

ICS

CCS

T/CIDADS

中国工业设计协会团体标准

T/CIDADS XXXXX—XXXX

云计算 SaaS 产品界面设计规范

User Interface Design Guideline for Cloud Computing SaaS Products

(征求意见稿)

XXXX - XX - XX 发布

XXXX - XX - XX 实施

中国工业设计协会 发布

目 次

前 言	2
引 言	3
1. 范围	4
2. 规范性引用文件	4
3. 术语和定义	4
4. SaaS 产品分类	7
5. SaaS 产品设计场景分类	7
5.1 数据可视化场景	7
6. 设计基本元素	9
6.1 字体	9
6.2 Color 颜色	12
6.3 Icon 图标	13
6.4 Pictogram 象形图	14
6.5 Illustration 插画	15
6.6 Layout grid 布局栅格	16
6.7 Elevation & Shadow 层级与阴影	18
6.8 Motion 动态	19
7. 设计规范	24
7.1. 基础组件	24
7.2 高级组件	39
8. UI 页面场景框架	52
8.1 欢迎页	52
8.2 工作台	54
8.3 列表页	56
8.4 详情页	59
8.5 表单填写	62
8.6 文档阅读	67
8.7 异常状态	68

前 言

本文件按照GB/T 1.1 – 2020《标准化工作导则 第1部分：标准化文件的结构和起草规则》的规定起草。

请注意本文件的某些内容可能涉及专利。本文件的发布机构不承担识别专利的责任。

本文件由中国工业设计协会设计标准分会提出并归口。

本标文件主要起草单位：阿里云计算有限公司、中电云计算技术有限公司等。

本文件主要起草人：李丽君、李建鹏、程遥。

本文件为首次发布。

引 言

随着全球云计算及大数据的发展，SaaS类行业及越来越广泛，产品越来越细分，包括企业业务、企业辅助、开发与运维等类型。近年来，随着数字化转型的深化，许多传统行业，如零售、政府、金融、医疗、工厂等都陆续上云。

云计算SaaS产品界面设计规范是一套面向SaaS领域的企业级设计系统。在企业级软件服务逐渐走向云端化的趋势下，为行业生态的SaaS系统上云提供标准化的设计规范和指导、典型行业场景。

因此，为了解决上述云计算SaaS类生态厂商面临的问题，急需制定云计算行业SaaS通用场景模版及产品界面设计规范标准，来指导各云计算厂商的设计工作，填补SaaS类产品界面相关标准的空白，并且有利于推动中国SaaS行业上云更快更好的发展。

1. 范围

本标准规定了云计算领域SaaS产品的行业分类、场景分类、界面设计的基本元素和规范。

典型行业 SaaS 划分：政府、零售、金融、数据智能等；

SaaS 产品分类：企业服务、企业辅助、开发与运维；

SaaS 产品设计场景划分：数据可视化场景、Dashboard 图表看板、信息类场景、流程类场景、低代码编辑器场景等；

SaaS 产品界面设计基本元素：字体、颜色、栅格、布局、图标、插画、动态等。设计规范包括基础组件、UI 框架、数据可视化，此次一共收录了包括按钮、表单、表格等 45 个基础组件，包括表格表单、流程详情等界面范式。

2. 规范性引用文件

下列文件对于本文件的应用是必不可少的。凡是注日期的引用文件，仅注日期的版本适用于本文件。凡是不注日期的引用文件，其最新版本（包括所有的修改单）适用于本文件。

GB/T 18976-2003 《以人为本为中心的交互系统设计过程》

GB/T 18978.151-2014 《人-系统交互工效学 第151部分：互联网用户界面指南》

GB/T 18978.143-2018 《人-系统交互工效学 第143部分：表单》

3. 术语和定义

1. SaaS (Software as a service)

云技术提供商开发和维护云技术应用软件，提供自动软件更新，并通过互联网以即用即付费的方式提供给客户的一组计算机程序、规程以及可能的相关文档和数据。

2. 用户(user)

与系统交互的个人。

3. 使用体验(user experience)

用户与系统交互过程中形成的全部心理感受。通常分为外表层、框架层、结构层、范围层和战略

T/CIDADS — × × × ×
层

4. **字体 (font)**

也称字型，一种字形集合，配以一种索引方案以及对该集合各种特性（例如高度、粗细和斜度）的一种描述。[GB/T 5271.13—2008，定义 13.03.18]

5. **字号(font-size)**

指字体的大小或高度，以像素(px)为单位。

6. **字重(font-weight)**

指字体的粗细程度。

7. **布局栅格(layout grid)**

一种使用固定格子设计布局的平面设计方法与风格。

8. **象形图 (pictogram)**

也称为pictogramme，通过其与物理对象的图画相似来表达其意义的表意文字。

9. **导航 (navigation)**

在网络页面之间或网络页面的内部，或者在页面中的某个部分内部的移动，用户借此操作来找到某个特定的功能或某个信息。[GB/T 18978.151—2014，定义 3.22]

10. **面包屑(Breadcrumb)**

面包屑是一种辅助导航模式，可帮助用户理解当前页面在系统结构中的位置并能向父级页面或者上一步骤返回。

11. **按钮(button)**

页面内主要的行动点，单击按钮可进行操作。

12. **步骤条(step)**

用于告知用户当前操作流程的进程。

13. **翻页器(pagination)**

用于告知用户当前场景所处的页面位置，以及共有多少页面，并提供跳转至上一页、下一页的功能。

14. **数据可视化**

借助于图形化手段来展现数据，以便对数据进行更直观和深入的观察与分析。

15. **图表(chart)**

可直观展示统计信息属性（时间性、数量性等），对知识挖掘和信息直观生动感受起关键作用的图形结构，是一种很好的将对象属性数据直观、形象地可视化手段。经常以所用的图像命名，例如柱状图、折线图、饼状图、圆环图等。

16. **抽屉(slide panel)**

用于承载较复杂的表单，或者更多信息内容的一类组件。

17. **卡片(card)**

常用于展示一组相关信息的一类组件。

18. **折叠面板(collapse)**

用于收起和展开需要显示的信息内容的一类组件。

19. **表单(form)**

组件的结构化显示，用户可以进行阅读、填写、选择输入或修改。注：改写 GB/T 18978.143—2018，定义3.9。

20. **表格(table)**

通过行和列来组织和展示信息的一类组件。

21. **选项卡(tab)**

用于切换展示不同类型的内容的一类组件。

4. SaaS 产品分类

未来的SaaS，将不再像以前那样以一个个独立系统的形式交付，而是基于云计算能力，形成一个开发-业务-运维-运营打通的完整生态。们将这种类繁多的SaaS产品分成三大类。

4.1 行业SaaS

行业SaaS指面向某个垂直行业的业务系统，根据企业的行业，领域，运行业务不同，会有很大差异化，主要包含零售，金融，数字政务，设计，算法，物流，等等。这类系统功能特异性强，带有强烈的行业属性，一般在定制交付场景中，每个都有自己独特的业务逻辑。是企业自身业务运作的核心系统。设计规范的存在可以保证交付过程中快速搭建出有品质的体验流程。

4.2 企业SaaS

企业SaaS指企业在运营过程中需要的一些通用的辅助系统，例如客户管理（CRM）人员管理（HR）审批，协同，产品管理，等等。企业服务往往是在各行业间通用的，只需稍作定制即可交付，甚至可以对外提供定制能力，让用户基于基础能力自行组装。此时设计规范就可以保证产品本身的一致性和体验流畅。

4.2 开发与运维工具

开发与运维系统帮助企业降低开发门槛，保证运维稳定。基于技术中台的能力，为企业客户提供简单易上手的开发工具和运维平台。这部分往往面向企业中的IT,运维，或中小型产品的独立开发者，整合云计算的资源与平台，帮助企业快速开发，搭建产品。

5. SaaS 产品设计场景分类

5.1 数据可视化场景

数据可视化通过图表、图形和仪表盘等形式展示数据，帮助用户快速理解复杂数据，发现数据间的关联性和趋势，从而作出更明智的决策。使用户能够识别数据中的关键信息和潜在问题。

5.1.1 图表看板 (DashBoard)

看板通过挑选出核心战略指标，强调关键KPI，并提供数据摘要和关键点。

5.1.2 信息类场景

SaaS产品中的信息类场景主要指的是产品中用于展示、管理和交互信息的功能区域。这些场景的目的是为用户提供清晰、准确和及时的数据和信息，帮助用户理解业务状态、监控关键指标、做出决策等。常见形式为表格，表单。

5.1.3 流程类场景

在用户执行任务时，通过步骤指示器，进度条等方式提供流程引导，帮助用户更好地理解任务的步骤，减少操作错误，并提高任务完成的效率。

5.1.4 低代码编辑器场景

低代码编辑器是一种软件开发工具，它允许用户通过最少的编程或无需编写大量代码即可快速构建应用程序。这种编辑器依赖于图形化界面、拖拽组件、预置模板和配置选项，使得业务人员和非专业开发者也能参与到应用创建的过程中。

6. 设计基本元素

6.1 字体

字体板式可以帮助创建清晰的层次结构、组织信息，高效清晰地呈现设计和内容，并引导用户使用产品。

6.1.1 字体家族

不同设备下的默认字体 font-family: -apple-system, BlinkMacSystemFont, "Segoe UI", "PingFang SC", "Hiragino Sans GB", "Microsoft YaHei", Roboto, "Helvetica Neue", Helvetica, Arial, sans-serif.

Font	Device Targeted
-apple-system (San Francisco)	iOS Safari, macOS Safari, macOS Firefox
BlinkMacSystemFont (San Francisco)	macOS Chrome
Segoe UI	Windows
Roboto	Android, Chrome OS
Oxygen / Oxygen-Sans	KDE
Fira Sans	Firefox OS
Droid Sans	Older versions of Android
Ubuntu	Ubuntu
Cantarell	GNOME
Helvetica Neue	macOS versions < 10.11
Arial	Any
sans-serif	Any

图 1 字体家族

6.1.2 字体规范

Web端管控台类中英文字体。

	Font	Device
中文字体	PingFang SC (首选)	Mac / iOS
	Microsoft YaHei (备选)	Windows
英文字体	Roboto (首选)	Mac / iOS
	Helvetica Neue (备选)	Windows

图 2 设计规范使用的中英字体

6.1.3 字重规范

字重有Light、Regular、Medium 3种字体重量，多用后2者。



图 3 字重规范

6.1.4 文字大小规范

此示例将中文字体PingFang SC，英文字体Roboto用于所有标题，正文，备注和说明文字中，从而产生连贯的排版体验。通过字体粗细（Light，Regular，Medium），大小，字母间距和大小写的差异传达层次结构。

Scale Category	Typeface	Weight	Size	Line Height	Letter spacing	Case
标题一	PingFang SC 苹方-简	细体	96	112	-1.5	超大Banner / 大标题
标题二	PingFang SC 苹方-简	细体	60	72	-0.5	超大Banner / 大标题
标题三	PingFang SC 苹方-简	常规体	48	68	0	Banner / 大标题
标题四	PingFang SC 苹方-简	常规体	34	48	0.25	Banner / 大标题
标题五	PingFang SC 苹方-简	常规体	24	36	0	大标题
标题六	PingFang SC 苹方-简	常规体	20	28	0.15	中标题
中标题一 / 副标题一	PingFang SC 苹方-简	常规体	16	24	0.15	副标题 / 小标题 / 字幕
中标题二 / 副标题二	PingFang SC 苹方-简	常规体	14	24	0.4	副标题 / 小标题 / 字幕
正文一	PingFang SC 苹方-简	常规体	16	28	0.5	正文
正文二	PingFang SC 苹方-简	常规体	14	24	0.4	正文
按钮	PingFang SC 苹方-简	常规体	14	24	1.25	按钮
正文三 / 标签 / 说明文字	PingFang SC 苹方-简	常规体	12	18	0.4	正文 / 标签 说明 / 备注
最小标签 / 最小说明文字	PingFang SC 苹方-简	常规体	10	16	1	最小说明 / 备注

图 4 中文大小比例

Scale Category	Typeface	Weight	Size	Line Height	Letter spacing	Case
H1	Roboto	Light	96	112	-1.5	Sentence
H2	Roboto	Light	60	72	-0.5	Sentence
H3	Roboto	Regular	48	66	0	Sentence
H4	Roboto	Regular	34	40	0.25	Sentence
H5	Roboto	Regular	24	28	0	Sentence
H6	Roboto	Medium	20	24	0.15	Sentence
Subtitle 1	Roboto	Regular	16	24	0.15	Sentence
Subtitle 2	Roboto	Medium	14	24	0.1	Sentence
Body 1	Roboto	Regular	16	28	0.5	Sentence
Body 2	Roboto	Regular	14	20	0.25	Sentence
BUTTON	Roboto	Medium	14	18	1.25	All Caps
Caption	Roboto	Regular	12	16	0.4	Sentence
OVERLINE	Roboto	Medium	10	16	1.5	All Caps

图 5 英文大小比例

6.2 Color 颜色

规则中的色彩体系为企业服务行业和其他各行各业各数字产品和界面带来了统一且可识别的色彩。同时为暗黑和浅色主题的背景下如何使用组件库的提供明确定义的规则。

6.2.2 主体色定义

从蓝色向紫色和绿色延展，作为整体规范的5个主色。整体传达稳重、可靠、专业。允许根据情况少量和有目的地使用其他颜色。

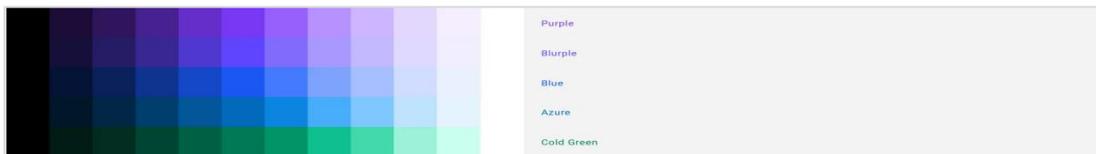


图 6 主体色

6.2.3 颜色技术指标

规范的色系基于HSB（Hue色相； Saturation饱和度； Bright亮度） + Accessibility Scale调整。

1. 每一个颜色都分为从浅色到深色的10个色板，从100-10，核心色设定在60；H值保持不变，往暗色走，调整B值；往亮走，调整S+B值。
2. 核心色值计算方式按照统一的Accessibility Scale计算，确保可读性与易识别性：
核心色为60，对应的Accessibility Scale（后简称为acs）为 5.5:1。Blue的AS为 5.6:1，其余为 5.5:1
往暗走，依次为：70 (7.5)、80 (11)、90 (15)、100 (18)
往亮走，依次为：50 (5.4)、40 (8.5)、30 (11.5)、20 (16)、10 (18.5-19)
个别颜色acs可有最大不超过0.5的误差（如绿色系、红橙色系）
3. （备注：主品牌色选择，acs值可酌情考虑范围在：4.5-6，黄色与橙色因为明度太高，不在此范围中。）

6.2.4 色彩可读性 (Accessibility Scale)

色彩色值计算方式按照统一的Accessibility Scale计算：

1. 从Black 到主题色100-60，适用于白色文字，从主题色50-10-White，适用于黑色文字。
2. WCAG 2.0 标准：<https://webaim.org/resources/contrastchecker/>
AA级：要求普通文本对比度为 4.5，标题及大文字对比度为 3。
AAA级：要求普通文本对比度为 7.5，标题及大文字对比度为 4.5。
（色彩可读性快速测试：<https://color.review/>）

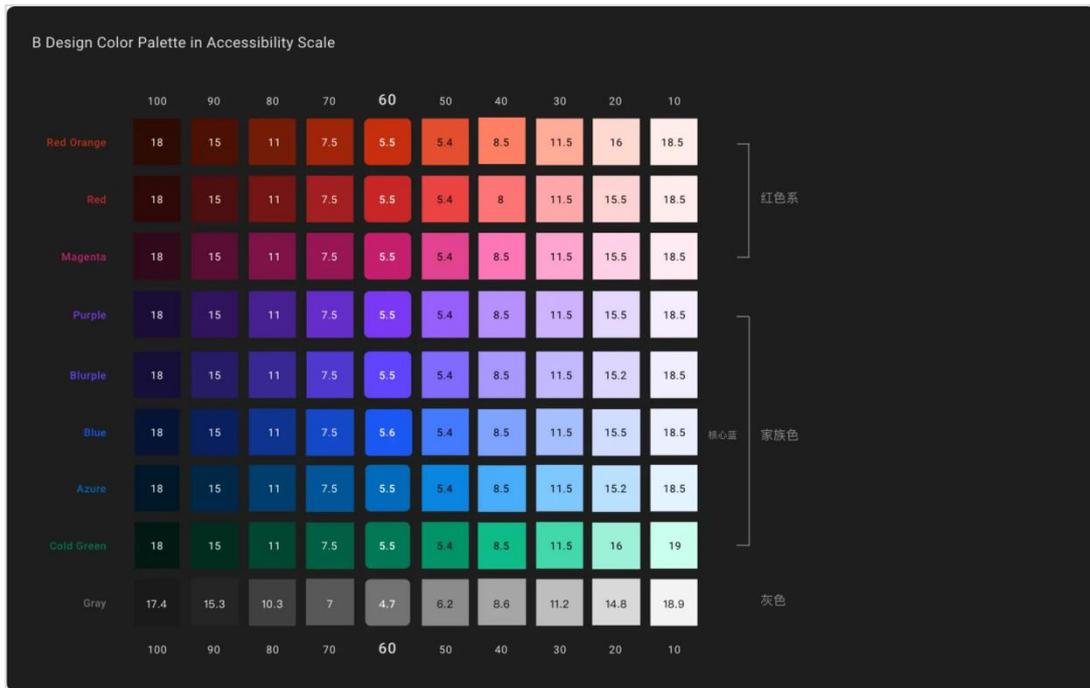


图 7 主体色的 Accessibility Scale

6.2.5 呼吸色

Breathing Color应用在卡片中，大背景，宣传氛围等场景中。其包含灵活/流动/交流/动态/动力/流动性强等特点，带点科技/智慧感，鼓励正念（mindfulness）和交流。

Breathing Color Tool: <https://b-design.alibaba-inc.com/#/resources/design-resources>

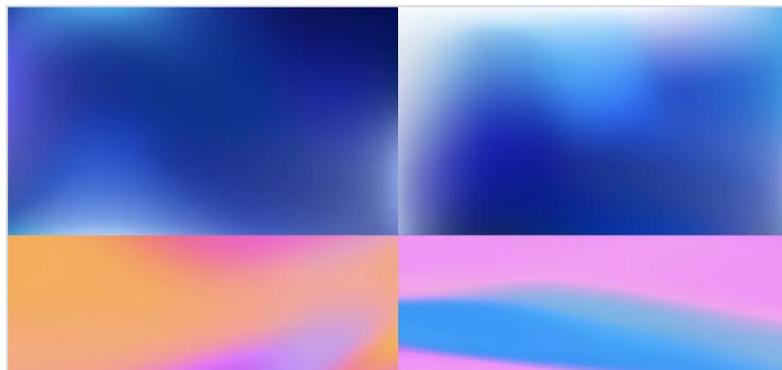


图 8 呼吸色效果预览

6.3 Icon 图标

Icon设计是界面设计中，虽小却不可缺少的部分。通常我们理解图标设计的含义，是将某个概念转换成清晰易读的图形，从而降低用户的理解成本，提升界面的美观度。

6.3.1 设计规范

1. 简洁、清晰、适应性强；
2. 图标在 16x16 px 和 32x32 px 的情况下时，元素的宽高粗细尽可能为整数；
3. 图标细节原则为外圆内尖，确保图标视觉不过分尖锐，并与页面规范的圆角元素保持视觉统一。

6.3.2 图标类型

图标设计得简单、现代、友好。每个图标都简化为最小形式，表达了基本特征。提供outlined描边与filled填充2种类型的icon。



图 9 outlined 描边 icon



图 10 filled 填充 icon

6.4 Pictogram 象形图

Pictogram象形图用于表示对象、想法或叙述的视觉符号，具备高识别性和传播性，适用于偏展示型的卡片、页面模块中。适合更直观、创意地体现产品特点、优势，表达不同卡片、模块的行动状态。

