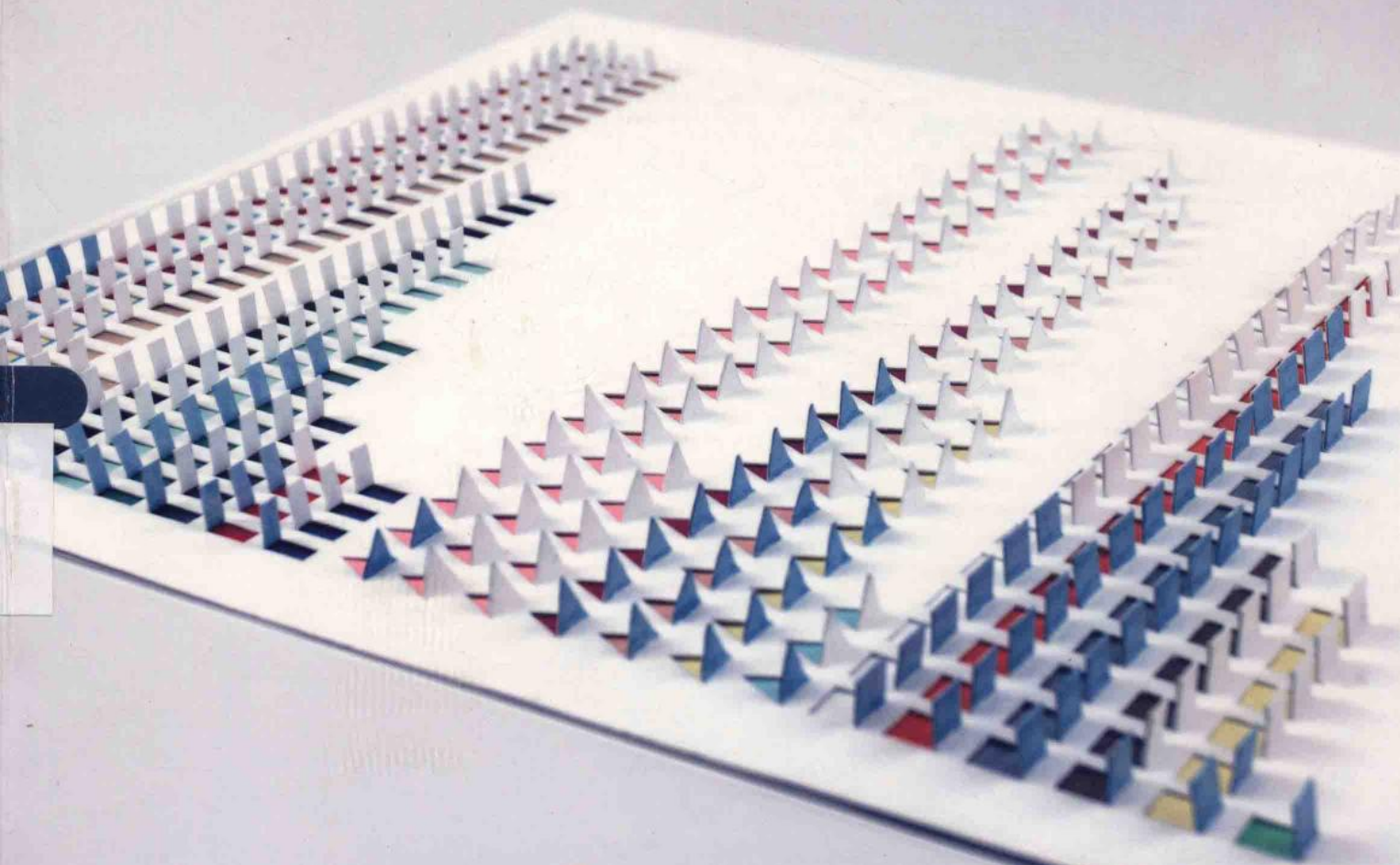


SCHOOL OF INNOVATION DESIGN / GAFA
广州美术学院_工业设计学院
教学改革系列丛书

构筑体验

Construct Experience
交互设计工作室教学实录

编著：刘毅 / 安娃 / 刘再行



上海人民美術出版社

构筑体验

Construct Experience

交互设计工作室教学实录

编著：刘毅 / 安娃 / 刘再行

广州美术学院工业设计学院
教学改革系列丛书

编委会

主 编：童慧明

副主编：陈 江 侯昱翡 丁 熊

编 委：（以姓氏笔画为序）

丁 敏 王 涛 邓海山

冯 树 刘 毅 余汉生

张兆梅 张 剑 陈嘉健

金英爱 段丽莎 高树立

梁 敏 温 浩 霍 康



广州美术学院
GUANGZHOU ACADEMY OF FINE ARTS

GAFA 广州美术学院
工业设计学院



图书在版编目(CIP)数据

构筑体验——交互设计工作室教学实录/刘毅等编著. —上海:上海人民美术出版社, 2013.10

(广州美术学院工业设计学院教学改革系列丛书)

