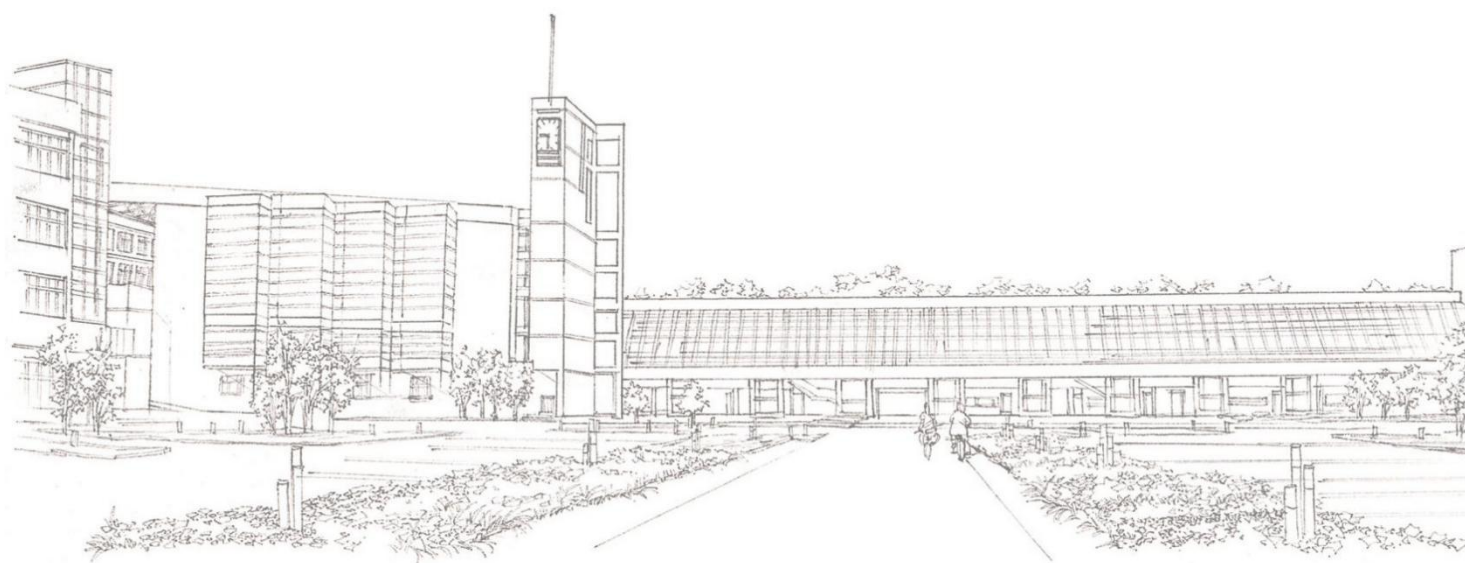




《互联网产品开发》课程教案

商学系



课程教案

课程名称	《互联网产品开发》
课程代码	270634
教学学期	2026 —2027 学年第一学期
任课教师	张明
任课班级	25 级电子商务 45 班

课号	1	授课班级	电子商务 243	授课时间		授课时数	2
授课单元名称		项目 1 互联网产品开发基础 课程导论					
一、教学目标							
素质目标		1.培养学生的创新能力和社会应变能力 2.锻炼学生的自我学习、创新创业能力					
知识目标		1 了解课程学习的主要内容 2.了解互联网产品开发的基础知识 3.掌握互联网产品开发的学习流程					
能力目标		1.能够阐述互联网产品开发的基本理念和方法 2.能够识别不同类型的互联网产品及其特点 3.能够运用所学知识分析简单的互联网产品案例					
二、教学内容							
1. 学什么？ 2. 为什么学？ 3. 用在什么地方？ 4. 如何学？							
三、重点难点							
教学重点		1. 互联网产品开发课程的核心内容 2. 如何更好的学习互联网产品开发					
教学难点		怎么做到以用户为中心的互联网产品设计					
四、思政元素							
1.通过了解一个出色的产品开发经理的成长过程，培养学生的自信心。 2.通过了解行业的规范以及产品开发经理的职责定位，让学生养成规则意识和责任意识。 3.通过一个优秀的作品赏析，让学生明白好的作品需要有用户的认可，从而培养学生的用户思维和用户意识。							

五、教学设计	
教学过程	教学方法与手段
环节 1：课前准备 课前请学生于超星平台学习课程配套在线开放课程“互联网产品开发”中的第一章，课程导学	线上自学
环节 2：新课导入 通过 3W1H 向同学们介绍本门课程学习的主要内容、学习本课程的原因、学完后能够用在哪些地方以及如何更好的学习本课程。 提问 1：你是否听过 UI 这个名词，它与今天将的交互有什么关系？	讨论法
环节 3：讲授 一、3W1H 1、学什么？ 交互设计=界面设计+行为设计 2、为什么学？ 以产品为主导逻辑向以用户为主导逻辑的转变 3、用在何处？ 脱离传统惯性思维，设计出良好的框架，把自己的美好的想法和规划，用原型表达出来。 4、如何学？ 界面基础→设计内核→专业能力→赋能业务 二、UI 设计基础 1、交互设计的概念 UI 设计则是指对软件的人机交互、操作逻辑、界面美观的整体设计。好的 UI 设计不仅是让软件变得有个性有品味，还要让软件的操作变得舒适、简单、自由,充分体现软件的定位和特点。 2、界面设计分类 1、以功能实现为基础的界面设计。2、以情感表达为重点的界面设计。3、以环境因素为前提的界面设计。 三、界面设计区分	案例教学法 讲授法
环节 4：课堂互动 问题一：界面设计=版式设计？ 问题二：界面设计=用户+界面？或者界面设计就是单单指界面美化设计？	头脑风暴

环节 5：总结与作业 教师对本节课的内容进行全面总结，重点强调互联网产品开发的主要流程和技术工具的使用要点，解答学生在课堂上的疑问。	讲授/答疑 自主学习
六、教学效果与反思	
通过课堂讨论和小组活动，学生对互联网产品开发的基本概念和流程有了较为清晰的认识，能够积极参与到教学互动中，提出自己的见解和想法。	

课号	2	授课班级	电子商务	授课时间		授课时数	2
授课单元名称		任务 1.1 互联网产品基础					
一、教学目标							
素质目标		1.培养学生严谨的逻辑思维和细致入微的工作态度。 2.强化学生的自主学习能力和信息检索能力。					
知识目标		1. 理解互联网产品的分类、特点和功能。 2. 掌握互联网产品用户体验设计的基本原则。 3. 熟悉互联网产品界面设计的规范和标准。					
能力目标		1.能够对常见的互联网产品进行分类和分析。 2.能够运用用户体验设计原则评估产品的用户体验。 3.能够按照界面设计规范进行简单的界面设计。					
二、教学内容							
- 互联网产品分类 - 互联网产品特点与功能 - 用户体验设计原则 - 界面设计规范							
三、重点难点							
教学重点		1. 互联网产品的分类方法和特点 2. 用户体验设计的基本原则					
教学难点		1. 如何根据产品特点和用户需求进行合理的分类和功能设计 2. 如何在实际设计中贯彻用户体验设计原则					
四、思政元素							
1. 借助古文中的诗句“温故而知新”讲解事物的联系，以及在学习中如何更好的掌握所学知识并融会贯通，做一个有思想的大学生。 2. 通过了解行业的规范以及交互设计的职责定位，让学生养成规则意识和责任意识。 3. 通过当前手机 app 或小程序的设计规律以及出现的问题以及 bug，引申出在进行原型设计中需要关注用户思维、考虑易用性和可伸展性，从而培养学生的用户意识和未雨绸缪的习惯。							

五、教学设计	
教学过程	教学方法与手段
环节 1：课前准备 在超星平台上传与互联网产品基础相关的在线课程资源，包括产品分类、特点、用户体验设计和界面设计规范等内容的视频讲解、课件和案例分析报告。	翻转课堂 线上自学
环节 2：新课导入 课堂开始，教师通过展示几款具有代表性的互联网产品（如抖音、支付宝、WPS 等），让学生分组讨论这些产品的分类依据、主要特点和功能，以及在使用过程中哪些方面给用户带来了良好的体验。每组学生推选代表发言，分享讨论结果，教师进行总结和补充，引出本节课的主题——深入探讨互联网产品的基础理论。	启发式教学 讨论法
环节 3：讲授+实操 ○ 讲解互联网产品分类：通过 PPT 展示，详细讲解不同分类方法的维度和标准，结合实际案例，如 ToC 产品微信、ToB 产品钉钉、工具类产品美图秀秀等，帮助学生理解抽象的分类概念。 ○ 阐述互联网产品特点与功能：以一款热门的社交类 App 为例，分析其如何体现以用户为中心的设计理念，通过哪些功能实现用户的社交需求，以及如何利用数据进行个性化推荐等。 ○ 介绍用户体验设计原则和界面设计规范：通过对比优秀产品和普通产品的界面设计，引导学生分析符合规范的设计在提升用户体验方面的优势。同时，结合行业标准，讲解界面设计的各项规范要求。	案例教学法 讲授法 讨论法 实践性教学
环节 4：课堂互动 ○ 组织学生进行头脑风暴，以小组为单位，针对一款给定的互联网产品（如在线教育平台），从用户体验的角度出发，提出改进方案，如优化课程搜索功能、增加互动社区等。 ○ 各小组展示方案后，教师引导学生进行互评，从可行性、创新性等方面进行讨论，然后教师进行总结和指导。 ○ 安排实践操作环节，让学生使用 Figma 等设计工具，根据界面设计规范，对小组讨论的产品进行简单的界面设计，如设计一个课程详情页，要求符合色彩搭配、字体使用等规范。	头脑风暴法 课堂思政
环节 5：总结与作业 ○ 对本节课的内容进行全面总结，重点强调互联网产品分类的多样性、用户体验设计原则的重要性以及界面设计规范的具体应用，解答学生在课堂上的疑问。 ○ 布置课后作业，要求学生选择一款自己熟悉的互联网产品，从分类、特点、用户体验和界面设计四个方面进行详细分析，并撰写一份分析报告。	讲授/答疑 自主学习

六、教学效果与反思

通过讨论和案例分析，学生对互联网产品的分类、特点和用户体验设计有了更深入的理解，能够积极参与课堂互动，提出有见地的观点。

课号	3	授课班级	电子商务	授课时间		授课时数	2
授课单元名称		任务 1.2 AIGC 与互联网产品开发					
一、教学目标							
素质目标		1.激发学生对新兴技术的兴趣和探索精神。 2.培养学生批判性思维和独立思考能力。					
知识目标		1. 了解 AIGC（人工智能生成内容）的定义、原理和技术架构。 2. 掌握 AIGC 在互联网产品开发中的应用场景和优势。					
能力目标		1.能够阐述 AIGC 在互联网产品开发中的应用价值。 2.能够运用 AIGC 技术进行简单的文本、图像等内容的生成。					
二、教学内容							
- AIGC 概述 - AIGC 在互联网产品开发中的应用 - AIGC 开发流程与工具 - AIGC 带来的挑战和风险							
三、重点难点							
教学重点		1. AIGC 在互联网产品开发中的具体应用场景 2. AIGC 开发的基本流程和工具使用					
教学难点		深度理解 AIGC 的生成模型原理					
四、思政元素							
1. 引导学生正确看待人工智能技术，树立科技向善的理念。 2. 培养学生的伦理意识和责任感，在使用 AIGC 技术时遵守法律法规和道德规范。 3. 鼓励学生在技术创新的同时，关注技术可能带来的社会影响，培养学生的社会责任感。							

五、教学设计		
	教学过程	教学方法与手段
环节 1：课前准备	在超星平台上传关于 AIGC 与互联网产品开发的在线课程资源，包括 AIGC 技术原理讲解视频、实际应用案例分析、工具使用教程等。	翻转课堂 线上自学
环节 2：新课导入	课堂开始时，教师通过展示一些由 AIGC 生成的文本、图像等作品（如 AI 写作的文章、AI 绘画的图片），让学生分组讨论这些作品的特点和创作方式，以及与人工创作的区别。 每组学生分享讨论结果后，教师引出 AIGC 这一主题，强调其在互联网产品开发中的重要性和广泛应用前景。	启发式教学 讨论法
环节 3：讲授+实操	- 讲解 AIGC 概述：通过 PPT 展示，详细讲解 AIGC 的定义、发展历程，重点阐述基于深度学习的生成模型原理，以通俗易懂的方式解释复杂的数学和算法概念。 - 分析 AIGC 的应用场景：结合实际案例，如今日头条利用 AIGC 生成新闻报道、抖音使用 AI 生成创意视频等，深入分析 AIGC 在不同类型的互联网产品开发中的具体应用和带来的优势。 - 介绍 AIGC 开发流程与工具：通过屏幕共享，现场演示如何使用 ChatGPT 进行文本生成、使用 MidJourney 进行图像生成等操作，让学生直观了解 AIGC 工具的使用方法和生成效果。	案例教学法 讲授法 讨论法 实践性教学
环节 4：课堂互动	- 组织学生进行头脑风暴，以小组为单位，思考如何将 AIGC 技术应用于一款社交类互联网产品中，如自动生成用户个性化的社交文案、智能推荐好友等。 - 各小组展示创意后，教师引导学生从技术可行性、用户体验、潜在风险等方面进行讨论和评估，鼓励学生提出改进方案。 - 安排实践操作环节，让学生使用 Runway 等 AIGC 平台，尝试生成一段视频内容，如为一款旅游 App 生成宣传视频，并对生成结果进行优化和调整。	头脑风暴法 课堂思政
环节 5：总结与作业	- 对本节课的内容进行全面总结，重点强调 AIGC 的原理、应用场景和开发流程，解答学生在课堂上的疑问。 - 布置课后作业，要求学生撰写一篇小论文，探讨 AIGC 在互联网产品开发中的机遇与挑战，并结合实际案例进行分析。	讲授/答疑 自主学习
六、教学效果与反思		
通过课堂讨论和案例分析，学生对 AIGC 技术有了较为全面的认识，能够积极思考其在互联网产品开发中的应用和挑战，课堂参与度较高。		

课号	4	授课班级	电子商务	授课时间		授课时数	2
授课单元名称		项目 2 互联网产品定位与市场调研 2.1-2.2 市场调研和竞品分析					
一、教学目标							
素质目标		1.培养学生市场意识和商业敏感度。 2.增强学生团队协作和沟通能力。					
知识目标		1. 理解互联网产品定位的概念和重要性。 2. 掌握市场调研的基本方法和步骤。 3. 熟悉竞品分析的维度和方法。					
能力目标		1.能够运用所学方法进行市场调研和数据分析。 2.能够对竞品进行多维度分析并总结优缺点。 3.能够根据调研结果进行产品定位和功能规划。					
二、教学内容							
- 互联网产品定位 - 市场调研 - 竞品分析							
三、重点难点							
教学重点		1. 市场调研的主要方法和步骤 2. 竞品分析的维度和方法					
教学难点		如何在实际调研中有效收集和分析数据					
四、思政元素							
1. 引导学生关注市场需求和社会趋势，树立正确的市场观念。 2. 培养学生团队合作精神，通过小组协作完成调研任务。 3. 强调数据真实性和调研伦理，培养学生的职业道德和诚信意识。							

五、教学设计	
教学过程	教学方法与手段
环节 1：课前准备 在超星平台上传互联网产品定位与市场调研相关的在线课程资源，包括产品定位的理论讲解、市场调研方法的详细介绍、竞品分析案例等。	翻转课堂 线上自学
环节 2：新课导入 课堂开始，教师通过提问的方式，引导学生思考“为什么不同的互联网产品能够满足不同用户的需求？”等问题，激发学生对产品定位的思考。 组织学生分组讨论，以一款成功的互联网产品（如拼多多）为例，分析其产品定位和市场调研可能采取的策略。 每组学生分享讨论结果后，教师进行总结，引出本节课的主题。	启发式教学 讨论法
环节 3：讲授+实操 ○ 讲解互联网产品定位：通过 PPT 展示，详细阐述产品定位的概念、重要性和方法，结合实际案例，如抖音通过精准的产品定位吸引年轻用户群体，说明定位要素的重要性。 ○ 介绍市场调研方法和步骤：以一家计划开发在线教育产品的公司为例，讲解如何确定调研问题、设计问卷、收集和分析数据，引导学生理解市场调研在产品开发中的关键作用。 ○ 分析竞品分析的维度和方法：选择两款竞品（如美团和饿了么），从功能、用户体验、市场表现等多个维度进行对比分析，总结各自的优势和不足，为自身产品开发提供借鉴。	案例教学法 讲授法 讨论法 实践性教学
环节 4：课堂互动 ○ 组织学生进行头脑风暴，以小组为单位，针对一款计划开发的互联网产品（如宠物健康护理 App），讨论其产品定位和目标市场，设计初步的市场调研方案。 ○ 各小组展示方案后，教师引导学生进行互评，从调研问题的明确性、问卷设计的合理性等方面进行讨论，然后教师进行总结和指导。 ○ 安排实践操作环节，让学生使用问卷星等在线调研工具，根据小组设计的调研方案，创建问卷并进行小范围的预调研，收集数据并进行初步分析。	头脑风暴法 课堂思政

环节 5：总结与作业 - 对本节课的内容进行全面总结，重点强调产品定位的重要性、市场调研的步骤和竞品分析的方法，解答学生在课堂上的疑问。 - 布置课后作业，要求学生根据课堂上讨论的产品定位和市场调研方案，撰写一份详细的市场调研报告，包括调研背景、目的、方法、数据分析和结论等内容。	讲授/答疑 自主学习
六、教学效果与反思	
通过讨论和案例分析，学生对互联网产品定位和市场调研有了较为深入的理解，能够积极参与课堂互动，提出有见地的观点。	

课号	5	授课班级	电子商务	授课时间		授课时数	2
授课单元名称		2.3-2.4 市场定位和 AIGC 进行互联网市场调研和定位					
一、教学目标							
素质目标		1.培养学生综合运用知识解决实际问题的能力。 2.强化学生的创新思维和应变能力。					
知识目标		1. 掌握市场定位的策略和方法。 2. 了解 AIGC 在市场调研和定位中的应用优势和局限。 3. 熟悉如何利用 AIGC 工具辅助市场分析和产品定位。					
能力目标		1.能够运用市场定位策略对产品进行精准定位。 2.能够利用 AIGC 技术进行市场数据收集和分析。 3.能够结合 AIGC 的分析结果优化产品定位和功能设计。					
二、教学内容							
- 市场定位策略 - 基于用户画像的定位 - 基于竞争态势的定位 - 基于产品特性的定位 - AIGC 在市场调研中的应用 - 利用 AI 进行大规模数据收集和分析 - AI 辅助的用户画像构建 - AI 驱动的市场趋势预测 - AIGC 在产品定位中的应用 - AI 辅助的产品功能规划 - 基于 AI 分析的定位优化 - AI 生成的市场推广策略							
三、重点难点							
教学重点		1. AIGC 在市场调研和定位中的具体应用方法 2. 结合 AIGC 技术优化产品定位的实践技巧					
教学难点		如何有效利用 AIGC 技术提高市场调研和定位的准确性					
四、思政元素							
1. 引导学生关注市场动态，培养敏锐的市场洞察力。 2. 鼓励学生在 使用 AIGC 技术时保持批判性思维，不盲目依赖技术。 3. 培养学生在快速变化的市场环境中灵活应变的能力和 创新精神。							

