



遼寧傳媒學院

LIAONING COMMUNICATION UNIVERSITY

艺术学院

视觉传达设计专业

2019 级项目教学包汇编

2022 年 9 月

目 录

项目教学包一：创意海报招贴设计.....	1
项目教学包二：创意互动书籍设计.....	17
项目教学包三：非遗文创系列包装设计.....	41
项目教学包四：非遗数字博物馆网站设计与制作.....	61

项目教学包一

《创意海报招贴设计》

视觉传达设计专业 2019 级创意海报招贴设计项目教学包实施方案

一、基本信息

项目名称	创意海报招贴设计	项目编号	XM04B53
适用专业	视觉传达设计	年级、班级	视觉传达（本） 1901/1902/1903/1904/1905
项目课程	课程名称		课程负责人
核心课程	平面广告设计		王界一、董丹妮
辅助课程	Photoshop		刘毅、任伟

注：核心课程负责人为该项目负责人。

二、项目教学目标

1. 本专业人才培养目标

本专业旨在培养德、智、体、美全面发展，服务市场、服务社会，掌握视觉传达设计专业所必备的广告策划与文案、广告创意、展示形象设计等理论知识，具备较强的设计能力及熟练掌握绘图软件的操作能力，具有国际设计文化视野、中国设计文化特色、适应创新时代需求，集传统平面（印刷）媒体和现代数字媒体的特点，在专业设计领域、企业、传播机构、中等院校、出版社从事视觉传播方面的设计、教学、应用研究等工作，具备视觉传达设计岗位核心能力和创新精神的应用型视觉传达专业设计人才。

2. 项目教学目标

此项目教学是通过完成创意海报招贴设计，使学生能够灵活运用平面广告设计中的基本理论、表现手法和创意思维。利用素材的收集，

结合图形创意作为广告设计的手法基础，最后使用 Photoshop 软件处理创意海报招贴设计中的图像合成技巧，从而达到海报招贴设计在实际项目中的应用。

3. 每门课程教学目标

《平面广告设计》课是培养视觉传达设计专业，平面广告设计人才必须的职业能力核心课程，是视觉传达设计专业的专业核心课程。支撑整体项目的海报招贴设计部分，本课程需要以下几点教学目标：

1. 能够根据创意海报的市场调研部分，进行创意设计项目的分析以及设计理念的定位。2. 学会运用图形语意、构图方式、文字排版以及色彩搭配等技巧进行海报招贴设计中的创意设计。3. 了解行业标准实施常识：尺寸设定、出图色彩模式、纸张材质的选取等。

《PHOTOSHOP》辅助课程：PHOTOSHOP 作为软件课主要支撑项目《创意海报招贴设计》的设计实操应用部分，通过上机操作能够熟练掌握图片、图像后期处理、素材合成、图文编排、字体效果等电子文件输出部分。

三、项目教学标准

（一）设计标准

（1）主题明确

2021 年是辽宁传媒学院建校 30 周年的重要历史节点，主题要充分展示学校 30 年办学的光辉历程、弘扬“辽宁传媒学院 30 年校庆”主旋律、传播正能量、主题鲜明、情感真挚、积极向上、富有创意、彰显辽传特色，突出思想性和艺术性。激发广大师生、校友的爱校兴校情怀，营造庆祝建校 30 周年的良好校园氛围。

（2）设计效果图标准

①主题:主题明确、符合行业性质、突出企业理念;

②构图:中心式主题明确,效果强烈,散点式要自由向外展开,辐射要具有纵深感,几何形构图方式要具有张力和饱和倾向;

③色彩:色调统一、搭配合理、对比强烈、色相纯度明度运用美符合行业特征;

④元素:图形元素选择准确、图形元素具有代表性、文字简洁、版式严谨且艺术设计感强;

⑤法规:切忌盗用他人版权作品、遵守相关行业法律法规、内容不得出现负面信息和图示。

(二) 行业技术标准

(1) 海报招贴(商场室内及周边)

①尺寸:2开、4开、60cm*90cm

②色彩模式为 CMYK,

③出图方式:喷绘,

④分辨率: dpi300,

⑤材质:80-157G 的铜版纸或相纸纸。

注:以常规海报招贴尺寸为例。

(2) 户外广告(公交站候车亭灯箱栏)

①尺寸:3500mm X 1500mm,双面展示,面向街道两侧,

广告有效面积近 12 m²;

公交候车亭高 2500mm;

灯箱距地面高 500mm;

灯箱展示高度 500-2000mm;

②色彩模式为 CMYK;

③出图方式：喷绘；

④分辨率：dpi200-150；

⑤材质：100-160G 铜版纸、单透板、pc 板。

注：以大多数标准化产品为例。

(3) 车体广告（公交车车体）

①尺寸：车身左尺寸：9440mm*1000mm；

车身右尺寸：4330mm*1000mm；

车身车尾尺寸：2060mm*960mm；

②色彩模式为 CMYK；

③出图方式：喷绘；

④分辨率：dpi200-150；

⑤材质：采用 PVC 车身贴材料。

注：以宇通客车车身贴为例。

四、课程设置与教学标准

各专业项目教学包课程设置及与教学标准的对应关系。

附表一 视觉传达设计专业项目教学包课程设置及与标准的对应关系

开设学期	项目名称	项目课程		
		名称	主要教学标准	
2017-20	创意海报	核心课程	平面广告设计	1. 能够独立完成商业类海报、文化类海报、公益类海报招贴设计。 2 要符合项目企业理念文化特点。 3 要具备海报招贴中的版式设计能力。 4 在艺术表现形式上要具有视觉冲击力。 5 平面海报招贴设计的要符合使用实施环境。 6 最终效果展示能够具有执行力。

18 学年 第一学期	招贴设计	辅助课程	Photoshop	<p>1. 掌握 PHOTOSHOP 软件的图像编辑、文字编排、电子文件输出等基本功能。</p> <p>2. 具备分析素材、挑选素材、编辑素材、制作素材的实践能力；能够将项目《创意商业海报招贴设计》制作电子文件并输出成品。</p>
------------	------	------	-----------	---

注：将项目教学标准分解到各门课程中。

附表二 视觉传达设计专业项目教学包课程及与培养规格的对应关系

开设学期	项目名称	对应岗位	项目核心课程			项目辅助课程		
			名称	主要目标	主要内容	名称	主要目标	主要内容
2019 / 2020 学年 第一学期	创意海报招贴设计	平面广告设计	平面广告设计	文化海报招贴设计	<p>伦理：设计最终目的是贯穿整个文化设计的根本</p> <p>知识：掌握文化海报招贴创意表现手法以及设计后期展示效果，掌握文化海报招贴电子设计时需要注意的事项</p> <p>能力：能够熟练的把文化海报招贴表现手法应用在不同状况之下，能够熟练根据所学知识进行电子稿的绘制，完成最终设计</p> <p>素质：培养综合设计素质，不仅是一种设计技能，更要学会融会贯通，具备平面广告设计师对行业了解并能提供方案的基本职业素质</p>	PHOTOSHOP	完成学期项目电子文件	<p>伦理：建立协作和服务意识；</p> <p>知识：通过对 photoshop 软件对学习，使学生掌握软件核心功能；常用制图工具的使用；</p> <p>能力：能够分析素材、编辑素材；具备独立和熟练制图、出图的能力。</p> <p>素质：培养独立、准确、高效的职业素质。</p>

五、项目教学进程及内容安排

1、设计 16 周授课任务。

以形成的最终产品（产品、服务、策划或设计方案）作为项目目标，分解成每门课程的教学目标，再将每门课程的目标分解为 16 周的教学目标，按 1~16 教学周的进程进行任务分解并设计，确定每周的教学目标与教学内容。

第一至十六周教学内容安排表

周次	项目课程	课程教学目标	对应的培养规格			
			伦理	知识	能力	素质
第一周	项目核心课	理解广告的含义, 广告策划、创意的原则和方法, 平面招贴的基础知识	对何为广告、何为平面广告等概念形成正确的态度和认识	掌握广告的策划思维和方法 and 创意要求	通过对基础知识的熟悉, 掌握广告策划及创意特征和方法	具备平面广告设计行业了解并能提供方案的基本职业素质
	项目辅助课	初识 Photoshop CC	渗透协作和服务意识。	了解界面分布和图像分类、格式、存储及分辨率等基本知识。	会安装、卸载软件, 达到根据设计需要调整软件编辑模式和模块界面的能力;	培养细致耐心的软件学习素质。
周次	项目课程	课程教学目标	对应的培养规格			
			伦理	知识	能力	素质
第二周	项目核心课	掌握海报设计前期流程; 熟悉创意过程与方法; 通过欣赏国际海报经典案例了解其表现方式	认识到海报设计对社会文化传播的重要影响力	掌握海报招贴广告设计一系列的工作流程, 熟悉广告创意和策略的思维方法	通过对海报招贴设计流程和创意方法的熟练, 对实操具备指导作用	具备平面广告设计行业了解并能提供方案的基本职业素质
	项目辅助课	选区的应用	强化服务概念	移动选区、修改选区、变换选区;	掌握选区的编辑的方法与技巧, 具备选区修改与编辑的能力。	具备创建选区提取图像的能力, 具有图像编辑的基本素质。
周次	项目课程	课程教学目标	对应的培养规格			
			伦理	知识	能力	素质
第三周	项目核心课	掌握海报设计的造型、空间要素的理论基础, 通过随堂训练, 掌握其运用方法和原理	认识到造型、空间是海报设计必不可少的要素	掌握造型、空间使用方法和原则	通过对造型、空间和把握, 通过训练灵活将其运用于海报设计中	具备平面广告设计的设计能力, 并具备提供多种方案的基本职业素质
	项目辅助课	绘图的应用	强化服务概念	掌握钢笔工具组、基本绘图工具组、路径选择工具组的使用方法。	掌握路径创建的原理和使用方法, 具备创建路径, 编辑路径的能力。	具有平面设计员图像创建编辑的基本素质。
周次	项目课程	课程教学目标	对应的培养规格			
			伦理	知识	能力	素质
第四周	项目核心课	掌握海报设计的色彩要素的理论基础知识, 通过随堂训练, 掌握其运用方法和原理	认识到色彩是海报设计必不可少的要素	掌握色彩的使用方法和原则	通过对色彩的把握, 通过训练灵活将其运用于海报设计中	具备平面广告设计的设计能力, 并具备提供多种方案的基本职业素质
	项目辅助课	图层的应用	强化服务概念	掌握多种类型的图层和图层的编辑。	掌握图层的基本原理和使用方法, 具备图层编辑的力。	具有基础绘图员编辑图像的基本素质。
周次	项目课程	课程教学目标	对应的培养规格			
			伦理	知识	能力	素质
第五周	项目核心课	学习在平面广告中文字和图像的	文字与图像是视觉传达必不可少	掌握文字及图像要素的使用方法	通过文字要素和图像要素的把	具备平面广告设计的设计能

		表现方法, 通过随堂训练, 掌握其运用方法和原理	的核心要素	和原则, 掌握常用的表现手法	握, 通过训练灵活将其运用于海报设计中	力, 并具备提供多种方案的基本职业素质
	项目辅助课	图像处理的应用	强化服务概念	学习仿制图章工具、图案图章工具等内容, 养成良好的学习态度, 了解修图的基本知识。	掌握修图的原理和方法, 具备图像修复的能力。	具有基础绘图员修图的基本素质。
周次	项目课程	课程教学目标	对应的培养规格			
			伦理	知识	能力	素质
第六周	项目核心课	学习平面广告的五大媒体形式	通过大量的优秀案例欣赏和分析掌握平面广告在报纸、杂志、宣传册、户外广告、网络广告中的表现形式。	学习平面广告在报纸、杂志、宣传册、户外广告、网络广告中的特点、优势劣势、表现方法。	明确的区分不同媒体形式的平面广告, 了解每种形式的特征	提高设计的传达性与不同的传达媒介展示
	项目辅助课	修复画笔工具	强化服务概念	学习 Photoshop 中修图工具的使用, 掌握修图工具的操作来完成图形的修改与重组。了解修图的基本知识。	掌握修图的原理和方法, 具备图像修复的能力。	具有基础绘图员修图的基本素质。
周次	项目课程	课程教学目标	对应的培养规格			
			伦理	知识	能力	素质
第七周	项目核心课	实地考察报纸广告、杂志广告、宣传册广告、户外广告等多种广告传播形式	认识到平面传播的重要性及方式的多样性	熟练掌握各项海报整体版式设计及形式表现	能够快速高效的完成海报版式编辑任务	提高设计的传达性与不同的传达媒介展示
	项目辅助课	擦除工具	强化服务概念	学习 Photoshop 中橡皮擦工具的使用, 掌握橡皮擦工具的操作来完成图形的修改与重组。了解橡皮擦工具的基本知识。	掌握橡皮擦工具的原理和使用方法, 具备图像修复的能力。	具有基础绘图员修图的基本素质。
周次	项目课程	课程教学目标	对应的培养规格			
			伦理	知识	能力	素质
第八周	项目核心课	中期作业指导与制作	总结与应用	前几节课所学的知识点总结	能够独立完成一幅完整的手绘招贴	招贴作品中文字、图形、色彩、板式等要素设计合理, 具有一定的创意。
	项目辅助课	过程考试	正视创意思维模式与表达方式。创意来源于生活中的细节。	前 7 周的教学内容的考察。	掌握图形创意设计方法并进行应用。	能够把控最终方案的取舍与改进的关系。
周次	项目课程	课程教	对应的培养规格			

		学目标	伦理	知识	能力	素质
第九周	项目核心课	掌握商业类海报创意与表现手法	设计最终目的性是贯穿整个商业设计的根本	掌握商业海报招贴创意表现手法以及设计后期展示效果	能够熟练的把商业海报招贴表现手法应用在不同状况之下	培养综合设计素质, 不仅是一种设计技能, 更要学会融会贯通
	项目辅助课	颜色的应用与图像调整	强化服务概念;	学习色调调节技巧, 养成良好的学习态度, 了解调整色彩基本知识。	掌握色调调整的基本原理和使用方法, 具备基础调色的能力。	具有图形色彩处理的基本素质。
周次	项目课程	课程教学目标	对应的培养规格			
			伦理	知识	能力	素质
第十周	项目核心课	商业广告的创意与设计——线稿设计	设计最终目的性是贯穿整个商业设计的根本	掌握商业海报招贴线稿设计时的注意事项	能够熟练根据所学知识进行线稿的绘制	提高设计创意表达意识、设计方法、构图创新并绘制
	项目核心课	文字的应用	提出协作概念	学习文本的创建与基础编辑等内容, 养成良好的绘图习惯, 了解文本创建的基本知识。	掌握文本创建的原理和使用方法, 具备创建文本的能力。	具有平面设计员图像文本编辑的基本素质。
周次	项目课程	课程教学目标	对应的培养规格			
			伦理	知识	能力	素质
第十一周	项目核心课	商业广告的创意与设计——电子稿设计	设计最终目的性是贯穿整个商业设计的根本	掌握商业海报招贴电子设计时的注意事项	能够熟练根据所学知识进行电子稿的绘制, 完成最终设计	具备平面广告设计师对行业了解并能提供方案的基本职业素质
	项目辅助课	文字高级编辑	强化协作概念	学习特殊文字的创建等内容, 养成良好的绘图习惯, 掌握特殊文本创建的原理和使用方法。	具备编辑文本的能力	具有平面设计员图像文本编辑的基本素质。
周次	项目课程	课程教学目标	对应的培养规格			
			伦理	知识	能力	素质
十二周	项目核心课	掌握文化类海报创意与表现手法	设计最终目的性是贯穿整个文化设计的根本	掌握文化海报招贴创意表现手法以及设计后期展示效果	能够熟练的把文化海报招贴表现手法应用在不同状况之下	培养综合设计素质, 不仅是一种设计技能, 更要学会融会贯通
	项目辅助课	蒙版和通道应用	强化协作概念	学习蒙版的类型, 蒙版的创建与编辑等内容, 养成规范的制图习惯, 了解各类蒙版的基本知识。	掌握蒙版的原理和使用方法, 具备应用蒙版处理图像的能力。	具有平面设计员图像文本编辑的基本素质。
周次	项目课程	课程教学目标	对应的培养规格			
			伦理	知识	能力	素质
十三周	项目核心课	文化广告的创意与设计	设计最终目的性是贯穿整个文化设计的根本	掌握文化海报招贴电子设计时需要注意的事项	能够熟练根据所学知识进行电子稿的绘制, 完成最终设计	具备平面广告设计师对行业了解并能提供方案的基本职业素质

	项目辅助课	蒙版的类型	强化协作概念	学习蒙版的类型，蒙版的创建与编辑等内容，养成规范的制图习惯，了解各类蒙版的基本知识。	掌握蒙版的原理和使用方法，具备应用蒙版处理图像的能力。	具有平面设计员图像文本编辑的基本素质。
周次	项目课程	课程教学目标	对应的培养规格			
			伦理	知识	能力	素质
十四周	项目核心课	掌握公益类海报创意与表现手法	设计最终目的性是贯穿整个公益设计的根本	掌握公益海报招贴创意表现手法以及设计后期展示效果	能够熟练的把公益海报招贴表现手法应用在不同状况之下	培养综合设计素质，不仅是一种设计技能，更要学会融会贯通
	项目辅助课	通道的应用	强化协作概念	学习通道的类型，通道的创建与编辑等内容，养成规范的制图习惯，了解各类通道的基本知识。	掌握通道的原理和使用方法，具备应用通道处理图像的能力。	具有平面设计员图像文本编辑的基本素质。
周次	项目课程	课程教学目标	对应的培养规格			
			伦理	知识	能力	素质
十五周	项目核心课	公益广告的创意与设计——线稿设计	设计最终目的性是贯穿整个公益设计的根本	掌握公益海报招贴线稿设计时需要注意的事项	能够熟练根据所学知识进行线稿的绘制	提高设计创意表达意识、设计方法、构图创新意识
	项目辅助课	滤镜的应用	强化协作概念	学习滤镜的类型，滤镜的创建与编辑等内容，养成规范的制图习惯，了解滤镜的基本知识。	掌握滤镜的原理和使用方法，具备应用滤镜处理图像的能力。	具有平面设计员图像文本编辑的基本素质。
周次	项目课程	课程教学目标	对应的培养规格			
			伦理	知识	能力	素质
十六周	项目核心课	期末复习与期末作业的制作	总结与应用	本门课程所学的知识点总结	能够独立完成一幅完整的具有创意的电子版海报	作品中文字、图形、色彩、板式等要素设计合理，具有一定的创意美感。
	项目辅助课	掌握素材高级编排-海报、包装	建立协作和服务意识	掌握海报的色彩调整和输出前参数设置的知识。	实现印刷前色彩校正与文件输出的能力。	培养宏观把控和局部调整素质。

