

# T/CIDADS

团体标准

T/CIDADS ××××—××××

## 云产品体验设计标准作业流程

Experience Design Standard Operation Procedure of Cloud Computing

点击此处添加与国际标准一致性程度的标识

(征求意见稿)

××××-××-××发布

××××-××-××实施

中国工业设计协会 发布

# 目 次

前言	III
引言	IV
1 范围	1
2 规范性引用文件	1
3 术语和定义	1
4 全新云产品孵化的特点	2
4.1 云计算产品的特点	2
4.2 云计算产品孵化的特点	2
4.2.1 产品功能需要结合技术能力制定	2
4.2.2 可靠性要求	2
4.2.3 持续迭代	2
5 产品与需求定义阶段	2
5.1 产品与需求定义阶段工作流程	3
5.2 产品与需求定义阶段的主要活动	4
5.2.1 用户研究	4
5.2.2 竞品分析	4
5.2.3 设计工作量评估	4
6 基线版本设计开发阶段	4
6.1 基线版本设计开发阶段工作流程	4
6.2 基线版本设计开发阶段主要活动	5
6.2.1 产品信息结构设计	5
6.2.2 交互设计	5
6.2.3 视觉设计	6
6.2.4 设计线上走查	7
6.2.5 易用性测试	7
6.2.6 数据监控	8
6.2.7 易用性测试	8
7 迭代设计阶段	8
7.1 产品迭代设计阶段工作流程	8
7.2 产品迭代阶段设计活动差异点	9
7.2.1 需求来源更为多样	9
7.2.2 设计文档的适当简化	9
7.2.3 持续关注数据变化	9
8 产品消亡阶段	9
8.1 产品消亡阶段工作流程	9

T/CIDADS ××××—××××

8.2 产品消亡阶段主要活动 .....	10
8.2.1 告别页设计 .....	10
8.2.2 设计资产归档 .....	10
9 全新云产品体验设计完整流程 .....	10

中国工业设计协会设计标准分会

## 前 言

本标准按照GB/T 1.1-2009给出的规则起草。

本标准由阿里云计算有限公司提出。

本标准由工业设计协会标准分会归口。

本标准主要起草单位：阿里云计算有限公司。

本标准参与起草单位：北京服装学院、北京天源迪科信息技术有限公司、软通智慧科技有限公司。

本标准主要起草人：汪晓鸣、舒石、兰翠芹、张帆、王涛。

中国工业设计协会设计标准分会

# 引 言

全球经济与社会正在进行一次大规模的、系统性的数字化转型，这是20世纪50年代以来信息革命的延续。当前的中国，云计算、大数据、人工智能、物联网等相关技术正在与实体经济加速融合，云计算技术的发展和行业应用尤其显著。

云计算带来的不仅是技术和理念的变革，更是社会生产力和生产工具的变革，越来越多的企业选择云产品与服务，对产品质量尤其是产品使用体验提出了更高的要求。传统软件领域有相对成熟的工作流程和作业标准，对于如何生产和设计一款全新的产品有较为完善的体系定义。然而互联网云计算领域的软件产品具有更新迭代快、产品形态多及业务场景复杂等特点，由此带来设计师的工作方式和流程有较大的转变。

本标准根据云计算软件产品的产品形态和业务特点，结合成熟行业的SOP（Standard Operation Procedure标准化作业流程）经验，定义互联网云计算行业下产品孵化的特点，为该行业的体验设计师建立标准化工作流程，帮助上下游合作方了解设计师的工作方法。在各种场景中，指导设计师工作的规范，保证交付物质量，控制交付时间，达成体验结果。

目的在于帮助云计算领域产品的产品经理、设计人员、运营人员等产品相关角色全面了解用户在使用产品中的主观感受和客观行为反应，识别并有针对性的发起产品改进的活动，进而提升产品的综合竞争力和客户满意度，促进用户的转化和留存，帮助业务和产品带来可持续增长。

中国工业设计协会

# 云产品体验设计标准作业流程

## 1 范围

本标准给出了云计算行业软件产品体验设计的标准化流程，其中包含云产品的标准化设计阶段，设计活动，设计流程细则，及产出物验收标准。

本标准适用于云计算软件产品及各类软件产品研发孵化过程中，对设计师的工作流程与活动作出指导。同时也可以帮助设计上下游合作角色了解设计师工作流程，包括产品经理、研发工程师、系统架构师，测试工程师等。

