

imagination

Class

New★

上课场景 重新定义

UX: Christina

Christina_Caohappyni...
哈尔滨香坊巴尼教师账号的…

Unit 1 Seasons

Let's learn > Let's learn the words

我的备课 (2个)

WORD JUICER

Orange Apple
What doo you want
to do?
预计10分钟

Instruction 预计30分钟

Let's learn > Let's learn the words

WORD BLASTER

Orange Apple
What doo you want
to do?
预计10分钟

Instruction 预计30分钟

Let's learn > Let's learn the words

Vocabulary Cards

Orange Apple
What doo you want
to do?

我的备课 (2个)

Let's learn > Let's learn the words

Wriggling

预计10分钟

Let's learn > Let's learn the words

预计10分钟

Let's learn > Let's learn the words

预计10分钟

unit 1

Chapter 2

unit 3

unit 4

unit 5

unit 6

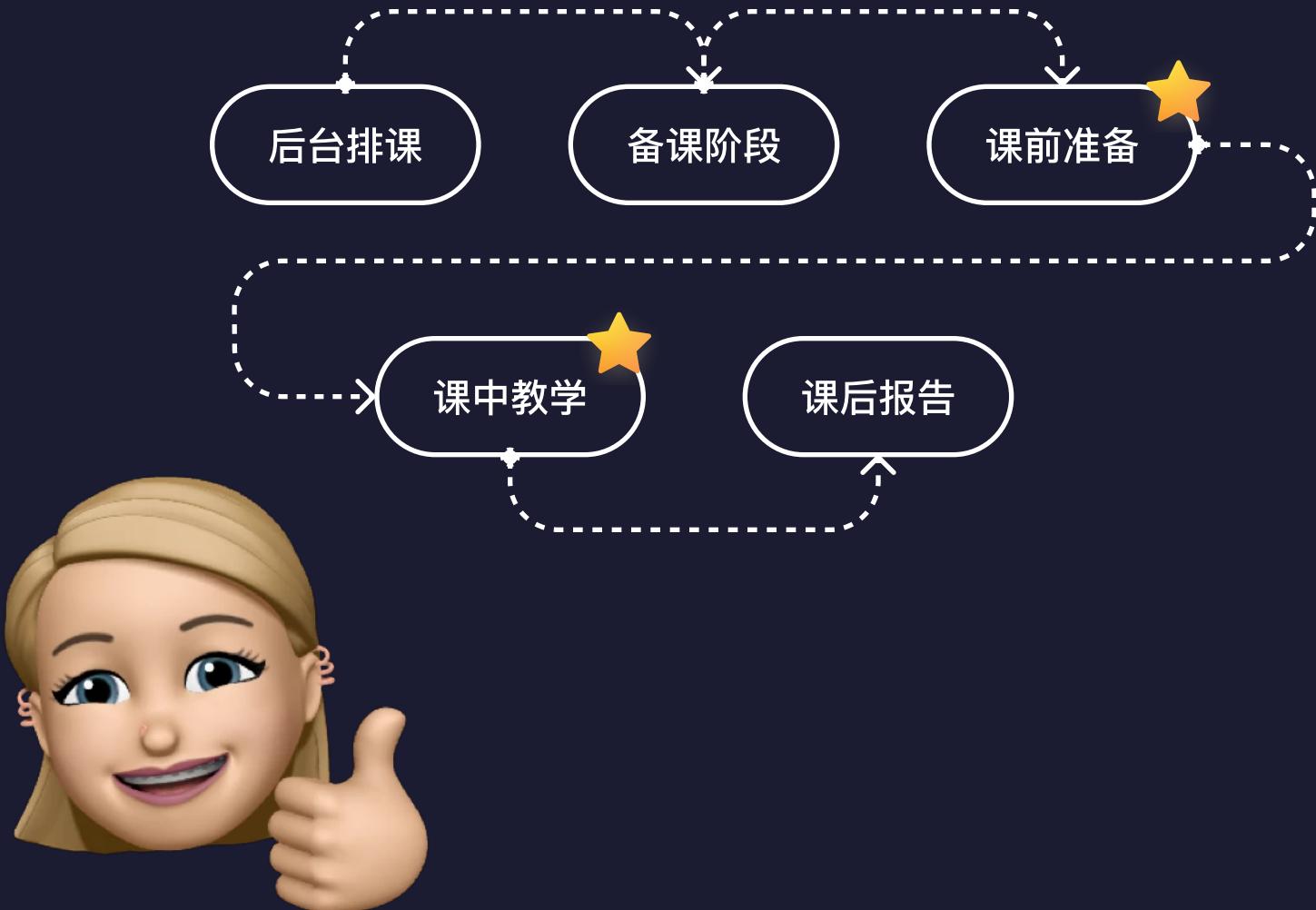
unit 7

unit 8

Emphasize

方案重点

用户从前期排课到最后出教学报告经历了多个平台的使用，我们的课堂软件主要为用户线下上课以及线上备课提供相关的服务。这个方案的重点在于上课流程部分的重设计。



Design FLOW

01 探索

- 需求方调研
- 产品综合分析
- 竞品分析
- 用户调研

- 设计目标
- 用户建模
- 用户旅程地图
- 整理设计机会点

02 定义

03 设计

- 设计方案
- 产品设计指南
- 低保真原型

- 高保真设计
- 数据埋点
- 总结

04 输出

设计步骤

整个项目推进历时1年，所有工作并非一蹴而就，期间以上阶段经常会经历反复推翻重来，这些都是常事。

01

Explore

1.1 需求方调研

我大概花了两周时间接触来自不同团队的需求方，公司内有教研和教学部门，公司外有上百家合作校，除此之外还有Boss。他们对新产品有一些很基础的要求。



原则

- 符合用户线下教学场景
- 细节体现品牌专业度

Principle

创新

- 教学流程规范化
- 培养老师使用的积极性

Creative

Analyze

1.2 产品综合分析

通过体验旧版本的课堂软件，并实地操作上课使用的互动电子大屏，梳理需求方以及自己摸索的使用流程以及操作交互，另外还有原版本的用户调研数据，分析其优缺点。同时进行大胆发散，完成第一轮头脑风暴，为接下来的用户调研做足准备。

用户背景

- 小白老师，3年内的教龄，女性为主
- 2–3线城市，本科及以下学历为主
- 中国国籍为主

使用场景

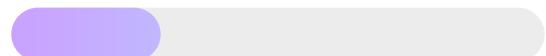
- 在机构的教室中使用软件教学
- 多以互动大屏和教具相互辅助
- 课后在办公室PC电脑上备课