2、专业社会实训内容。（时间为 4 课时）

平面广告设计课程中对项目“海报招贴设计”相关资料信息的检索、市场调研、文案策划的编写、时间进度的安排。

需要实践的内容有：

- ①图片资料的收集（拍摄至少 10 幅作品，制作成 ppt 文稿）；
- ②撰写实践报告（含心得体会等内容，字数不限、简明扼要）。

3、专业答辩内容安排。（时间为校历第十八周左右）

答辩内容需具备以下几个方面：

①PPT 制作成果展示，篇幅大于 5 页，不多于 20 页。演播整体设计思路、设计流程和设计作品展示、心得体会、不足之处或日后发展方向。

②学生进行口头发表形式，且时间控制为 8 分钟之内。

③教师提出问题及意见。个别学生解答。

六、项目教学考核

项目教学的考核包括单门课程的考核和期末时各门课程组合后按项目目标的考核，即每个项目教学都要确定明确的单门课程目标的考核办法和项目目标的考核办法。包括理论、实践、产品实物的考核。

1、课程考核办法：

（1）平面广告设计课程：

总评成绩 = 平时+期中考试+期末考试，即：100 分 = 30 分+20 分+50 分，每项比例 = 3: 2: 5。

①平时：（包括平时作业含展赛演播 15 分、课堂发言或回答提问 5 分、出勤情况 10 分，共 30 分。任意项低于 1/4 者，总成绩为 0，其他按实际比例核算）

②期中考试：（包括期中作品 20 分。若期中未上交作品，本课程总成绩为 0。）

③期末考试：（共 50 分，缺考总成绩为 0。成绩按每项百分制比例核算。）

(2) POTOSHOP 课程:

总评成绩 = 平时+期中考试+期末考试, 即: 100 分 = 30 分+20 分+50 分, 每项比例 = 3: 2: 5。

①平时: (包括平时作业含展赛演播 15 分、课堂发言或回答提问 5 分、出勤情况 10 分, 共 30 分。任意项低于 1/4 者, 总成绩为 0, 其他按实际比例核算)

②期中考试: (包括期中作品 20 分。若期中未上交作品, 本课总成绩为 0。)

③期末考试: (共 50 分, 缺考总成绩为 0。成绩按每项百分制比例核算。)

2、项目考核办法(依照项目标准)

项目考核总成绩=项目作品+项目答辩, 即: 100 分=70 分+30 分

(1) 项目作品 (占总成绩 70%)

总评成绩 = 项目实训报告及广告媒体调研汇报+思维导图设计+海报设计作品展示效果+海报设计作品设计整合程度。即: 70 分 = 10 分+10 分+40 分+10 分, 每项比例 = 1: 1: 4: 1。

①项目实训: 内容包括实训报告撰写 5 分+媒体调研汇报 5 分。其中实训报告内容完整程度 1 分, 内容细致程度 3 分, 地域特点及使用人群调查 1 分。调研汇报构成介绍 1 分、现场收集及分析的广告海报作品收集 10 张以上 (电子稿形式) 3 分、心得体会 1 分。总成绩为 10 分。

②思维导图设计成绩标准: 包括思维导图 1 张。草图质量要求: 贴合主题 2 分, 构图合理 2 分、元素定位的合理性 2 分, 图像文字结合 2 分, 词汇数量大于 100 项 2 分, 总分 10 分, 草图内容要与主题

方案不相符或缺少任意一项即为 0 分)

③设计效果图展示成绩标准：（包括主题明确、符合行业性质、突出企业理念且禁止盗用他人版权作品、遵守相关行业法律法规、内容不得出现负面信息和图示 10 分、构图中心式主题明确，效果要强烈，散点式要自由向外展开，辐射要具有纵深感，几何形构图方式要具有张力和饱和倾向。10 分、色彩：色调统一、搭配合理、对比强烈、色相纯度明度运用得美观符合行业特征 10 分、元素：图形元素选择准确、图形元素具有代表性、文字简洁、版式严谨且艺术设计感强 40 分)

④设计整合程度：（包括：素材选取部分需要使用摄影技术拍摄相关素材 2 分，所有图片处理及图像合成部分需要使用 PS 软件进行制图 2 分，图形创意设计为广告创意提供图形基础方案 2 分，整体设计创意需要按照设计草图方案选出并进行最终的实施 4 分，以上缺少任意一项即为 0 分)

（2）项目答辩（占总成绩 30%）

总评成绩 = 礼仪与体态+语言表达能力+应变能力，即：30 分 = 10 分+10 分+10 分，每项比例 = 1: 1: 1。

①礼仪与体态（包括：礼貌行为与举止 5 分，衣冠整洁 5 分，总分 10 分。未参加答辩，总成绩为 0。）

语言表达能力（包括：设计思路的表达及语言阐述 5 分，语速及时间掌控能力 5 分、总分 10 分，未参加答辩，总成绩为 0。）

③应变能力（包括：有效回答教师提问 5 分，回答语言的逻辑性 5 分。总共 10 分，未参加答辩，总成绩为 0。）

七、项目评价

1、评价原则

符合设定的职业岗位；符合岗位伦理、知识、能力、素质规定；符合教学规律；符合学生认知、实践应用能力训练提高规律；完成计划的项目生产产品。

项目相对独立完整，大小适合；项目之间相互联系、支撑，先后顺序合理；项目内课程之间联系密切，相互支撑；项目课程内容选取与安排科学合理；项目课程实施合理有序；学生学习效果便于评价等。

2、评价指标体系

(备注：A 优秀、B 良好、C 合格、D 不合格)

一级指标	评价内容	评价结果	备注
项目设置	1、符合面向岗位的程度	A□、B□、C□、D□	
	2、符合人才培养规格程度	A□、B□、C□、D□	
	3、符合生产工艺流程顺序程度	A□、B□、C□、D□	
	4、大小合适，一个学期可以完成	A□、B□、C□、D□	
课程设置	1、符合项目教学目标	A□、B□、C□、D□	
	2、符合生产标准规定	A□、B□、C□、D□	
	3、各门课程相互联系密切	A□、B□、C□、D□	
	4、各门课程内容选择合理	A□、B□、C□、D□	
项目实施	1、符合产品生产规律程度	A□、B□、C□、D□	
	2、符合教学规律程度	A□、B□、C□、D□	
	3、符合学生认知与能力训练程度	A□、B□、C□、D□	
	4、在规定的时间内得到有效完成	A□、B□、C□、D□	
项目保障	1、教师配备合理	A□、B□、C□、D□	
	2、教学条件配备有保障	A□、B□、C□、D□	
	3、教学时间安排合理	A□、B□、C□、D□	
	4、教学空间利用合理	A□、B□、C□、D□	
实施效果	1、产品符合商品要求程度	A□、B□、C□、D□	
	2、学生理论考核结果	A□、B□、C□、D□	
	3、学生实践动手能力提高程度	A□、B□、C□、D□	
	4、体现专业特色	A□、B□、C□、D□	
评价结果		- A - B - C - D	
一级指标	评价内容	评价结果	备注
项目设置	1、符合面向岗位的程度	A□、B□、C□、D□	
	2、符合人才培养规格程度	A□、B□、C□、D□	
	3、符合生产工艺流程顺序程度	A□、B□、C□、D□	
	4、大小合适，一个学期可以完成	A□、B□、C□、D□	

课程 设置	1、符合项目教学目标	A□、B□、C□、D□	
	2、符合生产标准规定	A□、B□、C□、D□	
	3、各门课程相互联系密切	A□、B□、C□、D□	
	4、各门课程内容选择合理	A□、B□、C□、D□	
项目 实施	1、符合产品生产规律程度	A□、B□、C□、D□	
	2、符合教学规律程度	A□、B□、C□、D□	
	3、符合学生认知与能力训练程度	A□、B□、C□、D□	
	4、在规定的时间内得到有效完成	A□、B□、C□、D□	
项目 保障	1、教师配备合理	A□、B□、C□、D□	
	2、教学条件配备有保障	A□、B□、C□、D□	
	3、教学时间安排合理	A□、B□、C□、D□	
	4、教学空间利用合理	A□、B□、C□、D□	
实施 效果	1、产品符合商品要求程度	A□、B□、C□、D□	
	2、学生理论考核结果	A□、B□、C□、D□	
	3、学生实践动手能力提高程度	A□、B□、C□、D□	
	4、体现专业特色	A□、B□、C□、D□	
评价结果		- A - B - C - D	

项目教学包二

《创意互动书籍设计》

视觉传达设计专业 2019 级创意互动书籍设计项目教学包 实施方案

一、基本信息

项目名称	创意书籍设计	所属学院	艺术设计学院
适用专业	视觉传达设计	年级、班级	视觉 1901-02-03-04-05
项目课程	课程名称		课程负责人
核心课程	书籍装帧设计		赵迪、吴茜
辅助课程 1	插画设计		王晓飞
辅助课程 2	Indesign		吴茜、佐梦迪

注:核心课程负责人为该项目负责人。

二、项目教学目标

1、本专业人才培养目标

本专业旨在培养德、智、体、美全面发展，服务市场、服务社会，掌握视觉传达设计专业所必备的广告策划与文案、广告创意、设计美学等理论知识，具备较强的设计能力及熟练掌握绘图软件的操作能力，具有国际设计文化视野、中国设计文化特色、适应创新时代需求，集传统平面（印刷）媒体和现代数字媒体的特点，在专业设计领域、企业、传播机构、中等院校、出版社从事视觉传播方面的设计、教学、应用研究等工作，具备视觉传达设计岗位核心能力和创新精神的应用型视觉传达专业设计人才。

2、项目教学目标

此项目教学是通过完成创意书籍设计，使学生能够灵活运用书籍设计中的基本理论进行书籍设计与制作，并使用 Indesign 软件制作书籍电子

稿及印刷与制作的相关知识，了解书籍出版策划的流程，培养书籍创意的设计思维，并制作书籍的成品。

3、每门课程教学目标

核心课程《书籍装帧设计》：本课程是培养视觉传达设计专业平面书籍设计师和书籍排版师必须具备的职业能力专业核心课程。本课程需要以下几点教学目标：

1. 能够根据书籍设计的市场调研和设计分析，进行创意设计项目的设计理念定位及产品的设计制作。2. 能够创作设计出符合项目主题的插图。3. 学会运用设计软件制作符合设计制作标准的电子稿作品并制作实物成品。

辅助课程 1《插画设计》：插画设计作为理论实践课程，主要辅助项目“创意书籍整体设计”中的装饰元素设计部分。本课程需要以下几点教学目标：

1、引导学生养成主动为各种设计作品寻找并创造主体性强、形式性强、审美性强的装饰图案的设计习惯，使学生的作品符合形式为内容服务的原则及形式美的规范。2、掌握插画设计工具艺术表现技法。3、掌握不同风格与不同形式的插画的应用设计，形成为不同主题及任务的设计表现插画基础能力以及使作品符合视觉传达艺术设计行业发展所需要的视觉愉悦感设计的能力。

辅助课程 2《Indesign》：《Indesign》作为软件课，主要辅助项目“创意书籍整体设计”的电子文件制作与输出部分。本课程需要以下几点教学目标：

1、图文设计排版、印前的检查、色彩模式的应用、文件格式的输出等内容。2、掌握书籍排版编辑与版式设计的基本理论知识。3、能够可以与输出单位（印刷厂、打印社）进行沟通，并为实物印刷提供印前准备的相关工作。

三、项目教学标准

（一）设计项目内容标准

（1）书籍整体设计方案

①书籍设计定位分析报告（PPT 制作，不少于 25P，内容包括自定义书籍设计的形式、内容、主题定位，包括外部设计的项目和内部设计项目的具体内容设定、设计风格及设计特点说明）

②所制作书籍装饰图案设计说明（PPT 制作，包括书籍外部设计图案装饰，页眉页脚与内页图案设计，包括图案装饰的风格形式、页面的具体设置和参考样式，按部分说明）

③所制作书籍的材料选择和印刷工艺要求分析报告（word 形式，不少于 500 字）

（2）设计电子稿标准

①电子稿内容要与书籍整体设计方案相符。

②电子稿格式要求：ID 格式的电子文件及 PDF 效果文件 40P。

③电子稿质量要求：设计版式合理、色彩运用符合图书主题设计特点，创意表达与书籍内容匹配充分，插图设计与图案装饰设计合理。

④电子稿数量要求：封面 2P，内页 38P。

（3）设计成品标准

①主题:主题明确、符合行业性质、突出企业理念

②版式:版式设计符合书籍的主题特点及视觉观赏特点。

③色彩:色调统一、搭配合理、对比强烈、色相纯度明度运用得美观符合行业特征。

④插图:插图设计准确、图案装饰元素符合书籍设计内容、图形设计形式感强。

⑤材料、工艺和装订形式:符合书籍主题的设计内容和印制的最终效果。

⑥法规:切忌盗用他人版权作品、遵守相关行业法律法规、内容不得出现负面信息和图示。

(二) 行业技术标准

(1) 16K 精装书尺寸标准

①成品尺寸: 260 × 185mm;

②版心尺寸: 215 × 138mm;

③订口对订口: 46mm;

④地脚对地脚: 40mm;

⑤翻口对翻口: 60mm。

(2) 16K 平装书尺寸标准

①成品尺寸: 260 × 185mm;

②版心尺寸: 215 × 138mm;

③订口对订口: 50mm;

④地脚对地脚: 40mm;

⑤翻口对翻口：60mm。

(3) 大 16K 精装书尺寸标准

①成品尺寸：297 × 210mm

②版心尺寸：245 × 165mm;

③订口对订口：48mm;

④地脚对地脚：40mm;

⑤翻口对翻口：54mm

(4) 大 16K 平装书尺寸标准

①成品尺寸：297 × 210mm

②版心尺寸：245 × 165mm;

③订口对订口：50mm;

④地脚对地脚：40mm;

⑤翻口对翻口：52mm

四、课程设置与教学标准

1、各专业项目教学包课程设置及与教学标准的对应关系

附表一：

视觉传达设计专业项目教学包课程设置及与标准的对应关系

开设 学期	项目 名称	项目课程	
		名 称	主 要 教 学 标 准

2020-2021 学年第二学期	创意互动书籍设计	核心课程	书籍装帧设计	<ol style="list-style-type: none"> 1. 具备能够独立完成创意书籍的整体设计的能力。 2. 具有符合所设计项目理念文化特点的能力。 3. 具备统筹书籍设计中的整体规划的能力。 4. 设计作品应具有视觉文化特点的艺术表现形式。 5. 创意书籍整体设计要符合书籍制作、装订与印刷标准。 6. 最终效果展示成品能够具有市场价值。
		辅助课程 1	插画设计	<ol style="list-style-type: none"> 1. 具备主动为各个项目设计主题与形式相统一的插画设计的意识。 2. 具备表现不同主题内容、不同表现技法、不同构图形式插画设计的基础表现能力。 3. 具备表现不同技法使用的等高级表现能力。 4. 具备用插画设计创意项目的应用能力。
		辅助课程 2	Indesign	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能够熟练掌握 Indesign 软件的基本操作(包括图形工具、文字工具、效果工具、表格工具等)和相关应用。 2. 能够独立完成创意书籍的版式设计的电子稿制作。 3. 具备为整个项目提供创意书籍整体设计的电子文件部分的能力(包括图文设计排版、印前的检查、色彩模式的应用、文件格式的输出)。 4. 具备与输出单位(印刷厂、打印社)进行协调,提供印前准备工作的能力。

2、附表二:

视觉传达设计专业项目教学包课程及与培养规格的对应关系

开设学期	项目名称	对应岗位	项目核心课程			项目辅助课程			课程名称	主要目标	主要内容
			课程名称	主要目标	主要内容	课程名称	主要目标	主要内容			

2020-2021 学年第二第四第四学期	创意互动书籍设计	书籍设计师	书籍装帧设计	项目的整体设计与制作	职业伦理: 真诚服务社会, 能够为企业发展和企业利益服务; 建立协作和服务意识; 具有良好的表达、应变和沟通能力, 服务于市场, 服务于社会; 具备对社会的责任感、对客户的责任感、对同行的责任感、对设计的责任感。	项目的插画设计与制作	职业伦理: 培养学生勤奋学习的态度, 严谨求实、创新的工作作风, 有良好的心理素质和职业道德素质; 有高度责任心和良好的团队合作精神; 培养学生具有积极阳光的职业态度, 具有吃苦耐劳的品质, 开拓进取的创业创新精神; 培养学生具有一定的社会交往能力和人际沟通能力。	Idesign	项目的电子稿制作	职业伦理: 培养学生认真求学的学习态度, 诚实守信, 有良好的职业操守; 善于团队协作, 勇于创新; 培养学生正确面对困难的心态和积极阳光的职业态度, 踏实做事, 认真做人; 能够认真对待自己的工作内容和工作职责。
					职业知识: 掌握基本设计方法和设计原理; 了解设计的历史、设计的基本方法; 掌握设计的创意思维方法; 培养与提高设计艺术的审美层次。		职业知识: 能够熟练掌握插画设计的基础部分设计, 掌握一般常见插画设计的创意、设计、处理、表现、具备优秀的美术感和艺术欣赏力, 具有扎实的手绘能力、设计能力和独立创作插图设计等表现能力。			职业知识: 能够熟练掌握 Indesign 软件的基本应用和操作, 能够独立完成创意书籍的设计制作, 为整个项目提供创意书籍整体设计的电子文件部分。
					职业岗位能力: 具备书籍封面设计、书籍内页设计、排版设计等设计能力; 具备书籍实物制作, 了解书籍印刷工艺流程等专业制作能力; 具备设计与印刷排版能力; 具备材料的选择与加工能力; 具备使用计算机完成相关设计作品的的能力。		职业岗位能力: 具备实行多样实践表现技法的能力, 能够掌握插画设计岗位必备知识; 熟练掌握学生实际动手能力, 培养用人单位所需要的实践创新能力; 培养学生的学习能力和创造力, 能够为书籍设计制作进行独立插图设计表现。			职业岗位能力: 具备使用排版软件设计书籍的能力, 能够对版式设计的形式和方法进行有序排列和调整; 熟练掌握软件的编辑方法, 能为书籍设计制作的电子版进行检查与核对; 具备与输出企业进行沟通, 完成实际作品的印刷和发行的能力。
职业岗位素质: 具备身心健康、良好的人文科学素养和一定的美学修养; 诚信、勤奋品格、敬业、合作和创新创业的精神。	职业岗位素质: 能够具备良好的团队合作能力, 积极严谨的工作态度, 具备较强的责任心, 以及善于改变的创意思维表现能力。	职业岗位素质: 能够具备良好的团队协作能力, 积极严谨的设计态度, 具备较强的责任心, 能够对设计作品严格把关, 以及较强的软件整合应用能力。								

