

湖南省高等教育自学考试 课程考试大纲

交互设计

(含理论和应用操作两个部分)

湖南农业大学继续教育学院组编

2026 年1 月

高等教育自学考试课程考试大纲

课程名称：交互设计

课程代码：13832

第一部分 课程性质与目标

一、课程性质与特点：

交互设计是高等教育自学考试视觉传达设计专业的选考课程，兼具理论性、实践性、创新性。通过本课程的学习，掌握交互设计的基本设计理论与实践方法，可以独立完成需求到原型的设计与评估。

二、课程目标与基本要求：

1. 知识目标

- 掌握交互设计核心概念、发展历程、分类与应用场景。
- 理解交互模型、用户体验、可用性、格式塔心理学等基础理论。
- 熟悉完整设计流程：需求分析→架构→方案→原型→测试→迭代。
- 了解主流交互技术、设计原则与评估方法。

2. 能力目标

- 具备用户研究、需求分析、问题定义与方案创新能力。
- 能运用设计方法完成界面、流程、原型设计与可用性测试。
- 具备批判性思维，能结合技术与伦理优化交互体验。
- 能独立完成小型交互设计项目并撰写设计说明。

3. 基本要求

- 识记：核心概念、术语、原则、模型、流程。
- 理解：理论逻辑、用户心理、技术原理、设计依据。
- 应用：独立完成设计任务，解决实际交互问题。

三、与本专业其他课程的关系

本课程与本专业其他课程联系紧密，在学习前需先修设计基础、心理学基础、用户调研等课程，这些前置课程分别从技术应用、审美表达、用户认知与需求挖掘等方面为交互设计奠定坚实基础；在学习过程中，又与界面设计、数字媒体设

计、产品设计、信息架构等平行课程互为补充、协同支撑，共同构建起系统完整的设计能力体系；同时，本课程所传授的核心设计与思维，也为后续交互原型开发、用户体验测试、设计管理以及毕业设计、项目实践等课程提供关键支撑，整体上是连接专业理论基础、设计实践与项目落地的重要桥梁，有助于全面提升综合设计能力与复杂问题解决能力。

第二部分 理论部分考核内容与考核目标

第一章 交互设计概述

一、学习目的与要求

本章主要介绍交互设计的基本概念、发展历程、核心要素与设计流程，建立对交互设计的整体认知。通过本章学习，能够准确识别交互设计与相关设计领域的区别，理解交互设计的内涵与特征；掌握交互设计的基本概念、以用户为中心的设计思想及基本设计方法，为后续专业知识学习和实践应用奠定基础。

二、考核知识点与考核目标

识记：1. 交互设计的概念和含义；2. 交互设计的目的与阶段

理解：1. 交互设计的发展历史；2. 交互设计的系统要素；3. 交互设计的发散思维

第二章 交互设计的类别

一、学习目的与要求

本章主要围绕交互设计的不同分类标准展开，系统介绍交互设计的常见类别、特点及应用场景，明确各类交互设计的适用范围与差异。通过本章学习，能够准确识别不同类型交互设计的外在特征与应用领域，区分各类交互方式的适用情境；掌握交互设计的主要分类方法与各类交互设计的基本原理，理解不同交互形式的设计逻辑与使用特点，为后续针对性开展交互设计实践打下基础。

二、考核知识点与考核目标

识记：交互设计的各种类别

理解：交互设计常见的载体与形式

运用：交互设计的不同类别的基本特点与针对性设计

第三章 交互技术与交互模型

一、学习目的与要求

本章主要介绍常见的交互技术类型、基本原理以及典型的交互模型，阐述交互技术与模型在设计中的应用逻辑。通过本章学习，能够准确识别不同交互技术的表现形式与适用场景，区分各类交互模型的核心思想与结构特征；掌握常用交互技术的实现基础与典型交互模型的核心内容，理解技术支撑与模型指导下的交互设计思路，为后续开展交互设计分析与实践提供理论和技术支撑。

二、考核知识点与考核目标

识记：知道当前的集中主要的交互技术

理解：了解当前几种主要交互技术的特点

运用：掌握目前常用的几种交互模型

第四章 用户体验（重点）

一、学习目的与要求

本章主要阐述用户体验的基本概念、构成要素、影响因素以及用户体验设计的原则与评价思路，讲解用户体验在交互设计中的重要作用。通过本章学习，能够准确识别用户体验的相关组成部分与不同产品体验的优劣特征；掌握用户体验的核心内涵、设计原则与基本评价方法，树立以用户体验为导向的设计理念，为后续进行合理的交互设计与体验优化奠定基础。

二、考核知识点与考核目标

识记：用户体验的概念和含义

运用：1. 用户体验的有用性分析—工具：用户体验地图；2. 熟练掌握提升用户体验的定律

第三部分 应用操作考试内容与考核目标

第五章 影响交互设计的因素与策略(次重点)

一、学习目的与要求

本章主要介绍影响交互设计的各类主要因素，包括用户因素、环境因素、技术因素、产品特性及社会文化等方面，并针对不同影响因素提出相应的设计策略与优化方法。通过本章学习，能够准确识别不同场景下影响交互设计的关键因素及其作用方式；掌握各类影响因素的特点和对应的交互设计策略，学会结合实际设计情境分析问题并运用合适策略提升产品交互效果，为开展科学合理的交互设计实践奠定基础。

