《移动互联网应用设计》本科课程教学大纲

一、课程基本信息

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 课程名称 | （中文）移动互联网应用设计 | | | | | |
| （英文）Mobile Internet Application Design | | | | | |
| 课程代码 | 2040566 | 课程学分 | | 3 | | |
| 课程学时 | 48 | 理论学时 | 24 | 实践学时 | | 24 |
| 开课学院 | 艺术设计学院 | 适用专业与年级 | | 数字媒体艺术大三上 | | |
| 课程类别与性质 | 系级必修课 | 考核方式 | | 考查 | | |
| 选用教材 | 移动UI交互设计，夏琰，人民邮电出版社 | | | 是否为  马工程教材 | | 否 |
| 先修课程 | 网页设计 2040149（4） 人机界面设计2040215（4） | | | | | |
| 课程简介 | 本课程是一门结合理论与实践的综合性课程，旨在培养学生掌握移动互联网应用设计的核心知识和技能。课程重点研究用户界面设计与信息可视化两大领域，使学生深入了解移动应用设计的原则、流程和技巧。  课程内容涵盖移动互联网概述、设计基础、项目实践、审美与趋势研究、团队协作沟通以及行业动态技术前沿等模块，通过实际项目和案例分析，提高学生的动手能力和解决问题的能力。同时，课程还将培养学生的创意技巧和审美眼光，使他们能够紧跟行业趋势，创造出具有市场竞争力的移动应用。  此外，本课程还将注重团队协作与沟通能力的培养，使学生在项目实践中提升合作精神与沟通能力。通过了解行业动态和前沿技术，学生将拓宽视野，为未来的职业生涯做好准备。 | | | | | |
| 选课建议与学习要求 | 本课程要求学生具有一定的设计基础，图形图像软件基础以及计算机知识与设计能力，因此先修课程包括创意基础（素描、色彩、创意）、设计基础，计算机图形软件（平面设计软件等）。本课程适用范围艺术设计专业视觉传达方向的本科学生。  本课程力图强调实用性，所学的内容皆为当代最为盛行的设计领域，这就要求学生，在课余时间积极通过各种方式获取该领域的信息与知识，多看多想多练，力求在短时间内理解掌握所学内容。本次课程的安排讲究一课一练，课后都布置思考题和作业，需要学生勤加练习。 | | | | | |
| 大纲编写人 | 田甜签名 | | 制/修订时间 | | 2024.1 | |
| 专业负责人 | （签名） | | 审定时间 | | 2024.1 | |
| 学院负责人 | 95a58c9610ee54c29ea72c19103a999（签名） | | 批准时间 | | 2024.1 | |

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 | 具备实际架构移动互联网应用的能力，包括用户调研、原型设计、信息架构等。 |
| 2 | 能够进行界面布局设计、编排设计；理解常见的UI设计模式并能够运用于设计中 |
| 技能目标 | 3 | 能够在数字媒体产品中提供内容制作，进行产品研究、交互设计、制定视觉规范以及DEMO制作。 |
| 素养目标  (含课程思政目标) | 4 | 积极培养服务社会的意愿和行动，服务社会的意识融入到移动互联网应用设计中去。 |
| 5 | 自主学习：根据环境需要确定学习目标，主动搜集和分析信息，实施学习计划并持续改进。 |

（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。  ③奉献社会，富有爱心，懂得感恩，自觉传承和弘扬雷锋精神，具有服务社会的意愿和行动，积极参加志愿者服务。 |
| **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。  ⑥能够为数字媒体产品提供内容制作，网络与多媒体方向能够进行产品研究、交互设计、制定产品视觉规范以及DEMO的制作。 |
| **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。 |

（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** | ③ | M | 4.积极培养服务社会的意愿和行动，服务社会的意识融入到移动互联网应用设计中去。 | 100% |
| **LO2** | ⑥ | H | 1.具备实际架构移动互联网应用的能力，包括用户调研、原型设计、信息架构等。 | 20% |
| 2.能够进行界面布局设计、编排设计；理解常见的UI设计模式并能够运用于设计中 | 60% |
| 3.能够在数字媒体产品中提供内容制作，进行产品研究、交互设计、制定视觉规范以及DEMO制作。 | 20% |
| **LO4** | ② | L | 5.根据环境需要确定学习目标，主动搜集和分析信息，实施学习计划并持续改进。 | 100% |

