

新創設計師基本知識需求(以下條件越多越好)

產品設計 (Product designer)：打造產品， Hook Model Design

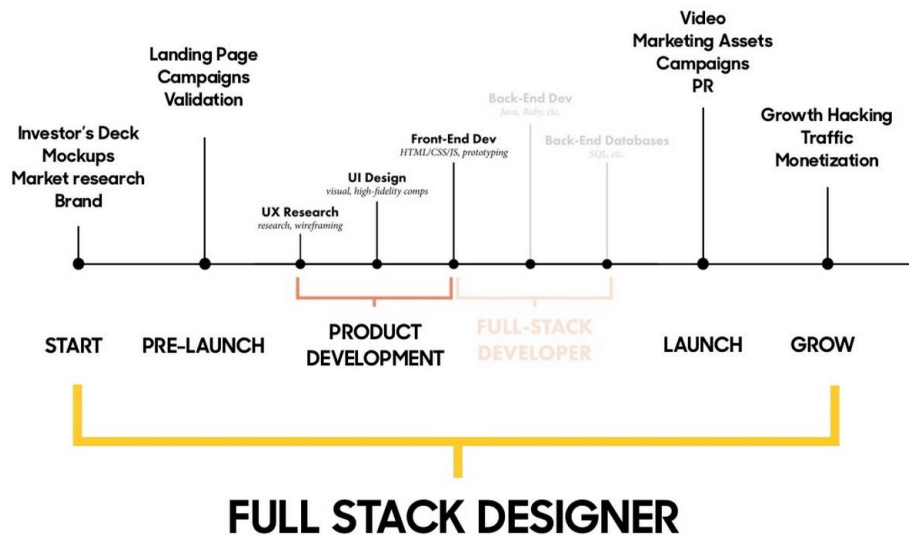
視覺設計 (Visual designer)：品牌形象、廣告素材設計等

使用者體驗 (UX)：使用者研究、AB 測試、 Metrics 數據分析與研究

使用者界面 (UI)：產品設計的排版、原型、互動性

前端設計 (Front-End)：HTML, CSS, JavaScript

其中對於前端設計的部分，如果同時熟悉網頁前端開發與互動設計的概念會更好。不過對於所有新手設計師而言，要在進入職場時同時精通這些技能是非常困難的，不過最重要的還是開放的心態以及願意不斷學習的態度。



新創設計師薪資:

如果單看關於使用者體驗相關從業人員的人，大約四分之一的人年薪在 50~75 萬新台幣之間，只擅長藝術方面學問(一班這種設計師只會負責做產品外觀設計)的設計師，工作比較侷限而且薪水大約是每月 30K；額外擅長與使用者互動的設計師，工作比較自由開放而且薪資大約是 40K 或更高。更值得注意的是，在台灣的新創團隊中，對於擁有多元技能且經驗豐富的使用者體驗或使用者界面設計師，年薪百萬不是夢!

除了上述基本知識，還需要準備甚麼?

A 理解問題的能力

這個平常數學系就有教了，如果對於下棋你有一定水準那應該會更有幫助，就像是尋找急所，計畫子力配合以及瞄準對手子力連結缺陷攻擊等等。既然要設計，沒有實用價值(或者說，沒有使用者想用)的東西，沒有客戶會買單。重點是了解使用者想要什麼，並且藉由使用者回饋以及經驗改進它。

B 快速學習的能力

這就是數學系的優點了，數學系的人歷經了非常紮實的基礎學習之後，要快速吸收新知是比較容易的，所以只要記得在數學系是怎麼學習的，應該就沒問題了。而且如同上面所述，對於設計師而言，在工作中累積經驗成長並且快速學習很重要，就算失敗也是一種進步。

C 先調整平常做事的時間與順序

這考驗臨機應變以及決策能力，假設你接到一個案子，你預期要五天完成，你會如何分配時間？身為新創設計師，雖然一開始會不適應，不過還是建議先在前幾天把目標完成(只要可以完成使用者需求就好)，之後在最後幾天處理剩下的細節以讓使用者的操作更流暢等等，就像是把時間分段處理，有結構性的做事情。還有一件事，新創設計師沒有固定的時間表，在短時間內改變計畫去處理當務之急。利用數學系分析問題的能力，我想這應該是可以克服的。