五、教学设计	
教学过程	教学方法与手段
环节 1：课前准备 在超星平台上传关于市场定位和 AIGC 应用的在线课程资源，包括市场定位策略的详细讲解、AIGC 在市场调研和定位中的实际案例、工具使用教程等。 要求学生在课前观看视频，了解市场定位的基本策略和 AIGC 的应用场景，并完成在线思考题，如“AIGC 在市场调研中有哪些优势和局限性？”	翻转课堂 线上自学
环节 2：新课导入 课堂开始时，教师通过展示两款定位不同的互联网产品（如高端奢侈品电商平台和性价比电商平台），让学生分组讨论它们的市场定位策略和目标用户群体。 每组学生分享讨论结果后，教师引出本节课的主题，强调市场定位对于产品成功的关键作用，以及 AIGC 技术在这一过程中的辅助价值。	启发式教学 讨论法
环节 3：讲授+实操 ○ 讲解市场定位策略：通过 PPT 展示，详细阐述不同市场定位策略的内涵、适用场景和操作要点，结合实际案例，如星巴克基于高端定位的市场策略，说明如何根据市场情况选择合适的定位策略。 ○ 介绍 AIGC 在市场调研中的应用：以一家计划进入在线办公市场的公司为例，讲解如何利用 AI 工具进行大规模数据收集、用户画像构建和市场趋势预测，提高市场调研的效率和准确性。 ○ 分析 AIGC 在产品定位中的应用：结合实际案例，如某健身 App 利用 AI 分析用户需求和市场空白，优化产品定位和功能设计，说明如何借助 AIGC 技术提升产品竞争力。	案例教学法 讲授法 讨论法 实践性教学
环节 4：课堂互动 ○ 组织学生进行头脑风暴，以小组为单位，针对一款计划开发的互联网产品（如智能健康管理平台），讨论如何运用市场定位策略和 AIGC 技术进行市场调研和产品定位。 ○ 各小组展示创意后，教师引导学生从定位策略的合理性、AIGC 应用的可行性等方面进行讨论和评估，鼓励学生提出改进方案。 ○ 安排实践操作环节，让学生使用 AIGC 工具（如 ChatGPT、Tableau 等），进行市场数据收集和分析，如生成用户画像、预测市场趋势等，并根据分析结果提出产品定位建议。	头脑风暴法 课堂思政

环节 5：总结与作业 - 对本节课的内容进行全面总结，重点强调市场定位策略的多样性和 AIGC 技术的应用技巧，解答学生在课堂上的疑问。 - 布置课后作业，要求学生根据课堂讨论和实践操作，撰写一份产品市场定位报告，包括市场调研方法、AIGC 应用过程、定位策略选择和优化建议等内容。	讲授/答疑 自主学习
六、教学效果与反思	
通过课堂讨论和案例分析，学生对市场定位策略和 AIGC 技术的应用有了较为深入的理解，能够积极参与课堂互动，提出有见地的观点。	

课号	6	授课班级	电子商务	授课时间		授课时数	2
授课单元名称		项目 3 互联网产品需求管理 3.1-3.2 需求的本质和用户画像分析					
一、教学目标							
素质目标		1.培养学生严谨的逻辑思维和细致入微的工作态度。 2.强化学生的团队协作能力和沟通能力。					
知识目标		1.理解需求的本质和分类。 2.掌握用户画像的构建方法和应用场景。 3.熟悉需求分析的基本方法和工具。					
能力目标		1.能够识别和分析用户的真实需求。 2.能够构建用户画像，并基于画像进行需求分析。 3.能够运用需求分析工具对产品需求进行初步梳理。					
二、教学内容							
- 需求的本质 - 需求的定义和特点 - 需求的层次（功能需求、体验需求等） - 需求的来源（用户需求、市场需求、业务需求等） - 用户画像分析 - 用户画像的概念和作用 - 用户画像的构建步骤（数据收集、用户分群、画像绘制等） - 用户画像的应用场景（需求分析、产品设计、市场推广等） - 需求分析方法 - 用户调研（问卷调查、用户访谈等） - 数据分析（行为数据分析、业务数据分析等） - 竞品分析（功能对比、用户体验对比等）							
三、重点难点							
教学重点		1.用户画像的构建方法和应用场景 2.需求分析的基本方法和工具					
教学难点		如何将需求分析结果有效应用于产品设计					
四、思政元素							
1.引导学生关注用户需求，树立以用户为中心的设计理念。 2.培养学生团队合作精神，通过小组协作完成用户画像构建和需求分析任务。 3.强调数据真实性和分析严谨性，培养学生的职业道德和诚信意识。							

五、教学设计	
教学过程	教学方法与手段
环节 1：课前准备 在超星平台上传与需求的本质和用户画像分析相关的在线课程资源，包括视频讲解、课件、案例分析报告等。 要求学生在课前观看视频，了解需求的基本概念、用户画像的构建方法，并完成在线练习题，如“需求的层次有哪些？”等，以检验学生对基础知识的掌握程度。	翻转课堂 线上自学
环节 2：新课导入 课堂开始，教师通过提问的方式，引导学生思考“我们如何了解用户真正需要什么？”等问题，激发学生对需求分析的思考。 组织学生分组讨论，以一款成功的互联网产品（如抖音）为例，分析其如何挖掘用户需求并构建用户画像。 每组学生分享讨论结果后，教师进行总结，引出本节课的主题。	启发式教学 讨论法
环节 3：讲授+实操 ○ 讲解需求的本质：通过 PPT 展示，详细阐述需求的定义、特点、层次和来源，结合实际案例，如微信通过挖掘用户社交需求，不断优化功能，说明需求分析的重要性。 ○ 介绍用户画像分析：以一款电商产品为例，讲解如何通过数据收集、用户分群、画像绘制等步骤构建用户画像，并展示用户画像在产品设计和市场推广中的应用场景。 ○ 讲解需求分析方法：结合实际案例，讲解用户调研、数据分析、竞品分析等需求分析方法的具体操作和注意事项。	案例教学法 讲授法 讨论法 实践性教学
环节 4：课堂互动 ○ 组织学生进行头脑风暴，以小组为单位，针对一款计划开发的互联网产品（如在线教育平台），讨论如何挖掘用户需求并构建用户画像。 ○ 各小组展示方案后，教师引导学生进行互评，从需求挖掘的深度、用户画像的完整性等方面进行讨论，然后教师进行总结和指导。 ○ 安排实践操作环节，让学生使用问卷星等工具进行用户调研，收集数据并初步分析，尝试构建用户画像。	头脑风暴法 课堂思政
环节 5：总结与作业 ○ 对本节课的内容进行全面总结，重点强调需求的本质、用户画像的构建方法和需求分析的基本方法，解答学生在课堂上的疑问。 ○ 布置课后作业，要求学生根据课堂讨论和实践操作，完成一份用户画像分析报告，包括数据收集方法、用户画像描述、需求分析结果等内容。	讲授/答疑 自主学习

六、教学效果与反思

通过课堂讨论和案例分析，学生对需求的本质和用户画像分析有了较为深入的理解，能够积极参与课堂互动，提出有见地的观点。

课号	7	授课班级	电子商务	授课时间		授课时数	2
授课单元名称		3.3 需求筛选与优先级排序					
一、教学目标							
素质目标		1.培养学生批判性思维和决策能力。 2.强化学生的团队协作和沟通能力。					
知识目标		1.掌握需求筛选的原则和方法。 2.理解需求优先级排序的依据和技巧。 3.熟悉需求管理工具的使用。					
能力目标		1.能够运用需求筛选原则对大量需求进行分类和筛选。 2.能够根据产品目标和资源限制对需求进行优先级排序。 3.能够使用需求管理工具对需求进行有效管理。					
二、教学内容							
- 需求筛选原则 - 用户价值、技术可行性、 - 商业价值、资源投入 - 需求优先级排序方法 - KANO 模型（基本型需求、期望型需求、兴奋型需求） - MoSCoW 方法（必须有、应该有、可以有、不会有的需求） - 价值 vs. 复杂度矩阵 - 需求管理工具 - Jira（需求跟踪和项目管理） - Trello（需求卡片管理和流程可视化） - Excel（需求列表和简单排序）							
三、重点难点							
教学重点		1.需求筛选的原则和方法 2.需求优先级排序的依据和技巧					
教学难点		1.如何根据产品目标灵活运用需求筛选和排序方法 2.如何使用工具有效管理需求变更和迭代					
四、思政元素							
1.引导学生关注产品开发中的资源合理分配和社会价值创造。 2.培养学生团队合作精神，通过小组协作完成需求筛选和排序任务。 3.强调需求管理中的诚信和责任感，确保需求真实有效。							

五、教学设计	
教学过程	教学方法与手段
环节 1：课前准备 在超星平台上传关于需求筛选与优先级排序的在线课程资源，包括需求筛选原则的详细讲解、优先级排序方法的介绍、工具使用教程等。 要求学生在课前观看视频，了解需求筛选和排序的基本概念，并完成在线练习题，如“KANO 模型中，兴奋型需求的特点是什么？”等，以检验学生对基础知识的掌握程度。	翻转课堂 线上自学
环节 2：新课导入 课堂开始时，教师通过提问的方式，引导学生思考“在有限的资源下，如何决定哪些需求先做、哪些需求后做？”等问题，激发学生对需求筛选和排序的思考。 组织学生分组讨论，以一款计划开发的互联网产品（如健康管理 App）为例，分析如何筛选和排序需求。 每组学生分享讨论结果后，教师进行总结，引出本节课的主题。	启发式教学 讨论法
环节 3：讲授+实操 ○ 讲解需求筛选原则：通过 PPT 展示，详细阐述需求筛选的各项原则，结合实际案例，如某产品团队如何根据用户价值和技术可行性筛选需求，帮助学生理解抽象的概念。 ○ 介绍需求优先级排序方法：以 KANO 模型、MoSCoW 方法和价值 vs. 复杂度矩阵为例，讲解如何根据产品目标和资源限制对需求进行排序，结合实际案例，如某电商产品如何运用这些方法确定功能开发顺序。 ○ 演示需求管理工具：通过屏幕共享，现场演示 Jira、Trello 等需求管理工具的使用方法，包括需求的创建、分配、跟踪和变更管理等功能。	案例教学法 讲授法 讨论法 实践性教学
环节 4：课堂互动 ○ 组织学生进行头脑风暴，以小组为单位，针对一款计划开发的互联网产品（如在线办公平台），讨论如何筛选和排序需求。 ○ 各小组展示方案后，教师引导学生进行互评，从筛选原则的合理性、排序依据的科学性等方面进行讨论，然后教师进行总结和指导。 ○ 安排实践操作环节，让学生使用 Jira 或 Trello 等工具，对一组给定的需求进行筛选和排序操作，创建需求卡片并跟踪状态变化。	头脑风暴法 课堂思政

环节 5：总结与作业 - 对本节课的内容进行全面总结，重点强调需求筛选的原则、优先级排序的方法和工具使用技巧，解答学生在课堂上的疑问。 - 布置课后作业，要求学生根据课堂讨论和实践操作，完成一份需求筛选与优先级排序报告，包括需求列表、筛选依据、排序结果等内容。	讲授/答疑 自主学习
六、教学效果与反思	
通过课堂讨论和案例分析，学生对需求筛选与优先级排序有了较为深入的理解，能够积极参与课堂互动，提出有见地的观点。	

课号	8	授课 班级		授课 时间	第四周周五 3-4 节	授课 时数	2
授课单元 名称		3.4 AIGC 进行产品需求管理					
一、教学目标							
素质目标		1.培养学生对新兴技术在需求管理中应用的兴趣和探索精神。 2.强化学生的团队协作能力和沟通能力，提升学生在技术应用中的伦理意识。					
知识目标		1.了解 AIGC（人工智能生成内容）技术在产品需求管理中的应用原理和优势。 2.掌握如何利用 AIGC 工具进行需求收集、分析、筛选和优先级排序。 3.熟悉 AIGC 技术在需求管理中的局限性和应对策略。					
能力目标		1.能够运用 AIGC 工具辅助进行需求收集和初步分析。 2.能够结合 AIGC 的分析结果，对需求进行更精准的筛选和优先级排序。 3.能够评估 AIGC 在需求管理中的适用性，并提出改进建议。					
二、教学内容							
• AIGC 在需求管理中的应用原理 • 利用 AIGC 进行需求收集 ◦ 设计智能问卷和访谈提纲 • 利用 AIGC 进行需求分析 ◦ 智能文本分析和情感分析、数据挖掘和模式识别 • AIGC 在需求筛选和优先级排序中的应用 ◦ 自动生成需求列表和初步筛选、辅助进行优先级排序建议 • AIGC 在需求管理中的局限性和应对策略							
三、重点难点							
教学重点		1.AIGC 技术在需求管理中的具体应用场景和操作方法 2.如何结合 AIGC 工具和人工判断进行需求分析和决策					
教学难点		在实际需求管理流程中有效整合 AIGC 工具					
四、思政元素							
1.引导学生关注技术的伦理和社会影响，培养负责任的技术应用观。 2.鼓励学生在 使用 AIGC 技术时保持批判性思维，注重数据隐私和用户权益。 3.培养学生在技术快速发展的环境中持续学习和适应变化的能力。							

五、教学设计	
教学过程	教学方法与手段
环节 1：课前准备 在超星平台上传与 AIGC 在需求管理中应用相关的在线课程资源，包括技术原理讲解、实际案例分析、工具使用教程等。要求学生在课前观看视频，了解 AIGC 技术的基础知识和在需求管理中的应用场景，并完成在线练习题，如“AIGC 在需求管理中的主要优势有哪些？”等，以检验学生对基础知识的掌握程度。	翻转课堂 线上自学
环节 2：新课导入 课堂开始时，教师通过提问的方式，引导学生思考“人工智能技术如何改变传统的需求管理流程？”等问题，激发学生对 AIGC 在需求管理中应用的兴趣。 组织学生分组讨论，以一款计划开发的互联网产品（如智能健康管理平台）为例，分析 AIGC 技术可能在需求管理中带来的变化和挑战。 每组学生分享讨论结果后，教师进行总结，引出本节课的主题。	启发式教学 讨论法
环节 3：讲授+实操 ○ 讲解 AIGC 在需求管理中的应用原理：通过 PPT 展示，详细阐述人工智能和自然语言处理技术的基础，结合实际案例，如某产品团队如何利用 AI 工具进行需求收集和初步分析，帮助学生理解抽象的技术原理。 ○ 介绍利用 AIGC 进行需求收集的方法：以设计智能问卷和访谈提纲为例，讲解如何通过 AIGC 工具自动化数据收集和初步分析，提高需求收集的效率和质量。 ○ 分析 AIGC 在需求分析中的应用：结合实际案例，讲解智能文本分析、情感分析、数据挖掘等技术如何辅助需求分析，帮助学生理解如何从大量数据中提取有价值的信息。 ○ 讲解 AIGC 在需求筛选和优先级排序中的应用：以某电商产品为例，展示如何利用 AIGC 工具自动生成需求列表、初步筛选需求并提供优先级排序建议，同时强调人类判断在最终决策中的重要性。 ○ 讨论 AIGC 在需求管理中的局限性和应对策略：引导学生思考 AIGC 技术的局限性，如技术偏见、数据质量问题等，并探讨如何通过结合人工判断、优化数据质量等策略应对这些挑战。	案例教学法 讲授法 讨论法 实践性教学

环节 4：课堂互动 - 组织学生进行头脑风暴，以小组为单位，针对一款计划开发的互联网产品（如在线教育平台），讨论如何利用 AIGC 技术进行需求管理，包括需求收集、分析、筛选和优先级排序的各个环节。 - 各小组展示方案后，教师引导学生进行互评，从技术应用的合理性、需求管理流程的完整性等方面进行讨论，然后教师进行总结和指导。 - 安排实践操作环节，让学生使用 AIGC 工具（如 ChatGPT、Jira 等），对一组给定的需求进行收集、分析、筛选和优先级排序操作，体验 AIGC 在需求管理中的实际应用。	头脑风暴法 课堂思政
环节 5：总结与作业 - 对本节课的内容进行全面总结，重点强调 AIGC 技术在需求管理中的应用方法、优势和局限性，以及如何有效整合 AIGC 工具和人工判断进行需求管理，解答学生在课堂上的疑问。 - 布置课后作业，要求学生根据课堂讨论和实践操作，完成一份利用 AIGC 进行需求管理的实践报告，包括需求收集方法、分析过程、筛选和排序结果，以及对 AIGC 应用效果的评估和改进建议等内容。	讲授/答疑 自主学习
六、教学效果与反思	
通过课堂讨论和案例分析，学生对 AIGC 技术在需求管理中的应用有了较为深入的理解，能够积极参与课堂互动，提出有见地的观点。	

课号	9	授课班级	电子商务 243	授课时间	第四周周五 3-4 节	授课时数	2
授课单元名称		项目 4 互联网产品规划 4.1-4.2 商业模式分析和互联网产品应用场景					
一、教学目标							
素质目标		1.培养学生商业思维和创新意识。 2.强化学生团队协作和沟通能力。					
知识目标		1.理解商业模式的构成要素和常见类型。 2.掌握互联网产品应用场景的分析方法。 3.熟悉如何将商业模式应用于产品规划。					
能力目标		1.能够分析常见互联网产品的商业模式。 2.能够根据产品特点设计应用场景和商业模式。 3.能够运用商业模式画布等工具进行产品规划。					
二、教学内容							
- 商业模式分析 - 商业模式的定义和重要性 - 商业模式的构成要素（价值主张、客户细分、渠道通路等） - 常见的商业模式类型（如平台模式、订阅模式等） - 互联网产品应用场景 - 用户场景的定义和作用 - 如何通过用户故事和场景分析明确产品功能 - 场景化设计在产品规划中的应用 - 商业模式与产品规划 - 如何根据商业模式确定产品功能和特性 - 商业模式在产品生命周期中的演变 - 案例分析：成功互联网产品的商业模式和应用场景							
三、重点难点							
教学重点		1.商业模式的构成要素和常见类型 2.用户场景的分析方法和应用场景					
教学难点		如何通过用户场景分析精准定位产品功能					
四、思政元素							
1.引导学生关注商业模式的社会价值和可持续性。 2.培养学生团队合作精神，通过小组协作完成商业模式分析和产品规划任务。 3.强调诚信和创新，鼓励学生在商业模式设计中遵守法律法规，避免不正当竞争。							

