

山东省优质高等职业院校建设工程

典型案例

"三教"改革

《UI设计》优质示范课建设

一、重构课程内容



图1课程重构

《UI 设计》是数字媒体艺术设计专业核心课程。依据界面设计师"晓体验、懂交互、精设计"岗位需求,结合"1+X"界面设计职业技能等级标准、世界技能大赛平面设计技术项目选拔标准、创新创业大赛标准,课程组深入企业进行岗位需求调研,进行基于工作过程的"项目——工作任



务"式课程内容重构。

二、浸润课程思政

在重视学生专业能力培养的同时,结合工作过程设计工作任务,结合课程5个项目分别设计思政主题:

- (1) 爱岗敬业--UI 行业调研
- (2) 精益求精--购物类 APP 图标设计
- (3) 以人为本--社交类 APP 产品设计
- (4) 规范立身--旅游类 APP 创意设计
- (5) 设计向善--政务类 APP 改版设计

结课作业设置为"创意 APP 设计",引导学生关注国家民生需求,设计能解决实际问题达成用户需求的 APP,将所学所获真正应用于社会实践,按照创新创业比赛的路演方式进行汇报,全方位检验学生一学期所学所获,提升学生整体能力,促使学生知行合一,树立青年责任感。将课程重构为5项工作任务,每个任务各有侧重点,任务设置由易到难,后一个任务是对前面任务的巩固和提升,专业技能螺旋递进。

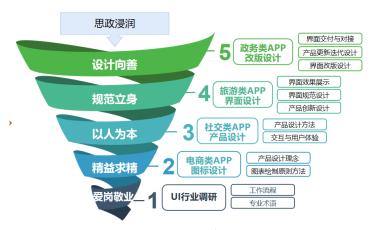


图 2 课程思政主题

三、学情分析

学情的深入准确分析,为课程的顺利开展奠定良好基础。通过问卷分析、智慧课堂之前学习数据分析,得出学生的学情如下:

知识技能基础 学情分析



图 3 专业技能螺旋递进

生源类型:76.7%为普通高考生,23.3%为单招考生,技能水平整体较弱。

知识技能基础:学生掌握界面流程知识、色彩搭配知识,具备产品设计能力、Adobe Photoshop、Adobe Illustrator、Adobe XD 软件操作能力。但在界面规范设计、交互设计方面比较欠缺,需要在课程中加以强调与练习。

职业认知特点: 50%的学生选择从事 UI 设计相关工作; 85%的学生对



UI 设计的专业性认可度不高;80%的学生对UI 设计中的新规范、新技术了解不够。

学习特点: 90%学生对结果开放的学习任务积极性高, 喜欢小组探究学习; 45%学生善于沟通表达, 60%学生逻辑思维能力强; 但是 30%学生创新设计能力不足。

四、确定教学目标

依据专业教学标准、人才培养方案、课程标准,对接 1+X 界面设计职业技能等级标准,结合学生特点,确定教学目标及教学重难点。

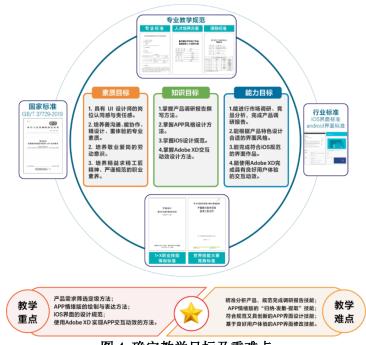


图 4 确定教学目标及重难点

五、制定教学策略

根据学情分析,基于工作过程,树立以学生为中心的教学理念,构建"线上理论-线下实训-课证融通-双创结合"的"理实证创"一体化教学

模式。

通过学习本门课程,学生掌握 1+X 界面设计职业技能等级证书的知识 点和技能点。课程项目融入创新创业知识技能,多维度、综合性培养学生 的职业岗位能力。



图 5 一体化教学模式

六、信息化教学手段

灵活选用眼动仪新技术、Adobe XD 行业新软件、思维导图等教学手段;为学生提供丰富、优质且有效的学习资源,借助学习通全过程记载学生的学习行为和数据,有助于教师及时调整教学策略。

选用高职高专十三五规划教材《新编移动 UI 设计之案例与实战》,以 腾讯云界面设计 1+X 职业技能认证培训教材为辅,与企业合作编写了校企 活页教材,建设了在线开放课程平台,参与了国家级专业教学资源库的建 设,与公司合作完成了"UI 设计案例库",多次指导学生参加世界技能 大赛和创新创业比赛,积累了丰富的竞赛资源。



