

# 广州城建职业学院

## 课程标准

课程名称： 设计构成

教研室： 动漫制作技术

教学单位： 艺术与设计学院

执笔人： 沈梦瑶

审核人： 方岩

制订时间： 2025年1月

教务处制

2025年1月

# 《设计构成》课程标准

## 一、课程基本信息

课程代码	Z205020107	课程名称	《设计构成》
课程学分	3学分	课程学时	48学时
课程类别	理论+实践（专业必修课）	考核方式	考查
开设学期	第2学期	适用专业	广告设计
先修课程	造型基础、图形图像合成（PS+AI）、非遗研学		
后续课程	C4D三维创意图形设计、广告创意设计		

## 二、课程定位

### （一）课程性质

本课程是广告设计专业大一必修的专业必选课程。该课程培养学生设计表现方面的综合能力，包括掌握设计构成的三大板块。本课程主要对学生的创意思维进行训练，包括：观察能力、设计能力、动手能力、创新能力，特别强调认知与表现的科学性，即在平面上，运用点线面构成原理，着力研究物象构造，提高学生的创新能力和设计能力。培养学生的画面构成能力，设计创新能力，引导学生的审美。结合行业人才培养，完成优质人才输出。

### （二）课程功能定位

表1 课程功能定位分析表

类别	对接的工作岗位/内容	对接培养的职业岗位能力
岗位	广告设计师	1. 具备优秀的艺术审美与认知能力 2. 具备扎实的创意思维与设计能力 3. 具备对新知识、新技能的学习能力 4. 具备平面构成的组合能力
竞赛	全国“大学生广告设计”大赛	具备创意思维与创新能力

## 三、课程目标

## （一）课程总目标

学生通过本课程的学习，了解设计构成有哪些板块，每个板块有哪些技巧，提升学生的基础专业技能。重点掌握点线面的应用和色彩构成的原理，培养学生扎实的设计思维与创造能力，为以后的设计课程打下坚实的基础知识。

## （二）课程具体目标

### 1. 知识目标

- （1）掌握和理解设计构成基本概念。
- （2）掌握设计构成语言和规律。
- （3）掌握用设计构成不同的创意思法，进行创作。
- （4）掌握科学的观察能力、分析能力、理解能力、创意能力。

### 2. 能力目标

- （1）具备良好的观察能力。
- （2）能准确快速的手绘能力。
- （3）具备认识、分析与表达形体的能力。
- （4）能以自己独特方式去探索和表现事物能力。
- （5）能在平面的基础上结合美的原理与原则进行创意设计。
- （6）具备从事设计工作岗位的职业素质。

### 3. 素质目标（含课程思政目标）

- （1）通过实际动手操作，培养学生对设计的认知与运用，掌握构成的方法和技巧。
- （2）通过完成各实训项目和制定工作量，培养学生能适应一定强度的工作安排。
- （3）通过完成各实训项目，培养学生的创造思维、集中精力、明确目标和有效工作的素质，培养学生爱岗、敬业、献身、活力、坚韧的素质。

## 四、课程内容与教学设计

### （一）内容模块

表 2 课程内容模块及学时分配

序号	项目（模块）	教学内容	学时		
			理论	实践	小计
1	设计构成—平面构成	设计构成的概念	5	1	6
2		构成规律与点线面的运用	5	1	6
3		平面构成的讲解和展示	1	5	6
		作业的制作和点评	1	5	6
4	设计构成—色彩构成	色彩构成的讲解和展示	1	5	6
5		作业的制作和点评	1	5	6
6	设计构成—立体构成	立体构成的讲解和展示	1	5	6
7		作业的制作和点评	1	5	6
合计			16	32	48

## （二）教学设计

表 3 课程教学设计

序号	项目（模块）	教学内容	任务名称	教学方法与手段	学时安排	考核方式
1	设计构成—平面构成	设计构成概述	1. 理解什么是设计构成； 2. 设计构成的概念、历史、构成与传统设计、构成的运用	1. 讲解技法； 2. 作品展示； 3. 学生提问； 4. 老师示范； 5. 学生提问； 6. 老师评讲	6	作品展示
2		平面构成	培养学生对设计有初步的认识		6	作品展示
3	设计构成—色彩构成	1、色彩关系 2、色彩构成原理	1. 颜色是怎么来的 2. 色彩构成有哪些技巧	1. 老师进行启发引导理解； 2. 作品展示； 3. 学生提问；	12	作品考核

4	设计构成—立体构成	1. 空间透视关系 2. 立体构成原理	1. 立体空间的透视关系 2. 立体构成有哪些技巧	4. 老师示范; 5. 学生作画并讨论; 6. 老师评讲	12	作品考核
---	-----------	------------------------	------------------------------	------------------------------------	----	------

### (三) 实践项目 (任务) 设计

表 4 课程实践项目 (任务) 设计

序号	项目 (任务) 名称	学生实践结果 (可展示)	学时安排
1	设计构成—平面构成	1. 设计构成的概念	8
		2. 构成规律与点线面的运用	12
		3. 平面构成的讲解和展示	
2	设计构成—色彩构成	1. 色彩规律与点线面的运用 2. 色彩构成的讲解和展示	12
3	设计构成—立体构成	1. 空间规律与点线面的运用 2. 空间构成的讲解和展示	12
4	作业汇报	课程作业汇报演讲	4

## 五、课程考核

### (一) 成绩构成

形成性考核：包括平时的出勤率、课堂表现、完成平时作业任务的情况等，占总评价成绩的 60%。这部分内容重点考核学生的学习过程，包括其学习态度、努力的程度表现出来的效果。

终结性考核：根据学习过的实做内容，进行变化和组合，进行实际操作完成并实施。目的是考核每一个学生的实际操作能力。考核的成绩占总评价成绩的 40%。

### (二) 评价指标

表 5 课程考核方案 (根据课程情况调整)

考核项目		考核标准	考核方法	评分比例%
过程考核	学习态度	课堂讨论发言积极程度	如实记录	10

	上课考勤	出勤情况分类	点名	15
	作业完成	作业完成质量	评改作业	15
	课内实训	实训参与度与完成情况	小组评价	20
结果考核	综合项目/期末考试	项目任务完成情况/试卷得分	综合评价/批改试卷	40
合 计				100

## 六、教学实施建议

### （一）授课教师基本要求

### （二）实践教学条件基本要求

表6 课程校内外实践教学条件

序号	实践教学场地名称	校内/校外	主要实践设备（含软件）
1	绘画教室	校内	多媒体、桌子、画板
2			

### （三）教材选用与编写

本课程所用的教材，在内容和结构上必须体现原画设计所需要的的核心内容，并能适应动漫制作技术（影视动画）专业学生的教学要求。（教材原则上选用近三年出版的国家或省级规划高职高专教材和教学参考书，但考虑到相关原画的规划教材极少，也可考虑使用行业学习教材。）

表7 课程教材选用表

序号	教材名称	教材类型	出版社	主编	出版日期

表8 课程教学参考书选用表

序号	教材名称	教材类型	出版社	主编	出版日期

#### (四) 课程数字化教学资源

表9 课程数字化资源表

序号	数字化资源名称	资源网址
	文旌课堂	<a href="https://www.wenjingketang.com/">https://www.wenjingketang.com/</a>

### 七、其他说明

#### 1、教材或讲义编写

在已经有所准备的基础上，联合授课的校内外教师、企业界有丰富经验的行业和企业一线专家编写适合学生特点的实训教材，从而有效培养学生的岗位职业能力、创业能力等综合素质，以促进学生就业与创业发展。

#### 2、教学过程管理

基于课程改革的思路，积极推进课程创新，大力推动实习就业。在本课程执行过程中，应加大校企联动，引入企业用于招聘人员的测试项目。同时加强由校企协同审核项目过程性结果的监管模式，引入企业监督和评价体系。

#### 3、实践教学资源开发与利用

利用学校现有资源，结合社会需求充分利用现有的实训工作室进行课内外的实训项目；主动参加创新创业活动及各种技能竞赛、专业实践等活动；积极搜索各类网络资源，充实教学素材库，进一步丰富课程题库。

邀请行业和企业专家来举办线上或者线下的讲座，为学生带来企业用人和岗位需求信息，定期安排学生走出去，深入企业第一线，接受岗位技能认知培训。深入发展校企双方的紧密办学关系，切实实现实训教学的实景训练，实现教学与企业实践的“无缝对接”。

附件：

## 授课计划表

周次	教学内容（章节名称、主要知识点）	课时数			备注
		理论	实操	小计	
第一周	设计构成的概论 领略设计构成的形式美 初识平面构成	6	2	8	
第二周	平面构成的讲解和展示 作业的制作和点评	2	6	8	
第三周	色彩构成的讲解和展示 作业的制作和点评	2	6	8	
第四周	走进色彩构成 作业的制作和点评	2	6	8	
第五周	立体构成的讲解和展示 作业的制作和点评	2	6	8	
第六周	探究立体构成 结课作业的汇报与讲解	2	6	8	
合计		16	32	48	





# 《C4D三维创意图形设计》课程标准

## 一、课程基本信息

课程代码		课程名称	C4D三维创意图形设计
课程学分	3.0	课程学时	54
课程类别	必修	考核方式	考查
开设学期	2024-2025学年 第二学期	适用专业	广告艺术设计，影视动画制作，工业产品设计等
先修课程	设计原理，设计软件基础（illustrator），立体构成等		
后续课程	创意思维训练，商业海报制作（含电商），商业产品建模等		

## 二、课程定位

### （一）课程性质

《C4D 三维创意图形设计》是高等职业学校广告制作专业不可或缺的一门核心必修课程，它不仅是学生专业技能提升的关键，更是培养其创新思维与实践能力的重要阵地。本课程精准定位，将创意图形设计的艺术灵感与 Cinema 4D(C4D) 这一强大三维设计软件的技术操作深度融合，形成了一套既注重理论深度又强调实践应用的教学体系。通过本课程，学生不仅能够掌握 C4D 在三维建模、材质编辑、灯光设置、渲染输出等核心技能，还能在创意构思、视觉表达等方面获得显著提升。

本课程采用“理论精讲+案例剖析+实战演练”的教学模式，确保学生在理解 C4D 基本原理的同时，能够立即将所学知识应用于实际项目中，实现知识的内化与迁移。精选行业内外具有代表性的商业案例，引导学生分析、模仿并创新，让学生在解决实际问题的过程中深刻理解 C4D 的应用价值，提前适应职场环境。紧密对接行业企业需求，课程内容覆盖商业三维建模师、后期渲染合成师等核心岗位所需技能，助力学生毕业后能够迅速融入工作岗位。

