



东莞城市学院
DONGGUAN CITY COLLEGE

2022版人才培养方案
专升本
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
二〇二二年十一月

目 录

一、学科基础课程

1. 《数字图形设计》教学大纲
2. 《数字色彩及原理》教学大纲

二、专业必修课程

1. 《二维动态影像设计》教学大纲
2. 《产品详情页设计》教学大纲
3. 《数字视频编辑》教学大纲
4. 《用户体验分析与交互设计》教学大纲
5. 《视觉界面设计》教学大纲
6. 《影视画面编辑原理》教学大纲
7. 《短视频创作》教学大纲
8. 《三维设计与制作》教学大纲
9. 《数字影视特效制作》教学大纲
10. 《数位创作与整合》教学大纲

三、专业拓展选修课程

1. 《设计方法与实务》教学大纲
2. 《高低保真设计》教学大纲
3. 《商业摄影》教学大纲
4. 《影视广告创意与表现》教学大纲

5. 《信息可视化设计》教学大纲
6. 《虚拟现实技术与应用》教学大纲
7. 《三维动画基础》教学大纲

四、独立设置的实验（实训）课程

1. 《数字影像拍摄专题》教学大纲
2. 《广告设计专题实训》教学大纲
3. 《数字影像合成专题》教学大纲
4. 《数字衍生品开发设计专题》教学大纲
5. 《品牌形象系统设计专题实训》教学大纲

五、集中性实践教学环节

1. 《认知实习》教学大纲
2. 《设计考察》教学大纲
3. 《职业技能综合训练》教学大纲
4. 《毕业实习》教学大纲
5. 《毕业论文（设计）》教学大纲

《数字图形设计》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	数字图形设计		课程英文名称	Digital Graphic Design	
课程编码	G02XB04C		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	16
实验学时/实训学时/实践学时/上机学时			实训学时：16		
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基础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《视觉界面设计》及《数位创作与整合》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	目标1: 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。	4-2: 熟悉视觉设计相关软件的操作与应用，具备设计软件操作与应用能力。	4. 专业技术应用能力
能力目标	目标2: 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制作的专业基础能力。培养学生使用	5-3: 能够根据不同终端的情况、不同客户的需求，针对界面、视频制作、文创开发进行设计与制作。	5、商业设计和推广能力

	Adobe Illustrator (Ai) 进行设计作品创作的綜合专业能力。		
素质目标	目标3: 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。	8-2: 能够就数字影视制作和网络交互产品设计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. 终身学习的能力

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	重点: 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。 难点: 熟练绘制图形的编辑技法。 思政元素: 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。 教学方法与策略: 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	4	重点: 使用钢笔工具及画笔工具绘制复杂图形 难点: 熟练使用透视图工具绘制立体复杂图形。 思政元素: 东莞Logo绘制练习 教学方法与策略: 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	4	<p>重点: 创建与编辑文字、创建与编辑图表。</p> <p>难点: 能够熟练运用软件进行字体创意设计。</p> <p>思政元素: 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>教学方法与策略: 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>重点: 任务自动化与打印输出。</p> <p>难点: 能够熟悉进行打印输出设置</p> <p>教学方法与策略: 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
实训	Illustrator 界面及基本操作练习	2	<p>重点: Illustrator的基础工作界面认识及基础操作。</p> <p>难点: 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
实训	绘图工具与编辑方法的练习	2	<p>重点: 线型绘图工具、形状绘图工具工具使用</p> <p>难点: 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
实训	图形的绘制与上色练习	2	<p>重点: 填充与描边图形操作</p> <p>难点:</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。	
实训	图形的高级方法练习	4	重点: 运用变形工具编辑图形 难点: 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
实训	图层蒙板与文字编辑练习	2	重点: 文字编辑的概念理解及图层的归类。 难点: 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
实训	综合训练1	2	重点: 运用软件进行书籍插画设计。 难点: 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
实训	综合训练2	2	重点: 运用软件进行海报设计。 难点: 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:平时作业成绩(占20%);小组讨论或汇报成绩(占10%);考勤(占10%)。评分标准如下表:

等级	评 分 标 准
	1.平时作业; 2.小组讨论或汇报; 3.考勤
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. 期末考查（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：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：8 节次：4
3	授课地点	<input type="checkbox"/> 教室 <input type="checkbox"/> 实验室 <input 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：企业微信指导，课后时间。 线下地点及时间安排：机房，课后时间。

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：卢娟、林龙春

系（教研室）主任：卢娟

学院（部）审核人：何帅

《数字色彩及原理》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	数字色彩及原理		课程英文名称	Digital Color and Principle	
课程编码	G02XB03E		适用专业	数字媒体艺术	
考核方式	考查		先修课程	无	
总学时	48	学分	3	理论学时	16
实验学时/实训学时/ 实践学时/上机学时			32		
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	4-1:熟悉三维软件的操作与应用，具备设计软件操作与应用能力。 4-2:熟悉视觉设计相关软	4. 设计软件的应用能力

	本现实。	件的操作与应用,具备设计软件操作与应用能力。	
能力目标	目标2: 学会一种全新的色彩设计方法,培养学生认识色彩、分析色彩和应用计算机进行色彩设计的能力。	5-2:能够通过调研分析,确定品牌形象定位,广告片、纪录片等视频运营推广能力,最终实施品牌推广设计。 5-3:能够根据不同终端的情况、不同客户的需求,针对界面、视频制作、文创开发进行设计与制作。	5、商业设计和推广能力
素质目标	目标3: 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。	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. 终身学习的能力

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	重点: 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 难点: 1、数字色彩与数字图形 点阵图的颜色, 色彩的位深度, 矢量图的颜色	课前: 预览数字色彩作品 课堂: 讲授计算机的显示色彩及各种色彩域的区别 课后: 学生提出对于数字色彩的个人理解及案例	目标1 目标2

		<p>思政元素：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>教学方法与策略：线下教学。理论讲授，常规教学加多媒体教学</p>		
传统色彩系统与数字色彩系统	4	<p>重点：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>难点：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>思政元素：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>教学方法与策略：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>重点：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>难点：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>思政元素：以中国传统色彩中的案例进行色相、明度的讲解</p> <p>教学方法与策略：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>重点: 色彩生理实验 色彩的三基色; 色彩的错视</p> <p>难点: 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>教学方法与策略: 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. 什么是色彩的主观三属性和客观三属性? 它们的主要区别在哪里? 2. 人的眼睛可以分辨多少种不同的颜色?</p>	目标2
色彩的心理感应	4	<p>重点: 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>难点: 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>思政元素: 讲述中国历史、民族传统对色彩心理的影响</p> <p>教学方法与策略: 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
实验	HSV色彩六棱锥模型分解	4	<p>重点: 数字色系五级配色表</p> <p>难点: HSV色彩六棱锥模型分解</p> <p>思政元素: 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2
实验	以色彩六棱锥横截	4	<p>重点: 不同色相的配色</p>	设计	学生上机操作, 完	目标1 目标3

	面为主的数字配色（色相配色）		<p>难点：主色调配色中各色相的度的把握</p> <p>思政元素：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>		成邻近色、类似色、对比色、互补色等不同色相配色作品	
实验	以色彩六棱锥纵截面为主的数字配色	4	<p>重点：纯色系的配色</p> <p>难点：纯色系、灰（浊）系、暗色系诸配色中明度与饱和度的关系把握</p>	设计	用“色相渐变”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	目标2
实验	综和复杂的数字配色	4	<p>重点：纯色系与灰（浊）色系、暗色系的组合</p> <p>难点：综合因素的色彩应用</p> <p>思政元素：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</p>	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2
实验	数字色彩的“对比”与“调和”	4	<p>重点：色彩的调和</p> <p>难点：“色彩对比”与“色彩调和”的逆向关系”</p> <p>思政元素：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</p>	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2
实验	设计综合训练1	4	<p>重点：数字色彩的配色使用</p> <p>难点：色彩配色使用的原理</p> <p>思政元素：引导学生从中国传统文化要素出发完成设计作品</p>	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

实验	设计综合 训练2	4	重点： 数字色彩的配色使用 难点： 色彩配色使用的原理 思政元素： 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
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
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化运用	调研	目标5	30
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

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：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 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：企业微信在线指导，课后 线下地点及时间安排：任课教师办公室，课后

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，2021年9月.

[2] 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.

八、参考资料

[1] 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.

[2] 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：邓亚荣

讨论参与人：何帅、陈丽娜

系（教研室）主任：卢娟

学院（部）审核人：何帅

《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	G02ZB28E		适用专业	数字媒体艺术（专升本）	
考核方式	考查		先修课程	影视画面编辑原理	
总学时	48	学分	3	理论学时	16
实验学时/实训学时/ 实践学时/上机学时			实训学时：32		
开课单位			创意设计学院		

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（专升本）的一门学科专业课程，是后续专业课程学习的重要基础。《二维动态影像设计》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	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；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。	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算机软件的基础知识以及独立操作数字媒体艺术主	4. 专业技术应用能力

		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	目标2: 在实践中掌握视听动画知识，培养动画设计的策划及设计基本能力，逐步掌握动画设计的思想和方法。	2-1: 系统地掌握数字媒体世态理论基础。 5-1: 具备独立设计调研能力;	2. 职业技能 5. 调研分析能力
素质目标	目标3: 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。	3-1: 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。 3-2: 掌握数字媒体艺术表现的基本技能和表现手法。 3-3: 具备较高的艺术鉴赏能力。	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
动画技术基础	2	<p>重点: 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。</p> <p>难点: 动画制作软件的基本操作。</p> <p>思政元素: 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。</p> <p>教学方法与策略: 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。</p>	<p>课前: 软件安装, 熟悉软件界面。</p> <p>课堂: 认识并了解软件中不同工具的用法及特点。</p> <p>课后: 掌握工具</p>	目标1 目标2 目标3

动画设计初步	2	<p>重点：时间轴、图层、帧的概念；常用操作的快捷方式应用；各种绘图工具的使用、混色器面板的使用；高级绘图技巧。</p> <p>难点：基本工具绘制复杂图形的方法与技巧。</p> <p>教学方法与策略：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：手绘角色草稿。</p> <p>课堂：绘图工具的用法及特点。</p> <p>课后：简单角色表情动画制作。</p>	<p>目标1</p> <p>目标2</p>
元件与实例	2	<p>重点：元件的概念与分类；各类元件的特点及应用；按钮元件的创建；影片剪辑元件的创建；元件与实例的区别与联系。</p> <p>难点：各类元件的特点及应用；元件与实例的区别与联系。</p> <p>教学方法与策略：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：预习元件及其分类。</p> <p>课堂：操作练习。</p> <p>课后：动画角色简单动作设置</p>	<p>目标1</p> <p>目标2</p>
AN基本动画的制作	4	<p>重点：动画制作的相关基本概念与基本技术；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；各类动画的综合运用。</p> <p>难点：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>教学方法与策略：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：预习课堂内容。</p> <p>课堂：操作练习。</p> <p>课后：简单动画制作练习。</p>	<p>目标1</p> <p>目标2</p>
特效动画的制作	4	<p>重点：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>难点：遮罩动画与引导层动画技术及特点。</p> <p>教学方法与策略：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>	<p>目标1</p> <p>目标2</p>
二维动画的设计与实现	2	<p>重点：设计流程；各类素材的准备与处理；音乐文件的导入及同步设置；片名及字幕的动画效果实现；镜头运用及实现技术；预载画面的实现；作品的发布。</p>	<p>课前：观看动画 DEMO，分析镜头。</p>	<p>目标1</p> <p>目标2</p> <p>目标3</p>

		<p>思政元素：传统文化类动画短片的设计与制作分析。</p> <p>难点：音乐文件的导入及同步设置；片名及字幕的动画效果实现；镜头运用及实现技术。</p> <p>教学方法与策略：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>课堂：操作练习。</p> <p>课后：结课作业构思创作，绘制分镜脚本。</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	矢量图形绘制	4	<p>重点：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>难点：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>思政元素：要求学生在上机操练的过程中必须秉持科学泰索的态度，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	角色设计及绘制。其中角色的话需要效果图和五视图设计。	目标1 目标3
上机	基本动画设计	8	<p>重点：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>难点：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。</p> <p>思政元素：要求学生在上机操练的过程中必须秉持科学泰索的态度，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	将角色设计进行表情包设计，以及动作表情的动画制作。	目标1 目标2 目标3
上机	特效动画	4	<p>重点：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。</p> <p>难点：引导动画与遮罩动画的制作技巧；</p>	训练	动画短片片头、片尾或中间转场部分制作	目标1 目标2 目标3

			思政元素： 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。			
上机	二维动画的设计与实现	8	重点： 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。 难点： 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。 思政元素： 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	将剧本进行画面分镜头脚本设计，并根据分镜头脚本进行数字化故事板制作。	目标1 目标2 目标3
上机	综合应用实训	8	重点： 了解动画广告或视频的基本特点；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。 难点： 动画广告或视频的创意方法；熟悉综合使用主流软件的功能制作实用动画的方法。 思政元素： 民族文化与动画广告或视频的结合与表现。	设计	根据前期的故事板进行进一步的动画制作，并最终完成动画短片或动画广告的创作。	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、期末考查等两个部分组成。

1. 平时成绩（占总成绩的50%）：采用百分制。平时成绩分作业（占40%）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	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。

(80~89分)	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50%）：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
绘制工具的应用	角色绘制；	作品	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；	作品	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；	作品	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；	作品、报告	目标1	20
	蒙太奇的运用；		目标2	15

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：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： 12 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 checked="" type="checkbox"/> 其他： 机房
4	学生辅导	线上方式及时间安排：企业微信在线指导，课前、课后 线下地点及时间安排：教室和机房，课堂

七、 选用教材

[1] 赵一丽、衷文、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：胡红叶、魏涓

系（教研室）主任：卢娟

学院（部）审核人：

《产品详情页设计》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	必修	课程属性	理论
课程名称	产品详情页设计		课程英文名称	Product details page planning and production	
课程编码	G02ZB03E		适用专业	数字媒体艺术专业	
考核方式	考查		先修课程	无	
总学时	48	学分	3	理论学时	16
实验学时/实训学时/ 实践学时/上机学时			实训学时：32		
开课单位			创意设计学院		

二、课程简介

《产品详情页设计》是为培养和提高数字媒体艺术专业学生从事移动电商业务水平和专业技能而设置的一门专业必修课程。在学生学习了图片的基本处理技巧以及抠图的常用方法的基础上的综合实际应用。本教学任务需引导学生在观察、分析网络资源中寻找规律，总结产品详情页应包含的最基本图片和商品信息，完成标准产品详情页地制作。在此基础上，引导学生结合销售的商品对产品详情页进行创新制作，使学生在观察中掌握规律，在规律制作中寻求创新。

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: 通过课程理论学习和实践训练，主要培养学生掌握网络开店的必备理论知识和基本流程;培养学生获得与产品详情页设计相关的学习能力、操作能力、营销能力，强化学生的实践，增强学生的创业意识、交流沟通能力。	2-3: 具备与本专业相关的设计表现的能力。 4-2: 熟悉视觉设计相关软件的操作与应用，具备设计软件操作与应用能力。	2. 职业技能 4. 设计软件的应用能力
能力目标	目标2: 让学生具备从移动电商完整业务流程的能力，并掌握运用产品详情页实战教学	6-1: 具备独立设计调研能力。	6、调研与资料整合能力

	系统搭建产品主图、产品详情页、进行商城运营推广，培养从事电商相关岗位工作的职业道德。		
素质目标	<p>目标3:</p> <p>通过对课程学习，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。</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。	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
产品详情页设计的概况	2	<p>重点: 了解产品详情页设计的理念。</p> <p>难点: 掌握设计流程。</p> <p>思政元素: 突出中国文化、中国精神的继承与发扬，具体切入“大国工匠”精神、认识中国“和谐”思想，树立学生“文化自信”通过设计语言的转化，强调服务定位本地经济。</p> <p>教学方法与策略: 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：对产品详情页设计历史的追溯</p> <p>课后：调研产品详情页设计的趋势与应用领域</p>	目标1 目标3
主图设计	4	<p>重点: 了解主图背景、商品的处理、文案的提炼、排版的设计技巧。</p> <p>难点: 掌握产品主图的制作规范；能根据商品的特点设计主图。</p> <p>思政元素: 点评国内外优秀作品，讲解中渗透工匠精神。</p> <p>教学方法与策略: 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：优秀主图作品收集</p> <p>课堂：学生对收集的资料进行归纳讲解</p> <p>课后：制作自己详情页的说服逻辑(思维导图)</p>	目标1 目标3
产品详情页逻辑思	4	<p>重点: 了解产品思维，描述用户画像、目标及期望。</p>	<p>课前：规划自己的详情页</p>	目标1 目标3

维设计		<p>难点: 根据不同产品规划详情页排版思路。</p> <p>教学方法与策略: 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>排版思路。</p> <p>课堂: 参考竞争对手的问大家内容来做痛点整理。</p> <p>课后: 逻辑框架思维导图设计</p>	
产品详情页版式设计	4	<p>重点: 首页设计的应用,品牌文化的挖掘与体现。</p> <p>难点: 类目排版设计的应用和海报细节处理,详情页设计的应用。</p> <p>思政元素: 品牌文化的挖掘与体现。</p> <p>教学方法与策略: 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: 调研产品详情页版式设计的特点</p> <p>课堂: 首屏设计要点分析。</p> <p>课后: 优秀案例参考</p>	目标1 目标3
产品详情页文案设计	2	<p>重点: 产品详情页文案撰写逻辑思路; 了解如何进行文案内容表达;</p> <p>难点: 能恰当、灵活地使用写作手法,收到意外的效果。</p> <p>思政元素: 企业文化教育,将企业精神、价值观念、行为准则、道德规范以及地方文化潜移默化地融入。</p> <p>教学方法与策略: 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: 项目前期调研</p> <p>课堂: 优秀文案分析总结。</p> <p>课后: 产品详情页结课作业构思。</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
实训	优秀的详情页竞品分析	6	<p>重点: 产品主页对比,产品详情对比。</p> <p>难点: 产品详情对比总结。</p> <p>思政元素: 要求学生有认真严谨的学习态度。</p>	训练	形成PDF提案进行汇报分析	目标1 目标3
实训	主图设计	8	<p>重点: 项目前期调研展示(项目背景、用户画像、竞品分析、买点提炼等,主图设计(产品摄影或建模、插画)。</p> <p>难点: 能够根据产品特性、商业营销、界面美化等方面综合进行主图设计。</p> <p>思政元素: 岭南文化蕴含融入课堂教学。</p>	训练	以岭南地区特色产品(可以是食品特产可以是物质文化遗产、文创产品等)为题材,	目标1 目标3

					以移动端界面（ios或安卓）制作主图（首图与辅图），主图基于的电商平台自拟。	
实训	首屏海报设计	8	重点： 了解产品卖点，设计首屏海报文案；并且找相关资料参考 难点： 首屏海报设计兼顾美观性和商业性	训练	以岭南地区特色产品为主题，进行首屏海报设计。	目标1 目标3
实训	产品详情页结课作业制作	10	重点： 岭南建筑图案的造型特色调研。 难点： 岭南建筑传统图案的内涵与现代化再设计应用。 思政元素： 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。	综合	以岭南地区特色产品制作完整的产品详情页和主图。包括 1.项目前期调研展示（项目背景、竞品分析、买点提炼等）（需分组汇报） 2.详情页设计说明（用色、字体、文案、风格等） 3.详情页长图（包括五张主图），JPG, 300PPi. 4.样机展示（综合展示）	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、期末考查等二个部分组成。

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%）、小组汇报成绩（占10%）和考勤（占10%）四个部分。评分标准如下表：

等级	评分标准
优秀	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；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

(90~100分)	<p>观；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。</p> <p>2. 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。</p> <p>3. 考勤满勤。</p>
良好 (80~89分)	<p>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。；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。</p> <p>2 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. 考勤基本满勤。</p>
中等 (70~79分)	<p>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。作品主题正确；装订成册，整体美观。</p> <p>2 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. 考勤到课80%以上。</p>
及格 (60~69分)	<p>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。作品主题符合要求，美观度不足，技法不够娴熟。</p> <p>2. 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。</p>
不及格 (60以下)	<p>1. 数量不完整</p> <p>2. 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。</p> <p>3. 考勤到课率不符合学校规定</p>

2. 期末考查（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
项目调研与汇报	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
产品主图设计	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
完整的产品详情页项目设计	熟练操作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
作品展示与汇报	产品详情页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

九、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：6
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，课后 线下地点及时间安排：5B5楼，周四16：00-17：00

七、选用教材

[1] 王阳著,小米有品商品详情页设计手册[M].北京:人民邮电出版社,2020年11月.

[2] 梁哲,UI界面设计[M].北京:河北美术出版社,2020年11月.

八、参考资料

[1] 洛可可创新设计学院著,《产品设计思维》,电子工业出版社,2016年9月。

[2] 苏杰编著,《淘宝十年产品事》电子工业出版社,2014年10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:何帅、魏涸

系（教研室）主任：卢娟

学院（部）审核人：何帅

《数字视频编辑》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	数字视频编辑		课程英文名称	Digital video editing	
课程编码	G02ZB05E		适用专业	数字媒艺术体专业	
考核方式	考查		先修课程	无	
总学时	48	学分	3	理论学时	16
实验学时/实训学时/ 实践学时/上机学时			32		
开课单位			创意设计学院		

二、课程简介

《数字视频编辑》是数字媒体艺术专业本科学生的一门专业必修核心课程，属于人才培养规格实现矩阵中数字影视制作能力要求的课程。本课程使学生能够掌握非线性编辑软件的实际操作，掌握数字视频编辑的基础知识，学会采集、导入和管理素材、剪辑技术的应用、运动效果的应用、视频转场的应用、视频特效的应用、字幕的设计、音频技术的应用等媒体编辑技能。

通过本课程的学习，学生可以熟练使用编辑软件完成广告短片、企业宣传片、专题片、电视节目等视频作品的编辑工作。教学内容涉及影视设计师、编辑师等多个工作岗位，对整个专业知识的学习和岗位能力的提高起着承上启下的学科作用。

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；	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. 项目策划与管理能力。

	2. 具备能够对于所拍摄的影像画面进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。	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。	
能力目标	<p>目标2:</p> <p>1. 熟练掌握视频处理技巧, 运用程序设置、管理和编辑素材项目、轨道、键控抠像、音频的应用、字幕制作、运动跟踪与画面稳定、特效、调色及视频元素及剪辑操作、影片输出等的制作技法。</p> <p>2. 学会使用视频剪辑软件能进行视频的剪辑制作。</p>	<p>3-1: 掌握数字媒体艺术拍摄的基本技法。</p> <p>3-2: 熟悉交互视觉的构成原理, 并能在交互产品设计中综合应用。</p> <p>3-3: 具备设计创意的综合表现能力, 包括视频拍摄制作、网络交互产品能力等表达形式。</p> <p>4-3: 熟悉视觉设计相关软件的操作与应用, 具备设计软件操作与应用能力。</p>	<p>3. 视频拍摄制作网络交互产品的能力的能力。</p> <p>4. 设计软件的能力。</p>
素质目标	<p>目标3:</p> <p>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。</p>	<p>2-1: 具备与本专业相关的市场调研的能力。</p> <p>2-2: 具备与本专业相关的客户沟通的能力。</p> <p>2-3: 具备与本专业相关的设计表现的能力。</p> <p>2-4: 具备与本专业相关的电脑制图等的的能力。</p>	2. 职业技能。
	<p>目标4:</p> <p>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。</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。	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

指导环节	时间安排	主要教学内容	学习任务安排	支撑课程目标
数字视频编辑基础	4	<p>重点: 剪辑制作基础及应用</p> <p>难点: 剪辑软件的工作区及剪辑功能区</p> <p>思政元素:分析新闻政治影片进而进行讲解视频编辑的应用</p> <p>教学方法与策略: 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: 预习</p> <p>课堂: 讨论视频剪辑的理解</p> <p>课后: 认识软件类型</p>	目标1 目标3
剪辑软件基础知识及程序设置	4	<p>重点: 剪辑软件的界面、菜单、面板等</p> <p>难点: 剪辑软件功能应用讲解快捷键、序列、轨道</p> <p>思政元素:根据红色内容影片进而理解造型语言</p> <p>教学方法与策略: 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: 熟悉界面功能</p> <p>课堂: 进行序列、轨道、快捷键的练习</p> <p>课后: 复习巩固</p>	目标1 目标2
剪辑软件视频与音频应用及管理剪辑素材和项目	4	<p>重点: 采集基础知识、设备方式、素材</p> <p>难点: 项目查看管理素材编辑素材</p> <p>思政元素:社会热点问题进行剪辑练习</p> <p>教学方法与策略: 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: 预习</p> <p>课堂: 练习项目素材和编辑素材</p> <p>课后: 练习视频和音频的剪辑</p>	目标1 目标2
时间轴编辑素材和视频元素	4	<p>重点: 剪辑软件的分离、替换提取、覆盖等功能进行</p>	<p>课前: 预习</p> <p>课堂: 根据时间轴功能</p>	目标2 目标3

与剪辑操作		<p>视频剪辑</p> <p>难点: 视频功能进行剪辑操作</p> <p>思政元素: 道德美的素材片段进行融入剪辑练习</p> <p>教学方法与策略: 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>视频素材反复练习编辑素材</p> <p>课后: 复习巩固</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
实训	视频过渡	4	<p>重点: 了解并应用过渡效果</p> <p>难点: 编辑过渡效果, 高级过渡</p> <p>思政元素: 建立中华文化自信, 融入传统文化元素</p>	训练	须完成实验报告。报告有详细实验记录	目标2 目标3
实训	视频特效	4	<p>重点: 认识视频效果及编辑</p> <p>难点: 常见视频特效介绍</p> <p>思政元素: 融入中华文化提高影视教育的文化自信。</p>	训练	须完成实验报告。报告有详细实验记录	目标1 目标2 目标3
实训	编辑音频	4	<p>重点: 调节音频音量</p> <p>难点: 添加音频过渡和特效</p> <p>思政元素: 社会热点问题为元素开展项目化实践教学, 培育学生社会责任感及对社会问题的关注</p>	训练	须完成实验报告。报告有详细实验记录	目标1 目标2 目标3 目标4
实训	音轨混合器编辑音频	4	<p>重点: 认识音轨混合器</p> <p>难点: 音轨混合器中设置音频效果</p> <p>思政元素: 秉承科学探索态度举一反三</p>	训练	须完成实验报告。报告有详细实验记录	目标2 目标3
实训	字幕和图像	4	<p>重点: 了解字幕面板创建和修饰字幕</p> <p>难点: 字幕中插入标志动态字幕</p> <p>思政元素: 秉承科学探索态度, 学会知识点举一反三</p>	训练	须完成实验报告。报告有详细实验记录	目标1 目标2 目标3

实训	运动特效	4	重点: 运动效果 难点: 关键帧控制特效及通道应用 思政元素: 社会主义核心价值观思想内容融入视频创作	训练	须完成实验报告。报告有详细实验记录	目标1 目标2 目标3
实训	案例制作做及影片输出	4	重点: 了解字幕面板创建和修饰字幕 难点: 字幕中插入标志动态字幕 思政元素: 思想教育融入视频创作	设计	须完成实验报告。报告有详细实验记录	目标1 目标2 目标3 目标4
实训	案例制作及反馈	4	重点: 了解字幕面板创建和修饰字幕 难点: 字幕中插入标志动态字幕 思政元素: 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	设计	须完成实验报告。报告有详细实验记录	目标1 目标2 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。

数字视频编辑课程的最终成绩由平时成绩（占30%）和期末（占70%）二部分组成。

1. 平时成绩（占总成绩的30%）：采用百分制。平时成绩分三个模块：平时作业成绩（占10%）；小组讨论或汇报成绩（占10%）；考勤（占10%）。评分标准如下表：

等级	评分标准
	1.平时作业；2.小组讨论或汇报；3.考勤
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 (80~89分)	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。 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	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。

(60~69分)	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
案例创作主题	主题鲜明，内容突出，立意鲜明； 能表现思想性和时代精神，引起观者共鸣	设计题	目标1	20
案例创作脚本创作	拍摄视角独特，具有吸引力； 逻辑清晰，情节紧凑；	设计题	目标2	30
案例创作	镜头运用合理，衔接顺畅，配音配乐清晰，字幕停留时间合理； 运用一定的滤镜及转场等剪辑效果，使得作品陈生丰富的主题表现力及强烈视觉冲击力； 创意表现良好	设计题	目标2 目标3	20
展示	造型语言表现生动； 整体恰当，表现清晰	设计题	目标3	30

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：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	指导地点	<input 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：在线课程网站、企业微信，课后时间（开课后时间另行安排） 线下地点及时间安排：非线编实验室，机房（开课后时间另行安排）

七、选用教材

[1]华天印象主编：《Premiere Pro实用教程》[M].北京：人民邮电出版社，2021年05月 .

