

# 2022/08/22 技术传播能力地图 2.0

- 什么是技术传播
  - 与我相关的有技术传播需求的职业
  - 信息产品
- 能力模型
  - 基本能力
  - 核心能力
  - 专项能力
- Section 1
  - 信息收集
  - 信息分析
- Section 2：信息设计与开发
  - 信息设计的理论
  - 信息设计的方法
  - 信息开发的规范
  - 信息产品的评判标准
- Section 3：视觉设计与媒体制作
  - 图片制作
  - 图片格式/图片制作工具/图片截图工具（略）
  - 视频制作
  - 视频格式/视频制作工具/视频制作流程（略）
  - 设计排版（略哈哈哈哈哈）
  - 制作手册/H5网页/AR手册/聊天机器人（略）
- Section 4：
  - 国际化与本地化（略）
  - 技术内容策略与运营
- Section 5：技术与工具
  - 技术内容生命周期工具链
  - 内容管理系统-CMS/内容交付平台-CDP/文档代码化/静态站点生成器

 技术传播领域也需要一张地图，让置身其中的每个人找到自己的定位、目标和路线

- 知识能力框架
- 常用方法论

## 什么是技术传播

- 产品可以是物理产品、技术系统、软件和服务
- 信息产品包括所有形式，例如文字、图像、声音，以及所有媒体

## 与我相关的有技术传播需求的职业

- 视觉设计师
- UX 文案

## 信息产品

- 按内容分：产品宣传资料、白皮书、**版本说明**、**功能描述**、数据表、安全手册、**快速指南**、安装手册、用户手册、管理员手册、**UI文案**、用户助手、API文档、技术培训资料、...
- 按形式分：纸质、PDF、EPUB、PPT、光盘、网页或网站、APP、嵌入式帮助、聊天机器人、视频、AR、技术类博客/推文、用户社区论坛、教程、...

## 能力模型

### 基本能力

- 技术理解力
- 同理心
- 逻辑分析能力
- 语言表达能力
- 沟通协作能力
- 使用工具的能力

## 核心能力

- 产品和行业知识
- 信息收集
- 信息分析
- 信息架构
- 信息设计与开发

## 专项能力

- 视觉设计与媒体制作
- 国际化与本地化
- 技术内容策略与运营
- 技术与工具
- 团队与管理

## Section 1

### 信息收集

- 用户访谈
- 情景调研
- 活动日志
- 任务模拟
- 主题专家
- 竞品信息

### 信息分析

1. 分析模型：用户、产品、情景
2. 用户：
  - a. 用户分类
    - i. 角色-普通用户/系统管理员/技术支持
    - ii. 经验-小白用户/专家用户
    - iii. 人员归属-内部用户/外部用户
  - b. 用户画像
    - i. 人类学属性-性别/教育/年龄
    - ii. 场景层面-角色/行为模型/使用场景/核心诉求/痛点
  - c. 用户旅程地图：特点用户类型+场景+目标
    - i. 阶段
    - ii. 任务
    - iii. 触点
  - d. 用户需求：5Why
    - i. Why
    - ii. Why
    - iii. Why
    - iv. Why
    - v. Why
    - vi. 根本原因
  - e. 用户任务分析
    - i. 目标与任务拆解
    - ii. 5Why1H1E
      1. Why
      2. What
      3. When
      4. Where
      5. How
      6. WhatHappen
      7. Experience
3. 信息架构
  - a. 目的：让用户在这个环境中迅速找到所需信息，信息架构需要匹配用户的心智模型和信息获取行为。
  - b. 输出：信息产品、大纲结构、元数据设计
  - c. 组件
    - i. 组织系统：时间顺序/重要程度/先整体后细节/论证顺序
    - ii. 导航系统
    - iii. 检索
    - iv. 标签
  - d. 元数据：用户描述内容的属性，如

- i. 内容的目的
- ii. 创建内容的时间、位置、手段
- iii. 内容的创造者
- iv. 内容的服务范围
- v. 内容的应用范围

## Section 2：信息设计与开发

### 信息设计的理论

1. 信息的需求层级：功能性需求易用性需求创意需求
2. 信息设计的信噪比
3. 7+-2 法则：标题层级不超过3、列表不超过9
4. 金字塔原理
  - a. 结论先行：中心论点
  - b. 以上统下：AA1
  - c. 归类分组：A/B
  - d. 逻辑递进
5. MECE 法则
  - a. 相互独立
  - b. 完全穷尽
6. 信息映射
  - a. **信息分块**：步骤、概念、过程、结构、原则、事实
  - b. 按相关性组织
  - c. 标签
  - d. 表达一致
  - e. 图形化元素
  - f. 细节和示例

### 信息设计的方法

1. 技术标准（略过）
2. 技术传播中的**极简主义**
3. 渐进式呈现
4. **情感化设计**：本能-外观、行为-效率与体验、反思-思考
5. **游戏化设计**
6. **故事讲述**

