SJQU-QR-JW-055（A0）

《数字文创产品设计》本科课程教学大纲

一、课程基本信息

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 课程名称 | （中文）数字文创产品设计 | | | | | |
| （英文）Digital Cu ltural Creat ive Products | | | | | |
| 课程代码 | 2040430 | 课程学分 | | 3 | | |
| 课程学时 | 48 | 理论学时 | 16 | 实践学时 | | 32 |
| 开课学院 | 艺术设计学院 | 适用专业与年级 | | 数字媒体艺术大三下 | | |
| 课程类别与性质 | 专业选修 | 考核方式 | | 考查 | | |
| 选用教材 | 《数字文创产品设计》刘璐、ISBN：  978-7-5680-9767-3 华中科技大学出版社 2024年 1 月 | | | 是否为  马工程教材 | | 否 |
| 先修课程 | 数字绘画技法 2040666（3） | | | | | |
| 课程简介 | 数字文创产业是现代信息技术与文化创意产业逐渐融合而产生的一种新经济形态，和传统文化创意产业以实体为载体进行艺术创作不同，数字创意是以计算机媒体等现代数字技术为主要手段，依托传统或现代文化载体，以创意和产业化的方式进行数字内容开发、视觉设计、策划和创意服务等。 目前数字文创的应用产业主要集中在文化 IP 、文旅、会展等，应用媒介主要包括数字交互、虚拟现实、游戏电竞、影视动漫、产品可视化等。  《数字文创产品设计》是一门专注于数字文化创意产品设计的课程。该课程将深入探讨数字文创产品的设计理念、方法与实践，旨在培养学生在数字时代背景下，具备创新思维、技术应用与市场洞察的综合能力。 | | | | | |
| 选课建议与学习要求 | 本课程设置在学生第 7 学期，要求学生完成了大部分专业课的学习，懂得一定的数字化制作技术，能够使用手绘及数字化方式表达自己的创意，在实际的学习和生产活动中能够有一定的思考和体会，通过系统化的训练，能够将所学应用到生产生活实践中。 | | | | | |
| 大纲编写人 | （签名） | | 制/修订时间 | | 2024. 1 | |
| 专业负责人 |  | （签名） | 审定时间 | | 2024. 1 | |
| 学院负责人 | （签名） | | 批准时间 | | 2024. 1 | |

二、课程目标与毕业要求

**（一）课程目标**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 类型 | 序号 | 内容 |
| 知识目标 | 1 | 掌握数字文创产品设计的基本概念、原理和流程。 |
| 2 | 了解相关设计工具进行创意表达和技术实现。 |
| 技能目标 | 3 | 能够对数字文创产品进行背景调研和需求分析。能根据命题需要，通过搜集信息、分析信息的方法来撰写调研报告。 |
| 4 | 具备设计素养与审美能力。掌握基础造型、设计基础、设计原理、美学素养等知识要点。根据需求设计出符合要求的数字文创产品和衍生品。 |
| 素养目标(含课程思政目标) | 5 | 培养学生的设计能力专业素养。 |
| 6 | 培养学生自主学习能力和创新能力。 |

**（二）课程支撑的毕业要求**

|  |
| --- |
| **LO5** **健康发展**：懂得审美、热爱劳动、为人热忱、身心健康、耐挫折，具有可持续发展的能力。  ⑤持续发展，具有爱护环境的意识，与自然和谐相处的环保理念与行动；具备终生学习的意识和能力。 |
| **LO2** **专业能力**：具有人文科学素养，具备从事某项工作或专业的理论知识、实践能力。  ②具备设计素养与审美能力。掌握基础造型、设计基础、设计原理、美学素养等知识要点。 |
| **LO4** **自主学习**：能根据环境需要确定自己的学习目标，并主动地通过搜集信息、分析信息、讨论、实践、质疑、创造等方法来实现学习目标。  ②能搜集、获取达到目标所需要的学习资源，实施学习计划、反思学习计划、持续改进，达到学习目标。 |

