

《UI 设计》课程标准

1 课程基本信息

课程编码	z09110438	课程类型	理论 ☐ 实践 ☐ 理论+实践 ☒		
总学时	36	实践学时	24	学分	2
适应对象	高等职业教育专科层次学生				
适用专业	环境艺术设计专业群				
先修课程	《设计素描》、《色彩搭配设计》				
后续课程	《交互设计》				
编写教师	路春辉	编写时间	2025-2-8		
院（部）审批		审批时间			

2 课程定位

《UI 设计》课程是环境艺术设计专业群开设的一门专业平台课程。在行业数字化转型与"云大物移智"技术深度融合的背景下，课程立足先进制造业与创意设计产业交叉融合的发展需求，着力培养兼具艺术审美素养与数字技术应用能力的复合型设计人才。

课程聚焦数智化时代对 UI 设计人才的新要求，重构传统设计课程体系，深度融合用户体验设计、交互逻辑开发、数据可视化呈现等跨学科内容，重点培养学生"界面设计+交互开发+用户研究"三位一体的核心技能。通过对接智能制造、数字媒体、文化创意等产业领域的真实项目需求，强化学生的数字化工具应用能力（如 AI 辅助设计、多端适配开发）、产品思维与团队协作职业素养，为包装智能化、工业互联网、数字孪生等先进制造业场景输送具备"艺术+技术+商业"综合素养的创新型设计人才，助力产业数字化转型与跨界融合发展。

通过本课程学习，学生将掌握用户需求分析、信息架构设计、动态交互原型开发等关键技术能力，为后续的《交互设计》《数字产品开发》等专业课程，以及 UI 设计师、用户体验工程师、数字产品经理等岗位的实践工作奠定扎实基础。

3 课程目标

3.1 素质目标

(1) 培养审美与创新，融入文化自信：培养学生对艺术设计的审美能力和创新意识，使其具备敏锐的设计感知和独特的设计视角。引导学生在设计中融入中华优秀传统文化元素，提升文化自信与民族自豪感。

(2) 增强团队协作，弘扬集体主义：增强学生的团队协作精神，使其能够在团队项目中有效沟通、分工合作，共同完成设计任务。在团队协作中，弘扬集体主义精神，培养学生的大局意识。

(3) 树立职业道德，秉持社会责任：树立学生的职业道德和职业素养，使其在设计工作中遵守行业规范，注重用户体验和商业价值。引导学生在设计时考虑社会影响，传播正能量。

3.2 知识目标

(1) 掌握 UI 设计的基本概念、原则和规范，包括界面布局、色彩搭配、图标设计等知识。

(2) 了解用户体验设计、交互逻辑开发、数据可视化呈现等跨学科领域的相关知识。

(3) 熟悉 Photoshop、Illustrator、Axure、Adobe XD 等核心软件的基本功能和操作方法，能够运用这些软件进行 UI 设计相关的操作。

3.3 能力目标

(1) 具备深度分析用户需求和产品定位的能力，据此完成信息架构与界面结构设计，能依据真实项目需求开展 UI 设计工作，提升在多产业领域的项目实践能力。

(2) 熟练掌握 Axure、Photoshop、Illustrator 等数字化工具，用于动态交互原型开发、界面设计与图标绘制，实现高水准的交互效果与视觉设计。

(3) 着重培养自主学习、问题解决能力以及产品思维，不断更新知识，以适应 UI 设计行业的快速发展。

4 知识体系(思维导图、知识要点)

