



东莞城市学院  
DONGGUAN CITY COLLEGE

# 2021版人才培养方案 数字媒体艺术专业 课程教学大纲 (1-4学期)

创意设计学院 编

二〇二二年三月

# 目 录

## 一、学科基础课程

1. 《数字媒体美术基础》教学大纲 .....	1
2. 《数字媒体概论》教学大纲 .....	7
3. 《数字色彩及原理》教学大纲 .....	13
4. 《数字图形设计》教学大纲 .....	20
5. 《数字图像处理》教学大纲 .....	26
6. 《数字摄影与创意》教学大纲 .....	31
7. 《视听语言》教学大纲 .....	39
8. 《数字摄像与表现》教学大纲 .....	45
9. 《交互设计原理》教学大纲 .....	52

## 二、专业必修课程

1. 《数字视频编辑》教学大纲 .....	57
2. 《分镜脚本设计》教学大纲 .....	66
3. 《用户体验分析与交互设计》教学大纲 .....	72
4. 《二维动态影像设计》教学大纲 .....	78
5. 《视觉界面设计》教学大纲 .....	84

## 三、专业拓展选修课程

### (一) 专业选修课程

1. 《设计方法与实务》教学大纲 .....	92
2. 《平面造型基础》教学大纲 .....	101
3. 《数字音频编辑》教学大纲 .....	108
4. 《动画运动规律》教学大纲 .....	115

### (二) “专业+”拓展课程

1. 《市场营销学》教学大纲 .....	131
----------------------	-----

2. 《奇妙的电世界》教学大纲 .....	1311
2. 《创意文案》教学大纲 .....	147

#### 四、独立设置的实验（实训）课程

1. 《数字图形创意专题》教学大纲 .....	121
2. 《IP形象品牌设计与运营专题》教学大纲 .....	131
3. 《认知实习》教学大纲 .....	151

# 1、《数字媒体美术基础》教学大纲

## 一、课程基本信息

课程类别	专业课程	课程性质	理论	课程属性	必修
课程名称	数字媒体美术基础		课程英文名称	Fundamentals of digital media art	
课程编码	F02XB27C		适用专业	数字媒体艺术	
数字媒体艺术	考查		先修课程	无	
总学时	32	学分	2	理论学时	12
实验学时/实训学时/ 实践学时/上机学时			实训学时：20		
开课单位			创意设计学院		

## 二、课程简介

《数字媒体美术基础》是数字媒体专业的一门学科基础必修课程，是一门针对结构、造型等相关设计要素进行综合研究的课程。本课程研究一切造型艺术的基础，是以单一颜色来描绘自然界中各种物象和形体特征、空间、质感等多种造型因素的艺术表现形式。也是培养学生的造型能力的基础。是培养观察能力、分析能力、表现能力的手段，是培养造型能力和掌握基本造型规律和艺术创作技巧所研究的重要课题。学生掌握基本的素描理论知识，学会正确的观察和表现，认识客观物象的内在本质。能够熟练地适用素描的方法进行写生和艺术创作，为美术领域中其他学科的学习做好准备、打下坚实的造型基础。

## 三、课程教学目标

课程教学目标		支撑人才培养规格指标点	支撑人才培养规格
知识目标	目标1： 学生需掌数字媒体美术基础的基本概念；学会正确的观察和表现，认识客观物象的内在本质	3-1：系统掌握数字媒体美术基础基础理论。	3. 美术基础知识。

能力目标	<b>目标2:</b> 培养学生的造型能力的基础。是培养观察能力、分析能力、表现能力的手段，是培养造型能力。	3-2: 掌握数字媒体艺术表现的基本技能和表现手法，具备一定的艺术鉴赏能力	3专业素质能力。
素质目标	<b>目标3:</b> 通过本课程的学习，能够熟练地适用素描的方法进行写生和艺术创作，为美术领域中其他学科的学习做好准备、打下坚实的造型基础。	6-2: 具有利用数字媒体艺术理论知识进行独立创作的能力。	6. 创新创作与自我提升能力

#### 四、课程主要教学内容、学时安排及教学策略

##### (一) 理论教学

教学模块	学时	主要教学内容与策略	学习任务安排	支撑课程目标
设计素描概述	4	<b>重点:</b> 设计素描的概念、目的 <b>难点:</b> 对素描与设计素描关系的理解 <b>思政元素:</b> 介绍设计素描发展过程，中国早期设计素描在国家宣传中及起到的思想宣传作用。 <b>教学方法与策略:</b> 线下教学。课堂运用主要运用讲授法和案例法开展教学，辅以启发式提问拓宽学生学习思路。 问答 小组讨论	课前: 预习书本	目标1 目标3
结构形态造型、表现性素描概述	4	<b>重点:</b> 明暗素描表现讲解，空间表现讲解。能熟练掌握明暗观察方法与表现方法理论；使学生理解并掌握不同肌理、质感物象的不同的表现方法理论；掌握形体与空间的关系理论 <b>难点:</b> 质感与肌理的表现讲解，空间表现讲解。 空间表现中的透视规律讲解概述。 <b>思政元素:</b> 列举结构形态造型的表现和表现性素描红色宣传的优秀作品 <b>教学方法与策略:</b> 线下教学。课堂运用主要运用讲授法和案例法开展教学，辅以启发式提问拓宽学生学习思路。 问答 小组讨论	课后: 收集表现知识点的作品	目标1 目标2

联想与 创意素描概述	4	<p><b>重点：</b>想象力与创意思维的拓展；趣味性与想象力的培养与提升讲解及作品分析</p> <p><b>难点：</b>如何进行观察与联想；造型的整体关系把握讲解及作品分析</p> <p><b>思政元素：</b>新时代下中国社会主义类似作品的解读</p> <p><b>教学方法与策略：</b>线下教学。课堂运用主要运用讲授法和案例法开展教学，辅以启发式提问拓宽学生学习思路。</p> <p>问答 小组讨论</p>		目标1 目标2
---------------	---	---	--	------------

## (二) 实践教学

实践类型	项目名称	学时	主要教学内容	项目类型	项目要求	支撑课程目标
实训	结构形态造型训练	4	<p><b>重点：</b>结构素描的观察方式及造型规律；引导学生准确把握形体的比例、结构与透视关系。</p> <p><b>难点：</b>如何运用结构线来观察、表现物象结构；多角度观察、研究、表现物象。</p> <p><b>思政元素：</b>表现内容积极向上符合时代思想内容。</p> <p><b>学方法与策略：</b>线下教学。课堂运用主要运用讲授法和案例法开展教学，辅以启发式提问拓宽学生学习思路。</p>	实训	实训1人一组，须完成训构思设计报告。构思须完整有知识重点表现按。	目标1 目标3
实训	表现性素描	4	<p><b>重点：</b>能熟练掌握明暗观察方法与表现方法；使学生理解并掌握不同肌理、质感物象的不同的表现方法；掌握形体与空间的关系</p> <p><b>难点：</b>画面组织能力和审美感受能力的提升；良好观察研究习惯的培养；空间表现中的透视规律。</p> <p><b>思政元素：</b>表现内容积极向上符合时代</p>	实训	课后案例练习	目标2 目标3

			思想内容。 <b>学方法与策略：</b> 线下教学。课堂运用主要运用讲授法和案例法开展教学，辅以启发式提问拓宽学生学习思路。			
实训	联想与创意素描训练	8	<b>重点：</b> 想象力与创意思维的拓展；趣味性与想象力的培养与提升训练实践 <b>难点：</b> 如何进行观察与联想；造型的整体关系把握实践训练 <b>思政元素：</b> 正能量内容训练 <b>教学方法与策略：</b> 线下教学。课堂运用主要运用讲授法和案例法开展教学，辅以启发式提问拓宽学生学习思路。	实训	课后案例练习	目标1 目标2 目标3
综合	总结 评判作品	4	<b>重点：</b> 各个训练掌握的要点 <b>难点：</b> 实训问题总结及修正改正辅导 <b>思政元素：</b> 培养认真及严谨的实践训练态度 <b>教学方法与策略：</b> 线下教学。课堂运用主要运用讲授法和案例法开展教学，辅以启发式提问拓宽学生学习思路。		课后案例修改	
备注： 项目类型填写验证、综合、设计、训练等。						

## 五、学生学习成效评估方式及标准

考核与评价是对课程教学目标中的知识目标、能力目标和素质目标等进行综合评价。在本课程中，学生的最终成绩是由平时成绩、期末考查等二个部分组成。

1. 平时成绩（占总成绩的30%）：采用百分制。平时成绩分作业（占20%）和考勤（占10%）二个部分。评分标准如下表：

等级	评分标准
	<b>1.作业； 2考勤</b>
优秀	1. 作业设计认真、书面整洁；90%以上的案例训练正确创意表现良好 2. 满考勤，上课状态认真

(90~100分)	
良好 (80~89分)	1. 作业设计认真、书面整洁；；80%以上的实训知识点正确创意表现有所体现并有创新。 2. 有请假现象，上课状态非常认真
中等 (70~79分)	1. 作业设计认真、书面较整洁；70%知识点会实践应用，创意一般 3. 有请假现象，上课状态认真
及格 (60~69分)	作业设计知识点一般、书面整洁度一般；60%知识点点能实践训练，创意不突出或表现不恰当 迟到现象，上课状态一般
不及格 (60以下)	设计不认真、知识点设计零乱；超过40%的知识点表达不正确。没有设计构思 旷课现象，课堂表现不好

2. 期末考查（占总成绩70%）：采用百分制。期末考试的考核内容、题型和分值分配情况请见下表：

考核模块	考核内容	主要题型	支撑目标	分值
数字媒体美术基础	美术基础设计概念理解及训练表现方式理论掌握；	填空题 选择题	目标1	40
	实训案例主题训练。	训练题	目标2 目标3	60

## 六、 教学安排及要求

序号	教学安排事项	要 求
1	授课教师	职称：教授、副教授、讲师、助教      学历（位）：博士、硕士 其他：无
2	课程时间	周次：8 节次：6
3	授课地点	<input checked="" type="checkbox"/> 教室 <input type="checkbox"/> 实验室 <input checked="" type="checkbox"/> 室外场地 <input checked="" type="checkbox"/> 其他：机房
4	学生辅导	线上方式及时间安排：腾讯会议、企业微信等； 线下地点及时间安排：任课教师办公室，周四下午、开课后时间另行安排

## 七、 选用教材



[1]单德林,徐卫 主.设计素描——结构表现与创意素描[M].南京:南京师范大学出版社,2016年07月 .

## 八、参考资料

[1]杨建军 .设计素描[M].北京:中国青年出版社,2014年10月。

[2]王默根 .设计素描创意训练[M].北京:人民美术出版社,2008年6月。

[3]史亚丽、张慧玲.设计素描创意训练[M].北京:水利水电出版社。

大纲执笔人: 陈丽娜

讨论参与人: 胡红叶

系(教研室)主任: 卢娟

学院(部)审核人: 王锦锋

## 2、《数字媒体概论》教学大纲

### 一、课程基本信息

课程类别	专业课程	课程性质	理论	课程属性	必修
课程名称	数字媒体概论		课程英文名称	Introduction to digital media	
课程编码	F02XB28C		适用专业	数字媒体艺术专业	
考核方式	考试		先修课程	数字媒体美术基础	
总学时	32	学分	2	理论学时	32
实验学时/实训学时/ 实践学时/上机学时			上机学时0		
开课单位			创意设计学院		

### 二、课程简介

数字媒体概论是数字媒体专业的必修课程。该课程在数字媒体专业培养方案中是宏观介绍数字媒体的工艺交叉，艺工结合特征的主要课程，侧重基础理论及表达手段等普及性知识的教授，本课程教学的基础任务是介绍数字媒体技术和艺术两方面的基础概念，数字媒体的表现形式的技术相关和艺术相关方面，并最终达到使得初学者全面、宏观的了解数字媒体行业的基本特征 涉及范围相关表现手段等方面的目的。为后续数字媒体课程的培养奠定艺工交叉的理论基础，培养艺工结合的基本认知，积累数字媒体表达的基本手段。

### 三、课程教学目标

课程教学目标		支撑人才培养规格指标点	支撑人才培养规格
知识目标	目标1: 培养学生对数字媒体专业所涉及的范围特征行业发展的宏观认知。	3-1: 了解数字媒体艺术相关的基本理论和知识。	3. 专业素质能力
能力	目标2: 学生理解数字媒体的媒体表现形式的基	3-2: 掌握数字媒体艺术表现的基本技能和表现手法，	3. 专业素质能力

<b>目标</b>	本概念表现方式基本应用等知识并进行表现技能的实践。	具备一定的艺术鉴赏能力。	
<b>素质目标</b>	<b>目标3:</b> 树立对数字媒体专业艺工交叉艺工融合的基础观念，建立跨学科视野，培养跨学科能力	6-2: 具有利用数字媒体艺术理论知识进行独立创作的能力。 3-2: 掌握数字媒体艺术表现的基本技能和表现手法，具备一定的艺术鉴赏能力。	3. 专业素质能力. 6. 创新创作与自我提升能力

#### 四、课程主要教学内容、学时安排及教学策略

##### (一) 理论教学

教学模块	学时	主要教学内容与策略	学习任务安排	支撑课程目标
数字媒体艺术基础	4	<b>重点:</b> 数字媒体艺术的概念。 <b>难点:</b> 什么是数字媒体艺术、数字化设计体系 <b>思政元素:</b> 通过中国元素数字媒体作品案例欣赏，增强学生的文化自信。 <b>教学方法与策略:</b> 采用讲授法为主，并通过启发式教学和辅导。采用PPT和多媒体为主要教学手段，板书为辅。	课前: 预习 课堂: 掌握数字媒体艺术的概念 课后: 练习	目标1
数字媒体艺术的发展历程	4	<b>重点:</b> 中国数字媒体的兴起与发展 <b>难点:</b> 数字媒体学科未来发展及就业趋势的了解 <b>思政元素:</b> 中国早期发展数字媒体的重要人物对数字媒体的发展做出了贡献 <b>教学方法与策略:</b> 采用讲授法为主，并通过启发式教学和辅导。采用PPT和多媒体为主要教学手段，板书为辅。	课前: 预习 课堂: 掌握数字媒体艺术的发展历程 课后: 练习	目标1
新媒体艺术的交互装置艺术	4	<b>重点:</b> 新媒体艺术的交互装置艺术类型、特点及硬件使用 <b>难点:</b> 交互装置艺术硬件知识 <b>教学方法与策略:</b> 采用讲授法为主，并通过启发式教学和辅导。采用PPT和多媒体为主要教学手段，板书为辅。	课前: 预习 课堂: 掌握新媒体艺术的交互装置艺术	目标1

			课后：练习	
视频媒体艺术的发展与应用	4	<p><b>重点：</b>视频媒体艺术的应用</p> <p><b>难点：</b>视频媒体的技术特征</p> <p><b>思政元素：</b>通过理解媒体的技术特征培养科学的逻辑思维理解能力，强化学生的艺术与技术的融合，增强创造力</p> <p><b>教学方法与策略：</b>采用讲授法为主，并通过启发式教学和辅导。采用PPT和多媒体为主要教学手段，板书为辅。</p>	<p>课前：预习</p> <p>课堂：掌握视频媒体艺术的应用</p> <p>课后：收集艺术特征应用的视频作品加深理解</p>	目标1 目标2
影视动画媒体的发展与应用	4	<p><b>重点：</b>影视动画媒体艺术制作原理</p> <p><b>难点：</b>影视动画媒体艺术制作原理</p> <p><b>思政元素：</b>中国早期中国元素影视动画展示引出媒体的发展，增强学生的民族自信心和认同感</p> <p><b>教学方法与策略：</b>采用讲授法为主，并通过启发式教学和辅导。采用PPT和多媒体为主要教学手段，板书为辅。</p>	<p>课前：预习</p> <p>课堂：掌握影视动画媒体艺术制作原理</p> <p>课后：练习</p>	目标1 目标2
编程与数字美学	4	<p><b>重点：</b>数字美学发展、对称性与视错觉、可视化编程、数媒软件与设计</p> <p><b>难点：</b>可视化编程和数媒软件与设计的使用</p> <p><b>教学方法与策略：</b>采用讲授法为主，并通过启发式教学和辅导。采用PPT和多媒体为主要教学手段，板书为辅。</p>	<p>课前：预习</p> <p>课堂：掌握编程与数字美学</p> <p>课后：练习</p>	目标1 目标2
虚拟现实与数字化艺术新媒体	4	<p><b>重点：</b>虚拟现实与数字化艺术新媒体的表现与应用</p> <p><b>难点：</b>虚拟现实的科学原理与技术特征</p> <p><b>教学方法与策略：</b>采用讲授法为主，并通过启发式教学和辅导。采用PPT和多媒体为主要教学手段，板书为辅。</p>	<p>课前：预习</p> <p>课堂：掌握虚拟现实与数字化艺术新媒体的表现与应用</p> <p>课后：练习</p>	目标1 目标3
数媒艺术与创意产业	4	<p><b>重点：</b>数字创意产业的发展 and 运用</p> <p><b>难点：</b>理解文化艺术对经济的支持，不同类型数字创业的发展</p> <p><b>思政元素：</b>结合当代技术发展了解科学技术的新技</p>	<p>课前：预习</p> <p>课堂：掌握数媒艺术与创意</p>	目标1 目标3

		术应用。培养注重科学技术的态度。 <b>教学方法与策略：</b> 采用讲授法为主，并通过启发式教学和辅导。采用PPT和多媒体为主要教学手段，板书为辅。	产业 课后：练习	
--	--	--	-------------	--

## 五、学生学习成效评估方式及标准

考核与评价是对课程教学目标中的知识目标、能力目标和素质目标等进行综合评价。在本课程中，学生的最终成绩是由平时成绩、期末考查等二个部分组成。

1. 平时成绩（占总成绩的40%）：1. 作业20%；2. 考勤10%；3. 课堂表现10%

等级	评分标准	
	1.作业2.考勤	
优秀 (90~100分)	1. 作业完整，理解数字媒体专业特点，恰当运用数字媒体相关知识完成作品分析和练习 2. 考勤全勤（或请假） 3. 课堂表现积极	
良好 (80~89分)	1. 作业内容基本达到要求，理解数字媒体专业特点，运用数字媒体相关知识完成作品分析和练习，有少量有错误和缺失 2. 出勤率90% 3. 课堂表现无打游戏等不良现象	
中等 (70~79分)	1. 作业内容初步达标，理解数字媒体专业特点，简单运用数字媒体相关知识完成作品分析和练习，表现主题欠明确 2. 出勤率80% 3. 课堂表现有打游戏，私聊，喧哗等现象	
及格 (60~69分)	1. 作业内容初步达标，理解数字媒体专业特点，简单运用数字媒体相关知识完成作品分析和练习，表现主题不明确 2. 出勤率60% 3. 课堂表现差	
不及格 (60以下)	1. 未交作业 2. 出勤率低于60% 3. 课堂表现差	

2. 期末考试（占总成绩的60%）：采用百分制。期末的考试内容、题型和分值分配情况

请见下表：

考核模块	考核内容	主要题型	支撑目标	分值
数字媒体艺术基础	数字媒体的发展和审美特征，数字媒体技术原理，数字媒体与新媒体，科技艺术与新媒体，数字化设计体系，数字艺术的符号学	填空题、选择题、名词解释、简答题	目标1	10
数字媒体艺术的发展历程	数字媒体艺术的发展历程，艺术学派，中国数字媒体艺术的兴起与发展，人性化的设计，人工智能与设计，对媒体未来的思考	填空题、选择题、名词解释、简答	目标1	10

		题		
新媒体艺术的交互装置艺术	数字媒体艺术哲学，墙面、可触摸式、手机控制、大型环境等交互装置艺术制作方式、表现形式、创作理念	填空题、选择题、名词解释、简答题、论述题	目标2 目标3	20
视频媒体艺术的发展与应用	视频媒体发展、分类及制作，电影特效，数字肌理，数字色彩，视音频技术，电子图书设计，网络媒体设计，数字化展示设计	填空题、选择题、名词解释、简答题、论述题	目标1	10
影视动画媒体的发展与应用	动画历史，动画分类，动画创作流程，动画发展	填空题、选择题、名词解释、简答题、论述题	目标1 目标3	10
编程与数字美学	数字美学的发展，对称性与视错觉，重复迭代与复杂性，可视化编程工具，风格化智能艺术，数学与3D打印，数媒软件与设计	填空题、选择题、名词解释、简答题、论述题	目标1	10
虚拟现实与数字化艺术新媒体	虚拟现实技术应用与发展，数字化艺术新媒体的表现与应用	填空题、选择题、名词解释、简答题、论述题	目标1 目标2	20
数媒艺术与创意产业	创意产业，游戏与电子竞技，数字插画与绘本，交互界面设计，信息可视化设计，出版与包装设计，数码印花与可穿戴设计，建筑渲染与漫游动画，虚拟博物馆设计，数字影视与动画	填空题、选择题、名词解释、简答题、论述题	目标1 目标3	10

## 六、教学安排及要求

序号	教学安排事项	要 求
1	授课教师	职称：助教/讲师/副教授/教授      学历（位）：硕士/博士 其他：
2	课程时间	周次： 8 节次： 4
3	授课地点	<input checked="" type="checkbox"/> 教室 <input type="checkbox"/> 实验室 <input type="checkbox"/> 室外场地 <input type="checkbox"/> 其他：
4	学生辅导	线上方式及时间安排：企业微信（开学后时间另行安排） 线下地点及时间安排：教室、室外场地（开学后时间另行安排）

## 七、选用教材

[1]李海峰. 数字媒体概论[M]. 北京：清华大学出版社，2020年2月

## 八、参考资料

[1]章洁 . 数字媒体概论[M]. 北京： 人民邮电出版社, 2019年8月.

[2]郭春宁. 数字媒体概论[M]. 北京： 机械工业出版社. 2020年3云.

[3]宫承波. 数字媒体艺术导论[M]. 北京： 中国广播影视出版社. 2019年7月.

大纲执笔人： 孙子惠

讨论参与人:胡红叶

系（教研室）主任： 卢娟

学院（部）审核人： 王锦锋

### 3、《数字色彩及原理》教学大纲

#### 一、课程基本信息

课程类别	学科基础课程	课程性质	理论	课程属性	必修
课程名称	数字色彩及原理		课程英文名称	Digital Color and Principle	
课程编码	F02XB10E		适用专业	数字媒体艺术	
考核方式	考查		先修课程	数字媒体美术基础、数字媒体艺术概论	
总学时	48	学分	3	理论学时	20
实验学时/实训学时/ 实践学时/上机学时			28		
开课单位			创意设计学院		

#### 二、课程简介

本课程是设计类专业的一门必修课，通过本课程的学习，要求学生掌握计算机色彩的基础知识，了解传统色彩与数字色彩体系，准确区分HSV、RGB、CMYK色彩体系的概念、特点和应用范围；学会计算机绘图软件里数字色彩的基本使用方法，了解数字色彩的显示原理；理解色彩的生理与心理要素，利用色彩的心理要素进行创作实践；学会HSV色彩六棱锥横截面的使用方法，并进行主色调、不同色相对比等常规的色彩配置；更重要的是掌握“数字色系五级配色表”的配色方法，学会用它的设计思想和派生的色彩设计方法，进行纯色系、灰（浊）色系、暗色系的10个色调和它们相互之间的色相、明度、饱和度的较复杂的色彩搭配，并把它拓展到有彩色系和无彩色系之间的色彩设计。适应当前数字化设计的基本现实，把色彩设计教学从100年前传统的减色系统（颜料色彩）过渡到今天的加色系统（数字色彩），让学生学会一种全新的色彩设计方法，培养学生认识色彩、驾驭色彩和应用计算机进行色彩设计的能力。

#### 三、课程教学目标

课程教学目标		支撑人才培养规格指标点	支撑人才培养规格
知识目标	目标1： 学生需掌握计算机色彩的基础知识，了解传统色彩与数字色彩体系，准确区分HSV、RGB、CMYK色彩体系的概念、特点和应用范围，适应当前数字化设计的基	3-1：了解数字媒体艺术相关的基本理论和知识	3. 专业素质能力



	本现实。		
<b>能力目标</b>	<b>目标2:</b> 学会一种全新的色彩设计方法，培养学生认识色彩、驾驭色彩和应用计算机进行色彩设计的能力。	4-1: 具有较好的专业计算机软件应用能力。	4. 专业技术应用能力
<b>素质目标</b>	<b>目标3:</b> 通过本课程的学习，培养作为一名设计师必须具备的坚持不懈的学习精神，在数字化时代下，善于将科技与专业相融合，为未来的学习、工作和生活奠定基础。	6-3: 能够通过自主学习进行自我能力提升。具备符合行业对从业人员所需求的实践工作能力。	6. 创新创作与自我提升能力

## 四、课程主要教学内容、学时安排及教学策略

### (一) 理论教学

教学模块	学时	主要教学内容与策略	学习任务安排	支撑课程目标
数字色彩概览	4	<p><b>重点:</b> 1、计算机生成的数字色彩 计算机生成的数字色彩；计算机显示器与色彩； 2、各种颜色的色彩域 CIE 的色彩域；RGB的色彩域；CMYK（印刷）色彩及CMYK（打印）色彩的色彩域</p> <p><b>难点:</b> 1、数字色彩与数字图形点阵图的色彩，色彩的位深度，矢量图的色彩</p> <p><b>思政元素:</b> 介绍色彩的演进过程，对比传统的减色系统和现代的加色系统，以古代艺术作品与现代数字化演绎进行色彩对比</p> <p><b>教学方法与策略:</b> 线下教学。理论讲授，常规教学加多媒体教学</p>	<p>课前：预览数字色彩作品</p> <p>课堂：讲授计算机的显示色彩及各种色彩域的区别</p> <p>课后：学生提出对于数字色彩的个人理解及案例</p>	目标1 目标3

传统色彩系统与数字色彩系统	4	<p><b>重点：</b>1、色彩的形成 色彩的来源；加色法混合与减色法混合； 2、显色系统 色立体；蒙塞尔色彩系统；澳斯特瓦德色彩系统；日本PCCS色彩系统</p> <p><b>难点：</b>1、混色系统 CIE色彩系统；CIE 1960均匀色度标尺图；CIE 1964均匀颜色空间 2、数字色彩系统 Lab色彩；RGB色彩；CMY（CMYK）色彩；HSV（HSB）色彩</p> <p><b>思政元素：</b>传统色彩系统的对比，以理想状态的色立体，蒙塞尔色彩系统，澳斯特瓦德色彩系统，日本PCCS色彩系统和中国五行色彩系统</p> <p><b>教学方法与策略：</b>线下常规理论讲授教学加多媒体教学</p>	<p>课前：复习第一章色彩域与位深度</p> <p>课堂：理论讲授</p> <p>课后：思考总结 1. 常见的色彩系统有哪几种？我国艺术界目前采用什么色彩系统？ 2. 数字色彩体系包含哪几种常用的色彩模型？ 3. 混色系统与显色系统的主要区别是什么？</p>	目标1 目标3
在视觉设计中认识颜色	4	<p><b>重点：</b>视觉设计中的颜色 认识色相；认识明度；认识饱和度和颜色的其他成分；原色、间色和复色</p> <p><b>难点：</b>绘图软件中数字色彩应使用色彩的数字化表达方法；数字色彩的绘制方法；数字色彩应用的注意事项</p> <p><b>思政元素：</b>以中国传统色彩中的案例进行色相、明度的讲解</p> <p><b>教学方法与策略：</b>先讲授理论知识，回顾传统色彩教学中对颜色的描述，练习数字色彩在软件中的视觉表达；</p>	<p>课前：复习上一章的内容</p> <p>课堂：新内容的理论讲解</p> <p>课后：课堂思考 1. 色彩的数字化表达方式有哪些？ 2. 练习各种数字色彩的绘制方法 3. 分别用不同的色彩模型画出光色和颜料的三原色</p>	目标1 目标3
色彩的生理要素	4	<p><b>重点：</b>第一节 色彩生理实验 色彩的三基色；色彩的错视</p> <p><b>难点：</b>第二节 色彩的三属性 色彩的主观三属性；色彩的客观三属性 人眼对颜色的识别能力</p> <p><b>教学方法与策略：</b>线下教学。理论讲授，常规教学加多媒体教学</p>	<p>课前：复习上一章的内容</p> <p>课堂：新内容的理论讲解，小组讨论</p> <p>课后：课堂思考 1. 什么是色彩的</p>	目标3

			<p>主观三属性和客观三属性？它们的主要区别在哪里？</p> <p>2. 人的眼睛可以分辨多少种不同的颜色？</p>	
色彩的心理感应	4	<p><b>重点：</b>1、色彩的联想 性别、年龄对色彩心理的影响。 2、色彩引起的心理反映 生活环境、情绪对色彩心理的影响；历史、民族传统、宗教信仰对色彩心理的影响；其他人文因素对色彩心理的影响。</p> <p><b>难点：</b>1、色彩的感觉 色彩的温暖感；色彩的重量感；色彩的适度感；色彩的味觉感；色彩的音乐感。</p> <p><b>思政元素：</b>讲述中国历史、民族传统对色彩心理的影响</p> <p><b>教学方法与策略：</b>先理论讲授色彩的心理要素；组织学生课堂讨论</p>	<p>课前：复习上一章的内容</p> <p>课堂：新内容的理论讲解</p> <p>课后：课堂思考 1. 与“阴阳五行”相关联的颜色是哪些？它们与“五行”、“五方”、“五季”是怎样对应的？</p>	目标1 目标3

## (二) 实践教学

实践类型	项目名称	学时	主要教学内容	项目类型	项目要求	支撑课程目标
上机	HSV色彩六棱锥模型分解	4	<p><b>重点：</b>数字色系五级配色表</p> <p><b>难点：</b>HSV色彩六棱锥模型分解</p> <p><b>思政元素：</b>要求学生进行作品配色时结合中国历史文化的心理要素</p>	训练	学生上机操作，熟悉“数字色系五级配色表”的视觉表达，完成配色表	目标1 目标4
上机	以色彩六棱锥横截面为主的数字配色（色相配色）	4	<p><b>重点：</b>不同色相的配色</p> <p><b>难点：</b>主色调配色中各色相的度的把握</p> <p><b>思政元素：</b>引导学生从二十四节气出发思考不同节气的色彩配色表达</p>	设计	学生上机操作，完成邻近色、类似色、对比色、互补色等不同色相配色作品	目标1 目标4
上	以色彩六	4	<b>重点：</b> 纯色系的配色	设计	用“色相	目标4

机	棱锥纵截面为主的数字配色		<b>难点：</b> 纯色系、灰（浊）系、暗色系诸配色中明度与饱和度的关系把握		渐变”配置彩色图一幅，请在配色中注意适当拉开色彩明度与饱和度之间的差别	
上机	综和复杂的数字配色	4	<b>重点：</b> 纯色系与灰（浊）色系、暗色系的组合 <b>难点：</b> 综合因素的色彩应用 <b>思政元素：</b> 引导学生从校园中的元素出发，思考校园不同场景的色彩搭配	设计	纯色系色相、灰色系色相和暗色系色相之间的色彩搭配3副	目标1 目标4
上机	数字色彩的“对比”与“调和”	4	<b>重点：</b> 色彩的调和 <b>难点：</b> “色彩对比”与“色彩调和”的逆向关系” <b>思政元素：</b> 引导学生从少数民族服饰出发，思考人们在传统艺术中的色彩对比与调和	设计	完成色彩对比与色彩调和的色彩配色作品2副	目标1 目标4
上机	设计综合训练1	4	<b>重点：</b> 数字色彩的配色使用 <b>难点：</b> 色彩配色使用的原理 <b>思政元素：</b> 引导学生从中国传统文化要素出发完成设计作品	设计	完成传统品牌/物件的现代国潮配色作品2副	目标1 目标2 目标3 目标4 目标5
上机	设计综合训练2	4	<b>重点：</b> 数字色彩的配色使用 <b>难点：</b> 色彩配色使用的原理 <b>思政元素：</b> 引导学生从红色文化要素出发完成设计作品	设计	完成中国红色文化配色作品2副	目标1 目标2 目标3 目标4 目标5
备注：项目类型填写验证、综合、设计、训练等。						

## 五、学生学习成效评估方式及标准

考核与评价是对课程教学目标中的知识目标、能力目标和素质目标等进行综合评价。在本课程中，学生的最终成绩是由平时成绩和期末考查两个部分组成。

1. 平时成绩（占总成绩的30%）：采用百分制。平时成绩分作业（占20%）、小组汇报成绩（占5%）和考勤（占5%）三个部分。评分标准如下表：

等级	评分标准
	1.作业；2.小组汇报3.考勤……（根据课程需要自行设计）
优秀 (90~100分)	1、平时作业能很好运用各种数字色彩元素，恰当运用数字色彩的配色手法，视觉界面设计完美，较好地表达出色彩设计的主题。 2、小组汇报讨论非常积极 3、出勤率100%
良好 (80~89分)	1、平时作业能较好运用各种数字色彩元素，运用了数字色彩的配色手法，视觉界面设计较完美，表达出一定的色彩设计的主题。 2、小组汇报讨论比较积极 3、出勤率90%
中等 (70~79分)	1、平时作业能运用部分数字色彩元素，运用到一些数字色彩的配色手法，视觉界面设计一般，色彩设计的主题表达欠明确。 2、小组汇报积极度一般 3、出勤率80%
及格 (60~69分)	1、平时作业勉强能运用数字色彩元素和数字色彩的配色手法，视觉界面设计较差，设计的作品较难表达主题。 2、较少参与小组汇报讨论 3、出勤率60%
不及格 (60以下)	1、平时作业不能运用数字色彩元素和数字色彩的配色手法，视觉界面设计很差，设计的作品不能表达主题； 2、不参与小组汇报讨论 3、出勤率低于60%

2. 期末考查（占总成绩的70%）：采用百分制。期末考查的考核内容、题型和分值分配情况请见下表：

考核模块	考核内容	主要题型	支撑目标	分值
数字色彩提取	从中国传统文化出发，思考数字化色彩的提取	思考	目标1	10
数字色彩调研	综合运用各种手段调研、查阅中国色彩的现代数字	调研	目标5	30

	化运用			
数字色彩设计	依据中国传统文化的现代化运用及色彩心理要素等调研，完成色彩插画2-4副	设计	目标4	60

## 六、教学安排及要求

序号	教学安排事项	要 求
1	授课教师	职称：教授、副教授、讲师、助教 学历（位）：博士、硕士 其他：无
2	课程时间	周次：8 节次：6
3	授课地点	<input checked="" type="checkbox"/> 教室 <input type="checkbox"/> 实验室 <input checked="" type="checkbox"/> 室外场地 <input checked="" type="checkbox"/> 其他：机房
4	学生辅导	线上方式及时间安排：腾讯会议、企业微信等； 线下地点及时间安排：任课教师办公室，周四下午、开课后时间另行安排

## 七、选用教材

[1] 田少煦. 数字色彩构成[M]. 北京：清华大学出版社，2022-05-10.

## 八、参考资料

[1] 周慧编著. 色彩构成基础与应用[M]. 化学工业出版社，2013年12月.

[2] 郭浩, 李健明. 中国传统色：故宫里的色彩美学[M]. 中信出版社，2020年9月.

[3] 郭廉夫, 郭渊. 中国色彩简史[M]. 重庆：重庆大学出版社，2021年2月.

