



IXDC

2014用户体验行业调研报告

2014 USER EXPERIENCE INDUSTRY SURVEY REPORT

主办单位： 协办单位：



报告主编：胡晓

专家指导：董建明

数据调研指导：王楠（百度）

数据调研分析负责人：李祥蒙（百度） 刘心阁（IXDC）

视觉设计指导：廖翔（百度）

视觉设计负责人：徐小溪 宋方晨 安子璇 孙锦 焦阳（百度）





目录

从业者肖像

人口学属性篇
单位篇
职业概况篇

能力与满意度

能力篇
薪资篇
综合篇

职业发展与规划

价值篇
行业篇
个人篇
工具篇

报告总结

Preface

有那么一群人，他们站在互联网科技的最前端，引领着更舒适、更便捷、更美观的新生活方式；他们以用户为中心，以高度共情的方式去理解分析用户需求，带给用户最佳的体验。他们就是用户体验从业者。

多年来，通过中国用户体验行业调查报告，我们帮助了行业中的设计师、设计管理者、人力资源等从业者全面了解中国用户体验行业的就业现状。距2013年报告出炉也有一年了，用户体验行业诸多状况都在默默发生着改变。2014年IXDC中国用户体验行业调查报告也正式与大家见面了，我们真诚邀请大家与我们分享用户体验行业的点点滴滴，深入了解行业人才真实想法、核心能力和价值体现，让世界看到用户体验行业的努力与进步。



国际体验设计大会 (IXDC) 主席 胡晓

胡晓，国际体验设计大会 (IXDC) 主席，专注于设计与用户体验理念的传播和推广，策划和组织了大量的会议、行业调查、沙龙、国际考察等等，对于中国用户体验行业发展起到了重要的推动和引领作用。

随着电子商务、通信、金融、消费类电子、产品、工业制造、软件应用等诸多企业迅速加入用户体验行业大军，用户体验在各个行业的关注中开始发展，不断得到企业的重视，从业者的数字也直线上升，生存状态、就业环境与能力需求、知识结构等一切都在默默发生变化，从业者需要迫切了解用户体验设计行业中的现状和未来发展，以帮助个人的职业发展与企业团队建设。因此急需一个组织去为大家整理每一年更新的数据。

IXDC 一直认真地为用户体验行业做着一件有意义的事情。每年与国内领军企业共同开展用户体验行业调查报告，为从业者呈现最有价值的用户体验行业大数据，通过数据报告对整个行业脉络进行一次系统的梳理，更为从业者展示这一年来用户体验行业规模变化、从业人员构成、职业规划前景、薪酬与职称机制、能力技能需求等等信息，让大家更好地从全局、全新的视野去了解行业当前存在问题与现状。

作为用户体验行业的推动者，IXDC 尽力向世界呈现用户体验从业者的努力与行业的进步。通过本年度的行业报告，让大家更加清晰地看到2014年中国用户体验行业的现状与未来，报告和数据样本可以作为从业者或者企业“用户体验战略”的有力依据。相较以往，本届报告IXDC将更加关注本行业从业者的核心能力和价值体现。调查制定从业者能力标准是用户研究行业迈向成熟行业的必经过程，行业价值调查关注用户体验对社会带来的积极影响。我们希望今年报告中新增加的从业者的核心能力和价值体现两个部分内容上能够规范行业标准，提升从业者能力与价值的认可程度，促进行业发展。

我们相信每一个用户体验从业者都是为了在企业中、社会中实现自身价值而投身并热爱这个行业的。我们期望能有更多的人才投身到用户体验行业中，为行业不断注入新鲜的血液。感谢每一位参与调查的朋友，每一位为行业报告集思广益的工作人员。你们的每一点帮助都在推动着中国用户体验行业的发展。用户体验在中国仍然是刚起步，让我们共同耕耘，共筑美好的设计未来！



百度用户体验部 总监 刘超

现任百度用户体验部总监，负责百度产品的UE设计工作，包括百度百科、百度知道、百度文库、百度视频、百度贴吧、百度地图、百度团购、百度糯米、Hao123、百度阅读、百度旅游、百度新闻、百度魔图、百度魔拍。

IXDC和百度用户体验部(大UE)联合发布的《IXDC 2014用户体验行业调查报告》调研又和大家见面了，这已经是我们第四次发布行业报告了。在此我非常感谢各位UX朋友通过填写调研问卷给我们提供强大的数据支持。我非常骄傲地看到百度用户体验部的UX工程师运用大数据将调研报告进行整理和可视化设计，也非常荣幸地看到IXDC成为行业最具影响力的UX交流平台。

我一直是《用户体验行业调查报告调研》的调研参与者也是忠实读者，每一年我们从数据变化中看到中国UX行业的蓬勃发展，越来越多的年轻人加入我们的行业，越来越多的公司开始重视用户体验对产品的价值。

每次我和年轻UX设计师或院校师生交流，被问及最多的就是UX行业的未来发展前景。每次我的回答都是：坚信这个行业未来会更加辉煌，创新设计是这次人类科技革命的核心竞争力之一。这一切的自信源自我们对数据的了解和对趋势走向的分析。每次我和企业家交流的时候，我依然无比自信地建议他们大量投入产品中UX设计团队的比重，而每年新的行业数据分析一次又一次地证明了我们的预测是正确的。

所以百度用户体验部会继续公益性地支持这个调研，支持我们UX行业的发展。也希望各位业内同学能帮助我们提供能多更精准的数据，从而提升整个行业的影响力。

百度大UE介绍

百度用户体验部是百度最大的UE设计团队(简称百度大UE)，共有270名设计师负责数十个百度无线和PC产品的图形/交互设计以及UER研究。

刘超提倡UE设计师要和产品经理一样了解产品的工作理念，将UE设计和产品设计相结合。

百度大UE培养了大量的产品思维的UE设计师，其团队的无线app和PC产品的UE设计都得到市场的高度认可，日活跃用户量几何型增加。



现任华为首席用户体验 架构师 董建明

现任华为首席用户体验架构师，工作集中在主导关键产品的下一代体验创新设计以及公司体验策略和能力提升,具有丰富的跨行业的用户体验的国际经验。曾发明体验业界开创性的信息架构分析软件，拥有多项国际专利，是《人机交互—以用户为中心的设计和评估》的第一作者，也在多个专业委员会担任理事，编辑等职务。

用户体验行业报告又和大家见面了。今年的报告照例由IXDC主办，由百度用户体验部协助，收集和分析了一千份以上的问卷，做了大量工作。感谢所有志愿者为此做出的辛勤努力，也感谢问卷参加者的支持。

每年这个报告的发布，都使我们有机会重新审视中国用户体验行业发展的历史和现状，预见未来走势，作为我们体验业内同仁规划的重要参考。比较今年和历年数据，我们可以欣喜地看出用户体验行业在近年来一直呈快速上升的势头，以大企业为代表的公司都大幅增加对用户体验工作的投入，团队规模持续增大，影响力明显提升，用户体验的实践者也普遍对行业发展的前景充满信心，这是我们所有同仁多年努力探索和学习的结果，也为行业的持续发展打下了良好的基础。

新的机遇总是带来新的挑战。如果仔细观察行业的数据也可以发现一些业内同仁普遍关注的问题。记得数年前行业发展在国内刚刚开始的时候，体验团队规模往往比较小，所以分工也不细，一个设计师往往承担了从用研，到交互，到视觉等的全面工作，还需要覆盖设计沟通和管理等内容，呈现的问题是知识和技能难以聚焦和深入。近些年来，体验领域的发展渗透到越来越多的垂直行业，加之不同终端类型，开发平台和社交应用的发展，能够覆盖更多领域已经不太可能，越来越多的业内的研究师和设计师更加趋向聚焦在某些专业领域进行发展。

如何能够在用户体验的专业领域持续发展？一个好的体验设计人才应当具备哪些能力？如何在体验设计中得到乐趣？估计这些问题会在相当长的一段时间内为大家所共同关心。希望这个行业分析材料能带给各位不同的角度去不断理解这个既熟悉又陌生的行业，通过体验设计协会等行业平台，一起关注和探讨这些问题。希望我们能够以一如既往的好奇心和激情，去驾驭体验领域给我们带来的机遇，享受体验设计给我们带来的乐趣。



问卷速览

问卷投放

问卷主要通过微博、微信、IXDC 官网、百度大 UE 官网等发布或传播。

问卷回收

截止到 6 月 23 日上午 9:00，问卷共回收 1005 份；经过清理，完整填答的有效问卷为 919 份。

问卷内容

从业者肖像

行业发展肖像

满意度

职业发展与规划

从业者肖像

- 人口属性篇
- 单位篇
- 职业概况篇

IXDC 2014

用户体验行业调研报告

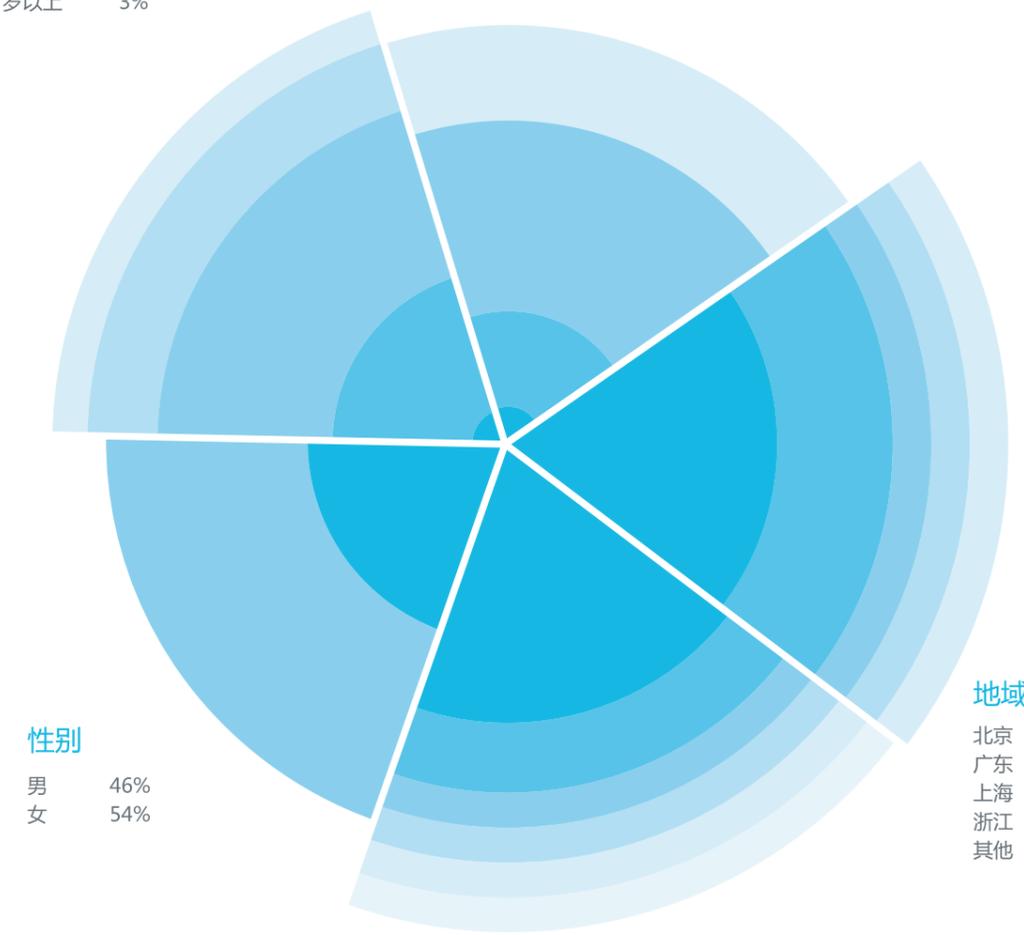
User Experience Industry Survey Report

年龄

20岁及以下	1%
21-25岁	37%
26-30岁	44%
31-35岁	15%
35岁以上	3%

学历

高中及以下	1%
大专	15%
本科	57%
硕士研究生	27%



性别

男	46%
女	54%

地域分布

北京	40%
广东	33%
上海	8%
浙江	7%
其他	12%

专业背景 (多选)