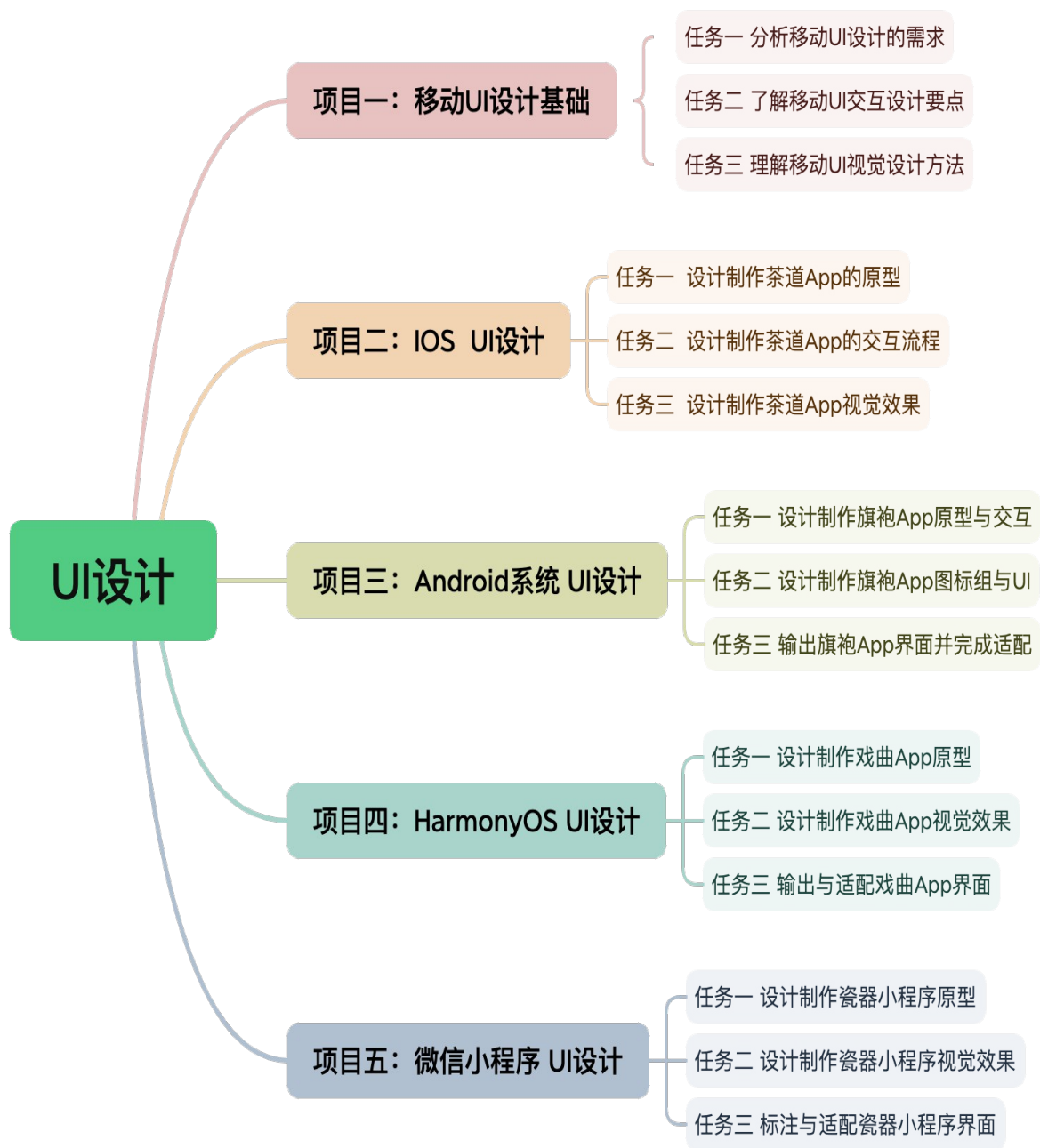


图1 《UI 设计》知识体系思维导图

5 课程主要内容

课程教学能力训练项目设计表

总项目 (活动)	子项目 (活动)	训练项目 名称	训练任务	拟实现的 知识目标、能力目标 和素质目标	训练方 式手段 及步骤	学 时
UI 设计	项目一： 移动 UI 设计基础	分析移动 UI 设计的需求	问卷设计： 针对一款热门 APP，设计 15 题以上需求调研问卷，收集 100 份有效问卷。 竞品分析： 对比三款同类型 APP，写 1500 字以上分析报告，提设计建议。 用户访谈： 访谈 10 位用户，整理需求、痛点及期望，列需求清单。	素质： 敏锐洞察，善于沟通协作 知识： 掌握需求调研法，熟悉产品业务 能力： 精准收集、梳理、分析需求	知识讲授；案例教学；案例练习	4
		了解移动 UI 交互设计要点	流程绘制： 用专业工具，为购物 APP 画从选品到支付的交互流程图。 案例分析： 拆解五个知名 APP 交互案例，总结优势，制作 PPT 展示。 原型制作： 用 Axure 等工具，为笔记 APP 做低保真原型，录操作视频讲解。	素质： 注重细节，有创新与体验意识 知识： 熟知交互原则与常见模式 能力： 评估、优化交互流程并提方案		
		理解移动 UI 视觉设计方法	色彩搭配： 为运动 APP 配三种色彩方案，做色板并说明意图。 排版优化： 重排 APP 页面，改变元素布局，对比前后效果并阐述思路。 图标设计： 为音乐 APP 设计 8 个常用功能图标，提交源文件及说明。	素质： 具备审美与色彩布局感知力 知识： 掌握色彩搭配、排版布局知识 能力： 运用方法打造美观 UI 界面		
	项目二： IOS UI 设计	设计制作茶道 APP 的原型	1.用 Adobe XD 或 Axure 搭建首页、茶品展示页等主要页面低保真原型。 2.合理布局页面元素，确保跳转逻辑清晰。	素质： 耐心细致，逻辑清晰。 知识： 掌握原型工具操作，熟悉 IOS 设计规范。 能力： 独立设计符合需求的 APP 原型。	案例教学；知识讲授；案例教学；案例练习；多媒体	8