八、参考资料

[1]九州书源 主编：《Premiere Procc影视制作》[M].北京：清华大学出版社，2017年5月

[2]李鹏杰、李丰、金文玥 主编：《After Effects &Premiere影视后期制作教程》[M].哈尔滨：哈尔滨工程大学出版社，2022年5月

大纲执笔人： 胡红叶

讨论参与人:卢娟 邓亚荣

系（教研室）主任：卢娟

学院（部）审核人：何帅

《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	G02ZB06C		适用专业	数字媒体设计	
考核方式	考查		先修课程		
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

《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。	3-1：了解数字媒体艺术相关的基本理论和知识	1. 综合素质能力 2. 职业技能 4. 设计软件的应用能力

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。	<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: 具备独立进行设计调研能力。</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>7-1: 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>6. 调研与资料整合能力</p> <p>7. 设计项目策划与管理能力</p>
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。	<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>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>8-2: 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. 商业设计和推广能力</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
------	----	-----------	--------	--------

交互设计概论	4	<p>重点：交互设计的发展历程；交互设计的设计本质；交互设计的基本目标。</p> <p>难点：交互设计的意义与流程。</p> <p>思政元素：以优秀传统文化交互设计作品、名师名作等为辅助案例讲解，提升学生人文素养，健全的人格教育，让学生熟悉交互设计特点。</p> <p>教学方法与策略：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：预习。</p> <p>课堂：理解交互设计概论。</p> <p>课后：复习巩固。</p>	<p>目标1</p> <p>目标3</p>
交互设计目标	4	<p>重点：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>难点：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>思政元素：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>教学方法与策略：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：预习。</p> <p>课堂：理解交互设计6大目标的基本原理和方法。</p> <p>课后：复习巩固。</p>	<p>目标1</p> <p>目标3</p>
用户体验概论	4	<p>重点：以人为本与用户需求；用户体验与交互设计影响因素；用户行为与交互形式。</p> <p>难点：用户体验与交互设计的衡量标准和优化方法。</p> <p>思政元素：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>教学方法与策略：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：预习。</p> <p>课堂：理解以人为本与用户需求和用户行为与交互形式。</p> <p>课后：复习巩固。</p>	<p>目标1</p> <p>目标3</p>
用户体验分析	4	<p>重点：用户体验度量背景知识；以用户为中心设计流程；利用设计心理学提升用户体验。</p> <p>难点：用户体验评估。</p> <p>思政元素：通过艺术设计思维学习，使学生能准确理解用户体验的相关理论，掌握艺术设计思维的方法用户体验</p>	<p>课前：预习。</p> <p>课堂：理解用户体验度量背景知识</p>	<p>目标1</p> <p>目标3</p>

		<p>与意义。</p> <p>教学方法与策略： 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>用户为中心设计流程与利用设计心理学提升用户体验。</p> <p>课后：复习巩固。</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
实验	交互原型设计	8	<p>重点：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>难点：交互设计方案输出</p> <p>思政元素：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。</p>	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
实验	用户体验量化分析	8	<p>重点：理解设计调研的价值与使用方法。</p> <p>难点：此阶段中各个方法论的解析。</p> <p>思政元素：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>	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

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%）：（出勤率占40%，小组汇报15%，作业占45%）

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

2. 期末考查（占总成绩的70%）：（期末考查采用以书面报告查核方式）

考核模块	考核内容	主要题型	支撑目标	分值
设计思维	设计动机、设计目的、原创性强与个性突出	思考	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、用户需求分析的价值、定义用户问题、管理用户需求	设计	目标2 目标3	20
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	设计	目标2 目标3	50
结论	设计心得与结论	思考	目标2	10

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：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：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

十、 教学安排及要求

七、 选用教材

[1] 李世国、顾振宇主编. 交互设计(第2版). 北京：中国水利水电出版社，2020年11月.

八、 参考资料

[1] 韦艳丽 主编. 交互设计. 北京：电子工业出版社，2021年8月.

[2] 狄睿鑫 主编. Axure RP 8.0基础培训教程. 北京：人民邮电出版社，2020年5月.

[3] 王鹏 主编. Axure RP 9 网站与App原型设计实战案例教程. 北京：人民邮电出版社，2022年5月.

[4] 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：柳智信、孙子惠

系（教研室）主任：卢娟

学院（部）审核人：何帅

《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	必修	课程属性	理论
课程名称	视觉界面设计		课程英文名称	Visual Interface Design	
课程编码	G02ZB10E		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	
总学时	48	学分	3	理论学时	16
上机学时/实训学时/ 实践学时/上机学时			实训学时：32		
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核心专业课程。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	目标1: 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。	2-1: 了解数字媒体艺术相关的基本理论和知识。 2-2: 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。	2. 职业技能

能力目标	目标2: 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。	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
素质目标	目标3: 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. 创新创作与自我提升能力
素质目标	目标4: 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	4	重点: 视觉界面设计的概念与类别, 设计流程, 界面规范。 难点: 视觉界面中界面设计规范。 思政元素: 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。 教学方法与策略: 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>4</p>	<p>重点：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>难点：用户画像。</p> <p>思政元素：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。</p> <p>教学方法与策略：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。</p> <p>课堂：理论讲解，学生进行用户画像讨论设计</p> <p>课后：不同APP界面特点。</p>	<p>目标2 目标4</p>
<p>视觉界面设计和心理学要素模块</p>	<p>4</p>	<p>重点：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</p> <p>难点：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。</p> <p>思政元素：以思艺融合、“美”“德”同行为出发点，认识设计之美。</p> <p>教学方法与策略：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。</p> <p>课堂：理论讲解，学生从心理学角度进行设计分析。</p> <p>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	4	<p>重点：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>难点：APP整体效果搭配、图标设计。</p> <p>思政元素：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>教学方法与策略：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
上机	APP主界面设计模块	4	<p>重点：界面操作的应用</p> <p>难点：基础工具应用</p> <p>思政元素：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
上机	主界面和二级、三级交互界面	4	<p>重点：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>难点：用户画像。</p> <p>思政元素：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	
上机	图标设计模块	6	<p>重点：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>难点：APP整体效果搭配、图标设计。</p> <p>思政元素：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
上机	APP设计中的结构与导航模块	6	<p>重点：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>难点：功能架构图的分析</p> <p>课程思政融入点：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4
上机	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>重点：界面视觉效果排版设计</p> <p>难点：整体效果搭配、图标中隐喻的运用。</p> <p>课程思政融入点：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2 目标3
上机	视觉界面设计综合练习模块	6	<p>重点：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>难点：游戏界面设计</p> <p>课程思政融入点：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：

等级	评分标准
优秀 (90~100分)	1.作业； 2.小组汇报； 3.考勤； 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。 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. 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。 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. 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。 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	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

(60~69分)	<p>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。</p> <p>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。</p> <p>C、平时作业基本完成。</p> <p>2、小组汇报有一定的想法，汇报一般。</p> <p>3、考勤70%以上。</p>
不及格（60以下）	<p>1. 作业</p> <p>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。</p> <p>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。</p> <p>C、平时作业基本没有完成。</p> <p>2. 小组汇报不完整或缺少汇报。</p> <p>3. 考勤到课率不符合学校规定。</p>

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
综合设计	<p>作品类别：UI界面设计</p> <p>作品规格：A3展板和尺寸为手机大小视频。</p> <p>作品要求：1、主题：</p> <p>（1）一套手机主题设计</p> <p>2、形式：A3海报展板和视频</p> <p>3、内容：</p> <p>(1) 开关机GIF或视频可加铃声</p> <p>(2) 锁屏</p> <p>(3) 壁纸</p> <p>(4) 基础图标加第三方图标设计28个</p> <p>(5) 功能性操作界面一个（如打电话界面，发信息界面）</p> <p>4、需提交电子版，作品需在系部展示。</p> <p>5、以个人为单位制作。</p> <p>6、要求：原创性、创意性（40%）、美观性（40%）、清晰度、冲击力（20%）。</p>	主观设计题	目标2	60
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	20
课程总结模块	课程总结、展览效果、学习感想设计报告、视频推文海报宣传、视频截图输出效果。	报告、设计	目标2 目标3	20

十一、 教学安排及要求

序号	教学安排事项	要 求
1	授课教师	<p>职称：助教/讲师/副教授/教授 学历（位）：硕士/博士</p> <p>其他：</p>

2	课程时间	周次：2 节次：4
3	授课地点	<input checked="" type="checkbox"/> 教室 <input type="checkbox"/> 上机室 <input type="checkbox"/> 室外场地 <input checked="" type="checkbox"/> 其他：5B5楼
4	学生辅导	线上方式及时间安排：在线课程网站、企业微信，课后时间 线下地点及时间安排：5b5楼教室；周四下午14：00-17：00

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].人民邮电出版社时,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:何帅

《影视画面编辑原理》教学大纲

一、课程基本信息

课程类别	专业课程	课程性质	必修	课程属性	理论
课程名称	影视画面编辑原理		课程英文名称	Film and TV Editing Art	
课程编码	G02ZB12C		适用专业	数字媒体艺术（专升本）	
考核方式	考查		先修课程	数字视频编辑	
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			实训学时：16		

二、课程简介

《影视画面剪辑原理》是数字媒体艺术专业（专升本）的专业课程，也是专门讲授影视后期剪辑的理论性实践课程。在系统讲述画面镜头语言表达的基础上，突出画面剪辑的实践操作性，学习影视剧的剪辑特点与技巧，全面了解影视后期的工作流程，使学生能够树立剪辑意识，具有声音、影像产品生产与网络传播能力，并用之于实践操作的一门课程。通过该课程的学习，可以培养同学们的新媒体思维，熟悉掌握影视剪辑艺术的基本理论和专影视剪辑的技巧，了解影视制作的过程，为具有扎实的科学和艺术理论基础打下基础。

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： 学生需掌握掌握影视剪辑的基本技能和专业技巧；了解影视后期的工作流程；具有声音、影像产品生产与网络传播能力，能够树立剪辑意识。	2-1：了解数字媒体艺术相关的基本理论和知识。 2-2：具备从事摄影摄像等岗位工作的职业能力。	2. 职业技能
能力目标	目标2： 在实践中掌握影视创作、节目编辑的基本技能知识，影视后期画面剪辑的基本能力，逐步掌握影视剪辑的基本技能和专业技巧。	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。 3-3：具备一定的艺术鉴赏能力。	3. 专业素质能力
素质	目标3： 通过本课程的学习，培养作为一艺术设	6-3：能够通过自主学习进行自我能力提升。具备符合	6. 创新能力。

目标	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。	行业对从业人员所需求的实践工作能力。	
----	---------------------------------------	--------------------	--

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
影视剪辑中的蒙太奇与长镜头	4	<p>重点：蒙太奇与剪辑的关系；蒙太奇理论的产生及发展；蒙太奇的表现形式；长镜头的特点及分类。</p> <p>难点：蒙太奇的表现形式；长镜头的特点及分类。</p> <p>思政元素：观摩传统文化纪录片、爱国文化片片段，让同学们感受我国文化的底蕴魅力，同时揣摩蒙太奇的作用。</p> <p>教学方法与策略：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观摩法开展教学，辅以启发式提问拓宽学生学习思路。</p>	<p>课前：预习课堂内容。</p> <p>课堂：观摩思考。</p> <p>课后：就所学知识点进行拉片分析，并根据本次课堂所学就前面的分镜头作业进行蒙太奇手法添加。</p>	<p>目标1</p> <p>目标2</p>
影视剪辑的时空结构	4	<p>重点：影视中的时间；影视中空间的概念、结构分类及拓展方法。</p> <p>难点：影视中对于时间的处理方法；影视画面的空间结构及分类。</p> <p>思政元素：观摩传统文化纪录片及爱国情怀片中涉及到的剪辑理论片段，让同学们感受我国文化的底蕴魅力，同时领悟影视剪辑中时空的作用和具体用法。</p> <p>教学方法与策略：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观摩法开展教学，辅以启发式提问拓宽学生学习思路。</p>	<p>课前：预习课堂内容。</p> <p>课堂：观摩思考。</p> <p>课后：就所学知识点进行拉片分析，并根据本次课堂所学就之前的分镜头创作进</p>	<p>目标1</p> <p>目标2</p>

			行时空上的创作设计。	
影视剪辑的技法	4	<p>重点：景别的剪辑理念与技巧；镜头的构成与裁剪技巧；轴线的剪辑；剪辑点的选择；运动剪辑。</p> <p>难点：景别的组合规律及表现方式；越轴的过度方法与合理越轴；剪辑点的选择；运动剪辑的基本规律。</p> <p>思政元素：观摩传统文化纪录片及爱国情怀片中涉及到的剪辑理论片段，让同学们感受我国文化的底蕴魅力，同时领悟影视中剪辑的魅力与作用。</p> <p>教学方法与策略：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观摩法开展教学，辅以启发式提问拓宽学生学习思路。</p>	<p>课前：预习课堂内容。</p> <p>课堂：观摩思考。</p> <p>课后：就所学知识点进行拉片分析。并根据本次课堂所学就之前的分镜头创作进行再修改。</p>	目标1 目标2
影视剪辑中的转场	4	<p>重点：技巧转场；无技巧转场。</p> <p>难点：无技巧转场的形式及用法。</p> <p>思政元素：观摩传统文化纪录片及爱国情怀片中涉及到的剪辑理论片段，让同学们感受我国文化的底蕴魅力，同时领悟影视中无技巧转场的具体用法。</p> <p>教学方法与策略：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观摩法开展教学，辅以启发式提问拓宽学生学习思路。</p>	<p>课前：预习课堂内容。</p> <p>课堂：观摩思考。</p> <p>课后：就所学知识点进行拉片分析，并根据本次课堂所学对</p>	目标1 目标2

			自己的分镜头作业进行最终的修改和完善。	
--	--	--	---------------------	--

(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
训练	剧本与分镜头脚本创作	4	<p>重点：分镜头脚本的场景和内容类；分镜头脚本的格式规范；文学剧本改写为分镜头脚本的注意要素。</p> <p>难点：影视分镜的文字描写规范；机号的设置和拍摄范围示意。</p> <p>思政元素：要求学生在创作的过程中必须秉持认真钻研、严肃认真的态度，要善于将理论与实践相结合，发现问题，提出问题并积极地去寻求答案。</p>	训练	须完成完整的剧本创作，并完成完成文字分镜或画面分镜创作。	目标1 目标2
训练	素材镜头采集拍摄	4	<p>重点：影视画面拍摄的角度；影视画面的基础结构。</p> <p>难点：影视画面结构的实体元素及特殊元素；影视画面构图的形态。</p> <p>思政元素：要求学生在摄像拍摄的过程中必须秉持科学泰索的态度，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	须根据前面的分镜头脚本进行相关镜头画面的采集拍摄。	目标1 目标2 目标3
上机	影视画面编辑	4	<p>重点：影视画面的编辑技巧。。</p> <p>难点：画面长度的确定；镜头的镜头组接的依据；剪辑点的确定。</p> <p>思政元素：要求学生在摄像拍摄的过程中必须秉持科学泰索的态度，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	须根据前面所拍摄的画面素材进行后期剪辑与组接，最终完成成片一部。	目标1 目标2 目标3

上机	影视声音与屏幕文字和特技的应用	4	重点： 影视声音的编辑技巧；屏幕文字的构图形式和运用技巧。 难点： 影视声音的编辑技巧。	训练	须根据前面所拍摄的画面素材进行后期剪辑与组接，最终完成成片一部。	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40%）：采用百分制。其中平时成绩分作业（占30%）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. 作业完成度高；90%以上的练习正确。 2. 内容主题明确、内容突出、立意鲜明、富有创意，脚本创作编排逻辑清晰，形象鲜明，情节紧凑。 3. 无旷课早退及事病假。
良好 (80~89分)	1. 作业完成度良好；80%以上的练习正确。 2. 内容主题明确、内容突出、富有创意，脚本创作编排逻辑清晰，情节紧凑。 3. 无旷课早退及事病假。
中等 (70~79分)	1. 作业完成度一般；70%以上的练习正确。 2. 内容主题明确、内容突出，脚本创作编排逻辑清晰。 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%以上的练习正确。 2. 内容主题明确，脚本创作编排流程。 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. 内容主题混乱，脚本创作编排缺乏逻辑性。 3. 旷课累计达到10节及以上。

2. 期末考查（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
------	------	------	------	----

内容创意	主题鲜明，内容突出，立意鲜明；	软件操作	目标1	10
	能表现思想性和时代精神，引起观者共鸣；		目标2	10
脚本创作	拍摄视角独特，具有吸引力；	软件操作	目标1	10
	逻辑清晰，情节紧凑；		目标2	15
音频处理	能运用语音、背景音、效果音、配乐及音乐对作品进行渲染，增强作品表现力；	软件操作	目标1	10
	人物对白清晰得当，不嘈杂混乱，有字幕同步加以说明；		目标2	10
剪辑制作	镜头运用合理，衔接顺畅，配音配乐清晰，字幕停留时间合理；	手绘制图	目标1	20
	运用一定的滤镜及转场等剪辑效果，使得作品陈生丰富的主题表现力及强烈视觉冲击力；		目标2	15

十二、 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 其他：无 学历（位）：博士、硕士
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

七、选用教材

[1] 王来哲等. 影视画面编辑[M]. 化学工业出版社,2022年1月.

[2]肖帅. 影视画面编辑[M]. 北京师范大学出版社,2020年9月.

八、参考资料

[1] 王晓红. 电视画面编辑[M]. 中国传媒大学出版社,2002年7月.

[2]黄匡宇. 当代电视摄影制作教程[M]. 复旦大学出版社,2013年1月.

[3]周新霞. 影视剪辑思维与技巧[M]. 中国广播电视出版社,2011年4月.

[4]鲍勃·奥斯汀著 张晓元译. 看不见的剪辑[M]. 中国海洋大学出版社,2021年6月.

网络资料

[1]视频剪辑素材网 <https://www.videezy.com>

[2]哔哩哔哩, <https://m.bilibili.com/index.html>

[3]部落天堂, <http://www.btbuluo.com>

其他资料

无

大纲执笔人：陈丽娜

讨论参与人：俞敏、邓亚荣

系（教研室）主任：卢娟

学院（部）审核人：何帅

《短视频创作》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	短视频创作		课程英文名称	Short Video Creation	
课程编码	G02ZB26C		适用专业	数字媒体艺术	
考核方式	考查		先修课程	数字视频编辑	
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			实训学时：16		
开课单位			创意设计学院		

二、课程简介

《短视频创作》是本科高等学校数字媒体艺术的一门专业必修课程。主要教授学生制作一支数字媒体艺术短视频的完整过程。同时也包含对网络短视频的特点，传播规律和制作注意事项的教授。网络短视频是新媒体内容的重要一环，在当下的数字媒体艺术就业市场领域也存在大量需求。是数字媒体艺术教学中重要的一部分。

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: 学生需掌握短视频制作的基本概念：短视频的定义；短视频在当下新媒体市场的现状；短视频的基本拍摄技巧，以及短视频的特点和传播规律。	2-1: 具有综合运用各种手段查阅文献、获取信息的能力。2-3: 具备与本专业相关的设计表现的能力。	2.职业技能
能力目标	目标2: 在教学过程中通过项目进行实践，掌握独立制作短视频的完整技能：包括脚本撰写，分镜头策划，视频拍摄，视频剪辑，后期包装制作等。	2-2: 具备与本专业相关的客户沟通的能力。 2-3: 具备与本专业相关的设计表现的能力。 确定品牌形象定位，广告片、纪录片等视频运营推广能力，最终实施品牌推广	2.职业技能 7.设计项目策划管理能力

		<p>广设计。</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>	
素质目标	<p>目标3: 通过本课程的学习, 培养学生作为一个全方位数字媒体艺术人才的发展能力, 可以在未来胜任不同数字媒体艺术内容的创作策划。成为一个全面发展的新媒体人才。</p>	<p>4-1: 具有较高的专业计算机软件应用能力, 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, 能够通过较高的技术手段独立解决本专业领域内的相关问题。</p> <p>5-2: 具备独立设计调研能力; 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>4. 专业技术应用能力</p> <p>5. 调研分析能力</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
短视频基础知识	8	<p>重点: 短视频制作的基本概念: 短视频的定义; 短视频在当下新媒体市场的现状; 短视频的基本拍摄技巧, 以及短视频的特点和传播规律。</p> <p>难点: 不同种类短视频的差异。</p> <p>思政元素: 适时引入近几年主旋律短视频账号的成功, 分析背后成功要素, 引导学生理解主旋律宣传。</p> <p>教学方法与策略: 以理论知识为主, 配合相应的案例作为辅助。以扩宽学生视野, 普及基础知识, 启发学生对短视频的创新思维为教学策略。</p>	1-2 次课后作业, 巩固相关理论知识。	目标1 目标2 目标3
短视频优秀案	8	<p>重点: 观看优秀短视频案例, 分析背后的成功要素和传播规律。</p>	每名同学提交	目标2 目标3

例分析		难点： 让学生理解成功案例背后的共性。 思政元素： 引用近几年一些成功主旋律短视频案例。 教学方法与策略： 课堂教学为主。让学生自发讨论成功案例给自己的启发以及自己的思考，带动其他同学加入讨论。鼓励学生自主学习优秀案例。	1-2 个自认为优秀的短视频案例。	
-----	--	---	-------------------	--

（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	短视频制作流程	8	重点： 脚本撰写，分镜头策划，场景的选择等。 难点： 让学生快速掌握专业技术知识。 教学方法与策略： 以课堂互动为主，在教学之后，邀请学生上台现场实践相关拍摄技巧。激发学生的学习热情。	综合	结成小组，随着教学进度推进，完成拍摄前期工作	目标1 目标2 目标3
实训	短视频拍摄	8	重点： 视频拍摄，视频剪辑，后期包装制作等。 难点： 让学生快速掌握专业技术知识。 教学方法与策略： 以课堂互动为主，在教学之后，邀请学生上台现场实践相关拍摄技巧。激发学生的学习热情。同时包含一部分课堂外实际拍摄实训。	综合	结成小组，随着教学进度推进，制作一支短视频。	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、期末项目两个部分组成。

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%）、考勤（占10%）。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. 作业完成及时，提交无误。90%以上的习题解答正确。 2. 考勤全部按时到岗。
良好 (80~89分)	1. 作业完成及时，提交无误。80%以上的习题解答正确。 2. 考勤全部按时到岗。
中等 (70~79分)	1. 作业完成及时，提交无误。70%以上的习题解答正确。 2. 缺勤次数不超过一次。
及格 (60~69分)	1. 作业完成及时，提交无误。60%以上的习题解答正确。 2. 缺勤次数不超过两次。
不及格 (60以下)	1. 作业未能及时完成，或作业正确率不及60%。 2. 缺勤超过三次。

2. 期末项目（占总成绩的70%）：采用百分制。期末项目的考核内容、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
短视频基础知识	剪辑衔接，配音配乐，镜头对焦，画面色调。	主观设计题	目标 1	30
短视频制作流程	讲述完整故事，内容表达清晰。	主观设计题	目标 2	40
短视频优秀案例	整体节奏符合网络传播规律，完成度足够高。	主观设计题	目标 3	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）：本科以上 其他：无
2	课程时间	周次：8 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：企业微信或邮件

		线下地点及时间安排：教室
--	--	--------------

七、选用教材

[1] 秋叶. 短视频实战一本通[M]. 北京:人民邮电出版社, 2020年7月.

[2] 华少/刘佳佳. 入局:短视频策划与运营实战[M]. 北京:中国科学技术出版社, 2021年5月.

八、参考资料

[1] 秋叶. 短视频实战一本通[M]. 北京:人民邮电出版社, 2020年7月.

[2] 华少/刘佳佳. 入局:短视频策划与运营实战[M]. 北京:中国科学技术出版社, 2021年5月.

