

受訪者：Sense.Life UX Strategist - Greg Lin, 2017/09/11

咖啡色：Katharine筆記、藍色：Mavis筆記

問題1. 依過去經驗，若接到一個「開發新產品」任務，是如何開始著手進行？  
可以從頭描述一下過程嗎？(舉一個實例)

案例一：

大公司，開發「語音」產品為例：大概一年，目標是要做5-10年後的事情。design-driven。如何把技術/抽象想法/大方向/趨勢變成產品，已經有技術但該如何運用，會花多點時間做research(40%), design(20%), 開發(40%)，必須在Research階段說服老闆給資源。design階段做收斂，整個團隊的互動最高，pm/designer/RD等很多角色會一起討論，看看可行性及方向。之後開始排序roadmap及priority，需老闆同意。design部分是已經確定方向/idea下去做發展了。

pm-design：需求。design-RD：pixel，圖片解釋。pm-RD：時程、優先排序

Research 階段時，同時會帶出idea嗎？

-> 會，開始有Prototype，小量測試，對畫面沒這麼要求，確定要變成產品，才進入Design

案例二：

互聯網公司：產品開發週期快，沒這麼多時間做research，產品就是直接在做假設跟驗證，design+RD同步開發佔80%，一到兩禮拜做一個需求。每個禮拜都要前進。前端由PM主導、負責市場需求

案例三：

新創公司、副駕駛APP：從0開始開發的產品，pm或design發現需求，不一定有主導角色。RD在前期階段只是負責consulting，驗證。確定這東西還不錯後就開始實做，功能不多但要釐清核心價值，做分工切割。確定之後可以remote實做因為大家經驗多。

案例四：

接案：對到外面公司的PM，協助對方pm釐清需求，滿像顧問角色，也會砍對方需求，像是在教育客戶。70%機會會幫忙做需求稿、競品分析。掌握度雖然不在自己身上，但要多做溝通看什麼才是對方真正需要。對方pm是窗口，不需要對到RD。

須交付：

1. 報價單：何時完成什麼。
2. research報告：可能是競品或是數據分析。
3. 設計風格：從市面上的產品style，挑出客戶喜好的幾種；或從客戶既有的產品找keyframe。
4. 視覺切圖，position等等。

問題2. 這過程中，有接觸到OO、OOO...(不同的潛在客戶、設計人員、工程師)，大多用何種方式溝通討論？

問題3. 會使用到那些輔助的工具嗎？(包含那些軟體？公司內部的、外部免費的、付費的等等)？它們幫助了你處理那方面的工作？最大的幫助是？覺得還不夠的是？為什麼要選擇這個工具？

視覺風格會先抓客人喜好，會先用市面上常見的風格的建議他三種，讓對方去挑。

用對方既有的產品，在加上對方選擇的風格加上去。

風格跟內容先切開，最後再mix起來。

溝通用PPT/Excel，裡面可能有些內容會從PS/illustrator/sketch來的

問題4. 平常會花多少時間接觸「除了工作必須的工具」以外的其他科技產品、或嘗試體驗不同的APP軟體、遊戲等（看看對新工具接受度高不高）

問題5: 是否有發現必須drop prototype，打掉重練的經驗？

1. 因其他緊急案件插入，資源有限，故Pending
2. 老闆改變心意
3. 自己發現這不是個需求 (驗證或Research後不會發生)
4. 自己提出轉型計畫，若想不出來就只好停掉

問題6. 產品/專案 各個階段的工作目標及達成目標最困難的部分是什麼？覺得這個困難部分無法解決的阻礙因素是什麼？

溝通：對這個需求的買單程度最難、共識凝聚，可能會直接先找老闆，老闆說了算，這樣大家比較容易接受。(大公司比較常見)

小公司：先給大家信心based on 事前的research。