

# 广州城建职业学院

## 课程标准

课程名称：交互设计（UI）

教研室：动漫制作技术

教学单位：艺术与设计学院

执笔人：陈艳梅

审核人：张雪松

制订时间：2024年3月

教务处制

2025年3月

# 《交互设计（界面）》课程标准

## 一、课程基本信息

课程代码		课程名称	交互设计（界面）
课程学分	3	课程学时	48
课程类别	理论+实践（限选课）	考核方式	考查
开设学期	第四学期	适用专业	动漫制作技术
先修课程	造型基础、ps		
后续课程	ui设计、专题设计		

## 二、课程定位

### （一）课程性质

本课程是动漫制作技术专业必修的一门专业技能课程，其目的是辅助专题设计，针对学生的就业方向，面向 UI 设计工作岗位开设的一门理论+实践课程，其功能是对接完善专题设计的排版和设计作品集的包装和美化，对接专业人才培养目标，培养具有审美能力和专业排版布局能力的专业课程。

### （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 设计员	1. 具备根据主题要求设计图标的能力 2. 具备独立完成界面布局和制作的能力 3. 具备夯实的审美基础和表现能力
竞赛	大广赛、学院奖等。	绘画基础表现能力和设计表达能力

## 三、课程目标

### （一）课程总目标

本课程主要分为三大模块，内容之间相互支撑，前后衔接：模块一“UI 设计理论”，帮助学生了解并掌握 UI 设计的基本逻辑和理论知识；模块二“专题作品鉴赏”，帮助学生提高审美和熟悉行业设计趋势；模块三“包装美化专题作品”，结合“厂中校”模式，学生根据专题设计内容进行印刷品排版，扩充和完善专题设计的内容。

### （二）课程具体目标

#### 1. 知识目标

- （1）掌握 UI 基础的造型色彩和界面布局的理论知识。
- （2）了解项目主题背后的文化知识与思想内涵。
- （3）掌握作品集排版的形式和印刷打印的相关知识。

#### 2. 能力目标

- （1）能熟练运用数字绘画软件创作的能力并进行美化包装；
- （2）能熟练掌握 UI 的基本原理与应用；
- （3）能独立完成专题设计的作品排版；
- （4）能掌握配色技巧在 UI 设计中的应用；
- （5）能把设计出具有一定美感的作品。

#### 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	用户界面概念与设计 基础	用户界面与用户界面设计	4	4	8
		用户界面的表现			
		用户界面设计的七大定律			
2	移动端 UI 设计方法 与训练	app 开发流程	8	24	32
		iOS 界面设计规范			
		项目实训			
3	欣赏与表达	针对学生的专题设计进行排版布局	4	4	8
		完善扩充交互设计内容			
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	用户界面概念与设计基础	用户界面与用户界面设计 用户界面的表现 用户界面设计的七大定律	界面设计 技能设计	【导入知识点】 (引导法) ↓ 【案例演示】	8	形成性考核

2	移动端 UI 设计方法与 训练	app 开发流程	企业 app 开发项目 实训	(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>	32	
		iOS 界面设计规 范				
		项目实训				
3	欣赏与表达	针对学生的专题 设计进行排版布 局	专题设计的排版与 完善		8	
		完善扩充交互设 计内容				

### (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	用户界面概念 与设计 基础	用户界面与用户 界面设计	学生能够理解和应用用户界面的基本概念，包括用户界面的要素、交互方式等。通过实际项目，学生展示了对用户界面设计的理解和应用。	8
		用户界面的表现	学生能够有效表达用户界面设计的想法和概念。这可能包括使用设计工具创建高保真原型、交互演示、以及其他方	

