

---

# 学习领域课程标准

## 书籍装帧设计课程标准

### 一、学习领域定位

《书籍装帧设计》是重庆工商职业学院装潢艺术设计/视觉传达艺术设计专业开设的一门重要的专业技能课程。《书籍装帧设计》课程的目的在于通过本课程学习，使学生对《书籍装帧设计》这门课有系统的认识，掌握关于书籍设计的概念、基础知识、历史、工艺制作过程、基本元素及运用等，并对国际和国内的书籍设计界能够有一定宏观的把握。在此基础上建立书籍整体设计理念，明白书籍设计是对文字内容的深入理解和表现。通过教师对学生设计思维的启发和训练，引导学生根植于自身的文化背景，使学生具备独立进行书籍装帧设计的基本能力。

本着工作任务由简单到复的原则，本学习领域3个层次、4个学习情境和10项工作任务组成。本门课程为书籍装帧设计课程标准。3个层次是构思—设计—制作，完成由感性到理性乃至应用于项目实践的工作能力培养过程。4个学习情景分别是书籍主题设计、封面（底）、书脊（书匣）设计、扉页、目录以及内容的版式设计、印刷、装帧设计。10项工作是应用具备的专业能力完成书籍装帧设计的制作任务。通过完成本学习领域设置的多项工作任务，能够将前期修习领域所培养的专业基础能力综合发挥。

### 二、学习目标

《书籍装帧设计》是将平面的版面设计结合三维的立体形态设计、材质设计和印刷工艺，还要将与读者的互动注入到书籍设计之中。通过本门课程的学习，是设计专业学生提高自身设计、制作工艺以及美学修养能力的重要课程。

#### 1. 专业能力

- (1) Photoshop、Illustrator 等平面制作软件使用能力；
- (2) 以书籍内容为主题的封面创作能力；
- (3) 书籍不同造型及材料、工艺的设计能力；
- (4) 书籍内容的版式设计能力；

(5) 印刷输出能力;

## 2. 方法能力

(1) 具备一定的文学素养;

(2) 具备创新性思维;

(3) 具备一定的绘画造型能力;

(4) 能够熟悉书籍装帧设计的设计流程;

## 3. 社会能力

(1) 能够自主学习新技术、新知识的能力;

(2) 具有团队合作的能力;

(3) 具有良好的心理素质和克服困难的能力。

# 三、学习内容

学习情境		学习单元	参考学时	
情境名称	情境描述			
1. 书籍主题设计	本学习情境以书籍的主题设计为载体,通过引导学生认知书籍装帧设计的原理,使用手稿的形式,确定书籍造型设计以及材料工艺。训练制作书籍造型在书籍装帧的应用能力,结合相关设计理念完成本次实训任务。	1.1 以书籍内容确定设计风格	4	16
		1.2 书籍造型设定	4	
		1.3 书籍材质设定	8	
2. 封面(底)、书脊(书匣)设计	本学习情境以封面设计为载体,通过引导学生认知封面设计的原理和重要性,并以封面的风格衍生书籍各个组成部分的设计,训练制作书籍各个部分的设计在书籍装帧的应用能力,结合相关设计理念完成本次实训任务。	2.1 封面、封底设计	10	16
		2.2 书脊(书匣)设计	6	
3. 扉页、目录以及内容的版式设计	本学习情境以书籍内容为载体,通过引导学生制作扉页、目录以及内容的字体、字号、行间距的设计。	3.1 扉页设计	4	16
		3.2 目录设计	4	
		3.3 书籍内容设计	8	
4. 印刷、装帧设计	本学习情境以书籍的输出为载体,通过引导学生设置印刷格式、专色以及装订方式的设计	4.1 设置专色	6	16
		4.2 装订设计	10	

## 四、学习领域设计说明

### 1. 学习领域设计

书籍装帧设计基本思路是依据专业能力目标、方法能力目标、社会能力目标，将学习领域划分为有贯穿始终的认知基础、有分析重点、有工学结合项目实践的三层纵列和项目化单元教学由简到繁横向递进的链状立体课程体系，围绕各类实用空间，形成与前后工作程序对应课程有机结合的一体化设计。于广泛认知中求广博，通过重点演练求精湛，在项目单元任务中达成全方位工学结合。

学习情境设计主要考虑以下因素：

(1) 学习情境设计体现了以工作过程为导向，以学生能力为主体，以完成具体的工作任务为目标的教学设计。

(2) 学习情境的前后排序符合学生的认识规律，三个层面由简到繁齐头并进，便于学生接受与掌握。

(3) 学习情境的设计尽量考虑典型的平面设计制作方向，覆盖面广泛。

(4) 整体内容立体化、多维化，与相关课程联系紧密。

### 2. 学习情境设计

本学习情境的划分，依据工作过程导向要求下的 4 个工作情境完成。

学习情境 1：书籍主题设计

参考学时：16 学时

学习目标

- ① 能够根据书籍内容确定书籍装帧风格；
- ② 能够掌握一定装帧材料知识。

学习单元		教学方法和建议
单元名称	任务载体	
1.1 以书籍内容确定设计风格	根据书籍的主题设计	多媒体教学法
1.2 书籍造型设定	根据书籍的主题设计	体验教学法 任务教学法
1.3 书籍材质设定	根据书籍的主题设计	体验教学法 任务教学法

学习情境 2：封面（底）、书脊（书匣）设计

参考学时：16 学时

学习目标

- ① 能够熟练运用设计软件对封面、封底、书脊（书匣）进行设计；
- ② 能够正确的把握整体设计风格；
- ③ 能够把握书籍各个组成部分设计的主次关系；

学习单元		教学方法和建议
单元名称	任务载体	
2.1 封面、封底设计	根据书籍装帧设计的封面设计的风格	多媒体教学 引用案例
2.2 书脊（书匣）设计	根据书籍装帧设计的封面设计的风格	任务教学法

学习情境 3：扉页、目录以及内容的版式设计

参考学时：16 学时

学习目标

- ①能够将封面设计的风格应用到扉页、目录以及内容的设计中；
- ②能够对印刷的字号熟练应用；

学习单元		教学方法和建议
单元名称	任务载体	
3.1 扉页设计	根据书籍装帧设计的封面设计的风格	多媒体教学
3.2 目录设计	根据书籍装帧设计的封面设计的风格	任务教学法
3.3 书籍内容设计	根据书籍装帧设计的封面设计的风格	任务教学法

学习情境 4： 印刷、装帧设计

参考学时：16 学时

学习目标

- ① 能够在电脑上设置专色；
- ② 能够运用各种书籍装订设计；

学习单元		教学方法和建议
单元名称	任务载体	
4.1 设置专色	根据书籍输出要求	多媒体教学

4.2 装订设计	根据书籍输出要求	案例教学法 任务教学法
----------	----------	----------------

## 五、考核方式建议

### 1. 专业能力考核

依据 10 项工作任务的配分评分标准进行专业能力综合考核。具体包括工作过程、设计表现能力、绘制操作技能、展示交流、出勤纪律等。（70 分）

### 2. 知识目标考核

以专业能力、知识考核、技能训练项目为依据，实施应知应会与技能相结合的考核。（30 分）

### 3. 方法能力评价

依据方法能力目标对学生进行评价（只与当事人交流，不公开）。

### 4. 社会能力评价

依据社会能力目标对学生进行评价（只与当事人交流，不公开）。

## 六、其他

（1）本课程标准由视觉传达设计教研室制定。

（2）执笔：邝家瑞

（3）审核：罗玥

（4）时间：2010 年 6 月 7 日