

# 2016

USER  
EXPERIENCE  
INDUSTRY  
SURVEY  
REPORT

## 用户体验行业 调查报告

## 调查数据说明

调查平台：腾讯问卷（<http://wj.qq.com>）

调查时间：2016.04.11 至 2016.04.27

合作单位：IXDC

投放渠道：IXDC 官网、微信公众号、新浪微博、邮箱，图翼网，秀设计，学 UI 网，设计癖，腾讯 CDC、腾讯问卷微信公众号，腾讯体验中心等

调查目标：从事用户体验行业的视觉设计、交互设计、用户研究、产品、团队管理、项目管理等

数据处理：本次调查共回收问卷 4226 份，经过数据清理有效问卷 1580 份，其中在职者问卷 1365 份（不包括离职人员及学生群体）

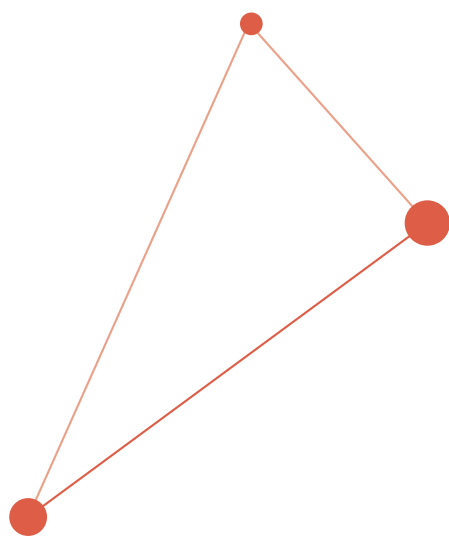
# 目录

## Contents

<b>1</b>	<b>用户体验行业报告摘要</b> .....	1
<b>2</b>	<b>从业者画像</b>	
	从业背景.....	4
	工作意愿.....	5
	从业者属性.....	5
<b>3</b>	<b>公司团队分析</b>	
	公司团队的规模形式.....	8
	公司类型.....	9
	用户体验融入产品团队.....	9
<b>4</b>	<b>收入分析</b>	
	薪资收入.....	12
	薪资相关因素.....	12
	薪资涨幅.....	13
<b>5</b>	<b>跳槽行为分析</b>	
	各职业有过跳槽行为的比例对比.....	14
	跳槽原因.....	14
	跳槽前后变化.....	16
<b>6</b>	<b>兼职行为分析</b>	
	各职业兼职比例.....	17
	选择兼职的原因.....	17
	与兼职行为相关的因素.....	18
<b>7</b>	<b>从业者满意度分析</b>	
	各职业满意度及信心指数分布.....	19
	工作不满意的原因.....	20
	满意度相关因素.....	20
<b>8</b>	<b>核心竞争力</b> .....	22



# 用户体验行业报告摘要



## 一、用户体验行业报告摘要

本次报告通过“从业者画像”，“公司团队”，“薪资收入”，“跳槽兼职行为”，“满意度”等方面对用户体验行业及从业者进行了研究分析。

### 1.1 从业者画像

调查结果显示，用户体验行业从业者大多年龄在 25-30 岁，男女比例均衡，本科学历，工作 1-2 年，收入 5-15 万；其中主要的职业类别有“管理类”，“视觉设计类”，“交互设计类”，“用户研究类”，“品牌设计类”，“产品类”。



#### 管理类

有钱、忙碌、经验丰富、重人脉的中年大叔

男性偏多（67%），年龄偏大，每天工作 10 小时以上，因扩展人脉而做兼职，5 年以上工作经验，收入更高，对行业满意度高，不打算换工作比例更高。



#### 视觉类

收入低、有理想、对现状不满的文艺小青年

女性偏多，年龄偏低（22-30 岁），收入较低，以艺术、设计专业背景为主，硕士及以上高学历占比较少。虽然满意度低但仍然对行业充满信心。



#### 交互类

收入居中、调整方向的移动互联网中坚力量

各项数据无明显的特点，男女各半，收入较低，工作对象以移动设备应用/软件为主，对行业发展信心较低，思考规划着未来的职业发展。



#### 用研类

高学历、多元化、好学、最稳定的研究专家

性别比例均衡，硕士及以上高学历比例超过 1/3，专业背景多元化，满意度、信心指数较高，不轻易跳槽。



#### 产品类

起点低、涨幅快、对团队和公司有所依赖的小哥

男性偏多，年轻（22-30），起薪偏低但涨幅较大，各项专业综合能力要求较高，信心指数最低，主要跳槽因素是团队和公司前景。



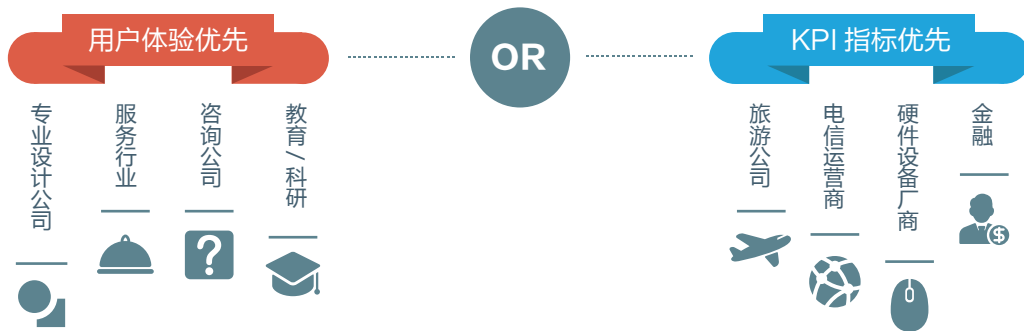
#### 品牌类

收入低，有理想并愿意为其跳槽、兼职的设计师

男性比例较大，有跳槽行为和兼职经验比率高，从事自由职业比例最高，工作对象偏向于 pc 端，其余属性与视觉类接近。

## 1.2 公司团队

- a. 调查结果显示，用户体验行业从业者主要在“民营/私营企业”工作，工作领域集中在“互联网公司”，“硬件设备厂商”，“金融行业”等行业。
- b. 用户体验团队规模大多在 50 人以下，在过去的一年里，超过六成从业者表示所属团队规模有所增长。
- c. 公司重点产品的 KPI 指标与用户体验冲突时，“专业设计公司”，“服务行业”，“咨询公司”，“教育/科研”行业主要以用户体验优先；“旅游”，“电信运营商”，“硬件设备厂商”，“金融”则偏向 KPI 指标优先。用户体验优先公司的从业者满意度高于 KPI 指标优先公司。



## 1.3 薪资收入

调查结果显示，从业者税前薪资年收入主要在 5 ~ 15 万；管理类薪资较高，集中在 10 ~ 25 万；视觉设计、交互设计、品牌设计的薪资相对较低，偏向 5-10 万；用户研究，产品类的薪资居中，倾向于 10-15w。

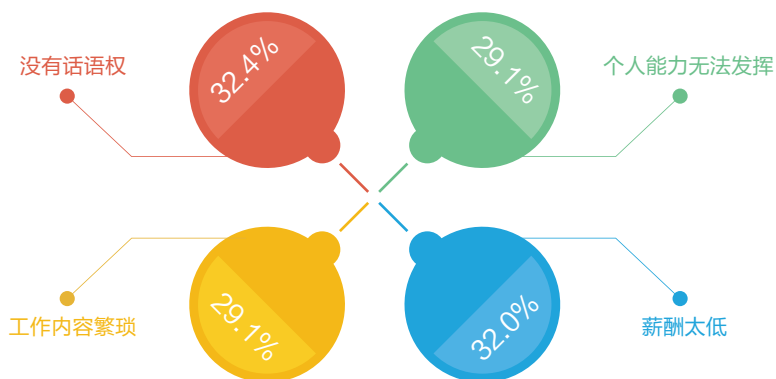
## 1.4 跳槽行为分析

调查结果显示，**70.4%** 的从业人员有过跳槽经历；品牌设计、视觉分析、交互设计类跳槽比例较高；用户研究类跳槽比例较低。跳槽的主要原因是“产品项目前景不好”（35.3%），“公司团队状况糟糕”（33.2%），“薪酬福利待遇差”（31.4%），“工作无归属感”（22.6%）。



## 1.5 满意度分析

调查结果显示，2016年用户体验行业从业者满意度为**65.5**，高于2015年（64.4）；信心指数为82.7，较2015年（83.1）相比稍有下降。工作不满意的原因主要是“没有话语权”（32.4%），“薪酬太低”（32.0%），“个人能力无法发挥”（29.1%），“工作内容繁琐”（29.1%）。

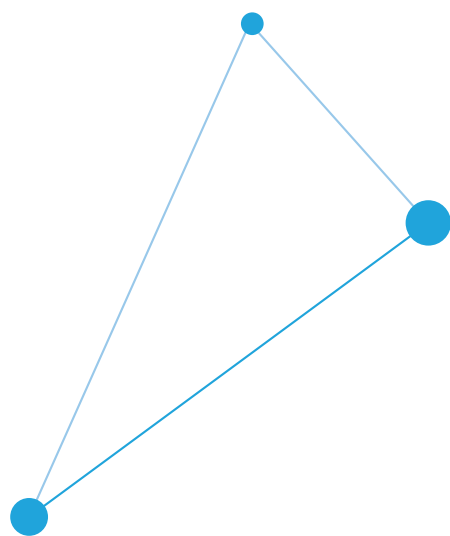
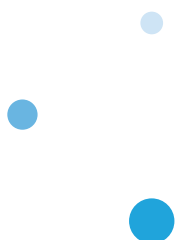


## 1.6 能力模型

为了保证工作核心竞争力，从业者认为需要具备的基本技能主要有“沟通能力”（63.4%），“需求理解”（60.1%），“团队合作”（42.5%），“逻辑分析能力”（37.7%），“用户体验”（34.9%）等。



## 从业者画像





## 二、从业者画像

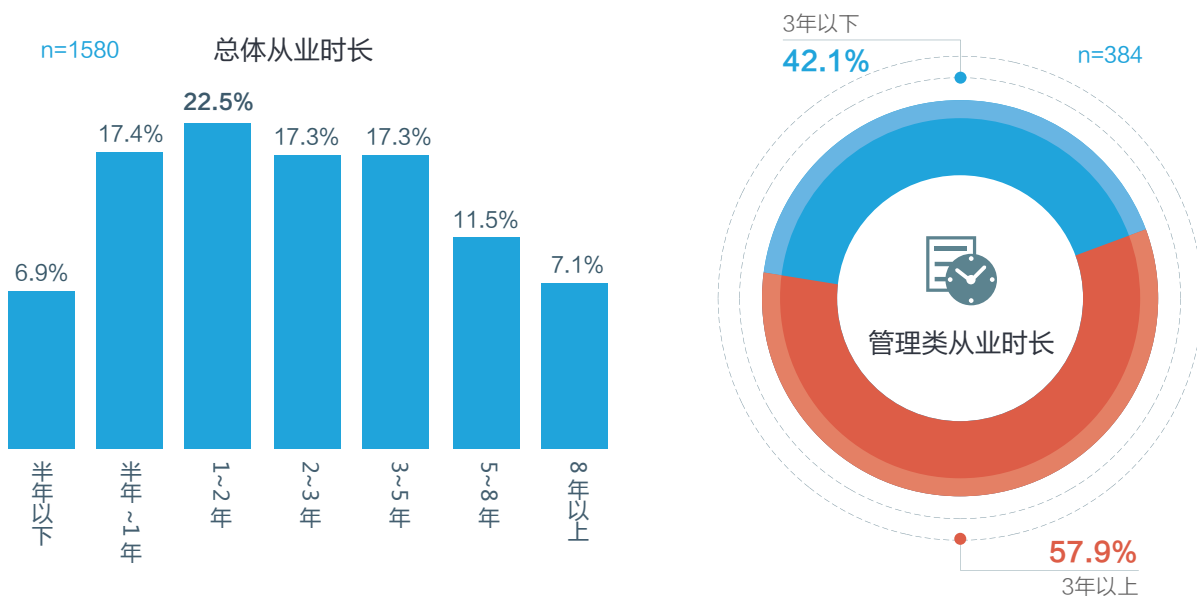
本次调查显示，用户体验行业从业者主要集中在 25-30 岁之间，男女比例较为均衡；高学历人群较多，93.8% 有大专及以上学历；在行业内工作时间不长，1-2 年的比例最高；62% 的从业者表示有过跳槽经历；主要分布在民营企业中；工作领域集中在互联网行业。