			式来清晰地展示设计思路。	
		用户界面设计的七大定律	学生能够在项目中应用用户界面设计的七大定律,确保设计在可用性和用户体验方面达到最佳水平。通过项目展示,学生说明了在具体设计中如何考虑这些定律。	
2	移动端 UI 设计方法与训练	app 开发流程	学生了解并能够演示完整的 App 开发流程。这包括需求分析、设计、开发、测试和发布。学生通过实际项目模拟了整个流程,展示了对 App 开发流程的理解和掌握。	32
		iOS 界面设计规范	学生熟悉并能够遵循 iOS 界面设计规范,确保设计与 iOS 平台的一致性。在项目中,学生展示了对 iOS 规范的合理应用,以及为 iOS 平台设计用户界面的能力。	
		项目实训	学生通过参与项目实训,能够将课程学到的知识应用于实际工作中。实践结果包括完成项目、解决实际问题、合作与沟通、以及对项目整体流程的理解。	
3	欣赏与表达	针对学生的专题设计进行排版布局	学生能够在综合设计项目中完善和扩充交互设计的内容。这可能包括更深入的用户研究、更复杂的信息架构、更精	8

		完善扩充交互设计内容	细的导航设计等。学生通过这个实践结果展示了对交互设计全过程的综合理解。	
--	--	------------	-------------------------------------	--

## 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

1. 学科专业知识：授课教师应该具备 ui 设计和未来技术领域的专业知识，

熟悉最新的技术趋势和媒体行业的发展。

2. 教学经验：最好具备一定的教学经验，能够有效地传授知识、激发学生兴趣，并应对学生提出的问题和挑战。

3. 实践经验：具有实际项目经验，特别是在动漫设计和未来技术融合方面有实际创作或项目管理经验的教师更能够引导学生应用理论知识。

4. 沟通与引导能力：能够清晰、有趣地传达复杂概念，引导学生思考和讨论，以激发创造力和独立思考能力。

5. 团队合作精神：教师需要促进学生之间的团队协作，鼓励合作式学习，培养学生在团队中有效地协同工作的能力。

6. 关注学生发展：关心学生的个体差异，关注他们的学术进步和职业发展，提供必要的支持和指导。

7. 灵活性和创新性：面对快速发展的技术领域，教师需要保持灵活性，及时更新教材和教学方法，鼓励学生追求创新。

8. 伦理意识：强调媒体艺术行业中的伦理问题，引导学生在创作过程中考虑社会责任感，确保培养学生道德合规的媒体专业素养。

9. 持续学习：保持对新技术和行业趋势的敏感性，愿意不断学习和更新知识，以确保课程内容的前沿性。

## （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	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

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
1	用户界面设计		航空工业出版社	曹意、吴雷、彭辉	2022.1

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
1	漫原画道动漫工作室捐赠资源库	链接： <a href="https://pan.baidu.com/s/1R7S2suGW3hvyKmoc2KqJjw">https://pan.baidu.com/s/1R7S2suGW3hvyKmoc2KqJjw</a> 提取码：avhc
2	站酷	<a href="https://www.zcool.com.cn/">https://www.zcool.com.cn/</a>
3	微元素	<a href="https://www.element3ds.com/">https://www.element3ds.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 1 周	用户界面概念与设计基础 1. 用户界面与用户界面设计（界面本体、人机交互、用户体验） 2. 用户界面的表现 3. 用户界面设计的七大定律	4	4	8	
第 2 周	app 开发流程与 ios 界面设计规范 1. 界面尺寸 2. 空间规范	4	4	8	
第 3 周	项目实训 1. 功能规划与流程制定 2. 线框原型图制作	4	4	8	
第 4 周	项目实训 1. 图标设计 2. 不同类型界面细化设计训练	2	6	8	
第 5 周	项目实训 1. 统一的视觉规范制定 2. 交互动效制作	2	6	8	
第 6 周	欣赏与表达 1. 案例分析 2. 作品汇报	4	4	8	
合计		20	28	48	

# 广州城建职业学院

## 课程标准

课程名称： 三维建模（进阶）

教研室： 动漫制作技术

教学单位： 艺术与设计学院

执笔人： 邓飞

审核人： 张雪松

制订时间： 2025年2月

教务处制

2024年2月

# 《三维建模（进阶）》课程标准

## 一、课程基本信息

课程代码	Z205020188	课程名称	三维建模（进阶）
课程学分	3学分	课程学时	48学时
课程类别	专业必修课	考核方式	考查
开设学期	第3学期	适用专业	动漫制作技术（影视动画）
先修课程	素描 色彩 三维建模		
后续课程	顶岗实习		

