《**文创产品设计2**》本科课程教学大纲

一、课程基本信息

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 课程名称 | （中文）文创产品设计2 | | | | | |
| （英文）Cultural and Creative Product Design 2 | | | | | |
| 课程代码 | 2040274 | 课程学分 | | 4 | | |
| 课程学时 | 64 | 理论学时 | 24 | 实践学时 | | 40 |
| 开课学院 | 艺术设计学院 | 适用专业与年级 | | 艺术与科技/大四 | | |
| 课程类别与性质 | 专业必修课 | 考核方式 | | 考查 | | |
| 选用教材 | 《数字文创产品设计》刘璐，ISBN：9787568097673，华中科技大学出版社，2024年1月第1版。 | | | 是否为  马工程教材 | | 否 |
| 先修课程 | IP衍生品设计2040157（3） 文创产品设计1 2040262（4） | | | | | |
| 课程简介 | 此课程是艺术与科技专业专业必修课程，侧重在文化创意产业中的设计思维、商业思维、展示技术、营销策略、文化宣扬等整合性思维的设计实施。学生通过对产品的市场调研、改良性设计、创新设计、系统设计以及对于产品设计的研究与开发的课程实践活动，使学生正确理解文创设计从侠义到广义的设计范畴，实际掌握科技文创设计的基本概念、内容、过程、设计程序与方法等，尤其是通过文创设计全流程的学习，使学生体验整合思维在现代设计中对复合型、应用型人才培养的重要性，充分了解文创整合设计在实际设计应用中的重要价值和意义。 | | | | | |
| 选课建议与学习要求 | 本课程适合本专业在第六或第七学期学习，要求学生有一定的设计基础与设计素养，具备相应的观察分析能力以及市场洞察力，尤其关键的是具备扎实的软硬件基础。 | | | | | |
| 大纲编写人 | （签名） | | 制/修订时间 | | 2023.12 | |
| 专业负责人 | （签名） | | 审定时间 | | 2023.12 | |
| 学院负责人 | 文本, 信件  描述已自动生成（签名） | | 批准时间 | | 2023.12 | |

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 | 具有工艺与技术整合知识。运用新媒介、新科技和新材料的跨学科融合创新能力 |
| 2 | 确定目标与计划本领。能根据课题的需要自己确定学习目标，开展文献与资料研究，学生以拟定的设计题目进行调研 |
| 技能目标 | 3 | 国际视野与创新能力。能够具备专业设计选题设计能力遵循市场需求，结合产品设计创意完成设计方案与优化。 |
| 4 | 项目创新与实践能力。能够在文创产品设计项目中实践和应用，具有与产业链项目端合作实践能力。 |
| 素养目标  (含课程思政目标) | 5 | 提升服务社会意识。懂得感恩，自觉传承和弘扬雷锋精神，具有服务社会的意愿和行动，积极参加志愿者服务。 |

（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。  ③奉献社会，富有爱心，懂得感恩，自觉传承和弘扬雷锋精神，具有服务社会的意愿和行动，积极参加志愿者服务。 |
| **LO2专业能力**：具有人文科学素养，具备从事科技文创设计服务或艺术与科技专业的理论知识、实践能力。  ④具有工艺与技术整合能力。掌握工艺与技术的基础知识，理解工艺与技术的系统原理，具有将加工工艺与制造技术恰当应用到设计中的能力。  ⑤具备创新与实践能力。拥有新媒介、新科技和新材料的跨学科融合创新能力，能够在设计项目中实践和应用；具有与产业链项目端合作实践的能力。 |
| **LO3表达沟通**：理解他人的观点，尊重他人的价值观，能在不同场合用书面或口头形式进行有效沟通。  ①倾听他人意见、尊重他人观点、分析他人需求。 |
| **LO8国际视野**：具有基本的外语表达沟通能力与跨文化理解能力，有国际竞争与合作的意识。  ②理解其他国家历史文化，有跨文化交流能力。 |

（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 | ③ | H | 5提升服务社会意识。懂得感恩，自觉传承和弘扬雷锋精神，具有服务社会的意愿和行动，积极参加志愿者服务。 | 100% |
| LO2 | ④ | H | 1具有工艺与技术整合知识。运用新媒介、新科技和新材料的跨学科融合创新能力 | 100% |
| ⑤ | M | 2确定目标与计划本领。能根据课题的需要自己确定学习目标，开展文献与资料研究，学生以拟定的设计题目进行调研 | 100% |
| LO3 | ① | L | 3项目创新与实践能力。能够在文创产品设计项目中实践和应用，具有与产业链项目端合作实践能力。 | 100% |
| LO8 | ② | M | 4国际视野与创新能力。能够具备专业设计选题设计能力遵循市场需求，结合产品设计创意完成设计方案与优化。 | 100% |

