

基于社会责任的《交互设计》课程思政 教学改革与实践

潘雨沛^{1,2}, 郭晓彤¹

¹广州理工学院艺术设计学院, 广东 广州

²澳门城市大学创新设计学院, 澳门

收稿日期: 2025年12月14日; 录用日期: 2026年1月13日; 发布日期: 2026年1月22日

摘要

信息技术的飞速发展, 使得数字产品渗入生活的方方面面。交互设计作为链接数字产品与人的纽带, 成为社会领域中不可或缺的技术。交互设计不仅是技术实现的桥梁, 更成为传递价值塑造行为的重要媒介。文章以社会责任为导向探讨了交互设计课程思政教学的改革路径与实践策略。通过分析交互设计与社会责任的内在联系, 构建了“价值引领 - 能力培养 - 实践创新”三位一体的教学目标, 重塑了融合思政元素的课程内容体系, 创新了项目驱动、实地调查等多元教学方法。并通过适老化元宇宙疗愈项目的课程实践以期为交互设计课程思政教学提供理论参考与实践范例。

关键词

交互设计, 课程思政, 社会责任, 教学改革

Teaching Reform and Practice of Ideological and Political Education in the “Interaction Design” Course Based on Social Responsibility

Yupei Pan^{1,2}, Xiaotong Guo¹

¹School of Art and Design, Guangzhou Institute of Science and Technology, Guangzhou Guangdong

²Faculty of Innovation and Design, City University of Macau, Macao

Received: December 14, 2025; accepted: January 13, 2026; published: January 22, 2026

Abstract

The rapid development of information technology has integrated digital products into every aspect of life. Interaction design, as the link between digital products and users, has become an indispensable technology in the social sphere. It not only serves as a bridge for technological implementation but also acts as a vital medium for conveying values and shaping behaviors. Guided by a sense of social responsibility, this article explores the reform pathways and practical strategies for integrating ideological and political education into interaction design courses. By analyzing the intrinsic connection between interaction design and social responsibility, a tripartite teaching objective of “value guidance, capability cultivation, and practical innovation” is constructed. The course content system is reshaped to incorporate ideological and political elements, and diverse teaching methods such as project-driven learning and field research are innovatively adopted. Through the practical application of an age-friendly metaverse healing project in the curriculum, this study aims to provide theoretical insights and practical examples for ideological and political education in interaction design courses.

Keywords

Interaction Design, Ideological and Political Education in Curriculum, Social Responsibility, Teaching Reform

Copyright © 2026 by author(s) and Hans Publishers Inc.

This work is licensed under the Creative Commons Attribution International License (CC BY 4.0).

<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>



Open Access

1. 引言

如今数字技术的发展已经进入到深水区,数字产品为用户提供的功能越来越丰富,对社会的影响力也越来越大。交互设计作为连接数字产品与用户的纽带,已从单纯关注界面美观和操作流畅,发展为需要综合考虑用户体验以及社会影响了。当今的交互设计师不仅需要掌握专业的设计技能,还需要具备深厚社会责任感和人文关怀意识。高校交互设计课程如何有机融入课程思政元素,实现知识传授与价值引领的有机结合,成为亟待探索的重要议题。

课程思政是一种重要的教学理念,核心在于将思政元素融入课程教学的各个环节。交互设计课程应用性强,与人以及社会联系紧密,因此融入思政元素有着天然优势。而且交互设计的指导思想“一切从用户出发”与思政元素“为人民服务”、“以人为本”这些高度契合。当前已有不少高校开始了交互设计课程思政教学的探索[1]。中南大学软件工程系郁松老师在软件交互设计课程中,以“技术因人而生,设计为人服务”开篇,引导学生思考科技发展背后的主体责任。武汉轻工大学艺术设计学院于肖月老师在交互设计基础课程中引导学生树立“设计服务人民”的正确价值观。这些实践为交互设计课程思政教学提供了宝贵经验。

然而当前交互设计课程的课程思政教学改革也存在一些不足[2]。某些课程在融入思政元素的时候,与专业内容融合不够自然,存在“硬融入”与“表面化”现象[3]。还有一些课程在进行课程思政改革时缺乏完善的评价体系,对思政教学的效果难以形成有效评估。为了解决这些问题,文章以社会责任作为课程思政改革的切入点,探讨交互设计课程教学与社会责任的结合的改革实践路径,以期为交互设计课程的教学改革提供参考。

