



东莞城市学院
DONGGUAN CITY COLLEGE

2023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
二〇二四年三月

目 录

一、学科基础课程

1. 《数字色彩及原理》教学大纲 5
2. 《数字图形设计》教学大纲 12
3. 《数字媒体艺术专业导引》教学大纲 19

二、专业必修课程

1. 《产品详情页设计》教学大纲 24
2. 《数字视频编辑》教学大纲 30
3. 《视觉界面设计》教学大纲 37
4. 《二维动态影像设计》教学大纲 45
5. 《用户体验分析与交互设计》教学大纲 52
6. 《虚拟现实应用设计》教学大纲 57

三、专业拓展选修课程

1. 《商业摄影》教学大纲 65
2. 《数字衍生品开发设计》教学大纲 71
3. 《影视广告创意与表现》教学大纲 79
4. 《版式设计》教学大纲 86
5. 《信息可视化设计》教学大纲 94
6. 《CG艺术创作》教学大纲 102

四、独立设置的实验（实训）课程

1. 《数字图形创意专题》教学大纲 108
2. 《数字影像合成专题》教学大纲 115

3. 《综合设计专题》教学大纲	124
-----------------------	-----

五、集中性实践教学环节

1. 《设计考察》教学大纲	132
---------------------	-----

2. 《毕业实习》教学大纲	137
---------------------	-----

3. 《毕业设计（论文）》教学大纲	141
-------------------------	-----

《数字色彩及原理》教学大纲

一、课程基本信息

课程类别	学科基础课程	课程性质	必修	课程属性	理论
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	J42B040H		适用专业	数字媒体艺术	
考核方式	考查		先修课程	无	
总学时	64	学分	3	理论学时	32
实验学时/实训学时/ 课堂实践学时/上机学时			课堂实践学时：32		
开课单位			创意设计学院		

二、课程简介

本课程是设计学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		支撑毕业要求指标点	支撑毕业要求
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本现实。	1-2：能够系统地掌握本专业领域相关的人文理论知识	1. 专业知识

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、驾驭色彩和应用计算机进行色彩设计的能力。	2-3: 具有在了解社会和消费者的需求基础上，综合应用所学的理论知识，分析、提出和解决问题的能力	2. 问题分析
能力目标	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，具备使用专业知识进行全方位的研究与分析能力。	4-1: 具备使用专业知识进行全方位的研究与分析能力	4. 研究
素质目标	目标4: 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，具有综合运用各种手段查阅文献、获取信息的能力。	5-1: 具有综合运用各种手段查阅文献、获取信息的能力	5. 使用现代工具

四、课程主要教学内容、学时安排及教学策略

(一) 理论教学

教学模块	学时	主要教学内容与策略	学习任务安排	支撑课程目标
数字色彩概览	4	<p>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</p> <p>难点: 1、数字色彩与数字图形 点阵图的色彩，色彩的位深度，矢量图的色彩</p> <p>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>	<p>课前：预览数字色彩作品</p> <p>课堂：讲授计算机的显示色彩及各种色彩域的区别</p> <p>课后：学生提出对于数字色彩的个人理解及案例</p>	目标1 目标2

传统色彩系统	4	<p>重点：色彩的形成 色彩的来源：加色法混合与减色法混合；</p> <p>难点：显色系统 色立体；蒙塞尔色彩系统；奥斯特瓦德色彩系统；日本PCCS色彩系统</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，奥斯特瓦德色彩系统，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：思考总结常见的传统色彩系统有哪几种？中国五行色彩系统的形成与特征？我国艺术界目前采用什么色彩系统？</p>	目标1 目标2
数字色彩系统	6	<p>重点：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</p> <p>难点： 数字色彩系统 Lab色彩；RGB色彩；CMY（CMYK）色彩；HSV（HSB）色彩</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：复习传统色彩系统</p> <p>课堂：理论讲授</p> <p>课后：思考总结 1. 数字色彩体系包含哪几种常用的色彩模型？ 2. 混色系统与显色系统的主要区别是什么？</p>	目标1 目标2
在视觉设计中认识颜色	6	<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2

色彩的生理要素	6	<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1 目标2
色彩的心理感应	6	<p>重点: 色彩的联想 性别、年龄对色彩心理的影响。 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: 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
实训	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>	训练	学生熟悉“数字色系五级配色表”的视觉表达, 完成配色表	目标1 目标4
实训	以色彩六棱锥横截面为主的	4	<p>重点: 不同色相的配色</p> <p>难点: 主色调配色中各色相的度的把握</p>	设计	学生完成邻近色、类似色、	目标1 目标4

	数字配色		握		对比色、互补色等不同色相配色作品1幅	
实训	数字色彩的秩序调和	6	重点： 使杂乱无章、自由散漫的色彩，变得有条理、有秩序，从而取得色彩的调和。 难点： 概括、归类、组织、规范色彩秩序的过程	设计	完成色相、明度、和纯度等综合推移作品1幅	目标1 目标4
实训	数字色彩的“对比”与“调和”	6	重点： “色彩对比”与“色彩调和”的关系 难点： 隔离调和（连贯同一调和）、互混调和（混入同一调和）、属性调和（属性同一调和）	设计	完成色彩对比与色彩调和的色彩配色作品1幅	目标1 目标4
实训	数字色彩的采集与重构	6	重点： 通过概念的描绘，充分表达出该概念的色彩特征 难点： 运用色性和调性的心理特征来表现成组的色彩概念，明确色彩语言	设计	色彩采集与重构作品1幅	目标3 目标4
实训	设计综合训练	6	重点： 数字色彩的配色使用 难点： 色彩配色使用的原理	设计	色彩综合设计作品1幅	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。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方法，构图与配色结合完美，很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90-100%
良好 (80~89分)	1、平时作业能较好运用各种数字色彩元素，运用数字色彩的配色方法，构图与配色结合较好，较好地表达出色彩设计的主题。 2、小组汇报讨论比较积极 3、出勤率80-90%
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方法，构图与配色一般，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70-80%
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方法，构图与配色较差，作品较难表达主题。 2、较少参与小组汇报讨论 3、出勤率60-70%
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方法，构图与配色很差，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
主题表现	文化内容积极向上，符合主题要求	色彩 创作 作品	目标1	10
构图创意	构图创意，视觉语言传递信息的能力		目标2	10
	线条干净整洁，透视准确		目标2	10
色彩应用	固有色表现		目标1	15
	光影表现		目标1	15
	黑白灰关系		目标3	15
	色彩调和		目标3	15
	肌理材质表现		目标4	10

六、教学安排及要求

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

七、选用教材

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

八、参考资料

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

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

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

大纲执笔人：卢娟

讨论参与人：邓亚荣

系（教研室）主任：卢娟

学院（部）审核人：何帅

《数字图形设计》教学大纲

一、课程基本信息

课程类别	学科基础课程	课程性质	必修	课程属性	理论
课程名称	数字图形设计		课程英文名称	Digital Graphic Design	
课程编码	J42B044H		适用专业	数字媒体艺术	
考核方式	考查		先修课程	无	
总学时	64	学分	4	理论学时	16
实验学时/实训学时/ 实践学时/上机学时			上机学时：48		
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。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)进行数字图形设计与绘制的能力。通过软件综合理论知识的学习，结合配套的实践训练，使学生掌握图形设计的理论知识并能够熟练应用Adobe Illustrator)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《CG艺术创作》、《视觉界面设计》及《数字图形创意专题》等课程奠定基础。

三、课程教学目标

课程教学目标		支撑毕业要求指标点	支撑毕业要求
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。	2-2: 能够跟踪产品体验效果数据，对产品功能、交互、界面做出用户体验方向的相关研究	2. 问题分析
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 Adobe Illustrator (Ai) 进行设计作	3-1: 具备扎实的绘图、影视编辑、效果表达、三维影像等专业能力 5-1: 具有综合运用各种手段查阅文献、获取信息的能力。	3. 方案设计 5. 使用现代工具

	品创作的综合专业能力。		
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团队沟通能力和创新创业能力，引导设计思维。	6-1: 具备设计管理与团队合作能力	6. 专业与社会

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
Illustrator 基础知识	2	重点: 解读课程大纲，了解软件的应用从事范围。 难点: 熟悉ADOBE旗下分工及区别，正确安装及操作，了解矢量图与位图的区别。 思政元素: 引导“艺术与科技”相结合的创作思维。 教学方法与策略: 线上利用在线课程平台引导课前复习；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的应用范围。 课堂: 针对重点知识点进行深入探讨。 课后: 案例练习。	目标1 目标2
Illustrator 基本图形的绘制与编辑	4	重点: 绘制图形的基本工具介绍、填充与描边图像、图形控制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: 线上线下混合教学，线上运用学习通APP发布学习任务，线下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: 学习本章教学视频及自我探究链接资料。 课堂: 发布实操任务。 课后: 回顾复习，继续完善实操任务并在平台进行作业展示。	目标1 目标2
Illustrator 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: 掌握路径编辑工具的使用方法。 思政元素: 城市LOGO设计理念与绘制技巧。 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	课前: 发布课堂任务（城市LOGO），利用企业微信	目标1 目标2

		<p>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>线上协作讨论形成计划方案。</p> <p>课堂：学生依照给出的城市LOGO图形符号进行小组讨论。</p> <p>课后：结合传统文化图形进行临摹练习。</p>	
文字处理、图表与滤镜	2	<p>重点：掌握格式化文字或文字段落的方法。</p> <p>难点：能够熟练运用软件进行字体创意设计，掌握制作图文混排版面的技能。</p> <p>思政元素：融入思政命题，将社会主义核心价值观同字体设计相结合。</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
综合运用合计	4	<p>重点：运用平面构成原理，操作AI设计标志、插画、包装、VI等。</p> <p>难点：1. 根据不同主题需求寻找相关素材，进行创意设计；2. 作品色彩搭配，构成感及画面是否饱满，贴切主题。</p> <p>思政元素：对各类视觉数字作品传递的文化内涵进行解读，从而提高自身的审美批判能力和媒介素养。</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>课堂：公益海报的展示与汇报。</p> <p>课堂：发布实操任务。</p> <p>课后：案例训练。</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	Illustrator界面及基本操作练习	2	重点: Illustrator的基础工作界面认识及基础操作。 难点: Illustrator界面熟练操作	训练	熟悉软件的基础操作。	目标1 目标3
上机	绘图工具与编辑方法的练习	4	重点: 线型绘图工具、形状绘图工具工具使用 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。	训练	掌握软件的绘图工具的使用。	目标1 目标3
上机	图形的绘制与上色练习	4	重点: 填充与描边图形操作 难点: 灵活应用钢笔工具绘制插画图形、LOGO等。	训练	利用软件绘制完整图形，并进行logo临摹练习。	目标1 目标2
上机	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
上机	综合训练1	6	重点: 图标设计、LOGO设计训练。 难点: 数字软件技术与艺术创意的综合应用。	综合训练	给出命题，完成一组符合命题要求的作品，并能清楚的阐明插画设计理念。	目标1 目标2 目标3
上机	综合训练2	6	重点: 用户界面设计训练。 难点: 数字软件技术与艺术创意的综合应用。	综合训练	给出命题，完成一组符合命题要求的界面设计作品，并能清楚的阐明插画设计理念。	目标1 目标2 目标3
上机	综合训练3	6	重点: 运用软件进行创意海报设计与表现。 难点: 海报设计中构图、配色、创意的把握。	综合训练	依据主题进行海报设计命题构思与表现。	目标1 目标2 目标3

上机	综合训练2	6	重点： 运用软件进行插画设计与表现。 难点： 插画设计中构图、配色、创意的把握。	综合训练	依据主题进行插画命题构思与表现。	目标1 目标2 目标3
上机	综合训练3	10	重点： 运用软件进行包装、VI、3D等设计与表现。 难点： 设计思维和软件表现结合	综合训练	依据主题进行海报命题设计与表现。	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.平时作业；2.小组讨论或汇报；3.考勤	
优秀 (90~100分)	1. 作业：（占20%） （1）AI数字图形设计技术应用非常娴熟。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。 （2）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。 （3）线上教学任务点、章节测验完成度高。 2. 小组汇报（占10%）：积极参与线上线下讨论汇报，积极回答问题中观点正确新颖，课后积极查阅相关资料且能很好展现出来，团队协作完成设计任务次，平时设计草图绘制过程中能实践创新，应用新手法新思维表达。 3. 考勤满勤。（占10%）	
良好 (80~89分)	1. 作业：（占20%） （1）AI数字图形设计技术应用熟练。海报设计符合主题要求，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。 （2）作品较好体现内容、画面构图还合理、颜色配搭、有平面设计感。 （3）线上教学任务点、章节测验完成度良好。 2. 小组汇报（占10%）：积极参与线上线下讨论汇报，学习过程中回答	

	问题、参与谈论、协作完成设计任务完成较好。 3. 考勤基本满勤。（占10%）
中等 (70~79分)	1. 作业：（占20%） （1）AI数字图形设计技术应用基本熟练。 （2）作品基本能体现内容、插画应用基本合理、颜色能配搭，整体展示效果较好。 （3）线上教学任务点、章节测验完成度中等。 2. 小组汇报（占10%）：学习过程中回答问题、参与谈论、协作完成设计任务完成较好。 3. 考勤到课80%以上。（占10%）
及格 (60~69分)	1. 作业：作品主题符合要求，美观度不足，AI数字图形设计技术应用不够娴熟，线上教学任务点、章节测验完成度一般。（占20%） 2. 小组汇报：线上线下学习过程中回答问题、参与谈论、协作完成设计任务完成较一般。（占10%） 3. 考勤70%以上。（占10%）
不及格 (60以下)	1. 作业（占20%）：作业基本没有完成，AI数字图形设计技术应用没有掌握，作品不能体现内容、海报应用不合理、色彩混乱，线上教学任务点、章节测验完成度差。 2. 小组汇报（占10%）：线上线下学习过程中回答问题、参与谈论、协作完成设计任务基本没有完成。 3. 考勤到课率不符合学校规定。（占10%）

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

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

六、 教学安排及要求

序号	教学安排事项	要 求
1	授课教师	职称：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： 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 type="checkbox"/> 其他：
4	学生辅导	线上方式及时间安排： 企业微信（开学后时间另行安排） 线下地点及时间安排： 教室、室外场地（开学后时间另行安排）

七、选用教材

[1]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。

[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。

八、参考资料

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

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

网络资料

[1]站酷网，<https://www.zcool.com.cn/>

[2]花瓣网 <https://huaban.com/>

其他资料

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

大纲执笔人：俞敏

讨论参与人：邓亚荣

系（教研室）主任：卢娟

学院（部）审核人：何帅

《数字媒体艺术专业导引》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	数字媒体艺术专业导引		课程英文名称	Guide to Digital Media Art Major	
课程编码	J42B039B		适用专业	数字媒体艺术设计	
考核方式	考查		先修课程	无	
总学时	8	学分	0.5	理论学时	8
实验学时/实训学时/ 实践学时/上机学时			0		
开课单位			创意设计学院		