产品需求

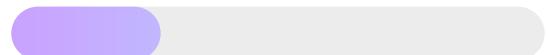
- 基本：快速上手，满足教学要求
- 渴望：比赛数量更多更吸引孩子

用户属性

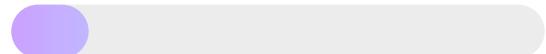
教龄



1年以内



1~3年内



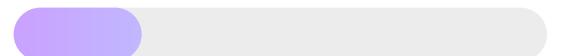
3~5年内



5年及以上

客户属性

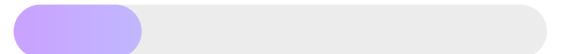
执教班级年龄段



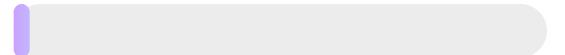
5岁以内



5~8岁



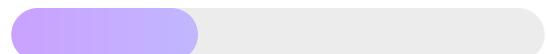
8~12岁



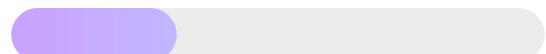
12岁以上

课堂属性

是否配有助教



每节课都有



完全没有

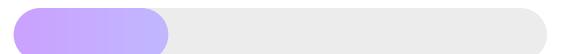


很少有助教参与的课

上课时长



30–60分钟



60分钟以上

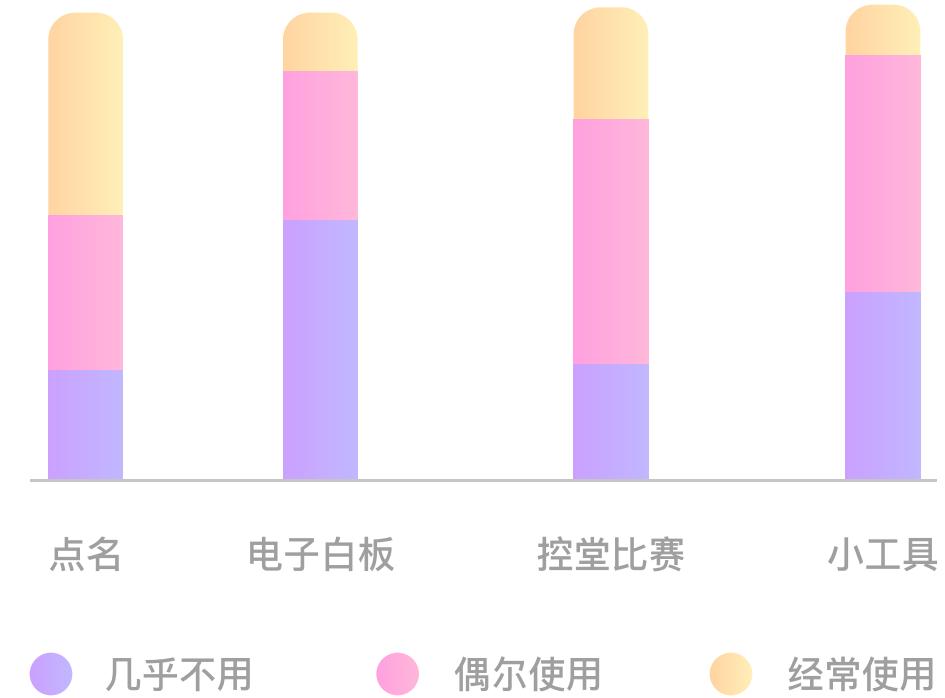


其他

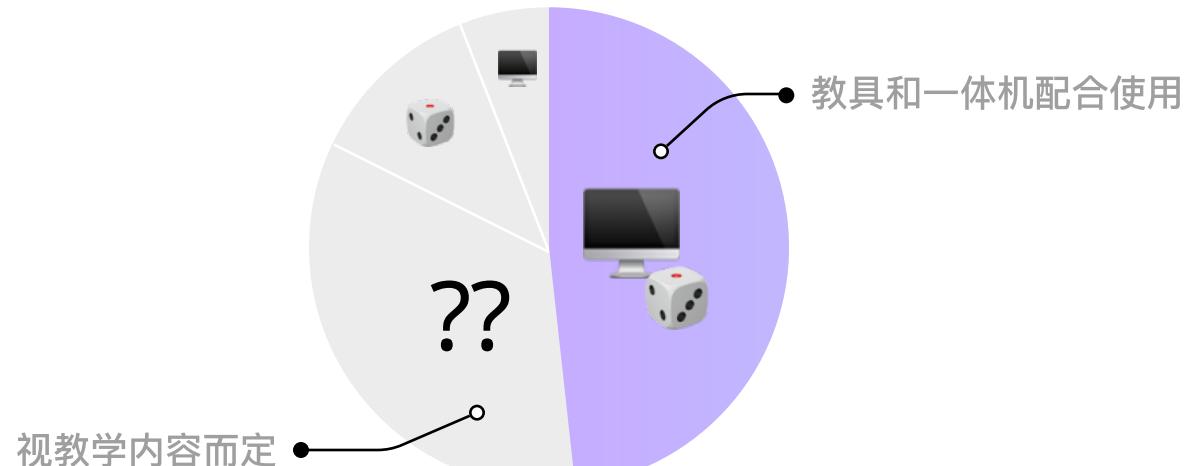
控堂工具



上课功能使用频率



上课硬件



数据来源

2018年~2019年 金数据问卷调查 92名老师 参与

1.3 竞品分析

根据体验旧版本课堂软件，梳理其用户流程以及操作逻辑，分析其优缺点，然后选择几款相对类似的产品进行竞品分析，因为目前市面上这类ToB工作软件都是仅对内部开放的。

教学工具类		可借鉴部分	缺点
国外	 国家地理 Our World	<ul style="list-style-type: none">备课界面交互操作简单、集中功能分类易理解	<ul style="list-style-type: none">上课流程缺失很多环节可交互控件过小不易于点击和国内使用流程不符
国内	 爱乐奇 - 爱课件 alo7.com	<ul style="list-style-type: none">上课流程完整，贴合实际场景教材层级结构清晰课前中后无缝连接工具的功能和交互使用感良好	<ul style="list-style-type: none">备课机械化，无个性化输出UI上色彩图标不统一，易分心IP设计较过时

Research

1.4 用户调研

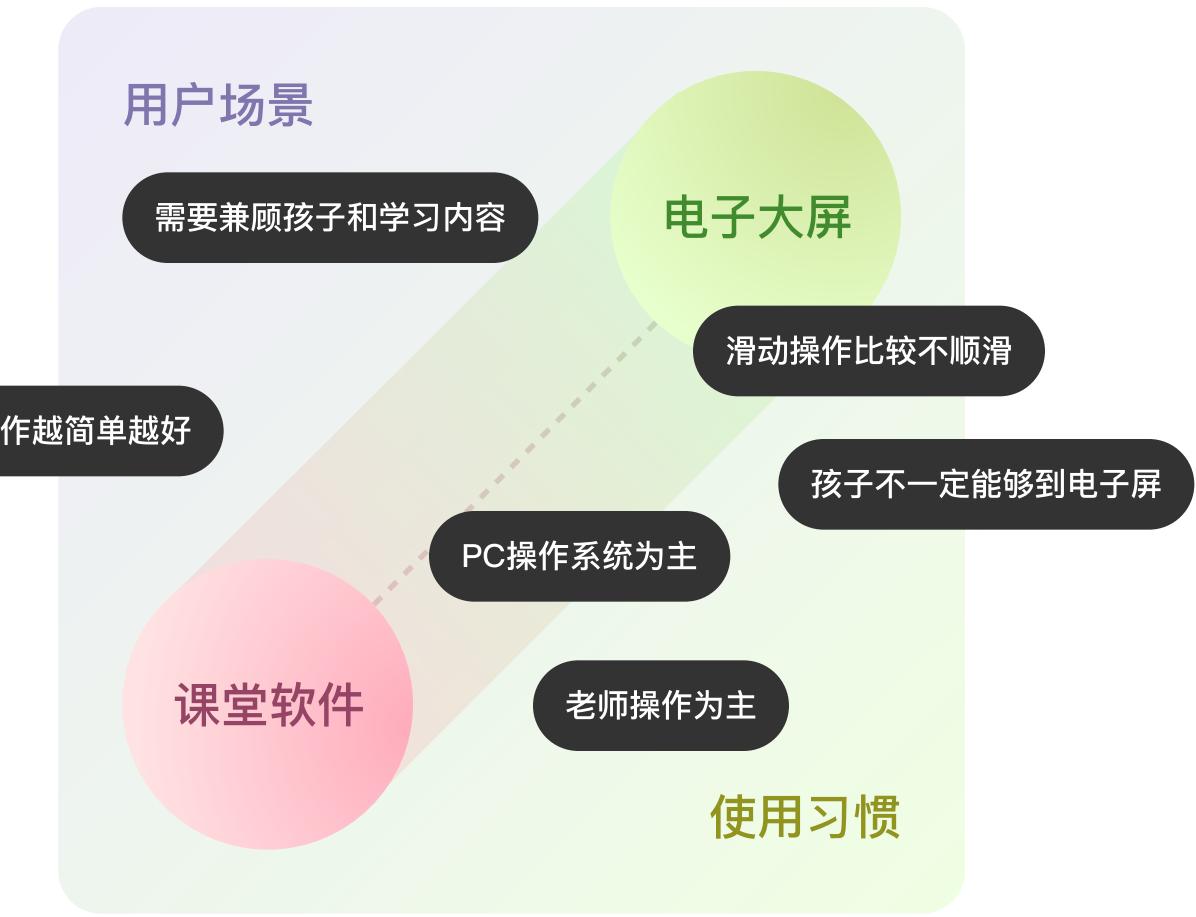
我先后调研了公司2家直营校，和一家合作机构校，一共访谈了十几名教师，此处仅选取较有代表性的案例。

访谈目标

- 老师如何使用软件以及如何与孩子互动教学的。
- 上课现场有哪些因素可以影响一节课的质量？
- 老师希望在课堂上得到什么样形式的帮助？

访谈规则

- 每个类型的用户访谈2名及以上
- 尽量在教学环境中访谈，有照片和视频记录

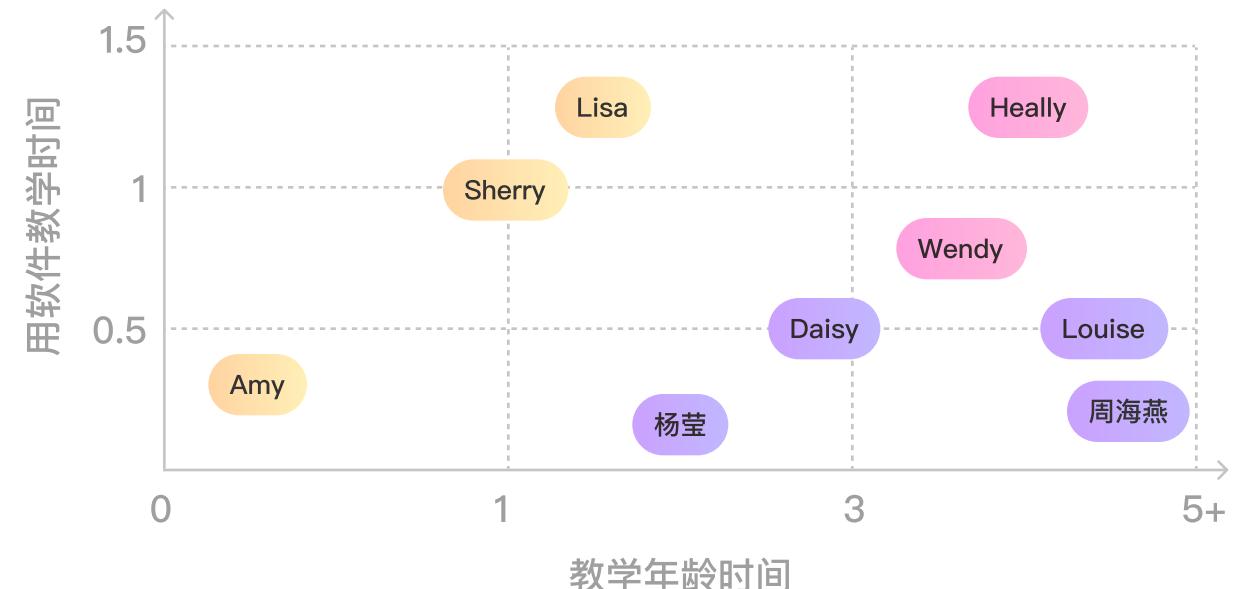


访谈计划

用户初步分类

- 教学管理** 在机构中承担教学效果管理的指责，通常有很长时间的教学经验。
- 传统教学** 喜欢使用实体教具或者PPT来进行教学，不使用软件本身的上课流程。
- 数字教学** 擅长使用我们的软件进行上课或备课工作，比起教具更依赖电子媒体内容。

