

视觉传达设计专业

《视觉文创设计》课程标准

专业课程一组

目录

一、前言.....	3
课程基本信息.....	3
课程性质.....	3
课程设计思路.....	3
二、课程目标.....	4
（一）知识目标.....	4
（二）能力目标.....	4
（三）素质目标.....	4
三、课程内容和要求.....	4
（一）课程内容设置与学时安排.....	4
（二）学习情境与要求.....	5
四、课程教学实施.....	7
（一）教材选用与编写建议.....	7
（二）课程教学资源开发与利用.....	7
（三）其他说明.....	7

《视觉文创设计》课程标准

一、前言				
课程 基本 信息	建议学时	48	学分	3
	适用专业	高等职业教育的视觉传达设计专业		
课程 性质	《视觉文创设计》是视觉传达设计专业核心课程,是一门以文创产业为背景,对应视觉文创平面设计岗位,理论与实践高度结合的职业课程。该课程针对视觉传达设计专业学生“认知和思维的碎片化、方法的维度局限”等问题,为学生提供较为清晰的文创设计认知、较为有效的视觉设计路径和较为主动的设计立场。使学生掌握一定的视觉文创平面设计实操技能,具备相对简单的文创设计提案能力。 课程内容按照视觉文创平面设计岗位要求的能力要求来构建,以设计能力为核心,遵循“知识够用、技能服务”的原则,并涵盖文创行业最新的设计理念、设计标准及新工艺、新技术,重点培养学生挖掘传统文化元素赋能文创设计的能力。课程学习结束后,学生可考取文创产品数字化设计职业技能等级证书。 本课程学习必须具备《设计构成》《数码图形设计》《色彩搭配设计与制作》《品牌策划设计》等基础知识,并为《包装装潢设计与制作》《毕业设计》《顶岗实习》等后续课程的学习做准备。			
	本课程是依据视觉文创平面设计岗位工作任务与职业能力中的平面设计部分具体要求设置,以设计能力为核心,是视觉传达设计专业的一门核心专业课程,实践性很强。主要讲授文创设计发展的脉络与设计理念,文创产业的现状和发展趋势等知识,围绕文化传承与活化进行传统图形创新设计方法的项目实训,进行中华优秀传统文化挖掘的知识讲授和电脑辅助设计制图的操作训练,培养学生掌握一定文创设计实操技能,具备较高平面设计职业素养。 在“以学生为中心”的教学理念下,采用混合式教学的模式,构建符合本课程特点与实际情况的“岗课证赛”一体化教学模式,开展教学活动,达到教学目标。教学中,一方面以视觉文创平面设计岗位的平面设计能力要求为“岗”,以视觉传达设计专业人才培养方案的核心目标之一——文化传承与创新意识为“课”,以1+X文创产品数字化设计项目的职业技能为“证”,以广告艺术大赛、包装设计大赛等专业技能比赛为“赛”,岗课证赛融汇贯通;另一方面辅以国家级专业教学资源库的丰富资源,借助移动学习端,引导学生从文创的定义进行理解,并了解文创设计在当前社会存在的意义。运用实例,由浅入深,层层分析,调动起同学们的学习兴趣。并使同学们打好坚实的理论基础,从而指导以后的设计项目实践。 课程内容突出对学生职业能力的训练,理论知识的选取紧扣工作任务的需求,同时又充分考虑了高等职业教育对理论知识学习的需要,并融合了职业资格证书(文创产品数字化设计)对理论知识、专业技能和工作态度的要求。 通过校企合作,校内实训基地建设等多种途径,采取工学交替等形式,充分开发学习资源,给学生提供丰富的实践机会。教学效果评价采取过程评价与结果评价相结合的方式,通过理论与实践相结合,重点评价学生的职业能力。			
课程 设计 思路				

二、课程目标

（一）知识目标

1. 了解文创的功能和分类；
2. 知晓文创产业的起源与发展；
3. 掌握文创设计构成要素；
4. 了解文创设计的应用领域；
5. 知晓中国传统图形的历史；
6. 掌握一般视觉文创设计流程；