二、课程简介

《数字媒体艺术专业导引》是一门为学生提供数字媒体艺术领域概览和基础知识的课程。通过探索数字媒体创作的各个方面，本课程学生将获得深入了解数字媒体艺术领域的机会。通过学习了解本专业的课程体系设置及与数字媒体创作相关的工具、技术和原理，培养创意思维和艺术表达能力。此外，该课程还为学生为了解数字媒体艺术行业的机会。通过了解该行业的就业前景、岗位需求和行业趋势，有助于他们规划自己的职业发展道路，并为以后专业学习规划 或就业方向做好准备。本课程将在学生的艺术教育和职业发展中起到重要的作用，为同学们的未来学习和职业发展奠定基础。

三、课程教学目标

课程教学目标		支撑毕业要求指标点	支撑毕业要求
知识目标	目标1: 培养学生对数媒艺术及数媒艺术专业的的基础认知。了解数字媒体艺术设计专业的课程体系构建及所需掌握的专业技能。	1-1: 具备从事设计行业专业的基础知识与能力; 1-3: 能够将基础理论融会贯通并指导设计实践;	1. 专业知识
能力目标	目标2: 理解数字媒体的前沿设计趋势以及表现形式及表现手法。	6-3: 具有一定的国际视野和跨文化环境下的交流、竞争与合作的初步能力;	6. 专业与社会
素质目标	目标3: 梳理数媒艺术设计专业的基本设计流程,了解相关设计方法及其可持续设计开发的理念。	7-2在设计创作中从构思设计开始,功能、结构、材料以及产品后续生命力的延	7. 环境可持续发展

标		伸都应遵从可持续的设计理念；	
	目标4: 了解不同阶段专业专业课程设置的对标行业与岗位，了解数字媒体艺术设计专业的人才标准要求。	8-2熟悉数字媒体艺术专业领域内的相关方针、政策和法规。以及艺术创作相关的伦理基本要求，具有专利和版权的保护、利用、经营等创业意识；	8. 职业规范

四、课程主要教学内容、学时安排及教学策略

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
专业及专业概况简述	4	<p>重点: 数媒艺术的概念与内涵；数媒艺术的涵盖范围；数媒艺术的表现形式；数媒艺术的应用领域；</p> <p>难点: 数媒艺术的概念与内涵；数媒艺术的涵盖范围；数媒艺术的表现形式；数媒艺术的应用领域；</p> <p>思政元素: 传统文化的数字化创新设计展示，让同学们感受数字媒体艺术的魅力，领悟民族文化之美。</p> <p>教学方法与策略: 线下教学。对于概念、思想、原理等理论性知识在课堂上予以讲授。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</p> <p>课堂： 观摩思考。</p> <p>课后： 思考自己的兴趣点与专业的关系。</p>	<p>目标1</p> <p>目标2</p>
专业课程设置与就业方向	4	<p>重点: 数媒艺术设计专业的课程体系设置；数媒艺术设计专业的未来就业趋势及前景；专业技能所需掌握的技能及其对应行业岗位；社会用人标准；数媒艺术设计专业的基本设计流程，了解相关设计方法及其可持续设计开发的理念。</p> <p>难点: 数媒艺术设计专业的基本设计流程，了解相关设计方法及其可持续设计开发的理念。</p> <p>思政元素: 职业素养与工匠精神对未来职业发展的影响。</p> <p>教学方法与策略: 线下教学。对于概念、思想、原理等理论性知识在课堂上予以讲授。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</p>	<p>课前： 预习</p> <p>课堂： 观摩思考。</p> <p>课后： 思考并制定自己的未来学习规划。</p>	<p>目标3</p> <p>目标4</p>

		拓宽学生学习思路。		
--	--	-----------	--	--

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、期末成绩等两个部分组成。

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

等级	评分标准
	1.作业； 2.考勤
优秀 (90~100分)	1. 作业完成度高，保质保量准时地提交。 2. 清晰了解数字媒体艺术的概念、内涵及表现形式。 3. 了解社会人才需求，能够结合专业培养方案对自己的未来学习及就业方向有清晰认知及规划。 4. 无旷课早退及事病假。
良好 (80~89分)	1. 作业完成度高，保质保量准时地提交。 2. 清晰了解数字媒体艺术的概念、内涵及表现形式。 3. 了解社会人才需求，了解专业培养方案，对自己的未来学习及就业方向有一定认知及规划。 4. 无旷课早退，偶有事病假不超过2节。
中等 (70~79分)	1. 作业完成度一般，但可保质保量准时地提交。 2. 了解数字媒体艺术的概念、内涵及表现形式。 3. 了解社会人才需求，了解专业培养方案，对自己的未来学习及就业方向有一定认知。 4. 无旷课早退，偶有事病假不超过3节。
及格 (60~69分)	1. 作业完成度一般，延迟提交。 2. 了解数字媒体艺术的概念、内涵及表现形式。 3. 结合专业方向，对自己的未来学习及就业方向基本清晰。 4. 旷课早退不超过3节，偶有事病假不超过3节。
不及格 (60以下)	1. 作业完成度一般，延迟提交。 2. 不甚了解数字媒体艺术的概念、内涵及表现形式，概念模糊。 3. 对自己的未来学习及就业方向不甚清楚。 4. 旷课早退4节以上。

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

考核模块	考核内容	主要题型	支撑目标	分值
------	------	------	------	----

专业及专业概况简述	数媒艺术的概念及内涵	小论文	目标1	25
	数媒艺术的表现形式 及其未来发展趋势		目标2	25
专业课程设置与就业发展	专业课程的知识领域涵盖及技能掌握		目标1	25
	社会单位用人的标准及个人未来学习与职业规划		目标2	25

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 学历（位）：博士、硕士 其他：无
2	课程时间	周次： 4 节次： 2
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

无

八、 参考资料

[1]谢曼丽,王紫淇,程艳. 数字媒体平面艺术设计中文全彩铂金版案例教程. 中国青年出版社, 2023. 03;

[2]宫承波. 数字媒体艺术导论. 中国广播影视出版社, 2019. 09;

[3]刘立伟, 袁德尊, 许甲子, 新媒体艺术设计——数字·视觉·互联, 化学工业出版社, 2016. 08;

其他资料

无

大纲执笔人： 陈丽娜

讨论参与人:卢娟

系（教研室）主任：卢娟

学院（部）审核人：何帅

《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	Productdetails page planning and production	
课程编码	J42B013F		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	24
实验学时/实训学时/ 实践学时/上机学时			实践学时：24		
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。在学生学习了图像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		支撑毕业要求指标点	支撑毕业要求
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。	1-2: 能够系统地掌握本专业领域相关的人文理论基础知识。 6-1: 具备设计管理与团队合作能力。	1. 专业知识 6. 专业与社会
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。	3-2: 能够独立完成课题调研、分析、方案设计与汇报沟通的能力 8-1: 熟悉数字媒体艺术专业基础设计实施规范及工艺技术	3. 方案设计 8. 职业规范

素质目标	目标3: 通过本课程的学习,培养学生能够全面控管与调整整个方案的设计与制作进度,提高学生自我管理能力和认知能力。	10-2: 具备一定的项目沟通企划能力主导推动项目进程	10. 沟通
-------------	--	-----------------------------	--------

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	4	重点: 了解产品详情页设计的理念。 难点: 掌握设计流程。 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。 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。 课堂: 对产品详情页设计历史的追溯 课后: 调研产品详情页设计的趋势与应用领域	目标1 目标3
主图设计	4	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。 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。 思政元素: 点评国内外优秀作品,讲解中渗透工匠精神。 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。	课前: 优秀主图作品收集 课堂: 学生对收集的资料进行归纳讲解 课后: 制作自己详情页的说服逻辑(思维导图)	目标1 目标3
产品详情页逻辑思维设计	6	重点: 了解产品思维,描述用户画像、目标及期望。 难点: 根据不同产品规划详情页排版思路。 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。	课前: 规划自己的详情页排版思路。 课堂: 参考竞争对手的问大家内容来做痛点整理。 课后: 逻辑框架思维导图设计	目标1 目标3
产品详情页版式设计	6	重点: 首页设计的应用,品牌文化的挖掘与体现。	课前: 调研产品详情页	目标1 目标3

计		<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>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>	
产品详情页文案设计	4	<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>	<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
实训	优秀的详情页竞品分析	4	<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	<p>目标1</p> <p>目标3</p>
实训	主图设计	6	<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，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。	<p>目标1</p> <p>目标3</p>
实	分屏海报	6	<p>重点：了解产品卖点，设计首屏海报</p>	训	以岭南地区特	目标1

训	设计		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	练	色产品为主题，进行首屏海报设计。	目标3
实训	产品详情页结课作业制作	8	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 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
	1.作业；2.小组汇报；3.考勤
优秀 (90~100分)	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。 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。 3. 考勤满勤。

良好 (80~89分)	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。 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。 3. 考勤基本满勤。
中等 (70~79分)	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。 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。 3. 考勤到课80%以上。
及格 (60~69分)	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。 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。 3. 考勤70%以上。
不及格 (60以下)	1. 数量不完整 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。 3. 考勤到课率不符合学校规定

2. 期末考查(占总成绩的60%):采用百分制。期末考查的考核内容、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,熟练操作数字软件进行草图绘制。	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

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/博士 其他:
2	课程时间	周次:8 节次:6
3	授课地点	<input 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: 卢娟

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	必修	课程属性	理论
课程名称	数字视频编辑		课程英文名称	Digital video editing	
课程编码	J42B041H		适用专业	数字媒体艺术（专升本）	
考核方式	考查		先修课程	无	
总学时	64	学分	4	理论学时	16
实验学时/实训学时/ 实践学时/上机学时			上机学时48		
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		支撑毕业要求指标点	支撑毕业要求
知识目标	目标1: 1. 掌握数位影音的剪辑定义方法，运用蒙太奇手法和影视语言的思维方法与技巧； 2. 具备能够对于所拍摄的影像画面进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。	1-3：能够将基础理论融会贯通并指导设计实践	1. 专业知识

能力目标	目标2: 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。 2. 学会使用视频剪辑软件能进行视频的剪辑制作。	2-1: 具备较强的市场调研，用户行为研究，能够创建详细的动态影像设计制作、摄影摄像实践 4-1: 具备使用专业知识进行全方位的研究与分析能力	2. 问题分析 4. 研究
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。	5-2: 具备一定的学术钻研精神	5. 使用现代工具
	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团队职业道德。	9-1: 具备思辨能力、独到见解、独立人格、团队合作精神	9. 个人和团队

四、课程主要教学内容、学时安排及教学策略

(一) 理论教学

教学模块	学时	主要教学内容与策略	学习任务安排	支撑课程目标
数字视频编辑基础	4	重点: 剪辑制作基础及应用 难点: 剪辑软件的工作区及剪辑功能区 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 教学方法与策略:	课前: 预习 课堂: 讨论视频剪辑的理解 课后: 认识软件类型	目标1 目标3

		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。		
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与剪辑操作	4	<p>重点： 剪辑软件的分离、替换提取、覆盖等功能进行视频剪辑</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>课前： 预习时间轴功能</p> <p>课堂： 根据视频素材反复练习编辑素材</p> <p>课后： 复习巩固</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
训练	视频过渡	6	重点： 了解并应用过渡效果 难点： 编辑过渡效果，高级过渡 思政元素： 建立中华文化自信，融入传统文化元素	训练	须完成实验报告。报告有详细实验记录	目标2 目标3
训练	视频特效	6	重点： 认识视频效果及编辑 难点： 常见视频特效介绍 思政元素： 融入中华文化提高影视教育的文化自信。	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
训练	编辑音频	6	重点： 调节音频音量 难点： 添加音频过渡和特效 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	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
训练	音轨混合器编辑音频	6	重点： 认识音轨混合器 难点： 音轨混合器中设置音频效果 思政元素： 秉承科学探索态度举一反三	训练	须完成实验报告。报告有详细实验记录	目标2 目标3
训练	字幕和图像	6	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： 秉承科学探索态度，学会知识点举一反三	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
训练	运动特效	6	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
设计	案例制作做及影片输出	6	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

设计	案例制作及反馈	6	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 (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：

九、教学安排及要求

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

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）：硕士研究生以上 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 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，课前、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 Pro影视制作》[M]. 北京：清华大学出版社，2019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

网络资料

无

其他资料

无

大纲执笔人：胡红叶

讨论参与人：陈俊立

系（教研室）主任：卢娟

学院（部）审核

《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	J42B037F		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/课堂实践学时/上机学时			课堂实践学时：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		支撑毕业要求指标点	支撑毕业要求
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。	2-2: 能够跟踪产品体验效果数据, 对产品功能、交互、界面做出用户体验方向的相关研究 3-1: 具备扎实的绘图、影视编辑、效果表达、三维影像等专业能力	2. 问题分析 3. 方案设计

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 或Adobe XD两个软件, 能进行简单的交互设计合成。	7-1: 具备强烈的社会责任感和设计师职业精神	7. 环境可持续发展
素质目标	目标3: 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;	9-2: 具有较好的创新创业能力	9. 个人和团队
	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。	11-2: 深度学习能力, 能够参与产品或服务全生命周期的策划、设计、运行和维护的能力	11. 项目管理

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
以用户为中心的视觉界面设计元素模块	4	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。 难点: 用户画像。 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。 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,	课前: 认识用户画像和界面设计, 准备好纸张、红色、绿色、黑色笔。 课堂: 理论讲解, 学生进行用	目标2 目标4

		引导学生主动探索、讲解、互评。	户画像讨论设计 课后：不同APP界面特点。	
视觉界面设计和心理学要素模块	4	<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>	目标2 目标4
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
课堂实践	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	目标1 目标3

					合应用型	
课堂实践	主界面和二级、三级交互界面模块	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”同行为出发点，认识界面设计中用户画像的设计之美。</p>	训练	<p>使用仪器设备：计算机、手绘板</p> <p>实训类型：演示型设计型</p>	目标1 目标4
课堂实践	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
课堂实践	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
课堂实践	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
课	视觉界面	6	重点： 视觉界面效果排版设计，认知	综合	课程思政	目标2

堂实践	设计综合练习模块	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。	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（30%）和期末考查（70%）两个部分组成。

1. 平时成绩（占总成绩的30%）：采用百分制。平时成绩比例计算如下：

$$\text{考勤} * 40\% + \text{平时作业1} * 20\% + \text{平时作业2} * 20\% + \text{平时作业3} * 20\%$$

等级	评分标准
	1.平时作业； 2.考勤；
优秀 (90~100分)	<p>1, 平时作业: 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。 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。 平时作业出色完成。</p> <p>2, 考勤: 满勤。</p>
良好 (80~89分)	<p>1, 平时作业: 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。 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，作品完整，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。</p> <p>2, 考勤: 满勤。</p>

中等 (70~ 79分)	<p>1, 平时作业: 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。 紧扣题目要求, 作品完整, 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。 平时作业基本完成。</p> <p>2, 考勤: 到课80%以上。</p>
及格 (60~ 69分)	<p>1, 平时作业: 开关机GIF或视频可加铃声, 锁屏, 壁纸基础图标加第三方图标设计28个功能性操作界面一个(如打电话界面, 发信息界面)设计一般。 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。</p> <p>2, 考勤: 70%以上。</p>
不及格 (60以下)	<p>1, 平时作业: 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。 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。</p> <p>2, 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
综合设计	作品类别: UI界面设计 作品规格: A3展板和尺寸为手机大小视频。 作品要求: 1、主题: (1) 一套手机主题设计 2、形式: A3海报展板和视频 3、内容: (1) 开关机GIF或视频可加铃声 (2) 锁屏 (3) 壁纸 (4) 基础图标加第三方图标设计28个 (5) 功能性操作界面一个(如打电话界面, 发信息界面) 4、需提交电子版, 作品需在系部展示。 5、以个人为单位制作。 6、要求: 原创性、创意性(40%)、美观性(40%)、清晰度、冲击力(20%)。	主观设计题	目标2	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、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：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,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：柳智信

