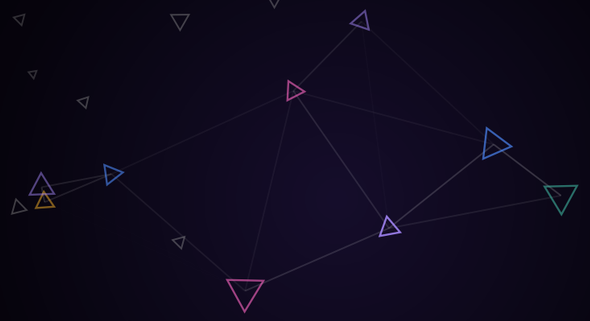
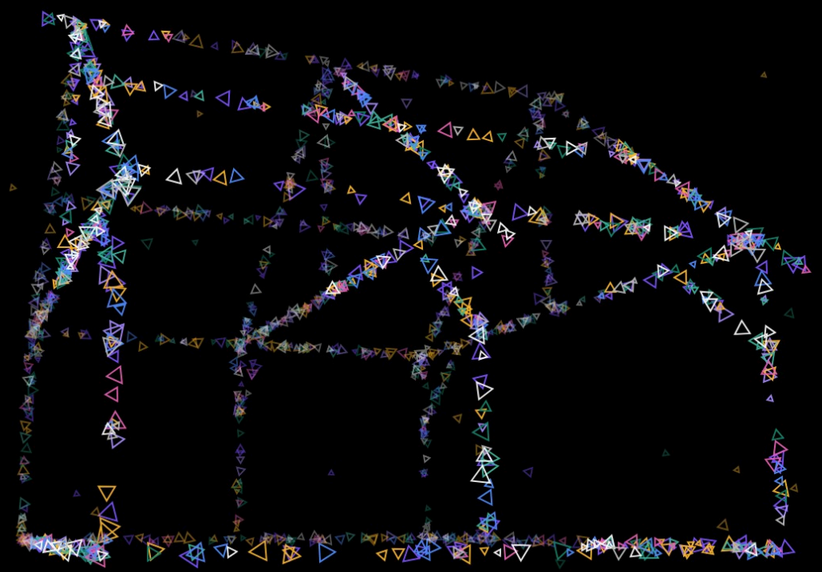
2027 届，AI 创新交互设计方向

从自然语言，到可操作的界面。

王耀海 Kai Wang。四个关于 AI、空间与信息的设计项目。三个是公开 Demo，一个是本地交互原型。

本科和硕士都在学建筑结构，习惯先想清楚人在空间里怎么走。做界面时问的是同一件事：从哪里进来，下一步去哪，走错了怎么回来。理想之家把这种空间感带进了界面。





四个项目，四种交互问题

空间反馈、状态确认、上下文与主题导航。



行动与空间反馈

理想之家

确认行动，兑换家具，布置自己的房间。

个人生活产品，独立设计与开发

第 4 页



状态与确认

TasteTwin

把餐食建议、计划与实际摄入分开。

本地规则交互原型，仍在完善

第 12 页



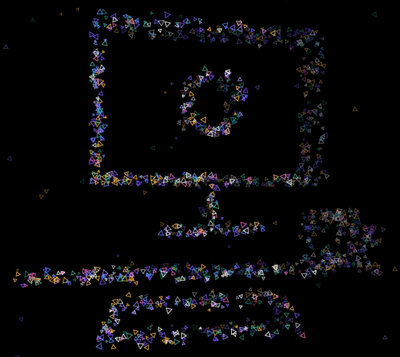
赛事信息与上下文

F1 围场智析

浏览围场信息，再按页面证据追问。

可运行的信息网站与上下文助手

第 18 页



空间导航

桌面平行宇宙

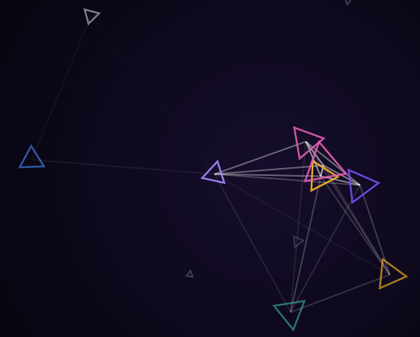
从物件或文字进入内容，随时切换主题。

可运行的个人网站

第 23 页

我怎么处理 AI 的不确定

AI 会猜错，网络会断。三个项目里反复用到的四个做法。



AI 只给候选，确认后才生效

一段手记整理出三个候选行动，逐条保留或取消，保存之后才计分。

理想之家，第 4 页

推荐、计划、实际分开记

推荐只是候选；加入计划只改预计摄入；确认吃过，才计入已吃。

TasteTwin，第 12 页

回答写明来源和时间

回答注明来自本页快照还是联网，数据时间与检索时间分开标注。

F1 围场智析，第 18 页

断网之后找得回，原文不丢

结果未知时可以查询原结果；放弃这次整理，手记原文仍在。

理想之家，第 4 页

行动与空间反馈

把日常行动接到自己的房间

愿景组织行动，确认后计分，再兑换和布置家具。

自然语言记录，怎样成为清楚、可控的行动反馈？

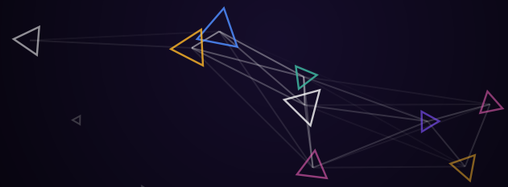
项目性质	个人生活产品，Web Demo
我的工作	独立设计与开发
完成状态	AI 整理、确认计分、兑换与摆放已串联
时间	2026.04 – 2026.09
开发工具	Codex、Claude
模型调用	Cloudflare Workers AI

