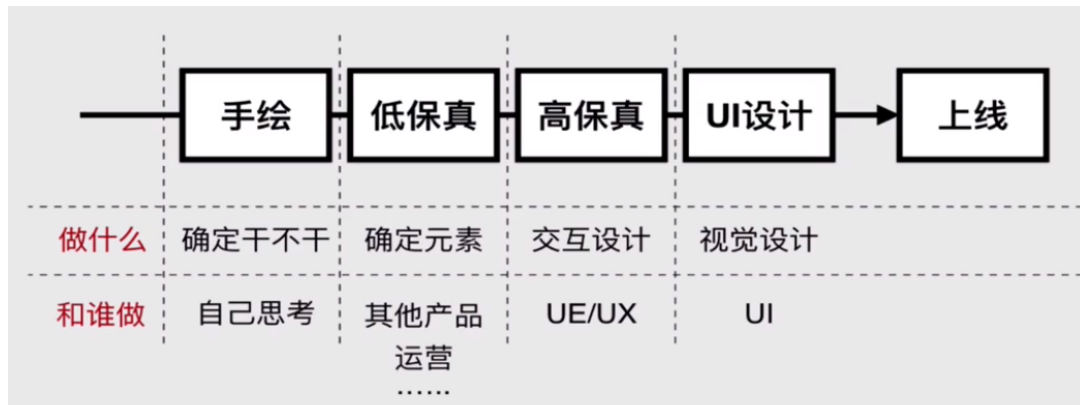
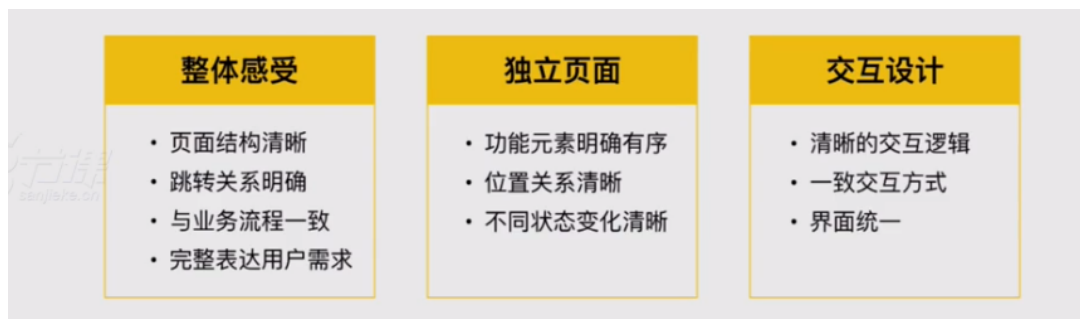