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

《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	必修	课程属性	理论
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	J42B016H		适用专业	数字媒体艺术	
考核方式	考查		先修课程	数字媒体美术基础、视听语言、分镜头脚本设计	
总学时	48	学分	3	理论学时	16
实验学时/实训学时/ 实践学时/上机学时			实践学时：32		

二、课程简介

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

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

三、课程教学目标

课程教学目标		支撑人才培养规格指标点	支撑人才培养规格
知识目标	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	10-1能够与业界同行及社会公众进行有效沟通和交流	10. 沟通

	输出与发布等相关设置。		
能力目标	目标2: 在实践中掌握视听动画知识，培养动画设计的基本能力，逐步掌握动画设计的思想和方法。	4-1具有综合运用各种手段查阅文献、获取信息的能力	4. 使用现代工具
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。	7-1具有初步的科学研究能力和一定的批判性思维能力。 9-1能够在多学科背景下的团队中承担个体、团队成员以及负责人的角色。	7. 环境可持续发展 9. 个人和团队

四、课程主要教学内容、学时安排及教学策略

(一) 理论教学

教学模块	学时	主要教学内容与策略	学习任务安排	支撑课程目标
动画的基础认知与设计	6	<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3
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</p>	<p>课前：预习课堂内容。</p> <p>课堂：操作练习。</p>	目标1 目标2

		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： 简单动画制作练习。	
特效动画的制作	6	<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>	目标1 目标2

(二) 实践教学

实践类型	项目名称	学时	主要教学内容	项目类型	项目要求	支撑课程目标
上机	矢量图形、位图处理	6	<p>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	须完成实验报告。实验报告须有详细的实验记录。	目标1 目标3
上机	基本动画设计	6	<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>	训练	须完成实验报告。实验报告须有详细的实验记录。	目标1 目标2 目标3

			<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>			
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> <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	须完成实验报告。实验报告须有详细的实验记录。	目标1 目标2 目标3
上机	多媒体信息的处理	4	<p>重点：元件的分类与特点；位图、矢量图、声音、视频素材的导入；多媒体素材的属性设置及编辑。</p> <p>难点：多媒体素材的属性设置及编辑。</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>	训练	须完成实验报告。实验报告须有详细的实验记录。	目标1 目标2 目标3
上机	二维动画的设计与实现	6	<p>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。</p> <p>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。</p> <p>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。</p>	设计	须完成实验报告。实验报告须有详细的实验记录。	目标1 目标2 目标3
上机	综合应用实训	6	<p>重点：了解动画广告的基本特点；初步掌握动画广告的创意方法；熟悉综合使用主流软件的功能制作实用动画的方法；掌握渐变动画设置技巧。</p> <p>难点：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。</p> <p>思政元素：民族文化与动画广告的结合</p>	设计	须完成实验报告。实验报告须有详细的实验记录。	目标1 目标2 目标3

			与表现。			
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试两个部分组成。

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

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

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

考核模块	考核内容	主要题型	支撑目标	分值
绘制工具的应用	角色绘制；	软件操作	目标1	10
	场景绘制；		目标2	10
基础动画与特效动画的设计制作	动作设计表现的流畅性、合理性；	软件操作	目标1	15
	动作设计的逻辑性与视觉表现性；		目标2	15
多媒体信息的处理	音响与音效的运用；	软件操作	目标1	15

分镜头脚本的设计创作能力与镜头表现	镜头组接的逻辑性；	手绘制图	目标1	20
	蒙太奇的运用；	软件操作	目标2	15

十一、 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：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 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] 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

无

大纲执笔人：陈丽娜

讨论参与人：邓亚荣

系（教研室）主任：卢娟

学院（部）审核人：

《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	必修	课程属性	理论
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	J42B050F		适用专业	数字媒体设计	
考核方式	考查		先修课程	数字媒体艺术专业导引	
总学时	48	学分	3	理论学时	24
实验学时/实训学时/ 课堂实践学时/上机学时			课堂实践学时：24		
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		支撑毕业要求指标点	支撑毕业要求
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。	1-2:能够系统地掌握本专业领域相关的人文理论基础知识	1. 专业知识
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。	4-1:具备使用专业知识进行全方位的研究与分析能力 5-1:具有综合运用各种手	4. 研究 5. 使用现代工具

		段查阅文献、获取信息的能力	
素质目标	目标3: 掌握用户体验和交互设计的基本理论, 提高分析问题和解决问题的能力, 具备数字媒体产品交互设计实践的能力。	7-1: 具备强烈的社会责任感和设计师职业精神 12-1: 具有较强的信息获取和职业发展学习能力, 了解数字媒体艺术相关产业最新的发展特点和趋势	7. 环境可持续发展 12. 终身学习

四、课程主要教学内容、学时安排及教学策略

(一) 理论教学

教学模块	学时	主要教学内容与策略	学习任务安排	支撑课程目标
交互设计概论	2	重点: 用户体验与交互设计发展历程; 用户体验与交互设计影响因素; 用户体验与交互设计发展趋势。 难点: 用户体验与交互设计的衡量标准和优化方法。 思政元素: 以优秀传统文化用户体验作品、名师名作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。 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: 阅读唐纳德·诺曼相关专著 课堂: 理论讲授 课后: 探讨用户体验设计的五个层次	目标1 目标3
交互设计目标	6	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。 难点: 用户体验一面四点基本原则, 用户体验地图绘制与理解。 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。 教学方法与策略: 线上资料分享、线下教学, 主要运用讲授法和案例法开展教学。	课前: 预习。 课堂: 理解交互设计6大目标的基本原理和方法。 课后: 复习巩固。	目标1 目标3
		重点: 了解并掌握交用户需求分析的价值、用户画像。 难点: 在设计项目中灵活运用客观场景、行为场景、交互场景、定义用户问题、管理用户需求	课前: 预习。 课堂: 理解以人为本与用户需求 and 用户行	目标1 目标3

用户需求分析	8	<p>思政元素：以社会热点问题为切入点开展用户需求分析，培育社会责任感及对社会问题的关注，树立问题意识，以小组开展案例设计，培育学生沟通能力和领导能力。</p> <p>教学方法与策略：线上资料分享、线下教学，线下实践，主要运用讲授法和案例法开展教学。</p>	<p>为与交互形式。</p> <p>课后：复习巩固。</p>	
交互原型设计	8	<p>重点：理解交互原型设计的概念；运用纸上原型、快速原型、低保真原型开展项目设计。</p> <p>难点：掌握交互流程图绘制，实现项目高保真原型。</p> <p>思政元素：以传统文化、红色文件及社会热点问题为题材，开展教学。培育学生沟通能力和领导能力。弘扬国家文化艺术核心价值观，增强学生对中国传统文化、红色文化的认同，树立文化自信、民族自信的情怀。</p> <p>教学方法与策略：线下教学，主要运用案例分析法，对纸上原型、快速原型、低保真原型、交互流程图绘制，实现项目高保真原型展开教学活动。</p>	<p>课前：总结前序课程内容</p> <p>课堂：讨论分析</p> <p>课后：完成以传统文化、红色文件及社会热点问题为题材的交互原型设计</p>	目标3

(二) 实践教学

实践类型	项目名称	学时	主要教学内容	项目类型	项目要求	支撑课程目标
课堂实践	用户需求分析	8	<p>重点：用户画像、客观场景、行为场景、交互场景</p> <p>难点：用户需求分析的价值、定义用户问题、管理用户需求</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>	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
课堂实践	交互原型设计	16	<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、</p>	设计	学生绘制交互设计流程图，并运用计纸上原型、快速原型、高低保真原型、开展	目标2 目标3

		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。		项目设计	
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（30%）和期末考查（70%）两个部分组成。

1. 平时成绩（占总成绩的30%）采用百分制。平时成绩比例计算如下：

$$\text{考勤} * 40\% + \text{平时作业1} * 20\% + \text{平时作业2} * 20\% + \text{平时作业3} * 20\%$$

等级	评分标准
	1.平时作业 2.考勤；
优秀 (90~100分)	1. 设计流程完整；设计要点清晰；设计效果优异；设计汇报简洁明了，设计点、逻辑结构清晰，主题明确 2. 全勤
良好 (80~89分)	1. 设计流程较为完整；设计要点较为清晰；设计效果良好；设计成果用户体验良好；交互设计符合人类需求。设计汇报简洁明了，论点，逻辑结构清晰，主题明确 2. 全勤
中等 (70~79分)	1. 设计流程基本完整；设计要点基本清晰；设计效果一般；设计汇报简洁明了，设计点、逻辑结构清晰，主题明确 2. 到课率90%以上
及格 (60~69分)	1. 有设计流程支撑；有设计要点；设计效果基本达标；未出现反人类的体验和交互设计。设计汇报中有设计点、流程、设计图、案例分析等 2. 到课率85%以上
不及格 (60以下)	1. 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。设计汇报无设计点、流程、设计图、案例分析等 2. 到课率85%以下

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

配情况请见下表：

考核模块	考核内容	主要题型	支撑目标	分值
交互设计目标与原则	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 用户体验一面四点基本原则	报告设计	目标1	20
用户需求分析	用户画像、客观场景、行为场景、交互场景、用户需求分析的价值、定义用户问题、管理用户需求 用户体验地图绘制与理解	报告设计	目标2 目标3	40

交互原型设计	产品交互设计流程，原型设计与测试	设计	目标2 目标3	40
--------	------------------	----	------------	----

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、助教 学历（位）：博士、硕士 其他：无
2	课程时间	周次： 4周 节次： 12节
3	授课地点	<input checked="" type="checkbox"/> 教室 <input type="checkbox"/> 实验室 <input type="checkbox"/> 室外场地 <input type="checkbox"/> 其他：
4	学生辅导	线上方式及时间安排：企业微信在线指导，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] 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：柳智信

讨论参与人：卢娟、邱健洲

系（教研室）主任：卢娟

学院（部）审核人：何帅

《虚拟现实应用设计》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	虚拟现实应用设计		课程英文名称	Virtual reality application design	
课程编码	J42B048H		适用专业	数字媒体艺术专业（专升本）	
考核方式	考查		先修课程	数字视频编辑	
总学时	64	学分	4	理论学时	32
实验学时/实训学时/ 实践学时/上机学时			上机学时32		
开课单位			创意设计学院		

二、课程简介

《虚拟现实应用设计》是创意设计学院的专业必修课程。通过该课程的讲授学习，使学生了解与掌握虚拟现实技术的概念、开展、应用前景，熟悉虚拟现实技术实现的软件平台、硬件交互设备，并结合自身所学专业，一定程度上掌握虚拟现实技术在艺术设计创作中的基础理论、基本知识与基本应用。通过本课程的学习，希望学生能够树立正确的设计价值观念，探索虚拟现实设计的应用，从而提升数字媒体专业的专业能力。

三、课程教学目标

课程教学目标		支撑毕业要求指标点	支撑毕业要求
知识目标	目标1： 1. 具备一定的艺术创造力和想象力，能够运用创新思维虚拟现实设计制作等专业技能。	2-3：具有在了解社会和消费者的需求基础上，综合应用所学的科学理论，分析、提出和解决问题的能力。	2. 问题分析
能力目标	目标2： 1. 具备一定的社会科学基础，丰厚的人文素养，较高的艺术鉴赏能力。 2. 具备技术与艺术跨学科的开放学	3-2：能够独立完成课题调研、分析、方案设计与汇报沟通的能力。	3. 方案设计 5. 使用现代工具

	习态度与多专业融合创新意识的能力。		
素质目标	目标3: 1. 在数字媒体艺术创作中, 要时刻考虑社会和伦理责任, 遵守相关的道德标准。持续学习和关注行业的最新发展和趋势, 以保持竞争力并提供高质量的作品。	8-1: 熟悉数字媒体艺术专业基础设计实施规范及工艺技术	8. 职业规范
	目标4: 1. 能将设计理论和方案转化成良好的应用实践, 对设计方法和设计工具具有扎实的基础。	11-1: 具备对企划项目有条不紊的进行至完成的自我管理能力和	11. 项目管理

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
虚拟现实技术概论	4	重点: 虚拟现实技术综述. 虚拟现实技术特征. 虚拟现实技术开展的未来展现 难点: VR技术介绍. AR技术介绍. MR技术介绍; 虚拟现实技术特征 思政元素: 通过虚拟现实案例学生可以参与不同的场景中比如参观红色文化遗址或实践社会公益活动等进而提高思想政治素质和社会责任感。 教学方法与策略: 线下教学。对于虚拟现实的概论予以讲授。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。	课前: 预习课堂内容。 课堂: 观摩思考。 课后: 就所学知识进行分析, 并根据本次课堂所学掌握重点。	目标1 目标2

虚拟现实技术及应用领域简介	4	<p>重点: 虚拟现实技术开发软件平台介绍 虚拟现硬件交互设备介绍</p> <p>难点: 虚拟现实技术内容制作 “虚拟现实+”概念</p> <p>思政元素: 虚拟现实的应用更好的融入社会实践,提高社会责任感和职业素养。</p> <p>教学方法与策略: 线下教学。对于虚拟现实技术开发及应用领域简介予以讲授。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:熟悉虚拟现实技术开发及应用领域并举分析。</p>	目标1 目标2 目标3
虚拟现实艺术设计类案例欣赏	4	<p>重点: 虚拟现实与艺术设计集合可能性与必要性</p> <p>难点: VR创作案例欣赏,AR创作案例欣赏</p> <p>教学方法与策略: 线下教学。对于虚拟现实艺术设计类案例欣赏予以讲授。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:分析案例并收集相近案例会进行案例知识应用的分析。</p>	目标2 目标3
虚拟现实艺术设计开发	4	<p>重点: 设计概念的生成 产品体验</p> <p>难点: 二维和三维场景制作 虚拟现实开发平台的运用</p> <p>思政元素: 虚拟现实与红色元素相结合,真实还原重大历史场景和设置红色线路浏览,让学生从视觉、听觉、触觉等感触重大历史事件氛围。</p>	<p>课前: 预习课堂内容。</p> <p>课堂: 观摩思考。</p> <p>课后:理解二维和三维</p>	目标1 目标3

