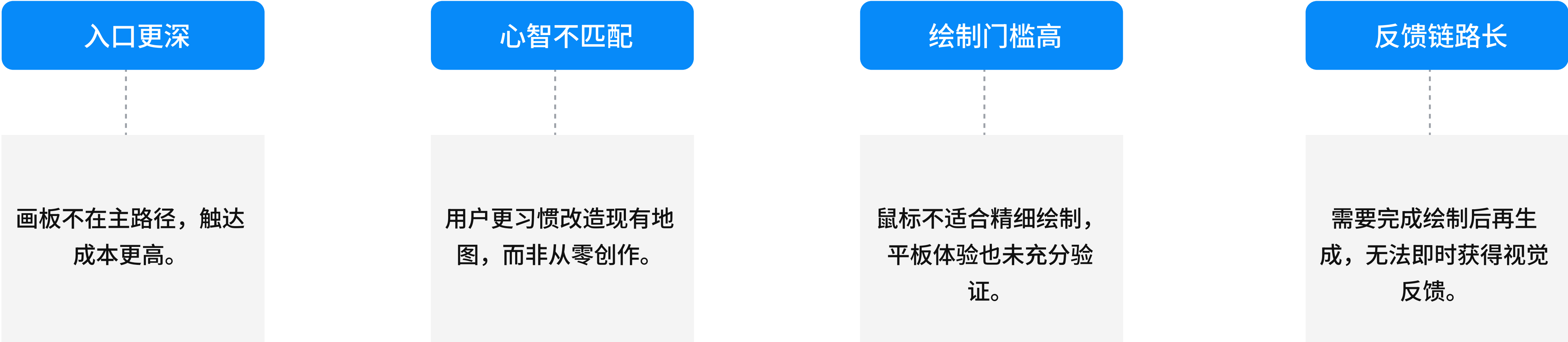


标注功能：独立创作界面

关键不是加入口，而是让能力以合适的方式进入产品。

画板与AI绘图之间存在明显数量级差异

存在数量级差异的原因可能是什么？



某次会议中，我得知部分功能可以查询基础使用数据

低使用量不只由入口深度决定，也可能受曝光、需求和交互成本影响。

自由体验中，首次理解成本开始显现

体验反馈 不设任务、不提前解释功能，让体验者自行探索 A 方案 Demo。



把“第一步不知道做什么”，转成轻量冷启动引导

调整

不增加完整教程，只在首次进入时提供明确的行动线索。

- 轻量补足首次行动线索



初次进入显示

默认进入可操作状态

首次进入无需先选择工具，直接拖拽即可开始。

就近提示下一步

在光标附近提示“拖拽框选区域”，告诉用户此刻可以做什么。

只补足第一步，把后续探索留给用户。

阶段总结

从设计完整方案，到判断哪些改变真正值得进入产品

整体结构没有完整上线，但探索并未失效：部分能力进入正式版本，也让我开始区分结构问题、需求假设与真实使用成本。

文旅场景下的 移动端 0-1 产品 体验设计



两周集中完成首版产品方案与可运行 Demo

产品体验主导
UI_UX设计

原型验证

我的角色

在前一阶段工作台职责调整3个月后，重新承担公司新移动端方向的 0-1 产品体验设计。

核心移动端方案完成团队评审，并实际进入公司后续对外路演比赛展示
小程序版本进入与文旅B端合作展示

希望以文旅合作为切入口，建立移动端产品雏形。

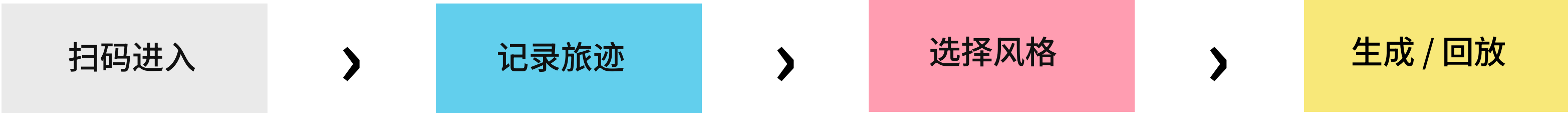
- 业务目标

将现有 AI 风格地图能力接入文旅场景，用于后续文旅合作与产品展示，同时作为未来移动端 App 的产品雏形。
- 时间紧迫

只有两周的时间给到我去推进项目。



