

# 界面设计

## 职业技能等级标准

## 目 次

|                   |    |
|-------------------|----|
| 前言 .....          | 1  |
| 1 范围 .....        | 2  |
| 2 规范性引用文件 .....   | 2  |
| 3 术语和定义 .....     | 2  |
| 4 面向院校专业 .....    | 4  |
| 5 面向工作岗位（群） ..... | 4  |
| 6 职业技能要求 .....    | 5  |
| 参考文献 .....        | 12 |

## 前 言

本标准按照GB/T1.1-2009给出的规则起草。

本标准起草单位：腾讯云计算（北京）有限责任公司。

本标准主要起草人：卢锬、余子翼、陈柱伽、王冠旭、王润政、韩思琦、吴志豪、李红玉等（排名不分先后）。

声明：本标准的知识产权归属于腾讯云计算（北京）有限责任公司，未经腾讯云计算（北京）有限责任公司同意，不得印刷、销售。

## 1 范围

本标准提出了界面设计职业技能等级对应的工作领域、工作任务及职业技能要求。

本标准适用于界面设计职业技能培训、考核与评价，相关用人单位的人员聘用、培训与考核可参照使用。

## 2 规范性引用文件

下列文件对于本标准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标准。凡是不注日期的引用文件，其最新版本适用于本标准。

GB/T 1.1-2009 《标准化工作导则》 第1部分：标准的结构和编写

GB/T 37729-2019 信息技术 智能移动终端应用软件（APP）技术要求

## 3 术语和定义

国家、行业标准界定的，以及下列术语和定义适用于本标准。

### 3.1 界面设计（UI 设计）

对软件的人机交互、操作逻辑、界面美观的整体设计。界面设计又称UI设计，UI为User Interface的缩写，亦称用户界面。界面设计包含PC应用界面设计，WEB页面界面设计，移动端APP小程序设计以及各种智能设备的软件界面设计。

### 3.2 原型设计

整个产品面市之前的一个框架设计，将页面的模块、元素、人机交互的形式，利用线框描述的方法进行表达。

### 3.3 交互设计

定义、设计人造系统的行为的设计领域，它定义了两个或多个互动的个体之间交流的内容和结构，使之互相配合，共同达成某种目的。交互设计努力去创造和建立的是人与产品及服务之间有意义的关系，以“在充满社会复杂性的物质世

界中嵌入信息技术”为中心。交互系统设计的目标可以从“可用性”和“用户体验”两个层面上进行分析，关注以人为本的用户需求。

### 3.4 可用性设计

在以用户为中心的宗旨下，进行产品（系统）的设计，以使产品满足功能需要、符合用户的行为习惯和认知，同时能高效愉悦的完成任务和工作，达到预期的目的。

### 3.5 用户体验设计

以用户为中心的一种设计手段，以用户需求为目标而进行的设计。设计过程注重以用户为中心，用户体验的概念从开发的最早期就开始进入整个流程，并贯穿始终。

### 3.6 产品需求文档

产品需求的描述，包含产品定位、目标市场、目标用户、竞争对手等。战术是指产品的结构、核心业务流程、具体用例描述、功能、内容描述等。

### 3.7 商业需求文档

基于商业目标或价值所描述的产品需求内容文档（报告），其核心的用途就是用于产品在投入研发之前，由企业高层作为决策评估的重要依据。

### 3.8 市场需求文档

对年度产品中规划的某个产品进行市场层面的说明。

### 3.9 响应式网页设计

一种网络页面设计布局，其理念是：集中创建页面的图片排版大小，可以智能地根据用户行为以及使用的设备环境进行相对应的布局。

### 3.10 瀑布流

比较流行的一种网站页面布局，视觉表现为参差不齐的多栏布局，随着页面滚动条向下滚动，这种布局还会不断加载数据块并附加至当前尾部。最早采用此布局的网站是Pinterest，逐渐在国内流行开来。国内大多数清新站基本为这类风格。

#### 4 对应院校专业

**中等职业学校：**平面设计、室内设计、工业设计、工艺美术、网页美术设计、数字影像技术等专业。

**高等职业院校：**平面设计、环境艺术设计、工业设计、动画设计、服装设计、广告设计等专业。

**应用型本科学校：**视觉传达设计、平面设计、室内设计、美术、绘画、工业设计、动画设计等专业。

#### 5 面向工作岗位（群）

##### 5.1 界面设计师（初级）

主要面向 IT 互联网企业、互联网转型的传统型企业事业单位、政府部门主要面向各企事业单位、政府部门等的信息化数字化部门，从事移动端 APP 界面设计等工作的设计师，了解设计基础，掌握平面设计软件。掌握交互基础、制作界面视觉，设计完整的移动端 UI 作品。

