



江苏海洋大学艺术设计学院

School of Art & Design , Jiangsu Ocean University

数字媒体艺术专业课程教学大纲 (2024 版)

目 录

一.学科基础平台 (必修)

《设计素描》课程教学大纲	2
《设计色彩》课程教学大纲	9
《设计构成》课程教学大纲	14
《艺术概论》课程教学大纲	25
《艺术设计阅读与写作》课程教学大纲	35
《数字媒体艺术概论》课程教学大纲	45
《计算机辅助设计》课程教学大纲	52
《计算机辅助设计》课程实验教学大纲	58
《视听语言》课程教学大纲	64
《信息可视化设计》课程教学大纲	72
《摄像基础》课程教学大纲	80
《摄像基础》课程实验教学大纲	87
《故事创作》课程教学大纲	93
《设计管理与实务》课程教学大纲	100

二.专业能力平台 (必修)

《动画基础》课程教学大纲	109
《交互界面设计》课程教学大纲	1256
《动态图形设计》课程教学大纲	126
《影视特效创作》课程教学大纲	1333
《影视特效创作》课程实验教学大纲	1339
《数字音频制作》课程教学大纲	1466
《数字音频制作》课程实验教学大纲	1463
《二维动画设计》课程教学大纲	189
《三维动画设计》课程教学大纲	166
《三维动画设计》课程实验教学大纲	172
《交互程序设计》课程教学大纲	179
《虚拟现实设计》课程教学大纲	190
《虚拟现实设计》课程实验教学大纲	197
《影像专题创作》课程教学大纲	205

三.专业能力平台 (选修)

《影视编导 A》课程教学大纲	214
----------------------	-----

《游戏设计基础》课程教学大纲.....	221
《分镜设计》课程教学大纲.....	229
《动态插画设计》课程教学大纲.....	235
《定格动画》课程教学大纲.....	241
《定格动画》课程实验教学大纲.....	247
《网页艺术设计》课程教学大纲.....	252
《网页艺术设计》课程实验教学大纲.....	261
《新媒体艺术设计》课程教学大纲.....	221
《西游文化动漫软陶制作》课程实验教学大纲.....	274
《插画设计》课程教学大纲.....	279
《国画》课程教学大纲.....	285
《油画》课程教学大纲.....	290
《装饰线描》课程教学大纲.....	295
《涉海短片创意》课程实验教学大纲.....	302
《数字广告创作》课程教学大纲.....	308
《传统文创训练》课程教学大纲.....	315
《动漫衍生设计》课程实验教学大纲.....	323
《涉海公共艺术设计》课程实验教学大纲.....	329
《艺术设计史》课程教学大纲.....	336
《陶艺 A》课程教学大纲.....	346
《陶艺 A》课程实验教学大纲.....	352

四.专业能力平台 (实践)

《色彩风景写生》实习教学大纲.....	357
《专业考察与实习》实习教学大纲.....	363
《涉海文创训练》实习教学大纲.....	369
《移动应用设计》实习教学大纲.....	375
《影视后期制作》课程设计教学大纲.....	382
《专业创新与实践》课程设计教学大纲.....	388
《毕业实习》课程设计教学大纲.....	393
《毕业设计(论文)》教学大纲.....	397

一.学科基础课程

《设计素描》课程教学大纲

一、课程基本信息

课程名称	设计素描						
	Design Sketch						
课程代码	2113011730			课程性质	必修		
开课学院	艺术设计学院			课程负责人	冯大康.冯韬		
课程团队	龙向真.冯大康.冯韬.杨建辉.徐燕.李净仪						
授课学期	1			学分/学时	4/64		
课内学时	64	理论学时	64	实验学时	0	其他	0
适用专业	普通本科设计学类						
授课语言	中文						
对先修课程的要求	要求学生预先具备抽象图形造型能力，具备形式美感知的基本素质，本课程为进校专业基础课程，无先修课程。						
对后续课程的支撑	对后续课程《设计构成》提供对形式美法则知识点、观察与提炼色彩的能力和素质的支撑。						
课程简介	<p>课程定位：《设计素描》是一门设计学专业重要的基础必修课程，是为设计表现拟定的重要基础性课程和预备性课程，其教学旨在提升学生理解物体形成的结构关系和形式审美要素，以训练学生的观察能力、分析能力及灵活表现技巧。通过教学形式、内容的不断深化改革，结合巧妙的课程思政设计，引导学生树立正确的人生观、价值观、文化观。</p> <p>主要教学内容：本课程主要包含设计素描概论、形态结构与线的表现研究、自然形态与微观精细表现研究、人工形态与形的解构、抽象表现研究、造型形式与创意综合表现研究等教学内容，通过这些内容的学习，培养学生视觉的敏锐观察力和对造型空间、比例、形式法则的把握能力，培养设计意识、设计思维和艺术想象力、设计审美能力。</p> <p>教学目标：要求学生能全面掌握设计素描的理论和表现技法，熟悉素描工具和材料的应用，并加强点、线、面、质感、肌理等素描基础造型语言的理解力和综合运用能力，在设计素描中各个环节的训练以及综合基础能力的掌握有助于学生为今后的艺术设计专业学习打下基础。课程通过理论讲授设计素描的方法和原理、经典形态的设计作品实例的鉴赏与分析、实践写生与提炼创作等手段实现课程教学；教学理念旨在提高学生设计形态和画面形式方面的基本能力，以及在画面中视觉审美的素质，形成科学的空间观察能力与理解能力。运用现代作画工具，按</p>						

	<p>照主观构思，将物象不同形态进行表现，根据客观对象进行解构、重构、抽象表达，从而使学生具备设计的抽象思维能力。按照教育部印发的《高等学习课程思政建设指导纲要》，从传统艺术图像的审美、有序思维、发散思维、艺术想象力和创造思维训练、社会主义核心价值观等方面，引导学生积极投身专业研究学习，掌握更多的专业知识技能，促成学生对社会主义核心价值观的感知和认识，强学生的自主文化认知，树立正确的价值观，建立民族自豪感，为国家为人民多做贡献。</p> <p>主要教学方法：理论讲授、案例分析、教师示范与指导、写生训练等多种方法相结合。</p>
--	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

二、课程目标及对毕业要求指标点的支撑

序号	课程目标
1	<p>目标 1: 强化训练学生素描能力, 使学生掌握基础绘画技能及审美能力, 能够熟练的掌握对形体的结构、透视、质感等方面的表现技能</p> <p>课程思政目标: 民族文化、民族自豪感。</p>
2	<p>目标 2: 培养学生视觉的敏锐观察力, 培养对造型空间、比例、形式法则的把握能力</p> <p>课程思政目标: 文化自信、有序思维、工匠精神。</p>
3	<p>目标 3: 强化空间意识、构成意识和设计意识, 培养设计思维与艺术想象力、设计创新能力, 培养学生对于多元、抽象、复杂的设计问题进行分析和研究的能力</p> <p>课程思政目标: 发散思维、艺术想象力、创造思维、社会主义核心价值观。</p>

三、教学内容及进度安排

序号	教学内容	学生学习预期成果	课内学时	教学方式	支撑课程目标
1	<p>内容: 设计素描概论</p> <p>1.1 设计素描的根本特征;</p> <p>1.2 设计素描的原理与应用;</p> <p>重点: 设计素描的根本特征和现实应用。</p> <p>难点: 设计素描的原理。</p> <p>思政元素: 分析司母戊大方鼎的造型与纹样蕴含的工匠精神与人文价值; 中国画《八十七神仙卷》中的线条美, 领悟中华优秀传统文化, 增强民族文化自信。</p>	<p>识设计素描的概念与特征, 并对设计素描的原理实质进行分析应用</p> <p>育人目标: 对中国传统艺术图像的审美导向, 增强学生的自主文化认知, 树立正确的价值观, 建立民族自豪感。</p>	4	理论讲授 案例分析	目标 1
2	<p>内容: 形态结构与线的表现研究</p> <p>本章主要内容: 结构解析与线的表达训练,</p> <p>2.1 以石膏几何体进行结构素描写生训练;</p> <p>2.2 以特定主题的静物组合进行结构素描写生训练;</p> <p>重点: 结构解析, 包括框架型结构(骨架结构)和体量型结构(积量型结构)</p>	<p>1.学生通过对结构形态的训练, 能够建立形体的结构意识, 以及对形体的多维理解。</p> <p>2.表现过程中, 能更深入的理解形体所建立的空间关系。</p> <p>育人目标: 特定主题的</p>	20	理论讲授 案例分析 教师示范与指导 写生训练	目标 2

	<p>难点：运用线条（辅助线、轮廓线、结构线）进行结构表现。</p> <p>思政元素：分析丢勒《手》《兔子》的严谨精细素描，列宾的伏尔加河上的纤夫》中对人体结构以及外光的表现，齐白石《虾》的观察与艺术表现，古典主义素描中艺术来源于生活而高于生活的理念，现实主义绘画中的对劳动人民的写实描绘，中国造型艺术中的“十八描”以及“妙在似与不似之间”的写意造型艺术观念。融入（本土）红色主题元素，在连云港市革命纪念馆陈列的连云港革命时期的各种简单物体如望远镜、公文包、勋章等小型体量革命文物，作为描绘和表现的素材，理解主流文化，增强民族文化自信。</p>	<p>训练让学生能够理解主流文化，增加文化自信。</p>			
3	<p>内容：自然形态与微观精细表现研究</p> <p>本章主要内容：自然形态与微观精细素描训练。</p> <p>3.1 自然造物外部的微观精细表现训练；</p> <p>3.2 自然造物内部的微观精细表现训练；</p> <p>重点：掌握运用设计素描语言进行各种自然造物进行微观精细表现训练。</p> <p>难点：以微观视角发现自然的形式美规律。</p> <p>思政元素：分析“现代绘画艺术之父”塞尚的构图与造型特点，体会形式与内容辩证统一关系；分析美国超现实主义画家克罗斯作品《男子头像》中的细节表现，体会具象与抽象之间的辩证关系；分析中国著名写实主义画家冷军石版画、美国超现实主义画家怀斯以及中外美术学院优秀超级写实主义学生作品，领悟形式与内容以及科学严谨的精神。</p>	<p>1.掌握自然形态不同肌理的表现语言。</p> <p>2.掌握对自然造物的微观观察方法</p> <p>育人目标：锻炼学生有序思维，养成预想和计划行为习惯，形成以内容入手完成形式的创作过程，培养工匠精神。</p>	24	<p>理论讲授</p> <p>案例分析</p> <p>教师示范与指导</p> <p>写生训练</p>	目标 2
4	<p>内容：人工形态与形的解构、抽象表现研究。</p> <p>本章主要内容：人工形态物品的设计素描语言解构与抽象表达训练。</p> <p>4.1“人工形态”实物的构造、功能、设计原则与美学研究；</p> <p>4.2“人工形态”的再创造与解构、抽象表达。</p> <p>重点：人工形态实物的解构和抽象变形。</p>	<p>1.掌握对人工形态的解构，变构，重构的方法。</p> <p>2.建立对人工形态的审美元素进行罗列和创造能力。</p> <p>3.掌握对人工形态及新形象的抽象表现能力</p> <p>育人目标：培养发散思</p>	8	<p>理论讲授</p> <p>案例分析</p> <p>教师示范与指导</p> <p>写生训练</p>	目标 3

	<p>难点：人工形态形象和形式意味相协调。</p> <p>思政元素：分析毕加索作品《格尔尼卡》中的点线面形式美以及对现实批判反思精神，分析康定斯基、米罗、克利作品中的点线面元素运用、以及对抽象情感的表达，领悟发散思维、艺术想象力、革新精神的内涵。</p>	<p>维、艺术想象力和创造思维。</p>			
5	<p>内容：造型形式与创意综合表现研究</p> <p>本章主要内容：设计素描语言的综合运用。</p> <p>5.1 设计素描的创意综合表达训练。</p> <p>重点：综合使用多种素描手段进行造型形式综合表达探索。</p> <p>难点：形式和内容相协调。</p> <p>思政元素：分析著名油画家许江的《向日葵》系列作品分析，分析其作品表达对阳光和光明美好追求的象征意义，分析蒋兆和《流民图》中蕴含的现实主义人文关怀价值，倡导艺术当表达时代，艺术为人民的主流价值导向，树立艺术当随时代的思想和围绕现实主题进行文艺创作的理念。</p>	<p>掌握不同的素描表现语言，多方向的进行物象造型形式的综合表达。</p> <p>育人目标：以“社会主义核心价值观”为创作的内容导向，围绕主题结合画面情感表达的艺术训练，促成学生对社会主义核心价值观的感知和认识。</p>	8	<p>理论讲授</p> <p>案例分析</p> <p>教师示范与指导</p> <p>写生训练</p>	目标3

四、课程考核

1.本课程教学主要通过理论讲授、作业训练等环节，讲授设计素描的基本理论和表现方法，同时注意在课堂教学中融入课程思政内容，课程按照分阶段单元作业训练分别给出单元成绩，分别计入过程考核和最终考核成绩。

2.本课程为专业基础必修课，成绩总评成绩由过程性作业成绩及考勤（设计素描的结构造型技法训练单元，占50%）和期末成绩及学生所学章节蕴含的思政元素的认识程度（设计素描的具象和抽象设计思维表达训练单元，占50%）构成。

序号	课程目标（支撑毕业要求指标点）	考核内容	评价依据				成绩比例（%）
			作业	上机	设计	考试	
1	<p>目标1：强化训练学生素描能力，使学生掌握基础绘画技能及审美能力，能够熟练的掌握对形体的结构、透视、质感等方面的表现技能</p> <p>课程思政目标：民族文化、民族自豪感。</p>	<p>1.结构形态作业。</p> <p>2.本环节考核学生的对空间结构形态和画面形式法则的认知程度。</p>	√				50
2	<p>目标2：培养学生视觉的敏锐观察力，培养对物体造型在空间中的形态、比例、及在画面中</p>	<p>1.自然形态作业。2.人工形态作业。</p> <p>3.本环节以草稿和最终作品为参考，考核学生</p>			√		25

	产生的形式法则的把握能力。 课程思政目标： 文化自信、有序思维、工匠精神。	对自然物象的肌理形态，画面审美的掌握和表现能力。					
3	目标3：强化空间意识、构成意识和设计意识，培养设计思维与艺术想象力、设计创新能力，培养学生对于多元、抽象、复杂的设计问题进行分析和研究的能力 课程思政目标： 发散思维、艺术想象力、创造思维、社会主义核心价值观。	1.综合表现作业。 2.该环节以体现课程内容和创新能力为目标。 3.在本环节作业中，学生对之前各形态的具象与抽象转换和设计表现是考核的主要依据。			√		25
合计							100

注：1.各类考核评价的具体评分标准见《附录：各类考核评分标准表》。

2.具体百分制成绩构成为：总评成绩=（平时成绩-课堂考勤扣分）*50%+期末成绩*50%，考勤迟到每次-5分、旷课每次-15分在平时成绩中扣除。

五、教材及参考资料

教材：

《设计素描》，(新思维设计系列教材)，周至禹编著，高等教育出版社，2016年5月第2版。

参考资料：

1.《设计基础》，邹烈炎编著，南京师范大学出版社，2012年5月第1版。

2.《设计基础教学》，周至禹编著，北京大学出版社，2015年5月第2版。

3.《思维与设计》，周至禹编著，北京大学出版社，2016年8月第2版。

（艺术设计类书籍出版变化较快，任课教师在课程大纲基础上，根据教学需求，可另定优秀教材）

六、教学条件

师资要求：具备设计素描教学经验的教师

教学场地：专用画室、多媒体教室

教具：静物类

附录：各类考核评分标准表

《设计素描》考核评分标准表

教学目标要求	评分标准					权重(%)
	90-100	80-89	70-79	60-69	0-59	
目标1：强化训练学生素描能力，使学生掌握基础绘画技	1、画面完整，形体结构准确，能抓住对象的基本特	1、画面较完整，形体结构较准确，能抓住对象的主要特点；	1、画面完整性较弱，形体结构不够准确，能抓住对	1、画面不完整，形体结构有明显的错误，不能抓住	1、画面非常不完整，形体结构错误较大，不能抓住	50

<p>能及审美能力，能够熟练的掌握对形体的结构、透视、质感等方面的表现技能。</p>	<p>征； 2、构图合理，透视关系正确； 3、黑、白、灰关系明确，体积感、空间感好； 4、塑造形体的能力强，光感和质感好，整体与局部关系处理好； 5、能熟练运用工具、材料表现对象； 6.画面精益求精，追求艺术品质。</p>	<p>2、构图合理，透视关系较正确； 3、黑、白、灰关系基本明确，体积感、空间感较好； 4、塑造形体的能力较强，光感和质感较好，整体与局部关系处理较好； 5、能较熟练地运用工具、材料表现对象； 6.画面较为精益求精，追求艺术品质。</p>	<p>象的主要特点； 2、构图不太合理，透视关系有一定错误； 3、黑、白、灰关系基本明确，有一定的体积感和空间感； 4、塑造形体的能力较弱，有一定的光感和质感，整体与局部关系处理较弱； 5、运用工具、材料表现对象不够熟练； 6.画面追求一定的艺术品质。</p>	<p>对象的主要特点； 2、构图不太合理，透视关系明显的错误； 3、有一定的黑、白、灰关系和体积感、空间感； 4、塑造形体的能力较差，光感和质感、整体与局部关系较差； 5、运用工具、材料表现对象的能力较差； 6.画面艺术品质一般。</p>	<p>对象的主要特点； 2、构图极不合理，透视关系错误较大； 3、黑、白、灰关系和体积感、空间感很差； 4、塑造形体的能力很差，光感和质感、整体与局部关系混乱； 5、不能运用工具、材料表现对象； 6.画面艺术品质较差。</p>	
<p>目标2：培养学生视觉的敏锐观察力，培养对物体造型在空间中的形态、比例、及在画面中产生的形式法则的把握能力</p>	<p>1.在过程中能够有效理解环节内容和过程，并高质量达到课程内容要求； 2.从不同形态的选材到草图及成作绘制有良好的内容顺序和材料支撑； 3.独立完成画面，没有抄袭情况。</p>	<p>1.在学习过程和画面中能够有一定的理解教学内容和过程梯度，并高质量达到课程内容要求； 2.从选材到草图及成作绘制有良好的顺序和材料支撑； 3.独立完成画面，没有抄袭情况。</p>	<p>1.在学习过程和画面中能够理解教学内容和过程梯度，基本达到课程内容要求； 2.从选材到草图及成作绘制的顺序和材料支撑较弱； 3.独立完成画面，没有抄袭情况。</p>	<p>1.课程环节内容认识模糊，绘制程序混乱。最终作品精致度相对欠缺； 2.从选材到草图及成作绘制的顺序和材料支撑较差； 3.独立完成画面，没有抄袭情况。</p>	<p>1.课程环节内容认识很差，绘制程序混乱，最终作品精致度非常欠缺； 2.从选材到草图及成作绘制的顺序和材料支撑极差； 3.独立完成画面，没有抄袭情况。</p>	<p>25</p>

<p>目标 3: 强化空间意识、构成意识和设计意识, 培养设计思维与艺术想象力、设计创新能力, 培养学生对于多元、抽象、复杂的设计问题进行分析和研究的能力</p>	<p>1. 有较好的空间意识、构成意识和设计意识, 作品中设计思维与艺术想象力、设计创新能力较强; 2. 能够深入理解传统经典图样, 并在画面中合理应用体现; 3. 独立完成画面, 没有抄袭情况。</p>	<p>1. 空间意识、构成意识和设计意识一般, 作品中设计思维与艺术想象力、设计创新能力一般; 2. 对传统经典图样有一定的采用, 有初步的民族文化认识; 3. 独立完成画面, 没有抄袭情况。</p>	<p>1. 空间意识、构成意识和设计意识较弱, 作品中设计思维与艺术想象力、设计创新能力较弱; 2. 有传统文化的审美倾向, 但理解和运用较为含糊; 3. 独立完成画面, 没有抄袭情况。</p>	<p>1. 空间意识、构成意识和设计意识较差, 作品中设计思维与艺术想象力、设计创新能力较差; 2. 有传统文化的审美倾向, 但理解和运用较差; 3. 独立完成画面, 没有抄袭情况。</p>	<p>1. 空间意识、构成意识和设计意识非常差, 作品中设计思维与艺术想象力、设计创新能力非常弱。 2. 传统文化的审美倾向且理解和运用很差; 3. 独立完成画面, 没有抄袭情况。</p>	<p>25</p>
-----------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------

注: 评分标准的分数段划分可以根据课程需要自行设计。

课程负责人: 冯大康.冯韬

审 定: 吴冬梅

院 长: 曾 英

《设计色彩》课程教学大纲

一. 课程基本信息

课程名称	设计色彩						
	Design Color						
课程代码	2113011741			课程性质	必修		
开课学院	艺术设计学院			课程负责人	徐燕. 冯韬		
课程团队	冯韬. 冯大康. 龙向真. 徐燕. 李净仪. 杨建辉						
授课学期	1			学分/学时	2/32		
课内学时	32	理论学时	32	实验学时	0	其他	0
适用专业	普通本科设计学类						
授课语言	中文						
对先修课程的要求	要求学生先修素描造型知识点, 预先具备抽象图形造型能力, 具备形式美感感知的基本素质, 先修课程为: 《设计素描》。						
对后续课程的支撑	对后续课程《设计构成》, 提供对形式美法则知识点. 观察与提炼色彩的能力和素质的支撑。						
课程简介	<p>课程定位: 本课程是针对设计学类一年级学生开设的重要的设计基础类课程。本课程主要任务是让学生能够认识与掌握基本设计色彩原理. 要素与构成方式, 掌握写实. 平面. 装饰. 抽象之间的共同运用规律以及色彩形式语言表现方法, 为后续的设计专业课程打下坚实基础。</p> <p>主要教学内容: 了解设计色彩基本概念, 掌握色彩基本原理知识。掌握设计色彩作品制作一般流程, 并能完成独立作品创作。熟练运用设计色彩原理和三要素知识, 掌握抽象与解构的手法, 以设计的眼光和手法写生和创作. 整体综合表达设计色彩。</p> <p>教学目标: 使学生通过本课程掌握色彩基础知识, 熟练掌握用色彩组织和表达画面的基本技法。学生能根据客观对象进行装饰. 解构. 重组和抽象表达, 具备设计的抽象思维能力, 具备能运用色彩工具按照主观构思将物体色彩在具象与非具象之间转换的能力。</p> <p>主要教学方法: 运用理论讲授. 讲评. 案例分析. 设计训练. 示范与指导等多种现代教育技术手段, 注重多媒体教学与传统教学方式相结合; 综合运用启发式教学. 互动式教学. 研究式教学. 案例式教学等教学方式和教学方法; 注重各阶段的小节基本理论与实践操作紧密结合, 促进课程核心学习结果的达成成为后续的设计专业课程打下基础。</p>						

二、课程目标及对毕业要求指标点的支撑

序号	课程目标
1	目标 1: 了解设计色彩基本概念, 掌握色彩基本原理知识。 课程思政目标: 树立正确的价值观, 培养积极阳光的审美观。
2	目标 2: 掌握设计色彩作品制作一般流程, 并能完成独立作品创作。 课程思政目标: 培养学生的工匠精神, 艺术创新能力。

三、教学内容及进度安排

序号	教学内容	学生学习 预期成果	课内 学时	教学方式	支撑 课程目标
1	内容: 设计色彩学概论。 1.1 设计色彩的根本特征及其与绘画色彩的区别。 1.2 设计色彩的原理与应用。 重点: 设计色彩学基本概论、绘画色彩与设计色彩的区别和联系、设计色彩的根本特征和现实应用。 难点: 设计色彩在现代设计作品中的应用。 思政元素: 通过对设计色彩基本特征的讲解, 提高学生美育水平, 提升专业审美能力, 培养学生正确的审美观。	认识设计色彩, 理解设计色彩的属性与应用原理, 在设计中熟练应用设计色彩规律的能力。 育人目标: 树立正确的价值观, 培养积极阳光的审美观。	2	通过色彩基本概念的讲授, 绘画色彩与设计色彩的比较讨论、设计色彩根本特征的练习训练, 课后设计色彩的临摹作业, 从而培养学生对设计色彩的理解和应用能力。	目标 1: 了解设计色彩基本概念, 掌握色彩基本原理知识。
2	内容: 色彩原理与经典色彩范画解析 2.1 色彩原理 2.2 色彩三要素与色调 2.3 经典色彩 (古典主义色彩、印象主义色彩、现代主义色彩) 范画解析 重点: 点线面、构图、色彩、肌理与色彩主题之间的有机联系。 难点: 造型元素与色彩风格的内在联系。 色彩原理与艺术设计色彩应用之间的关联。 思政元素: 通过对于经典色彩范画的解析, 培养学生刻苦钻研、勤学好问、精益求精的工匠精神。	了解并掌握色彩原理, 认知色彩三要素和色调运用的能力。 育人目标: 树立正确的价值观, 培养积极阳光的审美观。	6	通过色彩原理的讲授, 经典色彩范画的解析、色彩三要素的作业训练模式, 从而培养学生对色彩三要素和色调的应用能力。	目标 1: 了解设计色彩基本概念, 掌握色彩基本原理知识。

3	<p>内容：设计色彩的表达训练。 3.1 设计色彩的装饰表达。 3.2 设计色彩的解构、抽象表达。</p> <p>重点：运用色彩工具，按照主观构思，根据客观对象进行装饰、解构、重组、抽象表达。</p> <p>难点：物体色彩的具象与非具象之间的转换。</p> <p>思政元素：通过向学生讲解和演示色彩的解构和抽象表达，培养学生创新思维能力。</p>	<p>理解抽象、解构的手法，具备将物体色彩从具象到非具象转换的能力。</p> <p>育人目标：培养学生的工匠精神，艺术创新能力。</p>	18	<p>通过毕加索的经典作品《公牛》演变过程案例、抽象主义画家案例，引导学生理解抽象、解构的创作过程，从而培养学生对设计色彩的实践、创新性表达。</p>	<p>目标2：掌握设计色彩作品制作一般流程，并能完成独立作品创作。</p>
4	<p>内容：设计色彩的主题性综合表达训练。</p> <p>重点：使用综合手段和途径进行一定主题的色彩表达练习。</p> <p>难点：根据色彩的文化和心理属性，鲜明地体现设计主题。</p> <p>思政元素：通过对色彩的主题性综合表达训练，培养中国设计创新精神、家国情怀和精益求精的工匠精神。</p>	<p>熟练运用设计色彩原理和三要素知识，掌握抽象与解构的手法，整体综合表达设计色彩的能力。</p> <p>育人目标：培养学生的工匠精神，艺术创新能力。</p>	6	<p>通过讲授综合性设计色彩作品，优秀设计主题系列作品，引导学生学以致用，利用已学的理论知识与手法，创作出主体性的综合表达。</p>	<p>目标2：掌握设计色彩作品制作一般流程，并能完成独立作品创作。</p>

注：知识点要充分体现课程思政元素。

四、课程考核

- 1、本课程教学主要通过理论讲授、作品分析和作业训练等环节，讲授设计色彩的基本表现方法，同时注意在课堂教学中融入课程思政内容，本课程采用过程性考核和终结性考核相结合的方式。
- 2、本课程为绘画技法课程，课程总评成绩由过程性考核（占50%）和终结性考核（占50%）构成。过程性考核（即为平时成绩），平时成绩主要由装饰色彩写生单元作业综合评定，终结性考核（即为期末成绩），期末成绩主要由装饰色彩解构与抽象、主题性综合表达单元作业成绩综合评定。（课堂考勤扣分：迟到一次扣5分，旷课一次扣15分）

序号	课程目标（支撑毕业要求指标点）	考核内容	评价依据		成绩比例（%）
			写生	创作	
1	目标1：了解设计色彩基本概念，掌握色彩基本原理知识。	设计色彩单元作业，作品体现工具材料的熟练使用能力和设计手段创新能力为目标。	√		50

2	目标 2: 掌握设计色彩的创意方法和各种工具材料表现技巧, 掌握手绘表现方法	结合前期色彩写生的装饰提炼手法, 提高设计色彩作品的综合主题性、创意性的表达手法。		√	50
合计					100

注: 各类考核评价的具体评分标准见《附录: 各类考核评分标准表》

五、教材及参考资料

教材:

1. 《设计色彩》, 周至禹编著, 高等教育出版社, 2010 年 9 月版, ISBN: 9787040447385。

参考资料:

1. 《设计色彩》, 陈嘉全著, 邬烈炎编, 上海人民美术出版社, 2013 年 1 月版, ISBN: 9787532280056。

六、教学条件

师资要求: 艺术基础部教师和其他各专业教师代表共同完成教学

教学场地: 专用画室、多媒体教室

教具: 静物类

附录: 各类考核评分标准表

《设计色彩》考核评分标准表

教学目标要求	评分标准					权重 (%)
	90-100	80-89	70-79	60-69	59 及以下	
目标 1: 了解设计色彩在社会各领域中的应用, 提高学生的审美能力和对民族文化的进一步认识和了解。	1. 设计色彩作品突出主题, 能传达出一定的意境和情绪; 2. 画面构图好, 有一定的创意和形式感; 3. 整体关系强, 画面内容之间衔接巧妙, 合理采用各类装饰纹样. 图形图案等手法组织画面; 4. 合理采用线条. 色彩等表现画面; 整体与局部关系处理好; 5. 能熟练运	1. 设计色彩作品突出主题, 能传达出一定的意境和情绪; 2. 画面构图较好, 有一定的创意和形式感; 3. 整体关系较强, 画面内容之间衔接比较合理, 采用装饰纹样. 图形图案等组织画面的能力较强; 4. 比较合理地采用线条. 色彩等表现	1. 设计色彩作品主题不明确, 传达意境和情绪能力欠缺; 2. 画面构图一般, 画面创意和形式感一般; 3. 整体关系较弱, 画面内容之间衔接较弱, 采用装饰纹样. 图形图案等组织画面的能力不强; 4. 采用线条. 色彩等表现画面的能力一般; 整体与局部关系处理一般; 5. 运用工具	1. 设计色彩作品主题不明确, 传达意境和情绪能力差; 2. 画面构图差, 画面创意和形式感较差; 3. 整体关系较弱, 画面内容之间衔接较弱, 采用装饰纹样. 图形图案等组织画面的能力较弱; 4. 采用线条. 色彩等表现画面的能力弱; 整体与局部关系处理一般; 5. 运用工具材料表现对象的能力较弱; 6. 画面艺术品质一般。	1. 设计色彩作品主题不明确, 传达信息能力差; 2. 画面构图差, 画面创意和形式感差; 3. 整体关系较弱, 画面内容之间衔接弱, 采用装饰纹样. 图形图案等组织画面的能力弱; 4. 采用线条. 色彩等表现画面的能力弱; 整体与局部关系处理差; 5. 运用工具材料表现对象的能力弱;	50

	用工具材料表现对象； 6. 画面精益求精，追求艺术品质。	画面，整体与局部关系处理较好； 5. 能较熟练地运用工具材料表现对象； 6. 画面较为精益求精，追求艺术品质。	材料表现对象的能力一般； 6. 画面追求一定的艺术品质。		6. 画面艺术品质较差。	
目标 2: 掌握设计色彩的创意方法和各种色彩工具材料表现技巧，掌握色彩表现方法。	设计色彩创作应用流程熟练掌握，在自己的设计中表达完整合理，具有较强的艺术表现性。独立完成画面，没有抄袭情况。	掌握设计色彩创作应用，在自己的设计中表达基本完整合理，具有一定的艺术表现性。独立完成画面，没有抄袭情况。	掌握初步的设计色彩创作应用流程，在自己的设计中表达基本完整，艺术表现性一般。独立完成画面，没有抄袭情况。	对设计色彩创作应用流程不清晰，在自己的设计中体现不够，艺术表现性较弱。独立完成画面，没有抄袭情况。	未掌握初步的设计色彩创作应用流程，在自己的设计中表达不完整，艺术表现性差。独立完成画面，没有抄袭情况。	50

课程负责人：徐燕. 冯韬

审定：吴冬梅

院长：曾英

《设计构成》课程教学大纲

一、课程基本信息

课程名称	设计构成						
	Design composition						
课程代码	2646040010			课程性质	必修		
开课学院	艺术设计学院			课程负责人	杨建辉.冯韬		
课程团队	龙向真.冯大康.冯韬.杨建辉.徐燕.李净仪						
授课学期	2			学分/学时	4/64		
课内学时	64	理论学时	64	实验学时	0	其他	0
适用专业	普通本科设计学类						
授课语言	中文						
对先修课程的要求	课程要求学生具有造型和色彩基础知识，计算机辅助设计知识与技能和艺术人文素养，先修课程为：《设计色彩》、《色彩风景写生 A》、《设计素描》						
对后续课程的支撑	对后续《设计表达》等课程提供形式美法则知识，设计构成图形抽象能力，图形构成能力和色彩应用能力，为抽象形态审美素养提供支撑。						
课程简介	<p>课程定位：本课程是设计类专业学生的设计基础课程，它与《三维形式基础》共同构成形式基础课程体系，本课程通过设计构成形式构成基本原理与规律的研究，对学生进行一种基础设计思维方式的训练、分析、实验，通过系统的设计形式理论学习及训练使学生具备设计学专业学习的基础设计思维和创作设计构成形式作品的基本技能。</p> <p>教学目标：本门课程从设计造型规律和视觉认知规律出发，通过系统的设计形式理论学习，使学生初步了解视觉语言性的形式美法则；通过设计构成形式元素及构成法则的理论教学和设计实践，使学生认识设计构成形式构成的基本方法，掌握美学规律和技巧在设计构成设计上进行设计表达的能力，并掌握将既有形态（包括具象形态和抽象形态）进行分解、组合从而构成理想形态的形式设计法则。</p>						

课程简介	<p>主要教学内容：本课程是艺术设计专业的专业基础课，本课程兼具基础性和应用性特征。课程的教学目标与任务包括四个方面：第一，使学生了解和掌握设计构成的基本理论和基本知识，通过点、线、面以及视觉语言的训练表现，实现各种形象的大小、方向、渐变、均衡、对比、统一、发射、群化、特异等视觉变化，提高学生对视觉形象节奏感、韵律感、形式感方面的构成能力；第二，通过二维空间思维的训练，培养学生视觉语言的表现能力，培养学生灵活多变的形象思维能力和严格的艺术创造能力。第三，要求学生从人对色彩的知觉效应出发，运用科学的原理与艺术形式美相结合的法则，发挥人的主观能动性和抽象思维，利用色彩在空间，量与质的可变换性，对色彩进行以基本元素为单位的多层面，多角度的组合、配量，并创造出理想，新颖与审美的设计色彩。第四，通过训练学生对设计立体造型规律和视觉认知规律的处理技巧，使学生可以掌控三维形式元素的构成方法，为今后不同专业的必修课程培养良好的审美、严谨的造型以及科学的配色打好坚实的基础。</p> <p>主要教学方法：运用理论讲授、讲评、案例分析、设计训练、示范与指导等多种现代教育技术手段，注重多媒体教学与传统教学方式相结合；综合运用启发式教学、互动式教学、研究式教学、案例式教学等教学方式和教学方法；注重各阶段的小节基本理论与实践操作紧密结合，促进课程核心学习结果的达成。</p>
------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

二、课程目标及对毕业要求指标点的支撑

序号	课程目标
1	目标 1: 了解设计构成的基本原理和形式法则，掌握设计构成形式的构成规律和视觉认知规律的处理技巧。 课程思政目标：引导学生树立坚定的学习信念和学习目标。
2	目标 2: 能使用形式法则、色彩知识、立体形态解决设计问题。 课程思政目标：引导学生对马克思主义哲学概念的具体问题需要具体分析。
3	目标 3: 能根据特定主题综合应用所学知识完成设计创作。 课程思政目标：引导学生能够根植工匠精神，加强社会责任感。

三、教学内容及进度安排

序号	教学内容	学生学习 预期成果	课内 学时	教学方式	支撑 课程目标
1	内容： 设计构成综述。 使学生掌握设计构成的历史和发展脉络；训练学生的空间想象力	学生学习完本次教学后，认知设计构成的历史和发展脉络，设	4	本学时段通过讲授法：阐述 1.1 构成概述以及 1.2 构成概念	目标 1: 了解设计构成形态的形式设

	<p>和扎实的形体结构塑造能力；培养学生的构成意识以及抽象的概念，以及设计构成的具体内容和学习方法，学会用抽象的图形语言去表达具象的事物。</p> <p>重点：构成的概念及历史发展；构成技巧对今后主干课程学习的重要性。</p> <p>难点：理解设计构成技巧对于今后主干课程学习的重要性。</p> <p>思政元素：马克思唯物主义艺术观，“二为”、“双百”文艺方针，创新意识。</p>	<p>计构成的具体内容和学习方法，学会尝试分析客观事物的形体结构，用抽象构成图形去精确描绘事物；</p> <p>育人目标：引导学生树立坚定的学习信念和学习目标。</p>		<p>发展史。再通过讨论法讨论 1.3 构成在各专业主干课程中的运用。最后通过作业法完成 1.4 设计构成学习准备（用点线面元素表现三种不同情绪；现代设计和我们生活有何联系；设计构成的学习方法及要素有哪些。通过作业检验学生是否可以尝试分析客观事物并总结为抽象图形）</p>	<p>计的基本原理和形式法则，掌握设计构成形式的构成规律和视觉认知规律的处理技巧。</p>
2	<p>内容：设计构成的造型法则。使学生掌握设计构成基本形设计的 6 种基本方法、熟悉熟悉什么是形态、常见有哪些形态以及怎样创造形态；了解平构成造型基本法则及图与底。</p> <p>重点：设计构成基本形设计的方法、图与底。</p> <p>难点：对基本形设计的方法全面应用。</p> <p>思政元素：马克思唯物主义艺术观，“二为”、“双百”文艺方针，创新意识。</p>	<p>学生学习完本次教学后，掌握设计构成基本形设计的基本方法；熟悉什么是形态、常见有哪些形态以及怎样创造形态；了解平构成造型基本法则，熟悉基本形在画面中的图与底。</p> <p>育人目标：引导学生对马克思主义哲学概念的具体问题需要具体分析。</p>	4	<p>讲授法：阐述 2.1 形态与形态构造以及 2.2 设计构成基本形设计；讨论法：2.2 设计构成基本形设计，通过课堂讨论的形式要求学生分析案例，并分析具体案例的设计方法；作业法：2.2 设计构成基本形设计。（通过布置练习以自己关注主题的题材元素绘制 2 个基本形草图，并用草图进行图与底的翻转训练等强化学生基本形的概念）。</p>	<p>目标 1：了解设计构成形态的形式设计的基本原理和形式法则，掌握设计构成形式的构成规律和视觉认知规律的处理技巧。</p>
3	<p>内容：设计构成形式美法则；点、线、面构成。使学生掌握设计构成的审美与形式美控制；熟悉点、线、面构成中的基本形点和线的构成技法，基本形面的构成和点线面综合构成；进一步了解点、线、面构成基本方法。</p> <p>重点：点、线、面构成中的基本形点和线的构成技法、基本形面的构成和点线面综合构成。</p>	<p>学生学习完本次教学后，掌握设计构成的变化与统一、对称与均衡、重复与近似、对比与调和、节奏与韵律；熟悉点、线、面构成中的基本形点和线、面的构成以及点线面综合构成；了解点、线、面构成基本方法。</p>	4	<p>讲授法：阐述三设计构成形式美法则以及点、线、面构成；讨论法：点、线、面构成，通过课堂讨论的形式要求学生分析案例，并分析具体案例的设计方法；作业法：点、线、面构成。（通过布置变化与统一、对称与均</p>	<p>目标 1：了解设计构成形态的形式设计的基本原理和形式法则，掌握设计构成形式的构成规律和视觉认知规律的处理技巧。</p>

	<p>难点：设计构成的审美与形式美应用。</p> <p>思政元素：马克思唯物主义艺术观，创新意识，设计强国的信念。</p>	<p>育人目标：引导学生建立社会责任感。</p>	<p>衡、重复与近似、对比与调和、节奏与韵律强化学生点线面的构成概念)</p>	
4	<p>内容：构成中的形式美语言；设计构成设计法则。使学生掌握构成中的骨骼、设计构成设计法则中的重复与近似构成；熟悉设计构成设计法则中的重复与近似构成；进一步了解设计构成设计法则和平构关键知识点。</p> <p>重点：构成中的骨骼、设计构成设计法则中的重复与近似、发射与聚散、渐变与特异构成。</p> <p>难点：构成中的骨骼。</p> <p>思政元素：马克思唯物主义艺术观，创新意识，设计强国的信念。</p>	<p>学生学习完本次教学后，掌握构成中的形式美语言、设计构成设计法则中的重复与近似，发射与聚散构成；熟悉设计构成设计法则中的重复与近似构成发射与聚散、渐变与特异，进一步了解设计构成设计法则和平构关键知识点。</p> <p>育人目标：引导学生建立规则意识。</p>	<p>4</p> <p>讲授法：阐述构成中的骨骼原理以及重复与近似构成、发射与聚散、渐变与特异构成技法；讨论法：重复与近似构成，通过课堂讨论的形式要求学生分析案例，并分析具体案例的设计方法；作业法：构成中的骨骼（通过布置构成中的骨骼方法强化学生骨骼构成技巧的概念）。</p>	<p>目标2：能使用形式法则和色彩知识解决设计问题。</p>
5	<p>内容：空间构成。</p> <p>使学生掌握空间构成知识；尤其在三维中空间构成的基本规律；进一步了解空间构成的基本应用方法。</p> <p>重点：空间构成知识。</p> <p>难点：对空间构成方法的应用。</p> <p>思政元素：马克思唯物主义艺术观，创新意识，设计强国的信念。</p>	<p>学生学习完本次教学后，掌握空间构成知识；熟悉空间构成的基本规律；进一步了解空间构成的基本应用方法。</p> <p>育人目标：引导学生培养自身创新意识。</p>	<p>4</p> <p>讲授法：阐述空间构成的理论知识；讨论法：空间构成，通过课堂讨论的形式要求学生分析案例，并分析具体案例的设计方法；作业法：空间构成（通过布置空间构成有哪些，实际的空间构成案例分析，重点强化学生空间中骨骼构成技巧的概念）。</p>	<p>目标2：能使用形式法则和色彩知识解决设计问题。</p>
6	<p>内容：肌理与材质构成。</p> <p>使学生掌握肌理构成知识；熟悉肌理构成的基本规律；进一步了解肌理构成的基本应用方法。</p> <p>重点：肌理与材质构成知识。</p> <p>难点：肌理与材质构成方法的应用。</p> <p>思政元素：马克思唯物主义艺术观，创新意识，设计强国的信念。</p>	<p>学生学习完本次教学后，掌握肌理与材质构成知识；熟悉肌理与材质构成的基本规律；进一步了解肌理与材质构成的基本应用方法。</p> <p>育人目标：引导学生设计强国的信念。</p>	<p>4</p> <p>讲授法：阐述肌理与材质构成的理论知识；讨论法：肌理构成，通过课堂讨论的形式要求学生分析案例，并分析具体案例的设计方法；作业法：肌理与材质构成（通过布置肌理与材质构成有哪些特点强化学生肌理构成技巧的概念）。</p>	<p>目标2：能使用形式法则、色彩及立体材料知识解决设计问题。</p>

7	<p>内容：设计构成综合实训练习。使学生掌握设计构成综合应用的方法；熟悉设计构成综合应用的基本手段和视觉效果；进一步了解设计构成知识的应用技巧。</p> <p>重点：设计构成综合应用的方法。</p> <p>难点：设计构成知识的应用技巧。</p> <p>思政元素：马克思唯物主义艺术观，创新意识，设计强国的信念。</p>	<p>学生学习完本次教学后，掌握设计构成综合应用的方法；熟悉设计构成综合应用的基本手段和视觉效果；进一步了解设计构成知识的应用技巧。</p> <p>育人目标：引导学生存在和培养自身规则意识。</p>	4	<p>讲授法：阐述设计构成综合实训练习；讨论法：设计构成综合实训练习，通过课堂讨论的形式要求学生分析案例，并分析具体案例的设计方法；作业法：设计构成综合实训练习（通过布置设计构成综合实训练习强化学生设计综合构成技巧的概念）。</p>	目标3：能根据特定主题综合应用所学知识完成设计创作。
8	<p>内容：色彩构成基础；色彩基本原理 使学生掌握色彩构成基础、色彩基本原理基本知识；熟悉色彩构成基础、色彩基本原理相关知识；进一步了解色彩构成基础和色彩基本原理。</p> <p>重点：色彩构成基础、色彩基本原理相关知识点。</p> <p>难点：对色彩构成基础、色彩基本原理相关知识的理解。</p> <p>思政元素：马克思唯物主义艺术观，创新意识，设计强国的信念。</p>	<p>学生学习完本次教学后，掌握色彩构成基础、色彩基本原理基本知识；熟悉色彩构成基础、色彩基本原理相关知识点；进一步了解色彩构成基础和色彩基本原理。</p> <p>育人目标：引导学生树立坚定的学习信念和学习目标。</p>	4	<p>讲授法：阐述色彩构成基础及其原理。讨论法：色彩基本原理，通过课堂讨论的形式要求学生分析案例，并分析具体案例的设计方法。作业法：色彩构成基础及原理（通过布置色彩构成基础有哪些知识点及寻找经典色彩构成图片强化学生色彩搭配技巧的概念）</p>	目标1：了解设计构成形态的形式设计的基本原理和形式法则，掌握设计构成形式的构成规律和视觉认知规律的处理技巧。
9	<p>内容：色彩对比与调和 使学生掌握色彩对比与调和知识；熟悉色彩对比知识的应用；进一步了解用色彩对比与调和手段进行作业设计。</p> <p>重点：色彩对比与调和知识。</p> <p>难点：色彩对比与调和知识的应用。</p> <p>思政元素：马克思唯物主义艺术观，创新意识，设计强国的信念。</p>	<p>学生学习完本次教学后，掌握色彩对比与调和知识；熟悉色彩对比知识的应用；进一步了解用色彩对比与调和手段进行作业设计。</p> <p>育人目标：引导学生坚持自主创新，根植工匠精神，建立社会责任感。</p>	4	<p>讲授法：阐述色彩对比与调和原理；讨论法：色彩对比原理，通过课堂讨论的形式要求学生分析案例，并分析具体案例的设计方法；作业法：色彩对比与调和原理（通过布置色彩对比原理有哪些知识点及色彩对比图片强化学生色彩搭配技巧的概念）。</p>	目标2：能使用形式法则和色彩知识解决设计问题。
10	<p>内容：色彩视觉心理 使学生掌握色彩的视觉心理知</p>	<p>学生学习完本次教学后，掌握色彩的视觉</p>	4	<p>讲授法：阐述色彩视觉心理；讨论法：色</p>	目标2：能使用形式法则

	<p>识；熟悉色彩的视觉心理知识的应用；进一步了解色彩的视觉心理手段进行作业设计。</p> <p>重点：色彩的视觉心理知识。</p> <p>难点：色彩的视觉心理知识的应用。</p> <p>思政元素：马克思唯物主义艺术观，创新意识，设计强国的信念。</p>	<p>心理知识；熟悉色彩的视觉心理知识的应用；进一步了解色彩的视觉心理手段进行作业设计。</p> <p>育人目标：引导学生对马克思主义哲学概念的具体问题需要具体分析。</p>		<p>彩视觉心理，通过课堂讨论的形式要求学生分析案例，并分析具体案例的设计方法；作业法：色彩视觉心理（通过布置色彩视觉心理构成作业强化学生色彩视觉心理搭配技巧的概念）。</p>	<p>和色彩知识解决设计问题。</p>
11	<p>内容：设计构成形式构成综合实训。</p> <p>使学生掌握设计构成形式构成综合知识；熟悉设计构成形式构成综合知识的应用；进一步了解设计构成形式构成综合手段进行作业设计。</p> <p>重点：设计构成形式构成综合表现的知识和手段。</p> <p>难点：设计构成形式构成综合表现的知识和手段的应用。</p> <p>思政元素：马克思唯物主义艺术观，创新意识，设计强国的信念。</p>	<p>学生学习完本次教学后，掌握设计构成形式构成综合知识；熟悉设计构成形式构成综合知识的应用；进一步了解设计构成形式构成综合手段进行作业设计。</p> <p>育人目标：引导学生注重自身创新意识的培养。</p>	4	<p>作业法：设计构成构成综合表现（通过布置设计构成构成综合表现强化学生综合构成能力）。</p>	<p>目标3：能根据特定主题综合应用所学知识完成设计创作。</p>
12	<p>内容：</p> <p>三维立体形式基础。</p> <p>三维形式立体形式的本质。</p> <p>三维形式立体形式的造型要素和语义。</p> <p>三维形式立体形式的美学原则。</p> <p>重点：理解平面与立体的本质区别；明确点、线、面、体等造型要素的种类和语义，以及它们在空间造型中的作用。</p> <p>难点：三维形式立体形式的构成感觉培养。</p> <p>思政元素：服务社会的责任意识，坚持为人民服务、百花齐放、百家争鸣的方针，树立设计报国的信念。</p>	<p>学生学习完本次教学后，理解平面与立体的本质区别；明确点、线、面、体等造型要素的种类和语义，以及它们在空间造型中的作用。</p> <p>育人目标：树立设计报国的信念。</p>	4	<p>讲授法、案例分析、作业指导与讲评。</p>	<p>目标1：了解设计构成形态的形式设计的基本原理和形式法则，掌握设计构成形式的构成规律和视觉认知规律的处理技巧。</p>
13	<p>内容：</p> <p>三维立体形式的造型表现。</p> <p>三维形式立体构成的材料要素。</p> <p>三维形式立体构成材料的加工表</p>	<p>学生学习完本次教学后，掌握三维形式立体构成材料的特性；材料的质感与肌理；</p>	4	<p>讲授法、案例分析、作业指导与讲评。</p>	<p>目标1：了解设计构成形态的形式设计的基本原</p>

	<p>现。</p> <p>重点：三维形式立体构成的材料要素。</p> <p>教学难点：对各种材料特性的掌握以及对各种肌理效果的表现。</p> <p>思政元素：用马克思主义艺术观正确认识三维立体形式的造型表现问题，掌握其辩证统一关系，培养在普通生活中发现美的优秀品质。</p>	<p>肌理在造型中的运用。</p> <p>育人目标：在生活中发现美。</p>			<p>理和形式法则，掌握设计构成形式的构成规律和视觉认知规律的处理技巧。</p>
14	<p>内容：</p> <p>三维立体形式技法分析</p> <p>形式要素</p> <p> 线条、形态、空间、光影、肌理、色彩。</p> <p>形式秩序</p> <p> 比例、场性、节奏、疏密、和谐、数理。</p> <p>形式发展</p> <p> 运动、叙事、图底、交互、数码、虚拟。</p> <p>重点：形式要素研究。</p> <p>难点：形式要素研究。</p> <p>思政元素：启发学生用系统的方法综合应用构成知识，通过三维立体形式技法分析解决当今社会跨界设计复杂应用问题。</p>	<p>学生学习完本次教学后，掌握线条、形态、空间、光影、肌理、色比例、场性、节奏、疏密、和谐、数运动、叙事、图底、交互、数码、虚拟形式等要素研究。</p> <p>育人目标：系统的辩证方法及马克思主义唯物主义的批判的观点、设计为人民服务的精神。</p>	4		<p>目标 1：了解设计构成形态的形式设计的基本原理和形式法则，掌握设计构成形式的构成规律和视觉认知规律的处理技巧。</p>
15	<p>内容：三维的形式</p> <p>形式与材料</p> <p>要素与构成</p> <p>分解与重组</p> <p>尺度与比例</p> <p>重点：形式与媒介</p> <p>难点：形式与媒介。</p> <p>思政元素：启发学生用系统的方法去看待形式与媒介，培养设计为人民服务的精神。</p>	<p>学生学习完本次教学后，掌握形式与材料、要素与构成、分解与重组、尺度与比例方面的内容应用。</p> <p>育人目标：树立学以致用的观点，设计为人民服务。</p>	4	<p>讲讲授法、案例分析、作业指导与讲评。</p>	<p>目标 2：能使用形式法则和色彩知识解决设计问题。</p>
16	<p>内容：三维形式构成综合实训</p> <p>进一步了解三维形式构成综合手段进行立体设计。</p> <p>重点：三维形式构成综合表现的知识 and 手段。</p> <p>难点：三维形式构成综合表现的知识 and 手段的应用。</p> <p>思政元素：培养马克思主义“理</p>	<p>学生学习完本次教学后，掌握三维形式构成综合知识；熟悉三维形式构成综合知识的应用；进一步了解三维形式构成综合手段进行立体设计。</p> <p>育人目标：“理论-实</p>	4	<p>讲授法、案例分析、作业指导与讲评。</p>	<p>目标 3：能根据特定主题综合应用所学知识完成设计创作。</p>

论-实践-理论”的实践观，通过三维形式构成综合表现的知识和手段，培养学生立足实践的优秀品质，启发学生正确认识继承传统与创新之间的辩证统一关系。	践-理论”的实践观。			
-------------------------------------------------------------------------	------------	--	--	--

注：知识点要充分体现课程思政元素。

四、课程考核

1.本课程教学主要通过理论讲授、作业训练等环节，讲授设计构成的基本理论和表现方法，同时注意在课堂教学中融入课程思政内容，课程按照分阶段单元作业训练分别给出单元成绩，分别计入过程考核和最终考核成绩。为了考察融入隐性课程思想政治教育效果，因此本课程采用过程性考核和终结性考核相结合方式。

2.本课程为专业基础必修课，成绩总评成绩由过程性作业成绩及考勤（设计构成技法训练单元，占50%）和期末成绩及学生所学章节蕴含的思政元素的认识程度（设计思维表达训练单元，占50%）构成，即平时成绩×50%+课程期末考试成绩×50%=课程考核成绩。

序号	课程目标 (支撑毕业 要求指标 点)	考核内容	评价依据				成绩 比例 (%)
			作业	上机	设计	考试	
1	目标1: 了解设计构成形态的形式设计的基本原理和形式法则, 掌握设计构成形式的构成规律和视觉认知规律的处理技巧。	1、按照主题, 从正负形和基本形排列组合的角度进行基本形设计绘制, 基本形排列组合及图与底越丰富越有美感越好。 2.设计 10*10cm 的骨骼草图 5--10 个任选重复、近似、渐变、发射等骨骼构成设计的特点, 注意黑白灰层次关系, 任选其中构成中的 3 个进行作业, 注意黑白灰层次关系。 3、20*20CM 空间构成设计作品。 4、选择生活中自己特别关注的肌理与材质, 根据各个肌理材质的特点, 注意颜色和层次关系,设计 15 × 15CM 肌理 2 幅构成作品。 5.设计制作点构成、线构成、面构成、块构成作业各一件。	√		√		25
2	目标2: 能根据特定主题综合应用所学知识完成设计创作。	以生活中自己关注的对象为主体, 添加一些其它生活中的物质材料, 在 8 开或 4 开素描纸或卡纸上拼贴完成一个有肌理和综合构成感的作业并拍成照片, 然后以这张材质拼贴照片为基础, 运用这段时间以来的设计构成手法, 创作 1 张 25×	√		√		25

		25CM 综合构成作品。					
3	目标3: 能使用形式法则和色彩知识解决设计问题。	1、在自己之前重复构成作业的基础上, 设计完成色相推移作业一幅 2、在自己之前渐变构成作业的基础上, 设计完成色彩明度推移作业一幅 3、在自己之前发射构成作业的基础上, 设计完成色彩纯度推移作业一幅	√		√		25
4	目标3: 能使用形式法则和色彩知识, 根据特定主题综合应用所学知识完成设计创作。	1、根据自己之前画的综合构成作业, 设计一个简单的色彩综合对比作业, 并进行明度9调练习作业一张。 2、印象表现 观看电影《泰坦尼克号》、《阿凡达》、《爱乐之城》、《戴珍珠耳环的少女》(四选一)后, 根据记忆中的印象, 利用形与色的组合, 对电影中典型作业或景象、特征进行综合概括表现。注意要强调富有代表性的总印象。如: 春、夏、秋、冬; 冷、热、水、火; 酸、甜、苦、辣等。 4、观看电影后, 根据记忆中的电影配音印象, 利用形与色的组合, 对其声音印象特征进行综合概括表现。注意要表现抽象的概念, 如: 激烈、婉转、华丽、清雅; 欢快、悲怆、平静、暴躁; 古典主义、解构主义、装饰主义、现代主义等 5、设计制作综合大构成作业	√		√		25
合计							100

注: 各类考核评价的具体评分标准见《附录: 各类考核评分标准表》

五、教材及参考资料

教材:

1. 《形式基础》(第2版), 周至禹著, 高等教育出版社, 2008年11月第1版。ISBN: 9787040502817

参考资料:

1. 《体验形态. 形式基础》(第3版), 安滨主编, 中国美术学院出版社, 2005年03月第1版。ISBN: 9787810833790

2. 《形式基础训练》(第2版), 周至禹著, 高等教育出版社, 2009年9月第1版。ISBN: 9787040256918

六、教学条件

师资要求：具备形式基础教学经验的教师

场地条件：主要使用多媒体教室。

资源条件：充分利用学校现有纸质文献、电子文献以及网上学习资源等。使教学媒体多样化、教学活动双向化、学习形式合作化，努力将“以学生为中心”的教育理念落实到教学全过程。

附录：各类考核评分标准表

《设计构成》考核评分标准表

教学目标要求	评分标准					权重 (%)
	90-100	80-89	70-79	60-69	60 以下	
目标 1: 了解设计构成形态的形式设计的基本原理和形式法则, 掌握设计构成形式的构成规律和视觉认知规律的处理技巧。	1、构思新颖, 构成空间布局合理; 2、构成目标及主题定位明确; 3、能很好的运用点线面体等元素进行组合; 4、构成层次分明, 重点突出。	1、构思新颖, 构成空间布局比较合理; 2、构成目标及主题定位明确; 3、能较好的运用点线面体等元素进行组合; 4、构成层次分明, 重点突出。	1、构思新颖, 构成空间布局一般; 2、构成目标及主题定位一般; 3、运用点线面体等元素进行组合牵强; 4、构成层次一般。	1、构思一般, 构成空间布局不合理; 2、构成目标及主题定位不合理; 2、运用点线面体等元素进行组合粗糙; 4、构成层次混乱, 重点不突出; 构成中运用一般; 制作粗糙。	1、作业无构思成分, 构成空间布局不合理; 2、作业体现的构成目标及主题定位不合理; 3、无运用点线面体等元素进行组合意识; 4、构成层次混乱, 重点不突出; 构成中运用一般; 制作粗糙。	25
目标 2: 能使用形式法则和色彩知识解决设计问题。	1、构思新颖, 色彩布局合理; 2、构成目标及主题定位明确; 3、能很好的运用色彩原理进行组合; 4、构成层次分明, 重点突出。	1、构思新颖, 色彩布局比较合理; 2、构成目标及主题定位明确; 3、能较好的运用色彩原理进行组合; 4、构成层次分明, 重点突出。	1、构思新颖, 色彩布局一般; 2、构成目标及主题定位一般; 3、运用色彩原理进行组合牵强; 4、构成层次	1、构思一般, 色彩布局不合理; 2、构成目标及主题定位不合理; 3、运用色彩原理进行组合不和谐; 4、构成层次混乱, 重点不突出; 构成中运用一	1、作业无构思; 2、作业构成空间布局不合理; 3、作业体现的构成目标及主题定位不合理; 4、无运用点线面体等元素进行组合意识; 5、构成层次混乱, 重点不突出; 构成中运用一般; 制作	25

			一般。	一般；制作粗糙。	粗糙。	
目标 3: 能根据特定主题综合应用所学知识完成设计创作。	1、构思新颖, 构成空间布局合理; 2、构成目标及主题定位明确; 3、能很好的运用空间和色彩元素进行组合; 4、构成层次分明, 重点突出。	1、构思新颖, 构成空间布局比较合理; 2、构成目标及主题定位明确; 3、能较好的运用空间和色彩元素进行组合; 4、构成层次分明, 重点突出。	1、构思新颖, 构成空间布局一般; 2、构成目标及主题定位一般; 3、运用空间和色彩元素进行组合牵强; 4、构成层次一般。	1、构思一般, 构成空间布局不合理; 2、构成目标及主题定位不合理; 3、运用空间和色彩元素进行组合粗糙; 4、构成层次混乱, 重点不突出; 构成中运用一般; 制作粗糙。	1、作业无构思, 构成空间布局不合理; 2、构成目标及主题定位不合理; 3、作业无空间运用和色彩元素进行组合; 4、构成层次混乱, 重点不突出; 构成中运用一般; 制作粗糙。	50

注：评分标准的分数段划分可以根据课程需要自行设计。

课程负责人：杨建辉. 冯韬

审 定： 吴冬梅

院 长： 曾 英

《艺术概论》课程教学大纲

一、课程基本信息

课程名称	艺术概论						
	Introduction to Art						
课程代码	2113010730			课程性质	必修		
开课学院	艺术设计学院			课程负责人	黄建军.冯韬		
课程团队	黄建军.郭嘉颖						
授课学期	3			学分/学时	2/32		
课内学时	32	理论学时	32	实验学时	0	其他	0
适用专业	普通本科设计学类						
授课语言	中文						
对先修课程的要求	课程要求学生具备基本的艺术史理论知识，具备文献阅读能力和人文素养，先修课程《艺术设计史》。						
对后续课程的支撑	对后续《中外美术欣赏》、《艺术设计综合阅读与写作》课程提供初步的艺术审美与鉴赏能力，提供艺术设计专业基础研究能力。						
课程简介	<p>课程定位：本课程高等院校设计类专业的一门专业基础必修课，也是“马工程”核心课程。</p> <p>主要教学内容：讲述艺术的基本理论，从美学、艺术学和文化学等多门学科综合而成，涉及各类艺术的审美特征和鉴赏方法，研究艺术及其活动的基本性质与规律。</p> <p>教学目标：以马克思主义理论为指导，为艺术与设计创作者进行理论指导，认识艺术的本质、特性及有关规律，培养审美素养，树立健康的审美理想，运用科学的美学观分析和解决艺术实践当中所遇到的问题，激发艺术学习兴趣，使艺术创作更有自觉性、更有思想性、更有创新性。能够找到合适的艺术创作方法，形成一定的概念性认识，形成端正的艺术观念，有助于提高艺术鉴赏意识，充实基础理论知识，确立艺术评价标准。</p> <p>主要教学方法：运用现代教育手段与传统教学方式相结合；综合运用启发式教学、互动式教学、研究式教学、案例式教学等教学方式和教学方法；注重各阶段的小节、复习和习题课讲授；促进学生加深对基本理论、基本观念和基本方法的理解和掌握，促进课程核心学习结果的达成。</p>						

二、课程目标及对毕业要求指标点的支撑

序号	课程目标
1	目标 1: 学生熟练掌握有关于艺术概论的基本理论, 如艺术生产理论、艺术起源理论、艺术系统理论。 课程思政目标: 培养学生马克思主义艺术观, 建立文化自信。
2	目标 2: 能够基于艺术设计专业理论知识和设计原理, 采用科学的方法对负责的艺术设计问题进行设计创新和实践研究, 包括艺术创作、艺术分析, 并通过信息综合得到合理有效的结论能力。 课程思政目标: 引导学生遵循学术规范恪守道德, 坚持民族文化自信, 深挖艺术人文价值, 倡导精益求精的工匠精神。
3	目标 3: 使学生能够灵活地运用所学的知识, 对具体艺术作品进行分析和解读, 掌握到鉴赏艺术作品的方法。 课程思政目标: 引导学生坚持文艺为人民服务、为社会主义服务, 百家争鸣、百花齐放的方针, 坚持艺术创新理念。

三、教学内容及进度安排

序号	教学内容	学生学习预期成果	课内学时	教学方式	支撑课程目标
1	内容: 《艺术概论》研究对象、主要内容和的研究方法。 重点: 《艺术概论》的研究对象和主要内容。 难点: 《艺术概论》的研究方法。 思政元素: 讲述马克思主义文艺理论时坚持辩证唯物论; 讲述继承中国优秀传统文化传统时坚持马克思主义艺术观, 文化自信。	了解《艺术概论》的研究对象和主要内容, 理解《艺术概论》的学习目的, 掌握《艺术概论》的研究方法。 把握艺术的基本原理和艺术发展的客观规律。 育人目标: 培养学生马克思主义艺术观, 建立文化自信。	2	讲授、讨论	目标 1: 学生熟练掌握有关于艺术概论的基本理论, 如艺术生产理论、艺术起源理论、艺术系统理论。
2	内容: 学习中国艺术观念的演变, 西方艺术观念的演变, 马克思主义艺术观念的演变; 艺术的特性: 马克思论“艺术掌握世界的方式”, 艺术生产与艺术消费, 艺术的审美特性。 重点: 艺术特征, 马克思论“艺术掌握世界的方式”,	了解艺术观念的演变; 掌握艺术的特性。 育人目标: 培养学生历史辩证思维, 掌握马克思主义艺术观念, 深刻理解艺术的审美特征及其人	4	讲授、讨论、分析。	目标 1: 学生熟练掌握有关于艺术概论的基本理论, 如艺术生产与艺术消费, 掌握马克思主义艺术观念, 艺术的审美特征。

	<p>艺术生产与艺术消费</p> <p>难点：掌握马克思主义艺术观念、艺术的审美特征</p> <p>思政元素：学习中国艺术观念的演变，西方艺术观念的演变时坚持历史批判思维；学习艺术生产与艺术消费时强调艺术的社会价值；讲述艺术的审美特性时强调人文精神。</p>	<p>文精神。</p>			
3	<p>内容：讲解分析中国艺术功能的理论回顾与理论论述，中国艺术功能的理论回顾与理论论述；艺术的审美认识、审美教育、娱乐功能和审美体验等主要功能。</p> <p>重点：马克思主义从“掌握世界”的方式上加以展开对艺术功能加以批判；艺术的审美认识、教育、娱乐功能。</p> <p>难点：理解中西方古代关于艺术功能的主要脉络；艺术的审美体验功能。</p> <p>思政元素：讲述艺术的审美认识、教育、娱乐功能时，坚持人文关怀、审美与人格完善。</p>	<p>了解艺术功能及其理论回顾；掌握艺术的主要功能。</p> <p>育人目标：培养学生通过中西方艺术功能学习，加强人文关怀，建立健全人格完善，提升审美修养。</p>	4	讲授、讨论、分析。	<p>目标 1：学生熟练掌握并有效运用艺术的审美认识、审美教育、娱乐功能和审美体验等主要功能。</p>
4	<p>内容：学习艺术创作主体相关的社会角色、人文修养、心理机制和创作个性内容；艺术创作与艺术制作，个体创作与集体创作和一度创作和二度创作相关的艺术创作方式特点；艺术创作过程的动因、构思和物化过程。</p> <p>重点：熟练掌握艺术创作过程。通过理解艺术创作主体，产生完善自我修养的决心。</p> <p>难点：艺术创作方式的特</p>	<p>了解艺术创作主体知识；熟悉艺术创作方式的特点；熟练掌握艺术创作过程。</p> <p>育人目标：引导学生遵循学术规范恪守道德，坚持民族文化自信，深挖艺术人文价值，倡导精益求精的工匠精神。</p>	2	讲授、讨论、资料收集	<p>目标 2：能够基于社会角色、人文修养、心理机制和创作个性进行艺术设计创作。通过理解艺术创作主体，产生完善自我修养的决心。艺术创作过程中恪守学术道德。</p>

	<p>点。</p> <p>思政元素：讲解艺术创作与艺术制作时强调学术道德；学习艺术创作主体相关的社会角色、人文修养强调人文价值；学习艺术创作过程的动因、构思和物化过程，强调文化自信，工匠精神。</p>				
5	<p>内容：具体讲述艺术作品的内容，包括艺术作品媒介的类别和作用；艺术作品的形式特征及其多样化；艺术作品的内容的题材与主题、形象与情境和艺术作品的内涵。</p> <p>重点：艺术作品媒介这一概念的双重内涵。艺术作品内容中的诸多要素；艺术作品的形式与内容之间的辩证关系。</p> <p>难点：艺术作品的特定媒介与艺术创作、接受以及传播的关系。</p> <p>思政元素：学习艺术作品的内容的题材与主题、形象与情境和艺术作品的内涵时注重中国传统文化；艺术作品的内容的题材与主题、形象与情境和艺术作品的内涵时，强调人文精神、唯物主义和审美教育。</p>	<p>了解艺术作品的媒介；熟悉艺术作品的形式；掌握艺术作品的内容等相关知识。</p> <p>育人目标：学生秉持唯物主义哲学观学习和创作艺术作品；同时通过中国传统文化熏陶，审美理念和人文精神得到塑造。</p>	4	讲授、讨论。	<p>目标 2：能够基于艺术设计专业理论知识和设计原理，采用科学的方法对负责的艺术设计问题进行设计创新和实践研究，合理利用艺术作品的媒介；认识和把握艺术作品的形式；培养有效表达艺术作品的内容的能力。</p>
6	<p>内容：学习艺术接受主体的主观条件、地位和作用；艺术接受的体验性、过程性、异同性和再创造性特征。</p> <p>重点：艺术接受四大特征的主要内容。</p> <p>难点：艺术接受和艺术作品之间的辩证关系。</p> <p>思政元素：学习艺术接受</p>	<p>了解艺术接受主体相关内容，掌握艺术接受的具体特征。</p> <p>育人目标：学生作为艺术创作和鉴赏的主体，用社会责任感去批判性对待艺术作品，同时要以创</p>	2	讲授、讨论。组织学生欣赏和讨论相关实用艺术的照片和录像。联系艺术接受的体验性、过程性、异同性和再创造性特征。	<p>目标 3：使学生能够灵活地运用所学的知识，对具体艺术作品进行分析 and 解读，掌握到鉴赏艺术作品的方法。</p>

	<p>主体的主观条件、地位和作用，注重社会责任感；讲解艺术接受的体验性、过程性、异同性和再创造性特征，强调创新意识。</p>	<p>新的思维意识完成作为艺术接受主体的创造性行为功能。</p>			
7	<p>内容：讲解历史上的以上分类方式、艺术类型分类原则；具体讲解主要艺术类型，包括音乐艺术、舞蹈艺术、戏剧艺术、影视艺术、美术和设计艺术；详细分析各种艺术之间的相互联系，艺术类型的分化与综合。</p> <p>重点：艺术类型的划分原则和类型；了解各种艺术的相互联系。</p> <p>难点：从众多艺术类型中归纳艺术的一般属性，以促进对艺术创作的理解；艺术类型的分化与综合。</p> <p>思政元素：具体讲解主要艺术类型，包括音乐艺术、舞蹈艺术、戏剧艺术、影视艺术、美术和设计艺术时，弘扬民族文化，新时代民族性与时代性审美特征，创新精神，艺术类型的社会价值性。</p>	<p>了解艺术类型分类的历史演变，熟悉主要艺术类型，掌握各种艺术之间的关系。</p> <p>育人目标：通过各类分类艺术的学习，关注艺术类型的社会价值性，弘扬民族文化，彰显新时代民族性与时代性审美特征和创新精神。</p>	4	<p>讲授、讨论、主题创作练习。</p>	<p>目标 1：熟练掌握有关于艺术概论的基本理论，艺术类型分类的历史演变，熟悉主要艺术类型，掌握各种艺术之间的关系。</p>
8	<p>内容：包括艺术起源的主要学说，艺术起源与人类的实践活动具体认识；历史上关于艺术发展规律的研究，艺术发展的相关因素，艺术发展中的几个主要问题。</p> <p>重点：艺术起源学说的具体内容。理解艺术发展的基本规律</p> <p>难点：艺术源于人类实践活动这一命题的辩证理解；辨析“艺术发展中的平衡与不平衡”状况。</p>	<p>了解艺术的发展起源相关知识；熟悉艺术的发展进程。</p> <p>育人目标：通过艺术起源的学习，引导学生运用马克思主义批判思维看待问题，坚持科学发展精神看待艺术发展过程，学习艺术起源学说形成中所体现的创</p>	4	<p>讲授、讨论。</p>	<p>目标 1：熟练掌握有关于艺术概论的基本理论，包括艺术的发展起源及艺术的发展进程。</p>

	思政元素：讲解历史上关于艺术发展规律的研究，艺术发展的相关因素，强调创新精神；艺术起源与人类的实践活动具体认识时，强调批判思维和科学发展精神。	新精神。			
9	<p>内容：艺术风格的界定、类别，艺术风格的基本特点及其意义；艺术流派的形成、流变和影响；艺术思潮的产生、类型和评述。</p> <p>重点：明确艺术思潮艺术流派以及艺术风格的概念。</p> <p>难点：认识到艺术家艺术风格形成的要素。</p> <p>思政元素：讲解艺术流派的形成、流变和影响时，尊重“二为”、“双百”文艺方针；讲解艺术思潮的产生、类型和评述时强调创新理念。</p>	<p>了解艺术风格、熟悉艺术流派、掌握艺术思潮相关知识。</p> <p>育人目标：通过课程知识的学习，引导学生坚持文艺为人民服务、为社会主义服务，百家争鸣、百花齐放方针，坚持艺术创新理念。</p>	2	讲授、讨论。组织学生欣赏和讨论相关综合艺术影视资料，结合实例说明艺术风格、艺术流派、艺术思潮知识	目标3：使学生能够灵活运用所学的知识，对具体艺术作品进行分析 and 解读，掌握到鉴赏艺术作品的方法。
10	<p>内容：结合文献资料和案例，具体讲解艺术批判的含义和性质、原则和意义；详细解读艺术主体和主体构成；重点讲说艺术批评的维度或角度，艺术批评的方法重点：艺术批评的含义性质、原则和意义</p> <p>难点：艺术批评的维度和方法。</p> <p>思政元素：学习结合文献资料和案例，具体讲解艺术批判的含义和性质、原则和意义强调学术道德；讲解重点讲说艺术批评的维度或角度，艺术批评的方法时强调辩证唯物主义。</p>	<p>本章要求了解艺术批评的含义和性质、原则和意义；艺术批评的主体和主体构成；艺术批评的维度和方法。</p> <p>育人目标：引导学生在从事艺术批评时恪守学术道德规范，不弄虚作假，严谨科学，辩证的看待艺术创作作品。</p>	2	讲授、讨论。	目标3：使学生能够灵活运用所学的知识，对具体艺术作品进行分析 and 解读，掌握到鉴赏艺术作品的方法。

11	<p>内容：经济全球化背景下的艺术状况下，艺术中的多样化与本土化，高雅艺术和大众艺术；创意产业和艺术市场下的文化创意产业发展现状，艺术市场和艺术营销；数字技术条件下的美术、音乐、舞台和综合艺术；当代媒体和艺术传播，纸质媒介、电子媒介和网络媒介和艺术传播。</p> <p>重点：数字技术条件下的艺术；当代媒介和艺术传播；</p> <p>难点：经济全球化背景下的艺术状况；创意产业与艺术市场。</p> <p>思政元素：讲解艺术中的多样化与本土化，高雅艺术和大众艺术时，强调传统文化与民族性；讲述数字技术条件下的美术、音乐、舞台和综合艺术时强调社会主义核心价值观；讲解当代媒体和艺术传播，纸质媒介、电子媒介和网络媒介和艺术传播时，强调创新精神。</p>	<p>要求理解艺术的当代嬗变知识，经济全球化背景下的艺术状况，创意产业和艺术市场，数字技术条件下的艺术，当代媒体和艺术传播。</p> <p>育人目标：面对经济全球化背景下的艺术状况，创意产业和艺术市场，艺术传播，培养学生公平公正的核心价值观，在继承传统文化基础上鼓励创新，强调艺术民族性。</p>	2	讲授、讨论，资料整理。	<p>目标 2：能够基于艺术设计专业理论知识和设计原理，采用科学的方法对负责的艺术设计问题进行设计创新和实践研究，包括艺术创作、艺术分析，并通过信息综合得到合理有效的结论能力。</p>
----	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---	-------------	----------------------------------------------------------------------------------------------

注：知识点要充分体现课程思政元素。

四、课程考核

课程考核评价依据主要为平时作业和期末考试。为了考察融入隐性课程思想政治教育效果，因此本课程采用过程性考核和终结性考核相结合方式。

平时作业成绩×40%+课程期末考试成绩×60%=课程考核成绩。考勤迟到或早退 1 次扣除平时成绩 5 分，旷课 1 次扣除平时成绩 15 分。

序号	课程目标（支撑毕业要求指标点）	考核内容	评价依据				成绩比例（%）
			作业	上机	设计	考试	
1	目标 1：学生熟练掌握有关于艺术概论的基本理论，如艺术生产理论、艺术起源理论、艺术系统理论。	看听读评，阅读指定书目、艺术作品与视频，作品赏析。	√		√	√	35

2	目标 2: 开阔眼界、增长学识、提高精神素质和审美能力。能够基于艺术设计专业理论知识和设计原理, 采用科学的方法对负责的艺术设计问题进行设计创新和实践研究, 包括艺术创作、艺术分析, 并通过信息综合得到合理有效的结论能力。	学生能够应用本专业和交叉设计学科的综合知识, 解决当今社会跨界设计的基本问题和复杂应用问题, 并表现出一定的创造力和批判性思维。	√		√	√	35
3	目标 3: 使学生能够灵活地运用所学的知识, 对具体艺术作品进行分析和解读, 掌握到鉴赏艺术作品的方法。	为解决某一项目中遇到的具体问题, 能够主动学习, 掌握解决问题的方法。熟练掌握艺术总论、艺术种类、艺术系统相关的基础知识、概念及相互关系。	√		√	√	30
合计			30		30	40	100

注: 各类考核评价的具体评分标准见《附录: 各类考核评分标准表》

(说明: 1.评价依据主要有: 平时表现、作业、案例分析、实验/实习/调研报告、上机、考试等, 应根据该课程实际设置的考核方式填写, 不够可以加列; 2.各考核方式可根据需要逐一填写评分标准表)

五、教材及参考资料

教材:

- 1.《艺术学概论》(第5版), 彭吉象著, 北京大学出版社, 2015年5月第1版, ISBN: 9787301257272。参考资料:
- 1.《艺术学概论》, 杨琪著, 高等教育出版社, 2003年4月第1版, ISBN: 9787040114768。
- 2.《美学概论》, 王朝闻著, 人民出版社, 2004年3月第1版, ISBN: 9787010001371。
- 3.《现代美学体系》, 叶朗著, 北京大学出版社, 2004年6月第1版, ISBN: 9787301005712。
- 4.《美的历程》, 李泽厚著, 生活·读书·新知三联书店, 2018年8月第1版, ISBN: 9787108058744。
- 5.《中国艺术精神》, 徐复观著, 辽宁人民出版社, 2019年8月第1版, ISBN: 9787205096328。

六、教学条件

师资条件: 具有艺术与设计理论教学经验的教师。

场地条件: 配备多媒体设备的教室。

资源条件: 充分利用学校现有纸质文献、电子文献以及网上学习资源等。使教学媒体多样化、教学活动双向化、学习形式合作化, 努力将“以学生为中心”的教育理念落实到教学全过程。

附录：各类考核评分标准表

艺术概论考核评分标准表

教学目标要求	评分标准					权重 (%)
	90-100	80-89	70-79	60-69	0-59	
目标 1: 学生熟练掌握有关于艺术概论的基本理论, 如艺术生产理论、艺术起源理论、艺术系统理论。	1. 具有正确的世界观、人生观、价值观; 2. 很好的掌握相关的艺术学、人文社会科学基本知识; 3. 熟练运用艺术基本理论等系统理论; 4. 具备很高的人文素养、艺术素养; 5. 研究问题态度认真。	1. 具有正确的世界观、人生观、价值观; 2. 较好的掌握相关的艺术学、人文社会科学基本知识; 3. 比较熟练运用艺术基本理论等系统理论; 4. 具备较高的人文素养、艺术素养; 5. 研究问题态度较为认真。	1. 具有正确的世界观、人生观、价值观; 2. 掌握相关的艺术学、人文社会科学基本知识; 3. 能够运用艺术基本理论等系统理论; 4. 具备一定的人文素养、艺术素养; 5. 研究问题态度较为认真。	1. 具有正确的世界观、人生观、价值观; 2. 能够掌握相关的艺术学、人文社会科学基本知识; 3. 基本能够运用艺术基本理论等系统理论; 4. 具备基本的人文素养、艺术素养; 5. 研究问题态度一般。	1. 世界观、人生观、价值观不当; 2. 不能够掌握相关的艺术学、人文社会科学基本知识; 3. 不能够运用艺术基本理论等系统理论; 4. 不具备基本的人文素养、艺术素养; 5. 研究问题态度较差。	30
目标 2: 开阔眼界、增长学识、提高精神素质和审美能力。能够基于艺术设计专业理论知识和设计原理, 采用科学的方法对负责的艺术设计问题进行设计创新和实践研究, 包括艺术创作、艺术	1. 学生能够很好的应用本专业和交叉设计学科的综合知识; 2. 能够切实解决当今社会跨界设计的基本问题和复杂应用问题; 3. 表现出突出的创造力和	1. 学生能够较好的应用本专业和交叉设计学科的综合知识; 2. 能够解决当今社会跨界设计的基本问题和复杂应用问题; 3. 表现	1. 学生能够应用本专业和交叉设计学科的综合知识; 2. 能够解决当今社会跨界设计的基本问题和复杂应用问题; 3. 表现出一	1. 学生基本能够应用本专业和交叉设计学科的综合知识; 2. 基本能够解决当今社会跨界设计的基本问题	1. 学生不能够应用本专业和交叉设计学科的综合知识; 2. 不能够解决当今社会跨界设计的基本问题和复杂应用	40

分析, 并通过信息综合得到合理有效的结论能力。	批判性思维; 4.研究问题态度认真。	出较好的创造力和批判性思维; 4.研究问题态度较为认真。	定的创造力和批判性思维; 4.研究问题态度较为认真。	和复杂应用问题; 3.表现出基本应有的创造力和批判性思维; 4.研究问题态度一般。	问题; 3.不具备应有的创造力和批判性思维; 4.研究问题态度较差。	
目标 3: 使学生能够灵活地运用所学的知识, 对具体艺术作品进行分析和解读, 掌握到鉴赏艺术作品的方法。	1. 能够很好解决遇到的具体问题; 2. 能够主动学习掌握解决问题的方法; 3. 熟练掌握艺术概论涉及基础知识、概念及相互关系; 4. 很好的掌握鉴赏艺术作品的方法, 准确分析和解读艺术作品; 5.独立完成研究, 没有抄袭情况。	1.能够较好解决遇到的具体问题; 2.主动学习掌握解决问题的方法; 3.比较熟练掌握艺术概论涉及基础知识、概念及相互关系; 4. 掌握鉴赏艺术作品的方法, 准确分析和解读艺术作品; 5.独立完成研究, 没有抄袭情况。	1.能够解决遇到的具体问题; 2.能够学习掌握解决问题的方法; 3.熟练掌握艺术概论涉及基础知识、概念及相互关系; 4. 掌握鉴赏艺术作品的方法, 准确分析和解读艺术作品; 5.独立完成研究, 没有抄袭情况。	1.基本能够解决遇到的具体问题; 2.能够学习掌握解决问题的方法; 3.掌握艺术概论涉及基础知识、概念及相互关系; 4. 基本掌握到鉴赏艺术作品的方法, 准确分析和解读艺术作品; 5.独立完成研究, 没有抄袭情况。	1.不能解决遇到的具体问题; 2.不能掌握解决问题的方法; 3.不能掌握基础知识、概念及相互关系; 4. 不能基本掌握鉴赏艺术作品的方法, 分析和解读艺术作品; 5.独立完成研究, 没有抄袭情况。	30

注: 评分标准的分数段划分可以根据课程需要自行设计。

课程负责人: 黄建军. 冯韬

审 定: 吴冬梅

院 长: 曾 英

《艺术设计综合阅读与写作》课程教学大纲

一、课程基本信息

课程名称	艺术设计综合阅读与写作						
	Comprehensive Reading and Writing of Art Design						
课程代码	2113011751			课程性质	必修		
开课学院	艺术设计学院			课程负责人	黄建军.冯韬		
课程团队	黄建军.郭嘉颖						
授课学期	7			学分/学时	1.5/24		
课内学时	24	理论学时	24	实验学时	0	其他	0
适用专业	普通本科设计学类						
授课语言	中文						
对先修课程的要求	艺术设计史、艺术概论						
对后续课程的支撑	为专题设计、毕业设计等后续课程提供撰写报告和设计文稿、陈述发言、清晰表达或回应指令，并提高对设计项目问题的沟通、讨论和汇报的能力。						
课程简介	<p>课程定位：艺术设计综合阅读与写作是设计学课程结构的重要组成部分，是高等院校设计类专业必修的一门专业基础必修课。</p> <p>主要教学内容：讲述专业书籍分类阅读，写作方法、数字资源研究利用、学术引注规范学习。本课程为设计学后续专题分析、课题调研、毕业论文写作等提供必需的阅读与写作基础知识。</p> <p>教学目标：通过本课程的学习使学生初步掌握把握写作开题专题报告细则、文献综述方式方法以及艺术设计毕业论文写作技能，培养学生独立的艺术设计阅读与写作能力、学术道德规范和科学研究精神；使学生在掌握阅读与写作训练基础上，提高理论分析能力和逻辑思维能力，培养学生分析问题和解决问题的能力。在理论课和实践课之间起着理论引领作用，培养学生设计文字表达能力、综合分析能力和思维创新能力。对学生以后从事具体的艺术设计工作培养重要的职业素养，有着重要的理论与实践双重指导意义。</p> <p>主要教学方法：本课程运用现代教育技术，多媒体教学与传统教学方式相结合；综合运用启发式教学、互动式教学、研究型教学、案例式教学等教学方式和教学方法；注重各阶段的小节、复习和习题课讲授；促进学生加深对书籍阅读分类、写作基本方法和规范的理解和掌握，切实提高课程教学质量。</p>						

--	--

二、课程目标及对毕业要求指标点的支撑

序号	课程目标
1	目标 1: 了解艺术设计专业书籍分类阅读、掌握阅读思维导图绘制方法与要领。 思政目标: 培养学生批判性思维、创新精神、运用辩证方法论、探索精神。
2	目标 2: 利用图书馆与数字资源研究, 掌握艺术设计分类文章写作方法。 思政目标: 培养学生科学研究, 探索求真、吃苦耐劳。
3	目标 3: 运用文献综述方式方法、学术引注规范。 思政目标: 培养学生坚持学术操守, 恪守学术道德, 荣辱意识。
4	目标 4: 熟悉专题写作开题报告内容以及艺术设计毕业论文写作规范。 思政目标: 培养学生树立科学研究思想, 鼓励劳动精神、创新精神。

三、教学内容及进度安排

序号	教学内容	学生学习 预期成果	课内 学时	教学方式	支撑 课程目标
1	内容: 主要学习艺术设计专业的基本理论素养与阅读书籍分类 重点: 艺术设计专业所涉及的交叉性学科书籍阅读 难点: 艺术设计专业史、方法论等专业书学习 思政元素: 熟悉艺术设计专业所涉及的交叉性学科书籍时强调批判性思维; 学习艺术设计专业的基本理论素养与阅读书籍分类时注重科学精神。	了解艺术设计专业的基本人文类阅读书籍; 熟悉艺术设计专业所涉及的交叉性学科书籍; 掌握艺术设计的专业史、方法论等专业书籍的范畴。 育人目标: 培养学生批判性思维、创新精神、运用辩证方法论、探索精神。	3	讲授、讨论、撰写报告。通过阅读专业书籍撰写读书报告, 锻炼阅读分析写作能力。	目标 1: 了解艺术设计专业书籍分类阅读、掌握阅读思维导图绘制方法与要领。
2	内容: 主要讲解针对艺术设计专业书籍阅读的思维导图训练 重点: 思维导图阅读法的应用 难点: 知识地图学习法与创意思考 思政元素: 讲述思维导图阅读法时强调辩证方法	了解思维导图的概念与应用; 掌握知识地图学习法与创意思考; 熟练掌握思维导图阅读法的应用。 育人目标: 使学生学会运用辩证	3	讲授、讨论、绘制思维导图。通过思维导图阅读法学习, 掌握创意思考和知识地图学习法。	目标 1: 了解艺术设计专业书籍分类阅读、掌握阅读思维导图绘制方法与要领。

	论；掌握思维导图阅读法的应用时注重科学精神。	方法论，结合经典案例，坚持科学精神。			
3	<p>内容：主要学习艺术设计类文章写作方法。</p> <p>重点：艺术语言与形式分析</p> <p>难点：撰写辩论性文章、研究型论文</p> <p>思政元素：了解写作方式、类型时强调探索精神；掌握辩论性文章与研究型论文撰写时强调学术道德。</p>	<p>了解写作的几种方式、类型；掌握艺术语言与形式分析；熟练掌握辩论性文章与研究型论文撰写。</p> <p>育人目标：坚持探索研究精神，严守学术道德。</p>	3	讲授、讨论、写作练习。通过对多类艺术论文分析与辩论性论文写作方法。	目标1：了解艺术设计专业书籍分类阅读、掌握阅读思维导图绘制方法与要领。
4	<p>内容：主要学习如何利用图书馆与数字资源进行研究。</p> <p>重点：数字资源检索</p> <p>难点：跨馆检索与文献综述</p> <p>思政元素：了解主题目标与图书浏览与检索时强调务实求真；掌握数字资源检索与跨馆检索与文献综述时要求学生吃苦耐劳。</p>	<p>了解主题目标与图书浏览与检索；掌握主题目标与检索；熟练掌握数字资源检索与跨馆检索与文献综述。</p> <p>育人目标：培养学生树立科学研究思想，鼓励劳动精神、创新精神。</p>	3	讲授、讨论、检索练习。通过检索知识学习，掌握利用图书馆与数字资源的主题检索方法。	目标2：利用图书馆与数字资源研究，掌握艺术设计分类文章写作方法。
5	<p>内容：主要学习开题报告专题指导。</p> <p>重点：开题报告撰写的通用建议。</p> <p>难点：针对不同类型研究的具体建议。</p> <p>思政元素：学习开题报告撰写方法时强调科学精神和针对不同类型研究时注重探索精神。</p>	<p>了解开题报告撰写的基本概念；掌握开题报告撰写的通用建议；熟练掌握针对不同类型研究的具体建议。</p> <p>育人目标：脱离本本主义，解决实际，强调科学精神，鼓励探索创新。</p>	3	讲授、讨论、撰写开题报告练习。通过学习开题报告基本概念、通用建议，掌握针对不同类型研究报告撰写的具体建议。	目标1：了解艺术设计专业书籍分类阅读、掌握阅读思维导图绘制方法与要领。
6	<p>内容：主要学习文献综述方式方法。</p> <p>重点：展开论证、文献研究与文献批评</p> <p>难点：针对文献的综合撰</p>	<p>了解文献综述的目的、定义与过程；掌握文献综述的主题选择与文献搜索；熟练</p>	3	讲授、讨论、撰写文献综述练习。通过主题选择与文献搜索学习，掌握文献综	目标2：利用图书馆与数字资源研究，掌握艺术

	写 思政元素：讲述文献综述的主题选择与文献搜索批判思维；展开论证、文献研究与文献批评与针对文献的综合撰写时强调实事求是。	掌握展开论证、文献研究与文献批评与针对文献的综合撰写。 育人目标：掌握正确的学术研究辩证分析方法，培养批判性思维，实事求是。		述撰写规范与方法。	设计分类文章写作方法。
7	内容： 主要学习学术引注规范。 重点： 引注格式、常见引注问题 难点： 如何表达自己的观点、各类文献引注实例 思政元素：讲解引注格式、常见引注问题时强调学术操守与职业道德观，掌握如何表达自己的观点时注重荣辱意识。	了解和掌握引注、何需引注与何时引注；掌握引注格式、常见引注问题；熟练掌握如何表达自己的观点。 育人目标：培养学生坚持学术操守，恪守学术道德，荣辱意识。	3	讲授、讨论、引注规范分析与练习。通过引注规范知识的学习，掌握学术引注规范知识。	目标3：运用文献综述方式方法、学术引注规范。
8	内容： 主要学习艺术设计毕业论文写作。 重点： 毕业论文的写作格式、选题要点与指南、资料收集与整理 难点： 毕业论文的论点提炼与确立、写作提纲列项、主要论证方法；毕业论文的修改与润色 思政元素：讲述毕业论文的写作格式、选题要点与指南、资料收集与整理时强调劳动精神；讲述毕业论文的论点提炼与确立、写作提纲列项时强调创新精神。	了解毕业论文的概念、分类与学术规范；掌握毕业论文的写作格式、选题要点与指南、资料收集与整理；熟练掌握毕业论文的论点提炼与确立、写作提纲列项、主要论证方法，毕业论文的修改与润色、答辩准备与发言提纲。 育人目标：培养学生勤奋刻苦劳动精神，鼓励创新。	3	讲授、讨论、模拟毕业论文写作练习。通过毕业论文撰写相关知识学习，掌握毕业论文的写作知识。	目标4：熟悉专题写作开题报告内容以及艺术设计毕业论文写作规范。

注：知识点要充分体现课程思政元素。

四、课程考核

考核形式:平时表现、专题阅读与写作。为了考察融入隐性课程思想政治教育效果，因此本课程采用过程性考核和终结性考核相结合方式。

总成绩按照 100 分制，平时成绩占总成绩 40%，专题阅读与写作成绩占总成绩 60%。考勤迟到或早退 1 次扣除平时成绩 5 分，旷课 1 次扣除平时成绩 15 分。

序号	课程目标（支撑毕业要求指标点）	考核内容	评价依据				成绩比例 (%)
			作业	上机	设计	考试	
1	目标 1：了解艺术设计专业书籍分类阅读、掌握阅读思维导图绘制方法与要领。	了解艺术设计专业书籍分类阅读、掌握阅读思维导图绘制方法与要领。	√			√	20
2	目标:2：利用图书馆与数字资源研究，掌握艺术设计分类文章写作方法。	利用图书馆与数字资源研究，掌握艺术设计分类文章写作方法；	√			√	30
3	目标 3：运用文献综述方式方法、学术引注规范。	运用文献综述方式方法、学术引注规范。	√			√	20
4	目标 4：熟悉专题写作开题报告内容以及艺术设计毕业论文写作规范。	熟悉专题写作开题报告内容以及艺术设计毕业论文写作规范。	√			√	30
合计			40			60	100

注：各类考核评价的具体评分标准见《附录：各类考核评分标准表》

(说明：1.评价依据主要有：平时表现、作业、案例分析、实验/实习/调研报告、上机、考试等，应根据该课程实际设置的考核方式填写，不够可以加列；2.各考核方式可根据需要逐一填写评分标准表)

五、教材及参考资料

教材：

1.《艺术设计专业毕业论文写作与答辩教程》，方晓风 吴琼编著，辽宁美术出版社，2022 年 1 月第 1 版。ISBN：9787531491491

参考资料：

2.《艺术设计专业毕业论文写作与答辩指导》，夏燕靖编著，上海人民美术出版社，2012 年 2 月第 1 版。ISBN：9787532277483

3.《艺术写作简明指南》，(美) 希文·巴内特 著，张坚等译，上海人民美术出版社，2014 年 08 月第 1 版。ISBN：9787532290949

4.《学术引注规范指南》，(美) 柯林·内瑞尔著，张瑜译，上海教育出版社，2013 年 05 月第 1 版。ISBN：9787544444484

5.《怎样做开题报告——给教育、社会与行为科学专业学生的建议》，(美) 大卫·克拉斯沃夫，尼克·史密斯著，焦建利等译，上海教育出版社，2015 年 09 月第 1 版。ISBN：9787544464307

6.《怎样做文献综述——六步走向成功》，（美）劳伦斯·马奇，布伦达·麦克伊沃著，陈静等译，上海教育出版社，2011年06月第1版。ISBN：9787544430371

7.《怎样利用图书馆做研究》，托马斯曼著，苗华建译，上海教育出版社，2014年04月第1版。ISBN：9787544453288

(本专业较强的时代发展特性决定了本课程教材变动较大，授课过程实际使用的教材书目，可以大纲内容为依据，结合专业课程授课现实情况由任课教师酌情选定。)

六、教学条件

师资条件：主讲教师和教学团队成员爱岗敬业、乐于奉献、开拓进取、勇于接受新的教育观念，教学思想活跃。团队结构合理，团结协作好，年龄结构、知识结构、职称结构、学历结构合理。授课教师表达能力强，积极参与教育教学改革，能够将艺术设计综合阅读与写作及其最新研究引入教学中，丰富教学内容，增强学生学习兴趣。

场地条件：主要使用多媒体教室。

资源条件：充分利用学校现有纸质文献、电子文献以及网上学习资源等。使教学媒体多样化、教学活动双向化、学习形式合作化，努力将“以学生为中心”的教育理念落实到教学全过程。

附录：各类考核评分标准表

艺术设计综合阅读与写作考核评分标准表

教学目标要求	评分标准					权重(%)
	90-100	80-89	70-79	60-79	0-59	
目标 1: 了解艺术设计专业书籍分类阅读、掌握阅读思维导图绘制方法与要领。	1.能够很好的就设计项目问题，进行讨论和汇报，观点明确、阐述流畅、层次分明、逻辑清晰； 2.具有很强的阅读本专业外文文献的能力，并具有听说写的初步能力； 3.全部阅读指定的参考资料料、文献外，还阅读较多的自	1. 能够较好的就设计项目问题，进行讨论和汇报，观点明确、阐述流畅、层次分明、逻辑清晰； 2. 具有较强的阅读本专业外文文献的能力，并具有听说写的初步能力； 3. 能够阅读指定的参考资料料、文献外，还阅读较多的	1. 能够就设计项目问题，进行讨论和汇报，观点明确、阐述流畅、层次分明、逻辑清晰； 2.具有阅读本专业外文文献的能力，并具有听说写的初步能力； 2. 阅读指定的参考资料料、文献外，还阅读较多的自选资料,并按要求写出文献	1.基本能够就设计项目问题，进行讨论和汇报，观点明确、阐述流畅、层次分明、逻辑清晰； 2.具有基本阅读本专业外文文献的能力，并具有听说写的初步能力； 3.基本能够阅读指定的参考资料料、文献外，还阅读较多的自选资料,并按要求写出文献综述或读书心得，质量	1.不能就设计项目问题，进行讨论和汇报，观点明确、阐述流畅、层次分明、逻辑清晰； 2.不具备阅读本专业外文文献的能力，并具有听说写的初步能力； 3.未能完成阅读指定的参考资料料、文献外，不能按要求写出文献综述或读	25

	<p>选资料,并按要求写出文献综述或读书心得,质量好;</p> <p>4. 很好的掌握正确的审美观,运用马克思主义批判方法阅读专业书籍;</p> <p>5.研究问题态度认真。</p>	<p>自选资料,并按要求写出文献综述或读书心得,质量好;</p> <p>4. 较好的掌握正确的审美观,运用马克思主义批判方法阅读专业书籍;</p> <p>5.研究问题态度较为认真。</p>	<p>综述或读书心得,质量好;</p> <p>4.掌握正确的审美观,运用马克思主义批判方法阅读专业书籍;</p> <p>5.研究问题态度较为认真。</p>	<p>好;</p> <p>4.基本掌握正确的审美观,运用马克思主义批判方法阅读专业书籍;</p> <p>5.研究问题态度一般。</p>	<p>书心得;</p> <p>4.不能掌握正确的审美观,运用马克思主义批判方法阅读专业书籍;</p> <p>5.研究问题态度较差。</p>	
<p>目标:2: 利用图书馆与数字资源研究,掌握艺术设计分类文章写作方法。</p>	<p>1.娴熟应用综合知识,解决当今社会跨界设计的基本问题和复杂应用问题,并表现出一定的创造力和批判性思维;</p> <p>2.具有优秀的创新交叉与前沿设计趋势的分析、研究能力;</p> <p>3.精通主题目标与图书浏览与检索;掌握主题目标与检索;熟练掌握数字资源检索与跨馆检索与文献综述;</p> <p>4.熟练选择</p>	<p>1.熟练应用综合知识,解决当今社会跨界设计的基本问题和复杂应用问题,并表现出一定的创造力和批判性思维;</p> <p>2.具有良好的创新交叉与前沿设计趋势的分析、研究能力;</p> <p>3.擅长主题目标与图书浏览与检索;掌握主题目标与检索;熟练掌握数字资源检索与跨馆检索与文献综述;</p> <p>4.比较熟练</p>	<p>1.应用综合知识,解决当今社会跨界设计的基本问题和复杂应用问题,并表现出一定的创造力和批判性思维;</p> <p>2.具有创新交叉与前沿设计趋势的分析、研究能力;</p> <p>3.掌握主题目标与图书浏览与检索;掌握主题目标与检索;熟练掌握数字资源检索与跨馆检索与文献综述;</p> <p>4.熟练选择探索性案</p>	<p>1.基本能够应用综合知识,解决当今社会跨界设计的基本问题和复杂应用问题,并表现出一定的创造力和批判性思维;</p> <p>2.基本具有创新交叉与前沿设计趋势的分析、研究能力;</p> <p>3.基本掌握主题目标与图书浏览与检索;掌握主题目标与检索;熟练掌握数字资源检索与跨馆检索与文献综述;</p> <p>4.能够运用选择探索性案例,运用马克思主义实践史</p>	<p>1.不能够应用综合知识,解决当今社会跨界设计的基本问题和复杂应用问题,并表现出一定的创造力和批判性思维;</p> <p>2.不具有创新交叉与前沿设计趋势的分析、研究能力;</p> <p>3.不能掌握主题目标与图书浏览与检索;掌握主题目标与检索;不能熟练掌握数字资源检索与跨馆检索与文献综述;</p>	25

	探索性案例，运用马克思主义实践史观从事学术研究，基于事实依据，强调坚守实践出真知； 5.研究问题态度认真。	选择探索性案例，运用马克思主义实践史观从事学术研究，基于事实依据，强调坚守实践出真知； 5.研究问题态度较为认真。	例，运用马克思主义实践史观从事学术研究，基于事实依据，强调坚守实践出真知； 5.研究问题态度较为认真。	观从事学术研究，基于事实依据，强调坚守实践出真知； 5.研究问题态度一般。	4.不能运用选择探索性案例，不能运用马克思主义实践史观从事学术研究； 5.研究问题态度较差。	
目标3：运用文献综述方式方法、学术引注规范。	1. 娴熟应用本专业和交叉设计学科的综合知识，解决当今社会跨界设计的基本问题和复杂应用问题，并表现出一定的创造力和批判性思维； 2. 完全掌握文献综述的目的、定义与过程；掌握文献综述的主题选择与文献搜索；熟练掌握展开论证、文献研究与文献批评与针对文献的综合撰写； 3. 熟练运用正确的学术研究辩证分析方法，	1.熟悉应用本专业和交叉设计学科的综合知识，解决当今社会跨界设计的基本问题和复杂应用问题，并表现出一定的创造力和批判性思维； 2.较好掌握文献综述的目的、定义与过程；掌握文献综述的主题选择与文献搜索；熟练掌握展开论证、文献研究与文献批评与针对文献的综合撰写； 3.正确运用正确的学术研究辩证分析方法，培	1.比较熟悉应用本专业和交叉设计学科的综合知识，解决当今社会跨界设计的基本问题和复杂应用问题，并表现出一定的创造力和批判性思维； 2.掌握文献综述的目的、定义与过程；掌握文献综述的主题选择与文献搜索；熟练掌握展开论证、文献研究与文献批评与针对文献的综合撰写； 3.运用正确的学术研究辩证分析方法，培养创造力和马克思	1.基本能够应用本专业和交叉设计学科的综合知识，解决当今社会跨界设计的基本问题和复杂应用问题，并表现出一定的创造力和批判性思维； 2.基本掌握文献综述的目的、定义与过程；掌握文献综述的主题选择与文献搜索；熟练掌握展开论证、文献研究与文献批评与针对文献的综合撰写； 3.基本能够运用学术研究辩证分析方法，培养创造力和马克思主义批判性思维；4.研究问题态度一般。	1.不能够应用本专业和交叉设计学科的综合知识，解决当今社会跨界设计的基本问题和复杂应用问题，并表现出一定的创造力和批判性思维； 2.不能掌握文献综述的目的、定义与过程； 3.不能运用学术研究辩证分析方法，培养创造力； 4.研究问题态度较差。	25

	培养创造力和马克思主义批判性思维; 4.研究问题态度认真。	培养创造力和马克思主义批判性思维; 4.研究问题态度较为认真。	思主义批判性思维; 4.研究问题态度较为认真。			
目标 4: 熟悉专题写作开题报告内容以及艺术设计毕业论文写作规范。	1. 很好的根据工作需要, 运用一定的专业知识和交叉学科知识, 就设计领域相关问题, 撰写设计报告、设计说明、设计论文、发言稿、汇报 PPT 等文件; 2. 掌握毕业论文的概念、分类与学术规范; 掌握毕业论文的写作格式、选题要点与指南、资料收集与整理; 熟练掌握毕业论文的论点提炼与确立、写作提纲列项、主要论证方法, 毕业论文的修改与润色、答辩准备与发言提纲; 3. 坚持脱离	1.较好的根据工作需要, 运用一定的专业知识和交叉学科知识, 就设计领域相关问题, 撰写设计报告、设计说明、设计论文、发言稿、汇报 PPT 等文件; 2.比较熟悉毕业论文的概念、分类与学术规范; 掌握毕业论文的写作格式、选题要点与指南、资料收集与整理; 熟练掌握毕业论文的论点提炼与确立、写作提纲列项、主要论证方法, 毕业论文的修改与润色、答辩准备与发言提纲;	1.根据工作需要, 运用一定的专业知识和交叉学科知识, 就设计领域相关问题, 撰写设计报告、设计说明、设计论文、发言稿、汇报 PPT 等文件; 2.熟悉毕业论文的概念、分类与学术规范; 掌握毕业论文的写作格式、选题要点与指南、资料收集与整理; 熟练掌握毕业论文的论点提炼与确立、写作提纲列项、主要论证方法, 毕业论文的修改与润色、答辩准备与发言提纲; 3.能够坚持脱离本本主	1.基本能够根据工作需要, 运用一定的专业知识和交叉学科知识, 就设计领域相关问题, 撰写设计报告、设计说明、设计论文、发言稿、汇报 PPT 等文件; 2.相对熟悉毕业论文的概念、分类与学术规范; 掌握毕业论文的写作格式、选题要点与指南、资料收集与整理; 熟练掌握毕业论文的论点提炼与确立、写作提纲列项、主要论证方法, 毕业论文的修改与润色、答辩准备与发言提纲; 3.基本能够坚持脱离本本主义, 解决实际问题, 强调学术服务于现实与社会的务实	1.不能够根据工作需要运用一定的专业知识和交叉学科知识, 就设计领域相关问题, 撰写设计报告、设计说明、设计论文、发言稿、汇报 PPT 等文件; 2.不熟悉毕业论文的概念、分类与学术规范; 不能掌握毕业论文的写作格式、选题要点与指南、资料收集与整理; 熟练掌握毕业论文的论点提炼与确立、写作提纲列项、主要论证方法, 毕业论文的修改与润色、答辩准备与发言提纲; 3.不能脱离	25