2. 交互设计课程与社会责任融合的内在逻辑

交互设计作为一门研究人与产品、服务、系统之间交互的学科，具有鲜明的社会属性和价值取向。将社会责任教育融入交互设计课程，不仅是社会发展的需要，也是学科发展的内在要求。

2.1. 交互设计的社会属性与价值负载

交互设计研究的是人与数字产品的沟通方式，本质上是一种社会性实践。是对信息科学与设计学的交叉研究，研究的不是单纯的技术或美学问题，每一个交互设计决策都在无形中传递着特定的价值取向，影响着用户的行为模式、认知结构乃至社会交往方式。用户体验设计的先驱唐纳德·诺曼在二十世纪九十年代率先提出“以人为中心的设计”这一理念，逐渐成为交互设计的主导思想。以人为中心的设计将用户的需求、能力和体验置于设计过程的核心。它强调通过同理心、用户参与和迭代测试来确保设计成果的可用性和满意度。交互设计这一理念与“课程思政”中“以人为本”、“设计服务人民”的宗旨高度契合。然而传统的交互设计有时可能过于聚焦于个体用户的即时需求，而忽略了更广泛的社会、文化和环境等宏观影响。在教学中需要引导学生在关注“个体用户”的同时，升华至对“社会用户”集体福祉的关注。

而包容性设计理念，进一步拓展了交互设计视野[4]。2005年英国标准协会根据欧洲当前的设计实践提出主流产品或服务的设计能为尽可能多的人群所方便使用，这一理念被正式命名为“包容性设计”[5]。包容性设计的目标是确保产品和环境能够被尽可能广泛的人群使用，它关注的是多样性、公平和归属感，强调消除情境的排斥性。包容性设计为社会责任感提供了非常具体和可操作的落脚点，即要求学生在设计过程中必须考量不同群体，如老年人、残障人士、数字弱势群体的处境，从而自然地将公平正义的价值理念转化为设计行动。

如光明日报APP通过栏目架构、视觉风格和阅读引导等交互设计，成功营造了一个弘扬主流价值、增强文化自信的数字化阅读空间。这种引领而非迎合的设计哲学，正是交互设计承载思政内涵、传播先进文化的典范。交互设计产品一经推出，便会在社会中产生广泛影响。积极的交互设计可以促进社会包容，如为老年人设计的友好型界面，体现了对弱势群体的关怀；而缺乏社会责任考量的设计可能导致用户沉迷、信息茧房等问题[6]。因此在交互设计教学中引导学生关注设计的社会影响，培养其社会责任意识，是培养合格交互设计师的必然要求。

2.2. 社会责任教育在交互设计中的重要性

社会责任教育在交互设计中的重要性不言而喻。对于交互设计师而言是事业成功的保障。只有具有强烈社会责任感的交互设计师才能最了解当下社会发展热点，掌握受众的需求所在。这样的交互设计师才能设计出符合时代脉搏，具有长久生命力的艺术作品[7]。在教学设计中社会责任教育有助于学生跳出狭隘的技术视角，看到设计背后的社会、文化和伦理维度。在惠农网APP的设计案例中，教师引导学生关注如何通过简化操作流程、建立透明溯源体系、设计情感化分享功能等交互手段，切实解决农产品销路问题，连接城乡情感。这一案例让学生深刻体会到，优秀的交互设计能够直接服务于国家乡村振兴战略，彰显设计师的社会担当。

2.3. 课程思政与交互设计的契合点

课程思政的本质不是增开一门课，也不是增设一项活动，而是将高校思政教育恰当地融入课程教学中。交互设计课程与思政教育的契合点主要体现在交互设计过程本身包含价值判断。在用户研究中，选择关注哪些用户群体、忽略哪些需求，本身就体现了价值取向。教学中可以引导学生思考设计的包容性

和公平性, 培养其公平正义的价值观。交互设计课程与思政教育的契合点还体现在交互设计方法与思想政治教育方法具有兼容性。交互设计强调用户参与、原型迭代和体验反思, 这些方法可以与思政教育的实践性与体验性要求相结合。如通过组织学生参与实际的社会问题解决项目, 如乡村数字化平台设计, 学生能够在实践中培养社会责任感和奉献精神。文章整理了交互设计课程与思政教育的主要契合点, 如表 1 所示。

Table 1. Convergence between interaction design courses and ideological and political education
表 1. 交互设计课程与思政教育的主要契合点

