

国际职业指导丛书

Ferguson's
Careers
In Focus

富生职业



设计

Design

中国宇航出版社

国际职业指导丛书

Ferguson's
Careers
In Focus 富生职业

设计

Design

中国宇航出版社

Careers In Focus: Design by Ferguson © 2002

Published under license from Facts On File, Inc., New York

版权所有: Facts On File, Inc 原出版单位 Ferguson Publishing Co.

本书中文版由著作权人授权中国宇航出版社独家出版发行, 未经出版者许可, 不得以任何方式抄袭、复制或节录本书中的任何部分。

版权所有, 侵权必究。

本书版权登记号: 图字: 01-2003-6178

图书在版编目(CIP)数据

富生职业. 设计/(美)费格逊编; 任沁清译. —北京: 中国宇航出版社, 2003. 10

书名原文: Ferguson's Careers In Focus: Design

ISBN 7-80144-676-3

I. 富... II. ①费...②任... III. ①职业—简介②设计—职业—简介
IV. C913.2

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2003)第 077968 号

作 者 [美]费格逊

译 者 任沁清

责任编辑 董 芳

封面设计 元 麦

出 版 社 **中国宇航出版社**

社 址 北京市阜成路 8 号
(010)68768548

邮 编 100830

网 址 www.caphbook.com / www.caphbook.com.cn

经 销 新华书店

发行部 北京市和平里滨河路 1 号
(010)68373103

邮 编 100013

(010)68373185(传真)

零售店 读者服务部

北京宇航文苑

北京市阜成路 8 号

北京市海淀区海淀大街 31 号

(010)68371105

(010)62579190

承 印 北京飞达印刷有限责任公司

版 次 2003 年 10 月第 1 版

2003 年 10 月第 1 次印刷

开 本 1/32

规 格 850 × 1168

印 张 8.125

字 数 169 千字

书 号 ISBN 7-80144-676-3 / T·011

定 价 15.00 元

本书如有印装质量问题可与发行部调换

《富生国际职业指导丛书》

编辑指导委员会

主任：于法鸣 陈 宇 邓宁丰

副主任：刘 康 宋 建 曾湘泉

委员：张 斌 陈 蕾 王晓军 刘新昌

张春林 田光哲 邢 颖 李之聪

汪立波 吴清萍 赵伯雄

(排名不分先后)

序



为职业生涯导航

就业是民生之本。就业不仅是每一名劳动者赖以生存的源泉，并且是人们融入社会、实现自我价值的手段，甚至是给后代带来希望的支柱。这使得就业成为全世界各国人民最为关注的热点，也成为各国政府促进经济社会发展的重点。

面对经济全球化和技术变革的加速，世界各国的就业问题越来越突出。根据国际劳工局估计，在全世界大约 30 亿劳动力中，8.5 亿人处于不充分就业状态，还有约 1.5 亿劳动者失业。1995 年，联合国在哥本哈根举行社会发展首脑会议即已提出，应把促进就业作为各国社会经济发展的基本优先目标。

中国作为一个拥有 13 亿人口的发展中国家，在全球经济结构调整的大背景下，在向市场经济转轨的过程中，就业问题更是首当其冲，备受关注。中国目前正处于国有企业改革、产业结构调整和社会转型的过程中，不仅有众多的国有企业下岗人员需要再就业，并且有大量农村富余劳动力要离开土地进入城市寻找工作机会，还有一大批大学毕业生进入社会要找工作。面对劳动力供大于求的总量性矛盾与结构性矛盾并存的局面，党和国家高度重视，并为解决这个关系到亿万劳动者切身利益的大问题付出了极大努力。特别是近几年，推出并实施了“劳动者自主就业，市场调节就业，政府



促进就业”的方针和积极促进就业再就业的一系列政策措施。我们高兴地看到，实行劳动者的就业，不仅打破了计划体制下劳动者就业由国家统包统配的旧格局，并且大大调动起劳动者个人自主就业和自主创业的积极性，为广开就业门路，形成市场导向的就业新机制奠定了基础，创造了条件。但同时，我们要看到，实行自主就业，要求劳动者具有相应的职业技能和专业知识，具有竞争就业的理念意识，具有成功求职就业的方法技巧。因此，作为现代社会的劳动者，特别是青年求职者，在学习专业技术技能的同时，应当开拓职业知识的学习，分析自己的禀赋特质，以及相应的社会需求和趋势，在学习阶段即为自己明确职业定位，设计未来的职业道路。