五、项目教学进程及内容安排

1、设计 16 周授课任务。

以形成的最终产品（产品、服务、策划或设计方案）作为项目目标，分解成每门课程的教学目标，再将每门课程的目标分解为 16 周的教学目标，按 1~16 教学周的进程进行任务分解并设计，确定每周的教学目标与教学内容。

附表三：

第一至十六周教学内容安排表

周次	项目课程	课程 教学目	对应的培养规格			
			伦理	知识	能力	素质
第一周	项目核心课 《书籍装帧设计》	书籍的历史与发展。	商业设计中应尊重客户，追求工作绩效，创造劳动价值。	书籍的初探；书籍设计的历史与发展。	理解相关概念、要素，掌握分析方法、信息检索能力。	提高设计审美意识、设计事理、方案策划。
	项目辅助课 1 《插画设计》	插画设计的概述	了解插画设计的魅力和商业价值。	插画设计的认识；插画设计的历史与发展。	了解插画设计的相关知识概念。	培养学生具备较好的审美能力和设计表现能力。
	项目辅助课 2 《Indesign》	InDesign 的基础应用和相关知识。	养成学生积极上进的学习态度，认真严谨的设计理念。	具备软件的基础应用能力，能够熟练的操作，并有效率的完成设计任务。	熟练掌握图形工具、钢笔工具的应用。	使学生具备较强的设计能力，具备严谨、认真的设计心态。
周次	项目课程	课程 教学目 标	对应的培养规格			
			伦理	知识	能力	素质
第二周	项目核心课 《书籍装帧设计》	书籍形态设计。	商业设计中应尊重客户，追求工作绩效，创造劳动价值。	书籍的生产过程与书籍设计师与书籍形态设计的概念和内容	理解相关概念、要素，掌握设计方法、设计信息传达能力。	提高设计审美意识、设计分析的能力、学习设计方法的应用。
	项目辅助课 1 《插画设计》	插画设计分类与应用	了解插画设计的魅力和商业价值。	了解插画的分类、熟悉插画设计的应用领域，掌握插画学习的目的。	了解插画设计的功能目的，插画设计的表现领域。	培养学生具备较好的审美能力和学习设计表现方法的能力。
	项目辅助课 2 《Indesign》	InDesign 及工作区域的基本知识(特步标志设计)。	养成学生积极上进的学习态度，认真严谨的设计理念。	掌握钢笔工具的应用，能够结合企业标志进行整合和创新。	具备使用软件图形绘制能力，能够对物体的轮廓和形态进行描绘。	使学生具备严谨，认真的设计心态。
周次	项目课程	课程 教学目 标	对应的培养规格			
			伦理	知识	能力	素质
第三周	项目核心课 《书籍装帧设计》	书籍的外观设计。	文化的传承对书籍外观设计的影响力。	书籍的外观设计及护封设计。	能够准确进行书籍外观设计的信息传达。	培养设计感、设计表达的综合能力以及美学素养。
	项目辅助课 1 《插画设计》	插画设计基础技法	传统工艺制作对插画设计的影响。	插画设计中点、线、面的综合体现	了解插画设计中黑白线条绘画技法绘制插图。	培养学生具备综合审美能力，提升设计作品感染力。

	项目辅助课 2 《Indesign》	软件的基本操作(扉页的设计和制作)。	养成学生积极上进的学习态度,认真严谨的设计理念。	掌握扉页设计的基本流程和相关元素的运用,文字工具的基本应用,能够对色彩进行调整。	具备扉页的设计能力,根据书籍的要求和样式进行扉页编排和字体设定。	使学生具备较强的设计能力职业操守。
周次	项目课程	课程 教学目 标	对应的培养规格			
			伦理	知识	能力	素质
第四周	项目核心课 《书籍装帧设计》	书籍封面的设计要领	文化的传承对书籍封面设计的影响力。	图形设计、书名文字设计、色彩设计、书脊设计、封底设计、勒口设计、腰封设计	能够准确进行书籍封面设计的信息传达。	培养设计感、设计表达的综合能力以及美学素养。
	项目辅助课 1 《插画设计》	插画设计单体表现技法	插画设计中创意思维模式与表达方式的综合使用。	插画设计中人物、动物的表现技法	能够进行艺术插画的准确特征把握,传达插画信息意图。	培养学生具备综合审美能力,达到感性认识的满足。
	项目辅助课 2 《Indesign》	软件工具的基本应用。	养成学生积极上进的学习态度,认真严谨的设计理念。	掌握软件工具栏中的工具应用,结合相应的工具表现不同的艺术效果。	具备图形调整和修改能力,特殊效果添加,多种图形应用的基础能力。	使学生具备软件的操作和使用。
周次	项目课程	课程 教学目 标	对应的培养规格			
			伦理	知识	能力	素质
第五周	项目核心课 《书籍装帧设计》	书籍的色彩规划。	正视创意思维模式与表达方式。创意来源于生活中的细节。	色彩的系统、色彩的性质、色彩三要素、书籍的色彩规划。	了解色彩是书籍设计的主要设计元素之一,掌握色彩的构成要素与表现规律,并能在书籍设计中,准确应用色彩表现主题。	能够把控最终方案的取舍与改进的关系。
	项目辅助课 1 《插画设计》	插画设计单体表现技法	插画设计中创意思维模式与表达方式的综合使用。	插画设计中植物、房屋的表现技法	能够进行艺术插画的准确特征把握,传达插画信息意图。	培养学生具备综合审美能力,达到感性认识的满足。
	项目辅助课 2 《Indesign》	光盘的设计。	养成学生积极上进的学习态度,认真严谨的设计理念	掌握光盘设计的基础知识(规格尺寸、设计风格)能够熟练运用图形工具绘制	具备光盘设计能力,能够对不同类型的光盘进行设计和排版。	使学生具备光盘设计能力和独立完成设计的能力。
周次	项目课程	课程 教学目 标	对应的培养规格			
			伦理	知识	能力	素质
第六周	项目核心课 《书籍装帧设计》	书籍的内部设计	书籍内部设计是传达美与概念主题相结合。	掌握零页设计、其他附件设计相关内容。	能够熟练掌握内部设计设计构成部件的规律与创意表现方法。	提高创意性表达方式和增强职业化设计所具备的专业素养。
	项目辅助课 1 《插画设计》	插画设计组合表现技法	插画设计中需要融入设计情感与想象。	插画设计中小场景的表现技法	能够掌握插画信息表达意图,创造独特的创作意境。	培养学生创性思维能力,制作有情感作品。

周次	项目课程	课程 教学目 标	对应的培养规格			
			伦理	知识	能力	素质
	项目辅助课 2 《Indesign》	企业标志的设计。	养成学生积极上进的学习态度，认真严谨的设计理念。	掌握企业标志的设计方法，对多种图形工具混合应用和特效的添加。	具备标志设计能力根据不同的企业设计多种风格标志并应用。	使学生具备标志设计能力和图标的绘制能力。
第七周	项目核心课 《书籍装帧设计》	书籍的版面设计。	创新意识是设计思维中永远不变的真理。	正文页设计、版面设计、书籍版面设计的三大支柱：正文、标题和页码。	掌握版面设计的创意设计过程与方法，并能完成书籍的版面设计。	提高设计创意表达意识、设计方法、构图创新意识。
	项目辅助课 1 《插画设计》	插画设计特殊表现技法	养成收集插画设计美图习惯，提升专业审美能力。	插画设计中几种艺术表现技法。	能够掌握插画风格特点，把握适用领域。	培养学生创性思维能力，运用不同表现手法进行创造效果体现。
	项目辅助课 2 《Indesign》	企业名片的设计。	养成学生积极上进的学习态度，认真严谨的设计理念。	掌握企业名片以及个人名片的设计能力，并设计不同风格的卡片设计。	具备名片的设计能力，能够对卡片进行不同风格的定位和设计。	使学生具备企业名片和个人名片的设计排版能力。
周次	项目课程	课程 教学目 标	对应的培养规格			
			伦理	知识	能力	素质
第八周	项目核心课 《书籍装帧设计》	书籍的插图设计。	把握创意与表达、传达与设计相互依存关系。	书籍插图分类、插图的设计形式与特点、插图的设计重点。	能够掌握插图设计的形式与技法以及创意表现的方法。	培养清晰的逻辑思维素质。
	项目辅助课 1 《插画设计》	插画设计多种特殊材质表现技法	养成收集插画设计美图习惯，提升专业审美能力。	插画设计中多种材质结合艺术表现技法。	能够掌握插画特殊材质表现，创造独特的创作思维。	培养学生敢于大胆尝试的创新精神。
	项目辅助课 2 《Indesign》	新闻类报纸的设计案例训练。	养成学生积极上进的学习态度，认真严谨的设计理念。	掌握新闻类报纸设计的基本你要求，对报纸的尺寸、风格、文字和版式进行设计。	具备大量文字的排版能力，能够对新闻的图片和文字进行有序的排列和整理。	使学生具备文字编排和图片设计的能力。
周次	项目课程	课程 教学目 标	对应的培养规格			
			伦理	知识	能力	素质
第九周	项目核心课 《书籍装帧设计》	书籍的文字编排。	团队协作意识可以起到事半功倍的效果。	文字版面的编排、文字的图像化、文字的网格设计。	掌握文字编排的技法以及创意表现的方法。	培养整体协调与协作意识。取长补短。

	项目辅助课 1 《插画设计》	插画设计的艺术风格	创意的元素无处不在，简单的艺术形式蕴藏人生哲理。	掌握写实插画设计风格，赋予创造性构思的插画作品精髓。	能够掌握插画艺术风格，创造独特、鲜活的设计作品。	培养学生设计插画作品多层次全方位展现。
	项目辅助课 2 《Indesign》	体育类报纸的设计案例训练。	养成学生积极上进的学习态度，认真严谨的设计理念。	掌握体育类报纸的设计风格，对图片和文字的比例进行调节，熟练掌握多种风格的报纸排版能力。	具备较强的图片处理能力，画面产生较强的视觉冲击力能够对运动类报纸进行编排和调整。	使学生具备版式活跃型的排版能力。
周次	项目课程	课程 教学目 标	对应的培养规格			
			伦理	知识	能力	素质
第十周	项目核心课 《书籍装帧设计》	课内实训	书籍设计也是为人服务的。传达的结果大于设计本身的质量。	目前图书市场书籍的设计特点与分类。	素材分析与整理的的能力。	提高设计后期处理的效果以及对周边环境的影响因素。
	项目辅助课 1 《插画设计》	插画设计的艺术风格	艺术化风格插图的流行起到了对视觉传达的发展。	掌握装饰艺术插画设计风格，赋予创造性构思的插画作品精髓。	学会提炼事物特点，用简练概括的造型将事物直白的表现。	培养学生扩宽自由的表现空间，呈现多种的表现手段。
	项目辅助课 2 《Indesign》	创意书籍封面的设计案例训练。	积极的运用大数据和自媒体，能够参与社会活动，有针对性的开展涉及活动。	掌握书籍封面排版的要求和要素，符合书籍封面设计的要素和意义。	具备书籍封面设计的能力，掌握图形和文字组合的方式，对相关的文字信息进行编排。	使学生具备书籍文字和图片的排版能力。
周次	项目课程	课程 教学目 标	对应的培养规格			
			伦理	知识	能力	素质
第十一周	项目核心课 《书籍装帧设计》	书籍的分类与特征。	设计行业属于服务行业，一切设计是以人为本的。	书籍的分类、各种类别的书籍设计特征。	了解书籍的类别以及每个类别的设计特点，并能在书籍设计中，准确表现每种书籍类别的设计特点。	了解书籍行业规则与设计商业化的原则。
	项目辅助课 1 《插画设计》	插画设计的艺术风格	用插画设计手段，展现真实的生活感和美的感染力。	掌握抽象艺术插画设计风格，赋予个性化视觉特征。	学会使用偶发图形的创作手法进行不同材质的设计。	培养学生利用自然形态事物，进行多种的表现手段。
	项目辅助课 2 《Indesign》	创意书籍目录的设计案例训练	积极的运用大数据和自媒体，能够参与社会活动，有针对性的开展设计活动。	掌握目录的编排方式，对大量的文字处理方法，采用自动的方法生成目录。	具备目录的编排能力，能够对信息的整理有序，化繁为简的设计能力。	使学生具备书籍目录设计和自动生成目录的能力。
周次	项目课程	课程 教学目 标	对应的培养规格			
			伦理	知识	能力	素质

第十二周	项目核心课 《书籍装帧设计》	其他出版物设计	设计最终目的是贯穿整个商业设计的根本。	杂志、宣传册（样本）以及报纸版面设计。	了解杂志、宣传册（样本）以及报纸版面的设计形式与艺术特征，掌握与书籍相关出版物的一般设计规律。	提高设计的传达性与不同的传达媒介展示。
	项目辅助课 1 《插画设计》	插画设计设计准则	设计要遵循一定原则，严谨制作，避免犯错。	掌握插图设计中的构图基本原则。	具备在同一画面空间中遵循空间透视关系，处理表面中穿插表现技巧。	培养插画设计作品中艺术形象的结构配置方法要突出主题增强艺术感染力。
	项目辅助课 2 《Indesign》	创意书籍扉页的设计案例训练。	积极的运用大数据和自媒体，能够参与社会活动，有针对性的开展设计活动。	掌握创意书籍的目录作用和实际意义，能够起到目录的作用，在设计上能够自动生成目录。	具备目录的编排能力，对大量的文字进行有序的整理和编排，能够根据不同的书籍类型进行目录的设计。	使学生具备扉页设计能力和图形的表现能力。
周次	项目课程	课程教学目标	对应的培养规格			
			伦理	知识	能力	素质
第十三周	项目核心课 《书籍装帧设计》	创意书籍设计。	遵循商业规则。	创意书籍、创意书籍的创意表现。	通过理论讲授与实践教学，使学生感受和理解概念书籍设计的内容与含义，掌握概念书籍整体创意设计的过程与方法。	提高设计师应具备的素质。
	项目辅助课 1 《插画设计》	插画在书籍设计中应用	让插画设计成为书籍装帧中一种“有意味的图画”。	掌握书籍插画设计创作中风格定位、表现形式、编排节奏等相关知识技巧。	把握插画设计的节奏编排，覆盖面积以及文中插图等方式。	提高应用型设计师应具备的专业素质。
	项目辅助课 2 《Indesign》	表格的制作的设计案例训练。	积极的运用大数据和自媒体，能够参与社会活动，有针对性的开展设计活动。	掌握表格的制作和设计流程，能够对文本和表格之间进行转换，为书籍添加表格的制作。	具备表格的设计能力能够应对不同工作的需要，进行表格的修改处理和建立。	使学生具备表格的建立和设计能力。
周次	项目课程	课程教学目标	对应的培养规格			
			伦理	知识	能力	素质
第十四周	项目核心课 《书籍装帧设计》	书籍的整体设计。	传达的结果大于设计本身的质量。商业设计要遵循商业规则。	书籍的整体设计。	了解书籍整体设计的主要流程和设计重点，并能结合设计课题完成书籍整体设计。	提高设计创意表达意识、设计方法、思维创新意识。
	项目辅助课 1 《插画设计》	创意书籍整体的设计案例训练	合理使用插图，对插图如何配置，是在整体设计中应该考虑的。	书籍插画整体节奏的多元化表现形态。	把握书籍设计的整体节奏关系，让插画设计元素在书籍中发挥作用。	保持书籍设计整体平稳感，把握设计作品方向和艺术风格。

	项目辅助课 2 《Indesign》	创意书籍整体的设计案例训练(版式与主体内容)	积极的运用大数据和自媒体,能够参与社会活动,有针对性的开展设计活动。	掌握版式的设计形式(根据不同的企业)对文字的处理以及段落的编辑的工作。	具备版式和文字的编辑能力,能够自主创新,能够设计不同类型的创意书籍。	使学生具文字排版和版式设计的能力。
周次	项目课程	课程教学目标	对应的培养规格			
			伦理	知识	能力	素质
第十五周	项目核心课 《书籍装帧设计》	书籍的出版策划。	服务意识是设计行业的共同意识,区别纯艺术与设计的不关系。	书籍的出版策划。	了解书籍出版策划的设计程序和出版发行的特点,并能结合设计课题完成书籍的设计。	提高设计创意表达意识、设计方法、构图创新意识。
	项目辅助课 1 《插画设计》	创意书籍整体的设计案例训练	合理使用色彩表达,是在整体设计中所形成的重要语言。	掌握整体书籍插画的色调选择。	把握书籍设计的整体色调运用,平衡画面协调关系。	把握整体设计作品方向和艺术风格。通过色彩抓住视觉眼球。
	项目辅助课 2 《Indesign》	创意书籍整体的设计案例训练(自检功能印前检查)。	积极的运用大数据和自媒体,能够参与社会活动,有针对性的开展设计活动。	掌握印刷前的检查方法,对文件进行详细的检查,对印刷的形式和成品的质量进行把关。	具备印前和成品的监察能力,能够对印刷品的整体印前的编排熟练掌握。	使学生具文字排版和版式设计的能力。
周次	项目课程	课程教学目标	对应的培养规格			
			伦理	知识	能力	素质
第十六周	项目核心课 《书籍装帧设计》	创意书籍的整体设计与制作。	设计最终目的是贯穿整个商业设计的根本。	掌握创意书籍的创意方法和制作流程。	能够运用所学习的知识应用到创意书籍的设计与制作中。	培养综合设计素质,不仅学会的是一种设计技能也要学会融会贯通。
	项目辅助课 1 《插画设计》	创意书籍整体的设计案例训练	书籍设计的整体节奏形成是由不同元素共同发挥形成的。	合理使用文字与插图设计的关系,把握整体设计中所形成的创作元素。	把握书籍设计文字与插图的编排关系,平衡画面协调性。	使整体设计作品呈现层次分明,相互明确的关系。
	项目辅助课 2 《Indesign》	创意书籍整体的设计案例训练(文件的输出和格式、打包命令)。	积极的运用大数据和自媒体,能够参与社会活动,有针对性的开展设计活动。	掌握文件的输出类型,文件的典型格式、文件的大小、熟练掌握打包命令,防止图片的链接和文字字体的丢失。	具备文件的格式输出能力,能够对图片的链接丢失,文字的字体丢失进行调整。	使学生具文字排版和版式设计的能力。