通过本课程的深入学习与实践，让每一位学生都将能够在三维创意图形设计

的道路上取得卓越成就，为广告制作行业的繁荣发展贡献自己的力量。

## （二）课程功能定位

表 1 课程功能定位分析表

类别	对接的工作岗位/内容	对接培养的职业岗位能力
岗位	平面设计	1. 职责：应用 C4D 来进行视觉艺术以及设计平面广告、海报等工作。
		2. C4D 为平面设计师提供了三维设计的能力，使设计作品更具立体感和视觉冲击力。
	电商设计	1. 职责：在电商平台开设店铺或者从事电商设计师的人，可以利用 C4D 进行产品展示和广告设计。
		2. C4D 的三维建模和渲染功能为电商产品提供了生动的展示方式。
	视觉特效	1. 职责：从事电影、电视剧、广告等领域的视觉特效制作工作。
		2. 需要具备的技能：熟练掌握 C4D 的建模、渲染、动画及特效制作等技术。
影视后期与栏目包装	1. 职责：可以从事电视节目的特效制作、栏目包装等工作。	
	2. C4D 在影视后期制作中扮演着重要角色，能够创建出逼真的特效和精美的画面。	
三维动画	1. 职责：通过 C4D 制作动画、特效、广告等工作。	
	2. 应用领域：广告、影视、游戏等。	
工业设计	1. 职责：工业设计是一个需要使用专业软件进行设计的职业。	
	2. C4D 的建模、渲染和动画功能都非常强大，适合工业设计领域。	
竞赛	大广赛、未来设计师、米兰设计周、华灿奖等	通过设计比赛项目，检验学生的综合素养，提高实战经验。

## 三、课程目标

### （一）课程总目标

本课程主要介绍三维动画软件 C4D 各种功能的实现，插入三维建模（动画）图形制作过程的知识讲解，熟练掌握 Cinema 4D 软件的各项功能，能够独立完成三维创意图形的设计与制作，并解决在软件操作过程中可能出现的问题的处理。通过本课程的学习，让学生具备创新思维与审美能力，能够创作出具有独特视角

和视觉冲击力的三维作品。了解行业发展趋势，掌握市场需求，具备将创意转化为商业价值的能力。为后续的专业实习、毕业设计以及未来的职业生涯打下坚实的基础。

### （三）课程具体目标

通过本课程的教学目标是通过对本课程专业理论的学习和专业软件的操作实践，使学生牢固掌握三维创意图形制作方面的专业技术，能够根据设计主题对动画实现过程进行解剖和分析，能够熟练使用 C4D 软件来实现动画的制作，并具有初步的三维创意图形设计制作能力。

#### 1. 知识目标：

- （1）了解 C4D 三维创意图形设计的含义、特性；
- （2）C4D 建模（动画）制作的基本知识和基本技能；
- （3）掌握三维建模、曲面建模、材质编辑、灯光、摄影机、渲染、动力学、角色动画等技术；
- （4）培养学生影视广告、影视特效、产品动画、栏目包装等制作能力；
- （5）培养学生良好的职业素质及创新精神及团体合作意识；

#### 2. 能力目标：

- （1）掌握计算机数字多媒体应用专业 C4D 三维的软件基本知识；
- （2）掌握基本二维图形的创建方法；
- （3）掌握三维模型的创建方法；
- （4）具有创建复合对象的能力；
- （5）掌握对物体进行覆材质和贴图的能力；
- （6）掌握对模型进行灯光和摄影机应用的能力；
- （7）掌握初步的动画效果制作能力；
- （8）掌握关键帧动画、约束动画、粒子动画以及渲染类特效动画制作的基本技法；
- （9）熟练掌握三维动画从模型创建、材质编辑到动画制作、特效处理等制作流程。

#### 3. 素质目标：

- （1）树立严谨、务实、认真的学习和工作态度。

(2) 树立爱岗敬业、团结合作、吃苦耐劳的工作作风。

(3) 树立良好职业道德和社会责任意识，养成耐心细致的工作习惯。

(4) 树立具有精湛的设计思维、良好的奉献精神等职业意识。

## 四、课程内容与教学设计

### (一) 内容模块

表 2 课程内容模块及学时分配

序号	项目（模块）	教学内容	学时		
			理论	实践	小计
1	第 1 章 Cinema 4D 简介 与行业应用	1.1 Cinema 4D 简介 1.2 Cinema 4D 的特点 1.3 Cinema 4D 在平面行业中的应用	2	4	6
2	第 2 章 基础知识与工作流程	2.1 Cinema 4D 的工作界面与初始设置 2.2 模型与变形器 2.3 光与影 2.4 材质 2.5 渲染与输出 2.6 Cinema 4D 案例制作流程	4	4	8
3	第 3 章 实用技能案例实践	3.1 折扣宣传文字的制 3.2 变形文字的制作 3.3 旋转样条文字的制作 3.4 虚线文字的制作 3.5 C4D 在线教室封面的制作 3.6 全场促销海报的制作 3.7 即刻换新海报的制作 3.8 气球文字的制作 3.9 霓虹灯管字的制作	4	4	8
4	第 4 章 卡通模型制作	4.1 卡通小狗模型 4.2 卡通小船模型	4	4	8
5	第 5 章 特效模型制作	5.1 样条毛发效果 5.2 使用运动图形制作彩条元素 5.3 雕刻流体模型	4	4	8
6	第 6 章 Cinema 4D 常见材	6.1 常见静物模型材质调节 6.2 87time HDR 环境详解	4	4	8

	质调节				
7	第7章 综合应用案例	7.1 绽放的蓝紫色水晶花 7.2 食物海报场景	2	6	8
合计			24	30	54

## (二) 教学设计

表3 课程教学设计

序号	项目(模块)	教学内容	任务名称	教学方法与手段	学时安排	考核方式
1	3.1 折扣宣传文字的制作	3.1.1 场景模型的搭建 3.1.2 场景灯光制作 3.1.3 场景材质调节 3.1.4 渲染输出设置与后期调节	项目实训——折扣宣传文字的制作	讲述+实操	4	
2	3.2 变形文字的制作	3.2.1 主体模型制作部分 3.2.2 场景元素模型制作 3.2.3 摄像机与灯光创建 3.2.4 渲染输出设置与后期调节	项目实训——变形文字的制作	讲述+实操	4	
3	3.3 旋转样条文字的制作	3.3.1 模型的制作 3.3.2 渐变材质的调节 3.3.3 渲染与后期合成	项目实训——旋转样条文字的制作	讲述+实操	4	
4	3.4 虚线文字的制作	3.4.1 文字创建制作部分 3.4.2 制作文字虚线部分 3.4.3 元素的制作 3.4.4 灯光创建和渲染设置 3.4.5 添加材质 3.4.6 后期调节	项目实训——虚线文字的制作	讲述+实操	4	

5	3.5 C4D 在线 教室封面的制作	3.5.1 路径制作部分 3.5.2 使用 Cinema 4D 制作部分 3.5.3 灯光创建 3.5.4 添加材质 3.5.5 渲染输出 3.5.6 后期调节	项目实训——在线 教室封面的制作	讲述+实操	4	
6	3.6 全场促销 海报的制作	3.6.1 模型的制作 3.6.2 场景摄像机与 灯光材质 3.6.3 渲染与后期合 成	项目实训——全场 促销海报的制作	讲述+实操	10	
7	3.8 气球文字 的制作	3.8.1 模型制作部分 3.8.2 添加摄影机与 材质 3.8.3 渲染与后期制 作	项目实训——气球 文字的制作	讲述+实操	4	
8	3.9 霓虹灯管 字的制作	3.9.1 模型的制作 3.9.2 灯光与材质 3.9.3 多层渲染与合 成	项目实训——霓虹 灯管字的制作	讲述+实操	4	
9	4.1 卡通小狗 模型	4.1.1 模型部分的制 作 4.1.2 灯光与材质设 置 4.1.3 使用 Photoshop 进行调整与修饰	项目实训——卡通 小狗模型	讲述+实操	4	
10	4.2 卡通小船 模型.	4.2.1 模型制作部分 4.2.2 灯光渲染部分	项目实训——卡通 小船模型.	讲述+实操	4	
11	5.1 样条毛发 效果	5.1.1 模型制作 5.1.2 生长毛发 5.1.3 调节毛发材质 5.1.4 灯光阵列渲染	项目实训——样条 毛发效果	讲述+实操	4	
12	5.2 使用运动 图形制作彩条 元素	5.2.1 模型的制作 5.2.2 毛发渲染	项目实训——使用 运动图形制作彩条 元素	讲述+实操	4	

13	5.3 雕刻流体模型	5.3.1 模型部分的制作 5.3.2 雕刻的制作 5.3.3 灯光与渲染	项目实训——雕刻流体模型	讲述+实操	4	
14	7.1 绽放的蓝紫色水晶花	7.1.1 模型部分的制作 7.1.2 摄像机与光影材质 7.1.3 蓝紫色水晶材质调节 7.1.4 后期合成	项目实训——绽放的蓝紫色水晶花	讲述+实操	2	

### (三) 实践项目（任务）设计

表 4 课程实践项目（任务）设计

序号	项目（任务）名称	学生实践结果（可展示）	学时安排
1	3.1 折扣宣传文字的制作	JPEG、png	4
2	3.2 变形文字的制作	JPEG、png	4
3	3.3 旋转样条文字的制作	JPEG、png	4
4	3.4 虚线文字的制作	JPEG、png	4
5	3.5 C4D 在线教室封面的制作	JPEG、png	4
6	3.6 全场促销海报的制作	JPEG、png	4
7	3.8 气球文字的制作	JPEG、png	4
8	3.9 霓虹灯管字的制作	JPEG、png	4
9	4.1 卡通小狗模型	JPEG、png	4
10	4.2 卡通小船模型	JPEG、png	4
11	5.1 样条毛发效果	JPEG、png	4
12	5.2 使用运动图形制作彩条元素	JPEG、png	4
13	5.3 雕刻流体模型	JPEG、png	4
14	7.1 绽放的蓝紫色水晶花	JPEG、png	2

## 五、课程考核

本课程的考核与评价要坚持总结性评价和过程性评价相结合，教师评价和学

生自评、互评相结合。在考核与评价过程中，要重点考核学生手绘技法与设计理论相结合的综合运用能力。重点关注学生学习态度、学习习惯、审美和分析思考素养的养成。教师在进行考核与评价时，应跟踪记录学生手绘技法的运用、案例或项目的。

### （一）成绩构成

采用过程性考核评价与目标性评价相结合的方法，考核形式为5级制。过程性评价包括对学生考勤、课堂表现和作业的评价，占总分的60%。其中学生考勤占10%，课堂表现占10%，作业占40%；目标性评价主要指期末考试的卷面成绩和综合实训成绩，占总分的40%。