本组课程实现
知识目标

（二）能力目标

1. 能对中华文化中的设计符号进行解读；
2. 能合理使用配色进行主题表达；
3. 掌握装饰图形创新设计的基本方法；
4. 具备图形设计的形态草图绘制能力；
5. 能够利用绘图软件辅助进行一般产品的效果图、结构图表达；
6. 具备对视觉文创图形的创新设计应用能力；

本组课程实现
能力目标

（三）素质目标

1. 提高学生的协同能力、创新意识和综合应用能力
2. 促进学生对中华文化的关注和喜爱；
3. 探索和研究传统艺术与现代设计的融合；
4. 提高学生对本土文化的理解和设计水平。

三、课程内容和要求

（一）课程内容设置与学时安排

本课程参考学时共 48 学时，其中理论讲授2 学时，理虚实一体化 28 学时。

序号	项目名称	学时	备注
1	文创设计概述	8	
2	文化传承与活化	12	
3	传统文化赋能	16	参赛章节
4	视觉整合与表达	12	

（二）学习情境与要求

序号	情境	典型工作任务或工作过程	教学内容及要求	学时	备注
1	情境一 文创设计概述	视觉、文创、设计	子情境 1：视觉文创设计的解读 一、文创的定义 二、文创的功能和分类	2	
			子情境 1：视觉文创设计的解读 三、文创设计构成要素	2	
		产业认知与思考	子情境2：文创设计的内涵 一、文创的起源 二、文创的发展	2	
			子情境2：文创设计的内涵 三、文创产品分类	2	
2	情境二 文化传承与活化	创意思维模式与工具	子情境 1：创意思维模式 一、创新思维途径 二、创新思维方法	2	
			子情境 2：创意思维工具 三、设计项目实践	2	
		文化创意设计的流程与理念	子情境 3：文化创意设计的程序 一、寻找亮点故事 二、明确设计理念 三、思考设计载体	2	
			子情境3：文化创意设计的程序 四、提炼设计特征 五、开展设计探索	2	
		文化创意设计的方法与技巧	子情境4：文化创意设计的方法与技巧 一、文创产品开发的驱动力 二、传统再设计方式	2	
			子情境4：文化创意设计的方法与技巧 三、文化调研与设计定位	2	
		中华文化中的设计符号(项目引入，以中国包装创意设计	子情境 1：文创设计的应用领域 一、文创设计的应用领域 衣食住行文娱 二、大赛规程（生活处处有设计）	2	参赛内容

3	情境三 传统文化 赋能	计大赛为例)	子情境 2: 中国传统图形的历史 一、动物纹样 二、植物纹样 三、人物纹样 四、吉祥纹样	2	参赛内容
		传统图形的创新设计	子情境3: 图形设计 一、元素提取 二、元素再造 技能训练 1 (现场实操): 形态草图绘制	2	参赛内容
			子情境3: 图形设计 三、古形新绘	2	参赛内容
			子情境 3: 图形设计 四、“形”与“形”的填充 五、“形”与“形”局部置换	2	参赛内容
			子情境 3: 图形设计 六、“形”与“形”的变化 七、“形”与“神”的组合	2	参赛内容
		设计制图	子情境4: 电脑制图 一、平面效果图 技能训练 2 (现场实操): PS软件应用	2	参赛内容
			子情境4: 电脑制图 二、建模效果图 技能训练3 (现场实操): C4D软件应用	2	参赛内容
4	情境四 视觉整合 与表达	设计的实验性拓展	子情境 1: 设计图形与样机效果图 一、Ai贴图的基本绘制 二、PS贴图的基本绘制	2	
			子情境 1: 设计图形与样机效果图 三、样机海报制作图文排版	2	
		文创产品的诞生	子情境 2: 设计图形与建模效果图 一、C4D基础建模 二、C4D材质、灯光	2	
			子情境 2: 设计图形与建模效果图 三、C4D整体渲染 四、效果图颜色搭配	2	
			子情境 2: 设计图形与建模效果图 五、渲染效果图图文排版	2	
		小结	参赛作品整理、考核与投稿	2	

