

《精益设计》

图书基本信息

书名：《精益设计》

13位ISBN编号：9787115324849

10位ISBN编号：7115324840

出版时间：2013-8

出版社：人民邮电出版社

作者：Jeff Gothelf

页数：132

译者：张玳

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介以及在线试读，请支持正版图书。

更多资源请访问：www.tushu000.com

《精益设计》

内容概要

本书作者根据精益创业法的理念归纳出了行之有效的精益设计方法，让设计团队可以用更低的成本、更高的效率设计出更好的用户体验。本书重点介绍了如何利用精益设计来改善用户体验，让团队摒弃为设计而设计的心态，通过迭代来增进认识，提高效率，并以成果为基础进行设计。另外，书中有大量的案例分析和研究探讨，还有很多操作性建议。

《精益设计》

作者简介

Jeff Gothelf 是一位杰出的用户体验设计师，有长达15年的产品设计经验，现任The Ladders 用户体验部总监。他是敏捷体验与精益设计的倡导者和支持者，曾于2012年创办产品设计和创意工作室Proof（后来被软件设计开发公司Neo收购，Jeff现任其常务董事），为众多知名公司领导过跨职能的产品设计团队。他的blog为：www.jeffgothelf.com/blog

书籍目录

目 录

第一部分 简介及基本概念

第1章 为什么要用Lean UX 3

第2章 基本概念 5

2.1 Lean UX的三大基础 5

2.2 基本概念 7

2.3 小结 12

第二部分 流程

第3章 愿景、流程和成果 15

3.1 设想 16

3.1.1 方法：描述设想 16

3.1.2 方法：问题陈述 17

3.2 假设 19

3.2.1 子假设：对假设进行细分 20

3.2.2 完成假设陈述 21

3.3 成果 21

3.4 人物型格 22

3.4.1 人物原型 22

3.4.2 人物型格格式 24

3.4.3 人物型格制作流程 25

3.5 功能 25

3.6 把各种假设串起来 26

3.7 小结 26

第4章 协作式设计 29

4.1 协作式设计实践 31

4.2 设计工作室 32

4.3 风格指南 36

4.3.1 制作风格指南 36

4.3.2 维护风格指南 37

4.4 案例研究 37

4.4.1 风格指南应该包括哪些内容 40

4.4.2 成功的风格指南的特点 41

4.4.3 制作风格指南的步骤 43

4.4.4 维护风格指南 43

4.4.5 不只是给设计师用 43

4.4.6 活用式风格指南 43

4.5 分布于不同地域的团队协作 44

4.6 小结 47

第5章 MVP和实验 49

5.1 MVP和实验简介 49

5.2 MVP的专注点 49

5.3 创建MVP 50

5.3.1 原型 52

5.3.2 低保真原型：纸质原型 53

5.3.3 低保真原型：可点击的线框图 54

5.3.4 中高保真度的原型产品 56

5.3.5 代码式原型 57

5.4	原型中应该包含哪些东西	58
5.5	原型MVP的使用	59
5.6	非原型MVP的种类	61
5.7	混合型和创新型MVP	61
5.8	小结	62
第6章	反馈和研究	63
6.1	持续和协作式研究	63
6.1.1	协作式探索	64
6.1.2	持续探索	66
6.1.3	简化测试环境	67
6.1.4	谁应该观看实验	67
6.1.5	招聘实验者	67
6.2	案例研究：每周四找三个用户	68
6.2.1	团队一起分析研究结果	69
6.2.2	迷惑、矛盾和马马虎虎之处	69
6.2.3	时间会让规律浮现	70
6.2.4	所有东西都需要测试	71
6.2.5	草图	71
6.2.6	静态线框图	72
6.2.7	高保真视觉原型（不可操作）	72
6.2.8	互动式原型	72
6.2.9	代码原型	74
6.3	持续协作式探索的考察技巧	74
6.3.1	客户服务	75
6.3.2	内置反馈问卷	75
6.4	小结	77
第三部分	实际运用	
第7章	把敏捷方法和Lean UX相结合	83
7.1	术语	83
7.2	超越交错式Sprint	85
7.3	配合Scrum的节奏来实施Lean UX	86
7.3.1	主题	86
7.3.2	构思启动短会	87
7.3.3	迭代计划会议	87
7.3.4	用户验证计划	88
7.4	全体都要参与	88
7.5	设计是集体活动：Knowsy案例研究	89
7.5.1	The Innovation Game Company介绍	90
7.5.2	有共识，才能独立工作	90
7.5.3	打破设计的瓶颈	91
7.5.4	成果	92
7.6	除了Scrum团队之外，还有什么	93
7.7	小结	94
第8章	组织层面的转变	95
8.1	转变一：成果式团队	96
8.2	转变二：分工	96
8.3	转变三：用户体验设计师的新技能	97
8.4	转变四：跨职能团队	97
8.5	转变五：小团队	98

