

设计创新驱动的《交互与界面设计》课程实践教学策略研究

裘佳楠

上海外国语大学贤达经济人文学院

DOI:10.32629/mef.v9i7.21427

[摘要] 针对当前视觉传达设计专业《交互与界面设计》课程中创新流程训练不足的问题,本研究基于授课教师在新加坡研修期间习得的“发现、定义、研发、交付”设计创新方法论,开展了课程实践教学改革。此次改革以该四阶段为核心重构课程体系,将原本零散的知识点和技能训练,串联成一个从“用户洞察”推进至“方案落地”的完整项目闭环。教学中,学生在“发现”阶段开展用户调研,在“定义”阶段锁定设计机会与策略,于“研发”阶段进行概念发散和原型制作,最终在“交付”阶段产出高保真界面并完成多轮测试与迭代。实践表明,该策略打通了从创意构思到界面输出的完整设计流程,学生项目的逻辑性、创新性和完成度均有显著提升。本研究为视觉传达等艺术设计专业系统开展交互设计教学,提供了一个兼具参考价值和操作性的实践案例。

[关键词] 设计创新; 交互与界面设计; 实践教学策略; 视觉传达设计; 教学改革

中图分类号: G41 文献标识码: A

Research on Practical Teaching Strategies of the Course Interaction and Interface Design Driven by Design Innovation

Jia'nan Qiu

Xianda College of Economics and Humanities, Shanghai International Studies University

[Abstract] Aiming at the insufficient training of innovative design procedures in the current Interaction and Interface Design course for Visual Communication Design majors, this study carries out practical teaching reform based on the design innovation methodology of "Discover, Define, Develop, Deliver" acquired by the instructor during further studies in Singapore. The reform constructs a new curriculum framework centered on these four stages, integrating scattered knowledge points and skill training into a complete project workflow ranging from user insight to scheme implementation. During teaching, students are guided to conduct user insights in the Discover phase, identify design opportunities and formulate design strategies in the Define phase, complete conceptual divergence and prototype construction in the Develop phase, and finally produce high-fidelity interface solutions for testing and iteration in the Deliver phase. Teaching practice proves that this strategy effectively links the full design workflow from creative conception to interface output, and greatly improves the logicity, innovation and completion of students' project works. This study provides a referable practical case for systematically and procedurally conducting interaction design teaching for art design majors such as Visual Communication Design.

[Key words] design innovation; Interaction and Interface Design; practical teaching strategy; Visual Communication Design; teaching reform

引言

数字体验的深度普及,正推动视觉传达设计专业的教学重心从传统的视觉表现向用户体验与系统创新迁移。《交互与界面设计》作为该专业的核心课程,其教学效果直接关乎学生应对复杂设计问题的能力。然而,当前教学中“重软件技能、轻设计流程”的现象较为普遍,学生作品多停留在界面美化层面,缺少从

用户真实需求到方案有效落地的完整逻辑,创意想法难以转化为切实可行的解决方案。这一“转化断层”正是课程面临的主要教学困境。

针对上述问题,授课教师将新加坡研修期间接触的“设计创新”方法论引入课堂,聚焦“发现、定义、研发、交付”四阶段流程。这套结构化方法为学生提供了从问题探查到方案实现的

全过程指引,其系统性和以用户为中心的特质,恰好可以弥补既有教学在创新流程训练上的欠缺,为课程改革提供了明确的理论依据和操作方向。

基于此,本文将探讨该方法论向课程实践策略的转化路径:先分析框架与课程的契合关系,继而构建四阶段教学模型并详述实施过程,最后以教学成果检验改革成果,以期为同类课程提供可参照的实践样本。

1 理论基石:“设计创新”方法解析与教学转化

1.1 “设计创新”方法论的核心框架

本研究所采用的“设计创新”方法论,源自新加坡科技设计大学的一套成熟实践体系。它将人们印象中模糊且依赖直觉的设计活动,划分成了发现、定义、研发、交付四个彼此衔接而又循环联动的阶段,为设计实践提供了一条有章可循的实施路径。

“发现”阶段主张借助用户访谈、观察、数据跟踪等调研方式获取一手资料,旨在摆脱主观臆断,客观捕捉用户真实诉求和痛点,确保后续工作立足实际。

“定义”阶段承担的是信息筛选与问题凝练的功能,通过梳理调研材料提炼关键洞察,明确设计需要解决的问题及策略方向,完成从现象描述到目标界定的过渡。

“研发”阶段力求将抽象概念推向具体形态,鼓励多维度的思路发散和方案比对,把确有潜力的想法落地为可供操作的设计原型。

“交付”阶段侧重方案的最终完善与落地考量,依托多轮用户测试和数据分析,对设计细节进行逐项优化,使方案成为经得起验证、具备执行条件的完整成果。

1.2 “设计创新”与《交互与界面设计》课程的契合点

“设计创新”方法论与《交互与界面设计》课程的教学目标之间存在良好的呼应,使其成为此次课程改革的有力支撑。首先,两者的项目化特征高度一致。课程旨在培养学生独立完成交互项目的能力,这与“发现、定义、研发、交付”的流程天然吻合。该框架能将用户研究、信息架构、原型设计等分散内容串联到完整的项目实践中,帮助学生构建系统性的交互设计认知。

