

杭州師範大學

文化创意学院数字媒体艺术专业 课程教学大纲汇编 (2019 版)



杭州师范大学文化创意学院

2019 年 9 月

目录

《数媒专业导论》课程教学大纲.....	- 1 -
《造型基础（一）》课程教学大纲.....	- 5 -
《色彩基础》课程教学大纲.....	- 11 -
《平面摄影》课程教学大纲.....	- 18 -
《图形图像基础》课程教学大纲.....	- 24 -
▲《造型基础二》课程教学大纲.....	- 29 -
▲《形式构成》课程教学大纲.....	- 33 -
《造型基础（三）》课程教学大纲.....	- 38 -
《中国文化概论》课程教学大纲.....	- 43 -
《中外美术史》课程教学大纲.....	- 50 -
《艺术概论》课程教学大纲.....	- 58 -
《文化产业概论》课程教学大纲.....	- 64 -
《文学名著选读》课程教学大纲.....	- 72 -
▲《摄像技术与灯光》课程教学大纲.....	- 75 -
▲《剪辑基础》课程教学大纲.....	- 80 -
《影视音乐与录配音基础》课程教学大纲.....	- 86 -
《电影美术》课程教学大纲.....	- 90 -
《表演基础》课程教学大纲.....	- 95 -
▲《导演基础》课程教学大纲.....	- 99 -
《编剧基础》课程教学大纲.....	- 104 -
《电影海报设计》课程教学大纲.....	- 111 -
《银幕版式》课程教学大纲.....	- 114 -
▲《影视特效》课程教学大纲.....	- 119 -
▲《影视视听语言》课程教学大纲.....	- 125 -
《制片管理》课程教学大纲.....	- 133 -
《专题片创作》课程教学大纲.....	- 141 -
《影视广告创作》课程教学大纲.....	- 145 -
▲《剧情短片创作》课程教学大纲.....	- 149 -
《创意设计与思维》课程教学大纲.....	- 154 -
▲《平面设计基础》课程教学大纲.....	- 159 -
《信息设计》课程教学大纲.....	- 164 -
《图形编程》课程教学大纲.....	- 171 -
《开源硬件》课程教学大纲.....	- 176 -
《摄像基础》课程教学大纲.....	- 181 -
《数字剪辑基础》课程教学大纲.....	- 184 -
▲《动态图形设计》课程教学大纲.....	- 189 -
《三维建模基础》课程教学大纲.....	- 195 -
《三维动态影像设计》课程教学大纲.....	- 200 -
《数字媒体概论》课程教学大纲.....	- 205 -
▲《界面设计》课程教学大纲.....	- 210 -
《交互设计》课程教学大纲.....	- 216 -

《数据可视化》课程教学大纲.....	- 221 -
▲《移动媒体应用设计与开发》课程教学大纲.....	- 226 -
《综合设计表达》课程教学大纲.....	- 232 -
《产品立体造型》课程教学大纲.....	- 237 -
《材料与工艺》课程教学大纲.....	- 244 -
《计算机辅助 1》课程教学大纲.....	- 249 -
《视觉设计基础》课程教学大纲.....	- 255 -
▲《产品设计思维与方法》课程教学大纲.....	- 259 -
《设计市场调研》课程教学大纲.....	- 264 -
《世界现代设计史》课程教学大纲.....	- 268 -
《工作坊》课程教学大纲.....	- 273 -
《设计心理学》课程教学大纲.....	- 284 -
《计算机辅助 2》课程教学大纲.....	- 290 -
《产品语意设计》课程教学大纲.....	- 295 -
《品牌设计与策划》课程教学大纲.....	- 301 -
▲《文创产品专题设计（传统与创新）》课程教学大纲.....	- 305 -
《影视主题策划》课程教学大纲.....	- 311 -
▲《数字交互产品设计》课程教学大纲.....	- 315 -
▲《文创产品专题设计（生活方式）》课程教学大纲.....	- 320 -
《主题创新创意》课程教学大纲（影视艺术方向）	- 325 -
《主题创新创意》课程教学大纲（媒体设计方向）	- 328 -
《主题创新创意》课程教学大纲（产品设计方向）	- 332 -
《创新创业指导训练》课程实验教学大纲.....	- 338 -
《艺术实践》课程实践教学大纲.....	- 340 -
《专业考察（博物馆）》课程实践教学大纲.....	- 344 -
《专业考察（艺术展）》课程实践教学大纲(媒体设计方向)	- 347 -
《专业考察（艺术展）》课程实验教学大纲（影视艺术方向）	- 351 -
《专业考察（艺术展）》课程实验教学大纲（产品设计方向）	- 353 -
《专业实习》课程实验教学大纲（影视艺术方向）	- 355 -
《专业实习》课程教学大纲（媒体设计方向）	- 357 -
《专业实习》课程教学大纲（产品设计方向）	- 361 -
《毕业设计》课程实验教学大纲（影视艺术方向）	- 365 -
《毕业设计》课程实验教学大纲（媒体设计方向）	- 369 -
《毕业设计》课程教学大纲（产品设计方向）	- 372 -

《数媒专业导论》课程教学大纲

(Professional introduction to Cultural Creative)

大纲主撰人：周辰

大纲审核人：周辰

【课程代码】234600001

【课程修习类型】必修

【开课学院】文化创意学院

【适用专业】数媒专业

【学分】0.5

【学时数】16 (16/0)

【建议修读学期】一秋

【先修课程】

一、课程说明

1. 课程介绍

数媒专业导论是专业平台课，课程主要内容和主要任务是为了大一学生在刚进入数媒专业学习之前，对于自己的专业行业发展、专业背景等有一个先期的认识，课程在人才培养过程中的起到了先期的专业导入作用，具备专业基础概论的地位。

Professional introduction is a professional platform courses, main content and main task is to freshman before entering professional learning, for their own professional development, professional background and so on have a early know, courses in the process of cultivation of talents have played an important role early professional import, having basic introduction to professional status.

2. 课程内容及课时安排

章次	内 容	总学时	理论学时	实验、实践学时
一	数媒专业概念介绍	4	4	0
二	数媒专业行业背景介绍	4	4	0
三	数媒专业发展应用	4	4	0
四	数媒专业学习特点	4	4	0

3. 课程教学目标

(1) 课程教学目标：

①获得数媒专业的基本概念、原理和规律等方面的基础知识，了解并关注这些基础知识在数媒数媒专业设计中的作用。

②初步了解专业背景和专业学习对自身素质的要求，并提高认识意识培养。

③理解专业发展和应用的意义，提高专业思考与认识的主观能动性。

(2) 课程目标对培养要求的支撑：

培养要求	课程支撑点	课程教学目标
专业概念基础知识	数媒专业概论	1
专业学习意识培养	专业背景和行业介绍	2
专业思考和认识	专业发展和应用意义	3

4. 课程教学方法与手段

课题讲解和 PPT 演示

5. 课程资源

各专业可根据自身专业特点选择合适的教材

6. 学生成绩评定

(1) 考核方式：考查

(2) 评价标准：

考核等级	评价标准
优秀（90-100）	能够适应专业背景和专业学习对自身素质的要求，理解专业发展和应用的意义，提高专业思考与认识的主观能动性
良好（80-89）	基本适应专业背景和专业学习对自身素质的要求，理解专业发展和应用的意义，提高专业思考与认识的主观能动性
中等（70-79）	适应专业背景和专业学习对自身素质的要求有一定距离，理解专业发展和应用的意义有错误，提高专业思考与认识的主观能动性不足
及格（60-69）	适应专业背景和专业学习对自身素质的要求有较大距离，理解专业发展和应用的意义有很多错误，提高专业思考与认识的主观能动性严重不足
不及格（低于 60）	无法适应专业背景和专业学习对自身素质的要求，不能理解专业发展和应用的意义，无法提高专业思考与认识的主观能动性

(3) 成绩构成：平时成绩占 30%，期中成绩占 30%（期中作业单独保存），期末成绩占 40%。

(4) 过程考核：撰写一篇一千字以内的对于专业的认识和感想报告，以论述题的卷面形式考查展开。

二、教学内容和学时分配

总论

1. 教学要求

让学生掌握数媒专业的基础知识，了解并关注这些基础知识在数媒专业设计中的作用，

从而提高对专业学习的认识。

2.主要内容

数媒专业背景介绍，数媒专业行业介绍，数媒专业概论和数媒专业学习要求。

3.教学方法

大课讲解和 PPT 演示。

4.学习资料

专业方向导师可以根据自身专业特点安排学习资料。

5.思考题

如何更好地提高数媒专业学习的认识。

第一章 数媒专业概念介绍

1.教学要求

让学生掌握数媒专业方向的基本概念

2.主要内容

数媒专业的基本概念

3.教学方法

大课讲解和 PPT 演示。

4.学习资料

专业方向导师可以根据自身专业特点安排学习资料。

5.思考题

数媒专业的概念有哪些特点。

第二章 数媒专业行业背景介绍

1.教学要求

让学生掌握数媒专业方向的行业背景

2.主要内容

数字媒体行业的专业背景

3.教学方法

大课讲解和 PPT 演示。

4.学习资料

专业方向导师可以根据自身专业特点安排学习资料。

5.思考题

数媒专业的行业背景有哪些。

第三章 数媒专业发展应用介绍

1.教学要求

让学生掌握数媒专业方向的不同发展和应用

2.主要内容

数字媒体行业专业发展和应用

3.教学方法

大课讲解和 PPT 演示。

4.学习资料

数媒专业方向导师可以根据自身专业特点安排学习资料。

5.思考题

数媒专业的行业应用如何跨专业发展。

第四章 数媒专业学习特点介绍

1.教学要求

让学生掌握数媒专业方向的学习要求和特点

2.主要内容

数字媒体专业的学习特点

3.教学方法

大课讲解和 PPT 演示。

4.学习资料

数媒专业方向导师可以根据自身专业特点安排学习资料。

5.思考题

如何更好地适应数媒专业的学习特点和要求

《造型基础（一）》课程教学大纲

Modelling foundation (1)

大纲主撰人：周辰 大纲审核人：周辰

【课程代码】234396101

【课程修习类型】必修

【开课学院】文化创意学院

【适用专业】动画和数字媒体设计

【学分数】4.5

【学时数】80（64/16）

【建议修读学期】一秋

【先修课程】专业导论

一、课程说明

1. 课程介绍

《造型基础（一）》是大学基础专业平台课，是动画、数媒学科各专业必修的专业基础课。通过本课程的学习，使学生能够比较全面地了解、掌握动画和数媒专业的基本造型原理、基本造型方法和基本造型认识，为后续专业课程的学习打下基础。《造型基础（一）》作为动画、数媒专业学生入学后最早接触一门专业课程，肩负着把学生引入动画、数媒行业的大门，使其了解并热爱这个专业、激发其学习兴趣的重要使命，在培养应用型人才的过程中起着奠基与导向的作用。

Modelling foundation (1) is based professional platform freshman class, is the animation, several media disciplines required professional course for each major. Through the study of this course, students can more fully understand and grasp the basic principles of animation, and vector model, basic methods and basic skills, learning lays the foundation for follow-up professional courses. Modelling foundation (1) as the number of animation, media professional students after the first contact a professional course, shouldering the number of students into animation, media industry doors, make them understand and love the important mission of professional, arouse their interest in learning, in cultivating applied talents in the process of foundation and guiding role.

2. 课程内容及课时安排

章次	内 容	总学时	理论学时	实验、实践学时
一	素描多维表现（一）	16	14	2
二	素描多维表现（二）	16	14	2
三	静态人物多角度速写	16	12	4
四	人物连续动作记忆速写	16	12	4
五	场景速写	16	12	4

3. 课程教学目标

(1) 课程教学目标:

①获得动画数媒专业基础造型的基本概念、原理和规律等方面的基础知识,了解并关注这些基础知识在动画数媒专业设计中的作用。

②初步具有造型的基本表达能力、一定的造型表现实践能力,养成科学观察的习惯。

③理解造型基础和专业应用的意义,提高思考与认识的主观能动性的意识培养。

(2) 课程目标对培养要求的支撑:

培养要求	课程支撑点	课程教学目标
1.知识要求:掌握造型基础的基本理论和基本知识	掌握造型基础关于结构和透视的基本理论和知识	教学目标 1
2.能力要求:掌握造型基础的基本表达和绘画技能	正确使用造型基础中常用的表现工具,具备一定的实践表达能力	教学目标 2
3.素质要求:具有科学观察态度、一定的探索精神和创新意识。	掌握造型基础的客观表现和主观表达的能动性意识	教学目标 3

4. 课程教学方法与手段

根据本专业的特点,通过讲授、辅导、鉴赏、讨论、讲座等多种教学手段和在作品分析中理解基本原理和形式法则,强调严谨的造型思维和培养创新能力,并以大量优秀的作品为范例,引导学生积极开展实践和技能训练。

5. 课程资源

围绕专业平台课的基本教学要求,专业实践的指导要根据学生的具体情况因材施教,因此任课教师可根据学生的实际情况指定学习书目。

6. 学生成绩评定

(1) 考核方式:考查

(2) 评价标准:

考核等级	评价标准
优秀 (90-100)	造型基础构思表达清楚完整,技法表现效果恰当准确,无造型概念和透视错误
良好 (80-89)	造型基础构思表达较清楚完整,技法表现效果较准确,有少数造型概念和透视错误
中等 (70-79)	造型基础构思表达基本清楚完整,技法表现效果一般,有一定的造型概念和透视错误
及格 (60-69)	造型基础构思表达比较勉强,技法表现效果较差,有很多的造型概念和透视错误
不及格 (低于 60)	造型基础构思表达有障碍,技法表现效果很差,有较多严重的造型概念和透视错误

(3) 成绩构成: (平时成绩占 30%, 期中成绩占 30% (期中作业单独保存), 期末成绩占 40%。)

(4) 过程考核: (平时成绩由课内和课后作业的平均成绩作为考核分数, 含出勤情况、课堂纪律、作业、实践操作和课后自我学习效果等)

二、教学内容和学时分配

总论

1.教学要求

通过系统的素描理论知识传授与多元的素描方法训练, 培养学生的观察能力、感知能力、造型能力和审美能力, 帮助他们在不断提高准确描绘物象能力的同时, 逐步掌握从具象视觉艺术到抽象构成表现的视觉形式法则。

2.主要内容

造型基础理论, 透视结构知识, 设计素描, 构图和构成法则, 人物速写, 场景速写。

3.教学方法

理论讲授结合幻灯片图片阐述

4.阅读材料

相关电子资料 (教师自行整理)

5.思考作业题

素描多维表现在构图表现和观察方法上和传统素描的不同点。

第一章 素描多维表现 (一) (16 学时)

1.教学要求

静物素描造型形态的感知与训练, 尝试不同的观察方法和不同的工具表现方法。

2.主要内容

(1) 形态的感知与训练。

A、造型形态的不同观察方法, 学会观察、感受对象

B、了解和尝试不同的工具与表现方法。

C、形态的表情和造型元素

(2) 材质的感知与训练

A、对象的材质与肌理

B、模仿的肌理

C、创造的肌理

3.教学方法

理论讲授结合实践结合，阶段性总结讲评。

4.阅读材料

静物素描、大师作品赏析和结构习作结合鉴赏。

5.思考作业题

不同工具和材质表现的静物素描 2 张（4 开素描纸）

第二章 素描多维表现（二）（16 学时）

1.教学要求

素描空间结构形态的感知与训练，学会处理画面的黑白（明度），学会从构成的关系上整体把握画面的结构关系和黑白灰布局关系，整体处理画面的节奏和韵律。

2.主要内容

（1）画面空间和明度的感知与训练

A 画面的黑白与明度

B 明度和画面的结构与空间

C 画面的黑白灰布局关系

（2）画面的整体处理

A 画面的结构（构成）关系

B 画面的节奏、韵律

C 画面的表情

3.教学方法

理论讲授结合实践，课堂辅导和阶段讲评。

4.阅读材料

静物素描、大师作品赏析和结构习作结合鉴赏。

5.思考作业题

形态空间布局和明度训练静物素描 2 张（4 开素描纸）

第三章 静态人物多角度速写（16 学时）

1.教学要求

了解掌握单个或多个着衣人物的静态速写表现技法，能从多个角度快速抓住人物的基本形态，

并默画不同角度的同个人物。

2.主要内容

(1) 单个模特多角度多动作静态写生，可包含 2~4 个姿态，有相对快慢写区别

(2) 多个模特组合静态多角度速写（包含仰视、俯视、特写等观察角度）

3.教学方法

理论讲授结合实践结合，阶段性总结讲评。

4.阅读材料

大师速写作品赏析和默画习作结合鉴赏。

5.思考作业题

单个人物静态多角度速写 10 张

组合人物静态多角度速写 10 张

第四章 人物连续动作记忆速写（16 学时）

1.教学要求

掌握快速捕捉人物连续动作的基本方法，掌握默写人物动作的基本方法。

2.主要内容

(1) 同模特连续动作写生可包含 4~6 个连续动作，有相对快慢写区别

(2) 人物连续动作记忆默写

3.教学方法

理论讲授结合实践，课堂辅导和阶段讲评。

4.阅读材料

绘画名家连续动作速写拷贝资料。

5.思考作业题

连续动作记忆速写 10 张

第五章 场景速写（16 学时）

1.教学要求

掌握室内、室外场景的透视表现手段和观察方法。

2.主要内容

(1) 室内物、境的观察感受和表现，物、境（如室内自然环境、空间、场景等）的写生

(2) 室外景的观察感受和表现，境、景（如大、小场景，街景，村镇，城市，小区，建筑及树

山等)写生

3.教学方法

课外速写练习,课堂点评指导。

4.阅读材料

《金政基速写手稿》

5.思考作业题

课外完成室内、室外场景速写 10 张。

三、实践教学内容安排

序号	实验(实践)项目名称	主要内容	学时	实验(实践)属性	类型	组织方式	考核要求
1	素描多维表现	静物素描课堂习作	综合	基础	综合	课堂练习	手绘图表现
2	人物速写	人物速写课堂习作	综合	基础	综合	课堂练习	手绘图表现
3	场景速写	场景速写课堂习作	综合	基础	综合	课堂练习	手绘图表现

《色彩基础》课程教学大纲

Color Foundation

大纲主撰人：陈帆帆

大纲审核人：周辰

【课程代码】234397101

【课程修习类型】必修

【开课学院】文化创意学院

【适用专业】动画、数字媒体艺术

【学分数】3

【学时数】64（32/32）

【建议修读学期】第一学期

【先修课程】造型基础（一）

一、课程说明

1. 课程介绍

色彩基础课程是一年级动画设计专业的基础课程，它和造型基础以及形式构成等课程共同组成动画设计专业进入专业课程学习前的基础课程。色彩基础课程要求学生掌握色彩构成的规律的原理，学会用正确的色彩观察方法，能用色彩塑造、表现形体，使学生掌握设计色彩的规律。色彩基础课程是三大基础课程的第二阶段课程和主干课程。

The Color foundation is a basic course in the first grade animation design professional, and its basic modeling the basic courses and form courses composed of animation design professional courses before entering. The basic course of color requires students to master the principle of the law of color painting. Students learn to use the correct color observation method and use color to shape and show the shape. Students can master the rules of color design. Color basic course is the second stage and main course of the three basic courses.

2. 课程内容及课时安排

章次	内容	总学时	理论学时	实验、实践学时
一	色彩感知写生创作	16	8	8
二	色彩构成（一）	16	8	8
三	色彩构成（二）	16	8	8
四	色彩主题创作	16	8	8

3. 课程教学目标

（1）课程教学目标：

①首先使学生理解色彩，了解色彩的基本常识和运用规律，掌控色彩在画面中的调性和内在结构规

律，加强学生造型能力和画面掌控能力。

②色彩构成部分的融合教学则注重在实际的动漫画面应用中科学系统地重构色彩，理解色彩的构成法则和应用规律。

③通过三步走的培养方法，旨在培养学生的艺术个性、心性、美感，以及对于色彩的思考和再现表达的创意性和独特性。

(2) 课程目标对培养要求的支撑：

培养要求	课程支撑点	课程教学目标
1.知识要求：能够基本运用专业知识和技能对所创作的插漫画作品进行综合分析，阐释其意义、把握其风格，运用相应的插漫画技艺得以实现。	1、掌握画面整体色彩调性、画面构图等； 2、掌握色彩构成的理论知识。	教学目标①
2.能力要求：具有一定的动漫艺术欣赏和审美能力；并达到一定专业水准的能力。	掌握色彩对比与面积、形状、位置的关系、色彩心理传达与表现等理论知识	教学目标②
3.素质要求： 具有良好的中西方传统文化素养、文学艺术修养，并具有前沿探索意识。	掌握色彩写生的感性和色彩构成的科学性的知识点的结合应用。	教学目标③

4. 课程教学方法与手段

将欣赏观摩、理论讲授、示范表演相结合，更加直观化的实施教学环节。采取作品研讨、作业讲评相结合的教学方法，教师根据学生的个性进行一对一的教学点评和引导，使学生更加明晰化的接触色彩基础课程训练的精髓，达到理论与实践相结合的目的。

5. 课程资源

推荐教材及参考文献：（核心阅读材料，必须提供经典的文献和前沿的文献）

- a. 《色彩》
- b. 《色彩构成》

6. 学生成绩评定

(1) 考核方式：考试

(2) 评价标准：

考核等级	评价标准
优秀（90-100）	平时上课积极，态度非常认真，课程作业和最后大作业完成表现优秀，充分理解色彩构成的理论知识和动画设计应用和创作。
良好（80-89）	平时上课态度认真，课程作业和最后大作业完成较好，充分理

	解色彩构成的理论知识和动画设计应用和创作。
中等（70-79）	平时上课没有无故缺勤，课程作业和最后大作业完成，理解色彩构成的理论知识和动画设计应用和创作。
及格（60-69）	平时上课没有无故缺勤，课程作业和最后大作业能基本完成，基本理解色彩构成的理论知识和动画设计应用和创作。
不及格 （低于 60）	平时上课出勤较差，学习态度不够认真，课程作业和最后大作业完成草率。

平时、期中和期末成绩按百分打分，90 分以上（优秀）不超过 20%，良好不超过 50%，良好以下 30%，成绩有级差成正态分布，全班平均分尽量控制在 80-84 分之间。

（3）成绩构成：

平时成绩占 30%，期中成绩占 30%（期中作业单独保存），期末成绩占 40%。

（4）过程考核：

根据平时上课的出勤率和学习态度，以及课程阶段性作业的完成度进行严格的平时成绩给分。

二、教学内容和学时分配

总论

1. 教学要求

主要培养学生的画面构图能力，感觉敏锐的判断力以及对于整体的色彩表达能力。

2. 主要内容

进行实践写生前，首先在课堂讲授色彩的基础知识，概念简介和特点，以及在动画设计中的应用注意点和画面调性掌控等基础理论知识。

3. 教学方法

在教室里摆放 3-4 组不同色调、不同组合的静物，安排学生进行写生。并对学生作品进行一对一的指导和讲评以及问题总结。同时，展示优秀示范作品以及画图步骤图。

4. 学习资料

参考教材中的优秀作品。

5. 思考题

课堂作业：静物组合色彩写生小构图。

画幅：幅面不限

（1）注意画面构图和色彩调性的掌控；

（2）配色方法与调色技法；

（3）结合课堂写生练习和课后作业，每天进行及时点评，让学生了解自己的不足之处。

第一章 色彩感知写生创作 16 课时

1.教学要求

在色彩静物组合写生的基础上，讲授色面积的知识点内容，培养学生理解色彩面积、形状、位置、肌理对画面的影响，加强对整个画面的掌控和个性的表达。

2.主要内容

- (1) 色彩调性与面积的关系
- (2) 色彩调性与形状的关系
- (3) 色彩调性与位置的关系
- (4) 色彩调性与肌理的关系

3.教学方法

色彩感知阶段的教学注重理论讲授与色彩画面写生实践训练的结合。研究构成整体色彩关系中的各种有内在关联的要素，选择性地从中提取所需的色彩形态要素，用颜色作个性化表现。同时，对优秀示范作品展示并进行深入讲解。并且，对学生作品进行一对一的指导和讲评以及问题总结。

4.学习资料

参考教材中的优秀作品

5.思考题

课堂作业：静物组合色彩写生

画幅：幅面自定

- ①注意色面积在画面中的应用；
- ②注意画面构图和色彩调性的掌控；
- ③结合课堂写生练习和课后作业，每天进行及时点评，让学生了解自己的不足之处。

第二章 色彩构成（一） 16 课时

1.教学要求

培养学生掌握色彩构成中的色彩组合规律，并合理应用到色彩创作中，以及对色彩构成简洁生动的表现力，从而掌控色彩画面效果。

2.主要内容

- (1) 色彩构成的基本概念
 - A、色彩三属性和色彩构成三要素
 - B、色彩体系

C、色彩混合

(2) 色彩的传达方法

(3) 色彩对比的三属性规律

A、色相对比

B、明度对比

C、艳度对比

(4) 配色的原则和源泉

A、色调

B、配色的形式美原理

C、配色源泉

3.教学方法

引导学生按照色彩对比的三属性原则对不同组合的静物或其他自由形态进行不同对比属性的配色练习，安排学生进行写生。并对学生作品进行一对一的指导和讲评以及问题总结。同时，展示优秀示范作品和画图步骤图。

4.学习资料

参考教材中的优秀作品

5.思考题

课堂作业：色彩色相对比一组 4 幅（统一装裱）

色彩明度对比一组 4 幅（统一装裱）

色彩艳度对比一组 4 幅（统一装裱）

(1) 注意色彩三属性对比小稿，最后统一装裱在大纸上形成对比系列；

(2) 注意画面构图和色彩对比的掌控；

(3) 结合课堂写生练习和课后作业，每天进行及时点评，让学生了解自己的不足之处。

第三章 色彩构成（二）16 课时

1.教学要求

引导学生观察和提取室内外色彩，通过观看、选择、发现、感受，并运用色彩加以表现，注意色彩时间的心理理论在画面中的应用。

2.主要内容

色彩的心理传达与表现

- (1) 色彩提取
- (2) 设计色彩联想
- (3) 时间色彩

3.教学方法

带领学生探索和提取室内外色彩。同时，对优秀示范作品展示并进行深入讲解。并且，对学生作品进行一对一的指导和讲评以及问题总结。

4.学习资料

参考教材中的优秀作品

5.思考题

课堂作业：色彩提取重构心理表现一组

画幅：幅面自定

数量：一组4幅（统一装裱）

- (1) 注意色彩时间的理解和应用；
- (2) 注意画面构图和色彩调性的掌控；
- (3) 结合课堂写生练习和课后作业，每天进行及时点评，让学生了解自己的不足之处。

第四章 色彩主题创作 16 课时

1.教学要求

运用色彩构成的知识进行色彩的综合创作，注重对户外色彩的分析 and 应用，由户外写生和主题性创作相结合

2.主要内容

- (1) 设计色彩情感
- (2) 设计色彩通感
- (3) 调和概念的理解与运用
- (4) 色彩应用

3.教学方法

带领学生探索户外风景，由户外写生过渡到主题创作。同时，对优秀示范作品展示并进行深入讲解。并且，对学生作品进行一对一的指导和讲评以及问题总结。

4.学习资料

参考教材中的优秀作品

5.思考题

课堂作业：户外色彩主题创作

画幅：幅面自定

- (1) 注意色彩心理的理解和应用；
- (2) 注意画面构图和色彩调性的掌控；
- (3) 结合课堂写生练习和课后作业，每天进行及时点评，让学生了解自己的不足之处。

三、实践教学内容安排

序号	实验（实践）项目名称	主要内容	学时	实验（实践）属性	类型	组织方式	考核要求
1	创作写生	色彩静物感知与写生	8	专业基础	设计研究	室内写生	考查
2	创作写生	色彩构成对比练习	8	专业基础	设计研究	室内写生	考查
3	创作写生	色彩构成心理练习	8	专业基础	设计研究	室内或户外写生	考查
4	创作写生	主题性户外色彩创作	8	专业基础	设计研究	户外写生	考查

《平面摄影》课程教学大纲

Static Photography

大纲主撰人：周辰

大纲审核人：郭冶

【课程代码】234407101

【课程修习类型】必修

【开课学院】文化创意学院

【适用专业】动画、数字媒体艺术

【学分数】2.5

【学时数】48（32/16）

【建议修读学期】一秋

【先修课程】无

一、课程说明

1. 课程介绍

《平面摄影》课程是动画设计和数字媒体设计的专业平台课，课程的主要任务是帮助学生拓展艺术创作的媒体手段，掌握基础的影像创作手段，学习平面摄影创作的基本规律，了解相关的平面摄影理论、摄影流派及各种摄影风格，能运用各种摄影技巧与技法，提高学生对摄影构图、画面色调的把握能力，发挥在动画设计和数字媒体设计人才培养中的基础图像技能培训作用。

Static Photography is animation design and digital media design platform for the professional class, the main task of the course is to help students develop the artistic creation means of media, grasp the basic means of image creation, learning the basic rule of plane photography creation, understand the related theory of plane photography, photography schools and all kinds of style of photography, can use all kinds of photographic skills and techniques, improve the student's ability to grasp the photographic composition, the picture is tonal, play in the talent cultivation of animation design and digital media design based image skills training effect.

2. 课程内容及课时安排

章次	内容	总学时	理论学时	实验、实践学时
一	平面摄影概论	8	8	0
二	照相机镜头和成像原理	12	8	4
三	摄影构图和用光	12	8	4
四	摄影表现技法和创作	16	8	8

3. 课程教学目标

（1）课程教学目标：

①获得平面摄影的基本概念、技术原理和视觉规律等方面的基础知识，了解并关注平面摄影基础知识在动画数媒专业设计中的作用。

②理解摄影语言对专业学习的重要意义并能对创作的动画数媒作品进行分析。

③初步掌握运用平面摄影语言的图像表达能力、摄影拍摄实践能力，具备运用镜头观察和捕捉图像信息的能力。

④掌握良好的中西方摄影艺术修养。

(2) 课程目标对培养要求的支撑：

培养要求	课程支撑点	课程教学目标
1.知识要求：掌握动画数媒专业的基础理论和基本知识，能够基本运用专业知识和技能对所创作的动画与数媒作品进行综合分析，阐释其意义。	平面摄影的基本概念、技术原理的基础知识以及摄影技术的原理	教学目标① 教学目标②
2.能力要求：具有一定的动漫数媒艺术欣赏和审美能力，并达到一定专业水准的能力；具有自主研究学习能力。	掌握摄影的图像表达能力、拍摄实践能力，具备摄影艺术的审美能力。	教学目标③
3.素质要求：具有良好的中西方传统文化素养、文学艺术修养。	掌握良好的中西方摄影艺术修养。	教学目标④

4. 课程教学方法与手段

结合优秀平面摄影作品范例进行剖析，使学生了解多种平面摄影风格的创作方法，同时提高对照相机的技术的实践操作，传授摄影造型的基本创作方法。

5. 课程资源

《摄影技术教材（第二版）》人大出版社

6. 学生成绩评定

(1) 考核方式：考试课。考核方式为完成相应的专业作品。

(2) 评价标准：

考核等级	评价标准
------	------

优秀（90-100）	平面摄影表达思路清晰，技法表现效果恰当准确，无摄影图像错误
良好（80-89）	平面摄影表达思路较清晰，技法表现效果比较恰当准确，有少许摄影图像错误
中等（70-79）	平面摄影表达思路基本清晰，技法表现效果基本准确，有一定摄影图像错误
及格（60-69）	平面摄影表达思路比较勉强，技法表现效果较差，有很多摄影图像错误
不及格（低于 60）	平面摄影表达思路混乱，技法表现效果很差，有大量摄影图像错误

（3）成绩构成：平时成绩占 30%，期中成绩占 30%（期中作业单独保存），期末成绩占 40%。

（4）过程考核：平时成绩由课内和课后作业的平均成绩作为考核分数，含出勤情况、课堂纪律、作业、实践操作和课后自我学习效果等。

二、教学内容和学时分配

总论

1.教学要求

掌握摄影操作技巧和创作方法

2.主要内容

摄影的概念及语言特征、表现技巧

3.教学方法

课堂拍摄结合户外拍摄

4.阅读材料

《摄影技术基础》

5.思考作业题

完成 20 张摄影技术实践的拍摄练习作业。

第一章平面摄影概论（8 课时）

1.教学要求

教授相关的摄影理论、摄影流派及各种摄影风格基本要求。

2.主要内容

第一节 摄影发展史

第二节 主要摄影流派和摄影师介绍

第三节 摄影作品欣赏

3.教学方法

本单元在整个课程体系中占有巩固基础的重要作用。通过学习，学生应达到熟悉摄影的发展与现状、学习摄影的目的和需要解决的问题，掌握其基本性质。

4.阅读材料

《摄影技法》

5.思考作业题

收集相关的摄影作品。

第二章照相机和镜头原理（12 课时）

1.教学要求

第一节 各种性能的照相机

第二节 数码相机的基本功能介绍

第三节 镜头的原理、分类以及功能介绍

2.主要内容

通过学习，学生应掌握照相机的结构、原理，各种镜头的运用规律。

3.教学方法

理论讲授结合实践操作，让学生能够独立拍摄摄影作品。

4.阅读材料

《摄影技法》

5.思考作业题

摄影基本拍摄练习共 10 幅。

第三章摄影构图和用光（12 课时）

1.教学要求

让学生熟练了解和掌握摄影构图和摄影用光的基本规律、章法和要求。

2.主要内容

第一节 熟悉使用掌握拍摄角度的变化

第二节 学会利用画面构图的形式去良好地揭示和表现主题内容

第三节 画面空间与摄影构图，画面时间与摄影构图，运动与画面构图

第四节 各种光线下的拍摄方法，包括顺光、逆光、侧光等

3.教学方法

讲授理论和课堂实践

4.阅读材料

《摄影构图和用光》

5.思考作业题

摄影综合技法创作 5 幅。

摄影构图练习 5 幅，摄影用光练习 5 幅。

第四章摄影表现技法和创作（16 课时）

1.教学要求

让学生熟练了解和掌握了解和掌握景深控制，摄影色彩、色调与画面感，并运用摄影各种技法进行创作。

2.主要内容

第一节 景深在摄影中的重要作用以及学会如何控制景深

第二节 各种光线下的拍摄方法，包括顺光、逆光、侧光等

第三节 学习控制色温、画面整体色彩和色调

3.教学方法

讲授理论和课堂实践

4.阅读材料

《摄影表现技巧》

序号	实验（实践）项目名称	主要内容	学时	实验（实践）属性	类型	组织方式	考核要求
1	照相机镜头使用实践	照相机结构和使用实践	2	专业基础	综合	课堂练习	拍摄
2	摄影构图表现实践	摄影构图练习拍摄	2	专业基础	综合	课堂练习	拍摄
3	摄影用光表现实践	摄影用光练习拍摄	4	专业基础	综合	课堂练习	拍摄

4	摄影表现技法 创作	摄影创作综合表现技法练习	8	专业基础	综合	课外 练习	拍摄
---	--------------	--------------	---	------	----	----------	----

《图形图像基础》课程教学大纲

Graphic Images Foundation

大纲主撰人：谢艳虹 大纲审核人：周辰

【课程代码】230200679

【课程修习类型】必修

【开课学院】文化创意学院

【适用专业】动画、数字媒体艺术

【学分数】2.5

【学时数】48（32/16）

【建议修读学期】一秋

【先修课程】平面摄影

一、课程说明

1. 课程介绍

图形图像基础是动画设计和数字媒体设计基础课程的一个重要组成部分，通过学习能使學生形成一定的平面图像处理能力与平面设计能力。通过本次课程的学习使學生初步了解计算机设计软件的制作方法和规律，使學生理解软件制作的逻辑思维；通过该课程的学习为學生掌握图形图像技术打下良好的基础，初步掌握电脑数字处理的能力。

Graphic images foundation is the animation design and digital media design basis curriculum is an important part of by learning can make students form a certain ability of graphic image processing and graphic design. Through the course of this course, students understand the methods and rules of computer design software, so that students understand the logic of software production. This course provides students with a good foundation for mastering graphics technology, and the ability to master computer numerals.

2. 课程内容及课时安排

章次	内容	总学时	理论学时	实验、实践学时
第一章	Photoshop 软件操作和应用	32	20	12
1	Photoshop 基础知识	2	2	0
2	绘画和编辑工具应用	4	2	2
3	路径工具和图层应用	6	4	2
4	通道和蒙版应用	10	6	4
5	滤镜应用	10	6	4
第二章	矢量软件操作和应用（可选择 illustrate 或者 coreldraw）	14	10	4

1	矢量图形知识基础	2	2	0
2	矢量图形的编辑方法	6	4	2
3	矢量图形的绘制和上色	6	4	2

3. 课程教学目标

(1) 课程教学目标:

①要求学生牢固掌握 Photoshop 软件基本工作原理与软件操作应用的, 熟悉软件模块, 及各模块组合运用技巧。

②要求学生掌握一款矢量软件基本工作原理与软件操作应用, 能够熟练绘制矢量图形。

③具备软件综合使用能力, 并能够独立完成综合类设计项目。

④培养学生在课堂教学、课内作业课及课外作业中的独立思考能力。

(2) 课程目标对培养要求的支撑:

培养要求	课程支撑点	课程教学目标
1.知识要求: 系统、扎实地掌握本专业规定的基础知识、基本理论和基本技能。	图形图像软件工作原理和矢量图形的基础知识	教学目标①
2.能力要求: 具有一定的艺术欣赏和审美能力; 具有独立完成从策划、创作的能力。	Photoshop 软件和矢量软件 (illustrateCS6、coreldraw X6) 操作应用	教学目标②
3.素质要求: 具有良好的团体合作意识, 具有较好的中西方传统文化素养。	Photoshop 和矢量图形图像的综合应用和设计	教学目标③、④

4. 课程教学方法与手段

课堂讲授使用多媒体教学手段为主, 结合图形图像教室绘制。

5. 课程资源

(1) 主要参考书: 《中文版 Photoshop CS6 完全自学教程》, 李金明, 人民邮电出版社。

6. 学生成绩评定

(1) 考核方式: 考试课。考核方式为完成相应的专业作品。

(2) 评价标准:

考核等级	评价标准
优秀 (90-100)	设计思路新颖, 主题明确, 对软件使用熟练, 掌握程度好, 并能在作业体现出良好的设计思路。
良好 (80-89)	有较好的设计思路, 主题明确, 软件使用较熟练, 掌握程度较好, 能在作业体现出较好的设计思路。
中等 (70-79)	基本能体现设计思路, 主题较明确, 软件使用存在一些问题, 掌握程度一般, 作业中出现一些问题, 效果一般。

及格（60-69）	设计思路不够明显，有主题但不够明确，软件使用不熟练，未能很好掌握软件操作，作业中出现比较多问题，效果较差。
不及格（低于 60）	设计思路混乱，没有主题，软件使用很差，不能独立进行软件操作，作业中出现比较大问题，效果差。

（3）成绩构成：平时成绩占 30%，期中成绩占 30%（期中作业单独保存），期末成绩占 40%。

（4）过程考核：平时成绩由课内和课后作业的平均成绩作为考核分数，含出勤情况、课堂纪律、作业、实践操作和课后自我学习效果等。

二、教学内容和学时分配

第一章 Photoshop 软件操作和应用（32 课时）

1.教学要求

熟练掌握图形图像 Photoshop 软件的基本工作原理与软件操作应用

2.主要内容

（1）Photoshop 基础知识

学会 PhotoshopCS6 的启动和退出。

了解 Photoshop CS6 界面分区。

学会软件窗口的大小调整方法。

学会控制面板的显示与隐藏方法。

学会控制面板的拆分与组合方法。

（2）绘画和编辑工具应用

学会【画笔】和【铅笔】工具应用。

学会【渐变】和【油漆桶】工具应用。

学会【历史记录画笔】和【历史记录艺术画笔】工具应用。

学会【修复画笔】和【修补】工具应用。

学会【仿制图章】和【图案图章】工具应用。

学会【橡皮擦】、【背景色橡皮擦】和【魔术橡皮擦】工具应用。

学会【模糊】、【锐化】和【涂抹】工具应用。

学会【减淡】、【加深】和【海绵】工具应用。

（3）路径工具和图层应用

掌握路径构成。

掌握闭合路径和开放路径。

掌握工作路径和子路径。

掌握【钢笔】工具。

掌握【自由钢笔】工具。

掌握【添加锚点】和【删除锚点】工具。

掌握【转换点】工具。

掌握【路径选择】工具。

掌握【直接选择】工具。

学会【路径】面板的使用。

熟悉图层概念。

熟悉【图层】面板。

熟悉常用图层类型。

熟悉图层的基本操作。

熟悉图层的混合模式。

熟悉图层样式。

（4）通道和蒙版应用

掌握通道的概念和【通道】面板。

学会创建新通道。

学会通道的复制和删除、拆分与合并。

掌握蒙版概述。

学会新建蒙版和蒙版的使用。

学会关闭和删除蒙版。

（5）滤镜应用

学习利用【滤镜】菜单命令中几种常用命令制作特殊艺术效果的方法。

3.教学方法

课堂演示讲解和上机操作实践

4.学习资料

《中文版 Photoshop CS6 完全自学教程》

5.思考题

作业：

（1）画笔工具课堂练习作业一张。

(2) 路径钢笔工具课堂练习作业一张。

(3) 图层工具课堂练习作业一张。

(4) 滤镜特效课堂练习作业二张。

第二章 矢量图形软件操作应用（14 课时）

1.教学要求

熟练掌握图形图像 **illustrate 或者 coreldraw** 矢量软件的基本工作原理与软件操作应用

2.主要内容

(1) 矢量图形知识基础

矢量图形的概念和应用特性。

常用矢量图形软件的种类

(2) 矢量图形的编辑方法

常用矢量图形软件的图形编辑方法

(3) 矢量图形的绘制和上色

常用矢量图形软件的图形绘制方法

常用矢量图形软件的图形上色技巧

使用矢量图形软件的版面设计

3.教学方法

课堂演示讲解和上机操作实践

4.学习资料

《中文版 **coreldraw X4** 完全自学教程》

5.思考题

结合 Photoshop 软件和一款矢量图形软件完成综合（如海报）作业两张。

三、实践教学内容安排

序号	实验（实践）项目名称	主要内容	学时	实验（实践）属性	类型	组织方式	考核要求
1	Photoshop	Photoshop 软件操作	12	专业基础	综合	课堂练习	作业考核
2	矢量软件	矢量软件操作	4	专业基础	综合	课堂练习	作业考核

▲ 《造型基础二》课程教学大纲

Modelling Foundation (2)

大纲主撰人：周澍天

大纲审核人：周辰

【课程代码】234396102

【课程修习类型】必修

【开课学院】文化创意学院

【适用专业】动画、数字媒体艺术

【学分数】3.5

【学时数】64 (48/16)

【建议修读学期】一春

【先修课程】造型基础（一）

一、课程说明

1. 课程介绍

《造型基础二》是大一基础专业平台课，是动画、数媒等专业必修的基础课。通过本课程的学习，使学生能够比较全面地了解、掌握动画和数媒专业所需要的人体造型基础能力，能够具备各类型的人物体态设计，初步掌握动画和数字媒体导演所需要的人物角色创作能力。

"Modeling Foundation 2" is a major, basic, professional platform courses. It's a basic course to Animation and Digital media major. By leaning this course, students can marst ability on basic body modeling and all types of character's body design, grasp the creation of animation and digital media director need to force.

2. 课程内容及课时安排

章次	内容	总学时	理论学时	实验、实践学时
一	人体结构理论讲解	8	4	4
二	男人体写生	28	22	6
三	女人体写生	28	22	6

3. 课程教学目标

(1) 课程教学目标：

- ①了解人体肌肉和骨骼的基本知识，能够掌握人体结构的理论。
- ②掌握人体在动态运动下的规律表现，肌肉和骨骼的不同运动形态写生知识。
- ③掌握男女老少的体态结构差异，能够运用人体知识创作各种形态下的人物能力。
- ④具备人体艺术审美修养，具有良好的人体造型文化素养。

(2) 课程目标对培养要求的支撑：

培养要求	课程支撑点	课程教学目标
知识要求：掌握动画专业必要的理论知识，能够基本运用专业知识和技能对所创作的动画与插画作品进行综合分析，阐释其意义、把握其风格。	人体作品临摹、并分析人体结构特征和肌肉骨骼结构，动态人物写生、掌握人体动态运动规律知识	教学目标① 教学目标②
能力要求：具有一定的动漫艺术欣赏和审美能力，并达到一定专业水准的能力，具有自主研究学习能力。	具备男、女性人体素描写生能力，创作各种形态下的人物状态能力。	教学目标③
素质要求：具有良好的中西方传统文化素养、文学艺术修养。	具备人体艺术审美修养，具有良好的人体造型文化素养。	教学目标④

4. 课程教学方法与手段

根据本专业的特点，通过讲授、辅导、鉴赏、讨论、讲座等多种教学手段和课堂作业、默写等多种形式的训练，促使学生在理论、技能、修养等方面的协调发展。在理解的基础上，积极引导和鼓励学生创新。

5. 课程资源

由于本课程属于学科专业课，艺术实践的指导要根据学生的具体情况因材施教，因此任课教师可根据学生的实际情况指定学习书目。

推荐书目：《影视动画素描技法》

6. 学生成绩评定

(1) 考核方式：考试课。

(2) 评价标准：

考核等级	评价标准
优秀（90-100）	人体造型准确、生动，具有一定的艺术表现性。
良好（80-89）	人体造型较准确，有少数造型概念和透视错误
中等（70-79）	人体造型清一般，有一定的造型概念和透视错误
及格（60-69）	人体造型较差，有很多的造型概念和透视错误
不及格（低于 60）	人体造型、概念和透视完全错误

(3) 成绩构成：平时成绩占 30%，期中成绩占 30%（期中作业单独保存），期末成绩占 40%。教研室统一评分。

(4) 过程考核：平时成绩由课内和课后作业的平均成绩作为考核分数，含出勤情况、课堂纪律、作业、实践操作和课后自我学习效果等。

二、教学内容和学时分配

总论 人体肌肉骨骼结构规律讲解

1. 教学要求

了解人体肌肉骨骼结构规律

2. 主要内容

人体结构理论讲解

3. 教学方法

理论讲授、有针对性地指导与示范讨论。

4. 学习资料

《伯里曼人体解剖》

5. 思考题

人体骨骼结构临摹 5 张，人体肌肉解剖临摹 5 张

第一章 了解人体素描绘画表现规律（8 课时）

1. 教学要求

了解人体结构规律

2. 主要内容

经典人体作品临摹

3. 教学方法

临摹中有针对性地指导与示范讨论。

要求从内在结构出发，通过对比观察、分析和研究。在作业中体现出对人体基本结构的理解与掌握，并在形、透视、体积、特征等关系的把握与表现。强调对人体结构理解。

4. 学习资料

大师经典作品赏析

5. 思考题

大师人体作品临摹 5 张

第二章 男人体素描写生（28 课时）

1. 教学要求

掌握男性人体结构

2.主要内容

男人体写生

3.教学方法

从结构出发，通过作品临摹和人体写生，对比观察和研究了解各年龄段男性人体基本结构。

4.学习资料

大师经典作品赏析

5.思考题

素描人体写生 15 张

第三章 女人体素描写生（28 课时）

1.教学要求

掌握女性人体结构

2.主要内容

女人体写生

3.教学方法

从结构出发，通过作品临摹和人体写生，对比观察和研究了解各年龄段女性人体基本结构。

4.学习资料

大师经典作品赏析

5.思考题

素描人体写生 15 张

三、实践教学内容安排

序号	实验（实践）项目名称	主要内容	学时	实验（实践）属性	类型	组织方式	考核要求
1	人体肌肉骨骼结构规律	人体肌肉骨骼结构规律	2	基础	综合	课堂练习	现场展示
2	人体素描绘画表现	人体素描绘画表现	2	基础	综合	课堂练习	现场展示
3	男人体素描写生	男人体素描写生	6	基础	综合	课堂练习	现场展示
4	女人体素描写生	女人体素描写生	6	基础	综合	课堂练习	现场展示

▲ 《形式构成》课程教学大纲

(Form composition)

大纲主撰人：周辰

大纲审核人：周辰

【课程代码】234408101

【课程修习类型】必修

【开课学院】文化创意学院

【适用专业】动画和数字媒体设计方向

【学分数】4.5

【学时数】80 (64/16)

【建议修读学期】一春

【先修课程】造型基础（二）

一、课程说明

1. 课程介绍

《形式构成》是大一基础专业平台课，是动画和数字媒体设计学科各专业必修的专业基础课。该课程设置是为基础造型课与专业创作课程的学习建立专业思维与能力上的连接，使学生了解和认识造型语言的二维构成表现手段，通过视觉形式基础、骨骼法则基础等知识的学习掌握具有构成感的视觉形式和表达方式。

Form composition is a first-year basic professional platform course, which is a professional basic course for animation and digital media design disciplines. Modelling of the curriculum is based on class and professional creation course of study to establish professional thinking and ability to connect, make students understand and know the 2 d and 3 d modelling language form expression techniques, such as through the visual form, material medium, such as the knowledge learning have a feeling of visual form and expression.

2. 课程内容及课时安排

章次	内 容	总学时	理论学时	实验、实践学时
一	二维形式基础	32	26	6
二	从具象到抽象	16	12	4
三	骨骼法则形式基础	16	12	4
四	文本整合	16	14	2

3. 课程教学目标

(1) 课程教学目标:

①学习掌握构成形式基础造型的基本概念、基本理论等方面的基础知识,了解并关注形式构成基础知识在动画和数字媒体设计专业中的作用。

②初步具有构成表达的基本运用能力、一定的形式表现创作能力,养成多种形式创意的习惯。

③理解形式构成在创作中的意义,提高思考与认识的主观能动性的构成意识培养。

(2) 课程目标对培养要求的支撑:

培养要求	课程支撑点	课程教学目标
1.知识要求:掌握形式构成的基本理论和基本概念	掌握平面构成关于构成形式的基本理论和知识	教学目标 1
2.能力要求:掌握形式构成的基本表达和多种媒介表现技能	正确使用构成规律中常用的表现手段,具备一定的实践表达能力	教学目标 2
3.素质要求:具有运用形式构成语言进行设计表现的思维能力。	掌握形式构成的客观表现和主观表达的创意思维	教学目标 3

4. 课程教学方法与手段

根据本专业的特点,通过讲授、辅导、鉴赏、讨论、讲座等多种教学手段和在作品分析中理解构成表达的基本原理和形式法则,强调创意的思维能力和培养创新能力,并以大量优秀的作品为范例,引导学生积极开展实践和技能训练。

5. 课程资源

《形式基础》

6. 学生成绩评定

(1) 考核方式: 考查

(2) 评价标准:

考核等级	评价标准
优秀 (90-100)	形式构思表达清楚完整,技法表现效果恰当准确,无形式概念和表达错误
良好 (80-89)	形式构思表达较清楚完整,技法表现效果较准确,有少数形式概念和表达错误
中等 (70-79)	形式构思表达基本清楚完整,技法表现效果一般,有一定的形式概念和表达错误

及格（60-69）	形式构思表达比较勉强，技法表现效果较差， 有很多的形式概念和表达错误
不及格（低于 60）	形式构思表达有障碍，技法表现效果很差，有 较多严重的形式概念和表达错误

（3）成绩构成：（平时成绩占 30%，期中成绩占 30%，期末考查成绩占 40%）

（4）过程考核：（平时成绩由课内和课后作业的平均成绩作为考核分数，含出勤情况、课堂纪律、作业、实践操作和课后自我学习效果等）

二、教学内容和学时分配

总论

1.教学要求

让学生了解掌握构成形式美的基本概念和基本规律方法。研究在二维的空间里，按照美的视觉效果、力学的原理，进行编排和组合，以构成法则来创造形象研究形象与形象之间的排列方法。了解肌理和质感表现的视觉规律手段进行构成表现创作。

2.主要内容

构成的概念和基本理论，构成形式基础，骨骼法则基础。

3.教学方法

理论讲授结合幻灯片图片阐述

4.阅读材料

相关电子资料（教师自行整理）

5.思考作业题

构成语言的特点和表现形式种类。

第一章 二维形式基础（32 学时）

1.教学要求

掌握点线面形式构成美的形式法则，研究在二维的空间里，按照点线面的视觉效果、力学的原理，进行编排和组合创造形象及研究形象与形象之间的排列方法。

2.主要内容

运用点、线、面和律动组成结构严谨、富有极强的抽象性和形式感的构成作品，了解形式构成观念，训练培养各种熟练的构成技巧和表现方法，培养形式美的修养和感觉，提高创作活动，

活跃构思。

3.教学方法

理论讲授结合实践，课堂辅导和阶段讲评。

4.阅读材料

点线面构成的形式原则和方法。

5.思考作业题

点、线、面的形态构成练习各一组及综合运用一组。

第二章 从具象到抽象的形态结构分析（16 学时）

1.教学要求

了解掌握构成形式美的基本概念和基本规律方法。

2.主要内容

通过理论学习和鉴赏分析，使学生打破传统美术的具象描写手段，从具象形态到抽象形态入手，培养学生对形的敏感性和创造性。

3.教学方法

理论讲授结合实践结合，阶段性总结讲评。

4.阅读材料

形式构成作品赏析和构成习作结合鉴赏。

5.思考作业题

学习从具象到分解构成的过程，选择一样物体分解成最小的单元，然后再进行规律性的重新组合。（打散重构练习作业一组）

第三章 形式构成骨骼法则基础（16 学时）

1.教学要求

了解重复构成、近似构成、渐变构成、发散构成、特异构成、矛盾空间等构成手段的概念并进行练习创作，可结合不同的材质。

2.主要内容

单一骨骼法则和多种骨骼法则的专题训练。

3.教学方法

作品赏析、影片播放、 小组讨论

4. 阅读材料

《机械复制时代的艺术作品》本雅明

5. 思考作业题

运用重复构成、近似构成、渐变构成、发散构成、特异构成、矛盾空间等骨骼法则练习多组。

第四章 文本整合（16 学时）

1.教学要求

理解和掌握如何构成的形式语言来进行图文的整合设计，使学生具有初步的平面设计的排版知识。

2.主要内容

自由选择文本整合的主题

搜集主题的图片 and 说明文字

按照主题的阐释阅读顺序将图片和文字进行有效的整合排版

3.教学方法

讲授理论、教学实践、完成正稿和针对性指导。

4.阅读材料

《设计创新与教育》，林家阳编著，复旦大学出版社。

5.思考作业题

结合设计主题自选创作方式完成一组文本或者平面作品的编排设计，并考虑文本的打印和展示效果

三、实践教学内容安排

序号	实验（实践）项目名称	主要内容	学时	实验（实践）属性	类型	组织方式	考核要求
1	二维形式基础	二维形式的创作表现	综合	基础	综合	课堂练习	手绘图表现
2	从具象到抽象	抽象的表现形式	综合	基础	综合	课堂练习	多种媒介表现
3	骨骼法则形式基础	综合习作	综合	基础	综合	课堂练习	综合材料
4	文本整合	综合习作	综合	基础	综合	课堂练习	电脑设计

《造型基础（三）》课程教学大纲

(Modelling foundation (3))

大纲主撰人：周澍天

大纲审核人：周辰

【课程代码】234396103

【课程修习类型】必修

【开课学院】文化创意学院

【适用专业】动画和数字媒体设计

【学分数】3

【学时数】64 (48/16)

【建议修读学期】一春

【先修课程】造型基础（二）

一、课程说明

1. 课程介绍

《造型基础（三）》是本专业的大类基础课程，注重培养学生的综合创作思维的拓展。融汇综合表达的各种形式，探讨主题创作与现代观念、技法和材料综合表现的最佳形式，以综合材料为媒介进行综合手段创作，提高学生的创造能力和综合素质，注重学生表现手法的多样性，使学生具备扎实的基础造型能力，更具有造型基础的综合表现能力。

"Modelling foundation (3)" is a large class of basic courses in the major, focusing on training students' comprehensive creative thinking. Various forms of combination constitute expression, to explore the best form of theme creation and modern ideas, techniques and materials to the comprehensive performance, with comprehensive material as a medium for comprehensive means of creation, improve students' creative ability and comprehensive quality, pay attention to the diversity of students' performance practices, so that students have a solid foundation of modeling ability, has the basic shape comprehensive performance.

2. 课程内容及课时安排

章次	内 容	总学时	理论学时	实验、实践学时
一	造型综合表现的概念	4	4	0
二	主题静（景）物单元练习	16	10	6
三	主题人（动）物单元练习	16	10	6
四	主题创作综合表达	28	8	20

3. 课程教学目标

(1) 课程教学目标：

- ①融合二维和三维的表现语言，探索材料综合表现的最佳形式。
- ②使学生掌握运用综合运用形式语言组织画面和主题创作的基本思维方式。
- ③理解综合造型基础和专业应用的意义，提高思考与认识的主观能动性的意识培养。

(2) 课程目标对培养要求的支撑:

培养要求	课程支撑点	课程教学目标
1.知识要求: 掌握综合形态表现的基本理论和基本观察方法	掌握综合形态表达的基本表现方法和知识	教学目标 1
2.能力要求: 掌握综合形态表现的基本表达和绘画技能	正确使用二维和三维的表现方法, 具备综合的实践表达能力	教学目标 2
3.素质要求: 具有严谨的观察记忆和设计想象能力	掌握形态元素和功能表达的能动性意识	教学目标 3

4. 课程教学方法与手段

根据本专业的特点, 通过讲授、辅导、鉴赏、讨论、讲座等多种教学手段和在作品分析中理解综合表达在造型基础中的重要作用和形式法则, 强调严谨的分析能力和熟练的综合运用能力, 并以大量优秀的作品为范例, 引导学生积极开展多角度综合实践和技能训练。

5. 课程资源

围绕专业平台课的基本教学要求, 专业实践的指导要根据学生的具体情况因材施教, 因此任课教师可根据学生的实际情况指定学习书目。

6. 学生成绩评定

(1) 考核方式: 考查

(2) 评价标准:

考核等级	评价标准
优秀 (90-100)	造型基础构思表达清楚完整, 技法表现效果恰当准确, 无造型概念和透视错误
良好 (80-89)	造型基础构思表达较清楚完整, 技法表现效果较准确, 有少数造型概念和透视错误
中等 (70-79)	造型基础构思表达基本清楚完整, 技法表现效果一般, 有一定的造型概念和透视错误
及格 (60-69)	造型基础构思表达比较勉强, 技法表现效果较差, 有很多的造型概念和透视错误
不及格 (低于 60)	造型基础构思表达有障碍, 技法表现效果很差, 有较多严重的造型概念和透视错误

(3) 成绩构成: (平时成绩占 30%, 期中成绩占 30%, 期末考查成绩占 40%)

(4) 过程考核: (平时成绩由课内和课后作业的平均成绩作为考核分数, 含出勤情况、课堂纪

律、作业、实践操作和课后自我学习效果等)

二、教学内容和学时分配

总论

1.教学要求

让学生运用一年级所学的素描、色彩和形式语言的基础知识，进行有主题构思的综合创意表现训练，加强学生的创意思维发散和表现，引导学生发挥想象力，强调学生对于主题构思、画面构图、立体关系以及各类表现手法的综合运用，从传统二维造型到创作三维造型（带有主题创作），从一维到多维（材料），为今后的艺术创作，提高学生的动手制作能力和严谨的创作习惯。

2.主要内容

主题静（景）物单元练习、主题人（动）物单元练习、主题创作综合表现。

3.教学方法

理论讲授结合幻灯片图片阐述

4.阅读材料

相关电子资料（教师自行整理）

5.思考作业题

用“图”综合表达的主题创作能力。

第一章 造型综合表现的概念（4 学时）

1.教学要求

了解造型综合表现创作的规律

2.主要内容

通过理论学习和鉴赏分析，使学生建立正确的多角度观察方法分析能力和综合的造型手段，培养学生对综合造型手段的概念认知。

3.教学方法

作品赏析、影片播放、小组讨论

4.阅读材料

《艺术的故事》贡布里希著

5.思考作业题

综合创作的表现手段有哪些种类，了解其中代表性的艺术家和设计师的作品

第二章 主题静（景）物单元练习（16 学时）

1.教学要求

运用多种形式语言创作完成多组以静（景）物为主题的不同技法表现练习，在理解表达语言的基础上充分运用色彩和材质的不同媒介，拓展创作的多样表现形式。

2.主要内容

学习和研究综合表达语言从感性和理性两方面去灵活有效地创作出具有审美价值的主题静（景）物的视觉形式和效果

3.教学方法

理论讲授结合实践，课堂辅导和阶段讲评。

4.阅读材料

《综合材料和绘画》

5.思考作业题

主题静（景）物单元练习多组

第三章 主题人（动）物单元练习（16 学时）

1.教学要求

运用综合表达的多种形式语言创作完成多组以人（动）物为主题的综合作品，在理解表达语言的基础上充分运用色彩和材质的不同媒介，拓展创作的多元表现形式。

2.主要内容

1) 人（动）物主题多种造型手段的规律和表现形式

2) 人（动）物主题综合材料和媒介的运用

3.教学方法

理论讲授结合实践操作。

4.阅读材料

《综合绘画-材料与媒介》 2005-1 陈心懋 著 上海书画出版社

5.思考作业题

主题人（动）物单元练习多组

第四章 主题创作综合表达（28 学时）

1.教学要求

初步接触与了解综合表达的基本方法和流程，是大一所学各方面知识的一次综合运用和整体检验。

2.主要内容

- 1) 由功能出发，针对选题进行必要的市场调查，展开选题
- 2) 从多种空间纬度“主动创作”，架起“形态”与“表达”之间的桥梁，最终完成一件综合主题创作作品。

3.教学方法

理论讲授结合实践操作。

4.阅读材料

《体验设计》

5.思考作业题

自主选题完成一件综合创作表达作品

三、实践教学内容安排

序号	实验（实践）项目名称	主要内容	学时	实验（实践）属性	类型	组织方式	考核要求
1	主题静（景）物综合表现	主题静（景）物综合表现作业多组	综合	基础	综合	课堂练习	手绘或电脑表现
2	主题人（动）物综合表现	主题人（动）物综合表现作业多组	综合	基础	综合	课堂练习	手绘或电脑表现
3	主题创作综合表现	主题创作综合表现作业一组	综合	基础	综合	课堂练习	手绘或电脑表现

《中国文化概论》课程教学大纲

Survey on Chinese Culture

大纲主撰人：管尔东

大纲审核人：俞香云

【课程 ID】234531001

【课程修习类型】必修

【学分数】3

【适用专业】动画、数媒、文管

【开课学院】文化创意学院

【学时数】48（48/0）

【建议修读学期】一秋

【先修课程】无

一. 课程说明

1. 课程介绍

《中国文化概论》是文化产业管理专业的学科基础课程，也可作为全校通识教育公选课程。本课程旨在概要介绍和探讨中国文化包含的主要内容。基本特征及其发展历程等，使学生通过学习，能够较全面、系统地掌握中国文化史的主要内容和发展历程，正确地理解和分析传统文化与现代文明的源流关系，为进一步认识、研究中国文化打下基础，同时培养学生的理性态度与务实精神，提高人文素质，增强爱国热情和民族自信心。

"Cultural history of China" is a subject course in the management of the culture industry, and can also be used as a public choice course for the whole school. Summary of this course is to introduce and discuss the Chinese culture contains the main content, basic characteristic and its development course, etc., make the student through the study, can grasp comprehensively and systematically the main contents and development course of the history of the Chinese, correct understanding and analysis of the traditional culture and the origin of modern civilization, in order to further understanding, research lays the foundation of Chinese culture, and cultivate the students' rational attitude and pragmatic spirit, improve the humanistic quality, enhance patriotism and national self-confidence.

