学习工作单：原型初设计

**使用说明：**

本工作单旨在帮助团队分步骤、分工进行原型设计和制作，仅供思路参考。

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **组名** | |  | **参与人** |  |
| **一、原型设计** | | | | |
| 原型是对一个产品的可视化呈现，主要传达一个**产品的信息架构、内容、功能和交互方式**。  它是产品功能和内容的示意图，一般包括线框图以及交互说明。原型是产品设计初期供整个团队参考、讨论、评估的主要依据。之前的需求文档也包含对功能和内容的说明，但原型并不是简单地把需求文档图形化，而是更具有整体性的产出。 | | | | |
| **本产品原型需要包括什么** | | | | |
| 从产品经理、交互设计师、UI设计师三个角色的角度出发，发散讨论产品原型包括什么**可视化元素、数据传递逻辑和用户操作逻辑**。建议**每个成员先轮流表达想法**，项目负责人将个人想法记录在表中，**然后展开讨论，最后敲定原型设计的内容**。   * 产品经理：关注产品功能实现、内容板块、业务流程，对应问题解决； * 交互设计师：关注用户操作流程的简化、有引导性的布局、板块或内容的优先级层次； * UI设计师：根据目标用户特征、需求和当下流行的设计趋势，关注产品UI风格定位。     设计原则：   * 从最简单的开始快速构想原型，不要过分追求精致，后续还有机会优化 * 以用户为中心，设计原型时要考虑用户需求，并且解决核心问题 | | | | |
| **维度** | | **可包括的内容** | | **理由** |
| 例：UI风格 | | 简约风的图标 | | 产品面向大学生及白领等群体，思想较为成熟，不喜欢太密集、花哨的的外观 |
|  | |  | |  |
|  | |  | |  |
|  | |  | |  |
|  | |  | |  |
| 1. **原型制作** | | | | |
| **请结合上一环节讨论出的原型设计思路，分工开展原型制作，建议边快速制作边讨论修改，促进团队对原型初稿有较为统一的认可。**  **注意：下节课拟组织“组间交流活动”，不同团队需要向其他组的同学介绍原型初稿，所以请大家重视本阶段的原型制作。** | | | | |
| **本团队要设计的原型是一个：**  A. 实在的物品类：产出物品外观草图，体现功能架构及交互说明、信息/数据传递逻辑等内容  B. 虚拟的平台类：产出平台界面草图，体现功能架构及交互说明、信息/数据传递逻辑等内容  C. 线上/线下的服务类：产出服务实现流程图，体现功能架构及交互说明、信息/数据传递逻辑等内容  D. 其他\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  **具体分工情况如下：** | | | | |
| **姓名** | **工作内容** | | | |
|  |  | | | |
|  |  | | | |
|  |  | | | |
|  |  | | | |
|  |  | | | |
|  |  | | | |
|  |  | | | |