

基于“互联网+”的交互设计的教学改革研究

曾帆

(北海艺术设计学院, 广西 北海 536000)

【摘要】随着社会需求发展,交互设计在设计专业中越来越占有一席之地,并且紧贴着当今的设计的需要与发展。本项目立足于助力设计专业的教学与发展,整合已有的概念和理论,基于现今社会的发展,提出基于“互联网+”的交互设计的教学改革理论假设,并通过实证研究如何基于“互联网+”,去激发交互设计在设计专业中的运用,为教育实践和教育研究提供理论思考与经验借鉴。

【关键词】“互联网+”;交互设计;教学改革

交互设计作为产品设计的一个重要组成部分,在产品设计中越来越受到设计师们的关注,设计师们通过对产品和用户之间的交互关系进行分析研究,从而达到优化产品和用户之间的互动体验,满足用户需求的目的。

一、“互联网+”时代的来临及其对交互设计的影响

互联网+是指创新2.0下的互联网发展的新业态,“互联网+各个传统行业”是推进经济形态不断发展,利用信息通信及互联网与传统行业进行深度融合,创造新的形态。在之前的疫情防控下,“互联网+教育”模式大展身手,学生老师依靠互联网做到停课不停学。

“互联网+教育”在高校的应用,除了改变学生获取知识的渠道,拓宽学生的知识面,更重要在于学生自主学习能力的培养与效率的提高。在设计教学中,

交互设计作为设计学科的一个新兴领域蓬勃发展,高校中交互设计相关的专业,越来越多的学校意识到交互设计在设计专业中的重要性,并且在逐步建立起交互设计的教学体系。

(一)当前交互设计教学中存在的问题

1. 国内的交互设计教育大都仍然是“以课程为中心”的传统教育模式,此模式过于着重在理论的讲授,教学上的“纸上谈兵”,让学生的学习过于依赖老师,也过于依赖书本知识,导致学生的自身主观能动性差,缺乏自我钻研的能力。“以课程为中心”的授课模式培养的学生同类化明显,学生因为缺乏自我的思考与学习研究,因此在后期的就业中缺乏差异竞争力。也有绝大多数的高校未安排此课程,或只是在平常教学中提及一些相关知识。目前交互设计的课程只是在个别高校的设计专业中作为主要课程去教学以及有相关的专业教育体系的初步形成,课程的发展还较为缓慢,教学体系还未完全建立起来,多数高校也是在探索完善的阶段。

在查阅的资料文档中,交互设计的研究目前还是在心理阶段的理论为主,各大高校几乎没有专门的机构或者部门去研究这个领域。只有部分的高校设计专业的部分教师开始逐步尝试把交互设计融合到自身的

教学中,但几乎都是教师本身进行一些兴趣化的研究,并没有形成体系。

2. 交互设计在设计专业中的融合转变。很长的一段时间内,国内的设计专业还是偏向与好看,外观等表面的设计。对于用户心理层面上的思考是欠缺的,导致很多时候设计出产品是不符合人的心理需求。交互设计的融入,转变设计的思考层面,产品也会越来越符合大众的心理需求,避免不必要的资源的浪费。在后期人力和成本都是会减少,从而增加设计自身的利润。

(二)基于“互联网+”的交互设计教学改革的意义和目的

基于“互联网+”的交互设计的教学,是紧贴时代发展的需要,今后学生在进入社会中工作应聘,也是提高自身的综合能力与竞争力。在设计专业教育领域中,也是长期发展与升级的所需。本项目的研究,对促进人才培养具有重要的理论和实践意义。

1. 交互设计课程的良性发展

完善的设计专业体系能让交互设计课程在高校的教学中得到良性的发展。完整的体系的建立对课程的整体教学与研究都是起到积极的作用的。通过系统的教学,掌握的知识也是系统的,形成一套完整的学习的系统,也利于今后的深入研究。