D 再調整解決問題的方法

就像是證明了代數基本定理之後，再尋求更簡單的證明過程一樣，在設計產品的過程中，先解決大部分使用者的要求，之後再處理剩下的細節，多多利用現有資源來協助解決問題，一旦技術更好，就可以做出更好的產品。想像在只有高等微積分的知識下解 PDE，利用逼近可以找到近似解，這樣解決問題就夠了，你可以選擇將答案簡化，但是沒這個必要。計算數學導論課程提供了研究問題的方法以及解決工具，很有幫助。

E 與時俱進

接應上述解 PDE 的例子，如果老師認為解的精確度不夠好，在這個例子哩，你應該要去學習 ODE，之後你就可以更快速、更精確地找到答案。設計產品也是如此，或許有使用者還是對於現階段的產品不滿意(大多數是因為隨著時代演變，新需求會出現)，但藉由嘗試新工具以及技術進行調整，你一方面可以找到新創意，另一方面可以讓產品更好、讓更多使用者滿意，記得科技與知識不斷的在進步，所以只有更好沒有最好，要不停更新時事，抱持這個心態不斷進步，正如同我一開始所言，一顆積極進取，不斷學習的心態很重要。

新創設計師工作要求重點:

A 從觀察出發，了解使用者需求

有需求就有商機，只要設計團隊觀察到特定使用者需求就有動機進行設計。而此時設計師該做的，就是解決這需求，沒有觀察，就沒有後續的動作。就像所有偵探一定會觀察所有細節再進行推理。想像在數學系寫證明題的時候，如果題目的其中一個條件錯了會發生什麼事？大多數的情形就是「因為這條件錯了，所以可以從它造出反例」，所以在寫證明的過程中觀察“這條件在哪裡用上”是關鍵。同樣的道理適用於觀察使用者，觀察使用者做哪些事情不方便或是有其他問題，這樣要有設計動機應該不困難。



B 設計產品解決需求，並且帶來商業利益

解決方法如上所述，先有功能性，完成使用者需求，有時候必須考慮使用者對象以及其行為模式，你是針對使用者的需求去設計，所謂使用者需求，就是看使用者在意的是什麼，只解決表象是不行的，例如有人覺得產品太重，你不能只是把材質換掉或是刪掉，你應該要先了解他為什麼覺得重，當他說在天花板附近使用很不方便時，你再加入一些新設計；再處理細節(一般是和實際測試一起進行)，這部分要考量三個要點:使用者價值、商業價值以及技術可行性，重要的是這三方面的平衡，數學上的最佳化曲線對此很有幫助，別忘了新知識可以讓結果更好，也別忘了某些堅持可讓曲線的效益更低(特別是對於非常堅持起始點子的人)。

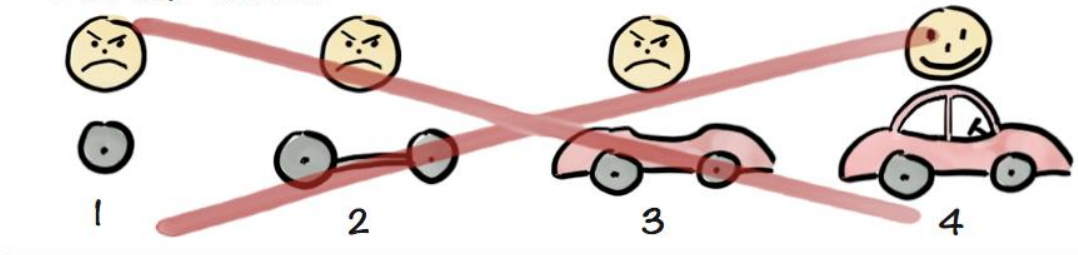
C 需求舉一反三，可以創造更多商機

就像你在聽教授說定理的證明時，你要想“為什麼需要這條件”，而舉一反三，指的是“要是這條件變了會怎麼樣？”，這樣能不能讓結果有新花樣？”，又如設計掛勾，偏向耐重性或是偏向無痕性就能給你不同的設計方向，從一個需求出發，藉由想像類似使用者的額外需求，來提供更多的設計方向與點子，就更能因應不同使用者的需求，創造更多商機。