##### 5.2 界面设计师（中级）

主要面向 IT 互联网企业、互联网转型的传统型企业事业单位、政府部门，从事产品的界面设计师，能够对需求进行挖掘分析，独立完成移动端界面设计。优化视觉，对接技术产品推动产品上线。掌握动效设计，并了解网页设计基础，掌握 WEB 界面设计能力。

##### 5.3 界面设计师（高级）

主要面向 IT 互联网企业、互联网转型的传统型企事业单位、政府部门，可从事各种类型产品的体验设计、品牌设计和运营设计。能够提升解决多种类型产品以及 UI 界面出现问题的相关能力，提升用户体验。

## 6 职业技能要求

### 6.1 职业技能等级划分

界面设计职业技能等级分为三个等级：初级、中级、高级，三个级别依次递进，高级别涵盖低级别职业技能要求。

### 6.2 职业技能等级要求描述

表 1 界面设计职业技能等级要求（初级）

| 工作领域    | 工作任务       | 职业技能要求   |
|---------|------------|--|
| 1. 设计基础 | 1.1 平面构成原理 | 1.1.1 能认识平面构成，并能熟练使用点线面，理解肌理在设计中的运用<br>1.1.2 能掌握平面构成的基本形式与方法<br>1.1.3 能够理解图与底的作用，并熟练使用分割与群化，理解空间的价值                      |
|         | 1.2 色彩搭配理论 | 1.2.1 能掌握色彩构成的基本原理和一般规律，理解光与色彩、色系与色立体以及色彩混合<br>1.2.2 能掌握色彩的对比构成，掌握明度对比与色相对比的规律<br>1.2.3 能运用色彩语言表达设计思想，掌握对色彩的采集、重构与情感表现能力 |
|         | 1.3 版式设计理论 | 1.3.1 能认识版式设计原理，了解版式设计构图元素、法则<br>1.3.2 能够掌握图片的编排，让版面整洁清晰，营造版面稳定感，使版面简洁统一<br>1.3.3 能掌握文字的组合编排，让信息更加直观，使阅读更高效。并掌握网格的使用原则   |

| 工作领域    | 工作任务                 | 职业技能要求  |
|---------|----------------------|---|
| 2. 平面设计 | 2.1 Photoshop 基础使用   | 2.1.1 了解 PS 图片存储规则及位置调整方式<br>2.1.2 能使用 PS 调整图片，去除杂物，修复图片，完成带有透视的画面杂物修复<br>2.1.3 能使用 PS 选择特定的区域<br>2.1.4 能综合所有抠图方法进行精细抠图等<br>2.1.5 能使用 PS 的画笔功能，绘制线和块面<br>2.1.6 能使用 PS 图层功能、调整图层关系，制作多样展示效果<br>2.1.7 能使用 PS 钢笔工具绘制图标与简单插画<br>2.1.8 能使用 PS 文字工具完成点文本、段落文本、路径文字的书写与排版<br>2.1.9 能使用 PS 的曲线、色阶、色相饱和度、色彩平衡等功能进行图像调色，给偏色图片校色 |
|         | 2.2 Illustrator 基础使用 | 2.2.1 能使用 Ai 进行文件处理和制作简单颜色调整<br>2.2.2 能使用 Ai 形状工具、变换工具调整图层尺寸和形状，制作简单扁平化插画<br>2.2.3 能使用 Ai 直线工具、钢笔工具、画笔工具、平滑工具制作简单 U i c o n 图标<br>2.2.4 能使用 Ai 魔棒工具、文字工具、路径查找器工具绘制插画<br>2.2.5 能使用 Ai 混合工具制作简单海报<br>2.2.6 能使用 Ai 3D 工具制作 2.5D 插画<br>2.2.7 能使用 Ai 形状生成工具  |
| 3. 界面设计 | 3.1 产品开发流程           | 3.1.1 能对产品设计开发流程全面了解，理解不同岗位的角色，场景以及任务<br>3.1.2 对设计环节的工作流程深入理解。理解产品定位，关注用户体验   |