2、专业实践内容及时间安排。(时间为 1 周,依各专业项目实际而定)

实践时间:教学周第十周(或前后一周调换,按照学校的具体时间安排为主,具体安排在期中考试的后一周)

实践内容:

①图片资料的收集（书籍图片摄影 30 张，文件夹形式上交，且不重复）

②编写市场调研报告（PPT 形式展示）：对书籍市场现状的及与自己即将进行的大作业的内容做针对性的调研并撰写调研 PPT。包括书籍设计中的外观设计、内部设计、零页设计、市场现状、类别特点等方面做细致的记录。

实践要求：按时出勤、听从课程安排，完成实训任务。

实践意义：让学生通过对书籍市场的了解，各类书籍书籍的设计和装帧特点，使学生更加了解书籍的设计特点能对自己即将制作的大作业有指导性的意义。

实训目的：在实践中进行书籍设计与装帧的市场现状的调研，将前期的理论知识应用到实践中，完成后期作业的制作任务。

实训依据：学生在课堂上听课都会有疲劳期，而且理论的知识过多的讲解学生也很难联系到实践中去，为了能够让学生真正的去感受书籍市场的现状，学生也觉的在完成项目作业具有指导性的作用，增加了学生的方向感和自信心。

实训作业的规格要求：书籍设计定位分析报告，PPT 制作，不少于 20P，包括：书名、尺寸、开本、素材来源、内文、装订形式、函套的样式、书籍内容的刚要（精确到页）、设计特色、消费者定位、现有设计风格分析、书籍整体色彩定位、插图设计特点（素材来源）、书籍的装饰图案的设计风格、书籍的设计理念、零页的设计样式及内容。

3、专业答辩内容安排。

答辩内容需具备以下几个方面：

- ①调研 PPT、书稿及创意书籍设计作品成果展示。
- ②学生对自己的整合作品进行口头表述，且时间控制为 3 分钟之内。
- ③教师提出问题及意见，个别学生解答。

六、项目教学考核

项目教学的考核包括单门课程的考核和期末各门课程组合后按项目目标的考核，即每个项目教学都要确定明确单门课程目标的考核办法和项目目标的考核办法（包括理论、实践、产品实物的考核）。

1、课程考核办法：

（1）书籍装帧设计课程（考试）：

总评成绩（100 分）= 平时成绩（30 分）+ 期中成绩（20 分）+ 期末成绩（50 分），每项比例 = 3: 2: 5。

①平时成绩：共计 30 分，占课程总成绩的 30%，包括出勤成绩（10 分）、平时作业成绩（20 分）。任意项低于 1/4 者，缺项者，总成绩为 0，填入成绩管理系统中“平时”项。

注明：出勤情况中（包括学生平时出勤次数、迟到、早退、课堂表现、六不准等情况），缺勤学时超过总学时 1/8 时，该生重修；迟到或早退三次者按缺勤 1 次处理；迟到或早退 30 分钟以上者，按缺勤 1 次处理；违反六不准经警告无效者按缺勤处理。

②期中成绩：共计 20 分，占课程总成绩的 20%，为期中作品成绩（20 分），填入成绩管理系统中“期中”项。

注明:期中成绩中期中作品成绩包括期中作品成绩和其中作品展的成绩各 10 分,未参加期中作品展者一律取消成绩,期末总成绩备注标注为重修。

③期末成绩:共计 50 分,占课程总成绩的 50%,包括期末考试成绩(50 分)。缺少该项,该项成绩计为 0,其他按实际比例核算,填入成绩管理系统中“期末”项。

注明:期末成绩中未参加期末作品展者一律取消成绩,期末总成绩备注标注为重修;在期末考试中缺考、违纪或作弊,该项成绩为无,期末总成绩备注标注为缺考。

(2) 插画设计课程(考试):

总评成绩 = 平时成绩 + 期中成绩 + 期末成绩, 即: 100 分 = 30 分 + 20 分 + 50 分, 每项比例 = 3: 2: 5。

①平时成绩:共 30 分,占课程总成绩的 30%,根据出勤成绩(10 分)、课堂表现成绩(10 分)、平时作业成绩(10 分)等成绩综合确定,任意项缺少,总成绩为 0,填入成绩管理系统中“平时”项。

注明:出勤情况中(包括学生平时出勤次数、迟到、早退、课堂表现、六不准等情况),缺勤学时超过总学时 1/8 时,该生重修;迟到或早退三次者按缺勤 1 次处理;迟到或早退 30 分钟以上者,按缺勤 1 次处理;违反六不准经警告无效者按缺勤处理。

②期中成绩:共计 20 分,占课程总成绩的 20%,包括期中阶段作品成绩(20 分),填入成绩管理系统中“期中”项。

注明：未参加期中作品展者一律取消成绩，期末总成绩备注标注为重修；在期中考试中缺考、违纪或作弊，该项成绩为无，期末总成绩备注标注为缺考。

③期末成绩：共计 50 分，占课程总成绩的 50%，包括期末考试成绩（50 分）。任意项缺少，总成绩为 0，其他按实际比例核算，填入成绩管理系统中“期末”项。

注明：期末成绩中未参加期末作品展者一律取消成绩，期末总成绩备注标注为重修；在期末考试中缺考，一律取消成绩，期末总成绩备注标注为缺考。

（3）InDesign 课程（考试）：

总评成绩 = 平时成绩 + 期中成绩 + 期末成绩，即：100 分 = 30 分 + 20 分 + 50 分，每项比例 = 3: 2: 5。

①平时成绩：共 30 分，占课程总成绩的 30%，根据出勤成绩（10 分）、课堂表现成绩（10 分）、平时作业成绩（10 分）等成绩综合确定，任意项缺少，总成绩为 0，填入成绩管理系统中“平时”项。

注明：出勤情况中（包括学生平时出勤次数、迟到、早退、课堂表现、六不准等情况），缺勤学时超过总学时 1/8 时，该生重修；迟到或早退三次者按缺勤 1 次处理；迟到或早退 30 分钟以上者，按缺勤 1 次处理；违反六不准经警告无效者按缺勤处理。

②期中成绩：共计 20 分，占课程总成绩的 20%，包括期中阶段作品成绩（20 分），填入成绩管理系统中“期中”项。

注明：未参加期中作品展者一律取消成绩，期末总成绩备注标注为重修；在期中考试中缺考、违纪或作弊，该项成绩为无，期末总成绩备注标注为缺考。

③期末成绩：共计 50 分，占课程总成绩的 50%，包括期末考试成绩（50 分）。任意项缺少，总成绩为 0，其他按实际比例核算，填入成绩管理系统中“期末”项。

注明：期末成绩中未参加期末作品展者一律取消成绩，期末总成绩备注标注为重修；在期末考试中缺考，一律取消成绩，期末总成绩备注标注为缺考。

2、项目考核办法(依照项目标准)

根据本学期项目综合训练的要求，全面提高学生的实践能力和综合素质，能够综合的运用所学知识完成创意书籍的设计，并按行业标准的基本要求完成创意书籍的调研报告及成品制作，根据各课程要求确定标准如下：

答辩考核成员：任课教师+专业骨干教师（包括项目包制作成员）

项目考核成绩构成=项目作品成绩+现场项目答辩成绩，即：100 分=70 分+30 分；学分：1 学分。

（1）项目作品成绩（占总成绩 70%）

评分人员：专业任课教师

项目作品成绩 = 书籍整体设计方案+书籍书稿整理+设计电子稿+设计成品，即：70 分 = 10 分+10 分+20 分+30 分，每项比例 = 1：1：2：3。

①书籍整体设计方案成绩标准：包括书籍设计定位分析报告 PPT（不少于 20P，彩色打印，附塑料夹作为封皮）总分 10 分，缺少该项，总分即为 0 分。

具体评分标准：

a. 符合本人创意书籍设计成品的相关内容，并且设计定位准确，整体设计得体、美观、制作精良，得 8-10 分。

b. 基本符合本人创意书籍设计成品的相关内容，并且设计定位基本准确，整体设计一般，制作一般，得 5-7 分。

c. 与本人创意互动书籍设计成品内容相关，但设计定位不够准确，整体设计一般，制作粗糙，得 1-4 分。

d. 与本人内容不符或没有带此项目作品，得 0 分。

②书籍书稿整理评价标准：纸质版打印稿 10 分（不少于 5 页，黑白打印，附塑料夹作为封皮），缺少该项，总分即为 0 分。

具体评分标准：

a. 与本人创意互动书籍设计成品的文字内容完全一致；整体排版设计得体、美观；字体字号使用得体；段落编排合理；得 8-10 分。

b. 与本人创意互动书籍设计成品的文字内容基本一致；整体排版设计一般；字体字号使用一般；段落编排一般；得 5-7 分。

c. 与本人创意互动书籍设计成品的文字内容部分一致；整体排版无设计；无字体字号选择使用默认；无段落编排；得 1-4 分。

d. 与本人内容完全不符或没有带此项目作品，得 0 分。

③设计电子稿评价标准: 电子稿文件 20 分, 电子稿需为 ID 格式的电子文件及 PDF 效果文件 40P, 封面 2P, 内页 38P, 缺少该项, 总分即为 0 分。

具体评分标准:

a. 版式设计合理、色彩运用符合图书主题设计特点, 创意表达与书籍内容匹配且充分表达书籍内容特点, 软件使用熟练, 电子稿符合设计成品制作标准; 得 15-20 分。

b. 版式设计基本合理、色彩运用基本符合图书主题设计特点, 创意表达与书籍内容匹配程度一般且部分表达书籍内容特点, 软件使用一般, 电子稿部分符合设计成品制作标准; 得 10-14 分。

c. 有基本的版式设计、有基本的色彩运用, 与图书主题设计特点符合差, 创意表达与书籍内容匹配程度差且没有表达书籍内容特点, 软件使用差, 电子稿与设计成品制作标准相差甚远; 得 5-9 分。

d. 与本人内容完全不符或没有带此项目作品, 得 0 分。

④设计成品评价标准: 书籍设计成品 30 分, 须带设计成品实物, 书籍内页不少于 40P, 要有封面、书脊、封底、藏书票和零页的设计, 缺少该项, 总分即为 0 分。

具体评分标准:

a. 主题明确、符合行业性质、突出企业理念且无盗用他人版权作品内容、遵守相关行业法律法规、内容没出现负面信息和图示; 版式设计符合书籍的主题特点及视觉观赏特点; 色调统一、搭配合理、对比强烈、色相纯度明度运用得美观符合行业特征; 插图设计准确、图形元素符合书籍设

计内页内容、图形设计形式感强；材料、工艺和装订形式的使用符合书籍主题的设计内容和印制的最终效果；得 20-30 分。

b. 主题不够明确、与行业性质基本符合、有使用他人版权作品的嫌疑、遵守相关行业法律法规、内容没出现负面信息和图示；版式设计基本符合书籍的主题特点及视觉观赏特点；色调不够统一、色彩搭配与运用不够得体与行业特征契合度不够；插图设计一般、图形元素运用与书籍设计内页内容相关度差、图形设计无形式感；材料、工艺和装订形式的使用没有特殊考虑；得 10-19 分。

c. 无主题、与行业性质不符合、有使用他人版权作品的嫌疑、遵守相关行业法律法规、内容出现负面信息和图示；无版式设计；色调不统一、无色彩搭配；有插图但无设计、无图形元素的使用与；无任何材料、工艺和装订形式的使用与考虑；得 5-9 分。

d. 与本人内容完全不符或没有带此项目作品，得 0 分。

(2) 现场项目答辩成绩（占总成绩 30%）

评分人员：专业骨干教师

项目答辩成绩 = 礼仪与体态 + 语言表达能力 + 应变能力，即：30 分 = 10 分 + 10 分 + 10 分，每项比例 = 1: 1: 1。

① 礼仪与体态：共计 10 分。其中包括：礼貌行为与举止 5 分，衣冠整洁 5 分。

具体评分标准：

a. 礼貌行为与举止得体，衣冠整洁得 10 分。

b. 礼貌行为与举止得体，衣冠不整洁得 8 分。

- c. 礼貌行为与举止不得体，衣冠整洁得 6 分。
- d. 礼貌行为与举止不得体，衣冠不整洁得 4 分。
- e. 出现严重举止反常行为得 0 分。

②语言表达能力：共计 10 分。其中包括：设计思路的表达及语言阐述 5 分，语速及时间掌控能力 5 分。

具体评分标准：

- a. 设计思路的表达及语言阐述得体，语速及时间掌控合理得 10 分。
- b. 设计思路的表达及语言阐述得体，语速及时间掌控不合理得 8 分。
- c. 设计思路的表达及语言阐述混乱，语速及时间掌控不合理得 6 分。
- d. 设计思路的表达及语言阐述不合理，语速及时间掌控不合理得 4 分。
- e. 出现严重表达反常行为得 0 分。

③应变能力：共计 10 分。其中包括：有效回答教师提问 5 分，回答语言的逻辑性 5 分。

- a. 有效回答教师提问，语言回答逻辑性强得 10 分。
- b. 回答教师提问回答不合理，语言回答逻辑性强得 8 分。
- c. 回答教师提问回答不合理，语言回答逻辑性差得 6 分。
- d. 答非所问，语言回答逻辑性极差得 4 分。
- e. 出现严重反常行为得 0 分。

注明：未参加答辩者，总成绩为 0，答辩成绩备注标注为缺考；总成绩 < 60 分，总成绩记为不及格；总成绩 ≥ 60 分为合格；总成绩 ≥ 85 分为优秀。

考核要求：答辩时需带调研纸质报告打印稿、书稿打印稿、创意书籍设计作品实物和学期中的教学质量评价表四个要件，结合现场表现进行专业答辩的考核。

附表：

考核成绩评定：（见下表）

艺术设计系 20XX-20XX 学年 20XX 级《创意互动书籍设计》项目期末答辩评定表

答辩班级：_____ 答辩教师：_____ 答辩时间：_____										
项目评分构成组成		项目考核内容及分值分布							成绩评价	
		项目作品成绩 共 70 分 (占总成绩 70%)				现场项目答辩成绩 共 30 分 (占总成绩 30%)				
评分人员		专业任课教师：				专业骨干教师：				
序号	学生姓名	整体设计方案 (10分)	书籍书稿整理 (10分)	设计电子稿 (20分)	书籍设计成品 (30分)	礼仪与体态 (10分)	语言表达 能力 (10分)	应变能力 (10分)	总分	是否合格
01	张小三									
02	李四									
03	王小五									
40	吕芳芳									
答辩总人数			实际人数		缺考人数		合格人数		不合格人数	
分值标准： 项目作品标准：10分：0、1-4、5-7、8-10 20分：0、5-9、10-15、16-20 30分：0、5-9、10-19、20-30 现场项目答辩评分标准：10分：10、8、6、4 ※※缺考人员请在“是否合格”中备注为“缺考”										

七、项目评价

1、评价原则

符合设定的职业岗位；符合岗位伦理、知识、能力、素质规定；符合教学规律；符合学生认知、实践应用能力训练提高规律；完成计划的项目生产产品。

项目相对独立完整，大小适合；项目之间相互联系、辅助，先后顺序合理；项目内课程之间联系密切，相互辅助；项目课程内容选取与安排科学合理；项目课程实施合理有序；学生学习效果便于评价等。

2、评价指标体系

（备注：A 优秀、B 良好、C 合格、D 不合格）

附表四：

项目评价指标体系

一级指标	评价内容	评价结果	备注
项目设置	1、符合面向岗位的程度	A□、B□、C□、D□	
	2、符合人才培养规格程度	A□、B□、C□、D□	
	3、符合生产工艺流程顺序程度	A□、B□、C□、D□	
	4、大小合适，一个学期可以完成	A□、B□、C□、D□	
课程设置	1、符合项目教学目标	A□、B□、C□、D□	
	2、符合生产标准规定	A□、B□、C□、D□	
	3、各门课程相互联系密切	A□、B□、C□、D□	
	4、各门课程内容选择合理	A□、B□、C□、D□	
项目实施	1、符合产品生产规律程度	A□、B□、C□、D□	
	2、符合教学规律程度	A□、B□、C□、D□	
	3、符合学生认知与能力训练程度	A□、B□、C□、D□	
	4、在规定的时间内得到有效完成	A□、B□、C□、D□	
项目保障	1、教师配备合理	A□、B□、C□、D□	
	2、教学条件配备有保障	A□、B□、C□、D□	
	3、教学时间安排合理	A□、B□、C□、D□	
	4、教学空间利用合理	A□、B□、C□、D□	
实施效果	1、产品符合商品要求程度	A□、B□、C□、D□	
	2、学生理论考核结果	A□、B□、C□、D□	
	3、学生实践动手能力提高程度	A□、B□、C□、D□	
	4、体现专业特色	A□、B□、C□、D□	
评价结果		- A - B - C - D	

项目教学包三

《非遗文创系列包装设计》

视觉传达设计专业 2019 级包装设计项目 教学包实施方案

一、基本信息

项目名称	文创系列包装设计	项目编号	XM04B55
适用专业	视觉传达设计	年级、班级	视觉 1901、1902、1903、1904、1905
项目课程	课程名称	课程负责人	
主干课程	包装设计	冯蕾、李洺	
支撑课程 1	标志设计	王爽、吴健	
支撑课程 2	Illustrator	赵迪、董丹妮	

注:核心课程负责人为该项目负责人。

二、项目教学目标

1. 本专业人才培养目标（2021 新编）

本专业培养适合创新时代发展需求，德、智、体、美全面均衡发展，具有一定艺术修养和审美能力和国际设计文化视野；掌握本专业必备的理论基础知识、专业设计知识、视觉传达设计方法和相关技能及一定的外语水平；具备较强的设计表达能力、良好的职业道德和社会责任感，具备在设计公司、企事业单位、科研院所、文化传播机构等传统平面(印刷)媒体和现代数字媒体行业的实践能力、管理能力、创新能力的应用型艺术设计人才。