ISBN 978-7-5322-8732-1

I. ①构… II. ①刘… III. ①工业设计—高等学校—教材 IV. ①TB47

中国版本图书馆CIP数据核字(2013)第230998号

广州美术学院工业设计学院教学改革系列丛书

构筑体验——交互设计工作室教学实录

编 著: 刘 毅 安 娃 刘再行

责任编辑: 邵水一

装帧设计: 陈子锋 何嘉琪

技术编辑: 朱跃良

出版发行 上海人民美术出版社

(上海长乐路672弄33号)

邮编: 200040 电话: 021-54044520

网 址 www.shrmms.com

印 刷 上海华教印务有限公司

开 本 889×1194 1/20 10印张

版 次 2013年10月第1版

印 次 2013年10月第1次

印 数 0001-2250

书 号 ISBN 978-7-5322-8732-1

定 价 68.00元

“地气”，是中国“天人合一”传统智慧中一个内涵丰富的通俗词汇，泛指所有与人类物质、精神创造有关的动力均来自“大地之气”，地气包含了所有与生长有关的元素与养分。“接地气”，则意味着把保持时时刻刻脚踏实地、与地气联接作为成长准则，以获取源源不断的精气神与无尽的能量。

以“接地气”观念审视工业设计教育，更易领悟这个以“服务于制造业”为本分、属于“应用学科”范畴的重要专业，只有在与社会、产业的密切对接中方能获得无穷动力的本质。在此，“地气”是一种对当地产业特色的透彻认知，是对产业需求的精准理解，是随社会价值观进化、经济环境更迭而不断形成新的变革趋势到来时能够及早与时俱进。

过去几年来，经“金融海啸”后生存下来的中国制造业，已痛切体认到曾以“世界工厂”为特色、以单一的制造服务为主体的产业模式不仅不适应日益激烈的全球市场竞争，更令“中国制造”居于产业价值链的最低端，进而将“转变经济发展方式”为目标的“转型升级”设定为面向未来的变革主流。而“提升创新设计竞争力”则被政府与社会广泛认同为实现转型升级战略目标的主要途径。

珠江三角洲地区在实施“由经济驱动型社会向幸福驱动型社会转型”、“由中国制造向中国创造转型”、“由OEM模式向ODM、OBM模式升级”的战略规划与具体措施过程中，凸显了对创新设计人才更高的要求。来自产业界改革“通用型”工业设计教育模式的呼声日益高涨，企业渴求的是在工业设计专业平台上接受了更深入训练、更准确把握产业创新特点的“专才”，而不是“万金油”式的“人才”，要求设计院校必须根据自身的资

源条件进行整合再造，以精准的专业定位、全面的专业训练提升设计学生的从业素质，满足产业转型对人才能力升级的需求。

秉承“接地气”——与产业变革需求对接的宗旨，广州美术学院于2010年末以“面向产业化的设计”为准则，整合了原设计学院的工业设计系、设计艺术学系、服装设计系、染织艺术设计系、家具设计专业的“四系一专业”教学与科研资源，创立了“广州美术学院工业设计学院（School of Innovation Design, Guangzhou Academy of Fine Arts, 简称SID）”。为了与国际设计发展的最新趋势对接，SID的英文译名被设定为“创新设计（Innovation Design）”。

新的学院以“创新力”与“专业化”为核心目标，在充分认知珠三角产业结构特点与变革趋势的前提下，清晰定位了自身的发展方向，把培养高质量的本科生、输出符合产业需求的“职业设计师”作为教学建设与改革的主要目标，强调“更加专业化适应产业变革，更富创新力输出原创设计”，于2011年初在本科教学层面启动了以“工作室制”与“课题制”为主要建设任务的“两制”改革，并以新架构、新模式、新方向来描绘SID面向未来的蓝图，希望在激发教师的产学研动力、吸纳产业创新资源、启动学生创造力、提升学术引导力等方面产生巨大的整合效应，引领华南地区的设计教育产生实质性变革。