五、教学设计	
教学过程	教学方法与手段
环节 1：课前准备 在超星平台上传与商业模式分析和互联网产品应用场景相关的在线课程资源，包括视频讲解、课件、案例分析报告等。 要求学生在课前观看视频，了解商业模式的基本概念、构成要素和常见类型，并完成在线练习题，如“商业模式的构成要素有哪些？”等，以检验学生对基础知识的掌握程度。	翻转课堂 线上自学
环节 2：新课导入 课堂开始时，教师通过提问的方式，引导学生思考“你认为一款成功的互联网产品，其商业模式和应用场景应该具备哪些特点？”等问题，激发学生对商业模式和应用场景的思考。 组织学生分组讨论，以一款熟悉的互联网产品（如美团）为例，分析其商业模式和应用场景。 每组学生分享讨论结果后，教师进行总结，引出本节课的主题。	启发式教学 讨论法
环节 3：讲授+实操 ○ 讲解商业模式分析：通过 PPT 展示，详细阐述商业模式的定义、重要性、构成要素和常见类型，结合实际案例，如滴滴出行的平台模式、爱奇艺的订阅模式等，帮助学生理解抽象的概念。 ○ 介绍互联网产品应用场景：以一款健康管理 App 为例，讲解如何通过用户故事和场景分析明确产品功能，展示场景化设计在产品规划中的应用。 ○ 分析商业模式与产品规划的关系：结合实际案例，讲解如何根据商业模式确定产品功能和特性，以及商业模式在产品生命周期中的演变过程。	案例教学法 讲授法 讨论法 实践性教学
环节 4：课堂互动 ○ 组织学生进行头脑风暴，以小组为单位，针对一款计划开发的互联网产品（如在线教育平台），讨论其商业模式和应用场景。 ○ 各小组展示方案后，教师引导学生进行互评，从商业模式的创新性、应用场景的合理性等方面进行讨论，然后教师进行总结和指导。 ○ 安排实践操作环节，让学生使用商业模式画布等工具，对小组讨论的产品进行商业模式设计和应用场景规划，并绘制相应的图表。	头脑风暴法 课堂思政

环节 5：总结与作业 - 对本节课的内容进行全面总结，重点强调商业模式的构成要素、用户场景的分析方法以及商业模式在产品规划中的应用，解答学生在课堂上的疑问。 - 布置课后作业，要求学生根据课堂讨论和实践操作，完成一份互联网产品商业模式和应用场景规划报告，包括商业模式画布、用户场景描述、功能规划等内容。	讲授/答疑 自主学习
六、教学效果与反思	
通过课堂讨论和案例分析，学生对商业模式分析和互联网产品应用场景有了较为深入的理解，能够积极参与课堂互动，提出有见地的观点。	

课号	10	授课班级	电子商务 243	授课时间	第四周周五 3-4 节	授课时数	2
授课单元名称		4.3 互联网产品规划与路线图					
一、教学目标							
素质目标		1.培养学生战略思维和全局观念。 2.强化学生团队协作和沟通能力，提升学生的职业素养。					
知识目标		1. 理解互联网产品规划的概念和重要性。 2. 掌握产品路线图的绘制方法和内容。 3. 熟悉产品规划与路线图在产品开发中的作用。					
能力目标		1.能够运用所学方法进行互联网产品规划。 2.能够绘制产品路线图，明确产品开发的阶段和目标。 3.能够根据产品规划制定详细的实施计划。					
二、教学内容							
- 互联网产品规划 - 产品规划的概念和重要性 - 产品规划的主要内容（目标、功能、时间表等） - 产品规划的方法和步骤 - 产品路线图 - 产品路线图的定义和作用 - 路线图的绘制方法和工具 - 路线图的更新和维护 - 案例分析 - 成功互联网产品的规划与路线图案例 - 如何根据市场变化调整产品规划							
三、重点难点							
教学重点		1. 产品路线图的绘制和应用 2. 产品规划与市场变化的关系					
教学难点		如何制定合理的产品规划和路线图					
四、思政元素							
1. 引导学生关注产品规划的社会价值和可持续性。 2. 培养学生团队合作精神，通过小组协作完成产品规划任务。 3. 强调诚信和创新，鼓励学生在产品规划中遵守法律法规，避免不正当竞争。							

五、教学设计	
教学过程	教学方法与手段
环节 1：课前准备 在超星平台上传与互联网产品规划和路线图相关的在线课程资源，包括视频讲解、课件、案例分析报告等。 要求学生在课前观看视频，了解产品规划的基本概念、主要内容和方法，并完成在线练习题，如“产品规划的主要内容有哪些？”等，以检验学生对基础知识的掌握程度。	翻转课堂 线上自学
环节 2：新课导入 课堂开始时，教师通过提问的方式，引导学生思考“如何确保一款互联网产品从构思到上线有条不紊地进行？”等问题，激发学生对产品规划和路线图的兴趣。 组织学生分组讨论，以一款熟悉的互联网产品（如微信）为例，分析其可能经历的产品规划过程和路线图。 每组学生分享讨论结果后，教师进行总结，引出本节课的主题。	启发式教学 讨论法
环节 3：讲授+实操 ○ 讲解互联网产品规划：通过 PPT 展示，详细阐述产品规划的概念、重要性、主要内容和方法，结合实际案例，如某电商产品的规划过程，帮助学生理解抽象的概念。 ○ 介绍产品路线图：讲解产品路线图的定义、作用、绘制方法和工具，结合实际案例，如某社交产品的路线图，展示如何通过路线图明确产品开发的阶段和目标。 ○ 分析案例：通过成功互联网产品的规划与路线图案例，讲解如何根据市场变化调整产品规划，帮助学生理解产品规划的动态性。	案例教学法 讲授法 讨论法 实践性教学
环节 4：课堂互动 ○ 组织学生进行头脑风暴，以小组为单位，针对一款计划开发的互联网产品（如在线办公平台），讨论其产品规划和路线图。 ○ 各小组展示方案后，教师引导学生进行互评，从规划的合理性、路线图的清晰度等方面进行讨论，然后教师进行总结和指导。 ○ 安排实践操作环节，让学生使用专业工具（如 Jira、Trello 等），绘制产品路线图，明确产品开发的各个阶段和目标。	头脑风暴法 课堂思政
环节 5：总结与作业 ○ 对本节课的内容进行全面总结，重点强调互联网产品规划的主要内容、产品路线图的绘制方法以及它们在产品开发中的作用，解答学生在课堂上的疑问。 ○ 布置课后作业，要求学生根据课堂讨论和实践操作，完成一份互联网产品规划与路线图报告，包括产品规划的主要内容、产品路线图的绘制、实施计划等内容。	讲授/答疑 自主学习

六、教学效果与反思

通过课堂讨论和案例分析，学生对互联网产品规划和路线图有了较为深入的理解，能够积极参与课堂互动，提出有见地的观点。

课号	11	授课班级		授课时间		授课时数	2
授课单元名称		4.4 AIGC 进行互联网产品规划					
一、教学目标							
素质目标		1.培养学生对新兴技术在产品规划中应用的兴趣和探索精神。 2.强化学生团队协作和沟通能力,提升学生在产品规划中的创新意识。					
知识目标		1.了解 AIGC (人工智能生成内容) 技术在互联网产品规划中的应用原理和优势。 2.掌握如何利用 AIGC 工具辅助进行市场调研、用户画像构建、功能规划等产品规划环节。 3.熟悉 AIGC 技术在产品规划中的局限性和应对策略。					
能力目标		1.能够运用 AIGC 工具进行市场调研和用户画像分析。 2.能够借助 AIGC 技术生成初步的产品功能规划和原型设计建议。 3.能够评估 AIGC 生成的规划建议,结合实际情况进行优化和完善。					
二、教学内容							
• AIGC 在产品规划中的应用领域 ◦ 市场调研与数据分析、用户画像与需求分析、功能规划与原型设计辅助 • 常见 AIGC 工具介绍 • 实战操作: 利用 AIGC 工具进行产品规划 ◦ 使用文本生成工具撰写调研报告和用户画像 ◦ 使用图像生成工具辅助设计产品界面和原型 ◦ 结合工具输出进行功能规划和优化							
三、重点难点							
教学重点		1. AIGC 技术在互联网产品规划中的具体应用场景和操作方法。 2. 如何结合 AIGC 工具和传统方法进行高效的产品规划。					
教学难点		理解 AIGC 技术在产品规划中的深层次应用原理。					
四、思政元素							
1. 引导学生关注技术的伦理和社会影响,培养负责任的技术应用观。 2. 鼓励学生在 使用 AIGC 技术时保持批判性思维,注重数据隐私和用户权益。 3. 培养学生在技术快速发展的环境中持续学习和适应变化的能力。							

五、教学设计	
教学过程	教学方法与手段
环节 1：课前准备 在超星平台上传与 AIGC 进行互联网产品规划相关的在线课程资源，包括视频讲解、课件、案例分析报告等。 要求学生在课前观看视频，了解 AIGC 技术的基本概念、在产品规划中的应用领域，并完成在线练习题，如“AIGC 在产品规划中的主要应用场景有哪些？”等，以检验学生对基础知识的掌握程度。	翻转课堂 线上自学
环节 2：新课导入 课堂开始时，教师通过提问的方式，引导学生思考“人工智能技术如何改变传统的产品规划流程？”等问题，激发学生对 AIGC 在产品规划中应用的兴趣。 组织学生分组讨论，以一款熟悉的互联网产品（如微信）为例，分析如果使用 AIGC 技术进行规划可能带来的变化和优势。 每组学生分享讨论结果后，教师进行总结，引出本节课的主题。	启发式教学 讨论法
环节 3：讲授+实操 ○ 讲解 AIGC 在产品规划中的应用领域：通过 PPT 展示，详细阐述 AIGC 在市场调研、用户画像构建、功能规划等产品规划环节的应用原理和优势，结合实际案例，如某互联网公司如何利用 AIGC 技术优化产品规划流程，提高规划效率和质量。 ○ 介绍常见 AIGC 工具：讲解各类 AIGC 工具的特点和适用场景，如 ChatGPT 用于文本内容生成、MidJourney 用于图像设计等，结合实际操作演示，让学生直观了解工具的使用方法。 ○ 实战操作演示：通过实际操作，展示如何使用 AIGC 工具进行市场调研报告撰写、用户画像生成、产品界面设计等具体任务，帮助学生理解如何将 AIGC 技术融入产品规划的实际操作中。	案例教学法 讲授法 讨论法 实践性教学
环节 4：课堂互动 ○ 组织学生进行头脑风暴，以小组为单位，讨论如何利用 AIGC 技术规划一款新的互联网产品（如在线教育平台），包括市场调研、用户画像、功能规划等内容。 ○ 各小组展示方案后，教师引导学生进行互评，从技术应用的合理性、规划内容的完整性等方面进行讨论，然后教师进行总结和指导。 ○ 安排实践操作环节，让学生使用 AIGC 工具（如 Kimi、即梦等），完成一个简单的互联网产品规划任务，如撰写市场调研报告、生成用户画像、设计产品界面等，并根据工具输出进行功能规划和优化。	头脑风暴法 课堂思政

环节 5：总结与作业 ○ 对本节课的内容进行全面总结，重点强调 AIGC 技术在互联网产品规划中的应用方法、优势和局限性，以及如何有效结合 AIGC 工具和传统方法进行产品规划，解答学生在课堂上的疑问。 ○ 布置课后作业，要求学生根据课堂讨论和实践操作，完成一份利用 AIGC 进行互联网产品规划的实践报告，包括市场调研、用户画像、功能规划等内容，并对 AIGC 生成的规划建议进行评估和优化。	讲授/答疑 自主学习
六、教学效果与反思	
通过课堂讲解和案例分析，学生对 AIGC 技术在互联网产品规划中的应用有了较为深入的理解，能够积极参与课堂互动，提出有见地的观点。	

课号	12	授课班级		授课时间		授课时数	2
授课单元名称		项目 5 互联网产品原型设计 5.1-5.2 原型设计基础与设计前准备					
一、教学目标							
素质目标		1.培养学生创新思维和审美能力。 2.强化学生团队协作和沟通能力。					
知识目标		1.理解原型设计的概念和重要性。 2.掌握原型设计的基本原则和流程。 3.熟悉常用原型设计工具的特点和功能。					
能力目标		1.能够阐述原型设计在产品开发中的作用。 2.能够进行简单的原型设计准备工作。 3.能够使用至少一种原型设计工具绘制基本的原型图。					
二、教学内容							
- 原型设计基础 - 原型设计的定义和目的 - 原型设计的原则（用户中心、简洁性、一致性等） - 原型设计的流程（需求分析、草图绘制、原型制作等） - 设计前准备 - 明确产品需求和目标用户、收集和分析竞品原型、准备设计工具和资源 - 常用原型设计工具介绍 - Axure RP、Sketch、Figma、墨刀							
三、重点难点							
教学重点		1.原型设计的基本原则和流程 2.设计前的准备工作内容和方法 3.常用原型设计工具的特点和适用场景					
教学难点		1.如何根据产品需求进行有效的原型设计 2.如何选择合适的原型设计工具					
四、思政元素							
1.引导学生关注用户体验，树立以用户为中心的设计理念。 2.培养学生团队合作精神，通过小组协作完成原型设计任务。 3.强调创新和知识产权保护，鼓励学生在设计中尊重原创，避免抄袭。							

五、教学设计	
教学过程	教学方法与手段
环节 1：课前准备 在超星平台上传与原型设计基础和设计前准备相关的在线课程资源，包括视频讲解、课件、案例分析报告等。 要求学生在课前观看视频，了解原型设计的基本概念、原则和流程，并完成在线练习题，如“原型设计的主要原则有哪些？”等，以检验学生对基础知识的掌握程度。	翻转课堂 线上自学
环节 2：新课导入 课堂开始时，教师通过提问的方式，引导学生思考“为什么在产品开发前需要进行原型设计？”等问题，激发学生对原型设计的兴趣。 组织学生分组讨论，以一款熟悉的互联网产品（如支付宝）为例，分析其原型设计可能经历的过程。 每组学生分享讨论结果后，教师进行总结，引出本节课的主题。	启发式教学 讨论法
环节 3：讲授+实操 ○ 讲解原型设计基础：通过 PPT 展示，详细阐述原型设计的定义、目的、原则和流程，结合实际案例，如某电商产品的原型设计过程，帮助学生理解抽象的概念。 ○ 介绍设计前准备：讲解如何明确产品需求和目标用户、收集和分析竞品原型、准备设计工具和资源等，强调设计前准备的重要性。 ○ 演示常用原型设计工具：通过屏幕共享，现场演示 Axure RP、Sketch 等工具的基本操作和功能，让学生对工具的使用有一个初步的了解。	案例教学法 讲授法 讨论法 实践性教学
环节 4：课堂互动 ○ 组织学生进行头脑风暴，以小组为单位，针对一款计划开发的互联网产品（如在线教育平台），讨论其原型设计的基本思路和准备工作。 ○ 各小组展示方案后，教师引导学生进行互评，从设计思路的创新性、准备工作的完整性等方面进行讨论，然后教师进行总结和指导。 ○ 安排实践操作环节，让学生使用 Axure RP 等工具，进行简单的原型设计练习，如绘制一个登录界面的草图，并进行基本的交互设置。	头脑风暴法 课堂思政

环节 5：总结与作业 - 对本节课的内容进行全面总结，重点强调原型设计的基本原则、设计前的准备工作以及常用工具的特点，解答学生在课堂上的疑问。 - 布置课后作业，要求学生根据课堂讨论和实践操作，完成一份简单的原型设计任务，包括明确产品需求、分析竞品原型、选择设计工具，并绘制一个核心功能的原型草图。	讲授/答疑 自主学习
六、教学效果与反思	
通过课堂讨论和案例分析，学生对原型设计基础和设计前准备有了较为深入的理解，能够积极参与课堂互动，提出有见地的观点。	

课号	13	授课班级		授课时间		授课时数	2
授课单元名称		5.3.1 -5.3.2Axure 界面及元件面板					
一、教学目标							
素质目标		1.培养学生细致入微的工作态度和审美能力。 2.强化学生自主学习和解决问题的能力。					
知识目标		1. 熟悉 Axure RP 的界面布局和基本功能。 2. 掌握元件面板的使用方法和常见元件的属性。 3. 了解如何利用元件面板进行基本的原型设计。					
能力目标		1.能够独立操作 Axure RP，熟悉其界面和基本功能。 2.能够使用元件面板中的元件进行简单的原型设计。 3.能够调整元件的属性，实现基本的交互效果。					
二、教学内容							
• Axure RP 界面介绍 ◦ 菜单栏、工具栏、元件面板、属性面板等 ◦ 界面的个性化设置 • 元件面板详解 ◦ 常见元件的分类和功能（如按钮、文本框、图像等） ◦ 元件的属性设置（位置、大小、样式等） ◦ 如何添加和管理自定义元件 • 基本原型设计操作 ◦ 拖拽元件到画布、调整元件位置和大小、设置元件的简单交互							
三、重点难点							
教学重点		1. Axure RP 界面的布局和功能区分 2. 元件面板的使用方法和常见元件的属性 3. 基本的原型设计操作技巧					
教学难点		如何设置元件的属性以实现设计效果					
四、思政元素							
1. 引导学生注重细节，培养工匠精神，通过精心设计每一个元件提升整体产品质量。 2. 鼓励学生自主探索 Axure RP 的功能，培养独立解决问题的能力。 3. 强调软件使用的合法性，培养学生尊重知识产权的意识。							