		<p>教学方法与策略： 线下教学。对于虚拟现实艺术设计开发予以讲授。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>的场景制作。熟悉平台搭建流程知识点。</p>	
虚拟现实艺术设计案例收集与研究	4	<p>重点： 案例调研 资料收集与分析</p> <p>难点： 考察对象的功能、艺术、风格等</p> <p>思政元素： 传统文化等通过虚拟案例进行讲述。</p> <p>教学方法与策略： 线下教学。对于虚拟现实艺术设计开发虚拟现实艺术设计案例收集与研究予以讲授。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。 课堂：观摩思考。 课后：就所学知识分析，并根据本次课堂所学虚拟现实艺术设计案例收集与研究进行创意设计研究。</p>	<p>目标2 目标3</p>
虚拟现实艺术设计方案构思	6	<p>重点： 借助前期案例调研进行构思</p> <p>难点： 对构思方案进行比拟、分析、整合</p> <p>教学方法与策略： 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。 课堂：观摩思考。 课后：就所学知识进行分析。并根据本次课堂所学就创作进行再修改和</p>	<p>目标1 目标3</p>

			构思分析学习。	
方案的研究与细化及知识点成果汇报	6	<p>重点: 流程图绘制 场景资源制作细化 课程总结</p> <p>难点: 虚拟现实技术的平台搭建与应用 虚拟现实技术应用展望</p> <p>教学方法与策略: 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:熟悉方案并学习平台的搭建,会用知识点汇报。</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
设计	虚拟现实艺术设计案例与研究	8	<p>重点: 了解制作虚拟现实作品常用的软件工具、建模注意的规范要求、摄像机和灯光的使用、光照效果对材质纹理的节点控制、设计材质需要考虑的问题以及体视模型的生成与合成。</p> <p>难点: 了解制作虚拟现实作品常用的软件工具、建模注意的规范要求、摄像机和灯光的使用、光照效果对材质纹理的节点控制、设计材质需要考虑的问题以及体视模型的生成与合成。</p> <p>思政元素: 结合多媒体教学,让学生多欣赏一些虚拟现实技术制作的优秀场景作品,以提升学生的学习积极性。</p>	训练	实验报告记录必做	<p>目标1</p> <p>目标2</p> <p>目标3</p>
设计	虚拟现实艺术设计方案构思	8	<p>重点: 理解实体模型、灯光及材质的处理方法,分析虚拟场景结构,确定创立方式及渲染控制创立步骤,运动控制技术的应用规范.掌握不同类型的模型、蓝图、粒子特效等编辑器使用方法和使</p>	训练	实验报告记录必做	<p>目标1</p> <p>目标3</p>

			用技巧。 难点: 理解实体模型、灯光及材质的处理方法,分析虚拟场景结构,确定创立方式及渲染控制创立步骤,运动控制技术的应用规范.掌握不同类型的模型、蓝图、粒子特效等编辑器使用方法和使用技巧。			
设计	方案的研究与细化	8	重点: 搭建虚拟场景模型 搭建虚拟角色模型 难点: 按要求完成整个搭建虚拟现实设计案例 思政元素: 加强学生实践操作能力的培养,留给学生多的时间进行动手练习。	训练	实验报告 记录 必做	目标2 目标3
设计	成果汇报	8	重点: 熟练掌握反射率、金属感、粗糙度、遮挡、自发光、法线、视差等物理算法;空间信息可视化的概念,三维图形生成的设H•原理和控制件蓝图的创立流程。对静动网格物体、体积、灯光、材质、蓝阁在引擎中的实际制作中的应用。 难点: 熟练掌握知识点在引擎中的实际制作中的应用。并能分析验证案例成果。 熟练完成成果作品,理解和掌握课程要求的知识点。	训练	实验报告 记录 必做	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。

数字视频编辑课程的最终成绩由平时成绩占30%和期末考查占70%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 (60~69分)	1. 作业基本完成，偶尔有一次未完成或作业质量不好。 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. 作业不按时完成或作业质量差。 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
虚拟现实艺术设计案例与研究	了解制作虚拟现实作品常用的软件工具、建模注意的规范要求、摄像机和灯光的使用、光照效果对材质纹理的节点控制、设计材质需要考虑的问题以及体视模型的生成与合成。	设计题	目标1 目标2	20
虚拟现实艺术设计构思	理解实体模型、灯光及材质的处理方法，分析虚拟场景结构，确定创立方式及渲染控制创立步骤，运动控制技术中的应用规范. 掌握不同类型的模型、蓝图、粒子特效等编辑器使用方法和使用技巧。	设计题	目标2 目标3	20
方案的研究与细化	搭建虚拟场景模型 搭建虚拟角色模型 按要求完成整个搭建虚拟现实设计案例	设计题	目标1 目标3	40
成果汇报	熟练掌握反射率、金属感、粗糙度、遮挡、自发光、法线、视差等物理算法；空间信息可视化的概念，三维图形生成的设H•原理和控件蓝图的创立流程。对静动网格物体、体积、灯光、材质、蓝阁在引擎中的实际应用。	设计题	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 研究生以上 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 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，课前、课后 时间（开课后时间另行安排） 线下地点及时间安排：虚拟实验室，机房（开课后时间另行 安排）

七、 选用教材

[1]虚拟现实艺术表现与技术[M]. 北京:中国纺织出版社. 2022-04

八、 参考资料

[1]UnityTechnologies. Unity官方案例精讲[M]. 北京:中国铁道出版社. 2018-01

[2]张菁. 虚拟现实技术及应用[M]. 北京:济华大学出版社. 2021.

网络资料

[1] Ceeger 网: <http://www.ceegcr.com/>

其他资料

无

大纲执笔人：胡红叶

讨论参与人：余伟将

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	专业选修课程	课程性质	选修	课程属性	理论
课程名称	商业摄影		课程英文名称	Photographic camera basis	
课程编码	J42X028D		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			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，也是各项整体广告视觉活动的一部分，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S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		支撑毕业要求指标点	支撑毕业要求
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。	1.1具备从事设计行业专业的基础知识与能力 1.3能够将基础理论融会贯通并指导设计实践	1. 专业知识
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。	2.1具备较强的市场调研，用户行为研究，能够创建详细的动态影像设计制作、摄影摄像实践 2.3具有在了解社会和消费	2. 问题分析

		者的需求基础上，综合应用所学的科学理论，分析、提出和解决问题的能力	
素质目标	目标3: 养学生面对职场客户族群的应变能力与沟通技巧。	7.1具备强烈的社会责任感和设计师职业精神 7.2在设计创作中从构思设计开始，功能、结构、材料以及产品后续生命力的延伸都应遵从可持续的设计理念	7. 环境可持续发展

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	重点: 了解何为商业摄影与其他摄影不同之处。 难点: 学生对商业摄影认知差异。 思政元素: 传统文化的数字化创新设计展示,让同学们感受数字媒体艺术的魅力,领悟民族文化之美。 教学方法与策略: 以教师亲身经历为例,搭配范例解说。	课前: 了解何为商业摄影。 课堂: 范例解说。 课后: 总结梳理。	目标1 目标2
模块二 光线/照明设备的控制	4	重点: 光线对商品的重要性。 难点: 学生对光线的认知差异。 思政元素: 职业素养与工匠精神对未来职业发展的影响。 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。	课前: 了解不同的照明设备。 课堂: 光线与照明设备介绍。 课后: 总结梳理。	目标1 目标2
模块三	4	重点: 范例解说拍摄技巧	课前:	目标1

产品拍摄前的基本拍摄技巧		<p>难点：广告的影响和作用。</p> <p>思政元素：职业素养与工匠精神对未来职业发展的影响。</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. 理解广告的分类与摄影的结合。 3. 理解广告的影响和作用与摄影的结合。 	<p>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>	目标2
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：广告的影响和作用。</p> <p>思政元素：职业素养与工匠精神对未来职业发展的影响。</p> <p>教学方法与策略：</p> <p>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>	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
训练	商业摄影基础拍摄技巧运用	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> <p>思政元素：传统文化的数字化创新设计展示，让同学们感受数字媒体艺术的魅力，领悟民族文化之美。</p>	训练	商品质感掌握与诉求重点	目标1 目标2 目标7
训练	商业摄影专业拍摄技巧运用	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> <p>难点：学生对作品的要求程度差异</p> <p>思政元素：职业素养与工匠精神对未来职业发展的影响。</p>	训练	需达到商业广告制作原则	目标1 目标2 目标7

训练	商业摄影拍摄技巧与特效运用	4	重点： 作品利用与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 思政元素： 职业素养与工匠精神对未来职业发展的影响。	训练	运用软件技术将作品呈现，达成客户要求	目标1 目标2 目标7
训练	人物棚内外拍摄技巧运用	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 思政元素： 职业素养与工匠精神对未来职业发展的影响。	综合	凸显模特儿个性及符合商家要求	目标1 目标2 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和期末考查两个部分组成。

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 (60以下)	1. 摄影作业不按时完成。 2. 不参与小组拍摄。 3. 出勤率低于60%。

2. 期末考查（占总成绩的40%）：1. 创意；2. 模特儿表现

考核模块	考核内容	主要题型	支撑目标	分值
模特儿摄影作品与摄影技巧运用	考核摄影构图	综合 设计 题目	目标1 目标2	20
	考核摄影创意		目标1 目标2	15
	考核摄影光线		目标1 目标2	15
模特儿重点运用与说明技巧	模特儿神情捕捉		目标1 目标2	15
	特效技巧运用		目标1 目标2	15
	整体视觉效果		目标1 目标2 目标7	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：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：1-16 节次：1-8
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、微信 线下地点及时间安排：任课教师办公室，周四下午、开课后 时间另行安排

七、选用教材

《广告摄影》张西蒙，中国轻工出版社，2020年8月

网络资料

[1] 艺图语 <https://www.yituyu.com/>

[2] 摄影教学 <https://www.fotobeginner.com/skills/mobile/>

大纲执笔人：田忠和

讨论参与人：邓亚荣

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》教学大纲

一、课程基本信息

课程类别	专业课程	课程性质	专业选修课程	课程属性	选修
课程名称	数字衍生品开发设计		课程英文名称	Digital derivatives development and Design	
课程编码	J42X045D		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	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

《数字衍生品开发设计》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	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

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
数字文创衍生品基础知识	2	重点： 数字文创衍生品基本概念、数字文创衍生品基本特征、数字文创衍生品产业现状 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
数字文创衍生品的设计要点	2	重点： 数字文创衍生品创意核心、数字文创衍生品基础元素 难点： 数字衍生品创意核心 思政元素： 中国地域文化、中国传统美学、情感体验和文化符	课前： 阅读文创设计、衍生品开发等相关书籍 课堂： 理论讲授	目标一

		号转化等的文化创意提取 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: 收集各种文化类型的创意数字衍生品案例	
数字文创衍生品设计方法与原则	2	重点: 数字文创衍生品设计方法、数字文创衍生品设计原则 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
数字文创衍生品的载体	2	重点: 数字文创衍生品产品与文娱、数字文创衍生品产品与旅游、数字文创衍生品产品与商业主题活动 难点: 数字文创衍生品产品与商业主题活动的创新实践路径 思政元素: 世界优秀文化、中国传统文化与现代数字衍生品的创新融合 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: 阅读文娱、旅游文创设计相关书籍 课堂: 理论讲授 课后: 收集数字衍生品产品案例, 并分析各种载体的优劣	目标一
数字衍生品设计/开发流程	4	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

		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。		
数字衍生品设计的制作步骤	2	重点： 文化主题元素选取、数字衍生品载体、衍生品包装、创意切入点 难点： 文化主题元素选取 思政元素： 世界优秀文化、中国传统文化文化主题元素选取 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： 梳理国潮品牌产品设计创意案例 课堂： 理论讲授 课后： 开展意向的文化创意产品的制作步骤	目标二
数字衍生品优秀案例分析	2	重点： 遴选故宫博物馆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 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。	课前： 分析所收集的案例，提出问题 课堂： 案例分析 课后： 梳理1-2个优秀数字衍生品的开发流程与关键技术	目标三

(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	2	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	2	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：	综合	完成行为分析报告、竞品分析swot报告、用	目标二

	画像		swot竞品分析、完成建立在真实数据上的用户画像		户画像	
实训	数字衍生品设计定位与文化要素图形化表达	2	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	数字衍生品数字形态生成	4	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数字化形态、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、红色文化图形化表达	设计	完成数字化图形及载体设计	目标二
实训	数字衍生品的营销策划	4	重点: 网络媒体的整合营销、新媒体的推动营销、数字衍生品的产品组合等 难点: 数字衍生品融入寻常生活的切入点等 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	完成数字化衍生品的营销策划案	目标二
实训	数字衍生品视觉设计	2	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 (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.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%
数字衍生品营销策划	网络整合营销、新媒体营销、产品组合、销售渠道选取、文化IP形象的构建能力	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：助教及以上 学历（位）：硕士/博士 其他：有相关学科背景
2	课程时间	周次：8周 节次：4节（2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，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] 《文创产品设计》，肖勇、侯锐淼、王靓，中国轻工业出版社，2022.11。

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》，张颖娉，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。

[5] 《动漫衍生产品设计》，杜秀玲，东南大学出版社，2015.04。

[6] 《动漫衍生品设计》，殷俊，宋晓利，王付钢，南京大学出版社，2019.08。

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/wo>

rk/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: 戴薇薇

讨论参与人: 俞敏

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	选修	课程属性	理论
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	J42X049D		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/ 课堂实践学时/上机学时			课堂实践学时：16		
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。	1-1：具备从事设计行业专业的基础知识与能力。 1-3：能够将基础理论融会贯通并指导设计实践。	1. 专业知识

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,并可将理论知识应用于影视广告设计中,并能够制作完成。	2-1: 具备较强的市场调研,用户行为研究,能够创建详细的动态影像设计制作、摄影摄像实践。	2. 问题分析
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。	6-1: 具备设计管理与团队合作能力。 6-2: 能有条理性的企划并妥善执行项目的能力。	6. 专业与社会
	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。	9-2: 具有较好的创新创业能力。	9. 个人和团队

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	4	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	4	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。 难点: 影视广告创意的表现技法。 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: 优秀文案的收集 课堂: 分析广告中的创意技法	目标1 目标3 目标4

			课后： 归纳总结	
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>	目标1 目标3
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>	目标1 目标2 目标3 目标4

(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	2	<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，</p>	课前： 优秀文	要求独立完	目标1 目标3

	略单分析同类和竞争对手的影视广告调查		<p>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，理解传统影视广告的艺术美。</p>	<p>案的收集</p> <p>课堂：分析广告中的创意技法的应用</p> <p>课后：归纳总结，制作分析报告</p>	成，课堂上进行展示，并形成文字内容上交。	
设计	影视广告的创意创作	2	<p>重点：定位及主题的确立；影视广告的创意纲要及撰写；</p> <p>难点：影视广告的创意表现。</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：分析产品策略单及定位特性</p> <p>课堂：影视广告剧本撰写</p>	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
设计	影视广告的分镜脚本及故事版制作	4	<p>重点：影视广告分镜脚本设计及影视广告的故事版制作。</p> <p>难点：蒙太奇、转场等影视广告的分镜脚本设计中的应用。</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>	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
设计	影视广告设计拍摄与制作	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>	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
综合	影视广告后期合成	4	<p>重点：调色、特效、配音、组接与合成等</p> <p>难点：市场主流软件的应用操作。</p>	根据所拍摄的	影视广告后期	目标1 目标2

成制作	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路。	镜头进行后期合成制作	期合成	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， 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）

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, 2020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. 9月.

