

《创意思维与创新实践（含前沿技术）》课程标准

课程编码	600117																				
课程名称	创意思维与创新实践（含前沿技术）																				
课程所属	动漫制作技术专业																				
学分值	3																				
程度	中等程度																				
先修课程	无																				
共修课程	《动漫技法》、《影视鉴赏与分析》、《创意训练项目》																				
不可共修的课程	《真实企业项目实训》																				
主旨	1. 课程概述 本课程是专业必修（通用）课程，贯穿四个学期的学习，从四个维度进行框架搭建，由浅入深，遵循创意思维意识开发的学习规律，同时融合专业技能、前沿思考、审美学习，达到培养技能与素养兼备的动漫专业人才。课程目标：在培养专业通用技能的同时，提高对中国设计之美的鉴赏能力，学会关注时代热点话题，能通过自己的原创作品，表达设计师应有的创新精神和传承中华文化之美的责任意识。																				
	2. 通过本课程的学习，使学生在如下POC领域能够实现的学习成果：																				
	<table><tr><th>序号</th><th>对应的POC条款</th><th>对应POC条款的预期学习成果描述</th><th>学分值</th></tr><tr><td>1</td><td>POC1.1</td><td>通过对创意启发的观察学习，能完成创意收集和创意整理工作。</td><td>0.5</td></tr><tr><td>2</td><td>POC1.2</td><td>通过对图形创意方法的学习，在鉴赏中国设计之美以后，能运用这些表现形式，独立完成原创图形的设计。</td><td>1</td></tr><tr><td>3</td><td>POC2.2</td><td>通过对不同思维方式的学习，学会多角度思考问题，能独立完成具有积极意义的原创作品。</td><td>1</td></tr><tr><td>4</td><td>POC3.3</td><td>通过对不同的前沿专题、热点话题的学习，学会关注社会与行业发展，能根据指定的主题任务，解决设计问题。</td><td>0.5</td></tr></table>	序号	对应的POC条款	对应POC条款的预期学习成果描述	学分值	1	POC1.1	通过对创意启发的观察学习，能完成创意收集和创意整理工作。	0.5	2	POC1.2	通过对图形创意方法的学习，在鉴赏中国设计之美以后，能运用这些表现形式，独立完成原创图形的设计。	1	3	POC2.2	通过对不同思维方式的学习，学会多角度思考问题，能独立完成具有积极意义的原创作品。	1	4	POC3.3	通过对不同的前沿专题、热点话题的学习，学会关注社会与行业发展，能根据指定的主题任务，解决设计问题。	0.5
	序号	对应的POC条款	对应POC条款的预期学习成果描述	学分值																	
	1	POC1.1	通过对创意启发的观察学习，能完成创意收集和创意整理工作。	0.5																	
2	POC1.2	通过对图形创意方法的学习，在鉴赏中国设计之美以后，能运用这些表现形式，独立完成原创图形的设计。	1																		
3	POC2.2	通过对不同思维方式的学习，学会多角度思考问题，能独立完成具有积极意义的原创作品。	1																		
4	POC3.3	通过对不同的前沿专题、热点话题的学习，学会关注社会与行业发展，能根据指定的主题任务，解决设计问题。	0.5																		
（说明：如果是必修课，须从对应专业的“必修课程及其在五大学习领域学习成果分布表”中寻找对应的POC条款，去描述，并分配学分。尤其注意POC条款中Bloom “动词”的使用和层级。用更高层级的动词，相应的考评方法也要匹配）																					
相应典型工作任务	<table><tr><th>编号</th><th>对应的典型工作任务名称</th><th>各任务之间关系描述</th></tr><tr><td>1</td><td>创意启发专题任务</td><td rowspan="4">说明：各典型工作任务之间是递进关系。典型工作任务和课程框架对应，符合创意相关工作的一般工作过程。</td></tr><tr><td>2</td><td>创意技能专题任务</td></tr><tr><td>3</td><td>创意思维专题任务</td></tr><tr><td>4</td><td>创意综合专题任务</td></tr></table>				编号	对应的典型工作任务名称	各任务之间关系描述	1	创意启发专题任务	说明：各典型工作任务之间是递进关系。典型工作任务和课程框架对应，符合创意相关工作的一般工作过程。	2	创意技能专题任务	3	创意思维专题任务	4	创意综合专题任务					
编号	对应的典型工作任务名称	各任务之间关系描述																			
1	创意启发专题任务	说明：各典型工作任务之间是递进关系。典型工作任务和课程框架对应，符合创意相关工作的一般工作过程。																			
2	创意技能专题任务																				
3	创意思维专题任务																				
4	创意综合专题任务																				
（说明：典型工作任务是依据专业的职业岗位工作过程的分析结果所归纳出来的，根据任务的细分程度，一门课程通常可以至少对应3个以上典型工作任务）																					

