

交互设计课程教学改革策略研究

潘雨沛^{1*}

(^{1*}广州理工学院, 广东 广州 510540)

摘要: 交互设计是目前数字产品的重要设计方法,也是移动互联网行业一门重要的必修课。目前部分高校也随之开设了交互设计课程。但目前很多设计类院校开设的交互设计课程并不能完全满足市场上对于设计人员的需求。文章从教学改革的视角,讨论目前应用型本科院校交互设计课程的不足之处,提出了教学改革方法,以期让学生能更好的适应移动互联网行业的工作要求。

关键词: 交互设计; 教学改革; 生成式人工智能; 元宇宙撒到

Research on Teaching Reform Strategies for Interactive Design Courses

Pan Yupei^{1*}

(^{1*}Guangzhou Institute of Technology, Guangdong, Guangzhou, 510540, China)

Abstract: Interactive design is currently a crucial design methodology for digital products and an essential compulsory course in the mobile internet industry. Many universities have now introduced interactive design courses. However, the content offered by numerous design-focused institutions fails to fully meet the market's requirements for designers. This article examines the shortcomings of interactive design courses in applied undergraduate institutions from the perspective of teaching reform and proposes pedagogical reform strategies. The aim is to better equip students to adapt to the professional demands of the mobile internet industry.

Keywords: Interaction Design; Teaching Reform; Generative Artificial Intelligence; Metaverse

引言

交互设计课程以移动互联网产业为基础,以培养具有互联网意识,懂交互技术的人才为教学目标。但目前该课程在教学内容、教学方法等方面存在着一些问题,无法满足互联网行业的现实需求。文章尝试通过教学改革研究,以期让课程内容与行业接轨,教学方法改革调动学生的主动性,使该课程能为移动互联网行业培养出合格的交互设计人才。

1.交互设计课程教学现状

交互设计师是一个对综合实践能力要求很高的工作。整个设计流程从对用户的研究开始,历经了内容需求的设计、信息的设计、交互方式与导航的设计,最后完成对用户界面的视觉设计。所以交互设计课程的教学,显然不单单只是为了把界面的配色弄得舒适,排版弄得美观,更重要的是在交互设计思维的指导下,把握用户需求,提高交互界面的可用性。交互设计课程培养的是能架起人机沟通桥梁的设计师。这门课程应该倡导以用户为中心的设计,在设计中要关注“可用性”以及“用户体验”^[1]。这就要求交互设计课程教学内容不仅仅需要从美学的角度关注界面的版式,而且更需要关注用户如何更好的与数字世界进行“沟通”。但是,如今很多应用型本科院校在交互设计课程教学中并没有贯彻以用户为中心这一交互设计理念^[2],也没有把互联网行业的

工作方式融入教学中，这使课程教学上具有较大的局限性，其具体表现在以下方面。

1.1. 教学内容与行业需求不匹配

交互设计课程所培养的学生毕业后是要进入移动互联网行业的。而移动互联网行业所需要的设计师不仅要掌握排版布局的方法，还要具备交互设计思维及用户思维。目前一些院校开设的交互设计课程的教学内容注重界面的图形创意与版式设计，而忽略了交互设计思维的培养^[3]。比如某些院校在交互设计课程中着重教授版面的分割、字体的选择等传统设计内容，而没有讲授界面的设计规范、产品的用户体验等交互设计内容。在对一些院校的交互设计教学大纲进行对比与分析时，本研究发现部分院校 64 课时的教学内容中有四十多课时的教学内容和版式的设计相关，这使得课程的教学内容与行业的需求不完全匹配。

1.2. 教学方式让学生较为被动

习近平总书记强调，教育数字化是我国开辟教育发展新赛道和塑造教育发展新优势的重要突破口。2025 年 5 月由教育部发布的《中国智慧教育白皮书》也强调要分享智能时代教育发展与变革的实践经验。目前交互设计课程大多采用机房演示加实操的上课方式。虽然把多媒体技术运用到了教学当中了，但这种方式已经比较陈旧了。这种方式只能让学生掌握某种软件的操作，没法培养学生们的设计思维。会对学生产生误导，认为交互设计的学习就是软件的学习。当今交互设计师需要有着交互设计意识以及用户思维，才能够设计出满足用户需求的界面。机房软件课的教学模式本质上属于教师单向输出的模式，学生在课堂上较为被动，久而久之将会磨灭学生的学习积极性和创新意识。

