2023

中国用户体验设计系统白皮书

China User Experience Design System White Paper

主办单位: 国际体验设计大会 IXDC

专业支持: ETU 体验咨询

IxDC × ETU

序言

在建设数字中国已成基本国策的时代背景下，数字化转型正在全面重塑企业的经营和管理模式。随着企业服务生态不断延伸，新的数字触点和中后台系统大量涌现，如何保持产品体验的一致性，保证高质量的用户体验以及高效的团队协同效率，成为体验设计行业面临的新挑战。

而设计系统的出现就是为了解决这些问题。一套成熟的设计系统有助于在不同渠道平台上保持一致的设计语言和风格，同时让设计师更专注于整体体验，更轻松地与产品及研发团队协作。

随着设计系统的概念在海内外市场中逐渐成熟，国内许多企业也积极探索自建设计系统的应用。如今，设计系统不仅用于解决数字产品体验规模化问题，也成为企业数字基础设施和数据资源的重要资产。

2023年，为了解中国用户体验体验设计系统的发展现状，IXDC 与 ETU 体验咨询联合发起了《2023中国用户体验设计系统调研》活动并发布《2023中国用户体验设计系统白皮书》（下文简称白皮书），深度聚焦个人设计系统使用和企业级设计系统发展两大方面，深入分析设计系统在国内的发展情况。

白皮书从设计系统相关从业者概况、开源设计系统使用情况、企业自建设计系统的应用和管理，以及 AIGC 等前沿技术的影响等五个章节进行详细阐述。此次调研也进行了行业专家定性访谈，总结了垂直领域中领先企业设计系统发展的最新动态和经验总结，为体验设计走向规则化、结构化、系统化的方向发展提供了宝贵的经验。

希望这份白皮书能够更好地帮助行业相关从业者了解设计系统的发展脉络、管理模式及未来趋势，同时为同处于为智能化时代下的同业们带来更多的设计系统发展的可能性。

调研说明

本次调研分为桌面研究、定量问卷、专家访谈三个阶段

阶段一：桌面研究

针对国内外用户体验设计系统的发展情况及使用情况，收集行业资料，梳理各类系统类型、特点及优势，分析设计系统在中国设计行业中的现状及未来发展趋势。

阶段二：定性访谈

围绕设计系统的建设管理、价值意义、发展阶段、AIGC 趋势等议题进行定性访谈，特别邀请行业专家或设计系统负责人共计 8 位，来自金融、互联网、咨询、文旅、制造业等行业，均在设计系统的建设上有较为丰富的经验。

阶段三：定量研究

本阶段主要目的在于了解国内体验从业者日常工作中使用设计系统及其所在公司自建设计系统的情况，共计回收有效问卷332份。

调研对象：面向设计系统相关从业者，岗位覆盖视觉设计、交互设计、品牌设计、前端工程师、后端工程师、产品经理、产品运营等职位，横跨互联网、金融、制造业、咨询、科教等12个行业。

·调研时间：2023年11月21-12月5日

·调研方法：以在线定量问卷形式，通过用户线上自主填写完成。问卷投放渠道为 IXDC、ETU 体验咨询及各大合作公众号平台。

·数据说明：问卷覆盖专业工具使用、开源设计系统使用、自建设计系统使用与管理、未来设计系统趋势等4大类问题。如无特殊说明，本报告中关于用户调研的数据结论，均基于此次的有效样本数据分析所得。

什么是设计系统？

设计系统（Design System）又称设计体系，是可复用组件的集合构成，配合清晰的标准引导，通过机制化的组织流程和具象的指南与工具加以整合，以帮助企业内部人员高效、协同地创建大量的应用程序，如 Apple’s Human Interface Design、Google Material Design System、蚂蚁金服 Ant Design 设计系统等。

目录

P05

一. 设计系统相关从业者概况

1.1 性别、年龄及城市分布
1.2 受访者岗位分布
1.3 从业年限和岗位细分
1.4 所属行业和企业规模分布
1.5 设计系统接触情况
1.6 自建设计系统角色分布

P12

二. 专业工具与开源设计系统使用概况

2.1 产品经理专业工具使用分布
2.2 设计从业者专业工具使用分布
2.3 细分岗位下设计从业者工具使用情况
2.4 前端工程师专业工具和技术使用分布
2.5 各岗位开源设计系统使用情况

P18

三. 企业自建设计系统应用概况

3.1 系统使用者角色分布
3.2 系统使用者规模分布
3.3 系统使用年限分布
3.4 系统使用者资产内容使用情况
3.5 系统使用者组件使用频率分布
3.6 系统使用满意度评价
3.7 系统使用效能评价
3.8 系统使用体验痛点分析
3.9 系统未来精益发展方向

P30

四. 企业自建设计系统管理概况

4.1 自建设计系统搭建动机
4.2 系统构建耗时及路径
4.3 系统创造者团队分布
4.4 系统管理模式分析
4.5 载体工具选择分析
4.6 系统创造者资产内容关注情况
4.7 系统分发推广措施分析
4.8 系统内容运作维护分析
4.9 系统效果评估分析
4.10 自建设计系统主要挑战与经验
专家对话
核心发现

P50

五. 设计系统发展前沿趋势洞察

5.1 从业者 AIGC 工具使用情况分析
5.2 AIGC 资产内容覆盖情况分析
5.3 系统搭建 AIGC 应用情况分析
5.4 未来 AIGC 工具使用期待
专家对话
蓝图展望

01

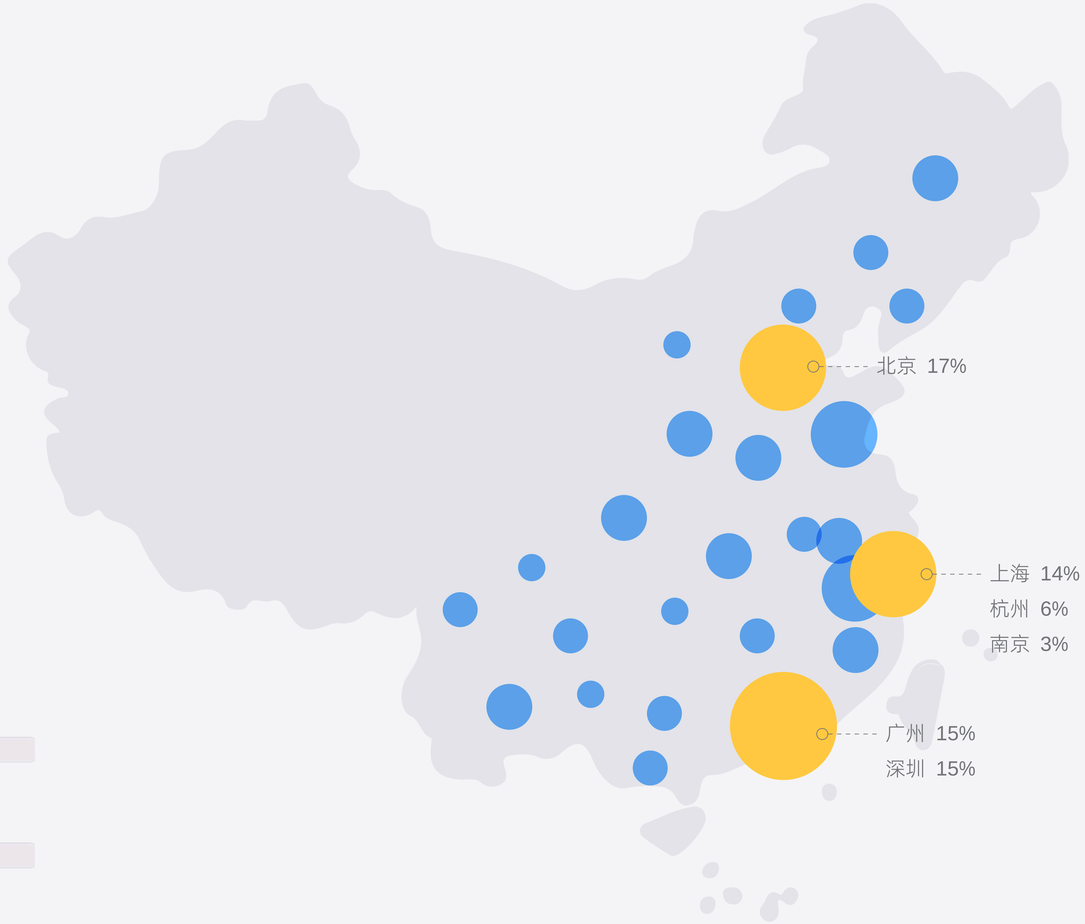
设计系统相关从业者概况

Overview of Design System Practitioners

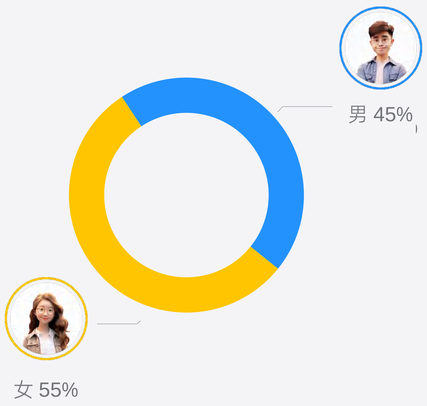
1.1 行业人才年轻化，集聚超一线城市

性别、年龄及城市分布

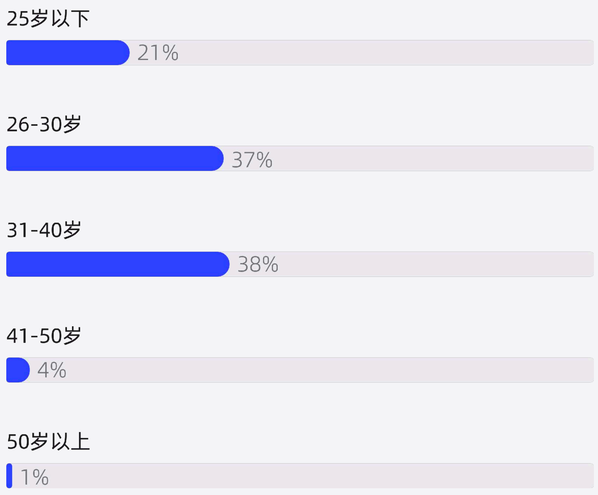
本次参与调研的设计系统相关从业者中，女性比男性多10%。75%的从业者年龄集中在26-40岁，21%的从业者年龄在25岁以下，年龄超过40岁的从业者占比5%，人才年轻化趋势明显。从业者所在区域的分布中，来自超一线城市（北上广深）的人数占比超60%，包括北京（17%）、上海（14%）、广州（15%）及深圳（15%），来自杭州（6%）、南京（3%）等新一线城市的人数紧随其后。



性别



年龄



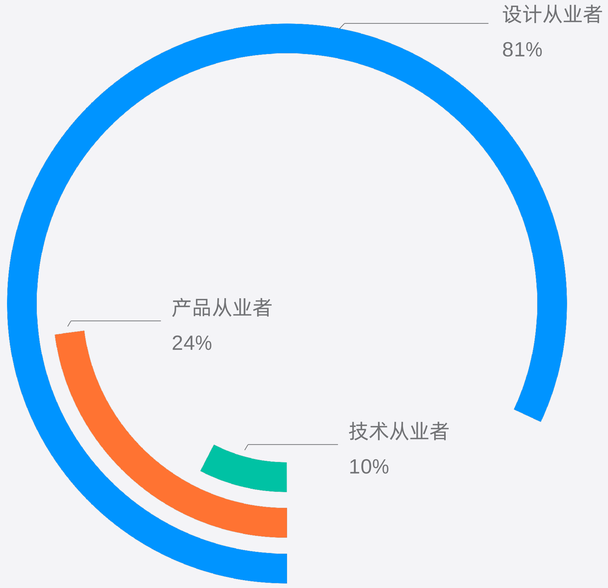
广东省 39%	陕西省 1%	吉林省 1%
北京市 17%	安徽省 1%	河南省 1%
上海市 14%	四川省 1%	山东省 1%
浙江省 7%	湖南省 1%	广西省 1%
江苏省 7%	辽宁省 1%	海外地区 1%
湖北省 3%	河北省 1%	
福建省 2%	天津市 1%	

1.2 “产-设-研”复合型人才脱颖而出

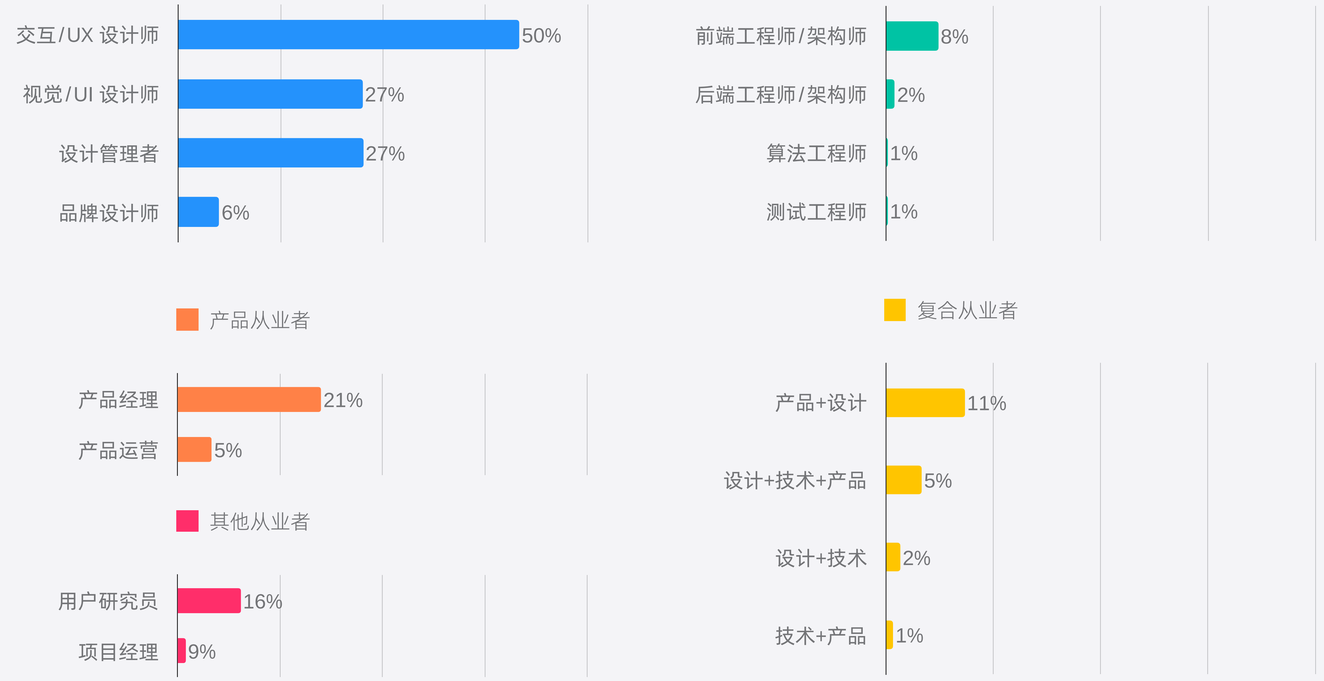
受访者岗位分布

从岗位分布来看，81%的受访者从事设计相关工作，从事产品相关工作人数占比24%，从事技术相关工作人数占比10%。另外有近20%的从业者身兼“产-设-研”数职，为复合型人才，其中产品兼设计岗占比11%，产品兼设计兼技术研发占比5%，设计兼技术研发岗占比2%，反映了在设计系统驱动下“产-设-研”逐渐一体化的趋势。

受访者岗位分布



不同岗位的细分占比

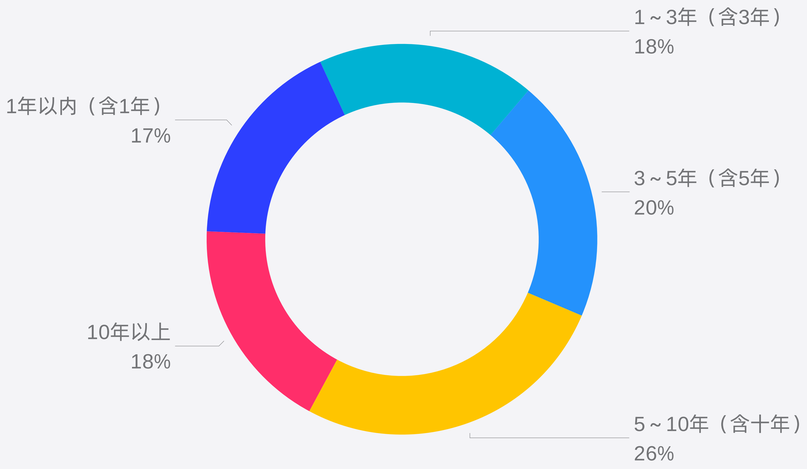


1.3 5~10年从业经验者最多，设计从业者相对经验更丰富

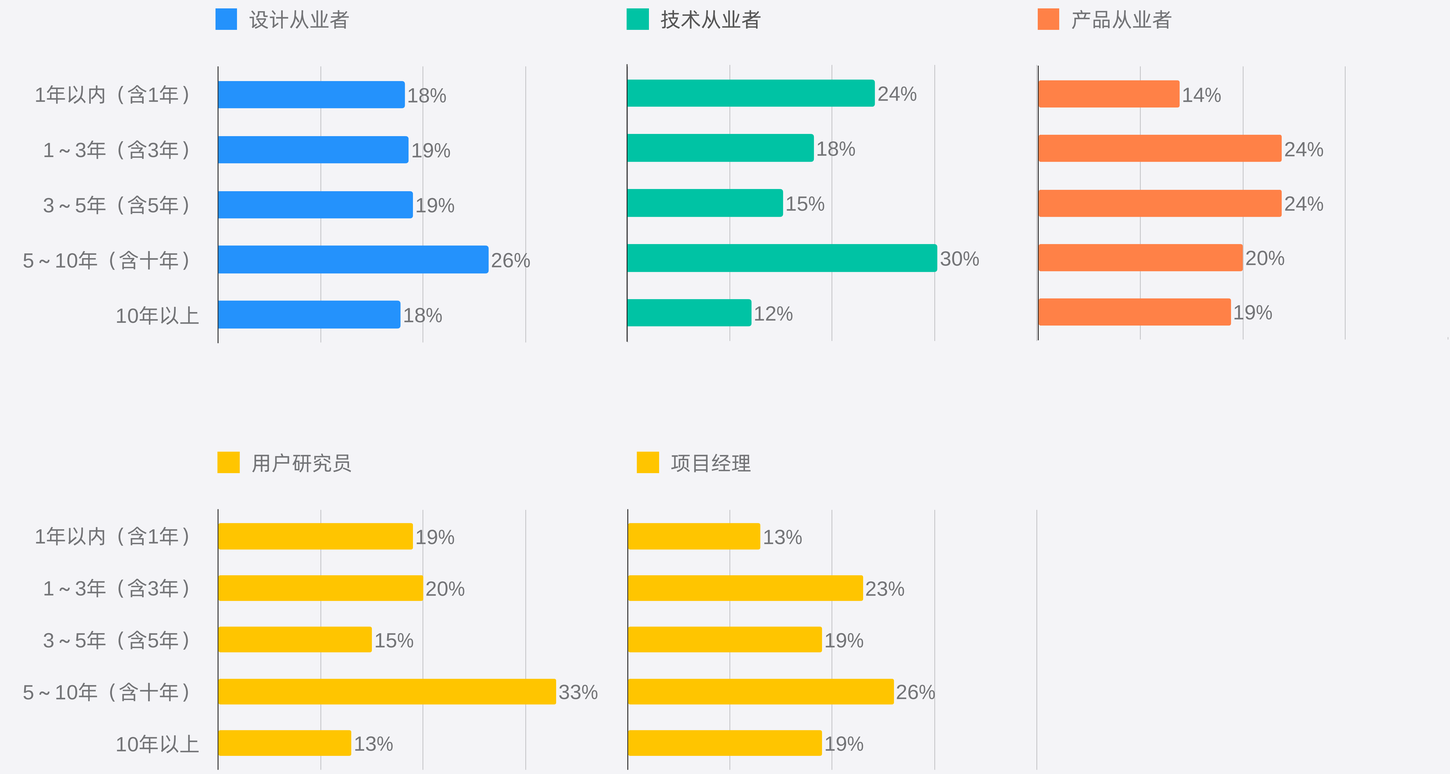
从业年限和岗位细分

从业年限中，占比人数最多的为拥有5～10年工作经验者（26%），其次为3-5年工作经验者（20%）。设计从业者中5～10年工作经验丰富的从业者居多，技术从业者中3年以内初出茅庐的从业者人数最多，产品从业者工作年限分布较为均衡，用户研究员和项目经理中5～10年工作经验丰富的从业者居多。

受访者从业年限分布



不同岗位的细分占比

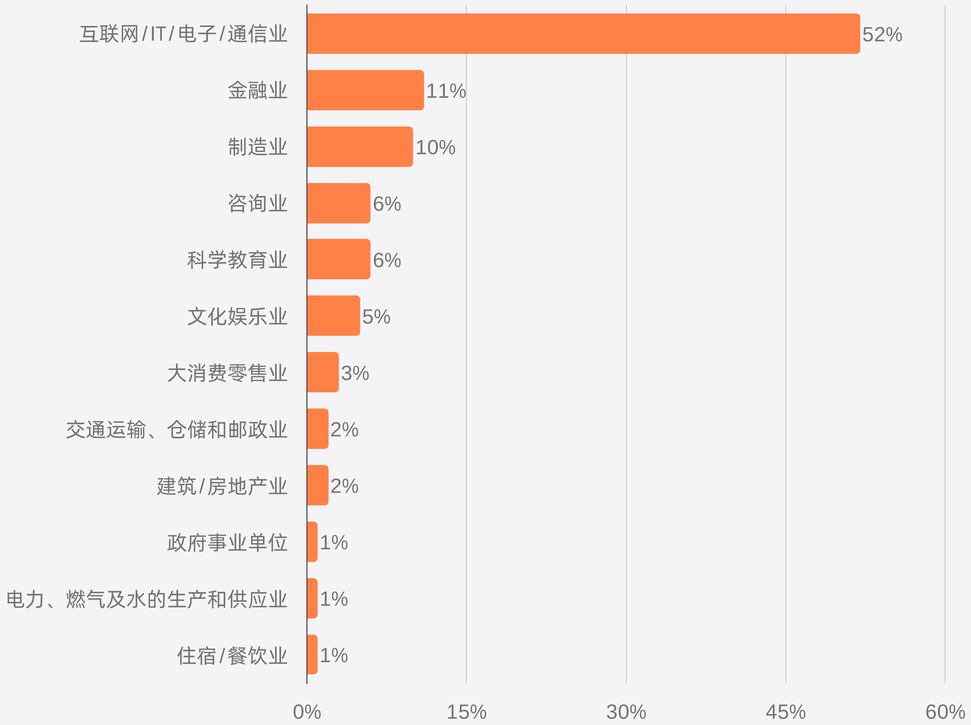


1.4 互联网、金融、制造行业的从业者占比最高

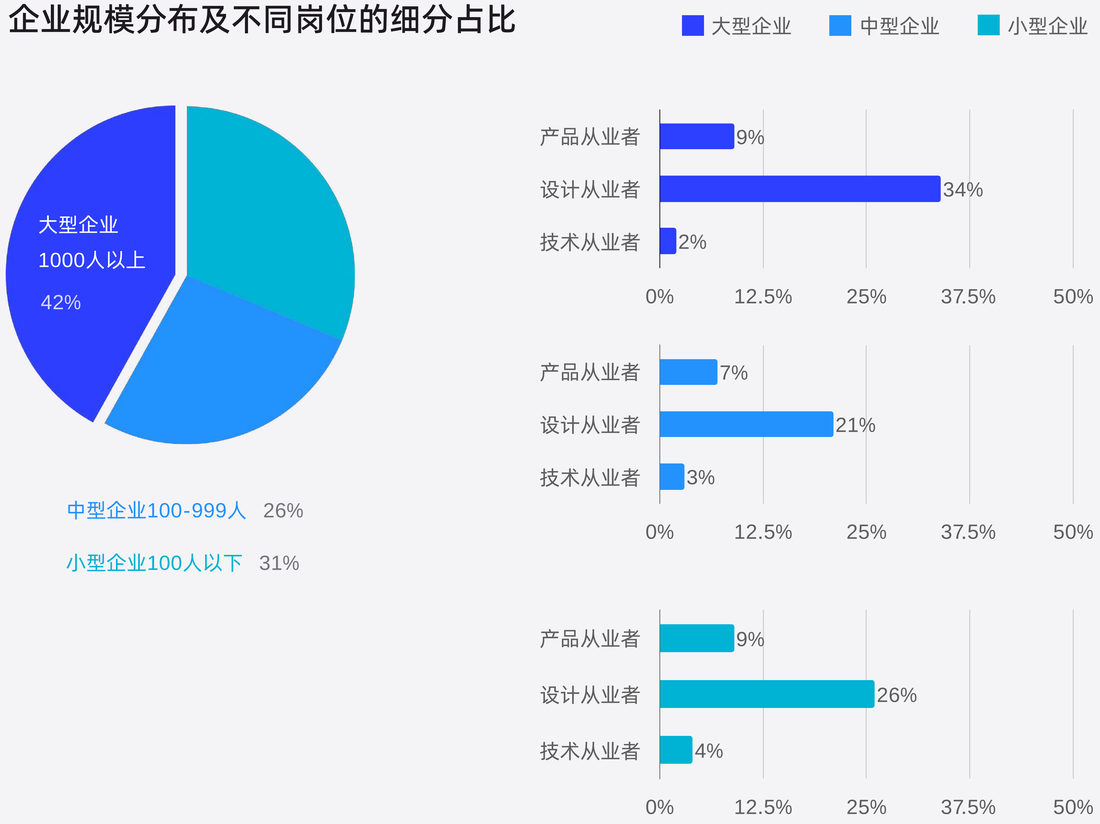
所属行业和企业规模分布

52%的受访者来自互联网行业，11%来自金融行业，10%来自传统制造业，而咨询、消费零售、科教文娱等行业的从业者相对占比较少。来自大型企业的从业者最多，占比为42%，来自中型企业的从业者占比26%，来自小型企业的人数占比31%。大、中、小规模企业的岗位分布都呈现设计从业者人数最多，产品从业者居中，技术从业者最少。相比于中小型企业，大型企业的设计从业者占比最多；而技术从业者和产品从业者人数在大中小企业中的占比相当。

