

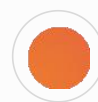


# 第三届易班轻应用开发大赛 产品设计培训

林毅申  
2019-5-19

# 目 录

- 软件产品设计
- 产品设计工具
- 产品设计步骤
- 比赛需提交的文档





# 1、软件产品设计

8:57

... 移动 4G HD 92%

ofo 小黄车

#抢# 1元包月, 全民1块骑! 猛戳抢购



扫码用车



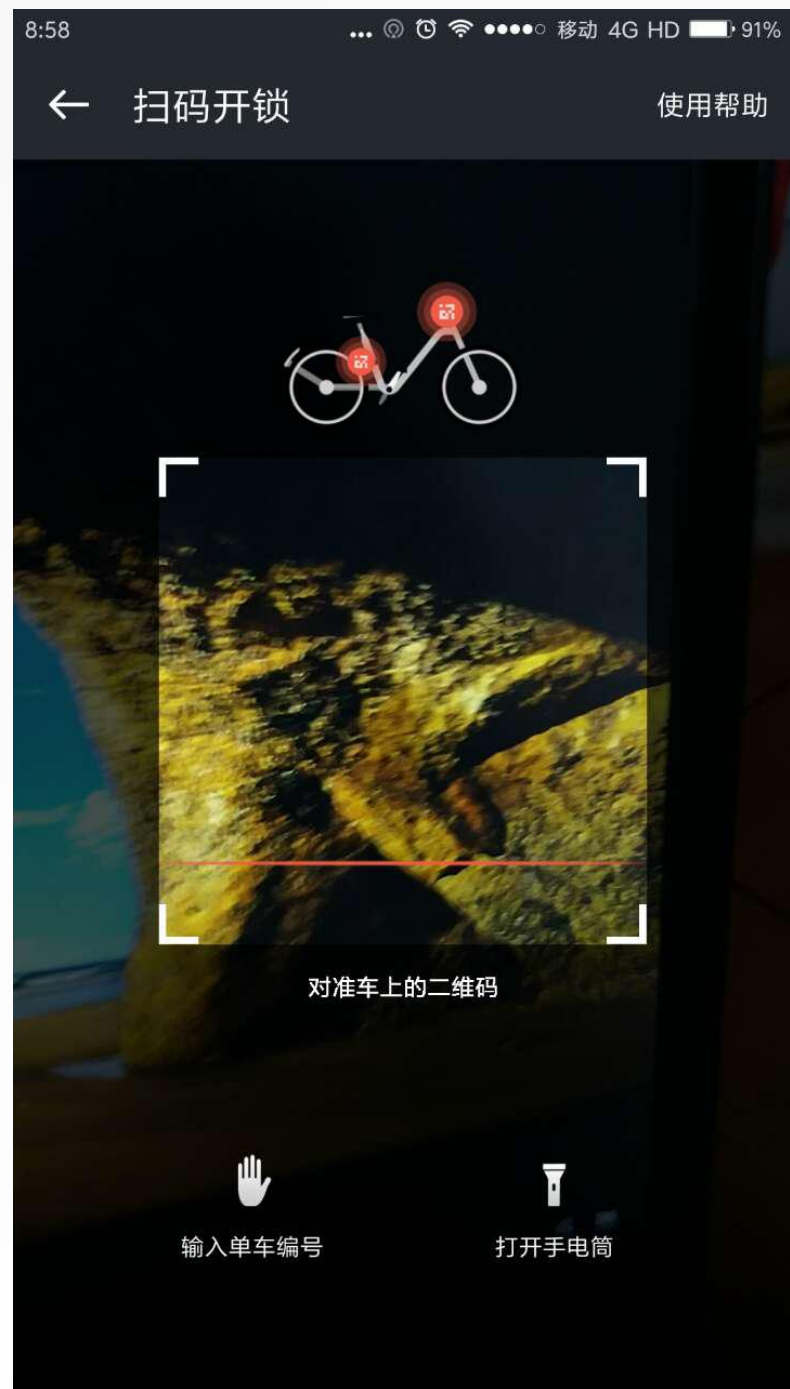
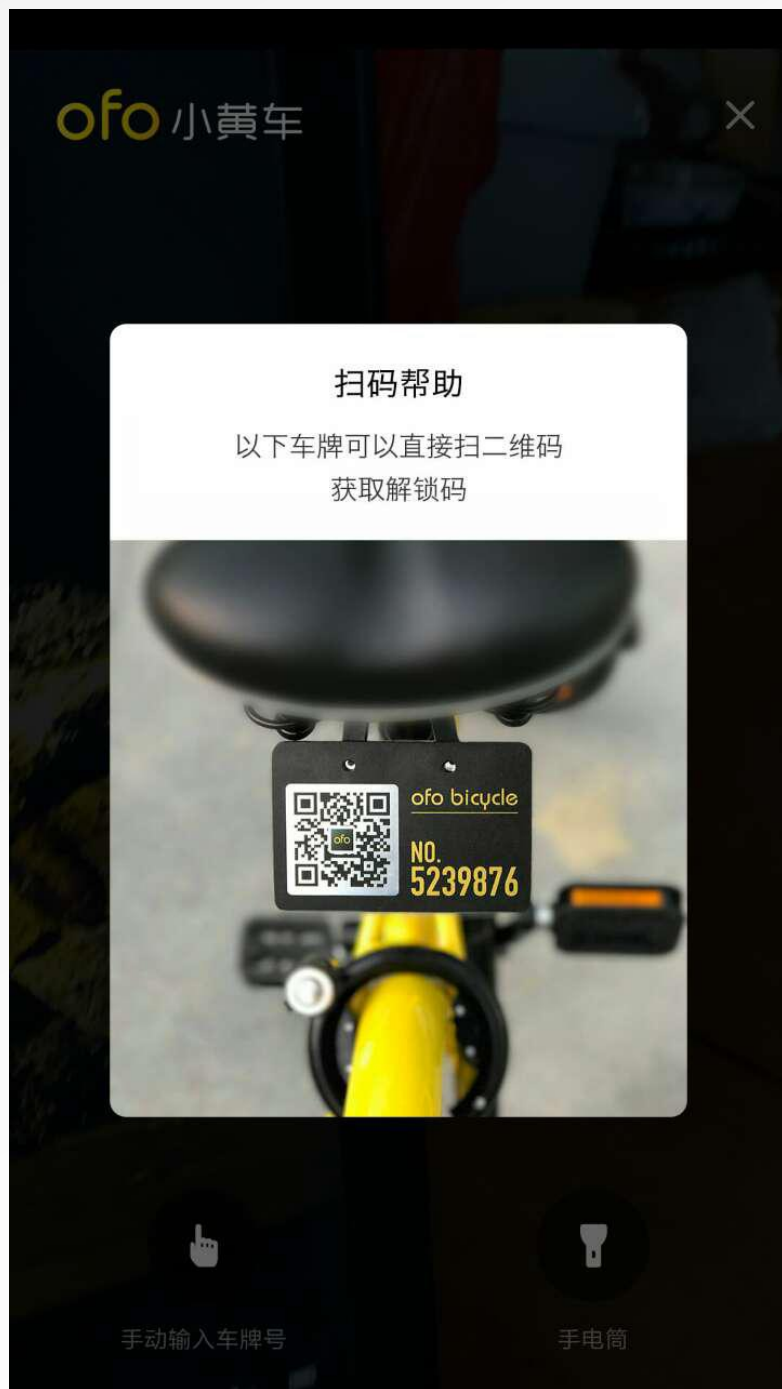
8:58