艺术设计	58%
计算机	23%
人机交互	11%
社会/心理学	8%
经管统计	9%
其他	12%

单位类型

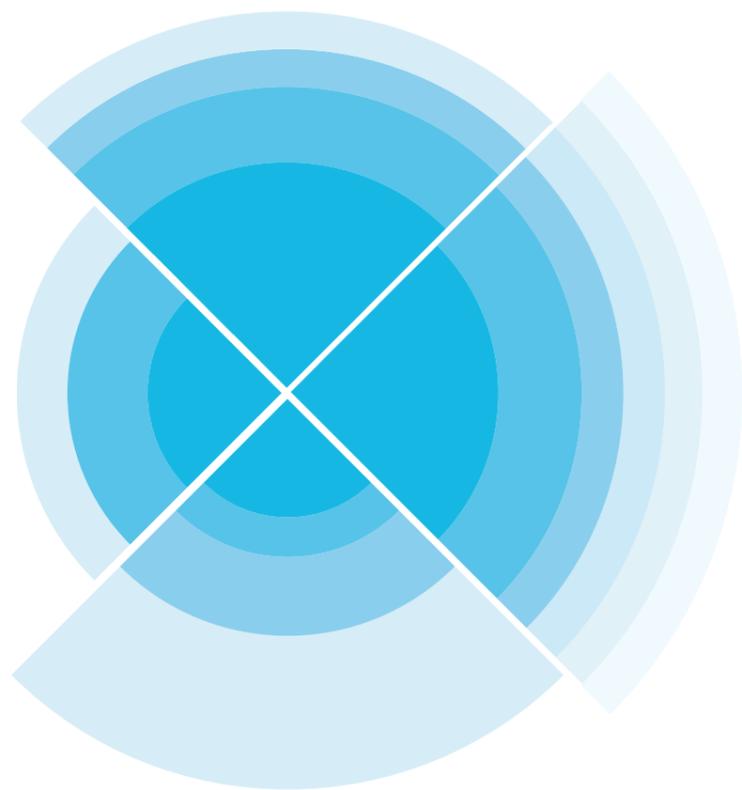
民营 / 私营	64%
外资 / 港澳台	11%
国有 / 国有控股	7%
其他	17%

从业时长

1 年以下	30%
1-2 年	22%
2-5 年	33%
5 年以上	15%

部门规模

10 人以下	42%
10-49 人	31%
50 人及以上	27%

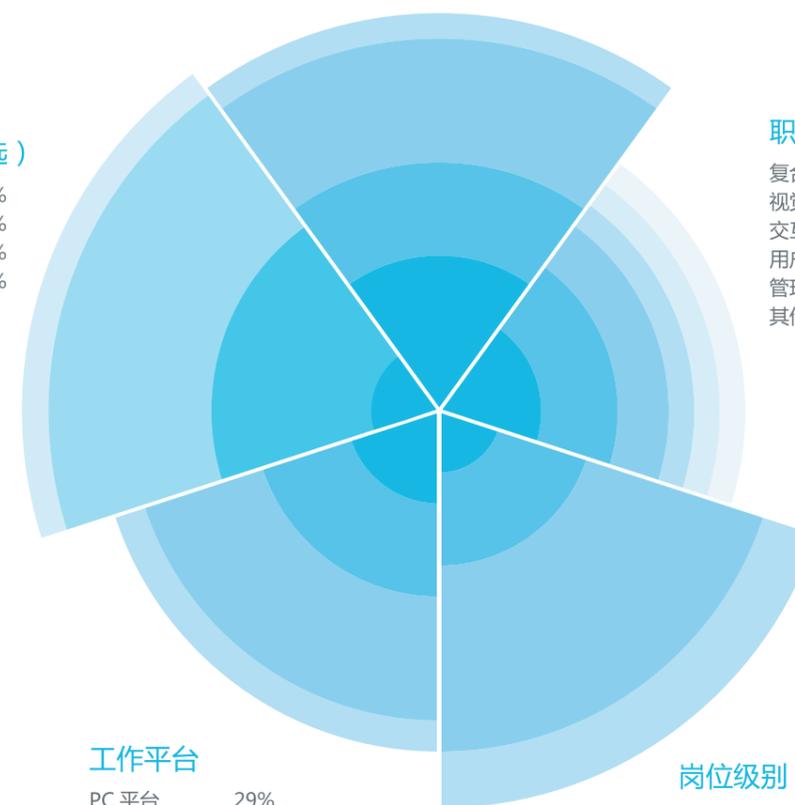


单位领域

互联网	57%
电子商务	10%
设计咨询	7%
硬件厂商	7%
游戏	5%
其他	13%

工作对象 (多选)

游戏	11%
网页	53%
软件应用	65%
其他	10%



职业类别

复合型	29%
视觉设计	28%
交互设计	20%
用户研究	11%
管理者	6%
其他	6%

工作平台

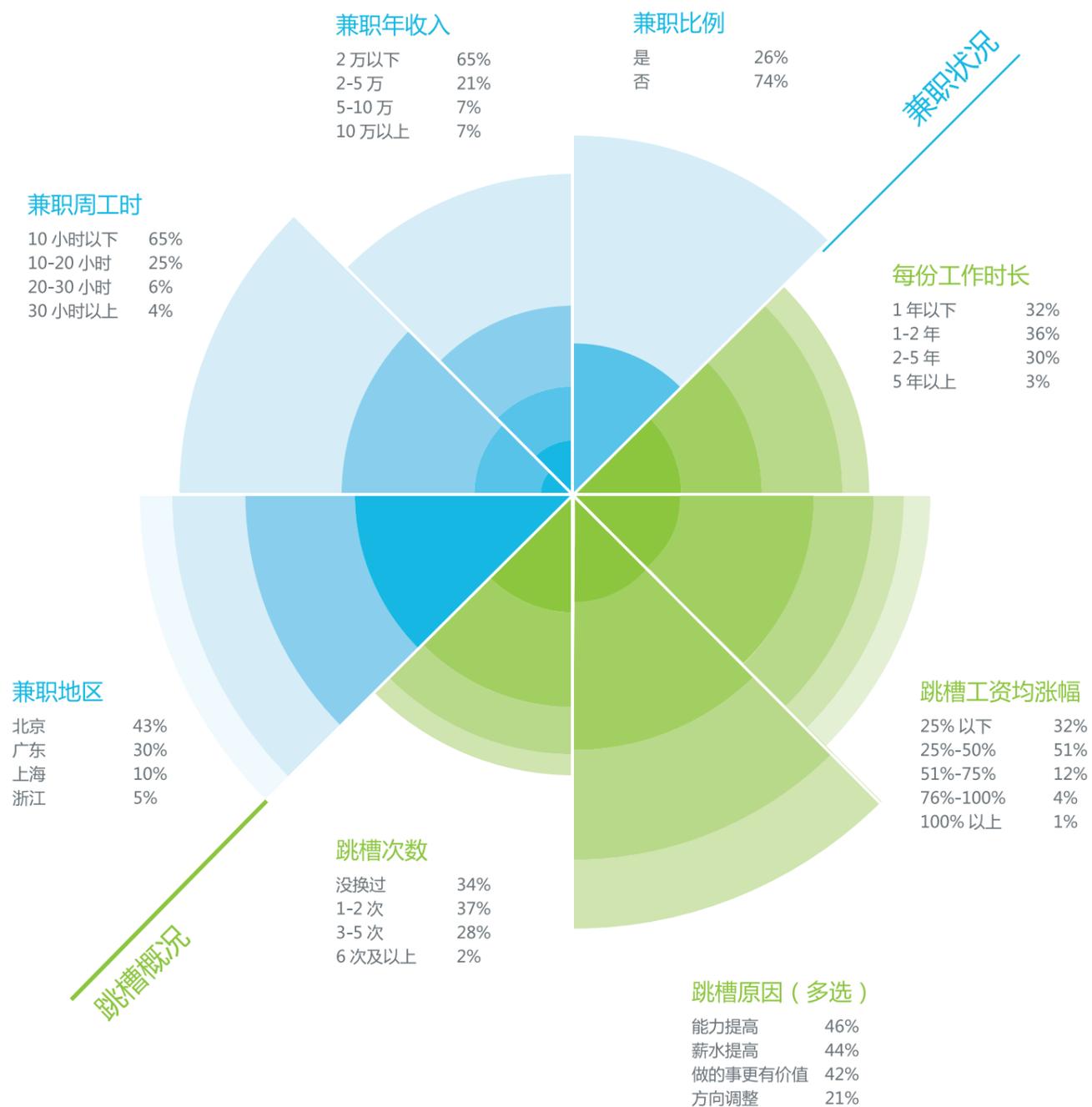
PC 平台	29%
移动平台	32%
PC & 移动	38%
其他	2%

岗位级别

总监 / 中高层管理者	7%
经理 / 基层管理者	20%
设计 / 研究员	54%
设计 / 研究助理 / 实习	19%

单位规模

50 人以下	22%
50-99 人	8%
100-499	18%
500 人及以上	52%



NO.1 个人信息关键词：

- 女性：从业人员女性比例高于男性
- 年轻：21-30岁约占82%
- 高知：本科及以上学历约占84%
- 北京与广东：两地从业者约占73%
- 艺术设计与计算机：两专业背景从业者分别为58%与23%

NO.2 单位关键词

- 民营/私营：该类企业约占64%
- 互联网：约占72%
- 大企业：500人以上企业约占52%
- 中小部门：50人以下部门约占73%

NO.3 从业关键词

- 复合型：复合型从业者比重最高，约29%
- 从业时间短：2年以下从业者约占52%
- 初级岗位：设计/研究员及以下级别约占73%
- 复合平台：在PC与移动复合平台的从业者比重最高，约38%
- 软件应用：以软件应用为工作对象的从业者约占65%

NO.4 兼职关键词

- 比重小：兼职者仅占26%
- 收入低：兼职年收入低于2万者约占65%
- 时间短：兼职者周工时低于10小时者约占65%
- 北京与广东：两地兼职者占总兼职人数的73%

NO.5 跳槽关键词

- 次数少：没跳过槽的从业者占34%，1-2次约占37%
- 能力与薪水：跳槽主要原因为提升能力、增加薪水
- 涨幅中高：跳槽工资均涨幅为25%-50%者约占51%
- 平均工作时长短：每份工作平均时长在2年以下者占68%

