

CBE 视域下 “双轮驱动”交互设计类课程职业能力培养路径研究

夏慧中

湖南科技职业学院, 艺术设计学院, 湖南 长沙 410004

摘要: 交互设计师的职业能力是交互设计专业课程的人才培养基本目标。由于过度强调职业能力中的技能要素, 出现了对交互设计师职业能力培养的误解。本文通过显性技能和隐性技能“双轮驱动”对高职院校的交互设计类课程的职业能力培养路径进行探究, 将客观教学实施与交互设计师的专业能力、推动能力、创新能力三种职业能力要素进行匹配分析。从适度调整人才培养目标, 精简归并交互设计技能型课程, 采取与课程性质相适应的多元化教学方法等方面入手, 基于 CBE 理论分析框架来优化交互设计专业课程的教学实施, 从而提升交互设计师职业能力的培养效能。

关键词: CBE 理论; 交互设计; 职业能力

Research on the Career Competency Development Path of "Dual-Wheel Drive" Interaction Design Courses in the Context of Competency-Based Education

Xia,HuiZhong

Hunan Vocational College of Science and Technology, College of Art and Design, Changsha, Hunan, 410004, China

Abstract: The professional ability of interaction designers is the basic goal of talent cultivation in interaction design professional courses. Due to the excessive emphasis on the skill elements in professional abilities, misunderstandings have arisen in the cultivation of interaction designers' professional abilities. This paper explores the cultivation path of the professional abilities in interaction design courses in higher vocational colleges through the "two-wheel drive" of explicit skills and implicit skills, and conducts a matching analysis between objective teaching implementation and the three professional ability elements of interaction designers, namely professional ability, driving ability and innovation ability. Starting from moderately adjusting the talent cultivation goals, streamlining and integrating skill-oriented courses in interaction design, and adopting diversified teaching methods that are suitable for the nature of courses, etc., the teaching implementation of interaction design professional courses is optimized based on the Competency-Based Education (CBE) theoretical analysis framework, so as to enhance the cultivation efficiency of interaction designers' professional abilities.

Keywords: Competency-based Education; Interaction design; Professional competence

DOI: 10.62639/sspfed08.20250102

交互设计系列课程是视觉传达设计专业的核心技能课程, 培养本专业学生系统地学习交互设计的基本概念和制作过程, 从工作界面、基本操作、高级技法以及用户体验。该课程根据图形图像设计、WED 端界面设计、网页界面设计等典型的平面设计基础项目, 以企业设计项目工作流程为依据, 采用实训项目引导与设计任务驱动的教学模式, 通过对互动界面设计的相关知识传授与技能培养, 使学生掌握互动界面设计基础项目方案分析、方案设计、方案表现、方案制作等核心知识和必备技能, 具备从事交互设计师岗位所必需的设计项目调控、设计项目协作、设计项目沟通等职业素养。但是, 在高职院校实际的培养模式中, 过度倾向于职业技能中的技能技法, 而忽视了职业能力中的实务技能。在交互设计专业课程的教学实施中, 出现了将交互设计职业能力等同于交互设计技能的错误倾向, 盲目追求交互

设计软件技能的培养, 忽视了在实际交互项目中的客观问题。因此, 通过借助 CBE 教学模式的能力本位教育(专业实践中所必需的能力)作为分析框架, 深入思考交互设计专业课程在交互设计教育中的“能为”和“应为”, 以便为培养交互设计师过程中的“为”和“不为”指明方向, 探索一条真正提升交互设计师职业能力的教学路径。

一、对交互设计师职业能力培养目标的误解

(一) 职业能力等同于实务技能

关于交互设计师的实务技能, 主要分为五个层面: 战略层(产品目标、用户需求)、范围层(功能规格和内容需求)、结构层(交互设计和信息架构)、框架层(界面设计、导航设计和信息设计)、表现层(视觉设计)。而我们在客观的课

(稿件编号: FED-25-2-1006)

作者简介: 夏慧中(1989-), 女, 汉族, 湖南益阳人, 硕士研究生, 副教授, 主要研究方向为信息视觉设计、视觉交互设计。

基金项目: 湖南科技职业学院校级课题阶段性成果: “CBE 视域下‘双轮驱动’交互设计类课程教学的实证研究”(KJ2332)。

程实施过程中, 过多的将授课重心置于软件实操和项目流程上, 将其两者简单的等同于实务技能, 忽视了用户需求、产品体验以及全链路交互设计的现实要求。

(二) 职业能力与理论学习对立

由于将职业能力简单地等同于实务技能, 不重视并排斥理论学习, 一些老师认为“理论无用”, 甚至鼓舞学生放下书本、走出课堂、进入职场, 深入项目。在课程前导部分也割裂了交互设计的基础理论知识, 盲目追求职业能力培养目标, 一味的采用案例教学, 对交互设计的基础知识体系蜻蜓点水, 导致学生无法理解各要素之间的关联性以及界面设计的常识和规范。