6.4.1 设计风格

1. 简洁、清晰、适应性强。
2. 图标细节原则为外圆内尖，确保图标视觉不过分尖锐，并与页面规范的圆角元素保持视觉统一。

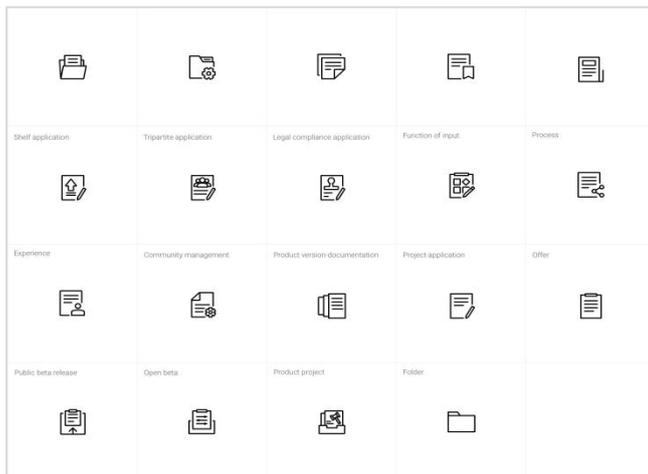


图 11 象形图规范示例

6.5 Illustration 插画

插图是设计系统中关于品牌风格传达的关键的要素之一。它能反映与传达不同内容的视觉与情绪状态，有助于以简单的方式传达复杂的想法，指导用户理解困难的概念，产品或服务。

6.5.1 设计风格

1. 简洁、清晰、敏捷、多样；
2. 插图的标准尺寸有：1:1、2:1、3:2、4:3、16:9。非标准尺寸，用户根据合适的场景自定义，如banner、页面插图等；

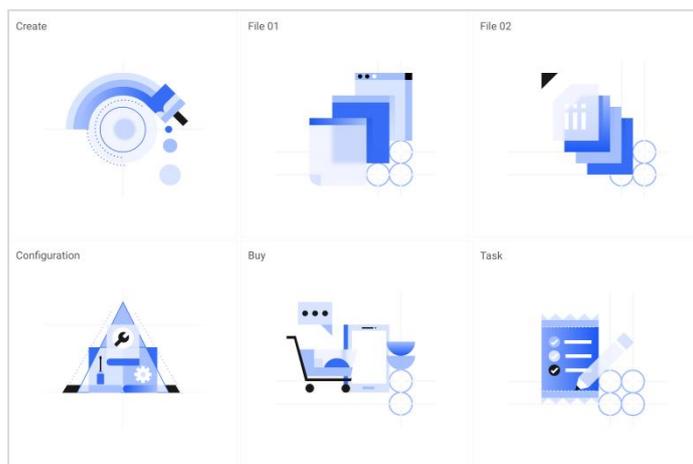


图 12 日常物品象形图

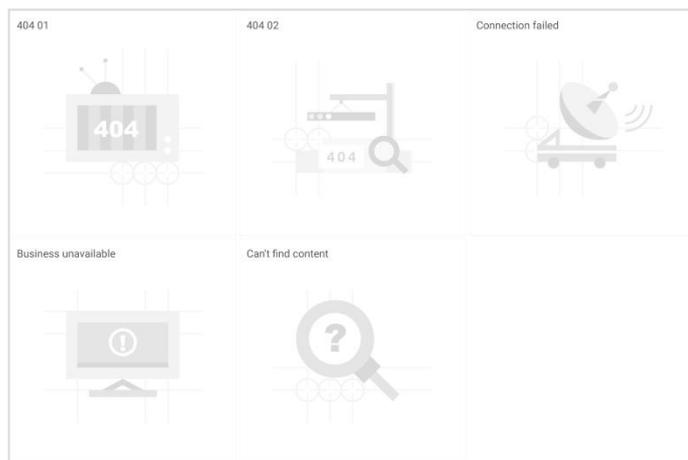


图 13 状态象形图



图 14 人物象形图

6.6 Layout grid 布局栅格

栅格是一个能够指导产品中一切视觉元素的基础框架，是产品设计中的视觉基石。使用栅格系统，赋予视觉元素以规律的秩序感，从而完成更高效的视觉元素搭建，指导更合理的设计页面布局，挖掘更丰富的视觉创意。

6.6.1 基础序列

栅格基础数字原则为2的X平方 (X大于等于2)，即最小数字单位为4。基础序列为2的平方数 (2^2 、 2^3 、 2^4 、 2^5 、 2^6 ...)。

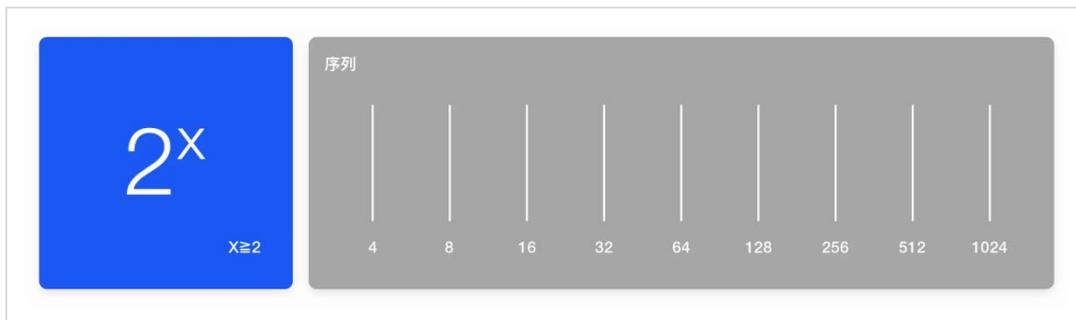


图 15 基础序列示意图

6.6.2 扩充序列

扩充序列基于基础序列，在8-48之间，每一级通过额外增加4来进行有序扩充，以更好应对更多细分场景。

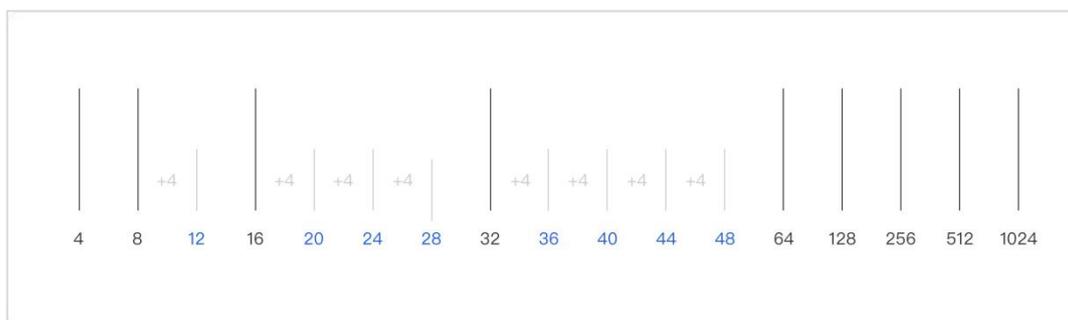


图 16 补充序列示意图

6.6.3 基础单元

1. 最小平面几何单位为一个边长为8px的正方单元。(注意：4px太小，在界面设计中，不好快速计算)
2. 基础单元的不同组合方式形成页面中不同元素之间的排布逻辑 – 行、列、卡片、表格、填充区域、白边区域等。

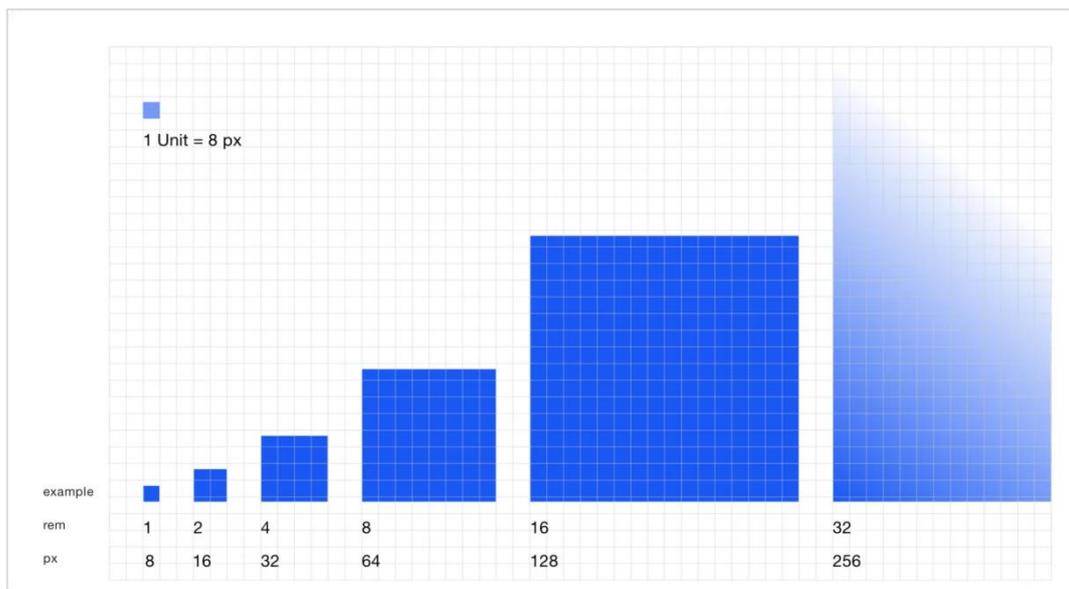


图 17 基础单元计算示意

6.6.4 布局规则

在页面中根据需要可以使用布局24列（标准网页版）、16列（桌面端）、8列（Pad端）、4列（手机端），保持列间距为16px。



图 18 24 列基础布局

6.7 Elevation & Shadow 层级与阴影

层级与阴影能反映物体之间的相对距离以及内容的层级关系，指导更清晰的设计和更完美的视觉体

T/CIDADS — x x x x
验。

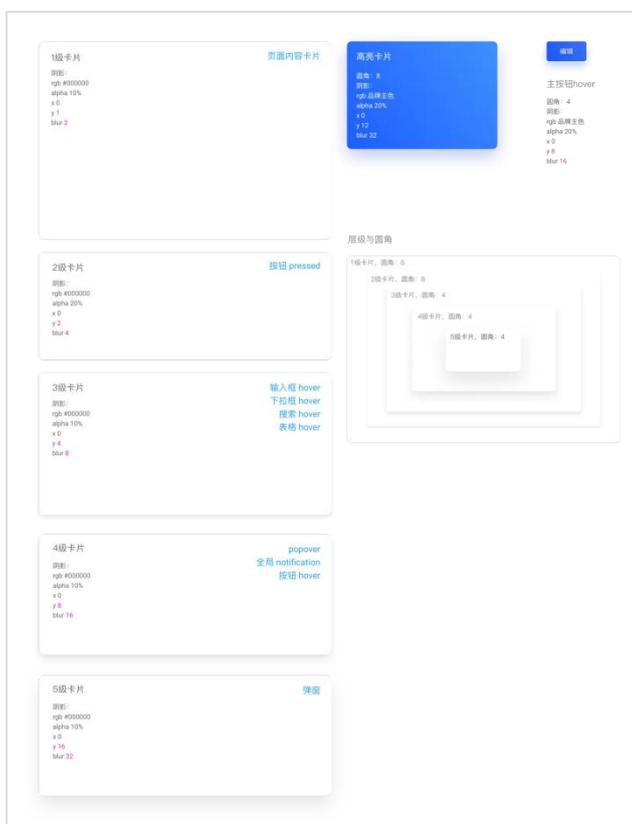


图 19 不同卡片间圆角及层级

6.8 Motion 动态

动态是物体在时间上的变化。动态可以发生在物体的多种维度上，例如空间维度、色彩维度等，并最终在时间维度上发生变化。

(备注：动态特指设计元素的状态，在时间维度上的变化，连接“元素、用户、品牌”，是加入动态的前提条件。如果不是出于连接“元素、用户、品牌”的目的，则动态可能非必须，应考虑静态的可行性。)

连接元素

动态可以让正在发生状态变化的设计元素连贯起来，使用户能够对产生状态变化的设计元素得到连贯的认知。人类的常识里，一个物体不会凭空消失然后在另外一个地方突然出现，否则就会使人感到困惑。通过动态能够让设计元素的状态变化更加自然。

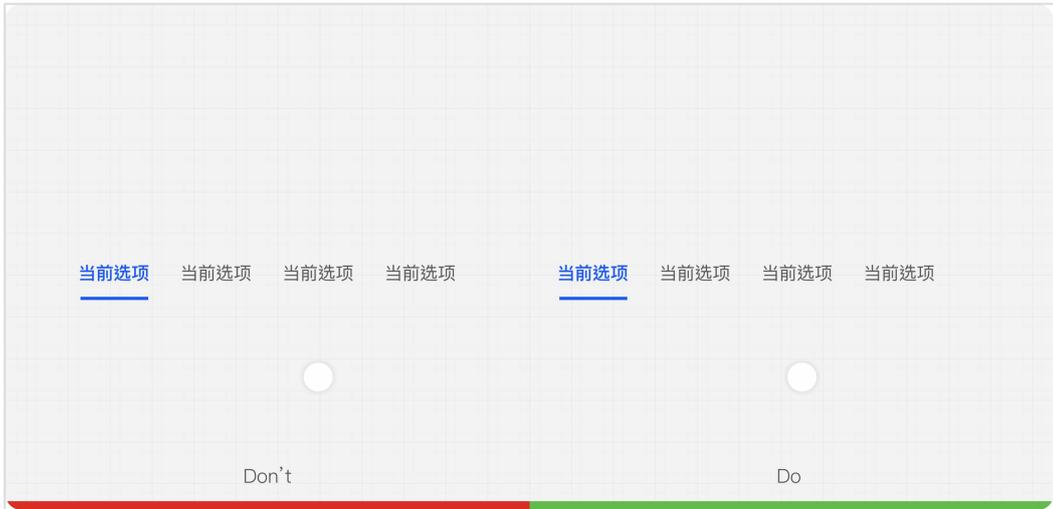


图 20 连接元素

连接用户

实时渲染的动态，可以使用户的真实时空和场景里的虚拟时空连接起来。用户能够参与并影响设计元素，从而连接成为一个时空，增加虚拟场景的真实体感，否则设计元素和用户的时空就是平行的，设计元素所发生的状态变化与用户无关，用户只能观察而不能参与，从而导致虚假感和疏离感。

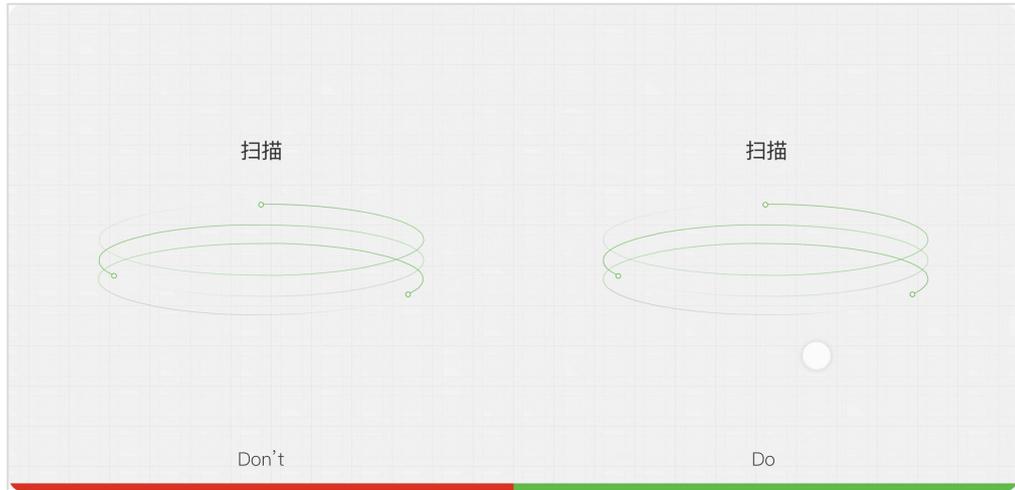


图 21 连接用户

连接品牌

整体基调是活力，活力体现在：

1. 时机：动态在用户真正进入之前就开始发生，而不必等到更明确的指令产生。
2. 效果：色彩的动态呼吸、设计元素的实时渲染或追踪。
3. 差异：品牌所处行业也会在整体基调上体现相应的差异性，使品牌的行业属性更清晰，带给用户更高质量的体验，如：安全类场景传达安全稳定可靠、政府类传达严谨、零售类场景传达活跃。

6.8.1 动态设计原则

原则一：自然

动态需要有缓动，避免生硬不自然。缓动是规律变化的数值变量，可赋予元素的各项数值型属性，例如坐标、尺寸、透明度、色值、加速度等。

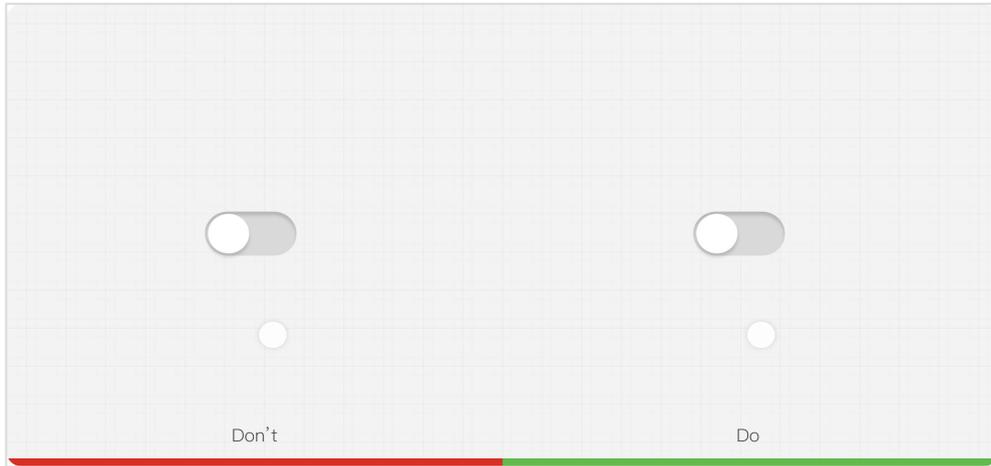


图 22 自然

减速缓动

多用于元素入场，例如将缓动数值赋予元素的坐标，可使元素的坐标变化减速降低直至停止。

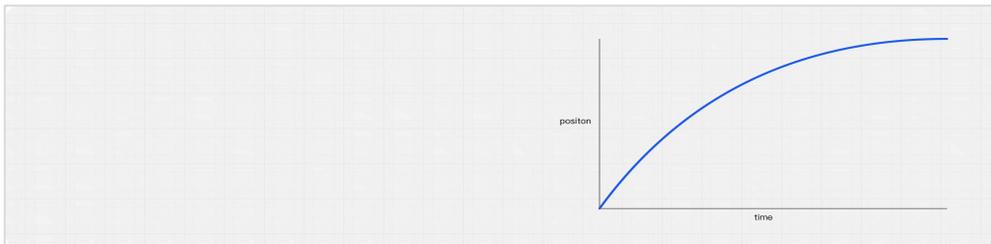


图 23 减速缓动示意

加速缓动

用于元素退出，例如将缓动数值赋予尺寸，可使元素的尺寸加速缩小直至归零。

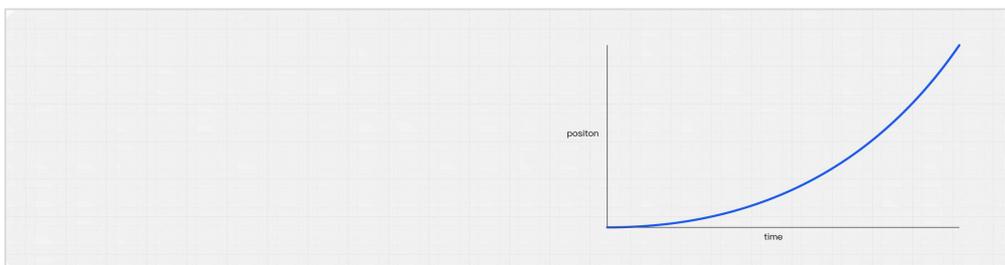


图 24 加速缓动示意

加减速缓动

例如将缓动数值赋予位明度和置。

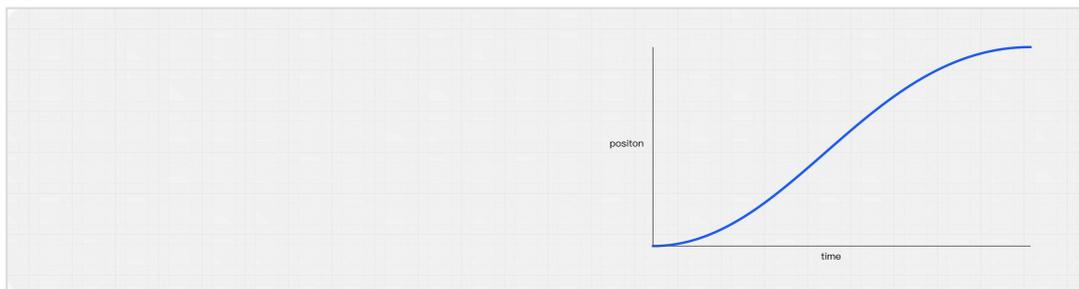


图 25 加减速缓动示意

原则二：优雅

在保持专注和令人愉悦之间寻求平衡。

时长

太久的动态会消耗用户的专注力，太短的动态使连接元素的作用大打折扣。一个元素的整套动态从开始到完全结束需控制在 0.4s ~ 1s，原子级单个动态的时长控制在 0.2s ~ 0.4s。



