

UX GROWTH METHOD

—— 个人成长与组织成长 ——

Zhou Zhi @2017 



周 陟

Zhou Zhi

华为消费者业务首席体验架构师

IxDC国际体验设计协会部长

贝塔咖啡（深圳）发起人

UCDChina（深圳）负责人

设计师的工作

创造性

解决用户的问题

设计师的成长

自发性

解决自己的问题

自发性

解决自己的问题

自驱力
|
时间管理

专业度
|
成长性

性价比
|
自身价值

个人与团队成长之间，作为核心主导人员要花费怎样的时间、精力配比才合适？花在团队时间多了，一心想着怎么驱动别人，协调组内产出，过滤产品运营需求等无尽的工作就会挤压个人成长的时间。

设计思考



自我管理



团队协作



设计沟通



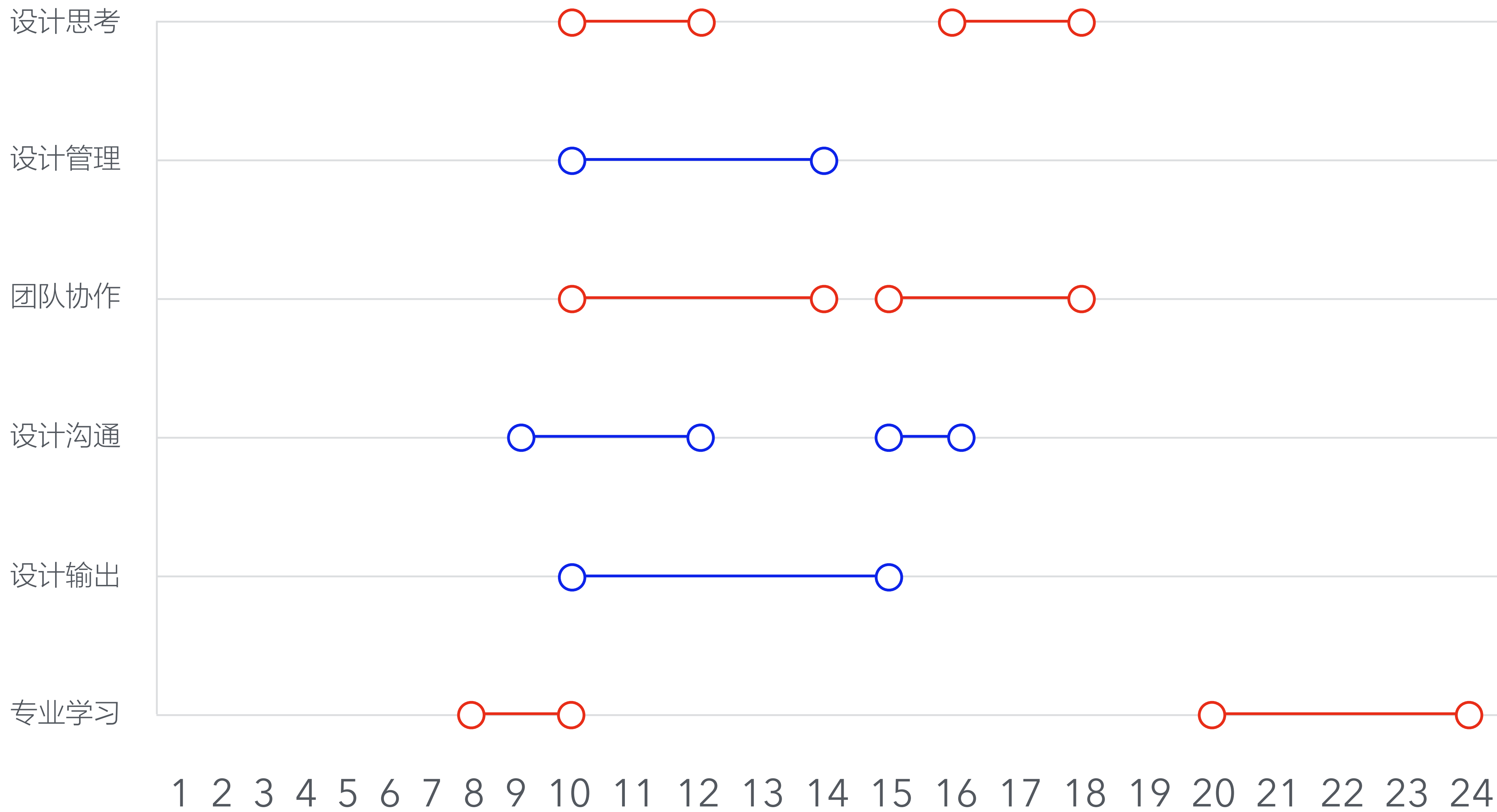
设计输出



专业练习



1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24



设计负责人阶段

设计思考



设计管理



团队策略



设计布道



思维输出



专业赋能



1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24

迭代建立自己的知识资源库

快捷方式
笔记、笔记本或者标签拖放到这里，可以快速访问

最近笔记

- Sketch License
- UX Design Methods &...
- 个人信息
- 华为资料
- 传播学有哪些著名的理...

笔记 3897

笔记本

标签

地图集

废纸篓

为团队升级

+ 新建标签 查找标签

名称 笔记数量

#	公	军	前	天	硬
<no name> 0	公司创业 115	军事政治 48	前端开发 60	天文地理 9	硬件 52
产	硅	可	人	微	用
产品设计 170	硅发布 5	可用性 3	人文社科 62	微信 123	用户研究 119
产品设计作品集 3	华	历	设	心	游
产品运营 83	华丽志 1	历史 6	设计工具 77	心理学 32	游戏 1
大	技	李	设计管理 118	新	运
大数据 71	技巧知识 53	李叫兽 2	设计历史 43	新闻传媒 20	运动健身 9
大象公会 4	建	旅	设计思维 120	信	知
刀	建筑设计 33	旅游 8	设计原则 128	信息架构 38	知乎日报 92
刀具 10	交	美	摄	医	知乎收藏 11
得	交互设计 169	美食 40	摄影 13	医学 64	字
得到 66	教	敏	时	艺	字体设计 135
犯	教育 55	敏捷ux 11	时尚奢侈 24	艺术 16	A
犯罪与法律 105	命	内	视	音	AI 12
房	金融街李莫愁 2	内容文案 53	视觉设计 324	音乐 43	android 115
房产装修 12	经	普	腾	营	C
给	经济金融 113	普象工业设计小站 0	腾讯 239	营销 57	caoz的梦呓 2
给产品经理讲技术 9	精	汽	体	影	CG 28
工	精益UX 3	汽车 7	体验设计的理解 6	影视 41	D
工业设计 1					develop 124

