# 九月工作日记

## 向日葵-国庆出游-推广（促销）活动

国庆出游的原型改了7版，还是没通过内审，怎么才能做好一件事？

第8版，直接用了老大的建议（UI+文案），才通过。历时已延期一周

分析：

用户流程不明确：口号——场景——扫码（公众号）——领券——套装

扫码的问题？为了活动复杂而加；界面上的每个元素都应该有自己该有的正向的目的。如果没有，砍掉。

文案不会写！没有感情在：那么怎么才算是有感情？

用头像还是用人物形象？建议用人物形象，场景性更强

与UI沟通交流

## PC端改版（合并主控端）讨论会

简单、邋遢、被diss

## 企业服务落地页

问题：

信息点的堆砌-没明确目标（产品对象（介绍软件？还是硬件？））

没有及时跟需求发起者讨论（sem竞价推广，其实要求是有购买入口的；而内审的时候，却用了产品的思维来做这个落地页——>提供免费试用）

## 向日葵-移动端-游戏版键盘UI

给出初版，很多问题

1. 没有体验现有产品就开始自己的想法
2. 没有体验竞品的交互，只是参考别人的键位摆放
3. 用户每个操作的流，断层（用户进入一个键位模式了，怎么退出？怎么切换其他键盘？）

指导：把现有产品状况先弄明白（框架图+流程图）

## 内审会议

5号：企业用户落地页

问题-不熟悉向日葵针对企业相关的服务（旗舰版+行业版+定制+嵌入）这4个是重点

13号：内审移动端键盘UI

问题，没讲清楚细节、流程以及自己都没弄明白自定义键盘的交互

同事的建议要把所有的东西都想完了了，再做减法，采纳。

18号：花生壳推广员计划

学习：

这个计划涉及几个身份的角色？

每个角色身上的能力？（能力范围；能力时长）

每个步骤的流程？

是否涉及法律法规？

## 周四运营推广会议（数据推动决策）

6号

为什么产品总监考虑事情比我全面？

## 周五项目进度会议

7号

向日葵-国庆出游-推广活动开发排期问题，没有事先了解开发工作流程（开发资源有限，产品需求多，研发排期是：谁给设计图先，先排谁的任务）所以，国庆推广活动肯定延期了。主要问题是我需求拖了很久没过内审。

## 悟

你摆放在界面上让用户看到的元素，到底是为了传递什么信息？有什么目的？以此为标准，判断原型UI的合理性

请问一句：你的元素目的是什么？这样能达到这个目的吗？

字不如表、表不如图

缺少概况能力

按钮设计——>吸引用户点击

周末很焦虑：

把太多东西想压到周末来做了，造成什么也不想做。（企业落地页+键盘UI）

反正，你现在推到明天做的事，几乎也会推到后天。

虽然做事情是以结果为评判标准，但是，对个人而言，应该拿过程来评判。

改改改，是常态，怎么避免？

文案问题：为什么每次都要别人说了，才知道改哪里

为什么别人做的视觉和文案效果总是比我的好？

用户操作要形成一个完整的流：所谓完整的流，就是说：从一个入口进来，得到想要的东西，那么从哪个出口走？

用户做一件事的时候，不用打断他。

## 日程

7号：

企业落地页修改——>给老大审核（个人问题延期到下周一）

跟进国庆出游设计进度

项目进度会