



湖南理工职业技术学院

教案

课程名称： 游戏UI设计

授课专业： 动漫设计专业

授课班级： 动漫1233班

授课教师： 齐格

2024-2025第一学期



课题1: Photoshop 基础与游戏 UI 场景适配 (3 课时)

课 题	Photoshop 基础与游戏 UI 场景适配	
课 时	3 课时 注: 可以是 1 节课, 1 次课 (2 节课) 为单位	总 3 课时
教学目标	<p>(一) 知识目标</p> <p>熟悉 PS 界面核心功能区 (工具箱、属性栏、面板);</p> <p>掌握图层管理 (创建、命名、分组) 与游戏 UI 常用文件格式 (PSD、PNG、JPG) 适配规则。</p> <p>(二) 能力目标</p> <p>能独立操作 PS 完成基础界面布局;</p> <p>能规范管理图层, 按游戏场景需求输出对应格式文件。</p> <p>(三) 素养目标</p> <p>养成规范操作 PS 的职业习惯;</p> <p>建立“工具服务场景需求”的设计思维。</p>	
教学重难点	<p>(一) 课程重点</p> <p>PS 核心功能区 (工具箱画笔、选区工具; 图层面板) 操作;</p> <p>图层“按功能分组” (如“背景层、按钮层、文字层”) 与游戏 UI 文件格式选择 (如透明图标用 PNG, 预览图用 JPG)。</p> <p>(二) 课程难点</p> <p>图层叠加顺序对 UI 效果的影响 (如按钮层覆盖背景层);</p> <p>不同游戏场景 (移动端 / PC 端) 文件格式与分辨率的适配逻辑。</p>	
教学方法	<ol style="list-style-type: none"> 1. 讲述式教学。 2. 示例分析。 3. 学生自主设计和互评讨论 	
教学用具	PPT、ps	
教学设计	课前任务→考勤→问题导入→传授新知→强化训练→课堂小结→作业布置 (供参考)	
教学过程	主要教学内容及步骤	设计意图 (如何实现教学目标, 尤其是必须明确课程思政设计)
课前任务	<ul style="list-style-type: none"> ■ 【教师】布置课前任务, 和学生负责人取得联系, 让其提醒同学通过学习通 APP 或其他学习软件, 完成课前任务 ■ 自学游戏 UIppt 理论知识 ■ 【学生】完成课前任务 	
考 勤	<ul style="list-style-type: none"> ■ 【教师】使用学习通进行签到, 清点上课人数, 记录好考勤 ■ 【学生】班干部报请假人员及原因 	
问题导入	<ul style="list-style-type: none"> ■ 【教师】提出以下问题: ■ 案例展示 + 问题驱动: 展示两款 2D 像素风格手游登录界面 —— 一款用 PS 规范设计 (图层清晰、格式适配), 界面精致; 另一款因 PS 操作不熟练 (图层混乱、格式错误), 界面模糊且无法适配移动端。提问: “两款界面差异的核心原因是什么? PS 基础操作与游戏 UI 场景适 	

	<p>配有何关联？”，引发学生兴趣，明确学习意义。</p> <p>■ 目标明确：介绍模块核心内容（PS 界面、图层管理、文件格式适配），结合游戏 UI 设计师“用 PS 完成 80% 基础设计工作”的岗位需求，明确学习目标——能熟练用 PS 基础功能，适配游戏场景输出规范文件。</p>	
传授新知	<ol style="list-style-type: none"> 1、(二) Photoshop 界面认知与基础操作 2、理论讲解 + 演示 3、讲解 PS 核心界面：工具箱（重点介绍“矩形选框工具”“画笔工具”“移动工具”，对应游戏 UI 按钮、图标绘制需求）、属性栏（调整画笔大小、选区羽化值）、图层面板（后续图层管理核心），标注“游戏 UI 常用功能区”。 4、教师演示：以“绘制 2D 像素登录界面背景”为例，用“矩形选框工具”创建背景选区，“油漆桶工具”填充像素风格色彩，边操作边讲解功能关联（如“选区羽化值设为 0，契合像素风格硬朗边缘”）。 5、学生实操 + 指导 6、任务要求：学生用 PS 完成“2D 像素登录界面背景”绘制（尺寸 800×1200px，像素风格色彩），熟悉工具箱与属性栏操作。 7、指导重点：针对“选区边缘不精准”的学生，演示“按住 Shift 键绘制正选区”；针对“色彩选择混乱”的学生，提供像素风格色卡，确保基础操作达标。 8、(三) 图层管理与游戏 UI 应用 9、理论讲解 + 案例示范 10、讲解图层核心操作：创建图层（快捷键 Shift+Ctrl+N）、命名规则（“界面名称 - 元素类型 - 状态”，如“登录界面 - 标题文字 - 正常态”）、分组管理（按“背景、元素、文字”创建图层组），强调“图层顺序影响显示效果”（如按钮层需在背景层上方）。 11、案例示范：以“完善登录界面”为例，创建“背景层、按钮层、文字层”三组，分别添加背景、登录按钮、标题文字，演示“隐藏 / 显示图层”检查界面效果，避免元素遮挡。 12、学生实操 + 互评 13、任务要求：学生为已绘制的背景添加“登录按钮”“标题文字”，规范创建图层组与命名，提交 PSD 文件。 14、小组互评：每组 3 人，检查“图层是否分组清晰、命名是否规范、顺序是否合理”，提出修改建议（如“按钮层未放在文字层下方，导致遮挡”），学生优化文件。 15、(四) 文件格式与游戏 UI 场景适配 16、理论讲解 + 场景分析 17、讲解游戏 UI 常用文件格式：PSD（保留分层，便于后续修改，用于团队内部协作）、PNG（支持透明背景，用于图标、按钮等元素）、JPG（压缩格式，用于界面预览图，占用内存小），结合场景说明适配逻辑（如移动端游戏图标输出 PNG，分辨率 72dpi；PC 端界面源文件保留 PSD，分辨率 96dpi）。 18、教师演示：将登录界面 PSD 文件分别输出为“PNG 图标（按钮元素）”“JPG 预览图（完整界面）”，讲解导出设置（如 PNG 选择“透 	<p>模拟游戏界面设计团队的工作场景，让学生扮演不同的角色（如设计师、项目经理等），在团队协作中培养职业道德和团队协作精神。强调以人为本的设计理念，注重用户体验和人文关怀。这有助于培养学生的社会责任感和职业道德。</p>

	<p>明背景”，JPG 调整压缩质量为 80%）。</p> <p>19、学生实操 + 成果检查</p> <p>20、任务要求：学生将登录界面 PSD 文件，按“按钮元素输出 PNG（透明背景）、完整界面输出 JPG（预览）”的场景需求，完成格式导出，提交 3 类文件（PSD、PNG、JPG）。</p> <p>21、成果检查：教师抽查文件，重点检查“PNG 是否透明、JPG 是否清晰、分辨率是否适配移动端”，对格式错误的学生（如 PNG 导出为不透明），现场演示修正步骤。</p>	
课堂小结	<ul style="list-style-type: none"> ■ 【教师】简要总结本节课的要点 ■ 梳理核心知识：回顾 PS 界面常用功能、图层管理规范、文件格式适配规则，形成“PS 基础 - 游戏 UI 场景”的关联框架。 ■ 强调应用重点：提醒学生“图层管理是后续复杂设计的基础，文件格式需紧扣场景需求”，为后续游戏 UI 深化设计铺垫。 	
作业布置	<ul style="list-style-type: none"> ■ 【教师】布置课后作业 ■ 用 PS 设计“2D 像素风格手游注册界面”，要求：①规范创建图层组（背景、输入框、按钮、文字）；②输出 3 类文件（PSD 源文件、按钮 PNG 透明图标、界面 JPG 预览图），文件命名为“姓名 - 注册界面 - 格式”。 	
教学反思	<p>优势：案例贴近游戏 UI 场景（2D 像素登录界面），学生易代入；实操任务分层（先背景、再图层、最后格式），降低学习难度，参与度达 90%。</p> <p>不足：PS 界面功能讲解偏多，部分学生注意力分散；文件格式适配场景仅覆盖移动端，未涉及 PC 端与主机端差异，知识广度不足。</p>	

课题 2：选区与绘图工具实战（6 课时）

课 题	选区与绘图工具实战	
课 时	6 课时 注：可以是 1 节课，1 次课（2 节课）为单位	总 6 课时
教学目标	<p>（一）知识目标</p> <p>掌握 PS 选区工具（矩形 / 椭圆选框、钢笔）与绘图工具（画笔、油漆桶）的核心用法；明确 2D 像素风格游戏图标绘制的基础规范（如像素对齐、色彩简洁）。</p> <p>（二）能力目标</p> <p>能运用选区与绘图工具，独立完成 1 个 2D 像素风格游戏功能图标绘制；能规范处理图标细节（如边缘精准、色彩统一），输出符合要求的 PNG 图标文件。</p> <p>（三）素养目标</p> <p>养成“精准操作”的职业习惯，契合游戏 UI 图标对细节精度的要求；建立“工具服务设计风格”的思维，避免工具使用与风格脱节。</p>	
教学重难点	<p>（一）课程重点</p> <p>选区工具实操：用矩形 / 椭圆选框绘制图标基础轮廓，钢笔工具修正不规则边缘；绘图工具应用：画笔工具细化图标细节（如像素纹理），油漆桶工具填充风格化色彩；2D 像素图标规范：确保像素对齐（无模糊边缘）、色彩不超过 3 种（契合简洁风格）。</p> <p>（二）课程难点</p> <p>钢笔工具精准控点：绘制不规则图标边缘（如“任务”图标旗帜轮廓）时，难以把控锚点位置，导致边缘不流畅；</p> <p>像素风格细节平衡：易出现“细节过多显杂乱”或“细节不足显单调”，难以契合 2D 像素风格的简洁与辨识度要求。</p>	
教学方法	1. 讲述式教学。 2. 示例分析。 3. 学生自主设计和互评讨论	
教学用具	PPT、ps	
教学设计	课前任务→考勤→问题导入→传授新知→强化训练→课堂小结→作业布置（供参考）	
教学过程	主要教学内容及步骤	设计意图 (如何实现教学目标, 尤其是必须明确课程思政设计)
课前任务	<ul style="list-style-type: none"> 【教师】布置课前任务，和学生负责人取得联系，让其提醒同学通过学习通 APP 或其他学习软件，完成课前任务 自学游戏世界观理论知识 【学生】完成课前任务 	
考 勤	<ul style="list-style-type: none"> 【教师】使用学习通进行签到，清点上课人数，记录好考勤 【学生】班干部报请假人员及原因 	
导入新课	<ul style="list-style-type: none"> 案例对比 + 问题驱动：展示两组 2D 像素风格图标 —— 一组用选区与绘图工具规范绘制（边缘精准、色彩统一，玩家识别率 95%）；另一组工具使用不当（边缘模糊、色彩杂乱，玩家识别率 60%）。提问： 	

	<p>“两组图标差异的核心原因是什么？选区与绘图工具如何影响图标设计质量？”，引发学生兴趣，明确本模块“工具实战服务图标设计”的学习意义。</p> <p>■ 目标明确：介绍模块核心内容（选区工具、绘图工具应用，2D 像素图标绘制），结合游戏 UI 设计师“80% 功能图标依赖选区与绘图工具完成”的岗位需求，明确学习目标——能熟练用工具绘制符合风格的游戏图标。</p>	
讲授新知	<p>（二）选区工具：图标基础轮廓绘制</p> <p>理论讲解 + 演示</p> <p>讲解核心选区工具：矩形选框工具（绘制“背包”图标方形轮廓）、椭圆选框工具（绘制“设置”图标圆形轮廓）、钢笔工具（绘制“任务”图标不规则旗帜轮廓），重点说明“像素风格需关闭羽化（羽化值 0）、开启像素对齐”，避免边缘模糊。</p> <p>教师演示：以“背包”图标为例，用矩形选框工具创建 128×128px 正方形选区（图标常用尺寸），按住 Shift 键确保正形；用钢笔工具修正选区边缘（添加锚点调整弧度，契合背包轮廓），边操作边讲解“锚点越少边缘越流畅，像素风格锚点间距控制在 8-16px”。</p> <p>学生实操 + 指导</p> <p>任务要求：学生用选区工具完成“背包”“设置”2 个图标的基础轮廓绘制（尺寸 128×128px，像素对齐），提交 PSD 文件（仅保留轮廓选区图层）。</p> <p>指导重点：针对“钢笔工具控点难”的学生，提供“锚点位置参考线”（标注关键锚点坐标）；针对“选区边缘模糊”的学生，演示“开启像素对齐”步骤，确保轮廓精准。</p> <p>（三）绘图工具：图标细节与色彩填充</p> <p>理论讲解 + 案例示范</p> <p>讲解绘图工具应用：画笔工具（硬边，像素大小 2-4px）绘制图标细节（如“背包”图标拉链纹理、“设置”图标齿轮齿牙），油漆桶工具填充 2D 像素风格色彩（推荐 3 种以内，如主色 #4A6FA5、辅助色 #8AAAE5、点缀色 #FFD166），强调“色彩区块化，避免渐变（契合像素风格）”。</p> <p>案例示范：以“背包”图标为例，用油漆桶工具填充主色 #4A6FA5，用 2px 硬边画笔绘制白色拉链纹理（像素对齐），用 4px 画笔添加辅助色 #8AAAE5 的背包边缘，展示“细节添加不超过 3 处，确保简洁”。</p> <p>学生实操 + 互评</p> <p>任务要求：学生为“背包”“设置”图标轮廓填充色彩、添加细节，确保符合 2D 像素风格（色彩≤3 种、细节简洁），保存 PSD 文件。</p> <p>小组互评：每组 4 人，按“轮廓精准度、色彩规范性、细节适配性”评分，提出修改建议（如“‘设置’图标齿轮齿牙过多，建议减少至 8 个”），学生结合建议优化图标。</p> <p>（四）实战：完整图标绘制与输出</p> <p>实战任务部署</p>	<p>精准意识与职业责任培养：通过“游戏图标 1px 边缘偏差导致玩家识别困难”案例，强调图标细节精度对用户体验的影响，引导学生认识到“精准操作不是小事，而是对玩家负责的职业责任”，培养不忽视像素级偏差的严谨态度。</p> <p>风格适配与创新思维引导：讲解 2D 像素风格图标时，展示经典像素游戏（如《星露谷物语》）的图标设计，分析“工具使用如何服务风格”（如用硬边画笔体现像素质感），鼓励学生在规范内创新，避免“盲目跟风或脱离风格的设计”，培养“规范与创新平衡”的设计思维。</p> <p>耐心与坚持素养提升：针对“钢笔工具控点难”“细节调整繁琐”等问题，分享设计师“反复调试锚点 20 余次完成图标边缘”的案例，鼓励学生遇到困难不放弃，通过反复练习提升技能，培养耐</p>

	<p>任务要求：独立完成“任务”图标（2D 像素风格）绘制全流程：①用钢笔工具绘制旗帜轮廓（128×128px）；②用油漆桶填充色彩（主色 #E63946、辅助色 #F1FAEE）；③用画笔添加细节（旗帜纹路、五角星点缀）；④输出 PNG 透明图标文件（分辨率 72dpi，适配移动端）。</p> <p>提示要点：提供“任务”图标参考草图（标注轮廓关键锚点、色彩位置），帮助学生把控设计方向。</p> <p>实战指导与成果检查</p> <p>指导重点：针对“不规则轮廓绘制难”的学生，现场演示钢笔工具分段绘制技巧；针对“细节过多”的学生，引导“只保留 1-2 处核心细节（如五角星 + 简单纹路）”。</p> <p>成果检查：教师抽查图标，重点检查“边缘是否精准（无模糊）、色彩是否符合风格（≤3 种）、细节是否简洁”，对不达标图标（如色彩 4 种），指导学生简化调整。</p>	心坚持的职业品质。
项目小结	<ul style="list-style-type: none"> ■ 【教师】简要总结本项目的要点 ■ 梳理核心内容：回顾选区工具（轮廓绘制）、绘图工具（细节与色彩）的应用要点，及 2D 像素图标规范，形成“工具 - 图标 - 风格”的关联框架。 ■ 强调应用重点：提醒学生“选区是图标精准的基础，绘图工具需服务像素风格”，为后续复杂图标设计铺垫。 	
课程任务	<ul style="list-style-type: none"> ■ 【教师】布置课后作业 ■ 用选区与绘图工具，绘制“2D 像素风格手游 3 个功能图标”（如“商店”“好友”“邮件”），要求：①每个图标尺寸 128×128px；②色彩≤3 种；③输出 PNG 透明文件 + PSD 源文件，命名为“姓名 - 图标名称 - 格式”。 	
教学反思	<p>优势：以“2D 像素图标”为载体，工具教学与实际设计结合紧密，学生代入感强；实操任务分层（先轮廓、再色彩细节、最后完整图标），降低学习难度，参与度达 88%。</p> <p>不足：钢笔工具教学仅演示基础操作，未覆盖“锚点编辑（删除 / 调整）”技巧，部分学生遇到轮廓错误难以修正；拓展作业缺乏案例参考，学生分析方向不明确。</p>	

课题3：图层样式与效果（4课时）

课 题	图层样式与效果	
课 时	4 课时 注：可以是1节课，1次课（2节课）为单位	总 4 课时
教学目标	<p>（一）知识目标</p> <p>掌握 PS 常用图层样式（投影、内阴影、渐变叠加、描边）的核心参数设置；明确 Q 版卡通风格按钮的设计规范（如图润边缘、明快色彩、柔和光影）。</p> <p>（二）能力目标</p> <p>能运用图层样式，独立完成 1 个 Q 版卡通风格游戏交互按钮制作；能根据按钮功能（核心 / 辅助）调整样式效果，输出符合交互需求的按钮设计稿（含正常 /hover/ 点击态）。</p> <p>（三）素养目标</p> <p>养成“效果服务功能”的设计习惯，避免过度添加样式忽视按钮交互性；提升“细节把控”能力，精准调整图层样式参数，契合游戏 UI 行业对按钮精度的要求。</p>	
教学重难点	<p>（一）课程重点</p> <p>图层样式实操：投影（距离、大小参数）、渐变叠加（色彩搭配）、描边（粗细、圆角）的参数设置；</p> <p>Q 版按钮设计：按钮形状（圆角矩形，圆角半径 10-15px）、色彩（高饱和马卡龙色）、样式组合（投影 + 渐变叠加 + 描边搭配）；</p> <p>按钮交互态制作：正常 /hover/ 点击态的样式差异（如 hover 态增强投影、点击态缩小尺寸）</p> <p>（二）课程难点</p> <p>图层样式参数平衡：易出现“投影过重显压抑”“渐变色彩不协调”，难以达到 Q 版风格的柔和效果；</p> <p>交互态样式统一：不同状态（正常 /hover/ 点击）的样式调整易偏离整体风格，导致视觉混乱。</p>	
教学方法	<ol style="list-style-type: none"> 1. 讲述式教学。 2. 示例分析。 3. 学生自主设计和互评讨论 	
教学用具	PPT、ps	
教学设计	课前任务→考勤→问题导入→传授新知→强化训练→课堂小结→作业布置（供参考）	
教学过程	主要教学内容及步骤	设计意图 (如何实现教学目标,尤其是必须明确课程思政设计)
课前任务	<ul style="list-style-type: none"> ■ 【教师】布置课前任务,和学生负责人取得联系,让其提醒同学通过学习通 APP 或其他学习软件,完成课前任务 ■ 自学游戏世界观理论知识 ■ 【学生】完成课前任务 	
考 勤	<ul style="list-style-type: none"> ■ 【教师】使用学习通进行签到,清点上课人数,记录好考勤 ■ 【学生】班干部报请假人员及原因 	
导入新课	■ 导入新课	

	<p>■ 案例对比 + 问题驱动：展示两组 Q 版按钮 —— 一组用图层样式规范制作（光影柔和、交互清晰，玩家点击准确率 92%）；另一组样式参数混乱（投影过重、色彩刺眼，玩家点击准确率 65%）。提问：“两组按钮的交互体验差异为何显著？图层样式如何影响按钮的功能与审美？”，引发学生兴趣，明确本模块“图层样式服务按钮交互与风格”的学习意义。</p> <p>■ 目标明确：介绍模块核心内容（图层样式应用、Q 版按钮制作、交互态设计），结合游戏 UI 设计师“90% 交互按钮依赖图层样式实现效果”的岗位需求，明确学习目标 —— 能熟练用图层样式制作符合风格与交互需求的游戏按钮。</p> <p>■</p>	
讲授新知	<p>(二) 图层样式基础：核心参数与效果认知</p> <p>理论讲解 + 演示</p> <p>讲解常用图层样式：</p> <p>投影：距离（3-5px，Q 版风格宜小）、大小（5-8px，柔和不生硬）、不透明度（40%-60%）；</p> <p>渐变叠加：Q 版风格常用“双色渐变”（如 #FFE66D→#FFD966，暖色调），角度（90°，从上到下过渡）；</p> <p>描边：粗细（2-3px）、颜色（比按钮主色深 2 个色阶，如按钮主色 #FF6B6B，描边 #E05656）、圆角（与按钮圆角一致）。</p> <p>教师演示：以“开始游戏”按钮为例，新建 120×50px 圆角矩形（圆角 12px），依次添加“投影（距离 4px、大小 6px）→渐变叠加（#FFE66D→#FFD966）→描边（2px，#FF9F1C）”，边操作边讲解参数调整逻辑（如“投影大小随按钮尺寸增大而增加”）。</p> <p>学生实操 + 指导</p> <p>任务要求：学生新建“背包打开”按钮（100×40px 圆角矩形，圆角 10px），添加“投影 + 渐变叠加 + 描边”样式，提交 PSD 文件（保留样式图层）。</p> <p>指导重点：针对“渐变色彩不协调”的学生，提供 Q 版配色参考表（如 #FF6B6B→#FF8FA3、#4ECDC4→#45B7AA）；针对“投影参数不当”的学生，演示“参数微调对比法”（如距离 3px 与 5px 的效果差异），帮助找到合适参数。</p> <p>(三) Q 版按钮完整制作：样式组合与交互态设计</p> <p>理论讲解 + 案例示范</p> <p>讲解 Q 版按钮设计流程：</p> <p>步骤 1：绘制按钮基础形状（圆角矩形，避免尖锐边缘）；</p> <p>步骤 2：组合图层样式（投影 + 渐变叠加 + 描边，优先保证交互清晰）；</p> <p>步骤 3：制作交互态（正常态：基础样式；hover 态：增加投影大小 2px、提亮渐变色彩；点击态：缩小按钮尺寸 5%、减弱投影）。</p> <p>案例示范：以“技能释放”按钮（核心功能）为例，制作三态效果 —— 正常态（渐变 #FF6B6B→#FF8FA3，描边 2px #E05656）；hover 态（投影大小从 6px 增至 8px，渐变提亮 #FF7A7A→#FF9F9F）；点击</p>	<p>功能优先与职业责任培养：通过“某手游按钮因样式过度导致点击区域模糊，玩家误触率超 30%”案例，强调按钮设计需“交互优先、样式为辅”，引导学生认识到“游戏 UI 设计不是单纯的视觉创作，更是服务玩家操作的职业行为”，培养对用户体验负责的职业责任。</p> <p>规范意识与工匠精神塑造：讲解图层样式参数设置时，强调“同一项目按钮样式参数需统一”（如所有核心按钮投影距离均设为 3px），展示游戏公司“按钮样式规范文档”，引导学生养成“按规范设计、精准调整参数”的习惯，塑造精益求精的工匠精神。</p> <p>审美与实用平衡思维引导：分析 Q 版经典游戏（如《原神》璃月地区 Q 版按</p>