五、教学设计	
教学过程	教学方法与手段
环节 1：课前准备 在超星平台上传与 Axure 界面及元件面板相关的在线课程资源，包括视频讲解、课件、操作演示等。 要求学生在课前观看视频，了解 Axure RP 的基本界面布局和元件面板的使用方法，并完成在线练习题，如“如何在 Axure RP 中添加一个按钮元件？”等，以检验学生对基础知识的掌握程度。	翻转课堂 线上自学
环节 2：新课导入 课堂开始时，教师通过提问的方式，引导学生思考“在 Axure RP 中，如何快速找到需要的元件？”等问题，激发学生对 Axure 界面和元件面板的兴趣。 组织学生分组讨论，分享自己在预习过程中对 Axure 界面和元件面板的初步认识。 每组学生分享讨论结果后，教师进行总结，引出本节课的主题。	启发式教学 讨论法
环节 3：讲授+实操 ○ 讲解 Axure RP 界面：通过 PPT 展示，详细介绍 Axure RP 的各个功能区，如菜单栏、工具栏、元件面板、属性面板等，以及如何根据个人习惯进行界面的个性化设置。 ○ 深入剖析元件面板：逐一介绍元件面板中的常见元件，如按钮、文本框、图像等，讲解它们的分类、功能和适用场景。同时，演示如何添加和管理自定义元件，以满足特定的设计需求。 ○ 演示基本原型设计操作：通过实际操作，展示如何拖拽元件到画布、调整元件位置和大小、设置元件的简单交互等基本操作，让学生对 Axure RP 的实际使用有一个直观的认识。	案例教学法 讲授法 讨论法 实践性教学
环节 4：课堂互动 ○ 组织学生进行头脑风暴，以小组为单位，讨论如何利用 Axure RP 的元件面板设计一个简单的登录界面。 ○ 各小组展示设计方案后，教师引导学生进行互评，从界面布局的合理性、元件选择的恰当性等方面进行讨论，然后教师进行总结和指导。 ○ 安排实践操作环节，让学生打开 Axure RP，按照教师的演示，独立完成一个登录界面的设计，包括添加用户名、密码输入框、登录按钮等元件，并设置基本的交互效果。	头脑风暴法 课堂思政

环节 5：总结与作业 - 对本节课的内容进行全面总结，重点强调 Axure RP 界面的布局、元件面板的使用方法以及基本的原型设计操作，解答学生在课堂上的疑问。 - 布置课后作业，要求学生根据课堂所学，使用 Axure RP 设计一个简单的注册界面，要求界面包含必要的输入框、按钮等元件，并设置合理的交互效果。	讲授/答疑 自主学习
六、教学效果与反思	
通过课堂讲解和演示，学生对 Axure RP 的界面布局和元件面板有了较为清晰的认识，能够准确找到并使用常见的元件。 在实践操作中，学生能够独立完成简单的登录界面设计，但部分学生在元件属性设置和交互效果实现方面还存在困难，需要在后续教学中加强相关操作的练习和指导。	

课号	14	授课 班级		授课 时间		授课 时数	2
授课单元 名称		5.3.3 原型绘制流程					
一、教学目标							
素质目标		1.培养学生逻辑思维和条理性。 2.强化学生团队协作和沟通能力。					
知识目标		1.掌握原型绘制的完整流程。 2.熟悉不同阶段的任务和目标。 3.了解如何进行有效的版本控制。					
能力目标		1.能够独立完成从需求分析到原型制作的全过程。 2.能够运用所学知识对原型进行优化和迭代。 3.能够与团队成员有效沟通，协同完成复杂项目的原型设计。					
二、教学内容							
- 原型绘制流程概述 - 需求分析阶段的任务和方法、草图绘制的重要性及技巧 - 低保真原型和高保真原型的区别和应用场景 - 详细步骤讲解 - 收集需求并进行整理、根据需求绘制草图，确定基本布局 - 在 Axure RP 中实现草图，制作低保真原型 - 版本控制与协作 - 如何进行原型的版本管理、团队协作中需要注意的事项、共享和评审原型的最佳实践							
三、重点难点							
教学重点		1.原型绘制的完整流程和关键节点 2.从草图到高保真原型的逐步实现方法					
教学难点		如何在原型制作中平衡细节和整体效果					
四、思政元素							
1.引导学生注重团队合作，通过分工协作提高工作效率。 2.培养学生严谨的工作态度，注重细节，追求卓越。 3.强调知识产权保护，鼓励学生在原型设计中尊重原创，避免抄袭。							

五、教学设计	
教学过程	教学方法与手段
环节 1：课前准备 在超星平台上传与原型绘制流程相关的在线课程资源，包括视频讲解、课件、案例分析报告等。 要求学生在课前观看视频，了解原型绘制的基本流程和关键步骤，并完成在线练习题，如“原型绘制流程中，需求分析阶段的主要任务是什么？”等，以检验学生对基础知识的掌握程度。	翻转课堂 线上自学
环节 2：新课导入 课堂开始时，教师通过提问的方式，引导学生思考“在团队项目中，如何确保原型设计的连贯性和可追溯性？”等问题，激发学生对原型绘制流程的兴趣。 组织学生分组讨论，分享自己在之前学习和实践中对原型绘制流程的认识。 每组学生分享讨论结果后，教师进行总结，引出本节课的主题。	启发式教学 讨论法
环节 3：讲授+实操 ○ 讲解原型绘制流程概述：通过 PPT 展示，详细阐述原型绘制的完整流程，包括需求分析、草图绘制、低保真原型制作、高保真原型完善、内部评审和用户测试等阶段，强调每个阶段的任务和目标。 ○ 详细步骤讲解：结合实际案例，逐步讲解从收集需求到最终优化迭代的每个环节，包括如何进行有效的版本控制和团队协作。在讲解过程中，穿插实际操作演示，让学生更直观地理解每个步骤的具体操作。 ○ 案例分析：展示一个完整的原型设计项目案例，包括需求文档、草图、低保真原型、高保真原型以及最终的用户反馈，帮助学生理解整个流程在实际项目中的应用。	案例教学法 讲授法 讨论法 实践性教学
环节 4：课堂互动 ○ 组织学生进行头脑风暴，以小组为单位，针对一款计划开发的互联网产品（如在线办公平台），讨论其原型绘制流程，包括如何进行需求分析、草图绘制、低保真原型制作等。 ○ 各小组展示方案后，教师引导学生进行互评，从流程的合理性、任务分配的明确性等方面进行讨论，然后教师进行总结和指导。 ○ 安排实践操作环节，让学生以小组为单位，选择一个之前设计过的原型项目，按照本节课讲解的完整流程，进行一次迭代优化，从需求分析到最终的高保真原型，全面提升原型设计的质量。	头脑风暴法 课堂思政

环节 5：总结与作业 - 对本节课的内容进行全面总结，重点强调原型绘制的完整流程、关键节点以及版本控制和团队协作的技巧，解答学生在课堂上的疑问。 - 布置课后作业，要求学生根据课堂讨论和实践操作，完成一份原型绘制流程报告，包括项目背景、需求分析、草图绘制、低保真原型、高保真原型、用户反馈及优化建议等内容。	讲授/答疑 自主学习
六、教学效果与反思	
通过课堂讲解和案例分析，学生对原型绘制流程有了较为全面的理解，能够清晰把握每个阶段的任务和目标。 在实践操作中，学生能够按照完整的流程进行原型设计和迭代优化，但在团队协作和版本控制方面还需要进一步加强，部分小组在任务分配和版本管理上存在混乱，需要在后续教学中增加团队协作的训练和指导。	

课号	15	授课 班级		授课 时间		授课 时数	2
授课单元 名称		5.3.4 交互基础实例					
一、教学目标							
素质目标		1.培养学生逻辑思维和问题解决能力。 2.强化学生团队协作和沟通能力。					
知识目标		1.理解交互设计的基本概念和原理。 2.掌握常见的交互元素和交互方式。 3.熟悉在 Axure RP 中实现交互效果的基本方法。					
能力目标		1.能够分析用户操作流程，设计合理的交互逻辑。 2.能够使用 Axure RP 添加交互事件和动作。 3.能够创建简单的交互原型，模拟用户操作。					
二、教学内容							
- 交互设计基础 - 交互设计的定义和重要性 - 常见的交互元素（按钮、菜单、滑块等） - 交互设计的原则（一致性、反馈及时、操作简便等） - Axure RP 中的交互实现 - 交互面板的使用、添加交互事件和动作、使用中继器和动态面板实现复杂交互 - 实战案例 - 制作一个带有交互效果的导航菜单 - 创建一个简单的表单提交交互 - 设计一个可折叠的侧边栏							
三、重点难点							
教学重点		1.在 Axure RP 中添加交互事件和动作的方法 2.使用中继器和动态面板实现复杂交互的技巧					
教学难点		如何在 Axure RP 中灵活运用交互功能实现设计效果					
四、思政元素							
1.引导学生关注用户体验，树立以用户为中心的设计理念。 2.培养学生团队合作精神，通过小组协作完成交互设计任务。 3.强调创新和知识产权保护，鼓励学生在设计中尊重原创，避免抄袭。							

五、教学设计	
教学过程	教学方法与手段
环节 1：课前准备 在超星平台上传与交互基础实例相关的在线课程资源，包括视频讲解、课件、操作演示等。 要求学生在课前观看视频，了解交互设计的基本概念、常见交互元素以及在 Axure RP 中实现交互的基本方法，并完成在线练习题，如“如何在 Axure RP 中添加一个按钮的点击交互？”等，以检验学生对基础知识的掌握程度。	翻转课堂 线上自学
环节 2：新课导入 课堂开始时，教师通过提问的方式，引导学生思考“在使用互联网产品时，哪些交互设计让你感到便捷或不适？”等问题，激发学生对交互设计的兴趣。 组织学生分组讨论，分享自己在日常使用互联网产品时遇到的交互设计案例，分析其优缺点。 每组学生分享讨论结果后，教师进行总结，引出本节课的主题。	启发式教学 讨论法
环节 3：讲授+实操 ◦ 讲解交互设计基础：通过 PPT 展示，详细阐述交互设计的定义、重要性、常见交互元素和设计原则，结合实际案例，如某社交产品的交互设计，帮助学生理解抽象的概念。 ◦ 演示 Axure RP 中的交互实现：通过实际操作，展示如何使用交互面板添加交互事件和动作，如按钮点击、页面跳转等。进一步讲解如何使用中继器和动态面板实现复杂的交互效果，如菜单展开、内容更新等。 ◦ 实战案例讲解：逐步演示制作一个带有交互效果的导航菜单、创建一个简单的表单提交交互、设计一个可折叠的侧边栏等实战案例，让学生直观了解交互设计在实际项目中的应用。	案例教学法 讲授法 讨论法 实践性教学
环节 4：课堂互动 ◦ 组织学生进行头脑风暴，以小组为单位，讨论如何为一个在线购物车页面设计交互效果，包括添加商品、删除商品、结算等功能。 ◦ 各小组展示设计方案后，教师引导学生进行互评，从交互逻辑的合理性、操作的便捷性等方面进行讨论，然后教师进行总结和指导。 ◦ 安排实践操作环节，让学生使用 Axure RP，按照教师讲解的方法，独立完成一个带有交互效果的导航菜单设计，要求实现鼠标悬停显示子菜单、点击菜单项跳转页面等功能。	头脑风暴法 课堂思政

环节 5：总结与作业 - 对本节课的内容进行全面总结，重点强调交互设计的基本概念、常见交互元素以及在 Axure RP 中实现交互的方法和技巧，解答学生在课堂上的疑问。 - 布置课后作业，要求学生根据课堂讨论和实践操作，完成一个简单的表单提交交互设计，包括用户名、密码输入框、记住密码复选框、登录按钮等元素，并实现点击登录按钮后跳转到欢迎页面的交互效果。	讲授/答疑 自主学习
六、教学效果与反思	
通过课堂讲解和演示，学生对交互设计基础和 Axure RP 中的交互实现有了较为清晰的认识，能够准确理解常见交互元素的使用场景和实现方法。在实践操作中，学生能够独立完成简单的交互设计任务，如导航菜单的交互效果，但部分学生在复杂交互实现（如使用中继器和动态面板）方面还存在困难，需要在后续教学中加强相关操作的练习和指导。	

课号	16	授课 班级		授课 时间		授课 时数	2
授课单元 名称		5. 4. 1 动态面板控件与功能					
一、教学目标							
素质目标		1.培养学生逻辑思维和细致入微的工作态度。 2.强化学生自主学习和解决问题的能力。					
知识目标		1. 理解动态面板的概念和功能。 2. 掌握动态面板的创建、编辑和应用方法。 3. 熟悉动态面板在实现复杂交互中的作用。					
能力目标		1.能够在 Axure RP 中创建和编辑动态面板。 2.能够使用动态面板实现内容的切换、更新等交互效果。 3.能够结合其他元件和交互功能，设计出更丰富的交互原型。					
二、教学内容							
- 动态面板概述 - 动态面板的定义和特点 - 动态面板与静态面板的区别 - 动态面板在原型设计中的应用场景 - 动态面板的创建与编辑 - 如何在 Axure RP 中创建动态面板 - 如何添加、删除和调整面板状态 - 如何设置面板的大小、位置和样式 - 动态面板的交互应用 - 使用动态面板实现内容的切换和更新 - 结合中继器和条件判断实现更复杂的交互 - 动态面板在实际项目中的应用案例							
三、重点难点							
教学重点		1. 动态面板的创建、编辑和应用方法 2. 使用动态面板实现复杂交互的技巧					
教学难点		如何灵活运用动态面板实现多样化的交互效果					
四、思政元素							
1. 引导学生注重细节，培养工匠精神，通过精心设计每一个交互环节提升整体产品质量。 2. 鼓励学生自主探索 Axure RP 的高级功能，培养独立解决问题的能力。 3. 强调软件使用的合法性，培养学生尊重知识产权的意识。							

五、教学设计	
教学过程	教学方法与手段
环节 1：课前准备 在超星平台上传与动态面板控件与功能相关的在线课程资源，包括视频讲解、课件、操作演示等。 要求学生在课前观看视频，了解动态面板的基本概念、创建方法和应用场景，并完成在线练习题，如“如何在 Axure RP 中创建一个动态面板？”等，以检验学生对基础知识的掌握程度。	翻转课堂 线上自学
环节 2：新课导入 课堂开始时，教师通过提问的方式，引导学生思考“在设计一个需要频繁更新内容的页面时，如何高效地实现内容的切换和更新？”等问题，激发学生对动态面板的兴趣。 组织学生分组讨论，分享自己在预习过程中对动态面板的初步认识。 每组学生分享讨论结果后，教师进行总结，引出本节课的主题。	启发式教学 讨论法
环节 3：讲授+实操 ○ 讲解动态面板概述：通过 PPT 展示，详细阐述动态面板的定义、特点和应用场景，结合实际案例，如某电商产品中使用动态面板实现商品详情页的多状态展示，帮助学生理解动态面板的优势。 ○ 演示动态面板的创建与编辑：通过实际操作，展示如何在 Axure RP 中创建动态面板、添加和删除面板状态、设置面板的大小、位置和样式等基本操作。 ○ 讲解动态面板的交互应用：结合中继器和条件判断，演示如何使用动态面板实现内容的切换、更新等复杂交互效果。通过实际案例，如制作一个带有选项卡的界面，点击不同选项卡时动态切换显示相应内容，让学生直观了解动态面板在交互设计中的强大功能。	案例教学法 讲授法 讨论法 实践性教学

环节 4：课堂互动 - 组织学生进行头脑风暴，以小组为单位，讨论如何利用动态面板设计一个在线音乐播放器的界面，实现歌曲列表切换、播放状态更新等功能。 - 各小组展示设计方案后，教师引导学生进行互评，从交互逻辑的合理性、面板状态的切换效果等方面进行讨论，然后教师进行总结和指导。 - 安排实践操作环节，让学生打开 Axure RP，按照教师的演示，独立完成一个带有选项卡的界面设计，要求实现点击不同选项卡时动态切换显示相应内容，如新闻资讯、图片浏览、视频播放等模块。	头脑风暴法 课堂思政
环节 5：总结与作业 - 对本节课的内容进行全面总结，重点强调动态面板的概念、创建与编辑方法以及在交互应用中的技巧，解答学生在课堂上的疑问。 - 布置课后作业，要求学生根据课堂讨论和实践操作，完成一个在线音乐播放器的原型设计，使用动态面板实现歌曲列表切换、播放状态更新等功能，并添加适当的交互效果。	讲授/答疑 自主学习
六、教学效果与反思	
通过课堂讲解和演示，学生对动态面板的概念和功能有了较为深入的理解，能够准确把握其在原型设计中的应用场景。 在实践操作中，学生能够独立完成带有选项卡的界面设计，实现动态内容切换，但部分学生在结合中继器和条件判断实现复杂交互时还存在困难，需要在后续教学中加强相关操作的练习和指导。	

课号	17	授课班级	电子商务 243	授课时间		授课时数	2
授课单元名称		5.4.2 内联框架的高级应用					
一、教学目标							
素质目标		1.培养学生逻辑思维和问题解决能力。 2.强化学生团队协作和沟通能力。					
知识目标		1. 理解内联框架的概念和功能。 2. 掌握内联框架的创建、配置和应用方法。 3. 熟悉内联框架在实现复杂布局和内容嵌入中的作用。					
能力目标		1.能够在 Axure RP 中创建和配置内联框架。 2.能够使用内联框架实现复杂页面布局和内容嵌入。 3.能够结合其他元件和交互功能，设计出更丰富的交互原型。					
二、教学内容							
- 内联框架概述 - 内联框架的定义和特点 - 内联框架与普通框架的区别 - 内联框架在原型设计中的应用场景 - 内联框架的创建与配置 - 如何在 Axure RP 中创建内联框架 - 如何设置内联框架的属性和样式 - 如何将内容嵌入内联框架 - 内联框架的高级应用 - 使用内联框架实现复杂页面布局 - 结合动态面板和内联框架实现内容的动态加载和更新 - 内联框架在实际项目中的应用案例							
三、重点难点							
教学重点		1. 内联框架的概念和功能 2. 内联框架的创建、配置和应用方法					
教学难点		如何灵活运用内联框架实现多样化的页面布局和内容嵌入					
四、思政元素							
1.引导学生注重团队合作，通过分工协作提高工作效率。 2.培养学生严谨的工作态度，注重细节，追求卓越。 3.强调知识产权保护，鼓励学生在设计中尊重原创，避免抄袭。							