2. 课程的主要内容及课时安排：

章次	内 容	总学时	理论学时	实验、实践学时
一	文化的基本概念	6	6	0
二	中国文化的生态环境和历史发展过程	6	6	0
三	中国古代文学和艺术	12	12	0
四	中国民俗文化	9	9	0
五	中国传统文化中的儒道佛及其他	12	12	0

	思想			
六	中国文化的基本精神	3	3	0

3. 课程教学目标

(1) 课程教学目标

①本课程旨在概要介绍和探讨中国文化包含的主要内容、基本特征及其发展历程等。

②使学生通过学习，能够较全面、系统地掌握中国文化史的主要内容和发展历程。

③使学生正确理解和分析传统文化与现代文明的源流关系，为进一步学习文化产业管理专业课程打下文化底蕴的基础。

④培养学生的理性态度与务实精神，提高人文素质，增强爱国热情和民族自信心。

(2) 课程目标对培养要求的支撑：

培养要求	课程支撑点	课程教学目标
1. 知识要求：掌握文化艺术学科的基础知识和基础理论	第一章、文化的基本概念；第二章、中国文化的生态环境和历史发展过程；	教学目标①②
2. 能力要求：具有良好的艺术鉴赏和审美能力；具有良好的创意思维和文化创意产品研发的能力	第三章、中国古代文学和艺术；第四章、中国民俗文化；第五章、中国传统文化中的儒、释、道及其他思想	教学目标②③④
3. 素质要求：具有良好的科学和人文素养；具有不断追求新知识、独立思考和理论联系实际科学精神	第六章、中国文化的基本精神	教学目标③④

4. 课程教学方法与手段

利用多媒体设备教学，讲授和讨论相结合。

5. 课程资源

(1) 推荐教材及参考文献：

《中国文化史》冯天瑜、杨华、任放 编著，高等教育出版社 2007 年。

《中国文化概论》（修订版），张岱年、方克立 主编，北京师范大学出版社 2004 年。

《中国文化史导论》修订本 钱穆 著，商务印书馆 1994 年。

《中国文化史》吕思勉 著，商务印书馆 2016 年。

（2）国学网 www.guoxue.com

中国文化网 www.chinaculture.org

6. 学生成绩评定

（1）考核方式：考试

（2）评价标准：

考核等级	评价标准
优秀（90-100）	能够全面掌握中国文化概论课程的知识点要求，深入把握中国文化的理论和历史，具备较高的综合文化素质和一定的文化创新实践能力。
良好（80-89）	能够掌握本课程的知识点要求，掌握、理解中国文化的理论和历史，能使综合文化素质有明显提高。
中等（70-79）	掌握中国文化概论课程大多数的知识点要求，了解中国文化的理论和历史，能使综合文化素质有所提高。
及格（60-69）	基本掌握中国文化概论课程的知识点要求，了解中国文化的理论和历史。
不及格（低于 60）	无法掌握中国文化概论课程的知识点要求

（3）成绩构成：平时成绩占 30 %，期中成绩占 30 %，期末成绩占 40 %

（4）过程考核：平时成绩的具体构成：出勤率、迟到早退、学习态度、团队精神。学生上课过程监控主要是点名、教学工作记录、自主学习、学习表现与观察。

二. 教学内容和学时分配

第一章 文化的基本概念（6 学时）

1. 教学要求

掌握文化的基本概念。结构层次和功能等知识。

2. 主要内容

第一节 文化的概念

（一）文化的基本概念

（二）文化的结构层次

第二节 文化的功能

（一）记录功能

（二）认知功能

（三）传播功能

（四）教化功能

（五）凝聚功能

（六）调控功能

第三节 学习中国文化的目的、意义

（一）学习中国文化的目的

（二）学习中国文化的意义

3. 教学方法

讲授与讨论相结合

4. 阅读材料

张岱年、方克立主编《中国文化概论》北京师范大学出版社，2004年。

5. 思考题

“文化”与“文明”的联系与区别；文化的结构层次。

第二章 中国文化的生态环境和历史发展过程（6学时）

1. 教学要求

掌握中国文化的地理等生态环境。

2. 主要内容

第一节 中国文化的生态环境

（一）地理环境

（二）经济土壤

（三）社会结构

（四）国际条件

第二节 中国文化的历史发展过程

（一）中华民族的起源与发展

（二）中国文化的历史发展过程

3. 教学方法

讲授和讨论

4. 阅读材料

钱穆《中国文化史导论》（第一、二章）商务印书馆 1996 年

5. 思考题

中国文化的生态环境；中国文化的特质及其世界影响。

第三章 中国古代文学和艺术（12 学时）

1. 教学要求

掌握中国古代文学和美术的艺术成就。

2. 主要内容

第一节 中国古代文学（6 课时）

（一）诗

（二）词

（三）曲

（四）散文

第二节 中国古代艺术（6 课时）

（一）戏曲

（二）书法

（三）绘画

（四）园林

3. 教学方法

讲授和讨论结合

4. 学习资料

《中国文学史》《中国美术史》《中国戏曲史》等

5. 思考题

中国诗词曲的发展变化；古代国画的艺术成就。

第四章 中国民俗文化（9 学时）

1. 教学要求

掌握中国人的服饰、美食等文化的特点

2. 主要内容

第一节 中国的服饰文化（3 课时）

- （一）中国服饰起源与中国原始文化
- （二）中国服饰观念与中国哲学
- （三）中国服饰制度与中国礼制
- （四）中国服饰演化与中华民族发展史
- （五）中国服饰习俗与中国民俗

第二节 中国的饮食文化（3 课时）

- （一）中国饮食文化的特色
- （二）饮食民俗中的思维方式
- （三）饮食文化折射的人生信念
- （四）饮食文化的社会功能

第三节 中国的节令文化（3 课时）

- （一）中国的传统节日
- （二）中国的二十四节气
- （三）中国节令的习俗
- （四）中国节令文化的内涵

3. 教学方法

讲授和讨论结合

4. 学习资料

吕思勉《中国文化史》第十三章

5. 思考题

中国服饰和饮食文化的特点

第五章 中国传统文化中的儒、释、道及其他思想（12 课时）

1. 教学要求

掌握儒家、道家的基本思想，了解佛教文化

2. 主要内容

第一节 儒家思想（6 课时）

- （一）“儒”的概念
- （二）儒家思想发展的大致脉络
- （三）先秦儒学
- （四）汉代经学
- （五）宋明理学
- （六）儒家的人生哲学模式
- （七）儒家文化的历史地位和作用

第二节 道家思想（3 课时）

- （一）先秦道家思想的形成与发展
- （二）秦汉道家思想的发展
- （三）魏晋道家思想的深化
- （四）唐宋道家思想的宗教形态
- （五）道家的理想人格
- （六）道家思想文化的历史作用

第三节 佛家思想及佛教文化（3 课时）

- （一）佛家的基本思想
- （二）佛教在中国的传播和发展
- （三）佛教对中国文化的影响

3. 教学方法

讲授和讨论结合

4. 学习资料

阅读《论语》《老子》《庄子》《坛经》《传习录》等。

5. 思考题

儒释道三教的基本思想。

第六章 中国文化的基本精神（3 学时）

1. 教学要求

掌握中国文化的基本精神

2. 主要内容

- (一) 刚健有为
- (二) 以人为本
- (三) 天人合一
- (四) 贵和尚中

3. 教学方法

讲授和讨论

4. 学习资料

张岱年、方克立主编《中国文化概论》北京师范大学出版社 2004 年

5. 思考题

中国文化的基本精神是什么？

《中外美术史》课程教学大纲

Chinese and Foreign Art History

大纲主撰人：叶米兰

大纲审核人：郭冶

【课程代码】234203111

【课程修习类型】选修

【开课学院】文化创意学院

【适用专业】动画、数媒、文管

【学分数】2

【学时数】32（32/0）

【建议修读学期】一秋

【先修课程】无

一、课程说明

1. 课程介绍

中外美术史是针对动画、数字媒体艺术与文化产品管理而开设的专业基础课，通过本课程的学习，为相关专业课程打下良好的审美与鉴赏基础。课程要求学生大体掌握美术史的发展脉络和人类审美意识变迁的过程，各重要风格流派产生的背景及相关传承关系。对艺术史上具有代表性的经典作品具有基本的鉴赏分析能力，并对现当代艺术发展有大体的判断和理解。根据专业特点，融入部分设计史内容，并侧重现当代艺术的课程内容。通过梳理美术史的脉络，解读经典作品，达到拓宽

视野、活跃思维、提升审美与鉴赏能力的作业，为培养基本的人文素养和必要的历史眼光打下基础。

Chinese and foreign art history is a basic course for animation, digital media art and cultural product management. Through the study of this course, it lays a good foundation for the aesthetic and appreciation of related professional courses. The curriculum requires the students to master the development of the history of art and the process of the changes of the aesthetic consciousness of human beings, the background and related inheritance of the important genres. It has a basic ability of appreciating and analyzing the representative works in the history of art, and has a general judgment and understanding of the development of modern and contemporary art. According to professional characteristics, we integrate some contents of design history, and reproduce the curriculum content of contemporary art. Through the carding of the history of art, reading classic works, to broaden the field of vision, active thinking, improve the aesthetic and appreciation of the work, to cultivate the basic humanistic quality and the necessary historical perspective to lay the foundation.

2. 课程内容及课时安排

章次	内 容	总学时	理论学时	实验、实践学时
一	总论与人类简史	4	4	0
二	史前美术	2	2	0
三	奴隶社会美术与宗教美术	4	4	0
三	中国封建时期美术	6	6	0
四	西方美术简史	6	6	0
五	现当代艺术	6	6	0
六	现代设计史	4	4	0

3. 课程教学目标

(1) 课程教学目标:

①通过本课程的讲授和形象的资料展示，科学并系统的教学，使学生了解人类的美术发展史脉络及发展规律，人类的意识形态变迁对美术形态的影响。通过对中西方美术史的发展历程中的若干问题讨论，引发学生对美术发展规律及美术形式形态的探讨和思考。

②通过艺术流派、代表性画家及典型作品的分析和鉴赏，使学生了解艺术的时代特征与发展规律，学会鉴赏世界多民族的艺术，拓宽鉴赏视角，提升审美和人文素养水平，并为今后进一步的研究美术史和进行专业创作奠定基础。

(2) 课程目标对培养要求的支撑:

数字媒体艺术专业：

培养要求	课程支撑点	课程教学目标
1. 知识要求：基本掌握文学艺术、历史哲学、政治道德、心理学、管理学方面的人文社会科学知识。	了解人类的美术发展史脉络及发展规律，人类的意识形态变迁对美术形态的影响。	教学目标①
2. 能力要求：能够基本运用专业知识和技能对所创作的数字媒体艺术作品进行综合分析，阐释其意义、把握其风格、运用相应的专业技艺使其得以实现，并能有效地推广自己创作的作品。	了解艺术的时代特征与发展规律，学会鉴赏世界多民族的艺术，拓宽鉴赏视角。	教学目标②
3. 素质要求：具有较好的中西方传统文化素养、文学艺术修养。	了解艺术的时代特征与发展规律，学会鉴赏世界多民族的艺术，拓宽鉴赏视角。	教学目标②

4. 课程教学方法与手段

根据本专业的特点，通过讲授、辅导、鉴赏、讨论、讲座等多种教学手段和论文等多种形式的训练，促使学生在理论、技能、修养等方面的协调发展。

5. 课程资源

推荐教材及参考文献：（核心阅读材料，必须提供经典的文献和前沿的文献）

《中外美术史》，周祥，李卓，清华大学出版社；

《中外美术对比发展史》，张道森，辽宁美术出版社；

《人类简史》，[以色列] 尤瓦尔·赫拉利，中信出版社；

《现代设计史》，[美]瑞兹曼，人民大学出版社；

6. 学生成绩评定

（1）考核方式：考试。

（2）评价标准：

考核等级	评价标准
优秀（90-100）	掌握美术史发展脉络，思考深刻，具备优秀分析鉴赏能力；课程论文能充分运用美术史有关理论、规律、与观点，格式规范、观点鲜明、层次清晰、论述充分。
良好（80-89）	基本掌握美术史发展脉络，具备良好分析鉴赏能力；课程论文能运用美术史有关理论、规律、与观点，格式规范、观点鲜明、层次清晰、但论述深度不够。

中等（70-79）	基本掌握美术史发展脉络，具备基本分析鉴赏能力；课程论文能基本运用美术史有关理论、规律、与观点，格式规范、观点明确、但论述深度不够充分。
及格（60-69）	了解美术史发展脉络，具备基础的分析鉴赏能力；课程论文能基本运用美术史有关理论、规律、与观点，格式基本规范、观点明确、但论述深度较为肤浅。
不及格（低于 60）	美术史发展脉络含糊，分析鉴赏能力弱；不能完成课程论文，或虽能完成，但论文格式和法言法语不规范，层次不清、论述肤浅。

（3）成绩构成：

平时成绩占 30%；期中作业成绩占 30%；期末考试成绩占 40%。平时成绩主要由日常出勤情况、课上表现、课堂作业三部分构成。

（4）过程考核：

平时成绩的考勤由学工部门和教师点名册共同核对确定，课堂表现为学习态度、课堂活跃程度，课堂讨论表现组成，课堂作业为课堂中布置的小作业，小组专题讨论表现组成。

二、教学内容和学时分配

总论与人类简史（4 学时）

1.教学要求

了解美术史与人类简史、文化史的关系，学习中外美术史的重要性。

2.主要内容

(1)学习中外美术史的重要性与意义。

(2)人类简史。

(3)美术史与人类文化史的关系。

3.教学方法

课程讲授，案例图表展示，课堂讨论。

4.学习资料

《人类简史》，[以色列] 尤瓦尔·赫拉利，中信出版社；

5.思考题

美术史与人类简史的联系。

美术史的学习方法。

第一章 史前美术（2 学时）

1.教学要求

了解旧石器时代与新石器时代世界不同地区的美术。

2.主要内容

- (1)艺术起源的假说
- (2)欧洲旧石器时代的艺术，新石器时代的艺术
- (3)中国史前美术陶器与玉器
- (4)非洲、拉丁美洲、印度远古美术

3.教学方法

课程讲授，案例图表展示，课堂讨论。

4.学习资料

《中外美术史》，周祥，李卓，清华大学出版社；

5.思考题

世界不同地区的史前美术的特点对比。

第二章 奴隶社会美术与宗教美术（4 学时）

1.教学要求

了解中国青铜器文化和美术以及古希腊古罗马美术。掌握佛教美术的演变发展过程及特点，以及基督教美术的起源与演变。

2.主要内容

- (1)古埃及的艺术
- (2)古代两河流域艺术
- (3)中国奴隶社会美术
- (4)古希腊、罗马及中世纪美术
- (5)印度佛教美术
- (6)中国、日本佛教美术
- (7)基督教美术
- (8)伊斯兰教美术

3.教学方法

课程讲授，案例图表展示，课堂讨论。

4.学习资料

《中外美术史》，周祥，李卓，清华大学出版社；

5.思考题

奴隶社会时期不同地域艺术的特点对比，奴隶制下的意识形态对美术形态的影响。

宗教艺术对美术形态的影响。

第三章 中国封建时期美术（6 学时）

1.教学要求

了解中国封建时期美术发展的历程，各个时期出现的大家和风格流派。

2.主要内容

(1)先秦美术

(2)秦汉美术

(3)魏晋南北朝美术

(4)隋唐五代美术

(5)宋元美术

(6)明清时期美术

3.教学方法

课程讲授，案例图表展示，课堂讨论。

4.学习资料

《中外美术史》，周祥，李卓，清华大学出版社；

5.思考题

秦汉雕塑和汉代雕塑各自的艺术风格及区别。

宋代古典的艺术特征以及对对中国绘画史的影响。

董其昌的“南北宗”理论以及对明清绘画的影响。

“四王”和“四僧”的艺术对现代中国画发展的影响。

第四章 西方美术简史（6 学时）

1.教学要求

了解西方中世纪、文艺复兴时期及欧洲艺术运动时期的美术发展历程，各个时期出现的代表人物和风格流派。

2.主要内容

(1)中世纪艺术

(2)文艺复兴时期的美术

(3)17、18 世纪欧洲美术

(4)19 世纪欧洲美术

3.教学方法

课程讲授，案例图表展示，课堂讨论。

4.学习资料

《中外美术史》，周祥，李卓，清华大学出版社；

5.思考题

探讨古代埃及美术独特艺术

古希腊艺术在西方美术史上的地位和作业

文艺复兴艺术的指导思想和发展历程

新古典主义、浪漫主义、现实主义、印象主义和后印象主义，各流派的区别与交织。

第五章 现当代美术（6 学时）

1.教学要求

了解中西方 20 世纪美术发展的时代背景和新的价值观和艺术馆，认识西方现代艺术发展，呈现开放和多元化发展的新局面，认识到西方现代艺术的不同艺术观念和各種艺术现象，正确评价西方现代艺术的重要流派，代表艺术家和代表作品的风格特点。

2.主要内容

(1)近现代中国美术

岭南画派、京津画派、沪上绘画

连环画、漫画及年华

(2)西方现代美术主要流派

印象派

野兽主义

立体主义

表现主义

超现实主义

达达主义

抽象画派

行动派绘画

波普艺术

3.教学方法

课程讲授，案例图表展示，课堂讨论。

4.学习资料

《中外美术史》，周祥，李卓，清华大学出版社；

5.思考题

立体派、表现派、达达派等流派在美术史上的地位和影响
如何转变艺术观念。

第六章 现代设计史（4 学时）

1.教学要求

了解各时期各个设计流派、各种设计风格的演变过程及其代表作品。

2.主要内容

(1)供给、需求与设计

(2)早期工业时期设计

(3)成熟工业时期设计

(4)后工业时期设计

3.教学方法

课程讲授，案例图表展示，课堂讨论。

4.学习资料

讲义资料

《现代设计史》，[美]瑞兹曼，人民大学出版社

5.思考题

探讨设计和人、生产、科技、消费、商业之间的关系，大众对涉及的关注以及对涉及发展所产生的推动作用。

《艺术概论》课程教学大纲

Art Introduction

大纲主撰人：程振翼

大纲审核人：俞香云

【课程代码】234501111

【课程修习类型】必修

【开课学院】文化创意学院

【适用专业】动画、数媒、文管

【学分数】2

【学时数】32（32/0）

【建议修读学期】一春

【先修课程】无

一、课程说明

1. 课程介绍

《艺术概论》是一门重艺术理性开发并以此指导艺术实践为主的基础理论课程，该课程是为文化产业管理、艺术类专业学生开设的一门专业基础理论课，且属于一门必修课，旨在使学生掌握艺术学的基本原理，了解文化艺术系统以及艺术种类，提升学生欣赏美和创造美的能力。

This course is an obligatory course oriented to the students majoring in management of cultural industry and arts. Through overall and systematic training offered in the course, students can master the fundamental principle of arts, enhance their background and knowledge of the system and categories of arts, and improve their aesthetic judgment and creative ability.

2. 课程内容及课时安排

章次	内 容	总学时	理论学时	实验、实践学时
一	导论：何为艺术和艺术学？	4	4	0
二	第一章 艺术本体	6	6	0
三	第二章 艺术作为一种文化	2	2	0
四	第三章 艺术的起源与发生	4	4	0
五	第四章 艺术的发展	4	4	0
六	第五章 艺术的门类	4	4	0
七	第六章 艺术创作与艺术作品	4	4	0
八	第七章 艺术接受与艺术消费	4	4	0

3. 课程教学目标

(1) 课程教学目标:

开设该门学科的基本目标,是培养大学生的艺术认知、艺术创造与欣赏之能力,具体主要包括:

①学习和理解有关艺术理论的基本概念与原理、艺术类型的划分及其主要艺术门类的审美特征;②了解和掌握艺术发生、发展的一般知识与原理;明确艺术在整个社会文化中地位以及与其它文化现象的相关性,把握艺术创作过程的艺术观念以及艺术创作的条件和规律;③了解艺术消费与艺术传播、艺术接受的基本理论,强化进行艺术活动的美育观念与实践能力。

(2) 课程目标对培养要求的支撑:

培养要求	课程支撑点	课程教学目标
知识要求:掌握文化艺术学科的基础知识和基础理论;学习人类文明进步与文化发展的通识知识,包括人文社科知识、自然科学知识等。	主要通过第一章至第四章内容的讲授,使学生掌握艺术、艺术学、美、审美等核心概念,掌握中西自古以来关于艺术本质、艺术发生、艺术发展、艺术文化、艺术风格等问题的经典理论论述,使学生对于艺术的认识和理解能够上升到一定层次的理论高度。	教学目标① 教学目标② 教学目标③
能力要求:具有良好的艺术鉴赏和审美能力;具有独立思考、自主探究和终生学习的能力。	主要通过第五章、第六章、第七章等内容的讲授,使学生熟悉艺术各主要门类的特点,理解西方近现代以来关于艺术接受和艺术消费的理论主张,能通过理论学习将所学内容运用到具体的艺术作品分析上,提升和培养学生的艺术批评与鉴赏功力,并将某些艺术创作论自觉运用于自身的创作活动之中。	教学目标③

4. 课程教学方法与手段

根据本专业的特点和学生的基础知识储备情况,课程教学以课堂讲授为主,同时灵活使用和穿插鉴赏、讨论、讲座等多种教学方式与手段,积极采用课堂互动教学等形式,促使学生在理论、见识、修养等方面全面的协调发展。

5. 课程资源

推荐教材及参考文献:(核心阅读材料,必须提供经典的文献和前沿的文献)

张伟,宋伟:《艺术概论》,北京大学出版社,2015年版;

王一川:《艺术学原理》,北京师范大学出版社,2011年版;

6. 学生成绩评定

(1) 考核方式:考试

(2) 评价标准:

考核等级	评价标准
优秀 (90-100)	充分掌握了艺术学的基本原理和研究方法, 系统理解艺术活动的发生、发展的规律, 能够灵活运用艺术概论的理论知识分析艺术现象和作品。
良好 (80-89)	较好地艺术学的基本原理和研究方法, 较为全面地理解艺术活动的发生、发展的规律, 具有较好的理论分析现象和作品的能力。
中等 (70-79)	对艺术学的基本原理和研究方法、艺术活动的发生和发展的规律有一般了解, 能运用艺术概论的基本原理分析艺术现象和作品。
及格 (60-69)	基本了解艺术学的基本原理和研究方法, 大致了解艺术活动的发生、发展的规律, 具备最基本的理论活用能力。
不及格 (低于 60)	未能掌握艺术学的基本原理和研究方法, 对艺术活动的发生、发展的规律理解不足, 无法运用艺术概论的基本原理分析艺术现象和作品。

(3) 成绩构成:

该课程考核方式为考试, 课程总成绩综合考察学生出勤情况、学习态度、平时作业、期末考试成绩, 其中出勤及学习态度占 30%、期中作业占 30%、期末考试成绩占 40%。

(4) 过程考核:

平时成绩主要由日常出勤情况、课上发言、课后作业等几部分构成; 监控方式主要为课前考勤、组织讨论和提问、布置课后和课堂作业等。

二、教学内容和学时分配

导论: 何为艺术和艺术学?

1. 教学要求

指导学生明确认识艺术和艺术学研究的一般对象、任务和研究方法, 全面认识该学科所学的基本内容。

2. 主要内容

讲授人类早期的艺术观, 主要包括先秦时期的儒家和道家主要艺术观点, 古希腊时代柏拉图、亚里士多德等人的艺术哲学思想; 梳理艺术学学科的形成线索及学科架构。

3. 教学方法

以课堂讲授为主, 穿插学生讨论。

4. 学习资料

柏拉图:《柏拉图文艺对话集》; 杨伯峻:《论语译注》。

5. 思考题

思考古代中国与西方对于艺术的看法有何主要不同点。

第一章 艺术本体

1.教学要求

指导学生理解“艺术何以成为艺术”、“艺术如何成为其自身”等艺术本体论问题，通过使学生掌握不同哲学、美学流派的本体论思想，启示其思考艺术的本质。

2.主要内容

第一，本体论和本体的基本内涵；第二，历史上经典的艺术本体论论述（再现本体论、表现本体论、形式本体论、心理本体论、审美本体论、生存本体论等）；第三，如何从人类生存实践中去寻找艺术的本体。

3.教学方法

以课堂讲授为主，穿插学生讨论，欣赏和分析讨论相关影视剧作品。

4.学习资料

康德：《判断力批判》，人民出版社；黑格尔：《美学》，商务印书馆；苏珊·朗格：《情感与形式》，中国社会科学出版社；

5.思考题

通过具体案例分析，思考艺术再现论称雄西方艺术史两千年之久的原因。

第二章 艺术作为一种文化

1.教学要求

指导学生全面地领会艺术在整个文化领域中地位及其彼此的辩证关系，基本了解艺术的几种代表性的观点；指导学生深入全面地认识艺术的社会功用。

2.主要内容

介绍艺术文化学的基本理论视角，概述艺术与文化的内在关联、艺术的文化功能；分析艺术与科学、道德、宗教、技术等学科门类的主要差异、共通性和联系性。

3.教学方法

以课堂讲授为主，穿插学生讨论。

4.学习资料

丹纳：《艺术哲学》，人民文学出版社；马尔库塞：《爱欲与文明》，上海译文出版社；

5.思考题

谈谈你对“日常生活艺术化”倾向的看法。

第三章 艺术的起源与发生

1.教学要求

通过一些实证与思辩的论证引导学生正确认识艺术发生的表层性与深层性原因，全面正确地认识艺术的发生问题，有重点地认识艺术发生几种学；指导学生通过对人类艺术发展简史的回顾与透析，了解几种主要的艺术发展观，深刻认识艺术的发展之主要动因与一般规律。

2.主要内容

介绍历史上曾经出现的具有较大影响力的艺术发生理论。

3.教学方法

以课堂讲授为主，穿插学生讨论。

4.学习资料

朱狄：《艺术的起源》，中国社会科学出版社；弗雷泽：《金枝》，商务印书馆；

5.思考题

思考巫术说、本能说、游戏说、劳动说等关于艺术起源的理论有何合理之处？

第四章 艺术的发展

1.教学要求

指导了解几种主要的艺术发展观，深刻认识艺术的发展之主要动因与一般规律。

2.主要内容

介绍艺术发展史上形成过的主要艺术流派、风格和艺术思潮，讲述艺术在当代社会的发展状况和基本处境。

3.教学方法

以课堂讲授为主，穿插学生讨论。

4.学习资料

阿瑟·丹托：《艺术的终结》，江苏人民出版社；贡布里希：《艺术发展史》，天津人民美术出版社；

5.思考题

如何理解丹托、黑格尔等人所说的艺术终结论？

第五章 艺术的门类

1.教学要求

了解艺术门类的划分标准，掌握几大艺术门类的审美特征、理解各艺术门类之间的相互关系和影响。

2.主要内容

美术、设计、音乐与舞蹈、戏剧与影视等艺术的门类划分、艺术门类的多样性、各艺术门类的审美特征、艺术门类之间的关系。

3.教学方法

以课堂讲授为主，欣赏并讨论经典影视、舞蹈作品。

4.学习资料

卡冈：《艺术形态学》，学林出版社；

5.思考题

思考历史上有哪些主要的艺术形态分类方式。

第六章 艺术创作与艺术作品

1.教学要求

一方面使学生能够掌握艺术创作的基本环节，并从审美感受上认识艺术作品的创作过程，体会艺术家的创作心理；另一方面使学生掌握艺术作品的基本构成规律、审美结构层次。

2.主要内容

介绍艺术家的涵义与特质、艺术家的修养、艺术家与社会生活的关系、艺术创作过程及创作中的心理和思维活动，重点分析艺术创作论中出现的若干重要概念、范畴和理论。介绍艺术作品研究理论，重点讲解艺术作品的构成、艺术形象、艺术意境等几个方面内容。

3.教学方法

以课堂讲授为主，穿插课堂讨论。

4.学习资料

王国维：《人间词话》，上海古籍出版社；宗白华：《艺境》，北京大学出版社；

5.思考题

结合具体作品和相关理论，分析艺术典型的塑造或艺术意境的营造。

第七章 艺术接受与艺术消费

1.教学要求

使学生掌握艺术欣赏与艺术批评之间的区别，了解艺术传播的基本方式、主要因素等；掌握艺术批评的基础知识，理解人类艺术接受活动中的复杂性和丰富性，能够简单的对艺术作品进行欣赏与批评。

2.主要内容

介绍艺术接受的性质和特点，逐步分析艺术接受的主要过程、以及艺术接受的基本类型，重点讲解“期待视野”、“隐含的读者”、“移情”等重要理论概念。

3.教学方法

以课堂讲授为主，穿插课堂讨论。

4.学习资料

胡经之：《文艺美学》，北京大学出版社；迈克·费瑟斯通：《消费与后现代主义》，译林出版社。

5.思考题

结合你过去的经验，试分析艺术欣赏与艺术消费的关系。

《文化产业概论》课程教学大纲

Introduction to Cultural Industry

大纲主撰人：俞香云

大纲审核人：周辰

【课程代码】234502001

【课程修习类型】必修

【学分数】2 学分

【适用专业】动画、数媒专业

【开课学院】文化创意学院

【学时数】32 (24/8)

【建议修读学期】二秋

【先修课程】无

一、课程说明

1. 课程介绍

《文化产业概论》是动画、数媒专业的学科专业课程。该课程主要介绍动画、数媒及相关文化产业的定义、内涵、性质、发展现状和所包含的具体门类以及各门类的特点。通过这门课程的学习，学生能够了解文化产业到底是什么，包括哪些门类和行业，各门类具有什么样的特点，国际国内文化产业的发展现状和发展模式等，从而为深入学习动画、数媒专业打下基础。

An introduction to the culture industry is an introductory course of Animation, digital media. This course mainly introduces the definition, connotation, nature and cultural industry development status and contains

specific categories and the characteristics of each category. By learning this course, students can understand what cultural industries, including those categories and industries, each category has the characteristics of the kind, the international and domestic cultural industry development present situation and development model, which lays the foundation for the further study of Animation, digital media profession.

2. 课程的主要内容及课时安排

章次	内 容	总学时	理论学时	实验、实践学时
一	文化产业的基本概念	4	4	0
二	文化产业与文化经济	4	2	2
三	文化产业与国家软实力	2	2	0
四	当代文化创意产业的九大类别	4	2	2
五	国际文化产业发展现状	6	4	2
六	数字技术与文化产业发展新趋势	2	2	0
七	文化产业模式	2	2	0
八	文化内容产业与市场策略	4	2	2
九	文化产业品牌战略	4	4	0

3. 课程教学目标

(1) 课程教学目标

- ①通过这门课程的学习, 让学生掌握文化产业的基本概念, 了解文化产业发展现状; ②较熟练地掌握艺术文化鉴赏能力、文化行业的观察和把握能力;
- ③初步掌握文化项目的创意、策划和经营能力, 文化项目和企业的管理能力和团队协作能力。

(2) 课程目标对培养要求的支撑:

培养要求	课程支撑点	课程教学目标
知识要求: 系统掌握文化产业管理专业的核心知识和基本理论。	掌握第 1-9 章中文化产业的基本概念、文化经纪、文化软实力、当代文化产业类别、国际文化产业发展现状、数字文化产业等理论知识点。	教学目标①
能力要求: 具有较强的文化产	第 7-9 章中文化产业的商业	教学目标②、③

业管理、营销、策划、经纪等专业能力。	模式、市场策略和品牌管理等知识点的实践训练。	
素质要求：具有良好的人文素养，具有不断追求新知识、独立思考和理论联系实际的科学精神。	通过第 1-9 章的学习，能够培养良好的素质要求，学习新知识、独立思考和理论联系实践。	教学①、②、③

4. 课程教学方法与手段

本课程是实践性较强的理论课程，因此在教学过程中会深入文化企业调研，多以案例教学和课堂讨论为主，激发学生积极参与能力，并适当地让学生参与具体项目的策划和执行工作，让学生切身感受和领会文化产业领域的氛围和专业技能。

5. 课程资源

(1) 推荐教材及参考文献：

《文化产业概论》（第二版或第三版），李思屈 李涛编著，浙江大学出版社 2011 年；

《文化产业》大卫·赫斯蒙德夫著，中国人民大学出版社 2007 年；

《世界文化产业研究》熊澄宇著，清华大学出版社，2012 年；

“世界文化产业”丛书：《英国文化产业》、《美国文化产业》、《法国文化产业》陆地主编；

《文化创意产业》，人大复印资料，双月刊。

(2) 课程网站：中国文化产业网 www.cnci.net.cn

中国文化创意产业网 www.ccitimes.com

6. 学生成绩评定

(1) 考核方式：本课程考核方式是考试，采用闭卷考试。

(2) 评价标准：

考核等级	评价标准
优秀（90-100）	准确而全面掌握文化产业概论课程知识点，能够运用理论知识分析实践问题，学习主动性强。
良好（80-89）	较为准确掌握文化产业概论课程知识点，能够运用理论知识分析问题，学习主动性较强。
中等（70-79）	准确掌握大部分文化产业概论课程知识点，分析问题能力一般，学习主动性一般。
及格（60-69）	基本掌握文化产业概论课程主要知识点，学习态度较差。
不及格（低于 60）	没有掌握课程主要知识点，学习态度差。

(3) 成绩构成：平时成绩占 30 % ， 期中成绩占 30 % ， 期末成绩占 40 %

(4) 过程考核：平时成绩的具体构成：出勤率、迟到早退、学习态度、团队精神。学生上课过程监控主要是点名、教学工作记录、自主学习、学习表现与观察。

二、教学内容和学时分配

第一章 文化产业的基本概念

1.教学要求

充分理解和掌握文化产业相关的基本概念。

2.主要内容

第一节 文化与符号：什么是“文化”？文化的三要素与符号，大众文化；

第二节 文化产业与创意产业：文化产业的内涵和外延，“创意产业”与“文化创意产业”，“内容产业”及其与文化产业的关系，文化产业与文化事业

第三节 文化产业的基本特征

第四节 为什么要大力发展文化产业？

3.教学方法

讲授与课堂讨论结合，采用多媒体课件，案例教学，适当采用翻转课堂的教学方式。同时采用深入文化企业调研的实践教学方式。

4.阅读材料

认真阅读《文化产业概论》第一章和《文化产业》导论部分。

5.思考题

- 1) 为什么文化产业很重要？
- 2) 文化产业与其他产业有何异同？

第二章 文化产业与文化经济

1.教学要求

掌握文化经济学的基本概念和内涵。

2.主要内容

- 1) 文化经济的兴起
- 2) 文化资本
- 3) 文化经济中的城市
- 4) 文化产品的符号性质与审美经济

3.教学方法

课堂讲授和讨论一次，实践课一次。

4.学习资料

研读《文化经济学》，胡惠林。

5.思考题

文化经济有哪些基本特征？“3T”理论的基本内容是什么？

第三章 文化产业与国家软实力

1.教学要求

掌握国家软实力概念及其与文化产业的关系。

2.主要内容

第一节 “文明的冲突”与“符号的战争”

第二节 文化产业与“文化安全”

第三节 文化产业与知识产权保护

3.教学方法

课堂讲授和讨论。

4.学习资料

研读《软实力》，[美]约瑟夫·奈。

5.思考题

1) 什么是符号的战争？

2) 什么是国家的“硬实力”与“软实力”

第四章 当代文化创意产业的九大类别

1.教学要求

掌握文化产业的九大门类及其特点。

2.主要内容

1) 图书出版业

2) 报刊业

3) 广播电视业

4) 音像产业

5) 网络产业

- 6) 广告业
- 7) 旅游业
- 8) 艺术产业
- 9) 体育产业

3.教学方法

课堂讲授和讨论一次，实践课一次实地考察运河天地文创园区。

4.学习资料

研读《文化产业概论》（第四章）李思屈

5.思考题

分小组调查本地文化产业有哪些门类？

第五章 国际文化产业发展现状

1.教学要求

掌握美国、英国文化产业的大体现状及其特点。

2.主要内容

第一节文化产业形成过程与发展模式

第二节欧洲的文化产业

第三节北美的文化产业

第四节亚洲的文化产业

3.教学方法

课堂讲授和讨论一次，实践课一次。

4.学习资料

研读《世界文化产业研究》熊澄宇著，清华大学出版社，2012年；“世界文化产业”丛书：《英国文化产业》、《美国文化产业》、《法国文化产业》陆地主编；

5.思考题

以工作小组形式，每个小组确定一个国际文化企业为研究专题，通过图书馆、互联网等手段查阅文献，提出一份《xxx企业研究报告》，要求对这个企业的发展历程、经营业务、赢利模式和核心竞争力进行考察，并提出中国借鉴其发展经验的对策性建议。

第六章 数字技术与文化产业发展新趋势

1.教学要求

掌握数字技术发展现状与文化产业发展新趋势。

2.主要内容

第一节 数字动画

第二节 电子游戏

第三节 数字影视

第四节 数字音乐与手机文化

3.教学方法

课堂讲授和讨论。

4.学习资料

研读《文化产业概论》（第六章）李思屈

5.思考题

以小组为单位，调查一下同学或学校周围对网络动画和网络影视的知晓使用情况，要求统计出受调查者知道网络动画、网络影视的百分比和使用的百分比，根据调查统计的情况，研究目前动画和影视发展的趋势，提出对策性建议。

第七章 文化产业模式

1.教学要求

掌握文化产业的基本商业模式。

2.主要内容

第一节 简单文化产业模式

第二节 复杂文化产业模式

3.教学方法

课堂讲授和讨论。

4.学习资料

研读《文化产业商业模式》陈少锋。

5.思考题

明星经济的特点及表现？

第八章 文化内容产业与市场策略

1.教学要求

掌握文化产业集群概念及其特点。

2.主要内容

第一节 内容产业与文化产业链

第二节 产业集群与文化战略

3.教学方法

课堂讲授和讨论一次，实践课一次。

4.学习资料

研读《文化产业集群竞争力评价实证研究——以杭州数字娱乐产业集群为例》[J]，史征。

5.思考题

在社会调查基础上，使用波特“钻石模型”分析一个地区的文化产业竞争力要素，并提出面向政府和企业的文化产业发展建议方案。

第九章 文化产业品牌战略

1.教学要求

掌握文化产业品牌战略的概念和思路。

2.主要内容

第一节 文化产业品牌战略的界定

第二节 文化产业品牌的价值

第三节 运用品牌战略发展文化产业

第四节 文化产业品牌战略的符号学运用

3.教学方法

课堂讲授和讨论，

4.学习资料

研读《文脉品牌》[日]阿久津聪，上海人民出版社，2004。

5.思考题

思考题：我国文化产业品牌战略的成功经验和不足之处有哪些？

三、实践教学内容安排

序号	实践项目名称	主要内容	学时	实践属性	类型	组织方式	考核要求
1	参观	参观文创园区（一）	2	专业	综合	任课教师 带队组织 去	撰写参 观感受 和思考

2	参观	参观文创园区（二）	2	专业	综合	任课教师 带队组织 去	撰写参 观感受 和思考
3	参观	文化企业（一）	2	专业	综合	任课教师 带队组织 去	撰写参 观感受 和思考
4	参观	文化企业（二）	2	专业	综合	任课教师 带队组织 去	撰写参 观感受 和思考

《文学名著选读》课程教学大纲

Literary Classics Reader

大纲主撰人：郭梅 大纲审核人：郭持华

【课程 ID】 235151001

【课程修习类型】 必修

【开课学院】 文化创意学院

【适用专业】 动画、数媒、文管

【学分数】 2

【学时数】 32（32/0）

【建议修读学期】 三秋

【先修课程】 无

一、课程说明

1. 课程介绍

本课程通过对中外经典文学作品的具体分析赏鉴，使学生了解一般的中外文学知识，激发对文学的兴趣，陶冶情操，提高文学素养和阅读、鉴赏、评论文学作品的能力，提升审美能力和人文修养。为更好地完成专业学习打下良好的文学基础。

This course through a detailed analysis of Chinese classical literary works appreciation, to enable students to understand the general knowledge of Chinese and foreign literature, stimulate interest in literature, edify sentiment, improve the ability of literacy and reading, appreciation, criticism of literary works, enhance the aesthetic ability and humane accomplishment. For better completion of professional learning, lay a good literary foundation.

2. 课程的主要内容及课时安排：

章次	内 容	总课时	理论课时	实验课时
一	中国古代文学名篇选读	14	14	0
二	中国现当代文学名篇选读	8	8	0

三	世界文学名篇选读	10	10	0
---	----------	----	----	---

3. 课程教学目标

(1) 课程教学目标:

- ①通过对文学名著的介绍,使学生了解名著、熟悉名著,掌握文学史的基本知识。
- ②通过对文学名著的分析鉴赏,使学生掌握基本的文学阅读和鉴赏方法。
- ③通过对文学名著的阅读和鉴赏,培养学生的阅读习惯和兴趣,提升文艺鉴赏与批评能力。

(2) 课程目标对培养要求的支撑:

培养要求	课程支撑点	课程教学目标
1. 知识要求: 掌握文化艺术学科的基础知识和基础理论	中国古代文学伟大成就(思想内容与艺术价值) 中国现当代文学的重要成就 外国文学发展的基本线索	教学目标①
2. 能力要求: 具有良好的艺术鉴赏和审美能力	中国古代四大名著选读 中国现当代名家名篇选读 外国文学名篇选读	教学目标②
3、具有良好的心理素质、情商水平和健康的体魄; 具有良好的科学和人文素养	作品主题、人物形象、风格分析与艺术批评	教学目标①、教学目标②、教学目标③

4. 课程教学方法与手段

根据本专业的特点,通过讲授、鉴赏、讨论、讲座等多种教学手段和课堂互动教学等多种形式的训练,促使学生在理论、见识、修养等方面全面的协调发展。在理解的基础上,积极引导和鼓励 学生探究和创新。

由于课程的特点,教学是与大量的作品鉴赏相结合的;穿插式的进行教学,在具体案例分析中进行深入的讲解与综合学习。

5. 课程资源

《世界文学名著选读》,陶德臻,高等教育出版社。

6. 学生成绩评定

(1) 考核方式: 考试

(2) 评价标准:

考核等级	评价标准
优秀(90-100)	精准掌握文学史知识, 鉴赏批评能力高
良好(80-89)	较好掌握文学史知识, 鉴赏批评能力

	较强
中等（70-79）	掌握文学史知识，鉴赏批评能力中等
及格（60-69）	掌握基本文学史知识，鉴赏批评合格
不及格（低于 60）	文学史知识掌握不够，鉴赏批评不合格

（3）成绩构成：平时成绩占 30%，作业成绩占 30%，期末考试占 40%

（4）过程考核：平时成绩由作业、课堂出勤、课堂答问讨论等构成；作业成绩由读书笔记评定。

二、教学内容和学时分配

第一阶段 中国古代文学名篇选读 （14 学时）

1. 教学要求

了解中国古代文学伟大成就，能够分析其艺术成就与思想价值

2. 主要内容

先秦散文名篇解读

唐宋诗词名篇解读

中国古代四大名著选读：《三国演义》、《水浒传》、《西游记》、《红楼梦》。

3. 教学方法

本课程以课堂教学为主，以自学和讨论为辅；多媒体教学。

4. 学习资料四大名著

5. 思考题唐诗艺术风格；宋词的发展与成就；《水浒传》江湖规则分析；贾宝玉人物形象分析

第二阶段 中国现当代文学名篇选读 （8 学时）

1. 教学要求

了解我国现当代重要作家的生平、思想和创作道路，理解他们代表作品的思想内容和艺术特色；提高阅读、评析各类文学作品的能力。

2. 主要内容

鲁迅、沈从文的小说。

“复出”作家的历史叙述。

“知青小说”的演变。

朦胧诗。

先锋文学。

女作家的小说。

3. 教学方法

本课程以课堂教学为主，以自学和讨论为辅；多媒体教学。

4. 资料相关文学名篇

5. 思考题

鲁迅与沈从文的乡间书写；朦胧诗与新的审美原则；先锋小说的艺术性

第三阶段 外国文学名篇选读 （10 学时）

1. 教学要求

掌握外国文学发展的基本线索，对外国文学经典作品有充分理解，比较中外文学与文化的异同。

2. 主要内容

《堂吉珂德》《哈姆雷特》

斯汤达的《红与黑》/或巴尔扎克/或陀思妥耶夫斯基

波德莱尔与《恶之花》

芥川龙之介和他的《罗生门》

3. 教学方法

实行研讨型教学法，精讲多练，以学生为文本细读、课堂研讨等活动的主体。

4. 学习资料相关文学名篇

5. 思考题

《堂吉珂德》在欧洲文学史上具有什么意义；莎士比亚的创作思想及“哈姆莱特”矛盾性格的文化意义；《红与黑》在文学发展史中的意义有那些；《恶之花》对 20 世纪现代主义文学创作的影响。

▲ 《摄像技术与灯光》课程教学大纲

Camera Technology and Light

大纲主撰人：李丰君

大纲审核人：范小春

【课程代码】235600001

【课程修习类型】选修课

【开课学院】文化创意学院

【适用专业】数媒专业（影视艺术方向）

【学分数】4

【学时数】64（56/8）

【建议修读学期】二秋

【先修课程】摄影基础

一、课程说明

1. 课程介绍

本课程是数媒影视艺术专业核心课，本课程主要包括平面摄影技术、灯光设计和视频摄像三个重要组成部分，学习后需要使学生系统的掌握平面摄影机和视频摄影机的原理与操作；掌握棚内、室内、室外灯光设计原理与补光操作；视频摄影基础与镜头语言基础理论与练习应用。

This course is composed of three major components: graphic photography, lighting design and video photography. After learning, it is necessary to make the students master the principle and operation of the flat camera and video camera. Interior, outdoor, outdoor lighting design principles and fill light operation; video photography and lens language basic theory and practice applications.

2. 课程内容及课时安排

章次	内容	总学时	理论学时	实验、实践学时
一	绪论 照相机、视频摄影机原理与操作	8	8	0
二	影视灯光设计	16	12	4
三	视频摄像基础理论与镜头语言 课程总结	40	36	4

3. 课程教学目标

(1) 课程教学目标：

- ①系统的掌握平面摄影、影视摄影的基础理论知识。
- ②系统的掌握影视灯光设计原理与基础理论知识。
- ③系统的掌握平面摄影、影视摄影的实践能力。
- ④统的掌握影视照明的实践能力。
- ⑤通过课程培养使学生学生具备一定的影视艺术中摄影、摄像与灯光的艺术修养。
- ⑥通过课程培养使学生学生具备一定的影视影视灯光创作的艺术修养。

注：摄影、灯光的专业之旅要从器材管理爱护开始，在教授基础理论知识和实际应用技能的同时一定要强调器材管理的责任与原则，这也是专业修养的一个重要的组成部分。

(2) 课程目标对培养要求的支撑：

培养要求	课程支撑点	课程教学目标
知识要求：系统、扎实地掌握本专业规定的基础知识、基本理论。	专业知识方面：掌握平面摄影与影视摄影、以及影视灯光设计的基础理论知识	课程教学目标① 课程教学目标②

能力要求：系统、扎实地掌握本专业规定的基本技能；掌握数字媒体艺术专业必要的理论知识，有较强的专业策划、创作和推广技能。	专业能力方面：掌握照相机、影视摄影机、影视灯光照明技术的操作实践能力。	课程教学目标③ 课程教学目标④
素质要求：具有较好的中西方传统文化素养、文学艺术修养，并具有现代意识和人际交往意识；具有良好的思想品德、社会公德和职业道德。	素质要求：掌握照相机、影视摄影机、影视灯光照明艺术创作休养与素质。	课程教学目标⑤ 课程教学目标⑥

4. 课程教学方法与手段

多媒体理论讲解与课堂实践

5. 课程资源

(1) 推荐教材及参考文献：（核心阅读材料，必须提供经典的文献和前沿的文献）

《美国纽约摄影学院教材》，《灯光师圣经》，《摄影大师的成功秘诀——铸造照片的视觉冲击力》——汤姆·麦凯，《影视摄像技术与技巧》，《单机拍摄与制作》

(2) 课程网站：

影视工业网：<http://107cine.com/openclass/>

6. 学生成绩评定

(1) 考核方式：专业技术非卷面考试

三个课题的创作与练习的完成效果考察

(2) 评价标准：

考核等级	评价标准
优秀（90-100）	作业创意优秀，制作精良，团队合作优秀，出勤完整
良好（80-89）	作业创意良好，制作完整，团队合作优秀良好，出勤完整
中等（70-79）	作业创意一般，制作完整，团队合作合格，出勤比较完整
及格（60-69）	制作完整，团队合作合格，出勤不全请假理由不充分
不及格（低于 60）	作品低劣，出勤不完整，病假事假过多，团队合作出现问题多

(3) 成绩构成

①平时成绩 30%

②其中成绩 30%

③期末成绩 40%

(4) 过程考核

①出勤、平面摄影、特技拍摄或延时拍摄作业

②灯光设计作业

③视频作业

二、教学内容和学时分配

总论

1.教学要求

视频摄像技术和影视灯光布光应用能力是这门课有两个核心组成部分，照相机原理与操作是熟悉影视摄影机的先导，也是灯光练习作业的呈现方式。

2.主要内容

(1) 照相机与影视摄影机以及电视摄像机的关联

(2) 灯光设计对于摄影的重要性

(3) 影视摄影常规技术与特技技术是支撑影视艺术的直接载体

3.教学方法

多媒体理论讲解

4.学习资料

自备电子文件下发

5.思考题

影视摄影和灯光设计在影视专业中都是一个独立的专业，我们为什么在影视摄像的课程中要加入一个灯光的课题？

第一章照相机、视频摄影机原理与操作

1.教学要求

严格考勤、严格完成课上课下课题练习作业

2.主要内容

(1) 照相机基本原理

(2) 照相机的专业应用

(3) 特技平面摄影

3.教学方法

多媒体理论讲解结合课堂练习

4.学习资料

自备电子文件下发

5.思考题

作业：特技摄影或延时拍摄（延时作业要剪成视频）

第二章影视灯光设计

1.教学要求

- （1）掌握影视用灯的种类与相关器材，练习小剧组的照明方法
- （2）熟悉照明管理流程，注意人员和器材安全
- （3）影视照明设计的根据与多种的实现方法（重点、难点）
- （4）拍摄现场根据现有器材最好的发挥灯光的作用（难点）

2.主要内容

- （1）常规影视用灯的种类与相关器材
- （2）影视照明基础管理流程
- （3）影视照明的目标与方法
- （4）光的控制

3.教学方法

多媒体理论讲解结合课堂练习

4.学习资料

自备电子文件下发

5.思考题

在影视灯光布光设计中，是要根据客观光源进行设计。那么它们是什么？

作业：

- （1）棚内景物（图片）
- （2）室内模拟光效人物拍摄（图片）
- （3）室外夜景补光剧情拍摄（图片）

第三章视频摄影基础理论与镜头语言

1.教学要求

- （1）熟悉掌握应用影视摄像机及相关的设备
- （2）影视摄像艺术内容（重点）

(3) 熟悉掌握影视摄像的专业技能（重点、难点）

2.主要内容

(1) 影视视频拾取、监看、传输相关器材应用

(2) 影视摄像专业艺术内容

(3) 影视摄像专业技术内容与操作手段

3.教学方法

多媒体理论讲解结合课堂练习

4.学习资料

自备电子文件下发

5.思考题

(1) 影视摄像基础技术有哪些？

(2) 影视摄像特技技术有哪些？

(3) 影视摄像表现艺术有哪些？

作业（1）模仿 4 个段落拍摄推、拉、摇、移剪原片

作业（2）自编剧情事件过拍摄肩镜头练习或模仿拍摄追逐、打斗镜头组

作业（3）用表现性蒙太奇拍摄剪辑自编剧情（几组不一样的蒙太奇）

三、实践教学内容安排

序号	实验（实践）项目名称	主要内容	学时	实验（实践）属性	类型	组织方式	考核要求
1	特技平面摄影	延时拍摄	8	专业基础	其他	个人	必 做 短片
2	棚内布光	棚内多种布光方法练习	8	专业	演示	个人	必 做 图片
3	镜头语言	蒙太奇长镜头镜头感练习	12	实验	综合	分组	必 做 短片

▲ 《剪辑基础》课程教学大纲

Editing Foundation

大纲主撰人：谢艳虹

大纲审核人：李丰君

【课程代码】230200870

【课程修习类型】选修课

【开课学院】文化创意学院

【适用专业】数媒专业（影视艺术方向）

【学分数】 2.5

【学时数】 48 (32/16)

【建议修读学期】 二秋

【先修课程】 摄像技术与灯光

一、课程说明

1. 课程介绍

通过该课程的学习，学生能对影视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、剪辑艺术的基本规律和方法。熟练掌握 Premiere 等软件的使用，能进行视听元素非叙事性的剪辑。培养学生独立创作剪片的能力，为后期创作奠定良好的基础。

Learn through the course , students can have a clear understanding and sensibility of audio-visual elements involved in film editing , mastering the uniqueness of film and television in narrative and ideographic、the basic rules and methods of editing art。Proficiency in the use of Premiere and other software, they can editing audio-visual elements。To cultivate students' ability of independent creative ones, lay a good foundation for the later creation.

2. 课程内容及课时安排

章次	内容	总学时	理论学时	实验、实践学时
一	剪辑基础理论	12	10	2
二	Premiere Pro 技术操作	8	6	2
三	Premiere Pro 实例运用	12	8	4
四	综合剪辑创作	16	8	8

3. 课程教学目标

(1) 课程教学目标：

- ①掌握所需的理论知识。
- ②掌握剪辑的非线性编辑软件 Premiere Pro 的应用技术，掌握视频创作的再创作手法。
- ③培养对于剪辑艺术本身的明确认知与合理的思维方式。

(2) 课程目标对培养要求的支撑：

培养要求	课程支撑点	课程教学目标
1.知识要求：掌握数字媒体艺术专业必要的理论知识，具有一定的设计鉴赏能力和创作能力。	掌握剪辑基础理论相关知识	教学目标①

2.能力要求：能够基本运用专业知识和技能对所创作的数字媒体艺术作品进行综合分析，运用相应的专业技术使其得以实现。	掌握非线性编辑软件 Premiere 应用技术	教学目标②
3.素质要求：具有良好的团体合作意识，具有较好的中西方传统文化素养。	综合运用 premiere 进行后期剪辑	教学目标①、教学目标② 教学目标③

4. 课程教学方法与手段

课堂讲授使用多媒体教学手段为主，结合实验机房制作，理论学习与实践学习并重。

5. 课程资源

推荐教材：

《Premiere Pro 宝典》(美)AdeleDroblas (美)SethGreenberg 著 电子工业出版社 2005 年 2 月

参考书目：

《数字化影视制作技术》 张歌东编著 北京广播学院出版社 2000 年

《数字媒体非线性编辑技术》 王志军主编 高等教育出版社 2005 年

6. 学生成绩评定

(1) 考核方式：考试课。考核方式为完成相应的专业作品。

(2) 评价标准：

考核等级	评价标准
优秀（90-100）	短片设计思路新颖，主题明确，对软件使用熟练，掌握程度好，并能在作业体现出良好的设计思路。
良好（80-89）	有较好的设计思路，主题明确，软件使用较熟练，掌握程度较好，能在作业体现出较好的设计思路。
中等（70-79）	基本能体现设计思路，主题较明确，软件使用存在一些问题，掌握程度一般，作业中出现一些问题，效果一般。
及格（60-69）	短片设计思路不够明显，有主题但不够明确，软件使用不熟练，未能很好掌握软件操作，作业中出现比较多问题，效果较差。
不及格（低于 60）	短片设计思路混乱，没有主题，软件使用很差，不能独立进行软件操作，作业中出现比较大问题，效果差。

(3) 成绩构成：平时考查占课程总成绩的 30%，平时作业占课程总成绩的 30%，期末考查占课程总成绩的 40%。

(4) 过程考核：由出勤率，课堂参与的积极性，知识运用的效果等组成。

二、教学内容和学时分配

第一章剪辑基础理论

1.教学要求

了解剪辑发展沿革，通过剪辑相关理论知识，对影视剪辑所涉及的视听元素有一定的认识和感受能力。

2.主要内容

- (1) 剪辑的诞生与发展
- (2) 剪辑的基本原则
- (3) 镜头组接技巧
- (4) 蒙太奇艺术

3.教学方法

结合实例讲授、讨论

4.学习资料

《Premiere Pro 宝典》

5.思考题

作业：选择一个影视片段从剪辑角度进行分析

第二章 Premiere Pro 技术操作

1.教学要求

- (1) 掌握数字视频基本知识
- (2) 掌握 Premiere Pro 软件的基本操作

2.主要内容

- (1) premiere 基本操作
 - Premiere Pro 的界面和基本操作
 - Premiere Pro 菜单简介
 - Premiere Pro 制作视频的基本过程
 - 时间线的操作
- (2) 视频转场效果
 - 加入转场效果
 - 转场效果设置窗口的使用

- 常用的过渡效果

(3) 视频特效应用

- 掌握视频特效组：模糊 & 锐化 (Blur & Sharpen) 视频特效、通道 (Channel) 视频特效、颜色校正 (Color Correction) 视频特效
- 掌握视频特效组：扭曲 (Distort) 视频特效、GPU 效果 (GPU Effects) 特效、噪声 & 颗粒 (Noise & Grain) 视频特效
- 掌握视频特效组：透视 (Perspective) 视频特效、渲染 (Render) 视频特效
- 掌握视频特效组：风格化 (Stylize) 视频特效、时间 (Time) 视频特效、转换 (Transition) 视频特效和视频 (Video) 视频特效

(4) 字幕设置

- Title 菜单与工具
- Title 面板参数
- 制作字幕文件
- 制作路径字幕
- 图形对象的建立
- 滚动字幕的制作
- 模板的应用

(5) 文件输出

- 渲染输出影片
- 各种编码解码器

3.教学方法

课堂演示讲解和上机操作实践

4.学习资料

《Premiere Pro 宝典》

5.思考题

作业：根据给定素材随堂实践练习

第三章 Premiere Pro 实例运用

1.教学要求

掌握综合运用多种软件进行视频后期编辑的能力，主要包括画面的处理叠加、动画效果添加制

作、音频处理、字幕制作、音视频合成等方面的操作。

2.主要内容

(1) Premiere 与辅助软件的综合运用

- Premiere Pro 与 Photoshop 的关系
- Premiere Pro 与 Illustrator 的关系
- Premiere Pro 与 After Effect 综合使用

(2) 实例综合运用

3.教学方法

课堂演示讲解和上机操作实践

4.学习资料

《Premiere Pro 宝典》

5.思考题

作业：根据给定素材随堂实践练习

第四章 综合剪辑创作

1.教学要求

能够在熟练掌握 premiere 一般技术特点及规律的基础上，针对不同的影视素材进行剪辑，从而依据具体要求和条件编辑处理出符合预期结果的视音频作品。

2.主要内容

(1) 前期策划

(2) 采集素材

(3) 视频制作

(4) 音频制作

(5) 合成文件

3.教学方法

课堂演示讲解和上机操作实践

4.学习资料

《Premiere Pro 宝典》

5.思考题

作业：独立制作完成一则完整的视听综合作品。

作业要求：1、熟练 Premiere 软件的操作，将前期拍摄的影视素材通过运用 Premiere 软件进行视、音频编辑，时长 2-5 分钟。

2、主题健康向上，结构完整，输出格式正确。

三、实践教学内容安排

序号	实验（实践）项目名称	主要内容	学时	实验（实践）属性	类型	组织方式	考核要求
1	拉片	影视片段分析	4	专业基础	综合	课堂练习	作业考核
2	软件技术	剪辑软件操作	4	专业基础	综合	课堂练习	作业考核
3	独立创作	策划、采集、后期制作	8	专业基础	综合	课堂练习	作业考核

《影视音乐与录配音基础》课程教学大纲

Film Scoring and Recording Techniques

大纲主撰人：胡亚飞 大纲审核人：李丰君

【课程代码】230200898

【课程修习类型】必修课

【开课学院】文化创意学院

【适用专业】数字媒体艺术

【学分数】2.5

【学时数】48（16/32）

【建议修读学期】二秋

【先修课程】造型基础、平面摄影

一、课程说明

1. 课程介绍

这门课是为数字媒体设计影视音乐是感知、理解、体验与试听结合的一项实践性很强的活动。课程讲授影视音乐的基本特征与规律，重点阐释“运动的声画影像”。以中外优秀的影视音乐作品为基础，介绍一些相关的音乐知识理论和影视音乐的基本常识。创造规定情境中的听觉形象，处理音乐与画面的对立、对位等蒙太奇关系，建立大学生音乐欣赏的基本素养。在此基础上再进行录音基础的教学与实践操作练习，力求通过系统、科学的训练方法，加深学生对于音乐的理解，能有针对性

性的对声音进行拾音，以适应影视创作需要。

Film music is a very practical activity which combines perception, understanding, experience and audition. The course introduces the basic features and laws of film and television music, and focuses on the "sound and picture" of sports". On the basis of Chinese and foreign excellent film and television music works, this paper introduces some basic knowledge about music knowledge theory and film and television music. Create a set of auditory images in the context, dealing with music and picture opposition, counterpoint and other montage relations, establish the basic literacy of college students music appreciation. The purpose of Recording Training is to through the system, scientific training methods to enable students to establish the correct stage of music, can correctly treat all stage fiction to adapt to film and television performances and film and television creative needs.

2. 课程内容及课时安排

章次	内 容	总学时	理论学时	实验、实践学时
一	电影音乐	16	16	
二	录音基础	16	16	
三	声音设计	16	16	

3. 课程教学目标

(1) 课程教学目标:

- ①通过课堂讲述和影视片段欣赏，使学生了解音乐在影视作品中的作用，了解影视音乐的在影视艺术中的发展历程。
- ②通过课程进行录配音基础理论教学，要求学生掌握录配音的原理。
- ③声音创作和将声音作为艺术形式来运用，熟练掌握技术。

(2) 课程目标对培养要求的支撑:

培养要求	课程支撑点	课程教学目标
1.知识要求：掌握数字媒体艺术学科的录音基础理论，了解影视音乐的基本知识	掌握影视音乐的分类以及音乐创作的主要因素	教学目标 1
2.能力要求：对于影视音乐的分类有大概的了解，具备数字媒	掌握录音的基础知识点和实际操作技巧	教学目标 2

体艺术的录配音技巧		
3.素质要求：具备对于电影美学中音乐的审美力和思考力，并可以进行独立创作，制作出基本的声音设计	掌握对于录配音的运用技巧以及培养对于声音设计的敏锐性	教学目标 3

4. 课程教学方法与手段

课堂讲述和影片欣赏

5. 课程资源

(1) 推荐教材及参考文献：

推荐教材：林洪桐：《电影表演艺术》

狄其安：《电影中的音乐》

马克·夏泰《音乐的真相》

皮埃尔·贝托米厄《电影音乐赏析》

参考书目：罗展凤：《电影*音乐》

[美]Tomlinson Holman 著，彭碧萍 译：《电影电视声音》

伍建阳：《影视声音创作艺术》

马持节：《摄像与录音基础》

王健林：《录音技术基础》

钟金虎：《录音技术基础与数字音频处理指南》

(2) 课程网站：落网电台等

6. 学生成绩评定

(1) 考核方式：本课程是考查课

(2) 评价标准：

考核等级	评价标准
优秀（90-100）	理论知识掌握扎实、全面。
良好（80-89）	理论知识掌握较为扎实。
中等（70-79）	理论知识基本掌握。
及格（60-69）	理论知识掌握较为粗浅。

不及格（低于 60）	理论知识基本没有掌握。
------------	-------------

(3) 成绩构成：平时成绩占 30%，期中成绩占 30%，期末成绩占 40%。

(4) 过程考核：平时成绩的具体构成：出勤率、迟到早退、学习态度、团队精神。学生上课过程监控主要是点名、教学工作记录、自主学习、学习表现与观察。

二、教学内容和学时分配

第一章 电影音乐 （16 学时）

1.教学要求

电影音乐的形成和发展，了解主题曲、插曲、主题音乐、背景音乐在电影中的应用。

2.主要内容

电影音乐例片赏析，举例演示。

3.教学方法

理论讲解结合影片观摩，引导学生欣赏。

4.学习资料

影片数字素材。

5.思考题

从不同的文化背景下的音乐进行了解，了解电影音乐的形成主要有哪些因素。

第二章 声音基础理论 （16 学时）

1.教学要求

初步了解简要的声学原理，学习在现场录到干净的对白

2.主要内容

影视声音的定义、声音的作用、声音和画面，传声器概述、电影的同期录音、

3.教学方法

多媒体教学

4.学习资料

课件，教材，数字素材

5.思考题

论述声音产生的原理，以及声音产生变化的各个因素，了解录音所需要的器材

第三章 声音设计 （16 学时）

1.教学要求

在一、二章的学习基础上，引导学生学会创造连贯声轨，培养学生创造富有想象力的声音的能力。

2.主要内容

各种针对性的录音练习。

3.教学方法

结合实例示范和讲解。

4.学习资料

数字资料以及说明资料。

5.思考题

考试形式：命题声音设计

考试要求：熟练录音技术，有自己的设计思路，学会在声音设计中找到乐趣。

《电影美术》课程教学大纲

Film Art

大纲主撰人：李丰君 大纲审核人：范小春

【课程代码】235601001

【课程修习类型】选修课

【开课学院】文化创意学院

【适用专业】数媒专业（影视艺术方向）

【学分数】2.5

【学时数】48（32/16）

【建议修读学期】二秋

【先修课程】造型基础、图形图像、摄像技术与灯光

一、课程说明

1. 课程介绍

本课程是影视艺术专业的专业基础课，通过本课程的教学使学生掌握影视美术的基本概念与工作内容和 workflows，并具备一定的设计和操作能力。

This course is a professional course of film and television art, through the teaching of this course so that students master the basic concepts of film and television art and work content and work processes, and have a certain design and operational capacity.

2. 课程内容及课时安排

章次	内容	总学时	理论学时	实验、实践学时
一	电影美术基础理论	8	8	0

二	电影美术概念设计	16	12	4
三	棚内置景模型制作	24	12	12

3. 课程教学目标

(1) 课程教学目标:

- ①掌握电影美术的基本内容, 掌握小型投入影片美术设计制作能力与影视美术审美素质。
- ②掌握电影美术场景设计的基本工作流程与棚内置景设计的模型制作能力。
- ③掌握电影美术场景设计的基本文字表述能力。

(2) 课程目标对培养要求的支撑:

培养要求	课程支撑点	课程教学目标
专业知识方面: 能够基本运用专业知识和技能对所创作的数字媒体艺术作品进行综合分析, 阐释其意义、把握其风格、运用相应的专业技艺使其得以实现,	影视美术概念设计 (气氛图、三视图、人物设计、道具设计) 电影美术设计流程	课程教学目标①②
专业实践能力方面: 掌握独立完成数字媒体艺术作品, 从策划、创作到推广的至少一个重要环节, 能够与他人合作策划、创作、推广一至两个应用项目。	场景模型设计与制作工艺 工艺流程(不同阶段的资料)	课程教学目标②
专业素质方面: 具有较好的中西方传统文化素养、文学艺术修养, 并具有现代意识和人际交往意识; 具有良好的思想品德、社会公德和职业道德。	电影美术设计阐述 故事梗概 人物小传	课程教学目标①③

4. 课程教学方法与手段

多媒体理论讲解结合课堂课下制作

5. 课程资源

周登富《电影美术概论》山东美术出版社

杨占家《美术师杨占家作品集》中国电影出版社;

宋鸿荣《电影画面透视学》中国电影出版社

(2) 课程网站:

电影工业网 <http://107cine.com/openclass/>

6. 学生成绩评定

(1) 考核方式：非卷面技术考试

(2) 评价标准：

考核等级	评价标准
优秀（90-100）	创意优秀，制作精良，文献细致，出勤完整
良好（80-89）	创意良好，制作完整，文献完整，出勤完整
中等（70-79）	制作完整，文献完整，出勤完整
及格（60-69）	制作完整，文献简单，请假理由不充分
不及格（低于 60）	出勤不完整，团队合作不佳

(3) 成绩构成

①平时成绩 30%（出勤 10%，集体工作 10%，展板设计 10%）

②其中成绩 30%（概念设计，小组工作量统计）

③期末成绩 40%（模型工艺，模型图片效果）

(4) 过程考核：

①平时成绩：出勤表、小组练习合作作业、小组工作量统计表

②其中成绩：前期中期文献资料与创作小组合作文献工作量

③期末成绩：成片、创作小组合作中后期工作量

二、教学内容和学时分配

总论

随着电影、电视的发展，到今天影视美术在影视创作中已经成为不可缺少的一种创作、一个队伍庞大的一个部门。它是涉及多工种协作，涉及多个专业领域，是影视创作中非常关键的组成部分。

1.教学要求

让每个学生了解“影视美术”这门课所承载的内容与掌握基础的执行能力。

2.主要内容

(1) 影视美术的任务与工作范围

(2) 影视美术部门的人员构成

(3) 概念美术设计实践

(4) 棚内场景模型设计与制作

3.教学方法

多媒体理论讲解

4.学习资料

自备电子文件下发

5.思考题

电影美术在电影创作中的地位如何？美术师创作的依据是什么？

第一章 电影美术基础理论

1.教学要求

掌握影视美术基础理论知识，掌握影视美术基本内容与实践能力。

2.主要内容

- (1) 场景造型设计
- (2) 服装造型设计
- (3) 化妆造型设计
- (4) 道具造型设计
- (5) 分镜头绘制
- (6) 影视后期美术设计
- (7) 跟场（场景、服装、化妆、道具）

3.教学方法

多媒体理论讲解结合课堂实践

4.学习资料

自备电子文件下发

5.思考题

第二章 电影美术概念设计

1.教学要求

根据自己选定的故事进行概念美术设计，场景作为主要的创作内容

2.主要内容

- (1) 主场景（日、夜）景气氛图
- (2) 主场景三视图
- (3) 主场景鸟瞰图
- (4) 故事梗概

(5) 角色服装设计

(6) 道具设计

(7) 美术设计阐述

3.教学方法

多媒体理论讲解结合课堂实践

4.学习资料

自备电子文件下发

5.思考题

如何理解电影美术创作中的“整体设计”和“美术创作阐述”？

第二章 棚内置景模型制作

1.教学要求

根据概念美术设计进行主场景模型设计与制作

2.主要内容

(1) 放线

(2) 下料

(3) 景片制作

(4) 表面材质下料

(5) 结构搭建固定

(6) 表面效果制作

(7) 道具制作

(8) 整体做旧处理与灯光设计

(9) 日夜景布光拍摄

(10) 展示设计

(11) 课程教学总结

3.教学方法

多媒体理论讲解结合课堂实践

4.学习资料

自备电子文件下发

5.思考题

电影场景模型分三种除了我们完成另两种是什么？它们的功能是什么？

三、实践教学内容安排

序号	实验（实践） 项目名称	主要内容	学时	实验（实 践）属性	类型	组织 方式	考核要求
1	场景设计	日夜景气氛图绘制 三视图表现	4+课 下	专业	设计 研究	1-2	必做 图纸图片
2	人物设计	服装设计 角色造型、化妆设计	4+课 下	专业	设计 研究	1-2	必做 图纸图片
3	分镜头临摹	自选影片节选自己喜欢 的一场戏+相邻两场戏 的两个镜头	课下	专业	综合	1	必做 分镜电子 文件
4	场景模型制作	根据故事设计制作置景 模型	20	专业	设计 研究	1-2	必做 场景日夜 图片

《表演基础》课程教学大纲

Performance Training

大纲主撰人：何明燕 大纲审核人：李丰君

【课程代码】234401111

【课程修习类型】选修课

【开课学院】文化创意学院

【适用专业】数媒专业（影视艺术方向）

【学分数】2.5

【学时数】48（32/16）

【建议修读学期】二秋

【先修课程】无

一、课程说明

1. 课程介绍

表演基础的教学力求通过系统、科学的训练方法，使学生建立正确的舞台自我感觉，能正确对待一切舞台虚构，以适应影视表演以及影视创作需要。

The purpose of Performing Training is to through the system, scientific training methods to enable students to establish the correct stage of self-feeling, can correctly treat all stage fiction to adapt to film and television performances and film and television creative needs.