依据设计教育的基本规律，在充分认知珠三角产业结构特征前提下，SID以国际通行的设计教育系科架构为基准，结合现有体制下的专业名称内涵特点，将已有的教学资源整合为工业设计（Industrial Design）、服装设计（Fashion Design）、染织设计（Textile Design）

三个板块,组建了5个教研室、12个工作室共17个精干的基层教学单位,明确了每个教研室与工作室的教学任务与拓展目标,并把四年制本科教学任务分为两大阶段、三个层面设定:

1. 设计基础教学阶段

在一、二年级进行,由三个层面实施,分别为:

1) 设计基础课程属“通识性”设计课程,以“设计基础教研室”为主体、联合“设计理论教研室”在本科一年级进行,透过设计概论、设计史等以普世价值观为学术核心的设计类素养课程与图形构成、形态解析、色彩表达、空间构筑、设计简报等设计表达类课程的训练,令学生建立起对“设计学”的基本知识架构与能力,掌握各类设计表达手段与技能。

计理论教研室”在本科一年级进行,透过设计概论、设计史等以普世价值观为学术核心的设计类素养课程与图形构成、形态解析、色彩表达、空间构筑、设计简报等设计表达类课程的训练,令学生建立起对“设计学”的基本知识架构与能力,掌握各类设计表达手段与技能。

2) 专业基础课程属“专识性”设计课程,针对三个板块的专业特点,分别由“工业设计专业基础教研室”、“服装设计专业基础教研室”、“染织设计专业基础教研室”在本科二年级进行,侧重于符合各专业特点的设计效果图、工程图学、三维表达、模型制作、立体裁剪等专业表达类课程与材料、构造、工艺的专业基础知识课程以及专业概论、设计心理学、产业调研方法等专业理论课程。

二年级结束前,工业设计、染织设计两个板块的学生可根据对本专业领域的了解、个人兴趣与职业规划,自主选择进入三、四年级的“工作室制”教学阶段,服装设计板块的学生则直接进入原报读专业的工作室。

3) 设计史论课程属“理论性”设计课程,由“设计理论教研室”主导,在本科教学阶段每个年级教学中视知识架构的需要以必修课、选修课形式开设相关课程。除重点在一年级开出设计概论等设计类素养类课程外,

还在二年级、三年级教学中陆续开出专业设计史(家具设计史、服装设计史等)、设计美学、市场学、设计管理等。

2. 专业工作室教学阶段

最能代表SID变革特点的,是在三、四年级展开的“工作室制”教学系统。设立每个工作室的依据,均以珠三角地区产业集群为基准,结合了教师在过去长期教学中已形成的经验积累、研究兴趣与专业所长而确定。这些工作室有:

1) 工业设计板块:

A. 工业设计工程工作室(Industrial Design Engineering Studio)

培养能够将科技知识与创新智慧融合为一,研发设计具有原创概念新产品的人才。产业对接与课题研究领域广泛,包括家用电器、数码产品、装备制造等,要求学生具有良好的理工知识基础。

B. 生活设计工作室(Live Design Studio)

训练学生具备独特的观察生活、发现问题,以富有文化内涵与美学精神的创想提出系统解决方案并努力付诸实施的能力,并在参与各类高水平国际设计竞赛中展现自己。对材质的关注以及可持续设计理念的支持,令工作室的课题研究可为家居产品、文具礼品等各类消费品产业带来无限的创新力。

C. 家具设计工作室(Furniture Design Studio)

与珠三角完善的家具制造产业链对接,培养具备国际化视野的、将最新设计趋势与企业的实施条件相结合、以较高造诣创新设计家具产品的职业设计师。能够较好地平衡功能、科技、美学与市场之间的关系,并具备娴熟的动手能力,是工作室尤为关注的人才素质。

D. 交通工具设计工作室 (Mobility Design Studio)

力求与快速发展的珠三角汽车制造业创新需求同步,以较为完整的交通工具设计系统知识训练那些对创制新概念移动工具尤为热爱的学生,要求学生具有良好的理工知识基础,令他们可以对汽车产业的发展、科技突破的趋势具有前瞻认知,掌握专业化地表达创新设计的各种能力,成为企业欢迎的创新人才。

E. 交互设计工作室 (Interaction Design Studio)

将UCD (User Centered Design) 作为新兴的交互设计知识体系核心,融合人机交互、信息技术、系统设计等知识领域的精髓,培养能够在消费产品的软硬件一体化创新设计、互联网产品的整体设计等方面的新型设计人才。