## 二、课程定位

### （一）课程性质

本课程是动漫制作技术专业的三维建模进阶课程。本课程是以游戏模型制作为主。教学方式运用少量多媒体课件，配合实际的操作来训练学生的实战能力。向学生示范游戏制作的流程和表现方法，用图片资料来辅助说明，以题目练习加深学生的印象从而更好的达到教学目的，三维建模是游戏模型岗关键的技术，结合行业订单式人才培养，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	三维游戏模型岗	1. 造型表达能力 2. 模型制作能力
	影视动画岗	3. 贴图绘制能力
竞赛	广东省职业院校学生专业技能大赛	1. 对模型的造型能力 2. 良好的镜头表达能力

## 三、课程目标

### （一）课程总目标

本课程主要分为两大模块，呈递进式进行：模块一“基础技能训练”，加深学生对三维软件基础的理解，分别对流行的 3dsmax、zbrush 软件基础进行讲解。

模块二“加强技能训练”，学生对实践案例道具、人像进行模型制作，定期提交作品，并与老师互动，解决实践过程中遇到的问题。

### （三）课程具体目标

#### 1. 知识目标

- （1） 了解市场调查与分析的基本情况；
- （2） 掌握 3dsmax 软件、zbrush 软件以及动画合成的相关知识；
- （3） 掌握模型布线的方法和手段；
- （4） 掌握手绘或次时代模型制作的整个流程。

#### 2. 能力目标

- （1） 能够培养学生的自主学习能力，良好的职业道德；
- （2） 能够具备市场调查与分析能力；
- （3） 能够具备剧本动画剧本创作、原动画绘制、动画合成的能力；
- （4） 能够具备讨论方案，总结问题得出结果的能力；
- （5） 能够具备沟通能力与团队协作精神；
- （6） 能够具备分析问题、解决问题的能力；
- （7） 能够具备良好的表达和交际能力；
- （8） 能够具备敏锐的观察能力和审美能力；
- （9） 能够具备创新能力。

#### 3. 素质目标（含课程思政目标）

- （1） 培养学生自主学习的能力；
- （2） 培养学生良好的沟通能力；
- （3） 培养学生知识整合能力；
- （4） 培养劳动精神、工匠精神、创新精神，提高职业素养。

## 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	基础技能训练	1. 3dsmax 软件基础；	8	12	20
		2. Zbrush 软件基础；			
2	加强技能训练	1. 道具建模	8	20	28
		2. 人头建模；			
		3. 人体建模；			
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	基础技能训练	3dsmax 软件基础	1.多边形建模；	【导入知识 点】 (引导法) ↓ 【案例演 示】	20	过程性 考核
		Zbrush 软件基础	1.纹理刻画；			
2	实践训练	道具建模；	斧头制作	(示范法) ↓	28	形成性 考核
		人头建模；	卡通人头制作	【引入技 能】		
		人体建模；	卡通人体制作	(引导法) ↓ 【实践指 导】		

				(实践法)		
				↓		
				【小结】		

### (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	基础技能训练	3dsmax 软件基础	学会软件的基本操作	20
		Zbrush 软件基础		
2	实践训练：道具建模	斧头建模	斧头模型	8
		UVW 展开		
		贴图绘制		
2	实践训练：人头建模	人头建模	人头模型	10
		UVW 展开		
		贴图绘制		
2	实践训练：人体建模	人体建模	人体模型	10
		UVW 展开		
		贴图绘制		

## 五、课程考核

### (二) 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) 熟练游戏动作、影视动作；
- (2) 熟悉包括 3ds max 和插件的基本应用；
- (3) 掌握模型布线规律；
- (4) 拥有企业资源或具有 2 年以上一线企业工作经验；
- (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	动漫设计实训室	校内	电脑机房 (U3D\3DMAX\AE\PS)
2	校外实践教学基地	校外	实训机房 (U3D\3DMAX\AE\PS)

### （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三维建模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
1	三维建模基础	国家规划教材	华中科技大学出版社	邓飞	2024年9月
2					

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	ZBrush+3ds Max+TopoGun+Substance Painter 次世代游戏建模教程		电子工业出版社	姜玉声	2019-09