UX设计师的各项能力模型以及各项能力之间的能力值参考标准。

怎样培养自己的设计师去走UX的方向，什么类型的设计师适合UX方向。

理解
设计原则

选择
设计方向

阐述
设计逻辑

初级设计师

看书上怎么写

听老板的

把方案讲出来

高级设计师

书上的要分场景

尝试说服老板

区别不同版本

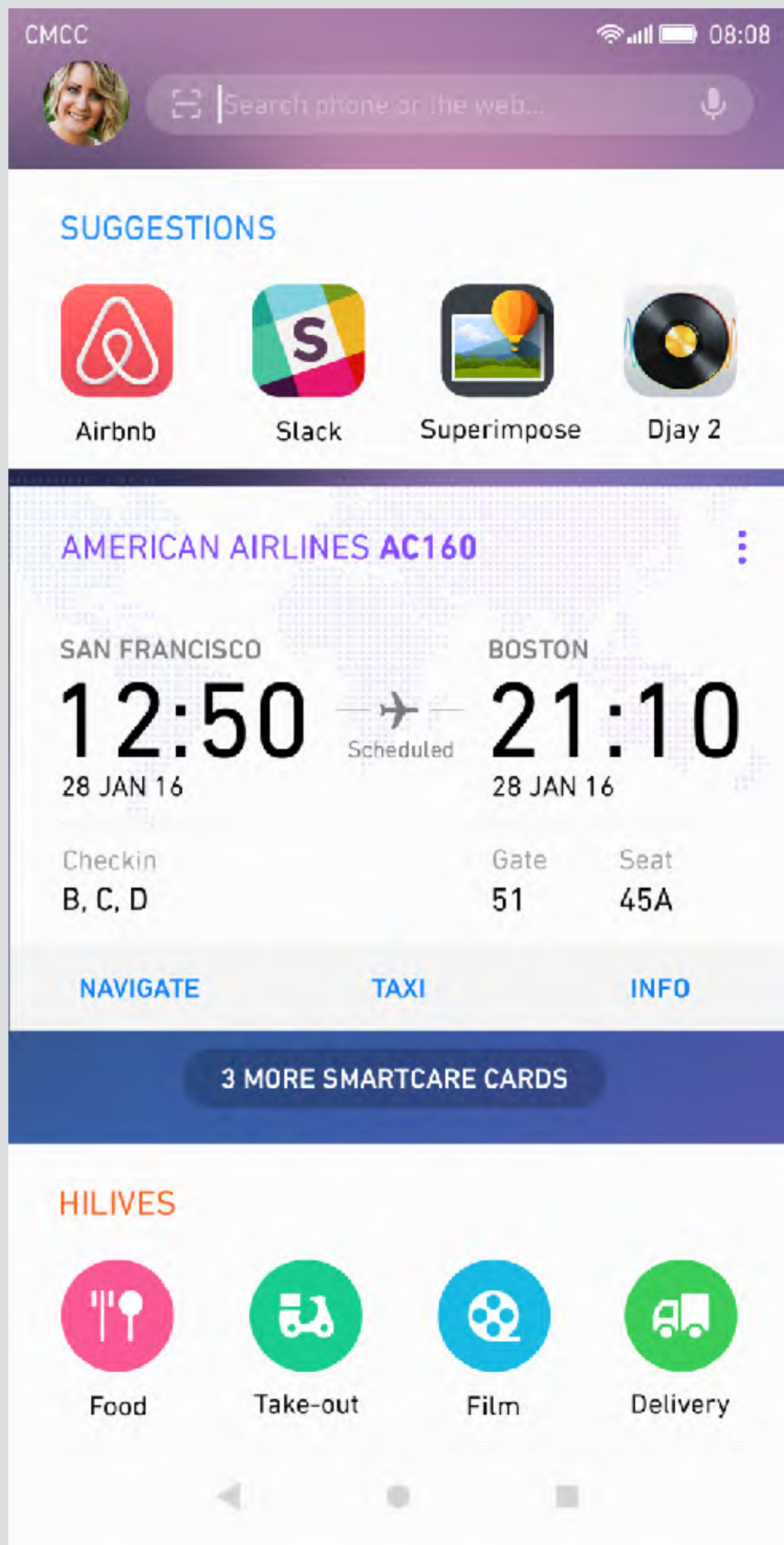
专家设计师

书是有局限性的

可以影响老板

找到理论依据

初级设计师眼中的设计稿

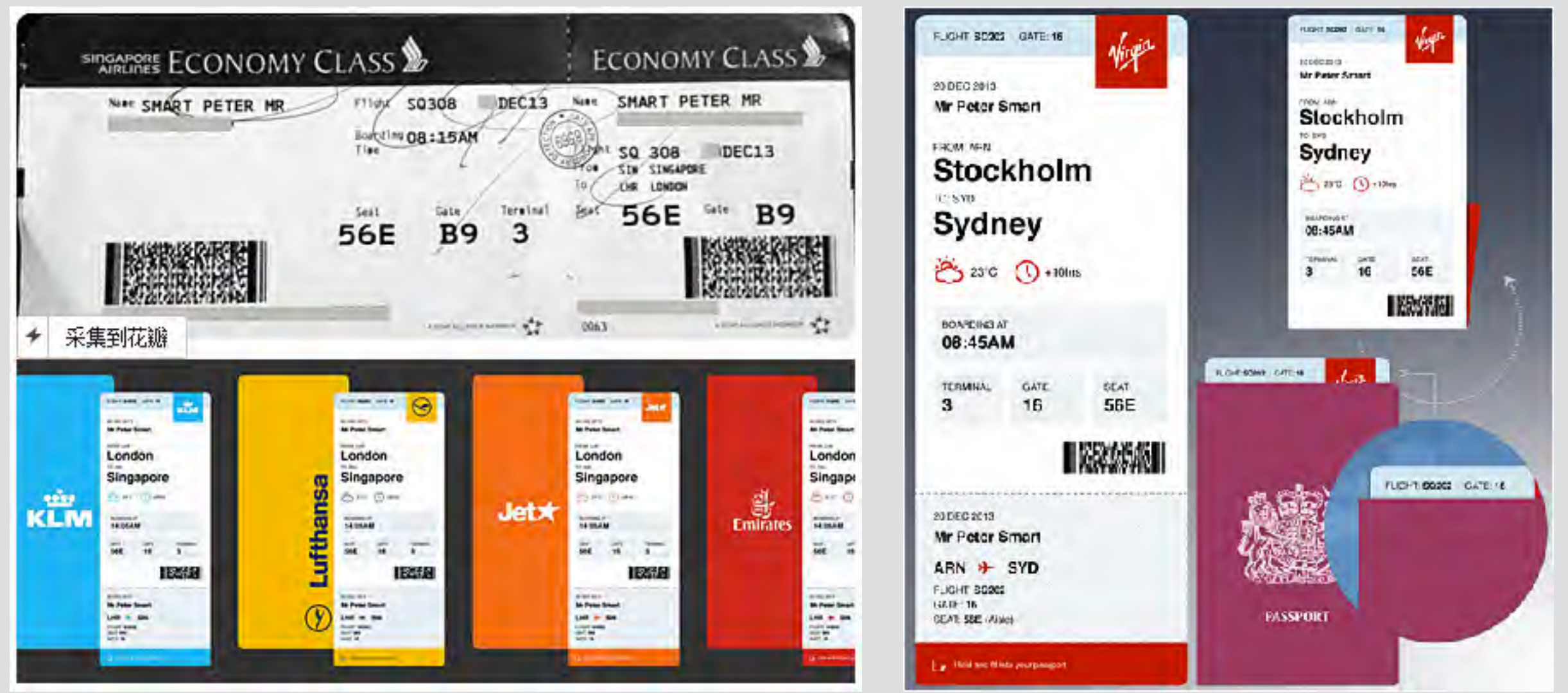
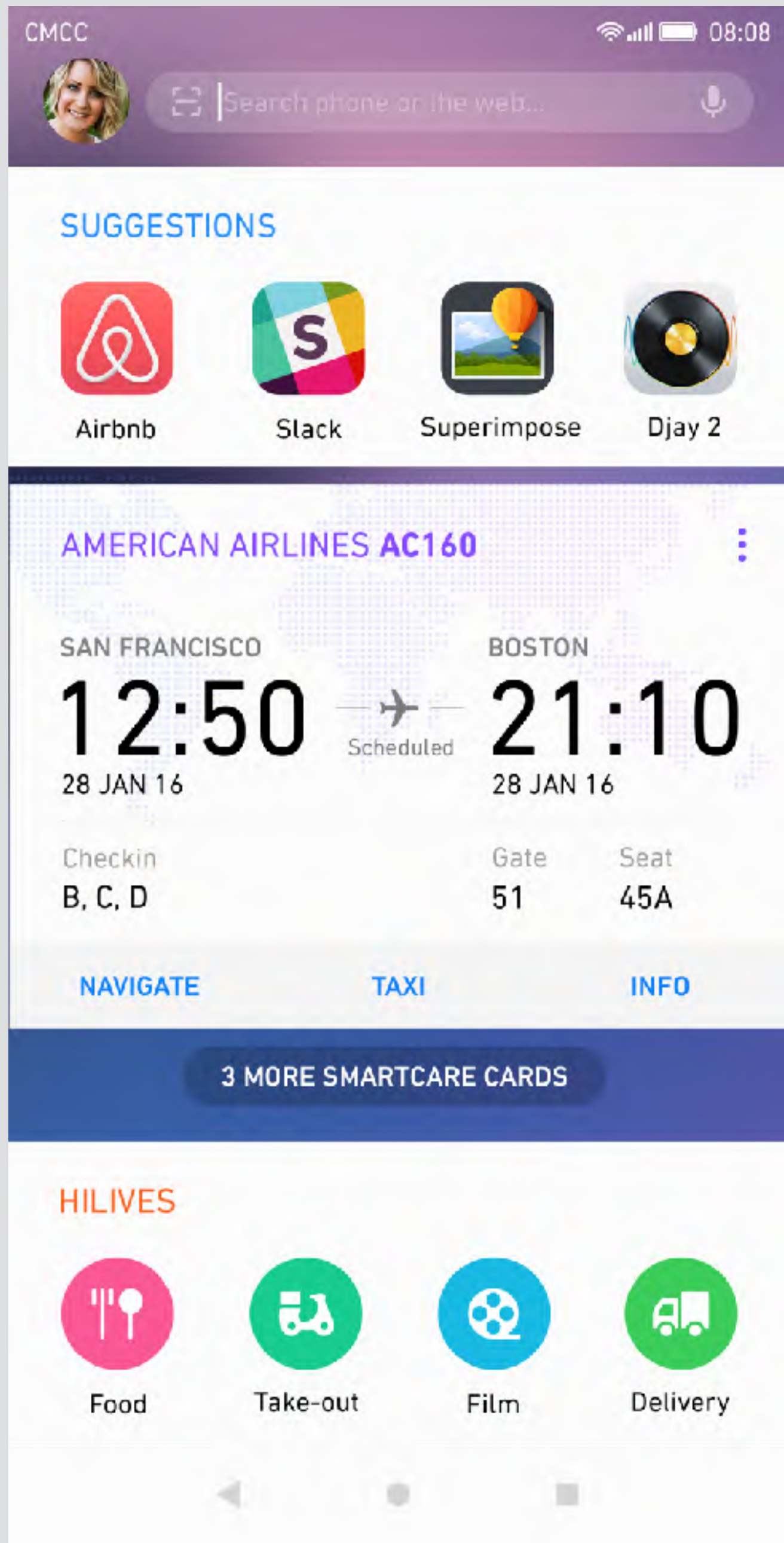


设备	尺寸	分辨率	状态栏高度	导航栏高度	标签栏高度
iPad第三代、第四代	2048x1536 px	264PPI	40px	88px	98px
iPad第一代、第二代	1024x768 px	132PPI	20px	44px	49px
iPad Mini	1024x768 px	163PPI	20px	44px	49px