F. 公共与娱乐设计工作室 (Public & Leisure Design Studio)

针对中国都市化快速发展而对公共场所提出的各类功能性产品、大众娱乐活动用品的战略需求,培养具有系统设计思想、理解城市功能、把握区域文化特色、能够以可持续发展的设计思想创新可用、易用的公共产品的专业设计师。

G. 整合饰品设计工作室 (Integral Accessories Design Studio)

要求学生时尚趋势具备敏捷的反应,能够以工业设计、可持续设计的系统知识与技能进行现代流行饰品、家居生活饰品的创新设计,并在品牌创建方面具备整合创新的能力。

除上述7个工作室外,拟创建“照明设计工作室 (Lighting Design Studio)”,以培养从事环境照明与灯具设计的专门人才。

2) 服装设计板块:

H. 服装艺术设计工作室 (Fashion Design Studio)

强调由艺术与文化角度浸染时尚品味,陶冶趋势嗅觉,透过各类课题的训练,令学生在认知服装产业特性、生产流程基础上,掌握创作各种用途、调性的服装创新设计能力与营造品牌的系统思维。

I. 服装设计工程工作室 (Fashion Design Engineering Studio)

聚焦于成衣工业的创新需求,以系统化的服装生产专业知识武装学生,在以各类课题组合而成的研究式教学中,强调善用材料与构造创新,建立牢固的市场观念,培养在技能与视野上均能达到较高水准的职业服装设计师大。

除上述2个工作室外,近期内还将创建“服饰配件设计工作室 (Accessories Design Studio)”,培养专门从事包袋、鞋帽等服装周边时尚产业的创新设计人才。

3) 染织设计板块:

J. 家纺设计工作室 (Home Textile Design Studio)

与珠三角完善的家纺产业密切对接,强调以系统化的创新思维,在认知家纺制造生产工艺与市场趋势基础上,善用各类纤维材料创造家用纺织新产品,并以产学研合作平台提供的各类课题组织研究性教学,培养符合产业需求的职业家纺设计师。

K. 织物设计工作室 (Knitting & Weaving Design Studio)

专注基于传统与现代纤维织造技术的创新设计应用教学与研究,以工业设计的系统理论知识为指导,努力拓展以各类自然与人造纤维材料应用于编结、织造创新实验的新成果在消费生活、工业生产中的广泛应用,培

养具有实验精神与务实态度的织造设计师。

L. 纤维艺术设计工作室 (Fabric Design Art Studio)

应用各类纤维材料从事艺术陈设品、小规模定制产品的创作与设计,努力挖掘传统手工编织技艺的遗产,进行创意文化的传承,注重学生艺术个性与动手能力的培养,在完成各类课题创作过程中,强调市场拓展意识的建立,孕育能够从事独立创作与品牌运营的纤维艺术设计师。

这些工作室以“课题制”教学理念驱动教学与科研课题的组织与实施,以“干中学”为座右铭强化行动力,将“虚题虚做、虚题实做、实题虚做、实题实做”作为自行设立课题、与产业合作设立课题的指针,并在推进过程中保持具有概念创新、实验意识、前瞻视野属性的课题与市场定向、技术先导、区域特色的课题之间的平衡,逐步让学生掌握如何将创新设计成果应用于商业化市场拓展的能力,建立知识产权意识、提升创新价值意识,为尔后的事业成长提供全面的、务实的能力养成训练。

以课题为主导的工作室教学,为构建开放式课堂提供了最佳平台。各工作室在把来自产业的创新设计课题植入教学过程时,同步置入了由合作企业选派的工程技术专家、市场营销专家、生产管理专家等各类教学资源,不仅将最鲜活的有用知识带入课堂,也让课题组师生在调研、考察生产现场与商品市场过程中掌握第一手信息,更加清晰地认知设计目标与条件,在各种限定因素下完成符合要求的设计成果,锤炼自身的设计实战能力。

在SID“职业设计师”的培养框架内,解决产业的实际设计问题,仅只是能力目标的一个方面,而基于系统论的战略意识与思维方法,将由物品原理、消费行为、潜在需求的基础层面展开探索的“研究”,并借助工作室制、课题制在“更长的时间投入”、“更多的资源聚集”

