《设计实践（1）》本科课程教学大纲（实习课）

一、课程基本信息

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 课程名称 | （中文）设计实践（1） | | | | | |
| （英文）Design and Practice I | | | | | |
| 课程代码 | 2049106 | 课程学分 | | 1 | | |
| 课程学时 | 16 | 理论学时 | 0 | 实践学时 | | 16 |
| 开课学院 | 艺术设计学院 | 适用专业与年级 | | 艺术设计学院大二所有学生 | | |
| 课程类别与性质 | 专业实践 | 考核方式 | | 考查 | | |
| 选用教材 | 自编教材 | | | 是否为  马工程教材 | | 否 |
| 先修课程 | 设计基础2040599（3） 空间与形态2040483（2） | | | | | |
| 课程简介 | 本课程是以设计实践为主旨的专业课程，也是对前期专业课程的集中设计与实践，其原则是通过实践进一步强化训练，让学生所学和市场需求无缝接轨。将市场理念植入，提升学生的市场认知能力、业务拓展能力、表达能力、沟通能力、团体合作能力等职业素养等。  课程的执行方式是以参加比赛为主，课程主要以品牌设计、包装设计、广告设计、景观设计、室内设计等形式参与设计实践，重点强化学生的设计执行、提案能力和设计理念阐述的能力，重点解决校内缺乏企业真实情境与氛围，学生无法深入了解企业真实项目操作流程及职业岗位能力需求，学生现有能力不能直接进入项目实际操作。 | | | | | |
| 选课建议与学习要求 | 本课程适合于艺术设计专业二年级学生，要求有前期所有专业课程的学习经历和经验。 | | | | | |
| 大纲编写人 |  | | 制/修订时间 | | 2024年1月 | |
| 专业负责人 |  | | 审定时间 | | 2024年1月 | |
| 学院负责人 |  | | 批准时间 | | 2024年1月 | |

二、毕业要求与课程目标

**（一）课程目标**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 类型 | 序号 | 内容 |
| 知识目标 | 1 | 设计比赛赛事分析 |
| 2 | 了解行业作业模式 |
| 技能目标 | 3 | 市场调研，案例收集和分析 |
| 4 | 熟练绘制创意草图 |
| 素养目标  (含课程思政目标) | 5 | 具有美学素养，专业知识与德育元素自然和谐，明确爱国、诚信、敬业、友爱的精神 |

**（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。  ⑤爱岗敬业，热爱所学专业，勤学多练，锤炼技能。熟悉本专业相关的法律法规，在实习实践中自觉遵守职业规范，具备职业道德操守。 |
| 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。  ①能根据需要确定学习目标，并设计学习计划。 |
| LO6协同创新：同群体保持良好的合作关系，做集体中的积极成员，善于自我管理和团队管理；善于从多个维度思考问题，利用自己的知识与实践来提出新设想。  ①在集体活动中能主动担任自己的角色，与其他成员密切合作，善于自我管理和团队管理，共同完成任务。 |
| 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** | ⑤ | M | 1.具有美学素养，专业知识与德育元素自然和谐，明确爱国、诚信、敬业、友爱的精神 | 100% |
| **LO4** | ① | H | 3.市场调研，案例收集和分析 | 50% |
| 4.熟练绘制创意草图，完成正稿 | 50% |
| **LO6** | ① | M | 2.了解行业作业模式 | 100% |
| **LO7** | ② | M | 5.设计比赛赛事分析 | 100% |

三、实习内容与要求

**（一）实习内容**

|  |
| --- |
| **任务：**  1、设计比赛分析与调研  2、过程草图与设计方案  3、设计完稿  **知识：**  1、掌握项目设计的含义、特征、功能、研究对象及市场的概念、营销等专业知识  2、掌握设计创意过程及创作方法；熟悉各种媒体发展，掌握各种媒体对设计文件在指标要求掌握构思方法，图形语言的转化。  3、掌握设计项目常用技术标准；掌握设计经典案例分析方法；掌握设计的各种技术标准 |

**（二）实习要求**

|  |
| --- |
| 1、掌握市场调研步骤，调研报告的撰写  2、掌握多种表现技能；培养熟练使用Photoshop、Dreamweaver、flash等设计软件的能力；掌握一般设计项目管理和制作的过程；准确把握各种项目或赛事的要求，培养独立完成一般设计项目的能力  3、设计执行的能力，模拟公司竞标，掌握设计提案ppt制作能力和设计方案讲稿能力培养使用专业术语沟通的语言表达能力 |

**（三）实习进度安排**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 序号 | 时间 | 实习方式 | 主要实习内容 | 地点 | 支撑的课程目标 |
| 1 | 第一周 | 自主实习 | 指导教师将教学任务、教学目标、组织管理等环节进行布置安排。根据大赛要求进行优秀案例搜集 | 学校 | 1 |
| 2 | 第二周 | 自主实习 | 实地调研，并进行初步的创意发想。 | 学校+企业 | 2 |
| 3 | 第三周 | 自主实习 | 素材整理 | 学校+企业 | 5 |
| 4 | 第四周 | 自主实习 | 学生与教师共同确定设计风格，学生根据方案创意概念进行草图绘制。 | 学校+企业 | 3 |
| 5 | 第五周 | 自主实习 | 学生在图书馆做资料的翻阅和案例的收集，并在此同时根据创意完成设计初稿。 | 学校+企业 | 4 |

四、课程思政教学设计

|  |
| --- |
| 1.设计要有实事求是现状分析能力。  2.设计方法的创新与设计思路的创新。  3.有清晰的知识产权、软件版权、作品著作权、专利产权等保护意识  4.手绘与软件学习中谨慎细致、求真求实的科学思维和职业素养。  5.具有美学素养，专业知识与德育元素自然和谐，明确爱国、诚信、敬业、友爱的精神。 |

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 | 30% | 调研报告 |  | 40 | 40 |  | 20 | 100 |
| X2 | 70% | 设计作品 | 20 | 20 | 20 | 20 | 20 | 100 |

六、其他需要说明的问题

|  |
| --- |
| 无 |