2. 课程内容及课时安排

章次	内容	总学时	理论学时	实验、实践学时
一	基础训练	16	12	4
二	单人表演	16	10	6
三	合作表演	16	10	6

3. 课程教学目标

(1) 课程教学目标:

- ①通过课程教学,使学生系统地了解表演方面的知识和方法。
- ②通过表演实践,充分解放并挖掘学生的表演天性,让学生掌握一定的表演技巧。
- ③通过综合训练,提高学生的个人表演修养。

(2) 课程目标对培养要求的支撑:

培养要求	课程支撑点	课程教学目标
1.知识要求:系统、扎实地掌握本专业规定的基础知识、基本理论	结合视频观摩,讲解,表演历史、表演的各个流派等	教学目标 1
2.能力要求:能够基本运用专业知识和技能对所创作的数字媒体艺术作品进行综合分析	从基础训练开始的各种表演能力的实践	教学目标 2
3.素质要求:具有较好的中西方传统文化素养、文学艺术修养,	自编自导自演的综合考核	教学目标 3

4. 课程教学方法与手段

表演基础的理论部分采用多媒体教学;实践部分以集体授课为主,个别授课为辅。

5. 课程资源

推荐教材:理论教学:林洪桐:《电影表演艺术》

表演教学:王淑琰:《影视演员表演技巧入门》

贝拉·依特金:《表演学》

参考书目:齐士龙:《现代电影表演艺术论》

齐士龙:《电影表演心理研究》

叶涛:《话剧表演艺术概论》

6. 学生成绩评定

(1) 考核方式：专业技术非卷面考试

考核方式分平时考查和舞台表演考试两部分。平时考查：包括口头提问理论知识和现场表演；舞台表演考试：学生塑造创造角色的成品检验。

(2) 评价标准：

考核等级	评价标准
优秀（90-100）	表演理论掌握扎实、全面，表演技巧运用娴熟，出勤完整
良好（80-89）	表演理论掌握较为扎实，表演技巧运用较为熟练，出勤完整
中等（70-79）	表演理论基本掌握，表演技巧基本会运用，出勤基本完整
及格（60-69）	表演理论掌握较为粗浅，会简单运用表演技巧，出勤率低
不及格（低于 60）	表演理论基本没有掌握，表演技巧运用生疏，出勤率低

(3) 成绩构成：平时考查占课程总成绩的 30%，其中 30%，期末 40%。

(4) 过程考核：由出勤率 30%，回答问题的正确率 30%，舞台表演考试成品 40%。

二、教学内容和学时分配

第一章基础训练（16 学时）

1.教学要求

表演训练不只是理解概念，而是要通过一系列表演练习，引导学生进入创作状态。这些练习使学生思想集中，肌肉放松，信念增强，进入到一个想象的艺术创作的环境中。让学生思想解放，想象活跃，信念增强，反应灵敏，激情奔放，整个身体从内到外都变得自由可塑，演员的“天真”、“童心”要获得释放，在多次的练习过程中，使他们对假定的规定情境产生信念，养成习惯，按生活逻辑自觉地行动起来。

2.主要内容

表演的概念、感知自我练习、真实感练习、情绪记忆练习、激情反应练习等。

3.教学方法

理论讲解结合影片观摩，引导学生训练。

4.学习资料

影片数字素材。

5.思考题

观察生活、情绪记忆，这里的观察和后面的观察和后面的观察生活，组织小品练习有所区别，这里是指要让学生从进入这一专业课程时，就要他们养成随时观察四周生活，观察自我的习惯，要记住自身和四周所发生的事，这种练习在素质训练时就要进行，让学生讲述一件高兴的事，一件伤心的事，一件有趣的事，入学后印象最深刻的一件事，今天有什么发现等等，情绪记忆是演员创作人物形象的财富，要天天积累。

第二章单人表演（16 学时）

1.教学要求

当我们明确了行动之后，就知道一个演员为了完成舞台任务，必须通过许多的、不断的行动，当然这些行动不是孤立的，而是合情合理的，合乎逻辑的组合成一条积极的行动线，直到舞台任务的完成，或是不能完成而改变任务在继续完成。这条行动线是根据人物的身份，规定情境和舞台任务以及演员对生活的理解组成的。观众是通过演员的行动过程明确他的任务和规定情境的。当演员有了活生生的、有机的行动过程，他才能创造出有血有肉，有思想感情的活人来。因此，舞台行动与规定情境认同感的训练最终是为了让学生能够在假定的舞台环境中真实的生活。

2.主要内容

各种有规定情境的舞台行动练习。

3.教学方法

结合实例示范。

4.学习资料

数字资料。

5.思考题

这是表演基础训练关键的阶段，学生在本单元要学会在自己虚构的规定情境中组织起有目的，有顺序而有逻辑的舞台行动，要学会掌握舞台行动诸要素“你是什么人，在什么地方，在什么时候，你要做什么？为什么？怎么干？”在行动过程中要学会掌握适应、思考、判断等重要环节，逐步掌握构思单人小品的技巧和方法。

第三章合作表演（16 学时）

1.教学要求

在一、二章的学习基础上，引导学生学会相互合作。要求和同台演员，按不同的人物关系和规

定情境，运用动作和语言等表现手段，在相互行动的过程中产生活生生的真实有机的交流适应。

2.主要内容

各种带交流的相互动作练习。

3.教学方法

结合实例示范和理论知识点讲解。

4.学习资料

数字资料以及说明资料。

5.思考题

考试形式：交流小品。

考试要求：注意力集中，肌肉松弛，能平静自如地投入。

三、实践教学内容安排

序号	实验（实践）项目名称	主要内容	学时	实验（实践）属性	类型	组织方式	考核要求
1	感受与观察	鬼脸传递练习、喜怒哀乐惊练习	1	基础	综合	小组	必做视频
2	表现力	静态造型、慢动作	1	基础	综合	1—2人	必做视频
3	想象力	痛痒感受练习、空间感、动植物模拟	1	基础	综合	1个人	必做视频
4	发音练习	清晰；停顿、重音、语速、语调；激情	1	基础	综合	1—2人	必做视频
5	无实物表演	吃东西、看电影	3	专业基础	综合	1人	必做视频
6	规定情境	规定时间、地点、目的等	3	专业	综合	1—4人	必做视频
7	双簧	配合声音动作默契度	3	专业基础	综合	1—2人	必做视频
8	多人情境	设定情景、交流合作	3	专业	综合	1—4人	必做视频

▲ 《导演基础》课程教学大纲

Basic Directing

大纲主撰人：李丰君 大纲审核人：范小春

【课程代码】235350121

【课程修习类型】选修课

【学分数】3

【适用专业】数媒专业（影视艺术方向）

【开课学院】文化创意学院

【学时数】48（40/8）

【建议修读学期】二春

【先修课程】摄像技术与灯光、剪辑基础、录配音基础、电影美术、编剧基础。

一、课程说明

1. 课程介绍

《导演基础》是专业核心课，也是一门带有整核色彩的课程，是系统的学习了绘画基础、摄影基础、摄像技术与灯光、剪辑基础、录配音基础、电影美术、编剧基础专业基础课后第一次按照电影制作全流程完成练习和创作的课程，同时也是此后一系列创作课程的先导课程，流程和创作手段的掌握程度对于后面的教学至关重要。导演的创作能力的培养也是此课程的一个重点和难点。

"Director of the foundation" is a professional core class, but also a course with a nuclear color, is the system of learning the basis of painting, photography, video technology and lighting, editing base, recording sound foundation, film art, screenwriter basic course After the first time in accordance with the film to complete the whole process to complete the practice and creation of the course, but also after a series of creative courses leading course, process and creative means of mastery for the subsequent teaching is essential. The creative ability of the director is also a focus and difficulty of this course.

2. 课程内容及课时安排

章次	内容	总学时	理论学时	实验、实践学时
	绪论	4	4	0
一	导演与剧组中各个部门	16	14	0
二	导演的职责与工作	24	14	8
三	导演功课作业练习总结	4	8	0

3. 课程教学目标

（1）课程教学目标：

①通过本课程的教学整核此前学习的所有专业基础课相关知识；

②使学生在掌握影视导演创作的基本流程、工作内容与工作方法；

③培养学生的导演创作专业艺术修养。

(2) 课程目标对培养要求的支撑：

培养要求	课程支撑点	课程教学目标
专业知识方面：系统、扎实地掌握本专业规定的基础知识	导演基础知识 导演阐述，导演分镜头	课程教学目标①
专业实践能力方面：能够基本运用专业知识和技能，	导演应用能力 制片统筹计划表 美术设计	课程教学目标②
专业素质方面：具有较好的中西方传统文化素养、文学艺术修养	导演创作修养 成片，海报设计	课程教学目标③

4. 课程教学方法与手段

理论教学结合课上课下练习与创作以及课程学习总结

5. 课程资源

(1) 推荐教材及参考文献：

《导演创作完全手册》[美] 迈克尔·拉毕格 米克·胡尔比什一切里耶尔 北
京联合出版社

《导演基础》王心语 中国传媒大学出版社

(2) 课程网站：

影视工业网：<http://107cine.com/openclass/>

6. 学生成绩评定

(1) 考核方式：技术与艺术非卷面作业考查

(2) 评价标准：

考核等级	评价标准
优秀（90-100）	选题优秀，策划制作精良，文献细致，团队配合默契，出勤完整
良好（80-89）	选题优良，策划制作优良，文献细致，团队配合良好，出勤完整
中等（70-79）	选题一般，策划制作平常，文献细致，团队配合出现问题较多，出勤不完整
及格（60-69）	选题一般，策划制作粗糙，文献不全或应付，团队配合出现问题较多，出勤不完整
不及格（低于 60）	选题一般或偏离主题，策划制作粗糙，文献不全或应付，团队配合出现问题较多，出勤不完整

(3) 成绩构成:

1. 平时成绩 30%
2. 其中成绩 30%
3. 期末成绩 40%

(4) 过程考核:

1. 平时成绩: 出勤、练习、小组练习合作工作量
2. 其中成绩: 前期中期文献资料与创作小组合作文献工作量
3. 期末成绩: 成片、创作小组合作中后期工作量

二、教学内容和学时分配

总论(或绪论、概论等)

1. 教学要求

让每个学生了解“导演基础”这门课所承载的内容与掌握基础的执行能力。

2. 主要内容

- (1) 导演组
- (2) 摄影组
- (3) 美术组
- (4) 录音组
- (5) 制片组

3. 教学方法

多媒体理论讲解

4. 学习资料

自备电子文件下发

5. 思考题

- (1) 每个人喜欢的导演都是谁? 为什么?
- (2) 电影的三大主创都是谁? 为什么?

第一章 导演与剧组中各个部门

1. 教学要求

掌握剧组中的各个部门与功能, 以及各个部门之间的关系

2. 主要内容

导演组的人员构成与职责

3.教学方法

多媒体理论讲解结合课堂练习

4.学习资料

自备电子文件下发

5.思考题

导演和各个部门之间沟通的具体内容是什么？沟通不畅会影响到什么？

第二章 导演的职责与工作

1.教学要求

让学生懂得导演在影片创作中了解那些工作必须做，那些工作必须其他部门承担。

2.主要内容

（1）电影主题的确立

（2）导演的银幕语法

（3）导演阐述与分镜头设计

3.教学方法、

多媒体理论讲解结合课下练习

4.学习资料

自备电子文件下发与课堂演示

5.思考题

导演的技术与艺术

第三章 导演功课作业练习总结

1.教学要求

针对导演练习创作的前期、中期、后期每个人结合自己的执行岗位进行做结，这是每个部门容易出现的问题，更是将来创作中导演无法回避的问题。

2.主要内容

（1）导演工作总结

（2）制片工作总结

（3）场记工作总结

（4）摄影工作总结

（5）美术工作总结

（6）录音工作总结

- (7) 灯光工作总结
- (8) 剧务工作总结
- (9) 后期工作总结
- (10) 导师点评总结

3.教学方法、

多媒体演示阐述点评

2. 学习资料

成片放映前期文献整理

2. 思考题

每个学生下一步创作的方向是什么？

2、实践教学内容安排

序号	实验（实践）项目名称	主要内容	学时	实验（实践）属性	类型	组织方式	考核要求
1	蒙太奇实验	创作改编故事拍摄、剪辑、合成	4	专业基础	验证	小组分工协作	必做分镜头、成片
2	长镜头实验	创作改编故事拍摄、剪辑、合成	4	专业基础	验证	小组分工协作	必做分镜头、成片
3	模仿拍摄实验 创作实验	创作改编故事拍摄、剪辑、配乐、配音、合成	16	专业基础	验证	小组分工协作	必做前中期全部资料、成片、总结

《编剧基础》课程教学大纲

Basic Script writing

大纲主撰人：李子厚 大纲审核人：李丰君

2、课程说明

【课程代码】235602001

【课程修习类型】选修课

【学分数】3

【适用专业】数媒专业（影视艺术方向）

【开课学院】文化创意学院

【学时数】48（32/16）

【建议修读学期】第3学期 二春

【先修课程】视听语言

2. 课程介绍

剧本创作，作为数字媒体专业的核心必修课程，通过本课的学习，要求学生能够初了解文学剧

本的特点，初步掌握剧本的写作规律。能够编写短篇剧本。

Course Description: Script writing, as a core curriculum for digital media professionals, through this course of study requires students to understand the characteristics of literature plays in early, predominating the script writing rules. To write short plays.

2. 课程的主要内容及课时安排

章次	内容	总学时	理论学时	实验、实践学时
一	第一章电影剧本的特点	4	4	0
二	第二章素材·题材·主题	6	4	2
三	第三章影片的人物塑造	12	8	4
四	第四章影片剧作的情节	6	4	2
五	第五章电影剧作的结构	8	4	4
六	第六章故事改编	12	8	4

3. 课程教学目标:

(1) 课程教学目标:

要求学生能够初步了解影视剧本区别于其他文学艺术的特殊性，了解掌握剧本的创作规律，具备一定的编写短篇剧本的能力。在阶段训练过程中，达到以下目的

2 对“剧本”有准确认知

②对故事原型、原始素材与剧本的关系有个正确认知。

③了解剧本中的“人物”的概念以及作用。

④了解情节以及情节设置的一般规律。

⑤了解剧作结构

⑥了解故事改编的一般规律

(2) 课程目标对培养要求的支撑:

培养要求	课程支撑点	课程教学目标
1.知识要求：系统、扎实地掌握本专业规定的基础知识、基本理论和基本技能；	对“剧本”有准确认知，区别小说、文学剧本、台本等文体。	教学目标（1）

2.知识要求：系统、扎实地掌握本专业规定的基础知识、基本理论和基本技能。	了解“故事”原型的概念，并能够对原型素材进行选择。	教学目标（2）
3.知识要求：系统、扎实地掌握本专业规定的基础知识、基本理论和基本技能。	掌握一般短剧中人物设计的一般规律。	教学目标（3）
4.能力要求：掌握数字媒体艺术专业必要的理论知识，有较强的专业策划、创作和推广技能。	提升对常见的文学艺术作品的叙事理鉴赏力。	教学目标（4）
5.能力要求：掌握数字媒体艺术专业必要的理论知识，有较强的专业策划、创作和推广技能。	了解文学作品的叙事结构规律。	教学目标（5）
6.能力要求：掌握数字媒体艺术专业必要的理论知识，有较强的专业策划、创作和推广技能。	提升短篇小说的解读能力。	教学目标（6）

4. 课程教学方法与手段

本课程主要以教师的讲授为主，分析影片与课堂练习相结合，结合使用多媒体教学手段，展开双边教学，实现教与学、老师与学生的互动，打破理论灌输的传统模式。同时，鼓励学生结合自己的艺术实践活动进行深入学习。

2. 课程资源

由于本课程属于学科专业课，而艺术专业教材并无定法，对艺术实践的指导要根据学生的具体情况因材施教，因此任课教师可根据学生的实际情况指定学习书目（可超出本教材范围）。

参考书：

《电影剧本写作基础》（美）悉德菲尔德著中国电影出版社

《故事》（美）罗伯特麦基中国电影出版社

《剧作技巧》（法）皮埃尔让中国电影出版社

《动画剧本创作及赏析》王刚清华大学出版社

参考影片：

《巴顿将军》（美）

《教父（一）》（美）

《尼罗河惨案》（美）

《东方快车谋杀案》（美）

《罗拉快跑》（德）等影片

6. 学生成绩评定

（1）考核方式：本课程是考查课。

（2）评价标准：

考核等级	评价标准
优秀（90-100）	能够理解剧作课程的教学内容，同时能够及时的将课内所学叙事内容优秀的通过自己的阶段作业展示出来。
良好（80-89）	能够理解剧作课程所讲解的教学内容，能够将所学的剧作基础知识内容较好的通过自己的阶段作业展示出来。
中等（70-79）	能够理解并接受剧作课程的教学内容，能够将所学的剧作基础知识内容通过自己的阶段作业展示出来。
及格（60-69）	较为能够理解课堂所讲解的教学内容，能够将所学的剧作基础知识内容通过自己的阶段作业展示出来。
不及格（低于 60）	无法理解剧作基础课程的教学内容，在所完成的剧作基础知识作业中也无法完整的展示出自己所学的内容。

（3）成绩构成：平时成绩占 30 % ， 期中成绩占 30 % ， 期末成绩占 40 %

（4）过程考核：平时成绩的具体构成：出勤率、迟到早退、学习态度、团队精神。学生上课过程监控主要是点名、教学工作记录、自主学习、学习表现与观察。

二、教学内容和学时分配

第一章 电影剧本的特点（4 学时）

1. 教学要求

了解戏剧影视学学科的概况、关于剧本创作的研究对象的不同观点，思考剧本创作的对象和定义，理解含义、目的和途径。

2. 主要内容

第一节 电影剧本是影片的基础

第二节 电影剧本视觉造型性

第三节 使电影声音成为剧作的元素

第四节 电影剧本的时空结构

第五节 电影剧作的蒙太奇意识

3. 教学方法

多媒体应用，影片分析与理论讲授相结合。

4. 学习资料

《电影剧本写作基础》（美）悉德菲尔德著中国电影出版社

5. 思考题

关于影片结构的思考

第二章 素材·题材·主题（6 学时）

1. 教学要求

了解素材、题材、主题的概况、以及相关关系。

2. 主要内容

第一节 素材

第二节 题材

第三节 主题

3. 教学方法

多媒体应用，影片分析与理论讲授相结合。

4. 学习资料

《故事》（美）罗伯特麦基中国电影出版社

5. 思考题

根据现有素材整理创作选题，编写主题。

第三章 影片的人物塑造（12 学时）

1. 教学要求

了解影片中的人物塑造的概况、以及不同人物的设置之间的相关关系。

2. 主要内容

第一节 人物性格的发现与构成

第二节 人物设置与剧作构思

第三节 刻画性格的艺术方法和手段

3. 教学方法

多媒体应用，影片分析与理论讲授相结合。

4. 学习资料

《故事》（美）罗伯特麦基中国电影出版社

5. 思考题

设计人物小传。

第四章 影片剧作的情节（6 学时）

1. 教学要求

了解影片中的情节设置的作用，情节设置之间的相关关系。

2. 主要内容

第一节情节简述

第二节 情节的基础：矛盾冲突

第三节 情节线及情节的松散性

第四节 电影剧作的结构

3. 教学方法

多媒体应用，影片分析与理论讲授相结合。

4. 学习资料

《剧作技巧》（法）皮埃尔让中国电影出版社

5. 思考题

设计情节。

第五章 电影剧作的结构（8 学时）

1. 教学要求

了解电影剧作的结构，了解不同主题不同叙事方式的剧作结构。

2. 主要内容

第一节戏剧式结构

传统的戏剧式结构

现代的戏剧式结构

第二节散文式结构

线形的散文式结构

块状的散文式结构

第三节心理结构

第四节电影剧作中诗的成分

第五节混合的结构样式

第六节西方现代主义电影的结构

3. 教学方法

多媒体应用，影片分析与理论讲授相结合。

4. 学习资料

《故事》（美）罗伯特麦基中国电影出版社

《剧作技巧》（法）皮埃尔让中国电影出版社

5. 思考题

设计故事结构。

第六章 故事改编（12 学时）

1. 教学要求

了解文学故事与剧本之间的关系，以及了解改编剧本的规律。

2. 主要内容

第一节 改编与影片创作的关系

第二节 文学形象与影片形象的关系

第三节 电影和文学的关系

第四节 影片改编的方式

第五节 忠实于原著的创造

3. 教学方法

多媒体应用，影片分析与理论讲授相结合。

4. 学习资料

《电影剧本写作基础》（美）悉德菲尔德著中国电影出版社

《故事》（美）罗伯特麦基中国电影出版社

《剧作技巧》（法）皮埃尔让中国电影出版社

5. 思考题

根据提供的短篇故事来进行改编故事剧本。

三、实践教学内容安排

序号	实验（实践）项目名称	主要内容	学时	实验（实践）属性	类型	组织方式	考核要求
1	主题练习	从现有作品中提炼出故事主题	2	专业基础	设计研究	课上课下相结合	写作训练
2	情节练习	分析指定影片中的情节设置	4	专业基础	设计研究	课上课下相结合	写作训练
3	人物练习	分析指定影片中的人物小传	2	专业基础	设计研究	课上课下相结合	写作训练
4	结构练习	分析指定影片中的格式结构	4	专业基础	设计研究	课上课下相结合	写作训练

5	改编练习	根据提供的短篇故事,进行改编剧本练习。	4	专业基础	设计研究	课上课下相结合	写作训练
---	------	---------------------	---	------	------	---------	------

《电影海报设计》课程教学大纲

Movie Poster Design

大纲主撰人: 胡亚飞 大纲审核人: 李丰君

【课程代码】235603001

【课程修习类型】选修课

【开课学院】文化创意学院

【适用专业】数媒专业（影视艺术方向）

【学分数】1.5

【学时数】24（24/0）

【建议修读学期】二春

【先修课程】录音基础、平面摄影

一、课程说明

1. 课程介绍

“每部电影都有一个世界，海报就是开一个窗口去看这个世界，吸引人想去看电影本身。”

电影海报既要充分表现出电影的主题，又要足够吸引大众的眼球，还需要和电影的整个基调相吻合。

因此，电影海报设计，除了需要考量基础的设计，还需要把电影情节，氛围，心理等因素都纳入设计的思考范围。要做一个优秀的海报设计，就需要培养能力，可以把电影中的高潮情节视觉化，引起观众的兴趣。

"Every movie has a world, and a poster opens a window to see the world. It draws people to see the movie itself.". Movie posters should fully show the theme of the film and attract the attention of the masses. It also needs to be consistent with the whole tone of the film. Therefore, the movie poster design, in addition to the need to consider the basis of the design, but also needs to film, plot, atmosphere, psychology and other factors into the design of the scope of thinking. To do a good poster design, you need to cultivate the ability to visualize the climax of the film and arouse the interest of the audience.

2. 课程内容及课时安排

章次	内容	总学时	理论学时	实验、实践学时
一	海报设计基础	8	4	4

二	电影海报设计概述	8	4	4
三	优秀的电影海报设计	8	4	4

3. 课程教学目标

(1) 课程教学目标:

- ①通过课堂讲述和优秀电影海报设计作品分析, 提高学生对于海报美学的审美素质。
- ②在做海报的过程中能知道电影想展示什么, 最重要的是什么, 如何引起观众的心理共鸣。
- ③了解什么是优秀的电影海报设计, 并知道如何制作优秀的电影海报设计。

(2) 课程目标对培养要求的支撑:

培养要求	课程支撑点	课程教学目标
1.知识要求: 系统、扎实的掌握本专业规定的基础知识、基本理论。	掌握海报设计学科的美学与电影海报设计的基础理论与知识, 学习电影海报设计的创作原理和创作法则	教学目标①
2.能力要求: 能够基本运用专业知识和技能对所创作的数字媒体艺术作品进行综合分析, 阐释其意义。	具备数字媒体设计学科的语言表达能力和主题创作能力, 掌握电影海报设计的方法和创作技巧	教学目标②
3.素质要求: 了解党和国家对数字媒体、影视文化艺术领域方面的方针、政策和法规。	具备电影学科的审美力和思考力, 提升电影海报的审美能力	教学目标③

4. 课程教学方法与手段

课堂讲述和作品欣赏

5. 课程资源

(1) 推荐教材及参考文献:

推荐教材: 吴艺华:《海报设计》

朱琪颖:《海报设计》

(2) 课程网站: 平面设计 设计之家

6. 学生成绩评定

(1) 考核方式: 本课程是考查

(2) 评价标准:

考核等级	评价标准
优秀 (90-100)	专业理论知识掌握扎实、全面, 可以独立制作优秀的电影海报, 在创意、设计、以及后期完成制作方面的表现都完整。
良好 (80-89)	专业理论知识掌握较为扎实、全面, 可以独立完成海报设计, 可以比较完整的表达自己的构思。
中等 (70-79)	专业理论知识基本掌握, 可以独立完成海报设计, 但是创意与作品呈现方面较弱。
及格 (60-69)	专业理论知识掌握较为粗浅, 只能勉强完成作业, 不能全面的表达自己的设计理念。
不及格 (低于 60)	专业理论知识基本没有掌握, 不能独立完成作业。

(3) 成绩构成: 平时成绩占 30%, 期中成绩占 30%, 期末成绩占 40%。

(4) 过程考核: 平时成绩的具体构成: 出勤率、迟到早退、学习态度、团队精神。学生上课过程监控主要是点名、教学工作记录、自主学习、学习表现与观察。

二、教学内容和学时分配

第一章海报设计基础 (8 学时)

1.教学要求

学习和了解海报设计的基础知识点, 掌握海报的概念、分类以及功能。

2.主要内容

海报的定义与特征, 海报的功能, 海报的分类。

3.教学方法

理论讲解结合作品解析, 引导学生学会看。。

4.学习资料

数字素材。

5.思考题

构成海报设计的主要元素有哪些?

第二章电影海报设计 (8 学时)

1.教学要求

了解电影海报设计的主要元素，掌握如何在设计中突显出电影的高潮点，最好的烘托出电影的色调。

2.主要内容

海报设计作品解析，色彩，设计表现，版面设计

3.教学方法

结合实例示范。

4.学习资料

数字资料。

5.思考题

一张海报需要哪些内容？

第三章优秀的电影海报设计（8 学时）

1.教学要求

从电影本身的特性去建构电影海报设计的思路。知道如何完美的传达电影的主题内容。

2.主要内容

优秀电影海报设计解析

3.教学方法

结合实例示范和理论知识点讲解。

4.学习资料

数字资料以及说明资料。

5.思考题

试着在不同的优秀电影海报中找到规律。

考试内容：命题电影海报设计。

《银幕版式》课程教学大纲

Screen Format

大纲主撰人：李丰君

大纲审核人：范小春

【课程代码】235624001

【课程修习类型】选修课

【开课学院】文化创意学院

【适用专业】数媒专业（数媒影视艺术方向）

【学分数】 1.5

【学时数】 24 (16/8)

【建议修读学期】 二春

【先修课程】 绘画基础、摄影基础、剪辑基础、录配音基础、编剧基础/导演基础。

一、课程说明

1. 课程介绍

《银幕版式》是介于导演创意和剪辑与特效整合视听构思的一门课程，是系统的学习了摄影基础、录配音基础、剪辑基础、导演基础课后第一次带有创意实践色彩课程，同时也是此后一系列创作实践课程的创意先导课程，流程和创作手段的掌握程度对于后面的教学至关重要。本课程重点在与导演基于剧本后贴合主题的创意，难点在于剪辑与合成的后期技术实现。

"Screen Format" is a course between the director's creative ideas and the integration of editing and special effects, it is a systematic study of photography, recording and dubbing, editing, and directing, and it is the first course with a color of creative practice after the basic course. It is also the creative pilot course of a series of creative practice courses, the mastery of the process and the means of creation is crucial to the later teaching. This course focuses on the idea of theme-based post-composition with the director. The difficulty lies in the post-technical realization of editing and composition.

2. 课程内容及课时安排

章次	内 容	总学时	理论学时	实验、实践学时
	绪论	2	2	0
一	银幕（荧屏、移动终端）的变迁	6	6	0
二	银幕叙事多种形式（影像、动画、字幕）	8	8	0
三	银幕呈现下的视频包装设计	8	0	8

3. 课程教学目标

（1）课程教学目标：

- ①通过本课程的教学使学生掌握银幕叙事表意的多种表现形式与创意原理；
- ②使学生具备一定的运用视听语言与课程的基本理论进行综合设计能力；
- ③提升学生在导演创意与后期视效设计的审美修养。

（2）课程目标对培养要求的支撑：

培养要求	课程支撑点	课程教学目标
专业知识方面：掌握运用视听语言、银幕表现多种形式语言规律	导演创意 影视特效	课程教学目标①
专业实践能力方面：掌握导演银幕版式设计构思工作流程与工作方法	导演（视听叙事） （后期剪辑、特效） 应用能力	课程教学目标②
专业素质方面：掌握导演艺术创作表现修养，进行创作	导演综合创作修养	课程教学目标③

4. 课程教学方法与手段

理论教学结合课上课下练习与创作以及课程学习总结

5. 课程资源

（1）推荐教材及参考文献：

《导演创作完全手册》[美] 迈克尔·拉毕格 米克·胡尔比什一切里耶尔

北

京联合出版社

《导演基础》王心语 中国传媒大学出版社

（2）课程网站：（写明课程网址）

影视工业网：<http://107cine.com/openclass/>

新片场：<https://edu.xinpianchang.com/?from=navigator>

6. 学生成绩评定

（1）考核方式：作业考查

（2）评价标准：

考核等级	评价标准
优秀（90-100）	创意优秀，表达精良，文献细致，出勤完整
良好（80-89）	创意良好，表达完整，文献完整，出勤完整
中等（70-79）	创意表达完整，文献完整，出勤完整
及格（60-69）	创意表达完整，文献简单，请假理由不充分·
不及格（低于 60）	出勤不完整，团队合作不佳

（3）成绩构成：

1. 平时成绩 30%
2. 其中成绩 30%
3. 期末成绩 40%

(4) 过程考核:

1. 平时成绩: 出勤、练习、小组练习合作工作量
2. 其中成绩: 前期中期文献资料与创作小组合作文献工作量
3. 期末成绩: 成片、创作小组合作中后期工作量

二、教学内容和学时分配

总论(或绪论、概论等)

1. 教学要求

让每个学生了解“银幕版式”这门课所承载的内容与掌握基础的执行能力。

2. 主要内容

- (1) 银幕的历史变迁
- (2) 银幕叙事的类型
- (3) 银幕叙事的原理
- (4) 银幕版式的内容
- (5) 银幕版式创意的表达

3. 教学方法

多媒体理论讲解

4. 学习资料

自备电子文件下发

5. 思考题

- (1) 每个人从银幕构成不同样式的角度个拉一部影片, 解读导演构思?

第一章 银幕(荧屏、移动终端)的变迁

1. 教学要求

掌握了解视频呈现的发展历史

2. 主要内容

电影银幕的比例变迁, 电视类影片的多种表现形式, 新媒体的呈现样式。

3. 教学方法

多媒体理论讲解结合课堂练习

4.学习资料

自备电子文件下发

5.思考题

导演创意与相关部门之间沟通呈现的具体内容是什么？沟通不畅会影响到什么？

第二章 银幕叙事多种形式（影像、动画、字幕）

1.教学要求

让学生在导演读影片、电视专题、电视栏目和新媒体影像中了解多种视频的叙事样式以及缝合影像视听原理应用在自己的视频创意中。

2.主要内容

- （1）电影的版式构成类型
- （2）电视专题、电视栏目的叙事表现样式
- （3）新媒体影像中多种视频的叙事表现样式

3.教学方法、

多媒体理论讲解结合课下练习

4.学习资料

自备电子文件下发与课堂演示

5.思考题

导演的技术与艺术

第三章 银幕呈现下的视频包装设计

1.教学要求

每个同学针对以往的短片创作练习的文学剧本或改编剧本结合视频影像版式构成的原理进行合理的视听方案设计和视频整体包装设计（由于课时过于少目前实践环节定义在视听创意构思方案上）。

2.主要内容

- （1）故事梳理
- （2）明确主题
- （3）视听设计（表现方式与主题契合）
- （4）创意表现

3.教学方法

多媒体演示阐述点评

4.学习资料

成片放映前期文献整理

5.思考题

新媒体发展下的视频影像呈现的新的变革会有哪些（目前还没出现过的）？

三、实践教学内容安排

序号	实验（实践）项目名称	主要内容	学时	实验（实践）属性	类型	组织方式	考核要求
1	视频影像版式创意设计	视频影像版式设计下的分镜头视听设计方案	8	专业基础	验证	线上（线下）互动	分镜头剧本

▲ 《影视特效》课程教学大纲

Film Effect

大纲主撰人：谢艳虹 大纲审核人：李丰君

【课程代码】235605001

【课程修习类型】必修

【开课学院】文化创意学院

【适用专业】数媒专业（影视艺术方向）

【学分数】3

【学时数】48（40/8）

【建议修读学期】二春

【先修课程】导演基础、编剧基础

一、课程说明

1. 课程介绍

通过本课程的学习，使学生掌握影视后期制作中的基本概念，对常见的影视后期软件有一定的了解和认识，熟练掌握 After Effects 软件制作动画，抠像合成，校色以及特效制作的技巧。通过本课程的教学和训练，为学生今后的短片创作打下良好的技术基础。

Through the study of this course, students can master the basic concepts in film and television production, have a certain understanding and understanding of the common film and television software, proficient in

After, Effects software, animation, drawing, compositing, color correction, and special effects. Through the teaching and training of this course, it will lay a good technical foundation for students' short film creation in the future.

2. 课程内容及课时安排

章次	内容	总学时	理论学时	实验、实践学时
一	AE 入门	12	10	2
二	AE 影视合成与特效	16	14	2
三	短片制作	20	16	4

3. 课程教学目标

(1) 课程教学目标:

通过本课程的学习,使学生了解影视设计与制作,通过学习影视后期合成软件 AfterEffects(AE),使用 AE 创作与制作短片,培养学生的独立思考能力,创新和再学习能力。

- ①了解影视后期制作应用的方向。
- ②认识了解影视后期,培养良好的影片后期设计理念。
- ③通过不同类型的影片,了解和认知影片的种类。
- ④掌握影视后期制作,熟练应用 AE 软件来制作短片。

(2) 课程目标对培养要求的支撑:

培养要求	课程支撑点	课程教学目标
1.知识要求:掌握数字媒体艺术专业必要的理论知识,具有一定的设计鉴赏能力和创作能力。	掌握 AE 特效软件基本操作应用	教学目标①
2.能力要求:能够基本运用专业知识和技能对所创作的数字媒体艺术作品进行综合分析,运用相应的专业技艺使其得以实现。	掌握使用 AE 特效软件进行特效制作	教学目标②
3.素质要求:具有良好的团体合作意识,具有较好的中西方传统文化素养。	掌握使用 AE 特效软件进行综合创作能力	教学目标①、教学目标②、教学目标③、教学目标④

4. 课程教学方法与手段

课堂讲授使用多媒体教学手段为主,结合实验机房制作,理论学习与实践学习并重。

5. 课程资源

6. 学生成绩评定

(1) 考核方式：考试课。考核方式为完成相应的专业作品。

(2) 评价标准：

考核等级	评价标准
优秀（90-100）	短片设计思路新颖，主题明确，对软件使用熟练，掌握程度好，并能在作业体现出良好的设计思路。
良好（80-89）	有较好的设计思路，主题明确，软件使用较熟练，掌握程度较好，能在作业体现出较好的设计思路。
中等（70-79）	基本能体现设计思路，主题较明确，软件使用存在一些问题，掌握程度一般，作业中出现一些问题，效果一般。
及格（60-69）	短片设计思路不够明显，有主题但不够明确，软件使用不熟练，未能很好掌握软件操作，作业中出现比较多问题，效果较差。
不及格（低于 60）	短片设计思路混乱，没有主题，软件使用很差，不能独立进行软件操作，作业中出现比较大问题，效果差。

(3) 成绩构成：平时考查占课程总成绩的 30%，平时作业占课程总成绩的 30%，期末考查占课程总成绩的 40%。

(4) 过程考核：由出勤率，课堂参与的积极性，知识运用的效果等组成。

二、教学内容和学时分配

第一章 AE 入门（16 学时）

1. 教学要求

初步了解 AE 软件，掌握 AE 的基本操作。通过 AE 入门，了解有关影视的制作规范和流程。

2. 主要内容

(1) 基本操作

- 工作区及工具
- 素材加载与管理

(2) 合成

- 合成设置
- 嵌套与渲染嵌套合成
- 创建层与管理层

(3) 3D 图层

- 3D 层的轴模式
- 效果和遮罩
- 旋转和视图
- 摄像机层
- 灯光层

(4) 基础动画

- 时间面板
- 关键帧
- 钢笔工具
- 图标编辑器
- 速度与时间

(5) 高级动画

- 改变速度
- 调整手柄
- 运动追踪和稳定运动
- 空对象

(7) 遮罩蒙板

- AE 蒙板概念
- 蒙板工具与属性
- 蒙版模式

(8) 文本

- 文本创建与编辑
- 文字层的特点
- 制作文字动画

3.教学方法

结合实例讲授、讨论

4.学习资料

《After Effects CS5 影视特效制作标准教程》

5.思考题

作业：根据所讲实例，进行上机练

第二章 AE 影视合成与特效（16 学时）

1.教学要求

通过实例与技术讲解，了解 AE 中高级技术，例如调色、合成、特效等后期合成与特效技术。

2.主要内容

（1）视频效果

- 使用和控制效果
- 3D 通道效果
- 模糊和锐化
- 色彩校正
- 扭曲效果
- 生成特效
- 噪波与颗粒
- 模拟效果
- 风格化效果
- 时间效果
- 过渡和应用

（2）粒子特效

- 粒子的创建和控制
- 爆炸效果
- 三维效果

（3）表达式

- 创建表达式
- 修改和添加表达式

（4）渲染和输出

- 渲染设置
- 输出格式

3.教学方法

课堂演示讲解和上机操作实践

4.学习资料

《After Effects CS5 影视特效制作标准教程》

5.思考题

作业：根据所讲实例，进行上机练习

第三章短片制作（32 学时）

1.教学要求

综合前面所学 AE 软件，学会运用相关技术，通过短片制作实战，真正了解 AE 的功能，全面了解影视后期合成的制作规范和流程。

2.主要内容

（1）综合案例制作

- 素材的加载与解释
- AE 中图层的属性、混合模式、样式
- 关键帧的创建、编辑，运动路径的创建与修改
- 蒙版的创建与编辑
- 文本层的属性设置
- 特效的参数调整，以及多个特效相互叠加的使用技巧
- 表达式的使用技巧

（2）短片制作

3.教学方法

课堂演示讲解和上机操作实践

4.学习资料

《After Effects CS5 影视特效制作标准教程》

5.思考题

作业：要求学生使用 AE 软件，进行短片创作。

作业要求：30 至 60 秒视频短片一部。

三、实践教学内容安排

序号	实验（实践）项目名称	主要内容	学时	实验（实践）属性	类型	组织方式	考核要求
1	软件基础	AE 软件操作	2	专业基础	综合	课堂练习	作业考核

2	案例实践	AE 综合案例	2	专业基础	综合	课 堂 练 习	作 业 考 核
3	独立创作	短片制作	4	专业基础	综合	课 堂 练 习	作 业 考 核

▲ 《影视视听语言》课程教学大纲

Audio-Visual Language

大纲主撰人：李子厚 大纲审核人：李丰君

一、课程说明

【课程代码】235347121

【课程修习类型】选修课

【学分数】2

【适用专业】数媒专业（影视艺术方向）

【开课学院】文化创意学院

【学时数】32（32/0）

【建议修读学期】二春

【先修课程】造型基础

1. 课程介绍

本课程通过系统阐述视听语言的各构成要素，从镜头、构图、景别、角度、运动、轴线、场面调度、剪辑、声音等不同方面进行深入分析讲解视听语言在影视动画中的主要特点与常用表现手法的专业基础课程。

This course describes the system of the various elements of the audio-visual language, professional course analysis techniques mainly explain the characteristics of audio-visual language in film and television animation and common performance from lens, composition, size, angle, movement, axis, scene scheduling, sound clips, etc.

2. 课程的主要内容及课时安排：

章次	内容	总课时	理论课时	实践课时
一	视听语言概述	2	2	0
二	视听语言发展历史	2	2	0
三	焦距原理	2	2	0

四	构图	2	2	0
五	景别	4	4	0
六	角度与运动	4	4	0
七	光线与色彩	4	4	0
八	声音	4	4	0
九	场面调度	8	8	0

3. 课程教学目标

(1) 课程教学目标:

本课程通过系统阐述动画视听语言各构成要素,从镜头、构图、景别、角度、运动、轴线、场面调度、剪辑、声音等不同方面进行深入分析,使学生掌握视听语言在影视动画中的主要特点与常用表现手法,让学生明确正确的视听语言概念,与培养计划相衔接。

- ①通过课程讲解对视听语言的概念有一个正确的认知
- ②通过本课的学习对视听语言的发展有一个较为明晰的了解。
- ③通过本课的学习,明确“镜头”的构成与结构原理。
- ④通过本课的学习,对“构图的认知”从绘画构图概念上过渡到视听语言的“构图”概念上来。
- ⑤通过本课的学习,了解“远中近特”的景别概念原理与应用。
- ⑥通过本课的学习,明确“镜头”的“机位”构成与“镜头运动”的原理。
- ⑦通过本课的学习,明确视听语言中“色彩与光线”的构成与结构原理。
- ⑧通过本课的学习,明确“声音”作为视听语言的重要组成部分的应用特点和结构原理。
- ⑨通过本课的学习,明确了解“蒙太奇”的构成与结构原理,以及如何从导演功课方面来进行场面调度。

(2) 课程目标对培养要求的支撑:

培养要求	课程支撑点	课程教学目标
1. 系统、扎实地掌握本专业规定的基础知识、基本理论和基本技能。	正确认知视听语言的概念	教学目标(1)
2. 知识要求:系统、扎实地掌握本专业规定的基础知识、基本理论和基本技能。	了解视听艺术的发展。	教学目标(2)
3. 知识要求:系统、扎实地掌握本专业规定的基础知识、基本理论和基本技能。	培养镜头概念。	教学目标(3)
4. 知识要求:系统、扎实地掌握本专业规	掌握视觉影像的构图	教学目标(4)

定的基础知识、基本理论和基本技能。	能力	
5. 知识要求：系统、扎实地掌握本专业规定的基础知识、基本理论和基本技能。	了解掌握视觉影像的景别设计能力	教学目标（5）
6. 知识要求：系统、扎实地掌握本专业规定的基础知识、基本理论和基本技能。	了解掌握机位概念以及常规应用的能力。	教学目标（6）
7. 知识要求：系统、扎实地掌握本专业规定的基础知识、基本理论和基本技能。	了解掌握视听语言中关于色彩概念的应用能力。	教学目标（7）
8. 知识要求：系统、扎实地掌握本专业规定的基础知识、基本理论和基本技能。	了解掌握视听语言中关于声音概念的应用能力。	教学目标（8）
9. 知识要求：掌握数字媒体艺术专业必要的理论知识，有较强的专业策划、创作和推广技能。	了解掌握视听语言中关于场面调度以及蒙太奇的应用能力。	教学目标（9）

4. 课程教学方法与手段

本课程是影视方向的基础课程，教学过程中通过教师讲授与课堂作业相对应进行的方式进行，需要大量的欣赏、分析、剥离、整理有代表性的作品来进行教学。

5. 课程资源

（1）推荐教材及参考文献：

《分镜头台本设计》姚光华 武汉理工大学出版社

《STORYBOARDING 分镜头脚本设计》（美国）温迪·特米勒罗译者：赵嫣王璇，中国青年出版社

《电影语言的语法》，（乌拉圭）阿里洪译者：周传基中国电影出版社

6. 学生成绩评定

（1）考核方式：本课程是考查课。

（2）评价标准：

考核等级	评价标准
优秀（90-100）	能够理解并接受教学内容，同时能够及时的将所学内容优秀的通过自己的阶段作业展示出来。
良好（80-89）	能够理解并接受教学内容，能够将内容较好的通过自己的阶段作业展示出来。
中等（70-79）	能够理解并接受教学内容，能够将所学内容通过自己的阶段作业展示出来。
及格（60-69）	较为能够理解并接受教学内容，能够将所讲授的内容通过自己的阶段作业展示出来。
不及格（低于 60）	无法配合教学来理解并接受教学内容，在所完成的作业中无法完整的展示出自己所学的内容。

（3）成绩构成：平时成绩占 30 %，期中成绩占 30 %，期末成绩占 40 %

(4) 过程考核：平时成绩的具体构成：出勤率、迟到早退、学习态度、团队精神。学生上课过程监控主要是点名、教学工作记录、自主学习、学习表现与观察。

二、教学内容和学时分配

绪论 视听语言概述 (2 学时)

1. 教学要求

- 掌握视听语言基本理论。
- 掌握视听语言基本构成与相互关系。
- 掌握视听语言规律与经验。

2. 主要内容

第一节了解影视片结构的基本单位—镜头及其种类

第二节理解画面构成的各元素及特点

第三节理解声音构成的各元素及特点

3. 教学方法

教师讲授与分析作品相结合。

4. 学习资料

《分镜头台本设计》姚光华 武汉理工大学出版社

《STORYBOARDING 分镜头脚本设计》(美国)温迪·特米勒罗译者:赵嫣王璇, 中国青年出版社

《电影语言的语法》,(乌拉圭)阿里洪译者:周传基中国电影出版社

5. 思考题

视听语言的特点。

第一章 视听语言发展概述 (2学时)

1. 教学要求

讲授介绍视听语言发展的历程以及不同时期起到重大贡献的代表大师。

2. 主要内容

第一节了解电影发展史

第二节理解视听语言在电影史中的逐步探索过程

第三节理解视听语言发展历程中各个电影大师的贡献

3. 教学方法

教师讲授与分析作品相结合。

4. 学习资料

《电影语言的语法》，（乌拉圭）阿里洪译者：周传基中国电影出版社

作业要求

5. 思考题

收集并思考电影蒙太奇的电影选段分析理解视听语言在动画电影发展历程中的作用。

第二章 焦距原理 （2 学时）

1. 教学要求

掌握运动镜头与固定镜头的区别。

掌握运动镜头的种类。

掌握各种运动的含义

2. 主要内容

第一节了解物理镜头的原理

第二节理解物理镜头的特征—焦距

第三节理解长焦镜头和短焦镜头的区别

3. 教学方法

教师讲授与分析作品相结合。

4. 学习资料

《电影语言的语法》，（乌拉圭）阿里洪译者：周传基中国电影出版社

5. 思考题

- a. 对视频短片运动镜头的分析与分解。
- b. 要求学生对实际的景物或静物进行运动镜头的实际拍摄。

第三章 构图（2 学时）

1. 教学要求

要求学生了解并掌握常见构图原则，并对构图的结构有一个明确的概念认知。

2. 主要内容

第一节了解镜头的第一视觉特征—构图的含义

第二节了解构图的结构成分

第三节掌握常见构图原则

3. 教学方法

教师讲授与分析作品相结合。

4. 学习资料

《电影语言的语法》，（乌拉圭）阿里洪译者：周传基中国电影出版社

5. 思考题

学生根据对主题构图分析理解，初步形成主题核心概念，通过多种手法，去表达主题（材料、摄影、DV、绘画、装置、平面图形等手法不限）。

第四章 景别（4学时）

1.教学要求

掌握景别的类型及种类。

理解景别的互动原则。

各景别的运用原则。

2.主要内容

第一节 了解景别的定义及种类

第二节理解景别的划分原则

第三节理解各景别运用的意义

3.教学方法

教师讲授与分析作品相结合。

4.学习资料

《电影语言的语法》，（乌拉圭）阿里洪译者：周传基中国电影出版社

5.思考题

学生根据对主题分析理解，初步形成主题核心概念，通过多种手法，去表达这个主题（材料、摄影、DV、绘画、装置、平面图形等手法不限）。

第五章 角度与运动（4学时）

1.教学要求

了解运动镜头与固定镜头的区别。

掌握运动镜头的种类。

掌握各种角度与运动的含义。

2.主要内容

第一节了解分角度拍摄的原因及意义

第二节理解角度的种类

第三节掌握分角度拍摄的镜头组接原则

3.教学方法

教师讲授与分析作品相结合。

4.学习资料

《电影语言的语法》，（乌拉圭）阿里洪译者：周传基中国电影出版社

5.思考题

作业要求

- a. 对视频短片运动镜头的分解以及分析。
- b. 要求学生对实际静物或景物进行拍摄。

第六章 光线与色彩（4 学时）

1.教学要求

要求学生掌握色彩的属性，掌握色彩与光线的关系，掌握色调在动画片中的功能。

2.主要内容

第一节了解光的属性和色温概念

第二节理解影调的含义

第三节 运用影调进行叙事

3.教学方法

教师讲授与分析作品相结合。

4.学习资料

《电影语言的语法》，（乌拉圭）阿里洪译者：周传基中国电影出版社

5.思考题

要求学生对不同的色彩进行联想，对不同的色彩设计出相应的背景。

第七章 声音（4 学时）

1.教学要求

要求学生了解声音的各组成部分，了解声音各种应用的含义，了解各种声音艺术运用方法。

2.主要内容

第一节 了解影视声音的定义及种类

第二节理解声音的划分原则

第三节理解声音运用的意义

3.教学方法

教师讲授与分析作品相结合。

4.学习资料

《电影语言的语法》，（乌拉圭）阿里洪译者：周传基中国电影出版社

5.思考题

- a. 对教师指定的视频短片的声音进行分析。
- b. 要求学生进行一段视频片进行配音，音效，音乐设计与配制的练习。

第八章 场面调度（8 学时）

1.教学要求

要求学生能够了解场面调度的渊源；了解场面调度的意义和原则；了解蒙太奇概念以及常用的蒙太奇手段

2.主要内容

第一节 了解场面调度的定义及方式

第二节理解蒙太奇的划分原则

第三节理解蒙太奇运用的意义

3.教学方法

教师讲授与分析作品相结合。

4.学习资料

《电影语言的语法》，（乌拉圭）阿里洪译者：周传基中国电影出版社

5.思考题

教师布置半命题，并讲解命题基本的核心概念。运用蒙太奇理论和长镜头理论完成主题创意性短片创作（表现手法不限）。

《制片管理》课程教学大纲

Production Management

大纲主撰人：何明燕 大纲审核人：李丰君

【课程代码】235606001

【课程修习类型】选修

【开课学院】文化创意学院

【适用专业】数媒专业（影视艺术方向）

【学分数】1

【学时数】24（8/16）

【建议修读学期】三秋

【先修课程】导演基础

一、课程说明

1.课程介绍

《制片管理》是一门针对影视作品生产与营销的管理科学。课程主要让学生了解影视制片管理的规律和特性，论述了影视生产及销售整个过程中的重要问题，从最早的项目策划到最后的宣传发行。

"Production Management" is a management for the production and marketing of film and television works. The course mainly allows students to understand the characteristics of film and television production management, discusses the production and sales of the entire process, from the earliest project planning to the final publicity and distribution.

2.课程内容及课时安排

章次	内 容	总学时	理论学时	实验、实践学时
一	影视剧生产发行概述	3	3	0
二	制片是跑腿的吗？	3	1	2
三	分场景清单制作与签订合同	6	2	4
四	预算的编制与财务管理	6	1	5
五	影视剧生产计划的制定	6	1	5

3. 课程教学目标

（1）课程教学目标：

①通过课程教学，使学生系统地了解制片管理方面的知识和方法。

②通过实践活动，掌握一定的制片管理的实践技能。

③通过综合能力的培养，提高制片管理专业修养。

(2) 课程目标对培养要求的支撑：

培养要求	课程支撑点	课程教学目标
1.知识要求：系统、扎实地掌握本专业规定的基础知识、基本理论和基本技能；掌握数字媒体艺术专业必要的理论知识。	选题策划、制片统筹原理与工作内容、影视相关法律。	教学目标①
2.能力要求：掌握独立完成数字媒体艺术作品，从策划、创作到推广的至少一个重要环节，能够与他人合作策划、创作、推广一至两个应用项目，并达到一定的专业水准。	操作选题策划、制片统筹工作表格、劳动法、知识产权法规、劳务聘用合同以及剧务财务生活管理流程的应用。	教学目标②
3.素质要求：具有较好的中西方传统文化素养、文学艺术修养，并具有现代意识和人际交往意识；具有良好的思想品德、社会公德和职业道德。	每一章的课后练习	教学目标③

4. 课程教学方法与手段

制片管理大部分课程采用多媒体教学；实践部分以实地考察、体验为主。

5. 课程资源

推荐教材及参考文献：

参考书目：[美]拉尔夫·S·辛格莱顿：《影视制片进度计划》；

[美]格·古德尔：《独立制片》。

6. 学生成绩评定

(1) 考核方式：考试

考核方式分平时考查和期末考试两部分。平时考查：包括口头提问理论知识和上课出勤率；期末考试：按要求制定制片计划。

(2) 评价标准：

考核等级	评价标准
优秀（90-100）	理论知识掌握扎实、全面，知识运用娴熟。
良好（80-89）	理论知识掌握较为扎实，知识运用较为熟练。

中等（70-79）	理论知识基本掌握，知识基本会运用。
及格（60-69）	知识掌握较为粗浅，会简单运用。
不及格（低于 60）	知识基本没有掌握，运用生疏。

（3）成绩构成：平时考查占课程总成绩的 30%，期末考试占课程总成绩的 70%。

（4）过程考核：由出勤率，回答问题的正确率，知识运用的效果等组成。

二、教学内容和学时分配

第一章 影视剧生产发行概述（3 学时）

1.教学要求

使学生了解影视剧生产发行的基本过程，理解影视剧作为文化商品的基本特性；

2.主要内容

第一节 电影生产发行概述

一、电影生产发行过程

- 1、剧本创作、筹集资金阶段。
- 2、组织拍摄阶段。
- 3、审查通过、获得发行资格阶段。
- 4、发行放映阶段。

二、电影生产企业

- 1、电影生产企业是拍摄制作电影片这种特殊产品的企业。
- 2、电影生产实行严格的许可证制度。
- 3、民营电影企业。
- 4、电影生产企业的部门设置。（图例）

三、电影发行和放映企业

- 1、电影发行和放映企业。
- 2、院线制。

四、独立电影

第二节 电视剧生产发行概述

一、电视剧生产发行过程

- 1、剧本创作、资金筹集阶段

2、拍摄制作阶段

3、审查通过、获得发行资格阶段

4、发行播映阶段

二、电视剧生产机构

1、电视剧生产机构包括专门的电视剧生产单位，电视台、艺术团体、高等学校、音像出版单位所属的电视剧制作中心，影视公司等。

2、电视剧生产实行许可证制度。

3.教学方法

理论讲解结合实践案例，观摩纪录片。

4.学习资料

登陆国家广播电影电视总局网站（www.chinasarft.gov.cn）查阅如下法规：（1）聘用境外主创人员参与摄制国产影片管理规定；（2）合作摄制电影立项程序；（3）合拍电视剧申请程序；（4）影视制作经营机构管理暂行规定；（5）国家电影事业发展专项资金管理办法；（6）广播电影电视行政处罚程序暂行规定；（7）广播电视节目出品人持证上岗暂行规定；（8）广播电视管理条例；（9）关于中外合作摄制电影的管理规定；（10）关于实行电影发行放映许可证及年检制度的规定；（11）关于改革电影发行放映机制的实施细则；（12）电影审查程序；（13）电影管理条例；（14）电视剧制作许可证审批程序；（15）电视剧制作许可证管理规定；（16）电视剧制片人持证上岗暂行规定；（17）电视剧审查暂行规定；（18）电视剧审查程序；（19）电视剧管理规定。

5.思考题

观摩纪录片《黑暗之心》，把发现的导演在拍摄《现代启示录》时遇到的困难记下来。

第二章 制片是跑腿的吗？（3 学时）

1.教学要求

使学生了解出品人、制片人、制片的区别；了解影视剧摄制组制片部门的工作职责。

2.主要内容

第一节 出品人、制片人、制片

一、出品人

1、出品人资格的取得。

*基本条件

*资格取得程序

*广播电视节目出品人资格考试由经省级以上广播电视行政部门授权的机构具体组织实施，每年定期举行一次。

2、出品人的工作职责。

二、制片人

1、制片人资格。

*基本条件

*资格取得程序

*电视剧制片人资格考试由经省级以上广播电视行政部门授权的机构具体组织实施，每年定期举行一次。

2、制片人的工作职责

三、制片

1、制片是一个比较笼统的称呼，它既可以指影视生产的一个部门的一批人，也可以指影视生产的行政管理工作。

2、制片如指人，包括制片主任、生产制片、外联制片、生活制片、场务、剧务等。

第二节 制片部门的职责

一、摄制组的部门划分

1、艺术创作部门

2、行政管理部门

二、制片部门的工作职责

课堂讨论案例：陈逸飞、姜文在电影《理发师》拍摄中发生冲突，导致中途停机。

3.教学方法

结合实例讲授、讨论。

4.学习资料

自学《实用影视制片》（伍振国著，中国广播电视出版社 1999 版）中的第一、二章。

5.思考题

讨论问题：1、剧组演职人员的职责范围如何界定？通过什么方式和手段？2、摄制组的财务如何监控？3、影视从业人员的职业操守问题。

第三章 分场景清单制作与签订合同（6 学时）

1.教学要求

在一、二章的学习基础上，引导学生了解分场景清单的制作，以及各种合同的签订。

2.主要内容

第一节 制作分场景清单

一、分场景清单与分场景表

二、分场景清单的制作

三、分场景表的制作

第二节 合同的签订

一、签定合同应注意的问题

1、遵守国家法律、法规和相关政策。

2、遵守自愿、公平、等价有偿、诚实信用的民事活动原则。

二、影视制片管理中涉及合同的种类

1、著作权转让合同

2、创作人员聘任合同

3、拍摄器材、交通工具租赁合同

4、场地租用合同

5、承揽合同

6、影片洗印加工合同

7、承包制作合同

3.教学方法

结合实例示范和理论知识点讲解。

4.学习资料

数字资料以及说明资料。

5.思考题

制作分场景清单。

第四章 预算的编制与财务管理（6 学时）

1.教学要求

引导学生了解预算的编制，以及剧组日常的财务管理。

2.主要内容

第一节 如何编制影视剧的资金预算

一、编制预算前的准备

- 1、了解制片人的意图，使预算能体现制片人的生产目标。
- 2、搜集有关的价格信息，做到货比三家，获得性价比最好的服务。
- 3、先做一个临时预算，等摄影、录音、美术部门提出详细的器材清单后再完成预算定稿。

二、预算编制的项目

- （一）人员酬金
- （二）拍摄费用
- （三）业务管理费用
- （四）不可预见费用

第二节 财务管理

一、财务管理是制片人对资金使用进行监控的重要手段

二、制片主任是财务管理的具体实施者

三、票据

- 1、发票
- 2、行政事业单位收据
- 3、白条

3.教学方法

结合实例示范和理论知识点讲解。

4.学习资料

数字资料以及说明资料。

5.思考题

编制影视剧预算。

第五章 影视剧生产计划的制定（6 学时）

1.教学要求

引导学生了解影视剧生产计划制定的原则和方法。

2.主要内容

一、制定生产计划的原则

- 1、先易，后难，再易，难易结合。
- 2、先外景，后内景；先实景，后置景。
- 3、充分考虑可变因素，方便临时调整计划。
- 4、同一场景尽量集中。
- 5、同一演员，尤其是临时演员的戏尽量集中。
- 6、同一场景的戏，尽量按先后顺序安排。
- 7、考虑季节和天气状况对拍摄的影响。
- 8、同一场景有时间变化，要安排时间改景。
- 9、昼夜搭配，不可连轴转。
- 10、考虑转场的时间。

二、影视剧生产进度计划表

三、影视剧生产通知单

3.教学方法

结合实例示范和理论知识点讲解。

4.学习资料

数字资料以及说明资料。

5.思考题

完成电视电影《我爱长发飘飘》的生产进度计划表。

三、实践教学内容安排

序号	实验（实践）项目名称	主要内容	学时	实验（实践）属性	类型	组织方式	考核要求
1	了解制片	观摩影视剧摄制组制片部门	2	基础	综合	集体观摩	考勤
2	制作清单	制作某部毕业创作分场景清单	4	基础	综合	集中部署 个人完成	必做模拟 文本练习
3	编制预算	编制某部毕业创作影视剧预算	5	基础	综合	集中部署 个人完成	必做模拟 项目财务 统筹

4	制定生产计划	完成电视电影《我爱长发飘飘》的生产进度计划表	5	基础	综合	集中部署 个人完成	必做模拟 项目进度 统筹
---	--------	------------------------	---	----	----	--------------	--------------------

《专题片创作》课程教学大纲

Feature Film Creation

大纲主撰人：谢艳虹 大纲审核人：李丰君

【课程代码】235607001

【课程修习类型】选修课

【开课学院】文化创意学院

【适用专业】数媒专业（影视艺术方向）

【学分数】3

【学时数】48(32/16)

【建议修读学期】三秋

【先修课程】制片管理

一、课程说明

1. 课程介绍

本课程内容主要是提升学生对素材的挖掘能力以及选题的操控性，掌握前期调研的流程及策划文案的写作流程，在拍摄阶段熟练运用专题片的拍摄技巧和构图特点、镜头调度，学会专题片的剪辑与步骤，最终使学生能够独立完成一部专题片的拍摄与制作。

The objective of this course is to enhance students' ability of the themes and topics of mining operation, grasp the writing rules. The preliminary investigation and planning process, in the shooting stage can skilled use of shooting techniques and composition characteristics, special scene scheduling, procedures and skills to learn feature film clips, finally, the shooting and production of a feature film can be completed independently。

2. 课程内容及课时安排

章次	内容	总学时	理论学时	实验、实践学时
一	前期策划	16	12	4
二	拍摄	16	10	6

三	后期编辑	16	10	6
---	------	----	----	---

3. 课程教学目标

(1) 课程教学目标:

- ①培养学生掌握专题片编导的技巧及方法
- ②了解编导职业素养要求，锻炼团队精神
- ③使学生的理论知识在实践操作中得到强化训练，为后续作品创作课程打下坚实基础。

(2) 课程目标对培养要求的支撑:

培养要求	课程支撑点	课程教学目标
1.知识要求：掌握数字媒体艺术专业必要的理论知识，具有一定的设计鉴赏能力和创作能力。	掌握前期策划的方法和流程	教学目标①
2.能力要求：能够基本运用专业知识和技能对所创作的数字媒体艺术作品进行综合分析，运用相应的专业技艺使其得以实现。	掌握中期拍摄的技巧和组织流程	教学目标②
3.素质要求：具有良好的团体合作意识，具有较好的中西方传统文化素养。	掌握后期综合编辑能力和独立创作能力	教学目标①、教学目标②、教学目标③

4. 课程教学方法与手段

以实践带动教学的方式进行，教师针对学生作品提出修改意见，对学生创作中存在的问题能够切实作出评价，并提供正确的指导。针对学生实际水平，及时进行分析，查漏补缺，提高学生利用视听语言进行专题片创作的能力。

5. 课程资源

《电视专题》，魏珑著，浙江大学出版社，2009年。

《纪录片编导与制作》，(美) Alan Rosenthal 著，复旦大学出版社，2006年。

《电视节目结构方法》，童宁著，2004年，中国广播电视出版社。

6. 学生成绩评定

(1) 考核方式：考试课。考核方式为完成相应的专业作品。

(2) 评价标准:

考核等级	评价标准
优秀 (90-100)	能够理解并接受教学内容，同时能够及时的将所学内容优秀的通过自己的阶段作业展示出来。

良好（80-89）	能够理解并接受教学内容，能够将内容较好的通过自己的阶段作业展示出来。
中等（70-79）	能够理解并接受教学内容，能够将所学内容通过自己的阶段作业展示出来。
及格（60-69）	较为能够理解并接受教学内容，能够将所讲授的内容通过自己的阶段作业展示出来。
不及格（低于 60）	无法配合教学来理解并接受教学内容，在所完成的作业中无法完整的展示出自己所学的内容。

（3）成绩构成：平时考查占课程总成绩的 30%，平时作业占课程总成绩的 30%，期末考查占课程总成绩的 40%。

（4）过程考核：由出勤率，小组合作中的参与度，创作阐释的效果等组成。

二、教学内容和学时分配

第一章 前期策划

1.教学要求

所有学生能够在团队的合作下完成专题片的前期策划、解说词撰写的过程，并熟练运用专题片的知识进行创作。

2.主要内容

（1）撰写专题片策划案，寻找主题和立意，提交拍摄选题，主要针对人员、主题架构、片头创意构思、拍摄手法等方面进行阐述。

（2）撰写专题片解说词。

（3）制片通过之后进行前期的拍摄准备，前期沟通调研，包括找资料、场地、对象、预算、拍摄时间规划等，撰写拍摄提纲。

（4）提交拍摄提纲，拍摄主题要求立意新颖，主题突出，解说词生动，可以很好的配合画面。

（5）每组编导进行导演阐述，其他成员进行前期的拍摄准备，每组成员认真撰写拍摄日记。

3.教学方法

学生在规定时间内按部署提交策划构想，教师组组织集体讨论。

4.学习资料

《电视专题》，魏珑著，浙江大学出版社，2009 年。

5.思考题

以小组为单位，选定完善创作选题。写出选题项目书草案。

主题要求：以身边熟悉的选题为主，注重挖掘主题的社会性与深刻性。

第二章 拍摄

1.教学要求

通过拍摄使学生的理论知识在实践操作中得到强化训练，提升学生对于专题片创作的操控性，熟悉专题片创作流程。

2.主要内容

（1）注重专题片的拍摄手法，构图技巧、光影的运用、色调与节奏的把握，注意演员调度与摄像机调度的问题，充分利用摆拍与情景再现以及镜头设计来表现主题

（2）拍摄过程中学生需及时做好场记，每天拍摄完毕随时建立文件夹，筛选素材并归类。

3.教学方法

以小组为单位，学生根据分组进行分工，定期检查；汇总后讲评。

4.学习资料

《电视专题》，魏珑著，浙江大学出版社，2009 年。

5.思考题

有序的组织进行实地拍摄。

第三章 后期编辑

1. 教学要求

本段教学具有较强的务实性，针对学生作品提出修改意见，对学生创作中存在的问题能够切实作出评价，并提供正确的指导。

2. 主要内容

编导审看素材后根据解说词进行剪辑，首先进入粗编阶段，明确专题片的主体与框架之后精编素材，提炼情节节点与细节，铺音乐，对作品进行包装，加入字幕、片花、尾板等精编，要求有片头、片尾。

3. 教学方法

实践互动式教学，同时结合启发式、讨论式、互动式、任务驱动式等多种教学方法。

4. 学习资料

《电视专题》，魏琰著，浙江大学出版社，2009 年。

5. 思考题

完成一部专题片拍摄与制作。

作业要求：每组作品包括成片、策划案及拍摄提纲、每位同学的分工及拍摄笔记。

三、实践教学内容安排

序号	实验（实践）项目名称	主要内容	学时	实验（实践）属性	类型	组织方式	考核要求
1	前期策划	完成小组项目策划	4	专业	综合	小组	作业考核
2	拍摄	完成小组拍摄	6	专业	综合	小组	作业考核
3	后期编辑	完成最终成片	6	专业	综合	小组	作业考核

《影视广告创作》课程教学大纲

Film and Television Advertisement Creation

大纲主撰人：胡亚飞 大纲审核人：李丰君

【课程代码】235608001

【课程修习类型】选修课

【开课学院】文化创意学院

【适用专业】数媒专业（影视艺术方向）

【学分数】2.5

【学时数】48（32/16）

【建议修读学期】三秋

【先修课程】录音基础、平面摄影

一、课程说明

1. 课程介绍

广告片创作是主要为数字媒体专业开设的一门专业课。课程重点在于强化实践，在实践中加深对各种艺术形式数字媒体呈现的认识和理解，尝试综合各种创作技能，以完成学科综合艺术创作。

Advertising film creation is a specialized course for digital media major. The emphasis of the course is to strengthen the practice and digital media in practice, and try to synthesize various creative skills to complete the comprehensive art creation of the subject.