### 2.1 从业背景

#### 2.1.1 从业

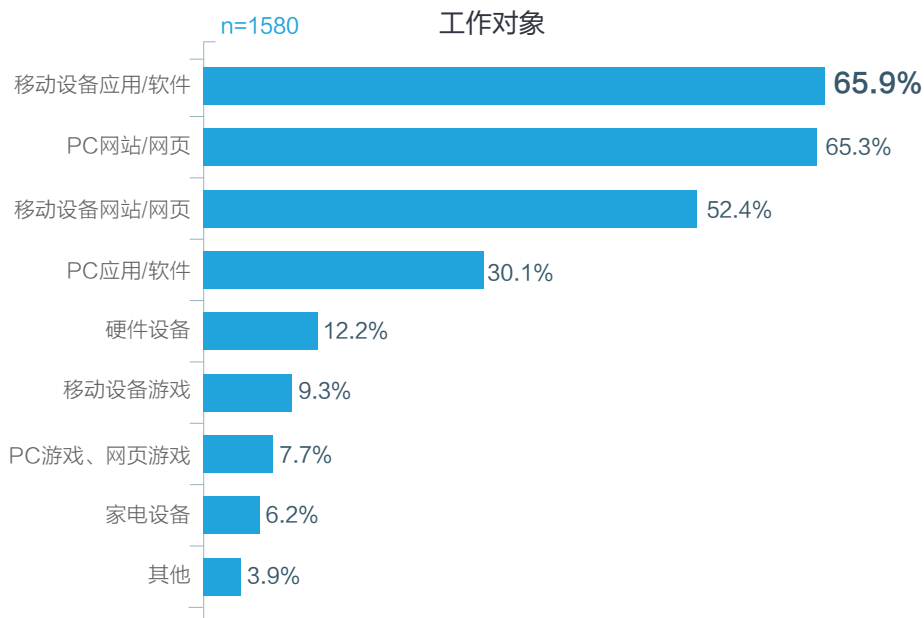
调查结果显示，用户体验行业从业时长 1-2 年的占比最大，不到三年的占比达到 **64.1%**。

团队管理类从业时间相对较长，**约六成**从业者表示从事用户体验行业超过 3 年。



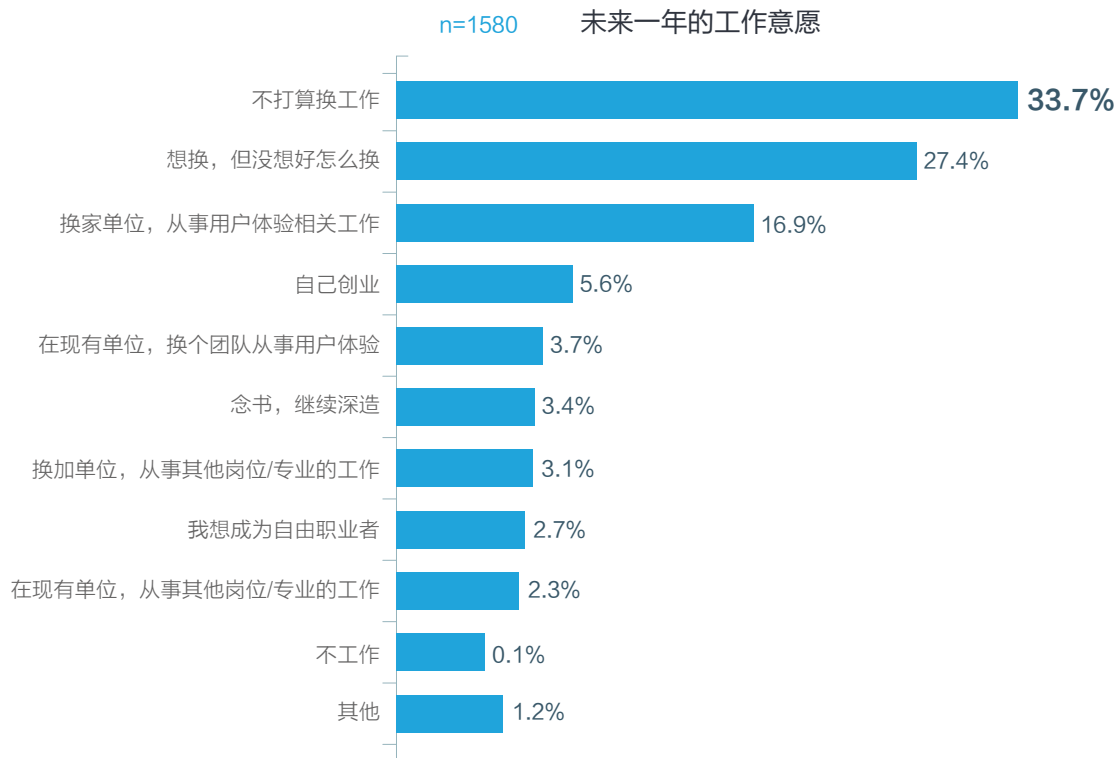
#### 2.1.2 工作对象

调查结果显示，从业者工作对象移动端比率略高于 PC 端。移动端工作以应用、游戏类开发为主；PC 端则偏向于网页 / 网站的开发。



## 2.2 工作意愿

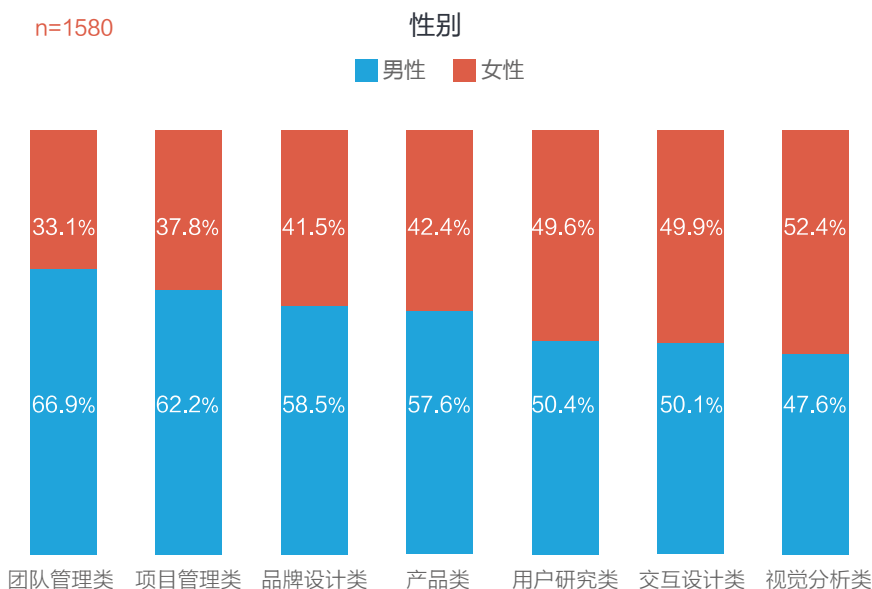
调查结果显示，未来的一年内仅 33.7% 从业者“不打算换工作”，27.4% 的从业人员表示“想换，但没想好怎么换”，16.9% 的从业者打算“换家单位，从事用户体验行业”，5.6% 的人员表示“自己去创业与去年相比”，“不打算换工作”的比例基本一致，思考换工作但是没有明确方向的比例有一定提升，念书、创业的比例有一定下降。



## 2.3 从业者属性

### 2.3.1 性别

调查结果显示，用户体验行业男性从业者占比 54.9%；团队管理、项目管理男性占比较大，超过六成；视觉设计、交互设计、用户研究类男女比例基本持平。

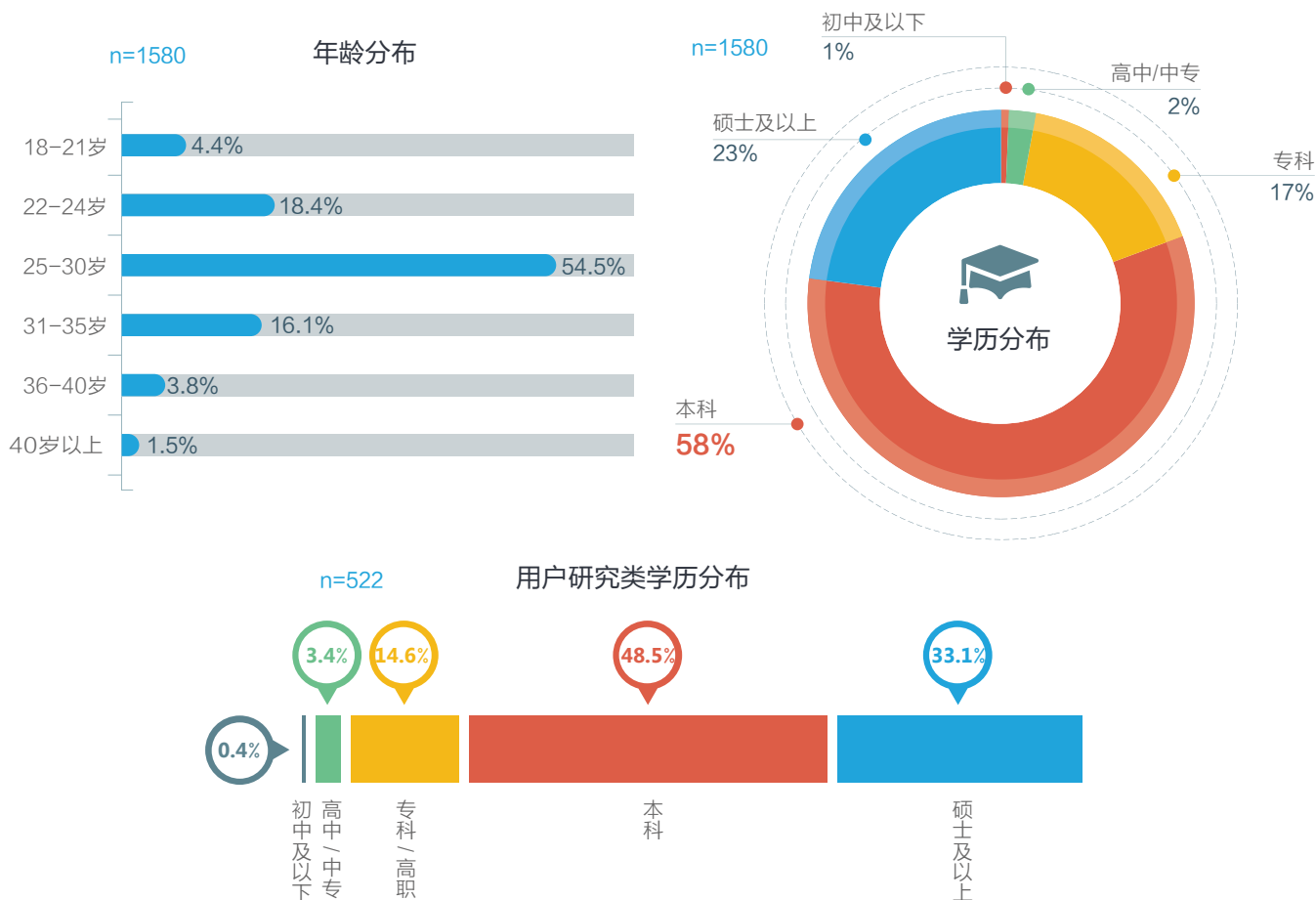


### 2.3.2 年龄

调查结果显示，用户体验行业从业者青年占比高，25 ~ 30 岁之间占比达到 **55%**。

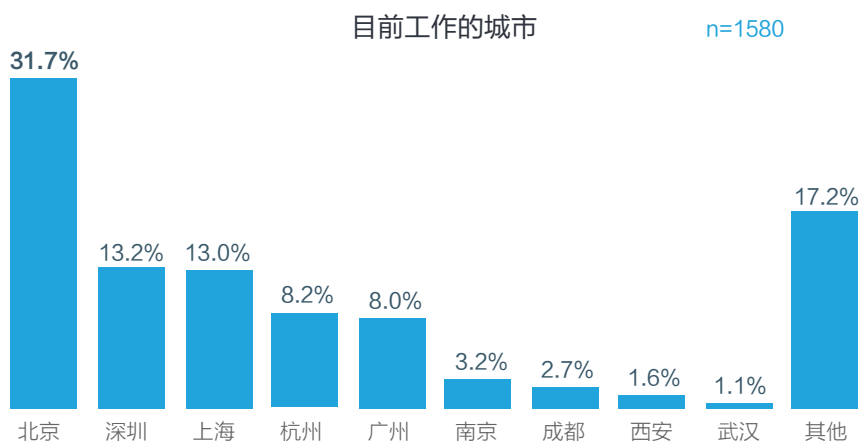
### 2.3.3 学历

用户体验行业从业者学历水平较高。调查结果显示，从业者中 **93.8%** 受过大专及以上学历。其中 **用户研究类学历水平最高**，硕士及以上学历占比超过三成。

