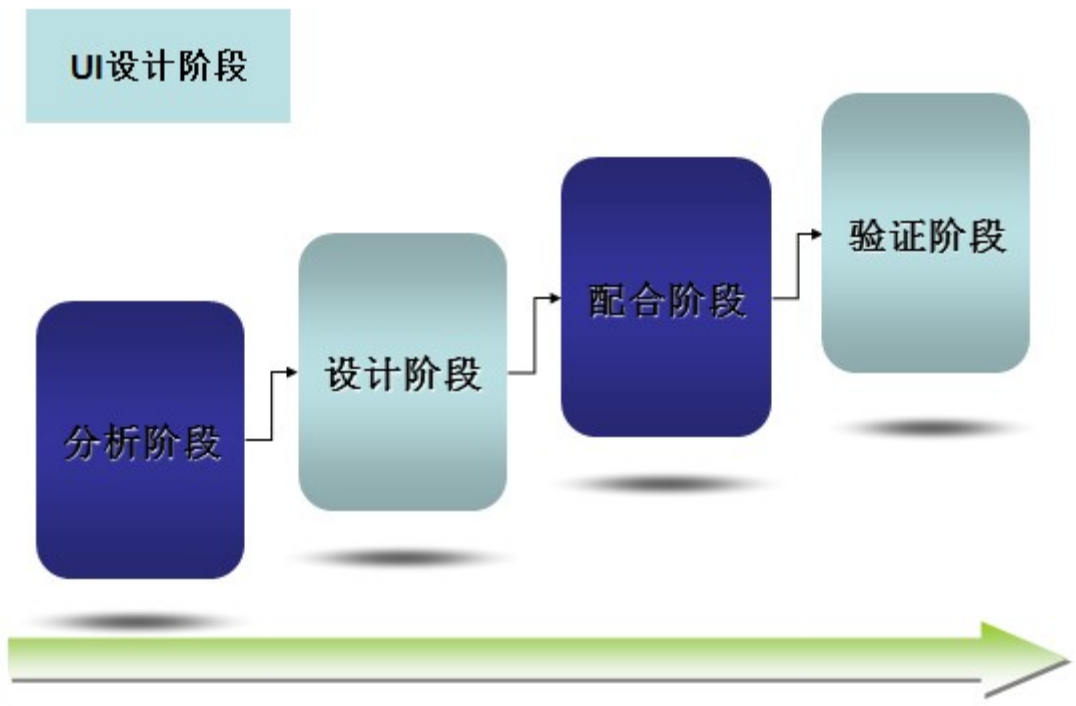
产品 UI 设计流程

本篇是为杰姐同学写的产品 UI 设计流程，其实对于产品 UI 设计流程特别是对于大型的互联网公司的要求特别高，经过不断的挑“刺”后才得以面世，得到的设计稿件完全与最初版本不同，商业类的产品会让产品和商业气息相兼容，与 UI 设计师的最初思想完全不同，而 UI 设计师会将自己的风格带到产品中来，会给产品灌输一种“性格”，该产品特有的“性格 ”。

一般公司只将把 UI 设计流程分为四个简单的阶段：分析、设计、配合、验证。



1、分析阶段

需求分析、用户场景模拟、竞品分析（聆听用户心声）。

需求分析：对于一个产品来说，必然有对用户需求的分析内容，更多的是从 MRD 与 PRD 获得，或者从产品需求评审会议上得到需求分析的内容，当然可以直接与产品经理交流获得相关产品需求。如果说设计原则是所有设计的出发点的话，那么用户需求就是本次设计的出发点。

用户场景模拟：好的设计建立在对用户深刻了解之上。因此用户使用场景分析就很重要，了解产品的现有交互以及用户使用产品习惯等，但是设计人员在分析的时候一定要站在用户角度思考：如果我是用户，这里我会需要什么。

竞品分析（聆听用户心声）：竞争产品能够上市并且被 UI 设计者知道，必然有其长处。这就是所谓三人行必有我师的意思。每个设计者的思维都有局限性，看到别人的设计会有触类旁通的好处。当市场上存在竞品时，去听听用户的评论，哪怕是骂声都好，别沉迷于自己的设计中，让真正的用户说话。

输入物：MRD、PRD、市场需求文档、市场调查报告、竞品分析文档（或其一或全部）

输出物：设计初稿（或许只是几个简单的界面）

2、设计阶段

设计方法采用面向场景、面向事件驱动和面向对象的设计方法。面向场景是针对该产品使用场所等模拟，模拟用户在多种情况下产品使用的模拟。面向事件驱动则是对产品响应与触发事件的设计，一个提示框，一个提交按钮……这类都是对事件驱动的设计。面向对象，产品面向的用户不同对于产品的设计要求不同，不同年龄层的用户对于产品的要求不同，产品的用户定位将对 UI 设计师影响因素。

输入物：交互文档（高保真原型）

输出物：设计终稿（所有的设计稿）

3、配合

UI 设计师交出产品设计图时，更多的配合开发人员、测试人员进行截图配合。配合开发人员对于 PSD 格式的图片切图操作，对于不同的开发人员的要求，切图方式也有不同，UI 设计师需配合相关的开发人员进行最适合的切图配合。

