《吉祥物设计》本科课程教学大纲

一、课程基本信息

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 课程名称 | （中文）吉祥物设计 | | | | | |
| （英文）Mascot Design | | | | | |
| 课程代码 | 2040674 | 课程学分 | | 3 | | |
| 课程学时 | 48 | 理论学时 | 24 | 实践学时 | | 24 |
| 开课学院 | 艺术设计学院 | 适用专业与年级 | | 数字媒体艺术大四上 | | |
| 课程类别与性质 | 专业选修 | 考核方式 | | 考查 | | |
| 选用教材 | 《卡通IP时代——品牌卡通形象设计揭秘》、 李舜 张予、ISBN：9787115578013、人民邮电出版社、2017年03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 | 在当今，标识的作用和影响是过去远不可比拟的，这其中的吉祥物形象更是个性、特征、思想鲜明，它表达的已不仅是一种追求和愿望，更重要的是反映时代、社会的理想与特征，个性化、思想性、先进性和未来性是现代吉祥物表现的具体内涵。本课程前半部分教授学生了解吉祥物的演变、发生与发展以及新时代吉祥物的应用范围畴、影响力的作用，通过对大量优秀案例的讲解和学习，着重于吉祥物创作中的设计方法和制作技巧。后半部分，从命题解读、角色的变形设计，效果图制作，延伸产品的设计几个方面，循序渐进的掌握吉祥物设计的整个流程。使学生最终能够根据命题的需要设计和制作符合要求的的吉祥物设计作品。 | | | | | |
| 选课建议与学习要求 | 吉祥物设计课程设置在学生第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 | 位霞丽电子签名（签名） | | 制/修订时间 | | 2023年12月19日 | |
| 专业负责人 | （签名） | | 审定时间 | |  | |
| 学院负责人 | （签名） | | 批准时间 | |  | |

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 | 了解吉祥物的发展和应用范围。 |
| 2 | 掌握吉祥物的设计基本方法。 |
| 技能目标 | 3 | 能够对吉祥物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吉祥物形象和衍生品。 |
| 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

|  |
| --- |
| **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。  ④诚信尽责，为人诚实，信守承诺，勤奋努力，精益求精，勇于担责。 |
| **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 |
| **LO1** | ④ | M | 5.培养学生的设计能力专业素养。 | 100% |
| **LO2** | ② | H | 2.掌握吉祥物的设计基本方法。 | 20% |
| 3.能够对吉祥物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% |
| 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吉祥物形象和衍生品。 | 60% |
| **LO4** | ② | L | 6.培养学生自主学习能力和创新能力。 | 20% |

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 | 调研报告 | ④ | 4 | 4 | 8 |
| 2 | 写生与变化 | ③ | 4 | 4 | 8 |
| 3 | 吉祥物的设计表现 | ③ | 4 | 4 | 8 |
| 4 | 吉祥物的延展 | ③ | 4 | 4 | 8 |
| 5 | 实题设计 | ④ | 8 | 8 | 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：调研报告 |
| 针对不同主题进行主题和需求的调研 |
| 实验2：写生与变化 |
| 对人物进行写生和变形设计 |
| 实验3：吉祥物的设计表现 |
| 了解不同类型的吉祥物设计稿表现方法，制作多种风格的设计稿。并设计表情和动作。 |
| 实验4：吉祥物的延展 |
| 将吉祥物形象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。 |
| 实验5：实题设计 |
| 统一命题下，应用学习的方法完成一套完整的设计方案 |

（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 | 4 | 5 | 6 |
| 调研报告 | √ |  | √ |  |  |  |
| 写生与变化 |  | √ |  | √ | √ |  |
| 吉祥物的设计表现 |  | √ | √ | √ | √ | √ |
| 吉祥物的延展 |  | √ |  |  | √ |  |
| 实题设计 | √ | √ | √ | √ | √ | √ |

四、课程思政教学设计

|  |
| --- |
| 课程中介绍了吉祥物设计的基本概念、历史渊源、文化内涵以及在现代社会中的应用。引导学生认识到吉祥物设计在传承中华文化、弘扬民族精神方面的重要作用。  吉祥物设计的文化元素：通过讲解吉祥物设计的传统图案、色彩、造型等方面的文化元素，引导学生深入了解中华文化的独特魅力和深厚底蕴，培养学生对传统文化的热爱和传承意识。  比如，选取一些具有代表性的吉祥物设计案例，如奥运会、世界杯等大型赛事的吉祥物，以及企业、城市形象吉祥物等，通过分析这些案例的设计思路、文化内涵和创意表现，引导学生理解吉祥物设计在传达价值观、弘扬正能量方面的作用。  在实践环节安排学生进行吉祥物设计实践，要求学生结合中华文化元素，创作出具有思想性、艺术性和实用性的吉祥物设计方案。通过实践环节，培养学生的创新思维和实践能力，同时加深学生对吉祥物设计意义的认识。  思政元素融入：在课程中适当融入思政元素，如爱国主义教育、社会主义核心价值观等，引导学生树立正确的价值观念，增强文化自信和民族自豪感。同时，强调吉祥物设计的社会责任和伦理道德，引导学生自觉遵守职业道德规范，树立良好的社会形象。  课程总结：总结吉祥物设计课程的主要内容，强调吉祥物设计在文化传承、价值观传播等方面的重要作用。同时，引导学生思考如何在未来的学习和工作中更好地发挥吉祥物设计的优势，为中华文化的传承和发展贡献自己的力量。 |

