ISSN：3080-2660
EISSN：3080-2679

AI 语境下 " 界面设计 " 课程教学改革研究
——以地方文化品牌数字化为例

李 兰

四川国际标榜职业学院，四川 成都 610103

摘 要：针对高职“界面设计”课程软件训练偏重、案例脱离真实场景、AI 使用边界不清等问题，以地方文化品牌数字化为项目载体改革课程。课程按六个阶段组织，以蜀绣、地方农产品等品牌线上展示为主要项目；在素材处理、图标设计、信息架构、低保真原型和简单交互五个环节明确 AI 能做什么、学生必须自己做什么，并以三条禁止项和使用记录加以约束。评价由页面效果转向资料分析、信息架构与原型过程、AI 使用规范、视觉与交互展示四个维度。

关键词：人工智能；界面设计；教学改革；地方文化品牌；高职教育

DOI：10.64649/yh.jydk.issn3080-2660.202611053

0 引言

人工智能正在改变界面设计岗位的日常工作方式[1]。素材整理、图标绘制、原型草图等环节，越来越多可以借助 AI 工具提速[2]，设计师的工作重心也随之转向用户需求分析、信息组织和方案判断。与此同时，地方农产品、传统工艺、非遗项目等地方文化品牌正加快向线上平台迁移，这类项目既要展示产品本身，也要交代产地、工艺和文化故事[3]。对照这两方面的变化，改革前的“界面设计”课程显得有些滞后。本文以视觉传达设计专业“界面设计”课程为对象，以地方文化品牌数字化为项目载体，介绍课程在教学流程、项目组织、AI 应用和评价方式上的改革做法、成果和学生反馈。

1 当前教学问题分析

1.1 教学内容更新滞后于行业岗位变化

行业中的界面设计工作早已不只是完成页面和图标：用户需求分析、资料整理、页面流程梳理、视觉规范制定、原型展示与设计修改，都是日常工作的组成部分，AI 工具的加入进一步压缩了素材制作与初稿产出的时间。相比之下，改革前的课程对这些环节的训练还不够连贯，主要是规范讲解、图标绘制、原型软件操作和页面视觉设计。

1.2 课程案例与市场实际需求脱节

课程中常见的电商页面、生活类 APP 等练习，能够帮助学生掌握基本的页面布局与视觉表现方法，但案例大多是虚拟主题。项目任务与真实工作流程脱节，是高职艺术设计项目化课程存在的问题之一[1]；地方文化品牌项目本身对信息组织能力要求更高，如一个蜀绣文创页面既要说明纹样和针法，也要照顾到普通消费者的浏览习惯，如果课程案例始终停留在虚构主题，学生就缺乏处理这种复合信息的练习机会。

1.3 AI 工具使用缺乏清晰边界，评价方式偏重页面效果

当前可用的 AI 工具种类繁多，学生容易出现不会选择工具、不会组织提示语、生成结果不稳定等问题。已有研究发现，AI 生成的界面图存在细节缺失、部分组件没有按要求出现的情况，图片本身也不能直接编辑和复用，更适合提供灵感，不能当作可用的原型[2]；学生过度依赖 AI，还可能影响基础技能的形成[4]。如果课程没有明确 AI 可以辅助的环节以及必须由学生独立完成的内容，很容易出现“从创意到成图全部依赖 AI 平台”的情况。

2 以地方文化品牌数字化为载体的改革思路

2.1 为什么选择地方文化品牌

选择地方文化品牌作为项目载体，主要基于三点考虑。

第一，信息结构完整。一个地方品牌的线上展示页，需要同时处理商品信息、产地、工艺、文化故事和购买路径，正好涵盖用户分析、信息架构、视觉设计和原型交互等环节，比单一的生活类 APP 更适合做完整的项目训练。

第二，文化内容需要判断。蜀绣的纹样含义、针法名称，农产品的产地和种植方式，都要学生自己核对资料、决定取舍。这部分判断必须由学生完成，AI 只能提供参考，这也说明了哪些部分不能交给 AI。