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： 卢娟

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

《版式设计》教学大纲

一、课程基本信息

课程类别	学科基础课程	课程性质	选修	课程属性	理论
课程名称	版式设计		课程英文名称	layout design	
课程编码	J42X003D		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/ 课堂实践学时/上机学时			课堂实践学时：16		
开课单位			创意设计学院		

二、课程简介

《版式设计》是数字媒体艺术专业的一门专业选修课程，是一门理论与实践密切结合的课程。通过本课程的学习，使学生掌握文字的结构特征、字体创意设计方法、文字与图形的版面编排方法、版式设计如何在设计中应用等理论知识与实操技能。要通过各个教学环节培养学生的版式编排应用能力和创意能力，提高对画面中的图形、文字、色彩各视觉元素组织安排的技巧，增强学生的理解力、创造力，并具备一定的项目设计、企划及动手能力。版式设计是现代设计艺术的重要组成部分，是设计意图传达的重要手段，它的设计原理和理论贯穿于每一个设计作品的始终。

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： 使学生对版式设计的知识有较为全面的了解，把握版式设计原则和表现方法，更好地开拓思维，培养设计观念、想象力，设计出视觉空间上满足实用需要和符合视觉审美的文字与版式。	1-3：能够将基础理论融会贯通并指导设计实践。	1. 专业知识
能力	目标2： 培养学生灵活运用计算机辅助软件进	5-1：具有综合运用各种手段查阅文献、获取信息的能	5. 使用现代工具

目标	行字体与版式设计的能力；独立设计调研、资料查询能力。以开拓视野、扩大信息量、增强趣味性为前提，分析大量优秀案例作品，达到培养学生的调研和资料整合能力，为后续课程的学习奠定良好的基础。	力。	
素质目标	目标3: 通过本课程的学习，加深学生对课程重要性的认识，培养作为一个设计专业学生必须具备的与时俱进的学习精神和创新精神，更自然衔接到其他专业，以适应社会 and 市场需求。	7-2: 在设计创作中从构思设计开始，功能、结构、材料以及产品后续生命力的延伸都应遵从可持续的设计理念。 11-2: 深度学习能力，能够参与产品或服务全生命周期的策划、设计、运行和维护的能力。	7. 环境可持续发展 11. 项目管理

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： 背景知识 —文字概念认知	2	重点: 了解汉字、拉丁字母的起源与演变，对中西方文字的形态特征有一定认知。 难点: 汉字、拉丁字母的形态演变特征。 思政元素: 介绍文字的起源与发展，了解认识传统汉字的演变与发展，了解我国的书法艺术及现代文字创意的作品，培养学生对传统文化的认识及探索能力。 教学方法与策略: 线下教学。对于字体的概念、在课堂上予以讲授。课堂主要运用讲授法和案例法开展教学，辅以启发式提问拓宽学生学习思路。	课前： 预习文字的起源 课堂： 讨论文字的发展特征 课后： 复习相关知识	目标2 目标3
模块二： 基础理论 —字体的个性剖析	2	重点: 使学生通过对本部分知识的学习，认识字体的结构特征与书写规律，掌握字体变化的基本手段。 难点: 字体结构变化训练，掌握字体变化的表现方法。 思政元素: 将“文化自信”、“创新精神”引入课程的教学。在讲解字体结构特征时，结合中国传统书法艺术，向学生展示中华传统文化的魅力，激发学生对传统文化的探索精神，建立文化自信。	课前： 了解文字的结构 课堂： 字体结构变化训练 课后： 字体设	目标2 目标3

		<p>教学方法与策略：线下教学。课堂主要运用讲授法对字体的结构特征与书写规律进行讲解，针对字体变化的基本手段进行训练，从而启发学生掌握字体的结构变化规律与设计表现技巧。</p>	计实践训练	
模块三： 原则与方法一文字的创意设计	2	<p>重点：使学生了解字体创意表现方面的内容，主要包括字体笔画的变化、结构设计、字体装饰技巧等方面，从而掌握字体创意的表现方法。</p> <p>难点：字体创意的表现训练，掌握字体创意的应用。</p> <p>思政元素：在讲解字体创意表现的基本概念时，选取具有爱国情怀的设计作品案例导入，培养学生爱国主义精神。</p> <p>教学方法与策略：线下教学。课堂主要运用讲授法。在课堂上进行头脑风暴的过程中，有意识的引导学生，根据设计主题，选择提炼相关关键词。围绕关键词寻找相关设计元素。</p>	<p>课前： 了解字体的设计方法</p> <p>课堂： 字体创意的表现训练</p> <p>课后： 搜集字体创意的表现资料</p>	目标1 目标2 目标3
模块三： 原则与方法一文字与图形的版面构成	2	<p>重点：使学生了解版式设计中的字体与图形的编排，通过对版式设计中文字、图形和图片编排的学习，深入了解文字、图形和图片在具体版面中的具体运用。</p> <p>难点：文字与图形在编排过程中的具体表现以及不同的编排方式对版面产生的不同视觉影响。</p> <p>思政元素：在对文字与图形的版面设计案例分析时，选取以中国传统文化为题材的设计案例导入，培养学生对传统文化热爱。</p> <p>教学方法与策略：线下教学。课堂主要运用讲授法。在课堂上进行头脑风暴的过程中，有意识的引导学生，根据设计主题，选择提炼相关关键词。围绕关键词寻找相关设计元素。</p>	<p>课前： 了解文字与图形版面构成的基本形式</p> <p>课堂： 不同的文字与图形编排设计训练</p> <p>课后： 强化练习各类版面编排形式</p>	目标1 目标2 目标3
模块四： 技能技巧一网格版式与自由版式设计	4	<p>重点：使学生了解版式设计中的网格系统及其功能，同时对比网格版式设计自由版式设计各自的特点，根据设计内容，合理运用相应的版式设计形式。</p> <p>难点：根据设计内容，合理运用网格版式设计与自由版式设计形式。</p> <p>思政元素：在对版面设计案例分析时，选取以红色文化、传统文化为题材的设计案例导入，培养学生对优秀文化的热爱。</p>	<p>课前： 了解网格版式与自由版式设计</p> <p>课堂： 不同的版式设计</p>	目标1 目标2 目标3

		教学方法与策略： 线下教学。课堂主要运用案例分析法。分析案例的过程注重学生的参与，加强创意思路的引导。	计训练 课后： 强化练习 各类版面编排形式	
模块五： 案例剖析——版式设计在平面设计中的应用	4	重点： 使学生了解版式设计在平面设计中的应用，版式设计在广告设计、包装设计、书籍设计、网页设计等设计中的应用案例。 难点： 根据设计内容，合理运用版式设计形式。 思政元素： 在对版面设计案例分析时，选取以红色文化、传统文化为题材的设计案例导入，培养学生对优秀文化的热爱。 教学方法与策略： 线下教学。课堂主要运用案例分析法。分析案例的过程注重学生的参与，加强创意思路的引导。	课前： 了解版式设计在平面设计中的应用 课堂： 不同内容的版式设计训练 课后： 强化练习 各类主题版面设计形式	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
设计	字体结构训练	2	重点： 学习字体结构表现方法，了解基本字体结构形式，掌握不同字体的结构表现方法。 难点： 掌握基本字体结构的表现方法，如黑体、宋体、拉丁字母的结构特征。 思政元素： 通过基本字体结构的创意训练，培养学生对中国汉字文化的热爱。	设计	每位学生完成以基本字体黑体、宋体、拉丁字母为基础的字体结构变化练习。	目标1 目标2 目标3
设计	字体创意设计训练	2	重点： 了解并掌握字体创意设计的法则，灵活运用各种表现技巧。 难点： 巧妙运用各种字体创意表现方法。 思政元素： 学生相关实践训练时，可进行汉字文化与现代字体创意融合设计，激发学生对传统文化寻根溯源的探索精神。	设计	每位学生独立完成运用各种字体创意设计表现技巧设计字体创意设计作	目标1 目标2 目标3

					品。	
设计	文字与图形的版式设计训练	4	<p>重点：使学生了解版式设计中的字体与图形的编排，通过对版式设计中文字、图形和图片编排的学习，深入了解文字、图形和图片在具体版面中的具体运用。</p> <p>难点：文字与图形在编排过程中的具体表现以及不同的编排方式对版面产生的不同视觉影响。</p> <p>思政元素：在对文字与图形的版面设计案例分析时，选取以中国传统文化为题材的设计案例导入，培养学生对传统文化的热爱。</p>	设计	每位学生独立完成图文并茂的版式页面设计。	目标1 目标2 目标3
设计	网格版式设计与自由版式设计训练	4	<p>重点：使学生了解版式设计中的网格系统及其功能，同时对比网格版式设计与自由版式设计各自的特点，根据设计内容，合理运用相应的版式设计形式。</p> <p>难点：根据设计内容，合理运用网格版式设计与自由版式设计形式。</p> <p>思政元素：在对版面设计案例分析时，选取以红色文化、传统文化为题材的设计案例导入，培养学生对优秀文化的热爱。</p>	设计	每位学生独立完成网格版式设计与自由版式页面设计。	目标1 目标2 目标3
综合	版式设计的综合应用训练	4	<p>重点：使学生了解版式设计在平面设计中的应用，版式设计在广告设计、包装设计、书籍设计、网页设计等设计中的应用案例。</p> <p>难点：版式设计在平面设计中的综合应用。</p> <p>思政元素：聚焦事实热点，下发以爱国主义、改革创新为主题的设计作品，小组形式完成项目，分工协作，培养学生团队协作、吃苦耐劳的优良品质，引导学生有责任意识。</p>	设计	2-3人一组，创作招贴海报设计、书籍设计或网页设计作品。	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%）、小组汇报成绩（占10%）和考勤（占10%）三个部分。评分标准如下：

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： (1) 主题内容表现明确突出，文字设计结构合理； (2) 文字与图形创意独特，版面编排均衡； (3) 作品绘制精细，有一定的艺术性。 2. 小组汇报：内容组织非常完整，表述与表达条理非常清晰，团队合作紧密。 3. 考勤：考勤无迟到、早退和旷课（请假不计）。
良好 (80~89分)	1. 作业： (1) 主题内容表现较好，文字设计结构均衡； (2) 文字与图形布白均匀，版面编排得体。 (3) 作品绘制较精细，有一定的艺术性。 2. 小组汇报：内容组织基本完整，表述与表达条理较为清晰，团队合作比较紧密。 3. 考勤：考勤无旷课，迟到、早退不超过1次。（请假不计）。
中等 (70~79分)	1. 作业： (1) 能够表现主题内容，文字设计结构基本合理； (2) 文字与图形搭配较为合理，版面编排便于阅读； (3) 作品绘制基本精细，有一定的艺术性。 2. 小组汇报：内容组织略不完整，表述与表达条理略不清晰，团队合作略不紧密。 3. 考勤：考勤无旷课，迟到、早退不超过2次。（请假不计）。
及格 (60~69分)	1. 作业： (1) 基本表现主题内容，文字设计达到基本要求； (2) 文字与图形搭配略不合理，版面编排基本符合阅读需要。 (3) 作品绘制平实，有一定的艺术性。 2. 小组汇报：内容组织不完整，表述与表达条理不清晰，团队合作不紧密。 3. 考勤：考勤旷课1次以内，迟到、早退不超过3次。（请假不计）。
不及格 (60以下)	1. 作业： (1) 主次内容表现混淆，文字设计识别度不高； (2) 文字与图形搭配不合理，版面编排阅读不便； (3) 作品绘制粗糙，没有一定的艺术性。 2. 小组汇报：内容组织混乱，表述与表达条理混乱，缺乏团队合作。 3. 考勤：考勤旷课3次以上或迟到、早退超过5次。（请假不计）。

2. 期末考查（占总成绩的60%）：采用百分制。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。	版式设计作品 (画册、书籍或网页设计)	目标3	10
版面内容	版式内容传递信息指向性强。		目标1 目标2	15
	版式内容的选择新颖、主题鲜明。		目标1 目标2	15
版式编排	视觉流程清晰, 视觉要素的应用视觉化效果好。		目标1 目标2	10
	版面构图形式符合版面设计原则, 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
	图形、文字、色彩搭配恰当, 遵循版面构成的视觉规律。		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): 本科以上 其他: 无
2	课程时间	周次: 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: 实验室 (开课后时间另行安排)

七、选用教材

[1] 曹军. 版式设计[M]. 北京工艺美术出版社, 2021年8月

[2] 喻珊、张扬、刘晖. 字体与版式设计. 清华大学出版社, 2021年8月

八、参考资料

[1] 刘键. 视觉传达中的文字与版式创意设计. 新华出版社, 2021年5月

[2] 房菲, 任晓辉. 版式设计. 北京理工大学出版社, 2020年1月

[3] 方舒弘, 韩绪, 林家阳. 字体与版式设计. 中国美术学院出版社, 2019年1月

网络资料

[1] 优设网, <https://www.uisdc.com/>

[2] 站酷网, <https://www.zcool.com.cn/>

其他资料

[1] 设计之家 (版式设计案例) <https://www.sj33.cn/article/bssj/>

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

大纲执笔人: 卢娟

参与人: 李珊珊

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	专业选修课程	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	F02ZX23E		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	2	理论学时	20
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

《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;</p> <p>难点: 信息可视化设计发展历程, 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的巨大贡献, 培养学生科学探索精神。</p> <p>教学方法与策略:</p>	<p>课前: 搜集生活中的信息可视化图表。</p> <p>课后: 反思自己的图表展示</p>	目标3

		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。	的优缺点并形成书面作业。	
信息可视化设计理论基础	2	<p>重点： 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： 功能及图表传达的艺术特点，读懂信息可视化图表思政元素：</p> <p>介绍信息可视化的艺术特点，观察历史视觉文化艺术家的敏锐创造力，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>课堂： 口述自己搜集的信息可视化图表的内容。</p>	<p>目标1 目标3</p>
信息图表的制作过程及信息图表的内容	4	<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>	<p>目标3 目标1</p>
信息图表的制作过程及信息图表的内容	4	<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>课前： 对于上一节课的理论考查；</p> <p>课堂： 讨论问</p>	<p>目标2 目标3</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信息？</p>	<p>题：信息可视化是如何实现人机交互能力。</p> <p>课后：绘制疫情相关的信息可视化图表。</p>	
信息图表的制作过程及信息图表的内容	6	<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
信息可视化的应用与展望	2	<p>重点： 信息可视化的各种应用领域，如科学与设计领域的应用案例；如何提高信息图谱的普识度等</p> <p>难点： 在设计领域中产品环境设计如何用易于理解的形式准确呈现等。</p> <p>思政元素： 通过分析世界主要河流和山脉的信息可视化图表，了解世界的地理文化，并思考如何用信息可视化设</p>	<p>课前：搜集优秀作品展示在各领域的案例；</p> <p>课后：小组互</p>	目标3 目标2

		计的方法应用于科学研究，促进科学研究的深度。 教学方法与策略：	相讨论 生活中 哪些场 景需实 用信息 可视 化。	
--	--	------------------------------------	---	--

(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	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。 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。 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。	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	6	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	教师带领下上机操作，学习知识，信息筛选，查找以及文字部分设计。	目标1 目标2
设计	信息设计 图形图像 部分讲解	6	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	<p>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。</p> <p>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。</p> <p>教学方法与策略： 设计课堂/课后作业</p> <p>题目：疫情背景下的信息视觉化创作。</p> <p>要求：框架构建及视觉表达能力。</p>	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	<p>重点：信息可视化设计的制作及作品的完整视觉表现。</p> <p>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。</p> <p>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。</p>	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/>