#### (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

## 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，安排学生走出去，到企业顶岗实训实习，深入企业第一线实地培养专业能力。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) (第五学期 三维建模 (进阶))**

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	基础技能训练 1. 3dsmax 软件 2. zbrush 软件	4	16	20	
第 3 周	实践训练 道具制作	4	4	8	
第 4 周	实践训练 人头制作	2	8	10	
第 5-6 周	实践训练 身体制作	2	8	10	
合计		12	36	48	

# 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： 动漫制作技术

教学单位： 艺术与设计学院

执笔人： 黎海南

审核人： 张雪松

制订时间： 2025年2月

教务处制

2025年2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	第二学期	适用专业	动漫制作技术（影视动画）
先修课程	图形图像合成、设计构成、原画表现基础		
后续课程	游戏UI绘制、专题设计		

## 二、课程定位

### （一）课程性质

本课程针对商业插画设计师岗位开设，旨在确保学生在课程结束后能具备一定的商业插画设计能力与手绘能力，本课程强调手绘应用能力，着重培养学生对于手工绘画的整体意识以及相应的技巧。强化训练商业插画的数字绘画基本功。使学生能够独立完成插画图式的绘制，增强学生的插画中对人物、景物、场景绘制技法，为后续的游戏 UI 绘制、专题设计课程做前置技术支撑。

### （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	1. 具备对图形的观察和分析能力
		2. 具备图形插画的数字绘画表现的能力
		3. 具备夯实的美术表现能力
竞赛	“生肖有礼”生肖创意设计大赛、米兰设计周大赛、大广赛、学院奖等。	绘画基础表现能力和设计表达能力

## 三、课程目标

### （一）课程总目标

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，为后续的商业插画设计训练做铺垫；模块三、模块四和模块五商业插画设计中的插画构图训练、多主题插画训练、大广赛创作实践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。

#### （四）课程具体目标

##### 1. 职业岗位能力目标：

- （10）能够培养学生的自主学习能力；良好的职业道德。
- （11）能够具备一定程度的业务能力。
- （12）能够具备一定程度的临摹能力。
- （13）能够具备一定程度的创新能力。
- （14）能够具备沟通能力与团队协作精神。
- （15）能够具备分析问题、解决问题的能力。
- （16）能够具备良好的表达和交际能力。
- （17）能够具备敏锐的观察能力和审美能力。

##### 2. 知识目标：

- （5）了解网络外包平台的类型和基本使用技巧。
- （6）掌握和客户沟通的技巧。
- （7）掌握定位准确的商业主题创作技巧。

##### 3. 素质目标

- （1）恪守商业机密的职业品质
- （2）与甲方交流沟通的能力
- （3）严谨、耐心、执着的专业素质
- （4）准时完成所接受任务的职业习惯
- （5）自主学习的能力

## 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	商业插画设计概念入门	1、插画的概述 2、插画的类别	4	4	8
2	插画配色与角色造型训练	1、插画配色训练 2、插画角色练习	4	4	8
3	插画风格与构图训练	1、插画的风格类型 2、插画的构图类型	4	4	8
4	多主题插画创作训练	1、自由主题训练以及指定命题训练	4	4	8
5	大广赛创作实践	1、大广赛命题创作 2、创作稿点评	8	8	16
合计			24	24	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	商业插画设计概念入门	插画概述与类别讲解	能够了解插画的特点与类别	【导入知识点】 (引导法) ↓	4	形成性考核
2	插画配色与角色造型训练	配色训练,造型训练。	能够使用 PS 进行不同风格的颜色搭配,进行同个人物的多造型设计。	【案例演示】 (示范法) ↓ 【引入技能】 (引导法) ↓ 【实践指导】	8	
3	插画风格与构图训练	平面场景构图,纵深场景构图,仰/	能够完成各种构图以及各类	(实践法) ↓ 【小结】	8	

		俯视场景构图,水平/倾斜场景构图。各类型风格分析讲解	风格的训练		
4	多主题插画创作训练	自由主题训练,指定主题训练。	能够利用已有草图进行深入创作,能够基于指定主题进行创作。		12
5	大广赛创作实践	大广赛创作实践	能够结合大广赛主题进行创作。		16

