有一种甚嚣尘上的说法是杀死一个程序员不用开枪，只要改三次需求就可以了。

好的产品只会修改细节，不会乱改主体结构，不改需求是产品经理不称职，但动不动改主体就是对产品不负责。我觉得改需求主体是架构师的责任；改产品需求是产品经理责任和产品本身问题。具体还是要看产品自身的生命周期。如果产品在研发期，修改产品需求几乎是必然的，毕竟没有哪个产品经理能全面决定产品具体需求。如果产品已经定型，还需要修改主体结构，那就只能说架构师不称职或者产品本身有重大问题。

产品应不应该经常改需求产品不是用来改的，是用的，用户体验不是测出来的是，是分析出来的

程序员的抱怨仍然很正常。预订设计工作没有很好地沟通，缺乏产品经理的知识点经验，导致对产品的理解和设计不足。与客户的沟通存在问题，导致需求变化。改变正常的项目，早期的沟通和原型之后的沟通。在最终决定之后，将不会有重大变化。产品的项目周期将在指定的时间内完成。变化，不仅延长了时间段，而且更多程序员内心的愤怒导致产品不再完美。

逻辑障碍是一个原则问题，它将影响或阻碍产品的使用。在哪个阶段，应尽可能避免;优化是伴随产品整个生命周期的辅助工作，有必要掌握节奏。 PM看到之前的输出不顺眼，这表明你正在不断进步是正常的。但如果这种进步保持逻辑或推翻重建水平，那么你只能希望你周围有一个仁慈的团队......无论在哪个阶段，都必须避免业务和逻辑缺陷。在设计阶段和各方进行详细讨论，进行可视化显示，以模拟各种场景的可用性设计的各种角色，并一旦确定进入开发阶段，至少确保在到达之前不要轻易改变下一个里程碑或节点。如果是业务的优化，作为PM，我们还必须考虑产品的发展节奏，以及是否有更重要的目标。是否可以在下一个迭代周期中对次要修复进行分类，而不是稍微改变，去设计师和程序员，这将使你非常不专业，并逐渐失去他们的心。

