# 初中生学软件UI设计高薪就业

来源：网络 作者：清幽竹影 更新时间：2025-04-27

*第一篇：初中生学软件UI设计高薪就业“如果对参加考试失去兴趣，请问初中生学什么技术好?”很多初中生同学处于迷茫之中。初中毕业学什么好?学什么好就业?学什么技术有前景?学什么技术工资高?其实初中生正是一个学习的好时候，年轻，上进，有想法，但...*

**第一篇：初中生学软件UI设计高薪就业**

“如果对参加考试失去兴趣，请问初中生学什么技术好?”很多初中生同学处于迷茫之中。初中毕业学什么好?学什么好就业?学什么技术有前景?学什么技术工资高?其实初中生正是一个学习的好时候，年轻，上进，有想法，但是也正因为年轻，所以只看到某个专业光鲜的一面，而忽视了背后所需要的付出。做任何工作，都是要付出的，无论是坐在教室中为了考高中奋斗，还是学习一门技术。如果你也是一个初中毕业生，或者是学历不高但是想要一份稳定的高薪工作的有志之士，那么这篇文章也许能解决你的困惑。

随着世界乃至中国软件业的飞速发展，北上广等一线城市正在蔚然兴起一个IT职场中最炙手可热的新职业-软件UI设计师，昭示着一个新的白领朝阳职业正孕育着无限美好的职业前景，一个新的创业机遇也正朝你迎面走来„

UI(User interface)设计,即：用户界面设计，是人-机间交互必不可少的可视化媒介，它广泛应用于软件、网络、手机、汽车导航(GPS)、数字电视、数码影音、电纸学习产品、游戏、PSP/MID/MP4/PDA等移动终端设备中，并随着更多新的高科技数码产品的不断涌现，她在人类的数字生活中已经无处不在，也预示着UI设计师的职业前景和就业领域将会越来越宽广。

北京八维研修学院极力为社会输送UI设计人才，保证北京八维学子们高薪就业。日后可就业于图形设计师、交互设计师、用户测试/研究工程师。

北京八维教育广告艺术学院自成立以来一直以培养新时代的广告人才为己任。坚持以市场为导向，以企业为依托，设立符合市场的专业，打造适应企业发展的专业人 才，培育中国广告设计领域的“五新”人才 ——新技术、新视觉、新语言、新媒体、新方式。对人才的培养，学院进行传统媒体与新媒体的重新整合，把传统平面媒体、影视媒体的设计与策划优势与网络新媒 体的技术与发展的优势结合在一起，打造现今社会的新型广告人才。

**第二篇：学计算机硬件好还是软件好？学习电脑软件轻松高薪就业**

学计算机硬件好还是软件好？学习电脑软件轻松高薪就业

低端硬件，高端软件。学技术，当然学习高端技术好。当然学硬件也有学硬件的益处，硬件学习能更好的应用计算机的性能，提高软件程序的工作效率。硬件与软件之间联系

学计算机硬件好还是软件好？先打个比方，硬件是身体，软件为思想。那要看你是想发展身体还是思想了。软件是语言的载体，它的实现建立在硬件上，包括computer organization & architecture 及 degital electron technology等系列课程可以更好的理解计算机的工作原理，一些像编译原理，操作系统，属于软硬结合的。

学计算机硬件好还是软件好？不管怎么说软也好，硬也好，他们是分不开的。但是分属于两个层面，硬件领域，侧重研究开发新技术，与材料科学，电子科学都分不开。软件，则是应用层面的，更多是为了，方便人们统计，分析，计算。学软件好就业

学习最终目的无非就是就业，学计算机硬件好还是软件好？七个优势使软件受宠。

1、软件人才市场巨大，各种机构、企事业单位、金融中心对它的依赖度越来越大。

2、软件行业深受国家支持。信息产业逐渐发展为支柱产业，对拉动一个国家经济的增长起到重要作用，也越来越受国家的关注与支持。

3、学计算机硬件好还是软件好？软件行业发展速度。我国的软件业一直保持30%的年增长，特别在金融危机中，软件产业立逆势而上，一枝独秀。

4、软件人才奇缺。中国软件业的蓬勃发展，使得IT人才的缺口达到40万之多，单JAVA人才的缺口就达到20万。

5、软件人才待遇丰厚。在我国，软件从业人员的平均薪资在63000元/年，软件行业的起薪在3000元以上，并呈现逐年上涨趋势。

7、软件人才工作环境优越。众多软件公司位于软件科技园中，办公环境舒适宽敞。

时下严峻的就业形势有关，找好工作难，找与自己所学专业对口的工作更难。大学生选择充电，高中生从零学软件。长沙一度软件教育是你的选择，一度教育“专业+职业”双向培训，使其快速成长为一个合格的软件程序员，从而达到毕业和就业的无缝衔接。