## 2 规范性引用文件

下列文件对于本文件的应用是必不可少的。凡是注日期的引用文件，仅注日期的版本适用于本文件。凡是不注日期的引用文件，其最新版本（包括所有的修改单）适用于本文件。

GB/T 8566-2001 / ISO / IEC 12207:1995 信息技术 软件生存周期过程

GB/T 11457 软件工程术语

T/CIDADS 00003-2020 云计算软件产品易用性度量方法

## 3 术语和定义

下列术语和定义适用于本文件。

### 3.1 云计算 cloud computing

一种可将伸缩、弹性、共享的物理和虚拟资源池以按需自服务的方式供应和管理，并提供网络访问的模式。

### 3.2 软件产品 software product

一组计算机程序、规程以及相关文档和数据。

### 3.3 系统 System

由过程、硬件、软件、设施和人员组成的集合体，提供满足明确的要求或目标的能力。

### 3.4 用户 User

与系统交互的个人。

[GB/T 18978.10-2004]

### 3.5 基线版本

实现目标所必需的活动。

### 3.6 操作流程 Operation

按照某种顺序和工作方式完成任务的方法。

### 3.7 使用体验 User Experience

使用体验，即用户在产品使用场景中完成期望目标时所产生的体验。这是用户和产品直接接触的部分，也是最有感知的部分。

### 3.8 最小可实行产品 Minimum Viable Product

最小化可实行产品，是体现产品核心功能，并能运行的最小化版本，一般用于产品的前期验证。可简称为MVP

## 4 全新云产品孵化的特点

### 4.1 云计算产品的特点

云计算服务作为近年来新兴的软件形态，在产品的使用体验，和产品设计流程上，都有着典型的特点。

云计算产品在运作模式和用户体验上往往具备以下的特点：

a) 支持海量信息处理

云计算必然需要面对海量信息交互，需要有高效、稳定的海量数据通信/存储系统作支撑。在体验上，常常会出现海量数据呈现和增删改查等操作。

b) 按需分配，按量计算

按需分配，是云计算平台支持资源动态流转的外部特征表现。按量计费起源于效用计算，在云计算平台实现按需分配后，按量计费也成为云计算平台向外提供服务时的有效收费形式。

c) 技术概念多，使用门槛高

云计算作为新兴的技术领域，在产品面向用户，使用方式上都显著区别于普通的企业类产品，主要表现在：涉及大量专业技术概念，操作链路较长，用户教育成本高，体验门槛高等。

### 4.2 云计算产品孵化的特点

#### 4.2.1 产品功能需要结合技术能力制定

云计算产品的能力，很大程度受到技术能力的限制，在孵化过程中，需要结合当前的技术能力与实现成本，进行反复讨论修改，最终确定功能结构。这个过程中，设计也会参与其中，导致云计算产品的产品定义和需求设计阶段普遍会较传统产品为长。

#### 4.2.2 可靠性要求

可靠性与安全性是云计算产品的基础。在云计算产品的孵化过程中，会优先考虑产品的可靠性与安全性，避免产品给用户系统带来风险。在设计上同样需要以用户能感知的方式体现出产品的可靠性。

#### 4.2.3 持续迭代

云计算产品往往不是一次性完成全部功能，而会以持续迭代的方式逐步构建起产品的丰富能力。云计算产品倾向于以MVP的方式上线并收获用户反馈，持续优化。设计上需要考虑框架的扩展性，以保证持续迭代过程中不需要反复推翻之前的设计。

## 5 产品与需求定义阶段

### 5.1 产品与需求定义阶段工作流程

产品定义阶段，指设计师与产品经理，技术团队共同定义产品的方向，价值，研发周期，面向人群，确定设计投入的计划。设计师配合产品经理共同熟悉产品所需要的功能，信息结构，核心任务，操作链路，撰写需求文档并进行联合评审确认。

在产品与需求定义阶段，项目启动后业务方会先进行“投入价值的评估”，评估通过后进入“项目周期制定阶段”。设计师在“项目周期制定阶段”开始介入，首先“评估设计工作量”，根据设计工作量评估结果，确定设计成本和价值，如果成本过高，价值较低，则可能放弃投入。如设计投入评估为是，则进行“设计人力安排”，配合业务方“团队组建”。之后项目进入“目标人群分析阶段”，设计师参与完成“用户研究”，“竞品分析”等活动，作为下一阶段“产品功能点确定”和“需求文档撰写”的前置输入。

