

# WeTeam

是一款全新的针对小团队的组建和信息管理的移动端应用，轻松解决用户团队信息获取难的问题。



用户调研->画像建模->竞品分析->信息架构->线框图->交互原型

在整个过程中，我主要负责产品功能设计、线框图、交互设计和原型设计。并参与其中产品设计的每个流程，负责每个环节的落实。

- |    |                         |                  |              |
|----|-------------------------|------------------|--------------|
| 优点 | 内容适中，逻辑清晰               | 内容全面             | 轻便化；安全性高     |
| 缺点 | 偏重于个人工作方向；使用感有所欠缺；bug较多 | 文件管理较混乱；团队加入步骤复杂 | 过于繁重，不适合小型团队 |
|    |                         | 不能满足全部需求，如上传文件   |              |





# WeTeam

轻量级团队组建及协作APP

## / 用户调研和画像建模 /



### 张旭 校学生会主席

统计和协调团队时间，跟进团队任务完成情况太耗时

#### 用户体验目标

- 1、快速通知团队重要信息并及时接受反馈
- 2、简化管理流程，如资金管理、建立项目清单、投票等
- 3、有本校认证的专属协作工具，安全和隐私有保障

#### 使用场景

- 1.这周末要组织各级部长部署即将到来的大型活动，一个个发短信太麻烦了，而且还要去统计回复的人数，用手机应用WeTeam发送会议通知，可以快速查看并统计参会人数和请假人数。
- 2.每个月末尾要统计当月成员的考勤情况，使用WeTeam自动生成的考勤表，可以快速查看各成员的贡献度，并对此进行排序。
- 3.对于学校规定的大型活动或会议，可以用WeTeam快速进行日程标记和任务分配，可以跟进各位成员的任务完成情况并接受反馈。
- 4.每次到报销的时候，总会有人反馈说不知道钱花在哪儿了，用WeTeam记录后，财务部能直接查看当期的收支情况，财务公开透明。
- 5.这周末部门决定出去聚餐，对于餐馆大家意见不一，WeTeam可以多选大家的发言自动生成投票，并进行推送，这样很快就能看到最佳投票了。
- 6.在看完了学生会的工作任务后，去刷一下最新竞赛的组队信息，看到感兴趣的竞赛，点击查看在组建中的队伍，简要说明情况对方很快就同意我进团队了。

#### 用户体验痛点

- 1.减少了繁琐的流程，让我可以更方便地完成一些流程，从而节省时间
- 2.降低了人工操作的焦虑和误差，团队决策和任务更加科学、明确、公开
- 3.增强团队凝聚力，每个成员都参与讨论，工作流程清晰明朗，财务透明
- 4.快速组成队伍，找到条件适合的队友，节省时间，提高效率

#### 基本情况

性别：男  
年龄：20岁  
籍贯：安徽宿州

#### 社会情况

职业：学生  
学校：东南大学  
专业：土木工程

#### 个人特征

性格：开朗，大方，自信  
兴趣：篮球，游戏，电子产品  
优点：情商高，有亲和力，善于与人交往，幽默，值得信赖  
缺点：脾气易暴躁  
产品经验：尝试过很多工作协同软件，效果并不理想



### 刘莹 校学生会干部、学霸

与工作无关信息太多，竞赛信息获取难度较大

#### 用户体验目标

- 1、参与竞赛和课程设计时，及时筛选并找到合适的队友
- 2、过滤大量无用的社交信息，只接受团队重要信息
- 3、平时工作学习上的事情可记录在日程中，并加以提醒