	<p>态 (按钮尺寸从 110×45px 缩至 105×43px, 投影不透明度从 50% 降至 30%), 展示 “三态风格统一、差异清晰” 的设计要点。</p> <p>学生实操 + 互评</p> <p>任务要求: 学生完成 “技能释放” 按钮三态制作, 确保符合 Q 版风格 (色彩明快、光影柔和)、交互态差异清晰, 保存 PSD 文件 (按 “按钮名称 - 状态” 分层命名)。</p> <p>小组互评: 每组 4 人, 按 “样式参数合理性、风格统一性、交互态清晰度” 评分, 提出修改建议 (如 “点击态缩小比例过大, 建议缩至 3%”), 学生结合建议优化按钮。</p> <p>(四) 实战: 功能按钮设计与应用</p> <p>实战任务部署</p> <p>任务要求: 结合 Q 版卡通手游场景, 独立完成 “背包打开” 辅助按钮设计全流程: ①绘制基础形状 (90×35px 圆角矩形, 圆角 10px); ②添加图层样式 (渐变 #8AAAE5→#6B8DD6, 描边 2px #4A6FA5, 投影距离 3px、大小 5px); ③制作三态效果 (正常 /hover/ 点击); ④将按钮放入前期设计的手游主界面草图中, 验证风格适配性。</p> <p>提示要点: 提供 “背包按钮图标参考” (Q 版背包轮廓), 帮助学生完善按钮视觉元素。</p> <p>实战指导与成果检查</p> <p>指导重点: 针对 “交互态样式混乱” 的学生, 提供 “三态参数对照表” (如正常态投影距离 3px, hover 态 4px, 点击态 2px); 针对 “按钮与界面风格不匹配” 的学生, 引导调整渐变色彩 (参考主界面主色)。</p> <p>成果检查: 教师抽查按钮设计, 重点检查 “样式参数是否符合 Q 版风格” “三态差异是否清晰” “与界面适配性”, 对不达标作品 (如描边过粗显生硬), 指导参数调整。</p>	<p>钮) 的样式设计, 指出 “柔和光影、明快色彩既符合风格审美, 又确保按钮辨识度”, 鼓励学生在设计中平衡审美与实用, 避免 “为追求视觉效果牺牲交互体验”, 培养科学的设计思维。</p>
项目小结	<ul style="list-style-type: none"> ■ 【教师】简要总结本项目的要点 ■ 梳理核心内容: 回顾图层样式 (投影、渐变叠加、描边) 参数设置、Q 版按钮设计规范、交互态制作要点, 形成 “参数 - 样式 - 功能” 的关联框架。 ■ 强调应用重点: 提醒学生 “图层样式需服务按钮功能与风格, 避免盲目堆加效果”, 为后续复杂界面按钮组合设计铺垫。 	
课程任务	<ul style="list-style-type: none"> ■ 【教师】布置课后作业 ■ 制作 Q 版卡通风格手游 3 个辅助按钮 (如 “设置” “帮助” “返回”), 要求: ①每个按钮含正常 /hover/ 点击三态; ②图层样式参数统一 (如所有按钮描边 2px); ③输出 PNG 透明文件 + PSD 源文件, 命名为 “姓名 - 按钮名称 - 状态”。 	
教学反思	<p>80% 学生掌握图层样式参数设置与 Q 版按钮规范, 但 20% 学生对 “渐变叠加角度与按钮光影逻辑” 理解不足, 作业中渐变方向与界面光源不一致。</p> <p>75% 学生能独立完成按钮三态制作, 但 30% 学生存在 “交互态差异不明显” (如 hover 态仅调整颜色, 无光影变化), 按钮交互性需加强。</p>	

课题 4：蒙版与滤镜（2 课时）

课 题	蒙版与滤镜	
课 时	3 课时 注：可以是 1 节课，1 次课（2 节课）为单位	总 3 课时
教学目标	<p>（一）知识目标</p> <p>掌握蒙版（图层蒙版、快速蒙版）的核心应用场景（元素抠图、边缘融合）；明确滤镜（模糊、锐化、风格化）在元素优化中的功能（质感提升、风格适配）。</p> <p>（二）能力目标</p> <p>能运用蒙版完成游戏 UI 元素抠图与边缘柔和处理（抠图边缘误差$\leq 1\text{px}$）；能结合滤镜优化元素质感（如用风格化滤镜强化 Q 版图标卡通感），输出符合风格的优化成果。</p> <p>（三）素养目标</p> <p>养成“精准处理细节”的设计习惯，契合游戏 UI 对元素精度的要求；提升“工具服务需求”的思维，避免过度使用滤镜忽视元素功能属性。</p>	
教学重难点	<p>（一）课程重点</p> <p>蒙版实操：图层蒙版擦除边缘实现元素融合，快速蒙版精准选区用于抠图；滤镜应用：模糊滤镜柔化元素边缘（如装饰纹理），风格化滤镜塑造 Q 版质感（如“海报边缘”滤镜优化图标轮廓）；</p> <p>元素优化逻辑：蒙版处理“形”（边缘、选区），滤镜优化“质”（质感、风格），两者结合服务元素功能与风格。</p> <p>（二）课程难点</p> <p>蒙版边缘处理：易出现“边缘生硬”（未柔化）或“边缘模糊过度”（丢失细节），难以实现元素与背景自然融合；</p> <p>滤镜参数平衡：过度使用滤镜（如“风格化”参数过高）导致元素辨识度下降，偏离 Q 版风格适配需求。</p>	
教学方法	<ol style="list-style-type: none"> 1. 讲述式教学。 2. 示例分析。 3. 学生自主设计和互评讨论 	
教学用具	PPT、ps	
教学设计	课前任务→考勤→问题导入→传授新知→强化训练→课堂小结→作业布置（供参考）	
教学过程	主要教学内容及步骤	设计意图 (如何实现教学目标, 尤其是必须明确课程思政设计)
课前任务	<ul style="list-style-type: none"> ■ 【教师】布置课前任务, 和学生负责人取得联系, 让其提醒同学通过学习通 APP 或其他学习软件, 完成课前任务 ■ 观看教师收集的《黑神话: 悟空》游戏的相关资料 ■ 【学生】完成课前任务 	
考 勤	<ul style="list-style-type: none"> ■ 【教师】使用学习通进行签到, 清点上课人数, 记录好考勤 ■ 【学生】班干部报请假人员及原因 	

导入新课	<p>■ 导入新课</p> <p>■ 案例对比 + 问题驱动：展示两组 Q 版手游元素 —— 一组用蒙版与滤镜优化（图标抠图边缘柔和、装饰纹理质感适配，玩家识别度 95%），另一组未优化（边缘生硬、滤镜过度，玩家识别度 60%）。提问：“两组元素的视觉效果与功能辨识度差异为何显著？蒙版与滤镜如何助力元素优化？”，引发学生兴趣，明确本模块“蒙版塑形、滤镜提质，服务元素风格与功能”的学习意义。</p> <p>■ 目标明确：介绍模块核心内容（蒙版抠图与融合、滤镜质感优化、元素全流程优化），结合游戏 UI 设计师“80% 的图标与装饰元素需蒙版 + 滤镜处理”的岗位需求，明确学习目标 —— 能熟练用蒙版与滤镜完成游戏 UI 元素优化，输出符合 Q 版风格与功能需求的成果。</p>	
讲授新知	<p>（二）蒙版基础：抠图与元素融合</p> <p>理论讲解 + 演示</p> <p>讲解核心蒙版应用：</p> <p>图层蒙版：用“画笔工具”（硬度 10%-30%）擦除元素边缘，实现与背景融合（如 Q 版云朵装饰与界面背景融合，避免边缘割裂）；</p> <p>快速蒙版：按下“Q”键进入快速蒙版，用画笔绘制选区（红色覆盖非选区），退出后生成精准选区，用于复杂图标抠图（如带毛发的 Q 版角色图标）。</p> <p>教师演示：以《快乐冒险》“道具苹果图标”为例，先用快速蒙版绘制苹果轮廓选区（边缘预留 1px 柔化），生成选区后添加图层蒙版；再用低硬度画笔擦除苹果边缘，使其与浅色背景自然融合，边操作边讲解“边缘柔化参数（画笔硬度 20%）”与“融合逻辑（边缘透明度渐变）”。</p> <p>学生实操 + 指导</p> <p>任务要求：学生选取“Q 版树叶装饰元素”，用快速蒙版抠图（边缘误差 ≤ 1px），再用图层蒙版实现与白色背景融合，提交 PSD 文件（保留蒙版图层）。</p> <p>指导重点：针对“抠图边缘生硬”的学生，演示“快速蒙版退出后，右键选区选择‘修改 - 羽化 1px’”；针对“融合过度丢失细节”的学生，指导“用白色画笔恢复边缘关键细节”，帮助掌握蒙版平衡技巧。</p> <p>（三）滤镜应用：元素质感优化</p> <p>理论讲解 + 案例示范</p> <p>讲解核心滤镜功能与应用场景：</p> <p>模糊滤镜（高斯模糊）：柔化装饰纹理边缘（如界面边框花纹，半径 1-2px），避免纹理刺眼；</p> <p>锐化滤镜（USM 锐化）：提升图标核心细节清晰度（如道具图标文字，数量 50%-80%），避免模糊；</p> <p>风格化滤镜（海报边缘）：强化 Q 版图标轮廓（边缘厚度 2、强度 3），塑造卡通质感，避免轮廓平淡。</p> <p>案例示范：以《快乐冒险》“技能火焰图标”为例，先添加“海报边缘”滤镜（参数：边缘厚度 2、强度 3、对比度 10），强化火焰卡通</p>	<p>细节把控与工匠精神培养：通过“某手游因图标抠图边缘粗糙，上线后被玩家吐槽‘廉价感’”案例，强调蒙版处理的细节精度对游戏品质的影响，引导学生认识到“1px 的边缘误差可能影响玩家对游戏的整体印象”，培养“精益求精、专注细节”的工匠精神。</p> <p>功能优先与职业责任引导：分析“过度使用滤镜导致元素功能失效”案例（如用强风格化滤镜处理技能图标，玩家无法识别技能类型），强调“滤镜应用需服务元素功能”，引导学生树立“设计不是炫技，而是解决问题”的职业理念，培养对玩家体验负责的职业责任。</p> <p>审美与实用平衡思维塑造：展示 Q 版经典游戏（如《动物森友会》）的元素优化案例，指出其“用</p>

	<p>轮廓；再用“高斯模糊”（半径 1px）柔化火焰边缘；最后用“USM 锐化”（数量 60%）提升火焰中心细节，展示“多滤镜组合优化质感”的流程，强调“参数适配 Q 版风格，避免过度”。</p> <p>学生实操 + 互评</p> <p>任务要求：学生对“Q 版星星装饰元素”进行滤镜优化，依次应用“海报边缘”“高斯模糊”“USM 锐化”，确保质感符合 Q 版风格（轮廓清晰、边缘柔和），提交 PSD 文件（保留滤镜智能对象）。</p> <p>小组互评：每组 4 人，按“滤镜参数适配性、质感优化效果、风格统一性”评分，提出修改建议（如“海报边缘强度过高，建议调至 2”），学生结合建议调整滤镜参数。</p> <p>（四）实战：元素全流程优化</p> <p>实战任务部署</p> <p>任务要求：结合《快乐冒险》手游场景，独立完成“Q 版宝石道具图标”全流程优化：①用快速蒙版抠图（宝石边缘羽化 1px）；②用图层蒙版实现与深色界面背景融合；③用“海报边缘”（边缘厚度 1、强度 2）+“高斯模糊”（半径 0.5px）优化质感；④输出优化前后对比图 + PSD 源文件（保留蒙版与滤镜图层）。</p> <p>提示要点：提供“宝石图标参考图”（Q 版圆润造型、高饱和色彩），帮助学生把握优化方向。</p> <p>实战指导与成果检查</p> <p>指导重点：针对“蒙版与滤镜配合不当”的学生（如抠图边缘未柔化就加滤镜），引导“先处理蒙版边缘，再优化滤镜质感”；针对“滤镜参数偏离风格”的学生，提供“Q 版元素滤镜参数参考表”（如海报边缘强度 1-2、高斯模糊半径 0.5-1px）。</p> <p>成果检查：教师抽查优化成果，重点检查“抠图精度”“融合自然度”“质感适配性”，对不达标作品（如宝石边缘有锯齿），指导用“选择并遮住”工具优化边缘。</p>	<p>轻微模糊滤镜柔化边缘提升卡通感，同时保留元素核心辨识度”的设计逻辑，鼓励学生在优化中平衡审美与实用，避免“为效果牺牲功能”，培养科学的设计思维。</p>
项目小结	<p>■ 【教师】简要总结本项目的要点</p> <p>■ 梳理核心内容：回顾蒙版（抠图、融合）与滤镜（模糊、锐化、风格化）的应用逻辑，形成“蒙版塑型→滤镜提质”的元素优化框架，强调两者结合需服务元素功能与风格。</p> <p>■ 强调应用重点：提醒学生“蒙版边缘处理需精准，滤镜参数需适配风格，避免盲目操作”，为后续界面元素组合设计铺垫。</p>	
课程任务	<p>■ 【教师】布置课后作业</p> <p>■ 优化《快乐冒险》3 个元素（如“爱心道具”“月亮装饰”“钥匙图标”），要求：①每个元素含蒙版抠图 + 滤镜优化；②输出优化前后对比 PNG+PSD 源文件，命名为“姓名 - 元素名称 - 优化”。</p>	
教学反思	<p>优势：以“Q 版元素”为实操载体，将蒙版与滤镜的抽象功能转化为具体设计需求，学生代入感强；实战环节设置“优化前后对比”，帮助学生直观感受效果，实操完成率达 88%。</p> <p>不足：蒙版教学未深入对比“图层蒙版与快速蒙版的适用场景”（如简单图形用图层蒙版更高效），导致部分学生在简单元素抠图中仍用复杂的快速蒙版；拓展作业缺乏分析模板，学生易聚焦“视觉效果”忽略“蒙版与滤镜的技术应用”，分析深度不足。</p>	

课题5: 游戏 UI 字体设计基础 (3 课时)

课 题	游戏 UI 字体设计基础	
课 时	3 课时 注: 可以是 1 节课, 1 次课 (2 节课) 为单位	总 3 课时
教学目标	<p>(一) 知识目标</p> <p>掌握字体基本属性 (字号、字重、字间距、行间距) 的定义与调整逻辑; 明确游戏 UI 字体可读性的核心原则 (适配场景、视觉清晰、风格统一)。</p> <p>(二) 能力目标</p> <p>能根据游戏界面需求, 精准调整字体基本属性 (如主界面标题字号适配屏幕尺寸); 能设计符合可读性原则的游戏 UI 字体方案 (如功能界面正文满足视觉清晰要求)。</p> <p>(三) 素养目标</p> <p>养成 “以用户为中心” 的字体设计习惯, 契合游戏 UI 提升玩家体验的核心需求; 提升 “细节把控” 素养, 注重字体属性调整的精准性, 避免因字体问题影响界面使用。</p>	
教学重难点	<p>(一) 课程重点</p> <p>字体基本属性实操: 字号 (主界面标题 24-32px、正文 14-16px)、字重 (标题粗体、正文常规体)、字间距 (标题 50-100、正文 0-20)、行间距 (正文 1.2-1.5 倍字号) 的合理调整; 可读性原则落地: 字体适配游戏场景 (Q 版用圆润字体、科幻用锐利字体)、视觉清晰 (对比度$\geq 4.5:1$)、风格与界面统一。</p> <p>(二) 课程难点</p> <p>字体属性与界面场景的适配平衡: 如小屏幕手游界面, 需在 “字号足够大保证可读” 与 “不占用过多界面空间” 间找到平衡; 可读性与风格的融合: 避免为突出风格 (如过度艺术化字体) 导致字体识别困难, 违背可读性原则。</p>	
教学方法	<ol style="list-style-type: none"> 1. 讲述式教学。 2. 示例分析。 3. 学生自主设计和互评讨论 	
教学用具	PPT、ps	
教学设计	课前任务→考勤→问题导入→传授新知→强化训练→课堂小结→作业布置 (供参考)	
教学过程	主要教学内容及步骤	设计意图 (如何实现教学目标, 尤其是必须明确课程思政设计)
课前任务	<ul style="list-style-type: none"> ■ 【教师】布置课前任务, 和学生负责人取得联系, 让其提醒同学通过学习通 APP 或其他学习软件, 完成课前任务 ■ 观看教师收集的各类游戏 (包括角色扮演、动作、策略、休闲等不同类型的) UI 截图的相关资料并进行思考与分析 ■ 【学生】完成课前任务 	
考 勤	<ul style="list-style-type: none"> ■ 【教师】使用学习通进行签到, 清点上课人数, 记录好考勤 ■ 【学生】班干部报请假人员及原因 	
导入新课	■ 导入新课	

	<p>■ 案例对比 + 问题驱动：展示两组游戏界面 —— 案例 A（字体适配：Q 版界面用圆润字体，字号、对比度合理，玩家识别率 92%）；案例 B（字体混乱：科幻界面用艺术化字体，字号小、对比度低，玩家识别率 58%）。提问：“两组界面的字体设计差异为何导致玩家体验天差地别？字体在游戏 UI 中起到什么关键作用？”，引发学生思考，激发学习兴趣。</p> <p>■ 目标明确：介绍模块核心内容（字体基本属性、可读性原则），结合游戏 UI 设计师“字体设计占界面设计 30% 工作量，直接影响玩家操作效率”的岗位需求，明确学习目标 —— 能独立完成符合场景与可读性要求的游戏 UI 字体设计。</p>	
讲授新知	<p>（二）字体的基本属性</p> <p>理论讲解 + 案例演示</p> <p>讲解核心属性定义与调整逻辑：</p> <p>字号：根据界面模块重要性与屏幕尺寸调整（如《快乐冒险》主界面标题 28px，功能界面正文 16px；小屏幕手游字号需比大屏幕大 2-4px）；</p> <p>字重：标题用粗体（如思源黑体 Bold）突出视觉焦点，正文用常规体（如思源黑体 Regular）保证阅读舒适，避免全篇粗体导致视觉疲劳；</p> <p>字间距：标题字间距 50-100（增强视觉冲击力），正文字间距 0-20（避免文字拥挤），特殊字体（如艺术化字体）需适当增大间距保证识别；</p> <p>行间距：正文行间距为字号的 1.2-1.5 倍（如 16px 字号行间距 19.2-24px），避免行与行重叠影响阅读。</p> <p>教师演示：以《快乐冒险》任务界面为例，在 Photoshop 中调整字体属性 —— 标题“每日任务”设为 24px、思源黑体 Bold、字间距 80；正文“收集 5 个苹果”设为 16px、思源黑体 Regular、字间距 10、行间距 20，边操作边讲解“属性调整与界面模块的匹配逻辑”。</p> <p>学生实操 + 指导</p> <p>任务要求：学生以《星际征程》科幻风格登录界面为对象，调整“登录”“注册”按钮文字与“账号输入提示”文字的属性：①按钮文字 22px、粗体、字间距 50；②提示文字 14px、常规体、字间距 5、行间距 17，提交 PSD 文件（保留文字图层）。</p> <p>指导重点：针对“字号适配不当”的学生（如按钮文字过大超出按钮范围），演示“根据按钮尺寸反向推导字号”；针对“行间距混乱”的学生，指导“用 PS 字符面板精准设置行间距参数”，帮助掌握属性调整技巧。</p> <p>（三）游戏 UI 字体的可读性原则</p> <p>理论讲解 + 案例分析</p> <p>讲解核心原则与应用场景：</p> <p>适配场景：Q 版游戏用圆润字体（如方正少儿简体）、科幻游戏用锐利字体（如微软雅黑 Light）、国风游戏用书法衍生字体（如汉仪尚巍手书），避免字体与风格脱节；</p> <p>视觉清晰：字体颜色与背景色对比度 $\geq 4.5:1$（如白色文字配深灰色背景），</p>	<p>用户思维与职业责任培养：通过“某手游因字体过小、对比度低，老年玩家无法看清任务说明，引发大量差评”案例，强调字体设计直接影响玩家体验与游戏口碑，引导学生树立“字体设计不是自我审美表达，而是服务玩家需求”的职业理念，培养对玩家负责的职业责任。</p> <p>规范意识与工匠精神塑造：在字体属性调整实操中，要求学生精准把控参数（如字号误差 $\leq 1px$、行间距严格按 1.2-1.5 倍设置），讲解“游戏 UI 字体规范是团队协作的基础（开发需按字体参数实现界面）”，引导学生理解“精准调整不是苛刻，而是行业规范要求”，培养精益求精的工匠精神。</p> <p>文化审美与创新引导：分析国风游戏（如《原神》璃月地</p>