(三) 职业能力等同于全链路设计能力

在当今的招聘市场可发现, B 端岗位大幅度减少, 更多的是产品设计师, 或者 XX 全链路设计师。越来越多的公司需要从业务、产品、交互层面进行深入和独立思考的设计师, 而不是当一个简单的开源组件拼图工或切图仔。越是专业的团队对 B 端设计师的要求就越不会局限在界面和视觉上, 而是大篇幅的强调产品交互、分析思考能力、项目沟通能力和管理能力。诚然, 并不是说交互设计的操作软件不重要, 而是界面的视觉

属于基础部分, 对于一个项目最重要的事情必然还是要落到提升业务的效能上, 这才是设计师价值的最终体现。

二、交互设计师职业能力的客观维度分析及与相关课程的匹配分析

职业能力不是一个空泛的概念, 它由一系列能力要素构成。交互设计职业能力的培养, 也就是职业能力之各种能力要素的养成。交互设计专业课程应当将交互设计教育的重点放在与其契合度较高的能力要素的养成上。

(一) 交互设计职业能力构成要素分析

职业能力指的是设计师在工作中需要具备的能力, 能力越强, 则越容易获得上下游的认可。美国心理学家麦克利兰的“冰山模型”我们可以发现个人能力可以区分为冰山上下两块, 冰山以上的显性能力更容易了解和测量, 可以通过培训来改变和发展。而冰山以下的隐性能力与个人因素相关, 难以测量。交互设计师的职业能力主要划分为显性技能和隐性技能两个模块, 并解析为专业能力(显性技能)、通用能力和核心能力(隐性技能)三个方面的能力要素。如图 1 所示:



图 1 “双轮驱动”下交互设计师职业能力的客观维度分析

(1) 专业能力

交互设计师需要比较高的审美职业能力, 才能在工作中做出高质量的交互稿。做图效率是体现设计师重要的能力之一。尤其面临业务多需求时, 交互设计师的产出越高, 在团队的优势也就越明显。在符合产品和业务目标的基础上, 交互流程设计越简单易懂, 越符合用户的使用认知, 用户使用起来也越流畅。

(2) 通用能力

通用能力指的是设计师在整个协同流程中的跟进和对项目推动能力, 是交互设计职业能力培养中的关键。在客观工作环境中遇到分歧可以从产品, 开发, 用户等多角度去说服对方。遇到确实偏执的视觉设计强行把交互评审确定的原型图改的面目全非, 可以在评审大会上讨论视觉稿, 让视觉设计师接受产品经理, 开发, 运营等角色的挑战, 来回几次视觉设计师就不会乱改交互原

型逻辑和整体布局了。

(3) 核心能力

一名优秀交互设计师应具有设计创新核心能力, 不被现存市面上的设计方案所束缚。拿到需求后, 脑子里至少要有三个以上的方案, 然后分析每个方案的优缺点, 找到最适合的方案。甚至还能想出更多创新的方案, 这些创新方案具备一定的落地性, 且能提升当前需求的设计价值。

(二) 基于 CBE 理论下交互设计职业能力要素与相关课程的匹配分析

在基于 CBE 理论下的教学过程中, 应该强调学生的实践能力培养, 例如项目驱动的学习、团队合作、问题解决和批判性思维等。活动的设计应该与能力标准相一致, 并促使学生在真实场景中应用所学知识和技能。掌握交互设计所需的技术和工具, 如 HTML/CSS、JavaScript、设计软件等。相关课程内容: 前端开发基础、Web 技术、

设计软件（如 Photoshop、Illustrator 等）的使用等。CBE 理论强调学生的个体化学习和进步跟踪。在交互设计职业能力培养中，给予学生及时和有效的反馈非常重要。这可以通过评估结果的反馈、教师 and 同行评价、自我评价和反思等方式实现。同时，需要鼓励学生不断反思和改进自己