产品与需求定义阶段的工作流程参照图1。

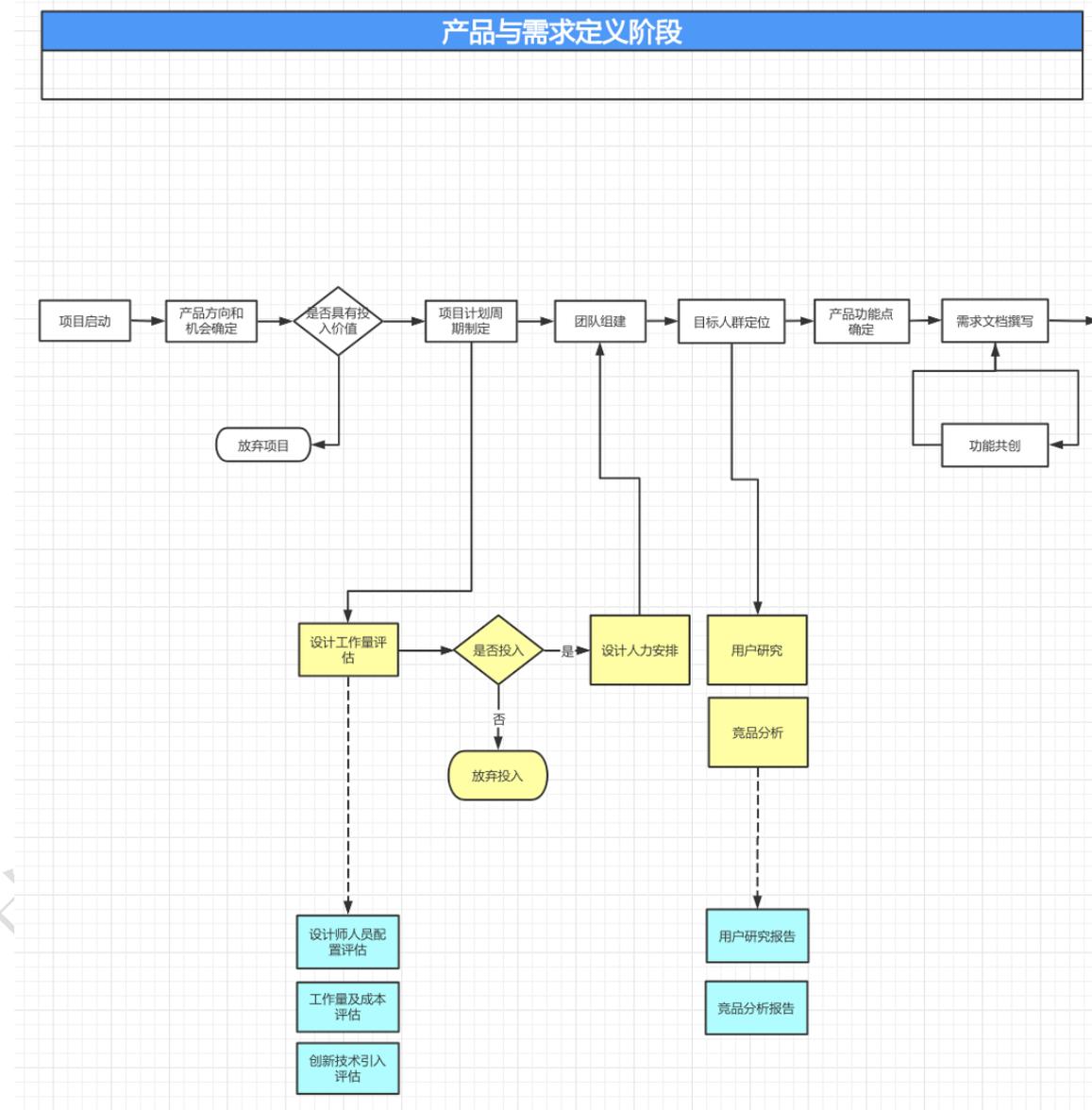


图1 产品与需求定义阶段设计流程

注：图上白色为项目运行的流程，黄色为设计师工作活动，蓝色为设计产出物，下同。

## 5.2 产品与需求定义阶段的主要活动

### 5.2.1 用户研究

用户研究是一种理解用户，将他们的目标、需求与您的商业宗旨相匹配的理想方法，能够帮助企业定义产品的目标用户群。用户研究首要任务是确定产品的目标用户群体，并针对性地研究用户的痛点。采用的手段包括但不限于情景观察，客户访谈，问卷调研，焦点小组等。较为复杂的产品设计可能需要配备专门的用户研究员。用户研究最终输出用户研究报告，包括但不限于用户画像，用户旅程图，痛点分析，产品机会点分析等。

### 5.2.2 竞品分析

竞品分析指对导入期竞争对手的市场经营情况与策略进行深入的调研分析。在设计师工作流程中的竞品分析，主要聚焦产品的用户体验层面，输出竞品分析报告。报告中应包含以下方面的体验分析：

- A. 品牌价值：竞品公司的商标、品牌色彩和营销风格等设计元素对产品带来的增值效果。
- B. 视觉风格：不同竞品公司产品整体视觉风格，设计系统，常用视觉元素，色彩体系等。
- C. 使用体验：竞争对手产品的核心功能，信息层级，关键任务的操作链路，易用性和愉悦度。
- D. 市场战略：行业的发展趋势，市场容量、市场占有率对比，产品的运营规则和推广的一些策略等

