



17 | 如何与设计师有效沟通？

欢迎关注我的博客 <https://yulei.vip>

设计师的艺术家型人格

设计师是艺术家，艺术家都是完美型人格。在乎的是用户体验，而不是具体的数据指标提升了几个点
很多优秀的产品设计大都源于设计师的艺术家型人格，就决定了设计师的角色在产品团队中不可或缺

试做换位思考

与设计师新人的沟通技巧

- 新人不具备产品思考能力，也不能从头设计一个产品
 - 产品经理需要理清头绪，以最快的方式直接告诉他们要做什么，让他们照着做
 - 新人也需要成长，需要给他们成长的空间
 - 选取不紧张的功能让他们从头开始设计，然后积极地给他们反馈
 - 比如，明明一个按钮就可以解决的问题，他们会设计的过于复杂，导致工程师工期太长
- 如果不把产品功能的范围讲清楚，新人会抓不住重点
 - 比如，设计了太多的功能，然而这些功能都可以先不做，产品发布会，看市场的反应再决定是否需要增加哪些功能
 - 产品经理帮助他们弄清楚应该涵盖哪些功能，哪些功能现在是不必要的
 - 沟通在设计过程中进行，而不是等几个月之后
- 估计工期的能力非常差
 - 比如，预估一个星期可以完成功能，但在设计时总感觉哪里不够完美、哪里需要增加一些功能，导致设计工作拖延
 - 产品经理需要提前告诉他，设计工作要在期限内完成
 - 你可以在开始设计前，先写一个设计场景列表，可以帮你看看，确定好列表内容后再开始

与设计师老手的沟通技巧

- 老练的设计师可以设计范围很广的产品或者产品线
 - 比如，可以设计一套从头到尾的用户体验，甚至设计一系列产品，或者完成公司全部产品的系统设计概览
 - 比如，Facebook 中个朋友圈和视频里的评论，就是一套设计体系
- 设计老手可以解决模糊的产品问题
 - 比如，设计一个面对面加好友的新方法，就会设计出具体功能和应用背景，而无需特别强调用二维码加好友方式
- 有老手，意味着你无需把产品需求文档写的非常详细
 - 比如，不用具体说明某个按钮应该是什么样子的，但是你一定要写清楚产品要解决的问题、衡量成功的方式
 - 第一版和第二版产品功能之间的路线图，这些内容适用于所有设计师

与设计师发生矛盾的原因

- 设计师喜欢连贯与和谐，产品经理却要考虑开发效率，需要分析具体场景下连贯性是不是重要
 - 设计师看中功能间的和谐、连贯
 - 产品经理要主动思考他们最敏感的点是什么
 - 比如，用户反馈往往比数字更能让他们信服，以掌控产品的设计进度
- 不同风格的设计师，针对不同的项目，对产品经理的期待不一样
 - 有的设计师认为功能描述太具体，限制了他们发挥的空间
 - 有的设计师却认为不够具体
 - 众口难调
 - 只要多沟通，才能更高效
- 出于工期等原因，产品经理不得不砍掉设计师的完美设计图中的一些功能
 - 和设计师搞好关系
 - 问问他们是喜欢文档中功能描述写得清楚些，还是只要给出策略性的建议就可以了
 - 可以在每个项目的文档中先写策略性的然后与设计师沟通
 - 这是咱们产品的策略和大致想法，你先看看有些部分不够清晰，我来写得具体一些
 - 应该在设计过程多和他沟通，避免在不必要的功能上花费过多的时间
 - 和他的沟通欠缺技巧，让他感觉自己的努力没有得到尊重
 - 设计师的完美型人格，会让他们的设计过于理想化，对作品的保护意识都比较强
 - 沟通时站在设计师的角度考虑
 - 没有及时、充分地和设计师沟通，导致花了很多精力，做了很多不必要的功能，在砍掉他的设计时，一定要注意沟通方式。先感谢他考虑充分，完成了产品短期和长期的蓝图，然后说明工期紧张，只能先完成其中两个功能，剩下的功能等产品发布之后再实现

总结

- 价值观不同
 - 设计师是艺术家型人格，更在乎功能间设计的连贯性、对数字不是特别敏感
 - 产品经理大多重历风行、结果导向
- 解决冲突
 - 对于设计师新手
 - 控制设计的工期长度
 - 要帮助他们弄清楚要解决的问题以及产品的范围
 - 并提前告诉他们哪些功能不重要可以先不设计
 - 对于设计师老手
 - 更多的是要给他们发挥的空间
 - 但是同样要沟通清楚产品解决的问题以及成功指标
- 产品冲突的原因
 - 设计师追求完美、和谐，产品经理要和设计师多沟通
 - 控制他们的设计范围
 - 帮助他们避免设计太大而导致无法按期开发的情况，需要砍设计时更要注意方式方法

练习题

你身边的设计师都有哪些特点？在和设计师沟通的过程中，你都踩过哪些坑？

设计师，当然要充分给予他们发挥的空间

接触的新手设计师比较多，我会给他们讲功能中必不可少的东西，同时会给他们找到一些比较好的有借鉴意义的设计，告诉他我在这些设计上看到那些交互或处理方式比较优秀。老手就是直接扔原型讲流程，里面交互、设计表现随意

坑也会有，是否依据艺术家的性格取决于他们的能力。有些设计师有自己非常固执的想法，但是这些想法没有交互体验，没有设计规范，特别是设计新人听到自己的设计要被修改还会感到委屈。这种事情多是新人，我的做法是直接聊事说事交互讲设计规范

站在对方的角色来看问题，了解设计师的想法，这是沟通/说服的第一步；从产品的最终用户那里得到的反馈与设计师进行沟通交流，化解分歧；与不同的设计师，要综合其技能、交流方式，采用不同的沟通方式。