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](#_Toc22703)

[1. 文档控制 2](#_Toc20564)

[3. 总述 4](#_Toc23196)

[4. 自我介绍 4](#_Toc9099)

[5. 如何让用户心甘情愿评论app（打分） 4](#_Toc7958)

[6. 你的职业壁垒是什么？ 4](#_Toc16475)

[7. 什么是设计？ 4](#_Toc7181)

[8. 用户画像制作？ 5](#_Toc6372)

[9. 怎么验证功能是否靠谱？ 5](#_Toc18249)

[10. 好产品？ 5](#_Toc3922)

# 总述

***面试题记录***

# 自我介绍（自我评价）

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

1. 总结：
   1. 学习经历、毕业后做了什么？
   2. 有哪方面的工作经验？
   3. 涉及什么行业？
   4. 待过什么类型的公司？
   5. 岗位发展情况
2. 业绩
   1. 过去工作突出的成绩
   2. 项目成果
3. 能力
   1. 擅长做什么？对哪一块比较熟悉
   2. 能够带团队做哪方面工作？
   3. 最优秀的素质？
4. 忧伤
   1. 对比其他同类型求职者，为什么要选你？
   2. 特殊的才能、资源、经历？

自我评价（千万不要写空泛的形容词：吃苦耐劳、性格随和；而是要用实例证明出来；有句话挺对的，就是你多优秀，也不要自己空口说出来的，而是别人感受

出来的）

总结：16年在广东工业大学毕业，学的是信息工程专业；

我对自己的定义是一个有人文情怀的理科生

毕业后，进入

# 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。有了明确的目的，才好给出对应的并且有效的设计。

# 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

# 好产品？

举个例子

我之前用的是乐视手机

前些天改用小米note3 升级到MIUI 9，负一页的功能带来方便，然后我的感受就是：哎呀，这个东西真好。（当然这是用户思维）

分析一下：我为什么说好呢？不难看出，第一、满足了我的需求；第二、超出了预期。

流畅，跟手

净推荐值（黏性）

再高度总结就是：需求、黏性、体验。

# 产品经理需要具备什么能力？

或者说是：什么是产品经理？

# 产品经理日常工作有哪些？

市场分析

用户研究（用户访谈、调查问卷）

需求管理（收集、分析）

设计（业务逻辑、功能、UI）（关键技术预研）

文档

评审会议（修正）

跟踪

验收

复盘

# 职业技能？

1. 熟练使用Axure、xmind、Visio
2. 熟悉android、ios、微信小程序设计规范