	<p>避免低对比度导致文字模糊；小字号文字 ($\leq 14\text{px}$) 避免用细体，优先用常规体保证清晰；</p> <p>风格统一：同一界面字体类型不超过 2 种（如标题用 1 种字体，正文用 1 种字体），避免字体过多导致视觉杂乱。</p> <p>案例分析：展示《快乐冒险》主界面与《星际征程》战斗界面字体设计，分析“Q 版用圆润字体、科幻用锐利字体”的场景适配性，“白色文字配深背景”的视觉清晰度，“界面仅 2 种字体”的风格统一性，引导学生理解原则落地方法。</p> <p>学生实操 + 互评</p> <p>任务要求：学生为《快乐冒险》背包界面设计字体方案，需满足：①适配 Q 版风格（选圆润字体）；②物品名称 16px、常规体，与背景对比度 $\geq 4.5:1$；③界面仅用 1-2 种字体，提交 PSD 文件（含字体属性标注）。</p> <p>小组互评：每组 4 人，按“场景适配性、视觉清晰度、风格统一性”评分，提出修改建议（如“字体对比度不足，建议将背景色调深”），学生结合建议优化字体方案。</p> <p>（四）实战：游戏 UI 字体设计方案</p> <p>实战任务部署</p> <p>任务要求：选择“Q 版《快乐冒险》设置界面”或“科幻《星际征程》任务界面”，独立完成字体设计方案：①确定界面各模块（标题、正文、按钮）字体属性（字号、字重、字间距、行间距）；②确保符合可读性原则（场景适配、视觉清晰、风格统一）；③输出字体设计方案图（标注各模块字体属性）+PSD 源文件（保留文字图层）。</p> <p>提示要点：提供 2 种风格的字体库（Q 版、科幻），帮助学生快速选择适配字体。</p> <p>实战指导与成果检查</p> <p>指导重点：针对“原则应用不当”的学生（如为风格用过度艺术化字体导致可读性差），引导“优先保证可读性，再优化风格细节”；针对“属性调整混乱”的学生，提供“字体属性参考表”，帮助规范设计。</p> <p>成果检查：教师抽查方案，重点检查“属性合理性”“原则符合性”，对不达标方案（如字体对比度不足），指导用 PS“信息面板”检测对比度并调整。</p>	<p>区）字体设计，讲解其将“书法字体笔画”与“UI 字体可读性”结合的思路，鼓励学生在字体设计中融入传统文化元素（如宋体的横细竖粗），既保证可读性，又体现文化特色，增强文化自信与设计创新能力。</p>
项目小结	<p>■ 【教师】简要总结本项目的要点</p> <p>■ 梳理核心内容：回顾字体基本属性（字号、字重、字间距、行间距）的调整逻辑，游戏 UI 字体可读性原则（适配场景、视觉清晰、风格统一）的落地方法，形成“属性调整服务可读性，可读性契合界面场景”的设计框架。</p> <p>■ 强调应用重点：提醒学生“字体设计需始终围绕玩家体验，避免盲目追求风格忽视可读性”，为后续界面整体设计铺垫。</p>	
课程任务	<p>■ 【教师】布置课后作业</p> <p>■ 完善实战任务中的字体设计方案，确保各模块字体属性精准（误差 $\leq 1\text{px}$）、可读性原则完全符合，提交“优化后方案图 + PSD 文件”。</p>	
教学反思	<p>优势：案例对比导入直观，学生快速理解字体设计的重要性；结合 Q 版与科幻两种风格案例，</p>	

覆盖不同游戏类型，学生适配性设计能力提升明显，实操完成率达 85%。

不足：字体属性调整教学中，未充分演示“不同屏幕尺寸（如 4.7 英寸、6.7 英寸）的字号适配差异”；可读性原则教学中，缺乏“玩家模拟测试”环节（如让学生模拟老年玩家阅读小字体），学生对“可读性影响玩家体验”的感知不足。



课题6：字体设计方法（原创与改造）（6课时）

课 题	字体设计方法（原创与改造）	
课 时	4 课时 注：可以是1节课，1次课（4节课）为单位	总 6 课时
教学目标	<p>（一）知识目标</p> <p>掌握原创字体设计核心流程（草图—矢量化—细节优化）； 明确现有字体二次改造方法（调整笔画、添加装饰、融入游戏元素）。</p> <p>（二）能力目标</p> <p>能独立完成1组游戏风格原创字体设计（如《江湖志》标题字体）； 能对现有字体进行二次改造，使其适配游戏风格（如改造宋体适配像素风）。</p> <p>（三）素养目标</p> <p>培养“原创设计”意识，尊重版权，避免设计侵权； 提升“风格适配”素养，确保字体与游戏调性高度契合，强化设计实用性。</p>	
教学重难点	<p>（一）课程重点</p> <p>原创字体设计：草图需突出游戏风格特征（国风武侠字体带书法笔意）；矢量化用 AI 钢笔工具保证线条流畅；细节优化需调整笔画粗细平衡、确保可读性。 现有字体改造：调整笔画（像素风字体将圆角改为方角）；添加装饰（国风字体笔画末端加祥云纹）；融入游戏元素（武侠字体融入剑形笔画）。</p> <p>（二）课程难点</p> <p>原创字体的“风格特征与可读性平衡”：避免过度追求风格（如书法字体笔画过度连笔）导致识别困难； 现有字体改造的“适度性”：避免改造过度（如装饰元素掩盖字体结构）或改造不足（未体现游戏风格）。</p>	
教学方法	<ol style="list-style-type: none"> 1. 讲述式教学。 2. 示例分析。 3. 学生自主设计和互评讨论 	
教学用具	PPT、ps	
教学设计	课前任务→考勤→问题导入→传授新知→强化训练→课堂小结→作业布置（供参考）	
教学过程	主要教学内容及步骤	设计意图 (如何实现教学目标,尤其是必须明确课程思政设计)
课前任务	<ul style="list-style-type: none"> ■ 【教师】布置课前任务,和学生负责人取得联系,让其提醒同学通过学习通 APP 或其他学习软件,完成课前任务 ■ 通过教师 ppt 学习不同类型、风格游戏的 UI 设计案例,了解其中的 logo 与文字设计 ■ 【学生】完成课前任务 	
考 勤	<ul style="list-style-type: none"> ■ 【教师】使用学习通进行签到,清点上课人数,记录好考勤 ■ 【学生】班干部报请假人员及原因 	
导入新课	■ 导入新课	

	<p>■ 播放一段游戏品牌宣传视频，视频中多个知名游戏的 logo 动态展示，如《英雄联盟》的闪电徽章、《王者荣耀》的酷炫徽记等，配合激昂的音乐与精彩的游戏画面，迅速抓住学生的注意力，引发学生对游戏 logo 视觉冲击力的惊叹。</p> <p>■ 接着展示几款同类型游戏但不同风格的 UI 界面，对比其文字呈现效果，如一款科幻射击游戏，有的采用硬朗机械风字体，有的选用流畅的未来感字体，引导学生观察字体对游戏氛围营造的差异。提问学生：“看到这些精美的 logo 和各具特色的文字了吗？它们可不是随意设计的，背后蕴含着深厚的设计学问。今天我们就一起来揭开游戏 UI 设计中 logo 与文字选择的神秘面纱。”从而引出本节课主题。</p>	
讲授新知	<p>游戏 UI 设计中 logo 的重要性</p> <p>运用 PPT 讲解：logo 作为游戏的视觉标识，是玩家对游戏的第一印象，承载着游戏的品牌形象、核心价值观与独特风格。一个设计精良的 logo 能在众多游戏中脱颖而出，吸引玩家的注意力，激发玩家的好奇心与探索欲，如《原神》简洁而富有东方神韵的 logo，让人一眼便能联想到其奇幻的东方异世界设定，为游戏的推广与传播起到了关键作用。</p> <p>强调 logo 在游戏 UI 中的通用性与稳定性，无论在游戏启动画面、登录界面、主菜单还是游戏内道具标识等场景，logo 都需要保持清晰可辨、风格统一，为玩家构建连贯的品牌认知。</p> <p>(三) logo 设计流程与原则</p> <p>需求分析</p> <p>展示多款不同风格游戏的背景资料、市场定位、目标受众分析报告等，结合案例讲解。</p> <p>阐述：在着手设计 logo 之前，设计师必须深入了解游戏的类型（角色扮演、动作、策略、休闲等）、风格倾向（写实、卡通、科幻、古风等）、目标受众（年龄范围、性别、文化偏好等）以及游戏的核心玩法、主题故事等关键信息。例如，一款面向儿童的益智类游戏，logo 设计应偏向色彩鲜艳、形象可爱、构图简单，以迎合儿童的审美与认知水平；而对于一款硬核科幻游戏，logo 则需具备简洁现代、科技感十足的外观，采用硬朗的线条、冷色调以及抽象的几何图形，满足科幻爱好者对未来感的追求，为后续设计找准方向。</p> <p>创意构思</p> <p>分享一些知名游戏 logo 背后的创意故事，如《炉石传说》logo 的设计灵感来源于魔兽世界中的魔法卡牌元素，结合神秘的炉石图案与古朴的字体，独具匠心。</p> <p>引导：鼓励学生拓宽视野，从游戏的世界观、历史文化、自然现象、流行趋势等多个领域汲取灵感，通过头脑风暴、思维导图等方式激发创意，构思出独特新颖的 logo 雏形，如设计一款古风仙侠游戏 logo 时，可以从仙侠小说、影视作品中的法宝、仙山、门派徽章等元素获取灵感，也可研究中国传统书法、印章、图腾等艺术形式，将其巧妙融合。</p>	<p>版权意识与原创精神培养：通过“某游戏因使用未授权改造字体被起诉侵权”案例，讲解字体版权保护范围（原创字体、改造字体需获得原字体授权），引导学生树立“尊重版权、坚持原创”的职业理念，拒绝“抄袭式改造”，培养知识产权保护意识。</p> <p>工匠精神与细节把控引导：在原创字体细节优化环节，展示行业设计师“为 1 笔笔画调整 20 余次”的案例，要求学生精准把控笔画粗细（误差$\leq 0.5\text{px}$）、装饰元素比例（不超过字体整体 $1/3$），引导学生理解“字体设计的品质源于细节”，培养精益求精的工匠精神。</p> <p>文化自信与设计创新塑造：分析国风游戏（如《永劫无间》）原创字体，讲解其如何将“楷书笔画”与“武侠元素”结</p>

	<p>图形设计</p> <p>以 Adobe Illustrator 软件为例,详细演示如何将创意构思转化为具体的图形元素,包括绘制线条、形状,运用路径查找器、形状生成器等工具构建复杂图形,如为一个魔幻游戏 logo 设计魔法漩涡图形,利用软件工具精确勾勒出流畅的曲线与动态的纹理。</p> <p>强调:图形设计要简洁明了,突出主题,避免过于复杂的细节,确保在小尺寸下(如游戏图标、手机通知栏图标等)也能清晰呈现,同时保持独特的视觉识别性,与其他游戏 logo 区分开来。</p> <p>色彩搭配</p> <p>讲解色彩在 logo 设计中的重要性,运用色彩理论知识,结合游戏案例分析。</p> <p>阐述:根据游戏的风格与受众喜好选择合适的色彩,如红色在中国文化中代表喜庆、热情,常用于休闲娱乐类游戏 logo,以吸引玩家的注意力;蓝色通常给人冷静、科技感的印象,适合科幻游戏 logo。同时,要注意色彩的对比度与和谐度,通过巧妙搭配,营造出吸引人的视觉效果,如《纪念碑谷》logo 采用柔和的粉色与静谧的蓝色搭配,营造出梦幻般的氛围,与游戏的艺术风格相得益彰。</p> <p>细节优化</p> <p>展示一些游戏 logo 从初稿到最终定稿的优化过程图片,如《刺客信条》logo 的微调,包括线条粗细的调整、图形边缘的打磨、光影效果的添加等。</p> <p>说明:在完成基本图形与色彩设计后,要对 logo 进行细节优化,提高其精致度与品质感,使其在各种场景下都能展现出最佳状态,让玩家感受到设计师的用心与专业。</p> <p>(四) 游戏 UI 文字选择要点</p> <p>字体风格与游戏风格适配</p> <p>展示不同风格游戏 UI 中文字的实际应用案例,如在写实军事游戏《使命召唤》中,标题文字采用厚重硬朗的字体,模拟金属质感,与游戏的战争氛围和写实风格相契合;而在卡通休闲游戏《汤姆猫跑酷》中,文字则选用圆润可爱、富有弹性的字体,增添游戏的趣味性。</p> <p>讲解:字体风格是营造游戏氛围、传达游戏情感的重要手段,学生要根据游戏的整体风格选择与之匹配的字体,或是对现有字体进行变形、修饰,使其融入游戏风格。例如,对于古风游戏,可选择古朴典雅的书法字体,如篆书、隶书或楷书,经过适当的设计处理,展现出传统文化的韵味;对于科幻游戏,可运用具有科技感的线性字体,通过添加光影效果、线条变化等,营造出未来感。</p> <p>字体可读性</p> <p>以一些游戏 UI 文字设计失败的案例为反面教材,如部分文字因过度设计导致笔画模糊、难以辨认,影响玩家获取信息。</p> <p>强调:无论字体风格如何创新,确保文字的可读性是首要任务,尤其是游戏中的提示信息、操作说明等正文内容,要避免使用过于花哨、复杂的字体,保证玩家能够快速、准确地理解文字传达的信息。</p> <p>文字排版</p>	<p>合,鼓励学生在原创字体中融入传统文化符号(如篆书结构、剪纸纹样),既体现游戏风格,又传递文化内涵,增强文化自信与设计创新能力。</p>
--	--	--

展示一些优秀游戏 UI 中文字排版的案例,如《阴阳师》的登录界面,文字大小、间距、对齐方式等都经过精心设计,呈现出美观、和谐的视觉效果。

讲解:合理的文字排版能够提升 UI 的整体美感与可读性,学生要掌握文字排版的基本技巧,包括根据信息的重要性调整字体大小、选择合适的字间距与行间距、运用对齐方式(左对齐、右对齐、居中对齐等)使文字排列整齐有序,同时要考虑文字与其他 UI 元素(如图标、图片、背景等)的相互关系,营造出舒适的视觉空间。

(五) 实例分析

选取一款经典游戏,如《英雄联盟》,对其 UI 设计中的 logo 与文字选择进行深入剖析。

logo 设计:

需求分析:作为一款全球知名的 MOBA 游戏,面向广大电竞爱好者,涵盖多元文化背景与年龄层次。游戏整体风格兼具写实与奇幻色彩,要求 logo 既能精准传达游戏的竞技性与英雄主义精神,又能展现独特的奇幻魅力。

创意思路:设计师从英雄角色、符文魔法、游戏世界观中的阵营特色等多方面汲取灵感,将代表力量的盾牌、闪耀的魔法光芒、神秘的符文等元素巧妙融合,构思出独特的 logo 雏形。

图形设计:在 Adobe Illustrator 中,精确绘制盾牌形状,运用路径查找器等工具打造复杂的魔法光芒与符文图形,通过调整线条粗细、形状比例,使 logo 整体结构严谨、视觉冲击力强。

色彩搭配:采用金色、银色等贵金属色为主色调,搭配少量深蓝色,金色象征荣耀与高贵,银色代表冷峻与神秘,深蓝色增添深邃感,三者结合营造出既华丽又神秘的氛围,与游戏的风格高度契合。

细节优化:对 logo 进行多次打磨,如细化盾牌纹理、优化魔法光芒的过渡效果、调整符文的清晰度,使其在各种场景下都能保持卓越品质。

文字选择:

字体风格:对于游戏标题“英雄联盟”,选用了一种兼具力量感与奇幻感的定制字体,字体笔画粗壮有力,部分笔画末端带有飞扬的装饰,形似魔法能量的流动,与 logo 的风格相得益彰;而游戏内的正文文字,如聊天框、提示信息等,则采用简洁易读的无衬线字体,保证玩家能够快速获取信息。

文字排版:在登录界面、主菜单等重要 UI 场景中,文字排版注重对称与平衡,标题文字居中突出显示,正文文字根据信息的重要性合理分布,字间距与行间距适中,与 logo 及其他 UI 元素相互呼应,营造出大气、专业的视觉效果。

(六) 实践操作

将学生分成若干小组,每组 3-4 人。

布置任务:每个小组抽取一张模拟游戏 UI 设计任务卡片,根据任务要求,按照所学设计流程,合作设计一款游戏的 logo 及配套文字。任务卡片明确游戏类型、风格、目标受众等信息,如设计一款面向青少年的

	<p>科幻冒险游戏 UI, 要求 logo 具有强烈的科技感和动感, 文字要能体现冒险精神且易于阅读。</p> <p>教师巡视各小组, 给予技术指导, 包括绘图软件操作技巧、创意拓展、风格把控等方面, 同时鼓励学生大胆创新, 尝试突破常规设计思维。</p> <p>(七) 小组汇报展示</p> <p>每组选派一名代表上台, 使用投影仪展示小组设计的 logo 及文字, 并讲解设计思路, 包括需求分析、创意构思、设计流程各环节要点, 展示小组合作成果。</p> <p>其他小组可以进行提问和评价, 形成互动交流氛围, 教师最后进行总结评价, 肯定学生的努力和创新之处, 指出存在的不足, 如 logo 创意不够新颖、文字与游戏风格不匹配等问题, 并给予改进建议。</p>	
项目小结	<ul style="list-style-type: none"> ■ 【教师】简要总结本项目的要点 ■ 回顾游戏 UI 设计中 logo 与文字选择的定义、重要性、设计流程及实例分析、实践操作中的关键知识点。 ■ 强调 logo 与文字设计对于提升游戏 UI 整体美感、强化游戏品牌形象的重要性, 鼓励学生课后继续关注不同游戏的 UI 设计, 积累灵感, 勤加练习, 不断提升自己的设计能力。同时, 再次点明思政元素在设计中的深远意义, 希望学生将文化传承意识、创新精神、品牌意识贯穿于今后的学习与创作中。 	
课程任务	<ul style="list-style-type: none"> ■ 【教师】布置课后作业 ■ 设计一款游戏 logo ■ 【学生】完成课后任务 	
教学反思	<p>在教学过程中, 通过精彩的视频导入, 成功激发了学生的兴趣, 使其快速融入课堂主题。讲解设计流程与实例分析时, 学生表现出较高的关注度, 实践操作环节小组协作也较为顺畅。然而, 部分学生在创意构思、精准融合风格方面仍存在困难, 后续需提供更多创意启发案例, 加强风格分析指导, 进一步提升课堂教学质量。</p>	

课题 7: 字体与游戏风格适配 (5 课时)

课 题	字体与游戏风格适配	
课 时	5 课时 注: 可以是 1 节课, 1 次课 (4 节课) 为单位	总 5 课时
教学目标	<p>知识目标: 让学生系统掌握游戏字体设计的基本流程, 包括需求分析、创意构思、草图绘制、细化制作、效果优化等环节。</p> <p>能力目标: 引导学生了解并熟练运用游戏图标字体配色的基本原则、方法与常见配色方案, 提升图标视觉吸引力</p> <p>素质目标: 培养学生们的设计思维、审美能力与团队协作精神, 使其能够独立完成简单的游戏图标设计任务; 激发学生对游戏图标设计领域的热情, 为今后深入学习游戏设计相关知识与技能奠定基础</p>	
教学重难点	<p>教学重点: 清晰掌握游戏字体设计的全流程操作要点, 明确各环节的主要任务与相互关系。精准把握游戏字体配色的关键要素, 如色彩的对比度、和谐度、情感表达以及和游戏风格的适配性</p> <p>教学难点: 在设计流程中, 如何引导学生从游戏的整体风格、目标受众、功能需求等多方面综合考量, 产出富有创意与实用性的设计方案。</p> <p>在配色环节, 怎样帮助学生突破常规思维, 根据不同游戏情境灵活运用色彩, 打造独具个性的图标色彩效果, 同时避免色彩滥用导致的视觉混乱</p>	
教学方法	<ol style="list-style-type: none"> 1. 讲述式教学。 2. 示例分析。 3. 学生自主设计和互评讨论 	
教学用具	PPT、ps	
教学设计	课前任务→考勤→问题导入→传授新知→强化训练→课堂小结→作业布置 (供参考)	
教学过程	主要教学内容及步骤	设计意图 (如何实现教学目标, 尤其是必须明确课程思政设计)
课前任务	<ul style="list-style-type: none"> ■ 【教师】布置课前任务, 和学生负责人取得联系, 让其提醒同学通过学习通 APP 或其他学习软件, 完成课前任务 ■ 自主学习色彩理论知识 ppt ■ 【学生】完成课前任务 	
考 勤	<ul style="list-style-type: none"> ■ 【教师】使用学习通进行签到, 清点上课人数, 记录好考勤 ■ 【学生】班干部报请假人员及原因 	
导入新课	<ul style="list-style-type: none"> ■ 导入新课 ■ 播放一段精彩的游戏混剪视频, 展示不同游戏中风格独特、引人注目的图标在游戏界面中的呈现效果, 如《王者荣耀》中酷炫的英雄技能图标、《纪念碑谷》里富有艺术感的建筑图标等, 瞬间抓住学生的注意力, 引发学生对游戏图标设计的好奇与兴趣。 ■ 提问学生: “这些图标是不是让你们眼前一亮? 大家有没有想过它 	