### 5.2.3 设计工作量评估

在项目启动前期，设计师需要进行设计工作量评估，以制定设计人力安排。评估需要考虑以下三个维度：

- A. 设计师人力配置评估确定项目需要投入的设计师种类及配比，例如体验设计师、视觉创意设计师、用户研究员等。一些特殊的项目可能还需要配备创意编程师，3D模型设计师等。
- B. 人力成本及价格评估根据项目规模及投入周期，评估设计师需要投入的时间周期及输出的设计内容，设计师工作量以（人日）为单位进行计算。通过工作量x标准成本，进而计算出设计师投入的总体成本价格。计算方式可以参考【附录1】设计活动对应标准人力评估表
- C. 创新技术引入评估部分产品的设计可能需要引入特殊的创意技术，包括但不限于：3D生成设计，创意编程设计，图形算法等。前期需要评估是否要引入或采购创新技术。

## 6 基线版本设计开发阶段

### 6.1 基线版本设计开发阶段工作流程

基线版本指软件产品的一个稳定版本，基线版本必须具备功能完整可以独立运行并系统服务。在本标准中，基线版本通常指软件的第一个上线运行版本。

在基线版本设计阶段，首先进行“需求评审”，“需求评审”的参与方包括设计，产品，研发，测试等，设计师根据前期的调研结果，给出充分的意见，保证产品需求规划符合用户诉求。“需求评审”后，设计师配合产品经理进行“功能清单”和“产品信息结构”梳理，之后先进行“MPV版交互设计”，完成低保真demo，进行评审。“设计评审”通过且针对MVP版本设计取得各方共识后。完成“完整的产品低保真设计”，设计内容以低保真原型图方式输出。

低保真设计完成后会进行联合评审，确定设计原型是否满足产品需求，之后进入视觉设计阶段。首先设计师需要进行“视觉设计提案”，输出视觉风格概念文档，基于产品的用户定位和市场做出视觉风格演绎，视觉提案可能会输出多个版本，“视觉评审”选定最终风格后，进行“视觉细节设计”，输出完整视觉设计文档。之后进行“视觉规范沉淀”，供后续迭代过程中快速复用。

基线版本设计完成后进入开发阶段，产品需要进行技术方案设计及研究，最终开发编码实现。设计师需要配合研发团队，完成产品的功能开发。在测试环节，设计师需要参与“测试用例评审”，保证产品测试链路符合设计，并进行“设计线上走查”，保证产品按照设计样式落地。

基线版本开发完成后正式上线。在互联网云计算领域，一般会进行内部测试和公开发布两次上线。内测阶段产品只提供给小部分内部用户使用，公测阶段向大众开放。当产品开发完成进入“内测阶段”，设计师可以策动内部的“易用性测试”，收集内部反馈，提前发现问题。如果“易用性测试”暴露出严重问题，可能导致内测不通过，重新进入需求设计阶段。

产品上线后需要做好用户数据采集和分析，进行“线上数据打点”建立“数据看板”，输出公测版本数据分析报告。另外也可以建立“体验监控”机制，持续收集用户反馈，跟进体验问题解决率。

基线版本设计与开发阶段的工作流程参照图2。

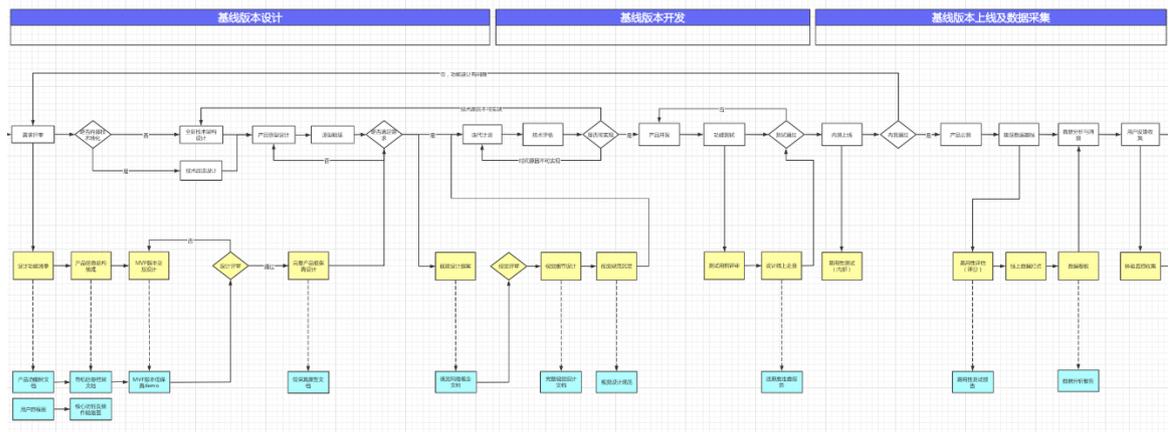


图2 基线版本设计与开发阶段工作流程

## 6.2 基线版本设计开发阶段主要活动

### 6.2.1 产品信息结构设计

产品信息结构设计指设计师基于产品需求文档，用户研究，市场洞察等前期输入，在启动具体的界面设计前，先行对产品的信息结构进行设计。梳理产品功能关系，输出产品功能树，确定完整的界面信息结构与导航层级。设计核心功能的用户操作链路。产品信息结构设计是整个设计阶段的第一步，设计师需要综合分析产品经理的需求文档及前期用户调研的资料，确定功能主次关系，完成产品信息层级的定义。

