

使用MasterGO的提效分析

1. 分析目的

从当前Figma切换到MasterGO平台的利弊

2. 分析对象

| 对比项 | 描述 |
|-------|---|
| 莫高设计 | 平台简介：MasterGO，协同时代的产品设计工具，由蓝湖团队研发，定位为一站式产品设计协作平台 官网地址： https://mastergo.com/files/home |
| Figma | Figma 是一款矢量图形编辑器和原型设计工具，主要服务于 UI 设计师、产品经理和前端开发人员。 |

3. 分析结果

3.1 UI设计角度

分析从当前Figma切换到MasterGO平台的利弊，UED设计切换至莫高设计，存在四个方面的不利因素，因此暂不足以支撑切换平台，四个因素主要有：

| 分类 | 因素 | 描述 | 解决方案 |
|----|---------------|--|------|
| 不利 | 基于AI生成界面提效的考虑 | 生成的原型结构不够简洁严谨，没有组件化，不适合工程化、规范化的设计模式。 | 暂无 |
| 不利 | 基于专业设计的体验考虑 | Figma和MasterGo的两个平台的主要核心功能一致，同样具备网页、桌面客户端、移动客户端。 | 暂无 |

| | | | |
|----|--------------|---|--|
| | | <p>操作使用感受有差别，如图层移动卡顿、迟缓、自动布局反常识</p> <p> Mastergo设计工具使用体验验证</p> | |
| 不利 | 基于UED设计资产的考虑 | <p>UED设计资产建设的重复投入，自2023年至今，UED团队为了协作提效，在Figma上利用主题变量+组件库建立了设计体系，莫高设计暂不支持此种体系，切换平台意味着设计资产被浪费，且过往的项目可能被舍弃。</p> <div data-bbox="400 649 999 1447"><pre>graph TD; subgraph Assets []; direction LR; A1[主题变量系统]; A2[PC组件]; A3[H5组件]; A4[图标]; end; Assets --> B[产品&项目UI设计];</pre></div> | <div data-bbox="1034 297 1369 647"></div> <p>尝试通过团队资产迁移</p> <div data-bbox="1034 736 1433 1895"><p> 迁移平台需要做设计资产迁移，利用 MasterGo 的 Figma 导入功能迁移团队设计文件，操作步骤如下：</p><ol style="list-style-type: none">1. 将 Figma 文件下载至本地2. 再按文件引用关系，依次导入团队库文件和设计稿3. 导入后恢复关联关系并进行资产治理<p>MasterGo 支持导入其他平台的文件，导入后文件可能会有不同程度的变形。</p></div> |
| 不利 | 基于开发提效的考虑 | <p>可能将影响开发的提效切换至新的平台，开发人员使用cursor，不再具备与开发对接的可能性。</p> | |

3.2 需求设计角度

分析从当前Figma切换到MasterGO平台的利弊

| 因素分类 | 名称 | 描述 |
|------|-------------|--|
| 有利 | 统一原型设计工具 | 据了解，当前设计人员习惯不同，使用工具不同，有axrue rp、xiaopiu、mastergo等，各自发挥，未统一集中管理。 |
| 有利 | 获得AI生成原型的提效 | <div>需求人员可一边编写文档，一边利用AI生成原型文件，有一定的提效作用，UED团队有初步的体验试用。</div> <div> MasterGO输出原型体验 更新于 05-30 15:19</div> <div>具体实际使用感知，可选择产品或项目进行试点，分析投入与验证提效效果。</div> |

3.3 全链路设计角度

基于某个平台打造同平台集中化，当前设计的跨部门的协作流程方式，各环节各自选择自己适合的工具与平台。

3.4 其他分析

如果所有不利因素能消除，可能有的收益和投入

3.4.1 投入分析

增加时间与费用的投入

| 投入项 | 说明 |
|-----------|--|
| 工具学习的时间投入 | <p>莫高设计与Figma整体的操作模式类似，但仍存在不少细节差异，因此需要全员学习莫高设计的软件操作，需要从陌生到熟练掌握的过程。</p> <p>学习内容包括熟悉平台和界面、设计资产搭建、应用与维护，实践操作、高级功能与技巧的探索。因团队成员已有 Figma 使用经验，有一定设计工具基础，学习时间会相对缩短。如果团队成员每天投入 2 - 3 小时学习和实践：</p> <ul style="list-style-type: none">基础熟悉阶段：3 - 5 天，可初步掌握界面操作和基本功能。 |

| | |
|-----------|--|
| | <ul style="list-style-type: none"> ● 功能熟练阶段：1 - 2 周，熟悉大部分功能并能在项目中运用。 ● 全面掌握阶段：3 - 4 周，深入了解高级功能，实现高效使用。 |
| 使用平台的费用投入 | <p>莫高设计</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 设计平台席位费+AI功能使用费 2. 设计平台席位费：672/人/年的编辑席位，以UED设计团队为例，协作共6人，支出每年4032元 3. AI功能使用费：价格分别为每人年375元、1520元、2860元 <p>Figma设计</p> <p>目前团队成员使用的Figma教育版，未支出费用，按官网定价，实际应每月16~20美元，约144元人民币，2年节省支出约2万1千元。</p> <p>📄 莫高设计使用费预估与figma对比</p> |

3.4.2 回迁分析

MasterGO的软件不能回迁至Figma。

综合结论

分别从不同角度思考有利或不利因素

| 思考角度 | 有利或不利因素 |
|-----------|---|
| 从UI设计角度考虑 | <p>从当前的Figma切换到MasterGO平台，存在4项不利：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. MasterGo的AI生成界面原型不适合结构严谨的、组件化的、规范化的设计模式。 2. MasterGo操作体验平顺度落后于Figma 3. 近2年基于主题变量+组件库建立了设计资产将废弃 4. 开发人员如使用cursor，难以与开发提效对接 5. 平台的内容无法迁移出去 |
| 从需求设计角度考虑 | <p>存在有2项有利因素：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 统一原型设计工具：当前设计人员习惯不同，使用工具不同，各自发挥 2. 获得AI生成原型的提效：一边编写文档，一边利用AI生成原型文件 |
| 从全链路设计 | 如基于某个平台打造同平台集中化，从各部门各环节各自选择转向设计工 |

| | |
|------------|----------------------------------|
| 考虑 | 作方式的统一 |
| 从国产化使用要求考虑 | MasterGo作为国产软件，符合要求（不过当前并未遇到该要求） |

无论从哪一个角度考虑，切换平台都会带来投入项

1. 工具学习的时间投入，高效使用预计1个月时间
2. 使用平台的费用投入，平台使用费每人每年增加投入672元，AI充值每人每年至少375~2860元不等。

后续想法

从UI设计角度考虑，从需求设计角度考虑，从整体设计流程考虑，从其他方面比如项目对工具的国产化要求。

我们从需求设计角度考虑可以使用，从UI设计角度考虑，但是如果从全链路设计角度考虑，MasterGo作为国产中文软件，使用门槛相比figma略低一些，我觉得可以一试。

利用团队文件迁移功能和平台提供的30天试用期，找一个项目试点，看是否能克服不利因素，