受访者所属行业分布



企业规模分布及不同岗位的细分占比

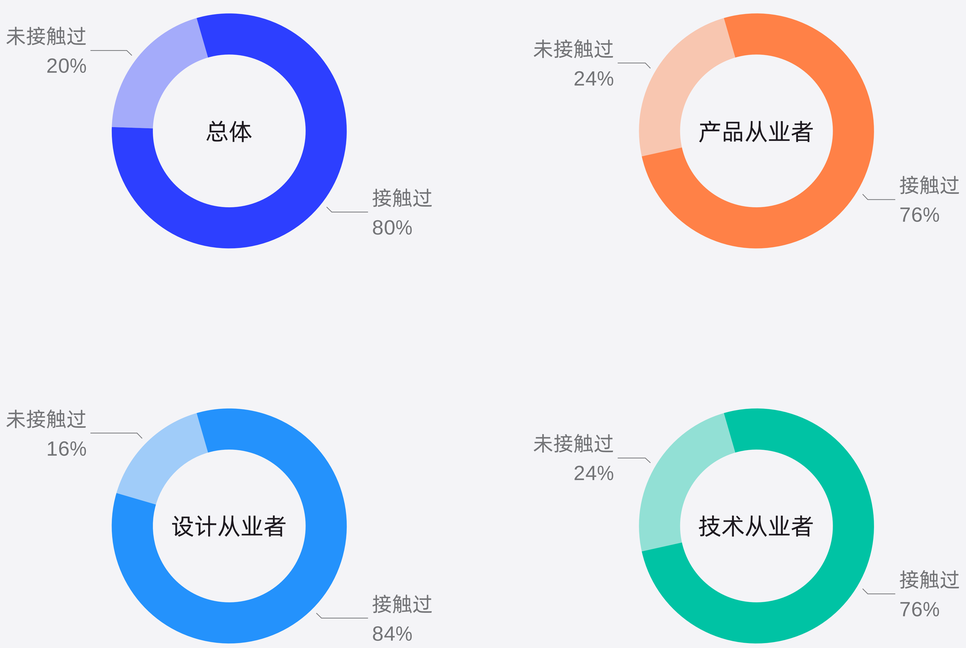


1.5 半数设计从业者使用过开源和组织自建的设计系统

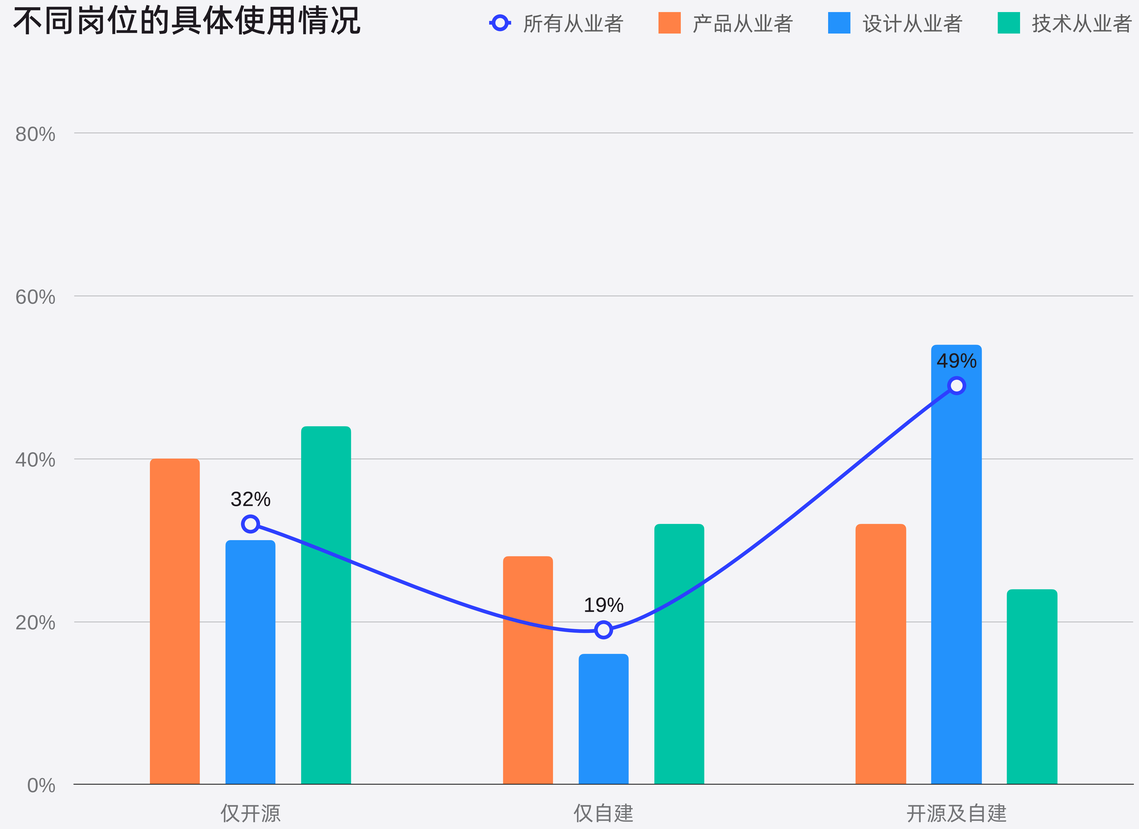
设计系统接触情况

80%受访者表示曾接触过设计系统，其中49%的从业者接触并使用过开源及组织自建的设计系统，32%仅接触并使用过开源设计系统，19%仅接触并使用过组织自建的设计系统。从岗位分布来看，设计从业者中同时接触过开源和自建设计系统的人更多，占比54%；产品从业者和技术从业者中，仅接触过开源设计系统的人更多，占比分别为40%和44%。

设计系统使用情况



不同岗位的具体使用情况

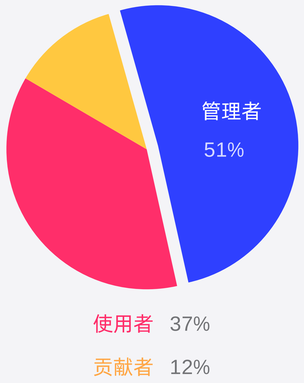


1.6 自建设计系统管理者经验丰富、年轻有为

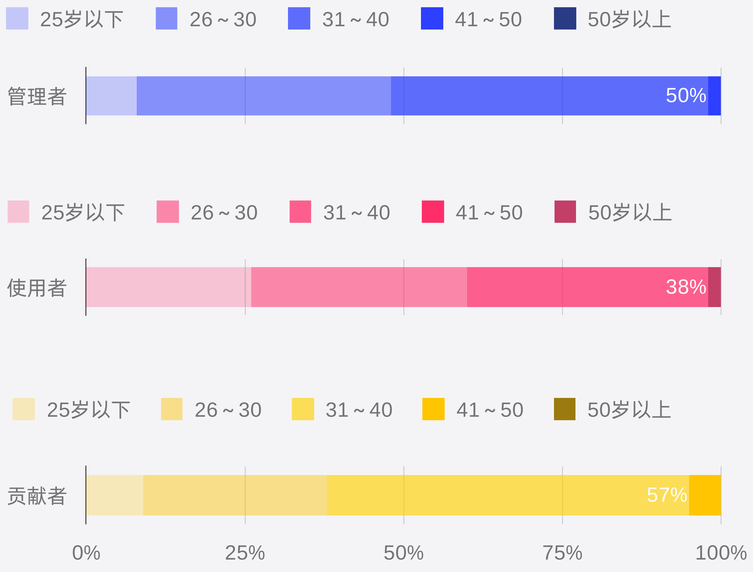
自建设计系统角色分布

参与调研并接触过自建设计系统的从业者中，有51%为设计系统的管理者，其中包括发起者*（24%）和创造者*（27%）。半数管理层从业者的年龄集中在31～40岁，另有40%的管理者年龄在26-30岁之间。管理者的人数分布随工作年限增长呈现递增趋势，有1年以内含一年工作经验的占7%，有1~3年工作经验的占13%，有3～5年工作经验的占24%，有5～10年工作经验的占28%，10年以上工作经验的占29%。设计系统的使用者在所有受访者中占比37%，在工作年限上的分布较为均衡，而设计系统的贡献者则仅占总人数的12%，多为工作经验5年以上经验丰富的协作人员。

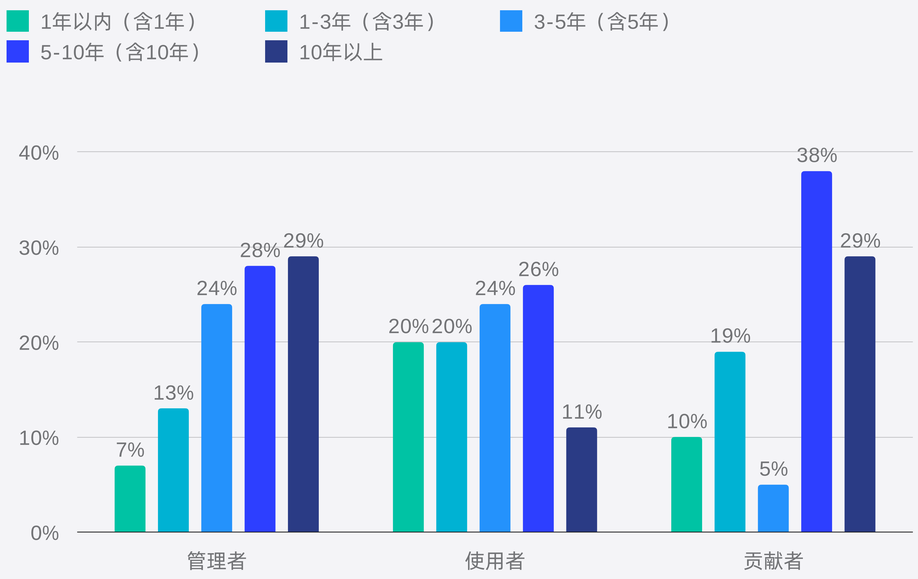
自建设计系统角色分布



系统角色的年龄分布情况



系统角色的从业年限情况



*注释

1. 发起者：设计系统的立项者、发起人，负责协调组织企业内部资源，启动设计系统的搭建，承担一定的管理和推动职能。
2. 创造者：设计系统的构建者，负责为现有问题提供初步设计解决方案和前端解决方案，同时承担推广、分发、同步、质量管理、版本管理和更新等具体执行任务。
3. 使用者：设计系统的用户，一般使用设计系统中的指南、组件、资源、工具等元素来构建产品。
4. 贡献者：设计系统的协助者，通常在实际使用过程中，发现现有问题，提出新的解决方案，并通过体系流程协助设计系统团队协同更新体系。

02

专业工具与开源系统使用概况

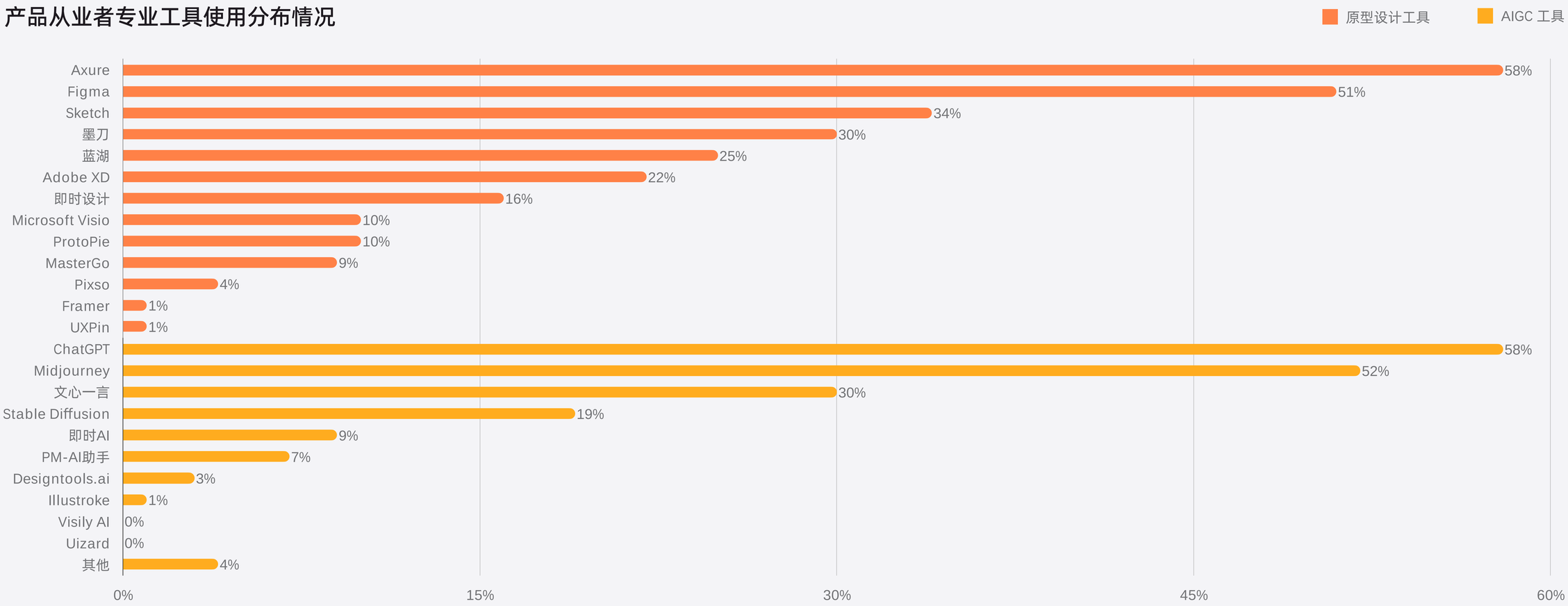
Professional Tools and Open Source Design Systems Usage

2.1 产品经理人均使用约5项工具，AIGC 工具正变得不可或缺

产品经理专业工具使用分布

产品经理使用最高频的原型创作类工具是 Axure（58%）、Figma（51%）和 Sketch（34%），墨刀（30%）、蓝湖（25%）等国产工具的使用率也相对较高。在新兴的 AIGC 工具中，语言类工具 ChatGPT 和文心一言相对使用更高频，分别占比58%和30%；制图类工具中，Midjourney 和 Stable Diffusion 使用人数较多，分别占比52%和19%。

产品从业者专业工具使用分布情况



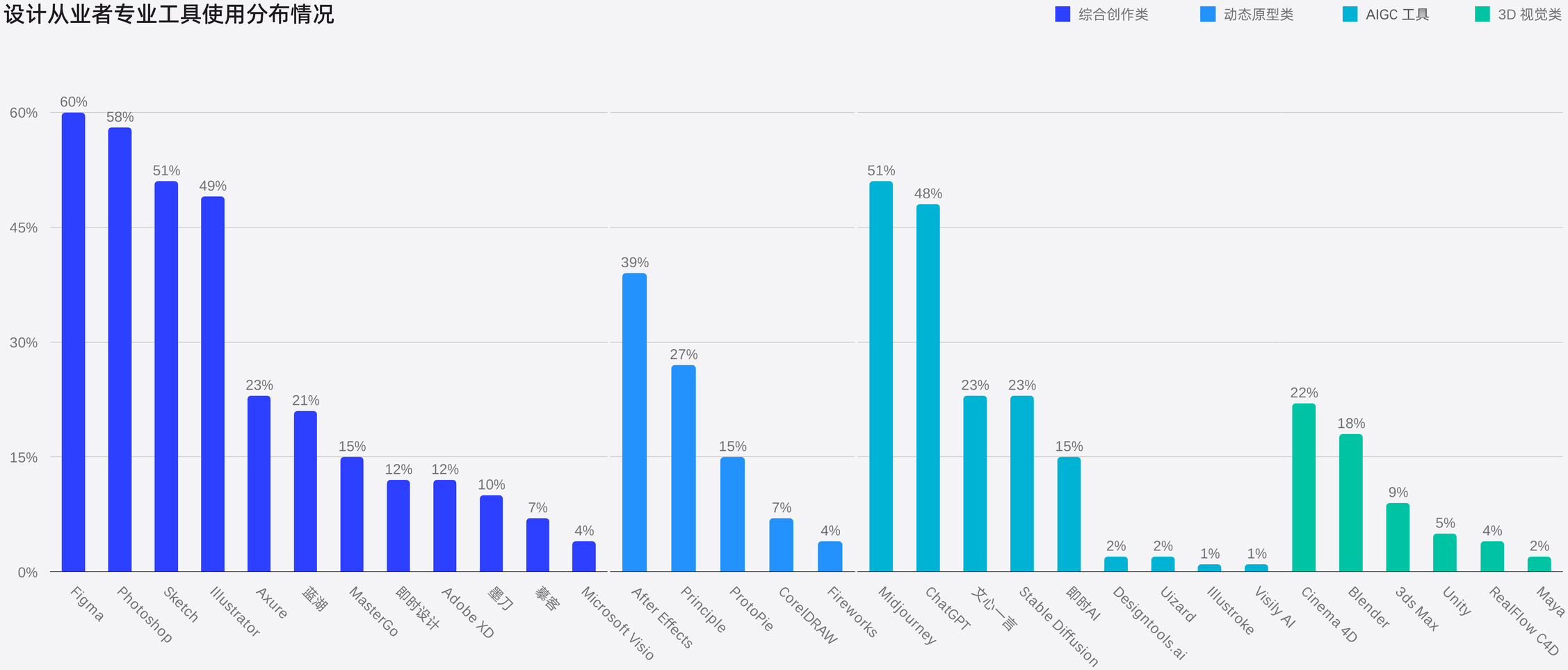
*注释：AIGC（Artificial Intelligence Generated Content ）指使用人工智能特别是机器学习和自然语言处理技术，来自动创作新的文本、图像、音频和视频等数字内容。

2.2 设计师人均使用约6项工具，综合创作工具与 AIGC 工具使用率最高

设计从业者专业工具使用分布

设计师的 Top 4 综合创作类工具分别是 Figma（60%）、Photoshop（58%）、Sketch（51%）和 Illustrator（49%），国产工具蓝湖（21%）和 MasterGo（15%）也崭露头角。被设计师选择最多的动态原型类工具是 After Effects（39%），其次是 Principle（27%）。Cinema 4D（22%） 和 Blender（18%）是最受欢迎的 3D 视觉类工具。此外，设计师们最常用的 AIGC 类工具是 Midjourney（51%）和 ChatGPT（48%），23%的设计师也会使用 Stable Diffusion 和文心一言。

设计从业者专业工具使用分布情况



2.3 设计管理者人均使用约9项工具，掌握的工具类型最丰富

细分岗位下设计从业者工具使用情况

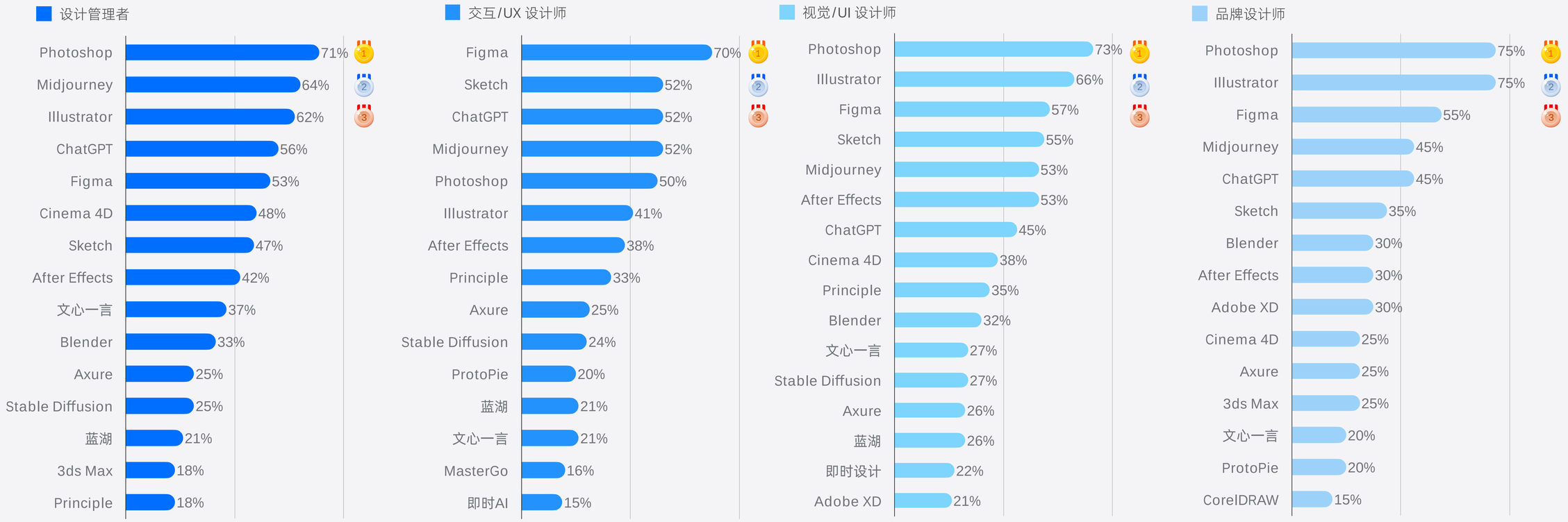
从设计从业者各岗位的分布来看，设计管理者人均使用约9项工具，掌握的工具类型最多，涵盖设计协同、3D 视觉、AI 自然语言处理工具和 AI 制图生成工具等多种类型，最高频使用的工具依次为 Photoshop、Midjourney、Illustrator、ChatGPT、Figma；

交互设计师人均使用约6项工具，最常使用的工具为 Figma、Sketch、Midjourney、ChatGPT、Photoshop，类型集中在设计协同工具和 AIGC 工具；

视觉/UI 设计师人均使用约9项工具，After Effects 和 Principle 的使用率上明显高于其他岗位，高频使用的工具类型分布与设计管理者近似；

品牌设计师人均使用约7项工具，最高频使用的工具是 Photoshop 和 Illustrator。

设计从业者细分岗位专业工具使用分布情况



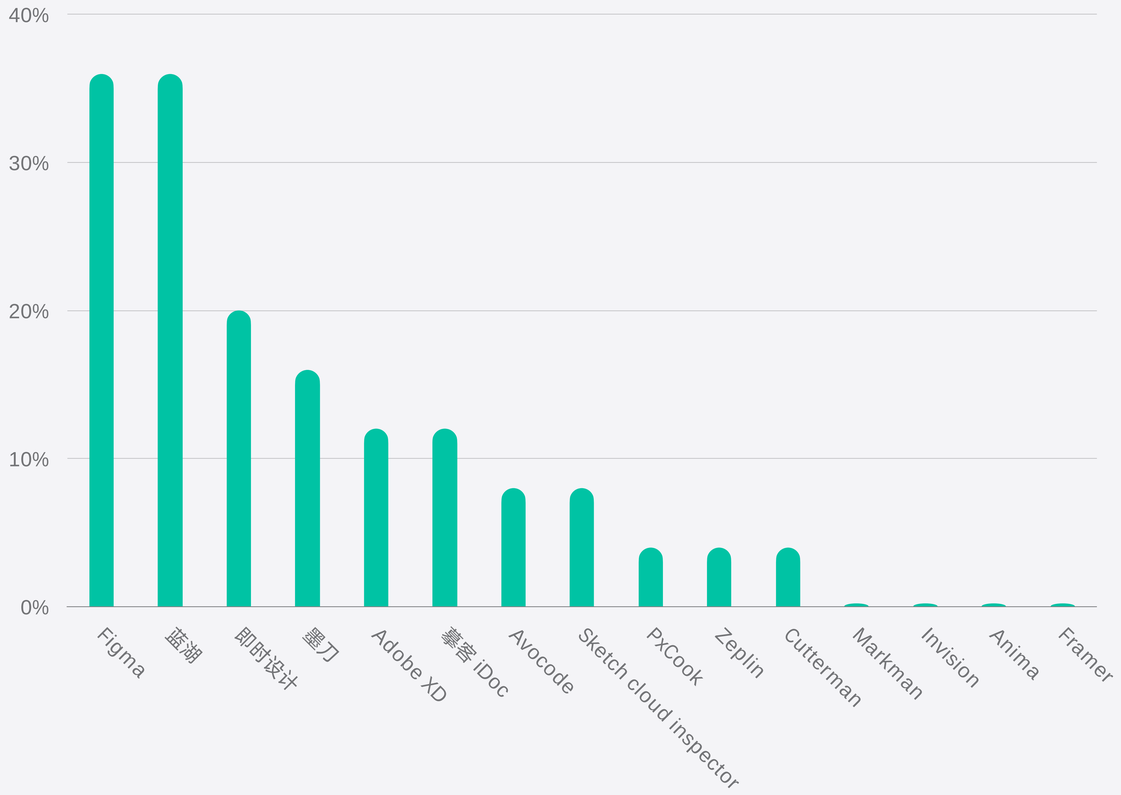
*注释：仅保留每个岗位最高频使用的前15项工具

2.4 前端工程师/架构师的工具和技术使用分布更加集中

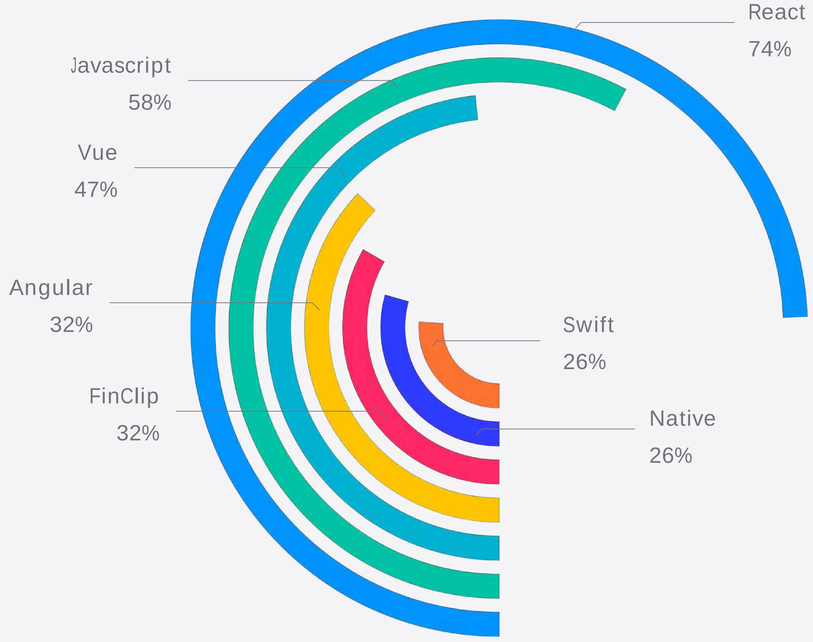
前端工程师专业工具和技术使用分布

参与调研的前端工程师及架构师的工具使用分布比较集中，人均使用约2项工具，最受欢迎的前4项前端交付工具分别为 Figma（36%）、蓝湖（36%）、即时设计（20%）和墨刀（16%），其中3项为国产工具。另外，对于未来设计系统可支持的代码技术类型，绝大多数前端工程师期望 web 代码技术能够支持 React（74%），移动代码技术能够支持 Javascript（58%）。