	<p>们是怎么被设计出来的呢？从最初的构思到最后的成品，背后可是有着一套严谨的流程，今天我们就一起来揭开游戏图标字体设计的神秘面纱。”从而引出本节课的主题——游戏图标字体配色与风格适配。</p>	
讲授新知	<p>流程讲解</p> <p>需求分析 运用 PPT 展示几款不同风格游戏的界面截图，如科幻题材、古风仙侠、卡通休闲等。 讲解：在开始设计图标之前，设计师需要深入了解游戏的整体风格、目标受众、功能需求等关键信息。例如，对于一款面向儿童的卡通休闲游戏，图标设计应偏向色彩鲜艳、形象可爱、操作简单，以吸引小玩家；而科幻题材游戏则要求图标具备简洁现代、富有科技感的外观，符合科幻迷的审美偏好。这一步就像是为设计指明方向，确保最终图标与游戏完美契合。</p> <p>创意构思 分享一些知名游戏图标背后的创意故事，如《炉石传说》卡牌图标的设计灵感来源于魔兽世界世界的各种元素，融合了魔法、奇幻生物等概念，独具匠心。 引导：设计师要在需求分析的基础上，广泛收集灵感素材，可以来自游戏世界观、历史文化、自然现象等各个领域，通过头脑风暴、思维导图等方式激发创意，构思出独特新颖的图标形态，为后续设计打下坚实基础。</p> <p>草图绘制 展示一些游戏图标从粗糙草图到精制成品的演变过程图片，如《刺客信条》系列武器图标的草图，线条简单却勾勒出关键特征。 阐述：有了创意后，先用铅笔或绘图软件简单勾勒出图标大致形状、布局，不追求精细，重点在于快速记录想法，尝试多种可能性，这个阶段可以大刀阔斧地修改调整，不怕犯错。</p> <p>细化制作 以 Adobe Illustrator 软件为例，详细演示如何将草图转化为精准的矢量图形，调整线条、形状、比例，添加细节，如为一个宝剑图标绘制精细的剑刃纹理、剑柄装饰等，让图标逐渐丰满有型。 强调：在细化过程中，要严格遵循之前确定的设计风格，注重细节处理，确保图标清晰可辨、美观大方，满足游戏界面的视觉要求。</p> <p>效果优化 利用 Photoshop 软件，展示如何为图标添加光影效果、质感纹理，如为金属材质的盾牌图标制作反光、阴影，模拟真实质感，提升视觉冲击力。 说明：通过合理运用软件工具，增强图标立体感、层次感、真实感，使图标在游戏界面中脱颖而出，但要注意不过度修饰，以免影响图标整体协调性。</p> <p>(三) 游戏图标配色讲解</p> <p>配色原则</p>	<p>专业知识层面：深入理解游戏图标配色的核心要点，包括色彩对比度、和谐度、情感表达以及和游戏风格的适配性，掌握不同风格游戏的典型配色技巧。</p> <p>思政融入层面：将文化自信、环保意识、团队协作精神自然地融入教学内容，在讲解配色知识时巧妙关联思政元素，使学生易于接受。</p> <p>难点 专业学习难点：帮助学生突破常规配色思维局限，针对复杂游戏情境创造性地运用色彩，避免配色的同质化与俗套，打造别具一格的图标色彩效果。 思政融合难点：引导学生将思政理念内化于心、外化于行，切实体现在设计作品与日常学习态度中，确保课程思政落地生根，而非流于形式。</p>

运用色彩理论知识,讲解游戏图标配色的基本原则,如对比度原则,通过鲜明对比使图标关键信息突出,像在一个黑暗风格游戏中,用亮黄色点亮生命值图标,确保玩家在昏暗背景下能迅速捕捉;和谐度原则,选择相互协调的色彩组合,营造舒适视觉感受,如在古风游戏中,采用淡雅的青绿色与米黄色搭配,呈现古朴典雅氛围;情感表达原则,依据游戏想要传达的情感氛围选择色彩,如恐怖游戏常用黑色、深红色营造阴森恐惧氛围。

配色方法

介绍常见的配色方法,如单色配色,选取一种主色调,通过改变其明度、饱和度形成深浅变化,用于简洁统一风格的游戏图标,如极简益智游戏只用蓝色系打造宁静专注的图标;类比较色,选择相邻色系搭配,如橙黄与红色用于美食游戏图标,增添温暖诱人感觉;互补配色,运用互补色制造强烈视觉冲击,如在竞技游戏的战斗图标中,用蓝与黄对比,激发玩家斗志。

常见配色方案

展示不同游戏类型的典型配色方案,如角色扮演游戏常采用金色、红色、紫色等华丽色彩彰显英雄气质、神秘氛围;策略游戏倾向于用深蓝、深绿、灰色等沉稳色彩体现理智、深沉的游戏风格;休闲游戏则多运用粉色、浅蓝色、浅绿色等清新柔和色彩,营造轻松愉悦的氛围。

(四) 实例分析

选取一款经典游戏,如《英雄联盟》,详细剖析其图标设计流程与配色运用。

需求分析:作为一款风靡全球的 MOBA 游戏,面向广大电竞爱好者,需要打造既具竞技感又有英雄特色的图标。整体风格偏写实且带有奇幻色彩,以满足玩家对英雄技能、装备的视觉期待。

创意构思:设计师从英雄的背景故事、技能特性、所属阵营文化等多方面汲取灵感,如艾克的时间刺客技能图标,结合其操控时间的能力,设计成带有漩涡、时钟指针的抽象图形。

草图绘制:早期草图简单勾勒出图标大致轮廓,确定人物动作、技能特效的基本方向,如安妮的提伯斯小熊技能,草图呈现出小熊轮廓与火焰特效的雏形。

细化制作:在矢量软件中精细刻画,完善英雄形象、技能细节,如宝石骑士的大招图标,将宝石的光芒、人物的施法动作都描绘得栩栩如生。

效果优化:利用 Photoshop 添加光影、质感,如金属武器的反光、魔法技能的光芒,使图标在游戏界面中光彩夺目。

配色运用:采用多种配色方案,英雄技能图标多根据技能属性,如水系技能用蓝白色调,火系技能用红黄色调,既符合逻辑又增强视觉识别;装备图标则根据品质,普通装备用灰绿色,稀有装备用金黄色,区分明显,引导玩家追求更高品质装备。

(五) 实践操作

将学生分成若干小组,每组 3-4 人。

布置任务:每个小组抽取一张游戏图标设计任务卡,根据任务要求,按

	<p>照所学设计流程与配色知识，合作设计一组游戏图标，包括至少 3 个不同功能的图标，如技能、物品、系统功能等，并注明设计思路。</p> <p>教师巡视各小组，给予技术指导，如绘图软件的操作技巧、配色方案的调整建议等，同时鼓励学生大胆创新，尝试突破常规设计思维。</p> <p>(六) 教师对小组游戏图标草图进行指导与可行性分析，指出优缺点，提出修改建议。经过修改后，方可进行下一步优化设计</p> <p>(七) 小组汇报展示</p> <p>每组选派一名代表上台，使用投影仪展示小组设计的图标，并讲解设计思路，包括需求分析、创意构思、设计流程各环节要点以及配色运用理由，展示小组合作成果。</p> <p>其他小组可以进行提问和评价，形成互动交流氛围，教师最后进行总结评价，肯定学生的努力和创新之处，指出存在的不足，如流程执行不严谨、配色不协调等问题，并给予改进建议。</p>	
项目小结	<ul style="list-style-type: none"> ■ 【教师】简要总结本项目的要点 ■ 教师对本节课内容进行总结，回顾游戏图标设计流程的各个环节及要点，配色的基本原则、方法与常见方案，以及实例分析、实践操作中的关键知识点。 ■ 强调游戏图标设计对于游戏体验的重要性，鼓励学生课后继续关注不同游戏的图标设计，积累灵感，勤加练习，不断提升自己的设计能力，为未来投身游戏设计行业做好准备。 	
课程任务	<ul style="list-style-type: none"> ■ 【教师】布置课后作业 ■ 让学生选择一款自己喜欢的游戏，对其图标设计字体及配色进行详细分析，并模仿其配色进行图标设计 ■ 【学生】完成课后任务 	
教学反思	<p>在教学过程中，通过精彩的游戏视频导入，有效激发了学生的兴趣，使其快速融入课堂。讲解设计流程与配色知识时，学生表现出较高的关注度，案例分析也有助于他们理解知识要点。但在实践操作环节，部分小组存在分工不明确、设计进度缓慢的问题，今后需要在课前加强小组合作的引导培训，明确分工职责，同时在课堂巡视中及时解决学生遇到的技术问题，提高课堂教学效率。</p>	

课题 8：字体应用规范与复盘（2 课时）

课 题	字体应用规范与复盘	
课 时	2 课时 注：可以是 1 节课，1 次课（4 节课）为单位	总 2 课时
教学目标	<p>知识目标：清晰掌握游戏 UI 中标题、正文、提示文字在字体大小、样式、颜色等方面的区分原则，能准确识别不同层级字体的应用场景。</p> <p>全面了解字体版权相关法律法规，熟悉免费商用字体的获取渠道（如站酷快乐体、阿里巴巴普惠体、思源黑体等），明确非免费商用字体的授权流程，避免设计中的侵权风险。</p> <p>能力目标：具备独立为游戏界面（如登录界面、主界面）设计合理字体层级的能力，能根据界面功能需求，准确区分标题、正文、提示文字的字体属性。</p> <p>能够熟练搜集、整理免费商用字体，建立个人专属的免费商用字体库，并能在实际设计中正确选用合规字体，完成无侵权风险的字体应用设计。</p> <p>素质目标：树立严格的版权意识，培养尊重他人知识产权、遵守设计行业法律法规的职业操守，杜绝字体侵权行为。</p> <p>养成严谨的设计习惯，在字体选择与应用过程中，注重细节把控，形成规范设计的职业素养，为后续游戏 UI 全流程设计奠定基础。</p>	
教学重难点	<p>教学重点： 游戏 UI 中标题、正文、提示文字的层级区分标准，包括字体大小（如标题通常 18-24pt、正文 12-14pt、提示文字 10-11pt）、样式（标题常用粗体 / 黑体、正文常用常规体、提示文字常用细体）、颜色（标题色彩鲜明且与界面主色调呼应、正文颜色清晰易读、提示文字颜色柔和且不抢视觉焦点）的具体应用规则。</p> <p>教学难点： 如何根据不同游戏类型（如卡通风格游戏、写实风格游戏）和界面功能（如战斗界面、背包界面），灵活调整字体层级的属性，确保字体应用既符合层级规范，又契合游戏整体风格。</p> <p>在复杂的设计需求中，准确判断字体的版权归属，避免因字体授权模糊（如部分字体仅允许个人非商用使用）导致的侵权问题，同时平衡字体美观性与版权合规性。</p>	
教学方法	<ol style="list-style-type: none"> 1. 讲述式教学。 2. 示例分析。 3. 学生自主设计和互评讨论 	
教学用具	PPT、ps	
教学设计	课前任务→考勤→问题导入→传授新知→强化训练→课堂小结→作业布置（供参考）	
教学过程	主要教学内容及步骤	设计意图 (如何实现教学目标, 尤其是必须明确课程思政设计)
课前任务	<ul style="list-style-type: none"> ■ 【教师】布置课前任务，和学生负责人取得联系，让其提醒同学通过学习通 APP 或其他学习软件，完成课前任务 ■ 通过学习通学习了解界面排版四大原则 ■ 【学生】完成课前任务 	

考 勤	<ul style="list-style-type: none"> ■ 【教师】使用学习通进行签到,清点上课人数,记录好考勤 ■ 【学生】班干部报请假人员及原因 	
导入新课	<ul style="list-style-type: none"> ■ 导入新课 <p>案例对比导入:展示两款风格相近的游戏界面(如两款卡通风格手游的登录界面),一款字体层级清晰(标题突出、正文易读、提示文字明确)且使用免费商用字体,另一款字体层级混乱(标题与正文字号接近、提示文字颜色刺眼)且存在疑似侵权字体。引导学生观察并提问:“这两个界面的字体应用有哪些差异?你认为哪款界面的字体设计更合理?如果使用了未授权字体,可能会有什么后果?”,通过问题引发学生思考,激发学习兴趣。</p> <p>目标明确:简要说明本模块的学习内容(字体层级应用、字体版权常识)与学习目标(能设计合规的字体层级、会选用免费商用字体),让学生明确本课时的学习重点。</p>	
讲授新知	<p>(二) 游戏 UI 中字体的层级应用</p> <p>理论讲解</p> <p>结合游戏界面实例,系统讲解字体层级的核心要素:</p> <p>字体大小:以手机游戏界面为例,明确不同设备(手机、平板)的字体大小适配原则,避免因字号过小导致用户看不清(如提示文字小于 10pt)或过大导致界面拥挤(如标题大于 24pt)。</p> <p>字体样式:分析不同样式字体的视觉效果,如粗体标题能快速吸引用户注意力,常规体正文保证阅读流畅性,细体提示文字避免干扰核心信息,同时举例说明错误用法(如正文使用过于花哨的艺术体导致阅读困难)。</p> <p>字体颜色:讲解色彩对比度对字体可读性的影响(如正文与背景色对比度需达到 4.5:1 以上),以及不同层级字体的颜色搭配逻辑(如标题用界面主色、正文用辅助色、提示文字用中性色)。</p> <p>总结字体层级设计的“三原则”:视觉优先级清晰、阅读体验舒适、风格与游戏统一。</p> <p>案例分析与小组讨论</p> <p>分发 3-4 个不同游戏类型(卡通、写实、国风)的界面案例(含主界面、功能界面),每组领取 1 个案例,要求小组讨论:①案例中标题、正文、提示文字的层级属性(大小、样式、颜色)是否符合规范;②若存在问题(如某国风游戏正文用过于现代的西文字体),应如何调整;③该案例的字体应用是否契合游戏风格。</p> <p>每组推选 1 名代表发言,教师针对讨论结果进行点评,重点讲解“如何结合游戏风格调整层级属性”(如写实风格游戏标题可选用粗衬线字体增强厚重感,卡通风格游戏正文可选用圆润的无衬线字体),强化学生对层级规范灵活性的理解。</p> <p>快速实操练习</p> <p>提供 1 个空白的游戏背包界面框架(含“背包”标题区域、物品名称正文区域、“物品过期提示”文字区域),让学生在草稿纸上快速标注各区域字体的大小、样式、颜色建议,教师随机抽查 3-4 份作业,现场</p>	<p>版权意识与法治素养培养:通过分享真实的字体侵权案例(如某游戏公司因使用未授权字体被判赔偿数十万元),让学生直观认识到字体侵权的法律后果与经济损失,引导学生树立“使用字体先查版权”的职业习惯,培养尊重知识产权、遵守法律法规的法治素养,践行诚信设计的职业道德。</p> <p>职业责任与规范意识塑造:在实操环节中,要求学生严格按照“先确认版权再使用”的流程选用字体,对设计作品中的字体来源进行标注,强调字体应用规范是游戏 UI 设计的基础责任,培养学生对设计作品负责、对行业规范敬畏的职业责任感,塑造严谨规范的职业形象。</p>

	<p>点评并纠正常见错误（如提示文字颜色比正文更鲜艳），初步检验学生对层级规范的掌握程度。</p> <p>（三）字体版权常识</p> <p>理论讲解</p> <p>字体版权基础：讲解字体版权的法律依据（《中华人民共和国著作权法》中对“美术作品”的保护），明确“字体设计属于智力成果，受法律保护”，区分“免费商用字体”（可用于个人/企业商业设计且无需付费授权）、“付费商用字体”（需购买授权后才能商用）、“非商用字体”（仅允许个人学习使用）的定义与界限。</p> <p>免费商用字体获取与筛选：介绍权威获取渠道（如站酷网“字体”板块、阿里巴巴普惠体官方下载页、字体天下网的“免费商用”分类），讲解筛选方法（查看字体下载页的“授权说明”，确认是否包含“商业使用授权”“企业使用授权”），并演示如何下载、安装免费商用字体（以“阿里巴巴普惠体 2.0”为例）。</p> <p>侵权规避策略：总结常见侵权场景（如误将“个人非商用免费字体”用于游戏商业设计、使用“破解版付费字体”），给出规避步骤：①明确设计用途（商用/非商用）；②在权威渠道筛选字体；③保存字体授权说明截图；④对不确定版权的字体，优先替换为已知合规的免费字体。</p> <p>案例警示与互动</p> <p>播放短视频案例：某小型游戏团队因在游戏宣传图中使用未授权的“方正北魏楷书”，被方正公司起诉，最终赔偿 25 万元，团队项目被迫暂停。播放后提问：“这个案例中，团队的错误是什么？如果是你，会如何避免这个问题？”，引导学生结合理论知识分析，强化侵权规避意识。</p> <p>现场互动测试：展示 5 种常见字体（含 2 种免费商用字体、2 种付费字体、1 种非商用字体），让学生快速判断字体是否可商用，教师逐一公布答案并讲解判断依据，帮助学生巩固版权识别方法。</p> <p>实操练习：建立个人免费商用字体库（10 分钟）</p> <p>任务要求：学生通过电脑登录权威字体平台，搜集至少 5 款不同风格的免费商用字体（需涵盖标题字体、正文字体），下载并安装到本地，同时创建“字体库文档”，记录每款字体的名称、来源（如“站酷网”）、授权范围（如“个人/企业商用免费”）、适用场景（如“卡通风格标题”“国风正文”）。</p> <p>教师巡回指导：重点帮助学生解决“找不到授权说明”“下载后无法安装”等问题，检查学生字体库文档的完整性，确保每款字体的版权信息记录准确，避免因信息不全导致后续使用风险。</p>	<p>文化传承与审美自信引导：介绍国内优秀免费商用字体（如蕴含传统书法韵味的“方正字迹 - 行书.ttf”免费版、融入国风元素的“站酷文艺体”）时，讲解字体设计中的文化内涵，鼓励学生在设计中优先选用兼具文化特色与版权合规的国产字体，增强文化自信，推动中国传统文字文化在游戏设计中的传承与创新。</p>
<p>项目小结</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ 【教师】简要总结本项目的要点 ■ 知识点复盘 ■ 以“思维导图”形式，带领学生回顾本课时核心内容：①字体层级三要素（大小、样式、颜色）的应用规范；②免费商用字体的获取与版权判断方法；③字体侵权的规避策略。针对学生在实操中出现的共性问题（如字体大小适配错误、版权信息记录不完整），进行再次讲解与强调，强化知识记忆。 	

课程任务	<p>■ 【教师】布置课后作业</p> <p>■ 基础作业：提供 1 个游戏登录界面线框图（含“游戏名称”标题区域、“账号 / 密码输入框”提示文字区域、“登录 / 注册”按钮文字区域、“用户协议”小字区域），要求学生使用个人免费商用字体库中的字体，设计完整的字体层级，提交 PSD 源文件（需分层命名，标注字体名称与来源）和设计效果图，确保字体应用符合层级规范且版权合规。</p> <p>■ 拓展作业：搜集 1 款自己喜欢的游戏，分析其界面中的字体层级设计与版权合规性，撰写 500 字左右的分析报告，重点说明“该游戏字体层级的优点 / 不足”“如何判断其字体是否存在版权风险”，培养学生设计分析能力与版权敏感度。</p>	
教学反思	<p>在教学过程中，要关注学生的参与度和反应，及时调整教学策略。</p> <p>课后收集学生的作品和反馈，了解学生的学习情况和问题，为后续教学提供参考。</p>	

课题9：版式设计核心法则（3课时）

课 题	版式设计核心法则	
课 时	3 课时 注：可以是1节课，1次课（4节课）为单位	总 3 课时
教学目标	<p>知识目标：精准掌握游戏 UI 中信息层级划分的核心逻辑，清晰区分核心功能、辅助功能、装饰元素的优先级判定标准，能准确识别不同类型游戏界面（如战斗界面、背包界面）中的各类信息属性。</p> <p>全面理解视觉流引导的三大核心手段（对齐、间距、色彩）的作用原理，熟悉不同引导方式在游戏 UI 设计中的适用场景，明确视觉流与用户操作体验的关联关系。</p> <p>能力目标：具备独立为不同游戏类型（如卡通风格、写实风格、国风风格）的界面进行信息层级划分的能力，能根据界面功能需求，合理确定核心功能、辅助功能、装饰元素的布局比重与呈现形式。</p> <p>能够熟练运用对齐、间距、色彩等手段，为游戏界面设计清晰的视觉流，引导用户快速聚焦核心信息（如战斗界面的血量值、技能按钮），提升界面操作的便捷性与流畅性，完成符合用户习惯的版式设计方案。</p> <p>素质目标：培养以用户为中心的设计思维，在版式设计中注重用户操作体验，树立“设计服务功能”的职业理念，避免过度追求视觉效果而忽视功能实用性的设计误区。</p> <p>养成严谨细致的设计习惯，在版式设计过程中精准把控信息层级与视觉流的细节（如间距的毫米级调整、色彩对比度的精准匹配），形成规范、高效的设计工作流程，为后续复杂游戏 UI 设计项目奠定基础。</p>	
教学重点难点	<p>教学重点：</p> <p>信息层级划分的实操标准：明确核心功能（如游戏主界面的“开始游戏”按钮、战斗界面的“攻击”技能键）需占据视觉核心区域（通常为界面中心或视觉焦点位置）、具备高对比度色彩与较大尺寸；辅助功能（如“设置”“帮助”按钮）需布局在次级视觉区域，样式简洁不抢焦点；装饰元素（如界面边框花纹、背景纹理）需弱化处理，仅起氛围烘托作用，不干扰信息获取。</p> <p>教学难点：</p> <p>视觉流引导的三大手段应用方法：对齐（含左对齐、右对齐、居中对齐，如按钮组采用左对齐保证整齐度，标题采用居中对齐突出重点）、间距（核心信息间间距需大于辅助信息，如技能按钮间距大于背包物品间距，避免误触）、色彩（核心信息用高饱和度、高对比度色彩，如红色表示“危险”“重要提示”，辅助信息用低饱和度色彩）的具体设计规则与组合运用技巧。</p>	
教学方法	1. 讲述式教学。 2. 示例分析。 3. 学生自主设计和互评讨论	
教学用具	PPT、ps	
教学设计	课前任务→考勤→问题导入→传授新知→强化训练→课堂小结→作业布置（供参考）	
教学过程	主要教学内容及步骤	设计意图 (如何实现教学目标,尤其是必须明确课程思政设计)
课前任务	■ 【教师】布置课前任务,和学生负责人取得联系,让其提醒同学通过学习通 APP 或其他学习软件,完成课前任务	

