

# 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

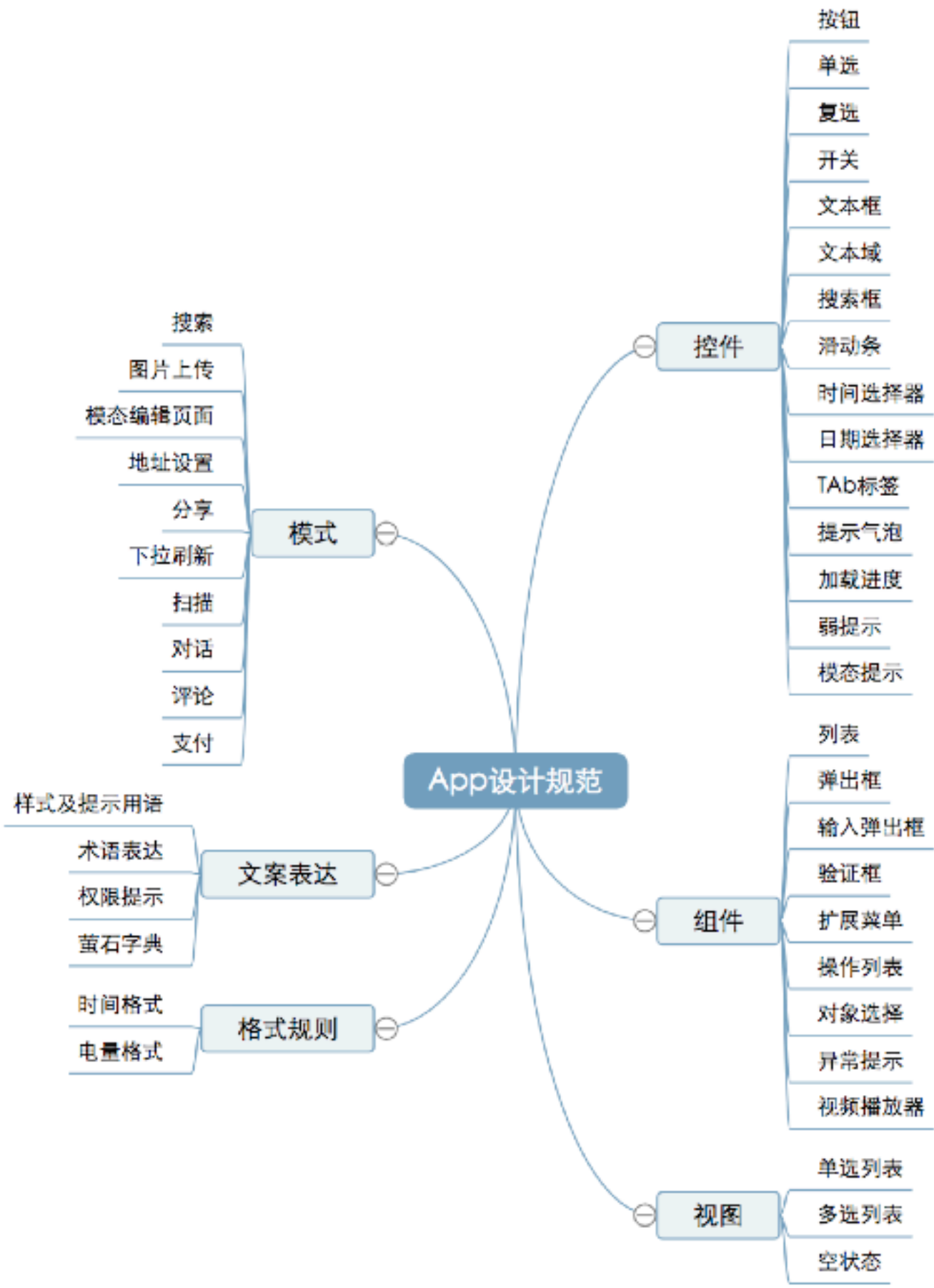
尊重用户，提供掌控的自由度，为不同属性的用户提供差异化的设计，在用户使用过程提供必要的帮助，并提前规避可能发生的错误，提供必要的帮助。

- 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



## 交互设计师能力模型

[illegible]

## 新人成长计划

[illegible]

# 萤石UED动效设计指南

By UED动效兴趣小组

对于产品的价值：

- 保持过渡/转场的流畅性
- 提供高效的反馈
- 提供有效的引导
- 增强操纵感/真实感
- 为界面提供更多空间（布局方面）
- 增强趣味性

可能有点用的方法/原则:

- 所有元素的出现消失变化都有迹可寻
- 合理利用空间，隐藏没必要的元素
- 利用缓动曲线，符合真实世界的运动规律，是流畅的，不是生硬的
- 为点击等操作提供反馈
- 可利用“屏幕外的空间”扩展
- 从空间上区分元素的层次

常用效果：

1. 渐隐渐显  
效果较轻微
2. 滑入/滑出

效果较轻微；元素自身形态没有变化，只是显示和隐藏；配合缓动曲线效果会更佳；

- ### 3. 翻转
- 效果较强烈；可以是一个模块的不同状态变化；正反面；更多信息；
- ### 4. 缩放
- 可用于强调，也可用于引导视觉焦点的显示和隐藏；
- ### 5. 扩展
- 从局部到整体的扩展变化，或者反向
- ### 6. 变形

一个元素或模块在同一位置从一种形态变为另一种形态；

备注：以上效果也可叠加使用，例如缩放配合渐隐渐显等

- 一些禁忌：
1. 动效是提高效率，不是降低效率；
  2. 动效是合乎逻辑，不是违背规律；