改革开放后，我国的职业教育、职业培训、职业技能鉴定以及职业指导等方面，都有很大的发展。但职业知识的教育、职业生涯的启导是比较欠缺的，没有面向在校学生学习与参考的职业知识图书。因此，中国宇航出版社引进出版的美国“富生国际职业指导丛书”在这方面具有填补空缺的作用。丛书引入了国际职业标准，对现代主流职业作了系统介绍和全新描述，为读者提供较新较广的职业知识介绍，包括从职业历史、职业现状、对从业者素质条件的要求、到薪酬待遇等方面的信息，一应俱全。丛书能基于年轻人自身的兴趣和能力，引导他们了解众多职业的可选择性，并把他们的天赋与广阔的职业范畴联系起来，帮助他们进一步思考自己是什么样的人，具备什么样的素质，怎样开发这种素质，怎样从不断发展和变化的职业市场中，选择适合自己的职业，使自己的能力充分发挥，以保持个人职业生涯的可持续发展。

希望这套国际职业指导丛书的出版，将对步入新世纪的中国就业、职业教育、职业指导起到积极的作用。

劳动和社会保障部副部长 张小建

2003年9月

引言

在我们的生活中，设计随处可见。我们所住的房间，穿的衣服，坐的椅子等，首先都是得益于设计师的参与。设计是一门艺术，是借助于想像力和创造力的独特工作。但与画家和雕塑家不一样，设计师的作品不仅要赋予人们感官享受，往往还要有很强的实用性。

设计师主要分两种：结构设计和装潢设计。结构设计师在进行创作时要考虑三个因素：产品的操作方式，产品的外观造型，以及如何生产这个产品。换句话说，设计师要考虑产品的功能、形体和材料。装潢设计师则更多地考虑某一事物的表象，比如设计一件银器。在这种情况下，产品仍必须具备其实用性，但它更多地靠装饰因素引起消费者的注意。

设计师的工作几乎都非常的工业化。图形设计师从事书籍、杂志、贺卡、产品包装，或从事其他存在于想像中的虚拟视觉工作项目。工业设计师要融合技术知识和艺术天赋去创造或改善工业产品。软件设计师致力于计算机的未知领域，改进、创新程序，并使之得以应用。园景规划师将美感与实用功能结合起来，规划我们的户外环境。以上只是广阔的设计领域里的一些实例而已。

正是因为设计深远地影响了众多不同的领域，因此，很多工作场所都需要设计师。美国劳工署（The U.S. Depart-

ment of Labor) 预测, 到 2010 年, 对于这个职业的需求将以远高于平均水平的速度增长。许多职位将会由于设计师的离任或转行而出现空缺。越来越多的计算机辅助设计设备的使用, 需要有高水平的专业技术。一般来讲, 经过专业训练和熟练掌握电脑的设计师会有一个很不错的工作前景。

然而, 不管其职业前景多么美好, 设计行业仍旧充满了激烈的竞争。许多有天赋的人, 深深被设计所吸引, 因为他们能够利用自己创新的技巧和能力。一些想找到工作的人, 通过参加专业设计培训, 逐渐熟悉和掌握电脑设计软件, 并逐步确立不同领域之间的关系, 有助于帮他们找到第一个工作。

本书的每篇文章都在讨论一些具体的设计职业的细节。《富生职业——设计》(*Careers in Focus : Design*) 一书的文章出自《富生职业百科全书》(*Ferguson's Encyclopedia of Careers and Vocational Guidance*), 但已根据美国劳工署及其他渠道的最新信息更新并修订。概懒部分是关于从业者的责任及义务的简明描述。通常, 一门职业有许多不同的职业名称, 在这种情况下, 职业名称的选择将在这部分提出来。职业简史部分阐述这项职业的历史及其与领域中相关的所有发展情况。职业描述部分介绍这项职业的主要及次要的职责。职业要求部分讨论文化教育和专业培训的职位要求, 一些必要的职业认证, 其他一些从业者在本职业上取得成功的必要条件。职业咨询部分提供在取得牢固的教育和经济基础之前, 怎样获得该项职业的经验和知识, 并关注在高中(或更早期的教育阶段) 需要怎样做才能对职业有一个更好的理