	本本主义， 解决实际问题，强调学术服务于现实与社会的务实学术态度； 4.研究问题态度认真。	3.坚持脱离本本主义， 解决实际问题，强调学术服务于现实与社会的务实学术态度； 4.研究问题态度较为认真。	义，解决实际问题，强调学术服务于现实与社会的务实学术态度； 4.研究问题态度较为认真。	学术态度； 4.研究问题态度一般。	本本主义解决实际问题； 4.研究问题态度较差。	
--	-----------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------	------------------------------------------------	----------------------	----------------------------	--

注：评分标准的分数段划分可以根据课程需要自行设计。

课程负责人：黄建军. 冯韬

审 定：吴冬梅

院 长：曾 英

《数字媒体艺术概论》课程教学大纲

一、课程基本信息

课程名称	数字媒体艺术概论						
	Digital Media Art Introduction						
课程代码	2113010630			课程性质	必修		
开课学院	艺术设计学院			课程负责人	尹欣		
课程团队	尹欣、张青荣、张继强						
授课学期	1			学分/学时	2/32		
课内学时	32	理论学时	32	实验学时	0	其他	0
适用专业	数字媒体艺术专业						
授课语言	中文						
对先修课程的要求	课程要求学生预先具有一定的人文素养，家国情怀，具备基本的审美能力，具有新媒体设计的思维与素养。先修课程有《设计色彩》、《设计素描》。						
对后续课程的支撑	本课程为《动画基础》、《摄像基础》、《虚拟现实设计》等专业课提供数字媒体艺术专业领域全面的认识能力的支撑。						
课程简介	<p>课程定位： 本课程是数字媒体艺术专业的一门专业基础必修课程。从科学与艺术发展的角度，对数字媒体艺术的发展历史和现状，数字媒体艺术的创意产业，数字媒体艺术的学科知识体系、学科的方法论、学科的核心课程体系等进行深入和系统的介绍，通过实例与图像，阐明数字媒体艺术的来龙去脉和发展规律，揭示数字媒体艺术与其他相关领域的联系和区别，有助于学生加深对数字艺术、数字媒体和信息设计本质的了解。</p> <p>主要学习内容： 学生掌握数字媒体艺术的概念。了解数字媒体产业的发展与前景，认识该学科的发展规律，并能够区分数字媒体艺术与其他相关领域的异同，对数字媒体艺术以及信息艺术设计有着全面而又系统的了解。</p> <p>教学目标： 帮助学生掌握数字媒体艺术的基本原理和技能，培养他们的创新思维 and 实际动手能力，以及团队合作和沟通能力，为他们在未来的数字媒体艺术领域打下坚实的基础。</p> <p>主要教学方法： 本课程主要采用理论讲解、实例观摩、案例分析相结合的方法，综合运用启发式教学、互动式教学、案例式教学等教学方式和教学方法；促进学生课程核心学习结果的达成。</p>						

二、课程目标及对毕业要求指标点的支撑

序号	课程目标	支撑毕业要求指标点	毕业要求
1	<p>目标 1: 了解现代科技发展背景下数字媒体艺术的发展历史, 了解数字媒体艺术的特性, 了解数字媒体艺术的发展趋势。</p> <p>课程思政目标: 把握时代发展趋势, 培养与时俱进、终身学习的学习精神。</p>	<p>指标点 2- 1: 能够利用学校或社会的资源进行基本中外文献检索、设计信息和客户资料的收集整理并进行归纳分析。</p>	<p>2. 问题分析: 能够通过文献调研, 分析复杂媒体艺术项目的实现问题, 能应用数字媒体艺术专业基础知识原理与设计技能创意、表现、分析专业设计问题, 以获得有效解决方案。</p>
2	<p>目标 2: 了解数字媒体艺术的具体分类, 各类别的具体特征, 运用合理方法分析数字媒体作品的特点。了解数字媒体艺术与创意产业的关系, 并理解现代数字化生活状态特点。</p> <p>课程思政目标: 培养学生领会的时代精神, 启发学生的创新思维。</p>	<p>指标点 4-2: 具有对视像进行实践研究的能力, 以及对媒体艺术前沿设计趋势的分析、研究和借鉴汲取能力。</p> <p>指标点 6-3: 了解设计行业管理规范, 关注知识产权的相关规范, 能够合理分析、评价设计方案的实施对客户、社会、健康、安全、法律及文化的影响。</p>	<p>4. 设计研究: 能够基于数字媒体艺术专业理论知识和设计原理, 采用科学的方法对复杂的媒体艺术创作问题进行设计创新和实践研究。</p> <p>6. 设计与市场: 能够基于数字媒体艺术专业相关背景和知识进行合理分析, 评价设计实践对社会、健康、安全、法律以及文化的影响, 并明了设计师应承担的责任。</p>

3	<p>目标3: 具备对不同数字媒体艺术作品进行分析解读的能力, 对数字媒体艺术的发展趋势有较清晰的认识, 有自己的独立见解, 并对自己的观点进行分享和总结的能力。</p> <p>课程思政目标: 培养学生积极思考, 实事求是的设计素养、卓越的设计表现能力及团队协作的能力。</p>	<p>指标点 9-2: 能够根据工作需要, 运用一定的专业知识和交叉学科知识, 就数字媒体艺术行业领域相关研究议题, 撰写设计报告、设计说明、设计论文、发言稿、汇报 PPT 等文件。</p> <p>指标点 11-1: 能在时代发展的大背景下, 认识到自主和终身学习的必要性。具有自主学习的能力, 包括对技术问题的理解能力, 归纳总结的能力和提出问题的能力。为解决某一实践中遇到的具体问题, 能够主动学习, 掌握解决问题的方法。</p>	<p>9. 沟通: 在系统化媒体艺术实践研究项目中, 能够就市场调研、设计方案、设计制作等过程中的问题与业界同行及社会公众进行有效沟通和交流, 包括撰写报告和设计文稿、陈述发言、清晰表达或回应指令。并具备一定国际视野, 能够在跨文化背景下进行沟通和交流。</p> <p>11. 终身学习: 具有自主学习和终身学习的意识, 有不断学习和适应数字媒体艺术专业发展的能力。</p>
---	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

三、教学内容及进度安排

序号	教学内容	学生学习预期成果	课内学时	教学方式	支撑课程目标
1	<p>内容:</p> <p>1 数字媒体艺术总论</p> <p>1.1 概念和构成: 数字媒体艺术的理论探索</p> <p>1.2 数字媒体艺术设计的分类</p> <p>1.3 数字媒体艺术和网络新媒体</p> <p>重点: 数字媒体艺术的地位与作用</p> <p>难点: 网络新媒体的认识理解</p> <p>思政元素: 通过案例分析使学生了解国内外数字媒体艺术的基本情况, 体会数字媒体的重要意义, 启发学生在学习中思考创新精神的重要性。</p>	<p>了解数字媒体艺术设计的分类, 理解数字媒体艺术的地位作用, 以及与其它相关学科门类的关系。</p> <p>育人目标: 领会交互专题设计的时代精神, 启发学生的创新思维。</p>	4	运用现代教育技术, 多媒体教学方式, 结合启发式教学、互动式教学、案例式教学等教学方式和教学方法。	目标 1: 了解现代科技背景下数字媒体艺术的发展历史, 了解数字媒体艺术的特性, 了解数字媒体艺术的发展趋势。

2	<p>内容: 2.数字媒体艺术发展简史 2.1 计算机技术发展 2.2 数字媒体发展历程 2.3 计算机与艺术的结合 重点: 数字媒体发展历程 难点: 计算机与艺术的结合</p> <p>思政元素: 通过案例讲解和问题讨论启发学生在学习中思考创新精神的重要性。</p>	<p>了解计算机技术发展, 掌握数字媒体发展历程, 理解计算机与艺术的关系。</p> <p>育人目标: 领会交互专题设计的时代精神, 启发学生的创新思维。</p>	8	<p>运用现代教育技术, 多媒体教学方式, 结合启发式教学、互动式教学、案例式教学等教学方式和教学方法。</p>	<p>目标 1: 了解现代科技发展背景下数字媒体艺术的发展历史, 了解数字媒体艺术的特性, 了解数字媒体艺术的发展趋势。</p>
3	<p>内容: 3 数字媒体艺术的特征分析 3.1 数字艺术的美学溯源 3.2 数字媒体时代的电影和动画艺术 3.3 数字媒体时代的网络艺术 3.4 数字媒体艺术和道德建设 重点: 数字媒体艺术特征 难点: 电影、动画、网络艺术特点</p> <p>思政元素: 将爱国主义, 社会公益、文化艺术内容视频作为案例带入课程分析。</p>	<p>了解数字艺术的美学渊源, 掌握数字媒体艺术特征发展历程, 熟练掌握数字媒体艺术特征。</p> <p>育人目标: 引导学生树立正确的世界观、人生观、价值观。学会沟通思考, 并学习实事求是的设计需求实际落地的应用方法。</p>	12	<p>运用现代教育技术, 多媒体教学与传统教学方式相结合教学法; 综合运用启发式教学、互动式教学、案例式教学等教学方式和教学方法。</p>	<p>目标 2: 了解数字媒体艺术的具体分类, 各类别的具体特征, 运用合理方法分析数字媒体作品的特点。了解数字媒体艺术与创意产业的关系, 并理解现代数字化生活状态特点。</p>
4	<p>内容: 4 数字媒体设计与创意产业的发展 4.1 创意产业和创意内容 4.2 中国内容数字化产业 4.3 创意产业与数字媒体设计人才</p>	<p>了解创意产业概念以及中国内容数字化产业特色, 掌握数字媒体设计与经济发展</p>	8	<p>运用现代教育技术, 多媒体教学与传统教学方式相结合的教学法; 综合</p>	<p>目标 3: 具备对不同数字媒体艺术作品进行分析解读的能力, 对数字</p>

	<p>重点：数字媒体设计与经济发展</p> <p>难点：数字化创意产业</p> <p>思政元素：在拓宽学生设计视角的同时，引导学生在具备扎实专业知识的同时厚植爱国主义情怀，坚持以大德立身，以德为先，树立大志向，练就大本领。</p>	<p>的关系，理解现代数字化生活状态特点。</p> <p>育人目标：培养学生具有明确的目标选择、朴素的价值观念、忘我投入的志趣、精益求精的态度。</p>		<p>运用启发式教学、互动式教学、案例式教学等教学方式和教学方法。</p> <p>媒体艺术的发展趋势有较清晰的认识，有自己的独立见解，并对自己的观点进行分享和总结的能力。</p>
--	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------	--	-------------------------------------------------------------------------------------------

注：知识点要充分体现课程思政元素。

四、课程考核

1、本课程教学主要通过理论讲授、课堂教学、课堂讨论、课间讨论等环节，讲授数字媒体艺术概论，同时为了考查融入隐性课程思想政治教育效果，因此本课程采用过程性考核和终结性考核相结合方式。

2、本课程为专业必修课程，课程总评成绩由过程性考核（占50%）和终结性考核（占50%）构成。过程性考核（即为平时成绩），平时成绩主要由作业和考勤表现综合评定，终结性考核（即为期末成绩）。课程总评成绩=（平时作业成绩-考勤扣分）×40%+课程期末考试成绩×60%，迟到1次平时成绩扣5分，旷课1次平时成绩扣15分。

序号	课程目标(支撑毕业要求指标点)	考核内容	评价依据				成绩比例(%)
			讨论	汇报	阶段作业	大作业	
1	目标1: 了解现代科技发展背景下数字媒体艺术的发展历史, 了解数字媒体艺术的特性, 了解数字媒体艺术的发展趋势。(支撑毕业要求指标点2-1)	理解该章节的基本理论和基本方法; 掌握该章节的基本理论和基本原理的使用。	10				10
2	目标2: 了解数字媒体艺术的具体分类, 各类别的具体特征, 运用合理方法分析数字媒体作品的特点。了解数字媒体艺术与创意产业的关系, 并	学生能够应用数字媒体艺术课程中所学综合知识, 分析数字媒体艺术作品, 掌握媒体传播领域的视觉规律及表现方法, 完成具		10	30		40

	理解现代数字化生活状态特点。 (支撑毕业要求指标点 4-2, 6-3)	体的案例分析。					
3	目标 3: 具备对不同数字媒体艺术作品进行分析解读的能力, 对数字媒体艺术的发展趋势有较清晰的认识, 有自己的独立见解, 并对自己的观点进行分享和总结的能力。 (支撑毕业要求指标点 9-2, 11-1)	了解数字媒体艺术的发展历史及趋势。具有基本的数字媒体艺术作品的分析素养, 并运用在实际案例分析中。				50	50
合计			10	10	30	50	100

注: 各类考核评价的具体评分标准见《附录: 各类考核评分标准表》

五、教材及参考资料

教材: 1.《数字媒体艺术概论》李四达著, 清华大学出版社, 2020年6月第4版, 9787302534402。

参考书目: 1.《理解媒介——论人的延伸》马歇尔·麦克卢汉著, 译林出版社, 2019年4月第1版, 9787544774499。

(艺术类书籍出版变化较快, 任课教师在课程大纲基础上, 根据教学需求, 可另定优秀教材)

六、教学条件

师资要求: 主讲教师和教学团队须爱岗敬业、乐于奉献、勇于接受新的教育观念, 教学思维能够与时俱进; 同时团队结构合理, 团结协作好, 知识结构、学历结构合理。授课教师表达能力强, 积极参与教育教学改革, 能够将最新设计理念引入理论教学中, 丰富教学内容, 增强学生学习兴趣。

教学场地: 具备多媒体授课设备, 设能容纳 30-60 人的专业教室。

附录: 各类考核评分标准表

数字媒体艺术概论课程考核评分标准表

教学目标要求	评分标准					权重 (%)
	90-100	80-89	70-79	60-69	0-59	

目标 1: 了解现代科技发展背景下数字媒体艺术的发展历史, 了解数字媒体艺术的特性, 了解数字媒体艺术的发展趋势。 (支撑毕业要求指标点 2- 1)	能系统掌握所学知识, 很好地完成教学要求的全部内容, 对数字媒体艺术发展历史有全面认识。	能较好掌握所学知识, 较好完成教学要求的全部内容, 对数字媒体艺术发展历史有较为全面认识。	能基本掌握所学知识, 大致完成教学要求的全部内容, 对数字媒体艺术发展历史有基本认识。	不能系统掌握所学知识, 教学要求的内容没有完成, 对数字媒体艺术发展历史缺乏全面认识。	请人做或者抄袭他人作品。	40
目标 2: 了解数字媒体艺术的具体分类, 各类别的具体特征, 运用合理方法分析数字媒体作品的特点。了解数字媒体艺术与创意产业的关系, 并理解现代数字化生活状态特点。(支撑毕业要求指标点 4- 2, 6-3)	主题明确, 结构清晰, 层次分明, 内容完整。收集资料翔实, 丰富, 并能够对大量的资料合理地整理汇总归纳。	主题较为明确, 结构比较清晰, 层次较为分明, 内容较为完整。收集资料丰富, 并能够对资料合理整理汇总。	主题基本明确, 结构有一定层次, 内容完整度稍欠。收集一定的资料, 并能够对基本资料进行简单整理汇总。	有一定主题, 但层次不够分明, 内容完整度有欠缺。能体现出一定的资料收集能力, 但缺乏必需的对这些资料整理汇总。	题不符	50
目标 3: 具备对不同数字媒体艺术作品进行分析解读的能力, 对数字媒体艺术的发展趋势有较清晰的认识, 有自己的独立见解, 并对自己的观点进行分享和总结的能力。 (支撑毕业要求指标点 9-2, 11- 1)	展示文案有创意, 有创新。表现形式新颖、直观、生动, 能充分利用一切可以利用的手段来展示方案。	展示文案比较有创意, 有一定创新。表现形式新颖、直观、生动, 能充分利用一切可以利用的手段来展示方案。	展示方案有一定的创意, 但创新性不够具备不同表现形式, 能利用不同手段来展示方案。	展示方案创意度稍显欠缺。表现形式缺乏新颖度, 展示方案手段不够丰富。	展示方案手法一般甚至糟糕	10

注: 评分标准的分数段划分可以根据课程需要自行设计。

课程负责人: 尹欣

审 定: 吴冬梅

院 长: 曾英

《计算机辅助设计》课程教学大纲

一、课程基本信息

课程名称	计算机辅助设计						
	Computer Aided Design						
课程代码	2646030062			课程性质	必修		
开课学院	艺术设计学院			课程负责人	尹欣		
课程团队	尹欣、张继强、闵元元、张青荣、王晨曦						
授课学期	1			学分/学时	2/32		
课内学时	32	理论学时	8	实验学时	24	其他	0
适用专业	数字媒体艺术专业						
授课语言	中文						
对先修课程的要求	本课程修读前需要具备基本的造型基础与色彩的表现能力。先修课程有：《大学计算机》、《设计素描》、《设计色彩》。						
对后续课程的支撑	通过本课程的教学，学生应理解Photoshop软件运用原理，熟练掌握软件基本操作方法，能灵活利用软件进行设计。可为后续《交互界面设计》、《动态图形设计》、《二维动画设计》等课程提供计算机辅助设计平面软件操作能力支撑。						
课程简介	<p>课程定位：本课程是数字媒体艺术专业基础必修课，本课程在专业教学体系中起到软件操作技能的铺垫与保障作用。为后续专业软件的学习及专业学习实践奠定基础。</p> <p>主要教学内容：通过本课程的教学，学生应理解Photoshop软件运用原理；掌握软件基本操作方法，能灵活利用该软件进行专业设计；熟悉计算机平面类软件的基本原理，在后续的专业学习及工作中随着软件技术的更新达成进一步的学习以适应数字化信息化时代的发展要求。</p> <p>教学目标：本课程的教学目的是通过课堂讲解软件操作、示范案例练习及一系列上机操作实验，使学生掌握Photoshop的基本操作技能，掌握使用Photoshop软件进行深入设计的技巧与流程；培养学生应用平面计算机软件进行独立设计的能力；培养学生科学理性的学习态度、培养学生创新意识；引导学生树立设计报国的理想信念。</p> <p>主要教学方法：本课程综合运用启发式教学、互动式教学、案例式教学等教学方式和教学方法；注重各阶段的小节、复习和案例分析；促进学生加深对计算机图像图像处理理论的理解，熟练掌握Photoshop的操作。</p>						

二、课程目标及对毕业要求指标点的支撑

序号	课程目标	支撑毕业要求指标点	毕业要求
1	<p>目标1：学生应熟悉Photoshop软件基本的界面及工具操作。</p> <p>课程思政目标：培养学生科学理性的学习态度。</p>	<p>指标点1-4：具有在进行数字媒体艺术综合创作、设计策划、加工制作、设计管理等方面，表现出一定的人文素养、艺术素养和基本的工程素养。</p> <p>指标点1-5：具有信息时代所需的计算机基础知识，能够运用计算机熟练进行常规性工作，能够运用现代信息技术获取相关信息的基本方法，进行必要的检索、处理与分析。</p>	<p>1.综合素养：具有正确的世界观、人生观、价值观，掌握在数字媒体艺术专业领域进行研发和应用时所需的艺术学、人文社会科学、外语、计算机等相关综合知识，解决处理媒体艺术创作中的复杂问题。</p>
2	<p>目标2：培养学生应用平面计算机软件进行独立设计的能力。</p> <p>课程思政目标：培养学生创造性解决问题的能力。</p>	<p>指标点3-1：能够掌握影视创作、动画设计、虚拟现实及网络交互设计及相关文化艺术产品开发中，关于全周期、全流程的基本开发设计方法和技术，了解影响媒体艺术产品前期开发设计目标和后期技术方案的各种因素。</p>	<p>3.设计/开发解决方案：能够通过影像、动画技术或界面交互、VR媒体表现技术，针对实际设计问题，制定出解决方案，设计满足特定需求的系统、单元或工艺流程，并能够在设计环节中体现创新意识。</p>
3	<p>目标3：通过课程的学习熟悉计算机平面类软件的基本原理，在后续的专业学习及工作中随着软件技术的更新达成进一步的学习以适应数字化信息化时代的发展要求。</p> <p>课程思政目标：培养学生创新意识与“中国设计”理念，树立设计报国的理想信念。</p>	<p>指标点11-1：能在时代发展的大背景下，认识到自主和终身学习的必要性。具有自主学习的能力，包括对技术问题的理解能力，归纳总结的能力和提出问题的能力。为解决某一实践中遇到的具体问题，能够主动学习，掌握解决问题的方法。</p>	<p>11.终身学习：具有自主学习和终身学习的意识，有不断学习和适应发展的能力。</p>

三、教学内容及进度安排

序号	教学内容	学生学习预期成果	课内学时	教学方式	支撑课程目标
1	<p>内容：</p> <p>1. Photoshop软件的基本功能</p> <p>1.1 基础知识介绍</p> <p>1.2 界面布局</p> <p>1.3 工具栏工具详解</p> <p>重点：熟悉，并Photoshop软件界面和工具箱。</p> <p>难点：理解计算机平面软件辅助设计的基本原理与国内外平面软件发展现状。</p> <p>课程思政目标：通过课堂讲解、软件操作示范，与案例练习，培养学生科学理性的学习态度。</p>	<p>掌握Photoshop软件界面和工具箱等常规操作;理解常规工具的基本功能与应用技巧，能对图像进行一定的处理。</p> <p>育人目标：培养学生科学理性的学习态度。</p>	6	教师集中讲授，配合典型软件工具操作案例进行讲解与分析、通过上机实验，熟悉工具操作并完成相关练习与作业，达到学生熟悉Photoshop软件基本的界面及工具操作的教学目标。	目标1：学生应熟悉Photoshop软件基本的界面及工具操作。
2	<p>内容：</p> <p>2. 图层、通道和蒙版、路径、文字命令。</p> <p>2.1 图层面板详解</p> <p>2.2 路径与文字命令详解</p> <p>2.3 蒙版与通道功能详解</p> <p>重点：了解并熟悉图层、通道和蒙版、路径、文字命令。</p> <p>难点：掌握工具的功能和使用方法，掌握图层的操作应用方法，熟悉通道和蒙版、路径、文字的操作应用方法。</p> <p>课程思政目标：通过课堂讲解、软件操作示范，培养学生创造性解决问题的能力。</p>	<p>掌握Photoshop图层、通道和蒙版、路径、文字的操作应用。</p> <p>育人目标：培养学生创造性解决问题的能力。</p>	10	教师集中讲授，配合典型软件工具操作案例进行讲解与分析、通过上机实验，熟悉工具操作并完成相关练习与作业。	目标1：学生应熟悉Photoshop软件基本的界面及工具操作。

3	<p>内容:</p> <p>3.滤镜、动画、3D功能的基础知识</p> <p>3.1滤镜功能详解</p> <p>3.2动画功能详解</p> <p>3.33D功能详解</p> <p>重点: 了解和掌握滤镜、动画和3D功能的使用方法; 学习滤镜的基础知识; 了解和掌握Photoshop的动画功能及3D功能和操作方法。</p> <p>难点: 在学习计算机操作的同时, 不忘思考人的设计审美、设计思维对于设计作品的重要性, 培养学生创新思维。</p> <p>课程思政目标: 通过课堂讲解、软件操作示范, 与“中国设计”元素案例的讲解与设计制作, 培养学生创新意识与“中国设计”理念。</p>	<p>熟练掌握通道的概念, Alpha通道的使用, 选区的储存和调出。熟练掌握通道抠图的方法和技巧。了解和掌握滤镜的菜单命令、滤镜的使用方法和技巧。</p> <p>育人目标: 培养学生创造性解决问题的能力。</p>	10	<p>教师集中讲授, 配合典型软件工具操作案例进行讲解与分析、通过上机实验, 熟悉工具操作并完成相关练习与作业。</p>	<p>目标2: 培养学生应用平面计算机软件进行独立设计的能力。</p>
4	<p>内容:</p> <p>4.Photoshop 综合案例赏析与制作</p> <p>4.1 海报案例赏析</p> <p>4.2 海报设计要点</p> <p>4.3 海报设计常见问题</p> <p>重点: 综合运用Photoshop工具进行分析与制作。</p> <p>难点: 灵活运用学习计算机Photoshop进行综合实训, 感受作品原创对于设计作品的重要性, 培养学生创新思维。</p> <p>课程思政目标: 通过课堂讲解、软件操作示范, 与“中国设计”元素案例的讲解与设计制作, 培养学生创新意识与“中国设计”理念, 树立设计报国的理想信念。</p>	<p>通过计算机辅助设计平面软件综合案例灵活运用, 计算机Photoshop进行综合实训。</p> <p>育人目标: 培养学生创新意识与“中国设计”理念, 树立设计报国的理想信念。</p>	6	<p>教师集中讲授, 配合典型软件工具操作案例进行讲解与分析、通过上机实验, 熟悉工具操作并完成相关练习与作业。</p>	<p>目标3: 通过课程的学习熟悉计算机平面类软件的基本原理, 在后续的专业学习及工作中随着软件技术的更新达成进一步的学习以适应数字化信息化时代的发展要求。</p>

注：知识点要充分体现课程思政元素。

四、课程考核

1、本课程教学主要通过课堂教学、课间讨论、思考分析、作业练习、实验、内容提要及复习答疑等环节，以实现课程教学目标。为了考察融入隐性课程思想政治教育效果，因此本课程采用过程性考核和终结性考核相结合方式。

2、本课程为考试课程。课程总评成绩由过程性考核（占50%）和终结性考核（占50%）构成。过程性考核（即为平时成绩和实验成绩），平时成绩主要由作业、平时考核、提问等表现综合评定，其中对学生所学蕴含的思政元素的认识程度、所学专业内容掌握程度等方面进行考核。终结性考核即为期末考试成绩。

序号	课程目标 (支撑毕业要求指标点)	考核内容	评价依据				成绩比例 (%)
			大作业	阶段性考核	平时练习	课堂提问	
1	目标1：学生应熟悉Photoshop软件基本的界面及工具操作。 (支撑毕业要求指标点1-3)	是否熟练掌握Photoshop软件界面和工具常规操作。		30	10		40
2	目标2：培养学生应用平面计算机软件进行独立设计的能力。 (支撑毕业要求指标点5-2)	是否能灵活运用Photoshop软件进行独立设计。	50				50
3	目标3：通过课程的学习熟悉计算机平面类软件的基本原理，在后续的专业学习及工作中随着软件技术的更新达成进一步的学习以适应数字化信息化时代的发展要求。 (支撑毕业要求指标点11-1)	是否能通过Photoshop软件的学习，举一反三，理解同类别软件的操作原理，以支持后续新版本新软件的持续性学习。				10	10
合计			50	30	10	10	100

注：各类考核评价的具体评分标准见《附录：各类考核评分标准表》

五、教材及参考资料

教材：1.《中文版 Photoshop 2023 入门教程（数艺设出品）》李金明，李金蓉 著编著，人民邮电出版社，2023年4月第1版，9787115612649。

参考资料：1.《PhotoshopCC 中文版基础培训教程》，瞿颖健编著，清华大学出版社，2020年6月第一版，9787302550594。

(艺术类书籍出版变化较快，任课教师在课程大纲基础上，根据教学需求，可另定优秀教材)

六、教学条件

师资要求：具备平面设计软件教学经验的教师团队。

实验条件：符合教学要求的电脑设备。

教学场地：配备有 Photoshop 软件的计算机机房，学生应人均一台电脑。

附录：各类考核评分标准表

计算机辅助设计考核评分标准表

教学目标要求	评分标准					权重 (%)
	90-100	80-89	70-79	60-69	60分以下	
目标 1：掌握 Photoshoph 软件界面和工具常规操(支撑毕业要求指标点 1-4, 1-5)	熟练掌握 P hotoshop 软件界面和工具常规操作。	较为熟练掌握 Photo shop 软件界面和工具常规操作。	基本熟练掌握 Photo shop 软件界面和工具常规操作。	基本掌握 P hotoshop 软件界面和工具常规操作。	没有掌握 Photoshop 软件界面和工具常规操作。	40
目标 2：培养学生应用平面计算机软件进行独立设计的能力。(支撑毕业要求指标点 3-1)	灵活运用 P hotoshop 软件进行独立设计。	较为灵活运用 Photo shop 软件进行独立设计。	能运用 Ph otoshop 软件进行独立设计。	基本能灵活运用 Pho toshop 软件进行独立设计。	无法灵活运用 Photo shop 软件进行独立设计。	50
目标 3：通过课程的学习熟悉计算机平面类软件的基本原理，在后续的专业学习及工作中随着软件技术的更新达成进一步的学习以适应数字化信息化时代的发展要求。(支撑毕业要求指标点 11-1)	熟悉并理解计算机平面类软件的基本原理，有能力随着版本更新进一步学习。	对计算机平面类软件的基本原理较为熟悉，有能力随着版本更新进一步学习。	理解计算机平面类软件的基本原理，有基本的能力随着版本更新进一步学习。	基本理解计算机平面类软件的基本原理，有基本的能力随着版本更新进一步学习。	对于计算机平面类软件的基本原理没有理解，随着版本更新进一步学习困难。	10

注：评分标准的分数段划分可以根据课程需要自行设计。

课程负责人：尹欣

审 定：吴冬梅

院 长：曾英

《计算机辅助设计》课程实验教学大纲

一、课程基本信息

课程名称	计算机辅助设计		
	Computer Aided Design		
课程代码	2646030062	课程性质	必修
开课学院	艺术设计学院	课程负责人	尹欣
课程团队	尹欣、张继强、闵元元、张青荣、王晨曦		
授课学期	1	实验学时	24
适用专业	数字媒体艺术专业		
对先修课程的要求	本课程修读前需要具备基本的造型基础与色彩的表现能力。先修课程有：《大学计算机》、《设计素描》、《设计色彩》。		
对后续课程的支撑	通过本课程的教学，学生应理解Photoshop软件运用原理，熟练掌握软件基本操作方法，能灵活利用软件进行设计。可为后续《交互界面设计》、《动态图形设计》、《二维动画设计》等课程提供计算机辅助设计平面软件操作能力支撑。		
课程任务及能力培养	<p>课程任务：本课程是设计学类学科基础必修课，本课程在专业教学体系中起到软件操作技能的铺垫与保障作用。为后续专业软件的学习及专业学习实践奠定基础。通过本课程教学，学生应理解Photoshop软件运用原理；掌握软件基本操作方法，能灵活利用该软件进行专业设计；熟悉计算机平面类软件的基本原理，在后续的专业学习及工作中随着软件技术的更新达成进一步的学习以适应数字化信息化时代的发展要求。</p> <p>能力培养：本课程的教学目的是通过课堂讲解软件操作、示范案例练习及一系列上机操作实验，使学生掌握Photoshop基本操作技能，掌握使用Photoshop软件进行深入设计的技巧与流程；培养学生应用平面计算机软件进行独立设计的能力；培养学生科学理性的学习态度、培养学生创新意识；引导学生树立设计报国的理想信念。</p>		

二、实验教学目标及对毕业要求指标点的支撑

序号	课程目标	支撑毕业要求指标点	毕业要求
1	<p>目标1: 学生应熟悉 Photoshop软件基本的界面及工具操作。</p> <p>课程思政目标: 培养学生科学理性的学习态度。</p>	<p>指标点1-4: 具有在进行数字媒体艺术综合创作、设计策划、加工制作、设计管理等方面, 表现出一定的人文素养、艺术素养和基本的工程素养。</p> <p>指标点1-5: 具有信息时代所需的计算机基础知识, 能够运用计算机熟练进行常规性工作, 能够运用现代信息技术获取相关信息的基本方法, 进行必要的检索、处理与分析。</p>	<p>1.综合素养: 具有正确的世界观、人生观、价值观, 掌握在数字媒体艺术专业领域进行研发和应用时所需的艺术学、人文社会科学、外语、计算机等相关综合知识, 解决处理媒体艺术创作中的复杂问题。</p>
2	<p>目标2: 培养学生应用平面计算机软件进行独立设计的能力。</p> <p>课程思政目标: 培养学生创造性解决问题的能力。</p>	<p>指标点3-1: 能够掌握影视创作、动画设计、虚拟现实及网络交互设计及相关文化艺术产品开发中, 关于全周期、全流程的基本开发设计方法和技术, 了解影响媒体艺术产品前期开发设计目标和后期技术方案的各种因素。</p>	<p>3.设计/开发解决方案: 能够通过影像、动画技术或界面交互、VR媒体表现技术, 针对实际设计问题, 制定出解决方案, 设计满足特定需求的系统、单元或工艺流程, 并能够在设计环节中体现创新意识。</p>
3	<p>目标3: 通过课程的学习熟悉计算机平面类软件的基本原理, 在后续的专业学习及工作中随着软件技术的更新达成进一步的学习以适应数字化信息化时代的发展要求。</p> <p>课程思政目标: 培养学生创新意识与“中国设计”理念, 树立设计报国的理想信念。</p>	<p>指标点11-1: 能在时代发展的大背景下, 认识到自主和终身学习的必要性。具有自主学习的能力, 包括对技术问题的理解能力, 归纳总结的能力和提出问题的能力。为解决某一实践中遇到的具体问题, 能够主动学习, 掌握解决问题的方法。</p>	<p>11.终身学习: 具有自主学习和终身学习的意识, 有不断学习和适应发展的能力。</p>

三、实验项目名称和学时分配

序号	实验项目名称	实验学时	实验要求	实验类型	每组人数	对应实验教学目标
1	实验一 Photoshop 软件的基本功能	2	必修	验证性	1	目标 1
2	实验二 Photoshop 工具栏命令	4	必修	验证性	1	目标 1
3	实验三 Photoshop 图层操作	2	必修	验证性	1	目标 2
4	实验四 Photoshop 图像调整	2	必修	验证性	1	目标 2
5	实验五 Photoshop 路径、文字命令	2	必修	验证性	1	目标 2
6	实验六 Photoshop 的蒙版	2	必修	验证性	1	目标 2
7	实验七 Photoshop 滤镜	2	必修	验证性	1	目标 2
8	实验八 Photoshop 的动画功能	2	必修	验证性	1	目标 2
9	实验九 Photoshop 的 3D 功能	2	必修	验证性	1	目标 2
10	实验十 Photoshop 综合案例实训	4	必修	综合性	1	目标 3

四、实验教学的基本要求、重点、难点

基本要求：通过本实验，使学生熟悉 Photoshop 的基本操作，知晓平面设计的制作流程和制作思路。该实验主要培养学生设计能力和动手能力，并进一步提高学生的数字艺术实践能力。

重点：熟悉平面设计的制作流程和制作思路。

难点：掌握平面设计综合案例的实施与优化。

序号	实验项目名称	基本要求	重点	难点
1	实验一 Photoshop 软件的基本功能	通过本实验掌握 Photoshop 软件的基本原理及界面常规操作	掌握软件的输入输出设置及界面工具常规操作	理解掌握 Photoshop 软件的基本原理
2	实验二 Photoshop 工具栏命令	通过本实验掌握 Photoshop 中工具箱及菜单选择基本功能与应用技巧，能对图像进行一定的处理。	掌握工具及菜单选择基本功能与应用技巧，能对图像进行选取	能灵活运用选择工具对图像进行选取

3	实验三 Photoshop 图层操作	通过本实验掌握 Photoshopr 图层菜单、图层面板等操作	掌握 Photoshop 图层菜单、图层面板等操作	能灵活运用 Photoshop 图层进行图像处理
4	实验四 Photoshop 图像调整	通过本实验掌握 Photoshop 图像调整方法及原理	掌握 Photoshop 图像调整方法及原理	能灵活运用图像调整进行图像处理
5	实验五 Photoshop 路径、文字命令	通过本实验掌握 Photoshop 路径面板操作的命令及方法	掌握 Photoshop 路径、文字面板操作	能灵活运用路径、文字进行图像处理
6	实验六 Photoshop 的蒙版	通过本实验掌握 Photoshop 蒙版操作的命令及方法	掌握 Photoshop 蒙版操作的命令及方法	能灵活运用蒙版进行图像处理
7	实验七 Photoshop 滤镜	通过本实验掌握 Photoshop 滤镜操作的命令及方法	掌握 Photoshop 滤镜操作的命令及方法	能灵活运用滤镜进行图像特殊处理
8	实验八 Photoshop 的动画功能	通过本实验掌握动作面板相关命令	掌握 Photoshop 动作面板相关命令	能灵活运用 Photoshop 的动画功能
9	实验九 Photoshop 的 3D 功能	通过本实验掌握 Photoshop3D 功能的应用及操作方法	掌握 Photoshop3D 功能的应用及操作方法	能灵活运用 Photoshop 的 3D 功能
10	实验十 Potoshop 综合案例实训	通过本实验综合运用 Photoshop 的工具箱、菜单、及面板操作命令进行案例实训	能灵活运用 Photoshop 的工具箱、菜单、及面板操作命令进行设计制作	深入体会 Photoshop 的工具箱、菜单、及面板操作命令的设计制作方法, 并灵活应用

五、实验课程的考核

1.可采用课程论文、调查报告、实践技能操作、作品设计与制作等方式进行考核.理论课与实践课课程总评成绩构成;为了考查融入隐性课程思想政治教育效果,因此本课程采用过程性考核和终结性考核相结合方式。

2.平时成绩由平时表现、期中考试、考勤这三部分根据实际教学情况评定。**考勤扣分为迟到每次 5 分,旷课每次 15 分,缺课时数累计超过规定学时的三分之一,取消参加该课程考核资格,**

总评成绩=平时成绩*(40%-50%)+期末成绩* (60%-50%)。

实验各组成分数与实验教学目标的对应关系

序号	考核/评价环节	占比(%)	考核/评价细则	对应实验教学目标
1	实验一 Photoshop 软件的基本功能	10	掌握软件操作逻辑、灵活运用软件设计(90-100分)较好(80-90)一般(70-80分)较差(60-70分)	1
2	实验二 Photoshop 工具栏命令	10	掌握软件选区创建和抠像的能力(90-100分)较好(80-90)一般(70-80分)较差(60-70分)	1
3	实验三 Photoshop 图层操作	10	掌握软件中图层的类型、图层样式和混合模式功能(90-100分)较好(80-90)一般(70-80分)较差(60-70分)	2
4	实验四 Photoshop 图像调整	10	掌握曲线、色阶等命令,对图像进行校色处理(90-100分)较好(80-90)一般(70-80分)较差(60-70分)	2
5	实验五 Photoshop 路径、文字命令	10	掌握软件路径和文字功能,可以独立设计字体(90-100分)较好(80-90)一般(70-80分)较差(60-70分)	2
6	实验六 Photoshop 的蒙版	10	掌握软件蒙版功能,灵活运用快速蒙版、像素蒙版、剪切蒙版进行设计(90-100分)较好(80-90)一般(70-80分)较差(60-70分)	2
7	实验七 Photoshop 滤镜	10	掌握软件滤镜功能,灵活运用(90-100分)较好(80-90)一般(70-80分)较差(60-70分)	2
8	实验八 Photoshop 的动画功能	10	掌握软件动画功能,制作 GIF 过程熟练(90-100分)较好(80-90)一般(70-80分)较差(60-70分)	2
9	实验九 Photoshop 的 3D 功能	10	掌握软件 3D 图层设计技巧(90-100分)较好(80-90)一般(70-80分)较差(60-70分)	2
10	实验十 Photoshop 综合实训	10	海报主题突出、元素选择恰当、配色合理、构图舒适(90-100分)较好(80-90)一般(70-80分)较差(60-70分)	3
合计		100		

六、教材

教材：1.《中文版 Photoshop 2023 入门教程（数艺设出品）》李金明，李金蓉 著编著，人民邮电出版社，2023 年 4 月第 1 版，9787115612649。

参考资料：1.《PhotoshopCC 中文版基础培训教程》，瞿颖健编著，清华大学出版社，2020 年 6 月第一版，9787302550594。

（艺术类书籍出版变化较快，任课教师在课程大纲基础上，根据教学需求，可另定优秀教材）

七、教学条件

师资要求：具备平面设计软件教学经验的教师团队。

实验条件：符合教学要求的电脑设备。

教学场地：配备有 Photoshop 软件的计算机机房，学生应人均一台电脑。

课程负责人：尹欣

审 定：吴冬梅

院 长：曾英

《视听语言》课程教学大纲

一、课程基本信息

课程名称	视听语言						
	Audio-visual Language						
课程代码	2113010540			课程性质	必修		
开课学院	艺术设计学院			课程负责人	李欣		
课程团队	李欣、徐广飞、伏晓妹						
授课学期	2			学分/学时	2/32		
课内学时	32	理论学时	32	实验学时	0	其他	0
适用专业	数字媒体艺术专业						
授课语言	中文						
对先修课程的要求	课程要求学生预先具有一定的人文素养，家国情怀，具备基本的审美能力，具有新媒体设计的思维与素养。先修课程《数字媒体艺术概论》，理解数字媒体原理，了解相应历史与发展，具备创新视野。						
对后续课程的支撑	本课程为《摄像基础》、《影视后期制作》、《影像专题创作》等专业必修课提供影像拍摄能力的理论性知识支撑。						
课程简介	<p>课程定位：本课程是面向数字媒体艺术专业学生开设的专业必修课程，是学生进入专业学习、培养视听思维、掌握专业创作技巧的关键课程。</p> <p>主要学习内容：课程内容包括视听语言发展史，认识影像、声音和剪辑，旨在引导学生们通晓影视媒体的特点和一般原理，掌握视听语言创作技巧、规律很重要的经典理论，培养学生对专业知识的兴趣和主动思考能力，为今后的学习打下基础。</p> <p>教学目标：本课程从影视媒体视听语言的一般特性入手，按由分到总的逻辑顺序，分别阐述影视视觉、听觉语言的构成特点，并通过分析一定的影视实例，深入讲解视听语言结合方式及视听语言方面的经典理论，使学生们对本专业学科的特性加深认识和理解。</p> <p>主要教学方法：采用理论讲解、实例观摩、案例分析相结合的方法。综合运用启发式教学、互动式教学、案例式教学；以案例讲评为主，指导学生学会运用理论知识结合实例进行分析；促进学生课程核心学习结果的达成。</p>						

二、课程目标及对毕业要求指标点的支撑

序号	课程目标	支撑毕业要求指标点	毕业要求
1	<p>目标 1: 了解现代影像媒体中视听语言的发展历史, 了解视听语言的特性, 学会视听思维的形成和表达。</p> <p>课程思政目标:培养其综合素养能力和爱国意识, 以及求真务实、遵守规则的专业作风。</p>	<p>指标点 1-1: 培养学生良好的公民道德素养, 培养其积极的世界观、人生观、价值观, 懂得感恩, 了解国情社情民情, 培养其社会大爱思想与公平正义精神, 潜移默化间助力学生提升良好的社会人文关怀思想与家国情怀, 课程思政内容融入教育教学。</p>	<p>1.综合素养: 具有正确的世界观、人生观、价值观, 掌握在数字媒体艺术专业领域进行研发和应用时所需的艺术学、人文社会科学、外语、计算机等相关综合知识, 解决处理媒体艺术创作中的复杂问题。</p>
2	<p>目标 2: 能够从影像、声音、剪辑三个角度对影视作品进行合理的视听语言分析, 掌握视听语言创作技巧和规律, 为今后的艺术创作奠定基础。</p> <p>课程思政目标:强调职业素养能力和团队协作意识。体会工匠精神、创新精神的重要性。培养学生的自我管理能力和沟通能力, 提升设计素养和综合素养能力。</p>	<p>指标点 3-3: 能够掌握数字媒体艺术的基本理论、设计程序、设计方法, 掌握媒体艺术表现规律及制作技术, 进行系统或流程化的设计创作, 在设计中能够体现出创新意识、独立设计思想, 并尽可能体现海洋意识与人文意识。在整体设计创作或产品开发过程, 能够考虑到社会安全、健康、法律及环境等的制约因素。</p> <p>指标点 4-2: 具有对视像进行实践研究的能力, 以及对媒体艺术前沿设计趋势的分析、研究和借鉴汲取能力。</p>	<p>3.设计/开发解决方案: 能够通过影像、动画技术或界面交互、VR 媒体表现技术, 针对实际设计问题, 制定出解决方案, 设计满足特定需求的系统、单元或工艺流程, 并能够在设计环节中体现创新意识。</p> <p>4.设计研究: 能够基于数字媒体艺术专业理论知识和设计原理, 采用科学的方法对复杂的媒体艺术创作问题进行设计创新和实践研究。</p>

3	<p>目标3: 具备综合运用视听元素对影像作品进行符合视听思维规律的分析 and 讲解, 并对自己的成果进行汇报、分享和总结的能力。</p> <p>课程思政目标: 塑造学生的家国情怀, 强化社会责任、弘扬担当精神。强调职业素养能力和团队协作意识。</p>	<p>指标点 11-1: 能在时代发展的大背景下, 认识到自主和终身学习的必要性。具有自主学习的能力, 包括对技术问题的理解能力, 归纳总结的能力和提出问题的能力。为解决某一实践项目中遇到的具体问题, 能够主动学习, 掌握解决问题的方法。</p>	<p>11.终身学习: 具有自主学习和终身学习的意识, 有不断学习和适应数字媒体艺术专业发展的能力。</p>
---	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------

三、教学内容及进度安排

序号	教学内容	学生学习预期成果	课内学时	教学方式	支撑课程目标
1	<p>内容:</p> <p>1.视听语言概论</p> <p>1.1 视听媒介是新兴的记录媒介;</p> <p>1.2 人的视听感知特性</p> <p>重点: 电影的发展历程</p> <p>难点: 视听语言的生理与心理基础</p> <p>思政元素: 通过课程中经典影视作品的观摩, 启发青年学子承担媒体从业者服务社会的相应责任, 具有责任意识, 培养爱国意识。</p>	<p>了解视听思维的概念以及视听语言在新世纪的发展。</p> <p>育人目标: 培养综合素养能力和爱国意识, 以及求真务实、遵守规则的专业作风。</p>	2	<p>运用现代教育技术, 多媒体教学与传统教学方式相结合的教学法; 综合运用互动式教学、案例式教学等教学方式和教学方法。</p>	<p>目标 1: 了解现代影像媒体中视听语言的发展历史, 了解视听语言的特性, 学会视听思维的形成和表达。</p>

2	<p>内容:</p> <p>2 影像造型元素</p> <p>2.1 画框与构图;</p> <p>2.2 景别与角度;</p> <p>2.3 运动摄影;</p> <p>2.4 灯光与色彩</p> <p>重点: 电视画面构成元素</p> <p>难点: 各电视画面构成元素的拍摄技巧</p> <p>思政元素: 将爱国主义, 社会公益内容, 文化艺术内容视频作为案例带入课程分析教学, 培养学生积极投身社会主义建设的精神内涵。</p>	<p>主要学习影像的主要造型元素, 了解景别的含义, 拍摄角度的涵义; 构图的涵义; 掌握运动摄像的分类, 构图的形式, 色彩的情感表达。</p> <p>育人目标: 强调职业素养能力和团队协作意识。体会工匠精神、创新精神的重要性。</p>	16	<p>运用现代教育技术, 多媒体教学与传统教学方式相结合教学法; 综合运用启发式教学、互动式教学、案例式教学等教学方式和教学方法。</p>	<p>目标 2: 能够从影像、声音、剪辑三个角度对影视作品进行合理的视听语言分析, 掌握视听语言创作技巧和规律, 为今后的艺术创作奠定基础。</p>
3	<p>内容:</p> <p>3 声音元素。</p> <p>3.1 声音的分类及功能;</p> <p>3.2 声音的叙事作用和情绪表达作用</p> <p>3.3 声画关系</p> <p>重点: 掌握视听元素的种类及其运用</p> <p>难点: 声画关系的区别和运用</p> <p>思政元素: 通过课程内容培养学生的专业敏感度, 帮助学生树立正确的社会价值观。</p>	<p>主要了解声音在影视中的种类和运用, 了解声画关系分类, 掌握声画处理技巧。</p> <p>育人目标: 掌握分析能力和解决问题的能力。</p>	6	<p>运用现代教育技术, 多媒体教学与传统教学方式相结合教学法; 综合运用启发式教学、互动式教学、案例式教学等教学方式和教学方法。</p>	<p>目标 2: 能够从影像、声音、剪辑三个角度对影视作品进行合理的视听语言分析, 掌握视听语言创作技巧和规律, 为今后的艺术创作奠定基础。</p>

4	<p>内容： 4 视听分析实例。 4.1 主旋律电影综合视听分析 4.2 案例分析展示</p> <p>重点：影片的综合视听分析 难点：运用所学理论对实际作品展开综合分析。</p> <p>思政元素：培养学生积极思考，实事求是的设计素养、卓越的设计表现能力及团队协作的能力。</p>	<p>运用所学理论知识对电影展开综合视听元素分析。在课堂中分享自己的分析成果。</p> <p>育人目标： 培养学生的自我管理能力和沟通能力，提升设计素养和综合素养能力。</p>	8	<p>运用多媒体手段，综合运用案例式、启发式教学方法。辅以学生课程成果汇报，教师点评总结。</p>	<p>目标3：具备综合运用视听元素对影像作品进行符合视听思维规律的分析 and 讲解，并对自己的成果进行汇报、分享和总结的能力。</p>
---	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------	---	---------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------

注：知识点要充分体现课程思政元素。

四、课程考核

- 1、本课程教学主要通过课堂教学、课间讨论、思考分析、作业练习、拍摄创作等环节实现教学目标。为了考察融入隐性课程思政教育效果，本课程采用过程性考核和终结性考核相结合的方式。
- 2、本课程为考试课程，课程总评成绩由过程性考核（50%）和终结性考核（50%）构成。过程性考核（平时成绩、实验成绩），平时成绩主要有作业、平时考核、提问等表现综合评分，对学生所学章节蕴含的思政元素的认识程度、专业内容掌握程度等方面进行考核。终结性考核为期末考试成绩，多为大作业创作形式。

序号	课程目标 (支撑毕业要求指标点)	考核内容	评价依据				成绩比例 (%)
			课堂表现	平时作业	课堂汇报	综合实践	
1	目标1：了解现代影像媒体中视听语言的发展历史，了解视听语言的特性，学会视听思维的形成和表达。 (支撑毕业要求指标点1-1)	理解该章节的基本理论和基本方法；掌握该章节的基本理论和基本原理的使用。	√	√			20
2	目标2：能够从影像、声音、剪辑三个角度对影视作品	学生能够应用视听元素所学综合知识，具有敏锐的视听思维掌握媒体传播领					60

	进行合理的视听语言分析，掌握视听语言创作技巧和规律，为今后的艺术创作奠定基础。 (支撑毕业要求指标点 3-3, 4-2)	域的视觉规律及表现方法，完成具体的案例分析。		√		√	
3	目标3：具备综合运用视听元素对影像作品进行符合视听思维规律的分析 and 讲解，并对自己的成果进行汇报、分享和总结的能力。(支撑毕业要求指标点 12-1)	运用视听元素，合理使用视听思维进行影像视频的综合分析。			√		20
合计			20	20	10	50	100

注：各类考核评价的具体评分标准见《附录：各类考核评分标准表》

(说明：1.评价依据主要有：平时表现、作业、案例分析、实验/实习/调研报告、上机、考试等，应根据该课程实际设置的考核方式填写，不够可以加列；2.各考核方式可根据需要逐一填写评分标准表)

五、教材及参考资料

教材：《数字媒体影像视听语言》王丽君著，清华大学出版社，2021年9月，9787302575788。

参考书目：《电影人之眼——活用电影构图》Gustavo Mercado,人民邮电出版社，2016年4月第2版，9787115418272。

(艺术设计类书籍出版变化较快，任课教师在课程大纲基础上，根据教学需求，可另定优秀教材)

六、教学条件

师资要求：主讲教师和教学团队须爱岗敬业、乐于奉献、勇于接受新的教育观念，教学思维能够与时俱进；同时团队结构合理，团结协作好，知识结构、学历结构合理。授课教师表达能力强，积极参与教育教学改革，能够将最新设计理念引入理论教学中，丰富教学内容，增强学生学习兴趣。

教学场地：多媒体教室。

附录：各类考核评分标准表

视听语言课程考核评分标准表

教学目标要求	评分标准					权重 (%)
	90-100	80-89	70-79	60-69	60 以下	
<p>目标 1：了解现代影像媒体中视听语言的发展历史，了解视听语言的特性，学会视听思维的形成和表达。</p> <p>(支撑毕业要求指标点 1-1)</p>	<p>论文从视听语言专业角度，提出有独特见解的观点。</p>	<p>论文从视听语言专业角度，提出较为独特的见解。</p>	<p>论文能基本从视听语言角度，提出一定的见解。</p>	<p>论文观点模糊，没有从视听语言角度对电影进行专业分析。</p>	<p>无法完成各项任务要求</p>	20
<p>目标 2：能够从影像、声音、剪辑三个角度对影视作品进行合理的视听语言分析，掌握视听语言创作技巧和规律，为今后的艺术创作奠定基础。</p> <p>(支撑毕业要求指标点 3-3, 4-2)</p>	<p>能够把电影中的镜头合理分解，从蒙太奇、长镜头、景深、构图等方面进行合理分析，立论清晰、观点鲜明、论据充分、论证严谨、科学可靠、逻辑性强，结论准确、严密，文字表达精炼。</p>	<p>能够把电影中的镜头合理分解，从蒙太奇、长镜头、景深、构图等方面进行较为合理分析，立论清晰、观点鲜明、论据较为充分、论证较为严谨、科学可靠、逻辑性较强，结论准确，文字表达较为精炼。</p>	<p>能够对电影中的镜头进行基本分解，从蒙太奇、长镜头、景深、构图等方面进行一定分析，有一定自己的观点、有论据、结论基本准确，文字表达基本准确。</p>	<p>能够对电影中的镜头进行分解，但论点较为模糊，立论与影片本身剪辑有一定差距不能反映出一定的视听分析能力。</p>	<p>无法完成各项任务要求</p>	60

<p>目标 3: 具备综合运用视听元素对影像作品进行符合视听思维规律的分析 and 讲解, 并对自己的成果进行汇报、分享和总结的能力。 (支撑毕业要求指标点 12-1)</p>	<p>反映出很强的视听分析能力和文字把握能力, 作品很好地达到作业要求。 总结、汇报全面, 表达清晰。</p>	<p>反映出一定的视听分析能力和文字把握能力, 大体上较为符合作业要求。</p>	<p>反映出具有视听语言分析能力, 基本上按照要求完成作业。</p>	<p>论点混乱, 无合理论证, 缺乏论据, 不能反映出一定的视听分析能力, 不符合作业基本要求。</p>	<p>无法完成各项任务要求</p>	<p>20</p>
----------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------	------------------------------------------	------------------------------------	------------------------------------------------------	-------------------	-----------

*60 分以下: 缺勤比例占总课时三分之一; 无法完成各项教学目标要求; 不提交平时作业与期末作业。

注: 评分标准的分数段划分可以根据课程需要自行设计。

课程负责人: 李欣
审 定: 吴冬梅
院 长: 曾英

《信息可视化设计》课程教学大纲

一、课程基本信息

课程名称	信息可视化设计						
	Information Visualization Design						
课程代码	20113030120			课程性质	必修		
开课学院	艺术设计学院			课程负责人	王晨曦		
课程团队	王晨曦、尹欣、闵元元						
授课学期	2			学分/学时	32		
课内学时	32	理论学时	32	实验学时	0	其他	0
适用专业	数字媒体艺术						
授课语言	中文						
对先修课程的要求	课程要求学生具备一定的数字媒体基础知识和审美基础、能使用计算机等工具制作创意图形，具备一定动画基础以及一定人文素养。先修课程有：《数字媒体艺术概论》《设计构成》《设计概论》《计算机辅助设计》等						
对后续课程的支撑	能为后续《交互界面设计》《移动应用设计》课程提供系统的信息可视化的图形设计方法，培养以用户为中心的设计思维、锤炼视觉审美与设计创新能力，以及作为后续专业考察项目和毕业设计项目的支撑						
课程简介	<p>课程定位：本课程是数字媒体艺术专业的一门专业必修课程，主要介绍信息可视化设计的基础概念和方式方法，涵盖了新媒体时代发展以来，信息可视化设计的基本特性、信息可视化设计的应用环境等。</p> <p>教学内容：信息可视化设计基本概述、信息可视化设计者的设计原则、信息可视化设计的程序与方法、信息可视化设计的应用、综合练习。通过本课程的学习，学生可以掌握信息可视化设计的基础理论和案例分析，在此基础上了解信息可视化设计的最重要元素，</p> <p>教学目标：通过课程学习，在教学过程中应立足于对学生实际设计能力的培养，可采用项目教学的方式，将信息可视化设计原理方法、艺术设计创作与思想政治教育相结合，引导学生在具备扎实专业知识的同时坚持以德为先，树立大志向，练就大本领。</p> <p>主要教学方法：在教学过程中应立足于对学生设计思维与实际设计能力的培养，可采用项目任务教学方式，以项目任务引领和提高学生的学习兴趣，消化与理解课程内容。本课程需要学生具备一定的计算机基础知识与创意审美能力。</p>						

二、课程目标及对毕业要求指标点的支撑

序号	课程目标	支撑毕业要求指标点	毕业要求
1	<p>目标 1:通过对信息可视化设计的学习和研究,具备独特的思维和观察方法,拙朴而纯真的表现手法,培养开拓学生的思维及艺术创造力。</p> <p>课程思政目标:创新精神,服务意识,民族文化、民族自豪感。</p>	<p>指标点毕业要求1-2熟悉党和国家的基本方针政策,熟悉数字媒体艺术专业领域的相关方针、政策和法规,维护国家利益与社会利益,能够运用所学知识服务社会。</p> <p>指标点1-4具有在进行数字媒体艺术综合创作、设计策划、加工制作、设计管理等方面,表现出一定的人文素养、艺术素养和基本的工程素养。</p>	<p>1.综合素养:具有正确的世界观、人生观、价值观,掌握在数字媒体艺术专业领域进行研发和应用时所需的艺术学、人文社会科学、外语、计算机等相关综合知识,解决处理媒体艺术创作中的复杂问题。</p>
2	<p>目标 2:培养学生图形叙事思维,分析管理问题、解决管理问题的能力。</p> <p>课程思政目标:正确的世界观、人生观、价值观,实事求是。</p>	<p>指标点 2-1 能够利用学校或社会的资源进行基本中外文献检索、设计信息和客户资料的收集整理并进行归纳分析。</p> <p>指标点 2-2 能够依据本专业或交叉设计学科的知识,进行用户和市场调研对问题进行有效的分析。</p> <p>指标点 2-3 能够使用设计软件、演示软件的应用技术对问题形成分析报告。</p>	<p>2.问题分析:能通过文献调研,分析复杂媒体艺术项目的实现问题,能应用数字媒体艺术专业基础知识原理与设计技能创意、表现、分析专业设计问题,以获得有效解决方案。</p>
3	<p>目标 3:通过设计实践过程,在于让学生切实体会项目实践运作的特点和规律,实现了理论与实践的融合。</p> <p>课程思政目标:为用户而进行设计,文化自信、工匠精神。</p>	<p>指标点 3-3 能够掌握数字媒体艺术的基本理论、设计程序、设计方法,掌握媒体艺术表现规律及制作技术,进行系统或流程化的设计创作,在设计中能够体现出创新意识、独立设计思想,并尽可能体现海洋意识与人文意识。在整体设计创作或产品开发过程,能够考虑到社会安全、健康、法律及环境等的制约因素。</p> <p>指标点 4-2 具有对视像、动画、交互设计进行实践研究的能力,具有对传统视像、动画表达媒体和新技术、新形态进行良好的创新交叉融合能力,对 VR、网络交互等媒体表达进行实践探索研究的能力,以及对媒体艺术前沿设计趋势的分析、研究和借鉴汲取能力。</p>	<p>3.设计/开发解决方案:能够设计针对复杂视觉设计问题的解决方案,设计满足特定需求的系统、单元或工艺流程,并能够在设计环节中体现创新意识。</p> <p>4.设计研究:能够基于数字媒体艺术专业理论知识和设计原理,采用科学的方法对复杂的媒体艺术创作问题进行设计创新和实践研究。</p>

4	<p>目标 4:提高实践项目中与他人合作、沟通、交流的能力。提高未来实践及就业中作为设计师的提案能力,能通过 ppt 清晰且美观地展示设计方案,能通过视频呈现信息可视化内容演示。</p> <p>课程思政目标: 积极思考、实事求是的职业素养。</p>	<p>指标点 7-3 能够深刻理解自己在所服务领域的社会角色,理解设计师对公众的安全、健康和福祉,明确环境保护的社会责任,能主动承担设计师服务社会的相应责任,具有责任意识。</p>	<p>7.职业规范: 具有人文社会科学素养、社会责任感和家国情怀,能够在媒体艺术创作实践中理解并遵守艺术设计师职业道德和规范,履行责任。</p>
---	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------

三、教学内容及进度安排

序号	教学内容	学生学习预期成果	课内学时	教学方式	支撑课程目标
1	<p>1.信息可视化设计基本概念</p> <p>内容: 信息可视化的基本概念;谁在研究信息可视化.信息可视化的优势; 信息可视化的来源;信息可视化的现状与发展; 信息可视化设计的思路。</p> <p>重点: 信息可视化的基本概念与优势。</p> <p>难点: 信息可视化的现状与发展。</p> <p>思政元素: 通过可视化界面设计概述的讲解学习,启发学生为执着坚守的敬业精神、新媒体人对于行业发展的执着追求。</p>	<p>掌握信息可视化设计的定义;熟悉信息可视化设计的发展史了解信息可视化设计的构成规律和基本类型。</p> <p>育人目标: 通过学习增强创新精神,服务意识,民族文化、民族自豪感。</p>	4	<p>本学时段由课堂讲授为主,引导学生理解概念,理清设计思路。通过范例图片、幻灯片、投影等多媒体形式欣赏解析。</p>	<p>目标 1:通过对信息可视化设计的学习和研究,具备独特的思维和观察方法,拙朴而纯真的表现手法,培养开拓学生的思维及艺术创造力。</p>
2	<p>2.信息可视化的设计原则</p> <p>内容: 信息可视化的认知原则;信息可视化的交流原则;信息可视化的美学原则;信息可视化的设计误区。</p> <p>重点: 信息可视化的三大原则(认知、交流、美学)。</p>	<p>理解并掌握信息可视化简洁性、统一性、交互性、易读性、可拓展性等原则;熟悉如何避免信息可视化设计过</p>	4	<p>本学时段由课堂讲授与小组设计实训相结合,设计实训为主,课</p>	<p>目标 1:通过对信息可视化设计的学习和研究,具备独特的思维和观察方法,拙朴而纯真的表现手</p>

	<p>难点：信息可视化的认知、交流原则。</p> <p>思政元素：通过用户调研和设计原则的确定，引导学生树立正确的世界观、人生观、价值观。学会沟通思考，并学习实事求是的设计需求实际落地的应用方法。</p>	<p>程中忽视受众群体、过度装饰、图标选择不当、信息数据不转等误区，训练学生对信息的掌握综合分析及分类处理的能力。</p> <p>育人目标：通过桌面调研、用户访谈锻炼学生沟通协作能力。强化正确的世界观、人生观、价值观，实事求是。</p>		<p>堂讲评为辅，引导学生通过图形叙事的方法，发现问题并提出解决方案。</p>	<p>法，培养开拓学生的思维及艺术创造力。</p> <p>目标2:培养学生图形叙事思维，分析管理问题、解决问题的能力。</p>
3	<p>3.信息可视化的程序与方法</p> <p>内容：信息的来源、信息收集的方法、信息的线索整理、信息的关系梳理.信息可视化设计的图形转化、信息可视化设计的文字转化、信息可视化设计的图表转化、信息可视化设计的版式设计。</p> <p>重点：通过各种工具收集整理、制作信息可视化设计相关内容。</p> <p>难点：信息可视化设计中的图形转化和图标转化，信息可视化的版式设计。</p> <p>思政元素：通过选择优秀的传统文化遗产相关的信息可视化设计进行分析讲解，增强文化自信与民族自豪感。</p>	<p>掌握收集工具、内容编辑工具的使用以及信息的图形、图标等视觉转化方式，理解信息可视化设计中的版式设计原则和方法。</p> <p>育人目标：通过实践训练理解为用户而进行设计，提升文化自信，强化工匠精神。</p>	8	<p>本时段由课堂讲授与小组设计实训相结合，设计实训为主，课堂讲评为辅，引导学生通过流程图绘制对可视化设计内容进行逻辑和时序整理。</p>	<p>目标3:通过设计实践过程，在于让学生切切实实体会项目实践运作的特点和规律，实现了理论与实践的融合。</p>
4	<p>4.信息可视化设计的案例</p> <p>内容：符号指示系统设计、公共空间可视化设计、产品信息可视化设计、多媒体信息可视化设计。</p> <p>重点：了解和掌握不同信息可视</p>	<p>通过对于多种信息可视化设计的剖析解读，使学生了解并掌握不同类别信息可视</p>	6	<p>本时段由课堂讲授与小组设计实训相结合，学生通过</p>	<p>目标3:通过设计实践过程，在于让学生切切实实体会项目实践运作的特点和规律，实现</p>

<p>化设计的规律。</p> <p>难点：对不同领域、不同信息类别的可视化设计处理的一般规律与特殊规律。</p> <p>思政元素：通过用所学理论知识指导设计实践，使学生在整个过程中理解理论联系实际，实践检验理论的重要性。</p>	<p>化设计的规律与方法。</p> <p>育人目标：通过界面实践训练提升文化自信，强化工匠精神。</p>		<p>流程图绘制对可视化设计内容进行逻辑和时序整理，并实现部分可视化动效。</p>	<p>了理论与实践的融合。</p>
----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------	--	-------------------------------------------	-------------------

四、课程考核

1.本课程教学主要通过理论讲授、作业训练、课间讨论、思考分析及复习答疑等环节，以实现课程教学目标。为了考查融入隐性课程思想政治教育效果，本课程采用过程性考核和终结性考核相结合方式。课程按照分阶段作业训练分别给出阶段成绩，分别计入过程考核和最终考核成绩。

2.本课程为考试课程。课程总评成绩由过程性考核(占40%)和终结性考核(占60%)构成过程性考核(即为平时成绩和期末成绩)。平时成绩主要由平时作业训练、提问、考勤等表现综合评定；其中对学生所学章节蕴含的思政元素的认识程度、所学专业内容掌握程度等方面进行考核终结性考核即为期末考试成绩。

序号	课程目标 (支撑毕业要求指标点)	考核内容	评价依据				成绩比例 (%)
			作业	上机	设计	课程汇报及展示	
1	<p>目标1:通过对信息可视化设计的学习和研究,具备独特的思维和观察方法,拙朴而纯真的表现手法,培养开拓学生的思维及艺术创造力。</p> <p>(支撑毕业要求指标点1-2, 1-4)</p>	<p>考核内容:对可视化界面设计的思考。信息可视化设计内容前期方案确定,创作设计项目自拟题目或来自教师科研题目或社会服务</p>	√				30
2	<p>目标2:培养学生图形叙事思维,分析管理问题、解决管理问题的能力。目标3:通过设计实践过程,在于让学生切实体会项目实践运作的特点和规律,实现了理论与实践的融合。</p> <p>(支撑毕业要求指标点2-1.2-2,2-3,3-3, 4-2)</p>	<p>确定可视化设计内容,充足的前期准备,(通过文献调查绘制清晰的流程及时序图,风格确定图,色彩搭配图)要求图形叙事语言准确。</p>			√		30

3	目标4:提高实践项目中与他人合作、沟通、交流的能力。提高未来实践及就业中作为设计师的提案能力,能通过ppt清晰且美观地展示设计方案,能通过视频呈现信息可视化内容演示。 (支撑毕业要求指标点7-3)	设计方案汇报ppt,以视频方式呈现信息化设计作品	√			√	40
合计			50		30	20	100

注:各类考核评价的具体评分标准见《附录:各类考核评分标准表》

五、教材及参考资料

(必含信息:教材名称,编著者,出版社,出版年度,版次,书号)

教材:

1.《信息可视化设计》,项天舒,郭子明,陈义文编著.化学工业出版社,2023年,第2版,ISBN:9787122420084

参考资料:

1.《图解力:跟顶级设计师学作信息图》,木村博之(吴晓芬、顾毅译).人民邮电出版社.2020年,第2版,9787115310071

2.《信息可视化设计》,王凯编,贺丽译,辽宁科技出版社.2020年,第2版,9787538178333

(艺术类书籍出版变化较快,任课教师在课程大纲基础上,根据教学需求,可另定优秀教材)

六、教学条件

课程师资:具备《新媒体艺术设计》课程教学经验教师。

教学场地:具备多媒体授课设备、能容纳30-60人的专业教室。

附录:各类考核评分标准表

信息可视化设计课程考核评分标准表

教学目标要求	评分标准					权重(%)
	90-100	80-89	70-79	60-69	0-59	
目标1:通过对信息可视化设计的学习和研究,具备独特的思维和观察方法,拙朴而纯真的表现手	对可视化界面设计的流程全面且深入的理解,用户调研完整且与用户沟通深入,	对可视化界面设计的流程有较好的了解。用户调研完整性较好,能有效与用户沟	对可视化界面设计的流程基本了解。用户调研完整性一般,与用户沟通一般,	对可视化界面设计流程有一定了解。用户调研不完整,与用户沟通较差,对调	对可视化界面设计流程缺乏了解。用户调研不完整,与用户沟通差,对调研方式	40

<p>法，培养开拓学生的思维及艺术创造力。</p> <p>(支撑毕业要求指标点 1-2, 1-4)</p>	<p>掌握且实践多方位的调研方式。界面绘制准确且美观，能清晰的传达用户信息，并展现痛点或痒点，并有一定的研究性和创新性。界面原型能很好的贴合用户需求，细节丰富且完善，核心功能和界面框架优秀，并有具体功能的原型细节。界面原型能很好的符合用户使用习惯，实际可行性高，有一定的创新性。</p>	<p>通，对调研方式有较好掌握。界面绘制较好，能较好的传达用户信息，展现痛点或痒点。界面原型能较好的贴合用户需求，具有一定的设计细节，核心功能准确的符合用户需求，并有合适的界面框架展示。界面原型符合用户习惯，有一定的可行性。</p>	<p>对调研方式掌握一般。界面绘制一般，能基本传达用户信息，展现痛点或痒点。界面原型能基本满足用户需求，设计细节一般，核心功能基本符合用户需求，界面框架一般。界面一般符合用户习惯，可行性一般。</p>	<p>研方式掌握较差，调研工作量较小。界面绘制较差，在用户信息传达和对痛点或痒点的传达有所欠缺。界面原型对用户需求的满足有所欠缺，缺少设计细节，核心功能对用户需求有所偏离，界面框架不能良好的展现功能。界面原型缺乏用户体验，可行性较差。</p>	<p>掌握差，调研工作量不够。界面绘制差，用户信息传达和对痛点或痒点的传达欠缺。或界面原型对用户需求的满足欠缺。或界面框架不能展现功能。或界面原型缺乏用户体验，可行性差。</p>
<p>目标 2:培养学生图形叙事思维，分析管理问题、解决管理问题的能力。目标 3:通过设计实践过程，在于让学生切实体会项目实践运作的特点和规律，实现了理论与实践的融合。</p> <p>(支撑毕业要求指标点 2-1.2-</p>	<p>界面的艺术性和易用性能很好地统一，设计主题明确，设计语言对信息的表意清晰，设计手法新颖，细节丰富，整体视觉符合时代特征且符合用户群体的喜好，</p>	<p>界面的艺术性和易用性较好，信息传达完整且准确，设计语言表达准确，具有一定的设计细节，用户体验较好，整体视觉统一且有用户喜好偏向。</p>	<p>界面的艺术性和易用性一般，信息传达基本完整，能使用基本的设计语言表达信息，有用户体验意识但用户体验一般，整体视觉一般。</p>	<p>界面艺术性和易用性有所欠缺。信息传达较少，设计语言不能良好的传达信息，视觉上较单调，缺少用户体验意识，整体视觉体验较差。</p>	<p>界面艺术性和易用性欠缺。信息传弱，设计语言不能良好的传达信息。或视觉上较单调，缺少用户体验意识，整体视觉体验差。</p>

2.2-3.3-3, 4-2)	界面整体设计具有创新性和可行性。					
目标 4:提高实践项目中与他人合作、沟通、交流的能力。提高未来实践及就业中作为设计师的提案能力, 能通过ppt 清晰且美观地展示设计方案, 能通过视频呈现信息可视化内容演示。 (支撑毕业要求指标点 7-3)	在设计项目进行过程中展现出优秀的沟通与团队协作能力。对设计方案的展示美观、清晰且完整, 能以 ppt 或视频的形式优秀的展现设计的主题、思路 and 细节。	在设计项目进行过程中展现出较好的沟通与团队协作能力。对设计方案的展示完整, 能以 ppt 或视频的形式良好的展现设计的主题、思路 and 细节。	在设计项目进行过程中有基本的沟通与团队协作能力。对设计方案的展示一般, 能以 ppt 或视频的形式展现设计的主题、思路 and 部分细节。	在设计项目进行过程中沟通与团队协作能力稍有欠缺。对设计方案的展示不足, 能以 ppt 或视频的形式展现设计的主题、思路。	在设计项目进行过程中沟通与团队协作能力欠缺。对设计方案的展示不足, ppt 或视频形式展现设计的主题、思路效果差。	10

课程负责人: 王晨曦

审 定: 吴冬梅

院 长: 曾 英

《摄像基础》课程教学大纲

一、课程基本信息

课程名称	摄像基础						
	Photography Basic						
课程代码	2113011591			课程性质	必修		
开课学院	艺术设计学院			课程负责人	李欣		
课程团队	李欣, 徐广飞, 伏小姝						
授课学期	3			学分/学时	3/48		
课内学时	48	理论学时	24	实验学时	24	其他	0
适用专业	数字媒体艺术专业						
授课语言	中文						
对先修课程的要求	课程要求学生预先具有一定的人文素养, 家国情怀, 具备基本的审美能力, 具有相机操作能力和新媒体设计的思维与素养。《计算机辅助设计》《视听语言》, 应掌握软件基本操作方法, 能灵活利用软件进行设计。						
对后续课程的支撑	本课程为《数字广告创作》《影视后期制作》《影像专题创作》等专业必修课程提供影像拍摄、电视画面制作能力支撑。						
课程简介	<p>课程定位: 本课程是数字媒体艺术专业的一门专业必修主干课程, 是本专业的学科基础课程, 也是学生今后从事影视创作相关工作的基础。</p> <p>主要学习内容: 本课程内容包括摄像机基本理解和操作、摄像造型元素和基础创作。课程要求在学习电视画面的造型元素、摄像机调整和使用、常见的拍摄技巧和基本技术的基础上, 从技术和艺术上掌握摄像这一影视环节的基本创作方法。</p> <p>教学目标: 本课程目的在于通过理论学习和和拍摄实践, 培养学生的创新思维能力和实践能力, 使学生全面掌握电视摄像的基本技巧方法, 思维技巧和艺术手段, 使学生在电视摄像实践过程, 练就扎实的技术功底, 提高电视艺术素养。</p> <p>主要教学方法: 本课程主要采用理论讲解、实例观摩、实践操作相结合的方法, 在学生实践过程中辅以点评指导, 通过实践练习不断加深对所授知识的掌握, 提高动手能力。</p>						

二、课程目标及对毕业要求指标点的支撑

序号	课程目标	支撑毕业要求指标点	毕业要求
1	<p>目标 1: 了解摄像机的基本组成部分和成像原理。</p> <p>课程思政目标:培养其综合素养能力和爱国意识, 以及务真求实、遵守规则的专业作风。</p>	<p>指标点 1-1: 培养学生良好的公民道德素养, 培养其积极的世界观、人生观、价值观, 懂得感恩, 了解国情社情民情, 培养其社会大爱思想与公平正义精神, 潜移默化间助力学生提升良好的社会人文关怀思想与家国情怀, 课程思政内容融入教育教学中。</p>	<p>1.综合素养: 具有正确的世界观、人生观、价值观, 掌握在数字媒体艺术专业领域进行研发和应用时所需的艺术学、人文社会科学、外语、计算机等相关综合知识, 解决处理媒体艺术创作中的复杂问题。</p>
2	<p>目标 2: 了解摄像造型元素分类, 熟练掌握摄像过程中各元素发挥的作用。</p> <p>课程思政目标:强调职业素养能力和团队协作意识。体会工匠精神、创新精神的重要性。培养学生的自我管理能力和沟通能力, 提升设计素养和综合素养能力。</p>	<p>指标点 3-1: 能够掌握影视创作中, 关于全周期、全流程的基本开发设计方法和技术, 了解影像媒体艺术产品前期开发设计目标和后期技术方案的各种因素;</p> <p>指标点 4-2: 具有对视像进行实践研究的能力, 以及对媒体艺术前沿设计趋势的分析、研究和借鉴汲取能力;</p> <p>指标点 5-2: 学生能够运用摄影摄像相关器材设备进行视像创作素材的采集。</p>	<p>3.设计/开发解决方案: 能够通过影像、动画技术或界面交互、VR 媒体表现技术, 针对实际设计问题, 制定出解决方案, 设计满足特定需求的系统、单元或工艺流程, 并能够在设计环节中体现创新意识。</p> <p>4.设计研究: 能够基于数字媒体艺术专业理论知识和设计原理, 采用科学的方法对复杂的媒体艺术创作问题进行设计创新和实践研究。</p> <p>5.使用现代工具: 能够针对媒体艺术创作加工问题, 选择与使用恰当的技术资源, 能掌握影视、动画、交互方向数字媒体技术工具、设备的使用方法, 精通某一方向工具设备的使用技巧, 并能够理解其局限性。</p>

3	<p>目标3: 通过合理编排制作出符合大众审美, 体现扎实基本功的短片。并能对作品进行阐述、讲解和反思。</p> <p>课程思政目标: 塑造学生的家国情怀, 强化社会责任、弘扬担当精神。强调职业素养能力和团队协作意识。</p>	<p>指标点 11-2: 解国内外数字媒体艺术相关专业方向领域的学术前景、需求与发展动态。能够判断所从事的工作岗位中, 自身欠缺的知识能力, 对欠缺的知识能力进行有效的学习, 能够主动学习和追踪所媒体艺术领域相关新技术新形态发展动向。</p>	<p>11.终身学习: 具有自主学习和终身学习的意识, 有不断学习和适应数字媒体艺术专业发展的能力。</p>
---	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------

三、教学内容及进度安排

序号	教学内容	学生学习预期成果	课内学时	教学方式	支撑课程目标
1	<p>内容:</p> <p>1.摄像机的准备和基础操作。</p> <p>1.1 摄像机及镜头介绍;</p> <p>1.2 摄像基础操作</p> <p>重点: 摄像的基础操作要求。</p> <p>难点: 摄像机及镜头基础知识</p> <p>思政元素: 通过课程中经典影视作品的观摩, 启发青年学子承担媒体从业者服务社会的相应责任, 具有责任意识, 培养爱国意识, 用自己的拍摄作品展现国家日新月异的发展面貌。</p>	<p>了解摄像机组成与分类; 了解电视画面空间形态; 掌握电视画面的取材要求。</p> <p>育人目标: 培养综合素养能力和爱国意识, 以及求真务实、遵守规则的专业作风。</p>	8	<p>运用现代教育技术, 多媒体教学与传统教学方式相结合的教学法; 综合运用启发式教学、互动式教学、案例式教学等教学方式和教学方法。</p>	<p>目标1: 了解摄像机的基本组成部分和成像原理, 掌握摄像的基础操作。</p>

2	<p>内容:</p> <p>2 电视摄像造型元素。</p> <p>2.1 电视景别和分类;</p> <p>2.2 拍摄角度;</p> <p>2.3 电视画面构图。</p> <p>重点: 电视画面构成元素</p> <p>难点: 各电视画面构成元素的拍摄技巧</p> <p>思政元素: 将爱国主义, 社会公益内容视频作为案例带入课程分析教学, 培养学生社会主义核心价值观精神内涵。</p>	<p>主要学习构成电视摄像的主要造型元素, 了解景别的含义, 拍摄角度的涵义; 构图的涵义; 掌握景别的分类及造型功能, 拍摄角度的划分, 构图形式。</p> <p>育人目标: 强调职业素养能力和团队协作意识。体会工匠精神、创新精神的重要性。</p>	16	<p>运用现代教育技术, 多媒体教学与传统教学方式相结合教学法; 综合运用启发式教学、互动式教学、案例式教学等教学方式和教学方法。</p>	<p>目标2: 了解摄像造型元素分类, 熟练掌握摄像过程中各元素发挥的作用, 能够以独立或合作的方式解决摄像过程中遇到的困难。采用合理的拍摄手法进行创新制作。</p>
3	<p>内容:</p> <p>3 运动摄像。</p> <p>3.1 运动造型概念;</p> <p>3.2 各类运动摄像拍摄技巧</p> <p>重点: 运动摄像的具体拍摄方法</p> <p>难点: 各种拍摄方式的画面造型特点、功用和表现力及拍摄时应注意的问题</p> <p>思政元素: 通过课程内容培养学生的专业敏感度, 并将专业设计与文化思想传播、社会生活及商业活动的实际需求接轨, 制作出符合社会需求、消费群体需求的功能的优秀作品。</p>	<p>了解运动造型概念; 各种摄像手法的区分; 掌握推摄; 拉摄; 摇摄; 移动摄像; 跟摄的具体拍摄方法和运用技巧</p> <p>育人目标: 掌握分析能力和解决问题的能力。</p>	8	<p>运用现代教育技术, 多媒体教学与传统教学方式相结合教学法; 综合运用启发式教学、互动式教学、案例式教学等教学方式和教学方法。</p>	<p>目标2: 了解摄像造型元素分类, 熟练掌握摄像过程中各元素发挥的作用, 能够以独立或合作的方式解决摄像过程中遇到的困难。采用合理的拍摄手法进行创新制作。</p>
4	<p>内容:</p> <p>4 摄影用光。</p> <p>4.1 光的种类</p> <p>4.2 光的方向</p>	<p>了解电视用光概述; 自然光的画面表现; 人工光的画面表现; 色彩的感</p>		<p>课堂以设计方案沟通为主, 指导学生的设计与</p>	<p>目标2: 了解摄像造型元素分类, 熟练掌握摄</p>

	<p>重点：不同光位的照明特点</p> <p>难点：根据品牌理念及推广路线，进行品牌系统化形象设计。</p> <p>思政元素：将爱国主义，社会公益内容，文化艺术内容视频作为案例带入课程分析教学，培养学生积极投身社会主义建设的精神内涵。</p>	<p>情倾向；色彩的画面表现；掌握布光的基本步骤；掌握各种光线下的拍摄方法。</p> <p>育人目标：培养学生的设计素养、独立思考、自主学习的意识。</p>	8	<p>制作。通过范例图片、幻灯、投影等多媒体形式欣赏解析。</p>	<p>像过程中各元素发挥的作用，能够以独立或合作的方式解决摄像过程中遇到的困难。</p>
5	<p>内容：</p> <p>5 视频拍摄实训</p> <p>要求同学根据作业要求拍摄制作一个较为完整的视频。并在课堂上对自己的作品进行展示总结与汇报</p> <p>重点：对摄像课程的成果进行总结与汇报</p> <p>难点：创作思路清晰，拍摄基本功扎实，作品完整。</p> <p>思政元素：培养学生积极思考，实事求是的设计素养、卓越的设计表现能力及团队沟通协作的能力。</p>	<p>对摄像基础课程成果进行课堂展示；对作品做认真的总结评估。</p> <p>育人目标：培养学生的自我管理能力和沟通能力，提升设计素养和综合素养能力。</p>	8	<p>课堂以学生课程成果汇报为主，辅以教师点评总结。</p>	<p>目标3：通过合理编排制作出符合大众审美，体现扎实基本功的短片。并能对作品进行阐述、讲解和反思。</p>

注：知识点要充分体现课程思政元素。

四、课程考核

1、本课程教学主要通过课堂教学、课间讨论、思考分析、作业练习、拍摄创作等环节实现教学目标。为了考查融入隐性课程思想政治教育效果，因此本课程采用过程性考核和终结性考核相结合方式。

2、本课程为考试课程，课程总评成绩由过程性考核（50%）和终结性考核（50%）构成。过程性考核（平时成绩、实验成绩），平时成绩主要有作业、平时考核、提问等表现综合评分，对学生所学章节蕴含的思政元素的认识程度、专业内容掌握程度等方面进行考核。终结性考核为期末考试成绩，多为大作业创作形式。

序号	课程目标 (支撑毕业要求指标点)	考核内容	评价依据				成绩比例 (%)
			平时表现	课堂作业	综合设计	课堂汇报	

1	目标 1: 了解摄像机的基本组成部分和成像原理。掌握摄像的基础操作 (支撑毕业要求指标点 1-1)	理解该章节的基本理论和基本方法; 掌握该章节的基本理论和基本工具的使用。	√	√			20
2	目标 2: 了解摄像造型元素分类, 熟练掌握摄像过程中各元素发挥的作用, 能够以独立或合作的方式解决摄像过程中遇到的困难。采用合理的拍摄手法进行创新制作。 (支撑毕业要求指标点 3-1、4-2、5-2)	能否有创新意识和独立的创作思维, 能够掌握基本理论、拍摄流程, 掌握媒体传播领域的视觉规律及表现方法, 完成具体的实践项目	√	√			40
3	目标 3: 通过合理编排制作出符合大众审美, 体现扎实基本功的短片。并能对作品进行阐述、讲解和反思。 (支撑毕业要求指标点 12-1)	能否利用视听语言的基本元素运用在摄像实践中, 制作出成熟实用的视频作品			√	√	40
合计			20	20	50	10	100

注: 各类考核评价的具体评分标准见《附录: 各类考核评分标准表》

(说明: 1.评价依据主要有: 平时表现、作业、案例分析、实验/实习/调研报告、上机、考试等, 应根据该课程实际设置的考核方式填写, 不够可以加列; 2.各考核方式可根据需要逐一填写评分标准表)

五、教材及参考资料

教材: 《摄影艺术与技术》, 陈晨编著, 安徽美术出版社, 2020 年, 第 1 版, 9787539879659。

参考资料: 电视造型元素及运动摄像部分可参考中国大学在线慕课《摄像基础》, 湖南理工学院, 余水香、李勇课程团队。课程网址:

<http://www.icourse163.org/course/HNLGXY-1206145811?tid=1206923202>。

(艺术设计类书籍出版变化较快, 任课教师在课程大纲基础上, 根据教学需求, 可另定优秀教材)

六、教学条件

师资要求: 主讲教师和教学团队须爱岗敬业、乐于奉献、勇于接受新的教育观念, 教学思维能够与时俱进; 同时团队结构合理, 团结协作好, 知识结构、学历结构合理。授课教师表达能力强, 积极参与教育教学改革, 能够将最新设计理念引入理论教学中, 丰富教学内容, 增强学生学习兴趣。

教学场地：摄影专用实验室、多媒体教室。

附录：各类考核评分标准表

摄像基础课程考核评分标准表

教学目标要求	评分标准					权重 (%)
	90-100	80-89	70-79	60-69	60 以下	
目标 1：了解摄像机的基本组成部分和成像原理。掌握摄像的基础操作。 (支撑毕业要求指标点 1-1)	能系统掌握所学知识，很好地完成教学要求的全部内容，对摄像机有全面的认识。	能较为系统掌握所学知识，较好地完成教学要求的全部内容，对摄像机有较为全面的认识。	能基本掌握所学知识，大致完成教学要求的绝大部分内容，对摄像机有基本的认识。	不能系统掌握所学知识，没有完成教学要求的全部内容，对摄像机缺乏全面的认识。	没有完成教学要求的内容，对所学知识缺乏认识。	20
目标 2：了解摄像造型元素分类，熟练掌握摄像过程中各元素发挥的作用，能够以独立或合作的方式解决摄像过程中遇到的困难。采用合理的拍摄手法进行创新制作。（支撑毕业要求指标点 3-1、4-2、5-2）	摄像机运用自如。作业中充分反映出各摄像元素的正确使用。内容准确、清晰、稳定、美观。	摄像机运用较为自如。作业中比较充分反映出各摄像元素的正确使用。内容较为准确、清晰、稳定、美观。	摄像机运用基本正常。作业中基本反映出各摄像元素的合理使用。内容基本准确、清晰、稳定。	不能自如运用摄像机。作业中无法反映出各摄像元素的正确使用。内容不够准确、不够清晰和稳定。	无法反映出各摄像元素的使用。内容不准确，无法完成各项要求。	40
目标 3：通过合理编排制作出符合大众审美，体现扎实基本功的短片。并能对作品进行阐述、讲解和反思。 (支撑毕业要求指标点 12-1)	熟练使用摄像机，综合运用摄像各造型元素，作品价值观准确、内容表达清晰、完整、符合作业要求，制作精良，个性突出。	较为熟练地使用摄像机，运用摄像造型元素，作品价值观较为准确、内容表达较为完整、较为符合作业要求，制作良好，有一定个性。	能够基本正常地使用摄像机，运用摄像造型元素，作品价值观准确、内容表达基本完整、基本符合作业要求，制作基本合格。	无法正确使用摄像机，各造型元素未能正常使用，内容表达不够清晰、不完整、不能够达到作业要求，制作粗糙。	不能够达到作业要求，制作粗糙。无法完成各项教学目标和任务要求。	40

注：评分标准的分数段划分可以根据课程需要自行设计。

课程负责人：李欣

审 定：吴冬梅

院 长：曾英

《摄像基础》课程实验教学大纲

一、课程基本信息

课程名称	摄像基础		
	Photography Basic		
课程代码	2113011591	课程性质	必修
开课学院	艺术设计学院	课程负责人	李欣
课程团队	李欣、徐广飞、伏小姝		
授课学期	3	实验学时	24
适用专业	数字媒体艺术专业		
对先修课程的要求	课程要求学生预先具有一定的人文素养，家国情怀，具备基本的审美能力，具有相机操作能力和新媒体设计的思维与素养。先修《计算机辅助设计》《视听语言》，应掌握软件基本操作方法，能灵活利用软件进行设计。		
对后续课程的支撑	本课程为《数字广告创作》《影视后期制作》《影像专题创作》等专业必修课提供影像拍摄、电视画面制作能力支撑。		
课程任务及能力培养	<p>课程任务：本课程是数字媒体艺术专业的一门专业必修主干课程，是本专业的学科基础课程，也是学生今后从事影视创作相关工作的基础。</p> <p>教学内容：包括摄像机基本理解和操作、摄像造型元素和基础创作。课程要求在学习电视画面的造型元素、摄像机调整和使用、常见的拍摄技巧和基本技术的基础上，从技术和艺术上掌握摄像这一影视环节的基本创作方法。</p> <p>能力培养：本课程目的在于通过理论学习和和拍摄实践，培养学生的创新思维能力和实践能力，使学生全面掌握电视摄像的基本技巧方法，思维技巧和艺术手段，使学生在电视摄像实践过程，练就扎实的技术功底，提高电视艺术素养。</p> <p>教学方法：本课程主要采用理论讲解、实例观摩、实践操作相结合的方法,在学生实践过程中辅以点评指导，通过实践练习不断加深对所授知识的掌握，提高动手能力。</p>		

二、实验教学目标及对毕业要求指标点的支撑

序号	实验教学目标	支撑毕业要求指标点	毕业要求
1	<p>目标 1: 掌握摄像的基础操作。</p> <p>课程思政目标:求真务实、遵守规则的专业作风。培养自主意识和合作意识。</p>	<p>指标点 1-1: 培养学生良好的公民道德素养, 培养其积极的世界观、人生观、价值观, 懂得感恩, 了解国情社情民情, 培养其社会大爱思想与公平正义精神, 潜移默化间助力学生提升良好的社会人文关怀思想与家国情怀, 课程思政内容融入教育教学中。</p>	<p>1.综合素养: 具有正确的世界观、人生观、价值观, 掌握在数字媒体艺术专业领域进行研发和应用时所需的艺术学、人文社会科学、外语、计算机等相关综合知识, 解决处理媒体艺术创作中的复杂问题。</p>
2	<p>目标 2: 通过独立或合作的方式解决摄像过程中遇到的困难。采用合理的拍摄手法进行创新制作。</p> <p>课程思政目标:求真务实、遵守规则的专业作风。培养自主意识和合作意识。</p>	<p>指标点 3-1: 能够掌握影视创作中, 关于全周期、全流程的基本开发设计方法和技术, 了解影像媒体艺术产品前期开发设计目标和后期技术方案的各种因素;</p> <p>指标点 4-2: 具有对视像进行实践研究的能力, 以及对媒体艺术前沿设计趋势的分析、研究和借鉴汲取能力;</p> <p>指标点 5-2: 学生能够运用摄影摄像相关器材设备进行视像创作素材的采集。</p>	<p>3.设计/开发解决方案: 能够通过影像、动画技术或界面交互、VR 媒体表现技术, 针对实际设计问题, 制定出解决方案, 设计满足特定需求的系统、单元或工艺流程, 并能够在设计环节中体现创新意识。</p> <p>4.设计研究: 能够基于数字媒体艺术专业理论知识和设计原理, 采用科学的方法对复杂的媒体艺术创作问题进行设计创新和实践研究。</p> <p>5.使用现代工具: 能够针对媒体艺术创作加工问题, 选择与使用恰当的技术资源, 能掌握影视、动画、交互方向数字媒体技术工具、设备的使用方法, 精通某一方向工具设备的使用技巧, 并能够理解其局限。</p>
3	<p>目标 3: 综合运用课上所学创作高完成度的影视作品。并能对作品进行阐述、讲解和反思。</p> <p>课程思政目标: 塑造学生的家国情怀, 强化社会责任、弘扬担</p>	<p>指标点 11-2: 解国内外数字媒体艺术相关专业方向领域的学术前景、需求与发展动态。能够判断所从事的工作岗位中, 自身欠缺的知识能力, 对欠缺的知识能力进行有效的学习, 能够主动学习和追踪所媒体艺术领域相关</p>	<p>11.终身学习: 具有自主学习和终身学习的意识, 有不断学习和适应数字媒体艺术专业发展的能力。</p>

	当精神。强调职业素养能力和团队协作意识。	新技术新形态发展动向。	
--	----------------------	-------------	--

三、实验项目名称和学时分配

序号	实验项目名称	实验学时	实验要求	实验类型	每组人数	对应实验教学目标
1	实验一：电视摄像造型元素拍摄练习	8	必修	设计性	4	目标 1：了解摄像机的基本组成部分和成像原理。掌握摄像的基础操作 目标 2：了解摄像造型元素分类，熟练掌握摄像过程中各元素发挥的作用，能够以独立或合作的方式解决摄像过程中遇到的困难。采用合理的拍摄手法进行创新制作。
2	实验二：固定画面与运动摄像拍摄实践	4	必修	设计性	4	目标 2：了解摄像造型元素分类，熟练掌握摄像过程中各元素发挥的作用，能够以独立或合作的方式解决摄像过程中遇到的困难。采用合理的拍摄手法进行创新制作。
3	实验三：光线与色彩拍摄	4	必修	设计性	4	目标 2：了解摄像造型元素分类，熟练掌握摄像过程中各元素发挥的作用，能够以独立或合作的方式解决摄像过程中遇到的困难。采用合理的拍摄手法进行创新制作。

4	实验四：综合练习	8	必修	综合性	4-5	<p>目标2：了解摄像造型元素分类，熟练掌握摄像过程中各元素发挥的作用，能够以独立或合作的方式解决摄像过程中遇到的困难。采用合理的拍摄手法进行创新制作。</p> <p>目标3：通过合理编排制作出符合大众审美，体现扎实基本功的短片。并能对作品进行阐述、讲解和反思。</p>
---	----------	---	----	-----	-----	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

四、实验教学的基本要求、重点、难点

要求在学习电视画面的造型元素、摄像机调整和使用、常见的拍摄技巧和基本技术的基础上，从技术和艺术上掌握摄像这一影视环节的基本创作方法。

序号	实验项目名称	基本要求	重点	难点
1	实验一：电视摄像造型元素拍摄练习	通过课程实验，对学生进行电视摄像造型元素拍摄操作训练，使学生对摄像有初步的认识和了解。掌握各种摄像造型元素的拍摄技巧。	熟悉摄像相关器材。掌握各种摄像造型元素的拍摄技巧。	了解并熟悉摄像的基本要求。掌握各造型元素的拍摄要领。
2	实验二：固定画面与运动摄像拍摄实践	通过课程实验，对学生进行固定画面与运动摄像操作训练，使学生能熟练进行固定画面和运动摄像的操作。	了解掌握各种运动摄像方法及特点。	对于各种运动摄像手法的灵活应用。
3	实验三：光线与色彩拍摄	通过课程实验，对学生进行光线与色彩拍摄操作训练，使学生能熟练掌握不同光线和色彩的拍摄操作。	了解并熟悉各种光线和色彩处理技术的特点及表现风格。	对光线和色彩处理技术灵活应用。
4	实验四：综合练习	通过课程实验，对学生进行综合拍摄练习训练，使学生能根据实际情况进行具体拍摄操作。	常见题材的拍摄技术要点。	灵活掌握不同题材及材质的表现方法。

五、实验课程考核

1.可采用课程论文、调查报告、实践技能操作、作品设计与制作等方式进行考核。理论课与实践课程总评成绩构成；为了考查融入隐性课程思想政治教育效果，因此本课程采用过程性考核和终结性考核相结合方式。

2.平时成绩由平时表现、期中考试、考勤这三部分根据实际教学情况评定。**考勤扣分为迟到每次5分，旷课每次15分，缺课时数累计超过规定学时的三分之一，取消参加该课程考核资格，总评成绩=平时成绩*(40%-50%)+期末成绩*(60%-50%)。**

实验各组成分数与实验教学目标的对应关系

序号	考核/评价环节	占比(%)	考核/评价细则	对应实验教学目标
1	电视摄像造型元素拍摄	10	熟练完整(90-100分)较好(80-90分)一般(70-80分)不完整(60-70分)	目标 1: 了解摄像机的基本组成部分和成像原理。掌握摄像的基础操作目标 2: 了解摄像造型元素分类, 熟练掌握摄像过程中各元素发挥的作用, 能够以独立或合作的方式解决摄像过程中遇到的困难。采用合理的拍摄手法进行创新制作。
2	固定画面与运动摄像拍摄	20	熟练完整(90-100分)较好(80-90分)一般(70-80分)不完整(60-70分)	目标 2: 了解摄像造型元素分类, 熟练掌握摄像过程中各元素发挥的作用, 能够以独立或合作的方式解决摄像过程中遇到的困难。采用合理的拍摄手法进行创新制作。
3	光线与色彩拍摄	20	熟练完整(90-100分)较好(80-90分)一般(70-80分)不完整(60-70分)	目标 2: 了解摄像造型元素分类, 熟练掌握摄像过程中各元素发挥的作用, 能够以独立或合作的方式解决摄像过程中遇到的困难。采用合理的拍摄手法进行创新制作。
4	综合作品制作	50	熟练完整(90-100分)较好(80-90分)一般(70-80分)不完整(60-70分)	目标 2: 了解摄像造型元素分类, 熟练掌握摄像过程中各元素发挥的作用, 能够以独立或合作的方式解决摄像过程中遇到的困难。采用合理的拍摄手法进行创新制作。 目标 3: 通过合理编排制作出符合大众审美, 体现扎实基本功的短片。并能对作品进行阐述、讲解和反思。
合计		100		

六、教学条件

课程师资：具有影视摄像方向课程教学经验教师。

教学场地：具备多媒体授课设备,设能容纳 30-60 人的专业教室。

实验条件：具有专业的摄像实验室及摄像器材，学生能进行辅助设计的计算机 1 台/每人。

七、教材及参考资料

教材：《摄影艺术与技术》，陈晨编著，安徽美术出版社，2020 年，第 1 版，9787539879659。

参考资料：电视造型元素及运动摄像部分可参考中国大学在线慕课《摄像基础》，湖南理工学院余水香、李勇课程团队。

(艺术设计类书籍出版变化较快，任课教师在课程大纲基础上，根据教学需求，可另定优秀教材)

课程负责人：李欣

审 定：吴冬梅

院 长：曾 英

《故事创作》课程教学大纲

一、课程基本信息

课程名称	故事创作						
	Story creation						
课程代码	2646030170			课程性质	必修		
开课学院	艺术设计学院			课程负责人	徐广飞		
课程团队	徐广飞、李欣、张继强、伏晓姝						
授课学期	4			学分/学时	2/32		
课内学时	32	理论学时	32	实验学时	0	其他	0
适用专业	数字媒体艺术专业						
授课语言	中文						
对先修课程的要求	课程要求学生预先具有一定的人文素养，家国情怀，具备基本的审美能力，具有媒体设计的思维与素养。先修课程《视听语言》《摄像基础》，应理解镜头组成的基本原理，具备镜头设计的基本能力。						
对后续课程的支撑	本课程为《二维动画设计》《三维动画设计》《影像专题创作》等后续专业必修课提供故事创作能力的理论性知识支撑。						
课程简介	<p>课程定位：本课程是面向数字媒体艺术专业学生开设的专业必修课程，是学生进入专业学习、培养故事思维、掌握专业创作技巧的关键课程。</p> <p>主要学习内容：课程内容包括认识剧本、叙事的基本构成、叙事设计，旨在引导学生们通晓故事性剧本创作的特点、技巧、规律、方法，掌握叙事理论，培养学生对专业知识的兴趣和主动思考的能力，为今后专业知识的学习打下基础。</p> <p>教学目标：本课程的内容主要包含构成剧本的基本要素、故事的设计原理和故事的创造。在课程教授的过程中通过分析一定的影视实例，深入讲解影视故事的设计原理和应用方法，使学生们对本专业学科的特性加深认识和理解。</p> <p>主要教学方法：采用理论讲解、实例观摩、案例分析相结合的方法。综合运用启发式教学、互动式教学、案例式教学；以案例讲评为主，指导学生学会运用理论知识结合实例进行分析；促进学生课程核心学习结果的达成。</p>						

二、课程目标及对毕业要求指标点的支撑

序号	课程目标	支撑毕业要求指标点	毕业要求
1	<p>目标1: 了解影像故事的基本构成和特质,学会用故事的思维完成专业的影像表达。</p> <p>课程思政目标:培养其综合素养能力和爱国意识,以及求真务实、遵守规则的专业作风。</p>	<p>指标点1-1: 培养学生良好的公民道德素养,培养其积极的世界观、人生观、价值观,懂得感恩,了解国情社情民情,培养其社会大爱思想与公平正义精神,潜移默化间助力学生提升良好的社会人文关怀思想与家国情怀,课程思政内容融入教育教学中。</p>	<p>1.综合素养: 具有正确的世界观、人生观、价值观,掌握在数字媒体艺术专业领域进行研发和应用时所需的艺术学、人文社会科学、外语、计算机等相关综合知识,解决处理媒体艺术创作中的复杂问题。</p>
2	<p>目标2: 能够从三幕剧、多幕剧等角度对影视作品进行合理的故事分析,掌握故事创作技巧和规律,为今后的艺术创作奠定基础。</p> <p>课程思政目标:强调职业素养能力和团队协作意识。体会工匠精神、创新精神的重要性。培养学生的自我管理能力和沟通能力,提升设计素养和综合素养能力。</p>	<p>指标点3-1: 能够掌握影视创作中关于全周期、全流程的基本开发设计方法和技术,了解影像媒体艺术产品前期开发设计目标。</p> <p>指标点3-3: 能够掌握数字媒体艺术的基本理论、设计程序、设计方法,掌握媒体艺术表现规律及制作技术,进行系统或流程化的设计创作,在影像创作中能够体现出创新意识、独立设计思想。</p>	<p>3.设计/开发解决方案: 能够通过影像、动画技术或界面交互、VR媒体表现技术,针对实际设计问题,制定出解决方案,设计满足特定需求的系统、单元或工艺流程,并能够在设计环节中体现创新意识。</p> <p>4.设计研究: 能够基于数字媒体艺术专业理论知识和设计原理,采用科学的方法对复杂的媒体艺术创作问题进行设计创新和实践研究。</p>
3	<p>目标3: 通过合理编排制作出符合大众审美,体现扎实基本功的短片。并能对作品进行阐述、讲解和反思。</p> <p>课程思政目标:塑造学生的家国情怀,强化社会责任、弘扬担当精神。强调职业素养能力和团队协作意识。</p>	<p>指标点11-2: 了解国内外数字媒体艺术相关专业方向的学术前景、需求与发展动态。能够判断所从事的工作岗位中,自身欠缺的知识能力,对欠缺的知识能力进行有效的学习,能够主动学习和追踪所媒体艺术领域相关新技术新形态发展动向。</p>	<p>11.终身学习: 具有自主学习和终身学习的意识,有不断学习和适应数字媒体艺术专业发展的能力。</p>