2. 课程内容及课时安排

章次	内容	总学时	理论学时	实验、实践学时
一	影视广告概述	12	8	0
二	影视广告的前期策划	12	8	4
三	影视广告文案与分镜	12	8	4
四	影视广告的制作	12	8	8

3. 课程教学目标

(1) 课程教学目标:

- ①了解广告的基本知识点。
- ②了解广告的基本功能、特性与分类。
- ③了解影视广告的前期策划与内容步骤并掌握制作中的技巧。

(2) 课程目标对培养要求的支撑:

培养要求	课程支撑点	课程教学目标
1.知识要求: 系统、扎实的掌握本专业规定的基础知识、基本理论。	掌握数字媒体艺术学科的基础理论, 掌握影视广告的基础知识	教学目标①
2.能力要求: 能够基本运用专业知识和技能对所创作的数字媒体艺术作品进行综合分析, 阐释其意义。	掌握具体的创作手法, 具备数字媒体艺术的主题创作能力	教学目标②
3.素质要求: 了解党和国家对数字媒体、影视文化艺术领域方面的方针、政策和法规。	具备对于影视作品的审美力和思考力, 提升电影美学素养	教学目标③

4. 课程教学方法与手段

课堂讲述和作品欣赏

5. 课程资源

(1) 推荐教材及参考文献:

推荐教材: 苏夏:《影视广告创意与制作》

杨涛:《影视广告》

(2) 课程网站: 影视广告网

6. 学生成绩评定

(1) 考核方式: 本课程是考查

(2) 评价标准:

考核等级	评价标准
优秀 (90-100)	专业理论知识掌握扎实、全面。从文案到分镜以及最后的短片有详细的工作计划表, 每一个阶段都完成的很好。
良好 (80-89)	专业理论知识掌握较为扎实, 文案、分镜到最后的短片可以延续性的完成, 并且能够清楚完整的表达。
中等 (70-79)	专业理论知识基本掌握, 文案、分镜到最后的短片可以完整的完成。
及格 (60-69)	专业理论知识掌握较为粗浅, 勉强完成文稿、分镜到短片的流程。
不及格 (低于 60)	专业理论知识基本没有掌握, 作业没有完成。

(3) 成绩构成: 平时成绩占 30%, 期中成绩占 30%, 期末成绩占 40%。

(4) 过程考核: 平时成绩的具体构成: 出勤率、迟到早退、学习态度、团队精神。学生上课过程监控主要是点名、教学工作记录、自主学习、学习表现与观察。

二、教学内容和学时分配

第一章 影视广告概述 (8 学时)

1. 教学要求

学习和了解影视广告的历史 (起源、发展、现状)、基本概念。

2. 主要内容

影视广告历史, 影视广告的定义、分类以及基本学习方法。

3. 教学方法

理论知识讲解。

4.学习资料

数字素材。

5.思考题

构成广告片的主要元素有哪些？

第二章 影视广告的前期策划（12 学时）

1.教学要求

学习撰写广告的创意纲要，并学会做相对的市场调研。

2.主要内容

讲述影视影像的构成要素，影视广告四大要素，

3.教学方法

结合实例讲解。

4.学习资料

数字资料。

5.思考题

如何做一个有效完善的广告片前期策划方案

第三章 影视广告文案与分镜（12 学时）

1.教学要求

要求学生按照格式写出创意方案，撰写分镜头脚本。

2.主要内容

学习创意大师以及影视广告创意的常用表现手法。以小组为单位，按照之前课上所选出的方案进行详细创意。

3.教学方法

结合实例示范和理论知识点讲解。

4.学习资料

数字资料以及说明资料。

5.思考题

在确定好方案后，怎么进行详细的创意方案及有艺术表现力的分镜设计。

第四章 影视广告的制作（16 学时）

1.教学要求

掌握制作一个影视广告的流程

2.主要内容

优秀影视广告作品解析

3.教学方法

结合实例示范和理论知识点讲解。

4.学习资料

数字资料以及说明资料。

5.思考题

和同学讨论典型作品

考试内容：影视广告片创作

三、实践教学内容安排

序号	实验（实践） 项目名称	主要内容	学时	实验（实 践）属性	类型	组织 方式	考核 要求
1	前期策划	进行文稿创作	4	专业基础	其他	个人	文稿
2	动态分镜	根据剧本绘制分镜并制作动态分镜	4	专业	实验	个人	短片
3	影视广告制作	完整短片的制作	8	实验	综合	个人	短片

▲ 《剧情短片创作》课程教学大纲

Plot Video Creation

大纲主撰人：李子厚 大纲审核人：李丰君

一、课程说明

【课程代码】 235609001

【课程修习类型】 选修课

【学分数】4

【适用专业】数媒专业（影视艺术方向）

【开课学院】文化创意学院

【学时数】48（24/24）

【建议修读学期】三秋

【先修课程】视听语言

1. 课程介绍

本阶段课程是数字媒体专业在系统的学习了造型基础课、专业基础课等专业课后第一次正式综合运用专业知识的实践课程。要求在此阶段学生以创作小组形式展开项目选题、项目策划、文学剧本和短片创作四个阶段的实践，为进入下一阶段的创作学习做好充分准备。

This course is a digital media major. It is the first time that a formal practical course of specialized knowledge has been applied after a systematic course of study in such areas as modeling, basic courses and professional basic courses. At this stage, students will be required to carry out the four stages of project selection, project planning, literary script and short film writing in the form of creative groups, so as to fully prepare for the next stage of creative learning.

2. 课程的主要内容及课时安排

章次	内容	总学时	理论学时	实验、实践学时
一	选题	12	6	6
二	策划	12	6	6
三	文学剧本	12	6	6
四	短片创作	12	6	6

3. 课程教学目标

（1）本次教学的训练目的是让学生了解、熟悉并实际实践创作剧情类短片创作工作。要求学生必须在导师的监督指导下按时完成所有具体项目。

①独自撰写选题

②独自撰写策划方案

③独自创作文学剧本

④独自完成一部短片的创作制作的全部文案。

（2）课程目标对培养要求的支撑：

培养要求	课程支撑点	课程教学目标
------	-------	--------

知识要求：系统、扎实地掌握本专业规定的基础知识、基本理论和基本技能；掌握数字媒体艺术专业必要的理论知识，有较强的专业策划、创作和推广技能。	掌握剧情类短片的选题概念。	教学目标①
	做出合理可行的选题策划书	教学目标②
	根据选题策划书的方向进行剧本创作	教学目标③
	根据剧本要求进短片创作	教学目标④

4. 课程教学方法与手段

按导师组提出的要求学生个体提出选题构想，此后的工作阶段性的工作室例会集体讨论的教学方法进行教学。

5. 课程资源

《故事》[美]罗伯特·麦基中国电影出版社出版

《从小说到电影》[美]乔治·布鲁斯东中国电影出版社出版

《电影剧本的结构》[日]新藤兼人中国电影出版社出版

6. 学生成绩评定

(1) 考核方式：本课程是考查课。

(2) 评价标准：

考核等级	评价标准
优秀（90-100）	能够理解并接受关于剧情短片的教学内容，同时能够及时的将所学内容很好的通过自己的阶段作业展示出来。
良好（80-89）	能够理解并接受剧情短片的教学内容，能够将内容较好的通过自己的阶段作业展示出来。
中等（70-79）	能够理解并接受剧情短片的教学内容，能够将所学内容通过自己的阶段作业展示出来。
及格（60-69）	较为能够理解并接受剧情短片的教学内容，能够将所讲授的内容通过自己的阶段作业展示出来。
不及格（低于 60）	无法配合教学来理解并接受剧情短片的教学内容，在所完成的作业中无法完整的展示出自己所学的内容，作品不具备视听规律或无法完成作品。

(3) 成绩构成：平时成绩占 30 % ， 期中成绩占 30 % ， 期末成绩占 40 %

(4) 过程考核：平时成绩的具体构成：出勤率、迟到早退、学习态度、团队精神。学生上课过程监控主要是点名、教学工作记录、自主学习、学习表现与观察。

二、教学内容和学时分配

第一章 选题 (12 学时)

1.教学要求

在规定时间内确定每个学生的可行性选题。

2.主要内容

数字短片选题

(1) 数字故事短片。

(2) 视听综合表现。

3.教学方法

学生在规定时间内按部署提交策划构想，导师组组织集体讨论。

4 学习资料

网络优秀短片资料。

5. 思考题

各创作小组选定完善创作选题。写出选题项目书草案。（要体现立意构思和植入广告）

第二章策划(12学时)

1.教学要求

使学生了在导师指导监督下完成项目策划。

2.主要内容

各创意小组在确定选题的前提下分组讨论确定立意和构思，最终形成统一的项目策划书。

3.教学方法

部署要求，提供模版，定期检查；汇总后讲评。

4 学习资料

参阅方案模版。

5.思考题

以创作小组的形式完成一份能体现题材、主题、艺术风格和怎样市场需求规范的项目策划书。

第三章 文学剧本(12 学时)

1.教学要求

本段教学具有较强的务实性，教学时要结合前一章节的课程进度要求学生根据项目策划书提供的线索以及剧作基础的专业知识综合运用进行教学。

2.主要内容

温习编剧知识、剧本首先要服务于项目策划书。

3.教学方法

列举案例，解读材料与影片。

4 学习资料

《微电影创作：从构思到制作》 （美）丹·格斯基

5.思考题

根据策划书的要求运用编剧知识找到剧本或编剧创作出能够满足项目策划书要求的文学剧本。

第四章 短片创作(12 学时)

1.教学要求

依据上一阶段的案头工作，按照小组分工进行剧情短片创作的制片方案，原则上每部短片不超过 15 分钟。

2.主要内容

短片创作

3.教学方法

导师集中讲解，各组导演分头按要求实践。

4 学习资料

阅读制片管理方面的书籍与资料。

5.思考题

导演根据项目策划书对既定的文学剧本进行再次创作，完成对于各部门具有创作指导作用的导演阐述。

三、实践教学内容安排

序号	实验（实践）项目名称	主要内容	学时	实验（实践）属性	类型	组织方式	考核要求
1	选题	制定选题	6	专业	设计研究	课堂教学	专业创作
2	策划	撰写策划案	6	专业	设计研究	课堂教学	专业创作

3	剧本	创作剧本	6	专业	设计研究	课堂教 学	专 业 创作
4	制片	撰写制片方案	6	专业	设计研究	课堂教 学	专 业 创作

《创意设计思维》课程教学大纲

Creative Design and Thinking

大纲主撰人：邓佳

大纲审核人：范小春

【课程代码】 235633001

【课程修习类型】必修

【开课学院】文化创意学院

【适用专业】数字媒体艺术专业（数媒设计方向）

【学分数】 2.5

【学时数】48（32/16）

【建议修读学期】 二秋

【先修课程】

一、课程说明

1. 课程介绍

本课程为数字媒体艺术专业的专业选修课程，课程需要学生围绕“问题”的思维程序展开学习。所谓“问题”，是指设计各要素交织在一起时产生的关系或矛盾。课程内容上主要分为：设计方法论、设计程序与方法、创新设计方法与实践三个方面。该课程主要引导学生掌握认识“事物”的观念和方法，了解并掌握设计的基本程序、借助图形创意了解创新设计思维与方法，为后续高阶段《界面设计》、《交互设计》、《主题创新创意》、《毕业设计》等课程做设计思维准备。

This course is a specialized elective course in digital media arts, which requires students to study around the "problem" thinking process. The term "problem" refers to the relation or contradiction produced when the elements of a design are intertwined. The main content of the course is divided into three aspects: design methodology, design procedure and methods, innovative design methods and practices. The course mainly guide students to master the knowledge of the concepts and methods of things ", master the basic procedures of design, and understand innovative design thinking and methods with graphical creativity, prepare for the subsequent high-level courses, "interface design", "interaction design", "thematic innovation" "Creativity", "Graduation Design" and other courses.

2. 课程内容及课时安排

章次	内 容	总学时	理论学时	实验、实践学时
----	-----	-----	------	---------

一	设计方法论概述： 1. 元设计——概念的剖析 2. 设计的源与流 3. 设计的变与不变 4. 设计认识论 5. 设计事理学方法论 6. 从设计“物”到设计“事”的思维转变 7. 案例分析	16	16	0
二	一、设计程序与方法： 1. 设计的基本程序 2. 设计方法概述 3. 案例分析 二、创新设计思维概述	16	16	0
三	创新设计思维 1. 创新的模式与方法 2. 不同类型的创新设计思维	16	0	16

3. 课程教学目标

(1) 课程教学目标：

- 1) 了解并掌握“元设计”的内涵及意义。
- 2) 引导学生以“问题”为轴线对设计展开思考，理解并掌握“物的认识”和“人的认识”的定义。
- 3) 重点培养学生掌握认识“事物”的观念和方法，使设计观念从设计“物”到设计“事”方向转变，学生将需要从心理学、设计学等学科角度重新思考“人”和“物”，为形成正确的设计观而做准备，同时为后续高阶课程和设计实习做准备。
- 4) 了解并掌握创新设计方法，掌握图形表现的软硬件技术、开展图形文化鉴赏、动手进行图形应用实践练习，引导学生打开思维，多角度的开展创意。

(2) 课程目标对培养要求的支撑：

培养要求	课程支撑点	课程教学目标
1. 知识要求：掌握“元设计”的内涵和意义，并掌握设计的程序与方法。	掌握设计本体论、设计认识论、设计方法论	教学目标 1、2、3)
2. 素质要求：形成创意过程中不断调研、研究的意识。	掌握创新设计思维方法。	教学目标 2、3 和 4)
3. 能力要求：掌握认识“事物”的观念和方法，使设计观念从设计“物”到设计“事”方向转变。	掌握设计认识论、设计方法论。	教学目标 2 和 3)

4. 课程教学方法与手段

根据本专业的特点,通过讲授、辅导、鉴赏、讨论、讲座等多种教学手段和论文等多种形式的训练,促使学生在理论、技能、修养等方面的协调发展。

5. 课程资源

推荐教材及参考文献:

- a. 柳冠中 (作者),《设计方法论》,高等教育出版社;第1版(2011年2月1日)
- b. 丁月华 (作者),《图证设计方法论》,东南大学出版社;第1版(2012年12月1日)
- c. 林家阳 (作者),《图形创意 第二版》,高等教育出版社;第2版(2016年3月1日)
- d. 李颖 (作者),《图形创意设计与实践》,清华大学出版社;第1版(2015年4月1日)

6. 学生成绩评定

(1) 考核方式: 考试课程。

具体内容如下:

期中考试: 以项目策划书形式,个人构思一个创新设计项目,结合课程所学内容对其进行设计方法论分析,图文并茂,字数 3000-5000。

期末考试: 主题图形创意作品一套,包含创意说明,体现个人创新特点,视觉效果完整。

(2) 评价标准:

考核等级	评价标准
优秀 (90-100)	掌握创新设计方法与程序,具备对设计的优秀鉴赏能力
良好 (80-89)	基本掌握创新设计方法与程序,具备对设计的良好鉴赏能力
中等 (70-79)	基本掌握创新设计方法与程序,具备对设计的基本鉴赏能力
及格 (60-69)	了解创新设计方法与程序,具备对设计的基础鉴赏能力
不及格 (低于 60)	创新设计方法与程序含糊,设计鉴赏能力弱

(3) 成绩构成:

平时成绩占 30%; 期中成绩占 30%; 期末成绩占 40%。

(4) 过程考核:

平时成绩有考勤与课程表现构成,考勤由学工部门和教师点名册共同核对确定,课堂表现为学习态度、课堂活跃程度、课堂讨论表现组成。

二、教学内容和学时分配

第一章 设计方法论概述 (16 学时)

1.教学要求

(1) 了解并掌握“元设计”基本概念,思考设计的原动力及出发点,以及设计的着眼点。

(2) 了解设计的复杂性,学习并掌握设计中“关于人的知识”和“关于物的知识”,重新梳理设计的思考脉络。

(3) 学习将设计观念由设计“物”到设计“事”进行改变。

2.主要内容

- (1) 元设计——概念的剖析
- (2) 设计的源与流
- (3) 设计的变与不变
- (4) 设计认识论
- (5) 设计事理学方法论
- (6) 从设计“物”到设计“事”的思维转变
- (7) 案例分析

3.教学方法

课堂讲授法,图文结合,以启发式教学方法为主,将枯燥的理论生动化,抽象的原理形象化。

4.学习资料

- (1) 教师自制课件
- (2) 《设计方法论》第一章 第二章

5.思考题

何为设计的本源?

第二章 设计程序与方法 (12 学时)

1.教学要求

结合案例分析,了解不同类型设计的基本程序与方法,掌握典型设计方法。

2.主要内容

- (1) 设计的基本程序
- (2) 设计方法概述
- (3) 案例分析

3.教学方法

(1) 课堂讲授法,图文结合,以启发式教学方法为主,将枯燥的理论生动化,抽象的原理形象化。

(2) 现场演示法,多维结合,结合学生动手设计的作品,教师现场演示如何提升作品效果,让

学生一目了然，更快消化知识。

4.学习资料

- (1) 教师自制课件
- (2) 《设计方法论》第三章

第三章 创新设计思维概述 （4 学时）

1.教学要求

了解并掌握不同创新设计思维方法及创新设计思维特点。

2.主要内容

- (1) 创新的悖论
- (2) 创新的模式
- (3) 不同类型的创新设计思维

3.教学方法

课堂讲授法，图文结合，以启发式教学方法为主，将枯燥的理论生动化，抽象的原理形象化。

4.学习资料

- (1) 教师自制课件
- (2) 《设计方法论》第五章

5. 思考题

创新思维如何应用到设计实践中？都有哪些注意事项呢？

第四章 创新设计实践 （16 学时）

1.教学要求

了解不同创新设计思维方法，结合图形创意进行创新设计思维训练，并逐步摸索出适合个人使用的个性化的创新设计思维。

2.主要内容

- (1) 图形创意基础
- (2) 图形创意方法
- (3) 图形文化赏析

3.教学方法

课堂讲授法，图文结合，以启发式教学方法为主，将枯燥的理论生动化，抽象的原理形象化。

4.学习资料

- (1) 教师自制课件

(2)《图形创意 第二版》第一、二、三章

5. 思考题

东西图形文化有哪些异同之处？

▲ 《平面设计基础》课程教学大纲

Elementary Design

大纲主撰人：邓佳

大纲审核人：范小春

【课程代码】 235339121

【课程修习类型】必修

【开课学院】文化创意学院

【适用专业】数字媒体艺术专业（数媒设计方向）

【学分数】3

【学时数】64（32/32）

【建议修读学期】 二秋

【先修课程】形式构成 创意设计思维

一、课程说明

1. 课程介绍

本课程为数字媒体艺术专业的专业核心课程，课程主要分成字体与编排设计、招贴设计两个部分。以这两个主要知识板块在不同应用领域的应用为依据，以“实练”为载体，采用现场“教、学、做”合一的工学结合模式组织教学。课程内容分为设计认知、理论基础、设计方法、项目实践四个部分。教学目的强调赋予学生自主学习的能力、与人沟通合作的能力、自主决策的能力、收集处理信息的能力、解决实际问题的能力、以及能完成独创设计的创新能力等。

This course is a core course for digital media arts. The course is based on the application of fonts 、 layout design and poster design in different fields, and takes "practice" as the carrier. It uses the "teaching, learning and doing" combination of work and study in the field to organize teaching. The content of the course is divided into four parts: design cognition, theoretical foundation, design method and project practice. The purpose of teaching is to endow students with the ability to use knowledge comprehensively, to study autonomously, to collect and process information, to solve practical problems, and to accomplish the creative abilities of original design.

2. 课程内容及课时安排

章次	内 容	总学时	理论学时	实验、实践学时
----	-----	-----	------	---------

一	1. 字体与编排设计概述	8	8	0
二	理论基础 1. 字体结构与基本写法 2. 编排设计的基本要素 3. 字体与编排设计的原则 4. 字体与编排设计的方法	20	10	10
三	1. 招贴广告设计概述 2. 招贴广告的形式语言及艺术表现 3. 招贴广告设计的分类 4. 招贴广告设计的创意方法 5. 招贴广告的视觉传达设计与形式	20	8	12
四	项目实践（网页设计主题） 通过字体与编排设计、招贴设计在不同艺术领域的运用项目，展示字体与编排设计、招贴设计的综合运用形式	16	6	10

3. 课程教学目标

（1）课程教学目标：

- 1) 了解并掌握字体与编排设计的特性、字体结构的基本写法、编排设计的基本要素、字体与编排设计的原则、招贴广告设计的分类、形式及方法。
- 2) 通过项目制练习的形式，在实践中掌握字体设计方法、编排设计方法、招贴设计方法。
- 3) 培养学生创意过程中进行资料、信息调研和分析的意识，锻炼学生利用调研信息进行设计需求剖析的能力。引导学生梳理发现问题，激发学生的创新思维，并掌握设计路径完成设计表达。

（2）课程目标对培养要求的支撑：

培养要求	课程支撑点	课程教学目标
1. 知识要求：系统、扎实地掌握本专业规定的基础知识、基本理论和基本技能；掌握数字媒体艺术专业必要的理论知识，有较强的专业策划、创作和推广技能。	掌握字体与编排设计基础知识，主要包括：a. 字体与编排设计的特性；b. 字体结构的基本写法；c. 编排设计的基本要素；d. 字体与编排设计的原则。 e. 招贴设计形式语言；f. 招贴设计方法	教学目标 1)
2. 素质要求：团体合作意识，具有较好的中西方传统文化素养、文学艺术修养，并具有现代意识和人际交往意识。	掌握字体设计方法、编排设计方法、招贴设计方法。	教学目标 2)和 3)
3. 能力要求：能够基本运用专业知识和技能对所创作的数字	掌握字体与编排设计、招贴设计软硬技术、开展字体文化调研与	教学目标 2)和 3)

媒体艺术作品进行综合分析，阐释其意义、把握其风格、运用相应的专业技艺使其得以实现，并能有效地推广自己创作的作品。	鉴赏、动手进行图形应用实践练习。	
--	------------------	--

4. 课程教学方法与手段

案例教学法：通过本课程的具体创意案例，将知识点融入案例分析，让学生掌握字体与编排设计的相关知识点。

项目制教学法：以项目的形式，进行字体与编排综合设计，通过学生动手“实练”引导学生梳理发现问题。

5. 课程资源

推荐教材及参考文献：

- a. 李俭（主编），张真，冯知之，柳芳（编著）《文字与版式设计》，中国建筑工业出版社；第1版（2017年4月）
- b. 林家阳（作者），《招贴设计》，高等教育出版社，第1版（2008年1月1日）
- c. 陈楠（作者），《汉字的诱惑》，湖北美术出版社；第1版（2014年1月1日）
- d. 陈原川（作者），《文字创意设计》，中国建筑工业出版社；第1版（2009年9月1日）

6. 学生成绩评定

（1）考核方式：

考试课程。结合各个阶段练习作品进行考查，其中“字体临摹”、“字体设计及编排练习”、“招贴设计练习”共同组成期中考试作业，“综合设计”作为期末考试作业。

（2）评价标准：

考核等级	评价标准
优秀（90-100）	设计调研深入、设计创意好、字体及版面构成规则合理完善、形式美感强、细节处理到位
良好（80-89）	设计调研较深入、设计创意较好、字体及版面构成规则较合理完善、形式美感较强、细节处理较好
中等（70-79）	设计调研较深入、设计创意一般、字体及版面构成规则较合理完善、形式美感一般、细节处理尚可
及格（60-69）	设计调研不深入、设计创意一般、字体及版面构成规则不合理完善、形式美感弱、细节处理较差
不及格（低于60）	设计缺乏调研、设计创意差、字体及版面构成规则不合理完善、形式美感差、无细节处理、未完成作品或未按时完成作业

（3）成绩构成：

平时成绩占总成绩的30%，期中成绩占总成绩的30%，期末成绩占总成绩的40%，平时成绩主

要由日常出勤情况、课上表现、课堂作业三部分构成。

(4) 过程考核:

平时成绩由考勤与课程表现构成, 考勤由学工部门和教师点名册共同核对确定, 课程表现为学习态度、课堂活跃程度、课堂讨论表现组成。

二、教学内容和学时分配

第一章 字体与编排设计概述 8 课时

1. 教学要求

了解并掌握字体与编排设计的目的与价值及其文化性、视觉性、时代性等。

2.主要内容

- (1) 字体与编排设计的新认识
- (2) 字体与编排设计的目的与价值
- (3) 字体与编排设计的特性

3.教学方法

课堂讲授法, 图文结合, 以启发式教学方法为主, 将枯燥的理论生动化, 抽象的原理形象化。

4.学习资料

- 1) 教师自制课件
- 2) 李俭 (主编), 张真, 冯知之, 柳芳 (编著)《文字与版式设计》第一章

第二章 理论基础 20 课时

1.教学要求

了解中西方字体与编排设计的发展历程、不同字体的结构和基本写法, 掌握编排设计的基本要素。

2.主要内容

- (1) 字体设计的演绎
- (2) 字体结构与基本写法
- (3) 编排设计的演绎
- (4) 编排设计的基本要素
- (5) 字体与编排设计的原则
- (6) 字体设计方法
- (7) 编排设计方法
- (8) 字体与编排设计线路图

3.教学方法

课堂讲授法，图文结合，以启发式教学方法为主，将枯燥的理论生动化，抽象的原理形象化。

4.学习资料

1) 教师自制课件

2) 李俭（主编），张真，冯知之，柳芳（编著）《文字与版式设计》第二章

5.思考题

黑体和宋体的笔画特点和结构特点分别有哪些？

第三章 招贴设计 20 课时

1.教学要求

了解并掌握字体与编排设计的原则，在实践中掌握字体和编排设计方法。

2.主要内容

- (1) 招贴广告设计概述
- (2) 招贴广告的形式语言及艺术表现
- (3) 招贴广告设计的分类
- (4) 招贴广告设计的创意方法
- (5) 招贴广告的视觉传达设计与形式

3.教学方法

(1) 课堂讲授法，图文结合，以启发式教学方法为主，将枯燥的理论生动化，抽象的原理形象化。

(2) 现场演示法，多维结合，结合学生动手设计的作品，教师现场演示如何提升作品效果，让学生一目了然，更快消化知识。

4.学习资料

1) 教师自制课件

2) 李俭（主编），张真，冯知之，柳芳（编著）《文字与版式设计》第三章

第四章 项目实践 16 课时

1.教学要求

以项目的形式进行字体与编排、招贴设计综合练习，项目方向主要为平面媒体、数字媒体两类，要求对项目的主题表现、文字编排、图片与文字关系、信息等级、网络系统运用、视觉流程设计、构成原理等方面进行综合设计，以形成符合项目主题的、独特的版式设计视觉效果。

2.主要内容

(1) 字体与编排设计在平面媒体中的应用，主要实践范围：书籍设计、海报设计

(2) 字体与编排设计在数字媒体中的应用，主要实践范围：web 端及移动端页面设计

以上两项内容学生只需选择完成一项，具体根据授课老师安排决定。

3.教学方法

(1) 课堂讲授法，图文结合，以启发式教学方法为主，将枯燥的理论生动化，抽象的原理形象化。

(2) 现场演示法，多维结合，结合学生动手设计的作品，教师现场演示如何提升作品效果，让学生一目了然，更快消化知识。

(3) 动手训练法，让学生结合理论知识点及观看教师现场演示后，手脑结合，进行主题练习。

4.学习资料

1) 教师自制课件

2) 李俭（主编），张真，冯知之，柳芳（编著）《文字与版式设计》第四章

5.思考题

字体与编排设计与网页设计之间的可以有哪些有机结合？

三、实践教学内容安排

序号	实验（实践）项目名称	主要内容	学时	实验（实践）属性	类型	组织方式	考核要求
1	字体临摹	临摹以黑体、宋体为主等各种字体，尝试用不同工具、墨色、纸张进行练习。	2	专业	综合	个人	作为期中作业，但随堂练习
2	字体设计及编排练习	做数字、拉丁字母、中文创意字体及标准字体设计，然后将设计等文字进行编排练习。	2	专业	综合	个人	作为期中作业，但随堂练习
3	招贴设计	做广告海报招贴设计，主题由任课老师指定	4	专业	综合	个人	作为期中作业，但随堂练习
4	综合练习	以项目的形式，在两个项目中选取其中一项进行综合设计。（具体内容见该章教学内容部分）	8	专业	综合	个人	作为期末作业，但随堂练习

《信息设计》课程教学大纲

Information Design

大纲主撰人：叶米兰 大纲审核人：范小春

【课程代码】235611001

【课程修习类型】必修

【开课学院】文化创意学院

【适用专业】数媒专业（媒体设计方向）

【学分数】2.5

【学时数】48（32/16）

【建议修读学期】二秋

【先修课程】创意图形设计、招贴设计

一、课程说明

1. 课程介绍

信息设计针对数字媒体设计专业开设的专业必修课程。身处信息爆炸的时代，信息的表达与呈现形式至关重要，信息设计也叫做信息图表设计，是一门融合视觉设计与信息架构的新兴学科，是信息数据或知识的图形可视化表现，将复杂综合的信息经过分析挖掘后高效清晰地呈现的设计课程。课程主要培养学生的统计分析思维，设计思考与综合应用能力。通过本课程的学习，学生将具备制作各类信息图表，数据新闻的实践能力。

Information design is a required course for digital media design majors. In the era of information explosion, the presentation and presentation of information are of vital importance. Design information is also called information graphic design, is an emerging discipline combining visual design and information architecture, graphic visualization of information or knowledge, the complex and comprehensive information through the course of analysis and design of mining more efficiently and clearly presented. The course mainly trains students' statistical analysis thinking, design thinking and comprehensive application ability. Through this course, students will have the practical ability to make all kinds of charts and data journalism.

2. 课程内容及课时安排

章次	内容	总学时	理论学时	实验、实践学时
	信息设计基础理论	4	4	0
一	形式与功能	8	4	4
二	艺术与交流	8	4	4
三	表达与挖掘	4	4	0
四	思维可视化	12	8	4
五	信息视觉设计应用	12	8	4

3. 课程教学目标

(1) 课程教学目标:

①通过本课程的讲授和形象的案例展示,科学系统的教学,使学生掌握信息图表设计的原理与原则,信息图标设计中功能与形式的关系,视觉与认知的关系,读懂与鉴赏分析信息图表。

②通过本课程中的实践训练,使学生掌握信息分析与挖掘的方法,能针对具体事件与问题分析,对数据进行处理与组织,并设计创作图表,视觉化并准确地传达信息。

(2) 课程目标对培养要求的支撑:

培养要求	课程支撑点	课程教学目标
1. 知识要求: 掌握数字媒体艺术专业必要的理论知识,有较强的专业策划、创作和推广技能;具有一定的设计鉴赏能力和创作能力,懂得数字媒体艺术学科的一般规律,能胜任相关单位的设计工作和研究等;	掌握信息图表设计相关的原理与原则,读懂和鉴赏信息图表。	教学目标①
2. 能力要求: 能够基本运用专业知识和技能对所创作的数字媒体艺术作品进行综合分析,阐释其意义、把握其风格、运用相应的专业技艺使其得以实现,并能有效地推广自己创作的作品。	信息分析与挖掘的方法,能针对具体事件与问题分析,对数据进行处理与组织,并设计创作图表。	教学目标②

4. 课程教学方法与手段

根据本专业的特点,通过讲授、辅导、鉴赏、讨论、练习等多种教学手段和多种形式的训练,促使学生在理论、技能、修养等方面的协调发展。

5. 课程资源

推荐教材及参考文献:

《不只是美 信息图表设计原理与经典案例》,(美) Alberto Cairo 著,人民邮电出版社,2015

《信息设计:数据与图表的可视化表现》,(DopressBooks),人民邮电出版社,2016

《最简单的图形与最复杂的信息》,[美]黄慧敏(Dona M. Wong),白颜鹏译,浙江人民出版社,

2013

6. 学生成绩评定

(1) 考核方式：考试课程。期中考查为各阶段习作的集合。期末考查为信息视觉设计应用实践，选定一个感兴趣的方向，收集数据、分析挖掘、认识受众，并用信息图标的方式表达给受众。

(2) 评价标准：

考核等级	评价标准
优秀（90-100）	熟练应用信息图标设计原则，具备优秀的对信息分析处理和组织能力。
良好（80-89）	熟练应用信息图标设计原则，具备良好的对信息分析处理和组织能力。
中等（70-79）	能基本应用信息图标设计原则，具备中等的对信息分析处理和组织能力。
及格（60-69）	了解信息图标设计原则，具备基础的对信息分析处理和组织能力。
不及格（低于 60）	不甚了解信息图标设计原则，对信息分析处理和组织能力弱。

(3) 成绩构成：

平时成绩占 30%；期中成绩占 30%；期末成绩占 40%。平时成绩主要由日常出勤情况、课堂表现、课堂练习情况三部分构成。

(4) 过程考核：

平时成绩的考勤由学工部门和教师点名册共同核对确定，课堂表现为学习态度、课堂活跃程度、课堂讨论表现组成。大作业由教研室组织评分。

二、教学内容和学时分配

信息设计基础理论（4 学时）

1. 教学要求

了解信息设计发展历史，前沿应用与基础理论。

2. 主要内容

- 1) 视觉感知与符号
- 2) 信息设计的定义与发展
- 3) 信息设计的应用领域与工具

4) Wurman 的 DIKW 信息认知模式

5) 信息架构

3.教学方法

课程讲授，案例图表展示，课堂讨论。

4.学习资料

由任课教师根据需要自备资料。

5.思考题

尝试从一些途径，例如政府数据网站、联合国数据网站等途径获取数据。

第一章 形式与功能（8 学时）

1.教学要求

认识到信息图表设计的功能性要求，并在功能限制的条件下做设计。

2.主要内容

1) 数据的展示形式

2) 功能决定形式？

3) 功能限制形式

4) 常见图表

5) 常见误导

6) 案例分析

7) 快题练习

3.教学方法

课程讲授，案例图表展示，课堂讨论。

4.学习资料

由任课教师根据需要自备资料。

5.思考题

选定一组数据，分析列出你需要展示给读者的信息有哪些，并用图表展示。完成后，将问题与图表一起列出，请其他同学回答问题，并记录耗费时间。

第二章 艺术与交流（8 学时）

1.教学要求

信息设计是一门用于沟通交流的艺术，不仅是数据与用户的交流，也因为它是交叉学科，也存在设计过程中，设计师与工程师等其他群体之间的交流。

2.主要内容

- 1) 创建叙事结构
- 2) 可视化轮盘
- 3) 确定用户群体，工程师与设计师
- 4) 简洁与高效
- 5) 有趣而实用
- 6) 案例分析

3.教学方法

课程讲授，案例图表展示，课堂讨论。

4.学习资料

由任课教师根据需要自备资料。

5.思考题

分析针对一个新闻事件的几组相关数据，建立叙事结构，确定你的用户群体，设计一组有趣而实用的图表，并绘制该图表的可视化轮盘。

第三章 表达与挖掘（4 学时）

1.教学要求

掌握复杂信息的分析梳理与表达。

2.主要内容

- 1) 注重信息内容而非风格
- 2) 复杂数据的深度挖掘
- 3) 寻找平衡

致密与多维

实用与抽象

有趣与实用

- 4) 案例分析

3.教学方法

课程讲授，案例图表展示，课堂讨论。

4.学习资料

由任课教师根据需要自备资料。

第四章 思维可视化（12 学时）

1.教学要求

了解视觉认知的特殊性，熟练使用格式塔等视觉认知原则。

2.主要内容

- 1) 视觉与认知
- 2) 差异化原则
- 3) 格式塔与模式识别
- 4) 图表形式的选择
- 5) 案例详解
- 6) 交互式信息图表

3.教学方法

课堂指导。

4.学习资料

由任课教师根据需要自备资料。

5.思考题

运用格式塔等原则，做一系列课堂练习。

第五章 信息视觉设计应用（12 学时）

1.教学要求

掌握信息视觉设计从数据获取、分析、表达的完整过程。

2.主要内容

- 1) 国内外优秀案例分析
- 2) 大作业，信息视觉设计应用实践，选定一个感兴趣的方向，收集数据、分析挖掘、认识受众，并用信息图标的方式表达给受众。

3.教学方法

课堂指导。

4.学习资料

由任课教师根据需要自备资料。

三、实践教学内容安排

序号	实验（实践）项目名称	主要内容	学时	实验（实践）属性	类型	组织方式	考核要求
1	形式与功能练习	选定一组数据，分析列出你需要展示给读者的信息有哪些，并用图表展示。完成后，将问题与图表一起列出，请其他同学回答问题，并记录耗费时间。	4	专业	综合	个人	随堂练习
2	艺术与交流练习	分析针对一个新闻事件的几组相关数据，建立叙事结构，确定你的用户群体，设计一组有趣而实用的图表，并绘制该图表的可视化轮盘。	4	专业	综合	个人	随堂练习
3	思维可视化练习	运用格式塔等原则，做一系列课堂练习。	4	专业	综合	个人	随堂练习
4	大作业	信息视觉设计应用实践，选定一个感兴趣的方向，收集数据、分析挖掘、认识受众，并用信息图标的方式表达给受众。	4	专业	综合	个人	独立完成完整的设计方案

《图形编程》课程教学大纲

Graphics Programming

大纲主撰人：叶米兰 大纲审核人：范小春

【课程代码】235612001

【课程修习类型】必修

【开课学院】文化创意学院

【适用专业】数媒专业（媒体设计方向）

【学分数】3.5

【学时数】64（48/16）

【建议修读学期】二秋

【先修课程】创意设计与思维

一、课程说明

1. 课程介绍

图形编程属于计算机图形学的一部分，是针对数字媒体设计专业开设的专业核心课程，数字媒体是一门交叉学科，与技术的结合非常紧密。通过本课程的学习，使学生掌握基本的编程思维与逻辑，学会图形程序设计的基本方法，了解生成艺术与互动响应，并为后续的开源硬件、数据可视化等打下基础。

As a part of computer graphics, Graphic Programming is a specialized core course designed for digital media design. Digital media is a cross subject, which is closely related to technology. Through learning this course, make students grasp the basic thinking and logic programming, the basic method to learn graphic design procedures, understand the art and interactive response, and lay the foundation for Open Source Hardware, Data Visualization.

2. 课程内容及课时安排

章次	内容	总学时	理论学时	实验、实践学时
	计算机图形学导论	4	4	0
一	Processing 入门	20	20	0
二	Processing 进阶	28	20	8
三	图形编程设计实践	12	4	8

3. 课程教学目标

(1) 课程教学目标：

①通过本课程的教学，使学生掌握一门基础的设计师编程语言，了解图形图像技术原理，理解程序语言的思维与逻辑。

②通过本课程的教学，使学生能够运用基础的编程创作与绘制计算机图形，实现人或环境与图像的互动，所掌握的编程语言作为数字媒体技术的入门，使今后拓展学习其他技术成为可能。

③使学生了解艺术与技术交叉的创作领域，具备学科交叉的素质和能力。

(2) 课程目标对培养要求的支撑：

培养要求	课程支撑点	课程教学目标
1. 知识要求：掌握数字媒体作品创作的基本原理与基本技能。	编程语言作为数字媒体技术的基础，作为创作手段	教学目标①
2. 能力要求：运用专业知识和技能创作数字媒体艺术作品	运用基础编程创作作品	教学目标②

3. 素养要求：专业的艺术修养和意识	艺术与技术的交叉	教学目标③
--------------------	----------	-------

4. 课程教学方法与手段

课程讲授、案例分析、实践操作练习。

5. 课程资源

(1) 推荐教材及参考文献：

《Processing 编程学习指南（第2版）》，[美]丹尼尔 希夫曼著，李存译，机械工业出版社。

(2) 课程网站：杭州师范大学慕课《图形编程艺术》

<https://mooc1.chaoxing.com/course/203755462.html>

参考网站 Processing.org

6. 学生成绩评定

(1) 考核方式：考试课程。期中考查为各阶段习作的集合，期末考查为图形编程艺术作品创作，需独立完成。

(2) 评价标准：

考核等级	评价标准
优秀（90-100）	掌握编程语言，具备基本的编程思维与逻辑，能熟练运用其进行艺术作品创作。
良好（80-89）	基本掌握编程语言，具备基本的编程思维与逻辑，能基本熟练运用其进行艺术作品创作。
中等（70-79）	理解编程语言，有一定的编程思维与逻辑，能简单运用其进行艺术作品创作。
及格（60-69）	了解编程语言，编程思维与逻辑能力较弱，能简单运用其绘制一些图形。
不及格（低于60）	不理解编程语言，编程思维与逻辑能力差，不能运用其进行创作。

(3) 成绩构成：

平时成绩占 30%；期中成绩占 30%；期末成绩占 40%。平时成绩主要由日常出勤情况、课上表现、课堂练习三部分构成。

(4) 过程考核：

平时成绩的考勤由学工部门和教师点名册共同核对确定，课堂表现为学习态度、课堂活跃程度、课堂讨论表现组成。大作业考核由教研室集体评分。

二、教学内容和学时分配

计算机图形学导论（4 学时）

1.教学要求

了解计算机图形学发展历史，前沿应用。

2.主要内容

- 1) 计算机图形学的发展历史
- 2) 应用领域
- 3) 生成艺术
- 4) 为什么选择 Processing? 介绍
- 5) Processing 案例

3.教学方法

课程讲授，案例图表展示，课堂讨论。

4.学习资料

教师可以根据自身专业特点安排学习资料。

5.思考题

图形编程可以创作哪些一般图形处理软件不能实现的效果，它的优势在哪里？

第一章 Processing 入门（20 学时）

1.教学要求

了解图形编程语言的种类，掌握 processing 基础语言，理解计算机思维。

2.主要内容

- 1) 编程——变量 variable
- 2) 编程——基础语言 if 语句
- 3) 编程——循环语句 for
- 4) 编程——运动 movement
- 5) 编程——函数 function

3.教学方法

课程讲授，案例展示，课堂指导。

4.学习资料

教师可以根据自身专业特点安排学习资料。

5.思考题

计算机思维与人的思维的区别？

列举图形的运动与函数的关系。

面向对象的编程的优势在哪里？

第二章 Processing 进阶（28 学时）

1.教学要求

掌握 processing 语言进阶知识，能够完成一些较为复杂的多元素的图形设计、响应与互动设计。

2.主要内容

- 1) 编程——对象和类 object & class
- 2) 编程——数组 array
- 3) 编程——数学 math
- 4) 编程——坐标与 P3D
- 5) 编程——图像 image
- 6) 编程——视频 video
- 7) 编程——文本 text

3.教学方法

课程讲授，案例展示，课堂指导。

4.学习资料

教师可以根据自身专业特点安排学习资料。

5.思考题

计算机自身有哪些响应效果？

如何利用三角函数，创作出有数学美感的图形？

第三章 图形编程设计实践（12 学时）

1.教学要求

能够运用图形编程创作课可动响应的艺术作品。

2.主要内容

- 1) 库文件 Library
- 2) P5.js——网页端 JavaScript 转换
- 3) 图形编程艺术作品创作

3.教学方法

课程讲授，案例展示，课堂辅导。

4.学习资料

教师可以根据需要安排学习案例。

5.思考题

设计师们用图形编程创作了哪些新兴的艺术形式？

图形编程艺术作品的应用领域？

三、实践教学内容安排

序号	实验（实践）项目名称	主要内容	学时	实验（实践）属性	类型	组织方式	考核要求
1	三角函数	利用三角函数、数组、函数进行图形编程创作	8	专业	综合	个人	课堂作业评分
2	大作业	图形编程艺术作品创作	8	专业	综合	个人	大作业评分

《开源硬件》课程教学大纲

Open Source Hardware

大纲主撰人：叶米兰

大纲审核人：范小春

【课程代码】235625001

【课程修习类型】选修

【开课学院】文化创意学院

【适用专业】数字媒体艺术

【学分数】1.5

【学时数】32 (24/8)

【建议修读学期】二秋

【先修课程】图形编程

一、课程说明

1. 课程介绍

开源硬件是针对数字媒体设计专业开设的专业选修课程。开源硬件是一门基于交互硬件的创新课程，要求学生了解开源硬件在物联网、智能化产品、互动新媒体、互动装置等领域的应用，让学生初步了解认识 Arduino 这种开源控制器，并能使用开源硬件创作创新互动体验的设计或艺术作品，成为一门创客。

Open source hardware is a professional elective course for digital media design. Open source hardware is an innovation course based on interactive hardware. Students are required to understand the application of open source hardware in the Internet of things, intelligent products, interactive new media, interactive devices and other fields, so that students can preliminarily understand Arduino, an open source controller, and use open source hardware to create design or art works of innovative interactive experience, so as to become a maker.

2. 课程内容及课时安排

章次	内 容	总学时	理论学时	实验、实践学时
一	人机交互	4	4	0
二	开源硬件介绍	4	4	0
三	Arduino 的入门与进阶	12	12	0
四	传感器与物联网	12	4	8

3. 课程教学目标

(1) 课程教学目标：

①通过本课程的教学，使学生了解智能化设计、物联网的原理与实现技术路线，了解开源硬件的应用领域。

②通过本课程的教学，使学生掌握开源硬件的控制、语言与搭建，能够运用开源硬件创作创新互动体验的设计或艺术作品，

③课程培养学生的创客精神，培养动手实践与验证的能力。

(2) 课程目标对培养要求的支撑：

培养要求	课程支撑点	课程教学目标
------	-------	--------

1.知识要求：掌握数字媒体作品创作的基本原理与基本技能。	开源硬件的应用领域，原理与技术路线	教学目标①
2.能力要求：运用专业知识和技能创作数字媒体艺术作品	开源硬件的控制、语言与搭建，创作	教学目标② 教学目标③
3.素养要求：专业的艺术修养和意识	开源硬件的控制、语言与搭建，创作	教学目标③

4. 课程教学方法与手段

课程讲授、案例分析、实践操作练习。

5. 课程资源

推荐教材及参考文献：

《爱上 Arduino》，Massimo Banzi 著，于欣龙 郭浩赞译，人民邮电出版社

6. 学生成绩评定

(1) 考核方式： 技法类考试。将课堂习作的集合作为期中成绩。期末考查为用 arduino 与传感器创作互动体验装置或智能化产品。

(2) 评价标准：

考核等级	评价标准
优秀（90-100）	掌握开源硬件的控制、语言与搭建，创作作品有创新友好的互动体验。
良好（80-89）	基本掌握开源硬件的控制、语言与搭建，创作作品有良好的互动体验。
中等（70-79）	能够使用开源硬件的控制、语言与搭建，创作作品有一定的互动体验。
及格（60-69）	能够简单使用开源硬件的控制、语言与搭建，创作作品互动体验较差。
不及格（低于 60）	未能掌握开源硬件的控制、语言与搭建，创作作品互动体验差。

(3) 成绩构成：

平时成绩占 30%；期中成绩占 30%；期末成绩占 40%。平时成绩主要由日常出勤情况、课上表现、课堂作业三部分构成。

(4) 过程考核：

平时成绩的考勤由学工部门和教师点名册共同核对确定，课堂表现为学习态度、课堂活跃程度、课堂讨论表现组成。大作业由教研室集体评分。

二、教学内容和学时分配

第一章 人机交互（4 学时）

1.教学要求

了解 HCI 发展历史， 前沿应用与基础理论。

2.主要内容

- （1）HCI 发展历程
- （2）HCI 前沿研究领域
- （3）HCI 理论基础介绍
- （4）案例分析

3.教学方法

课程讲授，案例展示，课堂讨论。

4.学习资料

教师可以根据自身专业特点安排学习资料。

5.思考题

你了解的新奇的人机交互硬件有哪些？有哪些有意思的交互方式和交互体验？

第二章 开源硬件介绍（4 学时）

1.教学要求

了解开源硬件的种类及其应用领域。

2.主要内容

- （1）Arduino
- （2）树莓派
- （3）乐高机器人
- （4）开源硬件的支持与扩展

3.教学方法

课程讲授，案例展示，课堂讨论。

4.学习资料

教师可以根据自身专业特点安排学习资料。

5.思考题

Arduino 与树莓派各自优势的领域是什么？

第三章 Arduino 的入门与进阶（12 学时）

1.教学要求

掌握 Arduino 开源硬件的组建、编程能力，并了解传感器与交互设计实现。

2.主要内容

- （1）Arduino 介绍
- （2）Arduino 平台与搭建
- （3）Arduino 输入与输出控制
- （4）Arduino 与 Processing 图形互动

3.教学方法

课程讲授，案例展示，课堂指导。

4.学习资料

教师可以根据自身专业特点安排学习资料。

5.思考题

总结当出现 bug 时，解决 bug 的流程与方法。

第四章 传感器与物联网（12 学时）

1.教学要求

了解传感器的种类、功能与应用领域，能够用传感器实现互动效果。

2.主要内容

- （1）传感器的检测与识别
- （2）物联网
- （3）传感器与互动设计
- （5）案例分析
- （5）互动 demo 制作

3.教学方法

课程讲授，案例展示，课堂指导。

4.学习资料

教师可以根据自身专业特点安排学习资料。

5.思考题

米家的智能产品上都用了哪些传感器？

三、实践教学内容安排

序号	实验（实践）项目名称	主要内容	学时	实验（实践）属性	类型	组织方式	考核要求
1	互动 demo 制作	用 arduino 与传感器创作互动体验装置或智能化产品	8	专业	综合	2~4 人小组	期末作业的组成部分

注：1. 实验（实践）项目名称，表达要简洁准确；
2. 实验（实践）属性，分“基础”、“专业基础”、“专业”；
3. 项目类型，分“演示”、“验证”、“综合”、“设计研究”、“其他”。

《摄像基础》课程教学大纲

Videography Foundation

大纲主撰人：叶米兰 大纲审核人：

【课程代码】235626001

【课程修习类型】选修课

【开课学院】文化创意学院

【适用专业】数媒专业（数媒设计方向）

【学分数】1.5

【学时数】24（24/0）

【建议修读学期】二春

【先修课程】平面摄影

一、课程说明

1. 课程介绍

摄像基础是数字媒体艺术专业数字媒体设计方向的专业选修课，是一门讲授摄像理论与实践方法的课程。重点探讨摄像的基本理论和工作方式，以及灯光技术应用。在实践教学中，引导学生在构思、拍摄等方面引进新媒体和新理念，使之能够适应社会发展和行业需求。摄像基础是学习短片创作的必要先行课程，是数字媒体学生必须具备的技术性能力培养课程，对后续短片创作有重要支撑作用。

Videography Foundation is a professional elective course in the direction of digital media design for digital media art major, and it is a course that teaches photography theory and practice methods. Focus on the basic theory and working mode of camera, as well as the application of lighting technology. In practice teaching, students should be guided to introduce new media and new ideas in conception and shooting, so

that they can adapt to social development and industry needs. The course of Videography Foundation and lighting is the main course of digital media specialty, and it is the necessary first course for learning short film creation. Digital media students must have the technical ability training course, which plays an important supporting role in the follow-up short film creation.

2. 课程内容及课时安排

章次	内容	总学时	理论学时	实验、实践学时
一	绪论 照相机、视频摄影机原理与操作	12	12	0
二	视频摄像基础理论与镜头语言	12	12	0

3. 课程教学目标

(1) 课程教学目标:

- ①系统的了解平面摄影、影视摄影以及影视灯光设计等基础理论知识。
- ②理解影像控制、视觉语言、镜头语言，具备一定的摄像机操作和影视摄像的实践能力。
- ③通过课程培养使学生具备一定的影视艺术中摄影、摄像与灯光的艺术修养。

(2) 课程目标对培养要求的支撑:

培养要求	课程支撑点	课程教学目标
知识要求：系统、扎实地掌握本专业规定的基础知识、基本理论。	专业知识方面：掌握平面摄影与影视摄影、以及影视灯光设计的基础理论知识	课程教学目标①
能力要求：系统、扎实地掌握本专业规定的基本技能；掌握数字媒体艺术专业必要的理论知识，有较强的专业策划、创作和推广技能。	专业能力方面：掌握照相机、影视摄影机、影视灯光照明技术的操作实践能力。	课程教学目标②
素质要求：具有较好的中西方传统文化素养、文学艺术修养，并具有现代意识和人际交往意识；具有良好的思想品德、社会公德和职业道德。	素质要求：培养影视艺术中摄影、摄像和灯光照明艺术创作修养与素质。	课程教学目标⑤ 课程教学目标③

4. 课程教学方法与手段

多媒体理论讲解与课堂实践

5. 课程资源

(1) 推荐教材及参考文献：（核心阅读材料，必须提供经典的文献和前沿的文献）

《美国纽约摄影学院教材》，《灯光师圣经》，《摄影大师的成功秘诀——铸造照片的视觉冲击力》——汤姆·麦凯，《影视摄像技术与技巧》，《单机拍摄与制作》

参考教学视频：《影视摄制导论》朱怡

参考教材：

《电影摄影技巧》作者（美）布莱恩·布朗、

《电影摄影》 [美] Kris Malkiewicz, [美] M.David Mullen 著、

《大师镜头·第1卷：低成本拍大片的100个高级技巧》，[澳] Christopher Kenworthy 著

（2）课程网站：

影视工业网：<http://107cine.com/openclass/>

6. 学生成绩评定

（1）考核方式：技法类考试。课题的创作与练习的完成效果考察。

（2）评价标准：

考核等级	评价标准
优秀（90-100）	作业创意优秀，制作精良，理论基础扎实，出勤完整
良好（80-89）	作业创意良好，制作完整，理论基础较好，出勤完整
中等（70-79）	作业创意一般，制作完整，理论基础一般，出勤比较完整
及格（60-69）	制作完整，理论基础不扎实，出勤不全请假理由不充分
不及格（低于60）	作品低劣，理论基础不扎实，出勤不完整，病假事假过多

（3）成绩构成：

平时成绩占30%；期中成绩占30%；期末成绩占40%。平时成绩主要由日常出勤情况、课上表现、课堂作业三部分构成。

（4）过程考核

平时成绩的考勤由学工部门和教师点名册共同核对确定，课堂表现为学习态度、课堂活跃程度、课堂讨论表现组成。大作业由教研室集体评分。

二、教学内容和学时分配

第一章 总论、照相机、视频摄影机原理与操作（12学时）

1.教学要求

视频摄像技术和影视灯光布光应用能力是这门课的两个核心组成部分，了解照相机原理与操作。

2.主要内容

（1）摄像基础导论

（2）光学镜头成像原理

(3) 视频摄像技术

(4) 影视灯光布光

3.教学方法

课堂 PPT 理论讲授、教学视频、课上讨论

4.学习资料

自备电子文件下发

5.思考题

影视摄影和灯光设计在影视专业中都是一个独立的专业，我们为什么在影视摄像的课程中要加入一个灯光的课题？

第二章 视频摄像基础理论与镜头语言 （12 学时）

1.教学要求

了解应用影视摄像机及相关的设备、影视摄像艺术内容、了解影视摄像的专业技能。

2.主要内容

(1) 影视视频拾取、监看、传输相关器材应用

(2) 影像控制

(3) 视觉语言、镜头语言

(4) 摄像机运动

3.教学方法

课堂 PPT 理论讲授、操作指导、课上讨论

4.学习资料

自备电子文件下发

5.思考题

推、拉、摇、移、跟实践，课程作业

《数字剪辑基础》课程教学大纲

Digital Editing Basis

大纲主撰人：叶米兰

大纲审核人：

【课程代码】230200870

【课程修习类型】选修课

【开课学院】文化创意学院

【适用专业】数媒专业（数媒设计方向）

【学分数】2.5

【学时数】36（28/8）

【建议修读学期】二春

【先修课程】

一、课程说明

1. 课程介绍

数字剪辑基础是数字媒体艺术专业数媒设计方向的专业选修课，通过该课程的学习，学生能对影视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、剪辑艺术的基本规律和方法。熟练掌握 Premiere 等软件的使用，能进行视听元素非叙事性的剪辑。培养学生独立创作剪片的能力，为后期创作奠定良好的基础。

Digital Editing Basis is a professional elective course in the direction of digital media design for digital media art major. Through the study of this course, students can have a clear understanding and experience of the audio-visual elements involved in film and television editing, and preliminarily master the uniqueness of film and television in narrative expression, and the basic laws and methods of editing art. Master the use of premiere and other software, and be able to edit non narrative audio-visual elements. To cultivate the ability of students to create clip independently and lay a good foundation for later creation.

2. 课程内容及课时安排

章次	内容	总学时	理论学时	实验、实践学时
一	剪辑基础理论	8	8	0
二	Premiere Pro 技术操作	12	12	0
三	Premiere Pro 实例运用	16	8	8

3. 课程教学目标

（1）课程教学目标：

- ①掌握剪辑基础相关的理论知识。
- ②掌握剪辑的非线性编辑软件 Premiere Pro 的应用技术，掌握视频创作的再创作手法。
- ③培养对于剪辑艺术本身的明确认知与合理的思维方式。

（2）课程目标对培养要求的支撑：

培养要求	课程支撑点	课程教学目标
1.知识要求：掌握数字媒体艺术专业必要的理论知识，具有一定的设计鉴赏能力和创作能力。	掌握剪辑基础理论 相关知识	教学目标①
2.能力要求：能够基本运用专业知识和技能对所创作的数字媒体艺术作品进行综合分析，运用相应的专业技艺使其得以实现。	掌握非线性编辑软件 Premiere 应用技术	教学目标②
3.素质要求：具有良好的团体合作意识，具有较好的中西方传统文化素养。	综合运用 premiere 进行后期剪辑	教学目标①、教学目标②、教学目标③

4. 课程教学方法与手段

课堂讲授使用多媒体教学手段为主，结合实验机房制作，理论学习与实践学习并重。

5. 课程资源

参考书目：

《眨眼之间——电影剪辑的奥秘》，作者：沃尔特·默奇，出版社：北京联合出版公司 2012.8

6. 学生成绩评定

(1) 考核方式：考试课。考核方式为完成相应的专业作品。

(2) 评价标准：

考核等级	评价标准
优秀（90-100）	短片设计思路新颖，主题明确，对软件使用熟练，掌握程度好，并能在作业体现出良好的设计思路。
良好（80-89）	有较好的设计思路，主题明确，软件使用较熟练，掌握程度较好，能在作业体现出较好的设计思路。
中等（70-79）	基本能体现设计思路，主题较明确，软件使用存在一些问题，掌握程度一般，作业中出现一些问题，效果一般。
及格（60-69）	短片设计思路不够明显，有主题但不够明确，软件使用不熟练，未能很好掌握软件操作，作业中出现比较多问题，效果较差。
不及格（低于 60）	短片设计思路混乱，没有主题，软件使用很差，不能独立进行软件操作，作业中出现比较大问题，效果差。

(3) 成绩构成：平时考查占课程总成绩的 30%，平时作业占课程总成绩的 30%，期末考查占课程总成绩的 40%。

(4) 过程考核：平时成绩的考勤由学工部门和教师点名册共同核对确定，课堂表现为学习态度、课堂活跃程度、课堂讨论表现组成。大作业由教研室集体评分。

二、教学内容和学时分配

第一章剪辑基础理论 8 学时

1.教学要求

了解剪辑发展沿革，通过剪辑相关理论知识，对影视剪辑所涉及的视听元素有一定的认识和感受能力。

2.主要内容

- (1) 剪辑的诞生与发展
- (2) 剪辑的基本原则
- (3) 镜头组接技巧
- (4) 蒙太奇艺术

3.教学方法

结合实例讲授、讨论

4.学习资料

《Premiere Pro 宝典》

5.思考题

作业：选择一个影视片段从剪辑角度进行分析

第二章 Premiere Pro 技术操作 12 学时

1.教学要求

- (1) 掌握数字视频基本知识
- (2) 掌握 Premiere Pro 软件的基本操作

2.主要内容

- (1) premiere 基本操作
 - Premiere Pro 的界面和基本操作
 - Premiere Pro 菜单简介
 - Premiere Pro 制作视频的基本过程
 - 时间线的操作
- (2) 视频转场效果
 - 加入转场效果
 - 转场效果设置窗口的使用

- 常用的过渡效果

(3) 视频特效应用

- 掌握视频特效组：模糊 & 锐化 (Blur & Sharpen) 视频特效、通道 (Channel) 视频特效、颜色校正 (Color Correction) 视频特效
- 掌握视频特效组：扭曲 (Distort) 视频特效、GPU 效果 (GPU Effects) 特效、噪声 & 颗粒 (Noise & Grain) 视频特效
- 掌握视频特效组：透视 (Perspective) 视频特效、渲染 (Render) 视频特效
- 掌握视频特效组：风格化 (Stylize) 视频特效、时间 (Time) 视频特效、转换 (Transition) 视频特效和视频 (Video) 视频特效

(4) 字幕设置

- Title 菜单与工具
- Title 面板参数
- 制作字幕文件
- 制作路径字幕
- 图形对象的建立
- 滚动字幕的制作
- 模板的应用

(5) 文件输出

- 渲染输出影片
- 各种编码解码器

3.教学方法

课堂演示讲解和上机操作实践

4.学习资料

《Premiere Pro 宝典》

5.思考题

作业：根据给定素材随堂实践练习

第三章 Premiere Pro 实例运用 16 学时

1.教学要求

掌握综合运用多种软件进行视频后期编辑的能力，主要包括画面的处理叠加、动画效果添加制作、音频处理、字幕制作、音视频合成等方面的操作。

2.主要内容

(1) Premiere 与辅助软件的综合运用

- Premiere Pro 与 Photoshop 的关系
- Premiere Pro 与 Illustrator 的关系
- Premiere Pro 与 After Effect 综合使用

(2) 实例综合运用与创作

3.教学方法

课堂演示讲解和上机操作实践

4.学习资料

《Premiere Pro 宝典》

5.思考题

作业：独立制作完成一则完整的视听综合作品。

作业要求：

- 1、 熟练 Premiere 软件的操作，将前期拍摄的影视素材通过运用 Premiere 软件进行视、音频编辑，时长 2-5 分钟。
- 2、 主题健康向上，结构完整，输出格式正确。

三、实践教学内容安排

序号	实验（实践）项目名称	主要内容	学时	实验（实践）属性	类型	组织方式	考核要求
1	独立创作	策划、采集、后期制作	8	专业基础	综合	课堂练习	作业考核

▲ 《动态图形设计》课程教学大纲

Dynamic Graphic Design

大纲主撰人：谢艳虹

大纲审核人：范小春

【课程代码】235628001

【课程修习类型】必修

【开课学院】文化创意学院

【适用专业】数媒专业（媒体设计方向）

【学分数】 3.5

【学时数】60（48/12）

【建议修读学期】 二春

【先修课程】数字剪辑基础

一、课程说明

1. 课程介绍

动态图形设计，国外叫做 Motion Graphics，针对数字媒体设计专业开设的专业必修课程。动态图形作为一种新兴的视觉设计形态，尤其在智能手机、平板电脑等移动媒体大面积普及的情境下，拓宽了应用领域，是非常具有商业前景的艺术设计形式。本课程的内容包括动态图形设计的理论知识，大量的运动和构成形式设计练习，以及主题的设计创作。使学生掌握动态图形视频的设计与制作的能力，适应片头制作、视频包装、交互媒体等多种新兴媒体领域的工作需求。

Motion Graphics Design is a professional required course for digital media design major. Dynamic graphics as a new form of visual design, especially in the intelligent mobile phone, tablet computer and other mobile media popularization situation, broaden the application fields of art and design form is very promising. This course includes the theoretical knowledge of dynamic graphic design, a large number of motion and composition forms, design exercises, and subject design creation. The course enables students to master the design and production capabilities of dynamic graphics and video, and adapt to the needs of various emerging media areas, such as titles making, video packaging and interactive media.

2. 课程内容及课时安排

章次	内容	总学时	理论学时	实验、实践学时
	动态图形设计导论	4	4	0
一	文字脚本和分镜脚本	14	12	2
二	设计脚本画面组成	16	14	2
三	转场分类和拆解	14	10	4
四	动态图形设计创作	12	8	4

3. 课程教学目标

(1) 课程教学目标：

①通过本课程的讲授和形象的案例展示，使学生掌握动态图形设计的原理与原则，应用领域与丰富的表现手段和形式。

②通过本课程中的实践训练，使学生使用 AE 软件创作动态图形，灵活运用丰富的动态图形设计

的运动与变化形式，创造出具有艺术视觉与交互的效果。

③使学生具备探索学科前沿的意识，了解市场，创作具有商业前景的艺术作品。

(2) 课程目标对培养要求的支撑：

培养要求	课程支撑点	课程教学目标
1.知识要求：掌握数字媒体作品创作的基本原理与基本技能。	动态图形设计导论，基础动态、构成形式中的理论部分	教学目标①
2.能力要求：运用专业知识和技能分析与创作数字媒体艺术作品。	动态图形设计与创作	教学目标②
3.素养要求：专业的艺术修养和意识。	拓宽应用领域，创作具有商业前景的艺术设计形式。	教学目标③

4. 课程教学方法与手段

根据本专业的特点，通过讲授、辅导、鉴赏、讨论、练习等多种教学手段和多种形式的训练，促使学生在理论、技能、修养等方面的协调发展。

5. 课程资源

推荐教材及参考文献：

《动态图形设计》，许一兵、许肖潇编著，上海人民美术出版社，2013

6. 学生成绩评定

(1) 考核方式：考试课程。期中考查为各阶段习作的集合。期末考查为选择一个实际应用的主题，创作 2 分钟左右动态图形视频。

(2) 评价标准：

考核等级	评价标准
优秀（90-100）	掌握动态图形设计的理论与制作方法，熟练运用 AE 进行创作，作品视觉动态效果优秀。
良好（80-89）	基本掌握动态图形设计的理论与制作方法，基本熟练运用 AE 进行创作，作品视觉动态效果良好。
中等（70-79）	理解动态图形设计的理论与制作方法，基本熟练运用 AE 进行创作，作品视觉动态效果一般。
及格（60-69）	了解动态图形设计的理论与制作方法，能够运用 AE 进行创作，作品视觉动态效果基本合格。
不及格（低于 60）	不甚了解动态图形设计的理论与制作方法，运用 AE 进行创作能力弱，作品视觉动态效果较差。

(3) 成绩构成:

平时成绩占 30%; 期中成绩占 30%; 期末成绩占 40%。平时成绩主要由日常出勤情况、课上表现、课堂作业三部分构成。

(4) 过程考核:

平时成绩的考勤由学工部门和教师点名册共同核对确定, 课堂表现为学习态度、课堂活跃程度、课堂讨论表现组成。大作业由教研室集体评分。

二、教学内容和学时分配

动态图形设计导论 (4 学时)

1. 教学要求

了解动态图形设计的前沿应用与设计流程。

2. 主要内容

- 1) 动态图形设计发展现状与应用领域
- 2) 动态图形设计的设计流程

3. 教学方法

课程讲授, 案例图表展示, 课堂讨论。

4. 学习资料

参考教材, 由任课教师根据需要自备资料。

5. 思考题

动态图形的应用相对其他形式的优势是什么?