2. 产品设计专业的升级优化

产品设计一直以来的是偏向于外观的设计,在教学改革中融合交互设计的课程教学,使得产品设计更加符合用户的心理与生理的需求,也是传统产品设计行业的一个升级优化。交互设计的融入,为产品设计提供新思路以及设计依据。

3. 学生竞争力的提高

教育的有效性应该体现在学生的成长中,教育改革的成果也是在学生身上得到呈现。在传统的教学中融入交互理念,学生设计的作品、产品都将更适应这个社会的发展,也是让其在社会中拥有竞争力。能解决学生的就业率,为学校的教学提供了重要的实践依据。

二、“互联网+”与交互设计的关系

交互设计是在研究用户心理的基础上进行下一步

设计, 让用户的心理与体验从而得来? 传统的形式是进行街头的调查, 或是进入商场, 超市进行随机访问得到用户体验结果, 但这种方式是缓慢且受众群体小。如今运用互联网大数据的整合以及整理报告, 给出的用户心理与行为特点, 使得设计前期调研更易操作, 更贴近于用户的需求。利用“互联网+”模式, 完善交互设计中信息架构的设计, 以及如何针对目标户设计出更适合的设计, 是一个相辅相成的关系, 也是为设计奠定了基础与设计依据。

(一) “互联网+”对交互设计的影响和挑战

互联网+”强调以用户为中心, 这使得用户体验成为交互设计的核心。设计师需要深入研究用户需求、行为习惯和心理预期, 以便创造出更符合用户期望的交互体验。在“互联网+”的推动下, 各种新技术如人工智能、虚拟现实、增强现实等得到了广泛应用。这为交互设计提供了更多的可能性, 设计师可以借助这些技术创造出更具吸引力和沉浸感的交互体验。在“互联网+”时代, 数据成为决策的重要依据。设计师需要掌握数据分析技能, 通过数据反馈来优化设计, 提高用户体验。

“互联网+”使得交互设计的应用场景更加多样化, 设计师需要确保设计在不同设备和环境下都能保持良好的适应性和可访问性。同时, 还需关注残障人士等特殊用户的需求, 提高设计的包容性。随着技术的快速发展, 设计师需要不断学习新知识、掌握新技能, 以保持设计的创新性和前瞻性。同时, 还需应对市场竞争和用户期望的挑战, 以满足不断变化的市场需求。

(二) 交互设计在“互联网+”时代的重要性及应用领域

交互设计包含用户体验设计、人机工程、界面设计、用户心理学等多个方面。在互联网+时代, 随着互联网技术的不断发展, 交互设计已深入到了我们生活中各个领域。

在传统行业中, 我们接触最多的是各种网站、APP、微信公众号等, 它们都需要一个重要的载体来承载它们, 而交互设计则是这个载体上最重要的组成部分。随着互联网技术和智能手机等移动设备的不断普及, 互联网行业也迎来了爆发式增长。各种企业为了提升用户体验, 纷纷推出各种交互设计方案。在各种新技术不断涌现的当下, 交互设计也经历了从单一到综合的过程。

在“互联网+”时代, 用户对产品的使用体验提出了更高要求。交互设计不仅要满足用户功能层面上的需求, 还要满足情感层面上的需求。因此交互设计将更加注重“人”与“物”之间的联系, 让产品更人性化、智能化、便捷化。

三、基于“互联网+”的交互设计教学改革思路

(一) 更新教学理念, 强调跨学科融合

1. 将技术与设计相结合, 培养学生的综合素质
产品设计一直以来的是偏向于外观的设计, 在教

学改革中融合交互设计的课程教学, 使得产品设计更加符合用户的心理与生理的需求, 也是传统产品设计行业的一个升级优化。交互设计的融入, 为产品设计提供新思路以及设计依据。

交互设计的跨领域性, 多种设计学科可融合教学, 让学生可以把所学知识和能力用到实处。为了提高学生的竞争力, 强调教学中的”差异化“教育, ”个性化“培养, 人才培养模式的改变, 注重设计理论与设计实践的有机结合, 尝试新的教学手段是符合设计专业教育的发展趋势的。

