

使用設計合作建立更好的產品 – 思維模式、工具、流程

尚恩·莫伊尼漢

七月 10, 2019

如今,數字產品比以往任何時候都更加複雜。創建這些團隊需要多個團隊成員,每個團隊成員都有自己的技能和專業知識。例如,在Savvy,我們的客戶與:產品經理、用戶體驗設計師、視覺設計師、開發人員、內容策略師和增長專家密切合作。

我們使用設計協作來處理這種複雜性。正確完成設計協作,使每位專家能夠以思維、流程和工具來彙聚一堂,更快地構建更好的管道。

我們編寫此資源是為了說明其他應用建立者採用協作文化和流程。請繼續閱讀,瞭解為什麼設計協作對於創建引人注目的產品和體驗非常重要。我們還將深入探討設計協作思維和文化、有效設計協作的工具以及實際設計協作示例。

什麼是「設計」協作?

在我們進入它之前,我們需要瞭解什麼是設計協作的同一頁...而不是。最簡單的是,設計協作是在設計優先的環境中進行協作。但是,由於設計的性質,尤其是我們在 Savvy 所做的設計,設計協作往往超越了人們通常認為的協作。

雖然協作通常定義為兩個或兩個以上的人共同執行相同的任務以實現共同目標,但設計協作涉及更多。

設計協作包括更多具有不同技能、更強硬的協作和具有深遠影響的更大目標的人。

你可能會認為合作是兩個人掛著一件藝術品。它只需要溝通、團隊合作和四隻手。設計協作是策展人團隊仔細設計訪問或體驗時。他們選擇藝術,選擇在哪裡以及如何懸掛它,它住在哪個房間(和房間的照明,傢俱),甚至前面的房間和整個建築。

為什麼設計協作很重要

無需協作即可設計產品,但需要協作設計過程才能使該產品變得偉大。這就是為什麼設計協作如此根本。

我們不只是為客戶構建應用程式。Savvy

構建了多平台體驗、複雜的內部系統,在某些情況下,還構建整個品牌和企業。為此,我們利用多個核心學科的專業知識:戰略、設計、開發和增長。每個專案都涉及許多人,每個人都有自己的技能和專長。

設計協作將這些頭腦融合在一起,結合他們各自獨立的專業知識,創建解決方案,解決共同目標的所有方面。設計協作不是從一個角度解決問題,而是將問題擺在所有專家面前,迫使他們考慮新的視角和可能性。

例如,我們讓開發人員儘早參與設計過程,以確保我們儘快考慮技術機會和限制。這使我們能夠利用技術能力,同時進一步消除過程中代價高昂的障礙。它還限制一個人可以在思洛記憶體中工作多少,保持工作處於開放狀態,並強調使用者需求和產品目標。

培養德西格協作思維

正確的思維模式在設計過程中建立有效的協作是大有作為的。它為誰協作、如何以及達到目的制定了指導方針。

協作適合每個人

設計師有時認為不是設計師的人沒有資格給予良好的反饋。但偉大的設計不僅僅是視覺效果。它涵蓋了產品的所有內容,從品牌品牌到工程,到成長。

設計協作帶來了許多人,每個人都有自己的視角和優勢。它給每個人一個聲音。這些全新的視角為設計師提供了更多資訊。透檢視使設計人員能夠就對今後其他設計、開發和行銷選項具有持久影響的選擇做出正確的決策。

與客戶協作與其他設計師和團隊成員協作同樣重要。在 Savvy,我們讓我們的客戶參與他們的產品創建。我們花時間解釋各種選擇,並與客戶進行不和,以確保我們理解他們的想法。

這使我們能夠在早期從客戶那裡獲得支援,並從明確的開始和結束開始工作。更大的揭示不是大驚喜,沒有人達到他們看到工作或第一次。

客戶協作意味著更快地獲得更明確的產品,無需昂貴的後退和不必要的會議。

很容易陷入你的角色,而忽略了大局。通過讓更多人更早地參與,您可以培養與團隊成員的更緊密聯繫,並培養對產品成功的共同責任和興趣。您正在創建一個更加開放和透明的流程,以及一個連接更緊密、投資更投入的團隊。