交互设计要素	思政教育要素	融合点
用户研究	群众路线	理解真实需求, 服务人民群众
用户体验	人文关怀	关注人的发展, 尊重人的价值
设计伦理	社会主义核心价值观	在设计决策中体现公正、诚信等价值
社会影响评估	社会责任教育	考虑设计对社会的广泛影响

3. 基于社会责任的交互设计课程思政教学改革路径

3.1. 教学目标重塑: 构建价值引领、能力培养与实践创新三位一体的目标体系

交互设计课程思政教学的首要任务是重新定义教学目标, 将社会责任培养置于核心位置。传统交互设计课程多注重技能培养, 如界面设计、原型制作等, 而基于社会责任的课程思政教学则需构建价值引领、能力培养与实践创新三位一体的目标体系[8]。在价值层面应培养学生“设计服务人民”的理念, 使其理解交互设计不仅是商业活动, 更是服务社会、传播价值的重要途径。例如, 中南大学郁松老师在课程中强调“技术因人而生, 设计为人服务”, 引导学生思考设计背后的社会价值和伦理问题。在能力层面除了传统的设计技能外, 应注重培养学生发现社会问题、分析用户需求、设计解决方案的能力。特别是要培养学生运用社会学研究方法深入了解用户真实需求的能力。在实践创新层面应鼓励学生将设计创意转化为实际项目, 通过解决真实社会问题来培养创新精神和实践能力。例如, 组织学生参与美丽乡村数字化设计、社区独居老人安全监控系统设计等项目, 让学生在实践中体验设计的社会价值。

3.2. 教学内容重构: 融入社会责任元素的模块化设计

交互设计课程的内容重构需要系统融入社会责任元素, 避免生硬嫁接。基于 OBE 理念, 可以构建模块化的教学内容体系, 每个模块都明确相应的社会责任培养目标, 如表 2 所示。

Table 2. Interactive design curriculum content module integrating social responsibility elements
表 2. 融合社会责任元素的交互设计课程内容模块

内容模块	专业知识与技能	社会责任元素	教学案例
交互设计原理	可用性原则、尼尔森准则	设计伦理、技术向善	百度、腾讯等界面案例的正反对比
用户研究与体验设计	用户访谈、旅程图、原型设计	包容性设计、关怀弱势群体	老年友好型界面设计
信息架构与界面设计	导航设计、信息组织	文化自信、价值观传递	光明日报 APP 界面设计
交互设计评价	启发式评估、可用性测试	社会影响评估、可持续发展	绿色低碳交互体验评价

在教学内容设计上, 应注重本土化案例的引入。通过分析国产应用如光明日报 APP、惠农网 APP 等的设计理念, 引导学生关注本土文化价值和社会需求, 增强文化自信。同时可以结合国家战略, 如“数

字中国”建设、乡村振兴等,设计相关教学项目,使学生在解决实际问题的过程中理解设计的社会价值。

3.3. 教学方法创新: 项目驱动、案例教学与实地实践的多元融合

基于社会责任培养的交互设计课程思政教学需要创新教学方法,改变传统以教师为中心的知识传授模式,采用项目驱动、案例教学与实地实践相结合的多元教学方法[9]。项目驱动教学是培养学生社会责任感的有效途径。通过组织学生参与真实的社会项目,如美丽乡村数字文旅助农界面设计、社区独居老人安全监控系统等,让学生深入社会现实理解用户真实需求,在设计过程中培养同理心和社会责任感。在项目执行过程中学生需要运用社会学研究方法进行用户调研,与各方利益相关者沟通综合考虑设计的可行性和社会影响,这一过程本身就是深刻的社会责任教育。

案例教学是连接理论与实践的桥梁。教师可以选取正反两方面的典型案例,引导学生分析设计中的价值取向和社会影响。例如通过分析某些应用可能导致用户沉迷的设计机制,引导学生思考设计伦理问题。通过分析某APP等正能量案例,学习如何通过设计解决社会问题。案例教学应注重互动性,组织学生进行讨论,培养其批判性思维和价值判断能力。

实地实践是让学生走出课堂,接触社会的重要方式。通过组织学生到乡村、社区等进行实地考察,与用户面对面交流,学生能够获得一手资料,加深对社会问题的理解。例如,福州外语外贸学院在《人机交互界面》课程中,组织学生到乡村社区进行实地考察,了解当地文化特色和社会问题,并将这些洞察融入设计中。这种实地体验能够激发学生的创作灵感,培养其关注社会、服务社会的意识。