第一章 文字脚本和分镜脚本 (14 学时)

1. 教学要求

理解文字脚本需求定义、创意管理、解构转化的方法, 掌握规划分镜脚本的规则, 完成文字脚本企划和分镜设计。

2. 主要内容

- 1) 脚本定位三步骤: 了解、联想、判断
- 2) 画面叙事的安排
- 3) 场景镜位的组合
- 4) 故事画面的建构

5) 技巧应用的组合

3.教学方法

课程讲授，案例展示，课堂练习。

4.学习资料

由任课教师根据需要自备资料。

5.思考题

如何了解客户需求和专案性质需求，一份好的分镜需要从哪些角度去思考。

第二章 设计脚本的版面编排（16 学时）

1.教学要求

训练和掌握文字的种类与应用，设计脚本的版面编排原则方法和色彩运用规则。感受构建画面的形式美。

2.主要内容

1) 字体的概念与种类

2) 字体的设计与应用

3) 版型的概念与营造

4) 设计脚本的色彩运用

5) 构建画面的五大原则：比例与平衡、层次与渐变、对称与对比、规律与规则、统一与调和

3.教学方法

课程讲授，案例展示，课堂讨论。

4.学习资料

由任课教师根据需要自备资料。

5.思考题

如何使动态的构成具有美感？

第三章 转场分类和拆解（14 学时）

1.教学要求

理解和掌握转场设计的分类和实现方法，能用 AE 制作动态。。

2.主要内容

1) AE 基本操作

- 2) 移动转场
- 3) 占满转场
- 4) 局部转场
- 5) 跳接转场
- 6) 综合转场

3.教学方法

课程讲授，案例展示，课堂讨论。

4.学习资料

由任课教师根据需要自备资料。

5.思考题

动态设计和动画的区别，如何拆解和分析转场。

第四章 动态图形设计创作（12 学时）

1.教学要求

掌握和实践商业实战中动态图形的从前期策划、文字脚本设计、分镜脚本规划到设计与制作的创作实现过程。

2.主要内容

- 1) 商业实战中动态图形的创作过程
- 2) 创作实践
- 3) 作品发布

3.教学方法

课堂指导。

4.学习资料

由任课教师根据需要自备资料。

5.思考题

什么是好的动态，各部门的流程和分工是什么。

三、实践教学内容安排

序号	实验（实践）项目名称	主要内容	学时	实验（实践）属性	类型	组织方式	考核要求
1	基础动态设计练习	以几何形为主要图形元素制作一个小动图，包括大部分的基础动态。	2	专业	综合	个人	随堂练习
2	进入动态前的设计创作	选择一个实际应用的主题，完成创意策划、文字脚本和分镜脚本。	4	专业	综合	小组	完成完整的构思方案
3	动态图形设计创作大作业	根据前期准备，完成静态画面设计和动态制作，创作完整短片。	6	专业	综合	小组	完成完整的设计方案

《三维建模基础》课程教学大纲

Foundation of 3D modeling

大纲主撰人：叶米兰

大纲审核人：范小春

【课程代码】235629001

【课程修习类型】必修

【开课学院】文化创意学院

【适用专业】数字媒体艺术（设计方向）

【学分数】2

【学时数】36（24/12）

【建议修读学期】二春

【先修课程】

一、课程说明

1. 课程介绍

《三维建模基础》是数字媒体设计专业方向的模块选修课。随着数字媒体内容设计的发展趋势，2.5D，3D 和动态设计的风格越来越受欢迎，Cinema 4D 已成为前沿设计师的必备通用工具。课程主要围绕三维建模软件 Cinema 4D 的教学开展，学习和掌握三维建模、渲染的知识和方法，培养学生的三维实体建模以及用应建模进行视觉设计的能力，为以后的工作和学习打下基础。本课程作为后续课程《三维动态影像设计》的先修课程，本课程注重建模和渲染，后续课程注重高阶的动态效果。

The foundation of 3D modeling is a module elective course for digital media design major. With the development trend of digital media content design, 2.5D, 3D and dynamic design styles are becoming more and more popular, and Cinema4D has become a necessary general tool for cutting-edge designers. The course

mainly focuses on the teaching of three-dimensional modeling software Cinema4D, learning and mastering the knowledge and methods of three-dimensional modeling and rendering, cultivating students' ability of three-dimensional solid modeling and visual design with application modeling, and laying the foundation for future work and learning. As the first course of the follow-up course "3D dynamic image design", this course focuses on Modeling and rendering, and the follow-up course focuses on high-level dynamic effects.

2. 课程内容及课时安排

章次	内 容	总学时	理论学时	实验、实践学时
	三维建模导论	4	4	0
一	C4D 建模基础	12	8	4
二	C4D 灯光材质与渲染	12	12	0
三	三维建模与渲染创作实践	8	0	8

3. 课程教学目标

(1) 课程教学目标:

- ① 通过本课程的教学,使学生了解三维建模的设计应用领域与前景,掌握 Cinema 4D 的建模和渲染的基本思路与知识点。
- ② 通过本课程的教学,使学生掌握一款三维建模软件,能用 Cinema 4D 进行三维建模和渲染,利用其进行数字媒体艺术的前沿视觉设计。
- ③ 通过本课程的教学,培养学生的创新前沿意识与精神,将设计表现力扩展到三维领域,提升空间思维能力和三维创作能力。

(2) 课程目标对培养要求的支撑:

培养要求	课程支撑点	课程教学目标
1.知识要求:系统、扎实地掌握本专业规定的基础知识、基本理论和基本技能;掌握数字媒体艺术数媒设计方向必要的理论知识,有较强的三维创作技能。	了解三维建模设计的应用领域,掌握 Cinema 4D 的建模思路与知识点。	教学目标①
2.能力要求:能够运用专业知识和技能对设计作品进行综合分析,并具备独立完成综合设计项目的能力。	掌握利用 C4D 三维软件进行创作。	教学目标②、③
3.素质要求:具有良好的视觉艺术修养,并具有前沿探索意识和思维能力。	将设计表现力扩展到三维领域,提升空间思维能力和三维创作能力。	教学目标③

4. 课程教学方法与手段

根据本专业的特点，通过课程讲授、案例分析、实践操作、讨论等多种教学手段。

5. 课程资源

(1) 推荐教材及参考文献：

《CINEMA 4D 动态图形设计从入门到实战》，阮婷、王润波、崔博文，化学工业出版社，2019-5

(2) 课程网站：

6. 学生成绩评定

(1) 考核方式：技法类作业考试，完成相应的专业训练作品。

(2) 评价标准：

考核等级	评价标准
优秀（90-100）	建模思路 and 流程清晰，材质和渲染表现视觉性好，视觉表现前沿，设计美感强。
良好（80-89）	建模思路 and 流程较为清晰，材质和渲染表现视觉性良好，视觉表现有一定的创新，有较好的设计美感。
中等（70-79）	有一定的建模思路 and 流程，材质和渲染表现视觉性一般，视觉表现创新性不足，设计美感一般。
及格（60-69）	建模、材质表现和渲染效果整体较差，设计美感不足，学习态度不够积极。
不及格（低于 60）	学习态度较差，作业整体完成度低，未按时完成作业；有一定量的缺课。

(3) 成绩构成：平时成绩占 30%；期中成绩占 30%；期末成绩占 40%。

(4) 过程考核：平时成绩有考勤与课程表现构成，考勤由学工部门和教师点名册共同核对确定，课堂表现为学习态度、课堂活跃程度、课堂讨论表现组成。

二、教学内容和学时分配

三维建模导论（4 学时）

1. 教学要求

了解各种三维建模软件的特点、应用领域，介绍 cinema4D 软件在视觉设计中的应用。

1. 主要内容

- 1) 三维建模应用领域
- 2) 建模思路
- 3) C4D 基本工作流程
- 4) C4D 学习资源

5) C4D 界面与基本操控

1. 教学方法

课程讲授，案例展示，课堂讨论。

1. 学习资料

由任课教师根据需要自备资料。

1. 思考题

与 maya, 3dmax, rhino, unity3d 等相比，为什么说 C4D 是最适合设计师的 3D 软件。

第一章 C4D 建模基础（12 学时）

1.教学要求

掌握 C4D 建模的基本思路和方法。能完成简单的参数化建模和曲面建模操作。

1. 主要内容

- 1) 曲线建模
- 2) 参数化对象建模
- 3) NURBS 建模
- 4) 造型工具组
- 5) 变形工具组
- 6) 建模实践练习

1. 教学方法

以实例演示与讲授，计算机实例练习为主，学生自主学习、相互学习为辅

1. 学习资料

教材及任课教师根据需要自备资料。

《CINEMA 4D 动态图形设计从入门到实战》，第 2~3 章

1. 思考题

如何通过分析产品造型，迅速建立建模思路？

完成课堂与课后建模练习作业。

第二章 C4D 灯光、材质和渲染（12 学时）

1.教学要求

掌握 C4D 灯光和场景设置，材质编辑基础与操作，渲染基础与渲染器设置。

1. 主要内容

- 1) 灯光设置
- 2) 灯光布光方法
- 3) Studio 灯光场景预设
- 4) 材质基础
- 5) 材质预设
- 6) 渲染与渲染器

1. 教学方法

以实例演示与讲授为主，学生自主学习、相互学习为辅；

1. 学习资料

教材及任课教师根据需要自备资料。

《CINEMA 4D 动态图形设计从入门到实战》，第 4~6 章

1. 思考题

有哪些灯光布光方法，分别适应拍摄什么效果？

第三章 三维建模与渲染创作实践（8 学时）

1. 教学要求

掌握用 C4D 软件进行实例建模与渲染创作。

1. 主要内容

- 1) 主题创作方案设定
- 2) C4D 建模
- 3) C4D 灯光材质与渲染
- 4) 视觉设计表现

1. 教学方法

以学生实例演练为主，教师辅导，学生相互学习为辅。

1. 学习资料

教材及任课教师根据需要自备资料。

1. 思考题

用 C4D 建模渲染创作一组视觉海报或者一组 UI 设计。

1、 实践教学内容安排

序号	实验（实践）项目名称	主要内容	学时	实验（实践）属性	类型	组织方式	考核要求
1	建模阶段练习	建模课后作业练习一组	4	专业	综合	个人	期中作业的组成部分
2	三维建模与渲染创作	用 C4D 建模渲染创作一组视觉海报或者一组 UI 设计	8	专业	综合	个人	期末作业的组成部分

《三维动态影像设计》课程教学大纲

3D Dynamic Image Design

大纲主撰人：叶米兰 大纲审核人：

【课程代码】235630001

【课程修习类型】必修

【开课学院】文化创意学院

【适用专业】数字媒体艺术（设计方向）

【学分数】2.5

【学时数】36（28/8）

【建议修读学期】二春

【先修课程】三维建模基础

一、课程说明

1. 课程介绍

《三维动态影像设计》是数字媒体设计专业方向的模块选修课。随着数字媒体内容设计的发展趋势，2.5D，3D 风格和动态设计、Motion Graphic 越来越受欢迎，Cinema 4D 已成为前沿设计师的必备通用工具。该课程作为《三维建模基础》的后续进阶课程，主要围绕 Cinema 4D 的动态设计开展，包括基础动画、运动表现与动力学的理论知识和操作方法，培养学生利用三维软件制作 UI 动效、MG 动画与平面设计特效的能力。

3D dynamic image design is a module elective course for digital media design. With the development trend of digital media content design, 2.5D, 3D style and dynamic design, motion graphic are becoming more and more popular, and Cinema4D has become a necessary general tool for cutting-edge designers. As a follow-up advanced course of 3D modeling foundation, this course mainly focuses on the dynamic design of Cinema4D, including the theoretical knowledge and operation methods of basic animation, motion performance and dynamics, and cultivates the ability of students to make UI dynamic effects, Mg animation

and plane design special effects with 3D software.

1. 课程内容及课时安排

章次	内 容	总学时	理论学时	实验、实践学时
一	基础动画与运动图形	16	16	0
二	动力学基础	8	8	0
三	C4D 插件	4	4	0
四	MG 动画创作	8	0	8

3. 课程教学目标

(1) 课程教学目标:

① 通过本课程的教学,使学生了解三维动态影像设计的应用领域与前景,掌握利用 Cinema 4D 进行动画特效制作的基本思路与知识点。

② 通过本课程中的实践训练,使学生掌握用 Cinema 4D 三维建模软件,做运动图形特效和动力学的实践操作,并利用其进行 UI 动效和前沿视觉设计。

③ 通过本课程的教学,培养学生的创新前沿意识与精神,将设计表现力扩展到三维领域,提升空间思维能力和三维创作能力。

(2) 课程目标对培养要求的支撑:

培养要求	课程支撑点	课程教学目标
1.知识要求:系统、扎实地掌握本专业规定的基础知识、基本理论和基本技能;掌握数字媒体艺术数媒设计方向必要的理论知识,有较强的三维动态设计创作技能。	了解三维动态影像设计的应用领域与前景,掌握利用 Cinema 4D 进行动画特效制作的基本思路与知识点	教学目标①
2.能力要求:能够运用专业知识和技能对设计作品进行综合分析,并具备独立完成综合设计项目的能力。	掌握运动图形特效和动力学的实践操作,并利用其进行 UI 动效和前沿视觉设计。	教学目标②、③
3.素质要求:具有良好的视觉艺术修养,并具有前沿探索意识和思维能力。	将设计表现力扩展到三维领域,提升空间思维能力和三维创作能力。	教学目标③

1. 课程教学方法与手段

根据本专业的特点,通过课程讲授、案例分析、实践操作、讨论等多种教学手段。

5. 课程资源

(1) 推荐教材及参考文献:

《CINEMA 4D 动态图形设计从入门到实战》，阮婷、王润波、崔博文，化学工业出版社，2019-5

(2) 课程网站:

6. 学生成绩评定

(1) 考核方式: 技法类作业考试, 完成相应的专业训练作品。

(2) 评价标准:

考核等级	评价标准
优秀 (90-100)	建模思路和流程清晰, 材质和渲染表现视觉性好, 视觉表现前沿, 设计美感强。
良好 (80-89)	建模思路和流程较为清晰, 材质和渲染表现视觉性良好, 视觉表现有一定的创新, 有较好的设计美感。
中等 (70-79)	有一定的建模思路和流程, 材质和渲染表现视觉性一般, 视觉表现创新性不足, 设计美感一般。
及格 (60-69)	建模、材质表现和渲染效果整体较差, 设计美感不足, 学习态度不够积极。
不及格 (低于 60)	学习态度较差, 作业整体完成度低, 未按时完成作业; 有一定量的缺课。

(3) 成绩构成: 平时成绩占 30%; 期中成绩占 30%; 期末成绩占 40%。

(4) 过程考核: 平时成绩有考勤与课程表现构成, 考勤由学工部门和教师点名册共同核对确定, 课堂表现为学习态度、课堂活跃程度、课堂讨论表现组成。

二、教学内容和学时分配

第一章 基础动画与运动图形 (16 学时)

1. 教学要求

用 cinema4D 软件制作 Motion Graphic, 基础动画和运动图形特技。

2. 主要内容

- 1) 基础动画效果
- 2) 关键帧动画
- 3) 动画曲线
- 4) 效果器
- 5) 变形器
- 6) 运动图形实例

3.教学方法

以实例演示与讲授，学生自主学习、相互学习为辅

1. 学习资料

教材及任课教师根据需要自备资料。

《CINEMA 4D 动态图形设计从入门到实战》，第 7~9 章

1. 思考题

收集优秀的三维动态设计案例，分析案例所使用的动态效果。

第二章 动力学基础（8 学时）

1.教学要求

了解动力学原理、工作流程和操作。

2.主要内容

- 1)动力学工作流程
- 2)动力学物体的碰撞外形
- 3)继承标签
- 4)跟随位移、跟随旋转
- 5)阻尼作用效果
- 6)连接器的使用
- 7)驱动器的使用
- 8)弹簧作用效果

3.教学方法

以实例演示与讲授为主，学生自主学习、相互学习为辅；

1. 学习资料

教材及任课教师根据需要自备资料。

《CINEMA 4D 动态图形设计从入门到实战》，第 10 章

1. 思考题

讨论：常见的物理动力现象有哪些，怎样才是比较真实的动态效果？

第三章 C4D 插件（4 学时）

1.教学要求

了解 C4D 的常用插件，例如粒子系统、破碎插件、流体插件等，并能简单进行操作。

2.主要内容

1)插件安装

2)粒子系统插件 Xparticles

3)破碎插件 Nitoblast

4)流体插件 TFD

3.教学方法

以学生实例演练为主，教师辅导，学生相互学习为辅。

1. 学习资料

教材及任课教师根据需要自备资料。

1. 思考题

用 TFD 流体插件制作一些静帧和动效。

第四章 MG 动画创作（8 学时）

1.教学要求

掌握用 C4D 软件进行 Motion Graphic 创作。

2.主要内容

1)主题创作方案设定

2)简单分镜设定

3)C4D 建模渲染

4)C4D 动画效果制作和配音

3.教学方法

以学生实例演练为主，教师辅导，学生相互学习为辅。

1. 学习资料

教材及任课教师根据需要自备资料。

1. 思考题

用 C4D 动态效果做一个 MG 动画或一组 UI 动效。

1、 实践教学内容安排

序号	实验（实践） 项目名称	主要内容	学时	实验（实 践）属性	类型	组织 方式	考核 要求
----	----------------	------	----	--------------	----	----------	----------

1	MG 动画创作	用 C4D 动态效果做一个 MG 动画或一组 UI 动效	8	专业	综合	个人	期末作业的组成部分
---	---------	------------------------------	---	----	----	----	-----------

《数字媒体概论》课程教学大纲

Introduction to Digital Media

大纲主撰人：叶米兰 大纲审核人：范小春

【课程代码】235617001

【课程修习类型】必修

【开课学院】文化创意学院

【适用专业】数媒专业（媒体设计方向）

【学分数】2

【学时数】32（32/0）

【建议修读学期】二春

【先修课程】数字媒体艺术导论

一、课程说明

1. 课程介绍

数字媒体概论是面向面向数字媒体设计专业的专业必修课程，属于专业理论课。通过本课程的学习，培养学生从科学和艺术的角度来看数字媒体艺术发展的历史和现状，数字媒体艺术和创意产业，数字媒体艺术的发展规律与趋势，数字媒体艺术与其他相关领域连接与差异。使学生理解与掌握数字艺术、数字媒体、以及设计认知与信息的本质。

Introduction to Digital Media is a compulsory theory course for digital media design major. Through the learning of this course, we can train students to understand the history and current situation of digital media art from the perspective of science and art, the development trend of digital media arts and relative industries, the connection and difference between digital media art and other related fields. Enable students to understand and master digital art, digital media, and the essence of design cognition and information.

2. 课程内容及课时安排

章次	内容	总学时	理论学时	实验、实践学时
----	----	-----	------	---------

	数字媒体导论	4	4	0
一	数字媒体艺术特征分析	6	6	0
二	科学与艺术的融合	6	6	0
三	数字媒体艺术发展简史	8	8	0
四	计算机、数字媒体和信息服务业	8	8	0

3. 课程教学目标

(1) 课程教学目标:

①通过本课程的教学,培养学生从科学和艺术的角度来看数字媒体艺术发展的历史和现状,数字媒体艺术的发展规律与趋势,数字媒体艺术与其他相关领域交叉发展。

②通过本课程的教学,使学生理解与掌握数字艺术、数字媒体,以及设计认知与信息的本质,了解我国数字媒体产业的发展现状,导向与未来展望。

(2) 课程目标对培养要求的支撑:

培养要求	课程支撑点	课程教学目标
1. 知识要求:掌握数字媒体艺术专业必要的理论知识。懂得数字媒体艺术学科的一般规律。	数字媒体艺术的发展进程、规律、特征、形式等。	教学目标①
2. 素质要求:了解党和国家对数字媒体、影视、戏剧及文化艺术领域方面的方针、政策和法规。	了解我国数字媒体产业的发展现状,导向与未来展望。	教学目标②

3. 课程教学方法与手段

课程讲授、案例分析。

4. 课程资源

推荐教材及参考文献:

《数字媒体艺术概论》,作者李四达,清华大学出版社,2011

6. 学生成绩评定

(1) 考核方式: 考试课程。期中考查为论文形式,期末考试为汇报形式。

(2) 评价标准:

考核等级	评价标准
优秀 (90-100)	掌握数字媒体艺术的基础理论、发展历程和现状,对数字媒体艺术的形式和发展趋势有独到的见解。
良好 (80-89)	基本掌握数字媒体艺术的基础理论、发展历程和现状,对数字媒体艺术的形式和发展趋势有较为客观的见解。

中等（70-79）	理解数字媒体艺术的基础理论、发展历程和现状，对数字媒体艺术的形式和发展趋势有一些见解。
及格（60-69）	了解数字媒体艺术的基础理论、发展历程和现状，对数字媒体艺术的形式和发展趋势有一些见解。
不及格（低于 60）	不甚了解数字媒体艺术的基础理论、发展历程和现状，对数字媒体艺术的形式和发展趋势没有想法。

（3）成绩构成：

平时成绩占 30%；期中成绩占 30%；期末成绩占 40%。平时成绩主要由日常出勤情况、课上表现、课堂作业三部分构成。

（4）过程考核：

平时成绩的考勤由学工部门和教师点名册共同核对确定，课堂表现为学习态度、课堂活跃程度、课堂讨论表现组成。大作业由教研室集体评分。

二、教学内容和学时分配

数字媒体导论（4 学时）

1.教学要求

了解数字媒体的基础理论与特征。

2.主要内容

- 1) 罗杰斯认为创新必须具备四个元素
- 2) 香农的信号论
- 3) 媒体（媒介）的定义
- 4) 麦克卢汉对媒体（媒介）的理解
- 5) 不同流派对媒体（媒介）的观点
- 6) 数字媒体艺术的分类

3.教学方法

课程讲授，案例展示，课堂讨论。

4.学习资料

由任课教师根据需要自备资料。

5.思考题

数字媒体的定义是什么？请归纳不同流派的观点。

关于数字媒体（包括互联网）对传统媒介的影响众说纷纭，你认为数字媒体是对传统媒体的颠

覆还是补充？

第一章 数字媒体艺术的特征分析（6 学时）

1.教学要求

了解数字媒体艺术的特征与艺术展现形式。

2.主要内容

- （1）数字艺术的美学溯源
- （2）数字媒体时代的电影和动画艺术
- （3）新媒体和大众化
- （4）科技文化与人文精神

3.教学方法

课程讲授，案例展示，课堂讨论。

4.学习资料

教材及任课教师根据需要自备资料。

5.思考题

数字媒体艺术（设计）的视觉语言特点有哪些？

数字媒体技术的发展给传统的电影艺术及电视艺术带来了哪些新思维？

第二章 科学与艺术（6 学时）

1.教学要求

学习和掌握一种新媒体的技术的基础运用知识，学习利用其创作作品。

2.主要内容

- 1) 虚科学与艺术的同源性
- 2) 数学之美
- 3) 从艺术到科学的众多探索
- 4) 数字媒体艺术：科学与艺术思维的统一

3.教学方法

课程讲授，案例展示，课堂讨论。

4.学习资料

教材及任课教师根据需要自备资料。

5.思考题

为什么说“科学与艺术是一个硬币的两面”？试从物理学和艺术的发展历史和其相互关系来阐明该观点的由来。

第三章 数字媒体艺术发展简史（8 学时）

1.教学要求

掌握利用数字媒体艺术的发展历程，技术与艺术融合的历史与过程。

2.主要内容

- 1) 计算机技术发展的回顾
- 2) 技术与艺术融合的历史
- 3) 多元化发展

3.教学方法

课程讲授，案例展示，课堂指导。

4.学习资料

教材及任课教师根据需要自备资料。

5.思考题

计算机与艺术联姻的历程可以划分为几个阶段，其特点是什么？

第四章 计算机、数字媒体和信息服务业（8 学时）

1.教学要求

了解数字媒体在相关行业的应用和发展。

2.主要内容

- 1) 人机界面设计
- 2) 平面媒体的视觉传达
- 3) 信息可视化
- 4) 跨媒体设计
- 5) 互联网在线媒体设计
- 6) 电子游戏与网游设计
- 7) 数字电影、动画和数字视频设计
- 8) 新兴媒体技术

3.教学方法

课程讲授，案例展示。

4.学习资料

教材及任课教师根据需要自备资料。

5.思考题

数字媒体艺术（设计）所设计的应用领域有哪些？其行业的传统价值是如何与新媒体技术进行衔接的？对未来这些行业的发展的影响有哪些？

▲ 《界面设计》课程教学大纲

Interface Design

大纲主撰人：富言 大纲审核人：范小春

【课程代码】235619001

【课程修习类型】必修

【开课学院】文化创意学院

【适用专业】数媒专业（媒体设计方向）

【学分数】3

【学时数】60（48/12）

【建议修读学期】三秋

【先修课程】网页设计、字体与编排设计

一、课程说明

1. 课程介绍

界面设计是针对数字媒体设计专业开设的专业必修课程，是基础视觉设计、网页设计等设计基础类课程的延续与应用。界面设计是针对软件，尤其是移动端应用程序的人机交互、操作逻辑、界面美观的整体设计。课程内容涉及界面设计模式、视觉设计、交互设计、动效设计等，是学生今后将涉及从事的界面设计、交互设计等行业的专业基础知识与技能。通过本课程的学习，使学生掌握界面设计的各个要素与原则，界面与用户的关系，视觉元素在界面中的实践运用。

Interface design is a professional compulsory course designed for digital media design major, and is the continuation and application of basic design courses such as basic visual design and web design. Interface design is an overall design for human-computer interaction, operation logic and interface of software, especially for mobile applications. The course covers interactive design, visual design, user experience, dynamic design, etc., which are the basic knowledge and skills that students will engage in interface design

and interactive design in the future. Through the study of this course, students can master the elements and principles of the interface design, the relationship between the interface and the user, and the practical application of the visual elements in the interface design.

2. 课程内容及课时安排

章次	内容	总学时	理论学时	实验、实践学时
	界面设计导论	8	8	0
一	界面设计模式	16	12	4
二	界面视觉设计	16	12	4
三	动效设计	4	4	0
四	移动端界面设计应用	16	12	4

3. 课程教学目标

(1) 课程教学目标:

①通过本课程的讲授、大量的案例展示与实践练习,使学生掌握界面设计原理与原则,熟悉多种 UI 设计模式,界面设计流行趋势。

②通过本课程中的实践训练,使学生能够熟练选择与运用多种 UI 设计模式,掌握多平台之间的界面视觉设计的标准与规范,熟练运用设计工具制作界面视觉效果、动效与原型。

③使学生具备探索学科前沿的意识,了解市场,创作具有商业前景的艺术作品。

(2) 课程目标对培养要求的支撑:

培养要求	课程支撑点	课程教学目标
1.知识要求:掌握数字媒体艺术专业必要的理论知识,具有一定的设计鉴赏能力和创作能力,懂得数字媒体艺术学科的一般规律,能胜任相关单位的设计工作和研究等	掌握界面设计原理与原则,熟悉多种 UI 设计模式,界面设计流行趋势	教学目标①
2.能力要求:能够基本运用专业知识和技能对所创作的数字媒体艺术作品进行综合分析,运用相应的专业技艺使其得以	熟练选择与运用多种 UI 设计模式,熟练运用设计工具制作界面视觉效果、动效与原	教学目标① 教学目标②

实现，并能有效地推广自己创作的作品。	型。	
3.素质要求：具有较好的中西方传统文化素养、文学艺术修养，并具有现代意识。	大量优秀案例赏析，创作具有商业前景的艺术设计。	教学目标① 教学目标③

4. 课程教学方法与手段

课程讲授、案例分析、实践操作练习。

5. 课程资源

推荐教材及参考文献：

《移动应用 UI 设计模式》，（美）Theresa Neil 著，田原译，人民邮电出版社，2017

6. 学生成绩评定

（1）考核方式：考试课程。期中考查为各阶段习作的集合，期末考查为选择一个现有的应用程序，根据本课程所学内容，改变导航等设计模式，参考当年界面设计的流行趋势，对其进行重新设计，用原型工具进行演示，并制作简单动效及作品介绍视频。

（2）评价标准：

考核等级	评价标准
优秀（90-100）	熟练准确运用 UI 设计模式，界面设计视觉感强，交互设计友善。
良好（80-89）	准确运用 UI 设计模式，界面设计视觉感较强，交互设计友善。
中等（70-79）	基本准确运用 UI 设计模式，界面设计视觉感良好，交互设计没有大纰漏。
及格（60-69）	基本准确运用 UI 设计模式，界面设计视觉感较弱，交互设计没有大纰漏。
不及格（低于 60）	不能准确运用 UI 设计模式，界面设计视觉感差，交互设计有大纰漏。

（3）成绩构成：

平时成绩占 30%；期中成绩占 30%；期末成绩占 40%。平时成绩主要由日常出勤情况、课上表现、课堂作业三部分构成。

（4）过程考核：

平时成绩的考勤由学工部门和教师点名册共同核对确定，课堂表现为学习态度、课堂活跃程度、

课堂讨论表现组成。大作业由教研室集体评分。

二、教学内容和学时分配

界面设计导论（8 学时）

1.教学要求

了解界面发展演变历史，应用与基础理论。

2.主要内容

- 1) 界面设计的发展与演变
- 2) User Interface 人机交互界面
- 3) 扁平化设计
- 4) Material Design
- 5) 界面设计流程
- 6) 原型制作工具（墨刀等）

3.教学方法

课程讲授，案例展示，课堂讨论。

4.学习资料

<https://modao.cc/workspace/apps>

<http://uxcoffee.co>

<http://www.ui.cn/>

第一章 界面设计模式（16 学时）

1.教学要求

熟悉界面设计各环节各部分的多种设计模式，以及这些模式的适用场景及优缺点，尤其关注新兴的 UI 设计模式。

2.主要内容

- 1) 导航设计模式
 - a. 主导航模式
 - b. 次级导航模式
- 2) 表单设计模式
- 3) 表格设计模式
- 4) 搜索、排序和筛选的设计模式

- 5) 工具栏与按钮设计模式
- 6) 图表设计模式
- 7) 反馈模式与功能可见性

3.教学方法

课程讲授，大量案例展示与对比，课堂讨论。

4.学习资料

《移动应用 UI 设计模式》，(美) Theresa Neil 著，田原译，人民邮电出版社，2017

5.思考题

思考：优秀的导航设计具有哪些特征？

练习：选定一个虚拟的 app 设计主题（由导师选定，并称述主要功能、架构和用户），根据需求使用合适的导航设计模式，并根据自己手机系统，做出 3~5 页面的界面架构设计。

第二章 界面视觉设计（16 学时）

1.教学要求

掌握界面视觉设计的准则，多平台兼容设计要求。

2.主要内容

- 1) 多平台界面设计标准
- 2) 图标设计
- 3) 界面设计流行趋势
- 4) 引导原则与视觉吸引

3.教学方法

课程讲授，案例展示，课堂讨论。

4.学习资料

《移动应用 UI 设计模式》，(美) Theresa Neil 著，田原译，人民邮电出版社，2017

<http://www.25xt.com>

5.思考题

练习：延续上一章节的作业，根据视觉设计的标准与流行趋势，对其进行细化与改进。

第三章 动效设计（4 学时）

1.教学要求

了解动效设计的原则，并能制作简单的动效。

2.主要内容

- 1) 动效设计指南
- 2) 案例分析
- 3) 动效制作基础

3.教学方法

课程讲授，案例展示，课堂指导。

第四章 移动端界面设计应用（16 学时）

1.教学要求

掌握移动端界面设计的完整过程。

2.主要内容

移动端界面设计应用实践。选择一个现有的应用程序，根据本课程所学内容，改变导航等设计模式，参考当年界面设计的流行趋势，对其进行重新设计，用原型工具进行演示，并制作简单动效及作品介绍视频。

3.教学方法

课堂指导，现场作品发布。

4.思考题

选择一个现有的应用程序，根据本课程所学内容，改变导航等设计模式，参考当年界面设计的流行趋势，对其进行重新设计，用原型工具进行演示，并制作简单动效及作品介绍视频。

三、实践教学内容安排

序号	实验（实践）项目名称	主要内容	学时	实验（实践）属性	类型	组织方式	考核要求
1	界面设计模式	选定一个虚拟的 app 设计主题（由导师选定，并称述主要功能、架构和用户），根据需求使用合适的导航设计模式，并根据自己手机系统，做出 3~5 页面的界面架构设计。	4	专业	综合	个人	随堂练习
2	界面视觉设计	延续上一章节的作业，根据视觉设计标准与流行趋势，对其进行细化与改进。	4	专业	综合	个人	随堂练习

3	大作业	选择一个现有的应用程序，根据本课程所学内容，改变导航等设计模式，参考当年界面设计的流行趋势，进行重新设计，用原型工具进行演示，并制作简单动效及作品介绍视频。	4	专业	综合	个人	独立完成，并符合界面设计规范
---	-----	--	---	----	----	----	----------------

《交互设计》课程教学大纲

Interactive design

大纲主撰人：富言 大纲审核人：范小春

【课程代码】235619001

【课程修习类型】必修

【开课学院】文化创意学院

【适用专业】数媒专业（媒体设计方向）

【学分数】2

【学时数】36（24/12）

【建议修读学期】三秋

【先修课程】界面设计、网页设计

一、课程说明

1. 课程介绍

本课程是理论实践课程，所教课程围绕“以人为本”的设计原则，重点讲述人机交互的基本概念和重要意义以及发展历程、软件系统的人机交互设计原则和方法、网络系统的人机交互设计原则和方法、人机交互技术与设备、人机交互开发工具与环境，简要介绍人机交互的认知心理学、计算机软硬件的人机交互设计、人机交互技术的发展趋势，并培养学生利用网络交互设计制作实际作品的能力。

This course is a course of theory and practice. It focuses on the basic concept and significance of human-computer interaction, the development process, the design principles and methods of software system, the design principles and methods of network system, the technology and equipment of human-computer interaction, the development tools and environment of human-computer interaction, and briefly introduces the human-computer interaction. The cognitive psychological snow of interaction, the human-computer interaction design of computer hardware, the development trend of human-computer interaction technology, and the ability of students to make practical works by using network interaction design.

2. 课程内容及课时安排

章次	内容	总学时	理论学时	实验、实践学时
一	人机交互概述	4	4	0
二	以人为本的设计	8	4	4
三	走向交互设计（交互设计准则/交互原型设计）	16	8	8
四	智能交互产品设计	4	4	0
五	人工智能与虚拟现实设计	4	4	0

3. 课程教学目标

（1）课程教学目标：

①掌握交互设计及其软件的基本概念、基本结构、工作原理及设计方法，最终了解和掌握其工作原理，具有初步的设计能力。

②学会使用设计类工具分析、设计，通过全面培养学生的分析、设计、开发、使用能力，提高学生分析问题、解决问题的自主创新能力。

③通过“课程实验——实验课程——设计训练”循序渐进的训练，锻炼学生的数据系统分析、设计、实现能力。

（2）课程目标对培养要求的支撑：

培养要求	课程支撑点	课程教学目标
1.知识要求：掌握智能交互技术专业必要的理论知识，具有一定的设计鉴赏能力和创作能力，懂得交互设计的一般规律，能胜任相关单位的设计工作和研究等	掌握智能交互设计的原理与原则，熟悉交互设计法则，交互设计流行趋势	教学目标①
2.能力要求：能够基本运用专业知识和技能对所创作的交互设计产品进行综合分析，运用相应的专业软件使其得以实现	熟练选择与运用多种 UI 设计模式，熟练运用设计工具制作界面视觉效果、动效与原型。	教学目标① 教学目标②
3.素质要求：具有较好的中西方传统文化素养、文学艺术修养，并具有现代意识。	大量优秀案例赏析，创作具有商业前景的交互设计。	教学目标① 教学目标③

4. 课程教学方法与手段

课程讲授、案例分析、实践操作练习。

5. 课程资源

推荐教材及参考文献：

- [1] 马楠, 徐歆恺, 张欢. 智能交互技术与应用[M]. 北京:机械工业出版社, 2019.
- [2] 顾振宇著. 交互设计：原理与方法[M]. 北京:清华大学出版社, 2016 年第 1 版.
- [3] 李四达著. 交互与服务设计：创新实践二十课[M] . 北京:清华大学出版社, 2017 年第 1 版.

6. 学生成绩评定

(1) 考核方式：考试课程。期中考查为各阶段习作的集合，期末考查为拟定一个用户角色，对用户行为流程进行分析，建立信息构架，完成一款针对用户行为流程分析的 app 设计，包含线框图、原型设计和动效设计，提交交互设计测试及说明书。

(2) 评价标准：

考核等级	评价标准
优秀（90-100）	熟练准确运用交互设计原理与原则，设计作品创新能力和视觉能力把握强，交互设计友善。
良好（80-89）	准确运用交互设计原理与原则，设计作品创新能力和视觉能力把握较强，交互设计友善。
中等（70-79）	基本准确运用交互设计原理与原则，设计作品创新能力和视觉能力良好，交互设计没有大纰漏。
及格（60-69）	基本准确运用交互设计原理与原则，设计作品创新能力和视觉能力较弱，交互设计没有大纰漏。
不及格（低于 60）	不能准确运用交互设计原理与原则，设计作品创新能力和视觉能力弱，交互设计有大纰漏。

(3) 成绩构成：

平时成绩占 30%；期中成绩占 30%；期末成绩占 40%。平时成绩主要由日常出勤情况、课上表现、课堂作业三部分构成。

(4) 过程考核：

平时成绩的考勤由学工部门和教师点名册共同核对确定，课堂表现为学习态度、课堂活跃程度、课堂讨论表现组成。大作业由教研室集体评分。

二、教学内容和学时分配

第一章 人机交互概述（4 学时）

1.教学要求

主要介绍人机交互学科的研究内容和问题，了解计算机技术发展的背景知识。

2.主要内容

- 1) 人机交互发展史
- 2) 人机交互研究内容
- 3) 人机交互研究范围和定位
- 4) 智能交互技术与相关学科

3.教学方法

课程讲授，案例展示，课堂讨论。

4.学习资料

马楠，徐歆恺，张欢 智能交互技术与应用[M].北京：机械工业出版社，2019.

第二章 以人为本的设计（8 学时）

1.教学要求

主要介绍“以人为本的设计”的主要内涵和设计实践，重点关注“科技和人的结合”问题。

2.主要内容

- 1) 人类的认知规律
- 2) 作为“用户”的人
- 3) 以目标导向的设计

3.教学方法

课程讲授，大量案例展示与对比，课堂讨论。

4.学习资料

马楠,徐歆恺,张欢.智能交互技术与应用[M].北京:机械工业出版社,2019.

5.思考题

练习：以用户为核心，针对一款现有 app 进行改良设计（由导师选定，并称述主要功能、架构和用户），根据需求使用合适的导航设计模式，并根据自己手机系统，做出 3~5 页面的界面架构设计。

第三章 走向交互设计（交互设计准则/交互原型设计）（16 学时）

1.教学要求

了解交互设计的基本准则及交互系统的原型设计。

2.主要内容

- 1) 用户体验和交互设计流程

- 2) 交互设计的原则
- 3) 桌面软件
- 4) 桌面系统应用界面设计原则
- 5) 交互设计体系
- 6) 交互原型设计工具简介
- 7) 国内常用原型工具

3.教学方法

课程讲授，案例展示，课堂讨论。

5.思考题

练习：拟定一个用户角色，对用户行为流程进行分析，建立信息构架，完成一款针对用户行为流程分析的 app 设计，包含线框图、原型设计和动效设计，提交交互设计测试及说明书。

第四章 智能交互产品设计（4 学时）

1.教学要求

了解智能交互技术的设计及评价方法，如何从无到有设计一个完整的智能交互产品；在设计中要考虑哪些因素；如何评估各类交互设计的质量以及对交互界面设计的评价。

2.主要内容

- 1) 智能交互技术设计思路
- 2) 智能交互产品设计的相关因素
- 3) 智能交互产品设计的质量评价
- 4) 智能交互设计的测试
- 5) 智能交互界面设计的评价

3.教学方法

课程讲授，案例展示，课堂指导。

第五章 人工智能与虚拟现实设计（4 学时）

1.教学要求

主要介绍人工智能技术和虚拟现实技术的前沿进展，认识计算机技术在未来的新应用。

2.主要内容

- 1) 生活中的人工智能

- 2) 人工智能在设计专业内的应用研究
- 3) 生活中的虚拟现实设计
- 4) 人工智能与虚拟现实设计的整合趋势

3.教学方法

课程讲授，案例展示，课堂指导。

三、实践教学内容安排

序号	实验（实践）项目名称	主要内容	学时	实验（实践）属性	类型	组织方式	考核要求
1	App 界面改良设计	以用户为核心，针对一款现有 app 进行改良设计（由导师选定，并称述主要功能、架构和用户），根据需求使用合适的导航设计模式，并根据自己手机系统，做出 3~5 页面的界面架构设计。	4	专业	综合	个人	随堂练习
2	针对用户行为分析设计一款能够更好解决用户痛点的 App	拟定一个用户角色，对用户行为流程进行分析，建立信息构架，完成一款针对用户行为流程分析的 app 设计，包含线框图、原型设计和动效设计，提交交互设计测试及说明书。	8	专业	综合	小组	小组完成，并符合交互设计规范

《数据可视化》课程教学大纲

Data Visualization

大纲主撰人：叶米兰

大纲审核人：范小春

【课程代码】235613001

【课程修习类型】专业选修

【开课学院】文化创意学院

【适用专业】数字媒体艺术（设计）

【学分数】2

【学时数】36（32/4）

【建议修读学期】三秋

【先修课程】图形编程、信息设计

一、课程说明

1. 课程介绍

数据可视化针对数字媒体设计专业开设的高阶专业选修课程，是图形编程、信息设计的进阶课程。数据可视化要求学生在数字化生存的时代下，了解数据可视化的原理，认识可视化工具与基础的操作方法，并能通过程序设计生成简单的动态、互动数据图形图像，丰富数字媒体艺术与设计的表现形式。

Data visualization is a high-level professional required course for digital media design majors. It is an advanced course in graphic programming and information design. Data visualization requires students in the digital era, understand the principle of data visualization, knowledge visualization tools and basic operation methods, and through procedures designed to generate simple dynamic data, interactive graphics, rich forms of art and design of digital media.

2. 课程内容及课时安排

章次	内 容	总学时	理论学时	实验、实践学时
一	数据可视化导论	4	4	0
二	数据可视化工具	8	4	0
三	数据可视化—地图	8	8	0
四	数据可视化设计实践	16	12	4

3. 课程教学目标

(1) 课程教学目标：

①通过本课程的教学，使学生了解数据可视化的作用与应用领域，可视化的类型，认识可视化工具与基础的操作方法。

②通过本课程中的实践训练，使学生能够熟练使用一种以上的可视化工具进行创作。

③使学生具备探索学科前沿的意识。

(2) 课程目标对培养要求的支撑：

培养要求	课程支撑点	课程教学目标
1.知识要求：掌握数字媒体作品创作的基本原理与基本技能。具有一定的设计鉴赏能力和创作能力，懂得数字媒体艺术学科的一般规律。	了解可视化的应用领域，了解可视化工具及特点。	教学目标①

2.能力要求：运用专业知识和技能创作数字媒体艺术作品。掌握独立完成数字媒体艺术作品以及与他人合作完成的能力。	熟练使用可视化工具创作	教学目标②
3.素养要求：专业的艺术修养和意识。	全面介绍各类可视化工具，以及探讨未来可视化前景	教学目标③

4. 课程教学方法与手段

课程讲授、案例分析、实践操作练习。

5. 课程资源

推荐教材及参考文献：

《数据可视化》，陈为 / 沈则潜，电子工业出版社，2013

《数据可视化之美》，作者〔美〕Julie Steele，〔美〕Noah Iliinsky，译者祝洪凯李妹芳，机械工业出版社，2011

《可视化数据》，Ben Fry，张羽译，电子工业出版社，2009

《Visualize This: The FlowingData Guide to Design, Visualization, and Statistics》，Nathan Yau，John Wiley & Sons, 2011。

6. 学生成绩评定

（1）考核方式：考试课程。期中考查为用可视化中地图的形式，制作一个可视化作品。期末考查为选定一个主题，例如针对新生设计的学校数据的可视化，要求使用一种或多种可视化工具创作一系列围绕主题的图形，在 web 端呈现。

（2）评价标准：

考核等级	评价标准
优秀（90-100）	能熟练使用可视化工具进行创作，可视化表达思路清晰，视觉美观
良好（80-89）	基本熟练使用可视化工具进行创作，可视化表达思路比较清晰，视觉比较美观
中等（70-79）	能使用可视化工具进行创作，能基本通过可视化手段表述清楚内容。
及格（60-69）	能简单地使用可视化工具进行创作，能基本通过可视化手段表述清楚内容。
不及格（低于 60）	不会使用可视化工具进行创作，可视化表达思路比较模糊，视觉效果弱。

（3）成绩构成：

平时成绩占 30%；期中成绩占 30%；期末成绩占 40%。平时成绩主要由日常出勤情况、课上表现、课堂作业三部分构成。

(4) 过程考核:

平时成绩的考勤由学工部门和教师点名册共同核对确定,课堂表现为学习态度、课堂活跃程度、课堂讨论表现组成。大作业由教研室集体评分。

二、教学内容和学时分配

数据可视化导论 (4 学时)

1.教学要求

了解数据可视化发展历史与未来趋势,前沿应用。

2.主要内容

- 1) 数据可视化的发展进程,功能
- 2) 可视化未来
- 3) 信息可视化类型
- 4) 数据可视化设计案例

3.教学方法

课程讲授,案例展示,课堂讨论。

4.学习资料

由任课教师根据需要自备资料。

5.思考题

有哪些未来可视化渗透的领域?可视化能给这些领域带来怎样的变革?

第一章 数据可视化工具 (8 学时)

1.教学要求

了解大数据时代下可获取的数据,以及获取数据的渠道,并了解数据分析。

2.主要内容

- 1) 无需编程语言的工具 (Tableau、Raw、Infogram 等)
- 2) 基于 JavaScript 实现的工具 (Chart.js、D3.js、)
- 3) 基于其他语言的工具
- 4) 其他可视化工具

3.教学方法

课程讲授,案例展示,课堂讨论。

4.学习资料

值得推荐的数据可视化工具 <https://www.zhihu.com/question/19929609>

Design and Make Infographics <https://www.coursera.org/learn/infographic-design>

5.思考题

比较可视化工具之间的优劣势

第二章 数据可视化——地图（8 学时）

1.教学要求

信息设计是一门用于沟通交流的艺术，不仅是数据与用户的交流，也因为它是一门交叉学科，也存在设计过程中，设计师与工程师等其他群体之间的交流。

2.主要内容

- 1) 地图数据可视化工具（CartoDB、Polymaps）
- 2) 信息架构与表现形式
- 3) 案例分析

3.教学方法

课程讲授，案例展示，课堂讨论。

4.学习资料

由任课教师根据需要自备资料。

5.思考题

用可视化中地图的形式，制作一个可视化作品。

第三章 数据可视化设计实践（16 学时）

1.教学要求

掌握完整的数据可视化设计过程。

2.主要内容

- 1) 可视化互动效果
- 2) 数据可视化主题设计实践。选定一个主题，例如针对新生设计的学校数据的可视化，要求使用一种或多种可视化工具创作一系列围绕主题的图形，在 web 端呈现。

3.教学方法

案例展示，课堂指导。

4.学习资料

由任课教师根据需要自备资料。

5.思考题

三、实践教学内容安排

序号	实验（实践）项目名称	主要内容	学时	实验（实践）属性	类型	组织方式	考核要求
1	数据可视化主题设计实践	选定一个主题，例如针对新生设计的学校数据的可视化，要求使用一种或多种可视化工具创作一系列围绕主题的图形，在 web 端呈现。	4	专业	综合	2~3 人小组	作品评分

▲《移动媒体应用设计与开发》课程教学大纲

Mobile Media Design and Development

大纲主撰人：叶米兰 大纲审核人：范小春

【课程代码】235632001

【课程修习类型】必修

【开课学院】文化创意学院

【适用专业】数字媒体设计

【学分数】3

【学时数】60（48/12）

【建议修读学期】三秋

【先修课程】界面设计、交互设计

一、课程说明

1. 课程介绍

移动媒体应用设计与开发是数字媒体设计专业方向必修课。课程主要内容讲围绕互联网创新创业、互联网产品经理展开，包括互联网模式、团队以及互联网产品在设计开发中的各个环节，和在互联网领域就业和创业的 necessary 知识，并在最后有一个创新项目模拟的实践过程。该课程作为数字媒体设计的高阶课程，需要先修《界面设计》等专业课程，具备一定的基础理论和动手实践能力。

Mobile media application design and development is a required course for digital media design major. The main content of the course is centered on Internet innovation and entrepreneurship, Internet product managers, including Internet model, team and all aspects of Internet product design and development, as well as the necessary knowledge of employment and entrepreneurship in the Internet field, and at the end of the course, there is an innovation project simulation practice process. As a high-level course of digital media

design, this course needs to take professional courses such as interface design first, with certain basic theory and practical ability.

2. 课程内容及课时安排

章次	内 容	总学时	理论学时	实验、实践学时
一	互联网思维与模式	12	12	0
二	用户分析与研究	12	12	0
三	移动媒体应用设计	12	12	0
四	产品运营与增长	8	8	0
五	移动媒体应用设计与开发实践	16	4	12

3. 课程教学目标

(1) 课程教学目标:

①通过本课程的教学,使学生了解互联网模式与产品开发的相关知识,了解在开发的过程中技术的要求与限制。

②通过本课程中的实践训练,使学生能对现有的互联网模式进行分析,能简单使用开发工具设计与制作互联网产品原型,并使用原型验证设想。

③培养学生的创新创业意识与精神。

(2) 课程目标对培养要求的支撑:

培养要求	课程支撑点	课程教学目标
1.知识要求:系统、扎实地掌握本专业规定的基础知识、基本理论和基本技能;掌握数字媒体作品创作的基本原理与基本技能。	互联网模式、产品开发相关知识	教学目标①
2.能力要求:能够运用专业知识和技能分析与创作数字媒体艺术作品。	互联网模式、产品开发实践	教学目标① 教学目标②
3.素质要求:具有良好的视觉艺术修养,并具有前沿探索意识和思维能力。具有创新意识、团队意识、现代意识	互联网模式、创业与团队	教学目标③

4. 课程教学方法与手段

课程讲授、实际案例分析。

5. 课程资源

推荐教材及参考文献：

《互联网时代》，《互联网时代》主创团队，北京联合出版公司，2015

6. 学生成绩评定

(1) 考核方式：技法类作业考试。期中考查为各阶段习作的集合。期末考查为根据市场需求，运用互联网运营与盈利的模式，设计与开发制作互联网产品。

(2) 评价标准：

考核等级	评价标准
优秀（90-100）	掌握互联网模式、产品开发与创业的流程，实践与反馈的效果优秀。
良好（80-89）	基本掌握互联网模式、产品开发与创业的流程，实践与反馈的效果良好。
中等（70-79）	了解互联网模式、产品开发与创业的流程，实践与反馈的效果中等。
及格（60-69）	基本了解互联网模式、产品开发与创业的流程，实践与反馈的效果合格。
不及格（低于 60）	不太互联网模式、产品开发与创业的流程，实践与反馈的效果较差。

(3) 成绩构成：

平时成绩占 30%；期中成绩占 30%；期末成绩占 40%。

(4) 过程考核：

平时成绩有考勤与课程表现构成，考勤由学工部门和教师点名册共同核对确定，课堂表现为学习态度、课堂活跃程度、课堂讨论表现组成。

二、教学内容和学时分配

第一章 互联网思维与模式（12 学时）

1. 教学要求

了解界面发展演变历史，应用与基础理论，互联网思维与盈利模式。

2. 主要内容

- 1) 互联网产业发展历程
- 2) 互联网思维
- 3) 互联网模式及大量案例
- 4) 互联网创业与团队

- 5) 共享经济
- 6) 产品经理
- 7) 能力画布
- 8) 商业模式分析、市场分析

3.教学方法

课程讲授，案例展示，课堂讨论。

4.学习资料

由任课教师根据需要自备资料。

5.思考题

分析一些你喜欢用的互联网产品的模式，了解其创业过程，团队。

第二章 用户分析与研究（12 学时）

1.教学要求

了解用户分析与研究，了解产品的本质，并能做用户画像表、用户体验地图等

2.主要内容

- 1) 用户与客户，用户分析
- 2) 用户画像
- 3) 产品的本质
- 4) 用户需求、MVP 核心
- 5) 用户体验地图

3.教学方法

课程讲授，案例展示，课堂讨论。

4.学习资料

由任课教师根据需要自备资料。

5.思考题

你们了解真正的自己的行为和需求吗？

第三章 移动媒体应用设计（12 学时）

1.教学要求

掌握产品设计与制作的流程和工具。

2.主要内容

- 1) 产品设计
- 2) 信息架构设计
- 3) 做产品必备 5 大工具，共创三部曲
- 4) 无招胜有招，用户故事版
- 5) 跟着用户一起成长
- 6) 交互设计与产品逻辑
- 7) 演示 demo
- 8) 技术逻辑

3.教学方法

课程讲授，案例展示，课堂讨论。

4.学习资料

由任课教师根据需要自备资料。

5.思考题

有哪些优秀的原型设计工具？

交互设计原则相互冲突时如何抉择？

第四章 产品运营与增长 （8 学时）

1.教学要求

了解产品运营与数据，产品的增长与迭代。

2.主要内容

- 1) 了解产品运营
- 2) 运营与数据
- 3) 产品运转图
- 4) 增长黑客
- 5) 产品迭代规则

3.教学方法

课程讲授，案例展示，课堂指导。

4.学习资料

由任课教师根据需要自备资料。

5.思考题

产品上线后的关注点是什么？产品运营做什么？

第五章 移动媒体应用设计与开发实践（16 学时）

1.教学要求

掌握移动媒体应用设计与开发的整个过程，从创新创业的角度出发，设计相对完整的演示作品，并在最终进行作品发布。

2.主要内容

- 1) 设计调研
- 2) 设计提案
- 3) 流程分析与架构
- 4) 界面设计
- 5) 原型制作
- 6) 测试
- 7) 路演技巧
- 8) 作品发布会（路演）

3.教学方法

课堂指导。

4.学习资料

由任课教师根据需要自备资料。

5.思考题

产品好坏的评价标准有哪些？及其主次。

三、实践教学内容安排

序号	实验（实践）项目名称	主要内容	学时	实验（实践）属性	类型	组织方式	考核要求
1	移动媒体应用设计与开发实践	根据市场需求，运用互联网运营与盈利的模式，设计与开发制作互联网产品，并要求发布	8	专业	综合	3~5 人的团队	大作业考核

《综合设计表达》课程教学大纲

Comprehensive Design Expressions

大纲主撰人：陈帆帆

大纲审核人：陈孟伟

【课程代码】235647001

【课程修习类型】必修课

【开课学院】文化创意学院

【适用专业】数字媒体艺术专业（产品设计方向）

【学分数】3.5

【学时数】64（48/16）

【建议修读学期】二秋

【先修课程】无

一、课程说明

1. 课程介绍

综合设计表达是数字媒体艺术专业产品设计方向学生的专业基础课程之一。表现技法是产品设计的语言，也是设计师表达设计创意的必备技能，是设计全过程中的一个重要环节。通过该课程的学习，学生主要掌握设计快速的表达方式及效果图表现，自如传达设计创意及意图。

The course is one of the basic courses for students majoring in Product Design. Performance technique is not only the language of product design, but also the necessary skill for designers to express design ideas. It is an important link in the whole process of design. Through the study of this course, students mainly master the fast expression of design and the performance of renderings, and freely convey the design ideas and intentions.

2. 课程内容及课时安排

章次	内 容	总学时	理论学时	实验实践学时
一	淡彩速写	16	12	4
二	材质表现	16	12	4
三	产品设计草图的快速设计表现	16	12	4
四	产品设计方案图深入绘画，结合专业软件效果表现	16	12	4

3. 课程教学目标

开设本课程的目的是让学生了解设计表现技法在设计中的重要地位以及学习设计表现技法的目的要求，并通过各种表现技法的练习，掌握快速的表达方式，传达设计创意和视觉美感。

（1）课程教学目标：

①通过本课程的学习，使学生系统掌握设计草图表现的基础知识、手绘工具和表现方法；

②通过设计草图的学习和绘制，深入并熟练掌握手绘草图工具、技法表达的综合运用，提高学

生对于头脑中创意产品构想的转化和表达能力。

③在理论和实际相结合的层面上提高学生对于产品思维的自如转化和表达，并在提高手绘水平的基础上提升对产品的审美能力，为后续专业课程做准备，使学生在理性层面上去感受产品美，产品表达美和产品创造美。

(2) 课程目标对培养要求的支撑：

培养要求	课程支撑点	课程教学目标
知识要求：系统掌握设计草图表现的基础知识、手绘工具和表现方法；	设计手绘草图的基本概念，工具和技法训练。	教学目标①
能力要求：深入并熟练掌握手绘草图工具、技法表达的综合运用，提高学生对于头脑中创意产品构想的转化和表达能力。	深入掌握产品手绘草图和效果图绘画的流畅表达。	教学目标②
素质要求：在理论和实际相结合的层面上提高学生对于产品思维的自如转化和表达，并在提高手绘水平的基础上提升对产品的审美能力，为后续专业课程做准备，使学生在理性层面上去感受产品美，产品表达美和产品创造美。	产品设计方案图深入绘画，结合专业软件精细表现，深入思考产品手绘表达的形式美。	教学目标②③

4. 课程教学方法与手段

本课程主要以教师的讲授和技法示范为主，结合使用多媒体和实践教学手段，展开双边教学，实现教与学、老师与学生的实践互动。按照预定的几个阶段，分步骤从易到难，渐进式地提高学生的设计表达能力。

5. 课程资源：

由于本课程属于学科专业课，而艺术专业教材并无定法，对艺术实践的指导要根据学生的具体情况因材施教，因此任课教师可根据学生的实际情况指定学习书目（可超出本教材范围）。推荐教材：胡锦涛等著，《设计艺术表现》，长沙：湖南大学出版社，2006

林璐，周波，《思维的再现——工业设计视觉表现》，北京：中国建筑工业出版社，2009

6. 学生成绩评定

(1) 考核方式：考查

(2) 评价标准：

考核等级	评价标准
------	------

优秀（90-100）	系统全面地理解设计草图表现的基础知识、手绘工具和表现方法的基础知识，熟练掌握技法表达的综合运用，在理论和实际相结合的层面上提高对于产品思维的自如转化和表达，并在提高手绘水平的基础上提升对产品的审美能力。
良好（80-89）	比较全面地理解设计草图表现的基础知识、手绘工具和表现方法的基础知识，较好的掌握技法表达的综合运用，提高手绘水平的基础上提升对产品的审美能力。
中等（70-79）	基本理解和掌握设计草图表现的基础知识、手绘工具和表现方法的基础知识，基本掌握技法表达的综合运用，大致提高手绘水平的基础上提升对产品的审美能力。
及格（60-69）	基本理解设计草图表现的基础知识、手绘工具和表现方法的基础知识，基本掌握技法表达的综合运用，对产品手绘表达的审美能力难以形成个人见解。
不及格（低于 60）	未能理解设计草图表现的基础知识、手绘工具和表现方法的基础知识，无法掌握技法表达的综合运用。

（3）成绩构成：

该课程考核方式为考查，课程总成绩综合考察学生出勤情况、学习态度、平时作业、期末成绩，其中出勤及学习态度占 30%、期中作业占 30%、期末成绩占 40%。

（4）过程考核：

平时成绩的具体构成：出勤率、迟到早退、学习态度、团队精神。学生上课过程监控主要是点名、教学工作记录、自主学习、学习表现与观察。期中成绩主要看创意基本构思和手绘表达流畅度。

二、教学内容和学时分配

第一章 淡彩速写（16 学时）

1. 教学要求

通过本单元的学习，掌握在线描速写的基础上，施以简略明快的淡彩来表现一定的色彩关系或配色方案的速写形式。

2. 主要内容

节序	单元内容	学时数
1•1	草图速写的表现特点	1
1•2	草图速写的表现要求	1
1•3	草图速写的表现方法	2
1•4	各类产品的淡彩速写表现	12

3. 教学方法

通过理论授课、实例示范、课堂互动进行指导与讨论。论课以教师课堂讲授为主，课堂讲授采用现代多媒体和传统方法结合，组织课堂讨论。实践内容在专业教室进行，教师进行示范，并根据

学生情况进行一对一指导。

4.学习资料

林璐，周波，《思维的再现——工业设计视觉表现》，中国建筑工业出版社，2009，1-25 页

5.思考题

草图练习：20 张（教师可根据学生进度，按需要调整）

第二章 材质表现（16 学时）

1.教学要求

通过本单元的学习，掌握不同材质的表现技法。通过本单元的学习，不同材质的不同视觉特性的形成原理，各类材质的表现方法及给定形体在不同材质下的表现练习。

2.主要内容

节序	单元内容	学时数
2•1	反光且透光的材质表现	4
2•2	反光但不透光的材质表现	4
2•3	不反光且不透光的材质表现	4
2•4	不反光但透光的材质表现	4

3.教学方法

通过理论授课、实例示范、课堂互动进行指导与讨论。论课以教师课堂讲授为主，课堂讲授采用现代多媒体和传统方法结合，组织课堂讨论。实践内容在专业教室进行，教师进行示范，并根据学生情况进行一对一指导。

4.学习资料

林璐，周波，《思维的再现——工业设计视觉表现》，中国建筑工业出版社，2009，25-60 页

5.思考题

材质练习：5 张（教师可根据学生进度，按需要调整）

第三章 产品设计草图的快速设计表现（16 学时）

1.教学要求

通过本单元的学习，徒手画不同规则曲面与自由曲面的结构线条，获得熟练运用各类线条与分析、分解各种复杂空间曲面与形体的能力。快速把握产品形体的绘制，及各种材质运用绘画，凸显形体表达能力，加强学生对创意的手头表达能力，能以迅速、简练、概括和鲜明的手法对艺术形象进行表达强烈的设计意图感受。

2.主要内容

节序	单元内容	学时数
3•1	产品快速设计表现的表现特点	1
3•2	产品快速设计表现的表现要求	1
3•3	产品快速设计表现的表现方法	2
3•4	各类产品的快速设计表现表现练习	12

3.教学方法

通过理论授课、实例示范、课堂互动进行指导与讨论。论课以教师课堂讲授为主，课堂讲授采用现代多媒体和传统方法结合，组织课堂讨论。实践内容在专业教室进行，教师进行示范，并根据学生情况进行一对一指导。

4.学习资料

胡锦等著，《设计艺术表现》，长沙：湖南大学出版社，2006，1-30 页

5.思考题

方案草图练习：3 张，每张纸上画 1 个。（教师可根据学生进度，按需要调整）

第四章 产品设计方案图深入绘画，结合专业软件表现（16 学时）

1.教学要求

通过本单元的学习，学生将自己设计的方案用一种形象的、易于识别的方式表现出来，使得具体主题转换成视觉表现，通过表现技法的学习，进一步提高学生的审美能力和表达能力，帮助学生培养对形态的敏锐的感受能力，并启迪其创造新产品的灵感。本课程着重讲如何绘制产品设计快速表现和方案效果图呈现，对表现的基本要素，表现的分析，材料质感的表现，设计思路的表现，表现图画面处理的基本法则，复杂形态的观察与表现，其它表现图形式与方法等内容进行更深入，更精确的绘制和表达。

2.主要内容

节序	单元内容	学时数
4•1	产品设计方案图精细表现的表现特点	1
4•2	产品设计方案图精细表现的表现要求	1
4•3	产品设计方案图精细表现的表现方法	2
4•4	产品设计方案图深入全面展现，结合专业绘制软件精细表现练习	12

3.教学方法

通过理论授课、实例示范、课堂互动进行指导与讨论。论课以教师课堂讲授为主，课堂讲授采

用现代多媒体和传统方法结合，组织课堂讨论。实践内容在专业教室进行，教师进行示范，并根据学生情况进行一对一指导。

4. 学习资料

胡锦涛等著，《设计艺术表现》，长沙：湖南大学出版社，2006，31-55 页

5. 思考题

效果图练习：5 张（教师可根据学生进度，按需要调整）

三、实践教学内容安排

序号	实验（实践）项目名称	主要内容	学时	实验（实践）属性	类型	组织方式	考核要求
1	淡彩速写	产品结合简单彩绘工具表现	4	专业基础	综合	课堂练习	手绘图表现
2	材质表现	产品不同材质结合相应彩绘工具精细表现	4	专业基础	综合	课堂练习	手绘图表现
3	产品设计草图的快速设计表现	产品结合专业彩绘工具深入表现	4	专业基础	综合	课堂练习	手绘图表现
4	产品设计方案图深入绘画，结合专业软件表现	产品表现结合设计思维深入表现	4	专业基础	综合	课堂练习	手绘图表现

《产品立体造型》课程教学大纲

Product Three-Dimensional Modeling

大纲主撰人：邓佳 大纲审核人：陈孟伟

【课程代码】235648001

【课程修习类型】选修课

【开课学院】文化创意学院

【适用专业】数字媒体艺术专业（产品设计方向）

【学分数】3.5

【学时数】64（48/16）

【建议修读学期】二秋

【先修课程】无

一、课程说明

1. 课程介绍

产品立体造型是文创产品设计专业本科必修的一门重要的设计基础课。它将立体构成与产品造型知识相互贯通，着重介绍产品立体造型的概念、构成方式及原理。课程内容主要包括产品立体造型概念、立体构成要素、立体造型形式美法则、立体造型方法、动态立体造型、立体造型在产品设

计中的应用、立体造型综合练习等。这些内容将在后续高阶段《产品语义设计》、《文创产品专题设计》等课程中得到应用。

Product three-dimensional modeling is an important basic design course for product design majors. This course combines three-dimensional composition and product modeling. The content of this course mainly includes the concept of three-dimensional composition, the concept of product modeling, the elements of three-dimensional composition, the beauty of the form of three-dimensional composition, the three-dimensional composition method, and the dynamic three-dimensional modeling. The content of this course will be applied in the subsequent advanced courses "Product Semantic Design" and "Cultural Creative Product Design".