项目起点



我需要做的，是把业务设想，推进成一套可以使用、展示并继续扩展的移动产品。

接到需求后，我先补：记录过程中发生什么

判断 初始路径定义了记录的开始与最终结果，但从“开始记录”到“结束旅迹”之间，产品几乎没有被定义。

一次真实旅行可能持续几十分钟甚至数小时。

用户需要确认

是否正在正常记录？

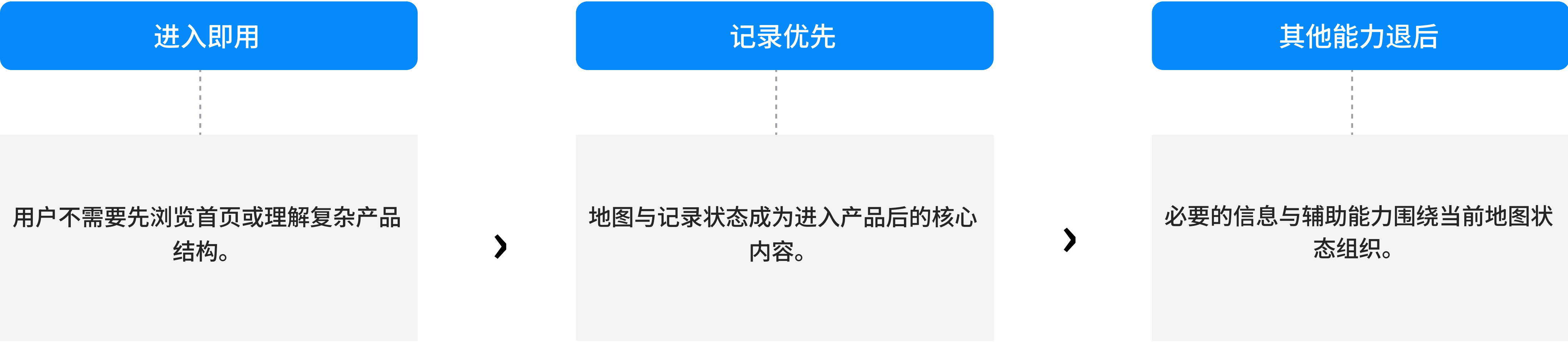
当前旅迹处于什么状态？

需要时如何暂停或结束？

第一阶段重点：先让记录过程真正成立。

当时，小程序与移动端被视为同一套方案

团队明确要求：“进入就能用”，首屏尽可能只保留记录



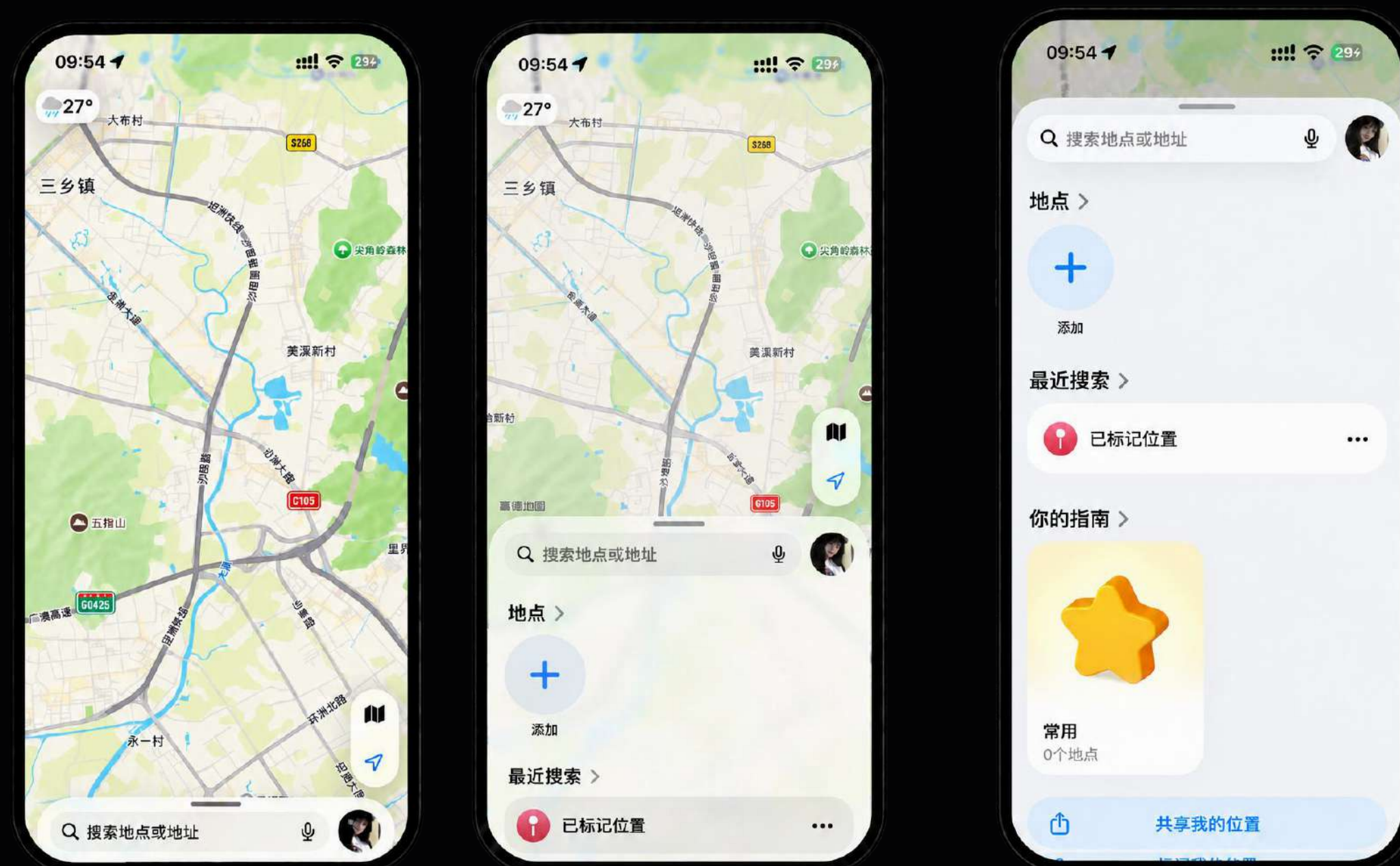
尽可能缩短用户进入产品到体验核心价值之间的距离。

地图持续存在、记录又必须第一时间可用，底部组件应该怎样组织？

参考

地图长期存在，信息应该怎样出现？

Apple Maps 等地图产品



因此，单纯增加一个按钮，并不能解决记录工具与信息内容如何共存的问题。

我拿走的

地图持续可见/信息按需展开/操作尽量发生在当前上下文

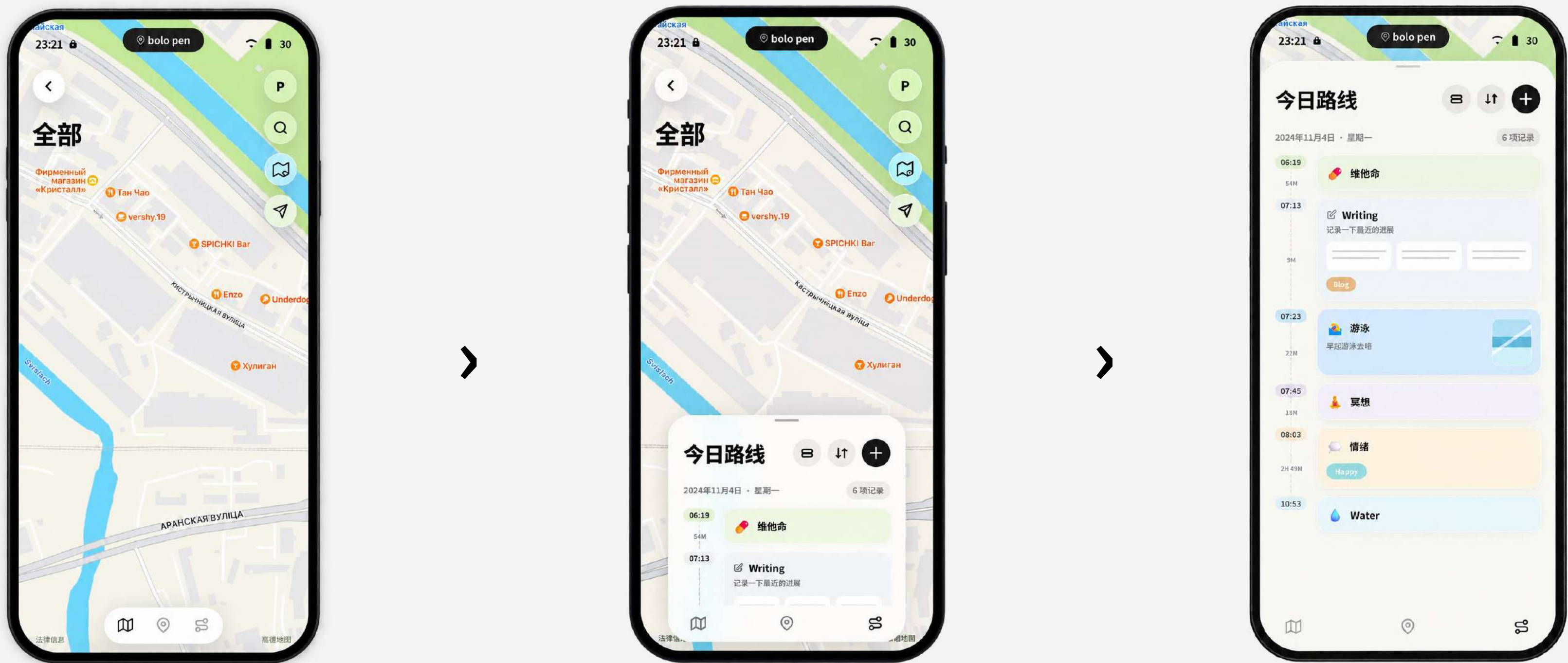
我没拿走的

我的底部区域还需要承载高频记录操作

补充条件

底部不仅需要展示信息，还需要长期承载：记录控制

工具栏能不能同时成为信息面板？



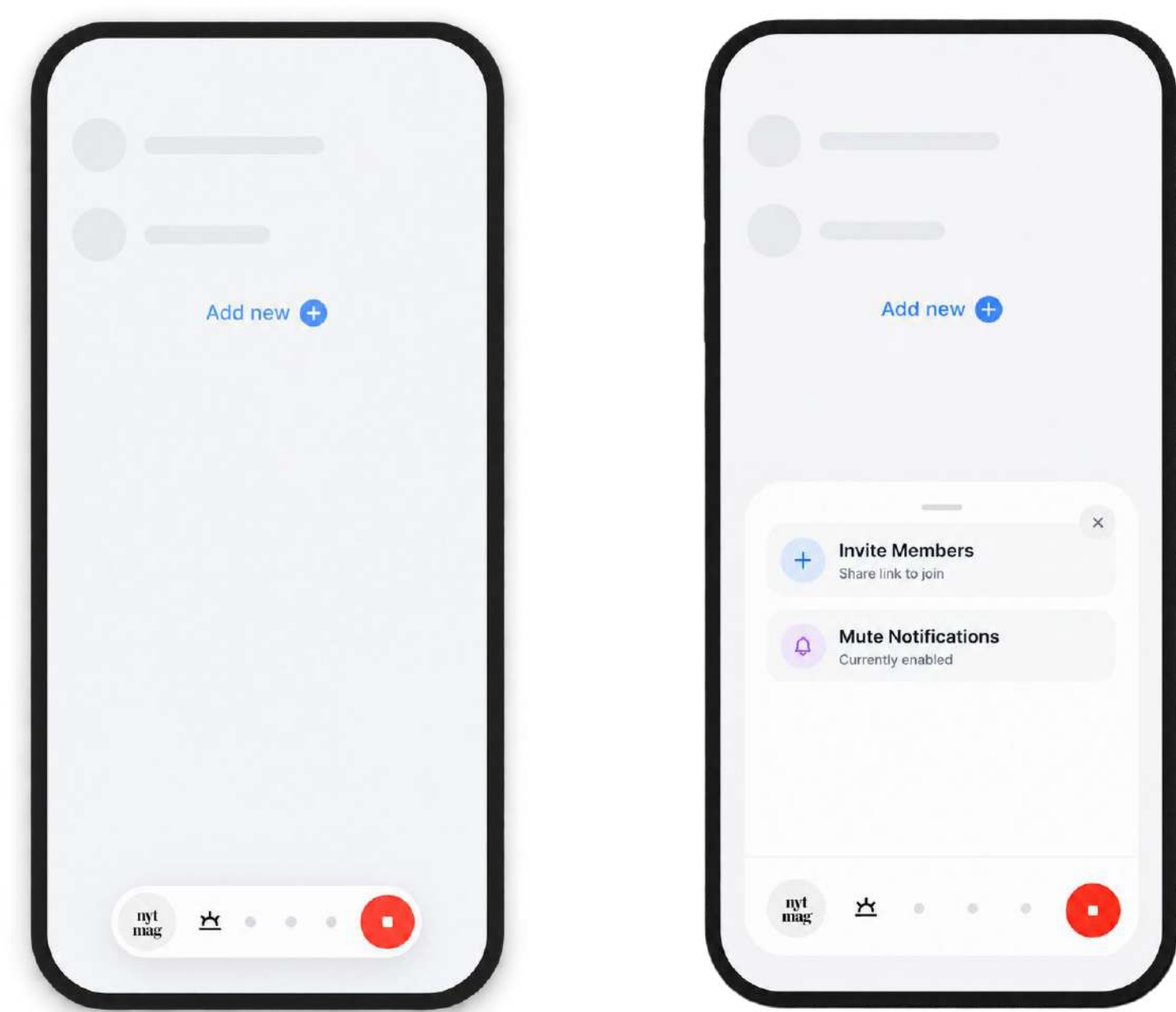
第一轮方案



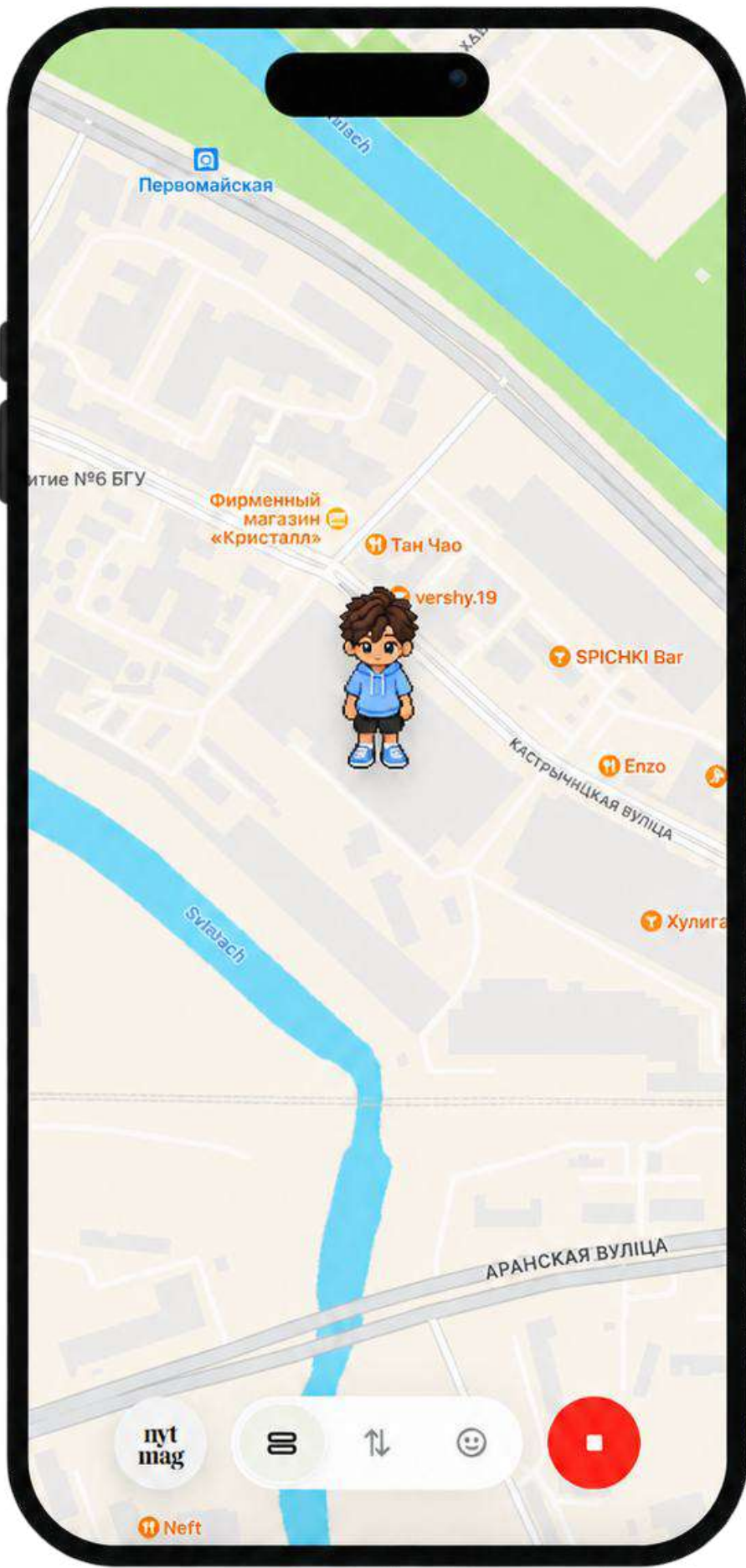
在不改变“进入即用”的前提下，通过同一组件的状态变化承载不同的信息密度。

录制功能的加入会不会导致结构失控？

方式 为了尽快判断方案是否真的成立，我没有等待结构完成后再进入下一阶段，而是并行集中调整。



