

## 《文化创意产品设计》教学大纲

课程名称：文化创意产品设计	课程类别（必修/选修）：选修
课程英文名称：Culture creative product design	
总学时/周学时/学分：32/4/2	其中实验/实践学时：0
先修课程：设计基础、计算机辅助工业设计	
后续课程支撑：可持续性产品设计与开发，智能产品设计与开发	
授课时间：9-16 周，周二、周五，1-2 节	授课地点：12N404
授课对象：2020 级工业设计 1 班、2 班	
开课学院：机械工程学院	
任课教师姓名/职称：王铁球/讲师	
答疑时间、地点与方式：课堂、网络答疑、学生现场答疑	
课程考核方式：开卷（）闭卷（）课程论文（）其它（√ 文创产品设计与创作）	
使用教材： 文创产品设计. 周承君. 化工工业出版社. 2019	
<p><b>课程简介：</b></p> <p>文化产业创意学是一门实践性很强的新型应用学科，对于认识我国文化产业创意领域的现状，借鉴国内外文化产业创意设计的经验和方法，都具有重要的理论意义和现实意义。文化创意设计不仅体现在对文化产品设计方面的灵感和创造力，更重要的是对本民族文化资源利用的巧思新意，以文化创意来激发全民族的文化创造力，增强人的文化素养、提升人的思想道德水平、塑造人的健康心灵的社会责任等任务。</p> <p>本课程教学主要讲解文创产业与文创产品基本概念，文化创意产品的基本特征、分类，以及文化创意设计的基本方法和设计原则。最后选择特定产品作为设计实践对象，使学生在理解和掌握理论知识同时，将知识运用到具体产品设计中，综合把握产品的功能、形态、技术、经济等基本要素，培养创造性思维能力。</p>	

课程教学目标及对毕业要求指标点的支撑:		
课程教学目标	支撑毕业要求指标点	毕业要求
<b>目标 1:</b> 了解文化创意产品的定义,理解文化与文创研究的关系,理解文化与设计之间的密切关联。	3.2 能够设计出具有美感的产品,并能够在设计中体现创新意识。	3 能够进行生活用品、电子产品、设备等各类产品的外观设计及结构设计,并能够在设计环节中体现创新意识,并考虑社会、健康、安全、法律、文化以及环境等因素。
<b>目标 2:</b> 掌握基本的二维、三维设计软件,并能够在设计过程中熟练使用,解决一定程度的设计创新问题,并获得较好的二维、三维展示效果。	5.1 掌握各种二维、三维设计软件工具,并能熟练运用。	5 能够在产品设计、开发中使用恰当的现代设计软件和信息技术工具。
<b>目标 3:</b> 了解文化创意产品设计行业的产业政策、知识产权、法律法规等问题,并深刻理解不同社会文化对于工业设计的影响,并运用这种影响获取设计创新方案。	6.1 了解所设计的产品相关的技术标准体系、知识产权、产业政策和法律法规,理解不同社会文化对设计活动的影响。	6 能够基于工业设计相关背景知识进行合理分析,评价工业设计实践和问题解决方案对社会、健康、安全、法律以及文化的影响,并理解应承担的责任。
<b>目标 4:</b> 能够熟练运用 PPT、小视频等多元化的工具,就产品设计的相关问题进行设计展示与设计交流。	10.1 能就产品设计相关问题,以口头、文稿、图表等方式,准确表达自己的观点,回应指令,理解与业界同行及社会公众交流的差异性。	10 能够就设计问题与业界同行及社会公众进行有效沟通和交流,包括撰写报告和设计文稿、陈述发言、清晰表达或回应指令,并具备一定的国际视野,能够在跨文化背景下进行沟通和交流。

理论教学进程表

周次	教学主题	授课教	学	教学内容(重点、难点、课程思政融入点)	教学模式	教学方法	作业安排	支撑课
----	------	-----	---	---------------------	------	------	------	-----