解。**就业范围**部分给出工作职位的纵览。**求职**部分讨论获得第一份工作的最好途径，无论是通过学校就业办公室、广告，还是个人联系。**职业阶梯**部分讨论通过怎样的途径达到专家水平。**薪酬**部分描述了薪金的范围及相关福利。**工作环境**部分描述了该职业是室内或室外，喧嚣或安静，社交或独立等典型的工作氛围和状况。而工作的时间段，季节波动，紧张程度也将会被论述到。**前景展望**部分概述经济和工业项目的职业术语。前景展望的大部分资讯来自于美国劳动统计局，并由来自专业组织的信息作为补充。职业增长中的术语源于《职业展望手册》（*Occupational Outlook Handbook*）；关于增长的描述——高于平均值，意思是增长 21% ~ 35%；关于增长的描述——与平均值持平，意思是增长 10% ~ 20%；关于增长的描述——等同或低于平均值，意思是增长 0 ~ 9%；衰退的意思是下降 1% 或更多。每篇文章的结尾附有**职业信息**，列举了能提供职业培训、教育、实习、奖学金以及工作资讯的组织。

目 录

序

引言

建筑师 (Architects)	1
艺术指导 (Art Directors)	11
电子游戏软件设计师 (Computer and Video Game Designers)	26
计算机辅助设计制图者和技师 (Computer-Aided Design Drafters and Technicians)	40
服装设计师 (Costume Designers)	52
展览设计师 (Exhibit Designers)	64
时装设计师 (Fashion Designers)	73
花艺师 (Florists)	86
家具设计师 (Furniture Designers)	97
图形设计师 (Graphic Designers)	108
贺卡设计师 (Greeting Card Designers and Writers)	121
工业设计师 (Industrial Designers)	129
室内设计和装潢师 (Interior Designers and Decorators)	141
景观设计师 (Landscape Architects)	155
化妆师 (Makeup Artists)	164
商品展示员 (Merchandise Displayers)	177
包装设计师 (Packaging Designers)	186
照片设计师 (Photo Stylists)	194

银器设计师 (Silverware Artisans and Workers)	209
软件设计师 (Software Designers)	223
玩具和游戏设计师 (Toy and Game Designers)	235



建筑师

要 点

教育科目：艺术，数学

个人技能：交流

工作环境：主要在室内

最低教育水平：学士学位

薪金范围：27 000～54 700～132 000美元

职业认证：需要

前景展望：平均值左右



概览

建筑师规划、设计以及评估用于人类居住的场所及其他结构。他们与委托人进行磋商，规划建筑物的布局，准备目标建筑物的效果图，撰写工程设计书，准备成比例的全尺寸图纸。建筑师也帮助委托人拿到报价，选择承建商，转让建设合同，以及到建设地点进行实地考察，以确保施工按照工程设计书的要求完成。在美国，大约有99 000名建筑设计师。

职业简史

建筑学是从建造宗教性的建筑物开始的，从英格兰的史前巨石阵到埃及金字塔，从日本宝塔到希腊帕特农神庙等，都是宗教建筑。建筑学并非像我们所想像的那样是从为人们建造庇护所开始的。罗马人采用新的建筑方法——建造坚固的拱形圆顶，使由耐久的砖石，这样大城市的出现才成为可能。当罗马帝国扩张的时候，这些建筑又具有公共安全及军事防御的作用。罗马人还发展建造了居民区、法庭、公共浴池、剧院和圆形竞技场。工业革命时期，由于需要更多的工厂，钢铁结构的建筑得以发展，于是，就有了今天我们看到的、由钢和玻璃构成的摩天大楼。

建筑史与人类文明紧紧相连，任何一个时代的建筑式样均折射出当时的人类文化。早期的建筑式样往往对后期产生很大影响，同样也影响到了同时期的建筑师，并且促成了建

筑的更多进步，如新工艺、新材料的发现，建筑师融合了创造力与功能性的设计等等。

职业描述

做建筑师通常有两个要求。第一，为委托人设计一个令人满意的，保障公共卫生、安全和福利的建筑物；第二，建筑设计师需要职业认证。第一项责任包含了众多步骤。在着手工作之初，建筑师需要了解委托人的需求，还要将多种因素考虑在内，包括本地的建筑及设计规则、气候、目标建筑所在地的土壤是否适宜施工，地下水位、地区法规、消防法规，以及委托人的经济承受能力。

接下来，建筑师在委托人许可后，开展一系列的计划，直至完成最终的设计稿和相关文件。最终的设计稿应当准确表现出建筑物每一空间中的所有物件，包括立柱、横梁的位置和规格，电源插座及其装置，水管道，供暖，通风，电力设备等。