	<ul style="list-style-type: none"> ■ 通过学习通学习了解界面排版四大原则 ■ 【学生】完成课前任务 	
考 勤	<ul style="list-style-type: none"> ■ 【教师】使用学习通进行签到,清点上课人数,记录好考勤 ■ 【学生】班干部报请假人员及原因 	
导入新课	<p>■ 导入新课</p> <p>互动体验导入:准备两款功能相似但版式设计差异显著的游戏(如两款生存类手游),让学生分别体验“寻找并点击核心功能按钮(如“背包”“制作”)”“完成一次简单战斗操作”,记录操作耗时与失误次数。随后展示两款游戏的界面版式,引导学生对比提问:“为什么操作同类型功能,两款游戏的耗时与失误率不同?界面中的信息布局和视觉引导对操作体验有什么影响?”,通过亲身实践引发学生思考,激发学习兴趣。</p> <p>目标明确:简要介绍本模块的学习内容(信息层级划分、视觉流引导)与学习目标(能独立划分信息层级、会用多手段引导视觉流),结合游戏行业岗位需求(如游戏 UI 设计师需具备“30 秒内让用户看懂界面核心功能”的设计能力),强调本模块知识的职业实用性,让学生明确学习重点。</p>	
讲授新知	<p>(二) 游戏 UI 信息层级划分</p> <p>理论讲解</p> <p>结合不同游戏界面实例,系统讲解信息层级划分的核心要素:</p> <p>核心功能判定:以“用户操作频率”“功能重要性”为核心标准,如战斗界面中“攻击”“闪避”按钮操作频率最高、直接影响游戏进程,属于核心功能;主界面中“开始游戏”按钮是用户进入游戏的关键入口,属于核心功能,需通过尺寸放大(比辅助功能大 20%-30%)、色彩强化(用界面主色或高对比度色)、位置优化(放在拇指易触及区域)突出呈现。</p> <p>辅助功能定位:辅助功能为核心功能提供支持(如“设置”“帮助”“背包整理”),操作频率较低,需布局在界面边缘或次级区域(如屏幕顶部、底部角落),样式采用简约设计(如线条图标+小字号文字),色彩选用低饱和度色(如灰色、浅蓝),避免干扰核心功能。</p> <p>装饰元素把控:装饰元素(如界面边框、背景图案、动态粒子效果)需服务于游戏风格,不可喧宾夺主,如卡通风格游戏可采用圆润线条边框,写实风格游戏可采用金属质感装饰,但装饰元素的视觉权重需低于辅助功能(如透明度设置为 30%-50%),确保不影响信息识别。</p> <p>总结信息层级划分的“三原则”:功能优先、用户导向、风格统一。</p> <p>案例分析与小组讨论</p> <p>分发 4 个不同类型的游戏界面案例(卡通风格手游主界面、写实风格端游战斗界面、国风手游背包界面、科幻风格手游任务界面),每组领取 1 个案例,要求小组讨论:①案例中的核心功能、辅助功能、装饰元素分别是什么;②当前信息层级划分是否合理(如核心功能是否突出、辅助功能是否易查找);③若存在问题(如国风背包界面装饰元素过多掩盖物品信息),应如何调整。</p> <p>每组推选 1 名代表发言,教师针对讨论结果点评,重点讲解“不同游戏风格下信息层级的灵活调整”(如科幻风格界面核心功能可搭配科技</p>	<p>用户思维与职业责任培养:通过分析“因版式设计不合理导致玩家操作失误”的案例(如某手游战斗界面因技能按钮间距过小、视觉流混乱,玩家误触技能导致团灭,引发大量用户差评),让学生认识到版式设计直接影响用户体验与游戏口碑,引导学生树立“以用户需求为导向”的设计理念,培养对玩家负责、对设计作品质量敬畏的职业责任感,践行“用心设计,服务用户”的职业初心。</p> <p>规范意识与工匠精神塑造:在实操环节中,要求学生严格按照“信息层级分析→视觉流规划→细节调整”的流程进行设计,对界面中的</p>

感光效突出, 国风界面核心功能可结合传统纹样装饰但不弱化功能), 强化学生对信息层级划分实用性的理解。

快速实操练习

提供 1 个空白的游戏“角色属性界面”框架(含“生命值/法力值”“攻击力/防御力”“装备栏”“技能点分配”“返回”按钮等元素), 让学生在草稿纸上快速标注各元素的信息类型(核心/辅助/装饰)及布局位置, 教师随机抽查 5 份作业, 现场点评并纠正常见错误(如将“技能点分配”这一核心功能与“返回”辅助按钮放在同一视觉层级), 初步检验学生对信息层级划分的掌握程度。

(三) 游戏 UI 视觉流引导

理论讲解

结合游戏界面实例, 详细讲解视觉流引导的三大手段:

对齐引导: 讲解左对齐(适用于按钮组、文字列表, 如背包界面的物品名称左对齐, 便于快速浏览)、右对齐(适用于数值类信息, 如角色属性界面的“攻击力: 1000”右对齐, 突出数值)、居中对齐(适用于标题、核心按钮, 如登录界面的“登录”按钮居中对齐, 引导用户聚焦)的适用场景与视觉效果, 展示“未对齐”与“规范对齐”的界面对比, 让学生直观感受对齐的重要性。

间距引导: 讲解“间距与视觉关联度”的关系(间距越小, 元素关联性越强; 间距越大, 视觉分隔越明显), 如战斗界面中“技能按钮组”内部间距为 8px, 与“背包按钮”的间距为 20px, 明确区分功能模块; 正文文字行间距为字号的 1.2-1.5 倍, 确保阅读流畅, 避免因间距过小导致文字拥挤、过大导致信息碎片化。

色彩引导: 讲解色彩的“视觉重量”(高饱和度、高对比度色彩视觉重量大, 易吸引注意力), 如用红色突出“危险提示”(如“血量低于 20%”)、绿色表示“安全/增益”(如“生命值恢复中”)、黄色表示“重要提醒”(如“任务奖励未领取”), 引导用户视线按“重要→次要”的顺序移动, 同时强调色彩引导需与信息层级匹配, 避免“辅助信息用高饱和度色”导致视觉混乱。

总结视觉流引导的“核心逻辑”: 跟随用户操作习惯, 引导视线聚焦核心信息, 减少无效视觉移动。

案例拆解与互动

播放《王者荣耀》“对战加载界面”“局内战斗界面”的视觉流分析短视频, 拆解其中的对齐(技能按钮组右对齐、血条左对齐)、间距(技能按钮间距统一、装备图标与文字间距合理)、色彩(己方血条绿色、敌方血条红色、技能 CD 时按钮变灰色)引导手段, 提问:“这些视觉流引导方式如何帮助玩家快速获取信息、完成操作? 如果改变其中的对齐方式或色彩, 可能会产生什么影响?”, 引导学生结合理论知识分析, 深化理解。

现场互动测试: 展示 2 个存在视觉流问题的游戏界面(如“主界面按钮对齐混乱”“核心功能用低对比度色”), 让学生分组讨论“如何用对齐、间距、色彩调整视觉流”, 每组派代表上台用标注工具修改界面, 教师点评并总结优化方案, 强化学生的实操应用能力。

综合实操练习

对齐精度(误差不超过 1px)、间距数值

(按设计规范统一单位)、色彩参数(记录色值确保一致性)进行精准标注与记录, 强调版式设计的规范性是游戏 UI 设计的核心基础, 培养学生追求极致、精益求精的工匠精神, 塑造严谨规范的职业形象。

文化审美与创新自信引导: 介绍国风游戏 UI 版式设计案例(如《原神》璃月地区界面, 将传统卷轴布局与现代信息层级结合, 用朱红、烫金色彩引导视觉流, 凸显国风美学)时, 讲解其中的传统文化元素(如对称布局源自中式建筑美学、水墨纹理装饰体现传统艺术), 鼓励学生在设计中融入中国传统美学理念, 打造兼具文化特色与实用功能的版式方案, 增强文化自信, 推动传统文化与现代游戏设计的融合创新。

	<p>任务要求：提供 1 个空白的“游戏副本选择界面”框架（含“副本名称”“副本难度”“推荐战力”“进入副本”按钮“副本奖励预览”“返回主界面”按钮等元素），要求学生：①先划分各元素的信息层级；②再用对齐、间距、色彩设计视觉流，确保用户能快速完成“查看副本信息→确认推荐战力→点击进入副本”的操作，使用 Photoshop 完成设计，保存为 PSD 源文件（分层命名，标注对齐方式、间距数值、色彩色值）。</p> <p>教师巡回指导：重点帮助学生解决“视觉流与信息层级不匹配”（如核心按钮用了低对比度色）、“间距数值不统一”“对齐精度不足”等问题，对设计方案进行个性化指导，确保每个学生都能掌握视觉流引导的实操技巧。</p>	
项目小结	<p>■ 【教师】简要总结本项目的要点</p> <p>■ 以“流程图 + 案例对比”形式，带领学生回顾本课时核心内容：①信息层级划分的标准（功能重要性、操作频率）与实操原则；②视觉流引导三大手段（对齐、间距、色彩）的应用方法与组合技巧；③信息层级与视觉流的关联关系（视觉流需服务于信息层级，突出核心信息）。针对学生在实操中出现的共性问题（如视觉流引导与用户操作习惯相悖、信息层级划分忽略游戏风格），结合案例再次讲解，强化知识记忆。</p>	
课程任务	<p>■ 【教师】布置课后作业</p> <p>■ 基础作业：提供 1 个游戏“商城界面”线框图（含“商品分类”“商品图片 / 名称 / 价格”“购买”按钮“优惠活动提示”“购物车”图标“关闭”按钮等元素），要求学生完成：①划分各元素的信息层级并标注；②用对齐、间距、色彩设计视觉流，确保用户能快速找到目标商品并完成购买，提交 PSD 源文件与设计说明（说明信息层级划分理由、视觉流引导思路）。</p> <p>■ 拓展作业：选择 1 款自己常玩的游戏，分析其 3 个不同界面（如主界面、战斗界面、任务界面）的视觉流引导方式与信息层级划分，撰写 600 字左右的分析报告，重点说明“该界面视觉流引导的优点 / 不足”“信息层级划分如何提升操作体验”，并提出 1-2 个优化建议，培养学生的设计分析能力与创新思维。</p>	
教学反思	<p>从课堂互动与实操练习来看，85% 以上的学生能准确区分游戏界面中的核心功能、辅助功能与装饰元素，也能清晰阐述对齐、间距、色彩在视觉流引导中的作用原理，知识目标的“基础认知层”达成度较高。但在“知识应用关联”层面存在不足：约 30% 的学生在分析科幻风格、暗黑风格等非传统类型游戏界面时，仍沿用“卡通风格界面”的信息层级划分标准（如过度放大装饰元素、核心功能色彩对比度不足），未能将“信息层级与游戏风格的适配性”知识灵活迁移，说明对“功能优先 + 风格适配”的综合应用逻辑理解不够深入。</p>	

课题 10：游戏主界面版式设计（6 课时）

课 题	游戏主界面版式设计	
课 时	6 课时 注：可以是 1 节课，1 次课（4 节课）为单位	总 6 课时
教学目标	<p>知识目标：精准掌握游戏主界面核心元素（Logo、功能按钮、角色信息、背景）的属性与布局逻辑，明确各元素在主界面中的功能定位（如 Logo 体现游戏品牌标识、功能按钮满足用户核心操作需求）及布局约束条件（如角色信息需便于玩家快速查看、功能按钮需符合拇指操作范围）。</p> <p>全面理解平衡与对称法则的核心内涵，清晰区分中心对称、均衡布局的适用场景，掌握两种布局方式在游戏主界面设计中的判断标准（如中心对称需保证元素沿中轴线完全或近似对称，均衡布局需通过元素权重调节实现视觉平衡）。</p> <p>能力目标：具备独立完成不同风格游戏（卡通风格、写实风格、国风风格）主界面核心元素布局的能力，能根据游戏类型与目标用户习惯，合理规划 Logo、功能按钮、角色信息、背景的位置与呈现形式，确保各元素功能与视觉呈现相统一。</p> <p>能够熟练运用平衡与对称法则（中心对称、均衡布局）优化游戏主界面版式，避免界面失衡问题（如一侧元素过多过重导致视觉偏移），设计出视觉和谐、操作便捷的游戏主界面版式方案，并能对设计方案进行合理性评估与调整。</p> <p>素质目标：培养以玩家体验为核心的设计思维，在主界面版式设计中注重元素布局的实用性与便捷性，摒弃“重视觉、轻功能”的设计误区，树立“设计服务游戏体验”的职业理念。</p> <p>养成严谨细致的设计习惯，在主界面元素布局与平衡对称设计中，精准把控元素尺寸、间距、位置关系，形成规范的设计流程（如先确定核心元素位置，再优化平衡对称效果），为后续复杂游戏 UI 设计项目积累实践经验。</p>	
教学重难点	<p>教学重点：</p> <p>主界面核心元素布局的实操规范：明确各核心元素的布局要点——Logo 需放置在主界面视觉焦点区域（如界面顶部居中或左上角，确保玩家进入游戏后第一时间识别），尺寸需与界面整体比例协调，避免过大或过小；功能按钮（如“开始游戏”“设置”“商城”）需集中布局在拇指易操作区域（如界面底部或右侧），按钮间距需统一且符合防误触标准；角色信息（如等级、血量、金币）需布局在界面边缘显眼位置（如右上角或左上角），信息呈现需简洁直观；背景需弱化处理（可降低透明度或采用低对比度色调），仅起氛围烘托作用，不干扰核心元素识别。</p> <p>教学难点：</p> <p>如何在主界面核心元素布局中，平衡“功能需求”与“视觉美感”的关系。例如，当功能按钮数量较多时，既要保证所有按钮布局在操作便捷区域，又要避免因按钮密集导致界面杂乱；当角色信息包含多类数据（等级、血量、蓝量、背包道具数量）时，既要确保信息完整呈现，又要避免信息板块过大破坏界面整体视觉平衡。</p>	
教学方法	1. 讲述式教学。 2. 示例分析。 3. 学生自主设计和互评讨论	
教学用具	PPT、ps	
教学设计	课前任务→考勤→问题导入→传授新知→强化训练→课堂小结→作业布置（供参考）	
教学过程	主要教学内容及步骤	设计意图 (如何实现教学目

		标,尤其是必须明确课程思政设计)
课前任务	<ul style="list-style-type: none"> ■ 【教师】布置课前任务,和学生负责人取得联系,让其提醒同学通过学习通 APP 或其他学习软件,完成课前任务 ■ 通过学习通学习了解界面排版四大原则 ■ 【学生】完成课前任务 	
考 勤	<ul style="list-style-type: none"> ■ 【教师】使用学习通进行签到,清点上课人数,记录好考勤 ■ 【学生】班干部报请假人员及原因 	
导入新课	<ul style="list-style-type: none"> ■ 导入新课 <p>案例对比分析:展示 3 款不同风格游戏(卡通风格《崩坏:星穹铁道》、国风风格《逆水寒》手游、写实风格《荒野行动》)的主界面截图,引导学生观察并思考:“这些主界面中的 Logo、功能按钮、角色信息、背景是如何布局的?不同布局方式给你带来了怎样的视觉与操作体验?”,通过案例对比引发学生对主界面版式设计的兴趣,引出本次课程主题。</p> <p>目标明确:向学生说明本次课程将围绕游戏主界面核心元素布局、平衡与对称法则应用展开,最终目标是让学生能够独立设计出功能合理、视觉和谐的游戏主界面版式,同时结合游戏行业岗位需求(如游戏 UI 设计师需在主界面设计中兼顾品牌呈现、用户操作与视觉美感),强调本模块知识的职业价值,让学生明确学习方向。</p>	
讲授新知	<p>(二) 游戏主界面核心元素布局</p> <p>理论讲解</p> <p>逐一拆解游戏主界面核心元素的属性与布局逻辑:</p> <p>Logo: 作为游戏品牌标识,需具备高辨识度,布局时需考虑界面整体比例(通常占界面宽度的 1/4-1/3),位置优先选择顶部居中(如《王者荣耀》主界面 Logo)或左上角(如《和平精英》主界面 Logo),避免被其他元素遮挡,色彩需与界面主色调协调且具有一定对比度,确保玩家快速识别。</p> <p>功能按钮:需涵盖玩家核心操作需求(如“开始游戏”“设置”“商城”“背包”),布局需符合人体工学(手机端主界面功能按钮需集中在屏幕底部或右侧,适配拇指操作范围),按钮尺寸需统一(通常直径为 40-60px),间距需保持一致(10-15px),避免误触;按钮样式需与游戏风格统一(卡通风格采用圆润造型,写实风格采用硬朗线条)。</p> <p>角色信息:包含角色等级、血量、蓝量、金币、头像等关键信息,需布局在玩家视线易捕捉的区域(如右上角或左上角),信息呈现需简洁(避免过多文字堆砌),可采用图标+数值的组合形式(如用红色血条+数字显示血量),信息板块尺寸需适中,避免过大占用过多界面空间,也避免过小导致信息难以查看。</p> <p>背景:分为静态背景与动态背景,静态背景需贴合游戏世界观(国风游戏用水墨山水背景,科幻游戏用未来城市背景),动态背景需控制动画幅度(避免过度动态干扰核心元素识别),背景整体需弱化处理(透明度设置为 30%-50%),色彩饱和度低于核心元素,确保不抢夺视觉焦点,仅起氛围烘托作用。</p>	<p>品牌意识与职业责任培养:通过分析“游戏主界面 Logo 布局不当导致品牌辨识度低”的案例(如某手游主界面 Logo 放置在角落且尺寸过小,玩家难以记住游戏品牌,影响游戏推广),让学生认识到主界面元素布局不仅关乎用户体验,还直接影响游戏品牌传播,引导学生树立“细节决定品牌价值”的职业意识,培养对游戏产品负责、对玩家体验负责的职业责任感。</p> <p>审美素养与工匠精神塑造:在平衡与对称法则教学中,展示</p>

总结主界面核心元素布局的“四大原则”：功能优先、视觉聚焦、风格统一、操作便捷。

案例拆解与小组讨论

分发 4 款不同风格游戏主界面案例（卡通风格手游、写实风格端游、国风风格手游、科幻风格手游），每组领取 1 个案例，要求小组讨论：①案例中 Logo、功能按钮、角色信息、背景的布局方式是否符合“四大原则”；②各核心元素的布局存在哪些优点（如功能按钮布局在拇指操作区）或不足（如角色信息被背景遮挡）；③若存在不足，提出具体的优化方案（如调整角色信息板块位置、降低背景透明度）。

每组推选 1 名代表发言，教师针对讨论结果进行点评，重点讲解不同风格游戏主界面核心元素布局的差异（如国风游戏 Logo 常融入传统纹样、科幻游戏功能按钮多采用科技感造型），引导学生理解“元素布局需与游戏风格深度融合”的设计逻辑，强化对核心元素布局实操规范的掌握。

基础实操练习

提供 1 个空白游戏主界面框架（含界面尺寸、分辨率参数），要求学生根据指定游戏风格（如卡通休闲风格），在 Photoshop 中完成 Logo、功能按钮（“开始游戏”“设置”“商城”）、角色信息（头像、等级、金币）、背景的初步布局，无需精细设计视觉效果，重点关注各元素的位置规划与尺寸比例，确保符合布局原则。

教师巡视指导，针对学生布局中出现的共性问题（如 Logo 尺寸过大、功能按钮超出操作范围）进行集中讲解，对个性化问题（如角色信息与背景搭配不协调）进行单独指导，帮助学生初步建立主界面核心元素布局的设计思维。

（三）平衡与对称法则应用

理论讲解

系统讲解平衡与对称法则的核心内容：

中心对称：以界面垂直或水平中轴线为基准，两侧元素在尺寸、形状、色彩、权重上完全或近似对称，具有稳定、庄重、规整的视觉效果。在游戏主界面设计中，适用于强调仪式感、严肃性的游戏类型（如国风武侠游戏、军事题材游戏），常见应用场景包括 Logo 居中布局，两侧功能按钮对称排列（如《逆水寒》手游主界面，Logo 居中，“开始游戏”“进入商城”按钮沿垂直中轴线对称分布）；角色信息与功能按钮板块沿水平中轴线对称布局，确保界面整体规整。

均衡布局：不依赖严格的对称轴线，通过调节元素的视觉权重（尺寸大小、色彩饱和度、复杂度）实现界面视觉平衡，具有灵活、活泼、富有动感的视觉效果，适用于元素类型多样、风格轻松的游戏（如卡通休闲游戏、派对类游戏）。例如，当主界面左侧放置大尺寸角色头像（视觉权重高）时，可在右侧放置小尺寸但高饱和度的功能按钮组（如鲜艳色彩的“任务”“背包”按钮），通过权重互补实现视觉平衡；当界面上方放置宽幅 Logo（视觉权重分散）时，可在下方集中布局功能按钮（视觉权重集中），避免界面上下失衡。

总结平衡与对称法则的应用逻辑：根据游戏风格与界面元素特征，选择合适的布局方式，核心是确保界面视觉重量分布均匀，避免出现“一侧

优秀游戏主界面设计案例（如《原神》主界面通过均衡布局，将角色信息、功能按钮、背景元素有机融合，既保证视觉平衡又凸显游戏风格），讲解设计师对元素尺寸、间距、色彩的精准把控过程。

要求学生在设计中反复打磨细节（如调整功能按钮间距至视觉舒适状态、优化角色信息板块比例），培养学生追求极致、精益求精的工匠精神，提升学生的游戏 UI 审美素养。

文化自信与创新思维引导：介绍国风游戏主界面设计案例（如《永劫无间》手游主界面，以传统卷轴为背景，将 Logo、功能按钮沿中轴线采用中心对称布局，角色信息板块融入水墨元素，体现中式美学），讲解其中传统文化元素与平衡对称法则的结合思路。鼓励学生在设计中融入中国传统美学符号（如祥云纹样、古典园林布局理念），打造兼具文化特色与现代设计感的游戏主界面，增强学生的文化自信，激发学生将传统文化与游戏 UI 设计创新融合的思维。