大纲执笔人：卢娟

讨论参与人：邓亚荣余伟将

系（教研室）主任：卢娟

学院（部）审核人：王锦锋

## 4、《数字图形设计》教学大纲

### 一、课程基本信息

课程类别	学科基础课程	课程性质	理论	课程属性	必修
课程名称	数字图形设计		课程英文名称	Digital Graphic Design	
课程编码	F02XB29E		适用专业	数字媒体艺术	
考核方式	考查		先修课程	数字色彩及原理、数字媒体美术基础	
总学时	48	学分	3	理论学时	20
实验学时/实训学时/实践学时/上机学时			上机学时：28		
开课单位			创意设计学院		

### 二、课程简介

《数字图形设计》是高校数字媒体专业的基础必修课程，是后续专业课程学习的重要的技能培育基础。本课程理论和实践相结合，主要目标在于培养学生使用矢量图形编辑软件 Adobe Illustrator (Ai) 进行数字图形设计与绘制的能力。通过软件综合理论知识的学习，结合配套的实践训练，使学生掌握图形设计的理论知识并能够熟练应用 Adobe Illustrator (Ai) 进行各类数字图形设计表达。本课程核心目标是提高学生的数字图形设计能力，掌握数字图形绘制技能，为后续的《分镜头脚本设计》及《数字图形创意专题》等课程奠定基础。

### 三、课程教学目标

课程教学目标		支撑人才培养规格指标点	支撑人才培养规格
知识目标	<b>目标1:</b> 1. 全面了解课程的体系和结构，对图形设计有一个整体的认识。 2. 通过系统学习，使学生能够掌握 Adobe Illustrator (Ai) 的知识框架结构，理解不同章节的重点和难点。	3-1: 了解数字媒体艺术相关的基本理论和知识。 4-1: 具有较好的专业计算机软件应用能力。	4. 专业技术应用能力
能力目标	<b>目标2:</b> 1、培养学生掌握使用矢量图形编辑软件 Adobe Illustrator (Ai) 进行图形设计与绘制的基础专业技能。 2、培养学生使用矢量图形编辑软件 Adobe Illustrator (Ai) 将概念转换成相应的图形图案并使用软件进行设计与	4-2: 能够熟练掌握专业计算机软件的基础知识以及独立操作数字媒体艺术主流软件，能够通过一定的技术手段独立解决本专业领域内的相关问题。	4. 专业技术应用能力

	制作的专业基础能力。培养学生使用 Adobe Illustrator (Ai) 进行设计作品创作的综合专业能力。		
<b>素质目标</b>	<b>目标3:</b> 使学生具备一定的艺术设计能力和设计思考能力,同时注重培养学生的沟通能力;在综合练习中注重融入国家和时事发展元素,用马克思主义唯物观的正确理念引导设计思维。	1-1: 热爱祖国,牢固树立正确的世界观、人生观和社会主义核心价值观。 5-1: 具备独立设计调研能力。	1. 思想道德品质

#### 四、课程主要教学内容、学时安排及教学策略

##### (一) 理论教学

教学模块	学时	主要教学内容与策略	学习任务安排	支撑课程目标
基本图形的绘制与编辑	6	<b>重点:</b> 绘制图形的基本工具介绍、填充与描边图像及渐变与渐变网格填充。 <b>难点:</b> 熟练绘制图形的编辑技法。 <b>思政元素:</b> 选取生活中的积极向上的演练素材,引发学生思考生活中的真、善、美。 <b>教学方法与策略:</b> 线下讲授:理论部分以PPT的形式展开课堂讲授;课堂讨论:依据相关知识点引导学生进行课堂讨论。	课前:阅读教材,先了解Ai的基本图形绘制工具。 课堂:学生对搜集的资料进行归纳讲解。 课后:案例习。	目标1 目标3
复杂图形的绘制	6	<b>重点:</b> 使用钢笔工具及画笔工具绘制复杂图形 <b>难点:</b> 熟练使用透视图工具绘制立体复杂图形。 <b>思政元素:</b> 东莞Logo绘制练习 <b>教学方法与策略:</b> 1、理论部分以PPT的形式展开课堂讲授;2、依据相关知识点引导学生进行课堂讨论;3、采用案例法和问题引导法引导学生主动探索、研究、创造以及综合解决问题,最终突破教学重难点。	课前:阅读教材,先了解复杂图形的绘制技法。  课堂:学生依照给出的传统图形符号进行小组讨论。  课后:结合传统文化图形进行临摹练习。	目标2 目标3



文字与图表的设计应用	6	<p><b>重点:</b> 创建与编辑文字、创建与编辑图表。</p> <p><b>难点:</b> 能够熟练运用软件进行字体创意设计。</p> <p><b>思政元素:</b> 融入思政命题, 将社会主义核心价值观同公益广告设计相结合。进行初步的公益海报设计构思。</p> <p><b>教学方法与策略:</b> 1、理论部分以PPT的形式展开课堂讲授; 2、依据相关知识点引导学生进行课堂讨论; 3、采用案例法和问题引导法引导学生主动探索、研究、创造以及综合解决问题, 最终突破教学重难点。</p>	<p>课前: 阅读教材, 先了解文字与图表的创建及编辑技法。</p> <p>课堂: 公益海报的宣传标语设计与制作。</p> <p>课后: 公益海报的宣传标语设计与制作。</p>	目标2 目标3
切片、任务自动化与打印	2	<p><b>重点:</b> 任务自动化与打印输出。</p> <p><b>难点:</b> 能够熟悉进行打印输出设置</p> <p><b>教学方法与策略:</b> 1、理论部分以PPT的形式展开课堂讲授; 2、依据相关知识点引导学生进行课堂讨论; 3、采用案例法和问题引导法引导学生主动探索、研究、创造以及综合解决问题, 最终突破教学重难点。</p>	<p>课前: 阅读教材, 先了解切片的概念; 了解任务自动化功能及打印输出的设置。</p> <p>课堂: 公益海报的展示与汇报。</p> <p>课后: 案例训练。</p>	目标2 目标3

## (二) 实践教学

实践类型	项目名称	学时	主要教学内容	项目类型	项目要求	支撑课程目标
上机	Illustrator 界面及基本操作练习	4	<p><b>重点:</b> Illustrator的基础工作界面认识及基础操作。</p> <p><b>难点:</b> Illustrator界面熟练操作</p>	训练	熟悉软件的基础操作。	目标1 目标3
上机	绘图工具与编辑方法的练习	4	<p><b>重点:</b> 线型绘图工具、形状绘图工具工具使用</p> <p><b>难点:</b> 熟练对象的基本编辑方法: 选择、移动、旋转、缩放、镜像、倾斜等并灵活运用绘制图形。</p>	训练	掌握软件的绘图工具的使用。	目标1 目标3
上机	图形的绘制与上色练习	4	<p><b>重点:</b> 填充与描边图形操作</p> <p><b>难点:</b></p>	训练	利用软件绘制完整图形, 并进行logo临摹	目标1 目标2

			灵活应用钢笔工具绘制插画图形、LOGO等。		练习。	
上机	图形的高级方法练习	4	<b>重点:</b> 运用变形工具编辑图形 <b>难点:</b> 运用混合对象与封套扭曲对象命令制作特效图形。	训练	利用软件绘制完整图形,并进行海报临摹练习。	目标1 目标2
上机	图层蒙板与文字编辑练习	4	<b>重点:</b> 文字编辑的概念理解及图层的归类。 <b>难点:</b> 蒙板的综合应用。	训练	给出插画命题,完成一组符合命题要求的作品,并能清楚的阐明插画设计理念。	目标1 目标2 目标3
上机	综合训练1	4	<b>重点:</b> 运用软件进行书籍插画设计。 <b>难点:</b> 插画设计中构图、配色、创意的把握。	综合训练	依据主题进行命题构思。	目标1 目标2 目标3
上机	综合训练2	4	<b>重点:</b> 运用软件进行海报设计。 <b>难点:</b> 设计思维和软件表现结合	综合设计	依据主题进行海报命题设计与表现。	目标1 目标2 目标3

## 五、学生学习成效评估方式及标准

考核与评价是对课程教学目标中的知识目标、能力目标和素质目标等进行综合评价。

在本课程中,学生的最终成绩是由平时成绩(40%)和期末考查(60%)两个部分组成。

1. 平时成绩(占总成绩的40%):采用百分制。平时成绩分三个模块:1、平时作业成绩(占20%);2、小组讨论或汇报成绩(占10%);3、考勤(占10%)。评分标准如下表:

等级	评 分 标 准
	<b>1.平时作业; 2.小组讨论或汇报; 3.考勤</b>
优秀 (90~100分)	1. 每次作业完成度非常高且十分有创意。 2. 每次小组讨论或汇报非常积极且得出的结论非常突出。 3. 全勤。
良好	1. 每次作业完成度较高且较有创意。 2. 每次小组讨论或汇报比较积极且得出的结论较为突出。

(80~89分)	3. 全勤。
中等 (70~79分)	1. 每次作业完成度一般且创意一般。 2. 每次小组讨论或汇报积极度一般且得出的结论一般。 3. 出勤率90%。
及格 (60~69分)	1. 作业基本完成，偶尔有一次未完成。 2. 每次小组讨论或汇报都比较被动且无结论得出。 3. 出勤率85%。
不及格 (60以下)	1. 作业不按时完成。 2. 不参与小组讨论。 3. 出勤率低于80%。

2. 期末结课作品设计（占总成绩的60%）：采用百分制。期末考查的考核内容、题型和分值分配情况请见下表：

考核模块	考核内容	主要题型	支撑目标	分值
设计调研	考核学生自主调研能力，依选的设计项目选定适合的调研方法进行调研，调研成果汇为PDF项目策划书。	项目策划书	目标1	30
造型设计	熟练操作矢量图形处理软件Adobe Illustrator (Ai) 软件进行艺术作品创作。结合时下热点命题进行综合创作：每个人选一个命题，做1-2张招贴海报设计。	主观设计题	目标2	60
作品展示与汇报	作品排版与作品解读能力	作品展览	目标2	10

## 六、教学安排及要求

序号	教学安排事项	要 求
1	授课教师	职称：教授、副教授、讲师、助教      学历（位）：博士、硕士 其他：无
2	课程时间	周次：8 节次：6
3	授课地点	<input checked="" type="checkbox"/> 教室 <input type="checkbox"/> 实验室 <input checked="" type="checkbox"/> 室外场地 <input checked="" type="checkbox"/> 其他：机房
4	学生辅导	线上方式及时间安排：腾讯会议、企业微信等； 线下地点及时间安排：任课教师办公室，周四下午、开课后时间另行安排

## 七、选用教材

[1]中文版Illustrator CC基础培训教程（移动学习版），肖庆，人民邮电出版社，2019-02-01，书号：978-7-115-50483-8；

[2]Illustrator CC 2019核心应用案例教程（全彩慕课版），潘强，人民邮电出版社，

2020-08-01, 书号: 978-7-115-53940-3;

[3]Illustrator CC平面设计标准教程(微课版 第2版), 牟音昊 罗国涛, 人民邮电出版社, 2021-08-01, 书号: 978-7-115-56435-1;

## 八、参考资料

[1]Photoshop+Illustrator平面设计实战教程(全彩慕课版), 孔翠, 人民邮电出版社, 2021-10-01, 书号: 978-7-115-56026-1;

[2]Illustrator CC 平面设计实战(慕课版), 千锋教育, 人民邮电出版社, 2021-08-01, 书号: 978-7-115-53457-6;

大纲执笔人: 俞敏

讨论参与人: 余伟将、邓亚荣

系(教研室)主任: 卢娟

学院(部)审核人: 王锦锋

## 5、《数字图像处理》教学大纲

### 一、课程基本信息

课程类别	学科基础课程	课程性质	理论	课程属性	必修
课程名称	数字图形设计		课程英文名称	Digital Graphic Design	
课程编码	F02XB29E		适用专业	数字媒体艺术	
考核方式	考查		先修课程	数字色彩及原理、数字媒体美术基础	
总学时	48	学分	3	理论学时	20
实验学时/实训学时/实践学时/上机学时			上机学时：28		
开课单位			创意设计学院		

### 二、课程简介

《数字图形设计》是高校数字媒体专业的基础必修课程，是后续专业课程学习的重要的技能培育基础。本课程理论和实践相结合，主要目标在于培养学生使用矢量图形编辑软件 Adobe Illustrator (Ai) 进行数字图形设计与绘制的能力，通过软件综合理论知识的学习，结合配套的实践训练，使学生掌握图形设计的理论知识并能够熟练应用 Adobe Illustrator (Ai) 进行各类数字图形设计表达。本课程核心目标是提高学生的数字图形设计能力，掌握数字图形绘制技能，为后续的《分镜头脚本设计》及《数字图形创意专题》等课程奠定基础。

### 三、课程教学目标

课程教学目标		支撑人才培养规格指标点	支撑人才培养规格
知识目标	<b>目标1:</b> 1. 全面了解课程的体系和结构，对数字图形设计的理论知识和应用技能有一个整体的认识。 2. 通过系统学习，使学生能够掌握 Adobe Illustrator (Ai) 的知识框架结构，理解不同章节的重点和难点。	4-1: 具有较好的专业计算机软件应用能力。	4. 专业技术应用能力
能力目标	<b>目标2:</b> 1、培养学生掌握使用矢量图形编辑软件 Adobe Illustrator (Ai) 进行图形设计与绘制的基础专业技能。 2、培养学生使用矢量图形编辑软件 Adobe Illustrator (Ai) 将概念转换成	4-2: 能够熟练掌握专业计算机软件的基础知识以及独立操作数字媒体艺术主流软件，能够通过一定的技术手段独立解决本专业领域内的相关问题。	4. 专业技术应用能力

	相应的图形图案并使用软件进行设计与制作的专业基础能力。培养学生使用 Adobe Illustrator (Ai) 进行设计作品创作的综合专业能力。		
<b>素质目标</b>	<b>目标3:</b> 使学生具备一定的独立艺术设计能力和设计创新思考能力,同时注重培养学生的沟通能力;在综合练习中注重融入国家和时事发展元素,用马克思主义唯物观的正确理念引导设计思维。	6-2: 具有利用数字媒体艺术理论知识进行独立创作的能力。	6. 创新创作与自我提升能力

#### 四、课程主要教学内容、学时安排及教学策略

##### (一) 理论教学

教学模块	学时	主要教学内容与策略	学习任务安排	支撑课程目标
基本图形的绘制与编辑	6	<b>重点:</b> 绘制图形的基本工具介绍、填充与描边图像及渐变与渐变网格填充。 <b>难点:</b> 熟练掌握绘制图形的编辑技法。 <b>思政元素:</b> 选取生活中的积极向上的演练素材,引发学生思考生活中的真、善、美。 <b>教学方法与策略:</b> 线下讲授:理论部分以PPT的形式展开课堂讲授;课堂讨论:依据相关知识点引导学生进行课堂讨论。	课前:阅读教材,先了解Ai的基本图形绘制工具。 课堂:学生对搜集的资料进行归纳讲解。 课后:完成案例练习并提交课程网站。	目标1
复杂图形的绘制与编辑	6	<b>重点:</b> 使用钢笔工具及画笔工具绘制复杂图形。 <b>难点:</b> 熟练使用透视图工具绘制三维复杂图形。 <b>思政元素:</b> 课堂内外互动讲解与讨论我国城市LOGO设计,引导培养学生爱国精神和文化保护意识,并以东莞城市LOGO为主题,引导学生分组进行创新设计与绘制。 <b>教学方法与策略:</b> 1、理论部分以PPT、软件操作形式展开课堂讲授;2、依据相关知识点引导学生进行课堂讨论;3、采用案例法和问题引导法引导学生主动探索、研究、创造以及综合解决问题,最终突破教学重难点。	课前:阅读教材,先了解复杂图形的绘制技法。 课堂:学生依照给出的不同城市标志图形符号进行小组讨论。 课后:以东莞城市LOGO为主题,引导学生分组进行创新设计与绘制。	目标2 目标3

文字与图表的设计应用	6	<p><b>重点:</b> 创建与编辑文字、创建与编辑图表。</p> <p><b>难点:</b> 能够熟练运用软件进行字体创意设计。</p> <p><b>思政元素:</b> 将社会主义核心价值观同公益广告设计相结合。</p> <p><b>教学方法与策略:</b> 线上线下混合教学。为学生提供网络互动平台, 学生平台展示作品, 引导学生主动探索、讲解、互评。</p>	<p>课前: 阅读教材, 先了解文字与图表的创建及编辑技法。</p> <p>课堂: 公益海报的宣传标语设计与制作。</p> <p>课后: 将公益海报字体设计作品上传网络平台, 并进行互评留言。</p>	目标2 目标3
切片、任务自动化与打印	2	<p><b>重点:</b> 任务自动化与打印输出。</p> <p><b>难点:</b> 能够熟悉进行打印输出设置</p> <p><b>教学方法与策略:</b> 通过案例教学法、自主调研法开展课程探索研究, 最终突破教学重难点。</p>	<p>课前: 阅读教材, 先了解切片的概念; 了解任务自动化功能及打印输出的设置。</p> <p>课堂: 课堂汇报与交流</p> <p>课后: 案例训练。</p>	目标2 目标3

## (二) 实践教学

实践类型	项目名称	学时	主要教学内容	项目类型	项目要求	支撑课程目标
上机	Illustrator 界面及基本操作练习	4	<p><b>重点:</b> Illustrator的基础工作界面认识及基础操作。</p> <p><b>难点:</b> Illustrator界面熟练操作。</p>	训练	熟悉软件的基础操作。	目标1 目标3
上机	绘图工具与编辑方法的练习	4	<p><b>重点:</b> 线型绘图工具、形状绘图工具工具使用。</p> <p><b>难点:</b> 熟练掌握对象的基本编辑方法并能够灵活进行各式图形绘制: 选择、移动、旋转、缩放、镜像、倾斜等。</p>	训练	掌握软件的绘图工具的使用。	目标1 目标3
上机	图形的绘制与上色练习	4	<p><b>重点:</b> 填充与描边图形操作。</p> <p><b>难点:</b> 灵活应用钢笔工具绘制插画图标、LOGO、插画等。</p>	训练	绘制各式完整图形, 并进行logo临摹练习与创作设计。	目标1 目标2

上机	复杂图形绘制练习	4	<b>重点:</b> 运用变形工具编辑图形。 <b>难点:</b> 运用混合对象与封套扭曲对象命令制作特效图形。	训练	绘制写实图形, 并进行海报临摹练习。	目标1 目标2
上机	图层蒙板与文字编辑练习	4	<b>重点:</b> 文字编辑的概念理解及图层的归类。 <b>难点:</b> 蒙板的综合应用。 <b>课程思政融入点:</b> 融合公益广告素材, 激发起爱国情怀以及责任和担当意识。	训练	插画命题, 完成一组符合命题要求的作品, 并能清楚的阐明插画设计理念。	目标1 目标2 目标3
上机	综合训练1	4	<b>重点:</b> 运用软件进行书籍插画设计。 <b>难点:</b> 插画设计中构图、配色、创意的把握。	综合训练	依据主题进行命题构思, 并运用AI软件数字化表现。	目标1 目标2 目标3
上机	综合训练2	4	<b>重点:</b> 运用软件进行海报设计。 <b>难点:</b> 设计思维和软件表现结合。 <b>课程思政融入点:</b> “以赛促学”	综合设计	依据主题进行命题构思, 并运用AI软件数字化表现。	目标1 目标2 目标3

## 五、学生学习成效评估方式及标准

考核与评价是对课程教学目标中的知识目标、能力目标和素质目标等进行综合评价。

在本课程中, 学生的最终成绩是由平时成绩 (40%) 和期末考查 (60%) 两个部分组成。

1. 平时成绩 (占总成绩的40%): 采用百分制。平时成绩分三个模块: 1、平时作业成绩 (占20%); 2、小组讨论或汇报成绩 (占10%); 3、考勤 (占10%)。评分标准如下表:

等级	评分标准
	<b>1.平时作业; 2.小组讨论或汇报; 3.考勤</b>
优秀 (90~100分)	1. 作业: (占20%) AI软件技术应用非常娴熟。作品有创意、画面构图完整、颜色配搭和谐、设计整体感强。课前课堂课后任务完成度高。 2. 小组汇报 (占10%): 小组积极参与线上线下讨论汇报, 积极回答问题中观点正确新颖, 课后积极查阅相关资料且能很好展现出来, 团队协作性突出。 3. 满勤。(占10%)
良好 (80~89分)	1. 作业: (占20%) AI软件技术应用熟练。作品较好体现内容、画面构图还合理、颜色配搭、



	<p>有平面设计感。课前课堂课后任务完成度良好。</p> <p>2. 小组汇报（占10%）：积极参与线上线下讨论汇报，学习过程中回答问题、参与谈论、协作完成设计任务完成较好。</p> <p>3. 基本满勤。（占10%）</p>
中等 (70~79分)	<p>1. 作业：（占20%） AI软件技术应用较为熟练。作品基本能体现内容、插画应用基本合理、颜色能配搭，整体展示效果较好。课前课堂课后任务完成度中等。</p> <p>2. 小组汇报（占10%）：学习过程中回答问题、参与谈论、协作完成设计任务完成度中等。</p> <p>3. 考勤到课80%以上。（占10%）</p>
及格 (60~69分)	<p>1. 作业：（占20%） AI软件技术应用一般，不熟练。作品主题符合要求，美观度不足，PS技法不够娴熟，教学任务点完成度一般。</p> <p>2. 小组汇报（占10%）：线上线下学习过程中回答问题、参与谈论、协作完成设计任务完成较一般。</p> <p>3. 考勤70%以上。（占10%）</p>
不及格 (60以下)	<p>1. 作业不按时完成。</p> <p>2. 不参与小组讨论。</p> <p>3. 出勤率低于70%。</p>

2. 期末结课作品设计（占总成绩的60%）：采用百分制。期末考查的考核内容、题型和分值分配情况请见下表：

考核模块	考核内容	主要题型	支撑目标	分值
设计调研与构思	考核学生自主调研能力，依选的设计项目选定适合的调研方法进行调研，调研成果汇为PDF项目策划书。	项目策划书	目标1	20
数字图形构思与创意设计	根据前期调研进行主题作品构思与设计，熟练操作矢量图形处理软件Adobe Illustrator (Ai) 软件进行草图绘制。	主观设计题	目标2	20
数字图形绘制表达	熟练操作矢量图形处理软件Adobe Illustrator (Ai) 软件将构思的作品进行完整数字表达与呈现。	绘制设计题	目标3	50
数字图形作品展示与汇报	数字图形作品符合主题的排版展示，并进行作品较高水准的汇报解读。	作品包装与展览	目标2	10

## 六、教学安排及要求

序号	教学安排事项	要 求
1	授课教师	职称：教授、副教授、讲师、助教学历（位）：博士、硕士 其他：无
2	课程时间	周次：8 节次：6
3	授课地点	<input checked="" type="checkbox"/> 教室 <input type="checkbox"/> 实验室 <input checked="" type="checkbox"/> 室外场地 <input checked="" type="checkbox"/> 其他：机房

4	学生辅导	线上方式及时间安排：腾讯会议、企业微信等； 线下地点及时间安排：任课教师办公室，周四下午、开课后时间另行安排
---	------	---

## 七、选用教材

[1]中文版Illustrator CC基础培训教程（移动学习版），肖庆，人民邮电出版社，2019-02-01，书号：978-7-115-50483-8；

[2]Illustrator CC 2019核心应用案例教程（全彩慕课版），潘强，人民邮电出版社，2020-08-01，书号：978-7-115-53940-3；

[3]Illustrator CC平面设计标准教程（微课版 第2版），牟音昊 罗国涛，人民邮电出版社，2021-08-01，书号：978-7-115-56435-1；

## 八、参考资料

[1]Photoshop+Illustrator平面设计实战教程（全彩慕课版），孔翠，人民邮电出版社，2021-10-01，书号：978-7-115-56026-1；

[2]Illustrator CC 平面设计实战（慕课版），千锋教育，人民邮电出版社，2021-08-01，书号：978-7-115-53457-6；

## 网络资料

[1]站酷网，<https://www.zcool.com.cn/>

[2]花瓣网 <https://huaban.com/>

## 其他资料

[1]辅助线上课程网站：<https://www.xueyinonline.com/>

大纲执笔人：俞敏

讨论参与者：余伟将、邓亚荣

系（教研室）主任：卢娟

学院（部）审核人：王锦锋

## 6、《数字摄影与创意》教学大纲

### 一、课程基本信息

课程类别	学科基础课	课程性质	理论	课程属性	必修
课程名称	数字摄影与创意		课程英文名称	Photographic camera basic	
课程编码	F02XB32C		适用专业	数字媒体艺术	
考核方式	考查		先修课程	数字图像处理	
总学时	48	学分	3	理论学时	24
实验学时/实训学时/ 实践学时/上机学时			实验学时：24		
开课单位			创意设计学院		

### 二、课程简介

《数字摄影与创意》是本科高等学校数字媒体艺术专业方向的一门学科基础必修课程，是后续专业课程学习的重要基础。《数字摄影与创意》以摄影的基本理论的学习为基础，介绍广义摄影的形式，培养学生创意的思维方式和方法以及善于求新求变的摄影创作理念和能力，主要包括摄影的一些基础知识和基本理论；各种常用镜头介绍及单反照相机的基本结构；初步掌握摄影用光、曝光、取景、构图的基本知识和基本方法；基本掌握拍摄照片的技巧和后期制作。

数字摄影与创意是一门操作性和实践性很强的课程。本课程可以培养学生树立良好的创作和拍摄的工作作风，以及对社会各方面的观察、想象、思维能力，不但能够培养学生在能够创造性地运用摄影器材，还可以对学生的观察能力、造型能力和表现能力进行塑造，以进一步提高学生的审美意识、艺术格调、人文修养等素质，开阔艺术视野。

### 三、课程教学目标

课程教学目标		支撑人才培养规格指标点	支撑人才培养规格
知识目标	目标1： 掌握摄影基础理论和实践技能，主要包括摄影曝光、景深与超焦距、摄影实践（含人物、风光、静物摄影以及运动、	3-1：了解数字媒体艺术相关的基本理论和知识。 3-2：掌握数字媒体艺术表现的基本技能和表现手法，	3. 专业素质能力

	广告摄影等)、摄影构图(含构图的原则和要求、影响构图的因素等); 数字摄影系统(数字相机的工作原理、性能和使用)等内容。	具备一定的艺术鉴赏能力。	
能力目标	<b>目标2:</b> 掌握摄影基础理论和实践技能。掌握传统单反相机和数码相机的使用方法, 以及对照片的后期处理技能。	4-1: 具有较好的专业计算机软件应用能力。 6-2: 具有利用数字媒体艺术理论知识进行独立创作的能力。	4. 专业技术应用能力 6. 创新创作能力
素质目标	<b>目标3:</b> 通过本课程的学习, 培养作为一艺术设计人员必须具备的坚持不懈的学习精神, 严谨治学的科学态度和积极向上的价值观, 为未来的学习、工作和生活奠定良好的基础。	6-3: 能够通过自主学习进行自我能力提升。具备符合行业对从业人员所需求的实践工作能力。	6. 自我提升能力

#### 四、课程主要教学内容、学时安排及教学策略

##### (一) 理论教学

教学模块	学时	主要教学内容与策略	学习任务安排	支撑课程目标
照相机及摄影附属器材介绍	4	<b>重点:</b> 相机的发展史, 机背取景相机、单反相机、旁轴取景相机、双镜头反光相机、数码相机的构造和原理及各种相机的特点。 <b>难点:</b> 照相机的原理和各种相机的特点。镜头的透光能力、光圈的计算方法以及各种滤镜的使用。不同拍摄情形对曝光组合的要求, 景深的应用。 <b>教学方法与策略:</b> 线下教学。对于思想、原理在课堂上予以讲授。课堂运用主要运用讲授法和案例法开展教学, 辅以启发式提问拓宽学生学习思路。	课前: 卡片机与单反机的区别。 课堂: 单反机工作原理。 课后: 熟悉摄影附属器材	目标1 目标2
摄影曝光与相关基础操作	6	<b>重点:</b> 感光的原理与方法; 正确的曝光选择; 测光的方法与曝光控制; 曝光与影调控制。 <b>思政元素:</b> 观看分析一些伟人的影像资料作品及其在不同场景环境下拍摄成像手法与曝光选择。 <b>难点:</b> 曝光控制的知识。重点掌握各种天气条件下的摄影技术知识。 <b>教学方法与策略:</b> 线下教学。多媒体投屏与设备实操演示。课堂运用主要运用讲授法和案例法开展教学, 辅以启发式提问拓宽学生学习思路。	课前: 拍摄自己感兴趣的事物。 课堂: 分析自己的课前拍摄作品在曝光上是否有不足。	目标1 目标2

			课后：命题摄影练习。	
摄影用光	6	<p><b>重点：</b>自然光与人工光；光在摄影造型中的作用；不同光的运用；影调的定义及分类；处理影调的原则；影调的调控。</p> <p><b>思政元素：</b>观看并分析民族艺术主题摄影作品其在不同用光中呈现出的造型特色及其对质感的呈现。</p> <p><b>难点：</b>不同光的运用；影调的调控。</p> <p><b>教学方法与策略：</b>线下教学。多媒体投屏与设备实操演示。课堂运用主要运用讲授法和案例法开展教学，辅以启发式提问拓宽学生学习思路。</p>	<p>课前：思考影调与用光的关系。</p> <p>课堂：不同光的造型能力</p> <p>课后：命题摄影练习。</p>	目标1 目标2
摄影构图	4	<p><b>重点：</b>摄影构图常用的各种要素；摄影画面中主体、前景、背景的安排方式。熟悉各种构图的形式及特点。</p> <p><b>思政元素：</b>观赏并分析红色文化类新闻摄影与民俗民艺类摄影作品的取景构图手法的运用。</p> <p><b>难点：</b>根据拍摄需要合理的选择拍摄位置。</p> <p><b>教学方法与策略：</b>线下教学。多媒体投屏与实操演示。课堂运用主要运用讲授法和案例法开展教学，辅以启发式提问拓宽学生学习思路。</p>	<p>课前：罗列摄影中自己常用的构图形式有哪些。</p> <p>课堂：思考同一主体不同构图对氛围内涵传达的影响。</p> <p>课后：命题练习。</p>	目标1 目标2
影像的后期处理	4	<p><b>重点：</b>数字影像的一般处理；数字影像的特效效果处理；数字影像的洗印打印；数字影像的网络传输。</p> <p><b>难点：</b>数字影像的特效效果处理。</p> <p><b>教学方法与策略：</b>线下教学。多媒体投屏实操演示，然后配合上机实践操作。课堂运用主要运用讲授法和案例法开展教学，辅以启发式提问和上机操练拓宽学生学习思路和动手能力。</p>	<p>课前：熟悉数字图像处理软件的基础操作。</p> <p>课堂：操</p>	目标1 目标2 目标3

			作练习。 课后：命 题练习。	
--	--	--	----------------------	--

## (二) 实践教学

实践类型	项目名称	学时	主要教学内容	项目类型	项目要求	支撑课程目标
实验	相机的基本控制	6	<p><b>重点：</b>拍摄招聘时对相机各项参数的调整。光圈与快门组合的拍摄效果；景深与镜头焦距与光圈之间的关系；测光表的应用。</p> <p><b>难点：</b>不同摄影情形下对曝光组合的要求、景深的要求。</p> <p><b>思政元素：</b>要求学生在拍摄练习的过程中必须秉持科学探索的态度，要善于举一反三，发现问题，提出问题并积极地去寻求答案。</p>	训练	须完成实验报告。实验报告须有详细的实验记录。	目标1 目标3
实验	人工光的应用	6	<p><b>重点：</b>光线的方向机器不同的效果；自然光、现场光及人造光的运用；室内摄影对于人像拍摄和静物拍摄的灯光布置。</p> <p><b>难点：</b>各种光线的特点及灯光的布置。</p> <p><b>思政元素：</b>要求学生在拍摄练习的过程中必须秉持科学探索的态度，要善于举一反三，发现问题，提出问题并积极地去寻求答案。</p>	训练	须完成实验报告。实验报告须有详细的实验记录。	目标1 目标2 目标3
实验	色温的调试	4	<p><b>重点：</b>理解光、色及减色法的基础知识；掌握彩色摄影中曝光的测定原则及各种常见光源的色温差别。</p> <p><b>难点：</b>掌握彩色摄影中曝光的测定原则及各种常见光源的色温差别。</p> <p><b>思政元素：</b>要求学生在拍摄练习的过程中必须秉持科学探索的态度，要善于举一反三，发现问题，提出问题并积极地去寻求答案。</p>	训练	须完成实验报告。实验报告须有详细的实验记录。	目标1 目标2 目标3

实验	摄影构图	4	<p><b>重点：</b>常见的构图法则；如何利用构图来凸出拍摄主题。</p> <p><b>难点：</b>各种构图法则的灵活运用及摄影者眼里的培养。</p> <p><b>思政元素：</b>要求学生在拍摄练习的过程中必须秉持科学探索的态度，要善于举一反三，发现问题，提出问题并积极地去寻求答案。</p>	训练	须完成实验报告。实验报告须有详细的实验记录。	目标1 目标2 目标3
实验	影像后期处理	4	<p><b>重点：</b>回顾Photoshop的基本功能以及图像类型、格式、分辨率、色彩理论的基本概念；熟练掌握调整数码照片色彩、亮度、对比度的方法。</p> <p><b>难点：</b>调整数码照片色彩、亮度、对比度的方法。</p> <p><b>思政元素：</b>要求学生在拍摄练习的过程中必须秉持科学探索的态度，要善于举一反三，发现问题，提出问题并积极地去寻求答案。</p>	训练	须完成实验报告。实验报告须有详细的实验记录。	目标1 目标2 目标3
备注：项目类型填写验证、综合、设计、训练等。						

## 五、学生学习成效评估方式及标准

考核与评价是对课程教学目标中的知识目标、能力目标和素质目标等进行综合评价。在本课程中，学生的最终成绩是由平时成绩与期末考试等两个部分组成。

1. 平时成绩（占总成绩的30%）：采用百分制。其中平时成绩中又分为作业（占20%）考勤（占10%）两个部分。评分标准如下表：

等级	评分标准
	<b>1.作业；2.考勤</b>
优秀 (90~100分)	1. 作业完成度高；拍摄练习摄曝光正常。 2. 主题表达准确、清晰，寓意明晰，构图具有层次感、艺术性和视觉美感。 3. 无旷课早退及事病假。
良好 (80~89分)	1. 作业完成度良好；90%以上的拍摄练习摄曝光正常。 2. 主题表达清晰，构图具有艺术性和视觉美感。 3. 无旷课早退及事病假。
中等 (70~79分)	1. 作业完成度一般；80%以上的拍摄练习摄曝光正常。 2. 主题表达准确，构图具有完整性和视觉美感。 3. 无旷课早退及事病假。
及格	1. 能较好完成作业制作；70%以上的拍摄练习摄曝光正常。 2. 主题表达清准确，构图具有完整性。

(60~69分)	3.旷课累计达到8节，迟到、早退累计6节以上。
不及格 (60以下)	1.作业完成度低；60%以上的拍摄练习曝光正常。 2.2.主题涣散，构图随意不够严谨。 3.旷课累计达到10节及以上。

2. 期末考查（占总成绩的70%）：采用百分制。期末考查的考核内容、题型和分值分配情况请见下表：

考核模块	考核内容	主要题型	支撑目标	分值
对焦与曝光	对焦清晰，曝光正确；	作品、报告	目标1	10
	主题突出，细节明了。		目标2	10
色彩饱和度	层次丰富，有较强感染力；	作品、报告	目标1	10
	可表达创作的主题与内涵；		目标2	10
视觉效果	取景、构图、曝光、色调及清晰度符合摄影技术基本要求；	作品、报告	目标1	15
	构图比例协调；具有视觉美；			15
创意构思	主体突出，线条分明；	作品、报告	目标1	20
	主题鲜明，构思独特；		目标2	10

## 六、教学安排及要求

序号	教学安排事项	要 求
1	授课教师	职称：教授、副教授、讲师、助教 学历（位）：博士、硕士 其他：无
2	课程时间	周次：8 节次：6
3	授课地点	<input checked="" type="checkbox"/> 教室 <input type="checkbox"/> 实验室 <input checked="" type="checkbox"/> 室外场地 <input checked="" type="checkbox"/> 其他：机房
4	学生辅导	线上方式及时间安排：腾讯会议、企业微信等； 线下地点及时间安排：任课教师办公室，周四下午、开课后时间另行安排

## 七、选用教材

[1]刘峰，李振宇，彭强. 数字摄影技艺[M]. 苏州大学出版社，2018年8月.

[2]李霞. 数字摄影艺术与实践[M]. 水利水电出版社，2017年1月.



## 八、参考资料

- [1]赵鹏. 摄影美学2: 构图·影调·实战[M]. 电子工业出版社, 2019年4月.
- [2]雷波. 摄影曝光与用光[M]. 化学工业出版社, 2020年6月.
- [3]亨利·范·利耶著、应爱萍、薛墨译. 摄影哲学[M]. 中国摄影出版社, 2016年5月.
- [4]刘君武. 商业摄影核心课: 产品静物拍摄从入门到精通[M]. 电子工业出版社, 2019年6月.