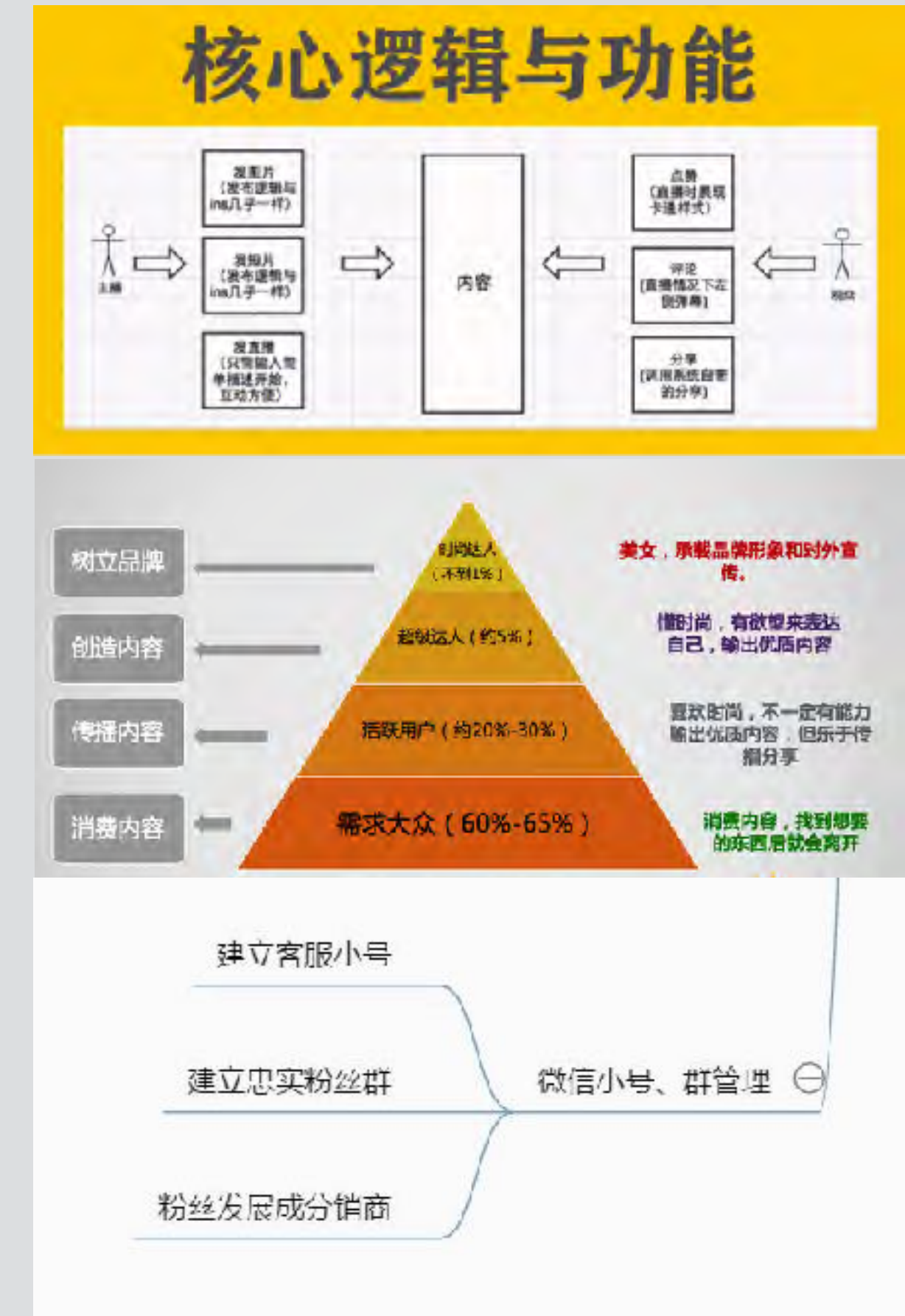
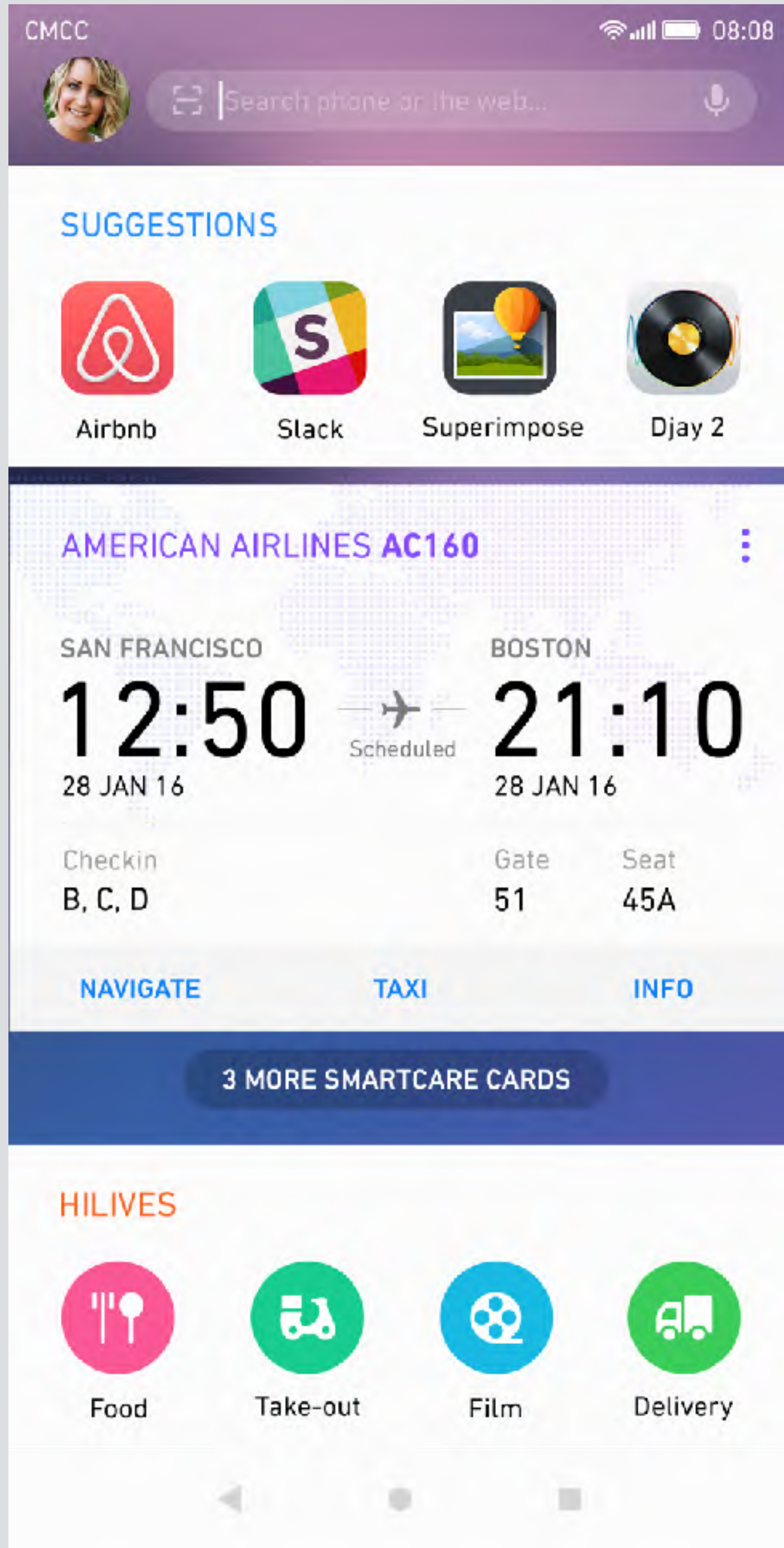


分解制作过程，理解设计规范，面向交付

高级设计师眼中的设计稿



秒懂创意来源，多方位分析与比较，洞察新机会



IMDB贝叶斯统计: $WR = (v \div (v+m)) \times R + (m \div (v+m)) \times C$
 $R = \text{average for the movie (mean)} = (\text{Rating})$
 $v = \text{number of votes for the movie} = (\text{votes})$
 $m = \text{minimum votes required to be listed in the top 250 (currently 1250)}$
 $C = \text{the mean vote across the whole report (currently 6.9)}$

决策最佳方案, 商业视角, 技术评估, 产品思维



系统源码中的音量种类

STREAM_ACCESSIBILITY

Used to identify the volume of audio streams for accessibility prompts

STREAM_ALARM

Used to identify the volume of audio streams for alarms

STREAM_DTMF

Used to identify the volume of audio streams for DTMF Tones

STREAM_MUSIC

Used to identify the volume of audio streams for music playback

STREAM_NOTIFICATION

Used to identify the volume of audio streams for notifications

STREAM_RING

Used to identify the volume of audio streams for the phone ring

STREAM_SYSTEM

Used to identify the volume of audio streams for system sounds

STREAM_VOICE_CALL

Used to identify the volume of audio streams for phone calls

各类音量的默认值

7, // STREAM_SYSTEM

5, // STREAM_RING

11, // STREAM_MUSIC

6, // STREAM_ALARM

5, // STREAM_NOTIFICATION

针对输出设备的音量值

AUDIO_DEVICE_OUT_EARPIECE= 0x1,
AUDIO_DEVICE_OUT_SPEAKER= 0x2,
AUDIO_DEVICE_OUT_WIRED_HEADSET= 0x4,
AUDIO_DEVICE_OUT_WIRED_HEADPHONE= 0x8,
AUDIO_DEVICE_OUT_BLUETOOTH_SCO= 0x10,
AUDIO_DEVICE_OUT_BLUETOOTH_SCO_HEADSET= 0x20,
AUDIO_DEVICE_OUT_BLUETOOTH_SCO_CARKit= 0x40,
AUDIO_DEVICE_OUT_BLUETOOTH_A2DP= 0x80,
AUDIO_DEVICE_OUT_BLUETOOTH_A2DP_HEADPHONES = 0x100,
AUDIO_DEVICE_OUT_BLUETOOTH_A2DP_SPEAKER= 0x200,
AUDIO_DEVICE_OUT_AUX_DIGITAL= 0x400,
AUDIO_DEVICE_OUT_ANLG_DOCK_HEADSET= 0x800,
AUDIO_DEVICE_OUT_DGTL_DOCK_HEADSET= 0x1000,
AUDIO_DEVICE_OUT_USB_ACCESSORY= 0x2000,
AUDIO_DEVICE_OUT_USB_DEVICE= 0x4000,
AUDIO_DEVICE_OUT_REMOTE_SUBMIX= 0x8000,