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 | 5 | 6 |
| X1 | 10% | 命题分析报告 | 50 |  | 50 |  |  |  | 100 |
| X2 | 20% | 吉祥物设计作品（写生与变化） |  | 20 |  | 40 | 40 |  | 100 |
| X3 | 30% | 吉祥物设计作品（设计与表现） |  | 20 | 20 | 20 | 20 | 20 | 100 |
| X4 | 40% | 吉祥物设计作品（实题设计） | 10 | 10 | 20 | 30 | 20 | 10 | 100 |
| X5 |  |  |  |  |  |  |  |  | 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 |
| 1 |  |  |  |  |  |  |
| X1 | 1、2 | 1.图文结合，表达不跑题。（30%）分析经典的、比较受欢迎的吉祥物具有代表性，表达清晰。  2.围绕“5W” "1H"进行分析，先后完成一份PPT汇报。（40%）PPT汇报流畅，前后逻辑通顺。  3.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。（30%） | 图文结合，表达不跑题。分析经典的、比较受欢迎的吉祥物具有代表性，表达清晰。  围绕“5W” "1H"进行分析，先后完成一份PPT汇报。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。 | 图文结合，表达不跑题。表达清晰。围绕“5W” "1H"进行分析，先后完成一份PPT汇报。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。 | 图文结合，表达不跑题。PPT汇报流畅，前后逻辑通顺。 | 作业提交不及时，PPT内容不完整。 |
| X2 |  | 1、人物的动态绘制符合要求，动态应用合理.（正常比例、0-2头身、3-6头身）（40%）  根据吉祥物所需的动态以及自身设计角色的性格身份，选取4个动态进行速写练习，并分别调整成0-2头身，3-6头身。画人物速写也要做到了解并掌握基本的人体解剖知识。在训练中多去了解骨骼和肌肉的结构和形态，以及这些结构对着衣人物的影响。面对动物进行速写写生时，同样要认真观察植物的形态以及动物的结构特征等。  2、以原练习动态为基础，以动物/植物/物品/图案为原型的角色设计，尝试半人及非人化的设计，要求设计的角色看起来舒适，动态自然。（40%）  3、三视图选择非人及半人设计中的一种，多角度设计，不变化角色外形，体态一致。（ 20%） | 人物的动态绘制符合要求，动态应用合理.根据吉祥物所需的动态以及自身设计角色的性格身份，以及这些结构对着衣人物的影响。面对动物进行速写写生时，同样要认真观察植物的形态以及动物的结构特征等。  要求设计的角色看起来舒适，动态自然。  三视图选择非人及半人设计中的一种，多角度设计，不变化角色外形，体态一致。 | 人物的动态绘制符合要求，动态应用合理.根据吉祥物所需的动态以及自身设计角色的性格身份，以及这些结构对着衣人物的影响。要求设计的角色看起来舒适，动态自然。  三视图选择非人及半人设计中的一种，多角度设计，不变化角色外形，体态一致。 | 人物的动态绘制符合要求，动态应用合理.要求设计的角色看起来舒适，动态自然。三视图多角度设计，不变化角色外形，体态一致。 | 人物的动态绘制不符合要求，体态不一致。 |
| X3 |  | 1、能够根据吉祥物设计的初期定位，寻找适合吉祥物主题的样机素材（20%）  首选昵图网、全景网等合法素材网站，查找样机素材，选取适合自己设计形象主题的样机素材，例如杯子、袋子、t恤等。  2、能够根据具体的条件和需要调整图像的内容和尺寸（30%）对于颜色、尺寸、图像不合适的情况，要主动对素材或图案进行调整。 | 能够根据吉祥物设计的初期定位，寻找适合吉祥物主题的样机素材。  首选昵图网、全景网等合法素材网站，查找样机素材，选取适合自己设计形象主题的样机素材，例如杯子、袋子、t恤等。  能够根据具体的条件和需要调整图像的内容和尺寸（30%）对于颜色、尺寸、图像不合适的情况，要主动对素材或图案进行调整。 | 能够根据吉祥物设计的初期定位，寻找适合吉祥物主题的样机素材。  能够根据具体的条件和需要调整图像的内容和尺寸，对于颜色、尺寸、图像不合适的情况，要主动对素材或图案进行调整。 | 能够根据具体的条件和需要调整图像的内容和尺寸，对于颜色、尺寸、图像不合适的情况，要主动对素材或图案进行调整。 | 不能够根据具体的条件和需要调整图像的内容和尺寸，效果较差。 |
| X4 |  | 作品稿富有创意，贴合主题，图片A3，jpg，符合每次的提案的设定。（40%）创意新颖，与企业的调性符合。（60%） | 作品稿富有创意，贴合主题，图片A3，jpg，符合每次的提案的设定。创意新颖，与企业的调性符合。 | 作品稿富有创意，贴合主题。创意新颖。 | 作品稿较有创意，较为贴合主题。 | 作品效果较差，提交不及时。 |
| X5 |  |  |  |  |  |  |

六、其他需要说明的问题

|  |
| --- |
|  |