访谈用户属性



访谈提纲

访谈目的介绍 1分钟

用户基础背景 4分钟

软件使用反馈 10分钟

教学工作相关 15分钟

建议和补充 5分钟

- 英文名
- 工作内容
- 教龄
- 软件使用时长

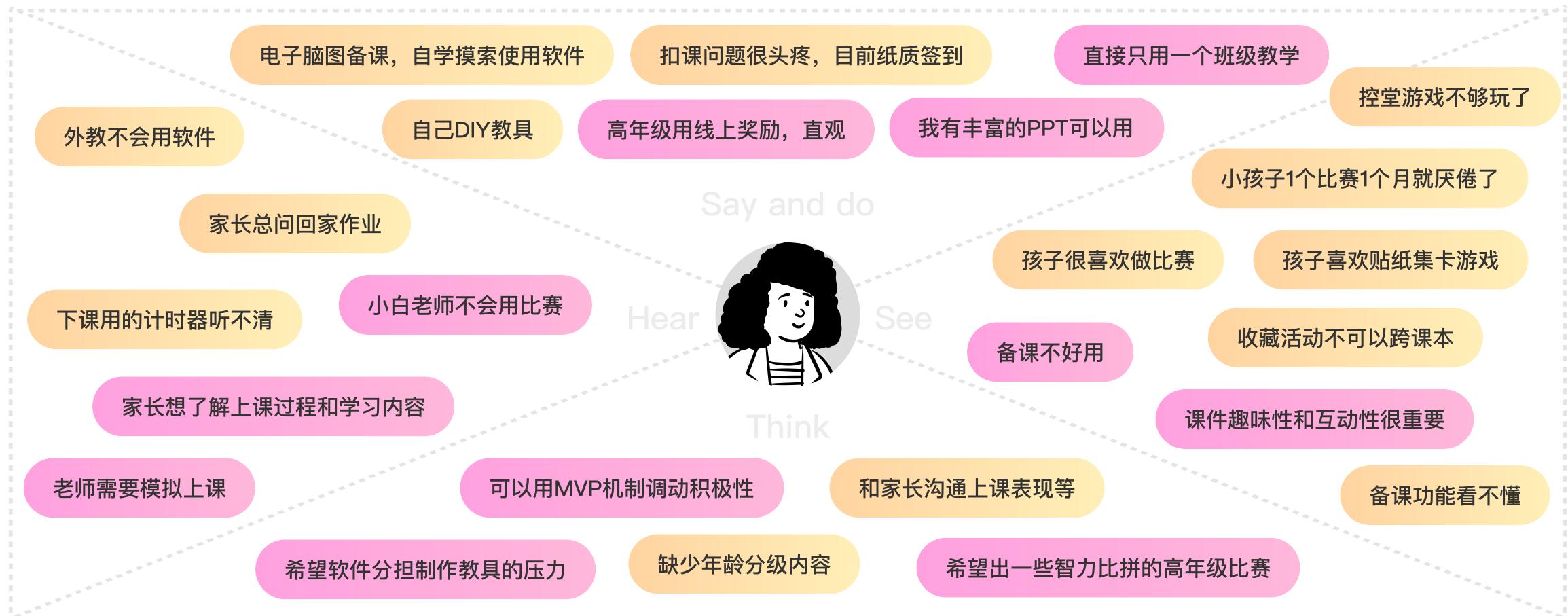
- 使用过程中使用不顺利的点
- 对软件的使用或依赖程度
- 对上课功能的一句话点评

- 目前进行控堂的方法以及倾向的形式
- 目前工作流是否顺畅以及倾向的工作流

- 给软件提建议或对之前话题的补充

分析结果

教学管理角色可以提供机构老师的总体反馈，同时能给到一些更深层的建议，所以这里把教学管理角色去掉了，但是保留了她们的言论。



痛点

- 整体软件使用上不流畅，交互操作上有问题。
- 备课不好用，也看不懂怎么使用，说明交互上有一定问题。
- 控堂游戏太少，1个月就会厌倦1个比赛。
- 上课工具有一些没有考虑具体使用情景。
- 需要为小白老师提供图文并茂的使用说明，也要注意英文翻译。

机会点

- 优化整个上课流程以及具体环节，联通家长端和课后学生端。
- 根据不同年纪和场景出不同适配的比赛内容。
- 每节课设置MVP环节，奖励优秀的孩子。
- 增加更多辅助上课用的工具。