UX设计目前以及将来主要存在于哪些行业？想有个全局的了解，UX设计师规划自己的职业发展是否要结合行业考虑呢？还是说精于通用能力就足够？应该更专精还是更复合？

UCDChina

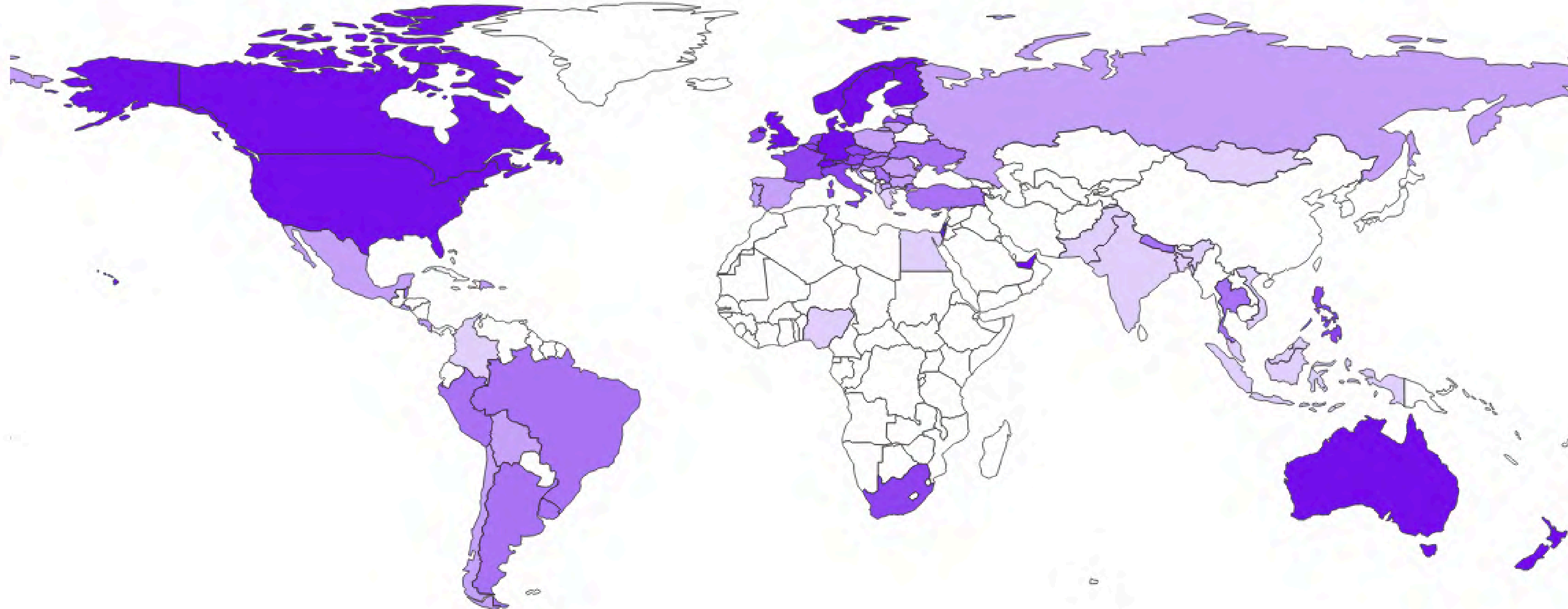
UPAChina

IxDC

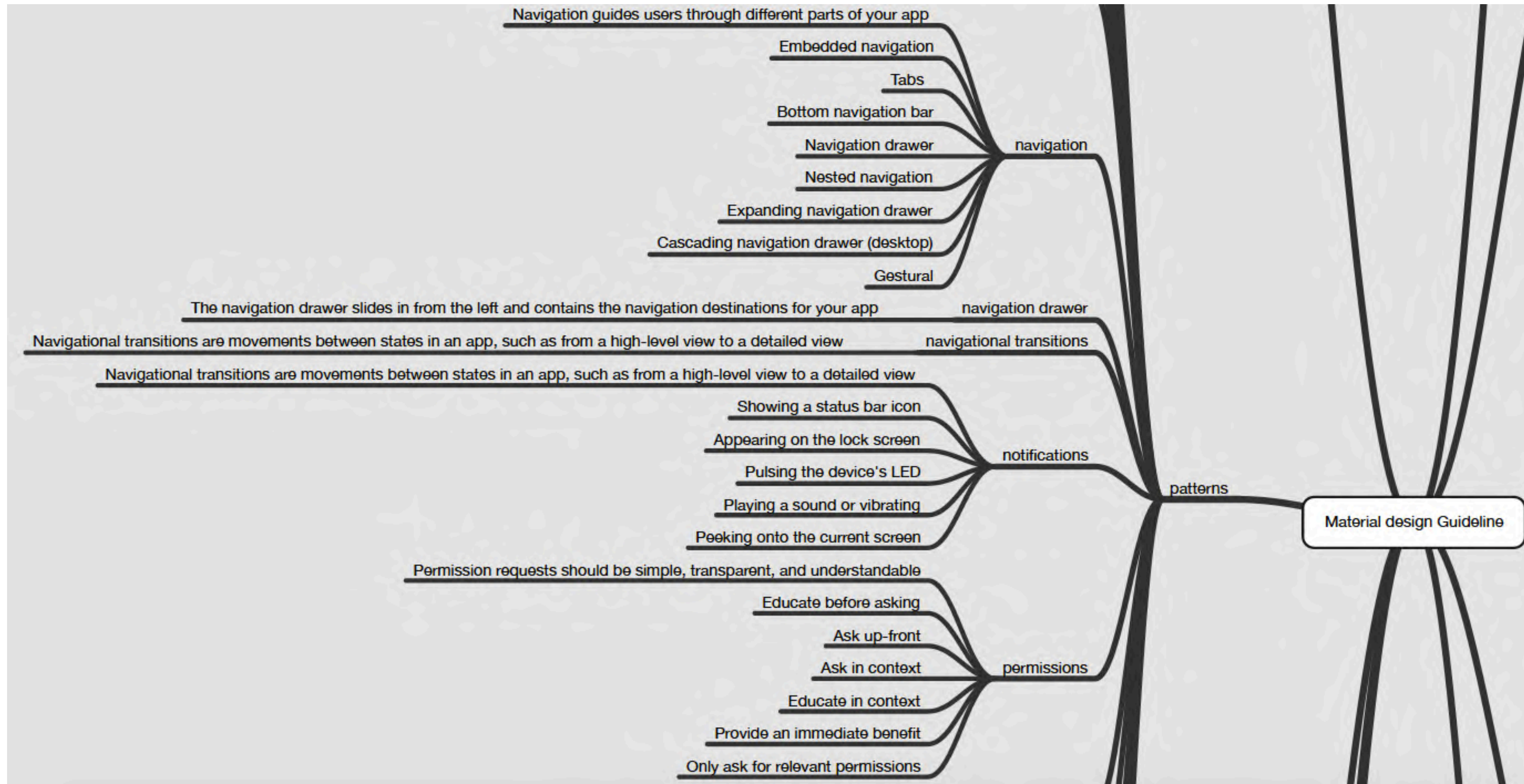
Beta Cafe

Global average UX salaries by country

The average salary across 70 countries is **\$57,117**, with the highest average being in **\$97,492** in **Switzerland**.