在线 Demo
home.youkai-ou.com



愿景、空间与确认

三个可检验的设计假设，尚无用户访谈或留存结论。



用愿景给行动一个参照

愿景帮助行动分类，也增加首次使用成本。先写手记、补充愿景再返回，原输入可保留。

已验证草稿保留；前置要求是否易懂，仍需观察。

让反馈成为可布置的空间

把积分换为可选择、可摆放的家具，让每次记录有可见反馈。

观察任务：理解积分来源，兑换家具，找到房间变化。

由用户确认是否做过

整理可能混淆计划与完成，或拆出多项行动。用户逐条保留或取消，再保存。

假设：逐条核对比接受整段分析更易发现错误。

整条流程，一张图

主线九步，积分只在两处变化。断网时有两条退路。



从一段手记，到房间里多一盆仙人掌 1 / 3

同一次测试的连续画面。

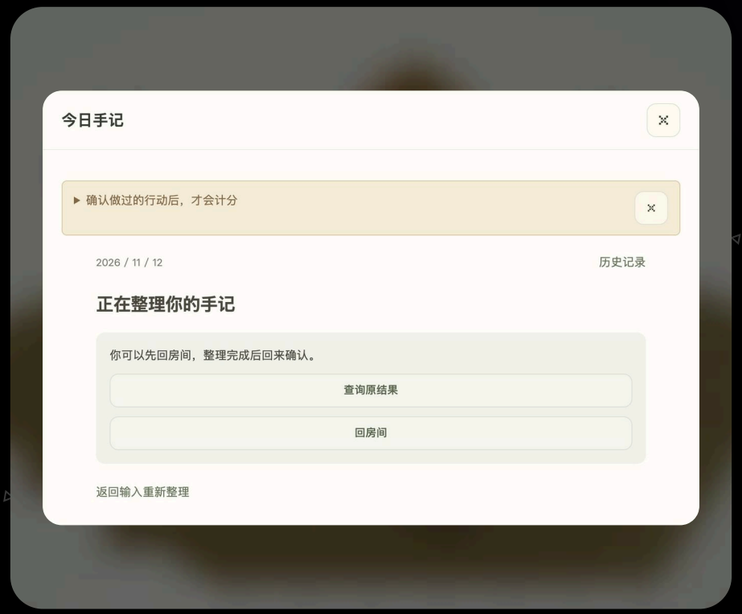


1 写下手记

一段手记里有做完的事、没做完的事，还有一件生活小事。

可用积分

300



2 等待整理

整理需要时间。可以先回房间，稍后回来确认。

可用积分

300



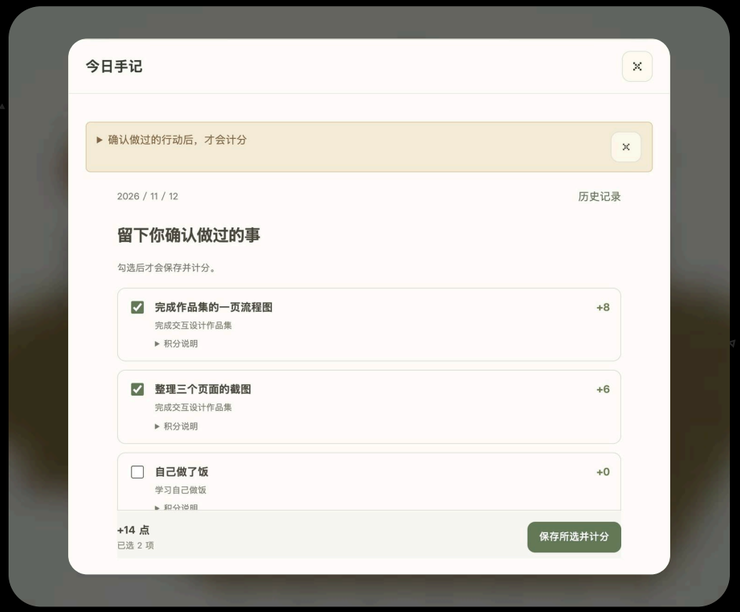
3 得到三个候选

同一段手记识别出 8 点、6 点、3 点三个候选行动。

可用积分

300

从一段手记，到房间里多一盆仙人掌 2 / 3



4 逐条核对

取消“自己做了饭”，保留 8 点与 6 点两项。保存前预览 14 点。

可用积分

300



5 确认后计分

点击保存之后，14 点才进入账户。

可用积分

314



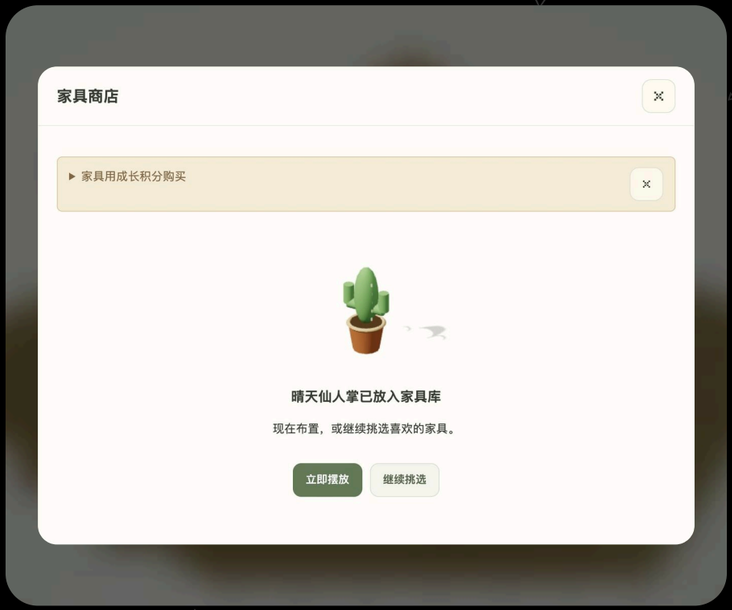
6 挑一件家具

在家具商店里找到晴天仙人掌。

可用积分

314

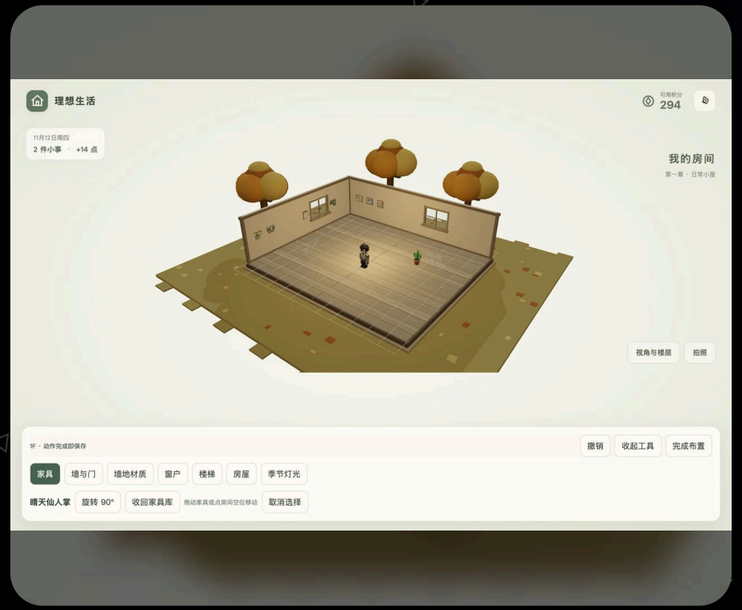
