

广东工程职业技术学院第九届青年教师教学大赛

暨广东省第七届高校（高职）青年教师教学大赛

《视觉文创设计》

课程设计

参赛组别：高职文科综合（文化艺术大类）

参赛学院：艺术设计学院

参赛姓名：徐谡榕

目录

一、 课程基本信息	3
二、 课程定位及教学指导思想	3
1. 课程定位	3
2. 课程教学指导思想	4
三、 教学目标	4
1. 知识目标	4
2. 能力目标	5
3. 素养目标	5
四、 课程内容结构	5
1. 实现岗课赛证，重构“能力递进”课程内容	5
2. 举例非遗龙舟，落实“文化遗产”课程思政	6
五、 课程内容及学时安排	7
六、 课程资源	9
1. 教学资源	9
2. 教学环境与信息化手段	9
七、 教学策略及方法	10
1. 教学策略	10
2. 教学理念	11
3. 教学方法	11
4. 教学实施	12
八、 教学评价	12
九、 授课进程及安排	13

一、 课程基本信息

课程名称	视觉文创设计		课程代码	z09100413		
课程学分	3	课程学时	共 48 学时，理论 24 学时，理虚实一体化 24 学时			
课程类型	理论 ☐ 实践 ☐ 理论+实践 ☒					
适用专业	高等职业教育 视觉传达设计专业			课程性质	必修 ☒ 选修 ☐	
先修课程	字体设计、色彩搭配设计、传统装饰设计、VI 设计、视觉广告设计、品牌营销设计、数码图形设计、三维数字影像设计与制作、UI 设计、融媒体内容制作等					
平行课程	商业插画、交互设计、专业引导					
后续课程	毕业设计、顶岗实习					
开设学期	第一学年		第二学年		第三学年	
	1	2	3	4	5	6
					✓	
教学方式	面授 ☒ 实践 ☒ 研讨 ☒ 网络 ☐ 实验 ☐ 其他 ☐ （可多选）					

二、 课程定位及教学指导思想

1. 课程定位

《视觉文创设计》是视觉传达设计专业核心课程。以文创产业为背景，以传承非遗文化为切入点，理论与实践高度结合。通过本课程的学习，能够使学生了解各类文创品设计开发流程与设计理念；借助数字化技术进行创新设计和项目实训，培养学生的视觉审美、设计创新以及多媒体应用能力，使其能够在视觉传达设计领域发挥出色。

通过与视觉数字化企业合作，校内实训基地建设等多种途径，采取工学交替等形式，充分开发学习资源，给学生提供丰富的实践机会。教学效果评价采取过程评价与结果评价相结合的方式，通过理论与实践相结合，重点评估学生的职业

能力。

课程内容按照新媒体广告设计师岗位需求和1+X文创产品数字化设计职业技能（中级）证书要求，以设计能力为核心，遵循“**知识够用、技能服务**”的原则，涵盖文创行业最新的设计理念、设计标准及新工艺、新技术，重点培养学生**挖掘非遗文化元素、赋能文创产业**的设计能力。

本课程学习必须具备《数码图形设计》、《UI设计》、《三维数字影像设计与制作》、《视频制作》等专业知识，为《毕业设计》、《顶岗实习》等后续课程的学习做准备。

2. 课程教学指导思想

以“两对两入”的建设思路，**对接**新媒体广告设计师岗位，**对照**岗位制定课程标准，引入 1+X 证书考点，融入专业技能大赛，构建“**岗位引导—互动课堂—以赛促学—以证促教**”的岗课赛证融汇贯通育人模式，运用信息化教学手段，提升学生设计表达能力，强化自主创新意识，培养学生爱岗敬业的劳动态度和精益求精的工匠精神，以达到“学以致用”的根本目的。推动中华优秀传统文化的创造性转化、创新性发展，更好满足人民日益增长的精神文化需求，推进文化自信自强。

三、 教学目标

根据文创产业专业设计人员岗位需求、职业技能证书要求、教育部专业教学标准、本校人才培养方案、课程标准、专业技能比赛考点，确定三维教学目标。基于学生对于数字技术的操作不足，使用 X-MIND 进行元素拆解，掌握 AIGC 关键词的精准输入得到最佳结果：