四、课程教学实施

（一）教材选用与编写建议

1. 教材选用原则

（1）教材的选用应符合教学大纲的要求和社会发展对人才培养的要求，优先选用项目一体化教材、优秀教材及教材管理权威部门推荐的教材。

（2）采用同一教学大纲的专业，原则上应选择同一种教材版本；若由于教学改革需要，须选用不同版本的教材、分别在不同的班级试点，必须报教务处主管处长批准并严格控制；课程试点结束后，应写出教材试用情况的书面总结，报教务处教研科；没有试点总结的试点教材，不允许再次进行试点。

2. 编写建议

（1）必须依据本课程标准编写教材。

（2）教材应充分体现任务引领、实践导向的课程设计思想，实现理论和实践一体化教学。

（3）教材以完成任务的典型活动项目来驱动，通过录像、实际案例、情景模拟和课后拓展作业等多种手段，采用递进和并列相结合的方式组织编写。

（4）教材应体现以学生为主体，文字表述要简明扼要，内容展现应图文并茂、突出重点，重在提高学生学习的主动性和积极性，给学生创新的空间。

（5）教材中的活动设计要具有可操作性。

（二）课程教学资源开发与利用

1. 课程教学资源说明

（1）课程教学环境

教学网站：<https://mooc1-1.chaoxing.com/course/223569389.html>

教学器具：应备有专业资源库、大赛交流群、印刷物料样板等教学器具。

教学场地：应有视觉设计实训教学中心，配备多媒体教学设备，能满足理论教学和实训操作要求。

（2）课程教学资料

使用教材：自编讲义（活页教材建设中）。

参考教材：《文创开发与设计》（全国高等院校艺术设计专业“十三五”规划教材），中国轻工出版社；《文创产品设计开发》（高等院校艺术设计专业精品系列教材），中国轻工业出版社；《文创设计》（高等院校艺术学门类“十四五”规划教材），华中科技大学出版社；《传统装饰设计与应用》人民邮电出版社。

2. 课程教学资源开发和利用

（1）充分利用校外实训基地，满足学生参观、实训和毕业实习的需要，并在合作中关注学生职业能力的发展和教学内容的调整。（已建成）

（2）积极利用电子书籍、电子期刊、数字图书馆、各大网站等网络资源，使教学内容从单一化向多元化转变，使学生知识和能力的拓展成为可能。

（三）其他说明

1. 教师能力说明

（1）具备视觉行业工作背景。

(2) 熟悉文创设计工作流程，了解文创产品设计师岗位要求，达到行业、企业高级设计师技能水平。

2. 课程考核方式说明

(1) 考核要求

以文创产品数字化设计职业技能（中级）鉴定为标准，重点考核学生文创设计平面设计图提案的能力，达到文创产品数字化设计（中级）水平。

(2) 考核与评价

本课程按照文创产品数字化设计职业技能（中级）考核要求，采取过程性考核和期末考试相结合的考核形式，即课程成绩（100%）=过程性考核（占比 60%）+期末考试（占比 40%）

过程性考核（占比 60%）考核结果按下表权重记分。

情境项目	学习内容	考核权重
学习情境一	文创设计概述	15%
学习情境二	文化遗产与活化	15%
学习情境三	传统文化赋能	40%
学习情境四	视觉整合与表达	30%

3. 校企合作方式说明

- (1) 聘请企业一线设计师授课。
- (2) 聘请企业一线设计师对学生实训操作表现进行打分评价。
- (3) 专任教师到广告企业进行企业锻炼。
- (4) 校企合作开发文创产品，建设共享实训场。
- (5) 校企合作举办视觉文创设计技能竞赛。

4. 实施要求说明

校内有能够承担文创产品数字化设计培训考证的实训场地和教学做一体化的教学场所，以及校外长期合作教学的实训基地等。