提升自己的单位时间价值



思考后的输出



作品集、内部课程、团队分享、公开分享、简历、个人产品

组织的责任

可见的

对公司产生价值

组织的成长

持续的

提升整体效能

持续的

提升整体效能

定义问题

|

解决策略

设计布道

|

专业赋能

性价比

|

组织价值

在一个大型的产品团队中，怎么快速理解现状，找到体验问题的症结，对体验的提升给出专业建议？

观察、理解哪里出现了问题

6 嵌入
用户体验成为组织思维，不再被单独讨论

5 参与
用户体验是组织策略的核心要素之一

4 委托
用户体验至关重要，积极配合专业部门执行

3 投入
用户体验很重要，开始建立流程和部门

2 感兴趣
认为用户体验重要，但投入很少

1 无意识
用户体验“不”重要

什么方式是可以接受的

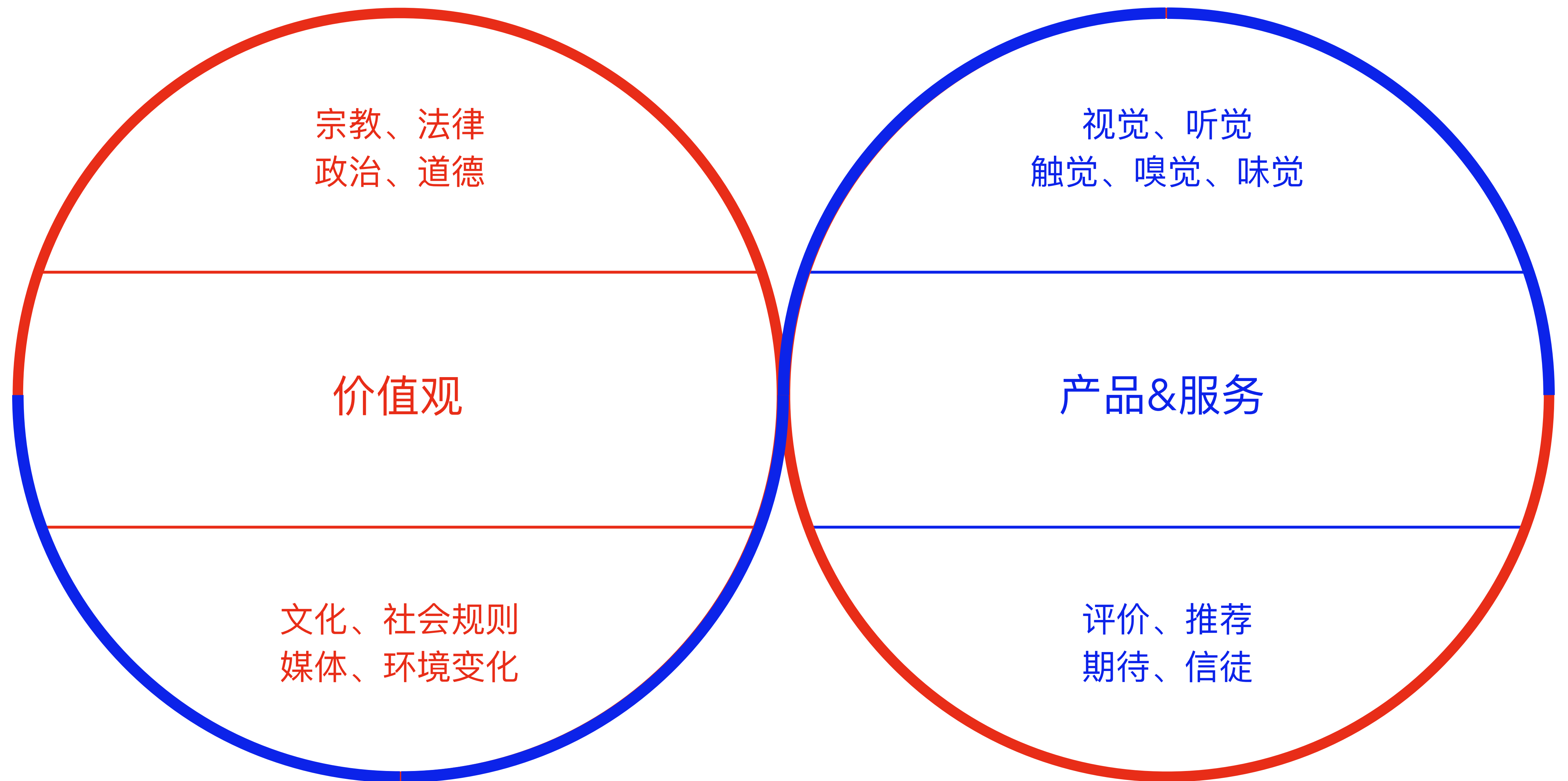
日常沟通

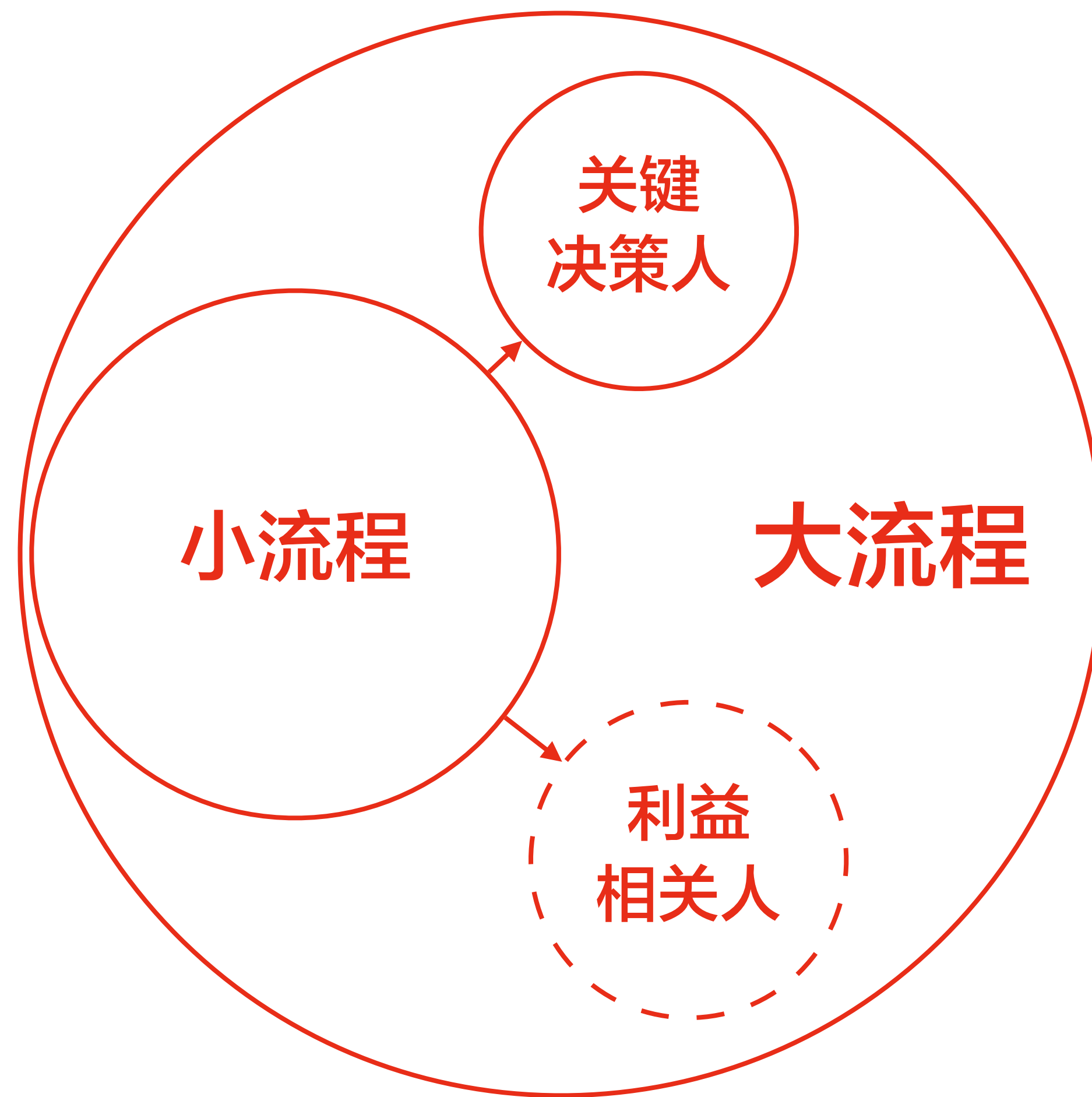
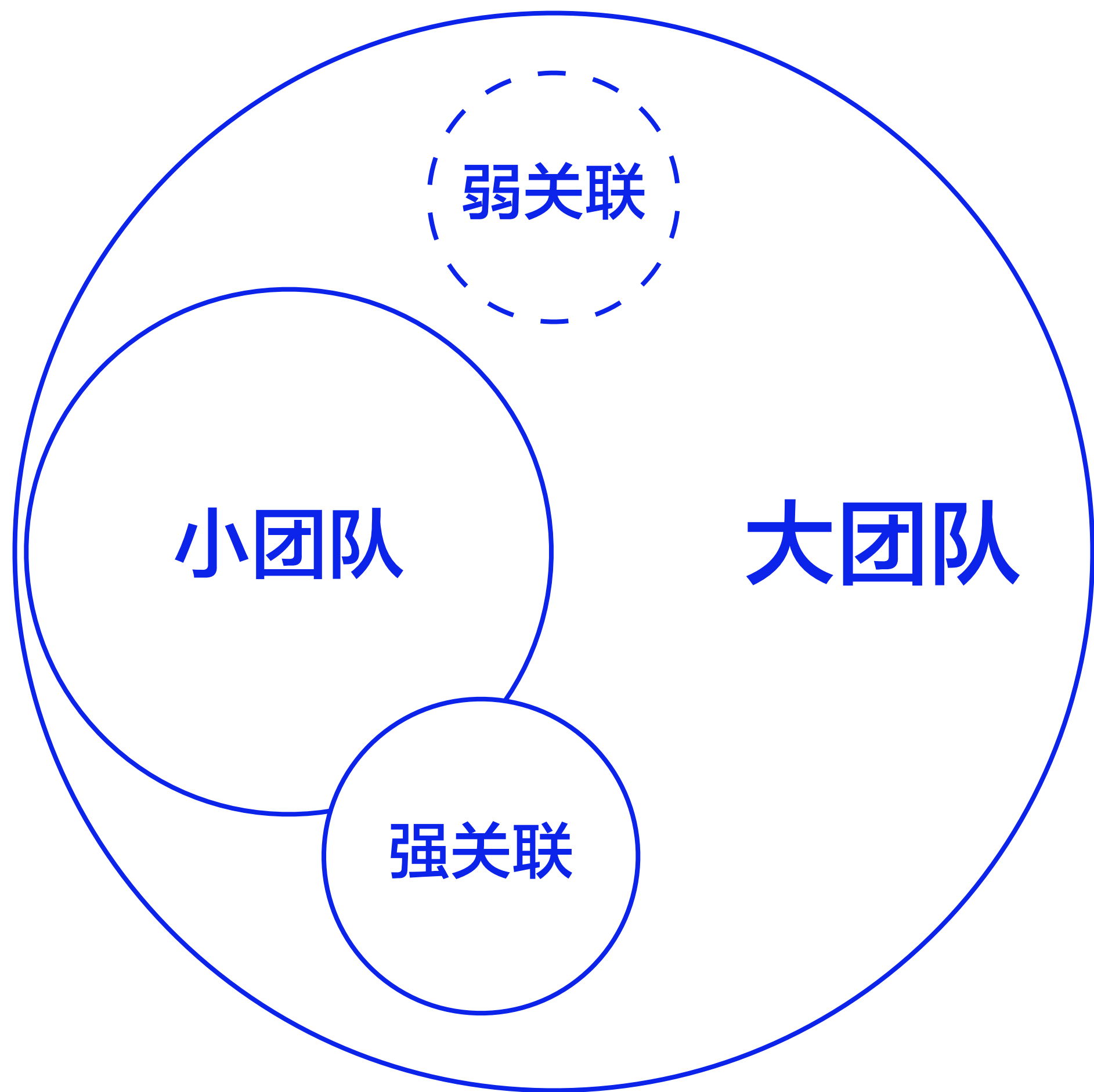
决策机制

