

**P R O
D U C
T E R**

周楷雯 著

PRODUCTER | 让产品从0到1



中国工信出版集团



人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS

**P R O
D U C
T E R**

周楷雯 著

PRODUCTER | 让产品从0到1

人民邮电出版社
北京

图书在版编目 (C I P) 数据

Producter : 让产品从0到1 / 周楷雯著. — 北京 : 人民邮电出版社, 2017. 1
ISBN 978-7-115-43920-8

I. ①P… II. ①周… III. ①移动终端—应用程序—程序设计 IV. ①TN929.53

中国版本图书馆CIP数据核字(2016)第269726号

内 容 提 要

这是一本以实际的成功 App 为例阐述如何完成一款 App 产品的设计、开发和营销的书。本书从产品的设计、产品的实现、产品的迭代、产品的营销、产品的进阶等几个角度,全面讲解了产品设计的基本原则、设计的重要性、设计的感受、实用的设计工具、简单的 iOS 开发、产品营销理念和文案基础、动画效果的实现等内容。此外,本书以《小记》这款有代表性的 App 产品为例,完整还原了一款产品从想法到设计,到编码实现,到上架发布,再到营销的全过程。

本书对想学产品设计的工程师和想学产品开发的设计师,都是非常理想的读物,对学生也有很强的吸引力,是一本非常适合自学的参考书。

◆ 著 周楷雯
责任编辑 杨海玲
责任印制 焦志炜

◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市丰台区成寿寺路 11 号
邮编 100164 电子邮件 315@ptpress.com.cn
网址 <http://www.ptpress.com.cn>
北京市雅迪彩色印刷有限公司印刷

◆ 开本: 720×960 1/16
印张: 19.75
字数: 365 千字 2017 年 1 月第 1 版
印数: 1—4 000 册 2017 年 1 月北京第 1 次印刷

定价: 69.00 元

读者服务热线: (010) 81055410 印装质量热线: (010) 81055316
反盗版热线: (010) 81055315

独立完成一款产品是很多人的梦想，也是我的梦想。

但是，单单完成一个作品并没有什么价值，真正完成一款优秀的作品的难度远超过了“完成”这个词的字面含义。

设计上的锤炼，编程技艺的精进，营销的思考，让很多人都在起步阶段就放弃了。

从来没有一本书，去讲如何完整地完成这件事情。

我觉得应该有一本。

Design

学习最实用的设计法则，
在 Sketch 和 Framer 中进行原型设计

- 从感觉开始
- 设计驱动开发
- 如何激发灵感
- 设计 iOS App
- 三种最常用的设计语言

Code

学习 Swift 和 iOS，
掌握最实用的开发技巧与工具

- 基本的 Swift 知识
- iOS 动画
- Facebook Pop
- Motion Graphic
- Git

Market

掌握产品营销的方法，
把产品推向市场

- 本质
- 产品定位
- 营销的方法
- 文案

对本书的赞誉

“人们每天起床，做着同样的事情，他们告诉自己，有一天要为世界做一款产品，但他们从不付诸行动。这是一本可以让你行动起来的技术、设计和产品之书。如果用一句话评价书中的产品《小记》，我想是：绝世而独立。”

池建强, MacTalk 出品人, 《MacTalk 跨越边界》《MacTalk 人生元编程》作者

“这是一本跨界的书，融合了设计、编程以及市场营销的知识。作为一个只会编程的码农，本书将我带进了设计和市场营销的世界，有一种误入桃花源、发现新大陆的感觉。”

唐巧, 《iOS 开发进阶》作者

“如果我只能通过一本书来帮自己走上设计道路的话，那么《Producter》是我唯一的选择。”

Onevcat, 《Swifter》作者

“每个设计师都应该要懂得如何实现，不仅仅是为了把自己天马行空的想法变为现实，还为了让自己更正确地做出设计上的决策，以及提升与开发者之间的默契。”

Ray, Catch 公司设计师

2 对本书的赞誉

“在我理解设计师不仅是一个造梦者，更需要是一个创造者，从设计到开发，再到营销，楷雯诠释了这一切！”

Ping, Weekr 产品人

“热爱，方得始终。这是一本让你把热爱变为现实的最佳指南。”