五、教学设计	
教学过程	教学方法与手段
环节 1：课前准备 在超星平台上传与内联框架的高级应用相关的在线课程资源，包括视频讲解、课件、操作演示等。 要求学生在课前观看视频，了解内联框架的基本概念、创建方法和应用场景，并完成在线练习题，如“如何在 Axure RP 中创建一个内联框架？”等，以检验学生对基础知识的掌握程度。	线上自学
环节 2：新课导入 课堂开始时，教师通过提问的方式，引导学生思考“在设计一个需要嵌入外部内容的页面时，如何高效地实现内容的展示和更新？”等问题，激发学生对内联框架的兴趣。 组织学生分组讨论，分享自己在预习过程中对内联框架的初步认识。 每组学生分享讨论结果后，教师进行总结，引出本节课的主题。	讨论法
环节 3：讲授 ○ 讲解内联框架概述：通过 PPT 展示，详细阐述内联框架的定义、特点和应用场景，结合实际案例，如某新闻网站中使用内联框架嵌入外部文章内容，帮助学生理解内联框架的优势。 ○ 演示内联框架的创建与配置：通过实际操作，展示如何在 Axure RP 中创建内联框架、设置其属性和样式、将内容嵌入内联框架等基本操作。 ○ 讲解内联框架的高级应用：结合动态面板，演示如何使用内联框架实现复杂页面布局和内容的动态加载、更新等交互效果。通过实际案例，如制作一个带有多个标签页的界面，每个标签页内容通过内联框架嵌入不同的 HTML 页面，实现点击标签页时动态切换显示相应内容。	案例教学法 讲授法
环节 4：课堂互动 ○ 组织学生进行头脑风暴，以小组为单位，讨论如何利用内联框架设计一个在线文档编辑器的界面，实现不同功能模块的嵌入和切换。 ○ 各小组展示设计方案后，教师引导学生进行互评，从页面布局的合理性、内容嵌入的效果等方面进行讨论，然后教师进行总结和指导。 ○ 安排实践操作环节，让学生打开 Axure RP，按照教师的演示，独立完成一个带有多个标签页的界面设计，要求实现点击不同标签页时通过内联框架嵌入并显示相应的内容页面。	头脑风暴

环节 5：总结与作业 - 对本节课的内容进行全面总结，重点强调内联框架的概念、创建与配置方法以及在高级应用中的技巧，解答学生在课堂上的疑问。 - 布置课后作业，要求学生根据课堂讨论和实践操作，完成一个在线文档编辑器的原型设计，使用内联框架实现不同功能模块的嵌入和切换，并添加适当的交互效果。	讲授/答疑 自主学习
六、教学效果与反思	
通过课堂讲解和演示，学生对内联框架的概念和功能有了较为深入的理解，能够准确把握其在原型设计中的应用场景。 在实践操作中，学生能够独立完成带有多个标签页的界面设计，实现内联框架的内容嵌入和切换，但部分学生在结合动态面板实现复杂交互时还存在困难，需要在后续教学中加强相关操作的练习和指导。	

课号	18	授课班级	电子商务 243	授课时间		授课时数	2
授课单元名称		5.4.3 综合应用实例					
一、教学目标							
素质目标		1.培养学生综合运用知识解决实际问题的能力。 2.强化学生团队协作和沟通能力。					
知识目标		1. 巩固之前学习的原型设计知识和技能。 2. 掌握综合运用多种元件和交互方式的方法。 3. 熟悉从需求分析到原型制作的完整流程。					
能力目标		1.能够独立完成一个具有一定复杂度的原型设计项目。 2.能够灵活运用多种元件和交互方式实现设计目标。 3.能够进行有效的团队协作，共同完成复杂项目的原型设计。					
二、教学内容							
- 综合应用实例介绍 - 项目背景和目标 - 需求分析和功能规划 - 原型设计全过程实践 - 根据需求绘制草图，确定基本布局 - 使用 Axure RP 创建低保真原型 - 添加交互效果，逐步完善为高保真原型 - 进行内部评审和用户测试，收集反馈 - 根据反馈进行优化和迭代 - 团队协作与项目管理 - 如何进行团队分工和任务分配 - 如何进行有效的沟通和协作 - 如何进行版本控制和项目管理							
三、重点难点							
教学重点		1. 从需求分析到原型制作的完整流程实践 2. 团队协作和项目管理的方法和技巧					
教学难点		如何在复杂项目中有效地进行团队协作和任务分配					
四、思政元素							
1.引导学生注重团队合作，通过分工协作提高工作效率。 2.培养学生严谨的工作态度，注重细节，追求卓越。 3.强调知识产权保护，鼓励学生在设计中尊重原创，避免抄袭。							

五、教学设计	
教学过程	教学方法与手段
环节 1：课前准备 在超星平台上传与综合应用实例相关的在线课程资源，包括视频讲解、课件、案例分析报告等。 要求学生在课前观看视频，回顾之前学习的原型设计知识和技能，并完成在线练习题，如“在综合应用实例中，如何进行团队分工和任务分配？”等，以检验学生对基础知识的掌握程度。	线上自学
环节 2：新课导入 课堂开始时，教师通过提问的方式，引导学生思考“在之前的课程中，我们学习了原型设计的各个知识点，如何将这些知识综合运用到一个实际项目中？”等问题，激发学生对综合应用实例的兴趣。 组织学生分组讨论，分享自己对综合应用实例的认识和期望。每组学生分享讨论结果后，教师进行总结，引出本节课的主题。	讨论法
环节 3：讲授 ○ 讲解综合应用实例介绍：通过 PPT 展示，详细介绍本次综合应用实例的项目背景、目标和需求分析，明确功能规划和设计要求。 ○ 演示原型设计全过程实践：结合实际操作，逐步演示从需求分析到原型制作的完整流程，包括绘制草图、创建低保真原型、添加交互效果、完善为高保真原型、进行内部评审和用户测试、根据反馈优化迭代等环节。 ○ 讲解团队协作与项目管理：介绍在团队项目中如何进行有效的分工和任务分配，如何进行沟通和协作，以及如何进行版本控制和项目管理，确保项目的顺利进行。	案例教学法 讲授法
环节 4：课堂互动 ○ 组织学生进行头脑风暴，以小组为单位，讨论如何根据给定的项目需求进行原型设计，包括功能规划、页面布局、交互设计等方面。 ○ 各小组展示设计方案后，教师引导学生进行互评，从设计的合理性、交互的流畅性、团队协作的有效性等方面进行讨论，然后教师进行总结和指导。 ○ 安排实践操作环节，让学生以小组为单位，按照教师讲解的完整流程，共同完成一个综合应用实例的原型设计项目，从需求分析到最终的高保真原型制作，并进行内部评审和优化。	头脑风暴

环节 5：总结与作业 - 对本节课的内容进行全面总结，重点强调综合应用实例中从需求分析到原型制作的完整流程、团队协作和项目管理的方法，解答学生在课堂上的疑问。 - 布置课后作业，要求学生根据课堂讨论和实践操作，完成一份综合应用实例的原型设计报告，包括项目背景、需求分析、功能规划、原型设计过程、团队协作情况、用户反馈及优化建议等内容。	讲授/答疑 自主学习
六、教学效果与反思	
通过课堂讲解和演示，学生对综合应用实例的完整流程有了较为全面的理解，能够清晰把握从需求分析到原型制作的每个环节。 在实践操作中，学生能够以小组为单位，协同完成综合应用实例的原型设计项目，但在团队协作和任务分配的合理性上还需要进一步加强，部分小组在时间管理和任务进度把控上存在不足，需要在后续教学中增加项目管理的训练和指导。	

课号	19	授课班级		授课时间		授课时数	2
授课单元名称		5.5 AIGC 进行产品原型设计					
一、教学目标							
素质目标		1.培养学生创新思维和对未来技术的敏感度。 2.强化学生团队协作和沟通能力。					
知识目标		1. 了解 AIGC 在产品原型设计中的应用原理和优势。 2. 掌握如何利用 AIGC 工具辅助产品原型设计。 3. 熟悉 AIGC 技术在原型设计中的局限性和应对策略。					
能力目标		1. 能够运用 AIGC 工具进行产品原型的初步设计。 2. 能够结合 AIGC 的分析结果优化产品原型。 3. 能够评估 AIGC 在原型设计中的适用性，并提出改进建议。					
二、教学内容							
• AIGC 在产品原型设计中的应用原理 ◦ 人工智能和机器学习在设计中的作用 ◦ AIGC 工具如何辅助原型设计 • 利用 AIGC 进行产品原型设计 ◦ 数据收集和预处理 ◦ 模型选择和训练 ◦ 原型生成和优化 • AIGC 在原型设计中的局限性和应对策略 ◦ 技术的局限性和潜在偏见 ◦ 数据质量和隐私问题 ◦ 人类判断和 AIGC 建议的结合							
三、重点难点							
教学重点		1. AIGC 技术在产品原型设计中的具体应用场景和操作方法 2. 如何结合 AIGC 工具和人工判断进行原型设计和决策					
教学难点		如何在实际原型设计流程中有效整合 AIGC 工具					
四、思政元素							
1.引导学生关注技术的伦理和社会影响，培养负责任的技术应用观。 2.鼓励学生在 使用 AIGC 技术时保持批判性思维，注重数据隐私和用户权益。 3.培养学生在技术快速发展的环境中持续学习和适应变化的能力。							

五、教学设计	
教学过程	教学方法与手段
环节 1：课前准备 在超星平台上传与 AIGC 进行产品原型设计相关的在线课程资源，包括视频讲解、课件、案例分析报告等。 要求学生在课前观看视频，了解 AIGC 技术在产品原型设计中的应用原理和优势，并完成在线练习题，如“AIGC 在原型设计中的主要优势有哪些？”等，以检验学生对基础知识的掌握程度。	线上自学
环节 2：新课导入 课堂开始时，教师通过提问的方式，引导学生思考“人工智能技术如何改变传统的产品原型设计流程？”等问题，激发学生对 AIGC 在原型设计中应用的兴趣。 组织学生分组讨论，以一款计划开发的互联网产品（如智能健康管理平台）为例，分析 AIGC 技术可能在原型设计中带来的变化和挑战。 每组学生分享讨论结果后，教师进行总结，引出本节课的主题。	讨论法
环节 3：讲授 ○ 讲解 AIGC 在产品原型设计中的应用原理：通过 PPT 展示，详细阐述人工智能和机器学习在设计中的作用，结合实际案例，如某产品团队如何利用 AI 工具进行原型设计，帮助学生理解抽象的技术原理。 ○ 介绍利用 AIGC 进行产品原型设计的方法：以数据收集和预处理、模型选择和训练、原型生成和优化为例，讲解如何通过 AIGC 工具辅助产品原型设计，提高设计效率和质量。 ○ 分析 AIGC 在原型设计中的局限性和应对策略：引导学生思考 AIGC 技术的局限性，如技术偏见、数据质量问题等，并探讨如何通过结合人工判断、优化数据质量等策略应对这些挑战。	案例教学法 讲授法
环节 4：课堂互动 ○ 组织学生进行头脑风暴，以小组为单位，针对一款计划开发的互联网产品（如在线教育平台），讨论如何利用 AIGC 技术进行产品原型设计，包括数据收集、模型训练、原型生成等环节。 ○ 各小组展示方案后，教师引导学生进行互评，从技术应用的合理性、设计流程的完整性等方面进行讨论，然后教师进行总结和指导。 ○ 安排实践操作环节，让学生使用 AIGC 工具，对一组给定的产品需求进行原型设计尝试，体验 AIGC 在原型设计中的实际应用。	头脑风暴

环节 5：总结与作业 对本节课的内容进行全面总结，重点强调 AIGC 技术在产品原型设计中的应用方法、优势和局限性，以及如何有效整合 AIGC 工具和人工判断进行原型设计，解答学生在课堂上的疑问。 布置课后作业，要求学生根据课堂讨论和实践操作，完成一份利用 AIGC 进行产品原型设计的实践报告，包括需求分析、数据收集、模型训练、原型生成和优化等内容，以及对 AIGC 应用效果的评估和改进建议。	讲授/答疑 自主学习
六、教学效果与反思	
通过课堂讨论和案例分析，学生对 AIGC 技术在产品原型设计中的应用有了较为深入的理解，能够积极参与课堂互动，提出有见地的观点。 在实践操作中，学生对 AIGC 工具的使用还不够熟练，部分学生在原型设计的逻辑性和技术应用方面存在困难，需要在后续教学中加强相关技能的训练。	

课号	20	授课 班级		授课 时间		授课 时数	2
授课单元 名称		项目 6 互联网产品交互设计与开发 6.1-6.2.1 交互设计基础和事件用例					
一、教学目标							
素质目标		1.培养学生逻辑思维和细致入微的工作态度。 2.强化学生团队协作和沟通能力。					
知识目标		1. 理解交互设计的概念和重要性。 2. 掌握事件用例的编写方法和应用。 3. 熟悉交互设计的基本原则和流程。					
能力目标		1.能够分析用户操作流程，设计合理的交互逻辑。 2.能够编写清晰的事件用例文档。 3.能够运用所学知识对简单的交互场景进行设计和优化。					
二、教学内容							
- 交互设计基础 - 交互设计的定义和重要性 - 交互设计的基本原则（一致性、反馈、简洁等） - 常见的交互模式和组件 - 事件用例 - 事件用例的定义和作用 - 事件用例的编写格式和方法 - 事件用例在交互设计中的应用 - 交互设计流程 - 从需求分析到交互设计的步骤 - 如何将交互设计融入产品开发流程 - 案例分析：成功产品的交互设计							
三、重点难点							
教学重点		1. 交互设计的基本原则和常见交互模式 2. 事件用例的编写方法和应用					
教学难点		如何编写完整、准确的事件用例					
四、思政元素							
1.引导学生关注用户体验，树立以用户为中心的设计理念。 2.培养学生团队合作精神，通过小组协作完成交互设计任务。 3.强调创新和知识产权保护，鼓励学生在设计中尊重原创，避免抄袭。							

五、教学设计	
教学过程	教学方法与手段
环节 1：课前准备 在超星平台上传与交互设计基础和事件用例相关的在线课程资源，包括视频讲解、课件、案例分析报告等。 要求学生在课前观看视频，了解交互设计的基本概念、事件用例的编写方法，并完成在线练习题，如“交互设计的基本原则有哪些？”等，以检验学生对基础知识的掌握程度。	线上自学
环节 2：新课导入 课堂开始时，教师通过提问的方式，引导学生思考“在使用互联网产品时，哪些交互设计让你感到便捷或不适？”等问题，激发学生对交互设计的兴趣。 组织学生分组讨论，分享自己在日常使用互联网产品时遇到的交互设计案例，分析其优缺点。 每组学生分享讨论结果后，教师进行总结，引出本节课的主题。	讨论法
环节 3：讲授 ○ 讲解交互设计基础：通过 PPT 展示，详细阐述交互设计的定义、重要性、基本原则和常见交互模式，结合实际案例，如某社交产品的交互设计，帮助学生理解抽象的概念。 ○ 介绍事件用例：讲解事件用例的定义、作用、编写格式和方法，结合实际案例，如登录功能的事件用例，让学生理解如何通过事件用例清晰描述交互流程。 ○ 演示交互设计流程：结合实际案例，逐步讲解从需求分析到交互设计的完整流程，包括如何将交互设计融入产品开发流程。	案例教学法 讲授法
环节 4：课堂互动 ○ 组织学生进行头脑风暴，以小组为单位，讨论如何为一个在线购物车页面设计交互逻辑和编写事件用例。 ○ 各小组展示设计方案后，教师引导学生进行互评，从交互逻辑的合理性、事件用例的完整性等方面进行讨论，然后教师进行总结和指导。 ○ 安排实践操作环节，让学生使用 Axure RP，按照教师讲解的方法，独立完成一个简单的交互设计任务，如设计一个登录界面的交互逻辑，并编写相应的事件用例。	头脑风暴
环节 5：总结与作业 对本节课的内容进行全面总结，重点强调交互设计的基本原则、事件用例的编写方法以及交互设计流程，解答学生在课堂上的疑问。 布置课后作业，要求学生根据课堂讨论和实践操作，完成一个简单的交互设计任务，包括设计一个注册界面的交互逻辑，编写完整的事件用例文档。	讲授/答疑 自主学习

六、教学效果与反思

通过课堂讲解和案例分析，学生对交互设计基础和事件用例有了较为深入的理解，能够准确把握交互设计的基本原则和事件用例的编写方法。

在实践操作中，学生能够独立完成简单的交互设计任务和事件用例编写，但部分学生在交互逻辑的设计和事件用例的完整性方面还存在困难，需要在后续教学中加强相关技能的训练。

课号	21	授课 班级		授课 时间		授课 时数	2
授课单元 名称		6.2.2 动作与交互样式					
一、教学目标							
素质目标		1.培养学生逻辑思维和细致入微的工作态度。 2.强化学生团队协作和沟通能力。					
知识目标		1.理解动作和交互样式在产品设计中的作用。 2.掌握常见的动作类型和交互样式。 3.熟悉如何在 Axure RP 中实现动作和交互样式。					
能力目标		1.能够分析用户操作流程，设计合理的动作和交互样式。 2.能够使用 Axure RP 添加动作和交互样式。 3.能够创建简单的交互原型，模拟用户操作。					
二、教学内容							
- 动作与交互样式概述 - 动作和交互样式的定义和重要性 - 常见的动作类型（显示、隐藏、移动、改变样式等） - 交互样式在产品设计中的应用场景 - Axure RP 中的动作实现 - 动作面板的使用 - 添加动作和设置参数 - 结合事件用例实现复杂交互 - 实战案例 - 制作一个带有交互效果的导航菜单 - 创建一个简单的表单提交交互 - 设计一个可折叠的侧边栏							
三、重点难点							
教学重点		1.动作和交互样式的基本概念和常见类型 2.在 Axure RP 中添加动作和交互样式的方法					
教学难点		如何在 Axure RP 中灵活运用动作和交互样式实现设计效果					
四、思政元素							
1.引导学生关注用户体验，树立以用户为中心的设计理念。 2.培养学生团队合作精神，通过小组协作完成交互设计任务。 3.强调创新和知识产权保护，鼓励学生在设计中尊重原创，避免抄袭。							

五、教学设计	
教学过程	教学方法与手段
环节 1：课前准备 在超星平台上传与动作与交互样式相关的在线课程资源，包括视频讲解、课件、操作演示等。 要求学生在课前观看视频，了解动作和交互样式的基本概念、常见类型以及在 Axure RP 中实现动作的基本方法，并完成在线练习题，如“如何在 Axure RP 中添加一个显示/隐藏动作？”等，以检验学生对基础知识的掌握程度。	线上自学
环节 2：新课导入 课堂开始时，教师通过提问的方式，引导学生思考“在使用互联网产品时，哪些动作和交互样式让你感到便捷或不适？”等问题，激发学生对动作和交互样式的兴趣。 组织学生分组讨论，分享自己在日常使用互联网产品时遇到的动作和交互样式案例，分析其优缺点。 每组学生分享讨论结果后，教师进行总结，引出本节课的主题。	讨论法
环节 3：讲授 ◦ 讲解动作与交互样式概述：通过 PPT 展示，详细阐述动作和交互样式的定义、重要性、常见类型和应用场景，结合实际案例，如某社交产品的动作和交互样式，帮助学生理解抽象的概念。 ◦ 演示 Axure RP 中的动作实现：通过实际操作，展示如何使用动作面板添加动作和设置参数，如显示、隐藏、移动、改变样式等。进一步讲解如何结合事件用例实现复杂的交互效果，如点击按钮后显示一个弹出框并改变其样式。 ◦ 实战案例讲解：逐步演示制作一个带有交互效果的导航菜单、创建一个简单的表单提交交互、设计一个可折叠的侧边栏等实战案例，让学生直观了解动作和交互样式在实际项目中的应用。	案例教学法 讲授法
环节 4：课堂互动 ◦ 组织学生进行头脑风暴，以小组为单位，讨论如何为一个在线购物车页面设计动作和交互样式，包括添加商品、删除商品、结算等功能。 ◦ 各小组展示设计方案后，教师引导学生进行互评，从动作逻辑的合理性、交互样式的美观性等方面进行讨论，然后教师进行总结和指导。 ◦ 安排实践操作环节，让学生使用 Axure RP，按照教师讲解的方法，独立完成一个带有交互效果的导航菜单设计，要求实现鼠标悬停显示子菜单、点击菜单项后改变样式等功能。	头脑风暴