**（三）毕业要求与课程目标的关系**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 毕业  要求 | 指标点 | 支撑度 | 课程目标 | 对指标点的贡献度 |
| **LO5** | ⑤ | M | 5.理解数字文创产品的商业价值与社会意义，培养 | 100% |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  | 社会责任感和可持续设计观念。 |  |
| **LO2** | ② | H | 2.掌握数字文创产品设计的基本概念、原理和流程。 | 20% |
| 3.了解相关设计工具进行创意表达和技术实现。 | 20% |
| 4.能够对数字文创产品进行背景调研和需求分析。能根据命题需要，通过搜集信息、分析信息的方法来撰写调研报告。 | 60% |
| **LO4** | ② | L | 4.能够对数字文创产品进行背景调研和需求分析。能根据命题需要，通过搜集信息、分析信息的方法来撰写调研报告。 | 20% |

三、课程内容与教学设计

**（一）各教学单元预期学习成果与教学内容**

|  |
| --- |
| 第一章 数字文创产业概述  第一节 数字文创产业概念及形成  一、数字文创产业的形成  二、数字文创产业的概念  三、数字文创产业的分类  第二节 国内外数字文创产业的发展现状一、国内数字文创产业的发展现状及瓶颈二、国外数字文创产业的发展现状  第二章 数字文创产品的概念与创新形态第一节 数字文创产品的概念及特征  一、数字文创产品的概念  二、数字文创产品的特征  第二节 物质化数字文创产品的创新形态  一、DIY 数字化定制  二、3D 打印数字文创产品  三、虚拟现实结合数字文创产品  第三节 非物质形态下数字化文化创意产品  一、数字 UI  二、数字游戏  三、数字文创藏品  四、元宇宙数字文创产品  五、线下可交互数字文创产品  第三章 数字文创产品设计的用户研究及体验设计 |

|  |
| --- |
| 第一节 用户研究的目的  一、用户研究的概念  二、用户研究的目的  第二节 用户研究的方法  一、问卷法  二、可用性测试  三、眼动测试  四、用户访谈  五、用户画像  第三节 用户体验设计的原则  一、可用性原则  二、可见性原则  三、可供性原则  四、反馈原则  第四章 我国传统文化资源的挖掘、提取与转化  第一节 正确认知我国优秀传统文化的创造性转化  一、尊重传统  二、创新与创造  三、传承与拓展  四、文化自信与开放性  五、多元性与包容性  六、可持续发展  第二节 物质文化资源的挖掘与转化思路  一、“衣 ”文化资源的挖掘与转化思路  二、“食 ”文化资源的挖掘与转化思路  三、“住 ”文化资源的挖掘与转化思路  四、“行 ”文化资源的挖掘与转化思路  五、传统文化艺术中的创意资源的挖掘与转化思路  六、传统手工艺中的文化创意资源的挖掘与转化思路  七、传统民风民俗中的文化创意资源的挖掘与转化思路  第五章 数字文创产品的构思和功能转化  第一节 产品开发选题的确定  一、选题的原则  二、选题的方法  第二节 产品开发方向的构思  一、故事叙述类主题的开发构思  二、物质遗产类主题的开发构思  三、地域风光类主题的开发构  四、民俗信仰类主题的开发构思 |

**（二）教学单元对课程目标的支撑关系**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 课程目标实验项目名称 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |  |
| 调研报告 | √ |  | √ |  | √ |  |
| 草图设计 |  | √ |  | √ |  |  |
| 数字文创产品设计表现 |  | √ |  | √ |  |  |
| 数字文创产品延展设计 |  | √ |  | √ |  |  |
| 实题设计 | √ | √ | √ | √ | √ |  |