					教学;	
		设计制作 茶道 APP 的交互流程	1.绘制从打开 APP 到完成泡茶的完整交互流程图。 2.对各交互环节注释说明。	素质: 创新且关注用户体验。 知识: 了解常见交互模式与设计原则。 能力: 设计流畅、便捷的交互流程。		
		设计制作 茶道 APP 视觉效果	1.依茶道文化确定 APP 整体视觉风格。 2.完成高保真视觉设计, 含色彩、图标等。 3.输出视觉效果图。	素质: 审美良好, 对色彩图形敏感。 知识: 掌握色彩、排版知识, 熟悉 IOS 视觉规范。 能力: 打造独特且美观的 APP 视觉效果。		
	项目三: Android 系统 UI 设计	设计制作 旗袍 App 原型与交互	1. 运用 Axure 或 Mockplus 等工具, 构建旗袍 App 的首页、旗袍展示页、定制流程页等主要页面原型。 2.设计从用户浏览到下单定制旗袍的完整交互流程, 包括页面切换、按钮点击反馈等。 3.对原型进行交互测试, 记录并修复测试中发现的问题。	素质: 严谨细致, 有用户导向思维。 知识: 掌握原型与交互设计工具, 熟悉 Android 交互规范。 能力: 独立设计可用的 App 原型与流畅交互。	案例教学; 知识讲授; 案例教学; 案例练习; 多媒体教学;	8
		设计制作 旗袍 App 图标组与 UI	1.依据旗袍文化与 App 风格, 设计一套至少 8 个常用功能的图标, 如搜索、收藏、购物车等。 2.确定 App 整体 UI 风格, 完成主要页面的高保真 UI 设计, 包含色彩搭配、排版布局。 3.制作 UI 元素规范文档, 明确各元素尺寸、颜色值等参数。	素质: 具备审美与创意, 注重细节。 知识目标: 掌握图标与 UI 设计知识, 了解 Android 视觉规范。 能力: 设计出风格统一且符合品牌形象的图标与 UI。		

		输出旗袍 App 界面并完成适配	1.将设计好的 UI 界面输出为 Android 开发所需的格式与尺寸。 2.在至少 3 种不同屏幕尺寸（如手机、平板）的 Android 设备模拟器上进行界面适配测试。 3.针对适配问题，调整界面布局与元素尺寸，确保界面在不同设备上显示正常。	素质： 耐心负责，注重实践效果。 知识： 熟悉 Android 设备屏幕特性与适配知识。 能力： 能够独立完成 App 界面输出与适配工作。		
项目四：Harmony OS UI 设计	设计制作戏曲 App 原型	1.使用 XMind 绘制戏曲 App 的信息架构图，梳理页面层级与功能关系。 2.运用 Axure 完成戏曲 App 首页、剧目详情页、演员介绍页等核心页面的原型搭建，确保页面布局合理、元素齐全。 3.设定页面间跳转、按钮点击等交互逻辑，模拟用户操作流程。	素质： 具备逻辑思维，注重细节，有耐心。 知识： 掌握原型设计工具，熟悉 HarmonyOS 应用开发基础规范。 能力： 能够独立设计出符合用户使用习惯和功能需求的戏曲 App 原型。	案例教学；知识讲授；案例教学；案例练习；多媒体教学；	8	
	设计制作戏曲 App 视觉效果	1.深入研究戏曲文化元素，提取色彩、图案等设计灵感，确定 App 整体视觉风格。 2.用 Adobe Photoshop，设计戏曲 App 的图标、导航栏、按钮等界面元素，保证风格统一。 3.完成戏曲 App 主要页面的高保真视觉设计，包括色彩搭配、排版布局，突出戏曲特色。	素质： 有审美素养，具创新精神，对传统文化有感知力。 知识： 掌握视觉设计知识，了解 HarmonyOS 的视觉设计规范。 能力： 能够打造出具有独特戏曲风格且视觉效果良好的 App 界面。			
	输出与适配戏曲 App 界面	1.将设计完成的 App 界面按照 HarmonyOS 应用开发要求，输出相应的图片格式与尺寸。 2.在不同型号的 HarmonyOS 设备（如华为手机、平板）上进行界面适配测试。 3.根据测试结果，调整界面布局、元素大小等	素质： 严谨认真，有问题解决能力，注重实践效果。 知识： 熟悉 HarmonyOS 设备特性与界面适配知识。 能力： 能够独立完成戏曲 App 界面的输出与适配工作，保障应用在不同设备上的			