2. 项目教学目标

此项目教学是通过完成文创系列包装整体设计，使学生能够灵活运用包装设计中的基本理论进行包装设计与制作，了解包装设计与制作的规范流程，培养系列包装的设计思维。利用《标志设计》课程提供系列包装设计的核心思想部分，通过《Illustrator》课程完成系列包装的电子稿，使其从设计质变成实物，从而达到实际项目系列包装整体设计的应用，使传统的包装设计转化为适应互联网+时代现代包装设计，使包装设计涉及的内容更加广泛、商业社会实用性更强，更便于学生的就业需求。

3. 每门课程教学目标

主干课程《包装设计》本课程是培养视觉传达设计专业包装设计师和平面设计师必须具备的职业能力专业主干课程。支撑整体项目实施与操作部分，本课程需要以下几点教学目标：

1) 培养销售包装设计定位能力，使学生能够了解客户要求并进行记录；能收集、整理相关的样品、图片、数据等信息资料；能提出包装设计的初步意见。

2) 培养销售包装设计表现能力，使学生能进行包装纸与标签创意设计、标志设计；能选择一种包装材料进行一般包装容器的造型设计；能进行包装容器的装潢设计和包装产品的视觉传达设计。

3) 培养具备销售包装设计制作能力，使学生能够运用手绘和图形设计软件，完成平面图形制作；能绘制包装容器效果图。

支撑课程 1《标志设计》：本课程使学生了解标志设计的形式、技法、掌握标志策划设计的基本概念和设计流程，同时也能以个人或团队形式熟练完成标志设计中视觉部分的设计内容，同时结合商业案例进行详细的分析和讲解，锻炼学生对标志设计的感受能力、分析能力和审美能力，为后续包装设计课程的品牌设计部分打好基础。

支撑课程 2《Illustrator》：通过本课程的教学，研究和分析设计作品的制作过程和软件应用，开阔设计思维，掌握软件的操作方法，运用软件熟练进行平面设计与制作，学生能够独立完成各类平面设计作品的设计和电子稿制作，为今后的就业打下坚实的技能基础。支撑整体项目“系列包装设计”部分，本课程需要以下几点教学目标：

1) 通过 AI 课程的学习，使学生了解软件的基本功能和基本特性。能够运用软件熟练制作矢量平面设计的作品。

2) 在具有熟练掌握软件应用的同时，也要根据色彩、图形、文字、版式四大要素的要求编辑设计相关作品的的能力，即具有熟练编辑和排版的能力，具有色彩编辑和效果制作与填充的能力，具有文字编辑和创意设计的能力，具有图形编辑和设计制作的能力。

3) 培养学生的软件实际操作能力、创造能力，审美能力和表现能力。通过实际案例的制作增加学生对社会相关实际工作内容的了解，确立学习的重点，提高学生自主学习的目的性和针对性。

三、项目教学标准

(一) 设计项目内容标准

1. 包装设计定位分析报告（PPT 制作，不少于 20P）具体要求如下：

某某商品包装设计的调研报告	
一、该商品自身属性调研	
1. 商品特点 2. 消费人群 3. 企业文化等。	
二、同类商品的资料收集	
目的：寻找参考资料、需求假定竞争对手。 具体内容：举 1-2 个例子，分析其商品包装的特点。 同类商品图片招贴	
三、设计构思：	
设计说明： 包装效果图招贴	

2. 实物制作（10-12 件包装实体，注重陈列效果）具体要求如下：

2019 级《文创风格的系列包装设计》项目作品评价表

作者：	班级：视觉	项目成绩：
项目名称：		
项目包装评价内容		
1. 商品特点：	准确 清晰 模糊	备注：
2. 商品卖点：	突出 一般 没有	备注：
3. 包装图形：	精彩 适合 问题	备注：
4. 品牌文字：	美观 适合 问题	备注：
5. 说明文字：	美观 全面 缺失	备注：
6. 色彩搭配：	和谐 个性 问题	备注：
7. 版式组合：	适合 一般 问题	备注：
8. 创新形式：	优秀 一般 没有	备注：

（二）行业技术标准

参考中华人民共和国劳动和社会保障部制定的《包装设计师》国家职业标准：

助理包装设计师（可根据所从事的工作，选择职业功能一至三的任一项）

职业功能	工作内容	能力要求	相关知识
一、销售包装设计能力	(一) 设计定位	1、能了解客户要求并进行记录 2、能收集、整理相关的样品、图片、数据等信息资料 3、能提出包装设计的初步意见	1、消费心理学基本知识 2、市场营销学基本知识
	(二) 设计表现	1、能进行包装纸与标签创意设计、标志 2、能选择一种包装材料进行一般包装容器的造型设计 3、能进行包装容器的装潢设计和包装产品的视觉传达设计	1、标志、标签与包装纸的基本知识 2、包装容器造型设计基本知识 3、包装装潢设计基本知识
	(三) 设计制作	1、能运用手绘和图形设计软件,完成平面图形制作 2、能绘制包装容器效果图	1、手绘效果图的有关知识 2、图形软性应用与容器制作工艺相关知识

四、课程设置与教学标准

1、各专业项目教学包课程设置及与教学标准的对应关系

附表一：

视觉传达设计专业项目教学包课程设置及与标准的对应关系

开设学期	2020-2021 学年第一学期	
项目名称	国产品牌文创风格包装设计	
主干课程	支撑课程 1	支撑课程 2
包装设计	标志设计	Illustrator
主要教学标准	主要教学标准	主要教学标准

<p>1. 具备销售包装设计定位能力,能够了解客户要求并进行记录;能收集、整理相关的样品、图片、数据等信息资料;能提出包装设计的初步意见。</p> <p>2. 具备销售包装设计表现能力,能进行包装纸与标签创意设计、标志设计;能选择一种包装材料进行一般包装容器的造型设计;能进行包装容器的装潢设计和包装产品的视觉传达设计</p> <p>3. 具备销售包装设计制作能力,能够运用手绘和图形设计软件,完成平面图形制作;能绘制包装容器效果图。</p>	<p>1 培养学生在标志设计中的原创力和表现力。</p> <p>2 能够运用图形设计语意、字体设计、版式、构图、色彩分析等方法进行字体标志、图形标志、综合类标志设计。</p> <p>3 能够完成字体标志设计作品、图形标志设计作品、以及标志图形与字体组合三种设计表现形式。</p> <p>4、能够将标志设计合理的运用到包装以及延展设计中。</p>	<p>1. 使学生了解软件的基本功能和基本特性。能够运用软件熟练制作矢量平面设计的作品。</p> <p>2. 具备在熟练掌握软件应用的同时也能根据色彩、图形、文字、版式四大要素的要求编辑设计相关作品的的能力,即具有熟练编辑和排版的能力,具有色彩编辑和效果制作与填充的能力,具有文字编辑和创意设计的能力,具有图形编辑和设计制作的能力。</p> <p>3. 具备软件实际操作能力、创造能力,审美能力和表现能力。能通过实际案例的制作增加对社会相关实际工作内容的了解,确立学习的重点,提高学生自主学习的目的性和针对性。</p>
---	--	---

2、附表二:

视觉传达设计专业项目教学包课程及与培养规格的对应关系

开设学期	2021-2022 学年第一学期		
项目名称	文创系列包装设计	对应岗位	包装设计师
项目核心课程	项目辅助课程 1	项目辅助课程 2	
包装设计	标志设计	Illustrator	
主要目标	主要目标	主要目标	
完成本学期的包装创意整体设计	完成标志、标准字、组合以及延展设计	完成本学期的包装创意整体设计的电子稿制作	
主要内容	主要内容	主要内容	
职业伦理: 能够培养正确的人生观和价值观;有良好的	职业伦理 商业设计中应尊重客户,追求工作绩效,创造劳	职业伦理: 真诚服务社会,能够为企业发展和企业利益服务;建立协作	

<p>职业道德，诚实守信；有积极阳光的心态，能够主动服务于社会、服务于企业；善于沟通、表达；有较强的责任心，能够对企业负责、对客户负责；为培养良好的职业素养打下基础。</p> <p>职业知识</p> <p>了解包装消费心理学基本知识和市场营销学基本知识。掌握标志、标签与包装纸的基本知识以及包装容器造型设计基本知识，重点掌握包装装潢设计基本知识，熟练掌握手绘效果图的有关知识和形软性应用与容器制作工艺相关知识，设计包装的基本流程。</p> <p>职业岗位能力</p> <p>具备能了解客户要求并进行记录、收集、整理相关的样品、图片、数据等信息资料的能力。具备提出包装设计的方案、进行包装纸与标签创意设计、标志的能力。具备选择包装材料进行一般包装容器的造型设计的能力。具备包装容器的装潢设计和包装产品的视觉传达设计的能力。具备运用手绘和图形设计软件，完成平面图形制作的能力。能具备绘制包装容器效果图的能力。</p> <p>职业岗位素质</p> <p>能够具备良好团队协作能力，积极严谨的设计态度，具备较强的责任心，能够对设计作品严格把关，以及较强的软件整合应用能力。</p>	<p>动价值。</p> <p>建立团队协作和服务意识；</p> <p>职业知识</p> <p>掌握标志的基本设计理论和实践能力；</p> <p>职业能力：能够将设计手法运用到实践中；</p> <p>职业素质</p> <p>理解相关概念、要素，掌握分析方法、信息检索能力。提高设计能力、审美意识和实践能力。</p> <p>职业岗位能力</p> <p>具备能了解客户需求并通过客户所需进行记录、收集、整理相关的调研资料、图片、数据等信息资料的能力。具备提出标志设计的方案、进行标志前期提案的方案设计的能力。具备选择标志后期的制作纸张及延展的设计。具备标志的视觉传达设计的能力。具备运用手绘和图形设计软件，完成平面图形制作的能力。具备绘制标志及后期延展手绘效果图的能力。</p> <p>职业岗位素质</p> <p>能够具备良好团队协作能力，积极严谨的设计态度，具备较强的责任心，能够对设计作品严格把关，以及较强的软件后期和包装设计整合应用能力。</p>	<p>和服务意识；具有良好的表达、应变和沟通能力，服务于市场，服务于社会；具备对社会、对客户的、对同行、对设计的责任感，能够将设计满足企业、社会和个人的需求。</p> <p>职业知识：</p> <p>能够熟练掌握 Illustrator 软件的基本应用和操作，能够独立完成创意项目的设计制作，为整个项目提供设计制作的电子文件部分。</p> <p>职业岗位能力：</p> <p>具备使用矢量设计软件设计项目的能力，具有熟练编辑和排版的能力，具有色彩编辑和效果制作与填充的能力，具有文字编辑和创意设计的能力，具有图形编辑和设计制作的能力。培养学生的软件实际操作能力、创造能力，审美能力和表现能力；设计电子稿符合的设计行业标准，能完成实际作品的印刷和制作的能力。</p> <p>职业岗位素质：</p> <p>有良好的职业素质：有较强的学习的能力、有较强的适应能力、有较强的沟通协调能力，积极严谨的设计态度，具备较强的责任心，能够对设计作品进行把握，具有较强的软件整合应用设计能力。</p>
---	---	--

五、项目教学进程及内容安排

1. 设计 16 周授课任务。

以形成的最终产品（产品、服务、策划或设计方案）作为项目目标，分解成每门课程的教学目标，再将每门课程的目标分解为 16 周的教学目标，按 1~16 教学周的进程进行任务分解并设计，确定每周的教学目标与教学内容。

附表三：

第一至十六周教学内容安排表

周次	项目课程	课程教学目标	对应的培养规格			
			伦理	知识	能力	素质
第一周	项目主干课 《包装设计》	全面了解包装设计。	养成学生积极上进的学习态度，认真严谨的设计理念。	包装的定义、功能、分类、发展历程	能够对包装的常有类别进行区分，明确我们包装设计的潮流方向。	提高设计审美意识、设计事理、方案策划。
	项目支撑课 1 《标志设计》	品牌和标志的概念要素以及市场定位	培养正确的价值观和人生观以及设计感觉	标志设计的概念、价值与功能	理解相关概念、要素，掌握分析方法、信息检索能力。	提高设计审美意识和良好的设计理念。
	项目支撑课 2 《Illustrator》	个人工作区的设置	商业设计中应尊重客户，追求工作绩效，创造劳动价值。	软件概述；学生作品欣赏；课程结构分析与讲解；个人工作区的建立；简单图形工具的使用。	了解软件的基本功能、掌握基本页面的建立的方法、本学期课程的设置及要求，能够建立属于自己的工作区。	使学生具备较强的设计能力，具备严谨、认真的设计心态和职业操守。
周次	项目课程	课程教学目标	对应的培养规格			
			伦理	知识	能力	素质
第二周	项目主干课 《包装设计》	全面了解包装设计。	养成学生积极上进的学习态度，认真严谨的设计理念。	包装的定义、功能、分类、发展历程	能够对包装的常有类别进行区分，明确我们包装设计的潮流方向。	提高设计审美意识、设计事理、方案策划。
	项目支撑课 1 《标志设计》	品牌的调研与展示	提出团队协作和服务意识；	了解国内外优秀品牌并对标志设计的理念进行深入了解	团队协作能力和捕捉、检索、提炼信息能力	提高设计审美意识、设计理念、设计方法
	项目支撑课 2 《Illustrator》	文字海报制作-1	进一步养成严谨的电子稿制作态度。	文字工具的使用；案例的制作及步骤讲解。	了解软件的文字工具的基本功能及使用方法，掌握软件工具在案例中的使用方法及应用。	提高设计审美意识、设计分析的能力、学习设计方法的应用。

周次	项目课程	课程教学目标	对应的培养规格			
			伦理	知识	能力	素质
第三周	项目主干课 《包装设计》	准确的包装定位	与人沟通时的慷慨和包容的素质及团队协作的能力。	掌握包装设计的流程,了解设计包装前市场调查的内容,熟悉包装市场调研问卷的原则。	能在包装设计时进行行之有效的前期准备,能为不同主题的包装提出有针对性的问题,完成调查问卷,便于包装的准确定位。	培养学生认真严谨、勤于思考的设计态度。
	项目支撑课 1 《标志设计》	标志的分类与构成要素	培养清晰的思路和设计理念	标志的概念及分类优秀作品的赏析、不同类别标志的特点以及适用的范畴	能够掌握标志概念和类别	独立自主的设计思维和审美能力
	项目支撑课 2 《Illustrator》	文字海报制作-2	经典案例的学习对设计的影响力。	段落文字的使用;等比工具的使用;案例的制作及步骤讲解。	了解软件的段落工具和等比工具的基本功能及使用方法,掌握软件工具在案例中的使用方法及应用。	使学生具备较强的设计能力,具备严谨、认真的设计心态和职业操守。
周次	项目课程	课程教学目标	对应的培养规格			
			伦理	知识	能力	素质
第四周	项目主干课 《包装设计》	包装的定位表现	养成学生积极上进的学习态度,认真严谨的设计理念。	包装设计的流程、市场调研的几个阶段、调研问卷、调研结果分析、包装的定位	熟练掌握包装设计的流程,了解包装调研的环节,能够独立完成包装的市场调研问卷的包装。	培养设计感、设计表达的综合能力以及美学素养。
	项目支撑课 1 《标志设计》	古代纹样的设计种类调研绘制与应用	文化的传承对标志设计影响力	回顾古代纹样元素及特点并运用到标志设计中	将古代纹样与标志设计合理结合	培养设计综合运用能力
	项目支撑课 2 《Illustrator》	杂志栏目的制作	经典案例的学习对设计的影响力。	文字工具、标尺、图片的置入的使用;案例的制作及步骤讲解。	了解软件的文字工具、标尺、图片的置入的基本功能及使用方法,掌握软件工具在案例中的使用方法及应用。	使学生具备较强的设计能力,具备严谨、认真的设计心态和职业操守。
周次	项目课程	课程教学目标	对应的培养规格			
			伦理	知识	能力	素质
第五周	项目主干课 《包装设计》	完成包装的立体造型	创新意识是设计思维中永远不变的真理。	包装的纸结构表现 包装的容器造型	通过创作包装作品,使学生掌握包装的制作过程,提高创作优秀包装作品的专业能力。	提高创意性表达方式和增强职业化设计所具备的专业素养。
	项目支撑课 1 《标志设计》	标志设计的程序	良好的秩序感	掌握标志设计的步骤	能够按照设计步骤逐步进行标志设计	培养独立自主的逻辑思维
	项目支撑课 2 《Illustrator》	禁止图标的绘制	养成学生积极上进的学习态度,认真严谨的设计理念。	基本绘图工具、路径查找器的使用及效果的添加;案例的制作	了解软件的基本绘图工具、路径查找器的使用及效果的添加的使	使学生具备较强的设计能力,具备严谨、认真的设计心态和职业

周次	项目课程	课程教学目标	对应的培养规格			
			伦理	知识	能力	素质
				及步骤讲解。	用方法及工具特点, 掌握软件工具在案例中的使用方法及应用。	操守。
第六周	项目主干课 《包装设计》	完成包装的立体造型	创新意识是设计思维中永远不变的真理。	包装的纸结构表现 包装的容器造型	通过创作包装作品, 使学生掌握包装的制作过程, 提高创作优秀包装作品的能力。	提高创意性表达方式和增强职业化设计所具备的专业素养。
	项目支撑课 1 《标志设计》	标志设计的原则和设计禁忌	强化服务概念和设计理念	掌握标志的设计方法和规则以及设计注意事项;	能够按照设计方法合理进行设计的同时规避错误事项;	培养清晰的逻辑思维素质。
	项目支撑课 2 《Illustrator》	设计工作室 logo 制作	养成学生认真严谨的设计态度。	位图的编辑; 文字的图形化设计; 轮廓化描边的使用; 案例的制作及步骤讲解。	了解软件中位图的编辑方法、文字的图形化设计、轮廓化描边的使用及工具特点, 掌握软件工具在案例中的使用方法及应用。	提高设计创意表达意识、设计方法、构图创新意识。
周次	项目课程	课程教学目标	对应的培养规格			
			伦理	知识	能力	素质
第七周	项目主干课 《包装设计》	完成包装中的图形方案	把握创意与表达、传达与设计相互依存关系。	包装上图形元素的内容 包装上图形的表现手法	能够用主题图形的种类和不同的表现技法, 从相同的主题自行设计出不同、个性的包装主题图形	提升学生的审美能力, 使学生进一步评价作品中的美。
	项目支撑课 1 《标志设计》	标志设计的技法	把握创意与表达、传达与设计相互依存关系。	掌握标志设计的表现方法	能够对不同品牌的标志进行合理设计;	独立自主的创新思维
	项目支撑课 2 《Illustrator》	包装展开图制作	把握电子稿制作与创意表达的相互实现与依存的关系。	标尺的使用; 颜色的添加; 描边面板的使用; 案例的制作及步骤讲解。	了解软件中标尺的使用、颜色的添加、描边面板的使用及工具特点, 掌握软件工具在案例中的使用方法及应用。	培养清晰的逻辑思维素质。
周次	项目课程	课程教学目标	对应的培养规格			
			伦理	知识	能力	素质
第八周	项目主干课 《包装设计》	完成包装中的文字方案	把握创意与表达、传达与设计相互依存关系。	包装中的文字内容 包装中文字设计的原则	掌握文字编排的技法以及创意表现的方法。	培养整体协调与协作意识。取长补短。
	项目支撑课 1 《标志设计》	标志设计的技法表现	把握创意与表达、传达与设计相互依存关系。	掌握标志设计的表现方法	能够对不同品牌的标志进行合理设计;	独立自主的创新思维
	项目支撑课 2 《Illustrator》	中期作业制作	把握电子稿制作与创意表达的相互实现与依存的关系。	前几节课所学工具的总结; 期中作业的制作及要求讲解。	掌握之前所学工具的使用及工具特点, 能在期中作业中进行使用	使学生具备较强的设计能力, 具备严谨、认真的设计心态和职业