预期学习 成果(SOC)	在完成课程后，学生将会：			
	典型工作 任务编号	学习情境名称	预期学习成果（SOC）描述	对应的POC
	1	1-1 创意的发现任务	SOC1-1 初步认识创意的起点，运用头脑风暴和创意发现的方法，完成创意任务。	POC1.1
		1-2 创意的思考方式任务	SOC1-2 认识创意的思考方式，运用这些方式完成有趣的创意练习。	POC1.1
		1-3 思维导图学习任务	SOC1-3 认识思维导图，运用思维导图的思考方式，独立完成创意任务。	POC1.1
		1-4 创意分享与小结任务	SOC1-4 综合运用本模块所学内容，针对特定主题进行创意设计或创意分享。	POC1.1
	2	2-1单形与群化图形设计任务	SOC2-1 运用单形与群化方法设计图形。	POC1.2
		2-2特定图形的想象设计任务	SOC2-2 运用特定元素的想象创意手法，创作一组图形。	POC1.2
		2-3正负形与影子图形设计任务	SOC2-3 运用正负形或影子的创作手法，创作一组图形。	POC1.2
		2-4同构图形设计任务	SOC2-4 用同构与异构的创意手法，创作一组创意图形	POC1.2
		2-5抽象概念表达的设计任务	SOC2-5 运用思维导图和创意联想的方法，完成抽象概念图形创意作品。	POC1.2
		2-6 公益竞赛设计任务	SOC2-6 运用多种创意方法，完成公益竞赛设计作品。	POC1.2
		2-7 图形创意综合设计任务	SOC2-7 总结图形创意学习成果，运用多种设计方法完成综合作品。	POC1.2
	3	3-1 图形化标志设计任务	SOC3-1 运用思维的联想思维，独立完成有关图形化标志设计的任务。	POC2.2
		3-2 创意漫画设计任务	SOC3-2 运用标新立异的方法，独立完成创意漫画的设计任务。	POC2.2
		3-3 文物文创产品设计任务	SOC3-3 运用思维的广度与深度，独立完成文创产品的设计任务。	POC2.2
		3-4 手机界面设计任务	SOC3-4 运用思维的流畅性，独立完成手机界面相关的设计任务。	POC2.2
		3-5 语言文化保护任务	SOC3-5 运用求同存异的方法，独立完成关于语言文化相关的设计任务。	POC2.2
		3-6 海报设计任务	SOC3-6 运用思维的敏捷性方法，独立完成有关	POC2.2

4			海报的设计任务。	
	3-7 竞赛设计任务		SOC3-7 结合不同的思维方法，结合热点内容，完成竞赛设计作品。	POC2.2
	3-8 综合设计任务		SOC3-8 运用本模块所学内容，融合新技术要领，完成综合设计创意作品。	POC2.2
	4-1 时间与空间的设计主题		SOC4-1 通过对不同主题的学习，独立完成与指定主题匹配的设计作品。	POC3.3
	4-2 生活与美食的设计主题		SOC4-2 通过观察生活，以及了解美食在生活中的重要地位，独立完成关于生活和美食的设计作品。	POC3.3
	4-3 运动与健康的设计主题		SOC4-3 在了解运动之美，以及对健康的概念的了解，独立完成基于动漫领域的设计作品。	POC3.3
	4-4 多媒体设计任务		SOC4-4 综合多角度思考的创新思维，独立完成具有创新性的设计作品。	POC3.3