前端交付工具使用分布情况



前端代码技术的期望偏好

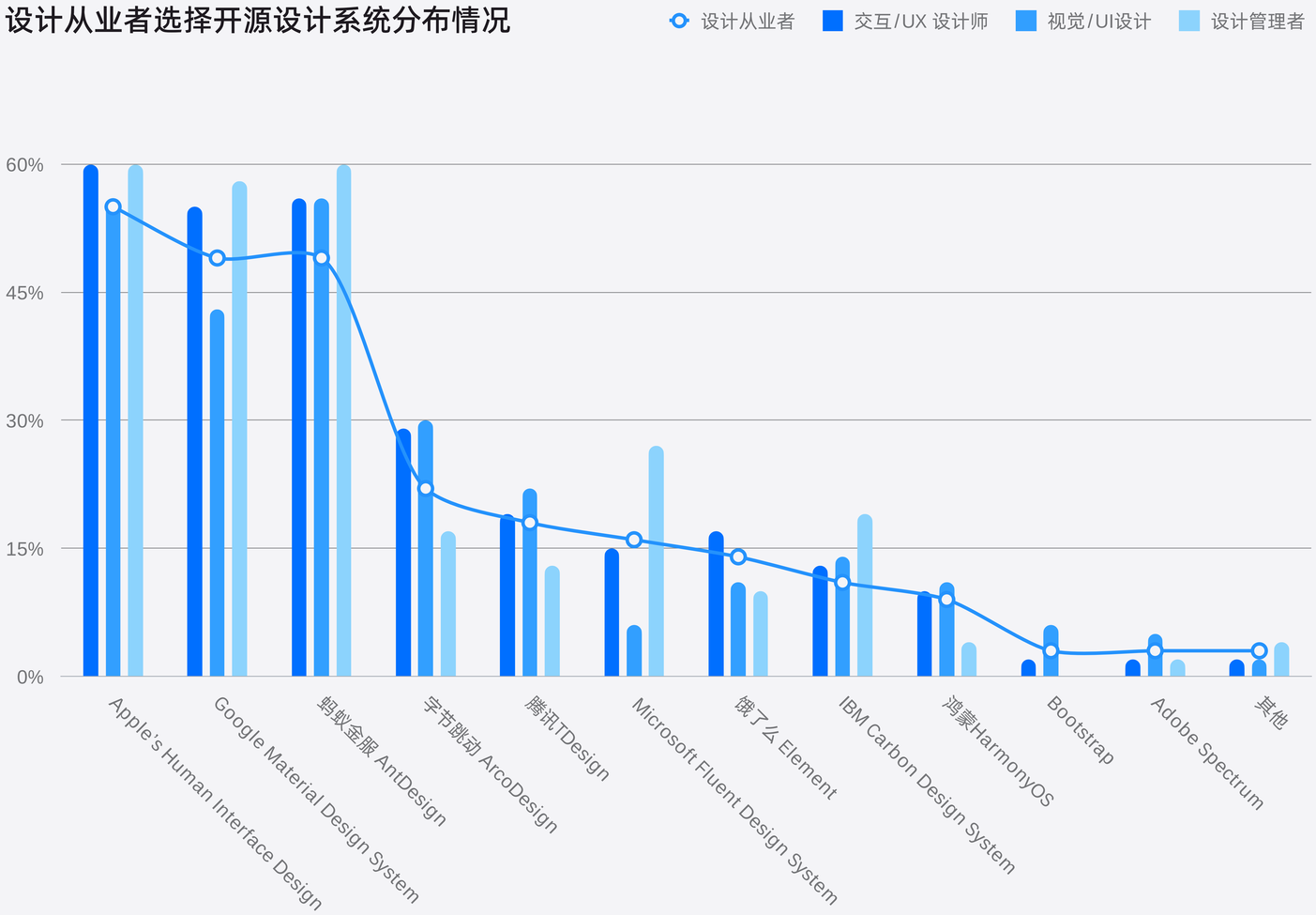


2.5 海外设计系统仍是行业标杆，国内设计系统蒸蒸日上

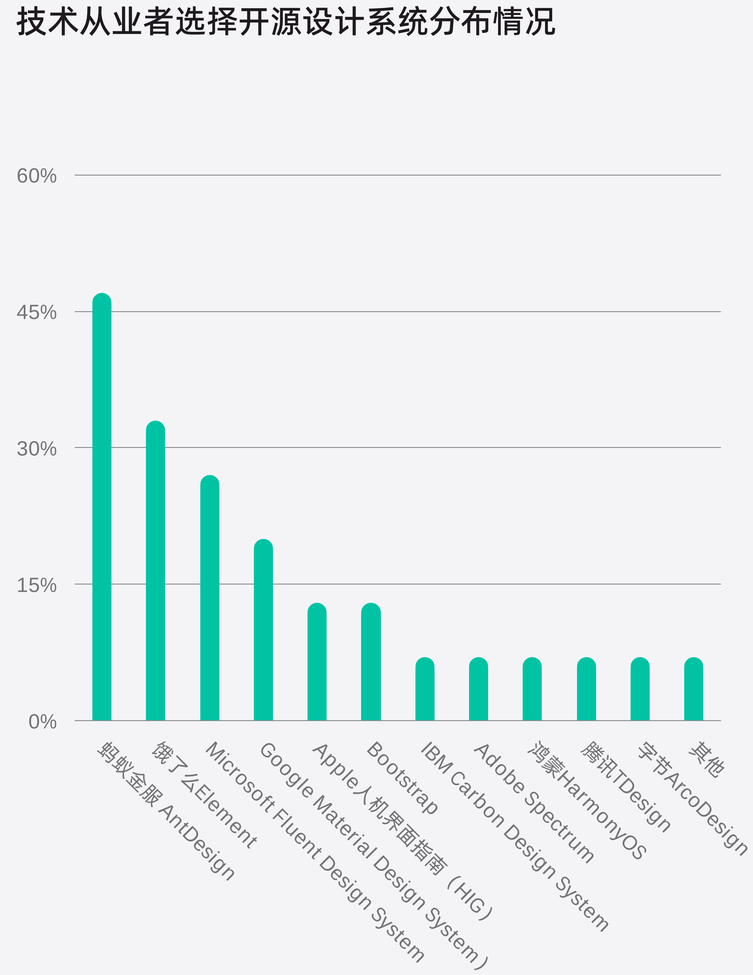
各岗位开源设计系统使用情况

设计从业者使用最多的开源设计系统依次为 Apple’s Human Interface Design、Google Material Design System、蚂蚁金服 Ant Design 、字节跳动 Arco Design 和腾讯 TDesign，虽然海外设计系统仍是重要的行业选择，但国内互联网大厂的开源设计系统也受到设计师们的青睐。相较于一线设计师，设计管理者对海外设计系统更为关心，Apple、Google、Microsoft、IBM 都是设计管理者常关注的设计系统。技术从业者则更偏好使用蚂蚁金服 Ant Design、饿了么 Element、Microsoft Fluent Design System，人均使用约2种开源设计系统。

设计从业者选择开源设计系统分布情况



技术从业者选择开源设计系统分布情况



企业自建设计系统应用概况

Application of In-House Design Systems in Enterprises

Who?

使用者

· 谁在使用设计系统？规模如何？

- 3.1 使用者角色
- 3.2 使用者规模

What?

使用情况

· 使用多久了？

· 具体用什么？ 频率如何？

- 3.3 使用年限
- 3.4 使用内容
- 3.5 使用频率

How?

使用评价

· 使用设计系统后体验评价如何？

· 对效率提升有多大帮助？

- 3.6 满意度评价
- 3.7 效能评价

Why?

使用痛需

· 为何如此评价？有哪些不满意的地方？

· 希望未来怎么提升？

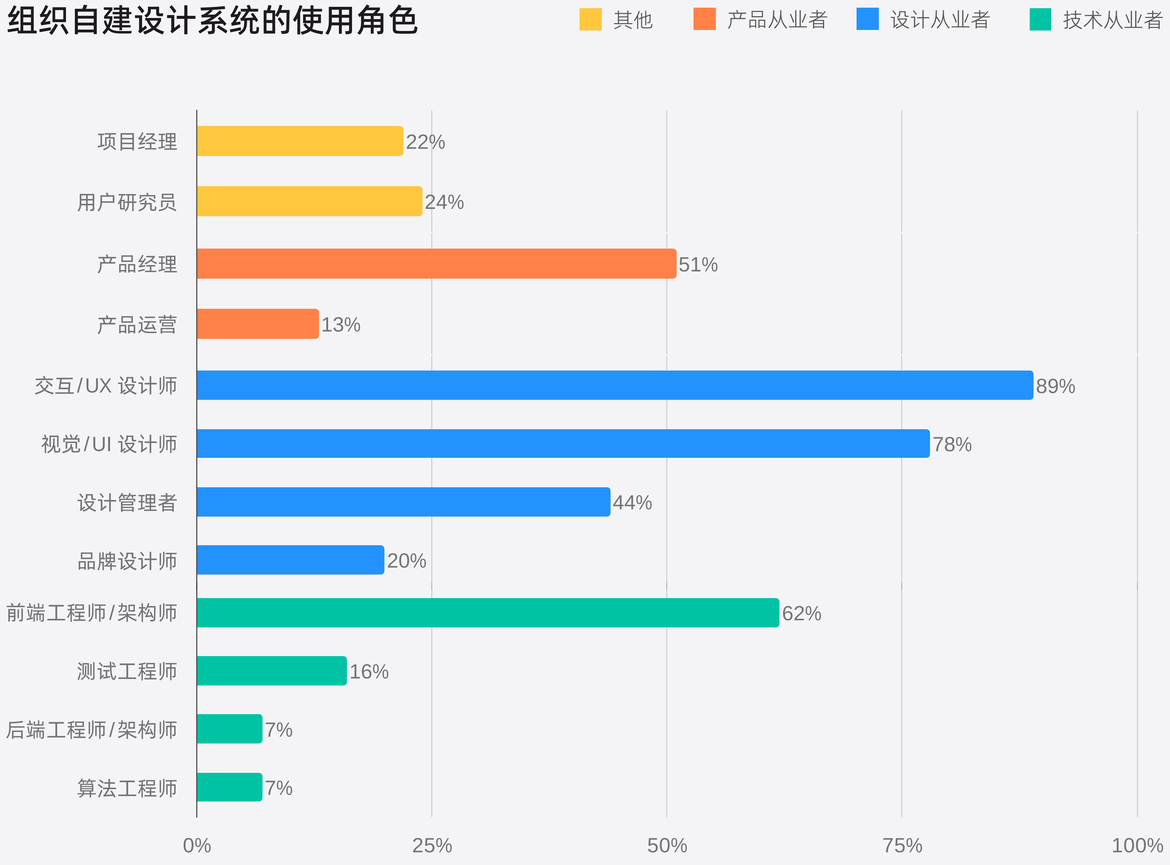
- 3.8 体验痛点
- 3.9 精益方向

3.1 设计系统的核心使用者为“交互/UX 设计师”和“视觉/UI 设计师”

系统使用者角色分布

近80%的受访者表示所处企业自建设计系统的使用者中包含交互/UX 设计师和视觉/UI 设计师，是设计系统的关键使用角色。62%的受访者表示所使用的自建设计系统还有前端工程师/架构师的参与，另外有51%和44%的受访者表示有产品经理和设计管理者的参与。部分团队规模较大的企业中，设计系统使用者也包含了用户研究员、项目经理和测试工程师。

组织自建设计系统的使用角色



不同规模使用者团队角色分布

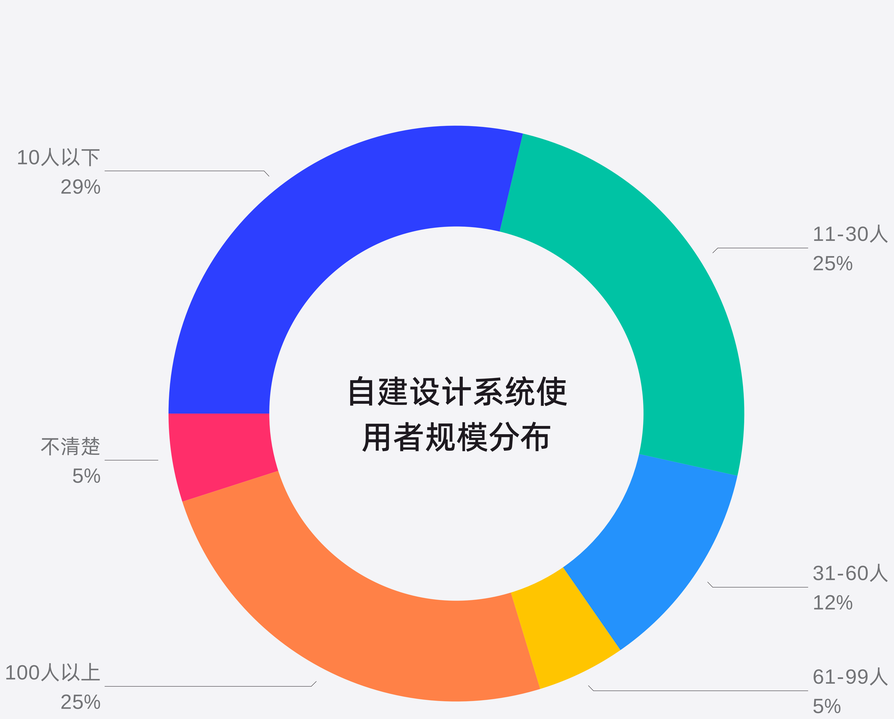
小规模使用者团队

大规模使用者团队

3.2 超半数受访者所处企业的自建设计系统使用人数小于30人

系统使用者规模分布

54%的受访者所处企业的自建设计系统的使用者少于30人，其中使用者规模在11-30人的占比为25%，少于10人的占比为29%；使用者人数在100人以上的受访者占比25%。从企业规模来看，企业规模越大设计系统的使用者人数相对更多：71%的受访者所处的小型企业设计系统的使用人数不到10人，67%的大型企业员工表示公司自建的设计系统有超过100人使用。

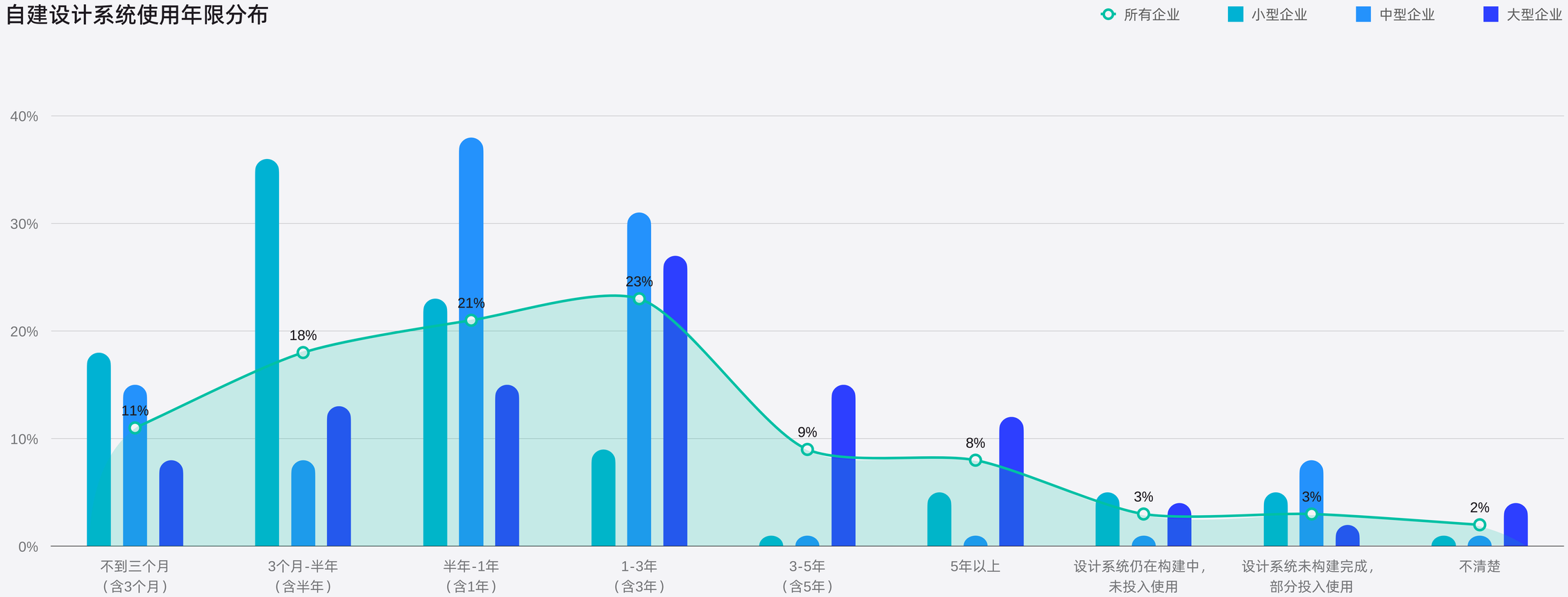


3.3 自建设计系统仍处起步阶段，大企业发展相对更早

系统使用年限分布

73%的受访者表示所处企业的自建设计系统投入使用3年及以下，投入使用3年以上的企业仅占比17%。此外还有6%的受访者所处企业仍处于设计系统的搭建阶段，尚未完全投入使用。从企业规模来看，规模越大的企业，自建设计系统的起步相对越早、使用年限越久，大型企业中有27%的企业自建设计系统已使用超过3年，而中小型企业中的比例远低于此。整体而言，我国企业自建设计系统的发展仍处于起步阶段，未来发展大有可为，是行业潜力较大的新兴领域。

自建设计系统使用年限分布



3.4.1 “ 组件库 ” 和 “ 调性指南 ” 是使用频率最高的资产内容

系统使用者资产内容使用情况

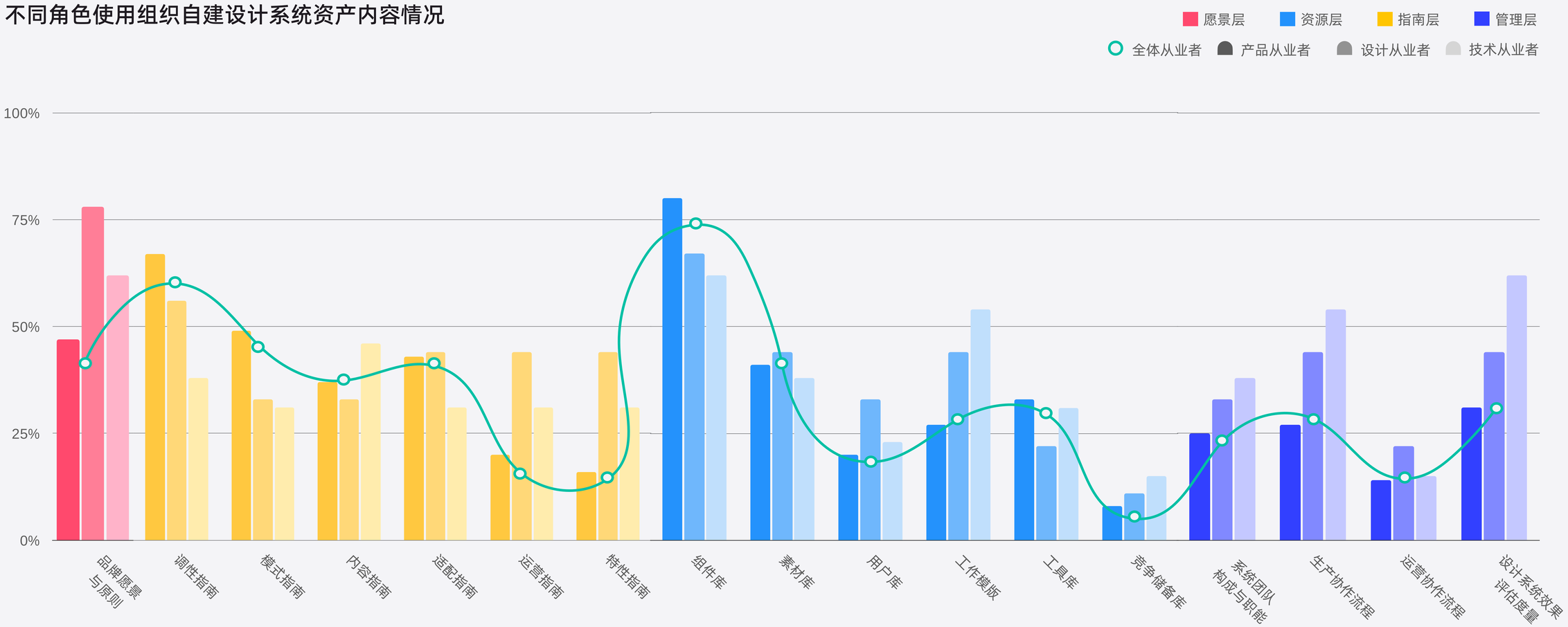
将设计系统的资产内容依据使用目的，划分为 “ 愿景 ” “ 指南 ” “ 生产资源 ” “ 管理 ” 四个层级结构，其中使用者最高频使用的资产内容为组件库（73%）和调性指南（61%）；常用资产内容为品牌愿景与原则（45%）、模式指南（48%）、适配指南（42%）、素材库（42%）、内容指南（38%）；次常用资产内容为设计系统效果评估度量（31%）、生产协作流程（28%）、工具库（28%）、工作模版（27%）；而系统团队构成与职能、运营指南、特性指南、运营协作流程和竞争储备库等资产内容的使用率相对较低。

3.4.2 设计从业者既关注工作提效的资源建设，又兼顾工作指导的愿景思想

系统使用者资产内容使用情况

结合受访者岗位分析发现，“指南层”中，“调性指南”“模式指南”更受产品从业者关注，“调性指南”“适配指南”“运行指南”“特性指南”更受设计从业者关注，而“内容指南”更受技术从业者关注；“资源层”中，除组件库外，“用户库”“素材库”更被设计从业者关注，“工作模版”更被技术从业者关注。“管理层”中，技术从业者相对更加关注“系统团队构成与职能”“生产协作流程”“设计系统效果评估度量”，以帮助自己更好的了解和应用设计系统；设计从业者则比产品和技术更加关注“品牌愿景与原则”，保证自己的设计方向始终正确。

不同角色使用组织自建设计系统资产内容情况



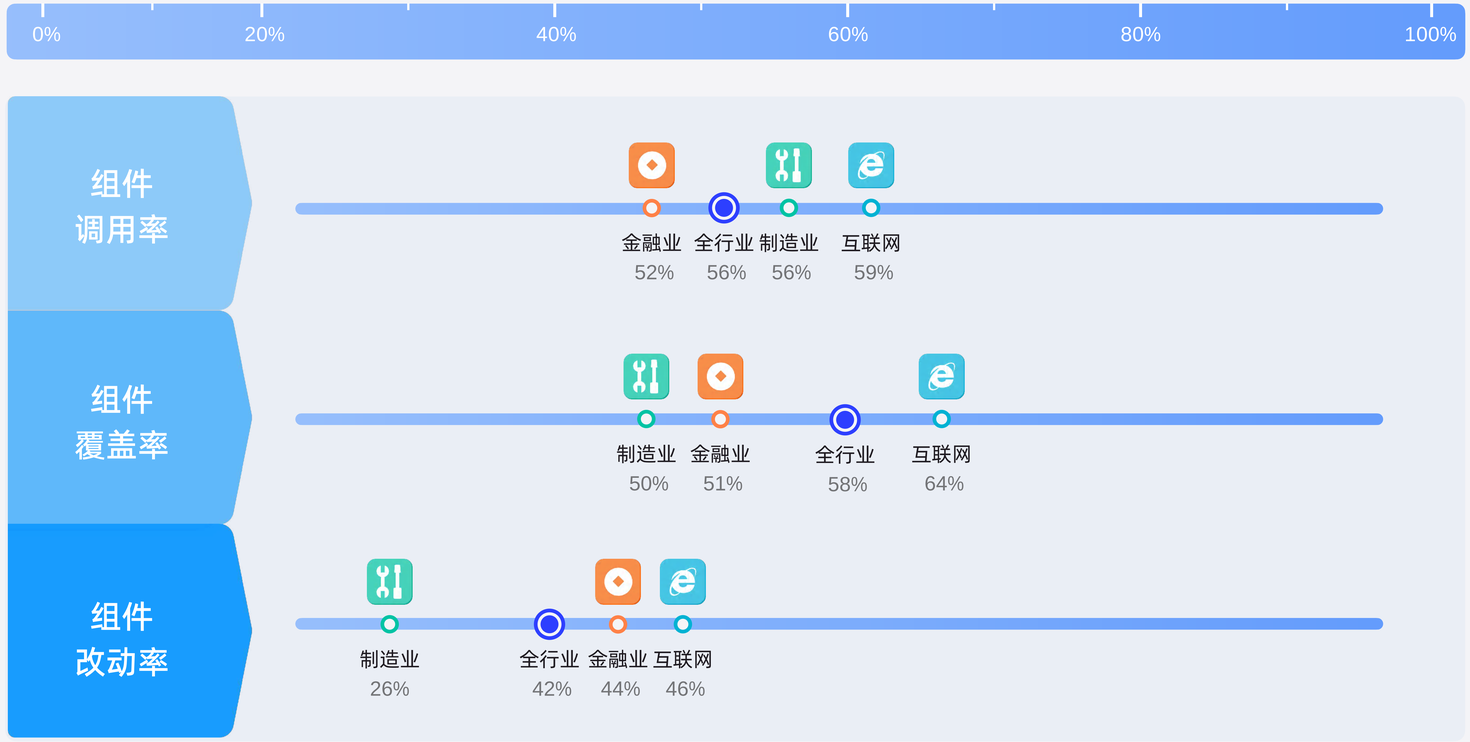
*注释：设计系统各层级结构划分详见“3.4.1 资产内容使用情况”

