

附件 1：课程标准参考格式

(注：参考文档中的红色文字为说明部分，成稿后请删除!)

广州城建职业学院

课 程 标 准

课 程 名 称： 文创产品设计

教 研 室： 产品艺术设计教研室

教 学 单 位： 艺术与设计学院

执 笔 人： 方 岩

审 核 人： 谢石党

制 订 时 间： 2021 年 07 月

教务处制

2021 年 07 月

《文创产品设计》课程标准

一、课程基本信息

课程代码		课程名称	《文创产品设计》
课程学分	4.0学分	课程学时	64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	产品艺术设计专业
先修课程	手绘综合表现技法、电脑效果图表现技法(Rhino/Keyshot)、创意思维训练、民族图案创意设计		
后续课程	时尚产品设计、家居类产品设计、智能产品设计、综合设计		

二、课程定位

(一) 课程性质

本课程是产品艺术设计专业必修的一门专业核心技能课程，近年来为响应国家“全民创新，万众创业”的号召，我们力求站在创意产业的最前沿，主动组建师生创意团队，切实推动校企协同，参与了大量文创产品设计和各类创新创业活动。课程紧扣时代潮流，介绍各种流行文化的取向，文化对设计的要求，以及设计对潮流的引领。将色彩、材料、文化元素与人紧密结合。以加深学生对工作任务、工作流程的熟练从而更好的达到教学目的。其功能是对接专业人才培养目标，面向产品设计师工作岗位，培养产品创意设计能力的专业(专业核心)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	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、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；
		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。
X 证书	数字媒体交互设计职业等级证书	数字交互图形的创意设计能力
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，能综合应用专业技能，熟练掌握整套文创产品的设计流程与方法。能够达到行业认定的专业技能水平，并具备从事产品设计工作的工作岗位的职业素养。

(二) 课程具体目标

1. 知识目标

- (1) 掌握文创产品设计流程及步骤。
- (2) 掌握发现问题、分析问题和解决问题方法;
- (3) 掌握设计元素的提取及运用;
- (4) 了解文化知识与思想内涵。

2. 能力目标

- (1) 能够熟练掌握文创产品设计流程中市场调研的步骤及方法;
- (2) 能够熟练掌握文创产品设计创意方法的运用;
- (3) 能够熟练掌握文创产品设计草图的绘制;
- (4) 能够熟练掌握文创产品设计电脑效果图的绘制
- (5) 能够熟练掌握文创产品设计报告书的制作。

3. 素质目标 (含课程思政目标)

- (1) 提升艺术素养与审美能力。
- (3) 恪守商业机密的品质，与客户交流、沟通的能力;

(2) 培养劳动精神、工匠精神、创新精神，提高职业素养

(4) 通过文创产品的设计培养文化自信及多元文化的认同感。

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	项目一广东省博物馆文创产品设计	1.文创产品的设计流程、步骤讲解; 2.项目调研（发现、分析问题）。 3.设计元素提取及运用。	12	20	32
2	项目二企业项目/文创产品设计竞赛	1.文创产品设计步骤的实施 2.实战训练	12	20	32
合计			24	40	64

(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	项目一广东省博物馆文创产品设计	项目调研（发现、分析问题）	项目调研	【导入知识点】 (引导法) ↓ 【案例分析】 (分析法) ↓ 【引入技能】 (引导法) ↓ 【实践指导】 (实践法) ↓ 【小结】	4	形成性考核
2		设计元素提取及运用	元素提取		6	
3			手绘方案		6	
4			电脑效果图		8	
5			项目展示		8	
	项目二企业项目/文创产品设计竞赛	项目分析	任务书解读	【引入技能】 (引导法) ↓ 【实践指导】 (实践法) ↓ 【小结】	2	形成性考核+终结性考核
			项目调研		8	
		实战训练	元素创意设计		6	
			设计表现		8	
			设计展示		8	

(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	项目调研	市场调研报告展示 ppt	6
2	元素提取	元素提取思维导图、头脑风暴法记录	6
3	元素创意设计	设计草图	6
4	设计表现	电脑效果图	8
5	设计展示	设计展板	14