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

|  |
| --- |
| **第一单元：**文创概念设计方法  一、文创产品设计概念  二、文创产品设计发展  三、文创设计技术概念  四、文创设计思维模式与方法  知识点与能力要求：知道产品设计的诉求，理解文创设计概念，分析文创设计发展过程，分析文创产品设计的设计价值，综合文创产品设计各要素关系，评价文创产品设计作用，运用文创产品设计满足不同层级对设计引领人类的进化。  重点与难点：重点是理解文创产品设计与文创设计之间的侠义与广义的关联与区别；难点是利用可行性分析理解科技文创产品设计与科技文创设计的设计诉求。  **第二单元：**文创产品设计与管理  一、文创产品设计的地位  二、文创产品设计的任务  三、文创产品设计的方法  四、文创产品设计的内容  五、文创产品设计的策划与管理  知识点与能力要求：知道文创产品设计产业链各环节关系，理解文创产品设计营销与管理办法，分析文创产品设计与文创设计的区分，综合所学知识进行文创设计思考，评价文创产品在文创设计中的关键作用，运用文创产品设计知识分析其根本任务。  重点与难点：重点是文创产品设计在文化创意产业中的重要环节；难点是系统掌握文创产品设计在产业链中的作用，学习整合设计思维。  **第三单元：**文创产品设计与科技创新  一、智能控制  二、信息呈现  三、新材料  四、信息存储  五、网络与物联网技术  六、感应技术  七、生物识别技术  知识点与能力要求：知道科技应用在文创产品中的作用，理解信息时代对文创产品需要，分析科技文创产品的设计要点，综合设计方法与技术手段，评价科技文创产品设计优劣，运用科学技术服务文创设计管流程。  重点与难点：重点是掌握科学技术在文创产品设计中的应用；难点是新科技、新材料、新路径的学习和应用。  **第四单元**：文创设计与交互理念  一、文创产业与交互理念发展  二、人机交互界面  三、交互理念与文创产品融合新趋势  四、创造全新的使用体验  五、创造全新的情感体验  六、文创设计整合思维  七、文创设计整合设计应用  知识点与能力要求：知道科技应用领域里的技术手段，理解科学技术对文创设计的重要性，分析实践中的科技文创设计案例，综合技术手段为设计服务，评价技术支持的最终效果，运用合理方法进行科技文创产品设计。  重点与难点：重点是科学技术在文创产品设计合理使用方法；难点是熟练掌握技术应用，为文创设计服务。  **第五单元**：文创设计与企业战略  一、“大设计”理念  二、“设计前期”的作用  三、苹果公司产品概念分析  四、科技文创产品设计与展示  五、科技文创设计与策划  六、整合设计应用  知识点与能力要求：知道“大设计”整合概念的重要启示，理解科技文创的价值内涵，分析科技文创整合设计理念与一般性设计的区别，综合所学知识和未知领域探索新材料、新媒介、新技术，评价企业项目中科技应用的作用，运用整合设计思维尝试科技文创设计。  重点与难点：重点是运用整合设计，也就是“大设计”理念进行科技文创设计；难点是  深入对接企业项目实际需求。 |

（二）教学单元对课程目标的支撑关系

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 课程目标  教学单元 | 1具有工艺与技术整合知识 | 2确定目标与计划本领 | 3项目创新与实践能力 | 4国际视野与创新能力 | 5提升服务社会意识 |
| 文创概念设计方法 | √ |  |  |  |  |
| 文创产品设计与管理 |  | √ | √ |  |  |
| 文创产品设计与科技创新 |  |  | √ | √ |  |
| 文创设计与交互理念 |  |  |  | √ |  |
| 文创设计与企业战略 |  |  |  | √ | √ |

（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 |
| 文创概念设计方法 | 教的方法：讲述教学法  学的方法：问题导向学习 | 小组汇报 | 4 | 8 | 12 |
| 文创产品设计与管理 | 教的方法：讲述教学法、讨论教学法  学的方法：解决问题学习 |
| 文创产品设计与科技创新 | 教的方法：讲述教学法、讨论教学法  学的方法：解决问题学习 | 设计作品 | 6 | 10 | 16 |
| 文创设计与交互理念 | 教的方法：练习教学法、讲述教学法  学的方法：解决问题学习、专题学习 | 设计作品 | 6 | 10 | 16 |
| 文创设计与企业战略 | 教的方法：讨论教学法、练习教学法  学的方法：合作学习、实作学习 | 设计作品 | 8 | 12 | 20 |
| 合计 | | | 24 | 40 | 64 |

（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 | 文创设计小论文 | 要求分析文创设计现状，包括文创产业、文创功能、文创产品、文创策划、运营和管理；内容为文创发展等方面进行可行性分析。 | 8 | ② |
| 2 | 科技文创产品设计 | 要求根据上海文旅产业现状调研及现有文旅产品的痛点，进行改良式体验设计分析；内容要充分挖掘用户体验感受，探索科技文创产品的热点。 | 10 | ③ |
| 3 | 科技文创整合设计 | 要求以上海国际旅游节、科技博物馆、科教企业、新兴行业企业等为背景；  内容为结合整合设计理念进行科技文创设计。 | 10 | ③ |
| 4 | 科技文创产学实践 | 要求结合企业真实项目，利用新材料、新科技、新媒介为文创产业赋能；  内容为掌握文创整合设计流程，了解产业链闭环。 | 12 | ④ |
| 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

|  |
| --- |
| 一、根据文创设计实践要求对标企业实践素养，磨练意志。  二、利用公益项目、红色文化等服务社会的产学整合设计项目，自觉践行、传承和弘扬雷锋精神，强化服务社会的意愿和行动。 |

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 |
| X1 | 20% | 小论文：文创设计现状与发展分析 | 100 |  |  |  |  | 100 |
| X2 | 25% | 设计作品：科技文创产品设计 |  | 70 | 30 |  |  | 100 |
| X3 | 25% | 设计作品：科技文创整合设计 |  |  | 40 | 60 |  | 100 |
| X4 | 30% | 设计作品：科技文创产学实践 |  |  | 20 | 40 | 40 | 100 |

六、其他需要说明的问题

|  |
| --- |
| 无 |