问卷调查

用户访谈调研之后，我对用户类型以及其痛点和机会点还有一些需要确认的点，所以我草拟了一份问卷调查用于验证猜想。

满意度调查

调查用户对于目前产品的满意度，方便我们对其不同方面进行整改。

- 产品整体
- 程序使用的稳定性
- 产品使用引导提示
- 产品备课功能
- 上课工具

用户背景调查

了解用户背景，方便对数据进行分组研究。

- 工作指责
- 开始使用软件的日期
- 产品使用引导提示
- 平时使用功能（区分用户类型）
- 教学经验时间长度

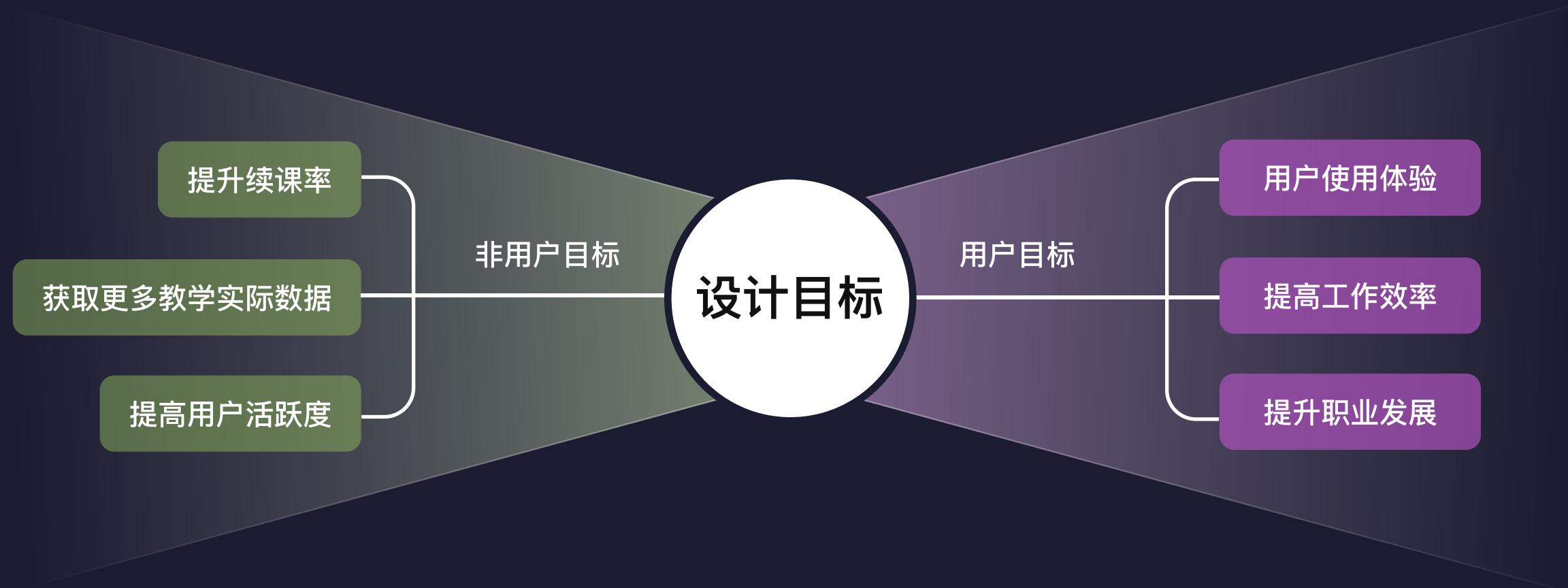
功能偏好调查

罗列出一些用户可能需要用到的功能，并且对功能进行需求评分。

- 期望优化的功能
- 倾向于的功能操作方式
- 建议增加的功能点

2.1 设计目标

通过需求方以及用户调研结果分析可得出接下来项目的设计目标有哪些。



2.2 用户建模

Amy

教龄1年

95后 使用软件2个月 辅导机构

电子产品上手很快，对我们软件的依赖程度较高，定期也会制作教具辅助教学，希望软件能减轻控堂工作压力并有技巧上的指导。



数字教学



Wendy

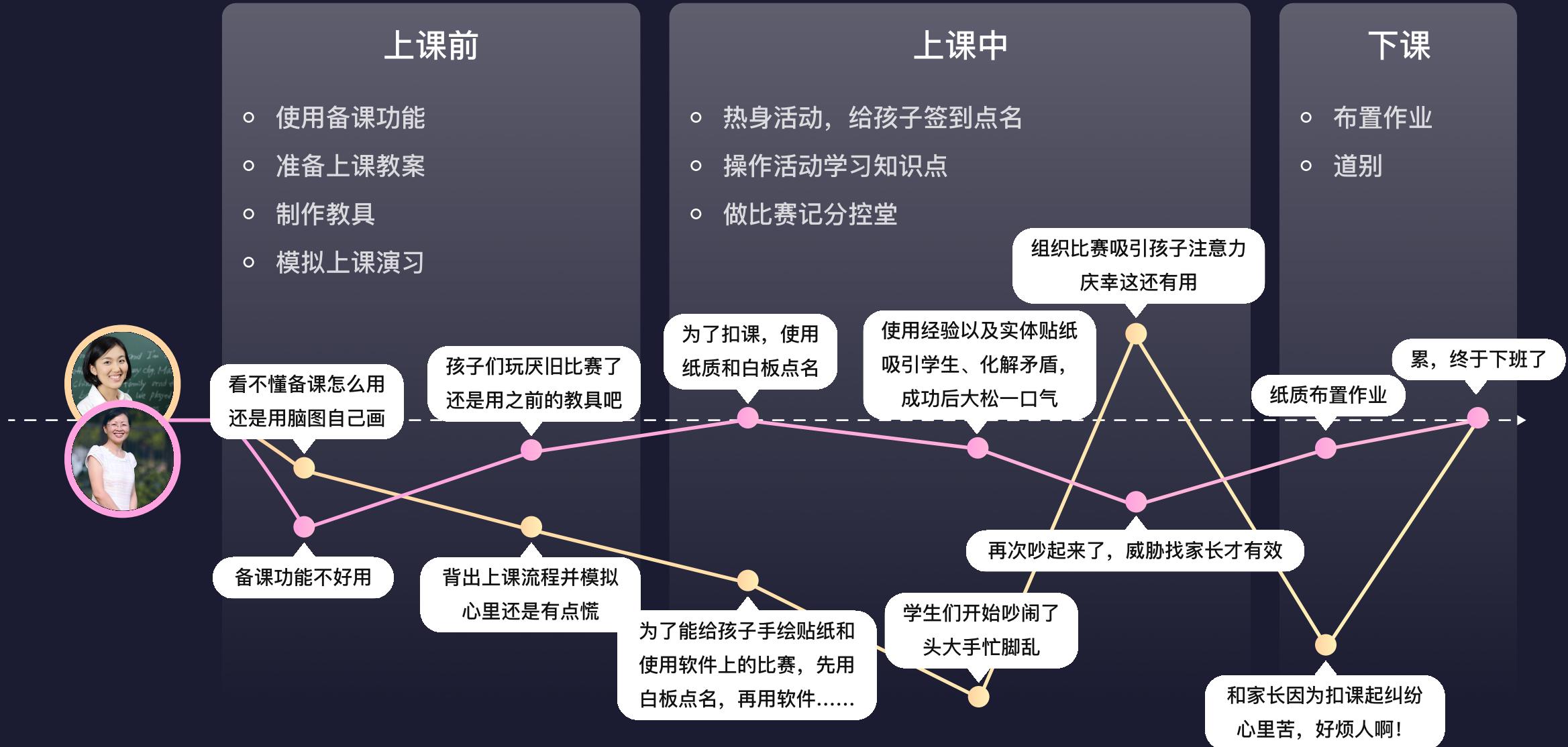
教龄4年

85后 软件2个月 公立学校

主张线下教学为主，已有丰富的教学PPT、控堂教具和素材库，对儿童教学已经有一些经验，希望软件能给予自己整合所有内容的功能。

传统教学

2.3 As is 用户旅程地图



2.4 整理机会点

提升老师使用体验/职业发展

- ① 如何提升备课功能的使用率?
- ② 备课如何帮助新人掌握流程?
- ③ 如何指导和规范老师的工作?
- ④ 如何提升一节课中的软件使用率?

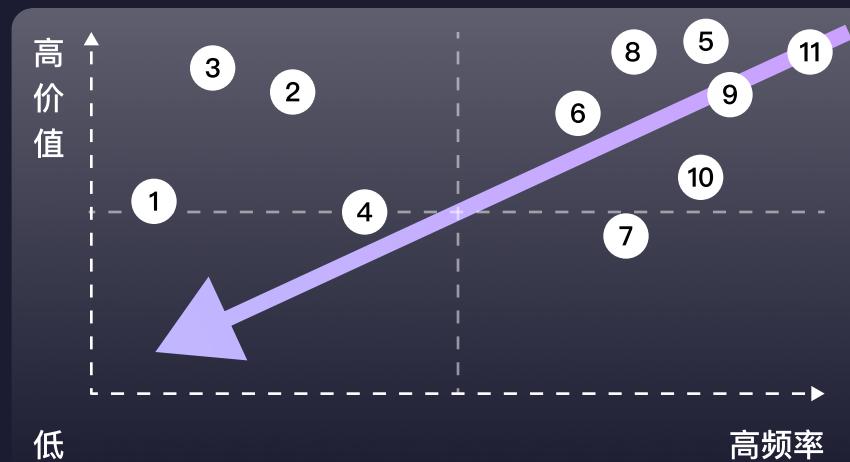
减轻工作负担

- ⑤ 如何减轻老师制作教具的负担?
- ⑥ 如何帮助机构解决扣课难题?
- ⑦ 如何帮助老师解决下达布置作业的繁碎工作?
- ⑧ 如何解决家长与老师间的矛盾?

调动孩子积极性

- ⑨ 如何将贴纸效果比提到最高?
- ⑩ 如何提升点名环节在上课流程中的重要性?
- ⑪ 如何让孩子整节课都有一个目标想要达成?

价值分布



频率依据来源于之前的问卷调查报告。

Design

03

3.1 设计方案

我和产品、业务方进行了短暂的头脑风暴，针对之前想到的11个点，各个击破，我发现有一些难题的解决方案是同一个源头。

提升老师使用体验/职业发展

- ① 优化软件界面的交互和视觉设计
- ② 简化上课流程，备课支持环节自定义
- ③ 教学知识内部交流论坛
- ④ 增加多媒体内容辅助上课中的不同环节中
- ⑤ 帮助机构给老师设置KPI绩效