大纲执笔人：卢娟

讨论参与人：陈丽娜、

魏泐

系（教研室）主任：卢

娟

学院（部）审核人：何

帅

《三维设计与制作》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	三维设计与制作		课程英文名称	3D Design and Production	
课程编码	G02ZB36E		适用专业	数字媒体艺术	
考核方式	考查		先修课程	二维动态影像	
总学时	48	学分	3	理论学时	16
实验学时/实训学时/ 实践学时/上机学时			实训课时：32		
开课单位			创意设计学院		

二、课程简介

《三维设计与制作》是数字媒体艺术专业一门专业必修课程，这门课程主要是通过学习专业的三维设计软件，掌握相关的功能和命令，加上自己的灵感设计创建三维模型并渲染出图。该课程的主要内容包含：三维建模基础模块、高级建模技法模块、三维摄像机及灯光的应用模块、材质纹理与贴图模块、环境渲染模块、后期制作模块等。通过介绍不同的三维制作软件的思路与方法，加上相应的上机训练，培养学生利用三维软件进行三维建模的技术能力，锻炼学生的空间创造力与艺术想象力。

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. 全面了解课程的体系和结构，对三维建模设计有一个整体的认识。 2. 通过系统学习，使学生能够掌握三维建模的知识框架结构，理解不同建模的方法与思路，并熟练掌握三维物体表现的技法与制作方法。	2-3: 具备与本专业相关的设计表现的能力。 2-4: 具备与本专业相关的电脑制图等的的能力。 4-1: 熟悉三维软件的操作与应用，具备设计软件操作与应用能力。	2. 职业技能专业 4. 设计软件的应用能力
能力目标	目标2： 1、培养学生掌握使用三维建模软件进行图形设计与制作的基础专业技能。 2、培养学生使用三维建模软件将概念转换成相应的数字化三维模型并使用软件	4-1: 熟悉三维软件的操作与应用，具备设计软件操作与应用能力。 5-3: 能够根据不同终端的情况、不同客户的需求，针	4. 设计软件的应用能力 5、商业设计和推广能力

	进行设计与制作的专业基础能力。 3、培养学生使用三维建模软件表现数字化三维空间作品的综合专业能力。	对界面、视频制作、文创开发进行设计与制作。	
素质目标	目标3: 1、通过本课程的学习,培养作为一个数字媒体艺术专业学生必须具备的坚持不懈的学习精神。 2、使学生具备一定的艺术设计思考能力和设计动手能力,同时注重培养学生的沟通能力。 3、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。为未来的学习、工作和生活奠定良好的基础。	8-1: 具有良好的人际交往和团队协作能力。	8. 终身学习的能力

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
三维建模基础模块	2	重点: 软件操作界面简介、软件功能特性、几何体建模基础。 难点: 三维软件的坐标系统理解与应用、点线面的基础编辑方法。 思政元素: 介绍软件的演变过程, 历代科学家的巨大贡献, 培养学生的探索精神。 教学方法与策略: 线下上机教学。对于理论的部分在课堂上予以讲授, 对于软件操作部分安排上机实践。课堂主要运用讲授法和案例法开展教学, 辅以软件演示, 并以启发式提问的方式拓宽学生学习思路。	课前: 阅读教材, 了解什么是三维建模软件, 并了解软件的基本操作界面与功能特性。 课堂: 三维建模软件的应用领域的探讨, 引导学生对其搜集的资料素材进行分析并做归纳讲解。课上对软件进行演示并对相应的课堂案例进行讲解。 课后: 熟悉软件界面操作以及案例练习。	目标1 目标3

高级建模技法模块	2	<p>重点：多边形建模的基本应用模块、通过样条建模等基础应用模块、点线面的高级编辑方法与应用模块、模型的运算等模块（布尔运算等）</p> <p>难点：点线面的高级编辑方法与应用模块、点线面的选择与编辑</p> <p>思政元素：选取我国传统文化中具有象征性的图形符号，结合软件建模特色引导学生思考如何在三维软件中制作出来。</p> <p>教学方法与策略：线下上机教学。对于理论的部分在课堂上予以讲授，对于软件操作部分安排上机实践。课堂主要运用讲授法和案例法开展教学，辅以软件演示，并以启发式提问的方式拓宽学生学习思路。</p>	<p>课前：完成上节课练习。阅读教材，先了解多边形建模的基本编辑方法以及点线面的高级编辑方法。</p> <p>课堂：教师讲解相关理论知识并上机演示，学生依照所搜集的传统文化元素思考如何转化成模型并进行小组讨论。</p> <p>课后：熟悉多边形建模的操作并熟练使用点线面的编辑进行高级建模的操作，并结合传统文化图形进行建模练习。</p>	目标1 目标2 目标3
摄像机与灯光基础模块	2	<p>重点：摄像机技术的基本知识及软件中的摄像机基础模块、灯光技术的基本知识及不同类型灯光的创建与使用方法模块</p> <p>难点：应用软件中的摄像机制作景深效果及运动模糊效果、不同类型灯光的特点及应用</p> <p>教学方法与策略：线下上机教学。对于理论的部分在课堂上予以讲授，对于软件操作部分安排上机实践。课堂主要运用讲授法和案例法开展教学，辅以软件演示，并以启发式提问的方式拓宽学生学习思路。</p>	<p>课前：完成上节课练习。阅读教材，先了解摄像机基础以及软件中的灯光类型及应用。</p> <p>课堂：教师讲解相关理论知识并上机演示，学生依照跟着步骤进行练习。</p> <p>课后：掌握摄像机创建的操作并熟悉摄像机的相关参数编辑及影响。掌握灯光创建的方法并熟悉不同种类灯光的效果，掌握不同灯光的使用方法 & 技巧。</p>	目标1 目标2
材质纹理基础模块	2	<p>重点：材质纹理的基本知识、材质的基本属性、材质的创建与赋予</p> <p>难点：材质编辑器的使用、贴图的基本知识与方法</p> <p>思政元素：对已经创建的中国文化传统元素的模型赋予材质并思考如何达成效果，引导学生思考如何在三维软件中制作出来。</p> <p>教学方法与策略：线下上机教学。对于理论的部分在课堂上予以讲授，对于软件操作部分安排上机实践。课堂主要运用讲授法和案例法开展教学，辅以软件演示，并以启发式提问的方式拓宽学生</p>	<p>课前：完成上节课练习。阅读教材，先了材质纹理与贴图的基本知识，完成书上相关案例。</p> <p>课堂：教师讲解相关理论知识并上机演示，学生依照跟着步骤进行练习。学生探讨中国文化元素的模型由什么材质组成，在三维软件中该如何完成。</p> <p>课后：掌握材质的创建操作并熟悉材质编辑器</p>	目标2 目标3

		学习思路。	中相关参数编辑及影响。掌握贴图的方法并熟悉不同种类贴图材质的效果及应用。	
环境效果与渲染技术模块	2	<p>重点：渲染器的基本知识、软件自带渲染器的基本使用方法</p> <p>难点：不同渲染模式的效果、环境氛围的渲染方法、渲染输出的参数与设置</p> <p>教学方法与策略：线下上机教学。对于理论的部分在课堂上予以讲授，对于软件操作部分安排上机实践。课堂主要运用讲授法和案例法开展教学，辅以软件演示，并以启发式提问的方式拓宽学生学习思路。</p>	<p>课前：完成上节课练习。阅读教材，先了渲染器与渲染的基本知识。</p> <p>课堂：教师讲解相关理论知识并上机演示，学生依照跟着步骤进行练习。</p> <p>课后：掌握自带渲染器的操作并熟悉渲染器中相关参数编辑及影响。</p>	目标1 目标2
第三方渲染器基础与应用模块	2	<p>重点：第三方渲染器的基本知识及使用方法</p> <p>难点：第三方渲染模式的效果、第三方渲染器的环境氛围的渲染方法、第三方渲染器的输出的参数与设置</p> <p>教学方法与策略：线下上机教学。对于理论的部分在课堂上予以讲授，对于软件操作部分安排上机实践。课堂主要运用讲授法和案例法开展教学，辅以软件演示，并以启发式提问的方式拓宽学生学习思路。</p>	<p>课前：完成上节课练习。阅读教材，先了第三方渲染器与自带渲染器的区别与特点。</p> <p>课堂：教师讲解相关理论知识并上机演示，学生依照跟着步骤进行练习。</p> <p>课后：掌握第三方渲染器的操作并熟悉第三方渲染器中相关参数编辑及影响。</p>	目标1 目标2
综合应用模块	4	<p>重点：概念图绘制方法，三维建模软件概念图转化成三维模型的方法与应用。</p> <p>难点：三维建模设计中三视图的应用、模型的材质调整、环境氛围的营造等</p> <p>思政元素：该板块可以选取当下较为热门的课题作为创作主题，例如：弘扬社会主义主旋律的红色主题，让学生结合软件进行时下的热点进行创作。</p> <p>教学方法与策略：线下上机教学。课堂上以启发式提问的方式拓宽学生创作思路，并引领学生开始进行创作。同时辅导学生进行软件练习。</p>	<p>课前：完成上节课练习。提前绘制概念图并规划好三维设计的方向。</p> <p>课堂：教师辅导学生进行三维建模设计。学生在课堂上执行概念图创意到三维模型创作的过程。</p> <p>课后：完成的课上未完成的部分。</p>	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
上机	三维建模基础训练	6	<p>重点: 软件的基础工作界面训练、软件功能特性训练、几何体建模基础训练</p> <p>难点: 三维软件的坐标系统应用训练</p> <p>思政元素: 引导学生绘制的中国传统文化传统元素主题的概念草图并引导学生思考如何在三维软件中制作出来。</p> <p>教学方法与策略: 线下上机教学。课堂主要运用案例教学法开展软件演示教学,并以启发式提问的方式拓宽学生学习思路。</p>	训练	掌握软件的基础工具使用。	目标1 目标2
上机	三维建模创意应用综合训练	6	<p>重点: 通过样条建模等高级建模方法的基础训练、点线面的高级编辑训练、模型的运算训练</p> <p>难点: 点线面的高级编辑训练、点线面的选择与编辑训练</p> <p>思政元素: 对已经绘制的中国传统文化传统元素的草图进行模型创建的规划,并指导学生在三维软件中制作出来。</p> <p>教学方法与策略: 线下上机教学。课堂主要运用案例教学法开展软件演示教学,并以启发式提问的方式拓宽学生学习思路。</p>	训练	掌握软件的基础工具使用。	目标1 目标2
上机	三维摄像机及灯光综合训练	6	<p>重点: 摄像机应用基础训练、灯光的基础应用训练</p> <p>难点: 摄像机制作景深效果训练、摄像机制作运动模糊效果训练、灯光应用训练</p> <p>教学方法与策略: 线下上机教学。课堂主要运用案例教学法开展软件演示教学,并以启发式提问的方式拓宽学生学习思路。</p>	训练	掌握软件的基础工具使用。	目标1 目标2 目标3

上机	材质纹理贴图综合训练	6	<p>重点: 材质编辑器的材质的应用训练</p> <p>难点: 贴图应用训练</p> <p>思政元素: 对已经创建的中国文化传统元素的模型赋予合适的材质并指导学生在三维软件中制作出来。</p> <p>教学方法与策略: 线下上机教学。课堂主要运用案例教学法开展软件演示教学,并以启发式提问的方式拓宽学生学习思路。</p>	训练、设计	熟练掌握软件的基础工具的使用,并开始使用软件进行设计创作。	目标2 目标3
上机	环境效果与渲染技术综合训练	4	<p>重点: 渲染器基本使用训练、灯光的调整训练、综合效果的调整</p> <p>难点: 不同渲染模式的效果、环境氛围的渲染方法、三维环境的氛围渲染设计</p> <p>教学方法与策略: 线下上机教学。课堂主要运用案例教学法开展软件演示教学,并以启发式提问的方式拓宽学生学习思路。</p>	综合	熟练掌握软件的基础工具的使用,并开始使用软件进行设计创作。	目标1 目标2 目标3
上机	课程综合训练	4	<p>重点: 运用软件进行三维作品的海报设计。</p> <p>难点: 设计思维和软件表现结合</p>	综合	熟练掌握软件的基础工具的使用,并开始使用软件进行设计创作。	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(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
	1.作业; 2.小组讨论或汇报成绩3.考勤
优秀 (90~100分)	<p>1. 每次作业完成度非常高且十分有创意。</p> <p>2. 每次讨论或汇报非常积极且得出的结论非常突出。</p>

	3. 全勤。
良好 (80~89分)	1. 每次作业完成度较高且较有创意。 2. 每次讨论或汇报比较积极且得出的结论较为突出。 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
综合创作	熟练操作三维软件进行三维作品的海报作品创作。结合时下热点命题进行综合创作：每个人选一个命题，做2-3张三维作品的招贴海报设计（鼓励往三维数字化动态画创作）。 1、实物作品提交规格：A3大小海报（297.420MM，或视作品形式而定）。 2、电子版提交规格：输出JPEG、MP4格式图片或者视频（或视作品形式而定）及其他后期合成的相关源文件（依作品形式而定）； 3、色彩模式：CMYK、RGB或者视作品形式而定。 4、数量：2-4张（视难易程度而定）	综合类型的主观设计题	目标1 目标2 目标3	30
综合创作	创作过程必须使用专业的三维软件制作模型并使用专业的三维软件调整模型的形状、颜色材质、灯光、摄像机等；要求作品具有一定的原创性、创意性（40%）、美观性（40%）、清晰度、冲击力（20%）。	三维建模	目标2 目标3	30
展示海报	海报展示要清晰，美观，良好的展示产品的特点，达到宣传的效果。	海报	目标3	20
作品汇报	作品汇报，综合项目制作能力、团队协作能力	设计训练	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：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：8

		节次：8
3	授课地点	<input type="checkbox"/> 教室 <input type="checkbox"/> 实验室 <input 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：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]黄振彬 张凯著，《Cinema 4D影视三维动画制作（全彩慕课版）》，人民邮电出版社，2020年7月版。

[2]任媛媛著，《中文版CINEMA 4D R20 实用教程》，人民邮电出版社，2019年2月版。

八、参考资料

[1]周永强著，《C4D三维动画设计与制作》，电子工业出版社，2020年9月版。

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：何帅

《数字影视特效制作》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	数字影视特效制作		课程英文名称	Digital Video Effect Production	
课程编码	G02ZB11C		适用专业	数字媒体艺术	
考核方式	考查		先修课程	数字视频编辑	
总学时	48	学分	2	理论学时	16
上机学时/实训学时/ 实践学时/上机学时			实训学时：32		
开课单位			创意设计院		

二、课程简介

《数字影视特效制作》是数字媒体艺术一门重要的专业必修核心课程，是《数字视频编辑》后续专业课程学习的重要部分。课程主要讲授视频后期编辑处理，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。本课程着重于影视特效制作的实践训练，熟练运用Premiere与After Effect类数字视频编辑软件，了解各种视频的剪辑与特效合成技巧，将可胜任常规动态影像拍摄任务和剪辑合成一部完整作品。课程采用理论与实践的授课模式，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，学生以分组团队的形式，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	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	2-3：具备与本专业相关的设计表现的能力	2. 职业技能 4. 设计软件的应

标	巧; 2. 具备能够对于所拍摄的影像画面进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。	4-2:熟悉动态视频PR、AE等软件的操作与应用, 具备设计软件操作与应用能力。 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创意、执行及组织管理。	用能力 5. 商业设计和推广能力 7. 设计项目策划与管理能力
能力目标	目标2: 1. 熟练掌握视频处理技巧, 会调色及键控抠像、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:熟悉动态视频PR、AE等软件的操作与应用, 具备设计软件操作与应用能力, 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。 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	4. 设计软件的应用能力 7. 设计项目策划与管理能力
素质目标	目标3: 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。	5-1:了解短视频、动态媒体传播等领域的视觉规律 5-2:能够通过调研分析, 确定品牌形象定位, 广告片、纪录片等视频运营推广能力, 最终实施品牌推广设计。 5-3:能够根据不同终端的情况、不同客户的需求, 针对界面、视频制作、文创开发进行设计与制作。	5. 商业设计和推广能力
	目标4: 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。	7-1: 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。	7. 设计项目策划与管理能力

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
一、数字视频编辑基础	2	<p>重点：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。</p> <p>难点：剪辑与导演的关系，数字视频编辑概论介绍。</p> <p>课程思政融入点：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。</p> <p>教学方法与策略：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：进行线上线下混合课程数字视频编辑网上学习。</p> <p>课堂：讲解和提问视频编辑的概念、剪辑、步骤分类。</p> <p>课后：复习。</p>	目标1 目标2 目标3
二、数字视频编辑理论	2	<p>重点：蒙太奇、轴线规则、声画关系。</p> <p>难点：蒙太奇剪辑原理和声画关系。</p> <p>课程思政融入点：培养学生对数位媒体的政治态度端正。</p> <p>教学方法与策略：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1 目标2 目标3
三、剪辑中时间与空间	6	<p>重点：叙述时间的表现形式及技巧。</p> <p>难点：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>课程思政融入点：以思艺融合、“美”“德”同</p>	<p>课前：准备自己的摄像作品。</p> <p>课堂：摄像</p>	目标1 目标2 目标3

		行为出发点，主要讲授视频拍摄技巧及后期编辑处理。 教学方法与策略： 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。	作品的镜头和镜头的剪辑组接关系。 课后：不同风格的影视剪辑技法。	
四、影视剪辑技法和运动剪辑	6	重点： 剪辑理念与技巧、轴线剪辑、剪辑点的选择。 难点： 剪辑理念与技巧、剪辑点的选择。 课程思政融入点： 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。 教学方法与策略： 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。	课前：手机自己喜欢的影视作品1-2部。 课堂：影视作品分析，剪辑技法讲解。 课后：制作一部1分钟的预告片。	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	项目1、剪辑中时间与空间、影视剪辑技法和运动剪辑	4	重点： 1. 叙述时间的表现形式及技巧。 2. 影视时间表达技巧及空间的拓展方法及后期编辑处理。 3. 素材的基础编辑。 难点： 影视时间表达技巧及空间的拓展方法。 课程思政融入点： 以思艺融合、“美”“德”同行为出发点，主要讲授视频拍	训练	使用仪器设备：计算机、手绘板。 项目：用10张照片组合成动态效果。	目标2 目标3

			摄技巧及后期编辑处理。			
实训	项目2、数字视频编辑的转场、特效。	4	<p>重点：1. 镜头长度取舍。</p> <p>2. 运动镜头的组接</p> <p>3. 场景过渡。</p> <p>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。</p> <p>难点：剪辑理念与技巧、剪辑点的选择。</p> <p>课程思政融入点：融入中华文化提高影视教育的文化自信。</p>	训练	<p>课程思政</p> <p>作业：重温红色经典，收看国产动画片《恰同学少年》。</p> <p>项目：电影片段混剪1分钟。</p>	<p>目标2</p> <p>目标3</p>
实训	项目3、影视剪辑的匹配和字幕运用。	8	<p>重点：1. 视频字幕技巧。</p> <p>2. 视频原素材审核。</p> <p>3. 视频的输出效果。</p> <p>难点：字幕特效制作。</p> <p>课程思政融入点：融入中华文化提高影视教育的文化自信。</p>	训练	<p>课程思政</p> <p>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。</p>	<p>目标2</p> <p>目标3</p>
实训	项目4、数字视频特效运用——文字特效、粒子特效、光影效	8	<p>重点：1. 视频转场技巧。</p> <p>2. 文字特效、粒子特效、光影效果、调色技法设定、仿真效果、彩幻空间示范。</p> <p>3. 视频颜色矫正。</p> <p>难点：绿幕抠像设计。</p>	训练	<p>课程思政</p> <p>作业：文字特效技巧实践应用、粒子</p>	<p>目标2</p> <p>目标3</p>

	果、调色技法设定、仿真效果、彩幻空间、高级特效制作、绿幕抠像、色彩调整。		课程思政融入点： 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。		特效技巧 实践应用、光影效果技巧 实践应用、调色技法实践应用、仿真效果技巧 实践应用、彩幻空间技巧 实践应用。	
实训	项目5、多媒体综合练习	8	<p>重点：多种蒙太奇剪辑手法、特效制作、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。</p> <p>难点：设计思维和软件表现综合运用。</p> <p>课程思政融入点：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。</p>	综合	课程思政作业：学生以团队的形式，搭配学习，共同合作完成一部以社会主义核心价值观为主题的影视作品并推广宣传。	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9%）和考勤（占21%）

二个部分。评分标准如下表：

等级	评分标准
优秀 (90~100分)	1.作业； 2.考勤； 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. 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. 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. 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. 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. 考勤到课率不符合学校规定。

3. 期末（占总成绩的70%）：采用百分制。期末实践操作（满分100分）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
综合设计模块	作品类别：三分钟的影视特效制作合成片。 作品规格： 根据时长要求制作完成三分钟短片，导出MP4或avi文档，单个项目整体大小不超过1G，符合专业必修课程标准。 作品要求： 1、一组三分钟的影视合成片：根据课程所讲内容，综合性案例或不低于10个特效制作。 2、以分组团队(最多二人为一组)制作。 3、需提交电子版，纸质截图视频打印版。 4、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	60
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	20
课程总结模块	课程总结、展览效果、学习感想设计报告、视频推文海报宣传、视频截图输出效果。	报告、设计	目标2 目标3	20

十三、 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：6节
3	授课地点	<input type="checkbox"/> 教室 <input checked="" type="checkbox"/> 上机室 <input type="checkbox"/> 室外场地 <input checked="" type="checkbox"/> 其他：非线编实验室，机房
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：非线编实验室，机房

七、选用教材

[1]使用教材：After Effects影视后期合成[M]，水晶石教育 主编 高等教育出版社，2021年2月

八、参考资料

[1] Premiere Pro CC中文版教程[M]，黄薇主编，清华大学出版社，2015年1月。

[2] Premiere Pro CS6实例教程(第3版) [M], 胡文杰主编, 人民邮电出版社, 2019年9月

[3] After Effects影视特效制作208例, 吉家进 主编, 人民邮电出版社.

[4] After Effects CS6 制作特效武功大全, 白乃远主编, 上奇科技(台湾)

[5] After Effects高级技术手册-十大插件应用精粹(第二版), 白乃远主编, 上奇科技(台湾)

[6] Cinema. 4D完全学习手册, TVart培训基地主编, 人民邮电出版社

大纲执笔人: 邱健洲

讨论参与人: 柳智信、余伟将

系(教研室)主任: 卢娟

学院(部)审核人: 何帅

《数位创作与整合》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	数位创作与整合		课程英文名称	Digital creation and integration	
课程编码	G02ZB39C		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、数字色彩及原理	
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			实训学时：16		
开课单位			创意设计学院		

二、课程简介

《数位创作与整合》是数字媒体艺术设计专业（专升本）的一门必修专业课。课程的主要内容主要讲授数位数字绘画的概念和历史、类别与形式、艺术表现手法和设计思路。课程绘画设计知识和技法，把数字绘画设计的形式与内容进行结合，逐渐熟练数字绘画的技法进行数字绘制创作和应用。课程特点是照由浅入深、从易到难的进度安排了大量的案例分析，利于学生吸收并转化成设计能力，通过多媒体教学手段进行展示与讲解，针对性的讲评学生作品并提出修改意见，使学生能更好的应用理论在设计实践中。

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：学习和理解数字绘画的定义，数字绘画的历史演变，数字绘画设计的功能价值、数字绘画设计的应用领域、数字绘画设计的应用领域，数字绘画的类别，数字绘画设计的主要表现形式，数字绘画的美学特征、数字绘画的设计准则等。	7-1:熟悉设计的程序流程及方法。	7. 设计项目策划管理能力
能力目标	目标2： 在实践中提升应用画笔或软件进行数字绘画创作的动手能力，掌握临摹数字绘画的步骤、数字绘画创作的流程、书籍数字绘画的创作要点和构思方	4-1：具有较高的专业计算机软件应用能力。 4-2:能够熟练掌握专业计算机软件的基础知识以及	4. 专业技术应用能力 5. 调研分析能力

	式，商业数字绘画的创意点提取和元素应用等。	独立操作数字媒体艺术主流软件。 5-1: 具备独立设计调研能力 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
素质目标	目标3: 通过本课程的学习，培养作为设计师应具备的形式与内容关联的思维方式，尤其注意文化元素对数字绘画作品的影响，养成创意发散、勤画多练的设计习惯，为专题实训打下良好的基础。	6-4: 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CG绘画概念	4	重点: 数字绘画的概念、任务、功能以及应用知识。 难点: 各数字绘画概念、任务。 思政元素: 通过国潮风数字绘画作品范例的讲解，让同学们结合中国文化感受中国元素在数字绘画中的应用。 教学方法与策略: 线下教学。通过讲授法讲解数字绘画的定义，通过展示各时期的数字绘画作品的方式让大家了解数字绘画发展历程。	课后: 收集中外优秀数字绘画作品并分析鉴赏	目标1 目标3
数字CG绘画主流软件操作基础	4	重点: 目前市面上的主流软件介绍、对比及特点。 难点: 不同软件进行数字绘制的应用技巧。 教学方法与策略: 线下教学。通过讲授法和范例法讲解。	课堂: 小组讨论并分析数字绘画作品	目标1
数字CG绘画主流创作技法	8	重点: 线稿法、色块法、克隆法、黑白法、合成法、照片合成法等 难点: 表现技法的数字绘画作品的特点和应用。 教学方法与策略: 线下教学。通过讲授法和范例法讲解，应用谈论法引导学生说出自己的见解。	课堂: 小组讨论并分析数字绘画作品	目标1

(二) 实践教学

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

类型				类型	要求	程目标
实训	数字绘画临摹	4	<p>重点：数字绘画临摹的对象选择、数字绘画临摹过程的思考，数字绘画临摹与创作的结合，作品分析与修改。</p> <p>难点：体会原作思路和技法的表现技巧以及创意表现的方法。</p> <p>思政元素：从中国传统美术学习的角度上讲解“临”和“摹”的区别，让学生体会数字绘画作品临摹阶段的重要性，借鉴中国所特有的书画艺术学习方法，从而提升创作水平。</p>	训练	每人1张。通过互联网、图书馆的相关书籍选择一幅数字绘画进行临摹,可以进行部分修改。	目标1目标3
实训	技法体验创作（人物绘画创作）	4	<p>重点：数字人物绘画的基本原理和绘制技巧。</p> <p>难点：体会技法不同对数字人物绘画表现效果的影响。</p> <p>思政元素：结合中国传统文化，分析其视觉元素，让同学们深入感受和了解中国特色文化的魅力，并将其视觉化呈现。</p>	设计	每人1张。应用一种或多种技法混合应用，进行一幅命题技法的数字绘画创作。	目标1目标3
实训	技法体验创作（场景绘画创作）	4	<p>重点：数字场景插画的基本原理和绘制技巧。</p> <p>难点：体会技法不同对数字人物绘画表现效果的影响。</p> <p>思政元素：结合中国传统建筑文化，分析其视觉元素，让同学们深入感受和了解中国建筑的魅 力，让中国文化在数字绘画中的表达。</p>	设计	每人1张。根据命题进行创作，作品需保证原创性，独具创意，且具有感染力和良好的视觉效果。	目标1目标3
实训	数字绘画整合及商业应用制作（结课作业）	4	<p>重点：分析命题特性，提炼创意点，选择视觉元素，绘制适合于传播的商业数字绘画和商业应用。</p> <p>难点：创意点提取和创作。</p>	设计	每人一套（1-3张），根据具体的策略单进行商业数字绘画创作和整合。	目标1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、期末成绩两个部分组成。

1、平时成绩（占总成绩的50%）：采用百分制。考勤（占10%）和平时作品（占40%）两个部分。评分标准如下表：

等级	评分标准
	1. 考勤； 2. 平时作品； 3. 作品自评
优秀 (90~100分)	1. 考勤无迟到、早退和旷课（请假不计）。 2. 平时作业作品创作或临摹符合要求，风格技法应用合理，数字绘画具备较强的创意和艺术感。
良好 (80~89分)	1. 考勤无旷课，迟到、早退不超过1次。（请假不计）。 2. 平时作业作品创作或临摹符合要求，风格技法应用基本合理，数字绘画具备一定的创意和艺术感。
中等 (70~79分)	1. 考勤无旷课，迟到、早退不超过2次。（请假不计）。 2. 平时作业作品创作或临摹基本符合要求，风格技法应用基本合理，数字绘画的创意和艺术感表现力有待加强。
及格 (60~69分)	1. 考勤旷课1次以内，迟到、早退不超过3次。（请假不计）。 2. 平时作业作品创作或临摹符合要求，风格技法应用基本合理，数字绘画具备一定的创意和艺术感。
不及格 (60以下)	1. 考勤旷课3次以上或迟到、早退超过5次。（请假不计）。 2. 平时作业未完成或未达到基本技术要求。

2. 期末成绩（占总成绩的50%）：采用百分制。结课大作业的考核内容、题型和分值分配情况见下表：

考核模块	考核内容	主要题型	支撑目标	分值
创意点提取	所针对的商业产品或服务的创意点提取合理、有创意。	数字绘画设计作品	目标3	10
数字绘画内容	数字绘画内容传递信息指向性强		目标1 目标2	15

	数字绘画内容的选择新颖、有趣味	目标1 目标2	15
数字绘画形式	数字绘画元素的应用视觉化效果好	目标1 目标2	20
	数字绘画构图形式新颖或符合形式美法则，突出重点	目标1 目标2	10
	形式与内容结合紧密	目标1 目标2	20
	配色恰当，遵循色彩构成的视觉规律	目标1 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 其他：无
2	课程时间	周次： 1-8周 节次： 6节 （为保证课程顺利衔接，每周需安排4节连排一次）
3	授课地点	<input 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：企业微信（开课后时间另行安排） 线下地点及时间安排：办公室（开课后时间另行安排）

七、选用教材

[1]董冠妮. 数字绘画设计. 北京：中国轻工业出版社，2021年8月.

[2]于君. 数字绘画设计. 上海：上海人民美术出版社. 2020年1月.

八、参考资料

[1]余振华. 数字绘画色彩设计手册. 北京：人民邮电出版社，2021年11月.