周次	项目课程	课程教学目标	对应的培养规格			
			伦理	知识	能力	素质
第九周	项目主干课 《包装设计》	完成包装中配色方案	正视创意思维模式与表达方式。创意来源于生活中的细节。	包装中色彩的联想 包装中色彩的提取应用	拓宽包装中色彩的应用范畴，传递更加丰富的情感。通过多种包装色彩的应用，使包装更加完整、更趋于商业化。	能够把控最终方案的取舍与改进的关系。
	项目支撑课 1	标志的文字设计	正视创意思维模式与表达方式。创意来源于生活中的细节。	掌握以文字为主体的标志设计形式的表现	能够利用字体变形进行标志创意	创意思维和设计整合能力
	项目支撑课 2 《Illustrator》	过程考试	团队协作意识可以起到事半功倍的效果。	前几节课所学工具的考察。	掌握之前所学工具的使用及工具特点的使用及应用。	培养整体协调与协作意识。取长补短。
周次	项目课程	课程教学目标	对应的培养规格			
			伦理	知识	能力	素质
第十周	项目主干课 《包装设计》	完成包装中版式设计的方案	正视创意思维模式与表达方式。创意来源于生活中的细节。	一、组合形（联合、覆盖、完形与破形）（课堂练习：品牌元素的组合训练） 二、层次与织体	对包装的主立面、侧面、背面进行视觉元素的编排组合，同时引导学生对包装的各个面进行整体的安排。	了解包装行业规则与设计商业化的原则。
	项目支撑课 1 《标志设计》	标志的文字设计整改	设计行业属于服务行业，一切设计是以人为本的。	掌握不断的简化、提炼、整合文字的能力；	能够完成成熟的文字标志设计；	培养准确编辑素材的专业素质。
	项目支撑课 2 《Illustrator》	“花开花落”书籍设计	养成学生积极向上的学习态度，认真严谨的设计理念。	路径查找器、蒙版、透明蒙版、文字工具等工具的使用；案例的制作及步骤讲解。	了解软件中路径查找器、蒙版、透明蒙版、文字工具等工具的使用及工具特点，掌握软件工具在案例中的使用方法及应用。	能够把控最终方案的取舍与改进的关系。
周次	项目课程	课程教学目标	对应的培养规格			
			伦理	知识	能力	素质
第十一周	项目主干课 《包装设计》	完成包装的创意表现	设计最终目的性是贯穿整个商业设计的根本。	包装创意的方法六条	能通过创意案例欣赏，总结创意的方法，找到适合自己的创意点进行表现。	提高设计的传达性与不同的传达媒介展示。
	项目支撑课 1 《标志设计》	标志的图形设计	设计最终目的性是贯穿整个商业设计的根本。	掌握以图形为主体的标志设计形式的表现；	能够利用图形变形进行标志创意	创意思维和设计整合能力
	项目支撑课 2 《Illustrator》	枫叶文字图形创意	设计行业属于服务行业，一切设计是以人为本的。	文字创意设计与制作的基本方法；符号工具组的使用；案例的	了解文字创意设计与制作的基本方法；符号工具组等工具的使用	了解平面设计行业规则与设计商业化的原则。

周次	项目课程	课程教学目标	对应的培养规格			
			伦理	知识	能力	素质
第十二周	项目主干课 《包装设计》	系列包装创意 提升市场调研	培养学生为设计 不断学习的热情。	不同主题系列包 装欣赏与设计技 巧	能够为不同主题 设计系列包装	提高设计后期处 理的作品以及对 周边环境的影响 因素。
	项目支撑课 1 《标志设计》	标志的图 形设计整 改	提出精简概 念	掌握不断的 简化、提炼、 整合文字的 能力；	能够完成成 熟的图形标 志设计；	培养准确编 辑素材的专 业素质。
	项目支撑课 2 《Illustrator》	立体卡通文字 创意	设计最终目的性 是贯穿整个商业 设计的根本。	文字创意设计与 制作的基本方 法；3D 立体字 工具等工具的 使用；案例的 制作及步骤讲 解。	了解文字创意 设计与制作的 基本方法；3D 立体字工 具等工具的 使用及工具特 点，掌握软件 工具在案例中 的使用方法 及应用。	提高设计的传达 性与不同的传达 媒介特点的展 示。
周次	项目课程	课程教学目标	对应的培养规格			
			伦理	知识	能力	素质
第十三周	项目主干课 《包装设计》	系列包装设计 与制作	培养学生为设计 不断学习的热情。	不同主题系列包 装欣赏与设计技 巧	能够为不同主题 设计系列包装	提高设计后期处 理的作品以及对 周边环境的影响 因素。
	项目支撑课 1 《标志设计》	标志图形与文 字的整合	强化设计整合概 念	掌握标志设计中 图形与文字的整 合效果；	能够合理运用设 计手法进行图形 与文字的标志整 合；	培养准确编辑素 材的专业素质。
	项目支撑课 2 《Illustrator》	立体瓶体包装 制作	积极的运用大数 据和自媒体，能 够参与社会活 动，有针对性的 开展设计活动。	瓶体包装设计 与制作的基本方 法；案例的制作 及步骤讲解。	了解瓶体包装 设计与制作的 基本方法及相关 工具的使用，掌 握相关工具在 案例中的使用 方法及应用。	开拓学生视野， 提升设计的综合 能力。
周次	项目课程	课程教学目标	对应的培养规格			
			伦理	知识	能力	素质
第十四周	项目主干课 《包装设计》	系列包装设计 与制作	培养学生为设计 不断学习的热情。	不同主题系列包 装欣赏与设计技 巧	能够为不同主题 设计系列包装	提高设计后期处 理的作品以及对 周边环境的影响 因素。
	项目支撑课 1 《标志设计》	标志设计的专 项应用	创新意识是设计 思维中永远不变 的真理。强化落 地应用的理念。	掌握标志设计的 用途、专项应用 和推广的前期工 作；	能够将标志设计 相关元素进行完 整的汇总	培养明确的主题 概括和表现素 质。
	项目支撑课 2 《Illustrator》	图表的制作	遵循商业规则。	图表工具组的使 用；图表的设计 与制作及步骤 讲解。	了解图表设计 与制作的基本 方法及相关工 具的使用，掌 握相关工	提高设计师应具 备的素质。

周次	项目课程	课程教学目标	对应的培养规格			
			伦理	知识	能力	素质
第十五周	项目主干课 《包装设计》	系列包装设计与制作	培养学生为设计不断学习的热情。	不同主题系列包装欣赏与设计技巧	能够为不同主题设计系列包装	提高设计后期处理的作品以及对周边环境的影响因素。
	项目支撑课 1 《标志设计》	标志的延展设计与应用	服务意识是设计行业的共同意识, 区别纯艺术与设计的区别	将标志设计进行后期延展性设计;	能够快速高效的完成海报版式编辑任务;	培养高效准确的工作素质。
	项目支撑课 2 《Illustrator》	封套混合命令应用	设计制作产业链条内各作业环节的配合与协调的团队意识。	封套混合命令的使用; 相关工具的案例设计与制作及步骤讲解。	了解封套混合工具的基本使用方法, 掌握相关工具在案例中的使用方法及应用。	提高设计创意表达意识、设计方法、思维创新意识。
周次	项目课程	课程教学目标	对应的培养规格			
			伦理	知识	能力	素质
第十六周	项目主干课 《包装设计》	系列包装设计与制作	培养学生为设计不断学习的热情。	不同主题系列包装欣赏与设计技巧	能够为不同主题设计系列包装	提高设计后期处理的作品以及对周边环境的影响因素。
	项目支撑课 1 《标志设计》	标志的延展设计与应用	设计最终目的性是贯穿整个商业设计的根本。	掌握各类型标志设计的表达方法	能够熟练运用图形和文字设计语意进行各类海报招贴的设计。	培养综合设计素质, 不仅是一种设计技能学会融会贯通。
	项目支撑课 2 《Illustrator》	工具总结及期末作业制作	树立爱学习、爱创造、有思想、有能力的设计者习惯的养成。	AI 工具的总结及复习; 期末作业的制作内容及制作要求。	了解常用的 AI 工具的基本使用方法, 掌握相关工具在案例中的使用方法及应用。	养成注重细节、追求完美的设计习惯。

2. 专业实践内容及时间安排。(时间为 1 周, 依各专业项目实际而定)

包装设计课程对“文创风格”系列包装设计相关资料信息的检索、市场调研、素材采集、时间进度的安排。

辽宁传媒学院《包装设计》课程实训报告

姓名		专业	视觉传达设计	年级、班级	1901
实训时间	2021 年 10 月	实训地点	校内及校外超市场地	任课教师	冯蕾
项目名称	某某商品包装的调研实践实训报告				

报告内容	<p>实训具体内容:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 该商品自身属性调研, 包括商品特点、消费人群、企业文化等。 2. 同类商品的资料收集, 目的寻找参考资料、需求假定竞争对手。 3. 为该商品设计全新的包装, 将设计过程中的问题进行总结, 形成调研问卷。 4. 完成调研报告。
	<p>实训过程:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 主题选定——按选定范围自行选定主题。(课前准备) 2. 相关资料收集——课下时间, 利用网络或其他方式完成。(时限: 一周) 3. 商场资料收集——课下时间深入市场进行调研。(时限: 与相关资料收集同时完成) 4. 展开创作, 完成调研问卷。 5. 完成调研报告
	<p>实训成果:</p> <p>见附件: 1. 该商品包装设计的调研报告。 2. 该商品包装调研问卷原稿。</p>
<p>教师评语:</p> <p style="text-align: center;">成绩: _____ 教师签名: _____</p>	

六、项目教学考核

项目教学的考核包括单门课程的考核和期末各门课程组合后按项目目标的考核, 即每个项目教学都要确定明确单门课程目标的考核办法和项目目标的考核办法(包括理论、实践、产品实物的考核)。

1. 课程考核办法:

(1) 包装设计课程:

《包装设计》课程反转课堂成绩单（教学日志成绩页）

学号	姓名	主述	主述	辅述	辅述	辅述	辅述	辅述	辅述	辅述	平时成绩	期中作品	期末作品	期末卷子	期中成绩	期末成绩
	满分	30	30	10	10	5	5	5	5	5	100					
	优秀	28	28	9	10	4	4	5	5	5	98					
	良好	24	24	8	8	4	4	4	4	4	84					
	中	22	22	7	7	4	4	4	4	4	78					
	差	18	18	3	3	3	3	3	4	4	59					

成绩构成:

- 1、总成绩=平时成绩 20%+期中作品 30%+期末作品 50%
- 2、平时成绩=主述 1+主述 2+辅述 1+辅述 2+辅述 3+辅述 4+辅述 5+辅述 6+辅述 7，平时成绩满分为 100 分，、超过 100 分按 100 分计算。在成绩中占比 30%。
- 3、期中成绩=期中作品 50%+平时成绩 50%，期中成绩满分为 20 分。
- 4、期末成绩=期末卷纸 20%+期末作品 60%+阶段平时成绩 20%，期末成绩满分为 50 分。

(2) 标志设计课程:

总评成绩（100 分）= 平时成绩（30 分）+ 期中成绩（20 分）+ 期末成绩（50 分），每项比例 = 3: 2: 5。

①平时成绩: 共计 30 分, 占课程总成绩的 30%, 包括出勤成绩(10 分)、平时作业成绩(20 分)(包括课堂练习和课后作业)。任意

项低于 1/4 者，缺项者，总成绩为 0，填入成绩管理系统中“平时”项。

注明：出勤情况中（包括学生平时出勤次数、迟到、早退、课堂表现、六不准等情况），缺勤学时超过总学时 1/4 时，该生重修；迟到或早退三次者按缺勤 2 次处理；迟到或早退 30 分钟以上者，按缺勤 1 次处理；违反六不准经警告无效者按缺勤处理。

②期中成绩：共计 20 分，占课程总成绩的 20%，包括期中作品成绩（10 分）、期中考试成绩（10 分）。任意项缺少，总成绩为 0，填入成绩管理系统中“期中”项。

注明：期中成绩中期中作品成绩包括期中作品成绩和期中作品展的成绩各位 5 分，未参加期中作品展者一律取消成绩，期末总成绩备注标注为重修；在期中考试中缺考，一律取消成绩，期末总成绩备注标注为缺考。

③期末成绩：共计 50 分，占课程总成绩的 50%，包括期末作品成绩（15 分）、期末考试成绩（20 分），期末作品展示成绩（15 分）。任意项缺少，总成绩为 0，其他按实际比例核算，填入成绩管理系统中“期末”项。

注明：期末成绩中未参加期末作品展者一律取消成绩，期末总成绩备注标注为重修；在期末考试中缺考，一律取消成绩，期末总成绩备注标注为缺考。

（3）Illustrator 课程：

总评成绩（100 分）= 平时成绩（30 分）+ 期中成绩（20 分）+ 期末成绩（50 分），每项比例 = 3: 2: 5。

①平时成绩：共计 30 分，占课程总成绩的 30%，包括出勤成绩（10 分）、平时作业成绩（20 分）（包括晚自习作业）。任意项低于 1/4 者，缺项者，总成绩为 0，填入成绩管理系统中“平时”项。

注明：出勤情况中（包括学生平时出勤次数、迟到、早退、课堂表现、六不准等情况），缺勤学时超过总学时 1/4 时，该生重修；迟到或早退三次者按缺勤 2 次处理；迟到或早退 30 分钟以上者，按缺勤 1 次处理；违反六不准经警告无效者按缺勤处理。

②期中成绩：共计 20 分，占课程总成绩的 20%，包括期中作品成绩（10 分）、期中考试成绩（10 分）。任意项缺少，总成绩为 0，填入成绩管理系统中“期中”项。

注明：期中成绩中期中作品成绩包括期中作品成绩和其中作品展的成绩各位 5 分，未参加期中作品展者一律取消成绩，期末总成绩备注标注为重修；在期中考试中缺考，一律取消成绩，期末总成绩备注标注为缺考。

③期末成绩：共计 50 分，占课程总成绩的 50%，包括期末作品成绩（15 分）、期末考试成绩（20 分），期末作品展示成绩（15 分）。任意项缺少，总成绩为 0，其他按实际比例核算，填入成绩管理系统中“期末”项。

注明：期末成绩中未参加期末作品展者一律取消成绩，期末总成绩备注标注为重修；在期末考试中缺考，一律取消成绩，期末总成绩备注标注为缺考。

2. 项目考核办法(依照项目标准)

项目考核总成绩=项目作品+项目答辩，即：100 分=70 分+30 分

(1) 项目作品（占总成绩 70%）

总评成绩 = 包装整体设计方案 + 设计电子稿 + 设计成品 + 设计整合，
即：70 分 = 10 分 + 20 分 + 30 分 + 10 分，每项比例 = 1: 2: 3: 1。

①包装整体设计方案成绩标准：包括包装设计定位分析报告 PPT（不少于 25P，打印出来）5 分；所制作包装插图设计与说明（PPT 格式，需打印）3 分；所制作包装的材料选择和印刷工艺要求分析报告（word 形式不少于 500 字，需打印）2 分；总成绩为 10 分，缺少任意一项即为 0 分）

②设计电子稿成绩标准：包括电子稿内容要与包装整体设计方案相符，（电子稿虚伪 AI 格式的电子文件及 PDF 效果文件 40P，）10 分；电子稿质量要求：设计版式合理、色彩运用符合包装主题设计特点，创意表达与包装内容匹配充分，插图设计合理，10 分。总分 20 分，电子稿内容与主题方案不相符或缺少任意一项即为 0 分。

③设计成品成绩标准：包括主题明确、符合行业性质、突出企业理念且禁止盗用他人版权作品、遵守相关行业法律法规、内容不得出现负面信息和图示 10 分；版式设计符合书籍的主题特点及视觉观赏特点，5 分；色彩：色调统一、搭配合理、对比强烈、色相纯度明度运用得美观符合行业特征，5 分；插图设计准确、图形元素符合书籍设计内页内容、图形设计形式感强，5 分；材料、工艺和装订形式：符合包装主题的设计内容和印制的最终效果，5 分；总分 30 分。

④设计整合程度：（包括：插图绘制部分是否符合包装设计内容 3 分，所有电子稿制作部分需要使用 Illustrator 软件进行制图 3 分，整体制作是否符合创意要求并进行最终的实施 4 分。总分 10 分，以上缺少任意一项即为 0 分）

（2）项目答辩（占总成绩 30%）

总评成绩 = 礼仪与体态+语言表达能力+应变能力，即：30 分 = 10 分+10 分+10 分，每项比例 = 1: 1: 1。

①礼仪与体态：共计 10 分。其中包括：礼貌行为与举止 5 分，衣冠整洁 5 分。

②语言表达能力：共计 10 分。其中包括：设计思路的表达及语言阐述 5 分，语速及时间掌控能力 5 分。

③应变能力：共计 10 分。其中包括：有效回答教师提问 5 分，回答语言的逻辑性 5 分。

注明：未参加答辩者，总成绩为 0，期末总成绩备注标注为缺考。

七、项目评价

1. 评价原则

符合设定的职业岗位；符合岗位伦理、知识、能力、素质规定；符合教学规律；符合学生认知、实践应用能力训练提高规律；完成计划的项目生产产品。

项目相对独立完整，大小适合；项目之间相互联系、支撑，先后顺序合理；项目内课程之间联系密切，相互支撑；项目课程内容选取与安排科学合理；项目课程实施合理有序；学生学习效果便于评价等。