3.4. 教学评价体系改革: 多维评价与持续改进机制

科学合理的评价体系是保障交互设计课程思政教学效果的关键。基于社会责任培养的课程思政教学评价应突破传统单一的知识考核,建立多维度的评价体系[10],全面评估学生的专业知识掌握、设计能力发展以及思政素养提升。评价主体应多元化,包括教师评价、学生自评、小组互评、用户评价等。特别是对于设计项目的社会影响评价,可以引入相关领域的专家或利益相关者参与评价。例如,在美丽乡村数字化设计项目中,可以邀请社区代表参与项目评价,从用户角度评估设计的实用性和社会价值。评价内容应综合化,既要评价专业知识与技能,也要评价思政素养与社会责任感。例如设计作品的专业质量占40%、设计过程表现占30%,设计的社会价值体现占30%等。

对于设计社会价值的评价可以考察设计是否关注了真实社会问题,是否考虑了弱势群体的需求,是否体现了可持续发展理念等。评价方式应多样化,结合过程性评价与结果性评价。过程性评价包括课堂参与、项目进展汇报、设计日记等;结果性评价包括最终设计作品、设计报告、项目展示等。此外,可以建立持续改进机制,通过学生反馈、教学反思等不断优化教学方案。例如,广州科技职业技术大学在数字媒体交互设计课程中,通过学生问卷调查、课堂表现分析等方式收集数据,针对性地调整教学策略。

4. 交互设计课程思政教学实践

基于上述改革路径,不少优秀教师在交互设计课程中进行了课程思政教学改革的积极探索,涌现出一批富有成效的实践案例。笔者在自己负责的交互设计课程中也引入了社会责任思政改革,把交互设计教学与解决老年人面临的问题相结合,取得了不错的教学效果及社会影响力。笔者在交互设计课程教学中与广州市慈善会合作,响应其创建老年友好社会的号召,组织学生团队聚焦老年群体在认知方面遇到的问题,通过交互技术设计出适老化产品,赋能老年友好社会的发展。课程采用项目制进行教学,并以助力老年友好社会为主题,4~5个学生一组,设计出可以解决银发族面临困难,提升老年人幸福感的数字交互产品。完成设计后学生团队去自行和广州市慈善会进行沟通,根据需求对设计进行迭代。最终郭晓

彤同学负责的《心灵秘境·银龄版》元宇宙适老化心灵疗愈平台项目受到广州慈善会资助并落地, 体现了设计的社会价值。

4.1. 用户调研与痛点发现

教学的第一步是引导学生进行深入用户调研。在广州市慈善会的协助下, 学生团队进入本地敬老院进行实地考察, 采用观察和半结构化访谈法与 30 余名老年人互动。调研发现的关键痛点包括孤独感与社会隔离, 多数老年人子女不在身边日常社交匮乏。认知衰退焦虑, 老年人对记忆力下降和认知障碍感到无助, 但缺乏科学干预手段。数字鸿沟, 现有数字产品操作复杂, 老年人难以适应, 加剧了排斥感。这些痛点不仅揭示了设计需求, 也让学生切身感受到社会责任的重要性。调研后学生团队明确了设计方向: 创建易用、疗愈且促进社交的交互平台。

4.2. 设计解决方案与关键节点

基于调研结果学生团队运用交互设计方法, 开发了《心灵秘境·银龄版》平台。该平台基于元宇宙 VR 技术, 整合艺术疗愈、认知训练和代际社交功能。设计过程的关键节点包括信息架构设计、原型迭代、界面设计等。

信息架构设计。《心灵秘境·银龄版》平台分为五大模块, 分别是首页、创作天地、探索、社区、我的, 信息架构如图 1 所示。深入探索用户需求还有使用习惯, 确保用户能快速找到自己所需的功能与内容[11]。然后对平台的内容进行分类, 按照相似的功能和信息分在同一板块, 便于用户理解和记忆。此信息架构图遵从用户使用逻辑, 直观的导航逻辑, 能让用户根据自己需求, 快速地从一个功能或界面跳转导航到另一个功能或界面。以简化导航为原则, 采用大字体、高对比度界面, 确保老年用户可轻松操作。