[2]梁燕妮. 用数字绘画讲故事. 北京：人民邮电出版社，2021年11月.

[3]邓雅楠. 插图设计. 山东：山东美术出版社，2021年10月

网络资料

[1]站酷<https://www.zcool.com.cn/>

[2]中国数字绘画网<http://sm.cndesign.com/>

[3]Behance <http://www.lookxyz.cn/>

其他资料

[1]蓝铅笔（笔刷下载）www.lanqb.com

[2]站长素材（字体下载）<https://font.chinaz.com/shejiziti.html>

大纲执笔人：陈丽娜

参与人：柳智信、邱建洲

系（教研室）主任：卢娟

学院（部）审核人：何帅

《设计方法与实务》教学大纲

一、课程基本信息

课程类别	专业拓展选修课程	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	G02ZX10C		适用专业	数字媒体设计	
考核方式	考查		先修课程		
总学时	32	学分	2	理论学时	28
实验学时/实训学时/ 实践学时/上机学时			实训学时：4		
开课单位			创意设计学院		

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专业拓展选修课程。主要通过平面构成方面的学习和研究，学会如何创造形象、怎样处理形象与形象之间的联系、如何掌握美的规律，并按照美的形式法则，构成所需要的设计图形。通过该课程的学习使学生能够掌握造型艺术的基本理论和设计要素及其规律。在学习过程中主要通过平面构成方面的学习和研究，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、项目企划能力。

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计方法、手段的战术问题。	1-3：具有较好的创新创业能力。 1-4：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。 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	1. 综合素质能力 7. 设计项目策划管理能力

		组织能力。	
能力目标	<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>5-2:能够通过调研分析,确定品牌形象定位,广告片、纪录片等视频运营推广能力,最终实施品牌推广设计。</p> <p>5-3:能够根据不同终端的情况、不同客户的需求,针对界面、视频制作、文创开发进行设计与制作。</p> <p>6-1: 具备独立设计调研能力。</p> <p>6-2: 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>8-2: 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、商业设计和推广能力</p> <p>6、调研与资料整合能力</p> <p>7.设计项目策划管理能力</p> <p>8.终身学习的能力</p>
素质目标	<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>1-3: 具有较好的创新创业能力。</p> <p>5-3:能够根据不同终端的情况、不同客户的需求,针对界面、视频制作、文创开发进行设计与制作。</p>	<p>1.综合素质能力</p> <p>5、商业设计和推广能力</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	1	<p>重点: 思维科学研究的对象、意义。</p> <p>难点: 对思维研究的认识。</p> <p>思政元素: 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>教学方法与策略: 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>	<p>课前:预习。</p> <p>课堂:理解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> <p>课后:复习巩固。</p>	<p>目标1</p> <p>目标2</p>
创造性思维是艺术设计思维的核心	1	<p>重点: 创造性思维的主要形式。</p> <p>难点: 几种思维形式的辩证关系。</p> <p>思政元素: 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>教学方法与策略: 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>课前:预习。</p> <p>课堂:理解创造性思维的主要形式。</p> <p>课后:复习巩固。</p>	<p>目标1</p> <p>目标2</p>
创造性思维的基本规律	2	<p>重点: 创造性思维规律。</p> <p>难点: 创造性思维的本质。</p> <p>思政元素: 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>教学方法与策略: 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>课前:预习。</p> <p>课堂:理解创造性思维规律和本质。</p> <p>课后:复习巩固。</p>	<p>目标1</p> <p>目标2</p>
艺术设计思维训练	2	<p>重点: 增进创造性思维的具体策略。</p> <p>难点: 艺术设计思维训练的意义。</p> <p>思政元素: 通过艺术设计思维学习,使学生能准确理解创意思</p>	<p>课前:预习。</p> <p>课堂:理解创造性思维的具体</p>	<p>目标1</p> <p>目标2</p>

		<p>维的相关理论，掌握艺术设计思维训练的方法与意义。</p> <p>教学方法与策略： 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>策略。</p> <p>课后：复习巩固。</p>	
创造力及其开发	2	<p>重点： 创造力的普遍性和可开发性。</p> <p>难点： 创造能力的培养。</p> <p>思政元素： 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>教学方法与策略： 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>课前：预习。</p> <p>课堂：理解创造力的普遍性和可开发性</p> <p>课后：复习巩固。</p>	<p>目标1</p> <p>目标2</p>
现代设计方法与方法论研究	2	<p>重点： 设计方法的流派介绍。</p> <p>难点： 现代设计方法及方法论研究。</p> <p>思政元素： 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>教学方法与策略： 设计方法的流派介绍、现代设计方法及方法论研究。</p>	<p>课前：预习。</p> <p>课堂：理解现代设计方法及方法论研究。</p> <p>课后：复习巩固。</p>	<p>目标1</p> <p>目标2</p>
基本产品设计流程	2	<p>重点： 设计流程概念。</p> <p>难点： 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>思政元素： 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>教学方法与策略： 基本产品设计流程介绍、归纳设计流程步骤。</p>	<p>课前：预习。</p> <p>课堂：理解设计流程概念。</p> <p>课后：复习巩固。</p>	<p>目标1</p> <p>目标2</p> <p>目标3</p>
需求挖掘	4	<p>重点： 学习产品设计需求阶段中各方法概念。</p> <p>难点：</p>	<p>课前：预习。</p> <p>课堂：理</p>	<p>目标1</p>

		<p>确认需求来源、了解需求背景、寻找需求目标、详细描述需求与决定需求优先级。</p> <p>思政元素：</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>教学方法与策略：</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>解产品设计需求阶段中各方法概念。</p> <p>课后：复习巩固。</p>	<p>目标2</p> <p>目标3</p>
设计调研	4	<p>重点：</p> <p>理解设计调研的价值与使用方法。</p> <p>难点：</p> <p>此阶段中各个方法论的解析。</p> <p>思政元素：</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>教学方法与策略：</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>课前：预习。</p> <p>课堂：理解设计调研的价值与使用方法。</p> <p>课后：复习巩固。</p>	<p>目标1</p> <p>目标2</p> <p>目标3</p>
概念设计	6	<p>重点：</p> <p>理解概念设计的价值与使用方法。</p> <p>难点：</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>思政元素：</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>教学方法与策略：</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。SWOT分析：</p> <p>选择竞品，比较自身与竞品间的优势、劣势、机会与威胁，然后填写在SWOT矩阵表，并进行两两组合，解析对应策略。</p>	<p>课前：预习。</p> <p>课堂：理解概念设计的价值与使用方法。</p> <p>课后：复习巩固。</p>	<p>目标1</p> <p>目标2</p> <p>目标3</p>
详细设计与产品验证评估	2	<p>重点：</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>难点：</p> <p>此单元首要必须明确用户需求，然后探索用户特性</p>	<p>课前：预习。</p> <p>课堂：理解在详细设计阶段与</p>	<p>目标1</p> <p>目标2</p> <p>目标3</p>

	<p>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>思政元素： 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期预期目标，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>教学方法与策略： 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>	<p>产品制作验证评估的价值。</p> <p>课后：复习巩固。</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
调查	设计调研	4	<p>重点： 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>难点： 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>思政元素： 用户调研访谈：着重于挖掘用户对产品的使用状况，以获取用户详细信息。卡片分类：主要是帮助产品开发者对产品、项目或信息进行逻辑整理归类，是一种快捷定位产品功能与架构的方法。借助它能够发现用户期的产品结构，高</p>	训练	进行分组讨论报告	目标2 目标3

		<p>度还原用户心理, 从而构建更为合理译用、易于理解的产品架构。用户行为数据分析: 通过产品的数据监测和后台数据工具, 来收集用户访问产品相关行为数据, 并对数据进行统计分析, 以获取关于目标用户特性、用户产品操作行为, 以及产品关键指针。</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%): (出勤率占40%, 小组汇报30%, 作业占30%)

等级	评 分 标 准
	1.作业; 2.小组汇报3.考勤
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、平时课堂讨论积极性一般 3、出勤率80%
及格 (60~69分)	1、平时作业虽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. 期末考试（占总成绩的70%）：（期末考试采用以书面报告查核方式）

考核模块	考核内容	主要题型	支撑目标	分值
设计思维	研究动机、研究目的、原创性强与个性突出	思考	目标1	20
产品相关信息调研	论述是否合宜？目标品牌分析 市场的调查与分析	调研	目标5	20
研究方法	调研数据收集法是否确实？产品设计策略制定与表述是否详尽确实？实物造型与结构设计(系统架构, 界面设计)	设计	目标6	30
设计验证	产品设计验证程序	设计	目标6	10
研究结论	研究心得与结论	思考	目标2	20

十四、 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/中高级职称/副高/正高 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	在线方式及时间安排：企业微信 线下地点及时间安排：一般教室

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：邓亚荣

系（教研室）主任：卢娟

学院（部）审核人：何帅

《高低保真制作》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	高低保真制作		课程英文名称	Low fidelity prototyping	
课程编码	G02ZX03C		适用专业	数字媒体艺术	
考核方式	考试		先修课程	视觉界面设计	
总学时	32	学分	2	理论学时	16
上机学时/实训学时/ 实践学时/上机学时			上机学时：16		
开课单位			创意设计学院		

二、课程简介

《高低保真制作》是数字媒体艺术专业的一门专业拓展选修课，是联网行业产品设计的一项重要工作，而产品原型设计最基础的工作，就是结合批注、大量的说明以及流程图画框架图，将自己的产品原型完整而准确的表述给 UI、UE程序工程师，市场人员，并通过沟通会议，反复修改prototype 直至最终确认，开始投入执行的过程，本课程需要学生能够掌握高、低保真产品原型制作，为以后进行产品设计与制作打下基础同时培养学生具有一定的实操能力、项目设计能力和动手能力。

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. 掌握高低保真的定义方法。 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2： 1. 熟练掌握axure的设计流程，界	4-2：能够熟练掌握专业计算机软件的基础知识以及	4. 专业技术应用能力

目标	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 软件,能进行简单的交互设计合成。	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。	
素质目标	目标3: 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;	2-1: 具备与本专业相关的市场调研的能力。 2-3: 具备与本专业相关的设计表现的能力。 2-4: 具备与本专业相关的电脑制图等的的能力。	2. 职业技能
	目标4: 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
高低保真的概念和特点基础模块	4	教学内容: 原型的定义、原型的种类、原型的工具、原型设计的范围、Axure8.0定义及特点。 重点: 高低保真的概念与类别, 设计流程, 界面规范。 难点: 界面设计规范, Axure8.0基本操作。 思政元素: 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。 教学方法与策略: 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: 讲解和提问设计流程、教授软件内容。 课后: 复习基础概念知识。	目标1 目标3

Axure8.0 初级交互 设计的应用 模块	4	<p>教学内容：Axure8.0初级交互设计的应用：单选按钮分布组、矩形渐变与形状、动态面板 操作等。</p> <p>重点：动态面板操作。</p> <p>难点：TAB标签操作。</p> <p>思政元素：以思艺融合、“美”“德”同行为出发点，认识交互设计中用户画像的设计之美。</p> <p>教学方法与策略：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：熟悉软件。</p> <p>课堂：讲解软件初级应用</p> <p>课后：完成作业。</p>	<p>目标2</p> <p>目标3</p>
交互界面 设计和心理 学要素 模块	4	<p>教学内容：进阶交互设计相关内容：移动动态面板多功能运用介绍、变量、函数、四则运算、逻辑条件的介绍。</p> <p>重点：移动动态面板多功能运用介绍。</p> <p>难点：移动动态面板多功能运用介绍。</p> <p>思政元素：以思艺融合、“美”“德”同行为出发点，认识设计之美。</p> <p>教学方法与策略：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：回顾初级交互知识。</p> <p>课堂：学习进阶交互设计的内容。</p> <p>课后：完成进阶作业。</p>	<p>目标2</p> <p>目标4</p>
综合整理 模块	4	<p>教学内容：交互设计的整体改进，例如移动动态面板的加工，逻辑条件和函数的应用。</p> <p>重点：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>难点：APP整体效果搭配、图标设计。</p> <p>思政元素：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>教学方法与策略：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：发现初阶和进阶方面的问题。</p> <p>课堂：整理制作要点。</p> <p>课后：完善作业。</p>	<p>目标1</p> <p>目标3</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	视觉界面设计的概念和特点	2	重点： 初步原型设计。 难点： 创建共享工程。 思政元素： 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。	训练	通过用简单文字描述、截图、按钮等表示非常重要的交互操作。	目标1 目标3
上机	以用户为重 的用户 画像设计	2	重点： 中继器的使用，注册表单高保真原型演示制作。 难点： 注册高保真原型过程。 思政元素： 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。	训练	将低保真作品向高保真方向加工。	目标1 目标4
上机	登陆界面 与图标设计	2	重点： 登陆界面的视觉效果、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。 难点： APP整体效果搭配、图标设计。 思政元素： 综合案例中让同学们用中国元素表现自己的爱国情怀。	训练	课程思政作业：国潮风下的界面设计	目标1 目标3
上机	APP设计中的 结构与 导航	2	重点： 通过低保真模式，自定义界面APP中的产品结构的导航逻辑，功能构架图的设计、低保真图的设计制作。 难点： 功能架构图的分析 课程思政融入点： 融入全民创新创业项目制作APP开发，提升创新创业精神。	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4
上机	APP界面设计 分析、网 页界面设	4	重点： 将低保真进行加工，自定义界面视觉效果排版设计 难点： 整体效果搭配、图标中隐喻的运	综合	课程思政作业：学生以团队的形式，搭配学	目标1 目标3

	计分析、便携电子产品界面设计分析		用。 课程思政融入点： 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。		习，共同合作完成界面设计作品。	
上机	视觉界面设计综合练习	4	重点： 自定义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。 难点： 游戏界面设计 课程思政融入点： 培养学生精益求精的工匠精神。	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1 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30%）、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. 作业表现：能完整模拟app或web页面的交互设计，（如登陆界面，页面之间的交互效果）设计优秀完整。页面色彩丰富具有特点，创意思维新颖具有文化性、趣味性。 2. 页面的设计有创意、画面交互效果流畅、颜色配搭和谐、设计整体感强。 3. 能独立思考独立制作，能通过课堂演示对元件的使用效果举一反三。 4. 课后积极学习不同的交互效果且能很好展现出来，页面设计过程中能实践创新，应用新手法新思维表达。 5. 平时作业出色完成。 6. 考勤满勤。	
良好 (80~89分)	1. 作业表现：能较好的模拟出app或web页面的交互设计，（如登陆界面，页面之间的交互效果）设计较好。 2. 能对不同的 app 或 web 页面交互进行模拟，能通过自己对色彩和布局的理解进行改良。 3. 平时作业较好完成。	

	4. 考勤基本满勤。
中等 (70~79分)	1. 作业表现：能模拟出app或web页面的交互设计，（如登陆界面，页面之间的交互效果）设计完整。 2. 能对不同的 app 或 web 页面交互进行模拟，页面布局准确，交互设计流畅。 3. 平时作业较好完成。 4. 考勤到课80%以上。
及格 (60~69分)	1. 作业表现：能较好模拟出app或web页面的交互设计，（如登陆界面，页面之间的交互效果）设计完整。 2. 较好掌握软件的基本操作方法，独立完成页面交互设计。 3. 平时作业较好完成。 4. 考勤70%以上。
不及格 (60以下)	1. 作业表现：无法模拟出app或web页面的交互设计，（如登陆界面，页面之间的交互效果）设计残缺。 2. 软件的基本操作方法掌握不全，无法独立完成产品交互设计。 3. 平时作业完成度差。 4. 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
APP 产品高保真原型设计	1, 能完整模拟 app 产品的交互设计，（如登陆界面，页面之间的交互效果）设计优秀完整。 2, 产品功能架构清晰有逻辑，功能设计有创意。	主观设计题	目标2	50
视觉界面设计	1, 页面色彩布局完整统一，有独特的审美创意。 2, 页面交互效果流畅，思维新颖具有文化性、趣味性。	主观设计题	目标3	50

十五、 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 其他：无
2	课程时间	周次：8 节次：4
3	授课地点	<input type="checkbox"/> 教室 <input checked="" type="checkbox"/> 上机室 <input type="checkbox"/> 室外场地 <input checked="" type="checkbox"/> 其他：5B5楼
4	学生辅导	线上方式及时间安排：在线课程网站、企业微信，课后时间 线下地点及时间安排：5b5楼教室；周四下午14：00-17：00

七、选用教材

[1] 陪学网. 《Axure rp8入门宝典-网站和app原型设计实战》. 人民邮电出版社, 2016年07月.

[2] 沙旭. 《Axure rp8交互原型设计案例教程》(微课版) 人民邮电出版社, 2021年11月.

八、参考资料

[1] 小楼一夜听春雨. 《Axure rp8实战》. 人民邮电出版社, 2016年9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] 哔哩哔哩, https://www.bilibili.com/?spm_id_from=333.1007.0.0

其他资料

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

大纲执笔人: 卢娟

讨论参与者: 魏泐、柳智信

系(教研室)主任: 卢娟

学院(部)审核人: 何帅

《商业摄影》教学大纲

一、课程基本信息

课程类别	专业拓展选修课程	课程性质	理论	课程属性	选修
课程名称	商业摄影		课程英文名称	Photographic camera basis	
课程编码	G02ZX08C		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	16
实践学时			实训课时：16		
开课单位			创意设计学院		

二、课程简介

《商业摄影》是数字媒体艺术专业开设的一门专业拓展选修课。它既是一门独立的学科，又越来越多的表现为各项整体广告活动的一部分，并常常要与电视广告、POP广告，以及企业的形象策划CI等密切配合，甚至在内容和形式上都要整体性。课程的目的旨在使得学生在了解摄影的基础知识和常用技巧，并通过实践掌握拍摄的广告摄影中一些典型的拍摄方法、布光方法和构图原理。在技能方面能根据所学理论知识按照广告要求拍摄各类商业广告照片，并具备一定的广告设计、企划及动手能力。

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: 使得学生在了解摄影的基础知识和常用技巧，并通过实践掌握拍摄的广告摄影中一些典型的拍摄方法、布光方法和构图原理。	2-1: 具有综合运用各种手段查阅文献、获取信息的能力。2-3: 具备与本专业相关的设计表现的能力。	1. 综合素质能力 2. 职业技能
能力目标	目标2: 根据所学理论知识按照广告要求拍摄各类商业广告照片，并具备一定的广告设计、企划及动手能力。	2-2: 具备与本专业相关的客户沟通的能力。 2-3: 具备与本专业相关的设计表现的能力。	2. 职业技能 5. 商业设计和推广能力 7. 设计项目策划管理能力

		<p>5-2:能够通过调研分析,确定品牌形象定位,广告片、纪录片等视频运营推广能力,最终实施品牌推广设计。</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>	
素质目标	<p>目标3:培养学生面对职场客户族群的应变能力与沟通技巧。</p>	<p>1-4: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>2-2:具备与本专业相关的客户沟通的能力。</p>	<p>1.综合素质能力</p> <p>2.职业技能</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
模块一 拍摄产品照片的基本知识	4	<p>重点:了解何为商业摄影与其他摄影不同之处。</p> <p>难点:学生对商业摄影认知差异。</p> <p>教学方法与策略:以教师亲身经历为例,搭配范例解说。</p>	<p>课前:了解何为商业摄影。</p> <p>课堂:范例解说。</p> <p>课后:总结梳理。</p>	<p>目标1</p> <p>目标2</p> <p>目标3</p>

模块二 光线/照明 设备的控制	4	<p>重点：光线对商品的重要性。</p> <p>难点：学生对光线的认知差异。</p> <p>教学方法与策略：光线来源不同的结果与实际光线打法实作。</p>	<p>课前：了解不同的照明设备。</p> <p>课堂：光线与照明设备介绍。</p> <p>课后：总结梳理。</p>	<p>目标1</p> <p>目标2</p>
模块三 产品拍摄前的基本拍摄技巧	4	<p>重点：范例解说拍摄技巧</p> <p>难点：广告的影响和作用。</p> <p>教学方法与策略：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 了解广告的特性与摄影的结合。 2. 理解广告类别与摄影的结合。 3. 理解广告的影响和作用与摄影的结合。 	<p>课前：学生准备自己设备。</p> <p>课堂：如何运用自己设备凸显商品。</p> <p>课后：总结梳理。</p>	<p>目标1</p> <p>目标2</p>
模块四 各类商品拍摄技巧	4	<p>重点：商业广告片制作原则。</p> <p>难点：企业宣传片的作用和优势</p> <p>教学方法与策略：应采取精讲多练和演示法、实践法教学；重视实践教学和课程设计教学环节以及课外摄影实践活动。</p>	<p>课前：收集可搭配商品的物件。</p> <p>课堂：掌握商业广告片制作原则。</p> <p>课后：总结梳理。</p>	<p>目标1</p> <p>目标2</p> <p>目标3</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
验证	摄影技法-1 1. 近摄 2. 翻拍 3. 无投影布光	4	<p>重点：掌握商品的特性及作业要求(客户端诉求重点)</p> <p>难点：创意与构图拿捏</p>	训练	商品质感掌握与诉求重点	<p>目标1</p> <p>目标2</p> <p>目标3</p>
验证	摄影技法-2 1. 多重曝光 2. 特技摄影	4	<p>重点：光线、道具、背景搭配，需重复拍摄与练习，完成学生对构成元素和基本表现手法的熟练掌握。</p>	训练	需达到商业广告制作原则	<p>目标1</p> <p>目标2</p>

	3. 内景摄影		难点：学生对作品的要求程度差异			
验证	摄影技法-3 1. 人像摄影 2. 与模特儿的沟通技巧 3. 姿势与穿搭	4	重点：沟通技巧、服饰穿搭、摆拍姿势，须与模特儿进行沟通技巧。 难点：模特儿个人拍摄经验差异	训练	凸显模特儿特个性或符合商家要求	目标1 目标2 目标3
验证	摄影技法-4 1. 外景摄影 2. PS后制 3. 作品介绍	4	重点：户外场景利用与PS制作软件技巧 难点：学生对商业摄影理论知识的感性认识和理性认识	综合训练	训练口才将作品呈现，达成客户要求	目标1 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和期末考核两个部分组成。

1. 平时成绩（占总成绩的60%）：1. 作业；2. 小组汇报；3. 考勤

等级	评 分 标 准
	1.作业；2.小组汇报3.考勤
优秀 (90~100分)	1. 摄影作业完成度非常高且十分有创意。 2. 小组拍摄非常积极且得出的作品非常突出。 3. 出勤率100%。
良好 (80~89分)	1. 小组拍摄完成度较高且较有创意。 2. 每次小组讨论比较积极且得出的作品较为突出。 3. 出勤率80%。
中等 (70~79分)	1. 摄影作业完成度一般，且图形完整。 2. 摄影作业积极性一般，且得出的作品一般。 3. 出勤率70%。
及格 (60~69分)	1. 摄影作业基本完成，偶尔有一次未完成。 2. 摄影作业都比较被动，作品勉强通过。 3. 出勤率60%。
不及格	1. 摄影作业不按时完成。

(60以下)	2. 不参与小组拍摄。 3. 出勤率低于60%。
--------	-----------------------------

2. 期末考核（占总成绩的40%）：1. 创意；2. 商品重点

考核模块	考核内容	主要题型	支撑目标	分值
摄影作品与考核命题要求符合与创意运用	作品创意表现、整体布局、商品与环境氛围	综合设计	目标1 目标2	60
光线与商品重点运用与说明	光线与商品色彩间的关系，是否贴合产品、说明主题与拍摄手法	设计训练	目标1 目标2	40

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：无
2	课程时间	周次：1 节次：2
3	授课地点	<input 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：邮件或者企业微信指导。 线下地点及时间安排：教室或者机房。 (开课后时间另行安排)

七、选用教材

[1] 《广告摄影》文志勇，河北美术出版社，2018年5月

八、参考资料

[1] 《商业摄影》陶新，中南大学出版社，2009. 10

[2] 《商业摄影实训教程》杨莉莉，中国人民大学出版社，2010. 09

[3] 《商业摄影布光圣经》（英）泰勒一豪，王琅 译，人民邮电出版社，2010年10月

网络资料

[1] 艺图语 <https://www.yituyu.com/>

[2] 设计之家 <https://www.sj33.cn/dphoto/sysy/>

大纲执笔人：田忠和

讨论参与人：卢娟、邓亚荣

系（教研室）主任：卢娟

学院（部）审核人：何帅

《影视广告创意与表现》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	影视广告创意与表现		课程英文名称	Video Advertising Creativity and Performance	
课程编码	G02ZX18C		适用专业	数字媒体艺术（专升本）	
考核方式	考查		先修课程	数字视频编辑	
总学时	48	学分	3	理论学时	16
实验学时/实训学时/ 实践学时/上机学时			实训学时：32		
开课单位			创意设计学院		

二、课程简介

《影视广告创意与表现》是数字媒体艺术（专升本）专业的一门专业课程。本课程的主要任务是讲授影视广告创意、影视广告文案的文案创作与创意表现、不同媒体的影视广告设计及创意表现、新技术下的影视广告创意表现等方面的内容。通过本课程的学习，使学生了解并掌握影视广告设计创意的基本的知识，具备独立进行影视广告的策划和设计能力，要求学生对影视广告设计的商业属性和发展趋势有更为清晰的认识；培养学生在不同市场需求下的市场分析能力和影视广告策划能力；加强学生对受众的视觉心理、欣赏习惯以及传播媒体的深入了解；拓展学生的设计展示和口头表述能力；利用各种技术将影视广告形成作品的的能力。

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： 学生需掌握的理论知识有：影视广告创意、影视广告创意设计与发布、影视广告文案的创作与视觉表现、影视广告设计的分类和创意表现、影视广告色彩、影视广告设计中的视觉流程、不同	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

	媒体的影视广告设计创意表现、新技术下的影视广告创意表现等。		
能力目标	目标2: 通过本课程的学习,了解影视广告分镜头脚本的设计与绘制,影视语言元素在影视广告中运用,影视广告的创意技法,并将理论知识应用于影视广告设计中,并能够制作完成。	3-1: 掌握数字媒体艺术表现的基本技能和表现手法。 3-2: 具备较高的艺术鉴赏能力。 4-1: 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。	3. 专业素质能力 4. 专业技术应用能力
素质目标	目标3: 通过本课程的学习,了解影视广告创意设计制作的流程,能够在团队合作的基础上完成影视广告的策划、创意和制作。	7-1: 熟悉设计程序与方法。 7-2: 具有较高的数字媒体艺术设计项目的策划与组织能力。 7-3: 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
	目标4: 在课程过程中,需要了解商业影视广告的设计过程,包含前期调研和市场定位,并利用各种多媒体技术和手段,完成影视广告作品的设计和制作。	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。	5. 调研分析能力

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
影视广告设计的概述	2	重点: 课程基本概念、影视广告的基本概念; 影视广告的历史(起源、发展、现状); 影视广告的特点; 影视广告设计的主要功能; 影视广告设计的任务和基本要求。 难点: 影视广告设计基本要求的深入理解。 思政元素: 介绍影视广告设计的发展历史, 重点是中国传统影视广告的起源和发展情况。 教学方法与策略: 线下教学。对于概念、历史发展等理论内容在课堂上予以讲授, 重点在于理论知识的讲解。课堂运用主要运用讲授法和案例法开展教学, 辅以启发式提问和课间讨论拓宽学生学习思路。	课前: 影视广告创意的概念引入 课堂: 案例分析 课后: 复习	目标1 目标2