王伟兴, 爱范儿创始人

推荐序

很早就读过《Producter》的电子书，当时我就推荐给了身边的很多产品经理和想要入行移动互联网的大学生。这是一本移动互联网产品的“教科书”，书里详细介绍了作者开发几款移动应用产品的全过程。从设计到产品营销，从用户体验到开发工具，无论是编程新手还是互联网产品经理，都可以通过这本书来学习如何设计一个 App，将自己脑中的创意和想法变成真实的手机应用，来和全世界的用户一起分享你的创意和成果。

两年前的一个下午，我去高榕资本的办公室和投资人聊天，岳斌（高榕资本合伙人）和我说高榕最近投了一个 1992 年出生的天才少年，自己一个人写代码、一个人搞定 UI 设计，同时又是产品人，我当场就下载体验了天才少年也就是本书作者周楷雯的社交产品“秒视”，发现“秒视”是一个设计精美且简约，交互友好且快捷，功能炫酷且易用的视频社交产品。于是我和楷雯就成为了好朋友，经常在“秒视”上互发短视频，我给别人讲移动产品设计的时候还经常打开“秒视”，将其作为优秀案例。

好的产品是科学、艺术与手艺的结合。每一个成功的产品都有其产品逻辑和商业逻辑的科学性，产品人要想做出好的产品，就必须研究清楚产品和相关行业的本质；好的产品又是艺术的抒发，比如“微信红包”把移动支付、社交网络和春节红包结合起来成为了前所未有的杰作，非常具有产品艺术的代表性；手艺则是通过不断锻炼而熟练掌握的技能，做互联网产品也是一个手艺活儿，不同机型的设计规范、专业技术的熟练应用、用户习惯的清晰感知等，都需要了然于胸才能做出好产品。

当下的中国是最好的时代，众人创业日新月异，产品创新层出不穷，每一位产品人都是了不起的艺术家，每一个好产品都推动了产业发展和文明进步。祝愿读者朋友

们都可以做出好的产品，成为优秀的产品人，为中国和全世界输出价值和正能量。

楷雯是非常优秀的产品人，希望能够多一些像《Producter》这样优秀的互联网产品书籍，让互联网产品设计成为一个学科，让更多的产品人从中受益，让互联网和相关行业能够得到更好的发展。

产品改变世界！为《Producter》和楷雯点赞！

黄正世

多点科技董事长

前言

从什么时候开始，设计变成了我生命的一部分？

似乎开始于一个非常难以捕捉的时间；
或许是我第一次打开 Vimeo 的时候；
或许是第一次用镜头记录风景的时候；
或许是我第一次想要用情书感动一个女孩的时候。

记忆的丢失让人分外伤怀，但是与产品一起度过的每一刻，我都满怀对美好的期待与感恩。

独立完成一款产品是很多人的梦想，也是我的梦想。但是，只是完成一个产品并没有什么价值，真正完成一款优秀的产品的难度远超过“完成”这个词语的含义。

设计的锤炼、编程技艺的精进、营销的思考让很多人在起步阶段就放弃了。

从来没有一本书去讲如何完整地“完成”产品设计这件事情。我觉得应该有一本！于是，断断续续地，经历了一年的时间，我终于在 23 岁生日前写完了这本书。

完成一件事情着实考验人的耐心，这本书初稿完成之后又经历了相当大的修订，这种改进和迭代与产品开发极为相似。正如许多创作一样，想要下笔如神是非常困难的，甚至很多经验丰富的产品设计者的作品的第一稿也不见得就能够做得比新人好。真正使作品脱颖而出的，是后期对作品的反复打磨与改进。

在本书修订的过程中，我常常会给朋友说“写书就像绣花一样”。尤其是，最近几年荒废了写作，竟然遇到了很多语法问题（可能是英语文档看多了的缘故）。

非常感谢周奕飞 (@austinchou0126) 和朱宏旭 (@nixzhu) 在本书初稿排版和语法方面所做的修正。

这本书只是一个开始，和产品一起成长，做出越来越优秀的东西才是最大的快乐。

读者对象

本书主要涵盖了以下 4 个部分：

- 设计原理；
- 原型、动画效果、交互设计；
- iOS 开发；
- 营销。

书中以《小记》这一作品作为例子，完整地还原了一款产品从最初的想法到编码实现，再到上架，以及营销的全过程。

如果你什么都不懂，面对未来正充满困惑，那么这是一本很好的入门书籍；如果你只是略知一二，那么这本书也是很好的补充指引。

不过，由于产品的世界不存在“只要 A 必然发生 B”的真理，所以请带着怀疑的眼光去审视本书中的每条结论，学会如何思考才能淡定地面对这个变幻莫测的世界。

解疑

本书的电子书发布后会持续迭代更新，这也是电子书发行的好处。如果你对本书有任何意见或者建议，欢迎写电子邮件给我 (kevinchou.c@gmail.com)，或者直接关注我的微博 @周楷雯 Kevin (<http://weibo.com/kevinzhov>) 与我交流。

