

# 《13832 交互设计》实践考核大纲

## 一、课程性质与目标

### （一）课程性质和特点

本课程是一门融合多学科知识与实践技能的交叉性课程，以“以用户为中心”为核心导向，旨在培养学生将市场洞察、用户需求与交互设计实践相结合的综合能力。课程通过系统性训练，使学生掌握从市场调研、用户研究、信息架构、原型设计到测试优化的全流程方法，强调对用户行为心理、商业逻辑与设计美学的综合运用，注重理论与实践的深度结合，最终完成符合用户需求与商业目标的交互设计作品。

### （二）课程目标

本课程设置的目的在于培养学生具备交互设计创意策划能力，能够基于项目命题开展市场与用户研究，提出差异化的交互设计概念，完成从需求到设计的转化；掌握交互设计核心表达能力，熟练运用信息架构、原型设计、手势与界面元素等工具，构建易用、高效且符合用户体验的交互流程，适配不同终端（移动端、Web 端、车载端等）的媒介特性；熟练运用技术工具，掌握原型设计软件（如 Axure）、界面设计工具及简易交互测试工具的基础操作；具备完整的项目执行能力，能够独立完成从需求分析、设计落地到测试优化的全流程交互设计工作。通过达成上述目标，助力学生在交互设计、用户体验等相关领域具备核心就业竞争力。

### （三）课程的重点

本课程的重点内容包括：创意策略层面，涵盖市场调研与竞争产品分析、用户研究与需求洞察（可参考教材第 2-3 章）、商业模型与概念设计（可参考教材第 4 章）等核心内容；交互设计核心技能层面，聚焦信息架构搭建、原型设计（低保真 / 高保真）、界面交互逻辑设计、多终端适配规范（可参考教材第 5 章）等；技术基础层面，要求学生掌握交互设计常用软件基础操作、用户测试工具的应用（可参考教材第 6 章）；项目实践应用层面，注重系统开发与运营跟踪思维（可参考教材第 7 章）、设计效果评估与方案迭代优化能力的培养。

## 二、考核内容和考核目标

### 第一章 交互设计

#### 一、学习目的与要求

通过本章学习，学生应掌握交互设计的核心定义、发展历程及目标体系，明确交互设计的流程框架与团队构成。能够理解“商业 - 信息 - 设计”三大维度的关联逻辑，具备运用物理沙盘、色彩版式工具辅助设计的初步能力，建立以用户为中心的设计思维。

#### 二、课程内容

- （1）交互设计核心基础（定义、发展历程、目标、PACT-P 系统）；
- （2）交互设计六大流程阶段；
- （3）交互设计团队核心岗位与职责；

- (4) 物理沙盘的作用与使用逻辑；
- (5) 色彩版式设计工具的核心用法。

### 三、考核知识点及要求

识记：掌握交互设计的核心定义、PACT-P 系统五要素、可用性与用户体验的核心目标，熟记交互设计六大阶段流程顺序。

领会：理解“商业 - 信息 - 设计”三大维度的关联逻辑，明确以用户为中心的设计本质，区分团队各核心岗位的职责边界。

简单应用：运用物理沙盘梳理简单交互设计项目的流程与方法分工，使用色彩三要素（色相、明度、纯度）进行基础界面色彩搭配。

综合应用：结合具体项目场景，整合流程框架与工具，设计覆盖“商业定位 - 信息梳理 - 设计落地”的初步交互设计思路。

## 第二章 市场调研与设计研究

### 一、学习目的与要求

通过本章学习，学生应掌握交互设计前期市场调研与设计研究的核心方法，明确商业、信息、设计三大维度的调研逻辑。能够基于项目需求开展针对性调研，提取有效信息支撑设计决策，具备从市场数据、用户反馈中挖掘设计机会的能力，为后续概念设计奠定坚实基础。

### 二、课程内容

- (1) 商业调研方法（竞争产品分析、品牌策略分析）；
- (2) 信息梳理方法（文献检索、横向思考、系统思考、优先矩阵）；
- (3) 设计调研方法（问卷调查、场景分析）。

### 三、考核知识点及要求

识记：熟练掌握各调研方法的核心定义、操作流程及适用场景，熟记问卷调查的信度与效度分析要点。

领会：理解竞争产品分析的核心维度，掌握横向思考、系统思考的拓展逻辑，明确场景分析中主要场景与边缘场景的筛选标准。

简单应用：独立设计简单问卷并进行数据筛选，运用优先矩阵梳理需求优先级，完成单一维度的竞品分析报告。

综合应用：结合具体项目，组合使用多种调研方法（如文献检索 + 问卷调查 + 场景分析），输出包含数据支撑、问题分析、设计机会提炼的完整调研报告。

## 第三章 用户研究与任务分析

### 一、学习目的与要求

通过本章学习，学生应掌握用户研究与任务分析的核心方法体系，具备洞察用户需求、拆解用户任务的能力。能够精准定位目标用户特征，建立用户模型，梳理任务流程与痛点，为交互设计提供直接的用户视角支撑，确保设计贴合用户行为习惯与核心需求。