录制功能和形变工具栏结合



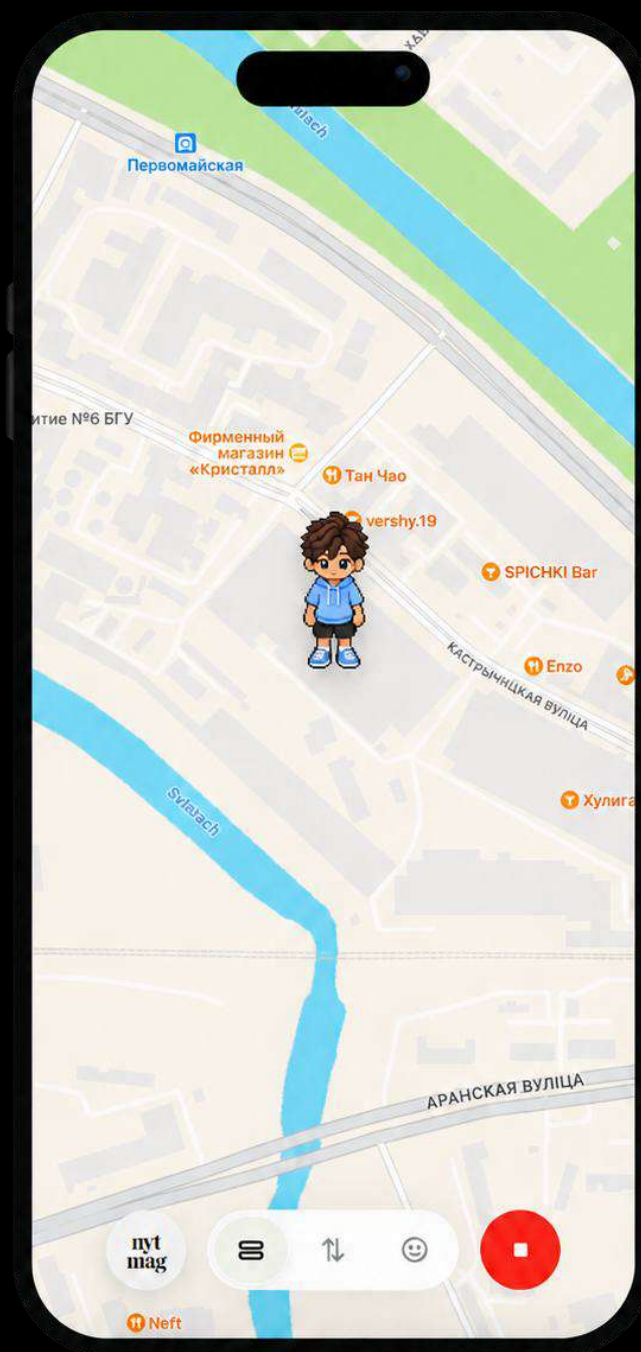
默认进入即可开始记录



展开信息面板，底部按钮依旧可以控制切换

总结 以形变为中心，追求目标为用户能够自然的体验录制查看的过程。

初次路径闭环



初次进入进行录制



结束录制二次提醒



旅迹总结



选择风格



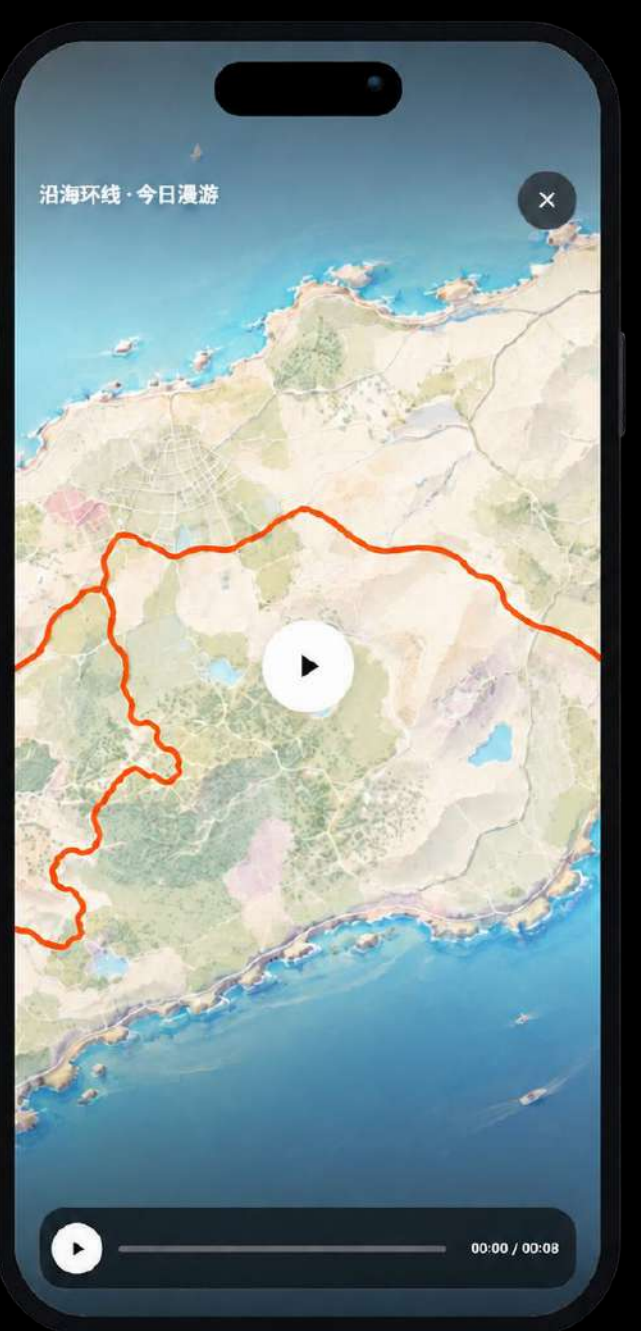
生成过程



生成结果



播放



全屏播放

团队认可，新增真实需求

核心方向获得认可，并基于现有方案补充三项需求。

双人旅迹

补充同行场景下的共同旅迹体验与角色选择。

普通 / 会员风格权益

在风格选择中区分不同用户可使用的内容范围。

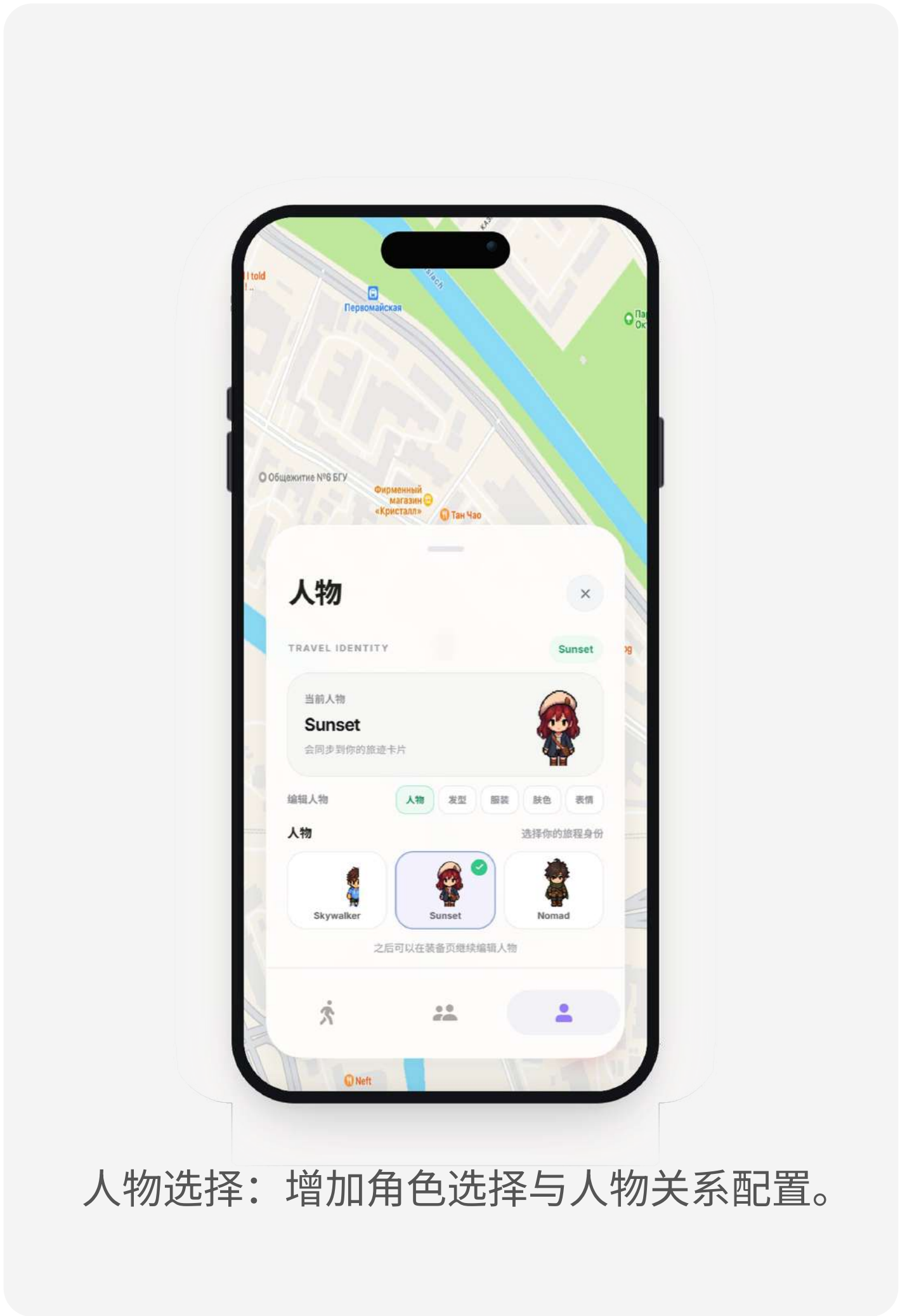
人物选择

在进入双人旅迹前，补充角色选择与同行关系。

首版跑通核心体验，第二周先补齐评审新增需求。

先把新增能力接入第一版

行动 第二周开始后，我仍然沿用第一周的产品结构，先补充新增能力。



先验证新增能力能否自然进入现有体验。

形变有效，但它适合继续扩展吗？

前提 第一周，我通过工具栏形变解决了两种信息密度之间的切换

但当我开始继续考虑后续能力扩展时，新的问题出现

状态强绑定

后续每增加新的功能，都需要重新处理展开前后的内容、布局与动画关系。

交互成本

形变带来了明显的动态反馈，但它并不是用户完成任务的必要步骤。

这个形变是在帮助任务，还是为了动效增加了结构复杂度？

取消形变：工具栏与面板解耦

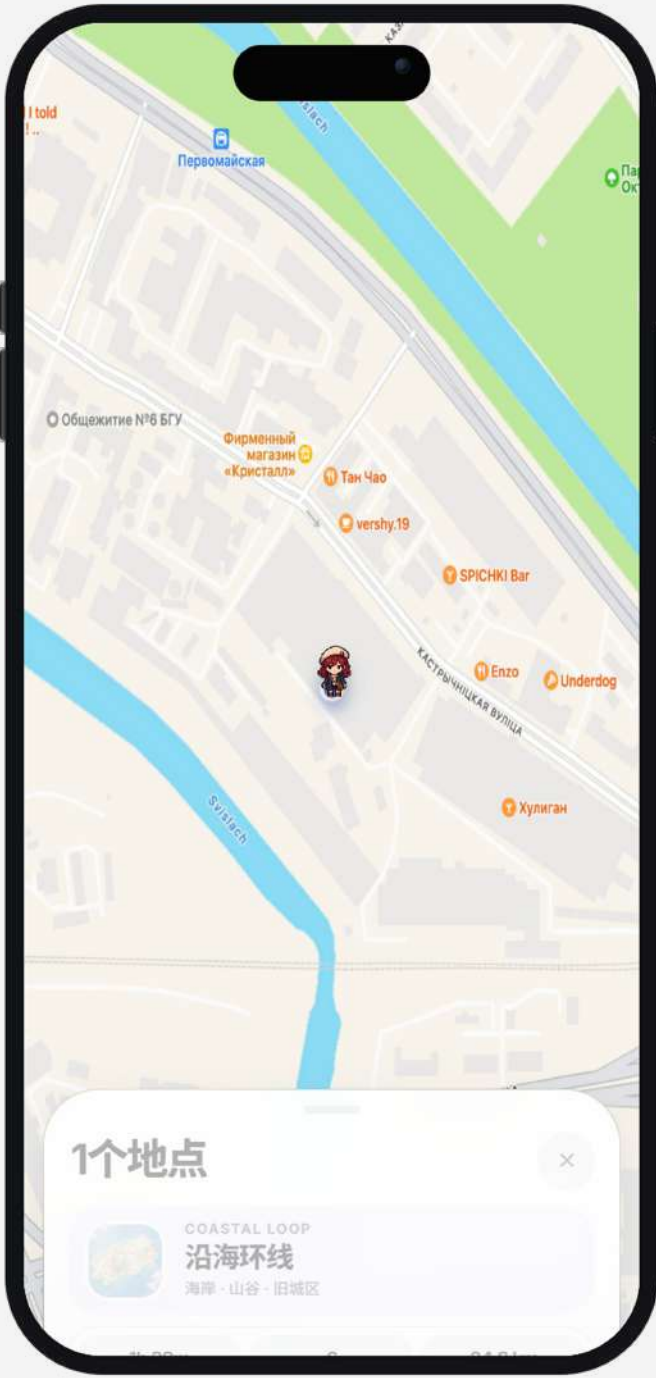
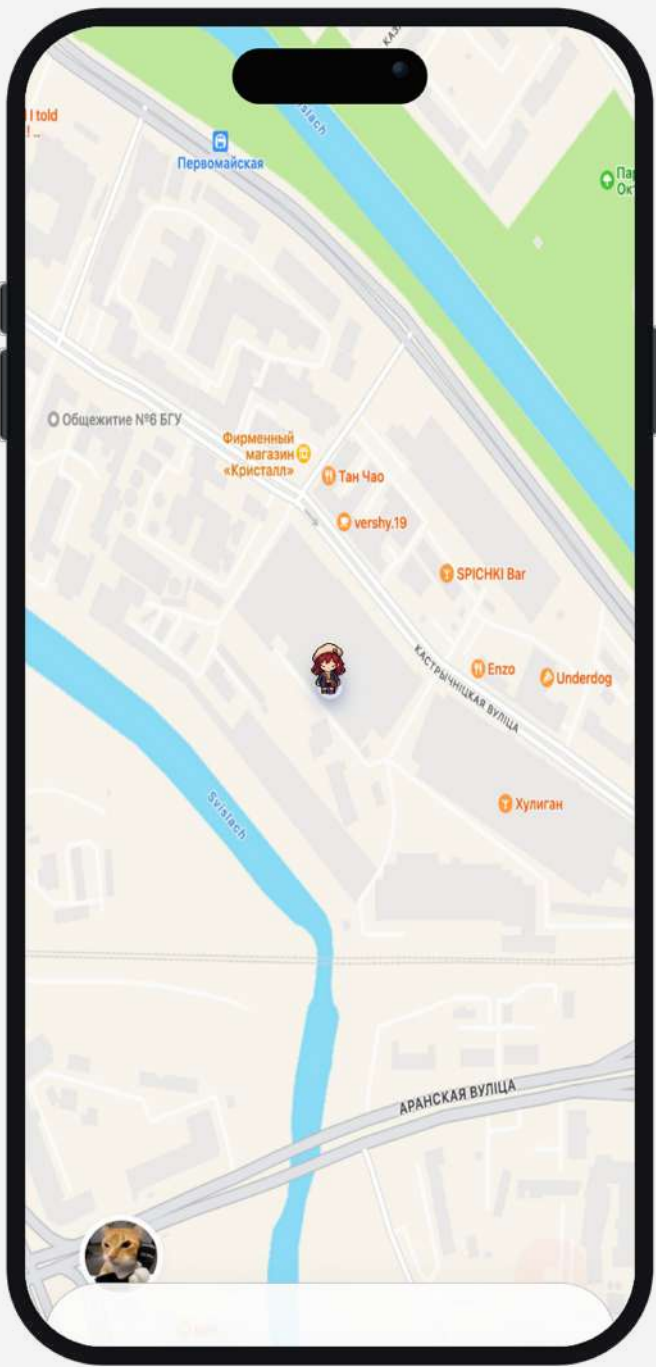
不再让工具栏承担面板变化