2. 评价指标体系

（备注：A 优秀、B 良好、C 合格、D 不合格）

附表四：

项目评价指标体系

一级指标	评价内容	评价结果	备注
项目设置	1、符合面向岗位的程度	A□、B□、C□、D□	
	2、符合人才培养规格程度	A□、B□、C□、D□	
	3、符合生产工艺流程顺序程度	A□、B□、C□、D□	

	4、大小合适，一个学期可以完成	A□、B□、C□、D□	
课程设置	1、符合项目教学目标	A□、B□、C□、D□	
	2、符合生产标准规定	A□、B□、C□、D□	
	3、各门课程相互联系密切	A□、B□、C□、D□	
	4、各门课程内容选择合理	A□、B□、C□、D□	
项目实施	1、符合产品生产规律程度	A□、B□、C□、D□	
	2、符合教学规律程度	A□、B□、C□、D□	
	3、符合学生认知与能力训练程度	A□、B□、C□、D□	
	4、在规定的时间内得到有效完成	A□、B□、C□、D□	
项目保障	1、教师配备合理	A□、B□、C□、D□	
	2、教学条件配备有保障	A□、B□、C□、D□	
	3、教学时间安排合理	A□、B□、C□、D□	
	4、教学空间利用合理	A□、B□、C□、D□	
实施效果	1、产品符合商品要求程度	A□、B□、C□、D□	
	2、学生理论考核结果	A□、B□、C□、D□	
	3、学生实践动手能力提高程度	A□、B□、C□、D□	
	4、体现专业特色	A□、B□、C□、D□	
评价结果		- A - B - C - D	

项目教学包四

**《非遗数字博物馆网站设计
与制作》**

视觉传达设计专业 2019 级非遗数字博物馆网站设计与制作项目教学包实施方案

一、基本信息

项目名称	非遗数字博物馆网站设计与制作	所属学院	艺术学院
适用专业	视觉传达设计	年级、班级	2019 级 1-2-3-4-5 班
项目课程	课程名称	课程负责人	
核心课程	网页设计	王爽、徐昇	
辅助课程 1	Animate	董丹妮	
辅助课程 2	UI 设计	吴健、孟辉	

注:核心课程负责人为该项目负责人。

二、项目教学目标

1、本专业人才培养目标

本专业旨在培养德、智、体、美全面发展，服务市场、服务社会，掌握视觉传达设计专业所必备的广告策划与文案、广告创意、设计美学等理论知识；集传统平面（印刷）媒体和现代数字媒体等特点，具备较强的视觉传达设计能力，熟练掌握各种绘图软件；具有一定的创新精神和团队协作意识；具有国际设计文化视野、中国设计文化特色、适应现代传媒产业需要的、较好的综合素质；毕业生可在企业、传播机构、出版社等单位岗位从事视觉传播设计、教学、应用等工作的应用型人才。

2、项目教学目标

此项目教学是通过完成非遗数字博物馆网站的设计与制作,使学生能够灵活运用网页界面设计原理和网页制作软件进行网站的设计与制作,了解网页制作的流程,培养互联网设计思维,运用视觉元素整合网站内容,更便于学生的就业需求。

3、每门课程教学目标

核心课程《网页设计》:介绍网页界面设计有关知识和 Web 页制作技术和制作工具,使学生对网页设计中的排版、配色、布局有清楚认知,并使学生具有解决一般网页制作问题的能力,完成网页设计与制作任务,为今后从事网页设计与制作工作打下基础。

- 利用《FLASH》课程提供网页动态效果
- 利用《UI 设计》课程提供网页图标及矢量图形的设计

三、项目教学标准

(一)设计项目内容标准

(1) 非遗数字博物馆网页设计与制作要求

①项目主题为辽传非遗数字博物馆,对非遗及辽传数字博物馆有一定的了解并调研,需要设计出网站策划书一份。

②网站页面不少于六个(包含首页),页面风格符合数字非遗的特点,网站涉及内容全面,包括:数字非遗、文化非遗、云游非遗等信息页面。

③以用户的视觉体验为中心,遵循网站视觉设计规范

一、非遗数字博物馆网站制作要求

①网站首页：背景音乐、滚动文字、浮动层（选作加分项：导航条鼠标经过图像 FLASH 图片动态效果）

②简介：以文字为主适当添加图片 插入透明 FLASH 效果

③产品展示：以图片为主，包括 GIF 动画鼠标经过图像等

④客户留言：插入真正的表单内容 包括文本域、单选框、列表/菜单、留言等内容

⑤视频专区：插入相关视频

（二）行业设计标准——界面用户体验设计原则与规范

（1）应该遵循的基本原则

无论是控件使用，提示信息措辞，还是颜色、窗口布局风格，遵循统一的标准，做到真正的一致。

（2）页面外观规范

a 普通页面 宽度 750px b 宽带页面 宽度 900px c 自适应页面 宽度 100% d 其他页面 宽度 50px

页面版式：基本元素就是将其中任意几块元素拼接起来形成所需网页版块。

版块组合形式：版块元素之间距为 8PX, 同名版块元素间的距离为 6PX

(3) 色彩规范

(4) 字体规范

①文字格式

12 号字格式: 字号 12 px | 字体 宋体&Arial | 行距
21 px |

粗体&细体 |

14 号字格式: 字号 14 px | 字体 宋体&Arial | 行距
24 px |

粗体&细体 |

10 号字格式: 字号 10 px | 字体 Arial | 行距
无 细体

20 号字格式: 字号 20 px | 字体黑体&Arial | 行距无
细体

②连接样式

动态链接样式: 鼠标初始: 颜色 #000099 ■ | 状态下划
线 --

③标题样式

a 版块标题： 20 号文字格式 = 字号 20 px | 字体黑体 | 细体

b 一类标题： 14 号文字格式= 字号 14 px | 字体宋体&Arial |

粗体

c 二类标题： 14 号文字格式 = 字号 14 px | 字体宋体&Arial | 细体 行距 24 px

d 三类标题： 12 号文字格式= 字号 12 px | 字体宋体&Arial | 粗体 行距 21 px

e 正文标题： 20 号文字格式 = 字号 20 px | 字体黑体&Arial |

细体 | 颜色#333333 ■ | 行距无

(5) 图片规范

比例 4:3 | 尺寸种类 280*210 | 应用焦点图

130*98 | 应用通栏图片列表

120*90 | 应用图文混排图片列表

100*75 | 应用图片列表

图片规格

- 1、文件小而且画质要相对清晰。一般 300K 左右，不能超过 500K。
- 2、图片格式为 jpg、gif、png 的格式。
- 3、必须是 RGB 色的图片，CMYK 等标准的无法显示。

四、课程设置与教学标准

- 1、各专业项目教学包课程设置及与教学标准的对应关系

附表一：

视觉传达设计专业项目教学包课程设置及与标准的对应关系

开设学期	项目名称	项目课程	
		名称	主要教学标准
2021-	非遗数字博	核心课程	网页设计 一、网页界面设计标准 1. 具备能够独立完成网页界面设计的能力。 2. 具有网页页面排版能力。 3. 具备统筹网页布局的整体规划能力。 4. 能根据产品的不同品类、特征，设计出不同风格的网页界面效果。 二、网页制作标准 1、掌握网页命名及文档规范要求 2、掌握网页界面设计范围及尺寸

2022 学年第二学期	物馆网站设计与制作	辅助课程 1	Animate	<p>1. 熟悉 Animate 中舞台、时间轴、图层的使用。</p> <p>2. 掌握元件、实例与库资源的使用，学会绘制简单的矢量图。</p> <p>3. 掌握文本、图片的导入、视频和声音的处理。</p> <p>4. 掌握 Animate 中常用的动画以及镜头的使用。</p> <p>5. 按钮以及简单动作脚本的使用。</p> <p>6. 理解 Animate 动画制作的流程及制作过程中所需注意的问题。</p>
		辅助课程 2	UI 设计	<p>1、通过对本课程的学习，使学生从心理学、人机工程学、设计艺术出发，掌握硬件人机界面与软件人机界面方法、理论与设计实例，探索新的交互技术。</p> <p>2、通过本课程的学习，学生应该掌握软件的基本操作，并初步具备：UI 界面设计能力；</p> <p>3、通过本课程的教学，我们重要的是培养学生观察生活、体验生活、体验、审美能力、吃苦精神和激发学生的创造能力的方法和手段</p>

注：将项目教学标准分解到各门课程中。

2、附表二

视觉传达设计专业项目教学包课程及与培养规格的对应关系

开设学期	项目名称	对应岗位	项目核心课程		项目辅助课程 1		项目辅助课程 2		
			名称	主要目标 主要内容	名称	主要目标 主要内容	名称	主要目标 主要内容	主要内容
2021-2022 学年第二学期	非遗数字博物馆网站	网页设计师	网页设计	<p>辽传非遗数字博物馆网站设计</p> <p>伦理：能够建立起用户意识，注重用户体验；</p> <p>知识：1、建立网站站点 2、界面设计视觉规范 3、DW 软件操作技巧 4、代码插入能力：能够根</p>	Flash	<p>完成学期项目电子文件并完</p> <p>伦理：能够团队协作，建立协作和服务意识；</p> <p>知识：掌握软件核心功能，并且能够独立完成预期动画效果；</p> <p>能力：能够独立制作素</p>	UI 设计	<p>APP 主题界面的设计和精细 ICON 图标设计为非遗数字博</p> <p>伦理：能够团队协作和服务意识；</p> <p>知识：UI 设计的发展、设计原则、表现方法和制作技能，。</p> <p>能力：掌握移动设备主题 APP 界面设计、图标设计、电</p>	

设计 与 制 作		计 与 制 作	据非遗数字 博物馆内容 搜集文字、图 片资料,完成 界面排版并 利用 DW 制作 成网页效果。 素质:培养独 立、准确、高 效的职业素 质。	成 网 页 镶 嵌	材、掌握动 画效果规 律; 素质:培养 独立、准确、 高效的职业 素质。	物 馆 网 站 添 加 图 片 和 设 计 手 机 界 面。	子杂志类 app 宣传编排设 计、电商类 app 界面、图标、 运营图设计。 素质: 对知识进行积 累,培养自己 对美的感受能 力。
-------------------	--	------------------	--	-----------------------	--	--	---

五、项目教学进程及内容安排

1、设计 16 周授课任务。

以形成的最终产品（产品、服务、策划或设计方案）作为项目目标,分解成每门课程的教学目标,再将每门课程的目标分解为 16 周的教学目标,按 1~16 教学周进程进行任务分解并设计,确定每周的教学目标与教学内容。

第一至十六周教学内容安排表

周次	项目课程	教学 目标	对应的培养规格			
			伦理	知识	能力	素
第一周	项目主干课	网 页 制 程 流 程 及 介 绍 软 件 界 面 介 绍	商 业 设 计 中 应 尊 重 客 户 求 工 作 效 果 创 造 劳 动 价 值。	1、掌握网页设计制作 流程 2、掌握课程整体要求 3、熟悉软件界面、创 建网站站点	理 解 相 关 概 念、 要 素,掌 握 网 页 制 作 流 程,理 解 站 点 含 义	提 高 设 计 审 美 意 识、 设 计 例 方 案 策 划。
	项目支撑课 1	软 件 以 及 基 础 知 识 讲 解	能 够 培 养 正 确 人 生 观 和 价 值 观,有 良 好 的 职 业 道 德。为 培 养 良 好 的 职 业 素 养 打 下 基	1、掌握 flash 概述, 常用软件的安装 2、掌握 Flash 软件用 途 3、掌握软件基本知识 4、掌握软件基本工具 使用 5、掌握帧的基本使用 方法	1、会安装 flash 软件 2、会用基本绘制 图形工具绘制标 志及吉祥物 3、会通过帧的创 建制作逐帧动画	提 高 设 计 审 美 意 识、 设 计 理 方 案 策 划。

			础	5、掌握逐帧动画的基本使用方法		
	项目支撑课 2	了解界面概念, UI 设计发展趋势	建立学生的自信心, 了解当前社会前沿设计	交互界面设计概述 什么是交互设计 交互设计的发展历程	认识交互界面设计与以往的设计有何不同	提前把握市场动态的素质
周次	项目课程	教学目标	对应的培养规格			
			伦理	知识	能力	素质
第二周	项目主干课	掌握 DW 软件界面及 HTML 文档的基础知识	商业设计中应尊重客户, 追求工作效率, 创造劳动价值。	网页制作原理 1、掌握网页用户界面的要求 2、掌握 HTML 文档的基础知识	1、创建超级链接 2、插入图片 3、插入文字并调节文字大小、颜色 4、能够完成网页基础页面设置	提高设计审美意识、设计分析的能力、学习设计方法的应用。
	项目支撑课 1	文字修改设计	提出协作和服务意识;	1、掌握任意变形工具的使用 2、掌握染料桶工具的使用 3、掌握墨水瓶工具的使用 4、掌握组合快捷键的使用	1 通过本次教学, 学生能够运用 Flash 工具中的任意变形工具, 染料桶工具, 墨水瓶工具来绘制吉祥图案 2、会 Flash 路径工具的使用技巧 3、会结合基本图形创建补间动画	培养细心软件素质。 培养耐心的学习素质。
	项目支撑课 2	分型交互设计的类型和设计流程;	要站在不同的角度来进行思考并筛选。	了解行业特征及类型和掌握正确的设计流程是做出一个好设计的前提条件	了解各行业特征和正确对待设计流程	在同学科上掌握不同特色。
周次	项目课程	教学目标	对应的培养规格			
			伦理	知识	能力	素质
第三周	项目主干课	个人主页制作	有耐心有定力是职业生涯中必不可少的道德	通过学习本节课能够掌握网站制作的基本步骤, 知道个人主页布局及相关内容	利用切图软件并按照功能进行切图, 完成网页交互功能	了解网页属于社会化群体, 必须通过团队协作才能完成
	项目支撑课 1	图形元件和实例的使用, 变形工具使用, 场景	能够培养正确人生观和价值观, 有良好的职业道德。为培养良好的职业素质	掌握创建文本的方法 掌握文本属性的修改方法 掌握创建逐帧动画的方法	会对创建的文本制作补间动画 会将所学的制作用拓展到项目作业非遗数字博物馆网站中 flash 的动态文本展示效果	提高创意表达方式和增强职业设计所具备的素养。

		设计	养打下基础			
	项目支撑课 2	学习如何调研	善于挖掘身边细微的生活以及事物,经过头脑的有机结合创造出不可思议的美丽。	了解调研对我们设计上的重要性,正确的调研方向能让设计更简单。	需求研究 用户研究 任务分析	养成调研分析的好习惯,这也是一位优秀设计师的基本素质
周次	项目课程	教学目标	对应的培养规格			
			伦理	知识	能力	素质
第四周	项目主干课	个人主页(二)——二级页面的制作	有耐心有定力是职业生涯中必不可少的道德	网站二级页面生成原理	生成二级页面并为二级页面添加相应内容	了解网页属于社会化群体,必须通过团队协作才能完成
	项目支撑课 1	颜色和渐变填充的应用	能够培养正确人生观和良好的职业道德。	掌握 flash 油漆桶工具 2、掌握 Flash 渐变 3、会使用绘图工具进行整体设计 4、掌握软件基本工具使用	了解网页中的简单透视能够搭配合理的网页色彩会应用软件进行色彩搭配整体色彩适合非遗数字博物馆属性	培养独立的逻辑思维
	项目支撑课 2	信息设计信息图	调研、分析和整理每一个步骤都很重要,每一个环节必须衔接紧密,任何一步都需要准确无误,细心耐心是非常必要的。	信息设计信息的视觉表达 视觉信息的涵义 视觉信息的整合 听觉与触觉信息设计	了解什么是信息图,信息图应该怎样表达	精炼的设计师基于繁琐信息中的反复筛选和提炼
周次	项目课程	教学目标	对应的培养规格			
			伦理	知识	能力	素质
第五周	项目主干课	淘宝店铺设计的特点	充分考虑客户需求,以客户需求为第一位	1、电商网站设计特点 2、图片、文字、色彩的重要性 3、表单的设置	1、应对主流电商视觉营销设计风格 2、设置热点链接 3、创建子页面 4、在不同页面中分别插入 FLASH 文字、按钮、插入插	提高创意性表达方式和增强职业化设计所具备的专业素养。

					件、视频	
	项目支撑课 1	绘制对象综合应用	有良好的团队意思和进取心态。	了解对象模式 2、掌握对象模式和基础模式的区别 3、会使用绘图工具进行绘画 4、愤青软件中的不同模式的不同用途	能够绘制需要动画元素 能够制作简单补间动画 能够对静态图像进行动画设计 4、对整体动画的把握	提高设计表达意识、设计方法、创新意识。
	项目支撑课 2	如何设计交互界面,交互界面设计的原则是什么	大胆想象,细致的观察会带给人们更大的惊喜	交互设计 交互设计的类型 交互设计的原则	各学科有各自的特点,了解各自的原则进行设计	坚持设计原则对相应学科是非常重要的,也是成功的关键
周次	项目课程	教学目标	对应的培养规格			
			伦理	知识	能力	素质
第六周	项目主干课	淘宝店铺草图设计	创新意识是设计思维中永远不变的真理。	1、淘宝店铺不同风格赏析 2、平台网页设计师主要工作任务	1、能够设计淘宝主页页面。 2、能够运用所学知识将网页元素利用软件合理安排出来。 3、将之前所讲内容进行实践,检测学生对软件的掌握情况以及灵活运用能力。	提高设计创意表达意识、设计方法、构图创新意识。
	项目支撑课 1	FLASH 中文本的使用	绿色设计的把握,吸引眼球的同时要把握尺度。	掌握文本在应用中的选择 掌握本文属性的修改方法 掌握创建逐帧动画的方法	会对创建的文本制作补间动画 会将所学的制作拓展到项目作业 数字博物馆网站中 flash 的动态文本展示效果	培养清晰逻辑思维素质。
	项目支撑课 2	界面的整体设计,通过对成功案例分析	认清自己、认清环境,知己知彼百战百胜。	版面的合理划分是根基,网站的合理化建设与根基的稳固密不可分	掌握界面整体设计的分析以及实施以及用户各方面的分析	细节的分析与研究有利于更好的提升设计水平
周次	项目课程	教学	对应的培养规格			

