

## 用户交互研究原理

### 【Theory of user experience & interaction】

#### 一、基本信息

课程代码：【2050275】

课程学分：【2】

面向专业：【数字媒体专业】

课程性质：【系级专业选修课】

开课院系：【信息技术学院-数字媒体技术】

使用教材：

教材：【无】

参考书目：

【用户体验设计指南-从方法论到产品设计实践,蔡赟、康佳美、王子娟著,电子工业出版社,2019年10月】

【用户研究-以人为中心的研究方法工具书,刘伟,辛欣,北京师范大学出版社,2019年9月】

【用户研究-理论与实践,葛列众、许为,中国人民大学出版社,2020年5月】

【用户体验面面观-方法、工具和实践,汤海译,清华大学出版社,2020年11月】

【用户至上-用户研究方法与实践,Kathy Baxter,Catherine Courage, Kelly Caine  
机械工业出版社,2017年5月】

课程网站网址：<https://mooc1.chaoxing.com/course/219703093.html>

先修课程：【无】

#### 二、课程简介

本课程目的在于使学生掌握移动互联网产品设计初期以用户为中心（尤其是需求挖掘、设计定义阶段）的用户研究理论，同时了解对应理论下所涉及的基本研究方法及其运用。移动互联网产品设计是一个新鲜的交叉学科，涉及到非常广泛的领域，设计学、人机交互、心理学等学科理论均会在用户研究中涉及。本课程结合数字媒体技术专业特点选择三个主题进行展开：一是用户研究中的理论及其相关方法，二是相关方法在具体操作实践的运用和执行，三是将具体用户研究实际成果通过交互设计的方式进行结合，并形成符合职业发展的内容输出物。本课程是一门理论为主，结合一定实践的课程，强调学生的理论理解、方法运用、创新思维、人文理解等核心素养特征。本课程通过实际的项目对学生进行综合的训练，立足拓展学生的眼界，训练学生在专业领域的制作技巧，培养学生发现问题、分析问题、解决问题的能力。

#### 三、选课建议

该课程适合数字媒体技术专业在第三学年的第一学期开设，需要学生应具备一定的审美鉴赏能力、设计课程基础能力、设计软件设计能力，因此建议在大三作为选修课进行设立。

#### 四、课程与专业毕业要求的关联性

专业毕业要求	关联
LO11:能领会用户诉求、目标任务，正确表达自己的观点，具有专业文档的撰写能力。	●
LO21:能根据环境需要确定自己的学习目标，并主动地通过搜集信息、分析信息、讨论、实践、质疑、创造等方法来实现学习目标。	●
LO31:工程素养：掌握数学、自然科学知识，具有工程意识，能结合计算机、数字媒体技术相关专业知识解决复杂工程问题	
LO32:软件开发：掌握主流设计技术、程序设计思维以及相关数据库技术，具备建设可运行于多种终端网站的能力	●
LO33:系统运维：系统地掌握计算机硬件、软件的基本理论、基本知识，具备保障系统运行与维护基本技能。	
LO34:素材采集与处理：掌握数字媒体的基本理论、主流数字媒体应用软件使用技术，具备素材的采集、存储、处理以及传输的能力。	
LO35:三维设计与制作：熟悉并了解三维设计与制作全部流程，掌握物体构造原理以及三维空间运动规律，运用三维软件实现三维建模以及动画短片的设计与制作，具备建模、贴图、绑定、灯光、特效、渲染以及合成的能力。	
LO36:虚拟现实设计与制作：熟悉虚拟现实基本原理，掌握虚拟现实产品设计与制作流程及主流的设计、集成平台，具备结合相关硬件实现虚拟现实产品的内容制作和应用开发的能力。	
LO41:遵守纪律、守信守责；具有耐挫折、抗压力的能力。	
LO51:能与团队保持良好关系，积极参与其中，保持对信息技术发展的的好奇心和探索精神，能够创新性解决问题。	
LO61:能发掘信息的价值，综合运用相关专业知识和技能，解决实际问题。	●
LO71:愿意服务他人、服务企业、服务社会；为人热忱，富于爱心，懂得感恩。	
LO81:具有基本外语表达沟通能力，积极关注发达国家和地区信息技术发展新动向。	