... 移动 4G HD 91%

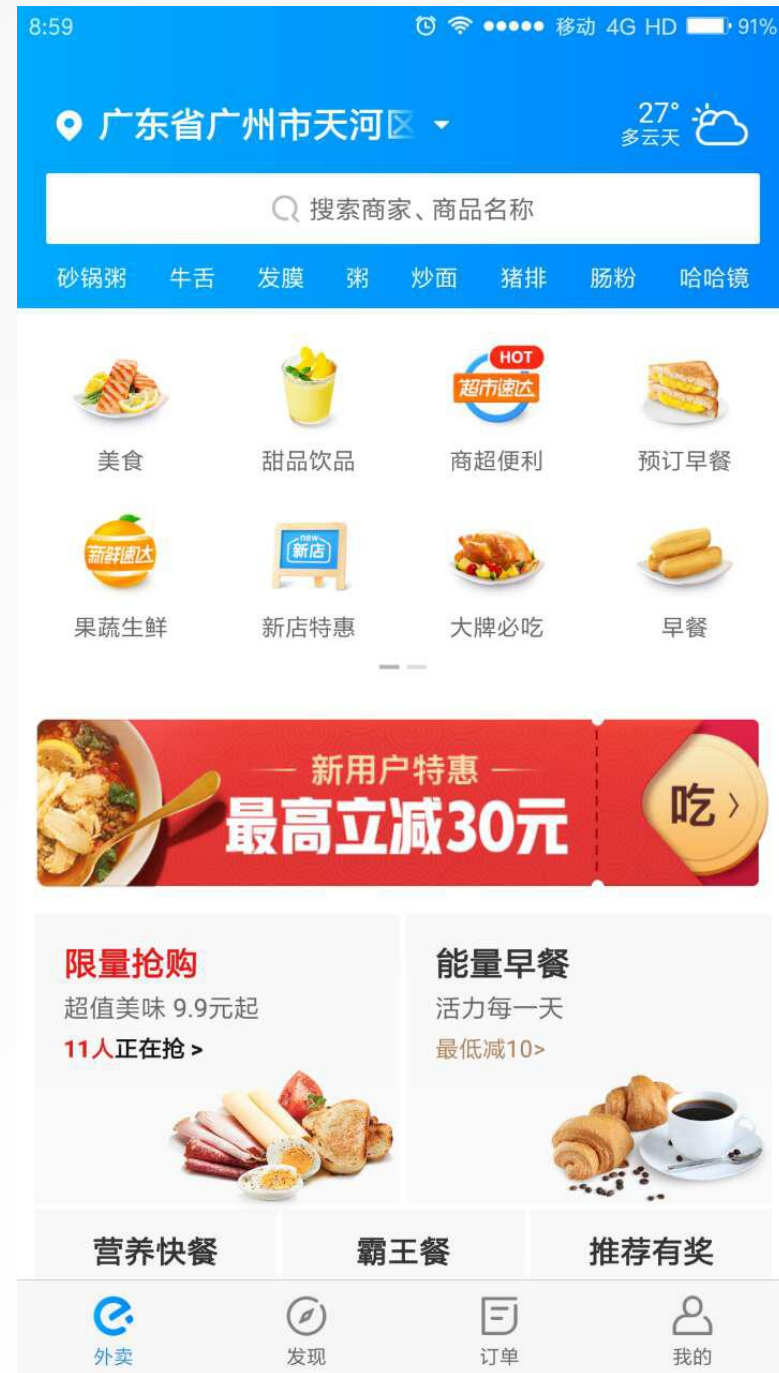
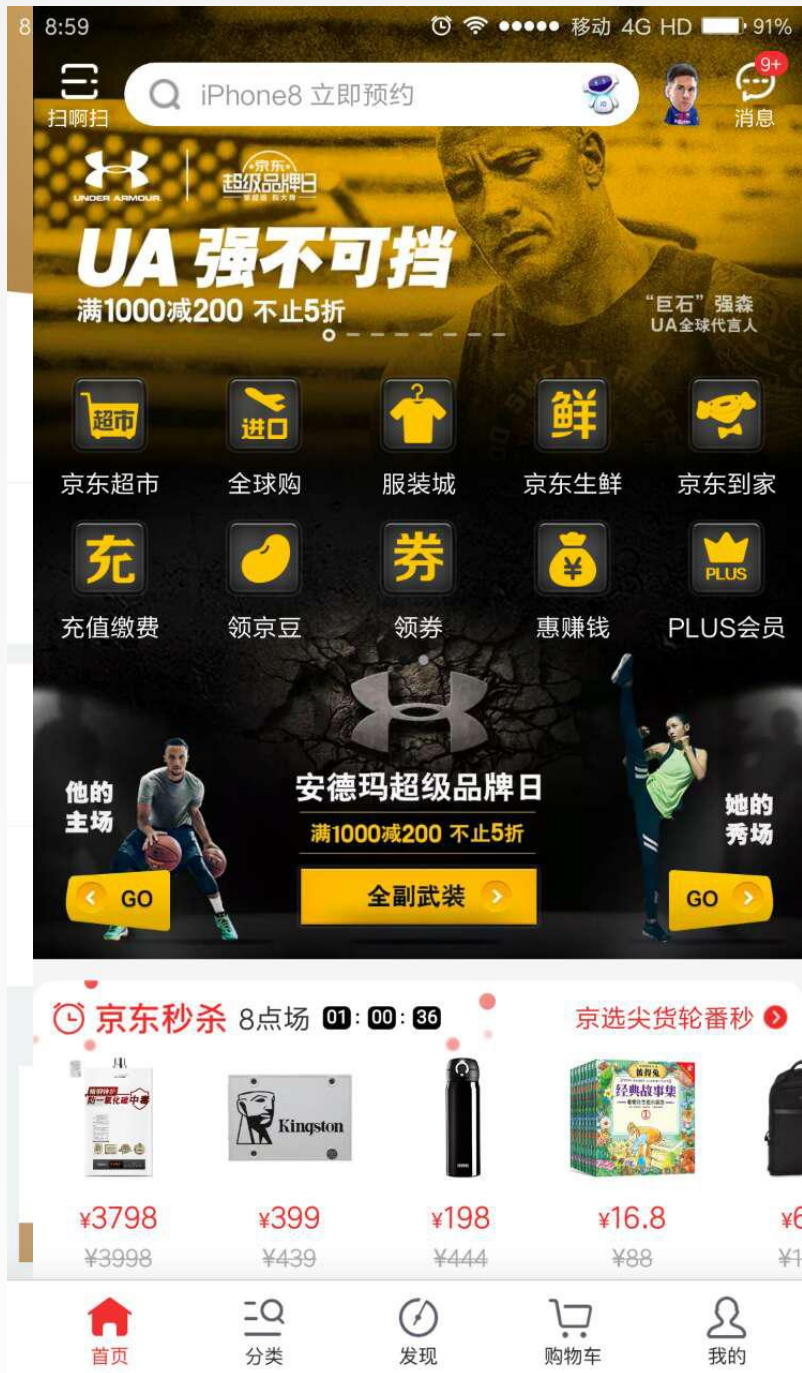
mobike