| 工作领域 | 工作任务           | 职业技能要求  |
|------|----------------|---|
|      | 3.2 iOS/安卓设计规范 | <p>3.2.1 能深入理解 Android/ios 界面设计规范，理解规范的基本构成</p> <p>3.2.2 能掌握规范中控件的使用原则，出现场景。并在界面设计中能够准确使用合理的控件</p> <p>3.2.3 能理解 iOS、Android 的界面差异，以及控件控件差异化表现</p>       |
|      | 3.3 交互设计理论     | <p>3.3.1 理解并掌握基础的用研，体验设计，界面构建技能和方法</p> <p>3.3.2 能够从角色、场景、任务三个维度理解产品需求，在逻辑思维引导下，完成基本功能设计流程设计</p> <p>3.3.3 能够掌握 AXURE 界面基础，并使用 AXURE 设计基础界面</p>           |
|      | 3.4 视觉设计基础     | <p>3.4.1 能结合界面需求内容，完成符合视觉规范的功能图标设计</p> <p>3.4.2 能结合界面需求内容，完成符合视觉规范的手机主题图标设计</p> <p>3.4.3 能理解手机界面设计理论，并从用户角度出发，设计登录页面、首页页面、列表页面。使之具备引导性，一致性，高效性，易响应性</p> |
|      | 3.5 交付文档与对接    | <p>3.5.1 能掌握对界面、启动图标、功能图标的输出方式。并使用科学的命名方式进行设计输出</p> <p>3.5.2 按照开发规范输出各种终端产品所需要分辨率的切图与标注，掌握和开发沟通的能力</p>  |

表 2 界面设计职业技能等级要求（中级）

| 工作领域    | 工作任务         | 职业技能要求   |
|---------|--------------|--|
| 1. 交互设计 | 1.1 需求挖掘分析   | <p>1.1.1 具备对所服务业务领域发展的理和分析见解，能够甄别产品需求的合理性和准确性</p> <p>1.1.3 掌握常规数据分析技能，结合竞品分析，能有效的过滤和提取信息</p> <p>1.1.2 通过分析需求独立完成对角色、场景、任务的定义，能够提出开创性的设计理念，对相关产品的体验提升起到积极作用</p> |
|         | 1.2 信息架构梳理分析 | <p>1.2.1 能够通过分析产品的信息框架，以用户角度发觉产品的可用性问问题以及提供对应解决方案</p> <p>1.2.2 以场景、任务角度出发，挖掘用户在体验中的痛点，并提供可行性解决方案，提升用户体验</p>  |
|         | 1.3 交互框架设计   | <p>1.3.1 主导并确定产品的设计理念，并推动在项目中的具体实施</p> <p>1.3.2 主导确定产品的信息架构和交互框架。制作产品交互设计稿，及交互说明文档设计</p> <p>1.3.3 能结合使用场景，制定可落地的移动端交互设计规范</p>                                  |
|         | 1.4 高保真原型设计  | <p>1.4.1 能够根据产品定位和项目特点制定高质量高标准的全局设计风格。能结合全局设计风格，制定移动端视觉设计规范</p> <p>1.4.2 能基于产品交互层级结构，通过 Axure rp 元件模块组件、交互用例设计出产出完整功能视觉演示操作交互案例，流畅严谨地呈现产品功能</p>                |
| 2. 动效设计 | 2.1 动效设计理论   | 2.1.1 理解动效设计的基本原则：时间相关、关联性相关、连续性相关、时间层级相关、空间连续性相关的基本原则   |

| 工作领域    | 工作任务       | 职业技能要求  |
|---------|------------|---|
|         | 2.2 界面动效设计 | 2.2.1 掌握 AE 软件的基本使用方式，实现图标以及元素动效交互、转场动效、以及复杂交互动效<br>2.2.2 制作界面动效，并制相关动效设计规范   |
|         | 2.3 动效参数文档 | 2.3.1 掌握动效参数调整方法<br>2.3.2 按照开发规范输出参数文档  |
| 3. 网页设计 | 3.1 网站建设基础 | 3.1.1 了解网页主要构成元素、网页布局结构，能构建网页基础框架<br>3.1.2 能设计符合规范的网页，了解网页常见尺寸、网页字符间距等其他规范、网页最小中/英文字使用方法<br>3.1.3 能根据项目需求分析，完成低保真项目原型设计 |
|         | 3.2 网站建设进阶 | 3.2.1 了解社交/工具/文艺/电商等场景下网站设计的特点并完成相关场景下的设计。并能独立完成上线网页改版优化，独立输出高保真效果图<br>3.2.2 完成响应式布局页面及自适应并交付，完成网页切图命名/标注规范             |