从一段手记，到房间里多一盆仙人掌 3 / 3



7 兑换完成

仙人掌进入家具库，可以立即摆放，也可以继续挑选。

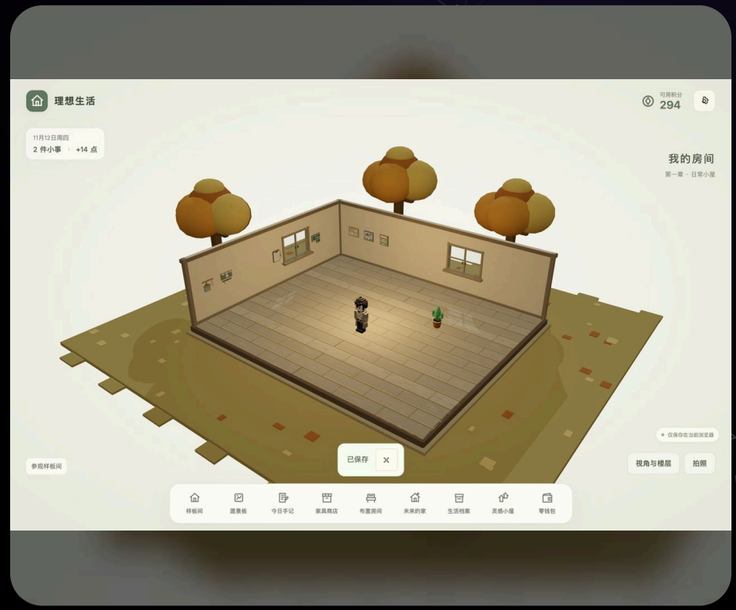
可用积分
294



8 摆进房间

在房间里选好位置，放下。

可用积分
294



9 房间变了

300 初始点，加 14 行动点，减 20 兑换，剩 294 点。

可用积分
294

画面来源：同一愿景、同一测试存档，输入为合成文本，模型为真实调用。数据保存在浏览器本地。

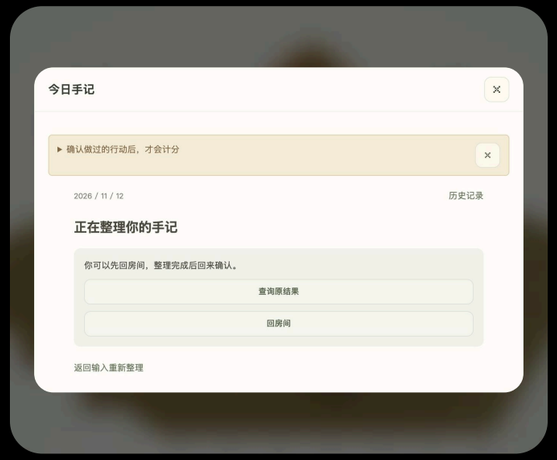
找回结果后，也能主动放弃

网络恢复后查询原请求，找回候选。仍可放弃本次整理。



1 断网时提交

写好手记，网络在这时断开。



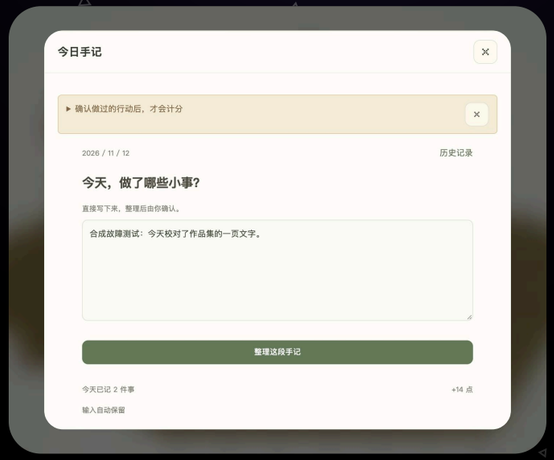
2 结果未知

界面给出两条路：查询原结果，或者先回房间。



3 查询找回

找回 6 点的候选行动。还没保存，所以不计分。



4 放弃，原文还在

放弃这次整理，手记原文仍在，可以继续编辑。余额仍是 294 点。

画面来源：同一次离线故障测试的恢复与放弃状态。迟到响应的保护只检查了代码，没有做并发乱序验证。

拆开文案与可操作场景

保留进入房间的方式，调整入口的构图与层级。



旧版

玻璃文案卡片盖在全屏小屋上，文字与场景叠在一起。



新版

文字移到左侧，浮岛独立在右，可以拖动。语言、进入与跳过都保留。

改动范围

任务稿限定入口构图，不改室内功能。

检查结果

历史与当前画面可以对照，尚无转化或偏好测试。

AI 辅助的过程

给出原型与目标图，保留功能，实现浮岛，再检查拖动、语言与入口。

画面来源：历史版本、任务稿与运行界面对照。具体贡献不从提交作者推断。

状态与确认