第三，便于延伸衔接。已有教学实践中，界面设计课程结合传统文化与地域文化设计的教学内容，更易转化为实践项目[5]。

2.2 改革的总体思路

改革围绕三条主线展开。一是以一个品牌项目贯穿全部流程，把原来分散的图标、线框和视觉练习串起来。二是按环节划定 AI 的边界。在设计工作坊的教学中，AIGC 对学生的设计思

ISSN：3080-2660
EISSN：3080-2679

维、创新能力和团队合作有积极作用[6]，但生成结果不能直接使用，过度依赖还会影响基础技能。所以课程不笼统要求“使用 AI”，而是逐个环节规定 AI 做什么、学生做什么。三是用过程记录支撑评价，资料分析、方案修改和 AI 使用过程都要留下材料，作为评价的依据。

3 AI 辅助界面设计课程的教学设计与实施

针对以上问题，课程以地方文化品牌数字化展示为项目载体，从教学流程、项目组织、AI 工具应用和评价机制四个方面进行改革。

3.1 教学流程设计：六个教学阶段

课程整体流程重组为“设计基础—用户与内容分析—信息架构—视觉界面—原型交互—成果展示”六个阶段（表 1）。总学时为 64 学时，每个阶段都围绕同一品牌项目，学生在上一阶段成果的基础上继续做。

表1 六个教学阶段的安排

阶段	学时	学生主要任务	提交的过程材料
设计基础	8	图形、版式、色彩、字体和界面规范训练	规范练习稿
用户与内容分析	8	梳理品牌的用户群体、使用场景和产品资料	需求说明、品牌资料卡
信息架构	16	把功能清单转化为页面结构图和导航逻辑	功能清单、信息架构图
视觉界面	16	完成低保真到高保真的界面设计，含系统图标	线框图、图标稿、视觉稿
原型交互	12	设置页面跳转、点击反馈等基础交互	可演示的交互原型
成果展示	4	用设计说明和交互演示完成汇报	设计说明、汇报材料

3.2 项目载体的组织方式

课程以地方农产品、蜀绣、博物馆文创等地方文化品牌的线上展示项目作为主要练习载体，而非泛泛的“电商页面”。以蜀绣类项目为例，教师在项目开始前提供蜀绣纹样、工艺流程和品牌资料作为素材包，学生需要先完成资料梳理与用户场景分析，再进入页面设计环节。学生在此基础上补充调研，不得直接使用来源不明的资料；同时发放项目任务书，写明品牌背景、目标用户与使用场景、需要提交的成果、限制条件和评价标准。

3.3 AI 工具的选择与五个环节的具体应用

课程选择少量、易上手的 AI 工具，以 Figma 中的 AIGC 功能为主，并要求学生记录提示语与修改过程。各环节（表 2）均按“AI 辅助生成—学生分析判断—人工调整完善”的顺序，AI 生成的内容不作为最终成果直接提交。

表2 AI在五个环节中的辅助范围与学生职责

环节	AI 辅助内容	学生需独立完成内容	需留下的记录
素材处理	素材整理、抠图、构图调整、色彩或纹样变化	素材筛选、版权判断、最终修整	原图与处理图对照、提示语
图标设计	给出图标的初步方案或变化方案	按网格、比例、语义一致性筛选并重绘	AI 初稿与重绘稿对照
信息架构	依据用户和功能资料整理信息关系，形成初步思路	核对内容层级、页面路径和用户任务，绘制信息架构图	AI 初稿与修改理由
低保真原型	依据功能清单给出线框或布局构思	结合使用场景调整页面，确定最终线框	方案取舍理由
简单交互	用原型工具或 AI 辅助设置页面跳转、点击反馈	设计交互逻辑和演示流程	交互设置说明

这样划分的依据，是把适合提速的重复性工作交给 AI，把需要判断的工作留给学生。AI 生成的素材和图标，同样需要学生按网格、比例和风格要求重新绘制和整理，才能形成可用的成果。