協作是上下文

客戶向我們提出複雜的挑戰和目標。更何況,我們繼續與客戶合作數月甚至數年,並積累了豐富的知識,了解過去的決策、研究和其他寶貴環境。

通過採用上下文-first

方法,您可以確保每個人都處於最高級別的知識水準。這使他們能夠在产品工作時做出最明智的決策。為此,我們通過儘早引入 all

團隊成員、記錄和記錄會議、建立一些重疊以及將流程中的下一個團隊成員視為客戶來更新相關信息,從而讓 Savvy 的每個人都隨時瞭解相關資訊。

在個案協作基礎上,上下文同樣重要。遵循以下準則,使 context 在協作中保持第一:

在顯示工作之前提供上下文。機會是,如果你的作品在螢幕上,而你給上下文,你已經失去了你的觀眾的注意力。

描述您試圖解決的問題或您試圖實現的目標。

展示與手頭問題相關的工作。解釋你的想法,以及你為什麼做出某些決定。

具體說明您希望反饋的內容。

協作是開放、誠實和無所畏懼的

把你的工作(和你自己)放在一起是不容易的。情緒可能會妨礙提供公開和誠實的反饋,特別是當你擔心傷害他人的感情時。

這並不意味著在協作中沒有情感的地方。在設計中,某物如何讓你感覺很重要。我們思考並創造解決方案的人...情緒化的人,在決策中使用情緒的人。把情緒排除在談話外可能會縮短潛在想法或解決方案。充其量,只有務實的討論,一輪事實和數據無法提供完整的畫面。最壞的情況是,它可能是一個紅魚,或提供一個虛假的敘述。

在

Savvy,我們授權我們的團隊"無所畏懼"地接受反饋。這意味著放棄任何焦慮,被評為我們創造的東西。這也意味著理解我們在一起更強大,更有可能創造偉大的東西。在無所畏懼的情況下,我們能夠更好地信任和賦予彼此權力,以便提供誠實和周到的反饋。

我們的團隊還相信對提供反饋無所畏懼。這意味著瞭解需要解決的問題以及客戶的品牌和目標。這也意味著要提出許多問題來發現相關想法,或者幫助指導決策。

試著以探索和指導的方式提出反饋,目的是建立和改進工作,而不是把它撕下來。推文此

您的反饋應該是建設性的。與其說你不喜歡某樣東西,不如確定反饋,以重新指出您試圖幫助解決的問題。提供改進工作的可操作步驟,或者至少提供思考背後的推理。別忘了表達你喜歡的和為什麼。

協作不僅僅是新想法

一是行動和接受協作反饋,另一件事是解析這些想法,並把它們作為催化劑來激發你自己。這是一個更高級的技能,隨著時間的推移發展。練習的一個方法是成為一個更好的傾聽者。

通常,在與別人交談時,我們更多地考慮接下來要說什麼,而不是別人說什麼。這會影響反饋過程,尤其是在設計過程中,因為我們在聽到其他意見或解決方案之前通常知道要說什麼。

當您選擇先傾聽並做出第二反應時,它允許您完全理解其他人正在呈現的反饋,並設置您更深入地工作 - 他們使用的視角和來自的地方是什麼?很有可能這是一個您在創作過程中沒有考慮過的觀點。通過傾聽和理解您收到的反饋背後的上下文和推理,您可以打開更多查看、思考和體驗設計的方式。然後,您可以針對您設計的挑戰、目標和用例來調整這些新的觀點,以查看它們是否更適合使用者。

當所有合作者都練習積極傾聽時,更容易接受反饋。最終,給予反饋的技能來自學習如何接收反饋。當我們努力成為更好的聽眾時,我們也發現自己變得越來越謙遜,在我們看來,我們更善於設計。