## 网络资料

- [1]蜂鸟摄影网, <https://www.fengniao.com/>
- [2]图虫, <https://lx.com/>
- [3]LFI, <https://lfi-online.de/ceemes/en/>
- [4]Behance, <https://www.behance.net/>
- [5]500px, <https://500px.com/popular>

## 其他资料

无

大纲执笔人: 陈丽娜

讨论参与人: 刘雨翹、田忠和

系(教研室)主任: 卢娟

学院(部)审核人:

## 7、《视听语言》教学大纲

### 一、课程基本信息

课程类别	学科基础课程	课程性质	理论	课程属性	必修
课程名称	视听语言		课程英文名称	Audio-visual language	
课程编码	F02XB32C		适用专业	数字媒体艺术	
考核方式	考查		先修课程	无	
总学时	32	学分	2	理论学时	32
实验学时/实训学时/ 实践学时/上机学时			0		
开课单位			创意设计学院		

### 二、课程简介

《视听语言》是创意设计专业的学生从事专业学习和工作的必修课程，其中包括影视拍摄及制作的各个部分，具有综合性、交叉性的特点。通过学习视听语言及相关的基础课程，掌握影视分析和解读的一般规律，建立专业的影视思维，培养学生的影视作品分析和创作基本功。通过镜头，镜头的拍摄，镜头的组接和声画关系等元素相结合的一种电影语言。它在数字媒体艺术专业中的地位至关重要。学生通过学习画面造型语言、镜头形式、剪辑手法、声音声画等视听语言相关基本概念和理论，分析优秀大师作品中镜头语言的风格化运用，掌握电影创作构思以及拍摄剪辑的理论知识，同时开拓思维，提升个人影视创作能力。

### 三、课程教学目标

课程教学目标		支撑人才培养规格指标点	支撑人才培养规格
知识目标	目标1: 通过对电影及其技术历史的基本学习，了解视听语言的发展和其在影像创作中的重要性。能够自主从多元化角度来分析提取电影艺术中的视听语言元素运用。	2-1: 具有综合运用各种手段查阅文献、获取信息的能力。	1. 思想道德品质 3. 专业基础能力
能力	目标2: 熟练掌握分析技巧，最后举一反三，将	6-1: 具有良好的自我管理 能力,能针对企划项目有条	3. 专业基础能力 6. 自我管理 with 深

目标	这些知识运用到个人创作中。	不紊的进行至完成 6-2: 具备深度学习的能力, 应对设计产业的创新性与日益变动性。 6-3: 具备参与产品或服务全生命周期的策划、设计、运行和维护的能力。	度学习能力
素质目标	<b>目标3:</b> 深入理解主题创作构思, 提高分析影视作品主题能力, 解决实际策划构思的能力、逻辑思维概括能力、自主学习以及发散思维、优化个人创作能力等等。	1-1: 热爱祖国, 牢固树立正确的世界观、人生观和社会主义核心价值观。具有良好的道德修养、高度的社会责任感、正确的劳动意识和敬业精神。	6. 自我管理与深度学习能力

#### 四、课程主要教学内容、学时安排及教学策略

##### (一) 理论教学

教学模块	学时	主要教学内容与策略	学习任务安排	支撑课程目标
视听语言基础	2	<b>重点:</b> 掌握视听语言基本概念, 了解视听语言的内容和发展概况。 1、讲解该课程的定位、课程的内容、整个学期的课程安排, 平时考核方式及结课方式、参考书目, 让学生了解该课程的性质与学习目的, 理清该课程与其他学科课程的关系, 明白其在专业知识学习框架中的位置。 2、介绍视听语言的产生与发展, 让学生熟悉视听语言的历史背景、发展与现状, 形成对视听语言的系统认识, 了解视听语言的应用范围。 <b>难点:</b> 理解视听语言需要学习什么和视听语言的学习和研究体系是怎样的 <b>思政元素:</b> 以优秀影视作品为辅助案例讲解优秀的影视作品对人的影响, 提升学生人文素养, 健全的人格教育。 <b>教学方法与策略:</b> 采用讲授法为主, 并通过启发式教学和辅导。采用PPT和多媒体为主要教学手段, 板书为辅。	课前: 预习 课堂: 掌握视听语言基本概念, 了解视听语言的内容和发展概况 课后: 练习	目标1 目标3

画面造型语言	6	<p><b>重点:</b> 掌握景别的划分方法,不同景别的特点和叙事表现。掌握焦距、角度、构图、色彩、光源和视点等元素在视听语言中的含义和运用。</p> <p><b>难点:</b> 角度、视点、构图、光线、色彩色调在视听语言中的运用。</p> <p><b>思政元素:</b> 以红色文化、传统文化等画面元素,开展教学,引导学生了解中国传统美学的画面造型语言。</p> <p><b>教学方法与策略:</b> 采用讲授法为主,并通过启发式教学和辅导。采用PPT和多媒体为主要教学手段,板书为辅。</p>	<p>课前:预习</p> <p>课堂:理解色彩的相关概念,运用色彩的分类与作用</p> <p>课后:练习</p>	<p>目标1</p> <p>目标6</p>
镜头形式	6	<p><b>重点:</b> 掌握固定镜头、运动镜头、长镜头拍摄技术特征、画面造型特点、和表现功能。理解场面调度的含义和其功能。</p> <p><b>难点:</b> 理解场面调度的含义和其功能</p> <p><b>思政元素:</b> 以社会热点问题练习镜头,通过主观镜头、客观镜头等镜头,展示不同的社会问题。</p> <p><b>教学方法与策略:</b> 采用讲授法为主,并通过启发式教学和辅导。采用PPT和多媒体为主要教学手段,板书为辅。</p>	<p>课前:预习</p> <p>课堂:理解构图的内容元素、构图的造型元素</p> <p>课后:练习</p>	<p>目标1</p> <p>目标6</p>
剪辑和蒙太奇	6	<p><b>重点:</b> 掌握剪辑的叙事功能和技术特点。了解蒙太奇理论的基本剪辑观念,知道不同剪辑手法的功能作用。</p> <p><b>难点:</b> 了解蒙太奇理论的基本剪辑观念,知道不同剪辑手法的功能作用。</p> <p><b>思政元素:</b> 以社会热点问题为切入点进行设计和剪辑,培育社会责任感及对社会问题的关注,树立问题意识,以小组开展短片设计,培育学生沟通能力和领导能力。</p> <p><b>教学方法与策略:</b> 采用讲授法为主,并通过启发式教学和辅导。采用PPT和多媒体为主要教学手段,板书为辅。</p>	<p>课前:预习</p> <p>课堂:运用蒙太奇语言与长镜头设计一段短片</p> <p>课后:练习</p>	<p>目标1</p> <p>目标3</p>
声音与声画关系	6	<p><b>重点:</b> 理解声音塑造空间和影响叙事的能力,掌握电影声音的分类及其功能。</p> <p><b>难点:</b> 掌握电影声音的分类及其功能。</p> <p><b>思政元素:</b></p>	<p>课前:预习</p> <p>课堂:掌握电影声音的分类及</p>	<p>目标1</p> <p>目标2</p> <p>目标3</p>

		以传统文化、红色文件及社会热点问题为题材，开展教学。培育学生沟通能力和领导能力。弘扬国家文化艺术核心价值观，增强学生对中国传统文化、红色文化的认同，树立文化自信、民族自信的情怀。 <b>教学方法与策略：</b> 采用讲授法为主，并通过启发式教学和辅导。采用PPT和多媒体为主要教学手段，板书为辅。	其功能 课后：练习	
如何分析视听语言	6	<b>重点：</b> 了解视觉隐喻的作用及其手法。了解电视文艺节目的试听语言与电影视听语言的区别。掌握电影语言的叙事系统包括其风格感、整体感、和结构感的统一。根据以上内容掌握分析影片视听语言的基本方法和步骤。 <b>难点：</b> 掌握电影语言的修辞功能、叙事系统、类型电影的视听语言和电视文艺节目与电影视听语言对比。 <b>思政元素：</b> 以传统文化、红色文件及社会热点问题为题材，开展教学。培育学生调研分析能力。 <b>教学方法与策略：</b> 采用讲授法为主，并通过启发式教学和辅导。采用PPT和多媒体为主要教学手段，板书为辅。	课前：预习 课堂：掌握分析影片视听语言的基本方法和步骤 课后：练习	目标3 目标6

## 五、学生学习成效评估方式及标准

考核与评价是对课程教学目标中的知识目标、能力目标和素质目标等进行综合评价。

在本课程中，学生的最终成绩是由平时成绩、期末考查两个部分组成。

1. 平时成绩（占总成绩的40%）：1. 作业20%；2. 考勤10%；3. 课堂表现10%

等级	评分标准
	<b>1.作业；2.考勤；3.课堂表现</b>
优秀 (90~100分)	1. 作业完整，运用试听语言相关知识，作品主题明确，符合课程内容要求 2. 考勤全勤（或请假） 3. 课堂表现积极
良好 (80~89分)	1. 作业内容基本达到要求，运用试听语言相关知识，作品主题明确，有错误和缺失 2. 考勤90% 3. 课堂表现无打游戏等不良现象
中等 (70~79分)	1. 作业内容初步达标，运用试听语言相关知识，作品完整但主题不明确，表现形式不新颖 2. 考勤80% 3. 课堂表现有打游戏，私聊，喧哗等现象
及格 (60~69分)	1. 作业内容初步达标，运用试听语言相关知识，作品不完整，主题不明确，表现形式不新颖

	2. 考勤60% 3. 课堂表现差
不及格 (60以下)	1. 未交作业 2. 考勤60% 3. 课堂表现差

2. 期末考查（占总成绩的60%）：采用百分制。期末考试的考核内容、题型和分值分配情况请见下表：

考核模块	考核内容	主要题型	支撑目标	分值
综合创作	1、熟练掌握视听语言的基本概念，能够达到学以致用的水平 2、视听语言运用恰当与合理，甚至比要求更加完美 3、剧本创意与人物表现中能通过镜头表现、后期效果、剪辑衔接、配乐音效综合元素创作，综合效果好，具有较强的原创性与艺术性	电影分析	目标1 目标3 目标6	80
海报展示	海报展示要清晰，美观，良好的展示影片的特点，达到宣传的效果	海报	目标3 目标6	20

## 六、教学安排及要求

序号	教学安排事项	要 求
1	授课教师	职称：助教/讲师/副教授/教授 学历（位）：硕士/博士 其他：
2	课程时间	周次：8 节次：4（需要四节连排）
3	授课地点	<input checked="" type="checkbox"/> 教室 <input type="checkbox"/> 实验室 <input checked="" type="checkbox"/> 室外场地 <input type="checkbox"/> 其他：
4	学生辅导	线上方式及时间安排：企业微信（开学后时间另行安排） 线下地点及时间安排：教室、室外场地（开学后时间另行安排）

## 七、选用教材

- [1]张菁/关玲著《影视视听语言第二版》中国传媒大学出版社2014年1月版  
[2]殷俊著《视听语言》武汉大学出版社2017年7月版

## 八、参考资料

- [1]《视听语言》（第二版）邵清风、李骏、俞洁、彭骄雪著，中国传媒大学出版社，2013年  
[2]《场面调度 影像的运动》，史蒂文·卡茨著，北京联合出版公司，2015年

## 网络资料

[1]影视剧本创作与鉴赏

<https://www.icourse163.org/course/ZJU-1206494803?from=searchPage>

**其他资料（无）**

大纲执笔人：孙子惠

讨论参与人：卢娟

系（教研室）主任：卢娟

学院（部）审核人：王锦锋

## 8. 《数字摄像与表现》教学大纲

### 一、课程基本信息

课程类别	学科基础必修课	课程性质	理论	课程属性	必修
课程名称	数字摄像与表现		课程英文名称	Digital filming and performance	
课程编码	F02XB41E		适用专业	数字媒体艺术	
考核方式	考查		先修课程	数字摄影与创意、视听语言	
总学时	48	学分	3	理论学时	20
实验学时/实训学时/ 实践学时/上机学时			实验实训学识：28		
开课单位			创意设计学院		

### 二、课程简介

《数字摄像与表现》是数字媒体艺术专业的一门学科基础必修课程，是后续专业课程学习的重要基础。本课程的核心课程包括现代影像拍摄理念、方法与技巧，掌握视频编辑的基本规律，培养学生运用蒙太奇思维记录与表达的能力，最终达到能独立完成视频作品创作的目的。

本课程是一门强操作和重实践的课程。在基础理论学习的基础上，新媒体时代背景下，要同学们通过反复操作实验来掌握摄像技术。本课程重点培养学生数字影像的拍摄创作能力和艺术创作中的镜头创意。通过本课程的学习，可以帮助同学们系统掌握影像拍摄的基本操作知识和影像拍摄技巧，培养同学们在艺术创作中的镜头感，并能够在广告、新闻及影视拍摄中灵活运用镜头语言，呈现艺术风格。

### 三、课程教学目标

课程教学目标		支撑人才培养规格指标点	支撑人才培养规格
知识目标	<p><b>目标1:</b> 了解数字摄像的起源及发展历程，基础使用知识以及拍摄表现流程；</p> <p><b>目标2:</b> 掌握数字专业摄像的基本技巧和基本操</p>	<p>3-1：了解数字媒体艺术相关的基本理论和知识。</p> <p>3-2：掌握数字媒体艺术表现的基本技能和表现手法，</p>	3、专业技术应用能力



	作方法，学会使用数字专业摄像设备；	具备一定的艺术鉴赏能力。	
能力目标	<p><b>目标3:</b> 掌握数字摄像表现的艺术形式规律，并运用到实际拍摄中，塑造画面的形式美；</p> <p><b>目标4:</b> 具备市场对摄像师的基本拍摄能力要求以及业务能力；</p>	<p>2-1: 具有综合运用各种手段查阅文献、获取信息的能力。</p> <p>2-3: 具有较好的创新创业能力。</p> <p>2-4: 具有健康体魄和良好的心理素质，面对环境压力时具有较强的自我调适能力。</p> <p>6-1: 具有创新精神和创业意识，掌握基本的创新创业方法。</p>	<p>2、综合素质能力；</p> <p>6、创新创作与自我提升能力</p>
素质目标	<p><b>目标5:</b> 运用熟练运用数字专业摄像设备与剪辑软件，掌握纪实拍摄，艺术拍摄，影视拍摄等主题的拍摄技巧；</p> <p><b>目标6:</b> 引导学生成为爱岗敬业的职业摄像师，具备现场应对能力以及培养相关能力以符合市场发展趋势。</p>	<p>7-1: 熟悉设计的程序流程及方法，具有一定的数字媒体艺术设计项目的策划与组织能力；</p> <p>7-2: 能胜任本专业领域内的相关设计项目的策划，创意、执行及组织管理。</p> <p>8-1: 具有良好的人际交往和团队协作能力。</p> <p>8-2: 能够就数字影视制作和网络交互产品设计的问题与业界同行及社会公众进行有效的沟通和交流，包括撰写报告和设计文稿、陈述发言、清晰表达或回应指令；</p> <p>8-3: 具有较好的外语沟通能力，能够在跨学科背景下进行沟通和交流。</p>	<p>7、设计项目策划管理能力；</p> <p>8、沟通协作能力。</p>

#### 四、课程主要教学内容、学时安排及教学策略

##### (一) 理论教学

教学模块	学时	主要教学内容与策略	学习任务安排	支撑课程目标
数字摄像概述与基础操作	4	<p><b>重点:</b> 了解数字摄像的起源与发展, 数字专业摄像设备的结构原理与市场热门产品的分类, 选购与保养方法, 镜头的分类及性能, 常用配件与摄像基本传导与处理的方式。 掌握视听语言概述与学习方法与影视表现手法与创作理念, 初步引入蒙太奇的概念。</p> <p><b>难点:</b> 了解数字专业摄像设备的结构原理, 影视广告的启蒙和鉴赏教育, 提高影视广告作品欣赏水平, 提高对作品的视听感受能力, 培养处理视听语言的基本功。</p> <p><b>思政元素:</b> 介绍数字摄像的演变过程, 历代科学家的巨大贡献, 培养学生科学探索精神。</p> <p><b>教学方法与策略:</b> 线下教学。对于思想、原理在课堂上予以讲授。课堂运用主要运用讲授法和案例法开展教学, 辅以启发式提问拓宽学生学习思路。让学生感受试听语言的作用, 讨论试听语言的重点要素; 通过与提问总结, 引入蒙太奇概念作为下一堂课的前期铺垫。</p>	<p>课前: 分小组收集优秀作品。</p> <p>课堂: 对于优秀作品进行自主分析与思考。</p> <p>课后: 自行操作熟悉设备软件。</p>	目标3
数字摄像创作构思	6	<p><b>重点:</b> 掌握试听语言的形成与发展, 了解苏联蒙太奇派的诞生与广义蒙太奇概念; 分解镜头内容与形式, 镜头与拍摄剪辑关系, 声音与画面关系, 剧情中电影叙述方式。</p> <p><b>难点:</b> 理解蒙太奇的狭义与广义的定义, 构成试听语言三大构成主体分析: 1. 影像; 2. 声音; 3. 剪辑, 学习如何划分一个镜头。 学习三分、黄金分割等摄像构图法, 虚实、明暗和动静等对比手法, 平视、仰视和俯视三种拍摄角度, 顺光、侧光、逆光和顶光等光源运用</p> <p><b>思政元素:</b> 分析红色影片试听语言的组成方式与红色人物专访与采访, 从而带入历代数字摄像在社会发展中的巨大贡献, 培养学生科学探索精神。</p> <p><b>教学方法与策略:</b> 前期通过韩国电影《蒙太奇》引入课程重点, 分析气发展以及拍摄剪辑手法, 后期通过红色人物专访与红色影片案例分析, 对比现代影片拍摄手法。</p>	<p>课前: 准备自己觉得有意义的数字广告进行分享;</p> <p>课堂: 分析蒙太奇的运用方式。</p> <p>课后: 完成课后作业, 通过蒙太奇拍摄一段宿舍短片。</p>	目标3
		<p><b>重点:</b></p>	<p>课前: 准</p>	目标3

数字摄像主题表现	6	<p>数字摄像主题的概念与分镜撰写，数字摄像主题的分类，特点，掌握各种数字摄像主题的拍摄技巧，书写分镜脚本，通过镜头表现进行主体的表达。</p> <p><b>难点：</b> 分镜表的撰写学习，突出不同摄像物体（风景，人物，宠物）与拍摄主体的的表达，角度与视点（客观：摄像机表面的客观画面；主观：剧中人物的视点）。</p> <p><b>思政元素：</b> 分析冬奥宣传片的拍摄与剪辑手法，在剖析影片构成的同时，培养学生民族自豪感与奥运体育精神。</p> <p><b>教学方法与策略：</b> 线下教学，多媒体投屏与实操演示，课堂主要运用讲授法与案例法展开教学，辅以启发式提问拓宽学生的思路。</p>	备自己觉得有意义的数字广告进行分享； 课堂：讨论分镜步骤； 课后：完成课后撰写主题脚本的作业。	目标6
数字摄像作品表达	4	<p><b>重点：</b> 课程总结与汇报； 教师进行作业展示的点评与小组打分。</p> <p><b>难点：</b> 正确表达作品立意，挖掘作品亮点与问题。</p> <p><b>教学方法与策略：</b> 通过学生期终作品的审核，发现学生作品问题与亮点，提高学生实际应用的能力，补充重点内容，稳固理论与实操基础。</p>	期中作业指导	目标3 目标6

## （二）实践教学

实践类型	项目名称	学时	主要教学内容	项目类型	项目要求	支撑课程目标
	数字摄像基本控制	4	<p><b>重点：</b> 掌握专业级数字摄像机的持机方式和基本操作要领，参数调配，掌握光圈、快门、感光度的设置，掌握正确曝光和曝光补偿，测光原理，景深控制的技巧，色温与白平衡的设置，对焦的方式等拍摄画面操作。</p> <p><b>难点：</b> 不同摄像录制场景的基本参数组合要求，画面把控的能力与手持机器的稳定性。</p> <p><b>思政元素：</b> 观看为人纪录片与纪实采访，了解历代红色人物的巨大贡献，培养学生秉持科学探索的精神。</p>	训练	须完成实验报告。实验报告须有详细的实验记录。	目标3
	数字摄像	6	<p><b>重点：</b></p>	训练	须完成实	目标3

拍摄技巧		<p>掌握光的性质、特点以及在摄像中的作用，掌握光的方向及在摄像中的应用。掌握录制、应用同期声的方法，了解视频拍摄前后准备的方法。</p> <p><b>难点：</b> 人物，产品，以及景观的灯光系统，掌握专业级数字摄像机的打光技巧，包括产品打光，以及人物模特的打光的区别运用，素材分类以及分镜处理方式</p> <p><b>思政元素：</b> 拍摄中国节日等相关元素小短片，通过镜头承载国家丰厚的历史文化底蕴，同步考验学生对打光的掌握程度。</p>		<p>实验报告。实验报告须有详细的实验记录。</p>	
数字摄像分镜与构图	6	<p><b>重点：</b> 了解摄像构图的结构成分，掌握好主体、陪体与环境之间的关系与构图的形式，不同景别拍摄的特点，掌握不同方位和角度拍摄与运镜的特点。</p> <p><b>难点：</b> 掌握构图形式，提高构图能力与运镜（焦距长短）特点，掌握摄像六大基本人、景、物、光、色、声，掌握它的变化规律以及恰当运用构图，景别与角度的能力。</p> <p><b>思政元素：</b> 分析红色人物采访的构图以及运镜效果，人物转场效果，了解历代红色人物的巨大贡献，培养学生科学探索精神。</p>	训练	<p>须完成实验报告。实验报告须有详细的实验记录。</p>	<p>目标3 目标6</p>
数码摄影主题拍摄	6	<p><b>重点：</b> 掌握市场商业摄像，纪实拍摄，艺术拍摄，影视拍摄等的特点，并根据期末作业进行主题设计，拍摄与剪辑指导。</p> <p><b>难点：</b> 掌握镜头在不同主题在摄像中的表现，以及剪辑的情绪表达。</p> <p><b>思政元素：</b> 以校园红色精神或中国传统节日等为实践主题，进行拍摄。</p>	训练	<p>须完成实验报告。实验报告须有详细的实验记录。</p>	<p>目标3 目标6</p>
数字摄像后期处理	6	<p><b>重点：</b> 掌握拍摄影片处理方式，掌握录制、编辑、应用同期声的方法，了解后期视频编辑的方法与软件的运用；</p> <p><b>难点：</b> 剪辑软件以及特效软件的应用；</p>	上机	<p>须完成实验报告。实验报告须有详细的实验记录。</p>	<p>目标3 目标6</p>

			<b>思政元素：</b> 要求学生在剪辑练习过程中必须秉承科学探索的态度，善于举一反三与发现问题。			
备注： 项目类型填写验证、综合、设计、训练等。						

## 五、学生学习成效评估方式及标准

考核与评价是对课程教学目标中的知识目标、能力目标和素质目标等进行综合评价。

在本课程中，学生的最终成绩是由平时成绩、期末考查共2个部分组成。

1. 平时成绩（占总成绩的30%）：①作业占比10%；②考勤占比10%；③课堂表现10%；

等级	评分标准
	1.作业；2.考勤；3.课堂表现
优秀 (90~100分)	1. 作业内容完整，拍摄画面各方面参数正确； 2. 考勤全勤（或请假），在团队当中充当小组长一职； 3. 课堂表现积极。
良好 (80~89分)	1. 作业内容基本达到要求，拍摄画面各方面参数正常； 2. 考勤有少量迟到，在拍摄当中在小组中贡献力较大； 3. 课堂表现无打游戏等不良现象。
中等 (70~79分)	1. 作业内容初步达标，拍摄画面各方面参数相对正常； 2. 考勤有少量迟到； 3. 课堂表现有喧哗，睡觉，提醒不搭理等现象。
及格 (60~69分)	1. 作业内容初步达标，拍摄画面各方面参数需要大型调整； 2. 考勤较多迟到旷课。小组作业积极参与； 3. 课堂表现有喧哗，睡觉，提醒不搭理等现象。
不及格 (60以下)	1. 未交作业； 2. 考勤较多迟到旷课等，不参加小组拍摄； 3. 课堂表现有打游戏，私聊，喧哗等现象。

2. 期末考查（占总成绩的70%）：。

考核模块	考核内容	主要题型	支撑目标	分值
镜头表达	拍摄规划，拍摄手法，镜头表达与构图能力；	上机	1	30
视频剪辑	软件的运用，剪辑手法。	上机	2	20
背景音乐	镜头表达与剪辑是否有找寻鼓点以及音乐节奏，音视频结合是否融合。	上机	2	20
小组协作能力	小组协作能力，主题表达是否紧扣立意，分镜的撰写，创意表现形式。	上机	3, 6	20
视觉效果	总体视觉效果，小组汇报能力，作品表达能力。	上机	3, 6	10

## 六、教学安排及要求

序号	教学安排事项	要 求
1	授课教师	职称：教授、副教授、讲师、助教 学历（位）：博士、硕士 其他：无
2	课程时间	周次：8 节次：6
3	授课地点	<input checked="" type="checkbox"/> 教室 <input type="checkbox"/> 实验室 <input checked="" type="checkbox"/> 室外场地 <input checked="" type="checkbox"/> 其他：机房
4	学生辅导	线上方式及时间安排：腾讯会议、企业微信等； 线下地点及时间安排：任课教师办公室，周四下午、开课后时间另行安排

## 七、选用教材

[1]作者：宋正国、刁秀丽、刘连山；《数字摄像与编辑》；清华大学出版社；

[2]作者：王靖；《数字视频创意设计与实现》2010年01月北京大学出版社；

## 八、参考资料

[1]数字短片特效创意的方法<https://zhuanlan.zhihu.com/p/379936962>

[2]严昊. 摄影与数字媒体艺术大融合教育创新[J]. 大众文艺, 2020(2):248-249.

DOI:10.3969/j.issn.1007-5828.2020.02.151.

[3]李晓萌.《现代营销.理论》2020年第04期.探究摄影与数字媒体艺术教育的创新性。

## 网络资料

[1]<https://wenku.baidu.com/view/2d645ff9bfd5b9f3f90f76c66137ee06eef94e26.html>

[2] [https://www.sohu.com/a/281859893\\_175923](https://www.sohu.com/a/281859893_175923)

[3] [https://www.sohu.com/a/436845248\\_104421](https://www.sohu.com/a/436845248_104421)

大纲执笔人：陈丽娜

讨论参与人：田忠和、刘雨翹

系（教研室）主任：卢娟

学院（部）审核人

## 9、《交互设计原理》教学大纲

### 一、课程基本信息

课程类别	专业课程	课程性质	理论	课程属性	必修
课程名称	交互设计原理		课程英文名称	Principles of interaction design	
课程编码	F02XB36B		适用专业	数字媒体艺术	
考核方式	考查		先修课程	数字媒体艺术概论	
总学时	16	学分	1	理论学时	16
实验学时/实训学时/ 实践学时/上机学时			0		
开课单位			创意设计学院		

### 二、课程简介

《交互设计原理》是数字媒体艺术专业的一门专业必修课程。所教课程围绕“以人为本”的设计原则，重点讲述人机交互的基本概念和重要意义以及发展历程、软件系统的人机交互设计原则和方法、网络系统的人机交互设计原则和方法、人机交互技术与设备、人机交互开发工具与环境，简要介绍人机交互的认知心理学、计算机硬件的人机交互设计、人机交互技术的发展趋势。并培养学生利用网络交互设计制作做实际作品的的能力。该课程从体验个体适应环境过程中的意义出发，提出体验的分析模型，解释自然人机交互与界面美学的本质，将体验变成更加可控可预测的设计。

### 三、课程教学目标

课程教学目标		支撑人才培养规格指标点	支撑人才培养规格
知识目标	<b>目标1:</b> 学生需掌握人机交互设计原则和方法，人机交互技术与设备，人机交互开发工具与环境。	3-1: 了解数字媒体艺术相关基础理论知识	3, 专业素质能力
能力目标	<b>目标2:</b> 在实践中掌握调研方法，以用户为中心，以应用环境为基础的开发策略的能力，理解用户需求及搭建，提高	5-1: 具备独立进行设计调研能力	5, 调研分析能力

	学生对产品的分析能力。		
素质目标	目标3: 通过对人机交互的认知心理学、计算机硬件的人机交互设计、人机交互技术的发展趋势, 培养学生利用网络交互设计独立制作做实际作品的能力。	6-2: 具有利用数字媒体艺术理论知识进行独立创作的能力。	6, 创新创作与自我提升能力

#### 四、课程主要教学内容、学时安排及教学策略

##### (一) 理论教学

教学模块	学时	主要教学内容与策略	学习任务安排	支撑课程目标
交互设计概论	2	<p><b>重点:</b> 移动和网络环境下的交互方式; 交互设备的特点与优势。</p> <p><b>难点:</b> 移动和网络环境下的交互方式; 交互设备的特点与优势。</p> <p><b>思政元素:</b> 介绍交互设计的基础概论, 培养学生对交互的探索精神。</p> <p><b>教学方法与策略:</b> 线下教学, 课堂运用主要运用讲授法和案例法开展教学, 辅以启发式提问拓宽学生学习思路。</p>	<p><b>课前:</b> 提问: 什么是交互?</p> <p><b>课堂:</b> 讨论分析</p> <p><b>课后:</b> 总结交互设备特点</p>	目标1:
基于UCD的用户研究	4	<p><b>重点:</b> 如何制定以用户为中心, 以应用环境为基础的开发策略</p> <p><b>难点:</b> 学会从多角度分析和评判产品的优缺点。</p> <p><b>思政元素:</b> 培养学生独立思考的能力, 激发学生多维度分析问题的能力。</p> <p><b>教学方法与策略:</b> 线下教学, 主要运用讲授法和案例法开展教学, 通过学习UCD的基础设计理论、心理模型和实现模型、用户用户研究: 理解用户需求及搭建, 提高学生对产品的分析能力。</p>	<p><b>课前:</b> 预习</p> <p><b>课堂:</b> 讨论分析</p> <p><b>课后:</b> 用案例搭建用户需求模型</p>	目标2:



交互原型设计基础	4	<p><b>重点：</b>了解并掌握交互设计的调研方法、原型设计</p> <p><b>难点：</b>典型用户、情境、原型设计；调研方法、典型用户。</p> <p><b>思政元素：</b>培养学生的创造性思维能力。</p> <p><b>教学方法与策略：</b>线下教学，主要运用讨论法，演示法对调研过程及原型设计基础展开教学。</p>	<p><b>课前：</b>搜集案例</p> <p><b>课堂：</b>讨论分析</p> <p><b>课后：</b>对调研过程进行分析总结</p>	目标2:
设计模式与方法	4	<p><b>重点：</b>了解信息架构的概念、掌握交互产品信息组织的原则和方法；理解不同载体交互产品信息架构之间的区别，</p> <p><b>难点：</b>交互产品信息组织的原则、方法和工具；移动交互产品信息组织的原则和方法。</p> <p><b>思政元素：</b>培养学生的创造性思维能力和组织能力。</p> <p><b>教学方法与策略：</b>线下教学，主要运用案例分析法，对产品外观设计、隐喻—图标的外观设计内涵、习惯用法和启示展开教学活动。</p>	<p><b>课前：</b>总结前序课程内容</p> <p><b>课堂：</b>讨论分析</p> <p><b>课后：</b>熟悉交互产品设计工具</p>	目标1:
交互细节与设计规范	2	<p><b>重点：</b>界面设计；导航设计</p> <p><b>难点：</b>设计规范和设计技巧</p> <p><b>思政元素：</b>培养学生的实际操作能力和创造性思维能力。</p> <p><b>教学方法与策略：</b>线下教学，主要运用案例分析法，演示法对窗口行为、使用控件、菜单及使用菜单、使用工具条和工具提示、使用对话框展开教学活动。</p>	<p><b>课前：</b>以案例分析其界面与导航</p> <p><b>课堂：</b>讨论分析</p> <p><b>课后：</b>实际操作界面设计规范</p>	目标1: 目标3:

## 五、学生学习成效评估方式及标准

考核与评价是对课程教学目标中的知识目标、能力目标和素质目标等进行综合评价。

在本课程中，学生的最终成绩是由考勤、平时成绩、期末汇报三个部分组成。

1. 平时成绩（占总成绩的30%）作业汇报20%，考勤（10%）两个部分

等级	评分标准
	<b>1.作业汇报；2.考勤</b>
优秀 (90~100分)	1. 作业汇报ppt画面简约有创意，能从多角度分析和评判产品的优缺点。 2. 汇报内容简洁明了，论点，逻辑结构清晰，主题明确。 3. 考勤：全勤，无迟到，早退，旷课，无请假现象。
良好 (80~89分)	1. 作业汇报ppt画面简约有创意，能多维度分析产品问题。 2. 汇报内容较简洁明了，论点，逻辑结构较清晰，主题明确。 3. 考勤：无迟到，早退，旷课现象。
中等 (70~79分)	1. 作业汇报ppt画面简约主题明确，对产品有一定的分析能力。 2. 汇报内容较简洁明了，论点，逻辑结构较清晰。 3. 考勤：有迟到，早退，无旷课现象。
及格 (60~69分)	1. 作业汇报ppt画面简约主题较明确，对产品的分析比较到位。 2. 汇报内容繁杂无重点，论点，逻辑结构不清晰。 3. 考勤：经常请假逃课，有迟到早退现象，偶尔旷课。
不及格 (60以下)	1. 作业汇报ppt画面杂乱无章，无法对产品进行研究和分析。 2. 汇报内容繁杂无重点，汇报态度不端正，语言逻辑混乱。 3. 考勤：经常请假逃课，经常有迟到早退现旷课现象。

2. 期末考试（占总成绩的70%）：采用百分制。期末考试的考核内容、题型和分值分配情况请见下表：

考核模块	考核内容	主要题型	支撑目标	分值
交互设计概论	移动和网络环境下的交互方式；交互设备的特点与优势。	产品分析汇报	目标1	20
基于UCD的用户研究	以用户为中心，以应用环境为基础的开发策略	产品分析汇报	目标2	20
交互原型设计基础	交互设计的调研方法、原型设计的方法	产品分析汇报	目标2	20
设计模式与方法	了解信息架构的概念、掌握交互产品信息组织的原则和方法；理解不同载体交互产品信息架构之间的区别，	产品分析汇报	目标1	20
交互细节与设计规范	了解界面设计，导航设计的基本概念，掌握设计规范，理解不同交互界面效果的色彩搭配与布局设计要点。	产品分析汇报	目标1 目标3	20

## 六、教学安排及要求

序号	教学安排事项	要 求
1	授课教师	职称：教授、副教授、讲师、助教      学历（位）：博士、 硕士 其他：无
2	课程时间	周次：8 节次：2
3	授课地点	<input checked="" type="checkbox"/> 教室 <input type="checkbox"/> 实验室 <input checked="" type="checkbox"/> 室外场地 <input checked="" type="checkbox"/> 其他：机房
4	学生辅导	线上方式及时间安排：腾讯会议、企业微信等； 线下地点及时间安排：任课教师办公室，周四下午、开课后时间 另行安排

## 七、选用教材

[1]顾振宇，《交互设计原理与方法》，清华大学出版社，2021年08月。

## 八、参考资料

[1]Chuck Hudson编著，《HTML5开发手册》（第1版），人民邮电出版社出版社，2013年。

[2]曾顺编著，《精通CSS+DIV 网页样式与布局》（第3版），人民邮电出版社出版社，2005年。

大纲执笔人：柳智信

讨论参与人：卢娟

系（教研室）主任：卢娟

学院（部）审核人：\*\*\*

# 1、《数字视频编辑》教学大纲

## 一、课程基本信息

课程类别	专业必修课程	课程性质	理论	课程属性	必修
课程名称	数字视频编辑		课程英文名称	Digital Video Editing	
课程编码	F02ZB15E		适用专业	数字媒体艺术	
考核方式	考查		先修课程	数字媒体艺术概论、数字摄影与创意	
总学时	48	学分	3	理论学时	20
上机学时/实训学时/ 实践学时/上机学时			上机学时：28		
开课单位			创意设计学院		

## 二、课程简介

《数字视频编辑》是数字媒体艺术一门重要的专业必修课程，是后续专业课程学习的重要组成部分。课程以思艺融合、“美”“德”同行为出发点，主要讲授视频拍摄技巧及后期编辑处理，对影视类知识有更为深度、广度、专业的学习，加强动态影像构思与表现能力。并通过本课程的实践训练，熟练运用各类数字视频编辑软件，了解各种拍摄技巧，可胜任常规动态影像拍摄任务和剪辑合成一部完整作品。课程采用线上+线下、理论+实践的授课模式，融入“协同育人”的教学法，将思想政治教育与艺术创作完美的融合在一起，学生以团队的形式，搭配学习，共同合作完成一部以社会主义核心价值观为主题的影视作品并推广宣传。本课程作为核心课程培养学生具有一定的实操能力、项目设计能力、动手能力和创作能力。

## 三、课程教学目标

课程教学目标		支撑人才培养规格指标点	支撑人才培养规格
知识目标	目标1： 1. 掌握数位影音的剪辑定义方法，运用蒙太奇手法和影视语言的思维方法与技巧； 2. 具备能够对于所拍摄的影像画面进	3-1：了解数字媒体艺术相关的基本理论和知识。 3-2：掌握数字媒体艺术表现的基本技能和表现手法，具备一定的艺术鉴赏能力。	3. 专业素质能力

	行思考再创作并塑造成新的具有实际意义的影视作品，培养学生具有一定的实操能力、项目设计能力、动手能力和创作能力。		
<b>能力目标</b>	<b>目标2:</b> 1. 熟练掌握视频处理技巧，会与三维空间、遮罩与轨道跟踪、调色及键控抠像、音频的应用、运动跟踪与画面稳定、绚丽的文字、插件炫彩动画等的制作技法。 2. 学会使用Premiere Pro 和 After Effect两个软件，能进行视频的拍摄制作合成。	4-2: 能够熟练掌握专业计算机软件的基础知识以及独立操作数字媒体艺术主流软件，能够通过一定的技术手段独立解决本专业领域内的相关问题。	4. 专业技术应用能力
<b>素质目标</b>	<b>目标3:</b> 1. 培养学生具有主动参与、积极进取、崇尚科学、探究科学的学习态度和思想意识。	6-1: 具有创新精神和创业意识，掌握基本的创新创业方法。 6-2: 具有利用数字媒体艺术理论知识进行独立创作的能力。	6. 创新创作与自我提升能力
	<b>目标4:</b> 1. 养成理论联系实际、科学严谨、认真细致、实事求是的科学态度和职业道德。	7-2: 能胜任本专业领域内的相关设计项目的策划，创意、执行及组织管理。	7. 设计项目策划管理能力