环节 5：总结与作业 对本节课的内容进行全面总结，重点强调动作和交互样式的基本概念、常见类型以及在 Axure RP 中实现动作的方法和技巧，解答学生在课堂上的疑问。 布置课后作业，要求学生根据课堂讨论和实践操作，完成一个简单的表单提交交互设计，包括用户名、密码输入框、记住密码复选框、登录按钮等元素，并实现点击登录按钮后显示一个欢迎页面的交互效果。	讲授/答疑 自主学习
六、教学效果与反思	
通过课堂讲解和演示，学生对动作和交互样式的基本概念和实现方法有了较为清晰的认识，能够准确理解常见动作类型和交互样式的应用场景。 在实践操作中，学生能够独立完成简单的动作和交互样式设计任务，如导航菜单的交互效果，但部分学生在复杂交互实现（如结合事件用例）方面还存在困难，需要在后续教学中加强相关操作的练习和指导。	

课号	22	授课班级	电子商务 243	授课时间		授课时数	2
授课单元名称		6.2.3 逻辑条件与变量应用					
一、教学目标							
素质目标		1.培养学生逻辑思维和问题解决能力。 2.强化学生团队协作和沟通能力。					
知识目标		1.理解逻辑条件和变量在交互设计中的作用。 2.掌握逻辑条件的设置方法和变量的使用技巧。 3.熟悉如何在 Axure RP 中应用逻辑条件和变量实现复杂交互。					
能力目标		1.能够分析用户操作流程，设计合理的逻辑条件和变量。 2.能够使用 Axure RP 添加逻辑条件和变量。 3.能够创建复杂的交互原型，模拟用户操作。					
二、教学内容							
- 逻辑条件与变量概述 - 逻辑条件和变量的定义和作用 - 常见的逻辑运算符和条件判断 - 变量的类型和应用场景 - Axure RP 中的逻辑条件与变量应用 - 如何在 Axure RP 中设置逻辑条件 - 如何定义和使用变量 - 结合逻辑条件和变量实现复杂交互 - 实战案例 - 制作一个带有验证功能的注册界面 - 创建一个根据用户选择动态更新内容的交互 - 设计一个带有购物车功能的电商页面							
三、重点难点							
教学重点		1.在 Axure RP 中设置逻辑条件和使用变量的方法 2.使用逻辑条件和变量实现复杂交互的技巧					
教学难点		如何在 Axure RP 中灵活运用逻辑条件和变量实现设计效果					
四、思政元素							
1.引导学生关注用户体验，树立以用户为中心的设计理念。 2.培养学生团队合作精神，通过小组协作完成交互设计任务。 3.强调创新和知识产权保护，鼓励学生在设计中尊重原创，避免抄袭。							

五、教学设计	
教学过程	教学方法与手段
环节 1：课前准备 在超星平台上传与逻辑条件与变量应用相关的在线课程资源，包括视频讲解、课件、操作演示等。 要求学生在课前观看视频，了解逻辑条件和变量的基本概念、设置方法以及在 Axure RP 中应用逻辑条件和变量的基本方法，并完成在线练习题，如“如何在 Axure RP 中设置一个简单的逻辑条件？”等，以检验学生对基础知识的掌握程度。	线上自学
环节 2：新课导入 课堂开始时，教师通过提问的方式，引导学生思考“在设计一个需要根据用户输入进行验证的页面时，如何利用逻辑条件和变量实现自动验证功能？”等问题，激发学生对逻辑条件与变量的兴趣。 组织学生分组讨论，分享自己在预习过程中对逻辑条件与变量的初步认识。 每组学生分享讨论结果后，教师进行总结，引出本节课的主题。	演示法
环节 3：讲授 ○ 讲解逻辑条件与变量概述：通过 PPT 展示，详细阐述逻辑条件和变量的定义、作用、常见的逻辑运算符和条件判断、变量的类型和应用场景，结合实际案例，如某表单验证功能中使用逻辑条件和变量实现自动验证，帮助学生理解抽象的概念。 ○ 演示 Axure RP 中的逻辑条件与变量应用：通过实际操作，展示如何在 Axure RP 中设置逻辑条件、定义和使用变量，如在注册界面中设置密码强度验证的逻辑条件和变量。进一步讲解如何结合逻辑条件和变量实现更复杂的交互效果，如根据用户选择动态更新内容。 ○ 实战案例讲解：逐步演示制作一个带有验证功能的注册界面、创建一个根据用户选择动态更新内容的交互、设计一个带有购物车功能的电商页面等实战案例，让学生直观了解逻辑条件与变量在交互设计中的强大功能。	案例教学法 讲授法

环节 4：课堂互动 - 组织学生进行头脑风暴，以小组为单位，讨论如何利用逻辑条件和变量设计一个在线考试系统的交互，包括题目显示、答案提交、自动评分等功能。 - 各小组展示设计方案后，教师引导学生进行互评，从逻辑条件的合理性、变量使用的准确性等方面进行讨论，然后教师进行总结和指导。 - 安排实践操作环节，让学生使用 Axure RP，按照教师的演示，独立完成一个带有验证功能的注册界面设计，要求实现密码强度验证、用户名重复检查等交互效果。	头脑风暴
环节 5：总结与作业 - 对本节课的内容进行全面总结，重点强调逻辑条件和变量的基本概念、在 Axure RP 中的应用方法以及实现复杂交互的技巧，解答学生在课堂上的疑问。 - 布置课后作业，要求学生根据课堂讨论和实践操作，完成一个在线考试系统的原型设计，使用逻辑条件和变量实现题目显示、答案提交、自动评分等功能，并添加适当的交互效果。	讲授/答疑 自主学习
六、教学效果与反思	
通过课堂讲解和演示，学生对逻辑条件与变量的概念和应用有了较为深入的理解，能够准确把握其在交互设计中的作用。 在实践操作中，学生能够独立完成带有验证功能的注册界面设计，实现密码强度验证等交互效果，但部分学生在逻辑条件的设置和变量的使用上还存在困难，需要在后续教学中加强相关操作的练习和指导。	

课号	23	授课班级	电子商务 243	授课时间		授课时数	2
授课单元名称		6.2.4 中继器与动态内容展示					
一、教学目标							
素质目标		1.培养学生逻辑思维和细致入微的工作态度。 2.强化学生团队协作和沟通能力。					
知识目标		1. 理解中继器的概念和功能。 2. 掌握中继器的创建、配置和应用方法。 3. 熟悉如何使用中继器实现动态内容展示。					
能力目标		1.能够在 Axure RP 中创建和配置中继器。 2.能够使用中继器实现动态内容的加载和展示。 3.能够结合其他元件和交互功能，设计出更丰富的交互原型。					
二、教学内容							
- 中继器概述 - 中继器的定义和特点 - 中继器在交互设计中的应用场景 - 中继器与动态面板的区别和联系 - 中继器的创建与配置 - 如何在 Axure RP 中创建中继器 - 如何设置中继器的属性和样式 - 如何将内容绑定到中继器 - 中继器的交互应用 - 使用中继器实现动态内容加载和展示 - 结合条件判断和循环实现更复杂的动态效果 - 中继器在实际项目中的应用案例							
三、重点难点							
教学重点		1. 中继器的创建、配置和应用方法 2. 使用中继器实现动态内容展示的技巧					
教学难点		如何结合条件判断和循环实现复杂的动态效果					
四、思政元素							
1.引导学生注重细节，培养工匠精神，通过精心设计每一个交互环节提升整体产品质量。 2.鼓励学生自主探索 Axure RP 的高级功能，培养独立解决问题的能力。 3.强调软件使用的合法性，培养学生尊重知识产权的意识。							

五、教学设计	
教学过程	教学方法与手段
环节 1：课前准备 在超星平台上传与中继器与动态内容展示相关的在线课程资源，包括视频讲解、课件、操作演示等。 要求学生在课前观看视频，了解中继器的基本概念、创建方法和应用场景，并完成在线练习题，如“如何在 Axure RP 中创建一个中继器？”等，以检验学生对基础知识的掌握程度。	线上自学
环节 2：新课导入 课堂开始时，教师通过提问的方式，引导学生思考“在设计一个需要动态加载和展示内容的页面时，如何高效地实现内容的更新和展示？”等问题，激发学生对中继器的兴趣。 组织学生分组讨论，分享自己在预习过程中对中继器的初步认识。 每组学生分享讨论结果后，教师进行总结，引出本节课的主题。	演示法
环节 3：讲授 ○ 讲解中继器概述：通过 PPT 展示，详细阐述中继器的定义、特点和应用场景，结合实际案例，如某新闻资讯产品中使用中继器实现文章列表的动态加载，帮助学生理解中继器的优势。 ○ 演示中继器的创建与配置：通过实际操作，展示如何在 Axure RP 中创建中继器、设置其属性和样式、将内容绑定到中继器等基本操作。 ○ 讲解中继器的交互应用：结合条件判断和循环，演示如何使用中继器实现动态内容的加载和展示，如制作一个商品列表页面，点击分类标签时动态更新商品内容。通过实际案例，让学生直观了解中继器在交互设计中的强大功能。	案例教学法 讲授法
环节 4：课堂互动 ○ 组织学生进行头脑风暴，以小组为单位，讨论如何利用中继器设计一个在线音乐播放器的歌曲列表页面，实现点击不同分类时动态更新歌曲列表。 ○ 各小组展示设计方案后，教师引导学生进行互评，从内容展示的动态性、交互逻辑的合理性等方面进行讨论，然后教师进行总结和指导。 ○ 安排实践操作环节，让学生打开 Axure RP，按照教师的演示，独立完成一个商品列表页面的设计，要求实现点击分类标签时通过中继器动态更新商品内容。	头脑风暴/实践操作

环节 5：总结与作业 对本节课的内容进行全面总结，重点强调中继器的概念、创建与配置方法以及在交互应用中的技巧，解答学生在课堂上的疑问。 布置课后作业，要求学生根据课堂讨论和实践操作，完成一个在线音乐播放器的歌曲列表页面设计，使用中继器实现点击不同分类时动态更新歌曲列表，并添加适当的交互效果。	讲授/答疑 自主学习
六、教学效果与反思	
通过课堂讲解和演示，学生对中继器的概念和功能有了较为深入的理解，能够准确把握其在交互设计中的应用场景。 在实践操作中，学生能够独立完成商品列表页面的设计，实现点击分类标签时动态更新商品内容，但部分学生在结合条件判断和循环实现复杂动态效果时还存在困难，需要在后续教学中加强相关操作的练习和指导。	

课号	24	授课班级	电子商务 243	授课时间		授课时数	2
授课单元名称		6.4 整站原型实践					
一、教学目标							
素质目标		1.培养学生综合运用知识解决实际问题的能力。 2.强化学生团队协作和沟通能力。					
知识目标		1. 巩固之前学习的交互设计知识和技能。 2. 掌握整站原型设计的规划和实施方法。 3. 熟悉从需求分析到原型制作的完整流程。					
能力目标		1.能够独立完成一个整站原型的设计项目。 2.能够灵活运用多种交互方式和元件实现设计目标。 3.能够进行有效的团队协作，共同完成复杂项目的原型设计。					
二、教学内容							
- 整站原型实践介绍 - 项目背景和目标 - 需求分析和功能规划 - 原型设计全过程实践 - 根据需求绘制草图，确定基本布局 - 使用 Axure RP 创建低保真原型 - 添加交互效果，逐步完善为高保真原型 - 进行内部评审和用户测试，收集反馈 - 根据反馈进行优化和迭代 - 团队协作与项目管理 - 如何进行团队分工和任务分配 - 如何进行有效的沟通和协作 - 如何进行版本控制和项目管理							
三、重点难点							
教学重点		1. 综合运用多种交互方式和元件实现设计目标 2. 从需求分析到原型制作的完整流程实践					
教学难点		如何在复杂项目中有效地进行团队协作和任务分配					
四、思政元素							
1.引导学生注重团队合作，通过分工协作提高工作效率。 2.培养学生严谨的工作态度，注重细节，追求卓越。 3.强调知识产权保护，鼓励学生在设计中尊重原创，避免抄袭。							

五、教学设计	
教学过程	教学方法与手段
环节 1：课前准备 在超星平台上传与整站原型实践相关的在线课程资源，包括视频讲解、课件、案例分析报告等。 要求学生在课前观看视频，回顾之前学习的交互设计知识和技能，并完成在线练习题，如“在整站原型实践中，如何进行团队分工和任务分配？”等，以检验学生对基础知识的掌握程度。	线上自学
环节 2：新课导入 课堂开始时，教师通过提问的方式，引导学生思考“在之前的课程中，我们学习了交互设计的各个知识点，如何将这些知识综合运用到一个实际的整站原型项目中？”等问题，激发学生对整站原型实践的兴趣。 组织学生分组讨论，分享自己对整站原型实践的认识和期望。每组学生分享讨论结果后，教师进行总结，引出本节课的主题。	演示法
环节 3：讲授 ○ 讲解整站原型实践介绍：通过 PPT 展示，详细介绍本次整站原型实践的项目背景、目标和需求分析，明确功能规划和设计要求。 ○ 演示原型设计全过程实践：结合实际操作，逐步演示从需求分析到原型制作的完整流程，包括绘制草图、创建低保真原型、添加交互效果、完善为高保真原型、进行内部评审和用户测试、根据反馈优化迭代等环节。 ○ 讲解团队协作与项目管理：介绍在团队项目中如何进行有效的分工和任务分配，如何进行沟通和协作，以及如何进行版本控制和项目管理，确保项目的顺利进行。	案例教学法 讲授法
环节 4：课堂互动 ○ 组织学生进行头脑风暴，以小组为单位，讨论如何根据给定的项目需求进行整站原型设计，包括功能规划、页面布局、交互设计等方面。 ○ 各小组展示设计方案后，教师引导学生进行互评，从设计的合理性、交互的流畅性、团队协作的有效性等方面进行讨论，然后教师进行总结和指导。 ○ 安排实践操作环节，让学生以小组为单位，按照教师讲解的完整流程，共同完成一个整站原型设计项目，从需求分析到最终的高保真原型制作，并进行内部评审和优化。	头脑风暴/实践操作

环节 5：总结与作业 对本节课的内容进行全面总结，重点强调整站原型实践中从需求分析到原型制作的完整流程、团队协作和项目管理的方法，解答学生在课堂上的疑问。 布置课后作业，要求学生根据课堂讨论和实践操作，完成一份整站原型设计报告，包括项目背景、需求分析、功能规划、原型设计过程、团队协作情况、用户反馈及优化建议等内容。	讲授/答疑 自主学习
六、教学效果与反思	
通过课堂讲解和演示，学生对整站原型实践的完整流程有了较为全面的理解，能够清晰把握从需求分析到原型制作的每个环节。 在实践操作中，学生能够以小组为单位，协同完成整站原型设计项目，但在团队协作和任务分配的合理性上还需要进一步加强，部分小组在时间管理和任务进度把控上存在不足，需要在后续教学中增加项目管理的训练和指导。	

课号	25	授课 班级		授课 时间		授课 时数	2
授课单元 名称		项目 7 互联网产品项目管理与测试 7.1 项目计划与管理					
一、教学目标							
素质目标		1.培养学生战略思维和全局观念。 2.强化学生团队协作和沟通能力。					
知识目标		1. 理解项目计划与管理的重要性。 2. 掌握项目计划的制定方法和内容。 3. 熟悉项目管理的基本流程和工具。					
能力目标		1.能够制定互联网产品的项目计划。 2.能够运用项目管理工具进行任务分配和进度跟踪。 3.能够识别和管理项目中的风险。					
二、教学内容							
- 项目计划的重要性 - 项目计划的作用和意义、项目计划与产品成功的关系 - 项目计划的制定 - 明确项目目标和范围、制定项目时间表和里程碑、资源分配和预算编制 - 项目管理流程 - 项目启动阶段的任务和交付物、项目执行阶段的管理要点、项目监控和收尾阶段的关键活动 - 项目管理工具 - 常见的项目管理工具（如 Jira、Trello、Microsoft Project 等）							
三、重点难点							
教学重点		1. 项目计划的制定方法和内容 2. 项目管理的基本流程和关键活动 3. 项目管理工具的使用方法					
教学难点		1. 如何制定合理且可行的项目计划 2. 如何在项目执行过程中有效监控进度和管理风险					
四、思政元素							
1.引导学生关注项目管理中的资源合理分配和社会价值创造。 2.培养学生团队合作精神，通过小组协作完成项目计划与管理任务。 3.强调项目管理中的诚信和责任感，确保项目计划的真实性和可行性。							

五、教学设计	
教学过程	教学方法与手段
环节 1：课前准备 在超星平台上传与项目计划与管理相关的在线课程资源，包括视频讲解、课件、案例分析报告等。 要求学生在课前观看视频，了解项目计划的基本概念、制定方法和项目管理的基本流程，并完成在线练习题，如“项目计划的主要内容有哪些？”等，以检验学生对基础知识的掌握程度。	线上自学
环节 2：新课导入 课堂开始时，教师通过提问的方式，引导学生思考“为什么项目计划对于互联网产品开发至关重要？”等问题，激发学生对项目计划与管理的兴趣。 组织学生分组讨论，以一款熟悉的互联网产品（如微信）为例，分析其开发过程中可能涉及的项目计划和管理环节。 每组学生分享讨论结果后，教师进行总结，引出本节课的主题。	演示法
环节 3：讲授 ○ 讲解项目计划的重要性：通过 PPT 展示，详细阐述项目计划的作用和意义，结合实际案例，如某互联网产品因缺乏合理的项目计划导致开发延期、成本超支等，说明项目计划对于产品成功的重要性。 ○ 介绍项目计划的制定：讲解如何明确项目目标和范围、制定项目时间表和里程碑、进行资源分配和预算编制等，结合实际案例，如制定一个电商产品的项目计划，展示每个环节的具体操作和注意事项。 ○ 讲解项目管理流程：详细阐述项目启动、执行、监控和收尾四个阶段的主要任务和交付物，结合实际案例，如某互联网产品的项目管理流程，帮助学生理解抽象的概念。 ○ 演示项目管理工具：通过屏幕共享，现场演示 Jira、Trello 等项目管理工具的使用方法，包括任务分配、进度跟踪、风险管理等功能，让学生对工具的实际操作有一个直观的认识。	案例教学法 讲授法
环节 4：课堂互动 ○ 组织学生进行头脑风暴，以小组为单位，针对一款计划开发的互联网产品（如在线教育平台），讨论其项目计划的制定，包括项目目标、时间表、资源分配等内容。 ○ 各小组展示方案后，教师引导学生进行互评，从计划的合理性、可行性等方面进行讨论，然后教师进行总结和指导。 ○ 安排实践操作环节，让学生使用 Jira 或 Trello 等项目管理工具，根据小组讨论的方案，创建项目计划，分配任务，并设置里程碑和时间表。	头脑风暴/实践操作