### 6.2.2 交互设计

交互设计（英文Interaction Design，缩写IXD），是定义、设计人造系统的行为的设计领域，它定义了两个或多个互动的个体之间交流的内容和结构，使之互相配合，共同达成某种目的。

在云计算互联网产品中，交互设计一般通过可互动的低保真原型方式表达，低保真原型中需要展示清楚页面信息层级，内容布局，跳转关系，操作时的互动反馈等。不需要包含具体的文案内容，色彩细节等。

交互设计是体验设计中最重要的环节之一，最终输出物以交互原型的方式呈现。

交互原型的职责：梳理产品信息框架并对应到页面的菜单结构，展示出页面整体的布局和内容，体现页面模块之间的交互操作关系，串联用户操作的核心链路。

- 低保真需要给出页面布局的原因和每个区域的定义
- 低保真需要能够演示出核心链路的操作流程，在页面上串联无误。

- 低保真一般不会精确到像素级的视觉效果。

根据项目的复杂度和时间要求，交互原型可以分为三个等级。

L1：全量可交互原型 用于演示产品全量的使用流程，指导开发与测试用例撰写，讲解产品功能，进行易用性测试。包含产品PRD中的所有功能内容。

L2：核心链路原型 用于串联产品核心流程，预演用户使用操作，主要针对产品最重要的功能或者核心链路。

L3：快速迭代原型 用户迭代过程中局部功能的设计，在快速迭代情况下，只输出最关键页面的交互设计。其他简单页面（如表格，表单等）可依据规范套用的不再输出。

对于不同等级的交互设计原型，我们给出不同的要求和建议，参照表1。

	内容要求	建议
L1	1. 页面框架-每个部分的内容布局和交互方式 2. 核心任务用户链路流程 3. 核心任务相关界面及跳转关系 4. 需求文档中所有相关业务逻辑对应的设计标注。 5. 评审及修改记录	1. 时间允许的话做出可点击并交互的动效 2. 所有页面文案使用真实内容 3. 设计稿保持与 PRD 的细节调整同步更新。
L2	1. 页面框架，布局及关键操作区的交互 2. 核心任务用户链路 3. 较为特殊的设计清晰标注交互及跳转关系 4. 较为特殊的内容（状态，字段等）给出逻辑标注。 5. 评审及修改记录	1. 一般不做点击动效 2. 部分文案未给出时使用占位符
L3	1. 重要页面的内容和布局设计 2. 核心链路对应的页面及交互流程 3. 较为特殊的设计清晰标注及跳转关系 4. 多状态的枚举标注	1. 不做点击动效 2. 常规内容使用占位符 3. 除非大的功能更改，否则评审后细节调整不再更新设计稿

表1 低保真原型输出标准

### 6.2.3 视觉设计

视觉传达设计（Visual Communication Design）是为传播特定事物通过可视形式的主动行为。在互联网产品领域，视觉设计活动一般指对用户交互界面内的视觉元素具体呈现进行设计的过程。

在视觉设计的过程中，设计师会根据前期交互设计所输出的低保真原型，进行界面元素的优化，设计内容包括页面配色风格，页面内容精准的尺寸和互动效果，插图与图标等视觉元素，最终输出视觉设计标注文档。一般视觉设计文档的呈现，除文字内容以外，都与上线效果一致。

在全新云产品孵化过程中，视觉设计往往会经历反复讨论调整才能最终定稿，因此通常情况下，设计师会先输出视觉设计提案，演示一套或多套设计风格。与产品经理和客户进行反复交流，最终确定满意的设计风格。