### （二）评价指标

表5 课程考核方案

项目名称	考核点	建议考核方式	权重 (%)	评分
1. 过程考核	课堂纪律	1.考勤	10	60%
		2.纪律	5	
	互动环节	1.回答问题	10	
		2.提出问题	5	
	课堂作业	1.符合作业题目要求	10	
		2.作业完成度	15	
3.作业美观度		5		
2. 结果考核	1、项目考核	1.按时完成	10	40%
		2.规范完整	20	
	2、实训报告	完整性 (PPT)	10	
<b>合计</b>				<b>100</b>

## 六、教学实施建议

### （一）授课教师基本要求

- (1) 具备较好的审美水平，对画面感和色彩搭配有深入的理解；
- (2) 具备扎实的设计功底，能够完成各种设计任务；

(3) 具备较强的教学能力，能够清晰地讲解知识点，并引导学生进行创作；

(4) 具备丰富的行业经验，能够结合实际案例进行教学，让学生更好地理解行业应用；

(5) 具备较强的责任心和耐心，能够耐心解答学生的问题，并帮助学生完成学习任务。

## (二) 实践教学条件基本要求

表 6 课程校内外实践教学条件

序号	实践教学场地名称	校内/校外	主要实践设备（含软件）
1	广告工作室	校内	Ps、AI、ae、pr、c4d
2	多媒体教室	校内	Ps、AI、ae、pr、c4d

## (三) 教材选用与编写

表 7 课程教材选用表

序号	教材名称	教材类型	出版社	主编	出版日期
1	新印象 中文版 CINEMA 4D R19 建模 灯光 材质 渲染技术精粹与应用		人民邮电出版社	87time	2019.8

表 8 课程教学参考书选用表

序号	教材名称	教材类型	出版社	主编	出版日期
1	Cinema 4D 影视后期制作与包装	十三五规划教材	河北美术出版社	温波	2017.7
2	新印象 Octane for Cinema 4D 渲染技术核心教程		人民邮电出版社	章访	2020.8
3	中文版 Cinema 4D R21 从入门到精通		中国水利水电出版社	完美世界	2023.3

## (四) 课程数字化教学资源

表 9 课程数字化资源表

序号	数字化资源名称	资源网址
1	数艺社	<a href="https://www.shuyishe.com/">https://www.shuyishe.com/</a>

2	C4d 之家	<a href="https://www.c4d.cn/">https://www.c4d.cn/</a>
3	C4d 中文站	<a href="https://www.c4dcn.cn/">https://www.c4dcn.cn/</a>
4	87time 在线	<a href="http://www.87time.com/">http://www.87time.com/</a>
5	书生 CG 资源站	<a href="https://c4dsky.com/">https://c4dsky.com/</a>
6	哔哩哔哩	<a href="https://www.bilibili.com/">https://www.bilibili.com/</a>

## 七、其他说明

附件：

## 授课计划表

周次	教学内容（章节名称、主要知识点）	课时数			备注
		理论	实操	小计	
第 1~2 周	1.1 Cinema 4D 简介 1.2 Cinema 4D 的特点 1.3 Cinema 4D 在平面行业中的应用	2	4	6	
第 2~3 周	2.1 Cinema 4D 的工作界面与初始设置 2.2 模型与变形器 2.3 光与影 2.4 材质 2.5 渲染与输出 2.6 Cinema 4D 案例制作流程	4	4	8	
第 3~4 周	3.1 折扣宣传文字的制 3.2 变形文字的制作 3.3 旋转样条文字的制作 3.4 虚线文字的制作 3.5 C4D 在线教室封面的制作 3.6 全场促销海报的制作 3.7 即刻换新海报的制作 3.8 气球文字的制作 3.9 霓虹灯管字的制作	4	4	8	
第 4~5 周	4.1 卡通小狗模型 4.2 卡通小船模型	4	4	8	
第 5~6 周	5.1 样条毛发效果 5.2 使用运动图形制作彩条元素 5.3 雕刻流体模型	4	4	8	
第 6~7 周	6.1 常见静物模型材质调节 6.2 87time HDR 环境详解	4	4	8	
第 7~8 周	7.1 绽放的蓝紫色水晶花 7.2 食物海报场景	2	6	8	
合计		24	30	54	

# 广州城建职业学院

## 课程标准

课程名称： UI 设计

教研室： 广告艺术设计

教学单位： 艺术与设计学院

执笔人： 吴伙娟

审核人： 张锦源

制订时间： 2025 年 1 月 20 日

教务处制

2024 年 1 月

# 《UI 设计》课程标准

## 一、课程基本信息

课程代码		课程名称	UI设计
课程学分	3	课程学时	54
课程类别	讲授+实操	考核方式	考查
开设学期	2024~2025第二 学年	适用专业	广告设计、媒体艺术设计
先修课程	平面设计		
后续课程	网页设计、H5 页面设计		

## 二、课程定位

### （一）课程性质

UI 设计是指对软件的人机交互、操作逻辑、界面美观的整体设计。该课程作为数字媒体专业最为显著的专业课程之一，《UI 界面设计》书中充分体现理论够用、加强实践的高职教学理念，针对 UI 图像界面设计，从用户研究、交互设计入手到视觉设计，结合实例对系统知识进行剖析、归纳和演绎，将“理论知识”、“软件技术”与“艺术设计”各项元素充分融合。传统的教学模式已很难激发学生的学习兴趣，培养的学生缺乏知识的应用能力、自主学习能力和团队协作能力。因此需要充分利用“互联网+”技术，引入产教结合，结合企业实际项目编写，突出实用性、实践性；技艺融合，突出职业性，强化综合适应能力的培养；将 Photoshop CC 软件设计制作技术与艺术设计能力和产品策划、用户体验融合在一起，采用任务驱动的教学模式，按照项目任务工作流程构建教学体系，利于读者构建自身技艺融合的经验体系。

### （二）课程功能定位

表 1 课程功能定位分析表

类别	对接的工作岗位/内容	对接培养的职业岗位能力
岗位	UI 设计师	1. 负责移动互联网产品的视觉风格和 UI 设计 ；
		2. 参与产品前期界面 UI 研究、设计流行趋势分析化；

		3. 通过优秀的 UI 设计改进用户体验;
		4. 对最终界面效果实现进行跟进工作。
	用户界面设计师	1. 负责金融产品的图形界面设计;
		2. 参与产品前期界面 UI 研究、设计流行趋势分析;
		3. 设定移动端及 Web 终端产品的整体视觉风格和 UI 设计(软件界面和图标等);
		4. 配合技术工程师进行界面优化,提高美观性和用户体验;
		5. 对金融产品的界面改善和 UI 优化提出合理化建议。

### 三、课程目标

#### (一) 课程总目标

本课程以社会对于多媒体设计人才 UI 设计能力的实际需求为课程开设依据。课程内容选择以“新”为标准,紧扣手机界面和网站 UI 设计最新的发展状况,以实际案例的形式贯穿整个教学,并结合高职类院校学生的学习规律,由浅入深。本课程首先从理论基础入手,介绍手机界面和网页 UI 设计相关知识,再通过对具体设计实例的解析,介绍了 UI 设计各个要素设计的方法,阐明 UI 设计的常识、规范、流程与方法。

#### (四) 课程具体目标

通过本课程学习,学生能认识到 UI 设计作为现代传媒的重要途径,其合理性与美观性直接影响用户的评价,从而促使学生提高界面的设计技能,通过人性化设计的方法来进行手机、网站用户 UI 设计,并掌握相关的设计软件的操作,独立完成图标、手机、网页等界面的设计和表现工作,以适应社会对本职业能力的要求。

##### 1. 知识目标:

- ① 了解 UI 设计的含义、特性;
- ② 理解 UI 设计的出发点。它包括:视觉、信息传达的基本原则和基本元素;
- ③ 理解感知与情趣,感情与文化,传统与现代,世界性与民族性在 UI 设计中的作用;
- ④ 深入理解平面构成要素和基本的构成原则;
- ⑤ 理解色彩的构成原理和基本构成原则;

⑥ 深入理解文字的编排与设计在 UI 设计中的作用；

⑦ 深入理解字体的选择在在 UI 设计中的作用；

⑧ 深入理解版式设计在 UI 设计中的重要性；

2. 能力目标：

① 掌握平面设计的设计方法和要素，并利用平面设计的原则和基本要素设计界面；

② 掌握色彩的构成原则，应用色彩的构成原则设计界面；

③ 掌握图标、页面和动画效果的设计方法；

④ 掌握手机 UI 设计的方法和技巧；

⑤ 熟练掌握网页界面文字编排的设计方法和技巧；

⑥ 掌握版式设计的原则和构成手法，进行版式设计和优化；

⑦ 能按照网页开发的设计流程来进行网页 UI 设计工作；

3. 素质目标：

① 培养学生实践动手操作能力；

② 树立科学的设计创新意识；

③ 形成“以人为本”的设计观念；

④ 锻炼设计表达与语言表达能力。

## 四、课程内容与教学设计

### （一）内容模块

表 2 课程内容模块及学时分配

序号	项目（模块）	教学内容	学时		
			理论	实践	小计
1	第 1 章 移动 UI 设计快速入门	1.1 UI 设计概述 1.1.1 什么是 UI 设计 1.1.2 UI 设计的分类 1.1.3 UI 设计常用工具 1.1.4 移动 UI 设计原则 1.2 移动设备的三大操作系统 1.2.1 iOS 系统 1.2.2 Android 系统 1.2.3 Windows phone 系统 1.3 移动 UI 设计色彩搭配	2	2	4

		<p>1.3.1 色彩级别</p> <p>1.3.2 色彩的象征意义</p> <p>1.3.3 配色技巧</p> <p>1.3.4 配色注意事项</p> <p>1.4 移动 UI 设计中文字的运用</p> <p>1.4.1 衬线体与非衬线体</p> <p>1.4.2 文字规范</p> <p>1.5 移动 UI 设计中图片的运用</p> <p>1.5.1 位图和矢量图</p> <p>1.5.2 常见图片格式</p> <p>1.5.3 常见图片长宽比例</p> <p>1.5.4 图片排版</p> <p>1.6 如何学习移动 UI 设计</p> <p>1.6.1 临摹、借鉴和创造</p> <p>1.6.2 设计类网站</p> <p>本章总结</p>			
2	第 2 章 图标设计	<p>2.1 初识图标</p> <p>2.1.1 图标类型</p> <p>2.1.2 图标风格</p> <p>2.1.3 尺寸相关概念</p> <p>2.1.4 图标设计规范</p> <p>2.2 功能型图标设计</p> <p>2.2.1 功能型图标设计要点</p> <p>2.2.2 案例实战——剪影风格功能图标设计</p> <p>2.2.3 案例实战——长投影风格分类图标设计</p> <p>2.2.4 案例实战——渐变风格分类图标设计</p> <p>2.3 桌面型图标设计</p> <p>2.3.1 桌面型图标设计要点</p> <p>2.3.2 案例实战——卡通风格图标设计</p> <p>2.3.3 案例实战——轻质感风格音乐图标设计</p> <p>本章总结</p>	4	6	10
3	第 3 章 APP 页面构成元素	<p>3.1 APP 页面构成</p> <p>3.1.1 栏</p>	4	6	10