3.5 自建设计系统组件平均调用率和覆盖率近60%，通用组件100%被使用

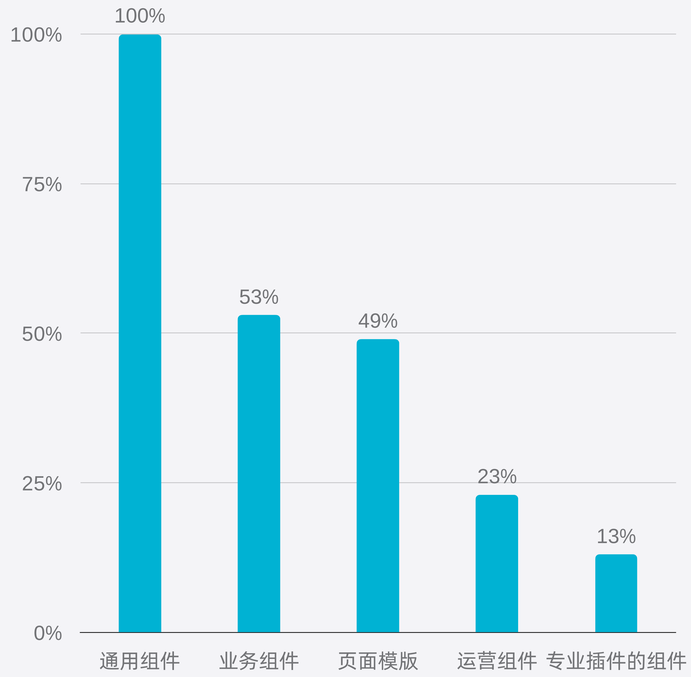
系统使用者组件使用频率分布

全行业自建设计系统的平均组件调用率*为56%，平均覆盖率*为58%，平均改动率*为42%。相比于其他行业，互联网行业在组件调用率和覆盖率上表现最好，高于全行业均值，在设计系统的组件库建设上相对更成熟；金融业和制造业在调用率和覆盖率方面持平或略低于全行业均值；组件改动率方面，互联网和金融行业均高于全行业均值，而制造业远低于全行业均值，背后的原因可能是制造等传统行业的业务发展相对稳定、变化较小，而金融与互联网等新兴产业在业务发展相对动态、变化较大。从组件类型应用情况来看，100%的受访者会使用通用组件，业务组件占比为53%，页面模版占比为49%，运营组件和专业插件的组件使用人数相对较少。

不同行业自建设计系统使用率情况



组件类型应用情况



*注释：

1. 行业调研样本取自调研人数排名前三的行业，取行业均值。
2. 调用率：设计页面所使用的组件来自组件库的比例。
3. 改动率：调用组件不满足使用需求而进行样式改写的比例。
4. 覆盖率：组件库中所有组件被调用使用的比例。

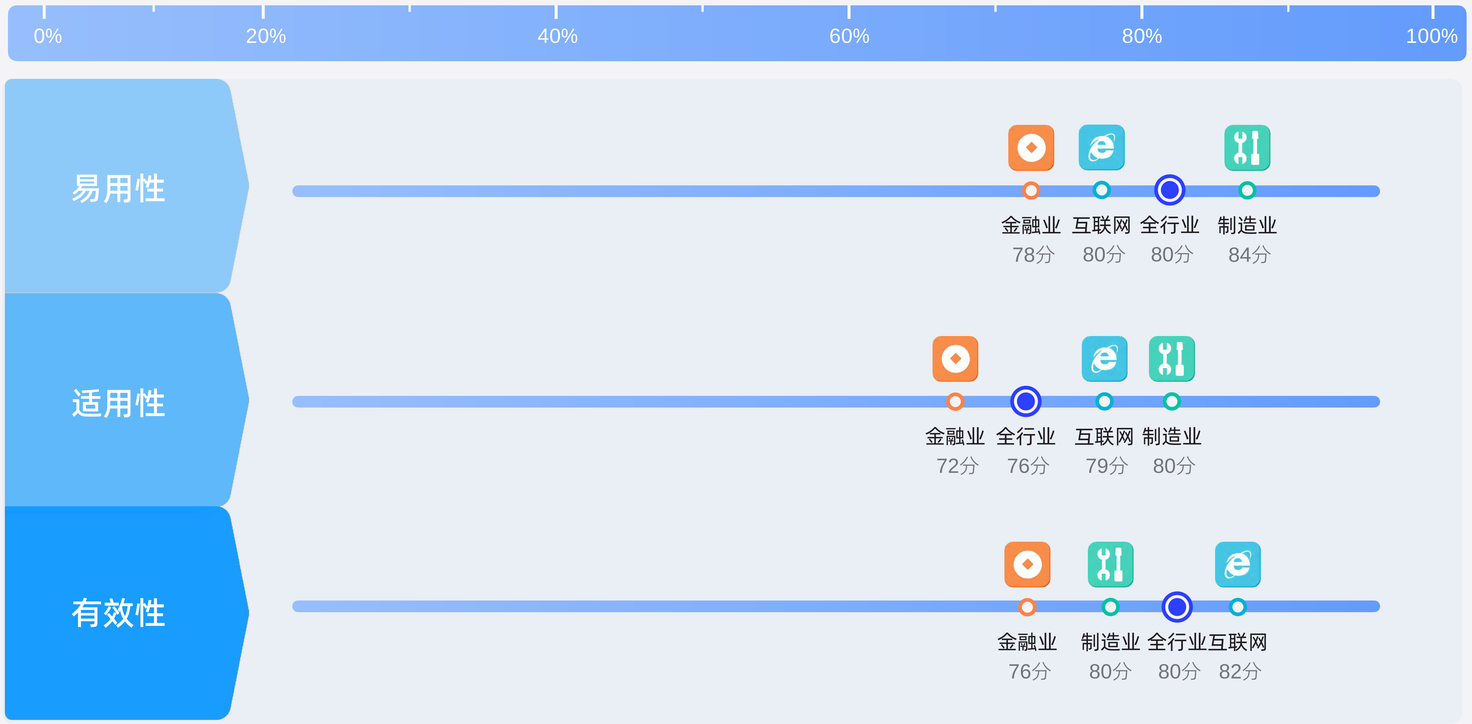
3.6 受复杂业态影响，金融从业者对自建设计系统的满意度低于行业均值

系统使用满意度评价

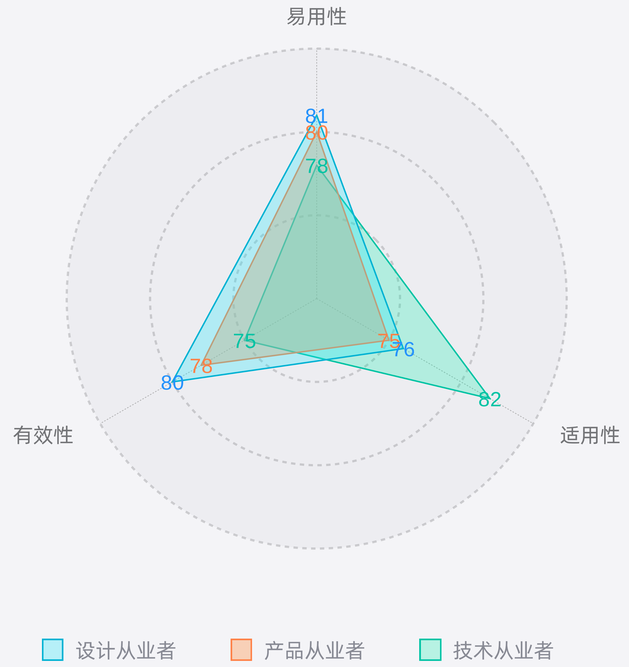
受访者对于自建设计系统的易用性*满意度平均评分为80分，适用性*为76分，有效性*为80分。制造业和互联网的满意度评分均与行业持平或略高于全行业均值，而金融行业的满意度评分均低于全行业均值，背后原因可能是金融行业业务形态相对复杂，设计系统建设难度较大，难以达成使用者的标准和期待。

从岗位角色上看，产品和设计从业者对适用性的满意度较低，对于设计系统动态匹配产品业务场景、不同系统等方面仍有较高的需求。技术从业者则对于设计系统的易用性、有效性满意度较低，原因是设计系统资产内容的建立和呈现主要基于设计视角，在使用操作上无法很好地匹配开发者习惯。此外，设计系统建成后，对技术人员在实际开发中的代码质量提出了更高的要求和标准，在协同工具尚未实现自动化 D2C（Design to Code）的今天，一定程度上影响开发者对于设计系统有效性的评价。

不同行业自建设计系统（体系）满意度评价



不同岗位对设计系统的满意度评价



*注释：

1. 行业调研样本取自调研人数排名前三的行业，取行业均值。
2. 易用性：评估设计系统是否简单易用，能够快速定位查看、理解熟悉所需内容，并完成相关操作。
3. 适用性：评估设计系统的适配性，是否能够支持不同系统、业务场景、岗位职能的协作者共同使用。
4. 有效性：评估设计系统是否高效有用，能够高效完成协同合作，而非耗时在重复性任务上。

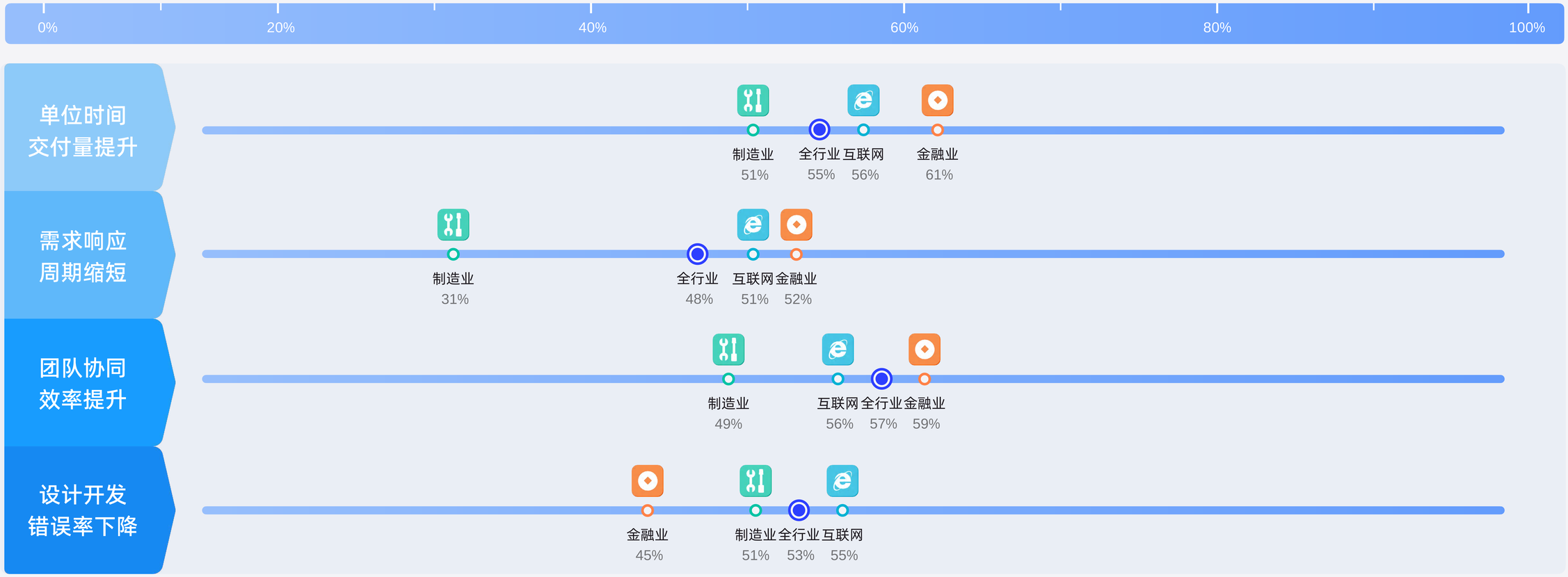
3.7 设计系统对于金融和互联网行业的研发效能提升作用显著，制造业相对有限

系统使用效能评价

使用自建设计系统后，全行业平均单位时间交付量*提升55%，需求响应周期*缩短48%，团队协同效率*提升57%。其中，金融和互联网行业的交付量、协同效率提效高于全行业均值，说明自建和使用设计系统对于金融、互联网等产业的效能提升起到积极作用，背后的原因可能是因为金融及互联网行业的产品形态更多以软件形式呈现及对客销售，而制造业本身的生产流程上更重硬件，因此针对软件应用的统一规范设计系统能带给制造业的效能提升相对有限。

使用自建设计系统后，全行业平均设计开发错误率*下降53%，互联网行业在该指标上表现相对更好，而金融业低于全行业均值，背后的原因可能是金融行业的业务形态相对复杂，受监管、安全等多方因素影响，在设计与开发保持完全的一致性方面限制更多。

不同行业使用自建设计系统效能提升情况



*注释：

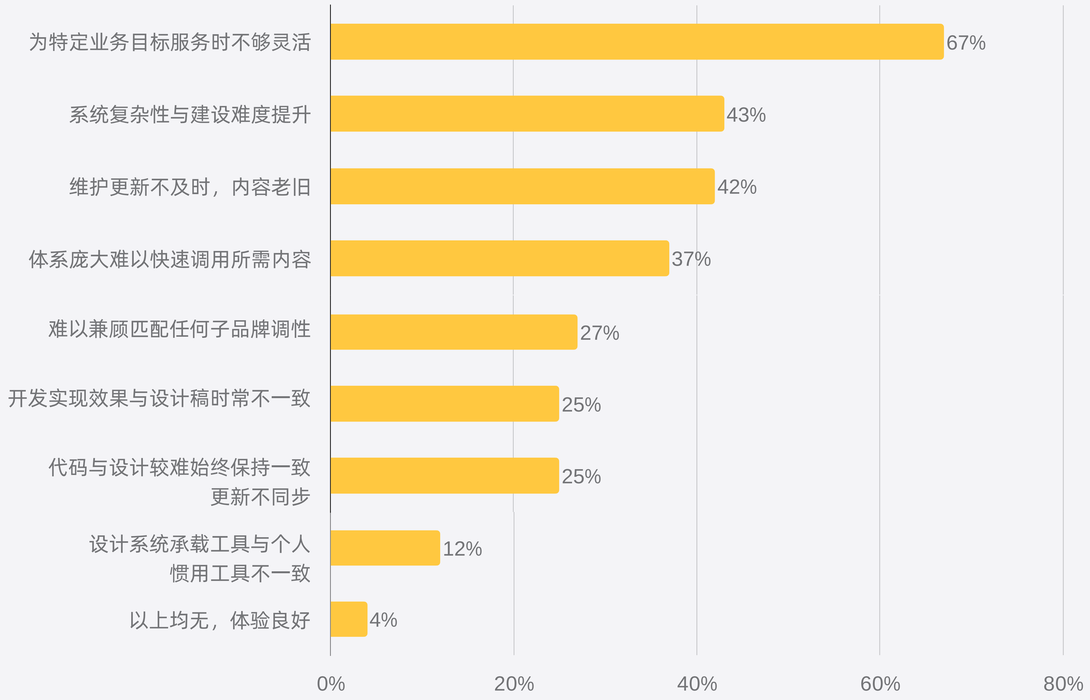
1. 行业调研样本取自调研人数排名前三的行业，取行业均值。
2. 需求响应周期：从需求提出到团队或组织做出响应并满足需求所经过的时间，反映组织灵活性和敏捷性。
3. 单位时间交付量：特定的单位时间段内，完成并交付的工作、产品或服务的数量。
4. 设计开发错误率：设计和开发过程中出现的错误或缺陷的比率，更低错误率表示更为精确和可靠。

3.8 设计系统的使用灵活性和建设维护难度是当下主要体验痛点

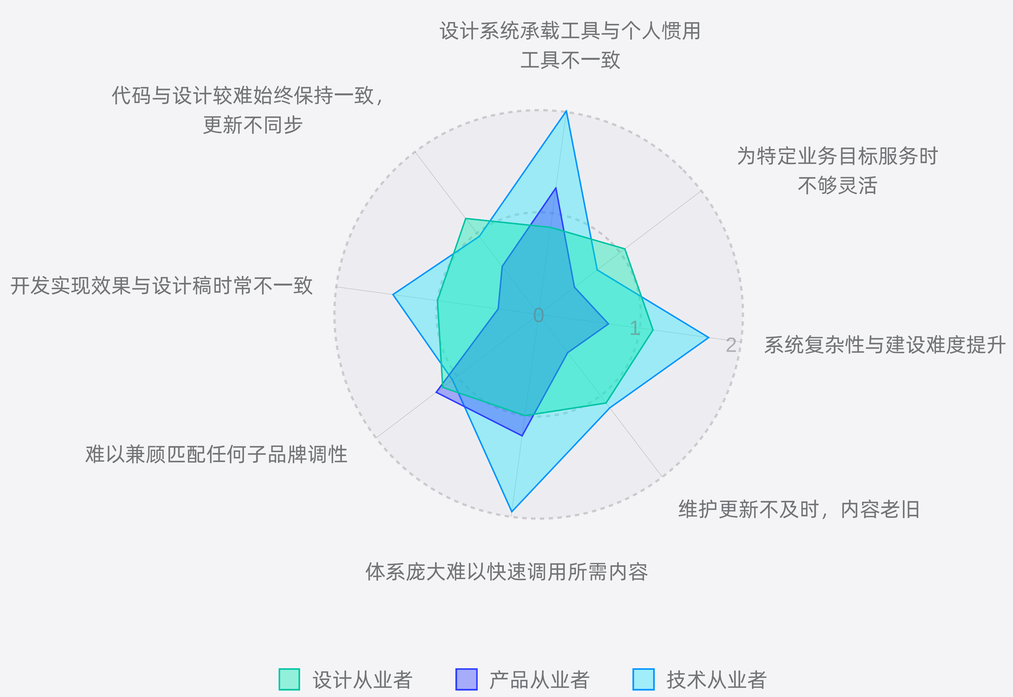
系统使用体验痛点分析

67%的受访者表示在使用设计系统时面临“为特定业务目标服务时不够灵活”的体验痛点，设计从业者对该问题感触更深。有4成左右的受访者表示“系统复杂性与建设难度提升”“维护更新不及时，内容老旧”以及“体系庞大难以快速调用所需内容”也是当前使用设计系统时面临的问题，技术从业者对解决此类问题更加迫切。相比其他岗位，技术从业者在“开发实现效果与设计稿时常不一致”和“设计系统承载工具与个人惯用工具不一致”这两类问题上受到的负面影响更大，对于提升设计系统的易用性和有效性需求更高；产品从业者则更加关注“难以兼顾匹配任何子品牌调性”的问题。

自建设计系统的体验痛点问题



体验痛点 X 岗位（TGI）

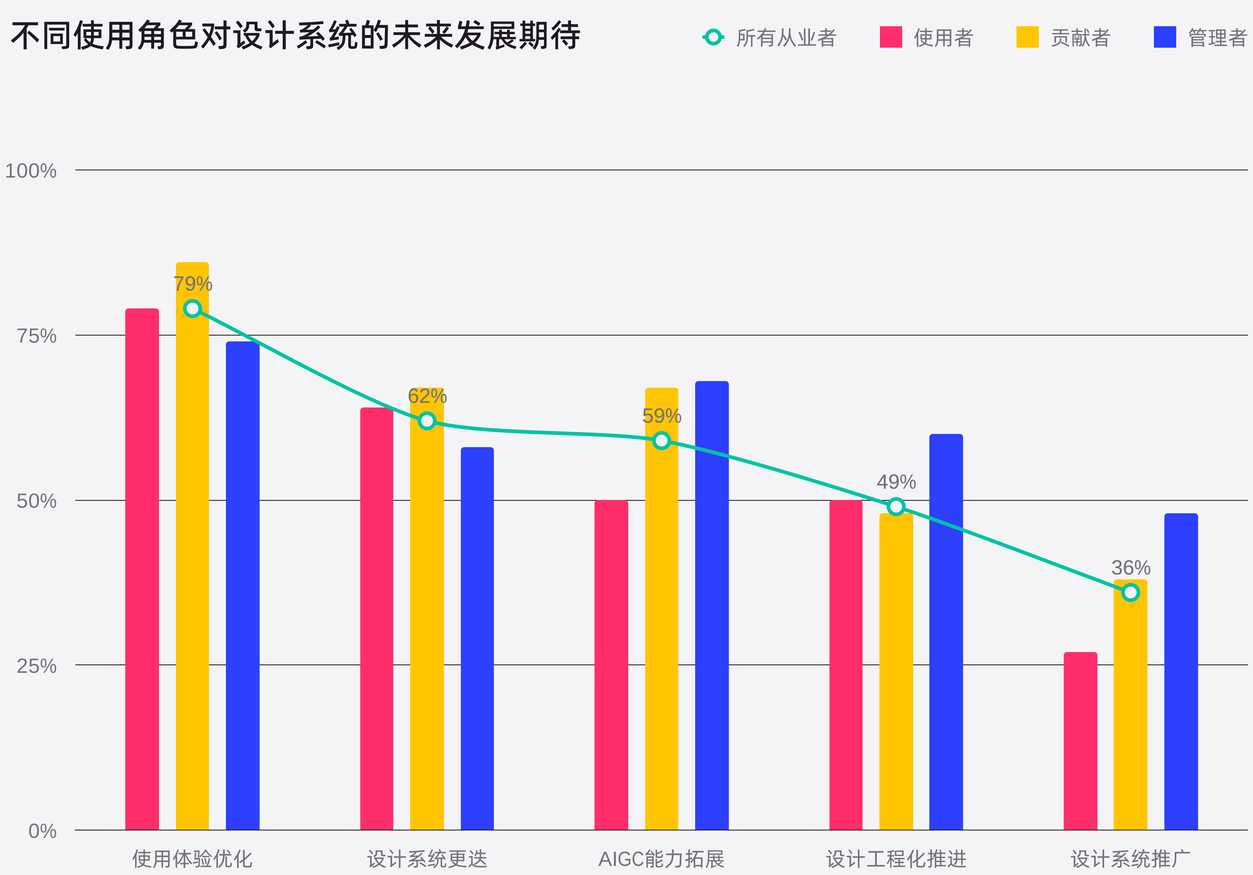


3.9 在友好的使用体验和持续动态的更迭基础上，重点应用前沿技术释放生产力

系统未来精益发展方向

在未来发展方面，79%和62%的受访者期待后续能够在“使用体验优化”“设计系统更迭”方面有所提升，其次“AIGC 能力拓展”（59%）和“设计工程化推进”（49%）也是从业者较为关心的内容。对于设计系统的贡献者而言，使用体验的优化和系统持续更迭有助于开展维护工作，一定程度上减轻个人工作负担；设计系统的管理者则更加聚焦AIGC、设计工程化推进等前沿技术的探索，希望充分利用技术实现工作效率的大幅提升，释放更多产能，更好地发挥人的创造力。

不同使用角色对设计系统的未来发展期待



管理者

希望未来设计系统能够覆盖需求、设计、开发、测试的全链路，实现端到端统一，也可以让组织跨职能协同使用，共同维护一套组件库，发挥出系统的强大力量，从而提升需求实现和迭代的效率，提高生产力。

贡献者

希望可以实现自动化生成动态设计，以及应用低代码开发的技术，让代码能够尽可能实现设计图上的效果，并且通过自动化实现前端页面，减少前端开发成本，也很期待应用 AI 技术助力设计系统的使用以及维护工作。

使用者

希望提高设计系统对绝大多数用户的友好性和灵活性，让使用说明更简洁、易懂，使用门槛也更低一些。也希望系统能够保持可持续性，听取使用者的反馈进行优化，适应不断变化的需求，并且定期更新和升级系统以提升系统的安全性和性能，应对新的挑战和技术发展。