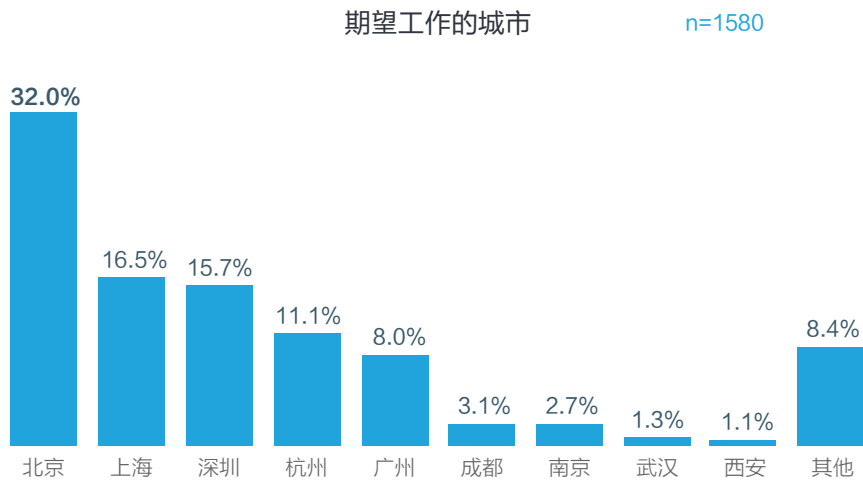


### 2.3.4 工作城市分布

调查结果显示，从业者工作地点主要集中在**北京、深圳、上海、杭州、广州**等一、二线城市，其中北京地区 (**31.7%**) 占比最高。

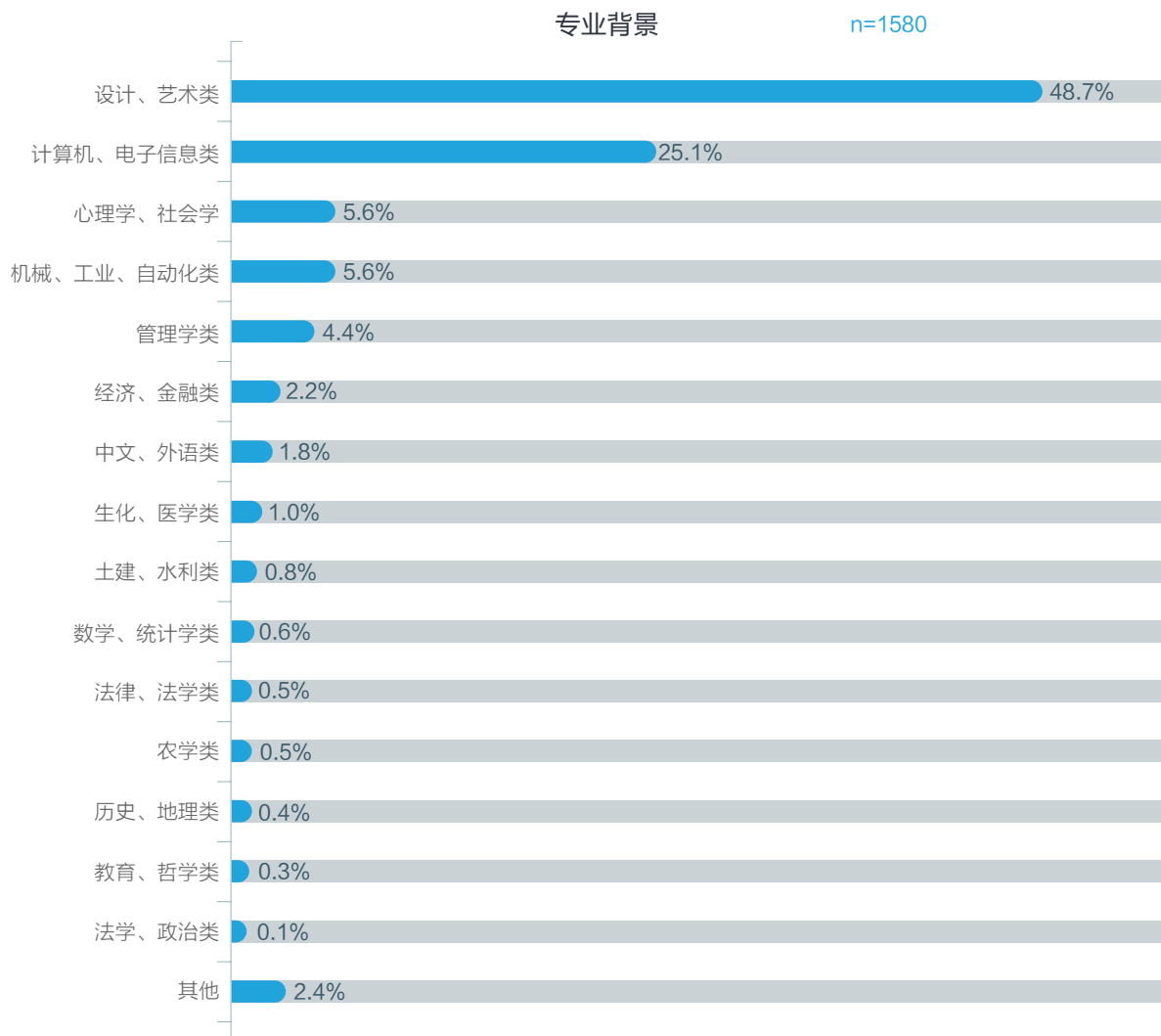


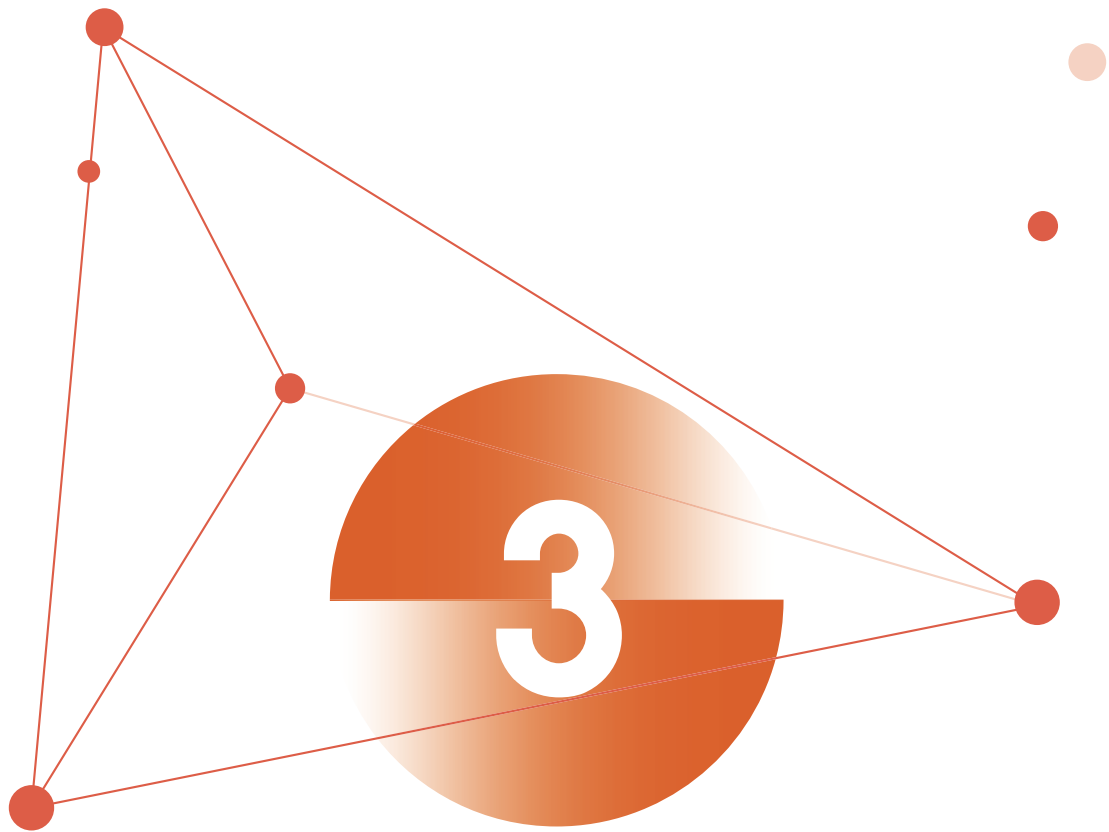
调查结果显示，从业者更倾向于在大城市工作。深圳、上海、杭州青睐比例高于当前地区分布，北京基本持平，其它城市有不同程度的降低。



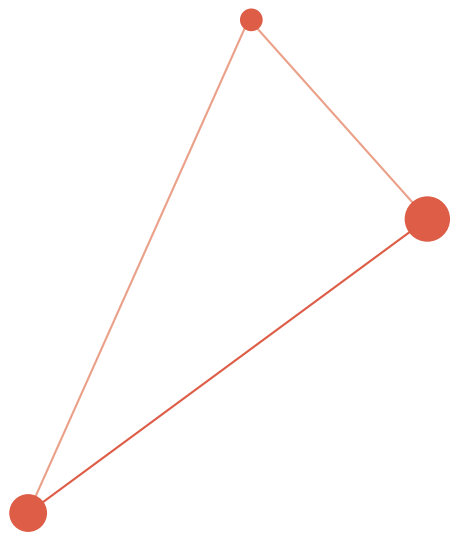
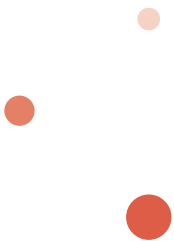
### 2.3.5 专业背景

从业者专业背景主要是“设计，艺术类”、“计算机电子信息类专业”；其中视觉，交互，品牌等从业者主要来自“设计、艺术类”；团队管理、项目管理、产品类中“计算机、电子信息类”占比高；与其他类别相比，用户研究中“心理学”，“社会学背景”专业比例更高达到 12.3%。





# 公司团队分析



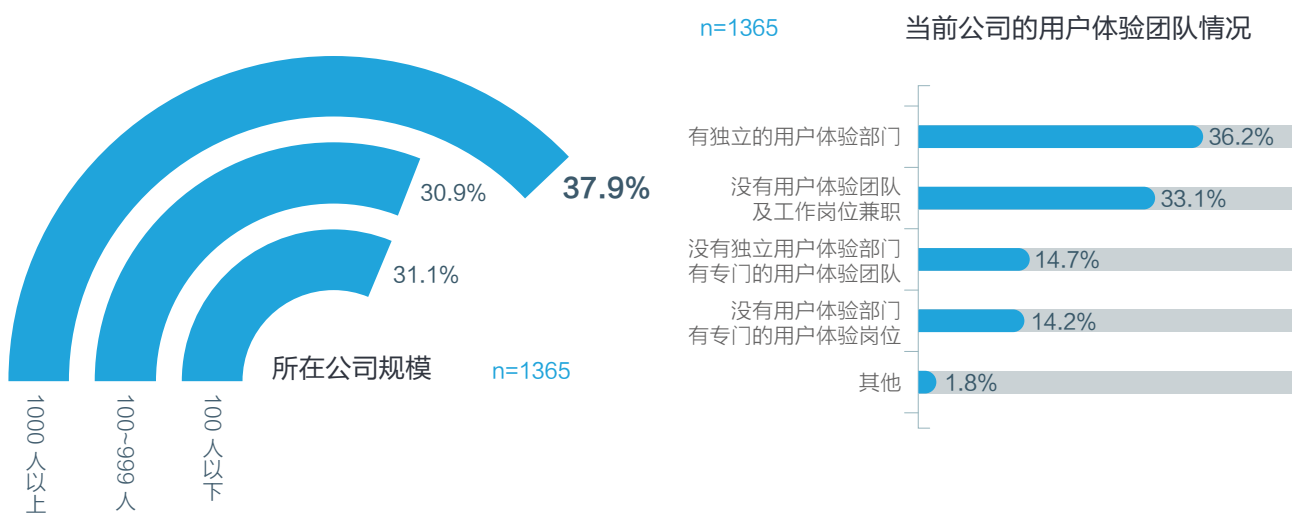
## 三、公司团队分析

### 3.1 公司团队的规模形式

本次调查中从业者在大中小型企业比例基本一致。用户研究类，管理类从业者在 1000 人以上的大企业的占比较大。

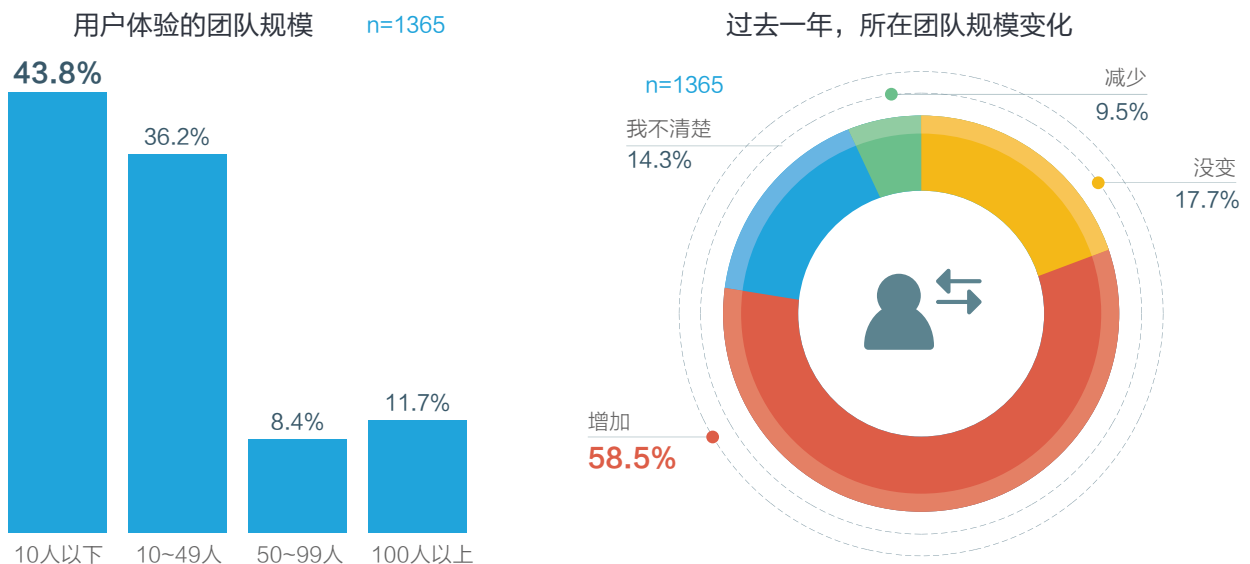
#### 3.1.2 用户体验岗位情况

调查结果显示，**36.2%** 的从业者所在公司拥有独立用户体验部门，这些部门主要分布在 1000 人以上的大公司。其他岗位兼职来做用户体验相关工作的比例为 33.1%，主要分布在规模较小的企业里。