**（三）课程教学方法与学时分配**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 教学单元 | 教与学方式 | 考核方式 | 学时分配 | | |
| 理论 | 实践 | 小计 |
| 调研报告 | 针对各自选定的不同主题进行相关主题和需求的调研 | 考查 | 4 | 4 | 8 |
| 草图设计 | 对产品进行草图设计 | 考查 | 4 | 4 | 8 |
| 数字文创产品设计表现 | 了解不同类型的数字文创设计稿  表现方法，制作多种风格的设计  稿。 | 考查 | 4 | 4 | 8 |
| 数字文创产品延展设计 | 将数字文创产品应用到相关的产  品及设计上，进行衍生品相关的设  计，制作设计效果图。 | 考查 | 4 | 4 | 8 |
| 实题设计 | 在各自选定的命题下，应用学习的方法完成一套完整的设计方案 | 考查 | 8 | 8 | 16 |
|  | 合计 |  | 24 | 24 | 48 |

**（四）课内实验项目与基本要求**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 序号 | 实验项目名称 | 目标要求与主要内容 | 实验  时数 | 实验  类型 |
| 1 | 调研报告展示 | 分别将各自选定的不同主题进行相关主题和需求的调研报告加以呈现 | 4 | 展示 |
| 2 | 数字文创产品设计方案展示 | 对各自选定的不同类型的数字文创设计稿进行展示，可以运用多种表现方法，制作多种风格的设计稿。 | 8 | 展示 |
| 3 | 数字文创产品延展设计 | 将数字文创产品应用到相关的产品及设计上，进行衍生品相关的设计，制作设计效果图。 | 4 | 展示 |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 4 | 实题设计 | 在各自选定的命题下，呈现完整的数字文创产品的设计效果作品（可以是 IP 、3D、 4D 、虚拟现实、增强现实、交互的等） | 8 | 展示 |

实验类型：①演示型 ②验证型 ③设计型 ④综合型

四、课程思政教学设计

|  |
| --- |
| 课程介绍了掌握数字文创产品设计的原理和方法，了解文化创意产业的发展趋势，同时培养学生的创新思维、团队协作和沟通能力，提高学生的文化自信和价值观。  教学内容：教学内容应包括数字文创产品设计的基本概念、设计流程、创意方法、技术实现等方面，同时融入中国传统文化元素，引导学生发掘文化资源，培养文化自信。  教学方法：采用案例分析、小组讨论、项目实践等多种教学方法，鼓励学生积极参与课堂讨论，发挥主观能动性，提高解决问题的能力。  课程思政：将思政元素融入课程教学中，引导学生树立正确的价值观和文化观，培养学生的社会责任感和人文素养。例如，通过分析中国传统文化元素在数字文创产品设计中的应用，引导学生认识传统文化的价值，增强文化自信。 |

五、课程考核

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 总评构成 | 占比 | 考核方式 | 课程目标 | | | | | | 合计 |
| 1 | 2 | 3 | 4 |  |  |
| X1 | 10% | 调研报告 | 30 |  | 50 |  | 20 |  | 100 |
| X2 | 30% | 数字文创产品设计表现 |  | 50 |  | 50 |  |  | 100 |
| X3 | 20% | 数字文创产品延展设计 |  | 50 |  | 50 |  |  | 100 |
| X4 | 40% | 实题设计 | 10 | 20 | 20 | 30 | 20 |  | 100 |