惠

大纲执笔人: 戴薇薇

讨论参与人: 余伟将、孙子

系(教研室)主任: 卢娟

学院(部)审核人: 何帅

《CG艺术创作》教学大纲

一、课程基本信息

课程类别	专业选修课程	课程性质	理论	课程属性	选修
课程名称	CG艺术创作		课程英文名称	CG Art Creation	
课程编码	J42X001D		适用专业	数字媒体艺术	
考核方式	考查		先修课程	数字色彩及原理、数字媒体艺术专业导引	
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			实践学时：16		
开课单位			创意设计学院		

二、课程简介

《CG艺术创作》是高校数字媒体专业的拓展专业选修课程。是一门理论与实务并重的专业课程。本课程的任务是从CG艺术和计算机软件技术紧密结合的视角，采用讲练结合的教学模式，系统讲解CG艺术创作的发展，主流CG创作的学习方法，创作各类角色、场景等原画表现手法等，培养学生熟悉和掌握CG创作流程和造型基础、并掌握CG创作技法。课程的主要内容包括：光色推理、色彩构成、质感表现、内容、构成与构图、综合创作几大部分。课程要求学生具备一定的平面设计能力及相关专业基础知识，在原画设计教学的基础上进行学习和训练，具有一定的深度、广度和难度。

三、课程教学目标

课程教学目标		支撑毕业要求指标点	支撑毕业要求
知识目标	目标1： 了解CG艺术创作的基本知识，及CG艺术设计的基本规律和创作特点。	1-3：能够将基础理论融会贯通并指导设计实践	1. 专业知识
能力目标	目标2： 提升学生对美的感受能力和提高其艺术创造能力；培养学生专业化的设计思维方式，确立专业化的CG原画设计理念。	3-1：具备扎实的绘图、影视编辑、效果表达、三维影像等专业能力 4-1：具备使用专业知识进行全方位的研究与分析能力	3. 方案设计 4. 研究
素质	目标3： 培养艺术设计专业素质，培养学生自主	8-1：熟悉数字媒体艺术专业基础设计实施规范及工艺	8. 职业规范 12. 终身学习

目标	探究的精神、团队合作意识和创新精神。	技术 12-2: 具备较强的行业洞察能力, 时时关注数字媒体艺术相关最新的技术和艺术及其区域应用特点	
----	--------------------	---	--

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
光色推理	2	重点: 掌握光色渲染的基础条件和基本规律; 光色推理的学习方法, 光色模型的解析与绘画表现。 难点: 综合掌握理论知识进行光色默写。 思政元素: 通过深入探索光色知识, 培养学生科学探索精神。 教学方法与策略: 线下教学。采用案例教学法引入课程主要内容。	课前: 阅读教材 课堂: 临摹训练 课后: 作品展示与互评	目标1 目标3
色彩构成	2	重点: 掌握CG艺术创作的色彩构成的基础知识, 色彩构成的调节技巧。 难点: 色彩构成经验总结。 思政元素: 点评国内外优秀作品, 讲解中渗透工匠精神。 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。	课前: 了解CG插画绘制软件 课堂: 学生对收集的资料进行归纳讲解 课后: 自画像设计实践设计	目标1 目标2
质感表现	4	重点: 掌握CG艺术创作的质感与材质的认知, 质感的主要参数, 质感的学习方法, PS笔刷的质感表现技巧。 难点: 质感默写、质感应用经验总结 思政元素: 优秀的传统文化的CG作品质感表现分析, 培育爱国情怀。 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。	课前: 了解PS笔刷的质感表现技巧。 课堂: 案例调研与汇报 课后: 质感作品默写	目标1 目标2

内容、构成与构图	4	<p>重点：掌握CG艺术创作的内容、构成与构图的关系，构思画面内容的方法，创造构图的技巧，光影模型的解析与绘画表现。</p> <p>难点：创意与构图经验总结</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CG艺术创作的内容、构成与构图表达的能力；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、甄选优秀作品，培养学生的理论转化实践能力和审美力。</p>	<p>课前：对于上一节课的理论考查。</p> <p>课堂：作品临摹与创作</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1 目标3
CG艺术综合创作	4	<p>重点：创作案例解读</p> <p>难点：创作经验总结</p> <p>思政元素： 通过对基础造型的绘制和研究，培养学生对造型的创造力和想象力。</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：收集优秀案例进行自我解读。</p> <p>课堂：讨论分析</p> <p>课后：作品创作</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	光色默写	4	<p>重点：通过理解一个光色模型的基础条件，包括不同固有色的物体表面和不同的色光，然后运用光色渲染知识结合已有的绘画经验，对场景做出尽可能贴近现实的色彩推理和表现。</p> <p>难点：养成用光影推理思维观察事物的习惯；找到验证光影推理的方法，分析、反思。</p> <p>思政元素：要求学生做图的时候能够规范、平整、美观，有认真严谨的学习态度。</p>	训练	运用绘图软件、手绘板进行CG艺术光色默写训练	目标1 目标3

上机	质感默写	4	<p>重点：物体结构有比较透彻的理解，能够进行漫反射材质的光影或光色默写：对最重要的质感参数(即光滑度和透明度)理论有一定认知，能够结合理论估算物体表面环境映像的位置和大致形状。</p> <p>难点：运用相关理论知识进行一些质感推理的创作。</p>	训练	运用绘图软件、手绘板选用一种技法进行CG质感默写训练	目标1 目标3
设计	综合创作1	4	<p>重点：完整地还原自己的一次综合创作。包括想法的产生和具象化，构图和构成设计的安排以及塑造和视觉的实现。</p> <p>难点：能够具备对相关知识的理解与实际运用能力完美融合的能力。</p>	综合	运用计算机、手绘板完成一套设计作品。	目标2 目标3
设计	综合创作2	4	<p>重点：通过项目实训，掌握重要创作思路及技法的相关应用，以及学会遇到问题时，如何制定解决方案。</p> <p>难点：能够具备对相关知识的理解与实际运用能力完美融合的能力。</p> <p>思政元素：持续不断地尝试创作本身就是使创作变得更好的推动力。</p>	综合	完成一组符合命题要求的作品，并能清楚的阐明设计理念。	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、小组汇报成绩、期末考查等三个部分组成。

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%）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)	<p>1. 作业（占20%）</p> <p>(1) 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。</p> <p>(2) 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. 小组汇报成绩（占10%）：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（占10%）：全勤。</p>
良好 (80~89分)	<p>1. 作业（占20%）作品较好体现内容、画面构图还合理、颜色配搭、有平面设计感。</p> <p>2. 小组汇报成绩（占10%）：学习过程中回答问题、参与谈论、协作完成设计任务完成较好。</p> <p>3. 考勤（占10%）：基本全勤。</p>
中等 (70~79分)	<p>1. 作业（占20%）作品基本能体现内容、插画应用基本合理、颜色能配搭。</p> <p>2. 小组汇报成绩（占10%）学习过程中回答问题、参与谈论、协作完成设计任务完成较好。</p> <p>3. 考勤（占10%）：到课80%以上。</p>
及格 (60~69分)	<p>1. 作业（占20%）作品主题符合要求，美观度不足，技法不够娴熟。</p> <p>2. 小组汇报成绩（占10%）：学习过程中回答问题、参与谈论、协作完成设计任务完成较一般。</p> <p>3. 考勤（占10%）：考勤70%以上。</p>
不及格 (60以下)	<p>1. 作业（占20%）作品不能体现内容、插画应用不合理、色彩混乱。</p> <p>2. 小组汇报成绩（占10%）：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（占10%）：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
CG插画设计	考查学生掌握基本CG艺术创作能力及设计稿绘制技能；掌握对图形创造性表达技能，考核学生发现美、创造美的审美能力。	主观设计题	目标1	60
	CG艺术造型设计，综合项目制作能力、团队协作能力	项目策划与汇报	目标2	40

六、教学安排及要求

序号	教学安排事项	要 求
1	授课教师	职称：助教/讲师/副教授/教授 学历（位）：硕士研究生以上 其他：
2	课程时间	周次：8

		节次：4
3	授课地点	<input checked="" type="checkbox"/> 教室 <input type="checkbox"/> 实验室 <input type="checkbox"/> 室外场地 <input type="checkbox"/> 其他：
4	学生辅导	线上方式及时间安排：企业微信指导，（开课后时间另行安排）。 线下地点及时间安排：教师办公室，（开课后时间另行安排）。

七、选用教材

- [1] Victor cloux陈威. CG造型基础与创作·入门篇[M]. 辽宁:文化艺术出版社, 2020-2。
- [2] Victor cloux陈威. CG造型基础与创作·进阶篇[M]. 辽宁:文化艺术出版社, 2020-2。

八、参考资料

- [1]陈惟/游雪敏. 你早该这么学CG绘画[M]. 电子工业出版社, 2018-9。
- [2]杨雪果. Photoshop游戏动漫手绘基础教程[M]. 电子工业出版社, 2022-3。
- [3]杨雪果. CG思维解锁 数字绘画艺术启示录（全彩）[M]. 电子工业出版社, 2020-8。

九、网络资料

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

十、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:余伟将

系（教研室）主任：卢娟

学院（部）审核人：何帅

《数字图形创意专题》教学大纲

一、课程基本信息

课程类别	基本技能训练	课程性质	必修	课程属性	实践
课程名称	数字图形创意专题		课程英文名称	Innovative Digital Graphics Design and Practice	
课程编码	J42B043Y		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	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			实践学时：40		
开课单位			创意设计学院		

二、课程简介

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

三、课程教学目标

课程教学目标		支撑毕业要求指标点	支撑毕业要求
知识目标	目标1： 1. 通过本课程学习，学生能够掌握系统的数字图形设计基础理论知识，把握图形设计发展的历史脉络以及与设计应用的关系。 2. 通过本课程学习，学生掌握数字图形创意的设计方法与流程，掌握通过理性	2-2：能够跟踪产品体验效果数据，对产品功能、交互、界面做出用户体验方向的相关研究	2. 问题分析

	的市场调研进行系统的数字图形设计的思路，培养学生灵活的图形设计思维，了解图形与文案、图形与心理等相关学科基础知识。		
能力目标	目标2: 1. 通过本课程学习，学生掌握数字图形设计的新技术及新形式，培养学生图形设计的创新思考设计能力。 2. 通过本课程学习，学生能够全面提高对于图形设计的审美水平。 3. 通过本课程学习，学生结合专题图形设计实践，培养自主学习、合作意识及综合创新设计能力，具备关注图形设计的前沿动向，进行创新概念图形设计的视觉表现力。	3-2: 能够独立完成课题调研、分析、方案设计与汇报沟通的能力。 7-2: 在设计创作中从构思设计开始，功能、结构、材料以及产品后续生命力的延伸都应遵从可持续的设计理念。	3. 方案设计 7. 环境可持续发展
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团队沟通能力和创新创业能力，引导设计思维。 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。	9-3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	9. 个人和团队

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
------	----	-----------	--------	--------

图形创意基础理论	2	<p>重点：解读课程大纲，了解本课程核心内容。</p> <p>难点：了解数字图形创意的基本流程，建立起图形创意的整体概念。</p> <p>思政元素：国内外数字图形经典设计评析；认识不同地域文化背景下的图形风格设计。</p> <p>教学方法与策略：课堂理论讲授、互动提问教学；数字动漫范畴的图形创意展示与分析。</p>	<p>课前：搜集有关数字图形设计案例</p> <p>课堂：针对重点知识点进行深入探讨。</p> <p>课后：案例练习。</p>	目标1 目标2
图形创意的表现形式	2	<p>重点：掌握图形创意的方法及基本思路；掌握不同图形创意中方法；掌握不同图形创意中的色彩、关系、比例、结构等运用原则及方法。</p> <p>难点：对图形创意进行材料、技术等实验掌握，学会图形创意的探索和创新尝试设计；掌握图形创意的基本方法，并学以致用应用到数字媒体艺术方向专业模块范畴。</p> <p>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。</p> <p>教学方法与策略：线上线混合教学，线上运用学习通APP发布学习任务，线下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：学习本章教学视频及自我探究链接资料。</p> <p>课堂：发布实操任务。</p> <p>课后要求：1. 回顾复习，继续完善实操任务并在平台进行作业展示。</p>	目标1 目标3
图形设计的程序、图形创意的思维方法与设计分类实践	2	<p>重点：掌握图形设计的主题思想性、设计针对性、元素萃取方法；掌握图形设计的思维基本方法；掌握联想、想象、意与形沟通的关系等；掌握图形设计结构、解构、重构的关系与方法。</p> <p>难点：掌握图形设计数字艺术方向的关系及应用。</p> <p>思政元素：对各类视觉数字作品传递的文化内涵进行解读，从而提高自身的审美批判能力和媒介素养。</p> <p>教学方法与策略：课堂理论讲授、互动提问教学；实践作业点评。</p>	<p>课前：发布课堂任务利用企业微信线上协作讨论形成计划方案。</p> <p>课堂：理论比较探讨式教学，撰写设计说明；实践作业点评。</p> <p>课后：课内外实践</p>	目标1 目标2
图形创意应用实践专题	2	<p>重点：1. 培养学生熟练掌握图形创意运用的综合能力；2. 掌握系列化图形创意的综合能力和一般流程与方法。</p> <p>难点：培养学生的合作设计意识，了解系图</p>	<p>课前：发布课堂任务利用企业微信线上协作讨论形成计</p>	目标1 目标2 目标3

		<p>形创意在各个专业课程中延展方面的作用。</p> <p>思政元素：融入思政命题，将社会主义核心价值观同图形设计相结合。</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>划方案。</p> <p>课堂：小组作品汇报与点评。</p> <p>课后：完善设计作品。</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	图形创意的表现形式	8	<p>重点：熟练运用平面设计软件进行作品表现。</p> <p>难点：联想丰富、创意新颖、意识流联想、主题明确、表达技法恰当、色彩表现协调与主题相符。</p>	训练	图形表达方式同构、拼置空间表现（运用人物、动物、植物中具体题材为元素展开数码图形创意设计表达。）	目标1 目标2
实训	图形设计的程序、图形创意的思维方法与设计分类实践	8	<p>重点：使学生掌握图形创意中“形”和“意”；使学生掌握图形创意中“意”和“形”的转换。</p> <p>难点：掌握将“形”和“意”进行转换的视觉表现新形式。</p> <p>思政元素：通过设计训练，掌握传统文化现代化、文化再设计、文化的系统设计、原生文化元素设计、抽象精神的具象化、图形纹样立体化、器物结构的提取及传统材料现代化等方面进行思考。</p>	训练	<p>1. 图形创意中“元素替代”的运用。</p> <p>2. 字意到图形的转换。</p> <p>3. 特定元素的视觉想象。</p>	目标1 目标2
实训	图形创意应用实践专题2	8	<p>重点：运用软件进行创意海报设计与表现。图形创意在招贴设计中的应用。</p> <p>难点：海报设计中构图、配色、创意的把握。</p> <p>思政元素：以红色文化、传统文化及</p>	综合训练	依据主题进行海报设计命题构思与表现。	目标1 目标2 目标3