三、课程内容与教学设计

（一）各教学单元预期学习成果与教学内容

|  |
| --- |
| 第一单元 调研报告  知识点：  1.移动互联网市场分析。  2.用户需求与行为调研方法。  3.竞品分析。  能力要求：市场和用户调研的方法与技巧，确定竞争优势。  教学难点：调研报告的深度和广度，以及如何与后续设计紧密结合。 |
| 第二单元 应用图标设计作品  知识点：  1.图标设计的基本原则与流程。  2.图标设计的风格与趋势。  3.图标设计的实际应用与规范。  能力要求：图标设计的创意与实用性平衡  教学难点：图标的辨识度和品牌一致性。 |
| 第三单元 扁平化图标设计  知识点：  1.界面设计的基本原则与流程。  2.界面设计的布局与元素。  3.界面设计的用户体验考虑。  能力要求：掌握界面设计的基本技巧和规范。  教学难点：如何平衡界面的美观与实用性，使其既满足视觉需求又不影响用户操作的便捷性。 |
| 第四单元 交互设计及展示  知识点：  1.交互设计的基本原则与流程。  2.交互设计的常见模式与技巧。  3.交互设计的展示与评估。  能力要求：掌握交互设计的基本技巧和规范。  教学难点：如何确保交互设计的可用性和易用性，避免冗余或缺失功能。如何通过原型展示有效地传达设计意图，以便收集反馈并进行迭代优化。 |

（二）教学单元对课程目标的支撑关系

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 课程目标  教学单元 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 第一单元 调研报告 | √ |  |  |  | √ |
| 第二单元 应用图标设计作品 |  | √ |  | √ | √ |
| 第三单元 界面设计作品 |  | √ |  | √ | √ |
| 第四单元 交互设计及展示 |  |  | √ | √ | √ |

（三）课程教学方法与学时分配

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 教学单元 | 教与学方式 | 考核方式 | 学时分配 | | |
| 理论 | 实践 | 小计 |
| 调研报告 | 讲授、实践 | 分析报告评价 | 6 | 6 | 12 |
| 应用图标设计作品 | 讲授、实践 | 设计作品评价 | 2 | 2 | 4 |
| 界面设计作品 | 讲授、实践 | 设计作品评价 | 12 | 12 | 24 |
| 交互设计及展示 | 讲授、实践 | 设计作品评价 | 4 | 4 | 8 |
| 合计 | | | 24 | 24 | 48 |

（四）课内实验项目与基本要求

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 序号 | 实验项目名称 | 目标要求与主要内容 | 实验  时数 | 实验  类型 |
| 1 | 调研报告 | 能够从造型形态、色彩质感、风格样式等多方面分析应用程序图标。 | 6 | ② |
| 2 | 应用图标设计作品 | 了解应用图标及其重要性，学习应用图标基本知识；设计应用图标的设计方法与步骤； | 2 | ③ |
| 3 | 界面设计作品 | 根据相对应主题与对产品的理解设计页面并设计出效果图 | 12 | ③ |
| 4 | 交互设计及展示 | 学生基于原型与产品的功能，面向的群体设计页面交互，通过DEMO、口头汇报等多种形式进行创意方案展示 | 4 | ④ |
| 实验类型：①演示型 ②验证型 ③设计型 ④综合型 | | | | |

四、课程思政教学设计

|  |
| --- |
| 1.职业道德：强调尊重原创、保护知识产权的重要性，通过案例让学生认识到职业道德在职业发展中的价值，鼓励学生设计符合社会主流价值观的图标。  2.奉献社会，富有爱心，懂得感恩，自觉传承和弘扬雷锋精神，具有服务社会的意愿和行动，积极参加志愿者服务。  3.创新意识：鼓励学生在图标设计中发挥创新精神，通过比赛等活动激发创新动力。 |

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 |
| X1 | 20% | 调研报告 | 60 |  |  |  | 40 | 100 |
| X2 | 20% | 应用图标设计作品 |  | 60 |  | 20 | 20 | 100 |
| X3 | 20% | 界面设计作品 |  | 60 |  | 20 | 20 | 100 |
| X4 | 40% | 交互设计及展示 |  |  | 60 | 20 | 20 | 100 |

六、其他需要说明的问题

|  |
| --- |
|  |