视频资料

Lolita 作为首个视频资料，借助视频的优势，追加了设计和编程的实践部分，在

读本书之前，读者可以先从视频看起。相关视频可以在腾讯视频¹上找到。

示例

本书中的所有示例代码均可从 GitHub (<https://github.com/ProducterTips/producter-book-examples>) 获得。

Producter 相关

Producter Tips² 是由我和好友一起维护的一个分享设计、编程和产品的地方。你可以在那里发现一些实用的设计或者工程技巧。

¹ <http://v.qq.com/page/m/4/r/m0167c0x04r.html>

² <http://tips.producter.io>

目录

第一部分 开篇

第 1 章	Product/ 产品：设计驱动开发	3
	关于设计的第一次	3
	为什么先做设计	3
	设计是什么	4
	设计创造了什么	5
	实践	5

第二部分 Product Design/ 产品的设计

第 2 章	设计的感觉	9
	从感觉开始	9
	清晰	10
	整洁	12
	酷	17
	寻找灵感	20
第 3 章	基础界面	26
	标签栏	26
	侧滑菜单	28

滑块	30
瀑布流	31
第 4 章 设计工具	34
设计工具的选择	34
Sketch	35
Framer	54
第 5 章 产品的起点	60
《小记》是怎样一款产品	60
做《小记》的理由	61
设计《小记》	63
交互设计	68
《小记》的交互设计	70
Hydro 的交互与体验设计	73
第三部分 Product Code/ 产品的实现	
第 6 章 成为开发者	79
硬件的问题	79
注册为开发者	80
第 7 章 Swift	82
类	83
实例化	84
类的继承	85
深入学习 Swift	90
第 8 章 iOS App 是什么	91
创建第一个 App	91
App Delegate	93

View Controller	95
MVC	96
View Controller 的生命周期	98
深入了解 iOS App	99
第 9 章 自动布局	100
什么是自动布局	100
居中约束	101
位置约束	108
比例约束	115
深入学习自动布局	121
第 10 章 一个简单的 iOS App	122
纯代码布局	123
自动布局	125
iOS App 的 UI 结构	127
第 11 章 iOS 基础动画	129
动画的方式	129
纯代码动画与 AutoLayout 动画	131
第 12 章 在“年”之外	134
UILabel	134
字体	139
UICollectionView	142
DataSource	145
全局常量	149
深入了解 View Controller	151
第 13 章 使用 Git 管理你的代码	152

Git 是什么	152
安装 Git 客户端	152
创建新项目	153
Git 基础	154
命令行	156
深入学习 Git	157
第 14 章 “年” 和 “月”	158
UINavigationController	161
UIButton	167
自定义转场	173
第 15 章 撰写	177
日记的数据结构	178
NSNotification 通知	181
Animation 键盘移动动画	182
Location 获取用户位置	182
CoreData 数据库存储	184
深入了解 CoreData 和 Animations	191
第 16 章 浏览 “年” 和 “月”	192
查询	192
分组	194
展示	194
深入了解 NSPredicate 和 NSFetchedResultsController	201
第 17 章 浏览日记	202
HTML 与 CSS	202
UIWebView	205
深入了解 UIWebView	208

第 18 章	编辑日记	209
	添加按钮	209
	修改	212
	保存	213
	删除	215
第四部分 Product Redesign/ 产品的迭代		
第 19 章	优化	219
	自定义 UICollectionViewFlowLayout	220
	UITapGestureRecognizer 与触摸事件	222
第 20 章	CocoaPods	224
	安装 CocoaPods	224
	初始化 Podfile	224
	安装依赖	225
	使用第三方库	225
	Cocoa Controls	227
第 21 章	Crashlytics	229
	集成	229
	错误处理	232
第 22 章	让交互更通用	234
	好名字	234
	走向用户	235
	教程	235
第五部分 Product Marketing/ 产品的营销		
第 23 章	产品特质	241