	设计	<p>3.1.2 内容视图</p> <p>3.2 常见导航形式</p> <p>3.3 常见 APP 组件</p> <p>3.3.1 控制元素</p> <p>3.3.2 筛选器</p> <p>3.3.3 表单</p> <p>3.3.4 按钮</p> <p>3.3.5 其他组件</p> <p>3.4 案例实战——按钮设计</p> <p>3.5 案例实战——导航栏设计</p> <p>3.6 案例实战——列表式导航设计</p> <p>本章总结</p>			
4	第 4 章 手机主题界面设计	<p>4.1 手机主题界面设计基础知识</p> <p>4.1.1 手机主题界面构成</p> <p>4.1.2 手机主题界面设计要点</p> <p>4.2 案例实战——卡通风格手机主题界面设计</p> <p>4.2.1 作品展示</p> <p>4.2.2 设计思路</p> <p>4.2.3 案例步骤</p> <p>本章总结</p>	4	6	10
5	第 5 章 生活服务类 APP 界面设计	<p>5.1 APP 设计基础知识</p> <p>5.1.1 常见 APP 类型</p> <p>5.1.2 APP 开发流程</p> <p>5.1.3 APP 基本页面简介</p> <p>5.2 案例实战——购物类 APP 界面设计</p> <p>5.2.1 作品展示</p> <p>5.2.2 设计思路</p> <p>5.2.3 案例步骤</p> <p>本章总结</p>	4	6	10
6	第 6 章 影音娱乐类 APP 界面设计	<p>6.1 作品展示</p> <p>6.2 设计思路</p> <p>6.3 案例步骤</p> <p>6.3.1 首页设计</p> <p>6.3.2 发现页设计</p> <p>6.3.3 会员页设计</p>	4	6	10

		本章总结			
合计			22	32	54

## (二) 教学设计

表 3 课程教学设计

序号	项目（模块）	教学内容	任务名称	教学方法与手段	学时安排	考核方式
1	第 1 章 移动 UI 设计 快速入门	1.1 UI 设计概述 1.1.1 什么是 UI 设计 1.1.2 UI 设计的分类 1.1.3 UI 设计常用工具 1.1.4 移动 UI 设计原则 1.2 移动设备的三大操作系统 1.2.1 iOS 系统 1.2.2 Android 系统 1.2.3 Windows phone 系统 1.3 移动 UI 设计色彩搭配 1.3.1 色彩级别 1.3.2 色彩的象征意义 1.3.3 配色技巧 1.3.4 配色注意事项 1.4 移动 UI 设计中文字的运用 1.4.1 衬线体与非衬线体 1.4.2 文字规范 1.5 移动 UI 设计中图片的运用 1.5.1 位图和矢量图		讲述+实操	2	

		<p>1.5.2 常见图片格式</p> <p>1.5.3 常见图片长宽比例</p> <p>1.5.4 图片排版</p> <p>1.6 如何学习移动 UI 设计</p> <p>1.6.1 临摹、借鉴和创造</p> <p>1.6.2 设计类网站</p> <p>本章总结</p>				
2	第 2 章 图标设计	<p>2.1 初识图标</p> <p>2.1.1 图标类型</p> <p>2.1.2 图标风格</p> <p>2.1.3 尺寸相关概念</p> <p>2.1.4 图标设计规范</p> <p>2.2 功能型图标设计</p> <p>2.2.1 功能型图标设计要点</p> <p>2.2.2 案例实战——剪影风格功能图标设计</p> <p>2.2.3 案例实战——长投影风格分类图标设计</p> <p>2.2.4 案例实战——渐变风格分类图标设计</p> <p>2.3 桌面型图标设计</p> <p>2.3.1 桌面型图标设计要点</p> <p>2.3.2 案例实战——卡通风格图标设计</p> <p>2.3.3 案例实战——轻质感风格音乐图标设计</p> <p>本章总结</p>	<p>本章实训</p> <p>实训 1——制作剪影风格图标</p> <p>实训 2——制作长投影风格图标</p> <p>实训 3——制作渐变风格图标</p>	讲述+实操	8	
3	第 3 章 APP 页面构	<p>3.1 APP 页面构成</p> <p>3.1.1 栏</p>	<p>本章实训</p> <p>实训 1——制作开</p>	讲述+实操	8	

	成元素设计	<p>3.1.2 内容视图</p> <p>3.2 常见导航形式</p> <p>3.3 常见 APP 组件</p> <p>3.3.1 控制元素</p> <p>3.3.2 筛选器</p> <p>3.3.3 表单</p> <p>3.3.4 按钮</p> <p>3.3.5 其他组件</p> <p>3.4 案例实战——按钮设计</p> <p>3.5 案例实战——导航栏设计</p> <p>3.6 案例实战——列表式导航设计</p> <p>本章总结</p>	<p>关按钮</p> <p>实训 2——制作卡片式导航页</p>			
4	第 4 章 手机主题界面设计	<p>4.1 手机主题界面设计基础知识</p> <p>4.1.1 手机主题界面构成</p> <p>4.1.2 手机主题界面设计要点</p> <p>4.2 案例实战——卡通风格手机主题界面设计</p> <p>4.2.1 作品展示</p> <p>4.2.2 设计思路</p> <p>4.2.3 案例步骤</p> <p>本章总结</p>	<p>本章实训——制作渐变插画手机主题界面</p>	讲述+实操	10	
5	第 5 章 生活服务类 APP 界面设计	<p>5.1 APP 设计基础知识</p> <p>5.1.1 常见 APP 类型</p> <p>5.1.2 APP 开发流程</p> <p>5.1.3 APP 基本页面简介</p> <p>5.2 案例实战——购物类 APP 界面设计</p> <p>5.2.1 作品展示</p> <p>5.2.2 设计思路</p>	<p>本章实训——制作微天气 APP 界面</p>	讲述+实操	10	

		5.2.3 案例步骤 本章总结				
6	第6章 影音娱乐类 APP界面设计	6.1 作品展示 6.2 设计思路 6.3 案例步骤 6.3.1 首页设计 6.3.2 发现页设计 6.3.3 会员页设计 本章总结	本章实训——制作 酷乐 APP 界面	讲述+实操	10	

### (三) 实践项目（任务）设计

表4 课程实践项目（任务）设计

序号	项目（任务）名称	学生实践结果（可展示）	学时安排
1	广告调研（校园超市、小吃店）	调研报告（PPT）	6
2	广告策划方案撰写）（产品、活动）	广告策划书（ppt）	6

## 五、课程考核

课程考核评价的目的是全面考察学生的学习状况，启发学生的学习兴趣和激励学生学习热情，促进学生的可持续发展。考核也是教师反思和改进教学的有力手段。

对学生学习的考核，既要关注学生知识与技能的理解和掌握，更要关注他们情感与态度的形成和发展；既要关注学生学习的结果，更要关注他们在学习过程中的变化和发展。考核的手段和形式应多样化，要将过程考核评价。

### (一) 成绩构成

采用过程性考核评价与目标性评价相结合的方法，满分为100分。过程性评价包括对学生考勤、课堂表现和作业的评价，占总分的30%。其中学生考勤占10%，课堂表现占10%，作业占10%；目标性评价主要指期末考试的卷面成绩和综合实训成绩，占总分的70%。

### (二) 评价指标

表5 课程考核方案

项目名称	考核点	建议考核方式	权重（%）	评分
1. 过程考核	课堂纪律	1.考勤	10	30

	互动环节	2.纪律	5	
		1.回答问题	10	
		2.提出问题	5	
2. 结果考核	1、项目考核	1.按时完成	30	70
		2.规范完整	20	
	2、实训报告	1.完整性	20	
合计				100

## 六、教学实施建议

### （一）授课教师基本要求

- (1) 熟练人机交互、操作逻辑、界面美观的整体设计工作
- (2) 具有很强的审美能力，了解互联网 UI 设计的潮流，了解互联网产品设计理念和思路
- (3) 能熟练使用 Axure，墨刀等原型图制作软件，以及 AI、Photoshop、Coreldraw 等图形制作软件
- (4) 熟知主流平台的设计规范，对视觉用户研究有一定经验和见解，对于 UI 视觉设计有较丰富的经验
- (5) 课内主讲教师必须具备现场实际工作经历 1 年以上或实践指导教学 2 年以上；
- (6) 具备设计基于行动导向的教学法的设计应用能力

### （二）实践教学条件基本要求

表 6 课程校内外实践教学条件

序号	实践教学场地名称	校内/校外	主要实践设备（含软件）
1	广告工作室	校内	Ps、Dw、pr、c4d
2	多媒体教室	校内	Ps、Dw、pr、c4d

### （三）教材选用与编写

表 7 课程教材选用表

序号	教材名称	教材类型	出版社	主编	出版日期
1	UI 界面设计	十三五规划教材	中国工信出版社集团	张小玲	2019.5

表 8 课程教学参考书选用表

序号	教材名称	教材类型	出版社	主编	出版日期
1	UI 设计必修课：游戏+软件+网站+APPUI 设计教程		电子工业出版社	高金山	2017.7
2	UI 进化论——移动设备人机交互 UI 设计		清华大学出版社	周 陟	2010.1

#### (四) 课程数字化教学资源

表 9 课程数字化资源表

序号	数字化资源名称	资源网址
1	华信 SPOC 在线学习平台	<a href="https://www.hxspoc.cn/">https://www.hxspoc.cn/</a>