教育的有效性应该体现在学生的成长中, 教育改革的成果也是在学生身上得到呈现。在传统的教学中融入交互理念, 学生设计的作品、产品都将更适应这个社会的发展, 也是让其在社会中拥有竞争力。能解决学生的就业率, 为学校的教学提供了重要的实践依据。

2. 加强与其他学科的合作, 拓展学生的知识领域

完善的设计专业体系能让交互设计课程在高校的教学中得到良性的发展。完整的体系的建立对课程的整体教学与研究都是起到积极的作用的。通过系统的教学, 掌握的知识也是系统的, 形成一套完整的学习的系统, 也利于今后的深入研究。

交互设计不仅是产品设计里面的单一学科, 是包含了心理学、视觉学、人机学等不同学科, 还涉及到编程代码, 以及社会学。交互设计的学习偏向于逻辑性, 对于学生的理性思维提出了一定要求, 因此学生在学习中, 需提高自我的理性思维与逻辑思考能力。而大多数的设计专业学生以感性思维较多, 如何提高知识储备以及理性思维是在交互设计未来的教学中要着重解决的一点。结合多学科的优势, 针对专业的设置, 有意识地拓展学生的知识领域, 让学生接触完成的交互设计的应用流程, 才是学科发展所必须关注以及思考的。

(二) 创新教学方法, 利用互联网技术提高教学效果

1. 利用在线教育平台, 实现远程教学与互动

因为交互设计是需要不断地吸收外部的新技术和新理念, 是一种动态的设计。需要不断地更新迭代。而传统的交互设计教学是“纸上谈兵”为主, 同类化明显。借助互联网的加入, 知识的更新速度快, 设计理念的更新迭代快。也能通过互联网将传统的设计行业带上一个新的高度与广度。利用线上的教育平台, 融合多学科, 不同院校的教学精华, 打造适合本校学生的教学方式方法, 形成不同院校之间的学科互动交流, 提升交互设计这门学科的发展。

2. 加强教师的技术培训, 提高教师的技术应用能力

教学改革的道路上, 不可或缺的是专业教师队伍。然而, 目前很多教师的技术应用能力还比较薄弱, 缺乏相应的培训和实践经验。因此, 需要加强教师的技术培训, 提高教师的技术应用能力。这可以通过组织

定期的技术培训课程、开展教师之间的技术交流、提供教学资源和技术支持等方式实现。

因此加强教师的技术培训可以提高教师的教学质量和效率。通过技术培训,教师可以掌握先进的教育技术手段,将这些手段融入到教学中,提高学生的学习兴趣 and 效果。同时,教师也可以利用技术手段进行课程设计和教学资源开发,提高教学效率和质量。

加强教师的技术培训,提高教师的技术应用能力是现代教育发展的必然要求。通过加强技术培训和实践经验,教师可以更好地适应现代教育的发展趋势,提高教学质量和效率。这对于培养高素质的人才具有重要意义。

四、教学改革中的分析与实践

(一) 分析国内外高校基于“互联网+”的交互设计教学改革

1. 国内现状的分析

国内只有部分高校的设计专业部分教师开交互设计的教学课程,但几乎都是以工作室的形式去进行研究教学。如广州美术学院,江南大学(最先引进的辛向阳老师是原理工大学交互设计方向的学科带头人),清华大学美术学院等。这些高校的交互设计课程有的是以小班,工作室形式教学,或者针对某些设计专业领域进行合作教学,尽管以上这些做得较好的高校作出了改革,但国内交互设计的教学仍然处于发展的初级阶段。

2. 国外现状的分析

国外的交互设计起步早,相对国内,有一些院校已经有较为完整的体系,且运用到本科的教学中,但是个院校的课程比较偏向于理科。美国的卡内基梅隆大学,交互研究方向是首屈一指的,既有人机交互类,也有偏向于用户研究,用户体验设计类的专业课程选择。艺术中心设计学院则是将交互设计融入到各类设计中,用设计解决不同领域的等。无论是哪个院校,交互设计的逻辑性与理性思维都是院校最重视发展的,要求学生“美与逻辑并存”。