能力与满意度

能力篇
薪资篇
综合篇

IXDC 2014

用户体验行业调研报告

User Experience Industry Survey Report

职业能力

专业能力

1. 用户研究岗位

·掌握多种用户研究方法、有坚实的统计和数据分析基础，熟悉问卷数据、后台数据处理的基本方法

·对于统计数据的真实性与适用性具有较好的认知和把握

·对于用户角色具有较好的分析和把握能力，熟悉用户角色聚类、划分

·能够独立进行产品使用场景的分析和实验能力

·对于产品设计的基本原则和概念具有较好的把握能力

2. 交互设计岗位：

·熟悉人际交互界面结构、用户基本操作流程

·对于信息建构和信息设计具有较好的把握能力

·对于产品原型、产品设计具有较好的理解能力

·能够对于用户行为和使用场景进行准确、客观的分析

·具备一定的统计和数据分析基础，能够独立进行科学、严谨的实验设计等

3. 视觉设计岗位

·对于界面设计、产品开发和原型建构具有良好的理解能力

·准确理解产品需求和交互原型

·具备较强的手绘功底和平面设计能力等

·对于用研数据和交互设计结果具备一定的解读能力

4. 管理岗位

·具备较强的领导力，对于团队内部的工作和关系进行有效协调，保证团队工作有序进行、执行高效

·具备较强的归纳总结能力，对问题具有较为深入的看法

·具备前瞻性思维，对用户体验工作的发展趋势具备灵敏的嗅觉力

·具有跨团队写作能力和推动能力

一般能力

1. 思维能力：

初级：具有较好的逻辑分析、归纳能力，关注细节

资深：逻辑清晰、归纳能力强，能够系统地、带有批判性的视角看待问题，关注细节，注重创新；具有前瞻性思维

2. 心理特质：

初级：热情、乐观，对事物保持好奇心，学习能力强，具有一定抗压能力

资深：积极主动，抗压能力强，具有较高工作热情、较强责任感和敬业精神

3. 人际交往能力：

初级：能够主动倾听他人意见和建议，能够表达自己的情感

资深：具有较强的情感理解和表达能力，合作与协调能力比较强，能够进行独立谈判

4. 设计能力：

初级：具有设计的基本概念和心智模型，具有一定的视觉和审美能力

资深：对于设计的趋势具有灵敏的嗅觉，具有出色的创意策划和设计表现能力

5. 研究能力：

初级：具备获取和利用信息的基本能力；对于学习新技术领域较高的兴趣

资深：善于总结发掘，具备较强的洞察力，对于产品信息架构、产品发展趋势具有较强的发掘和利用能力

6. 事务执行能力：

初级：具备执行力，对于产品易用性具有较好把握能力

资深：有效、高效解决问题，充分把握利用时间，工作条理性强

7. 管理能力：

初级：合理分配时间和工作，具备一定的项目管理能力

资深：高效分配时间工作，对项目预期与执行状况具有敏锐洞察力，具备较多项目经验和管理能力；善于整合、利用各类资源

8. 社会性能力

初级：具有良好的团队协作、沟通能力

资深：高效沟通、合作；善于跨部门、团队沟通协作；善于帮助、培养下级，体察人心

访谈摘要

1. 用户研究是一个学科交叉性很强的领域，要求从业者具备较好的综合素质，不仅需要发现问题，而且需要创新解决问题的能力，不仅要懂产品更要理解用户。

——某初级用户研究工程师

2. 用户研究是支持性的业务，要站在整个产品设计的周期中思考问题。如何发挥自己在团队中的影响力并更好地将研究成果分享给团队成员以促进协调合作，最终转变为落地的执行力是我入行三年多来一直不断摸索的问题。

——某高级用户研究经理

3. 我认为任何一个交互设计师和视觉设计师都应该具有整体的复合技能，只是哪部分更多哪部分更少的问题。

——某初级视觉设计师

4. 视觉设计需要的是灵感，但也需要逻辑，而更重要的则是用户的体验反馈。视觉设计工作实际就是在三个基本元素的构建下建立起来的。作为视觉设计师，必须综合理解这几个因素。

——某高级视觉设计经理

5. 熟悉交互设计、积累产品经验、理解用户研究、掌握动画设计，这是所有公司对高级设计师的硬性指标。高级的意义就在于更广泛的知识 and 更高的眼界，只有这样，你的设计方案才更具权威性。

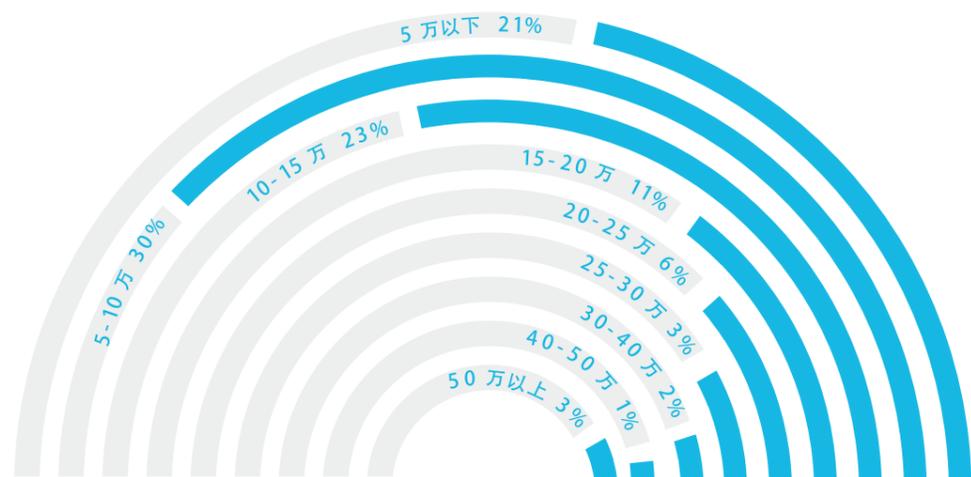
——某高级交互设计经理

6. 用户体验作为一个整体，必须具有综合的体验管理链条，这就要求任何一个岗位的从业人员都应该具备理解其他岗位工作内容的基本能力，且沟通必须成为必备技能，闭门造车、割裂整个链条会导致整体的体验工作瘫痪。

——某资深交互设计师

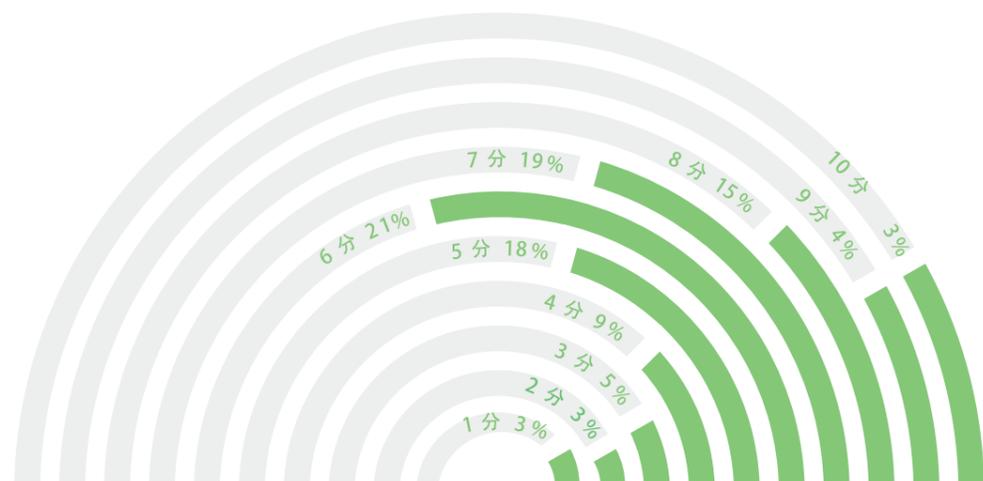
税前收入分布

- 5万以下 21%
- 5-10万 30%
- 10-15万 23%
- 15-20万 11%
- 20-25万 6%
- 25-30万 3%
- 30-40万 2%
- 40-50万 1%
- 50万以上 3%

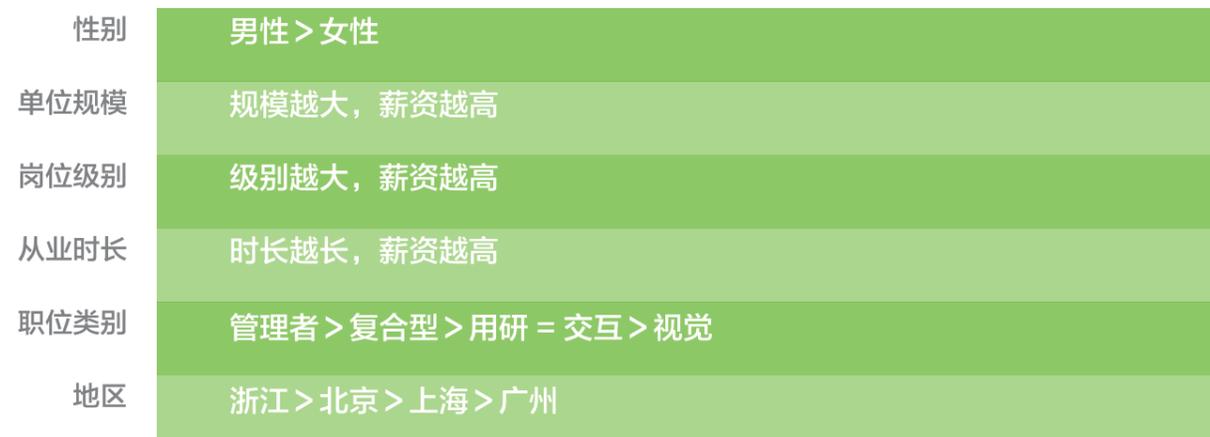


收入满意度打分

- 1分 3%
- 2分 3%
- 3分 5%
- 4分 9%
- 5分 18%
- 6分 21%
- 7分 19%
- 8分 15%
- 9分 4%
- 10分 3%