1. 知识目标

- （1） 掌握非遗文创的功能、分类和创意表达方式；
- （2） 掌握文创品在数字化设计领域的应用特点；

- (3) 掌握展览馆文创小程序的应用；
- (4) 掌握旅游类文创动画的应用；
- (5) 掌握民俗文化和梳理民俗文化产业；
- (6) 掌握AIGC辅助龙舟民俗的文化符号提炼与配色；
- (7) 掌握AIGC数字化技术创新设计文创模型；
- (8) 掌握各类民俗文创的整合方法与推广策略。

2. 能力目标

- (1) 能够辨识各类优秀文创品设计的特征；
- (2) 能够对非遗文化挖掘、转化和数字化重构；
- (3) 能够完成展览馆文创小程序的制作；
- (4) 能够完成旅游类非遗动画的生成；
- (5) 能够完成对龙舟民俗文化元素的挖掘、转化和提取；
- (6) 能够完成对龙舟民俗文化的数字化重构；
- (7) 能够使用AIGC做龙舟民俗文创的设计与开发；
- (8) 能够完成龙舟民俗文创品的营销策划。

3. 素养目标

- (1) 具备对中华民族传统文化的关注和喜爱；
- (2) 具备健全的人格和优秀的人文素养；
- (3) 具备团队合作意识，提升沟通能力和领导能力；
- (4) 具备社会责任感，树立四个自信、政治认同和国家意识；
- (5) 具备善于思考、自主学习的良好习惯；
- (6) 具备民族文化遗产与创新的责任意识和积极参与的态度；
- (7) 具备社会主义核心价值观，追求精益求精的工匠精神；
- (8) 具备职业使命感、责任感、培养团队协作的劳动能力；

四、 课程内容结构

1. 实现岗课赛证，重构“能力递进”课程内容

《视觉文创设计》课程以“两对两入”的建设思路实现“岗课赛证”，即对

接新媒体广告设计师岗位，对照岗位制定课程标准，引入 1+X 证书考点，融入专业技能大赛，拆解出“民间艺术展览馆文创、畬族村落旅游文创、龙舟民俗文创”三个项目“能力递进”的课程内容。“**践数字之技传承非遗，悟文化之魂创新设计**”是本课程建设的创新点。