课程同时明确三条禁止项：直接提交未经筛选的 AI 生成图、以 AI 生成结果替代用户分析结论、使用来源不明的生成素材参与评奖，一经发现按作业不合格处理。学生在每个阶段随作业提交 AI 使用记录单，记录单既是评价 AI 使用规范的依据，也让教师能够看到学生的判断过程。

3.4 教学评价机制的调整

评价方式从单一关注页面效果，调整为兼顾过程与成果的多元评价：资料分析与用户研究占 20%，考查学生对品牌信息的梳理是否准确；信息架构与原型过程占 30%，考查页面结

ISSN：3080-2660
EISSN：3080-2679

构是否合理、修改记录是否完整；AI 使用规范占 20%，考查提示语记录、生成结果筛选与版权意识；最终视觉与交互展示占 30%，考查界面美观度与汇报表达。

4 改革成果与学生反馈

4.1 改革成果

改革形成的成果有四项：课程流程方案、项目与资料、AI 应用规则和评价量表，改革前后的对照见表 3。

表3 改革前后对照

比较项目	改革前	改革后
项目载体	音乐 APP 首页、生活类 APP 等虚拟主题	蜀绣、地方农产品等地方文化品牌线上展示项目
教学流程	规范讲解、图标绘制、原型软件操作和页面视觉设计；信息架构设计共 4 学时	六阶段项目流程; 用户与内容分析、信息架构共 24 学时
AI 使用	授课计划中无相关安排	五个环节的辅助范围、三条禁止项、使用记录单
评价重点	视觉、交互和展示合计 70 分	资料与结构 50 分、AI 使用规范 20 分、视觉交互展示 30 分
总学时	64 学时	64 学时

4.2 实施情况与学生反馈

课程目前已在我校视觉传达设计专业实施。学生反馈整体较好，主要集中在两点：一是设计思路更清晰；二是完成效率提高明显。上述反馈属于初步反映，作品质量和学习效果的变化，要等完整教学周期结束后，结合作品、过程材料和使用记录再作分析。

5 结语

本文以地方文化品牌数字化为载体，对高职“界面设计”课程进行了重构，取得以下结果。第一，课程在 64 学时内形成六阶段教学流程，用户与内容分析、信息架构两个阶段合计 24 学时，课程重心由软件操作和页面制作转向完整的项目流程。第二，确定了以蜀绣、地方农产品等为题材的品牌线上展示项目，并配套任务书与素材包。第三，明确了 AI 在素材处理、图标设计、信息架构、低保真原型和简单交互五个环节中能做什么、学生必须自己做什么，配合三条禁止项和使用记录。第四，建立了四维项目评价量表。第五，课程设计思路更清晰、完成效率提高明显。

参考文献：

[1] 刘黎 . 人机协同视角下高职艺术设计专业项目化课程改革路径探究 [J]. 艺术科技 ,2025(20):133-135.

[2]Wei J,Courbis A L,Lambolais T,Xu B,Bernard P L,Dray G.Boosting GUI prototyping with diffusion models[C]//2023 IEEE 31st International Requirements Engineering Conference (RE). IEEE,2023.DOI:10.1109/RE57278.2023.00035.

[3] 欧阳强 . 数字营销赋能农产品区域公用品牌建设 : 内在逻辑、现实阻点与实践路径 [J]. 农业产业化 ,2025(12):1-3,10.

[4]Buend í a F.Using generative AI tools in collaborative UX design courses[J].International Journal of Artificial Intelligence in Education,2025.DOI:10.1007/s40593-025-00518-1.

[5] 吴海燕 , 陈希赟 . 数字技术赋能美育实践研究——以“界面交互设计”课程建设为例 [J]. 大学 ,2026(2):43-46.

[6] 何思倩 , 吴佳洁 , 覃京燕 . 设计师如何与 AI 合作——AIGC 赋能下的设计工作坊教学模式探索 [J]. 艺术设计研究 ,2025(1):123-129,144.

作者简介：李兰（1996—），女，汉族，四川泸县人，硕士，助教，研究方向：界面设计、平面广告设计。