

甘肃省高等教育自学考试 课程考试大纲

专业名称：数字媒体艺术（专升本）

专业代码：130508

课程名称：界面设计（含实践）（13875）（13876）



甘肃省高等教育自学考试委员会 制定
2024年3月

高等教育自学考试课程考试大纲

课程名称：界面设计

课程代码：13875（笔试）

2022年01月版

13876（实践）

第一部分课程性质与设置目的

一、课程性质与特点

《界面设计》是高等教育自学考试数字媒体艺术专业（专升本）的一门专业核心课程，是在完成公共基础课程学习后开设的必考课。《界面设计》涵盖了对软件的人机交互、操作逻辑、界面美观整体设计的相关知识，其通过理论与实践相结合的方式开展，是一门对学生综合设计能力培养较为全面的专业课程。本课程专注于互联网虚拟界面设计的知识拓展，旨在教会学生初识什么是交互设计，使学生熟悉交互设计的常用工具。本课程的学习对学生全面掌握交互设计素养有所帮助。

二、课程目标与基本要求

本课程的目标是为了培养适应日新月异的互联网行业需求的交互设计技能型人才，为以后学习本专业相关知识和从事相关工作打下坚实基础。本课程的基本要求是学生通过课程学习掌握基本的交互设计流程以及行业规范，基本了解常用的交互设计工具的使用方法，具备一定的交互设计素养。

本课程设置实践环节，以 sketch 软件作为主切入口，学习该软件的基本操作及功能；学习交互设计的基本逻辑；学习界面设计基本技巧以及设计原则。

本课程的考核章节为第一到第八章，重点章节是：第一章，第二章，第三章，第四章，第五章，第六章。不考核章节为第七章、第八章。实践部分的考核章节为：第二、三、四章。

三、与本专业其他课程的关系

《界面设计》课程作为数字媒体艺术专业的必修实践+理论课程，不仅仅局限于软件使用技巧的介绍，更多立足于设计思维以及方法论的深入普及和灌输，旨在帮助学生构建好本专业的基础知识体系框架以及思维框架，为学生在后续的专业深挖打好基础。

第二部分考核内容与考核目标

第一章

一、学习目的与要求

本章主要介绍了交互设计的诞生，以及交互设计软件 Sketch 的基本功能和行业角色。通过本章的学习，学生应该初步掌握“什么是交互设计”、“为什么要做交互设计”、“如何做交互设计”。

