**《设计分析》课程教学大纲**

一、课程基本信息

课程代码：19170123

课程名称：设计分析

英文名称：Design and analysis

课程类别：专业课

学 时：48学时

学 分：3学分

适用对象：数字媒体艺术本科专业

考核方式：课程设计

选修课程：无

二、课程简介

《设计分析》是数字媒体艺术本科专业的基础必修课程之一，它较全面地介绍了空间设计与分析的基本原理、基础知识和表现技巧。设计分析课程要求学生能够根据一定的设计任务作出相应的分析，并能根据设计要求选择合适的形式语言进行表达，通过教学，培养学生个性化的分析能力以及解决问题的方法。就《设计分析》课程而言，该课程是新的分析要素表达方法的研究和挖掘，通过一定的程序和设计原则等内容，绘制一定的图解、图示，让学生在课堂上充分把构思方案表达出来。

*Design Analysis is one of the basic compulsory courses for the undergraduate major of digital media art, which comprehensively introduces the basic principles, basic knowledge and basic skills of spatial design and analysis. Design and analysis courses require students to be able to make corresponding analysis according to certain design tasks, and choose appropriate form language to express according to design requirements. Through teaching, students' personalized analytical ability and problem-solving methods are cultivated. As far as design Analysis is concerned, this course is the research and mining of the expression method of new analysis elements. Through certain procedures and design principles and other contents, certain diagrams and diagrams are drawn, so that students can fully express their ideas in class.*

三、课程性质与教学目的

《设计分析》课程旨在寻找创意的原点，探索、尝试新的设计途径和方法，能够运用空间形式语言来呈现主题概念，表达设计思想和意图，并希望通过该课程的学习，培养学生对身边事物的观察和感受能力，建立设计与生活的联系。具体目标包括两个方面的内容：一是关于设计思维的层面；二是关于设计表达层面。前者是设计思维的过程，后者是思维结果的呈现。

通过一个学期的教学，使学生在训练过程中体会到从体验到心理描述，从概念构思到视觉化成果形成的整个过程，同时课题还应该有助于帮助学生完成从二维图形到三维空间形态的转变，首先不以既定的对象和写实的方式进行形象的描写，而是重在个人综合知觉的心理描述，目标是将个体的知觉体验以视觉化的方式呈现出来，其次是有意回避对特别具体功能性问题的考虑，因为无论哪种类型的设计都会与后续的课程教学相重叠，因此课题的重点落在使学生对空间情节的构想与表达空间情节的过程而进行相对单纯的教学这一基本目标上来。由于创意设计过程表现为动态和阶段性特点，每次的设计结果只是不断地接近设计目标中的一个点或步骤而非设计的终结，因此将教学过程视为重要的教学内容并有效合理作出过程的设计、调整和评价。