	<p>过重、一侧过重”的失衡问题。</p> <p>案例分析与互动实践</p> <p>展示两组游戏主界面案例：一组采用中心对称布局（如《梦幻西游》手游主界面），一组采用均衡布局（如《蛋仔派对》主界面）。引导学生分析：①两组案例分别运用了哪种平衡与对称方式；②案例中如何通过元素调节实现视觉平衡（如中心对称案例中两侧按钮的尺寸与色彩统一，均衡布局案例中通过元素大小与色彩对比调节权重）；③若将中心对称案例改为均衡布局，或反之，会对界面视觉效果与游戏风格呈现产生什么影响。</p> <p>开展互动实践活动：提供 1 个失衡的游戏主界面设计稿（如左侧元素密集且尺寸大，右侧元素稀疏且尺寸小），让学生分组讨论“如何运用平衡与对称法则优化界面”，每组派 1 名代表上台，使用标注工具在设计稿上修改元素位置与尺寸，教师对各组优化方案进行点评，总结均衡布局与中心对称布局的调整技巧（如增加右侧元素数量、放大右侧元素尺寸、提高右侧元素色彩饱和度等），强化学生对法则应用的实操能力。</p> <p>综合实操练习</p> <p>任务要求：基于之前完成的“空白游戏主界面核心元素布局”练习成果，运用平衡与对称法则（选择中心对称或均衡布局，需说明选择理由）优化界面版式，确保界面视觉平衡。具体要求包括：①调整各核心元素的位置与尺寸，解决可能存在的失衡问题；②标注界面的对称轴线（若采用中心对称）或视觉权重调节思路（若采用均衡布局）；③保存为 PSD 源文件，附带设计说明（阐述平衡与对称法则的应用过程与理由）。教师巡回指导，重点帮助学生解决“法则应用与元素功能冲突”（如为追求对称，将功能按钮移出操作区域）、“视觉平衡但风格不协调”（如卡通风格界面采用过于庄重的中心对称布局）等问题，引导学生在保证视觉平衡的同时，兼顾功能实用性与风格统一性。</p>	
项目小结	<p>■ 【教师】简要总结本项目的要点</p> <p>■ 选取 3-5 份学生的“游戏主界面版式设计”作品（涵盖不同风格与布局方式）进行展示，先由学生自行讲解设计思路（核心元素布局逻辑、平衡与对称法则应用理由），再组织其他学生进行互评（指出优点与不足），最后教师进行总结点评，从核心元素布局合理性、平衡与对称法则应用准确性、风格统一性、功能实用性四个维度进行评分，对优秀作品的设计亮点（如创新的均衡布局方式、与国风风格高度契合的中心对称设计）进行表扬，对存在问题的作品提出具体改进建议（如调整 Logo 位置以增强品牌识别、优化元素权重以实现更好的视觉平衡）。</p>	
课程任务	<p>■ 【教师】布置课后作业</p> <p>■ 选择一款自己喜欢的游戏类型（卡通、写实、国风、科幻任选），独立完成该类游戏主界面的完整版式设计，需包含 Logo、至少 5 个功能按钮、完整角色信息（头像、等级、血量、蓝量、金币）、贴合风格的背景，且需运用平衡与对称法则确保界面视觉平衡，提交 PSD 源文件与详细设计说明（含核心元素布局思路、平衡与对称法则应用过程、设计亮点与不足）。</p>	

教学反思

75% 的学生能独立完成基础游戏主界面核心元素布局，并运用平衡与对称法则优化版式，基本满足能力目标要求。但在复杂场景（如多元素、非对称风格主界面）设计中，约 30% 的学生出现“元素布局混乱”“视觉失衡”问题，部分学生难以协调元素功能与视觉平衡的关系（如为追求平衡牺牲按钮操作便捷性），反映出综合设计能力仍需提升，需增加复杂场景实操训练。

课题 11: 游戏功能界面版式设计 (5 课时)

课 题	游戏功能界面版式设计	
课 时	5 课时 注: 可以是 1 节课, 1 次课 (4 节课) 为单位	总 5 课时
教学目标	<p>知识目标: 精准掌握游戏功能界面 (背包界面、属性界面、任务界面等) 信息分类的核心逻辑, 明确不同功能界面信息分类的标准 (如背包界面按 “装备 / 消耗品 / 材料” 分类, 属性界面按 “基础属性 / 战斗属性 / 特殊属性” 分组), 清晰区分各类信息的属性与关联关系。全面理解网格系统的核心构成 (网格单元、行高、列宽、边距、gutter 间距), 熟悉网格系统在游戏功能界面设计中的作用 (确保元素对齐、统一视觉节奏、提升界面整洁度), 掌握不同类型网格 (固定网格、流式网格) 的适用场景。</p> <p>能力目标: 具备独立为不同游戏功能界面 (背包、属性、任务) 进行信息分类的能力, 能根据界面功能需求与玩家使用习惯, 合理划分信息类别、梳理信息层级, 避免出现 “信息混杂、查找困难” 的问题, 形成清晰的信息架构。</p> <p>能够熟练运用网格系统设计游戏功能界面, 根据界面信息密度与元素类型, 选择合适的网格类型 (如背包界面用固定网格保证物品图标整齐, 属性界面用流式网格适配不同长度的数值文本), 精准设置网格参数 (行高、列宽、间距), 确保界面元素对齐规范、视觉整洁, 提升玩家信息获取效率。</p> <p>素质目标: 培养以玩家需求为导向的设计思维, 在功能界面版式设计中注重 “信息易读性” 与 “操作便捷性”, 摒弃 “重视视觉装饰、轻功能实用” 的设计误区, 树立 “设计服务玩家体验” 的职业理念。</p> <p>养成规范严谨的设计习惯, 在信息分类与网格应用过程中, 精准把控细节 (如信息分类的逻辑连贯性、网格参数的一致性), 形成 “分析需求→信息分类→网格规划→界面设计” 的标准化工作流程, 为后续复杂游戏 UI 设计项目奠定基础。</p>	
教学重难点	<p>教学重点:</p> <p>功能界面信息分类的实操标准: 明确信息分类需遵循 “逻辑连贯、玩家习惯、功能适配” 三大原则。以背包界面为例, 按 “使用场景” 分类时, 需将 “战斗装备” (武器、防具) 集中布局, 方便玩家快速更换; 按 “获取途径” 分类时, 需将 “任务奖励道具” 与 “商城购买道具” 区分开, 避免混淆。属性界面需将 “常用基础属性” (生命值、攻击力) 放在视觉优先区域, “次要特殊属性” (暴击抵抗、移动速度) 放在次级区域, 确保玩家快速获取核心信息。</p> <p>教学难点:</p> <p>如何在多类别信息叠加的功能界面 (如 MMORPG 游戏的综合背包界面, 包含装备、消耗品、材料、任务道具、时装等) 中, 平衡 “分类颗粒度” 与 “查找效率” 的关系。分类过细会导致玩家切换类别频繁 (如将装备再细分为 “头盔 / 衣服 / 裤子 / 鞋子 / 饰品” 5 类, 类别数量过多); 分类过粗会导致单类别信息过多 (如将所有道具归为 “道具” 一类, 查找耗时), 需找到两者的最优平衡点。</p>	
教学方法	<ol style="list-style-type: none"> 1. 讲述式教学。 2. 示例分析。 3. 学生自主设计和互评讨论 	
教学用具	PPT、ps	
教学设计	课前任务→考勤→问题导入→传授新知→强化训练→课堂小结→作业布置 (供参考)	
教学过程	主要教学内容及步骤	设计意图

		(如何实现教学目标,尤其是必须明确课程思政设计)
课前任务	<ul style="list-style-type: none"> ■ 【教师】布置课前任务,和学生负责人取得联系,让其提醒同学通过学习通 APP 或其他学习软件,完成课前任务 ■ 通过学习通学习了解界面排版四大原则 ■ 【学生】完成课前任务 	
考 勤	<ul style="list-style-type: none"> ■ 【教师】使用学习通进行签到,清点上课人数,记录好考勤 ■ 【学生】班干部报请假人员及原因 	
导入新课	<ul style="list-style-type: none"> ■ 导入新课 <p>问题驱动导入:展示两款功能相同但版式差异显著的游戏背包界面(一款信息分类清晰、网格对齐规范,一款信息混杂、元素错位),让学生模拟“寻找指定道具(如‘高级回复药水’)”的操作,记录查找耗时。随后提问:“为什么两款界面查找效率差异明显?信息分类与元素对齐对功能界面体验有什么影响?”,通过实际操作引发学生思考,激发学习兴趣。</p> <p>目标明确:介绍本模块学习内容(功能界面信息分类、网格系统应用),结合游戏 UI 设计师岗位需求(如“功能界面需保证玩家 3 秒内找到核心信息”),强调本模块知识的职业实用性,明确学习目标——能独立完成功能界面信息分类与网格设计,设计出“易读、便捷、整洁”的功能界面版式。</p>	
讲授新知	<p>(二) 游戏功能界面信息分类</p> <p>理论讲解</p> <p>结合典型功能界面案例,系统讲解信息分类逻辑与标准:</p> <p>背包界面:按“功能用途”分类(装备/消耗品/材料/任务道具),装备类需进一步按“部位”(武器/防具/饰品)细分,消耗品按“使用效果”(生命恢复/法力恢复/属性增益)细分;按“稀有度”分类(普通/稀有/史诗/传说),用不同颜色边框区分,方便玩家快速识别高价值道具;分类需遵循“高频使用在前、低频使用在后”原则(如消耗品放在靠前分类,材料放在靠后分类)。</p> <p>属性界面:按“信息类型”分类(基础属性/战斗属性/特殊属性),基础属性(生命值、法力值、攻击力、防御力)放在界面上半部分(视觉优先区域),用大号数值+图标呈现;战斗属性(暴击率、命中率、闪避率)放在中间区域,用中等字号呈现;特殊属性(移动速度、冷却缩减、抗性)放在下半部分,用小字号呈现;分类需保证“逻辑连贯”,避免跨类别混杂(如不将“暴击率”与“移动速度”放在同一分组)。</p> <p>任务界面:按“任务状态”分类(已接任务/未接任务/已完成任务),已接任务按“优先级”(主线任务/支线任务/日常任务)排序,主线任务用高对比度色彩突出;任务信息内部按“核心要素”(任务名称/任务目标/任务奖励)分层,任务名称用加粗字体,任务目标用列表呈现,确保信息层级清晰。</p> <p>总结信息分类的“三大原则”:逻辑连贯、符合习惯、服务功能。</p>	<p>用户思维与职业责任培养:通过分析“因信息分类混乱导致玩家流失”的案例(如某手游背包界面未分类,玩家需滚动查找道具,单次查找耗时超 30 秒,引发大量玩家反馈“操作繁琐”并卸载游戏),让学生认识到功能界面版式设计直接影响玩家留存率,引导学生树立“以玩家体验为核心”的设计责任,培养对游戏产品质量负责、对玩家需求敬畏的职业态度。</p> <p>规范意识与工匠精神塑造:在网格系统教学中,强调“1px</p>

案例分析与小组讨论

分发 3 个不同类型的游戏功能界面案例 (卡通风格背包界面、国风风格属性界面、科幻风格任务界面), 每组领取 1 个案例, 要求小组讨论: ①案例的信息分类方式是否符合“三大原则”; ②当前分类存在哪些优点 (如背包界面按“用途+稀有度”双重分类, 查找便捷) 或不足 (如属性界面将“基础属性”与“特殊属性”混杂, 信息混乱); ③若存在不足, 提出具体优化方案 (如重新划分属性分组、调整分类顺序)。

每组推选 1 名代表发言, 教师针对讨论结果点评, 重点讲解“不同风格游戏信息分类的差异化设计” (如科幻风格任务界面可用“全息投影分区”分类, 国风风格属性界面可用“卷轴折叠分区”分类), 强化学生对信息分类灵活性与实用性的理解。

基础实操练习

提供 1 个空白的“游戏背包界面”框架 (含界面尺寸、分辨率参数), 给出道具列表 (含“青铜剑 (装备)、初级血瓶 (消耗品)、铁矿 (材料)、新手任务令牌 (任务道具)”等 20 种道具), 要求学生在草稿纸上完成信息分类规划: ①确定分类标准 (如按“功能用途”); ②划分分类区域 (标注各分类在界面中的位置与范围); ③梳理道具归属 (将 20 种道具对应到各分类中)。

教师随机抽查作业, 现场点评并纠正常见错误 (如分类标准混乱、高频道具放在低频区域), 帮助学生初步建立功能界面信息分类的设计思维。

(三) 网格系统应用

理论讲解

系统讲解网格系统的构成与应用方法:

网格核心构成: 网格单元 (界面的最小布局单位, 如 $16 \times 16\text{px}$ 、 $20 \times 20\text{px}$)、行高 (水平方向网格线间距, 适配文本与图标高度)、列宽 (垂直方向网格线间距, 适配板块宽度)、边距 (界面边缘与网格的距离, 确保元素不贴边)、gutter 间距 (网格列/行之间的间距, 避免元素拥挤), 展示网格系统示意图, 让学生直观理解各构成部分的关系。

网格类型与适用场景: 固定网格 (网格单元尺寸固定, 适用于元素尺寸统一的界面, 如背包界面物品图标、技能界面技能图标), 设计时需确保元素尺寸与网格单元完全匹配; 流式网格 (网格列宽随界面尺寸变化, 行高随内容自适应, 适用于元素尺寸多变的界面, 如属性界面文本与图标组合、任务界面任务描述文本), 设计时需设置最小/最大列宽, 避免界面变形。

网格对齐要求: 图标需“中心对齐网格单元中心”, 文本需“基线对齐网格线” (如属性界面的“攻击力: 1000”文本, “1000”的基线需与网格线对齐), 板块边框需“边缘对齐网格线”, 确保界面元素整体整齐, 无错位偏差。

总结网格系统应用的“核心理念”: 根据界面信息类型与元素特征选择网格类型, 通过精准参数设置实现元素规范对齐, 提升界面整洁度与视觉统一性。

案例拆解与互动实践

对齐精度”与“参数一致性”的重要性 (如背包界面所有图标必须严格对齐网格线, 误差不超过 1px ; 同一界面的 gutter 间距需统一, 避免出现“此处 4px 、彼处 6px ”的混乱情况)。要求学生在设计中记录网格参数表 (含网格单元尺寸、行高、列宽、间距等), 培养学生追求极致、严谨细致的工匠精神, 塑造“规范设计、精益求精”的职业形象。

文化审美与创新自信引导: 介绍国风游戏功能界面设计案例 (如《原神》璃月地区背包界面, 用“卷轴分区”形式进行信息分类, 网格系统隐藏在卷轴纹理下, 既保证图标对齐规范, 又凸显国风美学), 讲解其中传统文化元素 (卷轴分区、水墨纹理) 与现代网格系统的融合思路。鼓励学生在设计中融入中国传统美学符号 (如回纹边框划分信息区域、祥云图案作为网格视觉引导), 打造“有文化温度、有设计规范”的功能界面, 增强文化自信, 推动传统文化与现代游戏设计的创新融合。

	<p>展示两款优秀游戏功能界面的网格应用案例（背包界面用固定网格、属性界面用流式网格），拆解网格参数设置（如背包界面网格单元 $20 \times 20\text{px}$, gutter 间距 4px, 边距 10px; 属性界面 12 列网格, 列宽 30px, gutter 间距 6px），展示“无网格”与“有网格”的界面对比效果，让学生直观感受网格系统的作用。</p> <p>开展互动实践：提供 1 个“元素错位的背包界面”设计稿（物品图标未对齐、间距不一致），让学生分组讨论“如何用固定网格优化”，每组派 1 名代表上台，使用标注工具绘制网格线并调整图标位置，教师对各组方案进行点评，总结网格参数设置与元素对齐的实操技巧，强化学生对网格系统应用的理解。</p> <p>综合实操练习</p> <p>任务要求：基于之前完成的“背包界面信息分类”草稿，在 Photoshop 中创建网格系统（选择固定网格），完成背包界面版式设计。具体要求： ①设置网格参数（网格单元、间距、边距）并记录； ②将各分类道具图标按网格对齐，确保同一分类图标在同一网格区域； ③标注网格线与元素对齐关系，保存为 PSD 源文件（分层命名，含网格图层）。</p> <p>教师巡回指导，重点帮助学生解决“网格参数与元素尺寸不匹配”（如图标尺寸大于网格单元）、“分类区域与网格对齐冲突”（如分类边界未对齐网格线）等问题，引导学生在信息分类与网格应用之间找到平衡，确保界面既分类清晰又整洁规范。</p>	
项目小结	<ul style="list-style-type: none"> ■ 【教师】简要总结本项目的要点 ■ 选取 4-5 份学生的“背包界面版式设计”作品（涵盖不同网格参数与信息分类方式）进行展示，先由学生讲解设计思路（信息分类标准、网格参数设置理由），再组织其他学生互评（从“分类清晰度”“网格对齐度”“视觉整洁度”三个维度打分），最后教师总结点评。对优秀作品（如分类逻辑清晰、网格对齐精准、风格适配）的亮点进行表扬，对存在问题的作品（如分类混乱、网格参数不一致）提出具体改进建议（如重新梳理分类逻辑、统一网格间距）。 	
课程任务	<ul style="list-style-type: none"> ■ 【教师】布置课后作业 ■ 收集 2 款不同风格游戏的“任务界面”案例，分析其信息分类方式与网格系统应用特点，撰写 600 字左右的分析报告。重点说明“案例如何通过信息分类提升任务查找效率”“网格系统如何保证任务信息呈现的整洁度”，并尝试为其中 1 个案例提出基于“信息分类 + 网格系统”的优化方案，培养学生设计分析能力与创新思维。 	
教学反思	<p>从课堂互动与作业来看，80% 以上的学生能准确阐述功能界面信息分类原则与网格系统构成，能区分固定网格与流式网格的适用场景，知识目标的“基础认知层”达成度较高。但约 25% 的学生在“复杂功能界面信息分类”（如包含多维度信息的综合属性界面）中，仍存在分类逻辑混乱问题（如将“暴击率”归为基础属性），说明对“信息类型与界面功能的关联逻辑”理解不够深入，需通过更多复杂案例强化。</p>	

课题 12：版式优化与用户体验（2 课时）

课 题	版式优化与用户体验	
课 时	2 课时 注：可以是 1 节课，1 次课（4 节课）为单位	总 2 课时
教学目标	<p>（一）知识目标 精准掌握模拟用户操作场景的核心方法（如用户角色设定、典型操作流程还原、痛点记录维度），明确不同游戏场景（战斗、背包、任务）下版式问题的常见表现形式（按钮位置偏远、信息拥挤、视觉引导缺失等）。</p> <p>全面理解版式优化的三大核心方法（调整间距、简化元素、突出高频操作按钮）的适用场景与操作标准，清晰区分不同优化方法对应的版式问题（如“按钮误触”对应“调整间距”，“信息冗余”对应“简化元素”）。</p> <p>（二）能力目标 具备独立模拟用户操作场景的能力，能针对指定游戏界面（如战斗界面、商城界面）设定目标用户角色（如新手玩家、资深玩家），还原典型操作流程（如“战斗→释放技能→查看血量”），精准识别并记录版式问题（如技能按钮位置超出拇指操作范围、血量信息被任务提示遮挡）。能够熟练运用“调整间距、简化元素、突出高频操作按钮”等方法优化版式，根据发现的问题制定针对性优化方案（如将偏远按钮移动至拇指易触及区域、删除非必要装饰元素、放大高频按钮尺寸并提升色彩对比度），确保优化后界面的用户操作效率提升 30% 以上（如操作耗时缩短、误触率降低）。</p> <p>（三）素养目标 培养“以用户为中心”的设计思维，在版式优化中摒弃“自我主观判断”，学会从玩家实际操作体验出发发现问题、解决问题，树立“设计服务用户需求”的职业理念，避免“为优化而优化”的形式化设计误区。</p> <p>养成“问题导向 - 方案验证 - 迭代优化”的设计习惯，在版式优化过程中形成“发现问题→分析原因→制定方案→测试验证→修改完善”的标准化流程，培养严谨的问题分析能力与持续改进的职业素养，为后续复杂游戏 UI 项目的优化工作奠定基础。</p>	
教学重难点	<p>教学重点： 版式优化三大方法的实操标准： 调整间距：针对“按钮误触”“信息拥挤”问题，按“操作区域划分”调整间距（拇指操作区按钮间距$\geq 12\text{px}$，非操作区信息间距$\geq 8\text{px}$），如将背包界面物品图标间距从 6px 调整为 10px，降低误触率； 简化元素：针对“信息冗余”“视觉干扰”问题，删除非必要元素（如重复的装饰边框、与功能无关的动态粒子效果），保留核心信息（如商城界面仅保留“商品图标 - 名称 - 价格 - 购买按钮”，删除多余花纹装饰）； 突出高频操作按钮：针对“高频按钮不显眼”问题，通过“尺寸放大（比低频按钮大 20%-30%）、色彩强化（用高对比度色或主色）、位置优化（放在操作核心区，如屏幕右下拇指区）”突出，如将战斗界面“攻击”按钮从 40×40px 放大至 50×50px，颜色从浅灰改为红色。</p> <p>教学难点： 如何在模拟用户操作场景时，平衡“普遍性”与“针对性”——既要覆盖大多数玩家的共性操作习惯（如 90% 玩家习惯右手拇指操作），又要考虑特殊用户群体的需求（如左手操作玩家、大屏手机用户），避免因场景模拟片面导致优化方案“只适配部分玩家”。</p>	
教学方法	<ol style="list-style-type: none"> 讲述式教学。 示例分析。 	

	3. 学生自主设计和互评讨论	
教学用具	PPT、ps	
教学设计	课前任务→考勤→问题导入→传授新知→强化训练→课堂小结→作业布置（供参考）	
教学过程	主要教学内容及步骤	设计意图 (如何实现教学目标,尤其是必须明确课程思政设计)
课前任务	<ul style="list-style-type: none"> ■ 【教师】布置课前任务,和学生负责人取得联系,让其提醒同学通过学习通 APP 或其他学习软件,完成课前任务 ■ 通过学习通学习了解界面排版四大原则 ■ 【学生】完成课前任务 	
考 勤	<ul style="list-style-type: none"> ■ 【教师】使用学习通进行签到,清点上课人数,记录好考勤 ■ 【学生】班干部报请假人员及原因 	
导入新课	<ul style="list-style-type: none"> ■ 导入新课 <p>体验式导入:准备 2 个版本的游戏战斗界面(原版:技能按钮位置偏远、信息拥挤;优化版:按钮位置合理、信息简洁),让学生分别扮演“新手玩家”完成“30 秒内释放 3 次技能 + 查看 2 次血量”的操作任务,记录两次操作的耗时与误触次数。随后组织学生分享感受:“两次操作中遇到了哪些问题?优化版界面解决了什么痛点?”,通过亲身对比体验引发学生对“版式优化与用户体验”的思考,激发学习兴趣。</p> <p>目标明确:介绍本模块学习内容(模拟用户操作场景发现问题、版式优化方法),结合游戏 UI 设计师岗位需求(如“版式优化是游戏上线前的核心测试环节,需确保 95% 玩家操作无明显痛点”),强调本模块知识的职业实用性,明确学习目标——能独立完成“发现问题→优化方案→验证效果”的完整版式优化流程。</p>	
讲授新知	<p>(二)模拟用户操作场景,发现版式问题</p> <p>理论讲解</p> <p>系统讲解模拟用户操作场景的“三步法”:</p> <p>第一步:设定用户角色与操作场景:以“背包界面”为例,设定 3 类典型用户角色(新手玩家-首次使用背包-需求是快速找到“恢复药水”;资深玩家-频繁整理背包-需求是高效分类道具;休闲玩家-偶尔查看背包-需求是操作简单),明确操作场景(“战斗间隙打开背包→查找目标道具→使用道具”)</p> <p>第二步:还原操作流程并记录痛点:按“打开背包(点击背包按钮)→浏览道具(滑动界面)→选择道具(点击图标)→使用道具(点击使用按钮)”步骤还原操作,用“操作耗时、误触次数、主观反馈”三个维度记录痛点,如“步骤 2 浏览道具时,道具信息拥挤,需仔细辨认,耗时 10 秒;步骤 3 选择道具时,图标间距 6px,误触 2 次”。</p> <p>第三步:分类整理问题清单:将记录的痛点按“操作便捷性问题(按钮位置、间距)、信息获取问题(信息密度、引导)、视觉舒适问题(元素冗余、对比度)”分类,形成《背包界面版式问题清单》,标注问题优先级(高/中/低),如“按钮误触”标注“高优先级”,“装</p>	<p>用户同理心与职业责任培养:通过分析“因版式问题导致玩家弃游”的真实案例(如某手游战斗界面技能按钮位置偏远,新手玩家频繁因操作不及时被击败,30% 新手玩家在 3 天内弃游),让学生直观感受版式设计对玩家留存的重要性。引导学生换位思考:“如果我是玩家,面对难操作的界面会有什么感受?”,培养对玩家需求的</p>

