

受訪者：UIUX cafe Designer - Chloe Hung, 2017/09/11

咖啡色：Katharine筆記、藍色：Mavis筆記

Background：

UIUX cafe 接案公司

有10位員工，一個人同時只負責一個案子

以接案方式協助開發B2C產品

目前接觸的案子為Redesign (穩定、已有使用者，要做改版)，不是從零開發的案子

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)

redesign，客戶網頁已經有滿多使用者，可能因為使用者下降因此想redesign

目前這個案子的人力配置：pm/frontend/4 designers

wireframe的規劃，用來確認客戶的需求，

客戶網站的風格會改動，整個使用flow等等皆會變更

會提案三個首頁版本給對方挑選

frontend負責切版HTML

五月底開始做到年底

pm主要跟客戶討論需求，一週會去一次

成員：6人 (1 PM、4 Designer、1 Front-End)，負責一大型網站改版

時間：5~12月

進行方式：初期客戶需求不明確，必須先將需求畫成wireframe一一確認

角色分工：由PM獨自與客戶溝通，再將需求帶回來與團隊討論，完成設計圖之後由PM與客戶確認

工具：主要使用 Sketch繪圖、以InVision傳檔及客戶確認 (上傳、可以設權限、可留言)，內部以Slack溝通

團隊彼此以雲端硬碟共享檔案 (自己編輯自己的檔，不需要共編，可隨時打開別人檔案)；團隊使用同一帳號進行檔案上傳，考量原因是收費

對客戶及新人而言，InVision學習門檻高，不易上手

困擾：

客戶本身有PM、RD等多位成員，常遇到的狀況是PM看過設計圖覺得好，但等過了2~3週才回覆不行，已經投入人力進程式開發與切版；最誇張的是已經完成切版才說要改RWD

如何與客戶討論合適的風格? 提出三版供客戶選擇

溝通沒有想像中順利，多提了其他反差大的版本來突顯原本希望中選的那份

初期身兼PM及UX Designer，身份難轉換

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？

sketch

雲端硬碟：內部designer分享檔案使用

對客戶：invision，給客戶留言回饋看設計稿

invision對新人的學習門檻比較高，對客戶更是

通常是對方pm在看，對方RD也是外包，所以出圖完可能2-3週才會收到問題回來(困擾)

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？

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？

比較麻煩的是客戶問題比較晚回覆，可能出圖後一個月對方才提出問題

除了設計也有在做訪談跟測試

ux兼做pm不會比較快，必需要很多時間成本做角色轉換，也要花很多時間跟其他人sync

以設計服務為主，不是接案，沒有deadline，壓力比較小，直接看sketch，不看invision

請款流程圖跟溝通示意圖是分開的兩包

公司前幾年是提供設計服務，並非接案方式，是在談妥的固定時間內，派遣人力至客戶端一起工作

若是小規模的案子，當場設計師會直接以Sketch修改設計圖與客戶討論

案子結束必須提供結案報告 (歸檔)，作為請款用