#### 四、课程主要教学内容、学时安排及教学策略

##### (一) 理论教学

教学模块	学时	主要教学内容与策略	学习任务安排	支撑课程目标
数字视频编辑基础模块	4	<b>重点:</b> 数字视频基础知识，数字视频文件格式与制式数位，影音短片分析，剪辑的由来。 <b>难点:</b> 剪辑与导演的关系，数字视频编辑概论介绍。 <b>课程思政融入点:</b> 介绍数字视频的演变过程，历代影片的历史过程，培养学生创新探索精神。 <b>教学方法与策略:</b> 线下教学。对于思想、原理在	课前: 进行线上线下混合课程数字视频编辑网上学习。 课堂: 讲解	目标1 目标3

		课堂上予以讲授，对于求解过程部分安排上机实践。课堂运用主要运用讲授法和案例法开展教学，辅以启发式提问拓宽学生学习思路。	和提问视频编辑的概念、剪辑、步骤分类。 课后：复习。	
数字视频编辑剪辑技术模块	4	<p><b>重点：</b>蒙太奇、轴线规则、声画关系。</p> <p><b>难点：</b>蒙太奇剪辑原理和声画关系。</p> <p><b>课程思政融入点：</b>培养学生对数位媒体的政治态度端正。</p> <p><b>教学方法与策略：</b>线下教学。对于思想、原理在课堂上予以讲授，对于求解过程部分安排上机实践。课堂运用主要运用讲授法和案例法开展教学，辅以启发式提问拓宽学生学习思路。</p>	<p>课前：阅读教材。</p> <p>课堂：视频编辑应用领域探讨。</p> <p>课后：熟悉软件界面。</p>	目标2 目标3
数字视频编辑时间与空间转场技巧模块	6	<p><b>重点：</b>叙述时间的表现形式及技巧。</p> <p><b>难点：</b>影视时间表达技巧及空间的拓展方法及后期编辑处理。</p> <p><b>课程思政融入点：</b>以思艺融合、“美”“德”同行为出发点，主要讲授视频拍摄技巧及后期编辑处理。</p> <p><b>教学方法与策略：</b>线上线下混合教学。为学生提供网络互动平台，学生平台展示作品，引导学生主动探索、讲解、互评。</p>	<p>课前：准备自己的摄像作品。</p> <p>课堂：摄像作品的镜头和镜头的剪辑组接关系。</p> <p>课后：不同风格的影视剪辑技法。</p>	目标2 目标3
影视剪辑技法和运	6	<p><b>重点：</b>剪辑理念与技巧、轴线剪辑、剪辑点的选</p>	<p>课前：手机</p>	目标1 目标3

动剪辑实战模块		<p>择。</p> <p><b>难点：</b> 剪辑理念与技巧、剪辑点的选择。</p> <p><b>课程思政融入点：</b> 以思艺融合、“美”“德”同行为出发点，练习、构图、声音艺术、色彩加强动态影像构思与表现能力。</p> <p><b>教学方法与策略：</b> 线上线下混合教学。为学生提供网络互动平台，学生平台展示作品，引导学生主动探索、讲解、互评。</p>	<p>自己喜欢的影视作品1-2部。</p> <p>课堂：影视作品分析，剪辑技法讲解。</p> <p>课后：制作一部1分钟的预告片。</p>	
---------	--	--	---	--

## (二) 实践教学

实践类型	项目名称	学时	主要教学内容	项目类型	项目要求	支撑课程目标
上机	项目1. 熟悉软件 premiere 和After Effects界面操作	2	<p><b>重点：</b> 1. premiere和After Effects界面操作的应用。</p> <p>2. 视频中相片的组接。</p> <p>3. 视频的输出效果。</p> <p><b>难点：</b> After Effects工具应用。</p> <p><b>课程思政融入点：</b> 介绍数字视频编辑历史，软件的更新情况，了解科技技术的发展对生活提供的优势，激发大家探讨人生观价值观。</p>	训练	<p>使用仪器设备：多媒体设备、手绘板、计算机；实训类型：演示型 综合应用型。</p>	目标1 目标3
上机	项目 2. 剪辑中时间与空间、影视剪辑技术和运动剪辑	4	<p><b>重点：</b> 1. 叙述时间的表现形式及技巧。</p> <p>2. 影视时间表达技巧及空间的拓展方法及后期编辑处理。</p> <p>3. 素材的基础编辑。</p> <p><b>难点：</b> 影视时间表达技巧及空间的拓展</p>	设计	<p>使用仪器设备：计算机、手绘板。</p> <p>项目：用</p>	目标1 目标3

			方法。 <b>课程思政融入点：</b> 以思艺融合、“美”“德”同行为出发点，主要讲授视频拍摄技巧及后期编辑处理。		10张照片组合成动态效果。	
上机	项目 3. 数字视频编辑的转场、特效。	4	<b>重点：</b> 1. 镜头长度取舍。 2. 运动镜头的组接 3. 场景过渡。 4. 使用After Effect效果、Premere包括的视频滤镜、音频效果转场技巧、剪辑点关键帧的运用。运动剪辑的基本规律和要诀。 <b>难点：</b> 剪辑理念与技巧、剪辑点的选择。 <b>课程思政融入点：</b> 融入中华文化提高影视教育的文化自信。	训练	课程思政作业：重温红色经典，收看国产动画片《恰同学少年》。 项目：电影片段混剪1分钟。	目标1 目标3
上机	项目 4. 影视剪辑的匹配和字幕运用。	4	<b>重点：</b> 1. 视频字幕技巧。 2. 视频原素材审核。 3. 视频的输出效果。 <b>难点：</b> 字幕特效制作。 <b>课程思政融入点：</b> 融入中华文化提高影视教育的文化自信。	设计	课程思政作业：学习科技文化的展示的特效运用。动态素材和静态素材的内容综合运用，并加上字幕效果30S。	目标1 目标3
上机	项目 5. 数字视频编	6	<b>重点：</b> 1. 视频转场技巧。 2. 剪辑魔术示范。	综合	课程思政作业：1.	目标2 目标3



	辑特效运用——粒子特效、绿幕抠像、色彩调整。		3. 视频颜色矫正。 <b>难点：</b> 绿幕抠像设计。 <b>课程思政融入点：</b> 融入中华文化提高影视教育的文化自信，分析纪录片中的蒙太奇与节奏。		学生剪辑技巧实践应用-绿幕抠图。 2. 校园内指导实践拍摄和后期需求关系——色彩校正调色作业。	
上机	项目6. 多媒体综合练习	8	<b>重点：</b> 多种蒙太奇剪辑手法、空镜头剪辑、声画关系、轴线关系、运动镜头组接，字幕设计、综合运用视频展现流畅性。 <b>难点：</b> 设计思维和软件表现综合运用。 <b>课程思政融入点：</b> 将思想政治教育与艺术创作完美的融合在一起，学生以团队的形式，搭配学习，共同合作完成一部以社会主义核心价值观为主题的影视作品并推广宣传。	综合	一组30s的二维动态影像作品+一分钟的影视预告片。	目标2 目标3
备注：项目类型填写验证、综合、设计、训练等。						

## 五、学生学习成效评估方式及标准

考核与评价是对课程教学目标中的知识目标、能力目标和素质目标等进行综合评价。在本课程中，学生的最终成绩是由平时成绩、期末考查等两个部分组成。

1. 平时成绩（占总成绩的30%）：采用百分制。平时成绩分作业（占10%）、小组汇报成绩（占10%）和考勤（占10%）三个部分。评分标准如下表：

等	评 分 标 准
---	---------

级	1.作业； 2.小组汇报； 3.考勤；
优秀 (90~100分)	1. PR和AE视频编辑软件技术应用非常娴熟。作品全面很好有创意、画面构图完整、颜色配搭和谐、设计整体感强。能将个人的所见所闻所思融入作品中。能独立思考独立制作，符合艺术审美情趣和形式美法则，设计原创性和作品张力突出。积极回答问题中观点正确新颖，课后积极查阅相关资料且能很好展现出来，团队协作完成设计任务次，平时设计草图绘制过程中能实践创新，应用新手法新思维表达。 2. 小组汇报声音洪亮，观点突出，细节优秀。 3. 考勤满勤。
良好 (80~89分)	1. PR和AE视频编辑软件技术熟练。视频剪辑预告片符合主题要求，设计的原创性与个性化，印刷清晰度和色彩保真度通过图形面积与张力设计来突出主题或强调内容。紧扣题目要求，作品必须是画面和声音完整的影片，包含片头、片尾、主体，立意明确。学习过程中回答问题、参与谈论、协作完成设计任务完成较好。平时作业较好完成。 2. 小组汇报观点突出，讲解详细比较良好。 3. 考勤基本满勤。
中等 (70~79分)	1. PR和AE视频编辑软件技术熟练。主题突出、创意新颖、音画同步、画面精美、色调统一、镜头流畅。学习过程中回答问题、参与谈论、协作完成设计任务完成较好。平时作业基本完成。 2. 小组汇报有一定的见解，讲解良好。 3. 考勤到课80%以上。
及格 (60~69分)	1. 作品主题符合要求，美观度不足，PR和AE视频编辑软件不够娴熟。学习过程中回答问题、参与谈论、协作完成设计任务完成较一般。平时作业基本完成。 2. 小组汇报有一定的想法，汇报一般。 3. 考勤70%以上。
不及格 (60以下)	1. PR和AE视频编辑软件没有掌握，作品不能体现内容视频剪辑的特点、色彩混乱。学习过程中回答问题、参与谈论、协作完成设计任务基本没有完成。平时作业基本没有完成。 2. 小组汇报不完整或缺少汇报。 3. 考勤到课率不符合学校规定。

2. 期末考查（占总成绩的70%）：采用百分制。以完成企业（虚拟）或设计竞赛规定的一部影片作为课程考核的主要形式，采用百分制。结课实践大作业的考察内容、题型和分值分配情况请见下表：

考核模块	考核内容	主要题型	支撑目标	分值
视频音画效果	视频剪辑手法得当；背景配乐和视频画面一致性；	报告、设计	目标2	10

视频色彩处理	视频整体色彩丰富，具有较强感染力；	作品、报告	目标1	10
	可表达创作的主题与内涵；		目标2	10
视频编辑镜头语言	分镜的撰写、创意剪辑表现形式丰富；	作品、报告	目标1	15
	总体视觉效果一致性、作品表达能、总体视觉效果一致性、作品表达能力；			15
创意构思	主题表达是否紧扣立意；	作品、报告	目标1	10
	主题鲜明，构思独特；		目标2	10
课程汇报模块	作品汇报，综合项目制作能力、团队协作能力。	演讲	目标3	10
课程总结模块	课程总结、展览效果、学习感想设计报告、视频海报宣传、视频截图输出效果。	报告、设计	目标2 目标3	10

## 六、教学安排及要求

序号	教学安排事项	要 求
1	授课教师	职称：教授、副教授、讲师、助教      学历（位）：博士、硕士 其他：无
2	课程时间	周次：8 节次：6
3	授课地点	<input checked="" type="checkbox"/> 教室 <input type="checkbox"/> 实验室 <input checked="" type="checkbox"/> 室外场地 <input checked="" type="checkbox"/> 其他：机房
4	学生辅导	线上方式及时间安排：腾讯会议、企业微信等； 线下地点及时间安排：任课教师办公室，周四下午、开课后时间另行安排

## 七、选用教材

[1]使用教材：李鹏杰.《After Effects&Premiere影视后期制作教程》[M].哈尔滨工程大学出版社, 2020-11

## 八、参考资料

[1]唯美世界 曹茂鹏. 中文版Premiere Pro 2020完全案例教程PR书籍[M]. 水利水电出版社, 2020年07月.

[2]刘艺. Premiere Pro 2020从新手到高手[M]. 清华大学出版社, 2020年08月. [3]

[3]曹茂鹏. 中文版After Effects 2020完全案例教程AE书籍[M]. 水利水电出版社, 2020

年08月.

## 网络资料

[1]包图网, <https://ibaotu.com/>

[2]虎课网, <https://huke88.com/>

[3]站酷网, <https://www.zcool.com.cn/>

[4]花瓣网 <https://huaban.com/>

## 其他资料

[1]辅助线上课程网站: <https://www.icourse163.org>

大纲执笔人: 卢娟

讨论参与人: 陈丽娜、邓亚荣

系(教研室)主任: 卢娟

学院(部)审核人: 王锦锋

## 2、《分镜头脚本设计》教学大纲

### 一、课程基本信息

课程类别	专业必修课程	课程性质	理论	课程属性	必修
课程名称	分镜头脚本设计		课程英文名称	story board design	
课程编码	F02ZB31E		适用专业	数字媒体艺术	
考核方式	考查		先修课程	视听语言	
总学时	32	学分	2	理论学时	20
实验学时/实训学时/ 实践学时/上机学时			12		
开课单位			创意设计学院		

### 二、课程简介

《分镜头脚本设计》为数字媒体艺术专业的专业必修课程。该课程主要通过理论学习和分镜设计技法训练，动态影片分镜头的设计规律，使学生了解脚本分镜头与故事板的基本概念以及设计制作的方式方法。

在一部动态影像作品的创作及制作的全过程中，分镜头设计就是体现影片叙事语言风格、构架故事的逻辑、控制节奏的重要环节。这不单是要对全片所有镜头的变化与连接关系进行设计，同时对于每一个镜头的画面声音、时间等所有构成要素作出准确的设定。分镜头设计实际上是导演对一部影片的理解和表现的周密思考；同时亦是导演对影片的总体设计和施工蓝图。学生掌握分镜头设计技法，可为数字影视的创作奠定基础。

### 三、课程教学目标

课程教学目标		支撑人才培养规格指标点	支撑人才培养规格
知识目标	<p><b>目标1:</b> 全面了解课程的体系、结构，对脚本分镜头与故事板课程有一个整体的认识。 了解剧作的概念、特点与创作的基本方法，能够对不同风格、水平的剧作具备较为准确敏感的评析能力。掌握动画分镜头的基本概念和制作流程，分镜头脚本设计中的各种符号标识意义和制作规</p>	<p>3-1. 了解数字媒体艺术相关的基本理论和知识。</p> <p>3-2掌握数字媒体艺术表现的基本技能和表现手法，具备一定的艺术鉴赏能力。</p>	3. 专业素质能力

	范。了解分镜头的影视特性和规律，理解镜头的概念、镜头运动的节奏、镜头画面景别变化的节奏、镜头长度的节奏、镜头组接的转场方式、蒙太奇语言。		
能力目标	<p><b>目标2:</b> 能够进行中短篇动画剧本创作。熟练使用分镜头台本各种基本符号标识。将文学剧本转化成形象化系列连续画面的视觉剧本。以镜头和镜头转场的思维进行画面构图。合理地把握镜头画面节奏和声音的节奏。会设计短片和广告的分镜头脚本。</p>	<p>6-1: 具有创新精神和创业意识,掌握基本的创新创业方法。</p> <p>6-2: 具有利用数字媒体艺术理论知识进行独立创作的能力。</p> <p>6-3: 能够通过自主学习进行自我能力提升。具备符合行业对从业人员所需求的实践工作能力。</p>	6. 创新创业与自我提升能力
素质目标	<p><b>目标3:</b> 通过本课程的学习,培养作为一个影视制作人员必须具备的坚持不懈的学习精神,严谨治学的科学态度和积极向上的价值观,为未来的学习、工作和生活奠定良好的基础。</p>	<p>7-1: 熟悉设计的程序流程及方法,具有一定的数字媒体艺术设计项目的策划与组织能力;</p> <p>7-2: 能胜任本专业领域内的相关设计项目的策划,创意、执行及组织管理。</p>	7. 设计项目策划管理能力

## 四、课程主要教学内容、学时安排及教学策略

### (一) 理论教学

教学模块	学时	主要教学内容与策略	学习任务安排	支撑课程目标
总体概况和制作流程	4	<p><b>重点:</b> 掌握动态画面的意义以及分镜头制作流程。</p> <p><b>难点:</b> 分镜头的设计流程。</p> <p><b>思政元素:</b> 引入国产动画电影《大闹天宫》的分镜头设计,分析其中镜头运用,并讲述分镜制作的过程,为学生传递坚韧不拔的做事态度。</p> <p><b>教学方法与策略:</b> 线下教学。对于思想、原理在课堂上予以讲授,分享相关制作视频。课堂运用主要运用讲授法和案例法开展教学,辅以启发式提问拓宽学生学习思路。</p>	<p>课前:选取影视段落</p> <p>课堂:小组讨论段落中分镜的运用</p> <p>课后:总结</p>	目标1
镜头知识	4	<p><b>重点:</b> 掌握镜头的概念,机位的概念,镜头与景别。</p>	课前:选	目标1

		<p><b>难点：</b>了解镜头与运动，镜头与角度的选择。</p> <p><b>思政元素：</b>引入张艺谋电影《影》中的分镜头设计，讲述摄影对于分镜头的促进作用，分析电影中的中国传统文化元素。</p> <p><b>教学方法与策略：</b>线下教学。对于思想、原理在课堂上予以讲授，分享相关制作视频。课堂运用主要运用讲授法和案例法开展教学，辅以启发式提问拓宽学生学习思路。</p>	<p>取影视段落</p> <p>课堂：分析镜头与景别的运用</p> <p>课后：总结</p>	目标2
画面节奏与声音	4	<p><b>重点：</b>分镜头画面设计的节奏把握，分镜头的声音要素的作用。</p> <p><b>难点：</b>了解画面设计节奏要素，画面组接的基本原理，分镜头声音节奏的设计，声音的设计。</p> <p><b>思政元素：</b>可从中外乐器的音色入手，简单介绍音乐对于画面节奏的促进作用。</p> <p><b>教学方法与策略：</b>线下教学。对于思想、原理在课堂上予以讲授，对于求解过程部分安排上机实践。课堂运用主要运用讲授法和案例法开展教学，辅以启发式提问拓宽学生学习思路。</p>	<p>课前：观察生活中的喜怒哀乐</p> <p>课堂：分析镜头与景别的运用</p> <p>课后：绘制</p>	目标1 目标2
画面节奏与声音	4	<p><b>重点：</b>分镜头画面设计的节奏把握，分镜头的声音要素的作用。</p> <p><b>难点：</b>了解画面设计节奏要素，画面组接的基本原理，分镜头声音节奏的设计，声音的设计。</p> <p><b>教学方法与策略：</b>线下教学。对于思想、原理在课堂上予以讲授，分享相关制作视频。课堂运用主要运用讲授法和案例法开展教学，辅以启发式提问拓宽学生学习思路。</p>	<p>课前：绘制喜怒哀乐分镜头</p> <p>课堂：小组讨论</p> <p>课后：修改</p>	目标1 目标2
解读分镜头影视特征	4	<p><b>重点：</b>掌握分镜头的规律和表现形式。</p> <p><b>难点：</b>了解分镜头的影视特征。</p> <p><b>教学方法与策略：</b>线下教学。对于思想、原理在课堂上予以讲授，分享相关制作视频。课堂运用主要运用讲授法和案例法开展教学，辅以启发式提问拓宽学生学习思路。</p>	<p>课前：选取影视段落</p> <p>课堂：分享段落中分镜头的运用</p>	目标1 目标2 目标3

			课后:总结	
--	--	--	-------	--

## (二) 实践教学

实践类型	项目名称	学时	主要教学内容	项目类型	项目要求	支撑课程目标
实训	为不同的镜头运动方式绘制分镜	4	重点:分镜头脚本绘制与人物情绪的合理结合。 难点:分镜头脚本绘制。	设计	画面运行流畅,人物情绪到位	目标2
实训	将分镜剪辑成动态影像	4	重点:静态分镜转为动态分镜 难点:剪辑软件的使用与音乐节奏的把控	设计	镜头剪辑顺畅,人物动作和音乐节奏匹配	目标2
实训	为指定文学作品绘制分镜头	4	重点:与作品结合来分镜头脚本绘制。 难点:解读剧本,分镜头脚本绘制。	综合	画面符合剧本内容,镜头流畅	目标2 目标3
备注:项目类型填写验证、综合、设计、训练等。						

## 五、学生学习成效评估方式及标准

考核与评价是对课程教学目标中的知识目标、能力目标和素质目标等进行综合评价。

在本课程中,学生的最终成绩是由平时成绩、期末考查等2个部分组成。

1.平时成绩(占总成绩的\*40%):平时作业(剧本设计和故事板绘制)占30%;考勤成绩占10%

等级	评分标准
	<b>1.剧本设计; 2.故事板绘制3.考勤</b>
优秀 (90~100分)	1.剧本设计十分有创意,符合剧本的要求; 2.故事版绘制十分完整,表现性很强; 3.考勤全勤
良好 (80~89分)	1.剧本设计比较有创意,符合剧本的要求; 2.故事版绘制完整,表现性比较强;



	3. 考勤达90%
中等 (70~79分)	1. 剧本设计有一定的创意, 比较符合剧本的要求; 2. 故事版绘制较完整, 表现性一般; 3. 考勤达80%
及格 (60~69分)	1. 剧本设计创意度不高, 基本符合剧本的要求; 2. 故事版绘制较完整, 表现性一般; 3. 考勤达70%
不及格 (60以下)	1. 剧本设计没有创意, 不符合剧本的要求; 2. 故事版绘制不完整, 表现性弱; 3. 考勤低于70%

2. 期末考查(占总成绩的60%): 镜头运动分镜头占30%, 分值50分; 文学作品分镜头设计占30%, 分值50分;

考核模块	考核内容	主要题型	支撑目标	分值
为镜头运动配置分镜头	按照题目要求, 为人物情绪配置适合的分镜头	设计	目标2	50
为文学剧本配置镜头	给定200字以内的文学作品或文案, 为影片配置分镜头	设计	目标2	50

## 六、教学安排及要求

序号	教学安排事项	要 求
1	授课教师	职称: 教授、副教授、讲师、助教 学历(位): 博士、硕士 其他: 无
2	课程时间	周次: 8 节次: 6
3	授课地点	<input checked="" type="checkbox"/> 教室 <input type="checkbox"/> 实验室 <input checked="" type="checkbox"/> 室外场地 <input checked="" type="checkbox"/> 其他: 机房
4	学生辅导	线上方式及时间安排: 腾讯会议、企业微信等; 线下地点及时间安排: 任课教师办公室, 周四下午、开课后时间另行安排

## 七、选用教材

[1] 《动画分镜头》, 宗传玉, 合肥工业大学出版社, 第三版, 2020年7月。

[2] 《分镜头脚本设计教程(彩色)》(意) 克里斯提亚诺, 赵嫣、梅叶挺(译), 第六版, 中国青年出版社, 2019年7月。

大纲执笔人: 卢娟

讨论参与人： 魏涸

系（教研室）主任： 卢娟

学院（部）审核人： 王锦锋

### 3、《用户体验分析与交互设计》教学大纲

#### 一、课程基本信息

课程类别	专业课程	课程性质	理论	课程属性	必修
课程名称	用户体验分析与交互设计		课程英文名称	User experience and interaction design	
课程编码	F02ZB39E		适用专业	数字媒体艺术	
考核方式	考查		先修课程	数字图形设计、数字图形处理、交互设计原理、界面设计	
总学时	48	学分	3	理论学时	20
实验学时/实训学时/ 实践学时/上机学时			28		
开课单位			创意设计学院		

#### 二、课程简介

《用户体验分析与交互设计》是数字媒体艺术专业的专业核心课程，课程的主要任务是通过探讨用户易用性等用户体验及互动相关的设计，让学生理解用户体验设计的路径、目标和价值了解交互设计以及用户体验研究的前沿动态以及设计目标，掌握交互设计的原则，具备用户画像、场景描述和交互原型设计与制作的能力，并通过实际的案例来实践理论设计，对于已有产品进行用户体验改进和互动设计改进。用户需求分析和交互设计的方案表现方法是本课程学习的难点。本课程以设计实践为主，理论讲授为辅，通过设计项目，学习分析问题和解决问题的方法。

#### 三、课程教学目标

课程教学目标		支撑人才培养规格指标点	支撑人才培养规格
知识目标	目标1：掌握用户体验和交互设计的概念、设计目标、设计原则。	2-1：具有综合运用各种手段查阅文献、获取信息的能力 3-1：了解数字媒体艺术相关基础理论知识	2. 综合素质能力 3. 专业素质能力
能力目标	目标2：掌握用户需求分析、交互原型设计的知识和技能。	3-2：掌握数字媒体艺术表现的基本技能和表现手法，具备一定的艺术鉴赏能力。 5-1：具备独立进行设计调	3. 专业素质能力 5. 调研分析能力 7. 设计项目策划

		研能力 7-1: 熟悉设计的程序流程及方法, 具有一定的数字媒体艺术设计项目的策划与组织能力;	管理能力
素质目标	目标3: 掌握用户体验和交互设计的基本理论, 提高分析问题和解决问题的能力, 具备数字媒体产品交互设计实践的能力。	6-2: 具有利用数字媒体艺术理论知识进行独立创作的能力。 7-2: 能胜任本专业领域内的相关设计项目的策划, 创意、执行及组织管理。 8-2: 能够就数字影视制作和网络交互产品设计的问题与业界同行及社会公众进行有效的沟通和交流, 包括撰写报告和设计文稿、陈述发言、清晰表达或回应指令	6. 创新创作与自我提升能力 7. 设计项目策划管理能力 8. 沟通协助能力

#### 四、课程主要教学内容、学时安排及教学策略

##### (一) 理论教学

教学模块	学时	主要教学内容与策略	学习任务安排	支撑课程目标
用户体验与交互设计概论	6	<p><b>重点:</b> 用户体验与交互设计发展历程; 用户体验与交互设计影响因素; 用户体验与交互设计发展趋势。</p> <p><b>难点:</b> 用户体验与交互设计的衡量标准和优化方法。</p> <p><b>思政元素:</b> 以优秀传统文化用户体验作品、名师名作等为辅助案例讲解用户体验与交互设计衡量标准和优化方法, 提升学生人文素养, 健全的人格教育, 让学生熟悉中国式美学特点。</p> <p><b>教学方法与策略:</b> 线下教学, 课堂运用主要运用讲授法和案例法开展教学, 辅以启发式提问拓宽学生学习思路。</p>	<p><b>课前:</b> 阅读唐纳德·诺曼相关专著</p> <p><b>课堂:</b> 理论讲授</p> <p><b>课后:</b> 探讨用户体验设计的五个层次</p>	目标1

交互设计目标	4	<p><b>重点:</b> 掌握能行性、效率、容错性、易学性、易记性、满意度等交互设计6大目标的基本原理和方法、掌握系统状态可视化、限制、一致性、映射、预设用途等交互设计5大基本原则。</p> <p><b>难点:</b> 灵活运用能行性、效率、容错性、易学性、易记性、满意度等交互设计6大目标;灵活运用系统状态可视化、限制、一致性、映射、预设用途等交互设计5大基本原则。</p> <p><b>思政元素:</b> 以中国传统文化元素或红色文化元素设计作品,开展教学,引导学生将传统文化元素应用到现代设计,培养学生独立思考的能力,激发学生多维度分析问题的能力。</p> <p><b>教学方法与策略:</b> 线上资料分享、线下教学,主要运用讲授法和案例法开展教学。</p>	<p><b>课前:</b> 回顾交互设计原理课程内容。</p> <p><b>课堂:</b> 方法讲解、案例实践</p> <p><b>课后:</b> 继续完成以传统文化/红色文化为设计要素的模块作业</p>	目标1 目标2
用户需求分析	6	<p><b>重点:</b> 了解并掌握交用户需求分析的价值、用户画像。</p> <p><b>难点:</b> 在设计项目中灵活运用客观场景、行为场景、交互场景、定义用户问题、管理用户需求</p> <p><b>思政元素:</b> 以社会热点问题为切入点开展用户需求分析,培育社会责任感及对社会问题的关注,树立问题意识,以小组开展案例设计,培育学生沟通能力和领导能力。</p> <p><b>教学方法与策略:</b> 线上资料分享、线下教学,线下实践,主要运用讲授法和案例法开展教学。</p>	<p><b>课前:</b> 搜集案例</p> <p><b>课堂:</b> 讨论分析</p> <p><b>课后:</b> 完成社会热点问题的用户需求分析</p>	目标3
交互原型设计	4	<p><b>重点:</b> 理解交互原型设计的概念;运用纸上原型、快速原型、低保真原型开展项目设计。</p> <p><b>难点:</b> 掌握交互流程图绘制,实现项目高保真原型。</p> <p><b>思政元素:</b> 以传统文化、红色文件及社会热点问题为题材,开展教学。培育学生沟通能力和领导能力。弘扬国家文化艺术核心价值观,增强学生对中国传统文化、红色文化的认同,树立文化自信、民族自信的情怀。</p> <p><b>教学方法与策略:</b> 线下教学,主要运用案例分析法,对纸上原型、快速原型、低保真原型、交互流程图绘制,实现项目高保真原型展开教学活动。</p>	<p><b>课前:</b> 总结前序课程内容</p> <p><b>课堂:</b> 讨论分析</p> <p><b>课后:</b> 完成以传统文化、红色文件及社会热点问题为题材的交互原型设计</p>	目标3

## (二) 实践教学

实践类型	项目名称	学时	主要教学内容	项目类型	项目要求	支撑课程目标
上机	用户需求分析	14	<b>重点：</b> 用户画像、客观场景、行为场景、交互场景 <b>难点：</b> 用户需求分析的价值、定义用户问题、管理用户需求 <b>思政元素：</b> 以红色文化、传统文化及社会热点问题为元素，以小组式开展项目化实践教学，培育学生沟通能力和领导能力，培育学生社会责任感及对社会问题的关注，引导学生将传统文化元素、红色文化及社会热点问题应用到现代设计，培养学生独立思考的能力，激发学生多维度分析问题的能力。	综合	学生运用计算机、田野调查、走访等形式掌握设计项目的用户需求分析	目标2 目标3
上机	交互原型设计	14	<b>重点：</b> 交互原型设计的概念；运用纸上原型、快速原型、低保真原型开展项目设计。 <b>难点：</b> 交互设计方案输出 <b>思政元素：</b> 以红色文化、传统文化及社会热点问题为元素，以小组式开展项目化实践教学，培育学生沟通能力和领导能力，培育学生社会责任感及对社会问题的关注，引导学生将传统文化元素、红色文化及社会热点问题应用到现代设计，培养学生独立思考的能力，激发学生多维度分析问题的能力。	设计	学生绘制交互设计流程图，并运用纸上原型、快速原型、高低保真原型、开展项目设计	目标2 目标3
备注：项目类型填写验证、综合、设计、训练等。						

## 五、学生学习成效评估方式及标准

考核与评价是对课程教学目标中的知识目标、能力目标和素质目标等进行综合评价。在本课程中，学生的最终成绩是由平时成绩（含考勤）、结课实践大作业两个部分组成。

1. 平时成绩（占总成绩的30%）：模块作业20%，模块小组汇报10%；考勤为必备指标，如模块课程到课率低于85%，无论模块作业和模块小组汇报到达什么程度，平时成绩都为不及格）

等级	评分标准
----	------

	<b>1.模块作业；2.模块小组汇报 3.考勤</b>
优秀 (90~100分)	1. <b>模块作业</b> ：设计流程完整；设计要点清晰；设计效果优异 2. <b>模块小组汇报</b> ：设计汇报简洁明了；设计点、逻辑结构清晰；主题明确 3. <b>考勤</b> ：全勤
良好 (80~89分)	1. <b>模块作业</b> ：设计流程较为完整；设计要点较为清晰；设计效果良好 2. <b>模块小组汇报</b> ：设计汇报简洁明了，论点，逻辑结构清晰，主题明确 3. <b>考勤</b> ：全勤
中等 (70~79分)	1. <b>模块作业</b> ：设计流程基本完整；设计要点基本清晰；设计效果一般 2. <b>模块小组汇报</b> ：设计汇报简洁明了，设计点、逻辑结构清晰，主题明确 3. <b>考勤</b> ：到课率90%以上
及格 (60~69分)	1. <b>模块作业</b> ：有设计流程支撑；有设计要点；设计效果基本达标 2. <b>模块小组汇报</b> ：设计汇报中有设计点、流程、设计图、案例分析等 3. <b>考勤</b> ：到课率85%以上
不及格 (60以下)	1. <b>模块作业</b> ：无设计流程支撑；设计要点不清晰；设计效果差；出现反人类的体验和交互设计 2. <b>模块小组汇报</b> ：设计汇报无设计点、流程、设计图、案例分析等 3. <b>考勤</b> ：到课率85%以下

2. 结课实践大作业（占总成绩的70%）：以完成企业（虚拟）或设计竞赛规定的设计课题作为课程考核的主要形式，采用百分制。结课实践大作业的考察内容、题型和分值分配情况请见下表：

考核模块	考核内容	主要题型	支撑目标	分值
交互设计目标及原理	能行性、效率、容错性、易学性、易记性、满意度等交互设计6大目标 系统状态可视化、限制、一致性、映射、预设用途交互设计5大基本原则。	报告、设计	目标1	20
用户需求分析	用户画像、客观场景、行为场景、交互场景、户需求分析的价值、定义用户问题、管理用户需求	报告、设计	目标2 目标3	40
交互原型设计	交互设计流程图、纸上原型、快速原型、高低保真原型、开展项目设计	报告、设计	目标2 目标3	40

## 六、教学安排及要求

序号	教学安排事项	要求
1	授课教师	职称：教授、副教授、讲师、助教 学历（位）：博士、硕士 其他：无
2	课程时间	周次：8 节次：6
3	授课地点	<input checked="" type="checkbox"/> 教室 <input type="checkbox"/> 实验室 <input checked="" type="checkbox"/> 室外场地 <input checked="" type="checkbox"/> 其他：机房

4	学生辅导	线上方式及时间安排：腾讯会议、企业微信等； 线下地点及时间安排：任课教师办公室，周四下午、开课后时间另行安排
---	------	---

## 七、选用教材

[1]李瑞 著，《新文科视域下的用户体验设计》，化学工业出版社，2020年12月。

## 八、参考资料

[1] [美]凯伦·霍尔兹布拉特，休·拜尔. 情境交互设计：为生活而设计（第二版）[M]. 清华大学出版社，2018

[2] 由芳. 交互设计——设计思维与实践[M]. 电子工业出版社，2017

[3] [美]艾伦·库珀著，倪卫国，刘松涛，薛菲，等译. About Face 4: 交互设计精髓[M]. 北京：电子工业出版社，2005

[4] 顾振宇. 交互设计——原理与方法[M]. 清华大学出版社，2016

[5] [美] 詹妮·普瑞斯. 交互设计：超越人机交互（第4版）[M]. 机械工业出版社，2018 大作业：

大纲执笔人：何帅

讨论参与人：柳智信

系（教研室）主任：卢娟

学院（部）审核人：王锦锋



## 4、《二维动态影像设计》教学大纲

### 一、课程基本信息

课程类别	专业课程	课程性质	理论	课程属性	必修
课程名称	二维动态影像设计		课程英文名称	Design and Execution of Two dimensional Animation	
课程编码	F02ZB48E		适用专业	数字媒体艺术	
考核方式	考查		先修课程	数字媒体美术基础、视听语言、分镜头脚本设计	
总学时	48	学分	3	理论学时	20
实验学时/实训学时/ 实践学时/上机学时			实践学时：28		

### 二、课程简介

《二维动态影像设计》是本科高等学校数字媒体艺术专业方向的一门学科基础必修课程，是后续专业课程学习的重要基础，涉及到计算机应用，图形图像及多媒体等方面的知识，着力于培养学生的创造性，实际动手能和计算机应用能力，并活跃同学们的思维，激发想象力与创造力。

《二维动态影像设计》课程以二维动画软件的学习为基础，介绍二维动画设计制作的方法和技能，培养学生基础制作能力，包括二维动画相关制作软件的基本操作方法和技巧；掌握使用软件设计制作二维动画的基本原理、基本方法和基本技能；初步掌握二维动画广告及动画短片等常见二维动画的制作原理、设计思路、制作方法及技巧等方面的能力。二维动画设计与制作是一门操作性和实践性很强的课程。本课程是以数字媒体美术基础、视听语言、分镜头脚本设计等可成为前提基础，同时又是三维设计与制作、数字影视特效制作等其他数字媒体制作技术的基础课程。

### 三、课程教学目标

课程教学目标		支撑人才培养规格指标点	支撑人才培养规格
知识	目标1： 学生需掌握二维动画的制作方法和流程；了解动画剧本的创作方法和流程；	4-1：具有较好的专业计算机软件应用能力。 4-2：能够熟练掌握专业计	4. 专业技术应用能力

标	掌握相关软件的基本操作，并能够动画输出与发布等相关设置。	计算机软件的基础知识以及独立操作数字媒体艺术主流软件，能够通过一定的技术手段独立解决本专业领域内的相关问题。	
能力目标	<b>目标2:</b> 在实践中掌握视听动画知识，培养动画设计的基本能力，逐步掌握动画设计的思想和方法。	6-2: 具有利用数字媒体艺术理论知识进行独立创作的能力。	6. 创新创作能力。
素质目标	<b>目标3:</b> 通过本课程的学习，培养作为一艺术设计人员必须具备的坚持不懈的学习精神，严谨治学的科学态度和积极向上的价值观。	6-3: 能够通过自主学习进行自我能力提升。具备符合行业对从业人员所需求的实践工作能力。	6. 自我提升能力

