《信息动画设计》本科课程教学大纲

一、课程基本信息

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 课程名称 | （中文）信息动画设计 | | | | | |
| （英文）motion information design | | | | | |
| 课程代码 | 2040640 | 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 | | |
| 课程类别与性质 | 专业选修课 | 考核方式 | | 考察 | | |
| 选用教材 | 《可视化H5页面与交互动画设计制作》[彭澎](http://search.dangdang.com/?key2=%C5%ED%C5%EC&medium=01&category_path=01.00.00.00.00.00" \t "/Users/songdan/Documents\x/_blank)  [姜旭](http://search.dangdang.com/?key2=%BD%AA%D0%F1&medium=01&category_path=01.00.00.00.00.00" \t "/Users/songdan/Documents\x/_blank)，9787115597298，人民邮电出版社、2022年12月 | | | 是否为  马工程教材 | | 否 |
| 先修课程 | 计算机动画原理；数字绘画技法；动画原理与技法 | | | | | |
| 课程简介 | 信息动画设计课程是将信息技术与动画艺术相结合的创新型专业选修课程，其研究对象涵盖了动画原理、设计理论、多媒体技术和交互设计等多个领域，旨在培养学生掌握现代动画设计的核心技能与创意表达能力。学生将学习如何运用各类软件工具，制作出既具有视觉冲击力又能有效传递信息的动画作品， | | | | | |
| 选课建议与学习要求 | 数字媒体艺术专业相关专业学生大三选修课，学习本课程要求学生具有善于观察客观世界运动规律的能力；具备基本的计算机常识与造型基础，需要学生具备一定的专业素养和创意思维。 | | | | | |
| 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 | 95a58c9610ee54c29ea72c19103a999（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 | 掌握信息动画的基本原理和概念，了解信息动画在信息传递中的作用和应用场景。 |
| 技能目标 | 2 | 掌握信息动画的设计与制作技能，能够独立完成信息动画的设计和制作。 |
| 素养目标  (含课程思政目标) | 3 | 树立正确的价值观和世界观，加强思想道德建设，提高文化素养和社会责任感。 |

（二）课程支撑的毕业要求

|  |
| --- |
| LO1品德修养：拥护中国共产党的领导，坚定理想信念，自觉涵养和积极弘扬社会主义核心价值观，增强政治认同、厚植家国情怀、遵守法律法规、传承雷锋精神，践行“感恩、回报、爱心、责任”八字校训，积极服务他人、服务社会、诚信尽责、爱岗敬业。  ①爱党爱国，坚决拥护党的领导，热爱祖国的大好河山、悠久历史、灿烂文化，自觉维护民族利益和国家尊严。 |
| 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。  ⑤具备动漫画作品创意设计的能力. |
| LO7信息应用：具备一定的信息素养，并能在工作中应用信息技术和工具解决问题。  ②能够使用适合的工具来搜集信息，并对信息加以分析、鉴别、判断与整合。 |

（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 |
| **LO1** | ① | M | 树立正确的价值观和世界观，加强思想道德建设，提高文化素养和社会责任感。 | 100 |
| **LO2** | ⑤ | H | 掌握信息动画的设计与制作技能，能够独立完成信息动画的设计和制作。 | 100 |
| **LO7** | ② | M | 掌握信息动画的基本原理和概念，了解信息动画在信息传递中的作用和应用场景。 | 100 |

三、实验内容与要求

（一）各实验项目的基本信息

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 序号 | 实验项目名称 | 实验类型 | 学时分配 | | |
| 理论 | 实践 | 小计 |
| 1 | 信息动画项目策划 | ④ | 8 | 8 | 16 |
| 2 | 信息的视觉化设计 | ③ | 4 | 12 | 16 |
| 3 | 交互动画设计与制作 | ④ | 4 | 12 | 16 |
| 实验类型：①演示型 ②验证型 ③设计型 ④综合型 | | | | | |