视觉风格提案评审通过后，设计师会根据既定风格，对交互设计原型中的内容进行细化，呈现出产品最终上线的界面效果。

视觉设计稿的职责：定义产品每个界面的完整视觉细节，包括每个视觉元素的详细尺寸、间距、颜色、阴影、微动效等。视觉设计稿需要能够帮助前端开发实现页面全部设计细节。

#### L1：全量页面视觉稿

所有产品中出现过的页面全量的视觉设计稿，页面内容与低保真保持一致，提供完整的标注和切图文档。

#### L2：核心页面视觉稿

复杂布局页面，核心操作流程页面给出视觉设计稿，其他通用的表格表单，使用设计规范搭建。最终完整视觉文档的分级要求与建议参照表2。

	内容要求	建议
L1	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 全量页面详细的视觉效果，上传到在线平台或提供标注文档，可以清晰阅读每个视觉元素的尺寸标注。</li> <li>2. 多状态模块给出每个状态的详细设计样式。例如弹窗，告警，卡片等。</li> <li>3. 图标上传到 iconfont 或导出切图，占位图给出切图。</li> <li>4. 需要自适应调整的页面（例如卡片换行）给出多个尺寸的视觉稿。</li> <li>5. 评审及修改记录</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 页面整体的栅格/Grid/响应规则给出规范。</li> <li>2. 页面有需要定宽的模块给出标注，特殊页面的响应式规则，case by case 的方式解决。</li> <li>3. 视觉稿不做动效</li> <li>4. 文案内容尽量使用真实信息</li> </ol>
L2	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 核心页面的完整视觉，上传到在线平台或提供标注文档，可以清晰阅读每个视觉元素的尺寸标注。</li> <li>2. 基础表格表单页面参考低保真和规范，不重复输出视觉。</li> <li>3. 图标上传到 iconfont 或导出切图，占位图给出切图。</li> <li>4. 需要自适应的页面给出规则标注。</li> <li>5. 评审及修改记录</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 页面整体栅格/Grid/响应规则给出规范</li> <li>2. 页面响应效果在走查时给出修改意见</li> <li>3. 视觉稿不做动效</li> <li>4. 文案内容部分占位，具体内容由 PRD 给出</li> </ol>

表2 视觉文档输出标准

### 6.2.4 设计线上走查

设计线上走查，指产品根据设计稿开发之后，正式上线之前，设计师需要对测试版本进行体验，检查页面细节，尺度和交互行为是否与设计预期一致。如发现落地效果不符合设计预期，需要配合前端开发进行调整修改。在设计走查阶段，还可能会发现前期设计中未预见的问题，或更好的设计方案。可以根据项目时间安排和问题严重程度，决定是否立刻修改，或者纳入迭代版本再做修改。

### 6.2.5 易用性测试

易用性测试（Usability testing）指对某产品或软件容易使用的程度进行测试。易用性测试通常会在产品内测和公测阶段进行。内测阶段的易用性测试一般在内部用户范围组织测试，而公测阶段则会邀请产品真实用户参与，最终结果以易用性报告方式呈现。易用性测试会反映出产品操作体验是否顺畅，易学性程度及容错性。内测阶段易用性测试分数较低，可能会导致产品内测无法通过，返回需求阶

段进行整改。易用性测试的具体操作方法可以参考团体标准 T/CIDADS 0003-2020【云计算软件产品易用性度量】。

### 6.2.6 数据监控

对于互联网软件产品，线上真实的用户使用数据是衡量产品体验与竞争力的重要指标。设计师需要参与推动产品在第一个公测版本就做好数据监控。通常我们将第一个基础版本的数据称为数据基线。数据监控所需要包含的指标通常有：产品PV，UV，MAU，注册用户数等，具体监控的指标需要根据产品的特点和目标进行制定。

### 6.2.7 易用性测试

设计资产归档指在产品设计与研发的过程中，阶段性地将设计输出物整理为规范，归档保存，形成沉淀。以备后续查阅和复用。设计归档的手段可以有多种，可以借助一些云端共享软件进行归档，也可以以传统方式打包文件存储到规定位置。