#### 使用场景

- 1.教务处网站经常崩溃，竞赛信息系统隐藏颇深，登陆不易，此时用WeTeam轻松查询校内外被学科系统承认的竞赛信息。
- 2.这周末又到了竞赛报名时间，可是身边的同学并不想做竞赛，使用WeTeam轻松找到了学校内的大神组队。
- 3.对于组队沟通需要审核我，为了节省时间，提前完善个人信息，将自己的专业和曾经的获奖经历或者技能填写，让别人能轻松地看到并拉我组队。
- 4.加入的社团群每天消息很多，只希望每天看到必要的工作信息，而WeTeam只通知组队重要信息和任务，完美符合我的期望。
- 5.在WeTeam的聊天记录中，只需要在别人的回复后面+1，就可以快速回复团队信息。
- 6.平时各类时间管理和任务管理工具太多了，用WeTeam更加小巧，节省时间和精力。

#### 用户体验痛点

- 1.降低了信息获取的难度，让用户轻松地获得竞赛和工作信息
- 2.降低了焦虑感，任务和时间分配清晰明确
- 3.提高了团队战斗力，容易认识不同领域优秀的同学，提高竞赛获奖率

#### 基本情况

性别：女  
年龄：20岁  
籍贯：江苏南京

#### 社会情况

职业：学生  
学校：东南大学  
专业：经济学

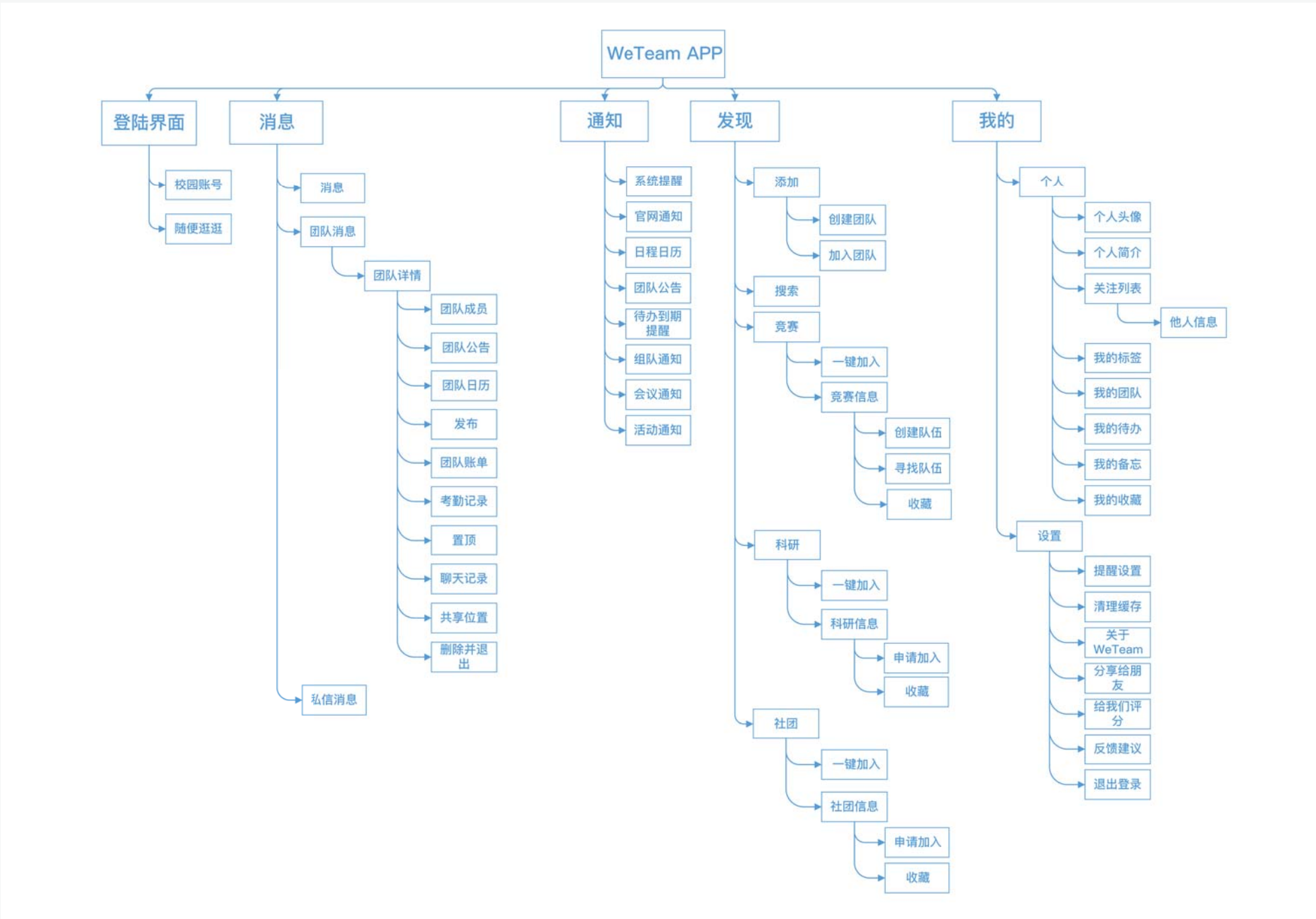
#### 个人特征

性格：真诚，成熟，稳重  
兴趣：电影，看书  
优点：耿直，做事有条理，学识渊博，学霸  
缺点：易焦虑，总担心时间不够  
产品经验：尝试过很多时间管理工具，但是使用起来有些复杂





	worktile	有道云笔记	云之家	我们的WeTeam
App Store评分	2星	5星	5星	——
大小	32M	44.1M	65M	——
定位	24小时的工作台	大团队协作工具	连接一切工作：企业内部沟通、网络化办公、业务合作、跨企业合作等	轻量化的小团队组建和协作工具