三、教学内容及进度安排

序号	教学内容	学生学习 预期成果	课内 学时	教学 方式	支撑课程目标
1	<p>内容： 1剧本概论 2主题设置； 重点：故事性剧本是什么 难点：剧本中故事的主题选择</p> <p>思政元素：通过课程中对经典影视作品的观摩，启发青年学子承担媒体从业者服务社会的相应责任，具有责任意识，培养爱国意识。</p>	<p>了解故事性剧本中的叙事构成。</p> <p>育人目标： 培养综合素养能力和爱国意识，以及求真务实、遵守规则的专业作风。</p>	4	运用现代教育技术，多媒体教学与传统教学方式相结合的教学法；综合运用互动式教学、案例式教学等教学方式和教学方法。	目标1：形成对故事性剧本的初步认知，为后续深入学习剧作打下基础。
2	<p>内容： 3人物 3.1构成人物 3.2创造人物 4开端 4.1故事开端的构成 4.2故事开端的技巧 重点：构成人物的方式；开端技巧 难点：如何创造人物</p> <p>思政元素：将爱国主义，社会公益内容，文化艺术内容视频作为案例带入课程分析教学，培养学生积极投身社会主义建设的精神内涵。</p>	<p>主要学习故事中人物在剧本构成中的技巧；如何能够创造出符合剧情需要的人物；故事开端的设计技巧。</p> <p>育人目标： 强调职业素养能力和团队协作意识。体会创新精神的重要性。</p>	8	运用现代教育技术，多媒体教学与传统教学方式相结合教学法；综合运用启发式教学、互动式教学、案例式教学等教学方式和教学方法。	目标2：掌握人物在故事设计中的技巧，为今后的故事创作奠定基础。

3	<p>内容: 5段落 5.1 段落的概念、作用 5.2段落与场面的关系 6情节点 6.1情节点的概念、作用 6.2情节点的设计</p> <p>重点: 掌握情节点的设计 难点: 段落与场面的关系</p> <p>思政元素: 通过课程内容培养学生的专业敏感度, 帮助学生树立正确的社会价值观。</p>	<p>主要了解段落在整个剧本中的作用, 掌握情节点的设计技巧。</p> <p>育人目标: 掌握分析能力和解决问题的能力。</p>	8	<p>运用现代教育技术, 多媒体教学与传统教学方式相结合教学法; 综合运用启发式教学、互动式教学、案例式教学等教学方式和教学方法。</p>	<p>目标2: 掌握故事性剧本写作中段落和情节点的设置方式和技巧, 为今后的艺术创作奠定基础。</p>
4	<p>内容: 7场面 7.1场面的构成 7.2场面的设计 8结尾 8.1结尾的设计 8.2案例分析展示</p> <p>重点: 场面的设计 难点: 剧本的综合写作</p> <p>思政元素: 培养学生积极思考, 实事求是的设计素养、卓越的设计表现能力及团队沟通协作的能力。</p>	<p>充分掌握故事的场面设计方式; 在课堂中分享自己的分析成果。</p> <p>育人目标: 培养学生的自我管理能力和沟通能力, 提升设计素养和综合素养能力。</p>	12	<p>运用多媒体手段, 综合运用案例式、启发式教学方法。辅以学生课程成果汇报, 教师点评总结。</p>	<p>目标3: 掌握故事性剧本写作中结尾的设置方式和技巧, 并对自己的成果进行汇报、分享和总结。</p>

注: 知识点要充分体现课程思政元素。

四、课程考核

1、本课程教学主要通过课堂教学、课间讨论、思考分析、作业练习、剧本创作等环节实现教学目标。为了考察融入隐性课程思政教育效果, 本课程采用过程性考核和终结性考核相结合的方式。

2、本课程为考试课程, 课程总评成绩由过程性考核(50%)和终结性考核(50%)构成。过程性考核(平时成绩、实验成绩), 平时成绩主要有作业、平时考核、提问等表现综合评分, 对学生所学章节蕴含的思政元素的认识程度、专业内容掌握程度等方面进行考核。终结性考核为期末考试成绩, 多为大作业创作形式。

序号	课程目标 (支撑毕业要求指标点)	考核内容	评价依据				成绩比例 (%)
			课堂表现	平时	课堂汇报	大作业	
1	目标1: 形成对故事性剧本的初步认知, 为后续深入学习剧作打下基础。 (支撑毕业要求指标点1-1)	理解该章节的基本理论和基本方法; 掌握该章节的基本理论和基本原理的使用。	√				10
2	目标2: 掌握故事性剧本写作中段落和情节点的设置方式和技巧, 为今后的艺术创作奠定基础。(支撑毕业要求指标点3-3, 4-2)	学生能够灵活应用故事性剧本创作的段落和情节点设置, 掌握剧本写作当中的基本方法和技巧。		√		√	70
3	目标3: 掌握故事性剧本写作中结尾的设置方式和技巧, 并对自己的成果进行汇报、分享和总结。(支撑毕业要求指标点12-1)	运用剧作技巧, 合理规范地进行故事创作, 同时完成具体的案例分析			√		20
合计			10	30	10	50	100

注: 各类考核评价的具体评分标准见《附录: 各类考核评分标准表》

(说明: 1.评价依据主要有: 平时表现、作业、案例分析、实验/实习/调研报告、上机、考试等, 应根据该课程实际设置的考核方式填写, 不够可以加列; 2.各考核方式可根据需要逐一填写评分标准表)

五、教材及参考资料

教材: 《电影剧本写作基础》, 悉德·菲尔德, 世界图书出版公司, 2012年8月第1版, 9787510042355。

参考书目: 《影视编剧》, 范志忠、许涵之著, 中国传媒大学出版社, 2021年5月第1版, 9787565729362。

(艺术设计类书籍出版变化较快, 任课教师在课程大纲基础上, 根据教学需求, 可另定优秀教材)

六、教学条件

师资要求: 主讲教师和教学团队须爱岗敬业、乐于奉献、勇于接受新的教育观念, 教学思维能够与时俱进; 同时团队结构合理, 团结协作好, 知识结构、学历结构合理。授课教师表达能力强,

积极参与教育教学改革，能够将最新设计理念引入理论教学中，丰富教学内容，增强学生学习兴趣。

教学场地：多媒体教室。

附录：各类考核评分标准表

故事创作课程考核评分标准表

教学目标要求	评分标准					权重 (%)
	90-100	80-89	70-79	60-69	60以下	
目标1：形成对故事性剧本的初步认知，为后续深入学习剧作打下基础。 (支撑毕业要求指标点1-1)	大作业从故事性剧本创作的专业角度，提出有独特见解的观点。	大作业从故事性剧本创作的专业角度，提出较为独特的见解。	大作业能基本从故事性剧本创作的角度，提出一定的见解。	大作业观点模糊，没有从故事性剧本创作的角度对电影进行专业分析。	无法完成各项任务要求	20
目标2：掌握故事性剧本写作中段落和情节点的设置方式和技巧，为今后的艺术创作奠定基础 (支撑毕业要求指标点3-3, 4-2)	能够把故事性的电影剧作予以合理拆解，从段落、情节点等方面进行合理分析，立论清晰、观点鲜明、论据充分、论证严谨、科学可靠、逻辑性强，结论准确、严密，文	能够把故事性的电影剧作予以合理拆解，从段落、情节点面进行较为合理分析，立论清晰、观点鲜明、论据较为充分、论证较为严谨、科学可靠、逻辑性较强，结论准确，文字表达较为精炼。	能够把故事性的电影剧作予以合理拆解，从段落、情节点等方面进行一定分析，有一定自己的观点、有论据、结论基本准确，文字表达基本准确。	能够把故事性的电影剧作予以拆解，但论点较为模糊，立论与影片本身的剪辑有一定差距不能反映出一定的视听分析能力。	无法完成各项任务要求	60

	字表达精炼。					
目标3: 掌握故事性剧本写作中结尾的设置方式和技巧, 并对自己的成果进行汇报、分享和总结。(支撑毕业要求指标点12-1)	反映出很强的剧作结构和文字表达能力, 作品很好地达到作业要求。总结、汇报全面, 表达清晰。	反映出一定的剧作结构和文字表达能力, 大体上较为符合作业要求。	反映出具有剧作结构和文字表达能力, 基本上按照要求完成作业。	论点混乱, 无合理论证, 缺乏论据, 不能反映出一定的剧作结构能力, 不符合作业基本要求。	无法完成各项任务要求	20

课程负责人: 徐广飞

审 定: 吴冬梅

院 长: 曾英

《设计管理与实务》课程教学大纲

一、课程基本信息

课程名称	设计管理与实务						
	Design Management and Practice						
课程代码	2113011550			课程性质	必修		
开课学院	艺术设计学院			课程负责人	张青荣		
课程团队	张青荣、闵元元、尹欣						
授课学期	6			学分/学时	2/32		
课内学时	32	理论学时	32	实验学时	0	其他	0
适用专业	设计学类各专业						
授课语言	中文						
对先修课程的要求	课程要求学生掌握设计的基础知识，具有一定的图形表现能力、媒体艺术设计能力和艺术人文素养。先修课程为：《设计色彩》《信息可视化设计》《动态图形设计》《二维动画设计》《三维动画设计》等。						
对后续课程的支撑	能为后续毕业设计等课程提供培养学生的团队合作能力与设计资源整合、配置能力，为后续课程提供综合设计管理能力，帮助学生完成视觉设计综合素养的建构。						
课程简介	<p>课程定位：《设计管理与实务》是艺术学院大类教育平台的一门基础必修课程，本课程的教学目的是重点培养学生的团队合作能力与设计资源整合、配置能力，通过多种类型的课题设置，帮助学生在时间过程中理解设计管理理论的核心内容，为学生以后从事设计行业工作打下基础。</p> <p>主要教学内容：设计管理基本概念、设计与管理的关系、设计与管理要点，理解大众创业、万众创新与社会创新。</p> <p>教学目标：使学生能正确地理解和掌握设计与管理的基本概念和关系，了解设计管理的方式分析，设计管理的内涵及互联网化时代的管理模式，掌握多种层次的关系解读，反思个人、团队、组织的设计思考和设计行为，进而提高综合设计能力。</p> <p>主要教学方法：运用现代教育技术，多媒体教学与传统教学方式相结合；案例讲解和项目实训等教学方式和教学方法；注重各个知识点的案例分析和设计实践；促进课程核心学习结果的达成。</p>						

二、课程目标及对毕业要求指标点的支撑

序号	课程目标	支撑毕业要求指标点	毕业要求
1	<p>目标 1: 了解设计管理概况和设计管理的方式分析, 能围绕设计项目进行设计前的市场调研准备及确定设计方案。</p> <p>课程思政目标: 通过系统的理论学习, 提高学生的创造性思维和创新能力; 培养学生能够从多个视角考虑和分析问题的能力, 坚持理论指导实践, 实践是检验真理的唯一标准。</p>	<p>指标点 3-1: 能够掌握影视创作、动画设计、虚拟现实及网络交互设计及相关文化艺术产品开发中, 关于全周期、全流程的基本开发设计方法和技术, 了解影响媒体艺术产品前期开发设计目标和后期技术方案的各种因素;</p> <p>指标点 4-3: 学生能够应用本专业和交叉设计学科的综合知识, 解决当今社会跨界设计的基本问题和复杂应用问题, 并表现出一定的创造力和批判性思维能力。</p>	<p>3.设计/开发解决方案: 能够通过影像、动画技术或界面交互、VR 媒体表现技术, 针对实际设计问题, 制定出解决方案, 设计满足特定需求的系统、单元或工艺流程, 并能够在设计环节中体现创新意识。</p> <p>4.研究研究: 能够基于数字媒体艺术专业理论知识和设计原理, 采用科学的方法对复杂的媒体艺术创作问题进行设计创新和实践研究。</p>
2	<p>目标 2: 能对设计项目进行方案、策略和设计制作, 在理解设计法律法规的基础上, 采用独立或团队合作的方式, 采用合理的设计手段和表现方法, 进行创新设计。</p> <p>课程思政目标: 增强学生宏观设计思想及大局意识、团队意识, 提高认知高度。</p>	<p>指标点 5-2: 学生能够使用 PS\FIAn\AI\3DMax\C4D 等工具软件, 结合动画拷贝、手绘板以及定格动画拍摄等方式, 进行动画创作素材的采集绘制与模型搭建, 并能够运用后期软件工具进行动画媒体艺术的设计创作; 能够使用动漫衍生及定格动画设计原理, 进行相关模型、场景的搭建制作;</p> <p>指标点 6-3: 了解设计数字媒体艺术行业管理规范, 熟悉相关方针、政策和法规, 关注知识产权的相关规范, 能够合理分析、评价设计方案的实施对客户、社会、健康、安全、法律及文化的影响;</p> <p>指标点 8-1: 在项目合作中, 具有团队合作意识, 能够自查、自省和自控, 耐心倾听团队成员的意见, 理解他人的需求和意愿。</p>	<p>5.使用现代工具: 能够针对媒体艺术创作加工问题, 选择与使用恰当的技术资源, 能掌握影视、动画、交互方向数字媒体技术工具、设备的使用方法, 精通某一方向工具设备的使用技巧, 并能够理解其局限性。</p> <p>6.设计与市场: 能够基于数字媒体艺术专业相关背景和知识进行合理分析, 评价设计实践对社会、健康、安全、法律以及文化的影响, 并明了设计师应承担的责任。</p> <p>8.个人与团队: 能够在多学科背景下以及综合性媒体艺术实践团队中承担个体、团队成员以及负责人的角色。</p>

3	<p>目标 3: 具备对设计结果进行总结、展示汇报和反思的能力。</p> <p>课程思政目标: 培养学生的创新的精神, 培育对自然、社会以及人类和谐共生的思想。设计的发展就是要努力实现使其为人类更好的服务, 这体现了科学发展观中以人为本的思想。</p>	<p>指标点 9-1: 能够在合作背景下, 面对业界同行或社会公众, 就数字媒体艺术实践项目问题, 进行沟通、讨论和汇报, 观点明确、阐述流畅、层次分明、逻辑清晰;</p> <p>指标点 11-2: 了解国内外数字媒体艺术相关专业方向领域的学术前景、需求与发展动态。能够判断所从事的工作岗位中, 自身欠缺的知识能力, 对欠缺的知识能力进行有效的学习, 能够主动学习和追踪所媒体艺术领域相关新技术新形态发展动向。</p>	<p>9.沟通: 在系统化媒体艺术实践研究项目中, 能够就市场调研、设计方案、设计制作等过程中的问题与业界同行及社会公众进行有效沟通和交流, 包括撰写报告和设计文稿、陈述发言、清晰表达或回应指令。并具备一定国际视野, 能够在跨文化背景下进行沟通和交流。</p> <p>11.终身学习: 具有自主学习和终身学习的意识, 有不断学习和适应数字媒体艺术专业发展的能力。</p>
---	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

三、教学内容及进度安排

序号	教学内容	学生学习预期成果	课内学时	教学方式	支撑课程目标
1	<p>内容: 课程概述 通过本章教学使学生了解课程基本框架, 掌握设计管理相关概念, 熟练掌握设计管理的方式。 1.1 设计管理概念。 1.2 设计管理的方式分析。 重点: 设计管理的概念源起、历史语境等。 难点: 设计管理的方式分析。</p> <p>课堂思政知识点: 了解国内外设计管理相关基础知识, 体会设计管理的重要意义, 启发学生在学习中思考创新精神的重要性, 更好地为国家为人民服务。</p>	<p>掌握设计管理基本理论及发展趋势, 了解设计管理的方式分析。</p> <p>育人目标: 培养学生的创新意识和创造力, 能够提出独特的设计解决方案</p>	4	该课程以课堂讲授为主, 通过范例图片、幻灯、投影等多媒体形式欣赏解析。	目标 1: 了解设计管理概况和原理, 能围绕设计项目进行方案设计前的统筹规划。

2	<p>内容: 设计与管理的关系 通过本章教学使学生了解设计与管理的关系, 掌握设计与管理的异同, 熟练掌握设计与管理的多层次关系。</p> <p>2.1 设计与管理的共性。 2.2 设计与管理的互补对设计学科的意义。 2.3 多种层次的关系解读, 如战略管理、组织管理、项目管理以及设计认知、设计目标、设计组织、设计管理者等。</p> <p>重点: 分析设计与管理的关系。 难点: 设计与管理的多层次关系分析。</p> <p>课堂思政知识点: 培养学生设计管理, 在潜移默化中引导学生树立正确的世界观、人生观、价值观。</p>	<p>了解设计管理的内涵及互联网化时代的管理模式, 掌握多种层次的关系解读, 如战略管理、组织管理、项目管理以及设计认知、设计目标、设计组织、设计管理者等。</p> <p>育人目标: 掌握项目管理的基本知识和技能, 能够有效组织和管理设计项目。</p>	6	<p>该课程以课堂讲授为主, 通过范例图片、幻灯、投影等多媒体形式欣赏解析。</p>	<p>目标 1: 了解设计管理概况和互联网化思维的管理模式, 能围绕设计项目进行方案设计前的准备及确定设计方案。</p>
3	<p>内容: 设计管理的核心内容 通过本章教学使学生了解现代设计管理的一些常用手段及方法, 理解不同维度的管理要素, 熟练资源管理要点。</p> <p>3.1 人力资源。 3.2 物质资源。 3.3 时间资源。</p> <p>重点: 资源管理。 难点: 设计管理的手段与方法。</p> <p>课堂思政知识点: 引导明确中国设计的发展方向, 坚定建设“设计中国”的理想信念, 塑造学生的家国情怀, 强化社会责任、弘扬担当精神。</p>	<p>学生能够基于设计原理, 通过设计思维的训练, 采用适当的视觉设计方法对设计项目进行方案、策略和设计制作。</p> <p>育人目标: 培养团队合作和沟通能力, 能够与不同领域的人合作, 完成设计项目。</p>	8	<p>该课程课堂讲授与设计实践相结合, 课堂讲评为主, 指导学生的设计与制作。通过范例图片、幻灯、投影等多媒体形式欣赏解析。</p>	<p>目标 2: 对设计项目进行方案、策略和设计制作, 在设计法律法规的基础上, 采用团队合作的方式, 采用合理的设计手段和表现方法, 进行创新设计</p>

4	<p>内容: 课程实训 通过本章教学使学生了解不同的设计项目与工作方式,掌握影响设计管理的因素。</p> <p>4.1 设计项目的分析与实践。 4.2 案例设计:不同层次、类型的个案设计。</p> <p>重点:设计项目的分析与实践。 难点:不同层次、类型的个案设计。</p> <p>课堂思政知识点:引导学生宏观设计思想及大局意识,提高认知高度。</p>	<p>学生应了解设计项目的分析与实践以及不同层次、类型的个案设计。</p> <p>育人目标: 理解设计思维的核心概念和方法,能够运用设计思维解决实际问题。</p>	14	<p>该课程课堂讲授与设计实践相结合,课堂实践为主,指导学生的设计与制作。通过范例图片、幻灯、投影等多媒体形式欣赏解析。</p>	<p>目标 2: 对设计项目进行方案、策略和设计制作,在理解设计法律法规的基础上,采用团队合作的方式,合理的设计手段和表现方法,进行创新设计</p> <p>目标 3: 对设计结果进行总结、展示汇报和反思。</p>
---	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------	----	------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------

注: 知识点要充分体现课程思政元素。

四、课程考核

1.可采用实践技能操作、作品设计与制作等方式进行考核.课程总评成绩构成: 总评成绩=(平时成绩-考勤扣分)*(40%-50%)+期末成绩*(60%-50%); **为了考查融入隐性课程思想政治教育效果,因此本课程采用过程性考核和终结性考核相结合方式。**

2.平时成绩由平时表现、期中考试、考勤这三部分根据实际教学情况评定。考勤扣分为迟到每次 5 分,旷课每次 15 分,缺课时数累计超过规定学时的三分之一,取消参加该课程考核资格。

序号	课程目标 (支撑毕业要求指标点)	考核内容	评价依据			成绩比例 (%)
			设计(前期 调研阶段)	深化 设计	设计(展示 汇报阶段)	
1	目标 1: 了解设计概况和设计管理的方式分析,能围绕设计项目进行前期调研准备及确定设计方案。 (支撑毕业要求指标点 3-1,4-3)	项目训练(自拟题目或者教师科研题目或社会服务题目)的前期方案确定。	√			40

2	目标2: 对设计项目进行方案、策略和设计制作, 在理解设计法律法规的基础上, 采用独立或团队合作的方式, 采用合理的设计手段和表现方法, 进行创新设计(支撑毕业要求指标点5-2,6-3,9-1)	考核内容: 设计项目训练自拟题目或者教师科研题目或社会服务题目)的方案视觉表现与制作。		√		40
3	目标3: 对设计结果进行总结、展示汇报和反思。(支撑毕业要求指标点10-1,12-2)	考核内容: 设计项目训练(自拟题目或者教师科研题目或社会服务题目): 方案进一步深入设计与制作			√	20
合计						100

注: 各类考核评价的具体评分标准见《附录: 各类考核评分标准表》

五、教材及参考资料

教材:

《设计管理》, 刘曦卉著, 北京大学出版社, 2020年6月第1版, ISBN: 9787301256169

参考书:

1. 《设计管理》, 海军主著, 中信出版社, 2022年第1版, ISBN: 9787508646565。
2. 《设计管理》, 罗方主编, 清华大学出版社, 2021年第2版, ISBN: 9787302380849。

(艺术设计类书籍出版变化较快, 任课教师在课程大纲基础上, 根据教学需求, 可另定优秀教材)

六、教学条件

课程师资: 具备《数字广告创作》课程教学经验教师。

教学场地: 具备多媒体授课设备、能容纳30-60人的专业教室。

附录: 各类考核评分标准表

《设计管理与实务》考核评分标准表

教学目标要求	评分标准					权重(%)
	90-100	80-89	70-79	60-69	60分以下	
目标1: 了解设计概况和设计	能系统掌握所学知识, 很好地完成教学要	能较系统的掌握所学知识和完成教	能基本系统的掌握所学知识和完成	能基本掌握所学知识, 完成教学要	不完全能掌握所学的基本知识, 对	40

方式分析，能围绕设计项目进行前期调研准备及确定设计方案。	求的全部内容，对设计有研究，能够专业知识与设计实际相结合，主题突出、明确，设计元素运用较好，具有突出的视觉美感和艺术表现力。	学要求的全部内容，对设计有一定的研究，能够专业知识与设计实际相结合，主题突出、明确，设计元素运用较好，具有一定的视觉美感和艺术表现力。	教学要求的全部内容，对设计有基本的研究，基本能够把专业知识与设计实际相结合，主题和设计元素基本符合要求。	求的部分内容，对设计的研究不够深入，专业知识与设计实际联系不够紧密，主题不够明确。	设计的研究不够深入，专业知识与设计实际联系不够紧密，主题不够明确。	
目标2：对设计项目进行方案、策略和设计制作，在理解设计法律法规的基础上，采用独立或团队合作的方式，合理的设计手段和表现方法，进行创新设计。	市场调研充分、规范，设计符合项目的发展和定位，专业性强，符合行业标准，充分考虑受众和可持续发展。	市场调研较充分、规范，设计较符合项目的发展和定位，专业性较强，较符合行业标准，考虑到受众和可持续发展。	市场调研规范，设计与项目的发展和定位联系不够紧密，专业性较弱，行业标准化较弱，基本考虑受众和可持续发展。	市场调研不够规范，设计与项目的发展和定位联系不够紧密，专业性弱，行业标准化弱。未能考虑受众和可持续发展。	市场调研不够规范，设计与项目的发展和定位联系不够紧密，专业性弱，行业标准化弱。未能考虑受众和可持续发展。	40
目标3：对设计结果进行总结、展示汇报和反思。	作品符合设计的艺术性、功能性，识别性强，具有较强的文化内涵和时代特征，设计表现与创新能力强，设计	作品较符合设计的艺术性、功能性，识别性较强，具有一定的文化内涵和时代特征，设计	作品基本符合设计的艺术性、功能性，识别性较弱，设计表现与创新能力较弱，设计语言不	作品的艺术性、功能性较差，识别性较弱，设计表现与创新能力较差，设计语言不够准	作品的艺术性、功能性差，识别性弱，设计表现与创新能力差，设计语言不准确，效果图	20

	语言准确，效果图表达准确、专业设计整体上符合作业要求，设计精美，视觉冲击力强，个性突出。	表现与创新能力较强，设计语言较准确，效果图表达较准确、专业设计整体上符合作业要求。	够准确，效果图表达较准确、专业设计整体上基本符合作业要求。	确，效果图表达不够准确、专业设计整体上离作业要求还有差距。	表达不准确、专业设计整体上离作业要求还有差距。	
--	----------------------------------------------	-------------------------------------------	-------------------------------	-------------------------------	-------------------------	--

注：评分标准的分数段划分可以根据课程需要自行设计。

课程负责人：张青荣

审 定：吴冬梅

院 长：曾 英

二.专业能力平台（必修）

《动画基础》课程教学大纲

一、课程基本信息

课程名称	动画基础						
	Animation Basics						
课程代码	2113011111			课程性质	必修		
开课学院	艺术设计学院			课程负责人	王晨曦		
课程团队	王晨曦、闵元元、张青荣						
授课学期	4			学分/学时	3/48		
课内学时	48	理论学时	48	实验学时	0	其他	0
适用专业	数字媒体艺术专业						
授课语言	中文						
对先修课程的要求	本课程修读前需要具备计算机辅助设计相关知识、设计软件操作能力和创新设计与思维能力，先修课程有《设计素描》《设计色彩》《设计构成》《视听语言》等。						
对后续课程的支撑	为后续课程《涉海短片创意》、《二维动画设计》、《三维动画设计》、《专业创新与实践作》提供手绘技能、软件运用、动态表现、动画运动规律等数字艺术表现能力的支撑。						
课程简介	<p>课程定位：本课程是艺术学院数字媒体艺术专业的一门专业必修课程，属于数字媒体专业发展方向的前沿引领课程之一。该课程将系统学习动画领域的形式范畴、动画设计制作的创作方法和创作流程，掌握剧本写作、动画角色和场景设计、动画分镜设计、动画运动规律等动画前期创作基础知识。培养学生对动画的基础设计与创作能力，提高学生的美学修养和实践能力，为后续二维动画设计等相关课程打下基础，为现代数字媒体艺术领域服务。</p> <p>主要学习内容：本课程主要学习动画概述相关基础知识，掌握动画制作设计方法和技术手段，能够熟练使用绘制工具和动画编辑软件进行设计与制作。</p> <p>教学目标：提高学生对动画制作项目的实际设计与制作水平，培养学生的造型能力、实践探索和研究能力、动画创作和和设计策划等综合运用能力。</p> <p>主要教学方法：运用现代教育技术，多媒体教学与传统教学方式相结合，结合启发式教学、互动式教学、案例式教学等教学方式和教学方法，指导学生的设计与制作，促进课程核心学习结果的达成。</p>						

二、课程目标及对毕业要求指标点的支撑

序号	课程目标	支撑毕业要求指标点	毕业要求
1	<p>目标1: 掌握动画概述相关基础知识, 具备动画实践研究能力与分析能力。</p> <p>课程思政目标: 掌握分析能力和解决问题的能力。培养家国情怀、树立文化自信, 强化社会责任、弘扬担当精神。</p>	<p>指标点1-1: 培养学生良好的公民道德素养, 培养其积极的世界观、人生观、价值观, 懂得感恩, 了解国情社情民情, 培养其社会大爱思想与公平正义精神, 潜移默化间助力学生提升良好的社会人文关怀思想与家国情怀, 课程思政内容融入教育教学中。</p> <p>指标点4-2: 具有对视像、动画、交互设计进行实践研究的能力, 具有对传统视像、动画表达媒体和新技术、新形态进行良好的创新交叉融合能力, 对VR、网络交互等媒体表达进行实践探索研究的能力, 以及对媒体艺术前沿设计趋势的分析、研究和借鉴汲取能力。</p>	<p>1.综合素养: 具有正确的世界观、人生观、价值观, 掌握在数字媒体艺术专业领域进行研发和应用时所需的艺术学、人文社会科学、外语、计算机等相关综合知识, 解决处理媒体艺术创作中的复杂问题。</p> <p>4.设计研究: 能够基于数字媒体艺术专业理论知识和设计原理, 采用科学的方法对复杂的媒体艺术创作问题进行设计创新和实践研究。</p>
2	<p>目标2: 掌握动画制作设计方法和技术手段。具备实践探索和研究能力、综合创作和设计策划的能力, 能够熟练使用工具软件进行设计。</p> <p>课程思政目标: 激发学生精益求精的工匠精神, 体会创新精神的重要性, 提升设计素养和创新能力。</p>	<p>指标点1-4: 具有在进行数字媒体艺术综合创作、设计策划、加工制作、设计管理等方面, 表现出一定的人文素养、艺术素养和基本的工程素养。指标点3-1: 能够掌握影视创作、动画设计、虚拟现实及网络交互设计及相关文化艺术产品开发中, 关于全周期、全流程的基本开发设计方法和技术, 了解影响媒体艺术产品前期开发设计目标和后期技术方案的各种因素。</p> <p>指标点5-3: 学生能够使用PS\FIAn\AI\3DMax\C4D等工具软件, 结合动画拷贝、手绘板以及定格动画拍摄等方式, 进行动画创作素材的采集绘制与模型搭建, 并能够运用后期软件工具进行动画媒体艺术的设计创作; 能够使用动漫衍生及定格动画设计原理, 进行相关模型、场景的搭建制作。</p>	<p>1.综合素养: 具有正确的世界观、人生观、价值观, 掌握在数字媒体艺术专业领域进行研发和应用时所需的艺术学、人文社会科学、外语、计算机等相关综合知识, 解决处理媒体艺术创作中的复杂问题。</p> <p>3.设计/开发解决方案: 能够通过影像、动画技术或界面交互、VR媒体表现技术, 针对实际设计问题, 制定出解决方案, 设计满足特定需求的系统、单元或工艺流程, 并能够在设计环节中体现创新意识。</p> <p>5.使用现代工具: 能够针对媒体艺术创作加工问题, 选择与使用恰当的技术资源, 能掌握影视、动画、交互方向数字媒体技术工具、设备的使用方法, 精通某方向工具设备的使用技巧, 并能够理解其局限性。</p>

3	<p>目标3: 具备对动画设计成果进行归纳和总结的能力。</p> <p>课程思政目标: 掌握分析能力和解决问题的能力。培养学生的创新意识、独立思考、自主学习的意识。</p>	<p>指标点 11-1: 能在时代发展的大背景下, 认识到自主和终身学习的必要性。具有自主学习的能力, 包括对技术问题的理解能力, 归纳总结的能力和提出问题的能力。为解决某一实践项目中遇到的具体问题, 能够主动学习, 掌握解决问题的方法。</p>	<p>11 终身学习: 具有自主学习和终身学习的意识, 有不断学习和适应数字媒体艺术专业发展的能力。</p>
---	----------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------

三、教学内容及进度安排

序号	教学内容	学生学习预期成果	课内学时	教学方式	支撑课程目标
1	<p>内容: 1.动画概述 1.1动画的产生 1.2动画的发展 1.3动画制作流程 1.4动画类型与形式探索</p> <p>重点: 动画的类型、艺术特点和制作流程</p> <p>难点: 动画短片在风格形式上的多元化实践探索</p> <p>思政元素: 通过动画发展, 认识新中国动画历史, 了解国内动画发展现状。启发学生在学习中思考创新精神的重要性。</p>	<p>了解动画的概念、起源发展, 熟悉动画片的分类及艺术特点, 掌握动画制作流程和视听语言表达。</p> <p>育人目标: 掌握分析能力和解决问题的能力。培养家国情怀、树立文化自信, 强化社会责任、弘扬担当精神。</p>	8	<p>运用现代教育技术, 多媒体教学方式, 结合启发式教学、互动式教学、案例式教学等教学方式和教学方法。</p>	<p>目标 1: 掌握动画概述相关基础知识, 具备动画实践研究能力与分析能力。</p>
2	<p>内容: 2.动画运动规律 2.1动画运动规律法则 2.3人物运动规律 2.3动物运动规律 2.4自然现象运动规律 2.5 其他形式运动规律</p> <p>重点: 动画运动规律法则</p> <p>难点: 动画运动规律的绘制技巧</p>	<p>了解动画运动规律的基本内容, 掌握动画运动规律法则、人物运动规律、动画运动规律、自然现象运动规律、其他运动规律的动态原理和绘制方法, 培养学生的</p>	24	<p>运用现代教育技术, 结合启发式教学、互动式教学、案例式等教学方式和方法, 指导学生的设计与制作。</p>	<p>目标 2: 掌握动画制作方法和技术手段。具备研究能力、综合创作和设计策划的能力, 能够熟练使用工具软件进行设计。</p>

	<p>思政元素：在动画制作过程的学习中，提炼与归纳具有民族特色的视觉元素，培养学生的家国意识与人文情怀。</p>	<p>思维能力、手绘能力和综合运用能力。</p> <p>育人目标：激发学生精益求精的工匠精神，体会创新精神的重要性，提升设计素养和创新能力。</p>			
3	<p>内容： 3.动画设计实训 紧扣课程培养任务和目的，进行动画专题设计实训。</p> <p>重点：动画设计与制作的表现形式</p> <p>难点：动画原理的实践设计与灵活应用</p> <p>思政元素：通过动画设计实训的练习，让学生领会动画设计的时代精神，启发学生创新思维与创新意识。</p>	<p>应用动画设计原理，结合美术造型进行动画设计前期创作实践训练。提升手绘制作能力、创作能力和综合运用能力。</p> <p>育人目标：激发学生精益求精的工匠精神，体会创新精神的重要性，培养学生的创新意识、独立思考、自主学习的意识。</p>	12	<p>运用现代教育技术，结合启发式教学、互动式教学、案例式教学等教学方式和教学方法。指导学生的设计与制作</p>	<p>目标2：掌握动画制作设计方法和技术手段。具备实践探索和研究能力、综合创作和设计策划的能力，能够熟练使用工具软件进行设计。</p>
4	<p>内容： 4.动画设计成果总结、汇报对动画设计最终成果内容进行总结与汇报</p> <p>重点：对动画设计课程成果进行总结与汇报</p> <p>难点：动画设计思路清晰，总结全面扎实，陈述简明扼要。</p> <p>思政元素：通过设计成果的汇报与分析，培养学生积极思考、实事求是的职业素养，培养自主学</p>	<p>对动画设计成果做认真的总结汇报。</p> <p>育人目标：掌握分析能力和解决问题的能力。培养学生的创新意识、独立思考、自主学习的意识。</p>	4	<p>课堂以学生课程成果汇报为主，辅以教师点评总结。</p>	<p>目标3：具备对动画设计成果进行归纳和总结的能力。</p>

	习意识、能够掌握解决问题的方法。				
--	------------------	--	--	--	--

注：知识点要充分体现课程思政元素。

四、课程考核

1、本课程教学主要通过理论讲授、作品分析和实践训练等环节，讲授动画基础的表现方法。为了考查融入隐性课程思想政治教育效果，因此本课程采用过程性考核和终结性考核相结合方式。

2、本课程为专业必修课程，课程总评成绩由过程性考核（占40%）和终结性考核（占60%）构成。过程性考核（即为平时成绩），平时成绩主要由作业和考勤表现综合评定，终结性考核（即为期末成绩）。课程总评成绩=（平时作业成绩-考勤扣分）×40%+课程期末考试成绩×60%，迟到1次平时成绩扣5分，旷课1次平时成绩扣15分。

序号	课程目标(支撑毕业要求指标点)	考核内容	评价依据				成绩比例(%)
			讨论	阶段作业	设计	大作业	
1	目标1: 掌握动画概述相关基础知识, 具备动画实践研究能力与分析能力。 (支撑毕业要求指标点 1-1、4-2)	掌握动画制作原理和制作流程, 对优秀动画作品进行分析与探讨。	√				20
2	目标2: 掌握动画制作设计方法和技术手段。具备实践探索和研究能力、综合创作和设计策划的能力, 能够熟练使用工具软件进行设计。 (支撑毕业要求指标点 1-4、3-1、5-3)	掌握动画制作设计方法和技术手段, 设计成果是否具有创新性、是否具有视觉冲击与艺术感染力。		√	√	√	70
3	目标3: 具备对动画设计成果进行归纳和总结的能力。 (支撑毕业要求指标点 11-1)	应用 PPT 进行大作业方案汇报。				√	10
合计			√	√	√	√	100

注：各类考核评价的具体评分标准见《附录：各类考核评分标准表》

五、教材及参考资料

教材：

《动画运动规律》，张爱华编著，人民美术出版社，2021年，第1版，9787558620478。

参考资料：

《动画基础案例教程》，张燕丽编著编著，北京理工大学出版社，2019年，第1版，9787568274432。

（艺术类书籍出版变化较快，任课教师在课程大纲基础上，根据教学需求，可另定优秀教材）

六、教学条件

师资要求：主讲教师和教学团队须爱岗敬业、乐于奉献、勇于接受新的教育观念，教学思维能够与时俱进；同时团队结构合理，团结协作好，知识结构、学历结构合理。授课教师表达能力强，积极参与教育教学改革，能够将最新设计理念引入理论教学中，丰富教学内容，增强学生学习兴趣。

教学场地：动画拷贝台实验室、多媒体教室。

附录：各类考核评分标准表

动画基础课程考核评分标准表

教学目标要求	评分标准					权重 (%)
	90-100	80-89	70-79	60-69	60 以下	
目标 1：掌握动画概述相关基础知识，具备动画实践研究能力与分析能力。(支撑毕业要求指标点 1-1、4-2)	能很好的完成教学要求的全部设计内容，成果内容系统、完整。	能较好地完成教学要求的全部设计内容，成果内容较系统和完整。	能基本完成教学要求的全部设计内容，成果内容基本完整。	能基本完成教学要求的主要内容，但成果内容不够完整和系统。	不能完成教学要求的主要内容，成果内容不完整。	20
目标 2：掌握动画制作设计方法和技术手段。具备实践探索和研究能力、综合创作和设计策划的能力，能够熟练使用工具软件进行设计。(支撑毕业要求指标点 3-1, 1-4、5-3)	动画制作艺术性和创意性能很好地统一，主题明确，设计语言的表意清晰，设计手法新颖，具有较好的文化内涵和时代特征。视觉冲击力较强，个性突出。	动画制作艺术性和创意性能较好地统一，主题明确，设计语言的表意正确，具有一定的文化内涵和时代性。视觉冲击力和个性特点较好。	动画制作艺术性和创意性基本统一，主题基本明确，设计语言的表意基本正确，缺少一定的文化内涵和时代性的表达，视觉冲击力和个性特征较弱。	动画制作缺乏艺术性和创意性表达，主题不够明确，设计语言的表意较模糊，缺少文化内涵和时代性的表达，视觉冲击力和个性特征较弱。	动画制作缺乏艺术性和创意性表达，主题不明确，设计语言表意模糊，缺少文化内涵和时代性的表达。	70

<p>目标 3: 具备对动画设计成果进行归纳和总结的能力。</p> <p>(支撑毕业要求指标点 11-1)</p>	<p>对动画作品成果进行全面的总结; 应用 PPT 进行课堂现场方案汇报答辩, 观点明确、阐述流畅、层次分明、逻辑清晰。</p>	<p>对动画作品成果进行较为全面的总结; 应用 PPT 进行课堂现场方案汇报答辩, 观点明确、阐述流畅、层次较分明、逻辑较清晰。</p>	<p>能对动画作品成果进行基本总结; 应用 PPT 进行课堂现场方案汇报答辩, 观点基本明确、阐述基本流畅。</p>	<p>能对设计成果进行总结; 应用 PPT 进行课堂现场方案汇报答辩, 观点不明确、阐述不流畅。</p>	<p>不能对设计成果进行基本总结; 应用 PPT 进行课堂现场方案汇报答辩, 观点不明确、阐述较差。</p>	<p>10</p>
-----------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------	-----------

注: 评分标准的分数段划分可以根据课程需要自行设计。

课程负责人: 王晨曦

审定: 吴冬梅

院长: 曾 英

《交互界面设计》课程教学大纲

一、课程基本信息

课程名称	交互界面设计						
	Interactive Interface Design						
课程代码	2113030170			课程性质	必修		
开课学院	艺术设计学院			课程负责人	张青荣		
课程团队	张青荣、尹欣、王晨曦						
授课学期	3			学分/学时	3/48		
课内学时	48	理论 学时	48	实验 学时	0	其他	0
适用专业	数字媒体艺术						
授课语言	中文						
对先修课程的要求	课程要求学生具备一定的数字媒体基础知识和审美基础、能使用计算机等工具制作创意图形，具备一定动画基础以及一定人文素养。先修课程有：《数字媒体艺术概论》《计算机辅助设计》《动画基础》《信息可视化设计》等。						
对后续课程的支撑	能为后续《交互专题设计》《移动应用设计》课程提供系统的交互界面设计方法，培养以用户为中心的设计思维、锤炼视觉审美与设计创新能力，以及作为后续专业考察项目和毕业设计项目的支撑。						
课程简介	<p>课程定位：本课程是数字媒体艺术专业的一门专业基础课，该课程将理论与实践相结合，让学生了解交互设计相关理论，掌握交互界面设计思维、流程与方法。通过教学形式、内容的不断深化改革，结合巧妙的课程思政设计，引导学生树立正确的人生观、价值观、文化观。</p> <p>主要教学内容：课程教学偏向于对以用户为中心的界面设计的学习，包括用户画像、设计心理学、信息可视化、整体视觉规范和体系、图标设计、基于界面的版式设计、交互设计方法等内容，为后续专业学习和实习与就业打下基础。</p> <p>教学目标：通过课程的学习，学生应对交互界面设计有明确的认识和感受能力，掌握交互界面设计的制作思路与方法。在教学过程中应立足于对学生实际设计能力的培养，可以项目任务引领的方式提高学生兴趣，消化与理解课程内容，学生将具备一定计算机知识和创意审美能力。从家国情怀、科学精神、创新精神、工匠精神、团队协作、职业道德等方面，将交互界面设计原理方法、艺术设计创作与思想政治教育相结合，提升“中国设计”意识，引导学生在具备扎实专业知识的同时坚持以德为先，树立大志向，练就大本领。</p> <p>主要教学方法：在教学过程中应立足于对学生设计思维与实际设计能力的培养，可采用项目任务教学方式，以帮助学生消化与理解课程内容。</p>						

二、课程目标及对毕业要求指标点的支撑

序号	课程目标	支撑毕业要求指标点	毕业要求
1	<p>目标 1:了解交互界面设计的概况,包括交互界面设计的现状、交互界面设计的发展趋势、交互界面设计的特点,并清晰的掌握交互设计的基本流程规律。</p> <p>课程思政目标:创新精神,服务意识,民族文化、民族自豪感。</p>	<p>指标点 1-2 熟悉党和国家的基本方针政策,熟悉数字媒体艺术专业领域的相关方针、政策和法规,维护国家利益与社会利益,能够运用所学知识服务社会;</p> <p>指标点 1-4 具有在进行数字媒体艺术综合创作、设计策划、加工制作、设计管理等方面,表现出一定的人文素养、艺术素养和基本的工程素养;</p> <p>指标点 1-5 具有信息时代所需的计算机基础知识,能够运用计算机熟练进行常规性工作,能够运用现代信息技术获取相关信息的基本方法,进行必要的检索、处理与分析。</p>	<p>1.综合素养:具有正确的世界观、人生观、价值观,掌握在数字媒体艺术专业领域进行研发和应用时所需的艺术学、人文社会科学、外语、计算机等相关综合知识,解决处理媒体艺术创作中的复杂问题。</p>
2	<p>目标 2:能够通过设计实践过程,理解以用户为中心的交互设计思维。通过用户研究、用户画像、交互原型设计、视觉呈现等过程,针对用户的需求提出设计方案,并进行设计的迭代与思考。并理解设计的反复推敲和迭代过程也是设计师工作和优秀作品产出的重要因素。</p> <p>课程思政目标:正确的世界观、人生观、价值观,实事求是。</p>	<p>指标点 2-1 能够利用学校或社会的资源进行基本中外文献检索、设计信息和客户资料的收集整理并进行归纳分析;</p> <p>指标点 2-2 能够依据本专业或交叉设计学科的知识,进行用户和市场调研对问题进行有效的分析;</p> <p>指标点 2-3 能够使用设计软件、演示软件的应用技术对问题形成分析报告。</p>	<p>2.问题分析:能通过文献调研,分析复杂媒体艺术项目的实现问题,能应用数字媒体艺术专业基础知识原理与设计技能创意、表现、分析专业设计问题,以获得有效解决方案。</p>
3	<p>目标 3:通过设计实践过程,掌握用户调研方法、用户画像建立方法、掌握信息可视化的有效方法、掌握交互界面设计相关软件、并掌握交互文档输出方法。输出完整的交互界面设计作品,并有自主学习的意愿与能力,适应交</p>	<p>指标点 3-3 能够掌握数字媒体艺术的基本理论、设计程序、设计方法,掌握媒体艺术表现规律及制作技术,进行系统或流程化的设计创作,在设计中能够体现出创新意识、独立设计思想,并尽可能体现海洋意识与人文意识。在整体设计创作或产品开发过程,能够考虑到社会安全、健康、法律及环境等的制约因素;</p> <p>指标点 4-2 具有对视像、动画、交互设计进</p>	<p>4.设计/开发解决方案:能够设计针对复杂视觉设计问题的解决方案,设计满足特定需求的系统、单元或工艺流程,并能够在设计环节中体现创</p>

	互设计软件更新换代的发展速度，有终身学习的意识。 课程思政目标：为用户而进行设计，文化自信、工匠精神。	行实践研究的能力，具有对传统视像、动画表达媒体和新技术、新形态进行良好的交叉融合能力，对 VR、网络交互等媒体表达进行实践探索研究的能力，以及对媒体艺术前沿设计趋势的分析、研究和借鉴汲取能力。	新意识。 4.设计研究：能够基于数字媒体艺术专业理论知识和设计原理，采用科学的方法对复杂的媒体艺术创作问题进行设计创新和实践研究。
4	目标 4:提高实践项目中与他人合作、沟通、交流的能力。提高未来实践及就业中作为设计师的提案能力，能清晰且美观地展示设计方案，能通过视频呈现用户与界面的实用交互场景。 课程思政目标：积极思考、实事求是的职业素养。	指标点 7-3 能够深刻理解自己在所服务领域的社会角色，理解设计师对公众的安全、健康和福祉，明确环境保护的社会责任，能主动承担设计师服务社会的相应责任，具有责任意识。	7.职业规范：具有人文社会科学素养、社会责任感 and 家国情怀，能够在媒体艺术创作实践中理解并遵守艺术设计师职业道德和规范，履行责任。

三、教学内容及进度安排

序号	教学内容	学生学习预期成果	课内学时	教学方式	支撑课程目标
1	1.交互界面设计概述 内容： 学生将了解交互界面设计的类型特定和发展趋势，理解交互界面设计的基本流程规律。 1.1 什么是交互设计 1.2 交互界面设计类型 1.3 交互界面设计现状趋势 1.4 交互界面设计基本流程 重点： 交互界面设计的类型特点。 难点： 掌握交互界面设计基本流程。 思政元素： 通过交互界面设计	认知交互界面设计的概念、特点、类型、现状、发展趋势。 理解交互界面设计的基本流程。 育人目标：通过学习增强创新精神，服务意识，民族文化、民族自豪感。	4	本学时段由课堂讲授为主，引导学生理解概念，理清设计思路。通过范例图片、幻灯、投影等多媒体形式欣赏解析。	目标 1:了解交互界面设计的概况，包括交互界面设计的现状、交互界面设计的发展趋势、交互界面设计的特点，并清晰的掌握交互设计的基本流程规律。

	概述的讲解学习，启发学生在学习中思考创新精神的重要性，培养民族文化自豪感，更好地为国家为人民服务。				
2	<p>2.以用户为中心的交互设计思维</p> <p>内容：学生将了解用户体验在交互界面设计中的重要作用，从心理、人机、艺术等角度来理解什么是以用户为中心的设计，并掌握用户需求分析方法。</p> <p>2.1 如何理解以用户为中心的设计</p> <p>2.2 用户调研方法：发现用户群体，痛点和痒点</p> <p>2.3 Persona 的建立：用户需求的理解和分析</p> <p>2.4 为用户需求做设计：确定设计实践的方向</p> <p>重点：以用户为中心的设计的概念、用户需求调研。</p> <p>难点：用户需求分析、设计与实践。</p> <p>思政元素：通过用户调研和设计主题的确定，引导学生树立正确的世界观、人生观、价值观。学会沟通思考，并学习实事求是的设计需求实际落地的应用方法。</p>	<p>通过用户调研、用户画像、故事板、用户旅程地图等方法，确定原型。</p> <p>分析心理、人机、艺术的角度，如何以用户为中心做设计；分析用户的痛点和痒点在哪里，在何时何地发生。</p> <p>育人目标：通过桌面调研、田野调研和用户访谈锻炼学生沟通协作能力。强化正确的世界观、人生观、价值观，实事求是。</p>	10	<p>本学时段由课堂讲授与小组设计实训相结合，设计实训为主，课堂讲评为辅，引导学生通过以用户为中心的交互设计思维，以用户调研和画像为方法，发现问题并提出解决方案。</p>	<p>目标 2:能够通过设计实践过程，理解以用户为中心的交互设计思维。通过用户研究、用户画像、交互原型设计、视觉呈现等过程，针对用户的需求提出设计方案，并进行设计的迭代与思考。并理解设计的反复推敲和迭代过程也是设计师工作和优秀作品产出的重要因素。</p>
3	<p>3.视觉设计</p> <p>内容：</p> <p>3.1 界面视觉设计与文字规范</p> <p>3.2 界面视觉设计与图形图标</p> <p>3.3 界面视觉设计与色彩配置</p> <p>3.4 基于屏幕的版式设计</p> <p>3.5 界面视觉设计的实践</p> <p>重点：视觉设计类型分析、传</p>	<p>理解视觉设计的作用及设计方法。学生将制定自己的界面视觉规范。</p> <p>育人目标：通过看理论学习与实</p>	12	<p>本学时段由课堂讲授与小组设计实训相结合，设计实训为主，课堂讲评为辅，引导学生通过讨论和研究，对交</p>	<p>目标 3:通过设计实践过程，掌握用户调研方法、用户画像建立方法、掌握信息可视化的有效方法、掌握交互</p>

	<p>达和表现方法。</p> <p>难点：掌握用户界面设计的信息传达与视觉表现方法并应用与实践。</p> <p>思政元素：通过视觉设计的讲解学习，强化为人民服务的交互界面设计实践，深入人民，服务人民，关注重大国家事件和历史文化元素，提升文化自信。</p>	<p>训练理解为用户而进行设计，提升文化自信，强化工匠精神。</p>		<p>互原型进行合理且美观的界面设计。</p>	<p>界面设计相关软件、并掌握交互文档输出方法。输出完整的交互界面设计作品，并有自主学习的意愿与能力。</p>
4	<p>4.交互原型设计</p> <p>内容：4.1 交互界面原型的基本概念、类型分析 4.2 结合用户需求进行交互界面原型设计的方法与实践 4.3 交互界面原型的验证</p> <p>重点：案例分析与理论相结合，确立设计实践主题。</p> <p>难点：掌握网站/移动端等界面原型设计的方法与实际应用。</p> <p>思政元素：通过交互原型设计的讲解学习，理解为用户而进行设计，培养工匠精神，为人民服务体现当代大学生素养。</p>	<p>理解基于屏幕的界面交互原则，掌握针对 web 端/移动端等不同屏幕尺寸界面设计的实践方法。掌握网站/移动端等界面原型设计的方法与实际应用。结合用户需求进行交互界面中的功能分区和细化。</p> <p>育人目标：通过界面实践训练提升文化自信，强化工匠精神。</p>	10	<p>本学时段由课堂讲授与小组设计实训相结合，设计实训为主，课堂讲评为辅，引导学生通过讨论和研究，总结出有效的交互界面原型，并进行验证。</p>	<p>目标 3:通过设计实践过程，掌握用户调研方法、用户画像建立方法、掌握信息可视化的有效方法、掌握交互界面设计相关软件、并掌握交互文档输出方法。输出完整的交互界面设计作品，并有自主学习的意愿与能力，适应交互设计软件更新换代的发展速度，有终身学习的意识。</p>
5	<p>5.交互界面设计实践</p> <p>内容： 5.1 高保真界面案例设计训练 5.2 设计迭代：界面设计细节提升 5.3 完整交互界面设计作品输出与展示</p> <p>重点：交互界面设计实践的案</p>	<p>通过实践研究，提升用户体验的手段，如何更好的进行图标、导航等设计，如何让高保真界面更完美。</p>	12	<p>本学时段由课堂讲授与小组设计实训相结合，设计实训为主，课堂讲评为辅，引导学生进行交互界面设计的迭</p>	<p>目标 4:提高实践项目中与他人合作、沟通、交流的能力。提高未来实践及就业中作为设计师的提案能力，能</p>

例分析和实践 难点： 通过优化界面设计提升用户体验 思政元素： 通过实践学习，培养学生积极思考、实事求是的职业分析点评素养。	育人目标： 通过设计方案的展示，培养学生积极思考、实事求是的职业素养。	代，并输出完整作品。	清晰美观地展示设计方案，能通过视频呈现用户与界面的实用交互场景。
----------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------	------------	----------------------------------

注：知识点要充分体现课程思政元素。

四、课程考核

1.本课程教学主要通过理论讲授、作业训练、课间讨论、思考分析及复习答疑等环节，以实现课程教学目标。为了考查融入隐性课程思想政治教育效果，本课程采用过程性考核和终结性考核相结合方式。课程按照分阶段作业训练分别给出阶段成绩，分别计入过程考核和最终考核成绩。

2.本课程为考试课程。课程总评成绩由过程性考核(占40%)和终结性考核(占60%)构成过程性考核(即为平时成绩和期末成绩)。平时成绩主要由平时作业训练、提问、考勤等表现综合评定；其中对学生所学章节蕴含的思政元素的认识程度、所学专业内容掌握程度等方面进行考核终结性考核即为期末考试成绩。

序号	课程目标 (支撑毕业要求指标点)	考核内容	评价依据				成绩比例 (%)
			作业	讨论	设计	考试	
1	目标 1:了解交互界面设计的概况，包括交互界面设计的现状、交互界面设计的发展趋势、交互界面设计的特点，理解交互设计的基本流程规律。 通过调研策划过程，理解以用户为中心的交互设计思维。通过用户研究、用户画像、交互原型设计、视觉呈现等过程，针对用户的需求提出设计方案，并进行设计的迭代与思考。并理解设计的反复推敲和迭代过程也是设计师工作和优秀作品产出的重要因素。 (支撑毕业要求指标点 2-1, 2-2, 2-3)	考核内容：对交互界面设计的思考。以用户为中心的设计思维的理解和实践（用户画像是否能准确建立，对用户需求的分析是否深入且到位） 示例：用户调研结果的展示，用户画像与用户需求文档的输出与汇报。	√	√			40

2	目标 2:通过综合实践研究, 掌握用户调研方法、用户画像建立方法、掌握信息可视化的有效方法、掌握交互界面设计相关软件、并掌握交互文档输出方法。输出完整的交互界面设计作品, 并有自主学习的意愿与能力, 适应交互设计软件更新换代的发展速度, 有终身学习的意识。 (支撑毕业要求指标点 3-1.3-2,3-3,4-1, 4-2, 4-3)	考核内容: 交互界面设计的输出, 信息设计的合理性和美观度 示例: 一套交互界面原型(多个页面), 主页及主要页面的设计(版式、视觉、文字等)			√		50
3	目标 3:提高实践项目中与他人合作、沟通、交流的能力。提高未来实践及就业中作为设计师的提案能力, 能清晰美观地展示设计方案, 能通过视频呈现用户与界面的实用交互场景。 (支撑毕业要求指标点 8-1, 8-2, 8-3)	考核内容: 最终设计效果的呈现和提案 示例: 展示设计方案或用户使用场景视频			√		10
合计			30	10	60		100

注: 各类考核评价的具体评分标准见《附录: 各类考核评分标准表》

(说明: 1.评价依据主要有: 平时表现、作业、案例分析、实验/实习/调研报告、上机、考试等, 应根据该课程实际设置的考核方式填写, 不够可以加列; 2.各考核方式可根据需要逐一填写评分标准表)

五、教材及参考资料

(必含信息: 教材名称, 编著者, 出版社, 出版年度, 版次, 书号)

教材:

《交互界面设计》, 李洪海、石爽编著, 化学工业出版社, 2019年, 第1版, ISBN: 9787122343956。

参考书:

1. 《AboutFace4: 交互设计精髓》, Alan Cooper, 电子工业出版社, 2020-5, ISBN:9787121385384;

2. 《用户体验与可用性测试》, 樽本徹也, 人民邮电出版社, 2021-3, ISBN:9787115385123。

(艺术设计类书籍出版变化较快, 任课教师在课程大纲基础上, 根据教学需求, 可另定优秀教材)

六、教学条件

师资要求：主讲教师和教学团队须爱岗敬业、乐于奉献、勇于接受新的教育观念，教学思维能够与时俱进；同时团队结构合理，团结协作好，知识结构、学历结构合理。授课教师表达能力强，积极参与教育教学改革，能够将最新设计理念引入理论教学中，丰富教学内容，增强学生学习兴趣。

教学场地：多媒体教室。

附录：各类考核评分标准表

《交互界面设计》课程考核评分标准表

教学目标要求	评分标准					权重 (%)
	90-100	80-89	70-79	60-69	0-59	
<p>目标 1:了解交互界面设计的概况，理解交互设计的基本流程规律。能够通过设计实践过程，理解以用户为中心的交互设计思维。通过用户研究、用户画像、交互原型设计、视觉呈现等过程，针对用户的需求提出设计方案，并进行设计的迭代与思考。并理解设计的反复推敲和迭代过程也是设计师工作和优秀作品产生的重要因素。（支撑毕业要求指标点 2-1, 2-2, 2-3）</p>	<p>对交互界面设计的流程全面且深入的理解，用户调研完整且与用户沟通深入，掌握且实践多方位的调研方式，能准确的确定用户群体并建立用户画像。故事板和用户旅程图的绘制准确且美观，能清晰的传达用户信息，并展现痛点或痒点，并有一定的研究性和创新性。界面原型能很好的贴合用户需求，细节丰富且完善，核心功能和界面</p>	<p>对交互界面设计的流程有较好的了解。用户调研完整性较好，能有效与用户沟通，对调研方式有较好掌握，能较好的对用户群体建立用户画像。故事板和用户旅程图绘制较好，能较好的传达用户信息，展现痛点或痒点。界面原型能较好的贴合用户需求，具有一定的设计细节，核心功能准确的符合用户需求，并有合适的界面框架展示。界</p>	<p>对交互界面设计的流程基本了解。用户调研完整性一般，与用户沟通一般，对调研方式掌握一般，建立的用户画像能基本体现用户群体。故事板和用户旅程图绘制一般，能基本传达用户信息，展现痛点或痒点。界面原型能基本满足用户需求，设计细节一般，核心功能基本符合用户需求，界面框架一般。界面一般符合用户习惯，可行性一</p>	<p>对交互界面设计流程有一定了解。用户调研不完整，与用户沟通较差，对调研方式掌握较差，调研工作量较小，建立的用户画像不太符合用户群体。故事板和用户旅程图绘制较差，在用户信息传达和对痛点或痒点的传达有所欠缺。界面原型对用户需求的满足有所欠缺，缺少设计细节，核心功能对用户需求有所偏离，界面框架不能良</p>	<p>对交互界面设计流程缺乏了解。用户调研不完整，与用户沟通差，对调研方式掌握差，调研工作量不够。或建立的用户画像不符合用户群体。故事板和用户旅程图绘制差，用户信息传达和对痛点或痒点的传达欠缺。或界面原型对用户需求的满足欠缺。或界面框架不能展现功能。或界面原型缺乏用户体验，可行性差。</p>	40

	框架优秀，并有具体功能的原型细节。界面原型能很好的符合用户使用习惯，实际可行性高，有一定的创新性。	面原型符合用户习惯，有一定的可行性。	般。	好的展现功能。界面原型缺乏用户体验，可行性较差。		
目标 2:通过综合设计实践，掌握用户调研方法、用户画像建立方法、掌握信息可视化的有效方法、掌握交互界面设计相关软件、并掌握交互文档输出方法。输出完整的交互界面设计作品，并有自主学习的意愿与能力，适应交互设计软件更新换代的发展速度，有终身学习的意识。 (支撑毕业要求指标点 3-1.3-2,3-3.4-1, 4-2, 4-3)	界面的艺术性和易用性能很好地统一，设计主题明确，设计语言对信息的表意清晰，设计手法新颖，细节丰富，整体视觉符合时代特征且符合用户群体的喜好，界面整体设计具有创新性和可行性。	界面的艺术性和易用性较好，信息传达完整且准确，设计语言表达准确，具有一定的设计细节，用户体验较好，整体视觉统一且有用户喜好偏向。	界面的艺术性和易用性一般，信息传达基本完整，能使用基本的设计语言表达信息，有用户体验意识但用户体验一般，整体视觉一般。	界面艺术性和易用性有所欠缺。信息传达较少，设计语言不能良好的传达信息，视觉上较单调，缺少用户体验意识，整体视觉体验较差。	界面艺术性和易用性欠缺。信息传递弱，设计语言不能良好的传达信息。或视觉上较单调，缺少用户体验意识，整体视觉体验差。	50
目标 3:提高实践项目中与他人合作、沟通、交流的能力。提高未来实践及就业中作为设计师的提案能力，能清晰美观地展示设计方案，能通过视	在设计项目进行过程中展现出优秀的沟通与团队协作能力。对设计方案的展示美观、清晰且完整，能	在设计项目进行过程中展现出较好的沟通与团队协作能力。对设计方案的展示完整，能正常展现设计	在设计项目进行过程中有基本的沟通与团队协作能力。对设计方案的展示一般，能展现设计的主题、思	在设计项目进行过程中沟通与团队协作能力稍有欠缺。对设计方案的展示不足，一定程度能展现设计的	在设计项目进行过程中沟通与团队协作能力欠缺。对设计方案的展示不足，展现设计的主题、思路效	10

频呈现用户与界面的实用交互场景。 (支撑毕业要求指标点 8-1, 8-2, 8-3)	很好地展现设计的主 题、思路 和 细节。	的主题、思 路和细节。	路和部分细 节。	主题、思 路。	果差。	
-----------------------------------------------	-------------------------------	----------------	-------------	------------	-----	--

注：评分标准的分数段划分可以根据课程需要自行设计。

课程负责人：张青荣

审 定：吴冬梅

院 长：曾 英

《动态图形设计》课程教学大纲

一、课程基本信息

课程名称	动态图形设计						
	Motion Visual Design						
课程代码				课程性质	必修		
开课学院	艺术设计学院			课程负责人	张继强		
课程团队	闵元元、张继强、尹欣、王晨曦						
授课学期	3			学分/学时	3/48		
课内学时	48	理论学时	48	实验学时	0	其他	0
适用专业	数字媒体艺术专业						
授课语言	中文						
对先修课程的要求	课程要求学生具备计算机应用能力与软件操作能力，先修课程为《计算机辅助设计》、《信息可视化设计》、《数字媒体艺术概论》、《设计构成》。						
对后续课程的支撑	为后续课程《影视特效创作》、《三维动画设计》、《影像专题创作》提供数字艺术表现能力与影视后期创作能力的支撑。						
课程简介	<p>课程定位：《动态图形设计》是数字媒体艺术专业的专业必修课，是完善学生知识结构、构建数字媒体艺术教学体系的重要要组成部分。在专业人才培养和技术能力提升方面扮演着重要角色，发挥着重要作用。课程要求学生具备一定的抽象思维能力及数字艺术表现能力，涉及的知识面较广。</p> <p>教学内容：课程系统的学习动态图形设计的形式范畴、创作方法和创作流程；充分的解读动态图形设计的形式语言、美学特征、表现手法和设计准则。通过课程学习，使学生对动态图形有全面的认识 and 了解，并能将所学知识应用到自己的项目案例中去。</p> <p>培养目标：课程考察学生的创意思维能力和数字艺术表现能力，强调学生艺术实践能力、设计策划能力及综合创作能力的培养，为后续课程的学习以及毕业设计创作奠定坚实的基础。</p> <p>主要教学方法：本课程通过理论讲授和课堂练习相结合的方式进行教学，综合运用启发式教学、互动式教学、案例式教学等方式综合授课。课程强调学习成果的消化和理解，扎实有序开展教学，促进核心学习结果的达成。</p>						

二、课程目标及对毕业要求指标点的支撑

序号	课程目标	支撑毕业要求指标点	毕业要求
1	<p>目标 1: 掌握动态图形设计专业知识, 具备数字艺术研究与探索能力, 能根据相关主题完成调研与分析。</p> <p>课程思政目标: 弘扬马克思主义艺术观、“二为”“双百”文艺方针, 领会时代精神、科学精神与思辨精神。</p>	<p>指标点 1-4, 具有在进行数字媒体艺术综合创作、设计策划、加工制作、设计管理等方面, 表现出一定的人文素养、艺术素养和基本的工程素养。</p> <p>指标点 7-3, 能够深刻理解自己在所服务领域的社会角色, 理解设计师对公众的安全、健康和福祉, 明确环境保护的社会责任, 能主动承担设计师服务社会的相应责任, 具有责任意识。</p>	<p>1. 综合素养: 具有正确的世界观、人生观、价值观, 掌握在数字媒体艺术专业领域进行研发和应用时所需的艺术学、人文社会科学、外语、计算机等相关综合知识, 解决处理媒体艺术创作中的复杂问题。</p> <p>7. 职业规范: 具有人文社会科学素养、社会责任感和家国情怀, 能够在媒体艺术创作实践中理解并遵守艺术设计职业道德和规范, 履行责任。</p>
2	<p>目标 2: 掌握动态图形设计创作流程和设计准则, 具备实践应用能力与设计策划能力, 能围绕相关主题进行数字艺术创作。</p> <p>课程思政目标: 提炼传统文化视觉元素, 培养学生的工匠精神与钻研精神, 启发学生的求真意识与务实态度。</p>	<p>指标点 3-1, 能够掌握影视创作、动画设计、虚拟现实及网络交互设计及相关文化艺术产品开发中, 关于全周期、全流程的基本开发设计方法和技术, 了解影响媒体艺术产品前期开发设计目标和后期技术方案的各种因素。</p> <p>指标点 4-2, 具有对视像、动画、交互设计进行实践研究的能力, 具有对传统视像、动画表达媒体和新技术、新形态进行良好的创新交叉融合能力, 对 VR、网络交互等媒体表达进行实践探索研究的能力, 以及对媒体艺术前沿设计趋势的分析、研究和借鉴汲取能力。</p> <p>指标点 5-3, 学生能够使用 PS\FI\An\VA\AE\3DMax\C4D 等工具软件, 结合动画拷贝、手绘板以及定格动画拍摄等方式, 进行动画创作素材的采集绘制与模型搭建, 并能够运用后期软件工具进行动画媒体艺</p>	<p>3. 设计/开发解决方案: 能够通过影像、动画技术或界面交互、VR 媒体表现技术, 针对实际设计问题, 制定出解决方案, 设计满足特定需求的系统、单元或工艺流程, 并能够在设计环节中体现创新意识, 考虑社会、健康、安全、法律、文化以及环境等因素。</p> <p>4. 设计研究: 能够基于数字媒体艺术专业理论知识和设计原理, 采用科学的方法对复杂的媒体艺术创作问题进行设计创新和实践研究。</p> <p>5. 使用现代工具: 能够针对媒体艺术创作加工问题, 选择与使用恰当的技术资源, 能掌握影视、动画、交互方向数字媒体技术工具、设备的使用方法, 精通某一方向工具设备的使用技巧, 并能够理解其局限性。</p>

		术的设计创作；能够使用动画衍生及定格动画设计原理，进行相关模型、场景的搭建制作。	
3	<p>目标3：具备对设计方案进行调整与优化能力，能根据作品主题进行汇报和展示。</p> <p>课程思政目标：启发学生的家国意识与人文情怀，培养学生的人本精神与艺术精神，锻炼学生的沟通交流能力与团队协作能力。</p>	<p>指标点 2-1,能够利用学校或社会的资源进行基本中外文献检索、设计信息和客户资料的收集整理并进行归纳分析。</p> <p>指标点 2-3,能够使用设计软件、演示软件的应用技术对问题形成分析报告。</p>	<p>2.问题分析：能通过文献调研，分析复杂媒体艺术项目的实现问题，能应用数字媒体艺术专业基础知识原理与设计技能创意、表现、分析专业设计问题，以获得有效解决方案。</p>

三、教学内容及进度安排

序号	教学内容	学生学习预期成果	课内学时	教学方式	支撑课程目标
1	<p>内容：1 动态图形设计概述</p> <p>1.1 动态图形设计的源起及历史</p> <p>1.2 动态图形设计的概念定义</p> <p>1.3 动态图形设计的发展趋势</p> <p>1.4 动态图形设计的价值与功能</p> <p>1.5 动态图形设计作品赏析</p> <p>重点：动态图形设计的现状分析</p> <p>难点：动态图形设计的发展趋势</p> <p>思政元素：通过课程讲解，提炼中国传统文化视觉元素，启发学生的审美情趣与人文情怀，培养学生的人本精神与艺术精神。</p>	<p>掌握动态图形设计基本理论及发展趋势，了解国内外动态图形设计的前沿动态。</p> <p>育人目标：增强学生的文化认知，树立正确的思想观和价值观，增强民族自豪感。</p>	4	本学时段以课堂讲授为主，通过范例图片、视频、投影等多媒体形式进行教学，使学生初步掌握动态图形设计的基本知识。	目标 1
2	<p>内容：2 动态图形设计应用</p> <p>2.1 动态图形设计的形式语言</p> <p>2.2 动态图形设计的美学特征</p>	学生能够领会动态图形设计的形式语言和美学特征；能	16	运用现代教育技术，多媒体教学与传统教	目标 1 目标 2

	<p>2.3 动态图形设计的表现手法</p> <p>2.4 动态图形设计的设计准则</p> <p>2.5 动态图形设计基本思路与方法</p> <p>重点：动态图形设计的基本思路与方法</p> <p>难点：动态图形设计的形式语言</p> <p>思政元素：通过讲解动态图形设计相关应用，启发学生的家国意识与人文情怀，培养学生乐学求学、勇于探索的钻研精神与奋斗精神。</p>	<p>够基于动态图形设计准则进行综合设计与应用。</p> <p>育人目标：培养学生的担当意识，启发新思想，弘扬正能量。</p>		<p>学相结合方式授课，使学生初步掌握动态图形设计的基本思路，并指导学生的设计与创作。</p>	
3	<p>内容：3 动态图形设计综合创作</p> <p>3.1 动态图形设计调研与分析</p> <p>3.2 动态图形前期策划与构思</p> <p>3.3 动态图形中期创作与设计</p> <p>3.4 动态图形后期合成与优化</p> <p>3.5 动图图形渲染与输出</p> <p>重点：动态图形中期创作与设计</p> <p>难点：动态图形后期合成与优化</p> <p>思政元素：通过动态图形设计与创作，引导学生理解科学方法论，培养学生求真务实，踏实肯干的设计精神与工匠精神。</p>	<p>熟悉动态图形设计审美表现，掌握动态图形设计的前期、中期和后期各个环节必备知识点，完成动态图形设计与制作。</p> <p>育人目标：以“社会主义核心价值观”为创作内容导向，培养学生的责任意识，启发创新思维，颂赞中国力量。</p>	24	<p>课堂以设计方案沟通为主，指导学生设计与制作。通过范例图片、视频、投影等多媒体形式进行教学。</p>	<p>目标 1</p> <p>目标 2</p>
4	<p>内容：4.设计成果汇报与总结</p> <p>4.1 动态图形设计成果展示</p> <p>4.2 设计成果汇报与总结</p> <p>重点：对动态图形设计成果进行汇报与总结</p> <p>难点：设计成果展示全面，汇报总结扎实充分，陈述简明扼要</p> <p>思政元素：通过设计成果汇报与交流，启发学生的科学精神与思辨，锻炼学生的沟通交流能力与团队协作能力。</p>	<p>对设计成果进行全方位展示，并做深刻总结与详细汇报。</p> <p>育人目标：掌握分析问题和解决问题的能力。培养学生的创新意识、求真意识和自主学习意识。</p>	4	<p>课堂以学生课程成果汇报为主，辅以教师点评总结。</p>	<p>目标 3</p>

注：知识点要充分体现课程思政元素。

四、课程考核

1、本课程教学主要通过课堂教学、课堂讨论、课间讨论、作业练习、实验实训及复习答疑等环节实现课堂教学目标。为了考察融入课程思想政治教育效果，课程采用过程性考核和综合作业考核相结合方式。

2、本课程为考试课程，课程总评成绩由过程性考核（占40%）和综合作业考核（占60%）构成，过程性考核由平时成绩和实验成绩两部分组成。平时成绩主要根据平时作业、课堂汇报、随堂测验、课堂提问等表现进行考核，并就学生对所学章节思政元素的认知程度、所学专业知识的掌握程度等方面进行综合评定。综合作业考核为期末考试成绩。

序号	课程目标（支撑毕业要求指标点）	考核内容	评价依据				成绩比例（%）
			作业	实验	设计	汇报	
1	目标1：掌握动态图形设计专业知识，具备数字艺术研究与探索能力，能根据相关主题完成调研与分析。 (支撑毕业要求指标点1.4 7.3)	掌握动态图形设计原则、创作方法、制作技术与后期效果处理等知识，完成市场调研与分析。	√				40%
2	目标2：掌握动态图形设计创作流程和设计准则，具备实践应用能力与设计策划能力，能围绕相关主题进行数字艺术创作。 (支撑毕业要求指标点3.1 4.2 5.3)	掌握动态图形设计前期策划、中期制作、后期合成等知识，完成项目方案设计制作与实施。			√		50%
3	目标3：具备对设计方案进行调整与优化能力，能根据作品主题进行汇报和展示。 (支撑毕业要求指标点2.1 2.3)	对动态图形设计项目成果做认真的总结汇报与作品的修改优化。				√	10%
合计			30		60	10	100%

注：各类考核评价的具体评分标准见《附录：各类考核评分标准表》

五、教材及参考资料

教材：《After Effects 动态图形设计—入门技法与基础创作》，郑斌编著，人民邮电出版社，2020年,第1版, ISBN: 9787115519672。

参考资料：《After Effects 特效合成完全攻略》，董浩主编，清华大学出版社，2016年，第1版，ISBN：9787302433873。

(艺术设计类书籍出版变化较快，任课教师在课程大纲基础上，根据教学需求，可另定优秀教材)

六、教学条件

课程师资：具备《动态图形设计》课程教学经验教师。

教学场地：具备多媒体授课设备，能容纳30-70人的专业教室。

附录：各类考核评分标准表

动态图形设计考核评分标准表

教学目标要求	评分标准					权重 (%)
	90-100	80-89	70-79	60-69	60分以下	
目标1：掌握动态图形设计专业知识，具备数字艺术研究与探索能力，能根据相关主题完成调研与分析。 (支撑毕业要求指标点1.4 7.3)	知识掌握完整充分，理解深刻，有自己独到的见解和分析，按质按量完成了全部课程任务。	知识掌握较完整，理解较深刻，有自己的见解和分析，较好的完成了全部课程任务。	知识掌握一般，理解一般，有一定的见解和分析，基本完成了课程任务。	知识掌握欠佳，理解欠佳，有一定的见解和分析，勉强完成了课程任务。	未掌握课程相关知识，理解错误，见解偏激，未能完成课程任务。	40%
目标2：掌握动态图形设计创作流程和设计准则，具备实践应用能力与设计策划能力，能围绕相关主题进行数字艺术创作。 (支撑毕业要求指标点3.1 4.2 5.3)	作品主题明确，构思新颖，视听感受好，画面氛围浓；视频输出合理规范，动作自然流畅，节奏感强，作品完成度高。	作品主题明确，构思较新颖，视听感受较好，画面氛围较浓；视频输出准确无误，动作较流畅，作品完成度较高。	作品主题较明确，构思一般，视听感受一般，画面氛围一般；视频输出基本规范，作品完成度一般。	作品基本符合要求，工作量尚可；数字影像表现力弱，视听感受欠佳，画面氛围欠佳，作品完成度较差。	作品不符合要求，工作量不够；作品视听感受极差，各视觉元素混乱不堪，作品完成度极差。	50%
目标3：具备对设计方案进行调整与优化能力，能根据	对作品成果进行汇报与总结，观点	对作品成果进行汇报与总结，观点	对作品成果进行汇报与总结，观点	对作品成果进行汇报与总	对作品成果进行汇报与总	10%

作品主题进行汇报和展示。 (支撑毕业要求指标点 2.1 2.3)	明确、阐述流畅、层次分明、逻辑清晰。	较明确、阐述较流畅、层次较分明、逻辑较清晰。	一般、阐述一般、层次尚可、有一定的逻辑。	结, 观点不明确、阐述不流畅、层次不分明、逻辑不清晰。	结, 观点不明确、阐毫无层次、逻辑混乱。	
-------------------------------------	--------------------	------------------------	----------------------	-----------------------------	----------------------	--

注：评分标准的分数段划分可以根据课程需要自行设计。

课程负责人：张继强

审 定：吴冬梅

院 长：曾 英

《影视特效创作》课程教学大纲

一、课程基本信息

课程名称	影视特效创作						
	Film and TV special effects Creation						
课程代码	2113030441			课程性质	必修		
开课学院	艺术设计学院			课程负责人	张继强		
课程团队	闵元元、张继强、尹欣、徐广飞						
授课学期	4			学分/学时	4/64		
课内学时	64	理论学时	8	实验学时	56	其他	0
适用专业	数字媒体艺术专业						
授课语言	中文						
对先修课程的要求	课程要求学生具备计算机应用能力与软件操作能力，先修课程为《计算机辅助设计》、《动态图形设计》、《视听语言》、《摄像基础》。						
对后续课程的支撑	为后续课程《影像专题创作》、《专业创新设计实践》提供数字艺术表现能力与影视后期创作能力的支撑。						
课程简介	<p>课程定位：《影视特效创作》是数字媒体艺术专业的专业必修课，是完善学生知识结构、提高本专业学生影视创作能力的重要课程。课程理论与实践融通，艺术与技术并重，需要广泛的阅读和充分的实践，所涉及的知识面较广。课程要求学生具备一定的抽象思维能力及数字艺术表现能力。</p> <p>主要学习内容：课程系统讲解影视特效创作原理、影视特效分类和特性、影视特效形式语言以及影视特效创作思路与方法。通过课程学习，使学生对影视特效创作有全面的认识 and 了解，并能将所学知识应用到自己的项目案例中去。</p> <p>培养目标：课程培养学生在掌握相关影视特效软件的基础上，具备影视特效创作能力、设计策划能力及综合创作能力的培养，为后续课程的学习以及毕业设计创作奠定坚实的基础。</p> <p>主要教学方法：本课程采用课堂讲授与上机实践相结合的方式进行教学，综合运用启发式教学、互动式教学、案例式教学等方式综合授课。课程强调学习成果的消化和理解，扎实有序开展教学，促进核心学习结果的达成。</p>						

二、课程目标及对毕业要求指标点的支撑

序号	课程目标	支撑毕业要求指标点	毕业要求
1	<p>目标 1: 熟悉影视特效创作的基本概念和基本知识, 掌握影视特效软件的实操与应用, 能围绕设计主题进行前期策划与构思。</p> <p>课程思政目标: 弘扬马克思唯物主义艺术观、“二为”“双百”文艺方针, 领会时代精神、科学精神与思辨精神。</p>	<p>指标点 3-1 能够掌握影视创作、动画设计、虚拟现实及网络交互设计及相关文化艺术产品开发中, 关于全周期、全流程的基本开发设计方法和技术, 了解影响媒体艺术产品前期开发设计目标和后期技术方案的各种因素;</p> <p>指标点 3-2 能够针对特定需求, 如市场需求, 或参赛专题、地域或传统文化、校园文化、当代艺术专题等需求, 完成影像、动画、交互方向的过程单元部件设计的社会调研、前期策划, 或前后后期部件设计加工制作等, 能在构思、设计、实现、运作等方面提出有效的设计方案。</p>	<p>3.设计/开发解决方案: 能够通过影像、动画技术或界面交互、VR 媒体表现技术, 针对实际设计问题, 制定出解决方案, 设计满足特定需求的系统、单元或工艺流程, 并能够在设计环节中体现创新意识。</p>
2	<p>目标 2: 掌握影视特效创作流程和设计思路, 具备影视特效创作能力和计算机应用能力, 能完成项目方案的策划与实施。</p> <p>课程思政目标: 提炼传统文化视觉元素, 启发学生的家国意识与人文情怀, 培养学生的工匠精神与钻研精神。</p>	<p>指标点 4-1 具有较强的市场调研与用户分析能力, 以此为基础创作出符合社会、消费群体需求的数字媒体艺术设计方案。</p> <p>指标点 5-3 学生能够使用 PS\FI\An\AI\3DMax\C4D 等工具软件, 结合动画拷贝、手绘板以及定格动画拍摄等方式, 进行动画创作素材的采集绘制与模型搭建, 并能够运用后期软件工具进行动画媒体艺术的设计创作; 能够使用动漫衍生及定格动画设计原理, 进行相关模型、场景的搭建制作。</p>	<p>4.设计研究: 能够基于数字媒体艺术专业理论知识和设计原理, 采用科学的方法对复杂的媒体艺术创作问题进行设计创新和实践研究。</p> <p>5.使用现代工具: 能够针对媒体艺术创作加工问题, 选择与使用恰当的技术资源, 能掌握影视、动画、交互方向数字媒体技术工具、设备的使用方法, 精通某一方向工具设备的使用技巧, 并能够理解其局限性。</p>
3	<p>目标 3: 具备对设计方案进行调整与优化能力, 能根据作品主题进行汇报和展示。</p> <p>课程思政目标: 启发学生的求真意识与务</p>	<p>指标点 8-1 在项目合作中, 具有团队合作意识, 能够自查、自省和自控, 耐心倾听团队成员的意见, 理解他人的需求和意愿。</p> <p>指标点 指标点 9-2 能够根据工作需要, 运用一定的专业知识和交叉学科</p>	<p>8.个人与团队: 能够在多学科背景下以及复杂视觉传达设计实践的团队中承担个体、团队成员以及负责人的角色。</p> <p>9.沟通: 能够就市场调研、设计方案、设计制作等过程</p>

	<p>实态度。培养学生的人本精神与艺术精神，锻炼学生的沟通交流能力与团队协作能力。</p>	<p>知识，就数字媒体艺术行业领域相关研究议题，撰写设计报告、设计说明、设计论文、发言稿、汇报 PPT 等文件。</p> <p>11-1 能在时代发展的大背景下，认识到自主和终身学习的必要性。具有自主学习的能力，包括对技术问题的理解能力，归纳总结的能力和提出问题的能力。为解决某一实践项目中遇到的具体问题，能够主动学习，掌握解决问题的方法。</p>	<p>中的问题与业界同行及社会公众进行有效沟通和交流，包括撰写报告和设计文稿、陈述发言、清晰表达或回应指令。并具备一定国际视野，能够在跨文化背景下进行沟通和交流。</p> <p>11.终身学习：具有自主学习和终身学习的意识，有不断学习和适应数字媒体艺术专业发展的能力。</p>
--	-----------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

三、教学内容及进度安排

序号	教学内容	学生学习预期成果	课内学时	教学方式	支撑课程目标
1	<p>内容：1 影视特效创作概述</p> <p>1.1 影视特效的概念定义 1.2 影视特效的历史背景 1.3 影视特效的现状分析 1.4 影视特效的发展趋势 1.5 影视特效作品赏析</p> <p>重点：影视特效的现状分析 难点：影视特效的发展趋势</p> <p>思政元素：通过课程讲解，提炼中国传统文化视觉元素，启发学生的家国意识与人文情怀，培养学生的人本精神与艺术精神。</p>	<p>掌握影视特效创作基本理论及发展趋势，了解国内外影视特效创作的前沿动态。</p> <p>育人目标：培养学生的担当意识，启发新思想，弘扬正能量。</p>	4	<p>本学时段由课堂讲授为主，通过范例图片、视频、投影等多媒体形式进行教学，使学生初步掌握影视特效创作的基本知识。</p>	目标 1
2	<p>内容：2 影视特效创作与应用</p> <p>2.1 影视特效制作原理 2.2 影视特效分类和特性 2.3 影视特效形式语言 2.4 影视特效创作思路与方法</p> <p>重点：影视特效创作思路与方法 难点：影视特效形式语言</p>	<p>学生能够基于设计原理，通过设计思维的训练，采用适当的设计方法对影视特效创作项目进行设计与应用。</p>	4	<p>本学时段由课堂讲授为主，通过范例图片、视频、投影等多媒体形式进行教学，使学生初步掌握影视特效创作的基本知识。</p>	目标 2 目标 3

	思政元素：通过课程讲解，要求学生领会影视特效创作的时代精神，启发学生的创新思维与创新意识，培养学生的工匠精神与钻研精神，锻炼学生的沟通交流能力与团队协作能力。	育人目标：培养学生的责任意识，启发创新思维，颂赞中国力量。			
--	---------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------	--	--	--

注：知识点要充分体现课程思政元素。

四、课程考核

1、本课程教学主要通过课堂教学、课堂讨论、课间讨论、作业练习、实验实训及复习答疑等环节实现课堂教学目标。为了考察融入课程思想政治教育效果，课程采用过程性考核和综合作业考核相结合方式。

2、本课程为考试课程，课程总评成绩由过程性考核（占40%）和综合作业考核（占60%）构成，过程性考核由平时成绩和实验成绩两部分组成。平时成绩主要根据平时作业、课堂汇报、随堂测验、课堂提问等表现进行考核，并就学生对所学章节思政元素的认知程度、所学专业知识的掌握程度等方面进行综合评定。综合作业考核为期末考试成绩。

序号	课程目标（支撑毕业要求指标点）	考核内容	评价依据				成绩比例（%）
			作业	实验	设计	汇报	
1	目标1：熟悉影视特效创作的基本概念和基本知识，掌握影视特效软件的实操与应用，能围绕设计主题进行前期策划与构思。 (支撑毕业要求指标点 3.1 3.2)	掌握影视特效创作原则、创作方法、制作技术与后期效果处理等知识，完成市场调研与分析。	√				40%
2	目标2：掌握影视特效创作流程和设计思路，具备影视特效创作能力和计算机应用能力，能完成项目方案的策划与实施。 (支撑毕业要求指标点 4.1 5.3)	掌握影视特效创作前期策划、中期制作、后期合成等知识，完成项目方案设计制作与实施。			√		50%
3	目标3：具备对设计方案进行调整与优化能力，能根据作品主题进行汇报和展示。	对影视特效创作项目成果做认真的总结汇报与作品的修改优化。				√	10%

	(支撑毕业要求指标点 8.1 9.2 11.1)						
合计			30		60	10	100%

注：各类考核评价的具体评分标准见《附录：各类考核评分标准表》

五、教材及参考资料

教材：《达芬奇影视调色全面精通》，周玉姣编著，清华大学出版社，2021年，第一版，ISBN：9787302572015。

参考资料：参考资料：《After Effects 影视特效与后期案例解析》，董明秀主编，清华大学出版社，2023年，第1版，ISBN：9787302620662。

(艺术设计类书籍出版变化较快，任课教师在课程大纲基础上，根据教学需求，可另定优秀教材)

六、教学条件

课程师资：专业《影视特效创作》课程教学经验教师。

教学场地：具备多媒体授课设备，能容纳30-70人的专业教室。

附录：各类考核评分标准表

影视特效创作考核评分标准表

教学目标要求	评分标准					权重 (%)
	90-100	80-89	70-79	60-69	60分以下	
目标1：熟悉影视特效创作的基本概念和基本知识，掌握影视特效软件的实操与应用，能围绕设计主题进行前期策划与构思。 (支撑毕业要求指标点 3.1 3.2)	知识掌握完整充分，理解深刻，有自己独到的见解和分析，按质按量完成了全部课程任务。	知识掌握较完整，理解较深刻，有自己的见解和分析，较好的完成了全部课程任务。	知识掌握一般，理解一般，有一定的见解和分析，基本完成了课程任务。	知识掌握欠佳，理解欠佳，有一定的见解和分析，勉强完成了课程任务。	未掌握课程相关知识，理解错误，见解偏激，未能完成课程任务。	40%
目标2：掌握影视特效创作流程和设计思路，具备影视特效创作能力和计算机应用能力，能完成项目方案的策划与实施。 (支撑毕业要求指	作品主题明确，构思新颖，视听感受好，画面氛围浓；视频输出合理规	作品主题明确，构思较新颖，视听感受较好，画面氛围较浓；视频输出准确无误，动作较	作品主题较明确，构思一般，视听感受一般，画面氛围一般；视频	作品基本符合要求，工作量尚可；数字影像表现力弱，视听感受欠	作品不符合要求，工作量不够；作品视听感受极差，各视觉元素混乱不	50%

标点 4.1 4.2 5.3)	范, 动作自然流畅, 节奏感强, 作品完成度高。	流畅, 作品完成度较高。	输出基本规范, 作品完成度一般。	佳, 画面氛围欠佳, 作品完成度较差。	堪, 作品完成度极差。	
目标 3: 具备对设计方案进行调整与优化能力, 能根据作品主题进行汇报和展示。 (支撑毕业要求指标点 9.1 10.2 12.1)	对作品成果进行汇报与总结, 观点明确、阐述流畅、层次分明、逻辑清晰。	对作品成果进行汇报与总结, 观点较明确、阐述较流畅、层次较分明、逻辑较清晰。	对作品成果进行汇报与总结, 观点一般、阐述一般、层次尚可、有一定的逻辑。	对作品成果进行汇报与总结, 观点不明确、阐述不流畅、层次不分明、逻辑不清晰。	对作品成果进行汇报与总结, 观点不明确、阐述不流畅、层次不分明、逻辑混乱。	10%

注: 评分标准的分数段划分可以根据课程需要自行设计。

课程负责人: 张继强

审 定: 吴冬梅

院 长: 曾 英

《影视特效创作》课程实验教学大纲

一、课程基本信息

课程名称	影视特效创作		
	Film and TV special effects Creation		
课程代码	2113030441	课程性质	必修
开课学院	艺术设计学院	课程负责人	张继强
课程团队	闵元元、张继强、尹欣、徐广飞		
授课学期	4	实验学时	56
适用专业	数字媒体艺术专业		
对先修课程的要求	课程要求学生具备计算机应用能力与软件操作能力，并具有一定的抽象表现思维和艺术人文素养。先修课程为《计算机辅助设计》、《动态图形设计》、《视听语言》、《摄像基础》。		
对后续课程的支撑	为后续课程《三维动画设计》、《交互专题设计》提供数字艺术表现能力与形态设计能力的支撑。		
课程任务及能力培养	<p>课程任务：《影视特效创作》是数字媒体艺术专业的专业必修课，课程包括影视特效创作原理、影视特效分类和特性、影视特效形式语言以及影视特效创作思路与方法等内容。通过课程学习，使学生了解影视特效创作的基本知识，熟悉影视特效创作的基本操作，知晓影视特效创作的制作流程和制作思路，并能将所学知识应用到自己的项目案例中去。</p> <p>能力培养：课程强调学生设计能力、艺术实践能力及综合应用能力的培养，旨在提高学生的动手能力与创作能力，为后续课程的学习以及毕业设计创作奠定坚实的基础。</p>		

二、实验教学目标及对毕业要求指标点的支撑

序号	实验教学目标	支撑毕业要求指标点	毕业要求
1	<p>目标 1: 熟悉影视特效创作的基本概念和基本知识, 掌握影视特效软件的实操与应用, 能围绕设计主题进行前期策划与构思。</p> <p>课程思政目标: 弘扬马克思唯物主义艺术观、“二为”“双百”文艺方针, 领会时代精神、科学精神与思辨精神。</p>	<p>指标点 3-1 能够掌握影视创作、动画设计、虚拟现实及网络交互设计及相关文化艺术产品开发中, 关于全周期、全流程的基本开发设计方法和技术, 了解影响媒体艺术产品前期开发设计目标和后期技术方案的各种因素;</p> <p>指标点 3-2 能够针对特定需求, 如市场需求, 或参赛专题、地域或传统文化、校园文化、当代艺术专题等需求, 完成影像、动画、交互方向的过程单元部件设计的社会调研、前期策划, 或前后期部件设计加工制作等, 能在构思、设计、实现、运作等方面提出有效的设计方案。</p>	<p>3.设计/开发解决方案: 能够通过影像、动画技术或界面交互、VR 媒体表现技术, 针对实际设计问题, 制定出解决方案, 设计满足特定需求的系统、单元或工艺流程, 并能够在设计环节中体现创新意识。</p>
2	<p>目标 2: 掌握影视特效创作流程和设计思路, 具备影视特效创作能力和计算机应用能力, 能完成项目方案的策划与实施。</p> <p>课程思政目标: 提炼传统文化视觉元素, 启发学生的家国意识与人文情怀, 培养学生的工匠精神与钻研精神。</p>	<p>指标点 4-1 具有较强的市场调研与用户分析能力, 以此为基础创作出符合社会、消费群体需求的数字媒体艺术设计案。</p> <p>指标点 5-3 学生能够使用 PS\FI\An\AI\3DMax\C4D 等工具软件, 结合动画拷贝、手绘板以及定格动画拍摄等方式, 进行动画创作素材的采集绘制与模型搭建, 并能够运用后期软件工具进行动画媒体艺术的设计创作; 能够使用动漫衍生及定格动画设计原理, 进行相关模型、场景的搭建制作。</p>	<p>4.设计研究: 能够基于数字媒体艺术专业理论知识和设计原理, 采用科学的方法对复杂的媒体艺术创作问题进行设计创新和实践研究。</p> <p>5.使用现代工具: 能够针对媒体艺术创作加工问题, 选择与使用恰当的技术资源, 能掌握影视、动画、交互方向数字媒体技术工具、设备的使用方法, 精通某一方向工具设备的使用技巧, 并能够理解其局限性。</p>
3	<p>目标 3: 具备对设计方案进行调整与优化能力, 能根据作品主题进行汇报和展示。</p>	<p>指标点 8-1 在项目合作中, 具有团队合作意识, 能够自查、自省和自控, 耐心倾听团队成员的意见, 理解他人的需求和意愿。</p> <p>指标点</p>	<p>8.个人与团队: 能够在多学科背景下以及复杂视觉传达设计实践的团队中承担个体、团队成员以及负责人的角色。</p> <p>9 沟通: 能够就市场调研、</p>

	<p>课程思政目标：启发学生的求真意识与务实态度。培养学生的人本精神与艺术精神，锻炼学生的沟通交流能力与团队协作能力。</p>	<p>指标点 9-2 能够根据工作需要，运用一定的专业知识和交叉学科知识，就数字媒体艺术行业领域相关研究议题，撰写设计报告、设计说明、设计论文、发言文稿、汇报 PPT 等文件。</p> <p>11-1 能在时代发展的大背景下，认识到自主和终身学习的必要性。具有自主学习的能力，包括对技术问题的理解能力，归纳总结的能力和提出问题的能力。为解决某一实践中遇到的具体问题，能够主动学习，掌握解决问题的方法。</p>	<p>设计方案、设计制作等过程中的问题与业界同行及社会公众进行有效沟通和交流，包括撰写报告和设计文稿、陈述发言、清晰表达或回应指令。并具备一定国际视野，能够在跨文化背景下进行沟通和交流。</p> <p>11.终身学习：具有自主学习和终身学习的意识，有不断学习和适应数字媒体艺术专业发展的能力。</p>
--	-----------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

三、实验项目名称和学时分配

序号	实验项目名称	实验学时	实验要求	实验类型	每组人数	对应实验教学目标
1	实验一 软件基本操作实验	4	必修	验证性	1	1
2	实验二 场景与元素分析实验	4	必修	验证性	1	1
3	实验三 影视剪辑与套底实验	4	必修	验证性	1	2
4	实验四 基础调色实验	4	必修	验证性	1	2
5	实验五 一级调色实验	4	必修	验证性	1	2
6	实验六 二级调色实验	4	必修	验证性	1	2
7	实验七 节点调色实验	4	必修	设计性	1	2
8	实验八 LUT 调色实验	4	必修	设计性	1	2
9	实验九 数字特效实验	4	必修	设计性	1	2
10	实验十 数字合成实验	4	必修	设计性	1	2
11	实验十一 数字影音实验	4	必修	设计性	1	2
12	实验十二 影视后期与输出实验	4	必修	综合性	1	3

13	实验十三 影视特效创作综合实验	4	必修	综合性	1	2
14	实验十四 特效展示与成果汇报实验	4	必修	综合性	1	3

四、实验教学的基本要求、重点、难点

基本要求：通过本实验，使学生熟悉动态视效设计的基本操作，知晓动态视效设计的制作流程和制作思路。该实验主要培养学生的设计能力和动手能力，并进一步提高学生的数字艺术实践能力。

重点：熟悉动态视效设计的制作流程和制作思路

难点：掌握动态视效设计综合案例的实施与优化

序号	实验项目名称	基本要求	重点	难点
1	实验一 软件基本操作实验	通过本实验，学生应熟练掌握软件基础操作，并反复练习。	软件界面布局与优化、视图控制与调整。	界面优化与快捷操作
2	实验二 场景与元素分析实验	通过本实验，学生应熟练掌握场景与元素分析操作流程。	素材分类与整理、场景元素替换与链接。	场景元素替换与链接
3	实验三 影视剪辑与套底实验	通过本实验，学生应掌握影视剪辑与套底操作流程，并熟记于心。	剪辑原理与技巧、剪辑语言与剪辑节奏。	关键帧循环应用
4	实验四 基础调色实验	通过本实验，学生应掌握基础调色操作流程，并理解其原理。	明暗对比、降噪处理、色彩处理、细节调整。	色彩处理与细节调整
5	实验五 一级调色实验	通过本实验，学生应掌握一级调色操作流程，并勤加练习。	示波器、色彩校正、色轮调色、RGB混合调色。	RGB混合调色
6	实验六 二级调色实验	通过本实验，学生应熟练掌握二级调色操作流程，并抓住其要点。	曲线调色、选区调色、跟踪对象与稳定处理。	选区调色
7	实验七 节点调色实验	通过本实验，学生应掌握节点调色操作流程，并理解其原理。	串行节点、并行节点、图层节点、键混合器应用。	并行节点与图层节点
8	实验八 LUT 调色实验	通过本实验，学生应掌握 LUT 调色操作流程，并理解其原理。	LUT 基础知识、LUT 功能分类与 LUT 综合应用。	LUT 综合应用

9	实验九 数字特效实验	通过本实验, 学生应掌握数字特效操作流程, 并反复练习。	光线滤镜、变形滤镜、纹理滤镜与替换滤镜。	变形滤镜与纹理滤镜
10	实验十 数字合成实验	通过本实验, 学生应掌握数字合成操作流程, 并熟记于心。	合成设置与优化高级合成、交互链接与调整。	交互链接与调整
11	实验十一 数字影音实验	通过本实验, 学生应熟练掌握数字影音操作流程, 并理解其原理。	断开音频、替换音频、剪辑音频、分割音频与混响特效。	剪辑音频与分割音频
12	实验十二 影视后期与输出实验	通过本实验, 学生应掌握影视后期与输出流程, 并熟记于心。	后期优化、渲染导出与格式转换。	后期优化与调整
13	实验十三 影视特效创作综合实验	通过本实验, 学生应掌握影视特效创作整体流程和思路。	掌握影视特效创作方案实施与优化全流程。	影视特效创作方案实施与优化
14	实验十四 特效展示与成果汇报实验	通过本实验, 学生应熟练展示动效, 并完成成果汇报。	展示模式解析、展示平台选择与设置、成果汇报	展示平台选择与设置

五、实验课程的考核

- 1.可采用课程论文、调查报告、实践技能操作、作品设计与制作等方式进行考核. 理论课与实践课程总评成绩构成;
- 2.平时成绩由平时表现、期中考试、考勤这三部分根据实际教学情况评定。**考勤扣分为迟到每次 5 分, 旷课每次 15 分, 缺课时数累计超过规定学时的三分之一, 取消参加该课程考核资格, 总评成绩=平时成绩*(40%-50%)+期末成绩* (60%-50%)。**

实验各组成分数与实验教学目标的对应关系

序号	考核/评价环节	占比 (%)	考核/评价细则	对应实验教学目标
1	实验一 软件基本操作实验	7	实验操作完整充分 (90-100 分) 较好 (80-90) 一般 (70-80 分) 合格 (60-70 分) 不完整 (60 分以下)	1
2	实验二 场景与元素分析实验	7	实验操作完整充分 (90-100 分) 较好 (80-90) 一般 (70-80 分) 合格 (60-70 分) 不完整 (60 分以下)	1、2
3	实验三 影视剪辑与套底实验	7	实验操作完整充分 (90-100 分) 较好 (80-90) 一般 (70-80 分) 合格 (60-70 分) 不完整 (60 分以下)	2
4	实验四 基础调色实验	7	实验操作完整充分 (90-100 分) 较好 (80-90) 一般 (70-80 分) 合格	2

			(60-70分) 不完整 (60分以下)	
5	实验五 一级调色实验	7	实验操作完整充分 (90-100分) 较好 (80-90) 一般 (70-80分) 合格 (60-70分) 不完整 (60分以下)	2、3
6	实验六 二级调色实验	7	实验操作完整充分 (90-100分) 较好 (80-90) 一般 (70-80分) 合格 (60-70分) 不完整 (60分以下)	2
7	实验七 节点调色实验	7	实验操作完整充分 (90-100分) 较好 (80-90) 一般 (70-80分) 合格 (60-70分) 不完整 (60分以下)	2
8	实验八 LUT 调色实验	7	实验操作完整充分 (90-100分) 较好 (80-90) 一般 (70-80分) 合格 (60-70分) 不完整 (60分以下)	2
9	实验九 数字特效实验	7	实验操作完整充分 (90-100分) 较好 (80-90) 一般 (70-80分) 合格 (60-70分) 不完整 (60分以下)	1、2
10	实验十 数字合成实验	7	实验操作完整充分 (90-100分) 较好 (80-90) 一般 (70-80分) 合格 (60-70分) 不完整 (60分以下)	2
11	实验十一 数字影音实验	7	实验操作完整充分 (90-100分) 较好 (80-90) 一般 (70-80分) 合格 (60-70分) 不完整 (60分以下)	2
12	实验十二 影视后期与输出实验	7	实验操作完整充分 (90-100分) 较好 (80-90) 一般 (70-80分) 合格 (60-70分) 不完整 (60分以下)	2、3
13	实验十三 影视特效创作综合实验	8	实验操作完整充分 (90-100分) 较好 (80-90) 一般 (70-80分) 合格 (60-70分) 不完整 (60分以下)	1、2、3
14	实验十四 特效展示与成果汇报实验	8	实验操作完整充分 (90-100分) 较好 (80-90) 一般 (70-80分) 合格 (60-70分) 不完整 (60分以下)	1、2、3
	合计	100		1、2、3

六、教学条件

课程师资：具备《影视特效创作》课程教学经验教师。

教学场地：具备多媒体授课设备，能容纳30-70人的专业教室。

实验条件：学生能进行辅助设计的计算机1台/每人。

七、教材及参考资料

教材：《达芬奇影视调色全面精通》，周玉姣编著，清华大学出版社，2021年，第一版，ISBN：9787302572015。

参考资料：《After Effects 影视特效与后期案例解析》，董明秀主编，清华大学出版社，2023年，第1版，ISBN：9787302620662。

(艺术设计类书籍出版变化较快，任课教师在课程大纲基础上，根据教学需求，可另定优秀教材)

课程负责人：张继强

审 定：吴冬梅

院 长：曾 英

《数字音频制作》课程教学大纲

一、课程基本信息

课程名称	数字音频设计						
	Digital Audio Design						
课程代码	2640030220			课程性质	必修		
开课学院	艺术设计学院			课程负责人	闵元元		
课程团队	闵元元、王晨曦、尹欣						
授课学期	4			学分/学时	3/48		
课内学时	48	理论学时	8	实验学时	40	其他	0
适用专业	数字媒体艺术专业						
授课语言	中文						
对先修课程的要求	课程修读前需要具备计算机辅助设计相关知识、设计软件操作能力和创新设计与思维能力，先修课程有《计算机辅助设计》《动画基础》等。						
对后续课程的支撑	为后续课程《二维动画设计》《三维动画设计》《影像专题创作》《专业创新与实践》提供音频设计、音效处理等数字艺术表现能力的支撑。						
课程简介	<p>课程定位：本课程是数字媒体艺术专业的一门专业必修课程，在专业人才的艺术创意能力培养及技术能力提升培养任务中有着重要的作用。该课程将系统学习数字音频的基础知识、应用领域、创作方法、应用技巧以及如何为数字影像领域服务的内在规律。培养学生对数字音频的整体编辑与创作能力，提高学生软件实践操作水平，发挥数字化技术优势，为现代数字媒体艺术领域服务。</p> <p>主要学习内容：本课程主要学习数字音频概述相关基础知识，掌握声音素材编辑，数字录音技术，音频编辑艺术与效果处理等内容，能够使用录音设备和编辑软件进行数字音频综合创作。</p> <p>教学目标：熟练掌握数字音频技术基础、声音素材处理方法、录音技术、音频编辑艺术与效果处理等等专业知识。提高学生对数字音频制作项目的实际设计与制作水平，培养学生的实践能力、视音频整体创作等综合运用能力。</p> <p>主要教学方法：运用现代教育技术，多媒体教学与传统教学方式相结合，结合启发式教学、互动式教学、案例式教学等教学方式和教学方法，指导学生设计与制作，促进课程核心学习结果的达成。</p>						