#### 四、课程主要教学内容、学时安排及教学策略

##### (一) 理论教学

教学模块	学时	主要教学内容与策略	学习任务安排	支撑课程目标
动画的基础认知与设计	6	<b>重点:</b> 动画的起源于定义; 计算机动画的应用; 主流动画制作软件介绍; 动画制作软件的基本操作。 <b>难点:</b> 动画制作软件的基本操作。 <b>思政元素:</b> 介绍我国传统文化类动画的艺术表现特色及手法, 培养学生科学探索精神。 <b>教学方法与策略:</b> 线下教学。对于思想、原理在课堂上予以讲授, 对于软件界面认识过程部分安排上机实践。课堂运用主要运用讲授法和案例法开展教学, 辅以启发式提问拓宽学生学习思路。	课前: 软件安装, 熟悉软件界面。 课堂: 认识并了解软件中不同工具的用法及特点。 课后: 掌握工具	目标1 目标3
多媒体信息的处理	4	<b>重点:</b> 元件的分类与特点; 位图、矢量图、声音、视频素材的导入; 多媒体素材的属性设置及编辑。 <b>难点:</b> 多媒体素材的属性设置及编辑。 <b>教学方法与策略:</b> 线下教学。多媒体投屏实操演示, 然后配合上机实践操作。课堂运用主要运用讲授法和案例法开展教学, 辅以启发式提问拓宽学生学习思路。	课前: 声音及视频素材准备。 课堂: 操作练习。 课后: 为表情动画加音效。	目标1 目标2
AN基本动	4	<b>重点:</b> 动画制作的相关基本概念与基本技术; 关键	课前: 预	目标1

画的制作		<p>帧动画技术及特点；移动渐变动画技术及特点；形状渐变动画技术及特点；各类动画的综合运用。</p> <p><b>难点：</b>关键帧动画技术及特点；移动渐变动画技术及特点；形状渐变动画技术及特点。</p> <p><b>教学方法与策略：</b>线下教学。多媒体投屏实操演示，然后配合上机实践操作。课堂运用主要运用讲授法和案例法开展教学，辅以启发式提问拓宽学生学习思路。</p>	<p>习课堂内容。</p> <p>课堂：操作练习。</p> <p>课后：简单动画制作练习。</p>	目标2
特效动画的制作	6	<p><b>重点：</b>遮罩动画与引导层动画技术及特点；多媒体信息的处理；路径动画设计。</p> <p><b>难点：</b>遮罩动画与引导层动画技术及特点。</p> <p><b>教学方法与策略：</b>线下教学。多媒体投屏实操演示，然后配合上机实践操作。课堂运用主要运用讲授法和案例法开展教学，辅以启发式提问拓宽学生学习思路。</p>	<p>课前：课堂内容练习素材绘制。</p> <p>课堂：操作练习。</p> <p>课后：特效动画练习。</p>	目标1 目标2

## (二) 实践教学

实践类型	项目名称	学时	主要教学内容	项目类型	项目要求	支撑课程目标
上机	矢量图形、位图处理	6	<p><b>重点：</b>理解矢量图与位图、影片、舞台、时间轴、帧等基本概念；利用图形工具及混色器面板编辑与填充图形，位图导入与矢量化，对象复制、变形等基本编辑操作。</p> <p><b>难点：</b>利用图形工具及混色器面板编辑与填充图形，位图导入与矢量化，对象复制、变形等。</p> <p><b>思政元素：</b>要求学生在上机操练的过程中必须秉持科学探索的态度，要善于举一反三，发现问题，提出问题并积极地寻求答案。</p>	训练	<p>须完成实验报告。</p> <p>实验报告须有详细的实验记录。</p>	目标1 目标3
上机	基本动画设计	6	<p><b>重点：</b>理解关键帧动画、渐变动画形成的原理与条件；掌握添加关键帧的方法和技巧；熟悉渐变动画的特点和具体制作方法；掌握属性面板中设置渐变动画参数的方法。</p> <p><b>难点：</b>关键帧动画、渐变动画形成的原理与条件；掌握添加关键帧的方法和技</p>	训练	<p>须完成实验报告。</p> <p>实验报告须有详细的实验记录。</p>	目标1 目标2 目标3

			巧；熟悉渐变动画的特点和具体制作方法。 <b>思政元素：</b> 要求学生在上机操练的过程中必须秉持科学泰素的态度，要善于举一反三，发现问题，提出问题并积极地去寻求答案。			
上机	特效动画	4	<b>重点：</b> 理解引导层与遮罩层动画的原理；掌握引导动画与遮罩动画的制作技巧；掌握滤镜面板中相关参数的设置及方法。 <b>难点：</b> 引导动画与遮罩动画的制作技巧； <b>思政元素：</b> 要求学生在上机操练的过程中必须秉持科学泰素的态度，要善于举一反三，发现问题，提出问题并积极地去寻求答案。	训练	须完成实验报告。实验报告须有详细的实验记录。	目标1 目标2 目标3
上机	二维动画的设计与实现	6	<b>重点：</b> 掌握二维动画设计流程；掌握素材获取与编辑制作的方法；剧本编写与分镜头脚本设计；掌握音乐与歌词的同步方法；各种动画技巧在二维动画中的应用；掌握动画预载画面的制作。 <b>难点：</b> 剧本编写与分镜头脚本设计；掌握音乐与歌词的同步方法；各种动画技巧在二维动画中的应用。 <b>思政元素：</b> 传统文化视觉元素的提炼以及在设计中的运用和表现。	设计	须完成实验报告。实验报告须有详细的实验记录。	目标1 目标2 目标3
上机	综合应用实训	6	<b>重点：</b> 了解动画广告的基本特点；初步掌握动画广告的创意方法；熟悉综合使用主流软件的功能制作实用动画的方法；掌握渐变动画设置技巧。 <b>难点：</b> 动画广告的创意方法；熟悉综合使用主流软件的功能制作实用动画的方法。 <b>思政元素：</b> 民族文化与动画广告的结合与表现。	设计	须完成实验报告。实验报告须有详细的实验记录。	目标1 目标2 目标3
备注： 项目类型填写验证、综合、设计、训练等。						

## 五、学生学习成效评估方式及标准

考核与评价是对课程教学目标中的知识目标、能力目标和素质目标等进行综合评价。在

本课程中，学生的最终成绩是由平时成绩和期末考查两个部分组成。

1. 平时成绩（占总成绩的30%）：采用百分制。其中平时成绩分作业（占20%）考勤（占10%）两个部分。评分标准如下表：

等级	评 分 标 准
	1.作业；2.考勤（根据课程需要自行设计）
优秀 (90~100分)	1. 作业完成度高；90%以上的上机练习制作正确。 2. 设计思路清晰，制作过程条理、流畅。 3. 无旷课早退及事病假。
良好 (80~89分)	1. 作业完成度良好；80%以上的上机练习制作正确。 2. 设计思路清晰，制作过程流畅。 3. 无旷课早退及事病假。
中等 (70~79分)	1. 作业完成度一般；70%以上的上机练习制作正确。 2. 设计思路清晰，制作过程顺利。 3. 无旷课早退及事病假。
及格 (60~69分)	1. 能较好完成作业制作；60%以上的上机练习制作正确。 2. 有一定的设计思路，制作过程完整。 3. 旷课累计达到8节，迟到、早退累计6节以上。
不及格 (60以下)	1. 作业完成度低；50%以上的上机练习制作正确。 2. 设计思路不清晰，制作过程混乱。 3. 旷课累计达到10节及以上。

2. 期末考查（占总成绩的70%）：采用百分制。期末考试的考核内容、题型和分值分配情况请见下表：

考核模块	考核内容	主要题型	支撑目标	分值
绘制工具的应用	角色绘制；	软件操作	目标1	10
	场景绘制；		目标2	10
基础动画与特效动画的设计制作	动作设计表现的流畅性、合理性；	软件操作	目标1	15
	动作设计的逻辑性与视觉表现性；		目标2	15
多媒体信息的处理	音响与音效的运用；	软件操作	目标1	15
分镜头脚本的设计创作能力与镜头表现	镜头组接的逻辑性；	手绘制图	目标1	20
	蒙太奇的运用；	软件操作	目标2	15

## 六、教学安排及要求

序号	教学安排事项	要 求
----	--------	-----

1	授课教师	职称：教授、副教授、讲师、助教 学历（位）：博士、硕士 其他：无
2	课程时间	周次：8 节次：6
3	授课地点	<input checked="" type="checkbox"/> 教室 <input type="checkbox"/> 实验室 <input checked="" type="checkbox"/> 室外场地 <input checked="" type="checkbox"/> 其他：机房
4	学生辅导	线上方式及时间安排：腾讯会议、企业微信等； 线下地点及时间安排：任课教师办公室，周四下午、开课后时间另行安排

## 七、选用教材

[1] 赵一丽、袁文、封绪荣. **Animate CC中文全彩铂金版动画设计案例教程**[M]. 中国青年出版社,2018年4月.

[2] 於水、张引. 二维动画制作[M]. 清华大学出版社,2021年10月.

## 八、参考资料

[1] 孙晶艳、/祝海英. 二维动画制作综合实战[M]. 电子工业出版社,2021年7月.

[2] 邓文达. 二维动画设计与制作[M]. 人民邮电出版社,2011年4月.

[3] 彭立,濮方涛,张红园. 二维动画短片创作[M]. 华中科技大学出版社,2011年4月.

[4] 张静. 二维动画创作[M]. 中国海洋大学出版社,2021年6月.

## 网络资料

[1] wuhu动画人空间, <https://www.zcool.com.cn/team/11587/>

[2] 动画学术趴, <https://www.donghuaxsp.com>

[3] CG资源网, <http://iiidea.cn/>

## 其他资料

[1]

[2]

大纲执笔人：陈丽娜

讨论参与人：邓亚荣

系（教研室）主任：卢娟

学院（部）审核人：

## 5、《视觉界面设计》教学大纲

### 一、课程基本信息

课程类别	专业课程	课程性质	理论	课程属性	必修
课程名称	视觉界面设计		课程英文名称	Visual Interface Design	
课程编码	F02ZB33E		适用专业	数字媒体艺术	
考核方式	考查		先修课程	数字图形设计、交互设计原理	
总学时	48	学分	3	理论学时	24
上机学时/实训学时/ 实践学时/上机学时			上机学时：24		
开课单位			创意设计学院		

### 二、课程简介

《视觉界面设计》是数字媒体艺术专业的一门专业必修课程。本课程是利用视觉符号来传递各种信息的设计。主要以文字、图形、色彩为基本要素的艺术创作，在精神文化领域以其独特的艺术魅力影响着人们的感情和观念，在人们的日常生活中起着十分重要的作用。视觉界面设计的三大基本设计元素是：文字、图形、色彩。本课程培养学生认识界面并了解界面设计，其任务是解决学生的图、文的排版，对视觉信息的传达准确以及各个界面如何交互设计的能力。其目的是使学生通过课堂学习，以及关于界面中相关移动媒体的设计，训练学生的设计创新能力，最终可以以此专业课好的和社会接轨。培养学生具有一定的动手能力、项目设计能力。

### 三、课程教学目标

	课程教学目标	支撑人才培养规格指标点	支撑人才培养规格
知识目标	<b>目标1:</b> 1. 掌握视觉界面设计的定义方法。 2. 具备网络交互设计方向的创作思维和设计习惯。培养学生具有一定的实操能力、项目设计能力、动手能力和创作能力。	3-1: 了解数字媒体艺术相关的基本理论和知识。 3-2: 掌握数字媒体艺术表现的基本技能和表现手法，具备一定的艺术鉴赏能力。	3. 专业素质能力

能力目标	<b>目标2:</b> 1. 熟练掌握视觉界面的设计流程, 界面规范、用户画像、移动APP设计的应用方法等的制作技法。 2. 学会使用Axure 和Adobe XD两个软件, 能进行简单的交互设计合成。	4-2: 能够熟练掌握专业计算机软件的基础知识以及独立操作数字媒体艺术主流软件, 能够通过一定的技术手段独立解决本专业领域内的相关问题。	4. 专业技术应用能力
素质目标	<b>目标3:</b> 1. 培养学生具有主动参与、积极进取、崇尚科学、探究科学的学习态度和思想意识;	6-1: 具有创新精神和创业意识, 掌握基本的创新创业方法。 6-2: 具有利用数字媒体艺术理论知识进行独立创作的能力。	6. 创新创作与自我提升能力
	<b>目标4:</b> 养成理论联系实际、科学严谨、认真细致、实事求是的科学态度和职业道德。	7-2: 能胜任本专业领域内的相关设计项目的策划, 创意、执行及组织管理。	7. 设计项目策划管理能力

#### 四、课程主要教学内容、学时安排及教学策略

##### (一) 理论教学

教学模块	学时	主要教学内容与策略	学习任务安排	支撑课程目标
视觉界面设计的概念模块	6	<b>重点:</b> 视觉界面设计的概念与类别, 设计流程, 界面规范。 <b>难点:</b> 视觉界面中界面设计规范。 <b>思政元素:</b> 介绍移动互联网产品的UI及其设计的艺术化演变过程, 培养学生创新探索精神。 <b>教学方法与策略:</b> 线下教学。对于思想、原理在课堂上予以讲授, 对于求解过程部分安排上机实践。课堂运用主要运用讲授法和案例法开展教学, 辅以启发式提问拓宽学生学习思路。	课前: 阅读教材进行概念化学习 课堂: 讲解和提问界面的设计流程、概念和规范要求分类。 课后: 复习基础概念知识。	目标1 目标3



<p>以用户为中心的视觉界面设计元素模块</p>	<p>6</p>	<p><b>重点：</b>以用户为中心移动UI视觉设计的关系，用户画像的要素和设计。  <b>难点：</b>用户画像。  <b>思政元素：</b>以思艺融合、“美”“德”同行为出发点，认识界面设计中用户画像的设计之美。  <b>教学方法与策略：</b>线上线下混合教学。为学生提供网络互动平台，学生平台展示作品，引导学生主动探索、讲解、互评。</p>	<p>课前：认识用户画像和界面设计，准备好纸张、红色、绿色、黑色笔。          课堂：理论讲解，学生进行用户画像讨论设计          课后：不同APP界面特点。</p>	<p>目标2 目标5</p>
<p>视觉界面设计和心理学要素模块</p>	<p>6</p>	<p><b>重点：</b>1. 观察结构与经验习惯。          2. 格塔式理论与移动终端视觉设计。          3. 用户体验五要素  <b>难点：</b>1. 视觉经验与实验习惯。          2. 格塔式理论与移动终端视觉设计。  <b>思政元素：</b>以思艺融合、“美”“德”同行为出发点，认识设计之美。  <b>教学方法与策略：</b>线上线下混合教学。为学生提供网络互动平台，学生平台展示作品，引导学生主动探索、讲解、互评。</p>	<p>课前：预习格式塔心理学相关知识。          课堂：理论讲解，学生从心理学角度进行设计分析。          课后：不同APP界面给你的感受挑选三个进行分析。</p>	<p>目标2 目标4</p>

界面设计之美移动APP应用界面设计模块	6	<p><b>重点：</b>视觉界面视觉效果、图标设计、图标设计中的拟物风格、立体风格、传统风格、扁平化风格设计要点。</p> <p><b>难点：</b>APP整体效果搭配、图标设计。</p> <p><b>思政元素：</b>综合案例中让同学们用中国元素表现自己的爱国情怀。</p> <p><b>教学方法与策略：</b>线上线下混合教学。为学生提供网络互动平台，学生平台展示作品，引导学生主动探索、讲解、互评。</p>	<p>课前：认识拟物风格、立体风格、传统风格、扁平化风格并每种风格收集5张图片。</p> <p>课堂：图标的各种风格要点制作。</p> <p>课后：完成一套风格的图标不低于6个。</p>	目标1 目标3
---------------------	---	---	---	------------

## (二) 实践教学

实践类型	项目名称	学时	主要教学内容	项目类型	项目要求	支撑课程目标
综合	APP主界面设计模块	4	<p><b>重点：</b>界面操作的应用</p> <p><b>难点：</b>基础工具应用</p> <p><b>思政元素：</b>介绍软件发展历史，及一些伟人做的贡献，激发大家探讨人生观价值观。</p>	训练	使用仪器设备：多媒体设备、手绘板、计算机；实训类型：演示型 综合应用型	目标1 目标3
综合	主界面和二级、三级交互界面	4	<p><b>重点：</b>以用户为中心移动UI视觉设计的关系，用户画像的要素和设计。</p> <p><b>难点：</b>用户画像。</p> <p><b>思政元素：</b>以思艺融合、“美”“德”</p>	训练	使用仪器设备：计算机、手绘板	目标1 目标4

	模块		同行为出发点，认识界面设计中用户画像的设计之美。		实训类型：演示型设计型	
综合	图标设计模块	4	<p><b>重点：</b>视觉界面视觉效果、图标设计、图标设计中的拟物风格、立体风格、传统风格、扁平化风格设计要点。</p> <p><b>难点：</b>APP整体效果搭配、图标设计。</p> <p><b>思政元素：</b>综合案例中让同学们用中国元素表现自己的爱国情怀。</p>	训练	课程思政作业：国潮风下的界面设计	目标1 目标3
综合	APP设计中的结构与导航模块	4	<p><b>重点：</b>视觉界面APP中的产品结构导航逻辑，功能构架图的设计、低保真图的设计制作。</p> <p><b>难点：</b>功能架构图的分析</p> <p><b>课程思政融入点：</b>融入全民创新创业项目制作APP开发，提升创新创业精神。</p>	训练	课程思政作业：学习科技文化的展示的APP设计运用。	目标1 目标6
综合	APP界面设计分析、网页界面设计分析、便携电子产品界面设计分析等设计模块	6	<p><b>重点：</b>界面视觉效果排版设计</p> <p><b>难点：</b>整体效果搭配、图标中隐喻的运用。</p> <p><b>课程思政融入点：</b>融入中华文化设计一套完善的作品，提升文化自信，分析学习强国APP设计。</p>	综合	课程思政作业：学生以团队的形式，搭配学习，共同合作完成界面设计作品。	目标6 目标7
综合	视觉界面设计综合练习模块	6	<p><b>重点：</b>视觉界面效果排版设计，认知电子产品界面属性调研。游戏界面的设计、软件界面的设计分析。</p> <p><b>难点：</b>游戏界面设计</p> <p><b>课程思政融入点：</b>培养学生精益求精的工匠精神。</p>	综合	课程思政作业：学生以团队的形式，搭配学习，共同合作完成一套作品并推广应用。	目标7 目标8

备注：项目类型填写验证、综合、设计、训练等。

## 五、学生学习成效评估方式及标准

考核与评价是对课程教学目标中的知识目标、能力目标和素质目标等进行综合评价。在本课程中，学生的最终成绩是由平时成绩、期末考查部分组成。

1. 平时成绩（占总成绩的30%）：采用百分制。平时成绩分作业（占10%）、小组汇报成绩（占10%）和考勤（占10%）三个部分。评分标准如下表：

等级	评分标准
优秀 (90~100分)	<p><b>1.作业；2.小组汇报；3.考勤；</b></p> <p>1. 作业：            A、内容表达：开关机GIF或视频可加铃声，锁屏，壁纸基础图标加第三方图标设计28个功能性操作界面一个（如打电话界面，发信息界面）设计优秀完整。色彩丰富具有特点，创意思维新颖具有文化性、趣味性。            B、作品全面很好有创意、画面构图完整、颜色配搭和谐、设计整体感强。            C、能将个人的所见所闻所思融入作品中。能独立思考独立制作，符合艺术审美情趣和形式美法则，设计原创性和作品张力突出。            D、积极回答问题中观点正确新颖，课后积极查阅相关资料且能很好展现出来，团队协作完成设计任务次，平时设计草图绘制过程中能实践创新，应用新手法新思维表达。            E、平时作业出色完成。</p> <p>2. 小组汇报声音洪亮，观点突出，细节优秀。</p> <p>3. 考勤满勤。</p>
良好 (80~89分)	<p>1. 作业：            A、内容表达：开关机GIF或视频可加铃声，锁屏，壁纸基础图标加第三方图标设计28个功能性操作界面一个（如打电话界面，发信息界面）设计较好。            B. 设计的原创性与个性化，印刷清晰度和色彩保真度通过图形面积与张力设计来突出主题或强调内容。            C. 紧扣题目要求，作品完整，立意明确。            D. 学习过程中回答问题、参与谈论、协作完成设计任务完成较好。            E. 平时作业较好完成。</p> <p>2. 小组汇报观点突出，讲解详细比较好。</p> <p>3. 考勤基本满勤。</p>
中等 (70~79分)	<p>1. 作业：            A、内容表达：开关机GIF或视频可加铃声，锁屏，壁纸基础图标加第三方图标设计28个功能性操作界面一个（如打电话界面，发信息界面）设计基本掌握。            B、紧扣题目要求，作品完整，立意明确。。            C、学习过程中回答问题、参与谈论、协作完成设计任务完成较好。            D、平时作业基本完成。</p>

	2. 小组汇报有一定的见解，讲解良好。 3. 考勤到课80%以上。
及格 (60~69分)	1. 作业： A、内容表达：开关机GIF或视频可加铃声，锁屏，壁纸基础图标加第三方图标设计28个功能性操作界面一个（如打电话界面，发信息界面）设计一般。 B、学习过程中回答问题、参与谈论、协作完成设计任务完成较一般。 C、平时作业基本完成。 2. 小组汇报有一定的想法，汇报一般。 3. 考勤70%以上。
不及格 (60以下)	1. 作业 A、内容表达：开关机GIF或视频可加铃声，锁屏，壁纸基础图标加第三方图标设计28个功能性操作界面一个（如打电话界面，发信息界面）设计没有完成。 B、学习过程中回答问题、参与谈论、协作完成设计任务基本没有完成。 C、平时作业基本没有完成。 2. 小组汇报不完整或缺少汇报。 3. 考勤到课率不符合学校规定。

2. 期末考查（占总成绩的70%）：采用百分制。期末考核内容、题型和分值分配情况请

见下表：

考核模块	考核内容	主要题型	支撑目标	分值
综合设计	作品类别：UI界面设计 作品规格：A3展板和尺寸为手机大小视频。 作品要求：1、主题： （1）一套手机主题设计 2、形式：A3海报展板和视频 3、内容： (1) 开关机GIF或视频可加铃声 (2) 锁屏 (3) 壁纸 (4) 基础图标加第三方图标设计28个 (5) 功能性操作界面一个(如打电话界面,发信息界面) 4、需提交电子版，作品需在系部展示。 5、以个人为单位制作。 6、要求：原创性、创意性（40%）、美观性（40%）、清晰度、冲击力（20%）。	主观设计题	目标2	80
	作品汇报，综合项目制作能力、团队协作能力	演讲	目标3	20

## 六、教学安排及要求

序号	教学安排事项	要求
----	--------	----

1	授课教师	职称：教授、副教授、讲师、助教 学历（位）：博士、硕士 其他：无
2	课程时间	周次：8 节次：6
3	授课地点	<input checked="" type="checkbox"/> 教室 <input type="checkbox"/> 实验室 <input checked="" type="checkbox"/> 室外场地 <input checked="" type="checkbox"/> 其他：机房
4	学生辅导	线上方式及时间安排：腾讯会议、企业微信等； 线下地点及时间安排：任课教师办公室，周四下午、开课后时间另行安排

## 七、选用教材

[1]游泽清.《APP移动媒体UI设计》[M].清华大学出版社,2019年04月.

[2]姚红玲.《APP UI设计》[M].哈尔滨工程大学出版社,2020年11月.

[3]梁哲.《UI界面设计》[M].河北美术出版社,2021年11月.

## 八、参考资料

[1]作者无.UI设计必修课 Sketch移动界面设计教程+UI设计必修课全3册 操作系统原理书籍[M].人民邮电出版社,2021年10月.

[2]作者无.UI界面设计自学教程UI设计书籍[M].清华大学出版社,2021年11月.

## 网络资料

[1]包图网, <https://ibaotu.com/>

[2]虎课网, <https://huke88.com/>

[3]站酷网, <https://www.zcool.com.cn/>

[4]花瓣网 <https://huaban.com/>

## 其他资料

[1]辅助线上课程网站: <https://www.icourse163.org>

大纲执笔人：卢娟

讨论参与人：俞敏、邓亚荣

系（教研室）主任：卢娟

学院（部）审核人：王锦锋

# 1、《设计方法与实务》教学大纲

## 一、课程基本信息

课程类别	学科基础课程	课程性质	理论	课程属性	选修
课程名称	设计方法与实务		课程英文名称	Design Method and Practice	
课程编码	F02ZX68C		适用专业	数字媒体艺术	
考核方式	考查		先修课程	设计心理学	
总学时	32	学分	2	理论学时	20
实验学时/实训学时/ 实践学时/上机学时			12		
开课单位			创设学院		

## 二、课程简介

《设计方法与实务》是数字媒体艺术设计专业的一门学科基础必修课程。主要通过设计思维方面的学习和研究，学会如何进行思维训练、解析现代设计方法理论、了解数字媒体在实践产品设计流程的角色担当，包括如何进行需求挖掘，设计方案的调研，明确数字媒体产品定位与确定产品设计构成框架，再依据用户相关信息决定具体设计制作方案，而在产品完成制作产出时，对该产品进行验证设计成效的评估程序。通过此课程的学习使学生能够在未来应对项目需求与客户需求时，能够掌握此设计方法与实践的基本理论和设计流程的处理准则。在学习过程中主要通过设计思维的学习和研究，训练学生对自然形态的观察、创造能力，培养学生对构图、形式的表现能力。培养学生具有一定的项目设计能力、企划能力与归纳分析能力。

## 三、课程教学目标

课程教学目标		支撑人才培养规格指标点	支撑人才培养规格
知识目标	目标1： 设计方法学的主要内容是研究产品设计规律、设计程序及设计中思维和工作方法的一门综合性学科。设计方法学以系统工程的观点分析设计的战略进程和设	3-1：了解数字媒体艺术相关的基本理论和知识	3. 专业素质能力

	计方法、手段的战术问题。		
<b>能力目标</b>	<p>目标2: 在总结设计规律、启发创造性的基础上促进研究现代设计理论、科学方法、先进手段和工具在设计中的综合运用。对开发新产品, 改造旧产品和提高产品的市场竞争能力有积极的作用。</p>	<p>5-1: 具备独立设计调研能力。</p> <p>5-2: 能够充分运用现代信息技术进行资料文献查阅与检索, 并通过资料检索与研究、结合设计实验进行测试评估, 判断其合理性。</p> <p>7-2: 能胜任本专业领域内的相关设计项目的策划, 创意、执行及组织管理。</p> <p>8-1: 具有良好的人际交往和团队协作能力。</p> <p>8-2: 能够就数字影视制作和网络交互产品设计的问题与业界同行及社会公众进行有效的沟通和交流, 包括撰写报告和设计文稿、陈述发言、清晰表达或回应指令</p>	<p>5. 调研分析能力</p> <p>7. 策划管理能力</p> <p>8. 沟通协作能力</p>
<b>素质目标</b>	<p>目标3: 这门课的任务是使学生能够掌握科学的设计观念、方法、程序和评价方法, 从而更好地指导具体的设计实践。</p>	<p>6-1: 具有创新精神和创业意识, 掌握基本的创新创业方法。</p>	<p>6. 创新创作与自我提升能力</p>

#### 四、课程主要教学内容、学时安排及教学策略

##### (一) 理论教学

教学模块	学时	主要教学内容与策略	学习任务安排	支撑课程目标
概述	2	<p><b>重点:</b> 思维科学研究的对象、意义。</p> <p><b>难点:</b> 对思维研究的认识。</p> <p><b>思政元素:</b> 通过概述学习, 使学生能准确理解思维科学研究的对象、意义以及思维研究的发展, 掌握设计方法学的研究方法。了解思维在设计方法学中的地位与作用。</p>	<p>课堂: 设计思维内容的理论讲解</p> <p>课后: 分组讨论</p>	<p>目标1</p> <p>目标3</p>



		<p><b>教学方法与策略:</b> 思维科学研究的对象、意义, 思维研究的背景、思维研究的发展</p>		
创造性思维是艺术设计思维的核心	2	<p><b>重点:</b> 创造性思维的主要形式</p> <p><b>难点:</b> 几种思维形式的辩证关系。</p> <p><b>思政元素:</b> 通过此章学习, 使学生能准确理解创意思维的定义、方向、结果和主要形式, 掌握创意思维的几种辩证关系。</p> <p><b>教学方法与策略:</b> 创造性思维与艺术设计、创造性思维概述、创造性思维的方向和结果、创造性思维的主要形式、几种思维形式的辩证关系</p>	<p>课堂: 创造性思维的理论讲解</p> <p>课后: 分组讨论</p>	<p>目标1</p> <p>目标3</p>
创造性思维的基本规律	2	<p><b>重点:</b> 创造性思维规律。</p> <p><b>难点:</b> 创造性思维的本质。</p> <p><b>思政元素:</b> 通过本章学习, 使学生能准确理解创意思维的相关理论, 掌握创意思维的基本规律。</p> <p><b>教学方法与策略:</b> 创造性思维的本质、创造性思维规律、系统组合率、形式组合率。</p>	<p>课堂: 创造性思维规律内容的理论讲解</p> <p>课后: 分组讨论</p>	<p>目标1</p> <p>目标3</p>
艺术设计思维训练	2	<p><b>重点:</b> 增进创造性思维的具体策略。</p> <p><b>难点:</b> 艺术设计思维训练的意义。</p> <p><b>思政元素:</b> 通过艺术设计思维学习, 使学生能准确理解创意思维的相关理论, 掌握艺术设计思维训练的方法与意义。</p> <p><b>教学方法与策略:</b> 创造性思维训练概述、思维的可训练性、艺术设计思维训练的意义、增进创造性思维的具体策略</p>	<p>课堂: 创造性思维的具体策略讲解</p> <p>课后: 分组讨论</p>	<p>目标1</p> <p>目标3</p>

创造力及其开发	2	<p><b>重点:</b> 创造力的普遍性和可开发性。</p> <p><b>难点:</b> 创造能力的培养。</p> <p><b>思政元素:</b> 通过创造能力的学习,使学生能准确理解创造力的相关理论,掌握创造力培养的方法与意义。</p> <p><b>教学方法与策略:</b> 创造力的基本概念(包括定义、特点、类型)、创造力的普遍性和可开发性、创造能力的培养(包括启发、引导、鼓励、训练)。</p>	<p>课堂:创造力开发的讲解</p> <p>课后:分组讨论</p>	<p>目标1</p> <p>目标3</p>
现代设计方法与方法论研究	2	<p><b>重点:</b> 设计方法的流派介绍。</p> <p><b>难点:</b> 现代设计方法及方法论研究。</p> <p><b>思政元素:</b> 通过设计方法学的流派介绍,了解不同流派的特点,从而对现代设计方法及方法论研究有更清晰的认识。</p> <p><b>教学方法与策略:</b> 设计方法的流派介绍、现代设计方法及方法论研究。</p>	<p>课堂:设计方法及方法论的讲解</p> <p>课后:分组讨论</p>	<p>目标1</p> <p>目标3</p>
基本产品设计流程	2	<p><b>重点:</b> 设计流程概念。</p> <p><b>难点:</b> 需求阶段、调研阶段、概念设计阶段、详细设计阶段与开发产品的阶段的过程解析。</p> <p><b>思政元素:</b> 从了解产品设计需求解析,接着确认需求,然后寻求设计机会点的探索和聚焦,并进行可行性调研分析,最终至产品设计制作上线与稽核验证设计成效的步骤与历程。</p> <p><b>教学方法与策略:</b> 基本产品设计流程介绍、归纳设计流程步骤。</p>	<p>课堂:设计流程概念的理论讲解</p> <p>课后:分组讨论</p>	<p>目标1</p> <p>目标3</p>
需求挖掘	2	<p><b>重点:</b> 学习产品设计需求阶段中各方法概念。</p> <p><b>难点:</b> 确认需求来源、了解需求背景、寻找需求目标、详</p>	<p>课堂:产品设计需求阶段中各方法概</p>	<p>目标1</p> <p>目标3</p>

		<p>细描述需求與決定需求优先级。</p> <p><b>思政元素：</b></p> <p>经由被动接收客户端的需求，或藉由数据分析、用户反馈、用户调研、内部调研、竞品调研、行业洞察来进行用户需求的主动挖掘。</p> <p><b>教学方法与策略：</b></p> <p>企业维度挖掘、产品维度挖掘、用户维度挖掘、数据维度挖掘。</p>	<p>念的讲解</p> <p>课后：</p> <p>分组讨论</p>	
设计调研	2	<p><b>重点：</b></p> <p>理解设计调研的价值与使用方法。</p> <p><b>难点：</b></p> <p>此阶段中各个方法论的解析。</p> <p><b>思政元素：</b></p> <p>明确用户研究目标，接着选择研究方法，然后进行用户研究，最终产出研究结论报告。</p> <p><b>教学方法与策略：</b></p> <p>用户访谈法、可用性测试、问卷设计与调研、人物角色、焦点小组、卡片分类、用户行为数据分析。</p>	<p>课堂：设计调研的价值与使用方法的讲解</p> <p>课后：</p> <p>分组讨论</p>	<p>目标1</p> <p>目标3</p>
概念设计	1	<p><b>重点：</b></p> <p>理解概念设计的价值与使用方法。</p> <p><b>难点：</b></p> <p>挖掘产品方向、明确产品定位与确定产品设计框架。</p> <p><b>思政元素：</b></p> <p>以人为本为中心，与利益相关人一起脑力激荡进行挖掘产品方向，并确认产品功能、产品框架及交互逻辑。</p> <p><b>教学方法与策略：</b></p> <p>头脑风暴法、模拟和隐喻、渔网模型、情绪板、竞品分析、亲和图法、平行设计法、故事板、知觉图、C-Box象限评估法、目标权重评估法。</p>	<p>课堂：概念设计的价值的讲解</p> <p>课后：</p> <p>分组讨论</p>	<p>目标1</p> <p>目标3</p>
详细设计与产品验证评估	1	<p><b>重点：</b></p> <p>理解在详细设计阶段与产品制作验证评估的价值。</p> <p><b>难点：</b></p> <p>此单元首要必须明确用户需求，然后探索用户特性与喜好及购买动机，设定产品策略和预期目标，然后进行具体方案决策，以及在完成产品制作后的验证评估程序。</p> <p><b>思政元素：</b></p>	<p>课堂：计阶段与产品制作验证评估的讲解</p> <p>课后：</p> <p>分组讨论</p>	<p>目标1</p> <p>目标3</p>

		<p>从解析满足用户需求开始，接着探索用户需求的动机因素，然后决定符合客户需求的产品策略和订定预期目标，再依据用户相关信息决定具体设计制作方案，而在产品完成制作产出时，对该产品进行验证设计成效的评估程序。</p> <p><b>教学方法与策略：</b> 详细交互设计、交互设计自查、交互设计评审、满意度评估、验收测试、产品验证方案。</p>		
--	--	---	--	--

## (二) 实践教学

实践类型	项目名称	学时	主要教学内容	项目类型	项目要求	支撑课程目标
综合	需求挖掘	2	<p><b>重点：</b> 进行商业模式画布、SWOT分析分组讨论</p> <p><b>难点：</b> 依分组讨论对商业模式画布、SWOT分析产出报告</p> <p><b>思政元素：</b> 通过商业模式画布与SWOT分析训练,进行思维碰撞或测试想法，以及解析对应策略。</p>	训练	进行分组报告	目标1 目标3 目标8

综合	设计调研	4	<p><b>重点:</b> 进行用户调研访谈、卡片分类、用户行为数据分析的问题/问卷样式设计分组讨论。</p> <p><b>难点:</b> 依分组讨论对用户调研访谈、卡片分类、用户行为数据分析问题/问卷样式设计产出问题/问卷和报告。</p> <p><b>思政元素:</b> 通过用户调研访谈、卡片分类、用户行为数据分析等方法, 训练学生进行调研的实务技巧。</p>	训练	进行分组报告	<p>目标1</p> <p>目标3</p> <p>目标5</p> <p>目标8</p>
综合	概念设计	6	<p><b>重点:</b> 进行头脑风暴, 竞品分析, 情绪板、亲和图法、故事板、知觉图分组讨论</p> <p><b>难点:</b> 依分组讨论对头脑风暴, 竞品分析, 情绪板、亲和图法、故事板、知觉图产出报告</p> <p><b>思政元素:</b> 经由集思广益, 藉由头脑风暴, 竞品分析, 情绪板、亲和图法、故事板、知觉图等进行脑力冲撞, 激发出新颖创新的设计概念。</p>	训练	进行分组报告	<p>目标1</p> <p>目标3</p> <p>目标6</p> <p>目标8</p>

## 五、学生学习成效评估方式及标准

考核与评价是对课程教学目标中的知识目标、能力目标和素质目标等进行综合评价。在本课程中, 学生的最终成绩是由平时成绩和期末考查两个部分组成。

1. 平时成绩 (占总成绩的30%): (其中1. 作业20%, 2. 小组汇报20%, 3. 考勤60%)采用百分制

等级	评分标准
----	------

	<b>1.作业； 2.小组汇报3.考勤……（根据课程需要自行设计）</b>
优秀 (90~100分)	1、 平时作业能很好运用设计方法进行讨论, 汇总出相应的书面报告 2、 平时课堂讨论非常积极 3、 出勤率100%
良好 (80~89分)	1、 平时作业能很好运用设计方法进行讨论, 汇总出相应的书面报告 2、 平时课堂讨论比较积极 3、 出勤率90%
中等 (70~79分)	1、 平时作业能运用设计方法进行讨论, 并汇总出相应的书面报告 2、 平时课堂讨论积极度一般 3、 出勤率80%
及格 (60~69分)	1、 平时作业雖能运用设计方法进行讨论但书面报告内容不严谨 2、 较少参与平时课堂讨论 3、 出勤率70%
不及格 (60以下)	1、 平时作业不太能配合运用设计方法进行讨论与准时提交报告 2、 不参与课堂讨论 3、 出勤率60%

2. 期末考查（占总成绩的70%）：采用百分制；

考核模块	考核内容	主要题型	支撑目标	分值
需求挖掘	对自选项目的产品需求进行与竞品之间的SWOT分析	思考	目标1	10
设计调研	依项目案选定适合的调研方法, 并进行数据收集的问题/问卷设计	调研	目标5	40
概念设计	依概念设计方法, 提出认为最适合当前项目的解决方案论述与结论	设计	目标6	50

## 六、教学安排及要求

序号	教学安排事项	要 求
1	授课教师	职称：助教/讲师/副教授/教授 学历（位）：硕士/博士 其他：学科相关专业教师

2	课程时间	周次：8 节次：4节
3	授课地点	<input checked="" type="checkbox"/> 教室 <input type="checkbox"/> 实验室 <input type="checkbox"/> 室外场地 <input type="checkbox"/> 其他：
4	学生辅导	线上方式及时间安排：企业微信（开课后时间另行安排） 线下地点及时间安排：教室（开课后时间另行安排）

## 七、选用教材

[1] 郑建启、李翔. 设计方法学(第2版). 北京：清华大学出版社，2021年9月.