1.3. 教学案例脱离行业背景

目前交互设计课程在案例教学中仅针对软件的操作方法选取案例，有些案例与行业的关联度较弱，缺乏真实的商业背景。这些案例用于教学虽然可以培养学生的软件操作能力，但是会让学生对未来的工作内容产生一定的误解，有可能使学生在进入工作岗位后产生一定的陌生感，造成学习内容与实际工作脱节。从教育部 2024 年《高校毕业生就业质量报告》可以看出课程内容与行业技术迭代脱节。设计类专业传统艺术课程如绘画基础占比过高，而 AIGC 工具应用、用户体验设计等前沿内容缺失。

1.4. 缺乏对过程的考核

交互设计课程往往采用大作业进行课程考核，一般是由老师提前给定选题，学生运用本学期所掌握的内容完成大作业^[4]。老师会对学生的大作业进行评分。评分的时候主要针对的是作品最终的呈现效果，学生的设计过程无法展现出来，所以设计思维并不在课程的评价指标之内。评价内容主要集中在作品的版式、色彩、美感等，这样就无法考虑到产品的可用性，更没有顾及到产品的用户体验。这种考核方式无法了解到学生创作作品时的思路及想法，只对最终结果进行考核而忽略设计过程，是非常片面且不合理的。

2. 交互设计课程改革方法

2.1. 根据行业变化更新教学内容

应用型本科院校在人才培养时不能脱离行业的现实需求。当前移动互联网的发展日新月异，用户的需求也逐渐变得复杂起来。所以当今移动互联网行业需要的是能深刻洞察用户需求的设计师。这使得互联网产品的设计工作需要建立在对交互设计思维的系统理解之上，所以交互设计课程培养的显然不能是只会“作图”的美工，而是懂得交互设计与用户思维的设计师。交互设计是一门融合了设计心理学、认知心理学、信息科学等多学科产生的课程^[5]。交互设计思维涉及到众多内容如图 1 所示，并不单单只是排版与审美。

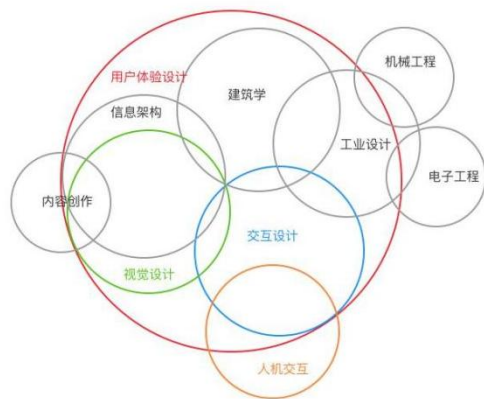


图1 交互设计涉及的领域（来源：Luyeelin《什么是交互设计》）

想要让交互设计思维体系完整的贯穿于课程中，需要教学时不能只针对手机这块“小屏幕”，而是要对准互联网行业这块“大屏幕”，在教学中引入当今互联网公司的真实工作流程，在公司的实际案例中培养学生的交互设计意识。这种根植于行业精神的设计教学可以让学生毕业后更快的适应岗位的要求。

2.2.以工作室模式组织教学

成功的教学改革除了教学内容的升级之外，教学方法的改革也非常重要。传统以教师为主导的教学方法往往让学生较为被动，且缺乏学习的兴趣与动力。以工作室模式组织教学可以逐渐改变学生被动学习的局面。4-5 个学生组成一个小组^[6]，在理论教学时可以进行小组讨论；在实践教学时，小组成员可以分工，分别担任产品经理、界面设计师、交互设计师等职位^[7]，让项目教学更具代入感。在课后，学习小组就变成了学生创新创业工作室，可以承接校内外的设计业务^[8]。对于设计能力还达不到商业要求的工作室，可以先以工作坊形式进行项目式创新创业训练^[9]，引导他们参加“挑战杯”、“互联网+”等创新创业比赛，从而逐渐提升工作室的工作能力和设计水平。团队工作模式是互联网公司非常关键的组织形式，采用工作室模式开展教学相当于把互联网公司的团队组织形式引入到教学中来了，这样可以逐渐培养学生互联网行业的职业素养。

2.3.AIGC 赋能交互设计教学

AIGC 全称为 Artificial Intelligence Generated Content，指人工智能生成内容。前大模型的高速发展推动生成式人工智能变得非常方便。MidJourney、Stable Diffusion 等 AIGC 工具可以实现界面原型自动生成、用户行为数据模拟、文案智能优化等。这些能力与交互设计流程需求高度契合。当进行用户研究，完成用户分析后，用户画像部分就可以利用 AI 进行生成。如进行中老年健身 APP 交互设计时，指导学生使用 ChatGPT 等 AI 工具生成 10 个关于“健身 App 中老年用户核心痛点”的访谈问题，从而对用户研究优化问题表述。在完成用户研究后，利用 Midjourney 输入用户研究的结果，如中国 60 岁女性，热爱广场舞，使用智能手机，全身照，写实风格等关键词，就可以生成用户画像视觉参考。在教学中教师需要强调 AI 生成内容需人工校验真实性，避免样本偏差。在绘制低保真原型的时候，也可以利用 AI 生成出大量的初稿，以供选择。这可以节省绘制画像的工作量，有效解决设计周期冗长的问题。将 AIGC 嵌入交互设计流程入下图所示。