设计资产归档可能发生在多个时间点，一般在大的版本更新，设计师工作收尾，或者产品整体消亡阶段较为重要。

## 7 迭代设计阶段

### 7.1 产品迭代设计阶段工作流程

云计算和大多数互联网产品一样，需要持续迭代去提升产品的竞争力。迭代版本可能包含功能增补、问题修正、体验升级等。

产品迭代阶段与基线版本一样，需要经过设计、开发、上线等阶段，区别在于迭代阶段一般不需要重新构建产品的整体框架，只需要在已有产品上优化和增补功能。

产品与需求定义阶段的工作流程参照图3。

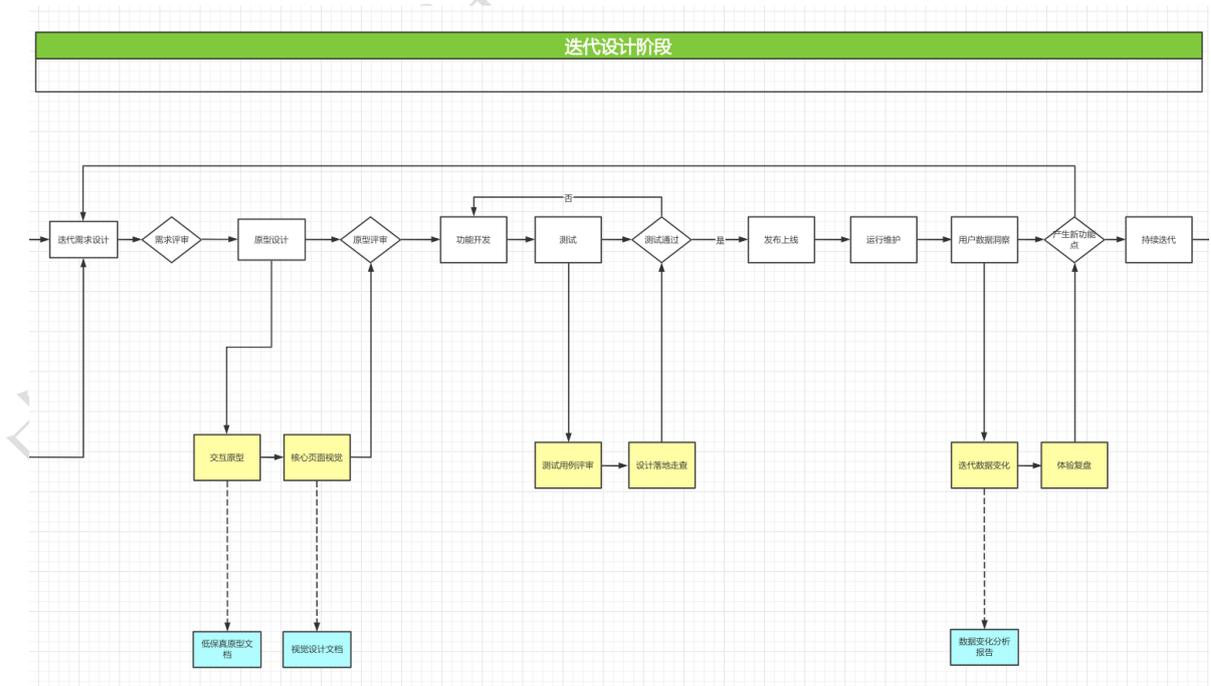


图3 迭代设计阶段标准流程图

产品迭代阶段，大部分设计活动都与基线版本设计开发阶段一致，也需要经过需求分析，信息结构设计，交互设计，视觉设计等工作。在此我们避免重复，重点介绍一下迭代设计阶段的工作差异点。

## 7.2 产品迭代阶段设计活动差异点

### 7.2.1 需求来源更为多样

在基线版本设计阶段，因为产品还未上线，属于全新的探索，产品需求主要来源于对市场和用户的分析。设计师工作主要依赖于产品经理的需求文档。

在迭代设计阶段，产品设计主要是面向优化提升产品体验，需求来源除了产品经理的输入外，还可能来自线上真实用户反馈，埋点数据分析，投诉工单分析等真实产品运营过程中收到的反馈。在迭代阶段设计师可以综合的整理各方的输入信息，做出更为符合市场和用户需求的设计方案。

### 7.2.2 设计文档的适当简化

在基线版本设计阶段，产品需要从0到1全新的框架和风格设计。

在迭代设计阶段，产品整体框架和视觉风格已经确定下来并沉淀为规范，不需要每次迭代都重新进行框架设计和视觉提案，因此设计师的工作主要集中在对新增的功能用户链路进行设计，使用已有的规范文档搭建页面。此时前端开发也对设计规范较为熟悉，交互与视觉文档可以进行相应的简化。

设计文档的简化可以采用以下方式：

- 不再输出全量页面的交互/视觉文档，只给出核心页面的详细设计，其他简单页面如表格，表单页可由开发人员根据之前的设计和规范文档实现。
- 交互设计与视觉设计环节合并。迭代阶段整个设计到开发的过程往往短平快，交互设计和视觉设计合并，可以缩短设计流程，快速完成设计结果。可以采用直接输出核心页面视觉稿，或者以交互文档+视觉规范的方式呈现设计输出。
- 简化标注信息，只标注当前设计中的差异化部分，重复内容不再标注，依据设计规范搭建。

### 7.2.3 持续关注数据变化

在迭代阶段，设计师需要关注上线后的数据变化来佐证设计方向的正确与否。值得关注的数​​据包括但不限于：

产品整体PV，UV，注册用户数，活跃用户数  
页面访问PV，UV，跳失率，停留时长  
功能使用率，核心任务完成度，任务完成点击次数  
出错数，出错修复时长

## 8 产品消亡阶段

### 8.1 产品消亡阶段工作流程

互联网产品一般上线服务一段时间之后，会经历产品消亡，停止服务。在产品消亡阶段，产品的功能会按照计划逐步下线，设计师需要配合做好相关设计，如引导、提示等。同时注意设计资料文件的归档沉淀。