**第三篇：2024高薪职业：Java软件工程师**

2024高薪职业：Java软件工程师

近年来，IT行业发展越来越快，在2024十大热门行业中，IT行业排名遥遥领先。堪比金融行业的高薪诱惑，年轻一代的工作文化，与时俱进的行业动向，为人称道的社会地位，都是IT行业大热的原因所在。

IT技能种类繁多，其中java软件开发是目前最受欢迎的职位，Java是一种可以编写跨平台应用软件的面向对象的程序设计语言，是目前世界上最流行的计算机编程语言。全球有25亿java器件在运行着java，java彻底改变了用户的生活。很多人都希望跻身软件开发领域，踊跃参加java培训。那么，从杭州北大青鸟德博（武林门校区）java培训班毕业后的就业情况是怎样的呢？

目前，我国对软件开发人才的需求量达到700万，每年以20%的速度在增长。在软件类的java软件开发工程师所占的比例最大，达到了60%以上。正因为这样大的人才缺口，所以java工程师的薪资待遇优厚，应届学员的月薪在4000左右，拥有一年以上经验的工程师，年薪十万不是难题。学习java的发展前景广阔，不仅可以成为高级技术人才，还可以向管理层发展，成为项目经理。

杭州北大青鸟德博（武林门校区）顺应时代的发展潮流，坚持与时俱进，推出了Java软件开发课程。零起点教学，依托强大的师资力量和就业优势，杭州北大青鸟德博（武林门校区）成为了浙江高端IT电脑培训领跑品牌，向一线城市输送大量的IT人才，赢得了学员和企业的良好口碑。

杭州北大青鸟德博（武林门校区）开创逆向式的设计理念，结合企业的市场人才需

求，把握IT行业的发展动向，开发与企业实现零距离对接的课程。课程体系中，贯穿大量的企业真实项目案例，安排实训课程，强化学员的动手能力，帮助学员积累实践经验，学员在入职后普遍得到企业的好评。

杭州北大青鸟德博（武林门校区）的IT培训课程，采用先进的教学模式，保障学员的高薪就业。学校有完善的就业服务机制，学员毕业时，可以享受免费推荐就业服务就业保障。杭州北大青鸟德博（武林门校区）追求高质量就业，了解学员的个性特点和企业的需求，有针对性的为学员推荐最合适的岗位。

**第四篇：UI设计**

[编辑本段]UI设计

UI即User Interface(用户界面)的简称。UI设计则是指对软件的人机交互、操作逻辑、界面美观的整体设计。好的UI设计不仅是让软件变得有个性有品味，还要让软件的操作变得舒适、简单、自由,充分体现软件的定位和特点。

[编辑本段]UI是什么

软件设计可分为两个部分：编码设计与UI设计。编码设计大家都很熟悉，但是 UI设计还是一个很陌生的词，即使一些专门从事网站与多媒体设计的人也不完全理解UI的意思。UI的本意是用户界面，是英文User和 interface的缩写。从字面上看是用户与界面2个组成部分，但实际上还包括用户与界面之间的交互关系。界面设计。在漫长的软件发展中，界面设计工作一直没有被重视起来。做界面设计的人也被贬义的称为“美工”。其实软件界面设计就像工业产品中的工业造型设计一样，是产品的重要买点。一个友好美观的界面会给人带来舒适的视觉享受，拉近人与电脑的距离，为商家创造卖点。界面设计不是单纯的美术绘画，他需要定位使用者、使用环境、使用方式并且为最终用户而设计，是纯粹的科学性的艺术设计。检验一个界面的标准既不是某个项目开发组领导的意见也不是项目成员投票的结果，而是最终用户的感受。所以界面设计要和用户研究紧密结合，是一个不断为最终用户设计满意视觉效果的过程。

[编辑本段]UI设计师是做什么的在中国，UI设计还是一个需要不断成长的设计领域，但eicodesign,Tigocn, lkkui design, Robin design等国内知名设计机构已经进入了探索UI设计的道路。UI设计从工作内容上来说分为3个方向。它主要是由UI 研究的3个因素决定的，其分别是研究工具，研究人与界面的关系，研究人。

研究界面

图形设计师Graphic UI designer国内目前大部分UI工作者都是从事这个行业。也有人称之为美工，但实际上不是单纯意义上的美术工人，而是软件产品的产品外形设计师。这些设计师大多是美术院校毕业的，其中大部分是有美术设计教育背景，例如工业外形设计，装潢设计，信息多媒体设计等。