#### 七、其他说明

附件：

## 授课计划表

周次	教学内容（章节名称、主要知识点）	课时数			备注
		理论	实操	小计	
第一周	<ul style="list-style-type: none"><li>1.1 UI 设计概述<ul style="list-style-type: none"><li>1.1.1 什么是 UI 设计</li><li>1.1.2 UI 设计的分类</li><li>1.1.3 UI 设计常用工具</li><li>1.1.4 移动 UI 设计原则</li></ul></li><li>1.2 移动设备的三大操作系统<ul style="list-style-type: none"><li>1.2.1 iOS 系统</li><li>1.2.2 Android 系统</li><li>1.2.3 Windows phone 系统</li></ul></li><li>1.3 移动 UI 设计色彩搭配<ul style="list-style-type: none"><li>1.3.1 色彩级别</li><li>1.3.2 色彩的象征意义</li><li>1.3.3 配色技巧</li><li>1.3.4 配色注意事项</li></ul></li><li>1.4 移动 UI 设计中文字的运用<ul style="list-style-type: none"><li>1.4.1 衬线体与非衬线体</li><li>1.4.2 文字规范</li></ul></li><li>1.5 移动 UI 设计中图片的运用<ul style="list-style-type: none"><li>1.5.1 位图和矢量图</li><li>1.5.2 常见图片格式</li><li>1.5.3 常见图片长宽比例</li><li>1.5.4 图片排版</li></ul></li><li>1.6 如何学习移动 UI 设计<ul style="list-style-type: none"><li>1.6.1 临摹、借鉴和创造</li><li>1.6.2 设计类网站</li></ul></li></ul> <p>本章总结</p>	3	4	7	
第二周	<ul style="list-style-type: none"><li>2.1 初识图标<ul style="list-style-type: none"><li>2.1.1 图标类型</li><li>2.1.2 图标风格</li><li>2.1.3 尺寸相关概念</li><li>2.1.4 图标设计规范</li></ul></li><li>2.2 功能型图标设计</li></ul>	3	4	7	

	<p>2.2.1 功能型图标设计要点</p> <p>2.2.2 案例实战——剪影风格功能图标设计</p> <p>2.2.3 案例实战——长投影风格分类图标设计</p> <p>2.2.4 案例实战——渐变风格分类图标设计</p> <p>2.3 桌面型图标设计</p> <p>2.3.1 桌面型图标设计要点</p> <p>2.3.2 案例实战——卡通风格图标设计</p> <p>2.3.3 案例实战——轻质感风格音乐图标设计</p> <p>本章总结</p>				
第三周	<p>3.1 APP 页面构成</p> <p>3.1.1 栏</p> <p>3.1.2 内容视图</p> <p>3.2 常见导航形式</p> <p>3.3 常见 APP 组件</p> <p>3.3.1 控制元素</p> <p>3.3.2 筛选器</p> <p>3.3.3 表单</p> <p>3.3.4 按钮</p> <p>3.3.5 其他组件</p> <p>3.4 案例实战——按钮设计</p> <p>3.5 案例实战——导航栏设计</p> <p>3.6 案例实战——列表式导航设计</p> <p>本章总结</p>	3	4	7	
第四周	<p>4.1 手机主题界面设计基础知识</p> <p>4.1.1 手机主题界面构成</p> <p>4.1.2 手机主题界面设计要点</p> <p>4.2 案例实战——卡通风格手机主题界面设计</p> <p>4.2.1 作品展示</p> <p>4.2.2 设计思路</p> <p>4.2.3 案例步骤</p> <p>本章总结</p>	3	4	7	
第五周	<p>5.1 APP 设计基础知识</p> <p>5.1.1 常见 APP 类型</p>	3	4	7	

	5.1.2 APP 开发流程 5.1.3 APP 基本页面简介 5.2 案例实战——购物类 APP 界面设计 5.2.1 作品展示 5.2.2 设计思路 5.2.3 案例步骤 本章总结				
第六周	6.1 作品展示 6.2 设计思路 6.3 案例步骤 6.3.1 首页设计 6.3.2 发现页设计 6.3.3 会员页设计 本章总结	3	4	7	
第七周	APP 原型交互——墨刀 7.1 平台介绍 7.2 平台应用 7.3 案例实操	3	4	7	
第八周	综合应用——交互原型制作	3	2	5	
合计		24	30	54	

# 广州城建职业学院

## 课程标准

课 程 名 称： 创意思维训练 2

教 研 室： 广告艺术设计

教 学 单 位： 广州城建职业学院

执 笔 人： 尤丽华

审 核 人： 张锦源

制 订 时 间： 2025. 3. 1

教务处制

2025 年 3 月



# 《创意思维训练2》课程标准

## 一、课程基本信息

课程代码		课程名称	创意思维训练2
课程学分	1	课程学时	24
课程类别	专业课	考核方式	考查
开设学期	2024-2025学年 第二学期	适用专业	2024品牌数媒1、2班
先修课程	软件基础、创意思维1		
后续课程	图形创意、广告创意设计		

## 二、课程定位

### （一）课程性质

本课程是品牌数媒专业必修的一门专业核心技能的课程，是在学习软件基面向设计学、广告学、数字媒体等专业，培养创新思维核心能力。融合跨学科，整合心理学、社会学、设计学理论，强调思维工具与设计实践的结合。

### （二）课程功能定位

表 1 课程功能定位分析表

类别	对接的工作岗位/内容	对接培养的职业岗位能力
岗位	平面设计	1. 海报创意设计
		2. 图形传统设计
		3. 创意策划
		4. 广告设计
X 证书	1+X 证书	
竞赛	全国高校数字艺术大赛、米兰设计周	1. 绘画能力 2. 排版能力 3. 设计表现力

## 三、课程目标

## （一）课程总目标

基于“知识-能力-素质”三位一体框架，强调思维工具习得、真实问题解决、社会责任意识的深度融合。掌握发散思维、聚合思维、批判性思维等核心思维模式，熟练运用 SCAMPER、六顶思考帽、TRIZ 理论 等工具突破思维定式。

## （五）课程具体目标

### 1. 知识目标

- （1）理解创意思维的基本理论，发散思维、聚合思维、批判性思维。
- （2）掌握经典创意工具：思维导图、六顶思考帽、TRIZ 理论的使用场景与方法。
- （3）熟悉跨学科创新案例，如设计思维在商业、公共服务领域的应用。

### 2. 能力目标

- （1）问题定义能力：精准识别需求，提炼核心问题。
- （2）创意生成能力：通过工具组合突破思维定式，提出多样化解决方案。
- （3）原型验证能力：快速将创意转化为可视化原型，并通过测试迭代优化。

### 3. 素质目标（含课程思政目标）

- （1）通过实际动手操作，培养学生的动手操作、集中精力、明确目标和有效工作的素质。
- （2）通过完成各实训项目，培养学生爱岗、敬业、献身、活力、坚忍的素质。

# 四、课程内容与教学设计

## （一）内容模块

表 2 课程内容模块及学时分配

序号	项目（模块）	教学内容	学时		
			理论	实践	小计
1	创意思维基础与工具	思维类型与障碍	6	6	12
		经典创意工具			
		文化符号与创新			
2	设计思维与流程	设计思维五阶段	6	6	12

		用户洞察与需求分析			
		商业创新设计			
合计			12	12	24

## (二) 教学设计

表 3 课程教学设计

序号	项目(模块)	教学内容	任务名称	教学方法与手段	学时安排	考核方式
1	创意思维基础与工具	思维类型与障碍	发散/聚合思维、批判性思维；常见思维定式与突破方法	<b>【导入知识点】</b> (引导法) ↓ <b>【案例演示】</b> (示范法) ↓ <b>【引入技能】</b> (引导法) ↓ <b>【实践指导】</b> (实践法) ↓ <b>【小结】</b>	24	形成性考核
		经典创意工具	思维导图、SCAMPER 法、六顶思考帽、TRIZ 矛盾矩阵			
		文化符号与创新	中国传统造物的现代应用			
2	设计思维与流程	设计思维五阶段	共情-定义-创意-原型-测试	<b>【导入知识点】</b> (引导法) ↓ <b>【案例演示】</b> (示范法) ↓ <b>【引入技能】</b> (引导法) ↓ <b>【实践指导】</b> (实践法) ↓ <b>【小结】</b>	24	形成性考核
		用户洞察与需求分析	用户访谈、问卷设计；数据可视化			
		商业创新设计	农产品品牌策划“IP 化+电商”推广			

## (三) 实践项目（任务）设计

表 4 课程实践项目（任务）设计

序号	项目（任务）名称	学生实践结果（可展示）	学时安排
----	----------	-------------	------

1	创意思维基础与工具	运用 SCAMPER 法 重构传统符号，提出符合当代审美的创新方案。	1.运用 SCAMPER 法 重构传统符号，提出符合当代审美的创新方案。 2.探索非遗技艺在数字媒介（如动态海报、NFT）中的表达形式。	12
		非遗符号创新设计方案		
2	设计思维与流程	乡村振兴品牌的跨界创新	1.IP 形象库：角色设定图、三视图、应用场景示例。 2.创意策划方案	12
		策划 IP 形象、产品包装、传播策略		

## 五、课程考核

### （一）成绩构成

形成性考核：包括平时的出勤率、课堂表现、完成平时作业任务的情况等，占总评价成绩的 60%。这部分内容重点考核学生的学习过程，包括其学习态度、努力的程度表现出来的效果。

终结性考核：根据学习过的实做内容，进行变化和组合，进行实际操作完成并实施。目的是考核每一个学生的实际操作能力。考核的成绩占总评价成绩的 40%。

### （二）评价指标

表 5 课程考核方案

考核项目		考核标准	考核方法	评分比例%
过程考核	学习态度	课堂讨论发言积极程度	如实记录	10
	上课考勤	出勤情况分类	点名	15

	作业完成	作业完成质量	评改作业	15
	课内实训	实训参与度与完成情况	小组评价	20
结果考核	综合项目/期末考试	项目任务完成情况/试卷得分	综合评价/批改试卷	40
合 计				100

## 六、教学实施建议

### （一）授课教师基本要求

- （1）熟练平面设计的基础软件技术
- （2）熟悉排版设计的手法
- （3）具有广告版式设计的技能
- （4）掌握以成果为导向的检验方法
- （5）具备设计基于行动导向的教学法的设计应用能力

### （二）实践教学条件基本要求

表 6 课程校内外实践教学条件

序号	实践教学场地名称	校内/校外	主要实践设备（含软件）

### （三）教材选用与编写

表 7 课程教材选用表

序号	教材名称	教材类型	出版社	主编	出版日期
1	设计创意思维	（高等院校艺术设计专业精品系列教	中国轻工业出版社出版	李江	2020

		材)			

表 8 课程教学参考书选用表

序号	教材名称	教材类型	出版社	主编	出版日期
1	可复制的创意思维		辽宁人民出版社	[ 美 ] 亚力克斯·奥斯本	2023
2					
3					

#### (四) 课程数字化教学资源

表 9 课程数字化资源表

序号	数字化资源名称	资源网址
1	topys 创意平台	<a href="https://www.topys.cn/">https://www.topys.cn/</a>
2	It' s nice that	<a href="https://lensculture.com/">https://lensculture.com/</a>

## 七、其他说明

附件：

## 授课计划表

周次	教学内容（章节名称、主要知识点）	课时数			备注
		理论	实操	小计	
第一周	创意思维基础与工具 发散/聚合思维训练；思维导图实操	6	6	12	
第二周	设计思维与流程 市场调研+创意构思	6	6	12	
合计		12	12	24	

