

方寸指间

移动设计实战手册

—— 无线工坊 著 ——



电子工业出版社
PUBLISHING HOUSE OF ELECTRONICS INDUSTRY
http://www.phei.com.cn

方寸指间

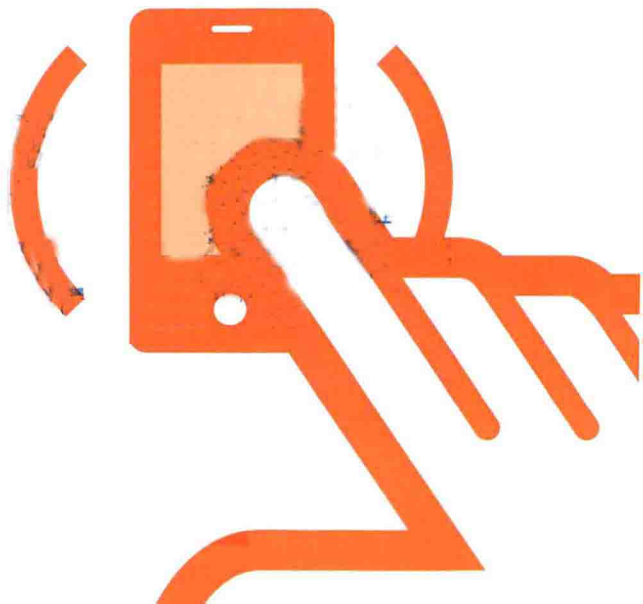
移动设计实战手册

—— 无线工坊 著 ——

电子工业出版社

Publishing House of Electronics Industry

北京·BEIJING



内容简介

互联网已经全面进入了无线时代，越来越多的设计师开始投身到移动浪潮中。在追求短频快的产品节奏下，需要设计师快速地领会移动设计的要点。这本移动设计手册将顺应这个特点，通过一幅图和一段高度概括的文字，直切移动产品设计过程中的关键点。从如何开始着手移动设计，到设计原则、导航、细节、适配和移动特征，等等。让设计师们能全面了解移动设计的方方面面，快速上手。

图书在版编目（CIP）数据

方寸指间：移动设计实战手册 / 无线工坊著. --

北京：电子工业出版社，2014.3

ISBN 978-7-121-22397-6

I. ①方… II. ①无… III. ①网页制作工具—程序设计—手册 IV. ①TP393.092-62

中国版本图书馆CIP数据核字(2014)第015434号

策划编辑：张春雨

责任编辑：徐津平

印刷：北京市大天乐投资管理有限公司

装订：北京市大天乐投资管理有限公司

出版发行：电子工业出版社

北京市海淀区万寿路173信箱 邮编100036

开本：1/32 印张：8.25 字数：52.8千字

印次：2014年3月第1次印刷

定价：48.00元

凡所购买电子工业出版社图书有缺损问题，请向购买书店调换。若书店售缺，请与本社发行部联系，联系及邮购电话：（010）88254888。

质量投诉请发邮件至zlts@phei.com.cn，盗版侵权举报请发邮件至dbqq@phei.com.cn。

服务热线：（010）88258888。



加入来往扎堆，
与我们一起讨论
移动设计。

前言

互联网已经全面进入了无线时代，越来越多的设计师开始投身到移动浪潮中。在追求短频快的产品节奏下，需要设计师快速地领会移动设计的要点。这本移动设计手册将顺应这个特点，通过一幅图和一段高度概括的文字，直切移动产品设计过程中的关键点。从如何开始着手移动设计，到设计原则、导航、细节、适配和移动特征，等等，让设计师们能全面了解移动设计的方方面面，快速上手。

本书作者来自淘宝无线领域的资深设计师团队，主要由钟磊、曹莎、胡甲超、王薇、胡维、张鹏程、陈小桃、祁汉琦、印田、俞凯凯、吴敏龙、李荣和我共同完成。欢迎更多的设计师加入来往「方寸指间」扎堆，一起来完善这本以实战为主的设计手册。

郑元拢

2014年1月于杭州

快捷目录

1/ 设计流程 Design Cycle

app产品流程 /001

原型宽度 /002

原型元素尺寸 /003

原型流程图 /004

原型界面标注 /005

视觉宽度 /006

视觉栅格 /007

视觉标注和输出 /008

2/ 设计原则 Design Principle

移动设计6原则 /009

简洁 /010

高效 /011

高效·避免键盘输入 /012

高效·有效触动 /013

高效·减少界面跳转 /014

一致性 /015

一致性·规范 /016

反馈 /017

情感化 /018

移动化 /019

3/ 平台规范 Platform Norm

- 平台规范指南 /020
- iOS平台 /021
- Android平台 /022
- Windows Phone平台 /023
- 平台差异·层级返回 /024
- 平台差异·编辑选择 /025
- 平台差异·模板组控件 /026
- 平台差异·对话框按钮 /027
- 平台差异·关于移植 /028
- Web app与Native app /029
- Web app特征 /030

4/ 导航设计 Navigation Design

- 导航设计 /031
- 标签式导航 /032
- 抽屉式导航 /033
- 桌面式导航 /034
- 菜单式导航 /035
- 点聚式导航 /036
- 二级导航·走马灯 /037
- 二级导航·列表 /038
- 二级导航·图示 /039
- 二级导航·分段选项卡 /040