## 八、参考资料

[1] 杨青 译, 产品设计与开发(原书第6版), 北京：机械工业出版社，2018年5月.

[2] 倪裕传 译, 设计方法与策略, 武汉：华中科技大学出版社，2021年3月.

[3] 蔡贇 译,用户体验设计指南-从方法论到产品设计实践, 北京：电子工业出版社，  
2021年5月.

大纲执笔人：邱健洲

讨论参与人：卢娟

系（教研室）主任：卢娟

学院（部）审核人：王锦锋

## 2、《平面造型基础》教学大纲

### 一、课程基本信息

课程类别	专业课程	课程性质	理论	课程属性	选修
课程名称	平面造型基础		课程英文名称	Fundamentals of plane modeling	
课程编码	F02ZX65C		适用专业	数字媒体艺术	
考核方式	考查		先修课程	数字色彩及原理、数字摄影与表现	
总学时	32	学分	2	理论学时	20
实验学时/实训学时/ 实践学时/上机学时			实验学时：12		
开课单位			创意设计学院		

### 二、课程简介

《平面造型基础》是艺术设计各专业的共同基础课，是后续专业课学习的重要基础。本课程是对设计基础造型进行深入浅出的探究，通过物质因素与条件，把构成转化为艺术设计形象，有效结合直觉思维与逻辑思维，运用形态构成要素进行创造。课程着重培养学生关于形态语言的抽象思维和表现力，强调培养学生对形态敏锐的观察力、感受力、想象力和创造能力，激发学生对所学专业的感性认识和学习兴趣。《平面造型基础》是一门培养学生感性与理性的协调，开拓学生设计思路的课程，为后续的专业课程学习奠定扎实的造型塑造基础。

### 三、课程教学目标

课程教学目标		支撑人才培养规格指标点	支撑人才培养规格
知识目标	目标1： 认识和理解平面造型设计的本质，掌握形态构成的抽象表现语汇，将造型研究推向艺术设计科学的理论高度；从一般侧重于技法训练转为培养形态表现语言和形式语言并重，且以提高视觉力度为主导；掌握正确的设计审美，善于观察，掌握一定的造型设计能力。	3-1：了解数字媒体艺术相关的基本理论和知识。	3. 专业素质能力
能力	目标2： 全面了解技术与艺术、设计与审美文化	6-2：具有利用数字媒体艺术理论知识进行独立创作	6. 创新创作与自我提升能力



目标	的相互关系，拓宽学生视野，改善知识结构，培养学生的创新能力，使学生能实践操作与本理论专业的知识有机地结合起来。	的能力。	
素质目标	<b>目标3:</b> 通过学习，学生能够具有较高的艺术素养和审美水平，具有传承和弘扬中华民族文化艺术的使命感，在实践中立足时代、扎根人民、深入生活，践行社会主义核心价值观和家国情怀的文化自信意识。	1-1: 热爱祖国，牢固树立正确的世界观、人生观和社会主义核心价值观。	1. 思想道德品质

#### 四、课程主要教学内容、学时安排及教学策略

##### (一) 理论教学

教学模块	学时	主要教学内容与策略	学习任务安排	支撑课程目标
平面设计基础概论	2	<b>重点:</b> 平面设计基础理论的内容包括维度的概念; 构成的概念及作为设计基础的由来和原因。 <b>难点:</b> 本课程的学习方法掌握。 <b>思政元素:</b> 引导学生将“文化自信”通过设计语言的转化, 并能够服务定位本地经济。 <b>教学方法与策略:</b> 线下教学。对于思想、原理在课堂上予以讲授, 对于求解过程部分安排上机实践。运用讲授法和案例法开展教学, 辅以启发式提问拓宽学生学习思路。	课前: 阅读教材 课堂: 对平面造型设计历史的追溯 课后: 调研平面造型设计的趋势与应用领域。	目标1 目标3
造型形态的创造与构成	4	<b>重点:</b> 形态的创造与构成。 <b>难点:</b> 要求通过点、线、面、肌理的练习, 并通过实践加深对点线面肌理更宽泛的理解和体会。 <b>思政元素:</b> 点评国内外优秀作品, 讲解中渗透工匠精神。 <b>教学方法与策略:</b> 线上线下混合教学。为学生提供网络互动平台, 采用项目引导法和问题引导法引导学生主动探索、研究、创造以及综合解决问题, 最终突破教学重难点。	课前: 仿生设计造型作品收集 课堂: 学生对收集的资料进行归纳讲解 课后: 仿生设计实践设计	目标1 目标3

平面构成的基本形式	4	<p><b>重点：</b>平面构成基本元素的产生和组合关系；平面构成的基本形式。</p> <p><b>难点：</b>重复、特异、渐变、发射四类主要平面构成形式的特点及其运用；平面构成的特殊表现形式。</p> <p><b>教学方法与策略：</b> 线上线下混合教学。为学生提供网络互动平台，采用项目引导法和问题引导法引导学生主动探索、研究、创造以及综合解决问题，最终突破教学重难点。</p>	<p>课前：民间传统吉祥图案造型作品收集。</p> <p>课堂：学生对收集的资料进行归纳讲解。</p> <p>课后：实践设计。</p>	
自然、文化和时代中的构成	4	<p><b>重点：</b>了解自然、文化和时代之于构成和设计的启发和渊源；不同的地域和民族对形态与自然的关系的研究及数码时代的设计领域和形式。</p> <p><b>难点：</b>深入掌握自然界不同的形态给予人不同的视觉和心理感受及文化和艺术赋予构成和设计以文化内涵和文化特征；</p> <p><b>思政元素：</b>当代艺术的精神价值和形式探索。</p> <p><b>教学方法与策略：</b> 线下教学，采用案例法和问题引导法引导学生主动探索、研究、创造以及综合解决问题，最终突破教学重难点。</p>	<p>课前：调研中国传统民族文化特点。</p> <p>课堂：构成练习。</p> <p>课后：综合构成设计。</p>	目标1 目标3
质感的感知与构成	4	<p><b>重点：</b>肌理的概念、分类和制作的方法。</p> <p><b>难点：</b>通过对各种肌理及材料的感知，锻炼发现肌理、欣赏肌理的能力，学会使用不同的方法来制作肌理效果图，掌握各类材料的特性，能在设计中选用合适的材料。</p> <p><b>思政元素：</b> 岭南建筑传统图案的内容与设计风格讲解。</p> <p><b>教学方法与策略：</b> 线下混合教学。通过案例教学法、自主调研法开展课程探索研究，最终突破教学重难点。</p>	<p>课前：调研中国传统民族服饰配色。特点</p> <p>课堂：以现有媒介为主题主题，做点线面综合造型。</p> <p>课后：媒体与图案色彩的综合练习</p>	目标1 目标3
平面造型综合运用	2	<p><b>重点：</b>选择主题进行平面造型综合设计。</p> <p><b>难点：</b>小组讨论并决定文图的综合形式及材质或手段，并完整地展示出来。</p> <p><b>教学方法与策略：</b> 线上线下混合教学。为学生提供网络互动平台，学生平台展示作品，引导学生主动探索、讲解、互评。</p>	<p>课前：自主收集资料并形成初步设计方案。</p> <p>课堂：分组初步提案讲述</p> <p>课后：综合配色设计</p>	目标2 目标3

## (二) 实践教学

实践类型	项目名称	学时	主要教学内容	项目类型	项目要求	支撑课程目标
实验	点线面造型设计练习	2	<p><b>重点:</b> 在对点线面的概念有了一定认识的基础上, 利用不同的表现手法, 以点、线、面为基本元素。</p> <p><b>难点:</b> 积极深入探索造型的可能性, 而不是简单的剪切拼凑, 在这个练习中建立初步的构图意识以及对二维空间的创造意识。</p> <p><b>思政元素:</b> 要求学生做图的时候能够规范、平整、美观, 有认真严谨的学习态度。</p>	训练	要求及形式: 均为纸本手工制作。点线面的构成设计10张。	目标1 目标3
实验	图形元素的位置、空间、面积、图底等关系的练习	2	<p><b>重点:</b> 以一个基本元素展开练习, 通过这组练习培养对位置的把握, 对位置、空间、面积关系的把握, 对图、底关系的把握, 对从一个基本元素无线展开的组合形态的把握。</p> <p><b>难点:</b> 通过实践培养和发挥应变能力。</p> <p><b>思政元素:</b> 中国传统图形的特点与构图特色</p>	训练	通过快速简单的操作, 了解同一个元素在同一面积不同位置时画面的不同感觉与效果。作业数量: 每组尺寸9X9方形构图6张。	目标1 目标3
上机	关于重复、特异、渐变、聚散的练习	2	<p><b>重点:</b> 以一种基本元素为基点(可选择汉字的某个偏旁部首或某个英文字母, 或简单的几何形)充分应用不同的骨格规律, 进行举一反三、灵活多变的元素组合。</p> <p><b>难点:</b> 重复、特异、渐变骨格的富有审美的应用。</p>	训练	重复、特异、渐变骨格各三张, 聚散骨格一张, 尺寸为9*9CM。	目标1 目标3
调查	岭南建筑上传统图案调研	2	<p><b>重点:</b> 岭南建筑图案的造型特色调研。</p> <p><b>难点:</b> 岭南建筑传统图案的内涵与现代化再设计应用。</p> <p><b>思政元素:</b> 认真学习中国传统文化, 吸取精华将其运用在现代设计中, 让设计使用感强并且能体现出中国特色。</p>	综合	调研结果以PDF文档呈现并进行讲解。	目标2 目标3
设计	期末作品制作与发布	4	<p><b>重点:</b> 以大广赛平面设计为主题, 做点线面综合造型, 上色, 考察应用效果。</p> <p><b>难点:</b> 对色彩的运用丰富协调, 点、线、面的构成有一定的构图意识和设计意识。</p> <p><b>思政元素:</b> 以设计细节为例, 融入中国</p>	设计	对材质和肌理做深入探索和尝试, 力求每一张都能呈现不同的形、色、	目标2 目标3

		的工匠精神		质感。	
备注：项目类型填写验证、综合、设计、训练等。					

## 五、学生学习成效评估方式及标准

考核与评价是对课程教学目标中的知识目标、能力目标和素质目标等进行综合评价。在本课程中，学生的最终成绩是由平时成绩和期末考查两个部分组成。

1. 平时成绩（占总成绩的40%）：采用百分制。平时成绩分作业（占20%）、作品汇报成绩（占10%）和考勤（占10%）三个部分。评分标准如下表：

等级	评分标准
	<b>1.作业； 2.作品汇报 3.考勤</b>
优秀 (90~100分)	1. 作业： (1) 数量完整，符合所学平面构成基本构成形态要求，作品整洁干净。 (2) 作品主题鲜明；基本形象创作富有创意和美感、应用合理，熟练掌握手绘法；装订成册，整体美观 (3) 能将个人的所见所闻所思融入作品中。能独立思考独立制作，符合艺术审美情趣和形式美法则。 2. 作品汇报：积极回答问题中观点正确新颖，课后积极查阅相关资料且能很好展现出来，团队协作完成设计任务次，平时设计草图绘制过程中能实践创新，应用新手法新思维表达。 3. 考勤全勤。
良好 (80~89分)	1. 作业： (1) 数量完整，符合所学的8个基本构成形态要求，作品整洁干净。 (2) 作品主题鲜明；基本形象创作整体美观、应用合理，熟练掌握手绘法；装订成册，整体美观。 2. 作品汇报：学习过程中回答问题、参与谈论、协作完成设计任务完成较好。 3. 考勤基本全勤。
中等 (70~79分)	1. 作业 (1) 数量完整，符合所学的8个基本构成形态要求，作品整洁干净。 (2) 作品主题正确；装订成册，整体美观。 2. 作品汇报：学习过程中回答问题、参与谈论、协作完成设计任务完成较好。 3. 考勤到课80%以上。
及格 (60~69分)	1. 作业： (1) 数量完整，符合所学的8个基本构成形态要求，作品整洁干净。 (2) 作品主题符合要求，美观度不足，技法不够娴熟。 2. 作品汇报：学习过程中回答问题、参与谈论、协作完成设计任务完成较一般。 3. 考勤70%以上。
不及格 (60以下)	1. 作业：数量不完整,质量粗糙。 2. 作品汇报：学习过程中回答问题、参与谈论、协作完成设计任务基本没有完成。 3. 考勤到课率不符合学校规定。

2. 期末考查（占总成绩的60%）：采用百分制。期末考试的考核内容、题型和分值分配

情况请见下表:

考核模块	考核内容	主要题型	支撑目标	分值
设计调研	考核学生自主调研能力, 依选的设计项目选定适合的调研方法进行调研, 调研成果汇为PDF项目策划书。	项目策划书	目标1	30
造型设计	考察学生掌握基本会话能力及设计稿绘制技能; 作品需要将生活中的已知素材通过点线面构成新的设计图案, 掌握对图形创造性表达技能, 考核学生发现美、创造美的审美能力。	主观设计题	目标2	60
作品展示与汇报	作品排版与作品解读能力	作品展览	目标2	10

## 六、教学安排及要求

序号	教学安排事项	要求
1	授课教师	职称: 助教/讲师/副教授/教授 学历(位): 硕士/博士 其他: 学科相关专业教师
2	课程时间	周次: 8 节次: 4
3	授课地点	<input checked="" type="checkbox"/> 教室 <input type="checkbox"/> 实验室 <input type="checkbox"/> 室外场地 其他
4	学生辅导	线上方式及时间安排: 企业微信(开课后时间另行安排) 线下地点及时间安排: 教室(开课后时间另行安排)

## 七、选用教材

- [1] 洪雯, 敖芳, 罗倩倩. 平面构成-中国高等院校“十三五”艺术设计系列规划教材(第1版)[M]. 北京: 中国青年出版社, 2017年2月。
- [2] 于国瑞. 《平面构成》(第3版)[M]. 北京: 清华大学出版社, 2019年3月。

## 八、参考资料

- [1] 温为才. 产品造型设计的源点与突破 [M]. 北京: 电子工业出版社出版, 2015年08月。
- [2] 盖尔·格里特·汉娜、李乐山、韩琦、陈仲华. 设计元素 [M]. 北京: 中国水利水电出版社, 2019年2月。
- [3] 周至禹. 造型基础形态结构分析[M]. 浙江: 浙江人民美术出版社, 2018年05月。

## 网络资料

- [1] 站酷网, <https://www.zcool.com.cn/>
- [2] 花瓣网 <https://huaban.com/>

## 其他资料

[1]辅助线上课程网站：<https://www.xueyinonline.com/>

大纲执笔人：俞敏  
讨论参与人：卢娟  
系（教研室）主任：卢娟  
学院（部）审核人：王锦锋

### 3、《数字音频编辑》教学大纲

#### 一、课程基本信息

课程类别	专业必修课程	课程性质	理论	课程属性	选修
课程名称	数字音频编辑		课程英文名称	audio editing	
课程编码	F02ZX83C		适用专业	数字媒体艺术	
考核方式	考查		先修课程	动画运动规律	
总学时	32	学分	2	理论学时	12
实验学时/实训学时/ 实践学时/上机学时			上机学时20		
开课单位			创意设计学院		

#### 二、课程简介

《数字音频编辑》在影视制作中至关重要，是一门既需要强大的理论基础和专业技能，又需要一定创造力的学科。本课程系统地介绍数字视频制作中的音频处理相关内容，包括声音的基本特性、数字音频的基本理论，音频信息的采集过程和使用器材，录音棚录音方法步骤和后期音频处理软件运用等等。学生通过学习数字音频技术的基本概念，数字音频剪辑的基本历史和工作流，分析优秀大师作品的声音风格，掌握数字声音处理实际操作相关技术，结合所学知识发挥创作力完成一定数量的剪辑作品，熟练运用到视频制作中。

学生通过本课程的学习，将基础理论，基本方法和基本知识，通过与实际案例相结合，深入理解数字摄像的基本方法和功能，掌握数字摄像的拍摄技术，灵活运用到个人作品当中，增强自主学习以及发散思维、优化个人创作能力等等。

#### 三、课程教学目标

课程教学目标		支撑人才培养规格指标点	支撑人才培养规格
知识目标	目标1: 掌握数字视频音频基础以及视频音频编辑的基本原理和方法，熟练掌握视音素材的捕获与编辑技巧，能够操作数字影视制作软件Premiere和音频制作软件	2-1: 具有综合运用各种手段查阅文献、获取信息的能力。	1. 思想道德品质 3. 专业基础能力

	Audition, Pro Tools等, 综合运用这些软件创作作品		
能力目标	<b>目标2:</b> 将基础理论, 基本方法和基本知识, 通过与实际案例相结合, 深入理解数字摄像的基本方法和功能, 掌握数字摄像的拍摄技术, 灵活运用个人作品当中。	6-1: 具有良好的自我管理能力, 能针对企划项目有条不紊的进行至完成 6-2: 具备深度学习的能力, 应对设计产业的创新性与日益变动性。	3. 专业基础能力 6. 自我管理 with 深度学习能力
素质目标	<b>目标3:</b> 增强自主学习以及发散思维、优化个人创作能力等。	1-1: 热爱祖国, 牢固树立正确的世界观、人生观和社会主义核心价值观。具有良好的道德修养、高度的社会责任感、正确的劳动意识和敬业精神。	6. 自我管理 with 深度学习能力

#### 四、课程主要教学内容、学时安排及教学策略

##### (一) 理论教学

教学模块	学时	主要教学内容与策略	学习任务安排	支撑课程目标
绪论	2	<p><b>重点:</b> 理解数字声音处理的基本概念。了解数字声音处理的基本学习方向, 掌握数字声音处理在影视拍摄中的重要性。</p> <p>1、讲解该课程的定位、课程的内容、整个学期的课程安排, 平时考核方式及结课方式、参考书目, 让学生了解该课程的性质与学习目的, 理清该课程与其他学科课程的关系, 明白其在专业知识学习框架中的位置。</p> <p>2、介绍数字声音的产生与发展, 让学生熟悉数字声音处理技术的历史背景、发展与现状, 形成对其系统认识。</p> <p><b>难点:</b> 了解数字声音处理的基本学习方向, 掌握数字声音处理在影视拍摄中的重要性。</p> <p><b>思政元素:</b> 以优秀影视作品为辅助案例讲解优秀的声音剪辑对影视作品的影响, 提升学生人文素养, 健全的人格教育。</p> <p><b>教学方法与策略:</b></p>	<p>课前: 预习</p> <p>课堂: 理解数字声音处理的基本概念</p> <p>课后: 练习</p>	目标1



		采用讲、练结合的授课方式进行，使用多媒体演示设备。		
声音的物理特性	2	<p><b>重点：</b> 掌握声音的物理基本特性。通过对不同物体在不同环境下的发声，理解声音的基本物理特性。</p> <p><b>难点：</b> 通过对不同物体在不同环境下的发声，理解声音的基本物理特性。</p> <p><b>思政元素：</b> 通过不同声音的物理属性讲解，提升学生的专业素养，培养学生科学探究的能力。</p> <p><b>教学方法与策略：</b> 采用讲、练结合的授课方式进行，使用多媒体演示设备。</p>	<p>课前：预习</p> <p>课堂：通过对不同物体在不同环境下的发声，理解声音的基本物理特性。</p> <p>课后：练习</p>	目标1 目标3
影视声音基础	4	<p><b>重点：</b> 了解影视声音的特点，掌握影视声音的类型。理解影视声音的类别和特点，通过研究具体影视案例进行声音分析。</p> <p><b>难点：</b> 理解影视声音的类别和特点，通过研究具体影视案例进行声音分析。</p> <p><b>思政元素：</b> 以红色文化、传统文化等声音元素，开展教学，引导学生将中国音乐在作品中运用。</p> <p><b>教学方法与策略：</b> 采用讲、练结合的授课方式进行，使用多媒体演示设备。</p>	<p>课前：预习</p> <p>课堂：研究具体影视案例进行声音分析，掌握影视声音的类型</p> <p>课后：练习</p>	目标1 目标3 目标6
声音的拾取	4	<p><b>重点：</b> 掌握声音采集方法。理解声音拾取过程原理与方法，学习用不同的录音设备进行声音采集。 1、传声器；2、录音设备器材介绍；3、录音具体操作。</p> <p><b>难点：</b> 理解声音拾取过程原理与方法，学习用不同的录音设备进行声音采集。</p> <p><b>思政元素：</b> 通过传统乐器声音的收集讲解，提升学生对传统文化的认识和使用。</p> <p><b>教学方法与策略：</b> 采用讲、练结合的授课方式进行，使用多媒体演示设备。</p>	<p>课前：预习</p> <p>课堂：学习用不同的录音设备进行声音采集，理解声音拾取过程原理与方法</p> <p>课后：练习</p>	目标1 目标3 目标6

## (二) 实践教学

实践类型	项目名称	学时	主要教学内容	项目类型	项目要求	支撑课程目标
综合	数字音频处理软件	6	<p><b>重点:</b> 掌握数字音频处理软件操作方法。理解数字音频处理软件操作原理, 掌握软件音频处理的基本方法</p> <p><b>难点:</b> 认识软件界面、编辑基础、基础功能、声音处理</p> <p><b>思政元素:</b> 认识软件界面、编辑基础、基础功能、声音处理, 提升学生的技术能力。</p>	训练	<p>课前: 预习</p> <p>课堂: 学生对声音处理软件进行上机操作, 掌握音频处理技术基础</p> <p>课后: 练习</p>	目标1 目标3 目标6
综合	录音设备认识	2	<p><b>重点:</b> 认识录用设备, 掌握不同录用设备的使用方法, 学会使用音频素材, 使用音效库。</p> <p><b>难点:</b> 掌握不同录用设备的使用方法</p> <p><b>思政元素:</b> 认识录用设备, 掌握不同录用设备的使用方法, 学会使用音频素材, 使用音效库, 提高学生的专业素养。</p>	训练	<p>课前: 预习</p> <p>课堂: 学生对录用设备进行了解</p> <p>课后: 练习</p>	目标1 目标3 目标6
综合	声音采集	4	<p><b>重点:</b> 掌握声音采集的特点和方式, 雨声、溪流声等声音收集</p> <p><b>难点:</b> 不同声音的采集。</p> <p><b>思政元素:</b> 通过声音采集的特点和方式, 雨声、溪流声等声音收集, 提升学生技术能力。</p>	训练	<p>课前: 预习</p> <p>课堂: 对不同的声音进行采集, 要求声音清晰</p> <p>课后: 练习</p>	目标1 目标3 目标6
综合	声音的构思设计及蒙太奇	4	<p><b>重点:</b> 掌握使用音频处理软件进行声音设计的方法。理解各种音效混音的风格与特点、掌握使用软件音效库, 学习如何配合视频, 对声音进行后期编辑。</p> <p><b>难点:</b> 理解各种音效混音的风格与特点、掌握使用音频处理软件音效库, 学习如何配合视频, 对声音进行后期编辑。</p>	训练	<p>课前: 预习</p> <p>课堂: 掌握使用音频处理软件音效库, 学习如何配合视频, 对</p>	目标1 目标3 目标6

			<b>思政元素：</b> 通过传统配乐的讲解，引导学生理解音效混音，增强对传统文化的理解。		声音进行后期编辑。 课后：练习	
综合	影视声音创作	4	<b>重点：</b> 根据所学知识，收集音频素材，完成音频作品合成。 <b>难点：</b> 尝试各种声音录音、拟音的实践创作，独立完成影视声音创作。 <b>思政元素：</b> 以传统配乐融入作品，开展教学，引导学生将传统音乐元素应用到作品中，培养学生独立思考的能力，激发学生多维度分析问题的能力。	训练	课前：预习 课堂：独立完成影视声音创作 课后：运用到后续课程中	目标1 目标3 目标6
备注：项目类型填写验证、综合、设计、训练等。						

## 五、学生学习成效评估方式及标准

考核与评价是对课程教学目标中的知识目标、能力目标和素质目标等进行综合评价。

在本课程中，学生的最终成绩是由平时成绩、期末考查两个部分组成。

1. 平时成绩（占总成绩的40%）：1. 作业20%；2. 考勤10%；3. 课堂表现10%

等级	评分标准
	<b>1.作业；2.考勤；3.课堂表现</b>
优秀 (90~100分)	1. 作业完整，符合课程内容要求。 2. 考勤全勤（或请假）。 3. 课堂表现积极。
良好 (80~89分)	1. 作业内容基本达到要求，有错误和缺失。 2. 考勤有少量迟到。 3. 课堂表现无打游戏等不良现象。
中等 (70~79分)	1. 作业内容初步达标。 2. 考勤有少量迟到。 3. 课堂表现有打游戏，私聊，喧哗等现象。
及格 (60~69分)	1. 作业内容初步达标。 2. 考勤较多迟到旷课等。 3. 课堂表现差。
不及格 (60以下)	1. 未交作业。 2. 考勤较多迟到旷课等。 3. 课堂表现差。

2. 期末考查（占总成绩的60%）：采用百分制。期末考试的考核内容、题型和分值分配

情况请见下表：

考核模块	考核内容	主要题型	支撑目标	分值
综合创作	1、能充分认识电视节目制作的规律，掌握电视编辑工作的流程。 2、剪辑衔接配合完整，综合效果好，具有较强的原创性与艺术性。	视频制作	目标1 目标3 目标6	40
综合创作	1、声音创作恰当与合理，甚至比要求更加完美。 2、配乐音效与剧本创意与镜头表现、后期效果配合完美	视频配音	目标1 目标3	20
综合创作	剧本主题明确、创意新颖，符合剧本创作的基础规则	剧本创作	目标1 目标3	20
海报展示	海报展示要清晰，美观，良好的展示影片的特点，达到宣传的效果。	海报	目标3 目标6	20

## 六、教学安排及要求

序号	教学安排事项	要 求
1	授课教师	职称：助教/讲师/副教授/教授      学历（位）：硕士/博士 其他：
2	课程时间	周次：8 节次：4（需要四节连排）
3	授课地点	<input type="checkbox"/> 教室 <input checked="" type="checkbox"/> 实验室 <input checked="" type="checkbox"/> 室外场地 <input type="checkbox"/> 其他：
4	学生辅导	线上方式及时间安排：企业微信（开学后时间另行安排） 线下地点及时间安排：实验室、室外场地（开学后时间另行安排）

## 七、选用教材

[1]钟金虎《录音技术基础与数字音频处理指南》清华大学出版社2021年2月版

[2]王彩甜《Premiere Pro CS5非线性编辑基础教程》北京理工大学出版社第1版

2016.8.1

## 八、参考资料

[1]贾楠译《Adobe Audition CC经典教程》人民邮电出版社2014年7月版

[2] 虞志勇《Pro Tools音乐制作从入门到精通》人民邮电出版社2009年5月版

## 网络资料

[1]<https://www.icourse163.org/course/NJARTY-1450873192?from=searchPage>

## 其他资料（无）

大纲执笔人：孙子惠

讨论参与人：余伟将

系（教研室）主任：卢娟

学院（部）审核人：王锦锋

## 4、《动画运动规律》教学大纲

### 一、课程基本信息

课程类别	专业课程	课程性质	理论	课程属性	选修
课程名称	动画运动规律		课程英文名称	Animation movement rule	
课程编码	F02ZX51C		适用专业	数字媒体艺术	
考核方式	考查		先修课程	数字媒体美术基础 数字图形设计	
总学时	32	学分	2	理论学时	16
实验学时/实训学时/ 实践学时/上机学时			16		
开课单位			创意设计学院		

### 二、课程简介

《动画运动规律》是数字媒体艺术专业的一门专业选修课程。本课程主要学习动画设计运用的规律和原则，将动画的十二法则与当下国际经典动画作品结合，进行讲解，对知识点的整体划分和细节能使学生掌握动画的关键要领。动画运动规律是研究时间，空间，张数，速度的概念及彼此之间的相互关系，从而处理好动画中动作的节奏规律，学生在掌握运动规律的基础上，根据情景，影片风格以及角色造型结构，特点灵活运用。培养学生对物体运动的观察力，分析力，表现力和创造力。提升原画水平。该课程为学生建立起清晰，简单，实用的动画设计思路，并以此为基础帮助学生扩展思维，设计出更新颖独特的动作，加深对动画语言的感悟，为动画创造打造基础。

### 三、课程教学目标

课程教学目标		支撑人才培养规格指标点	支撑人才培养规格
知识目标	目标1: 学生需掌握人运动规律的原则和方法，掌握动画基础动作的和造型感知力，通过对解剖学和动力学的原理，能结合动画不同绘制手法灵活运用。	3-2: 掌握数字媒体艺术表现的基本技能和表现手法。	3, 专业素质能力
能力目标	目标2: 在实践中掌握物体运动规律绘制方法，通过对动画中不同角色的理解和需求的分析，提高学生对动画运动规律的独立创造能力。	4-2: 能够通过一定的技术手段独立解决本专业领域内的相关问题。	4, 专业技术应用能力

素质目标	目标3: 培养学生对物体运动的观察力, 分析力, 表现力和创造力, 提升原画水平, 加深对动画语言的感悟能力。	3-2: 具备一定的艺术鉴赏能力。	3, 专业素质能力

#### 四、课程主要教学内容、学时安排及教学策略

##### (一) 理论教学

教学模块	学时	主要教学内容与策略	学习任务安排	支撑课程目标
动画创作的原理与工序	2	<p><b>重点:</b> 动画基本原理</p> <p><b>难点:</b> 关键帧动画</p> <p><b>思政元素:</b> 介绍动画的历史与创作的工序, 培养学生对动画创作的兴趣。</p> <p><b>教学方法与策略:</b> 线下教学, 课堂运用主要运用讲授法和案例法开展教学, 辅以启发式提问拓宽学生学习思路。</p>	<p>课前: 讨论对动画的理解</p> <p>课堂: 讨论分析</p> <p>课后: 总结运动的基本概念</p>	目标1
基本行走动画	2	<p><b>重点:</b> 人物的行走运动, 姿态(姿势)的表达</p> <p><b>难点:</b> 重量与平衡, 手臂的摆动, 头部的运动, 身体的倾斜, 不同人物行走的特点表现, 动画角色的夸张运用</p> <p><b>思政元素:</b> 通过对基础造型的绘制和研究, 培养学生对造型与动态的创造力和想象力。</p> <p><b>教学方法与策略:</b> 线下教学, 课堂运用主要运用演示法和案例法开展教学, 辅以案例研究与实际操作的方法拓宽学生学习思路。</p>	<p>课前: 动画中的特殊造型</p> <p>课堂: 讨论分析</p> <p>课后: 绘制不同的走姿</p>	目标1
常规的奔跑与跳跃动画	2	<p><b>重点:</b> 弹球原理, 不同的奔跑与跳跃的动作原理</p> <p><b>难点:</b> 跳跃与奔跑的结合动作, 关键帧的运用</p> <p><b>思政元素:</b> 通过对奔跑的原理结合场景绘制, 培养学生对动画人物动态的创造力和想象力。</p> <p><b>教学方法与策略:</b> 线下教学, 课堂运用主要运用演示法和案例法开展教学, 辅以案例研究与实际操作</p>	<p>课前: 复习</p> <p>课堂: 讨论分析</p> <p>课后: 环境与人物</p>	目标1 目标3

		的方法拓宽学生学习思路。	物的动态结合	
动物的运动规律	4	<b>重点：</b> 四足动物与飞禽的基本运动原理 <b>难点：</b> 不同动物的动态分解 <b>思政元素：</b> 通过对动物运动规律绘制基本流程的解析，培养学生对动画的热情和探索力。 <b>教学方法与策略：</b> 线下教学，课堂主要运用讲授法和案例法开展教学，辅以启发式提问拓宽学生学习思路。	课前：预习 课堂：讨论分析 课后：总结	目标2 目标3
重量感的表现	2	<b>重点：</b> 运动中的重量感体现 <b>难点：</b> 被角色移动的物体的重量感表现 <b>思政元素：</b> 通过对飘落的树叶，炮弹球等物体的运动规律绘制，培养学生对重量的理解与运用能力。 <b>教学方法与策略：</b> 线下教学，课堂运用主要运用演示法和案例法开展教学，辅以案例研究与实际操作的方法拓宽学生学习思路。	课前：复习 课堂：讨论分析 课后：重量感物体绘制	目标2 目标3
流动性和弹性	2	<b>重点：</b> 挤压与伸展 <b>难点：</b> 面部的弹性与物体的弹性 <b>思政元素：</b> 通过对人物夸张表情，弹性物体表现的规律绘制，培养学生的创造性思维能。 <b>教学方法与策略：</b> 线下教学，课堂运用主要运用演示法和案例法开展教学。	课前：复习 课堂：讨论分析 课后：	目标2 目标3
自然物体的运动规律	2	<b>重点：</b> 自然物体的基本运动原理 <b>难点：</b> 风，水流，爆炸等物体的动态表现 <b>思政元素：</b> 通过对头发的飘动，衣服的动感，水滴落的动态绘制，培养学生对自然物体运动的理解与运用能力。 <b>教学方法与策略：</b> 线下教学，课堂运用主要运用演示法和案例法开展教学，培养学生对自然动态的创造力和想象力。	课前：复习 课堂：讨论分析 课后：环境与人物的动态结合	目标2 目标3

## (二) 实践教学

实践类型	项目名称	学时	主要教学内容	项目类型	项目要求	支撑课程目标
实训	动画的夸张与节奏表达	8	<b>重点：</b> 不同物体的运动节奏感表现 <b>难点：</b> 不同物体的运动规律绘制与组合 <b>思政元素：</b> 通过对自然物体的运动，人的运动，飞禽走兽的运动规律的讲解，	训练	独立完成训练，完整绘制不同物体的	目标2



			培养学生对物体运动的观察力，分析力。		运动并进行组合创作	
实训	动画实践	8	<b>重点：</b> 案例作品解析 <b>难点：</b> 动画作品实践 <b>思政元素：</b> 以动画作品为例分析其运动规律，培养学生对物体运动的观察力，分析力，表现力和创造力。	设计	两人一组，以动画短片形式呈现，不少于3分钟。	目标2
备注：项目类型填写验证、综合、设计、训练等。						

## 五、学生学习成效评估方式及标准

考核与评价是对课程教学目标中的知识目标、能力目标和素质目标等进行综合评价。在本课程中，学生的最终成绩是由平时成绩、期末考查成绩两个部分组成。

1. 平时成绩（占总成绩的40%）（平时成绩由1. 作业30% 2. 考勤10%两部分组成）

等级	评分标准
	<b>1.作业； 2.考勤</b>
优秀 (90~100分)	1. 作业绘制造型有创意，并能灵活运用夸张手法进行动态表现，充分掌握动画运动规律原理，不同物体的运动节奏表现完美。 2. 全勤
良好 (80~89分)	1. 作业绘制能灵活运用夸张手法进行动态表现，充分掌握动画运动规律原理，不同物体的运动节奏表现准确。 2. 出勤率达到90%以上。
中等 (70~79分)	1. 作业绘制能灵活运用夸张手法进行动态表现，基本掌握动画运动规律原理，不同物体的运动节奏表现较为准确。 2. 出勤率达到80%以上。
及格 (60~69分)	1. 作业绘制基本掌握动画运动规律原理，不同物体的运动节奏表现基本准确，角色造型绘制较完整， 2. 出勤率达到70%以上。
不及格 (60以下)	1. 作业绘制没有掌握动画运动规律原理，对于不同物体的运动节奏表现较差，角色造型呆板，运动表现僵硬。 2. 出勤率未达到50%，旷课达三次以上。