（说明：这里“学习情境”即是课程单元，可以称其为**项目、**任务、**模块、**案例、**主题等，每一个学习情境都是实现对应的典型工作任务的一个独立完整的工作或思维过程，对它所产出的工作成果转换成预期学习成果进行描述SOC，并对应去实现专业预期成果POC。如果学习情境继续细分，其对应的预期学习成果也可细分）

课程内容
与教学进
度安排

模块一：创意启发专题任务

周次	起止日期	周课时数	学习情境 (单元/模块)	融入的思政元素	对应的SOC	学时
2	10.11-10.15	2	1-1 创意的发现任务	生活之美	SOC1-1	2
3	10.18-10.22	2	1-2 创意的思考方式任务	生活之美	SOC1-2	2
4	10.25-10.29	2	1-3 思维导图学习任务	生活之美	SOC1-3	2
5	11.1-11.5	2	1-4 创意分享与小结任务	生活之美	SOC1-4	2

模块二：创意技能专题任务

周次	起止日期	周课时数	学习情境 (单元/模块)	融入的思政元素	对应的SOC	学时
3	3.8-3.12	2	2-1 单形与群化图形设计任务	国家和地区的旗帜设计，中国设计之美。	SOC2-1	2
4	3.15-3.19	2	2-2 特定图形的想象设计任务	中国设计之美	SOC2-2	2
5	3.22-3.26	2	2-3 正负形与影子图形设计任务	中国传统文化艺术之美，中国设计之美。	SOC2-3	2

6	3.29-4.2	2	2-4 同构图形设计任务	中国设计之美	SOC2-4	2
7	4.5-4.9	2	2-5 抽象概念表达的设计任务	中国设计之美	SOC2-5	2
8	4.12-4.16	4	2-6 公益竞赛设计任务	中国设计之美	SOC2-6	2
9	4.19-4.23			中国设计之美	SOC2-6	2
10	4.26-4.30	2	2-7 图形创意综合设计任务	中国设计之美	SOC2-7	2

模块三：创意思维专题任务

周次	起止日期	周课时数	学习情境 (单元/模块)	融入的思政元素	对应的SOC	学时
2	9.6-9.10	2	3-1 图形化标志设计任务	中国设计之美	SOC3-1	2
3	9.13-9.17	2	3-2 创意漫画设计任务	中国漫画的发展和鉴赏。	SOC3-2	2
4	9.20-9.24	2	3-3 文物文创产品设计任务	文物之美的鉴赏，中国设计之美。	SOC3-3	2
5	9.27-10.1	2	3-4 手机界面设计任务	国内前沿技术的发展	SOC3-4	2
6	10.11-10.15	2	3-5 语言文化保护任务	语言文化的发展与保护	SOC3-5	2
7	10.18-10.22	2	3-6 海报设计任务	中国设计之美、前沿技术	SOC3-6	2
8	10.25-10.29	2	3-7 竞赛设计任务	中国设计之美、前沿技术	SOC3-7	2
9	11.1-11.5	2	3-8 综合设计任务	中国设计之美、前沿技术	SOC3-8	2

模块四：创意综合专题任务

周次	起止日期	周课时数	学习情境 (单元/模块)	融入的思政元素	对应的SOC	学时
3	3.8-3.12	2	4-1 时间与空间的设计主题	历史沉淀对设计的影响	SOC4-1	2
4	3.15-3.19	2	4-2 生活与美食的设计主题	舌尖上的中国、前沿技术	SOC4-2	2
5	3.22-3.26	2	4-3 运动与健康的设计主题	疫情科普、运动与健康教育	SOC4-3	2
6	3.29-4.2	2	4-4 多媒体设计任务	中国设计之美、前沿技术	SOC4-4	2