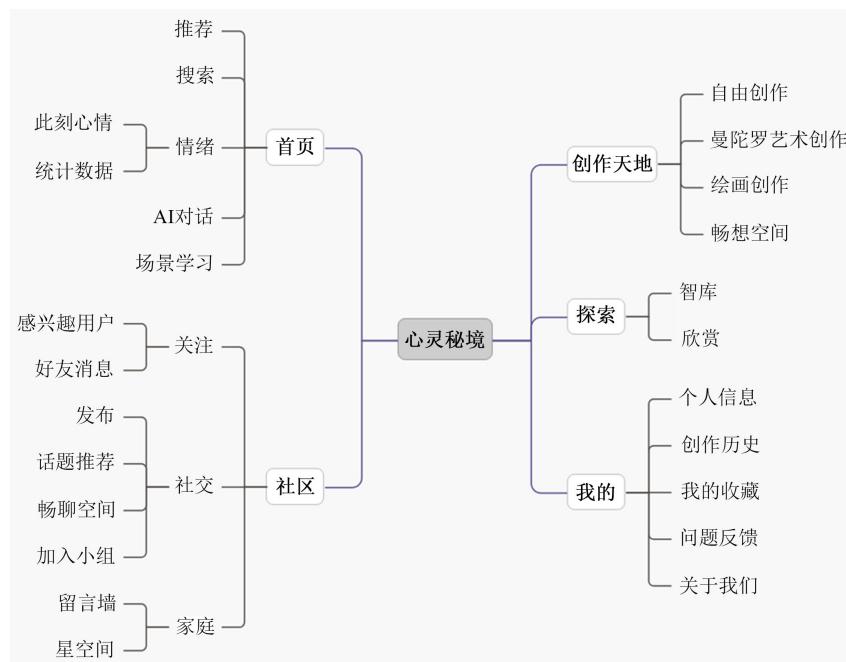


Figure 1. “Mind Sanctuary: Silver Edition” metaverse age-friendly mental wellness platform information architecture diagram

图 1. 《心灵秘境·银龄版》元宇宙适老化心灵疗愈平台信息架构图

原型迭代。通过低保真原型测试, 收集老年人反馈, 逐步优化交互流程。例如初始设计中的复杂菜

单被简化为一键式入口。原型图是用于在产品设计过程中展示界面的布局、交互的功能、用户操作流程的一种工具。按照信息架构图的内容设置,制作原型图。界面颜色以玻璃透明质感为底,对于功能区分布采用圆角卡片式结构,易于用户辨别功能区分布。在排版布局上,保证功能区的卡片圆角弧度视觉一致。特定功能区界面加入IP形象,增加平台界面与用户的互动性。《心灵秘境·银龄版》元宇宙适老化心灵疗愈平台原型如图2所示。



Figure 2. Prototype of the “Mind Sanctuary: Silver Edition” metaverse-based age-friendly mental healing platform
图2. 《心灵秘境·银龄版》元宇宙适老化心灵疗愈平台原型图

具体功能设计,针对认知衰退,引入了曼陀罗艺术疗愈游戏。该功能基于心理学家荣格的理论,通过绘制非表达性图形实现情绪稳定。界面设计放大色块和符号,方便老年人触控,同时融入游戏化元素提升参与度。平台的重要界面效果图如图3所示,展示了整体架构和用户流程。



Figure 3. Important interface diagrams of “Mind Sanctuary: Silver Edition” metaverse-based age-friendly mental healing platform
图3. 《心灵秘境·银龄版》元宇宙适老化心灵疗愈平台重要界面图

曼陀罗艺术疗愈游戏的界面设计注重适老性, 如图 4 所示。通过这些设计, 学生将社会责任融入具体解决方案, 如曼陀罗游戏直接针对认知焦虑, 而社交模块允许子女远程参与, 增强代际联系。



Figure 4. Mandala art therapy game interface diagram

图 4. 曼陀罗艺术疗愈游戏界面图

4.3. 讨论与反思

在项目执行过程中, 学生需要深入老年人群体中进行实地调研, 了解真实需求和痛点, 也就是进行实地教学, 带领学生深入老年人群体中, 进行用户研究与需求分析, 获取真实的用户痛点, 从而指导设计。由于受到项目资助, 在进行实地教学中得到了广州慈善会的帮助, 提供了一些敬老院的资源以供学生进行调研。完成调研回到学校后, 运用交互设计方法创建信息架构、设计界面原型, 并进行可用性测试。这一过程不仅培养了学生的专业设计能力, 更让其深刻体会到设计服务社会的重要性。有学生表示通过这次课程, 认识到设计不仅是创造美观的界面, 更是解决社会问题、创造社会价值的工具。