2. 课程内容及课时安排

章次	内 容	总学时	理论学时	实验、实践学时
一	产品立体造型概述 1. 立体造型的起源 2. 立体造型的认知 3. 立体造型形态要素	4	4	0
二	点体的形态特征及立体造型	8	4	4
三	线体的形态特征及立体造型	8	4	4
四	面体的形态特征及立体造型	8	4	4
五	立体造型之材料与构造	8	8	0
六	产品立体造型的形式美法则	4	4	0
七	立体造型之活动造型	4	4	0
八	立体造型在产品中的应用	4	4	0
九	点线面体综合造型练习	16	12	4

3. 课程教学目标

(1) 课程教学目标:

①学习掌握构成立体造型的基本概念、基本理论等方面的基础知识,了解并关注立体造型知识在文创产品设计专业中的作用。

②初步具有立体构成表达的基本运用能力、一定的立体造型创作能力,养成多种形式创意的习惯。

③理解立体造型在产品中的意义,提高思考与认识的主观能动性的构成意识培养。

(2) 课程目标对培养要求的支撑:

培养要求	课程支撑点	课程教学目标
1.知识要求：掌握立体造型的基本理论和基本概念	掌握立体造型和材料媒介关于构成形式的基本理论和知识	教学目标 1
2.能力要求：掌握立体造型的基本表达和多种媒介表现技能	正确使用构成规律中常用的表现手段，具备一定的实践表达能力	教学目标 2
3.素质要求：具有运用形式语言进行设计表现的思维能力。	掌握产品立体造型的客观表现和主观表达的创意思维	教学目标 3

4. 课程教学方法与手段

根据本专业的特点，通过讲授、辅导、鉴赏、讨论、讲座等多种教学手段和在作品分析中理解构成表达的基本原理和形式法则，强调创意的思维能力和培养创新能力，并以大量优秀的作品为范例，引导学生积极开展实践和技能训练。

5. 课程资源

① 《立体造型：工业产品形态美学教程》孙岚 编著 广西美术出版社 2009 年；

② 《产品立体造型》超星自建慕课。

6. 学生成绩评定

(1) 考核方式：（考查）

(2) 评价标准：

考核等级	评价标准
优秀（90-100）	立体造型构思表达清楚完整，技法表现效果恰当准确，无形式概念和表达错误
良好（80-89）	立体造型构思表达较清楚完整，技法表现效果较准确，有少数形式概念和表达错误
中等（70-79）	立体造型构思表达基本清楚完整，技法表现效果一般，有一定的形式概念和表达错误
及格（60-69）	立体造型构思表达比较勉强，技法表现效果较差，有很多的形式概念和表达错误
不及格（低于 60）	立体造型构思表达有障碍，技法表现效果很差，有较多严重的形式概念和表达错误

(3) 成绩构成：（平时成绩占 30%，期中成绩占 30%，期末考查成绩占 40%）

(4) 过程考核：(平时成绩由课内和课后作业的平均成绩作为考核分数，含出勤情况、课堂纪律、作业、实践操作和课后自我学习效果等)

二、教学内容和学时分配

第一章 产品立体造型概述(4 学时)

1.教学要求

了解掌握构成形式美的基本概念和基本规律方法。

2.主要内容

- (1) 立体造型的起源
- (2) 立体造型的认知
- (3) 立体造型形态要素

3.教学方法

理论讲授结合实践结合，阶段性总结讲评。

4.阅读材料

参考教材《立体构成：工业产品形态美学教程》第 1 课、第 2 课。

5.思考作业题

从专业的需求出发，分析学习立体造型的意义有哪些？

第二章 点体的形态特征及立体造型(8 学时)

1.教学要求

掌握点体构成的形态特征，在三维的空间里探索点体立体造型的方法。

2.主要内容

- (1) 三维空间中点的语意
- (2) 三维空间中点体的语意
- (3) 产品点体造型的方法及案例分析
- (4) 点体造型实践

3.教学方法

理论讲授结合实践，课堂辅导和阶段讲评。

4.阅读材料

参考教材《立体构成：工业产品形态美学教程》第 2 课。

5.思考作业题

点体造型练习一组。

第三章 线体的形态特征及立体造型（8 学时）

1. 教学要求

掌握线体构成的形态特征，在三维的空间里探索线体立体造型的方法。

2. 主要内容

- （1）三维空间中线的语意
- （2）三维空间中线体的语意
- （3）产品线体造型的方法及案例分析
- （4）线体造型实践

3. 教学方法

作品赏析、影片播放、 小组讨论

4. 阅读材料

参考教材《立体构成：工业产品形态美学教程》第 2 课

5. 思考作业题

线体造型练习一组。

第四章 面体的形态特征及立体造型（8 学时）

1. 教学要求

掌握面体构成的形态特征，在三维的空间里探索面体立体造型的方法。

2. 主要内容

- （1）三维空间中面的语意
- （2）三维空间中面体的语意
- （3）产品面体造型的方法及案例分析
- （4）面体造型实践

3. 教学方法

讲授理论、教学实践、完成正稿和针对性指导。

4. 阅读材料

参考教材《立体构成：工业产品形态美学教程》第 2 课

5. 思考作业题

面体造型练习一组。

第五章 立体造型之材料与构造（8 学时）

1. 教学要求

理解和掌握立体造型与材料与构造的关系。

2. 主要内容

- （1）立体造型材料的分类与表现
- （2）立体造型的结构与构造
- （3）材料的成型与表面处理

3. 教学方法

作品赏析、影片播放、 小组讨论

4. 阅读材料

参考教材《立体构成：工业产品形态美学教程》第 3 课

第六章 产品立体造型的形式美法则（4 学时）

1. 教学要求

理解和掌握产品立体造型的形式美法则，结合案例分析形式美存在的价值。

2. 主要内容

- （1）对比与调和
- （2）单纯与群化
- （3）对称与均衡
- （4）尺度与比例
- （5）节奏与旋律
- （6）联想、现象与意境

3. 教学方法

作品赏析、影片播放、 小组讨论

4. 阅读材料

参考教材《立体构成：工业产品形态美学教程》第 4 课

第七章 立体造型之活动造型（4 学时）

1.教学要求

理解和掌握产品立体造型的活动造型分类及造型方法。

2.主要内容

- （1）自然力的活动造型
- （2）人造动力的活动造型

3.教学方法

作品赏析、影片播放、 小组讨论

4.阅读材料

参考教材《立体构成：工业产品形态美学教程》第 5 课

第八章 立体造型在产品设计中的应用（4 学时）

1.教学要求

了解立体造型在各类产品设计中的应用。

2.主要内容

- （1）立体造型在文创产品设计中的应用赏析
- （2）立体造型在其他产品设计中的应用赏析

3.教学方法

作品赏析、影片播放、 小组讨论

4.阅读材料

参考教材《立体构成：工业产品形态美学教程》第 6 课

第九章 点线面体综合造型练习（16 学时）

1.教学要求

理解并掌握点线面体立体造型的创作与实际应用。

2.主要内容

(1) 点线面体综合造型的概念

(2) 点线面体综合造型的实践

3.教学方法

作品赏析、影片播放、 小组讨论

4.阅读材料

自制素材

5. 思考作业题

点线面体综合造型练习一组。

三、实践教学内容安排

序号	实验（实践）项目名称	主 要 内 容	学时	实验（实践）属性	类型	组织方式	考核要求
1	点体立体造型	点体构成的表现形式	综合	基础	综合	课 堂 练习	模型实体
2	线体立体造型	线体构成的表现形式	综合	基础	综合	课 堂 练习	模型实体
3	面体立体造型	面体构成的表现形式	综合	基础	综合	课 堂 练习	模型实体
4	点线面体综合造型	综合习作	综合	基础	综合	课 堂 练习	模型实体

《材料与工艺》课程教学大纲

Material and Processing Technology

大纲主撰人：邓佳

大纲审核人： 陈孟伟

【课程代码】 235634001

【课程修习类型】 选修课

【开课学院】 文化创意学院

【适用专业】 数字媒体艺术专业（产品设计方向）

【学分数】 3

【学时数】 64（32/32）

【建议修读学期】 二秋

【先修课程】 产品立体造型

一、课程说明

1. 课程介绍

产品设计材料与工艺是文创产品设计专业本科生的专业基础课。它将文创产品常用的材料、加

工技术与产品构造相互贯通，着重介绍材料的特点、应用技术及构造方式及原理。课程内容主要包括产品材料与工艺概论、木质材料特性与应用技术、塑料材料特性与应用技术、金属材料特性及应用技术、布绒材料特性及应用技术、陶瓷材料概述、其他材料特性及应用技术、产品材料与工艺应用练习等。培养学生对不同造型材料物理特性、功能属性和意向特征对综合认知和理解，使学生掌握产品造型工艺方法的基本原理和应用，为其他专业课程和相关设计工作打下必要的基础。

Material and Processing Technology is a professional basic course for undergraduates majoring in product design. This course combines the materials and processes commonly used in products and product structure, focusing on introducing the characteristics of materials, application techniques, and construction methods and principles. The content of the course mainly includes the introduction of product materials and processes, the characteristics and application technologies of wood materials, the characteristics and application technologies of plastic materials, the characteristics and application technologies of metal materials, the characteristics and application technologies of cloth, the overview of ceramic materials, and other materials. The characteristics and application techniques, product materials and process application exercises, etc. Cultivate students to have a comprehensive understanding and understanding of the physical characteristics, functional attributes and intentional characteristics of different modeling materials, so that students can master the basic principles and applications of product modeling process methods, and lay the necessary foundation for other professional courses and related design work.

2. 课程内容及课时安排

章次	内 容	总学时	理论学时	实验、实践学时
一	产品材料与工艺概述 1. 设计材料的分类 2. 设计材料的性能 3. 设计材料与工艺的发展趋势	8	8	0
二	设计材料的特性与工艺解析 1. 木材特性与应用技术 2. 塑料材料特性与应用技术 3. 金属材料特性与应用技术 4. 陶瓷材料特性与应用技术 5. 布绒材料特性与应用技术 6. 其他材料及复合材料概述	24	24	0
三	材料应用综合练习	32	32	0

3. 课程教学目标

(1) 课程教学目标：

①学习掌握构成设计材料及工艺的基本分类、特性等方面的基础知识，了解并关注材料与工艺在文创产品设计专业中的作用。

②初步具有材料的基本运用能力、一定的材料加工能力，养成多种形式创意的习惯。

③理解材料在产品设计中的意义，提高思考与认识的主观能动性。

(2) 课程目标对培养要求的支撑：

培养要求	课程支撑点	课程教学目标
1.知识要求：掌握设计材料的基本分类及特性	掌握立体造型和材料媒介关于构成形式的基本理论和知识	教学目标 1
2. 能力要求：掌握不同材料的特性及应用特点	正确使用材料进行设计表达，具备一定的实践能力	教学目标 2
3. 素质要求：具有分析材料应用趋势的思维能力。	掌握产品设计中材料与工艺应用的特点	教学目标 3

4. 课程教学方法与手段

根据本专业的特点，通过讲授、辅导、鉴赏、讨论、讲座等多种教学手段和在作品分析中理解产品材料及工艺应用的基本特点，培养观察能力及创新能力，并以大量优秀的作品为范例，引导学生积极开展实践和技能训练。

5. 课程资源

(1) 《工业设计材料与加工工艺》桂元龙 徐向荣 著 北京理工大学出版社 2007 年；

(2) 《材料与工艺》超星自建慕课。

6. 学生成绩评定

(1) 考核方式：(考查)

(2) 评价标准：

考核等级	评价标准
优秀 (90-100)	在规定主题下对于材料与工艺的选择及运用表达清楚完整，技法表现效果恰当准确，无形式概念和表达错误
良好 (80-89)	在规定主题下对于材料与工艺的选择及运用表达较清楚完整，技法表现效果较准确，有少数形式概念和表达错误
中等 (70-79)	在规定主题下对于材料与工艺的选择及运用表达基本清楚完整，技法表现效果一般，有一定的形式概念和表达错误
及格 (60-69)	在规定主题下对于材料与工艺的选择及运用表达比较勉强，技法表现效果较差，有很多的形式概念和表达错误
不及格 (低于 60)	在规定主题下对于材料与工艺的选择及运用表达表达有障碍，技法表现效果很差，有较多严重的形式概念和表达错误

(3) 成绩构成：平时成绩占 30%，期中成绩占 30%，期末考查成绩占 40%

(4) 过程考核：平时成绩由课内和课后作业的平均成绩作为考核分数，含出勤情况、课堂纪律、作业、实践操作和课后自我学习效果等

二、教学内容和学时分配

第一章 产品材料与工艺概述（8 学时）

1.教学要求

了解文创产品设计领域材料与工艺的概念、特点。

2.主要内容

- (1) 设计材料的分类
- (2) 设计材料的性能
- (3) 设计材料与工艺的发展趋势

3.教学方法

讲授理论的同时结合案例分析，并通过提问组织课堂互动讨论。

4.阅读材料

参考教材《工业设计材料与加工工艺》第 1 章；

5.思考作业题

目前市场上的文创产品主要涉及的材料有哪些？

第二章 设计材料的特性及工艺解析（24 学时）

1.教学要求

掌握点体构成的形态特征，在三维的空间里探索点体立体造型的方法。

2.主要内容

- (1) 木材特性与应用技术
 - a. 木材的特性
 - b. 木材的分类
 - c. 木材的加工工艺
 - d. 木材在产品中的应用
- (2) 塑料材料特性与应用技术
 - a. 塑料的特性
 - b. 塑料的分类
 - c. 塑料的加工工艺

d. 塑料在产品中的应用

(3) 金属材料特性与应用技术

a. 金属的特性

b. 金属的分类

c. 金属的加工工艺

d. 金属在产品中的应用

(4) 陶瓷材料特性与应用技术

a. 陶瓷的特性

b. 陶瓷的分类

c. 陶瓷的加工工艺

d. 陶瓷在产品中的应用

(5) 布绒材料特性与应用技术

a. 布绒的特性

b. 布绒的分类

c. 布绒的加工工艺

d. 布绒在产品中的应用

(6) 其他材料及复合材料概述

3.教学方法

理论讲授结合实践，课堂辅导和阶段讲评。

4.阅读材料

参考教材《工业设计材料与加工工艺》第 2-7 章

第三章 材料应用综合练习（32 学时）

1. 教学要求

掌握材料应用的基本方法及准则。

2. 主要内容

(1) 结合主题的材料应用方法讲授及实践操作

(2) 作品展示及发布

3. 教学方法

理论讲授结合实践，课堂辅导和阶段讲评

4. 阅读材料

自制素材

5. 思考作业题

材料应用综合练习一组。

三、实践教学内容安排

序号	实验（实践）项目名称	主要内容	学时	实验（实践）属性	类型	组织方式	考核要求
1	材料与工艺调研	材料与工艺调研	综合	基础	综合	课堂练习	调研报告
2	材料的应用	综合习作	综合	基础	综合	课堂练习	模型实体

《计算机辅助 1》课程教学大纲

Computer Aided Product Design I

大纲主撰人：叶米兰 大纲审核人：陈孟伟

【课程代码】235635001

【课程修习类型】选修课

【开课学院】文化创意学院

【适用专业】数字媒体艺术专业（产品设计方向）

【学分数】3

【学时数】64（32/32）

【建议修读学期】二秋

【先修课程】无

一、课程说明

1. 课程介绍

计算机辅助 1 是面向数字媒体艺术专业产品设计方向的专业选修课程，学习和分析空间形体关系、设计制图的绘制方法和规则、产品模型建模和渲染表现方法。计算机辅助 1 让学生掌握一门工程界的“技术语言”，学会用图纸和模型的方法与工程技术人员对话。通过本课程的学习，使学生了解并掌握利用三维建模软件（Rhino）来辅助产品设计，提升空间思维能力和三维创作能力，并能制作产品效果图和结构图，为以后产品设计方案呈现打下坚实基础。

Computer Aided Product Design I is a required course for the product design of digital media art major. It studies the theory and application of various perspectives, drawing methods and rules of design technical drawings, product model modeling and rendering performance methods. Computer Aided Product Design I

enable students to master a "technical language" in the engineering field, and learn to use drawings and models to communicate with engineering technicians. Through the study of this course, students can understand and master the use of 3D modeling software (Rhino) to assist product design, and be able to do a good job in the rendering of design sketch, laying a solid foundation for the presentation of future product design schemes.

2. 课程内容及课时安排

章次	内 容	总学时	理论学时	实验、实践学时
一	设计制图基本知识和绘图技能	8	8	0
二	rhino 建模基础	20	12	8
三	rhino 建模进阶	8	4	4
四	渲染基础	12	8	4
五	产品设计实例建模与渲染	16	0	16

3. 课程教学目标

(1) 课程教学目标:

- ① 通过本课程的教学,使学生了解计算机辅助产品设计的基本概念和流程方法。
- ② 通过本课程的教学,让学生通过技法学习与实践的方式,掌握利用计算机进行产品模型建模和渲染,能够完成产品造型设计与表现。
- ③ 通过本课程的教学,提升产品造型创新设计能力与产品表现能力,锻炼立体思维和空间想象能力。

(2) 课程目标对培养要求的支撑:

培养要求	课程支撑点	课程教学目标
1.知识要求:系统、扎实地掌握本专业规定的基础知识、基本理论和基本技能;掌握数字媒体艺术专业产品设计方向必要的理论知识,有较强的计算机辅助产品设计技能。	了解计算机辅助产品设计的流程方法。	教学目标①
2.能力要求:能够运用专业知识和技能对设计作品进行综合分析,并具备独立完成综合设计项目的能力。	掌握利用计算机进行产品模型建模和渲染	教学目标②、 ③
3.素质要求:具有良好的视觉艺术修养,并具有前沿探索意识和思维能力。	提升产品造型创新设计能力与产品表现能力,锻炼立体思维和空间想象能力。	教学目标③

4. 课程教学方法与手段

根据本专业的特点，通过课程讲授、案例分析、实践操作、讨论等多种教学手段。

5. 课程资源

推荐教材及参考文献：（核心阅读材料，必须提供经典的文献和前沿的文献）

《Rhino 6.0 中文版完全自学一本通》，作者孟令明，电子工业出版社，2019

6. 学生成绩评定

（1）考核方式：技法类作业考试，完成相应的专业训练作品。

（2）评价标准：

考核等级	评价标准
优秀（90-100）	产品模型精细，建模思路和流程清晰，材质和渲染表现视觉性好，产品造型创新，设计美感强。
良好（80-89）	产品模型较为细致，建模思路和流程较为清晰，材质和渲染表现视觉性良好，产品造型独特，有较好的设计美感。
中等（70-79）	产品模型有一定的细节，建模思路和流程一般，材质和渲染表现视觉性一般，产品造型合理创新性不足，设计美感一般。
及格（60-69）	产品模型、材质表现和渲染效果整体较差，设计美感不足，学习态度不够积极。
不及格（低于 60）	学习态度较差，作业整体完成度低，未按时完成作业；有一定量的缺课。

（3）成绩构成：平时成绩占 30%；期中成绩占 30%；期末成绩占 40%。

（4）过程考核：平时成绩有考勤与课程表现构成，考勤由学工部门和教师点名册共同核对确定，课堂表现为学习态度、课堂活跃程度、课堂讨论表现组成。

二、教学内容和学时分配

第一章 设计制图基本知识和绘图技能（8 学时）

1. 教学要求

了解设计制图的意义、内容和对产品设计的作用。

掌握基本的投影与组合体关系，锻炼空间分析能力与空间想象力。

2. 主要内容

（1）概论

（2）尺寸标注、作图规范

- (3) 正投影基础
- (4) 基本体的投影
- (5) 立体表面的相贯线
- (6) 组合体及图样画法
- (7) 轴测图、测装配图

3.教学方法

课程讲授，案例展示，课堂讨论。

4.学习资料

由任课教师根据需要自备资料。

5.思考题

通过产品的二维视图，绘制其透视视图。

第二章 rhino 建模基础（20 学时）

1.教学要求

掌握 rhino 产品建模的基本思路和建模的基础方法。能完成简单的实体建模和曲面建模操作。

2.主要内容

- (1) 计算机辅助工业设计概念与方法
- (2) Rhino 软件介绍与界面
- (3) 基本操作
- (4) 点与线的创建与编辑
- (5) 曲面的创建与编辑
- (6) 曲面检测与分析工具

3.教学方法

以实例演示与讲授，计算机实例练习为主，学生自主学习、相互学习为辅

4.学习资料

教材及任课教师根据需要自备资料。

《Rhino 6.0 中文版完全自学一本通》

5.思考题

如何通过分析产品造型，迅速建立建模思路？

完成课堂与课后建模练习作业。

第三章 rhino 建模进阶（8 学时）

1.教学要求

掌握 rhino 高级曲面建模操作与技巧。

2.主要内容

- （1）曲面建模与面片划分思路
- （2）最简扫掠
- （3）控制断面
- （4）曲面面片的划分

3.教学方法

以实例演示与讲授，计算机实例练习为主，学生自主学习、相互学习为辅；

4.学习资料

教材及任课教师根据需要自备资料。

《Rhino 6.0 中文版完全自学一本通》

5.思考题

完成高阶曲面建模练习 1 个

第四章 渲染基础（12 学时）

1.教学要求

掌握 v-ray 插件，keyshot 渲染模型的操作，了解其他渲染软件和插件。

2.主要内容

- （1）渲染基本概念与操作
- （2）灯光、场景与摄像机
- （3）材质与贴图
- （4）渲染参数的设置
- （5）特效

3.教学方法

以实例演示与讲授，计算机实例练习为主，学生自主学习、相互学习为辅。

4.学习资料

教材及任课教师根据需要自备资料。

《Rhino 6.0 中文版完全自学一本通》

5.思考题

比较 V-ray 与 keyshot 渲染的优劣势？

完成渲染作业 2~3 张

第五章 产品设计实例建模与渲染（16 学时）

1.教学要求

掌握计算机辅助产品设计实例建模与渲染。

2.主要内容

- (1) 案例详解
- (2) 产品设计草图与细节深化
- (3) 产品设计建模
- (4) 模型与场景渲染
- (5) 模型与场景渲染

3.教学方法

以学生实例演练为主，教师辅导，学生相互学习为辅。

4.学习资料

教材及任课教师根据需要自备资料。

5.思考题

完成带场景的产品建模渲染大作业 1 份（多角度，多视图），并简单制作设计版面。

三、实践教学内容安排

序号	实验（实践）项目名称	主要内容	学时	实验（实践）属性	类型	组织方式	考核要求
1	建模和渲染阶段练习	建模和渲染阶段各课后作业练习	16	专业	综合	个人	期中作业的组成部分
2	产品设计实例创作	完成带场景的产品建模渲染大作业 1 份（多角度，多视图），并简单制作设计版面。	16	专业	综合	个人	期末作业的组成部分

《视觉设计基础》课程教学大纲

Fundamentals of Visual Design

大纲主撰人：陈孟伟

大纲审核人：陈帆帆

【课程代码】235636001

【课程修习类型】选修课

【开课学院】文化创意学院

【适用专业】数字媒体艺术专业（产品设计方向）

【学分数】3

【学时数】48（48/0）

【建议修读学期】二春

【先修课程】无

一、课程说明

1. 课程介绍

视觉设计基础是数字媒体艺术专业产品设计方向平台课程，学习视觉化创意的工具和方法。本课程梳理视觉设计的基础内容，学习了解中外视觉艺术和平面设计风格，艺术特征和设计表现，注重基础性视觉元素的平面设计训练，并结合产品设计今后的实践应用。课程内容分为设计认知与理论基础、设计方法与原则、应用设计三部分内容。通过本课程的学习，要求学生掌握视觉设计的艺术与实践应用，提升视觉创意的思维能力，视觉平面设计的表达能力；为学生今后更好完成产品视觉平面设计的艺术呈现和传播打下良好基础。

Visual design foundation is the platform course of digital media art professional product design direction, learning the tools and methods of visual creativity. This course sorts out the basic contents of visual design, learns about Chinese and foreign visual art and graphic design style, artistic features and design performance, pays attention to the graphic design training of basic visual elements, and combines with the practical application of product design in the future. The course consists of three parts: design cognition and theoretical basis, design methods and principles, and applied design. Through the study of this course, students are required to master the art and practical application of visual design, improve the thinking ability of visual creativity and the expression ability of visual graphic design. It will lay a good foundation for students to better complete the artistic presentation and communication of product visual graphic design in the future.

2. 课程内容及课时安排

章次	内容	总学时	理论学时	实验、实践学时
一	视觉艺术设计的认知与理论基础	12	12	0
二	视觉平面设计的设计方法与原则	12	12	0

三	视觉平面设计的专业应用	24	24	0
---	-------------	----	----	---

3. 课程教学目标

(1) 课程教学目标:

- ① 让学生对视觉设计有整体的认识,掌握平面设计基本美学原理与设计法则;
- ② 让学生通过技法学习与实践的方式,掌握视觉设计的综合使用能力,并能够独立完成综合设计项目;
- ③ 让学生通过实践创作,提升整体创意思维能力和审美力,锻炼视觉平面设计的设计能力与视觉表现力;

(2) 课程目标对培养要求的支撑:

培养要求	课程支撑点	课程教学目标
1.知识要求:系统、扎实地掌握本专业规定的基础知识、基本理论和基本技能;掌握数字媒体艺术专业产品设计方向必要的理论知识,有较强的专业策划、创作和推广技能。	掌握视觉设计基础知识	教学目标①
2.能力要求:具有一定的视觉艺术欣赏和审美能力,具备独立完成综合设计项目的能力。	掌握视觉设计的综合使用能力	教学目标②、③
3.素质要求:具有良好的视觉艺术修养,并具有前沿探索意识和思维能力。	提升创新思维能力和艺术审美水平	教学目标①、③

4. 课程教学方法与手段

根据本专业的特点,通过讲授、辅导、鉴赏、讨论等多种教学手段和在作品分析中理解基本原理和技法表现,开发创新思维,培养创新能力,并以大量优秀的作品为范例,引导学生审美、思考和动手能力。

5. 课程资源

推荐教材及参考文献:

《世界平面设计史》作者:王受之;出版社:中国青年出版社;

《版式设计——日本平面设计师参考手册》作者:(日)+Designing 编辑部;出版社:人民邮电出版社;

6. 学生成绩评定

(1) 考核方式:技法类作业考试,完成相应的专业训练作品。

(2) 评价标准:

考核等级	评价标准
优秀（90-100）	视觉平面设计构思和创意新颖，基础要素构成规则合理完善，设计美感较强，细节处理到位。
良好（80-89）	视觉平面设计构思和创意较好，基础要素构成规则合理合理，设计美感较好，细节处理较好。
中等（70-79）	视觉平面设计构思和创意一般，基础要素构成规则合理存不足，设计美感一般，细节处理一般；有一定的缺课。
及格（60-69）	视觉平面设计整体构思、设计、表现效果较差，学习态度不够积极，有一定的缺课。
不及格（低于 60）	学习态度较差，作业整体完成度低，未按时完成作业；有一定量的缺课。

（3）成绩构成：平时成绩占 30 % ，期中成绩占 30 % ，期末成绩占 40 %；

（4）过程考核：平时成绩的具体构成：出勤率、迟到早退、学习态度、团队精神。学生上课过程监控主要是点名、教学工作记录、自主学习、学习表现与观察。

二、教学内容和学时分配

第一章 导论：认知与理论基础 （12 学时）

1. 教学要求

要求学生了解并掌握视觉设计的目的与价值及其文化性、视觉性、时代性等。欣赏国内外经典案例等。

2. 主要内容

第一节 视觉设计新认识（文化性、视觉性、时代性）

第二节 视觉设计的目的与应用价值（侧重产品设计方面）

第三节 国内外经典视觉艺术与设计案例赏析

3. 教学方法

理论讲授与作品赏析。

4. 学习资料

1) 教师自制课件

2) 《世界平面设计史》作者：王受之；出版社：中国青年出版社；

5. 思考题

视觉设计在当代商业消费心理的符号意义。

第二章 视觉平面设计的设计方法与原则（12 学时）

1. 教学要求

要求学生掌握视觉平面设计的要素、设计方法、基本原理，能够利用视觉语言表现传达主题信息内容。

2. 主要内容

第一节 视觉平面设计的要素分析

第二节 视觉平面设计的方法与原则（字体、版式、展示效果等）

第三节 设计范例学习与课堂实践训练（结合软件学习，Adobe Illustrator、Adobe Photoshop、CorelDRAW 等平面软件）

3. 教学方法

课程讲授，案例展示，课堂指导。

4. 学习资料

（1）教师可以根据需要安排学习案例。

（2）《版式设计——日本平面设计师参考手册》作者：(日)+Designing 编辑部 人民邮电出版社。

（3）Adobe Illustrator、Adobe Photoshop、CorelDRAW 等平面软件学习

5. 思考题

如何用系统框架的思维来理解视觉设计原理？

完成作业：完成若干个版面设计。

第三章 视觉平面设计的专业应用（24 学时）

1. 教学要求

要求学生掌握视觉平面设计的应用设计能力，独立完成主题设计创作，用视觉语言表达主题内容和信息，锻炼创意思维能力和综合设计应用能力。

2. 主要内容

第一节 实践项目的分析与调研

第二节 产品的视觉传达设计（包装、宣传广告等）

第三节 产品的视觉设计的系统整合

3. 教学方法

课程讲授，案例展示，课程总结。

4. 学习资料

1) 教师可以根据需要安排学习案例。

2) 《版式设计——日本平面设计师参考手册》作者：(日)+Designing 编辑部 人民邮电出版社。

5.思考题

完成课堂范例作业，完成实践项目中产品的视觉形象设计：包装设计，宣传物料设计（海报、说明书、自媒体宣传页），数量根据实践项目而定。

三、实践教学内容安排

序号	实验（实践）项目名称	主要内容	学时	实验（实践）属性	类型	组织方式	考核要求
1	视觉基础元素训练	基础元素的节奏、韵律等原则设计训练	4	专业	综合	个人	期中作业的组成部分
2	视觉设计创作	实践项目的设计创作	8	专业	综合	个人	期末作业的组成部分

▲ 《产品设计思维与方法》课程教学大纲

Product Design Thinking and Method

大纲主撰人：叶米兰 大纲审核人：陈孟伟

【课程代码】235637001

【课程修习类型】专业必修

【开课学院】文化创意学院

【适用专业】数字媒体艺术专业（产品设计方向）

【学分数】3.5

【学时数】60（48/12）

【建议修读学期】二春

【先修课程】综合设计表达、计算机辅助1

一、课程说明

1. 课程介绍

产品设计思维与方法是面向面向数字媒体艺术专业产品设计方向的专业选修课程，是一门培养产品设计思维与表达能力的课程，注重设计思维的产生与多元思维习惯的培养，涵盖产品从创意产生到创意表现的课程。通过观察生活、头脑风暴、整合创新等设计思维方法的训练，培养学生运用创意思维及视觉思考的方式激发学生创造性思考的能力。并通过学习产品设计的程序与方法，将产品创意转化产品设计，并做设计方案呈现。

Product design thinking and method is a professional compulsory course facing the direction of digital media art professional product design. It is a course to cultivate the ability of product design thinking and

expression. It pays attention to the generation of design thinking and the cultivation of multiple thinking habits, covering the course of product creation and creative expression. Through the training of observing life, brainstorming, integrating innovation and other design thinking methods, students' creative thinking ability can be stimulated by using creative thinking and visual thinking. And by learning the procedures and methods of product design, the product creativity is transformed into product design, and the design scheme is presented.

2. 课程内容及课时安排

章次	内 容	总学时	理论学时	实验、实践学时
一	导论与产品的创新	8	8	0
二	产品设计思维	16	16	0
三	产品设计程序与方法	8	8	0
四	产品创新设计与表现	12	12	0
五	概念产品设计创作	16	4	12

3. 课程教学目标

(1) 课程教学目标:

- ① 通过本课程的教学,使学生了解产品创新的产生,产品设计的流程与方法。
- ② 通过本课程的教学,让学生通过多元设计思维训练,掌握产品创意和策略产生的方法,能够完成产品的创新设计与表现。
- ③ 通过本课程的教学,扩充多元思维和设计思维,提升产品创新设计和策划的能力。

(2) 课程目标对培养要求的支撑:

培养要求	课程支撑点	课程教学目标
1.知识要求:系统、扎实地掌握本专业规定的基础知识、基本理论和基本技能;掌握数字媒体艺术专业产品设计方向必要的理论知识,有较强的设计创新和思考的能力。	了解产品创新的产生,产品设计的流程与方法。掌握产品创意和策略产生的方法。	教学目标①、②
2.能力要求:能够运用专业知识和技能对创新设计作品进行综合分析,并具备独立完成创新设计项目的能力。	多元设计思维训练,完成产品的创新设计与表现。	教学目标②、③
3.素质要求:具有良好的视觉艺术修养,并具有前沿探索意识	扩充多元思维和设计思维,提升产品创新	教学目标③

和多元思维能力。	设计和策划的能力。	
----------	-----------	--

4. 课程教学方法与手段

根据本专业的特点，通过课程讲授、案例分析、实践操作、讨论等多种教学手段。

5. 课程资源

推荐教材及参考文献：（核心阅读材料，必须提供经典的文献和前沿的文献）

《IDEO，设计改变一切》，蒂姆·布朗(Tim Brown)，万卷出版社，2011

《设计方法与策略——代尔夫特设计指南》，作者：[荷]代尔夫特理工大学工业设计工程学院，华中科技大学出版社，2014

6. 学生成绩评定

(1) 考核方式：技法类作业考试，完成相应的专业训练作品。

(2) 评价标准：

考核等级	评价标准
优秀（90-100）	熟练掌握产品设计创新的方法与流程，设计作品根据需求出发，创新度高，解决方案巧妙，设计表现较好。
良好（80-89）	掌握产品设计创新的方法与流程，设计作品能根据需求出发，有一定的创新性，方案能够解决问题，设计表现良好。
中等（70-79）	基本掌握产品设计创新的方法与流程，设计作品有一定的需求，创新程度不高，方案能基本解决问题。设计表现中等。
及格（60-69）	产品设计创新的方法与流程的认识不足，设计作品没找准需求，方案不能很好的解决问题。设计表现不够完整。
不及格（低于 60）	学习态度较差，作业整体完成度低，未按时完成作业；有一定量的缺课。

(3) 成绩构成：平时成绩占 30%；期中成绩占 30%；期末成绩占 40%。

(4) 过程考核：平时成绩有考勤与课程表现构成，考勤由学工部门和教师点名册共同核对确定，课堂表现为学习态度、课堂活跃程度、课堂讨论表现组成。

二、教学内容和学时分配

第一章 导论与产品的创新（8 学时）

1.教学要求

了解何为产品设计与创新，以及其价值，学会利用图书馆和自己的眼睛去观察。

2.主要内容

- (1) 何为创新
- (2) 产品设计
- (3) 产品创新的概念与特征
- (4) 产品创新设计案例分析

3.教学方法

课程讲授，案例展示，课堂讨论。

4.学习资料

由任课教师根据需要自备资料。

5.思考题

每位学生寻找与挑选优秀的创新设计案例 10 例，上传至共享平台与他人共享。

第二章 产品设计思维（16 学时）

1.教学要求

认识思维的产生与运行，养成良好的创新思维的习惯，学会观察生活与现象，能够提出创新性的解决方案，掌握如何运用各种创意元素进行创意思维训练和基础表达。

2.主要内容

- (1) 认识设计思维
- (2) 洞察力：生活中 100 个不合理的地方
- (3) 变需要为需求——以人为中心
- (4) D-School design thinking toolkit
- (5) 思维矩阵——发散性思维与汇聚式思维
- (6) 设计客户体验
- (7) 故事的影响力

3.教学方法

以实例演示与讲授，计算机实例练习为主，学生自主学习、相互学习为辅

4.学习资料

由任课教师根据需要自备资料。

《IDEO，设计改变一切》

5.思考题

生活中 100 个不合理的地方。

第三章 产品设计程序与方法（8 学时）

1.教学要求

了解产品的一般设计方法和程序，掌握调研常用的方法，统计与总结方法。

2.主要内容

- （1）设计方法概述
- （2）常用的设计方法
- （3）产品设计程序
- （4）设计调研
- （5）调研报告

3.教学方法

以实例演示与讲授，计算机实例练习为主，学生自主学习、相互学习为辅；

4.学习资料

《设计调查》，李乐山，建筑书店（原建筑社）

《设计方法与策略——代尔夫特设计指南》

5.思考题

可持续发展设计思考与调研，以及解决方案。

第四章 产品创新设计与表现（12 学时）

1.教学要求

掌握产品创新设计的前期分析方法

2.主要内容

- （1）新产品构思方法
- （2）产品设计定位分析
- （3）需求分析
- （4）价值分析
- （5）竞争研究

(6) 设计表现与表达

3.教学方法

以实例演示与讲授，计算机实例练习为主，学生自主学习、相互学习为辅。

4.学习资料

教材及任课教师根据需要自备资料。

《创造突破性产品》，Jonathan Cagan 辛向阳译，机械工业出版社

5.思考题

第五章 概念产品设计创作（16 学时）

1.教学要求

掌握产品提案、创意到产品设计表现的整个过程。

2.主要内容

- (1) 概念产品设计提案
- (2) 设计调研与分析
- (3) 产品设计草图与细节深化
- (4) 产品设计呈现

3.教学方法

以学生实例演练为主，教师辅导。

4.学习资料

教材及任课教师根据需要自备资料。

5.思考题

完成概念产品的创新设计，并制作设计版面。可结合竞赛主题开展。

三、实践教学内容安排

序号	实验（实践）项目名称	主要内容	学时	实验（实践）属性	类型	组织方式	考核要求
1	概念产品设计创作	完成概念产品的创新设计，并制作设计版面。可结合竞赛主题开展。	16	专业	综合	个人	期末作业的组成部分

《设计市场调研》课程教学大纲

Design Market and Research

大纲主撰人：陈帆帆

大纲审核人：陈孟伟

【课程代码】235638001

【课程修习类型】选修课

【开课学院】文化创意学院

【适用专业】数字媒体艺术专业（产品设计方向）

【学分数】1.5

【学时数】24（16/8）

【建议修读学期】二春

【先修课程】无

一、课程说明

1. 课程介绍

设计市场调研，是产品设计方向的专业选修课，是设计学科与市场营销的交叉课程。课程内容涉及市场调研的目的及程序方法等，是学生今后获取相关产品和用户信息的专业基础技能。通过本课程的学习，能够使学生增强市场调查意识和系统运用各种调查手段获取有效信息的能力，为后续的综合设计类课程打好基础。

Design market research is a professional elective course in the direction of product design and a cross course between design discipline and marketing. The course content involves the purpose of market research and program methods, etc. it is a professional basic skill for students to obtain relevant product and user information in the future. Through the study of this course, students can enhance the awareness of market investigation and the ability to systematically use various investigation means to obtain effective information, so as to lay a good foundation for the follow-up comprehensive design courses.

2. 课程内容及课时安排

章次	内容	总学时	理论学时	实验、实践学时
一	设计市场调研概论	4	4	0
二	常用的调研方法	10	6	4
三	常用的调研分析方法	10	6	4

3. 课程教学目标

（1）课程教学目标：

①使学生对市场调研的基本理论和方法有比较全面的了解，熟悉基本的调研流程。

②使学生能够针对特定的产品和问题，运用所学的市场调研方法与知识系统地收集、整理、分析和报告有关调查数据，为正确制订、实施和评估产品设计方案提出合理化建议。

③在调研中增强学生的设计调查意识，培养学生的独立工作能力和解决实际问题的能力。

(2) 课程目标对培养要求的支撑:

培养要求	课程支撑点	课程教学目标
1.知识要求: 熟悉市场调研的基本理论、方法和基本流程。	理论学习	教学目标①
2.能力要求: 能综合运用各种调研方法进行特定问题的调研, 获取有效信息	设计问题市场调研实践过程	教学目标②
3.素质要求: 具有设计调查意识、团队意识	拥有良好的设计专业素养和一定的逻辑能力	教学目标② 教学目标③

4. 课程教学方法与手段

多媒体课程讲授、案例分析、项目实践操作练习。

5. 课程资源

推荐教材及参考文献:

《设计调查》. 李乐山. 北京: 中国建筑工业出版社, 2007

《设计调研》. 戴力农. 北京: 电子工业出版社, 2014

6. 学生成绩评定

(1) 考核方式: 考试: 考核方式为完成相应的设计调研报告。

(2) 评价标准:

考核等级	评价标准
优秀 (90-100)	调研结果合理, 有较好的调研科学性, 资料收集能力强, 实践能力强
良好 (80-89)	调研结果较合理, 资料收集能力较强, 实践能力较强
中等 (70-79)	调研结果具有一定的合理性, 有一定的资料收集能力, 有一定的实践能力
及格 (60-69)	调研结果基本合理, 有基本的资料收集能力, 无大错
不及格 (低于 60)	调研结果不合理, 有较多错误, 达不到规范要求

(3) 成绩构成:

平时成绩占 30%; 期中成绩占 30%; 期末成绩占 40%。平时成绩主要由日常出勤情况、课上表现、课堂作业三部分构成。

(4) 过程考核:

平时成绩的考勤由学工部门和教师点名册共同核对确定, 课堂表现为学习态度、课堂活跃程度、课堂讨论表现组成。大作业由教研室集体评分。

二、教学内容和学时分配

第一章 设计市场调研概论（4 学时）

1. 教学要求

了解设计调研的目的，基本流程，了解调研方案的重要性和主要类型。

2. 主要内容

- （1）设计调查的目的
- （2）调研基本流程
- （3）了解调研方案的重要性和主要类型
- （4）调查过程中应该注意的问题

3. 教学方法

课程讲授，案例展示，课堂讨论。

4. 学习资料

《设计调查》. 李乐山. 北京: 中国建筑工业出版社, 2007

《设计调研》. 戴力农. 北京: 电子工业出版社, 2014

5. 思考题

设计调研与市场调研的区别？

第二章 常用的调研方法（10 学时）

1. 教学要求

熟悉常用的调研方法，掌握调研方案设计的主要内容，了解调研方案可行性评价的基本方法

2. 主要内容

- （1）观察法
- （2）访谈法
- （3）问卷法
- （4）头脑风暴法
- （5）自我陈述法
- （6）实验法

3. 教学方法

课程讲授，案例展示，课堂讨论。

4. 学习资料

《设计调查》. 李乐山. 北京: 中国建筑工业出版社, 2007

《设计调研》.戴力农.北京:电子工业出版社, 2014

5. 思考题

每种调研方法的优点和适用条件

第三章 常用的调研分析方法（10 学时）

1. 教学要求

介绍了常用的调研分析方法，以及依据调研结果提供设计合理化建议的方法

2. 主要内容

- (1) 数量对比分析
- (2) 知觉图、鱼骨图、卡片归纳法
- (3) 可用性测试、A/B 测试
- (4) 情景法、人物角色法、故事板
- (5) 用户点击行为分析、流量、转化率、跳出率和网站数据分析

3. 教学方法

课程讲授，案例展示，课堂讨论。

4. 学习资料

《设计调查》.李乐山.北京:中国建筑工业出版社, 2007

《设计调研》.戴力农.北京:电子工业出版社, 2014

5. 思考题

每种调研分析方法的方法和适用条件

三、实践教学内容安排

序号	实验（实践）项目名称	主要内容	学时	实验（实践）属性	类型	组织方式	考核要求
1	设计调研实践	根据项目主题要求开展设计调研	8	专业	综合演示	小组	调研报告

《世界现代设计史》课程教学大纲

History of Modern Design

大纲主撰人：叶米兰 大纲审核人：陈孟伟

【课程代码】235639001

【课程修习类型】选修课

【开课学院】文化创意学院

【适用专业】数字媒体艺术专业（产品设计方向）

【学分数】1.5

【学时数】24（16/8）

【建议修读学期】二春

【先修课程】无

一、课程说明

1. 课程介绍

世界现代设计史是面向面向数字媒体艺术专业产品设计方向的专业选修理论课程。通过本课程的学习，使学生掌握世界现代设计史发展的历史，了解现代设计发展的客观规律，了解现代设计领域的基本知识、风格流派、典型作品代表和设计师等。通过了解现代设计与历史文化背景、社会经济和生活的关系，从对现代设计的本质、范围、手段、发展等有更深入的认识，帮助学生开阔视野，提高艺术素养和审美品位，促进学生专业素质的全面发展。

The history of modern design in the world is an elective theoretical course for digital media art major product design. Through the study of this course, students can master the history of the development of the world's modern design history, understand the objective laws of the development of modern design, and understand the basic knowledge, style schools, typical works representatives and designers in the field of modern design. Through understanding the relationship between modern design and historical and cultural background, social economy and life, we can have a deeper understanding of the essence, scope, means and development of modern design, help students broaden their horizons, improve their artistic quality and aesthetic taste, and promote the all-round development of their professional quality.

2. 课程内容及课时安排

章次	内 容	总学时	理论学时	实验、实践学时
一	设计思想萌芽——手工设计及向工业设计过度时期	3	3	0
二	设计思想发展——机械早期工业化时代	6	6	0
三	设计思想成熟——高度机械化时代	6	2	4
四	设计思想和体系全面发展——自动化全球时代	9	5	4

3. 课程教学目标

（1）课程教学目标：

① 通过本课程的教学，使学生了解现代设计的发展状态，了解现代设计中主要思想、风格、流

派、典型作品代表、设计师等史实分析。

② 通过本课程的教学，使学生了解现代设计与文化、经济、社会和生活的密切关系。从而对现代设计的本质、范围、手段、发展等有更深入的认识。

(2) 课程目标对培养要求的支撑：

培养要求	课程支撑点	课程教学目标
1.知识要求：系统、扎实地掌握本专业规定的基础知识、基本理论和基本技能；掌握数字媒体艺术专业产品设计方向必要的理论知识。	了解现代设计中主要思想、风格、流派、典型作品代表、设计史等史实分析。	教学目标①
2.能力要求：能够运用专业知识和技能对设计作品进行综合分析，并具备独立完成综合设计项目的能力。	了解现代设计与文化、经济、社会和生活的密切关系。	教学目标①、②
3.素质要求：具有良好的视觉艺术修养，并具有前沿探索意识和思维能力。	解现代设计与文化、经济、社会和生活的密切关系	教学目标②

4. 课程教学方法与手段

根据本专业的特点，通过课程讲授、案例分析、实践操作、讨论等多种教学手段。

5. 课程资源

(1) 推荐教材及参考文献：

《世界现代设计史》第二版，[美]王受之，中国青年出版社，2016

(2) 课程网站：暂无

6. 学生成绩评定

(1) 考核方式：考查。以论文形式

(2) 评价标准：

考核等级	评价标准
优秀（90-100）	掌握世界现代设计史的发展历史，能对风格流派和代表作品进行比较深刻的分析，对现代设计文化和思想有独到的见解。
良好（80-89）	基本掌握世界现代设计史的发展历史，能对风格流派和代表作品进行分析，对现代设计文化和思想有客观的见解。
中等（70-79）	了解世界现代设计史的发展历史，对风格流派和代表作品有一定认识，对现代设计文化和思想有一些的见解。

及格（60-69）	对世界现代设计史的发展历史，风格流派和代表作品有个大概的认识，学习态度不够积极。
不及格（低于 60）	学习态度较差，作业整体完成度低，未按时完成作业；有一定量的缺课。

（3）成绩构成：平时成绩占 30%；期中成绩占 30%；期末成绩占 40%。

（4）过程考核：平时成绩有考勤与课程表现构成，考勤由学工部门和教师点名册共同核对确定，课堂表现为学习态度、课堂活跃程度、课堂讨论表现组成。

二、教学内容和学时分配

第一章 设计思想萌芽——手工设计及向工业设计过度时期（3 学时）

1.教学要求

了解现代设计产生的前提和设计历史背景，理解设计与经济、艺术和科学的关系。

2.主要内容

（1）绪论

（2）英国工艺美术运动

3.教学方法

课程讲授，案例展示，课堂讨论。

4.学习资料

《世界现代设计史》第二版

5.思考题

简论英国“工艺美术运动”及其影响。

第二章 设计思想发展——机械早期工业化时代（6 学时）

1.教学要求

了解现代主义设计产生的背景、思想基础，掌握欧洲、美国现代主义设计运动。

2.主要内容

（1）英国工艺美术运动与新艺术运动

（2）装饰艺术运动

（3）现代主义运动，包豪斯

（4）美国设计的兴起

3.教学方法

课程讲授，案例展示，课堂讨论。

4.学习资料

《世界现代设计史》第二版

5.思考题

比较新艺术运动和装饰艺术运动设计思想的异同

简论包豪斯的设计思想。

第三章 设计思想成熟——高度机械化时代（6 学时）

1.教学要求

了解战后工业设计思想的成熟，现代设计的职业化与设计理论在战后的发展。

2.主要内容

- （1）消费时代的设计
- （2）战后初期美国设计
- （3）斯堪的纳维亚半岛国家现代设计
- （4）意大利现代设计艺术

3.教学方法

课程讲授，案例展示，课堂讨论。

4.学习资料

《世界现代设计史》第二版

5.思考题

谈设计上“有计划的废止制度”的利弊

第四章 设计思想和体系全面发展——自动化全球时代（9 学时）

1.教学要求

掌了解后现代主义设计的特征，发展历程与代表作品。

2.主要内容

- （1）波普设计、国际主义风格
- （2）人体工程学的发展
- （3）后现代主义设计运动

(4) 当代汽车设计

3.教学方法

课程讲授，案例展示，课堂讨论。

4.学习资料

《世界现代设计史》第二版

5.思考题

论西方当代设计的发展趋势。

《工作坊》课程教学大纲

Workshop

大纲主撰人：陈孟伟

大纲审核人：陈帆帆

【课程代码】235640001

【课程修习类型】选修课

【开课学院】文化创意学院

【适用专业】数字媒体艺术专业（产品设计方向）

【学分数】2

【学时数】36（28/8）

【建议修读学期】二春

【先修课程】无

一、课程说明

1. 课程介绍

本课程为产品设计专业方向的集中性实践环节课程。作为强化学生实践性教学的内容，具有阶段性总结和半途效应。本课程是较为开放的形式，由工作坊导师根据自己的研究领域特点和现阶段学生的能力和特点自由确定课程内容和训练要求，以提供学生更宽的学习和实践范围，拓展知识面，发掘自己的兴趣和学习方向。课程可以介入企业合作课题，可以有创业导师和课程指导老师联合培养，通过本课程的学习，着重培养学生在有兴趣的领域进行设计探索的能力，为今后专业实习和毕业创作环节打下实践基础。

This course is an intensive practical course in product design. As the content of strengthening students' practical teaching, it has the effect of stage summary and halfway. This course is a relatively open form, in which the workshop tutor freely determines the course content and training requirements according to the characteristics of his own research field and the current students' abilities and characteristics, so as to provide students with a wider range of learning and practice, expand their knowledge, and explore their own interests and learning directions. The course can involve in enterprise cooperation projects, and can be jointly

cultivated by entrepreneurship tutors and course instructors. Through the study of this course, students' ability to design and explore in the field they are interested in will be cultivated, laying a practical foundation for future professional practice and graduation creation.

2. 课程内容及课时安排

章次	内容	总学时	理论学时	实验、实践学时
一	导论：项目的背景介绍与开题	12	12	0
二	项目设计实践（设计、指导与完善）	18	12	6
四	项目成果展示	6	4	2

3. 课程教学目标

（1）课程教学目标：

① 让学生理解工作坊课程策略设计的相关概念，掌握市场调研，确定项目目标，规划实施路径，策略设计框架；

② 让学生通过技法学习与实践的方式，掌握整合调研洞察和设计输出的能力，能独立完成项目的策略、设计执行及成果展示的整体设计；

③ 让学生通过实践创作，具有项目设计能力和思辨力，锻炼设计的思考力与设计表现力；

（2）课程目标对培养要求的支撑：

培养要求	课程支撑点	课程教学目标
1.知识要求：系统、扎实地掌握本专业规定的基础知识、基本理论和基本技能；掌握数字媒体艺术设计专业产品设计方向必要的理论知识，有较强的专业策划、创作和推广技能。	掌握项目相关的市场调研、规划实施路径，策略设计框架。	教学目标①
2.能力要求：具有一定的专业综合分析和审美能力，具备独立运用专业知识和技能完成综合设计项目的能力。	掌握项目的整合调研洞察和设计输出的能力。	教学目标②、③
3.素质要求：具有良好的艺术、设计修养，并具有前沿探索意识	提升创新设计能力和审美水平。	教学目标①、③

和思维能力。		
--------	--	--

4. 课程教学方法与手段

根据本专业的特点，通过讲授法、参观法、讨论法、调查法等多种教学手段和在作品分析中理解基本原理和技法表现，师生互动，多让学生参与教学活动。开发学生创新思维，培养创新能力，并以大量优秀的作品为范例，引导学生审美、思考和动手能力。

5. 课程资源

教师可以根据需要安排学习案例。

6. 学生成绩评定

(1) 考核方式：技法类作业考试，完成相应的专业训练作品。

(2) 评价标准：

考核等级	评价标准
优秀（90-100）	项目设计构思和创意方法新颖，设计要素构成规则合理完善，设计美感较强，细节处理到位；调研合理。
良好（80-89）	项目设计构思和创意方法较好，设计要素构成规则合理合理，设计美感较好，细节处理较好；调研完整。
中等（70-79）	项目设计构思和创意方法一般，设计要素构成规则合理存不足，设计美感一般，细节处理一般；有一定的缺课；调研合理。
及格（60-69）	项目设计的整体构思、设计、表现效果较差，学习态度不够积极，有一定的缺课；调研过于粗略。
不及格（低于 60）	学习态度较差，作业整体完成度低，未按时完成作业；有一定量的缺课。

(3) 成绩构成：平时成绩占 30 % ，期中成绩占 30 % ，期末成绩占 40 %；

(4) 过程考核：平时成绩的具体构成：出勤率、迟到早退、学习态度、团队精神。学生上课过程监控主要是点名、教学工作记录、自主学习、学习表现与观察。

三、教学内容和学时分配

第一章 导论：项目的背景介绍与开题 （12 学时）

1. 教学要求

要求学生了解工作坊及其任务，介绍项目的背景和意义，探寻问题本源。

2. 主要内容

第一节 项目的背景介绍：解项目背景、内容、对象，导师介绍

第二节 项目开题：案例讲解，确定设计愿景和计划，资料读物推荐

3. 教学方法

导师授课，学员评述，小组讨论。

4. 学习资料

教师自制课件；

5. 思考题

思考题：如何基于当下作出积极的改变？

完成作业：阅读资料读物。

第二章 项目设计实践、指导与完善（18 学时）

1. 教学要求

要求学生通过调研和市场认知，确定项目设计框架作为理论支撑，系统地梳理设计策略，并配合相应方法论，融入到应用场景和作业方式。

2. 主要内容

第一节 调研与设计策略

第二节 项目的设计执行与管理

3. 教学方法

导师授课，学员评述，市场调研，小组讨论。

4. 学习资料

教师可以根据需要安排学习案例。

6. 思考题

思考题：如何将传统设计原则应用于系统性的挑战？

完成作业：撰写项目的调查报告，制定项目设计计划。

第三章 项目成果展示（6 学时）

2. 教学要求

要求学生掌握项目汇报、综合角度定义问题的方法，以及成果的展示能力。

2. 主要内容

第一节 项目汇报方法指导

第二节 项目成果展示交流 & 导师反馈

3. 教学方法

导师授课，学员评述，小组讨论，布展，课程小结。

4.学习资料

教师可以根据需要安排学习案例。

5.思考题

思考题：从综合角度定义问题的方法；如何认识项目的独特性和差异化？

完成作业：完成工作坊项目的作品和成果展示。

三、实践教学内容安排

序号	实验（实践）项目名称	主要内容	学时	实验（实践）属性	类型	组织方式	考核要求
1	撰写调研报告	大量数据与信息整合、思维拓展，项目执行与管理。	4	专业	综合	个人	期中作业的组成部分
2	项目的设计执行	项目的设计草图、设计执行。	8	专业	综合	个人	期末作业的组成部分

《设计心理学》课程教学大纲

Design Psychology

大纲主撰人：邓佳 大纲审核人：陈孟伟

【课程代码】235641001

【课程修习类型】选修课

【开课学院】文化创意学院

【适用专业】数字媒体艺术专业（产品设计方向）

【学分数】2

【学时数】32（32/0）

【建议修读学期】二春

【先修课程】无

一、课程说明

1. 课程介绍

设计心理学是文创产品设计专业的一门主要学科平台课程，是设计学与心理学相交叉的新兴学科。该课程主要通过讲授视知觉、注意、记忆、情感等基本心理学理论和知识，提升学生对以人为中心设计中“人”的因素的理解，并总结出有效的原则来指导具体的产品设计实践。此外，通过对

观察法、访谈法、问卷法、实验法等心理学研究方法的讲授，指导学生运用这些研究方法来进行用户调研和产品设计评估，使学生能最终达到可独立进行以人为中心设计的目标。

Design psychology is the main subject platform course of cultural creative product design major. It is an emerging discipline that intersects design and psychology. This course mainly teaches basic psychological theories and knowledge, such as visual perception, attention, memory, and emotion, to enhance students' understanding of the "human" factor in human-centered design, and to summarize effective principles to guide specific products Design practice. . Therefore, by teaching observation methods, interview methods, questionnaire methods, experimental methods, and other psychological research methods, students are guided to use these research methods to conduct user surveys and product design evaluations, and ultimately achieve independent human-oriented design goals.

2. 课程内容及课时安排

章次	内 容	总学时	理论学时	实验、实践学时
一	设计心理学概述 1. 设计心理学的性质 2. 心理学的性质 3. 心理学的历史	2	2	0
二	心理现象的基础 1. 心理的生理基础 2. 感觉与知觉	2	2	0
三	知觉与艺术 1. 视觉系统 2. 空间知觉 3. 颜色知觉 4. 听觉、触觉、化学感觉与通感	4	4	0
四	个体的行为 1. 个体的发展与学习 2. 个体的动机性行为 3. 个体的情绪性行为 4. 个体的认知性行为	4	4	0
五	审美心理 1. 审美心理流派 2. 审美反应 3. 审美反应的测量	4	4	0
六	社会文化心理现象 1. 文化心理 2. 社会动力机制 3. 态度与说服	4	4	0

七	设计艺术中的心理研究 1. 消费行为研究 2. 广告心理研究 3. 创造心理研究	4	4	0
八	造型心理 1. 造型的心理意义 2. 造型感觉	4	4	0
九	心理学研究方法	4	4	0

3. 课程教学目标

(1) 课程教学目标:

- ①学习掌握设计心理学的基本概念、基本理论等方面的基础知识，了解并关注设计心理学知识在文创产品设计专业中的作用。
- ②初步具有设计心理学的基本运用能力，养成多种形式创意的习惯。
- ③理解设计心理学在产品设计中的意义，提高思考与认识的主观能动性。

(2) 课程目标对培养要求的支撑:

培养要求	课程支撑点	课程教学目标
1.知识要求：掌握设计心理学的基本理论和基本概念	掌握设计心理学的基本理论和知识	教学目标 1
2.能力要求：掌握设计心理学的基本应用	正确使用设计心理学知识，具备一定的实践表达能力	教学目标 2
3.素质要求：具有运用设计心理学研究方法开展设计实践的思维能力。	掌握设计心理学研究方法	教学目标 3

4. 课程教学方法与手段

根据本专业的特点，通过讲授、辅导、鉴赏、讨论、讲座等多种教学手段和在作品分析中理解设计心理学的基本概念和原理，强调创意的思维能力和培养创新能力，引导学生积极开展实践。

5. 课程资源

- (1) 《设计心理学》赵江洪 编著 北京理工大学出版社 2005 年;
- (2) 《设计心理学》超星自建慕课。

6. 学生成绩评定

- (1) 考核方式: (考查)

(2) 评价标准:

考核等级	评价标准
优秀 (90-100)	掌握设计心理学, 具备对设计的优秀鉴赏能力
良好 (80-89)	基本掌握设计心理学, 具备对设计的良好鉴赏能力
中等 (70-79)	基本掌握设计心理学, 具备对设计的基本鉴赏能力
及格 (60-69)	了解设计心理学, 具备对设计的基础鉴赏能力
不及格 (低于 60)	设计心理学概念含糊, 设计鉴赏能力弱

(3) 成绩构成: (平时成绩占 30%, 期中成绩占 30%, 期末考查成绩占 40%)

(4) 过程考核: (平时成绩由课内和课后作业的平均成绩作为考核分数, 含出勤情况、课堂纪律、作业、实践操作和课后自我学习效果等)

二、教学内容和学时分配

第一章 设计心理学概述 (2 学时)

1. 教学要求

了解掌握设计心理学的基本概念和发展脉络。

2. 主要内容

- (1) 设计心理学的性质
- (2) 心理学的性质
- (3) 心理学的历史

3. 教学方法

课堂讲授法, 图文结合, 以启发式教学方法为主, 将枯燥的理论生动化, 抽象的原理形象化。

4. 阅读材料

参考教材《设计心理学》第 1 章。

5. 思考作业题

设计心理学与心理学之间的关系?

第二章 心理现象的基础 (2 学时)

1. 教学要求

掌握心理学现象的基础, 了解设计心理学的物质发端。

2. 主要内容

- (1) 心理的生理基础

(2) 感觉与知觉

3.教学方法

课堂讲授法，图文结合，以启发式教学方法为主，将枯燥的理论生动化，抽象的原理形象化。

4.阅读材料

参考教材《设计心理学》第2章。

5.思考作业题

结合产品设计案例分析设计心理学的基础有哪些？

第三章 知觉与艺术（4学时）

1. 教学要求

掌握知觉的分类及特点，了解知觉对设计的影响。

2. 主要内容

(1) 视觉系统

(2) 空间知觉

(3) 颜色知觉

(4) 听觉、触觉、化学感觉与通感

3. 教学方法

课堂讲授法，图文结合，以启发式教学方法为主，将枯燥的理论生动化，抽象的原理形象化。

4. 阅读材料

参考教材《设计心理学》第3章

5. 思考作业题

人类五感对设计心理学的影响有哪些？

第四章 个体的行为（4学时）

1. 教学要求

了解并掌握个体的发展、学习、行为的特点及与设计心理学的关系。

2. 主要内容

(1) 个体的发展与学习

(2) 个体的动机性行为

(3) 个体的情绪性行为

(4) 个体的认知性行为

3. 教学方法

课堂讲授法，图文结合，以启发式教学方法为主，将枯燥的理论生动化，抽象的原理形象化。

4. 阅读材料

参考教材《设计心理学》第4章

第五章 审美心理（4学时）

1. 教学要求

了解并掌握审美心理的概念及特点。

2. 主要内容

- （1）审美心理流派
- （2）审美反应
- （3）审美反应的测量

3. 教学方法

课堂讲授法，图文结合，以启发式教学方法为主，将枯燥的理论生动化，抽象的原理形象化。

4. 阅读材料

参考教材《设计心理学》第5章

第六章 社会文化心理现象（4学时）

1. 教学要求

了解并掌握社会心理现象的内涵及特点。

2. 主要内容

- （1）文化心理
- （2）社会动机机制
- （3）态度与说服

3. 教学方法

课堂讲授法，图文结合，以启发式教学方法为主，将枯燥的理论生动化，抽象的原理形象化。

4. 阅读材料

参考教材《设计心理学》第6章

第七章 设计艺术中的心理研究（4学时）

1. 教学要求

了解并掌握设计艺术中心理研究的分类、特点及发展趋势。

2. 主要内容

(1) 消费行为研究

(2) 广告心理研究

(3) 创造心理研究

3.教学方法

课堂讲授法，图文结合，以启发式教学方法为主，将枯燥的理论生动化，抽象的原理形象化。

4.阅读材料

参考教材参考教材《设计心理学》第7章

第八章 造型心理（4学时）

1.教学要求

了解并掌握造型心理的概念、特点及研究价值。

2.主要内容

(1) 造型的心理意义

(2) 造型感觉

3.教学方法

课堂讲授法，图文结合，以启发式教学方法为主，将枯燥的理论生动化，抽象的原理形象化。

4.阅读材料

参考教材参考教材《设计心理学》第8章

第九章 心理学研究方法（4学时）

1.教学要求

了解、掌握设计心理学的主要研究方法，并结合设计案例开展研究实践。

2.主要内容

(1) 观察法、访谈法、问卷法、实验法

(2) 更多方法的介绍

3.教学方法

课堂讲授法，图文结合，以启发式教学方法为主，将枯燥的理论生动化，抽象的原理形象化。

4.阅读材料

自制素材

《设计心理学》课程教学大纲

Design psychology

大纲主撰人：邓佳

大纲审核人：陈孟伟

【课程代码】

【课程修习类型】选修课

【开课学院】文化创意学院

【适用专业】数字媒体艺术专业（产品设计方向）

【学分数】2

【学时数】32（32/0）

【建议修读学期】二春

【先修课程】无

一、课程说明

1. 课程介绍

设计心理学是文创产品设计专业的一门主要学科平台课程，是设计学与心理学相交叉的新兴学科。该课程主要通过讲授视知觉、注意、记忆、情感等基本心理学理论和知识，提升学生对以人为中心设计中“人”的因素的理解，并总结出有效的原则来指导具体的产品设计实践。此外，通过对观察法、访谈法、问卷法、实验法等心理学研究方法的讲授，指导学生运用这些研究方法来进行用户调研和产品设计评估，使学生能最终达到可独立进行以人为中心设计的目标。

Design psychology is the main subject platform course of cultural creative product design major. It is an emerging discipline that intersects design and psychology. This course mainly teaches basic psychological theories and knowledge, such as visual perception, attention, memory, and emotion, to enhance students' understanding of the "human" factor in human-centered design, and to summarize effective principles to guide specific products Design practice. . Therefore, by teaching observation methods, interview methods, questionnaire methods, experimental methods, and other psychological research methods, students are guided to use these research methods to conduct user surveys and product design evaluations, and ultimately achieve independent human-oriented design goals.

