

界面设计课程创新教学模式构建与实践

田乐媛, 杨风先, 罗运毛, 吴凡
阜阳师范大学, 安徽 阜阳 236000
DOI: 10.61369/ETR.2026210038

摘 要 : 针对界面设计课程中存在的知识体系单一、技术更新滞后和实践环节不足等问题, 结合课程教学实际, 对相关问题进行分析, 提出以跨学科知识整合、新兴技术融入、多元化教学方法与实践教学为核心的课程改革路径, 并在界面设计课程中开展实践探索。通过对课程内容与教学方式的调整, 实践表明, 该教学模式在一定程度上提升了学生的综合能力, 并在设计竞赛成果中得到体现。

关 键 词 : 界面设计; 教学改革; 跨学科整合; 数字技术; 实践教学

Construction and Practice of an Innovative Teaching Model for Interface Design Courses

Tian Leyuan, Yang Fengxian, Luo Yunmao, Wu Fan
Fuyang Normal University, Fuyang, Anhui 236000

Abstract : In response to the problems of a single knowledge system, lagging technological updates, and insufficient practical training in interface design courses, this paper analyzes the existing issues based on actual course teaching practice. It proposes a curriculum reform path centered on interdisciplinary knowledge integration, the incorporation of emerging technologies, diversified teaching methods, and practical teaching, and carries out practical exploration in the interface design course. Through adjustments to course content and teaching methods, the practice shows that this teaching model has, to a certain extent, improved students' comprehensive abilities, which is also reflected in their achievements in design competitions.

Keywords : interface design; teaching reform; interdisciplinary integration; digital technology; practical teaching

“随着信息技术的发展, 界面设计在数字产品中的作用不断增强, 其不仅影响信息呈现效果, 也在很大程度上影响用户体验质量。”^[1] 当前部分界面设计教学仍偏重软件操作和作品结果, 课程内容与行业技术更新之间存在一定距离, 学生在真实项目情境中的问题分析、原型表达和方案优化能力也有待加强。本文结合界面设计课程教学实践, 围绕知识体系、技术融入、教学方法和实践环节等方面展开分析, 提出相应的课程改革路径, 并通过课程项目、过程评价和竞赛成果对改革效果进行观察和总结。

一、界面设计课程教学的核心问题分析

信息时代催生了界面设计这一新兴领域, 并使其迅速成为高校艺术设计类专业的热门方向。然而, 课程建设的速度未能完全跟上行业发展的节奏, 当前教学主要存在以下四方面问题。

(一) 知识体系单一, 跨学科融合不足

目前高校的界面设计课程教学体系相对单一, 教学多侧重于视觉和技术层面的技能培训, 忽视了用户研究、交互逻辑等模块。另一方面, 许多高校的界面设计课程都是独立授课, 相关课程没有关联性, 课程无法做到整合性, 学生知识结构碎片化, 难以形成系统化的设计思维。

(二) 新兴技术融入不充分

人工智能、虚拟现实为代表的新技术正在改变界面设计的工作方式, 要求设计师快速适应, 并将其有效整合到设计流程中, 但目前多数高校的教学内容更新滞后, 学生对 AI 辅助设计、智能原型工具等前沿技术的掌握明显不足, 课内训练与行业真实场景之间存在显著断层, 学生毕业后难以快速适应技术驱动的设计环境。

(三) 教学方法、课程评价与反馈机制相对单一

当前不少界面设计课程仍以单一路径开展, 延续“自上而下”的课堂结构, 即以教师讲授为主、学生被动接受的学习方式, 由此造成师生互动不足、同伴协作欠缺的问题, 学生个体差

项目信息:

阜阳师范大学教学研究项目: 界面设计课程创新教学模式探索与实践 (2025JYXM0045); 2023 年安徽省高等学校质量工程项目“产教融合背景下的动画专业教学改革探索实践”(2023jyxm1022); 阜阳师范大学校级人文社科研究项目“数字技术在传统手工艺传承中的应用研究”(2024FSSK10); 2022 年安徽省大学生创新创业训练计划项目“设计+”在乡村振兴背景下蒲庄村农产品品牌设计研究 (S202213619005); 人工智能与数字艺术 (2025aijy229)。

作者简介: 吴凡 (1989—), 安徽阜阳, 艺术学博士, 阜阳师范大学美术学院, 讲师。

异难以及时得到回应，创新能力的培养空间也在一定程度上受到限制。部分课程仍较多依据最终作品进行判断，对学生在设计过程中的思考、调研、沟通和调整情况关注不够。这样容易使学生把重点放在页面效果上，而忽视用户定位、信息结构和交互逻辑。课程评价应从单一结果评价转向过程评价，将阶段汇报、课堂讨论、同伴互评和教师反馈纳入教学环节，使问题能够在设计过程中被及时发现和修正。