的能力。设计有效的交互方式和反馈机制，使用户与系统之间的交互流畅。交互设计相关课程内容：交互设计原则、用户体验设计、交互设计模式、可用性测试等。相关课程内容：交互设计工具（如 Sketch、Adobe XD 等）的使用、原型设计方法、用户测试与评估等。如图 2 所示：

交互设计系列课程客观维度的更新与优化			
原始课程内容设置		系列课程对应的革新与升级	对应提升的职业能力
1、交互设计概论		交互设计原则、视觉设计原则、色彩理论	实务能力培养、数据分析
2、交互设计思维、流程及方法	用户体验设计	用户研究方法、心理学基础、用户行为分析	挖掘用户需求和分析用户反馈的能力
	互动界面设计	用户界面设计原理、交互流程设计	能设计直观、易用的用户界面，并提升业务的效能
	web端视觉设计	前端开发基础、web技术、设计软件综合运用	掌握交互设计所需的基本技术和工具
	交互专题设计	Sketch、Adobe XD、Figma	独立完成产品交互设计，解决设计痛点
	项目合作与管理	项目资源管理、团队合作与沟通	能够与团队紧密合作，把控设计落地的品质
3、用户测试		可用性测试与评估	创建和测试交互设计原型，以验证其功能和用户体验

图 2 交互设计系列课程的职业能力客观维度的更新与优化

三、交互设计职业能力要求对人才培养的启示

（一）职业能力是交互设计专业课程的人才培养目标

该课程以社会对于多媒体设计人才界面设计能力的实际需求为课程开设依据。课程内容首先从理论基础入手，介绍手机界面和网页界面设计相关知识，再通过对具体设计实例的解析，介绍了界面设计各个要素设计的方法，阐明界面设计的常识、规范、流程与方法。

（二）多元化技能培养

交互设计是一个综合性的交叉领域，需要设计师具备多方面的技能和知识。交互设计职业能力培养应更注重课程设计，使学生能够掌握必要的技能和知识的同时更注重实践，为学生提供机会参与真实项目、实际工作情境，培养解决问题和创新的能力。通过实践，交互设计师能够积累更多的经验，不断提高自己的能力水平。

（三）持续与更新，创新与创造

交互设计职业能力培养提醒交互设计师需要保持持续学习的态度。交互设计领域的技术和方法不断发展和更新，要求创造新颖和易用的交互方式和界面。在人才培养时，应该注重培养学生的学习能力和自我更新的意识，特别是创造力和创新思维，使他们能够适应行业的变化和需求。

（四）沟通与团队合作能力

注重教学过程中素质目标，培养学生良好的团队合作能力与沟通能力。了解职业能力培养客观限度可以启示人才培养机构在培养交互设计师时注重跨学科的培养，培养学生与其他专业人士进行有效沟通和协作的能力。

（五）采用与课程性质相适应的多元化教学方法

通过一系列个人或小组的实践项目，让学生将所学的交互设计理论应用于客观实际情境中，旨在培养学生的创造力、解决问题的能力 and 团队合作精神。定期提供个人反馈和评估，帮助学生了解他们的学习进展并提供改进建议。

四、结语

依据互联网技术的发展与趋势，在未来几年里依旧会突飞猛进。交互设计师不可能在这个期间被取代和抛弃，要驾驭越复杂的技术和硬件，就越需要优秀的交互界面作为载体。因此，通过“双轮驱动”的方式培养实务职业能力的交互设计师是交互设计系列课程的首要教学目标。综上所述，从适度调整人才培养目标，精简归纳交互设计技能型课程，采取与课程性质相适应的多元化教学方法等方面入手，基于 CBE 理论分析框架通过显性与隐性“双轮驱动”的模式来优化交互设计类课程的教学实施，将教学重心转移到信息构造、服务与内容、战略与理念等隐形技能上，从而全面提升交互设计师职业能力的培养效能。

参考文献：

[1] 陈田，白杨．加拿大职业教育 CBE 模式对我国职业教育的启示 [J]．产业与科技论坛，2017，16 (21) : 141-142.
[2] 胡刚．转向 UXD：基于用户体验设计理念的教学实践转型的初步思考 [J]．工业设计，2019 (63) ： 39-41.
[3] 赵志群．我国职业教育课程模式的发展 [J]．职教论坛，2018 (01) : 52-57.
[4] 饶简元．基于“以用户体验为中心”的交互产品设计课程优化策略——U 交互设计课程教学研究 [J]．当代教育实践与教学研究，2019 (03) : 45-46.