# 团队建设工作

- 定义设计原则

- 建立组件规范&组件库

- 建立成果物规范

- 建立交互设计师能力模型

- 担任工作导师

- 组织分享会

- 组织学习兴趣小组

- 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

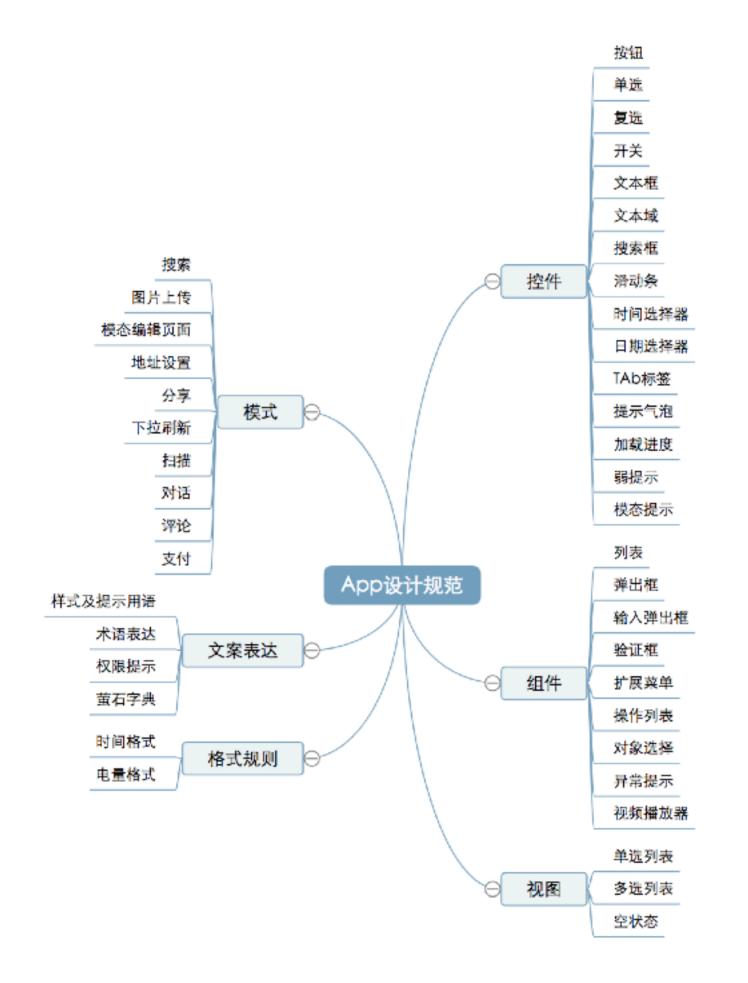
尊重用户,提供掌控的自由度,为不同属性的用户提供差异化的设计,在用户使用过程提供必要的帮助,并提前规避可能发生的错误,提供必要的帮助。

- 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



# Application and the state of th 0 W E R T Y U I O P OWESTYUIOP ASDFGHJK ASOFGHJKL 2 X 0 V 8 N M H D 444 . . ----MATERIAL TO A STATE OF THE STAT 0 W E R T Y U I O P OWESTYUIOP 2 X O V 8 N M C ZXCVBNM ... 0 W E R T Y U I O P OWERTYUIOP 2 X C V B N M C 2 X C V B N M H W 444 - 100 0 W E R T Y U I O P