快捷目录

5/ 细节设计 Details Design

加载

加载设计 /041

启动页加载 /042

界面间跳转加载 /043

分步加载/懒加载/预加载 /044

智能加载 /045

缓存加载 /046

加载样式 /047

加载情感化 /048

引导

引导设计 /049

幻灯片引导 /050

浮层式引导 /051

遮罩式引导 /052

嵌入式引导 /053

嵌入式引导·空状态 /054

互动式引导 /055

多媒体引导方式 /056

通知

通知设计 /057

常见系统通知 /058

状态栏通知 /059

浮层通知 /060

标志通知 /061

硬件辅助 /062

控件

字体 /063

图片 /064

按钮 /065

输入框 /066

键盘 /067

键盘·出现时机 /068

图形布局 /069

卡片设计 /070

动画

动画设计 /071

告知用户来往 /072

引导用户行为 /073

减少用户焦虑 /074

情境融入 /075

快捷目录

6/ 适配方案 Adaptation Plan

- 适配缘由 /076
- 屏幕适配 · 延伸 /077
- 屏幕适配 · 缩放 /078
- 屏幕适配 · 调距 /079
- 屏幕适配 · 截取 /080
- 屏幕适配 · 闪屏考虑 /081
- 屏幕适配 · 高度考虑 /082
- 横竖屏切换 · 模式转换 /084
- 横竖屏切换 · 增加模块 /085
- 横竖屏切换 · 锁定转向 /086
- 性能适配 · 降级处理 /087

7/ 附录 · 移动特征 Mobile Feature

- 用户
 - 年龄和性别 /088
 - 学历、职业和收入 /089
 - 平台用户差异 /090
 - 手机用户隐私 /091
 - 持机方式 /092
 - 拇指 /093
 - 常用手势 /094
 - 用户综合表格 /095
- 环境
 - 碎片化时间 /096

应用时间段 /1002

环境光 /1098

噪音的影响 /1091

用户姿态 /1107

不稳定的网络 /1111

流量 /1102

电量 /1103

场景综合表格 /1104

硬件

硬件按钮 /1105

屏幕 /1106

存储空间 /1107

摄像头 /1108

麦克风与扬声器 /1109

距离传感器 /1110

加速传感器（重力感应） /1111

GPS与方位传感器 /1112

三轴陀螺仪 /1113

V

app设计流程

Web app产品的设计流程与PC Web产品相同，UED成员的主要工作内容也基本相同。Native app产品的设计流程与Web app有几个差异点：首先，在UED的角色中，前者不需要前端设计师，界面实现直接由开发人员来完成。视觉设计师需要配合开发人员做产品切图。其次，在上线前需要提交到相应的app市场进行审核，iOS应用市场的审核机制较严格，审核周期一般在7个工作日左右。

原型宽度

明确好需求后，设计师开始设计原型。不同于PC端的各种宽度考虑，移动产品原型只需绘制320px宽度的界面。如此多样的屏幕尺寸，为什么原型只需要考虑320px的宽度呢？对于现有的智能手机来说，320px的宽度基本能满足最小屏幕宽度，如果遇到更大的屏幕，我们可以用后面「适配方案」章节中提到的方法来处理。

所以对于原型设计，只需要在Axure或其他工具中绘制320px宽度的界面显示区域，然后在该显示区域中设计应用界面，高度可以根据内容延伸。

原型元素尺寸

针对交互原型中的元素绘制，不需要精确到像素点，但要与系统尺寸大致匹配。这样的原型不仅更专业，也更容易判断第一屏显示的大致内容。基于手指的舒适点击区域，一般元素大致在44px或以上，一些较小的元素最低也不少于30px。原型中的文字大小可以直接选用Axure中默认的13号。需要表现层级时，可以自行设置大小。元素的间距需要保证手势点击时候的舒适感，绝对不能令人感觉局促。

原型流程图

移动产品的原型界面很小，一般在第一屏中就能展现产品的主要内容。所以，在产品架构图、产品地图或流程图中，可以直接用原型界面来进行可视化展现，让其他设计成员可以非常直观地了解整个产品的内容，更快速地理解产品，抓住最核心的内容。此方式适用于产品的主要界面流程设计，可以提升产品的敏捷开发效率。

原型界面标注

不同于PC原型的大界面，移动app都是320px宽度的界面。考虑到内容和说明之间的关联性，为了让团队的后续成员可以更直观地理解，我们可以在界面左右两边的剩余空间中直接添加交互说明。

视觉宽度

和设计交互原型一样，视觉设计也有统一的宽度设置。如果仅做iOS版的app，设置视觉文档宽度为640px；如果仅做Android版的app，设置视觉文档宽度为480px。如果app需要覆盖这两个平台，则设置视觉文档宽度为640px。

使用统一的视觉宽度有利于团队内多人的相互协作。在不需要多人协作的个人项目中，设计师可以建立与自己的测试设备分辨率尺寸相同的文档，这样有助于将视觉稿导出到设备上来预览设计效果。