图 26 控制动效时长

路径

应避免长距离直线运动路径，可采取带弧度的圆滑曲线作为动态的运动路径。应避免大量元素同时运动，形成大量杂乱的运动路径，可将类似动态的元素归类，通过不多于两类的动态方式完成。

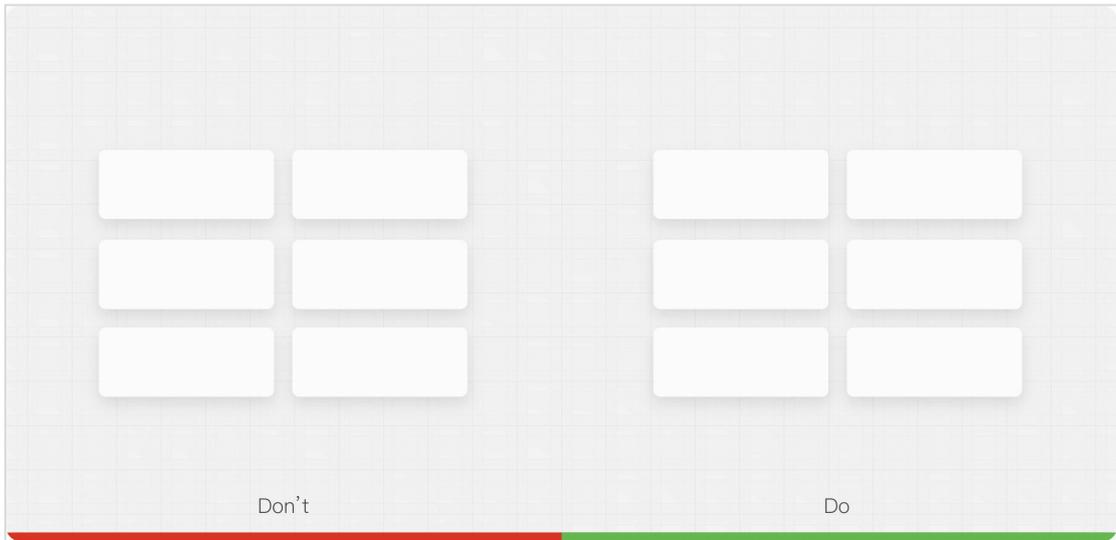


图 27 简化路径

过渡

淡入淡出让动态优雅。

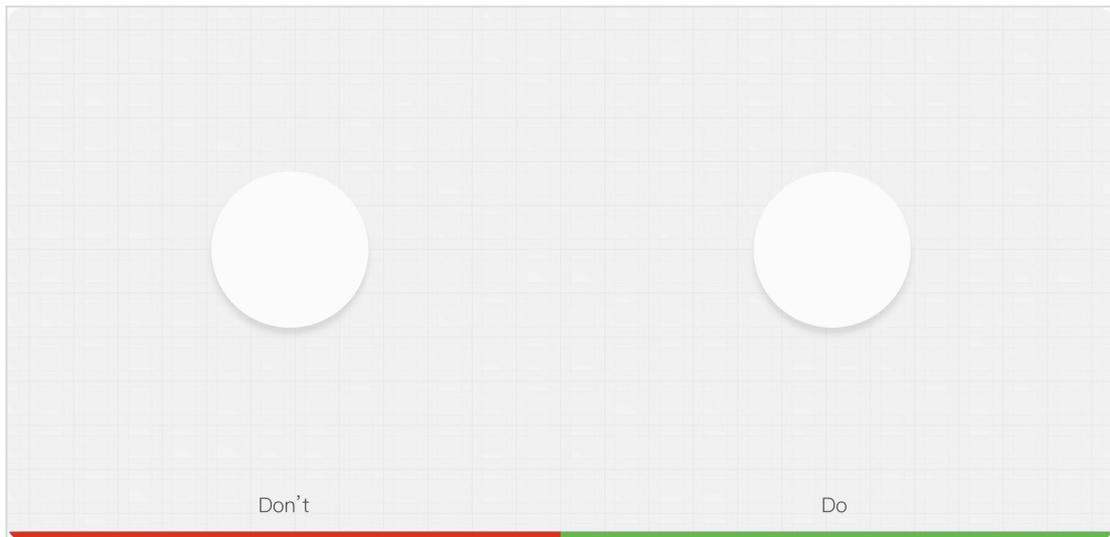


图 28 过度效果

原则三：优雅高效

缓动、时长、路径、过渡、运行效率、平衡性，要符合简单实用高效的原则。

7. 设计规范

7.1. 基础组件

7.1.1 Button 按钮

按钮是可以点击触发相应动作的组件，按钮的文字内容应清晰地表达触发的操作意图。

类型

1. **主按钮**（重点突出）：有关页面上的主要号召性用语。每个屏幕上的主按钮应该只出现一次（不包括应用程序标题或在对话框中）。
2. **二级按钮**（中等强调）：对于每个页面上的辅助操作；当有多个号召性用语时，二级按钮可单独使用或与主按钮、文本按钮搭配使用。
3. **三级按钮**（中等强调）：不太突出的动作；当有多个号召性用语时，三级按钮可单独使用或与主按钮+二级按钮同时使用。也可以2个三级按钮并列加一个主要按钮使用。
4. **文本按钮**（低强调）：对于最不明显的动作，通常与二级按钮结合使用。



图 29 不同层级的按钮样式

何时使用

用于页面中的行动点，即用户触发动作的起点。

交互原则

1. 每个页面建议有且仅有一个主要按钮，其他辅助按钮可使用多个。
2. 避免将按钮用于导航功能，如果需要将用户引导到下一页面，建议使用文字链接。
3. 按钮文字内容清晰表达触发的操作，建议使用“动词+名词”的形式，如“购买虚拟机”“开通服务”“新建实例”等。通用按钮的文字内容可使用简单词汇，如“确定”“取消”“删除”“关闭”等。特殊场景的按钮文字和通用按钮文字表意相近时，需要避免歧义，如提示对话框“是否确认取消该订单？”按钮若为“是”（操作按钮表示确认取消）和“取消”（通用按钮表示关闭对话框），则引起歧义；建议使用更精确的话术，如“取消订单”和“取消”。

组合

一个应用一次可以在布局中显示多个按钮，因此高强调按钮可以与执行次要功能的中强调按钮和低强调按钮配合使用。使用多个按钮时，请确保一个按钮的可用状态与另一按钮的禁用状态不同。

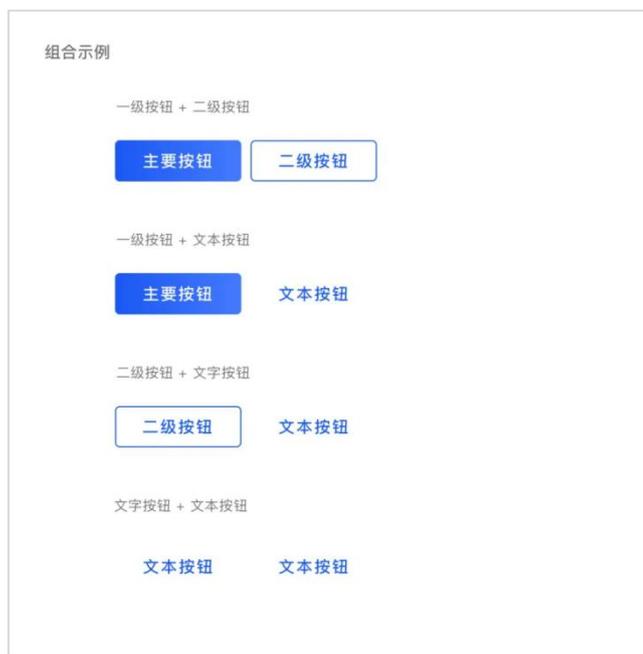


图 30 按钮组合示意



图 31 不同状态下的交互动效

类型	Height	样式	跟随文字大小 (建议)	使用场景
XL	48h		16px, 字距1.45	页面, 弹窗的主行动点, 一般为唯一 * btn宽度可以根据弹窗限定
Large	40h		16px, 字距1.45	页面, 网站横幅中使用 / 后台首页中大按钮
Medium / Default	36h		14px, 字距1.25	页面, 弹窗的主行动点, 一般为唯一 * 默认大小, 使用最多
Small	28h		12px, 字距1.05	页面中/卡片中局部交互的常用按钮, 根据情况选择 * 使用较多
XS	24h		12px, 字距1.05	小浮层中 编辑器等内容较密集, 需要小尺寸的场景

图 32 主要按钮的尺寸变化

7.1.2 Modal 弹窗

模态对话框, 常用于承载操作内容或者信息内容, 需要用户手动关闭或执行对应的交互操作后才能关闭。

T/CIDADS — × × × ×
类型

1. **基础弹窗**: XS=360, S=480, M=640, L=800/卡片8px圆角, 里面控件4px圆角
2. **全局弹窗**: 当弹窗尺寸大于800px时, 按钮尺寸332px, 靠右对齐
3. **状态弹窗**: 当弹窗尺寸小于480时, 使用文字按钮, 靠右对齐

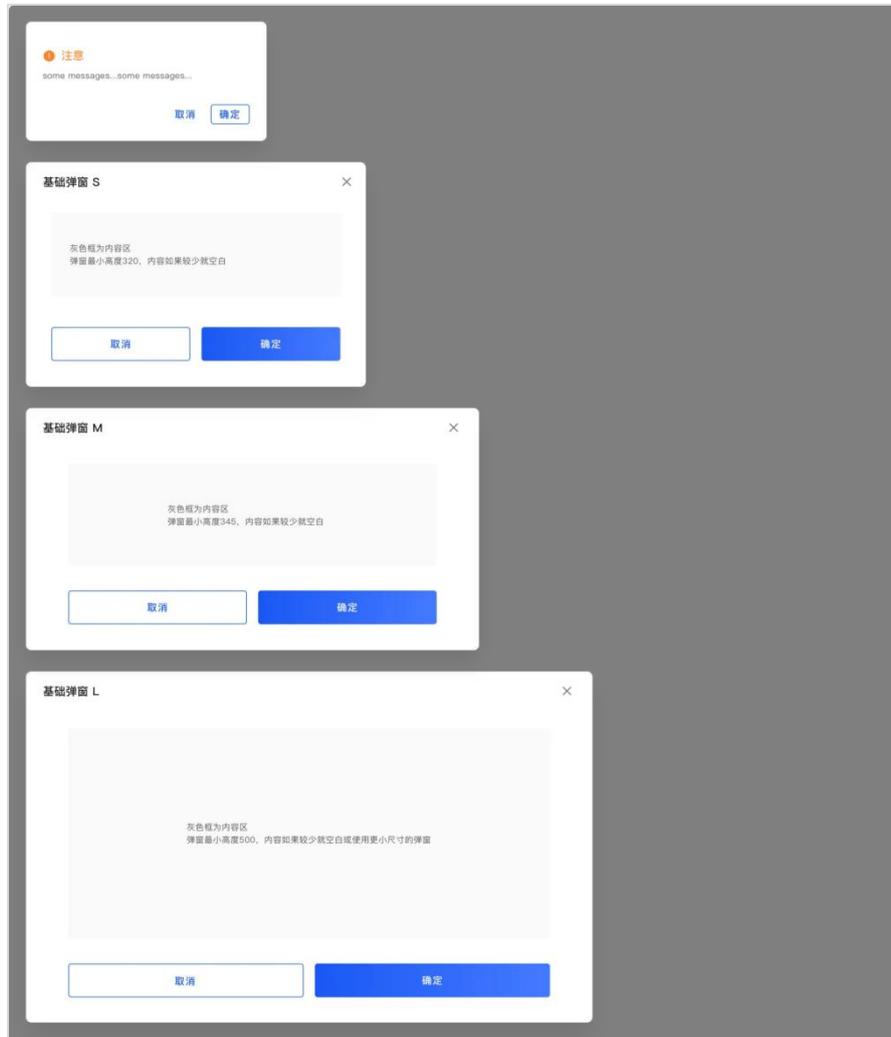


图 33 不同弹窗大小规范

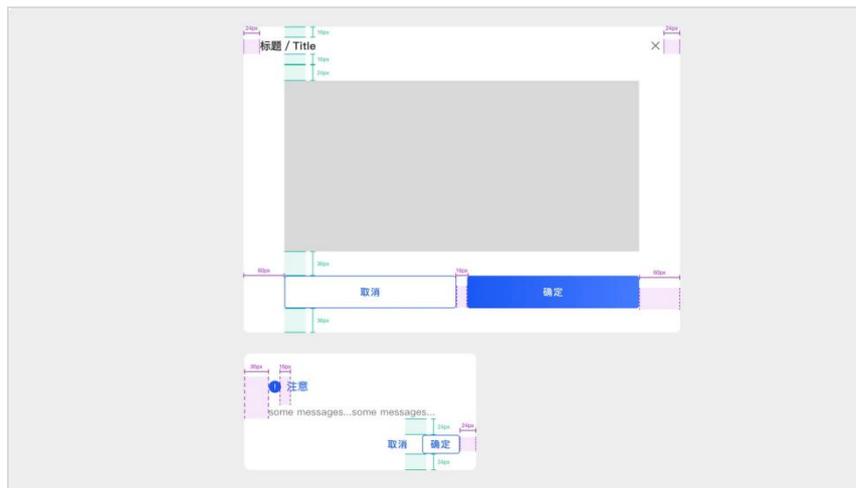


图 34 弹窗边距尺寸标注

何时使用

1. 需要用户处理事务，又不希望跳转页面以致打断工作流程时，可以使用 Modal 在当前页面正中打开一个浮层，承载相应的操作；
2. 另外当需要一个简洁的确认框询问用户时，可以使用最小尺寸弹窗XS=360。

使用建议

弹窗通常以模态组件出现，会中断用户操作流，用于在不离开主路径的情况下，提供用户快速执行简单的操作、确认用户信息或反馈提示的辅助窗口。

7.1.3 Loading 加载

加载动效用于表示页面某一区域正在请求数据或加载效果，需要用户等待一段时间。



图 35 圆形加载

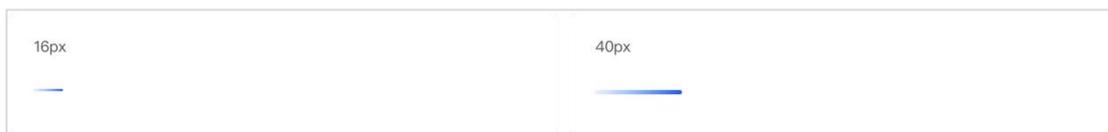


图 36 条形加载

何时使用

1. 用于页面和区块的加载中状态。
2. 针对页面的某个局部处于等待异步数据或正在渲染过程时, 合适的加载动效会有效缓解用户的焦虑。

交互原则

加载动效分为多种类型和尺寸, 可以根据自己的使用场景选择需要的尺寸和效果。

7.1.4 Link 链接

链接可以帮助用户点击文字后跳转到对应内容。

样式指导

Default	Default	Default
Link	Link	Link
Hover	Hover	Hover
Link	Link	Link
Press	Press	Press
Link	Link	Link
Disabled	Disabled	Disabled
Link	Link	Link

尺寸	样式	使用场景
14px	Link	同文字规范
12px	Link	同文字规范

图 37 样式及尺寸指导

何时使用

1. 链接组件用于在文案或者表格内容中嵌入超链接。
2. 承担相对弱化的按钮作用，例如文档，联系我们等。

交互原则

1. 默认链接的文字为蓝色，hover 时有下划线出现，示意该文字可点击链接。
2. 链接相比按钮更为弱化，建议使用在页面非主要内容的跳转上。

7.1.5 Card 卡片

卡片是一种常用的信息容器，用以承载一组相关联的对象信息。

样式指导

根据卡片内部信息的不同，卡片可以有多种组合样式。包括纯文字样式，有行动点的样式，以及有图形和视频等富媒体信息的样式。

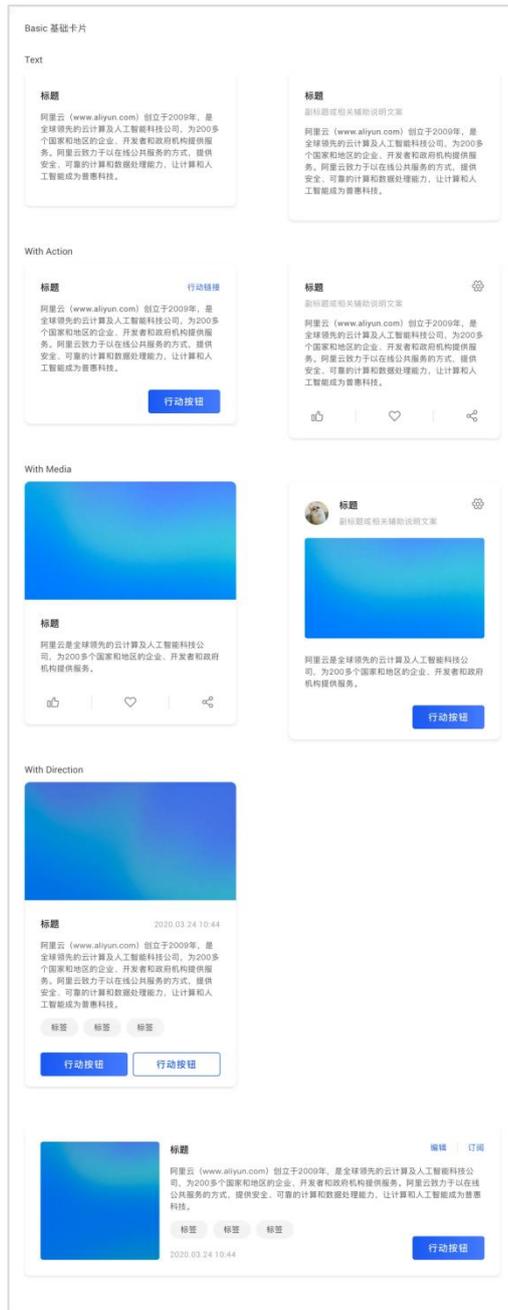


图 38 不同内部信息的卡片展示示例



图 39 卡片尺寸规范

何时使用

当一组信息需要聚合展示时，可以使用卡片组件，将相关信息整合在卡片中，形成独立的信息模块。

交互原则

1. 卡片尺寸根据页面内的信息量来确定，可以是一个小模块的信息展示，也可以用于楼层的分隔。
2. 卡片与卡片之间的间隔，建议遵循页面栅格进行布局。
3. 卡片内如有行动点，建议将主要行动点放在下方，以单独楼层展示。次要的辅助行动点，可以放在右上角，以链接或图标形式出现。
4. 对于内部信息较长的卡片，可以根据情况在卡片内部设置滚动条。此时行动点应固定底部展示。