环节 5：总结与作业 对本节课的内容进行全面总结，重点强调项目计划的制定方法、项目管理的基本流程以及项目管理工具的使用，解答学生在课堂上的疑问。 布置课后作业，要求学生根据课堂讨论和实践操作，完成一份互联网产品项目计划书，包括项目背景、目标、范围、时间表、资源分配、风险评估等内容。	讲授/答疑 自主学习
六、教学效果与反思	
通过课堂讨论和案例分析，学生对项目计划与管理的重要性有了较为深入的理解，能够积极参与课堂互动，提出有见地的观点。	

课号	26	授课 班级		授课 时间		授课 时数	2
授课单元 名称		7.2-7.3 项目基础规划和产品测试					
一、教学目标							
素质目标		1.培养学生严谨的逻辑思维和细致入微的工作态度。 2.强化学生团队协作和沟通能力。					
知识目标		1.理解项目基础规划的内容和方法。 2.掌握产品测试的基本概念、类型和流程。 3.熟悉测试用例的设计和执行情况。					
能力目标		1.能够制定项目的基础规划，明确项目的关键要素。 2.能够设计和执行测试用例，对产品进行有效的测试。 3.能够分析测试结果，提出改进建议。					
二、教学内容							
- 项目基础规划 - 产品测试概述 - 产品测试的定义和重要性 - 测试的类型（单元测试、集成测试、系统测试、验收测试等） - 测试流程和测试环境的搭建 - 测试用例设计 - 测试用例的作用和结构、测试用例的设计方法（等价类划分、边界值分析等） - 测试用例的执行和缺陷管理 - 实战案例 - 制定一个互联网产品的项目基础规划 - 设计并执行测试用例，对产品进行测试 - 分析测试结果，撰写测试报告							
三、重点难点							
教学重点		1.项目基础规划的内容和制定方法 2.产品测试的类型、流程和测试用例的设计方法					
教学难点		如何设计有效的测试用例，覆盖产品的各种功能和场景					
四、思政元素							
1.引导学生关注项目规划和产品测试中的细节和质量把控。 2.培养学生团队合作精神，通过小组协作完成项目规划和测试任务。 3.强调诚信和责任感，鼓励学生在测试过程中严谨对待每一个缺陷，确保产品质量。							

五、教学设计	
教学过程	教学方法与手段
环节 1：课前准备 在超星平台上传与项目基础规划和产品测试相关的在线课程资源，包括视频讲解、课件、案例分析报告等。 要求学生在课前观看视频，了解项目基础规划的基本内容、产品测试的类型和流程，并完成在线练习题，如“产品测试的主要类型有哪些？”等，以检验学生对基础知识的掌握程度。	线上自学
环节 2：新课导入 课堂开始时，教师通过提问的方式，引导学生思考“在互联网产品开发中，项目基础规划和产品测试如何保障项目的顺利进行和产品质量？”等问题，激发学生对项目基础规划和产品测试的兴趣。 组织学生分组讨论，以一款熟悉的互联网产品（如支付宝）为例，分析其开发过程中的项目基础规划和产品测试环节可能涉及的内容。 每组学生分享讨论结果后，教师进行总结，引出本节课的主题。	演示法
环节 3：讲授 ○ 讲解项目基础规划：通过 PPT 展示，详细阐述项目基础规划的内容，包括项目目标、范围、团队、资源等，以及制定项目基础规划的方法和步骤。结合实际案例，如某互联网产品的项目基础规划，展示如何撰写规范的项目基础规划文档。 ○ 介绍产品测试概述：讲解产品测试的定义、重要性、类型和流程，结合实际案例，如某电商产品的测试流程，帮助学生理解抽象的概念。 ○ 演示测试用例设计：通过实际操作，展示如何设计测试用例，包括测试用例的作用、结构、设计方法和执行过程。结合具体案例，如设计一个登录功能的测试用例，让学生直观了解测试用例的设计思路和方法。 ○ 实战案例讲解：逐步演示制定一个互联网产品的项目基础规划、设计并执行测试用例、分析测试结果并撰写测试报告的完整过程，让学生全面了解项目基础规划和产品测试在实际项目中的应用。	案例教学法 讲授法

环节 4：课堂互动 - 组织学生进行头脑风暴，以小组为单位，讨论如何为一个在线办公平台制定项目基础规划和设计产品测试用例。 - 各小组展示方案后，教师引导学生进行互评，从规划的完整性、测试用例的有效性等方面进行讨论，然后教师进行总结和指导。 - 安排实践操作环节，让学生以小组为单位，选择一个之前设计过的原型项目，制定项目基础规划，设计测试用例，并模拟执行测试，记录测试结果。	头脑风暴/实践操作
环节 5：总结与作业 对本节课的内容进行全面总结，重点强调项目基础规划的制定方法、产品测试的类型和流程、测试用例的设计方法，以及测试结果的分析和缺陷管理，解答学生在课堂上的疑问。 布置课后作业，要求学生根据课堂讨论和实践操作，完成一份项目基础规划和产品测试报告，包括项目规划文档、测试用例设计、测试执行记录、缺陷报告及改进建议等内容。	讲授/答疑 自主学习
六、教学效果与反思	
通过课堂讲解和案例分析，学生对项目基础规划和产品测试有了较为全面的理解，能够准确把握项目基础规划的关键要素和产品测试的主要环节。	

课号	27	授课 班级		授课 时间		授课 时数	2
授课单元 名称		7.4 AIGC 进行项目管理与测试					
一、教学目标							
素质目标		1.培养学生对新兴技术在项目管理与测试中应用的兴趣和探索精神。 2.强化学生团队协作和沟通能力。					
知识目标		1. 了解 AIGC 在项目管理与测试中的应用原理和优势。 2. 掌握如何利用 AIGC 技术辅助项目规划、进度管理和风险预测。 3. 熟悉 AIGC 在测试用例生成和缺陷分析中的应用方法。					
能力目标		1.能够运用 AIGC 工具辅助进行项目规划和进度管理。 2.能够利用 AIGC 技术生成测试用例和分析测试结果。 3.能够评估 AIGC 在项目管理与测试中的适用性，并提出改进建议。					
二、教学内容							
• AIGC 在项目管理中的应用 ◦ 项目规划和进度预测 ◦ 风险管理和资源优化 ◦ 数据分析和决策支持 • AIGC 在产品测试中的应用 ◦ 测试用例自动生成 ◦ 缺陷智能分析和预测 ◦ 测试报告自动化生成 • AIGC 应用案例与实践 ◦ 利用 AIGC 工具进行项目进度预测的案例 ◦ 使用 AIGC 生成测试用例并执行测试的实战演练 ◦ 结合 AIGC 和传统方法进行项目管理和测试的优势和挑战							
三、重点难点							
教学重点		1. AIGC 技术在项目管理与测试中的具体应用场景和操作方法 2. 如何结合 AIGC 工具和传统方法进行项目规划、进度管理和测试用例设计					
教学难点		如何在实际项目中有效整合 AIGC 工具					
四、思政元素							
1.引导学生关注技术的伦理和社会影响，培养负责任的技术应用观。 2.鼓励学生在 使用 AIGC 技术时保持批判性思维，注重数据隐私和项目信息安全。 3.培养学生在技术快速发展的环境中持续学习和适应变化的能力。							

五、教学设计	
教学过程	教学方法与手段
环节 1：课前准备 在超星平台上传与 AIGC 进行项目管理与测试相关的在线课程资源，包括视频讲解、课件、案例分析报告等。 要求学生在课前观看视频，了解 AIGC 技术在项目管理与测试中的应用原理和优势，并完成在线练习题，如“AIGC 在项目管理中的主要应用场景有哪些？”等，以检验学生对基础知识的掌握程度。	线上自学
环节 2：新课导入 课堂开始时，教师通过提问的方式，引导学生思考“AIGC 技术如何改变传统的项目管理和测试流程？”等问题，激发学生对 AIGC 在项目管理与测试中应用的兴趣。 组织学生分组讨论，以一款计划开发的互联网产品（如智能健康管理平台）为例，分析 AIGC 技术可能在项目管理和测试中带来的变化和挑战。 每组学生分享讨论结果后，教师进行总结，引出本节课的主题。	演示法
环节 3：讲授 ○ 讲解 AIGC 在项目管理中的应用：通过 PPT 展示，详细阐述 AIGC 在项目规划、进度预测、风险管理和资源优化等方面的应用原理和优势，结合实际案例，如某互联网公司如何利用 AIGC 技术进行项目进度预测和资源分配，帮助学生理解抽象的技术原理。 ○ 介绍 AIGC 在产品测试中的应用：讲解如何利用 AIGC 技术自动生成测试用例、智能分析缺陷和自动生成测试报告，结合实际案例，如某电商产品使用 AIGC 生成测试用例并执行测试的过程，展示 AIGC 在测试中的实际应用效果。 ○ 演示 AIGC 应用案例与实践：通过实际操作，展示如何使用 AIGC 工具进行项目管理和测试，如利用 ChatGPT 进行项目进度预测、使用 AI 测试工具生成测试用例等，让学生直观了解 AIGC 技术的操作流程和应用效果。	案例教学法 讲授法

环节 4：课堂互动 - 组织学生进行头脑风暴，以小组为单位，讨论如何利用 AIGC 技术优化一个互联网产品的项目管理和测试流程，包括项目规划、进度管理、测试用例设计、缺陷分析等环节。 - 各小组展示方案后，教师引导学生进行互评，从技术应用的合理性、流程优化的效果等方面进行讨论，然后教师进行总结和指导。 - 安排实践操作环节，让学生使用 AIGC 工具（如 ChatGPT、AI 测试工具等），对一个给定的互联网产品项目进行项目管理和测试实践，包括生成项目规划建议、测试用例等，并分析 AIGC 技术的应用效果和改进建议。	头脑风暴/实践操作
环节 5：总结与作业 对本节课的内容进行全面总结，重点强调 AIGC 技术在项目管理和测试中的应用方法、优势和局限性，以及如何有效整合 AIGC 工具和传统方法进行项目管理和测试，解答学生在课堂上的疑问。 布置课后作业，要求学生根据课堂讨论和实践操作，完成一份利用 AIGC 进行项目管理和测试的实践报告，包括项目背景、AIGC 应用过程、测试结果分析、应用效果评估和改进建议等内容。	讲授/答疑 自主学习
六、教学效果与反思	
通过课堂讨论和案例分析，学生对 AIGC 技术在项目管理和测试中的应用有了较为深入的理解，能够积极参与课堂互动，提出有见地的观点。 在实践操作中，学生对 AIGC 工具的使用还不够熟练，部分学生在项目管理和测试的具体操作方面存在困难，需要在后续教学中加强相关技能的训练。	

课号	28	授课班级	电子商务 243	授课时间		授课时数	4
授课单元名称		项目 8 互联网产品发布与运营 8.1 互联网产品发布					
一、教学目标							
素质目标		1.培养学生对产品发布流程的系统认识和严谨态度。 2.强化学生团队协作和沟通能力，提升学生在产品发布中的应变能力。					
知识目标		1. 掌握互联网产品发布的完整流程和关键环节。 2. 熟悉不同发布渠道的特点和选择策略。 3. 了解产品发布后的运营和维护基础。					
能力目标		1.能够制定详细的互联网产品发布计划。 2.能够选择合适的发布渠道并执行发布任务。 3.能够进行产品发布后的基础运营和用户反馈收集。					
二、教学内容							
- 产品发布流程 - 发布前的准备（功能测试、文档整理、市场预热等） - 发布渠道的选择与操作（应用商店、官网等） - 发布后的监控与应急处理 - 发布渠道分析 - 应用商店发布流程和规范 - 官网及社交媒体发布策略 - 线下推广活动的策划与执行 - 产品运营基础 - 用户增长与留存策略 - 数据分析与产品优化 - 用户反馈收集与处理机制							
三、重点难点							
教学重点		1. 互联网产品发布的完整流程和关键环节 2. 不同发布渠道的特点和选择策略					
教学难点		1. 如何制定全面且详细的发布计划 2. 如何在不同发布渠道中高效执行发布任务					
四、思政元素							
1.引导学生关注产品发布中的法律合规性和用户隐私保护。 2.培养学生团队合作精神，通过小组协作完成产品发布任务。 3.强调诚信和责任感，确保产品发布的真实性和可靠性。							

五、教学设计	
教学过程	教学方法与手段
环节 1：课前准备 在超星平台上传与互联网产品发布相关的在线课程资源，包括视频讲解、课件、案例分析报告等。 要求学生在课前观看视频，了解产品发布的完整流程和关键环节，并完成在线练习题，如“产品发布前需要完成哪些准备工作？”等，以检验学生对基础知识的掌握程度。	线上自学
环节 2：新课导入 课堂开始时，教师通过提问的方式，引导学生思考“一款优秀的互联网产品，如何才能成功地呈现给用户？”等问题，激发学生对产品发布流程的兴趣。 组织学生分组讨论，以一款熟悉的互联网产品（如抖音）为例，分析其发布过程可能涉及的环节和策略。 每组学生分享讨论结果后，教师进行总结，引出本节课的主题。	讨论分享
环节 3：讲授 ○ 讲解产品发布流程：通过 PPT 展示，详细阐述产品发布前的准备工作，如功能测试、文档整理、市场预热等，发布渠道的选择与操作，如应用商店、官网等，以及发布后的监控与应急处理方法。结合实际案例，如某互联网产品的成功发布案例，帮助学生理解抽象的概念。 ○ 介绍发布渠道分析：讲解不同发布渠道的特点，如应用商店的广泛覆盖、官网的直接触达、社交媒体的互动性强等，以及如何根据产品特点和目标用户选择合适的发布渠道。结合实际案例，如某产品在不同渠道的发布策略和效果分析。 ○ 讲解产品运营基础：讲解用户增长与留存策略，如通过社交媒体营销吸引新用户、通过推送通知提高用户活跃度等；数据分析与产品优化的方法，如通过用户行为数据分析优化产品功能；用户反馈收集与处理机制的建立，如设置在线客服、用户反馈表单等。	案例教学法 讲授法

环节 4：课堂互动 - 组织学生进行头脑风暴，以小组为单位，讨论如何为一个计划发布的互联网产品（如在线教育平台）制定发布策略，包括发布渠道选择、市场预热活动策划等内容。 - 各小组展示方案后，教师引导学生进行互评，从发布策略的可行性、渠道选择的合理性等方面进行讨论，然后教师进行总结和指导。 - 安排实践操作环节，让学生使用项目管理工具（如 Jira），模拟制定一个互联网产品的发布计划，包括发布前的准备任务、发布渠道的操作步骤、发布后的运营策略等内容。	头脑风暴/实践操作
环节 5：总结与作业 对本节课的内容进行全面总结，重点强调产品发布的完整流程、发布渠道的选择策略以及发布后的运营方法，解答学生在课堂上的疑问。 布置课后作业，要求学生根据课堂讨论和实践操作，完成一份互联网产品发布计划书，包括发布前的准备、发布渠道选择与操作、发布后的运营策略等内容。	讲授/答疑 自主学习
六、教学效果与反思	
通过课堂讲解和案例分析，学生对互联网产品发布有了较为全面的理解，能够准确把握发布流程的关键环节和运营基础。 在实践操作中，学生能够模拟制定产品发布计划，但部分学生在发布策略的细节和运营方法的深度上还存在不足，需要在后续教学中加强相关技能的训练。	

课号	29	授课 班级	电子商务 243	授课 时间		授课 时数	2
授课单元 名称		8.2 互联网产品运营分析					
一、教学目标							
素质目标		1.培养学生数据思维和市场敏感度。 2.强化学生团队协作和沟通能力，提升学生的职业素养。					
知识目标		1. 理解互联网产品运营分析的概念和重要性。 2. 掌握主要的运营分析指标和数据收集方法。 3. 熟悉数据分析工具的使用和数据驱动的决策方法。					
能力目标		1.能够收集、整理和分析互联网产品的运营数据。 2.能够根据数据分析结果提出优化建议和决策支持。 3.能够撰写规范的运营分析报告。					
二、教学内容							
- 运营分析概述 - 运营分析指标体系 - 用户增长指标（新增用户、活跃用户等）、用户留存与流失指标 - 业务指标（转化率、收入等）、性能指标（加载时间、响应速度等） - 数据收集与分析方法 - 数据收集的渠道和工具（Google Analytics、百度统计等）、数据清洗和预处理、数据分析方法（描述性分析、相关性分析等） - 数据驱动的决策与优化 - 如何根据数据分析结果制定优化策略 - A/B 测试及其在产品优化中的应用 - 案例分析：成功产品的运营优化实践							
三、重点难点							
教学重点		1. 运营分析的主要指标和数据收集方法 2. 数据分析的基本方法和工具使用					
教学难点		如何建立科学合理的运营分析指标体系					
四、思政元素							
1.引导学生关注数据的真实性和隐私保护，培养学生的法律意识和道德观念。 2.鼓励学生在运营分析中追求数据的准确性和决策的科学性，树立严谨的工作态度。 3.培养学生在数据驱动的决策过程中注重用户体验和社会价值。							