优势条件,培养学生面向未来的研究能力,成为能力目标的另一方面。

接地气,并不意味着只“埋头拉车”,不“抬头看路”,只有对设计发展的新趋势、新方向保持敏锐的嗅觉,并将不断开拓的研究课题与成果付诸于产业实践,方能令接地气具有更高的质量与牢固度。为此,SID依据珠三角创新设计发展的趋势与国际设计研究的前瞻视野,将“设计战略与管理”、“可持续设计”、“材料创新设计”、“服务设计”作为面向未来的4大设计研究高地,把相应的研究课题导入工作室的高年级教学,混入研究生,组成由工作室教师、研究生导师组成的课题导师组,带领“混合编队”的学生团队投入课题研究,在实施过程中促进本科生在精深课题研究能力上的提高。

SID期望经过数年的建设,各教研室、工作室都能成为教学改革的创新者与排头兵,在探索新的产学研合作模式、跨专业整合资源、打造务实的学术平台等方面充分释放每位教师的潜力,聚合出一个个富有活力的教学科研团队,能够以宽广的国际化视野与资源整合实力独立策划、主持大型学术活动,发出具有独到观点的学术声音,并通过扎扎实实地倾注于每个课题、项目的耕耘所获得的成果累积,在各自关注的专业设计教学与研究领域里成为在国内外有影响力的强势团队,教师成为学有专攻、造诣丰厚的智者。

向着这个清晰的目标,SID已在路上。



广州美术学院工业设计学院 院长 / 教授

目录

Contents

01 交互设计在广美

Interaction Design in GAFA

003 构筑
Construction

009 交互设计工作室教师介绍
Introduction of Teachers

02 教学与研究

Teaching and Research

015 关于对象
About the Object

041 关于数据
About the Data

069 关于互动行为
About Interactive

083 关于体验
About Experience

03

实践与探索

Practice and Research

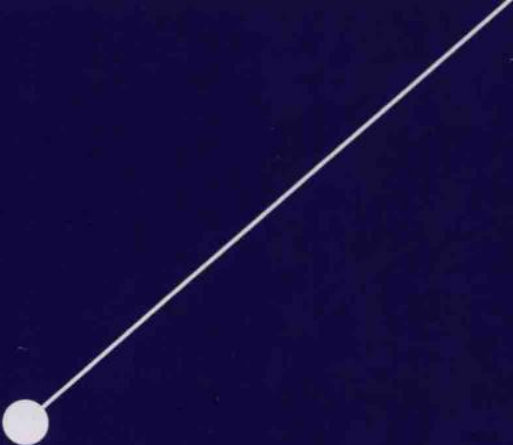
- 135 三星与广美的交互设计研究
Samsung and GAFA Interaction Design Research
- 147 广汽概念车研究项目
GAC Concept Car Research Projects
- 157 腾讯与广美合作课题研究
Tencent Research Cooperation Project with GAFA
- 167 与韩国国民大学课题合作研究
Cooperation Research with the Korean National University

04

交流与学习

Communication and Study

- 183 毕业展
Graduation Exhibition
- 186 课程作业汇报及展览
Homework Exhibition
- 188 学术考察及工作坊
Study Trip and Workshop
- 190 参加学术会议
Academy Conference



01

交互设计在广美

Interaction Design
in GAFA

构筑

Construction



交互设计工作室 教师介绍

Introduction of Teachers



一、广美交互设计工作室的建设与探索

广美的交互设计起步于2005年。从童慧明老师开设的交互设计课程开始,到2008年起在设计艺术学系开展以四年级专业方向为主的,为期一年的交互设计专题,再到2011年交互设计工作室在广美工业设计学院成立。广美的交互设计教学顺应着时代和社会的变化,从单一的课程走向了成体系的教学模式。

交互设计教学在广美的落地生根也是广美对社会需求的感知与反馈。交互设计在国内经过了十余载的发展,已经成为了推动工业、数码产品、IT、互联网等行业发展的主流力量。从2010年起交互设计便以蓬勃之势在中国发展开来。随着交互设计的从业者数量的增多,行业中的交流聚会日益丰富。行业活动也从最初的民间自发的聚会,转向由政府搭建平台推动交互设计发展的规模性活动。可见交互设计对产业、对社会、对创新的推动力已经被社会各界所认识。而交互设计也成为这个时代设计领域的新亮点。行业的发展也推动了高校在设计人才培养上的变革。与之相应,国内众多的高校也相继开展了交互设计的教学。每个学校在交互设计教育中都在探索自己的发展之路。

每个学校都有自己固有的特色,同样我们相信每个工作室也应该有着自己的特点。在交互设计工作室中,我们秉承着探索的精神,一直在寻找符合广美自身特点,符合交互设计教学特色的交互设计工作室建设之路,也着力培养并形成广美交互设计工作室自身特色,在学术研究、人才培养、市场需求与探索各个方面构筑一个多维度的平台。