扫码开锁







# 软件产品生命周期





## 2、产品设计工具



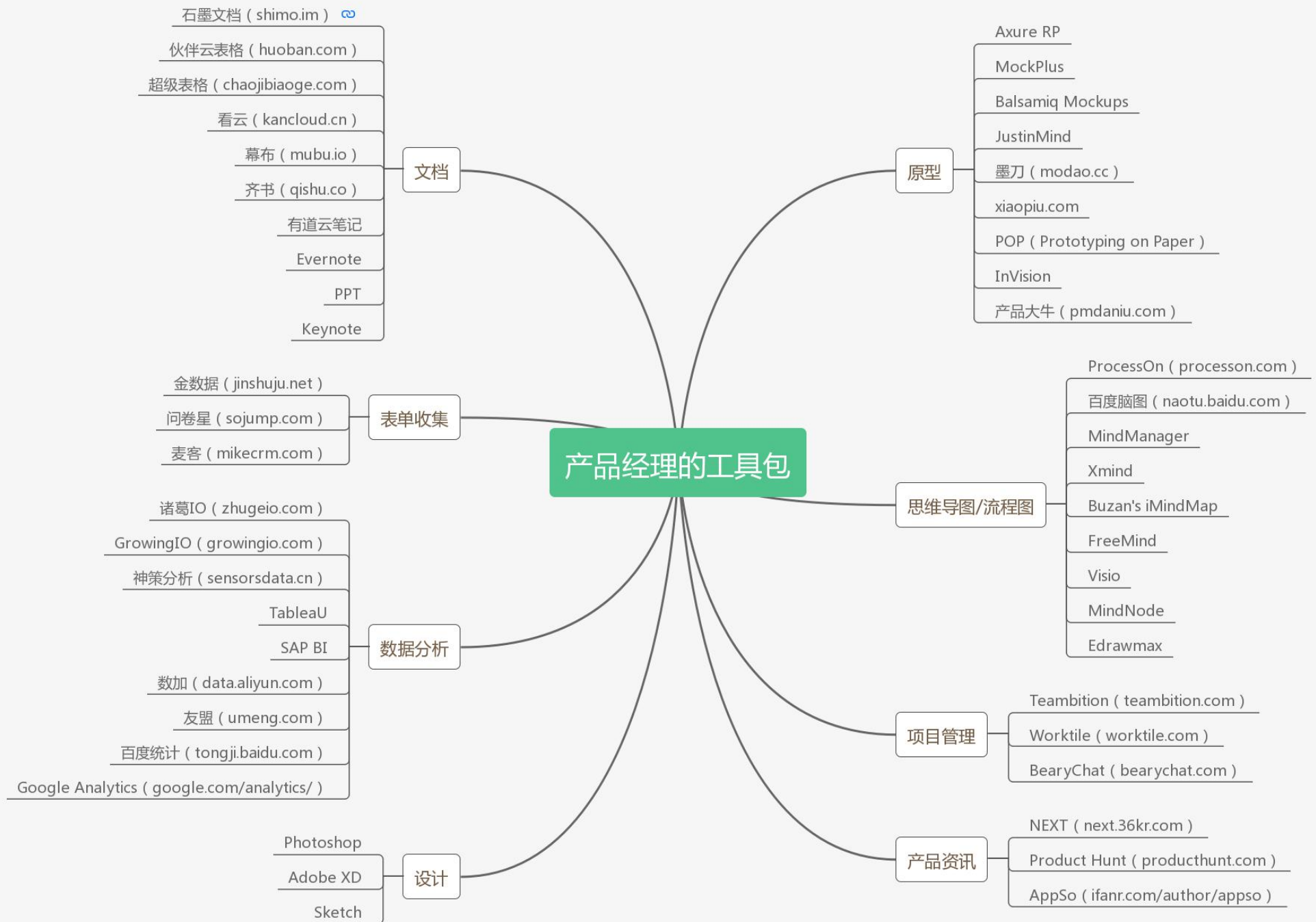
# 产品经理能力模型

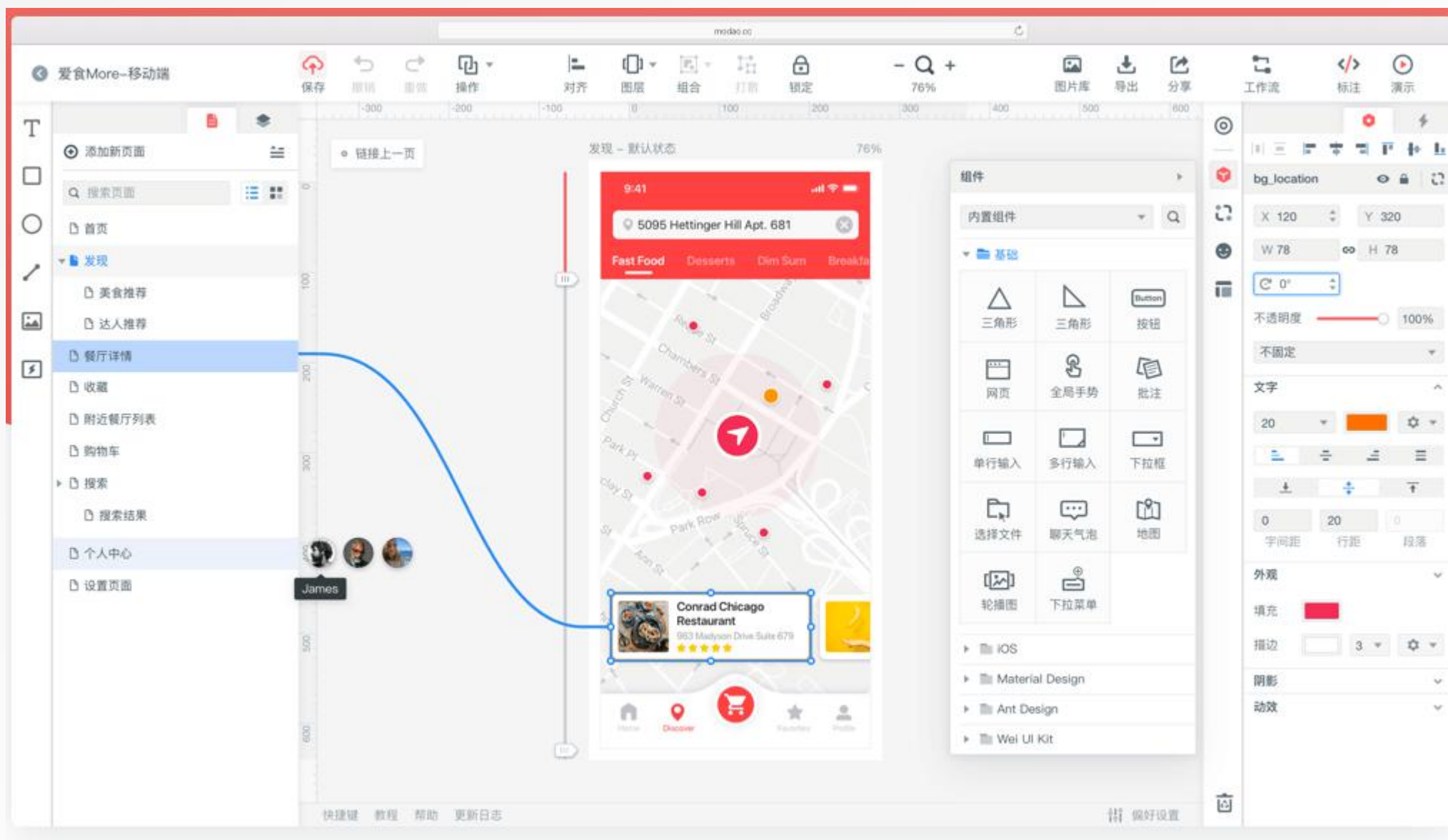
## 素质模型

- 基本素质
  - 学习/提炼能力 ⊕
  - 关联专业知识 ⊕
  - 办公技能 ⊕
  - 执行力/IQ ⊕
- 关键素质
  - 心态 ⊕
  - 技术理解 ⊕
  - AQ和EQ ⊕
  - 行业融入感 ⊕

## 能力模型

- 市场能力
  - 市场/用户调研与分析 ⊕
  - 对外商务沟通 (BD/P3以上) ⊕
- 产品能力
  - 行业认知 ⊕
  - 用户需求理解 /80/20/细节 ⊕
  - 产品规划 (版本计划/节奏) ⊕
  - 专业设计能力 ⊕
- 运营能力
  - 运营数据分析 ⊕
  - 营销与推广策略 ⊕
  - 危机预测与控制 (预见性) ⊕
  - 渠道管理 ⊕
- 领导能力
  - 项目管理 ⊕
  - 带人能力/知识传承 ⊕