### 信息开发的规范

- 风格指南：人称、语句、句式、标点符号
- 术语表
- 受控语言

### 信息产品的评判标准

- 易用：面向任务、准确、完整
- 易理解：清晰、具体、一致性
- 易查找：组织有逻辑、可获取性、图形化表达

## Section 3：视觉设计与媒体制作

### 图片制作

- 图标
- 标识
- 流程图
- 系统结构图
- 操作说明图
- 爆炸图
- 剖面图
- 拥挤界面截图
- 信息图

### 图片格式/图片制作工具/图片截图工具（略）

### 视频制作

- 产品介绍视频
- 操作视频
- 培训视频

视频格式/视频制作工具/视频制作流程（略）

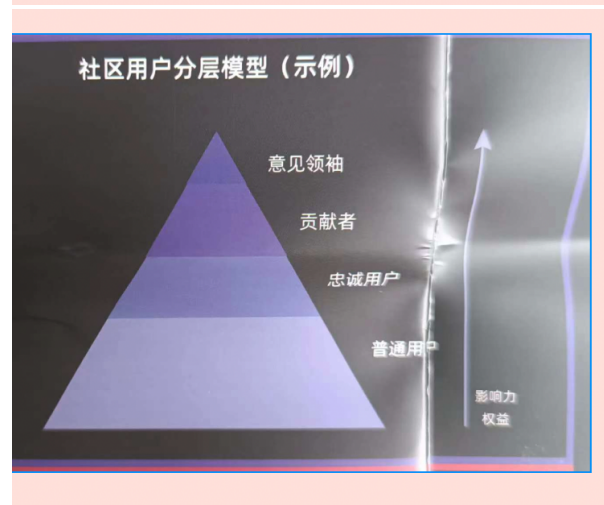
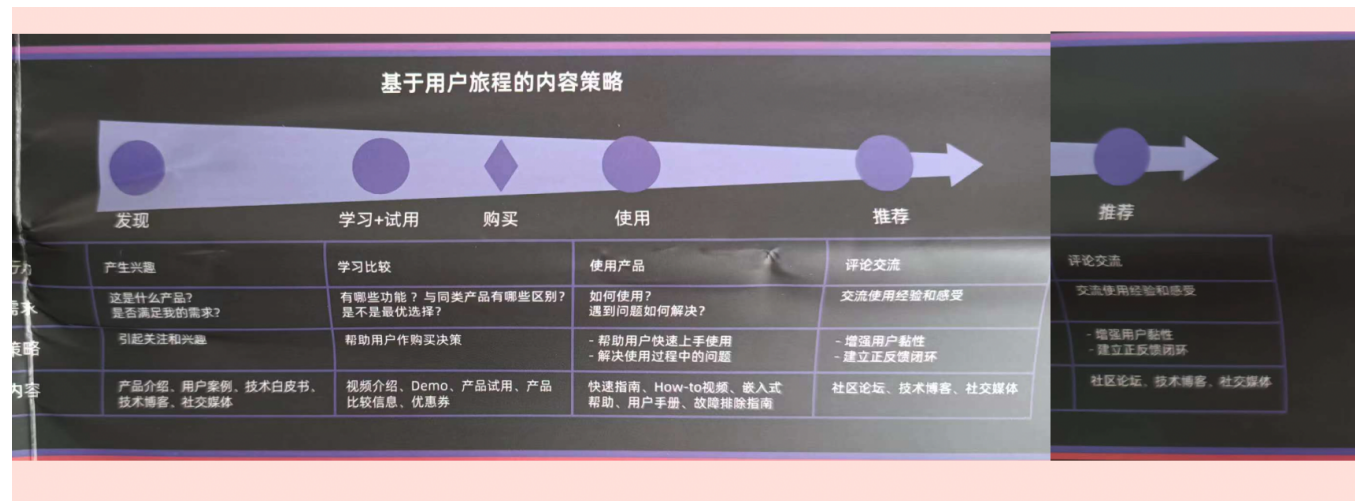
设计排版（略哈哈哈哈哈）

制作手册/H5网页/AR手册/聊天机器人（略）

## Section 4：

国际化与本地化（略）

技术内容策略与运营



## Section 5：技术与工具

技术内容生命周期工具链

1. 信息架构
  - a. 思维导图
  - b. 图表
  - c. 原型设计
2. 内容创建

- a. 文字处理与排版
  - b. 标记语言
  - c. XML编辑器
  - d. 纹板编辑器
- 3. 内容检查：内容风格与拼写错误
- 4. 内容管理
- 5. 版本控制：Git
- 6. 术语管理
- 7. 本地化翻译
- 8. 内容发布
- 9. 格式转换与脚本语言
- 10. 内容交付

**内容管理系统-CMS/内容交付平台-CDP/文档代码化/静态站点生成器**