### 二、课程内容

- (1) 商业维度用户研究（神秘顾客、用户心理建模、人物角色）；
- (2) 信息维度用户研究（民族志、深度访谈、专家访谈、五个为什么、层次任务分析）；
- (3) 设计维度用户研究（自然观察法、体验测试、故事板、焦点小组）。

### 三、考核知识点及要求

识记：熟练掌握各类用户研究方法的定义、操作步骤及基础特点，熟记人物角色的基本要素与创建数量范围。

领会：理解用户建模逻辑，掌握深度访谈、专家访谈的提问技巧，明确层次任务分析的自顶向下拆解逻辑。

简单应用)：独立设计焦点小组访谈提纲，运用五个为什么挖掘用户需求本质，通过故事板可视化单一用户交互场景。

综合应用：针对具体产品，设计多方法组合的用户研究方案（如自然观察法 + 深度访谈 + 层次任务分析），输出人物角色、任务流程图、用户痛点分析报告。

## 第四章 商业模式与概念设计

### 一、学习目的与要求

通过本章学习，学生应掌握商业模式构建与概念设计的核心方法，能够将前期调研结果转化为可行的设计概念与商业逻辑。具备整合商业目标、用户需求与技术可行性的能力，形成清晰的产品概念框架与服务模式，为信息架构与设计实现提供方向指导。

### 二、课程内容

(1) 商业模式构建（商业模式画布、平衡记分卡、品牌定位、生态系统）；

(2) 信息整合方法（头脑风暴、亲和图、卡片分类、词汇定义）；

(3) 概念设计工具（思维导图、KA 卡片、服务蓝图、接触点设计、用户体验地图）。

### 三、考核知识点及要求

识记：深入理解各方法的核心原理与操作规范，熟记商业模式画布的 9 大基本构造模块。

领会：掌握商业模式画布的逻辑关联，理解亲和图、卡片分类的信息整合逻辑，明确服务蓝图与用户体验地图的绘制核心。

简单应用：运用卡片分类优化信息架构逻辑，通过思维导图拆解设计概念，绘制单一场景的服务蓝图。

综合应用：基于前期调研成果，运用商业模式画布明确产品商业定位，结合头脑风暴、用户体验地图等方法，输出包含功能框架、核心接触点设计的完整概念方案。

## 第五章 信息架构与设计实现

### 一、学习目的与要求

通过本章学习，学生应掌握信息架构搭建与设计实现的核心技能，能够将设计概念转化为具体的产品原型与界面设计。具备合理组织信息、设计交互流程、制作高保真原型的能力，确保产品信息层级清晰、交互逻辑顺畅、视觉呈现符合规范，兼顾可用性与用户体验。

### 二、课程内容

(1) 信息架构核心（组织系统、界面流程图、标签系统、导航设计、站点地图）；

- (2) 原型设计（纸上原型、实物模型、高保真原型）；
- (3) 界面设计（手势设计、隐喻设计、风格指南、布局设计、动态与音效设计）。

### 三、考核知识点及要求

识记：熟练掌握信息架构四大组件（组织系统、标签系统、导航系统、搜索系统）的定义，熟记高保真原型的核心组成内容。

领会：理解不同组织体系（精准性 / 模糊性）的适配场景，掌握原型设计的层级差异（低保真 / 高保真），明确手势设计的认知习惯与场景限制。

简单应用：设计单一产品的标签系统与导航模块，制作纸上原型模拟核心交互流程，制定基础的界面风格指南（色彩、字体规范）。

综合应用：针对设计概念，完成完整信息架构设计（含组织系统、导航系统、站点地图），制作高保真原型并定义核心交互逻辑，输出符合规范的界面设计方案。

## 第六章 设计评估与用户测试

### 一、学习目的与要求

通过本章学习，学生应掌握设计评估与用户测试的核心方法，具备检验设计方案可用性、发现问题并优化的能力。能够设计合理的测试方案，收集用户反馈与客观数据，基于评估结果提出针对性的设计改进建议，确保最终产品满足可用性与用户体验目标。

### 二、课程内容

- (1) 商业维度评估（启发式评估）；
- (2) 信息维度测试（眼动仪测试、心理生理测试、模拟器测试、身体风暴）；
- (3) 设计维度评估（认知走查、绿野仙踪、协同交互、贴纸投票、可用性测试）