			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。			
实训	图形创意应用实践专题3	8	重点： 图形创意在品牌设计中的应用。 难点： 应用图形语言于品牌设计的具体实施中。	综合训练	依据主题进行品牌设计（LOGO、IP、VI）命题构思与表现。	目标1 目标2 目标3
实训	图形创意应用实践专题4	8	重点： 图形创意在包装设计中的应用。 难点： 设计与联想思维训练	综合训练	依据主题进行包装设计命题设计与表现。	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。

3. 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.平时作业；2.小组讨论或汇报；3.考勤	
优秀 (90~100分)	1. 平时作业能很好运用各种数字图形绘制技巧，恰当运用数字色彩的配色手法，视觉界面设计完美，较好地表达出设计的主题。 2. 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. 平时作业能较好运用各种数字图形绘制技巧，运用了数字色彩的配色手法，视觉界面设计较完美，表达出一定的设计的主题。 2. 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. 平时作业能运用部分数字图形绘制技巧，运用到一些数字色彩的配色手法，视觉界面设计一般，设计的主题表达欠明确。 2. 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. 平时作业勉强能运用数字图形绘制技巧和数字色彩的配色手法，视觉界面设计较差，设计的作品较难表达主题。 2. 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. 平时作业不能运用数字图形绘制技巧和数字色彩的配色手法，视觉界面设计很差，设计的作品不能表达主题。 2. 不参与小组讨论。 3. 出勤率低于80%。

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

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

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：
2	课程时间	周次： 6 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 type="checkbox"/> 其他：
4	学生辅导	线上方式及时间安排：企业微信（开学后时间另行安排） 线下地点及时间安排：教室、室外场地（开学后时间另行安排）

七、 选用教材

[1] 无

八、 参考资料

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

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

网络资料

[1]站酷网，<https://www.zcool.com.cn/>

[2]花瓣网 <https://huaban.com/>

其他资料

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

大纲执笔人：俞敏

讨论参与人：邱健洲

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	专业能力训练课程	课程性质	必修	课程属性	理论
课程名称	数字影视合成专题		课程英文名称	Digital Image and Video Effects Compositing Design	
课程编码	J42B046Y		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	64	学分	4	理论学时	32
上机学时/实训学时/ 实践学时/上机学时			课堂实践学时：32		
开课单位			创意设计学院		

二、课程简介

《数字影视合成专题》是数字媒体艺术一门重要的专业必修课程，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与诸如Cinema 4D或Blender这类的三维建模与动效制作软件的整合应用，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
知识目标	目标1： 1. 掌握数位影音的剪辑定义方法，运用蒙太奇手法和影视语言的思维方法与技巧； 2. 具备能够对于所拍摄的影像画面进	具备一定的社会科学基础，丰厚的人文素养，较高的艺术鉴赏能力。	3. 方案设计

	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。		
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. 熟练使用Premiere Pro、After Effect和Cinema 4D等软件，能进行视频的拍摄制作合成。	具有初步的科学研究能力和一定的批判性思维能力。	7. 环境可持续发展
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。	能够在多学科背景下的团队中承担个体、团队成员以及负责人的角色。	9. 个人和团队
	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。	能将设计理论和方案转化成良好的应用实践，对设计方法和设计工具具有扎实的基础	11. 项目管理

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	8	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，剪辑的由来与分镜头脚本设计。 难点: 分镜头脚本设计，剪辑与导演的关系，数字视频编辑概论介绍。 课程思政融入点: 介绍数字视频的演变过程，历	课前：进行线上线下混合课程数字视频编辑网上学习。	目标1 目标2 目标3

		<p>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>	
二、数字视频编辑理论	8	<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>	<p>目标1</p> <p>目标2</p> <p>目标3</p>
三、剪辑中时间与空间	8	<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”同行为出发点，主要讲授视频拍摄技巧及后期编辑处理。</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：准备自己的摄像作品。</p> <p>课堂：摄像作品的镜头和镜头的剪辑组接关系。</p> <p>课后：不同风格的</p>	<p>目标1</p> <p>目标2</p> <p>目标3</p>

			影视剪辑技法。	
四、影视剪辑技法和动态特效	8	<p>重点：剪辑理念与技巧、轴线剪辑、剪辑点的选择。</p> <p>难点：剪辑理念与技巧、剪辑点的选择、3D建模与动态特效设计。</p> <p>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。</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：手机自己喜欢的影视作品1-2部。</p> <p>课堂：影视作品分析，剪辑技法讲解。</p> <p>课后：制作一部1分钟的预告片。</p>	<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
上机	项目1、剪辑中时间与空间、影视剪辑技法和运动剪辑	4	<p>重点：1. 叙述时间的表现形式及技巧。</p> <p>2. 影视时间表达技巧及空间的拓展方法及后期编辑处理。</p> <p>3. 素材的基础编辑。</p> <p>难点：影视时间表达技巧及空间的拓展方法。</p> <p>课程思政融入点：以思艺融合、“美”“德”同行为出发点，主要讲授视频拍摄技巧及后期编辑处理。</p>	训练	<p>使用仪器设备：计算机、手绘板。</p> <p>项目：用10张照片组合成动态效果。</p>	<p>目标1</p> <p>目标2</p> <p>目标3</p>

上机	项目2、数字视频编辑的转场、特效。	<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	课程思政 作业：重温红色经典，收看国产动画片《恰同学少年》。项目：电影片段混剪1分钟。	目标1 目标2 目标3
上机	项目3、影视剪辑的匹配和字幕运用。	<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	课程思政 作业：学习科技文化的展示的特效运用。动态素材和静态素材的内容综合运用，并加上字幕效果30S。	目标1 目标2 目标3
上机	项目4、数字视频特效运用——文字特效、粒子特效、光影效	<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	课程思政 作业：文字特效技巧实践应用、粒子	目标1 目标2 目标3

	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。	
上机	项目5、多媒体综合练习	4	<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 目标4
备注： 项目类型填写验证、综合、设计、训练等。						

五、学生学习成效评估方式及标准

考核与评价是对课程教学目标中的知识目标、能力目标和素质目标等进行综合评价。

在本课程中，学生的最终成绩是由平时成绩、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20%）和考勤（占10%）二个部分。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. 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。期末考试的考核内容、题型和分值分配情况请见下表：

考核模块	实践操作	主要题型	支撑目标	分值
综合设计模块	作品类别：数字视频制作模块—三分钟的影视合成片。 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、以分组团队制作。 3、需提交电子版，纸质版虚附上截图视频打印版。 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 目标3	70
课程汇报模块	作品汇报，综合项目制作能力、团队协作能力。	演讲	目标3	10
课程总结模块	课程总结、展览效果、学习感想设计报告、视频海报宣传、视频截图输出效果。	报告、设计	目标2 目标3	20

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/博士 其他：
2	课程时间	周次：8 节次：8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 2020任务驱动教程[M]，黑马程序员主编，高等教育出版社，2023年4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

[7]. Cinema 4D S24实用教程, 任媛媛主编, 人民邮电出版社, 2022年4月

大纲执笔人: 邱健洲

讨论参与者: 陈丽娜、邓亚荣

系(教研室)主任: 卢娟

学院(部)审核人: 何帅

《综合设计专题》教学大纲

一、课程基本信息

课程类别	专业综合实训	课程性质	实践	课程属性	必修
课程名称	综合设计专题		课程英文名称	Comprehensive Design Topics	
课程编码	J42B056Y		适用专业	数字媒体艺术	
考核方式	考查		先修课程	图形图像处理基础、动态影像设计专题	
总学时	64	学分	4	理论学时	16
实验学时/实训学时/实践学时/上机学时			实践学时：48		
开课单位			创意设计学院		

二、课程简介

《综合设计专题》课程是专为数字媒体艺术专业本科生设计，旨在通过系统的理论学习和实践项目的深度实践，使学生全面了解并掌握数字媒体艺术领域综合设计的理论与实践技能。理论课程将从综合设计的概念、发展历程开始，逐步深入探讨设计原理、用户体验、色彩与视觉、排版与版面等内容，为学生建立坚实的学科基础。实践课程则着重培养学生的动手能力，通过实际项目实践，使学生能够熟练运用设计工具与软件，并在创意设计、用户体验测试、团队合作等方面得到充分锻炼。学生将有机会制作数字媒体艺术作品，并在作品展示与评审中接受同行和教师的评价，促进学术交流与提升。

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： 通过案例分析探讨关键发展时期和艺术家的贡献，解析数字媒体艺术的理论基础，包括互动性、虚拟现实、数字美学等，引导学生深刻理解数字媒体艺术的内在原理。	1-3：能够将基础理论融会贯通并指导设计实践。 2-3：具有在了解社会和消费者的需求基础上，综合应用所学的科学理论，分析、提出和解决问题的能力。	1. 专业知识 2. 问题分析

能力目标	提供实际案例，引导学生分析数字媒体艺术作品如何运用理论知识，激发学生运用理论进行创作的灵感，学生学习项目管理的基本原则，包括目标设定、资源规划和时间管理等，培养项目策划的能力，针对创作中可能遇到的问题，学生通过案例分析和讨论，培养解决问题和创新思维。	3-2：能够独立完成课题研究、分析、方案设计与汇报沟通的能力。 6-3：具有一定的国际视野和跨文化环境下的交流、竞争与合作的初步能力。	3. 方案设计 6. 专业与社会
素质目标	目标3： 培养学生对数字媒体艺术的热情和对创作的责任心，提高学生对数字媒体艺术作品的鉴赏能力，培养审美情感。	8-2：熟悉数字媒体艺术专业领域内的相关方针、政策和法规。以及艺术创作相关的伦理基本要求，具有专利和版权的保护、利用、经营等创业意识。	8. 职业规范

四、课程主要教学内容、学时安排及教学策略

（一）理论教学

教学模块	学时	主要教学内容与策略	学习任务安排	支撑课程目标
数字媒体艺术概论	4	重点： 掌握数字媒体艺术的定义、核心特征和其在文化领域中的演变。 难点： 理解数字媒体艺术的复杂性和多样性，以及数字化对艺术产生的影响。 思政元素： 课程传递中国美学的思维方式与设计理念；探索中国传统审美在当代美术实践中的创造性发展。 教学方法与策略： 引导学生参与讨论，通过多媒体资料和案例分析，展示数字媒体艺术的多元性，促使学生对数字媒体艺术的广度有更深层次的认识。	课前：阅读教材，先了解舞台服装设计特征。 课堂：学生对搜集的资料进行归纳讲解。 课后：完成教材提供的本章节思考题	目标1
设计理论与方法	4	重点： 了解数字媒体艺术在不同历史时期的演进，认识其与当代社会的关联。 难点： 在历史演进中找到数字媒体艺术的发展脉络和关键节点。 教学方法与策略： 运用多媒体资	课前：阅读教材，先了解数字媒体艺术的演变过程。 课堂：学生对搜集的资料进	目标2 目标3

		料、时间线展示和小组研讨，激发学生对数字媒体艺术历史的兴趣，培养其历史思维和批判性分析能力。	行归纳讲解。 课后：完成教材提供的本章节思考题	
媒体艺术历史回顾	4	<p>重点：了解数字媒体艺术在不同历史时期的演进，认识其与当代社会的关联。</p> <p>难点：在历史演进中找到数字媒体艺术的发展脉络和关键节点。</p> <p>思政元素：培养学生将观念、文本和时代精神转化为视觉语言的实践能力。在这一过程中，将知识性、思想性、艺术性紧密结合，使爱国家、爱民族的精神情怀和人格陶铸潜移默化地融入到舞台服装设计教学中。</p> <p>教学方法与策略：运用多媒体资料、时间线展示和小组研讨，激发学生对数字媒体艺术历史的兴趣，培养其历史思维和批判性分析能力。</p>	<p>课前：阅读教材，先了解媒体艺术的历史。</p> <p>课堂：分组谈调研分享。</p> <p>课后：完成教材提供的本章节思考题。</p>	目标2 目标3
数字媒体与社会文化	2	<p>重点：探讨数字媒体艺术如何反映和塑造社会文化，引导学生关注艺术的社会责任。</p> <p>难点：将抽象的社会文化理论与实际数字媒体作品联系起来。</p> <p>教学方法与策略：利用案例分析、小组讨论和实地考察，帮助学生深刻理解数字媒体艺术与社会文化的互动关系，激发学生对社会变革的思考。</p>	<p>课前：阅读教材。</p> <p>课堂：课堂汇报与交流。</p> <p>课后：案例分析、小组讨论和实地考察</p>	目标2 目标3
伦理与版权	2	<p>重点：引导学生了解数字媒体艺术创作中的伦理标准和版权问题，强调合法创作和创作者权益</p> <p>难点：理解数字媒体艺术中的伦理挑战和法律规范，以及其对创作的影响。</p> <p>教学方法与策略：运用案例分析、法规解读和角色扮演，使学生深入了解数字媒体艺术创作中的伦理问题和法律约束，培养学生法律意识和伦理责任感。</p>	<p>课前：阅读教材。</p> <p>课堂：媒体艺术创作中的伦理标准和版权问题</p> <p>课后：完成教材提供的本章节思考题。</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
实践	基础工具使用	6	<p>重点： 掌握使用数字媒体艺术工具和软件的基本技能。</p> <p>难点： 在短时间内熟练掌握多个工具的基本操作。</p> <p>教学方法与策略： 以实际操作为主，通过示范、实例演练和个别指导，让学生亲身体验并逐步提高操作熟练度。</p>	训练	学生将学会并熟练掌握基本的数字媒体艺术工具和软件的使用。	目标1 目标3
实践	项目策划与构思		<p>重点： 在这个阶段，学生需要从理论框架中提炼创作主题，明确项目目标和创作方向。</p> <p>难点： 将理论转化为实际可行的项目构思，确保理念与实际操作的契合。</p> <p>教学方法与策略： 通过详细的实例讲解、小组头脑风暴和导师答疑，帮助学生理解如何将理论与实际项目相结合。通过小组合作和个体指导，引导学生发挥创造性思维，确保项目构思既符合理论框架又具有创新性。</p>	训练	学生将通过理论知识的应用，明确数字媒体艺术项目的主题、目标和方向。	目标1 目标2
实践	实际操作与制作		<p>重点： 在这个阶段，学生将根据项目计划，运用所学工具进行数字媒体艺术创作，注重实践和技术应用。</p> <p>难点： 在实际操作中解决技术难题，保持创意的同时确保艺术品质。</p> <p>教学方法与策略： 通过工作坊形式，学生将参与实际创作项目，导师将进行实时辅导。强调实践操作和创意发挥，同时引导学生面对实际操作中的技术挑战，通过集体讨论和个体辅导，帮助学生解决问题并提高创作水平。</p>	训练	学生将在实际操作中运用所学工具，按照项目计划完成数字媒体艺术创作。	目标2 目标3

