
重庆市工艺美术学校市级中职示范校项目建设
计算机动漫与游戏制作专业

《UI 设计》课程标准

二〇一八年一月

目 录

一、前言	1
(一) 课程性质.....	1
(二) 接续关系.....	1
(三) 设计思路.....	1
二、课程目标	2
(一) 总体目标.....	2
(二) 具体目标.....	2
三、课程内容和要求	3
四、实施建议	6
(一) 教材选用.....	6
(二) 教学方法.....	7
(三) 教学评价.....	7
(四) 资源建设.....	7
(五) 其他说明.....	8

一、前言

（一）课程性质

本课程是中等职业学校计算机动漫与游戏制作专业的一门专业技能方向课程，适用于中等职业学校计算机动漫与游戏制作专业，是将来进入网络公司，游戏公司，动漫公司，广告公司等从事漫画师岗位工作的必修课程，其主要功能是使学生掌握掌握 UI 设计基础知识，具有较强的创新意识；了解 UI 设计的基本制作流程和基本制作方法。使学生能够比较熟练的进行 UI 设计的制作，能够制作出具有完整展示效果的 UI 设计作品；具有开拓创新意识和实践精神。为从事 UI 设计师工作打下坚实的基础。

（二）接续关系

先导课程有：《计算机基础》、《动漫素描》、《动漫色彩》、《Photoshop 基础》、《分镜头设计》等。应与《数字插画制作》、《数字漫画制作》《动漫周边制作》同时开设。

（三）设计思路

课程理念：本课程的设计思路主要应以教育部发布的本专业教学标准为依据，结合典型工作任务与职业能力分析结果，确定课程目标，设计课程内容。遵循能力本位职业教育思想，以工作任务和职业实践为主线，序化课程内容及结构，设计教育教学活动。

课程目标：本课程基于网络公司，游戏公司，动漫公司，广告公司 UI 设计师的岗位职业能力和职业资格要求，结合中职学生身心发展特点，依据职业能力分析结果制定包括知识、技能、态度三个方面的课程总体目标和具体目标。教材选用、教师授课、教学评价都应在依据这一目标定位进行。

课程内容：本课程从知识、技能和态度三个方面对课程内容进行规划与设计，以使课程内容更好地与工作岗位对接。要求学生具备风格创意、图

形设计、网页的色彩设计和；Logo、Banner 和按钮设计的工作技能，系统掌握 UI 设计的基本知识，可以独立完成 UI 设计。

教学方法：本课程教学以情景教学、互动教学等为主要方法，教学过程与工作过程密切结合。教学在插画实训室中进行。

教材开发：本课程教材按项目组织，每一个项目的学习都以 UI 设计的实际工作设置，以工作任务为中心整合，通过项目实训实现学生对 UI 设计技能的掌握。

本课程总课时为 252 学时。

二、课程目标

（一）总体目标

通过本课程的学习，可以使学生能够了解 UI 设计的基本方法；具备大胆的创新意识和理念，并具备付诸于实践的行动力。培养了职业关键能力与素质，使学生学生从事 UI 设计相关的工作所必须的知识、技能和态度打下坚实的基础。培养专业职业能力的基础，成为计算机动漫与游戏行业第一线需要的具为职业资格的技能型人才。

（二）具体目标

1.知识目标

- (1) 了解不同类型的 UI 设计，掌握 UI 设计基础知识。
- (2) 了解当前的流行趋势,符合用户的需求和体感
- (3) 具有较强的创新意识；
- (4) 熟悉各平台设计规则，运行格式。
- (5) 了解 UI 设计的基本制作流程和基本制作方法。

2.技能目标

- (1) 理解创意文字，能将根据创意要求进行设计。
- (2) 能够手绘图标，了解并快速掌握图标的创作构思流程，学习如何将思路转化为设计手稿的方法，以及关键词设计、草图转换，利用道具拍

摄高 B 格手稿等。

(3) 掌握 Photoshop 相关软件操作基础，能通过项目实训设计不同风格不同的移动平台的图标。

(4) 能通过网页项目实训运用矢量绘图软件 Illustrator 进行风格网页按钮和相关图片素材设计，掌握 Illustrator 相关软件操作基础。

3.情感态度目标

(1) 具备较高的政治思想觉悟，良好的行为规范和较高的职业素养。

(2) 具有较强的语言表达能力和理解交流能力。

(3) 具备严谨的工作态度和吃苦耐劳的工作作风。

(4) 养成安全操作意识。

(5) 养成良好的团队意识和沟通能力。

(6) 具备创新能力和不断学习的能力。

(7) 养成爱护设备的良好习惯。

三、课程内容和要求

表 1 教学内容和要求一览表

序号	工作任务	知识要求	技能要求	参考学时
1	UI设计基础知识	<ol style="list-style-type: none">1. 了解UI基本概念2. 了解UI设计师的类别3. 各种风格优秀漫画赏析4. UI设计接稿交稿的基本流程。5. UI设计的基本原则6. 了解使用软件进行UI设计的流程.7. 了解UI的主要绘制工具，常用软件的基本性能。8. 了解各平台设计规则，运行格式9. UI设计工作岗位要求	<ol style="list-style-type: none">1. 掌握 UI 设计接稿交稿的基本流程2. 掌握常用数字漫画画软件的基本性能（SA/AI/PS）。3. 掌握不同类型的UI设计特点4. 熟悉各平台设计规则，运行格式5. 掌握UI设计基本原则6. 通过用户对象研究，了解用户心理和用户体验。5. 能收集、整理素材。	10

