

表格 1

		构建	测试	发布
		关注点	利益相关者的协作	阶段性工作成果
研究	研究范围 定义项目目标和日程	目标、时间进度、财务限制、进程、里程碑	会议 能力和范围的确定	文档 工作内容描述
	审计 审查现行工作和现有产品	商业和营销计划、品牌战略、市场研究、产品线计划、竞争对手、相关技术	访谈 和利益相关者及用户访谈	
	利益相关者访谈 了解产品前景规划和各种限制	产品前景规划、风险、限制、机遇、后勤、用户	记录 初期研究发现	
	用户访谈和观察 了解用户需求和行为	用户、潜在用户、行为、态度、能力、动机、环境、工具、挑战		
建模	人物模型 用户和客户模型	用户和客户行为、态度、能力、目标、环境、工具、挑战	记录 人物模型	
	其他模型 表示产品所处领域的因素，而非关于用户和客户的因素	多个人群、多个环境、多个工具间的工作交流		
需求定义	情境场景剧本 讲述关于完美用户体验的故事	产品如何贴近用户生活和环境，如何帮助用户实现目标	记录 场景剧本和需求	文档 用户和领域分析
	需求 描述产品必备的能力	功能需求、数据需求、用户心理模型、设计需求、产品前景、商业需求、技术需求	演示 用户和领域分析	
设计框架	元素 定义信息和功能如何实现	信息、功能、机制、动作、领域对象模型	记录 设计框架	
	框架 设计用户体验整体框架	对象关系、概念分组、导航序列、原则和模式、流程、蓝图、故事板	演示 设计愿景	
	关键路径和验证场景 描述人物模型和产品的交互方式	产品如何适应用户理想行为顺序，以及如何适应其他类似情况		
设计细化	细节设计 将细节细化并具体化	外观、习语、界面、小部件、行为、信息、视觉化、品牌、体验、语言、故事板	记录 设计细化	文档 形式和行为规范
设计支持	设计修正 适应新的限制条件和时间表	在技术限制改变的情况下，保持设计概念的完整性	协同设计	修正 形式和行为规范