8.6	转变六：工作空间	98	
8.7	转变七：拒绝英雄主义	99	
8.8	转变八：速度第一，美化第二	101	
8.9	转变九：推崇解决问题的思维	102	
8.10	转变十：UX孽债	102	
8.11	转变十一：以交付为目的设计公司	103	
8.12	转变十二：和第三方软件开发团队一起工作	104	
8.13	转变十三：文档标准	104	
8.14	转变十四：考虑现实环境	105	
8.15	转变十五：从下自上、由内向外的管理模式	105	
8.16	结语	105	
8.17	小结	108	
	索引	109	

《精益设计》

精彩短评

- 1、这是我老板写的书，但是他从来不知道有中文翻译。。。然后他觉得这是个很好的market决定在twitter上推广。。但是我要怎么跟他说twitter在中国不好使呢？
- 2、Lean UX的方法，弱文档强交流。
- 3、打完收工。

给平时在做的事一个清晰的定义。

- 4、比较精简的交互设计的书籍
- 5、很中 point 的老生常谈——虽然各种理论和方法不全是新鲜事物，但全都说到点子上了。
- 6、所谓道不同不相为谋 - -
- 7、应该早点看这本书，启发颇多，绝对值得一读
- 8、精益方法论+用户体验设计
- 9、先是一个理念的转变，从瀑布式转化为团队共建式。而从设计式的心态上是开放的转化，对于能力上更要求领导和组织力。
- 10、非常不错！
- 11、挑战还是不小的，这世界变化真快！
- 12、看看
- 13、非常不错的一本书。
- 14、没啥用对自己
- 15、这本书说了很多真话
- 16、在TiD大会上，有听众提到产品设计团队不愿意加入到跨职能团队中来，然后在会场就看到这本《精益设计》，买了之后在回上海的高铁上就看完了，很薄的一本书，概述了产品设计如何融入到迭代开发中来，而不是目前很多团队的解决方案：产品设计提前一个迭代。虽然并没有给出太多产品设计融入到迭代开发中来的一些遇到的问题和解决方案，但是至少是作者总结了实际中的工作经验，然后给出了一些原则和理念。
- 17、精益创业之后，给出明确方法的好书。
- 18、这本书是作者在做UX设计时应用LS原则的经验总结，一方面比较实战，如果恰好适合读者的应用环境，那就马上可用；另一方面不够系统深入，停留在经验层面，所以也在一定程度上限制了它的应用性。（不过这本书的写法倒是给我一些启发）
- 19、就是把 lean startup 和 agile 的套话合在一起说了一遍，没看到新鲜的东西。
- 20、方法很好。描述的也很详尽。但具体个人实践可能比较小，作为公司团队的参考意义比较大。整个的思维方式还是很值得借鉴的。
- 21、比用户故事地图那本更有实操性
- 22、所有人都需要读一下
- 23、薄薄的一本书，解答了大部分疑问，赞~
- 24、嗯哼，还是要工作相关，然后再读，才能深刻体会~
- 25、快速出成果指南
- 26、作为新人感触不深，觉得在现有工作环境下，太难实现
- 27、假设---人物型格---功能、协作式工作（分工会扼杀合作）、成果式团队、能力大于职位（允许团队成员为他感兴趣或者有经验的任何智能领域贡献力量）、设计师不应该是意见领袖，只有客户的想法才是最高权威、“无文档式创新”
- 28、感觉要求挺高的，团队中的人至少都要是A级人才，不仅得有自己职业的专业技能，还要不断学习其他职业的技能，才能推动“协同”，但是这种事情的主R为什么是设计师不是产品呢？
- 29、方法都常见，最核心想看，如何以UX视角出发，UX视角的核心价值是什么。没有清晰阐述。
- 30、作为受过简单商业训练的软件工程师，真是得感叹世界大同，殊途同归。精益创业、精益设计、敏捷开发。
- 31、哈哈 竟然是张老师翻译的
- 32、对于我这个对ux概念及工作流程模式完全不懂的人来说，是很不错的入门...满收益的一本概念引

