

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)

Kitty經驗分享：(開啟一份PPT需求文件，說明整個過程)

Jarvis 新功能開發，從使用者收集需求後，條列式整理至需求文件中，
接著以簡單畫面呈現這些功能對應的擺放位置、以及功能描述，
最後整理成Flow → 這一步通常花較多時間，最常使用工具為PPT。
以上，約需2小時完成約5頁PPT

Step1. 收集需求，文字化寫下來

Step2. 示意圖、wireframe (網路上其他工具 + cacao + icon/image download + ppt)

Step3. Flow 最花時間，以及要與多方確認

老闆或客戶會先有很粗略的描述，但沒有細節，自己要發想如何搭配現有團隊的
技術亮點來強化這將要開發的東西。

發想後將使用者流程先列點，再用PPT畫流程圖給UI去畫設計，再去跟target user
拿feedback、然後跟工程師溝通開發。

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？

PM職責會是在：描述使用者的需求、與UI/UX溝通、與PDM確認功能規格 (PDM
負責與RD溝通更細節功能描述)。

可以透過手繪草稿、或使用第三方wireframe工具繪製 (以前單位使用cacao) 與其他
人溝通。

DRC UI/UX使用「UXPIN」繪製，

最終必須由PM檢核開發人員是否有按規格開發

UI/UX職責：優化、產生畫面 (UI/UX 提供建議，哪些操作可以增加使用者體
驗)，視覺的文件，與使用者討論時較能聚焦，是wireframe，畫面不會動

PJM跟客戶接觸，PDM跟RD描述，

給target user的畫面需要能互動，user才會比較有感，比較能收集到真實的feedback

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？

by case：案子複雜度、功能多寡

多個PM同時收集到需求、PJM/PDM (有文件共編需求)

- Dropbox Paper 可共編筆記，使用介面彈性，但無法將圖插入表格中 (小缺憾)
- Cacao 繪製wireframe、function map
- UXPin 繪製擬真的畫面, Prototype (要付費，但是可以快速產出畫面)

整個過程產生太多文件很waterflow (需求文件、規格文件等等)

by 文件拆開管理不同的project

community共編效果差，使用介面不彈性

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)

Kitty 是個喜歡接觸3C產品及新科技的使用者，也常體驗不同手遊及線上遊戲，對於新接觸到的軟體是可以很容易上手的

形容自己是個懶人跟視覺化動物，喜歡用工具解決問題，視覺化更有感

問題5. 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？

溝通是最困難的，也常要花很多時間「開會」「群體討論」，繪製系統流程圖 (Flow)相較之下會花較多時間，必須思考週全。

目前台達內部有沒有一個「好用的介面工具」，可以讓PM從需求端容易串聯出所有必要的文件，在同一平台上，例如：需求、對應功能、示意圖、流程、開發端的程式、測試，都可在一個順暢操作的環境下長出來 (跨不同平台必須貼過來貼過去)

在構思功能流程圖最難，須思考判斷式跟條件，正向反向及防呆該怎麼做，需先想好再拿給UI/UX畫，UI/UX提供建議，畫流程圖及工具不麻煩

PPT雖然畫出來的流程圖不是很漂亮也不太方便，但因為最後文件還是要用PPT呈現，所以就prefer用同一個工具去做，而不是在其他地方畫好再import進來用。

Cacao比較漂亮，也有很多現成component的樣式，單位元件較大，主要是畫簡單的wireframe示意

一份文就就會使用同一個工具，不換來換去，比較方便