《 界面设计 》本科课程教学大纲

一、课程基本信息

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 课程名称 | 界面设计 | | | | | |
| UI Design | | | | | |
| 课程代码 | 2040480 | 课程学分 | | 3 | | |
| 课程学时 | 48 | 理论学时 | 20 | 实践学时 | | 28 |
| 开课学院 | 艺术设计学院 | 适用专业与年级 | | 视觉传达设计专业三年级 | | |
| 课程类别与性质 | 专业选修课 | 考核方式 | | 考查 | | |
| 选用教材 | UI界面设计(9787563983421)，孙鹏，北京工业大学出版社，2022.7 | | | 是否为  马工程教材 | | 否 |
| 先修课程 | 字体与版式设计(4) 2040219，网页设计(3) 2050100 | | | | | |
| 课程简介 | 界面设计是指对软件的人机交互、操作逻辑、界面美观的整体设计。UI设计分为实体UI和虚拟UI，互联网说的UI设计是虚拟UI，UI即User Interface(用户界面)的简称。主要分为网站界面设计和App界面设计，以符合时尚潮流。本课程侧重移动端App的设计和研究。主要通过分析案例来研究视觉色彩搭配、明暗对比设计、空间设计、互动体验等方面的视觉设计原理。同时讲述了部分界面设计的传统规范及UI设计的一般性原则，并配合新的设计趋势，通过具体的实例子讲解，使学生能够更方便直观地进行知识吸收，形成融会贯通的知识结构。通过具体调研和实战，让学生自己动手从无到有、分析、策划、独立设计完成一款友好的、差异化的App，并通过原型图来研究互动体验，通过最终设计出的高保真完稿文件做动态演示来辅助实现设计方案的提报。 | | | | | |
| 选课建议与学习要求 | 课程适合视觉传达设计专业或者其他设计类专业的二年级以上的学生学习，要求学生具备较丰富的互联网使用经验和有一定的绘画、设计基础及熟练掌握Adobe Photoshop，Adobe Illustrator等软件的操作技能，并具备一定的版式设计能力和图形设计能力。 | | | | | |
| 大纲编写人 | 电子签名 | | 制/修订时间 | | 2024.1.28 | |
| 专业负责人 | 形状  中度可信度描述已自动生成 | | 审定时间 | |  | |
| 学院负责人 | 文本, 信件  描述已自动生成 | | 批准时间 | |  | |

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 | 掌握界面设计的基本理论和原则，运用设计原则、色彩理论、视觉心理学等，将理论运用到实际界面设计中。 |
| 2 | 学生应具备对多源信息进行综合判断的能力，以制定全面而有效的设计策略。能够将不同来源的信息整合，形成有条理的设计方案。 |
| 技能目标 | 3 | 获得广泛的设计技能，包括但不限于用户体验（UX）设计、用户界面（UI）设计、交互设计等，并能熟练使用相关设计工具。 |
| 4 | 学生将发展独立思考的能力，能够独自发现、分析并理解设计问题。通过批判性思考深入挖掘问题的本质，为创意设计提供坚实的基础；能够根据具体项目需求和市场趋势，灵活运用视觉元素，以满足不同用户群体的需求，同时保持设计的创新性和实用性。 |
| 素养目标  (含课程思政目标) | 5 | 设置爱党爱国、关注与关怀相关的设计主题，通过调研学习，强调责任与担当，培养全方位多角度的复合型设计人才。 |
| 6 | 培养学生在国际设计领域具备竞争力和合作能力。学生应当能够理解和适应不同文化和设计传统，以便在全球范围内参与设计团队，通过合作解决实际问题。 |

（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，具备从事视觉传达设计工作或专业的理论知识、实践能力。  ②掌握视觉传达设计的相关理论知识，了解设计原则、色彩理论、视觉心理学等，能够将理论运用到实际设计中。  ④具备策略思维与创意思维，具备独立思考、发现问题、分析问题、解决问题、创造性表达的能力，能够根据项目与市场需求，运用视觉元素进行设计表达。  ⑤掌握视觉传达设计相关软件和工具，在设计过程中能够运用各种途径和工具进行设计和制作。 |
| LO7信息应用：具备一定的信息素养，并能在工作中应用信息技术和工具解决问题。  ②能够使用适合的工具来搜集信息，并对信息加以分析、鉴别、判断与整合。 |