二、校企合作平台

广美的交互设计教学一路走来,不可以离开根植于华南的地域性和其特有的商业色彩。工作室的课程开展与市场需求紧密结合。我们在交互设计工作室建设的过程中形成了与企业共建的合作平台。这一平台包括:校企合作的联合培养、校企合作的联合研究项目、校企合作的联合人才输出这三个主要的方面。在这一框架下尝试构建广美的交互设计教育平台。

1. 校企联合的人才培养

高校是一个受着各种体制约束的机构。高校的教育一直慢于市场对于人才培养的需求。当今,设计学科已经从原来单纯的“美学”范畴走向更综合的学科领域。设计学科已经涉猎和吸收了社会学、心理学、信息科学等学科的知识。学科的多样性需要设计人才的培养也是多方面的。但是,高校并不能在短时间内对市场的这一转变作出适应和应对的政策。我们在教学的实践中也体会到因为师资背景单一、人才多样性不足所带来的困苦。为此,在交互设计工作室的建设上,我们一方面通过与企业研究院等有实力的单位合作,引进不同学科背景的如心理学、社会学等学科的专业人才,补足学校师资背景单一的不足。另一方面,借助企业的力量与实战经验,吸收新的案例经验和设计方法。

2. 联合的人才输出

高校的根本使命是向社会培养和输送适合社会发展

需求的人才。现在社会对设计师的能力需求已经从简单的对设计能力、造型能力的需求,转向对设计师把握商业机遇、产品定位以及是否具有对问题的洞察力的综合能力的考查。由此看来,与企业建立紧密的产学研关系,让同学们在实践中学习,在学习积累实战经验显得尤为重要。在工作室的产学研课程的选择上,尽量力求虚实结合。实:是在每一个课题上尽可能保留其自身的真实性,也就是保留基于市场的真实数据、真实的环境。让同学们在真实的环境中进行设计研究。虚:则是尽可能让企业理解设计的意义不仅在于其商业的应用,让企业看到课题后所蕴含的丰富的社会价值及意义。同时让同学们在考虑现实的市场条件的同时,尽可能地突破牢笼,拓展独立的思考与创意空间。尽量让课题结果同时符合市场应用和学术研究的发展需求。通过这样的合作,以期让同学们在工作室的学习中能很好地与市场接轨,与进一步的研究和发展接轨。紧密的合作在学校和企业间建立了无缝的平台。近年交互设计工作室毕业的同学们,有相当一部分在毕业前已经和企业签订了协议。因为同学在学校已经有了丰富的实战经验、案例的积累,以及与企业有了充分的沟通和相互的认识。因此当学生毕业后进入企业后,企业也省去了长达半年的岗前培训过程。

3. 联合的项目

当今企业对高校的需求也已经不仅仅限于人才的输出。中国的产业转型,要求中国的工业产业从中国制造转向中国设计、中国创造。这必然要求中国的企业加大对产品开发和设计的投入。而从现有的企业的体制和架

构方式来看,企业未必能马上在产品设计开发中投入一些创造性的研究,甚至是一些基础研究。因此,高校与企业的合作成为企业弥补研究力量的不足,拓展新市场,从产品研发的起点上占据市场优势的重要途径。虽然我们是广美工业设计学院中的“小”工作室,但是我们却有着朝阳学科的优势。在工作室成立的这两年里,与我们建立项目合作关系的企业在国内外都是较有影响力的,比如三星、腾讯、华为等。我们希望通过联合的课题项目,一方面能够为企业带来新的产品概念和设计,另一方面也能通过与企业的课题合作,让同学们学会用企业的思维和角度看问题、分析问题。再次,通过课题项目的合作保持工作室在专业领域所关注和研究领域的前瞻性及实效性,保证工作室的研究方向与市场发展同步。

三、教学相融的师生互动模式

工作室的教学改革从课程制走向了课题制。教学的模式也从一位老师面对 30 至 60 位学生的大班授课,转向一个工作室每个年级 15 位同学的小班教学模式。老师们称这是更密切的师徒制教学方式。诚然,在工作室当中,小班模式让同学们与老师有了更多的面对面的机会。老师和同学的关系变得紧密了,朝夕相处让同学们获得更多的专业知识和拥有了更好的学习氛围。但小班的教学模式也让老师和同学遇到了许多前所未有的困难和压力。在以往课程制的学习中,每个课程都被固定在某一时间段内,同学们可以在不同的课程中变换不同的专业方向和主题。而在课题制的学习中,选择某一个