		师	时 数		(线上/线 下)			程目标
9	文化创意设计概述	王铁球	2	重点: 课程体系介绍 难点: 文化创意设计的基本概念	线下/线上	课堂讲授	制作甘特图	目标一
9	文化与文创研究	王铁球	2	重点: 文化的本质 难点: 文化与设计的相互关系  <b>课程思政融入点:</b> 深刻认识我国优秀传统文化	线下/线上	课堂讲授; 小组讨论	<b>课程思政作业:</b> 结合自己感兴趣的传统文化, 至少阅读两篇相关文献。	目标一
10	文创产品的基本分类方式	王铁球	2	重点: 了解文化创意产品的分类依据以及具体分类 难点: 加深对文化创意设计具体类别的认识, 并把握各个类别的设计点。  <b>课程思政融入点:</b> 理解文化与设计的关系, 学会欣赏与理解不同的文化	线下/线上	课堂讲授	<b>课程思政作业:</b> 收集不同类型的文化创意设计作品, 并加以梳理, 提交到优学院平台	目标一
10	文化创意设计的典型范式	王铁球	2	重点: 了解文创产品开发的典型范式, 特别关注地域文化驱动的文创开发 难点: 结合当下时代脉搏, 进行流行文化要素的提取与精炼	线下/线上	课堂讲授; 小组讨论	课堂讨论: 流行文化的设计分析	目标三
11	文化创意设计的典型范式	王铁球	2	重点: 介绍通过文献资料整理的方法, 来掌握文化创意产品设计的趋势等。	线下/线上	课堂讲授	PPT 文献搜集	目标三

				难点：文创产品设计与当下热点的结合				
11	文化创意设计的典型范式	王铁球	2	重点：围绕前期文化的调研与分析完成流行文化创意产品的快题设计 难点：流行文化要素的提炼与再现	线下/线上	课堂讲授	小组快题设计：流行文化创意产品	目标三
12	头脑风暴	王铁球	2	重点：结合前期设计调研开展设计灵感相关的头脑风暴 难点：地域文化创意设计的精气神	线下/线上	课堂讲授； 小组讨论	头脑风暴及图纸	目标四
12	文创产品设计原则	王铁球	2	重点：了解文创产品设计的不同设计原则，并结合地域文化进行具体的应用 难点：地域文化创意产品设计时，细节把握与整体掌控	线下/线上	课堂讲授； 小组讨论	讨论主题：地域文化在设计中的体现	目标三
13	文创产品设计原则	王铁球	2	重点：了解文创产品设计的不同设计原则，并结合地域文化进行具体的应用 难点：地域文化创意产品设计时，细节把握与整体掌控	线下/线上	课堂讲授； 小组讨论	设计验证与完善	目标三
13	阶段性小结	王铁球	2	分享前期地域文创初步方案，并进行课堂交流与讨论	线下/线上	展示报告	海报、PPT 文献搜集	目标四
14	模型制作	王铁球	2	重点：软件建模及优化细节 难点：二维草图到三维立体的转化	线下/线上	课堂讲授	模型制作	目标二
14	模型修改与完善	王铁球	2	重点：软件建模及优化细节	线下/线上	课堂讲授	建模	目标二

				难点：二维草图到三维立体的转化				
15	效果图、海报制作	王铁球	2	介绍分享如果表达设计、海报表达； <b>课程思政融入点：</b> 初步形成严谨的工作态度，认真的工作作风，逐渐渗透工匠精神。	线下/线上	小组讨论	<b>课程思政作业：</b> 针对日本工匠造假进行小组讨论与探讨	目标二
15	模型制作	王铁球	2	重点：3d 打印与模型完善 难点：模型与预期之间的差异化处理	线下/线上	课堂讲授	模型制作与完善	目标二
16	汇报答辩	王铁球	4	提交 3D 实物模型和海报； 作业展示与点评	线下/线上	课堂讲授； 展示汇报	模型、海报	目标四
合计			32					

#### 课程考核

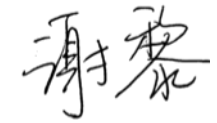
课程目标	支撑毕业要求指标点	评价依据及成绩比例（%）				
		平时作业	课堂讨论	设计作品制作	设计作品展示	
目标一	3.2	5	5	10	/	
目标二	5.1	/	/	10	5	
目标三	6.1	20	5	20	/	
目标四	10.1	5	/	/	15	
总计		30	10	40	20	100

大纲编写时间：2022 年 2 月 15 日

系（部）审查意见：

课程委员会已对本课程教学大纲进行了审查，同意执行。

系（部）主任签名：



日期： 2022 年 2 月 20 日