二、课程目标及对毕业要求指标点的支撑

序号	课程目标	支撑毕业要求指标点	毕业要求
1	<p>目标 1: 掌握数字音频概述基础知识, 具备数字音频制作相关计算机基础知识及处理与分析能力。</p> <p>课程思政目标: 掌握分析能力和解决问题的能力。</p>	<p>指标点 1-5: 具有信息时代所需的计算机基础知识, 能够运用计算机熟练进行常规性工作, 能够运用现代信息技术获取相关信息的基本方法, 进行必要的检索、处理与分析。</p>	<p>1.综合素养: 具有正确的世界观、人生观、价值观, 掌握在数字媒体艺术专业领域进行研发和应用时所需的艺术学、人文社会科学、外语、计算机等相关综合知识, 解决处理媒体艺术创作中的复杂问题。</p>
2	<p>目标 2: 掌握音频编辑与效果处理的设计方法和技术手段。具备实践探索和研究能力。</p> <p>课程思政目标: 体会创新精神的重要性, 提升设计素养和创新能力。</p>	<p>指标点 3-1: 能够掌握影视创作、动画设计、虚拟现实及网络交互设计及相关文化艺术产品开发中, 关于全周期、全流程的基本开发设计方法和技术, 了解影响媒体艺术产品前期开发设计目标和后期技术方案的各种因素。</p> <p>指标点 4-2: 具有对视像、动画、交互设计进行实践研究的能力, 具有对传统视像、动画表达媒体和新技术、新形态进行良好的创新交叉融合能力, 对 VR、网络交互等媒体表达进行实践探索研究的能力, 以及对媒体艺术前沿设计趋势的分析、研究和借鉴汲取能力。</p>	<p>3. 设计/开发解决方案: 能够通过影像、动画技术或界面交互、VR 媒体表现技术, 针对实际设计问题, 制定出解决方案, 设计满足特定需求的系统、单元或工艺流程, 并能够在设计环节中体现创新意识。</p> <p>4.设计研究: 能够基于数字媒体艺术专业理论知识和设计原理, 采用科学的方法对复杂的媒体艺术创作问题进行设计创新和实践研究。</p>

3	<p>目标3: 掌握数字音频综合创作的设计方与技术运用。具备系统系和创造性思维能力, 能够熟练使用工具软件进行设计与创作。</p> <p>课程思政目标: 激发学生精益求精的工匠精神, 体会创新精神的重要性。</p>	<p>指标点 5-3: 学生能够使用 PS\An\SAI\TVP\AI\3DMax\C4D 等工具软件, 结合动画拷贝、手绘板以及定格动画拍摄等方式, 进行动画创作素材的采集绘制与模型搭建, 并能够运用后期软件工具进行动画媒体艺术的设计创作; 能够使用动漫衍生及定格动画设计原理, 进行相关模型、场景的搭建制作。</p> <p>指标点 7-4: 能够做好时间和资源管理, 做好自我管理, 具有积极进取的精神, 具有系统性、批判性和创造性思维, 了解社会及自身发展需求, 制定并实施自己的职业发展规划, 持续保持和增强职业能力。</p>	<p>5.使用现代工具: 能够针对媒体艺术创作加工问题, 选择与使用恰当的技术资源, 能掌握影视、动画、交互方向数字媒体技术工具、设备的使用方法, 精通某一方向工具设备的使用技巧, 并能够理解其局限性。</p> <p>7.职业规范: 具有人文社会科学素养、社会责任感和家国情怀, 能够在媒体艺术创作实践中理解并遵守艺术设计师职业道德和规范, 履行责任。</p>
---	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

三、教学内容及进度安排

序号	教学内容	学生学习预期成果	课内学时	教学方式	支撑课程目标
1	<p>内容:</p> <p>1.数字音频概述</p> <p>1.1 数字音频认识</p> <p>1.2 数字音频应用领域</p> <p>1.3 数字音频编辑硬件环境</p> <p>1.4 音频制作原理和制作流程</p> <p>1.5 动画作品中声音及其分类</p> <p>重点: 数字音频制作原理和制作流程</p> <p>难点: 动画作品中声音运用的艺术性表达</p> <p>思政元素: 领会数字音频发展的时代精神, 启发学生创新思维与爱国意识。</p>	<p>了解数字音频的基础知识和应用领域, 熟悉音频编辑的硬件环境, 掌握音频制作原理和制作流程。具备对优秀影视作品中的声音进分析探讨的能力。</p> <p>育人目标: 掌握分析能力和解决问题的能力。</p>	4	运用现代教育技术, 多媒体教学方式, 结合启发式教学、互动式教学、案例式教学等教学方式和教学方法。	目标1: 掌握数字音频概述基础知识, 具备数字音频制作相关计算机基础知识及处理与分析能力。

2	<p>内容: 2.声音素材编辑 2.1 声音素材处理的必要性 2.2 声音素材处理的基本方法 2.3 声音编辑处理的应用技术 重点: 声音素材处理的基本方法 难点: 声音编辑处理与应用技术。</p> <p>思政元素: 培养学生积极思考、自主学习意识、能够掌握解决问题的方法。</p>	<p>了解声音素材处理的必要性, 掌握声音素材处理的基本方法、声音编辑处理的应用技术, 培养学生的软件掌握能力和综合运用能力。</p> <p>育人目标: 体会创新精神的重要性, 提升设计素养和创新能力。</p>	12	<p>运用现代教育技术, 多媒体教学方式, 结合启发式教学、互动式教学、案例式教学等教学方式和教学方法。</p>	<p>目标2: 掌握音频编辑与效果处理的设计方法和技术手段。具备实践探索和研究能力。</p>
3	<p>内容: 3.数字录音技术 3.1 录音前期准备 3.2 录音的基本流程和操作方法 3.3 音色变化技巧 3.4 录音技术与声音采集的处理技巧 3.5 录音技术与音频编辑软件的融合 重点: 录音的基本流程和操作方法 难点: 录音技术与声音采集的处理技巧。</p> <p>思政元素: 培养学生的创新意识和积极思考、自主学习意识。</p>	<p>了解录音前期准备环节, 熟悉录音的基本流程和操作方法, 掌握音色变化技巧、录音技术与声音采集的处理技巧, 提升录音技术的实践能力和制作软件的综合编辑能力。</p> <p>育人目标: 体会创新精神的重要性, 提升设计素养和创新能力。</p>	12	<p>运用多媒体教学和实践操作等教学方式, 指导学生的软件编辑与设计制作。</p>	<p>目标2: 掌握音频编辑与效果处理的设计方法和技术手段。具备实践探索和研究能力。</p>
4	<p>内容: 音频编辑艺术与效果处理 4.1 音频编辑艺术 4.2 音频后期剪辑技术 4.3 音频后期效果处理技术 重点: 音频后期剪辑技术 难点: 音频后期效果处理技术</p> <p>思政元素: 培养学生积极思考、自主学习意识。</p>	<p>熟悉音频编辑效果处理方法, 掌握音频后期剪辑技术、音频后期效果处理技术等。</p> <p>育人目标: 激发学生精益求精的工匠精神, 体会创新精神的重要</p>	16	<p>运用现代教育技术, 多媒体教学为主, 结合启发式教学、互动式教学、案例式教学等教学方式和教学方法。指导学生的设计</p>	<p>目标2: 掌握音频编辑与效果处理的设计方法和技术手段。具备实践探索和研究能力。</p>

		性。		与制作。	
5	内容: 5.数字音频综合创作 5.1 音频创作理念 5.2 音频剪辑创作方法与技巧表现 5.3 音频与视频的完美结合 5.4 音频编辑的综合运用 重点: 音频剪辑创作方法与技巧 难点: 音频与视频的完美结合 思政元素: 提炼与归纳具有民族特色的元素, 培养学生的创新意识、家国意识与人文情怀。	了解音频创作的理念, 掌握音频剪辑创作的方法与技巧表现, 能够将音频与视频结合进行影视重配音创作。 育人目标: 激发学生精益求精的工匠精神, 体会创新精神的重要性。	20	课堂以设计方案沟通为主, 指导学生的综合创作与制作。	目标3: 掌握数字音频综合创作的设计方与技术运用。具备系统系和创造性思维能力, 能够熟练使用工具软件进行设计与创作。

四、课程考核

- 1、本课程教学主要通过理论讲授、实践练习和综合创作等环节, 讲授数字音频的编辑方法, 同时为了考查融入隐性课程思想政治教育效果, 因此本课程采用过程性考核和终结性考核相结合方式。
- 2、本课程为专业必修课程, 课程总评成绩由过程性考核(占50%)和终结性考核(占50%)构成。过程性考核(即为平时成绩), 平时成绩主要由作业和考勤表现综合评定, 终结性考核(即为期末成绩)。课程总评成绩=(平时作业成绩-考勤扣分)×40%+课程期末考试成绩×60%, 迟到1次平时成绩扣5分, 旷课1次平时成绩扣15分。

序号	课程目标(支撑毕业要求指标点)	考核内容	评价依据				成绩比例(%)
			讨论	实验	阶段作业	大作业	
1	目标1: 掌握数字音频概述基础知识, 具备数字音频相关计算机基础知识及处理与分析能力。 (支撑毕业要求指标点1-5)	掌握音频制作原理和制作流程, 对优秀动画作品中的声音进行分析与探讨。	10				10
2	目标2: 掌握音频编辑与效果处理的设计方法和技术手段。具备实践探索和研究思考能力。	掌握该章节的基本理论和工具的使用, 熟练掌握数字音频素材编辑、录音技术、音频编辑艺术与效果处理各项内容的具体操		10	30		40

	(支撑毕业要求 指标点 3-1, 4-2)	作。					
3	目标 3: 掌握数字 音频综合创作的设 计方与技术运用。 具备系统系和创造 性思维能力, 能够 熟练使用工具软件 进行设计与创作。 (支撑毕业要求 指标点 5-3, 7-4)	熟练掌握各种软件操作 与应用, 设计成果体现出 一定的创新性、较好视听 感受与艺术感染力。				50	50
合计			10	10	30	50	100

注: 各类考核评价的具体评分标准见《附录: 各类考核评分标准表》

五、教材及参考资料

教材: 《动漫影视-数字音频设计与制作》, 刘星、辛祥利编著, 清华大学出版社, 2019年, 第1版, 9787302520177。

参考资料: 《Adobe Audition 声音后期处理实战手册》, 赵阳光编著, 电子工业出版社, 2021年, 第2版, 9787121406737。

(艺术类书籍出版变化较快, 任课教师在课程大纲基础上, 根据教学需求, 可另定优秀教材)

六、教学条件

师资要求: 主讲教师和教学团队须爱岗敬业、乐于奉献、勇于接受新的教育观念, 教学思维能够与时俱进; 同时团队结构合理, 团结协作好, 知识结构、学历结构合理。授课教师表达能力强, 积极参与教育教学改革, 能够将最新设计理念引入理论教学中, 丰富教学内容, 增强学生学习兴趣。

教学场地: 录音实验室、多媒体教室。

附录: 各类考核评分标准表

数字音频制作课程考核评分标准表

教学目标要求	评分标准					权重 (%)
	90-100	80-89	70-79	60-69	60 以下	
目标 1: 掌握数字 音频概述基础知 识, 具备数字音 频相关计算机基 础知识及处理与 分析能力。(支撑	对国内外优 秀动画配音 作品调研内 容详实, 分 析准确, 有 独特见解。	对国内外优 秀动画配音 作品调研内 容充分, 分 析合理, 有 较好认知和	对国内外优 秀动画配音 作品调研内 容一般, 分 析一般, 认 知和见解一	对国内外优 秀动画配音 作品调研内 容基本 完成, 分析不 够合理, 认知 和见解欠缺。	对国内外 优秀动画 配音作品 调研内容 不完整, 缺少认知	10

毕业要求指标点 1-5)		见解。	般。		和见解 缺。	
目标 2: 掌握音频编辑与效果处理的设计方法和技术手段。具备实践探索和研究能力。(支撑毕业要求指标点 3-1, 4-2)	软件操作运用熟练, 音频作品完成符合规范, 具有较好的听觉感受, 作品具有突出的艺术表现力。	软件操作运用较熟练, 音频作品完成符合规范, 听觉感受较好, 作品艺术表现力较好。	软件操作运用一般, 音频作品完成基本符合规范, 听觉感受一般, 作品艺术表现力一般。	软件操作运用不熟练, 音频作品完成基本符合规范, 听觉感受较差, 欠缺作品艺术表现力。	软件操作运用不熟练, 音频作品完成不符合规范, 听觉感受较差, 缺少作品艺术表现力。	40
目标 3: 掌握数字音频综合创作的设计方与技术运用。具备系统系和创造性思维能力, 能够熟练使用工具软件进行设计与创作。(支撑毕业要求指标点 5-3, 7-4)	声音表达符合影片主题, 充分体现出角色性格特点, 声音变化准确, 录入声音清晰无杂音, 环境音效填加恰当, 声音后期处理较好, 声画同步的同时体现出较好的视听效果。	声音表达比较符合影片主题, 较好的体现出角色性格特点, 声音变化较好, 录入声音基本清晰无杂音, 环境音效填加较好, 声音后期处理较好, 能够达到声画同步, 体现出一定的视听效果。	声音表达基本符合影片主题, 基本体现出角色性格特点, 声音变化一般, 录入声音基本清晰度一般, 环境音效填加一般, 声音后期处理一般, 基本能够达到声画同步, 视听效果一般。	声音表达不太符合影片主题, 缺少角色性格特点的体现, 声音声音变化一般, 录入声音有噪音和杂音, 环境音效填加不符合影片气氛要求, 声音后期处理一般, 声画同步存在问题, 视听效果较差。	声音表达不符合影片主题, 对角色性格特点的体现、声音声音变化、录入声音、环境音效处理、声音后期处理等方面表现较差, 不符合作业要求。	50

注: 评分标准的分数段划分可以根据课程需要自行设计。

课程负责人: 闵元元

审 定: 吴冬梅

院 长: 曾英

《数字音频制作》课程实验教学大纲

一、课程基本信息

课程名称	数字音频设计		
	Digital Audio Design		
课程代码	2640030220	课程性质	必修
开课学院	艺术设计学院	课程负责人	闵元元
课程团队	闵元元 王晨曦 尹欣		
授课学期	4	实验学时	40
适用专业	数字媒体艺术专业		
对先修课程的要求	课程修读前需要具备计算机辅助设计相关知识、设计软件操作能力和创新设计与思维能力，先修课程有《计算机辅助设计》《动画基础》等。		
对后续课程的支撑	为后续课程《二维动画设计》《三维动画设计》《影像专题创作》《专业创新与实践》提供音频设计、音效处理等数字艺术表现能力的支撑。		
课程任务及能力培养	<p>课程任务：本课程是信息设计与新媒体结合的课程，属于数字媒体专业发展方向的前沿引领课程之一。通过本课程学习，使学生熟练掌握数字音频技术基础、声音素材处理方法、录音技术、音频编辑艺术与效果处理等专业知识，最终完成音视频作品的设计、制作与输出。</p> <p>能力培养：提高学生软件实践操作水平、项目的实际设计与制作水平，培养学生的艺术创意能力、实践能力、视音频整体创作等综合运用能力。</p>		

二、实验教学目标及对毕业要求指标点的支撑

序号	实验教学目标	支撑毕业要求指标点	毕业要求
1	<p>目标1: 掌握数字音频概述基础知识, 具备数字音频制作相关计算机基础知识及处理与分析能力。(支撑毕业要求指标点1-5)</p> <p>课程思政目标: 掌握分析能力和解决问题的能力。</p>	<p>指标点1-5: 具有信息时代所需的计算机基础知识, 能够运用计算机熟练进行常规性工作, 能够运用现代信息技术获取相关信息的基本方法, 进行必要的检索、处理与分析。</p>	<p>1.综合素养: 具有正确的世界观、人生观、价值观, 掌握在数字媒体艺术专业领域进行研发和应用时所需的艺术学、人文社会科学、外语、计算机等相关综合知识, 解决处理媒体艺术创作中的复杂问题。</p>
2	<p>目标2: 掌握音频编辑与效果处理的设计方法和技术手段。具备实践探索和研究能力。(支撑毕业要求指标点3-1, 4-2)</p> <p>课程思政目标: 体会创新精神的重要性, 提升设计素养和创新能力。</p>	<p>指标点3-1: 能够掌握影视创作、动画设计、虚拟现实及网络交互设计及相关文化艺术产品开发中, 关于全周期、全流程的基本开发设计方法和技术, 了解影响媒体艺术产品前期开发设计目标和后期技术方案的各种因素。</p> <p>指标点4-2: 具有对视像、动画、交互设计进行实践研究的能力, 具有对传统视像、动画表达媒体和新技术、新形态进行良好的创新交叉融合能力, 对VR、网络交互等媒体表达进行实践探索研究的能力, 以及对媒体艺术前沿设计趋势的分析、研究和借鉴汲取能力。</p>	<p>3.设计/开发解决方案: 能够通过影像、动画技术或界面交互、VR媒体表现技术, 针对实际设计问题, 制定出解决方案, 设计满足特定需求的系统、单元或工艺流程, 并能够在设计环节中体现创新意识。4.设计研究: 能够基于数字媒体艺术专业理论知识和设计原理, 采用科学的方法对复杂的媒体艺术创作问题进行设计创新和实践研究。</p>

3	<p>目标3: 掌握数字音频综合创作的设计方与技术运用。具备系统和创造性思维能力, 能够熟练使用工具软件进行设计与创作(支撑毕业要求指标点5-3, 7-4)</p> <p>课程思政目标: 激发学生精益求精的工匠精神, 体会创新精神的重要性。</p>	<p>指标点5-3: 学生能够使用PS\An\SAI\TVP\AI\3DMax\C4D等工具软件, 结合动画拷贝、手绘板以及定格动画拍摄等方式, 进行动画创作素材的采集绘制与模型搭建, 并能够运用后期软件工具进行动画媒体艺术的设计创作; 能够使用动漫衍生及定格动画设计原理, 进行相关模型、场景的搭建制作。</p> <p>指标点7-4: 能够做好时间和资源管理, 做好自我管理, 具有积极进取的精神, 具有系统性、批判性和创造性思维, 了解社会及自身发展需求, 制定并实施自己的职业发展规划, 持续保持和增强职业能力。</p>	<p>5.使用现代工具: 能够针对媒体艺术创作加工问题, 选择与使用恰当的技术资源, 能掌握影视、动画、交互方向数字媒体技术工具、设备的使用方法, 精通某一方向工具设备的使用技巧, 并能够理解其局限性。</p> <p>7.职业规范: 具有人文社会科学素养、社会责任感和家国情怀, 能够在媒体艺术创作实践中理解并遵守艺术设计师职业道德和规范, 履行责任。</p>
---	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

三、实验项目名称和学时分配

序号	实验项目名称	实验学时	实验要求	实验类型	每组人数	对应实验教学目标
1	实验一 声音素材编辑方法	4	必修	验证性	1	1、2
2	实验二 声音素材编辑应用	4	必修	验证性	1	1、2
3	实验三 数字录音技术-录音前期准备、录音的基本流程和操作 方法、音色变化技巧	4	必修	验证性	1	2
4	实验四 数字录音技术-录音技术与声音采集的处理技巧	4	必修	验证性	1	2
5	实验五 数字录音技术-录音技术与音频编辑软件的融合	4	必修	验证性	1	2
6	实验六 音频编辑艺术与效果处理-音频编辑艺术	4	必修	验证性	1	2
7	实验七 音频编辑艺术与效果处理-音频后期剪辑技术	4	必修	验证性	1	2
8	实验八 音频编辑艺术与效果处理-音频后期效果处理技术1	4	必修	验证性	1	2

9	实验九 音频编辑艺术与效果处理-音频后期效果处理技术2	4	必修	验证性	1	2
10	实验十 数字音频综合创作-音频创作理念	4	必修	验证性	1	3
11	实验十一 数字音频综合创作--音频剪辑创作方法与技巧表现	4	必修	验证性	1	3
12	实验十二 数字音频综合创作-音频与视频的完美结合	4	必修	验证性	1	3
13	实验十三 数字音频综合创作-音频编辑的综合运用1	4	必修	设计性	1	2、3
14	实验十四 数字音频综合创作-音频编辑的综合运用2	4	必修	设计性	1	2、3

四、实验教学的基本要求、重点、难点

通过本实验，使学生熟悉声音素材处理的基本方法、录音技术、音频后期剪辑技术、音频剪辑创作方法与技巧表现。该实验主要培养学生设计能力和实践能力

序号	实验项目名称	基本要求	重点	难点
1	实验一 声音素材编辑方法	通过本实验，学生应掌握声音素材处理的基本方法。	声音素材处理的基本方法	声音编辑处理与技术操作
2	实验二 声音素材编辑应用	通过本实验，学生应掌握声音编辑处理的应用技术。	声音素材处理的应用方法	声音编辑处理与应用技术
3	实验三 数字录音技术-录音前期准备、录音的基本流程和操作方法、音色变化技巧	通过本实验，学生应掌握音色变化、录音技术与声音采集的处理技巧。	录音的基本流程和操作方法	录音技术与声音采集的处理技巧
4	实验四 数字录音技术-录音技术与声音采集的处理技巧	通过本实验，学生应掌握音色变化、录音技术与声音采集的处理技巧。	录音的基本流程和操作方法	录音技术与声音采集的处理技巧
5	实验五 数字录音技术-录音技术与音频编辑软件的融合	通过本实验，学生应掌握音色变化、录音技术与声音采集的处理技巧。	录音的基本流程和操作方法	录音技术与声音采集的处理技巧
6	实验六 音频编辑艺术与效果处理-音频编辑艺术	通过本实验，学生应掌握效果处理方法、音频后期剪辑技术、音频后期效果处理技术。	音频后期剪辑技术	音频后期效果处理技术
7	实验七 音频编辑艺术与效果处理-音频后	通过本实验，学生应掌握效果处理方法、音频后期剪辑技	音频后期剪辑技术	音频后期效果处理技术

	期剪辑技术	术、音频后期效果处理技术。		
8	实验八 音频编辑艺术与效果处理-音频后期效果处理技术1	通过本实验，学生应掌握效果处理方法、音频后期剪辑技术、音频后期效果处理技术。	音频后期剪辑技术	音频后期效果处理技术
9	实验九 音频编辑艺术与效果处理-音频后期效果处理技术2	通过本实验，学生应掌握效果处理方法、音频后期剪辑技术、音频后期效果处理技术。	音频后期剪辑技术	音频后期效果处理技术
10	实验七 数字音频综合创作-音频创作理念	掌握音频剪辑创作的方法与技巧表现，能够将音频与视频结合进行影视重配音创作。	音频剪辑创作方法与技巧	音频与视频的完美结合
11	实验八 数字音频综合创作--音频剪辑创作方法与技巧表现	掌握音频剪辑创作的方法与技巧表现，能够将音频与视频结合进行影视重配音创作。	音频剪辑创作方法与技巧	音频与视频的完美结合
12	实验九 数字音频综合创作-音频与视频的完美结合	掌握音频剪辑创作的方法与技巧表现，能够将音频与视频结合进行影视重配音创作。	音频剪辑创作方法与技巧	音频与视频的完美结合
13	实验十 数字音频综合创作-音频编辑的综合运用1	掌握音频剪辑创作的方法与技巧表现，能够将音频与视频结合进行影视重配音创作。	音频剪辑创作方法与技巧	音频与视频的完美结合
14	实验十 数字音频综合创作-音频编辑的综合运用2	掌握音频剪辑创作的方法与技巧表现，能够将音频与视频结合进行影视重配音创作。	音频剪辑创作方法与技巧	音频与视频的完美结合

五、实验课程的考核

1.可采用课程论文、调查报告、实践技能操作、作品设计与制作等方式进行考核。理论课与实践课程总评成绩构成；为了考查融入隐性课程思想政治教育效果，因此本课程采用过程性考核和终结性考核相结合方式。

2.平时成绩由平时表现、期中考试、考勤这三部分根据实际教学情况评定。考勤扣分为迟到每次5分，旷课每次15分，缺课时数累计超过规定学时的三分之一，取消参加该课程考核资格，

总评成绩=平时成绩*(40%-50%)+期末成绩*(60%-50%)

实验各组成分数与实验教学目标的对应关系

序号	考核/评价环节	占比(%)	考核/评价细则	对应实验教学目标
1	声音素材编辑实验	10	软件操作突出、技术表现佳(90-100分)较好(80-90)一般(70-80分)不完整(60-70分)	1、2
2	数字录音技术	20	录入声音清晰无杂音，音色变化多样(90-100分)较好(80-90)一般(70-80分)较差(60-	2

			70分)	
3	音频编辑艺术与效果处理	10	艺术表达突出, 效果处理佳(90-100分); 较好(80-90); 一般(70-80分); 较差(60-70分)	2
4	数字音频综合创作	60	声音表达符合影片主题, 声音后期处理较好, 视听效果突出(90-100分)较好(80-90); 一般(70-80分); 较差(60-70分)	2、3
合计		100		1、2、3

六、教学条件

师资要求: 主讲教师和教学团队须爱岗敬业、乐于奉献、勇于接受新的教育观念, 教学思维能够与时俱进; 同时团队结构合理, 团结协作好, 知识结构、学历结构合理。授课教师表达能力强, 积极参与教育教学改革, 能够将最新设计理念引入理论教学中, 丰富教学内容, 增强学生学习兴趣。

教学场地: 动画拷贝台实验室、多媒体教室。

实验条件: 学生能进行辅助设计的计算机 1 台/人。

七、教材及参考资料

教材: 《动漫影视-数字音频设计与制作》, 刘星、辛祥利编著, 清华大学出版社, 2019 年, 第 1 版, 9787302520177。

参考资料: 《Adobe Audition 声音后期处理实战手册》, 赵阳光编著, 电子工业出版社, 2021 年, 第 2 版, 9787121406737。

(艺术类书籍出版变化较快, 任课教师在课程大纲基础上, 根据教学需求, 可另定优秀教材)

课程负责人: 闵元元

审定: 吴冬梅

院长: 曾 英

《二维动画设计》课程教学大纲

一、课程基本信息

课程名称	二维动画设计						
	2D Animation Design						
课程代码	2113011132			课程性质	必修		
开课学院	艺术设计学院			课程负责人	闵元元		
课程团队	闵元元、张青荣、王晨曦						
授课学期	6			学分/学时	4/64		
课内学时	64	理论学时	64	实验学时	0	其他	0
适用专业	数字媒体艺术专业						
授课语言	中文						
对先修课程的要求	本课程修读前需要具备动画基础相关原理知识、设计软件操作能力和创新设计与思维能力，先修课程有《动画基础》《视听语言》《数字音频制作》等。						
对后续课程的支撑	为后续课程《影像专题创作》《涉海文创训练》《专业创新与实践》提供设计思维、实践操作、艺术形态构思、软件技术支持等数字艺术表现能力与形态设计能力的支撑。						
课程简介	<p>课程定位：本课程是数字媒体艺术专业的一门专业必修课程，在专业人才的艺术创意能力培养及技术能力提升培养任务中有着重要的作用。该课程将系统学习二维动画的发展历程、二维动画的形式特点、二维动画的制作技术和创作方法等知识。激发学生对国漫发展的认知与思考及责任感，培养学生对动画的整体策划与创作能力，提高学生的综合素养和实践水平，为以后的多媒体领域中相关设计专业打下坚实的基础。</p> <p>主要学习内容：学习动画剧本创作、角色场景设计、分镜头设计、原画制作、动画制作、音效制作、后期合成等内容。</p> <p>教学目标：提高学生对动画项目的实际设计与策划能力，培养其创新意识、设计思维能力与团队协作能力。</p> <p>主要教学方法：运用现代教育技术，多媒体教学与传统教学方式相结合，结合启发式教学、互动式教学、案例式教学等教学方式和教学方法，指导学生的设计与制作，促进课程核心学习结果的达成。</p>						

二、课程目标及对毕业要求指标点的支撑

序号	课程目标	支撑毕业要求指标点	毕业要求
1	<p>目标1: 了解国内外二维动画前沿动态; 掌握二维动画的形式范畴及艺术表现力; 对优秀动画作品进行调研分析。具备主动探索学习和知识积累能力。</p> <p>课程思政目标: 掌握分析能力和解决问题的能力。培养家国情怀、树立文化自信, 强化社会责任、弘扬担当精神。</p>	<p>指标点3-2: 能够针对特定需求, 如市场需求, 或参赛专题、地域或传统文化、校园文化、当代艺术专题等需求, 完成影像、动画、交互方向的过程单元部件设计的社会调研、前期策划, 或前后期部件设计加工制作等, 能在构思、设计、实现、运作等方面提出有效的设计方案。</p> <p>指标点11-2: 了解国内外数字媒体艺术相关专业方向领域的学术前景、需求与发展动态。能够判断所从事的工作岗位中, 自身欠缺的知识能力, 对欠缺的知识能力进行有效的学习, 能够主动学习和追踪所媒体艺术领域相关新技术新形态发展动向。</p>	<p>3.设计/开发解决方案: 能够通过影像、动画技术或界面交互、VR媒体表现技术, 针对实际设计问题, 制定出解决方案, 设计满足特定需求的系统、单元或工艺流程, 并能够在设计环节中体现创新意识。</p> <p>11.终身学习: 具有自主学习和终身学习的意识, 有不断学习和适应数字媒体艺术专业发展的能力。</p>
2	<p>目标2: 掌握二维动画设计的制作技术、制作流程和设计方法、和软件操作技能, 完成动画设计项目的前期方案构思与设计。具备创新意识、实践研究、探索分析能力。</p> <p>课程思政目标: 激发学生精益求精的工匠精神, 体会创新精神的重要性, 提升设计素养和创新能力。</p>	<p>指标点3-3: 能够掌握数字媒体艺术的基本理论、设计程序、设计方法, 掌握媒体艺术表现规律及制作技术, 进行系统或流程化的设计创作, 在设计中能够体现出创新意识、独立设计思想, 并尽可能体现海洋意识与人文意识。在整体设计创作或产品开发过程, 能够考虑到社会安全、健康、法律及环境等的制约因素。</p> <p>指标点4-2: 具有对视像、动画、交互设计进行实践研究的能力, 具有对传统视像、动画表达媒体和新技术、新形态进行良好的创新交叉融合能力, 对VR、网络交互等媒体表达进行实践探索研究的能力, 以及对媒体艺术前沿设计趋势的分析、研究和借鉴汲取能力。</p>	<p>3.设计/开发解决方案: 能够通过影像、动画技术或界面交互、VR媒体表现技术, 针对实际设计问题, 制定出解决方案, 设计满足特定需求的系统、单元或工艺流程, 并能够在设计环节中体现创新意识。</p> <p>4.设计研究: 能够基于数字媒体艺术专业理论知识和设计原理, 采用科学的方法对复杂的媒体艺术创作问题进行设计创新和实践研究。</p>

3	<p>目标3: 掌握二维动画的综合创作环节, 包括前期、中期和后期各个环节必备知识点。完成二维动画作品的设计与制作。具备艺术创作、软件操作、团队协作和沟通的能力; 成果汇报和反思的能力。</p> <p>课程思政目标: 掌握分析能力和解决问题的能力。培养学生的创新意识、独立思考、自主学习的意识。</p>	<p>指标点5-3: 学生能够使用PS\An\SAITVP\AI\3DMax\C4D等工具软件, 结合动画拷贝、手绘板以及定格动画拍摄等方式, 进行动画创作素材的采集绘制与模型搭建, 并能够运用后期软件工具进行动画媒体艺术的设计创作; 能够使用动漫衍生及定格动画设计原理, 进行相关模型、场景的搭建制作。</p> <p>指标点8-1: 在项目合作中, 具有团队合作意识, 能够自查、自省和自控, 耐心倾听团队成员的意见, 理解他人的需求和意愿。</p> <p>指标点9-2: 能够根据工作需要, 运用一定的专业知识和交叉学科知识, 就数字媒体艺术行业领域相关研究议题, 撰写设计报告、设计说明、设计论文、发言稿、汇报PPT等文件。</p>	<p>5.使用现代工具: 能够针对媒体艺术创作加工问题, 选择与使用恰当的技术资源, 能掌握影视、动画、交互方向数字媒体技术工具、设备的使用方法, 精通某一方向工具设备的使用技巧, 并能够理解其局限性。</p> <p>8.个人与团队: 能够在多学科背景下以及综合性媒体艺术实践团队中承担个体、团队成员以及负责人的角色。</p> <p>9沟通: 在系统化媒体艺术实践研究项目中, 能够就市场调研、设计方案、设计制作等过程中的问题与业界同行及社会公众进行有效沟通和交流, 包括撰写报告和设计文稿、陈述发言、清晰表达或回应指令。并具备一定国际视野, 能够在跨文化背景下进行沟通和交流。</p>
---	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

三、教学内容及进度安排

序号	教学内容	学生学习预期成果	课内学时	教学方式	支撑课程目标
1	<p>内容:</p> <p>1.二维动画概述</p> <p>1.1 二维动画国内外现状和发展趋势</p> <p>1.2 二维动画领域的形式范畴</p> <p>1.3 二维动画的艺术表现.</p> <p>1.4 动画作品赏析</p> <p>重点: 二维动画领域</p>	<p>了解二维动画的现状和发展趋势、二维动画的类型特点, 掌握二维动画领域的形式范畴及艺术表现力, 提出我国动画发展的策略及建议。</p> <p>育人目标: 掌握分析能力和解决问题的能力。培养家国情怀、树立文化自信, 强化社会责</p>	8	运用现代教育技术, 多媒体教学与传统教学方式相结合, 结合启发式教学、互动式教学、案例式教学等教学方式和教学方法。	目标1: 了解国内外二维动画前沿动态; 掌握二维动画的形式范畴及艺术表现力; 对优秀动画作品进行调研分析。具备主动探索学习和知识积累能力。

	<p>的形式范畴</p> <p>难点：二维动画的艺术表现力</p> <p>思政元素：领会二维动画设计的时代精神，启发学生的创新思维与爱国意识。</p>	<p>任、弘扬担当精神。</p>			
2	<p>内容：</p> <p>2.二维动画制作流程</p> <p>2.1 剧本创作</p> <p>2.2 角色设计</p> <p>2.3 场景设计</p> <p>2.4 分镜稿设计</p> <p>2.5 绘制原画</p> <p>2.6 动画制作</p> <p>2.7 音效制作</p> <p>2.8 后期合成</p> <p>重点：动画制作环节</p> <p>难点：动态运动规律的体现</p> <p>思政元素：提炼与归纳具有民族特色的设计元素，培养学生的家国意识与人文情怀。</p>	<p>熟悉二维动画制作技术和制作流程，掌握动画剧本创作、角色设计、场景设计、分镜头设计、原画制作、动画制作、音效制作、后期合成等知识。完成设计项目前期方案构思与制作。</p> <p>育人目标：激发学生精益求精的工匠精神，体会创新精神的重要性，提升设计素养和创新能力。</p>	24	<p>运用现代教育技术，多媒体教学与传统教学方式相结合，结合启发式教学、互动式教学、案例式教学等教学方式和教学方法，指导学生的设计与制作。</p>	<p>目标2：掌握二维动画设计的制作技术、制作流程和设计方法、和软件操作技能，完成动画设计项目的前期方案构思与设计。具备创新意识、实践研究、探索分析能力。</p>
3	<p>内容：</p> <p>3.二维动画综合创作</p> <p>3.1前期创意设计环节</p> <p>3.2中期动画制作环节</p> <p>3.3后期剪辑与创作环节</p> <p>4.成果汇报</p> <p>重点：动画制作过程与软件操作与应用</p> <p>难点：动画作品的艺术审美性体现</p> <p>思政元素：培养学生</p>	<p>熟悉二维动画的艺术审美表现，掌握二维动画创作的前期、中期和后期各个环节必备知识点，完成二维动画作品的设计与制作。</p> <p>育人目标：掌握分析能力和解决问题的能力。培养学生的创新意识、独立思考、自主学习的意识。</p>	32	<p>课堂以设计方案沟通为主，指导学生的设计与制作。通过范例图片、视频、投影等多媒体形式进行教学。</p>	<p>目标3：掌握二维动画的综合创作环节，包括前期、中期和后期各个环节必备知识点。完成二维动画作品的设计与制作。具备艺术创作、软件操作、团队协作和沟通的能力；成果汇报和反思的</p>

	积极思考，实事求是的设计素养及团队沟通协作能力。				能力。
--	--------------------------	--	--	--	-----

注：知识点要充分体现课程思政元素。

四、课程考核

1、本课程教学主要通过理论讲授、作品分析和实践训练等环节，讲授二维动画的艺术表达与技术实施，为了考查融入隐性课程思想政治教育效果，因此本课程采用过程性考核和终结性考核相结合方式。

2、本课程为专业必修课程，课程总评成绩由过程性考核（占50%）和终结性考核（占50%）构成。过程性考核（即为平时成绩），平时成绩主要由作业和考勤表现综合评定，终结性考核（即为期末成绩）。课程总评成绩=（平时作业成绩-考勤扣分）×40%+课程期末考试成绩×60%，迟到1次平时成绩扣5分，旷课1次平时成绩扣15分。

序号	课程目标(支撑毕业要求指标点)	考核内容	评价依据				成绩比例(%)
			讨论	阶段作业	大作业	汇报	
1	目标1：了解国内外二维动画前沿动态；掌握二维动画的形式范畴及艺术表现力；对优秀动画作品进行调研分析。具备主动探索学习和知识积累能力。 (支撑毕业要求指标点3-2、11-2)	熟悉国内外二维动画前沿动态;掌握二维动画的基本理论和形式范畴;优秀动画作品调研分析。	10				10
2	目标2：掌握二维动画设计的制作技术、制作流程和设计方法、和软件操作技能，完成动画设计项目的前期方案构思与设计。具备创新意识、实践研究、探索分析能力。 (支撑毕业要求指标点3-3、4-2)	掌握动画剧本创作、角色设计、场景设计、分镜头设计、原画制作、动画制作、音效制作、后期合成等知识。完成设计项目前期方案构思与制作。		30	50		30

3	目标3: 掌握二维动画的综合创作环节, 包括前期、中期和后期各个环节必备知识点。完成二维动画作品的设计与制作。具备艺术创作、软件操作、团队协作和沟通的能力; 成果汇报和反思的能力。 (支撑毕业要求指标点5-3、8-1、9-2)	完成二维动画前期、中期和后期各个环节操作; 完成二维动画作品创作; 运用PPT进行作品成果方案汇报答辩。			50	10	60
合计			10	30	50	10	100

注: 各类考核评价的具体评分标准见《附录: 各类考核评分标准表》

五、教材及参考资料

教材:

《二维动画短片创作》, 彭立、濮方涛、张红园编著, 华中科技大学出版社, 2024年, 第2版, 9787568095518。

参考资料:

《二维动画设计软件应用》, 马玥桓编著, 电子工业出版社, 2023年, 第2版, 9787121463792。
(艺术类书籍出版变化较快, 任课教师在课程大纲基础上, 根据教学需求, 可另定优秀教材)

六、教学条件

师资要求: 主讲教师和教学团队须爱岗敬业、乐于奉献、勇于接受新的教育观念, 教学思维能够与时俱进; 同时团队结构合理, 团结协作好, 知识结构、学历结构合理。授课教师表达能力强, 积极参与教育教学改革, 能够将最新设计理念引入理论教学中, 丰富教学内容, 增强学生学习兴趣。

教学场地: 二维动画专用教室、多媒体教室。

附录: 各类考核评分标准表

二维动画设计课程考核评分标准表

教学目标要求	评分标准					权重 (%)
	90-100	80-89	70-79	60-69	60 以下	
目标1: 了解国内外二维动画前沿动态; 掌握二维动画的形式范畴及艺术表现力; 对优秀动画作品进行调研分析。 (支撑毕业要求指标	调研内容详实, 分析准确, 动画发展的认知有独特见解。	调研内容较为详实, 分析合理, 较好的提出了动画发展的策略及建议。	调研内容一般, 分析较为合理, 提出的动画发展策略及建议性一般。	调研基本完成, 分析不够充分合理, 对动画发展的认知和见解欠缺。	调研完成较差, 分析不合理, 对动画发展的认知和见解欠缺。	10

点3-2、11-2)						
<p>目标2：熟悉二维动画制作技术、创作方法、制作流程，掌握动画剧本创作、角色设计、场景设计、分镜头设计、原画制作、动画制作、音效制作、后期合成等知识。完成设计项目前期方案构思与制作。</p> <p>(支撑毕业要求指标点3-1、3-3、4-2、5-3)</p>	<p>二维动画制作流程掌握较好，方案设计具有特色，动画前期设计与制作完成规范细腻，具有突出的艺术表现力。</p>	<p>二维动画制作流程掌握较好，方案设计较好，动画前期设计与制作完成较好，具有一定的艺术表现力。</p>	<p>二维动画制作流程掌握一般，方案设计一般，动画前期设计与制作完成一般，艺术表现力一般。</p>	<p>二维动画制作流程掌握一般，方案设计较差，动画前期设计与制作完成较差，艺术表现力欠缺。</p>	<p>二维动画制作流程掌握较差，方案设计较差，动画前期设计与制作完成较差，</p>	30
<p>目标3：熟悉二维动画的艺术审美表现，掌握二维动画创作的前期、中期和后期各个环节必备知识点。具备团队协作和沟通能力，成果汇报和反思的能力。</p> <p>(支撑毕业要求指标点5-3、8-1、9-2)</p>	<p>二维动画创作主题明确，表现形式和创意性突出，突出体现了动态视觉美感和艺术特色，作品具有较高的完整性。成果汇报答辩，观点明确、阐述流畅、层次分明、逻辑清晰。</p>	<p>二维动画创作主题比较明确，具有较好的表现形式和创意性，较好的体现了动态视觉美感和艺术特色，作品具有较好的完整性。成果汇报答辩，观点比较明确、阐述比较流畅、层次比较分明、逻辑比较清晰。</p>	<p>二维动画创作主题不够明确，作品表现形式和创意性表达一般，基本体现了动态视觉美感和艺术特色，作品具有完整性。成果汇报答辩，观点基本明确、阐述基本流畅、层次基本分明、逻辑基本清晰。</p>	<p>二维动画创作主题不明确，作品表现形式和创意性表达较差，缺乏动态视觉美感和艺术特色，作品具有完整性。成果汇报答辩，观点基本明确、阐述基本流畅、层次和逻辑描述欠缺合理性。</p>	<p>二维动画创作主题不明确，作品表现形式和创意性表达较差，缺乏动态视觉美感和艺术特色，作品不完整性。成果汇报答辩较差。</p>	60

注：评分标准的分数段划分可以根据课程需要自行设计。

课程负责人：闵元元

审定：吴冬梅

院长：曾英

《三维动画设计》课程教学大纲

一、课程基本信息

课程名称	三维动画设计						
	3D Animation Design						
课程代码	2113011200			课程性质	必修		
开课学院	艺术设计学院			课程负责人	尹欣		
课程团队	尹欣、张继强、闵元元、张青荣、王晨曦						
授课学期	5			学分/学时	4/64		
课内学时	64	理论学时	8	实验学时	56	其他	0
适用专业	数字媒体艺术专业						
授课语言	中文						
对先修课程的要求	课程要求学生具备计算机应用能力与软件操作能力，并具有一定的抽象图形表现思维和艺术人文素养。先修课程为《动画基础》、《动态图形设计》、《计算机辅助设计》。						
对后续课程的支撑	为后续课程《虚拟现实设计》、《专业创新与实践》提供数字艺术表现能力与动画设计能力的支撑。						
课程简介	<p>课程定位：《三维动画设计》是数字媒体艺术专业的专业必修课，是完善学生知识结构、构建数字媒体艺术教学体系的重要组成部分。课程理论与实践融通，艺术与技术并重，需要广泛的阅读和充分的实践，所涉及的知识面较广。课程要求学生具备一定的图形抽象能力及数字艺术表现能力。</p> <p>主要学习内容：课程系统的学习三维动画设计的形式范畴、创作方法和创作流程；充分的解读三维动画设计的形式语言、美学特征、表现手法和设计准则。通过课程学习，使学生对三维动画有全面的认识 and 了解，并能将所学知识应用到自己的项目案例中去。</p> <p>教学目标：课程考察学生的创意思维能力和数字艺术表现能力，强调学生艺术实践能力、设计策划能力及综合创作能力的培养，为后续课程的学习以及毕业设计创作奠定坚实的基础。</p> <p>主要教学方法：本课程采用课堂讲授与上机实践相结合的方式进行教学，综合运用启发式教学、互动式教学、案例式教学等方式综合授课。课程强调学习成果的消化和理解，扎实有序开展教学，促进核心学习结果的达成。</p>						

二、课程目标及对毕业要求指标点的支撑

序号	课程目标	支撑毕业要求指标点	毕业要求
1	<p>目标 1: 了解三维动画设计的基本概念和基本知识, 熟悉并掌握三维动画软件的实操与应用。</p> <p>课程思政目标: 马克思唯物主义艺术观、“二为”“双百”文艺方针、领会动态视效设计的时代精神与科学精神。</p>	<p>指标点 3-1 能够掌握影视创作、动画设计、虚拟现实及网络交互设计及相关文化艺术产品开发中, 关于全周期、全流程的基本开发设计方法和技术, 了解影响媒体艺术产品前期开发设计目标和后期技术方案的各种因素;</p> <p>指标点 3-2 能够针对特定需求, 如市场需求, 或参赛专题、地域或传统文化、校园文化、当代艺术专题等需求, 完成影像、动画、交互方向的过程单元部件设计的社会调研、前期策划, 或前后期部件设计加工制作等, 能在构思、设计、实现、运作等方面提出有效的设计方案。</p>	<p>3.设计/开发解决方案: 能够通过影像、动画技术或界面交互、VR 媒体表现技术, 针对实际设计问题, 制定出解决方案, 设计满足特定需求的系统、单元或工艺流程, 并能够在设计环节中体现创新意识。</p>
2	<p>目标 2: 具有良好的三维动画设计创作能力和计算机应用能力, 能独立完成项目方案的策划与实施。</p> <p>课程思政目标: 培养学生积极思考、刻苦钻研精神、培养学生实事求是、自主学习意识。</p>	<p>指标点 4-1 具有较强的市场调研与用户分析能力, 以此为基础创作出符合社会、消费群体需求的数字媒体艺术设计方案。</p> <p>指标点 5-3 学生能够使用 PS\FIXAn\AI\3DMax\C4D 等工具软件, 结合动画拷贝、手绘板以及定格动画拍摄等方式, 进行动画创作素材的采集绘制与模型搭建, 并能够运用后期软件工具进行动画媒体艺术的设计创作; 能够使用动漫衍生及定格动画设计原理, 进行相关模型、场景的搭建制作。</p>	<p>4.设计研究: 能够基于数字媒体艺术专业理论知识和设计原理, 采用科学的方法对复杂的媒体艺术创作问题进行设计创新和实践研究。</p> <p>5.使用现代工具: 能够针对媒体艺术创作加工问题, 选择与使用恰当的技术资源, 能掌握影视、动画、交互方向数字媒体技术工具、设备的使用方法, 精通某一方向工具设备的使用技巧, 并能够理解其局限性。</p>
3	<p>目标 3: 具备对设计结果进行总结、汇报和反思的能力。</p>	<p>指标点 8-1 在项目合作中, 具有团队合作意识, 能够自查、自省和自控, 耐心倾听团队成员的意见, 理解他人的需求和</p>	<p>8.个人与团队: 能够在多学科背景下以及复杂视觉传达设计实践的团队中承担个体、团队成员以及负责人的角色。</p>

	<p>课程思政目标：提炼具有民族特色的动态元素，培养学生的家国意识与人文情怀。启发学生的工匠精神与人本精神。</p>	<p>意愿。</p> <p>指标点 9-2 能够根据工作需要，运用一定的专业知识和交叉学科知识，就数字媒体艺术行业领域相关研究议题，撰写设计报告、设计说明、设计论文、发言文稿、汇报 PPT 等文件。</p> <p>11-1 能在时代发展的大背景下，认识到自主和终身学习的必要性。具有自主学习的能力，包括对技术问题的理解能力，归纳总结的能力和提出问题的能力。为解决某一实践中遇到的具体问题，能够主动学习，掌握解决问题的能力。</p>	<p>9.沟通：能够就市场调研、设计方案、设计制作等过程中的问题与业界同行及社会公众进行有效沟通和交流，包括撰写报告和设计文稿、陈述发言、清晰表达或回应指令。并具备一定国际视野，能够在跨文化背景下进行沟通和交流。</p> <p>11.终身学习：具有自主学习和终身学习的意识，有不断学习和适应数字媒体艺术专业发展的能力。</p>
--	-------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

三、教学内容及进度安排

序号	教学内容	学生学习预期成果	课内学时	教学方式	支撑课程目标
1	<p>内容：</p> <p>1 三维动画设计概述</p> <p>1.1 三维动画设计的历史背景</p> <p>1.2 三维动画设计的概念定义</p> <p>1.3 三维动画设计的发展趋势</p> <p>重点：三维动画设计的概念定义</p> <p>难点：三维动画设计的发展趋势</p> <p>思政元素：通过课程讲解，要求学生领会三维动画设计的时代精神，启发学生的创新思维与创新意识。</p>	<p>掌握三维动画设计基本理论及发展趋势，了解国内外三维动画设计的前沿动态。</p> <p>育人目标：培养学生的担当意识，启发新思想，弘扬正能量。</p>	4	<p>本学时段由课堂讲授为主，通过范例图片、视频、投影等多媒体形式进行教学，使学生初步掌握三维动画设计的基本知识。</p>	目标 1
2	<p>内容：</p> <p>2 三维动画设计应用</p> <p>2.1 三维动画设计的形式语言</p> <p>2.2 三维动画设计的美学特征</p> <p>2.3 三维动画设计的表现手法</p> <p>2.4 三维动画设计的设计准则</p>	<p>学生能够基于设计原理，通过设计思维的训练，采用适当的设计方法对三维动画项目进行设计与应用。</p>	4	<p>本学时段由课堂讲授为主，通过范例图片、视频、投影等多媒体形式进行教学，</p>	目标 2 目标 3

	<p>2.5 三维动画设计的基本思路与方法</p> <p>重点：三维动画设计基本思路与方法</p> <p>难点：三维动画设计形式语言</p> <p>思政元素：通过课程讲解，提炼与归纳具有民族特色的动画元素，培养学生的家国意识与人文情怀。</p>	<p>育人目标：培养学生的责任意识，启发创新思维，颂赞中国力量。</p>		<p>使学生初步掌握三维动画设计的基本知识。</p>	
--	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------	--	----------------------------	--

注：知识点要充分体现课程思政元素。

五、课程考核

1、本课程教学主要通过课堂教学、课堂讨论、课间讨论、作业练习、实验实训及复习答疑等环节实现课堂教学目标。为了考察融入课程思想政治教育效果，课程采用过程性考核和综合作业考核相结合方式。

2、本课程为考试课程，课程总评成绩由过程性考核（占 50%）和综合作业考核（占 50%）构成，过程性考核由平时成绩和实验成绩两部分组成。平时成绩主要根据平时作业、课堂汇报、随堂测验、课堂提问等表现进行考核，并就学生对所学章节思政元素的认知程度、所学专业知识的掌握程度等方面进行综合评定。综合作业考核为期末考试成绩。

序号	课程目标 (支撑毕业要求指标点)	考核内容	评价依据				成绩比例 (%)
			大作业	阶段性考核	课堂提问	汇报	
1	目标 1: 了解三维动画设计的基本概念和基本知识, 熟悉并掌握三维动画软件的实操与应用。 (支撑毕业要求指标点 3-1 3-2)	掌握三维动画设计原则、创作方法、制作技术与后期效果处理等知识, 完成市场调研与分析。	√	√	√		40
2	目标 2: 具有使用计算机软件进行独立设计创作的能力和较好的计算机应用能力与综合能力。 (支撑毕业要求指标点 4-1, 5-3)	掌握三维动画设计前期策划、中期制作、后期合成等知识, 完成项目方案设计制作与实施。	√	√			50
3	目标 3: 具备对设计结果进行总结、汇报和反思的能力。 (支撑毕业要求指标点 8-1 9-2, 11-1)	对三维动画设计项目成果做认真的总结汇报与作品的修改优化。			√	√	10

合计		50	25	10	15	100
----	--	----	----	----	----	-----

注：各类考核评价的具体评分标准见《附录：各类考核评分标准表》

五、教材及参考资料

教材：

1. 《玩转 Blender: 3D 动画角色创作》，[西] Oliver Villar（维拉尔）著，张宇译，电子工业出版社，2022 年，第 3 版，ISBN: 9787121430244。

2. 参考资料：

1. 《三维动画设计与制作》，陈逸怀、谷思思等编著，清华大学出版社，2018 年，第一版，ISBN: 9787302486633。

六、教学条件

课程师资：专业《三维动画设计》课程教学经验教师。

教学场地：具备多媒体授课设备，能容纳 30-70 人的专业教室。

附录：各类考核评分标准表

三维动画设计考核评分标准表

教学目标要求	评分标准					权重 (%)
	90-100	80-89	70-79	60-69	60 分以下	
目标 1：了解三维动画设计的基本概念和基本知识，熟悉并掌握三维动画软件的实操与应用。 (支撑毕业要求指标点 3-1, 3-2)	知识掌握完整充分，理解深刻，有自己独到的见解和分析，按质按量完成了全部课程任务。	知识掌握较完整，理解较深刻，有自己的见解和分析，较好的完成了全部课程任务。	知识掌握一般，理解一般，有一定的见解和分析，基本完成了课程任务。	知识掌握欠佳，理解欠佳，有一定的见解和分析，勉强完成了课程任务。	未掌握课程相关知识，理解错误，见解偏激，未能完成课程任务。	40
目标 2：具有使用计算机软件进行独立设计创作的能力和较好的计算机应用能力与综合能力。(支撑毕业要求指标点 4-1, 4-2, 5-3)	作品主题明确，构思新颖，视听感受好，画面氛围浓；视频输出合理规范，动作自然流畅，节奏感强，作品完成度	作品主题明确，构思较新颖，视听感受较好，画面氛围较浓；视频输出准确无误，动	作品主题较明确，构思一般，视听感受一般，画面氛围一般；视频输出基本规范，作	作品符合要求，工作量尚可；数字影像表现力弱，视听感受欠佳，画面氛围欠	作品不符合要求，工作量不够；作品视听感受极差，各视觉元素混乱不堪，作品完成度极	50

	高。	作 较 流 畅， 作 品 完 成 度 较 高。	品 完 成 度 一 般。	佳， 作 品 完 成 度 较 差。	差。	
目标 3：具备对设计结果进行总结、汇报和反思的能力。 (支撑毕业要求指标点 8-1， 9-2， 11-1)	对作品成果进行汇报与总结，观点明确、阐述流畅、层次分明、逻辑清晰。	对作品成果进行汇报与总结，观点较明确、阐述较流畅、层次较分明、逻辑较清晰。	对作品成果进行汇报与总结，观点一般、阐述一般、层次尚可、有一定的逻辑。	对作品成果进行汇报与总结，观点不明确、阐述不流畅、层次不分明、逻辑不清晰。	对作品成果进行汇报与总结，观点不明确、阐述毫无层次、逻辑混乱。	10

注：评分标准的分数段划分可以根据课程需要自行设计。

课程负责人：尹 欣
审 定：吴冬梅
院 长：曾 英

《三维动画设计》课程实验教学大纲

一、课程基本信息

课程名称	三维动画设计		
	3D Animation Design		
课程代码	2113011200	课程性质	必修
开课学院	艺术设计学院	课程负责人	尹欣
课程团队	尹欣、张继强、闵元元、张青荣、王晨曦		
授课学期	6	实验学时	56
适用专业	数字媒体艺术专业		
对先修课程的要求	课程要求学生具备计算机应用能力与软件操作能力，并具有一定的抽象图形表现思维和艺术人文素养。先修课程为《动画基础》、《动态图形设计》、《计算机辅助设计》。		
对后续课程的支撑	为后续课程《虚拟现实设计》、《专业创新与实践》提供数字艺术表现能力与动画设计能力的支撑。		
课程任务及能力培养	<p>课程任务：《三维动画设计》是数字媒体艺术专业的专业必修课，课程包括关键帧动画实训、三维动画优化与控制、粒子系统实践训练、三维动画渲染实训和三维动画综合训练等内容。通过课程学习，使学生了解三维动画的基本知识，熟悉三维动画设计的基本操作，知晓三维动画设计的制作流程和制作思路，并能将所学知识应用到自己的项目案例中去。</p> <p>能力培养：课程强调学生动画设计能力、艺术实践能力及综合应用能力的培养，旨在提高学生的动手能力与创作能力，为后续课程的学习以及毕业设计创作奠定坚实的基础。</p>		

二、实验教学目标及对毕业要求指标点的支撑

序号	实验教学目标	支撑毕业要求指标点	毕业要求
1	<p>目标1：了解三维动画设计的基本概念和基本知识，熟悉并掌握三维动画软件的操作与应用。</p> <p>课程思政目标：马克思主义艺术观、“二为”“双百”文艺方针、领会动态视效设计的时代精神与科学精神。</p>	<p>指标点3-1能够掌握影视创作、动画设计、虚拟现实及网络交互设计及相关文化艺术产品开发中，关于全周期、全流程的基本开发设计方法和技术，了解影响媒体艺术产品前期开发设计目标和后期技术方案的各种因素；</p> <p>指标点3-2能够针对特定需求，如市场需求，或参赛专题、地域或传统文化、校园文化、当代艺术专题等需求，完成影像、动画、交互方向的过程单元部件设计的社会调研、前期策划，或前后期部件设计加工制作等，能在构思、设计、实现、运作等方面提出有效的设计方案；</p>	<p>3.设计/开发解决方案：能够设计针对复杂媒体艺术问题的解决方案，设计满足符合专业特定需求的系统、单元或创作流程，并能够在所设计环节中体现出创新意识，能考虑到社会、健康、安全、法律、文化以及环境等因素。</p>
2	<p>目标2：具有良好的三维动画设计创作能力和计算机应用能力，能独立完成项目方案的策划与实施。</p> <p>课程思政目标：培养学生积极思考、刻苦钻研精神、培养学生实事求是、自主学习意识。</p>	<p>指标点4-1具有较强的市场调研与用户分析能力，以此为基础创作出符合社会、消费群体需求的数字媒体艺术设计方案；</p> <p>指标点5-3学生能够使用PS\FI\An\AI\3DMax\C4D等工具软件，结合动画拷贝、手绘板以及定格动画拍摄等方式，进行动画创作素材的采集绘制与模型搭建，并能够运用后期软件工具进行动画媒体艺术的设计创作；能够使用动漫衍生及定格动画设计原理，进行相关模型、场景的搭建制作；</p>	<p>4.研究：能够基于数字媒体艺术专业理论知识和设计原理，采用科学的方法对复杂的媒体艺术创作问题进行实践研究，包括设计实验、分析与解释数据、并通过信息综合得到合理有效的结论。</p> <p>5.使用现代工具：能够针对媒体艺术创作加工问题，选择与使用恰当的技术资源，能掌握影视、动画、交互方向数字媒体技术工具、设备的使用方法，精通某一方向工具设备的使用技巧，并能够理解其局限性。</p>
3	<p>目标3：具备对设计结果进行总结、汇报和反思的能力。</p>	<p>指标点8-1在项目合作中，具有团队合作意识，能够自查、自省和自控，耐心倾听团队成员</p>	<p>8.个人与团队：能够在多学科背景下以及复杂视觉传达设计实践的团队中承担个</p>

	<p>课程思政目标：提炼具有民族特色的动态元素，培养学生的家国意识与人文情怀。启发学生的工匠精神与人本精神。</p>	<p>的意见，理解他人的需求和意愿； 指标点 指标点9-2能够根据工作需要，运用一定的专业知识和交叉学科知识，就数字媒体艺术行业领域相关研究议题，撰写设计报告、设计说明、设计论文、发言文稿、汇报PPT等文件；</p>	<p>体、团队成员以及负责人的角色。 9.沟通：能够就市场调研、设计方案、设计制作等过程中的问题与业界同行及社会公众进行有效沟通和交流，包括撰写报告和设计文稿、陈述发言、清晰表达或回应指令。并具备一定国际视野，能够在跨文化背景下进行沟通和交流。</p>
--	------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

三、实验项目名称和学时分配

序号	实验项目名称	实验学时	实验要求	实验类型	每组人数	对应实验教学目标
1	实验一三维动画基础实验	4	必修	验证性	1	1
2	实验二场景建模实验	4	必修	验证性	1	1
3	实验三三维动画材质实验	4	必修	验证性	1	2
4	实验四三维动画灯光实验	4	必修	验证性	1	2
5	实验五关键帧动画实验	4	必修	验证性	1	2
6	实验六摄像机动画实验	4	必修	验证性	1	2
7	实验七三维动画绑定实验	4	必修	设计性	1	2
8	实验八三维动画优化与控制实验	4	必修	设计性	1	2
9	实验九粒子系统实验	4	必修	设计性	1	2
10	实验十动力学系统实验	4	必修	设计性	1	2
11	实验十一三维动画渲染实验	4	必修	设计性	1	2
12	实验十二三维动画合成与输出实验	4	必修	综合性	1	3
13	实验十三三维动画设计综合实验	4	必修	综合性	1	2
14	实验十四三维动画展示与汇报实验	4	必修	综合性	1	3

四、实验教学的基本要求、重点、难点

基本要求：通过本实验，使学生熟悉三维动画设计的基本操作，知晓三维动画设计的制作流程和制作思路。该实验主要培养学生设计能力和动手能力，并进一步提高学生的数字艺术实践能力。

重点：熟悉三维动画设计的制作流程和制作思路

难点：掌握三维动画设计综合案例的实施与优化

序号	实验项目名称	基本要求	重点	难点
1	实验一三维动画基础实验	通过本实验，学生应熟练掌握软件基础操作，并反复练习。	软件界面布局与优化、视图操控、参数化对象、变换对象	软件界面布局与优化
2	实验二场景建模实验	通过本实验，学生应熟练掌握场景建模实验，并理解其原理。	基础建模、复合建模、多边形建模	多边形建模应用
3	实验三三维动画材质实验	通过本实验，学生应掌握三维动画材质操作流程，并熟记于心。	拆解UV、贴图绘制、材质设定、材质编辑	拆解UV与材质编辑
4	实验四三维动画灯光实验	通过本实验，学生应掌握三维动画灯光操作流程，并理解其原理。	灯光设定与编辑、三点光照应用，全局光照应用	全局光照应用
5	实验五关键帧动画实验	通过本实验，学生应掌握关键帧动画操作流程，并勤加练习。	关键帧基础操作、关键帧拉伸与缩减、关键帧循环应用	关键帧循环应用
6	实验六摄像机动画实验	通过本实验，学生应熟练掌握摄像机动画操作流程，并抓住其要点。	摄像机建置、摄像机重置、摄像机推拉与摇移。	摄像机推拉与摇移
7	实验七三维动画绑定实验	通过本实验，学生应掌握三维动画操作流程，并理解其原理。	路径绑定、父子关系绑定、目标约束控制、运动跟踪与绑定	运动跟踪与绑定
8	实验八三维动画优化与控制实验	通过本实验，学生应掌握三维动画优化与控制，并理解其原	动画调节、链接约束控制、动画曲线编辑器应用	动画曲线编辑器应用

		理。		
9	实验九粒子系统实验	通过本实验, 学生应掌握粒子系统操作流程, 并反复练习。	粒子分类与识别、粒子特效设定与重置、粒子编辑与优化	粒子编辑与优化
10	实验十动力学系统实验	通过本实验, 学生应掌握数字特效操作流程, 并熟记于心。	刚体动力学、柔体动力学、流体动力学、布料模拟应用	刚体动力学应用
11	实验十一三维动画渲染实验	通过本实验, 学生应熟练掌握三维动画渲染操作流程, 并理解其原理。	基础渲染设置、分层渲染、多通道渲染	分层渲染与多通道渲染应用
12	实验十二三维动画合成与输出实验	通过本实验, 学生应掌握三维动画合成与输出流程, 并熟记于心。	基础合成、高级合成、合成优化与应用	合成优化与应用
13	实验十三三维动画设计综合实验	通过本实验, 学生应掌握三维动画设计整体流程和思路。	掌握三维动画设计方案实施与优化全流程。	动态视效设计方案实施与优化
14	实验十四三维动画展示与汇报实验	通过本实验, 学生应熟练展示动效, 并完成成果汇报。	展示模式解析、展示平台选择与设置、成果汇报	展示平台选择与设置

五、实验课程的考核

1.可采用课程论文、调查报告、实践技能操作、作品设计与制作等方式进行考核。理论课与实践课程总评成绩构成;为了考查融入隐性课程思想政治教育效果,因此本课程采用过程性考核和终结性考核相结合方式。

2.平时成绩由平时表现、期中考试、考勤这三部分根据实际教学情况评定。考勤扣分为迟到每次5分,旷课每次15分,缺课时数累计超过规定学时的三分之一,取消参加该课程考核资格,总评成绩=平时成绩*(40%-50%)+期末成绩*(60%-50%)。

实验各组成分数与实验教学目标的对应关系

序号	考核/评价环节	占比(%)	考核/评价细则	对应实验教学目标
1	实验一三维动画基础实验	7	实验操作完整充分(90-100分)较好(80-90)一般(70-80分)合格(60-70分)不完整(60分以下)	1
2	实验二场景建模实验	7	实验操作完整充分(90-100分)较好(80-90)一般(70-80分)合格(60-70分)不完整(60分以下)	1、2
3	实验三三维动画材质实验	7	实验操作完整充分(90-100分)较好(80-90)一般(70-80分)合格	2

			(60-70分) 不完整 (60分以下)	
4	实验四三维动画灯光实验	7	实验操作完整充分 (90-100分) 较好 (80-90) 一般 (70-80分) 合格 (60-70分) 不完整 (60分以下)	2
5	实验五关键帧动画实验	7	实验操作完整充分 (90-100分) 较好 (80-90) 一般 (70-80分) 合格 (60-70分) 不完整 (60分以下)	2、3
6	实验六摄像机动画实验	7	实验操作完整充分 (90-100分) 较好 (80-90) 一般 (70-80分) 合格 (60-70分) 不完整 (60分以下)	2
7	实验七三维动画绑定实验	7	实验操作完整充分 (90-100分) 较好 (80-90) 一般 (70-80分) 合格 (60-70分) 不完整 (60分以下)	2
8	实验八三维动画优化与控制实验	7	实验操作完整充分 (90-100分) 较好 (80-90) 一般 (70-80分) 合格 (60-70分) 不完整 (60分以下)	2
9	实验九粒子系统实验	7	实验操作完整充分 (90-100分) 较好 (80-90) 一般 (70-80分) 合格 (60-70分) 不完整 (60分以下)	1、2
10	实验十动力学系统实验	7	实验操作完整充分 (90-100分) 较好 (80-90) 一般 (70-80分) 合格 (60-70分) 不完整 (60分以下)	2
11	实验十一三维动画渲染实验	7	实验操作完整充分 (90-100分) 较好 (80-90) 一般 (70-80分) 合格 (60-70分) 不完整 (60分以下)	2
12	实验十二三维动画合成与输出实验	7	实验操作完整充分 (90-100分) 较好 (80-90) 一般 (70-80分) 合格 (60-70分) 不完整 (60分以下)	2、3
13	实验十三三维动画设计综合实验	8	实验操作完整充分 (90-100分) 较好 (80-90) 一般 (70-80分) 合格 (60-70分) 不完整 (60分以下)	1、2、3
14	实验十四三维动画展示与汇报实验	8	实验操作完整充分 (90-100分) 较好 (80-90) 一般 (70-80分) 合格 (60-70分) 不完整 (60分以下)	1、2、3
合计		100		1、2、3

六、教学条件

课程师资：专业任课教师一名

教学场地：具备投影仪、计算机、话筒、音响等多媒体授课设备，能容纳30-70人的专业教室

实验条件：学生能进行辅助设计的计算机1台/每人。

七、教材及参考资料

教材：

1. 《玩转 Blender: 3D 动画角色创作》, [西] Oliver Villar (维拉尔) 著, 张宇译, 电子工业出版社, 2022 年, 第 3 版, ISBN: 9787121430244。

参考资料:

1. 《三维动画设计与制作》, 陈逸怀、谷思思等编著, 清华大学出版社, 2018 年, 第一版, ISBN: 9787302486633。

(艺术设计类书籍出版变化较快, 任课教师在课程大纲基础上, 根据教学需求, 可另定优秀教材)

课程负责人: 尹 欣

审 定: 吴冬梅

院 长: 曾 英

《交互程序设计》课程教学大纲

一、课程基本信息

课程名称	交互程序设计						
	Interactive Programming Design						
课程代码	2646030160			课程性质	必修		
开课学院	艺术设计学院			课程负责人	尹欣		
课程团队	尹欣、张青荣、张继强						
授课学期	5			学分/学时	3/48		
课内学时	48	理论学时	48	实验学时	0	其他	0
适用专业	数字媒体艺术专业						
授课语言	中文 英文						
对先修课程的要求	课程要求学生具备一定的图形的设计能力和设计审美能力，具有设计软件操作能力和基本的计算机知识与思维。先修课程为：《计算机辅助设计》、《大学计算机》《交互界面设计》。						
对后续课程的支撑	为后续《虚拟现实设计》课程中交互部分提供代码编译能力和自主学习能力。						
课程简介	<p>课程定位： 本课程是交互式图形的入门课程，相较于传统设计课程该课程更加注重培养计算机代码的编译能力，属于数字媒体艺术专业发展方向的前沿引领课程之一。本课程的基本任务在于通过对 Processing 交互式图形软件的学习，培养基本的计算机程序设计素养，帮助学生建立人机交互设计的观念，培养初步的跨学科设计能力。</p> <p>主要学习内容： 了解交互式图形设计基础知识，掌握交互式图形的整体设计能力、艺术表现力和实践创作力，能独立创作出有主题特色的交互式图形设计作品。</p> <p>教学目标： 帮助学生掌握交互设计的基本原理和技能，培养他们的创新思维和实际动手能力，以及团队合作和沟通能力，为他们在未来的交互设计和产品开发领域打下坚实的基础。</p> <p>主要教学方法： 本课程主要采用课堂讲授与设计实训相结合的教学方法，以设计实训为主，课堂讲评为辅导学生的设计与制作。对于案例的学习和分析通过范例图片、投影等多媒体形式欣赏解析，促进课程核心学习结果的达成。</p>						

二、课程目标及对毕业要求指标点的支撑

序号	课程目标	支撑毕业要求指标点	毕业要求
1	<p>目标 1: 了解交互式图形设计的特点、现状、发展趋势, 熟悉并掌握 Processing 软件的实操与应用。</p> <p>课程思政目标: 把握时代发展趋势, 培养与时俱进、终身学习的学习精神。</p>	<p>指标点 1-5: 具有信息时代所需的计算机基础知识, 能够运用计算机熟练进行常规性工作, 能够运用现代信息技术获取相关信息的基本方法, 进行必要的数据检索、处理与分析。指标点 3-1: 能够掌握交互设计关于全周期、全流程的基本开发设计方法和技术, 了解影响媒体艺术产品前期开发设计目标和后期技术方案的各种因素。</p>	<p>1. 综合素养: 具有正确的世界观、人生观、价值观, 掌握在数字媒体艺术专业领域进行研发和应用时所需的艺术学、人文社会科学、外语、计算机等相关综合知识, 解决处理媒体艺术创作中的复杂问题。</p> <p>3.设计/开发解决方案: 能够通过影像、动画技术或界面交互、VR 媒体表现技术, 针对实际设计问题, 制定出解决方案, 设计满足特定需求的系统、单元或工艺流程, 并能够在设计环节中体现创新意识。</p>
2	<p>目标 2: 具有使用计算机软件进行独立设计创作的能力和较好的计算机应用能力和综合能力。</p> <p>课程思政目标: 体会创新精神的重要性, 提升设计素养和创新能力。</p>	<p>5-4 学生能使用 Xd\FI\An\Dw\AE\Processing\3DMax\C4D\ Unity 等工具软件, 结合媒体艺术交互设计规律, 进行电脑端、移动端网络交互方案设计, 完成 VR 虚拟现实以及二、三维游戏等前端设计创建。</p>	<p>5.使用现代工具: 能够针对媒体艺术创作加工问题, 选择与使用恰当的技术资源, 能掌握影视、动画、交互方向数字媒体技术工具、设备的使用方法, 精通某一方面工具设备的使用技巧, 并能够理解其局限性。</p>

3	<p>目标 3: 具备对设计结果进行总结、汇报和反思的能力。</p> <p>课程思政目标: 培养学生的创新精神、探索精神。实事求是的科学精神。</p>	<p>指标点 2-3: 能够使用设计软件、演示软件的应用技术对问题形成分析报告。</p> <p>指标点 4-1: 具有较强的市场调研与用户分析能力, 以此为基础创作出符合社会、消费群体需求的数字媒体艺术设计解决方案。</p> <p>指标点 7-4: 能够做好时间和资源管理, 做好自我管理, 具有积极进取的精神, 具有系统性、批判性和创造性思维, 了解社会及自身发展需求, 制定并实施自己的职业发展规划, 持续保持和增强职业能力。</p>	<p>2. 问题分析: 能通过文献调研, 分析复杂媒体艺术项目的实现问题, 能应用数字媒体艺术专业基础知识原理与设计技能创意、表现、分析专业设计问题, 以获得有效解决方案。</p> <p>4. 设计研究: 能够基于数字媒体艺术专业理论知识和设计原理, 采用科学的方法对复杂的媒体艺术创作问题进行设计创新和实践研究。</p> <p>7. 职业规范: 具有人文社会科学素养、社会责任感和家国情怀, 能够在媒体艺术创作实践中理解并遵守艺术设计师职业道德和规范, 履行责任。</p>
---	------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

三、教学内容及进度安排

序号	教学内容	学生学习预期成果	课内学时	教学方式	支撑课程目标
1	<p>内容:</p> <p>1. 交互设计基础概述</p> <p>1.1 交互式图形的发展与演变</p> <p>1.2 交互式图形的类型特点</p> <p>1.3 用 Processing 作为入门软件的理由</p> <p>1.4 Processing 与同类软件类比分析优劣</p> <p>1.5 Processing 作品赏析</p> <p>重点: 交互式图形的概念和特点。</p> <p>难点: 了解国内外的前沿交互设计动态。</p> <p>思政元素: 通过案例讲解培养学生的爱国主义情怀、领会科技强国战略、培养创新精神。</p>	<p>掌握交互设计基本理论及发展趋势, 了解国内外视觉设计的前沿动态。</p> <p>育人目标: (1) 增强学生的爱国主义情怀; 对中国科技的自信。(2) 培养学生的创新意识和创新精神。</p>	8	运用现代教育技术, 多媒体教学方式, 结合启发式教学、互动式教学、案例式教学等教学方式和教学方法。	目标 1: 熟悉并掌握交互设计的基本概念和基础知识, 熟悉并掌握 Processing 软件的实操与应用。

2	<p>内容: 2.Processing 操作运用学习 2.1 介绍 Processing 的学习方法 2.2Processing 下载与安装 2.3Processing 的偏好设置 2.4Processing 的界面布局与基本操作</p> <p>重点: Processing 的偏好设置与基本操作。</p> <p>难点: Processing 的偏好设置。</p> <p>思政元素: 通过实际操作演示培养学生的科学、严谨的学习态度。</p>	<p>学生能够掌握 Processing 软件的安装与基本使用方法。了解交互式图形软件的一般的操作思路与流程。</p> <p>育人目标: 提升学生的科学精神, 培养学生严谨的科学态度。</p>	4	多媒体教学, 案例式教学, 结合上机实践操作。	<p>目标1: 熟悉并掌握交互设计的基本概念和基本知识, 熟悉并掌握 Processing 软件的实操与应用。</p> <p>目标2: 具有使用计算机软件进行独立设计创作的能力和较好的计算机应用能力与综合能力。</p>
3	<p>内容: 3.Processing 语言操作运用学习 3.1 坐标系原理讲解 3.2 用 Processing 语言绘制基本图形</p> <p>重点: 掌握 Processing 语言有关基本图形的代码。</p> <p>难点: 坐标系原理的理解。</p> <p>思政元素: 通过案例讲解与实际操作演示培养学生树立实事求是的科学精神。</p>	<p>掌握椭圆、矩形、三角形等基本图形代码, 并可以按照需求在画布任意位置绘制完成。了解坐标系的原理为下一步绘制复杂图形奠定基础。</p> <p>育人目标: 积极引导和培养学生树立实事求是的科学精神。</p>	4	多媒体教学, 案例式教学, 结合上机实践操作。	<p>目标1: 熟悉并掌握交互设计的基本概念和基本知识, 熟悉并掌握 Processing 软件的实操与应用。</p> <p>目标2: 具有使用计算机软件进行独立设计创作的能力和较好的计算机应用能力与综合能力。</p>

4	<p>内容: 4.Processing 语言操作运用学习 4.1Processing 绘制图形技巧讲解; 4.2 图形间的遮挡关系 4.3 图形的性质 4.4 绘制自定义图形</p> <p>重点: Processing 语言表现图形的性质。绘制自定义图形。 难点: Processing 语言在表现图形的性质中的代码容易混淆大小写和拼写。</p> <p>思政元素: 通过讲解案例培养学生严谨治学的态度, 启发学生创新思维设计思考问题。</p>	<p>在之前课程的基础上掌握自定义图形绘制的技巧可以通过 Processing 进行数字化设计和创作。</p> <p>育人目标: 培养学生严谨治学的态度, 启发学生创新思维设计思考问题。</p>	4	多媒体教学, 案例式教学, 结合上机实践操作。	<p>目标 1: 熟悉并掌握交互设计的基本概念和基本知识, 熟悉并掌握 Processing 软件的实操与应用。</p> <p>目标 2: 具有使用计算机软件进行独立设计创作的能力和较好的计算机应用能力与综合能力。</p>
5	<p>内容: 5.Processing 语言操作运用学习 5.1 变量的概念与意义 5.2 变量的命名规则 5.3 变量的类型 5.4 变量的运算 5.5 For 循环结构的原理和使用方法</p> <p>重点: 变量的概念与意义, 变量的命名规则, 变量的运算。 难点: For 循环结构的原理和使用方法。</p> <p>思政元素: 通过案例讲解和讨论培养学生严谨治学的态度, 启发学生创新思维设计思考问题。</p>	<p>了解变量的概念与意义, 牢记变量的命名规则, 熟练掌握变量的运算、For 循环结构的原理和使用方法。</p> <p>育人目标: 培养学生严谨治学的态度, 启发学生创新思维设计思考问题。</p>	4	多媒体教学, 案例式教学, 结合上机实践操作。	<p>目标 1: 熟悉并掌握交互设计的基本概念和基本知识, 熟悉并掌握 Processing 软件的实操与应用。</p> <p>目标 2: 具有使用计算机软件进行独立设计创作的能力和较好的计算机应用能力与综合能力。</p>

6	<p>内容:</p> <p>6.Processing 语言操作运用学习</p> <p>6.1 图形的平移、运动方向与速率</p> <p>6.2 图形的抖动</p> <p>6.3 用鼠标移动图形</p> <p>重点: 掌握平移图形、影响图形运动方向、速率、与抖动的方法。</p> <p>难点: 用鼠标移动图形。</p> <p>思政元素: 通过学生自己的实践操作理解实事求是的道理。</p>	<p>了解图像运动的表达方式, 对鼠标事件有一个初步的认识。</p> <p>育人目标: 积极引导和培养学生树立实事求是的科学精神。</p>	4	<p>多媒体教学, 案例式教学, 结合上机实践操作。</p>	<p>目标1: 熟悉并掌握交互设计的基本概念和基本知识, 熟悉并掌握 Processing 软件的实操与应用。</p> <p>目标2: 具有使用计算机软件进行独立设计创作的能力和较好的计算机应用能力与综合能力。</p>
7	<p>内容:</p> <p>7.Processing 语言操作运用学习</p> <p>7.1.跟随</p> <p>7.2 映射</p> <p>7.3 鼠标点击事件</p> <p>重点: 掌握图形跟随的方法, 完善扩充鼠标点击事件的知识点。</p> <p>难点: 映射中 map () 函数的使用。</p> <p>思政元素: 通过学生自己的实践操作理解实事求是的道理。</p>	<p>了解图像跟随的方式, 掌握映射的原理并能灵活使用, 再次认知完善鼠标点击事件的方式。</p> <p>育人目标: 积极引导和培养学生树立实事求是的科学精神。</p>	4	<p>多媒体教学, 案例式教学结合上机实践操作。</p>	<p>目标1: 熟悉并掌握交互设计的基本概念和基本知识, 熟悉并掌握 Processing 软件的实操与应用。</p> <p>目标2: 具有使用计算机软件进行独立设计创作的能力和较好的计算机应用能力与综合能力。</p>

8	<p>内容:</p> <p>8.Processing 语言操作运用学习</p> <p>8.1 边界监测</p> <p>8.2 键盘映射</p> <p>8.3 读取图像和使用字体</p> <p>重点: 了解边界监测的方法 键盘映射的规范, 牢记并读取图像和字体使用的方法。</p> <p>难点: 边界监测的原理。</p> <p>思政元素: 通过案例练习使得学生理解整体与部分的关系。</p>	<p>解边界监测的方法, 键盘映射的规范, 牢记并读取图像和字体使用的方法。</p> <p>育人目标: 提高学生的哲学思想, 培养学生的系统科学思维。</p>	4	多媒体教学案例式教学, 结合上机实践操作。	<p>目标1: 熟悉并掌握交互设计的基本概念和基本知识, 熟悉并掌握 Processing 软件的实操与应用。</p> <p>目标2: 具有使用计算机软件进行独立设计创作的能力和较好的计算机应用能力与综合能力。</p>
9	<p>内容:</p> <p>9.Processing 语言操作运用学习</p> <p>9.1 随机</p> <p>9.2 函数运动</p> <p>重点: 掌握 random () 函数的使用方法, 了解函数运动的写法。</p> <p>难点: 将函数运动的代码运用到实际中。</p> <p>思政元素: 通过案例讲解积极引导和培养学生树立实事求是的科学精神。</p>	<p>掌握随机函数的使用方法, 了解函数运动的写法。</p> <p>育人目标: 积极引导和培养学生树立实事求是的科学精神。</p>	4	多媒体教学, 案例式教学, 结合上机实践操作。	<p>目标1: 熟悉并掌握交互设计的基本概念和基本知识, 熟悉并掌握 Processing 软件的实操与应用。</p> <p>目标2: 具有使用计算机软件进行独立设计创作的能力和较好的计算机应用能力与综合能力。</p>
10	<p>内容:</p> <p>10.Processing 语言操作运用学习</p> <p>10.1 坐标系变换影响图形运动</p> <p>10.2 构造函数</p> <p>重点: 了解坐标系变换影响图像运动的几种表达方式,</p> <p>难点: 理解构造函数的意义。</p>	<p>掌握构造函数的使用方法从而自定函数, 补充之前的图形运动部分知识点, 可以通过变换坐标系来影响图形运动。</p> <p>育人目标: 培养学生具有明确的目标选择、朴素的</p>	4	多媒体教学, 案例式教学, 结合上机实践操作。	<p>目标1: 熟悉并掌握交互设计的基本概念和基本知识, 熟悉并掌握 Processing 软件的实操与应用。</p> <p>目标2: 具有使用计算机软件进行独立设计创作的能力和较好的</p>

	思政元素：通过讲解坐标系运动的方式案例培养学生具有明确的目标选择、朴素的价值观、忘我投入的志趣、精益求精的态度。	价值观、忘我投入的志趣、精益求精的态度。			计算机应用能力与综合能力。
11	<p>内容： 11.Processing 语言操作运用学习 11.1 数组的概念和原理 11.2 申明和指定一个数组 11.3 如何给数组赋值 11.4 数组的实际运用案例</p> <p>重点： 理解数组的原理和意义， 熟练掌握数组的申明与赋值规范。</p> <p>难点： 数组的实际运用。</p> <p>思政元素： 通过数组原理的领会，使得学生明白运用创新方法解决实际问题，提高办事效率。</p>	<p>掌握数组的使用方法，优化代码。</p> <p>育人目标： 积极引导和培养学生树立实事求是的科学精神。</p>	4	多媒体教学，案例式教学，结合上机实践操作。	<p>目标1： 熟悉并掌握交互设计的基本概念和基本知识， 熟悉并掌握 Processing 软件的实操与应用。</p> <p>目标2： 具有使用计算机软件进行独立设计创作的能力和较好的计算机应用能力与综合能力。</p>
12	<p>内容： 12.作业评讲 12.1 对学生大作业点评</p> <p>重点： 理解点评内容。</p> <p>难点： 对作品进行修改。</p> <p>思政元素： 通过对作业的点评使得学生实事求是看清自己的不足之处，努力改正问题，树立实事求是的科学精神。</p>	<p>对点评内容进行反思与修改。</p> <p>育人目标： 积极引导和培养学生树立实事求是的科学精神。</p>	4	多媒体教学，案例式教学，结合上机实践操作。	目标3： 具备对设计结果进行总结、汇报和反思的能力。

注： 知识点要充分体现课程思政元素。

六、课程考核

1、本课程教学主要通过课堂教学、课堂讨论、课间讨论、作业练习、实验实训及复习答疑等环节实现课堂教学目标。同时为了考查融入隐性课程思想政治教育效果，因此本课程采用过程性考核和终结性考核相结合方式。

2、本课程为专业必修课程，课程总评成绩由过程性考核（占50%）和终结性考核（占50%）构成。过程性考核（即为平时成绩），平时成绩主要由作业和考勤表现综合评定，终结性考核（即为期末成绩）。课程总评成绩=（平时作业成绩-考勤扣分）×40%+课程期末考试成绩×60%，迟到1次平时成绩扣5分，旷课1次平时成绩扣15分。

序号	课程目标(支撑毕业要求指标点)	考核内容	评价依据				成绩比例(%)
			提问	汇报	阶段作业	大作业	
1	目标1: 了解交互式图形设计的特点、现状、发展趋势, 熟悉并掌握 Processing 软件的实操与应用。(支撑毕业要求指标点 1-5, 3-1)	考核内容: 交互式图形设计项目构思(自拟题目或者教师科研题目或社会服务题目)的前期方案构思。		10	30		40
2	目标2: 具有使用计算机软件进行独立设计创作的能力和较好的计算机应用能力与综合能力, 能围绕项目方案进行设计表现与执行工作。(支撑毕业要求指标点 5-4)	考核内容: 交互式图形设计制作(自拟题目或者教师科研题目或社会服务题目)的方案设计与实施。				50	50
3	目标3: 具备对设计结果进行总结、汇报和反思的能力。(支撑毕业要求指标点 2-3, 4-1, 7-4)	考核内容: 交互式图形项目成果汇报(自拟题目或者教师科研题目或社会服务题目)的方案完成与总结。	10				10
合计			10	10	30	50	100

注： 各类考核评价的具体评分标准见《附录： 各类考核评分标准表》

五、教材及参考资料

教材：《Processing 创意编程与交互设计》，赵婷、李莹、王志新编著，清华大学出版社，2022年，第1版，9787302591313。

参考资料：《代码本色》，Daniel Shiffman 编著，周汉晗彬翻译，人民邮电出版社，2015年，第1版，9787115369475；

（艺术类书籍出版变化较快，任课教师在课程大纲基础上，根据教学需求，可另定优秀教材）

六、教学条件

师资要求：主讲教师和教学团队须爱岗敬业、乐于奉献、勇于接受新的教育观念，教学思维能够与时俱进；同时团队结构合理，团结协作好，知识结构、学历结构合理。授课教师表达能力强，积极参与教育教学改革，能够将最新设计理念引入理论教学中，丰富教学内容，增强学生学习兴趣。

教学场地：具备多媒体授课设备，能容纳30-60人的专业教室。

附录：各类考核评分标准表

交互程序设计考核评分标准表

教学目标要求	评分标准					权重 (%)
	90-100	80-89	70-79	60-69	0-59	
目标1：了解交互式图形设计的特点、现状、发展趋势，熟悉并掌握Processing软件的实操与应用。 (支撑毕业要求指标点1-5, 3-1)	方案具有艺术性或者实际应用的价 值。策划 详细、包含 有创意的交互。	方案具有 艺术性或者 实际应用的 价值。策划 较为详细、 包含有基本 的交互。	方案具有 艺术性或者 实际应用的 价值。策划 较为详细、 交互方式一 般。	方案在艺术 性或者实际 应用的价值 上欠佳。策划 不够详细、 交互方式欠 佳。。	方案缺乏原 创性、有抄 袭嫌疑。	40
目标2：具有使用 计算机软件进行 独立设计创作的 能力和较好的计 算机应用能力与 综合能力，能围 绕项目方案进行 设计表现与执行 工作。(支撑毕业 要求指标点5-4)	严格依照 前期方案 执行制作， 达到预期的 效果。场景 制作精良， 交互体验 良好。	大体依照 前期方案 执行制作， 基本达到预 期的效果。场 景制作精良， 交互体验较 好。	大体依照 前期方案 执行制作， 基本达到预 期的效果。场 景制作一般， 交互体验尚 可。	未有严格 依照前期 方案执行制 作，并未达 到预期的效 果。场景制 作一般，交 互体验不 佳。	未有按照 前期方案 制作，效 果不佳。	50

<p>目标3: 具备对设计结果进行总结、汇报和反思的能力。(支撑毕业要求指标点 2-3, 4-1, 7-4)</p>	<p>对设计成果进行全面总结; 应用PPT进行课堂现场方案汇报答辩, 观点明确、阐述流畅、层次分明、逻辑清晰。</p>	<p>对设计成果进行较为全面总结; 应用PPT进行课堂现场方案汇报答辩, 观点明确、阐述流畅、层次较分明、逻辑较清晰。</p>	<p>能对设计成果进行较为基本总结; 应用PPT进行课堂现场方案汇报答辩, 观点基本明确、阐述基本流畅。</p>	<p>能对设计成果进行较为基本总结; 应用PPT进行课堂现场方案汇报答辩, 观点不明确、阐述不流畅。</p>	<p>PPT制作敷衍, 未有汇报或者答辩情况糟糕。</p>	<p>10</p>
------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------	-------------------------------	-----------

注: 评分标准的分数段划分可以根据课程需要自行设计。

课程负责人: 尹欣

审 定: 吴冬梅

院 长: 曾英

《虚拟现实设计》课程教学大纲

一、课程基本信息

课程名称	虚拟现实设计						
	Virtual Reality Design						
课程代码	2113030330			课程性质	必修		
开课学院	艺术设计学院			课程负责人	尹欣		
课程团队	尹欣、张青荣、张继强						
授课学期	6			学分/学时	4/64		
课内学时	64	理论学时	8	实验学时	56	其他	0
适用专业	数字媒体艺术专业						
授课语言	中文						
对先修课程的要求	课程要求学生具备一定编程能力与三维空间设计能力，具有三维设计软件操作能力和基本的计算机知识与思维。先修课程有：《计算机辅助设计》、《三维动画设计》、《交互程序设计》。						
对后续课程的支撑	为后续《涉海文创训练》、《专业创新与实践》等课程提供数字艺术表现能力与交互设计能力的支撑，为专业实习与就业提供方向。						
课程简介	<p>课程定位：《虚拟现实设计》是数字媒体艺术专业的一门专业必修主干课程，属于数字媒体专业发展方向的前沿引领课程之一。本课程在专业教学体系中培养了交互软件操作综合运用能力与虚拟现实设计思维。为后续毕业设计提供方向以及专业实习奠定坚实的基础。</p> <p>主要学习内容：熟悉虚拟现实设计的基本概念和基本知识，知晓 Unity 软件的工作原理和操作方法，熟练使用该软件进行设计与创作。</p> <p>教学目标：学生应了解虚拟现实的基本原理、相关技术和应用领域，包括但不限于VR硬件设备、交互设计、三维建模等。通过实践操作，学生应具备在虚拟环境中进行交互、探索和解决问题的能力，同时能够设计和开发简单的虚拟现实应用。培养学生的创新思维、团队协作和跨学科整合能力，提高对虚拟现实技术的认识 and 实际应用能力。</p> <p>主要教学方法：本课程主要采用课堂讲授与上机实践相结合的教学方法，以上机实践为主，综合运用启发式教学、互动式教学、案例式教学等教学方式和方法；注重各阶段的小节、复习和案例分析；促进学生加深对虚拟现实设计理论的理解、熟练掌握 Unity 软件的实操与应用促进核心学习结果的达成。</p>						

二、课程目标及对毕业要求指标点的支撑

序号	课程目标	支撑毕业要求指标点	毕业要求
1	<p>目标 1: 熟悉并掌握视觉动态设计的基本概念和基本知识, 熟悉并掌握 Unity 软件的实操与应用。</p> <p>课程思政目标: 为学生树立正确的学习观; 培养科学精神; 培养家国情怀, 激发爱国精神;</p>	<p>指标点 3-1: 能够掌握虚拟现实关于全周期、全流程的基本开发设计方法和技术, 了解影响媒体艺术产品前期开发设计目标和后期技术方案的各种因素。</p>	<p>3.设计/开发解决方案: 能够通过影像、动画技术或界面交互、VR 媒体表现技术, 针对实际设计问题, 制定出解决方案, 设计满足特定需求的系统、单元或工艺流程, 并能够在设计环节中体现创新意识。</p>
2	<p>目标 2: 具有使用计算机软件进行独立设计创作的能力和较好的计算机应用能力与综合能力。</p> <p>课程思政目标: 培养学生不畏困难的精神; 处理问题灵活变通; 培养学生的工匠精神。</p>	<p>指标点 1-5: 具有信息时代所需的计算机基础知识, 能够运用计算机熟练进行常规性工作, 能够运用现代信息技术获取相关信息的基本方法, 进行必要的检索、处理与分析。</p> <p>指标点 5-4: 学生能够使用 3DSMax\C4D\Unity\SP 等工具软件, 结合媒体艺术交互设计规律, 进行电脑端、移动端网络交互方案, 完成 VR 虚拟现实以及游戏等前端设计创建。</p> <p>指标点 6-3: 了解设计数字媒体艺术行业管理规范, 熟悉相关方针、政策和法规, 关注知识产权的相关规范, 合理分析、评价设计方案的实施对客户、社会、健康、安全、法律及文化的影响。</p>	<p>1. 综合素养: 具有正确的世界观、人生观、价值观, 掌握在数字媒体艺术专业领域进行研发和应用时所需的艺术学、人文社会科学、外语、计算机等相关综合知识, 解决处理媒体艺术创作中的复杂问题。</p> <p>5.使用现代工具: 能够针对媒体艺术创作加工问题, 选择与使用恰当的技术资源, 能掌握影视、动画、交互方向数字媒体技术工具、设备的使用方法, 精通某一方向工具设备的使用技巧, 并能够理解其局限性。</p> <p>6.设计与市场: 能够基于数字媒体艺术专业相关背景 and 知识进行合理分析, 评价设计实践对社会、健康、安全、法律以及文化的影响, 并明了设计师应承担的责任。</p>

3	<p>目标 3: 具备对设计结果进行总结、汇报和反思的能力。</p> <p>课程思政目标: 培养学生树立正确的三观;提高社会责任感;实事求是的设计素养、卓越的设计表现能力及团队协作的能力。</p>	<p>指标点 4-1: 具有较强的市场调研与用户分析能力, 以此为基础创作出符合社会、消费群体需求的数字媒体艺术设计方案。</p>	<p>4.设计研究: 能够基于数字媒体艺术专业理论知识和设计原理, 采用科学的方法对复杂的媒体艺术创作问题进行设计创新和实践研究。</p>
---	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------

三、教学内容及进度安排

序号	教学内容	学生学习预期成果	学 课 时 内	教学方式	支撑课程目标
1	<p>内容:</p> <p>1. 虚拟现实概述</p> <p>1.1 虚拟现实概念的定义</p> <p>1.2 熟悉虚拟现实的发展史</p> <p>1.3 VR、AR、MR 之间的关系</p> <p>重点: 了解虚拟现实的概念</p> <p>难点: 辨析虚拟现实、增强现实、混合现实之间的关系</p> <p>思政元素: 通过讲解国产虚拟现实设备的发展史, 以及技术上的突飞猛进, 培养学生的爱国主义, 对民族工业树立信心, 传承工匠精神, 一心一意做好设计。</p>	<p>掌握虚拟现实设计基本理论及发展趋势, 了解国内外视觉设计的前沿动态。</p> <p>育人目标: (1) 增强学生的爱国主义情怀; 对中国科技的自信。(2) 培养学生具有忘我投入的志趣、精益求精的态度。</p>	2	<p>本时段由课堂讲授为主, 通过范例图片、视频、投影等多媒体形式进行教学, 使学生初步掌握虚拟现实设计的基本知识。</p>	<p>目标 1: 熟悉并掌握虚拟现实设计的基本概念和基本知识, 熟悉并掌握 Unity 软件的实操与应用。</p>

2	<p>内容： 2.全景技术的应用与表现 2.1 全景视频的制作流程与规范 2.2 全景动画制作的基本思路与方法 2.3 全景技术在市场中的应用。</p> <p>重点： 掌握全景动画的基本思路与方法。 难点： 全景技术与虚拟现实技术直接的关系。</p> <p>思政元素： 通过讲解培养全景动画的制作技术和常见问题，培养学生不畏困难的精神；处理问题灵活变通；培养学生的工匠精神。</p>	<p>学生能够掌握全景视频的拍摄技术与全景动画的制作方法。采用适当的设计方法对全景设计项目进行方案、策略和设计制作。</p> <p>育人目标： 培养学生具有明确的目标选择、朴素的价值观念、忘我投入的志趣、精益求精的态度。</p>	4	<p>本时段由课堂讲授为主，通过范例图片、视频、投影等多媒体形式进行教学，使学生初步掌握虚拟现实设计的基本知识。</p>	<p>目标 2：具有使用计算机软件进行独立设计创作的能力和较好的计算机应用能力与综合能力。</p>
3	<p>内容： 3 对设计成果进行总结、汇报</p> <p>重点： 对设计课程成果进行总结与汇报。 难点： 设计思路清晰，设计总结全面扎实，陈述简明扼要。</p> <p>思政元素： 通过学生的实际汇报情况，讲解其内容的不足之处，培养学生的科学精神、实事求是的设计素养、团队精神。</p>	<p>对设计专题成果进行课堂发表；对设计成果做认真的总结评估。</p> <p>育人目标： 培养学生积极思考，实事求是的设计素养、卓越的设计表现能力及团队协作的能力。</p>	2	<p>课堂以学生课程成果汇报为主，辅以教师点评总结。</p>	<p>目标 3：具备对品牌设计成果进行总结、汇报和反思的能力。</p>

注： 知识点要充分体现课程思政元素。

四、课程考核

1、本课程教学主要通过理论讲授、实践练习和综合创作等环节，讲授虚拟现实设计方法，同时为了考查融入隐性课程思想政治教育效果，因此本课程采用过程性考核和终结性考核相结合方式。

2、本课程为专业必修课程，课程总评成绩由过程性考核（占50%）和终结性考核（占50%）构成。过程性考核（即为平时成绩），平时成绩主要由作业和考勤表现综合评定，终结性考核（即为期末成绩）。课程总评成绩=（平时作业成绩-考勤扣分）×40%+课程期末考试成绩×60%，迟到1次平时成绩扣5分，旷课1次平时成绩扣15分。

序号	课程目标（支撑毕业要求指标点）	考核内容	评价依据				成绩比例（%）
			大作业	阶段性考核	汇报	提问	
1	目标1：熟悉虚拟现实设计的工作流程和原理，能围绕项目方案进行前期准备与策划工作。（支撑毕业要求指标点3-1）	考核内容：虚拟现实设计项目构思（自拟题目或者教师科研题目或社会服务题目）的前期方案构思。		25	15		40
2	目标2：具有使用计算机软件进行独立设计创作的能力和较好的计算机应用能力与综合能力，能围绕项目方案进行设计表现与执行工作（支撑毕业要求指标点1-5，5-4，6-3）	考核内容：虚拟现实设计项目制作（自拟题目或者教师科研题目或社会服务题目）的方案设计与实施。	50				50
3	目标3：具备对设计结果进行总结、汇报和反思的能力。（支撑毕业要求指标点4-1，）	考核内容：虚拟现实设计项目成果汇报（自拟题目或者教师科研题目或社会服务题目）的方案完成与总结。				10	10
合计			50	25	15	10	100

注：各类考核评价的具体评分标准见《附录：各类考核评分标准表》

五、教材及参考资料

教材: 1.《Unity 3D 虚拟现实技术开发》, 王海婴, 王赵依编著, 化学工业出版社, 2022年, 第1版 9787122408808。

参考资料: 1.《VR/AR/MR 开发实战-基于 unity 与 UE4 引擎》, 刘向群编著, 机械工业出版社, 2017年, 第1版 978711156326-6。

(艺术类书籍出版变化较快, 任课教师在课程大纲基础上, 根据教学需求, 可另定优秀教材)

六、教学条件

课程师资: 具备《虚拟现实设计》课程教学经验教师。主讲教师和教学团队须爱岗敬业、乐于奉献、勇于接受新的教育观念, 教学思维能够与时俱进; 同时团队结构合理, 团结协作好, 知识结构、学历结构合理。授课教师表达能力强, 积极参与教育教学改革, 能够将最新设计理念引入理论教学中, 丰富教学内容, 增强学生学习兴趣。

教学场地: 具备多媒体授课设备, 能容纳 30-60 人的专业教室。

教学设施: 高性能计算机 30-60 台, 网络通畅。

附录: 各类考核评分标准表

虚拟现实设计考核评分标准表

教学目标要求	评分标准					权重 (%)
	90-100	80-89	70-79	60-69	0-59	
目标1: 熟悉虚拟现实设计的工作流程和原理, 能围绕项目方案进行前期准备与策划工作。(支撑毕业要求指标点 3-1)	方案具有艺术性或者实际应用的价 值。策划详细、包含有创意的交互。	方案具有艺术性或者实际应用的价 值。策划较为详细、包含有基本的交互。	方案具有艺术性或者实际应用的价 值。策划较为详细、交互方式一般。	方案在艺术性或者实际应用的价 值上欠佳。策划不够详细、交互方式欠佳。	方案非原创甚至抄袭, 无实际应用价值。策划与交互毫无设计可言。	40
目标2: 具有使用计算机软件进行独立设计创作的能力和较好的计算机应用能力与综合能力, 能围绕项目方案进行设计表现与执行工作。(支撑毕业要求指标点 1-5, 5-4, 6-3)	严格依照前期方案执行制作, 达到预期的效果。场景制作精良, 交互体验良好。	大体依照前期方案执行制作, 基本达到预期的效果。场景制作精良, 交互体验较好。	大体依照前期方案执行制作, 基本达到预期的效果。场景制作一般, 交互体验尚可。	未有严格依照前期方案执行制作, 并未达到预期的效果。场景制作一般, 交互体验不佳。	与前期方案完全不符, 并未达到预期效果。场景制作糟糕, 交互体验糟糕。	50

<p>目标3: 具备对设计结果进行总结、汇报和反思的能力。(支撑毕业要求指标点4-1,)</p>	<p>对设计成果进行全面总结; 应用PPT进行课堂现场方案汇报答辩, 观点明确、阐述流畅、层次分明、逻辑清晰。</p>	<p>对设计成果进行较为全面总结; 应用PPT进行课堂现场方案汇报答辩, 观点明确、阐述流畅、层次分明、逻辑较清晰。</p>	<p>能对设计成果进行较为基本总结; 应用PPT进行课堂现场方案汇报答辩, 观点基本明确、阐述基本流畅。</p>	<p>能对设计成果进行较为基本总结; 应用PPT进行课堂现场方案汇报答辩, 观点不明确、阐述不流畅。</p>	<p>不能对设计成果进行较为基本总结; 应用PPT未进行课堂现场方案汇报答辩, 观点不明确、阐述不流畅。</p>	<p>10</p>
---------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------	-----------

注: 评分标准的分数段划分可以根据课程需要自行设计。

课程负责人: 尹欣
 审 定: 吴冬梅
 院 长: 曾英

《虚拟现实设计》课程实验教学大纲

一、课程基本信息

课程名称	虚拟现实设计		
	Virtual Reality Design		
课程代码	2113030330	课程性质	必修
开课学院	艺术设计学院	课程负责人	尹欣
课程团队	尹欣、张青荣、张继强		
授课学期	6	实验学时	56
适用专业	数字媒体艺术专业		
对先修课程的要求	课程要求学生具备一定编程能力与三维空间设计能力，具有三维设计软件操作能力和基本的计算机知识与思维。《计算机辅助设计》、《三维动画设计》、《交互程序设计》。		
对后续课程的支撑	为后续《涉海文创训练》、《专业创新与实践》等课程提供数字艺术表现能力与交互设计能力的支撑，为专业实习与就业提供方向。		
课程任务及能力培养	<p>课程任务：本课程是信息设计与新媒体结合的课程，属于数字媒体专业发展方向的前沿引领课程之一。通过课程学习，使学生了解 Unity 引擎的基本技能，知晓 Unity 引擎的基本操作，项目资源的管理的流程与规范，交互功能的实现基本操作，掌握场景设计的技巧，熟悉虚拟现实设计的制作流程和制作思路具体包括：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.熟悉 Unity 引擎安装方法、界面布局与工作流； 2.掌握资源导入导出流程，如外部资源创建工具介绍、模型、材质贴图以及动画资源导出前的工作、三维模型中导出模型、材质贴图及动画的流程； 3.掌握 Unity 引擎交互功能实现原理，如代码 C#语言的编辑、Unity 常用的类和 API，如何在场景中漫游的基本操作； 4.掌握 PBR 材质、动画资源、声音资源的运用技巧丰富场景视觉效果； 5.熟悉虚拟现实设计的制作流程和制作思路，掌握虚拟现实设计的项目实施与优化。 <p>能力培养：提高学生对虚拟现实项目的实际设计与制作水平，培养学生的艺术创作、软件操作等综合运用能力。</p>		

