

上海市高等教育自学考试  
数字媒体艺术专业（专升本）（130508）  
界面设计（13875）  
自学考试大纲

上海电机学院高等教育自学考试办公室编

上海市高等教育自学考试办公室组编

2023 年版

# 目 录

第一部分 课程性质及其设置的目的和要求.....	3
一、本课程的性质与设置的目的.....	3
二、本课程的基本要求.....	3
三、与相关课程的联系.....	3
第二部分 课程内容与考核目标.....	3
第一章 界面设计概述.....	3
第二章 界面设计流程与模式.....	5
第三章 Axure RP 概述.....	7
第六章 Adobe Illustrator 概述.....	8
第九章 Photoshop CC 概述.....	9
第三部分 有关说明与实施要求.....	10
一、关于考核目标的说明.....	10
二、关于自学教材的说明.....	10
三、自学方法指导.....	11
四、关于考试命题的若干规定.....	11
附录：题型举例.....	13

## 第一部分 课程性质及其设置的目的和要求

### 一、本课程的性质与设置的目的

《界面设计》课程是数字媒体艺术专业课程体系中一门重要的专业核心课程，是非设计学类、设计艺术类专业毕业的考生参加自学考试必考的课程。

设置《界面设计》课程考虑到专升本学生对数字媒体艺术专业涵盖的各主要领域需有一个完整的掌握，包括理论和实践，该课程也是《动画、数字媒体艺术、数字媒体技术专业教学质量国家标准》要求设置的课程。

### 二、本课程的基本要求

《界面设计》课程要求学生系统掌握界面设计的设计原则、结构设计、视觉表现以及各个环节之间的联系。以移动界面为设计对象，理论部分包括界面设计研究范畴、移动应用界面设计风格发展史、界面设计流行元素变化趋势、界面设计流程与模式等。

本考纲根据指定教材第一、二、三、六、九章编写，未涉及的章节（第四、五、七、八、十、十一、十二章）不在理论课考核范围内。

### 三、与相关课程的联系

《界面设计》课程作为数字媒体艺术专业的专业核心课程，对专业课程体系内的其余专业课程的学习都具有一定的支撑作用。

## 第二部分 课程内容与考核目标

### 第一章 界面设计概述

#### 一、学习目的和要求

了解界面设计基本原则、界面设计研究范畴和界面设计平台及设计风格。

#### 二、课程内容

##### 第一节 绪论

## 第二节 界面设计基本原则

## 第三节 界面设计研究范畴

## 第四节 界面设计平台及设计风格

### 三、考核知识点

#### (一) 绪论

1. 界面设计的概念：领会界面设计的定义。领会广义界面设计和狭义界面设计，并能简单应用举例说明。识记 UI、GUI、UID 的中英文名称，领会 UI 和 GUI 的关系，识记 UID 的设计内容。领会界面设计师的工作内容，并能简单应用举例说明。领会 APP/客户端的概念，并能简单应用举例说明。

2. 客户端界面设计内容：识记客户端界面设计包括的 5 个设计内容。领会这 5 个设计内容的具体含义，并能简单应用举例说明。

3. 界面设计分类：识记界面设计的 3 种分类。领会这 3 种分类的具体含义，并能简单应用举例说明。

4. 界面设计目标：领会界面设计的目标，并能综合应用举例说明。

#### (二) 界面设计的基本原则

1. 提高用户界面设计质量原则：识记用户界面设计质量原则的提出者，识记 6 个原则。领会这 6 个原则的具体含义，并能简单应用举例说明。

2. 以用户为中心的界面设计原则：领会以用户为中心的界面设计原则的提出背景，识记提出者，领会它与其他产品设计理念的主要区别，并能简单应用举例说明。领会诺曼认为的一个好的产品应该做到的 4 点，并能简单应用举例说明。领会确保设计以用户为中心的 5 条原则，并能简单应用举例说明。

#### (三) 界面设计研究范畴

1. 网页 UI 设计：领会网页 UI 设计的定义。识记网页 UI 设计的 3 大类，并能简单应用举网页案例说明。

2. 移动端 UI 设计：领会移动端 UI 设计的定义。识记常见的移动应用类别及其所包含的具体内容，并能简单应用举例说明。

3. 智能设备 UI 设计：领会智能设备包括的内容。识记智能设备的种类，并能简单应用举例说明。

4. 游戏及其他领域 UI 设计：领会游戏界面的定义，并能简单应用举例说明。

#### （四）界面设计平台及设计风格

1. 智能手机及其平台发展历程：领会智能手机发展的三个时期。识记 2007 年以后的智能手机发展的主要时间点和事件。

2. 移动应用界面设计风格发展历程：领会移动应用界面设计风格发展的三个阶段和设计特点，并能简单应用举例说明。

3. 界面设计流行趋势变化：领会界面设计风格变化的原因。识记 2016 年界面设计的 7 个特征，领会其含义，并能简单应用举例说明。识记 2017 年界面设计的 5 个特征，领会其含义，并能简单应用举例说明。识记 2018 年界面设计的 5 个特征，领会其含义，并能简单应用举例说明。拓展学习和概括近期界面设计的流行趋势和风格特征，并能简单应用举例说明。

