课程教学进度计划表

一、基本信息

|  |  |
| --- | --- |
| 课程名称 | AI设计师：UI/UX设计 |
| 课程代码 | 2138163 | 课程序号 | 1063 | 课程学分/学时 | 2/32 |
| 授课教师 | 陶豫媛 | 教师工号 | 24359 | 专/兼职 | 专职 |
| 上课班级 | 全校 | 班级人数 | 24 | 上课教室 | 一教408 |
| 答疑安排 | 周五1-4 教育学院332 |
| 课程号/课程网站 | 无 |
| 选用教材 | 《游戏UI设计：修炼之道》师维，9787121332548，电子工业出版社，2018年版 |
| 参考教材与资料 | 1.《ChatGPT进阶：提示工程入门》，陈颢鹏 李子菡，北京大学出版社；2.《写给大家看的Midjourney设计书》，范东来，人民邮电出版社；3.《这就是ChatGPT》，斯蒂芬·沃尔弗拉姆，人民邮电出版社；4.《魔法词典 AI绘画关键词图鉴 Midjourney版》，AIGC-RY研究所，人民邮电出版社；5.《AIGC从入门到实战ChatGPT+Midjourney+Stable Diffusion+行业应用》韩泽耀 袁兰 郑妙韵，9787115629005，人民邮电出版社有限公司，2023年版 |

二、课程教学进度安排

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 课次 | 课时 | 教学内容 | 教学方式 | 作业 |
| 1 | 2 | 什么是游戏UI1. UI/UX/视觉设计的区别

2. UI视觉设计指导原则 | 案例分析讲授法 | 借阅游戏UI类书籍 |
| 2 | 2 | 游戏UI的基础知识1. 设计审美基础
2. 设计制作工具
3. 设计输出
4. 设计知识管理
5. 游戏UI在不同研发阶段的工作重点
 | 案例分析讲授法 | 熟悉参数及提示词 |
| 3 | 4 | 前期调研与案例研究1. 游戏案例展示，包括一个游戏的开始界面、登陆界面、背包界面等案例展示。
2. 分组指导游戏选择、UI主题等
 | 课堂讨论 | 分组PPT演示 |
| 4 | 2 | ChatGPT提示词进阶技巧及应用1. BROKE框架2. 信息传达与角色设计3. 目标与关键结果及改进4. 分治法处理任务、上下文学习5. 链式思维提高逻辑能力、自一致性 | 讲授法+案例教学 | 借阅ChatGPT类书籍 |
| 5 | 2 | 认识Midjourney1. Midjourney、discord介绍1. Midjourney的提示词及基础参数
 | 课程讲解案例分析课堂讨论 | 熟悉参数及提示词 |
| 6 | 4 | 分组指导1. 确定各组游戏UI主题、风格
2. 各组用ChatGPT撰写游戏主题。
3. 各组用midjourney完成特定UI画面、图标、字体的制作
 | 课堂讨论 | UI构思、画面完成 |
| 7 | 4 | Midjourney高阶应用1. 如何用AI绘制写实宠物摄影
2. 用Ai做产品海报渲染的步骤
3. 用AI做室内场景延展
 | 讲授法+案例教学 | 熟悉midjourney在不同场景中的应用 |
| 8 | 2 | chatgpt的高阶应用及技巧1. chatgpt生成英语学习助手
2. chatgpt生成思维导图
3. 优化chatgpt文案，提升原创度
 | 讲授法+案例教学 | 熟悉chatgpt在不同场景中的应用 |
| 9 | 4 | 用chatgpt提高工作效率1. 用Chatgpt做面试准备
2. 用Chatgpt找工作
3. 用Chatgpt撰写工作汇报、生成思维导图
4. 用chatgpt快速使用Excel
 | 讲授边讲边练 | 熟悉chatgpt在不同场景中的应用 |
| 10 | 4 | 指导各组AIGC做游戏UI1. 画面及文字、故事润色
 | 课堂讨论边讲边练 | 分组指导 |
| 11 | 2 | 各组游戏UI设计展示 | 课堂讨论 | 分组PPT演示 |

三、考核方式

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 总评构成 | 占比 | 考核方式 |
|
| X1 | 30 | 平时成绩 |
| X2 | 30 | 分组设计、演示：AI工具的联动应用 |
| X3 | 40 | 分组设计、演示：用AIGC做游戏UI |

任课教师：  系主任审核：  （签名） 日期：20240901