产品消亡阶段工作流程参见图4：

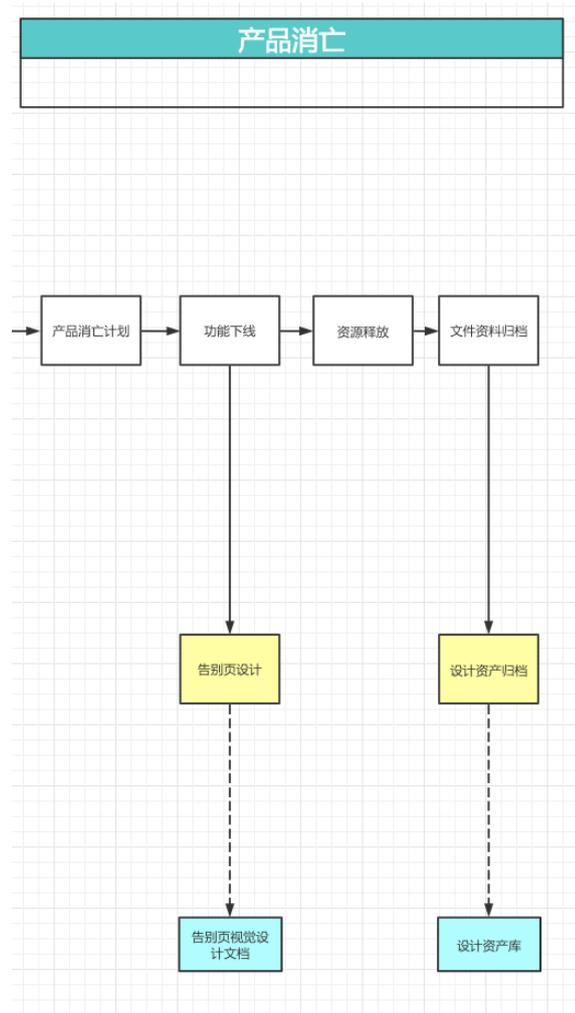


图4 产品消亡阶段工作流程图

产品消亡阶段需要做好消亡计划，功能逐步下线，之后进行资源释放和设计资料归档。

## 8.2 产品消亡阶段主要活动

### 8.2.1 告别页设计

在产品消亡停止服务后，需要告知用户当前产品将会下线，同时对于用户可能需要的数据迁移，备份操作给予指导。

如果产品消亡后服务由新产品接管，则要给出新产品的引导路径。

### 8.2.2 设计资产归档

产品消亡后，所有页面不再对外呈现，但设计资料，尤其是设计规范和思考，可以沉淀为经验以备后续同类型产品的参考。因此需要做好设计资产的整理与归档。一般归档到公司内部的指定数据库，如果公司不提供内部数据库，也可以归档在外部设计仓库。

## 9 全新云产品体验设计完整流程

T/CIDADS XXXX—XXXX

云产品体验设计标准作业流程全图如下图，完整流程分为三层，第一层为云计算领域常规产品开发流程。第二层为整个流程中设计活动发生的节点以及与开发流程如何配合。第三层为设计活动相应的输出物，参见图5。

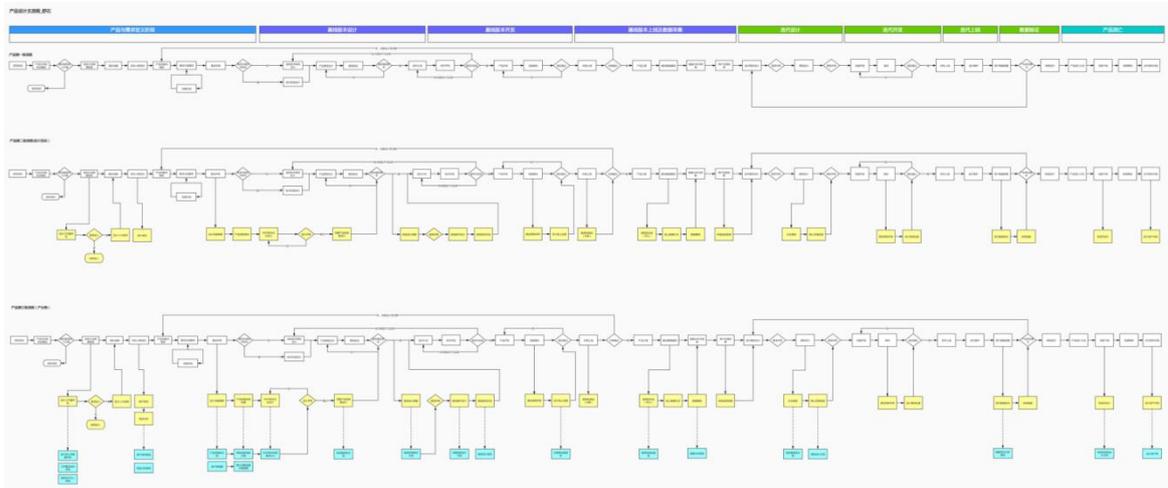


图5 全新云产品孵化体验设计标准流程

中国工业设计协会设计标准