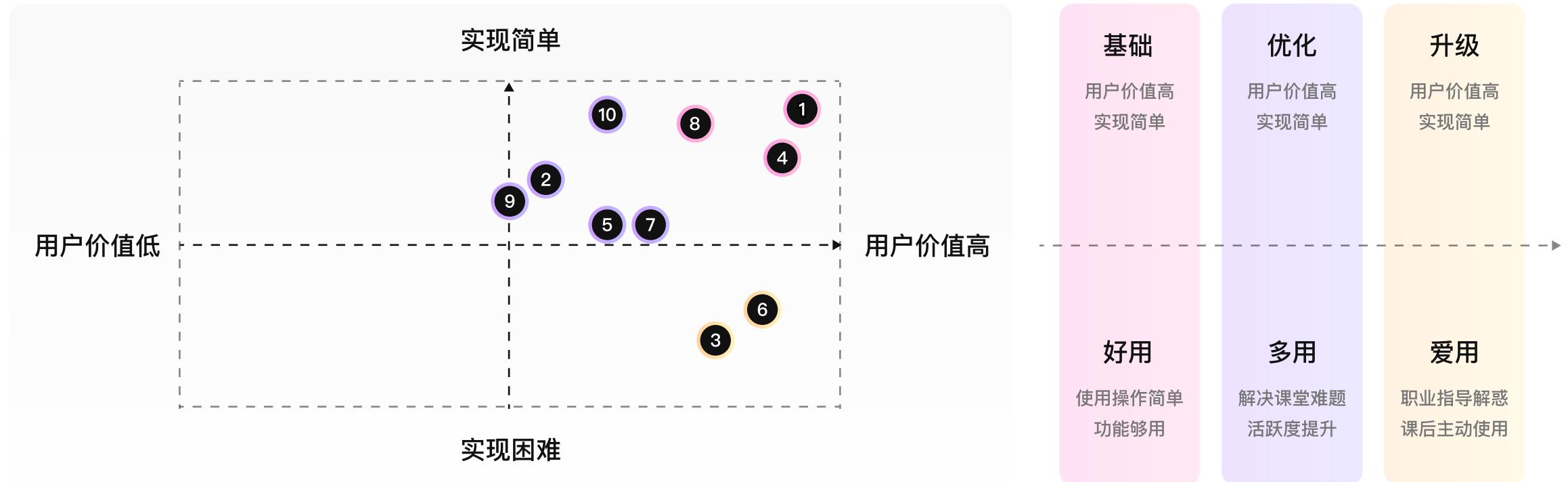
减轻工作负担

- ⑥ 建立在线教具分享平台
- ⑦ 与教师后台、家校联通协同完成扣课及作业布置的工作

调动孩子积极性

- ⑧ 增加多主题贴纸库供上课使用
- ⑨ 优化点名环节，且不可跳过
- ⑩ 增加MVP学生环节

方案筛选



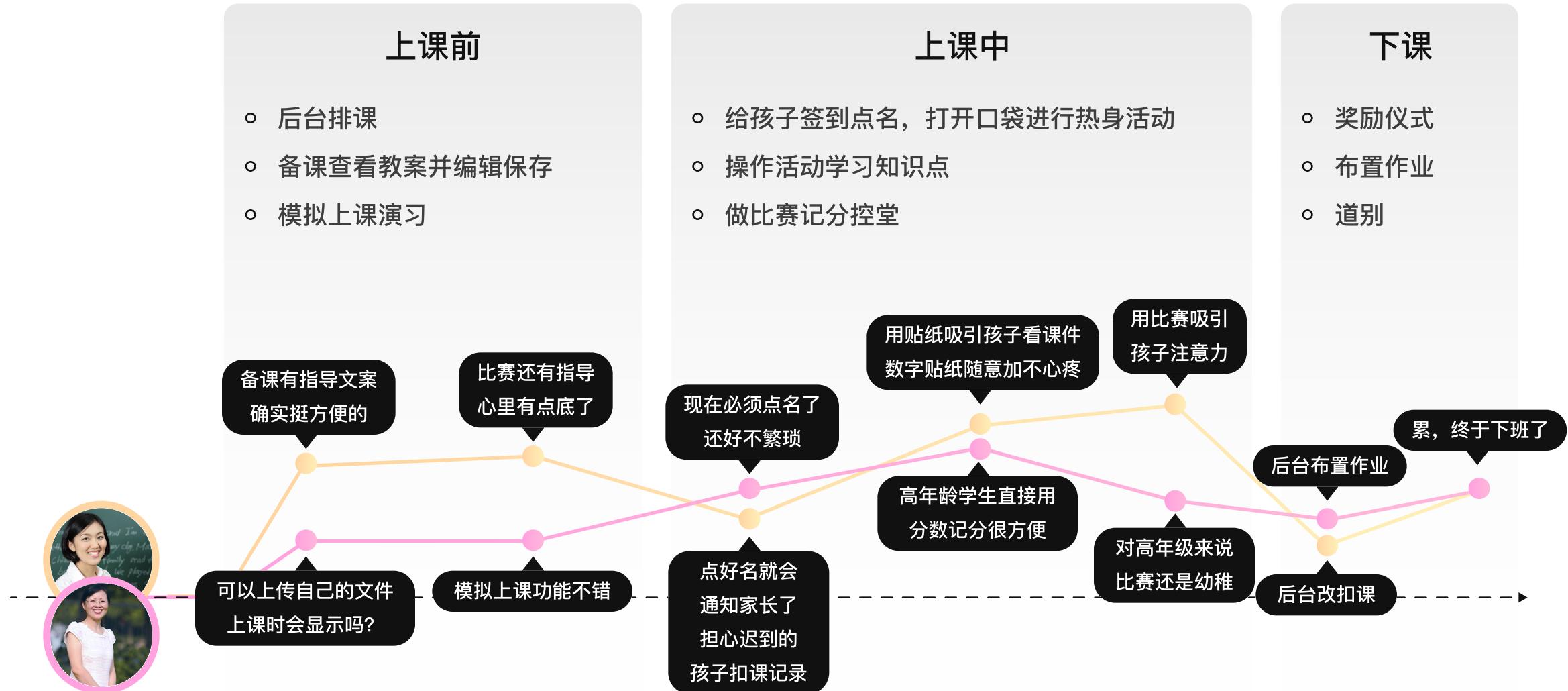
电梯法则

为了 线下机构的老师们 他们 使用互动课件上课

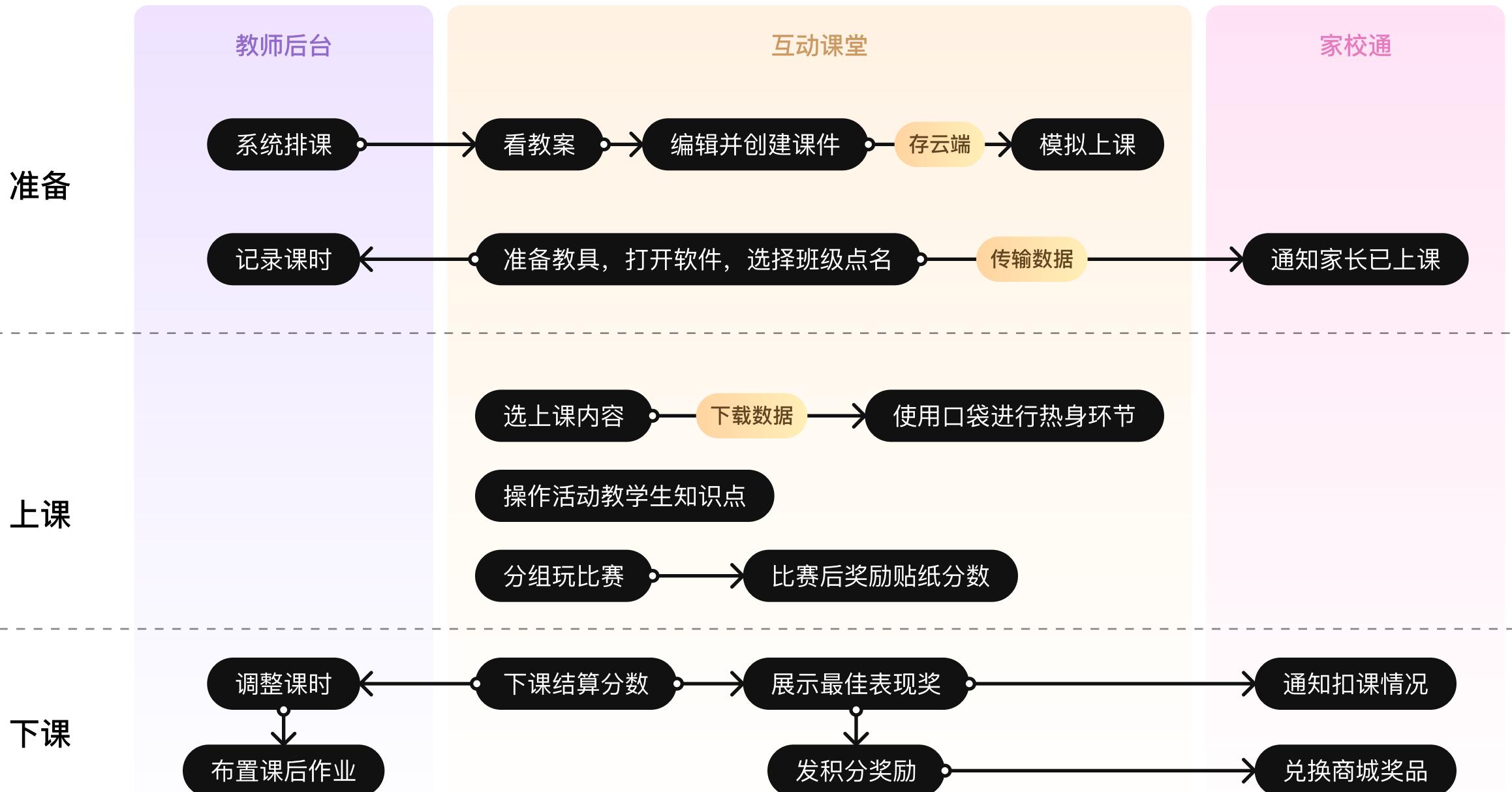
我们的 互动课堂 是一个 帮助小白老师高效工作的课堂软件

它可以 展示互动课件、辅助控制课堂纪律、备课 而不像 爱乐奇 我们的产品 规范完善的上课全流程、可进行自定义的课件以及流程

To be 用户旅程

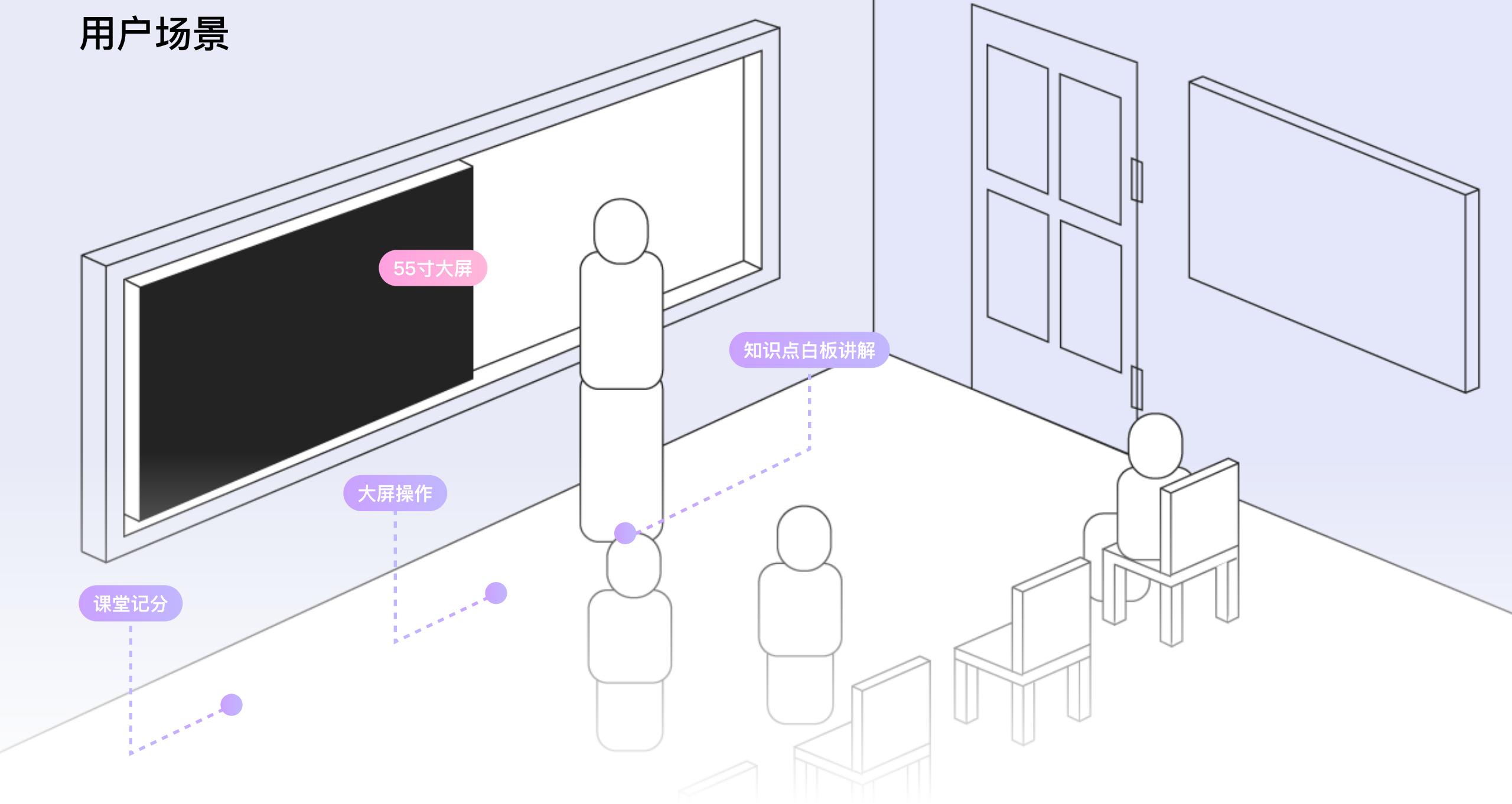


用户流程