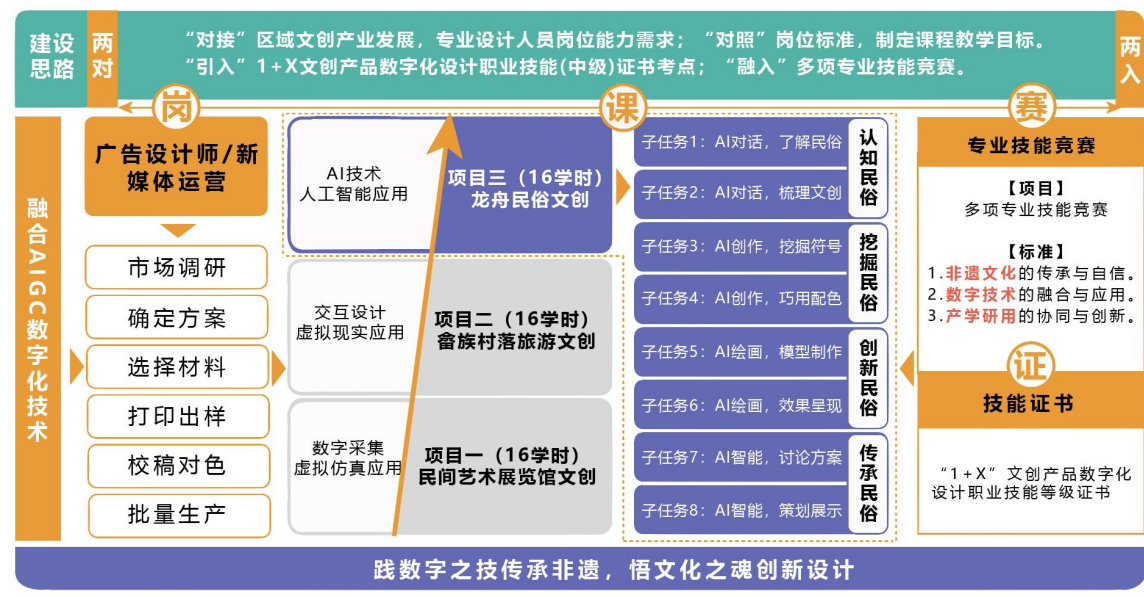


图 1 课程内容

2. 举例非遗龙舟，落实“文化自信”课程思政

以项目三：龙舟民俗文创设计与开发为例，根据广告设计师岗位能力需求，使用 AI 数字化技术，把本项目分解为 8 个典型工作任务，挖掘各任务中蕴含的思政元素，形成以德育为主线的“文化自信、非遗技艺、劳模精神、创新意识、工匠精神、绿色环保、劳动教育、家国情怀”课程思政整体设计（如图 2）。通过思政典型案例融入思政元素和引入 AI 技术，提高龙舟设计的精准度，实现传统文化与现代科技相结合，激发学生对龙舟文化的兴趣和创新能力