04

企业自建设计系统建设管理概况

Construction and Management of In-House Design Systems in Enterprises

设计系统建设旅程

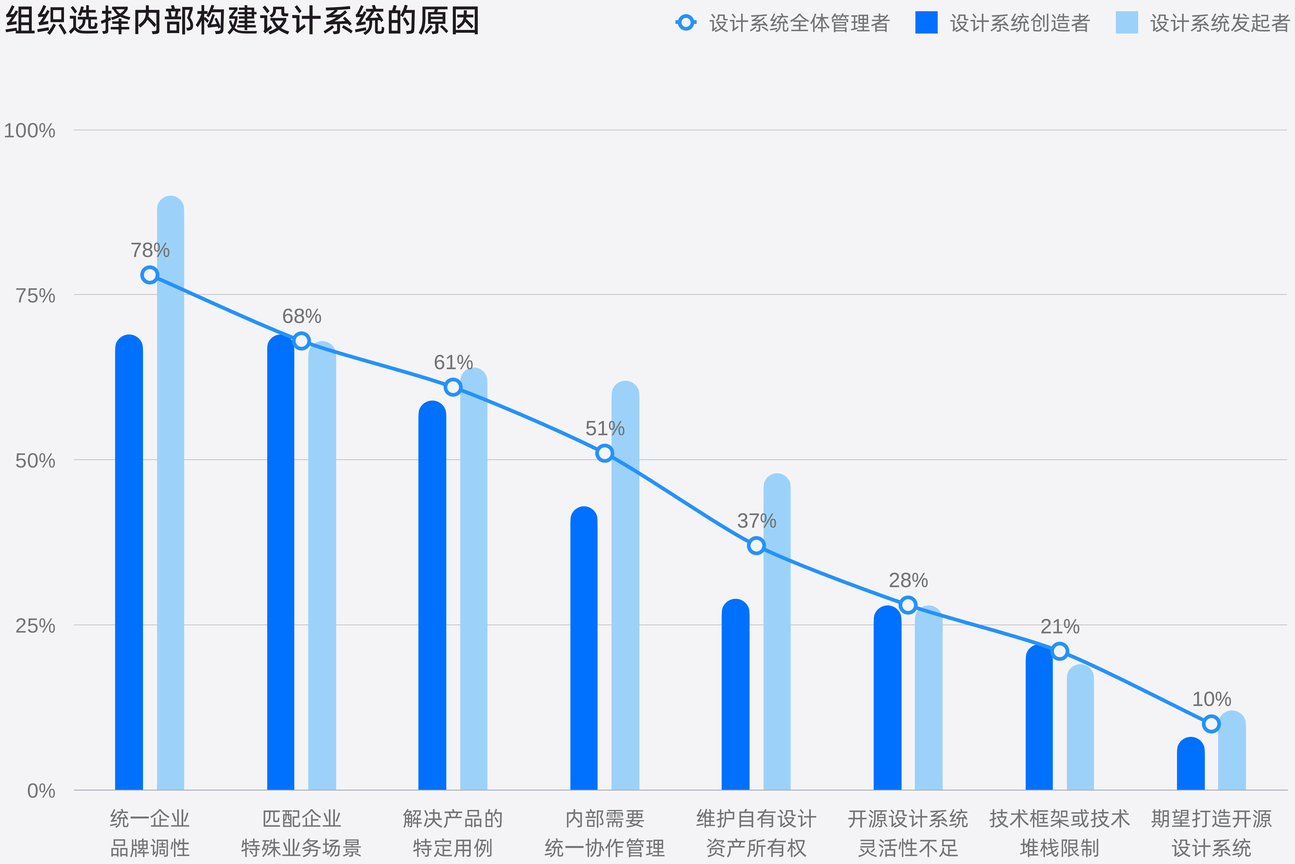
4.1 自建动因
4.2 自建耗时
4.3 团队配置
4.4 管理模式
4.5 载体选择
4.6 内容覆盖
4.7 分发推广
4.8 系统维护
4.9 效果评估
4.10 自建挑战

4.1 品牌调性统一、匹配特殊产品需求和统一协作管理是企业自建设计系统的主要原因

自建设计系统搭建动机

企业选择内部构建设计系统的主要原因包括出于对统一企业品牌调性的追求（78%）、匹配企业特殊业务场景的需求（68%）、解决产品特定用例的考虑（61%）以及满足组织内部需要统一协作管理的需求（51%）。结合具体角色来看，设计系统的发起者更关注协同效率提升和企业品宣方面的价值，而创造者则站在落地执行视角，更加看重自建设计系统能够更好地匹配特定产品、业务场景的需要，以及解决技术框架限制问题。

组织选择内部构建设计系统的原因



用户体验专家A

我们公司拥有多个事业部，每个事业部有多条产品线，而每条产品线都涵盖多个产品。为了实现这些产品的系统集成和协同销售，我们迫切需要确保产品或子系统界面的体验一致性。这不仅有助于展示公司形象，还避免了零散拼凑的感觉。最初，我们依赖设计规范，但逐渐发现需要更多的内容，于是逐步演变为设计系统，包括组件、皮肤、工具，以及设计师的创意页面都融入了代码中，以更好地实现我们的目标。

用户体验专家B

我们的组织里中后台产品比较多，通用型组件的重复性比较高，如果每一次都重新进行设计的话，会产生大量的资源浪费和效率低下的问题，出于提升管理和协同效率的考虑，我们选择了自建设计系统。

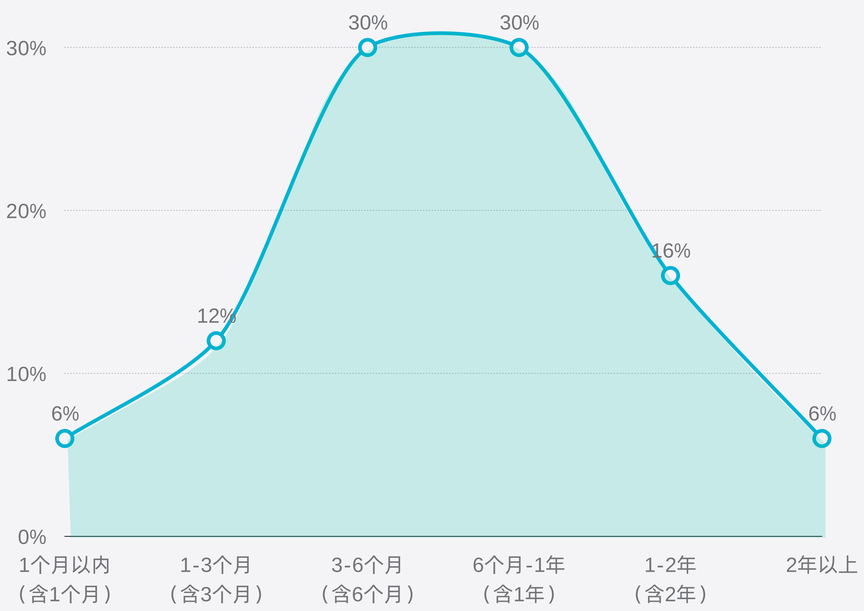
4.2 六成企业设计系统建设耗时3个月～1年

系统构建耗时及路径

企业设计系统建设耗时分布呈现“倒U型”，60%的企业耗时3个月～1年，18%的企业耗时小于3个月，另有22%的企业耗时超过1年。
设计系统的建设是一个循序渐进的过程，需要根据企业实际情况拆解阶段性目标。初始阶段通常侧重于关键产品的设计规范建设，逐步积累并沉淀通用型资产内容。在建设的过程中，一边针对通用型内容进行梳理，不断完善企业级设计系统框架和内容名录，一边随着业务和产品的发展，适配和满足更多特性需求。

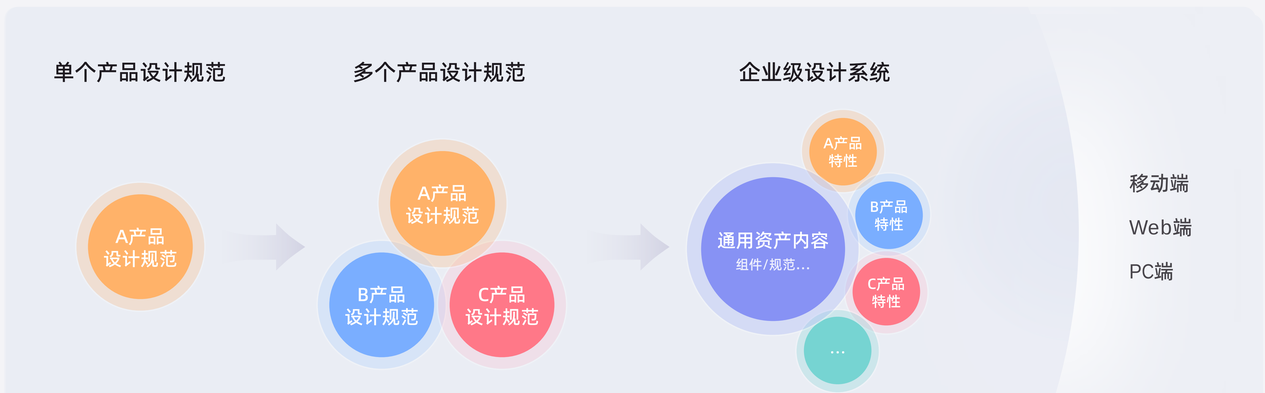
自建设计系统搭建耗时

选择占比



设计规范的发展过程

从单个产品的设计规范，逐步发展为涵盖中后台系统、官网、移动端的企业级设计规范



用户体验专家C

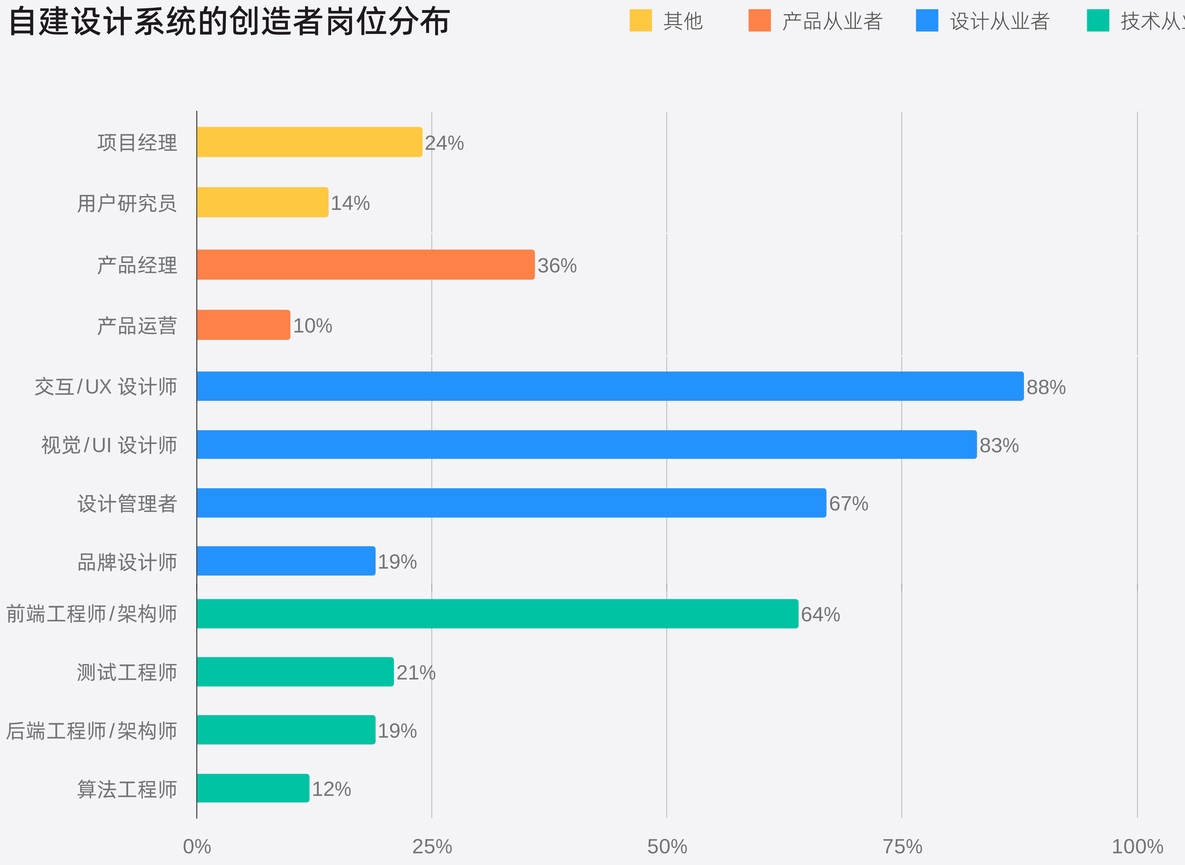
2021年初，我们建立了第一个设计规范，主要围统 To B 系统桌面端展开。随后，规苑不断细分，包括员工系统、官网、以及一些关键产品的设计规范。今年我们对前述规范进行了结构整理，推出了移动端设计规范，并重新定义了企业级设计规范的整体目录结构，留白了未来可能涉及的具体设备和场景规范。我们也开始使用一些新的设计工具如 MasterGo，尝试把设计组件、设计稿、前端组件库、前端项目实现这一整个系统连通起来。

4.3.1 创造团队人员构成以“交互/UX 设计师”、“视觉/UI 设计师”等设计从业者为主

系统创造者团队分布

整体来看，设计系统的创造团队在人员构成上以设计工作者为主。85%左右的受访者表示所处企业的设计系统创造者中包含“交互/UX 设计师”和“视觉/UI 设计师”，二者是创造者团队的核心角色，67%的受访者表示参与建构设计系统还有“设计管理者”。除设计从业者外，“前端工程师”等技术从业者也是创造者团队的重要组成部分，有64%的受访者表示“前端工程师/架构师”会参与到创造工作，少数产品经理（36%）和项目经理（24%）也会参与构建。

自建设计系统的创造者岗位分布



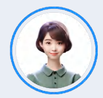
不同规模创造者团队岗位分布

小规模创造者团队

交互
UX 设计师

视觉
UI 设计师

大规模创造者团队



设计管理者

交互
UX 设计师

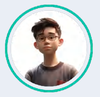
视觉
UI 设计师

前端工程师
架构师

可扩展角色

项目经理

产品经理



后端工程师

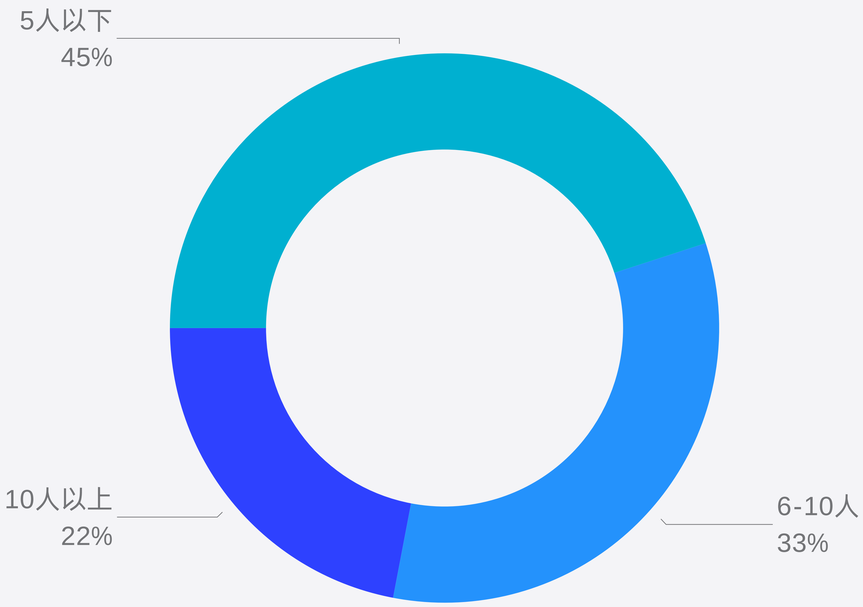
测试工程师

4.3.2 近八成设计系统的创造者团队人数少于10人

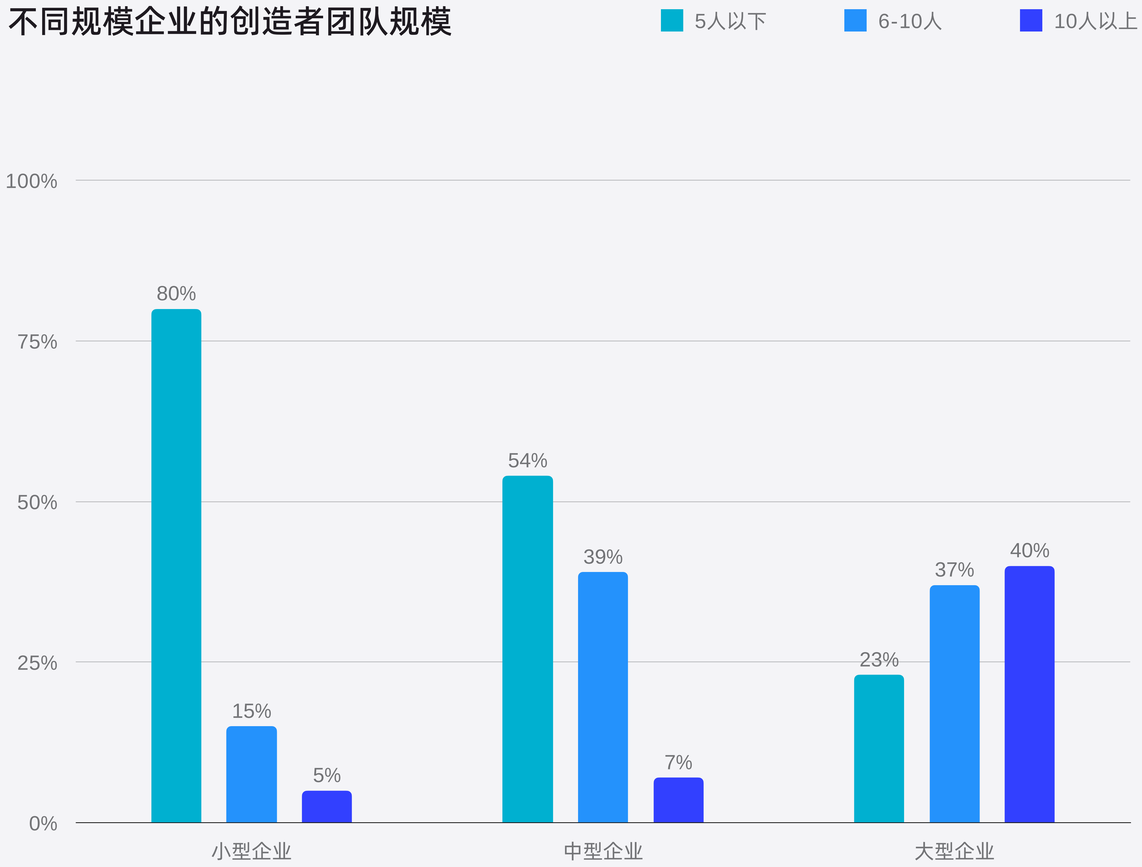
系统创造者团队分布

45%的受访者表示所处企业中，负责构建设计系统创造者团队人数在5人以下，33%的创造者团队人数在6-10人，仅22%的创造者团队人数在10人以上。从企业规模来看，企业规模越大，设计系统的创造者团队人数相对更多。在受访的小型企业中创造者团队在6人及以上规模的比例仅为20%，在受访中型企业中则占比46%，在受访大型企业中的占比达到77%。

自建设计系统创造者规模分布



不同规模企业的创造者团队规模



4.4.1 超四成企业采用“混合式”模式管理自建设计系统

系统管理模式分析

本次调研了解到企业针对设计系统的管理模式主要分为三种：集中式，即由全职、单独的中央设计团队负责运营，为其他团队提供设计支持；分布式，即多个产品团队的设计师共同决策和管理设计系统；混合式，即由专业团队和其他内部团队共同协作，不定期将其他产品人员调入设计系统团队进行管理和维护。调研数据显示，33%的受访者表示企业采用是“集中式”，19%的企业采用“分布式”管理模式，44%的受访者表示所处企业目前采用的是“混合式”管理模式。

集中式 33%

全职、单独的中央设计团队负责运营
支撑其他团队使用的设计系统

分布式 19%

多个产品团队的设计师
共同决策和管理设计系统

混合式 44%

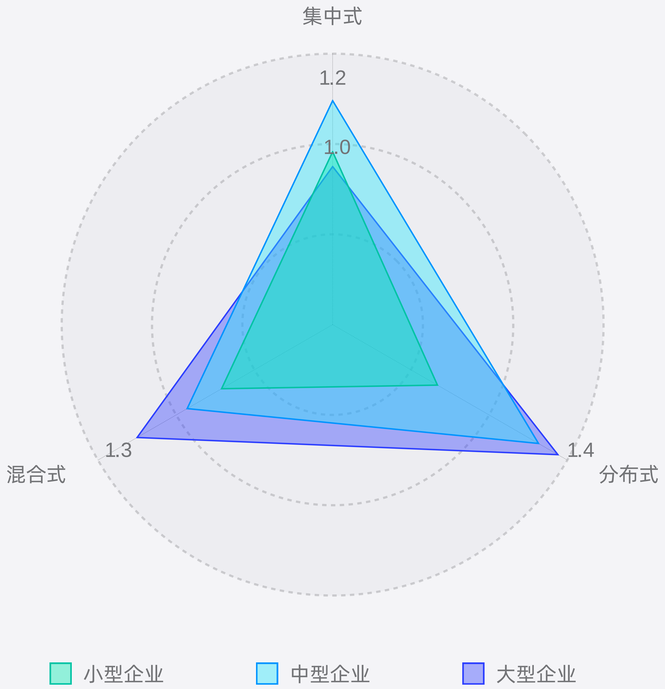
由专业团队和其他内部团队共同协作
不定期调入人员进设计体系团队进行管理和维护

4.4.2 管理模式随企业自身情况以及设计系统不同阶段动态变化

系统管理模式分析

大型企业在管理模式的选择上相对更倾向于采用“混合式”与“分布式”，中型企业则更优先选择“分布式”与“集中式”，小型企业更偏好“集中式”管理模式。
研究发现，企业设计系统管理模式的选择随着系统的发展阶段而动态变化。设计系统建设初期，通常采用“分布式”管理，集合产品和业务团队的研发角色，共同梳理资产和明确需求；资产内容建设阶段，随着项目工作逐步清晰，需要独立团队专职负责内容的搭建和定义，管理模式多采用“集中式”；设计系统初步建成后，系统管理则进入常态维护阶段，需要各产品和业务线同事作为收口人，协同解决设计系统使用过程出现的问题，呈现“混合式”管理模式。

不同企业规模管理模式的选择（TGI）



管理模式随设计系统建设发展的变化趋势

自建发起阶段

分布式

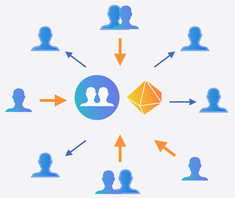
- “项目刚立项时，团队规模有限，采用了虚拟团队的方式，从业务线抽调专业人员参与项目，协助整理项目流程和需求”
- “在一期项目中，我们采用了分布式的管理模式。要让众多产品团队使用设计系统，这就要求我们一开始就引导他们详细说明需求，深入了解各自情况。”

资产建设阶段

集中式

- “在项目团队认识到用户体验和设计的重要性后，逐渐增加了设计团队的人员，形成了一定规模的整体。这个阶段可以被看作是前面所提到的，设计师成为设计系统核心创造者的阶段。”
- “等系统达到一定的稳定程度，就需要转向集中管理。因为团队需要进行 KPI 考核，需要有专人负责这方面的事务”。

常态维护阶段



混合式

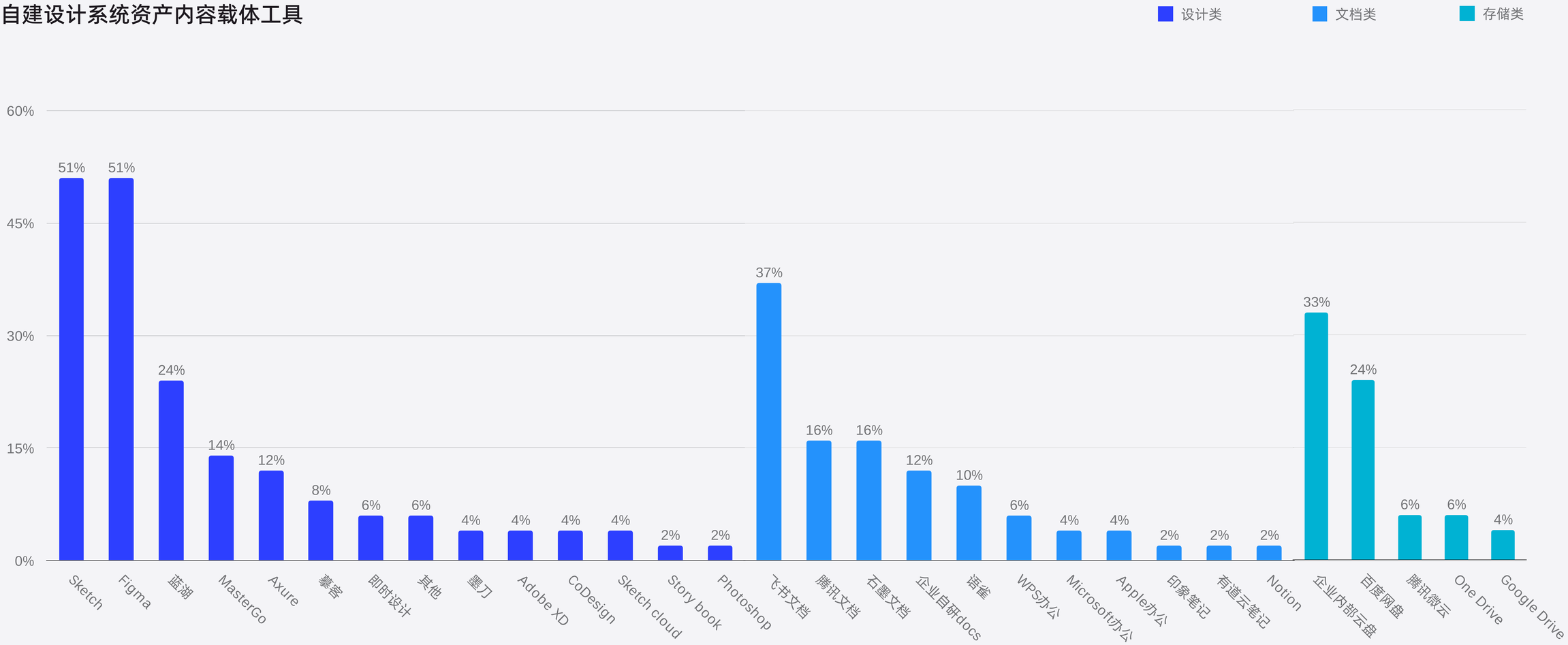
- “近期，我们初步建成设计系统并投入使用一段时间后，又明确划分出专门负责设计规范的职位，即 BS 项目团队设计师。
- ”实际上我们采用的是混合式、矩阵管理模式。设计师负责将设计系统的信息分享到各专业主线，同时他们也还负责专业领域的工作。“

4.5.1 越来越多企业选择国产和自研工具作为设计系统载体

载体工具选择分析

在设计系统的载体工具选择方面，设计类工具是几乎所有参与调研的从业者都会使用的载体工具，其次是文档类工具和储存类工具。设计类载体工具的选择偏好上，Sketch（51%）和 Figma（51%）是绝大多数人的选择，其次为蓝湖（24%）、MasterGo（14%）和 Axure（12%）。文档类载体工具中，飞书文档（37%）最受欢迎，其次是腾讯文档（16%）和石墨文档（16%）。存储类载体中，占比最高的是企业内部云盘（33%），其次是百度网盘（24%）。

