产品经理面试题

**工作&生活**

**V1.0**

**2017——>2018**

# 文档控制

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 版本号 | 日期 | 描述 | 作者 | 状态 |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |

目录

[产品经理面试题 1](#_Toc31164)

[1. 文档控制 2](#_Toc14368)

[3. XXXXX总述 4](#_Toc1341)

[4. 如何让用户心甘情愿评论app（打分） 4](#_Toc13557)

[5. 你的职业壁垒是什么？ 4](#_Toc4308)

[6. 什么是设计？ 4](#_Toc27544)

[7. 5](#_Toc16858)

# 总述

***面试题记录***

# 自我介绍

性格：对入门的产品经理来说，可能做设计是乐趣，但有一定经验后，设计只是表象，解决棘手的问题时，发现能够看透问题，得到方案，才是更大的乐趣

# 如何让用户心甘情愿评论app（打分）

# 你的职业壁垒是什么？

商业能力与执行力

# 什么是设计？

设计的本质是什么？

首先分析这个问题：

1.设计在做产品这件事出现在哪个阶段？

各个阶段都涉及设计，如初期，为了了解用户需求设计调查问卷

那么，可以看到的是，设计出现在为了达到某个目的或者说解决某个问题而使用的一种方式、手段。

而且在该过程中，是以目的为导向，进行信息的判别与整理。

这也强调了，所有的产品设计都需要指出其目的性。

# 用户画像制作？

# 怎么验证功能是否靠谱？

分解功能：

就是说，实现这个功能需要哪些条件？

如：

约跑——>随时随地知道附近的人一起跑步

分解为：

区域范围内的活跃用户密度

——注册数——>活跃转化率

响应速度

——活跃用户——>信息匹配率

沟通成功率

——响应时间——>交互频率