滚动条的情况适用于Web端设计，移动端不建议使用。

7.1.6 Menu 导航菜单

Menu导航菜单承载网站信息结构，为用户提供功能导航的组件。Menu承载了一个网站功能与信息的结构层级。用户依赖导航在不同功能与页面间进行跳转。规范提供两种不同类型的页面导航结构。

样式指导

类型一：顶部导航为一级侧边导航为二级

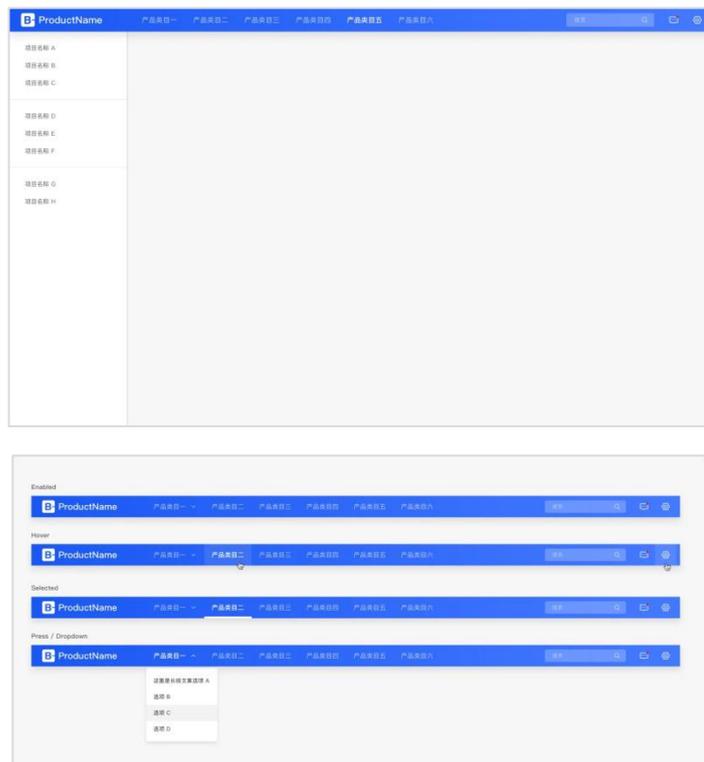


图 40 顶部导航为一级侧边导航为二级

类型二：侧边导航为一级

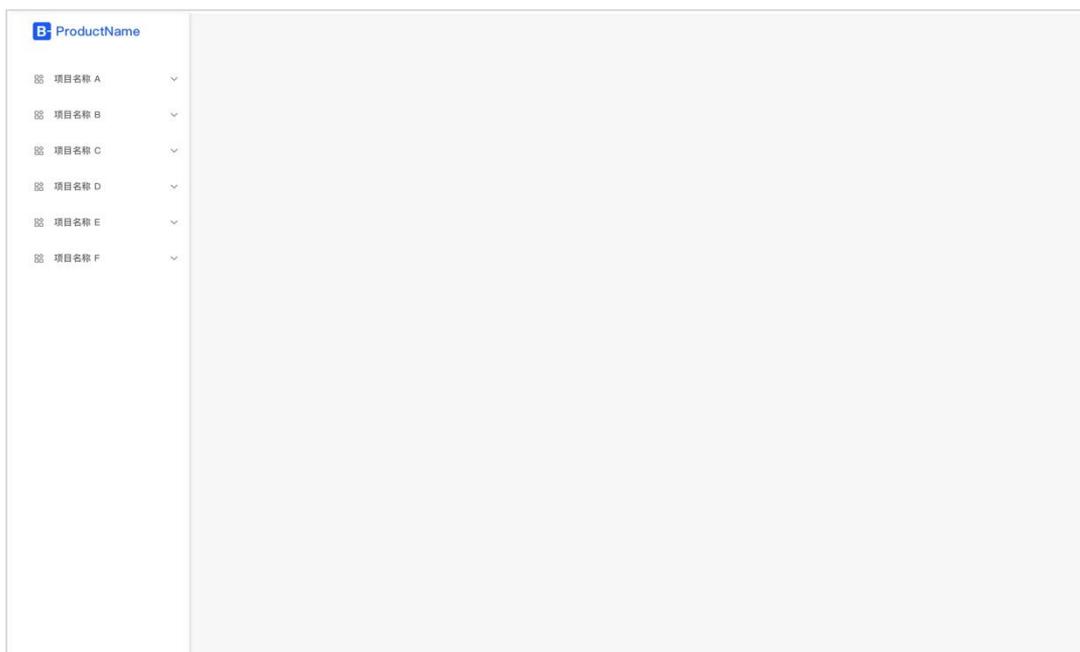


图 41 侧边导航为一级

7.1.7 Breadcrumb 面包屑

面包屑是一种辅助导航模式,可帮助用户理解当前页面在系统结构中的位置并能向父级页面或者上一步骤返回。

何时使用

1. 用于超过两层信息架构的产品中。
2. 用于需要告知用户当前页面在信息架构中位置时。
3. 用于需要向父层级导航的场景。
4. 避免用于单一导航结构的产品中,面包屑是辅助导航,不能承载主要导航组件的功能。

交互原则

1. 使用位置面包屑还是路径面包屑取决于业务场景,但建议在同一产品和系统中,面包屑类型保持一致。
2. 面包屑出现在页面的左上角,居标题栏之下,页面标题之上。
3. 如果面包屑过长,则保留第一个和倒数两个面包屑,中间面包屑用下拉菜单形式隐藏。面包屑不要出现换行的情况。
4. 面包屑最后一层为当前页面,且不可点击。

样式参考

样式指导一：位置面包屑

位置面包屑根据信息架构父子结构展示面包屑结构，可清晰展示当前页面在系统中的位置。/当前页标题

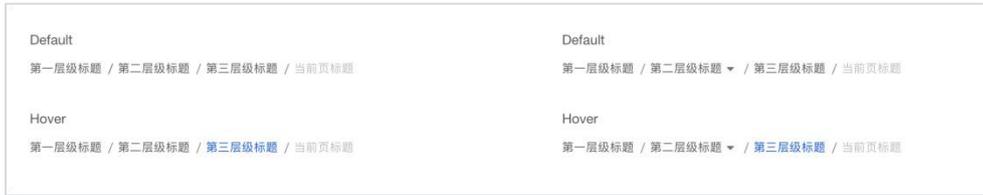


图 42 位置面包屑

样式指导二： 路径面包屑

路径面包屑根据页面下钻路径展示面包屑结构，可清晰展示页面来源。路径面包屑通常是动态生成的。



图 43 路径面包屑

样式指导三： 其他形态

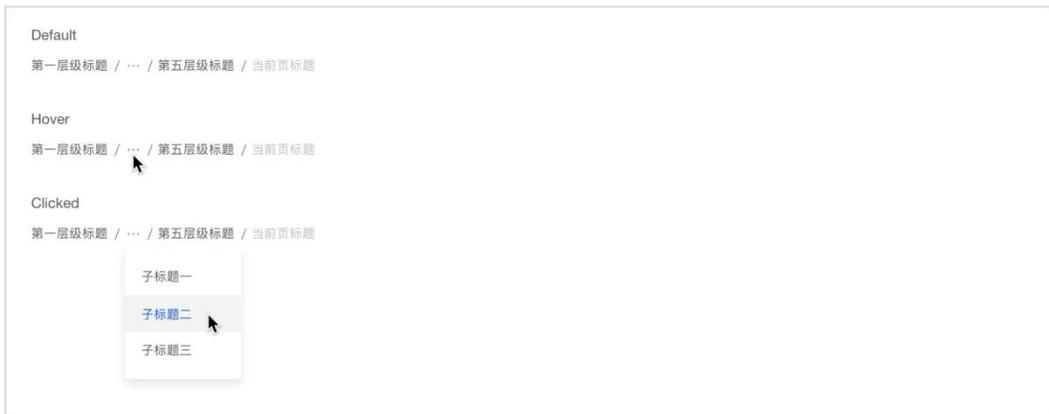


图 44 其他形态面包屑

7.1.8 Pagination 分页

分页器用于将页面内容和数据进行分页和协助用户快速导航到目标页面的组件。分页器一方面有呈现功能，呈现信息体量方便用户查看，另一方面有导航功能，帮助用户快速定位到要找的信息。

何时使用

用于页面信息模块数较多的场景，为了方便浏览和加载而进行分页，具体信息模块数超过多少分页根据场景制定。

交互原则

1. 默认一页展示数量根据场景制定，是否记忆用户修改也要根据场景制定。
2. 分页器的信息应包括：当前位置、页面总数、每页展示信息数、上一页、下一页、输入页面等。

样式指导

样式指导一：基本分页

分页数较少时使用基础样式，提供全量页面展示和上一页下一页按钮。

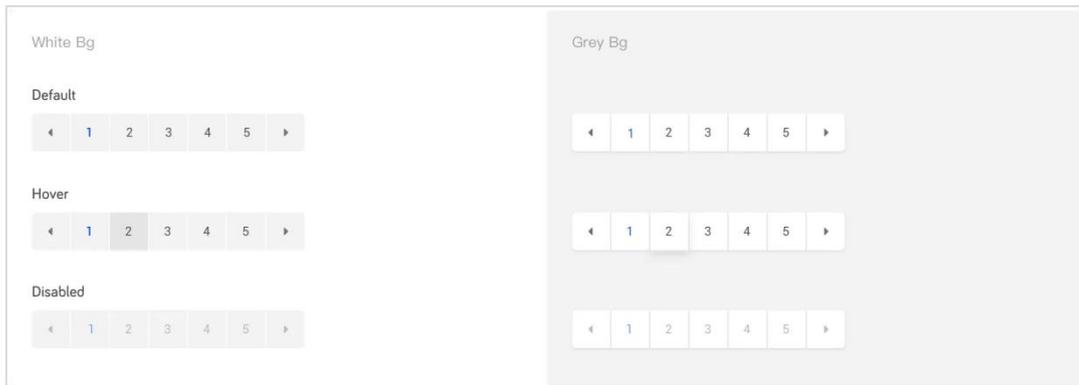


图 45 基本分页

样式指导二：更多分页

分页数较多时使用多页面样式，提供当前位置、页面总数、每页展示信息数、上一页、下一页、输入页面。

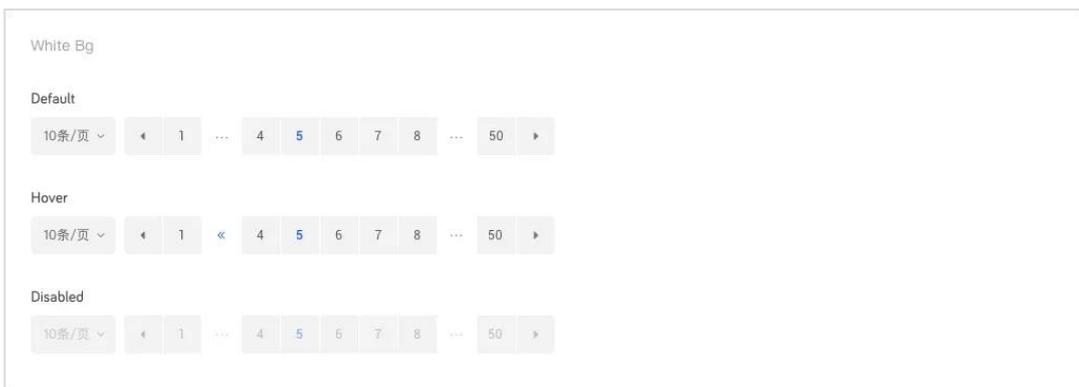


图 46 更多分页

样式指导三：跳转分页

快速跳转到某一页。



图 47 跳转分页

样式指导四：Mini 分页

迷你翻页，用于小空间。

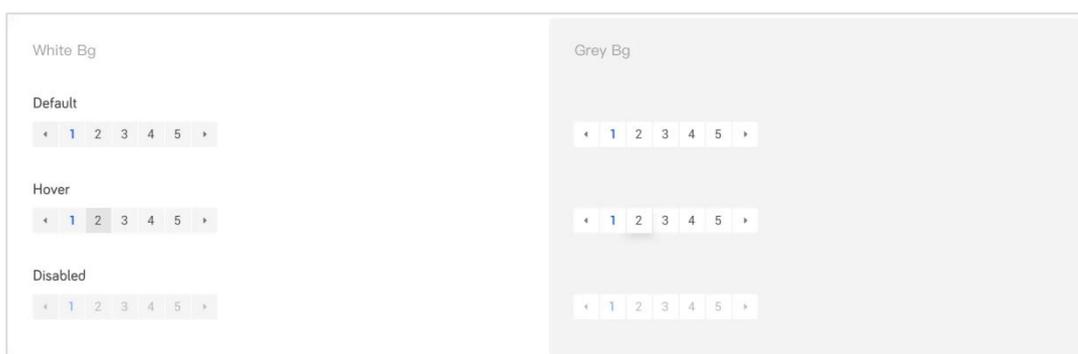


图 48 Mini 分页

7.1.9 Step 步骤

进度条用于协助用户完成多步骤的任务，可以展示总步骤数和当前所处步骤，引导用户完成全任务流程。进度条通过将一个大任务分解成多个子任务，从而提升用户完成度。

何时使用

用于完成流程性、操作量比较多的、可以拆分成子流程的任务。

T/CIDADS — × × × × 交互原则

- 1.进度条应符合用户流程心智，展示顺序为从左到右和从上到下。
- 2.建议允许用户返回上一步进行修改。
- 3.进度条信息应尽量简洁清晰。
- 4.清晰区分已完成、正在进行、未完成的的任务，且视觉应有渐进性。
- 5.注意数据提交和保存逻辑，防止跳转步骤或者误操作导致的已输入数据丢失。