4. 移动应用界面设计人才需求：领会界面设计师区别于传统意义上的单一的某一专业的设计师的特点。领会界面设计师需要具备的 4 方面能力，并能简单应用举例说明。拓展学习，结合自身的工作经历，陈述未来的界面设计师需要具备的新的能力。

## 第二章 界面设计流程与模式

### 一、学习目的和要求

了解界面设计常用流程，以及界面结构、界面交互和界面视觉表现等设计内容。

### 二、课程内容

第一节 UI 设计工作流程

第二节 结构设计

第三节 交互设计

第四节 视觉设计

### 三、考核知识点

#### （一）UI 设计工作流程

识记用户界面的工程和设计的 3 个阶段。领会这 3 个阶段的内容，并能简单

应用举例说明。

## （二）结构设计

领会结构设计的定义。领会结构设计的具体内容。领会流程图和界面原型的表达形式，领会他们不同的针对对象。领会好的结构设计的特点，并能简单应用举例说明。

1. 界面流程图设计：领会 App 流程图的层级主要根据内容确定，并能综合应用进行界面流程图设计。

2. 界面模式原型设计：识记 App 界面原型的常见模式，以及在这些基础模式的基础上发展出的其他模式。能够简单应用绘制出这些模式的简图。领会这些模式在同一 App 中可以同时使用，也可以重复使用。

（1）领会跳板式界面的定义和功能特点。领会跳板式界面的优点和局限。能够综合应用跳板式界面进行界面设计，并绘制简图。

（2）领会选项卡式界面的定义和功能特点。领会选项卡式界面的适用情况。能够综合应用选项卡式界面进行界面设计，并绘制简图。

（3）领会陈列馆式界面的定义和功能特点。领会陈列馆式界面与跳板式界面的异同。领会陈列馆式界面的适用情况。能够综合应用陈列馆式界面进行界面设计，并绘制简图。

（4）领会列表式界面的定义和功能特点。领会列表式界面的优点和适用情况。领会 Fancydays 界面、Message 界面、联系人界面案例的特点。能够综合应用列表式界面进行界面设计，并绘制简图。

（5）领会其他模式的界面类型，包括系统“录音”工具、“指南针”界面等。能够综合应用上述的界面模式，根据给定的设计任务进行一款 App 界面的结构设计，并绘制简图。

## （三）交互设计

领会交互设计的目的，以及成功的交互设计应具备的因素。

1. 手势互动：领会手势互动的特点与优势。识记人们最常做出的 7 种手指形态，并能够绘制简图。识记书中列举的部分手势交互方式，并能简单应用绘制简图。

2. 界面跳转互动：领会界面跳转互动的特点。领会界面动画设计的优点，领

会界面动画设计的应用领域。领会界面动画设计从应用功能上的 2 种分类。

3. 基于界面优化的交互设计原则：领会基于界面优化的 6 个交互设计原则。领会这 6 个原则的具体含义，并能简单应用举例说明。领会基于界面优化的 4 个动画创建原则。领会这 4 个原则的具体含义，并能简单应用举例说明。领会 QQ 音乐、小米日历、Messages 交互设计案例的特点。

能够综合应用上述的交互设计方式及原则，根据给定的设计任务进行一款 App 界面的交互设计，并能简单应用绘制简图。

#### （四）视觉设计

领会视觉语言的定义、内涵和作用。识记视觉语言包括的 8 个内容和其含义。领会界面的视觉设计要注意的 3 个基本原则，领会其具体含义，并能简单应用举例说明。

### 第三章 Axure RP 概述

#### 一、学习目的和要求

了解 Axure RP 的基本操作界面，对实践学习起到前瞻作用。

#### 二、课程内容

第一节 Axure RP 8 介绍

第二节 Axure RP 8 的主界面

#### 三、考核知识点

##### （一）Axure RP 8 介绍

识记 Axure RP 是一款什么样的软件，其英文名字的含义。识记 Axure RP 8 强化的 Axure 的 3 个核心功能。识记 Axure RP 的使用者。领会 Axure RP 的 5 个设计优势，并能简单应用举例说明。