2. 课程内容及课时安排

章次	内 容	总学时	理论学时	实验、实践学时
一	设计心理学概述 1. 设计心理学的性质 2. 心理学的性质 3. 心理学的历史	2	2	0

二	心理现象的基础 1. 心理的生理基础 2. 感觉与知觉	2	2	0
三	知觉与艺术 1. 视觉系统 2. 空间知觉 3. 颜色知觉 4. 听觉、触觉、化学感觉与通感	4	4	0
四	个体的行为 1. 个体的发展与学习 2. 个体的动机性行为 3. 个体的情绪性行为 4. 个体的认知性行为	4	4	0
五	审美心理 1. 审美心理流派 2. 审美反应 3. 审美反应的测量	4	4	0
六	社会文化心理现象 1. 文化心理 2. 社会动力机制 3. 态度与说服	4	4	0
七	设计艺术中的心理研究 1. 消费行为研究 2. 广告心理研究 3. 创造心理研究	4	4	0
八	造型心理 1. 造型的心理意义 2. 造型感觉	4	4	0
九	心理学研究方法	4	4	0

3. 课程教学目标

(1) 课程教学目标:

①学习掌握设计心理学的基本概念、基本理论等方面的基础知识,了解并关注设计心理学知识在文创产品设计专业中的作用。

②初步具有设计心理学的基本运用能力,养成多种形式创意的习惯。

③理解设计心理学在产品中的意义,提高思考与认识的主观能动性。

(2) 课程目标对培养要求的支撑:

培养要求	课程支撑点	课程教学目标
------	-------	--------

1.知识要求：掌握设计心理学的基本理论和基本概念	掌握设计心理学的基本理论和知识	教学目标 1
2.能力要求：掌握设计心理学的基本应用	正确使用设计心理学知识，具备一定的实践表达能力	教学目标 2
3.素质要求：具有运用设计心理学研究方法开展设计实践的思维能力。	掌握设计心理学研究方法	教学目标 3

4. 课程教学方法与手段

根据本专业的特点，通过讲授、辅导、鉴赏、讨论、讲座等多种教学手段和在作品分析中理解设计心理学的基本概念和原理，强调创意的思维能力和培养创新能力，引导学生积极开展实践。

5. 课程资源

《设计心理学》赵江洪 编著 北京理工大学出版社 2005 年；

《设计心理学》超星自建慕课。

6. 学生成绩评定

(1) 考核方式：(考查)

(2) 评价标准：

考核等级	评价标准
优秀（90-100）	掌握设计心理学，具备对设计的优秀鉴赏能力
良好（80-89）	基本掌握设计心理学，具备对设计的良好鉴赏能力
中等（70-79）	基本掌握设计心理学，具备对设计的基本鉴赏能力
及格（60-69）	了解设计心理学，具备对设计的基础鉴赏能力
不及格（低于 60）	设计心理学概念含糊，设计鉴赏能力弱

(3) 成绩构成：(平时成绩占 30%，期中成绩占 30%，期末考查成绩占 40%)

(4) 过程考核：(平时成绩由课内和课后作业的平均成绩作为考核分数，含出勤情况、课堂纪律、作业、实践操作和课后自我学习效果等)

二、教学内容和学时分配

第一章 设计心理学概述（2 学时）

1.教学要求

了解掌握设计心理学的基本概念和发展脉络。

2.主要内容

- (1) 设计心理学的性质
- (2) 心理学的性质
- (3) 心理学的历史

3.教学方法

课堂讲授法，图文结合，以启发式教学方法为主，将枯燥的理论生动化，抽象的原理形象化。

4.阅读材料

参考教材《设计心理学》第1章。

5.思考作业题

设计心理学与心理学之间的关系？

第二章 心理现象的基础（2 学时）

1.教学要求

掌握心理学现象的基础，了解设计心理学的物质发端。

2.主要内容

- (1) 心理的生理基础
- (2) 感觉与知觉

3.教学方法

课堂讲授法，图文结合，以启发式教学方法为主，将枯燥的理论生动化，抽象的原理形象化。

4.阅读材料

参考教材《设计心理学》第2章。

5.思考作业题

结合产品设计案例分析设计心理学的基础有哪些？

第三章 知觉与艺术（4 学时）

1. 教学要求

掌握知觉的分类及特点，了解知觉对设计的影响。

2. 主要内容

- (1) 视觉系统

(2) 空间知觉

(3) 颜色知觉

(4) 听觉、触觉、化学感觉与通感

3. 教学方法

课堂讲授法，图文结合，以启发式教学方法为主，将枯燥的理论生动化，抽象的原理形象化。

4. 阅读材料

参考教材《设计心理学》第3章

5. 思考作业题

人类五感对设计心理学的影响有哪些？

第四章 个体的行为（4 学时）

1. 教学要求

了解并掌握个体的发展、学习、行为的特点及与设计心理学的关系。

2. 主要内容

(1) 个体的发展与学习

(2) 个体的动机性行为

(3) 个体的情绪性行为

(4) 个体的认知性行为

3. 教学方法

课堂讲授法，图文结合，以启发式教学方法为主，将枯燥的理论生动化，抽象的原理形象化。

4. 阅读材料

参考教材《设计心理学》第4章

第五章 审美心理（4 学时）

1. 教学要求

了解并掌握审美心理的概念及特点。

2. 主要内容

(1) 审美心理流派

(2) 审美反应

(3) 审美反应的测量

3.教学方法

课堂讲授法，图文结合，以启发式教学方法为主，将枯燥的理论生动化，抽象的原理形象化。

4.阅读材料

参考教材《设计心理学》第5章

第六章 社会文化心理现象（4学时）

1.教学要求

了解并掌握社会文化心理现象的内涵及特点

2.主要内容

- （1）文化心理
- （2）社会动机机制
- （3）态度与说服

3.教学方法

课堂讲授法，图文结合，以启发式教学方法为主，将枯燥的理论生动化，抽象的原理形象化。

4.阅读材料

参考教材《设计心理学》第6章

第七章 设计艺术中的心理研究（4学时）

1.教学要求

了解并掌握设计艺术中心理研究的分类、特点及发展趋势。

2.主要内容

- （1）消费行为研究
- （2）广告心理研究
- （3）创造心理研究

3.教学方法

课堂讲授法，图文结合，以启发式教学方法为主，将枯燥的理论生动化，抽象的原理形象化。

4.阅读材料

参考教材《设计心理学》第7章

第八章 造型心理（4学时）

1.教学要求

了解并掌握造型心理的概念、特点及研究价值。

2.主要内容

(1) 造型的心理意义

(2) 造型感觉

3.教学方法

课堂讲授法，图文结合，以启发式教学方法为主，将枯燥的理论生动化，抽象的原理形象化。

4.阅读材料

参考教材参考教材《设计心理学》第8章

第九章 心理学研究方法（4 学时）

1.教学要求

了解、掌握设计心理学的主要研究方法，并结合设计案例开展研究实践。

2.主要内容

(1) 观察法、访谈法、问卷法、实验法

(2) 更多方法的介绍

3.教学方法

课堂讲授法，图文结合，以启发式教学方法为主，将枯燥的理论生动化，抽象的原理形象化。

4.阅读材料

自制素材

《计算机辅助 2》课程教学大纲

Computer Aided Product Design II

大纲主撰人：叶米兰 大纲审核人：陈孟伟

【课程代码】235642001

【课程修习类型】选修课

【开课学院】文化创意学院

【适用专业】数字媒体艺术专业（产品设计方向）

【学分数】3

【学时数】48（44/4）

一、课程说明

1. 课程介绍

计算机辅助 2 是面向面向数字媒体艺术专业产品设计方向的专业选修课程，是计算机辅助 1 的进阶课程。课程内容包括 Rhino 高级造型设计建模与实例，三维视觉设计入门基础。通过深入学习 Rhino 高级曲面建模技巧，提升创建复杂曲面造型和细节处理的能力，同时通过学习三维视觉设计软件，能进行简单的三维视觉设计，使三维建模能力在数字媒体设计领域的应用做一个桥梁。

Computer Aided Product Design II is a professional elective course facing the direction of digital media art professional product design, and it is an advanced course of Computer Aided Product Design I. The course content includes rhino advanced modeling and examples of modeling design, and introduction to 3D visual design. Through in-depth study of rhino advanced surface modeling skills, improve the ability to create complex surface modeling and detail processing. At the same time, by learning 3D visual design software, it can carry out simple 3D visual design, and make the application of 3D modeling ability in the field of digital media design a bridge.

2. 课程内容及课时安排

章次	内 容	总学时	理论学时	实验、实践学时
一	高级曲面建模与编辑	12	12	0
二	产品设计建模与渲染实例	12	12	0
三	三维视觉设计建模与渲染	16	16	0
四	三维视觉设计实例	8	4	4

3. 课程教学目标

（1）课程教学目标：

- ① 通过本课程的教学，使学生掌握产品设计高级造型建模的技巧，并了解三维建模在视觉设计上的应用和基础操作。
- ② 通过本课程的教学，让学生通过技法学习与实践的方式，掌握利用三维软件完成复杂产品造型的设计，基础三维视觉设计，掌握对细节处理的技巧。
- ③ 通过本课程的教学，提升产品造型创新设计能力与产品表现能力，锻炼立体思维和空间想象能力。

（2）课程目标对培养要求的支撑：

培养要求	课程支撑点	课程教学目标
1.知识要求：系统、扎实地掌握本专业规定的基础知识、基本理论和基本技能；掌握数字媒体艺术专业产品设计方向必要的理论知识，有较强的计算机辅助产品设计技能。	掌握产品设计高级造型建模的技巧。了解三维建模在视觉设计上的应用	教学目标①
2.能力要求：能够运用专业知识和技能对设计作品进行综合分析，并具备独立完成综合设计项目的能力。	掌握利用三维软件完成复杂产品造型的设计，掌握对细节处理的技巧	教学目标②、③
3.素质要求：具有良好的视觉艺术修养，并具有前沿探索意识和思维能力。	提升产品造型创新设计能力与产品表现能力，锻炼立体思维和空间想象能力。	教学目标③

4. 课程教学方法与手段

根据本专业的特点，通过课程讲授、案例分析、实践操作、讨论等多种教学手段。

5. 课程资源

(1) 推荐教材及参考文献：（核心阅读材料，必须提供经典的文献和前沿的文献）

教师自备教学资料

《Rhino 6.0 中文版完全自学一本通》，作者孟令明，电子工业出版社，2019

《Cinema 4D 动态图形设计从入门到实战》，阮婷，王润波，崔博文 编著，化学工业出版社，

2019

(2) 课程网站：（写明课程网址）

6. 学生成绩评定

(1) 考核方式：技法类作业考试，完成相应的专业训练作品。

(2) 评价标准：

考核等级	评价标准
优秀（90-100）	产品模型精细，建模思路和流程清晰，材质和渲染表现视觉性好，产品造型创新，设计美感强。
良好（80-89）	产品模型较为细致，建模思路和流程较为清晰，材质和渲染表现视觉性良好，产品造型独特，有较好的设计美感。
中等（70-79）	产品模型有一定的细节，建模思路和流程一般，材质和渲染表现视觉性一般，产品造型合理创新性不足，设计美感一般。

及格（60-69）	产品模型、材质表现和渲染效果整体较差，设计美感不足，学习态度不够积极。
不及格（低于 60）	学习态度较差，作业整体完成度低，未按时完成作业；有一定量的缺课。

（3）成绩构成：平时成绩占 30%；期中成绩占 30%；期末成绩占 40%。

（4）过程考核：平时成绩有考勤与课程表现构成，考勤由学工部门和教师点名册共同核对确定，课堂表现为学习态度、课堂活跃程度、课堂讨论表现组成。

二、教学内容和学时分配

第一章 高级曲面建模与编辑（12 学时）

1. 教学要求

深入掌握 Rhino 高级曲面建模的思路与方法。

2. 主要内容

3) 高级曲面建模思路

4) 编辑曲面

5) 曲面分析

6) 网格建模

3. 教学方法

课程讲授，案例展示，课堂讨论。

4. 学习资料

由任课教师根据需要自备资料。

5. 思考题

比对其他建模软件，Rhino 在曲面建模方面的优势有哪些？

第二章 产品设计建模与渲染实例（12 学时）

1. 教学要求

掌握 rhino 高级曲面建模和渲染的技巧，能进行造型复杂或有机的产品的建模与渲染，完善对产品造型和细节处理的能力。

2. 主要内容

1) 产品设计造型技巧与分析

2) 产品结构与细节分析

3) 产品造型曲面建模实例

4) 产品设计渲染实例

3.教学方法

以实例演示与讲授为主，学生自主学习、相互学习为辅。

4.学习资料

教材及任课教师根据需要自备资料。

5.思考题

分享产品造型细节处理的技巧有哪些？

第三章 三维视觉设计建模与渲染（16 学时）

1.教学要求

学习三维软件在视觉设计上的应用（Rhino 或 C4D 软件为例），掌握基础的建模方法、材质、场景和渲染。

2.主要内容

1) 三维视觉设计应用领域与案例

2) 参数化建模

3) 样条曲线建模

4) 造型工具、变形工具

5) 灯光与场景

6) 材质与渲染

3.教学方法

以实例演示与讲授，计算机实例练习为主，学生自主学习、相互学习为辅；

4.学习资料

教材及任课教师根据需要自备资料。

5.思考题

思考三维视觉设计软件与 Rhino 在建模和造型方法上的异同？

第四章 三维视觉设计实例（8 学时）

1.教学要求

通过学习三维视觉设计实例建模和渲染，熟悉软件操作，能对三维视觉设计创作过程有一个了

解，并能进行简单的创作，为深入学习打下基础。

2.主要内容

- 1) 三维视觉设计案例分析
- 2) 案例建模
- 3) 材质与渲染设置
- 4) 导出与特效处理
- 5) 三维视觉设计创作练习

3.教学方法

以实例演示与讲授，计算机实例练习为主，学生自主学习、相互学习为辅。

4.学习资料

教材及任课教师根据需要自备资料。

5.思考题

Rhino 或 C4D 在搭建 UI 场景，角色建模时的优势有哪些？

完成三维视觉设计创作练习 1 组。

三、实践教学内容安排

序号	实验（实践）项目名称	主要内容	学时	实验（实践）属性	类型	组织方式	考核要求
1	三维视觉设计练习	完成三维视觉设计创作练习 1 组。	4	专业	综合	个人	期末作业的组成部分

《产品语意设计》课程教学大纲

Product Semantics

大纲主撰人：邓佳 大纲审核人：陈孟伟

【课程代码】235643001

【课程修习类型】（必修）

【开课学院】 文化创意学院

【适用专业】数字媒体艺术专业（产品设计方向）

【学分数】3

【学时数】48（44/4）

【建议修读学期】三秋

【先修课程】产品立体造型、设计心理学

一、课程说明

1. 课程介绍

产品语意设计是面向文创产品设计本科生开设的专业选修课程。该课程注重理论与实践、研究与设计的充分结合,使学生具有将社会、生活、文化等知识应用于产品开发的创新能力,以适应社会发展对产品设计的新要求。本课程从符号学、传播学、认知心理学的角度,帮助学生了解产品语义学的发展、产品形态及界面在使用环境中的象征意义、产品语意的传播与理解、语意学设计方法及多种应用等知识方法,帮助学生拓展思路,创造出有想象力、有意义的、有好的体验感的新产品。

Product semantic design is a professional elective course for undergraduates of cultural and creative product design. This course focuses on the full integration of theory and practice, research and design so that students have the innovative ability to apply social, life, cultural and other knowledge to product development to meet the new requirements of social development on product design. This course helps students understand the development of product semantics, the symbolic meaning of product form and interface in the use environment, the dissemination and understanding of product semantics, semantic design methods and more from the perspective of semiotics, communication, and cognitive psychology. This kind of application and other knowledge methods help students expand their ideas and create new products that are imaginative, meaningful, and have a good sense of experience.

2. 课程内容及课时安排

章次	内 容	总学时	理论学时	实验、实践学时
一	产品语意设计概述 (1) 产品语意研究的产生 (2) 产品语意研究的发展 (3) 产品语意研究产生的背景 (4) 产品语意研究的目的及价值 (5) 产品语意学的局限性	4	4	0
二	认识产品符号 (1) 符号的概念 (2) 符号模型 (3) 符号的分类 (4) 符号的基本属性 (5) 符号的功能 (6) 产品形式的符号功能分析	8	8	0
三	产品语意分析 (1) 产品语意概述 (2) 外延意义与内涵意义 (3) 内涵意义的产生 (4) 产品语意设计案例分析	8	8	0

四	影响产品语意传达的因素 (1) 传播模型 (2) 产品语意传达中的符码因素 (3) 产品语意传达中的文脉因素 (4) 使用者如何理解语意 (5) 结合符码和文脉因素进行产品语意传达	8	8	0
五	产品语意传达的方法与思维	8	8	0
六	修辞在产品语意传达中的运用	12	8	4

3. 课程教学目标

(1) 课程教学目标:

①学习产品语意设计的基本概念、基本理论等方面的基础知识,了解并关注产品语意知识在文创产品设计专业中的作用。

②初步具有产品语意的基本运用能力、一定的产品语意创作能力,养成多种形式创意的习惯。

③理解产品语意设计在产品设计中的意义,提高思考与认识的主观能动性。

(2) 课程目标对培养要求的支撑:

培养要求	课程支撑点	课程教学目标
1.知识要求:掌握产品语意设计的基本理论和基本概念	掌握产品语意设计的基本理论和知识	教学目标 1
2.能力要求:掌握产品语意的基本表达	正确使用产品语意设计方法,具备一定的实践表达能力	教学目标 2
3.素质要求:具有运用产品语意知识进行设计表现的思维能力。	掌握产品语意设计的创意思维	教学目标 3

4. 课程教学方法与手段

根据本专业的特点,通过讲授、辅导、鉴赏、讨论、讲座等多种教学手段和在作品分析中理解产品语意设计的基本原理和法则,强调创意的思维能力和培养创新能力,并以大量优秀的作品为范例,引导学生积极开展思考和实践。

5. 课程资源

(1) 《语意的传达—产品设计符号理论与方法》(第二版),陈浩、高筠,中国建筑工业出版社,2009-10-01.

(2) 自制课件。

6. 学生成绩评定

(1) 考核方式:(考查)

(2) 评价标准:

考核等级	评价标准
优秀 (90-100)	掌握产品语意设计方法, 具备对产品语意设计的优秀鉴赏能力
良好 (80-89)	基本掌握产品语意设计方法, 具备对产品语意设计的良好鉴赏能力
中等 (70-79)	基本掌握产品语意设计方法, 具备对产品语意设计的基本鉴赏能力
及格 (60-69)	了解产品语意设计方法, 具备对产品语意设计的基础鉴赏能力
不及格 (低于 60)	产品语意设计方法概念含糊, 设计鉴赏能力弱

(3) 成绩构成: 平时成绩占 30%, 期中成绩占 30%, 期末考查成绩占 40%

(4) 过程考核: 平时成绩由课内和课后作业的平均成绩作为考核分数, 含出勤情况、课堂纪律、作业、实践操作和课后自我学习效果等

二、教学内容和学时分配

第一章 产品语意设计概述 (4 学时)

1.教学要求

要求学生掌握产品语意的概念, 并能开始从产品语意设计的角度对现有产品进行设计分析。

2.主要内容

- (1) 产品语意研究的产生
- (2) 产品语意研究的发展
- (3) 产品语意研究产生的背景
- (4) 产品语意研究的目的及价值
- (5) 产品语意学的局限性

3.教学方法

课堂讲授法, 图文结合, 以启发式教学方法为主, 将枯燥的理论生动化, 抽象的原理形象化。

4.阅读材料

《语意的传达—产品设计符号理论与方法》第一章

5.思考作业题

产品语意学的局限性有哪些? 请结合产品设计案例说明。

第二章 认识产品符号 (8 学时)

1.教学要求

了解并掌握符号与语意的关系，理解产品符号对价值和作用。

2.主要内容

- (1) 符号的概念
- (2) 符号模型
- (3) 符号的分类
- (4) 符号的基本属性
- (5) 符号的功能
- (6) 产品形式的符号功能分析

3.教学方法

课堂讲授法，图文结合，以启发式教学方法为主，将枯燥的理论生动化，抽象的原理形象化。

4.阅读材料

《语意的传达—产品设计符号理论与方法》第二章、第三章

5.思考作业题

结合设计案例，分析产品语意与符号的关系？

第三章 产品语意分析（8 学时）

1. 教学要求

掌握产品语意对外延意义及内涵意义，能以此开展产品语意案例分析。

2. 主要内容

- (1) 产品语意概述
- (2) 外延意义与内涵意义
- (3) 内涵意义的产生
- (4) 产品语意设计案例分析

3. 教学方法

课堂讲授法，图文结合，以启发式教学方法为主，将枯燥的理论生动化，抽象的原理形象化。

4. 阅读材料

《语意的传达—产品设计符号理论与方法》第四章

第四章 影响产品语意传达的因素（8 学时）

1. 教学要求

了解并掌握影响产品语意传达的因素，引导学生从使用者的角度思考产品语意的传达。

2. 主要内容

- （1）传播模型
- （2）产品语意传达中的符码因素
- （3）产品语意传达中的文脉因素
- （4）使用者如何理解语意
- （5）结合符码和文脉因素进行产品语意传达

3. 教学方法

课堂讲授法，图文结合，以启发式教学方法为主，将枯燥的理论生动化，抽象的原理形象化。

4. 阅读材料

《语意的传达—产品设计符号理论与方法》第五章

第五章 产品语意传达的方法与思维（8 学时）

1. 教学要求

了解并掌握产品语意设计的方法，引导学生从使用者的角度思考产品语意的传达。

2. 主要内容

- （1）产品语意传达方法
- （2）语意传达目标的分析和设定
- （3）通过关联性寻找语意传达的机会
- （4）产品语意的直接和间接传达
- （5）产品语意传达中的开发性思维

3. 教学方法

课堂讲授法，图文结合，以启发式教学方法为主，将枯燥的理论生动化，抽象的原理形象化。

4. 阅读材料

《语意的传达—产品设计符号理论与方法》第六章

第六章 修辞在产品语意传达中的运用（12 学时）

1.教学要求

理解和掌握修辞在产品语意设计中运用法则，并结合理论开展运用实践。

2.主要内容

- （1）主要的修辞方法
- （2）修辞与思维方式的关系
- （3）修辞在产品语意传达中的运用案例分析

3.教学方法

课堂讲授法，图文结合，以启发式教学方法为主，将枯燥的理论生动化，抽象的原理形象化。

4. 阅读材料

《语意的传达—产品设计符号理论与方法》第七章

5.思考作业题

作业：修辞在产品语意传达中的运用的案例分析。

《品牌设计与策划》课程教学大纲

Brand Design and Planning

大纲主撰人：陈孟伟 大纲审核人：陈帆帆

【课程代码】235644001

【课程修习类型】选修课

【开课学院】文化创意学院

【适用专业】数字媒体艺术专业（产品设计方向）

【学分数】2

【学时数】36（32/4）

【建议修读学期】三秋

【先修课程】无

一、课程说明

1. 课程介绍

本课程为产品设计专业方向的专业选修课程。它以企业为基地，以市场为导向，能将理论与实践有机地结合。课程从品牌设计的策略与技巧为切入点展开学习。课程内容重点探讨与学习创新的品牌设计方案和创意法，从策略思考的原点，分析消费心理，用设计提升品牌形象优势。通过本课

程的学习，要求学生掌握从设计的角度找到崭新的方向并提升品牌效益的方法。让学生在理论学习的基础上，结合企业的实际，有目的有针对性地进行实战操作，为更好地赋能产品设计。为使学生更好地适应社会、融入社会打下坚实的基础。

This course is an elective course in product design. It takes the enterprise as the base, takes the market as the guidance, can combine the theory and the practice organically. The course starts from the strategy and skills of brand design. The course focuses on exploring and learning innovative brand design schemes and creative methods, analyzing consumer psychology from the point of strategic thinking, and using design to enhance the advantages of brand image. Through the study of this course, students are required to master the method of finding a new direction from the perspective of design and improving the brand benefits. Let the students on the basis of theoretical learning, combined with the actual situation of the enterprise, purposefully targeted actual combat operation, for better enabling product design. It lays a solid foundation for students to better adapt to the society and integrate into the society.

2. 课程内容及课时安排

章次	内容	总学时	理论学时	实验、实践学时
一	导论：企业品牌的认识、策划与设计	6	6	0
二	品牌策划方略和创意法	12	12	0
三	品牌的视觉形象设计与应用	18	14	4

3. 课程教学目标

(1) 课程教学目标：

- ① 让学生对品牌有整体的认识，掌握品牌设计和策划的创意方式与设计法则；
- ② 让学生通过技法学习与实践的方式，掌握设计与策划的综合使用能力，能独立地策划和组织市场调查活动，并能够独立完成品牌相关设计，赋能产品设计；
- ③ 让学生通过实践创作，提升整体创造思维能力和审美力，锻炼品牌的思考力与设计表现力；

(2) 课程目标对培养要求的支撑：

培养要求	课程支撑点	课程教学目标
1.知识要求：系统地掌握本专业规定的基础知识、基本理论和基本技能；掌握数字媒体艺术专业产品设计方向必要的理论知识，有较强的专业策划、创作和推广技能。	掌握设计策划与设计的基础知识，能独立地策划和组织市场调查活动。	教学目标①
2.能力要求：具有一定的专业综合分析和审美能力，具备独立运用专业知识和技能完成综合设计项目的能力。	掌握计策划与设计的综合使用能力。	教学目标②、③
3.素质要求：具有良好的视觉艺术修养，并具有前沿探索意识和思维能力。	提升创新思维能力和艺术审美水平。	教学目标①、③

4. 课程教学方法与手段

根据本专业的特点，通过讲授法、参观法、问卷法、调查法等多种教学手段和在作品分析中理解基本原理和技法表现，师生互动，多让学生参与教学活动。开发学生创新思维，培养创新能力，并以大量优秀的作品为范例，引导学生审美、思考和动手能力。

5. 课程资源

推荐教材及参考文献：

《CIS 品牌策划与设计》作者：郭玉良；出版社：中国电力出版社；

《品牌的力量》作者：周文敏；出版社：北京工业大学出版社；

6. 学生成绩评定

(1) 考核方式：技法类作业考试，完成相应的专业训练作品。

(2) 评价标准：

考核等级	评价标准
优秀（90-100）	品牌设计构思和创意方法新颖，设计要素构成规则合理完善，设计美感较强，细节处理到位。
良好（80-89）	品牌设计构思和创意方法较好，设计要素构成规则合理合理，设计美感较好，细节处理较好。
中等（70-79）	品牌设计构思和创意方法一般，设计要素构成规则合理存不足，设计美感一般，细节处理一般；有一定的缺课。
及格（60-69）	品牌设计的整体构思、设计、表现效果较差，学习态度不够积极，有一定的缺课。
不及格（低于 60）	学习态度较差，作业整体完成度低，未按时完成作业；有一定的缺课。

(3) 成绩构成：平时成绩占 30%，期中成绩占 30%，期末成绩占 40%；

(4) 过程考核：平时成绩的具体构成：出勤率、迟到早退、学习态度、团队精神。学生上课过程监控主要是点名、教学工作记录、自主学习、学习表现与观察。

四、教学内容和学时分配

第一章 导论：企业品牌的认识、策划与设计 （6 学时）

1. 教学要求

要求学生了解品牌的含义与塑造企业品牌形象的意义，掌握品牌名称设计的方法和程序。欣赏国内外经典品牌策划与设计案例。

2. 主要内容

第一节 企业品牌策划与设计的认识（概念，品牌的形象、价值、时代性）

第二节 国内外经典品牌策划与设计案例赏析

3. 教学方法

讲授法，参观法，问卷法，调查法等。

4. 学习资料

- 1) 教师自制课件；
- 2) 《品牌的力量》作者：周文敏；出版社：北京工业大学出版社；

5. 思考题

思考题：品牌的基因是什么？

完成作业：分析品牌策划与设计案例。

第二章 品牌策划方略和创意法（12 学时）

1. 教学要求

要求学生掌握视觉平面设计的要素、设计方法、基本原理，能够利用视觉语言表现传达主题信息内容。

2. 主要内容

第一节 品牌的市场调查（品牌调查方法）

第二节 品牌广告策划的基本方法与技巧

3. 教学方法

课程讲授，案例展示，课堂指导，调查法等。

4. 学习资料

- 1) 教师可以根据需要安排学习案例。
- 2) 《CIS 品牌策划与设计》作者：郭玉良；出版社：中国电力出版社；
- 3) 《品牌的力量》作者：周文敏；出版社：北京工业大学出版社；

5. 思考题

如何用系统框架的思维来理解品牌？品牌和市场，消费者之间的关联？

完成作业：企业品牌撰写调查报告。

第三章 品牌的视觉形象设计与应用（18 学时）

1. 教学要求

要求学生掌握视觉平面设计的应用设计能力，独立完成主题设计创作，用视觉语言表达主题内容和信息，锻炼创意思维能力和综合设计应用能力。

2. 主要内容

第一节 品牌视觉识别设计原则

第二节 品牌视觉识别设计（侧重产品的主形象视觉识别设计，标志和包装设计）

第三节 品牌视觉的应用效果设计（包含一部分宣传设计）

3. 教学方法

课程讲授，案例展示，课程总结。

4. 学习资料

1) 教师可以根据需要安排学习案例。

2) 《品牌设计法则》作者:徐适；出版社：人民邮电出版社；

5. 思考题

思考企业未来的品牌之路。中国企业未来的品牌之路。

完成作业：完成产品的品牌形象设计：包装和宣传应用设计。

三、实践教学内容安排

序号	实验（实践）项目名称	主要内容	学时	实验（实践）属性	类型	组织方式	考核要求
1	品牌策划方略和创意法	撰写调查报告	4	专业	综合	个人	期中作业的组成部分
2	品牌的视觉形象设计与应用	产品的主形象视觉识别设计：包装、宣传设计等	10	专业	综合	个人	期末作业的组成部分

▲ 《文创产品专题设计（传统与创新）》课程教学大纲

Thematic Design of Cultural and Creative Product (Tradition and Innovation)

大纲主撰人：陈帆帆

大纲审核人：陈孟伟

【课程代码】235645001

【课程修习类型】必修课

【开课学院】文化创意学院

【适用专业】数字媒体艺术专业（产品设计方向）

【学分数】3.5

【学时数】60（48/12）

【建议修读学期】三秋

【先修课程】无

一、课程说明

1. 课程介绍

文创产品设计是指文化创意产品的设计，是产品设计方向的专业选修课，是对前期设计基础能力进行综合应用的专题设计类课程。课程内容涉及中国传统文化、文化元素的提取与运用、文创产品设计与推广等，是学生今后将涉及从事的文创设计等行业的专业基础知识与技能。通过本课程的学习，使学生掌握文创产品设计的各个过程与原则，中国传统元素在产品中的实践运用，进而加深对中国传统文化内涵的理解和热爱，实现更好地传承与创新。

Cultural and Creative Product (Tradition and Innovation) is a professional elective course in the direction of product design, and a special design course that comprehensively applies the basic ability of early design. The content of the course involves traditional Chinese utensil culture, extraction and application of cultural elements, design and promotion of cultural and creative products, etc. it is the professional basic knowledge and skills of cultural and creative design and other industries that students will be engaged in in the future. Through the study of this course, students can master the various processes and principles of cultural and creative product design, the practical application of Chinese traditional elements in product design, and then deepen the understanding and love of the connotation of Chinese traditional culture, so as to achieve better inheritance and innovation.

2. 课程内容及课时安排

章次	内容	总学时	理论学时	实验、实践学时
一	文化创意产品设计导论	2	2	0
二	文化创意产品设计考察和调研	12	10	2
三	文化创意产品方案设计及表现	24	18	6
四	文化创意产品设计实物制作	16	14	2
五	文化创意产品成果推广	6	4	2

3. 课程教学目标

(1) 课程教学目标:

①让学生对中国传统文化的相关内容,包括哲学观、设计思想和审美特色等有一个基本的认识,对传统文化的内涵、意义有更深理解。

②使学生能够熟悉文化元素的提取与应用方法,掌握文创产品设计的流程与原则,熟练运用设计工具进行方案设计、制作模型等,根据相关主题进行文创产品设计与开发的能力。

③让学生进一步理解在现代设计中融入中国传统文化元素的重要性,理解传承与创新的关系,提升学生的艺术审美能力和思维创新能力,进一步培养学生求真务实的工作作风和团队合作精神。

(2) 课程目标对培养要求的支撑:

培养要求	课程支撑点	课程教学目标
1.知识要求: 了解中国传统文化, 掌握文创产品设计开发必要的理论知识	理论学习与优秀案例赏析	教学目标① 教学目标②
2.能力要求: 掌握文创产品设计开发的原则方法与基本技能	从调研、方案设计到设计推广的项目实践完整过程	教学目标②
3.素质要求: 具有较好的中西方传统文化素养并具有现代创新意识、团队意识	提升传统文化审美能力和思维创新能力	教学目标② 教学目标③

4. 课程教学方法与手段

多媒体课程讲授、案例分析、项目实践操作练习。

5. 课程资源

推荐教材及参考文献:

指导教师根据各自项目需求自行指定教材。

《文化创意与旅游产品设计》, 钟蕾 李杨, 中国建筑工业出版社, 2015. 11

6. 学生成绩评定

(1) 考核方式: 考试; 考核方式为完成相应的专业作品。

(2) 评价标准:

考核等级	评价标准
优秀 (90-100)	具备优秀的创新设计能力, 设计方案优秀, 具有较好的市场意识; 设计思路清晰, 表现能力好。
良好 (80-89)	具备较好的创新设计能力, 设计方案良好, 设计思路清晰, 表现能力较好。
中等 (70-79)	具备基本的创新设计能力, 设计方案中等, 设计思路基本清晰, 表现能力一般。
及格 (60-69)	综合设计能力一般, 设计方案偏弱; 无大错, 表达基本清晰
不及格 (低于 60)	有较多错误, 设计作品达不到规范要求

(3) 成绩构成:

平时成绩占 30%; 期中成绩占 30%; 期末成绩占 40%。平时成绩主要由日常出勤情况、课上表现、课堂作业三部分构成。

(4) 过程考核:

平时成绩的考勤由学工部门和教师点名册共同核对确定, 课堂表现为学习态度、课堂活跃程度、

课堂讨论表现组成。大作业由教研室集体评分。

二、教学内容和学时分配

第一章 文化创意产品设计导论（2 学时）

1.教学要求

通过本章学习对文创产品进行市场调研，做好调研报告，对文创产品市场有所了解。

2.主要内容

- 1) 熟悉中国传统文化的设计思想
- 2) 了解中国传统文化对现代设计的启示
- 3) 了解文化元素在各类产品设计中的应用
- 4) 了解文化的含义以及文化与产品设计的关系

3.教学方法

课程讲授，案例展示，课堂讨论。

4.学习资料

《文化创意与旅游产品设计》，钟蕾 李杨，中国建筑工业出版社，2015. 11

5.思考题

传统与创新文化

第二章 文创产品设计考察与调研（12 学时）

1.教学要求

通过对文创产品进行市场调研，做好调研报告，了解文创产品市场

2.主要内容

- 1) 熟悉产品市场调研基本方法
- 2) 理解市场调研的重要性，了解市场需求、行业发展需求和趋势
- 3) 整理调研资料并进行分析
- 4) 撰写市场调研报告

3.教学方法

课堂讨论，教师指导，课外调研。

4.学习资料

《文化创意与旅游产品设计》，钟蕾 李杨，中国建筑工业出版社，2015. 11

5.思考题

作业：完成一份关于文创产品的市场调研报告。

思考：各种调研手段的优缺点。

第三章 文化创意产品方案设计及表现（24 学时）

1.教学要求

通过确定相关主题，学生形成自己初步的方案，并且对方案进行表达，不断进行推敲、完善方案并确定

2.主要内容

- 1) 根据前期考察和调研结果确定设计主题
- 2) 根据设计主题选择适合的文化元素
- 3) 整合文化元素，通过手绘、 二维软件表现或三维建模渲染等多种方式进行创意方案表达
- 4) 确定设计方案 （结构、功能、形态、材料、使用方式等）
- 5) 修订及完善设计方案
- 6) 确定产品尺寸

3.教学方法

理论讲授结合实践操作。

4.学习资料

由学生与任课老师共同指定阅读材料。

5.思考题

作业：完成特定主题的文创产品设计方案。

思考：文创产品创意设计的原则和方法。

第四章 文化创意产品设计实物制作（16 学时）

1.教学要求

通过本章的学习，学生能够将自己的创意以简单的实物模型呈现出来。

2.主要内容

- 1) 制定实物制作计划
- 2) 购买产品制作材料
- 3) 了解相关材料加工工艺
- 4) 确定材料加工地点及加工方式

5) 合理控制进度

3.教学方法

课堂指导，指导学生团队内部管理。

4.学习资料

由学生与任课老师共同指定阅读材料。

5.思考题

作业：完成设计方案的实物制作

思考：文创产品选材的原则

第五章 文化创意产品成果推广（6 学时）

1.教学要求

通过本章的学习，学生将自身设计的产品能够进行推广策划，了解产品市场的简单运行。

2.主要内容

- 1) 制作产品展板或海报
- 2) 制定文创产品的初步营销
- 3) 撰写总结说明推广方式、策略以及结果

3.教学方法

课堂指导，指导学生团队内部管理。

4.学习资料

由学生与任课老师共同指定阅读材料。

5.思考题

作业：完成设计产品的推广方式总结说明并进行分享。

思考：文创产品的商业性与文化性。

三、实践教学内容安排

序号	实验（实践）项目名称	主要内容	学时	实验（实践）属性	类型	组织方式	考核要求
1	文创主题调研	根据相关主题开展调研	2	专业	综合	小组	调研报告
2	文创产品设计项目实践	文化创意产品方案设计，效果图表现，制作以及推广策划	10	专业	综合演示	小组	设计发布

《影视主题策划》课程教学大纲

Film and Television Theme Planning

大纲主撰人：何明燕 大纲审核人：李丰君

【课程代码】235425001

【课程修习类型】选修

【开课学院】文化创意学院

【适用专业】数媒专业（媒体设计方向）

【学分数】4

【学时数】72（56/16）

【建议修读学期】三春

【先修课程】制片管理、导演基础

一、课程说明

1. 课程介绍

主题创意策划是数字媒体艺术专业在系统地学习了造型基础课、专业基础课和实验短片创作后第一次正式综合运用专业知识的实践课程。课程要求学生以创作小组形式展开项目选题、项目策划、文学剧本和创作阐述四个课题的实践，为进入影片的中期创作做好充分准备。

This phase of the program is a digital media professional in the modeling system to learn the basic course, the first official practice course integrated use of the expertise of the professional basic courses and experimental short film. The course requires the creation of small groups of students to expand the project topics, project planning, literature and creative play elaborate practical four subjects for entry into the film's mid-creation fully prepared.

2. 课程内容及课时安排

章次	内容	总学时	理论学时	实验、实践学时
一	选题	18	14	4
二	策划	18	14	4
三	文学剧本	18	14	4
四	创作阐释	18	14	4

3. 课程教学目标

(1) 课程教学目标:

- ①通过课程教学,使学生系统地了解前期设计之前的构思与部分案头工作。
- ②通过实践活动,要求学生必须在导师的监督指导下按时完成所有具体项目。
- ③通过综合能力的培养,提高创意策划技能,为专业实践打下基础。

(2) 课程目标对培养要求的支撑:

培养要求	课程支撑点	课程教学目标
1.知识要求:了解前期设计之前的构思与部分案头工作	每一章的理论部分	教学目标①
2.能力要求:按时完成所有具体的实践项目	每一章的实践部分	教学目标②
3.素质要求:提高创意策划技能,为专业实践打下基础	每一章的课后练习	教学目标①、教学目标②、教学目标③

4. 课程教学方法与手段

按导师组提出的要求,学生个体提出选题构想,此后的工作阶段性的工作室例会集体讨论的教学方法进行教学。

5. 课程资源

推荐教材及参考文献:

[美]罗伯特·麦基:《故事》

[美]乔治·布鲁斯东:《从小说到电影》

[日]新藤兼人:《电影剧本的结构》

6. 学生成绩评定

(1) 考核方式:技术非卷面考试

考核方式分平时考查和创作阐释考查两部分。平时考查:包括口头提问理论知识和课堂问答;创作阐释考查:综合运用知识的能力。

(2) 评价标准:

考核等级	评价标准
优秀(90-100)	知识掌握扎实、全面,运用娴熟。
良好(80-89)	知识掌握较为扎实,运用较为熟练。
中等(70-79)	知识基本掌握,基本会运用。
及格(60-69)	知识掌握较为粗浅,会简单运用。
不及格(低于60)	知识基本没有掌握,运用生疏。

(3) 成绩构成：平时考查占课程总成绩的 30%（其中工作热情 10%，构思初审 20%），课堂练习作业 30%，创作阐释考查成品占课程总成绩的 40%。

(4) 过程考核：由出勤率，回答问题的正确率，创作阐释的效果等组成。

二、教学内容和学时分配

第一章 选题（18 学时）

1.教学要求

在规定时间内敲定每个学生的可行性选题。

2.主要内容

数字短片选题

(1) 数字故事短片。

(2) 系列广告。

(3) MV。

(4) 宣传片。

(5) 视听综合表现。

3.教学方法

学生在规定时间内按部署提交策划构想，导师组组织集体讨论。

4.学习资料

网络优秀短片资料。

5.思考题

各创作小组选定完善创作选题。写出选题项目书草案。（要体现立意构思和植入广告）

第二章 策划（18 学时）

1.教学要求

使学生了在导师指导监督下完成项目策划。

2.主要内容

各创意小组在确定选题的前提下分组讨论确定立意和构思，最终形成统一的项目策划书。

3.教学方法

部署要求，提供模版，定期检查；汇总后讲评。

4.学习资料

参阅方案模版。

5.思考题

以创作小组的形式完成一份能体现题材、主题、艺术风格和怎样市场需求规范的项目策划书。

第三章 文学剧本（18 学时）

1. 教学要求

本段教学具有较强的务实性，教学时要结合前一章节的课程进度要求学生根据项目策划书提供的线索以及剧作基础的专业知识综合运用进行教学。

2. 主要内容

温习编剧知识、剧本首先要服务于项目策划书。

3. 教学方法

列举案例，解读材料与影片。

4. 学习资料

《微电影创作：从构思到制作》ISBN 编号：9787549606665 （美）丹·格斯基

5. 思考题

根据策划书的要求运用编剧知识找到剧本或编剧创作出能够满足项目策划书要求的文学剧本。

第四章 导演创作阐述（18 学时）

1.教学要求

观摩影片解析导演创作构思。导演根据项目策划书对既定的文学剧本进行再次创作，完成对于各部门具有创作指导作用的导演阐述。

2.主要内容

导演、摄影、美术、录音剪辑等综合艺术构思。

3.教学方法

导师集中解读影片，各组导演分头按要求实践。

4.学习资料

阅读制片管理方面的书籍与资料。

5.思考题

导演根据项目策划书对既定的文学剧本进行再次创作，完成对于各部门具有创作指导作用的导演阐述。

三、实践教学内容安排

序号	实验（实践）项目名称	主要内容	学时	实验（实践）属性	类型	组织方式	考核要求
1	选题	围绕 MV/专题片/广告片/剧情短片/网络短剧等选题展开	4	专业	综合	小组	必做选题调查文本
2	策划	完成小组项目策划	4	专业	综合	小组	必做策划书
3	文学剧本	完成小组文学剧本	4	专业	综合	小组	必做故事梗概
4	导演创作阐释	完成小组导演创作阐释	4	专业	综合	小组	必做导演阐述

▲ 《数字交互产品设计》课程教学大纲

Digital Interactive Product Design

大纲主撰人：叶米兰 大纲审核人：范小春

【课程代码】235621001

【课程修习类型】必修

【开课学院】文化创意学院

【适用专业】数媒专业（媒体设计方向）

【学分数】3

【学时数】48（32/16）

【建议修读学期】三秋

【先修课程】图形编程、物理交互设计

一、课程说明

1. 课程介绍

数字交互产品设计是面向数字媒体设计专业的专业必修课程。是一个面向新主流媒体和数字产品的综合应用设计课程。本课程将研究一种新的主流媒体技术，如虚拟现实、虚拟现实技术以及利用技术来创作作品。该课程将促进学生在数字媒体学习的深度和广度，激励学生探索和学习新的媒体技术，并适应不断变化的数字媒体环境。

Digital interactive product design is a professional compulsory course aimed at digital media design specialty. It is a comprehensive application design course for new mainstream media and digital products. The course will study a new and mainstream media technology, such as virtual reality, VR technology, and the use of technology to create works. The course will promote students' depth and breadth of learning in

digital media, motivating students to explore and learn new media technologies, and to adapt to the evolving digital media environment.

2. 课程内容及课时安排

章次	内容	总学时	理论学时	实验、实践学时
	数字交互产品设计导论	4	4	0
一	数字媒体的融合创新	8	8	0
二	新媒体与交互技术（VR）	16	16	0
三	数字交互产品设计制作	20	4	16

3. 课程教学目标

（1）课程教学目标：

①通过本课程的教学，使学生了解和学习新兴的主流数字媒体技术，掌握使用其创作艺术作品的方法

②通过本课程中的实践训练，使学生能利用新兴的主流数字媒体技术，结合艺术专业的优势，创作数字媒体艺术作品。

③培养学生的学习和探索能力，不断创新的意识与精神。

（2）课程目标对培养要求的支撑：

培养要求	课程支撑点	课程教学目标
1.知识要求：掌握数字媒体作品创作的基本原理与基本技能。有较强的专业策划、创作和推广技能。	导论、学习新兴媒体技术	教学目标①
2.能力要求：运用专业知识和技能分析与创作数字媒体艺术作品。	利用新技术创作数字媒体艺术作品	教学目标②
3.素质要求：具有创新创意意识、团队意识、现代意识	新媒体与交互技术，不断探索学习新兴媒体技术	教学目标③

4. 课程教学方法与手段

课程讲授、案例分析

实践操作练习。

5. 课程资源

推荐教材及参考文献：

《VR/AR/MR 开发实战 基于 Unity 与 UE4 引擎》，作者：刘向群 郭雪峰 钟威 彭家乐 吴彬，机

机械工业出版社，2017

《VR 与 AR 开发实战》，作者:张克发 赵兴 谢有龙，机械工业出版社，2016

《VR+: 融合与创新》，作者:王斌 颜兵 曹三省 吴庆 等，机械工业出版社，2016

6. 学生成绩评定

(1) 考核方式： 考试课程。 期末考查为利用新兴的数字媒体技术（例如 VR），创作一款互动的数字媒体作品。

(2) 评价标准：

考核等级	评价标准
优秀（90-100）	掌握使用新兴媒体技术创作作品，作品的视觉与交互效果优良。
良好（80-89）	基本掌握使用新兴媒体技术创作作品，作品的视觉与交互效果良好。
中等（70-79）	熟悉使用新兴媒体技术创作作品，作品的视觉与交互效果中等。
及格（60-69）	了解使用新兴媒体技术创作作品，作品的视觉与交互效果较弱。
不及格（低于 60）	不甚了解使用新兴媒体技术创作作品，作品的视觉与交互效果差。

(3) 成绩构成：

平时成绩占 30%；期中成绩占 30%；期末成绩占 40%。平时成绩主要由日常出勤情况、课上表现、课堂作业三部分构成。

(4) 过程考核：

平时成绩的考勤由学工部门和教师点名册共同核对确定，课堂表现为学习态度、课堂活跃程度、课堂讨论表现组成。大作业由教研室集体评分。

二、教学内容和学时分配

数字交互产品设计导论（4 学时）

1.教学要求

了解数字媒体新兴技术的发展历程与表现形式。

2.主要内容

数字媒体创新导向

新兴数字媒体技术

3.教学方法

课程讲授，案例展示，课堂讨论。

4.学习资料

由任课教师根据需要自备资料。

5.思考题

当今的数字媒体技术与应用的发展导向是什么？我们可以做哪些创新？

第一章 数字媒体的融合创新（8 学时）

1.教学要求

了解数字媒体的融合创新和趋势。

2.主要内容

- （1）VR+的融合与创新
- （2）VR+的商业模式
- （3）VR 产业巨变
- （4）VR 媒体，重构媒体未来生态
- （5）VR+未来趋势
- （6）案例分析

3.教学方法

课程讲授，案例展示，课堂讨论。

4.学习资料

由任课教师根据需要自备资料。

5.思考题

VR+的融合与创新中，如何整合艺术与设计？

第二章 新媒体与交互技术（16 学时）

1.教学要求

学习和掌握一种新媒体的技术的基础运用知识，学习利用其创作作品。

2.主要内容

- （1）虚拟现实硬件交互设备
- （2）3D 资源
- （3）Unity 游戏引擎
- （4）Unity 程序

(5) Unity 交互

3.教学方法

课程讲授，案例展示，课堂讨论。

4.学习资料

由任课教师根据需要自备资料。

5.思考题

Unity 程序语言与 Processing 的差异。

第三章 数字交互产品设计制作（20 学时）

1.教学要求

掌握利用数字媒体交互技术，创作交互的数字媒体作品。

2.主要内容

- (1) 创意方案
- (2) 技术路线
- (3) 开发与制作
- (4) 作品发布与演示

3.教学方法

课程讲授，案例展示，课堂指导。

4.学习资料

由任课教师根据需要自备资料。

5.思考题

如何通过作品中的交互设计，让用户在接触新兴媒体技术更容易理解和上手？

三、实践教学内容安排

序号	实验（实践）项目名称	主要内容	学时	实验（实践）属性	类型	组织方式	考核要求
1	数字交互产品设计制作	利用新兴的数字媒体技术（例如 VR），创作一款互动的数字媒体作品	16	专业	综合	3~5 人小组	实物作品发布演示

▲《文创产品专题设计（生活方式）》课程教学大纲

Thematic Design of Cultural and Creative Product (Lifestyle)

大纲主撰人：陈孟伟

大纲审核人：陈帆帆

【课程代码】23564001

【课程修习类型】必修课

【开课学院】文化创意学院

【适用专业】数字媒体艺术专业（产品设计方向）

【学分数】3

【学时数】48（40/8）

【建议修读学期】三春

【先修课程】无

一、课程说明

1. 课程介绍

本课程为产品设计专业方向的专业选修课程。具有以项目为导向，并突出文创产品在生活方式方面的特点，这里的文创产品主要指创意家居产品；从用户角度系统性训练学生关注可变化的日常生活及其发展趋势，从生活中找到创新点，综合应用知识进行系统分析和设计。通过本课程的学习，使学生了解用户、熟悉日常生活方式的变化、从生活中常见的家居产品中找到创新设计的来源以及其发展趋势；对生活家居产品内部的结构、技术及材料等产品的基本要素等要全面掌握；培养学生除了了解产品开发设计的基本流程之外，更重要的是关注生活、设计生活并从中汲取生活经验，为毕业后从事工业设计相关专业的学习和研究奠定坚实的理论和实践基础。

This course is an elective course in product design. It is project-oriented and highlights the characteristics of cultural and creative products in the aspect of lifestyle. Cultural and creative products here mainly refer to creative household products. From the perspective of users, students are systematically trained to pay attention to the changeable daily life and its development trend, to find innovative points in life, and to carry out systematic analysis and design based on comprehensive application of knowledge. Through the study of this course, students can understand the users, get familiar with the changes of daily life style, find the source of innovative design and its development trend from the common household products in life. The basic elements of products such as the internal structure, technology and materials of household products should be comprehensively mastered; In addition to understanding the basic process of product development and design, it is more important for students to pay attention to life, design life and learn from it, so as to lay a solid theoretical and practical foundation for the study and research of industrial design related majors after graduation.

2. 课程内容及课时安排

章次	内容	总学时	理论学时	实验、实践学时
一	导论：生活方式与文创产品设计的概念	8	8	0

二	创意家居产品的市场调研、分析方法与设计方法	12	12	0
三	创意家居产品开发的结构、技术及材料等基本要素环节认识与探索	8	6	2
四	创意家居产品的设计与再设计	20	14	6

3. 课程教学目标

(1) 课程教学目标:

- ① 让学生理解生活方式与文创产品设计的相关概念,掌握创意家居产品设计的市场调研、分析方法与设计方法;
- ② 让学生通过技法学习与实践的方式,掌握创意家居产品的设计和再设计的能力,能独立完成产品的结构、技术及材料等产品的基本要素的整体设计;
- ③ 让学生通过实践创作,具有产品创新设计能力和审美力,锻炼产品设计的思考力与设计表现力;

(2) 课程目标对培养要求的支撑:

培养要求	课程支撑点	课程教学目标
1.知识要求:系统、扎实地掌握本专业规定的基础知识、基本理论和基本技能;掌握数字媒体艺术设计专业产品设计方向必要的理论知识,有较强的专业策划、创作和推广技能。	掌握创意家居产品的相关概念,相关主题的市场调研、分析方法与设计方法。	教学目标①
2.能力要求:具有一定的专业综合分析和审美能力,具备独立运用专业知识和技能完成综合设计项目的能力。	掌握创意家居产品的设计和再设计的能力,以及多要素的整体相关设计能力。	教学目标②、③
3.素质要求:具有良好的视觉艺术修养,并具有前沿探索意识和思维能力。	提升创新设计能力和审美水平。	教学目标①、③

4. 课程教学方法与手段

根据本专业的特点,通过讲授法、参观法、问卷法、调查法等多种教学手段和在作品分析中理解基本原理和技法表现,师生互动,多让学生参与教学活动。开发学生创新思维,培养创新能力,并以大量优秀的作品为范例,引导学生审美、思考和动手能力。

5. 课程资源

推荐教材及参考文献:

《无印良品生活研究所》作者:[日]无印良品;出版社:广西师范大学出版社;

《我们的无印良品生活》作者：[日]主妇之友社 编，张峻 译；出版社：漓江出版社；

《情境交互设计：为生活而设计》作者：[美]凯伦·霍尔兹布拉特（Karen Holtzblatt） [美]休·拜尔（Hugh Beyer）著 朱上上 贾璇 陈正捷 译；出版社：清华大学出版社；

6. 学生成绩评定

（1）考核方式：技法类作业考试，完成相应的专业训练作品。

（2）评价标准：

考核等级	评价标准
优秀（90-100）	产品设计构思和创意方法新颖，设计要素构成规则合理完善，设计美感较强，细节处理到位；调研合理。
良好（80-89）	产品设计构思和创意方法较好，设计要素构成规则合理合理，设计美感较好，细节处理较好；调研完整。
中等（70-79）	产品设计构思和创意方法一般，设计要素构成规则合理存不足，设计美感一般，细节处理一般；有一定的缺课；调研合理。
及格（60-69）	产品设计的整体构思、设计、表现效果较差，学习态度不够积极，有一定的缺课；调研过于粗略。
不及格（低于 60）	学习态度较差，作业整体完成度低，未按时完成作业；有一定量的缺课。

（3）成绩构成：平时成绩占 30%，期中成绩占 30%，期末成绩占 40%；

（4）过程考核：平时成绩的具体构成：出勤率、迟到早退、学习态度、团队精神。学生上课过程监控主要是点名、教学工作记录、自主学习、学习表现与观察。

五、教学内容和学时分配

第一章 导论：生活方式与文创产品设计的概念（8 学时）

1. 教学要求

要求学生理解生活方式与产品设计的相关概念，探寻创新设计的来源以及其发展趋势，在市场的变化和趋势中把握设计的定位。

2. 主要内容

第一节 生活方式、生活美学、文创产品设计的相关概念

第二节 国内外经典生活方式与家居产品设计的案例赏析

3. 教学方法

讲授法，参观法，问卷法，调查法等。

4. 学习资料

（1）教师自制课件；

(2)《无印良品生活研究所》作者：[日]无印良品；出版社：广西师范大学出版社；

(3)《我们的无印良品生活》作者：[日]主妇之友社 编，张峻 译；出版社：漓江出版社；

5.思考题

思考题：如何表达幸福生活方式？

完成作业：分析某种主题生活方式的案例。

第二章 创意家居产品的市场调研、分析方法与设计方法 （12 学时）

1. 教学要求

要求学生掌握生活家居用品设计的市场调研、分析方法与设计方法。

2. 主要内容

第一节 生活家居用品设计的市场调研

第二节 生活家居用品设计的分析方法、设计流程和方法

3. 教学方法

课程讲授，案例展示，课堂指导，调查法等。

4. 学习资料

(1) 教师可以根据需要安排学习案例。

(2)《无印良品生活研究所》作者：[日]无印良品；出版社：广西师范大学出版社；

(3)《情境交互设计：为生活而设计》作者：[美]凯伦·霍尔兹布拉特（Karen Holtzblatt）[美]休·拜尔（Hugh Beyer）著 朱上上 贾璇 陈正捷 译；出版社：清华大学出版社；

5.思考题

思考题：一款优秀的创意家居产品，它具有哪些非常好的用户体验和商业价值？

完成作业：撰写生活家居用品设计的调查报告。

第三章 创意家居产品开发的结构、技术及材料等基本要素环节认识与探索（8 学时）

1. 教学要求

要求学生掌握产品开发的结构、技术及材料等基本要素，探索在设计中的应用能力。

2. 主要内容

第一节 认识和理解结构

第二节 认识技术和材料

第三节 寻找技术和材料

3.教学方法

课程讲授，案例展示，课程小结。

4.学习资料

(1) 教师可以根据需要安排学习案例。

(2) 《情境交互设计：为生活而设计》作者：[美]凯伦·霍尔兹布拉特（Karen Holtzblatt） [美]休·拜尔（Hugh Beyer）著 朱上上 贾璇 陈正捷 译；出版社：清华大学出版社；

5.思考题

思考题：如何理解产品的系统设计思维？

完成作业：完成专题设计的前期构思和设计方案的初稿。

第四章 创意家居产品的设计与再设计（20 学时）

1.教学要求

要求学生掌握视觉平面设计的应用设计能力，独立完成主题设计创作，用视觉语言表达主题内容和信息，锻炼创意思维能力和综合设计应用能力。

2.主要内容

第一节 主题定位与设计草图

第二节 文创产品的专题设计（创意家居产品）

第三节 专题设计效果的表达与方案提交

3.教学方法

课程讲授，案例展示，课程总结。

4.学习资料

(1) 教师可以根据需要安排学习案例。

(2) 《情境交互设计：为生活而设计》作者：[美]凯伦·霍尔兹布拉特（Karen Holtzblatt） [美]休·拜尔（Hugh Beyer）著 朱上上 贾璇 陈正捷 译；出版社：清华大学出版社；

5.思考题

思考题：设计与生活方式的关系，包括人文属性、趣味体验、符号标签等方面。

完成作业：完成文创产品的专题设计，完成设计效果表达。

三、实践教学内容安排

序号	实验（实践）项目名称	主要内容	学时	实验（实践）属性	类型	组织方式	考核要求
1	撰写设计报告	创意家居产品设计与再设计的实例思考与分析，并撰写设计报告。	4	专业	综合	个人	期中作业的组成部分
2	设计表达	根据相关主题的设计草图与效果图的表达与方案提交。	10	专业	综合	个人	期末作业的组成部分

《主题创新创意》课程教学大纲（影视艺术方向）

Creative Theme

大纲主撰人：李子厚 大纲审核人：李丰君

一、课程说明

【课程代码】235622001

【课程修习类型】专业类创新创业课程

【学分数】4 学分

【适用专业】数媒专业（媒体设计方向）

【开课学院】文化创意学院

【学时数】48（40/8）

【建议修读学期】三春

【先修课程】视听语言、导演基础及所有造型基础课和专业基础课

1. 课程介绍

本课程是经过“主题创意策划”、“创新创业指导训练”等课程的教学内容之后进入到实际操作阶段的“实践”类课程，它包括素材采集和后期制作两个环节。

This course is through the "theme of creative planning", "innovation and entrepreneurship training" course teaching content into the actual operation stage of "practice" courses, which include interim shooting and post synthesis of the two links.

2. 课程的主要内容及课时安排

章次	内容	总学时	理论学时	实验、实践学时
一	素材采集	24	20	4
二	后期制作	24	20	4

3. 课程教学目标

(1) 本质上这段课程的教学目的是完成之前的“主题创意策划”教学内容的实战演习；要求学生必须细致的完成预期设计的各个方案。

①通过课程训练，挖掘学生潜在的创造力，以此激发短片创作设计才能，帮助他们获取视频短片创作的法则。

②通过项目实训，让学生掌握具体的、实用的创意方法和创作制作流程，加强团队协作意识和交流沟通能力，这也是本课程教学的主要目标。

(2) 课程目标对培养要求的支撑：

培养要求	课程支撑点	课程教学目标
1.知识要求：系统、扎实地掌握本专业规定的基础知识、基本理论和基本技能；掌握数字媒体艺术专业必要的理论知识，有较强的专业策划、创作和推广技能。	掌握视频、音频采集的基本技术。	教学目标 1.
2.知识要求：系统、扎实地掌握本专业规定的基础知识、基本理论和基本技能；掌握数字媒体艺术专业必要的理论知识，有较强的专业策划、创作和推广技能。	提升视频剪辑的应用能力。	教学目标 2.

4. 课程教学方法与手段

本课程是影视方向的基础课程，教学过程中通过教师讲授与课堂作业相对应进行的方式进行，需要大量的欣赏、分析、剥离、整理有代表性的作品来进行教学。

5. 课程资源

《拍电影现代影像制作教程》琳恩·格罗斯世界图书出版社

《电影剧本的结构》[日]新藤兼人中国电影出版社出版

《电影导演艺术教程》韩晓磊 中国电影出版社

《导演功课》[美]大卫·马梅广西师范大学出版社出版

《电影剪辑技巧》[英]卡雷尔·赖兹、盖文·米勒中国电影出版社出版

《光影大师——与当代杰出摄影师对话》[美]谢弗、萨尔瓦多广西师大出版社

6. 学生成绩评定

(1) 考核方式：

该课程是专业必修课,成绩包括学习的态度,课堂布置的随堂作业,根据总结评定成绩。

(2) 评价标准：

考核等级	评价标准
------	------

优秀（90-100）	能够理解主体创新课程教学内容，同时能够及时的将所学内容通过视听作业方式通过自己的阶段作业优秀的展示出来。
良好（80-89）	能够理解主体创新课程教学内容，同时能够及时的将所学内容通过视听作业方式通过自己的阶段作业较好的展示出来。
中等（70-79）	能够理解主体创新课程教学内容，同时能够及时的将所学内容通过视听作业方式通过自己的阶段作业完整的展示出来。
及格（60-69）	能够理解主体创新课程教学内容，同时能够及时的将所学内容通过视听作业方式通过自己的阶段作业展示出来。
不及格（低于 60）	无法理解主体创新课程教学内容，同时不能及时的将所学内容通过视听作业方式通过自己的阶段作业展示出来。

（3）成绩构成：平时成绩占 30 % ，期中成绩占 30 % ，期末成绩占 40 %

（4）过程考核：平时成绩的具体构成：出勤率、迟到早退、学习态度、团队精神。学生上课过程监控主要是点名、教学工作记录、自主学习、学习表现与观察。

二、教学内容和学时分配

第一章 音频视频采集 （24）

1.教学要求

依照前期方案进行拍摄。导师组统一制定宏观进度表，监督各组有序进行音频、视频采集。

2.主要内容

（1）在前置课程的基础之上制定采集文件内容。

（2）实践采集

3.教学方法

导师监督指导学生在规定时间内和提交策划构想等具体方案进行具体操作。

4. 学习材料

影片花絮资料。

5. 思考题

经验总结报告。

第二章 后期剪辑（24）

1.教学要求

学生在导师指导监督下完成剪辑。

2.主要内容

剪辑整理素材，之后按剪辑规律和导演阐述写出一篇剪辑阐述。

3.教学方法

导师监督剪辑环节的进行。

4 学习资料

参阅剪辑原理资料。

5. 思考题

后期剪辑的创作和导演最初的构思有怎样的关系？（剪辑师写在阐述中）

三、实践教学内容安排

序号	实验（实践） 项目名称	主要内容	学时	实验（实 践）属性	类 型	组织方式	考核要求
1	音频、视频 采集	1. 在前置课程的基础之上制定 采集文件内容。 2. 实践采集	8	专业	综 合	课上课下 相结合	实践作业
2	剪辑实践	剪辑整理素材，之后按剪辑规 律和导演阐述写出一篇剪辑阐 述。	8	专业	综 合	课上课下相 结合	实践作业

《主题创新创意》课程教学大纲（媒体设计方向）

Theme Creation

大纲主撰人：叶米兰 大纲审核人：范小春

【课程代码】235425001

【课程修习类型】必修

【开课学院】文化创意学院

【适用专业】数媒专业（媒体设计方向）

【学分数】 4

【学时数】72（56/16）

【建议修读学期】三春

【先修课程】数媒设计方向专业课与基础课

一、课程说明

1. 课程介绍

主题创新创意是数字媒体设计专业方向的专业必修课，是一门开放性的创新创业类课程。学生可根据各自的兴趣，选择进入数字媒体设计的各个工作室，进行项目实践。培养学生将理论与技术运用于实际项目的能力，以及项目管理与运行的能力，并为接下来的企业实习打好基础。

Theme Creation is a professional compulsory course in the direction of digital media design, and it is an open innovation and entrepreneurship course. Students may choose to enter each studio of digital media design according to their own interests and carry out project practice. Train students' ability to apply theories and techniques to practical projects, as well as the ability to manage and operate projects, and lay the groundwork for the coming internship program.

2. 课程内容及课时安排

章次	内容	总学时	理论学时	实验、实践学时
一	设计调研	16	12	4
二	D+X 项目策划	12	12	0
三	理论经验学习与准备	16	16	0
四	D+X 项目设计实践	28	16	12

3. 课程教学目标

(1) 课程教学目标:

①通过本课程的教学，使学生根据所选工作室项目主题，深入学习与应用数字媒体设计的某一专项领域的知识，并通过完整的项目实施程序，得到设计实践。

②通过本课程中的，学生通过完整的项目程序，从调研、策划、理论经验的学习到设计实践，培养学生运营整个项目的能力，团队协作的能力。

③在本课程中，注重在项目团队中对学生在项目中的角色进行定位，让学生更充分了解自己在团队中的特点，并提升项目管理、进程把控的能力。

(2) 课程目标对培养要求的支撑:

培养要求	课程支撑点	课程教学目标
1. 知识要求：掌握数字媒体作品创作的基本原理与基本技能。	理论经验学习与准备	教学目标①
2. 能力要求：运用专业知识和技能分析与创作数字媒体艺术作品。	从调研、策划、理论经验的学习到设计实践的完整项目过程	教学目标②
3. 素质要求：具有创新创意意识、团队意识、现代意识	学生在项目团队中的角色定位	教学目标②

4. 课程教学方法与手段

工作室项目制度：学生按照自己擅长的领域选择进入工作室，在工作室中跟进实践项目，遵守工作室制度要求。

设计调研：课根据实践项目需求，安排实地考察、访谈、问卷等调研方法。

5. 课程资源

推荐教材及参考文献：

《设计调研》，戴力农，电子工业出版社，2014

指导教师根据各自项目需求自行指定教材。

6. 学生成绩评定

(1) 考核方式：考试课程。考核内容由各工作室在开课共同讨论商定。

(2) 评价标准：

考核等级	评价标准
优秀（90-100）	实践项目作品符合市场需求，作品优秀，项目团队管理规范、高效。
良好（80-89）	实践项目作品比较符合市场需求，作品良好，项目团队管理较为规范、高效。
中等（70-79）	实践项目作品基本符合市场需求，作品中等，项目团队管理有一定的规范性。
及格（60-69）	实践项目作品有一定的市场需求，作品合格，项目团队管理存在一定的问题，效率不高。
不及格（低于 60）	实践项目作品不符合市场需求，作品较差，项目团队管理不够规范。

(3) 成绩构成：

平时成绩占 30%；期中成绩占 30%；期末成绩占 40%。平时成绩主要由日常出勤情况、课上表现、课堂作业三部分构成。

(4) 过程考核：

平时成绩的考勤由学工部门和教师点名册共同核对确定，课堂表现为学习态度、课堂活跃程度、课堂讨论表现组成。大作业由教研室集体评分。

二、教学内容和学时分配

第一章 设计调研（16 学时）

1. 教学要求

了解设计调研的方法，以及调研数据的分析与结论获得的方法。

2. 主要内容

1) 设计调查的目的

- 2) 调研方法
- 3) 调研数据采集
- 4) 调研分析
- 5) 从设计调研到设计洞察
- 6) 调研实践

3.教学方法

课程讲授，案例展示，课堂讨论。

4.学习资料

《设计调研》，戴力农，电子工业出版社，2014

5.思考题

设计调研如何获得有实际指导意义的结论？

第二章 D+X 项目策划（12 学时）

1.教学要求

根据进入的工作室的项目主题，进行数字媒体设计（D）+项目领域（X）的项目策划。

2.主要内容

原根据具体项目及调研结论，进行项目策划。

3.教学方法

课堂讨论，教师指导。

4.学习资料

由任课教师根据需要自备资料。

5.思考题

设计调研的结论如何引导项目策划。

第三章 理论经验学习与准备（16 学时）

1.教学要求

该过程要求学生根据实践项目需求，学习相关领域的理论与经验，为后续项目时间做充足且深入的准备。

2.主要内容

- 1) 阅读相关领域的书籍并相互分享

2) 学习相关领域的项目时间经验

3.教学方法

案例展示，课堂分享与讨论。

4.学习资料

由学生与任课老师共同指定阅读材料。

第四章 D+X 项目设计实践（28 学时）

1.教学要求

在工作室导师的指导下，以团队的形式开展项目实践，做好分工与项目进程管理。。

2.主要内容

- 1) 项目管理
- 2) D+X 项目设计与制作
- 3) 项目测试
- 4) 汇报与发布

3.教学方法

课堂指导，指导学生团队内部管理。

4.学习资料

由学生与任课老师共同指定阅读材料。

5.思考题

如何进行团队项目管理？

三、实践教学内容安排

序号	实验（实践）项目名称	主要内容	学时	实验（实践）属性	类型	组织方式	考核要求
1	设计调研	根据工作室项目主题开展设计调研	4	专业	综合	小组	调研报告
2	D+X 项目设计实践	D+X 项目设计与制作，并完成项目测试与发布	12	专业	综合演示	小组	设计发布与演示

《主题创新创业》课程教学大纲（产品设计方向）

The theme innovation ideas

大纲主撰人：陈帆帆 大纲审核人：陈孟伟

【课程代码】235425001

【课程修习类型】选修课

【开课学院】文化创意学院

【适用专业】数字媒体艺术专业（产品设计方向）

【学分数】4

【学时数】72（56/16）

【建议修读学期】三春

【先修课程】产品设计方向专业课与基础课

一、课程说明

1. 课程介绍

主题创新创意是产品设计方向的专业必修课，其目的是让学生在对于不同 IP 资源理解和提炼的基础上，通过了解并掌握角色形象设计基本方法和表现手法，深入掌握文创产品设计规则，并进行拓展性运用创作，是一门开放性的创新创业类课程。通过本课程的教学和训练，让学生更加深入掌握以 IP 资源和市场为基础的文创产品的设计，培养学生将理论与技术运用于实际项目的能力，以及项目管理与运行的能力，并为接下来的企业实习和毕业设计打好基础。

Theme Creation is a professional compulsory course in the direction of product design. Its purpose is to let students understand and refine different IP resources, master the basic methods and expression techniques of role image design, deeply grasp the rules of cultural and creative product design, and carry out creative expansion. It is an open innovation and entrepreneurship course. Through the teaching and training of this course, students will have a better understanding of the design of cultural and creative products based on IP resources and market, develop their ability to apply theory and technology to practical projects, project management and operation, and lay a solid foundation for the next enterprise internship and graduation design.