《精益设计》

导类书籍、棒棒哒

33、开阔眼界

34、读书笔记, 当设计遇上软件: <http://liguanglei.name/blogs/2014/04/10/lean-ux/>

35、精益创业的变种, 有一种换了层皮出来卖的感觉, 如果没看精益创业可能会更有可读性。冲前半本给5星, 后半本扣一心, 定价太坑爹。同事说英文版的内容会好点。

36、以精益创业的理念作为三大基础之一的精益设计, 是互联网时代产品开发的一大突破。

37、精益思想

38、看了后对UX有更多的认识了, 不过核心思想更偏向团队合作

39、把设计思维、精益创业、敏捷开发的思想融为一体, 通过设计流程的改变提升整个团队实行精益方法的效率, 很好。后三分之二属于操作手册, 会在实际工作中做尝试。

40、创新工作方法、团队合作

41、我觉得这本书超级好, 非常有实践指导意义

1、1. 精益设计的三大基础> 设计思维> 敏捷开发方法> 个人和互动重于流程和工具> 能用的软件重于详尽的文档> 与客户写作重于合同谈判> 应对变化重于遵循计划> 精益创业法精益设计使用协作、跨职能合作的方式，不依赖完备的文档，强调让整个团队对真实产品体验达成共识，从而尽快把产品的本质展示出来。2. 精益设计的基本理念> 跨职能团队> 团队小、专、聚> 要成果，不要产出> 解决问题的团队> 消除浪费> 小批量> 持续探索> GOOB才是真正的以人为本（getting out of the building）> 共识> 牛人、名人、高手都是反面教材> 把你的工作具体化> 多做事，少分析> 多提认识，少将增长> 失败的权利> 不要再谈交付3. 精益设计的流程我们的工作始于假设，而不是需求，我们提出假设，然后验证假设，评估是否取得了预想的成果。3.1 设想问题陈述> 产品或系统目标> 利益相关者希望解决的问题> 对于没有指明具体解决方案的，提出明确的改善需求业务设想> 我认为我的客户有什么样的需求> 这些需求可以如何解决> 我们的首批客户是：> 客户想从服务中获得的最大价值是：> 客户还可以得到的附加好处是：> 主要客户获取渠道是：> 赚钱的方式是：> 主要竞争对手是：> 能打败竞争对手的原因是：> 我们最大的产品风险是：> 解决风险的方法是：> 还有哪些假设，一旦不成立，就会导致项目或产品风险用户设想> 我们的用户是谁> 我们的产品如何融入他们的工作或者生活> 我们的产品用于解决什么问题> 用户会在什么时候用什么方式来使用我们的产品> 哪些功能最重要> 我们的产品应该是什么样，该如何工作3.2 假设我们认为为某些人群/某类人物角色来这样做/开发某种功能/提供某种体验，可以让我们获得某种成果我们验证的方式是看市场是否有某种反馈/某个量化指标/某个定性指标把各种假设串联起来，然后用头脑风暴来得出以下结论：我们要创建某个功能为某个人物原型提供/实现某种成果注意一定要排列优先级！！！！3.3 制作MVP协作设计建设并维护风格指南风格指南应该包括所有屏幕上显示的东西，所有的交互设计元素都应该定义清楚。如表单中的填表框、标签、下拉菜单、单选按钮、UI行为、ajax和jquery等。每个交互元素都应该包括三个属性：外观：最大和最小尺寸，横向和纵向的限制，以及任何样式要求。常用摆放位置，清楚阐述是否应该一直摆放在屏幕的某个区域，以及所有可能例外情况。什么时候使用，阐述选择元素时需要考虑的因素。制作MVP原则：简明扼要、排序要狠、保持敏捷、评估行为、使用call to action、能派上用场、和现有系统对接、和谐一致MVP包括原型和非原型两类，最重要的是根据自己要了解的目标来制作原型3.4 反馈和研究