工具栏

保持轻量、稳定，持续承载当前高频操作。

信息面板

作为独立容器，需要时从底部滑入。



面板展开由形变转为底部滑入

同时，这种进入方式更接近常见地图产品的交互习惯。

工具栏不再需要预判未来面板中的所有内容。
面板也可以独立扩展不同的信息结构。

取消不必要的形变，让操作与信息各自保持可扩展。

结构变化，视觉也同步重新验证



结构持续调整

补充更明确的记录状态与控制（顶部记录）
面板展开时减少其他控件同时出现，降低地图上的组件竞争。
多次尝试底部工具栏布局

视觉持续验证

随着结构变化和更多复杂风格地图进入，我继续调整玻璃质感适配透明度 / 模糊 / 明暗 / 边界 / 文字可读性。

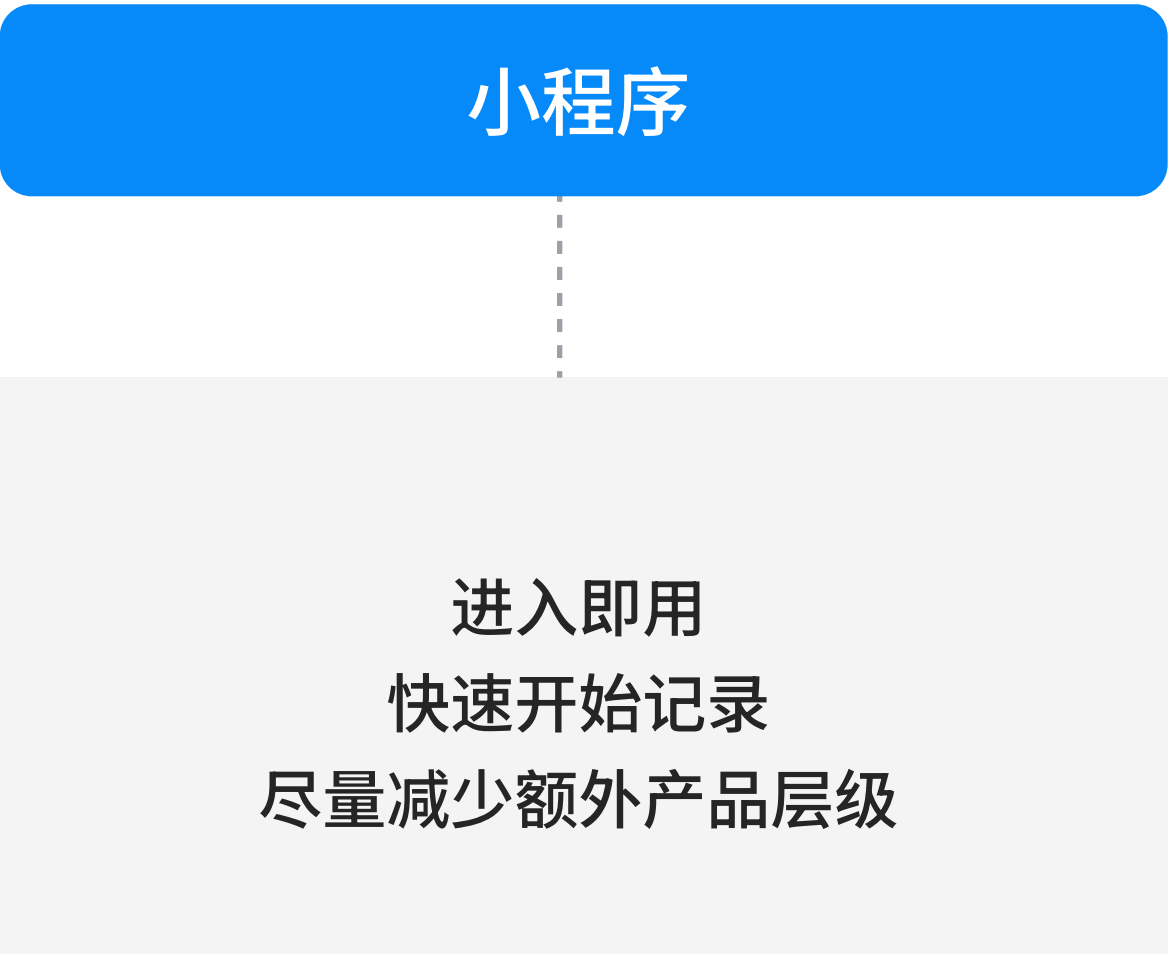
结构与视觉持续并行收敛，而不是先后完成。

周三，小程序与正式移动端开始分开推进

边界变化

小程序需要在极短周期内上线，第一周已经形成的完整方案也无法在当前研发周期内实现。

因此，两条方向开始分别推进



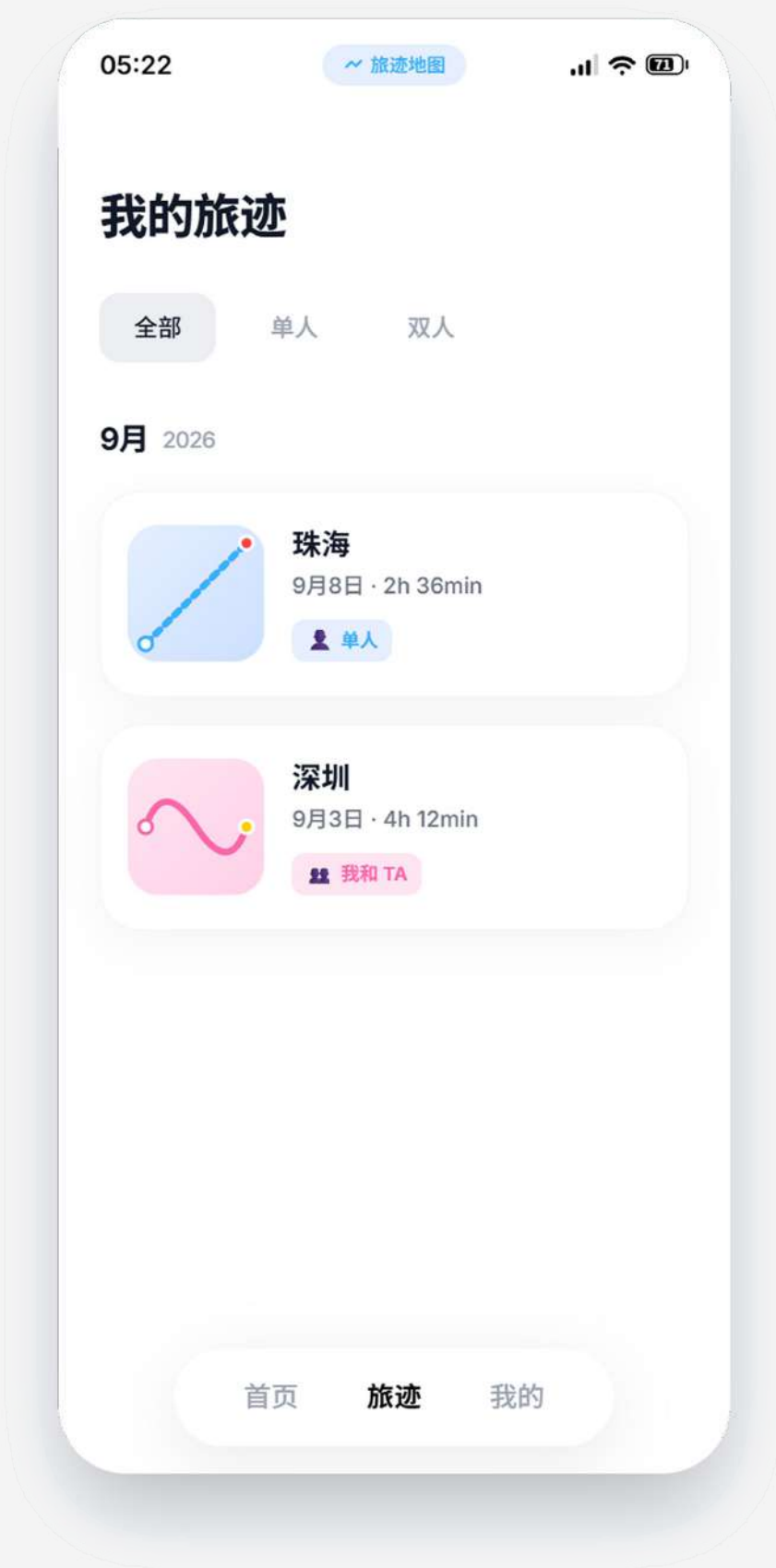
不再要求正式移动端继续服从小程序的“进入即记录”结构。

先建立三个稳定的一级产品空间

思考 先进行简单的一级产品空间搭建，测试体验可行性。



首页：承载产品内容与开始旅途入口。



旅途：承载已经产生的个人旅行记录。



我的：承载账户、会员与个人相关能力。

产品空间长期存在，记录任务按需要进入。

从产品空间，进入独立记录任务

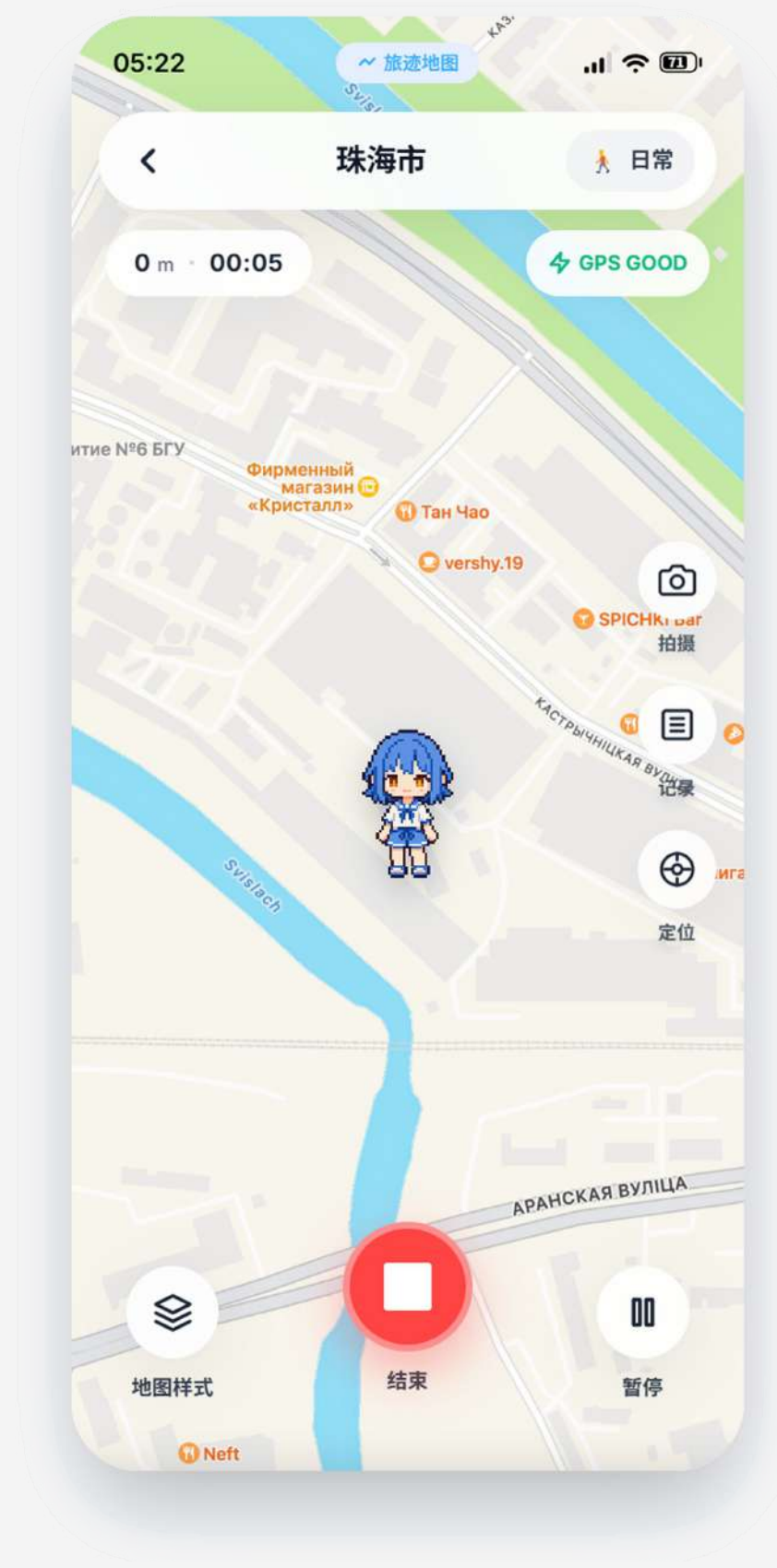
判断 建立稳定产品结构后，“开始旅迹”不再等于进入整个 App，而是从首页中的明确入口进入一段独立任务。