功能	在线讨论；任务管理；文件共享；日程安排；在线文档；项目管理	动态；在线讨论；任务管理；文件共享；日程安排；在线文档；项目管理；文件扫描；语音速记；web端同步	企业通讯录；企业OA；通知公告；信息漫游；文件共享；免费电话；语音会议；快递管理；签到；业务管理	竞赛查询；快速组队；日历式日程管理；任务管理；财务管理；会议管理
优点	内容适中，逻辑清晰	界面清晰简洁，交互方式新颖	内容全面	轻便化；安全性高
缺点	偏重于个人工作方向；使用感有所欠缺；bug略多	文件管理较混乱；团队加入步骤复杂	过于繁重，不适合小型团队	不能满足全部需求，如上传文件



通过竞品分析，我们得出产品轻量化、安全性高的特点——

- (1) 删去文件类的功能
- (2) 重点突出团队信息流的展示，弱化社交功能
- (3) 用户范围锁定于校园内部，直接使用校园账号登录

根据用户调研和需求分析，我们发现快速组队和快速进行团队管理是两个主要的用户体验目标。以此两个目标为核心，使用卡片分类法和头脑风暴，确定产品细分功能。为了提升团队信息流的地位，将通知栏从消息中分离出来，作为快捷入口，初步拟定以信息露出服务为主的信息架构——“消息、通知、发现、我的”。



# WeTeam

轻量级团队组建及协作APP

/ 线框图 or 用户流程图 /



P.S. 除了特殊标注的跳转方式外,其他所有标注“点击跳转”的跳转方式均是指新页面从右往左滑动切入式跳转

遵循iOS设计规范设计页面  
产品结构简洁、清晰、突出重点功能

## ①减少深层级操作的交互

针对团队用户提出了5种信息流：日程、会议、活动、公告、组队，针对个人用户提出了2种信息流：官网消息、待办事项提醒，可在通知页面直接操作，将对应操作提前。

## ②针对不同用户做到不同层次的简化

发起信息流的管理者可以对信息内容进行再编辑，也可以更改成员权限，但普通成员没有这些权限和对应icon。

## ③扩宽信息获取渠道

在通知页面置顶“官网消息”后台调取教务处文件，竞赛信息自动更新，并采用小红点提示；提供搜索功能和热门搜索参考，快速完成组队任务；在发现页面，提供次级导航快速寻找对应信息。