2	UI实训项目 (一) UI手绘图标	<p>1. 了解彩铅、马克笔的性能和特点。</p> <p>2. 了解手绘UI设计特点</p> <p>3. 了解创意在设计中的具体运用；</p> <p>理解创意思维的形态置换原理；掌握将创意思维转化为图形样式的能力。</p>	<p>1. 能熟练掌握彩铅和马克笔的性能</p> <p>2. 能进行阿拉伯数字、常用偏旁的变形、黑体字、POP字体的变形。空心字、变体字、木纹字、软体字等</p> <p>3、掌握排版技巧、</p> <p>4 能用铅笔线描界面、线描原型图</p> <p>5. 能用马克笔、彩铅为手绘图标、手绘界面、手绘原型图上色</p> <p>6. 掌握手绘快速表现手法</p> <p>7 能进行手绘拟物化图标、极简化图标界面表现、图标界面创意表现</p>	30
3	UI实训项目 (二) 移动平台图标设计	<p>1. 了解ICON设计基本流程与设计规范的概念，</p> <p>2. 掌握当今世界最系统的UI界面图标设计技能，</p> <p>3. 重点了解各种风格的设计方法特征和效果实现。</p>	<p>1. 通过各种风格设计方法训练，快速掌握不同图标设计</p> <p>2 能进行剪影图标设计</p> <p>3 能进行扁平图标设计。</p> <p>4 能进行拟真图标设计。</p> <p>5 能进行卡通、复古、手工、印章，做旧等图标风格设计</p>	40
4	UI实训项目 (三) 安卓移动平台图标设计	<p>了解解Android平台的设计风格，流行趋势，各种特点和切图规范。</p>	<p>1. 通过实训项目掌握 Android 平台 APP 整套全流程：包括拓扑图、原型图、界面设计图与 GUI 等。</p> <p>2. Android 平台办公类、休闲类 APP 应用产品的全案实训</p> <p>3 掌握矢量绘图软件 Illustrator 风格网页按钮和相关图片素材设计</p> <p>4 掌握 Illustrator 相关软件操作基础</p> <p>5. 能够按尺寸，像素，格式的要求输出相应的 UI 设计文件。</p> <p>6. 能够按接稿交稿的基本流程在规定时间内完成整个设计工作。</p>	40

5	UI实训项目 (四) 苹果移动平台界面设计	<p>1了解IOS平台上布局规范设计，</p> <p>2. 了解交互体验细节设计，产品属性设计的要求和特点。</p>	<p>1 通过实训项目讲解 iPad 等 IOS 相关设计规范，</p> <p>2 掌握 iPad 平台 APP 设计整套全流程：包括拓扑图、原型图、界面设计图与 GUI 等</p> <p>3 掌握矢量绘图软件 Illustrator 风格网页按钮和相关图片素材设计</p> <p>4 掌握 Illustrator 相关软件操作基础</p> <p>5. 能够按尺寸，像素，格式的要求输出相应的 UI 设计文件。</p> <p>6. 能够按接稿交稿的基本流程在规定时间内完成整个设计工作。</p>	36
6	UI实训项目 (五) 网站界面设计	<p>1. 了解Web界面设计要求和流程：</p> <p>2. 了解网站界面设计基本流程与设计规范，</p> <p>3. 重点了解Web界面设计规范4. 了解目前最流行的Web界面设计不同形式，</p>	<p>1 通过实训项目讲解 iPad 等 IOS 相关设计规范，</p> <p>2 掌握 iPad 平台 APP 设计整套全流程：包括拓扑图、原型图、界面设计图与 GUI 等</p> <p>3 掌握各种展览展示类网站的网页特点认知，</p> <p>4 能根据不同特点进行页面视觉设计，以达到视觉上的建站目标。</p> <p>5 掌握矢量绘图软件 Illustrator 风格网页按钮和相关图片素材设计</p> <p>6 掌握 Illustrator 相关软件操作基础</p> <p>7. 能够按尺寸，像素，格式的要求输出相应的 UI 设计文件。</p> <p>8. 能够按接稿交稿的基本流程在规定时间内完成整个设计工作。</p>	30
7	UI实训项目 (六) 电商专题/ 产品界面设计	<p>1了解网站宣传品，电商产品界面设计的要求和流程</p> <p>2了解网站宣传品，电商产品界面设计的规范</p> <p>3通过实训项目了解电商中所涉及的用户心理学、市场营销等基本运用方法。</p>	<p>1.掌握网站常用宣传品设计：Banner 广告、Banner 美术字设计、Banner 特效美术字设计</p> <p>2.掌握电商设计中产品修图的要点和技巧，附带相关产品在拍摄时的技巧性要点。</p> <p>3. 掌握 Web 专题界面设计特点与基本原则，并能结合淘宝中宝贝详情页与活动页进行（双十一活动）的专题设计，</p> <p>4 掌握 Web 专题界面设计特点，并了解 SEO 的基本原则与方法。</p> <p>5. 能够按尺寸，像素，格式的要求输</p>	30