### (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	了解插画的相关知识	完成基础插画绘制训练	4
2	了解配色与角色塑造规律	完成人简单的配色与角色设计方案	4
3	了解各类插画风格与构图规律	完成各类型风格插画设计方案	4
4	了解多主题插画训练方法	完成多主题插画设计方案	4
5	了解大广赛任务创作方法	完成大广赛主题插画设计方案	8

## 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）熟练原画基础绘制技术；
- （2）熟悉数字绘图工具的使用；
- （3）具有动漫制作技术（影视动画）的制作技能；
- （4）掌握动漫制作技术（影视动画）作品的综合评价方法；
- （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	画室	校内	多媒体课室及投影仪
2	动漫设计实训室	校内	电脑机房（PS）

### （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

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
1	漫原画道动漫工作室捐赠资源库	链接： <a href="https://pan.baidu.com/s/1R7S2suGW3hvyKmoc2KqJjw">https://pan.baidu.com/s/1R7S2suGW3hvyKmoc2KqJjw</a> 提取码：avhc
2	站酷网	<a href="https://www.zcool.com.cn/">https://www.zcool.com.cn/</a>
3	花瓣网	<a href="https://huaban.com/categories">https://huaban.com/categories</a>
4	名动漫网	<a href="https://www.mingdongman.com">https://www.mingdongman.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、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走进来举办讲座，为学生带来企业用人和岗位需求信息，安排学生走出去，到企业顶岗实训实习，深入企业第一线实地培养专业能力。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	商业插画设计概念入门 1、插画的概述 2、插画的类别	4	4	8	了解基础插画知识
第二周	插画配色与角色造型训练 1、插画配色训练 2、插画角色练习	4	4	8	完成并掌握插画的配色与角色设计(分组轮流进行方案看稿)
第三周	插画风格与构图训练 1、插画的风格类型 2、插画的构图类型	4	4	8	完成各类型风格插画设计方案(分组轮流进行方案看稿)
第四周	多主题插画创作训练 1、自由主题训练以及指定命题训练	4	4	8	完成多主题插画设计方案(分组轮流进行方案看稿)
第五周	大广赛创作实践 1、大广赛命题创作 2、创作稿点评	4	4	8	完成大广赛命题创作设计(分组轮流进行方案看稿)

第六周	大广赛创作实践 1、大广赛命题创作 2、创作稿点评	4	4	8	完成大广赛 命题创作设计（分组轮流进行方案看稿）
合计		24	24	48	

# 广州城建职业学院

## 课程标准

课 程 名 称： 动漫手办设计

教 研 室： 动画制作技术

教 学 单 位： 艺术与设计学院

执 笔 人： 吴芯琳

审 核 人： 张雪松

制 订 时 间： 2025年2月

教务处制

2022年01月

# 《动漫手办设计》课程标准

## 一、课程基本信息

课程代码		课程名称	动漫手办设计
课程学分	2.5	课程学时	48
课程类别		考核方式	考查
开设学期	二年级第二学期	适用专业	动漫制作技术
先修课程	盲盒设计		
后续课程	专题设计		

## 二、课程定位

### （一）课程性质

本课程属动漫手办设计的理论加实践的专业课程。动漫手办设计课程立足于影视动画的学科背景和实际情况做教学培养，通过理论知识授课和案例分析、实践练习相结合，让学生在实践中掌握动漫周边创意设计创作方法、实践方法、制作手办等不同的表现方法，理解动漫手办设计的基本设计规律与整体内容，从而从手办设计过程中激发灵感，从而创造出自己新的一套创作方法。树立学生的设计理念及培养创造性思维，拓展视野、丰富境界、积淀设计学养，为提高学生的整体艺术设计水平打下良好的基础并支持后续培养计划。

### （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	文创产品设计师助理	1. 具备进行设计调查、用户研究等初步的设计前期分析能力；
		2. 具备正确运用产品设计方法
		3. 具备熟练的产品设计手绘、模型制作及计算机辅助工业设计的能力；
		4. 具备优秀的审美及熟练进行产品造型设计的能力。
	产品设计师	1. 具备对新知识、新技能的学习能力和创新创业能力；
		2. 具备进行设计调查、用户研究等初步的设计前期分析能力；