样式指导

样式指导一：Flow 流程条

引导用户的分步骤操作，实时显示用户当前所在的操作界面和下一步预演。



图 49 流程条样式参考

样式指导二：Timeline 时间线

垂直展示的时间流信息。09:06

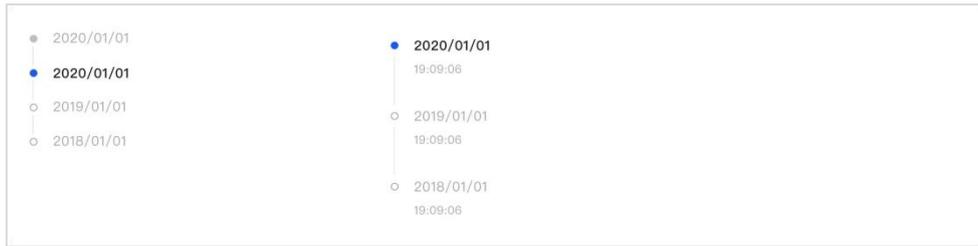


图 50 垂直时间线样式

7.2 高级组件

7.2.1 可编辑表格

主阅读型：表格以阅读条目内容为主，含少量可编辑项

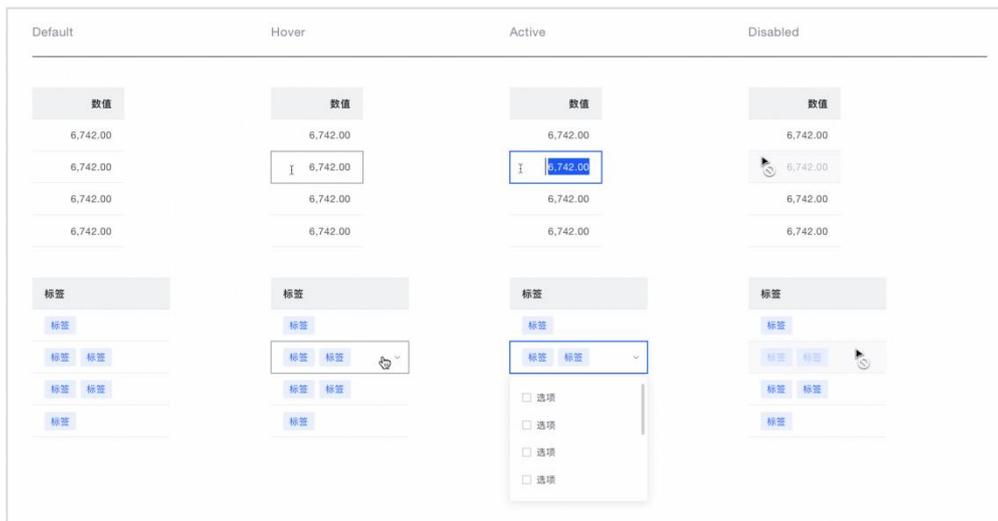


图 51 单元格编辑型

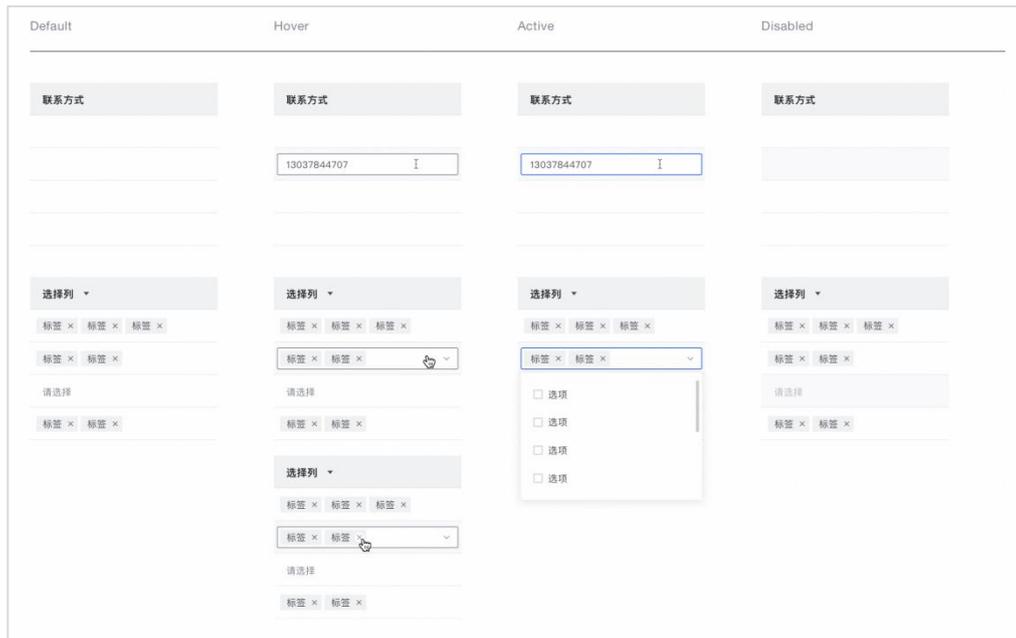


图 52 组件唤起编辑型

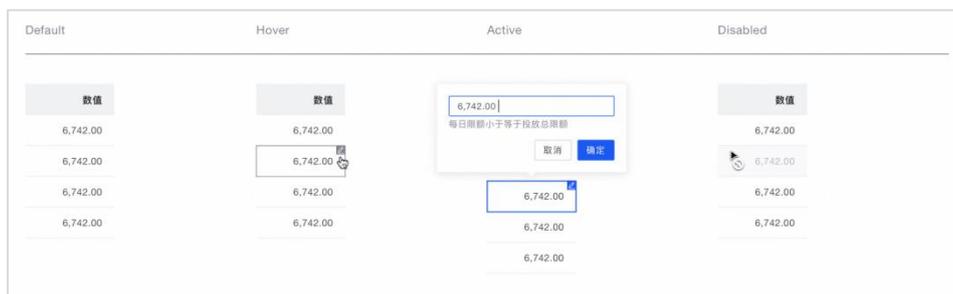


图 53 框外编辑型

T/CIDADS — x x x x

主编辑型：表格以编辑项为主，含少量纯阅读项。

组件编辑型

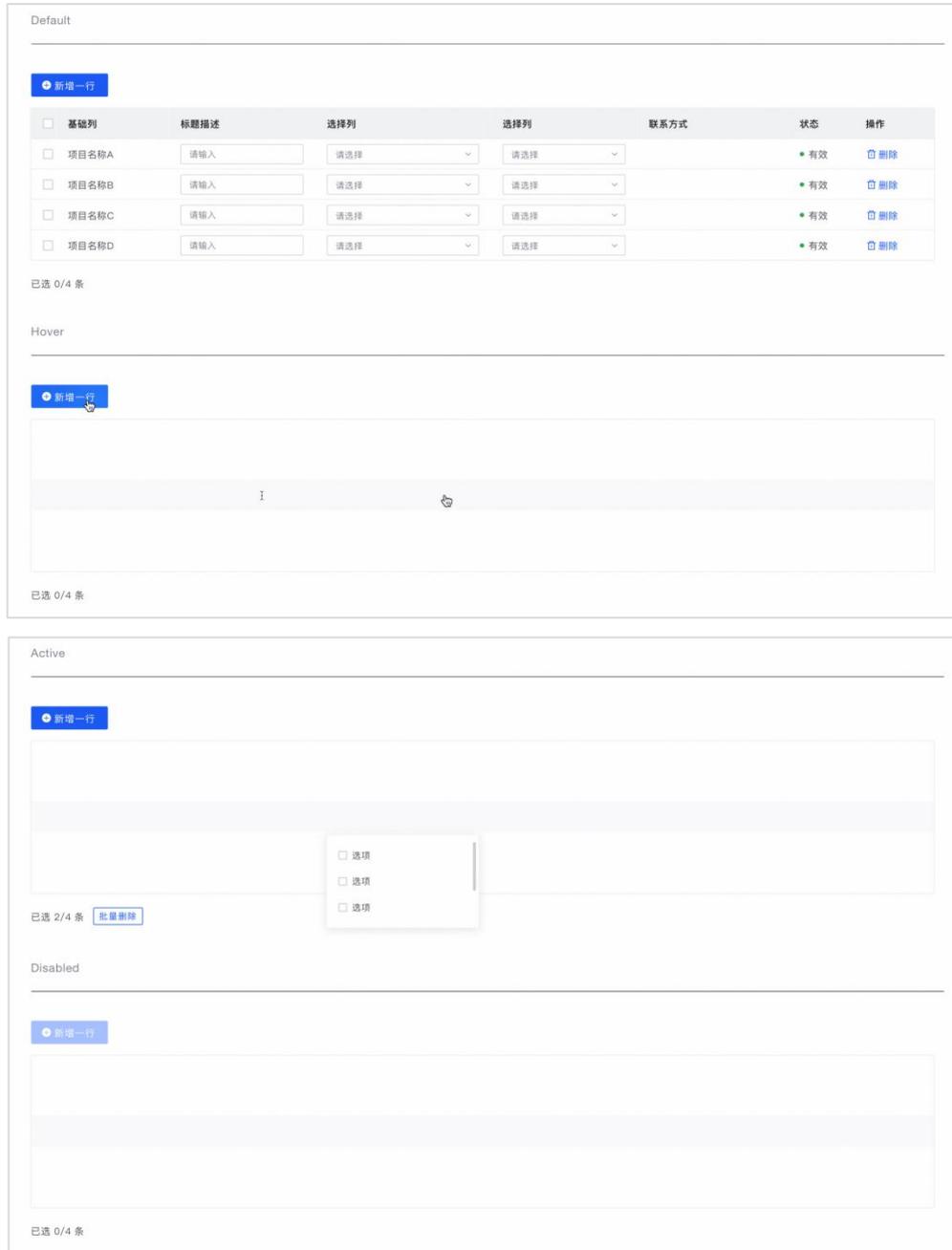


图 54 组件编辑型

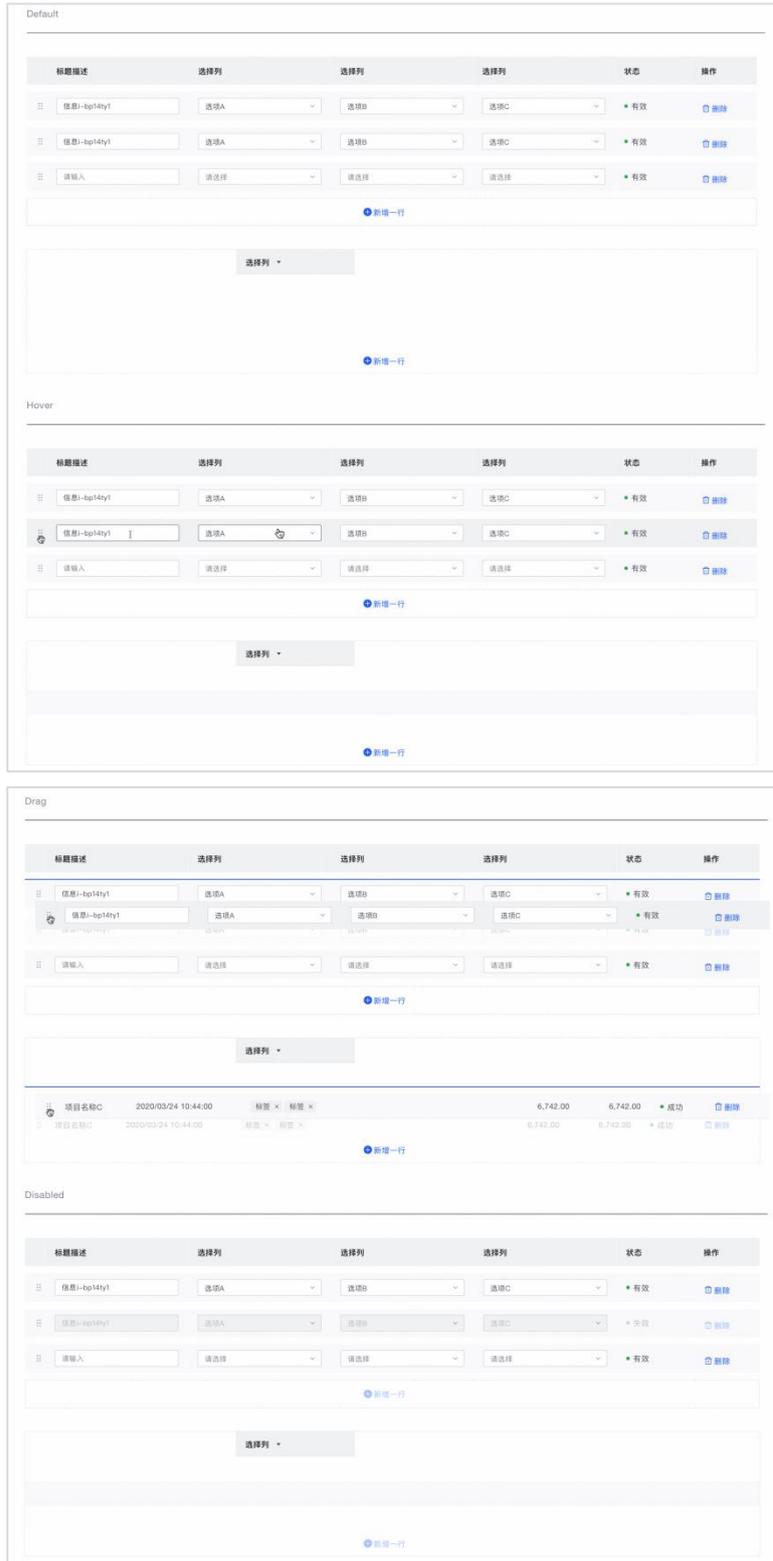


图 55 同级条目编辑型

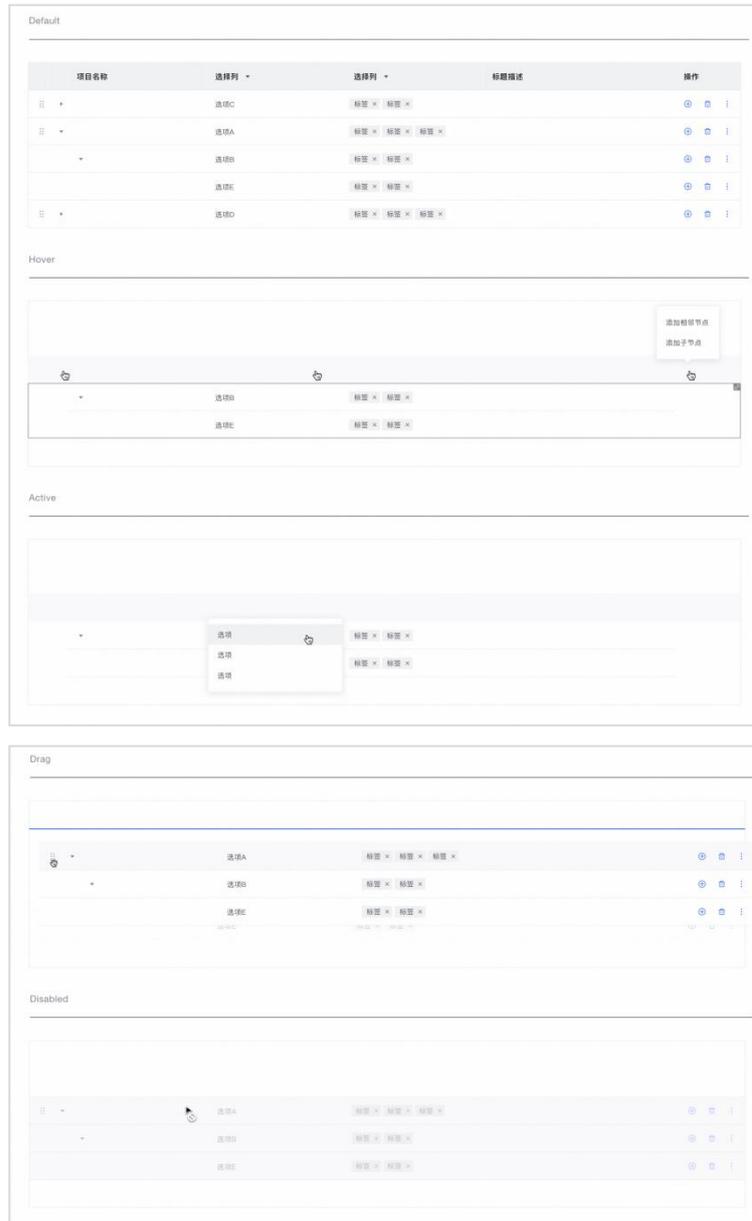


图 56 多级下钻编辑型

7.2.2 入口类卡片

配置型：卡片内存在核心数据信息，点击跳转对信息进行编辑或配置操作



图 57 单数据卡片

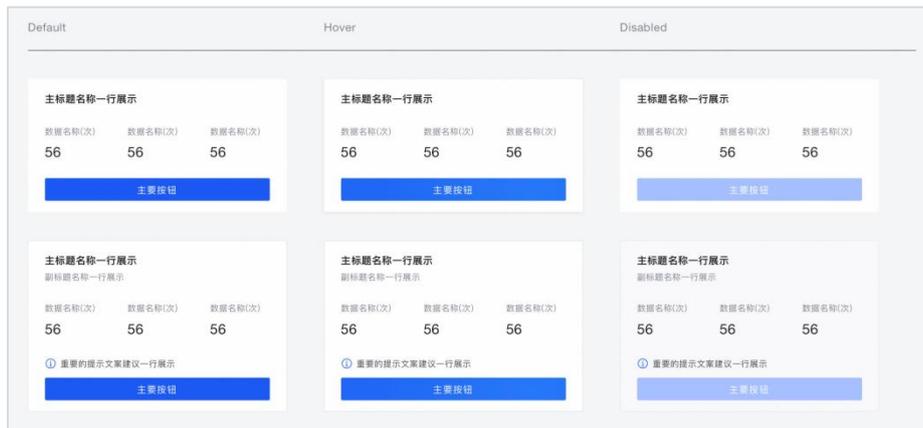


图 58 多数据卡片

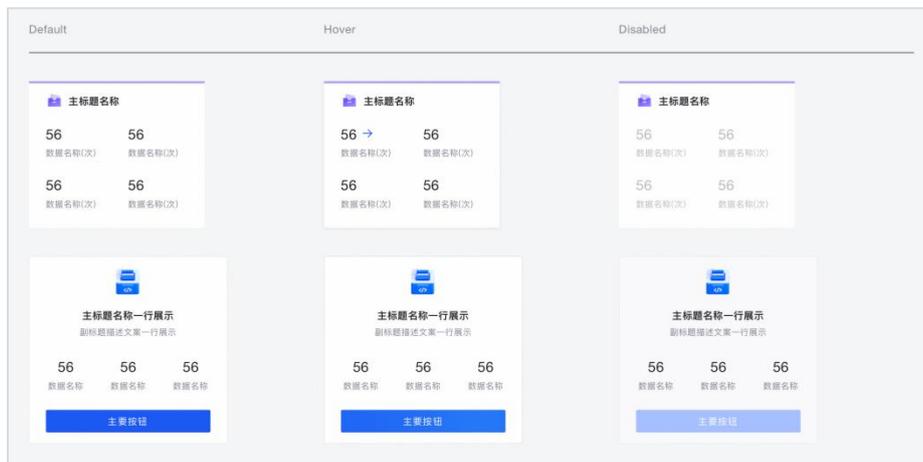


图 59 装饰型卡片

功能型：卡片为某个功能/模块入口，点击跳转进入具体模块/配置项

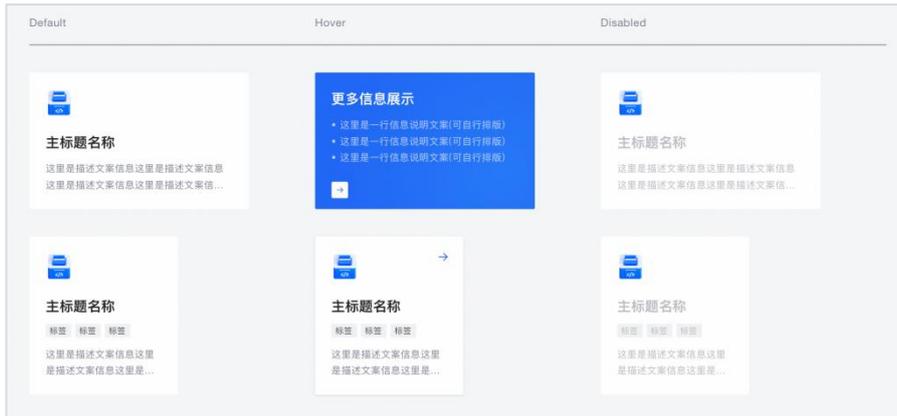


图 60 基础展示型



图 61 简易左右型

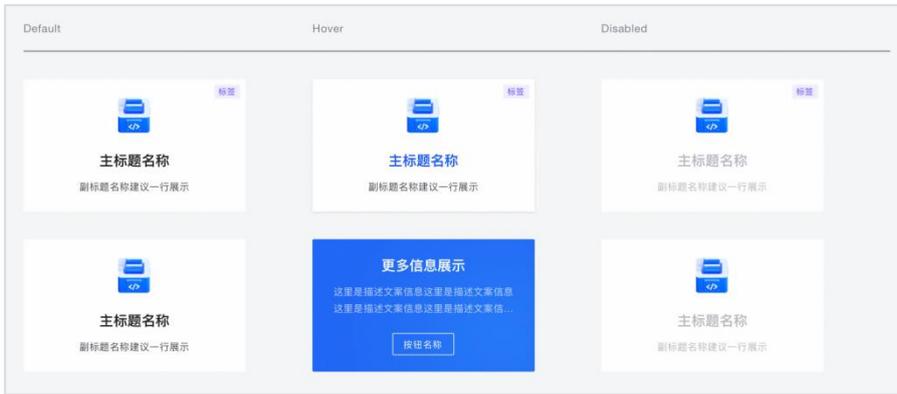


图 62 基础居中型

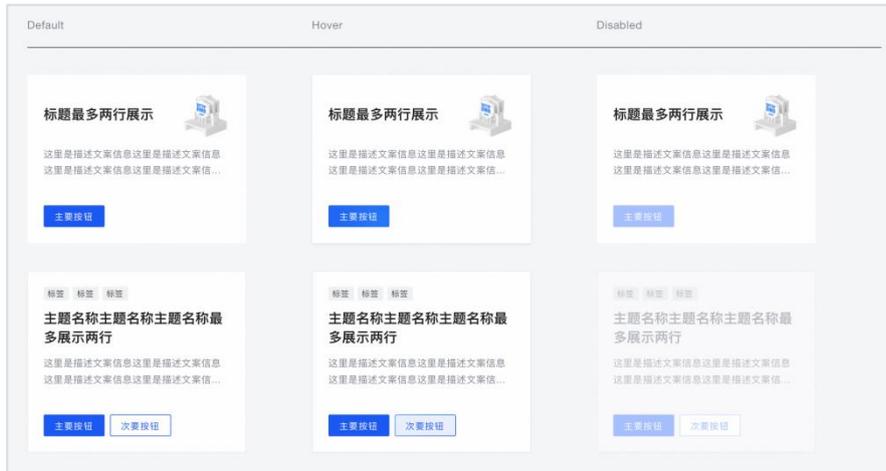


图 63 操作选择型

列表型：卡片为某个功能/模块入口，卡片间的关系为「同一分类下列表项的并列关系」，点击跳转进入该列表项

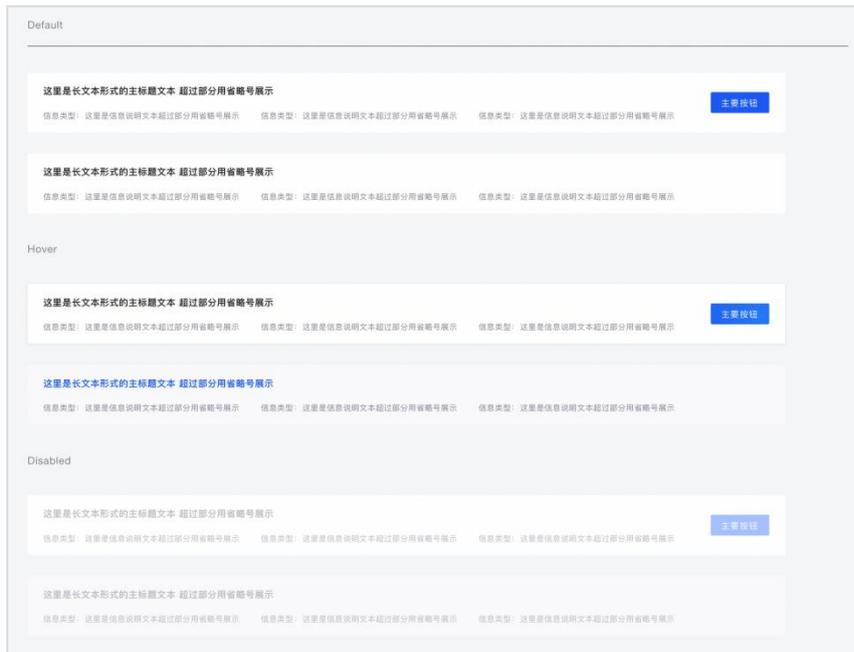


图 64 简易上下型

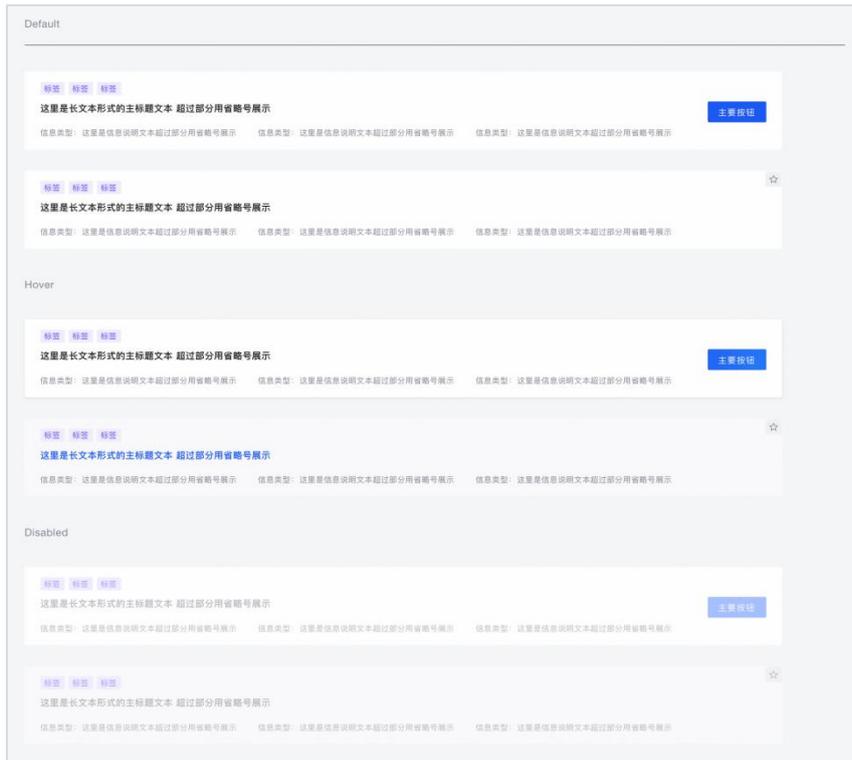


图 65 标签上下型

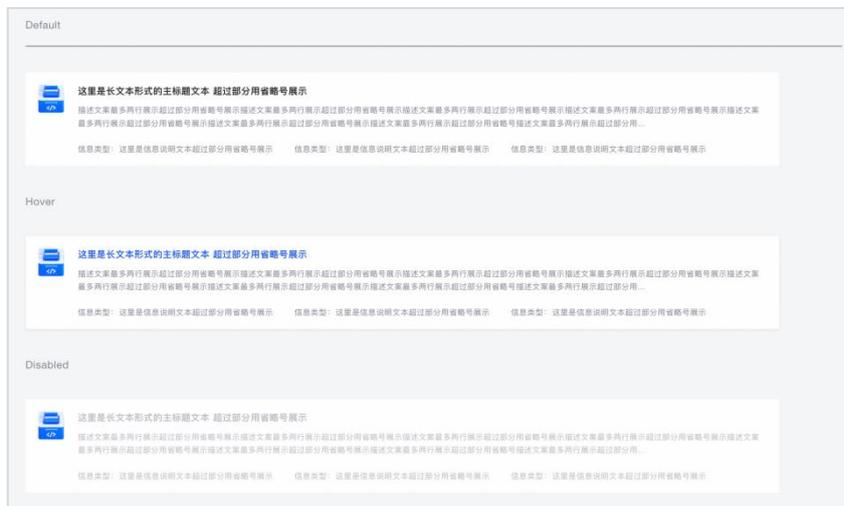


图 66 基础左右型

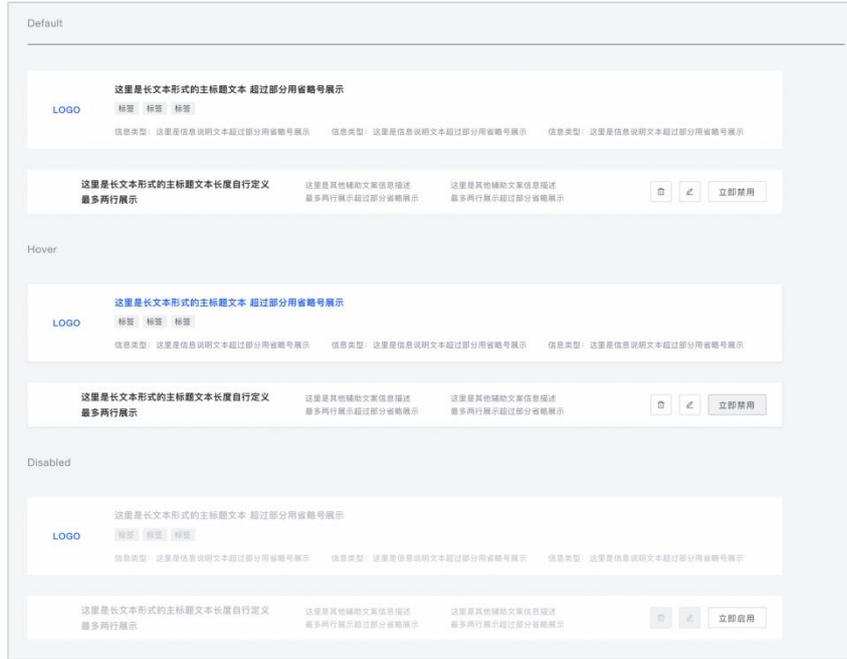


图 67 素材左右型

内容型：卡片为某项目/文件入口，卡片可点击进入详情，但也可对卡片本身进行操作编辑

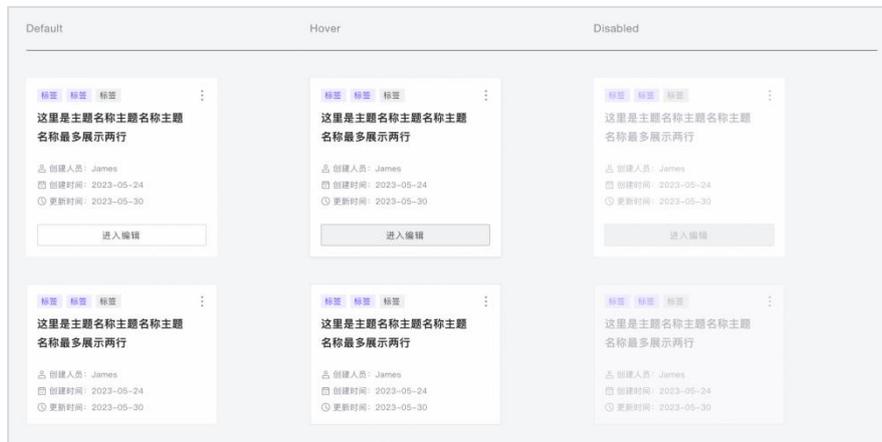


图 68 文本展示型

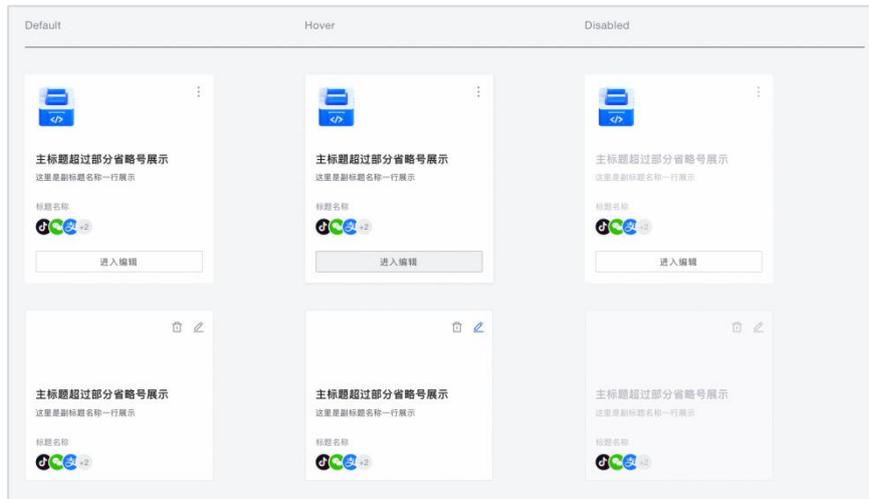


图 69 素材展示型

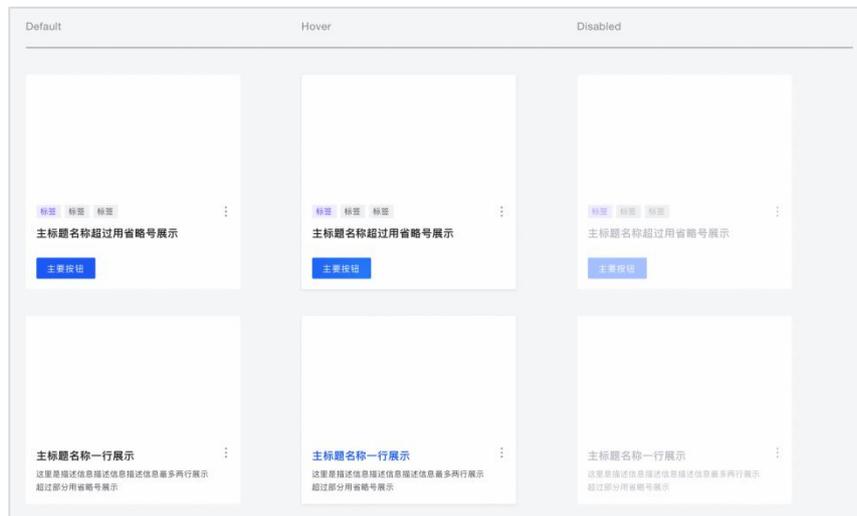


图 70 内容预览型

7.2.3 编辑器

定义

低代码编辑器主要应用于简单Web页面开发场景，满足快速构建和定制网页。框架保护一系列组件、模板和可视化工具，通过最小的编码或无需编码的方式，实现快速布局和功能实现。

内容

1. 可视化编辑器画布：

拖拽式界面，让用户可以直观地设计页面布局。

实时预览功能，展示用户设计的网页在不同设备上的效果。

2. 组件库:

提供常用 UI 组件 (如按钮、表单、导航栏等), 并支持自定义样式。

3. 详细配置栏:

对单个组件的基本元素进行编辑修改。

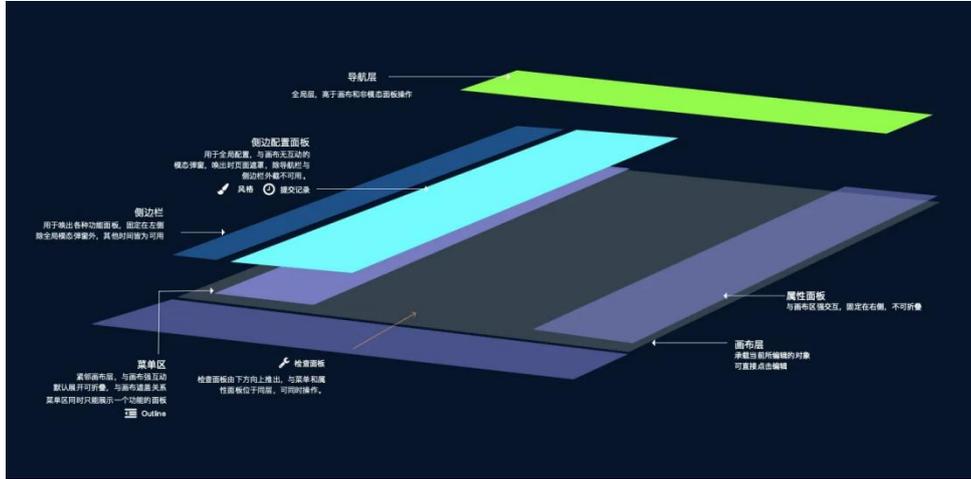


图 71 编辑器组件构成

信息层级

系统层 (标题栏、菜单栏); 生产层 (工具栏、代码编辑区、模块选择、结构导航); 状态层 (状态栏)。三个信息层按照上下结构布局。



图 72 编辑器信息层级

功能模块布局

生产层的左中右布局是符合电脑端用户操作心智的, 左侧选择导航栏目或者添加功能模块, 右侧是对该栏目或模块的参数调整, 编辑区是最终呈现的效果。

基础布局样式:

T/CIDADS — x x x x



图 73 基础布局样式:

吸附面板布局样式-面板吸附编辑区边缘:



图 74 吸附面板布局样式

T/CIDADS — × × × ×

悬浮面板布局样式-面板可悬浮于编辑区根据用户需要拖拽：
适用于同时调用面板较多、面板之间数据需要联动的场景。



图 75 悬浮面板布局样式

自定义关闭面板布局样式-面板可根据用户需要控制显隐：



图 76 自定义关闭面板布局样式

8.UI 页面场景框架

8.1 欢迎页

欢迎页是打开应用后尚未进入操作编辑页面的入口页面，初次进入需要引导帮助用户快速学习，也用于承载产品操作的前置条件信息，包括登录授权信息如开通、授权、认证等。产品文档和布道信息等模块对留存用户有很大作用，空白占位模块可提升用户愉悦性，将流量路由到其他模块。

T/CIDADS — × × × ×
类型

页面模式一：运营+引导模式

增加功能与产品曝光，使用占位图来提升用户愉悦度。

页面模式二：单一入口模式

简洁入口，聚焦操作，适用于强操作和管理类产品，引导用户快速开始唯一行动。

页面模式三：引导模式

用户强操作流产品，协助用户完成接入。

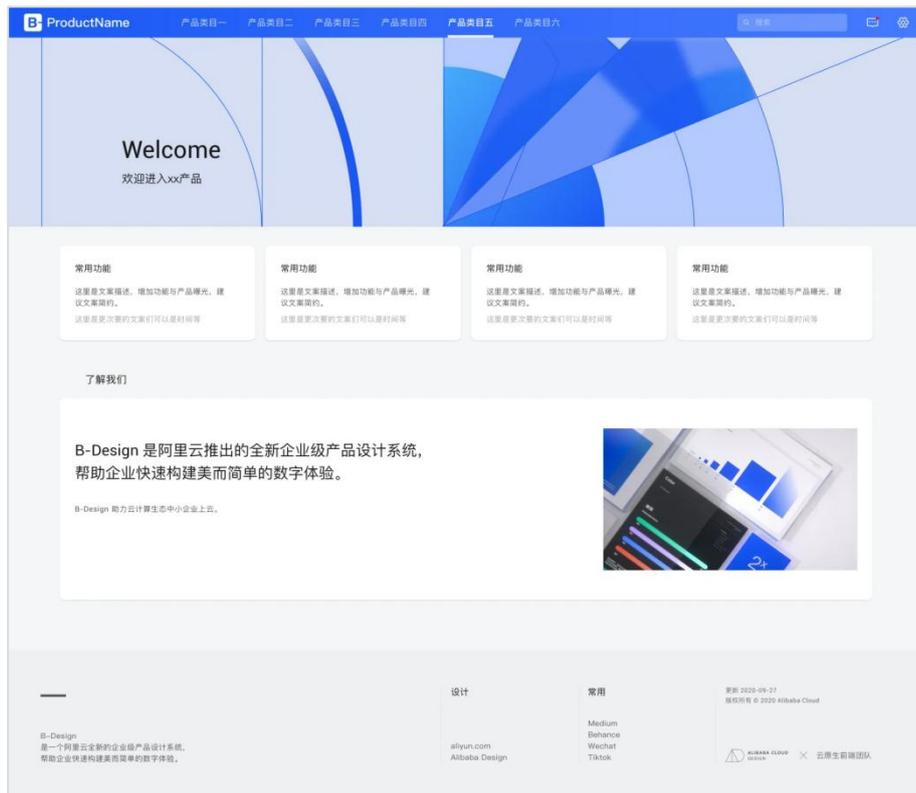


图 77 运营+引导模式

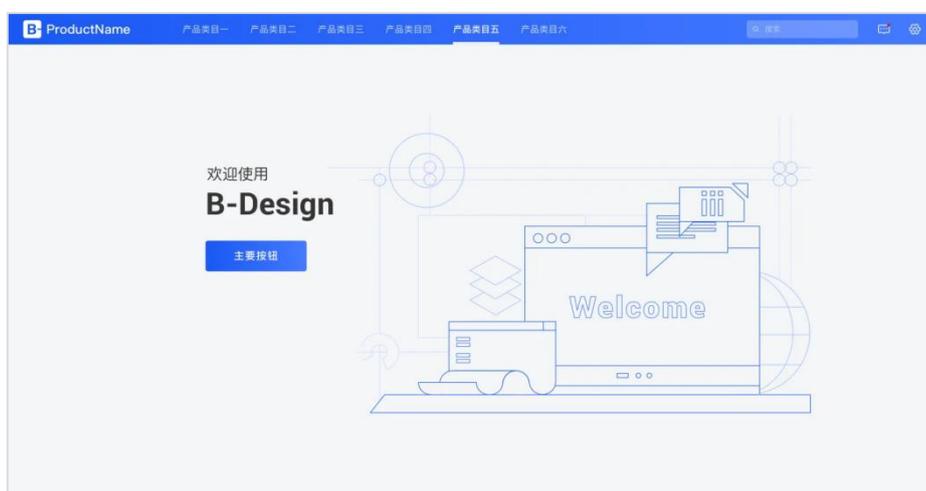


图 78 单一入口模式



图 79 引导模式

设计目标

用户层面：引导新用户和未登录用户了解和使用产品，给登录用户展示信息聚合，帮助用户快捷找到要处理的文件或任务，帮助用户学习应用和了解最新动态。

产品层面：所有进入应用的用户均需要通过欢迎页，天然的流量入口可以作为运营坑位。

设计原则

1. 易寻找：信息以易于浏览的方式布局，提供合适的搜寻组件帮助用户快速定位目标和查找信息。
2. 用户数据驱动：根据用户行为数据展示信息，如“最近使用”模块按照用户上次打开时间由近至远排序，方便登录用户快速定位目标。
3. 差异化设计：不同角色用户登录时看到的界面可做差异化。未登录用户进入是看到开通引导，已登录用户要带入行为数据导致的功能或布局区分。如默认焦点、最近使用等。
4. 内容比例：运营功能建议在欢迎页占据篇幅控制在30%以内。

8.2 工作台

工作台作为产品首页是一个为用户提供产品概览情况的查看平台，也是进入各个功能模块的入口汇总。工作台页面模块根据信息优先级排布，根据用户阅读视线自上而下，自左而右的顺序安排信息的重要性，以及阅读逻辑关系。整体根据24栅格宽度布局。

页面模式一：基础样式概览工作台

用于产品landing的首个页面，需要展现出产品的全局信息，核心模块与入口。页面头部为欢迎语，日期等通用信息。下方按照楼层方式安排。

页面模式二：功能模块工作台

完整产品中某一部分功能同样可能需要工作台设计，这一工作台往往是针对一个对象的完整操作和描述。例如用户的数据信息，系统运维等。局部的工作台隶属于产品的某一功能，因此建议遵循全局的面包屑设计，保留左侧菜单。（重要模块可以使用规范中标志性的色彩进行强化。）

