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

本课程的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的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；介绍本门课程的主要内容和考核方法，系统切入本门课程的内容	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；其次了解本门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	介绍用户研究和交互设计领域里面常用的七种研	本单元学生了解移动应用的基本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	按照 7 大方法逐一实践，并根据学生自己或者教师的模板要求，进行设计方案的描

			究和实践方法	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）	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；掌握构沟通和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	设计报告	40%
X2	阶段作业	20%
X3	随堂作业	20%
X4	附加作业和日常表现	20%

撰写人：徐飞　　系主任审核签名：张贝贝　　审核时间：2023.2