### 三、考核知识点及要求

识记：深入理解各类评估与测试方法的定义、操作流程及适用场景，熟记可用性测试的三大核心组成（代表性用户、代表性任务、观察者）。

领会：掌握启发式评估的十条可用性原则，理解眼动仪测试、模拟器测试的数据收集要点，明确认知走查的任务分析逻辑。

简单应用：运用认知走查评估低保真原型，设计可用性测试的任务场景与用户招募标准，通过贴纸投票筛选设计优化方案。

综合应用：针对已完成的原型或界面设计，组合使用多种评估方法（如启发式评估 + 可用性测试 + 身体风暴），输出包含问题清单、数据支撑、改进方案的完整测试报告。

## 第七章 系统开发与运营跟踪

### 一、学习目的与要求

通过本章学习，学生应了解系统开发与运营跟踪的核心流程与方法，具备衔接设计与开发、持续优化产品的能力。能够输出规范的设计文档指导开发实现，掌握运营数据收集与分析的要点，基于数据反馈与用户反馈迭代优化产品，确保产品从设计落地到持续运营的全流程适配。

### 二、课程内容

- (1) 商业运营优化（搜索引擎优化）；
- (2) 信息收集与分析（网络行为跟踪、用户反馈收集、数据可视化）；
- (3) 设计落地与开发（设计说明书、前端软件开发、界面组件开发）。

### 三、考核知识点及要求

识记：掌握设计说明书的核心内容与撰写规范，了解网络行为跟踪、用户反馈收集的主要方式，熟记数据可视化的常用工具类型。

领会：理解设计说明书与前端开发的衔接要点，掌握运营数据的核心分析维度，明确“数据收集 - 分析 - 迭代”的闭环逻辑。

简单应用：撰写简单产品的设计说明书，设计基础的运营数据跟踪方案，使用常用工具制作数据可视化图表。

综合应用：针对已完成的设计方案，输出规范的设计说明书与运营跟踪计划，基于模拟数据输出产品优化报告，形成“设计 - 开发 - 运营 - 迭代”的完整逻辑。

## 第八章 交互设计案例实践

### 一、学习目的与要求

通过本章学习，学生应掌握交互设计在真实项目中的完整应用逻辑，能够将前期所学的调研方法、模型构建、设计实现及测试评估等知识融会贯通。具备针对具体行业场景拆解需求、设计服务流程、落地解决方案的能力，理解理论方法与实践场景的适配逻辑，提升综合设计实战能力。

### 二、课程内容

- (1) 马拉松赛移动应用服务设计；
- (2) 自助终端用户体验优化设计；
- (3) 企业网站全流程设计；
- (4) 智能汽车 AR-HUD 项目 HMI 设计。

### 三、考核知识点及要求

识记：熟练掌握各案例中涉及的核心设计方法、功能模块设计逻辑及信息架构搭建要点。

领会：理解不同行业场景的核心需求差异，掌握全流程设计的衔接逻辑，明确“调研 - 设计 - 测试 - 迭代”的闭环思维。

简单应用：模仿案例逻辑，完成单一行业场景的用户研究或信息架构设计，输出局部功能的原型方案。

综合应用：针对某一具体行业场景（如校园服务、本地生活服务），完成从用户研究、服务流程设计、功能模块规划到信息架构搭建、测试方案设计的完整方案，输出符合案例标准的设计成果。

### 三、参考教材与考核实施要求

（一）本课程使用的参考书

《交互设计：设计思维与实践 2.0》，由芳、王建民、蔡泽佳 著，电子工业出版社，2020 年版。

（二）本课程的考试要求

1. 考察学生对用户的洞察能力，要求运用用户研究方法（如用户深度访谈、焦点小组等）挖掘目标用户需求、行为特征与痛点，完成用户画像构建及场景脚本设计。
2. 考察学生的商业与概念转化能力，需结合商业模式画布、服务蓝图等工具，将用户需求转化为可行的产品概念，明确商业价值与核心功能框架。
3. 考察学生的信息架构与设计落地能力，包括梳理产品信息层级、设计合理的界面流程与原型（纸上原型 / 高保真原型）、规范界面元素与交互逻辑，确保设计的可用性与一致性。
4. 考察学生的设计评估与优化能力，能够运用可用性测试、认知走查等方法，收集用户反馈并分析设计问题，提出针对性的优化方案，验证设计的有效性。

（三）关于本课程考试命题的若干规定

1. 本门课程采用闭卷考试，时间为150 分钟。根据本课程考试所提供的环境条件，携带必要的创作工具（如画具、纸张）等。

2. 本大纲各章所规定的基本要求，知识点及知识点下的知识细目，都属于考核的内容。考试命题既要覆盖到章，又要避免面面俱到。要注意突出课程的重点、章节重点，加大重点内容的覆盖度。

3. 命题不应有超出大纲中考核知识点范围的题，考核目标不得高于大纲中所规定的相应的最高能力层次要求。命题应着重考核自学者对基本概念、基本知识和基本理论是否了解或掌握，对基本创作实践方法是否会用或熟练。不应出与基本要求不符的偏题或怪题。

4. 本课程在试卷中对不同能力层次要求的分数比例大致为：识记占 10%，领会占 10%，简单应用占 20%，综合应用占 60%。

6. 本门课程考试可选用的命题题型范围为单项选择题、判断题、名词解释题、设计应用等题型。