收入的影响因素



收入性别差异



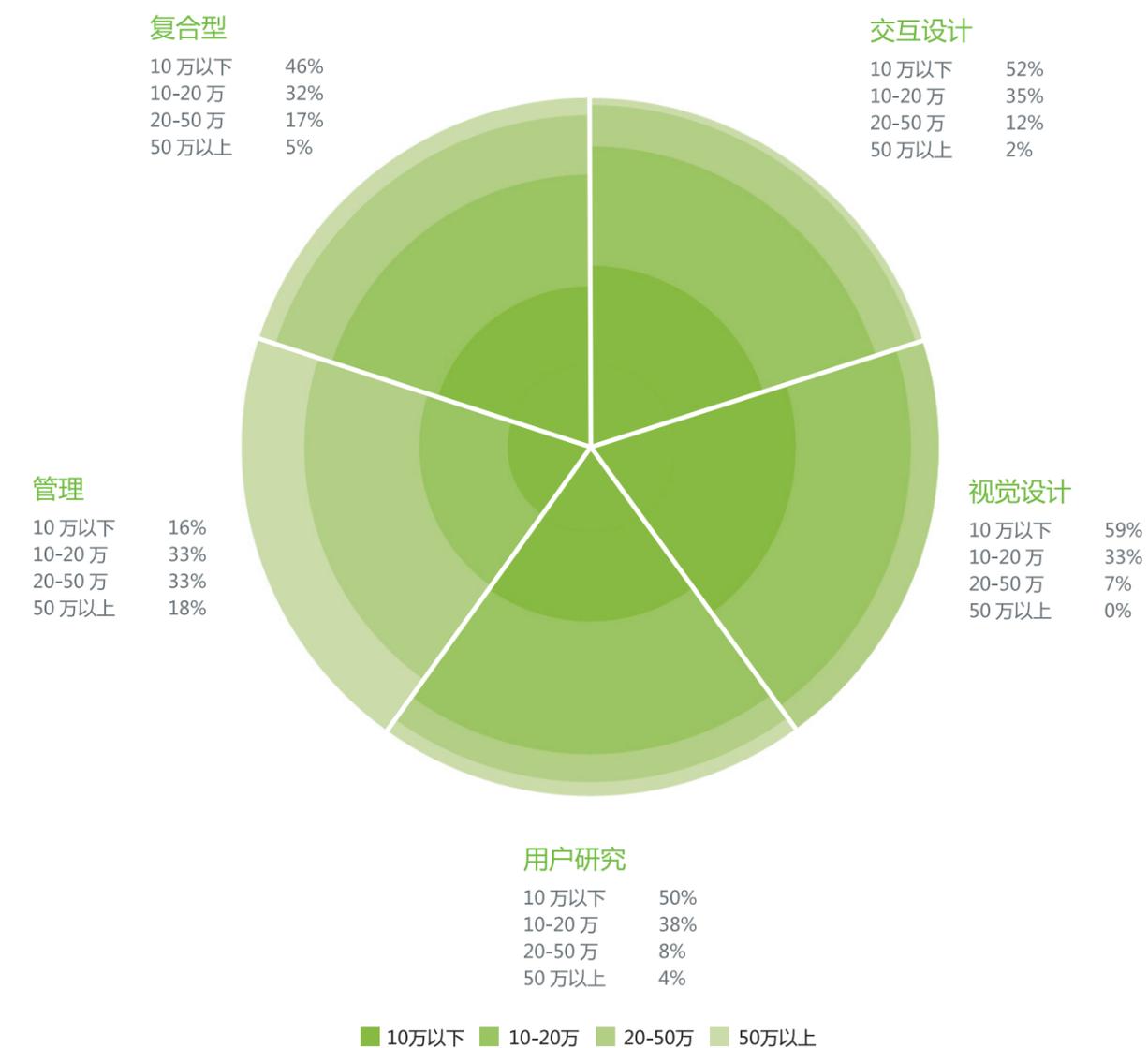
收入职业差异

管理者的总体收入水平最高，其高收入段比例则较高；

复合型人员的收入水平居于其次，其 20 万以上收入段比重约为 22%；

用户研究人员和交互设计人员的总体收入水平接近，两者 20 万以下收入段比例均为 88% 左右；

视觉设计人员总体收入最低。

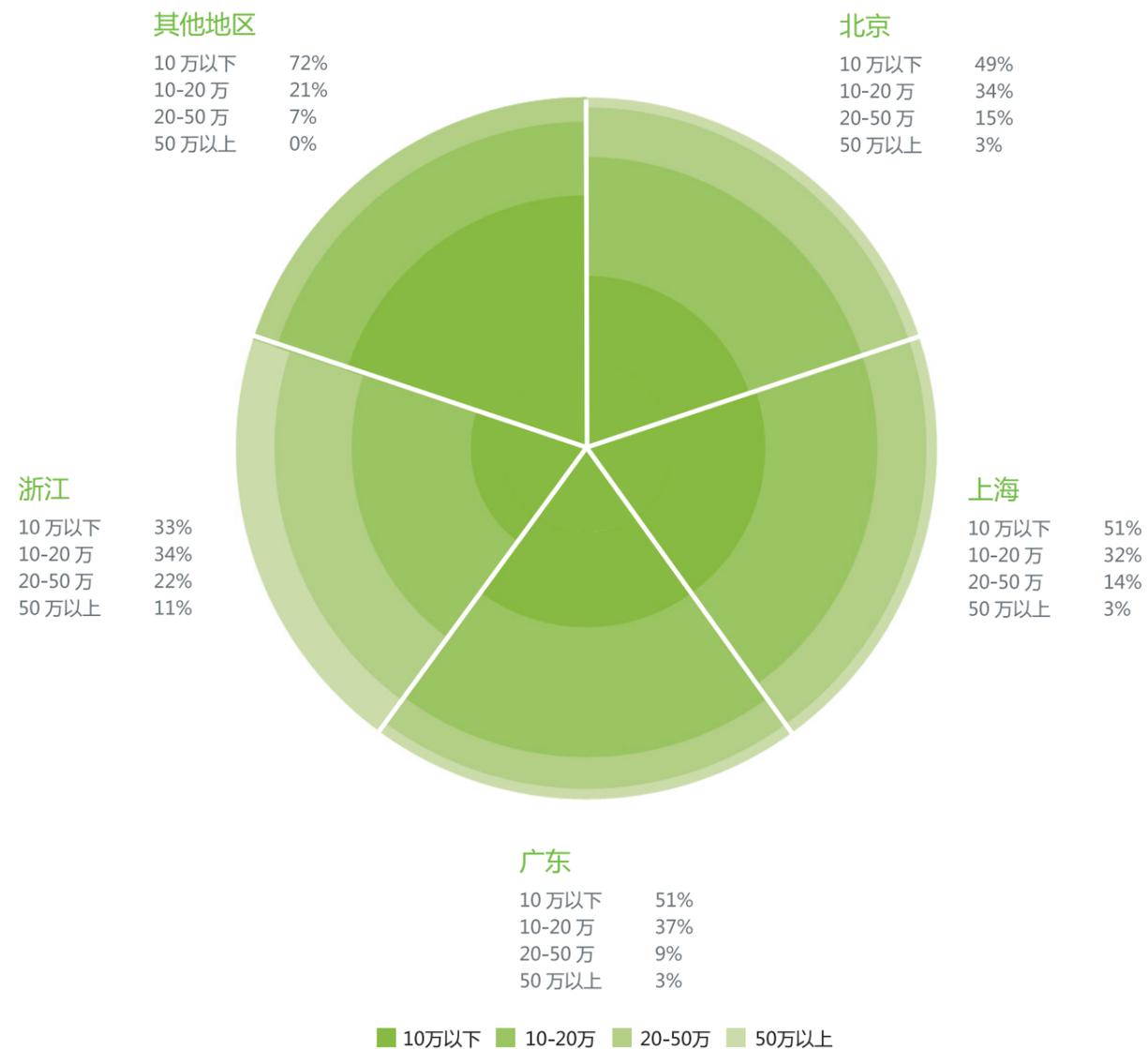


收入地域差异

总体而言，浙江地区从业人员的年收入水平最高，其高收入段从业人员比重约为 33%；

北京与上海地区的从业人员总体收入水平基本一致；但相较之下，前者收入略高；

广东地区从业人员收入水平相对最低，20 万以下收入段比重高于其他地区。



收入从业时长差异

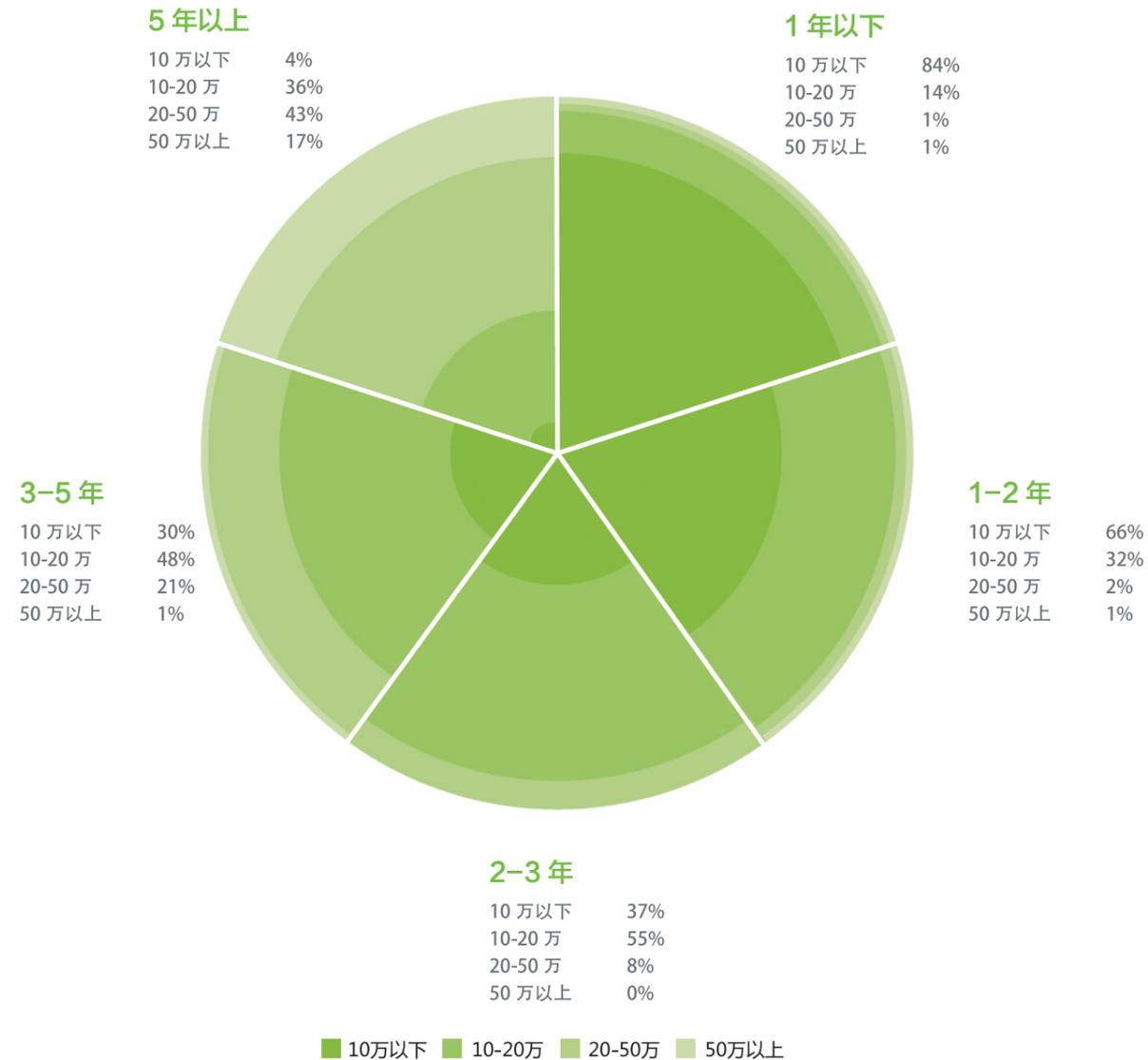
从业时长与税前年收入之间存在显著正相关, gamma 相关系数为 0.72; 其中:

从业时间为 1 年以下的从业者中, 84% 的收入在 10 万以下;

从业时间在 2-3 年之间的从业者中, 55% 的收入在 10-20 万之间;

从业时间在 5-8 年之间的从业者中, 51% 的收入在 10-20 万之间, 37% 为 20-50 万;

从业时间在 8 年以上的从业者中, 50% 的收入在 20-50 万之间, 32% 在 50 万以上。



工作满意度的维度

从满意度 (10 分制) 均值来看:

团队氛围和公司环境 (分别 涉及软件和硬件环境) 的满意度最高, 满意度分值均在 6.5 分左右;

技能培训的满意度最低, 仅为 5.2 分;

薪酬和晋升前景的满意度接近, 均为 5.8 分左右。

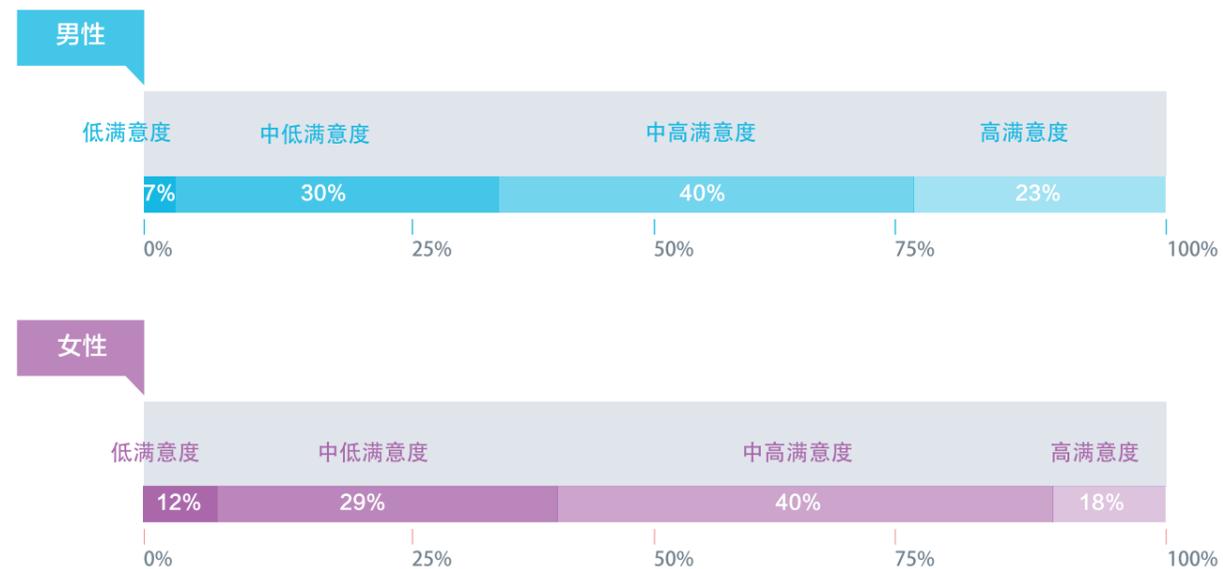


满意度性别差异

从性别分布中,可以看到:总体而言,男性满意度比女性更高,其中:

在低满意度中,女性比例高于男性

在高满意度中,男性比例高于女性



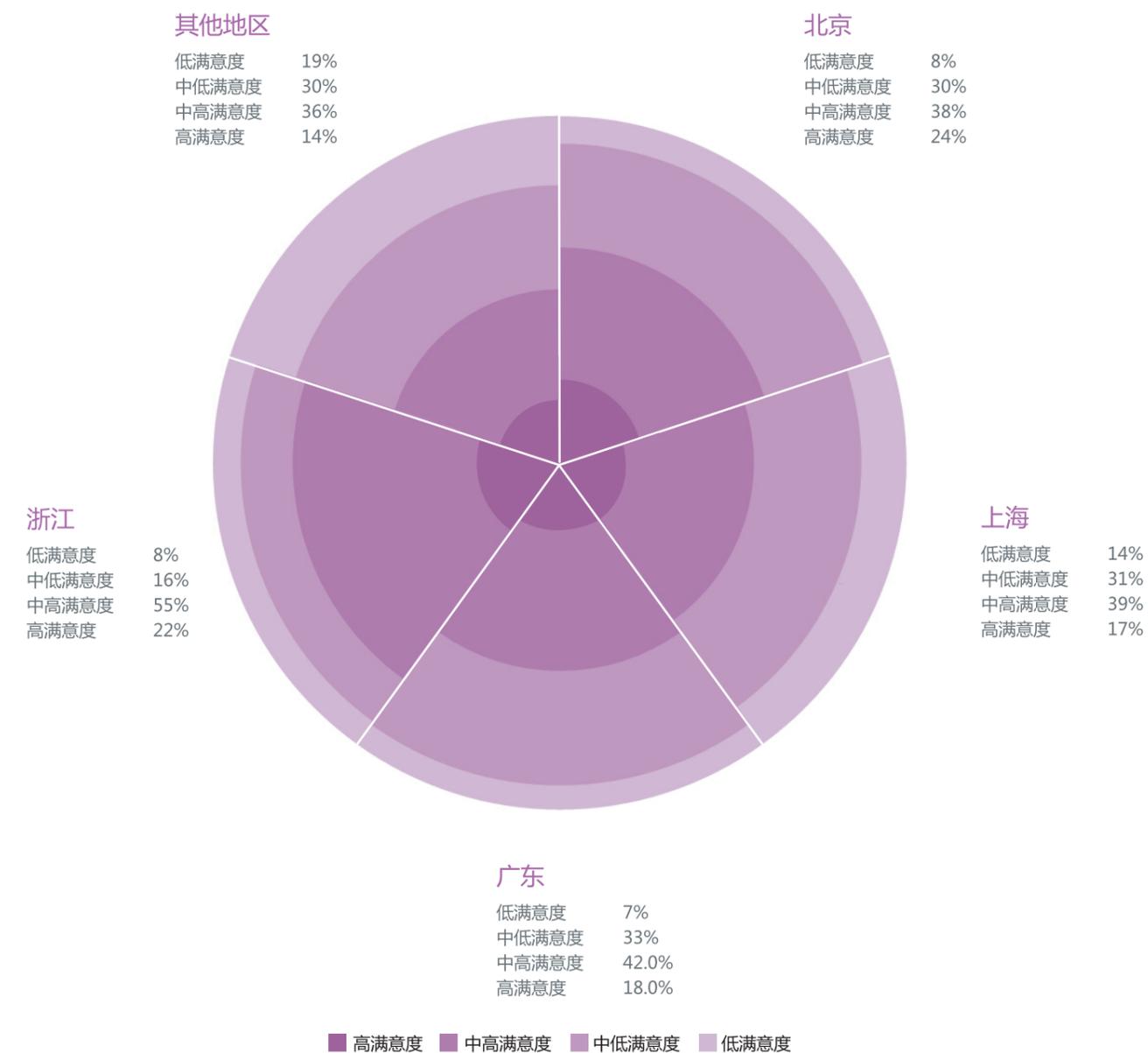
满意度地区差异

浙江地区从业人员的满意度最高,其中高满意度高达 55%, 高满意度也达到了 22%;

北京地区从业人员满意度水平居于其次,其高满意度比例约为 24%, 中高满意度也达到了 38%;

上海地区从业人员满意度水平最低,其低满意度和中低满意度比例最高;