二、实验教学目标及对毕业要求指标点的支撑

序号	实验教学目标	支撑毕业要求指标点	毕业要求
1	<p>目标1: 熟悉并掌握视觉动态设计的基本概念和基本知识, 熟悉并掌握Unity软件的实操与应用。</p> <p>课程思政目标: 培养学生对设计精益求精的工匠精神。</p>	<p>指标点3-1: 能够掌握虚拟现实关于全周期、全流程的基本开发设计方法和技术, 了解影响媒体艺术产品前期开发设计目标和后期技术方案的各种因素。</p>	<p>3.设计/开发解决方案: 能够通过影像、动画技术或界面交互、VR 媒体表现技术, 针对实际设计问题, 制定出解决方案, 设计满足特定需求的系统、单元或工艺流程, 并能够在设计环节中体现创新意识。</p>
2	<p>目标 2: 具有使用计算机软件进行独立设计创作的能力和较好的计算机应用能力与综合能力。</p> <p>课程思政目标: 培养学生尊重科学、实事求是的设计态度。</p>	<p>指标点 1-5: 具有信息时代所需的计算机基础知识, 能够运用计算机熟练进行常规性工作, 能够运用现代信息技术获取相关信息的基本方法, 进行必要的检索、处理与分析。</p> <p>指标点 5-4: 学生能够使用 3DSMax\C4D\Unity\SP 等工具软件, 结合媒体艺术交互设计规律, 进行电脑端、移动端网络交互方案设计, 完成 VR 虚拟现实以及游戏等前端设计创建。</p> <p>指标点 6-3: 了解设计数字媒体艺术行业管理规范, 熟悉相关方针、政策和法规, 关注知识产权的相关规范, 合理分析、评价设计方案的实施对客户、社会、健康、安全、法律及文化的影响。</p>	<p>1.综合素养: 具有正确的世界观、人生观、价值观, 掌握在数字媒体艺术专业领域进行研发和应用时所需的艺术学、人文社会科学、外语、计算机等相关综合知识, 解决处理媒体艺术创作中的复杂问题。5.使用现代工具: 能够针对媒体艺术创作加工问题, 选择与使用恰当的技术资源, 能掌握影视、动画、交互方向数字媒体技术工具、设备的使用方法, 精通某一方向工具设备的使用技巧, 并能够理解其局限性。</p> <p>6.设计与市场: 能够基于数字媒体艺术专业相关背景和知识进行合理分析, 评价设计实践对社会、健康、安全、法律以及文化的影响, 并明了设计师应承担的责任。</p>

3	<p>目标 3: 具备对设计结果进行总结、汇报和反思的能力。</p> <p>课程思政目标: 培养学生树立设计师应有的设计态度, 关心社会, 树立正确的三观。</p>	<p>指标点 4-1: 具有较强的市场调研与用户分析能力, 以此为基础创作出符合社会、消费群体需求的数字媒体艺术设计方案。</p>	<p>4.设计研究: 能够基于数字媒体艺术专业理论知识和设计原理, 采用科学的方法对复杂的媒体艺术创作问题进行设计创新和实践研究。</p>
---	-------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------

三、实验项目名称和学时分配

序号	实验项目名称	实验学时	实验要求	实验类型	每组人数	对应实验教学目标
1	实验一 Unity 的项目管理实验	4	必修	验证性	1	1
2	实验二 Unity 基本操作实验	4	必修	验证性	1	1
3	实验三 Unity 资源管理实验	4	必修	验证性	1	2
4	实验四 Unity 交互功能实验	4	必修	验证性	1	2
5	实验五 Unity 组件功能实验	4	必修	验证性	1	2
6	实验六 Unity 动画功能实验	4	必修	验证性	1	2
7	实验七 Unity 音乐功能实验	4	必修	验证性	1	2
8	实验八制作 PBR 材质实验	4	必修	验证性	1	2
9	实验九后期处理效果实验	4	必修	验证性	1	2
10	实验十全景视频设计实验	4	必修	设计性	1	2
11	实验十一时代场景设计实验	4	必修	设计性	1	2
12	实验十二交互功能设计实验	4	必修	设计性	1	2
13	实验十三 Unity 测试反馈实验	4	必修	综合性	2	3
14	实验十四 Unity 导出包实验	4	必修	综合性	2	3

四、实验教学的基本要求、重点、难点

基本要求：通过本实验，使学生熟悉虚拟现实设计的基本操作，知晓虚拟现实设计的制作流程和制作思路。该实验主要培养学生的设计能力和动手能力，并进一步提高学生的数字艺术实践能力。

重点：熟悉虚拟现实设计的制作流程和制作思路

难点：掌握虚拟现实设计中交互功能的实现和虚拟现实设计综合案例的实施与优化。

序号	实验项目名称	基本要求	重点	难点
1	实验一Unity的项目管理实验	通过本实验，学生应掌握Unity引擎项目管理的方法。	Unity引擎的学习方法、界面布局与优化。	Unity引擎项目管理
2	实验二Unity基本操作实验	通过本实验，学生应熟练掌握Unity引擎的基本操作。	Unity引擎的界面学习、基本工具的使用操作、视口操作。	Unity中Inspector面板参数的理解。
3	实验三Unity资源管理实验	通过本实验，学生应熟练掌握Unity引擎与各种类型外部资源的导入导出。	学习各种资源的导入规范，从Unity中导出Package到外部。	掌握资源导入导出流程，如外部资源创建工具介绍、模型、材质贴图以及动画资源导出前的工作、三维模型中导出模型、材质贴图及动画的流程。
4	实验四Unity代码功能实验	通过本实验，学生应熟练掌握VS代码编译器的使用，理解VS与Unity协同工作原理。	VS代码编辑器的操作使用流程。	C#语言的理解与运用。
5	实验五Unity组件功能实验	通过本实验，学生应熟练掌握在代码编译器中访问组件的方法。	掌握添加组件的流程。	掌握访问组件和组件中功能的代码语言书写规范。

6	实验六Unity动画功能实验	通过本实验，学生应熟练掌握Unity引擎中动画功能的基本原理与操作。	理解动画状态机的原理与工作方式，了解二维动画精灵的概念，掌握制作交互动画的方法。	动画状态机切换条件如何转换为代码语言。
7	实验七Unity音乐功能实验	通过本实验，学生应熟练掌握中Audio组件的使用方法	理解Audiolistener与AudioSource组件之间的关系。	代码中调用Audio的相关API。
8	实验八制作PBR材质实验	通过本实验，学生应熟练掌握次时代贴图的概念与意义。掌握SubstancePainter的用法。	SubstancePainter的工作流程，掌握其基本操作，如何与Unity引擎联动。	SubstancePainter中熟练运用各种类型笔刷绘制出贴图。
9	实验九后处理效果实验	通过本实验，学生应熟练掌握Cinemachine与PostProcessing插件的使用，并可以灵活应用于实践之中提升画面效果。	Cinemachine与PostProcessing的使用方法 with 基本操作。	理解Cinemachine与PostProcessing中各个英文参数的意义。
10	实验十全景视频设计实验	通过本实验，学生应熟练掌握全景动画的制作流程。	理解C4D、3DSMAX中的全景动画原理。	灵活处理C4D、3DSMAX等三维软件中渲染参数的设置，并应用到实际创作中。
11	实验十一次时代场景设计实验	通过本实验，学生应熟练掌握次时代场景的设计方法。	次时代场景设计的制作流程与思路。	灵活运用SubstancePainter与Unity实现自己的设计。
12	实验十二交互功能设计实验	通过本实验，学生应熟练掌握在Unity引擎中实现场景漫游的方法。	场景漫游的制作流程与思路。	掌握第一人称角色控制器与第三人称角色控制器之间的异同点，并能根据实际情况选择合适的角色控制器。

13	实验十三Unity 测试反馈实验	通过本实验, 学生应掌握虚拟现实设计的前期策划与可行性分析。	虚拟现实设计的制 作流程与思路	虚拟现实设计项目管 理
14	实验十四Unity 导出包实验	通过本实验, 学生应掌握综合运用课程中所学, 将虚拟现实设计前期策划制作出来。	虚拟现实设计方案 实施与优化	虚拟现实设计中交互 部分的优化与应用。

五、实验课程的考核

1.可采用课程论文、调查报告、实践技能操作、作品设计与制作等方式进行考核。理论课与实践课程总评成绩构成; 为了考查融入隐性课程思想政治教育效果, 因此本课程采用过程性考核和终结性考核相结合方式。

2.平时成绩由平时表现、期中考试、考勤这三部分根据实际教学情况评定。考勤扣分为迟到每次 5 分, 旷课每次 15 分, 缺课时数累计超过规定学时的三分之一, 取消参加该课程考核资格,

总评成绩=平时成绩*(40%-50%)+期末成绩*(60%-50%)

实验各组成分数与实验教学目标的对应关系

序号	考核/评价环节	占比 (%)	考核/评价细则	对应实验教学目标
1	Unity的项目管理实验	5	前期素材整理完整充分(90-100分)较好(80-90)一般(70-80分)不完整(60-70分)	1、2
2	Unity基本操作实验	5	掌握软件操作逻辑、灵活运用软件设计(90-100分)较好(80-90)一般(70-80分)较差(60-70分)	1、2、3
3	Unity资源管理实验	5	文件分类符合规范、掌握驼峰书写法 (90-100分)较好(80-90)一般(70-80分)较差(60-70分)	3
4	Unity代码功能实验	5	掌握基本原理, 灵活运用所学知识, 书写代码规范 (90-100分)较好(80-90)一般(70-80分)较差(60-70分)	1、2
5	Unity组件功能实验	5	掌握基本原理, 灵活运用所学知识, 交互体验佳 (90-100分)较好(80-90)一般(70-80分)较差(60-70分)	2
6	Unity动画功能实验	10	动画精美, 视觉效果好, 交互体验佳 (90-100分)较好(80-90)一般(70-	1、2

			80分)较差(60-70分)	
7	Unity音功能实验	10	音乐设计佳, 交互体验佳 (90-100分)较好(80-90)一般(70-80分)较差(60-70分)	1、2
8	制作PBR材质实验	10	画面精美, 视觉效果好(90-100分)较好(80-90)一般(70-80分)较差(60-70分)	1、2
9	后处理效果实验	10	画面精美, 视觉效果好, 交互体验佳 (90-100分)较好(80-90)一般(70-80分)较差(60-70分)	1、2
10	全景视频设计实验	15	画面精美, 视觉效果好, 交互体验佳 (90-100分)较好(80-90)一般(70-80分)较差(60-70分)	1、2
11	次时代场景设计实验	5	画面精美, 视觉效果好 (90-100分)较好(80-90)一般(70-80分)较差(60-70分)	1、2
12	交互功能设计实验	5	交互设计自然, 交互体验佳(90-100分)较好(80-90)一般(70-80分)较差(60-70分)	1、2
13	Unity测试反馈实验	5	独立发现问题, 独立解决问题(90-100分)较好(80-90)一般(70-80分)较差(60-70分)	1、2
14	Unity导出包实验	5	导出流程正确, 导出内容完整(90-100分)较好(80-90)一般(70-80分)较差(60-70分)	1、2
合计		100		

六、教学条件

课程师资： 具备《虚拟现实设计》课程教学经验教师。主讲教师 and 教学团队须爱岗敬业、乐于奉献、勇于接受新的教育观念，教学思维能够与时俱进；同时团队结构合理，团结协作好，知识结构、学历结构合理。授课教师表达能力强，积极参与教育教学改革，能够将最新设计理念引入理论教学中，丰富教学内容，增强学生学习兴趣。

教学场地： 具备多媒体授课设备， 能容纳 30-60 人的专业教室。

实验条件： 学生能进行辅助设计的计算机 1 台/人。

七、教材及参考资料

教材：1.《Unity 3D 虚拟现实技术开发》，王海婴，王赵依编著，化学工业出版社，2022年，第1版 9787122408808。

参考资料：1.《VR/AR/MR 开发实战-基于 unity 与 UE4 引擎》，刘向群编著，机械工业出版社，2017年，第1版 978711156326-6。

（艺术类书籍出版变化较快，任课教师在课程大纲基础上，根据教学需求，可另定优秀教材）

课程负责人：尹 欣

审 定：吴冬梅

院 长：曾 英

《影像专题创作》课程教学大纲

一、课程基本信息

课程名称	影像专题创作						
	Image Special Creation						
课程代码	2113011660			课程性质	必修		
开课学院	艺术设计学院			课程负责人	李欣		
课程团队	李欣, 徐广飞, 伏小姝						
授课学期	6			学分/学时	3/48		
课内学时	48	理论学时	48	实验学时	0	其他	0
适用专业	数字媒体艺术专业						
授课语言	中文						
对先修课程的要求	本课程修读前需要具备影视拍摄制作的基本知识、拍摄工具和后期软件的使用能力, 视频创作的思维与素养。先修课程《摄像基础》、《视听语言》、《影视特效创作》, 应理解 Ps、Pr、Ae 等软件运用原理, 熟练掌握软件基本操作方法, 具备摄影摄像的基本能力和运用视听语言叙事的能力。						
对后续课程的支撑	为后续《毕业设计》视频制作的能力培养提供支撑。						
课程简介	<p>课程定位: 《影像专题创作》是数字媒体艺术专业的一门专业必修课程。为以后的多媒体领域中的相关艺术设计专业打下坚实的基础。</p> <p>主要学习内容: 课程内容为影像创作基本规则、影视剧本编写和实践创作。通过该课程的学习, 学生能对短片的拍摄与剪辑所涉及的视听元素有明确的认识和感受能力, 初步掌握影视在叙事表意方面的独特性, 能进行视听元素叙事性的拍摄和剪辑。</p> <p>教学目标: 通过该课程的学习, 学生能够了解影像专题创作的思维方法, 拓宽影视创作知识面, 提高影视作品解读能力。掌握影视短片的创作技巧和剧本编写技巧; 影视编辑制作流程; 提高学生的美学修养和实践能力, 能够独立创作剧本、创作并拍摄视频短片; 能够进行电视广告、电视专题、音乐电视等的摄制、编辑工作。</p> <p>主要教学方法: 理论教学和实践创作相结合。</p>						

二、课程目标及对毕业要求指标点的支撑

序号	课程目标	支撑毕业要求指标点	毕业要求
1	<p>目标 1: 了解影像创作基本规则, 把握制作影像短片的内涵、理论背景。</p> <p>课程思政目标:培养其综合素养能力和爱国意识, 以及求真务实、遵守规则的专业作风。</p>	<p>指标点 1-4: 具有在进行数字媒体艺术综合创作、设计策划、加工制作、设计管理等方面, 表现出一定的人文素养、艺术素养和基本的工程素养;</p> <p>指标点 10-1: 在从事数字媒体艺术相关综合研究领域的项目策划中, 能根据项目要求, 提交设计方案及实施安装标准, 做好项目实施方方案, 正确做出项目预算, 标注设计方案的知识产权, 树立合同法等相关法律意识。</p>	<p>1.综合素养: 具有正确的世界观、人生观、价值观, 掌握在数字媒体艺术专业领域进行研发和应用时所需的艺术学、人文社会科学、外语、计算机等相关综合知识, 解决处理媒体艺术创作中的复杂问题。</p> <p>10.项目管理: 理解并掌握媒体艺术设计策划与管理的基本方法, 并能在专业领域中应用。</p>
2	<p>目标 2: 能从实践的角度, 通过经典个案的研究剖析总结影像短片的实践经验。</p> <p>课程思政目标:强调职业素养能力和团队协作意识。体会工匠精神、创新精神的重要性。</p>	<p>指标点 3-3: 能够掌握数字媒体艺术的基本理论、设计程序、设计方法, 掌握媒体艺术表现规律及制作技术, 进行系统或流程化的设计创作, 在设计中能够体现出创新意识、独立设计思想, 并尽可能体现海洋意识与人文意识。在整体设计创作或产品开发过程, 能够考虑到社会安全、健康、法律及环境等的制约因素。</p> <p>指标点 4-2: 具有对视像、动画、交互设计进行实践研究的能力, 具有对传统视像、动画表达媒体和新技术、新形态进行良好的创新交叉融合能力, 对 VR、网络交互等媒体表达进行实践探索研究的能力, 以及对媒体艺术前沿设计趋势的分析、研究和借鉴汲取能力。</p>	<p>3.设计/开发解决方案: 能够通过影像、动画技术或界面交互、VR 媒体表现技术, 针对实际设计问题, 制定出解决方案, 设计满足特定需求的系统、单元或工艺流程, 并能够在设计环节中体现创新意识。</p> <p>4.设计研究: 能够基于数字媒体艺术专业理论知识和设计原理, 采用科学的方法对复杂的媒体艺术创作问题进行设计创新和实践研究。</p>

3	<p>目标 3: 具有项目执行能力, 具备对设计结果进行总结、汇报和反思的能力。</p> <p>课程思政目标: 塑造学生的家国情怀, 强化社会责任、弘扬担当精神。强调职业素养能力和团队协作意识。</p>	<p>指标点 6-1: 在进行艺术设计实践和实施时, 能充分考虑到社会道德的规范以及社会群体的审美习惯。</p> <p>10-1 在从事数字媒体艺术相关综合研究领域的项目策划中, 能根据项目要求, 提交设计方案及实施安装标准, 做好项目实施方案, 正确做出项目预算, 标注设计方案的知识产权, 树立合同法等相关法律意识。</p>	<p>6.设计与市场: 能够基于数字媒体艺术专业相关背景和知识进行合理分析, 评价设计实践对社会、健康、安全、法律以及文化的影响, 并明了设计师应承担的责任。</p> <p>10.项目管理:理解并掌握媒体艺术设计策划与管理的基本方法, 并能在专业领域中应用。</p>
---	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

三、教学内容及进度安排

序号	教学内容	学生学习预期成果	课内学时	教学方式	支撑课程目标
1	<p>内容:</p> <p>1 专题短片概念及现状</p> <p>1.1 专题艺术短片的发展现状与趋势</p> <p>1.2 专题艺术短片的时代意义</p> <p>重点: 认识专题艺术短片发展现状与时代意义</p> <p>难点: 理解专题艺术短片的发展趋势</p> <p>思政元素: 了解国内外短片创意的基本情况, 体会创意创新的重要意义, 启发学生在学习中思考创新精神的重要性, 更好地为国家为人民服务。</p>	<p>了解影像短片的发展现状, 了解新媒体时期艺术短片的发展趋势和重要意义</p> <p>育人目标: 培养综合素养能力和爱国意识, 以及求真务实、遵守规则的专业作风。</p>	4	<p>运用现代教育技术, 多媒体教学与传统教学方式相结合的教学法; 综合运用启发式教学、互动式教学、案例式教学等教学方式和教学方法。</p>	<p>目标 1: 了解影像创作基本规则, 把握制作影像片的内涵、理论背景、组成部分及创意规律, 能围绕项目进行前期准备及确定制作方案。</p>

2	<p>内容： 2 影像短片创意与脚本写作 2.1 影像短片选材 2.2 影像短片构思 2.3 人物与故事线创作 重点：剧本编写的技法与步骤，创作思路的策划 难点：剧本创作的特色体现，艺术作品创作风格的探索</p> <p>思政元素：将爱国主义，社会公益内容视频作为案例带入课程分析教学，培养学生积极投身社会主义建设的精神内涵。</p>	<p>了解剧本的内容组织，熟悉剧本编写的格式与规范、熟练掌握剧本编写的技法与步骤，以及剧本创作的特色体现。</p> <p>育人目标：强调职业素养能力和团队协作意识。体会工匠精神、创新精神的重要性。</p>	16	<p>运用现代教育技术，多媒体教学与传统教学方式相结合的教学法；综合运用启发式教学、互动式教学、案例式教学等教学方式和教学方法。</p>	<p>目标 1：了解影像创作基本规则，把握制作影像短片的内涵、理论背景、组成部分及创意规律，能围绕项目进行前期准备及确定制作方案。</p>
3	<p>内容： 3 影像短片综合创作训练 3.1 短片综合实践作业实践 3.2 综合实践作业点评与修正完善重点： 影像短片创意构思的实现 难点：影像短片作品艺术性的提升</p> <p>思政元素：培养学生积极思考，实事求是的艺术素养及团队沟通协作能力。</p>	<p>了解和掌握短片创意的方法，熟悉海洋元素在短片创意中的使用</p> <p>育人目标：掌握分析能力和解决问题的能力。</p>	28	<p>本学时段由课堂讲授与设计实训相结合，设计实训为主，课堂讲评为辅引导学生设计与制作。通过范例图片、幻灯片、投影等多媒体形式欣赏解析。</p>	<p>目标 2：能从实践的角度，通过经典个案的研究剖析总结影像短片的实践经验，采用独立或团队合作的方式，采用合理的设计手段和表现方法，进行创新设计。</p>

4	<p>内容:</p> <p>4 对影像短片成果进行展示、总结</p> <p>要求同学采用多媒体的形式,对影像短片成果进行展示与总结</p> <p>重点:对影像短片成果进行展示与总结难点:短片主题清晰,制作精良,陈述简明扼要。</p> <p>思政元素:在拓宽学生设计视角的同时,引导学生在具备扎实专业知识的同时厚植爱国主义情怀。</p>	<p>对影像专题成果进行课堂发表;对制作成果做认真的总结评估。</p> <p>育人目标:</p> <p>培养学生的自我管理能力和沟通能力,提升设计素养和综合素养能力。</p>	4	<p>课堂以学生课程成果汇报为主,辅以教师点评总结。</p>	<p>目标3:通过专题设计的训练,让学生具有一定的项目执行能力,具备对设计结果进行总结、汇报和反思的能力。</p>
---	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------	---	--------------------------------	-----------------------------------------------------------

注:知识点要充分体现课程思政元素。

四、课程考核

1、本课程教学主要通过课堂教学、课间讨论、思考分析、作业练习、拍摄创作等环节实现教学目标。为了考察融入隐性课程思政教育效果,本课程采用过程性考核和终结性考核相结合的方式。

2、本课程为考试课程,课程总评成绩由过程性考核(50%)和终结性考核(50%)构成。过程性考核(平时成绩、实验成绩),平时成绩主要有作业、平时考核、提问等表现综合评分,对学生所学章节蕴含的思政元素的认识程度、专业内容掌握程度等方面进行考核。终结性考核为期末考试成绩,多为大作业创作形式。

序号	课程目标 (支撑毕业要求指标点)	考核内容	评价依据				成绩比例 (%)
			平时表现	课堂作业	综合设计	课堂汇报	
1	<p>目标1:了解影像创作基本规则,把握制作影像短片的内涵、理论背景、组成部分及创意规律,能围绕项目进行前期准备及确定制作方案。</p> <p>(支撑毕业要求指标点1-4、11-1)</p>	<p>考核内容:影像短片创意项目训练(自拟题目或者教师科研题目或社会服务题目)的前期策划构思。</p> <p>示例:影像短片前期策划(1-2组)</p>	√	√			30

2	<p>目标 2: 能从实践的角度, 通过经典个案的研究剖析总结影像短片的实践经验, 掌握文化市场的细分与定位的方法。采用独立或团队合作的方式, 采用合理的设计手段和表现方法, 进行创新设计。</p> <p>(支撑毕业要求指标点 3-3、4-2)</p>	<p>考核内容: 影像短片创意项目训练(自拟题目或者教师科研题目或社会服务题目)的制作完成。</p> <p>示例: 影像短片的制作完成(1-2组)</p>			√		50
3	<p>目标 3: 通过专题设计的训练, 让学生具有一定的项目执行能力, 具备对设计结果进行总结、汇报和反思的能力。</p> <p>(支撑毕业要求指标点 6-1, 7-1)</p>	<p>考核内容: 影像短片创意项目训练(自拟题目或者教师科研题目或社会服务题目)的成果展示</p> <p>示例: 影像短片成果展示与汇报总结(1-2组)</p>				√	20
合计			20	20	50	10	100

注: 各类考核评价的具体评分标准见《附录: 各类考核评分标准表》

(说明: 1.评价依据主要有: 平时表现、作业、案例分析、实验/实习/调研报告、上机、考试等, 应根据该课程实际设置的考核方式填写, 不够可以加列; 2.各考核方式可根据需要逐一填写评分标准表)

五、教材及参考资料

教材: 《影视短片创作》宋靖著, 浙江摄影出版社, 2020 年第 1 版, 9787551429825。

参考资料: 《大师镜头(第一卷): 低成本拍大片的 100 个高级技巧》, 步沃斯编著, 电子工业出版社, 2013 年第 1 版。

(艺术设计类书籍出版变化较快, 任课教师在课程大纲基础上, 根据教学需求, 可另定优秀教材)

六、教学条件

课程师资: 具有《影像专题创作》课程教学经验教师。

教学场地: 具备多媒体授课设备, 设能容纳 30-60 人的专业教室。

附录：各类考核评分标准表

影像专题创作课程考核评分标准表

教学目标要求	评分标准					权重 (%)
	90-100	80-89	70-79	60-69	60 以下	
<p>目标 1: 了解影像创作基本规则, 把握制作影像短片的内涵、理论背景、组成部分及创意规律, 能围绕项目进行前期准备及确定制作方案。 (支撑毕业要求指标点 1-4、11-1)</p>	<p>作品有鲜明特色, 内涵丰富, 立意鲜明, 能充分利用镜头语言展现影片内容。</p>	<p>作品有较为鲜明特色, 内涵比较丰富, 立意较为鲜明, 可以较好利用镜头语言展现影片内容。</p>	<p>作品有一定特色, 有一定内涵, 立意基本正确, 基本上能利用镜头语言展现影片内容。</p>	<p>作品缺乏特色, 缺乏内涵, 立意不够突出, 不能充分利用镜头语言展现影片内容</p>	<p>作品无特色, 立意不突出, 语言展现效果较差。</p>	30
<p>目标 2: 能从实践的角度, 通过经典个案的研究剖析总结影像短片的实践经验, 掌握文化市场的细分与定位的方法。采用独立或团队合作的方式, 采用合理的设计手段和表现方法, 进行创新设计。 (支撑毕业要求指标点 3-3、4-2)</p>	<p>能够准确合理的使用摄像机, 做到平、准、稳、匀。画面美观, 构图清晰, 有创意, 色彩表现力丰富, 镜头语言丰富, 充分运用静态、动态构图, 运动镜头准确、到位。</p>	<p>能够较为准确地使用摄像机, 做到平、准、稳、匀。画面较为美观, 构图比较清晰, 有创意, 色彩表现力丰富, 镜头语言较为丰富, 能够运用静态、动态构图, 运动镜头较为准确。</p>	<p>基本能够正确使用摄像机, 有基本的构图意识, 有色彩区分, 有一定的静态构图、动态构图的运用, 运动镜头尚能准确</p>	<p>不能够正确使用摄像机, 构图意识差, 缺乏色彩区分, 缺乏静态构图、动态构图的区别, 运动镜头不够准确</p>	<p>不能正确使用摄像机, 构图及色彩区分较差, 运动镜头运用较差。</p>	50

<p>目标3：通过专题设计的训练，让学生具有一定的项目执行能力，具备对设计结果进行总结、汇报和反思的能力。</p> <p>(支撑毕业要求指标点 6-1, 7-1)</p>	<p>作品内容充实，反映出很强的导演、摄像、剪辑操作能力和画面把握能力，符合作业要求。应用多媒体在课堂现场陈述，观点明确、阐述流畅、层次分明、逻辑清晰。</p>	<p>作品内容较为充实，反映出较强的导演、摄像、剪辑操作能力和画面把握能力，符合作业要求。应用多媒体在课堂现场陈述，观点明确、阐述流畅。</p>	<p>作品内容有一定充实度，反映出一定的摄像操作能力和画面把握能力，大体上符合作业要求。应用多媒体在课堂现场陈述，观点基本明确、阐述基本流畅。</p>	<p>作品内容不够充实，缺乏基本的导演、摄像操作能力，基本符合作业要求。应用多媒体在课堂现场陈述，观点不太明确、阐述不太流畅。</p>	<p>作品内容不充实，缺乏基本的导演、摄像操作能力，不符合作业要求。课堂现场陈述，观点不明确、阐述不流畅。</p>	<p>20</p>
---------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------	-----------

注：评分标准的分数段划分可以根据课程需要自行设计。

课程负责人：李欣

审 定：吴冬梅

院 长：曾英

三.专业能力平台（选修）

《影视编导》课程教学大纲

一、课程基本信息

课程名称	影视编导 A						
	Film and television director						
课程代码	2113011720			课程性质	选修		
开课学院	艺术设计学院			课程负责人	徐广飞		
课程团队	徐广飞、李欣、伏晓姝、张继强						
授课学期	4			学分/学时	2/32		
课内学时	32	理论学时	32	实验学时	0	其他	0
适用专业	数字媒体艺术专业						
授课语言	中文						
对先修课程的要求	课程要求学生预先具有一定的人文素养，家国情怀，具备基本的审美能力，具有新媒体设计的思维与素养。先修课程《视听语言》《摄像基础》，应了解影视拍摄的基本步骤，具备拍摄创作的基本能力。						
对后续课程的支撑	本课程为《动画基础》《影像专题创作》等专业必修课提供影视编导能力的理论知识支撑。						
课程简介	<p>课程定位：本课程是面向数字媒体艺术专业学生开设的选修课程，是学生进入专业学习、培养编导思维、掌握专业创作技巧的关键课程。</p> <p>主要学习内容：课程内容包括影视剧本写作、影视导演基础等，旨在让学生掌握影视编导的基本知识和技能，能够独立完成影视作品的策划、拍摄、编辑和发布，为今后专业知识的学习打下基础。</p> <p>教学目标：本课程的教学目标为让学生掌握影视制作的基本原理和方法，了解影视编导的工作职责；掌握影视编导的技巧和方法；培养学生的创新思维和团队协作精神，提高学生的综合素质和实践能力。</p> <p>主要教学方法：采用理论讲解、实例观摩、案例分析相结合的方法。综合运用启发式教学、互动式教学、案例式教学；以案例讲评为主，指导学生学会运用理论知识结合实例进行分析；促进学生课程核心学习结果的达成。</p>						

二、课程目标及对毕业要求指标点的支撑

序号	课程目标	支撑毕业要求指标点	毕业要求
1	<p>目标1: 了解影视编导的工作职责和技能要求, 掌握影视编导的基本过程和制作方法。</p> <p>课程思政目标:培养其综合素养能力和爱国意识, 以及求真务实、遵守规则的专业作风。</p>	<p>指标点1-1: 培养学生良好的公民道德素养, 培养其积极的世界观、人生观、价值观, 懂得感恩, 了解国情社情民情, 培养其社会大爱思想与公平正义精神, 潜移默化间助力学生提升良好的社会人文关怀思想与家国情怀, 课程思政内容融入教育教学中。</p>	<p>1.综合素养: 具有正确的世界观、人生观、价值观, 掌握在数字媒体艺术专业领域进行研发和应用时所需的艺术学、人文社会科学、外语、计算机等相关综合知识, 解决处理媒体艺术创作中的复杂问题。</p>
2	<p>目标2: 了解影视编剧的工作构成, 掌握影视编剧的基本技能, 能够进行基本的剧本创作。</p> <p>课程思政目标:强调职业素养能力和团队协作意识。体会工匠精神、创新精神的重要性。培养学生的自我管理能力和沟通能力, 提升设计素养和综合素养能力。</p>	<p>指标点3-1: 能够掌握影视创作中关于全周期、全流程的基本开发设计方法和技术, 了解影像媒体艺术产品前期开发设计目标。</p> <p>指标点3-3: 能够掌握数字媒体艺术的基本理论、设计程序、设计方法, 掌握媒体艺术表现规律及制作技术, 进行系统或流程化的设计创作, 在影像创作中能够体现出创新意识、独立设计思想。</p>	<p>3.设计/开发解决方案: 能够通过影像、动画技术或界面交互、VR媒体表现技术, 针对实际设计问题, 制定出解决方案, 设计满足特定需求的系统、单元或工艺流程, 并能够在设计环节中体现创新意识。</p> <p>4.设计研究: 能够基于数字媒体艺术专业理论知识和设计原理, 采用科学的方法对复杂的媒体艺术创作问题进行设计创新和实践研究。</p>
3	<p>目标3: 掌握影视导演的基本技巧和方法, 能够独立执导一部影视作品;了解经典和现代电影美学。</p> <p>课程思政目标: 塑造学生的家国情怀, 强化社会责任、弘扬担当精神。强调职业素养能力和团队协作意识。</p>	<p>指标点11-2: 了解国内外数字媒体艺术相关专业方向领域的学术前景、需求与发展动态。能够判断所从事的工作岗位中, 自身欠缺的知识能力, 对欠缺的知识能力进行有效的学习, 能够主动学习和追踪所媒体艺术领域相关新技术新形态发展动向。</p>	<p>11.终身学习: 具有自主学习和终身学习的意识, 有不断学习和适应数字媒体艺术专业发展的能力。</p>

三、教学内容及进度安排

序号	教学内容	学生学习 预期成果	课内 学时	教学 方式	支撑课程目标
1	<p>内容： 1影视编导概述 1.1认识影视编导 1.2电影和电视的发展 重点：影视编导的工作职责 难点：影视编导技能 思政元素：通过课程中对经典影视作品的观摩，启发青年学子承担媒体从业者服务社会的相应责任，具有责任意识，培养爱国意识。</p>	<p>了解影视编导的工作职责和技能、影视制作流程等。</p> <p>育人目标： 培养综合素养能力和爱国意识，以及求真务实、遵守规则的专业作风。</p>	4	运用现代教育技术，多媒体教学与传统教学方式相结合的教学法；综合运用互动式教学、案例式教学等教学方式和教学方法。	目标1：形成对影视编导的初步认知，为后续深入学习剧作打下基础。
2	<p>内容： 2影视编剧的构成元素 2.1影视剧本中的主题 2.2影视剧本中的人物 2.3影视编剧中的情节 2.4影视编剧中的情境与冲突 3影视编剧的剧本结构 3.1了解影视剧本的结构 3.2影视剧本结构的划分 3.3影视编剧的悬念 重点：构成人物的方式；情节设计技巧 难点：如何创造人物 思政元素：将爱国主义，社会公益内容，文化艺术内容视频作为案例带入课程分析教学，培养学生积极投身社会主义建设的精神内涵。</p>	<p>主要学习剧本创作技巧；如何能够创造出一个人物、故事情节、悬念等。</p> <p>育人目标： 强调职业素养能力和团队协作意识。体会创新精神的重要性。</p>	8	运用现代教育技术，多媒体教学与传统教学方式相结合教学法；综合运用启发式教学、互动式教学、案例式教学等教学方式和教学方法。	目标2：掌握影视剧本创作的技巧，为今后的故事创作奠定基础。

3	<p>内容: 4影视编导中导演的工作程序及基本任务 4.1准备阶段导演的工作 4.2拍摄阶段导演的工作 4.3后期阶段导演的工作 5导演的思维与构思 5.1影视思维的定义与特征 5.2影视编剧中导演的构思 重点:掌握导演构思影片的基本方法 难点:导演思维的定义</p> <p>思政元素:通过课程内容培养学生的专业敏感度,帮助学生树立正确的社会价值观。</p>	<p>主要了解导演的工作流程及基本任务,掌握导演构思影片的一般方法。</p> <p>育人目标:掌握分析能力和解决问题的能力。</p>	8	<p>运用现代教育技术,多媒体教学与传统教学方式相结合教学法;综合运用启发式教学、互动式教学、案例式教学等教学方式和教学方法。</p>	<p>目标2:掌握影视导演构思影片的一般方法,为今后的艺术创作奠定基础。</p>
4	<p>内容: 6影视编导中导演的创作要素 6.1影片中的人物 6.2影片中的动作 6.3影片中的空间与时间 7经典与现代影视美学 7.1明斯特伯格与爱因汉姆 7.2爱森斯坦与巴拉兹 7.3克拉考尔与巴赞 7.4米特里与麦茨 7.5实验性电影的美学构成 重点:导演的创作要素 难点:典与现代影视美学</p> <p>思政元素:培养学生积极思考,实事求是的设计素养、卓越的设计表现能力及团队协作的能力。</p>	<p>充分掌握影视导演的创作要素;掌握经典与现代影视美学。</p> <p>育人目标:培养学生的自我管理能力和沟通能力,提升设计素养和综合素养能力。</p>	12	<p>运用多媒体手段,综合运用案例式、启发式教学方法。辅以学生课程成果汇报,教师点评总结。</p>	<p>目标3:掌握影视导演的创作要素,以及经典与现代影视美学。</p>

注:知识点要充分体现课程思政元素。

四、课程考核

1、本课程教学主要通过课堂教学、课间讨论、思考分析、作业练习、剧本创作实施等环节实现教学目标。为了考察融入隐性课程思政教育效果，本课程采用过程性考核和终结性考核相结合的方式。

2、本课程为考试课程，课程总评成绩由过程性考核（50%）和终结性考核（50%）构成。过程性考核（平时成绩、实验成绩），平时成绩主要有作业、平时考核、提问等表现综合评分，对学生所学章节蕴含的思政元素的认识程度、专业内容掌握程度等方面进行考核。终结性考核为期末考试成绩，多为大作业创作形式。

序号	课程目标 (支撑毕业要求指标点)	考核内容	评价依据				成绩比例 (%)
			讨论	阶段考核	课堂汇报	大作业	
1	目标1: 了解影视编导的工作职责和技能要求, 掌握影视编导的基本过程和制作方法。 (支撑毕业要求指标点1-1)	理解该章节的基本理论和基本方法; 掌握该章节的基本理论和基本原理的使用。	√	√			20
2	目标2: 了解影视编剧的工作构成, 掌握影视编剧的基本技能, 能够进行基本的剧本创作。 (支撑毕业要求指标点3-3, 4-2)	学生能够灵活应用故事性剧本创作的段落和情节点设置, 掌握剧本写作当中的基本方法和技巧。		√			30
3	目标3: 掌握影视导演的基本技巧和方法, 能够独立执导一部影视作品; 了解经典和现代电影美学。 (支撑毕业要求指标点11-1)	运用导演技巧, 合理规范地进行影片创作。			√		50
合计			10	30	10	50	100

注: 各类考核评价的具体评分标准见《附录: 各类考核评分标准表》

(说明: 1.评价依据主要有: 平时表现、作业、案例分析、实验/实习/调研报告、上机、考试等, 应根据该课程实际设置的考核方式填写, 不够可以加列; 2.各考核方式可根据需要逐一填写评分标准表)

五、教材及参考资料

教材：《影视编导：艺术与形态的构成》，严前海，中国传媒大学出版社，2021年7月第1版，9787565729065。

参考书目：《影视编导概论》，冯丹阳，河南大学出版社，2013年7月第1版，9787564911621。
(艺术设计类书籍出版变化较快，任课教师在课程大纲基础上，根据教学需求，可另定优秀教材)

六、教学条件

师资要求：主讲教师和教学团队须爱岗敬业、乐于奉献、勇于接受新的教育观念，教学思维能够与时俱进；同时团队结构合理，团结协作好，知识结构、学历结构合理。授课教师表达能力强，积极参与教育教学改革，能够将最新设计理念引入理论教学中，丰富教学内容，增强学生学习兴趣。

教学场地：多媒体教室。

附录：各类考核评分标准表

影视编导课程考核评分标准表

教学目标要求	评分标准					权重 (%)
	90-100	80-89	70-79	60-69	60以下	
目标1：了解影视编导的工作职责和技能要求，掌握影视编导的基本过程和制作方法。 (支撑毕业要求指标点1-1)	基于影视编导的基本过程和制作方法，创作出有思想、有技巧、有深度的故事。	基于影视编导的基本过程和制作方法，创作出较为有思想、有技巧、有深度的故事。	基于影视编导的基本过程和制作方法，基本能够创作出有思想、有技巧、有深度的故事。	创作的故事思想性较弱，无技巧。	无法完成各项任务要求	20
目标2：了解影视编剧的工作构成，掌握影视编剧的基本技能，能够进行基本的剧本创作。 (支撑毕业要求指标点3-3, 4-2)	能够从段落、情节点等方面对剧本进行创作，且剧本格式规范、故事新颖，有思想性和启发意义。	能够从段落、情节点等方面对剧本进行创作，且剧本格式较为规范、故事较为新颖。	基本能够从段落、情节点等方面对剧本进行创作，且剧本格式规范、故事新颖。	能够按照剧本格式的基本规范创作出一个完整的故事。	无法完成各项任务要求	30

<p>目标3: 掌握影视导演的基本技巧和方法, 能够独立执导一部影视作品; 了解经典和现代电影美学。 (支撑毕业要求指标点12-1)</p>	<p>能够独立执导一部影视作品, 且导演技巧明确、镜头运用合理, 故事叙述流畅。</p>	<p>能够独立执导一部影视作品, 且导演技巧较为明确、镜头运用较为合理, 故事叙述较为流畅。</p>	<p>能够独立执导一部影视作品, 且导演技巧基本明确、镜头运用基本合理, 故事叙述基本流畅。</p>	<p>能够独立执导一部影视作品, 故事叙述基本流畅。</p>	<p>无法完成各项任务要求</p>	<p>50</p>
----------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------	----------------------------------------------------	----------------------------------------------------	--------------------------------	-------------------	-----------

课程负责人: 徐广飞

审 定: 吴冬梅

院 长: 曾英

《游戏设计基础》课程教学大纲

一、课程基本信息

课程名称	游戏设计基础						
	Game Basic Design						
课程代码	2113030221			课程性质	选修		
开课学院	艺术设计学院			课程负责人	尹欣		
课程团队	尹欣、张青荣、张继强						
授课学期	4			学分/学时	2/32		
课内学时	32	理论学时	32	实验学时	0	其他	0
适用专业	数字媒体艺术专业						
授课语言	中文						
对先修课程的要求	课程要求学生具备一定的图形的设计能力和设计审美能力，具有设计软件操作能力和基本的计算机知识与思维。先修课程为：《计算机辅助设计》、《交互程序设计》。						
对后续课程的支撑	为后续《虚拟现实设计》、《涉海文创训练》等课程和毕业设计提供创意交互能力。						
课程简介	<p>课程定位：《游戏设计基础》是艺术学院数字媒体艺术专业的一门专业选修课，该课程主要介绍游戏设计的基本原理和设计方法，着重培养学生游戏设计的创造能力和思维能力。课程包括游戏设计概述、游戏美术设计、游戏策划与开发设计、游戏运营管理与社会调研等主要内容。通过课程的学习使学生对游戏设计有全面的了解，并能将所学知识熟练运用到自己的项目案例中去。</p> <p>主要学习内容：了解游戏设计的基础知识，对游戏开发有一个总体的认识，掌握游戏美术设计技巧、扩展艺术表现力和实践创作力，在未来能独立创作出有主题特色的游戏作品。</p> <p>教学目标：通过帮助学生掌握游戏设计的基本原理和技能，培养他们的创新思维 and 实际动手能力，以及团队合作和沟通能力，为他们在未来的游戏开发领域打下坚实的基础。核心学习结果了解游戏设计的基础知识，对游戏开发有一个总体的认识，掌握游戏美术设计技巧、扩展艺术表现力和实践创作力，能独立创作出有主题特色的游戏作品。</p> <p>主要教学方法：本课程主要采用课堂讲授与设计实训相结合的教学方法，以设计实训为主。课堂讲评为辅引导学生的设计与制作。对于案例的学习和分析通过范例图片、幻灯、投影等多媒体形式欣赏解析，促进课程核心学习结果的达成。</p>						

二、课程目标及对毕业要求指标点的支撑

序号	课程目标	支撑毕业要求指标点	毕业要求
1	<p>目标1: 了解游戏设计的特点、现状、发展趋势, 熟悉并掌握软件的实操与应用, 能围绕设计项目进行设计前的准备及确定设计方案。</p> <p>课程思政目标: 把握时代发展趋势, 培养与时俱进、终身学习的学习精神。</p>	<p>指标点 1-5: 具有信息时代所需的计算机基础知识, 能够运用计算机熟练进行常规性工作, 能够运用现代信息技术获取相关信息的基本方法, 进行必要的检索、处理与分析。</p> <p>指标点 3-1: 能够掌握游戏设计关于全周期、全流程的基本开发设计方法和技术, 了解影响游戏前期开发设计目标和后期技术方案的各种因素。</p>	<p>1.综合素养: 具有正确的世界观、人生观、价值观, 能够在数字媒体艺术专业领域进行研发和应用时所需的艺术学、人文社会科学、外语、计算机等相关综合知识, 解决处理媒体艺术创作中的复杂问题。</p> <p>3.设计/开发解决方案: 能够通过影像、动画技术或界面交互、VR 媒体表现技术, 针对实际设计问题, 制定出解决方案, 设计满足特定需求的系统、单元或工艺流程, 并能够在设计环节中体现创新意识, 考虑社会、健康、安全、法律、文化以及环境等因素。</p>
2	<p>目标2: 具有使用计算机软件进行独立设计创作的能力和较好的计算机应用能力与综合能力。在理解游戏设计的基础上, 采用独立或团队合作的方式, 采用合理的设计手段和表现方法, 进行创新设计。</p> <p>课程思政目标: 培养学生的创新精神、探索精神。实事求是的科学精神。</p>	<p>指标点 5-4: 学生能使用 Xd\FIVAn\Dw\AENProcessing\3DMax\C4D\Unity 等工具软件, 结合媒体艺术交互设计规律, 进行游戏设计。</p>	<p>5.使用现代工具: 能够针对媒体艺术创作加工问题, 选择与使用恰当的技术资源, 能掌握影视、动画、交互方向数字媒体技术工具、设备的使用方法, 精通某一方向工具设备的使用技巧, 并能够理解其局限性。</p>

3	<p>目标3: 具备对设计结果进行总结、汇报和反思的能力。</p> <p>课程思政目标: 培养学生对文化的自信心, 挖掘优秀的传统文化价值。</p>	<p>指标点 9-1: 能够在合作背景下, 面对业界同行或社会公众, 就数字媒体艺术实践项目问题, 进行沟通、讨论和汇报, 观点明确、阐述流畅、层次分明、逻辑清晰。</p> <p>指标点 11-1: 能在时代发展的大背景下, 认识到自主和终身学习的必要性。具有自主学习的能力, 包括对技术问题的理解能力, 归纳总结的能力和提出问题的能力。为解决某一实践项目中遇到的具体问题, 能够主动学习, 掌握解决问题的方法。</p>	<p>9.沟通: 在系统化媒体艺术实践研究项目中, 能够就市场调研、设计方案、设计制作等过程中的问题与业界同行及社会公众进行有效沟通和交流, 包括撰写报告和设计文稿、陈述发言、清晰表达或回应指令。并具备一定国际视野, 能够在跨文化背景下进行沟通和交流。</p> <p>11终身学习: 具有自主学习和终身学习的意识, 有不断学习和适应数字媒体艺术专业发展的能力。</p>
---	-----------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

三、教学内容及进度安排

序号	教学内容	学生学习预期成果	课内学时	教学方式	支撑课程目标
1	<p>内容:</p> <p>1.游戏设计概述</p> <p>1.1 游戏设计概念与游戏历史</p> <p>1.2 游戏分类 (动作游戏、策略游戏、角色扮演游戏、冒险游戏、益智游戏)</p> <p>1.3 游戏设计与开发流程概述</p> <p>1.4 游戏行业发展现状及趋势</p> <p>重点: 熟悉和掌握游戏设计的概念和分类</p> <p>难点: 了解游戏设计的开发流程</p> <p>思政元素: 通过案例讲解使得学生认识到优秀的国产游戏, 激发创作欲望, 挖掘本土文化价值。</p>	<p>让学生熟悉和掌握游戏设计的概念和分类; 知晓游戏行业的发展现状及趋势; 了解游戏设计的开发流程。</p> <p>育人目标: 增强学生的爱国主义情怀; 对中国科技的自信, 对中国文化的自信, 对国产游戏的支持, 看到国产游戏的进步。</p>	4	<p>本时段由课堂讲授为主, 通过范例图片、视频、投影等多媒体形式进行教学, 使学生初步掌握游戏设计基础的基本知识。</p>	<p>目标 1: 了解游戏设计的特点、现状、发展趋势, 熟悉并掌握软件的实操与应用, 能围绕设计项目进行设计前的准备及确定设计方案。</p>

2	<p>内容:</p> <p>2.游戏美术设计</p> <p>2.1 游戏场景与模型设计</p> <p>2.2 游戏生物结构与角色设计</p> <p>2.3 游戏原画与道具设计</p> <p>2.4 游戏特效与动画设计</p> <p>重点: 熟悉和掌握游戏场景与原画设计的主要内容</p> <p>难点: 了解游戏特效与动画设计方法与手段</p> <p>思政元素: 通过案例讲解优秀的国产游戏,增强学生的爱国主义情怀;对中国科技的自信,对中国文化的自信。</p>	<p>让学生熟悉和掌握游戏场景与原画设计的主要内容; 知晓游戏角色与道具设计的制作思路; 了解游戏特效与动画设计方法与手段。</p> <p>育人目标: 增强学生的爱国主义情怀; 对中国科技的自信, 对中国文化的自信, 对国产游戏的支持, 看到国产游戏的进步。</p>	8	<p>运用现代教育技术, 多媒体教学方式, 结合启发式教学、互动式教学、案例式教学等教学方式和教学方法。</p> <p>目标 1: 了解游戏设计的特点、现状、发展趋势, 熟悉并掌握软件的实操与应用, 能围绕设计项目进行设计前的准备及确定设计方案。目标 2: 具有使用计算机软件进行独立设计创作的能力和较好的计算机应用能力与综合能力。在理解游戏设计的基础上, 采用独立或团队合作的方式, 采用合理的设计手段和表现方法, 进行创新设计。</p>
3	<p>内容:</p> <p>游戏策划与开发设计</p> <p>3.1 游戏构思与策划</p> <p>3.2 游戏开发与程序</p> <p>3.3 游戏可玩性分析测试</p> <p>3.4 游戏体验与游戏平衡</p> <p>重点: 熟悉和掌握游戏策划与开发的主要内容。</p> <p>难点: 了解游戏可玩性分析与测试的主要手段。</p> <p>思政元素: 通过国内外游戏制作团队游戏</p>	<p>让学生熟悉和掌握游戏策划与开发设计; 知晓游戏体验与游戏平衡; 了解游戏可玩性分析与测试的手段。</p> <p>育人目标: 培养学生具有明确的目标选择、朴素的价值观、忘我投入的志趣、精益求精的态度。</p>	8	<p>本学时段由课堂讲授为主, 通过范例图片、视频、投影等多媒体形式进行教学。</p> <p>目标 1: 了解游戏设计的特点、现状、发展趋势, 熟悉并掌握软件的实操与应用, 能围绕设计项目进行设计前的准备及确定设计方案。目标 2: 具有使用计算机软件进行独立设计创作的能力和较好的计算机应用能力与综合能力。在理</p>

	制作经验的分析，培养学生树立精益求精的工匠精神，以及投入忘我的学习态度。				解游戏设计的基础上，采用独立或团队合作的方式，采用合理的设计手段和表现方法，进行创新设计。 目标3：具备对设计结果进行总结、汇报和反思的能力。
4	<p>内容：</p> <p>4.游戏运营管理</p> <p>4.1 游戏发布与公测</p> <p>4.2 游戏宣传与推广</p> <p>4.3 技术维护与售后服务</p> <p>重点：熟悉和掌握游戏宣传与推广的方法和手段。</p> <p>难点：了解技术服务的主要内容。</p> <p>思政元素：科学精神、实事求是。</p>	<p>让学生熟悉和掌握游戏宣传与推广的方法和手段；了解技术服务的主要内容。熟悉和掌握游戏宣传与推广的方法和手段</p> <p>育人目标：培养学生积极思考，实事求是的设计素养、卓越的设计表现能力及团队协作的能力。</p>	4	<p>本学时段由课堂讲授为主，通过范例图片、视频、投影等多媒体形式进行教学。</p>	<p>目标1：了解游戏设计的特点、现状、发展趋势，熟悉并掌握软件的实操与应用，能围绕设计项目进行设计前的准备及确定设计方案。</p> <p>目标3：具备对设计结果进行总结、汇报和反思的能力。</p>
	<p>内容：</p> <p>5.游戏设计综合训练</p> <p>5.1 游戏设计前期准备</p> <p>5.2 游戏设计方案构思</p> <p>5.3 游戏设计方案实施</p> <p>5.4 游戏设计方案点评与修正</p> <p>重点：掌握游戏设计方案实施的主要内容</p> <p>难点：挖掘游戏设计的创意与点子</p> <p>思政元素：培养学生具有明确的目标选</p>	<p>学生根据游戏设计原理，结合自己的专业特长进行游戏设计综合训练。</p> <p>育人目标：培养学生具有明确的目标选择、朴素的价值观、忘我投入的志趣、精益求精的态度。</p>		<p>本学时由课堂汇报为主，结合实际情况对学生作业进行点评与指导。</p>	<p>目标1：了解游戏设计的特点、现状、发展趋势，熟悉并掌握软件的实操与应用，能围绕设计项目进行设计前的准备及确定设计方案。</p> <p>目标2：具有使用计算机软件进行独立设计创作的能力和</p>

5	择、朴素的价值观、忘我投入的志趣、精益求精的态度。		8		较好的计算机应用能力与综合能力。在理解游戏设计的基础上，采用独立或团队合作的方式，采用合理的设计手段和表现方法，进行创新设计。目标3：具备对设计结果进行总结、汇报和反思的能力。
---	---------------------------	--	---	--	------------------------------------------------------------------------------------------

注：知识点要充分体现课程思政元素。

四、课程考核

1、本课程教学主要通过理论讲授、实践练习和综合创作等环节，讲授游戏设计的方法，同时为了考查融入隐性课程思想政治教育效果，因此本课程采用过程性考核和终结性考核相结合方式。

2、本课程为专业必修课程，课程总评成绩由过程性考核（占50%）和终结性考核（占50%）构成。过程性考核（即为平时成绩），平时成绩主要由作业和考勤表现综合评定，终结性考核（即为期末成绩）。课程总评成绩=（平时作业成绩-考勤扣分）×40%+课程期末考试成绩×60%，迟到1次平时成绩扣5分，旷课1次平时成绩扣15分。

序号	课程目标（支撑毕业要求指标点）	考核内容	评价依据				成绩比例（%）
			大作业	汇报	讨论	提问	
1	目标1：了解游戏设计的特点、现状发展趋势，熟悉并掌握软件的实操与应用，能围绕设计项目进行设计前的准备及确定设计方案。（支撑毕业要求指标点1-5指标点3-1）	考核内容：游戏设计项目构思（自拟题目或者教师科研题目或社会服务题目）的前期方案构思。				10	10

2	目标 2: 具有使用计算机软件进行独立设计创作的能力和较好的计算机应用能力与综合力。在理解游戏设计的基础上, 采用独立或团队合作的式采用合理的设计手段和表现方法, 进行创新设计。(支撑毕业要求指标点 5-4)	考核内容:游戏设计制作(自拟题目或者教师科研题目或社会服务题目)的方案设计与实施	50				50
3	目标 3: 具备对设计结果进行总结、汇报和反思的能力。(支撑毕业要求指标点 9-1, 11-1)	考核内容: 游戏设计项目成果汇报(自拟题目或者教师科研题目或社会服务题目)的方案完成与总结。		25	15		40
合计			50	25	15	10	100

注: 各类考核评价的具体评分标准见《附录: 各类考核评分标准表》

五、教材及参考资料

教材: 1.《游戏设计艺术》, [美] Jesse, Schell (杰西·谢尔) 著, 刘嘉俊等译, 电子工业出版社, 2021 年, 第 3 版, 9787121409271。

参考资料: 1.《游戏设计教程》, 范士喜编著, 清华大学出版社, 2012 年, 第 1 版, 9787302300472。2.《游戏设计概论》, 胡昭民编著, 清华大学出版社, 2017 年, 第 1 版, 9787302169659。

(艺术类书籍出版变化较快, 任课教师在课程大纲基础上, 根据教学需求, 可另定优秀教材)

六、教学条件

课程师资: 具备《游戏设计基础》课程教学经验教师。主讲教师和教学团队须爱岗敬业、乐于奉献、勇于接受新的教育观念, 教学思维能够与时俱进; 同时团队结构合理, 团结协作好, 知识结构、学历结构合理。授课教师表达能力强, 积极参与教育教学改革, 能够将最新设计理念引入理论教学中, 丰富教学内容, 增强学生学习兴趣。

教学场地: 具备多媒体授课设备, 能容纳 30-60 人的专业教室。

附录: 各类考核评分标准

游戏设计基础考核评分标准表

教学目标要求	评分标准					权重 (%)
	90-100	80-89	70-79	60-69	0-59	
目标 1: 熟悉虚拟现实设计的工作流程和原理,能围绕项目方案进行前期准备与策划工作。(支撑毕业要求指标点 3-1)	方案具有艺术性或者实际应用的价 值。 策划详细、包含有创意的交互玩法。	方案具有艺术性或者实际应用的 价值。 策划较为详细、包含有基本的交互玩法。	方案具有艺术性或者实际应用的 价值。 策划较为详细、交互玩法方式一般。	方案在艺术性或者实际应用的 价值上欠佳。策划不够详细、交互玩法方式欠佳。。	方案涉及抄袭,请人代做。	40
目标 2: 具有使用计算机软件进行独立设计创作的能力和较好的计算机应用能力。在理解游戏设计的基础上,采用独立或团队合作的方式,采用合理的设计手段和表现方法,进行创新设计。(支撑毕业要求指标点 5-4, 6-3, 9-1)	严格依照前期方案执行制作,达到预期的效果。场景制作精良,交互体验良好。	大体依照前期方案执行制作,基本达到预期的效果。场景制作精良,交互体验较好。	大体依照前期方案执行制作,基本达到预期的效果。场景制作一般,交互体验尚可。	未有严格依照前期方案执行制作,并未达到预期的效果。场景制作一般,交互体验不佳。	未按照要求制作。	50
目标 3: 具备对设计结果进行总结、汇报和反思的能力。(支撑毕业要求指标点 10-1, 12-1)	对设计成果进行全面总结;应用 PPT 进行课堂现场方案汇报答辩,观点明确、阐述流畅、层次分明、逻辑清晰。	对设计成果进行较为全面总结;应用 PPT 进行课堂现场方案汇报答辩,观点明确、阐述流畅、层次较分明、逻辑较清晰。	能对设计成果进行较为基本总结;应用 PPT 进行课堂现场方案汇报答辩,观点基本明确、阐述基本流畅。	能对设计成果进行较为基本总结;应用 PPT 进行课堂现场方案汇报答辩,观点不明确、阐述不流畅。	未进行 PPT 制作和现场答辩。	10

注: 评分标准的分数段划分可以根据课程需要自行设计。

课程负责人: 尹欣
 审 定: 吴冬梅
 院 长: 曾英

《分镜设计》课程教学大纲

一、课程基本信息

课程名称	分镜设计						
	Shooting Script Design						
课程代码	2646030200			课程性质	选修		
开课学院	艺术设计学院			课程负责人	王晨曦		
课程团队	王晨曦、闵元元、张青荣						
授课学期	4			学分/学时	2/32		
课内学时	32	理论学时	32	实验学时	0	其他	0
适用专业	数字媒体艺术						
授课语言	中文						
对先修课程的要求	课程要求学生预先具图形创意表现设计能力和一定的人文素养。主要先修课程有：《设计素描》《动画基础》《摄像基础》等课程。						
对后续课程的支撑	为后续《影像专题创作》《二维动画设计》《三维动画设计》等课程提供分镜设计的支撑。						
课程简介	<p>课程定位：本课程是数字媒体艺术专业的一门专业选修课程。通过该课程学生能根据自己的表现特长，灵活运用手绘或数码表现技术最终绘制出较有创意与表现力的分镜设计作品，培养学生分镜设计的综合素养，为以后的分镜设计社会实践打下较好基础。</p> <p>教学内容：通过该课程学习，使学生在了解分镜设计的艺术范畴以及在当今社会发展中作用的基础上，着重理解掌握分镜设计的创作理论知识与综合实践技能。让学生熟悉分镜绘本的时代发展状况、类型特征等基础知识，理解分镜绘本创意方法，初步掌握其创作规律与程序。</p> <p>教学目标：按照教育部印发的《高等学校课程思政建设指导纲要》，从爱国主义、强国战略、科学精神、协作意识、工匠精神、整体与部分等方面，引导学生不断提升专业素养，抓住国家快速发展的机遇期，树立远大理想信念。以移动交互设计为依托，通过国际间学科专业与产业的发展比较，增强学生们投身专业研究的使命感，鼓励学生把爱国精神转化成为国奉献的实际行动。</p> <p>主要学习方法：主要教学方法是采用理论教学和实际操作结合的方式。</p>						

二、课程设计教学目标及对毕业要求指标点的支撑

序号	课程目标	支撑毕业要求指标点	毕业要求
1	<p>目标 1: 了解分镜设计的概况和设计原理, 能围绕设计项目进行设计前的准备及确定设计方案。</p> <p>课程思政目标: 引导学生树立坚定的理想信念。</p>	<p>指标点 3-1: 能够通过手绘技术、数码表现技术、造型及工艺技术手段, 针对市场需求, 提出具有创新意识、海洋意识和独立的设计思维的设计观点和问题的解决方案。4-1 具有较强的市场调研与用户分析能力, 以此为基础创作出符合社会、消费群体需求的数字媒体艺术设计方案。4-2 具有对视像、动画、交互设计进行实践研究的能力, 具有对传统视像、动画表达媒体和新技术、新形态进行良好的创新交叉融合能力, 对 VR、网络交互等媒体表达进行实践探索研究的能力, 以及对媒体艺术前沿设计趋势的分析、研究和借鉴汲取能力。</p>	<p>3.设计/开发解决方案: 能够通过影像、动画技术或界面交互、VR 媒体表现技术, 针对实际设计问题, 制定出解决方案, 设计满足特定需求的系统、单元或工艺流程, 并能够在设计环节中体现创新意识, 考虑社会、健康、安全、法律、文化以及环境等因素。4.设计研究: 能够基于数字媒体艺术专业理论知识和设计原理, 采用科学的方法对复杂的媒体艺术创作问题进行设计创新和实践研究。</p>
2	<p>目标 2: 能对分镜设计项目进行方案、策略和设计制作, 在理解分镜设计法律法规的基础上, 采用独立或团队合作的方式, 采用合理的设计手段和表现方法, 进行创新设计。</p> <p>课程思政目标: 引导学生厚植爱国主义情怀。</p>	<p>指标点 7-3: 能够深刻理解自己在所服务领域的社会角色, 理解设计师对公众的安全、健康和福祉, 明确环境保护的社会责任, 能主动承担设计师服务社会的相应责任, 具有责任意识。7-4: 能够做好时间和资源管理, 做好自我管理, 具有积极进取的精神, 具有系统性、批判性和创造性思维, 了解社会及自身发展需求, 制定并实施自己的职业发展规划, 持续保持和增强职业能力。</p>	<p>7.职业规范: 具有人文社会科学素养、社会责任感和家国情怀, 能够在媒体艺术创作实践中理解并遵守艺术设计师职业道德和规范, 履行责任。</p>

3	<p>目标3: 具备对设计结果进行总结、汇报和反思的能力。</p> <p>课程思政目标: 引导学生培养奋斗精神。</p>	<p>指标点9-1: 能够在合作背景下, 面对业界同行或社会公众, 进行沟通、讨论和汇报, 观点明确、阐述流畅、层次分明、逻辑清晰。</p>	<p>9.沟通: 在系统化媒体艺术实践研究项目中, 能够就市场调研、设计方案、设计制作等过程中的问题与业界同行及社会公众进行有效沟通和交流, 包括撰写报告和设计文稿、陈述发言、清晰表达或回应指令。并具备一定国际视野, 能够在跨文化背景下进行沟通和交流。</p>
---	---------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

三、课程设计教学内容及基本要求

序号	教学内容	学生学习预期成果	课内学时	教学方式	支撑课程目标
1	<p>内容:</p> <p>1.分镜设计概述</p> <p>1.1分镜设计特点</p> <p>1.2分镜设计类型</p> <p>重点: 分镜设计的定义特点、历史发展与现状、类型特点及时代意义</p> <p>难点: 分镜设计的类型特点</p> <p>思政元素:通过讲解分镜设计胡定义特点、历史发展与现状, 培养学生了解分镜设计的定义特点, 认识其历史发展及现状, 掌握其表现种类及应用范畴。</p>	<p>通过本章节的学习使学生了解分镜设计的定义特点, 认识其历史发展及现状, 熟练掌握其表现种类及应用范畴。</p> <p>育人目标: 引导学生树立坚定的理想和信念。</p>	4	理论讲授、案例分析。案例教学以国内外的绘本分镜历史, 优秀绘本分镜设计案例分析其形式。	目标1: 了解分镜设计的概况和设计原理, 能围绕设计项目进行设计前的准备及确定设计方案。
2	<p>内容:</p> <p>2.分镜设计之艺术风格</p> <p>2.1 认识分镜绘本艺术风格发展现状</p> <p>2.2 理解分镜绘本艺术风格发展趋势</p> <p>重点: 现代分镜绘本艺术风格类型及表现特点</p> <p>难点: 分镜绘本艺术风格在作品中的表现</p> <p>思政元素: 通过结合中国元素讲解绘本分镜的艺术风格特点, 培养学生的爱国主义, 社会公益及社会价值观。</p>	<p>通过本章节的学习使学生了解现代分镜绘本的艺术风格类型特点, 理解其表现规律。</p> <p>育人目标: 引导学生厚植爱国主义情怀。</p>	2	理论讲授、案例分析。案例教学以优秀绘本分镜设计案例分析其艺术风格。	目标1: 了解分镜设计的概况和设计原理, 能围绕设计项目进行设计前的准备及确定设计方案。

3	<p>内容:</p> <p>3.分镜设计之表现技法</p> <p>3.1 分镜绘本数码表现</p> <p>3.2 分镜绘本手绘表现</p> <p>3.3 分镜绘本实物拼贴</p> <p>重点: 分镜绘本多种表现手段与表现技法</p> <p>难点: 分镜绘本手绘表现技法的现实运用</p> <p>思政元素: 通过讲解分镜的多种表现手法,提升学生社会能力,培养学生积极思考、自主学习意识、能够掌握解决问题的方法。</p>	<p>通过本章节的学习帮助学生了解分镜设计的多种表现手段,掌握分镜设计的表现方法,理解其主要表现技法,认识其大致制作流程。</p> <p>育人目标: 引导学生增长知识。</p>	6	<p>理论讲授、案例分析。案例教学以优秀绘本分镜设计案例分析其表现技法。</p>	<p>目标1: 了解分镜设计的概况和设计原理,能围绕设计项目进行设计前的准备及确定设计方案。</p>
4	<p>内容:</p> <p>4.分镜设计之创意方法</p> <p>4.1 分镜绘本主题构思</p> <p>4.2 分镜绘本内容设定</p> <p>4.3 分镜绘本形式与风格的处理</p> <p>4.4 分镜绘本构图与节奏的调整</p> <p>4.5 合理运用分镜绘本表现手法</p> <p>重点: 分镜设计创意流程,创作思路与方法</p> <p>难点: 分镜设计创作</p> <p>思政元素: 通过讲解分镜的构图节奏、表现手法帮助学生提升学生社会能力,培养学生积极思考、自主学习意识思路与方法现实实践运用。</p>	<p>通过本章节的学习,使学生了解分镜设计创意流程,掌握创作思路与方法</p> <p>育人目标: 引导学生培养奋斗精神。</p>	8	<p>理论讲授、案例分析。案例教学以分析优秀绘本分镜的创意方法。</p>	<p>目标1: 了解分镜设计的概况和设计原理,能围绕设计项目进行设计前的准备及确定设计方案。目标2: 能对分镜设计项目进行方案、策略和设计制作,在理解分镜设计法律法规的基础上,采用独立或团队合作的方式,采用合理的设计手段和表现方法,进行创新设计。</p>
5	<p>内容:</p> <p>5.分镜设计之实践制作</p> <p>5.1 分镜设计方案的筛选与解析</p> <p>5.2 分镜设计艺术作品实践绘制</p> <p>重点: 实践绘制分镜设计艺术作品</p> <p>难点: 分镜设计艺术创意与技术实践在现实作品制作中的灵活应用</p> <p>思政元素: 通过对分镜方案的讲解和绘制,培养学生拥抱海洋,了解一定的</p>	<p>通过本课程的学习,指导学生完成主题性绘本分镜作品制作。</p> <p>育人目标: 引导学生加强品德修养。</p>	12	<p>理论讲授、绘本分镜示范与练习,学生完成分镜设计作品制作。</p>	<p>目标2: 能对分镜设计项目进行方案、策略和设计制作,在理解分镜设计法律法规的基础上,采用独立或团队合作的方式,采用合理的设计手段和表现方法,进行创新设计。</p> <p>目标3: 具备对设</p>

	海洋文明，及地域文化。				计结果进行总结、汇报和反思的能力。
--	-------------	--	--	--	-------------------

四、课程考核

1、本课程教学主要通过课堂教学、课问讨论、思考分析、作业练习、内容提要及复习答疑等环节，以实现课程教学目标。为了考查融入隐性课程思想政治教育效果，因此本课程果用过程性考核和终结性考核相结合方式。

2、本课程为考试课程。课程总评成绩由过程性考核（占40%）和终结性考核（占60%）构成。过程性考核（即为平时成绩和平时作业成绩），平时成绩主要由作业、平时考核、提向等表现综合评定，其中对学生所学章节蕴含的思政元素的认识程度、所学专业内容掌握成度等方面进行考核。终结性考核即为期末设计大作业成绩。

序号	课程目标 (支撑毕业要求指标点)	考核内容	评价依据				成绩比例 (%)
			作业	上机	设计制作	课程汇报	
1	目标1: 了解分镜设计的概况和设计原理, 能围绕设计项目进行设计前的准备及确定设计方案。 (支撑毕业要求指标点3-1,4-1, 4-2)	分镜设计风格调研及汇报ppt演示	√				30
2	目标3: 具备对设计结果进行总结、汇报和反思的能力。 (支撑毕业要求指标点7-3,7-4)	设计结果进行总结、汇报和反思				√	10
3	目标2: 能对分镜设计项目进行方案、策略和设计制作, 在理解分镜设计法律法规的基础上, 采用独立或团队合作的方式, 采用合理的设计手段和表现方法, 进行创新设计。(支撑毕业要求指标点9-1)	绘本分镜图形图案及设计			√		60
合计			30		60	10	100

五、教材及参考资料

教材:

《动画分镜头设计》，余春娜，张乐鉴主编，清华大学出版社，2023年，第2版，ISBN: 9787302486473

参考资料:

1. 《透视》，殷光宇编著，中国美术学院出版社，2022年，第36版，ISBN: 978-7-81019-699-4
2. 《从文字到影像：分镜画面设计和电影制作流程》[美] 贝格莱特著，何煜译，人民邮电出版社，2020年，第2版，ISBN: 9787115394644

六、教学条件

课程师资：具备《分镜设计》课程教学经验教师。

教学场地：具备多媒体授课设备、能容纳 30-60 人的专业教室

附录：各类考核评分标准表

分镜设计考核评分标

教学目标要求	评分标准					权重 (%)
	90-100	80-89	70-79	60-69	0-59	
目标 1: 了解分镜设计概况和设计原理,能围绕设计项目进行方案设计前的准备及确定设计方案。(支撑毕业要求指标点 3-1.4-1, 4-2)	符合艺术性、功能性、精致性相统一原则。	作品符合艺术性、功能性、精致性相统一原则。	作品在艺术性、功能性、精致性方面设计一般。	作品在艺术性、功能性、精致性方面设计平庸。	作品在艺术性、功能性、精致性方面设计较差。	30
目标 2: 对分镜设计设计项目进行方案、策略和设计制作,在理解分镜设计法律法规的基础上,采用独立或团队合作的方式,采用合理的设计手段和表现方法,进行创新设计(支撑毕业要求指标点 7-3.7-4)	风格明确,紧扣课程主题的训练要求,主题信息传达顺畅,视觉表现强、富感染力。	风格明确,紧扣课程主题的训练要求,主题信息基本传达顺畅,视觉表现较有感染力。	作品有一定的设计风格,基本符合课程主题的训练要求,主题信息基本传达基本顺畅,视觉表现力一般。	作品设计风格不明确,基本符合课程主题的训练要求,主题信息基本顺畅,视觉表现力差。	作品设计风格不明确,不符合课程主题的训练要求,主题信息不顺畅,缺乏视觉表现力。	60
目标 3: 对设计结果进行总结、汇报和反思。(支撑毕业要求指标点 9-1)	对设计成果进行全面总结;应用 PPT 进行课堂现场方案汇报答辩,观点明确、阐述流畅、层次分明、逻辑清晰。	对设计成果进行较为全面总结;应用 PPT 进行课堂现场方案汇报答辩,观点明确、阐述流畅、层次较分明、逻辑较清晰。	能对设计成果进行较为基本总结;应用 PPT 进行课堂现场方案汇报答辩,观点基本明确、阐述基本流畅。	能对设计成果进行较为基本总结;应用 PPT 进行课堂现场方案汇报答辩,观点不明确、阐述不流畅。	不能对设计成果进行基本总结;应用 PPT 进行课堂现场答辩汇报答辩困难。	10

注：评分标准的分数段划分可以根据课程需要自行设计。

课程负责人：王晨曦

审 定：吴冬梅

院 长：曾 英

《动态插画设计》课程教学大纲

一、课程基本信息

课程名称	动态插画设计						
	Motion Illustration Design						
课程代码	2113030450			课程性质	选修		
开课学院	艺术设计学院			课程负责人	张继强		
课程团队	闵元元、张青荣、张继强、王晨曦						
授课学期	5			学分/学时	2/32		
课内学时	32	理论学时	32	实验学时	0	其他	0
适用专业	数字媒体艺术						
授课语言	中文						
对先修课程的要求	课程要求学生具备计算机应用能力与软件操作能力，先修课程为《设计素描》、《计算机辅助设计》、《动态图形设计》。						
对后续课程的支撑	为后续课程《涉海文创训练》、《毕业设计（论文）》提供数字艺术表现能力与动画设计能力的支撑。						
课程简介	<p>课程定位：《动态插画设计》是数字媒体艺术专业的专业选修课，是完善学生知识结构、构建数字媒体艺术教学体系的重要要组成部分，在专业人才培养和技术能力提升方面扮演着重要角色，发挥着重要作用。</p> <p>教学内容：课程系统的学习动态插画设计的形式范畴、创作方法和创作思路，充分的解读动态插画艺术的造型规律、创意方法以及数字表现技法；通过课程学习，使学生对动态插画设计有全面的认识 and 了解，并能将所学知识应用到自己的项目案例中去。</p> <p>培养目标：课程强调学生设计表达能力、艺术实践能力及综合应用能力的培养，课程要求学生熟悉动态插画设计的造型规律和表现方法，并能熟练使用计算机软件进行插画设计与创作，为后续课程的学习以及毕业设计创作奠定坚实的基础。</p> <p>主要教学方法：本课程通过理论讲授和课堂练习相结合的方式进行教学，综合运用启发式教学、互动式教学、案例式教学等方式综合授课。课程强调学习成果的消化和理解，扎实有序开展教学，促进核心学习结果的达成。</p>						

二、课程目标及对毕业要求指标点的支撑

序号	课程目标	支撑毕业要求指标点	毕业要求
1	<p>目标 1: 掌握动态插画专业知识, 具备数字艺术研究与探索能力, 能围绕设计项目进行前期策划与构思。</p> <p>课程思政目标: 弘扬马克思主义艺术观、“二为”“双百”文艺方针, 领会时代精神、科学精神与思辨精神。</p>	<p>指标点 3-2 能够针对特定需求, 如市场需求, 或参赛专题、地域或传统文化、校园文化、当代艺术专题等需求, 完成影像、动画、交互方向的过程单元部件设计的社会调研、前期策划, 或前后期部件设计加工制作等, 能在构思、设计、实现、运作等方面提出有效的设计方案。</p> <p>指标点 4-2 具有对视觉、动画、交互设计进行实践研究的能力, 具有对传统视像、动画表达媒体和新技术、新形态进行良好的创新交叉融合能力, 对 VR、网络交互等媒体表达进行实践探索研究的能力, 以及对媒体艺术前沿设计趋势的分析、研究和借鉴汲取能力。</p>	<p>3.设计/开发解决方案: 能够通过影像、动画技术或界面交互、VR 媒体表现技术, 针对实际设计问题, 制定出解决方案, 设计满足特定需求的系统、单元或工艺流程, 并能够在设计环节中体现创新意识。</p> <p>4.设计研究: 能够基于数字媒体艺术专业理论知识和设计原理, 采用科学的方法对复杂的媒体艺术创作问题进行设计创新和实践研究。</p>
2	<p>目标 2: 掌握动态插画设计创作流程和设计准则, 具备实践应用能力与设计策划能力, 能根据相关主题进行插画艺术创作。</p> <p>课程思政目标: 提炼传统文化视觉元素, 启发学生的家国意识与人文情怀, 培养学生的工匠精神与钻研精神。</p>	<p>指标点 5-1 具有本专业所需的设计造型与手绘能力, 熟练掌握和运用媒体艺术设计形式美的法则, 掌握常见的手绘工具和技术, 具有较强的设计草案表达能力。</p> <p>指标点 5-5 了解数字媒体艺术行业领域的相关生产设备及设备应用, 能够根据设计需求使用合理的材料、工艺及技术标准。</p>	<p>5.使用现代工具: 能够针对媒体艺术创作加工问题, 选择与使用恰当的技术资源, 能掌握影视、动画、交互方向数字媒体技术工具、设备的使用方法, 精通某一方向工具设备的使用技巧, 并能够理解其局限性。</p>

3	<p>目标3: 具备对设计方案进行调整与优化能力, 能根据作品主题进行汇报和展示。</p> <p>课程思政目标: 启发学生的求真意识与务实态度。培养学生的人本精神与艺术精神, 锻炼学生的沟通交流能力与团队协作能力。</p>	<p>11-1 能在时代发展的大背景下, 认识到自主和终身学习的必要性。具有自主学习的能力, 包括对技术问题的理解能力, 归纳总结的能力和提出问题的能力。为解决某一实践项目中遇到的具体问题, 能够主动学习, 掌握解决问题的方法。</p>	<p>11.终身学习: 具有自主学习和终身学习的意识, 有不断学习和适应数字媒体艺术专业发展的能力。</p>
---	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------

三、教学内容及进度安排

序号	教学内容	学生学习预期成果	课内学时	教学方式	支撑课程目标
1	<p>内容: 1 动态插画设计概述</p> <p>1.1 插画设计的源起及历史 1.2 动态插画设计的概念定义 1.3 国内外插画设计的发展趋势 1.4 动态插画设计的功能与价值</p> <p>重点: 国内外插画设计的发展趋势 难点: 动态插画设计的功能与价值 思政元素:通过阐述中国插画设计的历史渊源和发展背景, 启发学生中国设计意识。</p>	<p>掌握动态插画设计基本理论及发展趋势, 了解国内外动态插画设计的前沿动态。</p> <p>育人目标: 培养学生的思辨意识, 启发新思想, 弘扬正能量。</p>	8	<p>本学时段由课堂讲授为主, 通过范例图片、视频、投影等多媒体形式进行教学, 使学生初步掌握视动态插画设计的基本知识。</p>	目标 1
2	<p>内容: 2 动态插画设计与表现</p> <p>2.1 插画设计的美学特征 2.2 动态插画设计的形式语言 2.3 动态插画设计的设计准则 2.4 动态插画设计基本思路与方法</p> <p>重点: 动态插画设计基本思路与方法 难点: 动态插画设计形式语言 思政元素:引导学生树立正确的设计价值观, 明确中国设计的发展方向, 强化社会责任、弘扬担当精神。</p>	<p>学生能够基于设计原理, 能在理解动态插画造型规律的基础上进行设计创意与表达。</p> <p>育人目标: 培养学生的责任意识, 启发创新思维, 颂赞中国力量。</p>	8	<p>本学时段由课堂讲授为主, 通过范例图片、视频、投影等多媒体形式进行教学, 使学生初步掌握视动态插画设计的基本知识。</p>	目标 2

3	<p>内容：3 动态插画设计综合应用</p> <p>3.1 分析受众与目标</p> <p>3.2 构思整体意境</p> <p>3.3 提取轮廓与绘制线稿</p> <p>3.4 上色与修饰</p> <p>3.5 完善细节与优化调整</p> <p>重点：上色与修饰</p> <p>难点：完善细节与优化调整</p> <p>思政元素：引导学生树立科学设计思想及大局意识，提高认知高度。</p>	<p>通过课堂示范，指导学生完成主题动态插画设计作品。</p> <p>育人目标：培养学生的担当意识，启迪学生，鼓舞学生，引导学生树立正确的价值观。</p>	16	运用现代教育技术，结合启发式教学、互动式教学、案例式等教学方式和方法，指导学生进行设计与创作。	目标2 目标3
---	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------	----	-------------------------------------------------	------------

注：知识点要充分体现课程思政元素。

五、课程考核

1、本课程教学主要通过课堂教学、课堂讨论、课间讨论、作业练习、实验实训及复习答疑等环节实现课堂教学目标。为了考察融入课程思想政治教育效果，课程采用过程性考核和综合作业考核相结合方式。

2、本课程为考试课程，课程总评成绩由过程性考核（占40%）和综合作业考核（占60%）两部分组成。过程性考核来源于平时成绩，平时成绩主要根据平时作业、课堂汇报、随堂测验、课堂提问等表现进行考核，并就学生对所学章节思政元素的认知程度、所学专业知识的掌握程度等方面进行综合评定。综合作业考核为期末考试成绩。

序号	课程目标 (支撑毕业要求指标点)	考核内容	评价依据				成绩比例 (%)
			作业	上机	设计	课程汇报	
1	目标1：掌握动态插画专业知识，具备数字艺术研究与探索能力，能围绕设计项目进行前期策划与构思。 (支撑毕业要求指标点3-2,4-2)	掌握动态插画设计原则、创作方法、制作技术与后期效果处理等知识，完成市场调研与分析。	√				40%
2	目标2：掌握动态插画设计创作流程和设计准则，具备实践应用能力与设计策划能力，能根据相关主题进行插画艺术创作。 (支撑毕业要求指标5-1,5-5)	掌握动态插画设计前期策划、中期制作、后期合成等知识，完成项目方案设计制作与实施。			√		50%

3	目标 3: 具备对设计方案进行调整与优化能力, 能根据作品主题进行汇报和展示。 (支撑毕业要求指标点,11-1)	对动态插画设计项目成果做认真的总结汇报与作品的修改优化。				√	10%
合计			30		60	10	100%

五、教材及参考资料

教材:《插画设计与绘制》:吴一源.陈雪著,中国轻工业出版社,2022年,第1版,ISBN:9787518437184。

参考资料:《插画设计与实践》:廖丰丰,张颖华等,董雅宁著,华中科技大学出版社,2023年,第1版,ISBN:9787568094689。

六、教学条件

课程师资:具备《动态插画设计》课程教学经验教师。

教学场地:具备多媒体授课设备,能容纳30-70人的专业教室。

附录:各类考核评分标准表

动态插画设计考核评分标准表

教学目标要求	评分标准					权重(%)
	90-100	80-89	70-79	60-69	60以下	
目标 1: 掌握动态插画专业知识,具备数字艺术研究与探索能力,能围绕设计项目进行前期策划与构思。 (支撑毕业要求指标点 3-2,4-2)	知识掌握完整充分,理解深刻,有自己独到的见解和分析,按质按量完成了全部课程任务。	知识掌握较完整,理解较深刻,有自己的见解和分析,较好的完成了全部课程任务。	知识掌握一般,理解一般,有一定的见解和分析,基本完成了课程任务。	知识掌握欠佳,理解欠佳,有一定的见解和分析,勉强完成了课程任务。	未掌握课程相关知识,理解错误,见解偏激,未能完成课程任务。	40%
目标 2: 掌握动态插画设计创作流程和设计准则,具备实践应用能力与设计策划能力,能根据相关主题进行插画艺术创作。 (支撑毕业要求	作品主题明确,构思新颖,视觉感受好,画面氛围浓;成果输出合理规范,动作自然流畅,节奏感强,	作品主题明确,构思较新颖,视觉感受较好,画面氛围较浓;成果输出准确无误,动作较流畅,作品	作品主题较明确,构思一般,视觉感受一般,画面氛围一般;成果输出基本	作品基本符合要求,工作量尚可;作品表现力弱,视觉感受欠佳,画面氛围欠	作品不符合要求,工作量不够;作品视觉感受极差,各视觉元素混乱不堪,作品	50%

指标 5-1,5-5)	作品完成度高。	完成度较高。	规范，作品完成度一般。	佳，作品完成度较差。	完成度极差。	
目标 3: 具备对设计方案进行调整与优化能力，能根据作品主题进行汇报和展示。 (支撑毕业要求指标点,12-1)	对作品成果进行汇报与总结，观点明确、阐述流畅、层次分明、逻辑清晰。	对作品成果进行汇报与总结，观点较明确、阐述较流畅、层次较分明、逻辑较清晰。	对作品成果进行汇报与总结，观点一般、阐述一般、层次尚可、有一定的逻辑。	对作品成果进行汇报与总结，观点不明确、阐述不流畅、层次不分明、逻辑不清晰。	对作品成果进行汇报与总结，观点不明确、阐述不流畅、层次不分明、逻辑混乱。	10%

注：评分标准的分数段划分可以根据课程需要自行设计。

课程负责人：张继强

审 定：吴冬梅

院 长：曾 英

《定格动画》课程教学大纲

一、课程基本信息

课程名称	定格动画						
	Pause Animation						
课程代码	2113030300			课程性质	选修		
开课学院	艺术设计学院			课程负责人	闵元元		
课程团队	闵元元、王晨曦						
授课学期	5			学分/学时	2/32		
课内学时	32	理论学时	8	实验学时	24	其他	0
适用专业	数字媒体艺术专业						
授课语言	中文						
对先修课程的要求	本课程修读前需要具备计算机辅助设计相关知识、设计软件操作能力和创新设计与思维能力，先修课程有《动画基础》《动漫衍生设计》《二维动画设计》《三维动画设计》等。						
对后续课程的支撑	为后续课程《影像专题创作》《涉海文创训练》《专业创新与实践》《毕业设计（论文）》提供设计思维、实践操作、艺术形态构思与软件技术支持等表现能力的支撑。						
课程简介	<p>课程定位：本课程是数字媒体艺术专业的一门专业选修课程，在人才培养中起到专业创意能力与实践能力培养的先导作用。该课程将系统学习定格动画创意设计原则、制作流程、创作方法、制作技术及拍摄技巧等基础知识为后续课程的学习奠定坚实的基础。</p> <p>主要学习内容：本课程主要学习动画基础知识，掌握定格动画综合创作环节。具备创作性思维能力、模型及场景搭建制作能力、工具软件使用和拍摄技术能力。</p> <p>教学目标：提高学生对定格动画项目的实际设计与制作水平，培养学生的艺术创作、造型设计、动手实践、软件操作等综合运用能力。</p> <p>主要教学方法：运用现代教育技术，多媒体教学与传统教学方式相结合，结合启发式教学、互动式教学、案例式教学等教学方式和教学方法，指导学生的设计与制作，促进课程核心学习结果的达成。</p>						

二、课程目标及对毕业要求指标点的支撑

序号	课程目标	支撑毕业要求指标点	毕业要求
1	<p>目标 1: 掌握定格动画相关的基础知识、创作方法与制作技术, 具备创新意识和独立思考意识, 市场调研与分析能力。</p> <p>课程思政目标: 掌握分析能力和解决问题的能力。培养家国情怀、树立文化自信, 强化社会责任、弘扬担当精神。</p>	<p>指标点 3-3: 能够掌握数字媒体艺术的基本理论、设计程序、设计方法, 掌握媒体艺术表现规律及制作技术, 进行系统或流程化的设计创作, 在设计中能够体现出创新意识、独立设计思想, 并尽可能体现海洋意识与人文意识。在整体设计创作或产品开发过程, 能够考虑到社会安全、健康、法律及环境等的制约因素。</p> <p>指标点 4-1: 具有较强的市场调研与用户分析能力, 以此为基础创作出符合社会、消费群体需求的数字媒体艺术设计方</p>	<p>设计/开发解决方案: 能够通过影像、动画技术或界面交互、VR 媒体表现技术, 针对实际设计问题, 制定出解决方案, 设计满足特定需求的系统、单元或工艺流程, 并能够在设计环节中体现创新意识。</p> <p>4.设计研究: 能够基于数字媒体艺术专业理论知识和设计原理, 采用科学的方法对复杂的媒体艺术创作问题进行设计创新和实践研究。</p>
2	<p>目标 2: 掌握定格动画综合创作环节。具备创作性思维能力、模型及场景搭建制作能力、工具软件使用和拍摄技术能力。</p> <p>课程思政目标: 激发学生精益求精的工匠精神, 体会创新精神的重要性, 提升设计素养和创新能力。</p>	<p>指标点 5-3: 学生能够使用 PS\FIAn\AI\3DMax\C4D 等工具软件, 结合动画拷贝、手绘板以及定格动画拍摄等方式, 进行动画创作素材的采集绘制与模型搭建, 并能够运用后期软件工具进行动画媒体艺术的设计创作; 能够使用动漫衍生及定格动画设计原理, 进行相关模型、场景的搭建制作。</p> <p>指标点 7-4: 能够做好时间和资源管理, 做好自我管理, 具有积极进取的精神, 具有系统性和创造性思维, 了解社会及自身发展需求, 制定并实施自己的职业发展规划, 持续保持和增强职业能力。</p>	<p>5.使用现代工具: 能够针对媒体艺术创作加工问题, 选择与使用恰当的技术资源, 能掌握影视、动画、交互方向数字媒体技术工具、设备的使用方法, 精通某一方向工具设备的使用技巧, 并能够理解其局限性。</p> <p>7.职业规范: 具有人文社会科学素养、社会责任感和家国情怀, 能够在媒体艺术创作实践中理解并遵守艺术设计师职业道德和规范, 履行责任。</p>
3	<p>目标 3: 具备对定格动画成果进行归纳和总结的能力及团队合作意识。</p> <p>课程思政目标: 掌握分析能力和解决问题的能力。培养学生的创新意识、独立思考、自主学习的意识。</p>	<p>指标点 11-1: 能在时代发展的大背景下, 认识到自主和终身学习的必要性。具有自主学习的能力, 包括对技术问题的理解能力, 归纳总结的能力和提出问题的能力。为解决某一实践项目中遇到的具体问题, 能够主动学习, 掌握解决问题的方法。</p>	<p>11.终身学习: 具有自主学习和终身学习的意识, 有不断学习和适应数字媒体艺术专业发展的能力。</p>

三、教学内容及进度安排

序号	教学内容	学生学习 预期成果	课内 学时	教学方式	支撑 课程目标
1	<p>内容：</p> <p>1.定格动画基础</p> <p>1.1 定格动画现状分析与发展演变</p> <p>1.2 定格动画艺术流派与风格特点</p> <p>1.3 定格动画设计原则与制作流程</p> <p>1.4 定格动画创作方法与制作技术</p> <p>1.5 定格动画拍摄技巧</p> <p>1.6 定格动画后期处理</p> <p>重点：定格动画的拍摄技巧</p> <p>难点：定格动画的创意表现与实施要则</p> <p>思政元素：通过讲解定格动画的基础知识，培养学生热爱祖国，为国家动画艺术发展贡献力量的中国设计意识。</p>	<p>了解定格动画的发展演变、艺术流派与风格特点。掌握定格动画设计原则、创作方法、制作技术与后期效果处理等知识。提升学生的创新意识、独立思考意识、调研与分析能力。</p> <p>育人目标：掌握分析能力和解决问题的能力。培养家国情怀、树立文化自信，强化社会责任、弘扬担当精神。</p>	8	运用现代教育技术，多媒体教学方式，结合启发式教学、互动式教学、案例式教学等教学方式和教学方法。	目标 1：掌握定格动画相关的基础知识、创作方法与制作技术，具备创新意识和独立思考意识，市场调研与分析能力。
2	<p>内容：</p> <p>2.定格动画综合创作</p> <p>2.1 定格动画前期策划设计</p> <p>2.2 定格动画中期制作拍摄</p> <p>2.3 定格动画后期合成与输出</p> <p>重点：方案设计与实施</p> <p>难点：定格动画的后期处理技巧与艺术性表达。</p> <p>思政元素：通过对定格动画综合创作的讲解，让学生领会定格动画的时代精神，启发学生的创新思维与创新意识。</p>	<p>熟悉定格动画的创作流程，掌握定格动画前期策划设计、中期制作拍摄、后期合成输出等知识，培养学生设计创作能力和制作实施的综合运用能力。</p> <p>育人目标：激发学生精益求精的工匠精神，体会创新精神的重要性，提升设计素养和创新能力。</p>	20	运用现代教育技术，多媒体教学方式，结合启发式教学、互动式教学、案例式教学等教学方式和教学方法。指导学生的设计与制作。	目标 2：掌握定格动画综合创作环节。具备创作性思维能力、模型及场景搭建制作能力、工具软件使用和拍摄技术能力。

3	<p>内容:</p> <p>3.成果汇报与作品优化</p> <p>要求学生定对定格动画设计最终成果内容进行总结汇报</p> <p>重点: 对定格动画课程成果进行总结与汇报</p> <p>难点: 要思路清晰, 总结全面扎实, 陈述简明扼要。</p> <p>思政元素: 通过设计成果的汇报与分析, 培养学生自主学习的意识, 积极思考、实事求是的职业素养。</p>	<p>对定格动画设计成果做认真的总结汇报和作品的修改完善。</p> <p>育人目标: 掌握分析能力和解决问题的能力。培养学生的创新意识、独立思考、自主学习的意识</p>	4	<p>课堂以学生课程成果汇报为主, 辅以教师点评总结。</p>	<p>目标 3: 具备对定格动画成果进行归纳和总结的能力及团队合作意识。</p>
---	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------	---	---------------------------------	------------------------------------------

注: 知识点要充分体现课程思政元素。

四、课程考核

- 1、本课程教学主要通过理论讲授、作品分析和实践训练等环节, 讲授定格动画的表现方法, 同时为了考查融入隐性课程思想政治教育效果, 因此本课程采用过程性考核和终结性考核相结合方式。
- 2、本课程为专业选修课程, 课程总评成绩由过程性考核(占 50%)和终结性考核(占 50%)构成。过程性考核(即为平时成绩), 平时成绩主要由作业和考勤表现综合评定, 终结性考核(即为期末成绩)。课程总评成绩=(平时作业成绩-考勤扣分)×40%+课程期末考试成绩×60%, 迟到 1 次平时成绩扣 5 分, 旷课 1 次平时成绩扣 15 分。

序号	课程目标(支撑毕业要求指标点)	考核内容	评价依据				成绩比例(%)
			讨论	过程作业	课程汇报	实验(大作业)	
1	目标 1: 掌握定格动画相关的基础知识、创作方法与制作技术, 具备创新意识和独立思考意识, 市场调研与分析能力。(支撑毕业要求指标点 3-3、4-1)	掌握定格动画设计原则、创作方法、制作技术与后期效果处理等知识, 完成市场调研与分析。	√				40
2	目标 2: 掌握定格动画综合创作环节。具备创作性思维能力、模型及场景搭建制作能力、工具软件使用和拍摄技术能力。(支撑毕业要求指标点 5-3、8-4)	掌握定格动画前期策划设定、中期制作拍摄、后期合成输出等知识, 完成项目方案设计与制作实施。		√		√	50

3	目标3: 具备对定格动画成果进行归纳和总结的能力及团队合作意识。 (支撑毕业要求指标点12-1)	对定格动画项目成果做认真的总结汇报与作品的修改优化。			√		10
合计			10	30	10	50	100

注: 各类考核评价的具体评分标准见《附录: 各类考核评分标准表》

五、教材及参考资料

教材:

《定格动画》, 王岩岩编著, 南京大学出版社, 2023年, 第1版, 9787305269714。

参考资料:

《定格动画》, 陈晓燕编著, 江苏大学出版社, 2020年, 第1版, 9787568413589。

(艺术类书籍出版变化较快, 任课教师在课程大纲基础上, 根据教学需求, 可另定优秀教材)

六、教学条件

师资要求: 主讲教师和教学团队须爱岗敬业、乐于奉献、勇于接受新的教育观念, 教学思维能够与时俱进; 同时团队结构合理, 团结协作好, 知识结构、学历结构合理。授课教师表达能力强, 积极参与教育教学改革, 能够将最新设计理念引入理论教学中, 丰富教学内容, 增强学生学习兴趣。

教学场地: 定格动画专用教室、多媒体教室。

附录: 各类考核评分标准表

定格动画考核评分标准表

教学目标要求	评分标准					权重 (%)
	90-100	80-89	70-79	60-69	60 以下	
目标1: 掌握定格动画相关的基础知识、创作方法与制作技术, 具备创新意识和独立思考意识, 市场调研与分析能力。(支撑毕业要求指标点3-3、4-1)	能很好地完成教学要求的全部设计内容, 成果内容系统、完整。	能较好地完成教学要求的全部设计内容, 成果内容较系统和完整。	能基本完成教学要求的全部设计内容, 成果内容基本完整。	能基本完成教学要求的主要内容, 但成果内容不够完整和系统。	不能完成教学要求的主要内容, 成果内容不完整。	40
目标2: 掌握定格动画综合创作环节。具备创作性思维能力、模型及场景搭建制作能力、工具软件使用和拍摄技术能力。(支	定格动画作品主题明确, 设计语言的表意清晰, 具有较好的文化内	定格动画作品主题较明确, 设计语言运用较好, 能体现出文化内涵和时代特征。模	定格动画作品主题基本明确, 设计语言运用一般, 文化内涵和时代特征体现一	定格动画作品主题不够明确, 设计语言运用较差, 文化内涵和时代特征的体现较弱。模型制作	定格动画作品主题不明确, 设计语言运用较差, 模型制作与场景搭	50

撑毕业要求指标点 5-3、7-4)	涵和时代特征。模型制作与场景搭建制作细腻，拍摄水平较高，动画效果较流畅，作品具有视觉美感和艺术特色。	型制作与场景搭建制作较好，拍摄水平较好，动画效果比流畅，作品具有较好的视觉美感和艺术特色。	般。模型制作与场景搭建制作一般，拍摄水平一般，动画效果流畅度一般，作品视觉美感和艺术特色表达一般。	与场景搭建制作较粗糙，拍摄水平一般，动画效果流畅度较差，作品缺少视觉美感和艺术特色。	建制作较差，拍摄水平较差，动画效果流畅度较差，作品缺少视觉美感和艺术特色。	
目标 3: 具备对定格动画成果进行归纳和总结的能力及团队合作意识。 (支撑毕业要求指标点 11-1)	对定格动画作品成果进行全面的总结; 应用 PPT 进行课堂现场方案汇报答辩, 观点明确、阐述流畅、层次分明、逻辑清晰。	对定格动画作品成果进行较为全面的总结; 应用 PPT 进行课堂现场方案汇报答辩, 观点明确、阐述流畅、层次较分明、逻辑较清晰。	能对定格动画作品成果进行基本总结; 应用 PPT 进行课堂现场方案汇报答辩, 观点基本明确、阐述基本流畅。	能对定格动画作品成果进行基本总结; 应用 PPT 进行课堂现场方案汇报答辩, 观点不太明确、阐述不太流畅。	定格动画作品成果总结较差; PPT 课堂现场方案汇报较差, 观点不明确、阐述不流畅。	10

注: 评分标准的分数段划分可以根据课程需要自行设计

课程负责人: 闵元元

审定: 吴冬梅

院长: 曾英

《定格动画》课程实验教学大纲

一、课程基本信息

课程名称	定格动画		
	Pause Animation		
课程代码	2113030300	课程性质	选修
开课学院	艺术设计学院	课程负责人	闵元元
课程团队	闵元元、王晨曦		
授课学期	6	实验学时	24
适用专业	数字媒体艺术专业		
对先修课程的要求	本课程修读前需要具备计算机辅助设计相关知识、设计软件操作能力和创新设计与思维能力，先修课程有《动画基础》《动漫衍生设计》《二维动画设计》《三维动画设计》等。		
对后续课程的支撑	为后续课程《影像专题创作》《涉海文创训练》《专业创新与实践》《毕业设计（论文）》提供设计思维、实践操作、艺术形态构思与软件技术支持等表现能力的支撑。		
课程任务及能力培养	<p>课程任务：本课程是数字媒体艺术专业的一门专业选修课程。通过本课程学习，使学生熟悉定格动画创意设计原则、掌握定格动画制作流程、创作方法、制作技术及拍摄技巧等基础知识和软件操作技术，最终完成定格动画作品的设计、制作与输出。</p> <p>能力培养：提高学生对定格动画项目的实际设计与制作水平，培养学生的艺术创作、造型设计、动手实践、软件操作等综合运用能力。</p>		

二、实验教学目标及对毕业要求指标点的支撑

序号	实验教学目标	支撑毕业要求指标点	毕业要求
1	<p>目标 1: 掌握定格动画相关的基础知识、创作方法与制作技术, 具备创新意识和独立思考意识, 市场调研与分析能力。(支撑毕业要求指标点 3-3、4-1)</p> <p>课程思政目标: 掌握分析能力和解决问题的能力。培养家国情怀、树立文化自信, 强化社会责任、弘扬担当精神。</p>	<p>指标点 3-3: 能够掌握数字媒体艺术的基本理论、设计程序、设计方法, 掌握媒体艺术表现规律及制作技术, 进行系统或流程化的设计创作, 在设计中能够体现出创新意识、独立设计思想, 并尽可能体现海洋意识与人文意识。在整体设计创作或产品开发过程, 能够考虑到社会安全、健康、法律及环境等的制约因素。</p> <p>指标点 4-1: 具有较强的市场调研与用户分析能力, 以此为基础创作出符合社会、消费群体需求的数字媒体艺术设计方案。</p>	<p>设计/开发解决方案: 能够通过影像、动画技术或界面交互、VR 媒体表现技术, 针对实际设计问题, 制定出解决方案, 设计满足特定需求的系统、单元或工艺流程, 并能够在设计环节中体现创新意识。</p> <p>4.设计研究: 能够基于数字媒体艺术专业理论知识和设计原理, 采用科学的方法对复杂的媒体艺术创作问题进行设计创新和实践研究。</p>
2	<p>目标 2: 掌握定格动画综合创作环节。具备创作性思维能力、模型及场景搭建制作能力、工具软件使用和拍摄技术能力。(支撑毕业要求指标点 5-3、8-4)</p> <p>课程思政目标: 激发学生精益求精的工匠精神, 体会创新精神的重要性, 提升设计素养和创新能力。</p>	<p>指标点 5-3: 学生能够使用 PS\FI\An\AI\3DMax\C4D 等工具软件, 结合动画拷贝、手绘板以及定格动画拍摄等方式, 进行动画创作素材的采集绘制与模型搭建, 并能够运用后期软件工具进行动画媒体艺术的设计创作; 能够使用动漫衍生及定格动画设计原理, 进行相关模型、场景的搭建制作。</p> <p>指标点 8-4: 能够做好时间和资源管理, 做好自我管理, 具有积极进取的精神, 具有系统性、批判性和创造性思维, 了解社会及自身发展需求, 制定并实施自己的职业发展规划, 持续保持和增强职业能力。</p>	<p>5.使用现代工具: 能够针对媒体艺术创作加工问题, 选择与使用恰当的技术资源, 能掌握影视、动画、交互方向数字媒体技术工具、设备的使用方法, 精通某一方向工具设备的使用技巧, 并能够理解其局限性。</p> <p>8.职业规范: 具有人文社会科学素养、社会责任感和家国情怀, 能够在媒体艺术创作实践中理解并遵守艺术设计师职业道德和规范, 履行责任。</p>
3	<p>目标 3: 具备对定格动画成果进行归纳和总结的能力及团队合作意识。(支撑毕业要求指标点 11-1)</p> <p>课程思政目标: 掌握分析能力和解决问题的能力。</p>	<p>指标点 11-1: 能在时代发展的大背景下, 认识到自主和终身学习的必要性。具有自主学习的能力, 包括对技术问题的理解能力, 归纳总结的能力和提出问题的能力。为解决某一实践项目中遇到的具体问题, 能够主动学</p>	<p>11.终身学习: 具有自主学习和终身学习的意识, 有不断学习和适应数字媒体艺术专业发展的能力。</p>

培养学生的创新意识、独立思考、自主学习的意识。	习，掌握解决问题的方法。	
-------------------------	--------------	--

三、实验项目名称和学时分配

序号	实验项目名称	实验学时	实验要求	实验类型	每组人数	对应实验教学目标
1	定格动画前期策划	4	必修	验证性	1	1
2	定格动画前期设计	4	必修	验证性	1	1
3	定格动画中期制作	4	必修	验证性	1	2
4	定格动画中期拍摄	4	必修	验证性	1	2
5	定格动画后期合成输出	4	必修	设计性	1	2
6	成果汇报与作品优化	4	必修	设计性	1	3

四、实验教学的基本要求、重点、难点

通过本实验，使学生熟悉定格动画的基本操作、制作流程、创作方法、制作技术及拍摄技巧等知识掌握和软件操作技术。该实验主要培养学生的艺术创作、造型设计、动手实践、软件操作等综合运用能力。

序号	实验项目名称	基本要求	重点	难点
1	定格动画前期策划	通过本实验，学生应掌握定格动画项目前期策划与构思环节。	前期方案构思与剧本编写	方案设计的可实施性分析与艺术性表达
2	定格动画前期设计	通过本实验，学生应掌握定格动画项目前期设计环节。	角色与场景设计、声音采集、分镜设计	运动规律与视听语言的综合运用。
3	定格动画中期制作	通过本实验，学生应掌握定格动画制作方法。	角色与场景制作	角色与场景搭建的尺寸和比例的合理性
4	定格动画中期拍摄	通过本实验，学生应掌握定格动画逐帧拍摄技巧。	角色动作变化的逐帧拍摄	镜头运用轨迹的变化、灯光效果的变化
5	定格动画后期合成与输出	通过本实验，学生应掌握定格动画后期合成输出环节和软件操作	后期合成与剪辑处理	后期特效、颜色校正处理