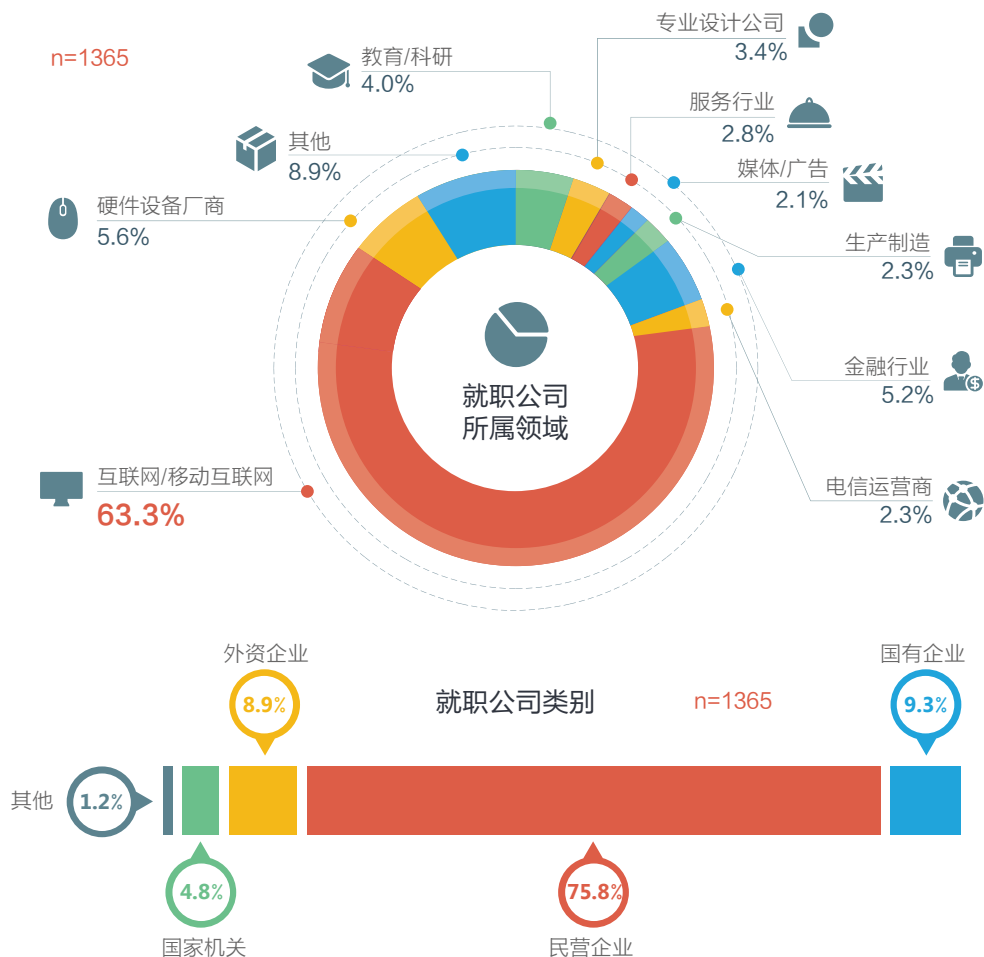
#### 3.1.3 团队规模变化

用户体验团队规模基本在 **50 人以内**（80%）。在过去的一年里，**约六成**从业者表示所属团队人数规模有所增长。



### 3.2 公司类型

调查结果显示，从业者**超过七成**在民营或者私营企业工作，工作领域主要集中在“互联网公司”，“硬件设备厂商”，“金融行业”等，其中**“互联网公司”占比超过六成**，对比去年没有明显变化。

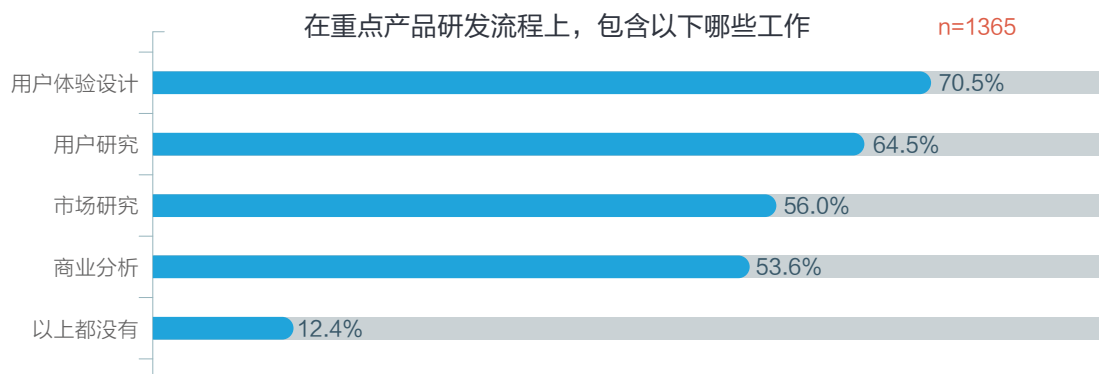


### 3.3 用户体验融入产品团队

为了了解用户体验在产品团队的应用情况，本次报告对“产品研发流程”，“公司内用户体验资源”，“产品评价考核标准”等因素进行调查。

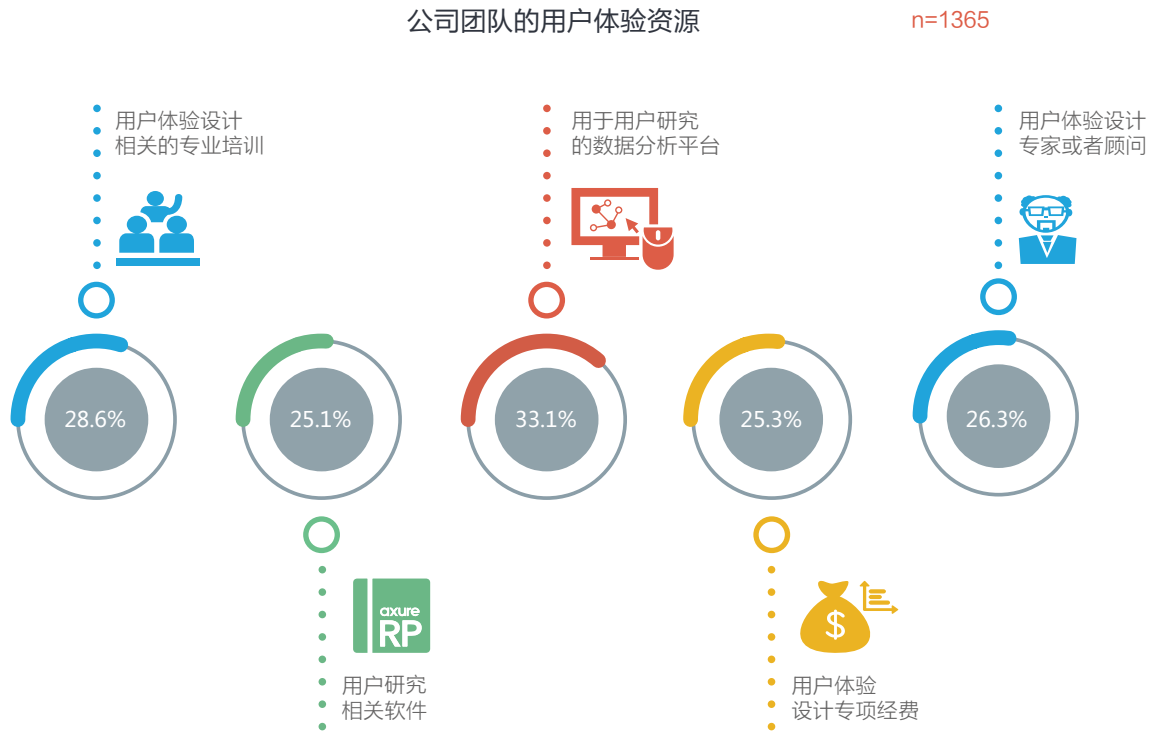
#### 3.3.1 产品研发流程

在公司重点产品研发流程中，**70.5%**从业者表示包含了“体验设计”，**64.5%**包含了“用户研究”工作。



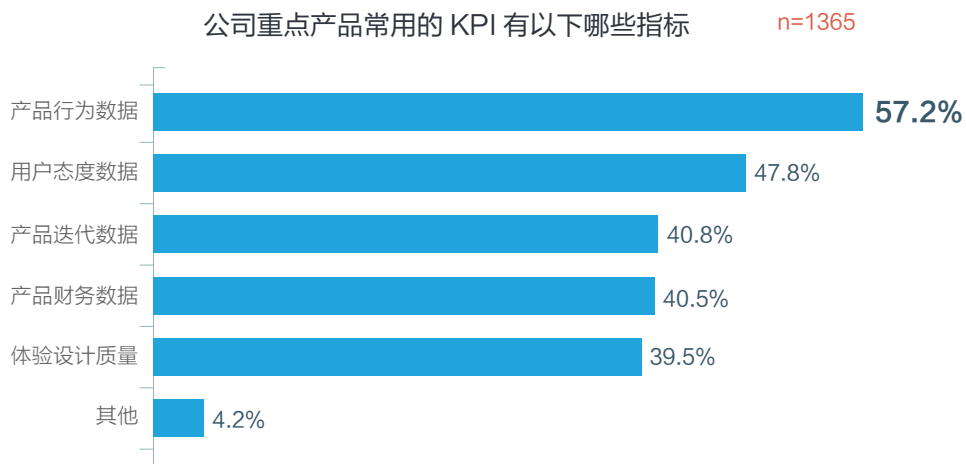
3.3.2 用户体验相关资源

从业者表示，公司团队提供的资源主要有“用于用户研究的数据分析平台”（33.1%），“用户体验设计相关的专业培训”（28.6%），“用户体验设计专家或顾问”（26.3%），“用户体验设计专项经费”（25.3%），“用户研究相关软件”（25.1%）。