与预期学习成果配对的教学方法	预期学习成果	教学方法				
		讲授	案例教学	任务驱动	头脑风暴	分组讨论
	SOC1-1	Y	Y	Y	Y	Y
	SOC1-2	Y	Y	Y		
	SOC1-3	Y	Y	Y	Y	Y
	SOC1-4	Y	Y	Y		
	SOC2-1	Y	Y	Y		
	SOC2-2	Y	Y	Y		
	SOC2-3	Y	Y	Y	Y	Y
	SOC2-4	Y	Y	Y		
	SOC2-5	Y	Y	Y		
	SOC2-6	Y	Y	Y		
	SOC2-7	Y	Y	Y		
	SOC3-1	Y	Y	Y		
	SOC3-2	Y	Y	Y	Y	Y
	SOC3-3	Y	Y	Y		
	SOC3-4	Y	Y	Y	Y	Y
	SOC3-5	Y	Y	Y		
	SOC3-6	Y	Y	Y		
	SOC3-7	Y	Y	Y	Y	Y
	SOC3-8	Y	Y	Y		
	SOC4-1	Y	Y	Y	Y	Y
	SOC4-2	Y	Y	Y		
	SOC4-3	Y	Y	Y	Y	Y
	SOC4-4	Y	Y	Y		
	(说明：职业院校的教学方法，既包括讲授、分组讨论、实训、实习、大作业、课程设计等传统方法，也包括案例教学法、项目教学法、角色扮演法、模拟教学法、卡片展示法、引导课文教学法、头脑风暴法等行为导向的教学方法)					

与预期学习成果配对的评核方法和评核标准

模块一总评成绩组成:

评核内容	评核标准	评核方法	权重(%)
课堂出勤	无缺勤, 早退。旷课2次, 本课程无平时成绩。	课堂点名	10
课前、课中互动表现	资源学习情况, 线上活动参与情况。	提问、互动表现	10
SOC1-1	认识创意发现的方法以后, 能完成小组作品和个人作品, 并效果良好。	作品展示	20
SOC1-2	运用创意思考的方式, 针对某一事物展开创意训练, 完成创意作品, 并体现较好的想法。	作品展示	20
SOC1-3	运用思维导图, 完成对应的任务联想, 能体现较好的想象力。	作品展示	20
SOC1-4	能清晰的阐述自己的收集成果, 并能独立完成简单的创意作品。	作品展示	20
合 计			100%

模块二总评成绩组成:

评核内容	评核标准	评核方法	权重(%)
课堂出勤	无缺勤, 早退。旷课4次, 本课程无平时成绩。	课堂点名	10
课前、课中互动表现	资源学习情况, 线上活动参与情况。	提问、互动表现	10
2-1	单形与群化运用得当, 有创意。	作品展示	10
2-2	能对特定元素进行想象。	作品展示	10
2-3	利用正负形或影子思维方式进行图创意。	作品展示	10
2-4	根据指定主题, 完成同构图形的设计。作品完整, 具有表现力。	作品展示	10
2-5	根据指定的概念, 进行图形创意表达, 图形作品能充分表达文字传达的含义。	作品展示	10
2-6	理解公益竞赛的要求, 完成竞赛作	作品展示	10

	品。设计作品入围及获奖的，评为优秀。		
2-7	综合运用课堂所学内容，在规定时间内，独立完成图形创意综合作品。	作品展示、测验考试	20
合 计			100%

模块三总评成绩组成：

评核内容	评核标准	评核方法	权重(%)
课堂出勤	无缺勤，早退。旷课4次，本课程无平时成绩。	课堂点名	10
课前、课中互动表现	资源学习情况，线上活动参与情况。	提问、互动表现	10
SOC3-1	运用思维的联想思维，独立完成有关图形化标志设计的任务，作品完整，表现力较好。	作品展示	10
SOC3-2	运用标新立异的方法，独立完成创意漫画的设计任务，漫画作品完整，有新意。	作品展示	10
SOC3-3	运用思维的广度与深度，独立完成文创产品的设计任务，作品完整，并具有一定的实用性。	作品展示	10
SOC3-4	运用思维的流畅性，独立完成手机界面相关的设计任务，作品表达清晰，内容完整。	作品展示	10
SOC3-5	运用求同存异的方法，独立完成关于语言文化相关的设计任务，作品有特色，能清晰表达概念。	作品展示	10
SOC3-6	运用思维的敏捷性方法，独立完成有关海报的设计任务，画面完整，具有美感。	作品展示	10
SOC3-7	结合不同的思维方法，完成竞赛设计作品，竞赛作品完整，符合创意审美要求。	作品展示	10
SOC3-8	运用本模块所学内容，完成综合设计创意作品，整体表现力较好，符合题目要求。	作品展示、测验考试	10