## 五、课程目标/课程预期学习成果

序号	课程预期学习成果	课程目标 (细化的预期学习成果)	教与学方式	评价方式
1	LO211	能根据需要确定学习目标，并设计学习计划。	在课堂上进行专业知识架构分析，明确学生的专业方向学习目标，推进学生进一步制定学习计划	汇报
2	LO343	结合实际多种理论和实践方法，完成一个符合能力的综合性方案。	在课堂上进行实际操作教学，使用不同器材及方式进行示范，并指导学生进行操作	作业
3	LO711	爱党爱国：了解祖国的优秀传统文化和革命历史，构建爱党爱国的理想信念。	能够紧紧围绕爱国爱党主题去开发思维，做到学以致用	作业

## 六、课程内容

总课时：32 学时，其中教师课堂授课（含讲解、演示、课题讨论、作品点评等环节）学时约为 16 学时；学生课内实践环节约为 16 学时；超出课堂内要求完成的课外阅读文献、练习及作业等学习时间不计在内。

序号	课时		工作任务	知识要求	技能要求
	理论	实践			
1	3	1	移动界面中用户研究中与交互设计相关的理论；介绍本课程的主要内容和考核方法，系统切入本课程的内容	本单元学生能够了解移动设计中用户研究的基本原理和方法；其次了解本课程在学科体系中的内涵和外延，了解所属框架；系统了解本门课的体系，以及本门课需要完成的任务	了解移动界面设计的重要性；了解用户研究的基本原理；对本门课有着更主要的宏观了解
2	6	6	系统介绍移动界面中用户体验的三大方面：用户研究、交互设计、体验设计三块内容。	本单元学生能够了解移动设计中三大模块的基本内容和主要方法，并进行基本实践	了解移动界面设计的重要性；了解用户研究的执行方法。
3	4	8	介绍用户研究和	本单元学生了解移动应用的基本	按照 7 大方法逐一实践，并

		交互设计领域里面常用的七种研究和实践方法	知识并将其运用到具体实践中，对用户需求、用户群定位、用户特点和使用习惯等进行分析。7种具体的方法（技术）包括个人/小组访谈；竞品分析；问卷编制与调研；卡诺需求分析；可用性测试和系统走查；用户体验地图；交互设计软件使用（sketch）	根据学生自己或者教师的模板要求，进行设计方案的描述和制作，形成若干制作成果。	
4	2	2	形成最终完整作业、了解当前相关岗位市场就业情况	完成主要方法执行后的成果，并以报告和汇总的形式呈现；了解和学习当前就业市场环境和要求，建立持续提升能力	掌握设计后期的技巧与方法；掌握沟通解释设计方案的能力；掌握该岗位在实际工作中的情况

## 七、课内实验名称及基本要求

序号	实验名称	主要内容	实验时数	实验类型	备注
1	移动应用的用 户研究	了解在用户研究阶段需要完成的任务，包括人群画像、需求挖掘、用户理解、用户体验地图等相关内容的学习和制作方法	8	设计型	
2	移动应用的交 互设计	交互方案的竞品分析、设计的交互方案设计	8	设计题	

## 八、评价方式与成绩

总评构成 (X)	评价方式	占比
X1	最终设计报告（即大作业、阶段作业总结与汇报）	30%
X2	阶段设计报告（分析报告、框架图、原型图、概念图等过程件）	30%
X3	阶段小作业（课程随堂作业、小型分析报告、制作计划和方案等）	20%

X4	平时成绩（课堂回答、考勤等）	20%
----	----------------	-----

撰写人：徐飞

系主任审核签名：张贝贝

审核时间：2022.9