		3. 具备正确运用产品设计方法、人机工程及材料和工艺知识进行产品改良与创新设计的能力
		4. 具备熟练的产品设计手绘、模型制作及计算机辅助工业设计的能力；
		5. 具备优秀的审美及熟练进行产品造型设计的能力。
		6. 熟悉国内外最新设计流行趋势及相关的商业法律知识。
竞赛	文创设计大赛	文创产品创意设计能力

### 三、课程目标

#### （一）课程总目标

学生通过本课程的学习，能综合应用各种制作途径，熟练掌握手办制作的设计方法。并具备从事文创产品设计师工作岗位的职业素质。

总体目标：使学生在涉及中坚持“以人为本”的观念，在满足人的生理、心理及其它需要的同时，努力为设计创造合理的设计依据。

#### （五）课程具体目标

##### 1. 知识目标

通过本课程的学习，应考者应达到以下要求：

1. 掌握手办设计的多种设计方法；
2. 掌握手办的理论知识点；

##### 2. 能力目标

通过本课程的学习，使学生能独立完成整套产品设计的能力。具体表现为：

- (8) 掌握手办的创作形式，能够了解创作方法。
- (9) 掌握手办的制作方法。
- (10) 通过主题手办的制作，完成手办立体造型。

##### 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) 培养劳动精神、工匠精神、创新精神，提高职业素养。

## 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	了解动漫手办的设计方法。	了解动漫手办的设计方法。	4	4	8
2	设计动漫手办。	设计动漫手办。	4	4	8
3	学习动漫手办的制作方法。	学习动漫手办的制作方法。	8	8	16
4	制作动漫手办。	制作动漫手办。	8	8	16
合计			24	24	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	了解动漫手办的设计方法。	分析了解动漫手办的设计。	手办的概念	1、教师教师 PPT 讲解； 2、学生听讲，记录、实践；	8	分析手办
2	设计动漫手办。	了解动漫手办的概念，并进行设计。	产品设计方法		8	手绘设计稿
3	学习动漫手办的制作方法。	了解立体呈现物体的方法。	立体制作的技法		16	立体制作
4	制作动漫手办。	能独立完成自己的设计稿的立体呈现。	立体制作		16	手办的立体呈现

### (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
2	手办的设计	手绘设计稿	16
3	手办的制作	立体制作	16

4	手办的完成	手办的立体呈现	16
---	-------	---------	----

## 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
形成性考核	1. 出勤情况 2. 是否在规定的时间内按时上交作业	1. 有无迟到、旷课或早退 2. 是否按要求完成课堂、课后练习	20%
	1. 在制作过程中整体表现 2. 作品形式新颖、创意……	项目完成的质量	40%
终结性考核	最后的综合展示	1. 客户、消费者给出 2. 综合表述能力	40%

## 六、教学实施建议

### （一）授课教师基本要求

1. 校内专职教师要求动画或美术类学本科以上学历，有扎实的美术功底；懂软件懂造型，有 2 年以上教学工作经验，熟悉本课程教学。

2. 校外兼职教师要求动画或美术类学本科以上学历，有 3 年以上动漫设计公司相关工作经验。

### （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	雕塑实训室	校内	一体化设备

2	多媒体课室	校内	一体化设备
---	-------	----	-------

### （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产品艺术设计专业重技能的教学特点，并能适应高职高专类产品艺术设计专业的教学要求。（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。）

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	黏土手办入门教程		人民邮电出版社	抱熊氏	2022.7

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					
2					

### （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		
2		

## 七、其他说明

（对以上不能涵盖的内容作必要的说明）

#### 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. 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走进来举办讲座，为学生带来企业用人和岗位需求信