	合 计		100%
模块四总评成绩组成:			
评核内容	评核标准	评核方法	权重(%)
课堂出勤	无缺勤, 早退。旷课2次, 本门课程无平时成绩。	课堂点名	10
课前、课中互动表现	资源学习情况, 线上活动参与情况。	提问、互动表现	10
SOC4-1	作品完整, 具有创新性, 在审美和表现力方面较好, 能体现时间与空间的主题。	作品展示	20
SOC4-2	作品完整, 具有创新性, 在审美和表现力方面较好, 能较好的体现生活与美食主题之美。	作品展示	20
SOC4-3	作品完整, 具有创新性, 在审美和表现力方面较好, 能表现出运动和健康主题的活力。	作品展示	20
SOC4-4	作品完整, 具有创新性和特色, 在审美和表现力方面较好, 综合效果突出。	作品展示、测验考试	20
合 计			100%
(说明: 成果评核方式有书面作业、测验考试、作品展示、表演录像、总结报告或论文答辩等; 评核成员可以是任课教师评、同学互评、本人自评、企业或第三方评价等)			
预期的学生需要付出的努力	学习时间		
	1. 指导学习和实操 (课上)	48	
	2. 其它学习 (课外)		
	(1) 扩展实训作业	64	
	(2) 课前、课后查询相关专业资料	24	
	(3) 实践活动	12	
	总学时数	148	
教材与参考资料	[1] (包括教材、参考书、在线教学资源、文献和资料等)		
	[2] 创意学, 崔义中主编、赵明华, 刘志成副主编; 陕西人民出版社, 2002年.		
	[3] 赖声川的创意学, 赖声川; 广西师范大学出版社, 2011年.		
	[4] 思维导图大脑实用说明书; (英) 东尼·博赞著, 张鼎昆, 徐克茹译. 外语教学与研究出版社. 2005年.		
	[5] http://creatingminds.org/tools/storyboarding.htm		
	[6] 创意人: 创意思考的自我训练詹宏志 脸谱出版社. 1986年		

	[7] (日) 佐藤可士和 著 时江涛译, 佐藤可士和的创意思维术. 北京科学技术出版社. 2011年8月. [8] 苏夏, 影视创意与制作 (第二版) 上海人民美术出版社. 2012. [9] 思维导图大脑实用说明书; (英) 东尼·博赞著, 张鼎昆, 徐克茹译. 外语教学与研究出版社. 2005年. [10] 创意人: 创意思维的自我训练詹宏志 臉譜出版社. 1986年 [11] (日) 佐藤可士和 著 时江涛译, 佐藤可士和的创意思考术. 北京科学技术出版社. 2011年8月. 黑龙江美术出版社 [12] 费飞, 图形创意. 人民美术出版社 [13] 林家阳, 图形创意与联想(策划+创意+实践设计艺术基础教程普通高等教育十一五国家级规划教材). 高等教育出版社. 2006. [14] 崔勇、杜静芬, 艺术设计创意思维 (第2版). 清华大学出版社. 2016年 [15] 鲁百年, 创新设计思维——设计思维方法论以及实践手册. 清华大学出版社. 2015年 [16] 伍斌, 曹利, 孔祥国, 设计思维与创意 (第2版). 北京大学出版社. 2016年
课程实施的条件与要求	(课包括师资条件、实践教学条件、在线教学、工学结合等具体要求, 3. 不超过300字) 师资条件: 艺术类相关专业背景, 2年以上教学经验。具有基础课授课经验。 实践教学条件: 多媒体教室、在线网络平台 在线教学: 直播课堂平台、麦克风、音箱 具体要求: 多媒体教室、投影仪、麦克风、可移动桌椅
署名	编制人: 钟晓韵 日期: 2021年12月 审核人: 罗涓涓 日期: 2022年1月