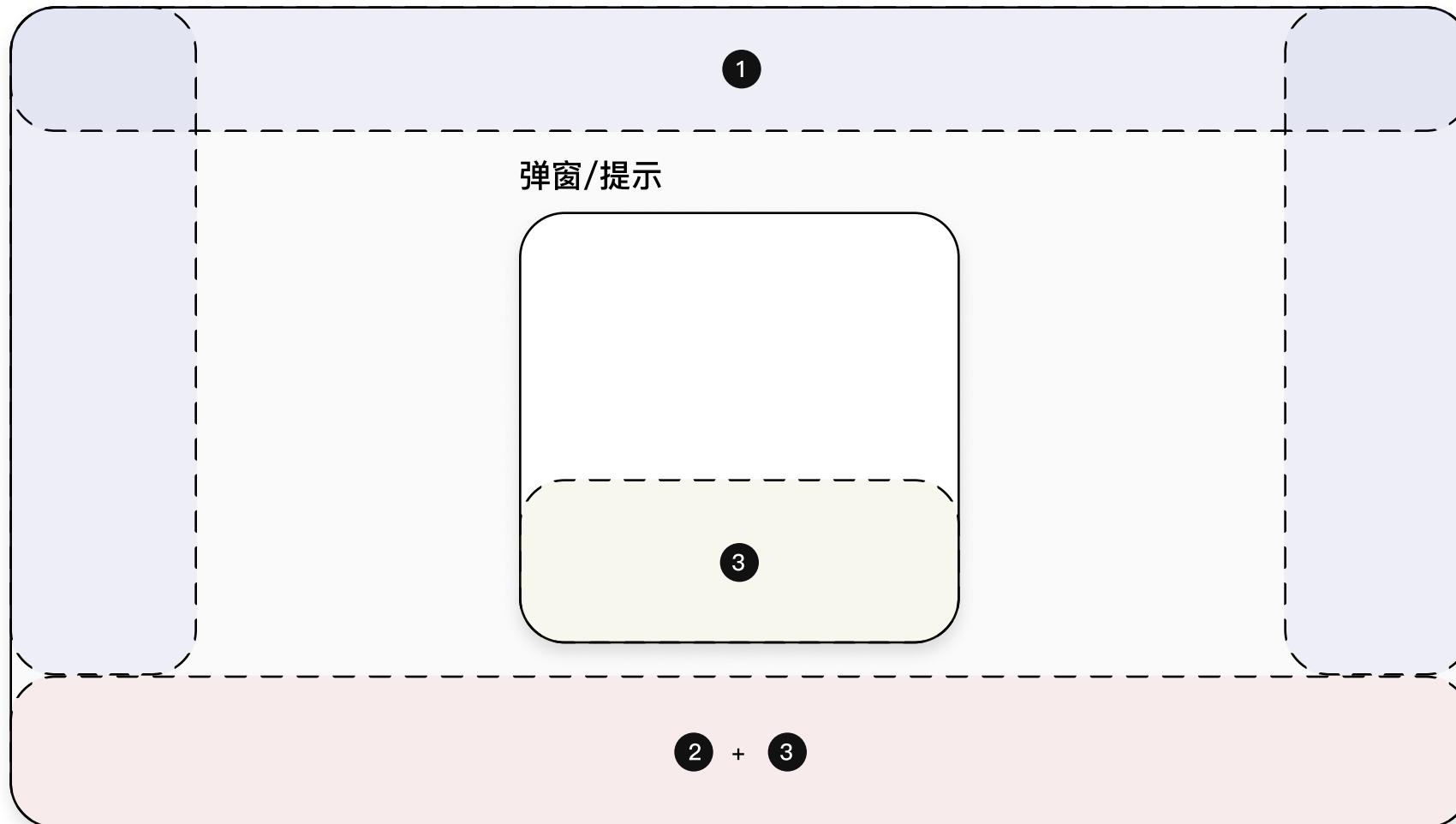
3.2 产品设计指南

用户场景



交互设计

主屏幕



① 老师操作区

老师通常站在电子大屏的左右两边，方便自己一边操作软件一边瞄课堂纪律。

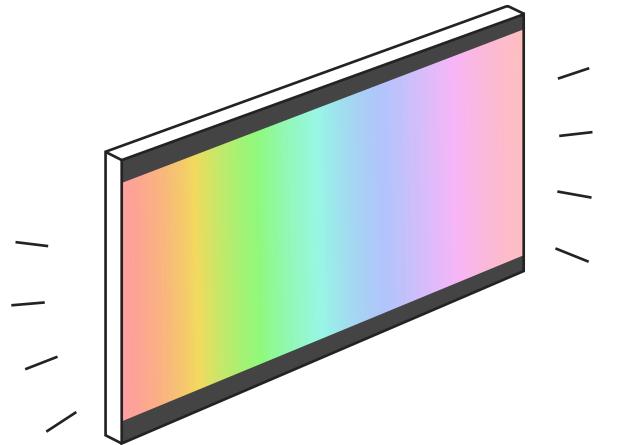
② 学生操作区

电子大屏通常不会放置在很高的地方，所以底部区域比较靠下，老师不好操作但方便个子矮的学生来操作。

③ 老师操作不便区

老师身高在1.6米左右，靠近大屏时视线靠上，所以尽量不要把常用操作放在靠下的区域。

视觉设计

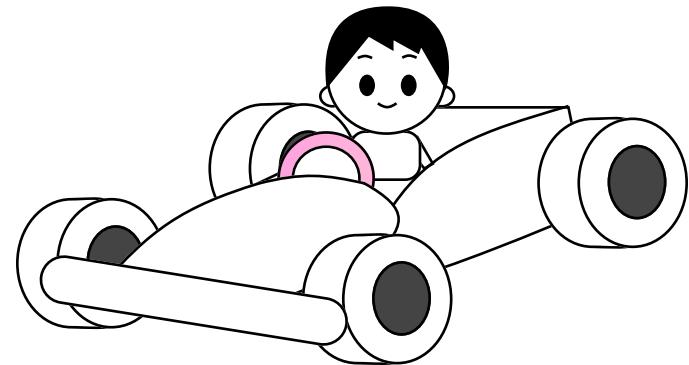


色彩值域

设备屏幕显示的色彩饱和度太高或太低都不适合观看，我们要考虑老师和学生两个角色。

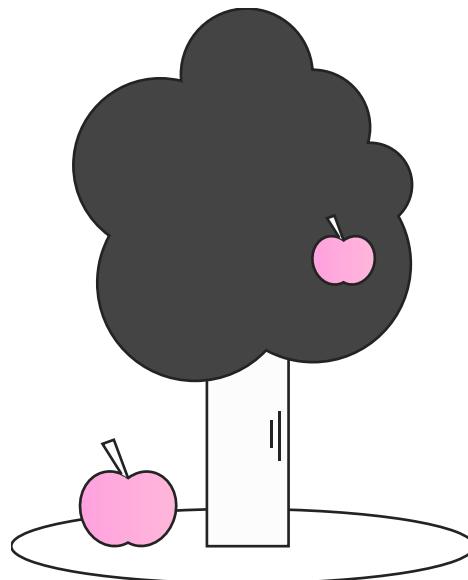
去情绪化

让孩子在课堂中处于相对兴奋的状态，激发他们的主观能动性，同时要避免情绪化的引导。