5. 完整产品的原型设计

从原型到上线的过程



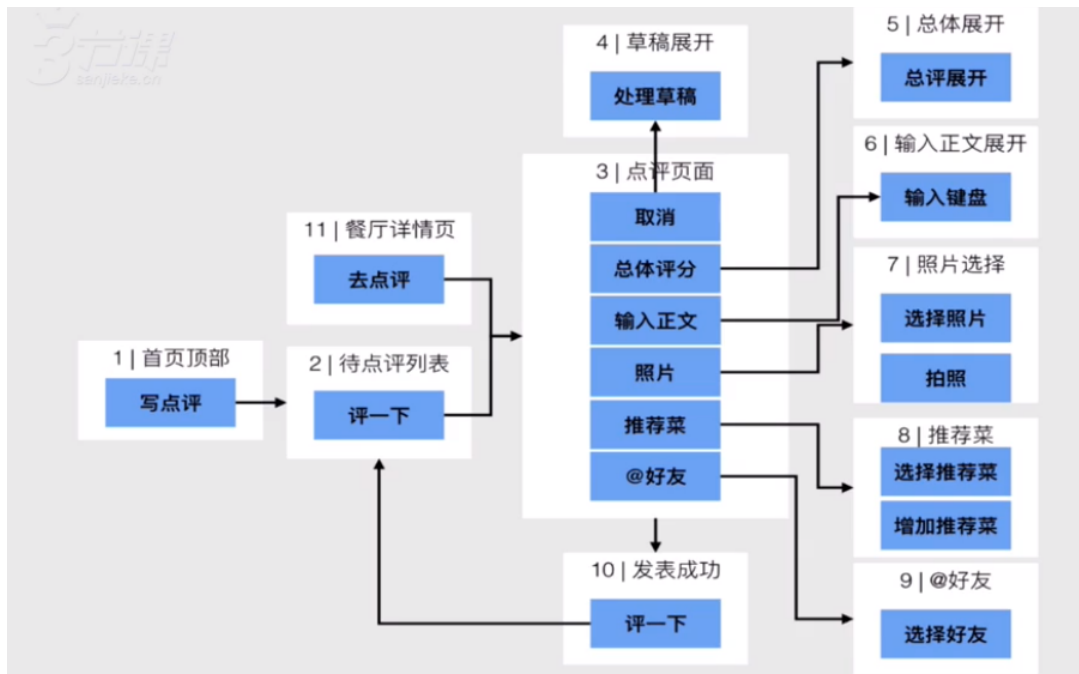
好的原型有什么特点？



原型与文档就是将功能和流程的【可视化】为便于团队成员理解、参考、工作的形式的交付物，以期实现产品-设计-研发团队的高效协作。

原型设计模仿训练方法

1. 研究流程：通过业务流程，来明确页面流程图。



2. 确定页面框架：通过手绘等方式，大概确定页面布局，定大框架
3. 画原型：画模块，确定交互细节
4. 大量重复：从1-3点，大量重复练习即可

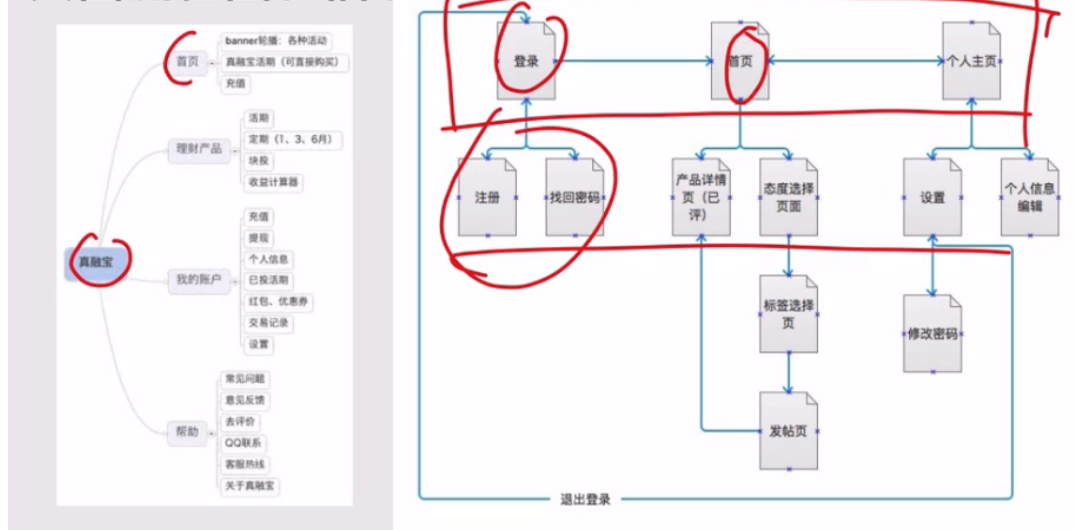
为什么要有页面流程图？

- 交互设计/原型设计的底子，基本依据
- 代表用户的操作过程，先做页面流程能快速发现体验问题
- 突出页面重点元素与逻辑关系，提升原型设计的效率

怎么做页面流程？

- 页面流程来源于业务流程，首先要明确业务流程，清晰主线
- 明确页面中的核心元素
- 流程图的沟通和优化

页面流程图和信息架构图的区别



页面流程图和信息架构图的区别？

- 页面流程图，以用户视角，主要看流程的合理性
- 信息架构图：以产品视角，主要看包含多少功能点
- 页面流程图适合于跳转比较复杂的产品功能，如电商、社交产品
- 信息架构图适合于层级分明的，如音乐产品、阅读类产品等