2、不得不说，真的是一本好书。但阅读容易，想要实施却真的如履高山。首先，书中的方法不适于传统的设计公司，而是面向所有的互联网公司，将设计的理念从交付转而为目标，这与仅是提供交付的设计公司完全背道而驰。而对于大部分企业来说，拥有设计的思维，能够跨越部门协同向前这种需求所带来的体制改变、管理难度的提升是何其艰难，没有阵痛，没有高层的真正认识与强力支持，没有人员上的大批量换血，基本上不可能得以实现。或许只有初创型的公司才更合适从一开始就走这一条路。从组织架构上来说，人数不多，协同作战，快速响应，务实的小团队确实是比一般的分工明确，部门森严的大团队有太多的优势，如果现有公司仍然不能认识到这一点，那真的就可能迟了。

3、*本书令我印象最深的就是Lean UX的与敏捷开发相同的几个原则，以人为本的沟通、小版本持续迭代、让市场验证是否可行。书中也提供了一些精益设计用到的一些技巧，假设法其实就是虚化以往设计过程中的产出物，将设计过程的想法明确的定为假设，需市场/用户验证的假设，然后最快的时间输出最小可测量的成果，投入市场验证是否可行，持续改进、开发。1.为什么要用Lean UX？* 答：传统的设计过程，需要把细节都确定下来，然后多次评审，修改...需要花费较长的时间设计，才投入生产，投放市场，周期长、花费大，如果该产品进入市场后发现并非用户所需要的，那损失的也很大。随着互联网的发展，在线销售不再受限于实体生产流程，缩短了客户和厂商的交易流程，缩短了时间，在这种情况下，可以选择更短的产品周期，最快的开发。现在很多团队使用敏捷开发，即快速开发迭代、持续集成、持续部署，降低了发布的难度，提高发布的频率，以往的设计流程已经不再适用敏捷开发，需要适应到新的协作模式中。* 2.什么是Lean UX？* 答：Lean UX 具有一套基本的理论，涵盖流程、协作、管理。包括三个基础：1) 设计思维，设计思维指生活中所有问题都可以用设计的方法来解决，鼓励团队中的每个成员都协同合作，参与到设计，将设计视为一个整体。2) 敏捷开发：敏捷开发的四个原则和Lean UX不谋而合。成果重于文档、互动重于流程和工具、协作重于谈判、应对变化重于遵循计划。3) 精益创业法：即设计--评估--认识，即快速开发出最简可行产品（MVP）后，迅

《精益设计》

速推出市场验证效果，及早认识市场。

4、精益设计方法的几个观点：用户访谈是一个持续性的过程，可能要花上一个月才能验证一个结论。不要丢弃异常数据，留着慢慢观察说不定后面会发现类似的情况。用户访谈和sprint需要整个团队的参与协作，更清楚目标是什么，结论是什么。交错式sprint模式意味着设计先一个sprint，这样开发资源不会闲置。但需求评审、设计评审环节，产品经理、开发、设计、测试都参与，也是为了减少后续信息不对称带来的额外沟通成本，并且提前沟通可以尽早发现问题。scrum敏捷开发模式下，会有各种小会，但它是有效的，可能一个会议上只有10%的信息与你相关，但你能知道结论是如何形成的，可以节省后面的沟通时间。如何避免管理层干扰迭代节奏：积极沟通（进展、规划）。和管理层寻求目标一致，避免与管理层沟通具体需求。用MVP快速测试，速度第一美化第二并不是说降低质量保证速度而是选择费时最少最容易讲清楚的方案，快速执行修正。在需求验证阶段，小团队效率比大团队高。不要要求设计一步到位（big design up front）。