			出相应的 UI 设计文件。 6. 能够按接稿交稿的基本流程在规定时间内完成整个设计工作。	
9	自主创意项目	能运用所学的 UI 设计基础知识，结合自身特点，选择一种 UI 设计的方向。独立完成一 UI 设计作品	1. 能运用数字漫画软件合作或独立完成绘制工作 2. 能够在计划时间内，按流程完成整个绘制工作。 3 能创作漫画剧本 4 能写出创意说明并介绍作品 5 能够根据剧本设计角色并绘制出三视图。 6 能将剧本文字绘制为分镜头草图。 7 能将分镜草图绘制成线稿。 8 能绘制出线条流畅，结构合理，透视准确，表情动作到位的线稿。 9 能够运用色彩原理进行漫画色彩搭配。 10 能绘画软件为漫画上色，并能通过色彩合理表现氛围和情绪。 11. 能运用软件制作一些画面特效。 12. 能够按尺寸，像素，格式的要求输出相应的超短篇漫画文件。 13. 能够按接稿交稿的基本流程在规定时间内完成整个绘制工作。 14 能够通过漫画稿准确表达剧本的故事情节。	32
	机动课时			4
合计：				252

四、实施建议

（一）教材选用

1.要求：选用教材必须根据本标准。本课程标准为最低标准，教材内容应有所拓展，充分体现通用性、实用性和先进性，反映新技术，新工艺，体现行业特点。

2.理念：以工作任务为主线设计教材，将专业知识分解成若干项目。

3.形式：教材应图文并茂，提高学生的学习兴趣，加深学生对 UI 设计的认识。

（二）教学方法

1.任务驱动教学：本课程在教学过程中，应立足于加强学生实际应用能力的培养，采用任务驱动教学法，通过角色模拟提高学生学习兴趣。

2.情境教学：要创设工作情境，加强操作训练，紧密结合职业能力考核来开展教学。

3.互动教学：教学关键是现场教学，教与学应很好互动，教师示范，学生操作，学生提问、教师解答、指导。

4.项目教学法：对于典型项目中的核心技能用生动、直观的项目进行导入。

5.启发式教学：学生掌握项目的职责方法后，对项目涉及的知识技能进行拓展提问，启发学生去思考，使学生能够举一反三，拓宽设计思路。

（三）教学评价

1.主体：本课程学生成绩考核的主体应包括学生自己、同学、教师和相关企业人员。

2.要素：本课程评价的内容包括工作态度、工作流程、软件的合理使用、创意与 UI 设计质量权重分别为 10%、10%、30%、50%、

3.过程：增加应用、创作知识的考核，增加知识能力体系的考核，强化学生自主学习，增加作业、课堂表现等成绩在学业成绩评定中的比重。

表 2 考核表

考核形式	考查（技能）	
考试组织方式及成绩评定方法		
考核组织方式	考核学生能力	权重
平时考核	考核学生的出勤情况、平时测验、工作态度等	30%
实训考核	考核学生 UI 设计工作完成的质量、对 UI 设计的掌握程度	70%

4.方法：本课程评价的方法包括观察法、考试、实训考核等。

（四）资源建设

1.校内实训条件要求

数字插画实训室 动漫二维实训室

2.校外实训实习条件要求

企业接收学生实习的能力，不能超过员工总数的 20%，不能超过具体岗位的 30%。目前需企业实训实习岗位 2 个，各家企业员工总数应在 10 以上。

3.课程教学资源要求

为保证教学顺利进行，故教学用机要求配置较高，需利用多媒体进行实例教学。

4.师资队伍建设要求

数量：学校按 1:20 的师生比配备本专业专任教师，其中，专业课教师应占 60%以上。目前本课程教学需教师 2 名。

素质：教师应具有双师型的工作能力，具有与课程内容相关的 UI 设计能力，边操作、边讲解、边指导。

（五）其他说明

本课程教学标准适用于中等职业学校计算机动漫与游戏制作专业。

起草人：林敏

工作单位：重庆市工艺美术学校

联系电话：13628300568

电子邮箱：1170672611@qq.com

审稿人：林敏