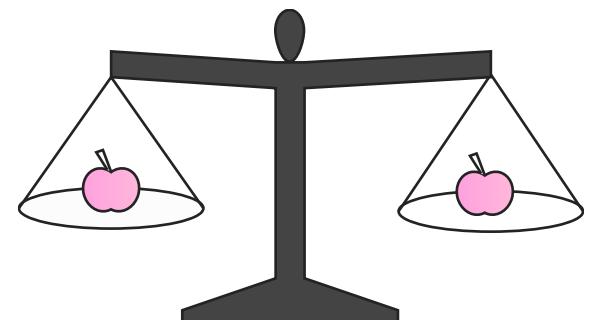
遵循科学

给孩子设计的学习、游戏内容应该考虑场景和造型是否符合基本的物理科学逻辑。

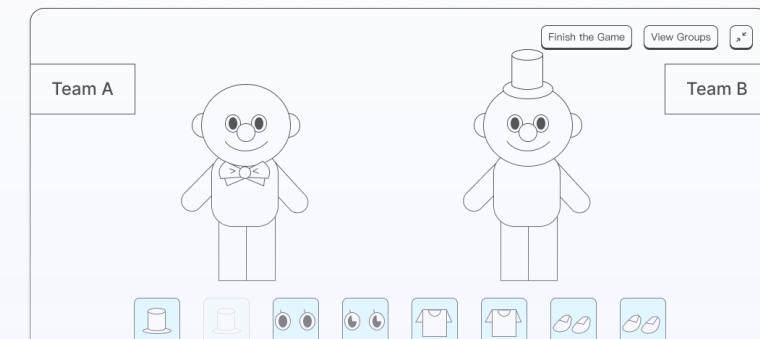
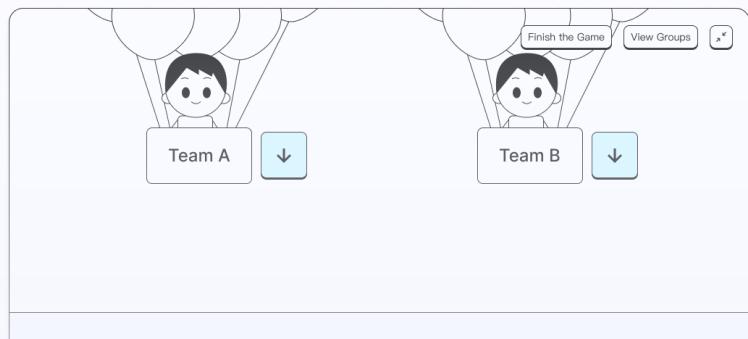
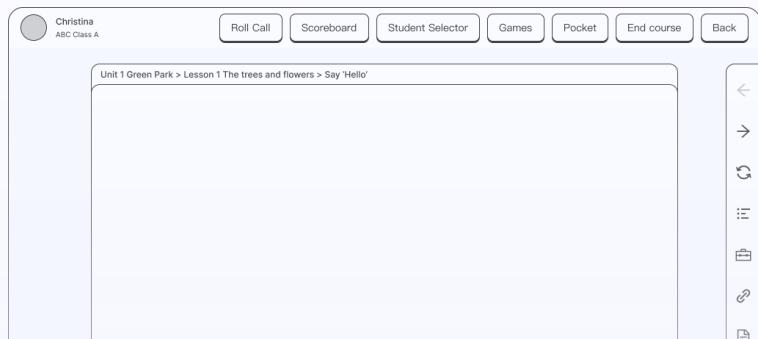
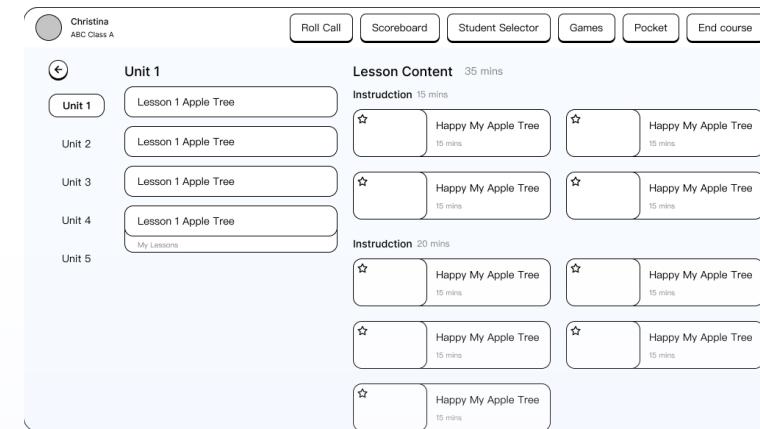
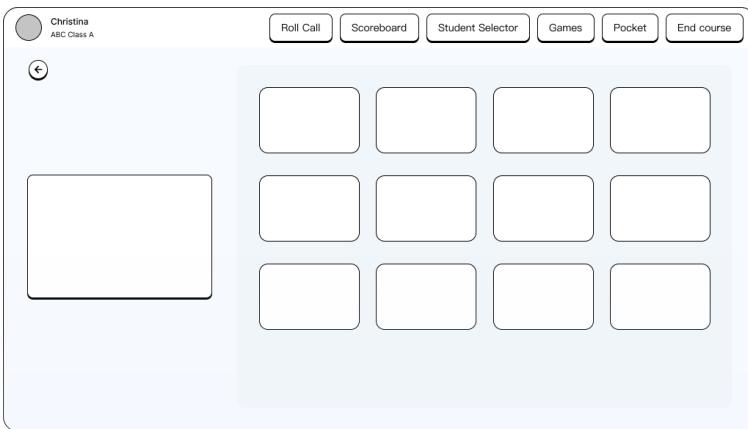
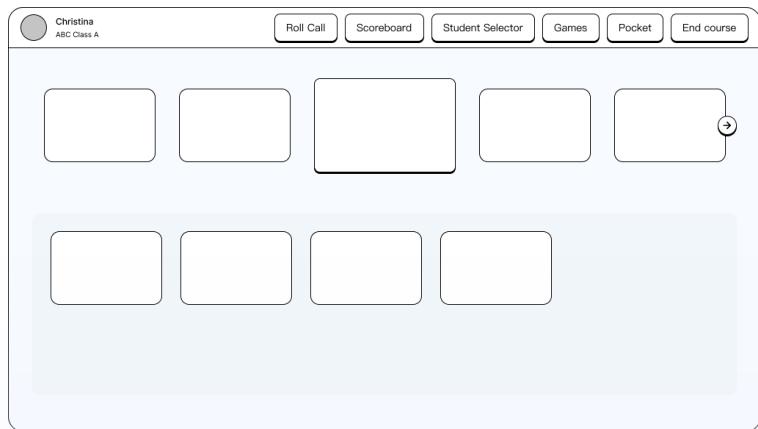
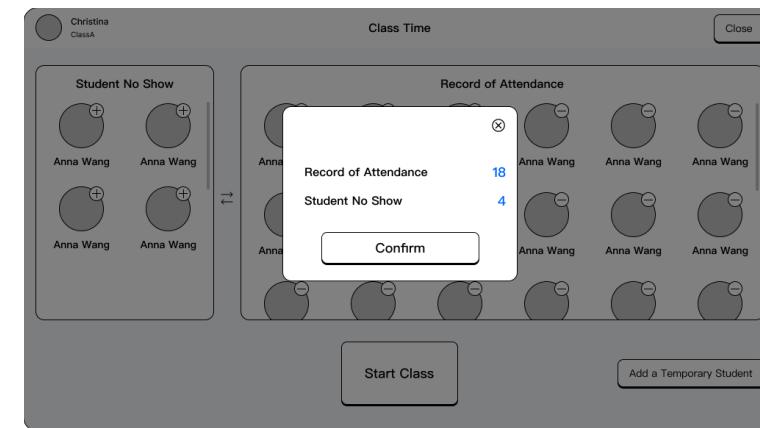
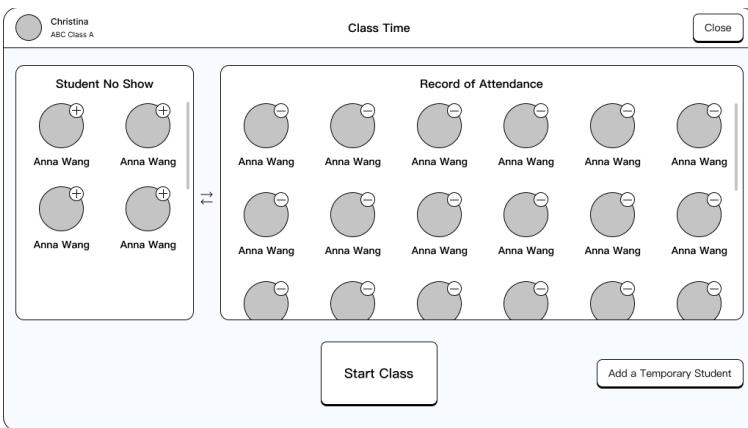
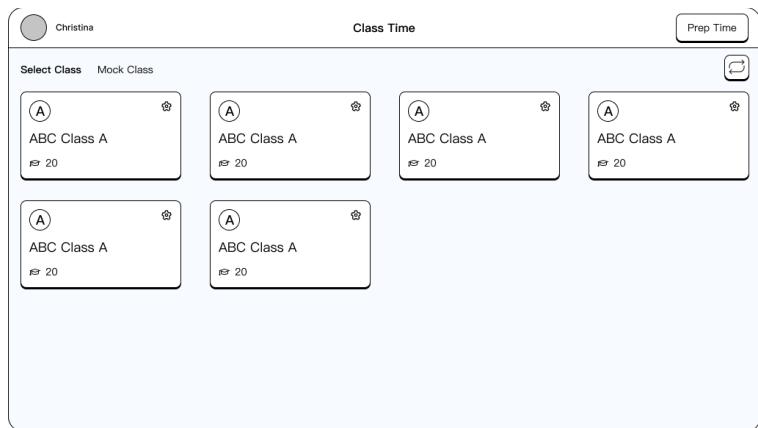