建议、计划与记录各自清楚

推荐是候选，计划是打算吃，记录是确认吃过。

计划一份餐食，实际只吃半份，应怎样记录？

项目性质	饮食管理交互原型
实现方式	本地规则识别与示例菜品
本次展示	条件核对、计划与实际记录
时间	2026.10 – 至今
开发工具	Codex、Claude



本地规则原型，示例数据，没有调用真实模型。它验证的是交互与账务，不作为健康建议。

确认吃过，才计入摄入 1 / 3

把“打算吃”和“已经吃”分开，避免直接把推荐值记成摄入。



1 看到推荐

三道示例菜品。推荐只是候选，什么都还没记。

已吃	未吃计划	预计
1,344 kcal	0 kcal	1,344 kcal



2 加入计划

虾仁花椰菜炒饭进入今日计划。预计摄入变了，已吃没变。

已吃	未吃计划	预计
1,344 kcal	260 kcal	1,604 kcal

确认吃过，才计入摄入 2 / 3



3 核对实际份量

原计划 1 份。实际只吃了半份，选择晚餐、0.5 份，等待确认。

已吃	未吃计划	预计
1,344 kcal	260 kcal	1,604 kcal



4 确认记录

确认之后，实际摄入按半份记账。1344 加 260 的一半，是 1474。

已吃	未吃计划	预计
1,474 kcal	0 kcal	1,474 kcal

确认吃过，才计入摄入 3 / 3



5 查看这一餐

摄入详情里是同一道炒饭：0.5 份，130 kcal。

已吃	未吃计划	预计
1,474 kcal	0 kcal	1,474 kcal

	已吃	未吃计划	预计
1 看到推荐	1,344	0	1,344
2 加入计划	1,344	260	1,604
3 核对实际份量	1,344	260	1,604
4 确认记录	1,474	0	1,474
5 查看这一餐	1,474	0	1,474