研究人与界面的关系

交互设计师，interaction designer在图形界面产生之前，长期以来UI设计师就是指交互设计师。交互设计师的工作内容就是设计软件的操作流程，树状结构，软件的结构与操作规范（spec）等。一个软件产品在编码之前需要作的就是交互设计，并且确立交互模型，交互规范。交互设计师一般都是软件工程师背景居多。

研究人

用户测试/研究工程师User experience engineer任何的产品为了保证质量都需要测试，软件的编码需要测试，自然UI设计也需要被测试。这个测试和编码没有任何关系，主要是测试交互设计的合理性以及图形设计的美观性。测试方法一般都是采用焦点小组，用目标用户问卷的形式来衡量UI设计的合理性。这个职位很重要，如果没有这个职位，UI设计的好坏只能凭借设计师的经验或者领导的审美来评判，这样就会给企业带来严重的风险性。用户研究工程师一般是心理学人文学背景比较合适。综上所述UI设计师就是：软件图形设计师、交互设计师和用户研究工程师。

[编辑本段]UI设计在中国的现状

目前在国内UI还是一个相对陌生的词，即便是洛可可设计也在UI设计的道路上不断探索客户及用户的需求。我们经常看到一些招聘广告写着：招聘界面美工、界面美术设计师等等。这表明在国内对UI的理解还停留在美术设计方面，认为UI的工作只是描边画线，缺乏对用户交互的重要性的理解；另一方面在软件开发过程中还存在重技术而不重应用的现象。

许多商家认为软件产品的核心是技术，而UI仅仅是次要的辅助，这点在人员的比例与待遇上可以表现出来。但这不是UI设计真正的价值体现，只是UI设计发展的一个必经过程。我们以物质产品手机行业为例，当手机刚刚进入市场的时候不但价格贵的惊人，而且除了通话以外没有什么其他功能。由于当时的主导是技术，所以大家都把精力放在信号、待机时间、寿命等方面，对于产品的造型，使用的合理性很少关心。事过境迁，如今技术已经完全的达到用户的需求，于是商家为了创造卖点，提高争力，非常重视产品的外观设计，除此之外还频频推出短信,彩屏，和铉，彩信,摄像头等等。这样一来产品的美观、个性、易用、易学、人性化等等都成了产品的卖点。软件产品与物质产品的发展是相同的。过去由于计算机硬件的限制，编码设计成为软件开发的代名词，美观亲和的图形化界面与合理易用的交互方式都没有得到充分的重视，实际上这个时期的软件叫作软件程序，而不是软件产品。现今随着计算机硬件的飞速发展，过去的软件程序已经不能适应用户的要求。软件产品在激烈的市场竞争中，仅仅有强大的功能是远远不够的，不足以战胜强劲的对手。幸运的是在国内一些高瞻远瞩的民族企业已经开始意识到UI给软件产品带来的巨大卖点了，例如金山公司的影霸、词霸、毒霸、网标，由于重视UI的开发与地位，才使得金山产品在同类软件产品中首屈一指。联想软件的UI部门积极开展用户研究与使用性测试，将易用与美观相结合，推出的双模式电脑、幸福系列等成功UI范例，为联想赢得全球消费 PC第三的称号等等、等等.实践证明，各商家只要在产品美观和易用设计方面很小投入，将会有很大产出。其投入产出比，要比在功能领先性开发上的投入大得多。我们不得不承认现阶段中国在很多领域都与西方发达国家有相当大的差距，如何赶上并超过他们是我们这代人肩负的历史使命。软件产品领域不象物质产品那样存在工艺、材料上的限制，软件产品核心问题就是人。提高软件UI设计师个人能力减小人员上的差距是中国UI发展首要关键的问题。目前国内各院校还没有设立相对健全的UI设计专业，所以提高UI设计师能力关键在于提供一个良好的学习与交流的资源环境。国内已经有很多交流设计网站，介绍工业设计、平面设计、服装设计、绘画艺术、多媒体flash等，但是UI设计一直没有受到应有的关注，仅仅被放在数码设计或者平面网页设计的一个栏目里，这仅有的资源对培养优秀的设计师是不够的，必须有一个信息快捷、资源丰富、设计水平一流、专业权威的UI设计学习与交流的地方才能适应日益发展的UI设计师们的需求。