# 广州城建职业学院

## 课程标准

课程名称：字体设计

教 研 室：广告设计制作

教 学 单 位：艺术与设计学院

执 笔 人：李佛君

审 核 人：

制 订 时 间：2025 年 2 月 25 日

教务处制

2022 年 1 月

# 《字体设计》课程标准

## 一、课程基本信息

课程代码	Z205020561	课程名称	字体设计
课程学分	2	课程学时	32
课程类别	专业必修课	考核方式	考查
开设学期	2024-2025学年第2学期	适用专业	广告设计与制作
先修课程	图形图像合成、设计构成、创意思维训练		
后续课程	图形创意、二维创意动图设计、标志与VI设计		

## 二、课程定位

### （一）课程性质

《字体设计》是广告设计与制作专业必修的专业专门课程。该课程培养学生掌握中、外文字基本字体的书写方法及创意字体设计的基本规律，能够根据文字内容及项目要求独立完成字体的创意设计与制作。培养学生各种字体规范书写的能力和字体创意设计能力、文字编排应用能力。

### （二）课程功能定位

表1 课程功能定位分析表

类别	对接的工作岗位/内容	对接培养的职业岗位能力
岗位	平面设计师	1. 能进行汉字基本字体绘写；
		2. 能进行拉丁字母基本字体绘写；
		3. 能进行笔画性变化设计。
	字体设计师	1. 能进行具象性变化设计；
		2. 能进行装饰性变化设计；
		3. 能进行系统字库的设计。
竞赛	全国数字艺术设计大赛	字体设计创作

### 三、课程目标

#### （一）课程总目标

本课程培养学生掌握中、外文字基本字体的书写方法及创意字体设计的基本规律，培养学生各种字体规范书写的能力和字体创意设计能力、文字编排应用能力。

#### （六）课程具体目标

本课程将字体设计训练分为五大模块，呈递进式讲解：模块一与模块二是基础部分，为后续的字体设计训练做铺垫；模块三、模块四和模块五对字体设计中的笔画性变化、具象性变化、装饰性变化三大主要设计方法进行讲解，并通过相关的实训任务、设计案例衔接递进，有机整合。

##### 2. 知识目标

- （1）掌握绘写汉字的基本要求；
- （2）掌握绘写拉丁字母的基本要求；
- （3）掌握笔画性变化设计的方法；
- （4）掌握具象性变化的设计方法。
- （5）掌握现代装饰性变化的表现手法。

##### 2. 能力目标

- （1）能进行汉字基本字体绘写；
- （2）能进行拉丁字母基本字体绘写；
- （3）能进行笔画性变化设计；
- （4）能进行具象性变化设计；
- （5）能进行装饰性变化设计。

##### 3. 素质目标（含课程思政目标）

- （1）培养学生爱岗、敬业、献身、活力、坚忍的素质；
- （2）培养学生适应、团结、诚信、热忱、交际的素质；
- （3）培养学生的创造思维、集中精力、明确目标和有效工作的素质；
- （4）培养学生主动探索的能力和追根溯源的习惯。

## 四、课程内容与教学设计

### (一) 内容模块

表 2 课程内容模块及学时分配

序号	项目（模块）	教学内容	学时		
			理论	实践	小计
1	基本字体绘写训练 1	汉字基本字体绘写训练	2	2	4
2	基本字体绘写训练 2	拉丁字母基本字体绘写训练	2	2	4
3	变化设计技巧的训练 1	笔画性变化设计技巧的训练	2	6	8
4	变化设计技巧的训练 2	具象性变化设计技巧的训练	2	6	8
5	变化设计技巧的训练 3	装饰性变化设计技巧的训练	2	6	8
合计			10	22	32

### (二) 教学设计

表 3 课程教学设计

序号	项目（模块）	教学内容	任务名称	教学方法与手段	学时安排	考核方式
1	基本字体绘写训练 1	汉字基本字体绘写训练	汉字基本字体绘写	理论讲授、实践实训	4	形成性考核
2	基本字体绘写训练 2	拉丁字母基本字体绘写训练	拉丁字母基本字体绘写	理论讲授、实践实训	4	形成性考核
3	变化设计技巧的训练 1	具象性变化设计技巧的训练	字体的笔画性变化设计	理论讲授、实践实训	8	形成性考核

4	变化设计技巧的训练 2	具象性变化设计技巧的训练	字体的具象性变化设计	理论讲授、实践实训	8	形成性考核
5	变化设计技巧的训练 3	装饰性变化设计技巧的训练	字体的装饰性变化设计	理论讲授、实践实训	8	形成性考核

### (三) 实践项目（任务）设计

表 4 课程实践项目（任务）设计

序号	项目（任务）名称	学生实践结果（可展示）	学时安排
1	汉字基本字体绘写	宋体字绘写、黑体字会写	4
2	拉丁字母基本字体绘写	衬线体绘写、无衬线体绘写	4
3	字体的笔画性变化设计	字体的笔画性变化设计	8
4	字体的具象性变化设计	字体的具象性变化设计	8
5	字体的装饰性变化设计	字体的装饰性变化设计	8

## 五、课程考核

### (一) 成绩构成

形成性考核占 70%，终结性考核占 30%。

### (二) 评价指标

考核项目		考核标准	考核方法	评分比例%
形式性考核	学习态度	课堂讨论发言积极程度	如实记录	10
	上课考勤	出勤情况分类	点名	15
	作业完成	作业完成质量	评改作业	10
	课内实训	实训参与度与完成情况	小组评价	15
终结性考核	综合项目	项目任务完成情况	综合评价/批改试卷	50
合计				100

## 六、教学实施建议

### (一) 授课教师基本要求

- (1) 熟练字体设计制作技术；
- (2) 熟悉 AI/CDR 工具的使用；

- (3) 具有 CorelDRAW、Illustrator 软件操作的技能；
- (4) 课内主讲教师必须具备实战工作经历 1 年以上或实践指导教学 2 年以上；
- (5) 具备设计基于行动导向的教学法的设计应用能力；

## (二) 实践教学条件基本要求

表 6 课程校内外实践教学条件

序号	实践教学场地名称	校内/校外	主要实践设备（含软件）
1	专业机房	校内	CorelDRAW、Illustrator

## (三) 教材选用与编写

本课程所用的教材，在内容和结构上必须体现项目化教学，并能适应高职技能型学生培养的教学要求。

表 7 课程教材选用表

序号	教材名称	教材类型	出版社	主编	出版日期
1	字体设计	高职高专	华东师范大学出版社	沈卓娅	2018. 10

表 8 课程教学参考书选用表

序号	教材名称	教材类型	出版社	主编	出版日期
1	字体设计	高职高专	上海交通大学出版社	吴飞飞	2011. 6
2	字体设计	高职高专	上海交通大学出版社	董小龙	2013. 12
3	字体与版式设计	高职高专	上海交通大学出版社	沈卓娅	2018. 10

## (四) 课程数字化教学资源

表 9 课程数字化资源表

序号	数字化资源名称	资源网址
1	字体设计	<a href="https://www.istaoke.com/web/viewCourse.action?courseId=4754">https://www.istaoke.com/web/viewCourse.action?courseId=4754</a>

## 七、其他说明

附件：

## 授课计划表

周次	教学内容（章节名称、主要知识点）	课时数			备注
		理论	实操	小计	
第 7 周	汉字基本字体绘写训练	2	2	4	
第 7 周	拉丁字母基本字体绘写训练	2	2	4	
第 8 周	笔画性变化设计技巧的训练	2	6	8	
第 9 周	具象性变化设计技巧的训练	2	6	8	
第 10 周	装饰性变化设计技巧的训练	2	6	8	
合计		10	22	32	

# 广州城建职业学院

## 课程 标 准

课 程 名 称： 商业插画设计

教 研 室： 广告艺术设计

教 学 单 位： 艺术与设计学院

执 笔 人： 王禹

审 核 人： \_\_\_\_\_

制 订 时 间： 2025年2月25日

教务处制

2024年\*月

# 《商业插画设计》课程标准

## 一、课程基本信息

课程代码		课程名称	商业插画设计
课程学分	3	课程学时	48
课程类别	理论+实践	考核方式	考查
开设学期	24-25第二学期	适用专业	品牌数媒专业
先修课程	字体设计 界面设计 版式设计		
后续课程	商业插画设计、创意思维训练		

## 二、课程定位

### （一）课程性质

《商业插画设计》是品牌数媒专业必修的一门专业核心课程，属于理论与实践相结合的综合性课程。本课程旨在培养学生掌握商业插画设计的基本理论、方法和技能，具备独立完成商业插画设计项目的能力，并能够将插画设计与市场需求相结合，创作出具有商业价值的插画作品。其功能是对接专业人才培养目标，面向品牌设计师的工作岗位，培养不仅限于专业知识和技能，还包括战略思维、创新能力、协调能力、执行能力以及数据分析能力等软技能。这些能力的综合运用对于未来的品牌管理工作至关重要，为后续课程学习奠定基础。

### （二）课程功能定位

表 1 课程功能定位分析表

类别	对接的工作岗位/内容	对接培养的职业岗位能力
岗位	插画设计师、平面设计师 数字媒体设计师等	1. 创新能力
		2. 整合协调能力
		3. 专业知识储备
		4. 团队协作能力
	插画主管、品牌对接专员等	1. 数字营销传播能力

		2. 插画方案策划能力
		3. 品牌市场分析能力
		4. 团队协作能力
竞赛	大广赛、未来设计师	1、创新创意能力 2、执行落地能力

## 三、课程目标

### （一）课程总目标

商业插画设计课程的总目标是培养学生在商业插画创作和设计领域的专业能力，使其具备创造独特、有表达力的商业插画作品的的能力。

本课程主要分为两大模块，呈递进式进行。模块一“理论知识讲解”，让学生对商业插画设计的基本要求、创意构思、风格表现、色彩搭配、构图技巧、软件应用等有深入的理解，以建立坚实的商业插画设计基础，为学生选择实践训练打下坚实的基础。

模块二“实践训练”，学生对自身作品的创意构思和风格表现进行选择和实践，定期提交作品，并与老师互动，解决实践过程中遇到的问题，课程需要鼓励学生进行跨学科的融合，使他们能够将商业插画设计应用于不同领域，如广告设计、出版物设计、游戏设计、影视设计、品牌设计等。

### （七）课程具体目标

#### 1. 知识目标

- (1) 掌握商业插画设计的基本概念、发展历程、风格流派、创作流程等理论知识。
- (2) 掌握商业插画设计需要用到的专业知识，理解设计与作品之间的关系。
- (3) 理解商业插画设计的概念、特点和价值。
- (4) 掌握商业插画设计的创作方法。