图 6 信息化教学手段

七、探索增值评价

依据国家行业标准、"1+X"界面设计职业技能等级标准、世界技能大赛平面设计技术项目选拔标准、创新创业大赛标准,引入企业专家、客户、1+X界面设计培训讲师、世赛选手、学生、教师六种评价主体,评价贯穿教学全过程,构建全过程、多元化评价体系。

为激发学生成长动力,调动学生学习兴趣,在评价体系中探索增值性评价,通过增值成长调查问卷、个人成长报告单、学习通测试数据综合分析学生在能力性、社会性、经济性等方面的成长。在每个任务开始前、任务完成后,分别发放增值成长调查问卷、个人成长报告单,借助大数据分析学生个人成长数据。



图 7 全过程、多元化评价体系

八、成果成效

(一) 素质目标高效达成

课程引入企业真实工作任务做为载体组织教学,引入企业导师、1+X 导师参与教学,创设真实工作情境。学生在完成工作任务的同时,逐渐养 成精益求精、敬业、专注、创新的匠心精神和爱岗敬业的劳动意识,学生 的专业素养显著提升,素质目标有效达成。







图 8 素质目标有效达成

(二) 知识目标全面达成

学习过程按照企业工作过程开展,理论知识贯通整个工作过程,学生在实际操作中掌握知识要点,将枯燥的理论知识融入实践操作中,真正做到以学生为主体,突破了工作任务中的重难点,知识目标全面达成。

课前任务~需求调研	
截止时间: 07-10 08:26 编辑	
课前任务需求调研	
分组	分组详情
工匠组 6人	88分 >
匠心组 6人	87分〉
振兴组 6人	87分 >
精益组 6人	93分 >
敬业组 6人	88分 >

乡村旅游APP—级界面设计	
截止时间: 07-09 13:43 编辑	
乡村旅游APP一级界面效果图制作	
分组	分组详情
工匠组 6人	88分 >
匠心组 6人	94分 >
振兴组 7人	86分 >
精益组 6人	88分 >
敬业组 6人	87分 >



图 9 知识目标全面达成

(三)能力目标有效达成

课程要点对接 1+X 界面设计职业技能等级证书技能要求,学生参加 1+X 界面设计职业技能(初级)等级证书考试,通过率 100%。

世界技能大赛平面设计赛项和创新创业大赛双赛要点贯穿课程始终, 让学生在课程学习中掌握大赛技能点,学生参与世界技能大赛并入选国家



集训队,课程结课项目转化为创新创业大赛参赛项目,获得校赛荣誉,完成课程要求的能力目标。





图 10 赛证融通

九、经验与不足

(一) 总结经验

本课程在前期进行了细致的企业调研,结合岗课赛证育人要求,进行课程重构。完成重构的基础上,针对学生进行了全方位的学情分析,结合教学规范,找准重点难点,对症下药。开发了多样的教学资源,引入最近眼动仪新技术辅助教学,为学生进行线上线下混合式学习做好基础,引起企业实际项目,创设真实工作情境。

结合课程特色,开创"理实证创"教学模式,全方位培养学生能力与素养。课程中引入世赛选手参与教学,起到榜样引领作用,激励学生学习。



引入 1+X 导师与企业导师、客户,参与教学过程,对学生作品进行点评指导,帮助学生对接企业一线,为就业打下坚实基础,同时锻炼学生的职业素养。

(二) 存在的不足

1. 企业导师无法全过程融入教学过程

企业导师在教学过程的参与度较低,无法很好融入教学过程。因多种原因企业导师无法频繁进入教学现场为学生答疑解惑,因此无法全过程融入教学。后期将加强信息化手段,利用即时通讯工具加强与企业导师的联系。

2. 增值评价有待完善。

增值评价处于探索阶段,缺少完善的增值发展数据库。增值评价需要教师通过连续性的监测帮助学生看到自身的进步,最大限度地发掘学生学习潜力。目前增值评价处于探索阶段,各项数据积累不足,增值发展数据库内容单一,无法全面有效得进行增值评价。持续推进增值评价建设工作,学习增值评价方式方法,引入量化工具,完善增值发展数据库。(二)政策协同,促进教育与产业统筹融合发展