图2 AIGC 嵌入交互设计后的设计流程

2.4.交互设计的对象拓展到元宇宙

随着移动终端的变化,如今交互设计的对象不再仅仅只是手机。交互设计的内容也不能再局限于平面世界的 UI 设计 (User Interface 用户界面), 需要考虑到空间交互设计。把平面的手机应用在空间中进行逻辑重构。把交互设计的内容延展在空间中, 教学中引入 VR 环境下的界面设计、手势设计、交互流程设计等。同时也需要考虑到 AR 环境下多屏交互系统。苹果公司发布的 Vision Pro 就被称为一款空间计算设备, 所有的界面设计、手势操作都是悬浮在空间中的, 就需要拓展设计的维度, 进行空间交互设计。未来随着元宇宙硬件的逐渐成熟与普及, 在元宇宙环境中进行交互设计将成为重要的设计内容。

2.5.完善课程评价体系

目前交互设计课程基本沿用传统设计课的结果导向评价方式。即通过对学生的大作业进行评分从而完成对课程的考核工作, 忽视了学生对交互设计思维的掌握情况, 这种评分方式对于注重用户体验的交互设计课程来说显得过于片面。所以交互设计课程的评价体系需要从结果导向转变为过程导向。在课程结束前除了要学生上交期末大作业之外, 还需要学生上台进行演讲, 对自己的设计过程进行阐述。学生在演讲时除了要展示最终的界面设计稿, 还要展示自己的竞品分析报告、用户研究报告、用户画像等过程性材料。通过设计过程的展示, 阐述用户研究的结论是如何落实在交互界面上来的, 以及交互设计思维是如何贯彻到整个设计流程上来的。这样才能全面的考查学生。

3.结论

为社会培养高技能人才是应用型本科院校的重要目标, 应用型本科院校开设的交互设计课程是一门需要与互联网行业深度接轨的课程。这门课培养的是能为人类社会架起人机沟通桥梁的设计师。所以这门课程需要学生在交互设计思维的指导下, 把握用户需求, 提高交互界面的可用性。为了达到这样的效果, 首先需要根据行业变化更新教学内容, 使得教学内容与时俱进。其次需要改革教学方法, 以工作室模式组织教学, 提升学生的学习动力。通过 AIGC 工具链实现设计效率的范式级提升, 依托元宇宙情境沙盘重构用户体验评估标准, 使人才培养精准匹配移动互联网产业向智能化、空间化演进的新需求。再次, 需要完善课程评价体系, 改变以往结果导向的评价标准, 建立一套过程导向的评价机制。通过这些教学改革措施强化学生的主体地位, 让学生由被动接受变成主动探索, 让教学内容与行业需求紧密相扣, 让学生在走上工作岗位后能更好的适应移动互联网行业的工作要求。

参考文献:

- [1] 辛向阳.交互设计:从物理逻辑到行为逻辑[J].装饰,2015(01):58-62.
- [2] 王士权.信息化背景交互设计在工业设计中的应用探析[J].化工管理,2020,No.578(35):97-98.
- [3] 肖珍.工科类工业设计专业交互设计原理与方法课程教改初探[J].科技视界,2020(18):75-76.
- [4] 戴晓玲.浅析校企合作模式下的视觉传达设计专业实践教学改革[J].工业设计,2018(12):108-109.
- [5] 李广栋,周建.高校课程开展混合式教学的思考与实践——以交互设计流程与方法课程教学为例[J].吉林农业科技学院学报,2022,31(03):83-87.
- [6] 牛婷婷,赵玉婷.基于 OBE 理念的“用户体验设计”课程教学改革与探索[J].新课程研究,2022,No.640(36):20-22.
- [7] 赵雪玉.UI 界面设计课程教学与改革实践初探[J].中国教育技术装备,2019(23):98-99.
- [8] 郑杨硕,朱奕雯.基于四维视角的交互设计类课程教学模式思考与实践——以“用户研究与可用性设计”课程为例[J].装饰,2019,312(4):83-85.
- [9] 谭维,贡琰.“互联网+”背景下 UI 界面设计教学探索与课程实践[J].装饰,2020(02):136-137.