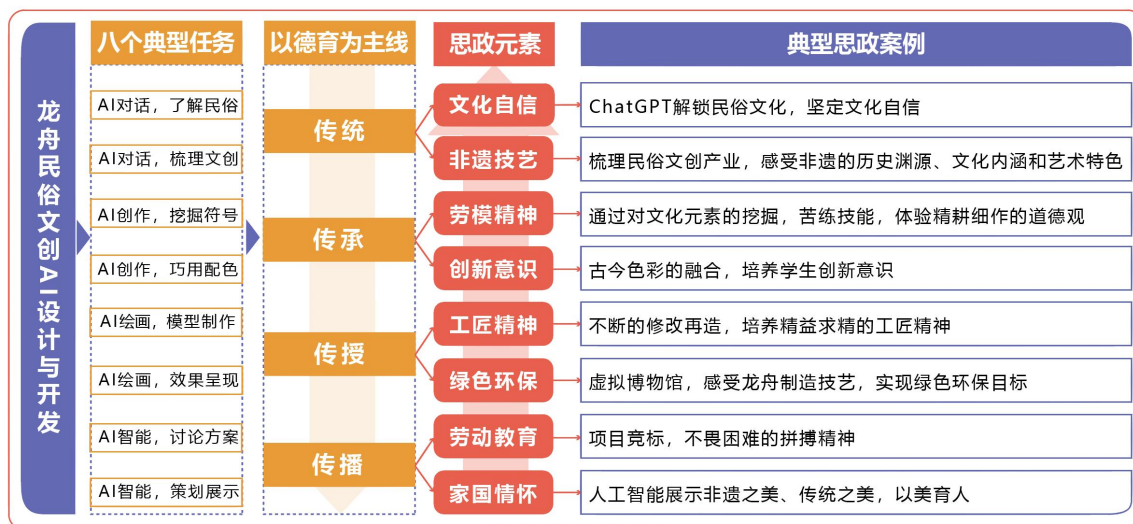


图2 参赛内容及课程思政整体设计

五、 课程内容及学时安排

周次	项目	任务	子任务	学时	思政融入
1	项目一 <				

			1. 社交媒体、微信公众号线上推广 2. 文化馆口碑推广		学生 服务意识 和健康的人文素养。
5		任务一 认知文旅	子任务一：知文旅 畬族村落 1. 畬族历史与文脉 2. 畬族文旅资源	2	查阅历史，用 辩证唯物 主义观看问题。
			子任务二：理资源 畬族民乐 1. 畬族劝世歌系列 2. 畬族情歌系列	2	反复听、细品味，磨练耐心、锻炼细心与专心，提升 职业素养 。
6	项目二 畬族村落 旅游文创	任务二 挖掘文旅	子任务三：采音频 数字记录 1. 畬族民歌内容整理 2. 畬族民歌核心文化提取	2	保护非遗文化，掌握数字技术是重要手段更是身为炎黄子孙的 社会责任 。
			子任务四：编故事 文化存储 1. 畬族民生视频影像采集 2. 畬族民歌故事及剧本设计	2	打磨剧本，追求精益求精的 工匠精神 。
7		任务三 创新文旅	子任务五：绘动画 美术设计 1. 畬族民歌动画美术设计 2. 细分场景设计	2	场景绘制，培养学生的视觉审美，提升 民族自豪感 ，传承中华优秀传统文化。
			子任务六：演动画 音画合成 1. 动作原画设计 2. 动画声音、配音设计	2	听音识画，培养学生的视觉审美，提升 文化自信 。
8		任务四 推广文旅	子任务七：做特效 形态展示 1. 畬族民歌动画特效制作 2. 畬族民歌动画视觉合成	2	培养职业胜任力，积极的职业心态和正确的职业价值观。
			子任务八：推文旅 实景模拟 1. 路线策划和数字地图设计 2. 景点活动策划，主 KV 视觉设计	2	分享作品，弘扬社会主义核心价值观，强化 职业责任感 。
9		任务一 认知民俗	子任务一：AI 对话 了解民俗 1. 民俗类非遗的内容与形式 2. 龙舟典型民俗	2	Chat GPT解锁民俗文化，坚定 文化自信 。
			子任务二：AI 对话 梳理文创 1. 人工智能的发展现状 2. 民俗文创产业岗位需求	2	梳理民俗文创产业， 感受非遗 的历史渊源、文化内涵和艺术特色。
10	项目三 龙舟民俗 文创	任务二 挖掘民俗	子任务三：AI 创作 挖掘符号 1. 龙舟文化符号提取 2. 龙舟创新图形生成	2	通过对文化元素的挖掘，苦练技能，体验精耕细作的 道德观 。
			子任务四：AI 创作 巧用配色 1. 龙舟创新图形配色技巧 2. 色彩搭配实操	2	古今色彩的融合，培养学生 创新意识 。
11		任务三 创新民俗	子任务五：AI 绘画 模型制作 1. 龙舟 IP 形象生成	2	不断地修改再造，培养精益求精的 工匠精神 。

12		俗	2. 龙舟 IP 的三维形象设计		
			子任务六：AI 绘画 效果呈现 1. 龙舟 IP 的动作制作 2. 龙舟 IP 的 AR 交互设计	2	虚拟博物馆，感受龙舟制造技艺，实现绿色环保目标。
		任务四 传承民俗	子任务七：AI 智能 讨论方案 1. 龙舟 IP 的数字载体融合设计 2. 龙舟 IP 的物理载体融合设计	2	项目竞标，不畏困难的拼搏精神。
			子任务八：AI 智能 策划展示 1. 龙舟文创营销策划 2. 龙舟文创推广展示	2	人工智能展示非遗之美、传统之美，以美育人。

六、课程资源

1. 教学资源

校企共同开发教学资源，夯实专业知识，拓展学生创新视野。一方面采用“十四五”规划教材，辅以国家职业教育广告艺术设计专业教学资源库和 1+X 考点，另一方面从校企共编活页式教材纳入行业新模式、新技术、新规范，让学生掌握广告行业数字化转型最新动态和一手资讯（如图 3）。

2. 教学环境与信息化手段

校企深度融合共建教学环境，多种信息化手段并用，激发学生创新思维。立足岗位需求，校企深度融合共建“云育人创新中心”，实现教学功能：①融媒体内容制作；②AI 虚拟人教学辅助；③元素拆解交互游戏；④增强现实、虚拟仿真等信息化手段，强化学生数字化文创设计与制作能力，提升学生对数字化技术敏锐度和设计能力的增值（如图 3）。



图3 教学支持

七、 教学策略及方法

1. 教学策略

校企融合，优化“四传五育”是本课程的教学策略，强调学生主体地位，基于视觉设计工作流程，运用项目驱动法、问题导向法等教法，自主学习、小组探究等学法，调动同学们的学习兴趣。引导学生经历初识传统文化的传承、探索设计、制作成品到作品展示，从感性认识到理性实践，形成四传——传统、传承、传授、传播；对标职业标准、职业技能比赛、1+X 技能等级证书等应知应会要点，展开五育——思想政治教育、设计知识教育、工艺知识教育、创新思维教育、审美素养教育（如图4）。打好坚实的理论基础，提升学生数字化文创设计与营