		作技能。		
6	成果汇报与作品优化	通过本实验，学生应掌握成果汇报内容作品的细化与修改。	成果汇报与作品优化	作品优化与完善

五、实验课程考核

1、可采用课程论文、调查报告、实践技能操作、作品设计与制作等方式进行考核。理论课与实践课课程总评成绩构成；为了考查融入隐性课程思想政治教育效果，因此本课程采用过程性考核和终结性考核相结合方式。

2、平时成绩由平时表现、期中考试、考勤这三部分根据实际教学情况评定。考勤扣分为迟到每次5分，旷课每次15分，缺课时数累计超过规定学时的三分之一，取消参加该课程考核资格。

总评成绩=平时成绩*(40%-50%)+期末成绩*(60%-50%)。

实验各组成分数与实验教学目标的对应关系

序号	考核/评价环节	占比(%)	考核/评价细则	对应实验教学目标
1	定格动画前期策划	10	前期方案设计完整充分、设计表现佳 (90-100分)较好(80-90)一般(70-80分)不完整(60-70分)	1
2	定格动画前期设计	20	制作手法细腻、软件操作技能突出 (90-100分)较好(80-90)一般(70-80分)较差(60-70分)	1、2
3	动画中期制作	20	动画效果流畅，视觉感受效果佳(90-100分)较好(80-90)一般(70-80分)较差(60-70分)	1、2
4	动画中期拍摄	20	拍摄效果流畅，镜头运用效果佳 (90-100分)较好(80-90)一般(70-80分)较差(60-70分)	1、2
5	定格动画后期合成与输出	20	后期合成技术表现效果佳 (90-100分)较好(80-90)一般(70-80分)较差(60-70分)	2
6	成果汇报与作品优化	10	方案汇报观点明确、阐述流畅、逻辑清晰。(90-100分)较好(80-90)一般(70-80分)较差(60-70分)	3
合计			100	1、2、3

六、教学条件

课程师资：具备《定格动画》课程教学经验教师。

教学场地：具备多媒体授课设备、能容纳 30-60 人的专业教室。

实验条件：学生能进行辅助设计的计算机 1 台/人。

七、教材及参考资料

教材：

《定格动画》，王岩岩编著，南京大学出版社，2023 年，第 1 版，9787305269714。

参考资料：

《定格动画》，陈晓燕编著，江苏大学出版社，2020 年，第 1 版，9787568413589。

(艺术类书籍出版变化较快，任课教师在课程大纲基础上，根据教学需求，可另定优秀教材)

课程负责人：闵元元

审定：吴冬梅

院长：曾英

《网页艺术设计》课程教学大纲

一、课程基本信息

课程名称	网页艺术设计						
	Web Art and design						
课程代码	2113030181			课程性质	选修		
开课学院	艺术设计学院			课程负责人	张青荣 黄国政		
课程团队	张青荣、黄国政、王晨曦						
授课学期	5			学分/学时	2/32		
课内学时	32	理论 学时	8	实验 学时	24	其他	0
适用专业	数字媒体艺术专业						
授课语言	中文						
对先修课程的要求	课程要求学生具有基本的 Ps、An 软件操作能力、了解平面设计软件设计思维。先修课程为：《计算机辅助设计》《信息可视化设计》《交互界面设计》等。						
对后续课程的支撑	对后续《交互专题设计》《专业创新与实践》等课程提供艺术创意创作和作品交流展示平台。						
课程简介	<p>课程定位：《网页艺术设计》是数字媒体艺术专业的一门专业选修课程，在专业人才的艺术创意能力培养及技术能力提升中有着重要的作用，培养学生能够进行艺术化的网页规划和布局设计，利用相关交互软件进行网页制作。通过教学形式、内容的不断深化改革，结合巧妙的课程思政设计，引导学生树立正确的人生观、价值观、文化观。</p> <p>主要教学内容：通过该课程的学习，使学生了解网页设计的基础知识、熟悉网页制作方法和设计流程，掌握网页设计的基本原则、网页的主题表现、网页的艺术创意、网页的制作技术等技能知识，熟练掌握相关交互软件的操作与综合运用能力。</p> <p>教学目标：提高学生的交互设计能力，培养学生对主题网站的整体策划能力、艺术表现力和实践创作力，为后续多媒体领域中的相关设计专业打下坚实基础。培养学生识美、爱美和创造美的素养与能力，引导学生树立正确的三观；加强“社会主义核心价值观”教育，关注社会热点，关注公益服务；培养学生实事求是的科学精神与坚持不懈的工匠精神。</p> <p>主要教学方法：该课程课堂讲授与设计实践相结合，运用多媒体投影方式，以范例示范、讲解，课堂讲评，指导学生的设计与制作为主。</p>						

二、课程目标及对毕业要求指标点的支撑

序号	课程目标	支撑毕业要求指标点	毕业要求
1	<p>目标1: 了解网站常见结构, 功能区域划分; 熟悉图形、文字及配色等设计方法; 掌握素材加工和制作的方法; 掌握网页布局和切片方法。</p> <p>课程思政目标: 家国情怀、创新精神, 人文关怀。</p>	<p>2-2 能够依据本专业或交叉设计学科的知识, 进行用户和市场调研对问题进行有效的分析;</p> <p>3-1 能够掌握影视创作、动画设计、虚拟现实及网络交互设计及相关文化艺术产品开发中, 关于全周期、全流程的基本开发设计方法和技术, 了解影响媒体艺术产品前期开发设计目标和后期技术方案的各种因素。</p>	<p>2.问题分析: 能通过文献调研, 分析复杂媒体艺术项目的实现问题, 能应用数字媒体艺术专业基础知识原理与设计技能创意、表现、分析专业设计问题, 以获得有效解决方案。</p> <p>3.设计/开发解决方案: 能够通过影像、动画技术或界面交互、VR媒体表现技术, 针对实际设计问题, 制定出解决方案, 设计满足特定需求的系统、单元或工艺流程, 并能够在设计环节中体现创新意识, 考虑社会、健康、安全、法律、文化以及环境等因素。</p>
2	<p>目标2: 掌握相关交互软件基本操作; 掌握基本语法和结构; 掌握用网页布局的方法。</p> <p>课程思政目标: 正确的世界观、人生观、价值观, 中国设计, 文化自信, 工匠精神。</p>	<p>4-2 具有对视像、动画、交互设计进行实践研究的能力, 具有对传统视像、动画表达媒体和新技术、新形态进行良好的创新交叉融合能力, 对网络交互等媒体表达进行实践探索研究的能力, 以及对媒体艺术前沿设计趋势的分析、研究和借鉴汲取能力。</p>	<p>4.设计研究: 能够基于数字媒体艺术专业理论知识和设计原理, 采用科学的方法对复杂的媒体艺术创作问题进行设计创新和实践研究。</p>
3	<p>目标3: 通过使用相关交互软件的多媒体、行为、表单等用法, 结合媒体艺术创作的基本理论和设计知识, 能够进行自适应移动设备的主题网站的规划、创意、设计和制作。</p> <p>课程思政目标: 积极思考、实事求是的职</p>	<p>5-4 学生能使用工具软件, 结合媒体艺术交互设计规律, 进行电脑端、移动端网络交互方案设计, 完成VR虚拟现实以及二、三维游戏等前端设计创建;</p> <p>9-1 能够在合作背景下, 面对业界同行或社会公众, 就数字媒体艺术实践项目问题, 进行沟通、讨论和汇报, 观点明确、阐述流畅、层次分明、逻辑清晰;</p>	<p>5.使用现代工具: 能针对媒体艺术创作加工问题, 选择与使用恰当的技术资源, 能掌握影视、动画、交互方向数字媒体技术工具、设备的使用方法。</p> <p>9.沟通: 在系统化媒体艺术实践研究项目中, 能就市场调研、设计方案、设计制作等过程中的问题与业界同行及社会公众进行有效沟通和交流。</p> <p>11.终身学习: 具有自主学习和终身学习的意识, 有不断学习和</p>

业素养，团队协作。	11-1 能在时代发展的大背景下，认识到自主和终身学习的必要性。	适应数字媒体艺术专业发展的能力。
-----------	----------------------------------	------------------

三、教学内容及进度安排

序号	教学内容	学生学习 预期成果	课 内 学 时	教学方式	支撑课 程目标
1	<p>内容： 网页艺术设计概述 了解网页的类型，掌握网页设计的基本原则、网页设计流程及艺术构思方法等知识。 重点：网页设计的基本原则。难点：网页设计的艺术构思方法及网站评价。</p> <p>思政元素：通过网页艺术设计概述学习，体会设计改变生活的重要意义，启发学生在学习中思考创新精神的重要性。</p>	<p>了解网站常见结构，功能区域划分；熟悉图形、文字及配色等设计方法；分析点评不同类型及结构网站特点。</p> <p>育人目标：通过学习增强家国情怀、创新精神，人文关怀精神。</p>	4	本学时段以课堂讲授为主，课堂讲评为辅引导学生对网站功能区域、结构分析和评价。通过范例网站、幻灯、投影等多媒体形式欣赏解析。	目标 1
2	<p>内容： 网页界面元素设计 进行素材加工和制作的方法；掌握网页布局和切片方法。 重点：和 An 进行素材加工和制作。 难点：网页布局和切片方法。</p> <p>思政元素：通过网页界面元素设计的学习，培养学生认识美、爱好美和创造美的能力，引导学生树立正确的世界观、人生观、价值观。</p>	<p>掌握进行网站 LOGO 的设计；掌握展开 Banner 的设计；主页整体结构规布局；掌握切片方法。</p> <p>育人目标：通过学习引导学生树立正确的世界观、人生观、价值观。</p>	4	本学时段由课堂讲授与设计实训相结合，设计实训为主，课堂讲评为辅引导学生设计与制作。通过范例网站、幻灯、投影等多媒体形式欣赏解析。	目标 1
	<p>内容： 交互基础操作 掌握相关交互软件基本操作；掌握基本语法和结构。 重点：创建网页的基本方法及</p>	<p>了解语言的基本语法；交互基本操作；创建网页的基本方法；创建简单页面，设置页面属性；插入文</p>		本学时段由课堂讲授与设计实训相结合，设计实训为主，课堂讲评	

3	<p>页面元素属性设置。 难点：基本语法和结构。</p> <p>思政元素：通过实践学习，明确中国设计的发展方向，强化社会责任、担当精神。</p>	<p>字、图像等基本页面元素。</p> <p>育人目标：通过实践学习强化中国设计意识与社会责任意识。</p>	4	<p>为辅引导学生设计与制作。通过范例网站、幻灯、投影等多媒体形式欣赏解析。</p>	目标2
4	<p>内容： 页面布局控制技术 掌握用网页布局 and 美化网页的方法；理解盒子模型的概念和用法。 重点：网页布局。 难点：样式表的运用。</p> <p>思政元素：通过实践学习，明确中国设计方向，坚定建设“设计中国”的理想信念，强化社会责任、担当精神。</p>	<p>掌握样式表的运用； 掌握网页布局的方法。</p> <p>育人目标：通过实践学习强化中国设计意识与社会责任意识。</p>	6	<p>本学时段由课堂讲授与设计实训相结合，设计实训为主，课堂讲评为辅引导学生设计与制作。通过范例网站、幻灯、投影等多媒体形式欣赏解析。</p>	目标2
5	<p>内容： 网页制作技术 掌握网页模板和库的使用方法；掌握添加多媒体元素的方法；掌握行为的应用；掌握表单的使用。 重点：添加多媒体元素的方法。 难点：行为和表单的使用。</p> <p>思政元素：通过实践学习，引导学生宏观设计思想及大局意识，提高认知高度。</p>	<p>能够对网站添音频、视频等多媒体元素； 掌握行为、表单的方法；掌握网站美化的技巧。</p> <p>育人目标：通过实践学习强化中国设计意识与社会责任意识。</p>	6	<p>本学时段由课堂讲授与设计实训相结合，设计实训为主，课堂讲评为辅引导学生设计与制作。通过范例网站、幻灯、投影等多媒体形式欣赏解析。</p>	目标3

6	<p>内容： 主题网站的设计与制作 通过使用相关交互软件，结合媒体艺术创作的基本理论和设计知识，能够进行自适应移动设备的主题网站的规划、创意、设计和制作。</p> <p>重点：主题网站设计制作。 难点：主题网站创意布局。</p> <p>思政元素：通过实践学习，强化“中国设计”意识，坚持以大德立身，树立大志向，练就大本领。</p>	<p>能够综合应用所学知识，设计制作某主题网站，进行框架设计和页面元素设计；进行网站布局设计；最终完成并发布网站。</p> <p>育人目标：通过设计方案的展示，培养学生积极思考、实事求是的职业素养。</p>	8	<p>本学时段由课堂讲授与设计实训相结合，设计实训为主，课堂讲评为辅引导学生设计与制作。通过范例网站、幻灯、投影等多媒体形式欣赏解析。</p>	目标3
---	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------	---	-------------------------------------------------------------------------	-----

注：知识点要充分体现课程思政元素。

四、课程考核

1.本课程教学主要通过理论讲授、实验、作业训练、课间讨论、思考分析及复习答疑等环节，以实现课程教学目标。为了考查融入隐性课程思想政治教育效果，本课程采用过程性考核和终结性考核相结合方式。课程按照分阶段作业训练分别给阶段成绩，分别计入过程考核和最终考核成绩。

2.本课程为考试课程。课程总评成绩由过程性考核(占40%)和终结性考核(占60%)构成过程性考核(即为平时成绩和实验成绩)。平时成绩主要由平时作业训练、提问、考勤等表现综合评定；其中对学生所学章节蕴含的思政元素的认识程度、所学专业内容掌握程度等方面进行考核终结性考核即为期末考试成绩。

序号	课程目标(支撑毕业要求指标点)	考核内容	评价依据				成绩比例(%)
			作业	上机	设计	考试	
1	目标1: 了解网站常见结构，功能区域划分；熟悉图形、文字及配色等设计方法；进行素材加工和制作的方法；掌握网页布局和切片的方法。	能否点评不同类型及结构网站特点；能否进行网站LOGO的设计；能否展开Banner设计；能否进行主页的整体结构规布局设计。	√				10

2	目标 2: 掌握相关交互软件基本操作; 掌握基本语法和结构; 掌握用网页布局的方法。	是否学会创建网页的基本方法; 是否学会创建简单页面及插入文字、图像、水平线等基本页面元素的方法; 是否学会样式表的运用进行网页布局的方法。					30
3	目标 3: 通过使用相关交互软件多媒体行为、表单等用法, 结合媒体艺术创作的基本理论和设计知识, 能够进行自适应移动设备的主题网站的规划、创意、设计和制作。	是否掌握网站美化的技巧; 是否掌握设计制作某主题网站的方法并进行网站布局设计; 是否掌握最终完成并发布网站的过程。					60
合计							100

注: 各类考核评价的具体评分标准见《附录: 各类考核评分标准表》

五、教材及参考资料

教材:

《网页艺术设计》, 祝彬主编, 清华大学出版社, 2022 年 11 月第 1 版, ISBN: 9787302614678。

参考资料:

1. 《网页设计与制作》, 王君学著, 人民邮电出版社, 2020 年 8 月第 2 版, ISBN: 9787115426857

(艺术设计类书籍出版变化较快, 任课教师在课程大纲基础上, 根据教学需求, 可另定优秀教材)

六、教学条件

课程师资: 具备《网页艺术设计》课程教学经验教师。

教学场地: 具备多媒体授课设备、能容纳 30-60 人的专业教室。

附录: 各类考核评分标准表

《网页艺术设计》考核评分标准表

教学目标要求	评分标准					权重 (%)
	90-100	80-89	70-79	60-69	0-59	
目标1: 了解网站常见结构, 功能区域划分; 熟悉图形、文字及配色等设计方法; 进行素材加工和制作的方法; 掌握网页布局和切片的方法。	1. 至少对两个网站首页截图, 配以分析文字, 包括网站功能介绍、网站结构分析、图形设计、文字及色彩使用等内容。2. 设计个人网站或感兴趣的某个主题网站视觉元素, 包括LOGO设计、Banner动画效果设计, 包括背景、边框、标题与文字设计等其它视觉元素。	1. 至少对两个网站首页截图, 配以分析文字, 包括网站功能介绍、网站结构分析。2. 设计某个主题网站视觉元素, 包括LOGO设计、Banner动画效果设计。	1. 至少对两个网站首页截图, 配以网站结构分析。2. 设计某个主题网站视觉元素, 包括LOGO设计、Banner静态设计。	1, 至少对一个网站首页截图, 配以网站结构分析。2. 设计某个主题网站视觉元素, 包括LOGO设计或Banner静态设计。	1, 缺少对网站首页截图配以网站结构分析。2. 缺乏设计某个主题网站视觉元素, 包括LOGO设计或Banner静态设计。	10
目标2: 掌握交互软件基本操作; 掌握基本语法和结构; 掌握进行网页布局。	1. 设计个人网站或感兴趣的某个主题网站结构布局。包括LOGO设计、Banner设计、导航设计、内容区设计、页脚区设计等内容。宽度不超过1200像素, 高度自定。2. 按照样稿和课件教学内容, 进行交互网页设计和制作, 要求建立空白站点, 并创建样式表文件, 并在网页文件中进行布局设计。	1. 设计个人网站或感兴趣的某个主题网站结构布局。包括LOGO设计、Banner设计、内容区设计、页脚区设计等内容。宽度不超过1200像素, 高度自定。2. 按照样稿和课件教学内容, 进行交互网页设计和制作, 要求建立空白站点, 并在网页文件中进行布局设计。	1. 设计个人网站或感兴趣的某个主题网站结构布局。包括LOGO设计、内容区设计、页脚区设计等内容。宽度不超过1200像素, 高度自定。2. 按照样稿和课件教学内容, 进行交互网页设计和制作, 要求建立空白站点, 并	1. 设计个人网站或感兴趣的某个主题网站结构布局。包括LOGO设计、内容区设计、页脚区设计等内容。2. 按照样稿和课件教学内容, 进行交互网页设计和制作, 并在网页文件中进行布局设计。	1. 设计个人网站或感兴趣的某个主题网站结构布局。包括LOGO设计、内容区设计、页脚区设计等内容。其工作量不够	30

			在网页文件中 进行布局 设计。	计。		
目标3: 通过 使用交互软 件的多媒体、 行为、表单等 用法, 结合媒 体艺术创作的 基本理论和设 计知识, 能够 进行自适应移 动设备的主题 网站的规划、 创意、设计和 制作。	1. 页面: 文件命名 规范、布局合理、 规范、新颖, 有创 意; 背景恰当、美 观, 颜色搭配合 理; 至少有两级页 面, 首页有导航 条, 设置正确, 子 页面可直接回主 页, 并可以相互链 接, 都有标题。 2. 图像等多媒体: 能正确显示动态或 静态图像; 图像选 择恰当, 符合主 题; 主页有 logo 图 像, 鼠标悬停时有 图像说明; 有自制 一定难度的图像 (含背景)或自制 An 动画; 图片以英 文或数字命名; 有 背景音乐。 3. 技术: 合理使用 样式并使布局; 使 用字幕、按钮、翻 转、浮动图片、时 间轴等某一技术健 康, 思路清晰, 新颖 独到; 美感方面, 色彩合理, 布局得 体, 视觉清新, 美 感独韵; 技术方 面, 运用合理, 表 达通顺, 节奏流 畅, 视听一体。手 段制作动态效果;	1. 页面: 文件 命名规范、布局 合理、规范、新 颖, 有创意; 至 少有两级页面, 首页有导航条, 设置正确, 子页 面可直接回主 页, 并可以相互 链接。 2. 图像等多媒 体: 能正确显示 静态图像; 图像 选择恰当, 符合 主题; 主页有 logo 图像; 有 自制一定难度的 图像(含背景)或 自制 An 动画; 图片以英文或数 字命名。 3. 技术: 合理 使用样式并使 布局; 使用字 幕、按钮、翻 转、浮动图片、 时间轴等某一技 术手段制作动态 效果; 使用的表 单元素 2 种以 上。 4. 总体印象: 创意方面, 主题 明确, 内容健 康, 思路清晰; 美感方面, 色彩 合理, 布局得	1. 页面: 文 件命名规 范、至少 有两级 页面, 首 页有导 航条, 设 置正确, 子页面 可直接 回主页, 并可互 相链接。 2. 图 像等多 媒体: 能 正确显 示静态 图像; 图像选 择恰当, 符合主 题; 有 自制一 定难度 的图像。 3. 技 术: 合 理使用 样式并 使布局; 使用的 表单元 素 2 种 以上。 4. 总 体印象: 创意方 面, 主 题明确, 内容健 康; 美 感方面, 色彩合 理; 技 术方面, 运用合 理, 表 达通顺。	1. 页面: 至少有两 级页面, 首页有导 航条和超 链接。 2. 图像: 能正确显 示静态图 像。3. 技 术: 能使 用样式并 使布局。 4. 总体 印象: 主 题较 明确, 色 彩使用较 合理, 使 用一定 技术运 用。	1. 页 面: 未达 到两级 页面, 首 页有导 航条和超 链接。 2. 图像: 不能正确 显示静 态图像。 3. 技术: 不能使 用样式 并使布 局。 4. 总 体印象: 主题不 明确, 色 彩使用 缺乏合 理性, 不 能体现 出一定 技术运 用。	60

	使用的表单元素 3 种以上。 4. 总体印象：创意方面，主题明确，内容	体；技术方面，运用合理，表达通顺，节奏流畅。				
--	----------------------------------------	------------------------	--	--	--	--

注：评分标准的分数段划分可以根据课程需要自行设计。

课程负责人：张青荣 黄国政

审 定：吴冬梅

院 长：曾 英

《网页艺术设计》课程实验教学大纲

一、课程基本信息

课程名称	网页艺术设计		
	Web Art and design		
课程代码	2113030181	课程性质	选修
开课学院	艺术设计学院	课程负责人	张青荣 黄国政
课程团队	张青荣、黄国政、王晨曦		
授课学期	5	实验学时	24
适用专业	数字媒体艺术专业		
对先修课程的要求	课程要求学生具有基本的 Photoshop、An 软件操作能力、了解平面设计软件设计思维。先修课程为：《计算机辅助设计》《信息可视化设计》《交互界面设计》等。		
对后续课程的支撑	对后续《交互专题设计》《专业创新与实践》等课程提供艺术创意创作和作品交流展示平台。		
课程任务及能力培养	<p>课程任务：《网页艺术设计》是数字媒体艺术专业的一门专业选修课程，在专业人才的艺术创意能力培养及技术能力提升中有着重要的作用，培养学生能够进行艺术化的网页规划和布局设计，利用相关交互软件进行网页制作。</p> <p>能力培养：了解网页设计的基础知识；熟悉网页制作方法和设计流程；掌握网页设计的基本原则、网页的主题表现、网页的艺术创意、网页的制作技术等技能知识；熟练掌握软件相关交互的操作与综合运用能力；培养学生交互设计能力；培养学生对主题网站的整体策划能力、艺术表现力和实践创作力。</p>		

二、实验教学目标及对毕业要求指标点的支撑

序号	实验教学目标	支撑毕业要求指标点	毕业要求
1	<p>目标1: 了解网站常见结构, 功能区域划分; 熟悉图形、文字及配色等设计方法; 掌握素材加工和制作的方法; 掌握网页布局和切片方法。</p> <p>课程思政目标: 通过实验训练, 提升学生的家国情怀、创新精神, 人文关怀。</p>	<p>2-2 通过实验训练, 能够依据本专业或交叉设计学科的知识, 进行用户和市场调研对问题进行有效的分析;</p> <p>3-1 能掌握影视创作、动画设计、虚拟现实及网络交互设计及相关文化艺术产品开发中关于全周期、全流程的基本开发设计方法和技术, 了解影响媒体艺术产品前期开发设计目标和后期技术方案的各种因素。</p>	<p>2.问题分析: 能通过文献调研, 分析复杂媒体艺术项目的实现问题, 能应用数字媒体艺术专业基础知识原理与设计技能创意、表现、分析专业设计问题, 以获得有效解决方案。3.设计/开发解决方案: 能够通过影像、动画技术或界面交互、VR 媒体表现技术, 针对实际设计问题, 制定出解决方案, 设计满足特定需求的系统、单元或工艺流程, 并能够在设计环节中体现创新意识, 考虑社会、健康、安全、法律、文化以及环境等因素。</p>
2	<p>目标2: 掌握相关交互软件基本操作; 掌握基本语法和结构; 掌握用网页布局的方法。</p> <p>课程思政目标: 通过实验训练, 强化学生的正确的世界观、人生观、价值观, 中国设计, 文化自信, 工匠精神。</p>	<p>4-2 通过实验训练, 具有对视像、动画、交互设计进行实践研究的能力, 具有对传统视像、动画表达媒体和新技术、新形态进行良好的创新交叉融合能力, 对VR、网络交互等媒体表达进行实践探索研究的能力, 以及对媒体艺术前沿设计趋势的分析、研究和借鉴汲取能力。</p>	<p>4.设计研究: 能够基于数字媒体艺术专业理论知识和设计原理, 采用科学的方法对复杂的媒体艺术创作问题进行设计创新和实践研究。</p>
	<p>目标3: 通过使用相关交互软件的多媒体、行为、表单等用法, 结合媒体艺术创作的基本理论和设计知识, 能够进行自适应移动设备的主题网站的规划、创意、设计和制作。</p>	<p>5-4 通过实验训练, 学生能使用工具软件, 结合媒体艺术交互设计规律, 进行电脑端、移动端网络交互方案设计, 完成VR虚拟现实以及二、三维游戏等前端设计创建;</p> <p>9-1 能够在合作背景下, 面对业界同行或社会公众, 就数字媒体艺术实践项目问题, 进行沟通、讨论和汇报, 观点明确、阐述流</p>	<p>5.使用现代工具: 能够针对媒体艺术创作加工问题, 选择与使用恰当的技术资源, 能掌握影视、动画、交互方向媒体技术工具、设备的使用方法, 精通某一方向工具设备的使用技巧, 并能够理解其局限性。</p> <p>9.沟通: 在系统化媒体艺术实践研究项目中, 能够就市场调研、设计方案、设计制作等过</p>

3	课程思政目标：通过实验汇报，提升学生积极思考、实事求是的职业素养，团队沟通协作。	畅、层次分明、逻辑清晰； 11-1 能在时代发展的大背景下，认识到自主和终身学习的必要性。	程中的问题与业界同行及社会公众进行有效沟通和交流，包括撰写报告和设计文稿、陈述发言、清晰表达或回应指令。并具备一定国际视野，能够在跨文化背景下进行沟通和交流。 11.终身学习：具有自主学习和终身学习的意识，有不断学习和适应数字媒体艺术专业发展的能力。
---	-------------------------------------------------	--------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

三、实验项目名称和学时分配

序号	实验项目名称	实验学时	实验要求	实验类型	每组人数	对应实验教学目标
1	实验1: 网页元素设计	2	必修	验证性	1	目标1
2	实验2: 网页结构设计	2	必修	验证性	1	目标1
3	实验3: 交互元素设计	3	必修	验证性	1	目标2
4	实验4: 交互布局设计	3	必修	验证性	1	目标2
5	实验5: 网页制作技术1	3	必修	验证性	1	目标2
6	实验6: 网页制作技术2	3	必修	验证性	1	目标2
7	实验7: 主题网站布局	4	必修	验证性	1	目标3
8	实验8: 主题网站设计	4	必修	验证性	1	目标3

四、实验教学的基本要求、重点、难点

该课程通过一系列上机操作实验，使学生了解网页设计的基础知识、熟悉网页制作方法和设计流程，掌握网页设计的基本原则、网页的主题表现、网页的艺术创意、网页的制作技术等技能知识，熟练掌握网页制作软件相关交互和辅助软件 Photoshop、An 等操作与综合运用能力，提高学生的交互设计能力，培养学生对主题网站的整体策划能力、艺术表现力和实践创作力。

序号	实验项目名称	基本要求	重点	难点
1	实验 1: 网页元素设计	设计个人网站或感兴趣的某个主题网站布局元素。包括 LOGO 设计、Banner 设计、导航设计、内容区设计、页脚区设计等内容。 通过本实验, 学生应掌握交互软件基本布局操作。	页面元素属性设置。	页面元素配置。
2	实验 2: 网页结构设计	设计个人网站或感兴趣的某个主题网站结构版式。包括个区域的逻辑结构整体设计。宽度不超过 1200 像素, 高度自定。 通过本实验, 学生应掌握交互软件基本语法和结构。	创建网页基本方法。	基本语法和结构。
3	实验 3: 交互元素设计	按照样稿, 进行网页设计和制作, 要求建立空白站点与相关样式表文件。 通过本实验, 学生应掌握用网页布局 and 美化网页的方法。	进行网页框架布局。	样式表的创建。
4	实验 4: 交互布局设计	按照样稿和课件教学内容, 进行网页设计和制作, 要求创建样式表文件, 并在网页文件中进行布局设计。 通过本实验, 学生应理解盒子模型的概念和用法。	进行网页细化布局。	样式表的运用。
5	实验 5: 网页制作技术 1	在网页中添加多媒体元素, 设置图片轮播效果, 制作悬停按钮或菜单。通过本实验, 学生掌握网页模板和库的使用方法; 掌握添加多媒体元素的方法。	添加多媒体元素的方法。	网页模板和库的使用
6	实验 6: 网页制作技术 2	在网页中设置播放视频和音乐, 制作表单。通过本实验, 学生掌握行为应用; 掌握表单的使用。	多媒体元素的整体控制方法。	行为应用, 表单使用。
7	实验 7: 主题网站布局	围绕某主题, 如个人网站、企业网站、动漫世界、学校、家乡、娱乐网站等, 独立完成一件网站, 内容充实, 页面设计合理, 图文并茂, 界面美观, 要求有自己制作或处理的图片和动画。通过本实验, 学生应掌握利用相关交互软件, 结合媒体艺术创作的基本理论和设计知识, 进行自适应移动设备主题网站的规划、创意能力。	主题网站的设计。	主题网站的创意策划。
8	实验 8: 主题网站设计	根据前期主题创意设计, 独立完成一件网站, 内容充实, 页面设计合理, 图文并茂, 界面美观, 要求使用各种网页制作技术来完成网站。通过本实验, 学生应掌握利用相关交互软件, 进行自适应移动设备主题网站的设计和制作的能力。	主题网站的制作生成。	主题网站布局制作。

五、实验课程的考核

1.可采用课程论文、调查报告、实践技能操作、作品设计与制作等方式进行考核。理论课与实践课程总评成绩构成；为了考查融入隐性课程思想政治教育效果，因此本课程采用过程性考核和终结性考核相结合方式。

2.平时成绩由平时表现、期中考试、考勤这三部分根据实际教学情况评定。考勤扣分为迟到每次5分，旷课每次15分，缺课时数累计超过规定学时的三分之一，取消参加该课程考核资格，总评成绩=平时成绩*(40%-50%)+期末成绩*(60%-50%)。

实验各组成分数与实验教学目标的对应关系

序号	考核/评价环节	占比(%)	考核/评价细则	对应实验教学目标
1	基础知识	10	掌握(10分)较好(8-9分)一般(6-7分)未掌握(6分以下)	1
2	基本操作	20	掌握(18-20分)较好(15-17分)一般(12-14分)未掌握(12分以下)	2
3	软件应用	20	掌握(27-30分)较好(22-26分)一般(18-23分)未掌握(18分以下)	3
4	综合创作	50	合理(36-40分)较好(30-35分)一般(24-29分)不合理(24分以下)	3
	合计	100		1,2,3

六、教学条件

课程师资：具备《网页艺术设计》课程教学经验教师。

教学场地：具备多媒体授课设备、能容纳 30-60 人的专业教室。

实验条件：学生能进行辅助设计的计算机 1 台/人。

七、教材及参考资料

教材：

《网页艺术设计》，祝彬主编，清华大学出版社，2022年11月第1版，ISBN：9787302614678。

参考资料：

1.《网页设计与制作》，王君学等著，人民邮电出版社，2020年8月第2版，ISBN：9787115426857

(艺术设计类书籍出版变化较快，任课教师在课程大纲基础上，根据教学需求，可另定优秀教材)

课程负责人：张青荣 黄国政

审 定：吴冬梅

院 长：曾 英

《新媒体艺术设计》课程教学大纲

一、课程基本信息

课程名称	新媒体艺术设计						
	New media art design						
课程代码	2646030210			课程性质	选修		
开课学院	艺术设计学院			课程负责人	王晨曦		
课程团队	王晨曦、闵元元、张青荣、张继强、尹欣						
授课学期	5			学分/学时	2/32		
课内学时	32	理论学时	32	实验学时	0	其他	0
适用专业	数字媒体艺术						
授课语言	中文						
对先修课程的要求	先修《设计色彩》、《设计构成》、《计算机辅助设计》、《交互界面设计》等相关课程；了解图形组合与复杂组合语义功能；根据新媒体界面差异了解色彩搭配的基本原则与造型基础；学会市场分析及掌握用户画像的能力，掌握新媒体界面的控制和显示的人机设计，能够针对不同运用要求进行媒体界面的设计						
对后续课程的支撑	能为后续《专业实习考察(三)》、毕业设计课程培养社会文化元素的发现采集、锤炼应用再创造专业能力的培养，以及后续综合媒体艺术实验创新意识培养的支撑。						
课程简介	<p>课程定位：本课程是数字媒体艺术方向一门专业实践类(选修课 or 必修课)。本课程是从新媒体语境下研究艺术设计，通过课程教学使学生理解数字媒体技术和数字传播技术为支撑的艺术设计形式，掌握数字端艺术设计及制作方法，了解新媒体运营、品牌形象优化提升等内容。</p> <p>主要学习内容：通过本课程内容学习，使学生从新媒体的视角下理解艺术设计，提高设计思维及数字端设计及推广、运营能力，增强理论与实践能力，进一步熟悉新媒体艺术设计的知识，在工作过程中更多考虑社会因素，并且撰写专业技术资料进行与用户有效沟通交流。让学生掌握新媒体概念、分类、发展历程，学习微信、抖音、小程序等前端设计常用软件，了解新媒体运营及品牌宣传及优化知识。通过8周集中的课程项目的实践，为学生今后的课程设计和毕业设计打下坚实的基础。</p> <p>教学目标：按照教育部印发的《高等学校课程思政建设指导纲要》，从爱国主义、强国战略、科学精神、协作意识、工匠精神、整体与部分等方面，引导学生不断提升专业素养，抓住国家快速发展的机遇期，树立远大理想信念。以移动交互设计为依托，通过国际间学科专业与产业的发展比较，增强学生们投身专业研究的使命感，鼓励学生把爱国精神转化成为国奉献的实际行动。</p> <p>主要教学方法：主要采用课堂讲授与设计实训相结合的方法，以设计实训为主、课堂讲评为辅引导学生设计制作。案例学习通过范例作品、投影播映等多媒体形式欣赏解析，综合创作实践训练以学生阶段逐级深入、讨论互评方式展开。</p>						

二、课程目标及对毕业要求指标点的支撑

序号	课程目标	支撑毕业要求指标点	毕业要求
1	<p>目标1:了解新媒体的概念, 区别传统纸媒设计与新媒体艺术设计的区别, 掌握新媒体艺术设计语言。</p> <p>课程思政目标: 引导学生树立坚定的理想信念。</p>	<p>1-2: 具有艺术设计所需基础理论知识与设计思维。</p> <p>1-3: 具有在进行视觉传达综合设计、设计策划、设计制作、设计管理等方面, 表现出一定的人文素养、艺术素养和基本的工程素养。</p> <p>2-2能够依据本专业或交叉设计学科的知识, 进行用户和市场调研对问题进行有效的分析;</p>	<p>2.问题分析: 能够应用数字媒体艺术领域的科学知识、专业知识、CG制作技术及相关工程科学的基本原理, 识别、表达、并通过文献调研, 分析复杂媒体艺术项目的实现问题, 以获得有效解决办法及相关结论。6.工程与社会: 能够基于数字媒体艺术专业相关背景和知识进行合理分析, 评价设计实践对社会、健康、安全、法律以及文化的影响, 并理解艺术设计师应承担的责任。7.环境和可持续发展: 能够理解和评价针对复杂媒体艺术创作问题的专业实践和传播对环境、社会可持续发展的影响。</p>
2	<p>目标2: 从实践的角度, 通过用户调研和对市场需求的剖析总结, 根据市场需求合理运用配色及图形叙事功能, 灵活掌握web端移动端设计软件的应用。</p> <p>课程思政目标: 引导学生厚植爱国主义情怀。</p>	<p>3-2能够针对特定需求, 如市场需求, 或参赛专题、地域或传统文化、校园文化、当代艺术专题等需求, 完成影像、动画、交互方向的过程单元部件设计的社会调研、前期策划, 或前后期部件设计加工制作等, 能在构思、设计、实现、运作等方面提出有效的设计方案;</p> <p>4-2具有对视像、动画、交互设计进行实践研究的能力, 具有对传统视像、动画表达媒体和新技术、新形态进行良好的创新交叉融合能力, 对VR、网络交互等媒体表达进行实践探索研究的能力, 以及对媒体艺术前沿设计趋势的分析、研究和借鉴汲取能力;</p> <p>5-4学生能使用。结合媒体艺术交互设计规律, 进行电脑端、</p>	<p>3.设计/开发解决方案: 能够设计针对复杂媒体艺术问题的解决方案, 设计满足符合专业特定需求的系统、单元或创作流程, 并能够在所设计环节中体现出创新意识。4.设计研究: 能够基于数字媒体艺术专业理论知识和设计原理, 采用科学的方法对复杂的媒体艺术创作问题进行设计创新和实践研究。5.使用现代工具: 能够针对媒体艺术创作加工问题, 选择与使用恰当的技术资源, 能掌握影视、动画、交互方向数字媒体技术工具、设备的使用方法, 精通某一方向工具设备的使用技巧, 并能够理解其局限性。</p>

		<p>移动端网络交互方案设计，完成二、三维游戏等前端设计创建。</p> <p>5-2：学生能够运用摄影摄像相关器材设备进行视像创作素材的采集，并能够运用后期合成软件AdobePr\AE\Au等软件工具进行影像媒体艺术编辑创作。</p>	
3	<p>目标3：通过案例分析和实践积累等方法，使学生了解新媒体品牌运营推广与传播的方式，运用设计思维将社会信息、用户需求进行杂糅、锤炼再应用，进行美观且合理的新媒体设计。</p> <p>课程思政目标：引导学生培养奋斗精神。</p>	<p>指标点2-2：能够依据本专业或交叉设计学科的知识，进行用户和市场调研对问题进行有效的分析。</p> <p>指标点3-2：能够针对特定需求，如市场需求，或参赛专题等，完成影像方向的过程单元部件设计的社会调研、前期策划。</p> <p>4-3学生能够应用本专业和交叉设计学科的综合知识，解决当今社会跨界设计的基本问题和复杂应用问题，并表现出一定的创造力和批判性思维能力。</p> <p>6-1在进行艺术设计实践和实施时，能充分考虑到社会道德的规范以及社会群体的审美习惯。</p> <p>6-2进行项目方案设计及项目实施、应用或传播过程中，符合媒体艺术行业工程操作、安装规范与社会规范，并了解所应承担的责任。</p>	<p>2.问题分析：能够应用数字媒体艺术领域的科学知识、专业知识、CG制作技术及相关工程科学的基本原理，识别、表达、并通过文献调研，分析复杂媒体艺术项目的实现问题，以获得有效解决办法及相关结论。</p> <p>5.使用现代工具：能够针对媒体艺术创作加工问题，选择与使用恰当的技术资源，能掌握影视、动画、交互方向数字媒体技术工具、设备的使用方法，精通某一方向工具设备的使用技巧，并能够理解其局限性。</p> <p>6.工程与社会：能够基于数字媒体艺术专业相关背景和知识进行合理分析，评价设计实践对社会、健康、安全、法律以及文化的影响，并理解艺术设计师应承担的责任。</p>

三、课程设计教学内容及基本要求

序号	教学内容	学生学习预期成果	课内学时	教学方式	支撑课程目标
1	<p>内容:</p> <p>1.新媒体艺术设计概述</p> <p>1.1 新媒体概述</p> <p>1.2 新媒体与艺术设计</p> <p>1.3 新媒体艺术设计的特征</p> <p>1.4 中国新媒体与艺术设计的新发展</p> <p>重点: 新媒体艺术设计的特征</p> <p>难点: 传统纸媒设计与新媒体艺术设计的区别</p> <p>思政元素: 通过新媒体概念的学习,了解新媒体时代艺术设计的趋势,认识未来人文关怀主题发展方向。启发学生在学习中思考创新精神的重要性。</p>	<p>了解新媒体艺术设计的基本概念,掌握新媒体艺术设计的特征,了解新媒体与艺术设计的新发展</p> <p>育人目标:通过学习增强家国情怀、创新精神,人文关怀精神。</p>		<p>理论讲授、案例分析。案例教学,通过范例图片、作品播映等多媒体形式欣赏解析。</p>	<p>目标 1: 了解什么是新媒体艺术设计,新媒体艺术设计的特征,理解新媒体艺术设计的视听表现类型特点。</p>
2	<p>内容:</p> <p>2.新媒体艺术设计语言</p> <p>2.1 设计与技术</p> <p>2.2 新媒体艺术设计基本要素</p> <p>2.3 新媒体艺术设计扩展要素</p> <p>重点: 新媒体艺术设计与技术的联系</p> <p>难点: 新媒体艺术设计点、线、面、色彩的运用,三维空间与时间的运用逻辑</p> <p>思政元素: 新媒体艺术设计语言的合理运用,要符合时代与民族的需求,要引导学生树立正确的世界观、人生观、价值观。</p>	<p>掌握新媒体艺术设计语言的基本要素,了解三维空间与时间的运用逻辑,了解新媒体设计基本流程。</p> <p>育人目标:通过学习引导学生树立正确的世界观、人生观、价值观。</p>	8	<p>理论讲授、案例分析,结合案例调研分析报。</p>	<p>目标 1: 理解新媒体艺术设计基本要素,熟悉新媒体艺术设计的具体方法步骤,了解三维空间与时间的运用逻辑。</p>
3	<p>内容:</p> <p>3.新媒体艺术与行业推动</p> <p>3.1 新媒体设计定位</p> <p>3.2 新媒体设计软件与应用</p> <p>3.3 新媒体设计的行业推动</p> <p>重点: 了解新媒体设计定位,了解设计软件公司的创新理</p>	<p>了解设计软件公司的创新理念,掌握产品推动及 IT 公司的技术支持与视觉表现。运用新媒体设计类软件。</p>	4	<p>理论讲授、案例分析。案例教学,通过范例图片、作品播映等多媒体形式欣赏解析。</p>	<p>目标 1: 了解新媒体设计定位,了解设计软件公司的创新理念,掌握产品推动及 IT 公司的技术支持与视觉表现。</p> <p>目标 2: 学习新媒</p>

	<p>念，掌握产品推动及IT公司的技术支持与视觉表现。</p> <p>难点：掌握并学会运用新媒体设计类软件。</p> <p>思政元素：深入了解市场运行机制，持续努力精研业务知识。</p>	<p>育人目标：通过系统的学习指导，培养学生独立探索知识的能力与习惯。</p>			<p>体设计类图像处理软件、音视频剪辑与动画软件</p>
4	<p>内容：</p> <p>4.新媒体品牌与传播</p> <p>4.1 新媒体行业品牌设计</p> <p>4.2 传统品牌的网络媒体优化</p> <p>4.3 新媒体个人品牌创建</p> <p>4.4 新媒体传播与广告设计</p> <p>重点：根据市场与用户需求掌握web端与移动媒体的应用。</p> <p>难点：了解新媒体运营基本框架，学会新媒体艺术设计创意与制作方法的实践运用，综合作业叙事表达层次清晰，艺术形式表现具有实验探索性，</p> <p>思政元素：通过实践学习，强化中国设计意识与社会责任担当意识。</p>	<p>掌握新媒体艺术设计的方案策划创意规律，理解设计制作程序及方法。</p> <p>育人目标：通过实践学习强化中国设计意识与社会责任意识。</p>	12	<p>本学时段由综合作业设计实训为主，课堂讲评为辅引导学生数字广告综合实践设计与制作。通过范例作品进一步强化引导、学生间阶段互评讨论，推进实训正常进行并提升综合作业质量。</p>	<p>目标1：经过对市场趋势和用户需求进行深入研究，能将围绕特定的新媒体项目，制定符合市场需求和用户期望的设计方案。</p>
5	<p>内容：</p> <p>5.对设计成果的总结汇报与分析点评</p> <p>重点：对课程的实践成果进行总结与汇报</p> <p>难点：综合作业叙事表达思路清晰，艺术表现具有创新性，设计总结全面，点评陈述重点突出、简明扼要。</p> <p>思政元素：通过总结汇报训练，培养学生积极思考、实事求是的职业分析点评素养，强化其团队沟通协作意识。</p>	<p>对设计成果的文字与作品材料的总结评估及逻辑梳理。强化中国设计意识与社会责任担当意识。</p> <p>育人目标：通过设计方案的展示，培养学生积极思考、实事求是的职业素养。</p>	4	<p>课堂以学生课程成果汇报分析点评为主，辅以教师点评总结。</p>	<p>目标3：对综合作业成果进行互评讨论，汇报总结和反思。</p>

注：知识点要充分体现课程思政元素。

四、课程考核

1.本课程教学主要通过理论讲授、作业训练、课间讨论、思考分析及复习答疑等环节，以实现课程教学目标。为了考查融入隐性课程思想政治教育效果，本课程采用过程性考核和终结性考核相结合方式。课程按照分阶段作业训练分别给出阶段成绩，分别计入过程考核和最终考核成绩。

2.本课程为考试课程。课程总评成绩由过程性考核(占40%)和终结性考核(占60%)构成过程性考核(即为平时成绩和期末成绩)。平时成绩主要由平时作业训练、提问、考勤等表现综合评定;其中对学生所学章节蕴含的思政元素的认识程度、所学专业内容掌握程度等方面进行考核终结性考核即为期末考试成绩。

序号	课程目标 (支撑毕业要求指标点)	考核内容	评价依据				成绩比例 (%)
			作业	上机	设计	课程汇报	
1	目标1: 了解新媒体的概念, 了解传统纸媒设计与新媒体艺术设计的区别, 掌握新媒体艺术设计语言。 (支撑毕业要求指标点1-2,1-3,2-2)	1.调研成果, 调研采集是否详实, 资源归类分析是否合理。 2.新媒体艺术设计项目前期方案确定, 创作设计项目自拟题目或来自教师科研题目或社会服务	√				30
2	目标2: 从实践的角度, 通过用户调研和对市场需求的剖析总结, 根据市场需求合理运用配色及图形叙事功能, 灵活掌握web 端移动端设计软件的应用。 (支撑毕业要求指标点3-2,4-2,5-4,5-2)	新媒体艺术设计综合作业创作训练项目的完成, 主题是否突出, 视像表现是否有创新实验性。			√		30
3	目标3: 通过案例分析和实践积累等方法, 使学生了解新媒体品牌运营推广与传播的方式, 运用设计思维将社会信息、用户需求进行杂糅、锤炼再应用, 进行美观且合理的新媒体设计。 (支撑毕业要求指标点2-2, 3-2, 4-3, 6-1, 6-2)	设计品牌的设计思路, 用户调研、运营推广与传播的方式等, 形成设计思维报告及成果展示与汇报。	√			√	40
合计			30		60	10	100

注: 各类考核评价的具体评分标准见《附录: 各类考核评分标准表》

五、教材及参考资料

教材:

1.《新媒体艺术设计》，刘立伟，魏晓东编著，化学工业出版社，2023年，第1版，ISBN: 9787122426048

参考资料:

1.《新媒体艺术设计》，陈刚，史爽爽，于雅淇编著，化学工业出版社，2024年，第1版，ISBN: 9787122432186

2.《新媒体广告营销案例集（第三辑）》，郭斌，王成慧编著，中国经济出版社，2021年，第1版，ISBN: 9787513630450

3.《用户画像：方法论与工程化解决方案》，赵宏田编著，机械工业出版社，2020年，第1版，ISBN: 9787111635642

六、教学条件

课程师资：具备《新媒体艺术设计》课程教学经验教师。

教学场地：具备多媒体授课设备、能容纳30-60人的专业教室。

附录：各类考核评分标准表

新媒体艺术设计考核评分标准表

教学目标要求	评分标准					权重 (%)
	90-100	80-89	70-79	60-69	0-59	
目标1：了解新媒体的概念，了解传统纸媒设计与新媒体艺术设计的区别，掌握新媒体艺术设计语言。能围绕新媒体项目进行方案设计前的准备及确定设计方案。	1.调研成果采集详实，归类分析充分合理。 2.新媒体艺术设计项目前期方案策划主题突出，媒体材料及形式表现有创新点。	1.调研成果采集较详实，归类分析合理。 2.新媒体艺术设计项目前期方案策划主题较突出，媒体材料及形式表现有创新点。	1.调研成果采集较详实，分析比较合理。 2.新媒体艺术设计项目前期方案策划有一定主题内涵，媒体材料或形式表现有新意。	1.调研成果采集基本符合规范。 2.新媒体艺术设计项目前期方案策划有一定思路。	1.调研成果采集不符合规范。 2.新媒体艺术设计项目前期方案策划思路不明确。	40
目标2：从实践的角度，通过用户调研和对市场需求的剖析总结，运用辅助设计软件合理运用配色及图形叙事功能，设计出符合市场或用户需求	能通过用户调研和对市场需求的剖析总结，运用辅助设计软件合理运用配色及图形叙事功能，设计出符合市场或用户需求	能通过用户调研和对市场需求的剖析总结，运用辅助设计软件合理运用配色及图形叙事功能，设计出	能通过用户调研和对市场需求的剖析总结，运用计算机辅助设计，设计出符合市场或用户需求的新媒体	能通过用户调研和对市场需求的剖析总结，运用计算机辅助设计出新媒体内容。具有一定的适用性的，	原创性差，主题不明确，未进行市场调研，图形语言叙事不准确。	50

叙事功能，灵活掌握web端移动端设计软件的应用。	的新媒体内容。具有较强的适用性的，积极阳光正向，原创性高，主题较明确、构思较新颖，能反映较高的综合设计能力。	符合市场或用户需求的新媒体内容。具有一定的适用性的，积极阳光正向，原创性高，主题较明确、构思较新颖，能反映一定的综合设计能力。	内容。具有一定的适用性的，积极阳光正向，原创性高，主题较明确，能反映一定的综合设计能力。	积极阳光正向，原创性高，主题较明确。		
目标3：对综合作业成果进行互评讨论，汇报总结和反思。	对实践成果进行全面总结，观点明确、阐述流畅、层次分明、逻辑清晰。	对实践成果进行较为全面总结，观点明确、阐述流畅、层次较分明、逻辑较清晰。	能对实践成果进行较为基本总结观点基本明确、阐述基本流畅。	能对实践成果进行较为基本总结，观点较为明确、阐述较为流畅。	对实践成果的总结观点不明确、阐述缺乏流畅性。	10

注：评分标准的分数段划分可以根据课程需要自行设计。

课程负责人：王晨曦

审定：吴冬梅

院长：曾英

《西游文化动漫软陶制作》课程实验教学大纲

一、课程基本信息

课程名称	动漫软陶制作						
	Anime Soft Pottery Production						
课程代码				课程性质	选修		
开课学院	艺术设计学院			课程负责人	闵元元		
课程团队	闵元元、王晨曦						
授课学期				学分/学时	2/48		
课内学时	0	理论 学时	0	实验 学时	48	其他	0
适用专业	数字媒体艺术专业						
授课语言	中文						
对先修课程的要求	本课程修读前需要具备计算机辅助设计相关知识、设计软件操作能力和创新设计与思维能力，先修课程有《设计构成》《定格动画》等。						
对后续课程的支撑	为后续课程《动漫衍生设计》《毕业设计（论文）》《涉海文创训练》提供设计思维、艺术形态构思、实践操作等表现能力的支撑。						
课程任务及能力培养	<p>课程任务：本课程是数字媒体艺术专业动手实践性较强的一门专业选修课程。通过本课程学习，使学生熟悉软陶的制作工艺和材料选择，掌握软陶制作方法、制作流程、制作技术等基础知识。运用多种新技术、新工艺、新材质对动漫软陶作品进行改良创新与制作实施，训练学生通过实操制作出形神兼备、具有传统手工艺特色与当代艺术特色相结合的动漫软陶类作品。</p> <p>能力培养：通过学习提高学生在生产实践中发现问题和解决问题的能力，训练其造型设计能力及动手实践操作能力。提高学生的美学修养、科学逻辑思维能力，以及突破陈规、大胆探索、敢于创造的能力，学习坚持不懈的工匠精神，树立正确的价值观和劳动光荣的意识。</p>						

二、实验教学目标及对毕业要求指标点的支撑

序号	实验教学目标	支撑毕业要求指标点	毕业要求
1	<p>目标1: 掌握动漫软陶制作的基础知识、创作方法与制作技术, 具备创新意识和独立思考意识。(支撑毕业要求指标点3-3、4-1)、</p> <p>课程思政目标: 掌握分析能力和解决问题的能力。培养家国情怀、树立文化自信, 强化社会责任、弘扬担当精神。</p>	<p>指标点3-3: 能够掌握数字媒体艺术的基本理论、设计程序、设计方法, 掌握媒体艺术表现规律及制作技术, 进行系统或流程化的设计创作, 在设计中能够体现出创新意识、独立设计思想, 并尽可能体现海洋意识与人文意识。在整体设计创作或产品开发过程, 能够考虑到社会安全、健康、法律及环境等的制约因素。</p> <p>指标点4-1: 具有较强的市场调研与用户分析能力, 以此为基础创作出符合社会、消费群体需求的数字媒体艺术设计方案。</p>	<p>3.设计/开发解决方案: 能够通过影像、动画技术或界面交互、VR媒体表现技术, 针对实际设计问题, 制定出解决方案, 设计满足特定需求的系统、单元或工艺流程, 并能够在设计环节中体现创新意识。</p> <p>4.设计研究: 能够基于数字媒体艺术专业理论知识和设计原理, 采用科学的方法对复杂的媒体艺术创作问题进行设计创新和实践研究。</p>
2	<p>目标2: 掌握动漫软陶的综合制作环节。具备创作性思维能力、动手制作能力、实操能力。(支撑毕业要求指标点5-1、5-5、7-4)</p> <p>课程思政目标: 激发学生精益求精的工匠精神, 体会创新精神的重要性, 提升设计素养和创新能力。</p>	<p>指标点5-1: 具有本专业所需的设计造型与手绘能力, 熟练掌握和运用媒体艺术设计形式美的法则, 掌握常见的手绘工具和技术, 具有较强的设计草案表达能力。</p> <p>指标点5-5: 了解数字媒体艺术行业领域的相关生产设备及设备应用, 能够根据设计需求使用合理的材料、工艺及技术标准。</p> <p>指标点7-4: 能够做好时间和资源管理, 做好自我管理, 具有积极进取的精神, 具有系统性、批判性和创造性思维, 了解社会及自身发展需求, 制定并实施自己的职业发展规划, 持续保持和增强职业能力。</p>	<p>5.使用现代工具: 能够针对媒体艺术创作加工问题, 选择与使用恰当的技术资源, 能掌握影视、动画、交互方向数字媒体技术工具、设备的使用方法, 精通某一方向工具设备的使用技巧, 并能够理解其局限性。</p> <p>7.职业规范: 具有人文社会科学素养、社会责任感 and 家国情怀, 能够在媒体艺术创作实践中理解并遵守艺术设计师职业道德和规范, 履行责任。</p>
3	<p>目标3: 具备对动漫软陶成果进行归纳和总结的能力。(支撑毕业要求指标点11-1)</p> <p>课程思政目标: 掌握分析能力和解决问题的能力。培养学生的创新意识、独立思考、自主学习意识。</p>	<p>指标点11-1: 能在时代发展的大背景下, 认识到自主和终身学习的必要性。具有自主学习的能力, 包括对技术问题的理解能力, 归纳总结的能力和提出问题的能力。为解决某一实践项目中遇到的具体问题, 能够主动学习, 掌握解决问题的方法。</p>	<p>11.终身学习: 具有自主学习和终身学习的意识, 有不断学习和适应数字媒体艺术专业发展的能力。</p>

三、实验项目名称和学时分配

序号	实验项目名称	实验学时	实验要求	实验类型	每组人数	对应实验教学目标
1	软陶材料及制作工具的认识	4	选修	验证性	1	1
2	软陶制作流程	4	选修	验证性	1	1
3	动漫形象设计	4	选修	设计性	1	1
4	软陶手工制作造型设计1	4	选修	验证性	1	1、2
5	软陶手工制作造型设计2	4	选修	验证性	1	1、2
6	软陶手工制作造型设计3	4	选修	验证性	1	1、2
7	软陶烤制、定型、修饰	4	选修	验证性	1	1、2
8	成果汇报与作品优化	4	必修	设计性	1	1、3

四、实验教学的基本要求、重点、难点

通过本实验，使学生熟悉动漫软陶制作的基本方法、制作流程、制作技术等知识掌握。该实验主要培养学生的艺术创作、造型设计、动手实践等综合运用能力。

序号	实验项目名称	基本要求	重点	难点
1	软陶材料及制作工具的认识	通过本实验，学生应掌握软陶的材料的属性、工艺特点。	软陶材料的属性及特点。	软陶的塑形方法。
2	软陶制作流程	通过本实验，学生应掌握动漫软陶制作制作流程和注意事项。	软陶制作的规范性操作。	软陶塑形技巧。
3	动漫形象设计	通过本实验，学生应掌握动漫形象设计的规范性表达。	动漫形象设计的创新性构思。	动漫形象与软陶材料结合的可实施性分析。
4	软陶手工制作造型设计1	通过本实验，学生应掌握软陶手工制作的具体操作及形象塑造技法。	软陶手工制作的技巧及步骤。	人物及动物的塑形、固定、修饰。
5	软陶手工制作造型设计2	通过本实验，学生应掌握软陶手工制作的具体操作及形象塑造技法。	软陶手工制作的技巧及步骤。	人物及动物的塑形、固定、修饰。
6	软陶手工制作造型设计3	通过本实验，学生应掌握软陶手工制作的具体操作及形象塑造技法。	软陶手工制作的技巧及步骤。	人物及动物的塑形、固定、修饰。
7	软陶烤制、定型、修饰	通过本实验，学生应掌握软陶作品的烤制、定型实操及方法。	烤箱温度设定、时间设定、作品修饰技巧。	软陶的定型方法。

8	成果汇报与作品优化	通过本实验，学生应掌握成果汇报内容作品的细化与修改。	成果汇报与作品优化。	作品优化与完善。
---	-----------	----------------------------	------------	----------

五、实验课程考核

1、可采用实践技能操作、作品设计与制作等方式进行考核，为了考查融入隐性课程思想政治教育效果，因此本课程采用过程性考核和终结性考核相结合方式。

2、平时成绩由平时表现、期中考试、考勤这三部分根据实际教学情况评定。考勤扣分为迟到每次5分，旷课每次15分，缺课时数累计超过规定学时的三分之一，取消参加该课程考核资格，总评成绩=平时成绩*(40%-50%)+期末成绩*(60%-50%)。

实验各组成分数与实验教学目标对应关系

序号	考核/评价环节	占比(%)	考核/评价细则	对应实验教学目标
1	软陶材料及制作工具的认识	5	认识理解能力表现佳(90-100分); 较好(80-90); 一般(70-80分); 不完整(60-70分)	1
2	软陶制作流程	10	制作手法细腻、操作技能突出 (90-100分); 较好(80-90); 一般 (70-80分); 较差(60-70分)	1
3	动漫形象设计	10	方案设计较好, 视觉感受效果佳(90-100分); 较好(80-90); 一般 (70-80分); 较差(60-70分)	1
4	软陶手工制作造型设计1	20	制作过程规范, 艺术表达及操作技能佳 (90-100分); 较好(80-90); 一般(70-80分); 较差(60-70分)	1、2
5	软陶手工制作造型设计2	20	制作过程规范, 艺术表达及操作技能佳 (90-100分); 较好(80-90); 一般(70-80分); 较差(60-70分)	1、2
6	软陶手工制作造型设计3	20	制作过程的规范性、艺术表达及操作技能佳 (90-100分); 较好(80-90); 一般(70-80分); 较差(60-70分)	1、2
7	软陶烤制、定型、修饰	10	操作过程的规范性及后期处理表现佳(90-100分); 较好(80-90); 一般(70-80分); 较差(60-70分)	1、2
8	成果汇报与作品优化	5	方案汇报观点明确、阐述流畅、逻辑清晰。(90-100分); 较好(80-90); 一般(70-80分); 较差(60-70分)	1、3
合计				1、2、3

六、教学条件

课程师资：具备《动漫软陶制作》课程教学经验教师。

教学场地：具备多媒体授课设备、能容纳30-60人的软陶专用实验室。

实验条件：学生能进行软陶制作的专用实验室，包含软陶材料、软陶制作工具、辅助材料、软陶专用烤箱。

七、教材及参考资料

教 材：

《手工时光 软陶》，韩寒 编著，人民美术出版社，2023年第1版。

《动漫周边产品设计》，宋晓利编著，武汉大学出版社，2017年第1版。

(艺术类书籍出版变化较快，任课教师在课程大纲基础上，根据教学需求，可另定优秀教材)

课程负责人：闵元元

审 定：吴冬梅

院 长：曾 英

《插画设计》课程教学大纲

一、课程基本信息

课程名称	插画设计						
	Illustration Design						
课程代码	2113011680			课程性质	选修		
开课学院	艺术设计学院			课程负责人	冯大康.冯韬		
课程团队	龙向真.冯大康.冯韬.杨建辉.徐燕.李净仪.徐然						
授课学期	5			学分/学时	2/32		
课内学时	32	理论 学时	32	实验 学时	0	其他	0
适用专业	普通本科设计学类						
授课语言	中文						
对先修课程的要求	要求学生先修素描造型与色彩原理知识点，预先具备造型能力和构图能力，计算及图形处理能力；具备基本的审美素养。先修的主要课程：《设计素描》、《设计色彩》、《计算机辅助设计（平面设计软件）》						
对后续课程的支撑	对后续《数码插画》、《品牌包装与策划设计》、《海产品包装设计研究》等各专业图形创作类专业课程提供基础插画表现技法的知识点、使用工具进行手绘插画创作的能力和培养图形审美素养支撑。						
课程简介	<p>课程定位：《插画设计》是一门设计学专业基础课程，更是设计过程中不可或缺的基础课程。本课程训练学生的插画基础设计能力和思考能力，培养学生对现代插画的创意设计能力与作品绘制表现技能，通过教学形式、内容的不断深化改革，结合巧妙的课程思政设计，引导学生树立正确的人生观、价值观、文化观。</p> <p>主要教学内容：本课程主要包含插画设计概述、插画设计的基础、插画设计的艺术风格、插画设计的表现技法、插画设计创作等教学内容，通过这些内容的学习，使学生了解插画艺术在社会各领域中的应用，掌握插画设计的创意方法和各种插画工具材料表现技巧，提高学生的审美能力和设计表现能力。</p> <p>教学目标：使学生学会以马克思主义理论为指导，理论联系实际，客观认识插画艺术的本质特性，从宏观上把握插画美的特点和规律，树立健康向上的审美理想，培养学生运用科学的审美观分析和解决插画艺术实践当中所遇到的问题，通过系统的训练，使学生了解插画艺术在社会各领域中的应用，掌握插画设计的创意方法和各种插画工具材料表现技巧，使学生的插画艺术创作更有思想性和创新性。按照教育部印发的《高等学习课程思政建设指导纲要》，从艺术为人民的思想、工匠精神、传承与创新、讴歌劳动人民、中华人文精神、社会主义核心价值观</p>						

	<p>观、内容与形式的辩证关系等方面，引导学生牢固树立设计为人民服务、设计报国的理想信念，厚植爱国主义情怀，积极投身专业研究学习，掌握更多的专业技能，做中国的设计，为国家为人民多做贡献。</p> <p>主要教学方法：运用理论讲授、讲评、案例分析、设计训练、示范与指导等多种现代教育技术手段，注重多媒体教学与传统教学方式相结合；综合运用启发式教学、互动式教学、研究式教学、案例式教学等教学方式和教学方法；注重各阶段的小节基本理论与实践操作紧密结合，促进课程核心学习结果的达成。</p>
--	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

二、课程目标及对毕业要求指标点的支撑

序号	课程目标
1	<p>目标1：了解插画艺术在社会各领域中的应用，提高学生的审美能力和对民族文化的进一步认识和了解。</p> <p>课程思政目标：艺术为人民的思想、工匠精神、现实主义、讴歌劳动人民。</p>
2	<p>目标2：掌握插画设计的创意方法和各种插画工具材料表现技巧，掌握插画的基本设计方法和设计能力。</p> <p>课程思政目标：内容与形式的辩证关系、传承与创新、现实主义、讴歌劳动人民、社会主义核心价值观、中华人文精神。</p>

三、教学内容及进度安排

序号	教学内容	学生学习预期成果	课内学时	教学方式	支撑课程目标
1	<p>内容：插画设计概述</p> <p>本章主要介绍插画概念与插画的历史。了解插画艺术在古今中外中国的发展历程及插画艺术家的自我修养。</p> <p>重点：公共艺术的多样性特征现代插画设计的定义特点、历史发展与现状、类型特点及时代意义。</p> <p>难点：现代插画设计的类型特点。</p> <p>思政元素：从汉代画像砖的造型与纹样蕴含的朴素劳动人民审美和中国古典人文价值。杨柳青木版年画的制作工艺与审美意蕴。树立艺术为人民的思想、工匠精神。</p>	<p>了解插画艺术的概念与发展综述，对现代插画设计历史发展及现状、表现种类及应用范畴初步了解。</p> <p>育人目标：艺术为人民的思想、工匠精神。</p>	4	理论讲授、作品鉴赏分析、创意方案比较讨论。案例教学以国内外各个历史时期有代表性的插画作品，分析其内容和表现形式、手段。	目标1
2	<p>内容：插画设计的基础</p> <p>本章主要介绍插画设计与造型基础学科的关系。了解和掌握插画艺术与素描、色彩以及速写的关系；掌握造型基础与插画设计之间的关系；熟练掌握点线面、构图、色彩、肌理与插画主题之间的有机联系。</p> <p>重点：点线面、构图、色彩、肌理与插画主题</p>	<p>了解插画设计需要具备的基本能力，了解点线面、构图、色彩、肌理与插画</p>	4	理论讲授	目标2

	<p>之间的有机联系。</p> <p>难点：造型元素与插画风格的内在联系。</p> <p>思政元素：从敦煌壁画的璀璨精妙蕴含的艺术传承价值，清代《芥子园画传》中的套版彩印插画的精美与工匠精神，领悟传承与创新。</p>	<p>主题之间的有机联系。</p> <p>育人目标：传承与创新。</p>			
3	<p>内容：插画设计的艺术风格</p> <p>本章主要介绍写实主义插画、表现主义插画风格特点，了解现代插画的各种分类方式及特点，了解数码、手绘、摄影、混合拼贴等插画主要特点和技法，认识其大致制作流程。掌握现代插画艺术各类风格；熟练掌握写实主义插画、表现主义插画风格特点。</p> <p>重点：写实主义插画、表现主义插画风格特点，数码、手绘、摄影、混合拼贴等插画主要特点和技法。</p> <p>难点：表现主义插画风格的内容和形式特点。</p> <p>思政元素：从清代《御制耕织图》《避暑山庄三十六景诗图》中细腻严谨的表现劳动人民生活场景，领悟现实主义、讴歌劳动人民的艺术主张。</p>	<p>掌握写实主义插画、表现主义插画风格特点，了解数码、手绘、摄影、混合拼贴等插画主要特点和技法，认识其大致制作流程。</p> <p>育人目标：现实主义、讴歌劳动人民。</p>	4	理论讲授、案例分析、示范与练习指导。	目标1
4	<p>内容：插画设计的表现技法</p> <p>本章主要讲授插画设计的基本表现技法。通过案例分析及制作技术手段讲授拼贴、铅笔、圆珠笔、水墨、彩色铅笔、炭笔、钢笔、马克笔、彩色水笔、油画棒、丙烯、水彩等具体工具材料的使用方法。</p> <p>案例分析，以围绕某一主题进行系列插画现为主要训练手段和目标。</p> <p>重点：插画设计的各种表现技法。</p> <p>难点：工具材料与表现主题的契合性。</p> <p>思政元素：分析德国文艺复兴《启示录》精美的木刻插画；画家达芬奇医学插画《人体解剖图》精美、严谨、科学的态度；安德烈斯·维萨留斯著作《人体结构图》；著名插画家几米的系列作品分析；导演卡梅隆《阿凡达》中的角色造型插画；日本导演宫崎骏电影脚本插画原图；中国动画电影《葫芦娃》中的彩墨插画，体会内容和形式的辩证统一关系。</p>	<p>掌握插画设计的基本表现技法，熟练运用各种工具材料进行主题性插画表现。</p> <p>育人目标：现实主义、讴歌劳动人民、内容与形式的辩证关系。</p>	16	理论讲授、案例分析、示范与指导、设计训练	目标2
5	<p>内容：插画设计创作</p> <p>学生根据一定的主题，灵活运用各种手绘或数码表现技术手段，使用恰当的工具材料，完成</p>	<p>熟练掌握基本的插画创作方法和工</p>	4	讲解、指导与设计实践训练	目标2

	<p>有创意与表现力的插画设计作品。</p> <p>重点：创意主题和表现工具材料的选择。</p> <p>难点：主题与材料的完美契合。</p> <p>思政元素：分析国内新生代电脑插画家阮佳、黄光剑、钟风华、胡特赵恩哲、陈波、法吉特、阮菲菲等插画作品，分析中国著名十大插画家刘继鹵、顾炳鑫、贺友直、王叔暉、赵宏本、钱笑呆、陈光镒、赵三岛、华三川、颜梅华、何多苓等人的插画作品，体会内容与形式的关系，借鉴其表现技法及创意特点，领悟中华人文精神和社会主义核心价值观内涵。</p>	<p>具材料运用技巧。</p> <p>育人目标：中华人文精神、社会主义核心价值观。</p>			
--	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------	--	--	--

注：知识点要充分体现课程思政元素。

四、课程考核

1.本课程教学主要通过理论讲授、案例分析、作业训练等环节，讲授插画设计的基本表现方法，同时注意在课堂教学中融入课程思政内容，课程按照分阶段设计作业训练分别给出单元成绩，分别计入过程考核和最终考核成绩。

2.本课程为专业选修课，成绩总评成绩由过程性作业成绩及考勤（插画技法训练单元，占50%）和期末成绩及学生所学章节蕴含的思政元素的认识程度（插画创作单元，占50%）构成。

序号	课程目标（支撑毕业要求指标点）	考核内容	评价依据				成绩比例（%）
			作业	上机	设计	考试	
1	<p>目标1：了解插画艺术在社会各领域中的应用，提高学生的审美能力和对民族文化的进一步认识和了解。</p> <p>课程思政目标：艺术为人民的思想、工匠精神、现实主义、讴歌劳动人民。</p>	考核在单元作业或命题作业作品中体现插画艺术基本理论知识，具备插画审美能力和对民族文化基本认识的程度为目标。	√				50
2	<p>目标2：掌握插画设计的创意方法和各种插画工具材料表现技巧，掌握插画的基本设计方法和设计能力。</p> <p>课程思政目标：内容与形式的辩证关系、传承与创新、现实主义、讴歌劳动人民、</p>	考核单元作业或命题作业。插画作品体现工具材料的熟练使用能力和插画创作设计手段和创新能力为目标。			√		50

	社会主义核心价值 观、中华人文精神。					
	合计		50		50	100

注：1.各类考核评价的具体评分标准见《附录：各类考核评分标准表》。

2.具体百分制成绩构成为：总评成绩=（平时成绩-课堂考勤扣分）*50%+期末成绩*50%，考勤迟到每次-5分、旷课每次-15分在平时成绩中扣除。

五、教材及参考资料

教材：

1.《插图设计》，耿聪 骆超 郭敏霞 主编，中国民族摄影艺术出版社，2019年02月第1版。

参考资料：

1.《商业插画》，程瑶 张慎成 主编，江苏凤凰美术出版社，2016年01月第1版。

2.《好插画》，邹例均 主编，北京龙门书局出版社，2014年09月第1版。

（艺术类书籍出版变化较快，任课教师在课程大纲基础上，根据教学需求，可另定优秀教材）

六、教学条件

师资要求：具备插画理论知识和动手能力教学经验的教师，积极参与插画艺术教育实践和教学改革，能够将插画及其最新动态衔接到实践教学中，丰富教学内容，增强学生学习兴趣。

教学场地：多媒体教室和可以动手绘画制作的场所。

附录：各类考核评分标准表

《插图设计》考核评分标准表

教学目标要求	评分标准					权重 (%)
	90-100	80-89	70-79	69-60	59-0	
目标1：了解插画艺术在社会各领域中的应用，提高学生的审美能力和对民族文化的进一步认识和了解。	在单元作业或命题作业作品中能较好地体现插画艺术基本理论知识，具备插画审美能力和对民族文化基本认识。画面精益求精，追求艺术品质。	在单元作业或命题作业作品中基本能体现插画艺术基本理论知识，具备插画审美能力和对民族文化基本认识。画面较为精益求精，追求艺术品质。	在单元作业或命题作业作品中不太能体现插画艺术基本理论知识，具备插画审美能力和对民族文化基本认识。画面追求一定的艺术品质。	在单元作业或命题作业作品中不能体现插画艺术基本理论知识，具备插画审美能力和对民族文化基本认识。画面艺术品质一般。	作业中不能体现插画艺术基本理论知识，插画审美能力和对民族文化基本认识较弱。画面艺术品质较差。	50
目标2：掌握插画设计的创意方法和各种插画工具材料表现技巧，掌	1.插画作品突出主题，能传达出一定的意境和情绪； 2.画面构图	1.插画作品突出主题，能传达出一定的意境和情绪； 2.画面构图较	1.插画作品主题不明确，传达意境和情绪能力欠缺； 2.画面构图一般，画面创意	1.插画作品主题不明确，传达意境和情绪能力差； 2.画面构图	1.插画作品没有主题且不能传达出意境和情绪；	50

<p>握插画的基本设计方法和设计能力。</p>	<p>好，有一定的创意和形式感； 3.整体关系强，画面内容之间衔接巧妙，合理采用各类装饰纹样、图形图案等组织画面； 4.合理采用线条、色彩等表现画面；整体与局部关系处理好； 5.能熟练运用工具、材料表现对象； 6.画面精益求精，追求艺术品质。</p>	<p>好，有一定的创意和形式感； 3.整体关系较强，画面内容之间衔接比较合理，采用装饰纹样、图形图案等组织画面的能力较强； 4.比较合理的采用线条、色彩等表现画面；整体与局部关系处理较好； 5.能较熟练的运用工具、材料表现对象； 6.画面较为精益求精，追求艺术品质。</p>	<p>和形式感一般； 3.整体关系较弱，画面内容之间衔接较弱，采用装饰纹样、图形图案等组织画面的能力不强； 4.采用线条、色彩等表现画面的能力一般；整体与局部关系处理一般； 5.运用工具、材料表现对象的能力一般； 6.画面追求一定的艺术品质。</p>	<p>差，画面创意和形式感较差； 3.整体关系较弱，画面内容之间衔接较弱，采用装饰纹样、图形图案等组织画面的能力较弱； 4.采用线条、色彩等表现画面的能力弱；整体与局部关系处理一般； 5.运用工具、材料表现对象的能力较弱； 6.画面艺术品质一般。</p>	<p>2.画面构图差，无创意和形式感； 3.画面内容之间衔接很差，组织画面的能力很差； 4.画面表现能力很差；不能协调好整体与局部关系； 5.运用工具、材料表现对象的能力很差； 6.画面艺术品质较差。</p>	
-------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

注：评分标准的分数段划分可以根据课程需要自行设计。

课程负责人：冯大康、冯韬
审 定：吴冬梅
院 长：曾 英

《国画》课程教学大纲

一、课程基本信息

课程名称	国画						
	Chinese Painting						
课程代码	2113010250			课程性质	选修		
开课学院	艺术设计学院			课程负责人	郭嘉颖.冯韬		
课程团队	郭嘉颖.杨建辉						
授课学期	5			学分/学时	2/32		
课内学时	32	理论 学时	32	实验 学时	0	其他	0
适用专业	普通本科设计学类						
授课语言	中文						
对先修课程的要求	无先修课程要求						
对后续课程的支撑	对后续专业课程提供中国传统艺术的形式技法知识和对传统经典艺术作品赏析能力，提高学生人文素养。						
课程简介	<p>课程定位：“国画”是一门重要的设计学专业基础课程，也是提升学生人文素养，了解与继承中国传统艺术的一门重要选修课程。通过中国传统艺术的实践训练，使学生进一步了解和体会中国传统文化人文精神，有助于提升其民族文化自信，增强传统文化知识素养以开展富有中国特色的设计。</p> <p>主要教学内容：本课程为设计学科拓展课程。通过中国绘画的基础技法，包括基本的用笔法、用墨法、构图法以及传统写意花鸟画的基础入手程式的教学，为学生开展设计拓宽艺术视野、提升审美品质。</p> <p>教学目标：通过对本课程的学习，学生应初步学会使用中国传统绘画工具：毛笔、墨汁和宣纸，能够初步在实际体验的层面上欣赏中国写意画的笔墨自身的美感，能够上手画一些基本的传统写意花鸟或者山水画的题材，体会中国画与西洋画不同的思维方式和独特的魅力，拓展学生从事设计专业的艺术眼光。</p> <p>主要教学方法：运用理论讲授、案例分析、绘画训练、示范与指导等多种教学方式和方法，注重多媒体教学与传统教学方式相结合；注重各阶段的小节基本理论与实践操作紧密结合，促进课程核心学习结果的达成。</p>						

二、课程目标及对毕业要求指标点的支撑

序号	课程目标
1	<p>目标 1: 使学生了解习作中国花鸟画的基本工具、材料以及画幅形式; 了解中国花鸟画历史中的经典名作, 了解宋元明清绘画风格发展的梗概。使学生能初步辨别花鸟画作品质量的优劣高下, 提升其审美品位, 助益其设计格调。</p> <p>课程思政目标: 引导学生热爱中华优秀传统文化。</p>
2	<p>目标 2: 掌握习作花鸟画的基本步骤、用笔、用墨、用色、造型程式以及构图的初步技法。</p> <p>课程思政目标: 激发学生精益求精的工匠精神。</p>

三、教学内容及进度安排

序号	教学内容	学生学习预期成果	课内学时	教学方式	支撑课程目标
1	<p>1 教学重点使学生了解毛笔、宣纸、墨、颜料等工具的性能辨别和选用</p> <p>2 中国画绘制的基本要求、宋元明清经典作品赏析教学难点在于了解通过哪些要素判别中国画的优劣。</p> <p>思政元素: 通过介绍中国传统文房四宝以及历代名画, 培养学生的民族文化自信。</p>	<p>学生能够初步认知中国画的工具媒材特质, 正确判断不同画作的风格特征。</p> <p>育人目标: 引导学生热爱中华优秀传统文化。帮助学生形成良好的价值判断。</p>	4	结合古今经典画作的高清图片, 讲解绘画的风格流变, 并让学生结合自身感兴趣的作品, 撰写考察文章。	<p>目标 1: 使学生了解习作中国花鸟画的基本工具、材料以及画幅形式; 了解中国花鸟画历史中的经典名作, 了解宋元明清绘画风格发展的梗概。使学生能初步辨别花鸟画作品质量的优劣高下, 提升其审美品位, 助益其设计格调。</p>
2	<p>能力素质培养: 用笔和用墨的基本技法训练。教学重点使学生了解中锋、侧锋、逆锋、散锋等笔法; 了解淡墨、浓墨、破墨等墨法。教学难点在于正确使用手腕和手指配合熟练用笔, 较深入地体验用笔带来的审美愉悦。</p> <p>思政元素: 通过用笔用墨等技法的基础训练, 培养</p>	<p>学生能够运用作画的用笔和用墨的具体技法形态、能够大致分析笔墨色技法操作的大致步骤, 并综合运用教学中要求的技法。</p> <p>育人目标: 激发学生精益求精的工匠精神。引导</p>	4	通过教师亲笔示范以及视频示范, 并结合讲解, 指导学生掌握绘画要领, 并进行课堂习作练习。	<p>目标 2: 掌握习作花鸟画的基本步骤、用笔、用墨、用色、造型程式以及构图的初步技法。</p>

	诚意修心、求真务实的精神品质。	学生良好的价值体验。			
3	能力素质培养：掌握中国花鸟画入门题材（至少一种）的画法。教学重点使学生初步掌握梅兰竹菊画法的造型程式与构图要领。教学难点在于使学生增强用笔用墨在习作中的表现力。 思政元素： 通过四君子画基本画法程式的教学与训练，精益求精的工匠精神。	基本理解造型程式与题材物理结构的关系，综合用笔、用墨、用色的技法创作一种乃至数种入门题材的作品。 育人目标： 激发学生精益求精的工匠精神。培养学生观察探索的精神。	24	通过教师亲笔示范以及视频示范，并结合讲解，指导学生掌握绘画要领，并进行课堂习作练习以及课后习作。	目标 1：使学生了解习作中国花鸟画的基本工具、材料以及画幅形式；了解中国花鸟画历史中的经典名作，了解宋元明清绘画风格发展的梗概。使学生能初步辨别花鸟画作品质量的优劣高下，提升其审美品位，助益其设计格调。

注：知识点要充分体现课程思政元素。

四、课程考核

1、本课程教学主要通过课堂教学、讨论、思考分析、作业练习、小论文及复习答疑等环节，以实现教学目标。为了考查融入隐性课程思政教育效果，本课程采用过程性考核和期末考核相结合的方式。

2、具体百分制成绩构成比例为：总评成绩=过程性考核（小论文及阶段作业）*40%-课堂考勤扣分（迟到每次-5分、旷课每次-15分）+期末成绩*60%，其中，过程性考核=多次阶段习作分的平均值*50%+小论文*50%。隐性课程思政通过平时小论文的思想品质内容以及学习与习作态度综合考量。

序号	课程目标（支撑毕业要求指标点）	考核内容	评价依据				成绩比例（%）
			小论文	阶段作业	阶段习作	课程作业	
1	目标 1：使学生了解习作中国花鸟画的基本工具、材料以及画幅形式；了解中国花鸟画历史中的经典名作，了解宋元明清绘画风格发展的梗概。通过具体的习作，使学生能初步辨别花鸟画作品质量的优劣高下，提升其审美品位，助益其设计格调。 课程思政目标： 引导学生热爱中华优秀传统文化。	考核中国绘画史的相关内容	√				40

2	目标 2: 掌握习作花鸟画的基本步骤、用笔、用墨、用色、造型程式以及构图的初步技法。 课程思政目标: 激发学生精益求精的工匠精神。	关于用笔、用墨等技法的简单习作		√	√	√	60
合计			20	10	10	60	100

五、教材及参考资料

教材: 《中国花鸟画技法》, 孙其峰, 人民美术出版社, 2008 年第 1 版, ISBN: 9787102045207。

参考资料: 《名家讲学笔记》, 朱颖人, 广西美术出版社, 2004 年第 1 版, ISBN: 9787806745380。

参考网址: <http://www.xuehuahua.net/guohua/guohuarumen/>

六、教学条件

课程师资: 需要配备至少 1 名专任教师。

教学场地: 要求教学场地配备平桌(不可使用普通教室的连体桌椅), 可供铺放宣纸等; 配备多媒体以满足集体示范讲解的需求。

附录: 各类考核评分标准表

《国画》考核评分标准表

教学目标要求	评分标准					权重 (%)
	90-100	80-89	70-79	60-69	60 以下	
目标 1: 使学生了解习作中国花鸟画的基本工具、材料以及画幅形式; 了解中国花鸟画历史中的经典名作, 了解宋元明清绘画风格发展的梗概。使学生能初步辨别花鸟画作品质量的优劣, 提升其审美品位, 助益其设计格调。(具体包	1 思想态度端正; 2 阐述主题明确, 内容充实, 条理清晰, 术语概念等理解运用准确; 3 语言准确流畅; 4 符合论文写作基本规范; 5 研究问题态度认真。	1 思想态度端正; 2 阐述主题明确, 内容充实, 有一定条理, 术语概念等理解上无明显失误; 3 语言表述准确; 4 符合论文写作基本规范; 5 研究问题	1 思想态度比较端正; 2 能看出阐述的主题观点, 言之有物, 术语概念等理解上允许有一定误差; 3 语言能够达意; 4 论文写作基本规范有所欠缺; 5 研究问题	1 思想态度不够端正; 2 能够看出阐述的主题观点, 但内容空洞, 条理不明, 术语概念等理解运用有明显错误; 3 语言表述存在障碍; 4 研究问题态度一般。	1 思想态度敷衍; 2 抄袭剽窃明显; 3 不按要求上交作业; 4 研究问题态度较差。	40

括平时小论文或课程调研报告)		态度较为认真。	态度较为认真。			
目标 2: 掌握习作花鸟画的基本步骤、用笔、用墨、用色、造型程式以及构图的初步技法。(具体包括平时过程性考核成绩和课程大作业成绩)	1 程式技法的运用熟练,有临摹功底; 2 笔墨品质良好; 3 章法布局合理,画面效果良好; 4 尺幅、作品数量以及电子图片的品质符合要求; 5 画面精益求精,追求艺术品质。	1 程式技法比较熟练,临摹功夫有欠缺; 2 用笔能大致传达物象特征,墨色较丰富; 3 有章法意识; 4 尺幅、作品数量以及电子图片的品质符合要求; 5 画面较为精益求精,追求艺术品质。	1 有初步的程式技法意识,但还没有理解物象基本结构; 2 用笔用墨技法不够熟练,但能够用于传达形象; 3 尺幅、作品数量以及电子图片的品质基本符合要求; 4 画面追求一定的艺术品质。	1 缺乏程式技法的基本练习,无临摹学习的基础; 2 用笔用墨没有法度,画面效果较差; 3 由于学习态度不够端正导致作业基本要求不能满足; 4 画面艺术品质一般。	1 思想态度敷衍; 2 抄袭剽窃明显; 3 不按要求上交作业; 4 画面艺术品质较差。	60

注:评分标准的分数段划分可以根据课程需要自行设计。

课程负责人:郭嘉颖、冯韬

审 定:吴冬梅

院 长:曾 英

《油画》课程教学大纲

一、课程基本信息

课程名称	油画						
	Oil Painting						
课程代码	2113010863			课程性质	选修		
开课学院	艺术设计学院			课程负责人	冯韬		
课程团队	冯大康.冯韬.龙向真.徐燕						
授课学期	6			学分/学时	2/32		
课内学时	32	理论 学时	32	实验 学时	0	其他	0
适用专业	普通本科设计学类						
授课语言	中文						
对先修课程的要求	要求学生先修素描造型与色彩原理知识点，预先具备造型能力和构图能力，具备基本的审美素养，先修课程：《设计素描》、《设计色彩》						
对后续课程的支撑	为后续《商业摄影》课程提供画面表现形式与表现逻辑，及透视、构图、色彩处理、肌理表现等知识和艺术审美素养支撑。						
课程简介	<p>课程定位：“油画”是一门重要的设计学专业基础课程，也是提升学生人文素养，了解与掌握西方绘画艺术的一门重要选修课程。通过西方绘画艺术的实践训练，使学生进一步了解和体会中西方绘画中不同的人文精神，有助于学生形成正确的审美价值观，更好的提升民族文化自信。</p> <p>主要教学内容：本课程为设计学科拓展选修课程，通过学习油画艺术的发展历史和基础材料技法，并在课上进行绘画实践练习，为学生开展设计拓宽艺术视野、提升造型能力和审美品质提供坚实的基础。</p> <p>教学目标：通过本课程的学习，学生应了解油画的发展历史和基本常识，并掌握基本的油画技法，具备对油画作品的初步鉴赏力。</p> <p>主要教学方法：本课程既注重学生绘画技法的学习掌握，也重视学生审美能力的提升，运用理论讲授、案例分析、绘画训练、示范与指导等多种教学方式和方法。注重多媒体教学与传统教学方式相结合，注重各阶段的小节基本理论与实践操作紧密结合，促进课程教学目标的达成。</p>						

二、课程目标及对毕业要求指标点的支撑

序号	课程目标
1	<p>目标 1: 培养学生的综合素养</p> <p>课程思政目标: 引导学生热爱中华优秀传统文化, 正确认识中西方艺术之间的差异性, 树立正确的审美价值观。</p>
2	<p>目标 2: 提高设计方案造型能力</p> <p>课程思政目标: 激发学生精益求精的工匠精神。</p>

三、教学内容及进度安排

序号	教学内容	学生学习预期成果	课内学时	教学方式	支撑课程目标
1	<p>内容:</p> <p>油画发展史、流派以及油画品质及审美价值</p> <p>1.油画发展史、流派</p> <p>文艺复兴时期、巴洛克风格、罗可可风格、新古典主义、浪漫主义、现实主义、印象主义、现代主义。</p> <p>2.油画的品质及审美价值</p> <p>油画的色层和肌理、油画的再现自然成就及理想美与形式美。</p> <p>重点: 了解中、西方油画风格、特点。</p> <p>难点: 油画的品质及审美价值。</p> <p>思政元素: 从油画发展史和油画流派风格介绍中, 树立学生正确的审美价值观, 激发学生的文化自信和民族自豪感, 引导学生不断提升专业技能和审美水平, 为国家文化艺术事业发展做出贡献。</p>	<p>学生对于中西方油画的发展历史具有大致的了解。</p> <p>育人目标: 能够正确认识中西方艺术之间的差异性, 树立正确的审美价值观, 能够增强学生的文化自信和从而建立民族自豪感。</p>	3	通过对油画的理论讲授和优秀作品的实例鉴赏, 使学生具备对油画作品的初步认识能力和分析能力。	目标 1: 培养学生的综合素养
2	<p>内容:</p> <p>油画的主要材质</p> <p>1. 油画主要材质的特性及</p>	学生了解油画一般制作程序, 对于油画主要材质	3	通过教师对油画制作过程的示范操作和学生的实	目标 1: 培养学生的综合素养

	<p>相互运用。</p> <p>2. 一般制作程序。</p> <p>3. 传统油画技法的基本准则。</p> <p>重点：了解油画一般制作程序。</p> <p>难点：油画主要材质的特性及相互运用。</p> <p>思政元素：通过对于西方油画艺术的介绍，使学生正确认识西方艺术的文化价值，增强文化自信。</p>	<p>的特性及相互运用具有大致的了解。</p> <p>育人目标：能够正确认识西方艺术的文化价值，增强文化自信。</p>		<p>践操作，使学生了解油画的一般制作程序。</p>	
3	<p>内容：</p> <p>油画基础技法体验</p> <p>1. 油画静物写生或临摹。</p> <p>2. 油画风景图片写生或临摹。知识要求：学生了解掌握油画静物和风景画的基本特点和表现方法。</p> <p>重点：了解油画静物写生、油画风景技法特点。</p> <p>难点：油画工具材料技法综合运用。</p> <p>思政元素：通过对于油画基础技法的讲解和体验，提升学生自身的专业实践能力和精益求精的工匠精神。</p>	<p>学生大致掌握了了解油画静物写生、油画风景技法特点，对于油画工具材料技法学会综合运用。</p> <p>育人目标：使学生树立精益求精的工匠精神。</p>	26	<p>通过教师的课堂示范操作和学生的实践操作，使学生对于油画工具材料技法学会综合运用。</p>	<p>目标 2：提高设计方案造型能力</p>

注：知识点要充分体现课程思政元素。

四、课程考核

- 3、本课程教学主要通过理论讲授、作品分析和作业训练等环节，讲授油画艺术的基本表现方法，同时注意在课堂教学中融入课程思政内容，本课程采用过程性考核和终结性考核相结合的方式。
- 4、本课程为绘画技法课程，课程总评成绩由过程性考核（占 50%）和终结性考核（占 50%）构成。过程性考核（即为平时成绩），平时成绩主要由作业和考勤表现综合评定，终结性考核（即为期末成绩），期末成绩主要由油画静物和油画风景等单元作业成绩综合评定。因此，课程

总评成绩= (平时作业成绩-考勤扣分) ×50%+课程期末考试成绩×50%，迟到 1 次平时成绩扣

5 分旷课 1 次平时成绩扣 15 分。

序号	课程目标 (支撑毕业要求指标点)	考核内容	评价依据				成绩比例 (%)
			作业	考勤	提问	考试	
1	目标 1: 培养学生的综合素养 课程思政目标: 引导学生热爱中华优秀传统文化, 正确认识中西方艺术之间的差异性, 树立正确的审美价值观。	1、 对于不同流派油画作品的认知 2、 完成油画画框的制作程序	√	√			50
2	目标 2: 提高设计方案造型能力 课程思政目标: 激发学生精益求精的工匠精神。	1、 使用油画颜料写生一组静物。 2、 临摹或使用风景照片画一幅风景油画。	√				50
合计							100

注: 各类考核评价的具体评分标准见《附录: 各类考核评分标准表》

五、教材及参考资料

教材:

《油画》, 靳尚谊主编、丁一林编著, 中国美术学院出版社, 2000 年 5 月第一版, 2015 年 1 月第 10 次印刷, ISBN: 7810197916。

参考资料:

1. 《油画》, 何军、杨洋、董文通编著, 中国青年出版社, 2014 年 5 月北京第 1 版, 2016 年 8 月第 3 次印刷, ISBN: 9787515322278。

2. 《油画的光与色》, [美]凯文·D·麦克弗森著, 赵春园、张晓怡译, 上海人民美术出版社, 2017 年 1 月版, ISBN: 9787532268177。

3. <http://www.xuehuahua.net/youhua/youhuajiaocheng>

六、教学条件

师资条件: 具备一定的造型基础和油画教学经验的教师

场地条件: 配备多媒体设备的专业绘画画室, 以及一定数量的专业画架、板凳和静物台等教学设施。

附录: 各类考核评分标准表

油画考核评分标准表

教学目标要求	评分标准					权重 (%)
	90-100	80-89	70-79	60-69	60 以下	
目标 1：培养学生的综合素养	油画基本制作过程熟练掌握，在自己的油画作品中能准确完整的表达出特定艺术流派风格特征。画面精益求精，追求艺术品质。	掌握油画基本制作过程，在自己的油画作品中能基本表达出特定艺术流派风格特征。画面较为精益求精，追求艺术品质。	初步掌握油画基本制作过程，在自己的油画作品中能部分表达出特定艺术流派风格特征。画面追求一定的艺术品质。	对油画基本制作过程掌握不清晰，在自己的油画作品中体现不出特定艺术流派风格特征。画面艺术品质一般。	油画基本制作过程没有掌握，在自己的油画作品中体现不出特定艺术流派风格特征。画面艺术品质较差。	20
目标 2：提高设计方案造型能力	1、画面完整，能传达出一定的意境和情绪； 2、构图好，有一定的创意和形式感； 3、油画工具材料与思想结合关系好，能准确传达创意； 4、油画工具材料运用的能力强；整体与局部关系处理好； 5、画面精益求精，追求艺术品质。	1、画面较完整，能传达出一定的意境和情绪； 2、构图较好，有一定的创意和形式感； 3、油画工具材料与思想结合关系较好，能传达创意； 4、油画工具材料运用的能力较强；整体与局部关系处理较好； 5、画面较为精益求精，追求艺术品质。	1、画面较完整，有一定的意境和情绪； 2、构图一般，有一定的创意和形式感； 3、材料与思想结合关系一般，能传达创意； 4、材料运用的能力较弱；整体与局部关系处理一般； 5、画面追求一定的艺术品质。	1、画面欠完整，不能传达出意境和情绪； 2、构图不太好，创意和形式感较差； 3、油画工具材料与思想结合关系不太好，不能准确传达创意； 4、油画工具材料运用的能力较弱；整体与局部关系处理不太好； 5、画面艺术品质一般。	1、画面不完整，不能传达出意境和情绪； 2、构图问题较多，创意和形式感差； 3、油画工具材料与思想结合关系不好，不能基本传达创意； 4、油画工具材料运用的能力弱；整体与局部关系处理不好； 5、画面艺术品质较差。	80

注：评分标准的分数段划分可以根据课程需要自行设计。

课程负责人：冯韬

审 定：吴冬梅

院 长：曾 英

《装饰线描》课程教学大纲

一、课程基本信息

课程名称	装饰线描						
	Decorative line drawing						
课程代码	2113011820			课程性质	选修		
开课学院	艺术设计学院			课程负责人	杨建辉.冯韬		
课程团队	冯大康.杨建辉.冯韬						
授课学期	6			学分/学时	2/32		
课内学时	32	理论学时	32	实验学时	0	其他	0
适用专业	普通本科设计学类						
授课语言	中文						
对先修课程的要求	要求学生预先具备造型艺术的基本表现能力和构图构成能力，计算机辅助设计技能，综合审美素养，先修的主要课程：《设计素描》、《设计色彩》、《设计构成》						
对后续课程的支撑	对后续《海洋文化图形设计研究》课程提供装饰线描知识和创作能力，为后期设计领域的图形创作表现开拓思维，完善知识结构，支撑综合素养培养。						
课程简介	<p>课程定位：本课程旨在综合提高学生的艺术审美能力，培养学生积极阳光的审美观，了解装饰线描的属性和特征，认知不同文化背景下装饰语言的内涵与象征，了解中国传统线描与西方经典线描作品，以及黑白装饰语言在实际生活和设计中的应用，提高学生的创造力和审美力，建立积极阳光的审美观，为国家培养具备优秀艺术素养的人才打下坚实基础。</p> <p>主要教学内容：通过对线条运用、黑白灰处理、构图技巧等，让学生掌握线描画的基本技能，并运用创作原则进行装饰线描画创作，在此过程中，也会引导学生进行线描画创作实践，从而培养学生的独立创作能力和创新思维，所以高校大学生装饰线描课程主要内容在培养学生的绘画技能、审美能力、创新思维和实践能力等方面。</p> <p>教学目标：了解线描特点，掌握线条表现的造型规律、造型形式、造型手法，具备线描创作能力，能够将线描创作应用于设计项目的能力。</p> <p>主要教学方法：运用理论讲授、讲评、案例分析、设计训练、示范与指导等多种现代教育技术手段，注重多媒体教学与传统教学方式相结合；综合运用启发式教学、互动式教学、研究式教学、案例式教学等教学方式和教学方法；注重各阶段的小节基本理论与实践操作紧密结合，促进课程核心学习效果。</p>						

二、课程目标及对毕业要求指标点的支撑

序号	课程目标
1	<p>目标 1: 掌握装饰线描的概论和基本理论。</p> <p>课程思政目标: 对中国传统艺术图像的审美导向, 能够增添学生的自主文化自信和正确的价值观, 从而建立民族自豪感, 同时了解中西方线性语言的发展, 增强对中国传统文化的民族自信。</p>
2	<p>目标 2: 能根据装饰线描的基本理论使用装饰线描视觉语言创作作品。</p> <p>课程思政目标: 锻炼学生有序思维, 养成秩序性的思维习惯, 形成以内容入手完成形式的创作过程, 并通过正能量的作业主题, 能够使学生感受社会注意核心价值观的重要内涵。</p>

三、教学内容及进度安排

序号	教学内容	学生学习预期成果	课内学时	教学方式	支撑课程目标
1	<p>1.装饰线描概论</p> <p>本章主要内容: 装饰线描概述</p> <p>重点: 装饰线描的艺术特点</p> <p>1.1 装饰线描艺术的发展和现状</p> <p>1.2 装饰线描的种类</p> <p>思政元素: 通过对中国传统文化元素的赏析, 建立文化自信和民族自豪感。</p>	<p>认识装饰线描的概念与特征, 并对装饰线描的原理实质进行分析应用</p> <p>育人目标: 对中国传统艺术图像的审美导向, 能够增添学生的自主文化自信和正确的价值观, 从而建立民族自豪感。</p>	4	<p>该环节主要通过理论讲授, 大量传统艺术图像实例辅助理解, 以及和今后的设计学习进行联系讲述。</p> <p>学生动手临摹。</p>	目标 1: 掌握装饰线描的概论和基本理论
2	<p>2.装饰线描的表现特征和方法</p> <p>本章主要内容: 传统线描的表现特征与方法</p> <p>重点: 西方线描和中国线描的异同</p> <p>难点: 以线造型的处</p>	<p>学生通过对线条语言的训练, 能够建立线性元素对画面的多维理解。</p> <p>育人目标:</p> <p>1.了解中西方线性语言的发展, 增强对中国传统文</p>	6	<p>理论讲授、作品鉴赏分析、创意方案比较讨论。</p> <p>用实际案例分析线条语言的形式技巧及涵盖内容。</p>	目标 1: 掌握装饰线描的概论和基本理论

	<p>理原则和方法</p> <p>2.1 以线造型的处理原则和方法</p> <p>2.2 中国传统线描及“十八描”</p> <p>2.3 线条的表现形式和表现方法</p> <p>思政元素：通过对中西方线描表现形式的对比介绍，增强学生文化自信，树立正确的审美观。</p>	<p>化的民族自信。</p> <p>2.特定主题的训练让学生能够理解主流文化，增加文化自信。</p>			
3	<p>3.现代线描艺术的特性和表现</p> <p>本章主要内容：装饰线描的装饰性体现</p> <p>重点：掌握运用装饰线描语言进行各种形式的表现训练</p> <p>难点：现代装饰线描画面的形式感和感染力</p> <p>3.1 线描的装饰趣味</p> <p>3.2 现代线描的表现形式</p> <p>思政元素：通过介绍临摹现代线描作品，建立精益求精的工匠精神。</p>	<p>掌握装饰线描中各类形式的表现语言，掌握现代装饰线描画面的形式感和感染力。</p> <p>育人目标：增添学生的自主文化自信和正确的价值观，从而建立民族自豪感。</p>	6	理论讲授 案例分析 教师示范 与指导 写生训练	目标 1：掌握装饰线描的概论和基本理论
4	<p>4.经典线描的临摹表现</p> <p>本章主要内容：装饰线描语言的综合学习</p> <p>重点：综合使用多种素描手段进行造型形式综合表达探索</p>	<p>以中国传统线描“永乐宫壁画”“敦煌莫高窟壁画”以及“比亚兹莱装饰性线描”等绘画作品为范本，进行传统装饰线描的吸收应用。</p> <p>育人目标：锻炼</p>	8	理论讲授 案例分析 教师示范 与指导 学生动手临摹学习	目标 2：能根据装饰线描的基本理论使用装饰线描视觉语言创作作品。

	<p>难点：形式和内容相协调</p> <p>思政元素：通过对经典线描画作的临摹，建立精益求精的工匠精神。</p>	<p>学生有序思维，养成秩序性的思维习惯，形成以内容入手完成形式的创作过程，并通过正能量的作业主题，能够使学生感受社会注意核心价值观的重要内涵。</p>			
5	<p>5.装饰线描的写生与创作</p> <p>本章主要内容：装饰线描语言的综合应用</p> <p>重点：综合使用多种线描手段进行造型形式的表达探索</p> <p>难点：装饰线面画面的形式体现</p> <p>思政元素：通过对线描画作的主题创作，使学生掌握内容与形式的有机统一的重要性。</p>	<p>综合运用所学线描表现手法，进行写生练习和创作练习，将理论联系于实践，充分掌握线描艺术的基本工具的使用，以及线描绘制的基本方法和技巧。</p> <p>育人目标：通过正能量的作业主题，能够使学生感受社会注意核心价值观的重要内涵。</p>	8	<p>理论讲授 案例分析 教师示范 与指导 写生训练</p>	<p>目标2：能根据装饰线描的基本理论使用装饰线描视觉语言创作作品。</p>

注：知识点要充分体现课程思政元素。

四、课程考核

1.本课程教学主要通过理论讲授、作业训练等环节，讲授装饰线描的基本理论和表现方法，同时注意在课堂教学中融入一定的课程思政内容，课程按照分阶段单元作业训练分别给出单元成绩，并分别计入过程考核和最终考核成绩。

2.本课程为专业基础选修课，成绩总评成绩由过程性作业成绩及考勤（装饰线描技法训练单元，占50%）和期末成绩及学生所学章节蕴含的思政元素的认识程度（装饰线描思维表达训练单元，占50%）构成，即总评成绩=（平时作业成绩-考勤扣分）×50%+课程期末考试成绩×50%，迟到1次平时成绩扣5分旷课1次平时成绩扣15分。

序号	课程目标（支撑毕业要求指标点）	考核内容	评价依据				成绩比例（%）
			作业	上机	设计	考试	
1	<p>目标1：掌握装饰线描的各阶段处理方法，培养学生正确的审美导向和动手能力</p> <p>课程思政目标：对中国传统</p>	<p>1. 掌握装饰线描的各阶段处理方法，培养学生正</p>	√				25%

	艺术图像的审美导向，能够增添学生的自主文化自信和正确的价值观，从而建立民族自豪感，同时了解中西方线性语言的发展，增强对中国传统文化的民族自信。	确的审美导向和动手能力 2. 各环节以体现课程内容和创新能力为目标					
2	目标 2: 掌握有序思维, 养成预想和计划行为习惯, 形成以内容入手完成形式的设计创作过程 课程思政目标: 锻炼学生有序思维, 养成秩序性的思维习惯, 形成以内容入手完成形式的创作过程, 并通过正能量的作业主题, 能够使学生感受社会注意核心价值观的重要内涵。	1. 掌握有序思维, 养成预想和计划行为习惯, 形成以内容入手完成形式的设计创作过程考核	√				25%
3	目标 2: 掌握有序思维, 养成预想和计划行为习惯, 形成以内容入手完成形式的设计创作过程, 提高学生的审美能力和对民族文化的进一步认识和了解 课程思政目标: 锻炼学生有序思维, 养成秩序性的思维习惯, 形成以内容入手完成形式的创作过程, 并通过正能量的作业主题, 能够使学生感受社会注意核心价值观的重要内涵。	1.环节作品中, 体现民族文化或传统经典图案, 以作品中体现作为考核依据			√		50%
合计							100