单位：kcal。数字变化的那一步标为黄色。

画面来源：同一示例存档的连续操作，不是真实用户的健康记录。计划行仍显示 1 份，实际摄入按已保存的半份记账。

把识别到的条件摆出来

输入“清淡鸡肉，20 分钟内”，再手动改成鱼虾、15 分钟内。



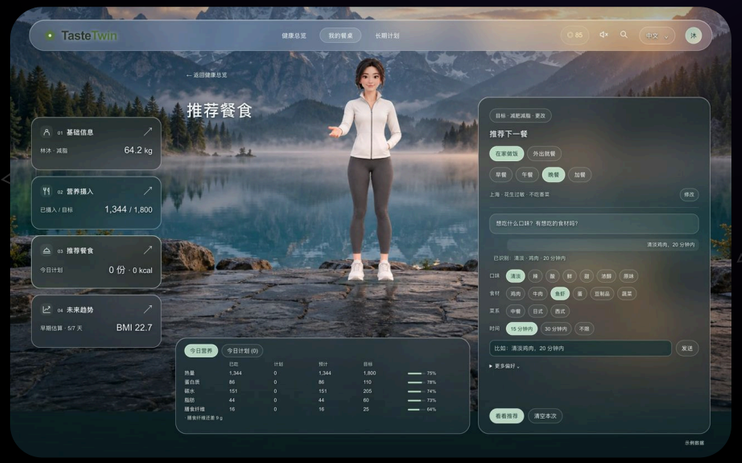
1 输入一句话

用一句话说这顿想吃什么。



2 规则识别

识别出清淡、鸡肉、20 分钟。档案带入上海、过敏与忌口。



3 手动修改

改选鱼虾、15 分钟，原输入的气泡保留，档案限制不变。

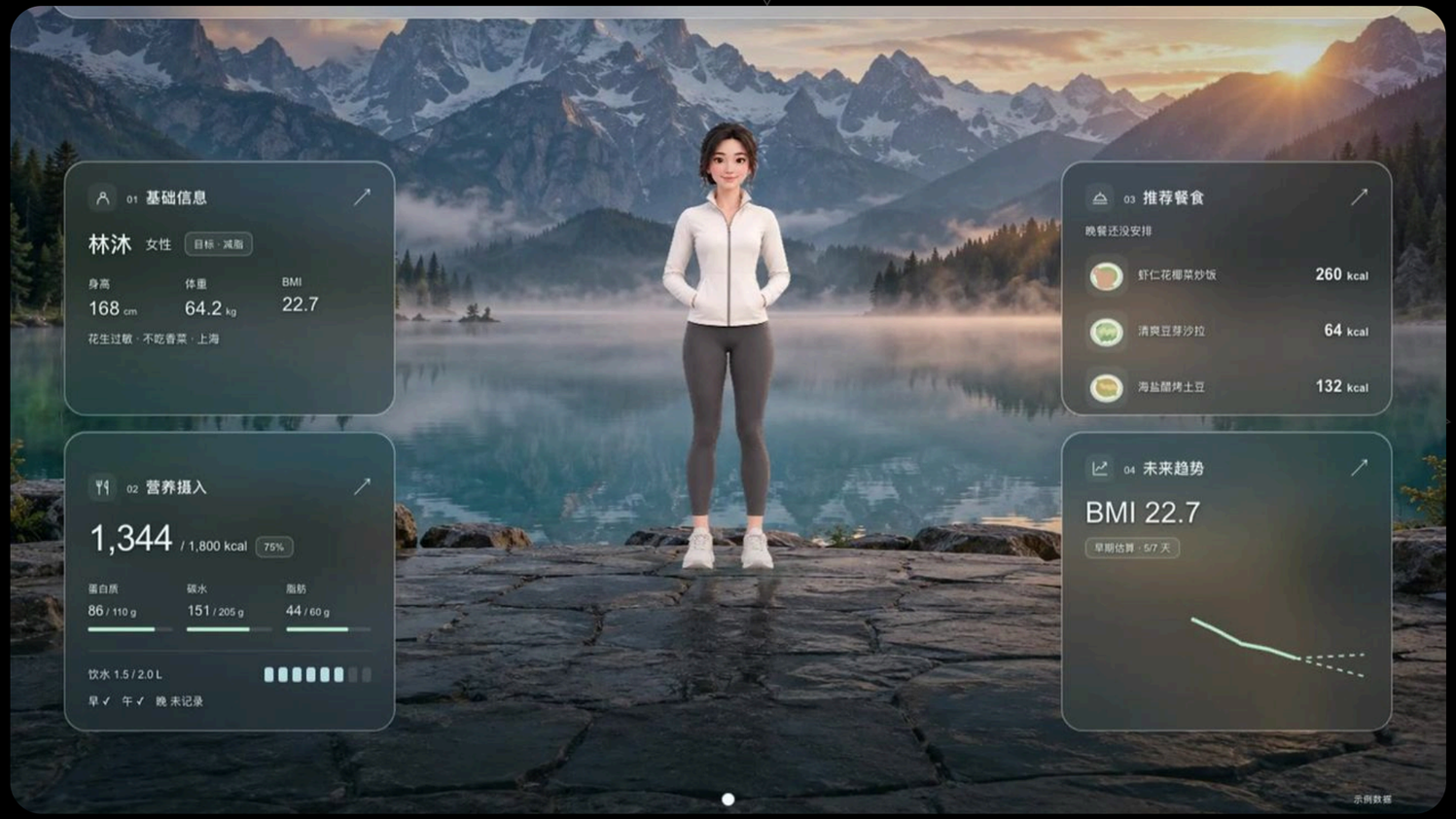
档案与本次要求分开

右侧条件可以改选。这些标签尚未驱动完整的推荐匹配。

画面来源：同一规则示例任务的连续界面。本地规则原型，没有调用真实模型。

推荐流程的录屏

80 秒，示例数据演示。



PDF 里放的是录屏的一帧。

录屏来自本地原型的示例数据演示。

赛事信息与上下文

从车队与赛程，进入整个围场

浏览赛事信息，再用助手追问当前页面。

面向 F1 车迷的信息网站：车队、积分榜、新闻、升级、赛果与冠军预测。

项目性质	F1 信息产品，Web Demo
现有功能	赛事浏览、预测与上下文助手
已确认状态	页面可访问，两次真实问答有返回
时间	2026.05 – 2026.08
开发工具	Codex、Claude
模型调用	Cloudflare Workers AI