3.3.3 产品评价指标

调查结果显示，在监测公司重点产品时，常用的 KPI 指标有“产品行为数据”（57.2%），“产品态度数据”（47.8%），“产品迭代数据”（40.8%）。

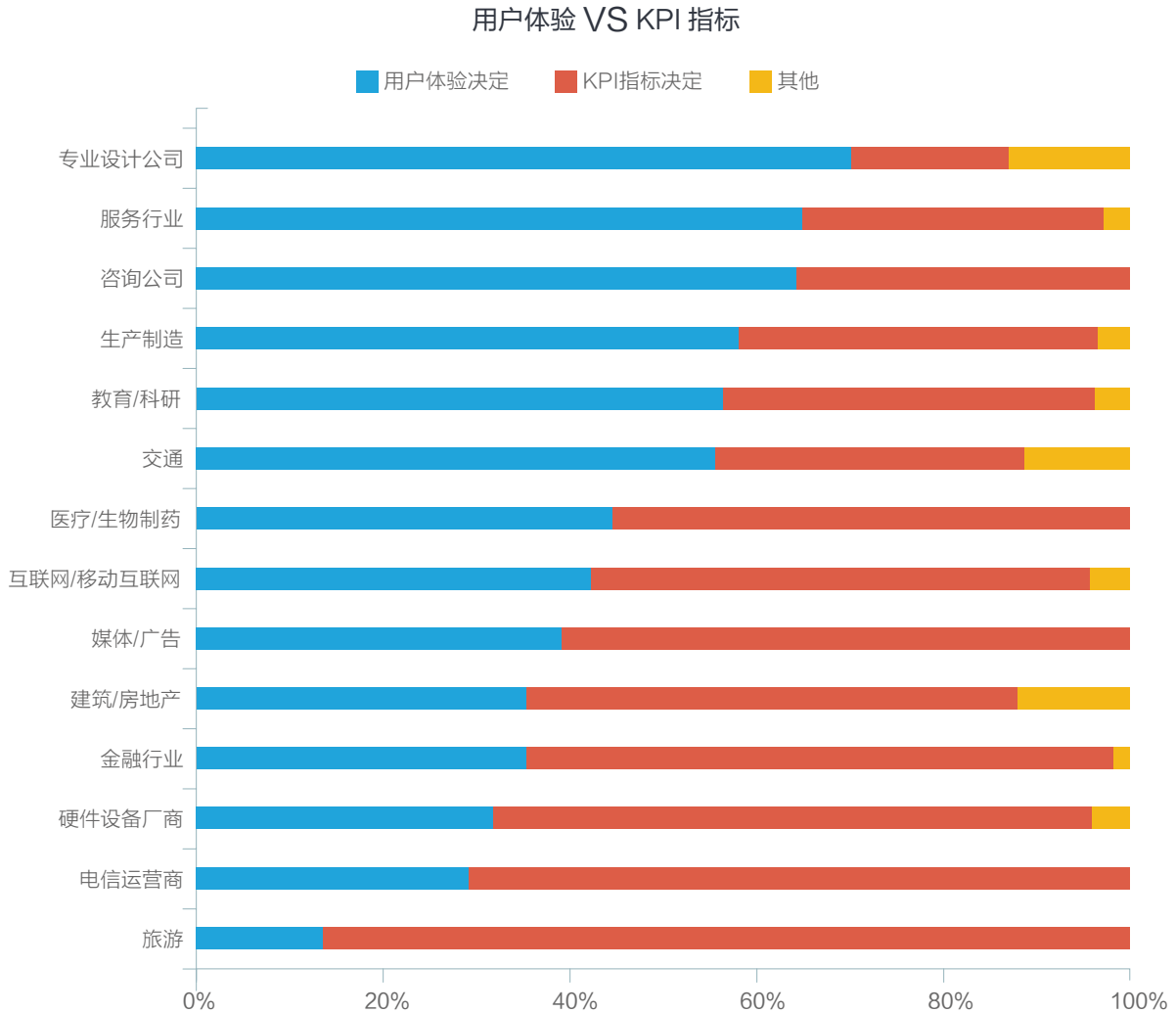




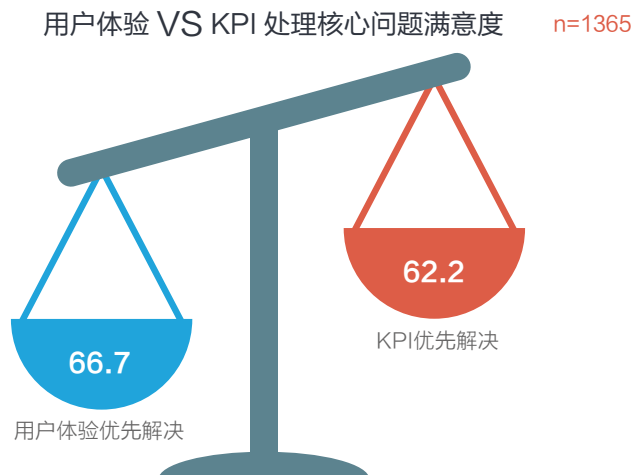
3.3.4 产品核心问题处理

调查中从业者表示，所在公司重点产品的 KPI 指标（不包括用户体验相关指标）与用户体验相冲突时，选择 KPI 优先比例（52.5%）高于选择用户体验优先比例（43.3%）。

不同行业在以上场景的选择中**存在一定差异性**。“专业设计公司”，“服务行业”，“咨询公司”，“教育 / 科研”等行业通常选择用户体验优先；“旅游”，“电信运营商”，“硬件设备厂商”，“金融”等行业则以 KPI 为优先。

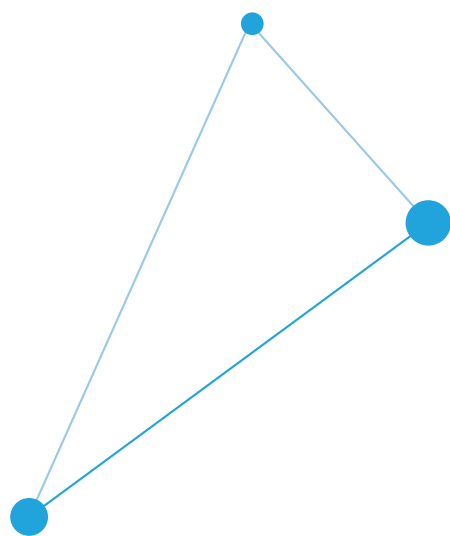
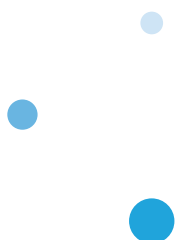


调查结果显示，以用户体验优先来处理问题的从业者满意度 **高于** KPI 指标优先公司的从业者。





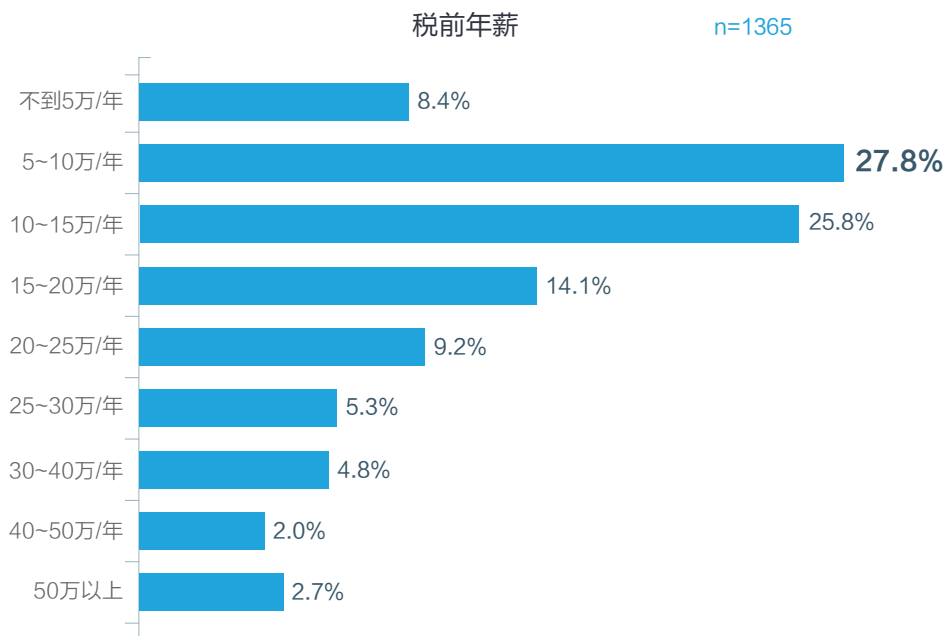
# 收入分析



## 四、收入分析

### 4.1 薪资收入

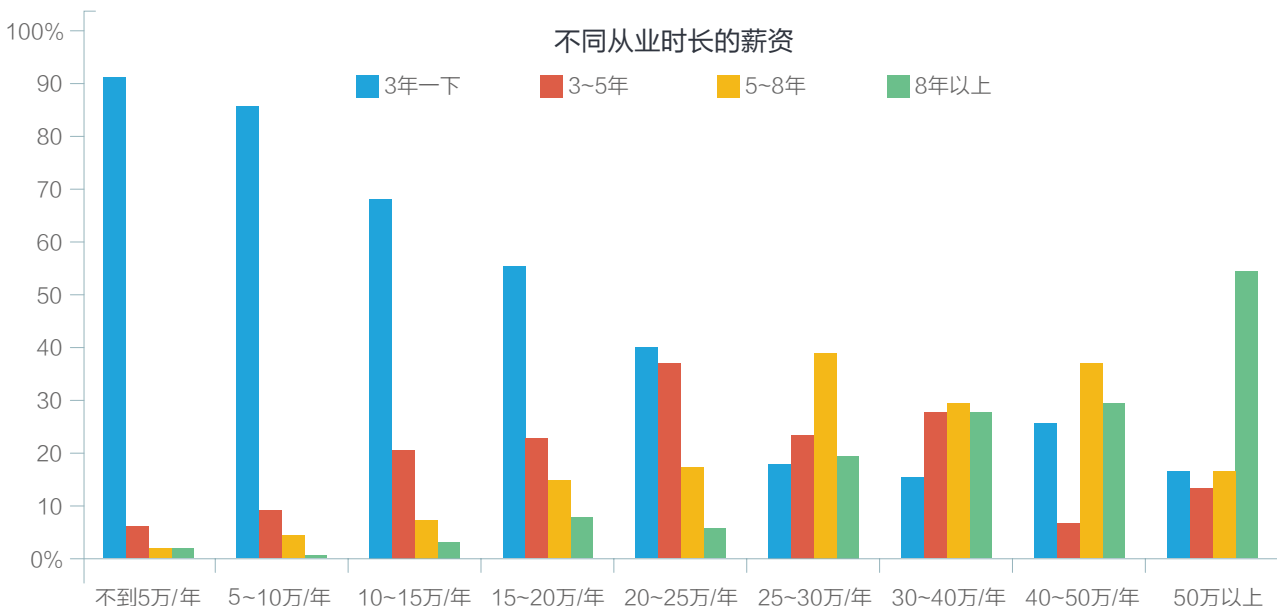
税前薪资年收入主要集中在 5 ~ 15 万（53.6%）。管理类薪资较高，约五成从业者收入在 20 万以上；视觉设计、交互设计、品牌设计类约六成从业者薪资在 15 万以下；用户研究，产品类的薪资相对居中。



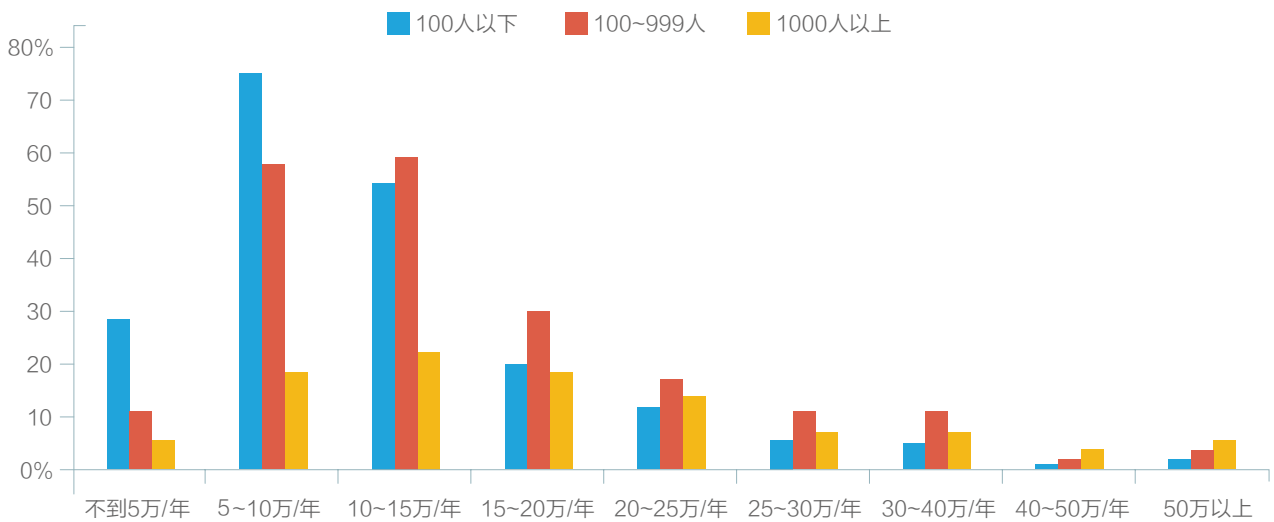
### 4.2 薪资相关因素

从业者薪资与“工作年限”，“公司规模”，“学历”，“工作经验”，“工作地点”，“行业领域”有一定联系，其中“从业年限”，“公司规模”，“学历”因素影响更为显著。

从业时间越长，高薪占比越大。从业八年以上的人群年薪大多在 50 万以上；从业 5~8 年的人群年薪 20~40 万的比例最高；从业 3~5 年人群，年薪 20~25 万比重较高；从业 3 年以内的人群年薪主要分布在 20 万以内。



不同企业规模的薪资



薪资同企业规模也存在较强相关性。**公司规模越大，从业者收入相对较高。**

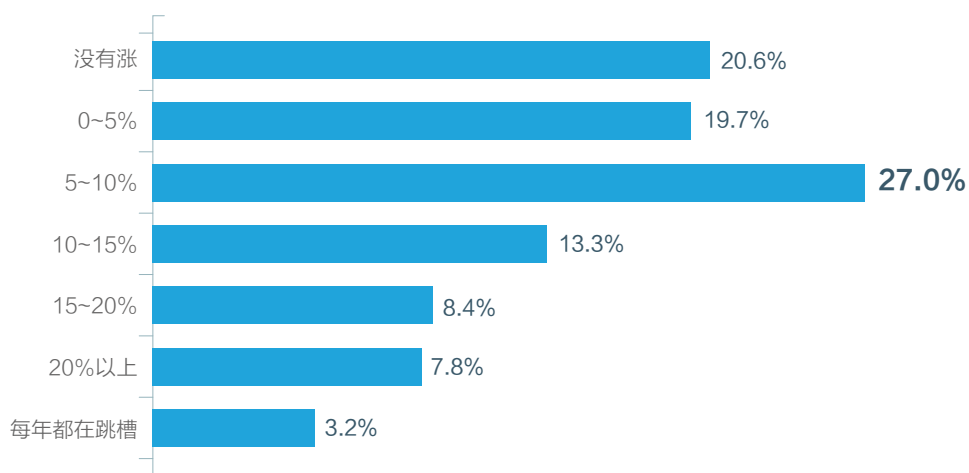
从业者中，大专及以上学历，收入在**10万以下**人群占比超过**60%**；硕士学历收入76.8%在10万以上。