## ④减少用户使用跳转步骤

告诉用户可以先不登录，先逛逛；  
点击用户头像不跳转，只跳出用户基本信息。

## ⑤减少必要信息的输入

尽量提供可选的button，如日期button等；  
用户使用标签栏快速定义，减少组队时一遍又一遍的输入自身信息。

## ⑥智能管理，减少信息整合的时间

日程日历可以由管理员完成公告时统一生成至团队成员日历中；  
考勤记录和账单均可由成员完成操作后自行生成。

## ⑦提供关注和私信等功能，提高用户使用率和互动率





# WeTeam

轻量级团队组建及协作APP

## / 原型设计与用例说明 /

### 消息界面



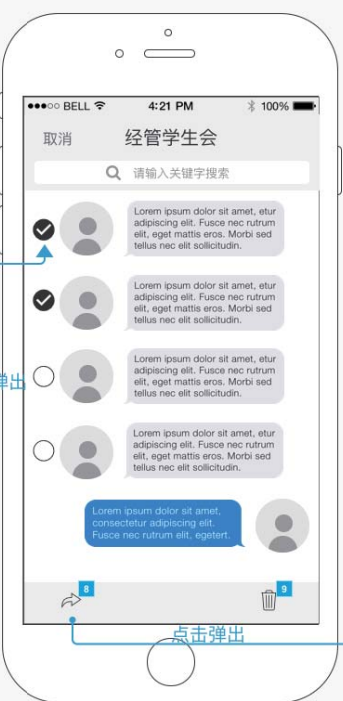
- 1.点击聊天模块任意区域（包括头像），从右向左切入对应的群消息/私信消息界面
- 2.点击“编辑”链接，导航左上角出现“全选”，每个模块头像左方出现多选icon，底部右下角出现“一键清空”按钮
- 3.下滑时，聊天模块上方出现刷新icon，后台数据会刷新界面信息。在所有聊天模块的最下方（或没有消息内容时），显示“无更多通知啦，下拉即可更新”文字（不可点击）
- 4.有新消息时在对应该头像和底部标签icon的右上角会有新消息的数字提示，底部tab的“消息”文字和icon应为APP基调色
- 5.搜索框预设文字“搜索关键字”

### 聊天界面



- 6.在消息页面，当有大于等于两位用户发送内容相同的消息时，从第二位开始，其聊天气泡旁边会出现“+1”按钮。点击该按钮即可回复相同的消息，并且在自己的回复旁边同样出现“+1”按钮
- 7.长按某一消息，会出现“复制/转为备忘录/多选按钮”，点击“多选”按钮，下方输入框下滑隐藏，返回键变化为“取消”链接，导航下拉出现搜索框，除了己方的对话区域整体右移，左侧出现复选框

### 聊天界面



- 8.点击圆圈即可复选多条消息，点击左下方的转发按钮，从底部上滑出选择列表，可一键生成某团队群的公告，可以生成自己的任务和备忘录，且页面从右往左跳转至相应界面，弹出toast反馈用户生成成功
- 9.点击圆圈即可复选多条消息，点击右下方删除按钮，即可一键清空所选消息

### 备忘录界面



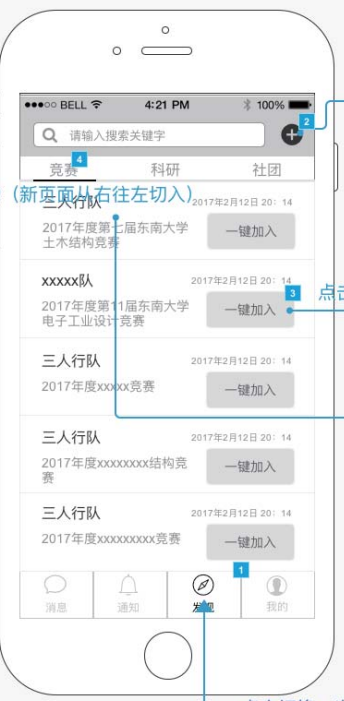
- 10.页面跳转至“我的备忘录”界面，界面第一条备忘录为新建备忘录，且有小红点提示
- 11.页面正中出现toast，并提示“生成成功”