5、作为一名敏捷教练（精益软件开发、敏捷、看板方法、精益创业属于相交的知识范畴），平时我们更多地是希望设计人员能够配合软件研发部门的工作方式的转变。而这本书可能侧重是面向设计人员，介绍他们在精益的理念下如何转变工作方式，与研发团队和其他干系人协作。我估计这是它并没有在具体如何跟研发团队配合，或具体如何做UX上面讲很多细节。如下是我认为书中比较重要的一些部分：p5 Lean UX有三大基础：- 第一个基础是设计思维。- 第二个基础是敏捷开发方法。- 第三个基础是Eric Ries的精益创业法。p7 Lean UX的基本理念：1，跨职能团队2，小、专、聚3，要成果，不要产出4，解决问题的团队5，消除浪费6，小批量7，持续探索8，GOOB才是真正的以人为本9，共识10，牛人、名人、高手——都是反面教材11，把你的工作具体化12，多做事，少分析13，多提认识，少讲增长14，失败的权利15，不要再谈交付GOOB，全文Getting Out Of the Building，意为“走出办公楼”p16“描述设想”是Lean UX流程中的第一个步骤。其准备工作主要包括以下几项：1，现有产品使用情况的分析报告2，阐明用户行为原因的易用性报告3，过去解决问题的方法和经验教训4，利益相关者的看法，即解决问题会带给公司什么效益5，展示竞争者如何解决同样问题的竞争者分析报告p17问题陈述模板由以下三部分组成：1，产品或系统的目标2，利益相关者希望解决的问题（即某个部分未能达成目标）3，对于没有指明具体解决方案的，提出明确的改善需求p24人物型格格式（田字格）- 左上：画像和名字- 右上：影响行为的基本信息- 左下：痛点和需求- 右下：潜在的解决方案p30协作式设计可以让团队共同完善产品理念，让团队在设计问题和解决方案上达成共识，一起决定到底用哪些功能或者界面元素来验证假设。p30一般来说，在协作设计的时候，整个团队一起画草图，发现问题就指出来，最后选定一个大家认为成功率最高的解决方案。p30协作设计的产出物一般是低保真的草图和线框图。p52原型产品可以模拟最终用户体验，是一种非常高效的MVP工具。你的目标是花最少的时间做出原型，所以工具的选择就很重要了。- 低保真原型：纸质原型- 低保真原型：可点击的线框图- 中高保真度的原型产品：AxureRP、Adobe Fireworks- 代码式原型：手写代码和活用式原型p60比如说，你的团队需要确定某个新产品或新功能的价值，那么就可以使用非原型类MVP来做验证。秘诀是能简则简。- Email- Google AdWords- 着陆页面- 无用按钮p61混合型和创新型MVP：例如“专人服务式”p61 Lean UX的精髓就是：只设计你需要设计的部分，快速交付，多和客户接触，获取有效的反馈。p95组织层面的转变- 从输出到成果的转变- 从各自为战到协同合作的转变- 愿意学习新的技能- 建立跨职能团队- 建立小团队- 建立开发、协作式的工作空间- 不依靠明星员工- 避免“一次到位式设计”- 速度第一，美化第二- 推崇从问题入手的思维- 接受“UX孽债”- 和其他公司合作- 改变文档标准- 自下而上、自内而外的管理模式p98 Robert Dailey的研究：The Role of Team and Task Characteristics in R&D Team Collaboration Problem Solving and Productivity。他发现，团队解决问题的效率和四个因素有关，他称之为“四个预测因素”：任务的明确度、任务的独立程度、团队的规模、团队的凝聚力。p104雷恩·哈利：“开篇用对话，收尾用文档”。