内容区滚动



链接高亮



批注



边框

☒ 真机 ☐ 默认 ☐ 无边框

购物车

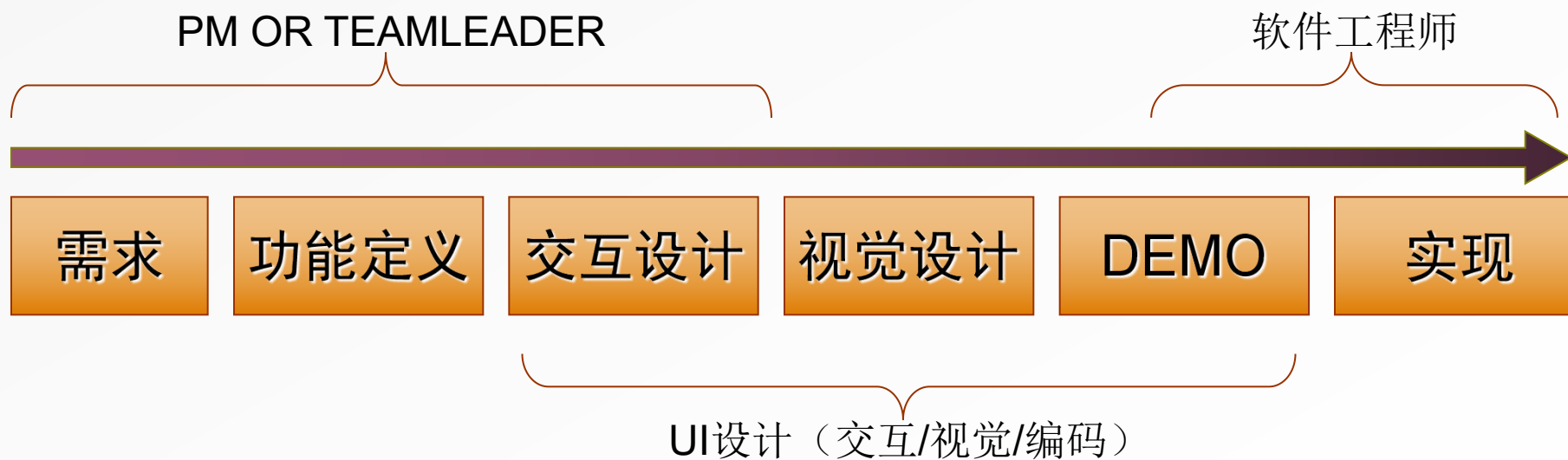
个人



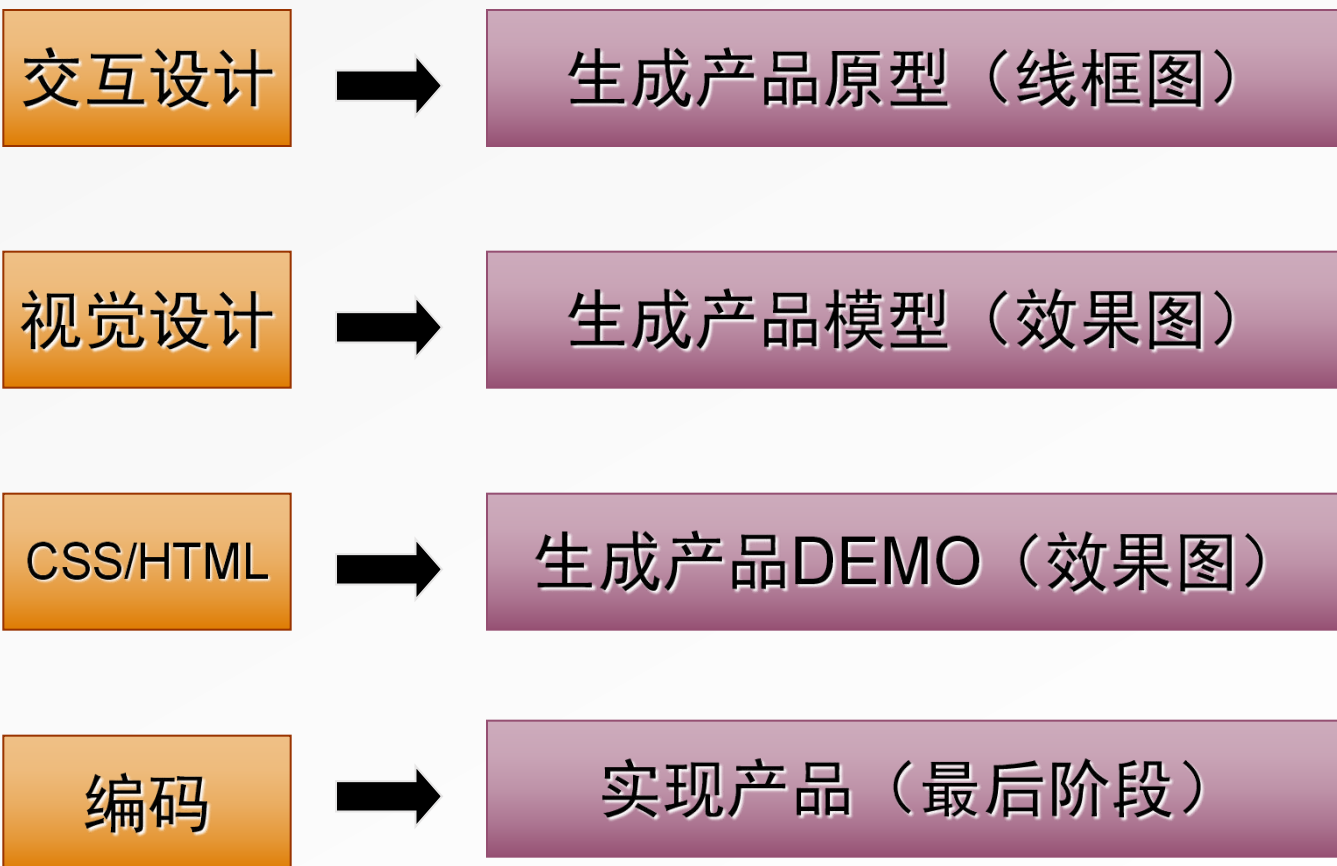


### 3、产品设计步骤

# UE/UI设计流程



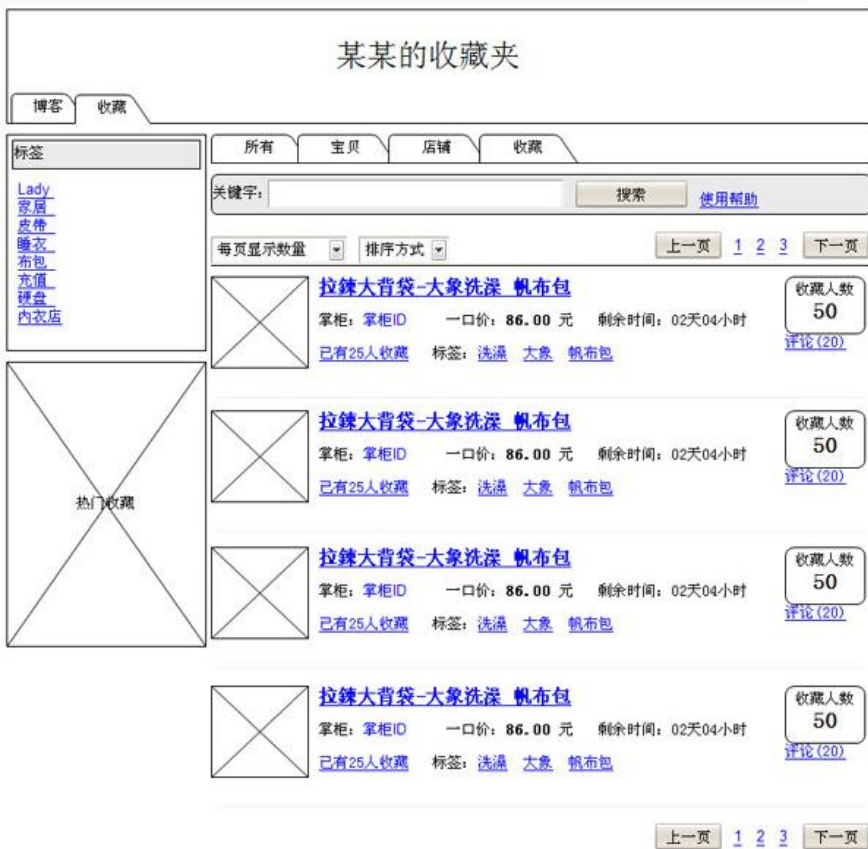
## UE/UI设计流程



# UE/UI设计流程

## 一、生成产品原型Prototype（线框图）

原型就是用来让人改的。它存在的价值就体现在被修改了几次，被更新了几次，以及它的下一步被少改了几次。