注: 各类考核评价的具体评分标准见《附录: 各类考核评分标准表》

(说明: 1.评价依据主要有: 平时表现、作业、案例分析、实验/实习/调研报告、上机、考试等, 应根据该课程实际设置的考核方式填写, 不够可以加列; 2.各考核方式可根据需要逐一填写评分标准表)

五、教材及参考资料

(必含信息: 教材名称, 编著者, 出版社, 出版年度, 版次, 书号)

1. 《装饰画设计》, (中国高校艺术专业技能与实践系列教材), 肖英隽编著, 人民美术出版社, 2022年5月第1版。
2. 《线描》(全国艺术设计专业基础素质教育规划教材) 雷明娜编著 中国水利水电出版社 2010年6月第一版 ISBN:9787508475905

六、教学条件

师资要求：艺术基础部教师和其他各专业教师，主讲教师 and 教学团队须爱岗敬业、乐于奉献、勇于接受新的教育观念，教学思维能够与时俱进；同时团队结构合理，团结协作好，知识结构、学历结构合理。授课教师表达能力强，积极参与教育教学改革，能够将装饰元素和最新研究引入理论教学中，丰富教学内容，增强学生学习兴趣。

教学场地：专用画室、多媒体教室

教具：经典线描范本 形态表现特征较为明确的写生物象。

附录：各类考核评分标准表

《装饰线描》考核评分标准表

教学目标要求	评分标准					权重 (%)
	90-100	80-89	70-79	60-69	60分以下	
目标1: 掌握装饰线描的各阶段处理方法, 培养学生正确的审美导向和动手能力	1、画面完整, 线性语言丰富, 能抓住对象的基本特征, 装饰趣味体现强烈; 2、构图合理, 透视关系正确; 3、画面黑、白、灰关系明确, 层次感较为突出; 4、塑造形体的能力较强, 有较好的语言表现力和画面感染力, 整体与局部关系处理好; 5、能熟练运用工具、材料表现对象; 6、画面精	1、画面较完整, 形体表现较准确, 线性语言突出能抓住对象的主要特点; 2、构图合理, 透视关系较正确; 3、黑、白、灰关系基本明确, 装饰感较好; 4、塑造形体的能力较强, 光感和质感较好, 整体与局部关系处理好; 5、能较熟练地运用工具、材料表现对象; 6、画面较为精益求精,	1、画面完整性较弱, 形体结构不够准确, 能抓住对象的主要特点; 2、构图不太合理, 透视关系有一定错误; 3、黑、白、灰关系基本明确, 有一定的语言表现力和画面感染力; 4、塑造形体的能力较弱, 有一定的表现力, 整体与局部关系处理较弱; 5、运用工具、材料表现对象不够熟练; 6、画面追求一定的艺术品质。	1、画面不完整, 形体结构有明显的错误, 不能抓住对象的主要特点; 2、构图不太合理, 透视关系明显的错误; 3、有一定的黑、白、灰关系和画面语言表现; 4、塑造形体的能力较差、整体与局部关系较差; 5、运用工具、材料表现对象的能力较差; 6、画面艺术品质一般。	1、画面不完整, 形体结构有明显的错误, 不能对对象进行塑造描绘; 2、构图不合理, 透视关系有明显的错误; 3、画面的黑、白、灰关系混乱; 4、塑造形体的能力差、画面无整体与局部关系比较; 5、运用工具、材料表现对象的能力较差;	70%

	益求精，追求艺术品质。	追求艺术品质。			6、画面艺术品质较差。	
目标2：掌握有序思维，养成预想和计划行为习惯，形成以内容入手完成形式的设计创作过程	1.在过程中能够有效理解环节内容和过程，并高质量达到课程内容要求； 2.从不同形态的选材到草图及成作绘制有良好的内容顺序和材料支撑； 3.研究问题态度认真。	1.在学习过程和画面中能够有一定的理解教学内容和过程梯度，并高质量达到课程内容要求； 2.从选材到草图及成作绘制有良好的顺序和材料支撑； 3.研究问题态度较为认真。	1.在学习过程和画面中能够理解教学内容和过程梯度，基本达到课程内容要求； 2.研究问题态度较为认真。	1.对课程环节内容模糊绘制过程程序混乱，最终作品精致度相对欠缺； 2.研究问题态度一般。	1.对课程讲述内容不清晰绘制过程程序混乱，作品完全体现不出精致度； 2.研究问题态度较差。	20%
目标2：掌握有序思维，养成预想和计划行为习惯，形成以内容入手完成形式的设计创作过程，高学生的审美能力和对民族文化的进一步认识和了解	能够深入理解传统经典图样，并在画面中合理应用体现，画面精益求精，追求艺术品质。	对传统经典图样有一定的采用，有初步的民族文化认识，画面较为精益求精，追求艺术品质。	有传统文化的审美倾向，但较为含糊，为能够有深入的理解，画面追求一定的艺术品质。	课程学习中及最终作业体现上为能够表现出对传统图样的理解和认识，画面艺术品质一般。	课程学习中及最终作业中未能对课程内容和传统纹样的理解，画面艺术品质较差。	10%

注：评分标准的分数段划分可以根据课程需要自行设计。

课程负责人：杨建辉.冯韬

审 定：吴冬梅

院 长：曾 英

《涉海短片创意》课程教学大纲

一、课程基本信息

课程名称	涉海短片创意						
	Creative of Short Film about Marine						
课程代码	2113030230			课程性质	选修		
开课学院	艺术设计学院			课程负责人	张继强		
课程团队	张继强、李欣、伏晓妹、徐广飞						
授课学期	6			学分/学时	2/32		
课内学时	32	理论学时	32	实验学时	0	其他	0
适用专业	数字媒体艺术专业						
授课语言	中文						
对先修课程的要求	课程要求学生预先具有一定的人文素养，家国情怀，具备基本的审美能力，具有新媒体设计的思维与素养。先修课程有：《摄像基础》、《故事创作》。						
对后续课程的支撑	为后续《专业创新设计实践》、《涉海文创训练》、《影像专题创作》等课程提供熟练运用海洋元素，发散思维和团队协作能力的支撑。						
课程简介	<p>课程定位：《涉海短片创意》课程是艺术学院数字媒体艺术专业选修课程，是构建数字媒体艺术教学体系的重要组成部分。课程需要广泛的阅读和充分的实践，所涉及的知识面较广。课程旨在升华海洋文化思想，弘扬海洋文化精神，启迪新思维，弘扬正能量。</p> <p>教学内容：课程深入解读了涉海洋文化的思想内涵、表现风格和叙事结构，系统的学习涉海短片创意的创作方法、创作思路和创作流程；通过课程学习，使学生对涉海短片创意有全面的认识 and 了解，并能将所学知识应用到自己的项目案例中去。</p> <p>培养目标：本课程着重培养学生对艺术短片的创新能力与探索能力，考察学生对海洋文化的探知与艺术表现能力，为媒体艺术作综合创作打好基础。</p> <p>主要教学方法：本课程通过理论讲授和课堂练习相结合的方式进行教学，综合运用启发式教学、互动式教学、案例式教学等方式综合授课。课程强调学习成果的消化和理解，扎实有序开展教学，促进核心学习结果的达成。</p>						

二、课程目标及对毕业要求指标点的支撑

序号	课程目标	支撑毕业要求指标点	毕业要求
1	<p>目标 1: 掌握海洋文化的精神内涵; 具备短片艺术研究与分析能力; 能围绕海洋文化进行综合创作。</p> <p>课堂思政目标: 思政元素: 领会时代精神, 启发学生思考创新精神的重要性。</p>	<p>指标点 4-3: 学生能够应用本专业和交叉设计学科的综合知识, 解决当今社会跨界设计的基本问题和复杂应用问题, 并表现出一定的创造力和批判性思维能力。</p>	<p>4.设计研究: 能够基于数字媒体艺术专业理论知识和设计原理, 采用科学的方法对复杂的媒体艺术创作问题进行设计创新和实践研究。</p>
2	<p>目标 2: 掌握涉短片创意的创作思路和创作流程; 具备实践探索能力、设计策划能力和综合创作能力; 具备担当意识与团队协作意识。</p> <p>课程思政目标: 培养学生积极思考、刻苦钻研精神、培养学生实事求是、自主学习意识。</p>	<p>指标点 5-2: 学生能够运用摄影摄像相关器材设备进行视像创作素材的采集, 并能够运用后期合成软件 Pr\AE\Au 等软件工具进行影像媒体艺术编辑创作;</p> <p>指标点 5-4: 学生能灵活使用 An\Dw\AE\Processing\3DMax\C4D\Unity 等工具软件, 结合媒体艺术交互设计规律, 进行电脑端、移动端网络交互方案设计, 完成 VR 虚拟现实以及二、三维游戏等前端设计创建;</p> <p>指标点 5-5: 了解数字媒体艺术行业领域的相关生产设备及设备应用, 能够根据设计需求使用合理的材料、工艺及技术标准。</p> <p>指标点 8-1: 在项目合作中, 具有团队合作意识, 能够自查、自省和自控, 耐心倾听团队成员的意见, 理解他人的需求和意愿;</p>	<p>5.使用现代工具: 能够针对媒体艺术创作加工问题, 选择与使用恰当的技术资源, 能掌握影视、动画、交互方向数字媒体技术工具、设备的使用方法, 精通某一方向工具设备的使用技巧, 并能够理解其局限性。</p> <p>8.个人与团队: 能够在多学科背景下以及综合性媒体艺术实践团队中承担个体、团队成员以及负责人的角色。</p>
3	<p>目标 3: 具备对方案进行调整与优化能力, 以及对设计成果进行汇报与展示能力。</p> <p>课程思政目标: 培养学生的家国意识与人文情怀。启发学生的工匠精神与人本精神。</p>	<p>指标点 6-1: 在进行艺术设计实践和实施时, 能充分考虑到社会道德的规范以及社会群体的审美习惯</p>	<p>6.设计与市场: 能够基于数字媒体艺术专业相关背景和知识进行合理分析, 评价设计实践对社会、健康、安全、法律以及文化的影响, 并明了设计师应承担的责任。</p>

三、教学内容及进度安排

序号	教学内容	学生学习 预期成果	课内 学时	教学方式	支撑 课程 目标
1	<p>内容：1 专题短片概念及现状</p> <p>1.1 专题艺术短片的发展现状与趋势</p> <p>1.2 专题艺术短片的时代意义</p> <p>重点：认识专题艺术短片发展现状与时代意义</p> <p>难点：理解专题艺术短片的发展趋势</p> <p>思政元素：通过讲解专题短片概念及现状，启发学生思考创新精神的重要性，更好地为国家为人民服务。</p>	<p>了解艺术短片的发展现状，了解创新意识方法对艺术短片的重要意义。</p> <p>育人目标：培养学生的海洋文化意识，启发新思想，弘扬正能量。</p>	4	本学时段由课堂讲授为主，通过范例图片、视频、投影等多媒体形式进行教学，使学生初步掌握涉海短片创意的基本知识。	目标 1
2	<p>内容：2 涉海短片创意策划</p> <p>2.1 海洋文化内涵解读</p> <p>2.2 海洋艺术元素提取</p> <p>2.3 短片艺术作品创意</p> <p>重点：海洋文化艺术作品主题内容的确定，创作思路的策划</p> <p>难点：海洋文化艺术作品创作风格的探索</p> <p>思政元素：通过涉海短片创意策划，引导学生树立正确的人生观与价值观，培养学生的家国意识与人文情怀。启发学生的工匠精神与人本精神。</p>	<p>了解研究海洋文化内涵，确立海洋文化创意主题，提取海洋文化艺术表达元素，进行短片艺术作品创意策划。</p> <p>育人目标：培养学生的责任意识，启发新思维，弘扬正能量。</p>	8	本学时段由课堂讲授为主，通过范例图片、视频、投影等多媒体形式进行教学，使学生初步掌握涉海短片创意的基本知识。	目标 2
3	<p>内容：3 涉海短片创作训练</p> <p>3.1 涉海短片综合实践作业实践</p> <p>3.2 综合实践作业点评与修正完善</p> <p>重点：涉海短片创意构思的实现</p> <p>难点：涉海短片作品艺术性的提升</p> <p>思政元素：通过涉海短片创作训练，培养学生积极思考、刻苦钻研精神、培养学生实事求是、自主学习意识。</p>	<p>了解和掌握短片创意的方法，熟悉海洋元素在短片创意中的使用。</p> <p>育人目标：培养学生的担当意识，启发创新思维，颂赞中国力量。</p>	16	运用现代教育技术，结合启发式教学、互动式教学、案例式等教学方式和方法，指导学生进行设计与创作。	目标 2
4	<p>内容：</p> <p>4 涉海短片创作前期社会调研</p> <p>调研目的：采集涉海短片综合作业创作前期资料。</p> <p>调研去向：前往涉海短片综合作业创作素材采集相关单位部门与海洋景</p>	<p>帮助学生了解涉海短片创意方法，了解海洋元素，熟悉调研方法，为短片创作收集素材。</p> <p>育人目标：培养学</p>	4	采用集体参观和调研的方法引领学生，结合启发式、案例式教学方法	目标 3

点。 调研任务：每位同学提供涉海短片综合作业创作前期调研作业。 思政元素：通过调研与分析，培养学生积极思考，实事求是的设计素养、培养学生团队协作能力与沟通表达能力。	生的担当意识，启迪学生，鼓舞学生，引导学生树立正确的价值观。			
------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------	--	--	--

四、课程考核

1、本课程教学主要通过课堂教学、课堂讨论、课间讨论、作业练习、实验实训及复习答疑等环节实现课堂教学目标。为了考察融入课程思想政治教育效果，课程采用过程性考核和综合作业考核相结合方式。

2、本课程为考试课程，课程总评成绩由过程性考核（占40%）和综合作业考核（占60%）两部分组成。过程性考核来源于平时成绩，平时成绩主要根据平时作业、课堂汇报、随堂测验、课堂提问等表现进行考核，并就学生对所学章节思政元素的认知程度、所学专业知识的掌握程度等方面进行综合评定。综合作业考核为期末考试成绩。

序号	课程目标 (支撑毕业要求指标点)	考核内容	评价依据				成绩比例 (%)
			作业	实验	设计	汇报	
1	目标 1：掌握海洋文化的精神内涵；具备短片艺术研究与分析能力；能围绕海洋文化进行综合创作。 (支撑毕业要求指标点 4-3)	掌握涉海短片创意原则、创作方法、制作技术与后期效果处理等知识，完成市场调研与分析。	√				40%
2	目标 2：掌握涉短片创意的创作思路和创作流程；具备实践探索能力、设计策划能力和综合创作能力；具备担当意识与团队协作意识。 (支撑毕业要求指标点 5-2, 5-4, 5-5, 8-1)	掌握涉海短片创意前期策划、中期制作、后期合成等知识，完成项目方案设计制作与实施。			√		50%
3	目标 3：具备对方案进行调整与优化能力，以及对设计成果进行汇报与展示能力。 (支撑毕业要求指标点 6-1)	对涉海短片项目成果做认真的总结汇报与作品的修改优化。				√	10%
合计							100%

五、教材及参考资料

教材：《短片的法则》（美）金阿德尔曼著，叶俊策译，世界图书出版公司，2015年，第1版 9787565724053。

参考资料：《海洋与中华文明》，李磊编著，花城出版社2014年，第1版，9787115418272。

（艺术类书籍出版变化较快，任课教师在课程大纲基础上，根据教学需求，可另定优秀教材）

六、教学条件

课程师资：具备《动态插画设计》课程教学经验教师。

教学场地：具备多媒体授课设备，能容纳30-70人的专业教室。

附录：各类考核评分标准表

涉海短片创意课程考核评分标准表

教学目标要求	评分标准					权重 (%)
	90-100	80-89	70-79	60-69	50 以下	
目标 1：掌握海洋文化的精神内涵；具备短片艺术研究与分析能力；能围绕海洋文化进行综合创作。 (支撑毕业要求指标点 4-3)	知识掌握完整充分，理解深刻，有自己独到的见解和分析，按质按量完成了全部课程任务。	知识掌握较完整，理解较深刻，有自己的见解和分析，较好的完成了全部课程任务。	知识掌握一般，理解一般，有一定的见解和分析，基本完成了课程任务。	知识掌握欠佳，理解欠佳，有一定的见解和分析，勉强完成了课程任务。	未掌握课程相关知识，理解错误，见解偏激，未能完成课程任务。	40%
目标 2：掌握涉短片创意的创作思路和创作流程；具备实践探索能力、设计策划能力和综合创作能力；具备担当意识与团队协作意识。(支撑毕业要求指标点 5-2, 5-4, 5-5, 8-1)	作品主题明确，构思新颖，视听感受好，画面氛围浓；视频输出合理规范，动作自然流畅，节奏感强，作品完成度高。	作品主题明确，构思较新颖，视听感受较好，画面氛围较浓；视频输出准确无误，动作较流畅，作品完成度较高。	作品主题较明确，构思一般，视听感受一般，画面氛围一般；视频输出基本规范，作品完成度一般。	作品基本符合要求，工作量尚可；数字影像表现力弱，视听感受欠佳，画面氛围欠佳，作品完成度较差。	作品不符合要求，工作量不够；作品视听感受极差，各视觉元素混乱不堪，作品完成度极差。	50%

目标 3：具备对方案进行调整与优化能力，以及对设计成果进行汇报与展示能力。（支撑毕业要求指标点 6-1）	对作品成果进行汇报与总结，观点明确、阐述流畅、层次分明、逻辑清晰。	对作品成果进行汇报与总结，观点较明确、阐述较流畅、层次较分明、逻辑较清晰。	对作品成果进行汇报与总结，观点一般、阐述一般、层次尚可、有一定的逻辑。	对作品成果进行汇报与总结，观点不明确、阐述不流畅、层次不分明、逻辑不清晰。	对作品成果进行汇报与总结，观点不明确、阐毫无层次、逻辑混乱。	10%
------------------------------------------------------	-----------------------------------	---------------------------------------	-------------------------------------	---------------------------------------	--------------------------------	-----

注：评分标准的分数段划分可以根据课程需要自行设计。

课程负责人：张继强
 审 定：吴冬梅
 院 长：曾 英

《数字广告创作》课程教学大纲

一、课程基本信息

课程名称	数字广告创作						
	Digital Advertising Creation						
课程代码	2113030251			课程性质	选修		
开课学院	艺术设计学院			课程负责人	张青荣		
课程团队	张青荣、闵元元、王晨曦						
授课学期	6			学分/学时	2/32		
课内学时	32	理论 学时	32	实验 学时	0	其他	0
适用专业	数字媒体艺术						
授课语言	中文						
对先修课程的要求	课程要求学生具备数字媒体摄像基础知识、能使用影视后期多种方法编辑处理影像采集作品，具备一定动画制作基础以及一定人文素养。先修课程有：《摄像基础》《动画基础》《影视特效创作》《数字影音设计》等。						
对后续课程的支撑	能为后续《专业实习（论文）》、毕业设计课程提供系统影像采集与后期合成的方法，对社会文化元素的发现采集、锤炼应用再创造专业能力的培养，以及后续综合媒体艺术实验创新意识培养的支撑。						
课程简介	<p>课程定位：本课程是数字媒体艺术专业的一门专业选修课程。该课程将理论与实践相结合，让学生了解数字广告创作相关理论，掌握数字广告设计创作思维、流程与方法。结合巧妙的课程思政设计，引导学生树立正确三观。</p> <p>主要教学内容：让学生了解数字广告艺术的类型及发展，熟悉数字广告创意策划的具体方法步骤，掌握其创作原理，学习数字广告的初步制作方法，培养学生对数字广告的初步设计与采编制作能力，提高学生数字媒体艺术综合实践创作能力，为后续课程设计和毕业设计以及数字广告社会实践创作打下较好基础。</p> <p>教学目标：通过数字广告创作理论知识系统学习与专题训练，借助系统的影像采集与后期合成方法，训练学生的数字广告短片创意能力与表现能力，培养学生对社会文化元素的发现采集能力以及锤炼应用再创造能力，唤起其媒体艺术实验创新意识。培养学生识美、爱美和创造美的素养与能力；加强“社会主义核心价值观”教育，关注社会热点，关注公益服务；培养学生家国情怀，强化中国设计理念，坚定文化自信；提高学生数字广告鉴赏与创意素质。</p> <p>主要教学方法：主要采用课堂讲授与设计实训相结合的方法，以设计实训为主、课堂讲评为辅引导学生设计制作，创作实践训练结合讨论互评方式展开。</p>						

二、课程目标及对毕业要求指标点的支撑

序号	课程目标	支撑毕业要求指标点	毕业要求
1	<p>目标 1: 了解数字广告艺术发展的风格流派, 理解数字广告的视听表现类型特点, 熟悉数字广告创意策划的具体方法步骤, 掌握数字广告创作创作的基本原理与方法, 能围绕专项广告项目进行方案设计前的准备及确定设计方案。</p> <p>课程思政目标: 家国情怀、创新精神, 人文关怀。</p>	<p>指标点 2-2: 能够依据本专业或交叉设计学科的知识, 进行用户和市场调研对问题进行有效的分析。</p> <p>指标点 3-2: 能够针对特定需求, 如市场需求, 或参赛专题等, 完成影像方向的过程单元部件设计的社会调研、前期策划。</p>	<p>2.问题分析: 能通过文献调研, 分析复杂媒体艺术项目的实现问题, 能应用数字媒体艺术专业基础知识原理与设计技能创意、表现、分析专业设计问题, 以获得有效解决方案。</p> <p>3.设计/开发解决方案: 能够通过影像、动画技术或界面交互、VR 媒体表现技术, 针对实际设计问题, 制定出解决方案, 设计满足特定需求的系统、单元或工艺流程, 并能够在设计环节中体现创新意识, 考虑社会、健康、安全、法律、文化以及环境等因素。</p>
2	<p>目标 2: 对社会文化元素进行采集融汇、锤炼应用再创造, 对专项数字广告项目进行设计制作, 在理解广告法律法规基础上, 采用独立或团队合作的方式, 借助系统的影像采集与后期合成方法, 尽量以实验表现新视角, 完成数字广告综合作业制作。</p> <p>课程思政目标: 正确的世界观、人生观、价值观, 中国设计, 文化自信, 工匠精神。强化安全意识, 尊重他人, 明确责任担当。</p>	<p>指标点 4-2: 具有对视像、动画、交互设计进行实践研究的能力。</p> <p>指标点 5-2: 学生能够运用摄影摄像相关器材设备进行视像创作素材的采集, 并能够运用后期合成软件 Adobe Pr\AE\Au 等软件工具进行影像媒体艺术编辑创作。</p>	<p>4.设计研究: 能够基于数字媒体艺术专业理论知识和设计原理, 采用科学的方法对复杂的媒体艺术创作问题进行设计创新和实践研究。</p> <p>5.使用现代工具: 能够针对媒体艺术创作加工问题, 选择与使用恰当的技术资源, 能掌握影视、动画、交互方向数字媒体技术工具、设备的使用方法, 精通某一方面工具设备的使用技巧, 并能够理解其局限性。</p>
3	<p>目标 3: 对综合作业成果进行互评讨论, 汇报总结和反思。</p> <p>课程思政目标: 积极思考、实事求是的职业素养, 团队协作。</p>	<p>指标点 11-1: 能在时代发展的大背景下, 认识到自主和终身学习的必要性。</p>	<p>11.终身学习: 具有自主学习和终身学习的意识, 有不断学习和适应数字媒体艺术专业发展的能力。</p>

三、教学内容及进度安排

序号	教学内容	学生学习预期成果	课内学时	教学方式	支撑课程目标
1	<p>内容:</p> <p>1.数字广告概述</p> <p>1.1 数字广告类型</p> <p>1.2 数字广告发展</p> <p>重点: 数字广告类型特点及发展状况</p> <p>难点: 数字广告的类型特点与视听表现特点</p> <p>思政元素: 通过赏析时代主旋律广告作品,认识未来人文关怀主题发展趋势。启发学生在学习中思考创新精神的重要性。</p>	<p>了解数字广告的基本概念,掌握数字广告的分类,了解数字广告的人文文化发展趋势。</p> <p>育人目标: 通过学习增强家国情怀、创新精神,人文关怀精神。</p>	4	理论讲授、案例分析。案例教学以国内外优秀动态广告案例分析为主,通过范例图片、作品播映等多媒体形式欣赏解析。	目标1: 了解数字广告艺术发展的风格流派,理解数字广告的视听表现类型特点。
2	<p>内容:</p> <p>2.数字广告创意</p> <p>2.1 数字广告创意要点</p> <p>2.2 数字广告创意方法</p> <p>2.3 数字广告制作流程</p> <p>重点: 数字广告创意点及创意主题的确定,数字广告创意表现形式,数字广告制作媒材</p> <p>难点: 数字广告创意主题的提炼表达,数字广告丰富的实验表现形式</p> <p>思政元素: 通过数字广告创意点及创意主题的确定,引导学生树立正确的世界观、人生观、价值观。</p>	<p>了解数字广告创意点及创意主题的确定,数字广告创意表现形式,创意方法程序,优秀数字广告作品的分析方法,了解数字广告制作媒材及流程。</p> <p>育人目标: 通过学习引导学生树立正确的世界观、人生观、价值观。</p>	8	理论讲授、案例分析,结合数字广告调研,优秀数字广告案例分析汇报。	目标1: 理解数字广告的视听表现类型特点,熟悉数字广告创意策划的具体方法步骤,掌握数字广告创作创作的基本原理与方法。
3	<p>内容:</p> <p>3.数字广告创作前期社会调研</p> <p>重点: 前往相关单位部门作数字广告综合作业创作源素材采集。</p> <p>难点: 相关单位部门的选择,创作素材源的类型化与视像表现的专业性与丰富性。</p>	<p>对即将进行的数字广告综合作业前期资料的采集梳理。</p> <p>育人目标: 通过学习引导学生遵守规章制度,强化安全意识,尊</p>	4	本学时段由社会调研采集为主,引导学生进行数字广告综合作业前期调研。	目标1: 能围绕专项广告项目进行方案设计前的准备。目标2: 对社会文化元素进行采集融汇、锤炼应用再创

	<p>调研任务：每位同学提供数字广告综合作业创作前期调研作业。</p> <p>思政元素：前往单位部门调研过程当体现的大学生素养，遵守各项规章制度，强化安全意识，尊重他人、恪守职业诚信，明了自己在社会中的责任担当。</p>	<p>重他人，明确责任担当。</p>			造。
4	<p>内容： 4.数字广告实践创作 4.1 数字广告综合实践作业创意方案的形成 4.2 数字广告综合实践作业现实作品制作完成 重点：数字广告的实践创作 难点：数字广告创意与制作方法的实践运用，综合作业叙事表达层次清晰，艺术形式表现具有实验探索性，</p> <p>思政元素：通过实践学习，强化中国设计意识与社会责任担当意识。</p>	<p>掌握数字广告的方案策划创意规律，理解设计制作程序及方法。</p> <p>育人目标：通过实践学习强化中国设计意识与社会责任意识。</p>	12	<p>本学时段由综合作业设计实训为主，课堂讲评为辅引导学生数字广告综合实践设计与制作。通过范例作品进一步强化引导、学生间阶段互评讨论，推进实训正常进行并提升综合作业质量。</p>	<p>目标 1：能围绕专项广告项目确定设计方案。 目标 2：对社会文化元素进行采集融汇、锤炼应用再创造，对专项数字广告项目进行设计制作，在理解广告法律法规基础上，采用独立或团队合作的方式，借助系统的影像采集与后期合成方法，尽量以实验表现新视角，完成数字广告综合作业制作。</p>
5	<p>内容： 5.对设计成果的总结汇报与分析点评 重点：对课程的实践成果进行总结与汇报 难点：综合作业叙事表达思路清晰，艺术表现具有创新性，设计总结全面，点评陈述重点</p>	<p>对设计成果的文字与作品材料的总结评估及逻辑梳理。强化中国设计意识与社会责任担当意识。 育人目标：通过设计方案的展</p>	4	<p>课堂以学生课程成果汇报分析点评为主，辅以教师点评总结。</p>	<p>目标 3：对综合作业成果进行互评讨论，汇报总结和反思。</p>

突出、简明扼要。	示，培养学生积极思考、实事求是的职业素养。			
思政元素：通过总结汇报训练，培养学生积极思考、实事求是的职业分析点评素养，强化其团队沟通协作意识。				

注：知识点要充分体现课程思政元素。

四、课程考核

1.本课程教学主要通过理论讲授、作业训练、课间讨论、思考分析及复习答疑等环节，以实现课程教学目标。为了考查融入隐性课程思想政治教育效果，本课程采用过程性考核和终结性考核相结合方式。课程按照分阶段作业训练分别给出阶段成绩，分别计入过程考核和最终考核成绩。

2.本课程为考试课程。课程总评成绩由过程性考核(占40%)和终结性考核(占60%)构成过程性考核(即为平时成绩和期末成绩)。平时成绩主要由平时作业训练、提问、考勤等表现综合评定；其中对学生所学章节蕴含的思政元素的认识程度、所学专业内容掌握程度等方面进行考核终结性考核即为期末考试成绩。

序号	课程目标（支撑毕业要求指标点）	考核内容	评价依据				成绩比例（%）
			作业	上机	设计	课程汇报	
1	目标 1：了解数字广告艺术发展的风格流派，理解数字广告的视听表现类型特点，熟悉数字广告创意策划的具体方法步骤，掌握数字广告创作创作的基本原理与方法，能围绕专项广告项目进行方案设计前的准备及确定设计方案。 (支撑毕业要求指标点 2-2,3-2)	1.调研成果，调研采集是否详实，资源归类分析是否合理。 2.数字广告创作设计项目前期方案确定，创作设计项目自拟题目或来自教师科研题目或社会服务	√				40
2	目标 2： 对社会文化元素进行采集融汇、锤炼应用再创造，对专项数字广告项目进行设计制作，在理解广告法律法规基础上，采用独立或团队合作的方式，借助系统的影像采集与后期合成方法，尽量以实验表现新视角，完成数字广告综合作业制作。 (支撑毕业要求指标点 4-2,	数字广告综合作业创作训练项目的完成，主题是否突出，视像表现是否有创新性。			√		50

	5-2)						
3	目标3: 对综合作业成果进行互评讨论, 汇报总结和反思。 (支撑毕业要求指标点12-1)	数字广告综合作业制作完成及成果展示与汇报。				√	10
合计			30		60	10	100

注: 各类考核评价的具体评分标准见《附录: 各类考核评分标准表》

五、教材及参考资料

教材:

《数字广告创意》, 王佳炜编著, 西安交通大学出版社, 2023年, 第1版, ISBN: 9787569328257。

参考资料:

1. 《影视广告经典评析》, 张家平、袁长青编著, 学林出版社, 2020年, 第1版, ISBN: 9787806688533;
2. 《影视广告作品赏析》, 李霞编著, 上海交通大学出版社, 2021年, 第1版, ISBN: 9787313056955。

(艺术类书籍出版变化较快, 任课教师在课程大纲基础上, 根据教学需求, 可另定优秀教材)

六、教学条件

课程师资: 具备《数字广告创作》课程教学经验教师。

教学场地: 具备多媒体授课设备、能容纳30-60人的专业教室。

附录: 各类考核评分标准表

《数字广告创作》考核评分标准表

教学目标要求	评分标准					权重 (%)
	90-100	80-89	70-79	60-69	0-59	
目标1: 了解数字广告艺术发展的风格流派, 理解数字广告的视听表现类型特点, 熟悉数字广告创意策划的具体方法步骤, 掌握数字广告创作创作的基本原理与方法, 能围绕专项	1. 调研成果采集详实, 归类分析充分合理。 2. 数字广告创作设计项目前期方案策划主题突出, 媒体材料及形式表现有创新点。	1. 调研成果采集较详实, 归类分析合理。 2. 数字广告创作设计项目前期方案策划主题较突出, 媒体材料及形式表现有创新	1. 调研成果采集较详实, 分析比较合理。 2. 数字广告创作设计项目前期方案策划有一定主题内涵,	1. 调研成果采集基本符合规范。 2. 数字广告创作设计项目前期方案策划有一定思路。	1. 调研成果采集不符合规范。 2. 数字广告创作设计项目前期方案策划思路不明确。	40

广告项目进行方案设计前的准备及确定设计方案。		点。	媒体材料或形式表现有新意。			
目标 2: 对社会文化元素进行采集融汇、锤炼应用再创造, 对专项数字广告项目进行设计制作, 在理解广告法律法规基础上, 采用独立或团队合作的方式, 借助系统的影像采集与后期合成方法, 尽量以实验表现新视角, 完成数字广告综合作业制作。	综合实践作业积极阳光正向, 原创性高、构思新颖, 主题明确, 片头、片中、片尾前后连贯, 制作整体, 视频编辑手法多样, 蒙太奇影视语言运用到位, 画面形式感强, 具有艺术观赏性, 能反映出较强的计算机影视编辑能力与设计创新能力。	综合实践作业积极阳光正向, 原创性高, 主题较明确、构思较新颖, 片头、片中、片尾前后连贯, 制作较整体, 视频编辑手法较多样化, 关键帧画面形式感较强, 具有一定的艺术观赏性, 能反映一定的计算机影视编辑能力与设计能力。	综合实践作业阳光正向, 原创性较高, 具有一定构思创意, 片头、片中、片尾制作较整体, 具有一定的视频编辑手法, 关键帧画面形式感较强, 能反映出一定的计算机影视编辑与设计能力。	综合实践作业有一定原创性, 具有一定构思创意, 具有一定视听处理手法, 工作量达标, 能反映出一定的计算机影视编辑能力。	综合实践作业缺乏原创性与构思创意, 缺乏视听处理手法。或工作量不达标, 不能反映出基本的计算机影视编辑能力。	50
目标 3: 对综合作业成果进行互评讨论, 汇报总结和反思。	对实践成果进行全面总结, 观点明确、阐述流畅、层次分明、逻辑清晰。	对实践成果进行较为全面总结, 观点明确、阐述流畅、层次较分明、逻辑较清晰。	能对实践成果进行较为基本总结观点基本明确、阐述基本流畅。	能对实践成果进行较为基本总结, 观点较为明确、阐述较为流畅。	对实践成果的总结观点不明确、阐述缺乏流畅性。	10

注: 评分标准的分数段划分可以根据课程需要自行设计。

课程负责人: 张青荣

审 定: 吴冬梅

院 长: 曾 英

《传统文创训练》课程教学大纲

一、课程基本信息

课程名称	传统文创训练						
	Training of Traditional Literary Creation						
课程代码	2113030280			课程性质	选修		
开课学院	艺术设计学院			课程负责人	闵元元		
课程团队	闵元元 张青荣 张继强						
授课学期	6			学分/学时	2/32		
课内学时	32	理论学时	32	实验学时	0	其他	0
适用专业	数字媒体艺术						
授课语言	中文						
对先修课程的要求	课程要求学生具备一定动画制作基础以及一定人文素养。先修课程有《动画基础》《影视后期制作》《数字音频制作》《二维动画设计》等。						
对后续课程的支撑	能为后续《涉海文创训练》《专业创新与实践》《毕业设计（论文）》等课程提供系统影像采集与后期合成的方法，对传统文化元素的发现采集、锤炼应用再创造能力的培养，以及后续综合媒体艺术文化创新、实验创新意识培养的支撑。						
课程简介	<p>课程定位：本课程是艺术学院数字媒体艺术专业的一门专业选修课程，在人才培养中起到专业创意能力与审美能力培养的先导作用。本课程的基本任务在于通过该课程的学习使学生了解我国的传统文化、地域风情，非遗传承等情况。在此基础上利用所学知识打造我国传统数字文创作品，培养学生对数字文创作品的整体策划与创作能力，提高学生的综合素养和实践水平，为以后的多媒体领域中相关设计专业打下坚实的基础。</p> <p>主要学习内容：本课程主要学习我国传统文化范畴、深入研究有代表性的风土人情、地域特色，非遗传承等内容，掌握数字文创产品的开发技术和设计理念，对传统文化元素进行采集融汇、锤炼应用再创造，对专项传统文创项目进行设计制作。从而创作出符合地方特色的具有一定开发价值的文创作品。</p> <p>教学目标：培养学生对民族传统文化元素的发现采集能力以及锤炼应用再创造能力，唤起其媒体艺术文化创新意识及实践创新意识。</p> <p>主要教学方法：本课程主要采用课堂讲授、案例学习以及设计实训相结合的教学方法，以设计实训为主，课堂讲评为辅引导学生设计制作。通过投影播映等多媒体形式欣赏解析范例作品，以学生阶段逐级深入、讨论互评方式展开创作实践训练。</p>						

二、课程目标及对毕业要求指标点的支撑

序号	课程目标	支撑毕业要求指标点	毕业要求
1	<p>目标 1: 了解传统文化范畴,理解文创产品的发展前景及艺术表现力。了解文创作品的类型特点及制作流程,掌握文创作品的形式范畴及艺术表现力,培养数字文创作品的策划与综合运用能力。</p> <p>课程思政目标: 培养家国情怀、树立文化自信,强化社会责任、弘扬担当精神。</p>	<p>指标点 2-2: 能够依据本专业或交叉设计学科的知识,进行用户和市场调研对问题进行有效的分析。</p> <p>指标点 3-2: 能够针对特定需求,如市场需求,或参赛专题、地域或传统文化、校园文化、当代艺术专题等需求,完成影像、动画、交互方向的过程单元部件设计的社会调研、前期策划,或前后期部件设计加工制作等,能在构思、设计、实现、运作等方面提出有效的设计方案。</p>	<p>2.问题分析: 能通过文献调研,分析复杂媒体艺术项目的实现问题,能应用数字媒体艺术专业基础知识原理与设计技能创意、表现、分析专业设计问题,以获得有效解决方案。</p> <p>3.设计/开发解决方案: 能够通过影像、动画技术或界面交互、VR 媒体表现技术,针对实际设计问题,制定出解决方案,设计满足特定需求的系统、单元或工艺流程,并能够在设计环节中体现创新意识,考虑社会、健康、安全、法律、文化以及环境等因素。</p>
2	<p>目标 2: 能围绕专项文创项目进行方案设计前的调研准备。对传统文化元素进行采集融合、锤炼应用再创造,对专项传统文创项目进行设计制作,在理解文创法律法规基础上,通过综合创作进一步掌握传统数字文创作品的设计原则与设计流程,创作出具有艺术表现力的数字文创作品。</p> <p>课程思政目标: 体会工匠精神、创新精神的重要性。提升设计素养和人文素养能力。</p>	<p>指标点 4-2: 具有对视像、动画、交互设计进行实践研究的能力。</p> <p>指标点 5-2: 学生能够运用摄影摄像相关器材设备进行视像创作素材的采集,并能够运用后期合成软件 AdobePr\AE\Au 等软件工具进行影像媒体艺术编辑创作。</p>	<p>4.设计研究: 能够基于数字媒体艺术专业理论知识和设计原理,采用科学的方法对复杂的媒体艺术创作问题进行设计创新和实践研究。</p> <p>5.使用现代工具: 能够针对媒体艺术创作加工问题,选择与使用恰当的技术资源,能掌握影视、动画、交互方向数字媒体技术工具、设备的使用方法,精通某一方向工具设备的使用技巧,并能够理解其局限性。</p>
3	<p>目标 3: 对综合作业成果进行互评讨论,汇报总结和反思。</p> <p>课程思政目标: 掌握分析能力和解决问题的能力。培养学生的创新意识、独立思考、自主学习的意识。</p>	<p>指标点 11-1: 能在时代发展的大背景下,认识到自主和终身学习的必要性。</p>	<p>11.终身学习: 具有自主学习和终身学习的意识,有不断学习和适应数字媒体艺术专业发展的能力。</p>

三、教学内容及进度安排

序号	教学内容	学生学习预期成果	课内学时	教学方式	支撑课程目标
1	<p>内容： 1.传统文创概述 1.1 我国的传统文化范畴 1.2 民间文化艺术 1.3 文创产品的发展前景及艺术表现力 重点：民间文化艺术分析 难点：数字文创产品艺术性体现</p> <p>思政元素：通过对中国传统文化范畴和民间艺术的学习，赏析时代主旋律文创作品，认识人文关怀主题发展趋势。启发学生在学习中思考文化遗产与文化创新的重要性，以更好地为国家为人民服务。</p>	<p>了解我国的传统文化范畴，深入挖掘有代表性的民间文化艺术，分析市场已有的数字文创产品的发展前景及艺术表现力。</p> <p>育人目标：培养家国情怀、树立文化自信，强化社会责任、弘扬担当精神。</p>	4	理论讲授、案例分析。案例教学以国内外优秀动态文创案例分析为主，通过范例图片、作品播映等多媒体形式欣赏解析。	目标 1：了解传统文化范畴，理解文创产品的发展前景及艺术表现力。
2	<p>内容： 2.传统文创作品类型及制作流程 2.1 文创作品的分类 2.2 文创作品的艺术表现力 2.3 传统文创作品制作流程 重点：文创作品的类型及表现特点。 难点：现实理解文创作品艺术表现力。</p> <p>思政元素：通过对传统文创作品类型及制作流程的讲解，赏析融汇社会主义核心价值观时代主旋律的优秀文创作品，引导学生树立正确的世界观、人生观、价值观。</p>	<p>了解文创作品的类型特点，掌握文创作品的形式范畴及艺术表现力。了解传统文创数字作品的整个创作环节，提高文创数字作品的整体策划与综合运用能力。</p> <p>育人目标：体会工匠精神、创新精神的重要性。提升设计素养和人文素养能力。</p>	4	理论讲授、案例分析，结合传统文创调研，优秀传统文创案例分析汇报。	目标 1：了解文创作品的类型特点及制作流程，掌握文创作品的形式范畴及艺术表现力，培养数字文创作品的策划与综合运用能力。

3	<p>内容:</p> <p>3. 传统文创训练前期社会调研</p> <p>重点: 前往具有传统文化特色或从事传统文化的部门机构单位采集素材, 结合文献资料、地方志、地方民间传统文化的实地走访, 进行传统文创综合作业创作源素材调研采集。</p> <p>难点: 创作素材源的类型化与视像表现的专业性与丰富性。</p> <p>思政元素: 通过对课程前期社会调研及资料的收集与整理, 培养学生的专业认知和综合素养, 遵守各项规章制度, 强化安全意识, 尊重他人, 明了自己的社会责任担当。</p>	<p>对即将进行的传统文创综合作业进行前期资料的采集梳理。</p> <p>育人目标: 掌握分析能力和解决问题的能力。培养学生的创新意识、独立思考、自主学习的意识。</p>	4	<p>本学时段由社会调研采集为主, 引导学生进行传统文创综合实践创作前期调研。</p> <p>目标 2: 能围绕专项文创项目进行方案设计前的调研准备。</p>
4	<p>内容:</p> <p>4. 传统文创作业实践创作</p> <p>4.1 传统文创综合实践作业创意方案的形成</p> <p>4.2 传统文创综合实践作业现实作品制作完成</p> <p>重点: 传统文创数字作品创作</p> <p>难点: 文创数字作品的艺术风格及艺术形式的实验性探索。</p> <p>思政元素: 通过传统文创作的实践创作, 培养学生的创新思维意识。参与公益类文化主题设计竞赛, 通过传统文创实践创作强化大学生家国情怀与社会担当意识。</p>	<p>通过实践训练掌握传统文创的方案策划创意规律, 理解设计制作程序及方法。</p> <p>育人目标: 体会工匠精神、创新精神的重要性。提升设计素养和人文素养能力。</p>	16	<p>本学时段由综合作业设计实训为主, 课堂讲评为辅引导学生传统文创综合实践设计与制作。通过范例作品进一步强化引导, 学生间阶段互评讨论, 推进实训正常进行。</p> <p>目标 1: 能围绕专项文创项目确定设计方案。</p> <p>目标 2: 对传统文化元素进行采集融汇、锤炼应用再创造, 对专项传统文创项目进行设计制作, 在理解文创法律法规基础上, 采用独立或团队合作的方式, 借助系统的影像采集与后期合成方法, 尽量以实验表现新视角, 完成传统文创综合作业制作。</p>

5	<p>内容: 5.对设计成果的总结汇报与分析点评</p> <p>重点:对课程的实践成果进行总结与汇报</p> <p>难点:综合作业叙事表达思路清晰,艺术表现具有创新性,设计总结全面,点评陈述重点突出、简明扼要。</p> <p>思政元素:通过设计成果的汇报与分析,培养学生积极思考、实事求是的职业素养,强化其团队沟通协作意识。</p>	<p>对设计成果的文字与作品材料的总结评估及逻辑梳理。</p> <p>育人目标:掌握分析能力和解决问题的能力。培养学生的创新意识、独立思考、自主学习的意识。</p>	4	<p>课堂以学生课程成果汇报分析点评为主,辅以教师点评总结</p>	<p>目标3:对综合作业成果进行互评讨论,汇报总结和反思。</p>
---	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------	---	-----------------------------------	-----------------------------------

注:知识点要充分体现课程思政元素。

四、课程考核

1、本课程教学主要通过理论讲授、作品分析和实践训练等环节,讲授传统文创设计的表现方法,同时为了考查融入隐性课程思想政治教育效果,因此本课程采用过程性考核和终结性考核相结合方式。

2、本课程为专业选修课程,课程总评成绩由过程性考核(占40%)和终结性考核(占60%)构成。过程性考核(即为平时成绩),平时成绩主要由作业和考勤表现综合评定,终结性考核(即为期末成绩)。课程总评成绩=(平时作业成绩-考勤扣分)×40%+课程期末考试成绩×60%,迟到1次平时成绩扣5分,旷课1次平时成绩扣15分。

序号	课程目标 (支撑毕业要求指标点)	考核内容	评价依据				成绩比例 (%)
			讨论分析	阶段考核	大作业	课程汇报	
1	<p>目标1:了解传统文创艺术发展的风格流派,理解传统文创的视听表现类型特点,熟悉传统文创创意策划的具体方法步骤,掌握传统文创训练创作的基本原理与方法,能围绕专项文创项目进行方案设计前的准备及确定设计方案。 (支撑毕业要求指标点2-2,3-2)</p>	<p>1.调研成果,调研采集是否详实,资源归类分析是否合理。2.传统文创训练设计项目前期方案确定,创作设计项目自拟题目或来自教师科研题目或社会服务</p>	√	√			40

2	目标 2: 对传统文化元素进行采集融汇、锤炼应用再创造, 对专项传统文创项目进行设计制作, 在理解文创法律法规基础上, 采用独立或团队合作的方式, 借助系统的影像采集与后期合成方法, 尽量以实验表现新视角, 完成传统文创综合作业制作。 (支撑毕业要求指标点 4-2,5-2)	传统文创综合作业创作训练项目的完成, 主题是否突出, 视像表现是否有创新实验性。				√	50
3	目标 3: 对综合作业成果进行互评讨论, 汇报总结和反思。 (支撑毕业要求指标点 11-1)	传统文创综合作业制作完成及成果展示与汇报。				√	10
合计			10	20	60	10	100

注: 各类考核评价的具体评分标准见《附录: 各类考核评分标准表》

五、教材及参考资料

教材:

《中国传统文化与创意设计》, 荆爱珍著, 机械工业出版社, 2018 年, 第 1 版, 97871111604204。

参考资料:

《文创设计》, 何家辉编著, 华中科技大学出版社, 2020 年, 第 1 版, 9787568060547。

(艺术类书籍出版变化较快, 任课教师在课程大纲基础上, 根据教学需求, 可另定优秀教材)

六、教学条件

师资要求: 主讲教师 and 教学团队须爱岗敬业、乐于奉献、勇于接受新的教育观念, 教学思维能够与时俱进; 同时团队结构合理, 团结协作好, 知识结构、学历结构合理。授课教师表达能力强, 积极参与教育教学改革, 能够将最新设计理念引入理论教学中, 丰富教学内容, 增强学生学习兴趣。

教学场地: 专用教室、多媒体教室

附录: 各类考核评分标准表

传统文创训练考核评分标准表

教学目标要求	评分标准					权重 (%)
	90-100	80-89	70-79	60-69	60 以下	
目标 1:了解传统文 创艺术发展的风格 流派,理解传统文 创的视听表现类型 特点,熟悉传统文 创创意策划的具体 方法步骤,掌握传 统文创训练创作的 基本原理与方法, 能围绕专项文创项 目进行方案设计前 的准备及确定设计 方案。	1.调研成果采集 详实,归类分 析充分合理。2. 传统文创训练 设计项目前期 方案策划主题 突出,媒体材 料及形式表现 有创新点。	1.调研成果采集 较详实,归类分 析合理。2.传统 文创训练设计项 目前期方案策划 主题较突出,媒 体材料及形式表 现有创新点。	1.调研成果采集 较详实,分析 比较合理。2.传 统文创训练设 计项目前期方 案策划有一定 主题内涵,媒 体材料或形式 表现有新意。	1.调研成果采 集基本符合规 范。2.传统文 创训练设计项 目前期方案策 划有一定思 路。	1.调研成果 采集不符合 规范。2.传 统文创训练 设计项目前 期方案策划 不规范	40
目标 2:对传统文 化元素进行采集融 汇、锤炼应用再创 造,对专项传统文 创项目进行设计制 作,在理解文创法 律法规基础上,采 用独立或团队合作 的方式,借助系统 的影像采集与后期 合成方法,尽量以 实验表现新视角, 完成传统文创综合 作业制作。	综合实践作业 积极阳光正 向,原创性 高、构思新 颖,主题明 确,片头、片 中、片尾前后 连贯,制作整 体,视频编辑 手法多样,蒙 太奇影视语言 运用到位,画 面形式感强, 具有艺术观赏 性,能反映出 较强的计算机 影视编辑能力 与设计创新能 力。	综合实践作业积 极阳光正向,原 创性高,主题较 明确、构思较新 颖,片头、片 中、片尾前后连 贯,制作较整 体,视频编辑手 法较多样化,关 键帧画面形式感 较强,具有一定的 艺术观赏性, 能反映一定的计 算机影视编辑能 力与设计能力。	综合实践作业 阳光正向,原 创性较高,具 有一定构思创 意,片头、片 中、片尾制作 较整体,具有 一定的视频编 辑手法,关键 帧画面形式感 较强,能反映 出一定的计算 机影视编辑与 设计能力。	综合实践作业 有一定原创 性,具有一定 构思创意,具 有一定视听处 理手法,工作 量达标,能反 映出一定的计 算机影视编辑 能力。	综合实践作 业缺少原创 性和构思创 意。工作量 不达标,缺 少一定的计 算机影视编 辑能力。	50

目标 3: 对综合作业成果进行互评讨论, 汇报总结和反思。	对实践成果进行全面总结; 应用 PPT 进行课堂现场方案汇报答辩, 观点明确、阐述流畅、层次分明、逻辑清晰。	对实践成果进行较为全面总结; 应用 PPT 进行课堂现场方案汇报答辩, 观点明确、阐述流畅、层次较分明、逻辑较清晰。	能对实践成果进行基本总结; 应用 PPT 进行课堂现场方案汇报答辩, 观点基本明确、阐述基本流畅。	能对实践成果进行基本总结; 应用 PPT 进行课堂现场方案汇报答辩, 观点不明确、阐述不流畅。	不能对实践成果进行基本总结; 应用 PPT 进行课堂现场方案汇报答辩, 观点不明确、阐述较差。	10
-------------------------------	--------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------	-------------------------------------------------	-------------------------------------------------	----

注: 评分标准的分数段划分可以根据课程需要自行设计。

课程负责人: 闵元元

审定: 吴冬梅

院长: 曾英

《动漫衍生设计》课程教学大纲

一、课程基本信息

课程名称	动漫衍生设计						
	Animation Derivative Design						
课程代码	2113011120			课程性质	选修		
开课学院	艺术设计学院			课程负责人	闵元元		
课程团队	闵元元、王晨曦						
授课学期	5			学分/学时	2/32		
课内学时	32	理论 学时	32	实验 学时	0	其他	0
适用专业	数字媒体艺术专业						
授课语言	中文						
对先修课程的要求	本课程修读前需要具备计算机辅助设计相关知识、设计软件操作能力和创新设计与思维能力，先修课程有《动画基础》《动态图形设计》《二维动画设计》等。						
对后续课程的支撑	为后续课程《专业创新与实践》《毕业设计（论文）》《涉海文创训练》提供设计思路、艺术表达与技术实施等表现能力的支撑。						
课程简介	<p>课程定位：本课程是数字媒体艺术专业的一门专业选修课程，在人才培养中起到专业创意能力与实践能力培养的先导作用。该课程将系统学习动漫衍生设计的创作方法、制作规范和技术手段等基础知识，掌握动漫衍生品创意性、实用性和功能性的相结合的设计特点。培养学生设计创作和动手制作能力，提高美学修养和审美水平，为后续课程的学习奠定坚实的基础。</p> <p>主要学习内容：本课程主要学习动漫衍生设计的基础知识、设计流程及实时策略，掌握动漫衍生设计综合创作环节。</p> <p>核心学习结果：提高学生对动漫衍生项目的实际设计与制作水平，培养学生的造型能力、实践能力、综合创作等运用能力。</p> <p>主要教学方法：运用现代教育技术，多媒体教学与传统教学方式相结合，结合启发式教学、互动式教学、案例式教学等教学方式和教学方法，指导学生的设计与制作，促进课程核心学习结果的达成。</p>						

二、课程目标及对毕业要求指标点的支撑

序号	课程目标	支撑毕业要求指标点	毕业要求
1	<p>目标1: 掌握动漫衍生设计的基础知识和设计方法, 提升案例分析水平, 具备创新意识和独立思考意识。</p> <p>课程思政目标: 掌握分析能力和解决问题的能力。培养家国情怀、树立文化自信, 强化社会责任、弘扬担当精神。</p>	<p>指标点 3-3: 能够掌握数字媒体艺术的基本理论、设计程序、设计方法, 掌握媒体艺术表现规律及制作技术, 进行系统或流程化的设计创作, 在设计中能够体现出创新意识、独立设计思想, 并尽可能体现海洋意识与人文意识。在整体设计创作或产品开发过程, 能够考虑到社会安全、健康、法律及环境等的制约因素。</p>	<p>3.设计/开发解决方案: 能够通过影像、动画技术或界面交互、VR 媒体表现技术, 针对实际设计问题, 制定出解决方案, 设计满足特定需求的系统、单元或工艺流程, 并能够在设计环节中体现创新意识。</p>
2	<p>目标2: 掌握动漫衍生设计综合创作环节。具备市场调研与分析能力、设计创作能力、技术实施能力与模型制作能力。</p> <p>课程思政目标: 激发学生精益求精的工匠精神, 体会创新精神的重要性, 提升设计素养和创新能力。</p>	<p>指标点 4-1: 具有较强的市场调研与用户分析能力, 以此为基础创作出符合社会、消费群体需求的数字媒体艺术设计方案。</p> <p>指标点5-3: 学生能够使 PS\An\SAI\ TVP\AI\3DMax\C4D 等工具软件, 结合动画拷贝、手绘板以及定格动画拍摄等方式, 进行动画创作素材的采集绘制与模型搭建, 并能够运用后期软件工具进行动画媒体艺术的设计创作; 能够使用动漫衍生及定格动画设计原理, 进行相关模型、场景的搭建制作。</p>	<p>4.设计研究: 能够基于数字媒体艺术专业理论知识和设计原理, 采用科学的方法对复杂的媒体艺术创作问题进行设计创新和实践研究。</p> <p>5.使用现代工具: 能够针对媒体艺术创作加工问题, 选择与使用恰当的技术资源, 能掌握影视、动画、交互方向数字媒体技术工具、设备的使用方法, 精通某一方面工具设备的使用技巧, 并能够理解其局限性。</p>

3	<p>目标3：具备对动漫衍生成果进行归纳和总结的能力及团队合作意识。</p> <p>课程思政目标：掌握分析能力和解决问题的能力。培养学生的创新意识、独立思考、自主学习的意识。</p>	<p>指标点8-1：在项目合作中，具有团队合作意识，能够自查、自省和自控，耐心倾听团队成员的意见，理解他人的需求和意愿。</p>	<p>8.个人与团队：能够在多学科背景下以及综合性媒体艺术实践团队中承担个体、团队成员以及负责人的角色。</p>
---	----------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------

三、教学内容及进度安排

序号	教学内容	学生学习预期成果	课内学时	教学方式	支撑课程目标
1	<p>内容：</p> <p>1.动漫衍生设计概论</p> <p>1.1动漫衍生产品的发展历程</p> <p>1.2动漫衍生产品发展趋势</p> <p>1.3我国动漫产业链现状分析</p> <p>1.4动漫衍生产品的创意设计要则</p> <p>1.5动漫衍生产品的设计流程</p> <p>1.6动漫衍生品设计案例分析</p> <p>重点：动漫衍生品的创意表现与实施要则</p> <p>难点：动漫衍生产品的装饰性、实用性与功能性的创意风格分析</p> <p>思政元素：通过动漫衍生设计发展历程，了解国内动漫衍生产品发展趋势。启发学生在学习中思考创新精神的重要性，更好地为国家为人民服务。</p>	<p>掌握动漫衍生品的创意设计要则及设计流程，具备案例分析与调研能力，提升学生的对动漫衍生设计的综合认知能力与分析能力。</p> <p>育人目标：掌握分析能力和解决问题的能力。培养家国情怀、树立文化自信，强化社会责任、弘扬担当精神。</p>	4	运用现代教育技术，多媒体教学方式，结合启发式教学、互动式教学、案例式教学和教学方法。	目标1：掌握动画衍生设计的基础知识和设计方法，提升案例分析与调研水平，具备创新意识和独立思考意识。

2	<p>内容: 2.动漫衍生设计综合创作 2.1策划环节 2.2设计环节 2.3制作环节 重点: 动漫衍生品的设计流程 难点: 造型设计与实施的创意性体现</p> <p>思政元素: 提炼与归纳具有民族特色的视觉元素, 培养学生的家国意识与人文情怀。</p>	<p>了解动漫衍生设计制作的创作流程, 掌握策划环节、设计环节与制作环节等知识, 培养学生的设计创作能力和制作实施的综合运用能力。</p> <p>育人目标: 培养精益求精的工匠精神, 体会创新精神的重要性, 提升设计素养和创新能力。</p>	24	<p>运用现代教育技术, 结合启发式教学、互动式教学、案例式教学等教学方式和教学方法, 指导学生的设计与制作。</p>	<p>目标2: 掌握动漫衍生设计综合创作环节。具备市场调研与分析能力、设计创作能力和能力与模型制作能力。</p>
3	<p>内容: 3.设计成果总结与汇报 要求同学以对动画设计最终成果内容进行总结与汇报 重点: 对动漫衍生设计课程的成果进行总结与汇报 难点: 思路清晰, 总结全面扎实, 陈述简明扼要</p> <p>思政元素: 培养学生积极思考、自主学习意识、能够掌握解决问题的方法。</p>	<p>对动漫衍生设计成果做认真的总结汇报。</p> <p>育人目标: 掌握分析能力和解决问题的能力。培养学生的创新意识、独立思考、自主学习的意识。</p>	4	<p>课堂以学生课程成果汇报为主, 辅以教师点评总结。</p>	<p>目标3: 具备对动漫衍生成果进行归纳和总结的能力及团队合作意识。</p>

注: 知识点要充分体现课程思政元素。

四、课程考核

1、本课程教学主要通过理论讲授、作品分析和实践训练等环节, 讲授动漫衍生设计的表现方法, 同时为了考查融入隐性课程思想政治教育效果, 因此本课程采用过程性考核和终结性考核相结合方式。

2、本课程为专业选修课程, 课程总评成绩由过程性考核(占50%)和终结性考核(占50%)构成。过程性考核(即为平时成绩), 平时成绩主要由作业和考勤表现综合评定, 终结性考核(即为期末成绩)。课程总评成绩=(平时作业成绩-考勤扣分)×40%+课程期末考试成绩×60%, 迟到1次平时成绩扣5分, 旷课1次平时成绩扣15分。

序号	课程目标 (支撑毕业要求指标点)	考核内容	评价依据				成绩比例 (%)
			阶段 作业	课程 汇报	设计 制作	实验	
1	目标 1: 掌握动画衍生设计的基础知识和设计方法, 提升案例分析水平, 具备创新意识和独立思考意识。 (支撑毕业要求指标点 3-3)	掌握动漫衍生设计设计方法和制作流程, 对优秀优秀动漫衍生作品中进分析与探讨。	√				40
2	目标 2: 掌握动漫衍生设计综合创作环节。具备市场调研与分析能力、设计创作能力和模型制作能力。 (支撑毕业要求指标点 4-1、5-3)	掌握动漫衍生设计综合创作中的策划环节、设计环节和制作环节, 完成项目方案设计与衍生品制作实施。			√		50
3	目标 3: 具备对动漫衍生成果进行归纳和总结的能力及团队合作意识。 (支撑毕业要求指标点 8-1)	对动漫衍生设计成果做认真的总结汇报。		√			10
合计			40	10	50		100

注: 各类考核评价的具体评分标准见《附录: 各类考核评分标准表》

五、教材及参考资料

教材:

《动漫周边产品设计》, 宋晓利编著, 武汉大学出版社, 2017 年, 第 1 版, 9787307196377。参考资料:

《动漫角色场景与衍生品设计》, 盛萍编著, 人民邮电出版社, 2017 年, 第 1 版, 9787115443946。

(艺术类书籍出版变化较快, 任课教师在课程大纲基础上, 根据教学需求, 可另定优秀教材)

六、教学条件

师资要求: 主讲教师和教学团队须爱岗敬业、乐于奉献、勇于接受新的教育观念, 教学思维能够与时俱进; 同时团队结构合理, 团结协作好, 知识结构、学历结构合理。授课教师表达能力强, 积极参与教育教学改革, 能够将最新设计理念引入理论教学中, 丰富教学内容, 增强学生学习兴趣。

教学场地: 动画专用教室、多媒体教室。

附录: 各类考核评分标准表

动漫衍生设计考核评分标准表

教学目标要求	评分标准					权重 (%)
	90-100	80-89	70-79	60-69	60 以下	
目标 1: 掌握动漫衍生设计的基础知识和设计方法, 提升案例分析与调研水平, 具备创新意识和独立思考意识。(支撑毕业要求指标点 3-3)	能很好地完成教学要求的全部设计内容, 成果内容系统、完整。	能较好地完成教学要求的全部设计内容, 成果内容较系统和完整	能基本完成教学要求的全部设计内容, 成果内容基本完整。	能基本完成教学要求的主要内容, 但成果内容不够完整和系统。	不能完成教学要求的主要内容, 成果内容不完整。	40
目标 2: 掌握动漫衍生设计综合创作环节。具备设计构思与分析能力、设计创作能力与模型制作能力。(支撑毕业要求指标点 4-1、5-3)	动漫衍生设计艺术性和创意性统一, 主题明确, 设计语言的表意清晰, 具有较好的文化内涵和时代特征。衍生品制作较好, 涉及领域丰富, 视觉冲击力较强, 个性突出。	动漫制作艺术性和创意性较统一, 主题明确, 设计语言的表意正确, 具有一定的文化内涵和时代性。衍生品制作较好, 涉及领域较多, 视觉美感和个性特点不够强烈。	动漫制作艺术性和创意性基本统一, 主题基本明确, 设计语言的表意基本正确, 设计手法单一, 缺少一定的文化内涵和时代性的表达, 衍生品制作一般, 涉及领域一般, 视觉美感和个性特征一般。	动漫制作主题不够明确, 设计语言的表意较模糊, 设计格调不统一, 设计手法单一, 缺少一定的文化内涵和时代性的表达, 涉及领域较少, 视觉美感和个性特征较弱。	动漫制作主题不明确, 设计语言表意模糊, 视觉美感和个性特征较差, 成果内容不完整。	50
目标 3: 具备对动漫衍生成果进行归纳和总结的能力及团队合作意识。(支撑毕业要求指标点 8-1)	对动漫衍生设计成果进行全面总结; 应用 PPT 进行方案汇报答辩, 观点明确、阐述流畅、层次分明、逻辑清晰。	对动漫衍生设计成果进行较为全面总结; 应用 PPT 进行方案汇报答辩, 观点明确、阐述流畅、层次较分明、逻辑较清晰。	能对动漫衍生设计成果进行基本的总结; 应用 PPT 进行方案汇报答辩, 观点基本明确、阐述基本流畅。	能对动漫衍生设计成果进行总结; 应用 PPT 进行方案汇报答辩, 观点不明确、阐述不流畅。	动漫衍生设计成果总结较差; 方案汇报较差, 观点不明确、阐述不流畅。	10

注: 评分标准的分数段划分可以根据课程需要自行设计

课程负责人: 闵元元

审定: 吴冬梅

院长: 曾英

《涉海公共艺术设计》课程教学大纲

一、课程基本信息

课程名称	涉海公共艺术设计						
	Maritime Public Art Design						
课程代码	2113011810			课程性质	选修		
开课学院	艺术设计学院			课程负责人	龙向真.冯韬		
课程团队	龙向真.冯大康.冯韬.杨建辉.徐然.徐燕						
授课学期	5			学分/学时	2/32		
课内学时	32	理论 学时	32	实验 学时	0	其他	0
适用专业	普通本科设计学类						
授课语言	中文						
对先修课程的要求	要求学生预先具备造型艺术的基本表现能力和构图构成能力，计算辅助设计技能，综合审美素养，先修的主要课程：《设计素描》、《设计色彩》						
对后续课程的支撑	对后续海洋类专业设计、专业实习实践类课程提供公共艺术作品设计与表现知识、进一步加强海洋意识培养，提升综合人文素质支撑						
课程简介	<p>课程定位：本课程通过讲授公共艺术的各种形式与特征以及公共艺术在当今社会的重要作用，引导学生进行涉海公共艺术品的设计与制作，使学生具有设计创新能力和公共艺术品鉴赏与应用能力，为艺术设计专业后续课程打下基础。</p> <p>主要教学内容：该课程的是一门基础拓展类选修课，通过课程训练，让学生掌握壁画的设计方法和要素，同时对于浅浮雕的分层设计有了初步的了解，对圆雕的设计思路也有进一步的认识，提高他们的审美能力和设计能力。</p> <p>教学目标：通过本课程的学习，让学生了解公共艺术在环境中的应用，掌握公共艺术设计的方法和设计表现。理解设计为人民服务的宗旨，传达中国传统审美元素在实际中的应用，并增强了学生亲近海洋、认识海洋、热爱海洋、保护海洋的意识。</p> <p>主要教学方法：运用理论讲授、讲评、案例分析、设计训练、示范与指导等多种现代教育技术手段，注重多媒体教学与传统教学方式相结合；综合运用启发式教学、互动式教学、研究式教学、案例式教学等教学方式和教学方法；注重各阶段的小节基本理论与实践操作紧密结合，促进课程核心学习结果的达成。</p>						

二、课程目标及对毕业要求指标点的支撑

序号	课程目标
1	目标 1: 掌握公共艺术发展现状与基本理论, 了解公共艺术作品审美评价。 课程思政目标: 引导学生树立正确的学术道德和审美修养。
2	目标 2: 了解和掌握壁画与雕塑的技法与材料, 设计手法与流程。 课程思政目标: 引导学生了解中国传统文化元素在设计中的应用, 增强文化自信。
3	目标 3: 掌握海洋元素公共艺术作品创作方法。 课程思政目标: 引导培养学生的工匠精神和团队合作意识。
4	目标 4: 理解海洋元素公共艺术作品创作与社会审美习惯和道德的关系。 课程思政目标: 在作品欣赏过程中引导学生了解中国人民艰苦奋斗的精神。
5	目标 5: 理解环境和可持续性发展思想对海洋元素公共艺术作品创作的影响。 课程思政目标: 引导培养学生的家国情怀。

三、教学内容及进度安排

序号	教学内容	学生学习 预期成果	课内 学时	教学方式	支撑 课程目标
1	<p>内容: 公共艺术概述 本章主要介绍公共艺术的概念与内涵。了解公共艺术行业在中国的发展历程及公共艺术家的自我修养; 掌握公共艺术的功能和多样性特征。</p> <p>重点: 公共艺术的多样性特征。</p> <p>难点: 公共艺术的功能与设计的有机结合</p> <p>思政元素: 中国传统文化在公共设计中的应用; 工匠精神是设计工作者应该具有的良好品质; 审美意识的提高对精神文明建设起到至关重要的作用; 团队合作精神是任何一种职业取得成功的基本保证之一。</p>	<p>了解公共艺术的概念与发展综述, 对公共艺术的形式和特征初步了解。</p> <p>育人目标: 引导学生树立正确的学术道德和审美修养。</p>	4	理论讲授、案例分析。案例教学以国内外的典型公共艺术案例分析其形式。	目标 1: 掌握公共艺术发展现状与基本理论, 了解公共艺术作品审美评价。

2	<p>内容： 公共艺术设计基础 本章主要介绍公共艺术设计的相关基础知识和能力应用。了解 and 掌握公共艺术创作的初步定义、环境分析；掌握公共艺术的创意思维；熟练掌握公共艺术创作的表现形式、公共艺术的创作要求。</p> <p>重点：公共艺术创作表现形式。</p> <p>难点：公共艺术的创意思维。</p> <p>思政元素：《黄河母亲》、《大唐不夜城群雕》等公共艺术作品彰显了民族文化的自豪感和培养对祖国文化及大好河山的热爱；中国传统艺术剪纸元素在《西安曲江婚庆主题公园浮雕》的运用。</p>	<p>了解公共艺术设计需要具备的基本能力，了解公共艺术的技术和材料运用。</p> <p>育人目标： 引导学生了解中国传统文化元素在设计中的应用，增强文化自信。</p>	4	<p>理论讲授、案例分析、示范与指导、设计训练</p>	<p>目标2：了解和掌握壁画的技术与材料，设计手法与流程。</p>
3	<p>内容： 海洋元素在壁画设计中的应用 本章为专业特色设计环节，依托于海洋大学和海滨城市，对海洋元素进行有效的文化符号提炼和总结。</p> <p>重点：海洋文化于海洋元素在公共艺术设计中的应用。</p> <p>难点：海洋元素的文化符号再设计。</p> <p>思政元素：中国传统文化在公共设计中的应用；工匠精神是设计工作者应该具有的良好品质；审美意识的提高对精神文明建设起到至关重要的作用；团队合作精神是任何一种职业取得成功的基本保证之一。</p>	<p>熟悉海洋文化元素在公共艺术中的体现。</p> <p>育人目标： 引导培养学生的工匠精神和团队合作意识。</p>	8	<p>示范与指导、设计训练</p>	<p>目标3：掌握海洋元素公共艺术作品创作方法。</p>
4	<p>内容： 壁画的设计与创作 以公共艺术的典型表现形式壁画为主要教授和训练内容，讲授国内外优秀的设计案例，训练学生关于壁画的基本设计和表现方法，内容包括平面壁画</p>	<p>掌握壁画设计的基本设计手法及制作流程。</p> <p>育人目标： 在作品欣赏过程中引导</p>	12	<p>理论讲授、案例分析、示范与指导、设计训练</p>	<p>目标2：了解和掌握浮雕的技术与材料，设计手法与流程</p>

	和浅浮雕内容。 重点： 壁画设计的基本表现方法。 难点： 设计中的造型和构图。 思政元素： 《峭壁雄姿》红旗渠浮雕、《闽越长风》玻璃钢壁画作品彰显了中国人民艰苦奋斗的精神；壁画艺术具有一定的宣传、教育功能。	学生了解中国人民艰苦奋斗的精神。			
5	内容： 现代雕塑设计与创作 本章主要讲授现代雕塑的设计方法和技巧，讲授国内外优秀的设计案例，以设计方案体现为主要训练目标。 重点： 雕塑设计基本设计方法。 难点： 雕塑设计的空间和尺度概念。 课程思政内容： 海洋文化、海洋元素在设计中的应用，海洋经济在国家经济文化建设中起到重要的作用；以家乡、校园内人文景观作为设计元素，培养倡导爱家乡、爱学校的情怀。	掌握雕塑设计（非具象雕塑）的基本设计手法及制作流程。 育人目标： 引导培养学生的家国情怀。	4	理论讲授、案例分析、示范与指导、设计训练	目标2：了解和掌握壁画与雕塑的技法与材料，设计手法与流程

注：知识点要充分体现课程思政元素。

四、课程考核

- 1、本课程教学主要通过理论讲授、案例分析、实际调研、作业训练等环节，讲授公共艺术设计的基本表现方法，同时注意在课堂教学中融入课程思政内容，课程按照分阶段设计作业训练分别给出单元成绩，分别计入过程考核和最终考核成绩。为了考察融入隐性课程思想政治教育效果，因此本课程采用过程性考核和终结性考核相结合方式。
- 2、本课程为专业选修课，成绩总评成绩由过程性作业成绩及考勤（手绘壁画与圆雕设计单元，占50%）和期末成绩及学生所学章节蕴含的思政元素的认识程度（浮雕设计与制作单元，占50%）构成。

序号	课程目标（支撑毕业要求指标点）	考核内容	评价依据				成绩比例（%）
			作业	上机	设计	考试	
1	目标 1：掌握公共艺术发展现状与基本理论，了解公共艺术作品审美评价。 课程思政目标： 引导学生树立正确的学术道德和审美修养。	在壁画设计作品中，体现民族文化或地域元素，以作品中设计能力体现作为考核依据。			√		40
2	目标 2：了解和掌握雕塑的技法与材料，设计手法与流程。 课程思政目标： 引导学生了解中国传统文化元素在设计中的应用，增强文化自信。	以自己的设计或环境中的雕塑设计作品为例，做详细具体的设计流程、环境空间、设计思路等分析作为考核依据。	√				10
3	目标 3：掌握海洋元素公共艺术作品创作方法。 课程思政目标： 引导学生培养学生的工匠精神和团队合作意识。	浅浮雕设计方案 2-3 件、并选取其中之一深化并制作。设计作品以体现设计能力和创新能力为目标。			√		50
合计							100

注：各类考核评价的具体评分标准见《附录：各类考核评分标准表》。

具体百分制成绩构成比例为：总评成绩=浅浮雕设计与制作设计作业成绩*50%+壁画设计作业成绩（包括圆雕设计作业成绩部分）*50-课堂考勤扣分（迟到每次-5分、旷课每次-15分）（应在平时成绩里扣分）

五、教材及参考资料

教材：

1.《公共艺术设计》，张燕根 主编，人民邮电出版社，2015年08月第1版，ISBN 9787115396242；

参考资料：

1.《走进壁画-壁画设计与创作》，徐志坚 主编，福建美术出版社，2003年05月第2版，ISBN 7539310510。

五、教学条件

课程师资：具备涉海公共艺术教学经验教师。

教学场地：多媒体教室、计算机设备和基本的模型制作场所。

附录：各类考核评分标准表

《涉海公共艺术设计》课程考核评分标准表

教学目标要求	评分标准					权重 (%)
	90-100	80-89	70-79	60-69	60分以下	
目标 1: 掌握公共艺术发展现状与基本理论, 了解公共艺术作品审美评价。	审美能力强、对公共艺术设计中民族文化、地区元素熟练提炼和运用。独立完成画面, 没有抄袭情况。	审美能力较强、对公共艺术设计中民族文化、地区元素能进行一定的提炼和运用。独立完成画面, 没有抄袭情况。	审美能力一般、对公共艺术设计中民族文化、地区元素提炼和运用一般。独立完成画面, 没有抄袭情况。	审美能力较差、对公共艺术设计中民族文化、地区元素提炼和运用不强。独立完成画面, 没有抄袭情况。	缺少基本的审美能力, 没有基本的设计元素提取能力。独立完成画面, 没有抄袭情况。	40
目标 2: 了解和掌握壁画与雕塑的技法与材料, 设计手法与流程。	设计流程熟练掌握, 在自己的设计中表达完整合理, 具有较强的可实施性。画面精益求精, 追求艺术品质。	掌握设计流程, 在自己的设计中表达基本完整合理, 具有一定的可实施性。画面较为精益求精, 追求艺术品质。	掌握初步的设计流程, 在自己的设计中表达基本完整, 可实施性一般。画面追求一定的艺术品质。	对设计流程不清晰, 在自己的设计中体现不够, 实施性不强。画面艺术品质一般。	对设计流程模糊, 在自己的设计中体现不够, 不具备实施性。画面艺术品质较差。	10
目标 3: 掌握海洋元素公共艺术作品创作方法。	1、设计作品突出主题, 能传达出一定的意境和情绪; 2、画面构图好, 有一定的创意和形式感; 3、整体关系强, 画面内容之间衔接巧妙, 合理采用各类装饰纹样、图形图案等组织画面; 4、合理采用线条、色彩等表现画面; 整体与局部关系处理好; 5、能熟练运用	1、设计作品突出主题, 能传达出一定的意境和情绪; 2、画面构图较好, 有一定的创意和形式感; 3、整体关系较强, 画面内容之间衔接比较合理, 采用装饰纹样、图形图案等组织画面的能力较强; 4、比较合理的采用线条、色彩等表现画面; 整体与局部关系处理较好; 5、能较熟练的运用工具、	1、设计作品主题不明确, 传达意境和情绪能力欠缺; 2、画面构图一般, 画面创意和形式感一般; 3、整体关系较弱, 画面内容之间衔接较弱, 采用装饰纹样、图形图案等组织画面的能力不强; 4、采用线条、色彩等表现画面的能力一般; 整体与局部关系处理一	1、设计作品主题不明确, 传达意境和情绪能力差; 2、画面构图差, 画面创意和形式感较差; 3、整体关系较弱, 画面内容之间衔接较弱, 采用装饰纹样、图形图案等组织画面的能力较弱; 4、采用线条、色彩等表现画面的能力弱; 整体与局部关系处理一般; 5、运用工具、材料表现对象的能力较弱;	1、设计作品主题模糊, 传达意境和情绪能力差; 2、画面构图差, 画面创意和形式感较差; 3、整体关系非常弱, 画面内容之间衔接弱, 采用装饰纹样、图形图案等组织画面的能力弱; 4、采用线条、色彩等表现画面的能力非常弱; 整体与局部关系处	50

	工具、材料表现对象; 6、画面精益求精,追求艺术品质。	材料表现对象; 6、画面较为精益求精,追求艺术品质。	般; 5、运用工具、材料表现对象的能力一般; 6、画面追求一定的艺术品质。	6、画面艺术品质一般。	理差; 5、运用工具、材料表现对象的能力差; 6、画面艺术品质较差。	
--	--------------------------------	-------------------------------	---------------------------------------------	-------------	------------------------------------------	--

注:评分标准的分数段划分可以根据课程需要自行设计。

课程负责人:龙向真,冯韬

审 定:吴冬梅

院 长:曾 英

《艺术设计史》课程教学大纲

一、课程基本信息

课程名称	艺术设计史						
	History of Art and Design						
课程代码	2113010740			课程性质	选修		
开课学院	艺术设计学院			课程负责人	黄建军.冯韬		
课程团队	黄建军.郭嘉颖						
授课学期	6			学分/学时	2/32		
课内学时	32	理论 学时	32	实验 学时	0	其他	0
适用专业	普通本科设计学类						
授课语言	中文						
对先修课程的要求	课程要求学生具备基本的艺术史理论知识，具备文献阅读能力和人文素养。						
对后续课程的支撑	对后续《艺术设计综合阅读与写作》等课程提供设计史基本知识，提供基础的艺术学科研究能力。						
课程简介	<p>课程定位：本课程高等院校设计类专业的一门专业基础选修课，系构建艺术设计教育体系的基础平台课程。</p> <p>主要教学内容：讲述艺术设计史的发展、风格流派及其代表作品和代表人物，综合美学、艺术学和文化学等多门学科知识，涵盖各类艺术设计门类知识，研究艺术设计历史发展的基本性质与规律。</p> <p>教学目标：以马克思主义理论为指导，为艺术设计专业创作者从理论上认识艺术设计的历史、本质、特性及有关规律，从宏观上把握艺术设计的特点和规律，树立健康向上的审美理想，运用科学的美学观分析和解决艺术设计实践当中所遇到的问题，激发学生设计历史责任感，艺术设计自觉性、思想性、创新性。通过艺术设计史的学习，教育学生掌握艺术设计观念、设计方法，培养学生较高的艺术设计眼光、兴趣、素养，夯实基础理论知识，确立艺术设计评价标准。</p> <p>主要教学方法：运用现代教育技术，多媒体教学与传统教学方式相结合；综合运用启发式教学、互动式教学、研究式教学、案例式教学等教学方式和教学方法；注重各阶段的小节、复习和习题课讲授；促进学生加深对基本理论、基本观念和基本方法的理解和掌握，促进课程核心学习结果的达成。</p>						

二、课程目标及对毕业要求指标点的支撑

序号	课程目标
1	目标 1: 了解艺术设计史基本概念, 掌握艺术设计史基本研究方法, 掌握艺术设计史的基本理论和基本观点。 课程思政目标: 培养学生唯物主义审美观, 强调文化自信, 工匠精神, 唯物主义审美观。
2	目标 2: 了解艺术设计风格, 掌握风格与流派的现代应用。 课程思政目标: 培养学生职业道德意识、敬业意识, 新发展理念, 生态设计、整体观、探索精神。
3	目标 3: 了解艺术设计史中的设计现象, 掌握设计现象背后的深层逻辑。 课程思政目标: 引导学生运用马克思主义批判性思维, 树立设计为社会服务观念, 坚持创新发展理念。
4	目标 4: 通过了解艺术设计中的代表人物与样式, 培育认识、发现和解决问题的能力, 初步具有艺术设计研究理论分析与概括能力。 课程思政目标: 培养学生认识生态设计理念, 设计的工匠精神, 职业道德, 创新意识。

三、教学内容及进度安排

序号	教学内容	学生学习预期成果	课内学时	教学方式	支撑课程目标
1	内容: 主要学习现代设计的滥觞时期的设计史实。 重点: 现代设计意识的萌芽——英国“工艺美术”运动。 难点: 工业革命初期设计发展的新动向。 思政元素: 讲述掌握工业革命初期设计发展的新动向时强调文化自信, 具体讲述英国“工艺美术”运动时强调工匠精神, 讲述工艺美术运动纹样设计时强调唯物主义审美观。	了解现代设计产生的前提和社会历史条件; 掌握工业革命初期设计发展的新动向; 熟练掌握现代设计意识的萌芽——英国“工艺美术”运动。 育人目标: 培养学生唯物主义审美观, 强调文化自信, 工匠精神, 唯物主义审美观。	4	理论讲授、研讨。通过主要讲述英国“工艺美术”运动, 进而使学生了解现代设计产生的前提、社会历史条件和工业革命初期设计发展的新动向。	目标 1: 了解艺术设计史的基本概念, 掌握艺术设计史基本研究方法, 掌握艺术设计史的基本理论和基本观点。
2	内容: 主要学习新艺术运动。 重点: 新艺术运动在欧洲各国的表现。	了解新艺术运动概述; 掌握新艺术运动在美国、北欧设计、新艺	4	理论讲授、研讨。通过学习新艺术运动在美国、北欧设计、	目标 2: 了解艺术设计风格, 掌握风格

	<p>难点：新艺术运动在美国、北欧设计、新艺术运动的设计美学及特征。</p> <p>思政元素：讲述新艺术运动和工艺美术运动比较时强调新发展理念；讲解新艺术运动建筑时强调生态设计、整体观；讲述新艺术运动家具和平面设计时强调工匠精神、探索精神。</p>	<p>术运动的设计美学及特征；熟练掌握新艺术运动在欧洲各国的表现。</p> <p>育人目标：培养学生职业道德意识、敬业意识，新发展理念，生态设计、整体观，探索精神。</p>		<p>欧洲各国的表现，掌握新艺术运动的设计美学及特征。</p>	<p>与流派的现代应用。</p>
3	<p>内容：主要学习装饰艺术运动。</p> <p>重点：装饰艺术运动在法国的表现。</p> <p>难点：装饰艺术运动的历史渊源与风格特征。</p> <p>思政元素：了解装饰艺术运动的历史渊源与风格特征强调马克思主义批判性思维；讲述掌握装饰艺术运动在美国、其他国家的表现时强调探索精神和设计的社会服务性。</p>	<p>了解装饰艺术运动的历史渊源与风格特征；掌握装饰艺术运动在美国、其他国家的表现；熟练掌握装饰艺术运动在法国的表现。</p> <p>育人目标：引导学生运用马克思主义批判性思维，树立设计为社会服务观念，坚持创新发展理念。</p>	4	<p>理论讲授、研讨。通过学习装饰艺术运动在法国、美国及其他国家的表现，掌握装饰艺术运动的历史渊源与风格特征。</p>	<p>目标3：了解艺术设计史中的设计现象，掌握设计现象背后的深层逻辑。</p>
4	<p>内容：主要学习现代设计的演进时期——现代主义设计</p> <p>重点：德国工业同盟和现代设计运动的发生、荷兰风格派运动、俄国构成主义。</p> <p>难点：现代主义设计的定义、形式及特征。</p> <p>思政元素：讲述德国工业同盟和现代设计运动时强调科学精神和创新意识；讲述俄国构成主义时强调马克思主义批判性思维；掌握现代主义设计在欧美其他国家的表现时强调文化自信和设计的社会服务</p>	<p>了解现代主义设计的定义、形式及特征；掌握现代主义设计在欧美其他国家的表现；熟练掌握德国工业同盟和现代设计运动的发生、荷兰风格派运动、俄国构成主义。</p> <p>育人目标：引导学生培养科学精神，创新意识、马克思主义批判性思维，探索精神，文化自信，</p>	4	<p>理论讲授、研讨。通过德国工业同盟、荷兰风格派运动、俄国构成主义专题学习，了解现代主义设计的定义、形式及特征。</p>	<p>目标3：了解艺术设计史中的设计现象，掌握设计现象背后的深层逻辑。</p>

	性。	设计的社会服务性。			
5	<p>内容：主要学习包豪斯。</p> <p>重点：包豪斯的设计教学体系。</p> <p>难点：包豪斯的历史作用及影响。</p> <p>思政元素：讲述包豪斯的设计教学体系，时强调探索精神和新发展理念；讲述德绍时期包豪斯时强调共产主义理想。</p>	<p>了解和掌握包豪斯的历史；掌握包豪斯的设计教学体系；熟练掌握包豪斯的设计成就、包豪斯的历史作用及影响。</p> <p>育人目标：培养学生探索精神、新发展理念、共产主义理想。</p>	4	<p>理论讲授、研讨。通过学习包豪斯的历史、设计教学体系，掌握包豪斯的设计成就、包豪斯的历史作用及影响。</p>	<p>目标2：了解艺术设计风格，掌握风格与流派的现代应用。</p>
6	<p>内容：主要学习第二次世界大战前后的设计。</p> <p>重点：意大利现代设计艺术的发展、战后日本工业设计的起步。</p> <p>难点：斯堪的纳维亚国家现代设计的发展。</p> <p>思政元素：讲述战后日本工业设计时强调创新精神；意大利现代设计艺术的发展时强调文化自信和生态文明。</p>	<p>了解和掌握二战前后的工业设计美国的设计；掌握战后英国现代设计的发展、斯堪的纳维亚国家现代设计的发展；熟练掌握德国、意大利现代设计艺术的发展、战后日本工业设计的起步。</p> <p>育人目标：马克思主义创新精神、使学生树立文化自信，贯彻生态文明发展观。</p>	4	<p>理论讲授、研讨。通过学习探讨二战前后美国、日本、德国、意大利和斯堪的纳维亚国家，掌握其设计实质。</p>	<p>目标3：了解艺术设计史中的设计现象，掌握设计现象背后的深层逻辑</p>
7	<p>内容：主要学习现代主义设计的反思与变异时期——20世纪六七十年代的设计。</p> <p>重点：领先世界的意大利设计、后来居上的日本设计。</p> <p>难点：英国的“波普”设计。</p> <p>思政元素：讲述后来居上的日本设计的产品和建筑设计时强调新发展理念、</p>	<p>了解和掌握科学技术的发展及审美观念的变化；掌握英国的“波普”设计、反思和发展中的美国设计、欧洲其他国家设计的发展和古巴的招贴设计；熟练掌握领先世界的意大利</p>	4	<p>理论讲授、研讨。通过学习探讨战后六七十年代波普设计、美国、日本、意大利和古巴设计，掌握科学技术的发展及审美观念的变化。</p>	<p>目标3：了解艺术设计史中的设计现象，掌握设计现象背后的深层逻辑</p>

	设计为民服务，科学精神，敬业；讲解领先世界的意大利设计时注重理论联系实际。	设计、后来居上的日本设计。 育人目标：认识科技是第一生产力，新发展理念，艺术与技术相结合的科学精神，设计为普通民众服务，敬业，注重理论联系实际。			
8	<p>内容：主要学习工业设计体制的形成，工业设计在德国的确立，美国世纪中叶设计浪潮；走向多元的后现代主义设计时期——20世纪80年代后的设计。</p> <p>重点：后现代主义建筑设计、后现代主义与工业设计和后现代主义设计时代的平面设计。</p> <p>难点：美国世纪中叶设计浪潮，批评设计理论的形成；后现代主义设计的特征及理论探索、现代设计的发展趋势。</p> <p>思政元素：讲解美国世纪中叶设计浪潮强调生态设计理念；讲述工业设计在德国的确立时强调设计的工匠精神和职业道德；学习后现代主义设计的特征及理论探索、现代设计的发展趋势时强调创新意识。</p>	<p>了解和掌握工业设计体制的形成，工业设计在德国的确立，美国世纪中叶设计浪潮；后现代主义设计的特征及理论探索、现代设计的发展趋势；熟练掌握后现代主义建筑设计、后现代主义与工业设计和后现代主义设计时代的平面设计。</p> <p>育人目标：培养学生认识生态设计理念，设计的工匠精神，职业道德，创新意识。</p>	4	<p>理论讲授、研讨。</p> <p>通过学习后现代主义建筑设计、工业设计、平面设计，进而掌握后现代主义设计的特征及理论探索、现代设计的发展趋势。</p>	<p>目标4：通过了解艺术设计中的代表人物与样式，培育认识、发现和解决问题的能力，初步具有艺术设计研究理论分析与概括能力。</p>

四、课程考核

课程考核评价依据主要为平时作业和期末考试。为了考察融入隐性课程思想政治教育效果，因此本课程采用过程性考核和终结性考核相结合方式。

平时作业成绩×40%+课程期末考试成绩×60%=课程考核成绩。考勤迟到或早退1次扣除平时成绩5分，旷课1次扣除平时成绩15分。

序号	课程目标（支撑毕业要求指标点）	考核内容	评价依据				成绩比例(%)
			作业	上机	设计	考试	
1	目标 1: 了解艺术设计史的基本概念, 掌握艺术设计史基本研究方法, 掌握艺术设计史的基本理论和基本观点。	理解每个章节基本概念; 掌握每个章节基本理论和基本观点。	√		√	√	25
2	目标 2: 了解艺术设计风格, 掌握风格与流派的现代应用。	掌握工艺美术运动、新艺术运动、装饰艺术运动、包豪斯。	√		√	√	25
3	目标 3: 了解艺术设计史中的设计现象, 掌握设计现象背后的深层逻辑。	掌握现在主义、后现代主义设计。	√		√	√	25
4	目标 4: 通过了解艺术设计中的代表人物与样式, 培育认识、发现和解决问题的能力, 初步具有艺术设计研究理论分析与概括能力。	掌握意大利、日本、德国、北欧和美国设计风格、代表人物设计分析。	√		√	√	25
合计			40		20	40	100

五、教材及参考资料

教材:

1.《中外设计史》，耿明松著，中国轻工业出版社，2020年10月第1版，ISBN：9787518416394。

参考资料:

1.《世界现代设计史》（第2版），王受之著，中国青年出版社2002年9月第1版，ISBN：9787515339832。

2.《世界室内设计史》（第2版），（美）派尔著，刘先觉，陈宇琳等译，中国建筑工业出版社，2007年11月第1版，ISBN：9787112094622。

3.《世界平面设计史》，王受之著，中国青年出版社2002年9月第1版，ISBN：9787515350554。

4.《现代设计史》（第2版），（美）大卫·瑞兹曼著，（澳）若澜达·昂，李昶译，中国人民大学出版社，2013年01月第1版，ISBN：9787300167602。

六、教学条件

师资条件：具有艺术与设计理论教学经验的教师。

场地条件：配备多媒体设备的教室。

资源条件：充分利用学校现有纸质文献、电子文献以及网上学习资源等。使教学媒体多样化、教学活动双向化、学习形式合作化，努力将“以学生为中心”的教育理念落实到教学全过程。

附录：各类考核评分标准表

艺术设计史考核评分标准表

教学目标要求	评分标准					权重 (%)
	90-100	80-89	70-79	60-69	0-59	
目标 1: 了解艺术设计史的基本概念, 掌握艺术设计史基本研究方法, 掌握艺术设计史的基本理论和基本观点。	<p>1. 很好掌握一定的艺术学、人文社会科学基本知识去解决处理复杂设计问题;</p> <p>2. 具有很高的人文素养、艺术素养和基本的工程素养;</p> <p>3. 深刻了解艺术设计史的基本概念, 掌握艺术设计史基本研究方法, 掌握艺术设计史的基本理论和基本观点;</p> <p>4. 研究问题态度认真。</p>	<p>1. 较好掌握一定的艺术学、人文社会科学基本知识去解决处理复杂设计问题;</p> <p>2. 具有较高的人文素养、艺术素养和基本的工程素养;</p> <p>3. 比较了解艺术设计史的基本概念, 掌握艺术设计史基本研究方法, 掌握艺术设计史的基本理论和基本观点;</p> <p>4. 研究问题态度较为认真。</p>	<p>1. 掌握一定的艺术学、人文社会科学基本知识去解决处理复杂设计问题;</p> <p>2. 具有的人文素养、艺术素养和基本的工程素养;</p> <p>3. 了解艺术设计史的基本概念, 掌握艺术设计史基本研究方法, 掌握艺术设计史的基本理论和基本观点;</p> <p>4. 研究问题态度较为认真。</p>	<p>1. 基本掌握一定的艺术学、人文社会科学基本知识去解决处理复杂设计问题;</p> <p>2. 基本具有人文素养、艺术素养和基本的工程素养;</p> <p>3. 基本了解艺术设计史的基本概念, 掌握艺术设计史基本研究方法, 掌握艺术设计史的基本理论和基本观点;</p> <p>4. 研究问题态度一般。</p>	<p>1. 不能用艺术学、人文社会科学基本知识去解决处理复杂设计问题;</p> <p>2. 不具备人文素养、艺术素养和基本的工程素养;</p> <p>3. 不了解艺术设计史的基本概念, 艺术设计史基本研究方法, 艺术设计史的基本理论和基本观点;</p> <p>4. 研究问题态度较差。</p>	25
目标 2: 了解艺术设计风格, 掌握风格与流派的现代应用。	<p>1. 娴熟利用科学知识、专业知识、必要的工具操作能力, 识别、表达、并通过文献研究</p>	<p>1. 熟练利用科学知识、专业知识、必要的工具操作能力, 识别、表达、并通过文献研究分</p>	<p>1. 利用科学知识、专业知识、必要的工具操作能力, 识别、表达、并通过文献研究分析复</p>	<p>1. 基本能够利用科学知识、专业知识、必要的工具操作能力, 识别、表达、并通过文献研究</p>	<p>1. 不能利用科学知识、专业知识、必要的工具操作能力, 识别、表</p>	25

	<p>分析复杂视觉设计问题，以获得有效解决办法；</p> <p>2. 2.掌握依据本专业或交叉设计学科的知识，进行用户和市场调研对问题进行有效的分析；</p> <p>3.深刻了解艺术设计风格，掌握风格与流派的现代应用；</p> <p>4.研究问题态度认真。</p>	<p>析复杂视觉设计问题，以获得有效解决办法；</p> <p>2.能够依据本专业或交叉设计学科的知识，进行用户和市场调研对问题进行有效的分析；</p> <p>3.比较了解艺术设计风格，掌握风格与流派的现代应用；</p> <p>4.研究问题态度较为认真。</p>	<p>杂视觉设计问题，以获得有效解决办法；</p> <p>2.依据本专业或交叉设计学科的知识，进行用户和市场调研对问题进行有效的分析；</p> <p>3.了解艺术设计风格，掌握风格与流派的现代应用；</p> <p>4.研究问题态度较为认真。</p>	<p>分析复杂视觉设计问题，以获得有效解决办法；</p> <p>2.基本能够依据本专业或交叉设计学科的知识，进行用户和市场调研对问题进行有效的分析；</p> <p>3.基本能够了解艺术设计风格，掌握风格与流派的现代应用；</p> <p>4.研究问题态度一般。</p>	<p>达、不能利用文献研究分析复杂视觉设计问题，以获得有效解决办法；</p> <p>2.不能依据本专业或交叉设计学科的知识，进行用户和市场调研对问题进行有效的分析；</p> <p>3.不了解艺术设计风格，不能掌握风格与流派的现代应用；</p> <p>4.研究问题态度较差。</p>	
<p>目标 3: 了解艺术设计史中的设计现象，掌握设计现象背后的深层逻辑。</p>	<p>1. 熟练掌握基于视觉传达设计专业理论知识和设计原理，采用科学的方法对负责的视觉设计问题进行设计创新和实践研究，包括设计实验、分析与解释数据、并通过信息</p>	<p>1. 熟练掌握基于视觉传达设计专业理论知识和设计原理，采用科学的方法对负责的视觉设计问题进行设计创新和实践研究，包括设计实验、分析与解释数据、并通过信息</p>	<p>1. 掌握基于视觉传达设计专业理论知识和设计原理，采用科学的方法对负责的视觉设计问题进行设计创新和实践研究，包括设计实验、分析与解释数据、并通过信息综合得</p>	<p>1. 熟练掌握基于视觉传达设计专业理论知识和设计原理，采用科学的方法对负责的视觉设计问题进行设计创新和实践研究，包括设计实验、分析与解释数据、并通过信息</p>	<p>1. 不能掌握基于视觉传达设计专业理论知识和设计原理，采用科学的方法对负责的视觉设计问题进行设计创新和实践研究，包括设计实</p>	25

	<p>综合得到合理有效的结论；</p> <p>2. 掌握应用本专业和交叉设计学科的综合知识，解决当今社会跨界设计的基本问题和复杂应用问题，并表现出一定的创造力和批判性思维；</p> <p>3. 掌握的设计现象，掌握设计现象背后的深层逻辑；</p> <p>4. 独立完成研究，没有抄袭情况。</p>	<p>综合得到合理有效的结论；</p> <p>2. 较好掌握应用专业和交叉设计学科的综合知识，解决当今社会跨界设计的基本问题和复杂应用问题，并表现出一定的创造力和批判性思维；</p> <p>3. 熟悉艺术设计史中的设计现象，掌握设计现象背后的深层逻辑；</p> <p>4. 独立完成研究，没有抄袭情况。</p>	<p>到合理有效的结论；</p> <p>2. 能够应用专业和交叉设计学科的综合知识，解决当今社会跨界设计的基本问题和复杂应用问题，并表现出一定的创造力和批判性思维；</p> <p>3. 比较熟悉艺术设计史中的设计现象，掌握设计现象背后的深层逻辑；</p> <p>4. 独立完成研究，没有抄袭情况。</p>	<p>综合得到合理有效的结论；</p> <p>2. 能够基本应用专业和交叉设计学科的综合知识，解决当今社会跨界设计的基本问题和复杂应用问题，并表现出一定的创造力和批判性思维；</p> <p>3. 基本熟悉设计史中的设计现象，掌握设计现象背后的深层逻辑；</p> <p>4. 独立完成研究，没有抄袭情况。</p>	<p>验、分析与解释数据、并通过信息综合得到合理的结论；</p> <p>2. 不能应用专业和交叉设计学科的综合知识解决当今社会跨界设计的基本问题和复杂应用问题，并表现出一定的创造力和批判性思维；</p> <p>3. 不熟悉设计史中的设计现象，没有掌握设计现象背后的深层逻辑；</p> <p>4. 独立完成研究，没有抄袭情况。</p>	
<p>目标 4: 通过了解艺术设计中的代表人物与样式，培育认识、发现和解决问题的能力，初步具有艺术设计理论研究分析与概括能力。</p>	<p>1. 具有强烈自主学习和终身学习的意识，有不断学习和适应发展的能力；</p> <p>2. 很好的解决某一项目</p>	<p>1. 具有较强自主学习和终身学习的意识，有不断学习和适应发展的能力；</p> <p>2. 较好的解决某一项目</p>	<p>1. 具有自主学习和终身学习的意识，有不断学习和适应发展的能力；</p> <p>2. 具备解决某一项目中</p>	<p>1. 基本具有自主学习和终身学习的意识，有不断学习和适应发展的能力；</p> <p>2. 基本具备解决某一项目</p>	<p>1. 不具有自主学习和终身学习的意识，没有不断学习和适应发展的能力；</p>	25

	中遇到的具体问题，能够主动学习，掌握解决问题的方法；3.深入了解了艺术设计中的代表人物与样式，培育认识、发现和解决问题的能力，具有很高的艺术设计研究理论分析与概括能力；4.独立完成研究，没有抄袭情况。	中遇到的具体问题，能够主动学习，掌握解决问题的方法；3.较好了解了艺术设计中的代表人物与样式，培育认识、发现和解决问题的能力，具有较高的艺术设计研究理论分析与概括能力；4.独立完成研究，没有抄袭情况。	遇到的具体问题，能够主动学习，掌握解决问题的方法；3.了解艺术设计中的代表人物与样式，培育认识、发现和解决问题的能力，具有一定的艺术设计研究理论分析与概括能力；4.独立完成研究，没有抄袭情况。	目中遇到的具体问题，能够主动学习，掌握解决问题的方法；3.基本了解了艺术设计中的代表人物与样式，培育认识、发现和解决问题的能力，具有一定的艺术设计研究理论分析与概括能力；4.独立完成研究，没有抄袭情况。	2.不具备解决某一项目中遇到的具体问题，不能够主动学习，掌握解决问题的方法；3.不了解艺术设计中的代表人物与样式，不具备培育认识、发现和解决问题的能力，缺乏艺术设计研究理论分析与概括能力；4.独立完成研究，没有抄袭情况。	
--	------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

注：评分标准的分数段划分可以根据课程需要自行设计。

课程负责人：黄建军、冯韬

审 定：吴冬梅

院 长：曾 英

《陶艺 A》课程教学大纲

一、课程基本信息

课程名称	陶艺 A						
	Ceramic Art A						
课程代码	2113010693			课程性质	选修		
开课学院	艺术设计学院			课程负责人	李净仪.冯韬		
课程团队	李净仪.杨清.冯韬						
授课学期	6			学分/学时	2/32		
课内学时	32	理论学时	8	实验学时	24	其他	0
适用专业	普通本科设计学类						
授课语言	中文						
对先修课程的要求	无先修课程						
对后续课程的支撑	对后续产品、包装、装饰类课程提供基本的陶艺制作技法和容器造型能力。						
课程简介	<p>课程定位：陶艺课程是一门选修课，主要培养学生掌握陶艺制作的基本技能和艺术鉴赏能力。陶艺课程是一门充满创造性和实践性的课程，它不仅教授学生制作陶瓷艺术品的基本技能和工艺，更注重培养学生的创新思维和艺术修养。通过实践操作和创作，学生可以发挥自己的想象力和创造力，创作出具有个人风格的陶艺作品。同时，陶艺课程也是一门很好的美学教育课程，可以提高学生的审美能力和艺术素养。</p> <p>主要教学内容：本课程任务在于使学生初步了解和掌握陶艺制作工艺流程，陶艺与空间的作用和关系，进一步培养学生专业所需造型能力以及创意能力，拓展设计方案表达空间，为后续课程服务。从而，培养学生处理好空间与装点之间和谐统一的关系，通过对陶艺课程的学习和训练能培养学生细致入微工作状态和以后进入社会的工作耐心，提高和培养学生的艺术修养与审美情趣，为后续的专业课程学习作好准备。</p> <p>教学目标：了解陶瓷艺术在现代设计中的应用情况，了解和掌握陶艺制作工艺流程，会进行简单的陶瓷作品制作。从艺术想象力和创造思维训练、社会主义核心价值观等方面，引导学生积极投身专业研究学习，掌握更多的专业知识技能，促成学生对社会主义核心价值观的感知和认识，强学生的自主文化认知，树立正确的价值观，建立民族自豪感，为国家为人民多做贡献。</p>						

	<p>主要教学方法：运用案例讲解和项目实训等教学方式和教学方法；注重各个知识点的案例分析和设计实践；促进课程核心学习结果的达成。</p>
--	-----------------------------------------------------------------------------

二、课程目标及对毕业要求指标点的支撑

序号	课程目标
1	<p>目标1：了解陶瓷艺术历史发展和特征，了解陶瓷在现代设计中的应用，提高审美素质。</p> <p>课程思政目标：学习马克思唯物主义艺术观，引导学生培养民族文化自信。</p>
2	<p>目标2：熟悉陶艺工具和材料的应用，掌握陶艺制作流程。</p> <p>课程思政目标：引导学生做事情要踏实认真，磨练意志、戒骄戒躁。</p>
3	<p>目标3：能独立制作小型陶艺作品。</p> <p>课程思政目标：引导学生能够根植工匠精神、求真务实，创新意识。</p>

三、教学内容及进度安排

序号	教学内容	学生学习预期成果	课内学时	教学方式	支撑课程目标
1	<p>内容：陶艺的发展史及审美价值。陶艺基础知识、陶艺的发展史及审美价值等。</p> <p>重点：陶艺的发展史。</p> <p>难点：陶艺的审美价值。</p> <p>1.1 陶艺的发展史；</p> <p>1.2 陶艺的审美价值。</p> <p>课程思政元素：从国内外陶瓷艺术设计的案例中，培养学生认识美、爱好美和创造美的能力，在潜移默化中引导学生树立正确的世界观、人生观、价值观。</p>	<p>学习并掌握陶瓷的发展历史，基础知识。</p> <p>育人目标：学习马克思唯物主义艺术观，引导学生培养民族文化自信。</p>	4	<p>本学时段由课堂讲授与设计实训相结合，设计实训为主，课堂讲评为辅引导学生设计与制作。通过范例图片、幻灯、投影等多媒体形式欣赏解析。</p>	<p>目标1：了解陶瓷艺术基础知识和理论，了解现代设计中的应用，提高审美素质。</p>