章节试读

1、《精益设计》的笔记-整篇

本书主要分为三个部分。

第一部分简要介绍了Lean UX及其基本理念，以及UX设计必须改进的原因，还介绍了成功实施Lean UX必需的要素。

第二部分主要探讨流程。该部分的每一章都是Lean UX循环中的一个步骤。我将详细解释如何进行每一步，并分析其重要性。此外，还会分享一些案例。

第三部分讨论的是如何在组织中实施Lean UX。主要介绍Lean UX在普通的敏捷开发环境中的作用，以及公司、团队和个人层面分别需要做出哪些改变才能真正用好Lean UX。

第一部分 简介及基本理念

2.1 Lean UX的三大基础

1. 设计思维Tim Brown：“直接观察人们在生活中产生的需求，以及他们对于产品的生产、包装、宣传、销售以及售后服务等的看法，以此来推动创新。”/*企业经营中的每个环节都可以用设计的方法来解决，它鼓励团队中不同角色的人协同合作*/

2. 敏捷开发方法 *个人和互动重于流程和工具。要想快速的找到最佳解决方案，必须整个团队一起协作 *能用的产品模型重于详尽的文档。如果能快速推出能用的小型产品，就能验证我们的解决方案是否可行，是否符合预期 *与客户协作重于合同谈判。和团队成员以及客户一起合作有助于大家对问题和解决方案达成共识。 *应对变化重于遵循计划。首先假设我们的最初的设计是错的，目标是尽快找出错误点，并相应调整计划。

3. 精益创业法。“开发-评估-认识”反馈环以降低风险，让团队可以快速开发和认清现实。

Lean UX使用协作、跨职能合作的方式，不依赖完备的文档，强调让整个团队对真实产品体验达成共识，从而尽快把产品的本质展示出来。

2.2 基本理念

1. 跨职能团队团队成员包括软件工程、产品管理、互动设计、视觉设计、内容战略、市场营销以及质量保障等全方面人才。

2. 小，专，聚保持小团队，核心成员不超过10人，专注一个项目，全部聚集在一个地方办公。好处：交流，专注，友爱。

3. 要成果，不要产出功能和服务都是产出，这些产出所要实现的商业目标则成为成果。项目进展通过对预先确定好的商业目标进行评估来确定。/*估量是否是虚荣指标。*/

4. 解决问题的团队指致力于解决商业问题而不是实现一系列功能的团队。

5. 消除浪费任何无益于实现最终目标的东西都应该消除。团队的资源有限。消除浪费越多，效率就越高。

6. 小批量生产和设计使用小批量生产和设计确保低库存和高品质。大批量的设计会导致团队效率低下，会迫使团队等待大型设计完成才能继续工作。

7. 持续探索让客户全程参与到设计和开发过程中来。了解客户如何使用我们的产品，以及为什么会这样用。

8. 走出去了解真正的市场真的答案只有市场知道，所以你必须走出办公楼，走向市场。

9. 共识团队通过合作培养起来的共同的认识：对问题领域，产品和客户的深刻了解。如果达成共识，就不必依赖二手的报告记录或详细的文档。

10. 不盲目崇拜牛人明星式人物会降低团队凝聚，协同合作也会受到影响。明星不懂分享。/*质疑*/

《精益设计》

11. 把你的工作展示出来把你的工作从你的大脑或者电脑中拿出来，摆在团队面前。/*bing的dashboard*/

12. 想到就做，别拖沓赶紧把想法的第一个版本做出来，无疑比花上半天来争论它好还是不好更有价值。/*看怎么项目的容量了，不能全盘否定思考*/

13. 先问题根源，后讲增长、发展首先充分认识问题所在，然后再考虑发展。

14. 有允许失败的环境团队必须能有一个安全的环境来做实验。他们能安全地实验和收回自己的想法，同时不会因为实验失败而遭受惩罚。/*失败是成功他妈妈。*/

15. 从文档转移到实现目标文档解决不了客户问题，必须要有好的产品才行。团队应该了解哪些功能对客户影响最大，用什么产品不重要，重要的是产品的质量，而质量的好坏由市场反应说了算。