企业文化

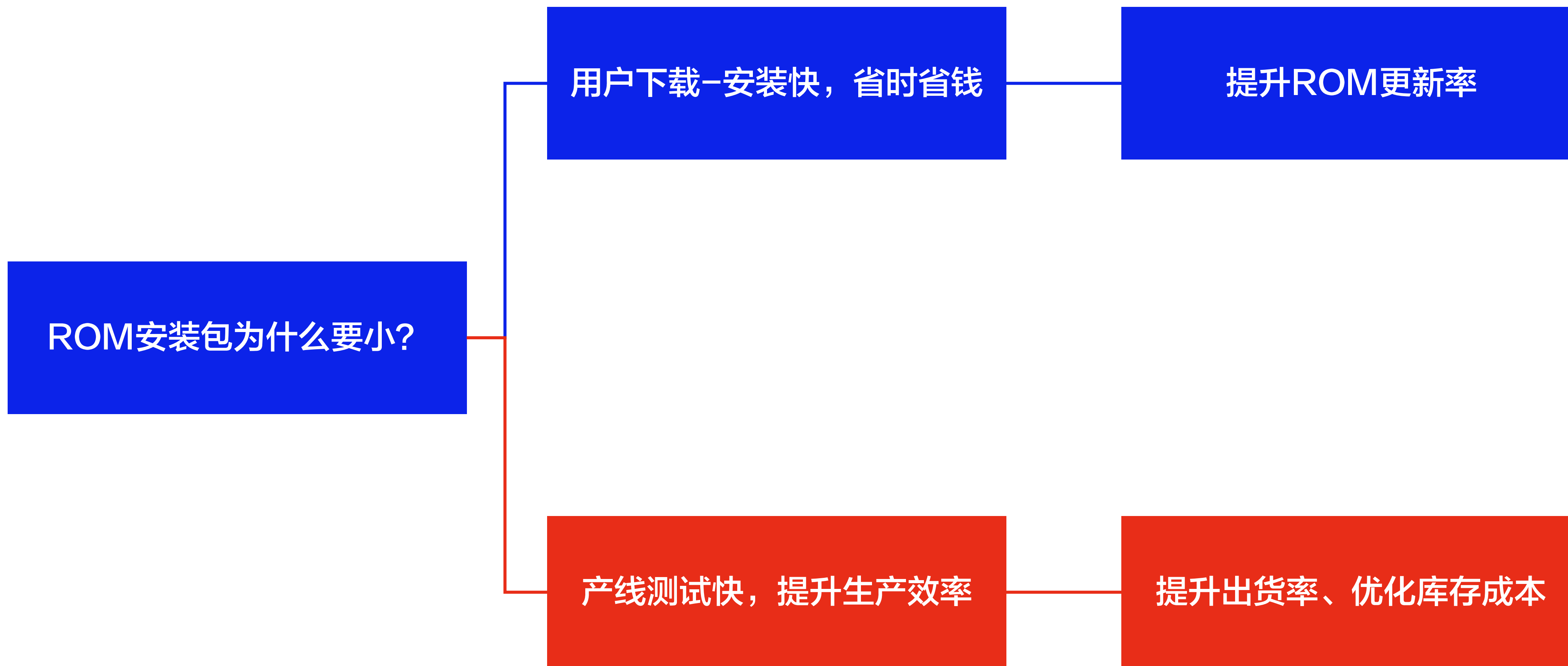
谈判方式

提出解决框架

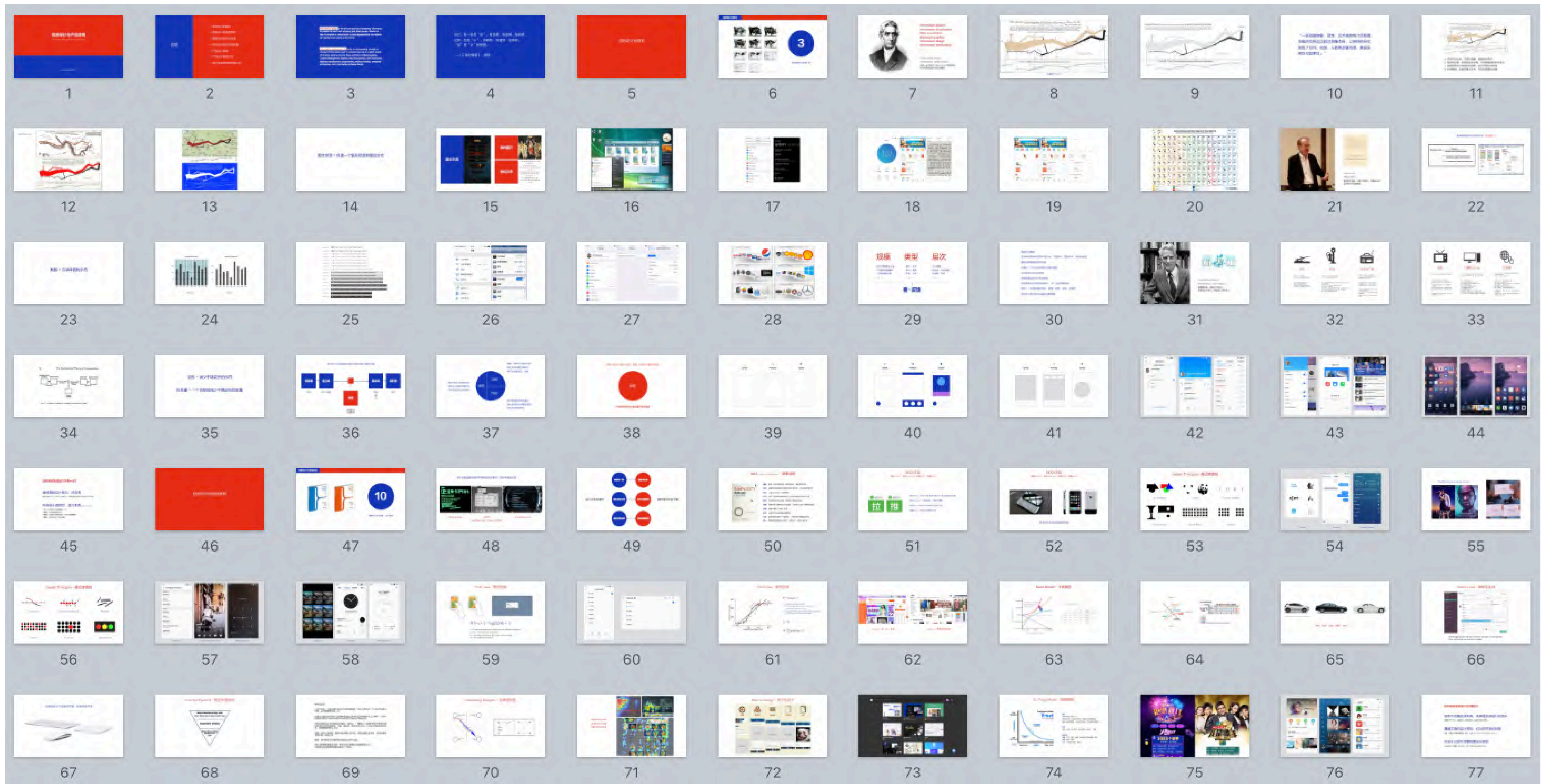


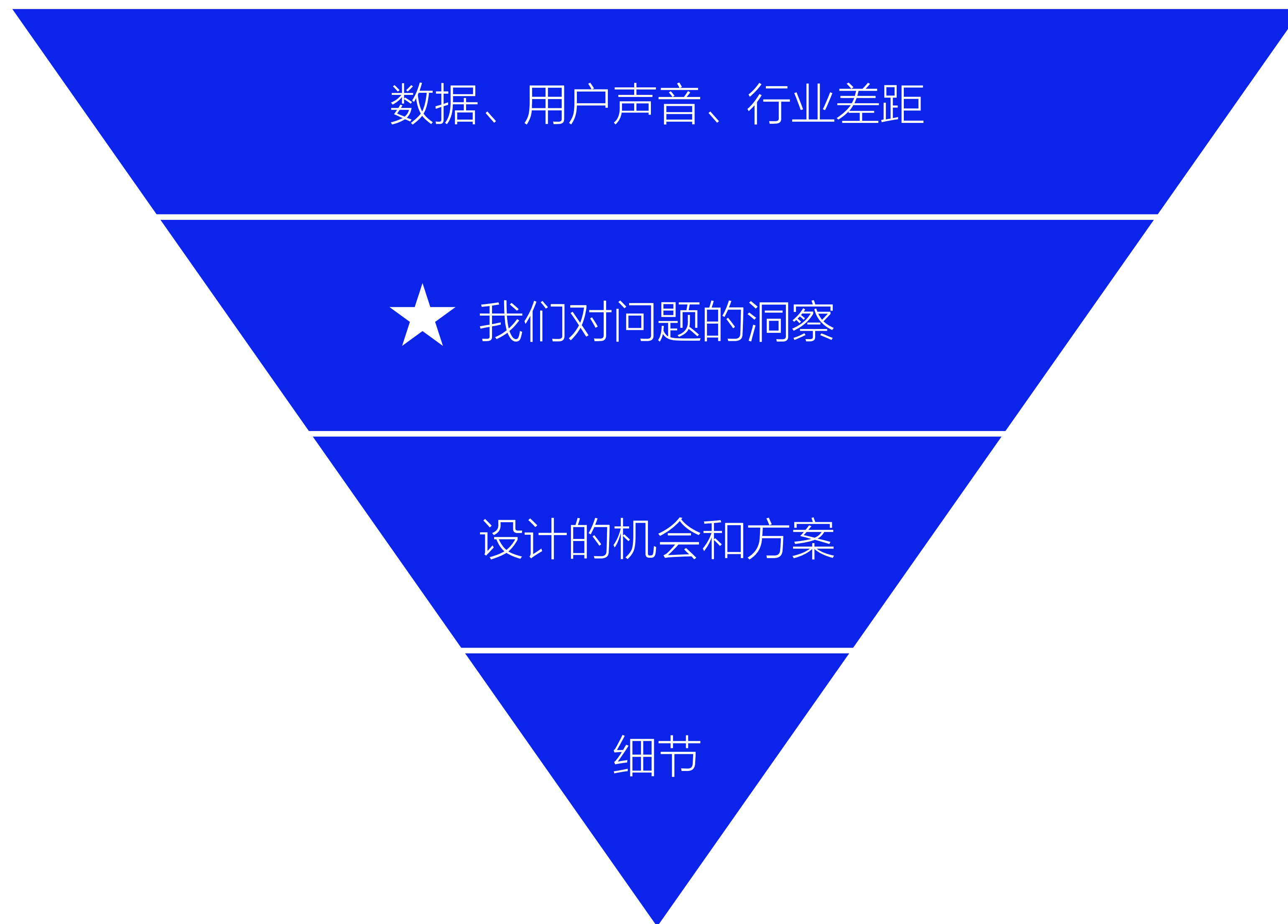


如何用老板听得懂的语言解释【用户体验的重要性】，
在项目设计汇报时，总是中途被打断或质疑设计方案的
合理性，有没有成熟的方法可以解决这个现象？



制造体验布道的机会





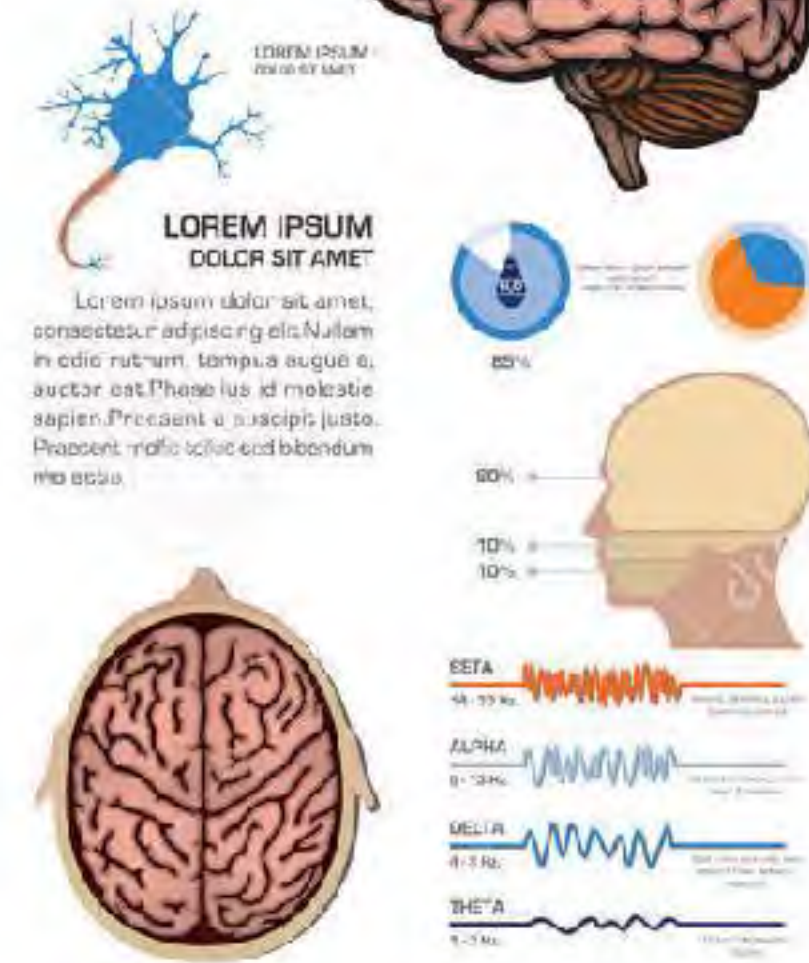
我想知道怎样衡量「个人、团队与公司」三者「成长速度」与「成熟度」上面的关系，比如个人成长速度大于团队与公司时候是否应该跳槽去更成熟的团队等。

公司为什么需要这个组织?

