

# 如何让技术满足你的需求

——策划与技术沟通要点

传世工作室 - 徐枫

Email: [xufengo4@shandagames.com](mailto:xufengo4@shandagames.com)

理解沟通

# 游戏——看图猜词

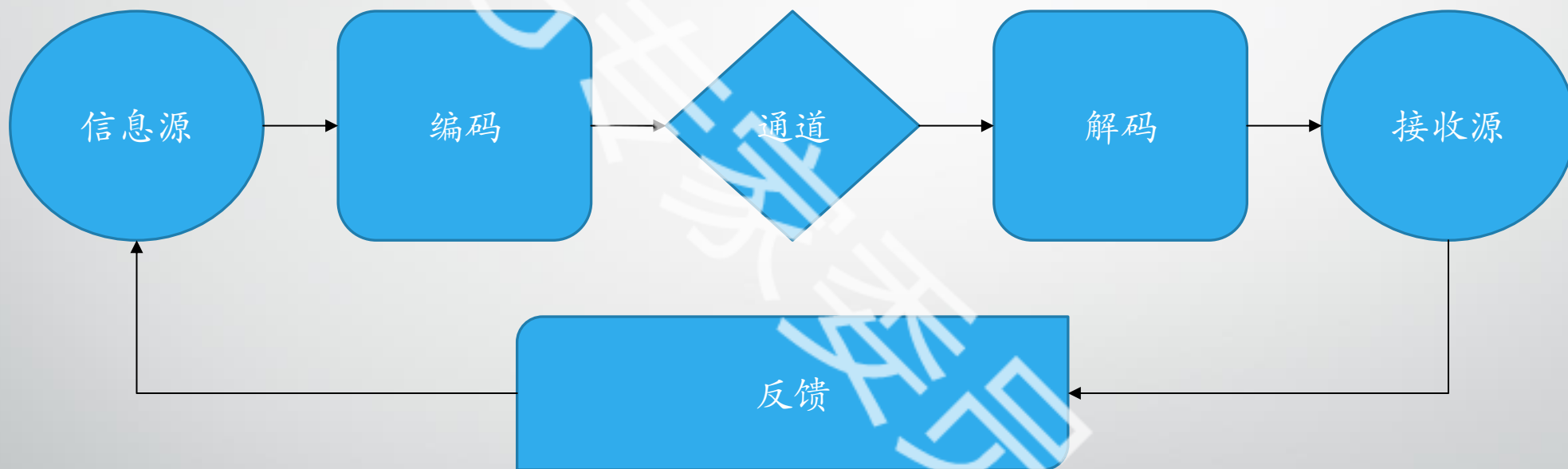
## 游戏一：

- 选一个参与者上台
- 给台上的人看一幅图
- 台上的人用一分钟时间描述他所看到的内容
- 台下的人只能听不能说话
- 不允许提问
- 不允许互相交流

## 游戏二：

- 换一个参与者上台
- 给台上的人看一幅图
- 台上的人用一分钟时间描述他所看到的内容
- 台下的人可以提问
- 不允许互相交流

# 沟通的定义



沟通是人与人之间、人与群体之间思想与感情的传递和反馈的过程，以求思想达成一致和感情的通畅。

# 沟通的意义

- (1) 满足人们彼此交流的需要；
- (2) 使人们达成共识、更多的合作；
- (3) 降低工作的代理成本，提高办事效率；
- (4) 能获得有价值的信息，并使个人办事更加井井有条；
- (5) 使人进行清晰的思考，有效把握所做之事。

# 环境和领域

- 信息是与语义环境相关的
- 信息是与沟通领域相关的
- 信息是与目标受众相关的

# 词汇列表

- 看板娘
- 中二
- 郭嘉
- B站
- 鬼畜
- SLG

- ACT
- DEF
- 类
- 耦合

# 达成共识

- 不要忽略你没有理解的词
- 学会说我没听懂
- 努力学习新的语言环境
- 掌握沟通目标领域中的词汇并灵活运用
- 耐心解释



# 球节需求提升

# 描述动机

- 让技术有参与感
- 更深刻的理解需求的目的
- 找出需求中未挖掘到的内容
- 找出更容易的实现方法
- 为之后的沟通做好铺垫

# 整理思路

- 记录下混乱的思绪
- 整理和归纳
- 查漏补缺
- 跟原始的动机做比较

# 形成文档

- 文字
- 界面
  - 图素
  - ICON
  - 特效
- 场景
  - 地图
  - 模型
  - 场景动画
- 表现说明
- 数据
  - CSV
  - XML
- 分析支持
  - 日志

# 与技术人员讨论

- 实现方法
- 性能代价
- 完成标准

# 需求反模式

- 口头契约
- 抛出方案
- 暗盒操作
- 遗漏细节
- 懒于推敲

# 技术实现

- 抽象
- 建立模型（结构设计）
- 设计算法
- 处理数据
- 实现功能和逻辑

# 为什么技术反复跟你确认各种细节

- 只描述了一般操作，而忽略其他可能的操作。
- 没有描述发生异常时的处理逻辑。
- 数据不完备，或没有测试数据。
- 只有口头通知。
- 在没有跟技术人员充分讨论的情况下提交策划案。



# 实现的偏差是如何出现的

- 参照游戏陷阱
- 策划案描述没有量化标准
- 没有给出对应的验收标准

# 为什么总是在项目即将发布时才发现品质达不到要求？

- 优化往往比开发要耗费更多时间
- 很少估算技术点和BUG引发的时间风险
- 前期堆功能，后期因为新需求不能满足产生大量重构。
- 在发布前新增大量功能
- 所有的验收都在版本即将发布之前的时候做。
- 在发布前才发现配置问题多多，甚至一个有效的配置都配不出来。

# 职业决定了思维定式但并非不能更改

- 策划思维

- 从使用者的角度出发
- 描述性的
- 主观的
- 感性的

- 程序思维

- 从可行性出发
- 从性能出发
- 系统性的
- 结构性的
- 数学性的

Q&A

谢谢大家