第二部分 流程

把重点从“产出”（如“我们需要加一个统一登录功能”）转换为“成果”（如“我们希望提高注册率”）

3.1 设想：笼统的描述我们认为正确的设想。

3.2 假设：设想细化。

3.3 成果：用于证明或反证假设的市场信号，可定性，也可定量。

3.4 人物性格：我们设想的目标客户模型。

3.5 功能：我们认为如果要获取成果，就必须进行产品修改或者改进。

3.1 设想

很多时候，我们不愿意承认每个项目都是从设想开始的，只认为这些假设是事实。

设想流程：

3.1.1 描述设想

1. 把所有成员都聚集起来，确保每个领域的人都出席，包括那些掌握项目关键知识的领域专家。
2. 告知成员要解决的问题是什么：*现有产品使用情况的分析报告。*阐明用户行为原因的易用性报告。*过去解决问题的方法和经验教训。*利益相关者的看法，即如果解决这个问题，会给公司带来什么样的效益。*展示竞争者如何解决同样问题。

3.1.2 方法：问题描述

要解决问题，团队必须要找一个出发点。

问题陈述模板：

1. 产品或者系统的目标；
2. 利益相关者希望解决的问题（即某一个部分未能达成目标）；
3. 对于没有指明具体解决方案的，提出明确的改善需求。
[我们的服务/产品]是为了实现[目标]。我们发现目前并没有实现[目标]。这对我们的业务产生了[不良影响]。我们应该如何改善[产品/服务]，来满足[这些可评估的条件]，从而让用户更加满意呢？

用户陈述充满了各种假设，团队的任务就是把问题陈述的核心假设提炼出来。

可以用到如下设想表格：

业务设想

1. 我认为我的客户有_____的需要。
2. 这些需要可以由_____来解决。
3. 我的首批客户是_____。

4. 客户想从我的服务中获得的^{最大}价值是_____。
5. 客户还可以得到_____等附加好处。
6. 我将使用_____作为主要客户获取渠道。
7. 我赚钱的方式是_____。
8. 我的主要竞争对手是_____。
9. 我们能打败他们的原因是_____。
10. 我们最大的产品风险是_____。
11. 我们解决这个问题的方法是_____。
12. 还有哪些假设，一旦不成立就会导致项目或产品失败？_____。

用户设想

1. 我们的用户是谁？
2. 我们的产品如何融入他们的工作或者生活？
3. 我们的产品用于解决什么问题？
4. 用户会在什么时候用什么方式来使用我们的产品？
5. 哪些功能最重要？
6. 我们的产品应该是什么样子，又该如何工作？

当我们确定了所有设想，就必须把所有的设想排序，我们无法在同时验证所有设想：风险越高，认识越不足的设想，越应该优先验证。

3.2 假设

设想排序后，开始验证，把每个设想转换成一个适于验证的形式——假设陈述：我们认为某种陈述是正确的，并判断自己正确/错误的依据是下列市场反馈：定性反馈/定量反馈/关键业绩指标变化。即假设和用于验证假设的市场反馈。

3.2.1 子假设：对假设进行细分

当一个假设的内容还是太大，进行细分：

我们认为为 [某些人群/某个人物型格] 来 [这样做/开发某种功能/提供某种体验] 可以让我们获得 [某种成果]。我们验证的方式是看 [市场是否有某种反馈/某个量化指标/某个定性指标]。最好需要有一个和结果不同的参照物来证明我们的假设是正确的。

3.3 成果

要写假设陈述，必须要把成果清晰写下来，而少关注产出，如：怎么让用户登陆更容易？什么行为会导致更高的使用率，更多的访客。

3.4 人物型格

先穿件人物型格设想，再用研究来验证设想。不花费几个月去实地考察或做用户访谈，而是花几个小时来创建人物原型。再根据研究进行修改

人物型格制作流程：

1. 每个成员提出自己对目标用户的看法，并指出不同用户使用产品的方法有什么不同。
2. 选取最接近目标用户的人物型格，数量三个到四个，选定的人物型格最好在需求和职业上有区别

