《用户体验与交互设计原理》本科课程教学大纲

一、课程基本信息

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 课程名称 | （中文）用户体验与交互设计原理 | | | | | |
| （英文）Theory of user experience & interaction design | | | | | |
| 课程代码 | 2040329 | 课程学分 | | 3 | | |
| 课程学时 | 48 | 理论学时 | 16 | 实践学时 | | 32 |
| 开课学院 | 艺术设计学院 | 适用专业与年级 | | 数字媒体艺术专业  三年级 | | |
| 课程类别与性质 | 院级选修课 | 考核方式 | | 考查 | | |
| 选用教材 | 《交互设计与用户体验设》，樊清熹 张永年 郭继成 ，浙江人民美术出版社，ISBN：9787534072994 | | | 是否为  马工程教材 | | 否 |
| 先修课程 | 人机界面设计 2040215（4） | | | | | |
| 课程简介 | 本课程的目的在于使学生掌握移动互联网产品设计初期以用户为中心（尤其是需求挖掘、设计定义阶段）的用户研究理论，同时了解对应理论下所涉及的基本研究方法及其运用。移动互联网产品设计是一个新鲜的交叉学科，涉及到非常广泛的领域，设计学、人机交互、心理学等学科理论均会在用户研究中涉及。本课程结合数字媒体技术专业的特点选择三个主题进行展开：一是用户研究中的理论及其相关方法，二是相关方法在具体操作实践的运用和执行，三是将具体用户研究实际成果通过交互设计的方式进行结合，并形成符合职业发展的内容输出物。本课程是一门理论为主，结合一定实践的课程，强调学生的理论理解、方法运用、创新思维、人文理解等核心素养特征。本课程通过实际的项目对学生进行综合的训练，立足拓展学生的眼界，训练学生在专业领域的制作技巧，培养学生发现问题、分析问题、解决问题的能力。 | | | | | |
| 选课建议与学习要求 | 本课程课时数48学时，其中理论授课16学时，实践课32学时，主要采用边理论讲课边实践练习或者穿插进行的方式。本课程适合数字媒体艺术专业学生三年级的第一学期开设，需要已经学习了部分专业设计课程之后，再学习本课程。学生应具备一定的审美鉴赏能力、设计课程基础能力，能够较熟练的掌握数字设计软件如Axuer、Figma、Adobe Illustrator等软件的操作；能够运用用户研究方法进行需求调研、用户访谈和问卷调查等，获取用户需求和反馈。 | | | | | |
| 大纲编写人 | 2023-10-07 13:33:18.791000（签名） | | 制/修订时间 | | 2025.5 | |
| 专业负责人 | （签名） | | 审定时间 | | 2025.5 | |
| 学院负责人 | （签名） | | 批准时间 | | 2025.8 | |

二、课程目标与毕业要求

（一）课程目标

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 类型 | 序号 | 内容 |
| 知识目标 | 1 | 理解用户体验与交互设计的基本概念和原理。 |
| 2 | 掌握用户研究的理论与方法，包括需求挖掘、用户画像、竞品分析等研究方法。 |
| 技能目标 | 3 | 能够运用用户研究方法进行需求调研、用户访谈和问卷调查等，获取用户需求和反馈。  能够运用交互设计方法进行界面设计、原型设计和用户测试等，改进产品的用户体验。  能够运用创新思维方法和用户参与的方式，提出创新的交互设计解决方案。 |
| 4 | |  | | --- | | 具备获取专业前沿知识、技能的自主学习能力，能搜集、获取达  到目标所需要的学习资源的能力。 | |
| 素养目标  (含课程思政目标) | 5 | 专业知识与德育元素自然和谐，明确爱国、诚信、敬业、友爱的精神，建立符合社会主义道德要求的价值观。培养学生的团队协作和沟通能力，培养学生的集体主义精神和社会责任感。 |