##### （二）Axure RP 8 的主界面

识记 Axure RP 的 9 大模块，并能简单应用绘制简图说明。

1. 菜单栏区域：识记菜单栏区域的 9 个菜单项，识记其包含的主要命令和功能。

2. 工具栏区域：识记工具栏包含的一些快捷工具及其功能。
3. 样式工具栏：识记样式工具栏的功能和内容。
4. 页面编辑区域：领会页面编辑区域的作用和主要功能。
5. 元件库区域：识记 Axure 默认提供的线框图元件库中包含的 4 类元件。识记流程图元件库中的主要流程图元件。识记图标元件库中的主要图标元件。识记图片、占位符、热区、动态面板这 4 个特殊元件及其功能。
6. 母版库区域：识记母版库的定义、特点和适用情况。
7. 工作区域：识记工作区域的可操作内容。
8. 检视器区域：识记检视器区域的用途和可操作内容。识记页面检视器区域包括的 3 个面板，识记其中的“属性”面板和“样式”面板的作用。
9. 页面元素大纲区域：识记页面元素大纲区域的用途和可操作内容。

## 第六章 Adobe Illustrator 概述

### 一、学习目的和要求

熟悉 Adobe Illustrator 的基本操作界面，为实践学习打下基础。

### 二、课程内容

第一节 Adobe Illustrator 介绍

第二节 Adobe Illustrator 的主界面

### 三、考核知识点

#### （一）Adobe Illustrator 介绍

识记 Adobe Illustrator 是一款什么样的软件，识记其英文名字简称。

1. Adobe Illustrator 的发展：识记 Adobe Illustrator 发展史中的主要版本及其发布时间。

2. Adobe Illustrator 的设计优势：领会 Adobe Illustrator 具有的 4 个优势，并能简单应用举例说明。

#### （二）Adobe Illustrator 的主界面

识记 Adobe Illustrator 主界面包含的 6 个主要部分及其功能。

1. 菜单栏：识记菜单栏的 9 个菜单项，及其功能和包含的主要命令。

2. 控制栏：识记控制栏包含的主要内容和可操作内容。
3. 工具栏：识记工具栏包含的常用工具。
4. 画板堆：识记画板堆的主要功能和可操作内容。
5. 工作区：识记工作区的主要功能和可操作内容。
6. 文档栏：识记文档栏的用途。

## 第九章 Photoshop CC 概述

### 一、学习目的和要求

了解 Photoshop CC 的基本操作环境，为实践学习打下基础。

### 二、课程内容

第一节 Photoshop CC 介绍

第二节 Photoshop CC 的操作界面

### 三、考核知识点

#### （一）Photoshop CC 介绍

识记 Photoshop CC 是一款什么样的软件，识记其最新功能。

1. 识记 Photoshop CC 的主要使用者。
2. 领会 Photoshop CC 具有的 3 个主要优势，并能简单应用举例说明。

#### （二）Photoshop CC 的操作界面

识记 Photoshop CC 的操作界面包含的 4 个主要部分及其功能。

1. 菜单栏：识记菜单栏的 11 个下拉式菜单，识记其主要功能。
2. 工具栏：识记工具栏包含的 23 个工具，识记其主要功能。
3. 标题栏：识记其主要功能。
4. 浮动面板：识记其主要功能。

#### （三）文件的基本操作

1. 新建文件：识记新建文件的操作路径。识记可以对文件进行的设定内容。

识记“预设”的 9 组选项。

2. 打开文件：识记打开文件的操作路径。识记打开 PSD 格式文件的其他 2 种方式。

3. 存储文件：识记存储文件的操作路径。识记 Photoshop CC 可保存的格式。识记界面设计最常用的 2 种格式，识记其特点、优劣势和适用情况。

4. 输出文件：识记输出矢量文件的操作方法和路径。

5. 图像浏览：识记图片浏览的 2 种操作路径。识记一个图像的最大显示比例和最小显示尺寸。识记图像浏览的 4 个主要工具，识记其功能和操作方式。

### 第三部分 有关说明与实施要求

本大纲所列的课程内容及考核目标，是课程自学考试大纲的主体部分。为了使主体部分的规定在个人自学、社会自学和考试命题中得到贯彻落实，对有关问题作如下说明，并提出具体的实施要求。