息,安排学生走出去,到企业顶岗实训实习,深入企业第一线实地培养专业能力。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	手办设计的概述 1、对手办的认识。2、了解手办五官制作方法。	4	4	8	
第二周	了解动漫手办的概念,并进行IP设计。	4	4	8	
第三周	了解立体呈现物体的方法。	4	4	8	
第四周	独立完成自己的设计稿,用手办材料用立体方法制作。	4	8	12	
第五周		2	8	10	
第六周		2	8	10	
合计		20	28	48	

# 广州城建职业学院

## 课程标准

课 程 名 称： 动漫周边创意设计

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： 张雪松

制 订 时 间： 2025年1月

教务处制

2025年1月

# 《动漫周边创意设计》课程标准

## 一、课程基本信息

课程代码	Z205020246	课程名称	动漫周边创意设计
课程学分	2学分	课程学时	32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	动漫制作技术
先修课程	造型基础、设计构成、专业技能提升、原画表现基础、三维建模		
后续课程	盲盒设计、专题设计		

## 二、课程定位

### （一）课程性质

本课程属动漫周边创意设计的理论加实践的专业课程。动漫周边创意设计课程立足于影视动画的学科背景和实际情况做教学培养,通过理论知识授课和案例分析、实践练习相结合,让学生在实践中掌握动漫周边创意设计创作方法、实践方法、制作衍生品等不同的表现方法,理解动漫周边创意设计的基本设计规律与整体内容,从而从衍生品设计过程中激发灵感,从而创造出自己新的一套创作方法。树立学生的设计理念及培养创造性思维,拓展视野、丰富境界、积淀设计学养,为提高学生的整体艺术设计水平打下良好的基础并支持后续培养计划。

### （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	动漫设计师	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	米兰设计周、中国好创意全国数字艺术大赛	具备创意思维与创新能力

## 三、课程目标

## （一）课程总目标

动漫周边创意设计课程旨在全方位培养学生，使其具备扎实的专业知识与技能，拥有活跃的创新思维与实践能力和实践能力，同时塑造积极的情感态度与正确的价值观，从而为动漫周边产业输送高素质的专业人才，推动该领域的创新发展与文化传播。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。

学生学习本课程应该达到目标为：

### （一）能力目标

通过本课程的学习，使学生拥有衍生品设计的能力。具体表现为：

- （11）掌握衍生品的创作形式，能够了解创作方法。
- （12）掌握衍生品的制作方法。
- （13）通过主题衍生品的制作，完成衍生品立体造型。。

### （二）知识目标

通过本课程的学习，应考者应达到以下要求：

1. 掌握衍生品设计的多种设计方法；
2. 掌握衍生品的理论知识点；

### （三）素质目标

1. 恪守商业机密的职业品质
2. 与人交流能力
3. 严谨求实、有序工作的职业素质
4. 准时完成工作的职业习惯
5. 团队协作合作的能力
6. 自主学习的能力

## 四、课程内容与教学设计

### （一）课程教学活动设计

#### 1. 课程内容设计（一般指一级项目编号及名称、内容）

序号	项目（模块）名称	学时
1	了解卡通周边产品的设计方法。	8
2	设计卡通周边产品。	8
3	学习卡通周边的制作方法。	8
4	制作卡通周边产品。	8
合计		32

#### 2. 能力训练项目设计（一般指二级项目内容）

编号	能力训练项目	学时	能力目标	主要支撑知识	训练方式及步骤	结果(可展示)
1	了解卡通周边产品的设计方法。	8	分析了解卡通周边产品的设计。	衍生品的概念	2、教师教师 PPT 讲解； 2、学生听讲，记录、实践；	分析衍生品
2	设计卡通周边产品。	8	了解卡通周边产品的概念，并进行设计。	产品设计方法	3、教师教师 PPT 讲解； 2、学生听讲，记录、实践；	手绘设计稿
3	学习卡通周边的制作方法。	8	了解立体呈现物体的方法。	立体制作的技法	4、教师教师 PPT 讲解； 2、学生听讲，记录、实践；	立体制作
4	制作卡通周边产品。	8	能独立完成自己的设计稿的立体呈现。	立体制作	5、教师教师 PPT 讲解； 2、学生听讲，记录、实践；	衍生品的立体呈现

(二) 教学进度设计 (本表不含节假日)