(二) 存在的问题,提出改进建议

国内高校的交互设计几乎都是以工作室的形式去开展教学,也基本上都是适合本校的教学与学生特点。正是由于交互设计的特性,每个学校的教学特性也应该满足于本校的教学以及学校的发展,符合学生特点。教学中尝试从“以课程为中心”向以“课题为中心”转变,以赛促学,让学生在真实环境中研究学习。交互设计涉及到的理论知识以及学科较多,现代交互设计主要是从以用户为中心的设计理念,在教学的改革中,还是需要从实际出发,从用户本身出发,建立起符合本校发展的交互设计的教学路线,也是为了此专业今后的长期稳定的教学与发展。

五、结语

随着智能设备和互联网的普及,交互设计教学将

更加注重跨学科整合。未来教育将更加注重培养学生的创新能力和实践能力,而交互设计教学作为连接不同学科的桥梁,将在未来教育中发挥更加重要的作用。因此,建议在交互设计教学中加强与其他学科的交叉融合,以培养学生的综合素质和创新能力。

其次,随着虚拟现实、增强现实等技术的不断发展,交互设计教学将更加注重实践操作和体验式教学。随着AR、3D这些技术的应用将为学生提供更加真实的交互体验,使学习过程更加生动有趣。因此,建议在交互设计教学中引入这些技术手段,以提高学生的学习兴趣 and 效果。

最后,随着教育信息化和全球化的深入发展,交互设计教学将更加注重国际化交流与合作。通过与国际知名高校和企业合作,引入先进的课程和教学资源,将有助于提高我国交互设计教学的整体水平。

总之,未来交互设计教学的发展前景广阔,需要我们不断探索和创新。通过加强跨学科整合、实践操作和体验式学习以及国际化交流与合作,将有助于提高我国交互设计教学的整体水平,为培养具有创新能力和实践能力的高素质人才做出更大的贡献。

参考文献:

- [1] 翁世雯,袁新林. 互联网技术下产品交互设计的应用研究[J]. 明日风尚,2023(23):93-95.
- [2] 陈昭霓. 探讨数字媒体中的交互设计对用户行为的影响分析[A]. 第五届产业经济与企业发展研讨会论文集——营销传播篇[C]. 山西省中大教育研究院,社会科学文献出版社,2023:2.
- [3] 于肖月. 参与式设计在交互设计中的实践[J]. 美术教育研究,2023(21):105-107+111.
- [4] 张嫣格,陆亚婷. 基于虚拟现实技术的产品交互设计专业教学改革研究[J]. 工业设计,2023(07):76-79.
- [5] 梁慧敏. 基于用户体验的产品交互设计与研究[D]. 天津美术学院,2022.
- [6] 吴瑞. 基于通感理论的产品交互设计研究[D]. 东南大学,2022.
- [7] 武强. 联系的设计方法在产品交互设计中的应用[J]. 黑河学院学报,2021,12(06):152-153+161.
- [8] 陆润华. 探析物联网背景下产品交互设计的变革[J]. 工业设计,2021(06):110-112.
- [9] 孙一杰. 基于虚拟现实场景下的产品交互设计方式研究[D]. 青岛理工大学,2021.
- [10] 李洋,隆鑫. 产品交互设计的研究视角[A]. 中国设计理论与技术创新学术研讨会——第四届中国设计理论暨第四届全国“中国工匠”培育高端论坛论文集[C]. 同济大学、湖南科技大学、国家社科重大项目《中华工匠文化体系及其传承创新研究》课题组,同济大学设计创意学院,2020:9.
- [11] 洗枫. 交互技术课程体系的构建——以清华大学美术学院为例[J]. 清华大学美术学院,2017(01).