影视广告的创意流程和方法	6	<p>重点： 影视广告的创意纲要及撰写；定位及主题的确定；影视广告的表现技法。</p> <p>难点： 影视广告创意的表现技法。</p> <p>教学方法与策略： 线下教学。对于影视广告创意、影视广告定位、影视广告发布等理论内容在课堂上予以讲授，重点在于理论知识的讲解。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：优秀文案的收集</p> <p>课堂：分析广告中的创意技法</p> <p>课后：归纳总结</p>	<p>目标1</p> <p>目标3</p> <p>目标4</p>
影视广告的分镜脚本设计	4	<p>重点： 蒙太奇、转场、影视广告分镜脚本设计、影视广告的故事版制作。</p> <p>难点： 蒙太奇、转场、影视广告的分镜脚本设计。</p> <p>思政元素： 传统诗词艺术在影视广告分镜脚本创作中的应用。</p> <p>教学方法与策略： 线下教学。对于影视广告分镜脚本创作、影视语言运用等内容在课堂上予以讲授，重点在于对相关案例的分析。课堂运用主要运用讲授法和案例法开展教学。</p>	<p>课前：复习影视中的相关语言元素</p> <p>课堂：分析影视中的相关语言元素在不同影视广告中的运用</p> <p>课后：归纳总结</p>	<p>目标1</p> <p>目标3</p>
影视广告设计拍摄	4	<p>重点： 摄像机的运动、场面调度、灯光。</p> <p>难点： 摄像机的运动、场面调度。</p> <p>教学方法与策略： 线下教学。对于拍摄角度、调度、灯光、基调等理论内容在课堂上予以讲授，重点在于对影视广告拍摄的体会。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：影视广告拍摄的体会</p> <p>课堂：体会理解影视广告创意</p> <p>课后：归纳总结</p>	<p>目标1</p> <p>目标2</p> <p>目标3</p> <p>目标4</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
训练	命题影视广告的策略单分析同类和竞争对手的	4	<p>重点： 影视广告的收集和分析</p> <p>难点： 同业分析、产品定位的体验感，需要对产品有更加深刻和全面的理解。</p> <p>思政元素： 要求学生更加专注于中国元素的传统影视广告的收集，理解传统影</p>	<p>课前：优秀文案的收集</p> <p>课堂：分析广告</p>	<p>要求独立完成，课堂上进行展</p>	<p>目标1</p> <p>目标3</p>

	影视广告调查		视广告的艺术美。	中的创意技法的应用 课后:归纳总结,制作分析报告	示,并形成文字内容上交。	
训练	影视广告的创意创作	6	重点: 定位及主题的确;影视广告的创意纲要及撰写; 难点: 影视广告的创意表现。 教学方法与策略: 线下教学。对于影视广告创意、影视广告定位、影视广告发布等理论内容在课堂上予以讲授,重点在于理论知识的讲解。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:分析产品策略单及定位特性 课堂:影视广告剧本撰写	同业影视广告的收集整理及创意表现手法的分析	目标1 目标3
上机	影视广告的分镜脚本及故事版制作	8	重点: 影视广告分镜脚本设计及影视广告的故事版制作。 难点: 蒙太奇、转场等影视广告的分镜脚本设计中的应用。 思政元素: 传统诗词艺术在影视广告分镜脚本创作中的应用。 教学方法与策略: 线下教学。对于影视广告分镜脚本创作、影视语言运用等内容在课堂上予以讲授,重点在于对相关案例的分析。课堂运用主要运用讲授法和案例法开展教学。	根据所撰写的剧本进行分镜脚本设计和故事版制作	影视广告的分镜脚本及故事版制作	目标1 目标3
上机	影视广告设计拍摄与制作	8	重点: 摄像机的运动、场面调度、灯光。 难点: 摄像机的运动、场面调度。 教学方法与策略: 线下教学。对于拍摄角度、调度、灯光、基调等理论内容在课堂上予以讲授,重点在于对影视广告拍摄的体会。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。	根据分镜脚本进行画面拍摄	影视广告设计拍摄与制作	目标1 目标2 目标3
上机	影视广告后期合成制作	6	重点: 调色、特效、配音、组接与合成等 难点: 市场主流软件的应用操作。 教学方法与策略: 线下教学。对于后期操作所运用到的软件进行介绍和讲解,重点在于对后期合成中操作运用体会。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	根将所拍摄的镜头进行后期合成制作	影视广告后期合成	目标1 目标2 目标3

			路。			
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50%）：采用百分制。平时成绩分作业（占40%）和考勤（占10%）两个部分，其中平时作业包括书写作业部分和设计作品部分。评分标准如下表：

等级	评分标准
	1.书写作业质量；2.设计作品质量；3.考勤
优秀 (90~100分)	1. 书写作业内容完整细致，逻辑关系清楚。 2. 分镜脚本设计作业和视频作业主题鲜明、扣题，画面清晰，有深度。 3. 出勤率达到100%。
良好 (80~89分)	1. 书写作业内容结构完整，语句通顺流畅。 2. 分镜脚本设计作业和视频作业主题能够表现设计主题，画面清晰。 3. 出勤率在90%—100%。
中等 (70~79分)	1. 书写作业内容基本清晰，表述有一些小错误。 2. 分镜脚本设计作业和视频作业基本能够表现设计主题，画面清晰，但是深度不够，表达过于肤浅。 3. 出勤率80%—90%。
及格 (60~69分)	1. 书写作业内容有方向性问题，不能阐述基本观点。 2. 分镜脚本设计作业和视频作业不能完整表达设计主题，设计有明显缺陷，组接的流畅性欠佳。 3. 出勤率70%—80%。
不及格 (60以下)	1. 书写作业内容态度不端正，无法达到基本的标书要求。 2. 分镜脚本设计作业和视频作业无法表现主题内容，表达混乱。 3. 出勤率不足70%。

2. 期末考查（占总成绩的50%）：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
创意表现	产品特点的表现	综合 设计 题目	目标1	15
	创意特点突出		目标2	10
	蒙太奇的应用		目标3	10
画面表现	构图结构的完整性		目标1	10
	影调搭配的合理性		目标2	10
	组接的逻辑性及流畅性		目标4	10
	声音与画面的协调性		目标2	10
综合效果	文化内涵表现		目标3	15
	影视广告各种技法的使用		目标4	10

十六、 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）： 本科及以上 其他： 无
2	课程时间	周次： 1-8 节次： 1-6节， 为保证课程顺利衔接， 每周需四节连排一次。
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： 授课教室（开课后时间另行安排）

七、 选用教材

[1] 李静. 影视广告创意与制作（第3版）[M]. 中国建筑工业出版社, 2018年8月.

[2] 苏夏. 影视广告创意与制作（增补版）[M]. 上海人民美术出版社, 2022年

八、 参考资料

[1] 和群坡. 影视广告制作教程[M]. 中国传媒大学出版社, 2006年2月.

[2] 崔生国. 广告设计（增补版）[M]. 上海:上海人民美术出版社, 2021年6月.

[3] 玄颖双, 李茂宁, 肖九龄. 广告设计项目式教程[M]. 北京:人民邮电出版社, 2020年2月.

[4] 李有生, 旷枚花. 广告设计[M]. 北京:中国青年出版社, 2018年2月.

[5] 闫承恂. 平面广告设计[M]. 北京:化学工业出版社, 2021年5月.

网络资料

[1] ADweek网站, [http:// www. adweek. com](http://www.adweek.com)

[2] Shots网站, [http:// www. shots. net](http://www.shots.net)

[3] Adage网站, [http://www. adage. com](http://www.adage.com)

[4] 顶尖创意人社区网站, [http:// pitchina. com. cn](http://pitchina.com.cn)

大纲执笔人： 陈丽娜

讨论参与人:田忠和、俞敏

系（教研室）主任：卢娟

学院（部）审核人：何帅

《信息可视化设计》教学大纲

一、课程基本信息

课程类别	专业拓展	课程性质	理论	课程属性	选修
课程名称	信息可视化设计		课程英文名称	Information visualization design	
课程编码	G02ZX16C		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	
总学时	32	学分	2	理论学时	8
实验学时/实训学时/ 实践学时/上机学时			实训课时：24		
开课单位			创意设计学院		

二、课程简介

《信息可视化设计》是数字媒体专业的一门专业拓展课程，是数字媒体艺术专业必备的重要技能。信息可视化设计是将视觉设计的艺术性、信息传达的科学性和用户体验研究这三者结合起来的一门学科，是数字媒体艺术专业的核心训练内容之一。

信息可视化设计是为了实施各种管理、配合生产经营的需要而进行的，信息可视化设计的表达方式是其他方式无法替代的，尤其是在信息化社会迅速发展的今天，信息图表，这种准确、形象、快捷的传达方式已经显示出它独特的优势。通过本门课程的学习，学生能够理解掌握信息图表设计的方法和技能，培养学生的创造性思维能力，摆脱习惯的思维方式。

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：了解信息可视化的基础知识，定义与意义； 掌握信息可视化的基本制图技巧和基本信息搜罗及表达方法； 学会通过研究大规模非数值型信息资源进行视觉呈现，系统掌握视知觉的格式塔原理；视觉结构原理；色觉原理等综合表现能力；	4-2:熟悉视觉设计相关软件的操作与应用，具备设计软件操作与应用能力。	4. 设计软件的应用能力

能力目标	<p>目标2：掌握信息可视化的信息图形、知识可视化、科学可视化以及视觉设计方面理论知识内容，熟练操作信息图表的制图流程，信息设计的五大原则与逻辑框架图等。</p> <p>具备独立进行设计调研、资料查询、文献检索，运用现代信息技术获取相关信息的能力。</p>	<p>1-1：具有综合运用各种手段查阅文献、获取信息的能力。</p> <p>1-3：具有较好的创新创业能力。</p> <p>1-4：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>	1. 综合素质能力
素质目标	<p>目标3：通过本课程的学习，培养作为一个专业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；</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
信息可视化设计概论	2	<p>重点： 信息可视化设计概论；学习信息可视化设计的原因；案例分析；简述信息可视化设计基本构成，了解信息可视化中的多学科理论基础。</p> <p>难点： 信息可视化设计发展历程，功能及图表传达的艺术特点，读懂信息可视化图表以及寻找相关案例的优缺点。</p> <p>思政元素： 介绍信息可视化的演变过程，历史视觉文化艺术家</p>	<p>课前：搜集生活中的信息可视化图表。</p> <p>课堂：口述自己搜集的信息可视化图</p>	目标3

		<p>的巨大贡献，培养学生科学探索精神。</p> <p>教学方法与策略： 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>表的内容。</p> <p>课后：反思自己的图表展示的优缺点并形成书面作业。</p>	
信息图表的制作过程及信息图表的内容	2	<p>重点： 掌握信息图表的构成；信息图表的制作工具；信息图表的制作流程；信息图表的逻辑框架图选定，信息内容的挖掘，筛选，并进行合理准确的表达。</p> <p>难点： 掌握信息图表的构成；信息图表的制作流程；信息图表的逻辑框架图选定。</p> <p>思政元素： 通过学习武汉疫情期间的信息可视化图表，灌输国家对疫情防控的治理能力，以及政府群众对党中央响应的能力，增加民族自豪感以及培养优秀的“利他主义”精神。</p> <p>教学方法与策略： 通过与实践结合，上课理论上课进行总结讨论相关问题；例如：信息可视化如何以直观方式传达抽象信息的手段和方法？可视化的表达形式与交互技术如何使得用户能够目睹、探索以至立即理解大量的信息？</p>	<p>课前：反思自己的图表展示的优缺点并形成书面作业。</p> <p>课后：以疫情为主题可以绘制相关的哪些信息可视化图表？</p>	目标3 目标1
信息图表的制作过程及信息图表的内容	2	<p>重点： 信息设计的五大原则，信息可视化的运用领域，可视化技术再空间技术信息中的挖掘，KM可视化；</p> <p>难点： 结合课堂总结出信息图表的制作流程、信息设计的五大原则、信息图表的基础信息筛选。</p> <p>思政元素： 通过俄罗斯乌克兰战争的信息可视化图表对于军事内容的运用，灌输中国外交对于本次战争的处理态度，提升学生对于国家强大以及祖国统一的民族自豪感以及世界公民的使命感。</p> <p>教学方法与策略： 通过与实践结合，上课理论上课进行总结讨论相关问题；例如：信息可视化如何以直观方式传达抽象信息的手段和方法？可视化的表达形式与交互技术如何使得用户能够目睹、探索以至立即理解大量的</p>	<p>课前：对于上一节课的理论考查；</p> <p>课堂：讨论问题：信息可视化是如何实现人机交互能力。</p> <p>课后：绘制疫情相关的</p>	目标2 目标3

		信息?	信息可视化图表。	
信息图表的制作过程及信息图表的内容	2	<p>重点： 科学可视化与信息可视化的区别，如何通过信息图形，图像，地图，表格，流程图等形式进行准确合理真实的表达。</p> <p>难点： 掌握视觉表达形式以及元素，信息的转化能力以及表达能力，多维度信息表达等。</p> <p>思政元素： 通过分析全球变暖的信息可视化图表，了解全球变暖的原因以及国家给出的措施，并思考全球变暖问题日益严重，作为中国公民应该怎么做。</p> <p>教学方法与策略： 通过理论课堂教学，穿插答疑和讨论，让学生清楚掌握信息视觉化表达的能力；通过课上演示优秀的作品为辅，引起学生的注意力，激发学习兴趣，加深学生对知识点的理解。通过课后让学生查找、甄选优秀信息化作品，培养学生的信息转化能力和审美力。</p>	<p>课前：优秀作品展示与总结；</p> <p>课堂：讨论问题：信息可视化展示平台与用户使用价值。</p> <p>课后：小组互换作品提出建设性修改意见以及补充。</p>	目标3 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
设计	信息设计图表设计部分讲解	4	<p>重点： 信息设计的图标制作方式方法；信息设计的图表设计；掌握信息设计的图标制作方式方法。</p> <p>难点： 信息设计的图表设计，信息设计饼图制作；信息设计柱形图设计。</p> <p>教学方法与策略： 设计课堂/课后作业 1、优秀信息可视化作品图标表达元素内容的挖掘。 2、信息图表的设计实战与分析。</p>	训练	教师带领下上机操作初步了解信息可视化制图软件并根据主题绘制基础图表。	目标3
设计	信息设计文字部分讲解	4	<p>重点： 信息设计文字部分设计方法；信息设计饼文字表达，注解形式等。</p> <p>难点： 掌握信息设计文字部分设计方法；</p> <p>教学方法与策略：</p>	训练	教师带领下上机操作，学习知识，信息筛选，查找以及	目标1 目标2

			设计课堂/课后作业 题目：疫情背景下的信息视觉化创作。 要求：数据真实性，动态性以及视觉表达能力。		文字部分设计。	
设计	信息设计图形图像部分讲解	4	重点： 信息设计文字部分设计方法；信息设计饼文字表达，注解形式等。 难点： 掌握信息设计文字部分设计方法； 教学方法与策略： 设计课堂/课后作业 题目：疫情背景下的信息视觉化创作。 要求：数据真实性，动态性以及视觉表达能力。	训练	对红色人物专访的拍摄影片进行拍摄的模仿，注重以镜头表现人物生活，情绪与其他内容。	目标1 目标2
设计	设计主题创作与信息架构整合	6	重点： 根据设计实践主题要求学生进行调研及项目训练，掌握信息架构及图形设计。 难点： 综合以往所学的文字，图形图像以及表格的设计进行主体框架的内容整合，掌握美学原理。 教学方法与策略： 设计课堂/课后作业 题目：疫情背景下的信息视觉化创作。 要求：框架构建及视觉表达能力。	训练	对红色人物专访的拍摄影片进行拍摄的模仿，注重以镜头表现人物生活，情绪与其他内容。	目标1 目标2
设计	信息可视化设计实践与指导	6	重点：信息可视化设计的制作及作品的完整视觉表现。 难点：通过视觉元素如：图形、色彩、文字、数据信息等准确的表达复杂的信息，使画面完整风格统一。 教学方法与策略： 实践演练与期末考查：通过结课汇报探讨学生作品优缺点，挖掘欠缺的内容进行补充。	训练	主题构思，拍摄手，剪辑能力与精神文化表达的考查	目标1 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2个部分组成。

1. 平时成绩（占总成绩的30%）：采用百分制。考勤（占10%）、平时作品（占20%）

等级	评分标准
	1.作业；2.考勤
优秀 (90~100分)	1. 平时作业能将主题内容表现明确，有独特的表现形式；信息架构形式具有较强的创意，图形整体美观，作品绘制精细，有一定的艺术性。 2. 考勤无迟到、早退和旷课（请假不计）。
良好 (80~89分)	1. 平时作业能将主题内容表现较好，有一定的表现形式；信息架构形式具有一定的创意，图形整体较美观. 作品绘制较精细，有一定的艺术性。 2. 考勤无旷课，迟到、早退不超过1次（请假不计）。
中等 (70~79分)	1. 平时作业能够表现主题内容，表现形式较合理；信息架构形式具有创意，能够把握图形整体样式，作品绘制基本精细，有一定的艺术性。 2. 考勤无旷课，迟到、早退不超过2次（请假不计）。
及格 (60~69分)	1. 平时作业能基本表现主题内容，表现形式一般；信息架构形式基本具有创意，基本把握图形整体样式，作品绘制平实，有一定的艺术性。 2. 考勤无旷课，迟到、早退不超过3次（请假不计）。
不及格 (60以下)	1. 平时作业的主次内容表现混淆，表现形式不明确；信息架构形式缺少创意，图形整体缺少美感，作品绘制粗糙，没有一定的艺术性。 2. 考勤无旷课，迟到、早退超过4次（请假不计）。

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

考核模块	考核内容	主要题型	支撑目标	分值
信息可视化设计的内容	信息可视化设计作品内容具有主题性、合理性	信息可视化设计作品	目标1 目标2 目标3	30
	信息可视化设计作品内容选择具有新颖、创意性			
信息可视化设计作品合理应用	信息可视化设计作品中元素的合理应用			70
	作品构图形式新颖或具有一定的形式美法则，突出重点 作品形式与内容结合紧密，画面具有统一性			

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）：硕士以上 其他：无
2	课程时间	周次： 1-8 节次： 1-4节为保障本课程的顺利衔接，需4节课连排。
3	授课地点	<input 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：企业微信（开课后时间另行安排） 线下地点及时间安排：办公室（开课后时间另行安排）
---	------	---

七、选用教材

[1]张毅、王立峰. 信息可视化设计 重庆大学出版社，2021年6月.

[2]李四达. 信息可视化设计概论 清华大学出版社，2021年5月.

八、参考资料

[1]代福平. 信息可视化设计 西南师范大学出版社，2021年1月.

[2]张毅. 信息可视化设计 重庆大学出版社，2017年8月.

[3]乔尔·卡茨、刘云涛. 信息设计之美 人民邮电出版社，2019年1月.

九、网络资料

[1]中国知网，<https://www.cnki.net/>

[2] 中国插画网<http://sm.cndesign.com/>

十、其他资料

[1] Behance:<http://www.lookxyz.cn/>

[2] 站酷<https://www.zcool.com.cn/>

大纲执笔人：柳智信

讨论参与人：余伟将、孙子惠

系（教研室）主任：卢娟

学院（部）审核人：何帅

《虚拟现实技术与应用》教学大纲

一、课程基本信息

课程类别	专业必修	课程性质	理论	课程属性	选修
课程名称	虚拟现实技术与应用		课程英文名称	Virtual Reality Technology	
课程编码	G02ZX17C		适用专业	数字媒体艺术	
考核方式	考查		先修课程	三维设计与制作、数字影视特效制作	
总学时	32	学分	2	理论学时	8
实验学时/实训学时/ 实践学时/上机学时			实训学时：24		
开课单位			创意设计学院		

二、课程简介

《虚拟现实技术与应用》是数字媒体艺术的专业选修课，是《三维设计与制作》、《数字影视特效制作》后续课程。本课程的主要任务是通过教授虚拟现实技术相关知识，使学生能够掌握虚拟现实技术，并最终达到运用VR开发工具制作三维交互的，效果逼真的现实场景的能力。

本课程学生应掌握的课程内容包括虚拟现实技术概论、虚拟现实系统的输入设备、虚拟现实系统的输出设备、虚拟现实系统的核心技术、三维全景技术、增强现实技术、三维开发工具等。

本课程是我校数字媒体艺术专业学生的专业选修课程，直接关系到各专业人才培养的基本规格要求，即要求毕业生能熟练掌握计算机应用技能，培养和提高学生的计算机文化素质，为学生利用计算机学习其他课程打下良好的基础。

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： 掌握的课程内容包括虚拟现实技术概论、虚拟现实系统的输入设备、虚拟现实系统的输出设备、虚拟现实系统的核心技术、三维全景技术、增强现实技术、	1-1：具有综合运用各种手段查阅文献、获取信息的能力。	1. 综合素质能力

	三维开发工具等。		
能力目标	目标2: 能熟练掌握虚拟现实、三维技术，培养和提高学生的设计文化素质，为学生利用三维四维为其他课程打下良好的基础。	4-1:熟悉三维软件的操作与应用,具备设计软件操作与应用能力。 5-3:能够根据不同终端的情况、不同客户的需求,针对界面、视频制作、文创开发进行设计与制作。	4. 设计软件的应用能力 5、商业设计和推广能力
素质目标	目标3: 了解中国元素，在虚拟现实产品设计的时候融入我国特色的文化元素，形成特有的产品风格	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
虚拟现实基本情况	2	重点: 虚拟现实的定义和技术特征。 难点: 1、虚拟现实系统的组成和虚拟现实的关键技术; 2、虚拟现实的概念; 3、虚拟现实技术的特征; 4、虚拟现实和增强现实的区别。 思政元素: 讲解中国虚拟现实技术发展历程,引入中国大国工匠精神。 教学方法与策略: 采用理论与实践相结合的教学模,教学方法上主要采用案例教学法、项目教学法、讲授法等。	课前:预习 课堂:掌握虚拟现实的定义和技术特征 课后:练习	目标1
增强现实技术	2	重点: 增强现实技术概述;增强现实核心技术;移动增强现实技术;增强现实应用 难点: 1、增强现实技术的定义和特点; 2、增强现实与虚拟现实的联系与区别; 3、增强现实系统的基本结构、增强现实系统的三种核心技术。	课前:预习 课堂:增强现实技术概述;增强现实核心技术;	目标1 目标2

		<p>思政元素: 讲解我国增强现实技术的发展历程和未来发展趋向。</p> <p>教学方法与策略: 采用理论与实践相结合的教学模，教学方法上主要采用案例教学法、项目教学法、讲授法等。</p>	移动增强现实技术;增强现实应用 课后:练习	
三维全景技术	2	<p>重点: 了解三维全景的概念、应用领域。掌握三维全景的分类和特点。</p> <p>难点: 1、全景及三维全景的概念，全景的分类：虚拟全景和现实全景； 2、三维全景特点和应用领域； 3、柱面全景、球面全景、立方体全景、对象全景、球形视频的拍摄原理和特点。</p> <p>教学方法与策略: 采用理论与实践相结合的教学模，教学方法上主要采用案例教学法、项目教学法、讲授法等。</p>	<p>课前:预习 课堂:了解三维全景的概念、应用领域。掌握三维全景的分类和特点 课后:练习</p>	目标1 目标2
二维场景核心技术	2	<p>重点: 材质纹理贴图；真实场景的平面模型绘制。</p> <p>难点: 1、材质纹理贴图； 2、真实场景的平面模型绘制。</p> <p>教学方法与策略: 采用理论与实践相结合的教学模，教学方法上主要采用案例教学法、项目教学法、讲授法等。</p>	<p>课前:预习 课堂:材质纹理贴图；真实场景的平面模型绘制 课后: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	三维全景技术构建	4	<p>重点: 全景图的拍摄，三维全景的软件实现</p> <p>难点: 1、全景照片的拍摄方法：柱面全景照片的拍摄、球面全景照片的拍摄、对象全景照片的拍摄； 2、三维全景的软件实现方法：柱面全景图的软件实现、球面或立方体全景图的软件实现、对象全景图的软件实现。</p>	训练	使用摄像机拍摄全景照片，使用三维全景的软件实现全景图	目标3

上机	交互软件	4	<p>重点: Unity 3D、UE4等交互制作软件开发的主要过程，包括创建对象、界面、工具栏等。</p> <p>难点: 掌握交互制作软件的开发流程。</p>	训练	掌握交互制作软件开发的主要过程，包括创建对象、界面、工具栏等	目标1 目标2
上机	二维场景构建	4	<p>重点: 材质纹理贴图；真实场景的平面模型绘制。</p> <p>难点: 结合中国特色造型元素进行设计。</p> <p>思政元素: 课程融入中国造型元素，引导学生理解中国不同时期不同地区的造型的特点。</p>	训练	材质纹理贴图；真实场景的平面模型绘制	目标1 目标2
上机	三维建模	4	<p>重点: 掌握几何建模、运动建模、行为建模、模型管理技术构成。</p> <p>难点: 物理建模和模型管理技术。</p>	训练	几何建模、运动建模、行为建模、模型管理技术构成	目标1 目标2
上机	三维行为建模绑定	4	<p>重点: 通过三维建模工具进行骨骼绑定和动画输出。</p> <p>难点: 骨骼绑定和动画输出。</p>	训练	通过三维建模工具进行骨骼绑定和动画输出	目标1 目标2
上机	VR交互	4	<p>重点: VR交互软件创建对象、添加脚本、控制相机跟随和发布程序。</p> <p>难点: 1、三维软件创建对象； 2、三维软件添加脚本； 3、控制相机跟随。</p>	训练	使用VR交互软件实现创建对象、添加脚本、控制相机跟随和发布程序	目标1
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、期末考查个部分组成。

1. 平时成绩（占总成绩的40%）：1. 出勤率10% 2. 课堂互动10% 3. 平时作业20%

等级	评分标准
	1.出勤率 2.课堂互动 3.平时作业
优秀 (90~100分)	1.课堂考勤率， 90%以上出勤。 2.能够课前预习且积极回答问题， 90%以上参与课堂讨论。 3.能够按时提交作业，主题明确，三维、交互软件运用熟练，视觉效果好，90%以上准时。
良好 (80~89分)	1.课堂考勤率， 80%以上出勤。 2.能够课前预习且积极回答问题， 80%以上参与课堂讨论。 3.能够按时提交作业，主题明确，三维、交互软件运用熟练，视觉效果一般，80%以上准时。
中等 (70~79分)	1.课堂考勤率， 70%以上出勤。 2.能够课前预习且积极回答问题， 70%以上参与课堂讨论。 3.能够按时提交作业，主题明确，三维、交互软件运用一般，视觉效果一般，70%以上准时。
及格 (60~69分)	1.课堂考勤率， 60%以上出勤。 2.能够课前预习且积极回答问题， 60%以上参与课堂讨论。 3.能够按时提交作业，主题明确，三维、交互软件运用不熟练，视觉效果一般，60%以上准时。
不及格 (60以下)	1.课堂考勤率， 50%以下出勤。 2.能够课前预习且积极回答问题， 50%以下参与课堂讨论。 3.能够按时提交作业，主题不明确，三维、交互软件运用不熟练，视觉效果差，50%以下准时。

2. 期末考查（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
综合创作	1、掌握三维全景的软件； 2、全景图的拍摄。	三维全景	目标1 目标3	20
综合创作	1、掌握三维建模软件； 2、几何建模、运动建模、行为建模、模型管理技术构成； 3、三维建模工具进行骨骼绑定和动画输出。	三维建模	目标1 目标3	30
综合创作	1、掌握虚拟显示的流程； 2、结合中国文化元素，新创意、新方式创作。	交互设计	目标1 目标3	30
海报展示	海报展示要清晰，美观，良好的展示产品的特点，达到宣传的效果。	海报	目标3	20

