**《移动媒体设计 》课程教学大纲**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **课程名称：**移动媒体设计 | | | | | **课程类别（必修/选修）：**選修 | | | | |
| **课程英文名称：**Mobile Media Design | | | | | | | | | |
| **总学时/周学时/学分：**54/4/3 | | | | | **其中实验/实践学时：**24 | | | | |
| **先修课程：**数字图像处理與繪圖設計 、多媒体设计 | | | | | | | | | |
| **授课时间：周五1-4節，(1-8周) (13-18周)** | | | | | **授课地点：**实606 | | | | |
| **授课对象：**17级多媒体設計专业 | | | | | | | | | |
| **开课学院：**粤台产业科技学院 | | | | | | | | | |
| **任课教师姓名/职称：**卢娟/讲师 | | | | | | | | | |
| **答疑时间、地点与方式：** | | | | | | | | | |
| **课程考核方式：**开卷**（）**闭卷**（）**课程论文**（）**其它**（√）** | | | | | | | | | |
| **使用教材：**《APP移动媒体UI设计》，游泽清 编写，清华大学出版社  **教学参考资料：**《UI设计 》、《视觉界面设计》 | | | | | | | | | |
| **课程简介：**  移动媒体设计是一门专业基础课，开设本课程的目的是让学生全面、系统地认识移动终端产品设计的概念、要点以及特点。针对当前网络流通中对于移动用户终端体验的实际需求，该课程对移动终端设计的具体内容和设计方法进行了详细的分析,另外也加入了相关内容的实践训练实训，以便使学生把所学的知识迅速变成一种实际能力，掌握移动终端设计的精要内容，培养学生具有一定的实操能力、项目设计能力、项目企划能力和行销能力，以适应将来社会工作的需要。 | | | | | | | | | |
| **课程教学目标**  1.了解移动互联网产品的概念和特点  2.认识界面  3.人本界面  4.界面的整体设计、界面的视觉设计  5.网页界面的设计  6.游戏界面的设计、软件界面的设计 | | | | | | **本课程与学生核心能力培养之间的关联(授课对象为理工科专业学生的课程填写此栏）：**  **■核心能力1.**  **■核心能力2.**  **■核心能力3.**  **■核心能力4.**  **□核心能力5.**  **■核心能力6.**  **■核心能力7．**  **□核心能力8．** | | | |
| **理论教学进程表** | | | | | | | | | |
| **周次** | **教学主题** | | **教学时长** | **教学的重点与难点** | | | **教学方式** | | **作业安排** |
| 1 | 移动互联网产品的概念和特点 | | 4 | 教学重点：信息时代与产物；层级化与理性思维；。  教学难点：移动互联网产品的UI及其设计的艺术化。 | | | 讲授 | |  |
| 2 | 数据时代与  用户体验 | | 6 | 教学重点：用户体验与移动UI视觉设计的关系。  教学难点：用户体验与人机交互。 | | | 讲授/研讨 | | 1 |
| 3 | 格式塔中的视觉经验 | | 6 | 教学重点：  1.观察结构与经验习惯。  2.格塔式理论与移动终端视觉设计。  教学难点：  1.视觉经验与实验习惯。  2.格塔式理论与移动终端视觉设计。 | | | 发布/讲授 | |  |
| 4 | 视觉优化过程 | | 6 | 教学重点：  1.感知与视觉结构。  2.色觉与视觉。  教学难点：感知与视觉结构；阅读障碍的产生。 | | | 讲授 | | 1 |
| 5 | 可操控性体验 | | 8 | 教学重点：  1.触控制体验。  2.移动UI设计与人机功能学。  3.注意力、记忆力、思考力的可操控性。  教学难点：  1.触屏时代与界面布局。  2.移动UI设计与人机功能学。  3.注意力、记忆力、思考力的可操控性。 | | | 讲授/作品分析 | |  |
| **合计：** | | | 30 |  | | |  | |  |
| **实践教学进程表** | | | | | | | | | |
| **周次** | **实验项目名称** | | **学时** | **重点与难点** | | **项目类型（验证/综合/设计）** | **教学**  **方式** | | |
| 1 | 移动互联网产品的概念和特点 | | 2 | 教学重点：信息时代与产物；层级化与理性思维；。  教学难点：移动互联网产品的UI及其设计的艺术化。 | | **综合/设计** |  | | |
| 2 | 数据时代与  用户体验 | | 2 | 教学重点：用户体验与移动UI视觉设计的关系。  教学难点：用户体验与人机交互。 | | **综合/设计** |  | | |
| 3 | 格式塔中的视觉经验 | | 2 | 教学重点：  1.观察结构与经验习惯。  2.格塔式理论与移动终端视觉设计。  教学难点：  1.视觉经验与实验习惯。  2.格塔式理论与移动终端视觉设计。 | | **综合/设计** |  | | |
| 4 | 视觉优化过程 | | 2 | 教学重点：  1.感知与视觉结构。  2.色觉与视觉。  教学难点：感知与视觉结构；阅读障碍的产生。 | | **综合/设计** |  | | |
| 5 | 可操控性体验 | | 2 | 教学重点：  1.触控制体验。  2.移动UI设计与人机功能学。  3.注意力、记忆力、思考力的可操控性。  教学难点：  1.触屏时代与界面布局。  2.移动UI设计与人机功能学。  3.注意力、记忆力、思考力的可操控性。 | | **综合/设计** |  | | |
| 6 | 界面的整体设计、界面的视觉设计 | | 2 | 教学重点：界面视觉效果、图标设计  教学难点：整体效果搭配、图标设计 | | **综合/设计** |  | | |
| 7/8 | 网页界面的设计 | | 2 | 教学重点：界面视觉效果排版设计  教学难点：整体效果搭配、图标中隐喻的运用 | | **综合/设计** |  | | |
| 13/15 | 游戏界面的设计、软件界面的设计 | | 4 | 教学重点：界面视觉效果排版设计  教学难点：游戏界面的设计 | | **综合/设计** |  | | |
| 16/17 | 便携电子产品界面的设计 | | 4 | 教学重点：认知电子产品界面属性调研  教学难点：电子产品界面的设计 | | **综合/设计** |  | | |
| 18 | 结课作品点评展示 | | 2 |  | | **综合/设计** |  | | |
| 合计： | | | 24 |  | |  |  | | |
| **成绩评定方法及标准** | | | | | | | | | |
| **考核形式** | | **评价标准** | | | | | | **权重** | |
| 平时作业1 | | 制作完整度、发布效果，观点论据的充分与否 | | | | | | 10% | |
| 平时作业2 | | 是否合理应用所学知识及进行分析和拍摄 | | | | | | 10% | |
| 考勤 | | 迟到、早退一次扣除5分，旷课一次扣除10分 | | | | | | 10% | |
| 结课作业 | | 完整程度、知识应用水平、艺术表现能力 | | | | | | 70% | |
|  | |  | | | | | |  | |
| **大纲编写时间：2019年3月12日** | | | | | | | | | |
| **系（部）审查意见：**  系（部）主任签名： 日期： 年 月 日 | | | | | | | | | |