

# 《用户研究与体验设计》教学模式创新与实践

韩 敏

(湖工大学工业设计学院, 湖北 武汉 430068)

**摘要:** 在体验经济、服务经济快速发展的背景下, 作为设计专业核心课程《用户研究与体验设计》的改革与创新, 对培养具备跨界、跨领域设计创新能力与素养的人才发挥着重要作用。本课程改革以“新文科”教育理念为引领, 以学生为中心, 以自主学习的广度、探究学习的深度、育人润心的温度为目标进行课程重构。同时结合专业特色将“知识传授与价值引领”自然融合, 把思政模块在项目实践中“以器传道、以物载文、厚德载物”, 为价值塑造“铸魂”。通过改革, 整体改善学生学习行为与能力, 进一步提升教学质量和育人成效。

**关键词:** 用户研究与体验设计; 混合式教学模式; 思政实践教学

近年来, 在体验设计、服务设计以及与之相关的技术迅猛发展后, 越来越多的企业和设计师深刻领会了“用户体验为王”的重要性。跨学科的发展趋势使得设计研究的问题日趋复杂, 需要寻求新的思维、理念、知识、方法、工具。《用户研究与体验设计》教学目标是在多学科视角融合的设计系统中, 培养学生具备跨界、跨领域设计创新能力与素养, 这对大学生未来的职业发展至关重要。

## 一、课程概况与“痛点”分析

《用户研究与体验设计》作为我校产品设计专业的一门专业必修课, 48学时3学分, 主要培养学生树立以用户为中心的设计观, 能运用体验设计原理、方法综合考虑产品设计的复杂因素, 进而具备规划和协作完成完整设计项目的综合能力。同时, 结合课程思政育人, 强化家国情怀、责任担当、工匠精神, 通过优质设计成为有“温度”的设计师。

在教改过程中通过问卷星发放问卷进行学情调研, 我们了解到课程存在以下“痛点”:

(1) 设计专业学生个性强、思维活跃、崇尚自由, “数字原住民”喜欢通过网络碎片化学习知识, 学习过程比较随意; 传统的教学设计与学习资源无法满足“00后”对碎片化、个性化的学习需求。

(2) 艺术发散思维能力较强, 但严谨的逻辑分析能力不够, 对信息梳理与应用的能力不足。这使得学生在用户研究、用户知识转化成产品架构之间有断层, 很难根据用户需求进行精准的设计定位。而原来教学模式也无法给学生提供更有支持度的支持。

(3) 课程思政与专业课程之间一直存在“两张皮”现象。教学内容与课程思政没有“自然”融合, 课程思政与专业课之间“同向同行、协同育人”合力难以形成。世界多元文化侵袭导致中国文化认同受到冲击, 学生的家国情怀、责任担当、文化自信等观念认识不足, 课程思政育人成效不明显。

## 二、以学生为中心的教与学再设计

结合学生学情分析与专业特质, 本课程依据约翰·比格斯提出的一致性建构学习理论, 倡导成效为本的教学。成效为本的教学模式(Outcomes-Based Teaching Learning)是指教师教学和学生学习过程都以预先设计的学习成果(设计作品)作为教与学的指南, 通过合适的教学活动, 最终达到预期目标。

### (一) 完善“设计创·享三阶”教学模式

从课前-阅享、课上-浸享、课后-创享三个阶段, 到自主学习的广度、合作学习的效度、探究学习的深度三个层面, 继续完善“设计创·享三阶”混合学习模式。如图1:

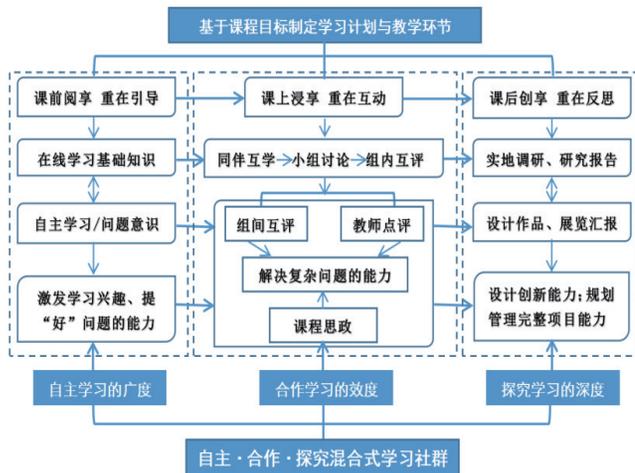


图1 设计三阶·三享混合式教学实施过程

**课前:** 阅享。学生课前在线学习基础知识, 组内分享自评, 教师进行引导, 建立情感联结, 激发学习兴趣。

**课上:** 浸享。教师通过精讲精练、案例分享、小组讨论、同伴互学互评等环节, 与学生多维互动, 提升专业技能, 自然融合课程思政与学生产生情感共鸣。

**课后:** 创享。通过设计项目实践, 巩固课上学习的知识和技能, 同时对课程思政的成果进行展示, 实现课程思政预期目标。

### (二) 一致性建构“三阶·三享”学习系统

本课程教学设计对照产品设计专业的毕业要求, 构建跨学科“设计创·享三阶”混合式学习社群。为了保障学习成效, 在混合式学习社群中一致性建构“三阶·三享”学习系统(见图2)。教师和学生学习以预先设计的学习成果作为指南, 形成“预期学习成效—学习活动—反馈与测评”的闭环系统, 给学习者提供更有效的学习支持与反馈。