#### 2. 能力目标

- (1) 能够培养创造性思考能力。
- (2) 能够具备专业技能的能力。
- (3) 熟练运用各种绘画工具和软件进行商业插画创作。
- (4) 具备较强的造型能力、色彩运用能力和画面构图能力，能够独立完成商业插画设计项目。

### 3. 素质目标（含课程思政目标）

- (1) 具备良好的审美能力、创新意识、团队合作精神和职业道德素养，能够适应商业插画设计行业的发展需求。
- (2) 通过实际动手操作，培养学生的动手操作、集中精力、明确目标和有效工作的素质。
- (3) 通过完成各实训项目，培养学生爱国、爱岗、敬业、献身、活力、坚忍的素质。

## 四、课程内容与教学设计

### （一）内容模块

表 2 课程内容模块及学时分配

序号	项目（模块）	教学内容	学时		
			理论	实践	小计
1	理论讲解	商业插画设计的基本概念、发展历程等理论知识	24	0	24
		商业插画设计包括的风格流派、创作流程各类基础知识讲解			
		商业插画设计的方法与内容			
2	实践操作	熟练运用各种绘画工具和软件进行商业插画创作	0	24	24
		练习造型能力、色彩运用能力和画面构图能力			
		独立完成商业插画设计方案			
合计			24	24	48

### （八）教学设计

表 3 课程教学设计

序号	项目	教学内容	任务名称	教学方法与手	学时	考核
----	----	------	------	--------	----	----

	(模块)			段	安排	方式
1	理论讲解	商业插画设计的基本概念、发展历程、等理论知识	基础知识	1、理论讲解与演示 2、创意设计挑战 3、案例分析 4、数字化处理实践	24	考查
		商业插画设计包括的风格流派、创作流程各类基础知识讲解	基础知识与大师的案例分析			
		商业插画设计的方法与内容	方法与内容			
2	实践操作	熟练运用各种绘画工具和软件进行商业插画创作	练习技能与方法		24	考查
		练习造型能力、色彩运用能力和画面构图能力	练大量的创意设计			
		独立完成商业插画设计方案	独立完成商业插画设计项目			

### (三) 实践项目（任务）设计

表 4 课程实践项目（任务）设计

序号	项目（任务）名称	学生实践结果（可展示）	学时安排
1	实操	1、练习大量的插画草稿 2、确定主题开始绘制 2、已完成的商业插画设计方案 PPT	24

## 五、课程考核

### （一）成绩构成

1、形成性考核：包括平时的出勤率、课堂表现、完成平时作业任务的情况等，占总评价成绩的 60%。这部分内容重点考核学生的学习过程，包括其学习态度、努力的程度表现出来的效果。

2、终结性考核：根据学习过的实做内容，进行变化和组合，进行实际操作完成并实施。目的是考核每一个学生的实际操作能力。考核的成绩占总评价成绩的 40%。

### （二）评价指标

表 5 课程考核方案

考核项目		考核标准	考核方法	评分比例%
过程考核	学习态度	课堂讨论发言积极程度	如实记录	10
	上课考勤	出勤情况分类	点名	15
	作业完成	作业完成质量	评改作业	15
	课内实训	实训参与度与完成情况	小组评价	20
结果考核	综合项目/期末 考试	项目任务完成情况/试卷得分	综合评价/批改试卷	40
合 计				100

## 六、教学实施建议

### （一）授课教师基本要求

- (1) 具有专业的知识储备。
- (2) 熟悉 PS、AI、ID 等软件的使用。
- (3) 具有创新创意能力，整合协调能力、品牌方案策划能力。
- (4) 掌握多样化的检验方法。

(5) 课内主讲教师必须具备现场实际工作经历 1 年以上或实践指导教学 2 年以上。

(6) 具备设计基于行动导向的教学法的设计应用能力。

## (二) 实践教学条件基本要求

表 6 课程校内外实践教学条件

序号	实践教学场地名称	校内/校外	主要实践设备（含软件）
1	一教	校内	电脑机房 (U3D\3DMAX\AE\PS)
2	校外实践教学基地	校外	

## (三) 教材选用与编写

表 7 课程教材选用表

序号	教材名称	教材类型	出版社	主编	出版日期
	无				

表 8 课程教学参考书选用表

序号	教材名称	教材类型	出版社	主编	出版日期
	无				

## (四) 课程数字化教学资源

表 9 课程数字化资源表

序号	数字化资源名称	资源网址
1	chatgpt	<a href="https://chat1.zhile.io">https://chat1.zhile.io</a>
2	哔哩哔哩	<a href="https://www.bilibili.com/">https://www.bilibili.com/</a>
3	deepseek	<a href="https://www.deepseek.com">https://www.deepseek.com</a>

# 七、其他说明

## 1、教材或讲义编写

在已经有所准备的基础上，联合授课的校内外教师、企业界有丰富经验的行

业和企业管理一线专家编写适合学生特点的实训教材，从而有效培养学生的岗位职业能力、创业能力等综合素质，以促进学生就业与创业发展。

## 2、教学过程管理

基于课程改革的思路，积极推进课程创新，大力推动实习就业。在本课程执行过程中，应加大校企联动，引入企业用于招聘人员的测试项目。同时加强由校企协同审核项目过程性结果的监管模式，引入企业监督和评价体系。

## 3、实践教学资源开发与利用

利用学校现有资源，结合社会需求充分利用现有的实训工作室进行课内外的实训项目；主动参加创新创业活动及各种技能竞赛、专业实践等活动；积极搜索各类网络资源，充实教学素材库，进一步丰富课程题库。

## 4、邀请行业和企业专家来举办线上或者线下的讲座

为学生带来企业用人和岗位需求信息，定期安排学生走出去，深入企业第一线，接受岗位技能认知培训。深入发展校企双方的紧密办学关系，切实实现实训教学的实景训练，实现教学与企业实践的“无缝对接”。

附件：

## 授课计划表

周次	教学内容（章节名称、主要知识点）	课时数			备注
		理论	实操	小计	
第 1-2 周	商业插画设计的基本概论	8	8	16	
第 3 周	商业插画设计的设计原则与方法	8	0	8	
第 4-6 周	商业插画设计实操	0	24	24	
合计		16	32	48	

# 广州城建职业学院

## 课程 标 准

课 程 名 称： 专业技能提升

教 研 室： 广告艺术设计

教 学 单 位： 艺术与设计学院

执 笔 人： 翁银雪

审 核 人： 张锦源

制 订 时 间： 2025年1月20日

教务处制

2024年12月

# 《专业技能提升》课程标准

## 一、课程基本信息

课程代码	Z205030007	课程名称	专业技能提升
课程学分	2	课程学时	48
课程类别	专业必修课	考核方式	形成性考核
开设学期	2024-2025第二学期	适用专业	广告艺术设计、动漫制作技术
先修课程	图形图像合成、创意思维训练		
后续课程	包装设计，文化创意产品设计		

## 二、课程定位

### （一）课程性质

#### （一）课程定位

《专业技能提升》课程是设计专业的核心课程之一，课程主要以图像处理为基点针，使学生可以独立完成考试的相关题目，参加专业设计比赛。对学员学习结果的评价采取课程过程性考核与等级综合考试相结合的方式进行。课程过程性考核在培训过程中完成，主要检验学生对课程要求的操作技能掌握质量并用于指导学习进程。课程以学生为中心与教师为主导的线上线下教学融合，深入研究教学和内容，科学化教学，合理设置课程内容，考核结构和评价方式，注重学生学习过程中的吸收和应用。

#### （二）课程作用

本课程运行“突出应用创新能力，学生为主体，结合考证知识，以项目教学为主导，以系统、必须、够用和可持续发展为度，配合实践课程的开展，形成理论与实践的循环，两者交替，互相促进。通过具体项目安排在课内推进，充分发挥线上、线下教学的作用，将考证知识以项目的形式方式引进课堂，运用情景再现和角色扮演的方法让学生对岗位和技能有更深入的感受与认识，从而实现能力培养与岗位就业的良好对接。

### （二）课程功能定位

表1 课程功能定位分析表

类别	对接的工作岗位/内容	对接培养的职业岗位能力
岗位	平面广告设计师	1. 具有创意思维能力

		2. 具有对设计的理解能力
		3. 能利用语言及设计媒介的创意思维表现能力
		4. 具有观察能力
	广告设计规划师 / 交互设计规划师	1. 能根据思维原理, 拓展创造性思维能力
		2. 能进行观察、感知生活的形象思维能力
		3. 能进行口头表达与文字表达能力
		4. 具有创意思维能力
X 证书	全国计算机数字图形图像应用技术等级证书	1. PS 的熟练运用
	数字媒体交互设计职业技能证书	1. PS 的熟练运用
竞赛	大广赛 / 学院奖	平面广告设计图形与文字设计、版面编排、图像合成及印刷输出。

### 三、课程目标

#### (一) 课程总目标

为了保证考试和培训的需要, 本课程分为 8 个专题, 分别是: 鼠绘模拟手工绘画、平面设计、艺术文字、摄影技术、网页元素、特效创意和海报包装。让学生本课程注重理论与实践项结合。每一周以专题的形式进行授课, 结合小作业。通过考证知识点训练和考察, 让学生进入自己的项目实践中。专题项目设计由确定项目任务、制定工作计划、实施计划、检查评估、结果应用等几个阶段构成。通过专题项目设计的导入, 以项目实施为主线, 强调学生创新创业职业能力的自我构建。该课程为学生发展各专门化方向的职业能力奠定基础, 以满足工作岗位对职业技能的要求。

#### (九) 课程具体目标

##### 3. 知识目标

课程教学以中职计算机专业特色为依据, 以提升学生职业能力、理论知识、职业素质、符合职业资格标准的需要为目标, 精选教学内容, 充分实现理论与实践相结合, 通过该软件的学习, 能让学生达到熟练操作 Photoshop 图像处理作的方法与灵活运用设计创作的基本要求, 使学生掌握 Photoshop 图形图像处理软件的知识和技术。

##### 2. 能力目标

- (1) 能够熟练地使用 PHOTOSHOP 的各项修图工具。
- (2) 能够通过 PHOTOSHOP 绘制插画。
- (3) 能够通过 PHOTOSHOP 对相片进行后期制作。
- (4) 能够通过 PHOTOSHOP 设计艺术文字。
- (5) 能够通过 PHOTOSHOP 进行玩也元素的制作。
- (6) 能够运用所学技能进创意海报设计。
- (7) 能够运用所学技完善其他设计作品。

### 3. 素质目标（含课程思政目标）

1. 培养学生爱岗、敬业、献身、活力、坚忍的素质；
2. 培养学生适应、团结、诚信、热忱、交际的素质；
3. 培养学生的创造思维、集中精力、明确目标和有效工作的素质；
4. 培养学生主动探索的能力和追根溯源的习惯。
5. 培养学生对市场的分析能力以及思维的敏锐度，加强创造思维、艺术个性、沟通能力、团队意识及创新能力
6. 扩展学生的知识面，提高美学修养。