页面模式三：楼层标题设计



图 80 不同页面模式布局

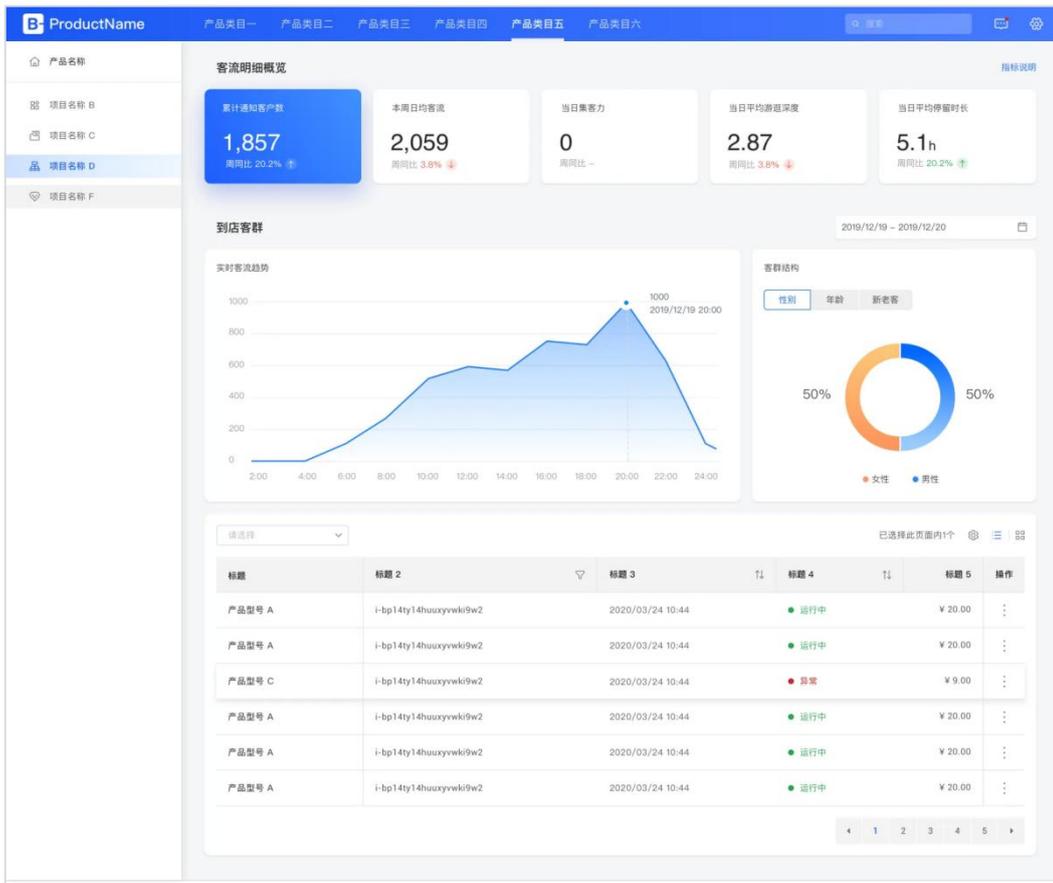


图 81 工作台设计规范示意

给用户提供关键指标信息呈现和功能模块入口，工作台应呈现用户当前关注的键信息，同时允许用户在工作台直接操作一些高频任务。

设计原则

1. 信息概括：展示用户需要关注的重点信息，避免过量信息的罗列。
2. 用户定制：提供模块定制化能力，让用户决定自己想看的键信息。
3. 模块化：各功能模块入口区分模块展示，用户可进行一些高频操作。

8.3 列表页

列表页是中后台设计中最常用的页面，以表格为容器承载格式化的数据，列表可以是页面中唯一的内容，也可以是局部或者卡片中的内容。

类型

标准表格页集成整体框架，包括面包屑和底纹。表格部分试用白色底板。表格部分包括表头，操作区，筛选区，列表四个部分。

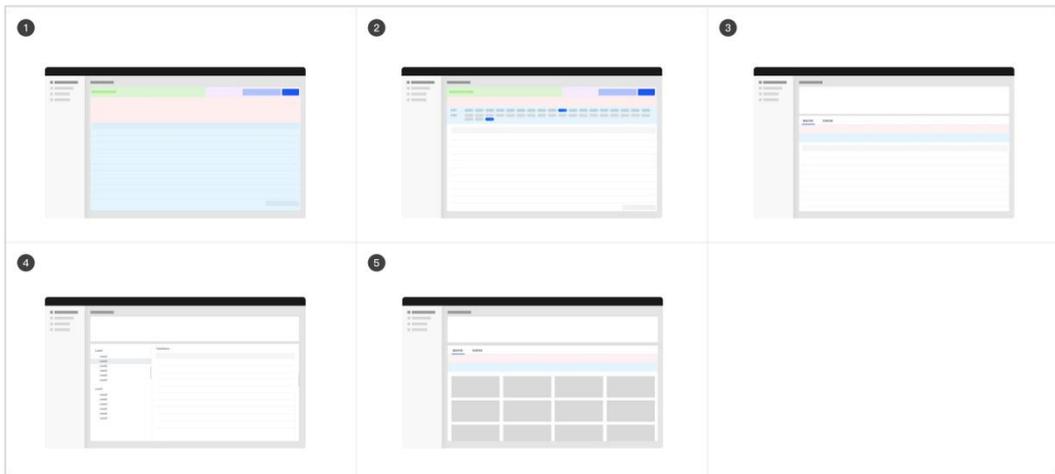


图 82 列表页面模式

页面模式一：基础单表

基础单表，包含标题，操作，文本搜索，表格内容。

页面模式二：复杂筛选表

部分复杂筛选表，增加标签等筛选项楼层。高级搜索可折叠。

页面模式三：多表切换

T/CIDADS — x × x ×

表格的主体部分有多个维度的内容，使用 Tab 页签切换。

页面模式四：局部表格

页面局部内容为表格，可能与其他模块产生交互。

页面模式五：卡片表格

表格形式用卡片展示，用于商品图片或照片等强呈现场景。

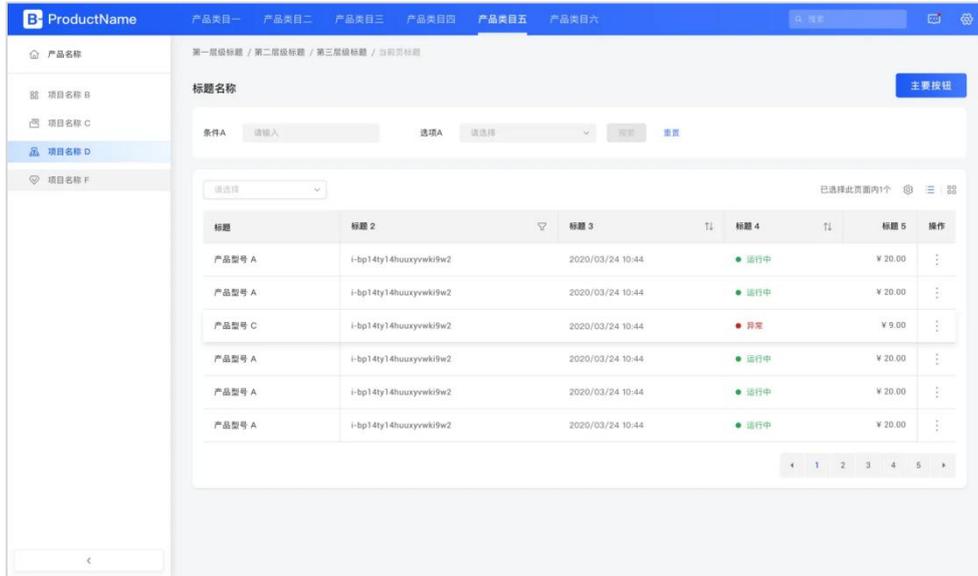


图 83 基础单表

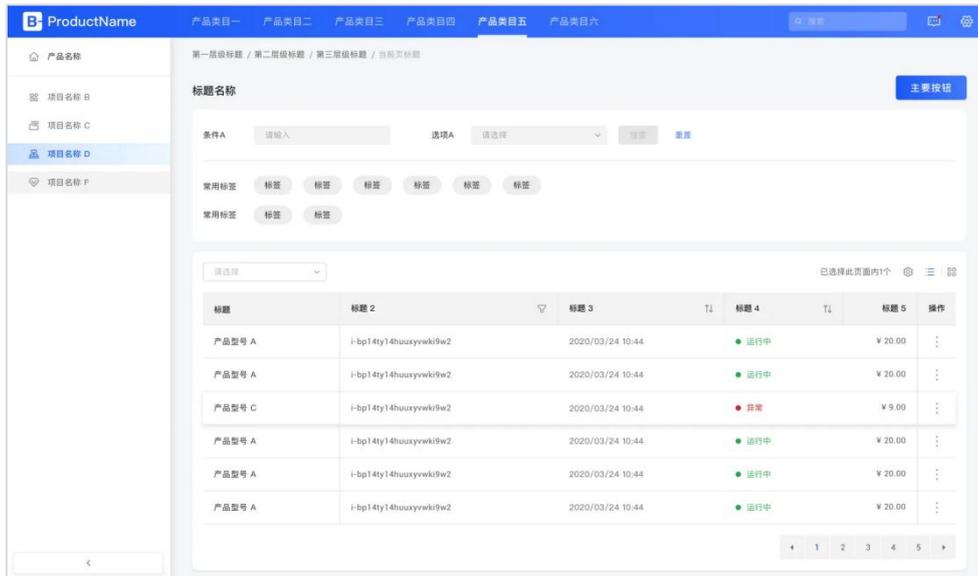


图 84 复杂筛选表

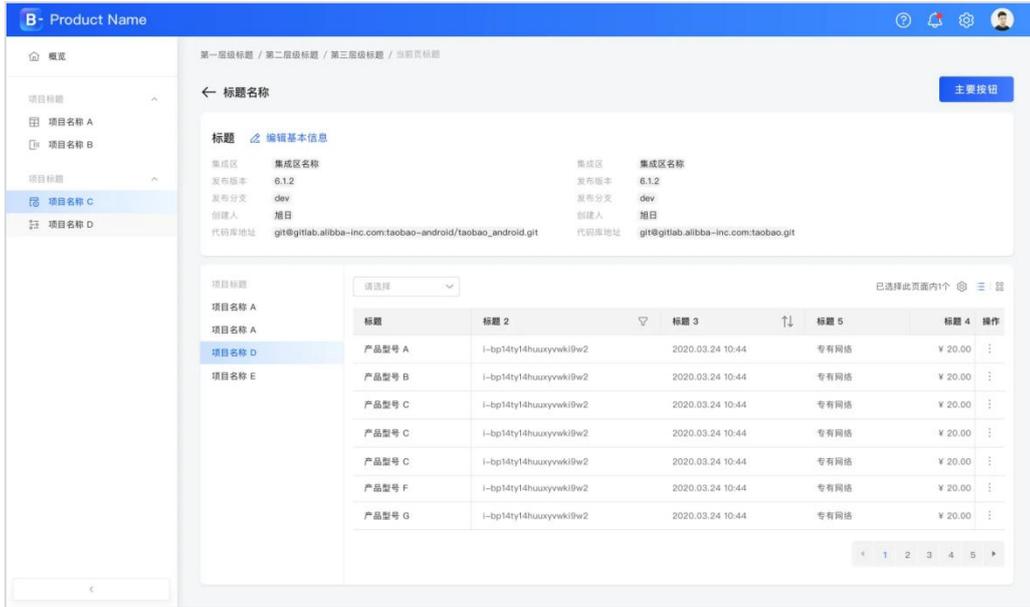


图 85 页面模式三：多表切换

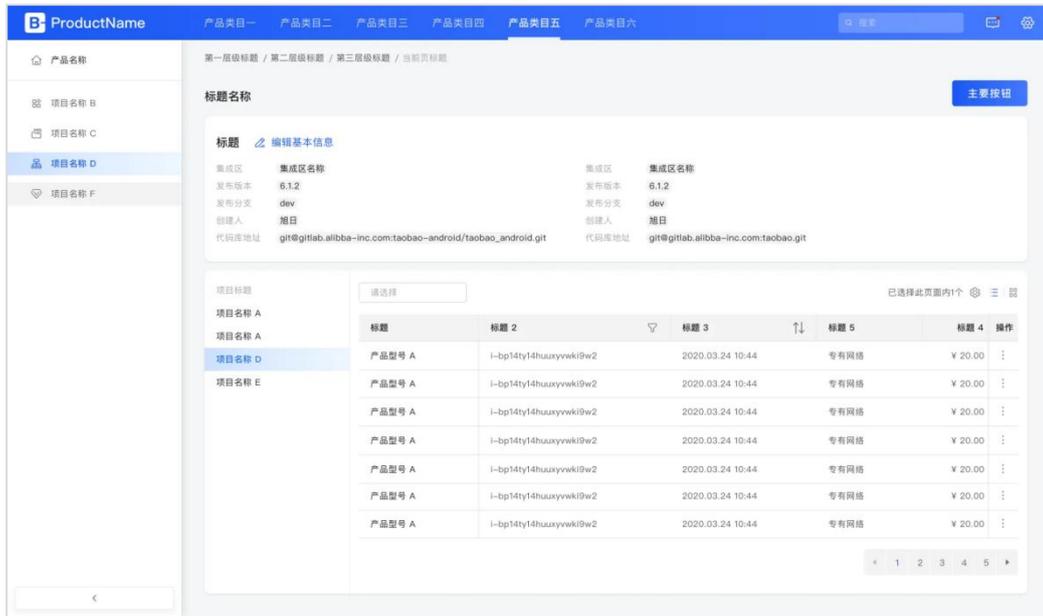


图 86 页面模式四：局部表格

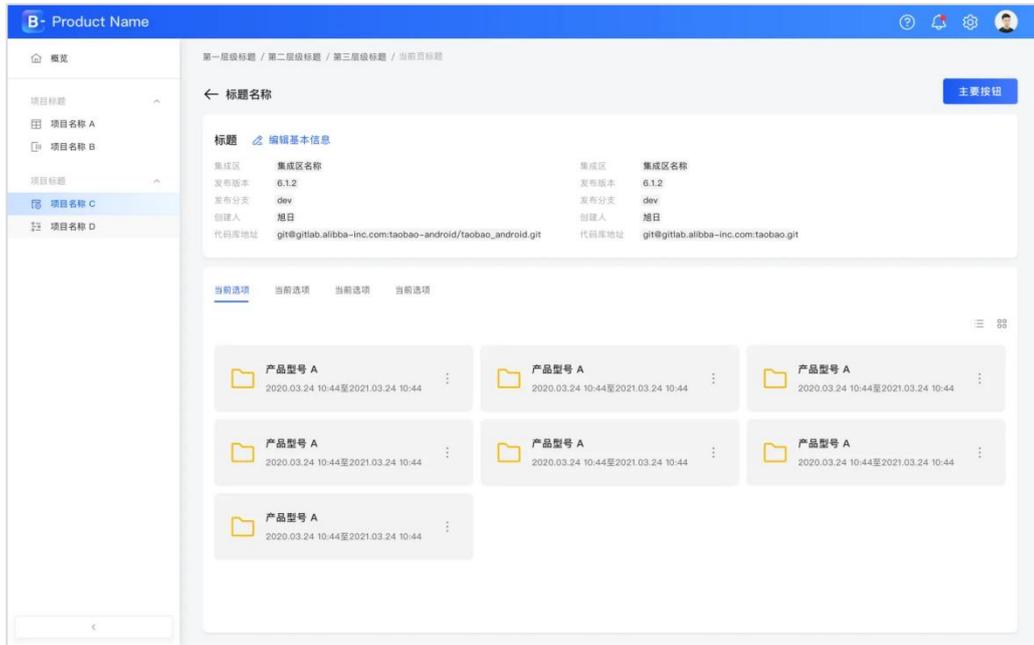


图 87 页面模式五：卡片表格

设计目标

给用户清晰详细的数据信息，让用户可以便捷地对列表数据进行增删改查。

设计原则

1. 清晰性：信息层级清晰、详情页入口清晰、详情页内容和导航栏关系清晰、查看和编辑状态的切换和保存清晰。
2. 分区原则：详情页涉及只读和编辑两种状态，只读进入编辑的入口和引导清晰，编辑的保存和退出编辑状态的反馈到位。
3. 可扩展性：详情页承载信息量较大，信息层次按照优先到次要的顺序进行排布全量信息。

8.4 详情页

详情页是结构层级相对较深、用户进行操作较多、停留时间较长的页面，对信息层级清晰度和操作便捷性要求较高。

T/CIDADS — x x x x 类型

页面结构：标题模块+基本信息+详情信息（备注：标题模块在页面背景上，基本信息和详情信息分模块以卡片承载，模块分区使用卡片表示。）

楼层设置：详情页的常见楼层设置。



页面模式一：基本模式

页面模式二：复杂模式

全局 tab 切换+卡片内 tab 切换—+左右结构信息模块展示+卡片嵌套。

页面模式三：信息互动操作

详情页信息中整合了多维信息，卡片内部或卡片间存在互相控制，交互的行为。

以下面场景为例，多维筛选和配置面板根据其生效范围确定在卡片模块内部或单独成立卡片。多维筛选仅对当前卡片生效。

设计指导

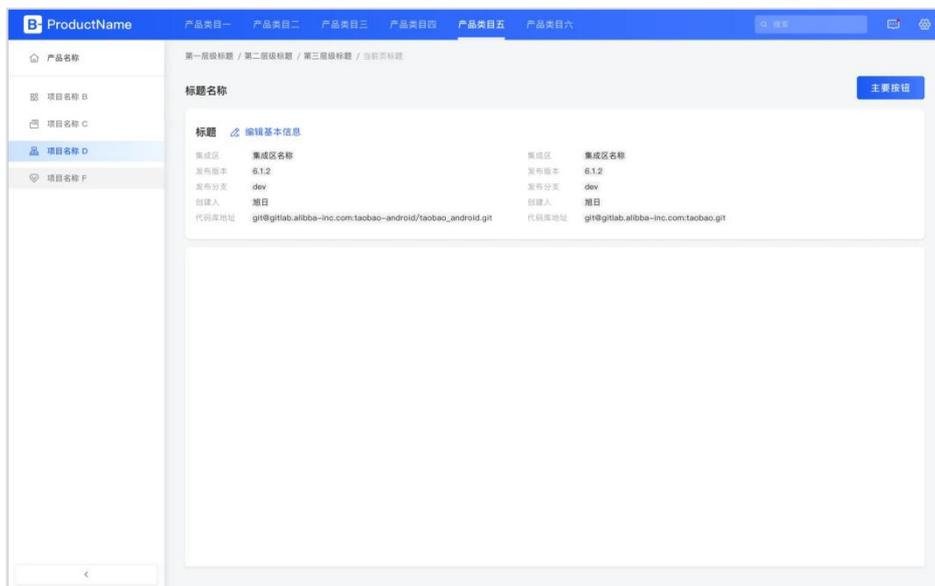


图 88 基本模式

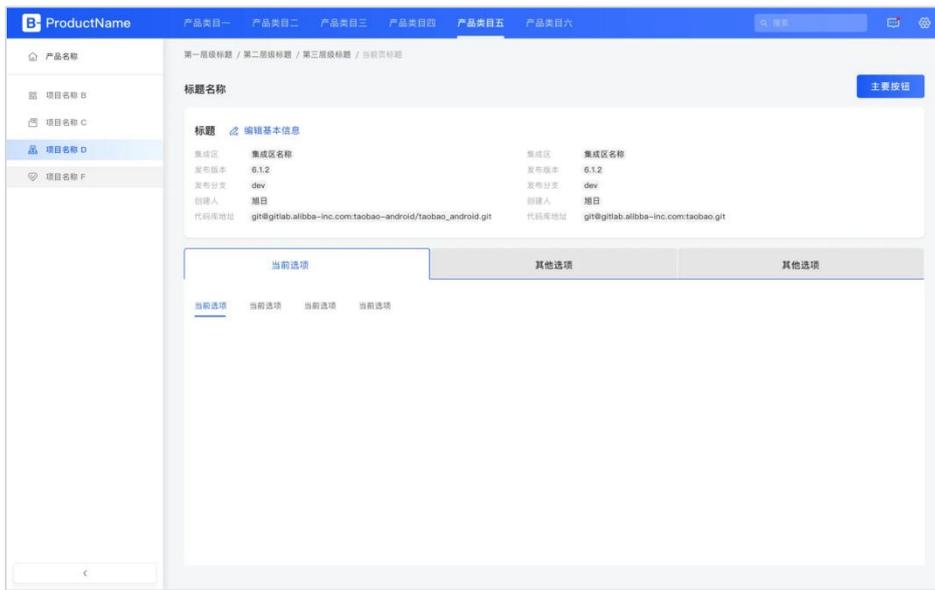


图 89 页面模式二：复杂模式

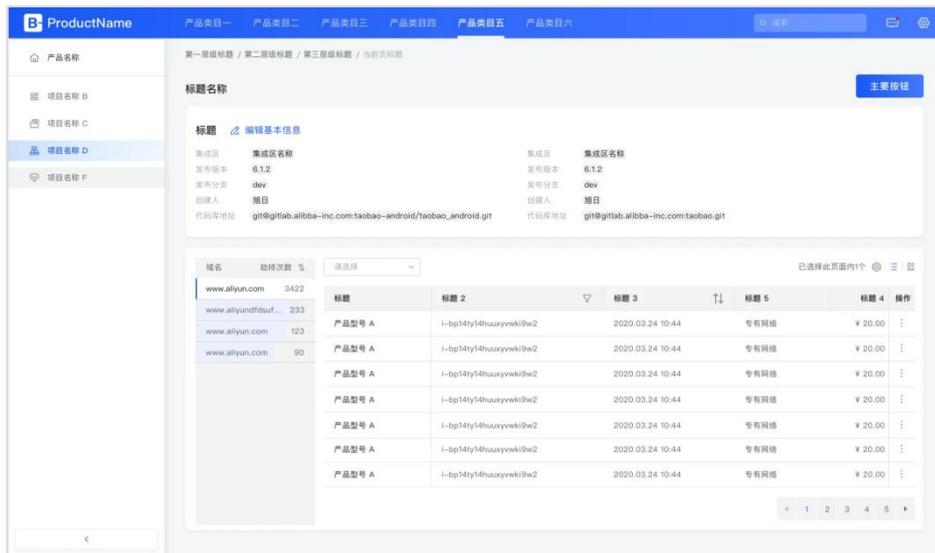


图 90 页面模式三：信息互动操作

设计目标

给用户清晰的信息层级展现和详情页入口，提供便捷的查看和编辑状态的切换以及及时保存。

设计原则

1. 清晰性：信息层级清晰、详情页入口清晰、详情页内容和导航栏关系清晰、查看和编辑状态的切换和保存清晰。

2. 双状态设计: 详情页涉及只读和编辑两种状态, 只读进入编辑的入口和引导清晰, 编辑的保存和退出编辑状态的反馈到位。
3. 层次感: 详情页承载信息量较大, 信息层次按照优先到次要的顺序进行排布全量信息。