（四）课程设计缺乏实践性

界面设计课程具有较强的应用属性，学生不仅要掌握软件操作和设计规范，还要能够面对具体需求完成界面规划、功能梳理和方案表达。但在实际教学中，部分课程任务仍以模拟作业为主，项目背景、用户对象和使用场景不够明确。学生容易重视创意概念和视觉效果，对方案的可行性、使用逻辑和后续落地考虑不足。尤其在面对真实项目或设计竞赛时，部分作品会暴露出需求分析不深入、结构表达不清、方案说明不足等问题。因此，课程实践环节仍需进一步强化，使学生在更接近真实任务的情境中理解界面设计流程。

二、界面设计课程改革路径

针对上述问题，结合界面设计课程的性质和培养目标，在已有的课程目标、内容与方法上，提出以跨学科知识整合、数字技术融入、项目式学习和校企合作为核心的教学改革路径，使其更具实践性、实用性、时代性，为社会培养适应行业需求的界面设计人才。为更直观地呈现界面设计课程教学改革的整体路径，对课程改革的主要内容进行结构化整合，形成界面设计课程教学改革路径结构框架，展示了界面设计课程教学改革的主要路径，通过课程内容重构、技术工具融入、教学方法创新、质量保障机制优化以及校企合作实践等方式，构建系统化的界面设计课程教学改革框架，具体改革路径有以下几点。

（一）建立跨学科知识体系，重构课程内容

界面设计课程不能只停留在软件操作和页面美化训练上，应把用户研究、信息架构、交互逻辑、视觉规范和原型表达等内容纳入课程体系。在教学内容安排上，将用户体验设计、认知心理、人机工程等知识与界面设计任务结合起来，使学生在方案构思阶段就能够关注用户需求、使用情境和功能组织。课程训练从单一页面效果制作，转向“需求分析—信息梳理—原型设计—视觉表达”的完整流程。通过这种内容重构，学生能够逐步理解界面设计不是简单的视觉呈现，而是围绕用户、功能和信息关系展开的综合设计活动。

（二）新兴技术融入教学

课程内容需要随数字技术的变化进行调整，在教学中，可结合课程任务引入墨刀、即时设计等原型工具，以及即梦 AI、豆包等人工智能辅助工具，引导学生在方案构思、界面草图、视觉参考和原型表达等环节进行尝试。新技术的引入不应停留在工具演示层面，要与具体设计流程结合，教师可以引导学生对 AI 生成内容进行筛选、修改和再设计，避免将工具输出直接作为最终方

案。通过技术工具的适度融入，学生能够更直观地理解界面设计从创意生成到交互表达的完整过程。

（三）多元化教学方法和个性化评价体系

界面设计课程中引入翻转课堂和项目式学习等多元化教学方法，能够有效激发学生的自主探究意识与团队协作能力，提升学生的学习动机，也能使他们在复杂情境中灵活应对，提出具有辨识度的设计思路。

（四）教学质量保障与持续改进

课程改革能否持续推进，关键在于教学反馈是否能够及时进入后续教学调整。界面设计课程可通过课堂观察、学生问卷、作品评议和教师研讨等方式收集反馈，了解学生在工具使用、方案表达和项目推进中的具体困难。教师根据反馈结果调整案例选择、任务难度、评价标准和课堂指导方式，使课程内容与学生学习情况保持相对匹配。还应重视课程资源的积累，将优秀案例、常见问题、工具教程和学生作品整理为课程资源库，为后续教学提供支撑。通过持续反馈和资源沉淀，课程改革才能从一次性调整转向稳定的教学机制。

（五）推进校企合作，开展实践教学

界面设计课程的实践训练需要真实任务支撑，仅依靠课堂模拟作业，学生较难理解项目限制和应用场景。学校可结合专业条件，将企业项目、横向课题或设计竞赛中的部分任务转化为课程案例，让学生参与前期调研、界面改版、视觉方案表达或原型展示等环节。企业导师也可参与阶段点评，帮助学生理解项目需求、交付标准和行业表达方式。对于课程实施而言，不一定一开始就要求学生完整参与企业项目，可以先从局部任务切入，逐步增加学生接触真实项目的机会。

三、界面设计课程创新教学模式改革实践

本研究以阜阳师范大学产品设计专业2023—2025级学生为实践对象，结合界面设计课程教学过程，对课程内容调整、工具学习、项目训练、过程评价和竞赛成果等情况进行观察与总结。相关资料主要来自课程项目成果、课堂反馈和学生竞赛成绩，用以分析课程改革后的教学变化。课程改革主要围绕跨学科内容融入、数字工具延伸学习、多元评价反馈和实践成果转化等方面展开。在具体教学中，课程不再只围绕界面效果图完成训练，而是将用户分析、信息架构、原型制作、版式表达和作品修改等环节纳入教学过程，使学生在连续的项目任务中理解界面设计的基本流程。

（一）跨学科课程的落地实践

在教学方法上，本次改革尝试了混合式课程，并考虑到培养界面设计复合型人才，采用学生线上学习部分知识，线下交流互动等方式进行教学。在教学过程中发现，课堂教学时间有限，在教育改革的推动下，留给教师课堂讲解的时间逐渐缩短。上课以学生为主体，培养学生的学习主动性和独立解决问题，采用混合式课程教学，利用在线平台选择合适的主题，帮助学生整合互联网学习资源，建立以教学内容为中心的知识扩展体系，利用平台