其次,该方法论所强调的用户中心和问题驱动原则,与交互设计的本质要求一致。它以用户调研为起点,以界定问题为核心,能够有效矫正学生过于关注界面视觉表现的习惯,引导他们从用户的真实需求出发,逐步建立“设计为实际问题服务”的专业观念。

最后,方法论内含的迭代逻辑和原型工具为创意落地提供了切实支撑。研发和交付阶段的原型制作、用户测试和持续优化,再现了行业内的真实工作方式。学生在校内经历“设计-验证-改进”的完整循环,能有效提升设计成果的严谨性、创新性和可实施性。

2 核心构建:基于“设计创新”的课程实践教学策略

2.1 课程重构总体思路:从“工具传授”到“创新流程驱动”

本次课程改革的核心在于推动教学模式的转换——从以软件操作为中心的“工具传授”模式,转向以设计创新方法论为驱

动的“创新流程导向”模式。具体操作上,将“发现、定义、研发、交付”确立为课程教学的四大主干模块,不再围绕Figma或Adobe XD等工具的功能点来组织教学,而是以一个贯穿整学期、源自真实场景的综合设计项目为线索。软件技能、设计原则和规范等知识点被拆解为支撑各阶段任务完成的“工具组件”,在学生产生具体需求时适时引入。课程的最终目标从“学会操作某款软件”转变为“掌握一套应对复杂设计问题的创新流程与方法”。

2.2 分阶段教学策略与实践项目嵌入

为了使设计创新方法论真正融入教学环节,课程围绕四个阶段分别拟定了相应的教学策略和实训任务,引导学生循序渐进地走完从创意生发到界面产出的完整设计历程。

阶段一为“发现”,侧重用户洞察与共情。该阶段以工作坊形式展开,讲授常用的用户研究方法,指导学生自主拟定访谈提纲,完成场景观察和体验梳理,鼓励他们走出教室与真实用户交流,从中捕捉潜在的设计需求。各小组围绕校园服务、日常生活等自选主题展开多轮深度访谈或实地走访等调研,形成用户研究报告,为后续设计决策提供一手依据。

阶段二为“定义”,核心在于问题的聚焦与策略的定位。这一环节着重对调研信息进行系统梳理,借助用户画像等工具引导学生提取有价值线索,明确设计机会所在。各小组绘制用户画像和旅程图,锁定1-2个关键设计问题,确立设计方向和价值定位,避免后续方案脱离用户真实处境。

阶段三为“研发”,落脚于概念发散与原型制作。课堂上通过头脑风暴、情境设问等方式来调动学生的创意思维,指导他们借助草图、故事板等快速生成多个初步方案。随后围绕信息架构和交互流程,讲解线框图与交互流程图的绘制规范。各小组提出多套方案,经过比选和反复打磨,最终构建出可点击操作、可用于简单测试的中保真交互原型。

阶段四为“交付”,围绕方案完善与测试迭代展开。该阶段整合了UI视觉、设计系统和可用性测试等内容,重点讲解高保真界面的制作要领和用户测试流程。学生需要将中保真原型推进至高保真层面,并邀请3到5名目标用户参与可用性测试,根据反馈持续优化细节,最终形成完整成熟且具备实施条件的最佳高保真交互方案。

2.3 课程考核方式改革

为了全面反映学生的参与状态和成长轨迹,课程对考核方式做出了相应的调整,构建了过程性评价与终结性评价并行的多元评价机制。

过程性评价占总成绩的60%,侧重考察学生在各阶段的学习投入和能力增进的情况。评价维度涵盖各个阶段产出内容的质量、团队协作贡献度以及课堂参与度。

终结性评价占总成绩的40%,聚焦最终成果的整体水准。评分依据为期末项目作品集水平以及结课汇报答辩表现。答辩环节重点考察学生对设计逻辑、决策依据及迭代过程的陈述与总结反思能力。

这一考核体系旨在引导学生重视设计全过程，鼓励持续迭代和深入思考，而非仅仅追求最终视觉效果。

3 成果展示与教学反思

3.1 学生成果案例分析

经过一个学期的教学推进，该课程有效促使学生将目光投向真实的社会议题，尝试用系统化设计手段回应特定人群的具体需求，取得了较为明显的教学成效。其中，“无障碍界面设计”和“关爱女性界面设计”两个项目表现尤为突出，较好地印证了设计创新方法在实践中的适用性，也折射出学生日渐扎实的设计思维和人文关怀意识。