十七、 教学安排及要求

序号	教学安排事项	要求
----	--------	----

1	授课教师	职称：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：8 节次：8（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（开学后时间另行安排）

七、选用教材

[1]韩伟，《虚拟现实技术：VR全景实拍基础教程》； 中国传媒大学出版社，2022年9月版；

[2]喻晓和，《虚拟现实技术基础教程》；清华大学出版社，2021年7月版。

八、参考资料

[1]向春宇，《虚拟现实技术：VR全景实拍基础教程》；清华大学出版社，2020年7月版；

九、网络资料

[1]大学生慕课，灵境-虚拟现实技术的应用，网址：

<https://www.icourse163.org/course/NJU-1207025801?from=searchPage>

[2]大学生慕课，沉浸式媒体：虚拟现实、增强现实与混合现实，网址：

<https://www.icourse163.org/course/USTC-1463111171?from=searchPage>

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：何帅

《三维动画基础》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	三维动画基础		课程英文名称	Fundamentals of 3d animation	
课程编码	G02ZX07C		适用专业	数字媒体艺术	
考核方式	考查		先修课程	三维设计与制作	
总学时	32	学分	2	理论学时	8
实验学时/实训学时/ 实践学时/上机学时			实训课时：24		
开课单位			创意设计学院		

二、课程简介

《三维动画基础》是数字媒体艺术专业的一门专业选修课程。本课程主要学习三大建模技术的模型创建流程与步骤，编辑工具，菜单命令，属性功能与参数的使用方法，能够在体会学习建模乐趣的过程中，领悟物体造型的意趣性和真实性。通过使用三维建模软件对具体的建模过程进行讲解，以实例教学为主，在理论的基础上注重提升实际操作能力，涵盖建模技巧和从制作思路到技术的整体流程。培养学生对三维动画实际操作能力和创造能力。通过大量示范的讲解与演示，从浅入深，将三维动画的制作技术与动画产业紧密的联系在一起，使学生能直接进入工业标准化动画任务和项目制作。

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: 学生需掌握三维动画的制作流程和方法，掌握动画基础动作的和造型感知力，通过对三维动画制作基本原理，领悟物体造型的意趣性和真实性。	4-2: 熟悉动态视频PR、AE等软件的操作与应用，具备设计软件操作与应用能力。	4. 设计软件的应用能力
能力目标	目标2: 在实践中掌握三维物体制作的基本方法，通过对不同角色的模型和材质表现，提高学生对三维动画制作的独立创造能力。	5-3: 能够根据不同终端的情况、不同客户的需求，针对界面、视频制作、文创开发进行设计与制作。	5、商业设计和推广能力
素质	目标3: 培养学生对三维动画建模表现的观察力，分析力，表现力和创造力，	8-2: 能够就数字影视制作和网络交互产品设计的问	8. 终身学习的能力

目标	提升三维建模技术水平，加深对三维动画语言的感悟能力。	<p>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>	
----	----------------------------	---	--

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
三维动画概述	2	<p>重点: 三维动画分类及动作需求</p> <p>难点: 三维动画制作流程。</p> <p>思政元素: 介绍三维动画在国内的主要应用市场,掌握三维动画制作的基本流程,培养学生对三维动画制作的兴趣。</p> <p>教学方法与策略: 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,培养学习兴趣。</p>	<p>课前:讨论对三维动画的理解</p> <p>课堂:讨论分析动画制作方式</p> <p>课后:总结三维动画制作的基本流程</p>	目标1
三维动画软件基础	2	<p>重点: 三维动画主流软件基础介绍</p> <p>难点: 软件基础概述</p> <p>思政元素: 通过对动画原理的分析,培养学生对动画制作的兴趣</p> <p>教学方法与策略: 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:预习</p> <p>课堂:讨论分析</p> <p>课后:总结动画原理</p>	目标1
三维动画方法与思路	4	<p>重点: 三维动画运动规律</p> <p>难点: 三维动画运动规律</p> <p>教学方法与策略: 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:动画中的运动规律</p> <p>课堂:讨论分析</p>	目标1

			课后:总结建模方式	
--	--	--	-----------	--

(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	三维动画基础建模实例	4	重点: 基础操作演示 难点: 常用工具栏与命令介绍 思政元素: 通过对三维软件界面操作的演示讲解, 培养学生对动画制作的理解力, 分析力。	训练	完成训练, 对基础几何体进行建模设计	目标2
上机	三维动画骨骼绑定	6	重点: Bone骨骼, BIPEO骨骼与蒙皮 难点: 动画骨骼绑定的特点	训练	完成角色基础动态绑定与制作	目标2 目标3
上机	三维动画运动规律	6	重点: 三维模型的动画规律 难点: “关键帧”的应用与制作 思政元素: 通过不同角色的运动规律, 掌握骨骼绑定与动画关键帧制作的技法, 培养学生对物体运动的观察力, 分析力, 实操力和创造力。	训练	完成角色基础动画运动	目标2 目标3
上机	三维动画综合训练	8	重点: 运用软件进行三维动画作品的设计。 难点: 设计思维和软件表现结合	综合	熟练掌握软件的基础工具的使用, 并开始使用软件进行设计创作。	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%): 采用百分制。作业: (占20%) 考勤 (占10%)

等级	评分标准
	1.作业 2.考勤
优秀 (90~100分)	1.作业: 三维模型设计精准具有丰富的创造力和想象力, 角色和物体材质表现准确且表现力丰富。 2.考勤: 全勤, 无迟到, 早退, 旷课, 无请假现象。
良好 (80~89分)	1.作业: 三维模型设计精准具有一定的创造力, 角色和物体材质表现准确。 2.考勤: 无迟到, 早退, 旷课现象。
中等 (70~79分)	1.作业: 三维模型设计精准具有一定的创造力, 角色和物体材质表现较为准确。 2.考勤: 有迟到, 早退, 无旷课现象。
及格 (60~69分)	1.作业: 三维模型设计较准确, 无穿模现象, 角色和物体材质表现较弱。 2.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: 三维模型设计较穿模现象严重, 角色和物体材质表现能力差, 无设计感, 无法独立完成作业。 2.考勤: 经常请假逃课, 经常有迟到早退现旷课现象。

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
三维动画基础建模实例	不同角色的建模表现准确无误, 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 目标3	30
三维动画实践	结合所学知识, 创作三维动画作品, 并准确体现物体, 角色模型的三维效果和创造性, 造型有特点, 想象力丰富。	实操题	目标2 目标3	50
海报展示	海报展示要清晰, 美观, 良好的展示产品的特点, 达到宣传的效果。	海报	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: 助教/讲师/副教授/教授 其他: 无 学历(位): 硕士
2	课程时间	周次: 8周 节次: 6节

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 checked="" type="checkbox"/> 其他；机房
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：机房/实训室（开课后时间另行安排）

七、选用教材

[1]顾杰著，《三维动画建模基础》，中国建筑工业出版社，2020年07月。

八、参考资料

[1]杨淑著，《三维动画基础》，华中科技大学出版社，2018年07月。

[2]彭国华主编，《三维动画基础》（中国高校十二五动画专业重点规划教材），中国传媒大学出版社，2015年02月。

九、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]哔哩哔哩, https://www.bilibili.com/?spm_id_from=333.1007.0.0

十、其他资料

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

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：何帅

《数字影像拍摄专题》教学大纲

一、课程基本信息

课程类别	专业课程	课程性质	实践	课程属性	必修
课程名称	数字影像拍摄专题		课程英文名称	Digital Image Shooting and Practice	
课程编码	G02XB08Y		适用专业	数字媒体设计	
考核方式	考查		先修课程	视听语言、数字摄像与表现、数字视频编辑	
总学时	32	学分	2	理论学时	4
实验学时/实训学时/ 实践学时/上机学时			实训学时：28		
开课单位			创意设计学院		

二、课程简介

《数字影像拍摄专题》数字媒体艺术专业的一门专业必修课，是全面落实数字媒体艺术专业教学计划的重要实践性教学环节之一，是学生对已学知识的总合检验和综合运用。课程的主要目的使学生能掌握数字影像相关知识、技能、技巧、拍摄手法和熟悉数字动态影像作品制作流程，全面掌握制作以及编辑的专业技能，能熟练地掌握运用所学知识进行拍摄创作的能力，并能够独立或群体协同进行数字广告或数字短片的创作。实践方面要求学生能够独立操作拍摄设备和编辑软件，完成形态不同的短片制作，并能够结合短片创作在制作理念上提出问题并讨论。

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
能力目标	目标2： 具备较好的市场调研能力，能够充分运用所掌握的研究方法进行调研，并能够根据现代的信息技术进行相关文献资料检索和归纳分析。	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	5.调研分析能力

		研究、结合设计实验进行测试评估,判断其合理性。	
素养目标	<p>目标1:</p> <p>在能够操作市面上的主流设备器材;能够较熟练地进行后期编辑制作;可以熟练掌握影视艺术创作的流程及方法;能够较好的进行项目的策划、创作及制作及作品呈现;能够较好的进行团队协作、沟通和交流。</p>	<p>7-1:熟悉设计的程序流程及方法。</p> <p>7-2:具有较高的数字媒体艺术设计项目的策划与组织能力。</p> <p>7-3: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
画面造型表现技法	4	<p>重点:解析镜头与拍摄剪辑关系;掌握不同场景的划分方法和叙事表现。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。掌握固定镜头、运动镜头、长镜头拍摄技术特征和表现功能。理解场面调度的含义和其功能。</p> <p>难点:理解蒙太奇的狭义与广义的定义,学习如何划分镜头。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,以及面对顺光、侧光、逆光和顶光等光源运用手法。</p> <p>思政元素:引导学生了解中国传统美学的画面造型语言。</p> <p>教学方法与策略:以讲授法为主,采用PPT和多媒体为主要教学手段,并通过启发式教学和辅导。</p>	<p>课前:每组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:通过蒙太奇拍摄一段旅游短片。</p>	<p>目标1</p> <p>目标2</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

实训	分镜绘制	4	<p>重点：分镜头脚本绘制与人物情绪的合理结合。静态分镜转为动态分镜、与作品结合来分镜头脚本绘制。</p> <p>难点：解读剧本，分镜头脚本绘制。</p>	训练	<p>画面运行流畅，人物情绪到位。</p> <p>镜头剪辑顺畅，人物动作和音乐节奏匹配。</p> <p>画面符合剧本内容，镜头流畅。</p>	<p>目标1</p> <p>目标2</p>
实训	录音实战	4	<p>重点：根据所学知识，收集音频素材，完成音频作品合成。</p> <p>难点：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。</p> <p>思政元素：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。</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1</p> <p>目标2</p>
实训	灯光实战	4	<p>重点：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。自然光、现场光及人造光的运用，对于人像拍摄和静物拍摄的灯光布置。</p> <p>难点：掌握摄影中曝光的测定原则及各种常见光源的色温差别，以及各种光线的特点及灯光的布置。</p> <p>思政元素：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	<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1</p> <p>目标2</p>
实训	拍摄实战	10	<p>重点：常见的构图法则；如何利用构图来凸出拍摄主题。</p> <p>难点：各种构图法则的灵活运用及摄影者眼里的培养。</p> <p>思政元素：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</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1</p> <p>目标2</p>

			一反三，发现问题，提出问题并积极地去寻求答案。			
实训	后期制作	6	重点：多种蒙太奇剪辑手法、特效制作、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。 难点：设计思维和软件表现综合运用。 课程思政融入点：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，共同合作完成一部以社会主义核心价值观为主题的影视作品并推广宣传。	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

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%）：作业表现（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（占总成绩的20%）；2.考勤（占总成绩的10%）
优秀 (90~100分)	1、平时作业能很好运用各种数字影像制作技巧，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影像制作技巧，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影像制作技巧，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影像制作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影像制作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%）：综合创作三项各占40%、20%、20%，海报展示20%。

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2	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2	20
综合创作	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)	剧本创作	目标1 目标2	20
海报展示	海报展示要求清晰，美观，良好的展示影片的特点，达到宣传的效果。	海报	目标1 目标2	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/博士研究生 其他：
2	课程时间	周次：4 节次：8节
3	授课地点	<input 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：在线课程网站、企业微信，课后时间（开课后时间另行安排） 线下地点及时间安排：非线编实验室，机房（开课后时间另行安排）

七、选用教材

[1] 无.

八、参考资料

- [1]Premiere Pro CS6实例教程(第3版) [M], 胡文杰主编,人民邮电出版社, 2019年9月
- [2]After Effects影视特效制作208例, 吉家进主编, 人民邮电出版社.
- [3]After Effects CS6 制作特效武功大全, 白乃远主编, 上奇科技(台湾)
- [4]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.
- [5]雷波. 摄影曝光与用光[M]. 化学工业出版社, 2020年6月.
- [6]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.
- [7]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

大纲执笔人: 陈丽娜

讨论参与人: 胡红叶、魏涸

系(教研室)主任: 卢娟

学院(部)审核人: 何帅

《广告设计专题实训》教学大纲

一、课程基本信息

课程类别	专业课程	课程性质	实践	课程属性	必修
课程名称	广告设计专题实训		课程英文名称	Special training in advertising design	
课程编码	G02ZB09Y		适用专业	数字媒体艺术	
考核方式	考查		先修课程	数字色彩和原理、数字图形设计	
总学时	32	学分	2	理论学时	4
上机学时/实训学时/ 实践学时/上机学时			实践学时：28		
开课单位			创意设计学院		

二、课程简介

《广告设计专题实训》课程作为数字媒体艺术的专业实践课程，在整个学习过程中非常重要。它将学生所学习的知识进行融合，要求学生具有更高的社会实践能力，为进入社会进行实际操作打下基础。课程的开设，旨在启发培养学生对广告设计的设计创作能力和对形式美的把握能力。同时引导学生进入数字媒体艺术设计的广阔领域，学习广告设计的精髓和基本作法，为进入以后的专业学习打下基础。通过本实训使学生熟练地掌握广告设计的规律和手法，通过典型作业训练和辅导，使学生具备较好的广告创意能力。

三、课程教学目标2357

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. 了解广告的视觉规律，能够通过调研分析得知如何获得品牌形象定位并知道如何实施品牌推广设计。	5-1: 了解短视频、动态媒体传播等领域的视觉规律 5-2: 能够通过调研分析，确定品牌形象定位，广告片、纪录片等视频运营推广能力，最终实施品牌推广设计。	5、商业设计和推广能力

		5-3:能够根据不同终端的情况、不同客户的需求,针对界面、视频制作、文创开发进行设计与制作。	
能力目标	目标2: 1. 培养学生的市场调研能力、客户沟通能力、设计表现能力和电脑制图能力。	2-1: 具备与本专业相关的市场调研的能力。 2-2: 具备与本专业相关的客户沟通的能力。 2-3: 具备与本专业相关的设计表现的能力。 2-4: 具备与本专业相关的电脑制图等的的能力。	2. 职业技能
	目标3: 1. 掌握广告前期、中期和后期的各项制作内容和技法。 2. 掌握广告设计的具体表现形式。	3-1:掌握数字媒体艺术拍摄的基本技法 3-3:具备设计创意的综合表现能力,包括视频拍摄制作、网络交互产品能力等表达形式	3、视频拍摄制作、网络交互产品能力
素质目标	目标7: 1. 养成行业内的组织管理能力。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
广告概述和策略分析	4	教学内容: 广告策划概述、人员分工、 广告调查与策略分析、行业组织管理。 重点: 广告调查的阐述和策略分析, 行业组织管理。 难点: 广告的策略分析。 思政元素: 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。 教学方法与策略: 线下教学。重点通过具体案例为学生讲解广告策略分析的要点和流程。并试图让学生自行解读某某广告策略。对于部分广告技术难题, 安排上机实践来还原效果。多进行启发式提问, 拓	课前: 阅读教材进行概念化学习 课堂: 讲解和提问广告设计相关内容。	目标5 目标7

		宽学生学习思路。	课后：复习基础概念知识。	
--	--	----------	--------------	--

(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
实践	广告制作流程梳理	6	<p>重点：广告策划过程：创意设计及变现形式、广告媒介策略、广告活动策划、广告效果评估。</p> <p>难点：创意设计及变现形式、广告效果评估。</p> <p>思政元素：以社会主义核心价值观的广告为例，以融合“美”与“德”的行为为出发点，认识广告策划的过程。</p>	训练	安排学生准备广告案例。分享分析案例。总结广告策划的要点，制作分析报告。	目标3 目标7
实践	饮食类广告设计	6	<p>重点：通过饮食类广告（如可口可乐等）的分析、策划，确定广告创意策略方案，掌握广告创意流程与制作技巧，建立良好的品牌形象。</p> <p>难点：通过创意设计来建立良好的品牌形象。</p> <p>思政元素：由品牌理念出发，挖掘品牌背后的文化，从而在视觉上体现品牌形象。</p>	设计	延续以往此类品牌的创意和视觉风格。	目标3 目标5
实践	汽车类广告设计	6	<p>重点：通过汽车类广告（如北京汽车、红旗汽车等）的分析、策划，确定广告创意策略方案，掌握广告创意流程与制作技巧，建立良好的品牌形象。</p> <p>难点：将品牌形象与地域文化结合在一起，合理的表达广告创意。</p> <p>思政元素：由品牌理念出发，挖掘品牌背后的文化，从而在视觉上体现品牌形象，表达爱国情怀。</p>	设计	体现汽车背后的企业文化和地域文化	目标3 目标5

实践	数码产品类广告设计	6	<p>重点：通过数码产品（如佳能相机）的市场分析、策划，制定数码产品广告创意策略方案，掌握数码广告流程与制作技巧，制作梦幻广告画面。</p> <p>难点：流程的调整和效果展示。</p> <p>课程思政融入点：提升科技创新创业精神。</p>	设计	学习科技文化的展示的广告设计。	目标3 目标5 目标7
实践	银行类广告设计	4	<p>重点：通过银行类（如招商银行）的市场分析、策划，确定广告创意策略方案，掌握节日促销类广告流程与制作技巧，寻求个性独特的作品。</p> <p>难点：整体效果搭配、图标的运用。</p> <p>课程思政融入点：融入中华文化和经济学基础，设计完善的作品，提升文化自信。</p>	综合	学生以团队的形式，搭配学习，共同合作完成广告设计作品。	目标2 目标3 目标5 目标7
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%）：采用百分制来计算作业表现（占30%），考勤（占10%）两个部分。评分标准如下表：

等级	评分标准
	1.作业表现；2.考勤；
优秀 (90~	1. 作业表现：能完整梳理范例广告的相关设计，并从中总结创意思维新颖的点。课后积极学习不同的广告设计效果且能很好展现出来，广告设计过程中能实践创

100分)	新，应用新手法新思维表达。 2. 考勤满勤。
良好 (80~ 89分)	1. 作业表现：能较完整梳理范例广告的相关设计，并从中适当总结创意思维新颖的点。课后较为积极学习不同的广告设计效果且能很好展现出来，广告设计过程中能实践创新，应用新手法新思维表达。 2. 考勤基本满勤。
中等 (70~ 79分)	1. 作业表现：能基本完整梳理范例广告的相关设计，并从中总结个别创意思维新颖的点。课后学习不同的广告设计效果且能很好展现出来，广告设计过程中实践创新能力一般，较好应用新手法新思维表达。 2. 考勤到课80%以上。
及格 (60~ 69分)	1. 作业表现：能梳理范例广告的相关设计，并从中总结个别创意思维新颖的点。广告设计过程中实践创新能力较差，很少新手法新思维表达。 2. 考勤70%以上。
不及格 (60以下)	1. 作业表现：不能梳理范例广告的相关设计，不能总结创意思维新颖的点。广告设计过程中实践创新能力很差，没有新手法新思维表达。 2. 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
汽车类广告设计	主题：内容必须鲜明，突显设计主题，重点突出。 创意：构思有独创性，有特色，体现品牌文化。 技术：利用所学软件制作出的作品能充分紧扣作品主题，符合创作原理等，色彩搭配合理，画面总体基调要和谐。 艺术分：风格鲜明，主色调突出，突现主题。	主观设计题	目标3 目标5	30
数码产品类广告设计	主题：内容必须鲜明，突显设计主题，具有时代气息。 创意：设计新颖，紧扣主题的前提下突现个人设计风格；图片的设计有较多的原创成分；能够结合最新的讯息。 技术：画面总体基调要和谐，选择适合主题的背景为作品演绎营造良好的艺术氛围。 艺术分：风格鲜明，主色调突出，突现主题，排版布局合理，画面和谐。	主观设计题	目标3 目标5	30
银行类广告设计	主题：1. 内容必须鲜明，突显设计主题 2. 内容要求：	主观	目标3	40

计	<p>内容必须是健康、科学、文明、积极向上、具有时代气息；内容丰富、完整、主题突出、鲜明；分类清楚，一目了然，重点突出</p> <p>创意： 1、构思有独创性，有特色； 2、版面和界面设计具有新意； 3、设计新颖，紧扣主题的前提下突现个人设计风格； 4、图片的设计有较多的原创成分； 5、能够结合最新的讯息。</p> <p>技术： 1、利用所学软件制作出的作品能充分紧扣作品主题，符合创作 原理等； 2、制作出的作品色彩搭配合理，画面表现形式多样； 3、画面总体基调要和谐，选择适合主题的背景为作品演绎营造 良好的艺术氛围。</p> <p>艺术分： 1、风格鲜明，主色调突出，突现主题； 2、平面广告画面美观，简洁，明快； 3、排版布局合理； 4、画面要求线条流畅，色彩鲜明，适当，和谐；</p>	设计题	目标5 目标7	
---	--	-----	------------	--

十八、 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/副教授/教授 学历（位）：硕士 其他：无
2	课程时间	周次：4 节次：8
3	授课地点	<input type="checkbox"/> 教室 <input checked="" type="checkbox"/> 上机室 <input type="checkbox"/> 室外场地 <input checked="" type="checkbox"/> 其他：5B5楼
4	学生辅导	线上方式及时间安排：在线课程网站、企业微信，课后时间 线下地点及时间安排：5b5楼教室；周四下午14：00-17：00

七、选用教材

[1]李金蓉.《广告设计与创意(第2版)》.清华大学出版社,2020年08月.

[2]任莉.《广告设计与创意表现》人民邮电出版社,2017年11月.

八、参考资料

[1]饶鉴,赵文.《广告材料与设计制作》.轻工业出版社,2020年9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]哔哩哔哩, https://www.bilibili.com/?spm_id_from=333.1007.0.0

其他资料

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

大纲执笔人: 魏泐

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: 何帅

《数字影像合成专题》教学大纲

一、课程基本信息

课程类别	必修实践教学课程	课程性质	实践	课程属性	必修
课程名称	数字影像合成专题		课程英文名称	Film &TV Program and Channel Packaging	
课程编码	G02ZB41Y		适用专业	数字媒体艺术（专升本）	
考核方式	考查		先修课程	数字视频编辑、数字影视特效制作、三维动画基础	
总学时	48	学分	3	理论学时	8
实验学时/实训学时/ 实践学时/上机学时			实训学时：40		
开课单位			创意设计学院		

二、课程简介

《数字影像合成专题》数字媒体艺术专业的一门专业必修实践课。该课程系统地介绍了影视节目与频道包装的基本概念和制作流程，具体说明了掌握影视节目与频道包装的基本技能和专业技巧、整体包装过程中需要注意的事项，并介绍了不同类型的节目进行风格包装过程中需要考虑的基本问题。通过学习，培养了新媒体思维和广播电视理论基础，掌握影视节目包装的一般特征和基本原理，了解节目包装的制作流程，掌握节目包装的基本方法和常用软件。该课程着重强调采用理论与实践相结合、实验与实训相结合的教学方式，为学生进一步独立创作成熟完整的影视节目包装作品打下了扎实的理论基础和实际操作能力。

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: 具有新媒体思维和广播电视理论基础；熟悉掌握影视节目与频道包装的基本技能和专业技巧，掌握影视节目包装的一般特征和基本原理，了解节目包装的制作流程，掌握节目包装的基本方法和常用软件。	3-1: 掌握数字媒体艺术拍摄的基本技法 4-2: 熟悉动态视频PR、AE等软件的操作与应用，具备设计软件操作与应用能力。 5-1: 具备独立进行设计调研能力。	3. 视频拍摄制作、网络交互产品能力 4. 设计软件的应用能力 5. 调研分析能力

能力目标	<p>目标2: 根据所学理论知识按照项目要求进行作品制作,并具备一定的项目设计、企划及创意能力。</p>	<p>2-3: 具备与本专业相关的设计表现的能力。</p> <p>5-1:了解短视频、动态媒体传播等领域的视觉规律。</p> <p>5-2:能够通过调研分析,确定品牌形象定位,广告片、纪录片等视频运营推广能力,最终实施品牌推广设计。</p> <p>6-1: 具备独立设计调研能力。</p>	<p>2. 职业技能</p> <p>5. 商业设计和推广能力</p> <p>6. 调研与资料整合能力</p>
素质目标	<p>目标3: 培养学生将理论知识联系实践的学习习惯以及认真负责、严谨细致的科学态度。</p>	<p>1-3: 具有较好的创新创业能力。</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>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>1. 综合素质能力</p> <p>6. 创新创作与自我提升能力能力</p> <p>7. 设计项目策划管理能力</p> <p>8. 终身学习的能力</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
------	----	-----------	--------	--------

频道形象与栏目包装	2	<p>重点：电视频道品牌的概念和重要意义；了解频道包装中建立视听识别系统的重要性。</p> <p>难点：电视频道品牌的概念和重要意义；形象识别系统与品牌战略的统一。</p> <p>教学方法与策略：线下教学。通过实例制作和案例演示教学来呈现教学内容和实施教学环节，学生则需要通过演示深入理解电视节目包装的主要概念和掌握节目包装的技能技巧。因此理论和实践相结合，教师教授与学生研究性合作学习相结合。</p>	<p>课前：相关软件安装。</p> <p>课堂：理论学习。</p> <p>课后：问题思考</p>	<p>目标1</p> <p>目标2</p>
栏目包装设计范畴	2	<p>重点：如何在确立了频道形象的前提下进行栏目包装的设计；栏目包装的设计范畴和分类。</p> <p>难点：栏目包装的细节体现；栏目包装在不同的类别中如何强化风格的统一。</p> <p>教学方法与策略：线下教学。通过实例制作和案例演示教学来呈现教学内容和实施教学环节，学生则需要通过演示深入理解电视节目包装的主要概念和掌握节目包装的技能技巧。因此理论和实践相结合，教师教授与学生研究性合作学习相结合。</p>	<p>课前：收集整理不同类型频道logo标识设计。</p> <p>课堂：理论学习</p> <p>课后：将收集资料的演绎形式进行思考分析。</p>	<p>目标1</p> <p>目标2</p>
栏目包装片头设计表现	2	<p>重点：金属质感的研究、玻璃质感的研究、粒子系统的应用、丝绸效果与质感的研究、分层渲染的原理与使用。掌握栏目片头字体的设计思路，学习栏目包装中字体的不同表现方式。</p> <p>难点：结合课题要求掌握栏目包装片头的设计技巧。</p> <p>教学方法与策略：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：收集整理各类新闻栏目片头。</p> <p>课堂：理论学习</p> <p>课后：将收集资料的演绎形式进行思考分析。</p>	<p>目标1</p> <p>目标2</p>
栏目包装的制作流程	2	<p>重点：各种不同风格的电视栏目包装的案例，掌握各种常见的栏目片头的制作流程及表现技巧。</p> <p>难点：同类型栏目包装的手法异同。</p> <p>教学方法与策略：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：收集整理各类娱乐栏目片头。</p> <p>课堂：理论学习</p> <p>课后：将</p>	<p>目标1</p> <p>目标2</p>