本教学实践取得了积极成效, 学生反馈显示社会责任意识显著提升。这一实践的成功在于紧扣老年友好设计的议题, 引导学生关注社会老龄化问题, 教学实践内容具有现实意义。而且注重实地调研, 确保设计基于真实需求。本次教学实践表明将交互设计教学与社会实际问题相结合, 能够有效激发学生的学习兴趣和社会责任感。然而实践中也面临挑战, 在技术适应性方面, 部分老年人对 VR 设备有畏难情绪, 需更多时间培训。未来可结合更简易的 AR 技术降低门槛。在资源限制方面, 项目依赖慈善会支持, 可持续性不足, 建议未来引入企业合作, 扩大影响。在评估难度方面, 思政效果难以量化, 如价值观内化的程度与效果, 需开发混合评估工具如反思日记和长期跟踪。课程思政改革需平衡理想与现实, 未来应加强跨学科合作, 如引入心理学专家指导疗愈设计。这一实践为类似课程提供了可复制的模型。

5. 结论与展望

将社会责任教育融入交互设计课程不仅是培养合格设计师的必然要求, 也是实现立德树人根本任务的有效途径。通过重塑教学目标、重构教学内容、创新教学方法, 可以实现专业知识传授、设计能力培养与社会责任塑造的有机统一。未来交互设计课程思政教学改革仍需在以下几个方面深化探索。进一步研究思政元素与专业内容的融合机制, 避免生硬嫁接。还需要开发更多典型教学案例, 为教师提供具体

参考。同时建立更科学的评价工具，准确评估思政教学效果。交互设计作为塑造数字时代人类行为与体验的重要学科，其教育必须超越单纯的技术与审美层面，引导学生关注设计的社会影响与伦理价值。基于社会责任的课程思政教学改革，将继续探索专业教育与思政教育协同育人的有效路径，该教学模式在提升学生社会责任意识和整合性设计能力方面展示了潜力，为专业课程与思政教育融合提供了个案参考。

基金项目

1. 广州理工学院 2023 年课程思政教改项目：基于社会责任的《交互设计》课程思政教学改革与实践(项目编号：2023KCJG14)；
2. 广州市慈善会 2025 游戏化赋能老年友好社会项目：《心灵秘境·银龄版》元宇宙适老化心灵疗愈平台(项目编号：CSH2025-102-4)。

参考文献

- [1] 胡莹莹, 陈雷. 数字媒体专业交互设计课程思政教学研究[J]. 艺术与设计(理论), 2023, 2(8): 132-134.
- [2] 潘雨沛. 交互设计课程教学改革策略研究[J]. 教育与教法, 2025, 1(4): 58-61.
- [3] 张鹏飞. “三位一体”课程思政模式探索与实践[J]. 江西电力职业技术学院学报, 2023, 36(11): 94-96.
- [4] 董玉妹, 董华. 面向老龄化社会的包容性设计赋能：能力和权力向度[J]. 创意与设计, 2021(2): 96-104.
- [5] 张斯. 建筑包容性策划研究[D]: [博士学位论文]. 哈尔滨: 哈尔滨工业大学, 2021.
- [6] 侯月娟. 算法规范：人工智能时代青少年媒介环境的优化路径[J]. 青少年学刊, 2021(5): 38-41.
- [7] 周晓蕊. 教学实践中培养具有社会责任感的交互设计师[J]. 艺术与设计: 产品设计, 2015(10): 137-139.
- [8] 杨爱慧, 梅宇钦. 工业设计专业课程的课程思政教学改革探索——以“设计材料及加工工艺”课程为例[J]. 纺织服装教育, 2022, 37(3): 244-247.
- [9] 谢辉, 路慧萍, 张志清, 等. 建筑类来华留学生课程思政体系建设与实践[J]. 高等建筑教育, 2025, 34(3): 180-188.
- [10] 白志坚, 艾安丽, 刘毅. PBL 理念下体育管理学课程思政建设研究[J]. 韶关学院学报, 2025, 46(2): 98-102.
- [11] 胡锦诚. 面向数字孪生的机械臂虚拟现实交互设计研究[D]: [硕士学位论文]. 南京: 东南大学, 2025.