销能力，实现创新型数字职业技能人才培养，服务区域科技文创新业态。

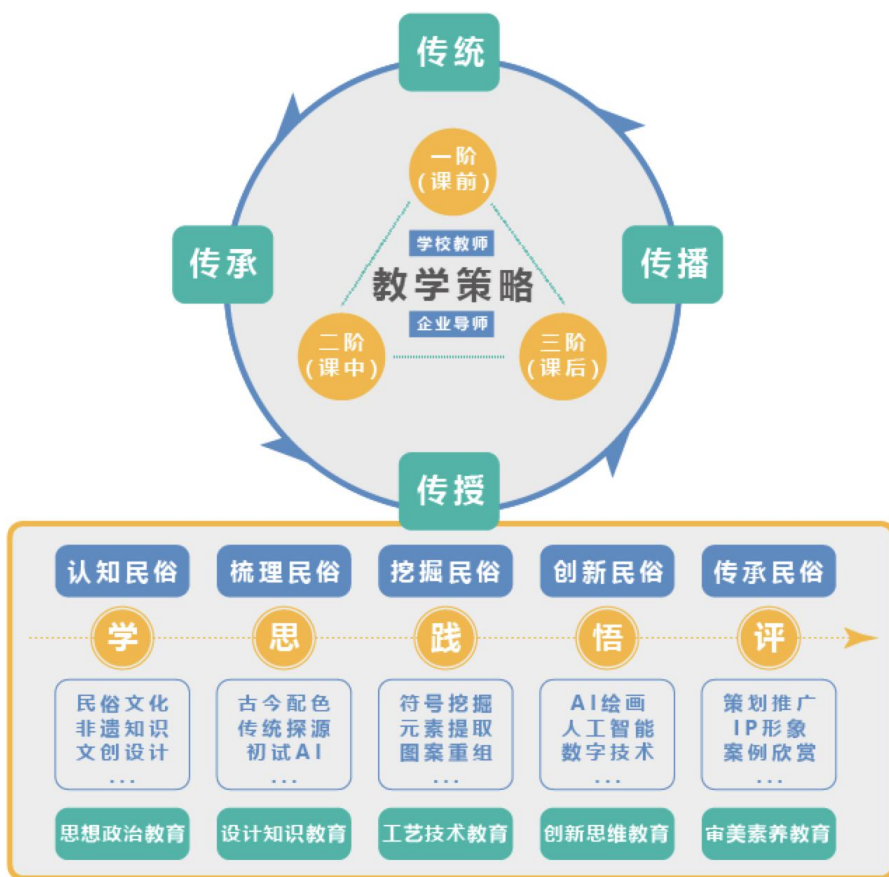


图4 教学策略

2. 教学理念

课程秉承“以生为本，以学定教”教学理念，基于“两性一度”教改思路，关注每位学生，落实以学定教。在实际教学中，遵循“两性一度”标准来促进教学质量的提升。通过设计富有挑战性的课程任务和创新性的课程内容，以分级模式设定教学目标，即初级要求完成学习任务；中级要求学生参加“1+X”文创产品中级考证；高级要求学生参加各类设计大赛并获奖，三级难度递进式展开，学生优秀文创作品进入专业创新工作室深度孵化。

3. 教学方法

基于项目制的工作流程，实施“四步教学法”：

- (1) 根据学情定任务，做好课前预习；
- (2) 以生为本、以学定教，翻转课堂教学；
- (3) 分层分级评价，分组协作，设定基础命题任务和自选命题任务；
- (4) 教学成果整理，积累优秀学生作品，优化课程建设，提高人才培养质量。

4. 教学实施

根据学情分析和教学目标，以项目制学习文创数字化设计，采用课前自学、课中导学、课后拓展，开展递进式教学，以“三化”——互动参与化、游戏趣味化、课程思政化，为课程特色开展课中教学，课后注重拓展反思，提升学生设计能力和综合素质，根据“三评”——学习过程评价、学习结果评价、增值效果评价，逐步优化课程建设（如图 5）。