二、考核知识点与考核目标

识记：交互设计的“5W”传播模式

理解：掌握交互设计的适用人群、使用原因、使用场景、使用方式4个因素

运用：交互设计常用的8个策略

第六章 交互设计与格式塔心理学

一、学习目的与要求

本章主要介绍格式塔心理学的核心理论与主要法则，阐述格式塔心理学原理在交互设计中的应用方式与价值，分析视觉组织规律对界面布局、信息呈现及用户认知的影响。通过本章学习，能够准确识别界面设计中格式塔法则的具体体现，理解视觉感知规律与交互体验的内在联系；掌握格式塔心理学的主要原理及其在交互设计中的应用方法，学会运用相关视觉规律优化界面信息结构与用户认知体验，为提升交互设计的合理性与易用性提供理论支撑。

二、考核知识点与考核目标

理解：格式塔心理学

运用：掌握交互设计的重要法则

第七章 交互设计团队与交互设计师

一、学习目的与要求

本章主要介绍交互设计团队的组成结构、岗位职责与协作方式，讲解交互设计师的职业定位、核心能力要求、职业素养及工作内容。通过本章学习，能够准确识别交互设计团队中不同岗位的角色分工与职责边界，了解交互设计师在项目中的作用与定位；掌握交互设计团队的协作模式和交互设计师应具备的专业能力、

工作流程与职业要求，树立正确的专业认知与团队合作意识，为今后从事交互设计相关工作奠定基础。

二、考核知识点与考核目标

识记：交互设计师的作用

理解：交互设计师团队的构成和岗位职责

运用：交互设计师的基本素质

第八章 交互设计的流程（重点）

一、学习目的与要求

本章主要系统讲解交互设计完整的工作流程，包括前期需求分析、用户研究、概念设计、原型制作、设计评估与优化迭代等各个阶段的任务与实施步骤。通过本章学习，能够准确识别交互设计各阶段的工作内容、先后顺序与关键节点；掌握交互设计从需求到落地的完整流程与各环节的实施要点，理解流程中各步骤的内在联系与迭代逻辑，具备按照规范流程开展基础交互设计工作的能力。

二、考核知识点与考核目标

运用：

1. 市场调研的步骤、竞争产品分析及品牌策略分析
2. 用户研究的方式与方法
3. 信息架构设计的方式与方法
4. 导航设计的方式与方法
5. 掌握原型设计的方式与方法
6. 评估与测试队方式与方法

第九章 可用性设计（重点）

一、学习目的与要求

本章主要介绍可用性设计的基本概念、评价标准、常用的可用性评估方法以及提升产品可用性的设计原则，阐述可用性在交互设计中的核心地位与实践意义。通过本章学习，能够准确识别产品交互中存在的可用性问题，判断产品在易用性、效率、容错性等方面的表现；掌握可用性设计的核心原则与基本评估方法，学会运用相关理论对交互设计进行可用性分析与改进，从而提升产品的使用体验与实

用价值。

二、考核知识点与考核目标

识记：可用性的概念

理解：情感化设计

运用：掌握可用性设计的原则（次重点）

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、教材

1. 指定教材

《交互设计》 刘强 张文波著 东北林业大学出版社，2023 年 5 月

2. 参考教材

《交互设计精髓》 Alan cooper 著 电子工业出版社，2020 年 4 月

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. 注意对考生能力的培养，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. 学时：本课程共 6 学分，建议总课时 108 学时。如 下：

章 次	章节名称	学 时
第一章（理论）	交互设计概述	8
第二章（理论）	交互设计的类别	8
第三章（理论）	交互技术与交互模型	8
第四章（理论）	用户体验	12
第五章（应用操作）	影响交互设计的因素与策略	12
第六章（应用操作）	交互设计与格式塔心理学	12
第七章（应用操作）	交互设计团队与交互设计师	8
第八章（应用操作）	交互设计的流程	20
第九章（应用操作）	可用性设计	20

章 次	章节名称	学 时
合 计		108

五、关于命题考试的若干规定

1. 本大纲分为理论和应用操作两个部分，第一章至第七章为理论部分考试内容，第八章至第九章应为应用操作考试内容，试题覆盖到章，适当突出重点。

2. 理论部分试卷试题对不同能力层次要求的比例为：识记的占 25%，理解约占 25%，运用约占 50%。

3. 试题难易程度应合理：容易、中等、难比例为 3:4:3。

4. 每份试卷中，各类考核点所占比例约为：较易占 30%，中等占 50%，较难占 20%。

5. 理论试题类型一般为：单项选择题、多项选择题、名词解释题、简答题；

6. 应用操作考试试题类型主要以设计制作题为主；

7. 本课程由理论部分考试成绩和实操部分考核成绩两部分组成且缺一不可（缺少任一部分不予登分），两个部分的成绩分别占 60%和 40%，即课程成绩=理论部分考试成绩×60%+实操设计考核成绩×40%。成绩均当次有效。理论部分考试采用闭卷笔试，考试时间 90 分钟。实操部分考核由主考学校严格按照经我省审核通过的实操部分考核大纲组织实施，考试时间一般为 90 分钟。

六、题型示例（样题）

一、单项选择题（本大题共 10 小题，每小题 2 分，共 20 分）

1. 用户体验的英文缩写是？

- A. UE B. UX C. UI D. UD

二、多项选择题（本大题共 10 小题，每小题 2 分，共 20 分）

11. 交互设计中的布局原则有？

- A. 平衡 B. 对齐 C. 亲密性 D. 对比 E. 重复

三、名词解释（本大题共 5 小题，每小题 3 分，共 15 分）

21. 交互设计

四、简答题（本大题共 3 小题，每小题 5 分，共 15 分）

26. 简述用户体验设计的主要环节：

五、论述分析题（本大题共 2 小题，每小题 15 分，共 30 分）

29. 讨论在设计一个智能家居系统的交互界面时，需要考虑哪些因素？