在无障碍界面设计项目中，学生通过陪伴社区及家中老人就医、记录日常用药流程等，精准捕捉老年群体使用健康类APP时存在的技术恐惧、信息读取困难等核心痛点。设计定义阶段，团队聚焦打造零学习成本、兼具情感温度的用药管理与紧急求助系统。研发迭代阶段，秉持极简交互、拟物化视觉原则，结合实体纸模与高保真原型，联合用户开展多轮共创测试与优化迭代。最终交付方案搭载超大字体、高对比度显示、语音交互及子女联动提醒等核心功能，经可用性测试验证实用性极强，充分体现了学生对弱势群体的共情能力与专业设计转化能力。

关爱女性界面设计项目则验证了该创新方法在敏感社会议题中的适配性。学生通过匿名访谈、线上问卷调研，深度挖掘年轻职场女性通勤、加班场景下的安全隐患与心理压力。摒弃功能堆砌的设计思路，将产品核心定位为隐蔽化、高效率、可联动社会支持的安全互助网络。研发阶段重点探索隐蔽式UI、预设情景求助等交互模式，反复迭代以平衡功能实用性与用户隐私安全。最终方案界面简洁温和，核心求助功能可3秒快速触发，整合位置共享、同伴警报等功能，切实回应了目标用户的安全需求。

3.2 教学成效分析

结合课程考核成果与学生期末反馈综合评估，本次课程改革成效突出。相较于往届作品，本届学生设计成果的逻辑严谨性、创新度与完整度大幅提升。学生调研过程更系统深入，设计始终以用户需求为核心，作品展示可完整展现从调研、定义、研发到落地的全流程设计思维。同时，学生的系统思维、团队协作、问题解决等综合能力显著提升。期末问卷调查数据显示，92%的学生熟练掌握从0到1完成交互设计项目的系统化方法，88%的学生对设计思维的内涵与实践有了更深刻、全面的认知。

3.3 反思与展望

结合本学期的教学经历，课程仍有优化的空间。部分学生在初期对结构化流程不太适应，存在跳过调研直接进入界面设计的情况，对创新方法论的吸收需要更长过渡期。同时，四阶段的完整流程耗时较长，现有课时难以在理论讲授和深度项目实践之间完全兼顾，教学节奏的把握仍有一定难度。此外，小组项目中如何通过更精细的管理确保每位学生都能深度参与全流程、实现能力的共同提升，仍是需要突破的方向。

针对上述问题，后续课程建设将围绕几个方面展开：一是搭

建设计案例资源库，帮助学生更直观地理解方法论的实践价值；二是推动校企合作，引入真实商业或社会设计课题，增强课程的实践性和社会意义；三是优化课程结构和节奏，在保留完整流程的前提下提高课堂效率。未来将继续深耕创新方法论驱动的教学模式，不断完善设计类课程的教学体系。

4 结论

本文聚焦于《交互与界面设计》课程中“从创意构思到界面落地”的教学转化难题，尝试以“设计创新”方法论为驱动力探索课程教学改革的具体路径。将“发现、定义、研发、交付”的系统化流程嵌入日常教学，围绕完整项目构建了一条以创新流程为主线的创新教学框路径，力求打破传统课堂中知识碎片化、重视觉呈现而轻设计逻辑的固有惯性。

从教学反馈来看，该模式较好地回应了以往教学中的突出痛点。通过增设“发现”和“定义”等前置环节，课程得以引导学生扭转重形式、轻需求的思维定势，逐步确立起以用户为中心的设计意识。依托“研发”与“交付”阶段的原型制作和迭代测试，学生在从概念生发到成果输出的全程中获得了较为完整的实操训练，设计方案的专业深度与现实可行性均有明显提升。全流程的项目推进方式也将原本零散的知识模块串联起来，帮助学生跳出对具体软件操作的依赖，进而把握系统化的交互设计方法本身。

由此来看，设计创新方法论的意义已不限于工具层面，它实际上为设计教学提供了一套重新梳理思维方式的框架，在一定程度上消解了创意构想与落地执行之间的教学落差。该模式的适用性不局限于本课程，对于艺术设计类其他相关课程也有一定参照价值，或可推动设计教育从偏重技能传授逐步向培养创新实践能力的方向过渡。

【参考文献】

- [1]Liu Hongjiang,Li Sheng.Exploration of Product Design Innovation Practice Teaching Mode of Industry-Education Integration Combined with AI Technology[J].Frontiers in Art Research,2024,6(12):DOI:10.25236/FAR.2024.061208.
- [2]田甜.艺术设计专业人才培养中创意思维培养的教学方法创新[J].大观,2025,(09):144-146.
- [3]常莹.人工智能驱动下艺术设计专业教学的创新路径研究[J].美术教育研究,2025,(19):159-161.
- [4]叶子.基于设计思维理论的交互设计流程探索与教学实践[J].美术教育研究,2025,(06):121-123.
- [5]刘再行.基于交互设计本质的专业人才培养:评《交互思维:详解交互设计师技能树》[J].中国教育学刊,2020,(8):149.
- [6]马黎,李才应.UI设计精品必修课[M].北京:清华大学出版社,2024.

作者简介:

裘佳楠(1993—),女,汉族,浙江杭州人,硕士,讲师,数字与交互设计专业,研究方向:交互与界面设计、用户体验设计、服务设计。