五、教学设计	
教学过程	教学方法与手段
环节 1：课前准备 在超星平台上传与互联网产品运营分析相关的在线课程资源，包括视频讲解、课件、案例分析报告等。 要求学生在课前观看视频，了解运营分析的基本概念、主要指标和数据收集方法，并完成在线练习题，如“运营分析的主要目标有哪些？”等，以检验学生对基础知识的掌握程度。	线上自学
环节 2：新课导入 课堂开始时，教师通过提问的方式，引导学生思考“如何通过数据了解一款互联网产品的运营状况并做出改进？”等问题，激发学生对运营分析的兴趣。 组织学生分组讨论，以一款熟悉的互联网产品（如淘宝）为例，分析其可能关注的运营分析指标和数据收集方法。 每组学生分享讨论结果后，教师进行总结，引出本节课的主题。	讨论分享
环节 3：讲授 ○ 讲解运营分析概述：通过 PPT 展示，详细阐述运营分析的概念、作用、主要目标和流程，结合实际案例，如某互联网公司如何通过运营分析提升产品性能和用户体验，帮助学生理解抽象的概念。 ○ 介绍运营分析指标体系：讲解各类运营分析指标的含义、计算方法和应用场景，如用户增长指标、留存与流失指标、业务指标、性能指标等。结合实际数据，演示如何通过指标变化发现产品运营中的问题和机会。 ○ 演示数据收集与分析方法：通过实际操作，展示如何使用数据分析工具（如 Google Analytics、百度统计）收集和分析数据，包括数据收集的渠道设置、数据清洗和预处理方法、基本的数据分析操作等。 ○ 讲解数据驱动的决策与优化：结合实际案例，讲解如何根据数据分析结果制定优化策略，如通过 A/B 测试优化产品功能、提升转化率等。展示成功产品的运营优化实践，让学生了解数据驱动决策的实际效果。	案例教学法 讲授法

环节 4：课堂互动 - 组织学生进行头脑风暴，以小组为单位，讨论如何为一个互联网产品（如在线办公平台）建立运营分析指标体系，并提出数据收集和分析的方法。 - 各小组展示方案后，教师引导学生进行互评，从指标体系的完整性、数据收集的可行性等方面进行讨论，然后教师进行总结和指导。 - 安排实践操作环节，让学生使用数据分析工具（如 Google Analytics），对一个给定的互联网产品运营数据进行收集和分析，撰写初步的分析报告。	头脑风暴/实践操作
环节 5：总结与作业 对本节课的内容进行全面总结，重点强调运营分析的主要指标、数据收集与分析方法以及数据驱动的决策与优化技巧，解答学生在课堂上的疑问。 布置课后作业，要求学生根据课堂讨论和实践操作，完成一份互联网产品运营分析报告，包括数据收集方法、分析结果、优化建议等内容。	讲授/答疑 自主学习
六、教学效果与反思	
通过课堂讲解和案例分析，学生对互联网产品运营分析有了较为深入的理解，能够准确把握运营分析的主要指标和数据收集方法。	

课号	30	授课 班级	电子商务 243	授课 时间		授课 时数	2
授课单元 名称		8.3 AIGC 进行产品发布与运营					
一、教学目标							
素质目标		1.培养学生对新兴技术在产品发布与运营中应用的兴趣和探索精神。 2.强化学生团队协作和沟通能力。					
知识目标		1.了解 AIGC 在产品发布与运营中的应用原理和优势。 2.掌握如何利用 AIGC 技术进行市场推广和用户增长。 3.熟悉 AIGC 在内容创作和用户互动中的应用方法。					
能力目标		1.能够运用 AIGC 工具辅助进行产品发布与运营工作。 2.能够利用 AIGC 技术生成营销内容和分析用户数据。 3.能够评估 AIGC 在产品发布与运营中的效果，并提出改进建议。					
二、教学内容							
• AIGC 在产品发布中的应用 ◦ 智能化发布流程优化 ◦ 自动化内容生成与分发 ◦ 用户个性化推荐与精准营销 • AIGC 在产品运营中的应用 ◦ 数据分析与用户行为预测 ◦ 智能客服与用户互动 ◦ 内容创作与社区管理 • AIGC 应用案例与实践 ◦ 利用 AIGC 技术进行市场推广的案例 ◦ 使用 AIGC 生成营销内容并执行运营活动的实战演练 ◦ 结合 AIGC 和传统方法进行产品发布与运营的优势和挑战							
三、重点难点							
教学重点		1. AIGC 技术在产品发布与运营中的具体应用场景和操作方法 2. 如何结合 AIGC 工具和传统方法进行市场推广和用户增长					
教学难点		理解 AIGC 技术在产品发布与运营中的深层次应用原理					
四、思政元素							
1.引导学生关注技术的伦理和社会影响，培养负责任的技术应用观。 2.鼓励学生在使用 AIGC 技术时保持批判性思维，注重数据隐私和用户权益。 3.培养学生在技术快速发展的环境中持续学习和适应变化的能力。							

五、教学设计	
教学过程	教学方法与手段
环节 1：课前准备 在超星平台上传与 AIGC 进行产品发布与运营相关的在线课程资源，包括视频讲解、课件、案例分析报告等。 要求学生在课前观看视频，了解 AIGC 技术在产品发布与运营中的应用原理和优势，并完成在线练习题，如“AIGC 在产品发布中的主要应用场景有哪些？”等，以检验学生对基础知识的掌握程度。	线上自学
环节 2：新课导入 课堂开始时，教师通过提问的方式，引导学生思考“AIGC 技术如何改变传统的互联网产品发布与运营模式？”等问题，激发学生对 AIGC 在产品发布与运营中应用的兴趣。 组织学生分组讨论，以一款计划发布的互联网产品（如智能健康管理平台）为例，分析 AIGC 技术可能在发布与运营中带来的变化和挑战。 每组学生分享讨论结果后，教师进行总结，引出本节课的主题。	讨论分享
环节 3：讲授 ○ 讲解 AIGC 在产品发布中的应用：通过 PPT 展示，详细阐述 AIGC 在智能化发布流程优化、自动化内容生成与分发、用户个性化推荐与精准营销等方面的应用原理和优势，结合实际案例，如某互联网公司如何利用 AIGC 技术优化产品发布流程、提升用户获取效率，帮助学生理解抽象的技术原理。 ○ 介绍 AIGC 在产品运营中的应用：讲解如何利用 AIGC 技术进行数据分析与用户行为预测、智能客服与用户互动、内容创作与社区管理等，结合实际案例，如某电商产品使用 AIGC 生成营销文案、自动回复用户咨询，提升运营效率和用户体验。 ○ 演示 AIGC 应用案例与实践：通过实际操作，展示如何使用 AIGC 工具进行市场推广和用户增长，如利用 AI 写作工具生成产品宣传文案、使用智能推荐系统优化用户获取策略等，让学生直观了解 AIGC 技术的操作流程和应用效果。	案例教学法 讲授法

环节 4：课堂互动 - 组织学生进行头脑风暴，以小组为单位，讨论如何利用 AIGC 技术优化一个互联网产品的发布与运营策略，包括市场推广、用户互动、内容创作等环节。 - 各小组展示方案后，教师引导学生进行互评，从技术应用的创新性、策略的有效性等方面进行讨论，然后教师进行总结和指导。 - 安排实践操作环节，让学生使用 AIGC 工具（如 ChatGPT、AI 写作助手等），为一个给定的互联网产品生成营销文案、制定用户获取策略，并模拟执行运营活动。	头脑风暴/实践操作
环节 5：总结与作业 对本节课的内容进行全面总结，重点强调 AIGC 技术在产品发布与运营中的应用方法、优势和局限性，以及如何有效整合 AIGC 工具和传统方法进行产品发布与运营，解答学生在课堂上的疑问。 布置课后作业，要求学生根据课堂讨论和实践操作，完成一份利用 AIGC 进行互联网产品发布与运营的实践报告，包括技术应用过程、运营效果评估、改进建议等内容。	讲授/答疑 自主学习
六、教学效果与反思	
通过课堂讨论和案例分析，学生对 AIGC 技术在产品发布与运营中的应用有了较为深入的理解，能够积极参与课堂互动，提出有见地的观点。	

课号	31	授课班级	电子商务 243	授课时间		授课时数	2
授课单元名称		项目 9 互联网产品开发评估与迭代创新 9.1-9.2 项目评估与风险管理和互联网产品迭代					
一、教学目标							
素质目标		1.培养学生风险意识和危机管理能力。 2.强化学生团队协作和沟通能力，提升学生在项目评估与风险管理中的应变能力。					
知识目标		1. 理解项目评估的重要性、内容和方法。 2. 掌握风险识别、评估与应对策略。 3. 熟悉互联网产品迭代的概念、流程和方法。					
能力目标		1.能够对互联网产品开发项目进行全面评估。 2.能够识别项目中的潜在风险并制定应对措施。 3.能够规划和执行互联网产品的迭代计划。					
二、教学内容							
- 项目评估 - 评估的目的和重要性 - 评估的主要内容（范围、进度、质量、成本等） - 评估方法和工具 - 风险管理 - 风险识别方法 - 风险评估与优先级排序 - 风险应对策略和监控机制 - 互联网产品迭代 - 迭代的概念和意义 - 迭代流程与策略 - 迭代中的用户反馈与数据分析							
三、重点难点							
教学重点		1. 风险识别与应对策略 2. 互联网产品迭代的流程和方法					
教学难点		如何在项目中有效识别和管理风险，降低项目失败的可能性					
四、思政元素							
1.引导学生关注项目评估与风险管理中的细节和质量把控。 2.培养学生团队合作精神，通过小组协作完成项目评估与风险管理任务。 3.强调诚信和责任感，鼓励学生在项目评估与风险管理中严谨对待每一个环节，确保项目顺利进行。							

五、教学设计	
教学过程	教学方法与手段
环节 1：课前准备 在超星平台上传与项目评估与风险管理和互联网产品迭代相关的在线课程资源，包括视频讲解、课件、案例分析报告等。 要求学生在课前观看视频，了解项目评估的基本内容、风险识别方法和互联网产品迭代的概念，并完成在线练习题，如“项目评估的主要内容有哪些？”等，以检验学生对基础知识的掌握程度。	线上自学
环节 2：新课导入 课堂开始时，教师通过提问的方式，引导学生思考“在互联网产品开发中，如何确保项目顺利进行并持续提升产品质量？”等问题，激发学生对项目评估与风险管理和产品迭代的兴趣。 组织学生分组讨论，以一款熟悉的互联网产品（如微信）为例，分析其在开发过程中可能涉及的项目评估与风险管理环节，以及如何通过迭代不断提升产品竞争力。 每组学生分享讨论结果后，教师进行总结，引出本节课的主题。	讨论分享
环节 3：讲授 ○ 讲解项目评估：通过 PPT 展示，详细阐述项目评估的目的、重要性、主要内容和方法，结合实际案例，如某互联网产品的项目评估过程，展示如何对项目的范围、进度、质量、成本等方面进行全面评估。 ○ 介绍风险管理：讲解风险识别的方法、风险评估与优先级排序的技巧，以及风险应对策略和监控机制。结合实际案例，如某互联网产品开发项目中的风险管理和应对措施，帮助学生理解抽象的概念。 ○ 讲解互联网产品迭代：阐述迭代的概念和意义，详细讲解迭代流程与策略，包括如何收集和分析用户反馈、如何根据数据制定迭代计划等。结合实际案例，如某电商产品的迭代案例，展示如何通过持续迭代提升产品质量和用户体验。	案例教学法 讲授法

环节 4：课堂互动 - 组织学生进行头脑风暴，以小组为单位，讨论如何对一个互联网产品开发项目（如在线教育平台）进行全面评估，并识别其中的潜在风险和制定迭代计划。 - 各小组展示方案后，教师引导学生进行互评，从评估的全面性、风险识别的准确性、迭代计划的合理性等方面进行讨论，然后教师进行总结和指导。 - 安排实践操作环节，让学生以小组为单位，选择一个之前设计过的互联网产品项目，进行项目评估，识别风险，并制定迭代计划。	头脑风暴/实践操作
环节 5：总结与作业 对本节课的内容进行全面总结，重点强调项目评估的主要内容和方法、风险识别与应对策略、互联网产品迭代的流程和方法，解答学生在课堂上的疑问。 布置课后作业，要求学生根据课堂讨论和实践操作，完成一份互联网产品开发项目的评估报告、风险应对计划和迭代方案。	讲授/答疑 自主学习
六、教学效果与反思	
通过课堂讲解和案例分析，学生对项目评估与风险管理和互联网产品迭代有了较为全面的理解，能够准确把握项目评估的关键要素和产品迭代的方法。	

课号	32	授课班级	电子商务 243	授课时间		授课时数	2
授课单元名称		9. 3AIGC 进行产品开发评估与迭代创新					
一、教学目标							
素质目标		1.培养学生对新兴技术在产品开发评估与迭代中应用的兴趣和探索精神。 2.强化学生团队协作和沟通能力。					
知识目标		1. 了解 AIGC 在产品开发评估与迭代中的应用原理和优势。 2. 掌握如何利用 AIGC 技术辅助项目评估和风险识别。 3. 熟悉 AIGC 在产品迭代创新中的应用方法。					
能力目标		1.能够运用 AIGC 工具辅助进行项目评估和风险识别。 2.能够利用 AIGC 技术生成评估报告和迭代创新建议。 3.能够评估 AIGC 在产品开发评估与迭代中的效果，并提出改进建议。					
二、教学内容							
- AIGC 在产品开发评估中的应用 - 数据分析与预测 - 文档自动生成与审核 - 风险智能识别与评估 - AIGC 在产品迭代创新中的应用 - 用户反馈智能分析 - 创新点挖掘与功能推荐 - 迭代计划智能生成 - AIGC 应用案例与实践 - 利用 AIGC 技术进行项目评估的案例 - 使用 AIGC 生成迭代创新方案并执行的实战演练 - 结合 AIGC 和传统方法进行产品开发评估与迭代的优势和挑战							
三、重点难点							
教学重点		1. AIGC 技术在产品开发评估与迭代中的具体应用场景和操作方法 2. 如何结合 AIGC 工具和传统方法进行项目评估和风险识别					
教学难点		如何在实际工作中有效整合 AIGC 工具					
四、思政元素							
1.引导学生关注技术的伦理和社会影响，培养负责任的技术应用观。 2.鼓励学生在 使用 AIGC 技术时保持批判性思维，注重数据隐私和项目信息安全。 3.培养学生在技术快速发展的环境中持续学习和适应变化的能力。							

五、教学设计	
教学过程	教学方法与手段
环节 1：课前准备 在超星平台上传与 AIGC 进行产品开发评估与迭代创新相关的在线课程资源，包括视频讲解、课件、案例分析报告等。 要求学生在课前观看视频，了解 AIGC 技术在产品开发评估与迭代中的应用原理和优势，并完成在线练习题，如“AIGC 在产品开发评估中的主要应用场景有哪些？”等，以检验学生对基础知识的掌握程度。	线上自学
环节 2：新课导入 课堂开始时，教师通过提问的方式，引导学生思考“AIGC 技术如何提升互联网产品开发评估与迭代的效率和质量？”等问题，激发学生对 AIGC 在产品开发评估与迭代中应用的兴趣。 组织学生分组讨论，以一款计划开发的互联网产品（如智能健康管理平台）为例，分析 AIGC 技术可能在开发评估与迭代中带来的变化和挑战。 每组学生分享讨论结果后，教师进行总结，引出本节课的主题。	案例讲解
环节 3：讲授 ○ 讲解 AIGC 在产品开发评估中的应用：通过 PPT 展示，详细阐述 AIGC 在数据分析与预测、文档自动生成与审核、风险智能识别与评估等方面的应用原理和优势，结合实际案例，如某互联网公司如何利用 AIGC 技术进行项目评估、降低风险，帮助学生理解抽象的技术原理。 ○ 介绍 AIGC 在产品迭代创新中的应用：讲解如何利用 AIGC 技术进行用户反馈智能分析、创新点挖掘与功能推荐、迭代计划智能生成等，结合实际案例，如某电商产品使用 AIGC 生成迭代创新方案的过程，展示 AIGC 在产品迭代中的实际应用效果。 ○ 演示 AIGC 应用案例与实践：通过实际操作，展示如何使用 AIGC 工具进行项目评估和迭代创新，如利用 AI 数据分析工具进行项目风险评估、使用智能文档工具生成评估报告等，让学生直观了解 AIGC 技术的操作流程和应用效果。	案例教学法 讲授法

环节 4：课堂互动 - 组织学生进行头脑风暴，以小组为单位，讨论如何利用 AIGC 技术优化一个互联网产品的开发评估与迭代流程，包括项目评估、风险识别、用户反馈分析、迭代计划制定等环节。 - 各小组展示方案后，教师引导学生进行互评，从技术应用的创新性、流程优化的效果等方面进行讨论，然后教师进行总结和指导。 - 安排实践操作环节，让学生使用 AIGC 工具（如 ChatGPT、AI 数据分析工具等），对一个给定的互联网产品项目进行开发评估，识别风险，分析用户反馈，并生成迭代创新方案。	头脑风暴/实践操作
环节 5：总结与作业 对本节课的内容进行全面总结，重点强调 AIGC 技术在产品开发评估与迭代中的应用方法、优势和局限性，以及如何有效整合 AIGC 工具和传统方法进行产品开发评估与迭代，解答学生在课堂上的疑问。 布置课后作业，要求学生根据课堂讨论和实践操作，完成一份利用 AIGC 进行互联网产品开发评估与迭代创新的实践报告，包括技术应用过程、评估与迭代效果分析、改进建议等内容。	讲授/答疑 自主学习
六、教学效果与反思	
通过课堂讨论和案例分析，学生对 AIGC 技术在产品开发评估与迭代中的应用有了较为深入的理解，能够积极参与课堂互动，提出有见地的观点。 在实践操作中，学生能够使用 AIGC 工具进行项目评估、风险识别和迭代创新方案生成，但部分学生在技术应用的深度和方案的创新性方面还存在不足，需要在后续教学中加强相关技能的训练。	

课号	32	授课 班级	电子商务 243	授课 时间		授课 时数	2
授课单元 名称		期末汇报					
一、教学目标							
素质目标		1.培养学生的创新能力和社会应变能力 2.锻炼学生的自我学习、创新创业能力。					
知识目标		1. 全面掌握本学期学习的相关知识					
能力目标		1. 能够分享自己在制作时的思路与看法					

二、教学内容	
期末汇报分享演示	
三、重点难点	
教学重点	期末汇报
教学难点	全面演示分享小组的作品
四、思政元素	
注意培养学生的团队合作意识与能力，培养学生的分享沟通能力。	
五、教学设计	
教学过程	教学方法与手段
环节 1：课前准备 课前请学生完整小组大作业，上传在线网站平台	线上自学
环节 2：新课导入 对汇报小组进行汇报顺序的抽签	抽签

环节 3：汇报 1.学生分享 2.教师-学生-专家点评	分享演示 专家点评
环节 4：课堂互动 小组间进行评分提问	讨论
环节 5：总结与作业 能够利用所学知识进行综合网站的设计与制作	答疑
六、教学效果与反思	