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) 熟练文创产品设计的设计流程;
- (2) 熟悉文创产品设计的元素提取步骤;
- (3) 具有文创产品设计的设计技能;
- (4) 掌握文创设计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	产品艺术设计实训室（理实一体化）	校内	高配置电脑（Rhino、keyshot、photoshop、AI）
2	多媒体课室	校内	一体化设备

(三) 教材选用与编写 2019.09

本课程所用的教材，在内容和结构上必须体现文创产品设计的核心内容，并能适应产品艺术设计专业的的教学要求。（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	《文创产品设计》	其他	化学工业出版社	周承君	2019.09

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	《文创开发与设计》	其他	中国轻工业出版社	王俊涛	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
1	超星学习通	https://mooc1-1.chaoxing.com/mycourse/teachercourse?moocId=207674951&clazzid=38938519&edit=true&v=0&cpi=0&pageHeader=0
2	课堂派	https://www.ketangpai.com/#/main/classDetail?courseid=MDAwMDAwMDAwMLSSy5SHz7No&courserole=1&modulename=CourseContent

七、其他说明

通过课程的改革提升教学质量，培养适合首饰设计行业需求的高质量人才，整个课程设计通过循序渐进的过程进行设计，由浅入深，一步步引导学生。通过任务的深入加深巩固学生相关能力目标的巩固，现阶段工业设计公司以及企业所需要的工业设计人才主要集中在一下能力：创意（创新性思维）——表现（产品

手绘表现、电脑效果图表现、平面效果图表现)——沟通(团队协作、与客户沟通)整体课程改革围绕着这几个能力进行。

在以往的课程中,只是注重了创意与表现能力的培养,但是根据对用人企业的调研发现,很多学生进入公司后不能很好的与团队配合,在沟通问题上有障碍,亦或是不能有效的将自己的设计表现出来,所以这次的改革将三个能力有效结合,循序渐进使学生在课程中始终在掌握这些能力,为将来更好的适应顶岗实习打下良好的基础。

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	文创产品的基本分类方法及原则 项目一广东省博物馆文创饰品设计 项目分析讲解； 市场调研分析。（调研的流程、步骤）	4	4	8	需要申请外出调研（广东省博物馆）
第二周	项目一广东省博物馆文创产品设计 元素提取及运用 1.市场调研、消费者需求分析、产品调查、竞争对手分析 2.头脑风暴（产品功能、形式、形象定位） 3.草图绘制（根据头脑风暴进行基本草图绘制）	4	4	8	
第三周	项目一广东省博物馆文创产品设计 1.方案讨论（根据绘制好的草图进行分组讨论，确定市场细分、目标消费者、产品优势、从而确定产品定位） 2.草图修改（根据讨论结果进行草图的进一步修改） 3.电脑效果图表现（根据修改完成的草图进行电脑效果图绘制）	2	6	8	
第四周	项目一广东省博物馆文创产品设计 1.电脑效果图绘制，完善渲染制作最终的设计效果图；（设计软件的掌握与运用） 2.设计画册制作（产品的设计分析，项目的可行性报告展示） 3.设计展板制作（版式设计的掌握）	4	4	8	

第五周	项目二（企业项目或设计竞赛） 1.给出需要的设计方向及设计要求 2.项目/竞赛内容文化特点讲解分析 3.学生针对性的完成文化内涵调研（收集整理资料） 4.小组组长对设计初期意向报告进行讲解。	4	4	8	如收到企业相关项目与设计主管进行线上项目解读
第六周	项目二（企业项目或设计竞赛） 手绘草图、电脑效果图绘制 1.客户组根据讲解给出修改意见明确项目实施。/或根据设计竞赛的要求进行项目解读； 2.进行设计草图绘制（要求小组成员每人根据对要求对理解设计不同的设计方案）	2	6	8	
第七周	项目二（企业项目或设计竞赛） 1.确定最终设计方案进行电脑效果图绘制； 2.根据电脑效果图进行设计展板的绘制 提交企业展示版/参赛设计展板	2	6	8	
第八周	项目二（企业项目或设计竞赛） 根据展板制作产品展示 PPT 及设计宣传折页	2	6	8	
合计		24	40	64	