实践	作品展示与评价	<p>重点： 在这个阶段，学生将展示作品并参与同学评价和教师点评，促进创意思维和创作经验的分享。</p> <p>难点： 学生接受评价并在评价中提升自己的创作水平。</p> <p>教学方法与策略： 利用座谈、评论和反思的方式，激发学生对自身作品的深刻认识。通过同学和导师的反馈，促使学生思考改进之处，并提高创作的质量。同时，引导学生学会理性对待评价，将评价视为提升的机会而非否定。</p>	训练	<p>学生将展示个人作品并参与同学和教师的评价，促进创意思维和经验分享。</p>	目标2 目标3
实践	项目总结与反思	<p>重点： 在这个阶段，学生将进行全面总结，包括成功经验、困难与挑战，以及个人成长与团队合作体会。</p> <p>难点： 在总结中发现自身的不足，并能有针对性地提出改进方案。</p> <p>教学方法与策略： 通过小组讨论、个体反思和导师点评，促使学生深度思考项目中遇到的问题与解决方案。引导学生意识到自身成长的点滴，提高他们解决问题的能力。</p>	训练	<p>学生将结合实际项目进行全面总结，包括成功经验、困难与挑战，以及个人成长与团队合作体会。</p>	目标2 目标3
实践	期末结课作业：艺术作品展览	<p>重点： 在学期末，学生的作品将在艺术作品展览中向校内外观众展示创作成果。</p> <p>难点： 学生通过展览更好地理解自己作品的意义，并与观众进行有效沟通。</p> <p>教学方法与策略： 引导学生参与展览组织，让他们亲身体验艺术作品的呈现与交流。通过展览，学生将更深刻地理解自己的创作，培养他们的展示与沟通能力。观众的反馈也将成为学生进一步提升的重要依据，促使他们持续改进并提高创作水平。</p>	训练	<p>学生的作品将在学期末进行艺术作品展览，向校内外观众展示创作成果。</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（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.平时作业；2.小组讨论或汇报；3.考勤
优秀 (90~100分)	1. 作业：（占20%） 预想效果图的绘制质量优，与老师积极互动，讨论问题态度真切。课前课堂课后任务完成度高。 2. 小组汇报（占10%）：小组积极参与线上线下讨论汇报，积极回答问题中观点正确新颖，课后积极查阅相关资料且能很好展现出来，团队协作性突出。 3. 满勤。（占10%）
良好 (80~89分)	1. 作业：（占20%） 预想效果图的绘制艺术质量良，与老师积极互动，讨论问题态度真切。课前课堂课后任务完成度较高。 2. 小组汇报（占10%）：积极参与线上线下讨论汇报，学习过程中回答问题、参与谈论、协作完成设计任务完成较好。 3. 基本满勤。（占10%）
中等 (70~79分)	1. 作业：（占20%） 预想效果图的绘制艺术质量中等，与老师互动中等，讨论问题态度真切。课前课堂课后任务完成度中等。 2. 小组汇报（占10%）：学习过程中回答问题、参与谈论、协作完成设计任务完成度中等。 3. 考勤到课80%以上。（占10%）
及格 (60~69分)	1. 作业：（占20%） 预想效果图的绘制艺术质量一般，与老师互动不积极，讨论问题态度真切。课前课堂课后任务完成度较差。 2. 小组汇报（占10%）：线上线下学习过程中回答问题、参与谈论、协作完成设计任务完成较一般。 3. 考勤70%以上。（占10%）
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70%。

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
调研与构思	考核学生自主调研能力，依选的课程主题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
构思与创意设计	根据前期调研进行符合市场的数字媒体艺术品构思与设计，进行草图绘制。	主观设计题	目标2	20

图形绘制表达	将构思的数字媒体艺术作品进行完整绘制表达与呈现。	绘制设计题	目标3	50
作品展示与汇报	作品符合主题的排版展示，并进行作品较高水准的汇报解读。	作品包装与展览	目标2	10

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：助教/讲师/教授 学历（位）：硕士以上 其他：无
2	课程时间	周次：16 节次：2
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：企业微信指导，课后时间。 线下地点及时间安排：任课教室，课后时间。

七、 选用教材

[1] 数字媒体艺术理论与实践（本科教材），张安妮 著，新华出版社，2021-01-01。

[2] 艺术与科技导论，清华大学出版社，李四达，2023-11-01。

八、 参考资料

[1] 数字媒体创意设计思维/同济大学出版社，朱云 著，2020-11-01。

[2] 交互式系统原理与设计/清华大学出版社，作者：(美)奥沙利文，(美)依葛 著，张瑞萍 等译，2006-07-01。

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：林龙春

讨论参与人：俞敏

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	专业综合实训	课程性质	必修	课程属性	实践
课程名称	设计考察		课程英文名称	Design Investigation	
课程编码	J42B031Z		适用专业	数字媒体艺术	
考核方式	考查		先修课程	数媒相关专业课程	
总学时	1.5		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。	1-3：能够将基础理论融会贯通并指导设计实践。 6-2：能有条理性的企划并妥善执行项目的能力。	1. 专业知识 6. 专业与社会
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。	8-1：熟悉数字媒体艺术专业基础设计实施规范及工艺技术 9-3：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。	8. 职业规范 9. 个人和团队

素质目标	<p>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。</p>	<p>7-2: 在设计创作中从构思设计开始，功能、结构、材料以及产品后续生命力的延伸都应遵从可持续的设计理念。</p> <p>9-3: 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>7. 环境可持续发展</p> <p>9. 个人和团队</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
前期调研准备	0.5周	<p>指导内容: 对即将考查的地点进行桌面资料收集，并撰写个人设计考查任务书。</p> <p>重点: 个人设计考查任务书撰写。</p> <p>难点: 个人设计考查任务书撰写。</p> <p>思政元素: 严谨的学习态度和规范化设计日程安排。</p>	个人设计考查任务书撰写。	目标1 目标2 目标3
实地考察	0.5周	<p>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。</p> <p>重点: 田野调查资料的整理与归纳。</p> <p>难点: 根据考查调研的一手资料如何进行有效分析。</p> <p>思政元素: 严谨的学习态度和规范化设计日程安排。</p>	<p>①一手资料搜集、整理、归纳、分析。</p> <p>②考查随记撰写。</p>	目标1 目标2 目标3
作品创作	0.5周	<p>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。</p> <p>重点: 田野调查资料的整理与归纳。</p> <p>难点: 根据考查调研的一手资料如何进行有效分析。</p>	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

1. 认知实习成绩由出勤及学生态度和认知实习总结两部分组成
2. 认知实习成绩采用百分制：出勤及学生态度（占30%）、设计考查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)	<p>1. 考勤无迟到、早退和旷课（请假不计），设计考查期间无违纪缺勤行为。</p> <p>2. 能很好地完成设计考查，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。</p> <p>3. 任务书及设计报告撰写条理清晰，逻辑性强和创新性。</p> <p>4. 设计作品主题鲜明，创新创意性强。</p>
良好 (80~89分)	<p>1. 考勤无迟到、早退和旷课（请假不计），设计考查期间无违纪缺勤行为。</p> <p>2. 能很好地完成设计考查，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，对某些问题进行一定的分析，并有一定的见解。</p> <p>3. 任务书及设计报告撰写条理清晰，富有逻辑性和创新性。</p> <p>4. 设计作品主题鲜明，创新创意性较强。</p>
中等 (70~79分)	<p>1. 考勤无迟到、早退和旷课（请假不计），设计考查期间无违纪行为，出勤率达90%。</p> <p>2. 能较好地完成设计考查，并能对设计调查资料进行一定的归纳、分析和总结，并能够能运用学过的理论知识，对某些问题进行一些分析。</p> <p>3. 任务书及设计报告撰写条理清晰，有逻辑性。</p> <p>4. 设计作品主题明确，有创新创意性。</p>
及格 (60~69分)	<p>1. 考勤无迟到、早退和旷课（请假不计），设计考查期间无违纪行为，出勤率达80%。</p> <p>2. 能完成设计考查，可以对设计调查资料进行归纳和总结。</p> <p>3. 任务书及设计报告撰写完整。</p> <p>4. 设计作品完整。</p>
不及格 (60以下)	<p>1. 考勤无迟到、早退和旷课（请假不计），设计考查期间无违纪行为，出勤率为80%以下。</p> <p>2. 未能参加设计考查，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查资格者。</p> <p>3. 无任务书及设计报告。</p> <p>4. 无设计作品。</p>

六、教学安排及要求

序号	教学安排事项	要求
1	指导教师	职称：助教/讲师/副教授/教授 学历（位）：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）

七、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，2020年年出版。

[2]左汉忠著，《中国民间美术造型》湖南美术出版社，2019年出版。

[3]乔晓光编著，《中国民间美术》，湖南美术出版社，2019年出版。

大纲执笔人：卢娟

讨论参与人：陈丽娜

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	毕业综合训练	课程性质	必修	课程属性	实践
课程名称	毕业实习		课程英文名称	Cognitive Training	
课程编码	J42B006Z		适用专业	数字媒体艺术	
考核方式	考查		先修课程	社会实践、设计考查	
总学时	6		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		支撑毕业要求指标点	支撑毕业要求
知识目标	目标1: 1. 了解数字媒体艺术专业的方向内容、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. 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。	1-3: 能够将基础理论融会贯通并指导设计实践 7-2: 在设计创作中从构思设计开始，功能、结构、材料以及产品后续生命力的延伸都应遵从可持续的设计理念。	1. 专业知识 7. 环境可持续发展
能力	目标2: 1. 运用数字媒体艺术能力对市场需求能	5-2: 具备一定的学术钻研精神。	5. 使用现代工具 6. 创新创作与自我

目标	独当一面，运用相关技能服务社会。 2. 培养学生对数字媒体艺术专业的观察和认识能力，学会专业工作中的分工和协作；初步掌握专业的工作流程。	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。 12-1: 具有较强的信息获取和职业发展学习能力，了解数字媒体艺术相关产业最新的发展特点和趋势。	提升能力 12. 终身学习
素质目标	目标3: 1. 培养学生遵守纪律，善于学习观察和记录的工作态度。 2. 培养学生爱岗敬业团结协作的优良品质。	6-1: 能有条理性的企划并妥善执行项目的能力 8-1: 熟悉数字媒体艺术专业基础设计实施规范及工艺技术	6. 专业与社会 8. 职业规范

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
实习概论: 实习总体目标任务	第1周	指导内容: 第一周初开展毕业实习动员工作，明确下达实习的任务，发放实习大纲，就实习要求和内指容进行解释和说明。 重点: 为实习生制定并实施具体的工作计划。 难点: 做好学生的思想政治工作和纪律教育。 思政元素: 敬业爱岗，勤学好问，刻苦钻研。	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
分散实习	第2-3周	指导内容: 实习期间指导教师可根据实际情况采取现场指导、电话指导、网上指导等方式对学生的实习进度和质量加以控制。 重点: 对学生的实习指导采用定期与日常相结合，集中与个别相结合的方式进行，并做好指导记录和工作日志的记载。 难点: 对突发事件有较强的应变能力。 思政元素: 实时了解学生实习思想动态，并予以正确的引导，培养其敬业精神。	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的理论知识和实践经验；具备管理学生	目标1 目标2 目标3

			的能力；具备和实习单位进行良好沟通和协调的能力。	
实习资料整理与提交	第4周	<p>指导内容：做好毕业实习指导的总结。包括实习概况、学生所取得的成效、实习单位对学生的评价、学生实习和教学中存在问题与改进意见。</p> <p>重点：毕业实习结束后，审阅学生实习报告（或总结），并根据实习成绩评定办法，及时评定学生成绩；</p> <p>难点：指导学生进行毕业实习和毕业论文相结合，了解与收集同毕业论文课题有关的技术资料和数据，酝酿写作方案，培养从实际中学习的能力。</p> <p>思政元素：指导学生有意识地培养自身良好的人际沟通与合作能力、学习企事业单位认真负责的工作态度、敬业思想和爱国主义精神。</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。	目标2 目标3

五、学生学习成效评估方式及标准

1. 毕业实习成绩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%）

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.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	1. 考勤旷课1次以内，迟到、早退不超过1次。（请假不计）。

(60~69分)	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。

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4周 节次：
3	指导地点	<input type="checkbox"/> 教室 <input type="checkbox"/> 实验室 <input type="checkbox"/> 室外场地 <input checked="" type="checkbox"/> 其他：
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]设计委员会编著编，设计，不止于形式：设计实战与解析[M]，电子工业出版社，2022年7月.

大纲执笔人： 俞敏

讨论参与人:卢娟、何帅森

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	必修	课程属性	实践
课程名称	毕业设计（论文）		课程英文名称	Design Course& Academic Papers	
课程编码	J42B005Z	适用专业	数字媒体艺术		
考核方式	考查	先修课程	修完所有专业课程		
总学时	8	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集中性实践教学课程，本科专业人才培养方案中最后一个教学环节，是整个教学计划的重要组成部分，是衡量教学水平、学生毕业与学位资格审查的重要依据。毕业论文（设计）是在学生已经掌握本专业相关专业理论和技能的基础上进行的教学应用环节，是学生对已学设计专业软件应用水平、设计专业设计知识储备的一次检验、训练和总结。本课程要求学生能够在导师的指导下准确提炼选题、设计创作并撰写论文，最终通过作品展示设计水平，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设计实践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。	1-3：能够将基础理论融会贯通并指导设计实践。 3-2：能够独立完成课题调研、分析、方案设计与汇报沟通的能力。	1. 专业知识 3. 方案设计
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。	4-2：具备一定的学术钻研精神。	4. 研究 5. 使用现代工具

标		5-2: 具备一定的学术钻研精神。	
素质目标	目标3: 培养学生创新创作与自我提升能力	5-2: 具备一定的学术钻研精神。 12-2: 具备较强的行业洞察能力, 时时关注数字媒体艺术相关最新的技术和艺术及其区域应用特点。	5. 使用现代工具 12. 终身学习
素质目标	目标4: 培养学生爱岗敬业团结协作的优秀品质。	7-2: 在设计创作中从构思设计开始, 功能、结构、材料以及产品后续生命力的延伸都应遵从可持续的设计理念。 8-1: 熟悉数字媒体艺术专业基础设计实施规范及工艺技术。	7. 环境可持续发展 8. 职业规范

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4 目标6 目标7
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, 对学生认真负责, 有耐心, 有专业的前瞻性。	目标4 目标5 目标6
			成立指导委员会, 共同	目标4 目标5

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>	审议所有毕业生题目事项，指导老师指导开题。	目标6
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4 目标5 目标6 目标7 目标8
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4 目标5 目标6
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4 目标5 目标6 目标7 目标8
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>	在实践过程中，指导教师根据学生平时表现，沟通情况，检查学生论	目标4 目标5 目标6 目标7 目标8

		重点： 文章的逻辑性、严谨性与科学性。 难点： 正确表达毕业设计内容及论文格式。	文撰写情况，整体指导不低于八次	
文章修改与评阅阶段	第7周	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。 重点： 指出、记录设计中存在的问题，责成学生进行修改。 难点： 指出、记录设计中存在的问题，责成学生进行修改。 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。	指导老师和答辩小组对毕业设计文档进行评阅	目标4 目标5 目标6 目标7 目标8
毕业答辩	第8周	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。 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。 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。 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。	分组答辩	目标4 目标5 目标6 目标7 目标8

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)	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。 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>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、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）

十一、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、吴宇

系（教研室）主任：卢娟

学院（部）审核人：何帅