在Lean UX里面，任何功能都是为了服务业务，客户和用户。

4 协作设计

《精益设计》

1. 由设计师主导。组织和主持会议。
2. 整个团队一起画草图，发现问题就指出来，一起选定成功率最高的方案。
3. 产物是低保真草图和线框图。

4.2 设计工作室

1. 明确问题和限制条件确保每个人都明确要解决的问题、已经提出了哪些设想，根据设想提出的假设，以及我们收到的限制。
2. 独立思考解决方案
3. 展示和评论*拿着自己的草图向其他人展示，必须明确告知其他人是为谁解决问题（人物型格），以及解决哪个具体痛点（假设陈述），然后解释自己的草图。*评论必须是针对展示着的目标，而不是直接表达喜恶。
4. 迭代并改善汇总想法，挑选最优质的想法，迭代，改善。
5. 团队一起思考解决方案把所有人的想法，集合收敛成一个集体的方案。

4.3 - 4.4 风格指南，也就是control

屏幕上显示的东西，所有的互动设计元素都应该定义清楚，然后加入到风格指南里，并包括三个属性：

1. 外观包括最小最大尺寸，横向和纵向限制，以及任何样式要求
2. 常摆放位置是否应该摆放在屏幕某块区域，以及所有例外情况。
3. 什么时候使用

成功的风格指南：容易获取，持续改善，易于采用。

5.1 MVP和实验简介

从手上那个按优先级排列的假设列表开始探索。你必须做一个能验证所有假设的最简单产品，这就是你的MVP。通过它来做实验，可以得知假设是否正确，以及探索的方向是应该保持、调整还是放弃。

/*这章其实讲的是最小化原型及使用。*/

6.1 持续和协作式研究

Lean UX的研究方式对比一般的方式：

1. Lean UX研究是持续不断的，每个冲刺|流程都需要进行研究：不是大型的研究而是分散成一个个小型研究。
2. Lean UX研究是协作式的，把研究任务分散到整个项目团队，免去交接，增进直观认识。

/*具体研究方式和公司现行流程类似不再笔记记录*/

7.3 配合交错式迭代来实施Lean UX

1. 每一个主题正式启动时，团队应该开一些头脑风暴短会，做一些验证活动。
2. 启动短会的讨论结果将在迭代计划会议中用到。搜集所有brainstorm结果，这些对团队很重要，是大家一起提出的共识。
3. 最后，持续听取用户反馈，应该每周安排验证短会

8 组织层面的转变

《精益设计》

1. 从输出物到成果的转变
2. 从各自为战到协同合作的转变
3. 愿意学习新的技能，所有人参与设计，设计师具备领导能力。
4. 建立跨职能团队
5. 建立小团队
6. 建立开发、协作式的工作空间
7. 不依靠明星员工
8. 避免“一次到位式设计”
9. 速度第一，美化第二
10. 推崇从问题入手的思维
11. 以交付为目的设计公司
12. 和第三方软件开发团队一起工作，不要单独把部分工作扔给一个独立团队
13. 改变标准文档，开篇用对话，收尾用文档。
14. 自下而上、从内而外的管理模式

2、《精益设计》的笔记-第5页

Lean UX的三大基础：设计思维，敏捷开发方法，精益创业法。
(看到第一个，心就凉了一半.....)

设计思维鼓励团队中不同角色的人协同合作，把产品设计视为整体，这是非常重要的基础思想。
敏捷原则：个人和互动重于流程和工具；能用的软件重于详尽的文档（尽快验证而不是纠缠于做决策）；与客户协作重于合同谈判；应对变化重于遵循计划。

验证式认识：提出一个想法，并设定评估指标，对理念进行验证。
LeanUX首先假设我们最初的设计是错的，所以目标是尽快找出错在哪里。

《精益设计》

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问：www.tushu000.com