[编辑本段]UI设计的流程

确认目标用户

在洛可可的UI设计过程中，需求设计角色会确定软件的目标用户，获取最终用户和直接用户的需求。用户交互要考虑到目标用户的不同引起的交互设计重点的不同。例如：对于科学用户和对于电脑入门用户的设计重点就不同。

采集目标用户的习惯交互方式

不同类型的目标用户有不同的交互习惯。这种习惯的交互方式往往来源于其原有的针对现实的交互流程、已有软件工具的交互流程。当然还要在此基础上通过调研分析找到用户希望达到的交互效果，并且以流程确认下来。

提示和引导用户

软件是用户的工具。因此应该由用户来操作和控制软件。软件响应用户的动作和设定的规则。对于用户交互的结果和反馈，提示用户结果和反馈信息，引导用户进行用户需要的下一步操作。

一致性原则

设计目标一致软件中往往存在多个组成部分（组件、元素）。不同组成部分之间的交互设计目标需要一致。例如：如果以电脑操作初级用户作为目标用户，以简化界面逻辑为设计目标，那么该目标需要贯彻软件（软件包）整体，而不是局部。元素外观一致

交互元素的外观往往影响用户的交互效果。同一个（类）软件采用一致风格的外观，对于保持用户焦点，改进交互效果有很大帮助。遗憾的是如何确认元素外观一致没有特别统一的衡量方法。因此需要对目标用户进行调查取得反馈。交互行为一致在交互模型中，不同类型的元素用户触发其对应的行为事件后，其交互行为需要一致。例如：所有需要用户确认操作的对话框都至少包含确认和放弃两个按钮。对于交互行为一致性原则比较极端的理念是相同类型的交互元素所引起的行为事件相同。但是我们可以看到这个理念虽然在大部分情况下正确，但是的确有相反的例子证明不按照这个理念设计，会更加简化用户操作流程。

可用性原则

可理解软件要为用户使用，用户必须可以理解软件各元素对应的功能。如果不能为用户理解，那么需要提供一种非破坏性的途径，使得用户可以通过对该元素的操作，理解其对应的功能。例如：删除操作元素。用户可以点击删除操作按钮，提示用户如何删除操作或者是否确认删除操作，用户可以更加详细的理解该元素对应的功能，同时可以取消该操作。可达到用户是交互的中心，交互元素对应用户需要的功能。因此交互元素必须可以被用户控制。用户可以用诸如键盘、鼠标之类的交互设备通过移动和触发已有的交互元素达到其它在此之前不可见或者不可交互的交互元素。要注意的是交互的次数会影响可达到的效果。当一个功能被深深隐藏（一般来说超过4层）那么用户达到该元素的几率就大大降低了。可达到的效果也同界面设计有关。过于复杂的界面会影响可达到的效果。（参考简单导向原则）可控制软件的交互流程，用户可以控制。功能的执行流程，用户可以控制。如果确实无法提供控制，则用能为目标用户理解的方式提示用户。

**第五篇：关于UI设计**

UI设计

ui即user interface(用户界面)的简称。ui设计则是指对软件的人机交互、操作逻辑、界面美观的整体设计。好的ui设计不仅是让软件变得有个性有品味，还要让软件的操作变得舒适、简单、自由,充分体现软件的定位和特点。

ui是什么

软件设计可分为两个部分：编码设计与ui设计。编码设计大家都很熟悉，但是 ui设计还是一个很陌生的词，即使一些专门从事网站与多媒体设计的人也不完全理解ui的意思。ui的本意是用户界面，是英文user和 interface的缩写。从字面上看是用户与界面2个组成部分，但实际上还包括用户与界面之间的交互关系。

界面设计。在漫长的软件发展中，界面设计工作一直没有被重视起来。做界面设计的人也被贬义的称为“美工”。其实软件界面设计就像工业产品中的工业造型设计一样，是产品的重要买点。一个友好美观的界面会给人带来舒适的视觉享受，拉近人与电脑的距离，为商家创造卖点。界面设计不是单纯的美术绘画，他需要定位使用者、使用环境、使用方式并且为最终用户而设计，是纯粹的科学性的艺术设计。检验一个界面的标准即不是某个项目开发组领导的意见也不是项目成员投票的结果，而是最终用户的感受。所以界面设计要和用户研究紧密结合，是一个不断为最终用户设计满意视觉效果的过程。

ui设计师是做什么的ui设计从工作内容上来说分为3个方向。图 它主要是由ui 研究的3个因素决定的，其分别是研究工具，研究人与界面的关系，研究人。

研究界面----图形设计师graphic ui designer

国内目前大部分ui工作者都是从事这个行业。也有人称之为美工，但实际上不是单纯意义上的美术工人，而是软件产品的产品外形设计师。

这些设计师大多是美术院校毕业的，其中大部分是有美术设计教育背景，例如工业外形设计，装潢设计，信息多媒体设计等。

研究人与界面的关系---交互设计师，interaction designer

在图形界面产生之前，长期以来ui设计师就是指交互设计师。交互设计师的工作内容就是设计软件的操作流程，树状结构，软件的结构与操作规范（spec）等。一个软件产品在编码之前需要作的就是交互设计，并且确立交互模型，交互规范。