## 四、课程内容与教学设计

### （一）内容模块

表 2 课程内容模块及学时分配

序号	项目（模块）	教学内容	学时		
			理论	实践	小计
1	Photoshop 鼠绘模拟	1. PS 软件套索魔棒等工具等选取编辑功能 2. PS 软件的常用工具使用 3. 加深减淡工具等使用 4. 各种选取的快捷键	0	6	6
2	Photoshop 手工绘画	1. PS 软件画笔工具 2. PS 软件的渐变功能 3. 图片叠加，减淡等的方法 4. 添加条码数字	0	6	6
3	Photoshop 平面设计	1. PS 软件的模糊和涂抹工具 2. PS 软件的滤镜工具使用	0	6	6

		3. 图片替换的方法 4. 调整图片的明暗程度			
4	Photoshop 艺术文字	1. PS 软件的艺术字体功能 2. PS 软件的常用文字工具使用 3. 各种文字编辑方式 4. 滤镜制作特殊效果的文字	0	6	6
5	Photoshop 摄影技术	1. PS 软件修改升级照片 2. PS 软件的修复画笔工具使用	0	6	6
6	Photoshop 网页元素	1. 了解图形工具，并运用它们制作出各种基本团 2. 调色工具各选项含义及使用方法 3. 渐变的使用方法	0	6	6
7	Photoshop 特效创意	1. PS 软件的特效滤镜功能 2. PS 软件的常用滤镜工具使用 3. 各种滤镜的编辑方式 4. 各种滤镜制作不同效果的图片	0	6	6
8	Photoshop 海报包装	1. PS 软件的特效功能 2. PS 软件的钢笔、套索、魔棒工具使用 3. 各种文字编辑方式 4. 滤镜制作特殊效果的组合图案	0	6	6
合计			0	48	48

## (二) 教学设计

表 3 课程教学设计

序号	项目(模块)	教学内容	任务名称	教学方法与手段	学时安排	考核方式
1	Photoshop 鼠绘模拟	1. PS 软件套索魔棒等工具等选取编辑功能 2. PS 软件的常用工具使用 3. 加深减淡工具等使用	简报及项目设计定位	1. 讲授法：通过言语形象生动地讲解，帮助学生理解技巧要点；	6	形成性考核

		4. 各种选取的快捷键		2. 案例教学法：利用优秀示范视频和学生提交报告，进行课堂对比分析；		
2	Photoshop 手工绘画	1. PS 软件画笔工具 2. PS 软件的渐变功能 3. 图片叠加,减淡等的方法 4. 添加条码数字	绘制创意海报 背景	3. 练习法：内化理论知识，对相关知识点进行实例操作，提升技能；	6	形成性 考核
3	Photoshop 平面设计	1. PS 软件的模糊和涂抹工具 2. PS 软件的滤镜工具使用 3. 图片替换的方法 4. 调整图片的明暗程度	创意海报设计 表现	4. 小组合作探究法：分组学习讨论，互相促进提升，贯穿始终，提高学习效率和团队意识。	6	形成性 考核
4	Photoshop 艺术文字	1. PS 软件的艺术字体功能 2. PS 软件的常用文字工具使用 3. 各种文字编辑方式 4. 滤镜制作特殊效果的文字	创意海报文字 设计		6	形成性 考核
5	Photoshop 摄影技术	1. PS 软件修改升级照片 2. PS 软件的修复画笔工具使用	创意海报图形 图像设计表现	1. 讲授法：通过言语形象生动地讲解，帮助学生理解技巧要点；	6	形成性 考核
6	Photoshop 网页元素	1. 了解图形工具，并运用它们制作出各种基本团 2. 调色工具各选项含义及使用方法 3. 渐变的使用方法	创意海报版式 设计	2. 案例教学法：利用优秀示范视频和学生提交报告，进行课堂对比分析； 3. 练习法：内化理	6	形成性 考核

7	Photoshop 特效创意	1. PS 软件的特效滤镜功能 2. PS 软件的常用滤镜工具使用 3. 各种滤镜的编辑方式 4. 各种滤镜制作不同效果的图片	创意海报的后期制作	论知识,对相关知识 点进行实例操 作,提升技能; 4. 小组合作探究 法: 分组学习讨 论, 互相促进提 升, 贯穿始终, 提 高学习效率和团 队意识。	6	形成性 考核
8	Photoshop 海报包装	1. PS 软件的特效功能 2. PS 软件的钢笔、套索、魔棒工具使用 3. 各种文字编辑方式 4. 滤镜制作特殊效果的组合图案	创意海报成果展示		6	形成性 考核

### (三) 实践项目 (任务) 设计

表 4 课程实践项目 (任务) 设计

序号	项目 (任务) 名称	学生实践结果 (可展示)	学时安排
1	Photoshop 鼠绘模拟	1. 了解 PS 的鼠绘, 绘模拟题目, 完成练习作业。 2. 设计简报及项目设计定位演示文件	6
2	Photoshop 手工绘画	1. 了解 PS 的手工绘画题目, 完成鼠绘模拟和手工绘画抽取的题目作业 2. 运用知识绘制创意海报背景	6
3	Photoshop 平面设计	1. 了解 PS 平面设计题目, 完成练习作业 2. 创意海报设计表现	6
4	Photoshop 艺术文字	1. 了解 PS 的艺术文字题目, 完成平面设计和艺术文字抽取的题目作业 2. 创意海报文字设计	6
5	Photoshop 摄影技术	1. 了解 PS 的摄影技术题目, 完成练习作业 2. 创意海报图形图像设计表现	6
6	Photoshop 网页元素	1. 了解 PS 的网页元素题目, 完成摄影技术和网页元素抽取的题目作业 2. 创意海报版式设计	6

7	Photoshop 特效创意	1. 了解 PS 的特效创意题目,完成练习作业 2. 创意海报的后期制作	6
8	Photoshop 海报包装	1. 了解 PS 的特效创意题目,完成特效滤镜和海报包装抽取的题目作业 2. 成果展示,完善创意海报	6

## 五、课程考核

### (一) 成绩构成

平时成绩 50%: 包括: 学习态度 (10%) 考勤 (15%)、课内实训 (10%)、每堂课上完成课业的质量 (15%)。根据教学过程中展现出来的与人交流、恪守商业机密、严谨求实、有序工作、准时完成工作、自主学习等职业素质进行综合评价; 实训项目设计 50%: 根据学生完成情况及每个阶段的检查情况给分。对各学生所做每个拓展项目设计的设计思路、合理化设计程度、实际设计项目文件等进行评价, 并确定综合评价;

### (二) 评价指标

表 5 课程考核方案

考核项目		考核标准	考核方法	评分比例%
过程考核	学习态度	课堂讨论发言积极程度	如实记录	10
	上课考勤	出勤情况分类	点名	15
	作业完成	作业完成质量	评改作业	10
	课内实训	实训参与度与完成情况	小组评价	15
结果考核	综合项目/期末考试	项目任务完成情况/试卷得分	综合评价/批改试卷	50
合 计				100

## 六、教学实施建议

### (一) 授课教师基本要求

- 1、具有良好的职业道德和责任心, 关心学生;

2、校内专职教师要求：原则上中级以上职称，研究生硕士学位，产品设计或艺术设计专业，双师素质；具有3年以上从事设计类课程教学经验，掌握设计基本分析和技术分析的方法，能够设计与开发培养学生应用能力的实训项目。

3、行业兼职教师要求：原则上大学本科学士以上学历，中级以上职称，艺术设计相关专业，企业任职经历不少于五年，且属于企业主管以上人员。具备市场营销经验，具备培训经历，能够整合行业资源为学生提供实战经验和实训机会。

## （二）实践教学条件基本要求

表6 课程校内外实践教学条件

序号	实践教学场地名称	校内/校外	主要实践设备（含软件）
1	多媒体及设计实训室	校内	Photoshop
2	相关对接企业	校外	实训场地

## （三）教材选用与编写

表7 课程教材选用表

序号	教材名称	教材类型	出版社	主编	出版日期
1	《PhotoshopCS5 试题汇编》		北京希望电子出版社，	肖松岭、 豆玉杰	2020年三月

表8 课程教学参考书选用表

序号	教材名称	教材类型	出版社	主编	出版日期
1	《PhotoshopCS5 试题汇编》		北京希望电子出版社，	国家职业技能鉴定 专家委员会	2020年二月

## （四）课程数字化教学资源

表 9 课程数字化资源表

序号	数字化资源名称	资源网址
1	教学视频网址	<a href="https://ds.gzccc.edu.cn/suite/solver/classView.do?feature=blockItem&amp;action=browse&amp;blockKey=114878370&amp;siteKey=1648916&amp;key=114881120">https://ds.gzccc.edu.cn/suite/solver/classView.do?feature=blockItem&amp;action=browse&amp;blockKey=114878370&amp;siteKey=1648916&amp;key=114881120</a>
2	资料学习网址	<a href="http://ds.gzccc.edu.cn/suite/wv/1648916">http://ds.gzccc.edu.cn/suite/wv/1648916</a>

## 七、其他说明

附件：

## 授课计划表

周次	教学内容（章节名称、主要知识点）	课时数			备注
		理论	实操	小计	
第一周	Photoshop 鼠绘模拟	0	6	6	1. 了解 PS 的鼠绘，绘模拟题目，完成练习作业。 2. 设计简报及项目设计定位演示文件
第二周	Photoshop 手工绘画	0	6	6	1. 了解 PS 的手工绘画题目，完成鼠绘模拟和手工绘画抽取的题目作业  2. 运用知识绘制创意海报背景
第三周	Photoshop 平面设计	0	6	6	1. 了解 PS 平面设计题目，完成练习作业  2. 创意海报设计表现
第四周	Photoshop 艺术文字	0	6	6	1. 了解 PS 的艺术文字题目，完成平面设计和艺术文字取的题目作业  2. 创意海报文字设计
第五周	Photoshop 摄影技术	0	6	6	1. 了解 PS 的摄影技术题

					目，完成练习作业  2. 创意海报图形图像设计表现
第六周	Photoshop 网页元素	0	6	6	1. 了解 PS 的网页元素题目，完成摄影技术和网页元素抽取的题目作业  2. 创意海报版式设计
第七周	Photoshop 特效创意	0	6	6	1. 了解 PS 的特效创意题目，完成练习作业  2. 创意海报的后期制作
第八周	Photoshop 海报包装	0	6	6	1. 了解 PS 的特效创意题目，完成特效滤镜和海报包装抽取的题目作业  2. 成果展示，完善创意海报
合计		0	48	48	