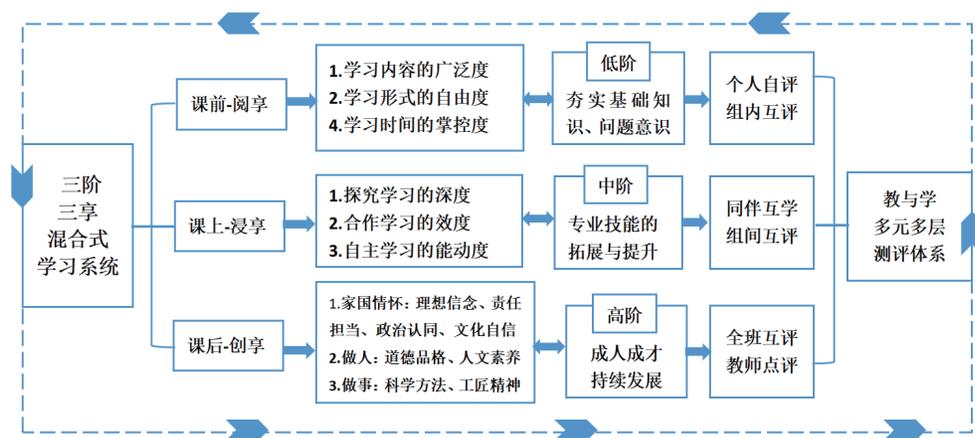


图2 一致性建构“三阶·三享”的混合式闭环学习系统

### （三）利用信息技术实现课程全过程管理

由于学生的能力基础、学习习惯、学习需求等存在差异，本课程利用信息技术在超星平台进行课程全过程的管理与学习互动。教师可根据网络即时的数据反馈，了解学生的学生状态，及时调整学习进度，有针对性的辅导。在线学习资源库包括本课程的视频、课件、文献和论文、经典设计作品、优秀学生作业、试题库等，学生课后可根据自己的需求拓展学习。

### 三、结合新教学模式开展课程思政项目实践教学

课程思政总体设计力求专业知识与思政元素融合、校外思政教育实践融合。充分挖掘本课程中蕴含的知识模块和价值范式，从一个“专业知识点+思政点”，形成多条“专业知识线+思政线”，再由多个“专业知识面+思政面”汇成“多维度多层次思政体系”，对学习广度和实践深度进行优化，构建了“知识传授与价值引领”相结合的教学体系，让学生智育德育美育能内化于心、外化于行。

在课程中多层次、多通道开展课程思政项目实践。将“讲好中国故事、情感教育与情感体验、成长体验与教育”等思政育人理念融入设计工作坊中。在特定的场景中（如明清家具博物馆）营造特定文化情感场景，“以器传道、以物载文、厚德载物”多元体验中国传统文化的厚重魅力，激发师生情感共鸣，夯实思政育人成效。

### 四、构建多元评量体系，兼顾过程性评价与总结性评价

多元评量是教师与学生以多种视角、多种形式对学习成效进行综合评量，其优势是激发学生学习自主性，优化学习体验，提高学习成效。评量体系与“三阶·三享”学习全过程紧密联系，融合课程思政育人全过程，注重学生成人成才并举。

多元分层评量还着力解决评量客观公平问题。例如，小组合作运用“组间分级测评+组内同级测评”的评价方式。教师发布学习任务后，由组长负责分配具体任务，协同组员共同完成各项任务。任务完成后，组内自评、组间互评，为教师公平公正打分提供依据。

### 五、课程改革阶段性成果与反思

目前，本课程已初步形成了以“新文科”教育理念为引导、以学生为中心、以国家级一流课程研究成果为支撑、以项目式教

学为手段、以课程思政实践教学为内涵的教与学模式，这种模式已经取得了初步成效。本课程获批国家级一流本科线上线下混合式课程1项、新华网课程思政示范课程1项，完成省级教研课题1项、教育部产学研项目3项、校级教研项目1项，发表教改相关教研论文6篇。目前，课程在学习强国、学银在线、楚课联盟、湖北教育电视台等平台宣传与推广。

多位学生在全国大学生工业设计大赛、中国高校计算机大赛、全国高校数字艺术大赛、IF竞赛等国内国际大赛中获奖，其中国际奖1项，国家级奖项9项、省部级奖项5项。获批大学生创新创业大赛项目3项。学生发表论文4篇，其中北大核心2篇。

今后，跨学科混合式学习涉及的成效匹配、形成性评价系统等优化问题，结合学生的任务量级还要进一步科学化、标准化，实现精准培育。要积极开展校际交流合作，把本课程的创新模式形成可复制教学模式，进一步加强课程推广应用。

### 参考文献：

- [1] 赵天娇, 张赫晨, 潘璐. 新工科背景下“用户体验设计”课程教学改革探索——“多融”课程模式实践[J]. 创意与设计, 2021(5): 7.
- [2] 徐孝娟, 李文睿. “用户研究与体验设计”课程教学的研究与实践[J]. 黄山学院学报, 2018, 20(3): 3.
- [3] 周颖, 田惠怡, 孙林. 《互联网产品用户体验》混合式教学设计与实践[J]. 设计, 2020, 33(13): 3.
- [4] 陈卓武、揭晓. 香港高校“成效为本”的教学改革及启示[J]. 教育探索, 2016(10), 52-55.
- [5] 章珉. 香港高校基于成效为本的课程改革与启示[J]. 现代远程教育研究, 2014(01): 81-86, 90.
- [6] 周湘林、李爱民. 一致性建构: 提升高校教学质量的创新之举[J]. 中国高校科技, 2017(03): 16-19.

本文系基金项目：课程获批2020年国家级线上线下混合式一流本科课程，发布单位：教育部，项目编号：2020140594的成果。

作者简介：韩敏，女，1975年生于湖北武汉市，湖北工业大学工业设计学院副教授，研究方向：用户体验设计、交互设计。