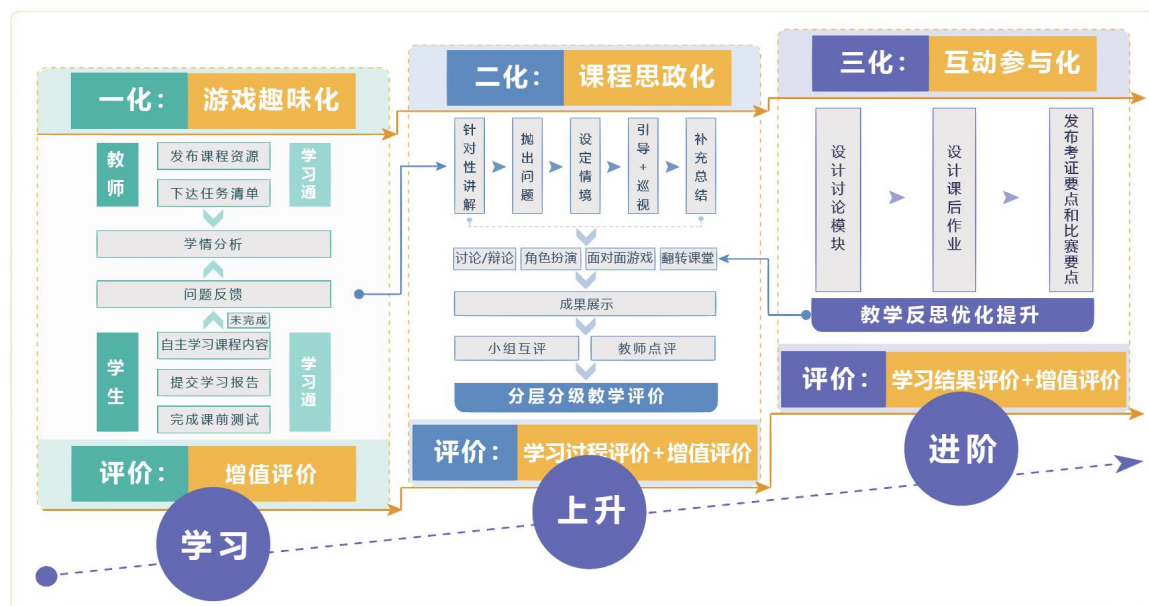


图 5 教学整体推进

八、 教学评价

本课程重点考核学生进行文创智能化包装设计应用的能力，探索增值，采用

“全程化、多维度、多元化”评价体系。

全程化：课前、课中、课后过程性评价和形成性评价相结合的考核形式。

多维度：结合专业技能大赛评价标准，课中教学的“基础命题”从五个维度进行评价、“自选命题”增加到七个维度进行评价。

多元化：全程依托超星教学平台，线上线下相结合，教师、企业导师、学生自评互评等多主体评价，探索增值评价，确保评价结果科学、系统、全面（如图6）。



图6 教学评价

九、 授课进程及安排

序号	周次	星期	主要教学内容 (含实训项目)	学时	授课方式	课外作业 及要求	上课地点
1	3	三	项目一 民间艺术展览馆文创 任务一 认知民艺 子任务一：探民间文化艺术 1. 历史文化系列 2. 自然资源系列 3. 传统医药系列子 任务二：解析数字展览馆	4	讲授法、 参观教学法、	展览馆类民间艺术文创调研 要求： 在超星学习通提交相应调研材料。	*** 展览馆