			确保界面在各设备上显示正常、美观。	一致性体验。		
项目五： 微信小程序 UI 设计	设计与制作瓷器小程序原型	1.运用墨刀工具，梳理瓷器小程序的信息架构绘制首页、瓷器展示页详情页等主要页面草图。 2.搭建各页面的原型框架，添加产品图片、文字介绍等基础元素。 3.设定页面跳转、按钮点击等交互效果，模拟用户浏览瓷器、添加购物车等操作流程。	素质： 具备逻辑思维，耐心细致，以用户为中心思考。 知识： 掌握墨刀等原型设计工具，了解微信小程序的设计规范。 能力： 能独立设计出功能完整、交互流畅的瓷器小程序原型。	案例教学；知识讲授；案例教学；案例练习；多媒体教学；	8	
	设计与制作瓷器小程序视觉效果	1.依据瓷器文化特色，确定小程序的整体色调与风格。 2.使用 Adobe Illustrator 设计小程序的图标、导航栏等元素，确保风格统一。 3.完成首页、列表页等页面的高保真视觉设计优化排版布局，突出瓷器的美感。	素质： 有审美能力，富有创意，注重细节。 知识： 掌握色彩搭配、图形设计等视觉知识，熟悉微信小程序视觉规范。 能力： 能够设计出具有独特风格且视觉吸引力强的瓷器小程序界面。			
	标注与适配瓷器小程序界面	1.运用蓝湖等标注工具，对设计好的小程序界面进行元素尺寸、颜色值间距等标注，生成标注文档。 2.在不同尺寸的手机模拟器上进行小程序界面适配测试，记录显示异常情况。 3.根据测试结果，调整界面元素的大小、位置等，确保在各类手机上显示正常。	素质： 严谨认真，具备问题解决能力。 知识： 熟悉蓝湖等标注工具，了解不同手机屏幕尺寸与适配原理。 能力： 能够独立完成小程序界面的标注与适配工作，保证界面在各设备上的一致性。			

6 课程思政建设

本课程的课程思政设计主线（主题）是，课程思政映射情况见下表：

表 2 课程思政映射一栏表

教学（能力）单元	知识（技能点）	课程思政元素	课程思政内涵	教学方法与手段	备注
项目一：移动 UI 设计基础	移动 UI 设计规范（尺寸、布局、交互规则等），设计工具（Axure、Adobe XD 等）基础操作。	强调设计规范重要性，培养学生严谨态度与工匠精神	让学生明白遵循规则是做好设计的基础，树立严谨做事的职业态度，体会团队协作在设计流程中的关键作用。	理论讲解结合案例分析	
项目二：IOS UI 设计	IOS 系统设计规范，中国茶道文化元素提取与应用，App 原型与界面设计技巧。	融入中国茶道文化，增强学生文化自信	使学生在设计中传承和弘扬中国传统文化，将文化精神融入作品，提升文化素养与社会责任。	理论讲解、项目驱动	
项目三：Android 系统 UI 设计	Android 系统 UI 设计规范，旗袍文化特色挖掘与视觉转化，UI 设计流程与方法。	通过旗袍文化展现中国传统服饰魅力，培养学生民族自豪感	激发学生对民族文化的热爱，将民族文化元素融入设计，同时树立以用户为中心的服务理念。	案例研讨、项目驱动	
项目四：HarmonyOS UI 设计	HarmonyOS 设计规范，戏曲艺术元素在 App 中的运用，原型设计工具 Axure 操作。	传统艺术传承、提升沟通协作能力	引导学生认识到传统艺术传承的重要性，通过设计助力戏曲文化传播，提升团队协作能力。	案例研讨、项目驱动	
项目五：微信小程序 UI 设计	微信小程序设计规范，瓷器文化特点提取与界面呈现，小程序原型制作工具（如墨刀）使用。	弘扬瓷器文化，增强文化自信	让学生在设计中展现瓷器文化魅力，鼓励创新表达，提升创新能力与文化传播意识。	案例研讨、项目驱动	

