

## 《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：32/6/2   | 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：1-6 周，周二 1-3 节、周五 1-3 节  | 授课地点：12N401    |
| 授课对象：2021 工业设计 工业设计 1、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：可分为集体答疑与个别答疑的形式，集体答疑的时间、地点与上课基本相同，个别答疑主要通过微信与电话联系等方式。  |                |
| 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：<br>教学参考资料：文创产品设计. 周承君. 化工工业出版社. 2019  |                |
| <p>课程简介：</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><br>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 观设计及结构设计，并能够在设计环节中体现创新意系，理解文化与设计之间的密切关联。     | 3. 产品设计：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><br>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. 使用现代工具：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><br>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. 设计与社会：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><br>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. 沟通：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        | 授课教师 | 学时数 | 教学内容（重点、难点、课程思政融入点）   | 教学模式<br>线下/混合式 | 教学方法              | 作业安排  | 支撑课程目标 |
|----|-------------|------|-----|---|----------------|-------------------|---|--------|
| 1  | 文化创意设计概述    | 王铁球  | 3   | 重点：课程体系介绍<br>难点：文化创意设计的基本概念   | 线下教学           | 课堂讲授              | 课堂讨论：什么是优秀的文化创意产品设计？                          | 目标一    |
|    | 文化与文创研究     | 王铁球  | 3   | 重点：文化的本质<br>难点：文化与设计的相互关系<br><b>课程思政融入点：</b> 深刻认识我国优秀传统文化   | 线下教学           | 课堂讲授<br>课堂讨论      | <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    |
| 2  | 文创产品的基本分类方式 | 王铁球  | 3   | 重点：了解文化创意产品的分类依据以及具体分类<br>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。<br><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 | 线下教学           | 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 | 目标三    |
|    | 文化创意设计的典型范式 | 王铁球  | 3   | 重点：了解文创产品开发的典型范式<br>难点：结合当下时代脉搏，进行流行文化要素的提取与精炼  | 线下教学           | 课堂讲授<br>课堂讨论      | 课堂讨论：流行文化的设计分析                                | 目标一    |
| 3  | 文化创意设计的典型范式 | 王铁球  | 3   | 重点：介绍通过文献资料整理的方法，掌握文化创意产品设计的趋势等。<br>难点：流行文化要素的提炼与再现，文创产品设计与当  | 线下教学           | 课堂讲授案例教学；<br>课堂练习 | 课堂练习：结合当下文化热点，通过思维发散获取系列设计草案                  | 目标三    |

|   |             |     |   |   |      |                      |   |       |
|---|-------------|-----|---|---|------|----------------------|---|-------|
|   |             |     |   | 下热点的结合  |      |                      |   |       |
|   | 文化创意设计的典型范式 | 王铁球 | 3 | 重点：围绕前期文化的调研与分析，完成校园文化创意产品的快题设计<br>难点：校园文化要素的提炼与再现                | 线下教学 | 课堂讲授                 | 课堂练习：结合当下理工校园文化元素，通过思维发散获取系列设计草案                  | 目标三   |
| 4 | 文创产品设计原则    | 王铁球 | 3 | 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<br>难点：地域文化创意产品设计时，细节把握与整体掌控     | 线下教学 | 课堂讲授；课堂讨论            | 讨论主题：地域文化在设计中的体现                                  | 目标三   |
|   | 文创产品设计原则    | 王铁球 | 3 | 重点：了解文创产品设计的不同设计原则，特别关注地域文化驱动的文创开发<br>难点：地域文化创意产品设计时，细节把握与整体掌控    | 线下教学 | 课堂讲授；小组讨论            | 课堂作业：完成设计草案的绘制与表达                                 | 目标四   |
| 5 | 阶段性小结       | 王铁球 | 3 | 重点：针对前期的初步设计方案，充分交流讨论并进行完善与确定<br>难点：提升文化与设计之间的转化效果                | 线下教学 | 课堂讲授；课堂讨论            | 课堂讨论：设计验证与完善                                      | 目标四   |
|   | 模型制作        | 王铁球 | 3 | 重点：软件建模及优化细节<br>难点：二维草图到三维立体的转化                                   | 线下教学 | 课堂讲授；课堂练习            | 课堂作业：方案模型的建立                                      | 目标二   |
| 6 | 效果图、海报制作    | 王铁球 | 2 | 介绍分享如何表达设计、海报表达；<br><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。 | 线下教学 | 课堂讲授<br>课堂讨论<br>课堂练习 | 课堂作业：方案模型的改进，制作海报<br><b>课程思政作业：</b> 针对日本工匠造假进行小组讨 | 目标二、四 |