饰元素过多”标注“中优先级”。

展示 3 个不同游戏界面(战斗、商城、任务)的《版式问题清单》案例,让学生直观理解问题分类与优先级标注方法。

小组实践:模拟场景找问题

分组任务:每组领取 1 个待优化的游戏界面(如“新手引导任务界面”),按“三步法”完成模拟用户操作场景:①设定 2 类用户角色(新手玩家、老年玩家);②还原“接收任务→查看任务目标→前往任务地点”操作流程;③记录痛点并整理《版式问题清单》,标注优先级。

实践要求:每组需安排“操作员”(模拟用户操作)、“记录员”(记录耗时与误触)、“分析员”(整理问题与优先级),确保分工明确;操作过程需拍摄视频,便于后续复盘。

成果展示:每组推选 1 名代表,展示《版式问题清单》,讲解“如何通过模拟场景发现问题”,教师针对问题分类准确性、优先级合理性进行点评,纠正常见错误(如将“信息拥挤”归为“视觉舒适问题”而非“信息获取问题”)。

(三)版式优化方法与实操

理论讲解:三大优化方法

结合《版式问题清单》案例,逐一讲解优化方法:

调整间距:针对“按钮误触、信息拥挤”问题,讲解间距调整的“区域适配原则”——拇指操作核心区(屏幕右下 20% 区域)按钮间距 $\geq 12\text{px}$,边缘操作区按钮间距 $\geq 10\text{px}$,信息展示区文字行间距 \geq 字号的 1.2 倍,如“任务界面按钮间距从 8px 调整为 12px,文字行间距从 16px 调整为 18px(字号 14px)”;展示“调整前后对比图”,让学生直观感受误触率降低效果。

简化元素:针对“信息冗余、视觉干扰”问题,讲解“元素必要性判断标准”——保留“核心功能元素(按钮、关键信息)”,删除“非必要装饰元素(重复边框、无意义动态效果)”、“冗余信息(重复的任务描述、与当前场景无关的提示)”,如“商城界面删除顶部花纹装饰、右侧‘历史购买记录’(非核心信息),仅保留‘商品列表+购买按钮+价格’”;通过“元素删减前后界面对比”,展示信息获取效率提升效果。

突出高频操作按钮:针对“高频按钮不显眼”问题,讲解“突出三要素”——尺寸(高频按钮尺寸比低频按钮大 20%-30%)、色彩(用界面主色或高对比度色,如红色、橙色)、位置(放在拇指操作核心区,避免边缘或角落),如“战斗界面‘普通攻击’按钮(高频)从 40×40px 放大至 50×50px,颜色从浅灰改为主色红色,位置从屏幕边缘移至右下核心区”;展示“突出前后对比图”,让学生理解视觉引导对操作效率的影响。

总结“问题-方法”对应关系表,如“按钮误触→调整间距”“信息冗余→简化元素”“高频按钮不突出→突出高频按钮”,帮助学生建立“问题导向”的优化思维。

案例拆解:优秀优化案例分析

展示《王者荣耀》“局内战斗界面”优化案例:原版界面存在“技能按钮间距 8px(误触率高)、小地图信息拥挤、回城按钮位置偏远”问

同理心,树立“设计不仅是技术,更是对用户负责”的职业责任,避免“只关注视觉效果,忽视用户体验”的职业懈怠。

严谨求实与迭代创新精神塑造:在版式优化教学中,强调“问题需验证、方案需测试”——要求学生发现的每一个版式问题都需通过至少 3 名不同类型玩家的操作验证(如 1 名新手、1 名资深、1 名左手操作玩家),避免“主观臆断问题”;优化方案实施后需再次模拟用户操作,对比优化前后的操作数据(耗时、误触率),确保优化有效。通过这一过程,培养学生严谨求实的科学态度与“持续迭代、追求更好”的创新精神,塑造“用数据说话、以结果验证”的职业形象。

人文关怀与设计温度传递:介绍无障碍游戏 UI 版式优化案例(如为视障玩家优化的“高对比度信息界面”、为手部不便玩家优化的“大尺寸按钮+宽间距”操作界面),讲解版式优化中“人文关怀”的体现(如将高频按钮放

	<p>题：优化后调整技能按钮间距至 12px，简化小地图非必要图标（仅保留队友位置、防御塔），将回城按钮移至右下拇指区并放大尺寸。</p> <p>分组讨论：①原版界面存在哪些版式问题？②优化时运用了哪几种方法？③每种方法如何解决对应问题？④优化后玩家操作体验有哪些提升？</p> <p>教师总结：强调优化方法的“组合运用”——复杂界面问题需多种方法结合（如“信息拥挤 + 按钮偏远”需同时“简化元素 + 调整按钮位置”），避免单一方法解决所有问题。</p> <p>综合实操：优化版式问题</p> <p>实操任务：基于小组实践阶段整理的《版式问题清单》（如“新手引导任务界面”问题），在 Photoshop 中完成版式优化，要求：①针对高优先级问题（如“任务目标信息拥挤、确认按钮偏远”），运用至少两种优化方法；②优化后需标注“优化前后对比数据”（如操作耗时从 15 秒缩短至 8 秒，误触率从 3 次降为 0 次）；③保存“原版 - 优化版”对比图与 PSD 源文件，撰写《优化方案说明》（含问题描述、优化方法、效果验证）。</p> <p>教师巡回指导：重点帮助学生解决“优化方法与问题不匹配”（如用“简化元素”解决“按钮位置偏远”问题）、“优化过度”（如删除必要信息导致功能缺失）等问题，引导学生通过“模拟操作测试”验证优化效果，确保优化方案切实提升用户体验。</p>	<p>在更舒适的操作位置，避免玩家长时间操作导致手部疲劳）。鼓励学生在优化中融入人文关怀，设计“让所有玩家都能便捷操作”的界面，传递“游戏设计不仅是娱乐，更是包容与关怀”的价值理念，增强学生的社会责任感。</p>
项目小结	<ul style="list-style-type: none"> ■ 【教师】简要总结本项目的要点 ■ 以“流程图”形式回顾本课程核心逻辑：“模拟用户操作场景（找问题）→分类整理问题清单（定优先级）→运用优化方法（解问题）→测试验证效果（验成果）”； ■ 强调关键点：①模拟场景需覆盖多类用户；②优化方法需与问题匹配；③优化效果需数据验证，帮助学生形成完整的版式优化思维框架。 	
课程任务	<ul style="list-style-type: none"> ■ 【教师】布置课后作业 ■ 选择一款自己常玩的游戏，选取“背包界面”，按“模拟场景—找问题—优化—验证”流程完成版式优化，提交：①《版式问题清单》（含 2 类用户角色的操作痛点）；②“原版 - 优化版”对比图（PSD 源文件）；③《优化方案说明》（含优化方法、操作测试数据）。 	
教学反思	<p>从小组实践与实操成果来看，85% 以上的学生能准确把握“模拟用户操作场景的三步法”，能清晰区分“调整间距、简化元素、突出高频按钮”的适用场景，知识目标的“认知层”达成度较高。但约 20% 的学生在“问题优先级判断”上存在偏差，如将“装饰元素过多”（低优先级）标注为“高优先级”，忽视“按钮误触”（高优先级），说明对“问题影响用户体验的严重程度”理解不够深入，需通过更多案例强化优先级判断逻辑。</p>	

课题 13：平面游戏 UI 项目需求分析 (3 课时)

课 题	平面游戏 UI 项目需求分析	
课 时	3 课时 注：可以是 1 节课，1 次课（4 节课）为单位	总 3 课时
教学目标	<p>（一）知识目标 精准掌握项目需求文档（PRD）的核心解读维度，能清晰识别 PRD 中“游戏类型”（如休闲益智、动作冒险、角色扮演）、“目标用户”（年龄、性别、游戏经验、操作习惯）、“设计范围”（界面模块：登录、主界面、战斗、背包等；设计规范：色彩、字体、图标风格）的关键信息，明确各信息对后续 UI 设计的约束与指导作用。</p> <p>（二）能力目标 具备独立解读平面游戏 UI 项目 PRD 的能力，能针对给定的 PRD 文档，提取关键信息并整理成《PRD 解读报告》，标注出“设计核心需求”（如针对儿童用户的“色彩鲜艳、按钮尺寸大”需求）与“设计风险点”（如多模块信息整合可能导致的界面拥挤问题），为后续设计提供明确方向。</p> <p>能够熟练开展竞品分析并完成风格定位，能自主筛选 3-5 款同类平面游戏作为竞品，从指定维度分析其 UI 设计优缺点，撰写《竞品分析报告》，并结合项目 PRD，通过“关键词提炼（如‘国风 + 仙侠 + 简洁’）、风格参考图收集、设计风格草案绘制”三步法，确定切实可行的平面 UI 设计风格方案。</p> <p>具备制定完整且合理的平面游戏 UI 设计计划的能力，能根据项目规模（如小型休闲游戏：5 个核心界面；中型角色扮演游戏：10 个核心界面）与自身设计效率，规划各模块的时间节点，明确每个阶段的交付成果标准，制定出可落地、可追溯的《平面游戏 UI 设计计划表》，确保项目按进度推进。</p> <p>（三）素养目标 培养“需求导向”的设计思维，摒弃“主观创作”的误区，学会从 PRD 与用户需求出发开展设计，树立“设计服务项目目标”的职业理念，避免因忽视需求导致设计成果返工，培养对项目负责的职业态度。</p> <p>养成“严谨规范”的工作习惯，在 PRD 解读、竞品分析、计划制定过程中，注重信息的准确性与完整性（如精准记录竞品界面尺寸、严格按标准撰写报告），形成“文档化”的工作流程，为后续参与团队协作项目奠定基础，提升职业竞争力。</p> <p>提升“创新与整合”的职业素养，在竞品分析与风格定位中，能整合不同竞品的优势并融入创新点（如借鉴 A 游戏的国风色彩与 B 游戏的简约布局，形成独特的国风简约风格），避免“抄袭式”设计，培养兼具“适配性”与“创新性”的设计能力。</p>	
教学重难点	<p>重点 PRD 解读的实操方法： 信息提取技巧：采用“标注法 + 分类法”，用不同颜色标注 PRD 中“游戏类型”（红色）、“目标用户”（蓝色）、“设计范围”（绿色）信息；将提取的信息按“约束条件”（如“目标用户为老年群体→按钮间距≥15px”）与“需求偏好”（如“目标用户为 Z 世代→风格需潮流化”）分类整理，形成结构化表格。</p> <p>需求转化能力：能将 PRD 中的文字需求转化为设计语言，如将“游戏类型为休闲益智，目标用户为 6-12 岁儿童”转化为“界面色彩：高饱和度马卡龙色；按钮尺寸：≥50×50px；图标风格：圆润卡通，无尖锐棱角”的设计要求，确保设计方向与需求一致。</p> <p>竞品分析与风格定位的实操流程：</p>	

	<p>难点</p> <p>如何在 PRD 解读中精准识别“隐性需求”——PRD 中未明确写出但对设计至关重要的需求（如某儿童游戏 PRD 仅说明“目标用户 6-12 岁”，隐性需求为“界面需避免强光效、防止儿童视觉疲劳；操作流程需简单，最多 2 步完成核心功能”），避免因遗漏隐性需求导致设计不符合用户实际使用场景。</p> <p>在竞品分析中如何平衡“借鉴”与“创新”——避免过度借鉴导致设计“同质化”（如完全照搬竞品的界面布局），或盲目创新脱离项目调性（如为复古像素游戏设计科幻风格图标），需在分析竞品优缺点的基础上，结合项目 PRD 找到“差异化创新点”（如保留竞品的简洁布局，创新采用复古像素 + 国风元素的图标风格）。</p>	
教学方法	1. 讲述式教学。 2. 示例分析。 3. 学生自主设计和互评讨论	
教学用具	PPT、ps	
教学设计	课前任务→考勤→问题导入→传授新知→强化训练→课堂小结→作业布置（供参考）	
教学过程	主要教学内容及步骤	设计意图 (如何实现教学目标,尤其是必须明确课程思政设计)
课前任务	<ul style="list-style-type: none"> ■ 【教师】布置课前任务,和学生负责人取得联系,让其提醒同学通过学习通 APP 或其他学习软件,完成课前任务 ■ 通过学习通学习了解界面排版四大原则 ■ 【学生】完成课前任务 	
考 勤	<ul style="list-style-type: none"> ■ 【教师】使用学习通进行签到,清点上课人数,记录好考勤 ■ 【学生】班干部报请假人员及原因 	
导入新课	<ul style="list-style-type: none"> ■ 导入新课 <p>案例对比导入:展示两个平面游戏 UI 设计案例——案例 A:严格遵循 PRD 需求(目标用户儿童,设计风格 Q 版卡通、按钮大),上线后用户好评率 90%;案例 B:忽视 PRD 需求(目标用户老年群体,却设计成按钮小、色彩灰暗),上线后用户流失率 80%。引导学生讨论:“两个案例的差距为何如此大?需求分析在其中起到了什么作用?”,通过案例对比凸显需求分析的重要性,激发学生学习兴趣。</p> <p>目标明确:介绍本模块学习内容(PRD 解读、竞品分析与风格定位、设计计划制定),结合游戏 UI 设计师岗位需求(如“入职首项任务常为需求分析,需在 3 天内完成 PRD 解读与竞品分析报告”),强调本模块知识是“从‘设计学习者’向‘职场设计师’转变的核心能力”,明确学习目标——能独立完成平面游戏 UI 项目的完整需求分析,输出规范的解读报告、竞品分析报告与设计计划。</p>	
讲授新知	<p>(二)项目需求文档 (PRD) 解读</p> <p>理论讲解</p> <p>系统讲解 PRD 解读的“三步法”:</p> <p>第一步:通读文档,建立框架:快速浏览 PRD,明确文档结构(通常含项目概述、游戏类型、目标用户、设计范围、验收标准),标注出需要</p>	<p>职业责任与需求敬畏培养:通过分析“因 PRD 解读失误导致项目失败”的案例(如某团队将</p>

重点关注的章节(如“设计范围”与“目标用户”章节)。

第二步:精读核心,提取信息:针对“游戏类型”,分析其对UI设计的影响(如休闲益智游戏界面简洁,动作冒险游戏界面需突出战斗相关按钮);针对“目标用户”,从“年龄(儿童→色彩鲜艳,老年→字体大)、游戏经验(新手→引导清晰,资深→功能简洁)”维度提取需求;针对“设计范围”,列出需设计的界面模块与具体规范(如字体要求“微软雅黑,标题字号24px,正文16px”)。

第三步:转化需求,标注风险:将提取的文字信息转化为设计语言(如“目标用户为学生群体,操作场景多为手机→界面适配手机竖屏,按钮放在拇指操作区”),同时标注设计风险点(如“设计范围包含15个界面,工期紧张→需优先完成核心界面,预留缓冲时间”),形成《PRD解读报告》框架。

展示3份不同类型游戏(休闲益智、国风RPG、科幻动作)的《PRD解读报告》案例,让学生直观理解不同项目的需求差异与报告撰写规范。

实操练习:PRD解读实战

任务要求:为学生分发一份“儿童休闲类平面游戏PRD文档”(含游戏类型:休闲消除;目标用户:6-10岁儿童;设计范围:登录、主界面、关卡选择、结算界面;设计规范:色彩以红、黄、蓝为主,按钮尺寸 $\geq 45 \times 45\text{px}$),要求学生按“三步法”解读文档,完成《PRD解读报告》,需包含“核心需求提取表”“设计风险点标注”“设计方向建议”三部分。

教师指导:巡回查看学生报告,重点指导“需求转化准确性”(如是否将“儿童用户”转化为“无复杂操作、视觉引导强”的设计要求)与“风险点识别完整性”(如是否识别出“4个界面需合理分配时间”的风险),对解读偏差较大的学生进行一对一辅导。

成果点评:选取3份典型报告(优秀、中等、待改进)进行展示,点评优点(如“核心需求提取全面,设计方向建议具体”)与不足(如“未识别儿童用户‘视觉疲劳’的隐性需求”),引导学生完善报告,强化PRD解读能力。

(三)竞品分析与风格定位

理论讲解

讲解竞品分析与风格定位的核心流程:

竞品筛选与分析:明确“同类型、同目标用户、市场表现好”的筛选标准,以“儿童休闲消除游戏”为例,筛选《开心消消乐》《宾果消消乐》等竞品;从“界面布局(主界面是否突出‘开始游戏’按钮)、色彩搭配(是否用高饱和度色彩)、字体应用(标题是否圆润可爱)、图标风格(消除元素是否卡通化)、用户体验(关卡选择是否便捷)”五个维度,用表格形式记录各竞品优缺点,形成《竞品分析表》。

风格定位方法:结合PRD与竞品分析结果,提炼风格关键词(如“儿童+消除+Q版卡通”);收集参考图(从花瓣网、站酷等平台收集Q版卡通风格的游戏UI、插画),整理成“风格参考板”;绘制3版风格草案(含主色调、核心图标:如消除元素图标、按钮样式、标题字体),草案需体现“差异化”(如借鉴《开心消消乐》的简洁布局,但

“目标用户为老年群体”的休闲游戏,按“年轻用户”标准设计成“按钮小、色彩灰暗”的界面,导致用户反馈差,项目上线后月活不足1万),让学生直观感受需求分析对项目的决定性作用。引导学生树立“需求是设计的根基”的职业认知,培养“严谨解读需求、对项目成果负责”的职业责任,避免“凭感觉设计、忽视需求”的职业浮躁心态。

创新意识与版权尊重引导:在竞品分析教学中,引入“游戏UI抄袭案例”(如某游戏因直接复制竞品图标与界面布局,被起诉侵权,赔偿500万元并下架整改),讲解版权法中关于“设计侵权”的界定标准(如“实质性相似”的判断依据)。引导学生认识到“借鉴≠抄袭”,培养“在尊重版权基础上创新”的职业素养,鼓励通过“整合优化、元素创新”形成独特设计,树立“原创为荣、抄袭为耻”的职业价值观。

团队协作与时间管理素养塑造:结合游戏公司“项目制”工作模式,讲解设计

	<p>用更鲜艳的马卡龙色替代其原有色彩)。</p> <p>风格验证与确定:通过“目标用户调研”(如向 6-10 岁儿童展示 3 版草案,统计喜好度)与“团队评审”(从“适配 PRD、差异化、可执行性”维度评估),确定最终风格,形成《风格定位报告》,包含关键词、参考图、最终草案与定位理由。</p> <p>展示《儿童休闲消除游戏竞品分析表》与《风格定位报告》案例,让学生理解分析逻辑与报告呈现形式。</p> <p>小组实践:竞品分析与风格定位</p> <p>分组任务:每组 4-5 人,以“国风 RPG 平面游戏”为项目背景 (PRD 核心需求:目标用户 15-25 岁,喜欢国风文化;游戏类型:角色扮演;设计风格需体现“仙侠+水墨”元素),完成以下任务:①筛选 3 款国风 RPG 竞品(如《原神》璃月地区界面、《江南百景图》);②完成《竞品分析表》;③提炼风格关键词,收集 20 张参考图,绘制 2 版风格草案;④完成《风格定位报告》。</p> <p>实践要求:每组需明确分工(1 人筛选竞品,2 人分析记录,2 人绘制草案与撰写报告),分析过程需标注竞品信息来源(如游戏官网、应用商店截图),草案需手绘或用软件绘制 (PS/AI),确保清晰可辨。</p> <p>成果展示与点评:每组推选 1 名代表展示《竞品分析表》与《风格定位报告》,讲解“竞品优缺点分析”“风格定位思路”;教师点评“竞品筛选合理性”(如是否选对同类型国风 RPG 游戏)、“风格草案与 PRD 的适配性”(如是否体现“仙侠+水墨”元素),引导小组间互相提出改进建议(如“可增加水墨晕染效果,强化国风氛围”),完善分析与定位成果。</p> <p>(四)制定设计计划(实操练习补充)</p> <p>任务要求(完整):基于前序环节完成的“国风 RPG 平面游戏”PRD 解读与风格定位成果,要求学生以个人或小组形式,制定《国风 RPG 平面游戏 UI 设计计划表》。计划表需包含“任务阶段(需求分析、草图设计、线稿绘制、上色优化、测试修改)、对应界面模块(登录、主界面、角色信息等 6 个核心界面)、计划开始/结束时间、负责人(小组形式需明确)、交付成果、验收标准”,且需预留 10%-15% 的缓冲时间应对需求变更或设计难点。</p> <p>教师指导:重点检查“时间分配合理性”(如复杂的战斗界面是否分配更多线稿与上色时间)与“成果标准清晰度”(如是否明确线稿文件需“分层命名、分辨率 300dpi”),对计划中“未预留缓冲时间”“成果标准模糊”的问题进行针对性指导,帮助学生调整计划。</p> <p>成果互评与完善:组织学生以小组为单位,互相评审设计计划,从“可执行性、完整性、灵活性”三个维度打分并提出修改建议(如“主界面线稿仅分配 1 天时间,可能无法完成细节设计,建议延长至 2 天”),学生结合建议完善计划,确保最终输出的计划具备落地性。</p>	<p>计划与团队协作的关联(如某模块延迟会导致后续开发、测试环节停滞,影响整个项目上线时间)。</p> <p>通过“分组制定设计计划”实践,让学生体验“任务分配、时间协调、成果同步”的协作过程,培养“守时、负责、高效”的时间管理素养,理解“个人工作质量影响团队整体成果”的团队协作理念,为未来职场协作奠定基础。</p>
项目小结	<p>■ 【教师】简要总结本项目的要点</p> <p>■ 总结本模块需掌握的核心能力——“文档解读能力”(精准提取 PRD 关键信息并转化为设计语言)、“竞品分析能力”(从多维度评估竞品并提炼差异化创新点)、“计划制定能力”(合理规划任务与时间,确保项目落地),结合课堂实操中的典型案例(如“未识别儿童用户隐</p>	