		目标	伦理	知识	能力	素质
第七周	项目主干课	淘宝店铺网站首页设计	把握创意与表达、传达与设计相互依存关系。	1、网页界面设计尺寸 2、网页界面布局 3、网页界面色彩设计	能够掌握淘宝店铺设计的形式与技法以及创意表现的方法。	培养清晰的逻辑思维素质。
	项目支撑课 1	FLASH 中元件、实例、库	以网络为核心,服务网络,绿色、正面的道德	掌握按钮在网页中的效果把握 掌握按钮属性的修改方法 掌握按钮动画的方法	复习掌握引导线的应用 2、介绍按钮的作用 3、学会按钮的简单应用	培养整体协调与协作意识。取长补短。
	项目支撑课 2	人本界面的设计和规划	提升审美观,挖掘事物的本质,用不同于常人的目光去观察,再用正常的眼光去审视作品	掌握人因工程化界面,人机工程学学科的穿插	化繁为简,便于操作,是人本界面的重要特点,这里并不需要花哨的装饰	站在使用者的角度进行观察,想象自己就是这个系统的使用者,在操作过程中是否真实可行
周次	项目课程	教学目标	对应的培养规格			
			伦理	知识	能力	素质
第八周	项目主干课	淘宝店铺网站首页制作	团队协作意识可以起到事半功倍的效果。	1、网页设计的三原则 2、网页界面的布局与调整	将之前所讲内容进行实践,检测学生对软件的掌握情况以及灵活运用能力	培养整体协调与协作意识。取长补短。
	项目支撑课 1	位图、滤镜与混合模式的使用	设计最终目的是贯穿整个商业设计的根本。	掌握按钮在网页中的效果 掌握按钮属性的修改方法 掌握按钮动画的方法	1、复习掌握引导线的应用 2、介绍按钮的作用 3、学会按钮的简单应用	独立自主的逻辑思维
	项目支撑课 2	软件交互界面的设计——网页设计	有目的性的临摹,再了解自己的产品来进行设计	了解软件的特征特性,针对不同的软件和工作性质对其进行分析设计,要以人为本	舍弃也是设计师应该具备的一种重要能力	现代设计大多为简洁为主,系统的分析和梳理后进行精简
周次	项目课程	教学目标	对应的培养规格			
			伦理	知识	能力	素质

第九周	项目主干课	淘宝店铺调整阶段	正视创意思维模式与表达方式。创意来源于生活中的细节。	1、应用 PS 软件进行页面设计 2、创建超级链接的几种方法 3、文字滚动效果（重点）	通过简单代码的讲解，使文字和图片能在网页中进行滚动	能够把控最终方案的取舍与改进的关系。
	项目支撑课 1	逐帧动画	培养正确的心态，能够感恩社会，服务社会	掌握逐帧动画的应用方法并且能够准确的绘制逐帧动画	逐帧动画的绘制掌握软件的手绘功能以及简单动画规律	增加学生对实际工作的了解。
	项目支撑课 2	软件交互界面的设计——布局设计	设计是为了便于人们使用，不能只满足设计师自身的想法	页面的布局 and 工具图标设计合理化将有助于使用者在工作中大幅提升效率	良好整合所学的知识，让知识串联起来	学以致用，不断学习才能让设计更加完善
周次	项目课程	教学目标	对应的培养规格			
			伦理	知识	能力	素质
第十周	项目主干课	淘宝店铺二级页面设计及制作	设计行业属于服务行业，一切设计是以人为本的。	1、如何在网页中插入 FLASH 按钮（重点） 2、如何创建库元件，使其网页元素在每一个界面都可以轻松呈现	通过库元件，学习如何二次切图	了解网页设计行业规则与设计商业化的原则。
	项目支撑课 1	补间动画	为培养良好的职业素养打下基础	掌握补间动画的制作方法	熟练掌握补间动画，并且能够会做文字类变形、图形类变形。	能够把控最终方案的取舍与改进的关系。
	项目支撑课 2	软件交互界面的设计——工具图标设计	归纳并总结，通过特点进行入手，充分了解大众所认识的事物进行设计。	对图形的敏感度，简单的图标利用不同的线条和颜色可以给人不同的感受	图标设计基于图形创意的一种设计归纳性的设计	要求具有良好的归纳能力和概括能力
周次	项目课程	教学目标	对应的培养规格			
			伦理	知识	能力	素质
周 第十一	项目主干课	非遗数字博物馆网站设计特	设计最终目的性是贯穿整个商业设计的根本。	1、网页删格带来的结构概念 2、使用表格导入表格化数据（重	能理解非遗数字博物馆网站和电商网站的区别，理解非遗	提高设计的传达性与不同的传达媒介

		点介绍及首页设计		点) 3、设计页面分栏,定位页面上的文本和图象等。	数字博物馆网站的专业性	展示。
	项目支撑课 1	路径动画	服务意识是设计行业的共同意识,区别纯艺术与设计的关 系	1、要求学生掌握各类曲线运动的制作技巧,掌握引导线、引导层的概念及作用; 2、能根据运动的需求,画出运动轨迹线,即引导线。	运动引导层的创建,动画关键帧的设置。	独立自主的逻辑思维
	项目支撑课 2	界面的设计一一布局设计	人性化是现代设计的宗旨,让设计去引导使用者,不让使用者去适应设计	掌握游戏界面视觉效果排版设计整体效果搭配、图标中隐喻的运用	有效的利用图形准确并简单的表达出其含义	设计师接触的行业较为广泛,这也是我们工作性质所决定
周次	项目课程	教学目标	对应的培养规格			
			伦理	知识	能力	素质
第十二周	项目主干课	博物馆网站内容选定及草图设计	设计也是为人服务的。传达的结果大于设计本身的质量。	1、非遗数字博物馆网站的设计原则 2、非遗数字博物馆网站的布局形式 3、非遗数字博物馆网站的配色	能设计出符合非遗数字博物馆网站的布局样式,注重画面的版式	提高设计后期处理的效果以及对周边环境的影响因素。
	项目支撑课 1	遮罩动画	维护网络安全和秩序,能够以身作则的服务社会	1、掌握遮罩的基本原理; 2、运用遮罩制作简单的场景动画	能够分析遮罩动画的成因以及制作方法和程序	确立学习的重点,提高学生自主学习的目的性和针对性。
	项目支撑课 2	界面的设计一一功能图标设计	正确的表达感受,好的信息设计不需要过多的文字表达。	相同游戏中的图标也不完全一样,例如技能图标和系统图标要有不同风格	准确的把握风格和图标的特征	适应多种风格的设计需要对该风格有足够的了解
周次	项目课程	教学	对应的培养规格			

周次	项目课程	教学目标	对应的培养规格			
			伦理	知识	能力	素质
第十三周	项目主干课	博物馆网站二级页面制作	遵循商业规则。	1、背景样式的设定 2、同一页面相同或不同链接样式的设定	博物馆类网站二级页面的进出方式	提高设计师应具备的素质。
	项目支撑课 1	音频和视频的加入	服务社会，以职业道德和职业素养有一定提高	1、掌握在 Flash 中导入和应用声音的方法；声音和动画同步播放的制作方法 2、FLASH 支持的文件类型 3、声音同步中“事件”模式和“数据流”模式的理解	声音同步中“事件”模式和“数据流”模式的理解	了解商业规则与设计商业化的原则。
	项目支撑课 2	网页界面的设计——图标设计	只有走在最前沿才能了解未来的路途，让自己的思路更加清晰	掌握网页视觉效果排版设计，整体效果搭配、图标中隐喻的运用	养成设计为人服务的宗旨，引导使用者进行操作	大胆想象，合理分配，精心创作，舍弃重复啰嗦的东西
第十四周	项目主干课	博物馆交互元素设计和代码	传达的结果大于设计本身的质量。非遗数字博物馆网站设计要遵循商业规则。	一、交互设计特点 二、常用代码及修改方法	在非遗数字博物馆页面基础上加入网页动态效果，使之更加真实。	提高设计创意表达意识、设计方法、思维创新意识。
	项目支撑课 1	ActionScript 编程	强化团队协作概念。合作才能达到更加完美的设计境界	ActionScript 语句的应用实例	能够应用语句制作简单动画效果	培养准确编辑素材的专业素质。
	项目支撑课 2	便携电子产品界面的设计——版面布局	多元化设计，每种产品有各自的特点，要充分考虑到设计出作品能适用于各种情况。	视觉媒介的多种形式合理的版式知识将相同的设计适用于各种媒介	一题多解是设计师应该具备的重要能力	灵活运用才是学会、学懂的最好验证，死读书至少在设计行业中是行不通的
周次	项目课程	教学目标	对应的培养规格			
			伦理	知识	能力	素质

第十五周	项目主干课	应用表格制作网站	服务意识是设计行业的共同意识,区别纯艺术与设计的关 系。	一、关于框架和框架集 二、框架的基本操作	能利用表格规划网页布局,并且学会学懂拆分表格来布局的方法。	提高设计创意表达意识、设计方法、构图创新意识。
	项目支撑课 1	综合制作	统揽全局的能力,无论是设计还是工作都需要有纵观全局的能力	FLASH 的综合运用。复习之前的知识点进行讲解	能够独立完成项目案例设计	提高设计的传达性与不同的传达媒介展示。
	项目支撑课 2	便携电子产品界面的设计——图标和导航条	实际工作中的业务与学校所学 知识有一定的差距,要学会如何学以致用。	导航的引导功能, 如果和解决与客户同视角的引导	敢于否定自己是一个设计师非常残忍的能力,但却是对设计负责的能力	反复推敲,不能放过任何一个细小的环节,设计的魅力就在于合理且精致
周次	项目课程	教学目标	对应的培养规格			
			伦理	知识	能力	素质
第十六周	项目主干课	综合制作: 非遗博物馆网站终稿	设计最终目的是贯穿整个网页设计的根本。	一、关于行为 1、事件 2、动作 二、使用行为 1、弹出信息 2、为按钮添加链接 3、显示弹出式菜单	能够运用所学习的知识应用到非遗数字博物馆网站的设计与制作中。	培养综合设计素质,不仅学会的是一种设计技能也要学会融会贯通。
	项目支撑课 1	综合制作	做事情有头有尾。在项目结束期间整理本学期知识碎片为今后的进阶做充足的准备。	FLASH 的整体运用	独立进行项目案例的制作	培养学生认真的素质,认真不仅是学习态度,更是工作态度和生活方式。
	项目支撑课 2	博物馆产品界面的设计——完成手机、平板的 App 图标与界面	知识在不断的更新和变化,只有不断的创新和尝试才能更好的发展	从整体到局部,再从局部整合到全局,需要不断的调整和更改,以便让设计更加的完整	发现问题,并及时改正问题是对整个项目最后的考核	整合设计的环节中会遇到很多的问题,就算遇到再大的问题也要尽力去解决。

一、专业社会实践内容及时间安排

非遗博物馆网站资料的调研:市场调研、素材采集、策划书撰写。

需要实践的内容有:

①图片资料收集(素材图片 50 张、网站参考图片 50 张)

②编写非遗数字博物馆策划书(PPT 不少于 15 页)

3、专业答辩内容安排

答辩内容需具备以下几个方面:

①PPT 制作成果展示。

②学生进行口头发表形式,且时间控制为 5 分钟之内。

③教师提出问题及意见,个别学生解答。

六、项目教学考核

项目教学的考核包括单门课程的考核和期末时各门课程组合后按项目目标的考核,即每个项目教学都要确定明确的单门课程目标的考核办法和项目目标的考核办法。包括理论、实践、产品实物的考核。

1、课程考核办法:

(1) 网页设计课程/FLASH/UI 设计: 考试课

总评成绩(100分) = 平时成绩(30分) + 期中成绩(20分) 期末成绩(50分), 每项比例 = 3: 2: 5。

①平时成绩: 共计 30 分, 占课程总成绩的 30%, 包括出勤成绩(10 分)、平时作业成绩(20 分)(包括晚自习作业)。任意项低于 1/4 者, 缺项者, 总成绩为 0, 填入成绩管理系统中“平时”项。

注明: 出勤情况中(包括学生平时出勤次数、迟到、早退、课堂表现、六不准等情况), 缺勤学时超过总学时 1/4 时, 该生重修; 迟

到或早退三次者按缺勤 2 次处理；迟到或早退 30 分钟以上者，按缺勤 1 次处理；违反六不准经警告无效者按缺勤处理。

②期中成绩：共计 20 分，占课程总成绩的 20%，包括期中作品成绩（10 分）、期中考试成绩（10 分）。任意项缺少，总成绩为 0，填入成绩管理系统中“期中”项。

注明：期中成绩中期中作品成绩包括期中作品成绩和其中作品展的成绩各位 5 分，未参加期中作品展者一律取消成绩，期末总成绩备注标注为重修；在期中考试中缺考，一律取消成绩，期末总成绩备注标注为缺考。

③期末成绩：共计 50 分，占课程总成绩的 50%，包括期末作品成绩（50 分），填入成绩管理系统中“期末”项。

（二）项目答辩考核办法：

项目考核总成绩=项目作品+项目答辩，即：100 分=70 分+30 分

（1）项目作品（占总成绩 70%）

项目作品成绩 = 网页设计策划书+网页设计草图+非遗数字博物馆网站效果图+非遗数字博物馆网站动态视频，即：70 分 = 10 分+10 分+20 分+30 分，每项比例 = 1: 1: 2: 3。

①网站策划书成绩标准：包括非遗数字博物馆定位分析报告 PPT（不少于 25P，打印出来）5 分；非遗数字博物馆 SWOT 分析 3 分；非遗数字博物馆网站参考图、素材图 2 分；总成绩为 10 分，缺少任意一项即为 0 分）

②网站草图成绩标准：6 个网站页面布局手绘图，要求首页要画的较充分，页面布局完整、各个部分划分清晰、内容明确，主图 banner 要设计出来，包括文字样式及颜色定位，其他二级页面只画布局图及

页面跳转关系箭头。总分 10 分，手绘稿内容与主题方案不相符或缺少任意一项即为 0 分。

③网站效果图成绩标准：包括主题明确、符合行业性质、突出非遗数字博物馆理念且禁止盗用他人版权作品、遵守相关行业法律法规、内容不得出现负面信息和图示，版式设计符合网页的风格特点及视觉观赏特点，5 分；色彩：色调统一、搭配合理、对比强烈、色相纯度明度运用得美观符合行业特征，5 分；UI 图标设计准确、图形元素符合网页设计内页内容、图形设计形式感强，5 分；FLASH 动态效果流畅、能吸引人眼球，摆放位置合理：符合非遗数字博物馆网站主题的设计内容和上传的最终效果，5 分；总分 20 分。

④网站动态视频：网站最后以录屏（视频）形式进行展示，展示内容为打开网页的效果，首页及二级页面按顺序点开，用老师提供的录屏软件进行录制，查看网页动态效果，总分 30 分。

（2）项目答辩（占总成绩 30%）

项目答辩成绩 = 礼仪与体态 + 语言表达能力 + 应变能力，即：30 分 = 10 分 + 10 分 + 10 分，每项比例 = 1: 1: 1。

①礼仪与体态：共计 10 分。其中包括：礼貌行为与举止 5 分，衣冠整洁 5 分。

②语言表达能力：共计 10 分。其中包括：设计思路的表达及语言阐述 5 分，语速及时间掌控能力 5 分。

③应变能力：共计 10 分。其中包括：有效回答教师提问 5 分，回答语言的逻辑性 5 分。

注明：未参加答辩者，总成绩为 0，期末总成绩备注标注为缺考。

附表：

考核成绩评定：（见下表）

20XX-20XX 学年 2019 级《非遗数字博物馆网站设计与制作》项目期末答辩评语表

答辩班级: _____ 答辩教师: _____ 答辩时间: _____										
项目评分构成组成		项目考核内容及分值分布							成绩评价	
		项目作品成绩 共 70 分 (占总成绩 70%)				现场项目答辩成绩 共 30 分 (占总成绩 30%)				
评分人员		专业任课教师:				专业骨干教师:				
序号	学生姓名	网站策划书 (10 分)	草图设计 (10 分)	网站效果图 (20 分)	网站动态视频 (30 分)	礼仪与体态 (10 分)	语言表达能力 (10 分)	应变能力 (10 分)	总分	是否合格
1	张小三									
2	李四									
3	王小五									
分值标准: 项目作品标准: 10 分: 0、1-4、5-7、8-10 20 分: 0、5-9、10-15、16-20 30 分: 0、5-9、10-19、20-30 现场项目答辩评分标准: 10 分: 10、8、6、4										

七、项目评价

1、评价原则

符合设定的职业岗位; 符合岗位伦理、知识、能力、素质规定;
符合教学规律; 符合学生认知、实践应用能力训练提高规律; 完成计划的项目生产产品。

项目相对独立完整, 大小适合; 项目之间相互联系、支撑, 先后顺序合理; 项目内课程之间联系密切, 相互支撑; 项目课程内容选取与安排科学合理; 项目课程实施合理有序; 学生学习效果便于评价等。

2、评价指标体系 (备注: A 优秀、B 良好、C 合格、D 不合格)

附表四:

项目评价指标体系

一级指标	评价内容	评价结果	备注
项目设置	1、符合面向岗位的程度	A□、B□、C□、D□	
	2、符合人才培养规格程度	A□、B□、C□、D□	
	3、符合生产工艺流程顺序程度	A□、B□、C□、D□	
	4、大小合适，一个学期可以完成	A□、B□、C□、D□	
课程设置	1、符合项目教学目标	A□、B□、C□、D□	
	2、符合生产标准规定	A□、B□、C□、D□	
	3、各门课程相互联系密切	A□、B□、C□、D□	
	4、各门课程内容选择合理	A□、B□、C□、D□	
项目实施	1、符合产品生产规律程度	A□、B□、C□、D□	
	2、符合教学规律程度	A□、B□、C□、D□	
	3、符合学生认知与能力训练程度	A□、B□、C□、D□	
	4、在规定的时间内得到有效完成	A□、B□、C□、D□	
项目保障	1、教师配备合理	A□、B□、C□、D□	
	2、教学条件配备有保障	A□、B□、C□、D□	
	3、教学时间安排合理	A□、B□、C□、D□	
	4、教学空间利用合理	A□、B□、C□、D□	
实施效果	1、产品符合商品要求程度	A□、B□、C□、D□	
	2、学生理论考核结果	A□、B□、C□、D□	
	3、学生实践动手能力提高程度	A□、B□、C□、D□	
	4、体现专业特色	A□、B□、C□、D□	
评价结果		- A - B - C - D	