8.5 表单填写

表单填写是获取对象信息的重要交互方式, 用户可能会频繁的增加或修改信息。多样化的录入方式可帮助用户高效的完成任务, 最大限度的降低填写负担。表单可在页面、弹框、抽屉容器中呈现, 具体使用哪种容器, 取决于表单复杂程度和使用流程。

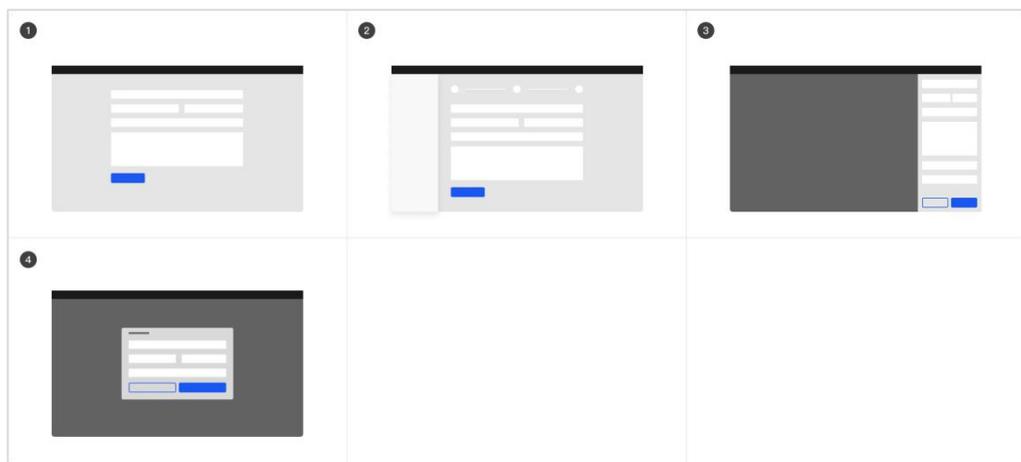


图 91 表单填写页面模式

类型

页面模式一：整页表单

对于较为复杂的信息填写, 使用完整页面承载, 包含面包屑与标题的部分。信息填写部分向左对齐, 保持用户视觉中心竖直。右侧可根据需要增加帮助部分。

页面模式二：分步式表单

对于需要填写较多信息, 且信息有明显的前后顺序, 依赖关系的场景, 使用分步式表单填写, 常用于创建等场景。

页面模式三：侧滑面板 (slide panel) 表单

对于较为复杂, 需要较多输入信息, 但是又不适合跳转编辑的场景, 可以使用侧滑面板。侧滑面板在体验上有一些潜在问题, 比如如果屏幕分辨率较大, 侧滑面板会集中在页面右侧, 带来用户眼动距离的增长和屏幕闪动。所以在选中时需要慎重考虑。

页面模式四：弹窗内表单

低复杂度表单场景, 建议使用弹框交互。

页面模式五：分组填写

部分中等复杂度表单场景，需要不离开当前页面，也使用弹窗来编辑，弹窗中可以进行信息分组，保持信息结构清晰。

页面模式六：弹窗内步骤表单

高复杂度表单填写，采用分步骤方式，以降低任务负担。

页面模式七：即时帮助

非常规表单填写，需要提供必要的帮助信息，避免用户填写困惑；大多数表单项都需要帮助时，可以考虑划分出常驻提示区域。

设计指导



图 92 整页表单

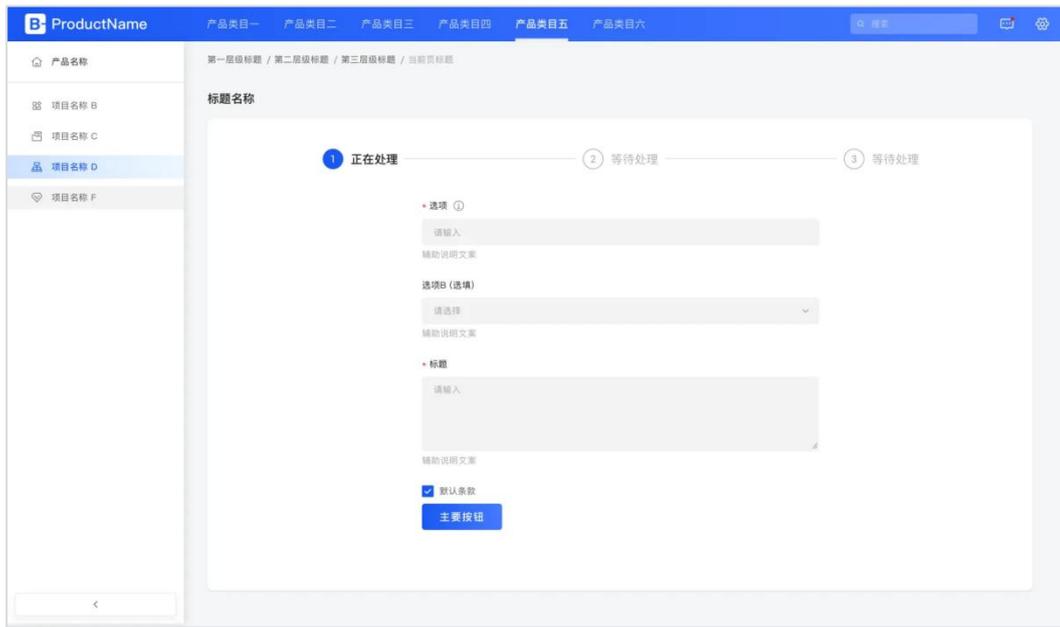


图 93 分步式表单

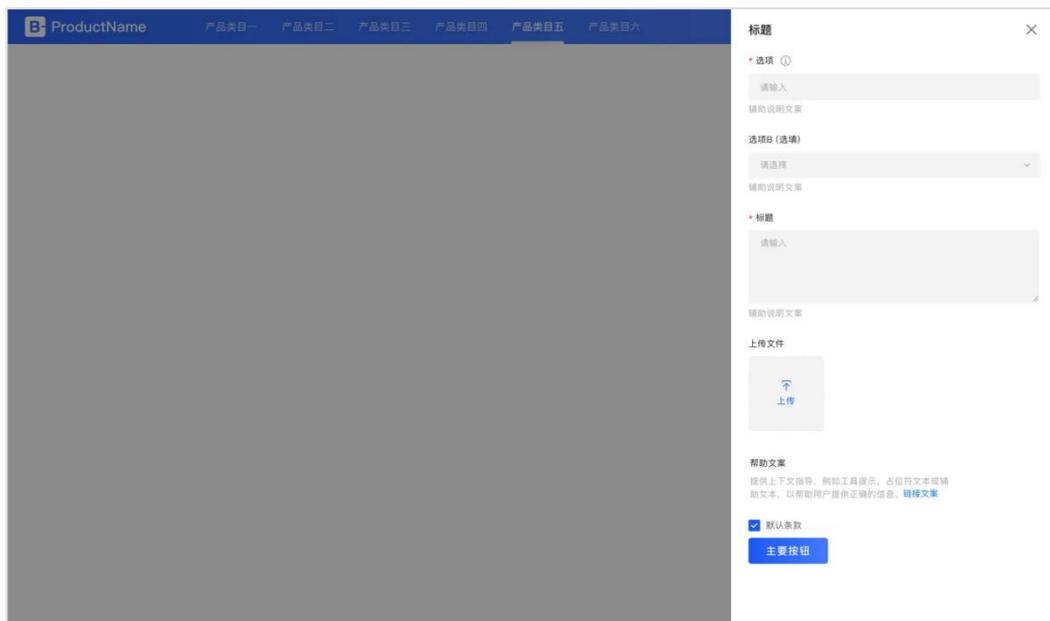


图 94 侧滑面板 (slide panel) 表单



图 95 弹窗内表单



图 96 分组填写

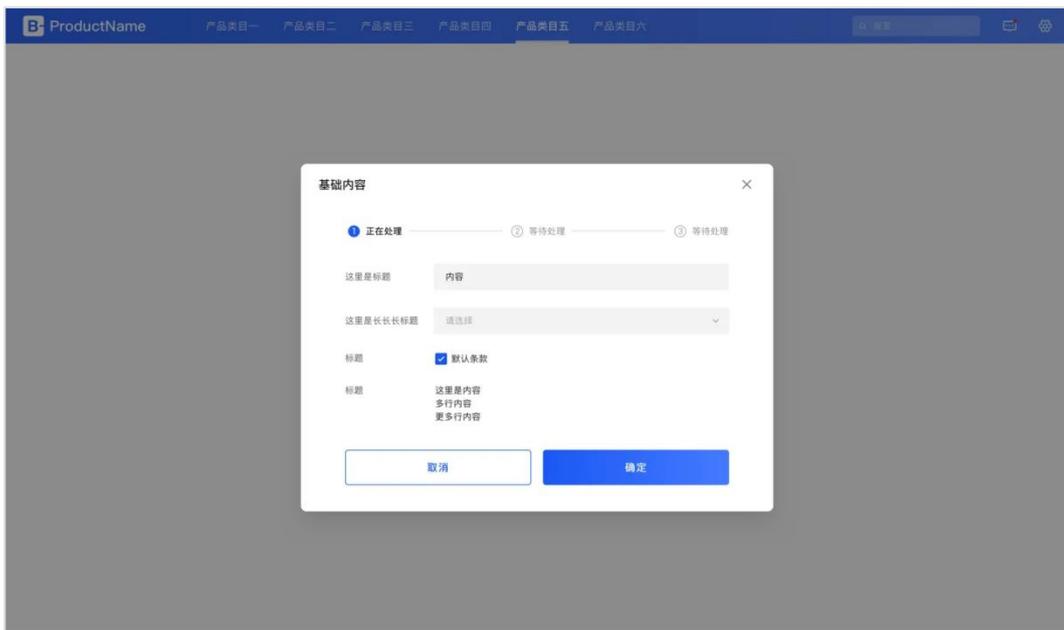


图 97 弹窗内步骤表单



图 98 即时帮助

设计目标

提供简洁易用的表单操作，帮助用户快速完成任务。

T/CIDADS — x x x x 设计原则

1. 专注：降低周边“噪音”，去掉不必要的干扰，确保用户专注填写任务。
2. 分解：表单所需信息过多时候，采用分组或分步骤的方式合理拆解，减轻填写压力。
3. 清晰：确保标题、表单项浏览线清晰，避免视线跳跃。
4. 即时帮助：对非常规表单填写需要提供即时帮助，避免填写困惑

8.6 文档阅读

文档阅读多用于产品帮助文档、说明文档和功能页面中大面积说明性文字等模块，B类产品文档阅读应清晰直白、逻辑缜密，设计上注意文本结构化、图文匹配、卡片表格搭配使用。

类型

页面结构：目录与正文左右排布，目录悬浮跟随内容，避免正文较长需要用户滚动鼠标导致目录不可见。

页面模式一：纯文档展示

页面模式二：包含图片表格代码行等辅助信息

对齐方式为顶格左对齐。表格或者代码行过长时展示全部，列表过宽时出现横向滚动条。视频和图片过大时控制高度在一屏以内。

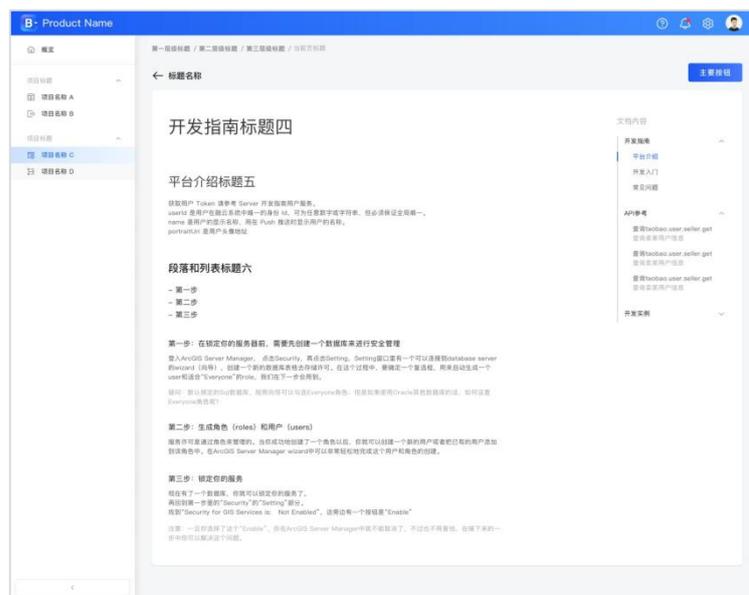


图 99 纯文档展示

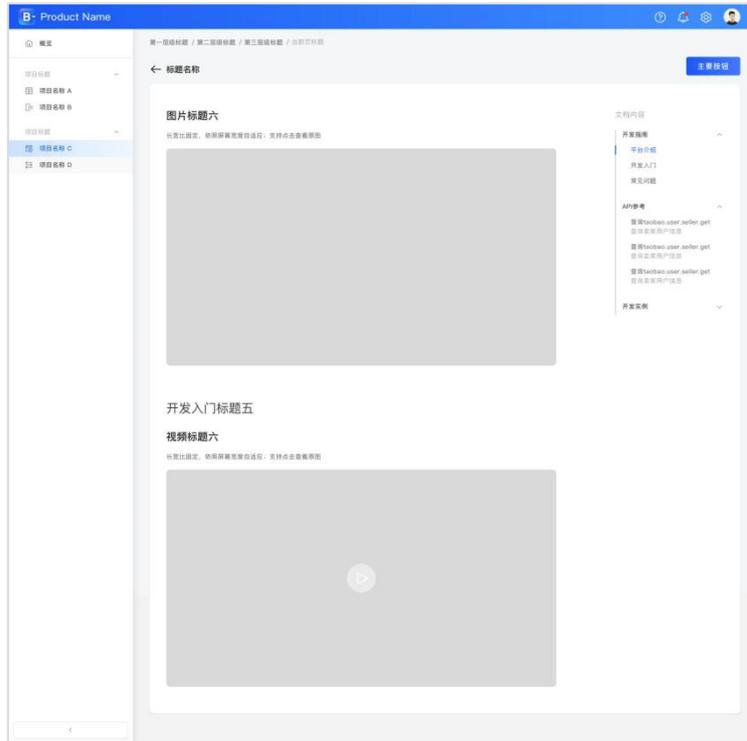


图 100 包含图片表格代码行等辅助信息

设计目标

给用户提供一个清晰直白、逻辑严谨、容易理解的信息阅读体验。

设计原则

1. 清晰：页面结构清晰，利用图片、表格、卡片等视觉元素说明，页面简洁明了。
2. 严谨：文字传达表意要逻辑严谨，避免误读误解。
3. 易读：文章结构清晰，容易阅读和理解，避免生僻复杂词藻；有利于扫读定位目标段落。

8.7 异常状态

内容区域没有内容/数据显示给用户时，会出现相应的异常状态提醒。

类型

使用常见主要包含页面、区块、组件，按照不同的场景选择展示方式
页面模式一：整页丢失与异常

403-无权访问页面；404-访问的页面不存在；500-服务器出错等

T/CIDADS — × × × ×

页面模式二：区域信息异常或无权限

暂无数据；暂无数据权限；数据加载出错



图 101 整页丢失与异常

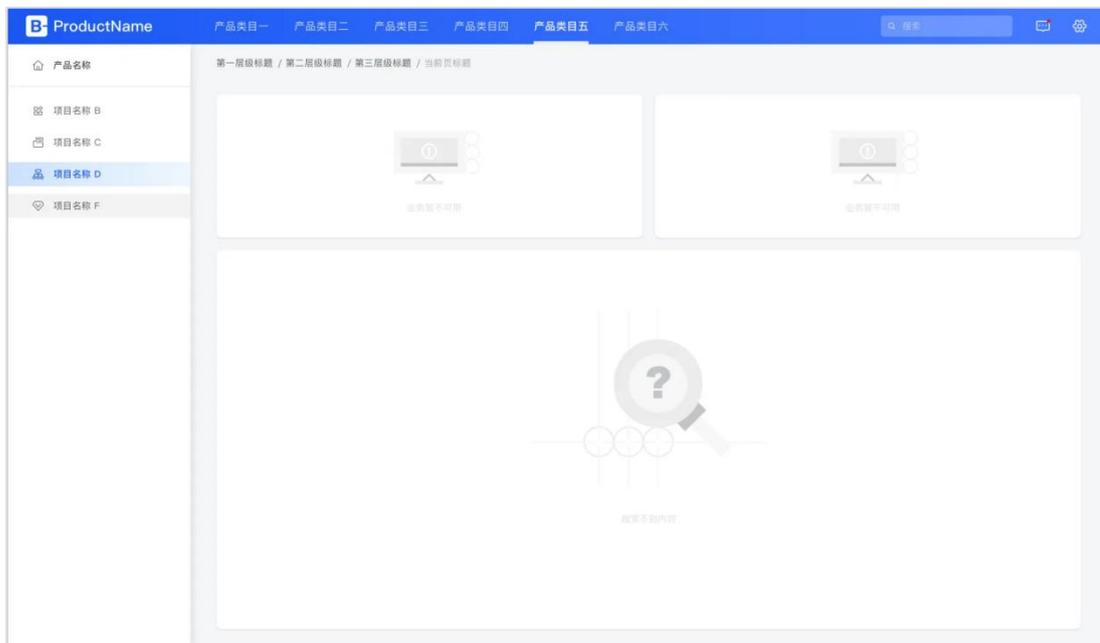


图 102 区域信息异常或无权限

设计目标

异常状态应给予提示和操作引导，帮助用户了解异常原因并提供摆脱异常状态的出口。

设计原则

1. 明确：通过使用清晰明了的语言、插画等形式告知用户异常原因。
2. 出口：必要时需提供建议操作或解决方案，标明逃离异常的方式，引导用户进行后续操作。
3. 安抚情绪：鼓励使用插画、动效等手段，安抚异常页面引发的不满情绪。