自建设计系统资产内容载体工具

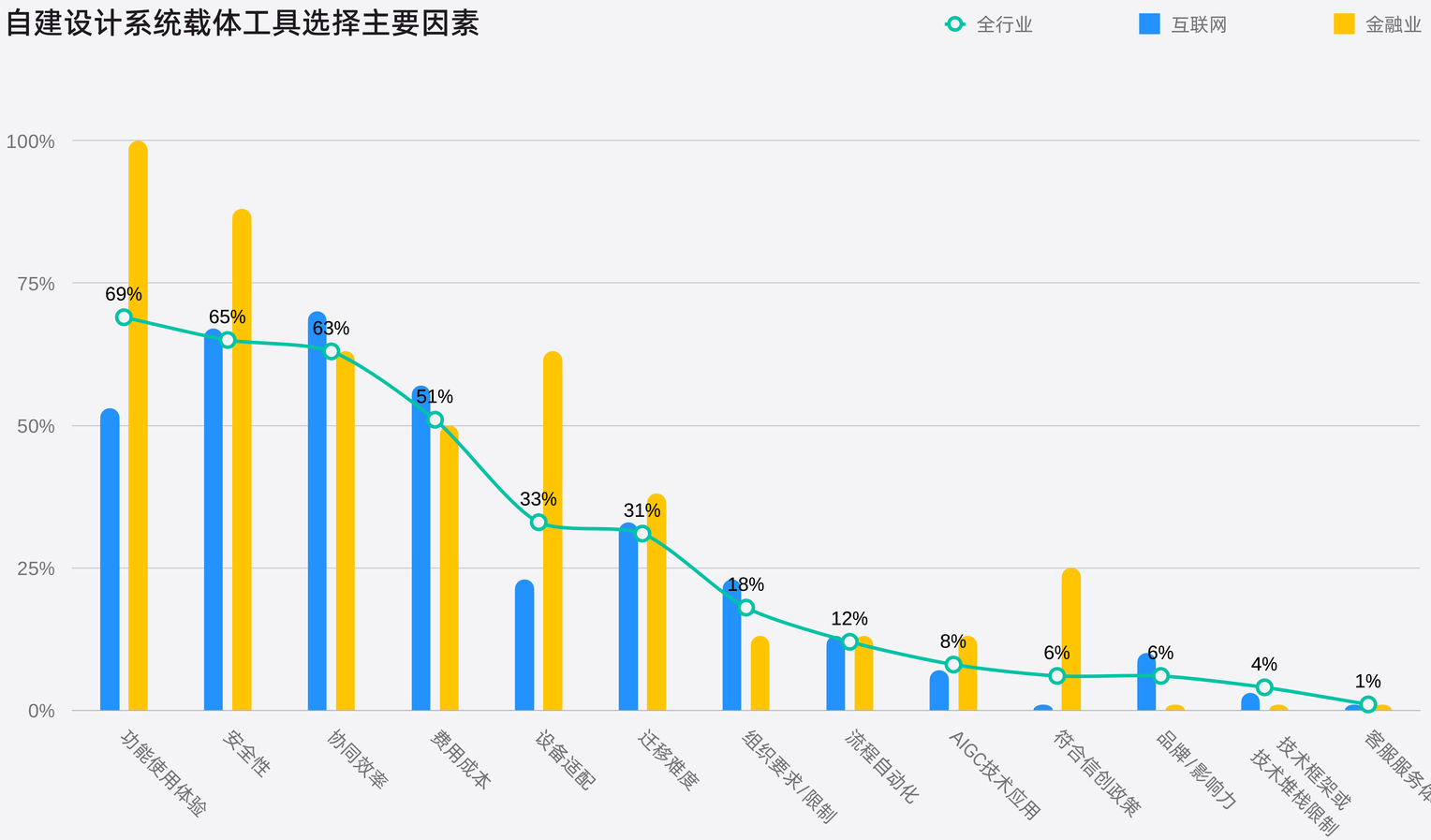


4.5.2 使用体验、安全性、协同效率和费用成本是选择系统载体的关键考虑因素

载体工具选择分析

据受访者数据分析，企业在选择自建设计系统载体时，首要考虑的是功能使用体验（69%）、安全性（65%）、协同效率（63%）和费用成本（51%）。相比于其他行业，互联网企业会更加关注协同效率（70%）、费用成本（57%）和组织要求或限制（23%），金融企业则更加关注功能使用体验（100%）、安全性（88%）、设备适配度（63%）、迁移难度（38%）和符合信创政策（25%）。

自建设计系统载体工具选择主要因素



用户体验专家C

在工具选择上，我们首先注重设计工具的协同效能，因为设计涉及到产品-设计-研发的全流程，很多设计工具在协同方面较为不便。比如 Sketch 云功能在我们的行业内受限，就导致它更像是单机工具，给规范更新和组件关联带来挑战。其次，为了缩短产品-设计-研发模块之间的距离，我们整合了设计组件、设计稿、前端组件库和前端项目，拥有自动布局功能的 MasterGo 就相对更合适。另外考虑到团队和企业的发展需求，我们需要设计师在不同项目中灵活协作，设计资源保存、团队协作、内部管理和账号权限方面都是要考虑的因素，关系到产出物的可控性。

4.6.1 构建设计系统首要关注的是组件库和调性指南

系统创造者资产内容关注情况

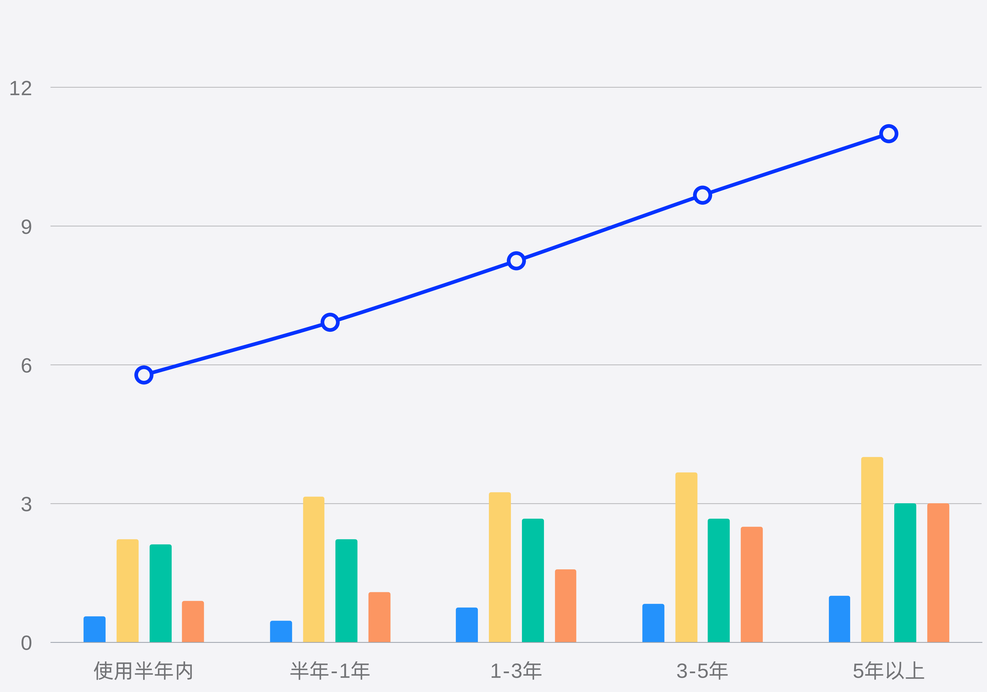
基于资产内容的四个层级结构（划分详见章节3.4），资源层和指南层的资产内容是创造者团队在建设设计系统时最重视的部分，属于构建设计系统必备的基础资产内容。其中，近九成创造者表示所负责的设计系统配备了组件库（96%）和调性指南（88%）。其次配备率较高的是适配指南（73%）、模式指南（71%）和素材库（69%）。在对企业发展有着长远影响的管理层和愿景层资产内容中，品牌愿景原则（57%）、生产协作流程（53%）和设计系统效果评估度量（39%）是创造者团队相对较为重视的部分。

4.6.2 资产内容的构建受使用年限和资源等因素影响，存在一定扩展趋势

系统创造者资产内容关注情况

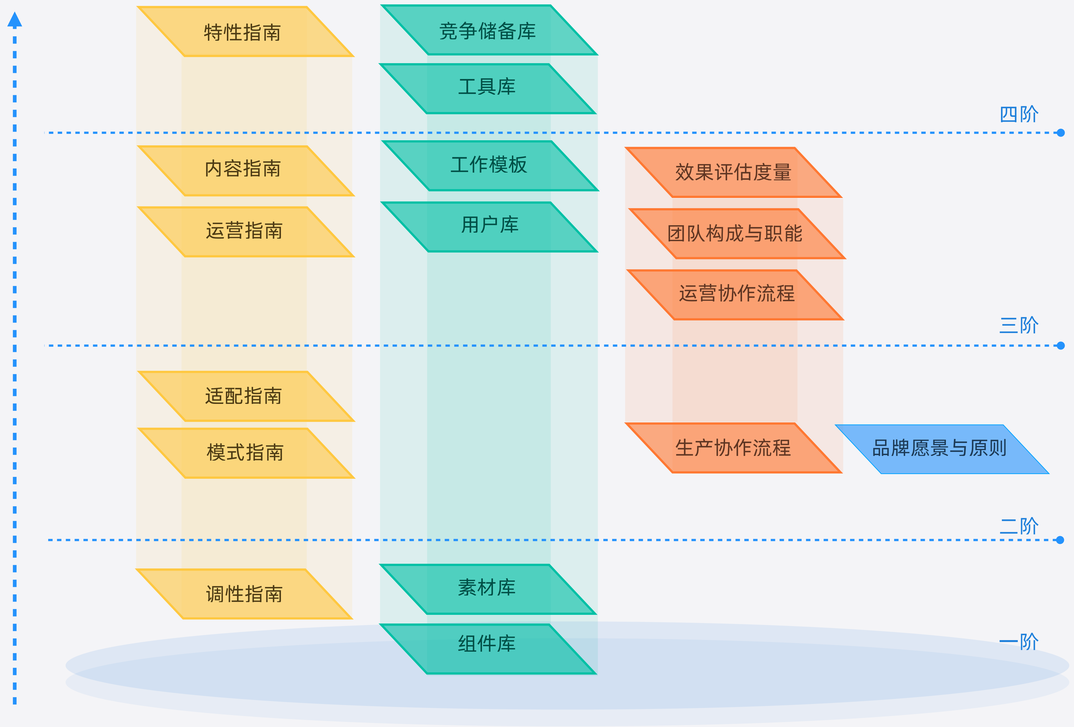
随着系统使用时间增加，各资产内容层级内的平均内容个数呈现不断增加的趋势，其中最明显的是“管理层”的资产内容数量。研究发现，在自建设计系统初期，资源及经验有限的情况下，企业倾向于优先选择构建基础型资产内容，如“调性指南”“组件库”“素材库”等；随着时间推移和资源积累，资产内容逐渐扩展至“效果评估度量”“用户库”“特性指南”等魅力型内容。

不同使用年限的系统的资产个数分布



资产内容构建内容扩展趋势

“资产内容构建阶层”假设模型：由 ETU 体验咨询提出，资产内容所属阶层越低，对设计系统的意义越基础，落地效果越明显，构建优先级越靠前。

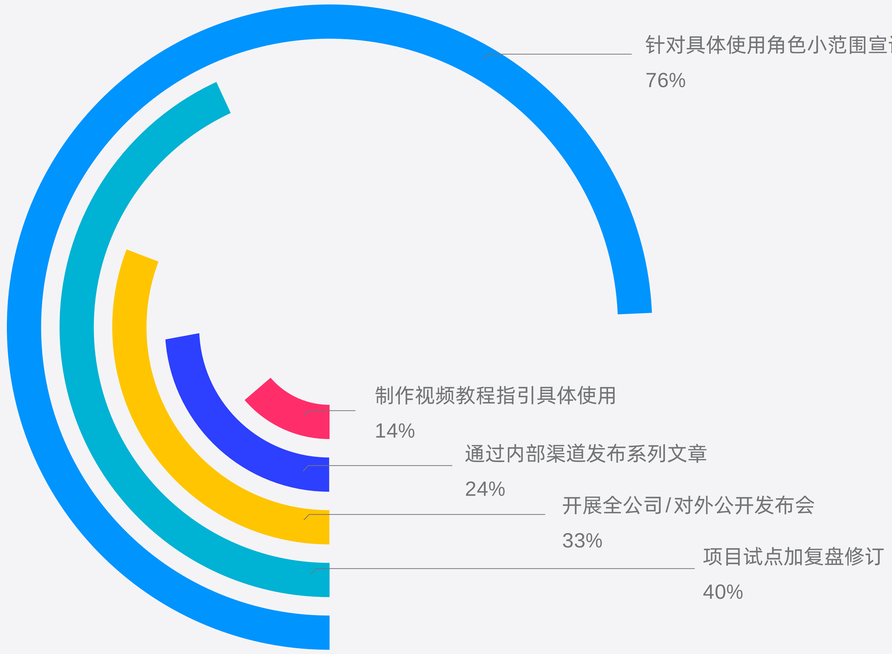


4.7 自上而下与激励措施并行，内部宣讲与项目实践共同带动设计系统应用

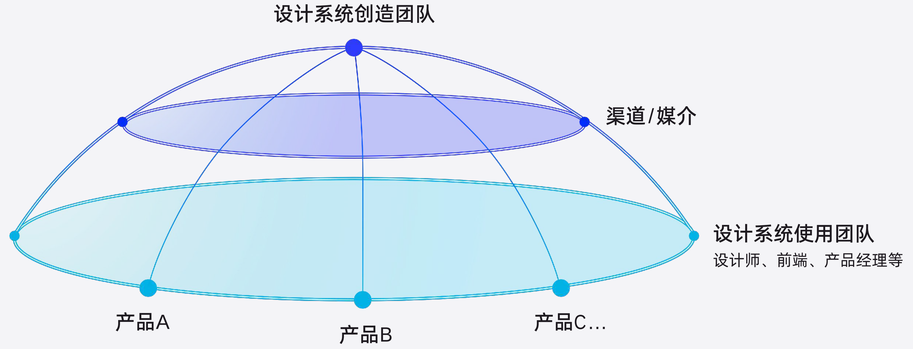
系统分发推广措施分析

自建设计系统的分发推广措施中，有76%的企业会选“针对具体使用角色小范围宣讲”的方式，有针对性地向各类使用者普及设计系统的内容及使用方法。此外，企业还考虑通过“项目试点加复盘修订”、“开展全公司/对外公开发布会”和“通过内部渠道发布系列文章”等方式进行推广，仅有14%的企业尝试“制作视频教程指引具体使用”引导使用。在设计系统初建成阶段，自上而下的牵引（如行政命令）能够强有力地推动系统应用，同时企业也需保持宣发渠道的双向通畅，主动推送设计系统上架或组件更新等消息，以及通过更多激励举措吸引和鼓励使用者主动获知。

组织自建设计系统分发推广措施



企业自建设计系统推广分发



结构管理

“设计系统想要立住自己的位置，最重要是项目本身能够被大家所接受，很多时候不必用强硬的行政命令来解决应用少的问题，它是否真的能够帮业务解决问题才是重点，系统的成熟度、覆盖度相辅相成，都要以解决问题为导向来发展。”

激励措施

“通用组件是非常基础的，我们希望所有使用者都使用，确保让主题可以改动到业务组件。另一方面，很多业务组件不一定具有通用性，会想办法激励大家感兴趣去使用，比如建立积分排名榜单等。”

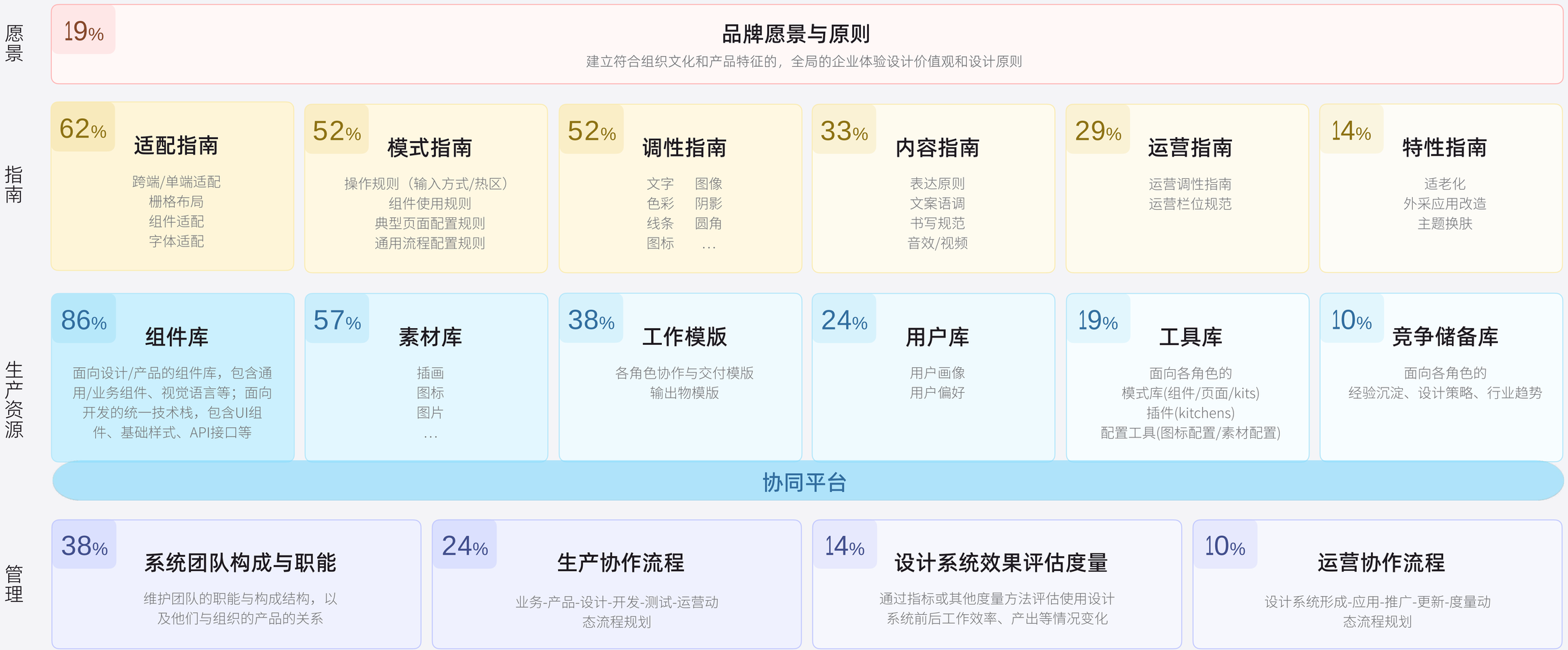
双向沟通

“我们设置了收口人角色，负责收集和同步各业务线在使用系统中遇到的问题，同时负责将系统更新同步给相关业务线。我们也计划在内部建立信息推送机制，一旦与业务线相关的组件更新迭代了，就会通过推送信息通知相关人员，确保所有相关人员能够即时了解和适应系统的更新。”

4.8.1 组件库是维护频率最高的设计系统资产内容

系统内容运作维护分析

在“愿景”“指南”“生产资源”“管理”四个层级的资产内容中，资源层的维护频率最高（90%），其次是指南层（71%）。具体来看，资源层中组件库的维护频率最高（86%），其次是素材库（57%）；指南层中，适配指南的维护频率最高（62%），模式指南（52%）和调性指南（52%）其次；愿景层和管理层的资产内容的维护频率相对较低。

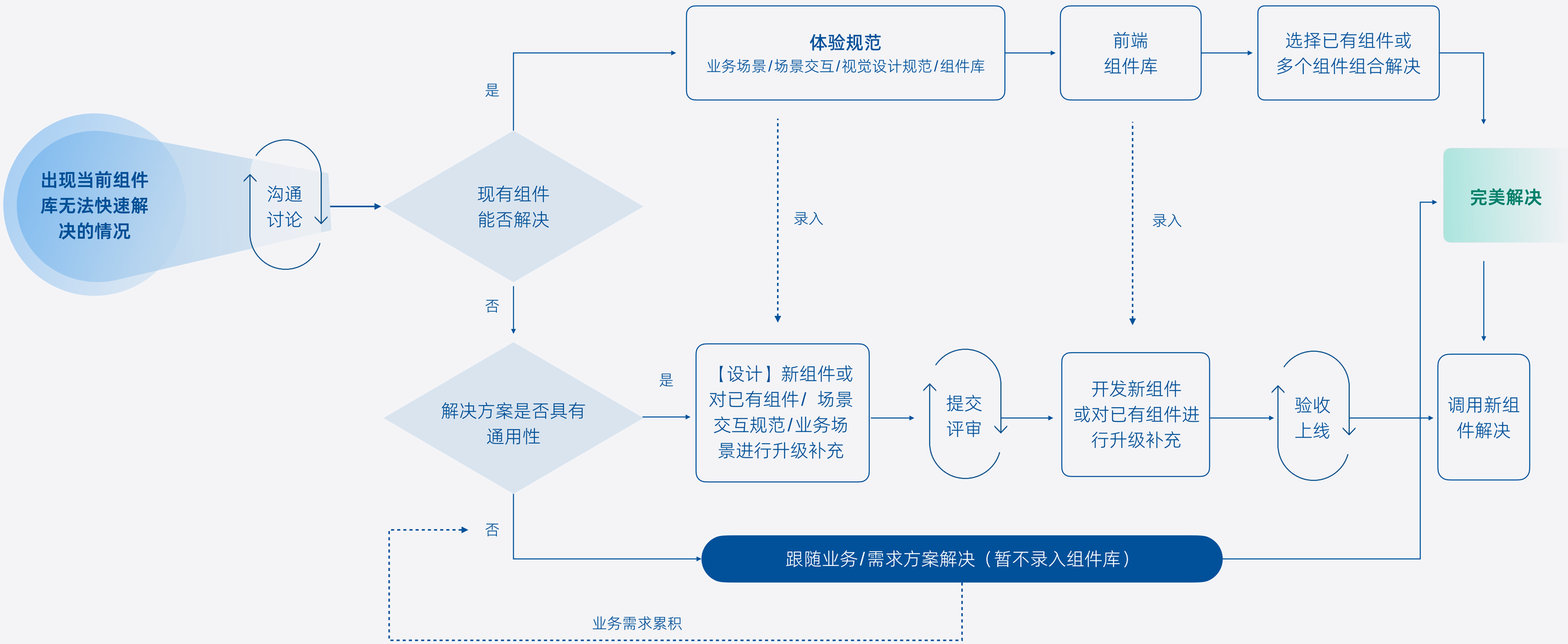


4.8.2 搭建设计系统运作维护机制关键三步走：人员配置、厘清标准、沉淀同步

系统内容运作维护分析

专家访谈中，不同企业的设计系统负责人均表示，搭建完善的设计系统运作维护机制是保证系统良好使用、不断更迭的重要基础。首先，专业人员配置上，部分企业设置了“收口人”角色，当资产内容（如组件）无法满足产品/业务需要时，收口人主要起到沟通系统创造者和系统使用者的作用；其次，建立明确标准和原则，规定何时允许业务/需求方自行解决，何时更新或补充新组件，以及何时使用已有组件组合解决问题。最后，在个例问题解决后进行沉淀与同步，及时对齐相关更新情况，确保相似问题能得到高效解决。