然后，设计师辅助委托人从最后选择的承建商那里得到工程报价，帮助委托人确保工程使用正确的材料，并完全按照图纸及工程计划书完成。

在这一过程中，设计师工作在一个严谨的设计团队里。这支队伍通常由以下人员组成：开发设计师，负责项目进展；结构设计师，负责设计建筑的主体框架，以符合建筑师要求；项目经理，负责查阅图纸细节，确保建筑物的安全性；工程项目书撰写人和预算评估人，负责准备描述建筑所用到的各类

材料，包括其性能、安装方法和其他相关细节。

建筑师的工作非常繁琐，他们要想像构建的方法，维持原则，并用原料付诸于实践。他们也需要不断吸收新的设计、建造技术和生产方法。建筑师曾经一度花费大量时间来设计奢华的建筑物，但现在他们经常参与住房改善、个人寓所、超级市场、工厂、办公楼、购物中心、机场、学校、银行、博物馆、教堂以及其他各式各样的建筑物设计。

建筑师可以成为以下一些领域中的专家：建筑评估，城市规划，建筑学教学，建筑新闻，家具设计，灯光设计或政府部门的顾问。不管在哪一个专业领域，建筑师的主要任务都是理解委托人的需求，遵从他们的意见，将需求与意见有机地结合在一起。

职业要求

◆ 文化教育

希望学习建筑学的高中生，应该学习大学预科课程，包括语文，数学，物理，艺术（尤其是手绘稿件），历史，社会实践以及外语，另外，诸如商业和计算机课程也是很有用的课程。

◆ 专业培训

绝大部分建筑学院都规定，学生经过 5 年学士课程或 3 年研究生课程的学习后，方可为其提供学位。大多数建筑专

业的学生从高中直接进入 5 年制的课程，以获得建筑学的学士学位。虽然这是一条快捷的途径，但你仍需要决定是否真的要学习建筑学，因为这门学科非常专业，如果你改变了想法的话，将很难转换到其他领域中去。是否选择研究生学位则因人而异，这需要花更长的时间。在这种情况下，学生应首先获得一个文理科的学位，以便继续完成建筑学的研究生课程。



一般的大学建筑学课程包括：建筑史与建筑理论，建筑设计（包括技术与法规），自然科学，一些人文学科。

◆ 职业认证

在哥伦比亚州所有的地区，个人在从事建筑服务事业之前，必须经过职业认证。虽然本领域的其他一些工作可以没有执照，但注册建筑师要对所有工作承担法定责任。因此雇用注册建筑师比用非注册设计师所承担的风险要小得多。注册建筑师通常抱有极强的责任感，有更能胜任管理工作的能力。

建筑师注册的要求是：毕业于公认的建筑学院，在有执照的建筑师事务所里，至少有 3 年工作或实习经验，并要通过为期 4 天的建筑师注册考试。多数州的建筑师认证都需要专业的学历资格，建议美国高中生在毕业之前申请选修由美国建筑师认定委员会（National Architectural Accrediting Board）举办的专业课程。选修这个课程的竞争很激烈。高中学习成绩、班级排名、才能、学分等决定谁将会被录取。

◆ 其他要求

6 做建筑师不仅要有对建筑学的兴趣，还应当有学术性的准备，如具有良好的洞察力、责任感和自我约束的能力，对细节的敏感，有效的口头笔头表达能力，能够积极地接受批评。尽管不太需要伟大的艺术家才能，有抱负的建筑师也应当能够设想空间关系，有能力解决技术问题。数学能力也很重要。另外，建筑师应拥有组织能力和领导才能，能与其他人协同工作。

职业咨询

许多建筑师愿意同对建筑感兴趣的年轻学生交流，并欢迎他们参观，学生们因此可以获得建筑师如何工作的第一手信息。这方面还有其他的机会，诸如参观建筑学院的工作室，利用假期在建筑师那里实习，做助手等等。同时，许多建筑学院面对高中生开设暑期课程，一些关于建筑学的书籍杂志也为学生提供了一个广泛而有价值的学习空间。

就业范围

在美国工作的99 000名设计师中，大部分人受雇于建筑工业公司。然而大约只有30%的人实现了建筑行业从业者的最大梦想——成为独立建筑师。另外，也可以从事图形设计，室内装潢设计或成为产品专家。也有不少人致力