

第一点 需求分析

交互设计工作是从拿到产品需求开始的。需求分析的主要目的是来明确产品的目标定位以及产品想要实现的功能。需求分析有若干方法，包括目标人群分析、竞品分析、已有的产品版本分析等等。除了各种的分析方法，还有一点就是需求评审。需求评审可以面对面的交流，得到产品经理想要的，同时能够将[交互设计师](#)大概的页面框架以及形式快速反馈给产品经理，以确定思路的正确与否。最终，需求分析要得到的结论是：产品的主要功能、特色功能、用户人群、使用场景、用户期望等等。

总之，需求分析的目的在于明确交互设计的方向和目的。

第二点 架构与流程设计

架构又称信息架构，是产品页面的逻辑骨架，是产品功能的横向梳理。好的信息架构能够进行合理的功能分类，符合用户心智模型，帮助用户快速有效的找到目的地。

流程设计是基于产品的功能来进行的，是对产品功能的梳理，是产品功能的纵向梳理。用户在使用场景下进行的的目的性操作，能够保障功能使用的流畅以及交互界面的完整性，便于检测产品功能是否能够走通以及其合理性。

信息架构的梳理方法多用卡片分类法，让目标用户对产品的功能卡片进行分类，并对类别进行概括，得到相应的功能集群，功能集群即是产品页面功能模块的大致分类。流程设计能够确定交互设计过程中关键点与关键页面，能够保证在原型中，保障功能过程的完整性。

第三点 方案设计

方案设计即是对上一步流程设计与架构设计的视觉化表现。原型设计，是[交互设计师](#)的核心能力。这一点大家都有自己的心得，而且很多交互设计师的经验都集中在这一块，在这里就不在赘述。但是，其中有一些不被大家关注的知

识点需要注意一下，比如交互稿的规范性、交互稿的注释、页面的响应式问题等等。这些知识点是“有”和“优”的问题。如果没有考虑到这些内容，交互稿也能表现出产品的大致功能，但是，其在视觉表现上与设计思路传达的效率上面就会有所欠缺。

因此，我们在完成交互稿的同时，也要尽可能的提高交互稿得质量，提升其视觉与传达效率上的舒适度与准确性和高效性上。

第四点 方案验证

交互设计方案的验证包括两个方面，一方面是交互设计师自身的设计检测，即产品的可用性测试。可用性测试是一个较为专业的领域，交互设计师需要掌握相应的方法，来评测自己的交互方案的合理性，以及是否解决了产品需求中提出的问题。

另一方面是交互稿的初稿、中间稿以及终稿的评审，是在整个团队中进行的，一般是以会议的形式进行。与会人员包括项目经理、产品经理、交互设计师、视觉设计师、开发、测试等，这样交互稿要在整个产品开发过程中的人员之间进行评审，既要满足产品需求，也要满足开发资源的需求。

评审会是妥协的艺术。

第五点 设计跟踪

设计跟踪是很多设计师都会忽略的知识点，但是，其相当重要。不管你的设计方案多么优秀，如果开发实现的不好，那就要功败垂成了。设计跟踪是保证交互设计方案的贯彻是否彻底的杀手锏。设计跟踪的形式有很多，展示形式也有很多，包括 Word、PPT 以及 JARA 等产品线管理软件等等。但是，其基本构成都是一样的，包括设计效果与开发效果的对比，描述出其间的差异，提出修改的地方，参考样式以及可替代性的方案等。

设计跟踪的难点在于对开发效果与设计效果之间差异的把握。在时间成本、人力成本等的限制下，如何达到产品的最优化，是考验设计师设计能力与沟通能力的试金石。

第六点 其他

交互设计是一个交叉性的工种。其知识点很难用几个点来清晰的概括出是与非。因此，将其他对交互设计师更高的要求归纳在其他门类下面。主要包括沟通能力、交互设计时间预估能力、前端开发知识了解等等。不能详尽罗列，大家可以自由扩展。

交互设计过程中免不了团队之间的沟通，优秀的沟通能够极大地提高设计效率，融洽交互设计师与团队中其他成员之间的关系，便于开展后续工作，让自己在团队中游刃有余。沟通的重点在于明确对方想要的，表达清楚自己能够提供的，做到这两点，沟通就是顺畅的、高效的。至于其他的方面就要看设计师的情商了。

交互设计时间预估能力，是在需求与设计方案胸有成竹的情况下，对交互稿进度的把控。好的时间预估能力，既能满足团队的开发时间需求，也能让自己在低强度的工作压力下完成。

至于，前端开发知识的掌握，就看个人兴趣以及知识背景了，这里就不在赘述。但是，其在设计过程中的辅助作用也是相当明显的，在于前端开发沟通过程中就能清晰的体会到。

交互设计的知识的外延很模糊，也很难用简单的几个知识点将交互设计的知识体系概括清楚，所以更多的是一家之言，仅仅是自己的成长轨迹。

交互设计的学习与能力提升，应该从核心功能开始，在增强核心功能的能力的同时，再向交互设计知识体系的外延延伸，提升整体的设计能力与素养。