的互动功能，实现学生与他人的有效沟通，帮助学生解答疑问、解决问题。具体包括：在课程初期，让学生通过学习通、慕课等在线学习平台学习界面设计的基础知识和软件，例如用户体验设计、版式设计、墨刀软件等，自由安排学习时间，利用课前和课后的碎片化时间，学生可以进行自主学习；遇到学习上的困难和问题时，学生将这些问题带到课堂，并与教师进行讨论，教师则在课堂上提供详细的讲解和解答。同时教师通过互动讨论、案例分析、团队合作等方式，强化学生的动手能力和批判性思维，帮助学生消化和巩固线上学习的内容。

（二）技术工具的延伸式学习

具体的课程实践中，工具学习主要围绕界面设计任务展开，2023年的界面设计课程中，除 Photoshop、Illustrator 等常规软件训练外，增加了墨刀、即时设计等原型工具的课后学习。学生先通过课后自主学习掌握基本操作，再在课堂任务中用于界面结构梳理、页面跳转关系和交互原型表达。与单纯完成静态页面相比，使用原型工具后，学生对页面之间的逻辑关系有了更明确的呈现。2025年的课程中，开始鼓励学生在前期构思阶段尝试使用 AI 辅助工具。部分学生使用豆包生成设计思路框架，也有学生借助 AI 生成草图参考，用于早期创意发散。课堂实践发现，AI 工具可以帮助学生较快获得多个思路方向，但生成内容往往存在功能逻辑不清、造型趋同或与主题关联不够的问题。因此，教师在课堂中要求学生对生成结果进行筛选、修改和说明，不能直接把 AI 输出作为最终设计方案。

（三）多元评估与反馈

课程评价不再只看最终效果图，把学生在项目推进中的调研、分析、汇报、修改和协作情况纳入评价。课程实施中，学生以三人为一组完成界面设计任务，设计过程分为背景调研、用户画像、信息架构设计、界面原型制作和版式排版等环节，并在各阶段安排反馈。在选题阶段，学生通过头脑风暴、小组讨论和选题汇报明确设计方向；在用户画像阶段，通过调研和信息整理说

明目标用户需求；在信息架构阶段，重点检查页面层级和功能组织；在原型设计阶段，结合课堂讲评和小组交流调整界面表达与交互逻辑。教师根据各组阶段作品进行分组指导，并结合典型案例讲解版式结构和设计规范。相比只看最终作品，这种过程评价更容易发现学生在调研、结构梳理和页面表达中的具体问题，也便于学生根据反馈持续修改方案。

（四）实践导向的教学探索

课程教学中将部分课程任务与设计竞赛结合起来，学生先完成课堂作业，再根据竞赛主题、作品规格和评审要求进行二次修改。课程初期，学生参赛多以个人尝试为主，参与人数较少；后续教学中，教师在选题、版式表达和作品说明等环节加强指导，学生参与竞赛的积极性有所提高。与普通课程作业相比，竞赛作品需要经历更多次修改，学生也会更加重视主题表达、页面细节和作品完整度。

项目实践上主要依托教师承担的横向项目，安排部分学生参与前期方案构思、界面视觉表达和资料整理等工作。受项目周期、任务难度和课程时间限制，学生参与范围有限，但能够接触到设计目标、使用场景、修改意见和交付要求等真实任务内容。这类实践有助于学生理解课堂作业与实际项目之间的差别，也为课程作品后续修改提供了参考。

四、结语

界面设计课程改革不能只停留在软件训练或单一作品评价上，而应将跨学科内容、数字工具、项目训练和过程评价贯穿到课程实施中。本文结合课程实践，对课程内容、教学方法和实践环节进行了调整。从实施情况看，学生在用户分析、信息架构、原型制作、界面表达和作品修改等方面有所改善，部分课程成果也通过设计竞赛得到检验。后续教学仍需继续积累学生作品过程材料和课堂反馈，以进一步完善课程评价与教学调整机制。

参考文献

- [1] 张鑫,李世国. 界面设计与用户体验研究 [J]. 包装工程, 2016, 37(20): 98-102.
- [2] 孙瑜, 赵元铭, 黄崇伟. 面向研究生综合能力培养的交通工程专业教学模式创新构建与实践 [J]. 物流科技, 2025(09): 140-143.
- [3] 李乐山. 人机界面设计的发展趋势研究 [J]. 装饰, 2014(10): 96-98.
- [4] 刘伟, 陈嵩. 职业教育贯通人才培养模式的发展现状与挑战——以上海市的实践为例 [J]. 江苏教育, 2021(04): 46-49.
- [5] 李晨. 基于用户体验理论的“交互界面设计”课程教学方法创新研究 [J]. 时尚设计与工程 2022(01): 45-48.
- [6] 裴俊翔, 王婧壹, 李皓峰. 新工科背景下“微电子器件及工艺”教学模式创新与实践 [J]. 2025(10): 44-46.
- [7] 陈磊等. 湖北中医药大学学报. 高校毕业生追踪调查现况与思 [J]. 2015, 17(06): 118-119.