短时间内的娱乐需求

手机及其使用的特点

屏幕小：1、内容优先—更有针对性|（大众点评）GPS定位—传感器

2、显示更重要的内容—对用户而言|从用户角度分类问题：标出公司下的产品；若给互联网用户使用，以产品分类更合理。

3、小架构但要显而易见，充分、合理利用水平及垂直空间—小架构

4、清晰表达业务操作流程|操作流程的清晰比框架更重要，功能合并要合理

线性用户使用流程|每一步只完成一个动作

5、更精准的抓住用户需求

6、功能简单，充分利用环境

7、页面元素含义应该更准确|准确、一致

8、拒绝粗暴适配，内容要重新编排|原有图片可能也不再合适|提供全屏体验|适应短时间注意力的视频

网络情况多样

1. 避免出现空白页面
2. 避免不停加载|尽量避免长时间卡住，考虑提供终止方式；判断加载时间
3. 优化加载反馈|
4. 加载策略—全屏加载，分布加载，懒加载，离线访问

随时可能中断|利用碎片化时间

1. 保存用户操作，减少重复劳动
2. 帮助用户衔接内容、时间
3. 再次看到仍不感到诧异|标题有提示性
4. 根据用户需求，衔接用户记忆|合理的衔接、更新策略；时间是唤醒记忆的好方式
5. 终端间的无缝衔接

通过触摸完成大量的交互

1. 按钮位置|Android：确定按钮在右侧
2. 点击操作|点触区域必须要比视觉区域略大并且靠下
3. 手势比点击更自然，容易找到交互的乐趣|手势的学习需要一定成本，需要合理引导；提供手势的替代方式
4. 打破PC端的反馈方式，减少提示框，减少点击
5. 渐进式的信息展示
6. 输入

设备及其使用情况各不相同

1. 元素适配|做好微内容
2. 文字块—方便整体运动|宽度是适配的重点
3. 启动画面—多用纯色背景；告知用户使用方向（适配很困难，旋转需谨慎！）；有颜色对比的更能适应背景变化

其他说明

其他设计思想及测试方向：根据用户的使用场景确定需求；符合平台标准，如元素样式，字体及其大小

测试方法：可用性测试；完形填空

总结：设计是需要测试的。