二、考核知识点与考核目标

(一) 交互设计概述

理解：交互设计的基本概念、发展趋势、重要性。

应用：交互设计的解决思路。

(二) Sketch 简介

识记：Sketch 的定位、使用群体、优势、应用领域。

理解：Sketch 的发展历程、价值、应用前景。

应用：Sketch 的安装方法。

(三) Sketch 界面介绍

识记：Sketch 基本界面、功能。

应用：Sketch 项目创建、保存、导出。

第二章

一、学习目的与要求

本章结合具体的案例学习 Sketch 直线、钢笔、矩形等基本工具的使用，并进一步学习高级工具和其他工具的使用。学习部分设计规范，掌握至少一种交互设计方法。

二、考核知识点与考核目标

(一) 交互设计师详解

识记：交互设计师的定义、基本素质、基本职责。

理解：交互设计师与其他设计师的区别及联系、专业背景要求、所需知识体系。

应用：交互设计师常用的工具。

(二) 交互设计流程

识记：完整的交互设计流程。

理解：用户研究、设计目标、竞品分析、框架设计、界面设计、交互细节的基本概念。

应用：交互设计流程分步骤应用方法。

(三) 目标和产出物

识记：交互设计产出物。

理解：流程图、高低保真原型、视觉规范、交互说明的基本概念。

应用：流程图、高低保真原型的制作，视觉规范应用及交互说明的产出方法。

(四) Sketch 基本工具使用

应用：线条工具、几何工具、文字工具的使用方法。

(五) Sketch 高级工具使用

理解：原型尺寸和命名规范。

应用：剪刀工具、变形工具、插入类工具、组织类工具、编辑类工具、辅助类工具的。

使用方法。

(六) 交互设计方法论

识记：交互设计方法论的概念。

理解：5W2H、Design Sprint。

应用：全面的交互设计解决方案。

第三章

一、学习目的与要求

本章主要介绍在 Sketch 中如何进行栅格化布局，如何进行框架设计，如何让界面设计层次更分明、重点更突出。学习什么是好的界面设计。

二、考核知识点与考核目标

(一) 创作空间介绍

识记：画布的概念、画板的概念。

应用：栅格化布局方法。

(二) 框架设计

识记：框架设计概念、流程步骤。

理解：框架设计目的。

应用：发散思维方法，人物角色、故事板、流程设计、信息架构方法。

(三) 界面设计

识记：界面设计的原则。

理解：界面设计的理论支撑。

应用：界面设计的方法。

(四) 图像处理和图标设计

识记：常见的图像处理方式。

理解：蒙版处理的定义、图标的概念。

应用：图表绘制规范。

(五) 测距和对齐

应用：Sketch 中测距以及对齐方法和快捷操作。

第四章

一、学习目的与要求

本章主要从交互边界、特殊状态和场景设计三个层次，深入剖析细节设计。学习完成基础操作之上，如何进一步使用高级方法完善设计。

二、考核知识点与考核目标

(一) 快速原型设计

识记：快速复制、批量复制操作。

应用：一级界面设计方法。

(二) 归类整理

识记：图层整理、页面整理、图层查找方法。

应用：发散思维方法，人物角色、故事板、流程设计、信息架构方法。

(三) 原型演示

识记：需求验证的概念。

理解：原型演示的作用。

应用：Sketch Mirror 的使用。

(四) 样式库

识记：样式库的概念。

理解：字体样式和共享样式的区别。

应用：夜视项目样式库的使用。

(五) 细节设计

识记：交互边界的概念、常见的特殊状态、场景设计的概念。

理解：交互边界与产品边界的区别。

应用：首页及播放页的设计要点、常见的移动导航设计思路。

第五章

一、学习目的与要求

Sketch 是一款能满足设计团队跨角色使用需求的工具。本章主要讲解在 Sketch 中符合协作需求的新特性，同时介绍了在交互设计中为什么注重团队协作。

二、考核知识点与考核目标

(一) 团队协作基础

识记：Sketch 协作流程。

理解：为什么 Sketch 可以实现团队协作。

(二) Libraries 介绍

识记：Libraries 制作和导入、使用和更新。

理解：Libraries 云协作。

应用：使用坚果云构建协作环境。

第六章

一、学习目的与要求

交互设计中最后一步是交付输出。本章主要介绍交付输出的概念，并具体介绍交互设计输出物的类型。学习如何完成全面、细致、完整的交付输出。

二、考核知识点与考核目标

(一) 交互设计输出物

识记：交互设计输出物的分类。

理解：交互设计师的角色和作用、交互设计输出物的特点。

应用：交互方案、交互原型、交互说明、交互规范的产出方法及原则。

(二) 视觉设计输出物

识记：常用的视觉设计规范。

理解：如何探索适合的视觉风格。

第三部分实践环节

实践一

Sketch 基本操作及交互规范考查

一、考核的目的与要求

考核学生对交互设计规范的理解以及对 Sketch 的熟练程度。

二、考核的内容

考生从三道规定题目中随机抽取一道，并下载对应素材文件，根据要求在指定时间内完成对现有界面设计的优化。

三、考核方式与环境要求

1、考核环境

考核的软件：Sketch

考核的环境：Sketch 是一个具有强大功能的原型设计软件，想要利用 Sketch 软件创作出满意的设计作品或者进行高质量的原型处理，应该为 Sketch 配置一个适当的硬件环境。