			1. 展览馆历史文化系列文创 2. 展览馆自然资源系列文创 3. 展览馆传统医药系列文创”				
2	4	三	任务二：挖掘民艺 子任务三：数字化采集民艺 1. 整理民间艺术相关内容 2. 提取民间艺术核心文化 子任务四：数字存储与编译 1. 展览馆小程序模块构建 2. 展览馆历史文化类图形转化	4	讲授法、练习法	展览馆类民艺文创数字化重构 要求： 在超星学习通完成小程序模块梳理和图标设计。	理虚实一体实训室
3	5	三	任务三：创新民艺 子任务五：生成数字化形态 1. 展览馆文创小程序原型设计 2. 小程序高保真设计 子任务六：演绎数字化形态 1. 展览馆文创小程序交互展示 2. 小程序数字 IP 呈现	4	讲授法、练习法、现场教学法	展览馆类民艺文创开发 要求： 文创小程序原型、交互设计，在超星学习通提交作业。	校外实训基地
4	6	三	任务四：活化民艺 子任务七：融合内容与载体 1. 制作数字化融媒课件 2. 数字展厅与融媒体双载体 子任务八：推广民艺展览馆 1. 社交媒体、微信公众号线上推广 2. 文化馆口碑推广	4	任务驱动法、自主学习方法	展览馆类民艺文创整合与推广 要求： 公众号推广方案及平面宣传物料设计，按格式要求上传学习通平台。	理虚实一体实训室
5	7	三	项目二：畚族村落旅游文创 任务一：认知文旅 子任务一：知文旅 畚族村落 1. 畚族历史与文脉 2. 畚族文旅资源 子任务二：理资源 畚族民乐 1. 畚族劝世歌系列 2. 畚族情歌系列	4	讲授法、参观教学法、任务驱动法	文化旅游类文创设计形式调研 要求： 在超星学习通提交相应调研材料。	理虚实一体实训室
6	8	三	任务二：挖掘文旅 子任务三：采音频 数字记录 1. 畚族民歌内容整理 2. 畚族民歌核心文化提取 子任务四：编故事 文化存储 1. 畚族民生视频影像采集 2. 畚族民歌故事及剧本设计	4	讲授法、练习法、	民乐的文旅项目数字化重构 要求： 整理旅游类非遗定位的相关，头脑风暴等资料，上传思维导图至学习通。	理虚实一体实训室
7	9	三	任务三：创新文旅 子任务五：绘动画 美术设计 1. 畚族民歌动画美术设计 2. 细分场景设计 子任务六：演动画 音画合成 1. 动作原画设计 2. 动画声音、配音设计	4	讲授法、讨论法、现场教学法	民乐的文旅项目文创开发的原画设计和动画制作 要求： 要符合畚族相关文化元素特征，与企业导师沟通合作完成。	校外实训基地
8	10	三	任务四：推广文旅 子任务七：做特效 形态展示 1. 畚族民歌动画特效制作	4	任务驱动法、自	畚族文旅项目数字地图设计和景点活动策划	理虚实一体实

			2. 畚族民歌动画视觉合成 子任务八：推文旅 实景模拟 1. 路线策划和数字地图设计 2. 景点活动策划，主 KV 视觉设计		主学习法	要求： 在超星学习通提交景点活动主KV视觉设计效果图。	训室
9	11	三	项目三：龙舟民俗文创 任务一：认知民俗 子任务一：AI 对话 了解民俗 1. 民俗类非遗的内容与形式 2. 龙舟典型民俗 子任务二：AI 对话 梳理文创 1. 人工智能的发展现状 2. 民俗文创产业岗位需求	4	讨论法、任务驱动法	民俗类非遗文创设计调研，以龙舟为例 要求： 在超星学习通提交相应调研材料。	校外实训基地
10	12	三	任务二：挖掘民俗 子任务三：AI创作 挖掘符号 1. 龙舟文化符号提取 2. 龙舟创新图形生成 子任务四：AI创作 巧用配色 1. 龙舟创新图形配色技巧 2. 色彩搭配实操	4	讲授法、练习法	龙舟民俗非遗文创开发 要求： 在超星学习通提交龙舟文化符号提取和创新图形转化。	理虚实一体实训室
11	13	三	任务三：创新民俗 子任务五：AI 绘画 模型制作 1. 龙舟 IP 形象生成 2. 龙舟 IP 的三维形象设计 子任务六：AI 绘画 效果呈现 1. 龙舟 IP 的动作制作 2. 龙舟 IP 的 AR 交互设计	4	讲授法、现场教学法、自主学习法	龙舟民俗非遗文创的数字化重构 要求： 完成龙舟三维IP形象制作，提交至超星学习通。	理虚实一体实训室
12	14	三	任务四：传承民俗 子任务七：AI 智能 讨论方案 1. 龙舟 IP 的数字载体融合设计 2. 龙舟 IP 的物理载体融合设计 子任务八：AI 智能 策划展示 1. 龙舟文创营销策划 2. 龙舟文创推广展示	4	现场教学法、自主学习法	龙舟民俗非遗文创的整合与推广方案 要求： 在超星学习通提交营销策划提案ppt和展板效果图（注意提交格式要求）	理虚实一体实训室