2. 课程内容及课时安排

章次	内容	总学时	理论学时	实验、实践学时
一	角色形象设计教学	16	12	4
二	IP 提炼，形象设计实践与运用	18	14	4
三	设计调研，项目策划	16	16	0
四	项目设计实践和检验	22	16	8

3. 课程教学目标

（1）课程教学目标：

①通过本课程的教学，使学生根据主题创新创意项目主题，深入学习与应用角色形象设计和创

作的能力，在此基础上提炼 IP 资源，进行调研、形象应用和项目开发，通过完整的项目实施程序，得到设计实践。

②通过本课程中的实践，学生通过 IP 资源的提炼和设计，经历完整的项目程序，从调研、策划、理论经验的学习到设计实践，培养学生运营整个项目的能力，团队协作的能力。

③在本课程中，注重在项目团队中对学生在项目中的角色进行定位，让学生更充分了解自己在团队中的特点，并提升项目管理、进程把控的能力。

(2) 课程目标对培养要求的支撑：

培养要求	课程支撑点	课程教学目标
1.知识要求：掌握角色形象设计、资源提炼和文创产品设计的基本原理与基本技能。	IP 资源、角色形象设计的内容和要点	教学目标①
2.能力要求：运用专业知识和技能分析与创作 IP 资源，掌握卡通角色形象设计的基本原理与基本技能，使之熟练运用于文创产品设计中的开发。	从 IP 调研、策划、理论经验的学习到文创产品设计实践的完整项目过程	教学目标②
3.素质要求：具有创新创意意识、团队意识、现代意识。具有良好的政治素质、思想素质、道德品质，具有良好的设计审美力和思考力。	学生在项目团队中的角色定位，以及对设计完整程序的掌控能力体现。	教学目标②

4. 课程教学方法与手段

本课程主要以教师的讲授和技法示范为主，结合使用多媒体和实践教学手段，展开双边教学，实现教与学、老师与学生的实践互动。按照预定的几个阶段，分步骤从易到难，渐进式地提高学生的 IP 提炼能力和以卡通形象为基础的文创产品能力，并遵守工作室制度要求。

5. 课程资源

推荐教材及参考文献：

指导教师根据各自项目需求自行指定教材。

6. 学生成绩评定

(1) 考核方式：考试课程。考核内容由各工作室在开课前共同讨论商定。

(2) 评价标准：

考核等级	评价标准
优秀（90-100）	熟练掌握 IP 资源提炼和角色形象设计能力，实践项目作品符合市场需求，作品优秀，项目团队管理规范、高效。
良好（80-89）	较好的掌握 IP 资源提炼和角色形象设计能力，实践项目作品比较符合市场需求，作品良好，项目团队管理较为规范、高效。
中等（70-79）	基本掌握 IP 资源提炼和角色形象设计能力，实践项目作品基本符合市场需求，作品中等，项目团队管理有一定的规范性。
及格（60-69）	掌握 IP 资源提炼和角色形象设计能力较为不熟练，实践项目作品有一定的市场需求，作品合格，项目团队管理存在一定的问题，效率不高。
不及格（低于 60）	完全不能掌握 IP 资源提炼和角色形象设计能力，实践项目作品不符合市场需求，作品较差，项目团队管理不够规范。

(3) 成绩构成：

平时成绩占 30%；期中成绩占 30%；期末成绩占 40%。平时成绩主要由日常出勤情况、课上表现、课堂作业三部分构成。

(4) 过程考核：

平时成绩的考勤由学工部门和教师点名册共同核对确定，课堂表现为学习态度、课堂活跃程度、课堂讨论表现组成。

二、教学内容和学时分配

第一章 角色形象设计教学（16 课时）

1. 教学要求

理论讲授、互动式、启发式教学，使学生在 IP 资源提炼的基础上熟练掌握角色性格设计描述，以及角色设计的各个要点。结合产品设计草图表现的工具和技能，结合角色设计的绘画工具，掌握产品中形象设计的表现方法，并理解产品设计中的角色造型语言和设计应用，教学与实践创作结合。

2. 主要内容

第一节：设计资源与角色形象相匹配

第二节：角色与故事

第三节：角色姓名与身份

第四节：角色与性格

第五节：产品设计中角色设计的独特性

3. 教学方法

运用课堂讨论、课堂练习、课堂实践、案例式教学，实例分析与演示及多媒体课件实例演示，通过理论讲授、辅导、鉴赏、讨论、讲座等多种教学手段，理论讲授结合实践操作。

4. 学习资料

《美国卡通教程——如何画出富有个性的卡通形象》汤姆·班克罗夫特著上海人民美术出版社

第二章 IP 提炼，形象设计实践与运用（18 学时）

1. 教学要求

该过程要求学生根据实践项目需求，结合前期教学内容的练习，深入学习相关领域的理论与经验，对相关 IP 资源分析，进行设计提炼和创新开发，提供充足的设计方案，为后续项目做准备。

2. 主要内容

- 1) 阅读相关领域的书籍并相互分享
- 2) 结合前期专业教学内容的深化练习
- 3) IP 提炼方法的专项练习和设计应用以及创新开发
- 4) 以 IP 为基础的文创产品设计方案提出和规划
- 5) 学习相关文创产品 IP 开发领域的项目实践经验

3. 教学方法

案例展示，课堂分享与讨论。运用课堂练习、课堂实践、案例式教学，实例分析与演示及多媒体课件实例演示，通过理论讲授、辅导、鉴赏、讨论、讲座等多种教学手段，理论讲授结合实践操作。

4. 学习资料

由学生与任课老师共同指定阅读材料。

第三章 设计调研，项目策划（16 学时）

1. 教学要求

根据项目 IP 主题，了解设计调研的方法，以及调研数据的分析与结论获得的方法，并进行 IP 衍生的项目策划。

2.主要内容

- 1) 设计调查的目的
- 2) 调研方法
- 3) 调研数据采集
- 4) 调研分析
- 5) 从设计调研到设计洞察
- 6) 调研实践
- 7) 原根据具体项目及调研结论，进行项目策划。

3.教学方法

课程讲授，案例展示，课堂讨论，教师指导。

4.学习资料

《设计调研》，戴力农，电子工业出版社，2014

5.思考题

设计调研如何获得有实际指导意义的结论？

设计调研的结论如何引导项目策划。

第四章 项目设计实践和检验（22 学时）

1.教学要求

在工作室导师的指导下，以团队的形式开展项目实践，做好分工与项目进程管理。

2.主要内容

- 1) 项目讨论
- 2) 项目设计与制作
- 3) 汇报与发布

3.教学方法

课堂指导，指导学生团队内部管理。

4.学习资料

由学生与任课老师共同指定阅读材料。

5.思考题

如何进行团队项目管理？

三、实践教学内容安排

序号	实验（实践）项目名称	主要内容	学时	实验（实践）属性	类型	组织方式	考核要求
1	设计调研	根据 IP 主题开展设计调研	4	专业	综合	小组	调研报告
2	IP 主题项目设计实践	IP 主题项目设计与制作，并完成项目发布	12	专业	综合展示	小组	设计发布

《创新创业指导训练》课程实验教学大纲

Innovation Teaching Entrepreneurship Training

大纲主撰人：何明燕、叶米兰 大纲审核人：李丰君

【课程代码】235426001

【课程修习类型】创新创业

【开课学院】文化创意学院

【适用专业】数字媒体艺术专业

【学分数】2

【学时数】2 周

【建议修读学期】三短

【先修课程】所有专业课程

一、课程简介

数字媒体专业的创新创业指导训练主要是培养学生的创新创业能力，对接市场能力，与他人合作共事能力。在专业的发展中着重打造个人素质，组建团队，如何发现问题并提出解决问题的方案，如何选择好的商业模式，如何与客户沟通。在课程中将与本专业的创业企业家、风险投资家互动并组织商业策划书撰写评比大赛。

Innovation Teaching Entrepreneurship Training for Digital Media Art is to cultivate students' innovative and entrepreneurial ability, to connect with market capabilities and to cooperate with others. In the development of professional development, we should focus on personal quality, team formation, how to find out problems and put forward solutions to problems, how to choose good business models and how to communicate with customers. In the course, we will interact with the entrepreneurs and venture capitalists of this major, and organize the business planning book evaluation contest.

二、实验教学目标与基本要求

①指导学生了解创业团队的内涵和重要性，把握高效团队的基本要素，帮助创业训练团队建立基本的组织架构，善于发现创业潜质优秀的学生，从日常的项目指导中挖掘学生的创业特长，从而进行有针对性的个性培养。

②指导学生学习创业知识，培训创业能力，教会学生像企业家一样去思考问题，培养学生具备未来创业者的素质，具有战略眼光、良好的沟通协调能力、营销能力和决策能力，并具备较好的情商。

③引导学生主动识别并把握创业机会，培养学生作为未来创业者的决断能力、识人用人能力、积极应变能力、敢于创新能力、社会交往能力，指导学生全面了解创业计划、创业管理、企业申办、创业融资、创业风险等过程要素。通过创业能力的培养，提高学生就业率。

三、课程教学目标对培养要求的支撑

培养要求	课程支撑点	课程教学目标
1. 知识要求：掌握数字媒体艺术专业必要的理论知识，有较强的专业策划、创作和推广技能；具有一定的设计鉴赏能力和创作能力。	发现问题并提出解决问题的方案	教学目标① 教学目标③
2. 能力要求掌握独立完成数字媒体艺术作品，从策划、创作到推广的至少一个重要环节，能够与他人合作策划、创作、推广一至两个应用项目，并达到一定的专业水准。	实施执行阶段，组建团队，学会合作与沟通	教学目标① 教学目标②
3. 素质要求：了解党和国家对数字媒体、影视、戏剧及文化艺术领域方面的方针、政策和法规，具有良好的合作意识、现代意识和人际交往意识。	了解市场与商业模式，学会合作与沟通	教学目标① 教学目标③

四、主要仪器设备

电脑、可记录图像或影像资料的照相机

五、实验课程内容和学时分配

序号	实验项目名称	实验项目内容	项目学时	实验属性	项目类型	每组人数	项目要求
1	选题申报	学生自主组队、讨论选题，向导师申报立项	3 天	基础	综合	3-5 人	必做项目 策 划构思
2	实施执行	按照选题计划，完成实践目标	9 天	基础	综合	3-5 人	必做 项目设 计
3	结题考核	提交完成情况的汇报	1 天	基础	综合	全体	必做策划
4	评价交流	学生讨论交流、相互总结启发	1 天	基础	综合	全体	必做 总结

六、成绩考核

1. 考核方式：考查。

2. 评价标准：（考查。指导教师根据学生训练任务完成情况、训练态度、出勤情况、训练日记及训练报告质量、现场鉴定等材料情况，评实习成绩分为优（90~100）、良（75~89）、及格（60~74）、不及格（59 分以下）四个等级，成绩应呈正态分布。

考核等级	评价标准
优秀（90-100）	能够独立分析和设计创新创业项目，思路清晰明确，执行能力强，能够完全支撑项目运行。
良好（80-89）	能够较好地独立分析和设计创新创业项目，思路较清晰明确，执行能力较强，能够较好地支撑项目运行。
中等（70-79）	能够基本独立分析和设计创新创业项目，思路基本清晰明确，有一定的执行能力，能够基本支撑项目运行
及格（60-69）	独立分析和设计创新创业项目思路不够清晰明确，执行能力弱，支撑项目运行问题较多。
不及格（低于 60）	独立分析和设计创新创业项目思路混乱，支撑项目运行问题很多，实施性不强。

3. 成绩构成：平时成绩占 30%，期末考查成绩占 70%

4. 过程考核：平时成绩由课内和课后作业的平均成绩作为考核分数，含出勤情况、课堂纪律、作业、实践操作和课后自我学习效果等。

七、建议教材及参考书目

《大学生创新创业基础教程》经济管理出版社

《艺术实践》课程实践教学大纲

Artistic Practice

大纲主撰人：周辰 大纲审核人：郭治

【课程代码】234280311

【课程修习类型】（必修）

【开课学院】文化创意学院

【适用专业】动画、数字媒体艺术

【学分数】2

【学时数】2 周

【建议修读学期】一春

【先修课程】

一、课程简介

《艺术实践》是一年级动画专业和数字媒体专业的基础实践课，课程主要内容和主要任务是让学生深入社会生活，学会观看外部世界，找到视觉转化的方法，通过主题调研和大量的速写练习，进行大量接地气的基础研究和深入而扎实的绘画能力训练。

Artistic Practice is in grade one animation and digital media majors are the basis of the practice class, main content and main task is to let students into the social life, learn to watch the outside world, find the visual transformation method, through the topic research and a lot of sketch practice, a large number of ground of basic research and deep and solid painting ability training.

二、实践教学目标与基本要求

- ①培养对人文社会和自然风光的艺术知识和观察知识。
- ②培养对实践下乡的考察实践知识。
- ③培养提升学生们收集和提炼传统艺术素材的能力，在实践采风中培养专业立场
- ④理解艺术在实践中的社会属性和社会价值，提高审美和艺术修养。

三、课程教学目标对培养要求的支撑

培养要求	课程支撑点	课程教学目标
知识要求：系统、扎实地掌握本专业规定的基础知识、基本理论和基本技能；掌握动画和数字媒体艺术专业必要的理论知识，懂得动画和数字媒体艺术学科的一般规律。	亲身实践和感知田野社会风貌，培养对人文社会和自然风光的艺术知识和基础知识。	课程目标① 课程目标②
能力要求：具有一定的设计鉴赏能力和创作能力，有较强的动画与数字媒体策划、创作和推广技能。	培养提升学生们收集和提炼传统艺术素材的能力，理解艺术在实践中的社会价值	课程目标③
素质要求：具有较好的中西方传统文化素养、文学艺术修养	理解艺术在实践中的社会属性和社会价值，提高审美和艺术修养。	课程目标④

四、主要仪器设备

可记录图像或影像资料的照相机

五、实践课程内容和学时分配

序号	实践项目名称	实践项目内容	项目学时	实践属性	项目类型	每组人数	项目要求
1	社会素描	社会景、物、生活场景素描和速写学习	0.5 周	专业基础	综合	5	必做
2	田野课堂	社会传统器物的造型和功能分析研究	0.5 周	专业基础	综合	5	选做

3	人物肖像	人物头像和全身像练习	0.5 周	专业基础	综合	5	选做
4	综合创作	综合创作	0.5 周	专业基础	综合	5	必做

六、成绩考核

1. 考核方式：（考试）

2. 评价标准：（明确评价学生学习效果的基本标准，可从实验课程教学目标的达成度阐述）

考核等级	评价标准
优秀（90-100）	实践作品质量优秀，画面效果符合课程要求
良好（80-89）	实践作品质量良好，画面效果基本符合课程要求
中等（70-79）	实践作品质量中等，画面效果有一定的问题
及格（60-69）	实践作品质量及格，画面效果有较多问题
不及格（低于 60）	实践作品质量不及格，画面效果有较大问题

（3）成绩构成：（平时成绩占 30%，期末考查成绩占 70%）

（4）过程考核：（平时成绩由课内和课后作业的平均成绩作为考核分数，含出勤情况、课堂纪律、作业、实践操作和课后自我学习效果等）

七、建议教材及参考书目

艺术实践的指导要根据学生的具体情况因材施教，因此任课教师可根据学生的实际情况指定学习书目。选用自编材料。

八、其他说明（教学内容分配）

（一）社会素描

1. 教学要求

- 培养学生对自然风景和社会场景的观察力和感受力。
- 开拓技法，更强的整体控制能力和局部刻画能力。

2. 主要内容

风景写生（民居、山景、田野风光等）

场景写生（菜场、集市、工地、茶室等）

3. 教学方法

根据实际情况现场指导、讲授和讨论。

4. 阅读材料

欣赏并分析优秀风景、场景写生作品。

5.思考作业题

完成作业：不少于 8 张（尺寸与规格自定）

思考：如何衍生自己的创作内容成系列作品。

（二）田野课堂

1.教学要求

培养学生在田野中考查传统器物和分析研究的能力

2.主要内容

建筑形态和结构研究

村落环境和布局研究

传统艺术造型和理念研究

传统器物工具演变和功能研究

3.教学方法

根据实际情况现场指导、讲授和讨论。

4.阅读材料

传统器物的发展演变和功能作用。

5.思考作业题

完成作业：针对对象进行深入细致的考查研究，包含文字和图像说明（A3 尺寸装订一本）

思考：传统器物的优点。

（三）人物肖像

1.教学要求

a. 培养学生对人物的观察力和感受力，提高对人物形象的捕捉能力。

b. 开拓技法，更强的整体控制能力和局部刻画能力。

2.主要内容

人物肖像写生（快写和慢写结合）

人物全身像写生（快写和慢写结合）

3.教学方法

根据实际情况现场指导、讲授和讨论。

4.阅读材料

欣赏并分析优秀人物写生作品。

5.思考作业题

完成作业：不少于 8 张（尺寸与规格自定）

思考：如何衍生自己的创作内容成系列作品。

（四）综合创作（根据自身专业方向）

1.教学要求

- a. 要求学生对之前收集的素材的思考，归纳，提炼。
- b. 培养学生的再创造和设计意识，对自然形态的吸取和应用。
- c. 要求学生在材料和表现技法上多尝试手法。

2.主要内容

归纳素材

综合创作

3.教学方法

结合多媒体课件进行讲授、集体观摩、讨论。

4.阅读材料

欣赏并分析综合创作作品（特别在材料和表现技法上）。

5.思考作业题

完成作业：不少于 2 张或 1 个系列（尺寸与规格自定）

思考：材料和表现手法的多种可能性给作品带来的变化。

《专业考察（博物馆）》课程实践教学大纲

Artistic Experience（1）

大纲主撰人：周辰 大纲审核人：郭冶

【课程代码】234402301

【课程修习类型】（必修）

【开课学院】文化创意学院

【适用专业】动画、数字媒体艺术

【学分数】2

【学时数】2 周

【建议修读学期】一短

【先修课程】

一、课程简介

专业考察（博物馆）是一年级短学期的专业平台课，课程主要内容和主要任务是让学生实地考察体验社会艺术，通过参观博物馆的形式了解各种类型的艺术形式和文化发展脉络，能够主动研究、撰写一篇有关艺术行业发展或者现存问题的调查见习报告。

Artistic Experience (1) (museum) is a short term professional platform, grade class, main content and main task is to let students social art field experience, through visiting museums to understand all kinds of art forms and cultural development, to take the initiative to research and write an article about art industry development and existing problems of survey trainee reports.

二、实践教学目标与基本要求

- ①了解我国艺术行业运行现状以及行业最新指导理念，实践考察学习博物馆艺术。
- ②了解艺术和博物馆的历史发展，学会运用博物馆整理和学习艺术资料。
- ③具备整合和梳理博物馆艺术的能力，具备专业考察的鉴赏和创作能力。
- ④理解艺术的社会属性和社会价值，提高个人的专业艺术观念和艺术修养。

三、课程教学目标对培养要求的支撑

培养要求	课程支撑点	课程教学目标
知识要求：系统、扎实地掌握动画专业规定的基础知识；掌握数字媒体艺术专业必要的理论知识，懂得该学科的一般规律	考察博物馆的相关艺术种类，实践学习博物馆的艺术理论知识。	课程目标① 课程目标②
能力要求：有较强的动画和数字媒体专业策划、创作和推广技能；具有一定的设计鉴赏能力和创作能力。	运用博物馆整理和梳理艺术资料的能力，具备专业考察的鉴赏和创作能力。	课程目标③
素质要求：具有较好的中西方传统文化素养、文学艺术修养，并具有现代意识和人际交往意识；具有良好的思想品德、社会公德和职业道德。	理解艺术的社会属性和社会价值，提高个人的专业艺术观念和艺术修养。	课程目标④

四、主要仪器设备

可记录图像或影像资料的照相机

五、实践课程内容和学时分配

序号	实践项目名称	实践项目内容	项目学时	实践属性	项目类型	每组人数	项目要求
1	浙江美术馆考察	浙江美术馆体验学习	0.4 周	专业基础	综合	5	必做
2	中国丝绸博物馆考察	中国丝绸博物馆体验学习	0.4 周	专业基础	综合	5	选做
3	杭州工艺美术博物馆考察	杭州工艺美术博物馆体验学习	0.4 周	专业基础	综合	5	选做
4	浙江省博物馆考察	浙江省博物馆体验学习	0.4 周	专业基础	综合	5	必做
5	良渚博物馆考察	良渚博物馆体验学习	0.4 周	专业基础	综合	5	选做

六、成绩考核

1. 考核方式：（考查）

2. 评价标准：（明确评价学生学习效果的基本标准，可从实验课程教学目标的达成度阐述）

考核等级	评价标准
优秀（90-100）	能够独立分析和阐述艺术观点，思路清晰论点明确
良好（80-89）	能够较好地分析和阐述艺术观点，思路较清晰论点较明确
中等（70-79）	分析和阐述艺术观点思路不够明确，论点一般
及格（60-69）	分析和阐述艺术观点思路较混乱，论点不明确
不及格（低于 60）	分析和阐述艺术观点思路混乱，无论点

（3）成绩构成：（平时成绩占 30%，期末考查成绩占 70%）

（4）过程考核：（平时成绩由课内和课后作业的平均成绩作为考核分数，含出勤情况、课堂纪律、作业、实践操作和课后自我学习效果等）

七、建议教材及参考书目

《中国艺术史》中国人民美术出版社

八、其他说明

（一）专业考察准备

1. 教学要求听取博物馆艺术行业相关专业人员的讲解和介绍

2. 主要内容杭州主要博物馆的艺术门类和历史发展

3.教学方法本单元在整个课程体系中占有巩固基础的重要作用。通过学习，学生应达到熟悉实践课程的目的和需要解决的问题。

4.阅读材料任课教师可根据学生的实际情况指定学习书目

5.思考作业题

博物馆艺术体验的目的

(二) 专业考察实习

1.教学要求分别考察浙江美术馆、中国丝绸博物馆、杭州工艺美术博物馆、浙江省博物馆、良渚博物馆

2.主要内容通过学习，学生应掌握博物馆的各种艺术知识

3.教学方法实地考察、学习记录资料

4.阅读材料任课教师可根据学生的实际情况指定学习书目

5.思考作业题博物馆对艺术发展的作用

(三) 专业考察总结

1.教学要求撰写一篇有关艺术行业发展和博物馆现存问题的调研报告

2.主要内容考察当地艺术行业的发展现状和博物馆的现存问题，寻找解决办法。

3.教学方法讲授理论和课堂实践

4.阅读材料任课教师可根据学生的实际情况指定学习书目

5.思考作业题当地博物馆艺术的调研报告或者论文

《专业考察（艺术展）》课程实践教学大纲(媒体设计方向)

Professional Survey (Art Exhibitions)

大纲主撰人：叶米兰 大纲审核人：范小春

【课程代码】234406301

【课程修习类型】必修

【开课学院】文化创意学院

【适用专业】数媒专业（媒体设计方向）

【学分数】2

【学时数】2周

【建议修读学期】二短

【先修课程】无

一、课程简介

专业考察（艺术展）是二年级短学期的专业平台课，课程主要内容和主要任务是让学生实地考察体验社会艺术，通过参观艺术展的形式了解各种类型的艺术形式和展示效果，能够主动研究、撰写一篇有关艺术作品与形式的研究报告。

Professional Survey (Art Exhibition) is a short-term platform course for the second grade students. The main content and main task of the course is to enable students to field experience and experience social art. By visiting art exhibitions in the form of understanding the various types of art forms and display effects, students can actively study and write a research report on the works and forms of art.

二、实践教学目标与基本要求

①了解我国艺术行业运行现状以及行业最新指导理念，实践考察学习设计类艺术展览。

②运用专业知识和技能对艺术作品进行综合分析，阐释其意义、把握其风格，并能有效地推广自己创作的作品。

③理解艺术的社会属性和社会价值，提高个人的艺术观念和艺术修养。

三、课程教学目标对培养要求的支撑

培养要求	课程支撑点	课程教学目标
1.知识要求：了解艺术行业的发展，具有一定的设计鉴赏能力和创作能力。掌握文学艺术、历史哲学、政治道德、心理学、管理学方面的人文社会科学知识。	考察博物馆的相关艺术种类	教学目标①
2.能力要求：能够基本运用专业知识和技能对所创作的数字媒体艺术作品进行综合分析，阐释其意义、把握其风格。	运用专业知识阐释艺术作品意义、把握其风格，并能与用到自己作品中。	教学目标②
3.素质要求：具有较好的中西方传统文化素养、文学艺术修养，并具有现代意识。	提高对艺术社会作用的认识和理解	教学目标③

四、主要仪器设备

可记录图像或影像资料的照相机。

五、实践课程内容和学时分配

序号	实践项目名称	实践项目内容	项目学时	实践属性	项目类型	每组人数	项目要求
1	艺术展考察	选取当期在展的艺术类展览参观考察学习	半周	专业基础	综合	5	选做
2	设计展考察	选取当期在展的设计类展览参观考察学习	一周	专业基础	综合	5	必做
3	数字媒体艺术展考察	选取当期在展的数字媒体艺术类展览参观考察学习	半周	专业基础	综合	5	必做

六、成绩考核

1. 考核方式：考试课程。考核内容为考察总结或汇报。

2. 评价标准：

考核等级	评价标准
优秀（90-100）	能够独立分析和阐述艺术作品，思路清晰论点明确
良好（80-89）	能够较好地分析和阐述艺术作品，思路较清晰论点较明确
中等（70-79）	分析和阐述艺术作品思路不够明确，论点一般
及格（60-69）	分析和阐述艺术作品思路较混乱，论点不明确
不及格（低于 60）	分析和阐述艺术作品思路混乱，无论点

（3）成绩构成：平时成绩占 30%，期末考查成绩占 70%。平时成绩主要由日常出勤情况、课上表现构成。

（4）过程考核：平时成绩由课内和课后作业的平均成绩作为考核分数，含出勤情况、课堂纪律、作业、实践操作和课后自我学习效果等。

七、建议教材及参考书目

《中国艺术史》中国人民美术出版社。

八、其他说明

（一）艺术考察准备

1. 教学要求

听取艺术与设计展览行业相关专业人员的讲解和介绍。

2. 主要内容

艺术门类、表现形式、艺术家。

3. 教学方法

本单元在整个课程体系中占有巩固基础的重要作用。通过学习，学生应达到熟悉实践课程的目的和需要解决的问题。

4.阅读材料

任课教师可根据学生的实际情况指定学习书目。

5.思考作业题

艺术展应该怎么参观，艺术作品应该如何鉴赏分析。

（二）艺术考察专业实习

1.教学要求

选取当期在展的数字媒体艺术类展览参观考察学习。

2.主要内容

通过参观考察学习，学习艺术作品门类、形式等，分析与阐述艺术作品。

3.教学方法

实地考察、学习记录资料。

4.阅读材料

任课教师可根据学生的实际情况指定学习书目。

5.思考作业题

该艺术门类的发展进程，代表艺术家与代表作品。

（三）艺术考察总结

1.教学要求

撰写一篇有关艺术门类、艺术家或艺术作品的鉴赏与分析报告。

2.主要内容

考察学生对艺术作品的分析与把握。

3.教学方法

讲授理论和课堂实践。

4.阅读材料

任课教师可根据学生的实际情况指定学习书目。

5.思考作业题

艺术考察对自己今后创作的影响。

《专业考察（艺术展）》课程实验教学大纲（影视艺术方向）

Professional Survey (Art Exhibition)

大纲主撰人：李丰君 大纲审核人：范小春

【课程代码】124406301

【课程修习类型】实践教学

【开课学院】文化创意学院

【适用专业】数媒专业（影视艺术方向）

【学分数】2

【学时数】2 周

【建议修读学期】二短

【先修课程】平面摄影、图形图像基础、艺术概论、视听语言、中外美术史

一、课程简介

本课程是专业实践课，是系统的学习了专业艺术与技术知识后通过参观艺术博物馆专题展览与参加艺术活动来提升学生艺术修养，是为开阔文化视野的实践类课程而设计，更是为了此后的的艺术创作课程提供多样化的文化创意选题和灵感来源。

This course is a professional practice course, is the systematic study of professional art and technical knowledge by visiting the art museum special exhibitions and participate in art activities to enhance students' artistic accomplishment, is designed to broaden the cultural field of practice curriculum, but also for later The art creation course offers a wide range of cultural creative topics and sources of inspiration.

二、实验教学目标与基本要求

1. 拓展艺术涉猎视野
2. 掌握艺术实践报告撰写能力
3. 提高艺术综合修养

三、课程教学目标对培养要求的支撑

培养要求	课程支撑点	课程教学目标
知识要求：能熟练掌握影视艺术创作与媒体艺术设计的基本理论、知识和技能基本掌握相应的外语、计算机及信息技术应用、文献检索、论文写作等方面的工具性知识，以及文学艺术、历史哲学、政治道德、心理学、管理学方面的人文社会科学知识。	参观艺术、美术馆、文化博物馆	课程教学目标 1

能力要求：能够基本运用专业知识和技能对所创作的数字媒体艺术作品进行综合分析，阐释其意义、把握其风格	参加更广泛的艺术活动能力	课程教学目标 2
素质要求：具有较好的中西方传统文化素养、文学艺术修养，并具有现代意识和人际交往意识；具有良好的思想品德、社会公德和职业道德。	艺术实践报告撰写能力，丰富更广泛的艺术修养	课程教学目标 3

四、主要仪器设备

照相机（学生自备）

五、实验课程内容和学时分配

序号	实验项目名称	实验项目内容	项目学时	实验属性	项目类型	每组人数	项目要求
1	艺术参观	文化馆、博物馆、艺术馆	一周	专业基础	综合	1	选做二选一
2	艺术考察	名人故居、艺术区、艺术展演	一周	专业基础	综合	1	选做二选一
3	艺术总结	艺术实践报告	自定	专业基础	综合	1	必做

六、成绩考核

1. 考核方式：艺术实践报告

2. 评价标准：艺术实践报告的章法成文，艺术见解独立性，艺术观察细致程度，共同课出勤情况。

考核等级	评价标准
优秀（90-100）	有独立艺术见解、报告条理清晰参观细节详实、共同课出勤
良好（80-89）	报告条理清晰，参观细节详实、共同课出勤
中等（70-79）	报告条理完整，参观细节详实、共同课出勤
及格（60-69）	参观细节详实、共同课出勤
不及格（低于 60）	参观细节有拼凑嫌疑、共同课出勤不全

3. 成绩构成

(1)平时成绩：30%

(2)期末成绩：70%

4. 过程考核：

(1)平时成绩：共同课出勤（签到）

(2)期末成绩：艺术实践报告

《专业考察（艺术展）》课程实验教学大纲（产品设计方向）

Professional Survey (Art Exhibition)

大纲主撰人：陈孟伟 大纲审核人：范小春

【课程代码】124406301

【课程修习类型】实践教学

【开课学院】文化创意学院

【适用专业】数字媒体艺术专业（产品设计方向）

【学分数】2

【学时数】2周

【建议修读学期】二短

【先修课程】无

一、课程简介

本课程是专业实践课，是系统的学习了专业艺术与技术知识后通过参观艺术博物馆专题展览与参加艺术活动来提升学生艺术修养，是为开阔文化视野的实践类课程而设计，更是为了此后的的艺术创作课程提供多样化的文化创意选题和灵感来源。

This course is a professional practice course, is the systematic study of professional art and technical knowledge by visiting the art museum special exhibitions and participate in art activities to enhance students' artistic accomplishment, is designed to broaden the cultural field of practice curriculum, but also for later The art creation course offers a wide range of cultural creative topics and sources of inspiration.

二、实验教学目标与基本要求

1. 拓展艺术涉猎视野。
2. 掌握艺术实践报告撰写能力。
3. 提高艺术综合修养。

三、课程教学目标对培养要求的支撑

培养要求	课程支撑点	课程教学目标
------	-------	--------

知识要求：能熟练掌握艺术设计的基本理论、知识和技能基本掌握相应的外语、计算机及信息技术应用、文献检索、论文写作等方面的工具性知识，以及文学艺术、历史哲学、政治道德、心理学、管理学方面的人文社会科学知识。	参观艺术、美术馆、文化博物馆	课程教学目标 1
能力要求：能够基本运用专业知识和技能对所创作的艺术作品进行综合分析，阐释其意义、把握其风格	参加更广泛的艺术活动能力	课程教学目标 2
素质要求：具有较好的中西方传统文化素养、文学艺术修养，并具有现代意识和人际交往意识；具有良好的思想品德、社会公德和职业道德。	艺术实践报告撰写能力，丰富更广泛的艺术修养	课程教学目标 3

四、主要仪器设备

照相机（学生自备）

五、实验课程内容和学时分配

序号	实验项目名称	实验项目内容	项目学时	实验属性	项目类型	每组人数	项目要求
1	艺术参观	文化馆、博物馆、艺术馆	一周	专业基础	综合	1	选做二选一
2	艺术考察	专业相关艺术设计展览、艺术展演	一周	专业基础	综合	1	选做二选一
3	艺术总结	艺术实践报告	自定	专业基础	综合	1	必做

六、成绩考核

1. 考核方式：艺术实践报告

2. 评价标准：艺术实践报告的章法成文，艺术见解独立性，艺术观察细致程度，共同课出勤情况。

考核等级	评价标准
优秀（90-100）	有独立艺术见解、报告条理清晰参观细节详实、共同课出勤
良好（80-89）	报告条理清晰，参观细节详实、共同课出勤
中等（70-79）	报告条理完整，参观细节详实、共同课出勤

及格（60-69）	参观细节详实、共同课出勤
不及格（低于 60）	参观细节有拼凑嫌疑、共同课出勤不全

3. 成绩构成

(1)平时成绩：30%

(2)期末成绩：70%

4. 过程考核：

(1)平时成绩：共同课出勤（签到）

(2)期末成绩：艺术实践报告

《专业实习》课程实验教学大纲（影视艺术方向）

Graduation Practice

大纲主撰人：何明燕 大纲审核人：李丰君

【课程代码】234520301

【课程修习类型】实践教学

【开课学院】文化创意学院

【适用专业】数媒专业（影视艺术方向）

【学分数】12

【学时数】16 周

【建议修读学期】三春、四秋

【先修课程】所有专业课程

一、课程简介

专业实习环节以提高数字媒体艺术人才的素质与能力为中心，构建本专业实践教学体系，培养学生的自学、创新与实践操作能力。既注重单项技能的培养，更注重综合能力的提高。采用实验实训、社会调研、顶岗实习、毕业设计等多种实践教学形式与手段，调动和挖掘教与学各方面的潜能，特别是强化学生的主动参与意识，有效提高实践教学的质量和水平。

Graduation practice is linked to the quality of digital media art talent and ability as the center, to build the professional practice teaching system, training students self-learning, innovation and practical ability to operate. Not only pay attention to the cultivation of individual skills, pay more attention to the improvement of comprehensive ability. The use of experimental training, social research, graduation design and other practical teaching forms and means to mobilize and tap the potential of teaching and learning in all aspects,

in particular, to strengthen students' awareness of active participation, effectively improve the quality and level of practical teaching.

二、实验教学目标与基本要求

专业实习的目标是培养强能力、高素质的应用型数字传媒人才。具体要求：

1. 通过专业实习，使学生完成从感性认识到理性认识，从理性认识再到实践的飞跃；了解国内外数字传媒发展动向，熟悉数字传媒的各项工作，并对本专业在社会发展中的重要地位、作用有较为深刻的认识和理解。

2. 通过专业实习，全面训练和提高学生的动手能力、表达能力，以及综合能力，培养和提高学生发现问题、分析问题与解决问题的能力，掌握本专业的专业技能。

3. 通过专业实习，培养学生积极参与、团结向上的团队精神和勇于探索、敢于创新的思想理念，形成立足本职、心系公众、关心社会的价值取向。

三、课程教学目标对培养要求的支撑

培养要求	课程支撑点	课程教学目标
知识要求：系统、扎实地掌握本专业规定的基础知识、基本理论和基本技能；掌握数字媒体艺术专业必要的理论知识，有较强的专业策划、创作和推广技能；	实习工作记录	教学目标①
能力要求：能够基本运用专业知识和技能对所创作的数字媒体艺术作品进行综合分析，阐释其意义、把握其风格、运用相应的专业技艺使其得以实现。	实习作品	教学目标②
素质要求：具有较好的中西方传统文化素养、文学艺术修养，并具有现代意识和人际交往意识；具有良好的思想品德、社会公德和职业道德。	实习总结	教学目标③

四、主要仪器设备

电脑、摄像机、录音设备、灯光设备等。

五、实验课程内容和学时分配

序号	实验项目名称	实验项目内容	项目学时	实验属性	项目类型	每组人数	项目要求
1	选择实习单位	听从学院安排，或者自主联系确定实习单位	1周	专业	综合	3-5人	必做

2	专业实习	配合单位安排展开专业实习	14 周	专业	综合	3-5 人	必做
3	实习汇报	回学校开展实习总结汇报	2 天	专业	综合	3-5 人	必做
4	讨论交流	同学间相互交流实习经验	5 天	专业	综合	3-5 人	必做

六、成绩考核

1. 考核方式:

2. 评价标准: 考查。指导教师根据学生实习任务完成情况、实习态度、出勤情况、实习日记及实习报告质量、实习现场鉴定等材料情况, 评实习成绩分为优 (90~100)、良 (75~89)、及格 (60~74)、不及格 (59 分以下) 四个等级, 实习成绩应呈正态分布。

考核等级	评价标准
优秀 (90-100)	实习作品优秀, 专业知识运用娴熟, 实习记录详尽
良好 (80-89)	作品良好, 专业知识运用较为熟练, 实习记录详尽
中等 (70-79)	实习作品满足行业规范, 专业知识基本会运用中等, 实习记录比较详尽
及格 (60-69)	实习作品基本达到行业规范, 专业知识基本会运用生疏, 实习记录基本详尽。
不及格 (低于 60)	实习作品基本达到行业规范, 专业知识基本会运用生疏, 实习记录敷衍。

3. 成绩构成: 专业实习记录、实习导师评语、专业实习作品、专业实习总结。

4. 过程考核: 由实习单位指导教师提出初评意见, 各系指导教师综合初评意见和学生的实习表现后, 提出建议成绩, 最后由各系教学领导小组考核确定, 各专业实习成绩优秀的比例控制在 20% 以内记入学生成绩档案。

《专业实习》课程教学大纲 (媒体设计方向)

Professional Internship

大纲主撰人: 叶米兰 大纲审核人: 范小春

【课程代码】234520301

【课程修习类型】必修

【开课学院】文化创意学院

【适用专业】数媒专业 (媒体设计方向)

【学分数】12

【学时数】16 周

【建议修读学期】三春、四秋 节

【先修课程】数媒设计方向专业基础课、专业课

一、课程简介

专业实习是数字媒体设计专业方向的必修课程，是学生在系统的完成本专业教学计划所规定的教学环节和课程的基础上，为巩固和完善其专业知识，并充分将所学基础理论与实践结合，将知识转化为适应未来工作的综合能力而进行的实践性的教学环节，是培养学生综合运用所学理论知识解决实际问题能力的训练。

通过本课程的学习，使学生掌握专业知识的应用，在实践中提高学生发现问题，分析问题和解决问题的能力，提升在校学生的综合素质和应变能力，促进人才培养目标中理论与时间结合，应用性与适应性强的能力发展需求。

Professional Internship is a compulsory course for Digital Media Design, students completed the required system based on the teaching plan and teaching course, to consolidate and improve their professional knowledge, and fully integrate the theory with practice, to convert knowledge and comprehensive ability to adapt to the future work the practical teaching is to cultivate students' Comprehensive use of theoretical knowledge to solve practical problems in the ability training.

Through this course, the application to enable students to master professional knowledge, improve students in practice to find problems, the ability to analyze and solve problems, improve students' comprehensive quality and ability, promote personnel training theory and time target combined application and adaptable ability development needs.

二、实验教学目的与基本要求

(1) 课程教学目标：

- ①通过本课程的学习，培养学生将所学基础理论知识和专业技能综合运用于工作时间的能力。
- ②培养学生独立工作、团队协作和适应社会的能力，具备团队合作意识。

三、课程教学目标对培养要求的支撑

培养要求	课程支撑点	课程教学目标
1. 知识要求：掌握数字媒体艺术专业必要的理论知识，有较强的专业策划、创作和推广技能；能胜任相关单位的设计工作和研究等。	实践实习	教学目标①
2. 能力要求：运用专业知识和技能创作数字媒体艺术作品	实践实习	教学目标①
3. 素质要求：具有良好的政治素质、思想素质、道德品质，以及法制意识、诚信意识、团体合作意识	团队协作	教学目标②

四、实验课程内容和学时分配

章次	内容	总学时	理论学时	实验、实践学时
一	专业实习始前教育	0.5 周	0	0.5 周
二	企业项目实践	15 周	0	15 周
三	专业实习总结与汇报	0.5 周	0	0.5 周

五、成绩考核

(1) 考核方式:

考查课程，以学生在企业中的表现以实习项目完成的整体效果作为课程考核的对象。

(2) 评价标准:

考核等级	评价标准
优秀（90-100）	项目实践能力、实习报告优秀，实习单位评价优异
良好（80-89）	项目实践能力、实习报告良好，实习单位评价良好
中等（70-79）	基本完成项目实践目标、实习报告中等，实习单位评价中等
及格（60-69）	项目实践过程基本完整、实习总结空泛，实习单位评价及格
不及格（低于 60）	项目实践过程不完整，总结空泛。实习单位评价不及格

(3) 成绩构成：由实习企业导师和实习带队教师共同评分。企业导师成绩的 30%，校内指导教师成绩 70%。平时成绩占 30%，实习报告质量占 20%，实习项目效果占 50%。

(4) 过程考核：依照想定企业管理制度考核其出勤率，项目实践积极性。

六、其他说明

第一章专业实习始前教育（0.5 周）

1.教学要求

专业实习前集中进行始前教育培训。介绍企业实习相关内容，实习的管理制度，让学生从心理上做好由学习转变为工作角色的转变。

2.主要内容

实习安全问题、学校对于实习制度的规定、专业技能与知识的应用、企业人事管理制度。

3.教学方法

理论讲解。

4.学习资料

具体根据学校、企业要求实际情况而定。

5.思考题

校园与企业的专业与为人处世待人接物有何区别？学生与员工角色的切换？

第二章企业项目实践（15 周）

1.教学要求

十二周以上的专业实习过程，从签署实习协议日期起，跟进具体的企业项目过程。

2.主要内容

产品设计的前期、中期、后期及与专业周边相关的企业项目。

3.教学方法

具体的项目实践。

4.学习资料

企业根据具体项目提供。

5.思考题

学生根据具体项目进行撰写整理实习报告。

第三章专业实习总结与汇报（0.5 周）

1.教学要求

实习期满后进行集中的实习项目内容总结与汇报，不同企业的不同实现项目、实习收获、实习心得体会进行分享。

2.主要内容

汇报实习期间项目、发表心得体会。

3.教学方法

实习总结汇报，课堂讨论。

4.思考题

实习经历对我的影响，以及下一步的目标打算？

三、实践教学内容安排

序号	实验（实践） 项目名称	主要内容	学时	实验（实 践）属性	类型	组织方式	考核要求
----	----------------	------	----	--------------	----	------	------

1	企业项目实践	具体的企业实践项目内容	16周	专业	综合	企业管理	出勤效果、实习项目整体效果、实习报告
---	--------	-------------	-----	----	----	------	--------------------

《专业实习》课程教学大纲（产品设计方向）

Professional Internship

大纲主撰人：陈孟伟

大纲审核人：陈帆帆

【课程代码】234520301

【课程修习类型】实践教学

【开课学院】文化创意学院

【适用专业】数字媒体艺术专业（产品设计方向）

【学分数】12

【学时数】16周

【建议修读学期】三春、四秋

【先修课程】产品设计方向专业基础课、专业课

一、课程简介

专业实习是产品设计专业方向的必修课程，是学生在系统的完成本专业教学计划所规定的教学环节和课程的基础上，为巩固和完善其专业知识，并充分将所学基础理论与实践结合，将知识转化为适应未来工作的综合能力而进行的实践性的教学环节，是培养学生综合运用所学理论知识解决实际问题能力的训练。

通过本课程的学习，使学生掌握专业知识的应用，在实践中提高学生发现问题，分析问题和解决问题的能力，提升在校学生的综合素质和应变能力，促进人才培养目标中理论与时间结合，应用性与适应性强的能力发展需求。

Professional practice is a professional required course of product design, is the student complete the professional teaching plan of the system of teaching and curriculum, on the basis of to consolidate and improve their professional knowledge, and fully combine what they have learned the basic theory and practice, to adapt the knowledge into the future work of the comprehensive ability of the practical teaching link, is to cultivate students' comprehensive learning theory knowledge solution actual problem ability training.

Through the study of this course, students can master the application of professional knowledge, improve their ability to find problems, analyze problems and solve problems in practice, improve the comprehensive quality and adaptability of students in school, and promote the combination of theory and time, application and adaptability in talent training objectives.

二、实验教学目的与基本要求

(1) 课程教学目标:

①培养和提高学生职业素质,提高适应社会的综合能力。通过实习,有针对性地对学生运用专业观察问题、分析问题和解决问题的能力得到有效锻炼。同时通过实习,对专业、社会、人际交往等方面加深认识,培养较强的沟通能力、社会活动能力。

②运用和检验教学成果。专业实习中,学生把课堂上学到的系统化的理论知识,尝试性地应用于实践工作,并通过综合分析,找出教学中存在的不足,以便为完善教学计划,改革教学内容与方法提供实践依据。

③预演和准备就业工作。通过实习,让学生找出自身状况与社会实际需要的差距,并在其后的学习期间及时补充相关知识,为求职与正式工作做好充分的知识、能力准备,从而缩短从校园走向社会的心理转型期。

三、课程教学目标对培养要求的支撑

培养要求	课程支撑点	课程教学目标
1.知识要求:掌握艺术设计学科的美学理论与设计的实践结合	把课堂上学到的系统化的理论知识,尝试性地应用于实践工作。	教学目标①
2.能力要求:具备艺术设计学科的语言表达解决实践项目问题的能力	运用专业观察问题、分析问题和解决问题的能力。	教学目标①
3.素质要求:具备职业素质,艺术设计学科的审美力和思考力	通过实习,对专业、社会、人际交往等方面加深认识,培养较强的沟通能力、社会活动能力。	教学目标②

四、实验课程内容和学时分配

序号	实验项目名称	实验项目内容	项目学时	实验属性	项目类型	每组人数	项目要求
一	实习前期准备	安全教育及职业教育	1周	专业	综合	1	必做
二	项目考察与熟悉、调研	根据实习单位的实际情况进行业务熟悉和任务分布	1周	专业	综合	1	必做
三	企业项目实践	根据实习单位布置的任务进行学习和完成任务	13周	专业	综合	1	必做
四	专业实习的总结和交流	汇报实习总结,提交实习课程需要的材料	1周	专业	综合	1	必做

五、成绩考核

(1) 考核方式： 考查。

(2) 评价标准：

考核等级	评价标准
优秀（90-100）	项目实践能力、实习报告优秀，实习单位评价优异；具有较好的职业素养；具有一定的创造力；态度端正。
良好（80-89）	项目实践能力、实习报告良好，实习单位评价良好；有一定的职业素养；态度端正。
中等（70-79）	基本完成项目实践目标、实习报告中等，实习单位评价中等；综合表现一般。
及格（60-69）	项目实践过程基本完整、实习总结空泛，实习单位评价及格；综合表现一般；态度不太端正。
不及格（低于 60）	考勤不达标，态度不端正，业务能力较弱。

(3) 成绩构成：由实习企业导师和实习带队教师共同评分。企业导师成绩的 30%，校内指导教师成绩 70%。考核内容包括：考勤、实习态度、业务能力、实习效果、实习记录、实习总结。

(4) 过程考核：出勤率，实习记录，企业导师评价、校内导师评价、专业实习总结。

六、其他说明

总论：专业实习始前教育（1 周）

1.教学要求

专业实习前集中进行始前教育培训。介绍企业实习相关内容，实习的管理制度，让学生从心理上做好由学习转变为工作角色的转变。

2.主要内容

实习安全问题、学校对于实习制度的规定、专业技能与知识的应用、企业人事管理制度。

3.教学方法

集体指导，理论讲解。

4.学习资料

学习学校对专业实习课程的相关规章制度，收集相关行业信息。

5.思考题

实习的目的是什么？如何进行有效实习？

校园与企业的专业与为人处世待人接物有何区别？学生与员工角色的切换？

第二章 熟悉阶段（1周）

1.教学要求

引导学生梳理实习内容的思路和方向。

2.主要内容

通过业务的熟悉、观察、调研，了解项目前期、中期、后期及周边项目的相关情况。

3.教学方法

集体讨论和分组指导。

4.学习资料

企业根据具体项目提供。

5.思考题

学生根据具体项目进行撰写整理实习报告。

第二章 实训阶段（13周）

1.教学要求

深入分析学生在业务上面临的问题。

2.主要内容

分析学生在项目实践过程中出现的问题，通过尝试、探讨、总结、解决。

3.教学方法

集体讨论和分组指导。

4.学习资料

根据实习单位的实习内容与要求，查阅相关资料。

5.思考题

如何进行项目的广度和深度延伸？

第三章 专业实习总结与汇报（1周）

1.教学要求

实习期满后集中进行实习项目内容总结与汇报，不同企业的不同实现项目、实习收获、实习心得体会进行分享。

2.主要内容

专业实习的总结和交流，汇报实习期间项目、发表心得体会。

3.教学方法

实习总结汇报，课堂讨论。

4.学习资料

根据实习单位的实习内容与要求，查阅相关资料。

5.思考题

如何在今后的学习期间补充相关知识？

实习经历对我的影响，以及下一步的目标打算？

三、实践教学内容安排

序号	实验（实践）项目名称	主要内容	学时	实验（实践）属性	类型	组织方式	考核要求
1	企业项目实践	具体的企业实践项目内容	13周	专业	综合	企业管理	出勤效果、实习项目整体效果、实习报告

《毕业设计》课程实验教学大纲（影视艺术方向）

Graduation project

大纲主撰人：李丰君 大纲审核人：范小春

【课程代码】230200884

【课程修习类型】实践教学

【开课学院】文化创意学院

【适用专业】数媒专业（影视艺术方向）

【学分数】12

【学时数】12周

【建议修读学期】第8学期

【先修课程】所有造型基础课和专业基础课

一、课程简介

毕业创作课专业课，是四年本科学习知识的一个综合整合也是毕业后走向工作或新的学习经历的一个开始。

Graduation of creative courses, is a four-year undergraduate learning knowledge of a comprehensive integration is also after graduation to work or a new learning experience of a start.

二、实验教学目标与基本要求

（通过实验<实践>课程教学，使学生在知识、能力和素质等方面应达到的教学目标，要求与专业人才培养目标和培养规格相衔接）

①影视策划设计创作知识的培养

②导演、制片、剪辑、校色、合成的创作能力培养

③影视短片创作艺术素质的培养

三、课程教学目标对培养要求的支撑

培养要求	课程支撑点	课程教学目标
知识要求：掌握独立完成数字媒体艺术作品的策划能力。系统、扎实地掌握本专业规定的基础知识，掌握数字媒体艺术专业必要的理论知识，有较强的专业策划。	前期市场调研与文献综述，毕业设计开题报告，选题策划设计形成的文件资料	课程教学目标①
能力要求：本专业注重专业实践能力，掌握独立完成数字媒体艺术作品，从策划、创作到推广的至少一个重要环节，能够与他人合作策划、创作、推广一至两个应用项目，并达到一定的专业水准。	毕业作品和创作说明中的完整文本本（文学剧本，导演阐述、导演分镜头设计，制片统筹计划表、美术设计、摄制通告、场记单、剧照、工作照、海报设计等）	课程教学目标②
素质要求：具有较好的中西方传统文化素养、文学艺术修养。	毕业作品和创作说明中的完整文本本中的艺术（文学剧本，导演阐述、导演分镜头设计、美术设计、海报设计等）	课程教学目标③

四、主要仪器设备

（1）影视摄影机、脚架、镜头组、稳定器、苹果箱

（2）专业同期声调音台、挑杆、话筒、卡侬线、防风罩

（3）专业导演监视器、视频延长线、监听耳机、导演桌椅

（4）镝灯、红头灯、钨丝灯、LED灯、魔术腿灯架、反光板、柔光布、米波罗、小鱼干

五、实验课程内容和学时分配

序号	实验项目名称	实验项目内容	项目学时	实验属性	项目类型	每组人数	项目要求
1	编剧创作	选题创意与故事梗概		专业	其他	1-2	必做

2	导演功课	导演阐述 分镜头创作 选演员		专业	其他	1-2	必做
3	制片功课	制作时间节点表 摄制通告		专业	其他	1-2	必做
4	美术功课	场景设计 服装设计、角色造型设计 道具设计 海报设计		专业	其他	1-3	必做
5	摄影功课	拍摄解决方案、器材清单		专业	其他	1-2	必做
6	灯光功课	现场布光设计、拍摄灯光器材		专业	其他	1-2	必做
7	场记功课	喊场、场记单记录、监督接戏		专业	其他	1-2	必做
8	录音功课	同期声拾音		专业	其他	1-2	必做
9	后期功课	粗剪、调色、精剪、调色、配音 配乐、合成、字幕、视频包装		专业	其他	1-2	必做

六、成绩考核

1.考核方式：技术与艺术非卷面考试

2.评价标准：（明确评价学生学习效果的基本标准，可从实验课程教学目标的达成度阐述）

考核等级	评价标准
优秀（90-100）	创意优秀，制作精良，文献细致，团队合作默契，出勤完整。
良好（80-89）	创意良好，制作完整，文献完整，团队合作良好，出勤完整。
中等（70-79）	创意一般，制作完整，文献完整，团队合作出现问题较多，出勤比较完整。
及格（60-69）	作品偏离选题，制作完整，文献简单，团队合作出现问题较多，请假理由不充分
不及格（低于 60）	作品偏离选题，制作不够完整，文献简单，团队合作出现问题较多，请假理由不充分出勤不完整。

3.成绩构成

	评审项目	内涵	分数分配	得分
一	创作过程评分 (10分)	毕业创作考勤	5	
		创作过程的认真态度 *创作的主动性、积极性 *按计划按时完成任务，无拖延 *积极与导师沟通、认真对待导师的修改意见	5	
二	毕 创作说	毕业创作说明的完整性	15分	

		明(25)	*体现创作内容与过程是否全面、深入 *表述清晰, 文本通顺		
			毕业创作说明的艺术表现效果 *创意部分的探索性与实验性 *创作说明的视觉表现	10 分	
		作 品 (55)	设计选题的意义 *选题的理论意义或现实意义 *主题思想是否积极健康向上 *实施方案的可行性 *设计市场调研及资料收集等准备工作是否充分	10 分	
			作品的创新性和独创性 *设计的原创性 *设计的前沿性, 创作理念与创作技术的前沿性 *表现形式和手法的新颖性、独创性	20 分	
			作品的艺术表现 *作品设计构思的精巧性 *故事表达或设计的完整性和流畅性 *作品结构完整性和逻辑关系的严密性 *作品内容表达的丰富性和准确性 *作品艺术风格的感染力 *创作的综合表现力	10 分	
			团队协作 *创作过程中的团队意识 *同个团队以及不同团队之间的相互协作性 *整个团队中承担的工作量的大小	10 分	
三	展陈评分 (10 分)		毕设展览 *作品的展陈方式, 布展效果 *按时布展、撤展, 展会现场的积极性	10 分	
总计					
等级					

4.过程考核:

创作过程的认真态度, 创作的主动性、积极性, 依计划按时完成任务, 无拖延, 积极与导师沟通、认真对待导师的修改意见

(1) 开题报告(灵感来源)

(2) 故事梗概、人物小传、文学剧本

(3) 导演阐述

- (4) 分镜头剧本
- (5) 美术设计（场景、服装、化妆、道具设计）
- (6) 剧照、工作照
- (7) 进度表、场记单、通告单
- (8) 海报
- (9) 展板设计

七、建议教材及参考书目

1.建议教材

《拍电影》著者：(美) 琳恩·格罗斯拉里·沃德后浪出版咨询（北京）有限责任公司、世界图书出版公司

2.参考书目

《电影剧本写作基础》《电影编剧创作指南》《电影剧作问题指南》 悉德·菲尔德
 《导演创作完全手册》[美] 迈克尔·拉毕格米克·胡尔比什一切里耶尔北京联合出版社
 《导演基础》王心语中国传媒大学出版社
 《灯光师圣经》[美] 哈里·C·博克斯北京联合出版公司
 《影视制片管理》中国传媒大学
 《影视录音工艺与技巧》中国传媒大学出版社
 《音效圣经》北京联合出版公司

《毕业设计》课程实验教学大纲（媒体设计方向）

Graduation Project

大纲主撰人：叶米兰 大纲审核人：范小春

【课程代码】 230200884

【课程修习类型】 实践教学

【开课学院】 文化创意学院

【适用专业】 数媒专业（媒体设计方向）

【学分数】 12

【学时数】 12 周

【建议修读学期】 四秋、四春

【先修课程】 所有造型基础课和专业基础课

一、课程简介

毕业创作是数字媒体艺术专业的专业必修课程。通过毕业创作的设计与制作以及毕业论文的撰写，使学生巩固自己学过的数字媒体相关知识、技术与技能，对数字媒体的设计理念、应用领域以及就业方向有一个综合性的专业训练和认知的提升，为学生日后的社会实践打下坚实的专业基础，并提供正确的就业导向。

Graduation creation is a compulsory course for digital media art. Through the design and production of graduation works and the writing of graduation theses, students can consolidate their knowledge, skills and skills of digital media. Students can have a comprehensive professional training and cognitive improvement for the design concept, application field and employment direction of digital media. This course can provide solid foundation for professional social practice students day after lay, and provide correct guidance of employment.

二、实验教学目标与基本要求

- ① 培养和提高学生专业的认知力和审美力，引导学生发挥自身专业的长项，开阔学生的设计视野，帮助学生将所学的专业知识整合到自己的毕业作品设计中。
- ② 使学生巩固自己学过的数字媒体设计专业相关知识与技能，对数字媒体设计专业的设计理念、应用领域以及就业方向有一个综合性的专业训练和认知的提升。
- ③ 通过毕业创作的设计与制作以及毕业论文的撰写，实现学生对于四年所学专业知识的融合以及灵活应用，提高学生的综合艺术修养及社会实践能力。

三、课程教学目标对培养要求的支撑

培养要求	课程支撑点	课程教学目标
1. 知识要求：系统、扎实地掌握本专业规定的基础知识、基本理论和基本技能；掌握数字媒体艺术专业必要的理论知识，有较强的专业策划、创作和推广技能；基本掌握相应的外语、计算机及信息技术应用、文献检索、论文写作等方面的工具性知识。	专业知识通过毕业作品设计进行检验学生的专业认知力和审美力。 毕业设计论文的撰写。	教学目标① 教学目标③
2. 能力要求：掌握独立完成数字媒体艺术作品，从策划、创作到推广的至少一个重要环节，能够与他人合作策划、创作、推广一至两个应用项目，并达到一定的专业水准。	运用数字媒体设计专业相关知识与技能进行策划、创作。	教学目标① 教学目标②
3. 素质要求：具备职业素质，艺术设计学科的审美力和思考力	提高学生的综合艺术修养及社会实践能力。	教学目标③

四、主要仪器设备

计算机，数字媒体交互设备，VR 眼镜，投影仪等。

五、实验课程内容和学时分配

序号	实验项目名称	实验项目内容	项目学时	实验属性	项目类型	每组人数	项目要求
一	确定毕业创作选题	查阅资料，确定选题	2 周	专业	综合	1	必做
二	收集毕业创作资料	调研，拓展阅读，制定毕业创作计划	2 周	专业	综合	1	必做
三	分析研究资料，进行创作	创作，交流，中期检查	6 周	专业	综合	1	必做
四	完成毕业创作正稿	毕业展览，毕业答辩	2 周	专业	综合	1	必做

六、成绩考核

1. 考核方式：考试

2. 评价标准：

考核等级	评价标准
优秀（90-100）	能独立、较好完成毕业创作；具有较好的撰写能力；具有一定的创造力；态度端正。
良好（80-89）	能较好完成毕业创作，有一定的撰写能力；态度端正。
中等（70-79）	在指导老师的指导下能基本上能完成毕业创作，综合表现一般。
及格（60-69）	在指导老师的指导下能勉强能完成毕业创作，综合表现一般；态度不太端正。
不及格（低于 60）	考勤不达标，态度不端正，业务能力较弱。

3. 成绩构成：

	评审项目	内涵	分数分配	得分
一	创作过程评分 (10 分)	毕业创作考勤	5	
		创作过程的认真态度 *创作的主动性、积极性 *依计划按时完成任务，无拖延 *积极与导师沟通、认真对待导师的修改意见	5	
二	毕业创作作品评分 (80 分)	创作说明(25) 毕业创作说明的完整性 *体现创作内容与过程是否全面、深入 *表述清晰，文本通顺	15 分	
		毕业创作说明的艺术表现效果 *创意部分的探索性与实验性 *创作说明的视觉表现	10 分	
		作品(55) 设计选题的意义 *选题的理论意义或现实意义 *主题思想是否积极健康向上 *实施方案的可行性	10 分	

			*设计市场调研及资料收集等准备工作是否充分		
			作品的创新性和独创性 *设计的原创性 *设计的前沿性，创作理念与创作技术的前沿性 *表现形式和手法的新颖性、独创性	20 分	
			作品的艺术表现 *作品设计构思的精巧性 *故事表达或设计的完整性和流畅性 *作品结构完整性和逻辑关系的严密性 *作品内容表达的丰富性和准确性 *作品艺术风格的感染力 *创作的综合表现力	10 分	
			团队协作 *创作过程中的团队意识 *同个团队以及不同团队之间的相互协作性 *整个团队中承担的工作量的大小	10 分	
三	展陈评分 (10 分)		毕设展览 *作品的展陈方式，布展效果 *按时布展、撤展，展会现场的积极性	10 分	

4. 过程考核：平时成绩的具体构成：出勤率、迟到早退、学习态度、团队精神。学生上课过程监控主要是点名、教学工作记录、自主学习、学习表现与观察。

《毕业设计》课程教学大纲（产品设计方向）

Graduation Project

大纲主撰人：陈孟伟

大纲审核人：陈帆帆

【课程代码】230200884

【课程修习类型】实践教学

【开课学院】文化创意学院

【适用专业】数字媒体艺术专业（产品设计方向）

【学分数】12

【学时数】12 周

【建议修读学期】四秋、四春

【先修课程】所有造型基础课和专业基础课

一、课程简介

毕业创作是数字媒体艺术专业产品设计方向的专业课程。通过毕业创作的设计与制作以及毕业论文的撰写，使学生巩固自己学过的产品设计相关知识、技术与技能，对产品的设计理念、应用领域以及就业方向有一个综合性的专业训练和认知的提升，为学生日后的社会实践打下坚实的专业基础，并提供正确的就业导向。

Graduation creation is a professional course of digital media art product design. Through the design and manufacture of graduation creation and thesis writing, causes the student to consolidate their studied product design knowledge, technology and skills, on the design concept of product design, application field and employment direction to have a comprehensive professional training and the improvement of cognition, for students in the future social practice to lay a solid professional foundation, and provide the correct employment guidance.

二、实验教学目的与基本要求

① 培养和提高学生专业的认知力和审美力，引导学生发挥自身专业的长项，开阔学生的设计视野，帮助学生将所学的专业知识整合到自己的毕业作品设计中。

② 使学生巩固自己学过的数字媒体设计专业相关知识与技能，对数字媒体设计专业的设计理念、应用领域以及就业方向有一个综合性的专业训练和认知的提升。

③ 通过毕业创作的设计与制作以及毕业论文的撰写，实现学生对于四年所学专业知识的融合以及灵活应用，提高学生的综合艺术修养及社会实践能力。

三、课程教学目标对培养要求的支撑

培养要求	课程支撑点	课程教学目标
1. 知识要求：系统、扎实地掌握本专业规定的基础知识、基本理论和基本技能；掌握数字媒体艺术专业产品设计方向必要的理论知识，有较强的专业策划、创作和推广技能；基本掌握相应的外语、计算机及信息技术应用、文献检索、论文写作等方面的工具性知识。	专业知识通过毕业作品设计进行检验学生的专业认知力和审美力。 毕业设计论文的撰写。	教学目标① 教学目标③
2. 能力要求：掌握独立完成产品设计作品，从策划、创作到推广的至少一个重要环节，能够与他人合作策划、创作、推广一至两个应用项目，并达到一定的专业水准。	运用数字媒体设计专业产品设计方向相关知识与技能进行策划、创作。	教学目标① 教学目标②
3. 素质要求：具备职业素质，艺术设计学科的审美力	提高学生的综合艺术修养及社会实践能力。	教学目标③

和思考力		
------	--	--

四、主要仪器设备

计算机、三维打印机、模型制作工具等。

五、实验课程内容和学时分配

序号	实验项目名称	实验项目内容	项目学时	实验属性	项目类型	每组人数	项目要求
一	确定毕业创作选题	查阅资料，确定选题	2周	专业	综合	1	必做
二	收集毕业创作资料	调研，拓展阅读，制定毕业创作计划	2周	专业	综合	1	必做
三	分析研究资料，进行创作	创作，交流，中期检查	6周	专业	综合	1	必做
四	完成毕业创作正稿	毕业展览，毕业答辩	2周	专业	综合	1	必做

六、成绩考核

1. 考核方式：考试，考核方式为完成相应的毕业创作作品和设计说明。

2. 评价标准：

考核等级	评价标准
优秀（90-100）	能独立、较好完成毕业创作；具有较好的撰写能力；具有一定的创造力；态度端正。
良好（80-89）	能较好完成毕业创作，有一定的撰写能力；态度端正。
中等（70-79）	在指导老师的指导下能基本上能完成毕业创作，综合表现一般。
及格（60-69）	在指导老师的指导下能勉强能完成毕业创作，综合表现一般；态度不太端正。
不及格（低于60）	考勤不达标，态度不端正，业务能力较弱。

3. 成绩构成：

	评审项目	内涵	分数分配	得分
一	创作过程评分（10分）	毕业创作考勤	5	
		创作过程的认真态度 *创作的主动性、积极性 *依计划按时完成任务，无拖延 *积极与导师沟通、认真对待导师的修改意见	5	
二	毕业创作说明（25）	毕业创作说明的完整性 *体现创作内容与过程是否全面、深入 *表述清晰，文本通顺	15分	

			毕业创作说明的艺术表现效果 *创意部分的探索性与实验性 *创作说明的视觉表现	10 分	
		作 品 (55)	设计选题的意义 *选题的理论意义或现实意义 *主题思想是否积极健康向上 *实施方案的可行性 *设计市场调研及资料收集等准备工作是否充分	10 分	
			作品的创新性和独创性 *设计的原创性 *设计的前沿性，创作理念与创作技术的前沿性 *表现形式和手法的新颖性、独创性	20 分	
			作品的艺术表现 *作品设计构思的精巧性 *设计的完整性和流畅性 *作品结构完整性和逻辑关系的严密性 *作品内容表达的丰富性和准确性 *作品艺术风格的感染力 *创作的综合表现力	10 分	
			团队协作 *创作过程中的团队意识 *同个团队以及不同团队之间的相互协作性 *整个团队中承担的工作量的大小	10 分	
三	展陈评分 (10 分)		毕设展览 *作品的展陈方式，布展效果 *按时布展、撤展，展会现场的积极性	10 分	

4. 过程考核：平时成绩的具体构成：出勤率、迟到早退、学习态度、团队精神。学生上课过程监控主要是点名、教学工作记录、自主学习、学习表现与观察。