专业方向就意味着同学们后面将会在此专业工作室中经历两年的学习和生活。相对于正处于人生的十字路口,不知道自己如何选择和对自己将来要走怎样的道路不清楚的同学们来说,这种种的改变实在是一个困难的抉择。

改变的动因是因为看到了问题的存在,改变的过程总不免带着阵痛和不适。而改变的结果总会为人带来新的期许。新的机制意味着会打开新的机遇。新的教学模式,全新的教学内容、教学课程需要我们在工作室的教学建设中探索出新的教学流程和模式。而新的教学流程和模式最终必将塑造出新的师生关系。我想这种新的师生关系并不等同于传统的“师徒”关系。老师和学生并不仅是单向的传道和授业。相反,老师和学生是共同在工作室的教学平台中,一起参与研究,一起学习,一起创造。在此过程中,老师与学生的教与学都是相互的。学生在研究的过程中也会主动地创造出新方法、新技术,老师也会从这个过程中获益良多!

我们预想,通过工作室的建设,我们将会形成一种师生共融的新的教学模式。

四、面向未来的研究平台

交互设计是一个崭新的专业方向,随着各个高校开展交互设计的专业研究与教学,交互设计领域的研究方向也各有侧重。以交互设计的思维和视角,洞察宏观的设计哲学、设计管理的课题,采用交互设计的方法和技巧切入微观的具体设计事务,交互设计正与各个学科和门类相互融合,并交织出新的、令人惊喜的研究成果!

纵观企业和兄弟高校在交互设计研究领域中所获得的成绩,在令我们为交互设计的发展感到兴奋的同时,也让我们时常回头审视自身在交互设计研究道路上的方向选择。广美作为国内八大美术院校之一,作为专业美术院校内的交互设计研究的方向应该作何选择呢?

广美不是一个以科学技术研究为主的院校,而交互设计学科却天然地偏重于现代的信息技术和计算机技术。这是广美在交互设计研究发展上的先天不足。但是,“美学”的研究在广美却有着非常深厚的基础。格罗配斯在《全面建筑观》中曾阐述:“历史表明,美的观念随着思想和技术的进步而改变,并不存在‘永恒的美’。真正的传统是不断前进的产物,它的本质是运动的,不是静止的,传统应该推动人们不断前进。”因此,不断拓展适合时代特点的“美”的定义,开拓和设计符合现代审美特点的产品成为我们所关注的课题之一。这样的美不仅仅在于产品的色彩、造型、质感,它还包括用户在使用过程中形成的体验、情感、行为和流程。它不同于单纯的信息技术或者计算机技术中的交互行为技术研究,而更偏重于从社会、情感、心理各个层面对人和产品相互关系的研究。

设计的理念和观点不能仅限于工作室中的理论探索。在实际的项目研究中,我们也在尝试对企业输出我们对交互设计的思考和理念。近两年,工作室先后完成腾讯小Q机器人、三星手机交互设计研究、广汽集团A级概念车交互系统设计研究的课题,并且把我们在理论研究之上的成果进一步地“落地”到实际项目之中。

五、动态化的课程体系

交互设计是一个新的专业方向。“新”意味着这个专业的教学并没有太多的前车之鉴,它需要我们不断地做出探索和尝试。另外,交互设计是一个多学科交叉的边缘学科,它的自身特点决定了它的自身也在不断地吸取着外部的新方法、新理念,不可能被完全地固化下来。因此,这两个特点决定了交互设计教育的课程设置应该是一种动态方式,而非固化的课程体系。在这个体系当中,课程所指的范畴是相对固定的,但课程中的具体内容和教授的方法、作业内容、实验内容却会进行改进和迭代。

按照交互设计工作室的教学时段规划,我们把交互设计课程体系分为四个基本的段落:

三年级上学期:交互设计理论与基础;

三年级下学期:交互设计流程与项目实践;

四年级上学期:服务与系统设计;

四年级下学期:毕业设计与毕业论文。

在各个段落中根据学科的特点安排以下的课程和内容:

1. 三年级上学期课程

1) 交互设计方法与流程

让学生能认识和初步理解交互设计的理念,并认识相关交互设计的方法、流程,并对市场中的交互设计职能和行业状况形成直观认识。结合适当的产品项目专题,让学生学习用户行为方式研究、设计分析以及创意构想、