|    |  |  |    |  |  |  |      |  |
|----|--|--|----|--|--|--|------|--|
|    |  |  |    |  |  |  | 论与探讨 |  |
| 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     | 0      |     |
| 目标二                    | 5.1       | 0            | 0    | 10     | 5      |     |
| 目标三                    | 6.1       | 20           | 5    | 20     | 0      |     |
| 目标四                    | 10.1      | 5            | 0    | 0      | 15     |     |
| 总计                     |           | 30           | 10   | 40     | 20     | 100 |
| 大纲编写时间：2024 年 2 月 29 日 |           |              |      |        |        |     |

系（部）审查意见：

我系（专业）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：谢蓉

日期：2024 年 2 月 29 日

附录：各类考核评分标准表

### 课堂讨论评分标准

| 观测点  | 评分标准                          |                                 |                            |                             |
|--|-------------------------------|---------------------------------|----------------------------|-----------------------------|
|  | <i>A (100)</i>                | <i>B (85)</i>                   | <i>C (70)</i>              | <i>D (60)</i>               |
| 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                    | 作业中呈现较好的对知识点的反馈，且能有效使用相应表达方式。 | 作业中呈现出对知识点的反馈，且能有效使用相应表达方式。     | 设计概念比较新颖，但落地性不太好           | 设计概念不太新颖                    |
| 掌握各种二维、三维设计软件工具，并能熟练运用。                                    | 能熟练运用各种软件工具表达。                | 能较好运用各种软件工具表达。                  | 各种软件工具的运用不太熟练。             | 各种软件工具的运用很不熟练，无法按照预期设想进行表达。 |
| 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。         | 设计草案富有文化创意，构思清晰、较好的贴合设计主题。    | 设计草案具有一定的文化创意，构思比较清晰、较好的贴合设计主题。 | 设计草案的文化创意程度一般，设计思路和定位不太清晰。 | 设计草案缺乏对文化的提取与创新，设计思路和定位混乱。  |
| 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。 | 按时完成，作业认真，且在规范要求内有一定的创新。      | 按时完成，作业比较认真，且在规范要求内有一定的创新。      | 按时完成，作业规范性不够。              | 未按时完成，作品缺乏创新，规范度差。          |

## 作业评分标准

| 观测点  | 评分标准                                    |                                      |                                  |                          |
|--|---|--------------------------------------|----------------------------------|--------------------------|
|  | <i>A (100)</i>                          | <i>B (85)</i>                        | <i>C (70)</i>                    | <i>D (60)</i>            |
| 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                    | 很好地梳理文化与设计之间的关系，设计概念新颖                  | 较好地梳理文化与设计之间的关系，设计概念比较新颖             | 文化与设计的关系处理手法一般，设计概念比较新颖，但落地性不太好  | 文化与设计的关系缺乏考量，设计概念不太新颖    |
| 掌握各种二维、三维设计软件工具，并能熟练运用。                                    | 软件表达设计美观，效果表现强，能准确全面传达设计构思。             | 软件表达设计合理，效果表现存在亮点。                   | 软件表达设计一般，效果表现存在较大提升空间。           | 软件设计表达效果差。               |
| 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。         | 设计思路过程完整，且具有较强创新性，设计过程论证充分，设计方案与设计内容丰富。 | 设计思路过程完整，设计过程论证比较充分，设计方案与设计内容有较大差异性。 | 设计思路过程相对完整，具有设计过程的论证，有一定数量的设计方案。 | 设计思路混乱，方案少。              |
| 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。 | 按时完成，作业认真，汇报展示思路清晰明了。                   | 按时完成，作业比较认真，汇报展示思路比较清晰，存在一定优化空间。     | 按时完成，作业比较认真，汇报展示思路比较清晰，存在较大提升空间  | 未交作业或后期补交，有抄袭现象，汇报展示效果差。 |