

《用户界面设计》教学实验大纲

修订日期：2016年2月

课程名称：用户界面设计
课程代码：0501322
面向专业：数字出版
课程类别：专业课（选修）
任课教师：徐雷
前导课程：无
总学时：36
实验学时：36
学分：1
实验项目个数：4

一、本课程实验教学的目的

《用户界面设计》是一门实践性很强的设计课程，主要的目的在于通过设计一系列具体的 UI 原型界面，掌握产品设计过程中的各个环节、要素及原则技巧等内容，提升系统的用户体验，加强学生使用各种设计工具的技能，了解产品用户界面设计的重要性，掌握产品设计的战略、范围、框架、结构及表现层的各个设计要点，能够通过实验课完成一项完整的用户界面产品。

二、本课程实验教学应达到的基本要求

要求学生通过本实验教学能够达到如下基本要求：

- ①至少掌握一个用户界面原型设计工具的使用，并通过该工具设计完成并提交一项完整的用户界面设计作品；
- ②能够提出一项设计作品的设计目标及相应需求，并形成符合设计规范的用户需求说明书；
- ③掌握界面设计的布局、配色、图标、字体设计要点，并通过实际的设计过程，较好的应用在设计的作品中，形成用户界面原型产品及一份设计报告；
- ④熟悉用户界面设计的相关设计原理、原则、技巧、趋势等理论知识，并能在设计过程中有所体现。

三、学生应掌握的实验技术及基本技能

要求学生通过该实验课程掌握如下实验技术和基本技能：

- ①熟练使用用户界面原型设计工具的技能，能够掌握设计工具的大部分使用技巧，并具有独立设计一个用户界面产品的能力；
- ②简单掌握界面前端设计语言，如 HTML、CSS、JavaScript 等，不要求实际的动

手编码能力，但通过阅读、查询源代码能够知道代码所表示的功能；

③熟练运用设计原则的能力，包括界面设计布局能力、配色能力、排版能力等设计技能；

④搜集设计素材的能力，包括搜集各种优秀界面、图标、网站等的信息搜集能力。

四、实验项目的设置与选定原则

实验项目的设置与选定主要遵循如下原则：

①实用性原则：项目的设置主要参考学生日常生活所需，最好能够解决学生生活与学习过程中遇到的各种问题，使得项目的实施在后期能够进一步的实现，甚至获得资金资助；

②完整性原则：各个项目之间具有有机的联系，子项目集成的成果是需要形成一个具体的用户界面产品；

③操作性原则：实验项目尽可能都是设计性项目，训练学生的动手能力为主。

五、需要的实验教学条件

硬件环境：

工作站： Pentium III 双 CPU 2G 内存 500G 硬盘。

软件环境：

网络操作系统 Windows XP 以上版，各种类型浏览器（供测试用）、界面原型设计工具 AxureRp、Balsamiq Mockup、GUI Design Studio 等。

实验耗材：

无

六、实验报告与考核

1、实验报告要求：

每个学生按照实验项目的要求，每完成一项实验项目，都需要按照实验报告的撰写要求完成并在一周内提交实验报告。实验报告的内容需要符合界面排版的原则，建议图文并茂，排版作为实验评分的依据之一。

2、考核内容：

考察学生是否按实验项目的要求正常出勤、完成实验项目以及提交实验报告；完成项目质量的好坏与实验报告内容质量的好坏。

3、考核方式与评分标准：

每次实验课学生出勤情况占整个实验课程成绩的 20%；实验内容和效果占 50%；实验报告占 30%。

七、实验项目设置、内容提要及学时分配

实验项目编号	实验项目名称	实验内容及要求	实验性质	实验学时
--------	--------	---------	------	------

1	产品战略及范围定位以及设计工具使用	<ol style="list-style-type: none"> 1、提出小组设计作品的创意及需求，制定产品设计的战略及范围； 2、熟悉各种界面设计工具，并选择其中一种作为后续的设计工具； 3、提交产品战略需求报告 	基础性	6
2	结构与框架设计（布局）	<ol style="list-style-type: none"> 1、设计产品界面的结构与框架层； 2、绘制产品界面的若干设计草图； 3、形成界面产品原型设计报告 	设计性	9
3	界面表现层设计（信息设计、配色、字体、排版）	<ol style="list-style-type: none"> 1、进行界面颜色方案设计 2、进行界面字体设计 3、进行页面排版 4、形成多种表现层设计方案，讨论最终方案，并形成界面设计报告 	设计性	12
4	信息设计与界面局部调整	<ol style="list-style-type: none"> 1、对涉及文字的部分进行微调； 2、对整体界面局部进行微调 3、形成最终的用户界面设计报告 	设计性	9