尋找與使用正確的設計協作工具

正確的工具在強化團隊的設計協作思維方面大有作為。在本節中,您將瞭解在協作工具中查找的內容。我們還根據自己的經驗推薦工具。

選擇正確的工具

有效的協作工具消除了協作者快速、輕鬆地訪問和與作品交互的障礙。這一直專注於提供反饋。它們還允許其他人在設計上進行協作,而不會破壞原始設計。

過去,我們使用的工具依賴於支援基本版本控制的工具,而不是真正的協作功能。例如,設計人員會保存草圖檔並將其上傳到

Dropbox。然後,另一個團隊成員將下載它,處理它,然後重新上傳它。當檔在其他人的手中時,沒有簡單的方法來進行更改。我們嘗試了與Github類似的嘗試,一個工具,證明非常適合管理代碼庫,但與其說是反覆運算設計工作。不用說,這些版本控制過程使我們的協作更加耗時、混亂,而且非常不協作。

現在,我們根據我們想要實現的協作類型,從各種更高級的工具中進行選擇。

菲格馬

這是一個協作優先的共用工作區工具。菲格瑪非常適合在設計檔的同一區域擁有多人。您可以觀看隊友設計或即時協同設計。

好處:

菲格瑪降低了某人在筒倉中工作的能力。

無需添加不必要的拋光或創建靜態可交付成果來實現協作。因此,您無需更改工作流來展示設計。

很容易在其本機環境中查看和與作品交互,並隨心所欲地應用調整。

使用時間:流文檔、高保真線框、即時協作,以及引導客戶通過一系列屏幕來解釋和獲取有關設計方向的反饋。

奇跡

雖然Figma傾向於感覺更自由的形式和靈活性,奇跡允許一個更標準化的合作形式。它還使我們的客戶能夠輕鬆地與我們協作。

好處:

Marvel 是一個更清潔、更正式和更集中的空間,非常適合與非設計團隊成員合作。

它消除了客戶為帳戶付費或深入瞭解工具以查看工作的所有需求。

客戶可以通過 Marvel 應用程式下載螢幕並在設備環境中查看它們。

使用時:與客戶和開發人員展示更最終的設計。(瞭解奇跡與其他原型工具的比較情況。

其他合作工具

Zeplin是一個有用的移交工具,它允許開發人員深入了解設計工作的細節。(我們更深入地談論澤普林在這裡。

Quip 是集思廣益和產品/流程文檔的絕佳平臺。我們使用它來記錄與組織團隊成員處理 project 時需要瞭解的所有內容與知識。它還可用於集思廣益,不以視覺為中心。

請注意,還有許多其他工具可為協作添加與上述工具類似的優勢。此清單表示在日常協作中對我們有效的工具,並不表示所有可能對您的團隊有效的選項。

Savvy 的設計協作流程在實踐中

現在,讓我們來瞭解上面概述的最佳實踐和工具,並展示它們如何結合在一起,即真實情況。我們將使用新聞播放應用中的即時繪圖體驗來演示設計協作的重要性。此體驗涉及多個不同學科的團隊成員進行重大協作,包括面向ual設計師、UX 設計師、開發人員、產品經理,當然還有客戶。

背景與挑戰

新聞播放是一個抽獎應用程式,每天,每周和每月舉行圖紙。用戶通過觀看廣告和輸入繪圖來賺取門票,選擇五個表情符號。然後,根據獲獎者的選擇如何與繪圖隨機選擇的表情符號匹配而獲得獎勵。這個特殊的任務讓我們為等待即時繪圖結果的用戶創造了一個有趣和令人興奮的現場體驗。

對我們來說,為這種體驗創建一個類似遊戲的動畫是很不佔問題。我們特別想喚起一種嬉戲和期待感在螢幕上,使用者去看看他們選擇的表情符號如何匹配那些從抽獎抽獎。

也就是說,我們需要注意動畫所需的複雜性級別及其對整個產品的時間和成本的影響。我們的目標是在合理的時間內提升保真度水準,而不會對專案預算產生重大影響。

THE 協作流程

第 1 階段:線框和頭腦風暴

首先,Savvy UX 設計師創建了 Press Play 的整體 UX 和線框,確定需要哪些螢幕以及每個螢幕的計時。她還為現場繪圖動畫提出了一個粗略的概念(右圖),根據客戶的需求和專案的既定用戶體驗表達了初步的想法。