			收集资料的包装手法进行对比分析。	
--	--	--	------------------	--

(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	影视节目与频道包装概念	8	<p>重点： 影视节目包装概念及发展历程；影视节目包装分类；影视节目包装要素、形式及原则；影视节目包装相关软件。</p> <p>难点： 影视节目包装要素、形式及原则。</p> <p>教学方法与策略： 线下教学。通过实例制作和案例演示教学来呈现教学内容和实施教学环节，学生则需要通过演示深入理解电视节目包装的主要概念和掌握节目包装的技能技巧。因此理论和实践相结合，教师教授与学生研究性合作学习相结合。</p>	训练	随堂专题训练，并独立完成指定项目创作。	目标1 目标2
综合	频道LOGO标识化演绎	12	<p>重点： LOGO标识的概念；频道LOGO设计的意义；标识设计要素分析。</p> <p>难点： 标识设计要素。</p> <p>教学方法与策略： 线下教学。通过实例制作和案例演示教学来呈现教学内容和实施教学环节，学生则需要通过演示深入理解电视节目包装的主要概念和掌握节目包装的技能技巧。因此理论和实践相结合，教师教授与学生研究性合作学习相结合。</p>	训练	随堂专题训练，并独立完成指定项目创作。	目标1 目标2
综合	栏目包装制作	20	<p>重点： 不同类型类型栏目包装的特点及其包装要素与形式；影视栏目的包装特性；影视栏目包装的创意策划策略。</p> <p>思政元素： 观赏红色文化类与民俗民艺类栏目包装，并分析视觉原素及其包装特性；综艺娱乐类电视栏目包装的创意。</p> <p>难点： 各类型电视栏目的包装特性；不同类型的栏目包装技巧。</p> <p>教学方法与策略： 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>	训练	随堂专题训练，并独立完成指定项目创作。	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
	1.作业；3.考勤
优秀 (90~100分)	1. 熟练掌握了本课程的基本知识点，能够达到学以致用水平； 2. 能准确、合理地阐释不同类型节目的特性，并能够系统地掌握不同类型节目包装制作流程和步骤，具有自己的独到见解。 3. 出勤率非常好（100%）。
良好 (80~89分)	1. 基本掌握了本课程的基本知识点，但存在某些盲点 2. 基本能准确、合理地阐释不同类型节目的特性，并基本能够系统地掌握不同类型节目包装制作流程和步骤，具有自己的独到见解。 3. 出勤率较好（90%）。
中等 (70~79分)	1. 基本掌握了本课程的核心知识点，对核心知识点能够简单应用。 2. 基本能较为合理地阐释不同类型节目包装特性，欠缺系统地掌握不同类型节目包装制作流程和步骤，缺乏自己见解。 3. 出勤率一般（80%）。
及格 (60~69分)	1. 基本了解本课程的核心知识点，在指导下能够应用本课程知识点。 2. 无法合理地阐释不同类型节目包装特性，不能系统地掌握不同类型节目包装制作流程和步骤，没有自己见解。 3. 出勤率一般（60%）。
不及格 (60以下)	1. 不了解本课程的知识点，不知如何应用。 2. 未按时作答或上交作业。 3. 出勤率极差（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
基本知识的理解与掌握	熟练掌握了本课程的基本知识点，能够达到学以致用的水平	项目制作	目标1 目标2	30
主题内容方面	作品主题明确，内容全面，且逻辑思路清晰；重点突出，易于理解。表现手法多，且能引发读者思考、好奇和探询更多信息的动机。		目标1 目标2	30
技术水准方面	能准确、合理地使用影视包装软件，熟练使用基本建		目标1 目标2	30

	模和符合建模，正确运用和添加材质，动画效果流畅自然，渲染器选取得当。具有一定的艺术性		目标3	
创新性 & 小组合作方面	主题选取、表现手法和表现方式与众不同，具有独特性；技术创新，能够使用多种技术进行后期处理，效果佳。小组分工明确，能相互合作，并按时完成任务。		目标1 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 学历（位）：博士、硕士 其他：无
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 <input checked="" type="checkbox"/> 其他：机房、影棚
4	学生辅导	线上方式及时间安排：企业微信在线指导，课前、课后（开课后时间另行安排） 线下地点及时间安排：教室和机房，课堂（开课后时间另行安排）

七、选用教材

无

八、参考资料

[1] 应杰著，After Effects影视特效与电视栏目包装实例精粹，北京，机械工业出版社，2009

[2] 杨春蓉 朱富宾著，栏目片头包装，杭州，浙江人民美术出版社，2010

[3] 艾莉莉著，3ds max7/After Effects三维影视片头制作技法实例详解，北京，人民邮电出版社，2006

[4] 房海山著，新火星人 - Maya & Max片头动画风暴，北京，北京科海电子出版社，2003

[5] 郭发明著，3ds Max/After Effects影视包装与片头制作完美风暴，北京，人民邮电出版社，2009

[6] 王东著，电视台栏目设置与栏目经营运作实用艺术手册，安徽，安徽文化音像出版社，2004

[7] 王志新著，影视节目片头设计与制作入行实战，北京，电子工业出版社，2006

[8] 毛国民著，典藏3dsMax8影视片头与包装制作完美风暴，北京，人民邮电出版社，2007

大纲执笔人：俞敏

讨论参与者：陈丽娜、刘雨翹

系（教研室）主任：卢娟

学院（部）审核人：何帅

《数字衍生品开发设计专题》教学大纲

一、课程基本信息

课程类别	专业课程	课程性质	实践	课程属性	必修
课程名称	数字衍生品开发设计专题		课程英文名称	Digital derivatives development and Design topics	
课程编码	G02ZB40Y		适用专业	数字媒体艺术	
考核方式	考查		先修课程	广告设计专题设计	
总学时	48	学分	3	理论学时	8
实验学时/实训学时/ 实践学时/上机学时			实训学时：40		
开课单位			创意设计学院		

二、课程简介

《数字衍生品开发设计专题》是数字媒体艺术专业的专业必修课程。本课程通过对数字衍生品基础知识、数字衍生品品牌文化、数字衍生品设计方法与原则、数字衍生品设计基本流程的讲解，结合案例分析，要求学生了解国内外数字衍生品产业现状、发展趋势，了解文化市场营销的普遍规律和数字衍生品的内涵与外延，熟悉数字衍生品设计的方法与原则，掌握数字衍生品开发的基本流程。使学生具备数字衍生品开发的方案制定、设计、调研及协同开发的能力，能独立或协同完成数字衍生品项目，使其成为适应时代要求的创新型数字媒体艺术人才。

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： 掌握数字衍生品设计方法与原则、数字衍生品设计基本流程，了解数字衍生品的内涵与外延	6-1：具备独立设计调研能力。 6-2：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。	6、调研与资料整合能力
能力	目标2： 具备数字衍生品开发的	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	7.设计项目策划管理能力

目标	方案制定、设计、调研及协同开发的能力，能独立或协同完成数字衍生品项目	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。 2-1: 具备与本专业相关的市场调研的能力。 2-3: 具备与本专业相关的设计表现的能力。 2-4: 具备与本专业相关的电脑制图等的的能力。	7. 设计项目策划管理能力 2. 职业技能
素质目标	目标3: 掌握世界优秀文化和中国传统文化元素的数字化转化，培养学生创新精神和创业意识。	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。 5-3: 能够根据不同终端的情况、不同客户的需求，针对界面、视频制作、文创开发进行设计与制作。	7. 设计项目策划管理能力 5、商业设计和推广能力

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
数字衍生品基础知识	1	重点: 数字衍生品基本概念、数字衍生品基本特征、数字衍生品产业现状 难点: 数字衍生品基本特征 思政元素: 行业背景、地域性、民族性合理融入课程 教学方法与策略: 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: 阅读文创设计、衍生品开发等相关书籍 课堂: 理论讲授 课后: 收集数字衍生品案例	目标一
数字衍生品品牌文化	1	重点: 数字衍生品内涵和人文价值、数字衍生品品牌特征与作用、数字衍生品品牌层次与体验过程 难点: 数字衍生品品牌文化的构建过程与步骤 思政元素: 世界优秀文化、中国传统文化现代品牌转化 教学方法与策略:	课前: 阅读品牌设计相关书籍 课堂: 理论讲授 课后: 收集数字衍生品营销案	目标一

		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。	例	
数字衍生品设计方法与原则	1	重点： 数字衍生品设计方法、数字衍生品设计原则 难点： 数字衍生品设计文化体现、衍生品设计性 思政元素： 中国地域文化、中国传统美学、情感体验和文化符号转化等 教学方法与策略： 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： 分析所收集的案例，提出问题 课堂： 理论讲授 课后： 收集数字衍生品案例，并分析运用的方法等	目标一 目标三
数字衍生品设计/开发流程	1	重点： 数字衍生品项目管理与市场调研、数字衍生品受众行为分析与用户画像、数字衍生品产品定位与头脑风暴 难点： 数字衍生品设计草图表现与效果图表现、二维动效、三维模型输出、动画输出、数字形态与物质融合 思政元素： 世界优秀文化、中国传统文化数字化转化与载体融合 教学方法与策略： 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： 分析所收集的案例，提出问题 课堂： 理论讲授 课后： 梳理功夫熊猫等数字衍生品开发流程	目标二
数字衍生品设计与开发关键技术分析	2	重点： 二维静态/动态数字衍生品设计与开发软件分析、三维实物/动态数字衍生品设计与开发软件分析 难点： 二维交互数字衍生品设计与开发关键技术分析、三维交互数字衍生品设计与开发关键技术分析 教学方法与策略： 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： 梳理《虚拟现实应用设计》《三维设计与制作》等的关键技术 课堂： 理论讲授 课后： 整理关键技术	目标二
数字衍生品优秀案例分析	2	重点： 遴选大圣归来、功夫熊猫等优秀数字数字衍生品案例，从市场、设计、开发、生产等环节分析 难点： 文化提炼、图形化转化、设计定位、设计材料、关键技术、开发维度把握等分析	课前： 分析所收集的案例，提出问题 课堂： 案例分析	目标三

		思政元素： 世界优秀文化、中国传统文化数字化转化与载体融合方法流程等 教学方法与策略： 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。	课后： 梳理 1-2个优秀数字衍生品的开发流程与关键技术	
--	--	---	--	--

(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	数字衍生品市场调查与文化元素提取	4	重点： 定制数字衍生品调查计划、确定调查方法 难点： 实施数字衍生品调查，完成资料收集与加工处理，开展文化分析，梳理文化元素 思政元素： 传统文化、世界优秀文化、红色文化	综合	完成调查计划，撰写市场调查报告，梳理文化元素	目标三
实训	数字衍生品受众行为分析、竞品分析、用户画像	4	重点： 购买行为分析、购买行为模式分析、挖掘影响行为模式因素、受众心理因素分析 难点： swot竞品分析、完成建立在真实数据上的用户画像	综合	完成行为分析报告、竞品分析swot报告、用户画像	目标二
实训	数字衍生品设计定位与文化要素图形化表达	4	重点： 使用人群定位、产品价格定位、产品功能定位 难点： 文化要素图形化表达 思政元素： 传统文化、世界优秀文化、红色文化图形化表达	综合	完成产品定位说明书、概括并绘制文化要素图形，完成文化要素图形化表达	目标二
实训	数字衍生品二维数字形态生成	8	重点： 造型元素、色彩元素、纹饰图形元素、文字元素等要素的图形化转化 难点： 绘制适合受众人群的二维数字化形态、二维数字形态与载体融合设计。 思政元素： 传统文化、世界优秀文化、红色文化图	设计	完成二维数字化图形及载体设计	目标二

			形化表达			
实训	数字衍生品三维数字形态生成	12	重点: 3D模型制作、模型材质、人物动物骨骼、 难点: 展UV和贴图等 思政元素: 传统文化、世界优秀文化、红色文化数字化转化	设计	完成三维数字化形态设计	目标二
实训	作品打样或发布	4	重点: 平面作品打样、三维模型打样或3D打印、 难点: 三维数字作品打包发布 思政元素: 传统文化、世界优秀文化、红色文化实现	综合	完成打样或数字发布	目标二
实训	数字衍生品视觉设计	4	重点: 字体设计、包装设计等辅助性设计 难点: 视觉设计与辅助设计的统一 思政元素: 传统文化、世界优秀文化、红色文化数字化转化	设计	完成字体设计、包装设计等辅助性视觉设计	目标二
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30%平时成绩与70%期末成绩组成。

1. 平时成绩（占总成绩的30%）：采用百分制，出勤率(10%)、课堂互动(10%)、平时作业(10%)。

等级	评 分 标 准
	1.出勤率 2.课堂互动 3.平时作业
优秀	1.课堂考勤率， 90%以上出勤。

(90~100分)	2.能够课前预习且积极回答问题，90%以上参与课堂讨论。 3.主题明确、设计新颖独特，90%以上准时。
良好 (80~89分)	1.课堂考勤率，80%以上出勤。 2.能够课前预习且积极回答问题，80%以上参与课堂讨论。 3.主题明确、设计新颖，80%以上准时。
中等 (70~79分)	1.课堂考勤率，70%以上出勤。 2.能够课前预习且积极回答问题，70%以上参与课堂讨论。 3.主题明确、设计规矩，70%以上准时。。
及格 (60~69分)	1.课堂考勤率，60%以上出勤。 2.能够课前预习且积极回答问题，60%以上参与课堂讨论。 3.主题不明确、设计一般，60%以上准时。
不及格 (60以下)	1.课堂考勤率，50%以下出勤。 2.能够课前预习且积极回答问题，50%以下参与课堂讨论。 3.主题不明确、设计凌乱，50%以下准时。

2. 期末成绩（占总成绩的70%）：采用百分制，期末大作业考核模块、考核内容、题型和分值分配情况见下表。

考核模块	考核内容	主要题型	支撑目标	分值
数字衍生品市场调查与文化元素提取	调查计划、市场调查报告、文化元素梳理	设计题	目标一	10%
数字衍生品受众行为分析、用户画像	购买行为、行为模式因素、受众心理因素、swot竞品分析、用户画像	设计题	目标一	10%
数字衍生品设计定位与图形化表达	使用人群定位、产品价格定位、产品功能定位、文化要素图形化表达	设计题	目标二	10%
数字衍生品二维数字形态	造型元素、色彩元素、纹饰图形元素、文字元素等要素的图形化转化、二维数字形态与载体融合	设计题	目标二	20%
数字衍生品三维数字形态	3D模型制作、模型材质、人物动物骨骼、展UV和贴图等三维数字形态	设计题	目标二	20%
数字衍生品视觉设计与展示	字体设计、包装设计等辅助性设计，展示效果	设计题	目标三	10%
提案设计训练模块	文化意象转换为文创设计能力、新思维应用与设计能力、基本要素的可操作性能力、文化内涵转化能力。	设计题	目标三	20%

十九、 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/副教授/教授 其他：要求有5年以上教学经验或具备数字行业从业经历	学历（位）：硕士/博士
2	课程时间	周次：8周 节次：8节（4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，课后 线下地点及时间安排：授课教师办公室，周四下午	

七、选用教材

- [1] 《动漫衍生产品设计》，杜秀玲，东南大学出版社，2015.04。
[2] 《动漫衍生品设计》，殷俊，宋晓利，王付钢，南京大学出版社，2019.08。

八、参考资料

- [1] 《文创产品设计》·周承君、何章强、袁诗群·化学工业出版社，2020.06。
[2] 《文化创意产品设计及案例》，张颖婷，化学工业出版社，2020.09。
[3] 《文创开发与设计》，杨静，吉林美术出版社，2019.01。
[4] 《文创产品设计开发》，粟翠、张娜、王冬冬，中国轻工业出版社，2021.12。

网络资料

- [1] 站酷，腾讯怪奇鹅IP周边衍生品设计，网址：
<https://www.zcool.com.cn/work/ZMjMyMDk0MzI=.html>
- [2] 昵图网，文创产品设计，网址：
<https://soso.nipic.com/?q=%E6%96%87%E5%88%9B%E4%BA%A7%E5%93%81%E8%AE%BE%E8%AE%A1&g=0&or=0&y=60>
- [3] 站酷，荣耀之战衍生品设计，网址：
<https://www.zcool.com.cn/work/ZMjQwMjU2MzI=.html><https://www.zcool.com.cn/work/ZNDEzMzA0MDg=.html>
- [4] 站酷，贺岁H5-AR“新年游好市”，网址：
<https://www.zcool.com.cn/work/ZNTA4MjI40DA=.html>
- [5] 站酷，《部落冲突》数字衍生品，网址：
<https://www.zcool.com.cn/work/ZNDEzMzA0MDg=.html>

大纲执笔人：何帅

讨论参与者：孙子惠、余伟将

系（教研室）主任：卢娟

学院（部）审核人：何帅

《品牌形象系统设计专题实训》教学大纲

一、课程基本信息

课程类别	专业课程	课程性质	实践	课程属性	必修
课程名称	品牌形象系统设计专题实训		课程英文名称	Special project training of brand image system design	
课程编码	G02ZB34Y		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	32	学分	2	理论学时	4
实验学时/实训学时/ 实践学时/上机学时			实训课时：28		
开课单位			创意设计学院		

二、课程简介

《品牌形象系统设计专题实训》课程是数字媒体艺术专业的一门专业必修课程。通过本课程的学习，使学生学习掌握品牌形象设计、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，理解品牌形象设计的基本概念、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	目标1：了解品牌形象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。	6-1：具备独立设计调研能力。 6-2：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。	6、调研与资料整合能力
能力目标	目标2：掌握品牌形象设计的流程和运作方式。	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	8. 设计项目策划管理能力 3、视频拍摄制作、网络交互产品能力

标		关设计项目的策划，创意、执行及组织管理。 3-3: 具备设计创意的综合表现能力，包括视频拍摄制作、网络交互产品能力等表达形式 2-1: 具备与本专业相关的市场调研的能力。 2-3: 具备与本专业相关的设计表现的能力。 2-4: 具备与本专业相关的电脑制图等的的能力。	2. 职业技能
素质目标	目标3: 掌握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。 5-1: 了解短视频、动态媒体传播等领域的视觉规律 5-2: 能够通过调研分析，确定品牌形象定位，广告片、纪录片等视频运营推广能力，最终实施品牌推广设计。 5-3: 能够根据不同终端的情况、不同客户的需求，针对界面、视频制作、文创开发进行设计与制作。	8. 设计项目策划管理能力 5、商业设计和推广能力

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	1	重点: 形象设计、品牌设计基本概念; 形象设计、品牌设计现状与发展趋势; 形象设计、品牌设计案例分析。 难点: 品牌设计现状与发展趋势; 品牌设计的含义及特点; 形象品牌设计构成特点。 思政元素: 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、	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

		吸收中国传统文化艺术营养的。 教学方法与策略： 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。		
设计流程	1	重点： IP形象品牌设计流程分析；文化元素提取方法。 难点： 文化元素图形化表达流程与方法。 思政元素： 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。 教学方法与策略： 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：自选品牌准备流程和运营方式。 课堂：内容讲解、案例分析。 课后：整理和总结规律	目标1
调研、提案	1	重点： 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。 难点： 提案构成；提案技巧。 思政元素： 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。 教学方法与策略： 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：收集一套完整的提案。 课堂：内容讲解、案例实践。 课后：完成一份调查问卷。	目标1 目标2
标志设计/IP设计	1	重点： 墨稿规范；彩稿规范；标志设计流程。 难点： 文化要素完整的图形化表达。 思政元素： 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。 教学方法与策略： 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：收集中国标志设计。 课堂：内容讲解、案例分析。 课后：整理中西文化下标志设计的区别。	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
------	------	----	--------	------	------	--------

实训	项目调研	6	重点： 资料收集；调研计划制定；调查问卷设计；竞品分析。 难点： 调研实施及撰写调研报告。 思政元素： 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	6	重点： 辅助图形；组合规范设计等。 难点： 标志、标准色彩、辅助色彩等基本要素设计 思政元素： 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2
实训	应用设计/衍生品设计	6	重点： 图形化的文化要素载体设计。 难点： 文化要素衍生品设计。 思政元素： 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	6	重点： 提案构成；提案流程。 难点： 提案定位。 思政元素： 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3
实训	模拟提案/展示IP等	4	重点： 提案展示；提案交流 难点： 设计内容表达；合理接受、消化企业反馈 思政元素： 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)	1. 模块作业 ：设计流程完整；设计要点清晰；设计效果优异 2. 模块小组汇报 ：设计汇报简洁明了；设计点、逻辑结构清晰；主题明确 3. 考勤 ：全勤
良好 (80~89分)	1. 模块作业 ：设计流程较为完整；设计要点较为清晰；设计效果良好 2. 模块小组汇报 ：设计汇报简洁明了，论点，逻辑结构清晰，主题明确 3. 考勤 ：全勤
中等 (70~79分)	1. 模块作业 ：设计流程基本完整；设计要点基本清晰；设计效果一般 2. 模块小组汇报 ：设计汇报简洁明了，设计点、逻辑结构清晰，主题明确 3. 考勤 ：到课率90%以上
及格 (60~69分)	1. 模块作业 ：有设计流程支撑；有设计要点；设计效果基本达标 2. 模块小组汇报 ：设计汇报中有设计点、流程、设计图、案例分析等 3. 考勤 ：到课率85%以上
不及格 (60以下)	1. 模块作业 ：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. 模块小组汇报 ：设计汇报无设计点、流程、设计图、案例分析等 3. 考勤 ：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 目标3	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2	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2 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 其他：有相关学科背景 学历（位）：硕士及以上

2	课程时间	周次：8周 节次：4节 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：柳智信

讨论参与人：何帅、刘雨翹

系（教研室）主任：卢娟

学院（部）审核人：何帅

《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	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》为数字媒体艺术的学科基础必修课程的重要一环。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，对数字媒体艺术专业所从事工作的性质和内容的做一次实习说明。使学生针对数字媒体艺术专业领域有一个初步的梗概的认知，也让学生在求学阶段能自我规划与设定目标，同时了解实习当中有可能发生的种种因素及早预防与准备，进而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。

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。	2-2: 具备与本专业相关的客户沟通的能力。 6-1: 具备独立设计调研能力 8-1: 具有良好的人际交往和团队协作能力。 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。	2. 职业能力 6、调研与资料整合能力 8. 终身学习的能力

能力目标	<p>目标2: 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>2-2: 运用外语工具进行沟通表达的能力。 2-2: 具备与本专业相关的客户沟通的能力。 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>2. 职业能力 8. 终身学习的能力</p>
素质目标	<p>目标3: 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>8-1: 具有良好的人际交往和团队协作能力。 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>8. 终身学习的能力</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
<p>1. 服从学校(院)、系和实习单位的安排 (2) 自觉遵守学校和实习单位制定的各项规章制度</p>	0.5	<p>指导内容: 1. 了解实习程序·如: 有如何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。 2. 熟知职场安全规定、劳动纪律和保密制度。 重点: 培养学生独立自主、负责与安全 难点: 学生对实习单位与自我的契合度 思政元素: 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 课堂: 实习相关规定及如何与实习单位沟通 课后: 思考理想中的实习单位为何</p>	<p>目标2 目标6 目标8</p>

五、学生学习成效评估方式及标准

认知实习为数字媒体艺术学科基础必修课程, 实为关于数字媒体艺术学科实习说明, 虽只有0.5学时, 成绩以课堂表现为给予标准, 依然按五级记分制提交, 即优秀(90-100)、

良好（80-89）、中等（70-79）、及格（60-69）、不及格（59分以下）。

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
	1.作业； 2.考勤； 3.实习情况
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. 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. 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. 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. 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. 无参与实习，不按时提交实习材料。

七、教学安排及要求

序号	教学安排事项	要求
1	指导教师	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：0.5 节次：1
3	指导地点	<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：邮件或者企业微信指导。 线下地点及时间安排：教室或教师办公室。

七、选用教材

备注：实习不需要教材

八、参考资料

(1) 王勇，视觉传达设计专业“三位一体”的实践学体系探索〔J〕，中国石油大学胜利学报 37-1446/TE，2018

网络资料

- (1) CND 设计网：[http: www.cndesign.com/](http://www.cndesign.com/)
- (2) 设计本：[http: www.shejiben.com/](http://www.shejiben.com/)
- (3) 设计艺术：[http: www.design.com/](http://www.design.com/)

大纲执笔人：田忠和

讨论参与人：孙子惠、陈丽娜

系（教研室）主任：卢娟

学院（部）审核人：何帅

《设计考察》教学大纲

一、课程基本信息

课程类别	专业课程	课程性质	实践	课程属性	必修
课程名称	设计考察		课程英文名称	Design Investigation	
课程编码	G02XB14Z		适用专业	数字媒体艺术	
考核方式	考查		先修课程	无	
总学时	1.5周		学分	1.5	
开课单位			创意设计学院		

二、课程简介

《设计考察》是数字媒体艺术设计专业的一门集中性实践教学课程，目的是培养培养学生独立收集资料和思考问题的能力，更好的认识地域文化在艺术设计中的传承与创新，功能作用与形式表现。该课程主要是通过走访不同地区的博物馆或民俗文化古镇等，采用采风和写生图形元素和文字记录的形式，探寻传统文化发源地的乡土风俗、神话传说和人文及自然特质，包括民俗、礼仪、节庆等日常生活，梳理地域与时间上的文脉关联，以传统文化的视觉，透视出现代城市与人和社会的关联性。开拓视野和体验知识，对整体专业素质的提升有着积极的促进作用。

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: 了解民间美术概述及民间美术分类及民间美术的造型原则与色彩语言；能够对民间艺术造型、色彩融合尽心设计探索。	1-1: 具有综合运用各种手段查阅文献、获取信息的能力。	1. 综合素质能力
能力目标	目标2: 培养学生独立开展调研活动的能力和独立收集与整理资料，并书写调研报告；具有独立进行文化创意设计的能力。	1-2: 具备独立设计调研能力。	1. 综合素质能力
素质目标	目标3: 培养学生团队协作和严谨务实的工作作风；具有较高的审美，掌握民间艺术基本认识和评判准则；具有较高的审美，掌握民间艺术基本认识和评判准则。	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	8. 终身学习能力

	括撰写报告和设计文稿、陈述发言、清晰表达或回应指令；	
--	----------------------------	--

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
前期调研准备	0.5周	指导内容： 对即将考察的地点进行桌面资料收集，并撰写个人设计考察任务书。 重点： 个人设计考察任务书撰写。 难点： 个人设计考察任务书撰写。 思政元素： 严谨的学习态度和规范化设计日程安排。	个人设计考察任务书撰写。	目标1 目标2 目标3
实地考察	0.5周	指导内容： 通过实地走访的形式，与当地入或者导游近距离感受我国民族文化的艺术魅力和本土艺术风格特点，抚触当地的风土人情和文化遗产。 重点： 田野调查资料的整理与归纳。 难点： 根据考察调研的一手资料如何进行有效分析。 思政元素： 严谨的学习态度和规范化设计日程安排。	①一手资料搜集、整理、归纳、分析。 ②考察随记撰写。	目标1 目标2 目标3
作品创作	0.5周	指导内容： 通过实地走访的形式，与当地入或者导游近距离感受当地的风土人情和文化遗产等内容。了解我国民族文化的艺术魅力。 重点： 田野调查资料的整理与归纳。 难点： 根据考察调研的一手资料如何进行有效分析。	设计创作及设计报告撰写。	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设计考察平时成绩和期末报告两个部分组成。