输入物：设计终稿

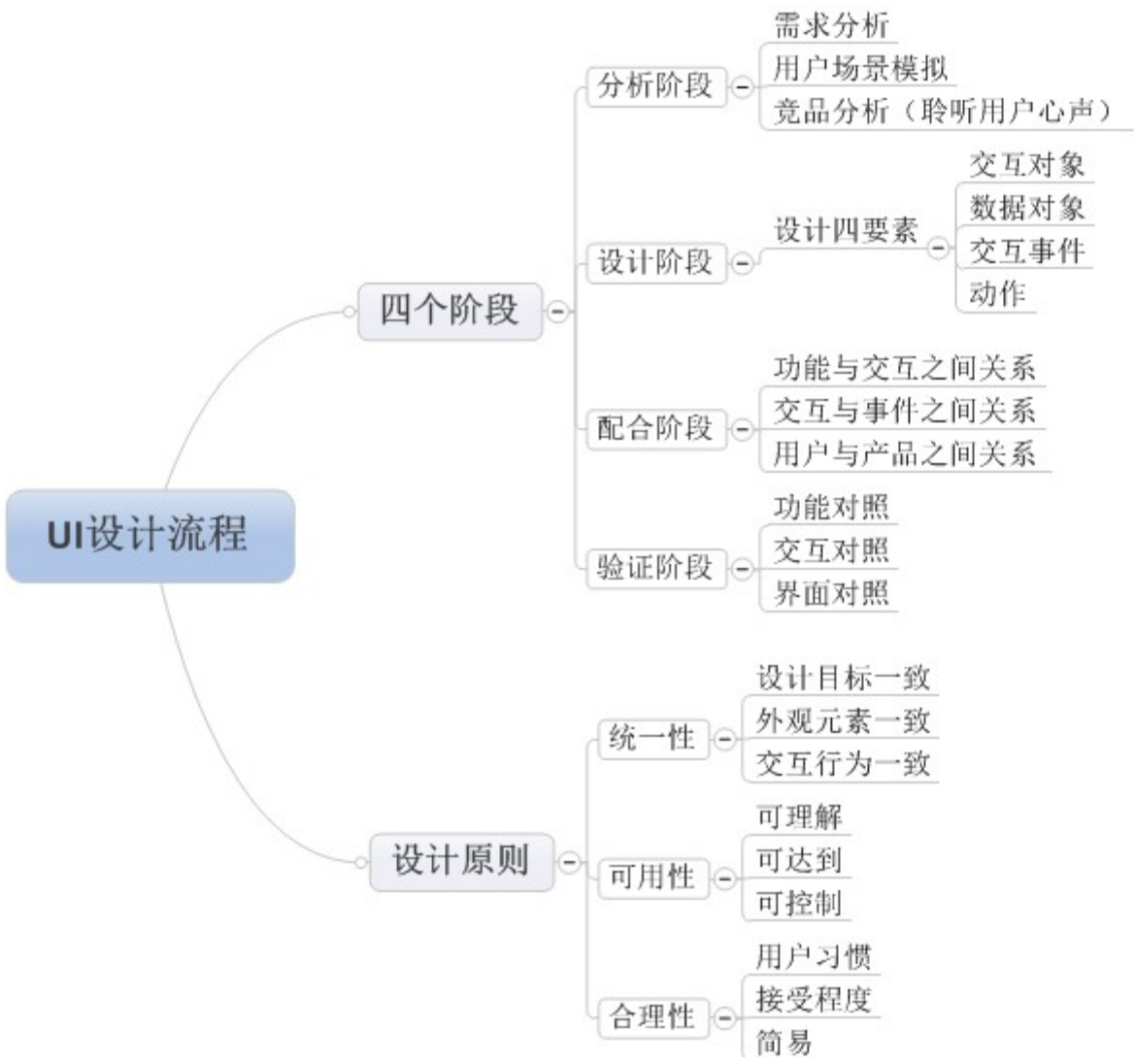
输出物：设计修改稿（设计稿切片）

4、验证

产品出来后，UI 设计师需对产品的效果进行验证，与当初设计产品时的想法是否一致，是否可用，用户是否接受，以及与需求是否一致。都需要 UI 设计师验证，UI 设计师是将产品需求用图片展现给用户最直接的经手人，对于产品的理解会更加深刻。

输入物：产品

输出物：产品（面向用户最终版本）



产品 UI 设计中夹杂着许多设计原则要求，统一公司 UI 设计流程，使 UI 设计师参与到产品设计整个环节中来，对产品的易用性进行全流程负责，使 UI 设计的流程规范化，保证 UI 设计流程的可操作性。UI 设计师应该分析公司产品的特点，制定符合产品生命周期的 UI 设计流程。每个产品的生命周期中，UI 设计师应该严格按照流程，完成每个环节的职责，确保流程准确有效的得到执行，从而提高产品的可用性，提升产品质量。

建议：UI 设计师有自己的风格，同样有自己的个性，建议在时间充裕时，UI 设计师做二套设计稿，一套适合企业的，一套适合自己的，当老板对企业那套设计不满意时，将适合自己的一套展示给用户，或许会有不同的效果哦！