2	<p>内容：介绍陶艺的主要材质。陶艺制作要领，陶艺成型技法等。</p> <p>重点：陶艺的主要材质和陶艺的制作要领。</p> <p>难点：陶艺制作方法。</p> <p>2.1 陶艺发展简介；</p> <p>2.2 陶艺制作要领；</p> <p>2.3 陶艺制作技法；</p> <p>2.4 陶艺方法。</p> <p>课程思政元素：学生在陶艺创作的过程中培养学生的动手能力和创造能力，培养学生勇于克服困难的品质，引导学生深入了解中国传统艺术的审美意趣与东方智慧，理解中国设计的优势与局限，明确中国设计的发展方向，坚定建设“设计中国”的理想信念，塑造学生的家国情怀，强化社会责任、弘扬担当精神。</p>	<p>学习陶艺的分类，材质和制作方法。</p> <p>育人目标：引导学生能够根植工匠精神、求真务实，创新意识。</p>	4	<p>本学时段由课堂讲授与设计实训相结合，设计实训为主，课堂讲评为辅引导学生设计与制作。通过范例图片、幻灯、投影等多媒体形式欣赏解析。</p>	<p>目标 2：熟悉陶艺工具和材料的应用，掌握陶艺制作流程。</p>
3	<p>内容：陶艺基础技法实践。陶艺设计草图文样、陶艺泥条盘筑的制作、陶艺泥板成型的制作、作品上色装饰等。</p> <p>重点：陶艺技法的制作。</p> <p>难点：陶艺泥板成型的制作。</p> <p>3.1 陶艺设计草图文样；</p> <p>3.2 陶艺泥条盘筑的制作；</p> <p>3.3 陶艺泥板成型的制作；</p> <p>3.4 陶艺上釉、装饰。</p> <p>课程思政元素：学生在泥板成型的技法制作过程中体会工艺品创作的不易，看似简单的一道工序其实需要非常严谨的计算和配置才能基本达到设计目标。在此过程中让学生明白艺术、技术和科学相结合的重要性，培养学生严谨求实的素质，使学生的人文知识、艺术修养、技术手段和视觉语言方面都有一定的提升。</p>	<p>学习并掌握陶瓷的几种成型技法，在实践中制作出来。</p> <p>育人目标：引导学生能够根植工匠精神、求真务实，创新意识。</p>	24	<p>本学时段主要为实践教学环节，课堂内容主要以设计实训为主，在制作作品的过程中学习并掌握不同陶瓷成型技法。</p>	<p>目标 3：能独立制作小型陶艺作品。</p>

四、课程考核

1.本课程教学主要包含理论讲授、作业训练，实践教学等环节，课程按照陶艺技法分阶段单元作业训练分别给出单元成绩，分别计入过程考核和最终考核成绩。

2. 总评成绩=平时作业成绩×50%+课程期末考试成绩×50%。成绩总评成绩由平时成绩占 50%（上课考勤、技法训练单元、学生所学章节蕴含的思政元素的认识程度）和期末成绩占 50%（陶艺技法的单元训练和作品）

上课考勤扣分（迟到每次-5 分、旷课每次-15 分）（在平时成绩里扣分）

序号	课程目标（支撑毕业要求指标点）	考核内容	评价依据				成绩比例 (%)
			作业	实践教学	设计	考试	
1	目标 1: 了解陶瓷艺术基础知识和理论, 了解现代设计中的应用, 提高审美素质。 课程思政目标: 学习马克思唯物主义艺术观, 引导学生培养民族文化自信。	考核学生的创新思维, 三维空间能力。			√		20
2	目标 2: 熟悉陶艺工具和材料的应用, 掌握陶艺制作流程。 课程思政目标: 引导学生做事情要踏实认真, 磨练意志、戒骄戒躁。	考核学生的设计能力和实物制作能力。	√	√			40
3	目标 3: 能独立制作小型陶艺作品并完成作品后期的装饰烧制。 课程思政目标: 引导学生能够根植工匠精神、求真务实, 创新意识。	考核学生独立的实物制作能力和整体装饰设计能力。	√	√			40
合计			40	40	20		100

注: 各类考核评价的具体评分标准见《附录各类考核评分标准表》

五、

教材及参考资料

教材: 《陶瓷产品设计》, 刘宏伟主编, 辽宁美术出版社, 2011年版, ISBN:

9787531434498

六、教学条件

师资条件: 具备陶艺教学经验的教师。

场地条件: 水电齐全, 配备练泥机、拉坯机、泥板机、泥条机、窑炉的陶艺实验室。

实验条件: 水电齐全, 艺实验室有单独的水池。

附录：各类考核评分标准表

陶艺 A 考核评分标准表

教学目标要求	评分标准					权重 (%)
	90-100	80-89	70-79	69-60	59-0	
目标1 了解陶瓷艺术基础知识和理论，了解现代设计中的应用，提高审美素质。	能很好地完成教学要求的全部设计内容，成果内容系统、完整。设计制作符合规范，作品造型合理、协调。研究问题态度认真。	能较好地完成教学要求的全部设计内容，成果内容较系统和完整。作品符合规范，制作较仔细。研究问题态度较为认真。	能基本完成教学要求的全部设计内容，成果内容基本完整。作品造型符合规范，制作一般仔细。研究问题态度较为认真。	能基本完成教学要的主要内容，但成果内容不够完整和系统。作品造型基本符合规范，但制作技法较粗糙。研究问题态度一般。	没有完成教学要求的主要内容，成果内容不完整。作品造型不符合规范，制作技法粗糙。研究问题态度较差。	30
目标2: 熟悉陶艺工具和材料的应用，掌握陶艺制作流程。	作品的艺术性和创意性能很好地统一，设计主题明确，设计语言的表意清晰，设计手法新颖，具有较好的文化内涵和时代特征。设计格调统一协调，视觉冲击力较强，个性突出。作品精益求精，追求艺术品质。	作品的艺术性和创意性能较好地统一，设计主题明确，设计语言的表意正确，设计格调基本统一，具有一定的文化内涵和时代性。但设计手法不够新颖，视觉冲击力和个性特点不够强烈。作品较为精益求精，追求艺术品质。	作品的艺术性和创意性基本统一，设计主题基本明确，设计语言的表意基本正确，但设计格调统一性不够，设计手法单一，缺少一定的文化内涵和时代性的表达，视觉冲击力和个性特征较弱。作品追求一定的艺术品质。	作品的艺术性和创意性基本统一，设计主题不够明确，设计语言的表意较模糊，设计格调不太统一，设计手法单一，缺少一定的文化内涵和时代性的表达，视觉冲击力和个性特征较弱。作品艺术品质一般。	作品的艺术性和创意性不统一，设计主题不明确，设计语言的表意较模糊，设计格调不统一，设计手法单一，缺少的文化内涵和时代性的表达，没有视觉冲击力和个性特征。作品艺术品质较差。	30
目标3: 能独立制作小型陶艺作品。	作品造型新颖，内容表达完整，画面生动、明快，真实强，气氛表达准确，具有很强的视觉冲击力和艺术感染力。作品精益求精，追求	作品造型合理，内容表达完整，画面较明快，真实，气氛表达准确，具有一定的视觉冲击力和艺术感染力。作品较为精益求精，追	作品造型或结构存在一定问题，内容表达基本完整，但色彩、材质肌理以及比例、尺度等的处理有一些问题，真实性不够强，缺乏应	作品造型或结构问题较大，内容表达不够完整，色彩、材质肌理的处理方面以及比例、尺度等都存在问题较多，缺乏视觉冲击力。作品	作品造型或结构问题很大，内容表达不完整，色彩、材质肌理的处理方面以及比例、尺度等都存在很大问题。作品艺术品质较差。	40

	艺术品质。	求艺术品质。	有的视觉冲击力和艺术感染力。作品追求一定的艺术品质。	艺术品质一般。		
--	-------	--------	----------------------------	---------	--	--

注：评分标准的分数段划分可以根据课程需要自行设计。

课程负责人：李净仪、冯韬

审 定：吴冬梅

院 长：曾 英

《陶艺 A》课程实验教学大纲

一、课程基本信息

课程名称	陶艺 A		
	Ceramic Art A		
课程代码	2113010693	课程性质	选修
开课学院	艺术设计学院	课程负责人	李净仪. 冯韬
课程团队	李净仪. 杨清. 冯韬		
授课学期	6	实验学时	24
适用专业	普通本科设计学类		
对先修课程的要求	无先修课程		
对后续课程的支撑	对后续实习实践类课程提供基本的陶艺制作技法和容器造型能力。		
课程任务及能力培养	<p>课程定位：陶艺课程是一门选修课，主要培养学生掌握陶艺制作的基本技能和艺术鉴赏能力。陶艺课程是一门充满创造性和实践性的课程，它不仅教授学生制作陶瓷艺术品的基本技能和工艺，更注重培养学生的创新思维和艺术修养。通过实践操作和创作，学生可以发挥自己的想象力和创造力，创作出具有个人风格的陶艺作品。同时，陶艺课程也是一门很好的美学教育课程，可以提高学生的审美能力和艺术素养。</p> <p>主要教学内容：本课程任务在于使学生初步了解和掌握陶艺制作工艺流程，陶艺与空间的作用和关系，进一步培养学生专业所需造型能力以及创意能力，拓展设计方案表达空间，为后续课程服务。从而，培养学生处理好空间与装点之间和谐统一的关系，通过对陶艺课程的学习和训练能培养学生细致入微工作状态和以后进入社会的工作耐心，提高和培养学生的艺术修养与审美情趣，为后续的专业课程学习作好准备。</p> <p>教学目标：了解陶瓷艺术在现代设计中的应用情况，了解和掌握陶艺制作工艺流程，会进行简单的陶瓷作品制作。从艺术想象力和创造思维训练、社会主义核心价值观等方面，引导学生积极投身专业研究学习，掌握更多的专业知识技能，促成学生对社会主义核心价值观的感知和认识，强学生的自主文化认知，树立正确的价值观，建立民族自豪感，为国家为人民多做贡献。</p> <p>主要教学方法：运用案例讲解和项目实训等教学方式和教学方法；注重各个知识点的案例分析和设计实践；促进课程核心学习结果的达成。</p>		

二、实验教学目标及对毕业要求指标点的支撑

序号	实验教学目标
1	目标 1: 通过本实验 让学生学习并掌握陶瓷技法的基础知识, 了解陶艺基本制作方法。 课程思政目标: 学习马克思唯物主义艺术观, 引导学生培养民族文化自信。
2	目标 2: 通过本实验 让学生熟悉陶艺工具和材料的应用, 掌握陶艺制作流程。 课程思政目标: 引导学生做事情要踏实认真, 磨练意志、戒骄戒躁。
3	目标 3: 通过本实验 让学生能独立制作小 型容器类陶艺作品。 课程思政目标: 引导学生能够根植工匠精神、求真务实, 创新意识。

三、实验项目名称和学时分配

序号	实验项目 名称	实验学时	实验要求	实验 类型	每组 人数	对应实验教学目标
1	实验一 陶艺成型 技法一: 徒手捏制	4	选修	设计性	1	目标 1: 通过本实验让学生学习并掌握陶瓷的成型技法和制作方法。
2	实验二 陶艺成型 技法二: 泥条盘筑	8	选修	设计性	1	目标 2: 通过本实验让学生熟悉陶艺工具和材料的应用, 并掌握陶艺制作流程。
3	实验三 陶艺成型 技法三: 泥板成型	12	选修	设计性	1	目标 3: 通过本实验让学生能独立制作小型容器类陶艺作品。

四、实验教学的基本要求、重点、难点

该课程通过一系列操作实验, 使学生能够熟练运用陶艺技法和工具进行陶艺创作和容器制作, 培养学生应用陶艺技法独立进行设计的能力。

序号	实验项目 名称	基本要求	重点	难点

1	实验一 陶艺成型 技法一： 徒手捏制	通过本实验，学生应了解陶瓷的分类，成型技法的运用，并能进行一些基础的陶艺制作。	陶瓷成型技法的分类和学习，重点学习徒手捏制的方法。	了解陶艺的分类，材质和制作方法，并制作小型摆件。
2	实验二 陶艺成型 技法二： 泥条盘筑	通过本实验，学生应掌握陶瓷泥条盘筑的成型方法，并能制作出小型成品。	学习陶艺的分类，材质的分类和制作方法。	认识陶艺工具，并运用陶艺工具进行基本的陶艺制作。能独立制作小型陶艺作品。
3	实验三 陶艺成型 技法三： 泥板成型	通过本实验，学生应掌握陶瓷成型技法泥板成型的制作，并能制作出小型成品。掌握上釉装饰的方法，完成作品上色装饰。	在制作作品的过程中学习并掌握陶瓷成型技法和伤釉技法。	能够运用所学的陶艺技法，结合立体思维，进行容器类作品的创作。

五、实验课程的考核

1. 可采用课程论文、调查报告、实践技能操作、作品设计与制作等方式进行考核。理论课与实践课课程总评成绩构成；
2. 平时成绩由平时表现、期中考试、考勤这三部分根据实际教学情况评定。**考勤扣分为迟到每次 5 分，旷课每次 15 分**，缺课时数累计超过规定学时的三分之一，取消参加该课程考核资格，

总评成绩=平时成绩*(40%-50%)+期末成绩*(60%-50%)。

实验各组成分数与实验教学目标的对应关系

序号	考核/评价环节	占比 (%)	考核/评价细则	对应实验教学目标
1	创新思维，立体思维能力	20	熟练 (10 分) 一般 (15 分) 不熟练 (10 分)	目标 1: 通过本实验让学生学习并掌握陶瓷的基础知识，了解陶艺基本制作方法。 课程思政目标: 学习马克思唯物主义艺术观，引导学生培养民族文化自信。
2	设计能力和实物制作能力	30	熟练 (20 分) 一般 (15 分) 不熟练 (10 分)	目标 2: 通过本实验让学生熟悉陶艺工具和材料的应用，掌握陶艺制作流程和陶艺成型技法。 课程思政目标: 引导学生做事情要踏实认真，磨练意志、戒骄戒躁。

3	独立制作实物的能力、立体容器造型能力和整体装饰设计能力	50	熟练（50分）一般（30分） 不熟练（20分）	目标 3：通过本实验让学生能独立制作小型容器类陶艺作品。 课程思政目标： 引导学生能够根植工匠精神、求真务实，创新意识。
合计		100		

六、教学条件

师资条件：具备陶艺教学经验的教师。

场地条件：水电齐全，有单独的水池，配备练泥机、拉坯机、泥板机、泥条机、窑炉的陶艺实验室。

七、教材及参考资料

教材：

《陶瓷产品设计》，刘宏伟主编，辽宁美术出版社，2011年版，ISBN：9787531434498。

课程负责人：李净仪、冯韬

审 定：吴冬梅
院 长：曾 英

四.专业能力平台（实践）

《色彩风景写生》实习教学大纲

一、课程基本信息

课程名称	色彩风景写生 A		
	Practice of Color Scenery Sketching		
课程代码	2113010432	课程性质	必修
开课学院	艺术设计学院	课程负责人	徐燕.冯韬
课程团队	龙向真.冯大康.冯韬.杨建辉.徐燕.李净仪		
授课学期	2	学分/学时	3/48
适用专业	普通本科设计学类		
对先修课程的要求	课程要求学生具有造型和色彩的基础知识，具有一定的抽象图形表现能力和艺术人文素养。先修课程为：《设计色彩》、《设计素描》		
对后续课程的支撑	为后续《设计构成》课程学习提供对自然形态色彩采集与重构的知识点，提供色彩观察与造型能力、为专业综合素养培养提供支撑。		
课程任务及能力培养	<p>课程定位：本课程是一门专业必修课。通过讲授色彩风景写生的各种形式与特征以及色彩写生在学习中的重要作用，让学生了解色彩写生的概念原理和功能特征，熟悉自然色彩的采集与提炼创作，为艺术设计专业后续课程打下基础。</p> <p>主要教学内容：通过本实习，使学生增强理论与实践相结合的能力，提高使用色彩表达自然风景，进行创作观察、提炼、再创作的能力，进一步强化色彩基本原理与色调设计方面的知识，在实习过程中更多考虑民俗文化感受与文化溯源研究精神的融入、探索设计色彩与自然色彩、继承与创新的关系，并完成实习作品创作，使学生达到理论与实践相结合、艺术思想与文化遗产相融合的目的。</p> <p>教学目标：在设计素描与设计色彩知识基础上，训练写生技法、敏锐的色彩观察力，培养用色彩创作语言综合表达地域风貌、民俗文化的的能力。对自然风景的形体提炼与色彩再设计的能力，对各种工具材料的学习与使用。在文化语境中，掌握综合主题性色彩风景作品的构思、手法与表达。</p> <p>主要教学方法：运用理论讲授、讲评、案例分析、色调训练、示范与指导等多种现代教育技术手段，注重多媒体教学与传统教学方式相结合；综合运用启发式教学、互动式教学、研究式教学、案例式教学等教学方式和教学方法，增强学生亲近自然、认识自然色彩、培养艺术来源于生活而高于生活的意识，熟练掌握色彩在各种条件环境中的应用，具备色彩风景写生的方法和设计表现的能力。</p>		

二、实习教学目标及对毕业要求指标点的支撑

序号	实习教学目标
1	<p>目标 1: 在设计素描与设计色彩知识基础上, 训练写生技法、敏锐的色彩观察力, 培养用色彩创作语言综合表达地域风貌、民俗文化的能力。</p> <p>课程思政目标: 树立正确的审美观、理论联系实际的能力, 在实践中积淀艺术素养与人文素养。</p>
2	<p>目标 2: 对自然风景的形体提炼与色彩再设计的能力, 对各种工具材料的学习与使用。</p> <p>课程思政目标: 透过现象看本质, 分析艺术规律, 理解形式美法则。培养学生实践中的工匠精神、锻炼学生的艺术创新能力。</p>
3	<p>目标 3: 在文化语境中, 掌握综合主题性色彩风景作品的构思、手法与表达。</p> <p>课程思政目标: 在综合主题性创作中, 培养学生家国情怀, 关心社会人文, 将艺术与当下社会语境相结合, 自主学习和思考艺术对社会的价值。</p>

三、实习教学内容及进度安排

序号	教学内容	学生学习预期成果	学时分配	教学方式	支撑课程目标
1	<p>教学内容为考察与采集, 要求对实习的风景按照大景、中景、小景、纹样等类型进行形象元素与色彩元素的采集。</p> <p>课程思政元素: 民族文化博大精深, 民俗文化是国家发展过程中的艺术瑰宝, 我们应当从各个地域中去观察、发掘、采集具有民族文化特征的纹样和色彩, 作为以后艺术创作的源泉。</p>	<p>了解风景与民俗文化的关系, 掌握形象元素、色彩元素的分类取景, 培养学生观察能力与概括能力。</p> <p>育人目标: 树立正确的审美观、理论联系实际的能力, 在实践中积淀艺术素养与人文素养。</p>	8	通过集中讲解考察与分散自主考察的方式, 使学生全面了解风景取景规范与方法, 培养其审美与文化感知能力。	目标 1: 实践第一学期所学的设计素描与设计色彩知识, 训练敏锐的艺术观察力, 具备用艺术的语言综合表达实习地的地域风貌、民俗文化的能力

2	<p>教学内容为中外美术史上各个时期风格的风景作品解析与讲解。</p> <p>课程思政元素：对古今中外各个风格的艺术作品，取其精华、去其糟粕，创造出具有新时代精神风貌的艺术作品。</p>	<p>理解传统写实风格与装饰风格、抽象风格等艺术的形式，辨析艺术的多样性。</p> <p>育人目标：透过现象看本质，分析艺术规律，理解形式美法则。培养学生在实践中的工匠精神、锻炼学生的艺术创新能力。</p>	8	<p>通过解析大师风景写生作品，解剖和分析装饰主义、立体主义等现代画派的形与色彩，使同学们理解和掌握提炼和重构画面的方法，理解形式美感的规律。</p>	<p>目标 2：对自然风景的形体提炼与色彩再设计的能力</p>
3	<p>在大自然中写生，创作练习色彩风景作品、综合创意创作表达。</p> <p>课程思政元素：理论与实践相结合，在色彩原理与搭配法则的指导下，引导学生在实践中理解色彩，创造出既有艺术价值，又有创造性的色彩风景作品。</p>	<p>提高学生的审美水平和综合素养，充分达到理论结合实际的教学目的，具备主题性创意作品的综合能力。</p> <p>育人目标：在综合主题性创作中，培养学生家国情怀，关心社会人文，将艺术与当下社会语境相结合，自主学习和思考艺术对社会的价值。</p>	48	<p>通过色彩归纳、形体概括等方法，创作出符合形式美感、装饰美感的色彩风景写生作品。通过对写生当地地域风貌和人文风情的考察和了解，创作出具有人文情怀和社会文化价值的艺术作品。</p>	<p>目标 3：在文化语境中，掌握综合性色彩风景作品的构思、手法与表达。</p>

注：知识点要充分体现课程思政元素。

四、实习教学的基本要求、重点、难点

序号	教学环节	基本要求	重点	难点
1	考察与采集	认真考察实习地地理风貌与民俗文化特征。	采集有形式美感、设计感的风景、代表性的民俗纹样。	对风景的取舍与提炼，对文化和题材的理解与把握。
2	作品风格与技法解析	学习范画的基本形提炼手法、形式美感、整体色调的设计与把	基本形的提炼技法。	整体色调的主观设计与创作。

		控。		
3	写生创作实践	将理论知识应用于实践写生创作。	以设计的形式美感标准进行取景、设计与表达。	对风景和文化内涵的理解、对形和色彩的设计能力与综合表达。

五、实习课程成绩评定

1.本课程教学主要通过理论讲授、作业训练等环节，讲授色彩风景写生的基本理论和表现方法，同时注意在课堂教学中融入一定的课程思政内容，课程按照分阶段单元作业训练分别给出单元成绩，并分别计入过程考核和最终考核成绩。

2. 本课程为专业基础必修课，成绩总评成绩由平时作业成绩过程性考核（色彩风景写生技法训练单元，占 50%）和期末成绩考核（色彩风景写生创作表达训练单元，占 50%）构成，即平时作业成绩×50%+课程期末考试成绩×50%=课程考核成绩。

序号	课程目标（支撑毕业要求指标点）	考核内容	评价依据		成绩比例（%）
			写生技法	创作表达	
1	目标 1：在设计素描与设计色彩知识基础上，训练写生技法、敏锐的色彩观察力，培养用色彩创作语言综合表达地域风貌、民俗文化的能力。 课程思政目标： 树立正确的审美观、理论联系实际的能力，在实践中积淀艺术素养与人文素养。	作品体现工具材料的熟练使用能力和设计手段创新能力为目标。	√		50%
2	目标 2：对自然风景的形体提炼与色彩再设计的能力，对各种工具材料的学习与使用。 课程思政目标： 透过现象看本质，分析艺术规律，理解形式美法则。培养学生在实践中的工匠精神、锻炼学生的艺术创新能力。 目标 3：在文化语境中，掌握综合主题性色彩风景作品的构思、手法与表达。 课程思政目标： 在综合主题性创作中，培养学生家国情怀，关心社会人文，将艺术与当下社会语境相结合，自主学习和思考艺术对社会的价值。	通过写生色彩作业，体现对于自然色彩的采集、分析、归纳和重构。		√	50%
合计					100

附录：各类考核评分标准表

色彩风景写生考核评分标准表

教学目标要求	评分标准					权重 (%)
	优	良	中	及格	不及格	
<p>目标 1: 在设计素描与设计色彩知识基础上, 训练写生技法、敏锐的色彩观察力, 培养用色彩创作语言综合表达地域风貌、民俗文化的能力。</p>	<p>1、画面构图好, 有一定的创意和形式感; 2、整体关系强, 画面内容之间衔接巧妙, 合理采用各类装饰纹样、图形图案等手法组织画面; 3、合理采用线条、色彩等表现画面; 4、画面精益求精, 追求艺术品质。</p>	<p>1、画面构图较好, 有一定的创意和形式感; 2、整体关系较强, 画面内容之间衔接比较合理, 采用装饰纹样、图形图案等组织画面的能力较强; 3、比较合理地采用线条、色彩等表现画面; 4、画面较为精益求精, 追求艺术品质。</p>	<p>1、画面构图一般, 画面创意和形式感一般; 2、整体关系较弱, 画面内容之间衔接较弱, 采用装饰纹样、图形图案等组织画面的能力不强; 3、采用线条、色彩等表现画面的能力一般; 4、画面追求一定的艺术品质。</p>	<p>1、画面构图差, 画面创意和形式感较差; 2、整体关系较弱, 画面内容之间衔接较弱, 采用装饰纹样、图形图案等组织画面的能力较弱; 3、采用线条、色彩等表现画面的能力弱; 4、画面艺术品质一般。</p>	<p>1、画面构图差, 画面创意和形式感差; 2、整体关系较弱, 画面内容之间衔接弱, 采用装饰纹样、图形图案等组织画面的能力弱; 3、采用线条、色彩等表现画面的能力弱; 4、画面艺术品质较差。</p>	50
<p>目标 2: 对自然风景的形体提炼与色彩再设计的能力, 对各种工具材料的学习与使用。 目标 3: 在文化语境中, 掌握综合主题性色彩风景作品的构思、手法与表达。</p>	<p>1、整体与局部关系处理好; 2、能熟练运用工具材料表现对象; 3、作品突出主题, 能传达出一定的意境和情感; 掌握色彩风景写生</p>	<p>1、整体与局部关系处理较好; 2、能较熟练地运用工具材料表现对象; 3、作品较能主题, 能传达出一定的意境和情感; 掌握色彩风景写生</p>	<p>1、整体与局部关系处理一般; 2、基本可以运用工具材料表现对象; 3、作品较能突出主题, 能传达出一定的意境和情感; 熟悉色彩风</p>	<p>1、整体与局部关系处理不太好; 2、运用工具材料表现对象的能力较弱; 3、作品主题不明确, 传达意境和情感能力差; 对创作应用流程不</p>	<p>1、整体与局部关系处理差; 2、运用工具材料表现对象的能力弱; 3、设计色彩作品主题不明确, 传达信息能力差; 未掌握初步的</p>	50

	创作技法，具有较强的艺术表现性； 4、画面精益求精，追求艺术品质。	创作技法，具有一定的艺术表现性； 4、画面较为精益求精，追求艺术品质。	景写生创作技法，艺术表现性一般； 4、画面追求一定的艺术品质。	清晰，在自己的作品中体现不够，艺术表现性较弱； 4、画面艺术品质一般。	色彩创作应用流程，在自己的作品中表达不完整，艺术表现性差； 4、画面艺术品质较差。	
--	--------------------------------------	----------------------------------------	------------------------------------	----------------------------------------	----------------------------------------------	--

课程负责人：徐燕.冯韬

审 定：吴冬梅
院 长：曾 英

《专业实习与考察》教学大纲

一、课程基本信息

课程名称	专业实习与考察		
	Professional internships and field trips		
课程代码	2113000021	课程性质	必修
开课学院	艺术设计学院	课程负责人	闵元元
课程团队	闵元元、张青荣、张继强、尹欣		
授课学期	4	学分/学时	2/2 周
适用专业	普通本科设计学类		
对先修课程的要求	先修课程《计算机辅助设计》、《数字媒体艺术概论》以及相关专业课程。学习应熟悉设计操作流程及相关规范，掌握基本专业知识和设计方法，具备一定的人文素养、实践技能、解决实际问题的能力。		
对后续课程的支撑	对后续《专业创新与实践》、《毕业实习》、《毕业设计(论文)》等课程提供专业认知、专业实践训练与综合应用能力的支撑。		
课程任务及能力培养	<p>课程任务：本实习课程为设计学专业实践模块必修课程。课程任务为学生在设计师和专业教师的指导下集中进行专业考察与实习，包括观看本专业优秀展览，开展形式多样的人文考察，并完成相应资料的收集及设计报告撰写等任务。初步了解职业规范和设计行业现状。</p> <p>能力培养：通过本实习使学生具备扎实的专业认知。了解设计与社会的关系，设计职业要求，行业管理规范；对设计结果的实施、应用或传播有正确的认识；在参观、考察和资料查阅的过程中掌握相应的专业知识及综合性知识，提升专业素养和综合素养，了解职业能力要求，树立初步的职业发展目标，培养团队工作能力。</p>		

二、实习教学目标及对毕业要求指标点的支撑

序号	实习教学目标	支撑毕业要求指标点	毕业要求
1	<p>目标 1: 明确实习的任务和目的, 了解设计与市场、个人与社会的关系, 了解设计职业要求, 了解数字媒体艺术行业管理规范, 对设计结果的实施、应用或传播有正确的认识。</p> <p>课程思政目标: 弘扬时代主旋律、传播正能量, 道德和伦理素质、爱国主义情怀。</p>	<p>指标点 7-1: 有正确的价值观, 理解个人与社会的关系, 了解中国国情, 课程思政内容融入职业规范教育教学中。</p> <p>指标点 7-2: 理解诚实公正, 能够诚实守信, 恪守职业道德规范、职业行为准则, 保守商业秘密, 自觉遵守相关的法律法规、行业标准及职业安全健康标准。</p> <p>指标点 7-3: 能够深刻理解自己在所服务领域的社会角色, 理解设计师对公众的安全、健康和福祉, 明确环境保护的社会责任, 能主动承担设计师服务社会的相应责任, 具有责任意识。</p>	<p>7.职业规范: 具有人文社会科学素养、社会责任感和家国情怀, 能够在媒体艺术创作实践中理解并遵守艺术设计师职业道德和规范, 履行责任。</p>
2	<p>目标 2: 让学生在参观、考察和资料查阅的过程中掌握相应的专业综合知识。了解团队合作与沟通能力的重要性, 树立初步的职业发展目标。</p> <p>课程思政目标: 职业素养、创新精神、工匠精神。</p>	<p>指标点 8-1: 在项目合作中, 具有团队合作意识, 能够自查、自省和自控, 耐心倾听团队成员的意见, 理解他人的需求和意愿。</p> <p>指标点 8-2: 以被领导者的角色参加项目合作时, 能正确定位自己的角色, 快速适应工作环境, 能够提出正确的意见和建议, 有效的完成自身工作。</p> <p>指标点 9-1: 能够在合作背景下, 面对业界同行或社会公众, 就数字媒体艺术实践项目问题, 进行沟通、讨论和汇报, 观点明确、阐述流畅、层次分明、逻辑清晰。</p>	<p>8.个人与团队: 能够在多学科背景下以及综合性媒体艺术实践团队中承担个体、团队成员以及负责人的角色。</p> <p>9.沟通: 在系统化媒体艺术实践研究项目中, 能够就市场调研、设计方案、设计制作等过程中的问题与业界同行及社会公众进行有效沟通和交流, 包括撰写报告和设计文稿、陈述发言、清晰表达或回应指令。并具备一定国际视野, 能够在跨文化背景下进行沟通和交流。</p>

3	<p>目标3：形成完整的实习报告，实习报告能够详细说明实习内容、实习过程及收获，实习日记以及考察与实习资料等。</p> <p>课程思政目标：设计素养、创新精神、自主学习意识。</p>	<p>指标点9-2：能够根据工作需要，运用一定的专业知识和交叉学科知识，就数字媒体艺术行业领域相关研究议题，撰写设计报告、设计说明、设计论文、发言稿、汇报PPT等文件。</p> <p>指标点10-1：在从事数字媒体艺术相关综合研究领域的项目策划中，能根据项目要求，提交设计方案及实施安装标准，做好项目实施方案，正确做出项目预算，标注设计方案的知识产权，树立合同法等相关法律意识。</p>	<p>9.沟通：在系统化媒体艺术实践研究项目中，能够就市场调研、设计方案、设计制作等过程中的问题与业界同行及社会公众进行有效沟通和交流，包括撰写报告和设计文稿、陈述发言、清晰表达或回应指令。并具备一定国际视野，能够在跨文化背景下进行沟通和交流。</p> <p>10.项目管理：理解并掌握媒体艺术设计策划与管理的基本方法，并能在专业领域中应用。</p>
---	----------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

三、实习教学内容及进度安排

序号	教学内容	学生学习预期成果	学时分配	教学方式	支撑课程目标
1	<p>内容：专业考察与实习（一）集中动员与细则。</p> <p>1、由专业启动实习工作：统一时间安排、工作要求、强调注意事项。</p> <p>2、各系实习工作安排细则及指导教师人员确定。</p> <p>3、各系主任组织学生召开宣讲会，对本次实习的目的、流程、任务、注意事项进行讲解、签订安全承诺书。</p> <p>重点：讲解实习主要内容及要求。</p> <p>难点：让学生分析理解往年案例思政元素：把社会主义核心价值观体现到动员过程中，培养其综合素养能力和爱国意识，以及务真求实、遵守规则的专业作风。</p>	<p>分析往年的实习案例，掌握实习阶段需要完成的任务和需锻炼的能力。</p> <p>育人目标：弘扬时代主旋律、传播正能量，道德和伦理素质、爱国主义情怀。</p>	2	<p>指导教师负责分组指导和讲解实习的任务、目标。分享往年实习的案例，调动学生的兴趣并让学生明确实习的任务和要求。</p>	<p>目标1：明确实习的任务和目的，了解设计与社会的关系，了解设计职业要求，了解行业管理规范，对设计结果的实施、应用或传播有正确的认识。</p>

2	<p>内容：各专业针对性教学内容。</p> <p>重点：根据各专业特点开展民族艺术调研、非物质文化遗产技能体验、行业考察、专业兴趣培养、专业技能延伸学习等考察活动。</p> <p>难点：在实习活动中让学生既能学到与自己专业相关的知识，也要提高自己的综合素养，充分理解思政教育，在理念和精神上得到升华。</p> <p>思政元素：通过专业调研与实践学习，塑造学生的家国情怀，强化社会责任、弘扬担当精神。强调职业素养能力和团队协作意识。体会工匠精神、创新精神的重要性。培养学生的自我管理能力和沟通能力，提升设计素养和综合素养能力。</p>	<p>认真参观、学习并理解老师安排的各项任务，认真学习相应的专业知识和综合性知识。</p> <p>育人目标：具备职业素养、创新精神、工匠精神。</p>	22	<p>带领学生开展民族艺术调研、非物质文化遗产技能体验；参观优秀设计公司、设计展览、专家讲座等；带领学生进行设计及艺术主题考察；指导学生进行设计及艺术资料收集。</p>	<p>目标2：让学生在参观、考察和资料查阅的过程中掌握相应的专业知识及综合性知识，提升专业素养和综合素养，了解职业能力要求，树立初步的职业发展目标，培养沟通能力及团队协作意识。</p>
3	<p>内容：专业考察与实习报告和设计成果评析。</p> <p>重点：指导学生认真总结实习阶段的成果，通过总结和回顾更深入理解所学到的各方面知识。</p> <p>难点：通过本次实习感知设计潮流，初步了解行业发展现状，了解行业管理规范，树立职业发展目标。</p> <p>思政元素：通过了解行业发展现状，塑造学生的家国情怀，强化社会责任、弘扬担当精神。强调职业素养能力和团队协作意识。体会工匠精神、创新精神的重要性。培养学生的自我管理能力和沟通能力，提升设计素养和综合素养能力。</p>	<p>对自己实习期间所学到的知识做认真的总结，对自己的实习经历做出正确的评估，按要求撰写实习报告和实习日记。</p> <p>育人目标：具备设计素养、创新精神、自主学习意识。</p>	8	<p>带领学生开展成果和经验分享，对学生的成果进行评析、指导学生撰写实习报告。</p>	<p>目标3：形成完整的实习报告，实习报告能够详细说明实习内容、实习过程及收获，实习日记以及考察与实习资料等。</p>

注：知识点要充分体现课程思政元素。

四、实习教学的基本要求、重点、难点

序号	教学环节	基本要求	重点	难点
1	专业考察与实习集中动员与选题申请。	分析往年的实习案例，理解实习阶段需要完成的任务和锻炼的能力。	讲解实习主要内容及要求。	让学生分析理解往年的案例。
2	各专业针对性开展教学内容。	认真参观、学习并理解老师安排的各项任务，认真学习相应的专业知识和综合性知识，学习并理解相应的思政知识点。	根据各专业特点开展民族艺术调研、非物质文化遗产技能体验、行业考察、专业兴趣培养、专业技能延伸学习等考察活动。	在实习活动中让学生既能学到与自己专业相关的知识，也要提高自己的综合素养，充分理解思政知识要点，在理念和素养能力上得到升华。
3	专业考察与实习报告和设计成果评析。	对自己实习期间所学到的知识做认真的总结，对自己的实习经历做出正确的评估，按要求撰写实习报告和实习报告。	指导学生认真总结实习阶段的成果，通过总结和回顾更深入理解所学到的各方面知识。	通过本次实习感知设计潮流，初步了解行业发展现状，了解行业管理规范，树立职业发展目标。

五、实习课程成绩评定

序号	课程目标 (支撑毕业要求指标点)	考核内容	评价依据	成绩比例 (%)
1	目标1: 让学生对实习的内容产生兴趣，明确实习的任务和目标。 (支撑毕业要求指标点 7-1, 7-2, 7-3, 7-4) 课程思政目标: 把社会主义核心价值观体现到动员过程中, 培养其综合素养能力和爱国意识, 以及求真务实、遵守规则的专业作风。	能够理解老师分享的往年的实习案例, 能在老师的引导下分析一些案例, 理解实习阶段需要完成的任务和锻炼的能力。	出勤情况、学习态度	10
2	目标2: 让学生在参观、考察和资料查阅的过程中掌握相应的专业知识及综合性知识, 提升专业素养和综合素养, 学习并理解课堂思政要点 (支撑毕业要求指标点 8-1, 8-2, 9-2, 9-3)	认真参观、学习并理解老师安排的各项任务, 认真学习相应的专业知识和综合性知识, 学习并理解相应的思政知识点。	平时考察和实习态度、出勤情况	40

	课程思政目标：塑造学生的家国情怀，强化社会责任、弘扬担当精神。强调职业素养能力和团队协作意识。体会工匠精神、创新精神的重要性。培养学生的自我管理能力和沟通能力，提升设计素养和综合素养能力。			
3	<p>目标 3：形成完整的实习报告，详细说明实习内容、实习过程及收获，实习日记以及考察与实习资料等。 (支撑毕业要求指标点 10-1、10-2)</p> <p>课程思政目标：塑造学生的家国情怀，强化社会责任、弘扬担当精神。强调职业素养能力和团队协作意识。体会工匠精神、创新精神的重要性。培养学生的自我管理能力和沟通能力，提升设计素养和综合素养能力。</p>	对自己实习期间所学到的知识做认真的总结，对自己的实习经历做出正确的评估，按要求撰写实习报告。	实习报告撰写质量	50
合计				100

课程负责人：闵元元

审定：吴冬梅

院长：曾英

《涉海文创训练》课程设计教学大纲

一、课程基本信息

课程名称	涉海文创训练		
	Creative training of marine culture		
课程代码	2113030460	课程性质	必修
开课学院	艺术设计学院	课程负责人	闵元元
课程团队	闵元元 张继强 张青荣		
授课学期	7	学分/学时	2/2 周
适用专业	数字媒体艺术专业		
对先修课程的要求	本课程修读前需要具备实践能力、软件操作能力和创新设计与思维能力，先修课程有《动漫衍生设计》《涉海短片创意》《传统文创训练》等。		
对后续课程的支撑	通过两周集中课程项目的实践训练，为后续课程《毕业与设计（论文）》提供选题思路、艺术表达、技术实施等能力的支撑。		
课程介绍	<p>课程定位：本课程设计结合海洋文化创意主题思想，通过艺术设计创意方法提取海洋文化相关表达元素，进行海洋文创衍生品的实践创作与研究。</p> <p>主要学习内容：主要学习涉海文创的基础知识，掌握文创衍生品的形式范畴和创作方法。</p> <p>教学目标：使学生增强理论与实践相结合的能力，提高学生对文创作品的整体策划与创作水平，培养学生的综合素养和探索能力，为以后的毕业设计课程和不同领域的文创设计研究打下坚实的基础。</p> <p>主要教学方法：运用现代教育技术，多媒体教学与传统教学方式相结合，结合启发式教学、互动式教学、案例式教学等教学方式和教学方法，指导学生的设计与制作，促进课程核心学习结果的达成。</p>		

二、课程设计教学目标及对毕业要求指标点的支撑

序号	课程设计教学目标	支撑毕业要求指标点	毕业要求
1	<p>目标 1: 掌握涉海文创概述基础知识, 把握文创衍生品的形式范畴和创作方法。</p> <p>课程思政目标: 掌握分析能力和解决问题的能力。培养家国情怀、树立文化自信, 强化社会责任、弘扬担当精神。</p>	<p>指标点 1-1: 培养学生良好的公民道德素养, 培养其积极的世界观、人生观、价值观, 懂得感恩, 了解国情社情民情, 培养其社会大爱思想与公平正义精神, 潜移默化间助力学生提升良好的社会人文关怀思想与家国情怀, 课程思政内容融入教育教学中。</p>	<p>1.综合素养: 具有正确的世界观、人生观、价值观, 学生需掌握一定的在数字媒体艺术专业领域进行研发和应用时所需相关的艺术学、人文社会科学、自然科学、外语、计算机、工程技术等相关综合知识, 解决处理媒体艺术创作中的复杂问题。</p>
2	<p>目标 2: 掌握海洋文创衍生品的调研与创意策划能力。</p> <p>课程思政目标: 培养创新精神, 提升设计素养和创新能力。</p>	<p>指标点 3-3: 能够掌握数字媒体艺术的基本理论、设计程序、设计方法, 掌握媒体艺术表现规律及制作技术, 进行系统或流程化的设计创作, 在设计中能够体现出创新意识、独立设计思想, 并尽可能体现海洋意识与人文意识。在整体设计创作或产品开发过程, 能够考虑到社会安全、健康、法律及环境等的制约因素。</p> <p>指标点</p>	<p>3.设计/开发解决方案: 能够设计针对复杂媒体艺术问题的解决方案, 设计满足符合专业特定需求的系统、单元或创作流程, 并能够在所设计环节中体现出创新意识, 能考虑到社会、健康、安全、法律、文化以及环境等因素。</p>
3	<p>目标 3: 掌握涉海文创专题实训具体方向和要求, 具有自我管理和创造性思维能力, 具有团队合作意识和项目执行能力。</p> <p>课程思政目标: 掌握分析能力和解决问题的能力。培养学生的创新意识、独立思考、自主学习的意识。</p>	<p>指标点 4-3: 学生能够应用本专业和交叉设计学科的综合知识, 解决当今社会跨界设计的基本问题和复杂应用问题, 并表现出一定的创造力和批判性思维能力。</p> <p>指标点 7-4: 能够做好时间和资源管理, 做好自我管理, 具有积极进取的精神, 具有系统性、批判性和创造性思维, 了解社会及自身发展需求, 制定并实施自己的职业发展规划, 持续保持和增强职业能力。</p>	<p>4.设计研究: 能够基于数字媒体艺术专业理论知识和设计原理, 采用科学的方法对复杂的媒体艺术创作问题进行设计创新和实践研究。</p> <p>7.职业规范: 具有人文社会科学素养、社会责任感和家国情怀, 能够在媒体艺术创作实践中理解并遵守艺术设计师职业道德和规范, 履行责任。</p>

三、课程设计教学内容及基本要求

序号	教学内容	学生学习预期成果	课内学时	教学方式	支撑课程目标
1	<p>内容：1.涉海文创概述</p> <p>1.1 海洋文创衍生品发展现状和趋势</p> <p>1.2 文创衍生品的形式范畴</p> <p>1.3 海洋文创作品制作流程与创作方法</p> <p>1.4 海洋文创衍生品案例赏析</p> <p>重点：掌握文创衍生品的类型特点及创作方法。</p> <p>难点：海洋文创作品的艺术性表达。</p> <p>思政元素：了解国内外海洋文创的基本情况，体会设计改变生活的重要意义，培养学生“学海、知海、爱海”的海洋文化情怀，以及认识美、爱好美和创造美的能力。</p>	<p>了解文创作品的类型特点，掌握文创作品涉及的形式范畴、制作流程与创作方法。提升学生的对涉海文创设计的综合认知能力与分析能力。</p> <p>育人目标：掌握分析能力和解决问题的能力。培养家国情怀、树立文化自信，强化社会责任、弘扬担当精神。</p>	4	<p>本学时段由课堂讲授与设计实训相结合，设计实训为主，课堂讲评为辅引导学生设计与制作。通过范例图片、幻灯、投影等多媒体形式欣赏解析。</p>	目标1
2	<p>内容：2.海洋文创衍生品的调研与创意策划</p> <p>了解海洋文创衍生品推广现状，培养学生市场分析能力与预见力，把掌握海洋文创设计策略。</p> <p>重点：把握文创的原则和特点，将海洋元素与文创用品相结合进行市场调研与分析。</p> <p>难点：探索文创产业市场消费的心理特征。</p> <p>思政元素：通过课程内容培养学生的专业敏感度，并将专业设计与文化思想传播、社会生活及商业活动的实际需求接轨。强化团队协作，实事求是素养提升。</p>	<p>熟悉涉海文创设计特点与原则；掌握海洋文创市场涉及领域、设计特色、受众群体和审美取向，培养学生具体分析与总结思考的能力。</p> <p>育人目标：培养创新精神，提升设计素养和创新能力。</p>	16	<p>本学时段由教师引导，学生调研分析为主。</p>	目标2

3	<p>内容：3.涉海文创专题实训 根据教师科研课题及行业动态，让学生了解涉海文创实训课题，掌握方法进行设计创意表现。</p> <p>重点：完成涉海文创设计专题实训</p> <p>难点：实施锻炼学生的项目执行能力</p> <p>思政元素：在拓宽学生设计视角的同时，引导学生在具备扎实专业知识的同时，坚定建设“设计中国”的理想信念，强化社会责任、弘扬担当精神。</p>	<p>完成涉海设计实训；参与社会服务项目设计实训；参与科研项目设计实训；参与专业竞赛实训。设计作品具有创意性、实用性和功能性的相结合的设计特点。</p> <p>课程思政目标：掌握分析能力和解决问题的能力。培养学生的创新意识、独立思考、自主学习的意识。</p>	24	<p>本时段由课堂讲授与设计实训相结合，设计实训为主，课堂讲评为辅引导学生设计与制作。通过范例图片、幻灯、投影等多媒体形式欣赏解析。</p>	目标3
---	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----	------------------------------------------------------------------------	-----

注：知识点要充分体现课程思政元素

四、课程设计选题及要求

- 1、本课程教学主要通过课堂教学、课间讨论、思考分析、作业练习、拍摄创作等环节实现教学目标。为了考察融入隐性课程思政教育效果，本课程采用过程性考核和终结性考核相结合的方式。
- 2、本课程为考试课程，课程总评成绩由过程性考核（50%）和终结性考核（50%）构成。过程性考核（平时成绩、实验成绩），平时成绩主要有作业、平时考核、提问等表现综合评分，对学生所学章节蕴含的思政元素的认识程度、专业内容掌握程度等方面进行考核。终结性考核为期末考试成绩，多为大作业创作形式。

序号	选题名称	选题要求
1	社会服务项目设计实训	完成社会服务项目设计实训，根据选题要求进行海洋及相关文创设计，可选做数字衍生品制作或实物衍生制作。
2	参与科研项目设计实训	完成科研项目设计实训，根据选题要求进行海洋类文创设计，可选做数字衍生品制作或实物衍生制作。
3	专业竞赛设计实训	完成专业竞赛设计实训，根据选题要求进行海洋及相关文创设计，可选做数字衍生品制作或实物衍生制作。

五、课程设计教学环节及时间分配

序号	课程设计教学环节	学时	备注
1	涉海文创概述	4	
2	海洋文创衍生品的调研与创意策划	4	
3	涉海文创专题实训	24	

六、课程设计成绩评定

序号	课程目标 (支撑毕业要求指标点)	考核内容	评价依据			成绩比例 (%)
			平时表现	阶段作业	大作业	
1	目标 1: 使学生掌握影视后期制作的基本概念和基本知识, 并撰写初具专业水准的调研报告。 (支撑毕业要求指标点 2-2、2-3)	能根据具体要求, 对影视后期做出具体的策划与构思, 对给定的主题做出全面的分析与判断, 并撰写初具专业水准的调查报告。	√			20
2	目标 2: 使学生掌握影视后期制作的基本方法和流程; 掌握后期制作软件的实操与应用, 并撰写初具专业水准的创意文案。 (支撑毕业要求指标点 4-1、4-3、5-2)	基于设计原理, 并根据具体要求完成影视后期项目的设计与执行。		√	√	60

3	目标 3: 通过课程学习, 培育认识和发现问题的能力 and 团队协作解决工程问题的能力。 (支撑毕业要求指标点 12-1)	根据具体要求, 完成影视后期课程设计, 并撰写初具专业水准的总结报告。			√	20
合计			20	30	50	100

(说明: 评价依据的栏目应根据该课程实际设置的考核方式填写, 不够可以加列)

课程负责人: 闵元元

审 定: 吴冬梅

院 长: 曾 英

《移动应用设计》课程设计教学大纲

一、课程基本信息

课程名称	移动应用设计		
	Mobile Application Design		
课程代码	2113030271	课程性质	必修
开课学院	艺术设计学院	课程负责人	王晨曦
课程团队	闵元元 张青荣 张继强 尹欣 王晨曦		
授课学期	6	学分/学时	2/2 周
适用专业	数字媒体艺术		
对先修课程的要求	先修《信息可视化设计》《动画基础》《交互界面设计》等相关课程；了解二维及三维图形语义功能、了解图形组合与复杂组合语义功能；了解动画运动规律、色彩基础与造型基础；学会市场分析及掌握用户画像的能力，掌握基础交互软件的使用。		
对后续课程的支撑	本课程培养学生在实践中增长移动应用设计经验，为后续《创新设计与实践》《毕业设计》等课程打下基础。		
课程介绍	<p>课程定位：本课程是数字媒体艺术方向一门专业实践类必修课。本课程是一门基于移动端的设计研究课程，该课程教学通过对移动设备用户的调研，探讨应用程序的交互结构和界面设计，研究适合移动端设备的设计表现与应用。</p> <p>主要学习内容：通过本课程内容，使学生增强理论与实践相结合的能力，提高使用先进仿真工具进行复杂工程问题分析、研究、评价的能力，进一步熟悉移动应用设计方面的知识，在工作过程中更多考虑社会因素，并且撰写专业技术资料进行有效沟通交流。综合运用所学专业基本理论，提高查阅文献和资料的能力，其中包括提高阅读外文资料的能力。培养学生进行用户需求调研，分析比较和交互设计逻辑的能力。培养学生准确分析市场定位、APP开发的能力。通过两周集中的课程项目的实践，为学生今后的课程设计和毕业设计打下坚实的基础。</p> <p>教学目标：按照教育部印发的《高等学校课程思政建设指导纲要》，从爱国主义、强国战略、科学精神、协作意识、工匠精神、整体与部分等方面，引导学生不断提升专业素养，抓住国家快速发展的机遇期，树立远大理想信念。以移动交互设计为依托，通过国际间学科专业与产业的发展比较，增强学生们投身专业研究的使命感，鼓励学生把爱国精神转化成为国奉献的实际行动。</p> <p>主要教学方法：主要教学方法是采用理论教学 and 实际软件操作结合的方式。</p>		

二、课程设计教学目标及对毕业要求指标点的支撑

序号	课程设计教学目标	支撑毕业要求指标点	毕业要求
1	<p>目标 1:了解移动应用设计现状, 把握移动应用设计的特点及发展趋势。培养用户思维、设计思维和审美能力, 理解设计在移动应用这个新兴行业如何发挥作用。</p> <p>课程思政目标: 引导学生树立坚定的理想信念。</p>	<p>2- 1 能够利用学校或社会的资源进行基本中外文献检索、设计信息和客户资料的收集整理并进行归纳分析;</p> <p>2-2 能够依据本专业或交叉设计学科的知识, 进行用户和市场调研对问题进行有效的分析;</p> <p>2-3 能够使用设计软件、演示软件的应用技术对问题形成分析报告。</p> <p>6- 1 在进行艺术设计实践和实施时, 能充分考虑到社会道德的规范以及社会群体的审美习惯;</p> <p>6-2 进行项目方案设计及项目实施、应用或传播过程中, 符合媒体艺术行业工程操作、安装规范与社会规范, 并了解所应承担的责任;</p>	<p>3. 问题分析: 能够应用数字媒体艺术领域的科学知识、专业知识、CG制作技术及相关工程科学的基本原理, 识别、表达、并通过文献调研, 分析复杂媒体艺术项目的实现问题, 以获得有效解决办法及相关结论。</p> <p>6.工程与社会: 能够基于数字媒体艺术专业相关背景和知识进行合理分析, 评价设计实践对社会、健康、安全、法律以及文化的影响, 并理解艺术设计师应承担的责任。</p>
2	<p>目标 2: 从实践的角度, 通过用户调研和对需求的剖析总结, 发现用户对移动应用设计的需求, 进行有创新性的交互原型设计。</p> <p>课程思政目标: 引导学生厚植爱国主义情怀。</p>	<p>3-2 能够针对特定需求, 如市场需求, 或参赛专题、地域或传统文化、校园文化、当代艺术专题等需求, 完成影像、动画、交互方向的过程单元部件设计的社会调研、前期策划, 或前后期部件设计加工制作等, 能在构思、设计、实现、运作等方面提出有效的设计方案;</p> <p>4-2 具有对视像、动画、交互设计进行实践研究的能力, 具有对传统视像、动画表达媒体和新技术、新形态进行良好的创新交叉融合能力, 对VR、网络交互等媒体表达进行实践探索研究的能力, 以及对媒体艺术前沿设计趋势的分析、研究和借鉴汲取能力;</p> <p>4-3 学生能够应用本专业和交叉设计学科的综合知识, 解决当今社会跨界设计的基本问题和复杂应用问题, 并表现出一定的创造力和批判性思维能力。</p>	<p>3.设计/开发解决方案: 能够设计针对复杂媒体艺术问题的解决方案, 设计满足符合专业特定需求的系统、单元或创作流程, 并能够在所设计环节中体现出创新意识。</p> <p>4.设计研究: 能够基于数字媒体艺术专业理论知识和设计原理, 采用科学的方法对复杂的媒体艺术创作问题进行设计创新和实践研究。</p>

3	<p>目标 3: 通过案例分析和实践积累等, 培养审美能力, 使学生了解移动应用设计中达到设计目的的策略, 运用设计思维为用户服务, 进行美观且合理的界面设计。</p> <p>课程思政目标: 引导学生培养奋斗精神。</p>	<p>5- 1 具有本专业所需的设计造型与手绘能力, 熟练掌握和运用媒体艺术设计形式美的法则, 掌握常见的手绘工具和技术, 具有较强的设计草案表达能力;</p> <p>5-4 学生能使用。结合媒体艺术交互设计规律, 进行电脑端、移动端网络交互方案设计, 完成二、三维游戏等前端设计创建。</p>	<p>5.使用现代工具: 能够针对媒体艺术创作加工问题, 选择与使用恰当的技术资源, 能掌握影视、动画、交互方向数字媒体技术工具、设备的使用方法, 精通某一方向工具设备的使用技巧, 并能够理解其局限性。</p>
---	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------

三、课程设计教学内容及基本要求

序号	教学内容	学生学习预期成果	课内学时	教学方式	支撑课程目标
1	<p>1.移动应用设计概述</p> <p>1.1 什么是移动应用设计</p> <p>1.2 移动应用设计类型</p> <p>1.3 移动应用设计现状趋势</p> <p>1.4 移动应用设计基本流程</p> <p>重点: 移动应用设计的类型特点。</p> <p>难点: 掌握移动应用设计基本流程。</p> <p>思政元素: 通过赏析具有跨时代意义的移动应用界面作品, 认识未来中国的移动应用设计趋势。启发学生更有创新精神和为人民服务的意识。</p>	<p>学生将了解移动应用设计的类型特定和发展趋势, 理解交互界面设计的基本流程规律。</p> <p>育人目标: 引导学生树立坚定的理想和信念。</p>	2	<p>本学时段由课堂讲授为主, 引导学生理解概念, 理清设计思路。通过范例图片、幻灯、投影等多媒体形式欣赏解析。</p>	<p>目标 1: 了解移动应用设计现状, 把握移动应用设计的特点及发展趋势。培养用户思维、设计思维和审美能力, 理解设计在移动应用这个新兴行业如何发挥作用。</p>

2	<p>2. 以用户为中心的交互设计思维 (基于移动端用户)</p> <p>2.1 如何理解以用户为中心的设计</p> <p>2.2 用户调研方法: 发现用户群体, 痛点和痒点</p> <p>2.3 Persona 的建立: 用户需求的理解和分析</p> <p>2.4 为用户需求做设计: 确定设计实践的方向</p> <p>重点: 以用户为中心的设计的概念、用户需求调研。难点: 用户需求分析、设计与实践。</p> <p>思政元素: 通过赏析体现社会主义核心价值观时代旋律的交互界面作品, 引导学生树立正确的世界观、人生观、价值观。学会沟通思考, 学习实事求是的设计。</p>	<p>学生将了解用户体验在移动应用设计中的重要作用, 从心理、人机、艺术等角度来理解什么是以用户为中心的设计, 并针对移动端用户进行分析, 掌握用户需求分析方法。</p> <p>育人目标: 引导学生厚植爱国主义情怀。</p>	6	<p>本学时段由课堂讲授与小组设计实训相结合, 设计实训为主, 课堂讲评为辅, 引导学生通过以用户为中心的交互设计思维, 以用户调研和画像为方法, 发现问题并提出解决方案。</p>	<p>目标2: 从实践的角度, 通过用户调研和对需求的剖析总结, 发现用户对移动应用设计的需求, 进行有创新性的交互原型设计。</p>
3	<p>3. 移动端交互原型设计</p> <p>3.1 移动端交互界面原型的基本概念、类型分析</p> <p>3.2 结合用户需求进行移动端交互界面原型设计的方法与实践</p> <p>3.3 移动端交互界面原型的验证</p> <p>重点: 案例分析与理论相结合, 确立设计实践主题。</p> <p>难点: 掌握移动端的界面原型设计的方法与实际应用。</p>	<p>学生将结合用户调研结果, 设计出移动端交互界面原型。根据实际情况和案例分析, 理论与实践相结合, 让学生了解基于移动端屏幕的界面交互原则, 掌握针对移动端的不同屏幕尺寸界面设计的实践方法, 通过讨论</p>	8	<p>本学时段由课堂讲授与小组设计实训相结合, 设计实训为主, 课堂讲评为辅, 引导学生通过讨论和研究, 总结出有效的交互界面原型, 并进行验证。</p>	<p>目标2: 从实践的角度, 通过用户调研和对需求的剖析总结, 发现用户对移动应用设计的需求, 进行有创新性的交互原型设计。</p>

	<p>思政元素：为用户而进行设计，遵守各项规章制度，强化安全意识，尊重他人、恪守职业诚信，明了自己在社会中的责任担当。</p>	<p>和研究，总结出合理的移动端交互界面原型并进行验证。</p> <p>育人目标：引导学生增长知识。</p>			
4	<p>4.基于移动端屏幕的信息设计</p> <p>4.1 基于移动端屏幕的信息设计概述</p> <p>4.2 基于移动端屏幕的信息可视化方法</p> <p>4.3 基于移动端屏幕的版式设计</p> <p>4.4 移动端界面视觉设计与文字规范</p> <p>4.5 移动端界面信息设计的实践</p> <p>重点：基于移动端的信息设计的基本概念、类型分析、传达和表现方法。</p> <p>难点：掌握移动端用户界面设计的信息传达与视觉表现方法并应用与实践。</p> <p>思政元素：从群众中来，设计为群众服务，通过移动应用界面设计实践强化大学生家国情怀，强化责任担当意识。</p>	<p>让学生了解信息设计的基本概念，明确在移动端屏幕中信息可视化设计的作用，掌握移动端交互界面设计中相关的设计思维与视觉表现方法，通过数字交互与视觉传达手段展现出来，能对不同界面需求作出针对性的信息可视化设计。让学生通过制定界面视觉规范的实践，掌握通用的界面版式设计、界面视觉设计与界面字体使用的基本类型与方法，理解不同设计因素对人机交互过程的影响。学生将对上一阶段中的交互界面原型作出合理且美观界面设计。</p> <p>育人目标：引导学生培养奋斗精神。</p>	8	<p>本学时段由课堂讲授与小组设计实训相结合，设计实训为主，课堂讲评为辅，引导学生通过讨论和研究，对交互原型进行合理且美观的界面设计。</p>	<p>目标3：通过案例分析和实践积累等，培养审美能力，使学生了解移动应用中达到设计目的策略，运用设计思维为用户服务，进行美观且合理的界面设计。</p>

四、课程设计选题及要求

序号	选题名称	选题要求
1	海洋文化主题设计	要求符合社会主义核心价值观积极向上，根据“海洋文化”的精神和指示开展课程设计，该选题能全面覆盖的主要知识点，并能提升学生的思想觉悟。
2	文化强国主题设计	要求符合社会主义核心价值观积极向上，根据“文化强国”的精神和指示开展课程设计，要求学生具备较好的国学知识，该选题对后续课程有很好的引领作用。
3	社会热点问题主题设计	要求符合社会主义核心价值观积极向上，该选题需要进行充分的社会调研，要求学生具有正确的人生观与价值观，有敏锐的洞察力和决断力。

五、课程设计教学环节及时间分配

序号	课程设计教学环节	学时	备注
1	移动应用设计概述	2	需要通过幻灯展示
2	以用户为中心的交互设计思维(基于移动端用户)	6	需要学生进行用户调研
3	移动端交互原型设计	8	通过讨论建立原型
4	基于移动端屏幕的信息设计	8	通过设计软件实现
5	基于移动端的交互界面设计实践	8	通过设计软件提升效果

六、课程设计成绩评定

序号	课程目标(支撑毕业要求指标点)	考核内容	评价依据			成绩比例(%)
			课堂作业	交互原型设计	视觉设计	
1	目标 1:了解移动应用设计现状,把握移动应用设计的特点及发展趋势。培养用户思维、设计思维和审	考核内容:对移动应用设计的思考 示例:研究并分析一个优秀移动应用设计案例(如何通过设计解决了什么问题)。	√			20

	美能力，理解设计在移动应用这个新兴行业如何发挥作用。					
2	目标 2：从实践的角度，通过用户调研和对需求的剖析总结，发现用户市场对移动应用设计的需求，进行有创造性的交互原型设计。	考核内容：基于移动端的以用户为中心的设计思维的理解和实践(用户画像是否能准确建立 对用户需求的分析是否深入 且到位) 示例：用户调研结果的展示，用户画像与用户需求 文档的输出与汇报。		√		20
3	目标 3：通过案例分析和实践积累等，培养审美能力，使学生了解移动应用设计中达到设计目的的策略，运用设计思维为用户服务，进行美观且合理的界面设计。	考核内容：移动应用设计的输出信息设计的合理性和美观度 示例：一套完整的移动应用设计(多个页面)，主页及主要页面的设计(版式、视觉、文字等)			√	60
合计			20	20	60	100

(说明：评价依据的栏目应根据该课程实际设置的考核方式填写，不够可以加列)

课程负责人：王晨曦

审 定：吴冬梅

院 长：曾 英

《影视后期制作》课程设计教学大纲

一、课程基本信息

课程名称	影视后期制作		
	Video Post-production		
课程代码	2113010792	课程性质	必修
开课学院	艺术设计学院	课程负责人	李欣
课程团队	数字媒体影像艺术教学团队		
授课学期	3	学分/学时	2/2 周
适用专业	数字媒体艺术专业		
对先修课程的要求	课程要求学生具备计算机应用能力与软件操作能力，并具有一定的抽象图形表现思维和艺术人文素养。先修《摄像基础》《视听语言》《计算机辅助设计》，应熟练掌握软件基本操作方法，具备摄影摄像的基本能力和运用视听语言叙事的能力。		
对后续课程的支撑	为后续课程《影视特效创作》《影像专题创作》提供数字艺术表现能力与设计创作能力的支撑。		
课程介绍	<p>课程定位：本课程设计是数字媒体艺术专业的一门必修实践课程，配合《摄像基础》课程教学进行的专业实践模块。</p> <p>主要学习内容：课程内容以 premiere 或 Aftereffects 为工具，实践影视后期制作技术的基础知识和具体应用。</p> <p>教学目标：要求通过本课程设计，学生增强理论与实践相结合的能力，提高使用设计工具进行复杂项目问题分析、研究、评价的能力，进一步熟悉影视后期方面的知识，在工作过程中更多考虑社会因素，并且撰写专业技术资料进行有效沟通交流。达到学生综合素质与实践能力全面锻炼的目的。</p> <p>主要教学方法：实践创作和教师指导点评相结合。</p>		

二、课程设计教学目标及对毕业要求指标点的支撑

序号	课程设计教学目标	支撑毕业要求指标点	毕业要求
1	<p>目标 1: 使学生掌握影视后期制作的基本概念和基本知识, 并撰写初具专业水准的调研报告。</p> <p>课程思政目标:培养其综合素养能力和爱国意识, 以及求真务实、遵守规则的专业作风。</p>	<p>指标点 2-2 能够依据本专业或交叉设计学科的知识, 进行用户和市场调研对问题进行有效的分析。</p> <p>2-3 能够使用设计软件、演示软件的应用技术对问题形成分析报告。</p>	<p>2.问题分析: 能通过文献调研, 分析复杂媒体艺术项目的实现问题, 能应用数字媒体艺术专业基础知识原理与设计技能创意、表现、分析专业设计问题, 以获得有效解决方案。</p>
2	<p>目标 2: 使学生掌握影视后期制作的基本方法和流程; 掌握后期制作软件的实操与应用, 并撰写初具专业水准的创意文案。</p> <p>课程思政目标:强调职业素养能力和团队协作意识。体会工匠精神、创新精神的重要性。培养学生的自我管理能力和沟通能力, 提升设计素养和综合素养能力。</p>	<p>指标点 4-1 具有较强的市场调研与用户分析能力, 以此为基础创作出符合社会、消费群体需求的数字媒体艺术设计解决方案。</p> <p>指标点 4-3 学生能够应用本专业和交叉设计学科的综合知识, 解决当今社会跨界设计的基本问题和复杂应用问题, 并表现出一定的创造力和批判性思维能力。</p> <p>指标点 5-2 学生能够运用摄影摄像相关器材设备进行影像创作素材的采集, 并能够运用后期合成软件 Pr\AE\Au 等软件工具进行影像媒体艺术编辑创作。</p>	<p>4.设计研究: 能够基于数字媒体艺术专业理论知识和设计原理, 采用科学的方法对复杂的媒体艺术创作问题进行设计创新和实践研究。</p> <p>5.使用现代工具: 能够针对媒体艺术创作加工问题, 选择与使用恰当的技术资源, 能掌握影视、动画、交互方向数字媒体技术工具、设备的使用方法, 精通某一方向工具设备的使用技巧, 并能够理解其局限性。</p>
3	<p>目标 3: 通过课程学习, 培育认识和发现问题的能力和团队协作解决工程问题的能力</p> <p>课程思政目标: 塑造学生的家国情怀, 强化社会责任、弘扬担当精神。</p>	<p>指标点 11-1 能在时代发展的大背景下, 认识到自主和终身学习的必要性。具有自主学习的能力, 包括对技术问题的理解能力, 归纳总结的能力和提出问题的能力。为解决某一实践项目中遇到的具体问题, 能够主动学习, 掌握解决问题的方法。</p>	<p>11.终身学习: 具有自主学习和终身学习的意识, 有不断学习和适应数字媒体艺术专业发展的能力。</p>

三、课程设计教学内容及基本要求

序号	教学内容	学生学习 预期成果	课内 学时	教学方式	支撑 课程 目标
1	<p>内容:</p> <p>1 影视后期制作策划与构思</p> <p>1.1 影视后期制作调研与分析</p> <p>1.2 影视后期制作前期策划</p> <p>1.3 影视后期软件基本应用</p> <p>重点: 影视后期软件基本应用</p> <p>难点: 影视后期制作前期策划</p> <p>思政元素: 积极引导和培养学生实事求是的科学精神, 启发学生的创新思维与创新意识。</p>	<p>能根据具体要求, 对影视后期做出具体的策划与构思, 对给定的主题做出全面的分析与判断, 并撰写初具专业水准的调查报告。</p> <p>育人目标: 培养综合素养能力和爱国意识, 以及求真务实、遵守规则的专业作风。</p>	8	集中所有学生讨论课程设计选题, 完成分组与任务分配; 以小组为单位分析讨论及查阅资料, 完成功能需求分析与设计, 并撰写调查报告。	目标 1 目标 2
2	<p>内容:</p> <p>2 影视后期制作设计与执行</p> <p>2.1 影视后期制作的基本思路与方法解析</p> <p>2.2 影视后期形式语言分析</p> <p>2.3 撰写影视后期创意文案</p> <p>2.4 影视后期制作与实施</p> <p>重点: 影视后期制作与实施</p> <p>难点: 影视后期形式语言分析</p> <p>思政元素: 培养学生具有明确的目标选择、忘我投入的志趣、精益求精的工作态度。</p>	<p>能基于设计原理, 并根据具体要求完成影视后期项目的设计与执行。能在课程设计过程中找到自己的价值感和使命感。</p> <p>育人目标: 强调职业素养能力和团队协作意识。体会工匠精神、创新精神的重要性。</p>	16	通过讨论与交流, 以小组为单位(或独立完成)影视后期课程设计的方案执行与实施。	目标 2 目标 3
3	<p>内容:</p> <p>3 影视后期制作完成与总结</p> <p>3.1 影视后期制作渲染输出</p>	<p>能根据具体要求, 完成影视后期课程设计, 并撰写初具</p>		通过讨论、互动与交流优化项目方案, 完成总	目标 3

	3.2 影视后期制作优化与完成 3.2 撰写项目总结报告 重点： 撰写项目总结报告 难点： 影视后期制作优化与完成 思政元素： 培养学生严谨敬业的工作态度，培养学生系统的科学思维。	专业水准的总结报告。 育人目标：掌握分析能力和解决问题的能力。	8	结报告。	
--	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------	---	------	--

注：知识点要充分体现课程思政元素

四、课程设计选题及要求

- 1、本课程教学主要通过课堂教学、课间讨论、思考分析、作业练习、拍摄创作等环节实现教学目标。为了考察融入隐性课程思政教育效果，本课程采用过程性考核和终结性考核相结合的方式。
- 2、本课程为考试课程，课程总评成绩由过程性考核（50%）和终结性考核（50%）构成。过程性考核（平时成绩、实验成绩），平时成绩主要有作业、平时考核、提问等表现综合评分，对学生所学章节蕴含的思政元素的认识程度、专业内容掌握程度等方面进行考核。终结性考核为期末考试成绩，多为大作业创作形式。

序号	选题名称	选题要求
1	海洋文化主题设计	根据“海洋强国”的精神和指示开展课程设计，该选题能全面覆盖影视后期制作的主要知识点，并能提升学生的思想觉悟。
2	传统文化主题设计	根据“文化强国”的精神和指示开展课程设计，要求学生具备较好的国学知识，该选题对后续课程有很好的引领作用。
3	社会热点问题主题设计	该选题需要进行充分的社会调研，要求学生具有正确的人生观与价值观，有敏锐的洞察力和决断力。

五、课程设计教学环节及时间分配

序号	课程设计教学环节	学时	备注
1	集中学习动员，布置任务	4	

2	影视后期制作策划与构思	4	
3	影视后期制作设计与执行	16	
4	影视后期制作完成与总结	8	

六、课程设计成绩评定

序号	课程目标 (支撑毕业要求指标点)	考核内容	评价依据			成绩比例 (%)
			平时表现	课堂作业	大作业	
1	目标 1: 使学生掌握影视后期制作的基本概念和基本知识, 并撰写初具专业水准的调研报告。 (支撑毕业要求指标点 2-2、2-3)	能根据具体要求, 对影视后期做出具体的策划与构思, 对给定的主题做出全面的分析与判断, 并撰写初具专业水准的调查报告。	√			20
2	目标 2: 使学生掌握影视后期制作的基本方法和流程; 掌握后期制作软件的实操与应用, 并撰写初具专业水准的创意文案。 (支撑毕业要求指标点 4-1、4-3、5-2)	基于设计原理, 并根据具体要求完成影视后期项目的设计与执行。		√	√	30

3	目标 3: 通过课程学习, 培育认识和发现问题的能力和团队协作解决工程问题的能力。 (支撑毕业要求指标点 11-1)	根据具体要求, 完成影视后期课程设计, 并撰写初具专业水准的总结报告。			√	50
合计			20	30	50	100

(说明: 评价依据的栏目应根据该课程实际设置的考核方式填写, 不够可以加列)

课程负责人: 李欣

审 定: 吴冬梅

院 长: 曾英

《专业创新与实践》实习教学大纲

一. 课程基本信息

课程名称	专业创新与实践		
	Professional innovation and practice		
课程代码		课程性质	必修
开课学院	艺术设计学院	课程负责人	闵元元
课程团队	闵元元、张青荣、张继强、尹欣、李欣、王晨曦、徐广飞		
授课学期	7	学分/学时	4/ (4周)
适用专业	普通本科设计学类		
对先修课程的要求	先修课程《专业实习与考察》《二维动画设计》《三维动画设计》《虚拟现实设计》及相关课程。掌握基本的专业知识与专业技能，对设计行业有基本了解，具备一定的人文素养。		
对后续课程的支撑	对后续《毕业设计（论文）》等理论与实践类课程提供职业能力与综合素养支撑。		
课程任务及能力培养	<p>课程任务：本实习课程为设计学专业实践模块必修课。课程通过指导学生优化个人设计方案与表达形式，鼓励其积极参与各项教育部认可的国家级、省级赛事为任务。</p> <p>能力培养：学生通过参与实习实践，提升个人设计素养和能力，完成对教育部认可赛事的申报。</p> <p>2024年教育部认可的学科竞赛目录：</p> <ol style="list-style-type: none">1.中国大学生计算机设计大赛 https://jsjds.blcu.edu.cn/2.中国国际“互联网+”大学生创新创业大赛 https://cy.ncss.cn/3.“挑战杯”全国大学生课外学术科技作品竞赛 http://www.tiaozhanbei.net/4.全国大学生广告艺术大赛 http://www.sun-ada.net/5.米兰设计周——中国高校设计学科师生优秀作品展 https://dandad.cn/6.未来设计师·全国高校数字艺术设计大赛 https://ncda.org.cn/7.中国好创意暨全国数字艺术设计大赛 https://www.cdec.org.cn/8.两岸新锐设计竞赛·华灿奖 http://www.huacanjiang.com/9.东方设计奖·全国高校创新设计大赛 https://www.oda.org.cn/10.全国大中学生海洋文化创意设计大赛 http://mcd.ouc.edu.cn/Index11.“紫金奖”文化创意设计大赛 http://www.zgwcsj.com/12.中国大学生广告艺术节学院奖 http://www.xueyuanbei.com/		

二. 实习教学目标及对毕业要求指标点的支撑

序号	实习教学目标	支撑毕业要求指标点	毕业要求
1	<p>目标 1: 教师提前结合课时期间可申报的赛事拟定课程任务书, 指导学生优化自身设计作品, 保证至少完成一项比赛的投递申报。</p> <p>课程思政目标: 培养务实求真, 遵守职业规范, 开拓思维, 提升设计创新能力。</p>	<p>指标点 4-1: 具有较强的市场调研与用户分析能力, 以此为基础创作出符合社会、消费群体需求的数字媒体艺术设计作品。</p> <p>指标点 4-3: 学生能够应用本专业和交叉设计学科的综合知识, 解决当今社会跨界设计的基本问题和复杂应用问题, 并表现出一定的创造力和批判性思维能力。</p>	4.设计研究: 能够基于数字媒体艺术专业理论知识和设计原理, 采用科学的方法对复杂的媒体艺术创作问题进行设计创新和实践研究。
2	<p>目标 2: 结合优秀案例, 分析如何用设计解决相对复杂的专业工程问题和社会关注的热点问题。</p> <p>课程思政目标: 塑造学生的家国情怀, 强化社会责任。提升设计素养和综合能力。</p>	<p>指标点 6-2 进行项目方案设计及其实施、应用或传播过程中, 符合媒体艺术行业工程操作、安装规范与社会规范, 并了解所应承担的责任。</p> <p>指标点 6-3: 了解设计数字媒体艺术行业管理规范, 熟悉相关方针、政策和法规, 关注知识产权的相关规范, 能够合理分析、评价设计方案的实施对客户、社会、健康、安全、法律及文化的影响。</p>	6.设计与市场: 能够基于数字媒体艺术专业相关背景和知识进行合理分析, 评价设计实践对社会、健康、安全、法律以及文化的影响, 并明了设计师应承担的责任。
3	<p>目标 3: 讲究跨专业协同合作, 发挥不同专业学生之间优势互补效应。</p> <p>课程思政目标: 强调职业素养能力和团队协作意识。</p>	<p>指标点 8-1: 在项目合作中, 具有团队合作意识, 能够自查、自省和自控, 耐心倾听团队成员的意见, 理解他人的需求和意愿。</p> <p>指标点 8-2: 以被领导者的角色参加项目合作时, 能正确定位自己的角色, 快速适应工作环境, 能够提出正确的意见和建议, 有效的完成自身工作。</p>	8.个人与团队: 能够在多学科背景下以及综合性媒体艺术实践团队中承担个体、团队成员以及负责人的角色。
4	<p>目标 4: 学生以报告形式总结课程所得和体悟, 培养起自主学习、终身学习意识。</p> <p>课程思政目标: 强化学生的实践能力, 培养其解决实际问题的能力, 培养终身学习的意识习惯。</p>	<p>指标点 11-1: 能在时代发展的大背景下, 认识到自主和终身学习的必要性。具有自主学习的能力, 包括对技术问题的理解能力, 归纳总结的能力和提出问题的能力。为解决某一实践项目中遇到的具体问题, 能够主动学习, 掌握解决问题的方法。</p>	11.终身学习: 具有自主学习和终身学习的意识, 有不断学习和适应数字媒体艺术专业发展的能力。

三. 实习教学内容及进度安排

序号	教学内容	学生学习预期成果	学时分配	教学方式	支撑课程目标
1	<p>内容: 根据拟定课程任务书, 课堂指导学生优化自身设计方案, 契合比赛要求, 增加设计的内容丰富度和多样化的表现形式</p> <p>重点: 契合比赛要求</p> <p>难点: 增加设计的内容丰富度和多样化的表现形式</p> <p>思政元素: 培养务实求真, 开拓创新精神</p>	<p>学生所设计的初方案经过优化能契合比赛主题、要求。</p> <p>育人目标: 遵守职业规范, 提升设计创新能力。</p>	1周	课堂教授、随堂点拨修改方案	目标 1: 教师提前结合课时期间可申报的赛事拟定课程任务书, 指导学生优化自身设计作品, 保证至少完成一项比赛的投递申报。
2	<p>内容: 分析优秀案例中设计手法解决设计问题的过程, 进一步启发学生调整优化自身方案。</p> <p>重点: 设计问题的解决</p> <p>难点: 拆解设计手法的应用</p> <p>思政元素: 强化学生社会责任.树立环境可持续发展意识。用设计解决问题, 造福环境。</p>	<p>学生所设计的方案能够更好的解决设计存在的问题, 提升方案价值和实用性。</p> <p>育人目标: 提升设计素养和综合能力。</p>	1周	课堂案例分析、拆解设计问题	目标 2: 结合优秀案例, 分析如何用设计解决相对复杂的专业工程问题和社会关注的热点问题。
3	<p>内容: 鼓励学生跨专业结成团队, 利用各专业学科侧重点的不同, 共同完成团队设计作品, 实现优势互补。</p> <p>重点: 个人在团队中要有明显的任务完成量</p> <p>难点: 团队合作中的协同性</p> <p>思政元素: 强调职业素养能力和团队协作意识。</p>	<p>学生在团队设计方案中有独立完成的部分, 同时又成为助力团队作品出彩的亮点</p> <p>育人目标: 在团队中发挥个人优势</p>	1周	指导鼓励学生多人合作/跨专业团队合作	目标 3: 讲究跨专业协同合作, 发挥不同专业学生之间优势互补效应。
4	<p>内容: 完成课程报告 (策划/调研/设计/合作/成果/个人反思等过程性阐述)</p> <p>重点: 过程性阐述</p> <p>难点: 个人感悟与反思</p> <p>思政元素: 强化学生的实践能力, 培养其解决实际问题的能力, 培养终身学习的意识习惯。</p>	<p>通过报告撰写回顾课堂所得, 培养终身学习的习惯</p> <p>育人目标: 培养终身学习的意识习惯。</p>	1周	在学生完成课程报告的过程中潜移默化培养其自主学习意识。	目标 4: 学生以报告形式总结课程所得和体悟, 培养起自主学习、终身学习意识。

四. 实习教学的基本要求. 重点. 难点

序号	教学环节	基本要求	重点	难点
1	根据拟定课程任务书, 课堂指导学生优化自身设计方案, 契合比赛要求, 增加设计的内容丰富度和多样化的表现形式, 保证至少完成一项比赛的投递申报。	学生所设计的初方案经过优化能契合比赛主题、要求 (1) 草图初设计与主题的关联程度高 (2) 成图设计的完整程度 (3) 设计作品的画面丰富程度和表现力	契合比赛要求	增加设计的内容丰富度和多样化
2	分析优秀案例中设计手法解决设计问题的过程, 进一步启发学生调整优化自身方案。	学生所设计的方案能够更好的解决设计存在的问题, 提升方案价值和实用性	设计问题的解决	拆解设计手法的应用
3	鼓励学生跨专业结成团队, 利用各专业知识侧重点的不同, 共同完成团队设计作品, 实现优势互补。	学生在团队设计方案中有独立完成的部分, 同时又成为助力团队作品出彩的亮点	个人在团队中要有明显的任务完成量	团队合作中的协同性
4	完成课程报告 (策划/调研/设计/合作/成果/个人反思等过程性阐述)	通过报告撰写回顾课堂所得, 培养终身学习的习惯	过程性阐述	个人感悟与反思

五. 实习课程成绩评定

为考查融入隐性课程思想政治教育效果, 因此本课程采用过程性考核和终结性考核相结合方式

序号	课程目标 (支撑毕业要求指标点)	考核内容	评价依据	成绩比例 (%)
1	目标 1: 教师提前结合课时期间可申报的赛事拟定课程任务书, 指导学生优化自身设计作品, 保证至少完成一项比赛的投递申报。 (支撑毕业要求指标点 4-1、4-3)	优化完成个人设计方案并申报相应主题的教育部认可赛事	申报比赛数/获奖数	10

序号	课程目标 (支撑毕业要求指标点)	考核内容	评价依据	成绩 比例(%)
2	目标 2: 结合优秀案例, 分析如何用设计解决相对复杂的专业工程问题和社会关注的热点问题。 (支撑毕业要求指标 6-2.6-3)	方案与设计问题的解决的关联程度与可行性、个人的设计表现力	方案的问题解决程度	40
3	目标 3: 讲究跨专业协同合作, 发挥不同专业学生之间优势互补效应。 (支撑毕业要求指标点 8-1、8-2)	个人在团队中的任务完成量、个人在团队合作中的协同性	个人的工作量/团队协同能力	40
4	目标 4: 学生以报告形式总结课程所得和体悟, 培养起自主学习、终身学习意识。 (支撑毕业要求指标点 12-1)	课程报告需包含: 策划/调研/设计/合作/成果/个人反思等过程性阐述	个人感悟与反思程度	10
合计				100

课程负责人: 闵元元

审定: 吴冬梅

院长: 曾 英

《毕业实习》实习教学大纲

一. 课程基本信息

课程名称	毕业实习		
	Graduation Practice		
课程代码	2646000010	课程性质	必修
开课学院	艺术设计学院	课程负责人	叶姗虹.杨海生.闵元元.杨清
课程团队	艺术设计实习实践教学团队		
授课学期	8	学分/学时	3/48 (3周)
适用专业	普通本科设计学类		
对先修课程的要求	<p>要求学生在先修专业实践课中，初步了解行业环境、行业发展动态与趋势，初步具备一定的设计管理方法，掌握行业一般项目的设计方法、操作流程，并对相关规范有一定了解，具备一定的分析问题、解决问题和应对市场的能力。</p>		
对后续课程的支撑	<p>为后续《毕业设计（论文）》课程的顺利开展，提供必要的综合运用所学知识分析问题、解决问题的能力，并切实提出可行性解决方案的能力支撑。</p>		
课程任务及能力培养	<p>课程任务：本课程为专业实践必修课程，课程采用分散实习方式，要求学生在专业实习与考察基础上深入了解设计行业，开拓专业思维的同时，做好毕业设计前期准备工作，明确本科后期阶段学习重点，以毕业设计选题方向为导向、能力提升为目标，在毕业实习过程中查漏补缺，提高专业技能，加深对所学知识的深入理解与综合运用，进一步强化分析问题和解决问题的能力，为后续毕业设计和将来的工作打下坚实的基础，进一步培养岗位能力与素质需求。</p> <p>能力培养：学生通过参与实习实践，将理论知识与实际工作相结合，通过主动思考、积极创新，提出新的思路和方法，解决实际问题；同时能够基于市场调研、设计方案、设计制作等过程中的问题与业界同行及社会公众进行有效沟通和交流；通过实习实践，锻炼学生的自我管理能力，培养良好的职业素养，进一步为后续的毕业设计和将来的职业发展打下良好的基础。</p>		

二. 实验教学目标及对毕业要求指标点的支撑

序号	实习教学目标
1	<p>目标 1: 通过实习与考察深入了解行业发展动态, 产业信息, 初步探索或验证毕业设计研究方向意义与价值, 或未来职业发展方向。</p> <p>课程思政目标: 培养学生的职业素养和职业道德, 使其具备高度的社会责任感和良好的团队合作精神。</p>
2	<p>目标 2: 通过岗位实习, 让学生具有一定的项目执行能力, 体会设计师应承担的责任, 培养团队合作能力, 了解社会及自身发展需求, 制定毕业设计计划或岗位能力提升学习规划。</p> <p>课程思政目标: 培养学生的职业素养和职业道德, 使其具备高度的社会责任感和良好的团队合作精神。</p>
3	<p>目标 3: 形成完整的实习报告, 实习报告能够详细说明实习内容.实习过程及收获, 实习日记以及考察与实习资料等。</p> <p>课程思政目标: 强化学生的实践能力, 培养其解决实际问题的能力, 使其更好地适应社会需求和行业发展。</p>

三. 实习教学内容及进度安排

序号	教学内容	学生学习 预期成果	学时 分配	教学 方式	支撑 课程目标
1	<p>内容: 1.专业考察与实习动员与选题申请。用分散实习的方式, 要求学生进入设计公司或技能培训机构学习并落实好实习计划。</p> <p>2.由学院实习实践管理部门启动实习工作: 统一时间安排.工作要求.强调注意事项。各系实习工作安排细则及指导教师人员确定。</p> <p>3.各系主任组织学生召开宣讲会, 对本次实习的目的.流程.任务.注意事项进行讲解.签订安全承诺书。</p> <p>重点: 与指导教师沟通确定参与实习单位或项目。</p> <p>难点: 通过实习与考察深入了解设计行业,了解就业信息, 确定就业意向。</p> <p>思政元素: 在拓宽学生设计视角的同时, 引导学生在具备扎实专业知识的同时, 坚定建设“设计中国”的理想信念, 塑造学生的家国情怀, 强化社会责任.弘扬</p>	<p>提交实习计划表, 学生进入设计公司或技能培训机构学习</p> <p>育人目标: 把社会主义核心价值观体现到动员过程中, 弘扬主旋律, 传播正能量; 通过讲解案例分析增强学生的中国特色社会主义道路自信.理论自信.制度自信.文化自信, 肩负起民族复兴的时代重任; 融入地域文化与海洋文化教育。</p>	4	通过同学前期考察, 与指导教师沟通确定参与实习单位或项目, 在行业设计师及指导教师的协助下制定实习计划	目标 1: 通过实习与考察深入了解行业发展动态, 产业信息, 初步探索或验证毕业设计研究方向意义与价值, 或未来职业发展方向。

	担当精神。			
2	<p>内容：参与具体设计方案实施和组织管理实践。</p> <p>要求学生在考察与实习期间，有针对性的深入学习设计操作流程及规范；要求学生在行业设计师的指导下独立进行基本设计任务，指导老师负责监督与抽查</p> <p>重点：在行业设计师的指导下独立进行基本设计任务。</p> <p>难点：针对性的培养岗位所需职业能力</p> <p>思政元素：通过课程内容培养学生的专业敏感度，并将专业设计与文化思想传播、社会生活及商业活动的实际需求接轨，设计出符合社会需求、消费群体需求的功能的优秀作品。</p>	<p>针对项目任务开展相关设计工作，完成设计作品；完成考察与实习日志。</p> <p>育人目标：培养学生的创新意识和创新思维能力。</p>	22	<p>参与实习单位或项目，在行业设计师及指导教师的协助下完成</p> <p>目标 2：通过岗位实习，让学生具有一定项目执行能力，体会设计师应承担的责任，培养团队合作能力，了解社会及自身发展需求，制定实施职业发展规划</p>
3	<p>内容：专业考察与实习报告和设计成果评析。学生整理考察实习期间的成果与日志。由行业设计师与指导教师两方面对学生在实习课程期间的表现与成果进行综合的评价。</p> <p>重点：：学生整理考察实习期间的成果与日志。</p> <p>难点：通过课程内容培养学生使用岗位的能力，进一步明确岗位需求，明晰职业意向。</p> <p>思政元素：可以从设计的伦理道德、社会责任等方面进行评价，引导学生树立正确的价值观和职业操守。同时，也可以结合行业的发展趋势和国家的政策导向，帮助学生了解行业的未来发展方向和趋势，从而更好地适应市场需求和社会变化。</p>	<p>进行考察与实习总结。</p> <p>育人目标：在实习总结和成果评析环节再次倡导学生培养高尚的文化素养、健康的审美情趣、乐观的生活态度，把爱国主义、民族情怀贯穿渗透到本环节中，帮助学生树立起文化自信和文化自信。</p>	6	<p>学生提交成果由行业设计师与指导教师两方面对学生在实习课程期间的表现与成果进行综合的评价</p> <p>目标 3：形成完整的实习报告，实习报告能够详细说明实习内容及收获，实习日记以及考察与实习资料</p>

四. 实习教学的基本要求. 重点. 难点

序号	教学环节	基本要求	重点	难点
1	专业考察与实习动员与选题申请	用分散实习的方式，要求学生进入设计公司或技能培训机构学习并落实好实习计划，提交实习计划	与指导教师沟通确定参与实习单位或项目	通过实习与考察深入了解设计行业，了解就业信息，确定就业意向

		表。		
2	参与具体设计方案实施和组织管理实践。	要求学生在考察与实习期间,有针对性的深入学习设计操作流程及规范;要求学生在行业设计师的指导下独立进行基本设计任务,指导老师负责监督与抽查	在行业设计师的指导下独立进行基本设计任务	针对性的培养岗位所需职业能力
3	专业考察与实习报告和设计成果评价	整理考察实习期间的成果与日志。由行业设计师与指导教师两方面对学生在实习课程期间的表现与成果进行综合的评价	学生整理考察实习期间的成果与日志。	通过课程内容培养学生使用岗位的能力,进一步明确岗位需求,明晰职业意向。

五. 实习课程成绩评定

为考查融入隐性课程思想政治教育效果,因此本课程采用过程性考核和终结性考核相结合方式。

序号	课程目标	考核内容	评价依据	成绩比例(%)
1	目标 1: 通过实习与考察深入了解行业发展动态,产业信息,初步探索或验证毕业设计研究方向或选题意义与价值,或未来职业发展方向。	项目任务是否落实,通过实习对行业的了解较为深入,对就毕业选题有较为明确的方向,或对就业趋势有较为清晰的认知。	出勤情况.学习态度	10
2	目标 2: 通过岗位实习,让学生具有一定的项目执行能力,体会设计师应承担的责任,培养团队合作能力,了解社会及自身发展需求,制定毕业设计计划或岗位能力提升学习规划。	学生是否能做好自我管理;是否在实习相关单位和机构遵守纪律与规范,踏实做好实习工作。	平时考察和实习态度.出勤情况	40
3	目标 3: 形成完整的实习报告,实习报告能够详细说明实习内容.实习过程及收获,实习日记以及考察与实习资料等。	对自己实习期间所学到的知识做认真的总结,对实习经历做出正确的评估,按要求撰写实习报告;学生提交的成果是否能被实践单位很好的应用,作品的呈现是否具有行业规范。	实习报告的质量	50
合计				100

课程负责人: 叶姗虹. 杨海生. 闵元元. 杨清

审定: 吴冬梅

院长: 曾英

《毕业设计（论文）》教学大纲

一. 课程基本信息

课程名称	毕业设计（论文）		
	Graduation Design (Thesis)		
课程代码	2646000020	课程性质	必修
开课学院	艺术设计学院	课程负责人	杨海生.闵元元.叶姍虹.杨清
课程团队	艺术设计学院实习实践教学团队		
授课学期	8	学分/学时	9/144 学时（13 周）
适用专业	产品设计.视觉传达.环境艺术.数字媒体		
课程任务及能力培养	<p>课程任务：毕业设计（论文）实践环节是设计学专业实践模块必修课程。在这一阶段，学生在校内外老师的指导下，综合运用所学理论知识与实践技能，设计并制作完成毕业设计作品一套，同时完成相应的外文翻译.毕业设计论文撰写等工作。</p> <p>能力培养：本课程在达成培养目标.培养学生专业设计综合能力方面起着重要作用；同时对培养学生调查研究.综合应用所学专业知分析解决实际问题.完成复杂设计项目等方面起到有效的检验作用。学生在综合设计过程种，能够根据工作需要，书写阅读翻译与本专业相关的外文设计资料；运用一定的专业知识和交叉学科知识，就设计领域相关问题，撰写设计报告.设计说明.设计论文.并能够运用逻辑思维与形象思维相结合的图文形式撰写文稿并思路清晰的进行口头汇报。通过本阶段学习，培养学生进一步理解自己在所服务领域的社会角色，主动思考中国本土优秀文化与地方特色文化的设计创新，承担设计师服务社会的相应责任，更具责任意识与家国情怀；并最终形成自主学习和终身学习的意识，具备不断学习和适应行业发展的能力。</p>		

二. 毕业设计（论文）教学目标及对毕业要求指标点的支撑

序号	课程教学目标
1	<p>目标 1: 使学生进一步掌握设计项目的综合把控和表现能力, 设计创新能力和设计实务的能力。综合应用所学专业知分析.解决实际问题的能力。</p> <p>思政目标: 培养学生实事求是.求真务实.开拓创新的理性精神。</p>
2	<p>目标 2: 掌握就产品设计.视觉传达.数字媒体.环境艺术领域相关问题, 调查研究.文献查阅的方法, 具备撰写设计报告.设计说明.设计论文.发言稿等书面文件和阅读本专业外文的初步能力。</p> <p>思政目标: 培养学生对自己工作不求回报的爱和全身心的付出的奉献精神。</p>
3	<p>目标 3: 理解自己在所服务领域的社会角色, 主动思考中国本土优秀文化与地方特色文化的设计创新, 承担设计师服务社会的相应责任, 具有责任意识。</p> <p>思政目标: 培养学生主动承担所扮演的社会角色的职责和任务的责任意识。</p>
4	<p>目标 4: 自主学习和终身学习的意识, 有不断学习和适应发展的能力。</p> <p>思政目标: 培养学生全力争取.不放弃的拼搏精神。</p>

三. 毕业设计（论文）教学内容及进度安排

序号	教学内容	学生学习预期成果	学时分配	教学方式	支撑课程目标
1	<p>内容: 毕业设计（论文）选题与审题及课题前期准备。</p> <p>1) 公布毕业设计（论文）指导教师情况及选题要求, 组织学生选定题目和指导教师, 学生也可与指导教师共同协商确定论文题目。</p> <p>2) 学生在指导教师的指导下进行文献检索.课题的资料调研.毕业设计草图方案设计, 等前期准备工作。</p> <p>重点: 在指导教师的组织下确定毕业设计选题.及前期调研工作。</p> <p>难点: 明确毕业设计选题涉及的工作内容和要求。</p>	<p>在指导教师的组织下确定毕业设计选题.及前期调研工作; 完成毕业设计选题审题表.任务书.外文文献阅读及翻译任务; 完成相关材料的网</p>	48 (4周)	<p>通过教师的指导与沟通帮助学生确定毕业设计选题.学生通过文献查阅.与实地调研开展毕业设计前期工作, 教师针对存在问题答疑.解惑。</p>	<p>目标 1: 使学生进一步掌握设计项目的综合把控和表现能力, 设计创新能力和设计实务的能力。综合应用所学专业知分析.解决实际问题的能力。</p> <p>目标 3: 理解自己在所服务领域的社会角色, 主动思考</p>

序号	教学内容	学生学习预期成果	学时分配	教学方式	支撑课程目标
	<p>思政元素：毕业设计选题以中国优秀传统文化、特色地域文化与海洋文化、红色文化研究为抓手，通过毕业设计启发学生建立文化自信、树立设计强国的信念，培养学生的家国情怀，引导学生作为设计师责任意识，积极参与国家、地方文化设计服务。</p>	<p>上申报与审核。</p> <p>育人目标：诚实守信、忠于职守。</p>			<p>中国本土优秀文化与地方特色文化的设计创新，承担设计师服务社会的相应责任，具有责任意识</p>
2	<p>内容：毕业设计（论文）开题 基于毕业设计选题的前期调研与初步设计方案，完成毕业设计开题答辩，开题后指导教师进一步指导学生完成毕业设计及相关论文，定期检查工作进度和处理学生提出的相关问题。</p> <p>重点：开题报告的撰写与答辩</p> <p>难点：毕业设计创意、方案实施，可行性的预测和方案。</p> <p>思政元素：通过优秀的开题报告案例的分析，帮助学生树立探索精神、科学精神，便于更好地完成开题报告。</p>	<p>完成毕业设计开题工作，填写并上传开题报告</p> <p>育人目标：刻苦务实、意志坚强。</p>	24 学时 (2 周)	<p>指导学生完成毕业设计开题材料及相关论文，定期检查工作进度和处理学生提出的相关问题。</p>	<p>目标 1：使学生进一步掌握设计项目的综合把控和表现能力，设计创新能力和设计实务的能力。综合应用所学专业知识点分析、解决实际问题的能力。</p> <p>目标 3：理解自己在所服务领域的社会角色，主动思考中国本土优秀文化与地方特色文化的设计创新，承担设计师服务社会的相应责任，具有责任意识。</p>
3	<p>内容：毕业设计（论文）中期检查 中期检查就是对毕业设计阶段性成果的检验；该环节要求学生集中对于毕业设计进度及成果进行汇报，以确保毕业设计红做开展的持续性与质量；对可能出现的问题进行预测和帮助。</p> <p>重点：中期工作汇报及设计进展</p> <p>难点：指导教师针对毕业设计中期工作中问题与学生进行沟通，督促学生进行相关调整。</p> <p>思政元素：通过分享江南大学等院校的毕业设计作品，让学生看到差</p>	<p>完成中期检查表，填写并上传开题报告</p> <p>育人目标：刻苦务实、努力拼搏。</p>	24 学时 (2 周)	<p>要求学生集中对于毕业设计进度及成果进行汇报；对可能出现的问题进行预测和帮助。</p>	<p>中国本土优秀文化与地方特色文化的设计创新，承担设计师服务社会的相应责任，具有责任意识。</p>

序号	教学内容	学生学习预期成果	学时分配	教学方式	支撑课程目标
	距, 便于促进毕业设计的进一步完成, 培养学生的工匠精神.拼搏精神				
4	<p>内容: 毕业设计(论文)完成.展示及答辩工作。</p> <p>要求学生完成毕业设计作品; 要求学生集中对于毕业设计成果进行展示汇报, 并以此为依据进行答辩成绩评定。</p> <p>重点: 要求学生在毕业设计指导教师的协助下保质保量完成毕业设计作品, 并进行集中公开展示; 答辩委员会全面负责答辩工作。</p> <p>难点: 保质保量完成毕业设计作品, 并进行集中公开展示。</p> <p>思政元素: 通过毕业设计答辩环节的分析对比, 让学生认识到设计作品的优劣之处</p>	<p>完成毕业设计作品制作及展示, 完成相关设计说明(论文)</p> <p>育人目标: 诚实守信。</p>	60 学时 (5 周)	学生成毕业设计作品设计制作。要求学生集中对于毕业设计成果进行展示汇报, 并以此为依据进行答辩成绩评定。	<p>目标 2: 掌握就视觉传达设计领域相关问题, 调查研究.文献查阅的方法, 具备撰写设计报告.设计说明.设计论文.发言文稿等书面文件和阅读本专业外文的初步能力。</p> <p>目标 4: 自主学习和终身学习的意识, 有不断学习和适应发展的能力</p>

四. 毕业设计(论文)教学的基本要求. 重点. 难点

序号	教学环节	基本要求	重点	难点
1	毕业设计(论文)选题与审题及课题前期准备	<p>毕业设计选题应以专业实践项目设计为主; 课题来源于社会服务.科研或者专业设计竞赛, 也可以是学生自拟; 课题必须符合本专业培养目标.满足教学基本要求, 并使 学生得到比较全面的锻炼; 选题要 有利于巩固.深化和拓宽学生所学 知识, 有利于培养学生的工作能力 和创新能力; 课题的工作量和难易 程度要适当, 使学生在规定时间内 经过努力能够按时完成任务; 选题 要求一名学生一个课题。由多个学 生共同完成的课题, 必须明确每个 学生各自独立完成的工作内容和要 求, 以保证每个学生都受到较全面 的训练, 又具有各自的特点; 毕业</p>	<p>在指导教师的组织下确定毕业设计选题.及前期调研工作; 完成毕业设计选题审题表.任务书.外文文献阅读及翻译任务; 完成相关材料的网上申报与审核</p>	<p>通过毕业设计专题实训巩固.深化和拓宽学生所学知识, 有利于培养学生的工作能力和创新能力; 毕业设计选题明确每个学生各自独立完成的工作内容和要求, 以保证每个学生都受到较全面的训练, 又具有各自特点。</p>

		设计题目选定后，由专业教研室审查、备案，且不得随意更改。特殊情况确需更改者，必须提交书面申请，经系主任批准。		
2	毕业设计 (论文) 开题	教师指导学生写好开题报告，开题报告对课题的内容、发展现状、本课题的设计创意、方案应对、可行性、工作内容、进程安排、成果内容及形式作深入细致的描述，并由教师完成相关外文的翻译审阅工作。老师要集中检查学生的工作进度和工作质量，与学生一起讨论、交流设计问题，解答和处理学生提出的问题。学生在校外设计，必须每周交流信息，检查设计成果和设计进度。	通过开题对课题内容、发展现状，设计创意，方案应对，可行性，工作内容，进程安排、成果内容及形式作深入细致的描述，进行开题答辩。	毕业设计创意、方案实施，可行性，进行预测和方案。
3	毕业设计 (论文) 中期检查	集中对学生毕业设计中期进展、毕业(设计)论文任务书、开题报告、外文翻译质量是否符合规范化的要求；学习态度、出勤情况是否良好；毕业设计工作进度是否良好；中期工作汇报及解决问题情况是否良好及毕业(设计)论文调整情况等情况进行检查与评估。	中期工作汇报及设计进展检查。	指导教师针对毕业设计中期工作中的问题与学生进行沟通，督促学生进行相关调整
4	毕业设计 (论文) 完成、展 示及答辩 工作	要求学生在毕业设计指导教师的协助下保质保量完成毕业设计作品。毕业答辩由答辩委员会全面负责，答辩前学生必须提交全部成果接受答辩资格审查，审查的内容包括：出勤情况、任务完成情况、成果规范性等；毕业答辩前答辩委员会对学生及其工作成果进行评阅。内容包括工作态度、工作能力、工作成果，需写出评阅意见并给出成绩；全部学生必须参加毕业答辩，完成毕业设计展览。	要求学生在毕业设计指导教师的协助下保质保量完成毕业设计作品，并进行集中公开展示；答辩委员会全面负责答辩工作。	保质保量完成毕业设计作品，并进行集中公开展示

五. 毕业设计（论文）成绩评定

序号	课程目标 (支撑毕业要求指标点)	考核内容	评价依据	成绩比例 (%)
1	目标 1: 使学生进一步掌握设计项目的综合把控和表现能力, 设计创新能力和设计实务的能力。综合应用所学专业知识和分析解决实际问题的能力。	课程选题项目 调研与前期资料准备	开题及选题	10
2	目标 2: 掌握就产品设计、视觉传达、数字媒体、环境艺术领域相关问题, 调查研究、文献查阅的方法, 具备撰写设计报告、设计说明、设计论文、发言稿等书面文件和阅读本专业外文的初步能力。	课题调研、过程材料、展示材料、答辩材料、存档材料的准备与制作	过程设计、设计成品及论文	20
3	目标 3: 理解自己在所服务领域的社会角色, 主动思考中国本土优秀文化与地方特色文化的设计创新, 承担设计师服务社会的相应责任, 具有责任意识。	设计创意、成果及产出应用	设计成果、应用及展览	30
4	目标 4: 自主学习和终身学习的意识, 有不断学习和适应发展的能力。	过程汇报及答辩交流	答辩	40
合计				100

课程负责人：杨海生 闵元元、杨清、叶姗虹

审定：吴冬梅

院长：曾 英