页面流程图包含什么？

- 四方形：业务流程中四方形部分，异常流程为tips或者弹层
- 流向：主干流向和辅助流向
- 重点元素：每个流程中，重点要提现和表达的内容是什么？

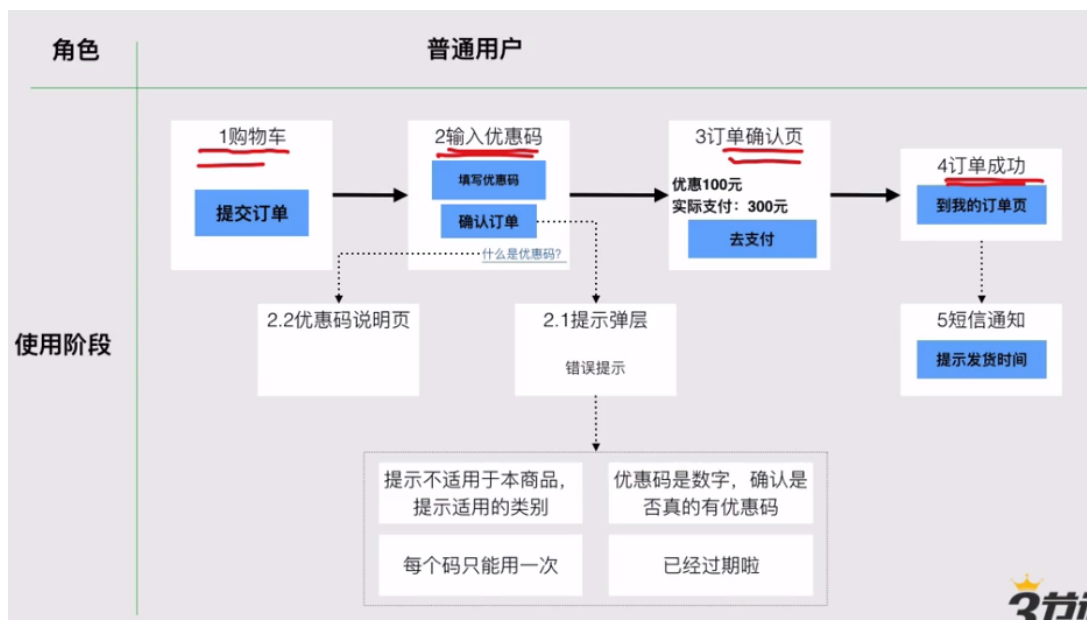
如何绘制页面流程图？

1. 回归业务流程，明确主线

- a. 页面流程一定来自于业务流程
- b. 一般为业务流程中的方形部分
- c. 异常流程一般为弹层或弹窗
- d. 业务流程画的好，页面流程就很简单

2. 明确页面中重点元素

- a. 功能在页面中，有哪些是需要表现元素
- b. 增加异常流程的处理逻辑
- c. 增加辅助的帮助页面
- d. 考虑下游触发点



3. 沟通与优化

- 尽可能穷举涉及的页面，然后做减法
- 通过原型草图，优化调整页面关键元素
- 与UI、UE、前端研发等多沟通有更好的效果

复杂原型设计的处理步骤



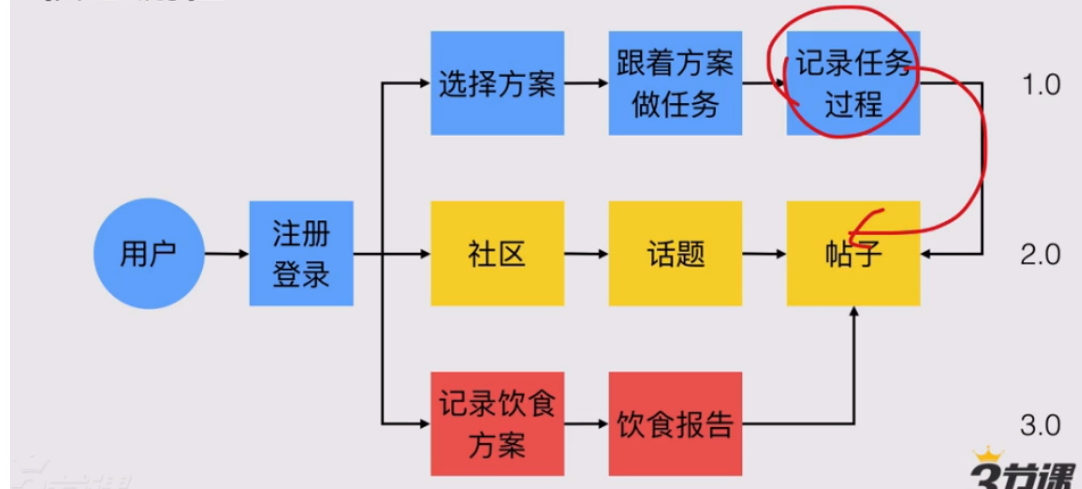
1. 明确用户场景与需求

- 目标用户：产品的目标用户是谁
- 使用场景：关键使用场景是什么？
- 解决问题：产品可以帮助用户解决什么问题？
- 产品亮点：有哪些点会吸引用户使用？

2. 产品核心功能

- 核心流程：用户流向、内容流向、信息交叉分别是如何的？
- 信息架构图：包含哪些模块？每个模块底下有哪些功能点？
- 版本演变过程：要达到相对完整的状态，需要几个版本？每个版本都包含哪些功能模块？