四个地区的满意度水平排序为:浙江 > 北京 > 广东 > 上海

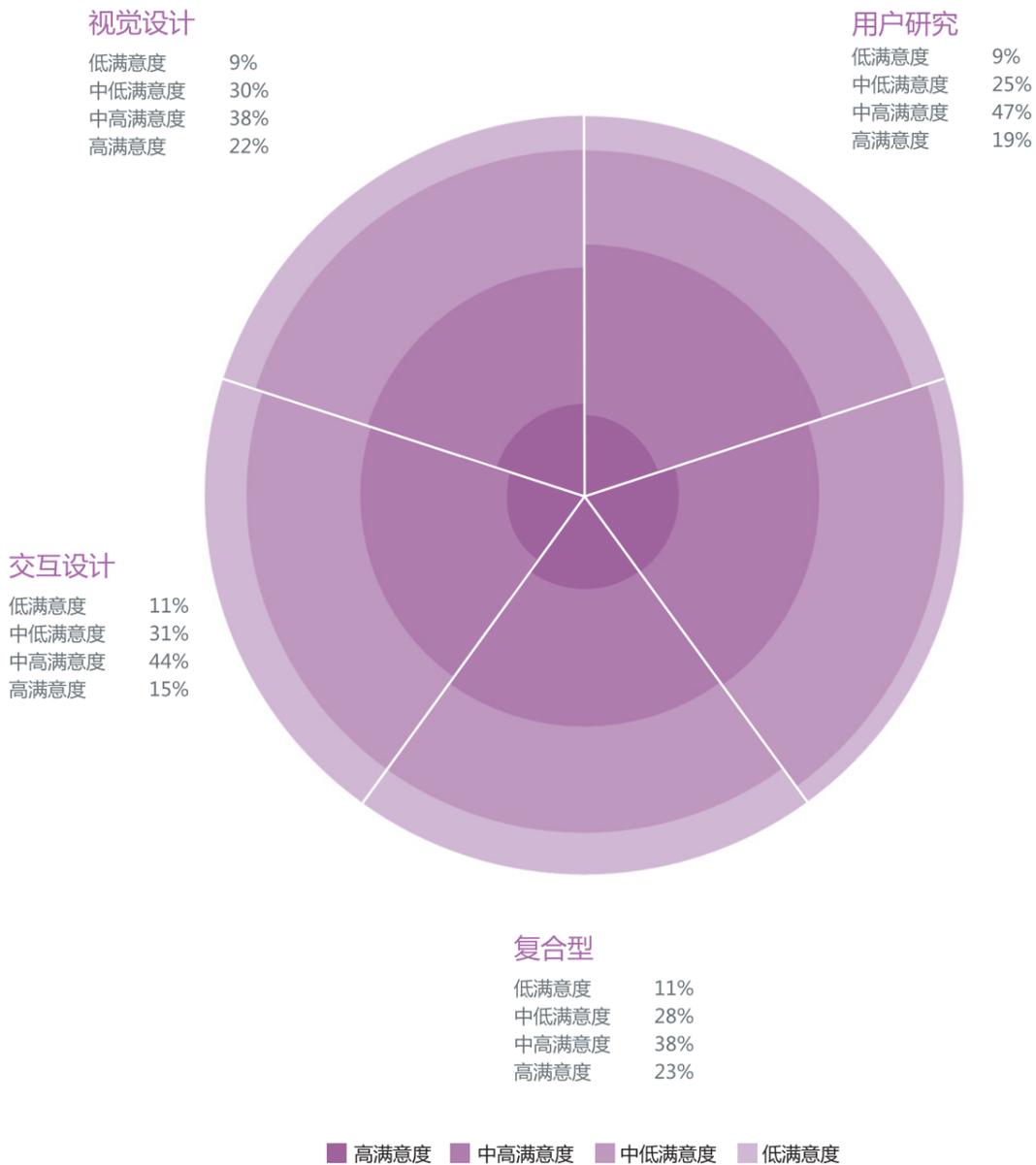


满意度职业差异

用户研究从业人员的满意度水平最高，其中中高满意度和高满意度水平共计达到了 66%；

管理者、复合型从业者和视觉设计的满意度水平居于其次；

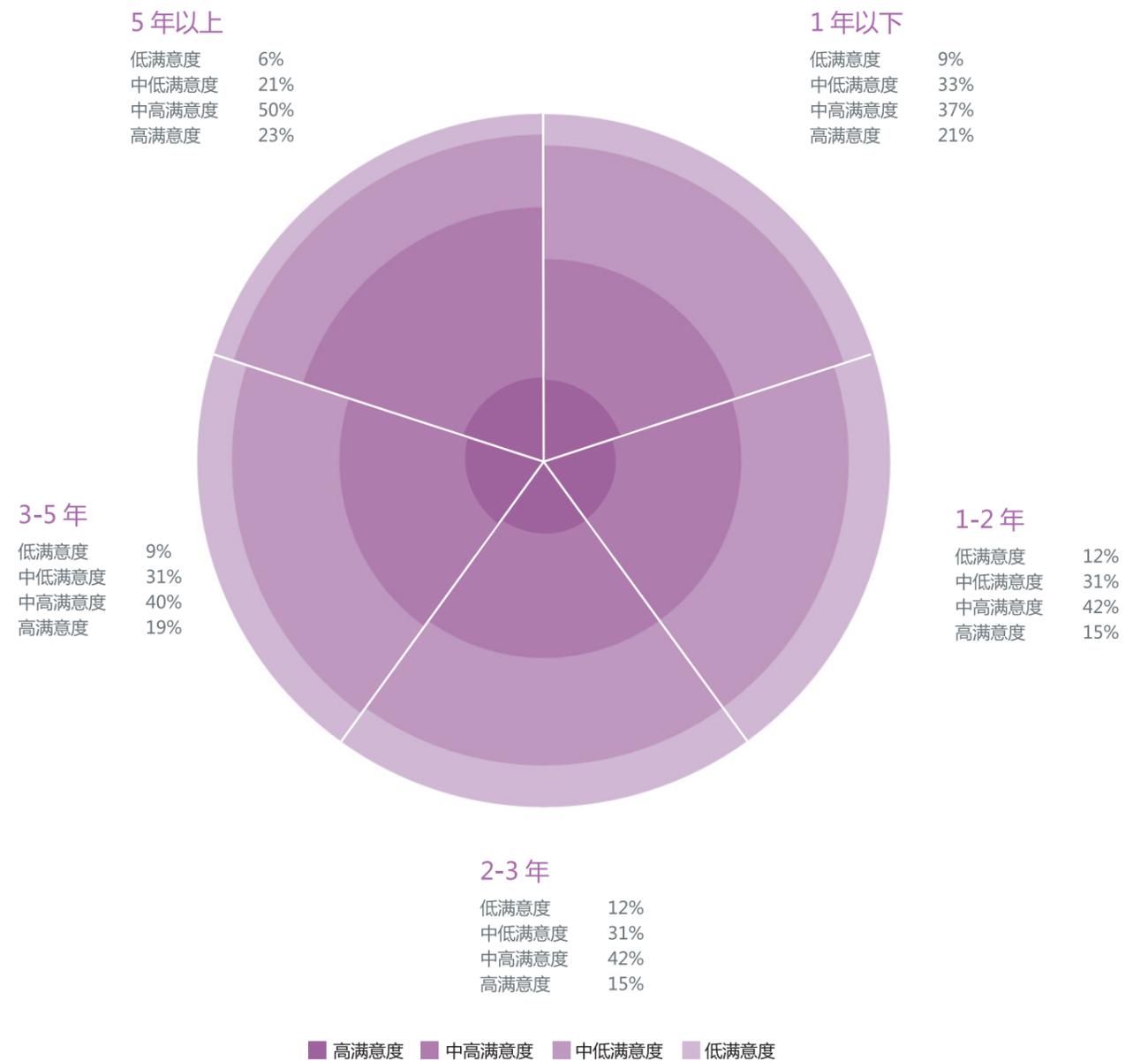
交互设计从业者的满意度水平相对而言是最低的。



满意度从业时长差异

从业时长在 5 年以上的从业者的满意度水平同 5 年以下的从业者之间存在明显差异；

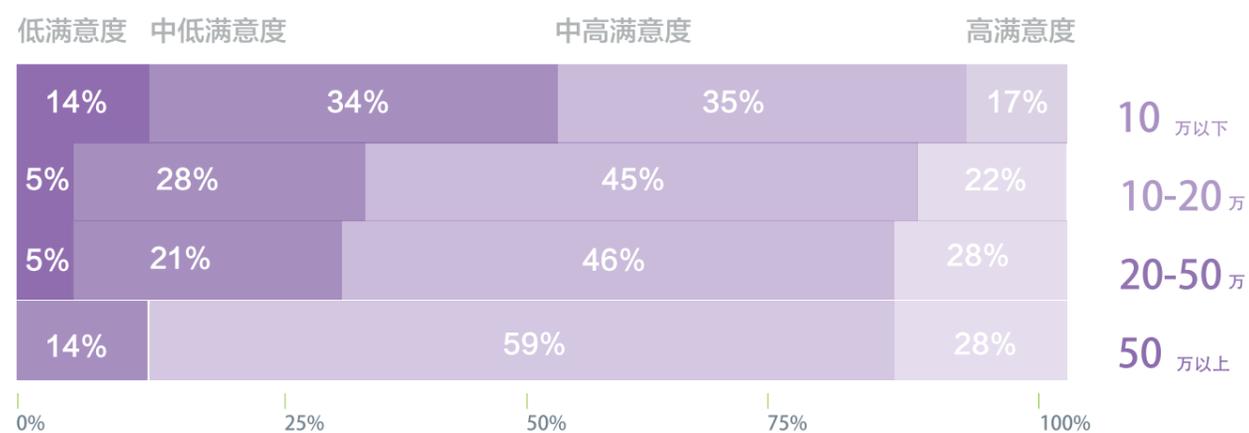
前者满意度水平远高于后者



满意度与收入的关系

收入与满意度相关程度较高

从因果关系判断，收入对总体工作满意度具有一定程度的影响；但如前所述，不可忽视其他因素的作用。



工作满意度简易肖像

一. 满意度整体肖像

- 高满意度肖像：
浙江与北京地区、从业时间在 8 年以上、用户研究人员与管理者、男性
- 低满意度肖像：
上海与广东地区、从业时间约为 1-5 年、交互设计人员、女性

二. 高满意度维度肖像

- 薪资方面：浙江地区、从业时间较长、管理者与交互设计人员、男性
- 福利方面：浙江地区、从业时间较长、管理者与视觉设计人员、男性
- 技能培训方面：浙江地区、从业时间较长、管理者与用户研究人员、男性
- 团队氛围方面：北京地区、从业时间较长、管理者与用户研究人员、男性
- 晋升前景方面：浙江地区、从业时间较长、用户研究人员、男性
- 公司环境方面：浙江地区、从业时间较长、用户研究与视觉设计人员、男性

职业发展与规划

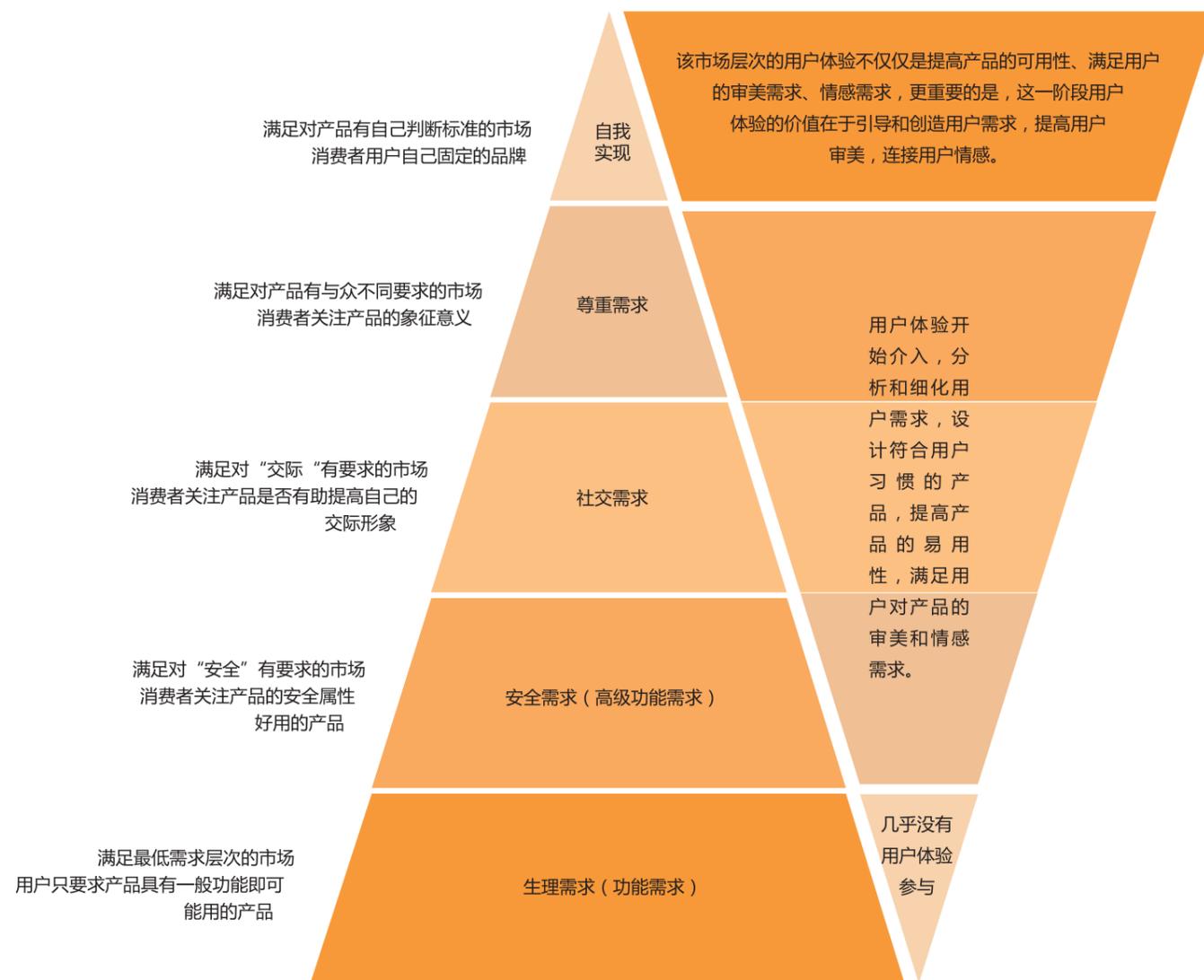
价值篇
行业篇
个人篇

IXDC 2014

用户体验行业调研报告

User Experience Industry Survey Report

用户体验行业的价值体现



以用户需求来划分的市场

从以上图中可以看出，市场层次越高，用户体验行业的参与程度、价值体现也就越大。一个国家的需要层次结构，是同这个国家的经济发展水平、科技发展水平、文化和人民受教育的程度直接相关的。在发展中国家，生理需要和安全需要占主导的人数比例较大，而高级需要占主导的人数比例较小；在发达国家，则刚好相反。这正好符合当今社会对用户体验行业的认可程度。但随着中国社会的转型以及行业的不断发展，用户体验行业所倡导的“以用户为中心”的人本主义观点不仅仅是在新兴行业中萌芽成长，越来越多的传统行业也开始重视用户体验的价值。我们有理由相信，用户体验行业将引领社会科技发展，中国即将展开一场由用户体验引发的工业革命。



无条件的价值

用户体验的理念和方法并不限于做产品，设计本身即是一种沟通，所以用户体验与交互设计的理念也可以运用到企业组织和沟通等问题上。设计产品自身会表达设计师的论调，影响使用者，因而设计师需要承担起责任。同样的正是这份责任与能力，设计能从小处开始潜移默化影响整个社会。

看看网上铺天盖地各种对互联网思维的解释，就不难看到这个行业对整个社会和企业的认识产生了多大影响了。归根结底这个时代是浮躁的，社会和企业都缺少专注研究，这个行

有条件的价值

做了这么多年，最大的感受：用户体验其实是公司内部的服务岗位，服务对象是公司内部的其他部门同事，目的是使用自己的专长还配合其他生产岗位，满足他们的需求，更好地打造产品。

用户、用户信息和数据、交互技巧、用研方法，都是这些从业人员的工具和资源。

在某些行业比如互联网行业，用户体验是被广泛接受并能落到产品上的，所以对于社会和企业的价值都是显而易见。但在传

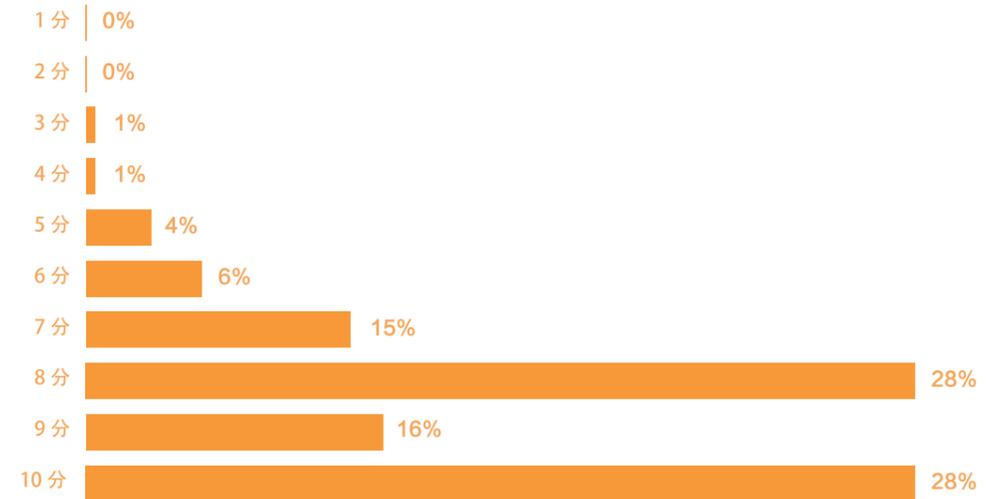
业恰恰是以专注和研究为原则，从而会影响人们的思维角度和意识形态，并在实际中对传统行业或产品产生了巨大的提升甚至是颠覆。

我们的行业代表了引导和预言，做产品不可以用户想要什么就做什么然后止步不前，难点就在于如何使人在使用我们的产品时使他们对待产品的思想能够更新。让每个人不需要说明书和检索就能凭着本能达到使用目的，是用户体验最骄傲的事情。

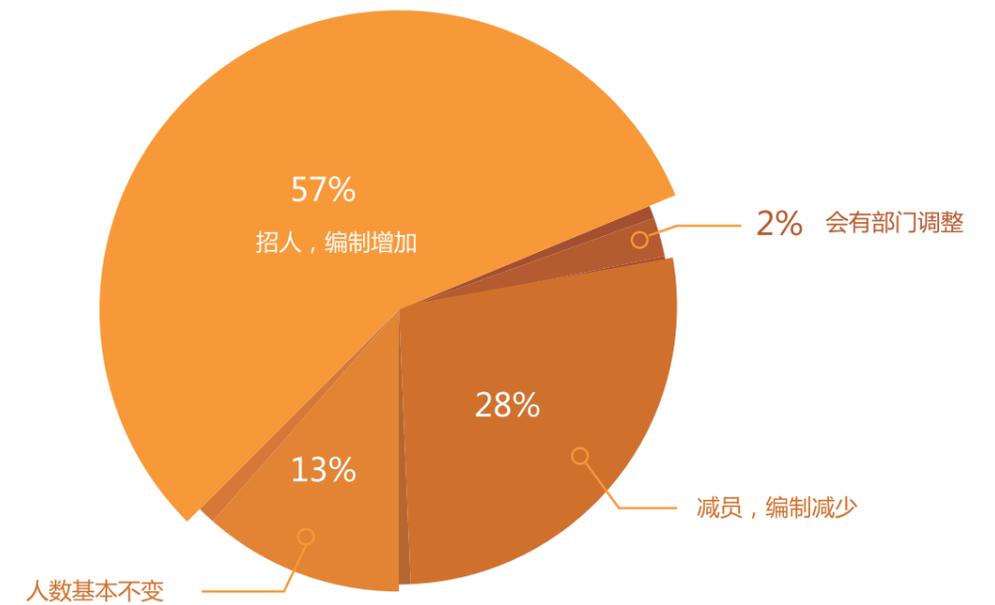
统行业，由于理念还没转变，用户体验的结果难以实际落到产品上，价值比较难体现。

不存在单纯的体验性问题，更多的是各方面好的配合和体验意识的提升才会有真正意义的提高用户体验，为真实的用户带来益处。不管是外观还是易用性甚至是性价比，这些都需要设身处地为用户去想而且愿意付出一定代价，单纯的用户体验人员力量太单薄，必须有更强大的支持才能发挥价值。所以个人觉得重点是要更有效的去影响其他行业或者更有资源和力量的职位才能发挥用户体验行业的价值。