7 课程考核

本课程考核采取形成性考核和终结性考核两种方式进行，其分数比例为：
形成性考核（60%）+终结性考核（40%）。

7.1 形成性考核（60%）

考核方式与考核标准设计表

项目名称	考核点及项目分值	建议考核方式	评价标准			不及格	项目成绩比例
			优	良	及格		
项目一： 移动 UI 设计基础	1.色彩搭配	课堂练习	能清晰阐述色彩搭配的基本原理，并非常熟练地运用到课程作业创作中。	能清晰阐述色彩搭配的基本原理，只能基本地将理论结合实践。	基本了解色彩搭配原理，不能很好地将理论结合实践。	不知道色彩搭配的基本原理，也不同完成作品创作。	5%
	2.图标设计	课堂练习	能结合具体课程作业并说明作品所使用的图标设计的原因及特点，条理清晰，观点明确。	能结合具体作品创作并简单说明设计的原因及特点。	能基本陈述图标设计的相关理论，不能很好结合作品。	不知道基本图标设计的理论。	5%
	3.UI 设计中的工作流程	课堂练习	在课程练习中清晰地呈现出对 UI 设计工作流程的熟知。	只能基本了解整体的工作流程，能基本上在课堂作业上呈现出来。	理论上知道工作流程，不能在课堂做作业上体现。	出勤率低于 80%/没有递交课堂作业	5%
项目二： IOS UI 设计	OS 系统设计规范，中国茶道文化元素提取与应用，App 原型与界面设计技巧。	课堂练习	能全面阐述不同类型 UI 界面设计所要求的工作内容，且对于不同类型的项目有自己的解读。	能基本阐述不同类型 UI 界面设计所要求的工作内容，且对于不同类型的项目的部分地方有自己的解读。	能全面阐述不同类型 UI 界面设计所要求的工作内容。	出勤率低于 80%/没有完成上节课课后作业	15%

项目三： Android 系统 UI 设计	Android 系统 UI 设计规范，旗袍文化特色挖掘与视觉转化，UI 设计流程与方法。	课堂练习	能在课堂案例练习中展现个人对于不同系统的 UI 组件的全面认识。	能在课堂案例练习中展现个人对于不同系统的 UI 界面设计规范的基本认识。	能完成关于不同系统的设计规范的课堂案例练习	出勤率低于 80%/没课程作业	15%
项目四： HarmonyOS UI 设计	HarmonyOS 设计规范，戏曲艺术元素在 App 中的运用，原型设计工具 Axure 操作。	课堂练习	能够完整地绘制出某一种类型 app 的基础交互逻辑的线框图	能够基本地绘制出某一种类型 app 的基础交互逻辑的线框图	只能简单地绘制出局部线框图，不够系统性和完成度。	出勤率低于 80%/没完成课堂练习	15%
项目五： 微信小程序 UI 设计	微信小程序设计规范，瓷器文化特点提取与界面呈现，小程序原型制作工具（如墨刀）使用。	课堂练习	完整地且高质量地完成 UI 界面设计的每一部分工作，同时能对自己的设计进行设计说明。	完整地且高质量地完成 UI 界面设计的每一部分工作，不能很好地对自己的设计进行设计说明。	能高质量完成大部分的练习。	出勤率低于 80%/没完成课堂练习	40%
合计							100%

7.2 终结性考核（40%）

本课程涉及知识点的考核采用在线测试的形式，题型及分值分布情况如下：

表 4 知识考核考核命题双向细目表

题型 分值 教学（能力）单元	题型（以分数计）											合 计
	客观性题						主观性题					
	选择	填空	判断	名词解释	*	*	简答	论述	计算	设计	汇报	

1	UI 界面设计										80		80
2	项目汇报											20	20
3													
合计													100

8 教学资源配置

8.1 主教材

《移动 UI 界面设计》，张晓景，李晓斌，人民邮电出版社

8.2 参考资料

开发课件、视听光盘、教学录像等课程资源，学生可在课余进行自学，以巩固和提高学习效果。

参考教材的搭配，应保证既有视觉设计方面的内容，又有设计大学科的内容，以利于培养学生提供广阔的视野和全面的知识。

8.3 主要设备与设施

（1）计算机机房，台式电脑，连接外网；

（2）安装 Adobe XD、Xmind、Axure、Adobe Photoshop、Adobe Illustrator 软件

9 教师要求

数字媒体技术相关专业，本科以上有一定相关行业工作经验或教学科研经验。