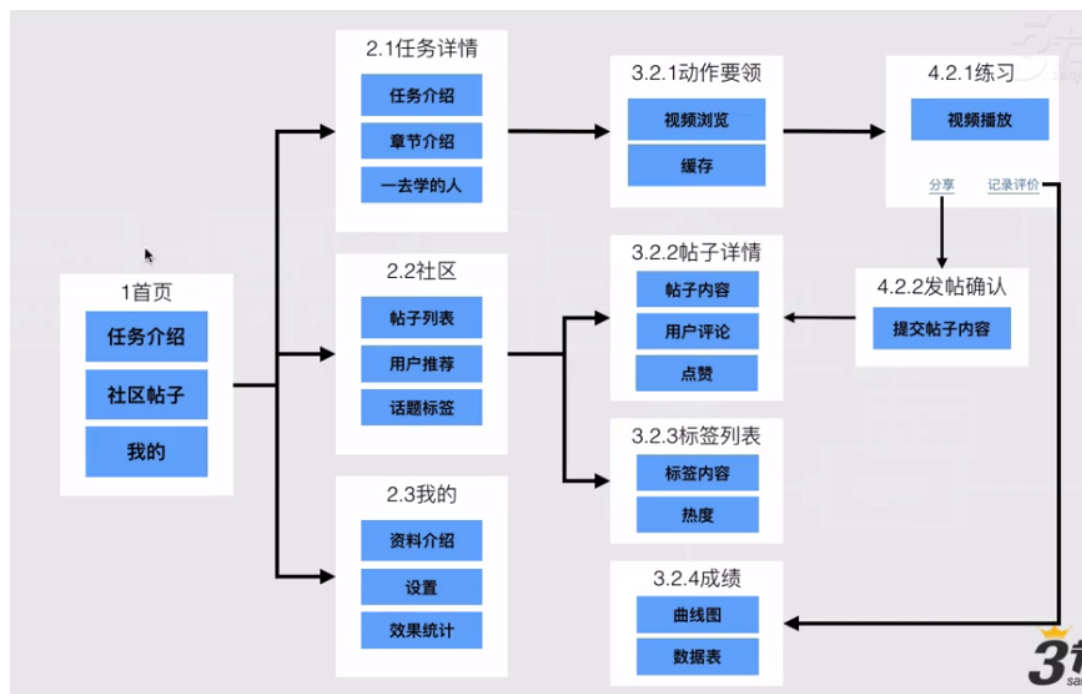
核心流程



3. 流程图分解

业务流程图：每个功能模块的业务流程是什么样的？

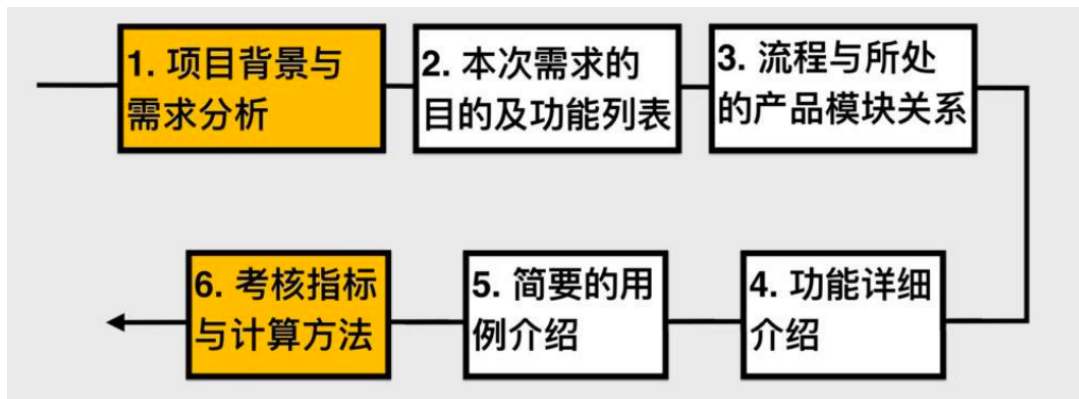
页面流程图：整体来看，用户的使用流向是如何的？



4. 原型设计

- 手绘原型：快速确定页面逻辑，快速调整关键元素
- 原型设计：按照页面流程图与手绘图，进行demo设计

需求文档怎么写？



1. 项目背景与需求分析

- 谁提的需求？什么场景？遇到什么问题？
- 简要描述分析过程：决策过程和依据是什么？解决方案是什么？
- 有没相关的背景数据资料？
- 明确本次需求：用户、场景、需求、解决方案是什么？

2. 本次需求的目的及功能列表

- 这个需求整体是什么样子的？是否要分阶段？
- 本次需求做哪些？前后关系是什么？
- 本次需求的功能清单有什么？
- 涉及的功能或页面有什么？

3. 流程与所处的产品模块关系

- 业务逻辑图
- 业务流程图
- 页面流程图

4. 功能详细描述

- 交互设计图
- 原型图

5. 简要的测试用例（可选）

- 关键的用例是什么？
- 重点关注点
- 错误提示表等

6. 考核指标

- a. 本次需求要统计哪些指标？
- b. 怎么计算的？
- c. 怎么埋点的？

向数据要迭代，向迭代要数据。