四、教学内容及要求

**第一章 概述**

1. 目的与要求

1. 理解空间分析设计的设计体系

2. 了解分析模式

3. 了解设计形式语言

（二）教学内容

1. 人类思维灵感的来源

第二节 空间——行为发生的载体

第三节 行为——信息传达的符号语言思考与实践

（三）思考与实践

**我国红色景区如何设计用户分众文化分析设计的**？

（四）教学方法与手段

1. 讲授法

2. 实例法

3. 小组讨论

4．课堂练习

5. 多媒体教学

**第二章 认知行为与空间**

（一）目的与要求

1. 了解认知行为与的理论。

2. 了解认知心理学和需求。

3. 了解和运用空间分析方法。

（二）教学内容

第一节 合理的生态系统配置

第二节 人类赖以生存的环境空间

第三节 充满智慧的空间行为

第四节 行为、空间、场所

（三）思考与实践

1. **设计一份问卷，收集用户对一间红色文化类空间的评分，并对数据进行分析和报告**。

（四）教学方法与手段

1. 讲授法

2. 实例法

3. 小组讨论

4. 课堂练习

5. 多媒体教学

**第三章 联系行为与空间的“角色”**

（一）目的与要求

1. 了解行为与空间角色分类。
2. 了解空间的角色与行为不同要素及其相互间的联系。
3. 了解该内容在不同层面的应用。

（二）教学内容

第一节 节 量、形、质

1. 限定行为的空间语言

（三）思考与实践

1. 思考设计分析工作内容，主要负责空间的哪些方面？

2. 选择熟悉的空间，分析和列出其体验的不同要素。

3 **选择一款自己设计或参与过的体验空间设计，思考用户体验可以应用在哪些层面？**

（四）教学方法与手段

1. 讲授法

2. 实例法

3. 小组讨论

4．课堂练习

5. 多媒体教学

**第四章 塑造“空间”关系的“游戏”**

（一）目的与要求

1. 了解空间直接的关系

1. 理解设计分析及其在空间设计中的应用
2. 了解设计分析对空间设计的意义

（二）教学内容

第一节 包容关系

第二节 关联组合

（三）思考与实践

1. **描述你自己在生活中体验的空间设计的例子，它对你有何助益和启发？**

2. 空间设计的三个层次是什么？试着举出不同的例子来说明。

**3. 是什么元素使得空间对用户而言有意义？**

（四）教学方法与手段

1. 讲授法

2. 实例法

3. 小组讨论

4．课堂练习

5. 多媒体教学

**第五章 空间数字文化设计分析研究规划**

（一）目的与要求

1. 了解设计分析研究的作用和意义

2. 了解和运用设计分析的各个基本方法

（二）教学内容

第一节 设计分析研究计划的设计

1．为什么需要设计分析

2．设计分析什么问题。

3. 如何进行设计分析

第二节 设计分析的研究方法

1．研究基础：用户与信息文本

2．观众分析

3．情境调查

4. 任务分析

5. 内容分类

6. 焦点小组

7. 可行性测试

8. 问卷调查

9. 日常反馈和行为数据分析

10. 竞品分析： 竞争品牌的用户体验与比较研究

11. 用户体验研究的方法组合

（三）思考与实践

1. 各个用户研究方法各自有哪些优势和缺陷？适合用于什么样的情境？

**2. 选择一个革命文化展示空间，设计一套研究方案来分析它的用户体验。**

（四）教学方法与手段

1. 讲授法

2. 实例法

3. 小组讨论

4．课堂练习

5. 多媒体教学

五、各教学环节学时分配

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **教学环节**  **教学时数**  **课程内容** | **讲**  **课** | **习**  **题**  **课** | **讨**  **论**  **课** | **实验** | **其他教学环节** | **小**  **计** |
| 第一章 | 1 | 1 |  |  | 2 | 4 |
| 第二章 | 2 | 1 | 1 |  | 2 | 6 |
| 第三章 | 2 | 1 | 2 |  | 2 | 5 |
| 第四章 | 2 | 1 | 2 |  | 2 | 5 |
| 第五章 | 2 | 4 | 2 |  | 4 | 14 |
| 合计 | 12 | 12 | 8 |  | 16 | 48 |

六、推荐教材和教学参考资源

推荐教材：

1. （英）崔西亚·奥斯丁、理查德·杜斯特:《新媒体设计概论》雷倩、徐昊，上海人民美术出版社，2012年.

2. 任戬　等著. 艺术设计学科基础教程--形态构成行为空间 . 刘吉昆等译. 出版社:辽宁美术出版 , 9787531460589, 2014.

经典书目：

1. [美] Donald A Norman著. 设计心理学. 梅琼译. 中信出版社, ISBN 9787508619156, 2010年.

2. [美] Jesse James Garrett著. 用户体验要素. 范晓燕译. 机械工业出版社, ISBN 9787111348665, 2011.

参考书目：

[美] Mike Kuniavsky著. 用户体验面面观——方法、工具与实践. 汤海译. 清华大学出版社，ISBN 9787302223535，2010年。

杂志、期刊

**国内核心期刊：**

1.《美术&设计》

2.《计算机辅助设计与图型学学报》

3.《装饰》

**海外期刊：**

1.《2DArtist Magazine》

2.《Animation Magazine》

3.《Castle》

4.《Step Inside Design》

5.《Computer Human Interaction》

6.《International Journal of Human-Computer Interaction》

7.《Media Psychology》

网络刊物和学习网站：

**中国大陆研究网站：**  
1.中国数码设计在线 http://dig.dolcn.com/

2.中国艺术设计联盟 http://www.arting365.com/

3. UXRen　https://uxren.cn/

4. 中国用户体验联盟 http://www.uxacn.com/index.html

5. 百度用户体验中心 http://ued.baidu.com/

6. 腾讯用户体验 https://cdc.tencent.com/

7. 网易游戏用户体验中心 http://gux.163.com/

**国外研究网站：**

1. Web Design Blog：<http://www.webdesignerdepot.com/>

2. Flow Interactive： <http://www.flow-interactive.com>

3. UsabilityPost：<http://www.usabilitypost.com>

4. UX Magazine：<http://www.uxmag.com/>

5.UX Booth：<http://www.uxbooth.com/>

七、其他说明

大纲乃指导性文件，事先制定的教学大纲，难免有与飞速发展的时代、千变万化的学生状况和复杂的教学实际相脱节的地方，所以，在实际教学当中，教师和学生（在教师的引导下）在基本以教学大纲为纲的基础上，应当拥有根据实际变化相机选择先进教材、合理处置教学内容、合理选择教学方法和适当调整课时分配的教学权利。

教学大纲应根据教学实践的需要，定期修改。

大纲修订人：王永斌 修订日期：2022年1月

大纲审定人： 审定日期： 年 月