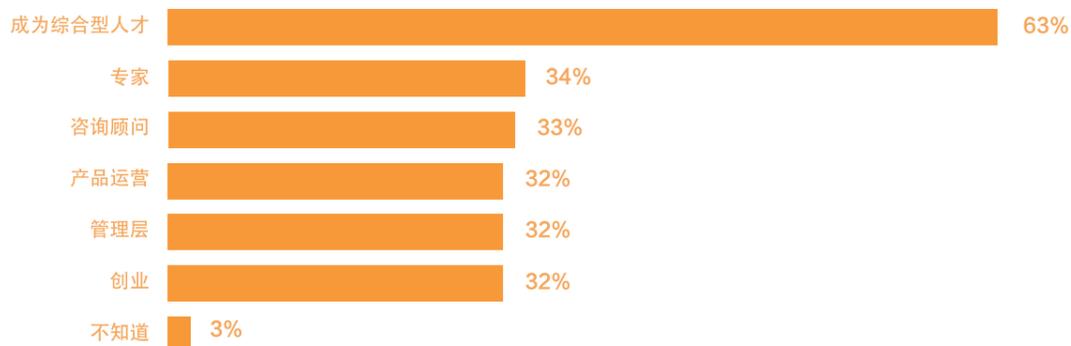
行业发展信心



未来一年部门人数变化



整体转型



从从业人员对来看：

总体上来看，63%的从业者认为“成为综合型人才”是未来用户体验从业者的主要发展方向；针对“成为综合型人才”这一点，复合型从业者和视觉设计人员比较认同，而管理者和用研人员认可度较低；

大家怎么说

无论将来继续从事用户体验行业还是转向其他方向，研究深度和精度都是必不可少的，因此，高精尖人才必定是未来职场所亟需的。我们可以强调综合，但是综合之下必有所长，这才是未来用户体验从业人员的发展方向。

专业人才说

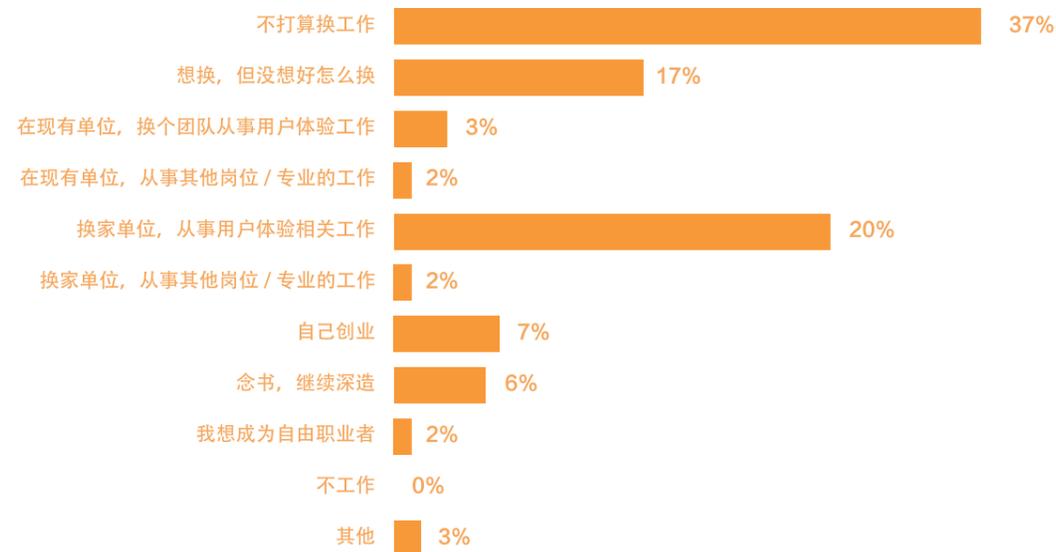
用户体验岗位不应该是分割的，视觉、交互和用研三个方面是紧密结合在一起的，任何一个方面的缺失都会对用户体验的提升造成障碍。综合型人才应该是未来用户体验行业的主流发展方向，因此，用户体验部门应该强化不同从业方向人才之间的交流与融合。

综合型人才说

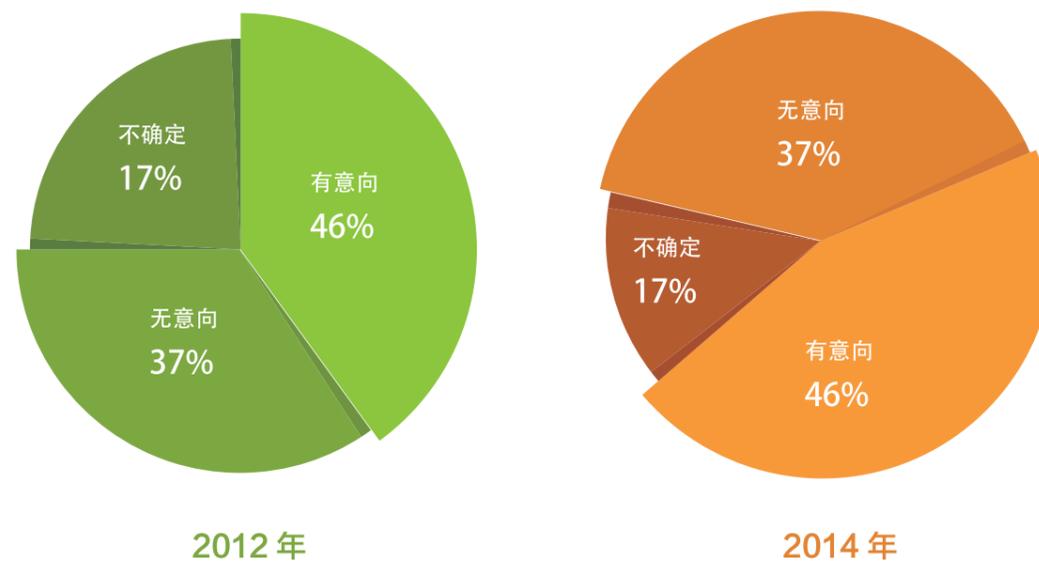
用户体验岗位不应该是分割的，视觉、交互和用研三个方面是紧密结合在一起的，任何一个方面的缺失都会对用户体验的提升造成障碍。综合型人才应该是未来用户体验行业的主流发展方向，因此，用户体验部门应该强化不同从业方向人才之间的交流与融合。

管理者说

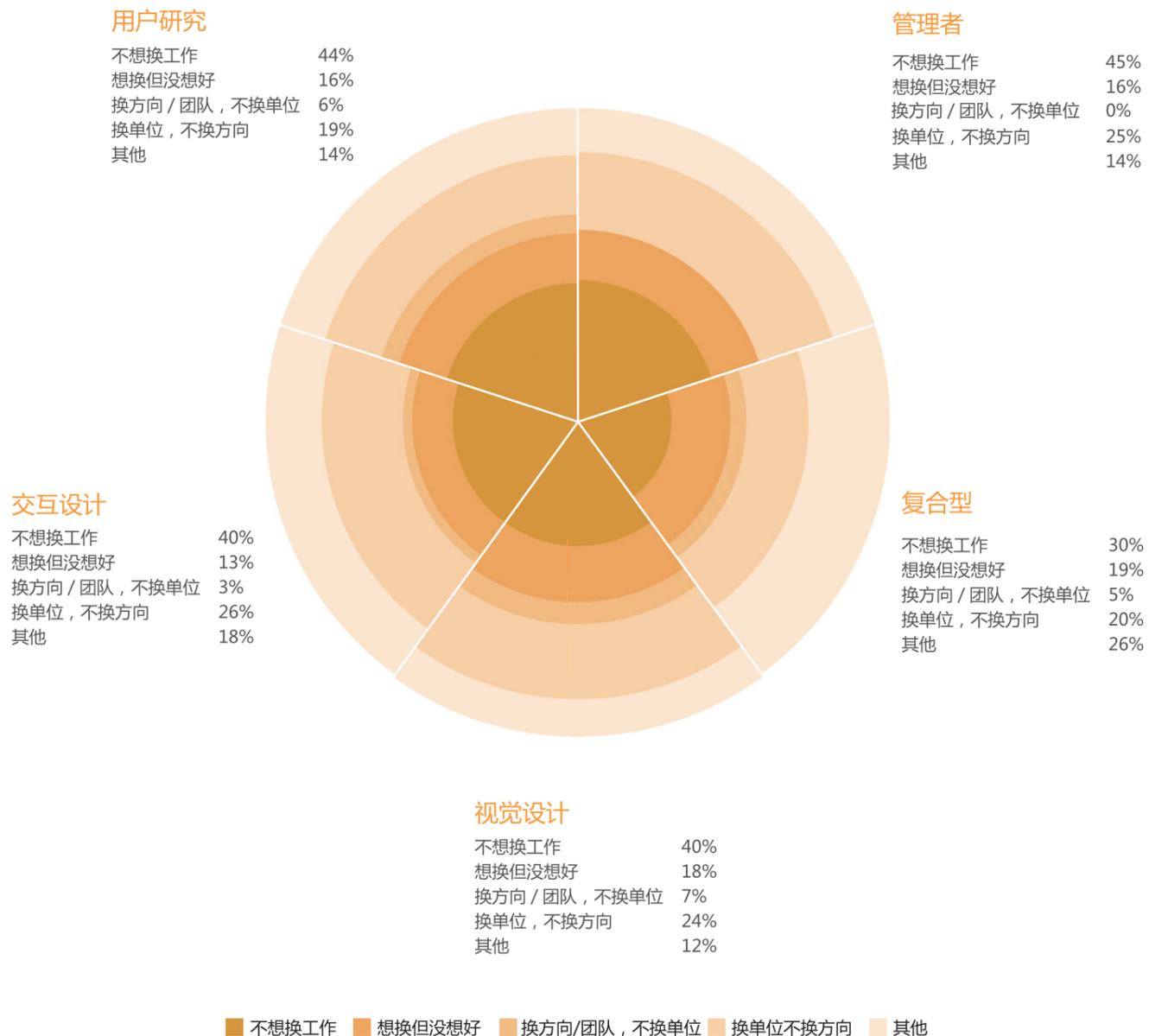
未来一年工作意向



工作意向变化



不同职业的从业者发展意向



四种类型

类型一：
“看得更高”

1. 会根据自身的职业规划去调整岗位，不会始终在同一岗位上做事，全方位发展是最好的出路。
2. 不同的企业具有不同的文化和氛围，对人的锻炼也是有所不同的；我会始终在这一行业中发展，但是会去体验不同的公司，不断提高自己。
3. 不会单纯地为了薪水提高而去跳槽，我对目前单位的满意度还是比较高的，可能会一直留下。

类型二：
“多元发展”

1. 多元发展是必然的趋势，以后可能会转向产品经理，更多地接触用户、接触研发，慢慢提升对于整个产品周期和产品发展过程的认识。
2. 用研需要了解交互和产品，未来一年会通过自学提高自己，多元发展。
3. 设计从业人员应该朝着 T 型人才的方向发展。