2. 期末考查成绩（占总成绩的60%）：采用百分制。期末考查的考核内容、题型和分值分配情况请见下表：

考核模块	考核内容	主要题型	支撑目标	分值
运动的基本概念	理解掌握运动基本的概念	实操题	目标1	10
动画原理	掌握动画原理，运动规律表现合理	实操题	目标1	10
姿势	角色造型准确，具有想象力和创造性	实操题	目标3	10
动画运动基本规律	运动的基本规律准确	实操题	目标2	20
动画基础动作解析	不同物体的运动表现准确无误，并能创造性的运用夸张变形等手法进行创作	实操题	目标2	20
动画实践	结合所学知识，完整的创作动画作品，并准确体现物体运动的规律性和创造性，造型有特点，想象力丰富。	实操题	目标2	30

## 六、教学安排及要求

序号	教学安排事项	要 求
1	授课教师	职称：助教/讲师/副教授/教授 学历（位）：硕士/博士 其他：学科相关专业教师
2	课程时间	周次：8 节次：4
3	授课地点	<input checked="" type="checkbox"/> 教室 <input type="checkbox"/> 实验室 <input type="checkbox"/> 室外场地 其他
4	学生辅导	线上方式及时间安排：企业微信（开课后时间另行安排） 线下地点及时间安排：教室（开课后时间另行安排）

## 七、选用教材

[1]贾京鹏 主编，《动画运动规律》（中国高校十三五数字艺术精品课程规划教材，中国青年出版社，2019年01月。

## 八、参考资料

[1][美]托尼·怀特著，《原动画基础教程-动画人的生存手册》，人民邮电出版社，2015年03月。

[2]张丽著，《动画运动规律》，北京联合出版社，2019年07月。

大纲执笔人：柳智信

讨论参与人：邓亚荣

系（教研室）主任：卢娟

学院（部）审核人：王锦锋

# 1、《数字图形创意专题》教学大纲

## 一、课程基本信息

课程类别	学科基础课程	课程性质	实践	课程属性	必修
课程名称	数字图形创意专题		课程英文名称	Innovative Digital Graphics Design and Practice	
课程编码	F02ZB74Z		适用专业	数字媒体设计	
考核方式	考查		先修课程	数字图形设计	
总学时	64	学分	4	理论学时	20
实验学时/实训学时/ 实践学时/上机学时			44		
开课单位			创设学院		

## 二、课程简介

《数字图形创意专题》本门课程是数字媒体艺术专业一门学科基础必修课程。本课程是属于《数字图形设计》课程的进阶应用学习课程，且由于Illustrator/Photoshop此类设计软件已广泛用于广告、图形设计、编排设计、插画设计等领域，在现今的广告行业中占有极为重要的实务应用地位，因此在教学内容上着重于针对特定课题的实践性设计练习。本课程的核心目标是：通过系统学习，牢固掌握软件应用方面的专业知识，培养学生的图形处理能力，掌握图形处理的基本技术，可以对平面广告设计中的编排、图形、插画作等应用设计，透过电脑软件辅助表达，使学生在掌握基础知识的情况下，激发学生的动手动脑的创造和想象空间，为今后在网络技术、广告平面设计等方面的工作注入更扎实的实务创作经验。

## 三、课程教学目标

课程教学目标		支撑人才培养规格指标点	支撑人才培养规格
知识目标	目标1： 学生需掌握计算机色彩的基础知识，了解平面设计的相关概念、特点和应用范围，适应当前数字化图形、图像设计的	3-1：了解数字媒体艺术相关的基本理论和知识	3. 专业素质能力

	基本现实。		
<b>能力目标</b>	<b>目标2:</b> 学会一种全新的色彩设计方法，培养学生认识色彩、驾驭色彩和应用计算机进行色彩设计的能力。	4-1: 具有较好的专业计算机软件应用能力。	4.专业技术应用能力
<b>素质目标</b>	<b>目标3:</b> 通过本课程的学习，培养作为一名设计师必须具备的坚持不懈的学习精神，在数字化时代下，善于将科技与专业相融合，为未来的学习、工作和生活奠定基础。	6-3: 能够通过自主学习进行自我能力提升。具备符合行业对从业人员所需求的实践工作能力。	6. 创新创作与自我提升能力

#### 四、课程主要教学内容、学时安排及教学策略

##### (一) 理论教学

教学模块	学时	主要教学内容与策略	学习任务安排	支撑课程目标
平面设计概述	3	<b>重点:</b> 了解平面设计理论知识。 <b>难点:</b> 平面设计创意表现技法的使用时机与应用。 <b>思政元素:</b> 通过概述学习，使学生能准确理解平面设计的基本构图方式与表现技法，使之能将所学习的理论概念应用于设计中。 <b>教学方法与策略:</b> 平面设计概念与特征、平面设计流程、平面设计创意表现技法、平面广告制作专业术语、平面广告构成要。	课前：搜集有关平面设计案例 课堂：平面设计理论知识讲解 课后：后测	目标1 目标3
卡片设计	2	<b>重点:</b> 了解卡片设计的相关知识。 <b>难点:</b> 卡片设计必需与设计主题思想关一致。 <b>思政元素:</b> 卡片设计日常工作中最为常见的设计类型，应用领域非常广泛。因此对于卡片设计，创意与理性分析相结合是非常重要的。 <b>教学方法与策略:</b> 卡片分类、卡片设计原则。	课前：调研有关卡片设计案例与样式 课堂：卡片设计的相关知识解说 课后：后测	目标1 目标3

DM单设计	2	<p><b>重点:</b> 了解DM单设计的相关知识。</p> <p><b>难点:</b> DM单设计时的版面整体性与协调性。</p> <p><b>思政元素:</b> 通过此单元学习,使学生能准确理解DM单创意思维的相关理论,掌握创意思维的基本规律,加强自身的设计素养。</p> <p><b>教学方法与策略:</b> DM单与其他媒介区别、DM单版面构成原则。</p>	<p>课前:调研有关卡片设计案例与样式</p> <p>课堂:DM菜单设计相关知识解说</p> <p>课后:后测</p>	<p>目标1</p> <p>目标3</p>
报纸杂志广告设计	2	<p><b>重点:</b> 了解报纸杂志广告的设计方法,以及整体的设计思路。</p> <p><b>难点:</b> 报纸广告的设计注重高效率,主要在能唤起潜在消费者的购买动机,以及扩大产品影响力。</p> <p><b>思政元素:</b> 经此单元的认知学习,学生将能准确理解创意思维的相关理论,掌握艺术设计思维训练的方法与意义。</p> <p><b>教学方法与策略:</b> 报纸广告特征、报纸广告的表现形式、报纸广告的版面编排要点、杂志广告的表现形式、杂志广告的版面编排特点。</p>	<p>课前:调研有关报纸杂志广告设计案例与样式</p> <p>课堂:报纸杂志广告的设计方法解说</p> <p>课后:后测</p>	<p>目标1</p> <p>目标3</p>
户外广告设计	2	<p><b>重点:</b> 了解户外广告设计的相关知识。</p> <p><b>难点:</b> 户外广告注重整体策略,并考虑距离、视角、摆设环境等因素,考察观看者经过的位置、时间,以简洁的画面和揭示性的形式吸引注意力。</p> <p><b>思政元素:</b> 经此单元的认知学习,学生将能准确理解户外广告设计的特点与精髓。</p> <p><b>教学方法与策略:</b> 户外广告概念、户外广告要点、户外广告设计原则。</p>	<p>课前:调研有关户外广告设计案例与样式</p> <p>课堂:户外广告设计的相关知识解说</p> <p>课后:后测</p>	<p>目标1</p> <p>目标3</p>
画册设计	2	<p><b>重点:</b> 了解画册设计的相关知识。</p> <p><b>难点:</b> 画册设计讲究主题和设计目的需契合,内容须能简单明了、一针见血吸引读者注意力。</p> <p><b>思政元素:</b></p>	<p>课前:调研有关书籍画册设计案例与样式</p> <p>课堂:画册设计的相关</p>	<p>目标1</p> <p>目标3</p>

		<p>通过画册设计要点应用于宣传产品与品牌形象。</p> <p><b>教学方法与策略:</b> 企业画册类型、画册设计基本原则、优秀的企业画册具备的特点、多媒体时代的企业画册。</p>	<p>知识解说</p> <p>课后: 后测</p>	
封面和装帧设计	2	<p><b>重点:</b> 了解装帧设计的相关知识。</p> <p><b>难点:</b> 图形、色彩、文字和构图是构成装帧和封面设计的四大要素。设计者必须把书的性质、用途和读者对像有机地结合起来, 以表现书籍的内涵, 并以传递信息的目的呈现给读者。</p> <p><b>思政元素:</b> 通过书籍装帧设计学习, 学生将能理解从书籍文稿到成书出版物的整个设计过程, 其包含了艺术思维、构思创意和技术手法的系统设计与历程。</p> <p><b>教学方法与策略:</b> 封面设计要素、扉页设计、插图设计。</p>	<p>课前: 调研有关装帧设计案例与样式</p> <p>课堂: 装帧设计的相关知识解</p> <p>课后: 后测</p>	<p>目标1</p> <p>目标3</p>
纸盒包装设计	3	<p><b>重点:</b> 学习产品纸盒包装设计需求阶段中各方法概念。</p> <p><b>难点:</b> 包装的主要作用是保护产品、美化和宣传产品, 因此其基本任务是科学地、经济地完成产品包装的造型结构和装潢设计。</p> <p><b>思政元素:</b> 通过此单元学习, 学生将能了解包装设计的功能与重要性。</p> <p><b>教学方法与策略:</b> 包装的分类、色彩在包装中的运用、包装的功能理念。</p>	<p>课前: 调研有关纸盒包装设计案例与样式</p> <p>课堂: 纸盒包装设计的相关知识解说</p> <p>课后: 后测</p>	<p>目标1</p> <p>目标3</p>
造型包装设计	2	<p><b>重点:</b> 此单元在了解各种造型的包装设计方式, 有圆形包装、金属圆筒包装、塑料圆形包装等。</p> <p><b>难点:</b> 进行设计时必须按照包装设计的形式美法则, 并结合产品自身功能的特点, 将各种因素有机、自然地结合, 以求得完美统一的设计形象。</p> <p><b>思政元素:</b></p>	<p>课前: 调研有关不同造型包装设计案例与样式</p> <p>课堂: 造型包装设计的相关知识解说</p> <p>课后: 后测</p>	<p>目标1</p> <p>目标3</p>

		<p>通过此单元学习, 学生将能了解造型包装设计的知识与应用范畴。</p> <p><b>教学方法与策略:</b> 造型包装外形要素、构图要素、材料要素。</p>		
--	--	--	--	--

## (二) 实践教学

实践类型	项目名称	学时	主要教学内容	项目类型	项目要求	支撑课程目标
上机	卡片设计	4	<p><b>重点:</b> 个性名片、贵宾卡、邀请函设计。</p> <p><b>难点:</b> 名片设计注重界面不能过于花俏和复杂, 须达到「简而不凡」的效果。贵宾卡设计则在设计时应具有视觉冲击力、较强的审美性质和可识别性。邀请函的设计则应结合企业和公司的性质做出新颖的特色, 避免千篇一律的样式。</p>	设计	卡片设计案例演示	目标1 目标4 目标6
上机	DM单设计	6	<p><b>重点:</b> 三折页广告、直邮广告、房地产广告、食物广告、化妆品广告等的设计方法。</p> <p><b>难点:</b> 三折页广告必须掌握宣传主题、活动广告语、设计主题、Logo标志、活动内容(产品介绍、服务介绍)等与联系方式。直邮广告设计重点在于要有很强的针对性和准确的信息表达。房地产广告则要求在版面上要布局合理, 素材图像和文案内容都要搭配恰当。食物广告的设计则在画面色彩要求清爽感, 千万不能颜色过多以致显得复杂。化妆品广告设计则是要求画面须精致、素材图像的像素值药高, 务必让印刷效果达到最好。</p>	设计	DM单设计案例演示	目标1 目标4 目标6
上机	报纸杂志广告设计	6	<p><b>重点:</b> 单色报纸广告、旅游宣传广告、汽车广告、手表广告设计。</p> <p><b>难点:</b> 单色报纸广告主要掌握大标题、图形说</p>	设计	报纸杂志广告设计案例演示	目标1 目标4



			<p>明要简洁概括、商品名称要放在突出及显要位置上、品牌或商标图形与品牌名称至于同一位置, 也要有广告主题名称和联系方式。旅游宣传广告的设计通常使用依附较符合当地特色的图片作为背景, 以吸引受众注意, 此外也可以加上一些适当的旅游宣传口号。汽车广告设计要求色彩不能太杂, 要能突出字体效果; 海报内容最好采用通俗易懂文字图案来表现。手表广告设计则主张选择性, 易取得理想宣传对象, 阅读期限长, 具有较常保存阅读期。</p>			目标6
上机	户外广告设计	6	<p><b>重点:</b> 广告牌设计、户外海报设计、户外灯箱设计、霓虹灯广告牌设计。</p> <p><b>难点:</b> 广告牌设计要考虑画面文字和连系信息的辨识度和可识性, 此外也要考虑尺寸、媒体位置、是否打光和画面精细度来选择合适的材质和工艺。户外海报设计要求传播信息快, 成本费用低, 制作简便的特性。户外灯箱设计则要求画面大、远视强、内容广、具防风防雨雪构造, 以及夜晚照明发光设施, 因此此类广告设计成本相当高。霓虹灯广告牌设计则要求主次分明, 信息传递要准确; 此外颜色也要强烈, 以突出视觉效果。</p>	设计	户外广告设计案例演示	目标1 目标4 目标6
上机	画册设计	6	<p><b>重点:</b> 装饰设计画册、模式画布、古典画册设计。</p> <p><b>难点:</b> 装饰设计画册在进行设计时要求具有创</p>	设计	画册设计案例演示	目标1 目标4 目标6

			意、可读性和可赏性; 以画为主, 以文为辅。古典画册设计时要求须体现古典韵味, 字体以异动为原则, 避免出现龙飞凤舞的文字, 尽量以既定的视觉效果图案色彩、文体作为题材。			
上机	封面和装帧设计	6	<p><b>重点:</b> CD封面设计、平面宣传画册设计、立体画册设计。</p> <p><b>难点:</b> 封面设计要求色彩处理须能在读者的视觉中产生多幕的效果。此外平面宣传画册设计须具备艺术和装饰性、趣味性和独创性、整体性和协调性; 而立体画册设计则具体要求变换时每个角度的透视角度, 并制作出立体投影效果。</p>	设计	封面和装帧设计案例演示	目标1 目标4 目标6
上机	纸盒包装设计	6	<p><b>重点:</b> 巧克力包装盒设计、月饼包装设计、茶叶礼盒包装设计。</p> <p><b>难点:</b> 包装盒设计时需要掌握醒目(具奇特、新颖的造型才能吸引消费者的注意力)、理解(通过包装的精致度让消费者理解产品)、藉由包装的造型色彩图案和材质的到消费者的好感。</p>	设计	纸盒包装设计案例演示	目标1 目标4 目标6
上机	造型包装设计	4	<p><b>重点:</b> 金属酒盒包装设计、CD盒立体包装设计。</p> <p><b>难点:</b> 金属酒盒包装设计由于是硬质地, 因此设计时要求结构新颖、造型美观、功能</p>	设计	造型包装设计案例演示	目标1 目标4 目标6

			多样。CD盒立体包装设计重点在外观造型要优美、色彩要和谐, 立体感要强。			
--	--	--	--------------------------------------	--	--	--

## 五、学生学习成效评估方式及标准

考核与评价是对课程教学目标中的知识目标、能力目标和素质目标等进行综合评价。

在本课程中，学生的最终成绩是由平时成绩和期末考查两个部分组成。

1. 平时成绩（占总成绩的30%）：(其中1. 作业20%, 2. 考勤10%)采用百分制

等级	评分标准
	1.作业； 2.考勤
优秀 (90~100分)	1、平时作业能很好运用各种数字图形绘制技巧，恰当运用数字色彩的配色手法，视觉界面设计完美，较好地表达出设计的主题。 2、出勤率100%
良好 (80~89分)	1、平时作业能较好运用各种数字图形绘制技巧，运用了数字色彩的配色手法，视觉界面设计较完美，表达出一定的设计的主题。 2、出勤率90%
中等 (70~79分)	1、平时作业能运用部分数字图形绘制技巧，运用到一些数字色彩的配色手法，视觉界面设计一般，设计的主题表达欠明确。 2、出勤率80%
及格 (60~69分)	1、平时作业勉强能运用数字图形绘制技巧和数字色彩的配色手法，视觉界面设计较差，设计的作品较难表达主题。 2、出勤率70%
不及格 (60以下)	1、平时作业不能运用数字图形绘制技巧和数字色彩的配色手法，视觉界面设计很差，设计的作品不能表达主题； 2、出勤率低于60%

2. 期末考查（占总成绩的70%）：采用百分制

考核模块	考核内容	主要题型	支撑目标	分值
中国传统文化的数字图形运用	从中国传统文化出发，思考数字化图形运用	思考	目标1	10
中国传统文化的数字图形调研	综合运用各种手段调研、查阅中国图形的现代数字化运用	调研	目标5	30
中国传统文化的数字色彩运用	依据中国传统文化的现代化运用及色彩心理要素等调研，完成一个创意的产品包装设计(包括包装设计的原始数字图形设计文稿打印输出，以及输出彩色打印合成立体包装的原型设计)	设计	目标1 目标4 目标6	60

## 六、教学安排及要求

序号	教学安排事项	要 求
1	授课教师	职称：助教/讲师/副教授/教授 学历（位）：硕士/博士 其他：学科相关专业教师
2	课程时间	周次：8 节次：8
3	授课地点	<input checked="" type="checkbox"/> 教室 <input type="checkbox"/> 实验室 <input type="checkbox"/> 室外场地 其他
4	学生辅导	线上方式及时间安排：企业微信（开课后时间另行安排） 线下地点及时间安排：教室（开课后时间另行安排）

## 七、选用教材

[1] 无.

## 八、参考资料

[1] 谭于星 著. 中文Illustrator从新手到高手完全技能进阶. 北京：北京日报出版社，2017年5月.

[2] 郭鑫 著. 中文版Illustrator矢量图形设计与创作. 北京：清华大学出版社，2019年1月.

[3] 曹天佑 著. Illustrator CC平面设计应用案例教程（第三版）. 北京：清华大学出版社，2018年11月.

[4] 时代印象 编著. 中文版Photoshop CS6平面设计实用教程（第二版）. 北京：人民邮电出版社，2017年2月.

大纲执笔人：邱健洲

讨论参与人：俞敏

系（教研室）主任：卢娟

学院（部）审核人：王锦锋

## 2、《IP形象品牌设计与运营专题》教学大纲

### 一、课程基本信息

课程类别	学科基础课程	课程性质	实践	课程属性	必修
课程名称	IP形象品牌设计与运营专题		课程英文名称	IP image brand design and operation topics	
课程编码	F02ZB52Z		适用专业	数字媒体艺术	
考核方式	考查		先修课程	设计方法与实务	
总学时	64	学分	4	理论学时	24
实验学时/实训学时/ 实践学时/上机学时			40		
开课单位			创意设计学院		

### 二、课程简介

《IP形象品牌设计与运营专题》课程是数字媒体艺术专业的一门**学科基础课程**课程。通过本课程的学习，使学生学习掌握IP形象设计、品牌设计、现状和发展概况。课程会安排学生根据企业IP形象品牌的设计需求进行项目实施和运营，目的是通过具体项目的综合训练，使学生能够认识商业IP形象品牌设计项目的详细运作方式及流程，理解IP形象品牌设计的基本概念、作用、意义，掌握企业文化、传统文化元素提取方法和视觉化转化，并能独立或协同制定形象管理规范。

### 三、课程教学目标

课程教学目标		支撑人才培养规格指标点	支撑人才培养规格
知识目标	<b>目标1:</b> 了解IP形象品牌设计在设计行业中地位与作用，以及掌握科学的设计理论和方法。	3-1. 了解数字媒体艺术相关的基本理论和知识。 3-2掌握数字媒体艺术表现的基本技能和表现手法，具备一定的艺术鉴赏能力。	3. 专业素质能力
能力目标	<b>目标2:</b> 掌握IP形象品牌设计的流程和运作方式。	6-2: 具有利用数字媒体艺术理论知识进行独立创作的能力。 6-3: 能够通过自主学习进行自我能力提升。具备符合行业对从业人员所需求的实践工作能力。	6. 创新创作与自我提升能力 5. 调研分析能力

		5-1: 具备独立设计调研能力。 5-2: 能够充分运用现代信息技术进行资料文献查阅与检索, 并通过资料检索 与研究、结合设计实验进行测试评估, 判断其合理性。	
素质目标	目标3: 掌握IP形象品牌设计各环节的设计创意及表现技巧, 为打造和提升企业品牌形象建设服务。	7-1: 熟悉设计的程序流程及方法, 具有一定的数字媒体艺术设计项目的策划与组织能力; 7-2: 能胜任本专业领域内 的相关设计项目的策划, 创意、执行及组织管理。 8-1: 具有良好的人际交往和团队协作能力。 8-2: 能够就数字影视制作和网络交互产品设计的问题与业界同行及社会 公众进行有效的沟通和交流, 包括撰写报告和设计文稿、陈述发言、清晰表达或回应指令;	7. 设计项目策划管理能力 8. 沟通协作能力

#### 四、课程主要教学内容、学时安排及教学策略

##### (一) 理论教学

教学模块	学时	主要教学内容与策略	学习任务安排	支撑课程目标
基本概念	4	<b>重点:</b> IP形象设计、品牌设计基本概念; IP形象设计、品牌设计现状与发展趋势; IP形象设计、品牌设计案例分析。 <b>难点:</b> 品牌设计现状与发展趋势; 品牌设计的含义及特点; IP形象品牌设计构成特点。 <b>思政元素:</b> 引入被国际认可的、代表中国风格的 品牌, 讲述作品是如何立足本土、吸收中国传统文化艺术营养的。 <b>教学方法与策略:</b> 线下教学。课堂运用主要运用讲授法和案例法开展教学, 辅以启发式提问拓宽学生学习思路。	课前: 选取自己熟悉的2-3个品牌。 课堂: 内容讲解、案例分析。 课后: 复习基本概念。	目标1
设计流程	6	<b>重点:</b> IP形象品牌设计流程分析; 文化元素提取方法。	课前: 自选品牌准备流程和运营方式。	目标1

		<p><b>难点：</b>文化元素图形化表达流程与方法。</p> <p><b>思政元素：</b>引入国内知名传统文化IP形象品牌设计，培养学生文化自信。</p> <p><b>教学方法与策略：</b>线下教学。课堂运用主要运用讲授法和案例法开展教学，辅以启发式提问拓宽学生学习思路。</p>	<p>课堂：内容讲解、案例分析。</p> <p>课后：整理和总结规律</p>	
调研、提案	6	<p><b>重点：</b>资料收集与研究方法；头脑风暴设计法、调研计划制定、调查问卷设计、竞品分析。</p> <p><b>难点：</b>提案构成；提案技巧。</p> <p><b>思政元素：</b>分析奇瑞等汽车企业的IP品牌设计案例是如何挖掘中国元素。</p> <p><b>教学方法与策略：</b>线下教学。课堂运用主要运用讲授法和案例法开展教学，辅以启发式提问拓宽学生学习思路。</p>	<p>课前：收集一套完整的提案。</p> <p>课堂：内容讲解、案例实践。</p> <p>课后：完成一份调查问卷。</p>	目标2 目标3
概念设计	4	<p><b>重点：</b>文化元素视觉转化；意向定位；概念图设计要点。</p> <p><b>难点：</b>文图转换的节点；品牌定位；概念图绘制。</p> <p><b>思政元素：</b>分析故宫文创概念设计，提升学生文化自信。</p> <p><b>教学方法与策略：</b>线下教学。课堂运用主要运用讲授法和案例法开展教学，辅以启发式提问拓宽学生学习思路。</p>	<p>课前：收集一套完整的提案。</p> <p>课堂：内容讲解、案例分析。</p> <p>课后：图形化表达红色文化IP。</p>	目标2 目标3
标志设计/IP设计	4	<p><b>重点：</b>墨稿规范；彩稿规范；标志设计流程。</p> <p><b>难点：</b>文化要素完整的图形化表达。</p> <p><b>思政元素：</b>分享具有中国传统文化元素的LOGO设计，探索当代设计理念中的传统文化元素。</p> <p><b>教学方法与策略：</b>线下教学。课堂运用主要运用讲授法和案例法开展教学，辅以启发式提问拓宽学生学习思路。</p>	<p>课前：收集中国标志设计。</p> <p>课堂：内容讲解、案例分析。</p> <p>课后：整理中西文化下标志设计的区别。</p>	目标2 目标3

## (二) 实践教学

实践	项目名称	学	主要教学内容	项目	项目	支撑课
----	------	---	--------	----	----	-----



类型		时		类型	要求	程目标
实训	项目调研	8	<b>重点：</b> 资料收集；调研计划制定；调查问卷设计；竞品分析。 <b>难点：</b> 调研实施及撰写调研报告。 <b>思政元素：</b> 以红色文化、传统文化及社会热点问题为题材，以小组式开展调研。	综合	按照调研方法完成一份完整的调研报告	目标2 目标3
实训	标志设计/IP设计	8	<b>重点：</b> 辅助图形；组合规范设计等。 <b>难点：</b> 标志、标准色彩、辅助色彩等基本要素设计 <b>思政元素：</b> 以红色文化、传统文化及社会热点问题为题材，完成1-2个标志设计。	设计	完成1-2个标志设计或IP形象设计	目标1 目标2
实训	应用设计/衍生品设计	8	<b>重点：</b> 图形化的文化要素载体设计。 <b>难点：</b> 文化要素衍生品设计。 <b>思政元素：</b> 以红色文化、传统文化及社会热点问题为题材，完成1-2个IP应用设计。	设计	完成一套应用设计或衍生品设计	目标2 目标3
实训	设计提案	8	<b>重点：</b> 提案构成；提案流程。 <b>难点：</b> 提案定位。 <b>思政元素：</b> 以红色文化、传统文化及社会热点问题为题材，以小组式完成设计提案。	综合	完成一套标准的设计提案	目标2 目标3
实训	模拟提案/展示IP等	8	<b>重点：</b> 提案展示；提案交流 <b>难点：</b> 设计内容表达；合理接受、消化企业反馈 <b>思政元素：</b> 按真实企业提案构建模拟提案，加强学生行业认知。	综合	构建真实的提案现场	目标3
备注：项目类型填写验证、综合、设计、训练等。						

## 五、学生学习成效评估方式及标准

考核与评价是对课程教学目标中的知识目标、能力目标和素质目标等进行综合评价。在本课程中，学生的最终成绩是由平时成绩（含考勤）、结课实践大作业两个部分组成。

1. 平时成绩（占总成绩的50%）：模块作业40%，模块小组汇报10%；考勤为必备指标，如模块课程到课率低于85%，无论模块作业和模块小组汇报到达什么程度，平时成绩都为不及格）

等级	评分标准
	1.模块作业；2.模块小组汇报 3.考勤
优秀 (90~100分)	4. <b>模块作业</b> ：设计流程完整；设计要点清晰；设计效果优异 5. <b>模块小组汇报</b> ：设计汇报简洁明了；设计点、逻辑结构清晰；主题明确 6. <b>考勤</b> ：全勤
良好 (80~89分)	3. <b>模块作业</b> ：设计流程较为完整；设计要点较为清晰；设计效果良好 4. <b>模块小组汇报</b> ：设计汇报简洁明了，论点，逻辑结构清晰，主题明确 3. <b>考勤</b> ：全勤
中等 (70~79分)	3. <b>模块作业</b> ：设计流程基本完整；设计要点基本清晰；设计效果一般 4. <b>模块小组汇报</b> ：设计汇报简洁明了，设计点、逻辑结构清晰，主题明确 3. <b>考勤</b> ：到课率90%以上
及格 (60~69分)	3. <b>模块作业</b> ：有设计流程支撑；有设计要点；设计效果基本达标 4. <b>模块小组汇报</b> ：设计汇报中有设计点、流程、设计图、案例分析等 3. <b>考勤</b> ：到课率85%以上
不及格 (60以下)	3. <b>模块作业</b> ：无设计流程支撑；设计要点不清晰；设计效果差；出现反人类的体验和交互设计 4. <b>模块小组汇报</b> ：设计汇报无设计点、流程、设计图、案例分析等 3. <b>考勤</b> ：到课率85%以下

2. 结课实践大作业（占总成绩的50%）：以完成企业（虚拟）或设计竞赛规定的设计课题作为课程考核的主要形式，采用百分制。结课实践大作业的考查内容、题型和分值分配情况请见下表：

考核模块	考核内容	主要题型	支撑目标	分值
项目调研	资料收集；调研计划制定；调查问卷设计；竞品分析	设计/报告	目标2	15
标志设计/IP设计	辅助图形；组合规范设计；标志、标准色彩、辅助色彩等基本要素设计	设计/报告	目标1	30
应用设计/衍生品设计	图形化的文化要素载体设计；文化要素衍生品设计	设计/报告	目标2 目标3	20
设计提案	提案构成；提案流程；提案定位	设计/报告	目标2 目标3	20
模拟提案	提案展示；提案交流；设计内容表达；合理接受、消化企业反馈	报告	目标3	15

## 六、教室安排及要求

序号	教学安排事项	要求
1	授课教师	职称：助教及以上 学历（位）：硕士及以上 其他：有相关学科背景

2	课程时间	周次：8 节次：8 为保障课程衔接性，需4节连排
3	授课地点	<input checked="" type="checkbox"/> 教室 <input checked="" type="checkbox"/> 实验室 <input checked="" type="checkbox"/> 室外场地 <input type="checkbox"/> 其他：
4	学生辅导	线上方式及时间安排：企业微信；邮件或语音视频指导、课间时间 线下地点及时间安排：课程教室、办公室

## 七、选用教材

- [1]李鹏程. VI品牌形象设计[M]. 北京：人民美术出版社，2018
- [2]柳冠中. 设计方法论[M]. 北京：高等教育出版社，2019

## 八、参考资料

- [1]阿克. 创建强势品牌[M]. 北京：机械工业出版社，2020
- [2]特劳特. 与众不同[M]. 北京：机械工业出版社，2018
- [3]张发松. 品牌七宗最[M]. 北京：电子工业出版社，2019
- [4]叶茂中. 广告人手记[M]. 北京：朝华出版社，2019
- [5]林斯特龙. 感官品牌[M]. 天津：天津教育出版社，2019

大纲执笔人：何帅

讨论参与人：魏涓

系（教研室）主任：卢娟

学院（部）审核人：王锦锋

### 3、《认知实习》教学大纲

#### 一、课程基本信息

课程类别	学科基础课程 实训	课程性质	实践	课程属性	必修
课程名称	认知实习		课程英文名称	Cognitive Training	
课程编码	F02ZB70Z		适用专业	数字媒体艺术	
考核方式	考查		先修课程	无	
总学时	0.5周		学分	0.5	
开课单位			创意设计学院		

#### 二、课程简介

《认识实习》为学科基础必修课程的其一。本课程是数字媒体艺术专业各学科开专业课前的认知课程，是学校专业理论课专业应用学习方向。本课程的教学目的和任务是让学生在开始进行专业基础课和专业课学习之前，对本专业所从事工作的性质和内容的一次实地考察。使学生对本专业有一个初步的梗概的认知，培养学生具有一定的动手能力、项目设计能力、项目企划能力和行销能力。

实习的具体目的和任务是通过学习培养学生的理论联系实际的学习方法和对客观事物的观察分析能力，培养和加强学生的实践能力。

#### 三、课程教学目标

课程教学目标		支撑人才培养规格指标点	支撑人才培养规格
知识目标	目标1: 培养学生对社会及敬业精神与自身能力的契合, 发挥学有所长。	1-3: 具有高度的社会责任感。 1-4: 具有正确的劳动意识和敬业精神。	1. 综合素质能力

能力目标	<p><b>目标2:</b> 运用数字媒体艺术能力对市场需求能独当一面，运用相关技能服务社会</p>	<p>3-2: 掌握数字媒体艺术表现的基本技能和表现手法，具备一定的艺术鉴赏能力。</p> <p>5-1: 具备独立设计调研能力。</p> <p>6-2: 具有利用数字媒体艺术理论知识进行独立创作的能力。</p>	<p>1. 专业技术应用能力</p> <p>2. 调研分析能力</p>
素质目标	<p><b>目标3:</b> 实习动员、实习目的、内容和任务，强调实习纪律、安全纪律。</p>	<p>7-2: 能胜任本专业领域内的相关设计项目的策划，创意、执行及组织管理。</p> <p>8-1: 具有良好的人际交往和团队协作能力。</p>	<p>1. 设计项目策划管理能力</p> <p>2. 沟通协作能力</p>

#### 四、课程主要教学内容、学时安排及教学策略

指导环节	时间安排	主要教学内容	指导要求	支撑课程目标
1. 服从学校(院)、系和实习单位的安排	1天	<p><b>指导内容:</b> 有能力安排实习单位的可自己联系，但要家长同意写出申请，经过班主任、指导老师批准方可。</p> <p><b>重点:</b> 培养学生独立自主与负责。</p> <p><b>难点:</b> 学生对实习单位与自我的契合度。</p> <p><b>思政元素:</b> 敬业爱岗，勤学好问，刻苦钻研。</p>	<p>课前: 规划理想的实习单位</p> <p>课堂: 实习单位商讨</p> <p>课后: 实习单位接洽与申请应聘</p>	<p>目标1</p> <p>目标2</p> <p>目标3</p>
2. 自觉遵守学校和实习单位制定的各项规章制度	1天	<p><b>指导内容:</b> 熟知安全规定、劳动纪律和保密制度。</p> <p><b>重点:</b> 培养学生工作情操与安全。</p> <p><b>难点:</b> 学生与工作间的契合度。</p> <p><b>思政元素:</b> 敬业爱岗，勤学好问，刻苦钻研。</p>	<p>课前: 制定自我要求规章</p> <p>课堂: 熟知相关实习规章制度</p> <p>课后: 自我评估与检讨</p>	<p>目标1</p> <p>目标2</p> <p>目标3</p>
3. 实习期间上下班注意事项	1天	<p><b>指导内容:</b> 不得随意收受有碍执行公务的任何钱物或赠品; 因病、因事有有相关证明文件; 人身安全第一。</p>	<p>课前: 评估环境安全与健康</p>	<p>目标1</p> <p>目标2</p>

		<b>重点：</b> 实习期间上下班应注意安全，身体和财产两安全。 <b>难点：</b> 校外诱惑力与信念把持。 <b>思政元素：</b> 敬业爱岗，勤学好问，刻苦钻研。	课堂：安全与敬业 课后：自我评估与检讨	目标3
--	--	---	------------------------	-----

## 五、学生学习成效评估方式及标准

1. 认知实习的综合成绩由作业（占30%）、考勤（占10%）、课堂表现（占10%）、实习情况（占50%）四部分组成。

2. 综合成绩按五级记分制提交，即优秀（90-100）、良好（80-89）、中等（70-79）、及格（60-69）、不及格（59分以下）。

等级	评分标准
	<b>1.作业；2.考勤；3.课堂表现；4.实习情况</b>
优秀 (90~100分)	1. 作业完整，符合课程内容要求。 2. 考勤全勤（或请假）。 3. 课堂表现积极。 4. 实习表现优秀，按时提交实习材料，实习材料优秀。
良好 (80~89分)	1. 作业内容基本达到要求，有错误和缺失。 2. 考勤90%。 3. 课堂表现无打游戏等不良现象。 4. 实习表现良好，按时提交实习材料，实习材料良好。
中等 (70~79分)	1. 作业内容初步达标。 2. 考勤80%。 3. 课堂表现有打游戏，私聊，喧哗等现象。 4. 实习表现良好，按时提交实习材料，实习材料一般。
及格 (60~69分)	1. 作业内容初步达标。 2. 考勤60%。 3. 课堂表现差。 4. 实习表现一般，提交实习材料，有拖拉，实习材料一般。
不及格 (60以下)	1. 未交作业。

	2. 考勤60%以下。 3. 课堂表现差。 4. 无参与实习，不按时提交实习材料。
--	---

## 六、教学安排及要求

序号	教学安排事项	要求
1	指导教师	职称：助教/讲师/副教授/教授      学历（位）：硕士/博士 其他：无
2	课程时间	周次：1 节次：3
3	指导地点	<input checked="" type="checkbox"/> 教室 <input type="checkbox"/> 实验室 <input type="checkbox"/> 室外场地 <input type="checkbox"/> 其他：
4	学生辅导	线上方式及时间安排：邮件或者企业微信指导 线下地点及时间安排：教室