### 搜索界面



- 12.点击搜索按钮，底部导航上滑隐藏，下方空白区域给出“搜索历史”和“热门搜索”自动生成的标签（点击标签则直接载入搜索栏执行搜索操作）
- 13.进入搜索页面时，自动由下往上滑动出拼音键盘（默认）
- 14.点击“取消”链接，页面从左往右滑动退出，返回上一级界面

### 发现界面



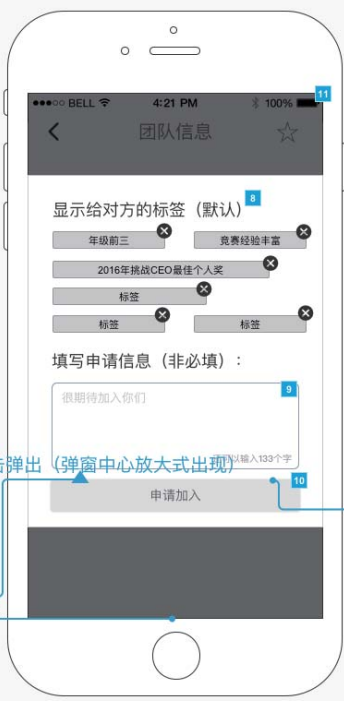
- 1.底部导航切换至“发现”一栏，底部tab的“发现”文字和icon应为APP基调色
- 2.点击导航右上角的“+”号，下拉出菜单，用户选择创建团队则从右往左跳转至“填写团队信息”界面；点击“加入团队”，则页面从右往左跳转至“加入团队”界面。点击其中任一链接时，文字颜色变蓝
- 3.在发现页面，当团队尚未招满人且用户尚未加入该团队时，会显示可点击的“一键加入”按钮

### 团队信息



- 4.整个“发现”页面，队伍的排序默认选择“最新”
- 12.当团队尚未招满人且用户已加入该团队时，会显示不可点击的“已加入”按钮
- 13.当团队已招满人且用户未加入该团队时，会显示不可点击的“队伍已满”按钮

### 申请界面



- 5.用户跳转至“团队信息”模块时，点击右上角五角星可收藏该团队，在“我的收藏”里查看
- 6.在用户创建团队时，会预设每个队伍最多加入多少人，团队信息界面会将已加入的成员头像显示出来，尚未招满的团队会显示空头像和“（还差1位成员）”的文字提示
- 7.当团队尚未招满人且用户尚未加入该团队时，会显示可点击的“申请加入”按钮；当团队尚未招满人且用户已加入该团队时，会显示不可点击的“已加入”按钮，同12点；当团队已招满人且用户未加入该团队时，会显示不可点击的“队伍已满”按钮，同13点
- 8.用户点击“申请加入”时，页面不会跳转，会在当前页面弹出弹框，并默认选择用户在“我的收藏”里设置的标签，这里可以根据不同团队的情况选择适合的标签，点击右上角的“x”即可删除该标签
- 9.填写申请信息时，预设文字为“很期待加入你们”，若用户没有填写此项，则发送给对方审核的信息为预设文字“很期待加入你们”。若用户填写此项，点击输入框时，预设文字消失，输入文字颜色为黑色。输入框右下角实时显示灰度文字“还可以输入xx个字”（一共可输入140个字符）



- 10.“申请加入”按钮一直处于可点击状态
- 11.点击弹框外的任意黑色区域，弹框上滑隐藏，页面返回至团队信息界面
- 12.动效：点击“申请加入”按钮后，弹框上滑隐藏，页面返回至团队信息界面，并弹出toast，显示“审核发送成功啦~静待一会便可”的文字，并且会有纸飞机总左下角滑至右上角的动效