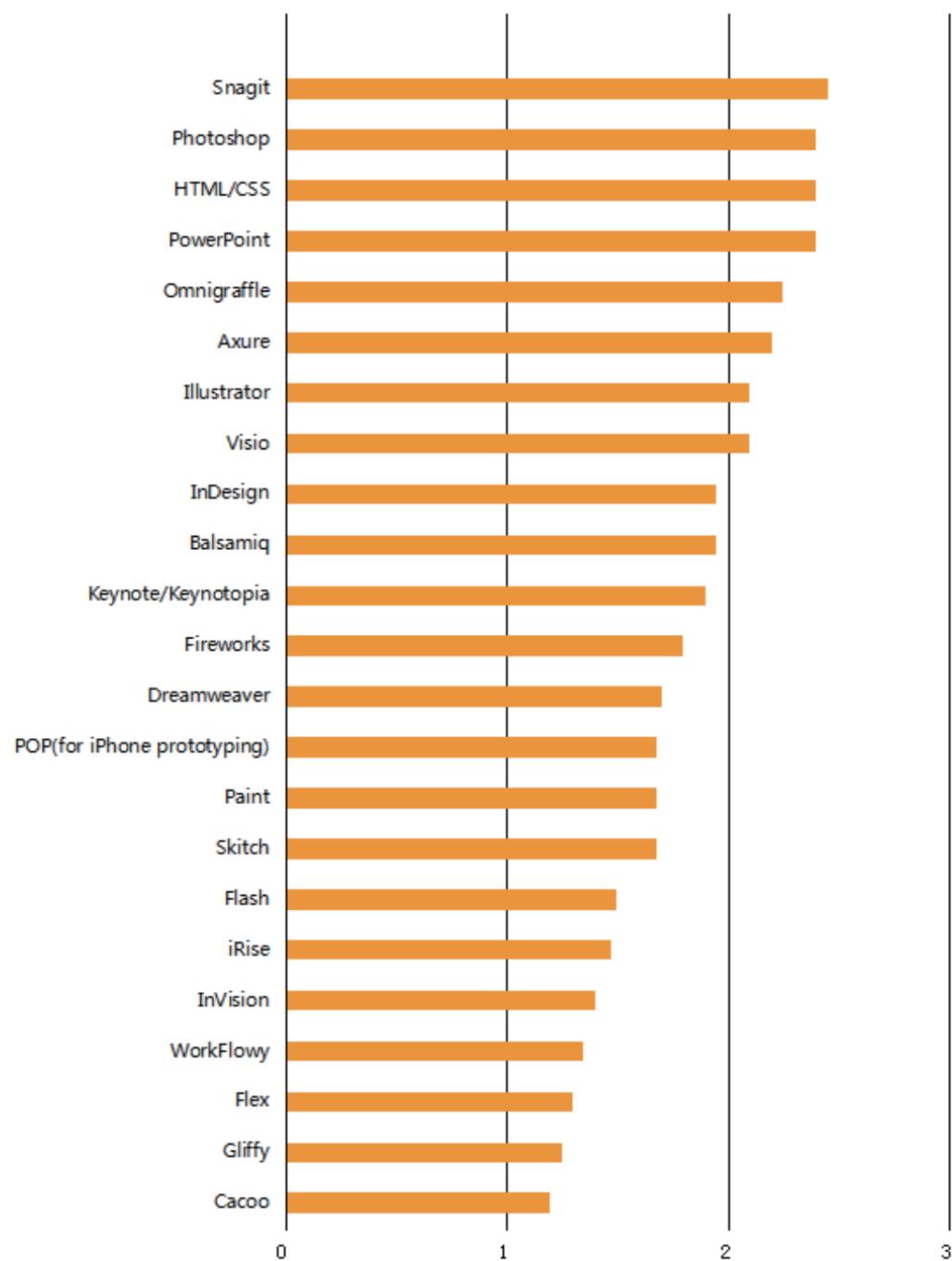
类型三：
“喜忧参半”

1. 提高到产品层次，提升自己的思考层次
2. 用户体验行业未来的发展还是值得商榷的，目前只有一线公司有自己的发展圈子，大部分中小公司很难建立起适合自己的团队。
3. 用户体验行业鱼龙混杂，之前从事何种职业的，都可能转型做用户体验，要做精还需要多深造。
4. 用户体验行业的前景是非常好的，将来会留在这个领域内，但可能会寻找更适合自己的公司，不断提高自己。

类型四：
“斗志昂扬”

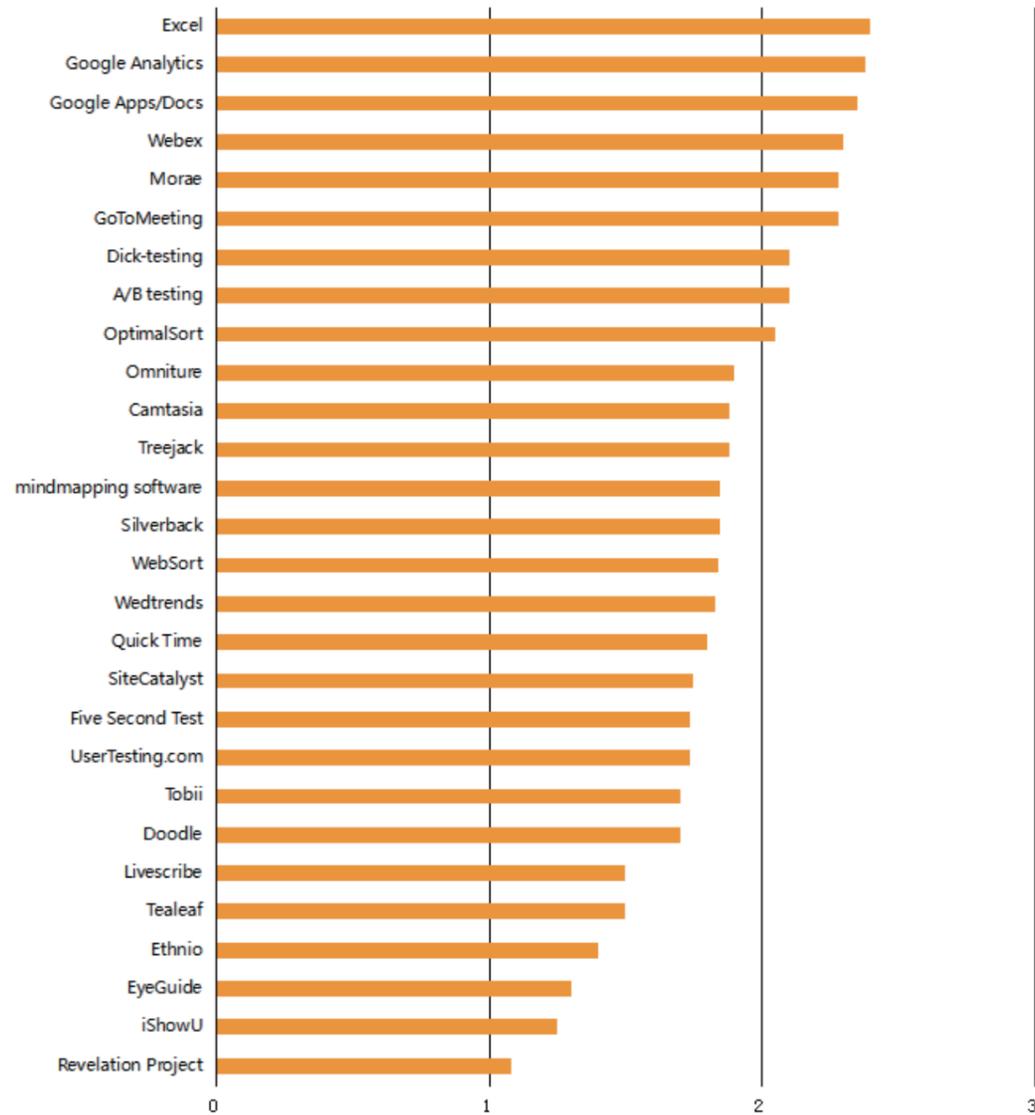
1. 坚持在这个行业走下去，更多学习，更多分享！
2. 去大公司，积累更多经验，不断充实和提高！
3. 目前还有很多需要学习，可能会在目前单位再多学习几年，之后可能会转向大公司，但方向应该不会变化。
4. 目前能做的就是不断积累提高，之后会转向管理方向

设计工具的实用性评分



设计工具	典型用户体验目的
Snagit	抓屏, 录屏
PowerPoint	展示, 原型设计
Photoshop	图像创作, 照片编辑, 高保真建模
HTML / CSS	网页编辑, 原型设计
Omnigraffle	流程图绘制, 图表绘制
Axure	线框图绘制, 原型设计
Visio	流程图绘制, 图表绘制
Illustrator	矢量图形创建, 线框图
Balsamiq	线框图, 原型设计
InDesign	网页设计, 排版
Keynote / Keynotopia	展示, 原型设计
Fireworks	矢量图形创作, 建模, 网页设计
Dreamweaver	网页设计, 布局
Skitch	抓屏, 分享, 注释
Paint	图像创作
POP	iPhone 原型设计
Flash	动画, 应用原型设计, 视频/应用平台
iRise	线框图绘制, 原型设计
InVision	原型设计
WorkFlowy	笔记, 任务管理
Flex	网页应用平台, 原型设计
Gliffy	流程图, 图表绘制
Cacao	流程图绘制, 图表绘制, 思维图绘制

分析工具的实用性评分



分析工具	典型用户体验目的
Excel	电子制表软件，可用于所有事
GoogleAnalytics	网页分析
GooleApps/Docs	办公软件，版式设计，文件储藏
Webex	抓屏，召开会议，记录可用性时间
GotoMeeting	抓屏，召开会议，记录可用性时间
Morae	抓屏，召开会议，记录可用性时间
A/B testing	许多网上工具允许快速比较测试
Click-testing	许多网上工具允许快速比较测试
OptimalSort	卡片分拣，建模
Omniture	网页分析
Treejack	测试信息构建标准和使用者任务
Camtasia	记录桌面可用时间
Silverback	记录桌面可用时间
Mindmapping software	视觉思考，数据捕捉和分析，支持创意，计划项目
WebSort	卡片分类，建模和测试
Wedtrends	网页分析
QuickTime	记录和分析桌面可用时间
SiteCatalyst	网页分析
UserTesting.com	网络测试和使用
Five SecondTest	网上第一印象测试
Doodle	时间表
Tobii	眼动
Tealeaf	网络分析和网页时间跟踪
Livescribe	自动记录和写作智能系统
Ethnio	网络说明雇佣服务
EyeGuide	3D环境使用的最新眼动系统
iShowU	记录可用时间

注：工具篇的数据及图表来源于“User Experience Careers, How to Become a UX Pro, and How to Hire One, 73-76”。

报告总结

IXDC 2014

用户体验行业调研报告

User Experience Industry Survey Report

报告总结

“我是谁？”——从业者肖像

从业者以女性为主，学历本科居多；艺术设计和计算机专业从业人员比例最高；北京和广东从业者共计超过约70%；单位以民营和互联网公司为主；

复合型从业者居多，其次分别是视觉设计、交互设计和用户研究；工作平台以PC&移动端复合平台为主；

约四分之一从业者有过兼职经历；超一半的从业者有过跳槽经历，跳槽的主要动机是薪资和能力提升，大部分从业者的新工作符合预期。

“我满意吗？”——满意度状况

薪资方面，从业者年收入以20万以下为主；影响工资收入的因素主要包括从业者性别、地区、类别、从业时长、岗位级别和单位规模等；从业者对工资满意度中等偏上；

综合满意度方面，从业者在性别、地区、从业市场和职业类别方面存在显著差异。

“未来如何发展？”——职业发展与规划

大部分从业者对行业发展充满信心，认为用户体验行业具有较高的价值；

从从业人员整体职业转向来看，“成为综合型人才”是大部分从业者的共识；

从从业人员自身的职业发展方向来看，大部分从业者表示会换工作但不会换方向，且与12年相比，这一比例显著增加。