（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 | L | 设置爱党爱国、关注与关怀相关的设计主题，通过调研学习，强调责任与担当，培养全方位多角度的复合型设计人才。 | 100% |
| LO2 | ② | M | 掌握界面设计的基本理论和原则，运用设计原则、色彩理论、视觉心理学等，将理论运用到实际界面设计中。 | 30% |
| ④ | H | 学生将发展独立思考的能力，能够独自发现、分析并理解设计问题。通过批判性思考深入挖掘问题的本质，为创意设计提供坚实的基础；能够根据具体项目需求和市场趋势，灵活运用视觉元素，以满足不同用户群体的需求，同时保持设计的创新性和实用性。 | 40% |
| ⑤ | M | 获得广泛的设计技能，包括但不限于用户体验（UX）设计、用户界面（UI）设计、交互设计等，并能熟练使用相关设计工具 | 30% |
| LO7 | ② | M | 学生应具备对多源信息进行综合判断的能力，以制定全面而有效的设计策略。能够将不同来源的信息整合，形成有条理的设计方案。 | 100% |
| LO8 | ③ | H | 培养学生在国际设计领域具备竞争力和合作能力。学生应当能够理解和适应不同文化和设计传统，以便在全球范围内参与设计团队，通过合作解决实际问题。 | 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：界面设计基础  知识点：   1. 了解用户界面设计的基本原则和规范； 2. 掌握不同设备上的界面设计考虑因素； 3. 了解常用的界面设计工具和软件。   能力要求:   1. 能够运用界面设计的基本原则创建简单而有效的用户界面； 2. 能够考虑不同设备和屏幕尺寸对界面设计的影响； 3. 能够使用常见的界面设计工具进行设计和原型制作。   教学难点:  快速理解并应用界面设计的基本原则，能够在不同设备上设计出用户友好且美观的界面。  第二单元：常见组件设计  知识点：   1. 了解常见的界面组件，如按钮、表单、导航栏等； 2. 掌握不同组件的设计原则和样式； 3. 了解用户对常见组件的使用习惯。   能力要求:   1. 能够独立设计各种常见界面组件； 2. 能够根据设计原则调整组件的样式以提高用户体验； 3. 能够适应不同设计风格的组件设计。   教学难点:  在设计中灵活使用常见组件，确保其既符合设计原则又满足用户期望。  第三单元：移动App界面设计流程与线框图  知识点：   1. 了解移动App界面设计的独特要求； 2. 掌握移动App界面设计的流程，包括用户研究、信息架构等； 3. 了解如何使用线框图进行移动App界面设计的规划。   能力要求:   1. 能够在移动App设计中考虑用户的实际使用情境； 2. 能够使用线框图表达移动App的信息结构和交互流程； 3. 能够在移动App设计中注重导航和操作的便捷性。   教学难点:  将用户体验融入移动App界面设计，同时能够清晰地表达设计构思通过线框图。  第四单元：从原型到高保真设计  知识点：   1. 了解原型设计在界面设计中的重要性； 2. 掌握从低保真原型到高保真设计的逐步迭代过程； 3. 了解常见的高保真设计工具和技巧。   能力要求:   1. 能够创建低保真原型，验证和改进设计方案； 2. 能够逐步将原型迭代至高保真设计； 3. 能够灵活使用高保真设计工具，如Sketch、Figma等。   教学难点:  通过迭代过程，将初始构想转化为高度还原用户期望的高保真设计，同时掌握相关设计工具的应用。 |

（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 | 6 |
| 第一单元：界面设计基础 |  | √ |  |  | √ |  |
| 第二单元：常见组件设计 | √ |  | √ |  |  |  |
| 第三单元：移动App界面设计流程与线框图 |  |  | √ |  | √ |  |
| 第四单元：从原型到高保真设计 | √ |  | √ | √ |  | √ |

（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 |
| 第一单元：界面设计基础 | 理论授课；学生实践、教师辅导 | 分析调研 | 6 | 4 | 10 |
| 第二单元：常见组件设计 | 理论授课；学生实践、教师辅导 | 交互流程图 | 4 | 6 | 10 |
| 第三单元：移动App界面设计流程与线框图 | 理论授课；学生实践、教师辅导 | 界面线框图 | 4 | 6 | 10 |
| 第四单元：从原型到高保真设计 | 案例分析、学生实践、教师辅导 | UI设计完稿 | 6 | 12 | 18 |
| 合计 | | | 20 | 28 | 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 | 分析调研 | 根据选题进行网页截图、信息收集与分析总结、并制作PPT分析报告 | 4 | ④ |
| 2 | 交互流程图 | 根据教程进行界面交互流程图绘制技能的训练 | 6 | ③ |
| 3 | 界面线框图 | 在理解设计需求的基础上，进行网站中各个页面的线框图设计，并使用相应设计软件完成线框图制作。 | 6 | ③ |
| 4 | UI设计完稿 | 进行项目提案简报的设计，内容包括课题要求，设计方案说明，设计细节说明以及全套移动界面设计页面。 | 12 | ③ |
| 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. 在界面设计课程植入中国优秀传统文化，增强学生对国家和传统文化的认同、自信和传承意识，增强学生的责任担当意识。 2. 激发兴趣，培养设计习惯，增强创作自信；提高对设计的感知度、鉴赏力和审美能力。 3. 诚信、守诺、互助、关怀等品格的塑造，从传达信息逻辑方面鼓励学生全局性思考大局观。 4. 通过关注与关怀的设计主题，引导学生对于弱势群体的关注，通过调研学习，强调责任与担当，培养全方位多角度的复合型设计人才。 |

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 | 6 |
| X1 | 20% | 分析调研 |  | 40 |  |  | 60 |  | 100 |
| X2 | 20% | 交互流程图 | 30 |  | 70 |  |  |  | 100 |
| X3 | 20% | 界面线框图 |  |  | 50 |  | 50 |  | 100 |
| X4 | 40% | UI设计完稿 | 10 |  | 30 | 50 |  | 10 | 100 |

六、其他需要说明的问题

|  |
| --- |
|  |