#### 一、关于考核目标的说明

本大纲把课程内容按识记、领会、简单应用、综合应用四个能力层次，化解为明确、具体的考核目标，落实到每一个具体的考核点，并运用可测量的语言表述。

属于识记能力层次的，要求自学应考者记住大纲规定的知识点。属于领会能力层次的，要求自学应考者理解领会大纲规定的知识点，能概括表述，不要求展开论证、分析。属于简单应用能力层次的，要求自学应考者能进行简单的分析、论证、评述、绘制简图。属于综合应用能力层次的，要求自学应考者能把已学的理论、知识运用到实践中，包括设计方案创意和草图绘制。

#### 二、关于自学教材的说明

##### （一）指定教材：

《界面设计》吴旭敏编著 清华大学出版社，2020.4（2022.12 重印）

##### （二）参考书：

《UI 设计——Web 网站与 APP 用户界面设计教程》吕云翔、杨婧玥编著，清华大学出版社

### 三、自学方法指导

(一)认真学习和领会本大纲。《界面设计自学考试大纲》，针对自学考试的特点，对课程内容和范围，掌握的程度和能力层次要求，考试命题等，作了纲要式的表述和规定。它是指导个人自学、社会助学和进行考试命题的依据。自学应考者应先从大纲入门，提纲挈领地了解课程的基本内容和结构体系，有一个总体概念，作为学习的起点。在整个自学应考过程中，都要依据大纲中对各部分内容的层次要求进行学习，掌握重点，兼及一般，既有系统，又分主次。这样较易收到学习成效。

(二)认真学习和领会教材。大纲指定的教材，是大纲的系统深入的阐发和展开。学习教材是学习大纲的深化。在学习教材过程中，和大纲对照，明确教材中各种内容的不同能力层次要点，能收到事半功倍的效果。

(三)认真研究分析各种案例，重视提高实践操作能力。学习本课程，不应死记硬背大纲、教材、自学指导书中的现成结论，应尽可能结合实际案例，通过思考、分析，领会大纲、教材中的观点、结论、方法，把学习和识记、领会、分析、应用能力的培养统一起来。

### 四、关于考试命题的若干规定

(一)本课程的命题考试，应根据本大纲规定的考核目标来确定考试范围和考核要求，不可超纲，不可提高各考核点的能力层次规定，以免增加考试的难度。但属于高层次能力的考核点，必然也包含了低层次能力的要求，因此，也可化解为低层次能力的命题内容。

根据下列各种比例规定，合理掌握内容覆盖面、重点内容、能力层次和难易度之间的关系来组配试卷。

1. 重点章节是第一章第一、二、三、四节，第二章第一、二、三、四节，第三章第二节，第六章第二节，第九章第二节。

2. 试题按能力层次分为四种，即识记性试题、领会性试题、简单应用性试题和综合应用性试题，四者的比例大致为 3:3:2:2。

3. 试题难易度分为易、较易、较难、难四等，四种难易度试题的分数比例一

般以 2:3:3:2 为宜。

4. 重点章节部分试题不得低于 50 分。

(二) 本课程命题较适合的题型有：

1. 名词解释题。适宜于考核识记、领会、简单应用能力。

2. 单项选择题和多选题。适宜于考核识记、领会能力。

3. 简答题。适宜于考核识记、领会、简单应用能力。

4. 论述题。适宜于考核综合应用能力。

5. 应用题。适宜于考核实践操作能力。

简答题、论述题、应用题和标准答案不同而有新见解的答案，如论证合理，回答清晰达意，可酌情给分。

(三) 试题量应以中等水平的应试者能在规定时间内答完全部试题为度。

(四) 本课程采用闭卷必答方式，考试时间为 150 分钟。

## 附录：题型举例

### 题型一、名词解释题

APP/客户端

### 题型二、单项选择题

UI 是以下哪个英文的缩写（ ）

- A. user interface      B. user interaction  
C. use interface      D. use interaction

### 题型三、多选题

客户端界面设计包含下列哪些内容（ ）

- A. 界面结构设计      B. 界面原型设计  
C. 界面图标设计      D. 界面动效设计  
E. 界面美化设计      F. 界面文字设计

### 题型四、简答题

唐纳德·A·诺曼认为一个好的产品设计应该做到哪 4 点？对界面设计有什么启发？试分别举例说明。

### 题型五、论述题

请论述设计平台对移动界面设计风格的影响和趋势。

### 题型六、应用题

针对老年用户定时提醒服药的实际需求，设计一款在手机端使用的 App 应用，以思维导图的方式绘制出 App 的主要功能架构，以线框图的方式绘制出每一个页面的简图，并撰写不少于 300 字的设计说明。