### 4.3 薪资涨幅

从业者工资涨幅主要集中在**5%~10%**，团队管理、项目管理类涨幅相对较大，5%~15%的占比较高，非管理岗位“没有涨”的比例明显高于管理类。

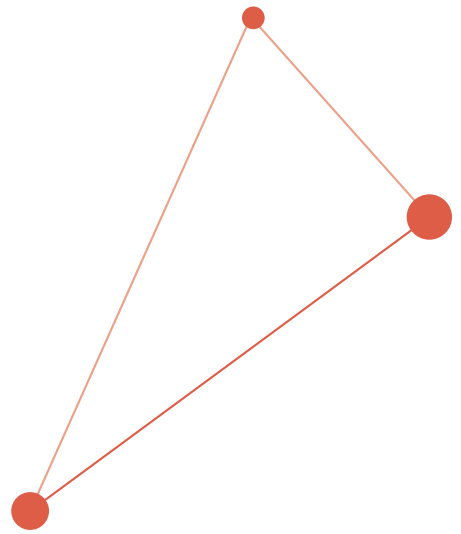
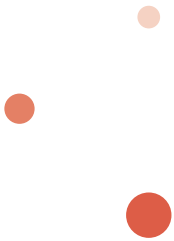
平均每年工资的涨幅

n=1365





## 跳槽行为分析

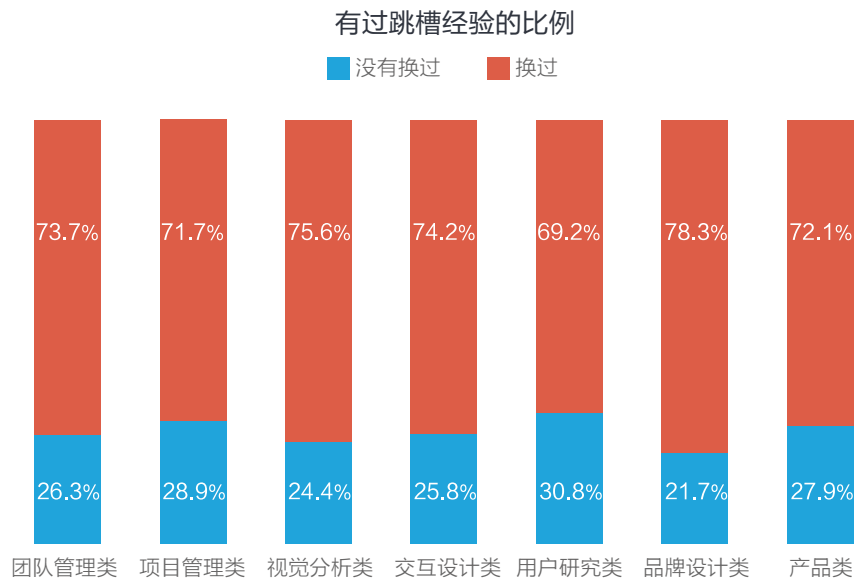


## 五、跳槽行为分析

本次调查中，有过跳槽经验的从业者占比超过七成。设计类职业跳槽比例更高，跳槽行为与个人属性没有明显关系。

### 5.1 各职业有过跳槽行为的比例对比

调查结果显示，**70.4%**的从业者有过跳槽经历；品牌设计类有过跳槽经验的占比最高，用户研究类占比最低。

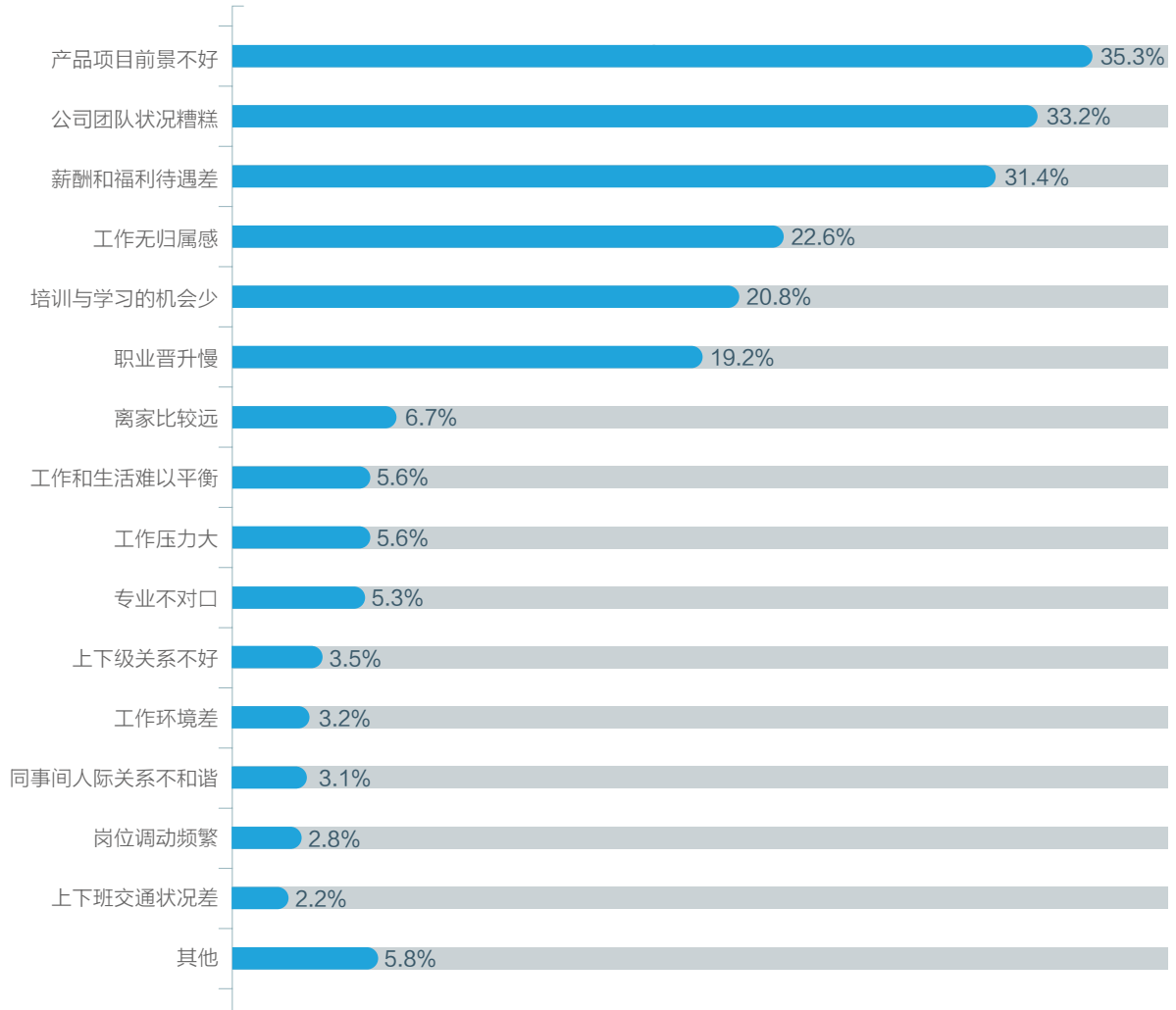


### 5.2 跳槽原因

调查结果显示，从业者最近一次跳槽的主要原因“产品项目前景不好”（**35.3%**），“公司团队状况糟糕”（**33.2%**），“薪酬福利待遇差”（**31.4%**），“工作无归属感”（**22.6%**）。团队管理类“职业晋升慢”导致跳槽比例超过两成，明显高于其他群体。