（二）各实验项目教学目标、内容与要求

|  |
| --- |
| 实验1：（信息动画项目策划） |
| 教学目标： 学生应能够理解信息动画的原理，掌握项目策划的基本流程，并能够独立进行项目的规划和管理。  教学内容：介绍信息动画的基本原理，项目策划的基本流程，项目的管理和规划等。  实验要求：知道策划形式，理解文案与画面相互间的补充关系，能够运用画面和文案的关系进行项目策划。能够独立完成项目的策划和管理，具备项目管理的能力。 |
| 实验2：（信息的视觉化设计） |
| 教学目标：学生应了解视觉传达的基本原则，掌握各种视觉设计工具，能够将信息转化为直观、易懂的视觉元素。  教学内容：介绍视觉传达的基本原则，学习各种视觉设计工具，进行实际操作和练习。  实验要求：要求学生能够熟练掌握各种视觉设计工具，能够独立进行视觉设计。  能够对各类标示、地图、新闻、[技术文档](https://www.baidu.com/s?wd=%E6%8A%80%E6%9C%AF%E6%96%87%E6%A1%A3&tn=SE_PcZhidaonwhc_ngpagmjz&rsv_dl=gh_pc_zhidao" \t "_blank)、教材等内容进行信息视觉化设计。视觉化的设计配以简单说明能够让繁杂的信息体系变得容易让人理解，信息的视觉化设计要有利于后期的交互制作。 |
| 实验3：（交互动画设计与制作） |
| 教学目标：学生应了解交互动画的基本原理，掌握交互动画的设计与制作技巧，能够设计和制作出具有吸引力的交互动画。  教学内容：介绍交互动画的基本原理，学习交互动画的设计与制作技巧，进行实际操作和练习。  实验要求：要求学生能够熟练掌握交互动画的设计与制作技巧，能够独立设计和制作出优秀的交互动画。 |

（三）各实验项目对课程目标的支撑关系

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 课程目标  实验项目名称 | 1 | 2 | 3 |
| 信息动画项目策划 | √ |  | √ |
| 信息的视觉化设计 | √ | √ | √ |
| 交互动画设计与制作 |  | √ |  |

四、课程思政教学设计

|  |
| --- |
| 引导学生关注社会热点问题，培养学生的社会责任感和家国情怀，树立正确的价值观和世界观。通过制作思政主题的作品，让学生深入了解相关知识和背景，增强学生对主题的理解和认识。通过信息动画的设计与制作，提高学生的信息动画制作技能，培养学生的创意思维和创新能力。   1. 主题选择：引导学生选择与思政相关的主题，如社会主义核心价值观、爱国主义、中华优秀传统文化等。学生可以根据自己的兴趣和特长选择相应的主题进行创作。 2. 素材收集：指导学生收集相关素材，包括文字、图片、音频、视频等，让学生全面了解所选主题的背景和意义。 3. 动画设计：引导学生将素材进行整合，根据所选主题进行动画设计。在设计中注重创意和表现力，同时要符合信息动画的原理和规范。 4. 制作与调试：学生利用所学的信息动画制作技能，完成作品的制作。在制作过程中，注重技术实现与艺术表现的结合，同时对作品进行不断的调试和优化。 5. 作品展示与评价：组织学生进行作品展示，通过互相评价和学习，让学生深入了解自己和他人的优缺点，进一步提高自己的信息动画制作技能和创意思维。 |

五、课程考核

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 总评构成 | 占比 | 考核方式 | 课程目标 | | | | | | 合计 |
| 1 | 2 | 3 |  |  |  |
| 1 |  |  |  |  |  |  |  |  | 100% |
| X1 | 20 | 文案策划 | 50% |  | 50% |  |  |  | 100% |
| X2 | 40 | 信息视觉化设计 | 30% | 50% | 20% |  |  |  | 100% |
| X3 | 40 | 交互动画制作 | 30% | 70% |  |  |  |  | 100% |