方案评价等基本方法并最终完整地掌握一套设计方法流程,同时学习运用相关产品工程学知识及可持续发展设计知识。将在学校之前所学知识及实践与专业方向的相关领域相融合,为后续的专业课程学习做铺垫。

2) 信息架构视觉化与可用性

信息是人类互相交流的载体,是设计的主体。该课程的主要目的是让学生掌握信息构架的基本概念;通过用户行为和心里的分析,从中了解任务流程在用户与产品之间的关系;了解视觉艺术在信息传达中的作用,掌握将数字信息视觉艺术化处理的方法与程序;了解各种信息传达媒介在信息传达中的作用;培养学生的逻辑思维与艺术思维结合的能力。达到利用视觉艺术实现信息传达的便捷性、准确性、有效性、愉悦性的目的。

3) 互动设计技术基础

在本课程中,要求学生综合运用之前学过的交互设计相关理论以及知识,以解决某个问题为出发点,设计并制作出一件创新性的融入交互设计理念的工业产品。本课程要求学生提交以下关键文档:清晰的概念描述、系统结构和流程描述、概念产品的造型草图及故事板、概念的技术解决方案及结构设计图。最终以可运作的产品原型为课程设计成果。

2. 三年级下学期

1) 交互装置设计与 Processing

交互设计涉及复杂的人与产品的对话与交流。还原真实环境中的人机互动行为是检验交互设计是否成功的一个重要准则。因此,让学生掌握简单的计算机互动设计工具尤为必要。在本课程中,老师将为学生提供许多可拆装、组合的硬件及软件组件。学生通过动手设计、组合这些互动组件,设计出不同的人机互动作品。通过本课程的学习,一方面提高学生的动手能力,加强学生对交互行为的认识,另一方面激发他们对本专业学习的热情。

2) 用户研究与可用性评测

用户研究课程的主要目的是:让学生学会理解用户,通过对用户的任务操作特性、知觉特征、认知心理特征的研究,了解用户在使用产品及服务中的问题。同时,在课程中让同学们掌握基本的可用性评测方法,掌握基本的可用性指标体系。在可用性方面重点针对现存产品的可用性测评开展实验与教学。在用户研究方面,重点围绕如何运用工程手段把握用户的基本特征,从而保证产品适用的可用性与适用性。通过教学与实验培养学生运用技术手段提高把握客户需求的能力。主要教学实验内容包括:用户测试室和研究观察室内的监控设备的集成与使用、人机交互设备、移动电子产品评测样本选取以及相应的操作结果的记录与分析。

3) 项目设计

结合企业的实战研究课题,让学生在相对真实的设计条件下进行设计实践,提高学生社会适应能力,并对

中国企业环境及市场状况形成直观认识。同学们将在学校课堂中,把所学与实践的收获相融合,内化为对当前在中国从事设计行业所需的基本素质。

3. 四年级上学期

服务与系统设计

交互设计本身涵盖了人与产品和服务的交互,“体验”体现了交互设计的主要目的,强调面向最终用户的、具有双向信息交流的交互式产品设计。该课程的目的:让学生通过对服务系统、服务流程的分析与研究,学会确立“产品”在整个系统中发挥的作用和解决的问题;让学生对产品设计的概念进行重新的思考,学会将产品放在更广的用户使用流程里面去,而不只是简单地操作产品本身的设计;关注人在享受服务流程的整个体验过程(包括心理、生理、五感等方面);设计出一个基于解决某个问题的创新的用户体验流程,产品则是流程中的一个重要部分。

4. 四年级下学期

毕业设计与毕业论文

全面综合学生四年来的专业训练与解决问题的能力,由系统层面的研究入手,要求学生在体现本系教学特色的设计选题方向内,全面掌握完成一个设计项目能力,做出有一定水平的完整设计方案,为走上设计实践的工作岗位、实际处理设计项目提供一次完整的独立操作演练体验。

六、体验

通过工作室多维度的平台与良性的师生教学互动，广美的交互设计工作室将建成一个互利共赢的平台。在这个平台中，同学、老师、企业都能获得自身发展所需的知识、创意和新的产品机遇，并在人生、学术、市场中开拓一片蓝海。

工作室中同学、企业的合作伙伴总不免年复一年地更迭，每年毕业典礼送别同学总不免带着伤感。但是我相信他们并不是过客。正是他们的参与，他们的付出，他们的努力，大家才能一起构筑起交互设计工作室美好前景的蓝图！

每个参与其中的人也构筑起在交互设计工作室中难以忘怀的体验！

让我们一起“构筑体验”！