设计系统运作维护机制流程示例

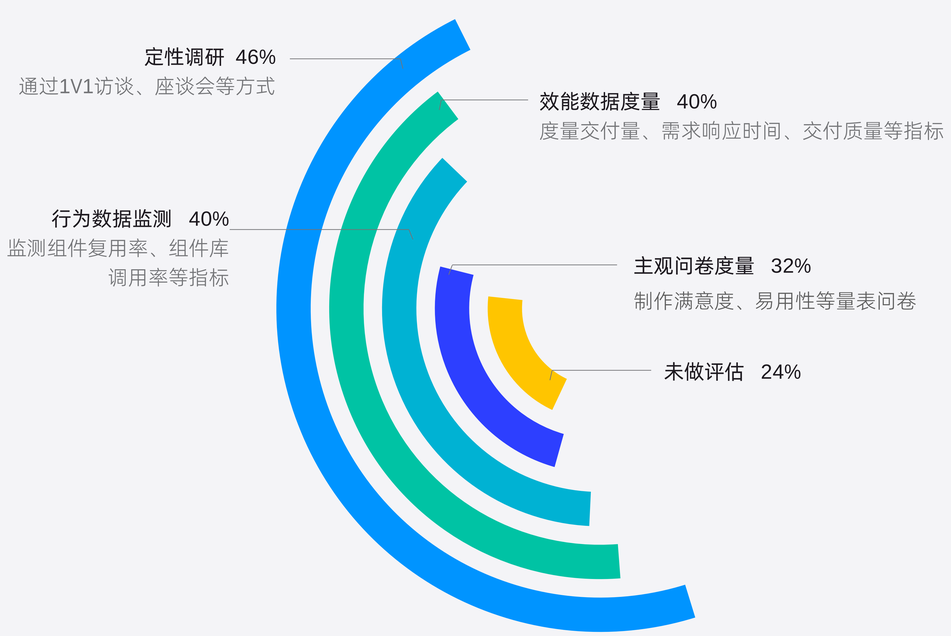


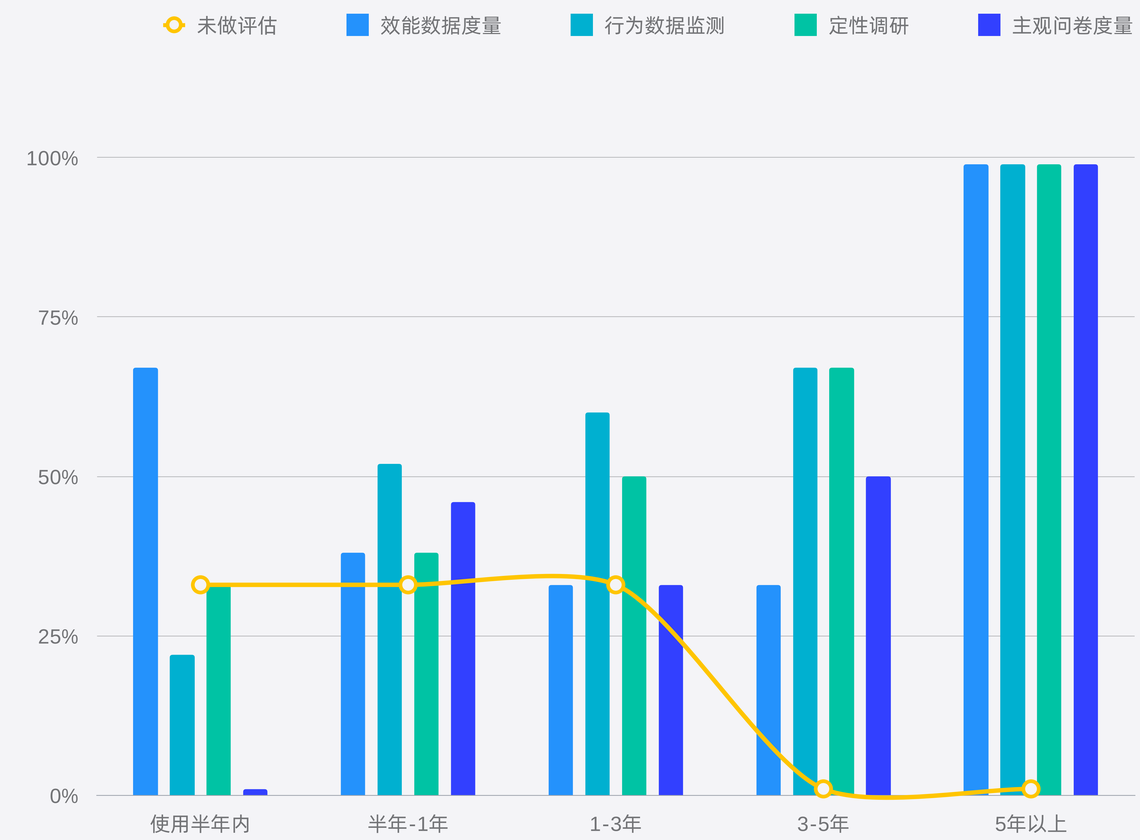
4.9 定性调研、效能数据度量和行为数据监测是设计系统最常用的效果评估方式

系统效果评估分析

调研结果显示，绝大部分组织对自建的设计系统进行了效果评估。采用“定性调研”的比例最高，占比为46%；其次是“效能数据度量”和“行为数据监测”，均占比40%。研究发现，设计系统的效果评估与系统的使用年限有一定关联，使用年限半年以内的企业更加关注“效能数据度量”，希望在设计系统建成之初迅速获取其对于项目生产的作用和价值；随着使用年限的增长，对于效果评估的方法也在不断丰富，使用超过半年的企业，在行为数据监测这一效果评估方式上使用率明显上升，使用5年以上的企业各种评估方式基本均有涉猎。

组织自建设计系统效果评估情况



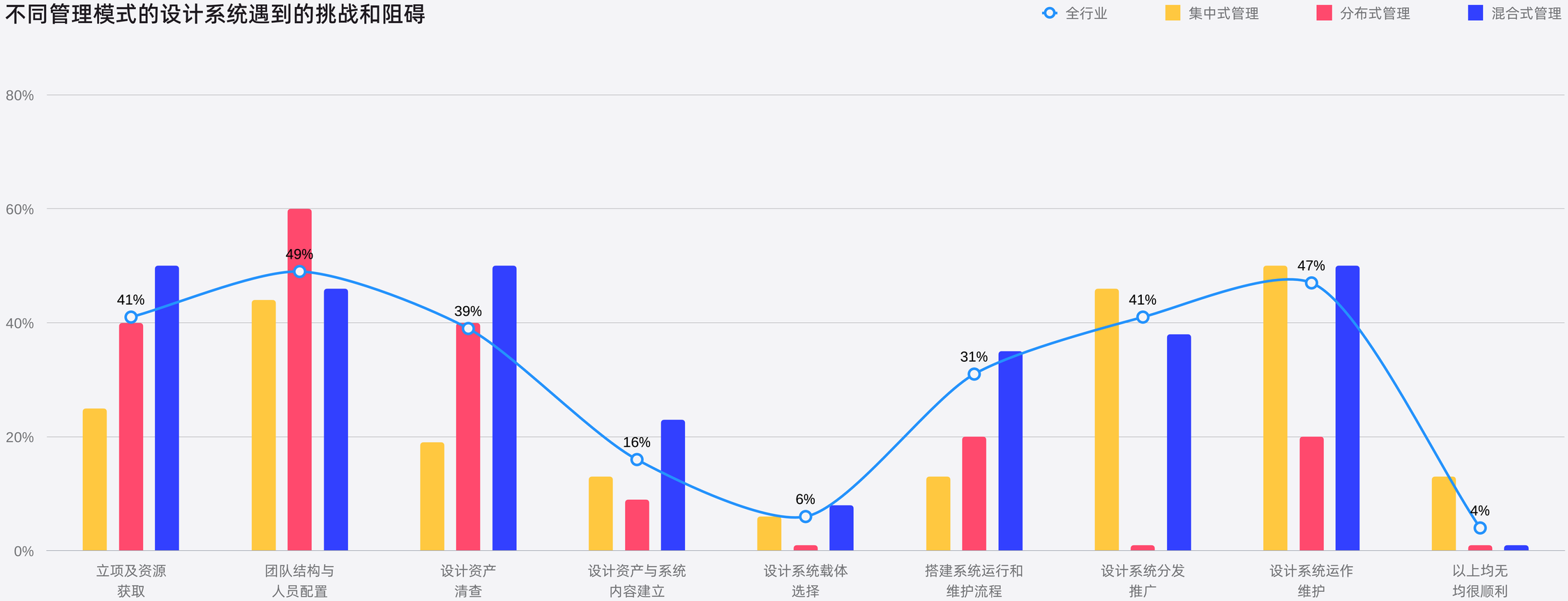


4.10.1 建设初期挑战主要在资源获取和团队配置方面，后期则是分发推广及运作维护

自建设计系统主要挑战与经验

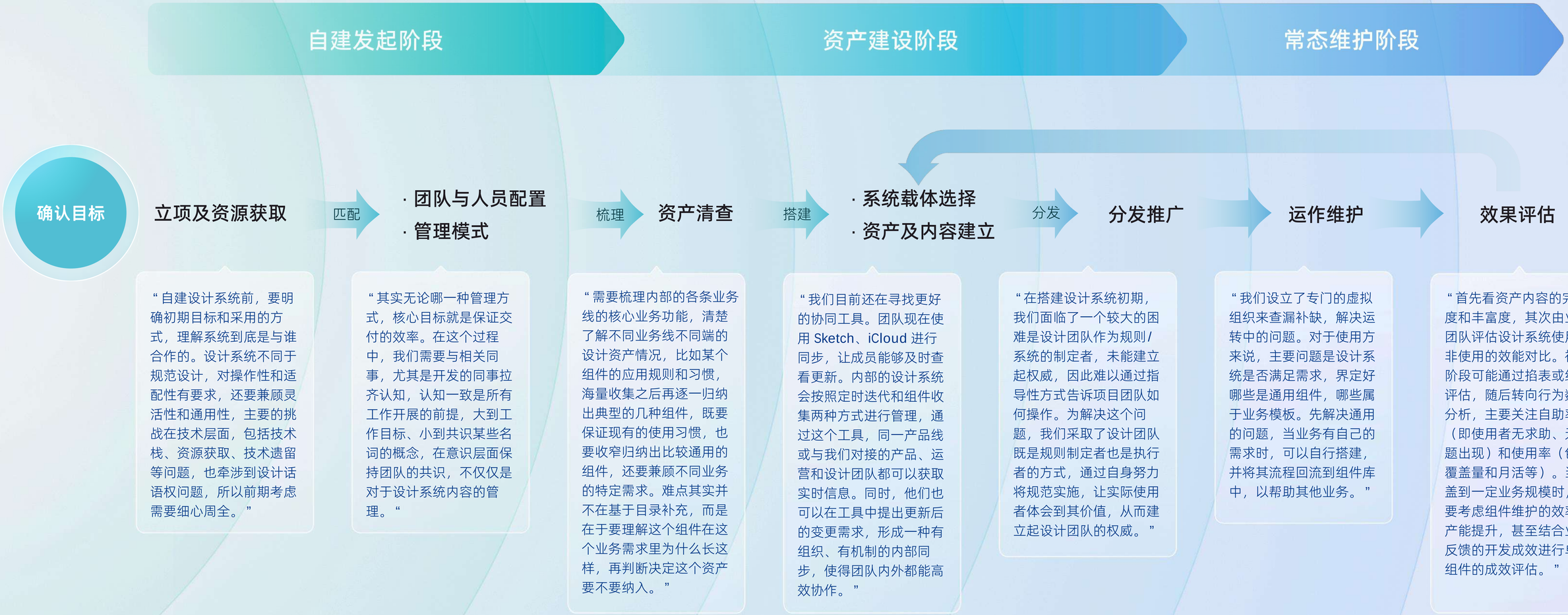
在企业自建系统过程中，普遍遇到的困难挑战主要出现在“立项及资源获取”“团队结构与人员配置”“设计资产清查”“设计系统分发推广”“设计系统运作维护环节”等环节。采用“集中式”管理模式的系统在分发推广和运作维护环节面临的挑战更多，如何调动其他产品/业务相关同事应用维护设计系统，找到一个匹配双方需求和习惯的合作模式是主要困难。采用“分布式”管理模式在团队结构与人员配置上相对更加棘手，面临如何组成虚拟团队并制定分工、如何兼顾设计系统与生产项目的问题。对于“混合式”管理模式下的系统建设而言，立项、资产清查、内容建立和搭建运行流程等环节中面临挑战更多。

不同管理模式的设计系统遇到的挑战和阻碍



4.10.2 挑战中不断打磨，探索最适合自身的设计系统搭建与效能提升实践

自建设计系统主要挑战与经验



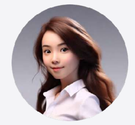
专家对话：满足业务需要是设计系统成熟度的主要判定标准

Q：您心目中成熟的设计系统，应该是什么样的？

用户体验专家E

我认为绝对成熟的设计系统是一种理想化、难以实现的状态。设计系统的存在是为了服务业务，因此它必须在业务发展中不断更新迭代。
所谓的“成熟”是相对于业务而言的，判断标准可能是理念、规范、组件元素都已被精心整理，拥有相应的前端组件库，且所有设计稿都采用了这一套组件，没有出现过多的错误和挑战。我们常见的 Ant Design 等系统，可以被视为相对成熟的设计系统。”

用户体验专家A



理论上讲，成熟的设计系统应当涵盖所有业务必要的内容，并演化成具有自我增长、自我迭代、生命力的系统。在实际工作中，只需将业务中的一部分代码化，并能根据场景变化进行优化，就能够显著提升“产-设-研”的整体效率，并让从中受益的人能够明显感知，这就可视为相对成熟的状态。至于是否能形成理想的生态系统，则需要在后期的发展中观察。

用户体验专家F

首先，企业级设计系统应该尽可能覆盖广泛的企业领域和业务范围。但是高覆盖度并不等同于高成熟度，关键是设计系统是否能够切实满足具体业务的需求，以及其对整个“产-设-研”的过程进行提效，这需要覆盖率和成熟度相辅相成来实现。
若要设定优先级，我认为成熟度更为重要。当一个设计系统应该能够满足所有业务需求，无需设计师直接搭建，同时设计师和其他角色都能轻松使用并从中获益良多的时候，我觉得就是比较成熟的状态。

核心发现：设计系统能动态满足、精准适配业务及产品的需求是其发展的第一要义

问卷数据及专家访谈分析发现，企业自建设计系统的成熟度评估标准主要在于“是否能够随着产品的发展而不断更迭以满足产品的需要”。结合 ETU 体验咨询在设计系统构建上的多年实践经验，一方面我们认为不同阶段数字产品需要匹配合适的设计系统内容，以达到事半功倍的效果。另一方面，基于不同企业具体的体验愿景和体验战略的差异，应用不同层级的系统内容组成精准适配自身情况的设计系统，以实现敏捷提效的目的。

数字产品的不同阶段中设计系统侧重解决的问题

在业务数字化转型发展的过程中，各企业根据自身的资源情况和目标，设计系统演化出不同的构成范围和发展路径

视觉基础样式规范

目标市场不稳定，产品形态变数大。**需要提供定制化设计方案，团队内靠互传历史设计稿协作。**

统一体验

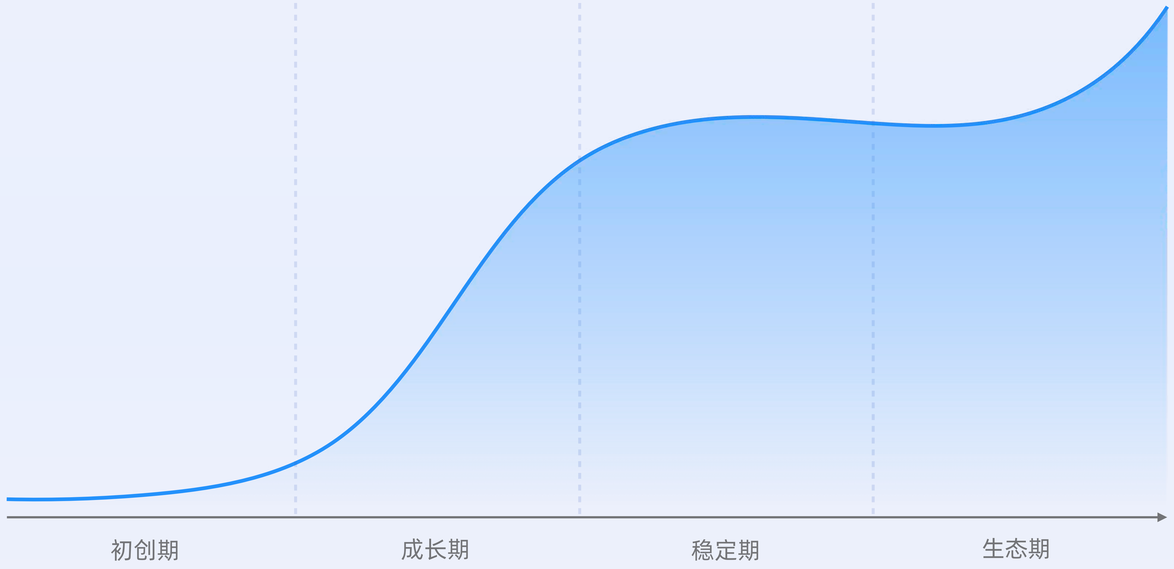
产品定位框架基本确定，业务功能数量激增，各方资源不足，导致对客端视觉交互体验不一致。**需要视觉设计规范统一品牌形象，交互规范统一操作体验。**

提高响应效率与质量

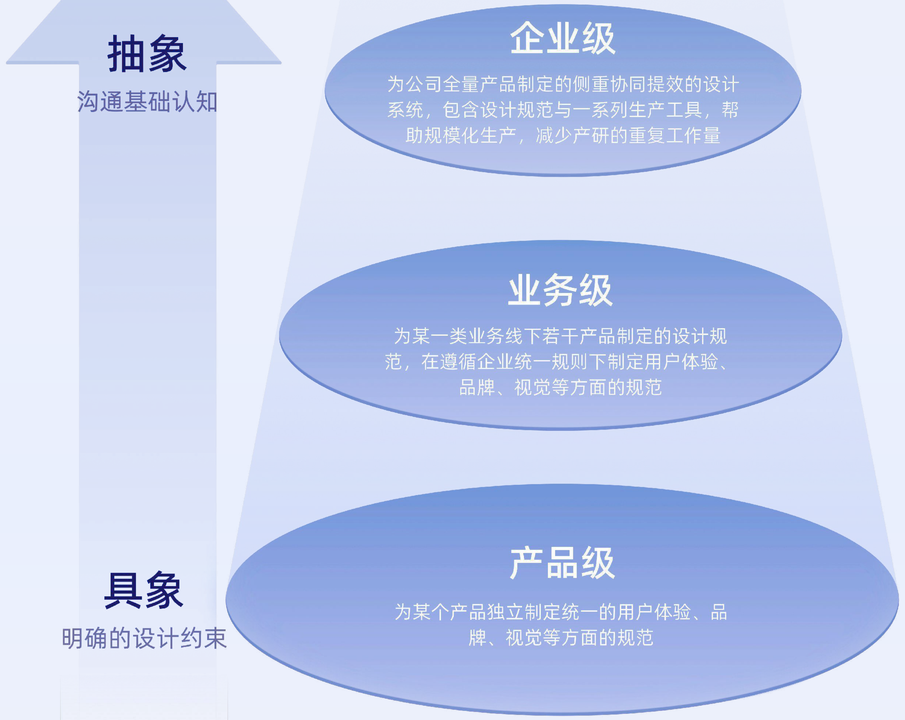
产品功能多，市场变化不确定，迭代需求激增，内部研发语言不一致，迭代成本高。 **需要设计系统，利用Token统一语言，降低迭代成本。**

驱动创新与服务管理

产品体验需创新和拓展其它市场客户，其它领域或渠道需求激增，团队结构复杂，协作成本高。 **需要变革生产协作流程和资源获取方式。**



设计系统不同层级内容定义



05

设计系统发展前沿趋势洞察

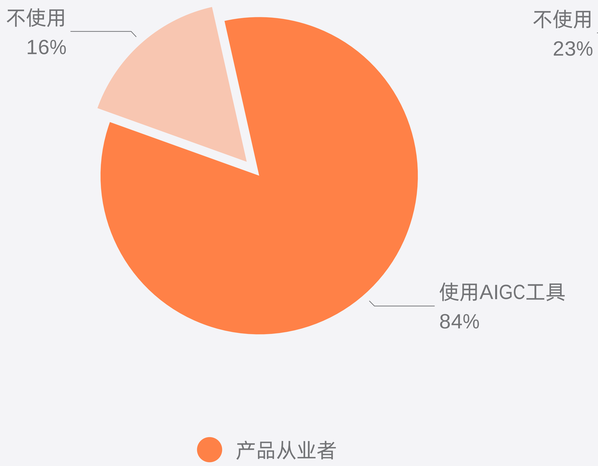
Insights into the Frontiers of Design System Development Trends

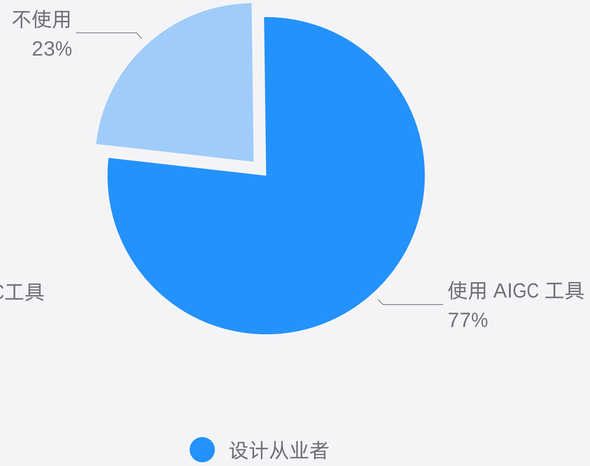
5.1.1 近八成从业者已在日常工作中使用 AIGC 工具进行辅助

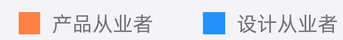
从业者 AIGC 工具使用情况分析

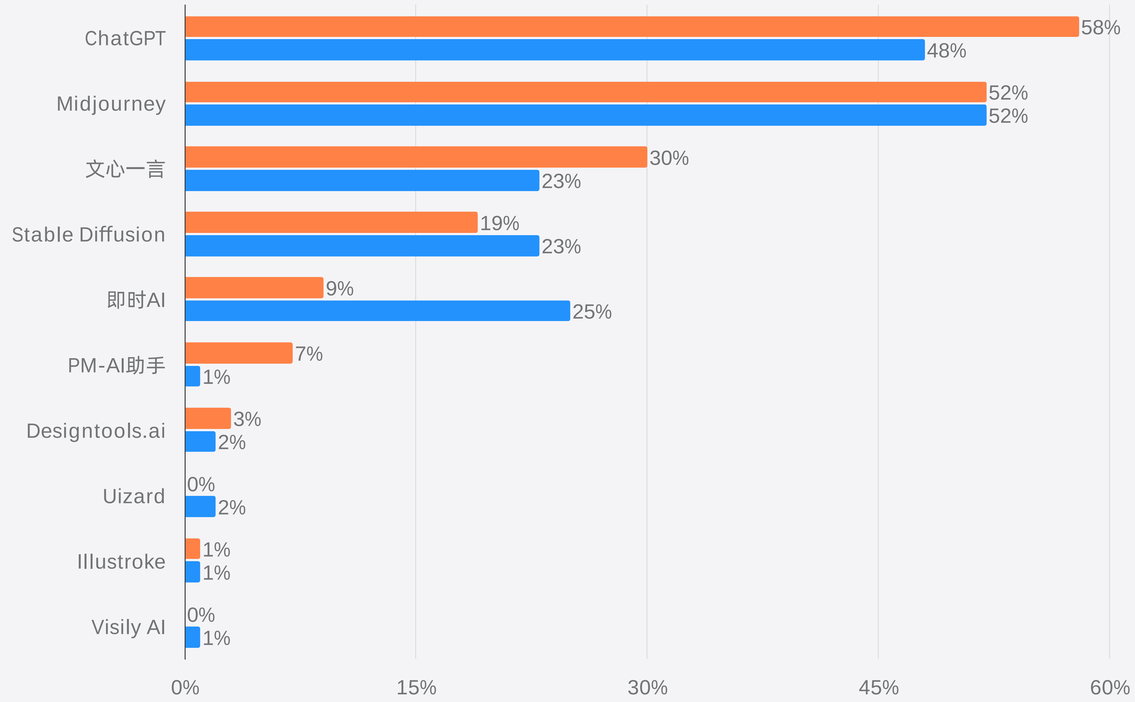
AIGC、大型语言模型（LLM）等前沿技术在实际工作场景中的应用落地，给从业者们的生产力环境带来较大的变化。调研样本中，近八成的从业者目前已在使用 AIGC 工具辅助日常工作，其中产品从业者的使用比例（84%）略高于设计从业者（77%）。具体来看，无论是产品从业者还是设计从业者，目前最高频使用的均是 ChatGPT（语言类）和 Midjourney（制图类）。相比之下，设计师在制图类 AIGC 工具方面进行了更多探索，而产品从业者则对语言类 AIGC 工具的使用需求更高。

设计系统相关角色 AIGC 工具使用情况









5.1.2 不同企业已在产-设-研流程的多个维度中应用 AIGC 工具进行生产力提升

从业者 AIGC 工具使用情况分析

目前 AIGC 工具在设计系统的多个工作环节中被应用，为从业者释放更多工作时间专注于逻辑转化和思维创意等 AI 无法完成的深度逻辑分析工作。AIGC 的提效优势侧重于具体执行环节，如 ChatGPT 等语言类工具适用于搜集整理信息、辅助竞品分析，Midjourney 等制图类工具适用于生成视觉素材（但目前生成内容的细节质量和生成规则仍需人工进行）。另外，“即时AI”已能根据用户输入的指令快速生成模块组件或者单张、系列页面，但暂未支持接入组件库进行拼装。

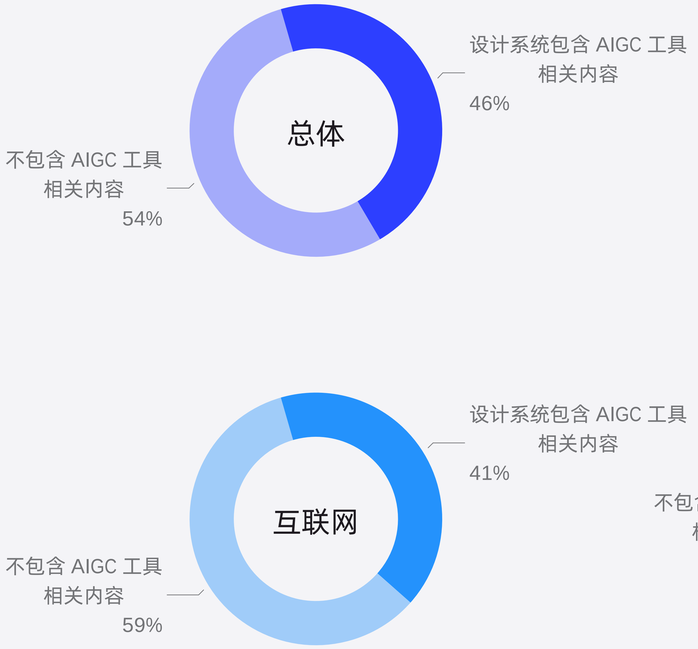
体验设计		创意视觉		落地开发	
业务学习	AI 帮助理解业务专业知识，解答行业问题	灵感收集	AI 灵感广泛收集、 快速创意可视化	前端	AI 一键生成前端布局样式代码
竞品分析	AI 辅助收集和分析竞品资料	页面搭建	AI 通过 Prompt 快速生成页面		
页面搭建	AI 通过 Prompt 或草图快速生成页面	规范检查	AI 自动检查规范应用情况		
文案设计	AI 自动生成设计所需文案	规范生成	AI 一键生成原子层规范		
设计检验	AI 自动进行基础的可用性检测和分析				