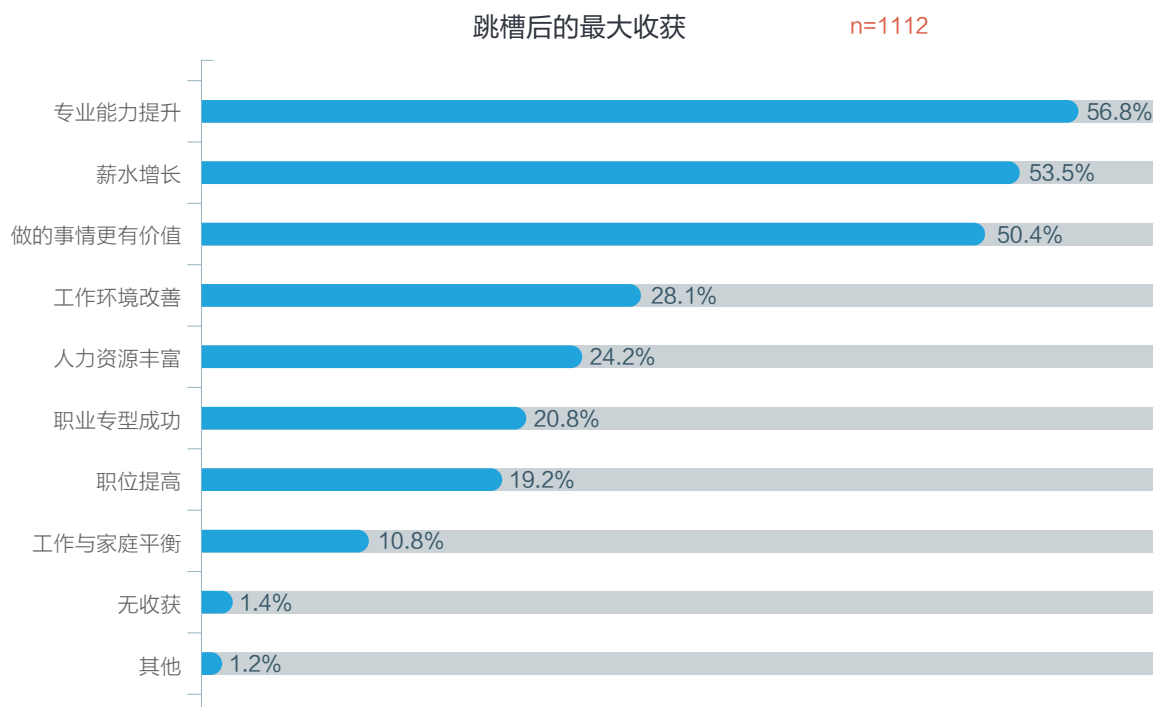
## 跳槽的原因

n=1112

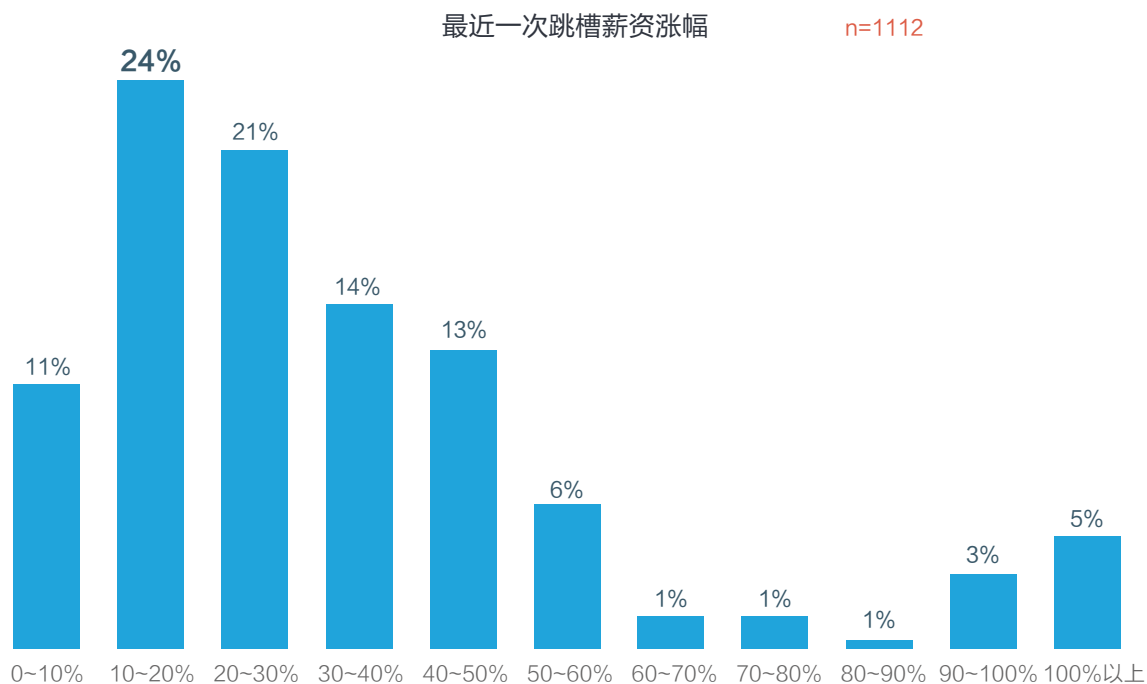


### 5.3 跳槽前后变化

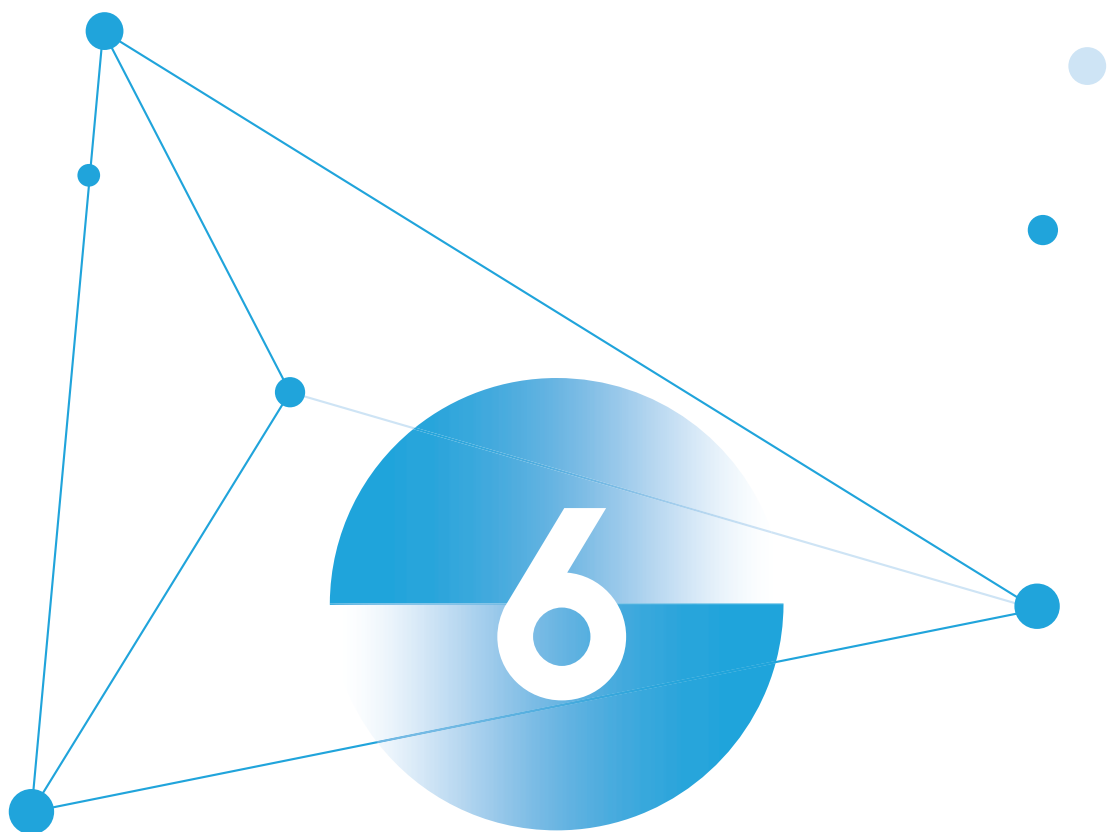
调查结果显示，从业者表示跳槽最大收获是“专业能力提升”（56.8%），“薪水增长”（52.5%），“做的事情更有价值”（50.4%）。



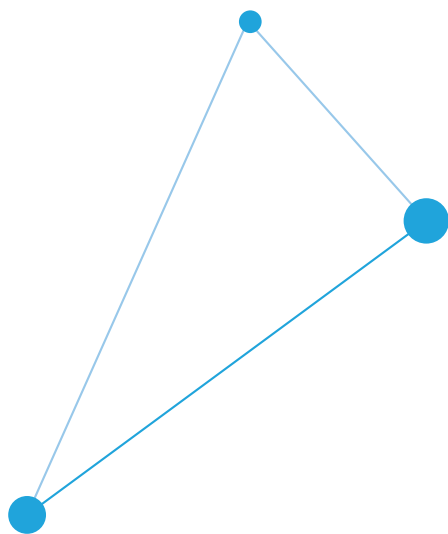
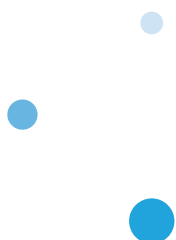
“薪酬福利问题”是影响从业者跳槽及工作满意度重要因素。调查显示，跳槽后薪资普遍有所增长，增长幅度集中在10%–30%。







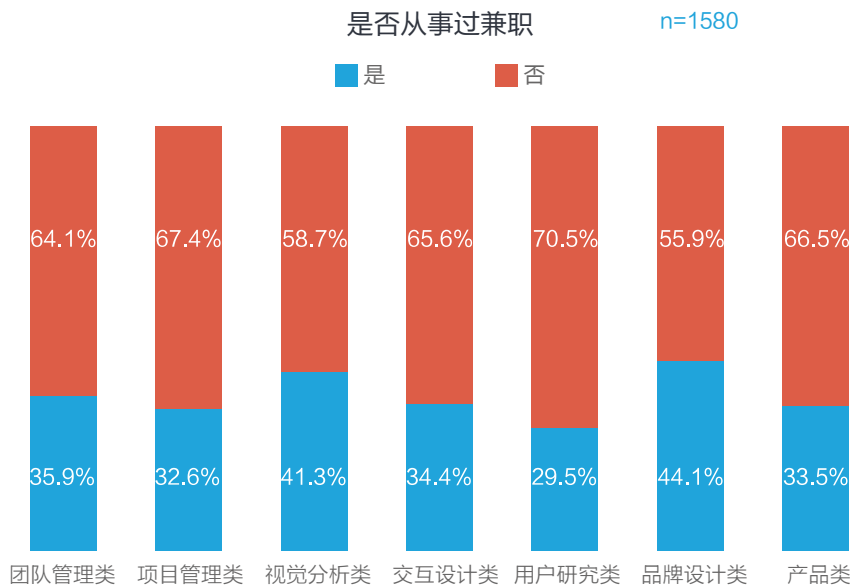
## 兼职行为分析



## 六、兼职行为分析

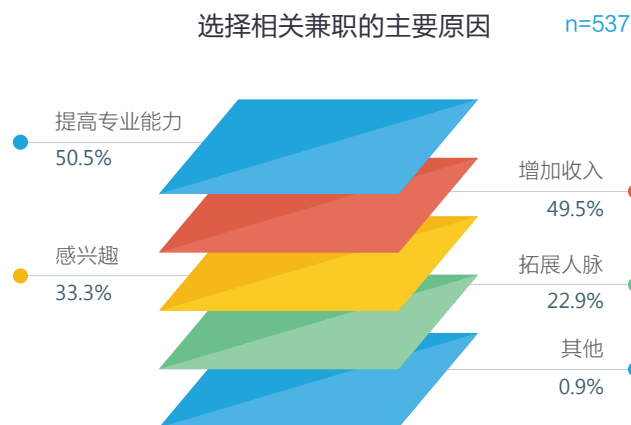
### 6.1 各职业兼职比例

调查结果显示，34% 从业者有过兼职经历，其中视觉设计，品牌设计比例相对较高，用户研究兼职比例较低不足三成。



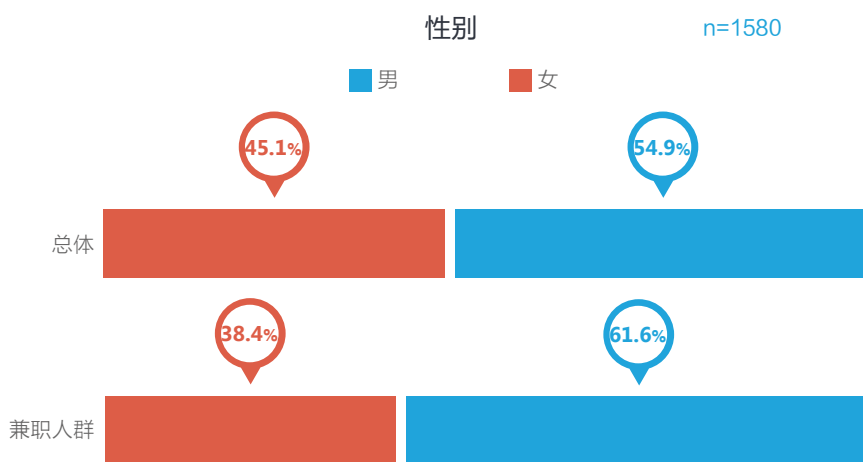
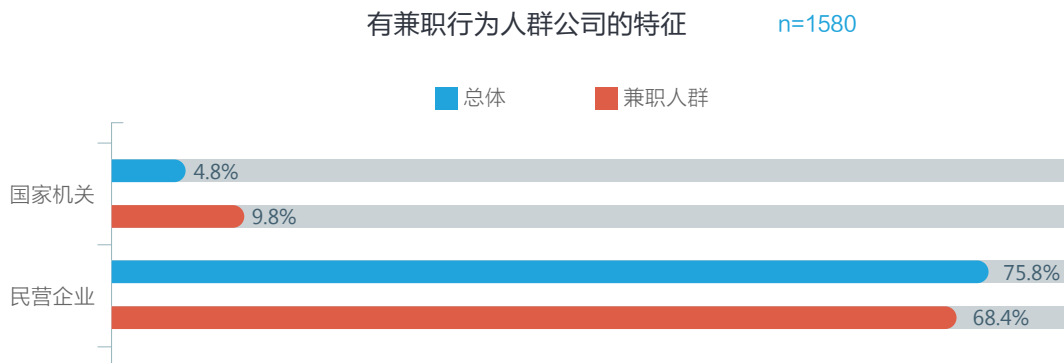
### 6.2 选择兼职的原因

调查结果显示，从业者选择兼职的主要原因是“提高专业能力”（50.5%），“增加收入”（49.5%）。



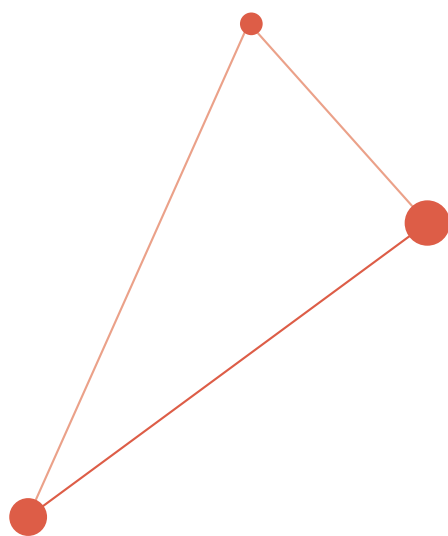
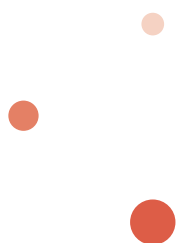
### 6.3 与兼职行为相关的因素

调查结果显示，国家机关 / 事业单位人士兼职工作的比例更大，民营企业 / 私营企业兼职比例最小。  
调查结果显示，与总体相比男性用户选择兼职的比例更高。



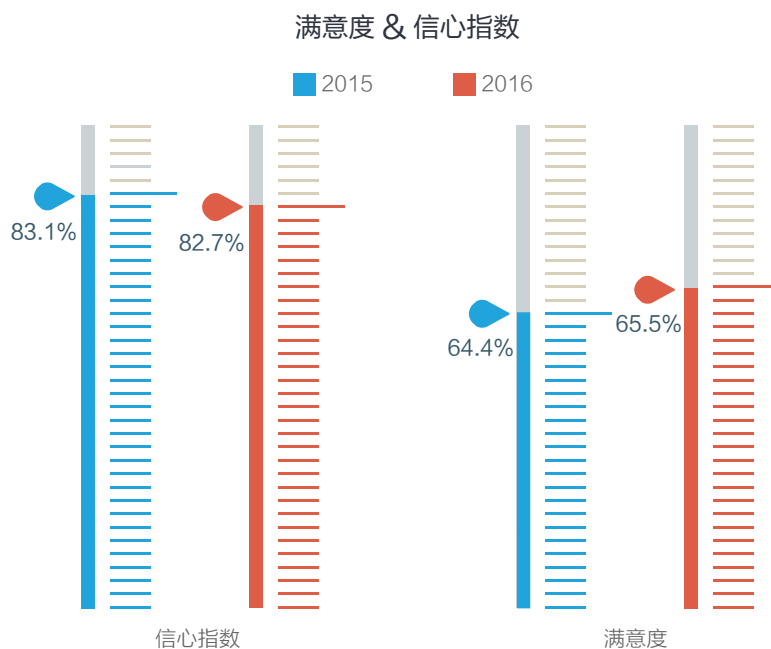


## 从业者满意度分析



## 七、从业者满意度分析

调查结果显示，2016 年用户体验行业从业者满意度为 **65.5**（总分 100），行业信心指数为 **82.7**（总分 100）；与 2015 年满意度（64.4）、行业信心（83.1）相比，**满意略有提升**，信心指数稍有下降。