（二）课程支撑的毕业要求

|  |
| --- |
| **LO1品德修养**：拥护中国共产党的领导，坚定理想信念，自觉涵养和积极弘扬社会主义核心价值观，增强政治认同、厚植家国情怀、遵守法律法规、传承雷锋精神，践行“感恩、回报、爱心、责任”八字校训，积极服务他人、服务社会、诚信尽责、爱岗敬业。  ②遵纪守法，增强法律意识，培养法律思维，自觉遵守法律法规、校纪校规。 |
| **LO2专业能力**：具有人文科学素养，具备从事某项工作或专业的理论知识、实践能力。  ⑤能够为数字媒体产品的界面与内容提供设计支持。网络与多媒体方向能够为产品与品牌形象的维护、营销活动等需求提供设计支持。 |
| **LO4自主学习**：能根据环境需要确定自己的学习目标，并主动地通过搜集信息、分析信息、讨论、实践、质疑、创造等方法来实现学习目标。  ②能搜集、获取达到目标所需要的学习资源，实施学习计划、反思学习计划、持续改进，达到学习目标。地通过搜集信息、分析信息、讨论、实践、质疑、创造等方法来实现学习目标。能根据需要确定学习目标，并设计学习计划。 |
| **LO5健康发展：**懂得审美、热爱劳动、为人热忱、身心健康、耐挫折，具有可持续  发展的能力。  ③懂得审美，有发现美、感受美、鉴赏美、评价美、创造美的能力。 |

（三）毕业要求与课程目标的关系

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 毕业要求 | 指标点 | 支撑度 | 课程目标 | 对指标点的贡献度 |
| **LO1** | ② | M | 5.专业知识与德育元素自然和谐，明确爱国、诚信、敬业、友爱的精神，建立符合社会主义道德要求的价值观。 | 100% |
| **LO2** | ⑤ | M | 1.理解用户体验与交互设计的基本概念和原理。 | 30% |
| 2.掌握用户研究的理论与方法，包括需求挖掘、用户画像、竞品分析等研究方法。 | 70% |
| **LO4** | ② | H | 3.能够运用用户研究方法进行需求调研、用户访谈和问卷调查等，获取用户需求和反馈。  能够运用交互设计方法进行界面设计、原型设计和用户测试等，改进产品的用户体验。  能够运用创新思维方法和用户参与的方式，提出创新的交互设计解决方案。 | 100% |
| **LO5** | ③ | L | |  | | --- | | 1. 具备获取专业前沿知识、技能的自主学习能力，能搜集、获取达   到目标所需要的学习资源的能力。 | | 100% |

三、实验内容与要求

（一）各实验项目的基本信息

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 序号 | 实验项目名称 | 实验类型 | 学时分配 | | |
| 理论 | 实践 | 小计 |
| 1 | 分析报告 | ④ | 3 | 1 | 4 |
| 2 | 调研方法应用 | ④ | 6 | 6 | 12 |
| 3 | 改善设计 | ③ | 7 | 21 | 28 |
| 4 | 综合汇报 | ④ | 0 | 4 | 4 |
| 实验类型：①演示型 ②验证型 ③设计型 ④综合型 | | | | | |

（二）各实验项目教学目标、内容与要求

|  |
| --- |
| 实验1：分析报告 |
| 能够了解移动设计中用户研究的基本原理和方法、了解移动设计中三大模块的基本内容和主要方法 |
| 实验2：调研方法应用 |
| 了解移动应用的基本知识并将其运用到具体实践中，对用户需求、用户群定位、用户特点和使用习惯等进行分析。7种具体的方法（技术）包括个人/小组访谈；竞品分析；问卷编制与调研；卡诺需求分析；可用性测试和系统走查；用户体验地图；交互设计软件使用 |
| 实验3：改善方案 |
| 根据学生自己或者教师的模板要求，进行设计方案的描述和制作，形成若干制作成果 |
| 实验4：综合汇报 |
| 完成主要方法执行后的成果，并以报告和汇总的形式呈现 |

（三）各实验项目对课程目标的支撑关系

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 课程目标  实验项目名称 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |  |
| 分析报告 | √ | √ | √ |  |  |  |
| 调研方法应用 |  | √ | √ | √ |  |  |
| 改善设计 |  |  | √ | √ |  |  |
| 综合汇报 | √ | √ | √ | √ | √ |  |

四、课程思政教学设计

|  |
| --- |
| 思政教育目标：   * 强化学生的社会责任感和职业道德：通过培养学生在用户研究和交互设计中关注用户需求、尊重用户权益的意识，提高学生的社会责任感和职业道德。 * 培养学生的创新思维：通过教学内容和实践项目的设计，激发学生的创新思维，鼓励他们在用户体验和交互设计领域提出新的理念和解决方案。 * 培养学生的人文素养：通过引导学生关注用户行为、情感和心理等方面，培养他们对人类需求和体验的理解，提升人文素养。   思政教育方法与手段：   * 授课讲解：通过课堂教学、案例分析、讨论等方式，讲解和引导学生思考社会责任感、职业道德、创新思维和人文素养等方面的问题。 * 实践项目：通过实际项目和设计任务，鼓励学生在实践中体验和应用思政教育的内容，培养他们的实践能力和思维方式。 * 文献阅读和讨论：引导学生阅读相关的思政教育文献和案例，组织讨论和交流，激发学生的思考和思想碰撞。 |