设计考察成绩采用百分制：出勤及学生态度（占30%）、设计考察报告及作品设计总结（占70%）

等级	评 分 标 准
	1.出勤及学生态度30%；2.报告及作品设计总结70%
优秀 (90~100分)	1. 考勤无迟到、早退和旷课（请假不计），设计考察期间无违纪缺勤行为。 2. 能很好地完成设计考察，并能很好的对设计调查资料进行归纳、分析和总结，并能够能运用学过的理论知识，对某些问题加以分析和总结，并有某种独到的见解。 3. 任务书及设计报告撰写条理清晰，逻辑性强和创新性。 4. 设计作品主题鲜明，创新创意性强。

良好 (80~89分)	1. 考勤无迟到、早退和旷课（请假不计），设计考察期间无违纪缺勤行为。 2. 能很好地完成设计考察，并能很好的对设计调查资料进行归纳、分析和总结，并能够运用学过的理论知识，对某些问题进行一定的分析，并有一定的见解。 3. 任务书及设计报告撰写条理清晰，富有逻辑性和创新性。 4. 设计作品主题鲜明，创新创意性较强。
中等 (70~79分)	1. 考勤无迟到、早退和旷课（请假不计），设计考察期间无违纪行为，出勤率达90%。 2. 能较好地完成设计考察，并能对设计调查资料进行一定的归纳、分析和总结，并能够运用学过的理论知识，对某些问题进行一些分析。 3. 任务书及设计报告撰写条理清晰，有逻辑性。 4. 设计作品主题明确，有创新创意性。
及格 (60~69分)	1. 考勤无迟到、早退和旷课（请假不计），设计考察期间无违纪行为，出勤率达80%。 2. 能完成设计考察，可以对设计调查资料进行归纳和总结。 3. 任务书及设计报告撰写完整。 4. 设计作品完整。
不及格 (60以下)	1. 考勤无迟到、早退和旷课（请假不计），设计考察期间无违纪行为，出勤率为80%以下。 2. 未能参加设计考察，或在实践中有违纪行为，教育不改；或发生重大事故终止其外出考察资格者。 3. 无任务书及设计报告。 4. 无设计作品。

八、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）：本科以上 其他：无
2	课程时间	周次：共1.5周 节次：
3	指导地点	<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：企业微信，课后（开课后时间另行安排） 线下地点及时间安排：教室、实训室（开课后时间另行安排）

九、选用教材

备注：实训不需要教材

八、参考资料

[1]郭琳编著，《民间美术与设计》 上海交通大学出版社，2015年年出版。

[2]左汉忠著，《中国民间美术造型》湖南美术出版社，2014年出版。

[3]乔晓光编著，《中国民间美术》，湖南美术出版社，2011年出版。

大纲执笔人：卢娟

讨论参与人：陈丽娜、魏泖

系（教研室）主任：卢娟

学院（部）审核人：何帅

《职业技能综合训练》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	实践	课程属性	必修
课程名称	职业技能综合训练		课程英文名称	Comprehensive Training of Vocational Skills	
课程编码	G02ZB14Z		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	
总学时	64	学分	4	理论学时	0
实验学时/实训学时/ 实践学时/上机学时			实践学时：64		
开课单位			创意设计学院		

二、课程简介

《职业技能综合训练》是数字媒体艺术专业必修课程，本课程的教学目的是使学生具备技术人员所必须的思想认知水平，思维方式，职业道德。初步具备辩证思维的能力，具有爱岗敬业的思想，实事求是的工作作风和创新意识，增强职业道德的意识，增强密切联系工程实践的能力。掌握职业职业指导工作体系的基本思路，掌握职业指导工作体系和运营机制，掌握职业指导项目运作的模式与设计的能力。

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: 了解职业指导工作推动的概念与主要内容，掌握本专业应用技术和方法	2-4: 具备与本专业相关的电脑制图等的能力。 2-3: 具备与本专业相关的设计表现的能力。	2. 职业技能
能力目标	目标2: 掌握职业指导工作体系和运行机制的构建方法，从战术上解决问题的方法	2-1: 具备与本专业相关的市场调研的能力。	2. 职业技能
素质目标	目标3: 掌握本专业技术人员所必须的思想认知水平，思维方式，职业道德	2-2: 具备与本专业相关的客户沟通的能力。	2. 职业技能

四、课程主要教学内容、学时安排及教学策略

(一) 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	课程规划与介绍, 整体教学任务的布置	4	重点: 讲解本课程的主要任务和内容, 让学生明白课程规划等 难点: 课程考核标准和主要内容的操作步骤 教学方法与策略: 课堂讲解, 互动交流	训练	课前: 准备专业相关知识 课堂: 做笔记	目标1
调查	市场调研、背景分析	4	重点: 设计调查的方法、目的 难点: 结合所学知识, 展开设计调查、市场分析、背景信息收集等设计前期工作, 为后续的设计提案做基础。 教学方法与策略: 运用所学习的基本知识, 收集信息, 整理并汇报。	训练	课前: 准备专业相关知识 课堂: 做笔记 课后: 收集相关调研资料	目标1 目标2
实训	设计提案设计定位	8	重点: 对于所收集整理的信息进行初步的产品风格归纳、市场趋势分析、设计初步定位、意向偏好等。 难点: 定位符合市场需求。 教学方法与策略: 课堂实践, 进行汇报与讨论	训练	课前: 准备专业相关知识 课堂: 做笔记	目标1 目标2
实训	设计师职业技能项目的	8	具体重点: 小组分工并推进设计项目实施 难点: 推进人本服务, 促进规范化建设, 打造服务品牌, 总结推广案例 思政元素: 具有爱岗敬业的思想, 实事求是的工作作风和创新意识, 增强职业道德的意识	训练	课前: 准备专业相关知识 课堂: 做笔记	目标1 目标2
实训	数字媒体艺术设计项目运作	8	重点: 小组分工并推进设计项目实施 难点: 推进人本服务, 促进规范化建设, 打造服务品牌, 总结推广案例 思政元素: 具有爱岗敬业的思想, 实事求是的工作作风和创新意识, 增强职业道德的意识	训练	课前: 准备专业相关知识 课堂: 做笔记	目标1 目标2

实训	周边制作、设计实现	8	<p>重点：根据设计方案，构思产品配套服务、周边的设计实现。</p> <p>难点：能够将项目周边和设计方案融合，形成一系列配套的设计，辅助产品呈现更好的效果。</p> <p>教学方法与策略：课堂实践与讨论</p>	训练	<p>课前：准备专业相关知识</p> <p>课堂：做笔记</p> <p>课后：产品周边设计</p>	目标2 目标3
实训	产品宣传计划与推广策划	8	<p>重点：根据设计方案，针对用户画像进行产品宣传计划制定，海报设计。</p> <p>难点：分析该项目产业链中所涉及的材料、包装、成本等，进行消费定位，宣传定位，选择合适的宣传平台。</p> <p>教学方法与策略：课堂实践与讨论</p>	综合	<p>课前：准备专业相关知识</p> <p>课堂：做笔记</p> <p>课后：产品宣传计划与推广</p>	目标2 目标3
实训	产品宣传和推广	8	<p>重点：针对已选择的宣传平台进行产品宣传图制作，并进行推广</p> <p>难点：了解各个平台的推广形式、成本，以及产品营销策略。</p> <p>教学方法与策略：实践与讨论</p>	综合	<p>课前：准备专业相关知识</p> <p>课堂：做笔记</p> <p>课后：产品设计平台推广</p>	目标2 目标3
实训	期末展出和汇报	8	<p>重点：进行最终的总结展出与汇报，讲述设计理念，展现产品效果。</p> <p>难点：阐述产品设计过程及理念，设计实现与推广，总结存在的不足与问题。</p> <p>教学方法与策略：课堂实践与汇报</p>	综合	<p>课前：准备专业相关知识</p> <p>课堂：汇报总结</p>	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、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%）、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
	1.作业; 2.小组汇报; 3.考勤
优秀 (90~100分)	1. 作业完整, 符合课程内容要求, 各类设计方法运用合理 2. 课堂汇报, 报告思路清晰 3. 考勤全勤 (或请假)
良好 (80~89分)	1. 作业内容基本达到要求, 方法运用大致合理, 有少许错误和缺失 2. 课堂汇报, 报告内容完整 3. 考勤有少量迟到
中等 (70~79分)	1. 作业内容基本达标, 有运用各类设计方法 2. 课堂汇报, 报告内容一般, 方法运用有错误 3. 考勤有较多迟到
及格 (60~69分)	1. 作业内容初步达标, 无运用所学过的方法 2. 课堂汇报, 报告内容缺失 3. 课堂表现差
不及格 (60以下)	1. 未交作业 2. 课堂汇报, 报告内容严重缺失, 或与本课程无关 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
职业技能-设计思维	设计过程要结合课程所学技术, 培养数字媒体项目设计思维方法。以及各类方法, 并结合用户画像特点, 设计调研结果进行产品的设计	上机	目标1 目标2 目标3	40
职业技能-设计实现	熟练掌握数字媒体项目基本技能: 交互、渲染、影视剪辑、影视特效制作等。能够最大程度的反应设计理念。	实训	目标1 目标2 目标3	40
职业技能-展示推广	项目宣传符合项目设计理念, 海报展示要清晰, 美观, 良好的展示项目特点和细节, 达到宣传的效果, 后续生产和宣传计划合理	实训	目标1 目标2 目标3	20

十、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:
2	课程时间	周次: 1-16周 节次: 4
3	指导地点	<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: 企业微信 (开课后时间另行安排)

	线下地点及时间安排：授课教室（开课后时间另行安排）
--	---------------------------

七、选用教材

[1]中国就业培训技术指导中心，职业指导核心技能训练手册（综合版），中国劳动社会保障出版社，2021年7月

八、参考资料

无

大纲执笔人：柳智信

讨论参与人：卢娟、田忠和

系（教研室）主任：卢娟

学院（部）审核人：何帅

《毕业实习》教学大纲

一、课程基本信息

课程类别	学科必修课程	课程性质	实践	课程属性	必修
课程名称	毕业实习		课程英文名称	Cognitive Training	
课程编码	G02ZB22Z		适用专业	数字媒体艺术（专升本）	
考核方式	考查		先修课程	认知实习、设计考察	
总学时	4周		学分	2	
开课单位			创意设计学院		

二、课程简介

《毕业实习》是数字媒体艺术的实践教学课程，是培养学生综合技能、全面素质与适应社会的重要环节，是实现专业人才培养目标的有效途径和重要保证。毕业实习是毕业设计前期的一个重要的实践性环节，目的是让学生深入设计生产一线，了解与设计课题有关的设计程序、技术工艺等方面的情况；熟悉新材料、新技术及新工艺等的应用。理论联系实际，培养学生综合运用所学知识和技能独立解决数字媒体设计技术问题的能力。同时，毕业实习还围绕毕业设计课题进行有关的技术资料的收集工作，从而为后面的毕业设计奠定基础，为完成毕业论文做好前期准备。

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： 培养学生将理论知识与商业设计相融合的能力，灵活应用先进生产设备和数字高新技术的能力，培养良好的人际沟通能力。	2-2: 具备与本专业相关的客户沟通的能力。 2-3: 具备与本专业相关的设计表现的能力。 3-3: 具备设计创意的综合表现能力，包括视频拍摄制作、网络交互产品能力等表达形式。	2. 职业技能 3、视频拍摄制作、网络交互产品能力
能力	目标2：	6-1: 具备独立设计调研能	6、调研与资料整合能力

目标	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。	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。	7. 设计项目策划管理能力
素质目标	目标3: 实习动员、实习目的、内容和任务, 强调实习纪律、安全纪律。	8-1: 具有良好的人际交往和团队协作能力。 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. 终身学习的能力

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
了解企业概况	第1周	指导内容: 学生进入企业实习, 首先应对企业的概况有些了解, 了解企业概况。 重点: 企业所在行业的特点。 难点: 了解企业生存所依赖的供需对象。	具备较丰富的实际工作经验、责任心强、体贴入微地关心并指导学生、对突发事件有较强的应变能力具备该专业的理论知识和实践经验。	目标1 目标2 目标3
了解企业的组织结构	第1周	指导内容: 社会分工在企业中是一个很好的体现, 几乎所有企业都有多个部门组成, 各部门根据对本部门的要求各施其责, 了解企业的组织结构。 重点: 企业的组织架构情况; 企业各部门的职责。 难点: 企业各部门之间相互依存和相互制约的关系; 企业各部门的人员配备情况。 思政元素: 树立爱岗敬业团结协作的优良品质。	指导教师应在实习期间随时保持与学生的联系, 解答学生的问题、调整实践内容、了解学生表现情况具备该专业	目标1 目标2 目标3

			的理论和实践经验；具备管理学生的能力；具备和实习单位进行良好沟通和协调的能力。	
了解企业的规章制度	第2周	<p>指导内容：熟悉企业的主要业务与工作流程，是理论联系实际，提高业务能力，转变思想观念并在工作岗位上做出一定成绩的必经之路。熟悉企业的主要业务及工作流程。</p> <p>重点：熟悉企业的生产和服务对象；了解企业每天要处理哪些重要的业务，这些业务之间是如何联系的。</p> <p>难点：企业在业务处理中的经验和技巧；掌握企业各部门以及各部门之间的运作流程。</p>	评定学生实践成绩，具备该专业较强的理论实践水平。	目标1 目标2 目标3
熟悉企业的主要业务及工作流程	第2-4周	<p>指导内容：企业要维持下去并进一步发展需要业务支持，企业的主要业务和工作流程可以反映出企业的实力。熟悉企业的主要业务与工作流程，是理论联系实际，提高业务能力，转变思想观念并在工作岗位上做出一定成绩的必经之路。熟悉企业的主要业务及工作流程。</p> <p>重点：熟悉企业的生产和服务对象；了解企业每天要处理哪些重要的业务，这些业务之间是如何联系的。</p> <p>难点：企业在业务处理中的经验和技巧；掌握企业各部门以及各部门之间的运作流程。</p>	在实习过程中，指导教师根据学生平时表现，沟通情况，检查实习日记，同时结合实习单位反馈意见、实习日记的记录情况及实习报告的撰写情况，公平合理地评出学生的实习成绩。	
分岗实习内容	第2-4周	<p>指导内容：企业各部门又有不同的岗位分工，岗位不同从事的具体工作又有所区别。</p> <p>重点：1、熟悉不同部门有哪些不同岗位分工；了解不同岗位的工作内容的性质与要求；了解不同岗位之间相互依存与相互制约的关系。</p> <p>难点：熟悉实习岗位的具体工作内容和实际操作；了解其他非实习岗位的工作内容；能够理论与实践相结合，把所学知识经验运用到工作中去；提高自己的工作能力和融会贯通能力，能够</p>	在实习过程中，指导教师根据学生平时表现，沟通情况，检查实习日记，同时结合实习单位反馈意见、	

		举一反三，分析和解决工作中遇到的问题。	实习日记的记录情况及实习报告撰写情况，公平合理地评出学生的实习成绩。	
--	--	---------------------	------------------------------------	--

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出勤及学生态度和认知实习总结两部分组成。
- 毕业实习成绩采用百分制：出勤及学生态度（占50%）、认知实习总结（占50%）。

等级	评分标准
	1.出勤及学生态度50%；2.认知实习总结50%
优秀 (90~100分)	1. 考勤无迟到、早退和旷课（请假不计）。 2. 能很好地完成实习任务达到实习大纲中规定的全部要求，实习总结能对实习内容进行全面系统地总结，能运用学过的理论知识，对某些问题加以分析，并有某种独到的见解 3. 实习态度端正，实习期间无违纪缺勤行为。
良好 (80~89分)	1. 考勤无旷课，迟到、早退不超过1次。（请假不计）。 2. 能较好地完成实习任务达到实习大纲中规定的全部要求，实习总结能对实习内容进行比较全面系统地总结，对某些问题有自己的想法和见解。 3. 实习态度端正，实习期间无违纪行为。
中等 (70~79分)	1. 考勤无旷课，迟到、早退不超过1次。（请假不计）。 2. 达到实习大纲中规定的主要要求，实习总结能对实习内容进行比较全面的总结。 3. 实习态度端正，无违纪行为。
及格 (60~69分)	1. 考勤旷课1次以内，迟到、早退不超过1次。（请假不计）。 2. 能完成实习的主要任务，达到实习大纲中规定的基本要求，能够完成实习总结，内容基本正确但不够完整。 3. 实习态度基本端正，实习中缺勤3-4课时，虽有较轻的违纪行为，但能够深刻认识及时纠正。
不及格 (60以下)	1. 考勤旷课2次以上或迟到、早退超过2次。（请假不计）。 2. 未达到实习大纲中规定的基本要求，实习报告马虎潦草或内容有明显错误。 3. 未能参加实习的时间超过全部时间的三分之一以上者，实习中有违纪行为，教育不改；或发生重大事故取消其实习资格者。

十一、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）：本科以上 其他：无

2	课程时间	周次：共4周 节次：
3	指导地点	√教室 实验室 √室外场地 其他：
4	学生辅导	线上方式及时间安排：企业微信，课后（开课后时间另行安排） 线下地点及时间安排：教室、实训室（开课后时间另行安排）

十二、选用教材

备注：实训不需要教材

八、参考资料

[1]游娟, 李翠, 刘臻编, 艺术设计专业毕业实习与就业指导, 合肥工业大学出版社, 2016年12月

大纲执笔人：俞敏

讨论参与人：何帅、邱建洲

系（教研室）主任：卢娟

学院（部）审核人：何帅

《毕业设计（论文）》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	毕业设计（论文）		课程英文名称	Design Course& Academic Papers	
课程编码	F02ZB55Z		适用专业	数字媒体艺术	
考核方式	考查		先修课程	修完所有专业必修课程	
总学时	8周		学分	6	
开课单位			创意设计学院		

二、课程简介

《毕业设计（论文）》是数字媒体艺术的一门必修课程，目的是培养学生独立地综合运用本科所学的全部基础课和专业课，掌握了相关专业基本理论、基本知识和基本技能的基础上进行的一个教学应用环节，是学生对已学知识的一次检验、训练和总结。重在培养学生结合学科基础课、专业主干课及专业方向课学习的基础上，研究专业理论和实际问题，学会从中发现问题、收集资料、分析问题，并最终解决问题，达到专业学习和培养的目的。《毕业论文（设计）》是学生从在校学习向社会工作过渡的一次专业知识、技能的综合性运用与实践。

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	目标1: 了解该专业的方向内容、社会服务方向、专业的培养目标以及该专业毕业生所需的知识、技能、能力结构；明确学习目的，增强学习的动力。	2-1：系统地掌握数字媒体世态理论基础，具备从事摄影摄像、UI界面设计、交互设计等岗位工作的职业能力。	2. 职业技能
能力目标	目标2: 培养学生对该专业的观察和认识能力，学会在毕业论文作品中的调研能力。	3-1：了解数字媒体艺术相关的基本理论和知识，掌握数字媒体艺术表现的基本技能和表现手法，具备较高的艺术鉴赏能力。	3. 专业素质能力 7. 设计项目策划管理能力

		7-1: 熟悉设计的程序流程及方法, 具有较高的数字媒体艺术设计项目的策划与组织能力; 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。	
素质目标	目标3: 培养学生创新创作与自我提升能力	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。 6-3: 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
素质目标	目标4: 培养学生爱岗敬业团结协作的优良品质。	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. 沟通协作能力

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
毕业设计动员	第1周	指导内容: 介绍毕业设计的意义、基本要求、对该课程的考核以及未完成引起的后果。 重点: 强调毕业设计的重要性。 难点: 让学生对毕业设计有较为全面的认识, 并能引起足够的重视。 思政元素: 培养学生严谨的学习态度, 面对难题敢于挑战。	以行政班为单位进行	目标1 目标3 目标4
了解毕业设计方向、选题模块	第2周	指导内容: 选题的目的、作用和意义; 选题的方法; 选题的要求; 选题的基本原则; 选题案例。 重点: 选题的方法、要求及原则; 布置选题任务。 难点: 如何从专业视角去发现问题, 拟定恰当的题目。	具备丰富的教学经验, 最好具有中级及以上职称指导或联合指导, 对学生认真负	目标2 目标3 目标4

			责,有耐心,有专业的前瞻性。	
开题 模块1	第 3周	<p>指导内容: 开题的方法与步骤; 开题报告的撰写; 开题文件的制作; 开题案例。</p> <p>重点: 如何使学生有效地掌握开题的方法及写出符合基本要求的开题报告; 根据各自的选题开题。</p> <p>难点: 如何使学生有效地掌握开题的方法及写出符合基本要求的开题报告; 根据各自的选题开题。</p> <p>思政元素: 树立爱岗敬业团结协作的优良品质。</p>	成立指导委员会, 共同审议所有毕业生题目事项, 指导老师指导开题。	目标2 目标3 目标4
开题 模块2	第 3周	<p>指导内容: 通过查阅文献、参观走访等方式, 深入理解毕业设计题目任务要求, 提出研究方案开题报告或毕业设计总体方案。</p> <p>重点: 如何使学生有效地掌握开题的方法及写出符合基本要求的开题报告; 根据各自的选题开题。</p> <p>难点: 选用恰到好处的开题案例, 使学生很好地理解并掌握开题的要领; 学生如何根据自己的选题开题并撰写开题报告。</p>	每位指导教师指导学生不超过10人。	目标1 目标3 目标4
设计准备 阶段	第 4周	<p>指导内容: 根据开题报告内容和毕业设计任务书的要求, 完成设计题目绘制草图。</p> <p>重点: 资料收集平台、设计草图的可操作性。</p> <p>难点: 草图的创意, 设计材料的准备。</p>	评定学生成绩, 具备该专业较强的理论实践水平。	目标1 目标2 目标3
设计实施 阶段	第 5周	<p>指导内容: 根据开题报告内容和毕业设计任务书的要求, 完成设计全部内容, 主要包括草图的实现, 模型的制作, 材料的准备。</p> <p>重点: 设计方案的论证、设计与创新实现, 图样的绘制等。</p> <p>难点: 设计方案的可执行性。</p> <p>思政元素: 指导学生积极探索, 培养善于发现并勇于创新的能力。</p>	每位指导教师指导学生不超过10人。	目标1 目标2 目标3

指导学生撰写论文	第6周	<p>指导内容: 撰写论文, 要求层次清楚、观点正确、表达简练、图文并茂、书写工整、语言流畅, 所完成的图纸质量应符合国家有关技术规范要求, 并对毕业设计期间自己的整个工作及收获作一个自我评价。</p> <p>重点: 文章的逻辑性、严谨性与科学性。</p> <p>难点: 正确表达毕业设计内容及论文格式。</p>	<p>在实践中, 指导教师根据学生平时表现, 沟通情况, 检查学生论文撰写情况, 整体指导不低于八次</p>	<p>目标1 目标2 目标3</p>
文章修改与评阅阶段	第7周	<p>指导内容: 各指导老师指导学生设计作品的实现, 设计论文的撰写, 学生提交毕业设计(论文)全部文档, 指导老师完成评价, 提交学院答辩小组进行评阅人评阅。完成系统提交评审, 评阅内容包括毕业设计(论文)完成、工作量、文档格式、难易程度等。</p> <p>重点: 指出、记录设计中存在的问题, 责成学生进行修改。</p> <p>难点: 指出、记录设计中存在的问题, 责成学生进行修改。</p> <p>思政元素: 通过指出问题, 修正设计资料, 培养学生精益求精和一丝不苟的工匠精神。</p>	<p>指导老师和答辩小组对毕业设计文档进行评阅</p>	<p>目标1 目标2 目标3 目标4</p>
毕业答辩	第8周	<p>指导内容: 以答辩的形式, 展示学生的毕业设计作品, 何论文撰写情况。答辩老师和答辩小组提交答辩成绩。</p> <p>重点: 答辩教师对答辩情况进行记录并打分, 对论文(设计)中存在的问题责成学生进行修改。</p> <p>难点: 答辩教师对答辩情况进行记录并打分, 对论文(设计)中存在的问题责成学生进行修改。</p> <p>思政元素: 通过指出问题, 修正设计资料, 培养学生精益求精和一丝不苟的工匠精神。</p>	<p>分组答辩</p>	<p>目标1 目标2 目标3 目标4</p>

六、学生学习成效评估方式及标准

1. 毕业论文(设计)的综合成绩由平时成绩(占10%)、指导教师审阅成绩(占40%)、评阅教师评阅成绩(占20%)、答辩成绩(占30%)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
	1.平时成绩; 2.指导教师审阅成绩; 3.评阅教师评阅成绩; 4.答辩成绩。

优秀 (90~100分)	<p>1.积极研究与实践，积极好学，勤学善问，能够提前完成指导教师布置的设计任务和论文写作任务。</p> <p>2.有积极的工作态度，善于分析问题和解决问题，有设计中具体创新精神，能提前完成设计任务，论文撰写规范。</p> <p>3.设计内容符合要求，论文撰写规范。</p> <p>4.学生自述概念清楚，逻辑性强，观点正确，语言简洁，能全面正确回答问题，论文和图纸等资料符合要求。</p>
良好 (80~89分)	<p>1. 有很强的自学能力和实践能力，勤学善问，能够按时完成指导教师布置的设计任务和论文写作任务。</p> <p>2. 有良好的工作态度，善于分析问题和解决问题，能提前完成设计任务，论文撰写规范。</p> <p>3. 设计内容符合要求，论文撰写比较符合规范。</p> <p>4. 学生自述概念清楚，逻辑性强，观点正确，能正确回答大部分问题，论文和图纸等资料符合要求。</p>
中等 (70~79分)	<p>1. 有一定的自学能力和实践能力，能够按时完成指导教师布置的设计任务和论文写作任务。</p> <p>2.工作态度较好，有一定的分析问题和解决问题能力，能按时完成设计任务，论文撰写规范。</p> <p>3. 设计内容比较符合要求，论文有部分细节不符合规范。</p> <p>4. 学生自述概念清楚，逻辑性强，观点正确，能正确回答部分问题，论文和图纸等资料比较符合要求。</p>
及格 (60~69分)	<p>1. 有一定的自学能力和实践能力，能基本完成指导教师布置的设计任务和论文写作任务。</p> <p>2. 工作态度一般，有一定的分析问题和解决问题能力，能基本完成设计任务，论文撰写比较规范。</p> <p>3. 设计内容基本符合要求，论文有较多细节不符合规范，需要修正。</p> <p>4. 学生自述概念清楚，能正确回答部分问题，论文和图纸等资料有部分不符合要求。</p>
不及格 (60以下)	<p>1.自学能力和实践能力较差，不能完成指导教师布置的设计任务和论文写作任务。</p> <p>2. 工作态度较差，不能完成设计任务，论文撰写不符合规范。</p> <p>3. 设计内容不符合要求，论文很多细节不符合规范，需要修改。</p> <p>4. 学生自述表达不清楚，不能正确回答问题，论文和图纸等资料大部分不符合要求。</p>

十三、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）：硕士以上 其他：无
2	课程时间	周次：共12周 节次：
3	指导地点	<input checked="" type="checkbox"/> 教室 <input checked="" type="checkbox"/> 实验室 <input checked="" type="checkbox"/> 室外场地 <input checked="" type="checkbox"/> 其他：
4	学生辅导	线上方式及时间安排：企业微信，课后（开课后时间另行安排）

	线下地点及时间安排：教室、实训室（开课后时间另行安排）
--	-----------------------------

十四、选用教材

备注：不需要教材

八、参考资料

无

大纲执笔人：卢娟

讨论参与人：何帅森、刘蔚

系（教研室）主任：卢娟

学院（部）审核人：何帅