交互设计师一般都是软件工程师背景居多。

研究人----用户测试/研究工程师user experience engineer

任何的产品为了保证质量都需要测试，软件的编码需要测试，自然ui设计也需要被测试。这个测试和编码没有任何关系，主要是测试交互设计的合理性以及图形设计的美观性。测试方法一般都是采用焦点小组，用目标用户问卷的形式来衡量ui设计的合理性。这个职位很重要，如果没有这个职位，ui设计的好坏只能凭借设计师的经验或者领导的审美来评判，这样就会给企业带来严重的风险性。

用户研究工程师一般是心理学人文学背景比较合适。

综上所述ui设计师就是：软件图形设计师、交互设计师和用户研究工程师。

ui设计在中国的现状

目前在国内ui还是一个相对陌生的词，即便是一些设计人员也对这个词不太了解。我们经常看到一些招聘广告写着：招聘界面美工、界面美术设计师等等。这表明在国内对ui的理解还停留在美术设计方面，认为ui的工作只是描边画线，缺乏对用户交互的重要性的理解；另一方面在软件开发过程中还存在重技术而不重应用的现象。许多商家认为软件产品的核心是技术，而ui仅仅是次要的辅助，这点在人员的比例与待遇上可以表现出来。但这不是ui设计真正的价值体现，只是ui设计发展的一个必经过程。我们以物质产品手机行业为例，当手机刚刚进入市场的时候不但价格贵的惊人，而且除了通话以外没有什么其他功能。由于当时的主导是技术，所以大家都把精力放在信号、待机时间、寿命等方面，对于产品的造型，使用的合理性很少关心。事过境迁，如今技术已经完全的达到用户的需求，于是商家为了创造卖点，提高争力，非常重视产品的外观设计，除此之外还频频推出短信,彩屏，和铉，彩信,摄像头等等。这样一来产品的美观、个性、易用、易学、人性化等等都成了产品的卖点。软件产品与物质产品的发展是相同的。过去由于计算机硬件的限制，编码设计成为软件开发的代名词，美观亲和的图形化界面与合理易用的交互方式都没有得到充分的重视，实际上这个时期的软件叫作软件程序，而不是软件产品。

现今随着计算机硬件的飞速发展，过去的软件程序已经不能适应用户的要求。软件产品在激烈的市场竞争中，仅仅有强大的功能是远远不够的，不足以战胜强劲的对手。幸运的是在国内一些高瞻远瞩的民族企业已经开始意识到ui给软件产品带来的巨大卖点了，例如金山公司的影霸、词霸、毒霸、网标，由于重视ui的开发与地位，才使得金山产品在同类软件产品中首屈一指。联想软件的ui部门积极开展用户研究与使用性测试，将易用与美观相结合，推出的双模式电脑、幸福系列等成功ui范例，为联想赢得全球消费 pc第三的称号等等、等等.实践证明，各商家只要在产品美观和易用设计方面很小投入，将会有很大产出。其投入产出比，要比在功能领先性开发上的投入大得多。

我们不得不承认现阶段中国在很多领域都与西方发达国家有相当大的差距，如何赶上并超过他们是我们这代人肩负的历史使命。软件产品领域不象物质产品那样存在工艺、材料上的限制，软件产品核心问题就是人。提高软件ui设计师个人能力减小人员上的差距是中国ui发展首要关键的问题。

目前国内各院校还没有设立相对健全的ui设计专业，所以提高ui设计师能力关键在于提供一个良好的学习与交流的资源环境。国内已经有很多交流设计网站，介绍工业设计、平面设计、服装设计、绘画艺术、多媒体flash等，但是ui设计一直没有受到应有的关注，仅仅被放在数码设计或者平面网页设计的一个栏目里，这仅有的资源对培养优秀的设计师是不够的，必须有一个信息快捷、资源丰富、设计水平一流、专业权威的ui设计学习与交流的地方才能适应日益发展的ui设计师们的需求。

本DOCX文档由 www.zciku.com/中词库网 生成，海量范文文档任你选，，为你的工作锦上添花,祝你一臂之力！