

# 湖南农业大学高等教育自学考试 实践环节课程考核大纲

## UI 设计(实践)

(课程代码: 13251)

湖南农业大学组编  
2025 年 6 月

# 湖南农业大学高等教育自学考试实践环节课程

## 考核大纲

课程名称：UI 设计

课程代码：13251

### 第一部分 课程性质与目标

#### 一、课程性质与特点

UI 设计是高等教育自学考试电子商务专业的选考课程。它是通过研究用户需要，合理规划界面结构与视觉元素，设计出既美观又实用的交互界面，包括平面媒体设计、Web 界面设计、移动界面设计、交互设计和互联网产品设计等内容。本课程具有相当强的实践性，除自学基本概念和基本方法外，必须进行上机实践操作。

#### 二、课程目标与基本要求

通过本课程的学习，要求考生应具备从生理、心理和艺术等维度，系统分析用户需要和人机交互逻辑的基本能力，能够运用人机交互原理和设计学原理，设计高效、易用且用户友好的交互界面。掌握 UI 设计的核心、UI 设计的基本要素和 UI 设计的原则，能解决网站用户体验设计以及信息系统设计中的实际问题。

本课程的目的是使考生了解视觉设计基础知识、人机交互的原理，具备一定审美能力和创意思维，掌握 UI 设计工具，理解 UI 设计的要素和原则，能够利用主流设计工具，设计美观且实用的 UI 界面。

#### 三、与本专业其他课程的关系

本课程暂无先修课程，但需具有一定的计算机基础、审美素养以及对软件操作的基本能力。

### 第二部分 考核内容与考核目标

#### 一、学生应达到的实践能力和标准

（一）掌握 UI 设计的基本概念、设计原则和流程，理解用户调研的必要性并且掌握用户调研的方法。

（二）掌握图标设计的原则和流程，能够手绘图标和用计算机制图。

（三）了解界面内设计概念和内容，理解界面设计的要点和界面设计的系统规范，掌握各种典型界面的设计方法。

（四）了解交互设计的概念和交互设计团队的成员，理解交互设计的要素，掌握交互设计的流程和流程中各环节的实施方法。

#### 二、考核知识点与考核目标

## 实践项目一 初识 UI 设计

### （一）实践内容

1. 分析校园一卡通项目的需求，设计用户调研问卷。
2. 设计校园一卡通项目登录界面的原型。
3. 讨论登录界面原型的设计方案，根据讨论结果完成修改。

### （二）考核知识点及考核要求

1. 设计用户调研问卷，要求达到“熟练掌握”层次。
2. 手绘或计算机制图完成相关原型界面，要求达到“基本掌握”层次。
3. 理解设计的分类和设计的原则，要求达到“初步掌握”层次。

## 实践项目二 主题图标设计

### （一）实践内容

1. 结合图标设计原则，设计校园一卡通项目的图标。
2. 手绘校园一卡通项目图标的草图。
3. 使用图标制作软件制作校园一卡通项目的图标。
4. 设计校园一卡通项目的手机主题。

### （二）考核知识点及考核要求

1. 图标设计原则，要求达到“熟练掌握”层次。
2. 手绘图标的草图，要求达到“基本掌握”层次。
3. 使用计算机软件绘制图标，要求达到“基本掌握”层次。
4. 手机主题界面的制作，要求达到“初步掌握”层次。

## 实践项目三 界面设计

### （一）实践内容

1. 基于 Sketch 软件，设计校园一卡通项目的框架和控件界面。
2. 设计校园一卡通项目的状态栏、标题栏和标签栏。
3. 结合六种表现手法，选择一种表现手法设计校园一卡通项目的主界面。
4. 结合五种主界面的布局方式，设计校园一卡通项目的界面布局。
5. 设计校园一卡通项目的详情界面和弹窗界面。

### （二）考核知识点及考核要求

1. 界面的框架和控件设计，要求达到“熟练掌握”层次。
2. 设计手机界面的框架及状态栏、标题栏和标签栏，要求达到“基本掌握”层次。
3. 理解六种表现手法和五种布局方式，要求达到“基本掌握”层次。
4. 详情界面和弹窗界面设计，要求达到“初步掌握”层次。

## 实践项目四 交互设计

### （一）实践内容

使用 Photoshop 或者 Illustrator 来制作高保真原型。

1. 分析校园一卡通项目的交互设计。
2. 校园一卡通项目的用户画像和竞品分析。
3. 制作校园一卡通项目的产品结构图和任务流程图。
4. 校园一卡通项目的低保真和高保真原型制作

### （二）考核知识点及考核要求

1. 交互设计的概念、团队和要素，要求达到“熟练掌握”层次。
2. 用户画像与竞品分析，要求达到“基本掌握”层次。
3. 产品结构图和任务结构体，以及原型制作，要求达到“初步掌握”层次。

## 第三部分 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“初步掌握”、“基本掌握”、“熟练掌握”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：

**初步掌握：**能正确认识和表述该知识点的原理、术语和规律，并能对正确的基本操作进行选择 and 判断。

**基本掌握：**在初步掌握的基础上，能全面地了解实践操作全过程的各个环节，并内化为自已实际分析问题、解决问题的能力。

**熟练掌握：**在基本掌握的基础上，能够熟练应用多种工具和方法，有一定创造性地解决实践过程中碰到的问题。

### 二、教材

#### 1. 指定教材

《移动 UI 交互设计》（微课版），夏琰，人民邮电出版社，2022 年第 2 版

#### 2. 参考教材

《移动 UI 界面设计》（微课版），张晓景、李晓斌，人民邮电出版社，2023 年第 2 版。

### 三、实施指导与要求

本课程综合性与实践性强，内容有一定深度，应考者在自学过程中应注意以下几点：

1. 为了顺利地完 成上机实践环节，上机前应复习以前学过的计算机应用技术等有关内容。

2. 在每次实践操作之前应仔细阅读本大纲有关该实验的知识点和要求，以便有的放矢，把握重点。

3. UI 设计是一门融合艺术创意和技术实现、强调用户体验与交互逻辑的综合性应用课程。

4. 老师辅导时要引导学生努力做到理论与实际相结合，根据本专业的特点，通过实例分析，解决本课程涉及到的实际问题。