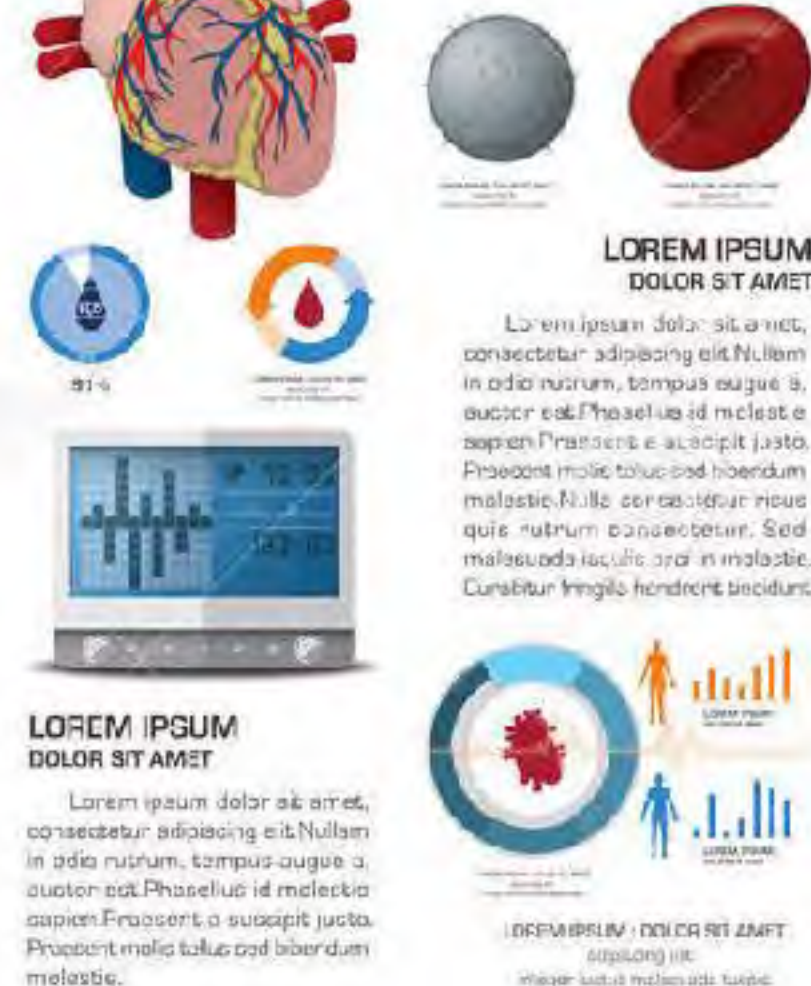
HUMAN INTERNAL ORGAN INFOGRAPHIC CHART DIAGRAM



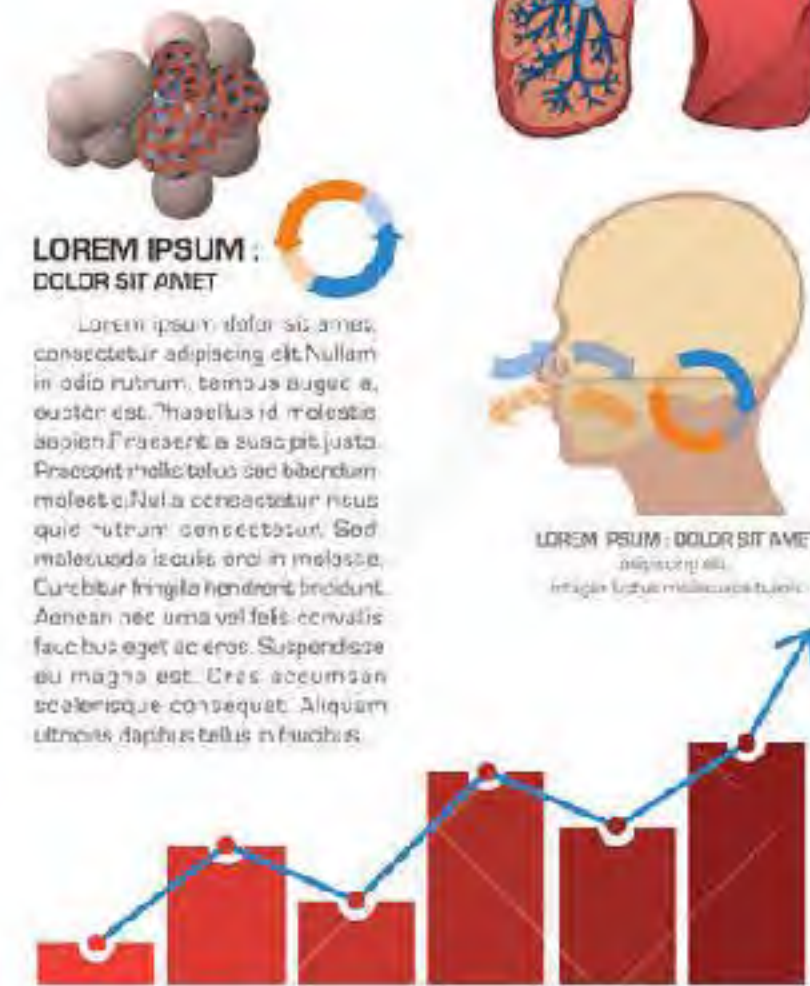
BRAIN & NERVE



HEART & BLOOD CELL



LUNGS & RESPIRATORY



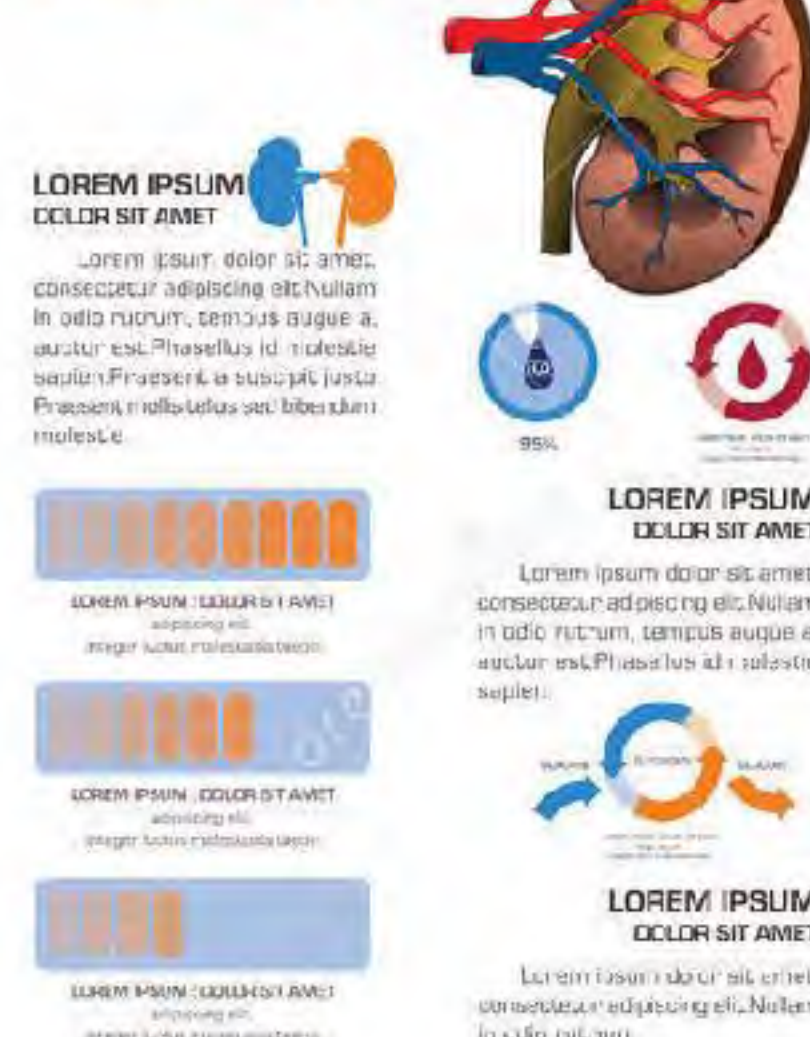
STOMACH & DIGESTIVE



LIVER & GALLBLADDER

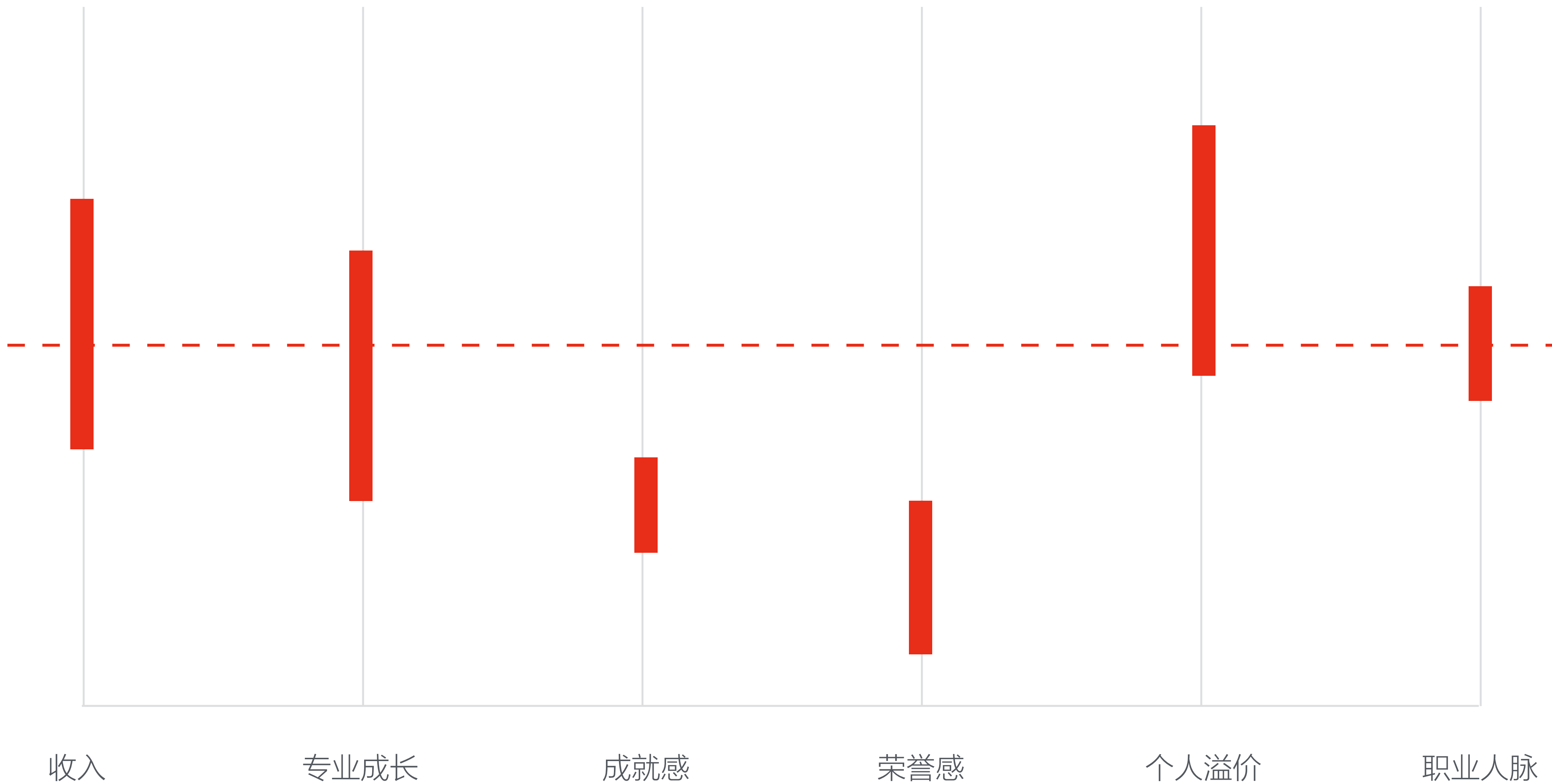