# UE/UI设计流程

## 二、生成产品模型Mock-up（效果图）

在原型被大家接受之后，就该关心产品长得好不好看了。我们以“模型”这个词来统称该步骤的交付物。和原型相比，它关注于产品的视觉设计，包括色彩、风格、图标、插图等等。



# UE/UI设计流程

## 三、生成HTML/CSS页面

Demo就是按照原型和模型用HTML (XHTML) /CSS/JavaScript等等前端技术实现出来，以便后端的开发工程师可以接手编码。

到此UI部分基本完成，不知道大家对此流程有什么看法。不足之外还请大家纠正。一起讨论，把UI工作流程做好。

当然，如有条件，最好能参与下前期调研，为能更好的理解用户需求，提升用户体验。



# UE/UI设计流程

BASIC RESEARCH

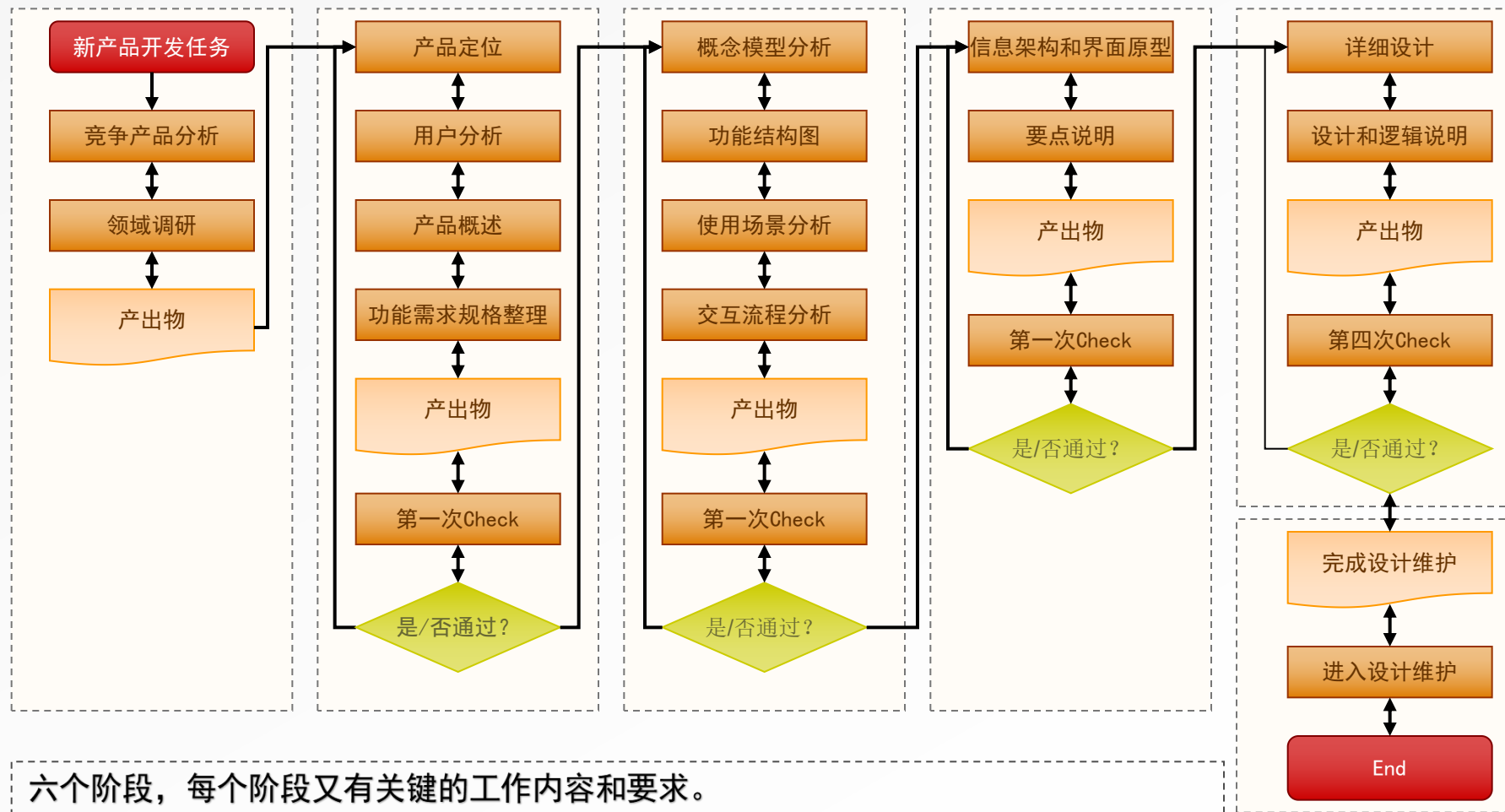
PRODUCT ANALYSE

INTERACTION DESIGN

PROTOTYPE DESIGN

DETAILED DESIGN

USER



## 4、比赛需提交的文档





## 中期检查

- 软件说明  
(根据格式填写)
- 软件交互模型  
(AxsureRP或墨刀设计的可运行模型)

## 最终提交

- 能运行的软件产品
- 软件使用说明



谢谢