## 七、选用教材

无

## 八、参考资料

无

大纲执笔人：田忠和

讨论参与人：胡红叶

系（教研室）主任：卢娟

学院（部）审核人：王锦锋

# 《市场营销学》教学大纲

## 一、课程基本信息

课程类别	“专业+”拓展课程	课程性质	选修	课程属性	理论
课程名称	市场营销学		课程英文名称	Marketing	
课程编码	F01ZX60C		适用专业	数字媒体艺术	
考核方式	考查		先修课程	无	
总学时	32	学分	2	理论学时	32
实验学时/实训学时/ 实践学时/上机学时			0		
开课单位			商学院		

## 二、课程简介

此门《市场营销学》是数字媒体艺术专业的“专业+”拓展课程，为32学时的选修课程。通过本课程的教学，使学生比较全面系统地掌握市场营销学的基本理论、基本知识、基本技能和方法，充分认识在经济全球化背景下加强企业营销管理的重要性，了解分析市场营销环境、研究市场购买行为、制定市场营销组合策略、组织和控制市场营销活动的基本程序和方法，培养和提高正确分析和解决市场营销管理问题的实践能力，使学生能够较好地适应市场营销管理工作实践的需要，更好地服务于企业的市场营销工作。

## 三、课程教学目标

课程教学目标		支撑人才培养规格指标点	支撑人才培养规格
知识目标	目标1: 学生需系统掌握市场营销学的专业理论知识与方法。	2-3: 具有较好的创新创业能力。	2.综合素质能力
能力目标	目标2: 学生能运用市场营销相关的分析方法分析企业内外部情况。	6-1: 具有创新精神和创业意识,掌握基本的创新创业方法。	6.创新创作与自我提升能力
专业素质	目标3: 掌握市场营销的基本理论、基本原理和基础知识,提高市场分析与规划、市场开拓和营销管理等方面的基本能力。	7-2: 能胜任本专业领域内的相关设计项目的策划,创意、执行及组织管理。	7.设计项目策划管理能力



## 四、课程主要教学内容、学时安排及教学策略

### (一) 理论教学

教学模块	学时	主要教学内容与策略	学习任务安排	支撑课程目标
市场营销学概述与演变史	6	<p><b>重点：</b>市场营销的基本含义及相关概念。掌握营销观念的概念与特点，了解营销观念背后的历史背景以及区分传统营销观念和现代营销观念的区别；掌握营销组合概念及4P、4C、4R的内容和意义。</p> <p><b>难点：</b>相关概念的准确理解；掌握营销组合概念及4P、4C、4R的内容和意义。</p> <p><b>思政元素：</b>中国特色</p> <p><b>教学方法与策略：</b>以PPT课件线下教学为主讲解基本概念、原理，辅之以案例、视频加深学生对基本概念的理解；课堂中引导学生思考、讨论，鼓励学生踊跃发言以激发学生兴趣和热情。</p>	<p><b>课前：</b>自行预习</p> <p><b>课堂：</b>引导学生踊跃发言，表达思想</p> <p><b>课后：</b>自行复习</p>	目标1 目标2
战略计划与营销管理	4	<p><b>重点：</b>战略业务单位的建立以及如何安排业务组合；评估各战略单位，决定是否发展、维持、缩减、淘汰；不同类型的业务的投资发展战略。</p> <p><b>难点：</b>战略业务单位的建立以及如何安排业务组合；评估各战略单位，决定是否发展、维持、缩减、淘汰；不同类型的业务的投资发展战略。</p> <p><b>思政元素：</b>中国国家战略</p> <p><b>教学方法与策略：</b>以PPT课件线下教学为主讲解基本概念、原理，辅之以案例、视频加深学生对基本概念的理解；课堂中设置问题，引导学生思考、讨论，鼓励学生踊跃发言以激发学生兴趣和热情。</p>	<p><b>课前：</b>自行预习</p> <p><b>课堂：</b>引导学生踊跃发言，表达思想</p> <p><b>课后：</b>自行复习</p>	目标1 目标2
营销环境分析	4	<p><b>重点：</b>微观市场营销环境内涵；宏观市场营销环境内涵；各环境要素是如何影响企业市场营销活动的；分析营销环境的目的。</p> <p><b>难点：</b>微观市场营销环境内涵；宏观市场营销环境内涵；各环境要素是如何影响企业市场营销活动的。</p> <p><b>思政元素：</b>关注宏观经济环境</p> <p><b>教学方法与策略：</b>以PPT课件线下教学为主讲解基本概念、原理，辅之以案例、视频加深学生对基本概念的理解；课堂中设置问题，引导学生思考、讨论，鼓励学生踊跃发言以激发学生兴趣和热情。</p>	<p><b>课前：</b>自行预习</p> <p><b>课堂：</b>引导学生踊跃发言，表达思想</p> <p><b>课后：</b>自行复习</p>	目标1 目标2 目标3
目标营销与市场竞争战略	4	<p><b>重点：</b>市场细分原理与依据；市场定位方式与战略；识别竞争者的主要方法；竞争战略的基本类型。</p> <p><b>难点：</b>市场细分原理与依据；市场定位方式与战略；竞争战略的基本类型。</p>	<p><b>课前：</b>自行预习</p> <p><b>课堂：</b>引导学生</p>	目标1 目标2 目标3

		<p><b>思政元素：</b>关注国家政策动态</p> <p><b>教学方法与策略：</b>以PPT课件线下教学为主讲解基本概念、原理，辅之以案例、图片加深学生对基本概念的理解；课堂中设置问题，引导学生思考、讨论，鼓励学生踊跃发言以激发学生兴趣和热情。</p>	<p>踊跃发言，表达思想</p> <p><b>课后：自行复习</b></p>	
产品与服务策略	4	<p><b>重点：</b>产品整体概念的主要层次；产品组合的主要策略；产品生命周期各阶段的营销策略；新产品开发的过程；服务与服务营销的特点；提升服务质量的主要方法。</p> <p><b>难点：</b>产品组合的主要策略；产品生命周期各阶段的营销策略；新产品开发的过程；服务与服务营销的特点。</p> <p><b>思政元素：</b>创新精神</p> <p><b>教学方法与策略：</b>以PPT课件线下教学为主讲解基本概念、原理，辅之以案例、图片加深学生对基本概念的理解；课堂中设置问题，引导学生思考、讨论，鼓励学生踊跃发言以激发学生兴趣和热情。</p>	<p><b>课前：</b>自行预习</p> <p><b>课堂：</b>引导学生踊跃发言，表达思想</p> <p><b>课后：自行复习</b></p>	<p>目标1</p> <p>目标2</p> <p>目标3</p>
定价与品牌策略	4	<p><b>重点：</b>影响企业定价的主要因素；企业定价的主要方法；企业定价策略的主要内容；品牌与品牌价值；品牌策略的主要类型。</p> <p><b>难点：</b>企业定价的主要方法；企业定价策略的主要内容；品牌策略的主要类型。</p> <p><b>思政元素：</b>支持国货，爱国主义</p> <p><b>教学方法与策略：</b>以PPT课件线下教学为主讲解基本概念、原理，辅之以案例、图片加深学生对基本概念的理解；课堂中设置问题，引导学生思考、讨论，鼓励学生踊跃发言以激发学生兴趣和热情。</p>	<p><b>课前：</b>自行预习</p> <p><b>课堂：</b>引导学生踊跃发言，表达思想</p> <p><b>课后：自行复习</b></p>	<p>目标2</p> <p>目标3</p>
分销与促销策略	6	<p><b>重点：</b>分销策略的设计和管理；渠道冲突的主要类型；电商时代的渠道系统；销组合的构成及影响因素；广告策略；销售促进策略。</p> <p><b>难点：</b>分销策略的设计和管理；渠道冲突的主要类型；促销组合的构成及影响因素；销售促进策略。</p> <p><b>思政元素：</b>爱国主义。</p> <p><b>教学方法与策略：</b>以PPT课件线下教学为主讲解基本概念、原理，辅之以案例、图片加深学生对基本概念的理解；课堂中设置问题，引导学生思考、讨论，鼓励学生踊跃发言以激发学生兴趣和热情。</p>	<p><b>课前：</b>自行预习</p> <p><b>课堂：</b>引导学生踊跃发言，表达思想</p> <p><b>课后：自行复习</b></p>	<p>目标2</p> <p>目标3</p>

## 五、学生学习成效评估方式及标准

考核与评价是对课程教学目标中的知识目标、能力目标和素质目标等进行综合评价。在本课程中，学生的最终成绩是由平时成绩与期末报告等两个部分组成。

1.平时成绩（占总成绩的40%）：采用百分制，平时成绩分由作业（占30%）和考勤（占10%）两个部分所构成。评分标准如下表：

等级	评 分 标 准
	1.作业； 2.考勤
90~100分	1.作业书写工整、书面整洁；90%以上的作业解答正确 2.无旷课、迟到、早退及因事请假情况。
80~89分	1.作业书写工整、书面整洁；80%以上的作业解答正确。 2.无旷课、迟到、早退情况，事假1-2次。
70~79分	1.作业书写较工整、书面较整洁；70%以上的作业解答正确。 2.旷课次数1次或迟到早退次数1-2次或事假3次。
60~69分	1.作业书写一般、书面整洁度一般；60%以上的作业解答正确。 2.旷课次数2次或迟到早退次数3-4次或事假4-5次。
60以下	1.字迹模糊、卷面书写零乱；超过40%的作业解答不正确。 2.旷课次数>2次或迟到早退次数>4次或事假次数>5次

2.期末报告（占总成绩的60%）：采用百分制。此期末报告将结合市场营销学课程中的几个重要理论，如：4P营销理论、STP理论、需求层次理论...等等数个市场营销学的重点理论，要求学生应用这些理论对目标企业进行约总字数3,000字以上的市场分析。此期末报告的考核共涵盖六个方面的内容，可以全面了解学生对市场营销学相关知识的掌握、理解程度以及应用的能力。期末报告所涵盖的内容情况请见下列表（授课教师可依情况再自行调整期末报告的内容）：

涵盖区块	占比	涵盖区块内容说明
案例理解	20%	简介该企业 / 品牌相关产业的现况，简介该企业 / 品牌的现况，说明小组为何挑选这个企业 / 品牌做为调查对象。
产品策略分析	20%	产品是指具有特定物质形态和用途的实体商品，如服装、汽车、食品等，但从市场营销观念来看，当消费者购买一种产品时，他所期望得到的不仅仅是该产品的物质实体本身，而是要通过这种产品的使用获得某种利益的满足。而顾客的需要是多方面的，有物质方面的，也有心理和精神方面的。
定价策略分析	15%	产品是指具有特定物质形态和用途的实体商品，如服装、汽车、食品等，但从市场营销观念来看，当消费者购买一种产品时，他所期望得到的不仅仅是该产品的物质实体本身，而是要通过这种产品的使用获得某种利益的满足。而顾客的需要是多方面的，有物质方面的，也有心理和精神方面的。
通路策略分析	15%	分销渠道是指产品从生产者向消费者转移过程中，取得产品的所有权或帮助所有权转移的所有企业和个人，包括生产者、经销中间商、代理中

		间商和最终消费者。营销渠道是指配合或参与生产、分销和消费某产品的所有企业和个人，包括供应商、生产者、经销中间商、代理中间商、辅助商和最终消费者。
促销策略	20%	市场营销组合中的各个因素都可归入促销组合，诸如产品的式样、包装的颜色与外观、价格等都传播了某些信息。促销组合只包括具有沟通性质的促销工具，主要包括各种形式的广告、包装、展销会、购买现场陈列、销售辅助物（目录、说明书、影片等）、劝诱工具（竞赛、赠品券、赠奖、赠送样品、彩券）以及公共关系等。
其他	10%	如排版、格式、图文排列...等等。

3. 期末报告的成绩评估方式，将分为案例理解占比20%、产品策略分析占比20%、定价策略分析占比15%、通路策略分析占比15%、促销策略分析占比20%、其他（如排版与格式）占比10%的比例做为评分的指标。期末报告评分标准情况请见下列表：

分数	评分标准
90~100分	调研报告排版工整且图文并茂；表现出对实际问题有较强的分析能力和概括能力；材料翔实可靠，有说服力。90%以上的内容符合规定与要求。
80~89分	调研报告排版工整且图文并茂；论点正确，论据可靠；对事物有一定的分析能力和概括能力；能运用所学理论知识阐述有关问题。80%以上的内容符合规定与要求。
70~79分	调研报告排版较为工整且图文并茂；观点正确，论述基本正确；材料能说明观点；能较好运用所学理论知识阐述有关问题。70%以上的内容符合规定与要求。
60~69分	调研报告排版一般，图文编排一般；观点基本正确；能对观点进行一定的论述。60%以上的内容符合规定与要求。
60以下	调研报告排版零乱，或是出现过多剽窃及抄袭内容；基本观点有错误或主要材料不能说明观点。超过40%以上的内容不符合规定与要求或诸多错误。

## 七、 教学安排及要求

序号	教学安排事项	要求
1	授课教师	职称：讲师及以上 或 学历（位）：硕士研究生及以上 其他：无
2	课程时间	周次：无 节次：无
3	授课地点	<input checked="" type="checkbox"/> 教室 <input type="checkbox"/> 实验室 <input type="checkbox"/> 室外场地 <input type="checkbox"/> 其他：
4	学生辅导	线上方式及时间安排：跟学生沟通确定后再通知 线下地点及时间安排：跟学生沟通确定后再通知

## 七、选用教材

[1]郭国庆主编：《市场营销学通论》（第8版），中国人民大学出版社，2020年1月。

## 八、参考资料

[1]菲利普·科特勒、加里·阿姆斯特朗着：《市场营销学原理》（第9版），清华大学出版社，2017年3月版。

## 网络资料

[1]中国营销传播网 <http://www.emkt.com.cn/>

[2]梅花网 <https://www.meihua.info/>

大纲执笔人：沈圣伦

讨论参与人：贾瑶、许倩

系（教研室）主任：罗芳

学院（部）审核人：

# 《奇妙的电世界》教学大纲

## 一、课程基本信息

课程类别	专业拓展课程	课程性质	选修	课程属性	理论
课程名称	奇妙的电世界		课程英文名称	Wonderful Electric World	
课程编码	F10ZX49E		适用专业	数字媒体艺术	
考核方式	考查		先修课程	大学计算机	
总学时	48	学分	3	理论学时	24
实验学时/实训学时/ 实践学时/上机学时			实验学时24		
开课单位			智能制造学院		

## 二、课程简介

《奇妙的电世界术》是数字媒体艺术专业的专业+拓展选修课。它的教学目的和任务是培养学生具有电路的基本知识和基本理论，认识我们生活中接触到的电子元件。通过对本课程的学习，使学生初次接触生产实际，对常用电子仪器设备及工具的使用获得基本训练，初步掌握电子产品工艺的基本知识和基本技能，同时实习使学生树立正确的劳动观念，综合运用理论知识应用于实践。

## 三、课程教学目标

课程教学目标		支撑人才培养规格指标点	支撑人才培养规格
知识目标	<b>目标1:</b> 掌握电路的基本原理和分析方法；掌握电子元器件的识别、安装、焊接等基本技能，了解常用的电子元器件的性能特点、识别检验方法。	2-4: 具有健康体魄和良好的心理素质，面对环境压力时具有较强的自我调适能力。	2. 综合素质能力
能力目标	<b>目标2:</b> 掌握常用电万用表的使用方法，能设计简单的模数电电路。掌握电工基本安全操作的能力，装配工艺等基本技能。	6-1: 具有创新精神和创业意识，掌握基本的创新创业方法。	6. 创新创作与自我提升能力
素质目标	<b>目标3:</b> 牢固树立“文明生产、安全第一”的职业意识，确保人身和设备安全。培养学生良好的道德品质和家国情怀，立志扎根工作岗位，奉献国家，积极投身于新时代中国特色社会主义建	8-1: 具有良好的人际交往和团队协作能力。	8. 沟通协作能力

设，实现中国梦。		
----------	--	--

#### 四、课程主要教学内容、学时安排及教学策略

##### (一) 理论教学

教学模块	学时	主要教学内容与策略	学习任务安排	支撑课程目标
电路理论	6	<p><b>重点：</b>基尔霍夫定律、叠加原理</p> <p><b>难点：</b>欧姆定律，关联的参考方向，功率的计算</p> <p><b>思政元素：</b>由电压、电流单位以物理学家伏特和安培名字命名，以及基尔霍夫21岁提出基尔霍夫定律，引导学生敬畏科学家、崇尚科学精神。</p> <p><b>教学方法与策略：</b>线下教学。由初高中学到的物理知识为起点，必须要引起学生学习本门课的兴趣，引入一些流行的科技元素。</p>	<p>课堂： 思考、做好笔记</p> <p>课后： 复习知识点</p>	目标1 目标3
模拟电子技术	6	<p><b>重点：</b>二极管、三极管、集成运放、基础稳压电路</p> <p><b>难点：</b>放大电路、交流变直流电路</p> <p><b>思政元素：</b>事物发展变化从量变开始，当量变达到一定程度时，引起质变。引申至“不以恶小而为之，不以善小而不为”。</p> <p><b>教学方法与策略：</b>线下教学。本章理论知识偏难，需要通过一定习题练习，掌握放大电路和稳压电路。</p>	<p>课堂： 思考、做好笔记</p> <p>课后： 布置课后习题</p>	目标1 目标3
数字逻辑电路	12	<p><b>重点：</b>二进制数（包括正、负二进制数）的表示法、基本逻辑运算、逻辑门、计数器</p> <p><b>难点：</b>计数器的实现</p> <p><b>思政元素：</b>二进制技术与阴阳八卦、易经的关系。“0-1”蕴含的哲学关系，“卡诺”的故事，培养工匠精神。<b>教学方法与策略：</b>线下教学。本章要求学生具有基本的逻辑分析和逻辑运算能力，通过例子让学生可以灵活设计电路。</p>	<p>课堂： 思考、做好笔记</p> <p>课后： 布置课后习题</p>	目标1 目标3

##### (二) 实践教学

实践类型	项目名称	学时	主要教学内容	项目类型	项目要求	支撑课程目标
实	基尔霍夫定	2		验证	实验2人一	目标2

验一	律		<p><b>重点:</b> KCL和KVL的验证、数据记录及分析。</p> <p><b>难点:</b> 验证电路的接线方法、有关仪器的使用、电压电流参考方向的识别。</p> <p><b>思政元素:</b> 要求学生处理实验数据必须坚持实事求是、严谨的科学态度。</p>		<p>组,须完成实验报告。实验报告须有详细的实验记录。</p>	目标3
实验二	集成运算放大器的基本应用	2	<p><b>重点:</b> 由集成运算放大器组成的比例、加法、减法和积分等基本运算电路的工作原理及分析方法。</p> <p><b>难点:</b> 集成运算放大器输入与输出之间的函数关系。</p> <p><b>思政元素:</b> 探究与创新精神,实事求是的科学态度。</p>	验证	<p>实验2人一组,完成实验报告。实验报告须有详细的实验记录。</p>	目标2 目标3
实验三	基本逻辑门测试	2	<p><b>重点:</b> 与门、或门、与非门、或非门、非门、异或门测试。</p> <p><b>难点:</b> 基本电路的连接和测试。</p> <p><b>思政元素:</b> 通过实验课程的操作和练习,让学生明白理论和实践的相互作用和相互影响,明白“实践是检验真理的唯一标准”这一哲学道理。</p>	验证	<p>实验2人一组,须完成实验报告。实验报告须有详细的实验记录。</p>	目标1 目标3
实验四	计数器设计	2	<p><b>重点:</b> 用160实验任意进制计数器</p> <p><b>难点:</b> 10以内计数器的实现</p> <p><b>思政元素:</b> 做学问,不可能一蹴而就,必须循序渐进,经过长期的探索 and 追求,才能有所成就;必须具有坚韧不拔,百折不挠的精神,甚至需要一种为事业献身的精神。</p>	设计	<p>实验2人一组,须完成实验报告。实验报告须有详细的实验记录。</p>	目标2 目标3
实训	收音机制作	1 6	<p><b>指导内容:</b> 电烙铁、焊锡丝、松香、焊锡膏的正确使用,元件在电路板上的放置、焊接。</p> <p><b>重点:</b> 正确将元件放置在电路板上、焊接</p> <p><b>难点:</b> 贴片芯片的焊接</p> <p><b>思政元素:</b> 坚持节约优先的绿色环保意识,充分利用旧电线、轧带、焊锡丝的电工耗材,在保证安全的情况下,让电工耗材得到循环利用。</p>	训练	<p>实训独立完成,须完成实验报告。最后上交实训作品。</p>	目标2 目标3
备注: 项目类型填写验证、综合、设计、训练等。						

## 五、学生学习成效评估方式及标准



考核与评价是对课程教学目标中的知识目标、能力目标和素质目标等进行综合评价。在本课程中，学生的最终成绩是由平时成绩、实验成绩、收音机作品成绩等三个部分组成。

1. 平时成绩（占总成绩的20%）：采用百分制。平时成绩分作业（占10%）和考勤（占10%）两个部分。评分标准如下表：

等级	评 分 标 准
	1.作业； 2.考勤
优秀 (90~100分)	1. 作业书写工整、书面整洁；90%以上的习题解答正确。 2. 全勤。
良好 (80~89分)	1. 作业书写工整、书面整洁；；80%以上的习题解答正确。 2. 迟到2次以内。
中等 (70~79分)	1. 作业书写较工整、书面较整洁；70%以上的习题解答正确。 2. 请假2次以内。
及格 (60~69分)	1. 作业书写一般、书面整洁度一般；60%以上的习题解答正确。 2. 旷课4次以内。
不及格 (60以下)	1. 字迹模糊、卷面书写零乱；超过40%的习题解答不正确或实验习题结果错误。 2. 旷课超过4次

2. 实验成绩（占总成绩的30%）：采用百分制。由实验完成情况，实验报告，收音机报告三部分组成，各占10%。评分标准如下表：

等级	评 分 标 准
	1.实验完成情况； 2.实验报告 3.收音机报告
优秀 (90~100分)	1. 完成所有实验内容。 2. 实验报告书写工整，实验数据完整，有数据分析。 3. 报告书写工整，内容正确、完整。
良好 (80~89分)	1. 完成绝大部分实验内容。 2. 实验报告书写工整，实验数据完整，无数据分析。 3. 报告书写工整，内容有少许错误。
中等 (70~79分)	1. 完成大部分实验内容。 2. 实验报告书写工整，实验数据不全，无数据分析。 3. 报告书写较工整，部分内容有误。
及格 (60~69分)	1. 完成一半实验内容。 2. 实验报告书写潦草，实验数据不全，无数据分析。 3. 报告书写潦草，部分内容有误。
不及格 (60以下)	1. 完成较少实验内容。 2. 实验报告书写凌乱，无实验数据，无数据分析。 3. 报告书写潦草凌乱，内容不完整，部分题目未作答。

3. 收音机作品（占总成绩的50%）：采用百分制。

等级	评分标准
优秀 (90~100分)	能收到5个电台及以上。
良好 (80~89分)	能收到3~5个电台。
中等 (70~79分)	能收到1~2个电台。
及格 (60~69分)	有声音，收不到电台。。
不及格 (60以下)	电源指示灯不亮，没声音。

## 八、教学安排及要求

序号	教学安排事项	要求
1	授课教师	职称：助教、讲师、教授、副教授 学历（位）：硕士研究生 其他：具有硕士研究生及以上学历的高级工程师或讲师
2	课程时间	周次：12周 节次：4
3	授课地点	<input checked="" type="checkbox"/> 教室 <input checked="" type="checkbox"/> 实验室 <input type="checkbox"/> 室外场地 <input type="checkbox"/> 其他：
4	学生辅导	线上方式及时间安排：建立企业微信群，随时与学生沟通 线下地点及时间安排：每周一次线下答疑

## 七、选用教材

[1] 杜欣慧、陈惠英. 电工电子技术简明教程.（第1版）[M]. 北京:电子工业出版社, 2019年6月

[2] 自主编写：利敏慧.《电子电工实习教程》，2000年9月。

## 八、参考资料

[1] 覃日强、杨达飞. 电工电子技术应用.（第1版）[M]. 北京：北京理工大学出版社，2009年8月

[2] 危水根. 电工电子技术简明教程.（第1版）[M]. 北京:北京航空航天大学出版社,

2011年1月

[3] 李亚峰, 电工电子技术简明教程. (第1版) [M]. 北京:机械工业出版社, 2013  
年5月

大纲执笔人: 张黎红

讨论参与人: 蔡玉涛、曹丽娟

系(教研室)主任: 曹丽娟

学院(部)审核人: 王锦锋

# 《创意文案》教学大纲

## 一、课程基本信息

课程类别	专业选修课程	课程性质	选修	课程属性	理论
课程名称	创意文案		课程英文名称	Creative Copywriting	
课程编码	F07ZX51C		适用专业	数字媒体艺术专业	
考核方式	考查		先修课程		
总学时	32	学分	2	理论学时	12
实验学时/实训学时/ 实践学时/上机学时			实践学时：20		
开课单位			文学与传媒学院		

## 二、课程简介

《创意文案》是网络与新媒体专业的专业拓展选修课程。本课程主要目的是让学生掌握具体的文体写作，培养学生的阅读、分析和鉴赏能力，以便适应将来实际写作工作的需要，提高学生的写作能力，达到提高学生的逻辑思维能力、深入思考能力、清晰表达能力等的目的，全面开发学生的智能，提高综合素质。创意写作课程的任务是全面地剖析写作过程，讲授各类文体的特点、写作要求和方法，并有针对性地进行实践写作训练。

## 三、课程教学目标

课程教学目标		支撑人才培养规格指标点	支撑人才培养规格
知识目标	<b>目标1:</b> 从体验入手，结合洞察和实践方法，追求“知其心、达其意”的文案创意目标；从观察细节切入，感受生活哲学与情绪感悟，基本掌握广告文案创意与写作技巧，精准呈现广告信息。	1-1: 热爱祖国，牢固树立正确的世界观、人生观和社会主义核心价值观。 1-2: 具有良好的道德修养。	1. 思想道德品质
能力目标	<b>目标2:</b> 以创意激发为主线，以案例教学法为重点，以充分的实践性作为特色，掌握多种文体的写作技巧，聚焦“创意能力激发”，重视“创意思维训练”，以求提升学生的实操技能，适应不同行业要求。	2-1具有运用综合运用各种手段查阅文献、获取信息的能力； 2-2运用外语工具进行沟通表达的能力； 2-3具有健康体魄和良好的	2. 综合素质能力

		心理素质,面对环境压力时具有较强的自我调适能力。	
素质 目标	目标3: 创意写作已是当今社会,个人发展的一项重要技能。学生通过系统学习各种常见文体的写作知识和写作技巧,掌握文章写作基本的章法、技法,并能运用所学理论指导自己的创作实践,为其写作能力的进一步提升打下良好基础。	3-2: 掌握数字媒体艺术表现的基本技能和表现手法,具备一定的艺术鉴赏能力。	3. 专业素质能力
	目标4: 主要解决用文本表达创意、使用不同媒体信息传达的问题。该课程以立德树人为根本,通过介绍文案创意的历史与发展,文案特征和撰写技巧,以及文案创意的行业要求,并结合国内权威的学科竞赛,帮助学生掌握文案创意与写作的基本技能,理解文案在新媒体传播中的作用和价值。	8-1: 具有良好的人际交往和团队协作能力。 8-2: 能够就数字影视制作和网络交互产品设计的问题与业界同行及社会公众进行有效的沟通和交流,包括撰写报告和设计文稿、陈述发言、清晰表达或回应指令; 8-3: 具有较好的外语沟通能力,能够在跨学科背景下进行沟通和交流。	8. 沟通协作能力

#### 四、课程主要教学内容、学时安排及教学策略

##### (一) 理论教学

教学模块	学时	主要教学内容与策略	学习任务安排	支撑课程目标
创意文案写作概述	2	<p><b>重点:</b> 创意写作的定义、特点、类型</p> <p><b>难点:</b> 创意写作的思维和写作过程</p> <p><b>思政元素:</b> 了解我国创意写作的发展脉络,关注创意写作的发展前沿,以爆款文案、爆款畅销书为例进行讲解,增强本行业发展的自信心。</p> <p><b>教学方法与策略:</b> 综合采用理论讲授、优秀文案案例赏析、课堂讨论互动、多媒体技术展示等。</p>	课后阅读了解爱荷华大学创意写作工坊、纽约哥谭作家工坊。	目标1 目标2

创意文案写作的思维训练和写作训练	2	<p><b>重点:</b> 创意写作的几种重要思维方式</p> <p><b>难点:</b> 创意写作的训练方式、方法</p> <p><b>思政元素:</b> 分析央媒公众号、政府微信公众号的创意写作文案、爆款的主要特点, 文案的构思技巧。增强对政务文案传播现象的理解。</p> <p><b>教学方法与策略:</b> 综合采用理论讲授、优秀文案案例赏析、课堂讨论互动、多媒体技术展示等。</p>	课堂实训: 头脑风暴创意思维方式训练。	目标1 目标2
生产创意类和工具类文案写作	4	<p><b>重点:</b> 策划书与文案、形象生产文本、活动生产文本、销售生产文本、意义生产文本。</p> <p><b>难点:</b> 工具的功能性、对象性、审美性, 管理类工具功能文本、社交类工具功能文本、经贸类工具功能文本、法律类工具功能文本、科技类工具功能文本。</p> <p><b>思政元素:</b> 分析共青团中央抖音视频号的文案特征, 写作思路和脉络, 以了解官媒如何运用新媒体平台的信息传播策略。</p> <p><b>教学方法与策略:</b> 综合采用理论讲授、优秀文案案例赏析、课堂讨论互动、多媒体技术展示等。</p>	讨论: 怎样的文案叫做好文案。	目标2 目标3
创意文案的突破和提升	2	<p><b>重点:</b> 好的创意写作需要创意阅读, 创意源自需要、创意回应人类的精神需求、创意写作需要积累。</p> <p><b>难点:</b> 写作障碍克服、从写作第一个字开始。</p> <p><b>思政元素:</b> 以广东发布公众号为仿写对象, 拟写一条微信推送信息, 提升官方发布文案的写作能力。</p> <p><b>教学方法与策略:</b> 综合采用理论讲授、优秀文案案例赏析、课堂讨论互动、多媒体技术展示等。</p>	作业一: 课后微信推文写作练习。	目标1 目标2 目标3 目标4
创意文案的修改	2	<p><b>重点:</b> 修改的两种面貌、修改的三种模式、好作品越写越薄。</p> <p><b>难点:</b> 把主题无关的东西剔除出去; 把文案提炼到极致; 改变路线的最好办法是改变目的地。</p> <p><b>教学方法与策略:</b> 综合采用理论讲授、优秀文案案例赏析、课堂讨论互动、多媒体技术展示等。</p>	课堂练习: 文案修改。	目标1 目标2 目标3

## (二) 实践教学

实践类型	项目名称	学时	主要教学内容	项目类型	项目要求	支撑课程目标
实训	文案标题和开头训练	4	<p><b>重点:</b> 如何写一个好标题, 好标题的传播特点。</p> <p><b>难点:</b> 如何让开头更吸引人。</p> <p><b>思政元素:</b> 了解优秀文案的标题和开头, 掌握吸引人的几种方法, 提升实际写作和思考能力。</p>	综合	讨论: 哪些文案标题能吸引你点开?	目标1 目标2

实训	新媒体广告写作	4	<p><b>重点：</b>掌握微信公众号推文、微博推文的编辑技巧，长图文案的写作技巧，H5互动网页的文案技巧。</p> <p><b>难点：</b>好的文案讲故事，有视觉想象力。</p> <p><b>思政元素：</b>以校园新闻为例，制作一条推文或长图推文，要求弘扬正能量。</p>	训练	作业二：校园新闻推文制作。	目标1 目标2 目标3
实训	时令、节日、热点事件文案写作	4	<p><b>重点：</b>找到文案的事件线索，从节日找故事灵感，搭上营销热点的顺风车。</p> <p><b>难点：</b>如何巧妙地“蹭热点”，以获取流量。</p> <p><b>思政元素：</b>以建军节、建党节、国庆节等节日为例，撰写相关节日主题文案，了解节日类文案策划的思路和逻辑。</p>	训练	讨论：流量是衡量文案好坏的唯一标准吗？	目标2 目标3 目标4
实训	地产、产品、商场类文案写作	4	<p><b>重点：</b>用线性文案构建空间感；写出文创的气质和脾气；商场也是文案的游乐场。</p> <p><b>难点：</b>商业文案的创作流程，甲方乙方的沟通，如何实现共同的价值。</p> <p><b>思政元素：</b>掌握地产、商品等实用性文案写作，并分析其传播特点，加深对创意文案写作的深层次理解。</p>	训练	讨论：文案写作夸张手法与真实性伦理的关系。	目标1 目标3
实训	文案创作与品牌塑造	4	<p><b>重点：</b>品牌个性化塑造与文案写作关系</p> <p><b>难点：</b>如何使用个性化文案塑造品牌性格。</p> <p><b>思政元素：</b>文案最终为品牌传播服务，掌握优秀文案的写作技巧，提升文案写作思维和视野，树立品牌化管理战略思维。</p>	训练	结课作业：文案写作如何塑造品牌。	目标3 目标4
备注：项目类型填写验证、综合、设计、训练等。						

## 五、学生学习成效评估方式及标准

考核与评价是对课程教学目标中的知识目标、能力目标和素质目标等进行综合评价。在本课程中，学生的最终成绩是由平时作业成绩、期末考查等两个部分组成。

1. 平时成绩（占总成绩的30%）：采用百分制。其中考勤（10%）、课堂讨论互动（10%）、平时作业（10%）。

等级	评分标准
	1.作业；2.小组汇报；3.考勤
优秀	1. 作业有自己的独到见解，基本理论知识熟悉，实践操作规范，作品出色。

(90~100分)	2. 小组讨论汇报，材料详实，逻辑清晰。 3. 无旷课记录。
良好 (80~89分)	1. 作业完成度较高，基本理论知识熟悉，实践操作规范，作品较好。 2. 小组讨论汇报，准备较为充足，观点明确。 3. 无旷课记录。
中等 (70~79分)	1. 作业完成，相关理论知识较为熟悉，实践操作基本正确，作品一般。 2. 小组讨论汇报，有观点而缺乏佐证材料。 3. 无旷课记录。
及格 (60~69分)	1. 作业基本完成。 2. 参与讨论，无材料，观点模糊。 3. 无旷课记录。
不及格 (60以下)	1. 作业未按时完成。 2. 不参与到课堂讨论学习。 3. 无故旷课。

2. 期末考查（占总成绩的70%）：采用百分制，考查形式。考查如下：

考核模块	考核内容	主要题型	支撑目标	分值
创意文案写作概述	了解创意文案的定义、类型、功能、写作方法、常见形式。	讨论题	目标1	10
创意文案写作的思维训练和写作训练	学习创意文案的写作思维常见方法、类型；课堂和课下同步练习常用写作思路和技巧。	写作题	目标1 目标2	20
生产创意类和工具类创意文案写作	掌握生产经营类活动的创意文案写作方法和技巧；掌握工具性、功能类创意文案写作方法和技巧。	写作题	目标2 目标3	30
创意文案的突破和提升	实现创意突破的常见方法，文案提升的技巧。	写作题	目标2 目标3	20
创意文案的修改	创意文案常见问题分析及改进方法	写作题	目标3 目标4	20

序号	教学安排事项	要 求
1	授课教师	职称：助教、讲师、教授、副教授 学历（位）：硕士研究生 其他：具有硕士研究生及以上学历的高级工程师或讲师
2	课程时间	周次：12周 节次：4
3	授课地点	<input checked="" type="checkbox"/> 教室 <input checked="" type="checkbox"/> 实验室 <input type="checkbox"/> 室外场地



		□其他：
4	学生辅导	线上方式及时间安排：建立企业微信群，随时与学生沟通 线下地点及时间安排：每周一次线下答疑

## 九、 教学安排及要求

## 七、 选用教材

[1]李欣颖. 李欣颖的文案课[M]. 杭州：浙江人民出版社，2020年8月.

[2]伊莱恩·沃尔克. 创意写作教学[M]. 北京：北京大学出版社，2014年3月.

## 八、 参考资料

[1]朱冰. 超文案：微时代的创意文案指南[M]. 北京：中信出版集团，2015年7月.

[2]许道军, 葛红兵. 创意写作:基础理论与训练[M]. 南宁:广西师范大学出版社, 2012年4月.

[3]于尔根·沃尔夫. 创意写作大师课[M]. 北京：中国人民大学出版社，2013 年.

## 网络资料

[1]Lauri Ramey. 创意写作. 中国大学MOOC:

<https://www.icourse163.org/course/HUNNU-1205932802?from=searchPage>

## 其他资料

无

大纲执笔人： 韩磊

讨论参与人:王宁

系（教研室）主任：王宁

学院（部）审核人：王锦锋