KIDNEY & NEPHRON



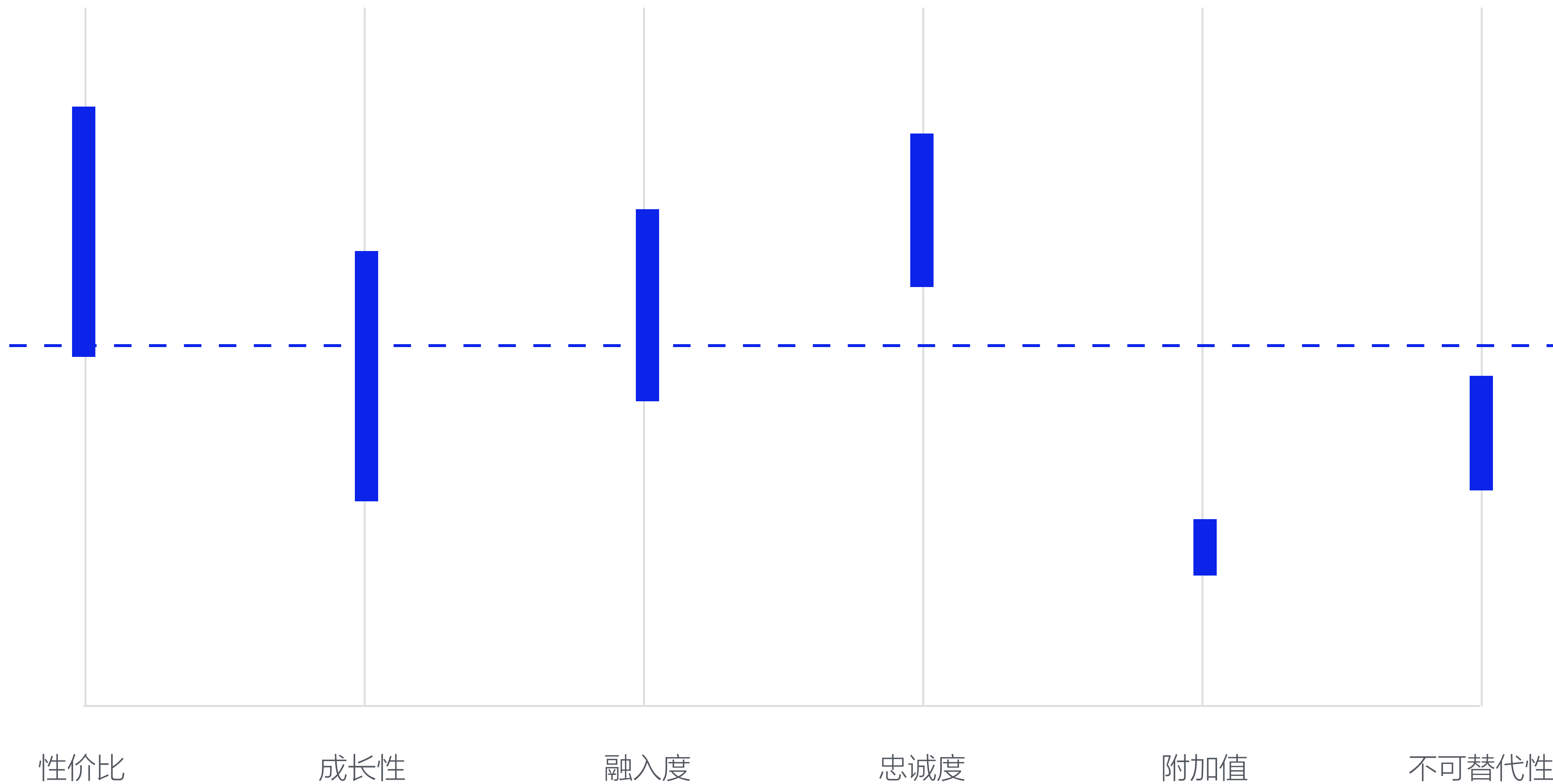
我为什么需要这个组织?

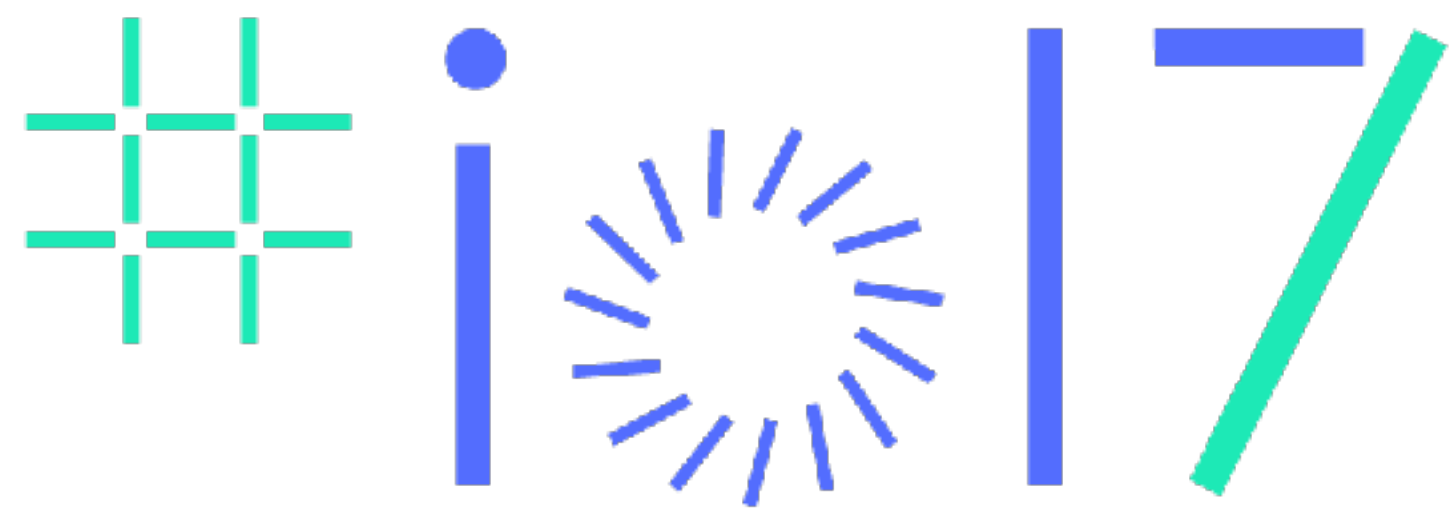
个人满意度



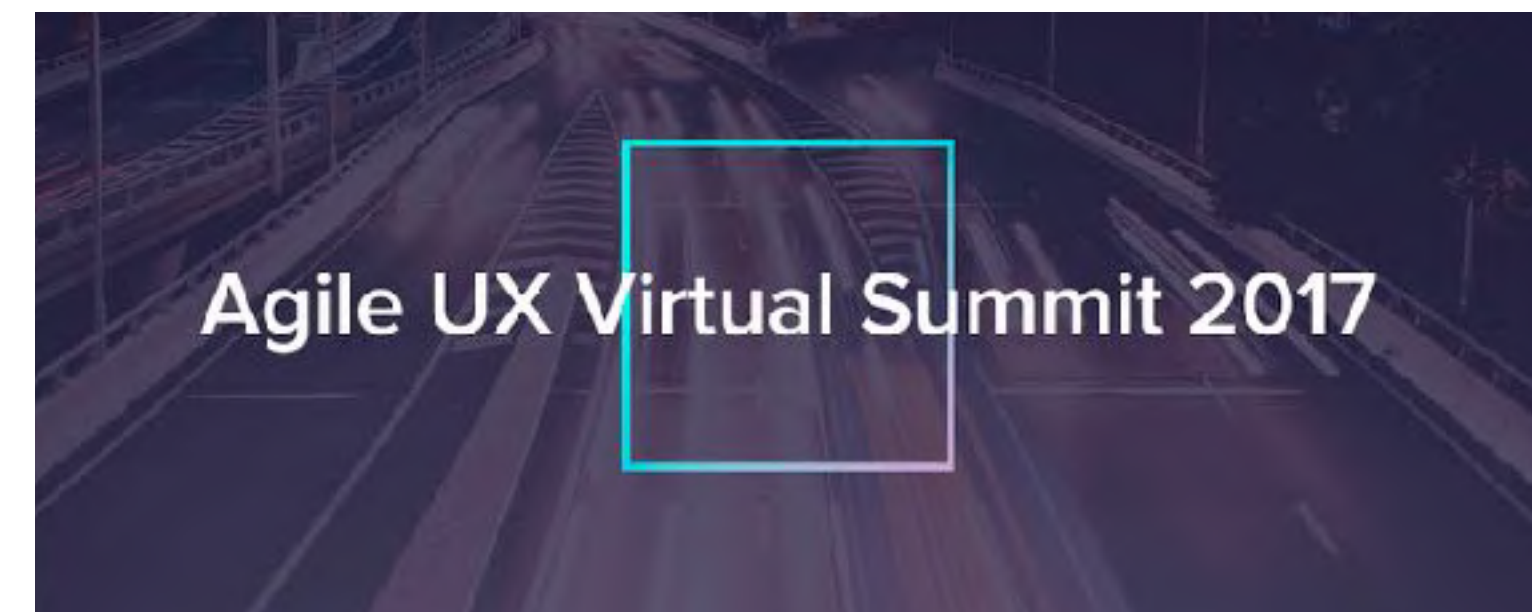
这个组织为什么需要我?

组织评估值





Google I/O 2017 video




UXPin agile summit video

体验思维

请使用微信扫描二维码加入圈子



 小密圈

—— 连接一千位铁杆粉丝 ——