她向產品經理和視覺設計師展示了線框和粗糙的動畫。然後,這三個人與客戶見面,這樣,埃夫龍就會直接聽到反饋。

第二階段:研究和背景

負責創建實際現場繪圖動畫的 Savvy 視覺設計師以全新的眼睛出現,並且對 Press Play 產品沒有太多之前的知識。為了跟上速度,他與UX設計師和產品經理進行了深入交談。他還投入了額外的研究時間來瞭解產品的總體目標、挑戰,並熟悉迄今為止的工作。如前所述,他是線陣演示的一部分,並出席客戶的反饋。

在此背景下,他進行了一些與手頭任務更直接相關的進一步研究。在此過程中,他確保了解現場繪圖體驗要求、目標和挑戰。他查看了其他具有類似體驗的應用程式,並引用了粗糙的動畫,知道到底需要顯示什麼最終動畫(在本例中,獲勝的表情符號和使用者的表情符號選擇)。在與解決方案過於聯繫之前,他會見了 Savvy iOS 開發人員,以瞭解技術限制和注意事項。

我們的視覺設計師和UX設計師然後集思廣益,對視覺效果非常重要。他們同意,需要有一個緩慢的揭示,以建立懸念/期待的使用者

階段 3:反覆運算和費用回退

隨著我們的視覺設計師通過許多不同的方向工作,他點擊UX設計師聊天,通過他的進步和設計在菲格瑪。通過討論工作,他們激發了更多的想法和反覆運算,同時確保他們忠實於客戶的期望。手頭有更可靠的選擇,他再次與iOS開發人員會面,以確保從技術角度確保一切一致。

第 4 階段:客戶回饋和開發

當我們找到幾個更最終的體驗版本時,視覺設計師使用 Figma 與客戶一起走過。新聞播放的產品經理和UX設計師也提供了反饋和指導。

一旦他們都瞭解了激發客戶興趣的東西,visual 設計師就著手最大化視覺效果,並使它們為開發做好準備。他繼續與iOS開發人員合作,在技術層面上充分利用這一概念。

最終結果

Press Play

的現場繪圖動畫是工作協作的一個例子;一個跨學科專家團隊共同解決具有更大影響的設計和發展挑戰。如果沒有設計協作,我們就不會發現使用者體驗、視覺和技術的理想交集。

當客戶在他的應用程式中看到動畫活著時,他稱之為"突破性"。

此外,此新聞播放體驗的研究、協作和創建幫助我們發現了產品使用者旅程中的差距。最初,即時繪圖的目的是向使用者顯示結果的有趣方式。當我們完成設計過程時,我們意識到,如果使用者不觀看即時繪圖,而他們輸了,他們就不會為該博士而體驗到使用者旅程的結束。

從這一發現,我們決定改善在幾個其他地方的應用程式。我們將結果/即時繪圖元素添加到"獲勝者圈"和"贏輪歷史記錄"部分到應用的使用者詳細資訊一側。最後,設計協作使我們在用戶體驗中實現了這種未滿足的需求。

結論性說明

設計協作需要解決複雜的關鍵問題,以及構建出色的產品和經驗。通過利用不同學科的多個團隊成員的專門經驗,設計協作可確保團隊從各個角度迎接挑戰,並獲得更好的解決方案。設計協作以正確的思維、工具和流程,使團隊能夠更深入地進行思考和反覆運算。

我們希望本指南能為您提供良好的基礎,說明您構建自己的有效設計協作流程。您可以在 Savvy 博客上瞭解有關設計和產品策略的更多資訊,並隨時聯繫我們,在 Savvy Apps網站上尋求說明。