地图仍然是主体，人物为视觉中心



开始旅迹：首页面板收起，记录组件进入



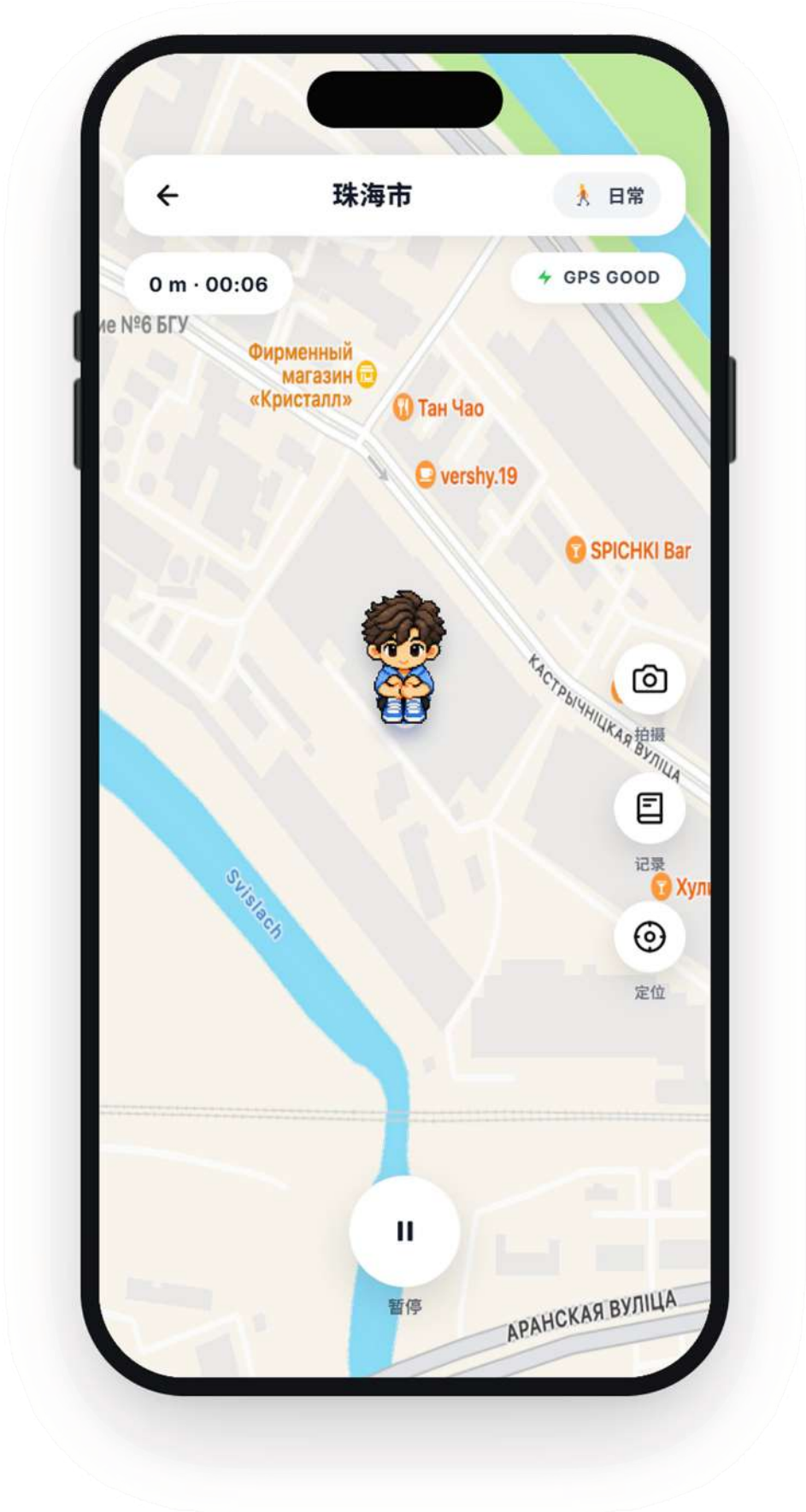
地图人物始终不变，变的只是组件和状态

产品空间回答“我在哪里”，记录组件回答“我正在做什么”。

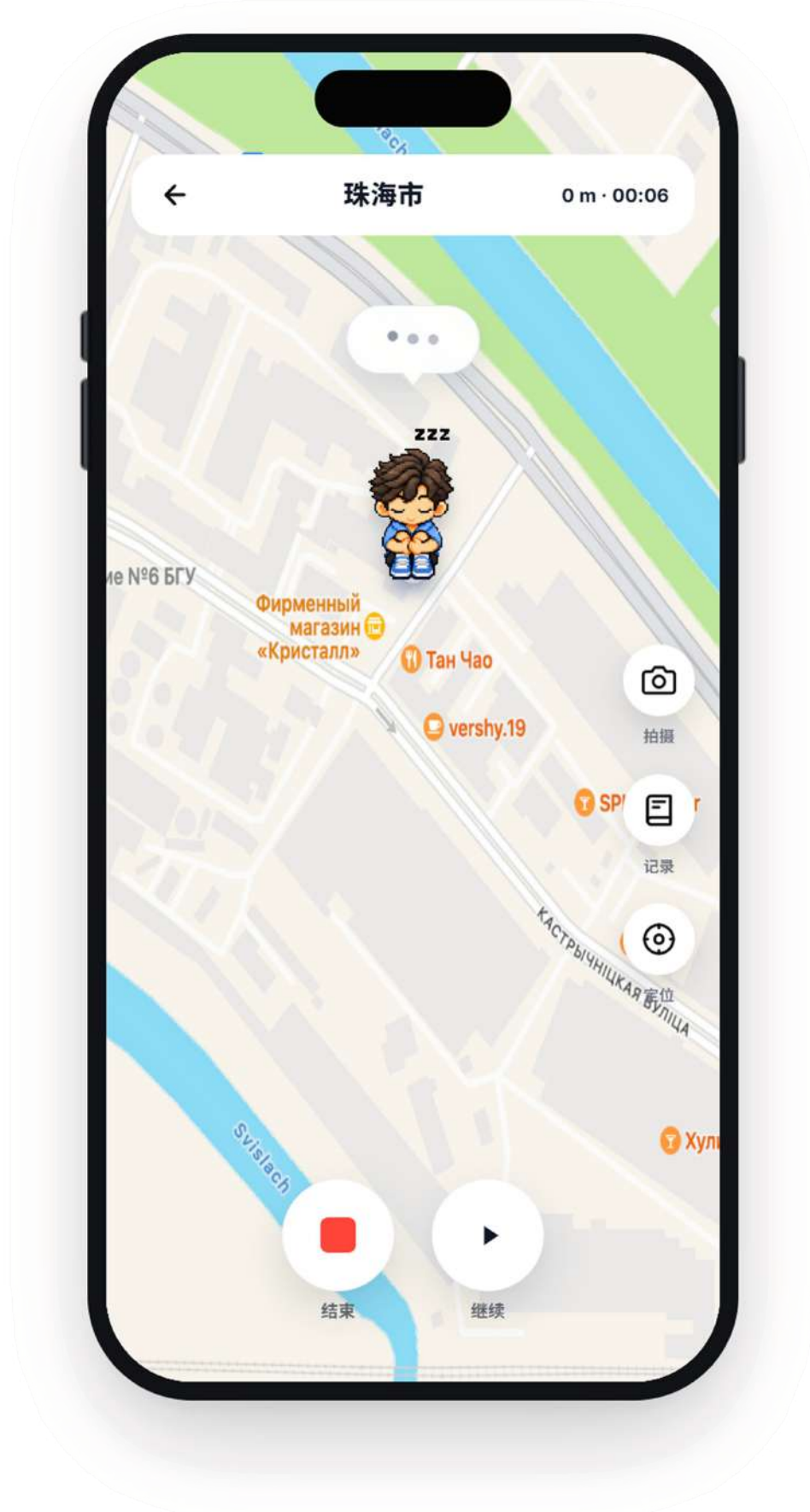
默认减少干扰，需要决策时再增加控制

判断 默认状态保持轻量，只有进入决策节点时增加控制密度。

- 记录进行中，地图仅保留必要反馈和低频控制。
- 暂停后，再进一步出现：继续记录结束旅迹



记录页面保持简洁

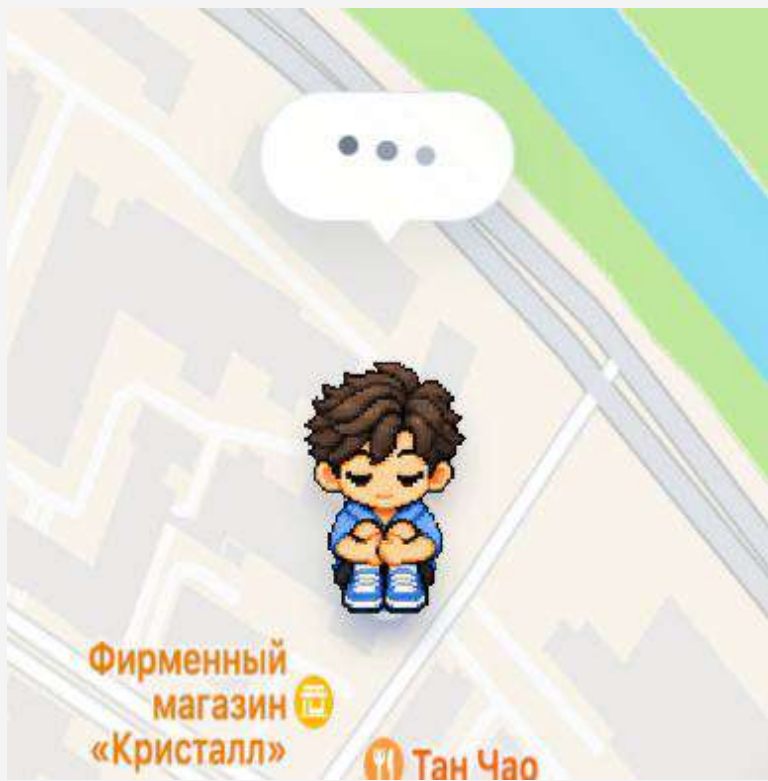


暂停后出现更多的选择

结束以后，先让用户确认：这段旅程完成了

判断 我继续调整结束记录与进入风格选择之间的承接。

• 方向一：让“用户自己的总结”先出现



气泡从人物状态进入总结，强调“这是我的旅程”。

• 最终确定 | 由底部滑入旅程总结



总结由底部进入，信息承载更稳定，也更符合整体交互语言。

先确认旅程完成，再进入下一步。

先让组件退后，把艺术地图的优势让出来

判断 移动端结构确定后，我开始重新检查：这套产品放进应用商店，是否真的像一款值得使用的艺术地图 C 端产品？

- 导航保持轻量，面板按需展开，尽量减少对地图内容的遮挡。



这一版先建立地图优先的产品气质。

让风格地图持续成为视觉主体，组件只承担必要操作与信息承载，而不是盖住产品本身最有辨识度的内容。

先让操作退后，把视觉注意力还给地图。

我开始怀疑：是不是在为悬浮继续设计？

判断 第一方向已经能成立，但我越来越发现：为了维持悬浮导航，我需要额外处理遮挡、面板展开与层级关系。

• 换一个前提重新试



固定导航后，原本需要补偿的遮挡与层级问题开始消失。

• 新方向反而更稳定



普通、卫星与风格地图下，结构都能稳定成立。

不再为了“轻盈”维持悬浮，稳定的层级反而让产品更轻。

最终方案：风格选择

先看风格，再做选择

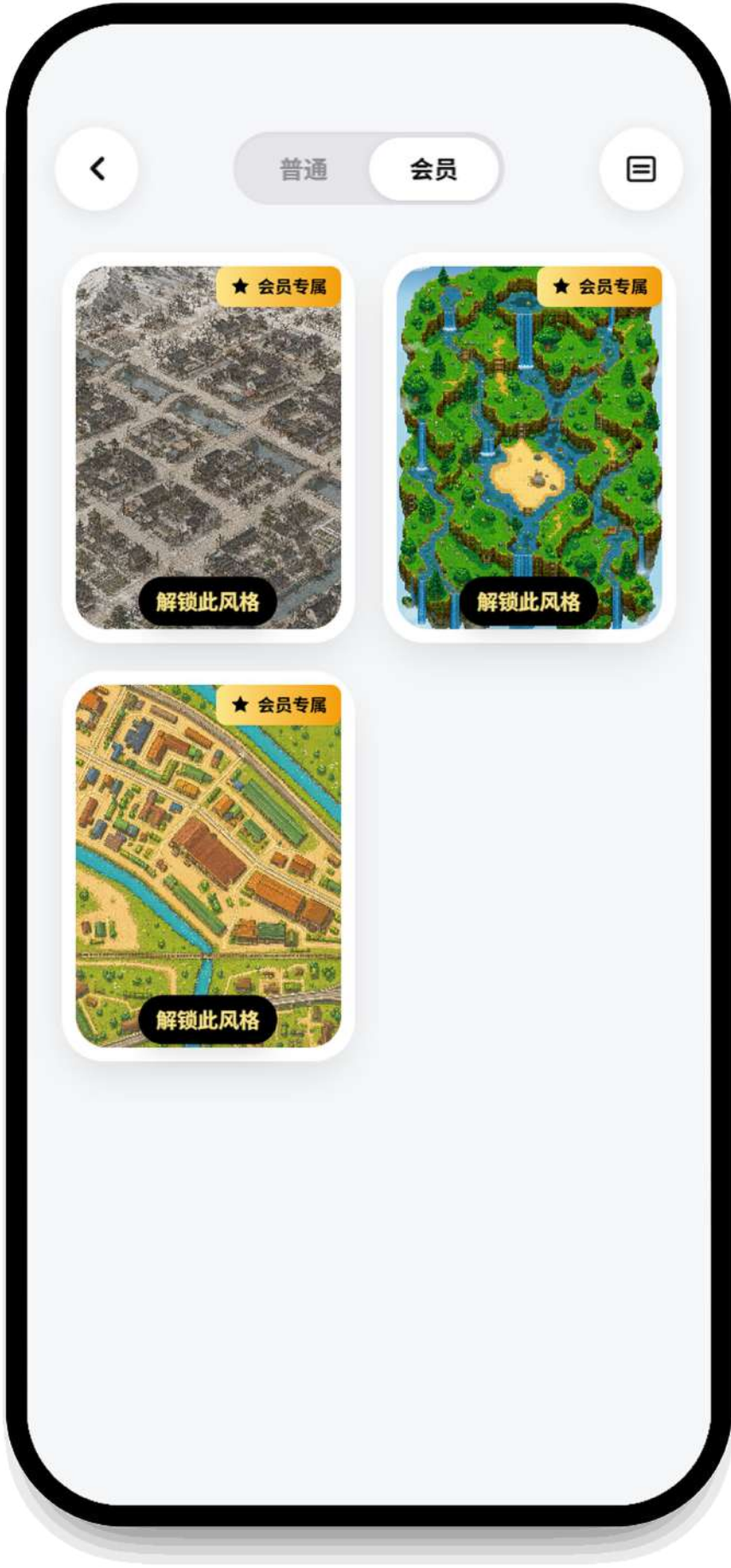
判断 默认采用堆叠卡片，左右滑动快速浏览；需要整体比较时，再展开平铺查看。



快速浏览:堆叠卡片减少占用，快速切换不同风格。



权益区分:普通 / 会员状态直接落在风格卡片上。