在线 Demo

f1.youkai-ou.com



赛车与车队素材来自 Formula 1，权利归原权利人，这里是非商业展示。页面是保存的快照与模拟预测，不代表实时赛况或确定结果。

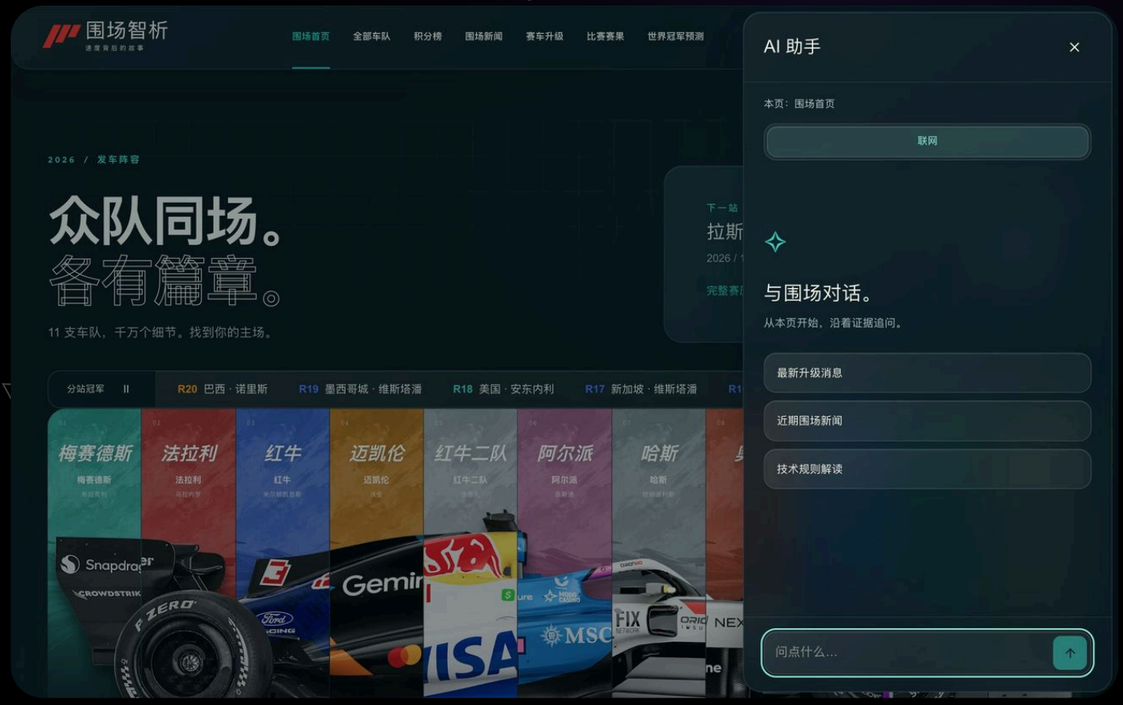
页面线索，不等于页面证据

同一个助手，在两个页面上给出的回答范围不一样。



法拉利页

这一页带入了保存的车队资料，所以开放本页、全站、联网三种范围，默认选中本页。



围场首页

首页的名称只用来定位，不代表助手读过整页。所以这里只开放联网。

画面来源：可选范围与页面返回的上下文一致。

给出回答，也说明依据 1 / 2

在车队页查询快照，在首页询问当前积分。



1 车队页：提问

在法拉利页打开助手，范围是本页。



2 车队页：回答

回答来自本页快照：第 2 名，510 分，并写明数据时间。



3 车队页：来源

展开来源，可以看到这次回答用到的资料。

给出回答，也说明依据 2 / 2



4 首页：回答

在首页提问，助手先说明无法确认本页内容，再给出联网依据。



5 首页：来源