# WeTeam

轻量级团队组建及协作APP

## / 原型设计与用例说明 /

### 设计思考

#### 减少深层级操作的交互

- (1) 用户在通知页面，可以实现对通知信息模块的左滑进行操作，这相当于把深层级的页面提前
- (2) 在发现页面，每个队伍详情模块均提供“一键加入”按钮
- (3) 对于消息和通知icon右上角的圆圈1，可以按住，拖动消失，使所有消息已读

#### 减少用户跳转流程

- (1) 团队详细信息模块，点击“申请加入”，中心放大形式出现加入信息填写框，不再跳转至其他界面
- (2) 组队通知模块，点击头像，中心放大形式出现用户个人信息，不再跳转至其他界面
- (3) 跳转搜索页面时，自动出现拼音默认键盘

#### 减少必要信息的输入

- (1) 信息填写框内预设可变实文字“很期待加入你们”
- (2) 搜索页面中，提供“搜索历史”和“热门搜索”两个可选标签栏，点击标签自动进行搜索
- (3) 聊天界面中，点击重复文字的对话框旁边的+1，自动回复相同的内容
- (4) 告诉用户可以长按信息一键整合成公告、任务、备忘录等服务

#### 及时的反馈（可添加动效），按钮状态的变化

- (1) 执行完成一个信息流操作，会有对应的成功/失败的toast，发送私信或审核消息时的toast有动效效果，给予用户情感化反馈。
- (2) 执行生成操作时，对新生成的信息有小红点提示
- (2) 对于状态可变化的按钮，对应不同操作，会有可点击和不可点击的状态，并以此对用户操作进行反馈

#### 通知界面



- 1.页面跳转出现“通知”页面时，底部tab的“通知”文字和Icon应为APP基调色
- 2.有新消息时在对应头像和底部标签Icon的右上角会有新消息的数字提示，用户按住底部tab的数字提示圆圈1s后向上方拖动，所有的数字提示都会消失，消息和通知呈已读状态
- 3.视觉：通知模块固定不可修改，使用风格统一的Icon，下拉可更新，此点同3
- 4.特殊状态：消息和通知同时出现未读消息的数字提示时，不用切换tab也可以实现16的操作

#### 通知界面



- 5.对于通知栏所有的通知均可执行两种操作：用户在当前通知模块从右往左滑动即可出现两种操作提示。  
  
默认希望用户选择的提示放在右边。  
  
组队通知为“拒绝”和“同意”。  
会议通知和活动通知为“请假”和“参加”  
待办到期提醒和日程日历提醒为“放弃”和“完成”  
系统提醒、团队公告、官网通知为“已读”和“标记为未读”

#### 组队通知



- 6.进入组队通知详情页面时，点击右上角“编辑”可以实现“多选、一键拒绝和一键同意”
- 7.“同意”按钮的优先级高于“拒绝”按钮
- 8.点击“同意”按钮后，“拒绝”按钮消失，“同意”按钮变为不可点击的“已同意”按钮，后附一个微笑的Icon
- 9.点击“拒绝”按钮后，“同意”按钮消失，“拒绝”按钮变为不可点击的“已拒绝”按钮

#### 个人信息



- 10.用户点击对方头像时，页面不会跳转，会在当前页面弹出弹窗，并显示用户基本信息和所提供的标签
- 11.整个页面除了“+关注”和私信Icon按钮外均不可点击
- 12.点击“私信Icon”后私信消息对话框“从右往左切入当前页面
- 13.点击“+关注”后，显示不可点击的“已关注”按钮，并且可以在“我关注的人”页面里寻找该用户的详细信息
- 14.点击弹框外的任意黑色区域，弹框上滑隐藏，页面返回至团队信息界面