**评价标准细则（选填）**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 考 核 项 目 | 课 程 目 标 | 考核要求 | 评价标准 | | | |
| 优  100-90 | 良 89-75 | 中 74-60 | 不及格59-0 |
| X1 | 1 | 1. 图文结合，表达不跑题。调研报告撰写规范、条理清晰，结论具有很高的实践指导意义。  2.PPT汇报流畅，前后逻辑通顺。  3. 设计后的修改能够在 | 图文结合，表 达 不 跑题。调研报告 撰 写 规范、条理清  晰，结论具有 很 高 的 | 图 文 结合，表达  不跑题。  调研报告  撰写**较为**  规范、条  理较为清 | 图文结合 ，表达不跑题 。调研报告撰写基本规范 、条理基本清晰 ，结论有一定的参考价值 。 PPT | 作业提交不及时，PPT内容不完整。 |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  | 设计前的汇报基础上深入阐述， 内容具体。 | 实 践 指 导意义。PPT汇报流畅，前 后 逻 辑通顺。  设 计 后 的  修 改 能 够  在 设 计 前  的 汇 报 基  础 上 深 入阐述，内容具体。 | 晰，结论  具有一定  的实践指  导意义。 PPT汇报**较** **为** 流畅，前后逻 辑 通顺。  设计后的  修改能够  在设计前  的汇报基  础上进行  阐述， 内  容**较为**具体。 | 汇报流畅 ，前后逻辑一般通顺。 |  |
| X2  X3 | 2、  3 | 1.作品创意独特，具有鲜明的个性和特点，能够引起观众的共鸣；  2.设计表现力强，技术运用熟练，细节处理得当，整体效果精美；  3.作品的文化内涵丰富，能够传承和弘扬中华优秀传统文化；  4. 作品具有较高的商业价值和社会影响力，能够推动数字文创产业的发展。 | 作 品 创 意**独特**，具有**鲜** **明** 的 个性和特点，能 够 引 起  观 众 的 共鸣；  设 计 表 现力**强**，技术  运用**熟练**，细 节 处 理得当，整体  效果精美；作 品 的 文  化 内 涵 丰富，能够传承 和 弘 扬  中 华 优 秀传统文化；作 品 具 有  **较** **高** 的 商  业 价 值 和  社 会 影 响力，能够推动 数 字 文 | 创 意 **较好**，具有  **一定**的个性 和 特点，能够  吸引观众的注意；设计表现  力**较好**，  技术运用**较** **为** 熟练，细节  处理**基本**  得当，整  体效果良好；  作品具有  **一定**的文  化内涵，  能够在**一**  **定程度上**  传承和弘  扬中华优  秀传统文化； | **创意一般** ，个性特点**不够鲜明** **，**但符合数字文创产品设计 的 基 本 要求；  设计表现力基本符合要求 ，技术运用基本熟练 ，细节处理**存在一些问题** ，整体效果一般；  作品的文化内涵**较为简单** ，**缺少**深入的挖掘和表达；  作品商业价值和社会影响力一般 ，还需要进一步推广和应用。 | 创意较差 ，缺乏 个 性 和 特点 ， 不符合数字文创产品设计 的 基 本 要求；  设计表现力较弱 ，技术运用不熟练 ，细节处理差 ，整体效果差；  作品的文化内涵缺乏或者表达不当 ， 与中华优秀传统文化脱节；  作品商业价值和社会影响力较低 ，无法为数字文创产业的发展做出贡献。 |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  | 创 产 业 的发展。 | 作品具有  **一定**的商  业价值和  社会影响  力，能够  为数字文  创产业的  发展做出一 定 贡献。 |  |  |
| X4 | 4 | 1.根据前面所学技能设计新的数字产品文创作品，2.要求：创意独特，具有鲜明的个性和特点；设计表现力强，能够准确传达作品的内涵和意义；技术熟练，细节处理得当，整体效果精美。 | 作 品 创 意独特，具有鲜 明 的 个性和特点；设 计 表 现力强，能够准 确 传 达  吉 祥 物 的  内 涵 和 意义；技术熟  练，细节处  理得当，整体 效 果 精美。 | 创 意 较好，具有  一定的个性 和 特点；  设计表现  力较好，  能够较为  准确地传  达吉祥物  的内涵和意义；  技术运用较 为 熟练，细节  处理基本  得当，整  体效果良好。 | 创意一般 ，个性特点不够鲜明；  设计表现力一般 ， 能够基本传达吉祥物的内涵和意义；  技术运用基本熟练 ，细节处理存在一些问题 ，整体效果一般。 | 创意较差 ，缺乏 个 性 和 特点 ； 设计表现力较弱 ，无法准确传达吉祥物的内涵和意义 ；技术运用不熟练 ，细节处理差 ，整体效果差。 |

六、其他需要说明的问题

|  |
| --- |
| 无 |