下面是计算机硬件配置的建议：

操作系统：iOS 系统；

处理器：2.1+ GHz Intel™处理器及以上；

硬盘：500MB 的可用硬盘空间；

显示适配器：具有 512MB 内存或更高内存的 3D 级显卡，并支持硬件加速。请确保视频卡驱动程序支持 OpenGL 3.0 版或更高版本和更新。

2、考核方式

- ①考核采取现场实际操作的方式，采用终结性考核。
- ②考生以抽签方式确定考核题目，随机抽取 1 题，考题一经选定不得更换。
- ③考核时间：40 分钟。

第四部分有关说明与实施要求

一、考核的能力层次表述

本大纲在考核目标中，按照“识记”、“理解”、“应用”三个能力层次规定其应达到的能力层次要求。各能力层次为递进等级关系，后者必须建立在前者的基础上，其含义是：

识记：能知道有关的名词、概念、知识的含义，并能正确认识和表述，是低层次的要求。

理解：在识记的基础上，能全面把握基本概念、基本原理、基本方法，能掌握有关概念、原理、方法的区别与联系，是较高层次的要求。

应用：在理解的基础上，能运用基本概念、基本原理、基本方法联系学过的多个知识点分析和解决有关的理论问题和实际问题，是最高层次的要求。

二、指定教材

《Sketch 交互设计之美》，夜雨 编著，北京大学出版社，2018 年版。

三、自学方法指导

1、在开始阅读指定教材某一章之前，先翻阅大纲中有关这一章的考核知识点及对知识点的能力层次要求和考核目标，以便在阅读教材时做到心中有数，有的放矢。

2、阅读教材时，要逐段细读，逐句推敲，集中精力，吃透每一个知识点，对基本概念必须深刻理解，对基本理论必须彻底弄清，对基本方法必须牢固掌握。

3、在自学过程中，既要思考问题，也要做好阅读笔记，把教材中的基本概念、原理、方法等加以整理，这可从中加深对问题的认知、理解和记忆，以利于突出重点，并涵盖整个内容，可以不断提高自学能力。

4、完成书后作业和适当的辅导练习是理解、消化和巩固所学知识，培养分析问题、解决问题及提高能力的重要环节。在做练习之前，应认真阅读教材，按考核目标所要求的不同层次，掌握教材内容，在练习过程中对所学知识进行合理的回顾与发挥，注重理论联系实际

和具体问题具体分析,解题时应注意培养逻辑性,针对问题围绕相关知识点进行层次(步骤)分明的论述或推导,明确各层次(步骤)间的逻辑关系。

四、对社会助学的要求

- 1、应熟知考试大纲对课程提出的总要求和各章的知识点。
- 2、应掌握各知识点要求达到的能力层次,并深刻理解对各知识点的考核目标。
- 3、辅导时,应以考试大纲为依据,指定的教材为基础,不要随意增删内容,以免与大纲脱节。
- 4、辅导时,应对学习方法进行指导,宜提倡“认真阅读教材,刻苦钻研教材,主动争取帮助,依靠自己学通”的方法。
- 5、辅导时,要注意突出重点,对考生提出的问题,不要有问即答,要积极启发引导。
- 6、注意对应考者能力的培养,特别是自学能力的培养,要引导考生逐步学会独立学习,在自学过程中善于提出问题,分析问题,做出判断,解决问题。
- 7、要使考生了解试题的难易与能力层次高低两者不完全是一回事,在各个能力层次中会存在着不同难度的试题。
- 8、助学学时:本课程共6学分,建议总课时21学时,其中助学课时分配如下:

章次	内容	学时
第一章	初识 Sketch	3
第二章	快速入门	4
第三章	基础运用	5
第四章	高级运用	5
第五章	团队协作	2
第六章	交付输出	2
合计		21

五、关于命题考试的若干规定

1. 本大纲各章所提到的内容和考核目标都是考试内容。试题覆盖到章,适当突出重点。
2. 笔试的比例一般为识记占40%,理解占40%,应用占20%。

3. 试题难易程度应合理：易、中等难度、难。难题部分比例不超过 20%。

4. 笔试试题类型一般分为：笔试部分：填空题、名词解释题、单项选择题、多项选择题、判断题、简答题。

5. 笔试采用闭卷考试，考试时间 50 分钟。实践部分考试为上机考试，考试时间为 120 分钟。笔试和实践两部分分别考核，笔试与实践的计分比例为 7：3，即笔试满分为 70 分，实践满分为 30 分。两项相加按百分制计分，考核 60 分为及格且考生可多次参加考试，以每部分的最高成绩之和为最终成绩。

(包括能力层次比例、难易度比例、内容程度比例、题型、考试方法和考试时间等)

六、题型示例

(一) 单项选择题

下列哪项属于交互设计方法？

- A. 5W2H B. SWOT C. 界面设计 D. 原型设计

(二) 多项选择题

下列哪些属于常见的交互设计流程

- A. 界面设计 B. 竞品分析 C. 用户研究 D. 后期合成

(三) 名词解释题

交互设计

低保真原型

蒙版

(四) 简答题

请简述交互设计的概念以及目的。

(五) 论述题

浅析什么是好的界面设计？