五、课程考核

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 总评构成 | 占比 | 考核方式 | 课程目标 | | | | | | 合计 |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |  |
| 1 |  |  |  |  |  |  |  |  | 100 |
| X1 | 30 | 五要素分析 | 40 | 20 | 40 |  |  |  | 100 |
| X2 | 30 | 用户研究方法应用 |  | 30 | 30 | 40 |  |  | 100 |
| X3 | 40 | 综合汇报 | 10 | 10 | 10 | 50 | 20 |  | 100 |

评价标准细则（选填）

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 考核项目 | 课  程  目  标 | 考核要求 | 评价标准 | | | |
| 优  100-90 | 良  89-75 | 中  74-60 | 不及格  59-0 |
| 1 |  |  |  |  |  |  |
| X1 | 1、2、3 | 1.学生能够理解五要素案例分析的基本概念和方法。  2.学生能够运用五要素案例分析方法分析和评估实际产品的用户体验和交互设计。 | 提供全面详尽的五要素案例分析报告，包括对每个要素的深入分析和评估。  准确识别问题，并提出切实可行的改进措施，能够解释改进措施的理论依据。 | 提供较为完整的五要素案例分析报告，包括对大多数要素的基本分析和评估。  能够识别大部分问题，并提出改进措施，但可能缺乏一定的深度和创新性。 | 提供基本的五要素案例分析报告，但内容可能不够详尽或有遗漏。  能够识别一些问题，但可能缺乏全面性和深入性。 | 提供的五要素案例分析报告内容不完整或不符合要求。 |
| X2 | 2、3、4 | 1.学生能够理解各类用户研究方法的基本原理和应用场景。  2.学生能够设计和执行合适的用户研究方法，收集和分析相关数据。 | 能够准确选择和应用合适的用户研究方法，设计和执行完整的用户研究项目。  能够收集和分析用户研究数据，提出深入见解和有针对性的设计建议。  结果报告清晰明确，具备较高的专业性和可操作性。 | 能够选择和应用一定范围的用户研究方法，设计和执行基本的用户研究项目。  能够收集和分析用户研究数据，提出基本的设计建议和改进措施。  结果报告清晰简明，具备一定的专业性和可操作性。 | 能够选择和应用部分用户研究方法，但可能选择和应用不够准确或全面。  能够设计和执行基本的用户研究项目，但可能存在一些方法和数据收集上的问题。  结果报告内容基本完整，但可能不够清晰和具体。 | 未能选择和应用适当的用户研究方法，或者选择和应用方法存在严重错误。  未能设计和执行有效的用户研究项目，或者数据收集和分析存在重大问题。  结果报告内容不完整或不符合要求。 |
| X3 | 1、2、3、4、5 | 1. 学生能够清晰、准确地汇报课程学习成果和实践经验。   2. 学生能够展示对用户体验和交互设计的理解和应用能力。  3. 学生能够有效地传达设计思路、分析结果和设计建议。 | 汇报内容清晰、完整，结构合理，能够准确表达学习成果和实践经验。  能够用合适的方式和工具展示设计思路、分析结果和设计建议。  汇报过程流畅自然，能够回答问题并与观众进行有效互动。 | 汇报内容基本清晰完整，结构较为合理，能够准确表达学习成果和实践经验。  能够用适当的方式和工具展示设计思路、分析结果和设计建议。  汇报过程基本流畅，能够回答问题并与观众进行有效互动。 | 汇报内容基本清晰，但可能存在部分遗漏或不够完整。  能够用基本的方式和工具展示设计思路、分析结果和设计建议。  汇报过程中可能有一些不流畅或回答问题的不准确或不充分。 | 汇报内容不清晰或不符合要求。  无法有效展示设计思路、分析结果和设计建议。  汇报过程中存在严重的表达问题，回答问题的能力不足。 |

六、其他需要说明的问题

|  |
| --- |
| 无 |