

互联网产品模式：



不同载体的产品 — 移动端及PC端

1. 普世的交互设计基本原则

- 就近原则：同类功能放置在页面相同的模块中
- 习惯原则：产品的设计及功能应符合用户的使用习惯，降低学习成本
- 响应原则：每一步用户操作必须伴随一个响应反馈
- 容错原则：必须允许用户犯错、后悔，并给出响应
- 帮助原则：给用户提供帮助，使用用户语言进行提示
- 精简原则：如无必要，勿增实体。

PC端依赖鼠标、键盘的灵活交互，往往功能较为复杂。

而对应到移动端，屏幕呈现的信息有限，交互方式无鼠标、键盘灵敏，所以在设计上需要做大量减法。

2. PC及移动端差异

- 多屏适配：移动端设备在尺寸、系统、性能上均有较大差异，需要根据具体机型及系统进行产品适配
- 考虑网络环境：移动端流量来源于数据流量/WiFi，需要将流量及断网等场景考虑在内
- 传感器：方向感应器、重力感应器、加速感应器、距离感应器、陀螺仪感应器、压力传感器、RFID、NFC、指纹识别等可供灵活运用
- 结合使用场景：移动端意味着碎片化、随时随地的产品使用，相比于PC端，移动端的使用场景更加丰富和多样
- 操作方式：结合多元化的手指操作方式（如iPhone的home键双击）