表 3 界面设计职业技能等级要求（高级）

| 工作领域    | 工作任务       | 职业技能要求  |
|---------|------------|---|
| 1. 体验设计 | 1.1 项目背景调查 | 1.1.1 精通数据分析方法，能独立输出高标准，信息全面，具有指导意义的竞品分析报告<br>1.1.2 能独立完成商业需求文档、市场需求文档、产品需求文档书写产品规范设计产出 |
|         | 1.2 目标人群调研 | 1.2.1 能够深入理解用户画像。并能调研目标用户需求，挖掘用户痛点  |

| 工作领域    | 工作任务          | 职业技能要求   |
|---------|---------------|--|
|         |               | 1.2.2 能根据可用性调查深入理解用户的使用情况，并独立完成用户满意度分析报告   |
|         | 1.3 产品体验设计    | 1.3.1 能够参与到设计项目的定位及前期规划，对产品战略目标有判断能力，并能制定有效的设计策略<br>1.3.2 独自完成页面数据分析，包含点击率、转化率、跳出率分析根据数据分析，找出问题关键并提出可行解决方案，从用户角度出发，完善交互逻辑、优化视觉表现、设计高保真产品原型 |
|         | 1.4 设计提案      | 1.4.1 能梳理清晰的设计全流程思路，含市场用户分析、交互设计、视觉设计、设计验证等<br>1.4.2 能对设计进行全方位的整合，涵盖项目背景调查、目标人群调研、项目思考、需求挖掘、可视化设计等方面，推动产品设计项目落地                            |
|         |               |  |
| 2. 品牌设计 | 2.1 品牌策略      | 2.1.1 能够根据产品定位，品牌机会确定品牌核心价值并寻找品牌定位<br>2.1.2 能够根据品牌定位完善品牌策略，并建立品牌情绪板  |
|         | 2.2 Logo 设计   | 2.2.1 能够根据产品定位，品牌策略独立完成 Logo 设计<br>2.2.2 能独自确定品牌色以及品牌调性  |
|         | 2.3 字体设计      | 2.3.1 对设计字体设计理论有深入了解，并对书法字体有比较深入的理解<br>2.3.2 能够为产品设计符合产品品牌调性的品牌字体，并考虑到界面以及运营场景的运用  |
|         | 2.4 VI 视觉识别系统 | 2.4.1 能输出 VI 体系规范，完成各类周边产物设计<br>2.4.2 输出品牌元素应用规范   |

| 工作领域    | 工作任务          | 职业技能要求   |
|---------|---------------|--|
| 3. 运营设计 | 3.1 Banner 设计 | 3.1.1 掌握多种运营 banner 设计风格，设计的结果与产品定位高度匹配，能有效提升产品影响力           |
|         | 3.2 专题活动设计    | 3.1.2 能分析各种专题活动后面的实际意义，并对不同实际意义的不同表现发展有充分的了解，并对产品的设计提出方向性的建议 |

## 参考文献

- [1] 中华人民共和国教育部.高等职业学校移动应用开发专业教学标准[S].2019.
- [2] 中华人民共和国教育部.中等职业学校计算机平面设计专业教学标准（试行）[S].北京：高等教育出版社，2015.
- [3] 中等职业学校专业目录（征求意见稿）
- [4] 普通高等学校高等职业教育（专科）专业目录及专业简介（截至2018年）
- [5] 普通高等学校本科专业目录（2012年）
- [6] 中等职业学校专业教学标准（试行）
- [7] 高等职业学校专业教学标准（2018年）
- [8] 本科专业类教学质量国家标准
- [9] 国家职业技能标准编制技术规程（2018年版）
- [10] 中华人民共和国职业分类大典
- [11] 战略性新兴产业分类（2018）
- [12] GB/T 4754-2017 国民经济行业分类
- [13] GB/T 1.1-2009 标准化工作导则
- [14] GB/T 36947-2018 面向老年人的家用电器用户界面设计规范
- [15] GB/T 30265-2013 信息技术 学习、教育和培训 学习设计信息模型
- [16] GB/T 36447-2018 多媒体教学环境设计要求
- [17] GB/T 29799-2013 网页内容可访问性指南