序号	周次	学时	教学目标与主要内容				
			单元标题	能力目标	能力训练项目编号	知识目标	考核内容与方法
1	8	8	衍生品的出现	了解卡通周边产品的设计方法。	1	掌握图案变形方法	1、教师讲授与指导。 2、学生完成教师所讲授的每一个知识点，并用理论知识完成衍生品的制作，达到举一反三的效果，以此提高学生动手能力和创造力。
2	8	8	衍生品的设计	设计卡通周边产品。	2	掌握 3 种图案构成形式；	
3	8	8	衍生品的制作	学习卡通周边的制作方法。	3	掌握如何使用形式美法则；	
4	8	8	衍生品的完成	制作卡通周边产品。	4	掌握图案基本造型法则；	

							3、学生自评，同学互评，教师点评等形式评比，教师当场记录成绩。
--	--	--	--	--	--	--	---------------------------------

### （三）第一次课设计梗概

动漫周边创意设计并不仅仅只是认识了解理论知识就足够，要学会在动手制作衍生品，能独立完成自己设计的概念并进行呈现，从而创造出自己衍生品创意设计。并通过制作衍生品，进行总结，更好的了解认识动漫周边创意设计。

教学活动安排（160分钟）：

- （1）讲授动漫周边创意设计的概述（60分钟）
- （2）学生收集100张衍生品。（80分钟）
- （3）总结（20分钟）

### （四）、教学组织形式

教学组织形式为班级授课，以讲授、课堂讨论与实践相结合的互动方式进行的，利用ppt进行讲授与展示，提供丰富资料。在讲解基本概念与理论问题时，尽量通过大量的图片分析以及课堂实践操作指导来引导学生，以避免枯燥，同时引导学生提高艺术修养与鉴赏能力。

### （五）、课程考核方式和考核标准

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%。

考核项目		考核标准	考核方法	评分比例%
过程考核	学习态度	学习主动性	是否认真听讲	10
	上课考勤	出勤情况	有无迟到、旷课或早退	10
	平时测验	课堂提问	回答问题积极	10

			性	
	作业完成	课堂练习	是否按要求完成课堂练习	20
	课外实践	课外练习	是否按要求完成课外练习	10
结果考核	综合实训	进行衍生品	完成	20
	期末考试	衍生品形式新颖、有创意、设计感强	项目考核	20
合 计				100

## 五、主要教学资源要求

### （一）教师要求

1.校内专职教师要求动画或美术类学本科以上学历，有扎实的美术功底；懂软件懂造型，有2年以上教学工作经验，熟悉本课程教学。

2.校外兼职教师要求动画或美术类学本科以上学历，有3年以上动漫设计公司相关工作经验。

### （二）学习场地、设施要求

多媒体教室。

### （三）课程资源的开发与利用

1.课堂教学采用多媒体。

2.建立课程网站，随时报道适时、新颖的实际案例。

3.开展网络教学，建立网络学习共同体。

4.尽量利用工作室进行项目实训。

5.利用校内外实训基地提高学生的实际操作能力。

## 六、教学实施建议

### （一）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	二教南侧厂房	校内	多媒体、桌子、画板
2			

### （二）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
1	动漫衍生品设计	高等院校设计学应用型精品教材	江苏凤凰美术出版社	刘矫妍 汪洋	2021.8
2	动漫衍生品设计	高等院校设计类专业精品教材	安徽美术出版社	史爽	2019.4

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

## 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	(1) 初识动漫周边，掌握动漫周边的概念 (2) 收集相关动漫衍生品系列作品	2	2	4	
第二周	(1) 动漫周边衍生品案例的讲解和展示 (2) 学习动漫周边的设计方法	2	2	4	
第三周	(1) 动漫周边作品设计概念 (2) 设计草图绘制	1	3	4	
第四周	作业点评与修改	1	3	4	

第五周	(1) 动漫周边作品深化设计 (2) 学习动漫周边制作方法	2	2	4	
第六周	(1) 根据设计方案进行立体制作 (2) 作品点评	2	2	4	
第七周	深化制作系列周边创意设计作品	2	2	4	
第八周	结课作业的汇报与讲解	2	2	4	
合计		14	18	32	