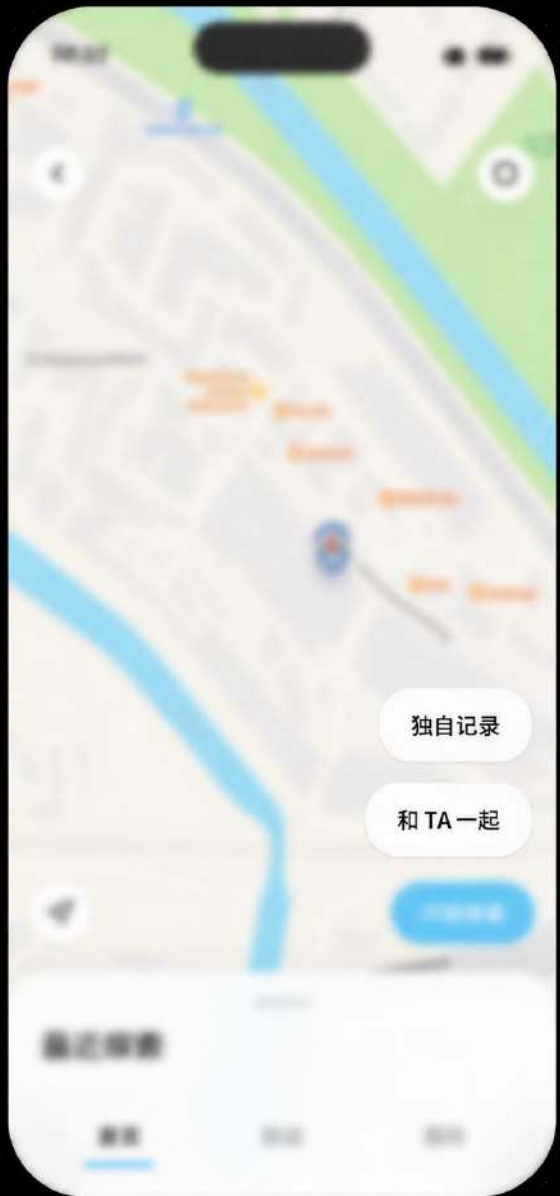
展开对比:需要更多选择时，一次展开查看全部风格。

用最少的界面占用，最大程度展示风格图本身。

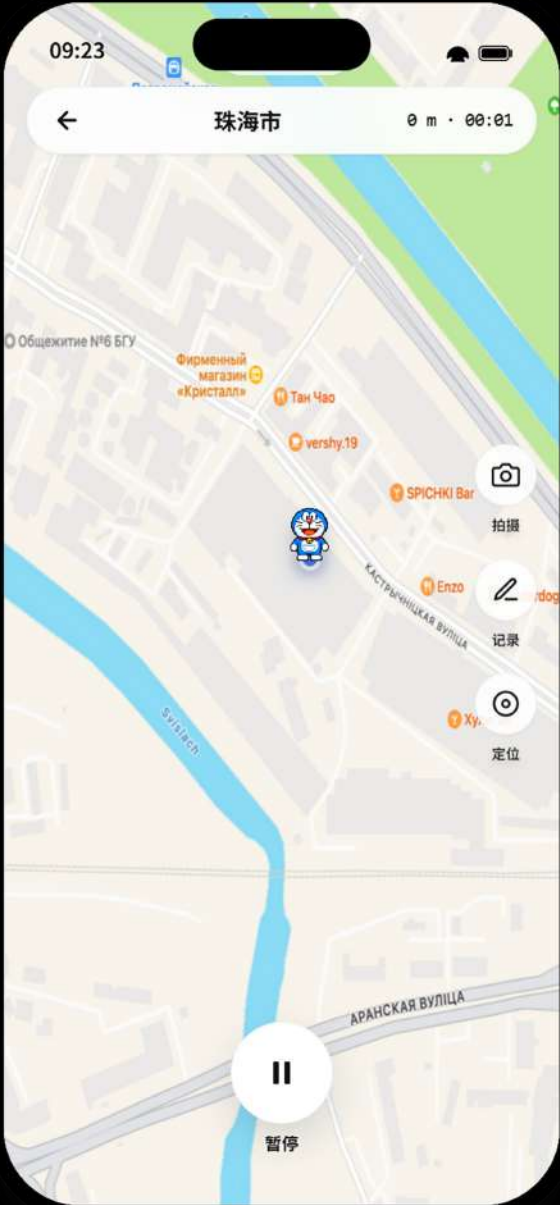
完整体验路径



进入首页



选择记录方式



记录中



结束记录



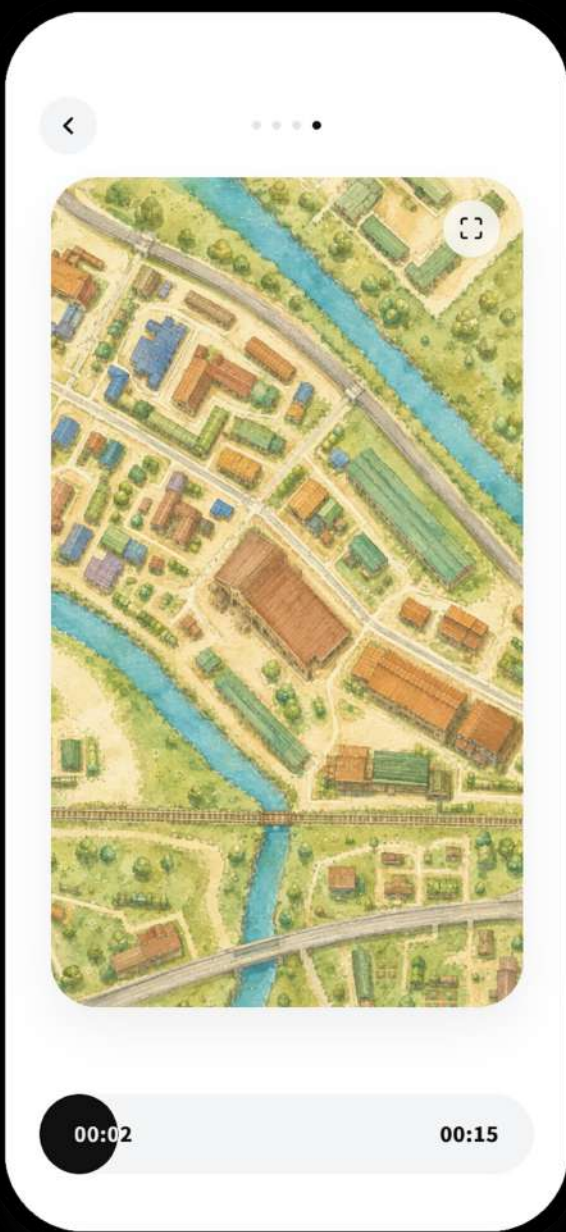
旅迹总结



选择风格



生成中



查看旅迹回放/保存分享

同一套产品逻辑，走向展示与真实落地

小程序：单人旅迹真实落地

从移动端抽取单人旅迹路径

按完整流程向前端交付页面与交互代码。

开发过程中持续跟进实现问题直至完成部署

移动端：完整方案进入路演比赛

完成产品结构、独立记录任务与生成回放完整链路。

阶段方案实际用于公司路演及相关活动宣传展示。

方案帮助团队将旅迹方向以完整产品体验对外呈现，并获得多方兴趣反馈。

完整方案进入路演比赛，小程序单人旅迹核心链路完成开发上线。



补全1.0工作台 之外的产品体验

1.0 阶段除核心工作台外，我同步负责官网、个人中心与会员等关键触点。

产品体验设计
UI_UX设计

设计交付

验证边界

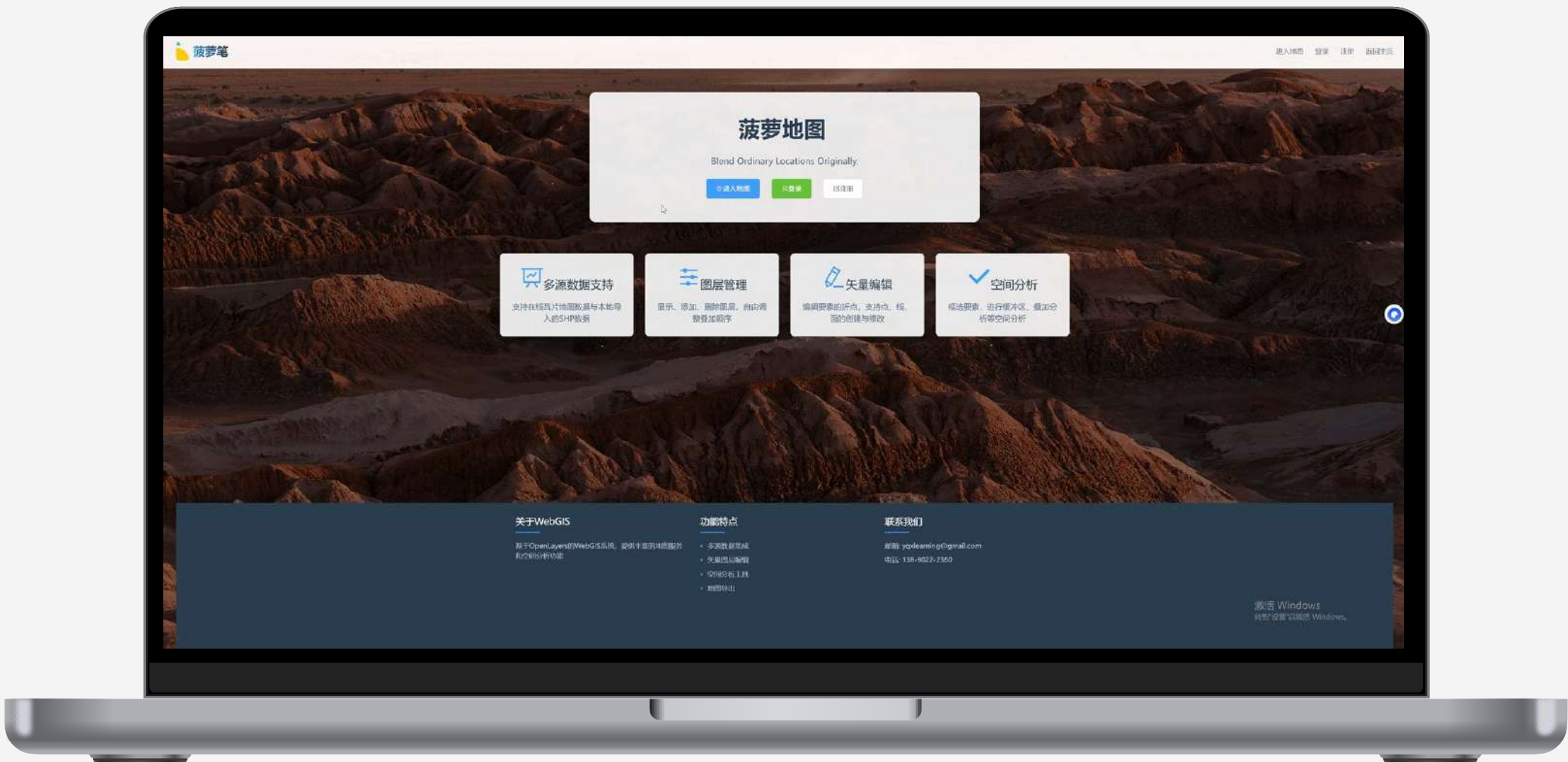
官网建立认知/个人中心承接结果/会员解释付费价值

从产品认知、创作结果承接
到付费权益理解

官网有功能，但用户不知道为什么需要它

判断

在产品早期，官网是用户认识产品、判断是否值得尝试，并进入体验的第一入口。

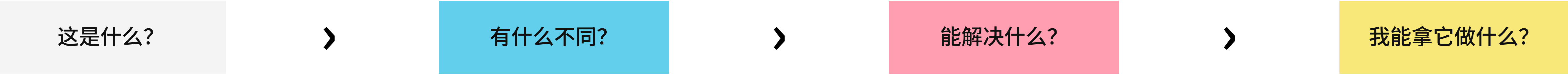


旧版官网

问题

用户能看到产品“有什么”，却难以理解“它与我有何关系”。

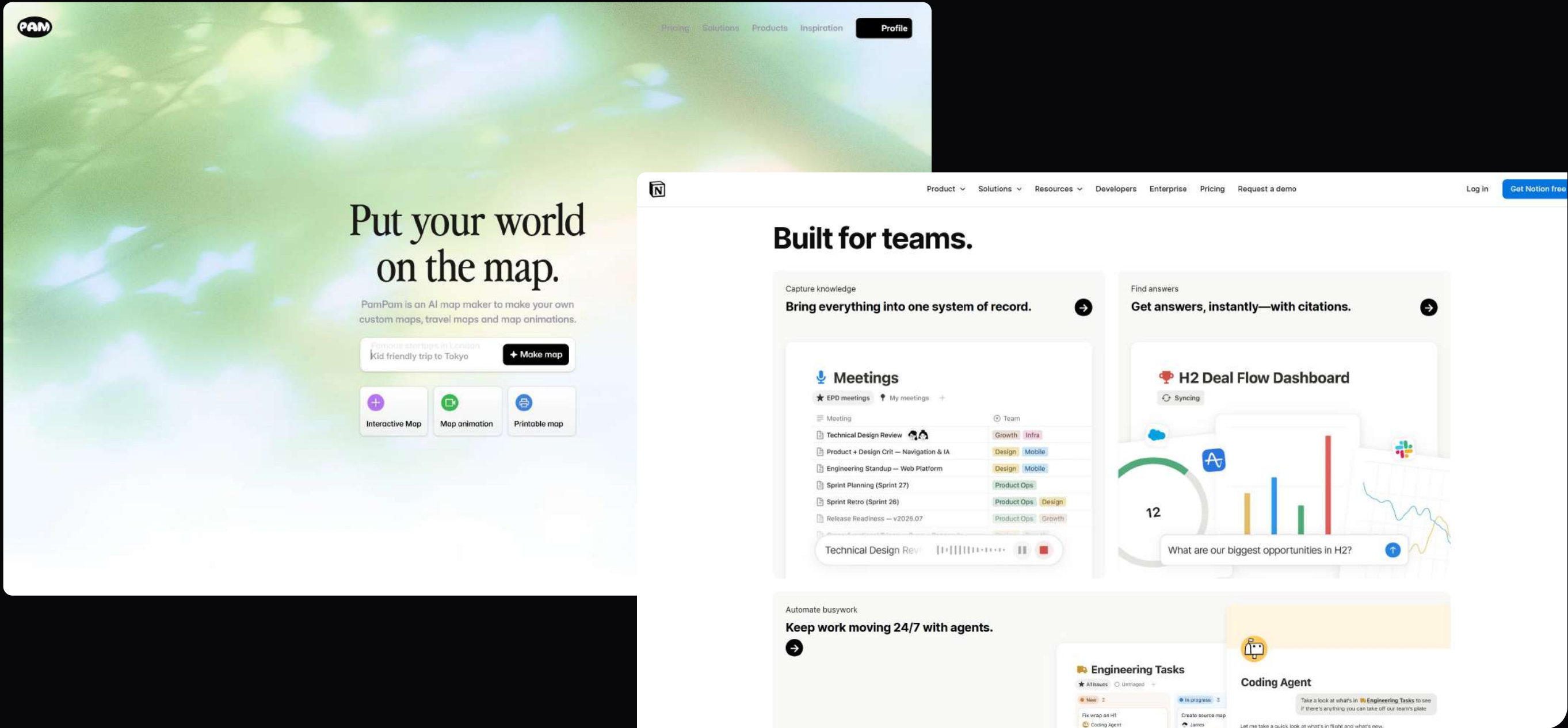
用户进入官网时，需要快速回答



参考

从功能介绍转向价值认知路径

判断 官网不采用单一的对话式入口，也不照搬完整的 SaaS 信息架构。



结果吸引 → 场景解释
→ 入口承接

生成式AI官网

先看结果。

成熟 SaaS官网

用场景解释价值。

尝试

方向探索

判断 在产品早期，官网是用户认识产品、判断是否值得尝试，并进入体验的第一入口。

• 画廊式方案



问题 视觉强，但只能回答“能生成什么。”