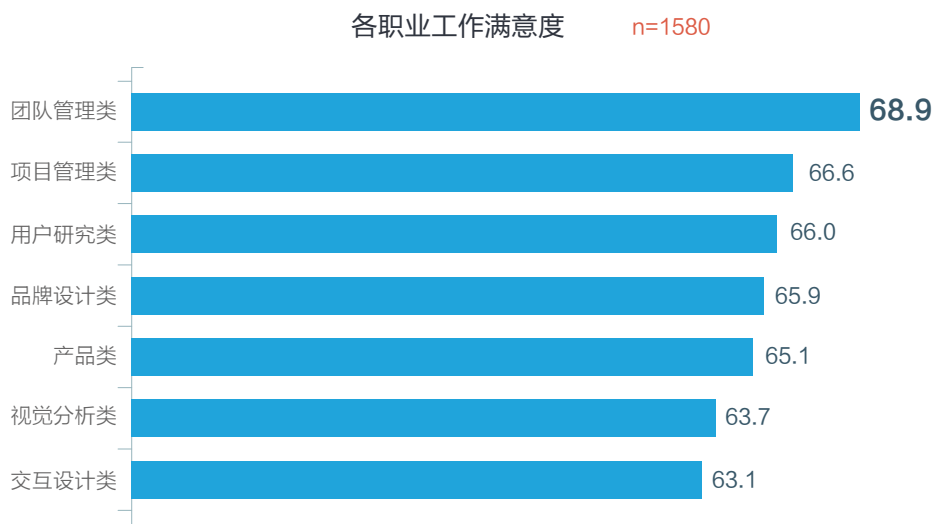


### 7.1 各职业满意度及信心指数分布

调查结果显示，用户体验各职业间满意度存在一定差异性。

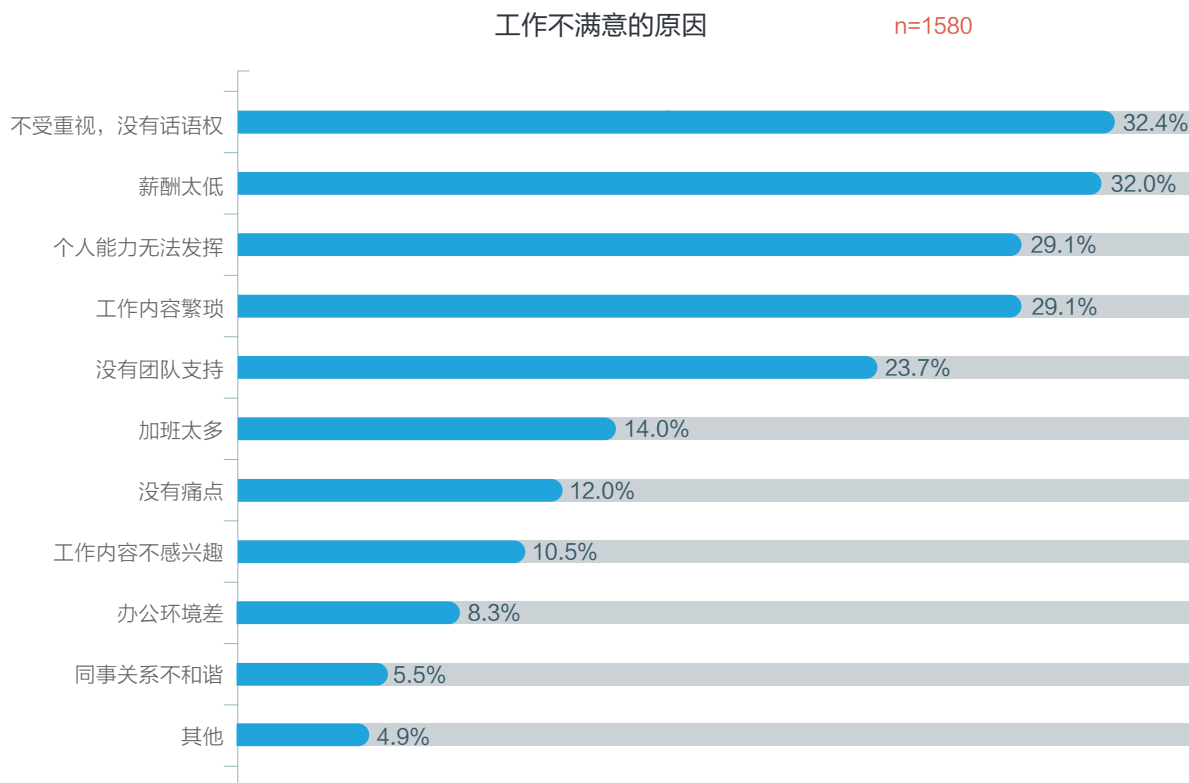
团队管理者满意度最高 **68.9**；项目管理，用户研究，产品，品牌设计类满意度略低于团队管理者；**交互设计和视觉分析满意度最低**。

品牌设计类行业信心指数（**83.2**）最高，视觉设计（**83.0**）略低于品牌，产品（**82.5**）和项目管理（**82.6**）信心指数相对较低。



## 7.2 工作不满意的原因

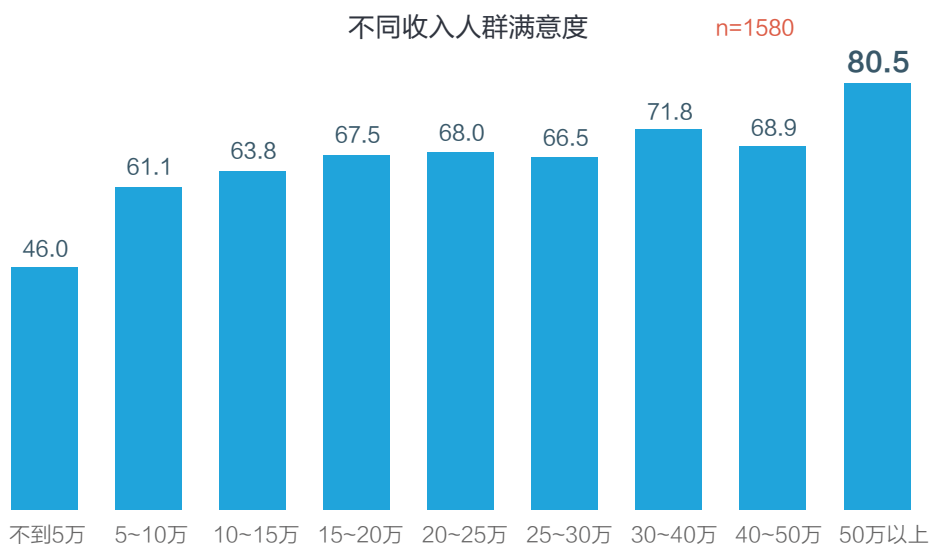
调查结果显示，工作中不满意的原因主要是“没有话语权”（32.4%），“薪酬太低”（32.0%），“个人能力无法发挥”（29.1%），“工作内容繁琐”（29.1%）。

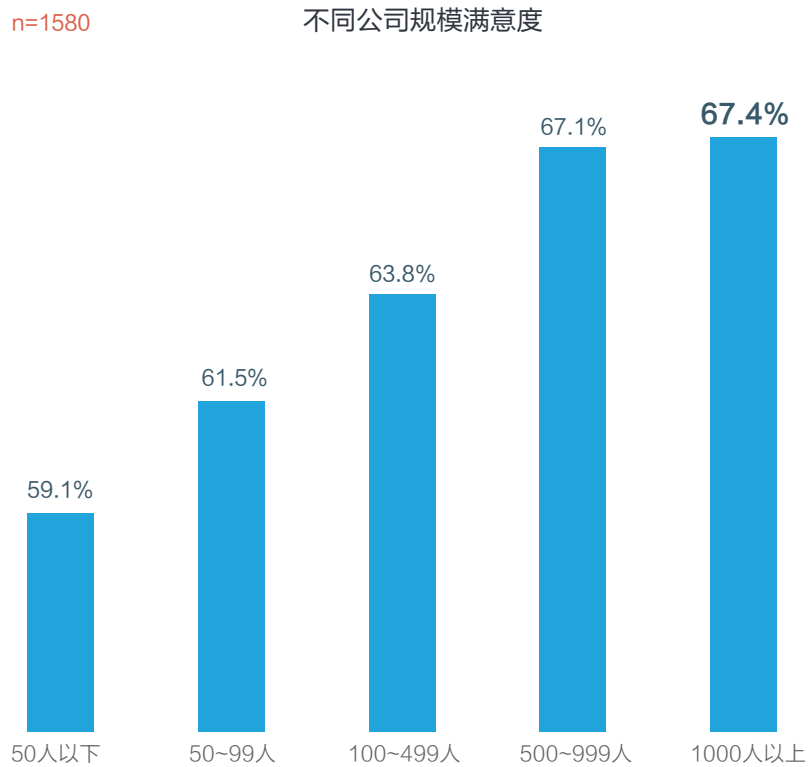


## 7.3 满意度相关因素

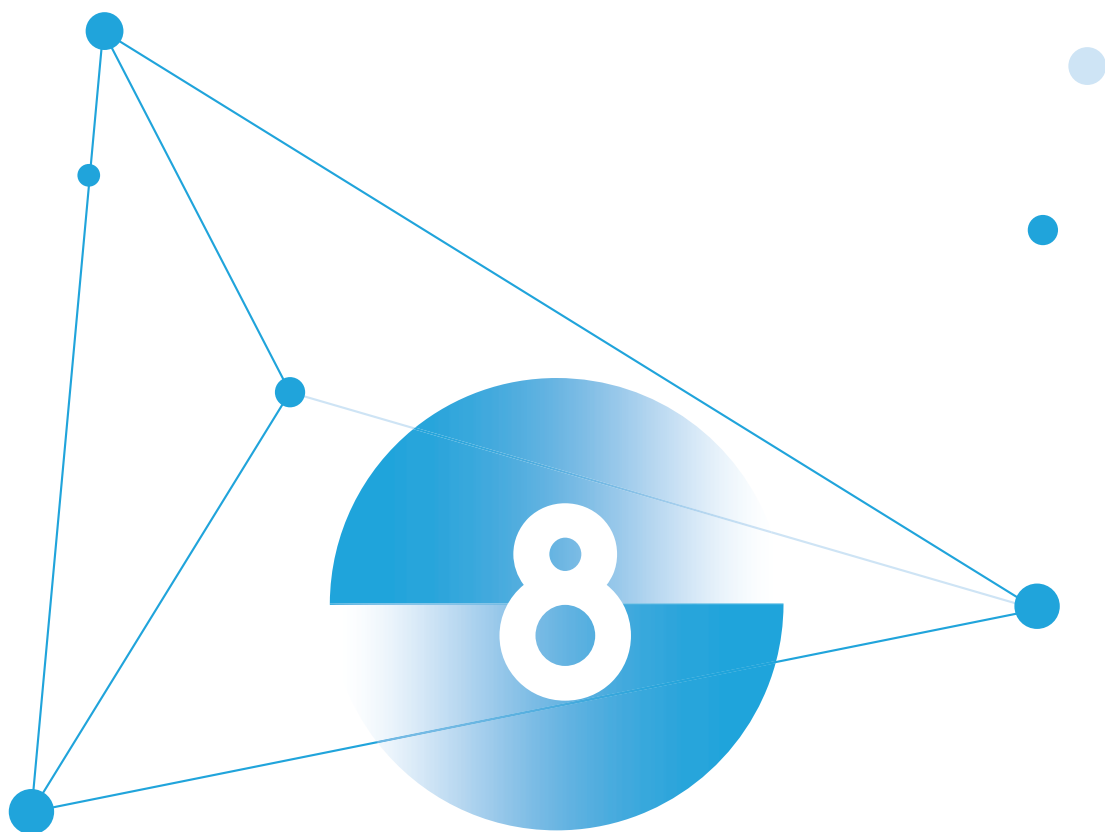
调查结果显示，与工作满意度有紧密联系的因素主要有“公司、团队规模”，“从业年限”，“工资收入”、“薪资涨幅”。

年收入在5万以下人群满意度最低，随着薪资的增长，从业者满意度逐渐升高，年薪在**50万以上**的人群，工作**满意度最高**。

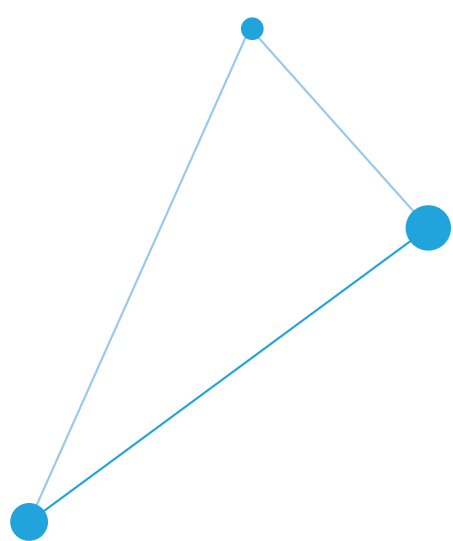
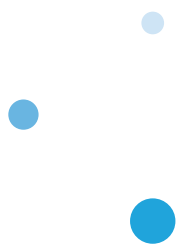




工作满意度与用户体验团队规模也有一定关系，随着团队规模和结构的变化，用户满意度也随之变化。“500人以上”公司工作的从业者满意度最高达**67.1**。“50人以下”小公司从业者满意度最低仅**59.1**。



核心竞争力





## 八、核心竞争力

调查结果显示，从业者认为在用户体验行业中为了保证核心竞争力，需要具备的核心能力主要有“沟通能力”，“需求理解能力”，“团队合作能力”，“逻辑分析能力”，“用研能力”等。

团队管理倾向于“行业分析能力”；视觉设计、品牌设计、交互设计则更重视“创造力”，“设计表达”；用户研究与产品类模型较为类似，更加看重“数据分析”，“行业分析能力”，“逻辑分析能力”。

保持核心竞争力需要具备的能力模型

n=1580

