

# 团队建设工作

- 定义设计原则
- 担任工作导师
- 建立组件规范&组件库
- 组织分享会
- 建立成果物规范
- 组织学习兴趣小组
- 建立交互设计师能力模型
- 开发交互设计师课程

# App设计原则

## 一、高效原则

用户能高效查找功能入口，功能操作能顺利或快速完成

- 功能层级定义清晰；
- 以功能使用频率与重要程度安排功能入口，高频或重要的功能入口优先展示；
- 操作可顺利完成；
- 操作可快速完成；

## 二、简洁与清晰原则

界面呈现有效的操作与信息，布局简洁、界面层级与组织逻辑清晰

- 可直接操作，所见即所得；
- 界面层级清晰；
- 界面逻辑清晰；
- 状态可视；

## 三、不干扰用户原则

呈现用户在具体场景下需要的功能与信息，让用户专注于任务

- 广告位设置要合理；
- 减少使用过程中的干扰（非重要反馈的弹框、应用内推送等）；

## 四、一致性原则

设计与表现需符合真实的世界中的规律、用户的习惯与文化背景，让设计符合用户的认知，便于用户理解与使用。

- 符合用户认知、习惯、语言与文化背景；
- 符合设计规范；

## 五、体贴周到原则

尊重用户，提供掌控的自由度，为不同属性的用户提供差异化的设计，在用户使用过程提供必要的帮助，并提前规避可能发生的错误，提供必要的帮助。

- 容错，帮助用户识别与定位问题，提出建设性的解决方案，将用户的损失降到最低；
- 帮助，在使用中给予用户需要的帮助信息；
- 防错，防止用户在使用中出错；
- 灵活性，中级用户的数量远高于初级和高级用户数，为大多数用户设计，提供灵活与快捷的设计；
- 个性化，根据用户分层提供针对性的功能布局设计；
- 控制性和自由度，让用户在使用产品的过程中可以自由探索，为用户提供撤销、重作等相关操作。

特别约定：

- 偏工具型的应用，各原则在应用中存在冲突时，以效率为最高原则。

# App设计规范