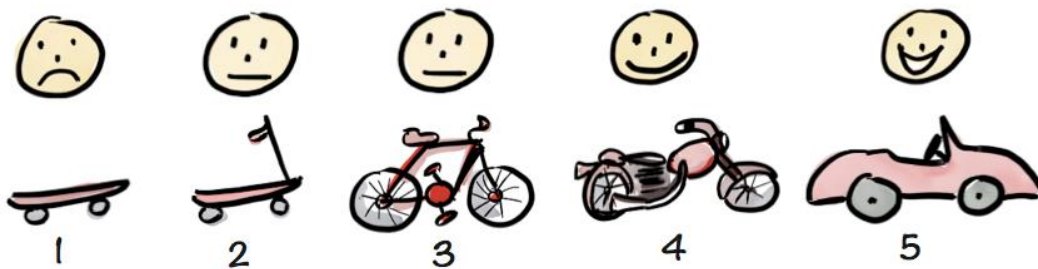
D 設計時，記得解決需求是第一順位

用下圖打個例子，如果你打算設計一個可以快速移動的交通工具，而且你知道輪子可以快速移動，上面就是繞著輪子轉的設計方法，但光靠輪子是沒辦法動的，一點實用性質都沒有，就連解決使用者需求都沒辦法，下面就是考量到產品使用性的設計方法，2 就可以移動，3 可以更輕鬆，直到 5 是可以創造最大使用者價值的產品，要像這樣了解使用者的需求:“使用”產品進行移動，繞著使用者需求進行設計，才不會創造出沒有實用價值的產品。

Not like this....



Like this!



by Henrik Kniberg

總結

雖然職業是設計師，但是不要侷限自己的職業，畢竟工作很開放，正如同我一開始所述，設計師不是只有美工，關鍵是解決使用者問題，並且提供使用者價值，從這出發去思考更多事情，提供團隊想法以及商業目標，一起把產品做得更好、更實用，這才是設計師，記得適當的與同事分享意見與溝通，如果自己錯了就修正它。

心得

設計師和我原先想的完全不一樣!光靠視覺藝術是不夠的，需要更多技能才可以，要說我適不適合?我擅長藝術摺紙，特別是棋盤鑲嵌式摺紙，這是一種在平面的一張紙上呈現藝術紋路的一種摺紙，而且我有能力創造更多種組合，所以創意這方面我應該是沒問題的；再來我擅長解謎，像是數獨、Tapa、Filomino、Slitherlink 等等更多種類及其變化，每一種題目都必須藉由現有的謎題規定找到各種解決問題的方法，所以我應該有能力解決使用者問題；最後如我之前所述，我身為數學系的學生，快速藉由工作經驗學習也是沒問題的，所以我認為我可以勝任新創設計師的工作，而今後也希望藉由各種實習機會，為職場生涯做準備。

參考資料:

如何成為新創公司渴求的 UI 設計師? :

<https://tw.alphacamp.co/2016/01/14/how-to-become-a-startup-ui-rockstar/>

談設計師自我定位－實現使用者價值＝創造商業價值:

<https://tw.alphacamp.co/2016/08/26/value-creation-for-designer/>

未來最重要的設計師類型為何? :

<https://designtongue.me/未來最重要的-設計師類型-為何%E2%99%99%E2%80%88%E2%80%89/>

<https://designtongue.me/未來最重要的-設計師-類型為何%ef%bc%9f%ef%bc%88下%ef%bc%89/>

(這是大一英文課有同學把 **design** 當主題，就拿來參考了)

<http://secrets-of-design.blogspot.tw/2015/09/what-is-design.html>

各種設計師薪資:

<https://www.104.com.tw/jb/wage/list?jobcat=2013001000&type=1&cat=jobedu>