联网回答带引用，报道时间与检索时间分开标注。

画面来源

两个请求成功，图中的 [1][2] 是原站引用。来源原文未全面复核，服务失败与重试没有复测。

助手之外，先是一个能读的网站

车队、赛果、升级与预测，各有自己的页面。



首页

下一站倒计时，和十一支车队的入口。



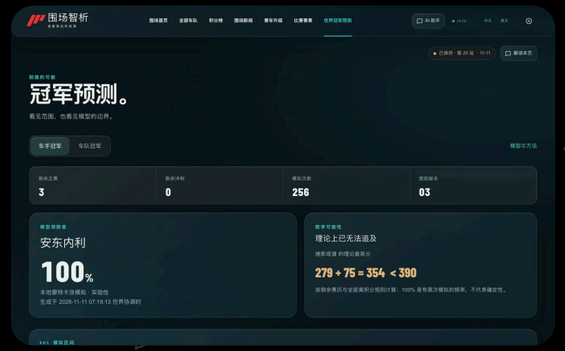
车队

每支车队一个主页，从这里进入新闻与升级。



赛车升级

按分站查看各队提交的升级项目。



冠军预测

256 次模拟的结果。页面写明：频率不等于确定性。



方法与数据

公开数据来源、模型假设与素材权利说明。

空间导航

把个人网站做成一张桌面

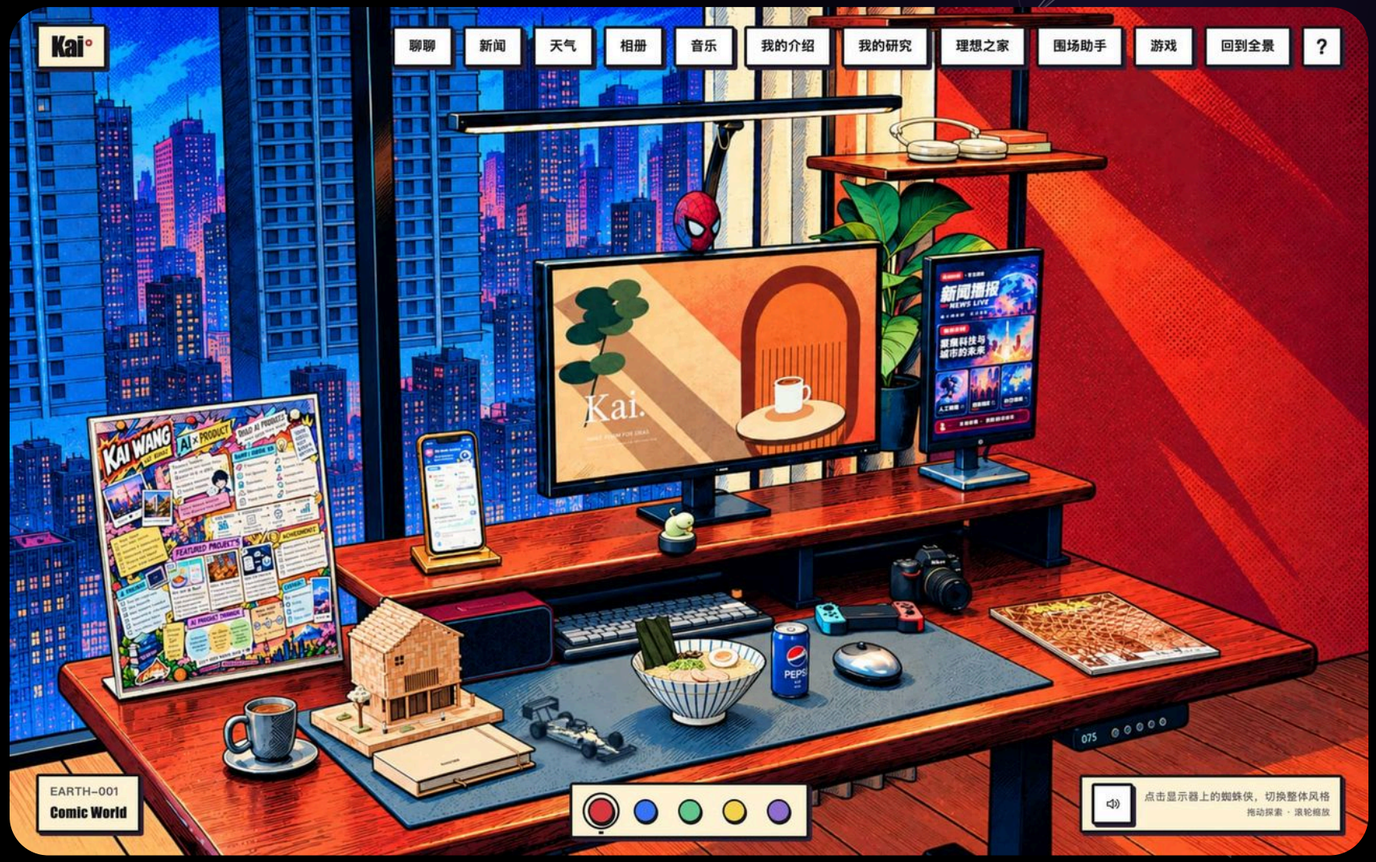
物件与文字都是入口，五套主题共用同一套内容。

桌面里的木屋、赛车和键盘，分别通向项目与对话。

项目性质	可运行的个人网站
视觉系统	Comic、Cyberpunk、Pixel、Blueprint、Retro
导航方式	物件入口与顶部文字入口
时间	2026.08 – 2026.09
开发工具	Codex、Claude