公平公正

为了避免因老师失误而忽略某学生，造成其心理上的创伤，我们应该更加谨慎地对待产品。

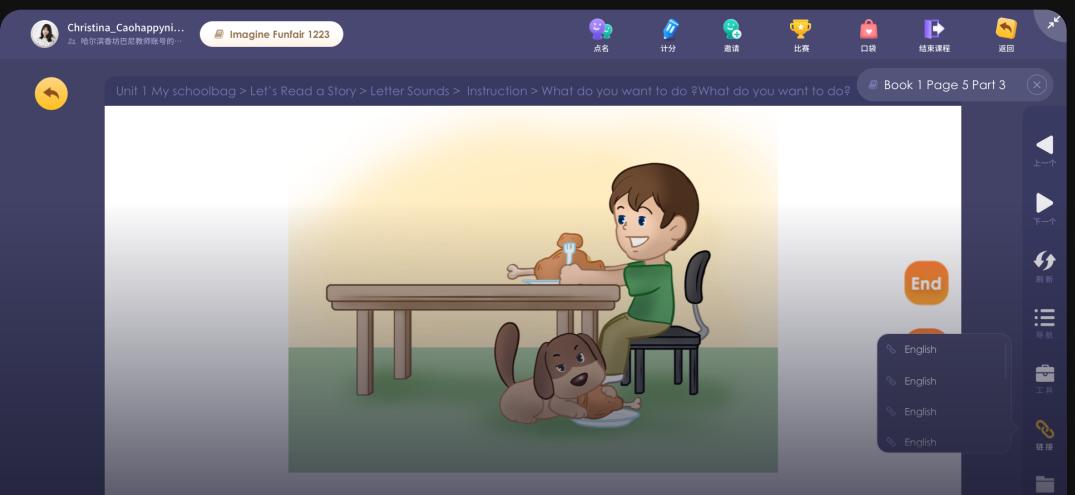
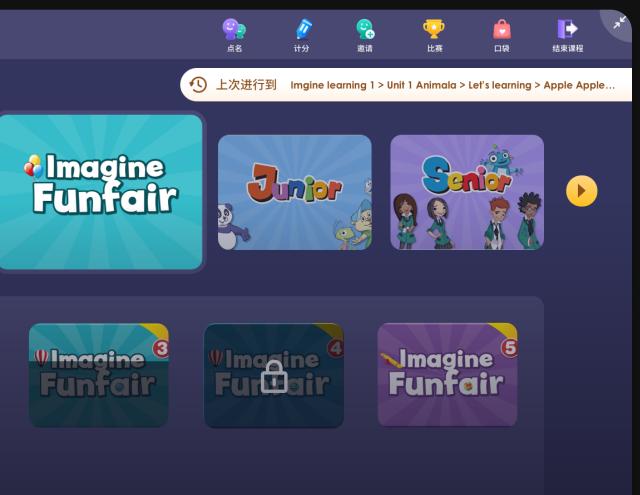
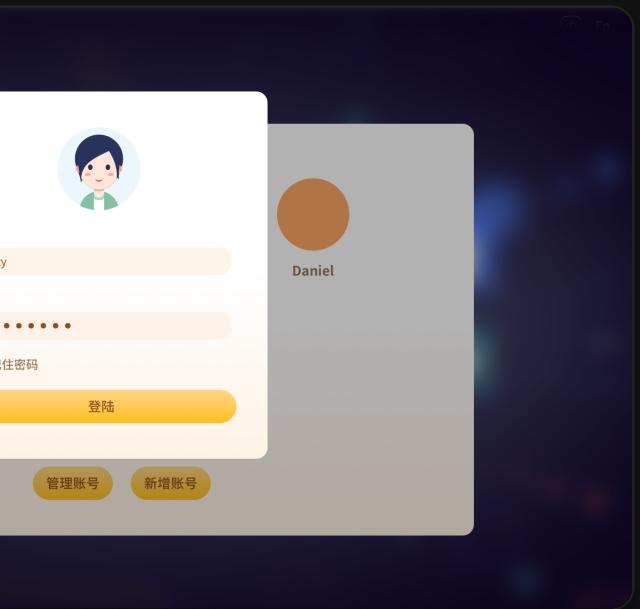


3.3 低保真原型



4.1 高保真设计

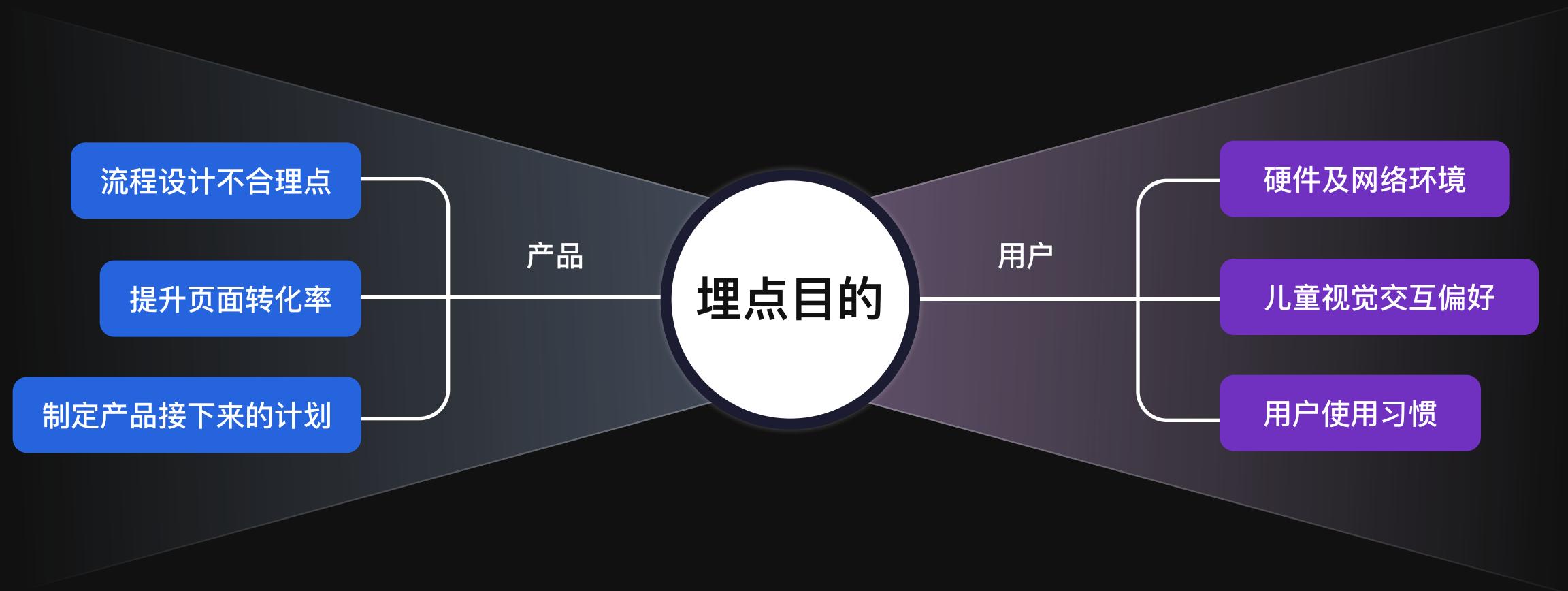
04



Data

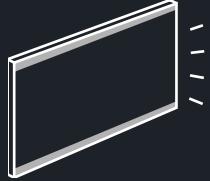
4.2 数据埋点

帮助教学内容输出方以及教学工具设计方了解用户的使用偏好，为之后产品优化方向做准备。



Category

数据分类



背景数据
Background

丰富老师的用户画像

获取使用的版本号和网络情况

获取机构老师软件活跃度

根据不同机构的用户



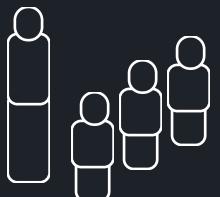
功能使用
Filter

不同比赛的受欢迎程度

上课备课不同工具的使用频率

根据不同的时间纬度进行对比

根据不同类型的受众



上课流程
Class time

利用漏斗模型检测转化率

检测老师上课是否规范

节点流失即为可优化点

根据产品使用时长的用户筛选



课程数据
Course data

上课期间活动的打开数和时长

利用活动创作备课次数

每节课时长与参与人数

根据不同教材、课本筛选数据

Summing up

4.3 总结

虽然收到2020疫情影响，线下教育业遇到了困难，但是从古至今教育一直是民生大事，也是未来越来越有价值的事情。

虽然之前我没有教育行业的经验，但是入行以后得到很多教育领域的知识，虽然机构老师是主要使用软件的用户，但学生和家长才是教育的终端，如何打通三方的信息联通、提高学生的上课积极性，从而做到让老师、家长和孩子都放心的一个产品。

所有的方案其实都是围绕着用户痛点展开的：

- 老师：提高教学效率，拓展未来职业更多的可能性，帮助他们进行职业引导，从小白到入门。
- 家长：课堂数据透明化，及时反馈学生上课扣课信息，减轻布置回家作业等沟通的困难。
- 孩子：更加有趣生动的教学内容和形式，公平公正的系统算法，帮助他们爱上学习。