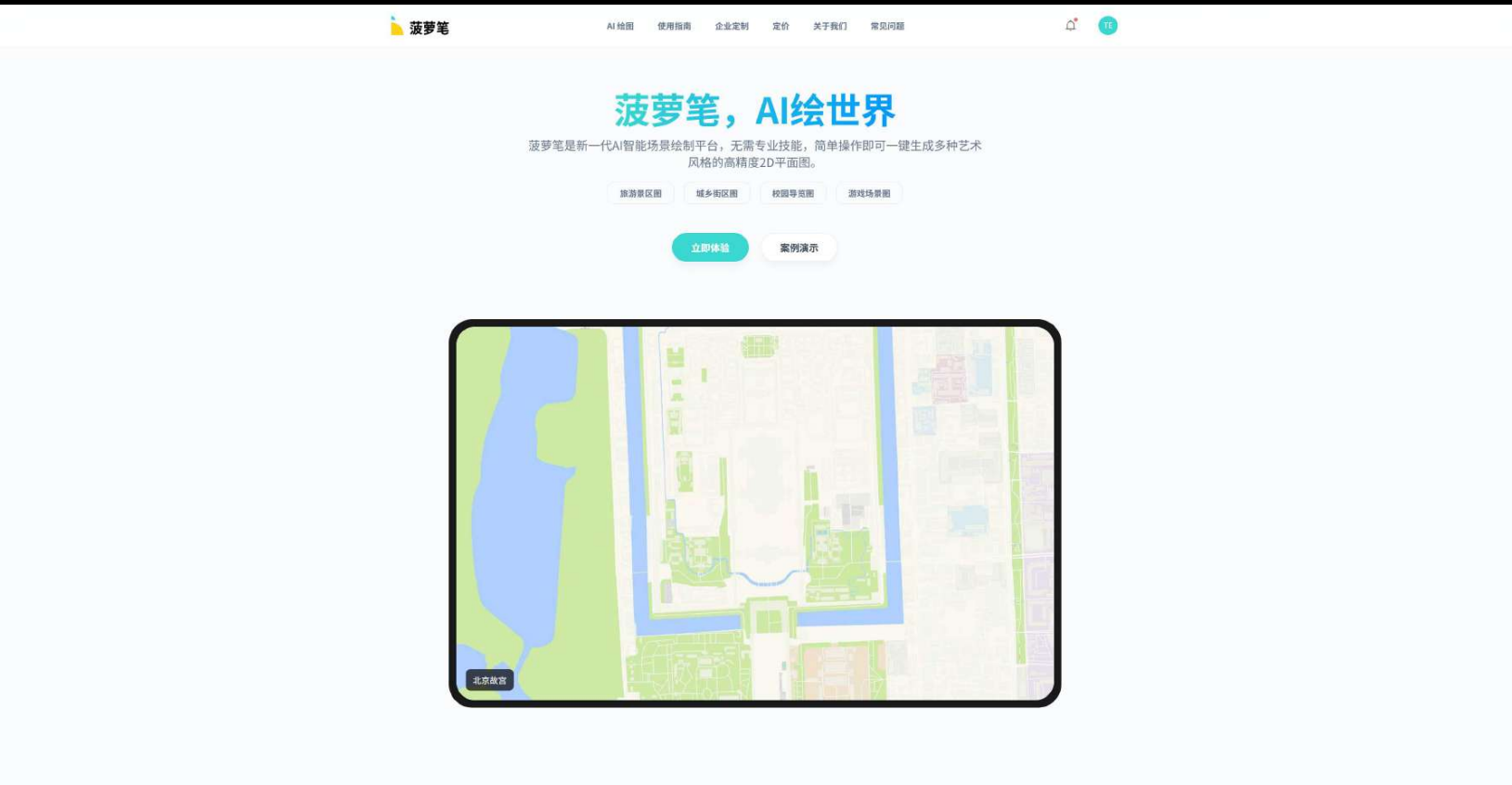
• 大屏轮播方案



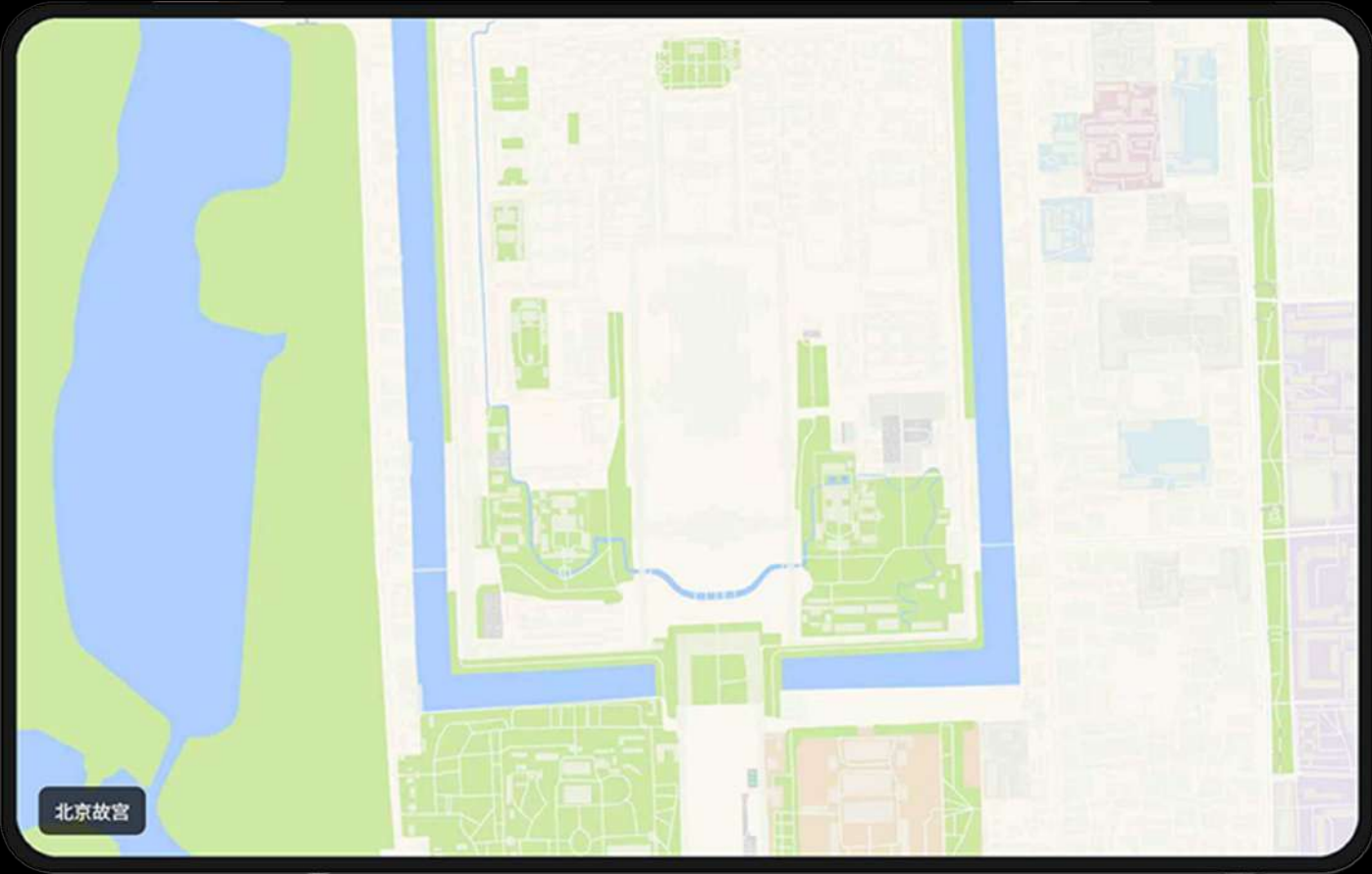
问题 进一步回答：为什么和我有关。

落地

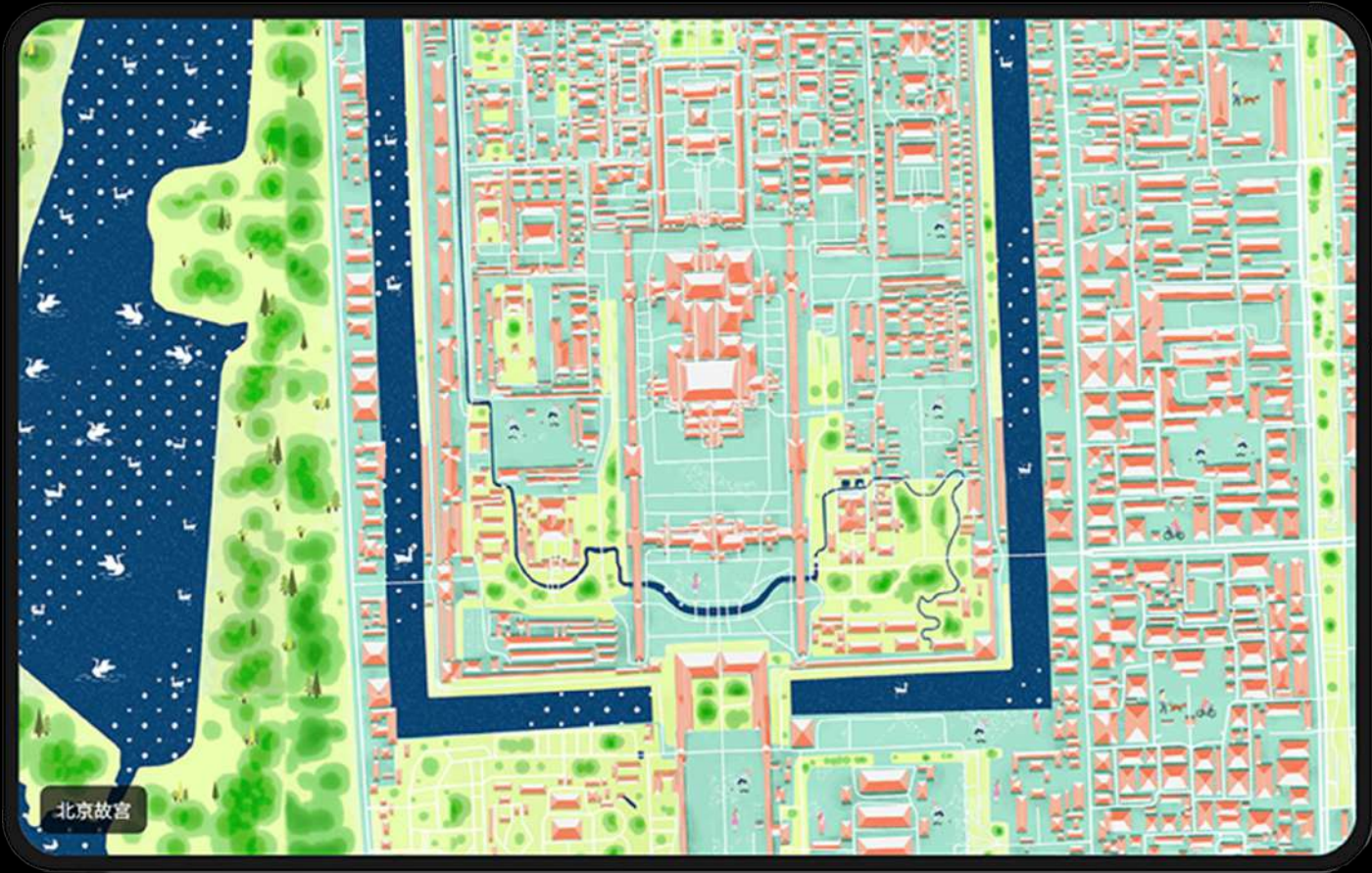
让用户从“看到效果”走到“进入体验”



官网首页默认样式



选择知名度高的底图



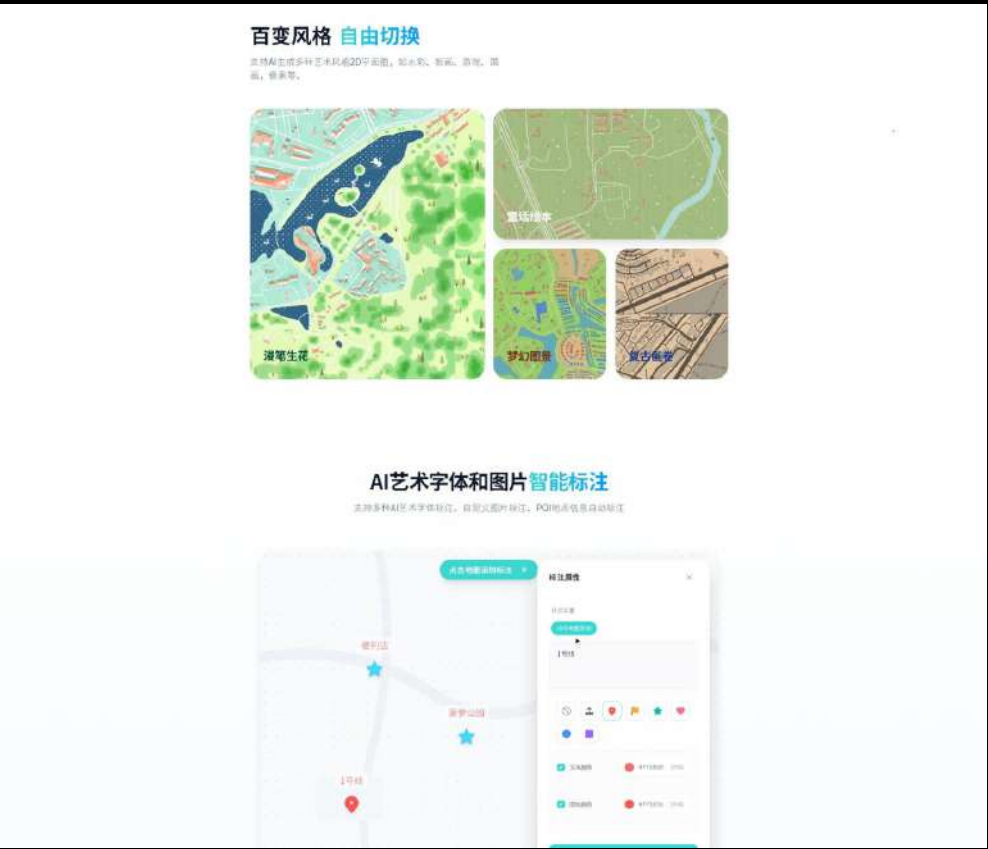
展示底图风格化过程



轻量内容补充：展示优势



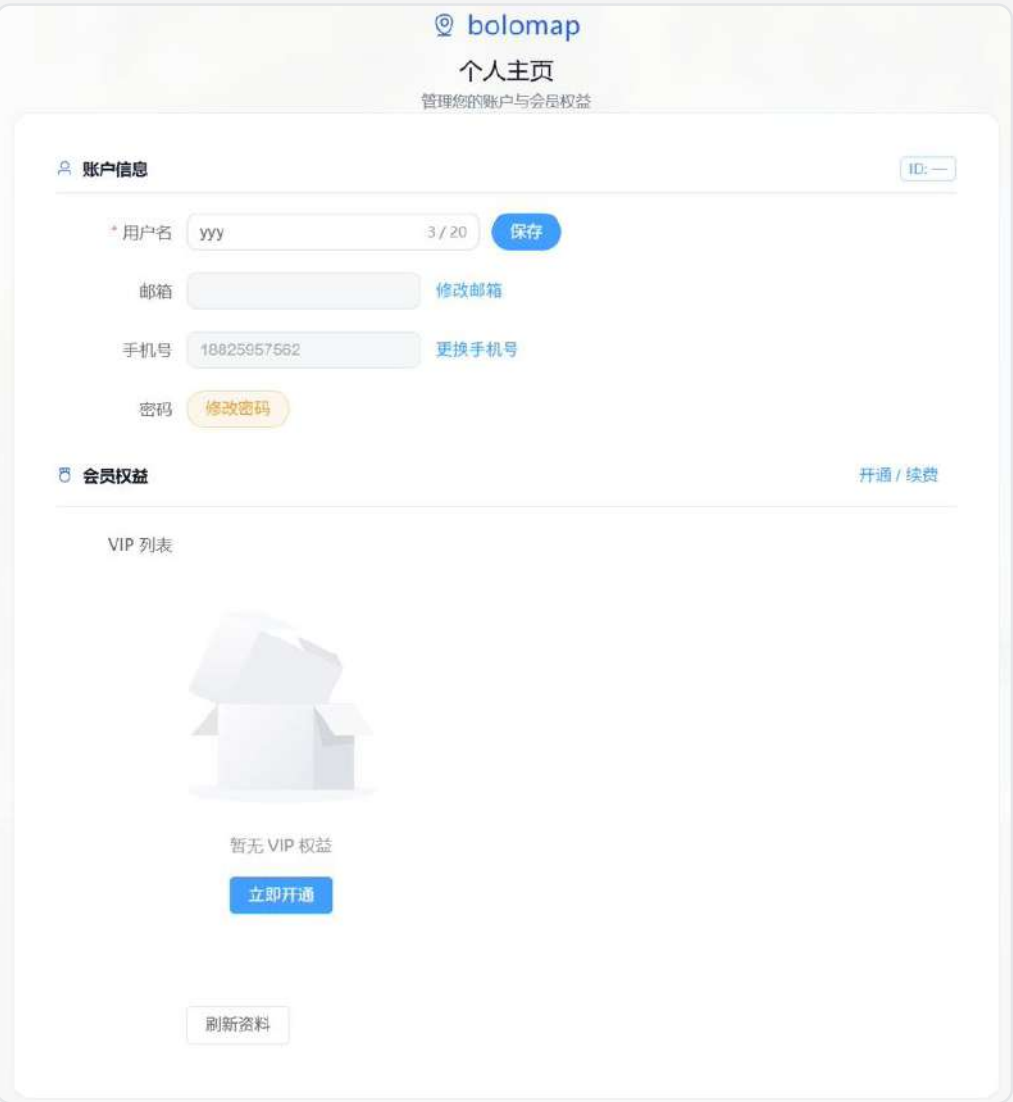
轻量内容补充：展示优势



轻量内容补充：展示优势

个人资产：生成结束以后，内容去了哪里？

• 旧版个人中心



• 加入资产后的结构