5.2.1 目前不到五成企业自建设计系统涉及 AIGC 工具使用的相关内容

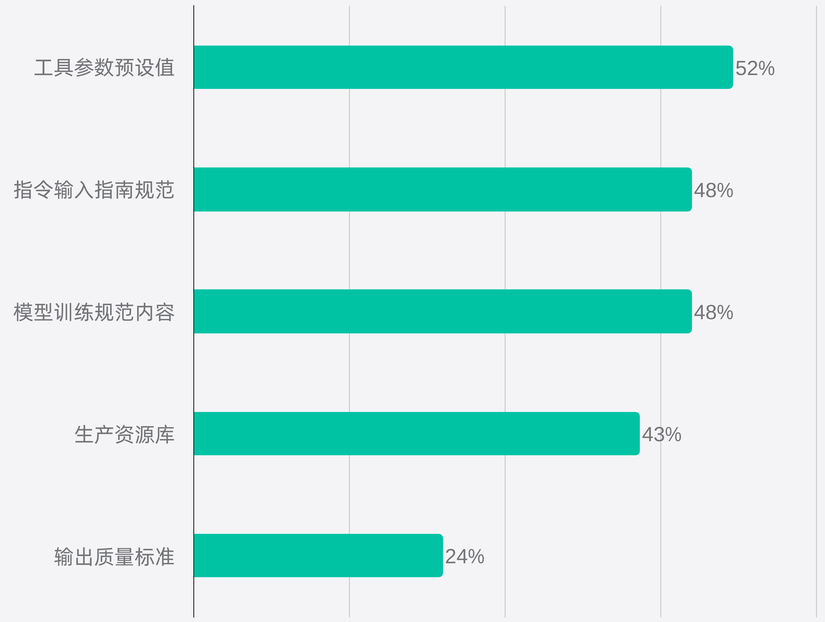
AIGC 资产内容覆盖情况分析

调研发现，仅有46%的从业者所使用的自建设计系统涉及了 AIGC 相关工具的应用的内容，金融行业相比其他行业在该方面的覆盖度更高。具体而言，在覆盖 AIGC 工具应用相关资产内容的自建设计系统中，工具参数预设值（52%）、指令输入指南规范（48%）、模型训练规范内容（48%）和生产资源库（43%）的覆盖率更高，输出质量标准（24%）方面则相对较少。

AIGC 资产内容整体覆盖情况



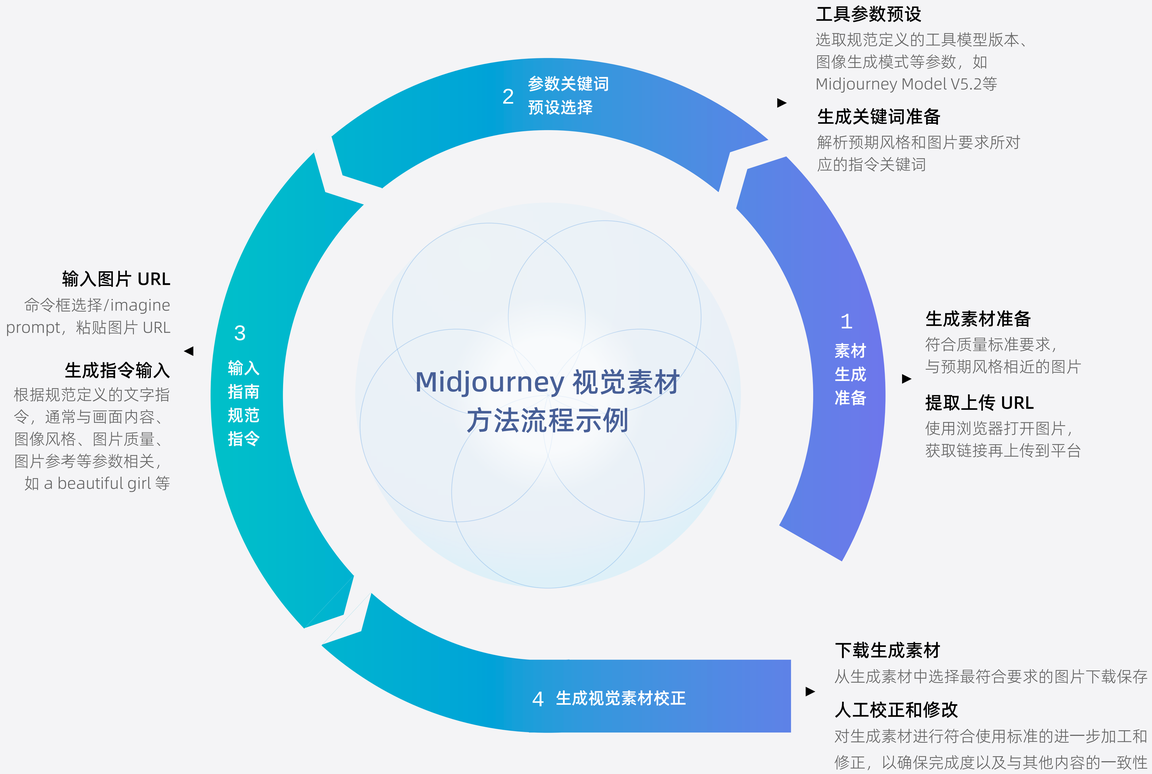
AIGC 资产内容具体覆盖情况

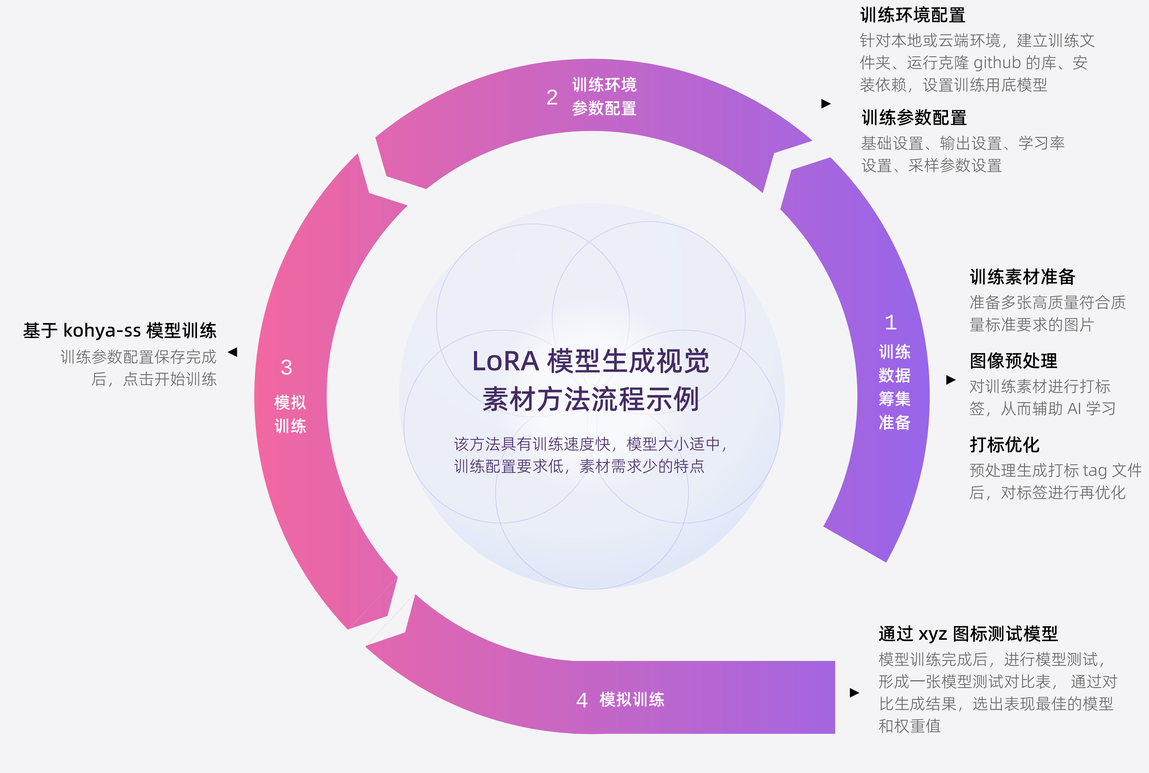


5.2.2 大语言模型和自训练模型应用于设计系统时需针对性产出规范定义

AIGC 资产内容覆盖情况分析

设计系统中的 AIGC 工具应用目前主要分为两类。一类是以 MidJourney 为例的大语言模型（LLM）通用工具，需要输入工具参数预设值、规范指令等文字，来保证调性和适配度的一致性。另一类是以 LoRA 模型为例的自训练小模型，通过轻量化微调训练方法生成特定的视觉素材，需要定义相关数据集准备、环境参数配置等内容，以实现输出的图像能够匹配需求。目前 AIGC 工具的应用都需要设计师对于输出物有明确想法和质量标准，辅以人工修正的方式，才能达到理想的使用效果。





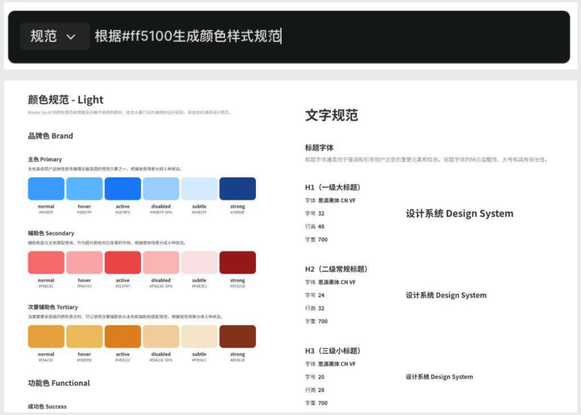
5.3 AIGC 接入设计和前端载体工具，初步应用在设计系统搭建环节中

系统搭建 AIGC 应用情况分析

部分设计系统已尝试接入 AIGC 技术，实现自动化处理繁琐、重复的工作内容。Figma、MasterGo 等设计工具尝试在设计系统建立过程中自动化生成设计规范，但目前逻辑性要求较高的内容暂无法直接生成；部分设计工具还具备自动化还原度测试走查和自动化生成前端代码的功能，但过程和结果依然需要人工调整和校验，以保证输出质量。

自动化生成设计规范

设计系统建立过程中，有结构性框架可遵循的内容可利用 AIGC 辅助提效，如“视觉原子层规范”“一些通用组件的指南内容”等，而有交互状态变化的组件、使生成内容与业务内容的结合等逻辑性较强的内容暂无法直接生成。



AI 技术可基于“描述或设计稿”生成包含“文字、颜色、描边、圆角、特效”的原子层规范

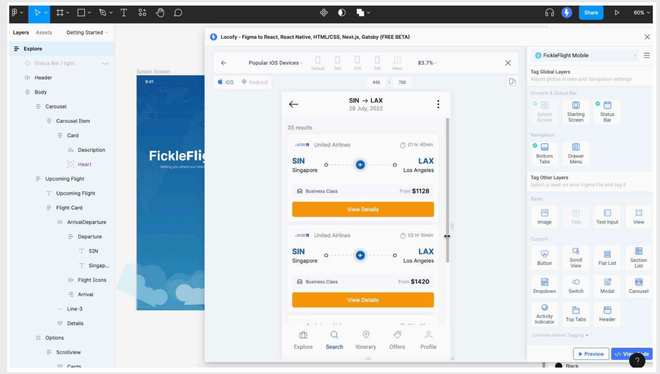
自动化还原度测试走查

设计系统应用环节中，AIGC 可以辅助完成原子层还原走查的大量重复性工作，提升测试的准确度，还可以统计样式引用率等数据，帮助创造者团队优化资产内容。

AI 技术可参考设计系统的“文字、颜色、描边、圆角、间距、边距、网格、特效”对设计稿件进行检查

自动化生成前端代码

在开发落地环节中，AIGC 可以辅助设计稿快速转化为 html / CSS 代码等前端样式，进一步能够生成 JS 等逻辑代码，以及分享带有交互逻辑的、页面响应式的原型文件，但代码准确性仍需校验。



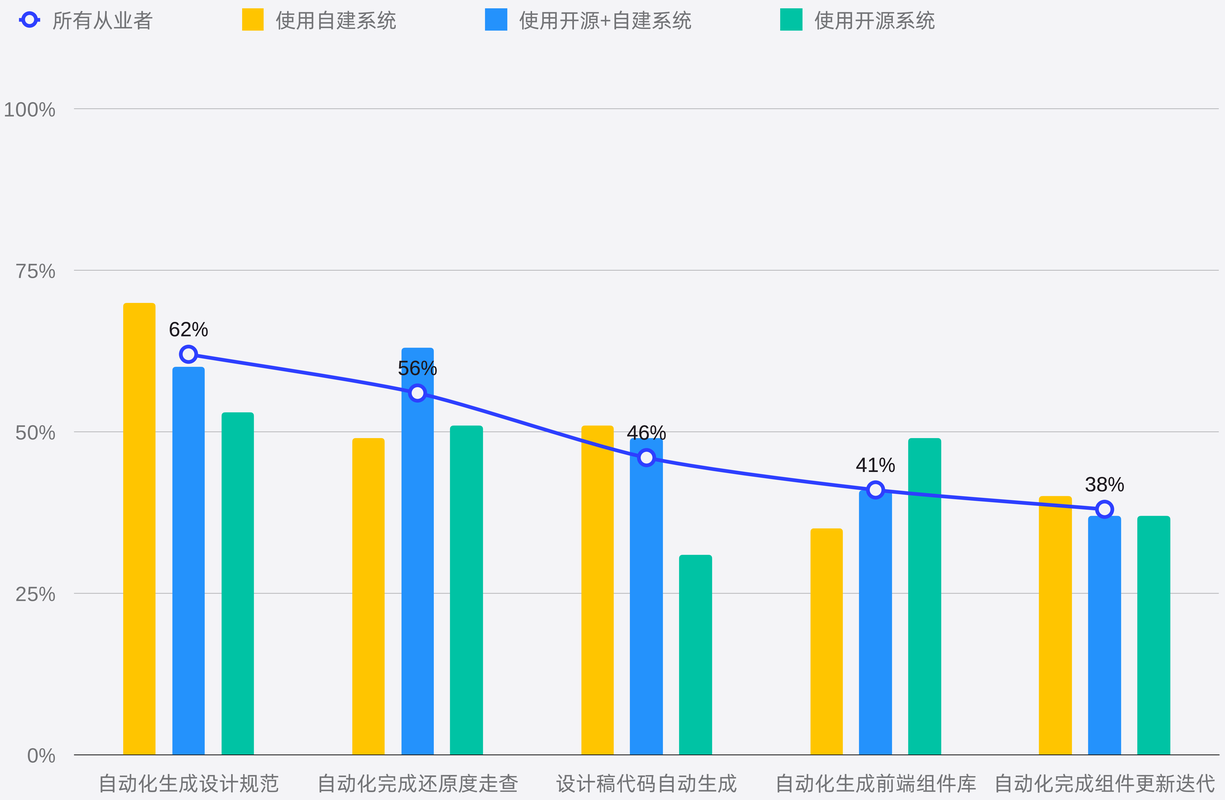
AI 技术插件可将设计文件快速转换为前端的 html / CSS 代码、React 代码、Next.js 代码、React Native 代码

5.4 超过半数的受访者期待自动化生成设计规范和完成还原度走查

未来 AIGC 工具使用期待

基于调研样本数据，全体受访者最期待通过 AIGC 应用实现自动化生成设计规范（62%）和自动化完成还原度走查（51%）这类耗时、重复性高但脑力要求低的工作；超过40%的受访者希望能够实现设计稿代码自动生成、前端组件库自动生成，将精力投入于处理复杂问题上。与使用开源设计系统或开源+自建设计系统的受访者相比，使用自建系统的受访者对自动化生成设计规范、设计稿代码自动生成和自动化完成组件更新迭代的需求更迫切，希望提升设计系统资产内容的建立效率和内部协同效率。

使用不同类型系统的受访者期待情况



期待提升组件找寻和调用的效率，设计系统能结合技术提高效能

希望 AI 的加入可以让操作更简单

期待自动化生成动态设计，以及低代码开发并应用和验证

还原度走查尽可能自动化，减轻人力资源的投入消耗

实现低代码构建，设计图跟代码实现效果达到90%以上的效果

希望可以通过自动化实现前端页面，减少前端开发成本

希望设计系统的同步机制可以更加实时，缩小开发与设计系统所设定的规范之间的差距

AI 是个好东西，但人类主导地位还是需要更强

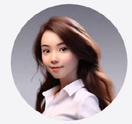
专家对话：AIGC 浪潮推动下，生产力进一步释放，岗位融合势不可挡

Q1: AIGC 技术对所在团队的设计师的日常工作以及未来发展有哪些影响？

用户体验专家C

目前 AIGC 仍然缺乏明确的使用规范和法律法规支持，真正在商业领域落地仍需时日，但不可否认的是，未来 AIGC 会很大程度影响和改变设计师的工作方式，改变许多传统业务和流程，甚至颠覆设计师的定义，但这并不意味着设计师这个职业将消失。随着生产方式的变化，设计师的核心本质将得以保留，对于“取代设计师”的担忧，我认为是不必要的。

用户体验专家D

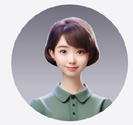


AIGC 目前主要应用在生成运营视觉素材和辅助产品设计的实际落地。运营素材方面，尽管 AIGC 可以用于常见物料产出，但由于商业性不可控，大规模应用仍然面临一些难题。至于辅助产品设计方面，由于精确度尚未达到理想标准，所以市场上的应用相对较少，难以真正能够对产品有实质性帮助，更多只起到辅助的作用。

用户体验专家E

在 AIGC 和大型语言模型等技术的潮流中，工具解放生产力已成必然。从专业的研发工作角度来看，AIGC 等工具主要关注执行环节的效率提升和质量优化，因此在生产力释放之下，我们可能会投入更多时间和精力，专注在逻辑转化和创意思维发挥的工作内容上。而且随着工作负担的减轻，设计师的角色不可避免会发生变化，相似的职能会发生融合，比如创意设计师和视觉设计师，同一业务线内不同岗位也会融合，比如产品经理和交互设计师，AI 能力人员和设计能力人员之间也会出现明确的职业分化道路和岗位划分。

用户体验专家G



我们正在尝试运用 AIGC 工具辅助生成内容指南和适配指南，AI 充当了寻找更优解的角色，而不是取代设计师。AI 的介入显著提升了效率，大大释放了人力。同时，我们也正着手从使用者角度出发，基于不同使用场景提取和组合设计模式，以更便捷高效地服务不同产品和业务角色。虽然这是一项较大的投入，但如果未来能制定好规则，训练 AI 协助进行不同的组装方式，甚至在新产品推出时为其选择最匹配特性的设计模式，将给工作方式带来极大的革新。

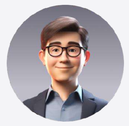
专家对话：D2C 技术在设计系统的应用仍未达到理想效果，业务匹配准确性是主要难题

Q2: **您所在的团队目前有在自建设计系统的工作开展中应用 D2C（Design To Code）的技术吗？具体是如何进行的？**

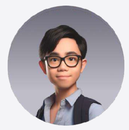
用户体验专家C

在 D2C 中，设计方式可能需要反向思考，从头开始就基于组件进行设计，将原型设计的重点放在组件上，哪个组件容器作为底层，然后在其上放置更小颗粒的组件，形成嵌套结构。此外，D2C 的核心是将设计稿转化为前端界面，与过去更注重设计组件样式不同，现在设计师可能需要考虑设计组件在前端需要哪些参数，确保参数书写足够标准，使前端能够直接获取，这意味着设计师承担了一部分由前端负责的工作。完全的 D2C 其实需要“产-设-研”这三大块之间达到非常完美的契合方式，但其实这是很理想化的。

用户体验专家B



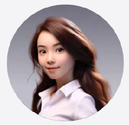
我认为 D2C 技术可能类似于 UI 自动化或者去设计师化，即非设计师岗位的人员有了创意或想法后，可以通过产品工厂的快速加工封装来实现成品 UI。我们已经进行了一些尝试，但效果并不理想。目前，大家似乎仍处于尝试性或理论阶段。例如，UI 自动化中不可或缺的是 AIGC ，但 AIGC 产出的素材却难以满足 UI 内部逻辑的要求。目前这类工具的优势主要体现在较好地满足创意性或视觉素材上的需求。



用户体验专家D

我们尝试过物料包场景化的方式，类似于车间生产零件，这些零件会被分包出去，在某个场景下组合起来变成一个成品产品。设计系统也是同样的思路，依靠设计模式将场景和设计组件关联起来，实现场景驱动的资源调用。这一方式主要挑战在于如何实现物料包场景的差异化，有时组件难以在新场景中解耦，而且设计侧围绕场景的归纳总结不一定都能代码化，难以实现有效运转。调用典型页面、交互流程和组件的资源库也存在使用规则定义的难题。

用户体验专家A



能把 D2C 做到一个什么样的程度，我觉得要看前端团队的能力，高水平的团队能更精准地转化设计为代码。虽然D2C相较于人力仍有高还原度，但在技术上面临两大挑战：前端转化设计为代码的精准度和D2C背后的识别技术的准确性，这两者是实现完美代码化的主要技术障碍。

蓝图展望：AIGC 技术在设计系统中的能力拓展与相应知识储备方向

从当下 AIGC 技术在设计系统中的覆盖及应用情况来看，未来短期内设计系统的搭建、运作及维护中，AI 仍将扮演重要的辅助角色，主要解决重复性较强的工作，以及部分视觉类指南和生产资源的快速自动化生成。考虑到 AIGC 技术在设计系统中应用的更多可能性，我们结合专家建议及项目实践经验，构建如下蓝图，展示 AIGC 技术未来短期内在设计流程及设计系统中可拓展的具体能力，对应能力拓展需要补充的资产内容，以及需要 AI 学习的相关储备知识。随着 AIGC 技术逐步成熟，未来设计资产内容将与 AI 模型资产并存，甚至完成模型化或融合进模型资产之中。

	调性指南	模式指南	内容指南	适配指南	运营指南	特性指南
指南						
AI 能力拓展	AI 通过页面直接提取 AI 通过指令生成多个系列	AI 通过指令生成组件+代码		AI 直接生成适配规则		
资产内容拓展	针对 AI 生成的 prompt 指南		对话型场景特定指南		针对 AI 生成的 prompt 指南	
补充储备知识	训练 AI 对品牌基因、总体愿景、客群偏好的学习	训练 AI 对一般组件、交互事件、流程逻辑的学习	制定企业 AI 的人格形象风格等	训练 AI 学习多端硬件布局原则、响应式设计及实现手段		训练 AI 学习适老化原则
生产资源	前端组件库	素材库	用户库	工作模板	工作库	竞争储备库
AI 能力拓展	AI 通过指令生成组件+代码	AI 通过指令生成多套素材	AI 通过指令生成画像		AI 通过指令生成视觉类素材	AI 知识库
补充相关内容					自定义辅助工具（Customize GPT）	

结语

在这份白皮书中，我们通过深入分析设计系统领域从业者的概况、专业工具的应用、开源及自建设计系统的管理情况，以及 AIGC 等前沿科技对设计系统整体发展的影响，旨在为读者呈现清晰而全面的设计系统发展脉络。

我们不仅提供了丰富的调研数据和图表，还邀请了在专业领域实践多年的专家和从业者分享他们的经验，同时加入了我们在本次调研中发现的核心发现，希望能够帮助读者朋友们更全面地理解设计系统的发展历程和现状。

无论是专业的产品、设计、技术从业者，还是与设计系统相关的跨专业人员，我们期待您从这份白皮书中有所收获，并将其分享给更多人，共同为用户体验行业和设计系统未来的发展注入新的灵感。

设计系统的前景令人期待，我们也希望携手更多的伙伴，共同见证这个领域中更多的创新和突破。如果您有任何想法或建议，欢迎随时与我们取得联系。

特别鸣谢

（排名不分先后，按名字首字母排序）

芥菜 上市银行 客户体验设计团队负责人
明叔 上市银行 信息技术部体验设计团队主管
尚羿 头部公募基金管理公司 设计研究专家
知果 前上市金融科技公司 UED 团队&企业级设计系统负责人

以及所有参与此次调研，但不方便公开企业与职位的银行、证券、基金、互联网、文旅等行业的专家老师与从业者们，对本次调研及编撰工作的大力支持！

编撰团队

胡晓

报告主编

IXDC
主席

林钦

专家指导

ETU 体验咨询
联合创始人

林汉城

专家指导

ETU 体验咨询
联合创始人

关敏霞

发起人

ETU 体验咨询

邱童婷

报告主笔

ETU 体验咨询

张艳

ETU 体验咨询

刘醒骅

ETU 体验咨询

叶泳驹

ETU 体验咨询

盛梧寒

ETU 体验咨询

罗瑶仙

ETU 体验咨询

董婉欣

ETU 体验咨询

冼贝思

ETU 体验咨询

王瑞雄

ETU 体验咨询

王乔

ETU 体验咨询

任玲玲

ETU 体验咨询

张运彬

IXDC

苏菁

IXDC

团队介绍

IXDC 国际体验设计大会，是全球领先的用户体验创新盛会、世界设计组织(WDO)、世界设计产业组织(GDIO)、世界绿色设计组织(WGDO)成员。IXDC 以国际性、专业性、领先性的理念，主张应用设计为企业和社会创造价值，推广和表扬杰出的设计及人物，教授相关的专业人员和社会大众，提升其专业能力与创新思维，帮助我们获得新时代下必不可少的全球视野与创新资源。IXDC 通过「设计外交」构建体验经济国际创新平台，分享全球设计、科技、商业的前沿体验趋势、理论、方法、案例与实践，引领体验设计行业发展。

国际体验设计大会

扫一扫关注我们

ETU 体验咨询，全称上海艺土界面设计有限公司，是国内领军的体验咨询企业，20多年数字化服务沉淀，积累了860+项目经验，与160+企业一起同行。ETU 致力于为企业提供从战略规划、商业洞察到设计落地的完整解决方案，以创新型设计和研究咨询，引领和赋能企业数字化长效经营。秉承“让生活更简单而美好”的初心，ETU 始终走在行业创新的前列，以用户需求为导向深耕垂直领域，在金融、零售、汽车、文旅、移动互联网、智能家居等领域积累了大量成功案例和经验，与企业共同探索用户体验的创新和发展方向。

ETU 体验咨询

扫一扫联系我们

Website：www.etucn.com
Tel：13601745926（裴玲）
Email：business@etucn.com

主办单位: 国际体验设计大会 IXDC

专业支持: ETU 体验咨询

IXDC × ETU