在线 Demo

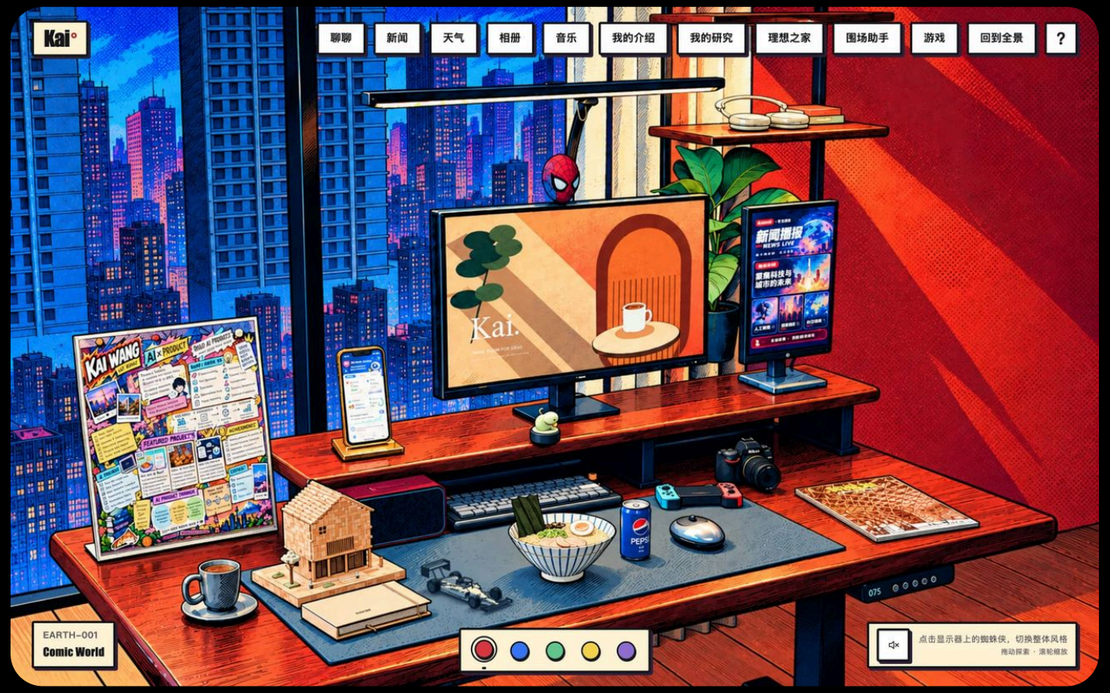
youkai-ou.com



画面中的人物与品牌素材，权利归原权利人，这里是非商业展示。

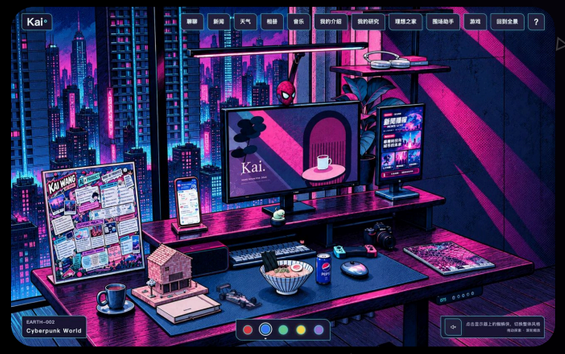
五套主题，同一张桌面

房间、窗外的城市、物件和界面一起换。



Comic

EARTH-001，漫画世界。



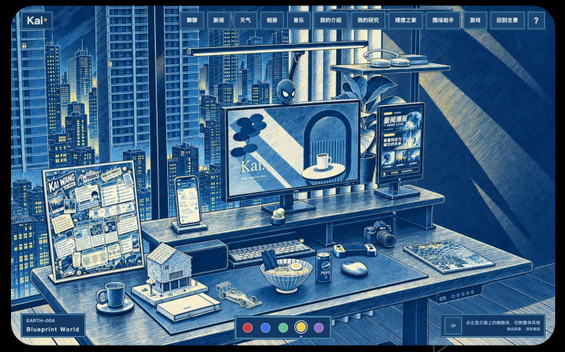
Cyberpunk

EARTH-002，赛博朋克世界。



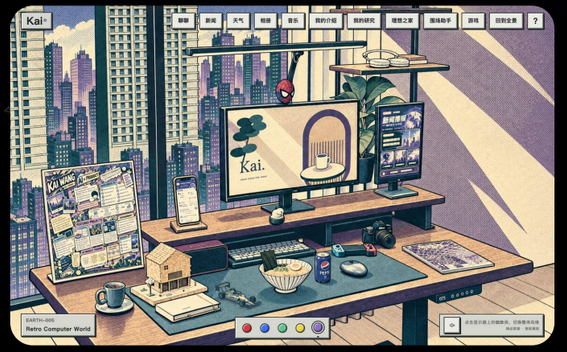
Pixel

EARTH-003，像素世界。



Blueprint

EARTH-004，蓝图世界。



Retro

EARTH-005，复古电脑世界。

换主题，继续看同一内容

从 Comic 切到 Cyberpunk，项目面板与正文都保留。



Comic 下打开项目

物件入口与文字入口，到达的是同一个项目面板。



切到 Cyberpunk

外观变了，正文与链接没有变。

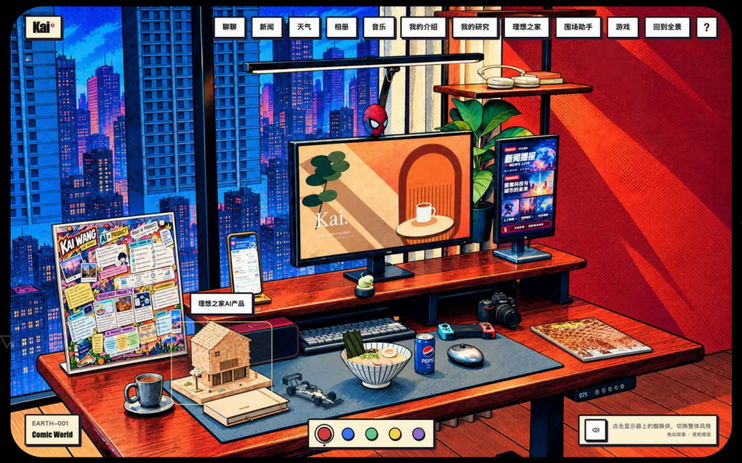
返回仍有起点

已检查返回与 Escape 的焦点恢复。不保证像素级的阅读位置完全不变。

画面来源：原站文案作为界面展示，不作为用户研究或成效证明。

两种入口，一个去处

桌上的物件和顶部的文字，通向同一个面板。



物件入口

指针移到木屋上，出现“理想之家”的提示。



文字入口

顶部的文字导航，到达同一个面板。



AI 分身

键盘和鼠标通向对话。空态给出建议问题。

王耀海 Kai Wang

邮箱 xxcsyar@gmail.com　　微信 Yaooioo

教育

东京科学大学

建筑结构工程硕士在读，预计 2027 年 3 月毕业。本科毕业于日本大学建筑工程。

语言

中文、日语、英语

中文母语，日语 N1，TOEIC 805。

实务

TikTok CSI 创作者成长 Agent

参与搭建，负责用户分层、Skill 设计与 AI 效果评估，重点负责灵感选题模块的产品方案。

工具

Figma、Codex、Claude

设计用 Figma，开发用 Codex 与 Claude，模型调用走 Cloudflare Workers AI。

三个公开 Demo，一个仍在完善的交互原型。TasteTwin 暂无在线 Demo，这里展示的是本地原型的画面。

理想之家
home.youkai-ou.com

F1 围场智析
f1.youkai-ou.com

桌面平行宇宙
youkai-ou.com