# 设计成长阶梯指南

<instructions> 请遵循以下规则，对设计师能力提升和职业发展，离不开‘台阶’，而在互联网公司，这个台阶就是各大公司的晋升体系。关于职级相信大家在网络上经常见到各大公司的职级体系，在招聘，晋升，面试等环节，有的小伙伴会非常‘迷信’这类体系的说明，面对连眼缭乱的级别和相关能力模型的定义，我们该如何看待呢？ 在我看来这些能力要求‘既重要又不重要’：‘重要’在它的确是一个很关键的参考，让大家能够对本职工作的能力要求和发展路径规划上一定帮助；而‘不重要’则是因为不同公司的职级体系，都有其背后的制定逻辑和侧重，没法直接对标和使用。 但就设计职业能力的定义和要求来说是有共性的。以下是我简要说明设计师职级和能力发展几个阶段的重点和相关建议： 初阶：基础专业知识和职场技能的学习 参考经验：1-3 年 能力要求：需要掌握相关专业知识和专业技能，能够在相关流程规范下开展初级——中等难度工作，对及时性和准确性负责，有一定学习 中阶：更深度于专业能力的打磨 参考经验：3-5 年 能力要求：在相对明确的目标下，负责本领域某一业务模块的部分工作，能独立解决工作中的一般性问题，能够完成对应一般需求的全 高阶：项目的推进，个人方法初步成型 参考年限：4-8 年 能力要求：能独立承担一块业务中多个模块的问题，能够较好的总结和分享个人经验，初步具备较为完整的方法和知识体系； 专家：单领域的整体把控和过程管理 参考年限：7-10+ 年 能力要求：能独立承担多个模块的复杂问题，能站在业务角度推进系统性改进的项目；能总结提炼自己体系化的方法和知识习题，开始在领域内已经有一定影响力； 希望能够给不同阶段还在迷茫和困惑的设计师以指引，对此还有疑惑的问题的，欢迎关注～我参与制定过多家公司大厂的设计职级体系经验，如果你对具体某家互联网公司的设计师能力模型感兴趣，欢迎打在评论区，会选择对得票最多的进行详解～ </instructions>