云端存储方案

- 结果 生成资产保存在云端
- 最长保留3天
- 先满足保存与再次查看的核心路径

范围可控，能够进入开发并验证真实价值。

推动过程



会员权益与生成次数缺少清晰边界

问题 会员每月生成次数100，假如用户次数用完了，会员权益还在，那么如何获取次数？

将“持续权益”与“可用次数”拆开表达

会员权益

会员决定用户拥有什么能力

例如：可生成更多瓦片、拥有更高的能力范围。

持续存在 · 与会员身份绑定

持续权益

生成次数

次数决定用户还能生成多少次

可以充值，并在每次生成时被消耗。

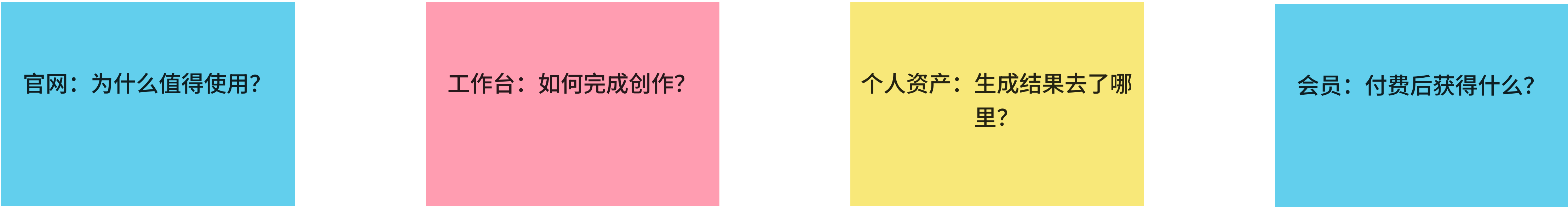
可补充 · 可消耗 · 独立展示

可用次数

结果

补全 1.0 的关键体验触点

1.0 关键体验链路



页面只是入口，最终需要补全的是产品背后的体验逻辑。