	性需求导致的设计偏差”“因时间分配不合理导致的计划漏洞”），再 次强调能力应用中的注意事项，强化学生对能力要点的理解。匹配；③ 优化效果需数据验证，帮助学生形成完整的版式优化思维框架。	
课程任务	<ul style="list-style-type: none"> ■ 【教师】布置课后作业 ■ 提供一份“复古像素风格休闲益智游戏”PRD 文档（含游戏类型： 休闲益智；目标用户：18-30 岁复古游戏爱好者；设计范围：登录、主 界面、地图、道具栏、结算界面；设计规范：像素风格，色彩以棕黄、 墨绿为主，图标尺寸 32×32px），要求学生独立完成：①《PRD 解读 报告》（含核心需求提取表、隐性需求分析、设计风险点）；②《竞品 分析报告》（筛选 3 款复古像素风格休闲益智游戏，从界面布局、色彩等 5 个维度分析，提炼差异化创新点）；③《设计计划表》（针对 5 个界面 模块，规划各阶段时间与交付成果）。作业需以“Word 文档 + 表格 + 思维导图”形式提交，确保格式规范、内容完整。 	
教学反思	在基础作业中，60% 的学生能将 PRD 信息转化为具体设计要求，制定出合理的设计计划，但 在“差异化创新能力”上存在不足：约 40% 的学生在竞品分析报告中，仅罗列竞品优缺点， 未提炼出符合项目调性的创新点（如简单复制竞品的像素图标风格 未结合休闲益智游戏的“探 索感”进行优化）；少数学生的设计计划存在“时间分配与界面复杂度不匹配”（如道具栏 界面与主界面分配相同时间）的问题，反映出“复杂场景下的能力迁移与灵活应用”仍需加 强。	

课题 14: 项目设计全流程实战 (一) (6 课时)

课 题	项目设计全流程实战 (一)
课 时	6 课时 注: 可以是 1 节课, 1 次课 (4 节课) 为单位
总 6 课时	
教学目标	<p>(一) 知识目标</p> <p>掌握游戏 UI 草图绘制的方法, 明确 “快速勾勒框架” 的关键要素 (如主界面需包含 “核心功能按钮区、信息展示区、装饰元素区” 三大模块, 登录界面需涵盖 “账号输入框、密码输入框、登录按钮、注册入口” 核心组件), 理解草图对后续设计的 “框架指导” 作用。</p> <p>(二) 能力目标</p> <p>具备独立完成游戏 UI 草图绘制的能力: 能根据 “Q 版卡通休闲手游” 的需求, 在 30 分钟内快速勾勒出主界面、登录界面的 2-3 版草图, 确保框架清晰 (核心功能按钮位置合理、信息层级明确), 且符合游戏风格调性 (如线条圆润、装饰元素带卡通质感)。</p> <p>具备整合设计要素完成实战项目的的能力: 能独立完成 “Q 版卡通休闲手游” 主界面与登录界面设计, 实现字体与版式的协调统一 (字体大小与界面模块比例适配), 并通过色彩调整、光影添加等手段优化视觉效果 (核心按钮视觉突出、界面整体风格统一), 最终输出符合行业交付标准的设计稿 (分辨率 72dpi、适配主流手机屏幕尺寸)。</p> <p>(三) 素养目标</p> <p>培养 “效率与质量兼顾” 的职业设计习惯: 在草图绘制阶段, 养成 “快速抓核心、反复优化框架” 的效率意识; 在 PS 实现阶段, 形成 “分层规范命名、随时保存文件” 的操作习惯, 避免因操作不规范导致设计成果丢失或后期修改困难, 契合游戏行业 “高效迭代” 的工作节奏。</p> <p>树立 “用户体验优先” 的设计理念: 在主界面与登录界面设计中, 始终考虑用户操作习惯 (如主界面核心按钮放在拇指易触及区域、登录界面输入框间距合理避免误触), 避免 “为美观忽视实用性” 的设计误区, 培养对用户负责的职业态度。</p>
教学重难点	<p>重点</p> <p>草图绘制的 “框架完整性” 与 “风格适配性”:</p> <p>框架完整性: 确保主界面草图包含 “开始游戏 / 暂停按钮” (核心功能)、“角色等级 / 金币信息” (信息展示)、“场景装饰图标” (装饰元素), 登录界面草图涵盖 “输入框提示文字” “忘记密码入口” (辅助功能), 无核心组件遗漏。</p> <p>风格适配性: Q 版卡通风格草图需体现 “线条圆润 (按钮无尖锐棱角)、造型简化 (图标用几何图形组合)、装饰可爱 (如按钮边缘添加圆弧花纹)”, 避免出现与风格脱节的设计 (如工业风直线条)。</p> <p>难点</p> <p>草图绘制中 “快速迭代与框架优化” 的平衡: 学生易陷入 “过度纠结细节 (如反复修改装饰元素) 导致框架绘制缓慢” 或 “只画框架不考虑细节适配 (如按钮尺寸与界面比例失衡)” 的误区, 难以在 “快速勾勒” 与 “框架合理” 间找到平衡。</p> <p>Photoshop 中 “专属字体设计的风格统一性”: 设计专属字体时, 学生易出现 “字体笔画粗细不一致” “装饰元素与字体融合生硬” (如字体边角添加的卡通图案与笔画脱节) 的问题, 难以保证字体整体风格与游戏调性统一, 且具备良好的可读性。</p>
教学方法	<ol style="list-style-type: none"> 1. 讲述式教学。 2. 示例分析。 3. 学生自主设计和互评讨论
教学用具	PPT、ps

教学设计	课前任务→考勤→问题导入→传授新知→强化训练→课堂小结→作业布置（供参考）	
教学过程	主要教学内容及步骤	设计意图 (如何实现教学目标, 尤其是必须明确课程思政设计)
课前任务	<ul style="list-style-type: none"> 【教师】布置课前任务, 和学生负责人取得联系, 让其提醒同学通过学习通 APP 或其他学习软件, 完成课前任务 通过学习通学习了解界面排版四大原则 【学生】完成课前任务 	
考 勤	<ul style="list-style-type: none"> 【教师】使用学习通进行签到, 清点上课人数, 记录好考勤 【学生】班干部报请假人员及原因 	
导入新课	<ul style="list-style-type: none"> 导入新课 <p>案例对比 + 问题驱动导入: 展示两组“Q 版卡通休闲手游”主界面与登录界面设计——案例 A: 框架清晰、风格统一、操作便捷(上线后用户操作满意度 92%); 案例 B: 框架混乱(核心按钮位置偏远)、风格脱节(字体为工业风)、视觉扁平(无光影层次)(上线后用户流失率 75%)。提出问题:“两组设计的差距体现在哪些环节? 草图绘制、软件实现、细节优化分别起到了什么作用?”, 通过案例对比引发学生思考, 结合前序“需求分析”知识, 明确本模块“从需求到落地设计”的实战意义, 激发学习兴趣。</p> <p>实战目标明确: 介绍本模块实战项目(“Q 版卡通休闲手游”主界面与登录界面设计), 展示最终交付标准(含草图 2-3 版、PSD 分层文件、最终设计稿、设计说明), 结合游戏 UI 设计师岗位“从草图到落地的全流程设计能力是核心竞争力”的需求, 明确学习目标——能独立完成从草图绘制到软件实现, 再到最终界面设计的全流程操作, 输出符合行业标准的实战成果。</p>	
讲授新知	<p>(二) 草图绘制: 搭建设计框架</p> <p>理论讲解 + 案例示范</p> <p>讲解草图绘制“三步法”:</p> <p>第一步: 需求回溯, 确定核心组件。结合“Q 版卡通休闲手游”需求(目标用户 6-12 岁儿童, 核心功能为“快速开始游戏”), 明确主界面需包含“开始游戏按钮(核心)、角色头像/等级(信息)、云朵/星星装饰(风格)”, 登录界面需包含“账号/密码输入框、登录按钮(核心)、注册/忘记密码入口(辅助)”, 避免组件遗漏。</p> <p>第二步: 快速勾勒, 搭建基础框架。用铅笔或数位板快速绘制界面轮廓(主界面按“上-信息区、中-功能区、下-装饰区”划分, 登录界面按“上-标题、中-输入区、下-按钮区”划分), 重点标注核心组件位置, 无需纠结细节。</p> <p>第三步: 风格适配, 优化细节雏形。针对 Q 版卡通风格, 将按钮改为圆角造型, 添加简单装饰线条(如按钮边缘画圆弧), 信息区用卡通气泡框承载, 确保草图风格与项目调性一致。</p> <p>教师现场示范: 以主界面为例, 在 5 分钟内完成 1 版草图绘制, 边画</p>	<p>行业规范与职业责任教育: 通过展示游戏公司“UI 设计文件规范手册”(含图层命名、文件格式、交付标准), 讲解“因图层命名混乱导致团队协作效率低下”“因文件格式错误导致开发无法使用”的真实案例, 引导学生认识到“规范操作不是形式主义, 而是对团队、对项目负责的职业责任”, 培养“按规范</p>

边讲解“如何平衡框架与细节”“如何体现风格特征”，同时展示3版不同框架的草图案例（优/中/差），分析各自优缺点（如优秀案例框架清晰、风格突出，差案例核心按钮位置不合理）。

分组实操 + 教师巡导

任务要求：每组以“Q版卡通休闲手游”为目标，合作完成主界面、登录界面草图各2版，需满足“框架完整（无核心组件遗漏）、风格适配（Q版卡通特征明显）、标注清晰（标注核心按钮尺寸、模块间距）”，用A4纸或数位板绘制均可。

教师指导：重点关注“框架合理性”（如核心按钮是否在视觉中心）与“风格适配性”（如是否出现非Q版线条），对“框架混乱”的小组，引导其先在纸上划分界面模块（用方框标注功能区）；对“风格脱节”的小组，提供Q版元素参考图（如圆角按钮、卡通图标），帮助调整设计方向。

草图评审 + 优化完善

小组展示：每组推选1版最优草图上台展示，讲解“框架设计思路”“风格体现方式”，其他小组从“框架完整性、风格适配性、操作便捷性”三个维度打分并提出建议（如“主界面开始按钮位置偏右，建议左移至视觉中心”）。

优化修改：学生结合评审建议，对草图进行修改完善，确保最终草图具备“框架清晰、风格统一、可落地性强”的特点，作为后续PS实现的基础框架。

（三）Photoshop 实现：从草图到数字设计

理论讲解 + 分步演示

界面元素绘制：

讲解用PS“形状工具”绘制基础元素（圆角矩形工具画按钮，椭圆工具画装饰图标），强调“像素级精准”（开启“像素对齐”功能，确保元素边缘无模糊），演示“Q版按钮绘制”（圆角半径8px，填充色#FFE66D，描边2px #FF9F1C）。

讲解“图标绘制技巧”：用“钢笔工具”勾勒Q版角色图标轮廓，用“渐变工具”添加色彩过渡（如角色脸部从#FFD9E3到#FFB6C1的渐变），体现卡通立体感，避免平涂导致的视觉单调。

专属字体设计：

讲解“字体设计流程”：先在PS中用“文字工具”输入基础字体（如“方正少儿简体”），栅格化文字后用“钢笔工具”优化轮廓（调整笔画粗细，使线条更圆润），再添加装饰元素（如字体边角添加小圆圈、笔画间隙添加星星图案），确保字体风格与Q版卡通一致。

强调“可读性优先”：装饰元素不可遮挡字体笔画，字体字号最小不低于14px（确保儿童用户能清晰识别），演示“游戏标题字体设计”（字体名称“快乐冒险”，添加圆弧装饰与色彩渐变）。

版式搭建：

讲解“基于网格系统的版式搭建”：在PS中新建“8px×8px”网格（视图-显示-网格），将界面元素按网格对齐（如主界面按钮间距为24px，登录界面输入框与按钮间距为16px），确保版式整齐。

演示“主界面版式搭建”：先铺背景层（淡蓝色 #E6F7FF，添加云朵

设计、为后续环节着想”的职业意识。

用户思维与设计伦理引导：分析“某手游登录界面因输入框间距过小导致用户频繁误触”“主界面核心按钮位置偏远导致操作不便”的反面案例，组织学生讨论“设计时应优先考虑‘好看’还是‘好用’”，引导学生树立“用户体验至上”的设计伦理，避免“自我满足式设计”，培养“换位思考、为用户解决问题”的职业素养，契合游戏行业“以玩家为中心”的发展理念。

工匠精神与细节把控培养：在PS实操环节，强调“1px误差对界面整体精度的影响”（如按钮圆角半径差1px导致视觉不协调）、“色彩对比度不足对特殊用户的影响”（如色弱用户无法识别低对比度按钮），要求学生每一个元素、每一处细节都反复打磨。通过“优秀UI设计师细节打磨案例”（如某设计师为优化按钮光影效果调整20余次），引导学生理解“工匠精神在设计中的体现”，培养“追求极致、注重细节”的职业品质。

	<p>纹理)，再依次放置“开始游戏按钮”（居中）、“角色信息区”（左上角）、“装饰元素”（右下角），通过“对齐工具”（水平居中、垂直居中）确保元素位置精准。</p> <p>分层实操 + 难点突破</p> <p>任务拆解：将 PS 实现分为“界面元素绘制→专属字体设计→版式搭建”三个阶段，学生按阶段完成，每阶段结束后教师统一讲解共性问题（如“按钮描边粗细不一致”“字体装饰元素过多导致可读性差”）。</p> <p>难点指导：针对“专属字体设计风格不统一”，提供“Q 版字体设计参考库”（含笔画样式、装饰元素），引导学生提炼共性特征（如线条圆润、装饰简约）；针对“版式搭建对齐不精准”，演示“辅助线使用技巧”（按元素位置新建辅助线，确保对齐），帮助学生突破难点。</p> <p>成果检查 + 规范修正</p> <p>检查标准：图层是否按“界面模块 + 元素类型”命名（如“登录界面 - 输入框 - 正常态”）、元素是否像素级精准（无模糊边缘）、字体是否兼具风格与可读性、版式是否符合规格规范。</p> <p>修正优化：教师逐份检查学生 PSD 文件，对“图层命名混乱”的学生，指导其重新命名并建立图层组；对“元素不精准”的学生，演示“选区工具 + 移动工具”微调位置，确保所有成果符合行业规范。</p> <p>（四）实战：完成游戏主界面与登录界面设计</p> <p>文件输出阶段：指导学生按行业标准输出文件——PSD 文件需按“界面名称 - 图层类型”建立图层组（如“主界面 - 背景层”“主界面 - 按钮层”），确保分层清晰；PNG 预览图需关闭网格与辅助线，保存为“透明背景 + 适配 1080×1920px”格式；设计说明需包含“设计思路（如‘核心按钮放在屏幕中下位置，适配儿童拇指操作’）”与“风格体现（如‘用马卡龙色与圆润线条，强化 Q 版卡通质感’）”，确保逻辑清晰。</p> <p>成果初评：教师随机抽取 5 份设计成果进行现场点评，重点关注“功能与审美平衡”（如核心按钮是否突出、界面风格是否统一）与“文件规范性”（如图层命名是否标准、输出格式是否正确），引导学生发现自身设计的不足，进行最后优化。</p>	
项目小结	<ul style="list-style-type: none"> ■ 【教师】简要总结本项目的要点 ■ 汇总课堂实操中的共性问题（如草图过度纠结细节导致超时、PS 字体装饰元素遮挡笔画、实战界面光影过度导致杂乱），结合具体案例讲解改进方法（如草图先定框架再补细节、字体装饰元素控制在笔画 1/3 以内、光影效果遵循“核心元素强、辅助元素弱”原则），避免学生后续设计重复踩坑。 	
课程任务	<ul style="list-style-type: none"> ■ 【教师】布置课后作业 ■ 任务要求：基于课堂点评意见，完善“Q 版卡通休闲手游”主界面与登录界面设计，确保：①核心按钮视觉突出（色彩对比度$\geq 4.5:1$，符合 WCAG 标准）；②PSD 文件分层规范（按“背景层→元素层→字体层→装饰层”命名，无冗余图层）；③补充设计说明至 300 字，新增“用户体验考量”部分（如“登录界面输入框间距设为 24px，避免 6-12 岁 	

	<p>儿童误触；主界面‘开始游戏’按钮放在屏幕中下位置，适配儿童拇指操作范围”）。</p> <p>■ 交付要求：提交“优化后 PSD 文件 + PNG 预览图（含正常态与按钮 hover 态）+ Word 版设计说明”，文件命名格式为“姓名 - 项目名称 - 界面类型”（如“张三 - 快乐冒险 - 主界面”），确保交付规范。</p>	
教学反思	<p>75% 的学生能在规定时间内完成草图绘制与 PS 实现，输出的界面设计符合风格要求，但“细节把控能力”仍有不足：约 30% 的学生 PS 实现中按钮圆角半径不统一（部分 8px、部分 10px）；25% 的学生实战设计中“字体与版式适配性差”（标题字体过大超出界面宽度）。此外，仅 60% 的学生能独立完成光影效果优化，部分学生依赖教师指导，说明“复杂细节处理能力”需通过更多专项练习强化。</p>	

课题 15: 项目设计全流程实战 (二) (5 课时)

课 题	项目设计全流程实战 (二)	
课 时	5 课时 注: 可以是 1 节课, 1 次课 (4 节课) 为单位	总 5 课时
教学目标	<p>(一) 知识目标</p> <p>掌握游戏功能界面 (设置界面、帮助界面) 的核心设计规范: 明确设置界面需包含 “音效调节、画质设置、账号安全” 等核心模块, 帮助界面需涵盖 “操作指南、常见问题、联系客服” 等关键信息, 且所有功能界面需与主界面、登录界面保持 “Q 版卡通风格” 统一 (线条圆润、色彩马卡龙色系、图标造型简化)。</p> <p>(二) 能力目标</p> <p>具备独立完成功能界面设计的能力: 能基于《快乐冒险》项目风格, 在 1 小时内完成设置界面、帮助界面的设计, 确保界面模块完整 (无核心功能遗漏)、风格与前期界面统一 (色彩、字体、图标符合 Q 版卡通规范), 输出可编辑的 PSD 分层文件。</p> <p>具备整合全界面实现风格统一的能力: 能对比前期主界面、登录界面与新设计的功能界面, 找出风格差异点 (如字体字号不统一、图标质感不一致), 通过批量调整 (如统一所有界面标题字体为 “方正少儿简体 24px”) 实现全界面风格一致, 同时确保各界面信息传达清晰 (核心操作项视觉突出, 无信息遮挡)。</p> <p>(三) 素养目标</p> <p>培养 “全局思维” 的职业设计习惯: 在功能界面设计中, 避免 “孤立设计单个界面”, 始终关联前期界面风格, 养成 “设计前先梳理风格规范、设计中随时对比调整” 的习惯, 契合游戏项目 “全流程风格统一” 的行业要求。</p> <p>强化 “用户体验导向” 的设计理念: 在细节优化与信息传达中, 始终考虑目标用户 (6-12 岁儿童) 的认知能力 (如设置界面用 “大音量 / 小音量” 图标替代文字描述, 帮助界面用步骤图替代大段文字), 避免 “自我视角设计”, 培养对用户需求的敏感度与责任感。</p> <p>提升 “精益求精” 的职业素养: 在全界面风格统一环节, 能主动排查 “像素级偏差” (如图标圆角半径差异 1px、字体间距偏差 2px), 通过反复对比、微调, 确保界面视觉精度, 形成 “不忽视小细节、不降低设计标准” 的职业态度。</p>	
教学重难点	<p>重点</p> <p>风格统一性: 功能界面的色彩需沿用前期主色 #FFE66D、辅助色 #FF9F1C; 字体需统一为 “标题 24px 方正少儿简体、正文 16px 微软雅黑”; 图标需保持 “48px 边长、2px 圆角、扁平化 + 轻微渐变” 的 Q 版风格, 与主界面、登录界面视觉一致。</p> <p>难点</p> <p>功能界面设计中 “模块划分与风格统一的平衡”: 学生易出现 “为追求模块清晰, 使用生硬的直线分隔, 破坏 Q 版卡通风格” 或 “为强化风格, 添加过多装饰元素, 导致模块混乱” 的问题, 难以在 “功能清晰” 与 “风格统一” 间找到平衡点。</p>	
教学方法	<ol style="list-style-type: none"> 1. 讲述式教学。 2. 示例分析。 3. 学生自主设计和互评讨论 	
教学用具	PPT、ps	
教学设计	课前任务→考勤→问题导入→传授新知→强化训练→课堂小结→作业布置 (供参考)	
教学过程	主要教学内容及步骤	设计意图

		(如何实现教学目标,尤其是必须明确课程思政设计)
课前任务	<ul style="list-style-type: none"> ■ 【教师】布置课前任务,和学生负责人取得联系,让其提醒同学通过学习通 APP 或其他学习软件,完成课前任务 ■ 通过学习通学习了解界面排版四大原则 ■ 【学生】完成课前任务 	
考勤	<ul style="list-style-type: none"> ■ 【教师】使用学习通进行签到,清点上课人数,记录好考勤 ■ 【学生】班干部报请假人员及原因 	
导入新课	<ul style="list-style-type: none"> ■ 导入新课 <p>成果回顾 + 问题驱动导入:展示学生在上一模块完成的《快乐冒险》主界面、登录界面设计成果,肯定优秀设计的同时,提出问题:“如果现在要设计这款游戏的设置界面和帮助界面,如何确保新界面和已有界面风格一样?设置界面该放哪些功能?帮助界面怎样让小朋友看懂?”,结合学生对“后续界面设计”的好奇,引出本模块“功能界面完善、细节优化、全界面风格统一”的核心内容,明确实战目标。</p> <p>行业需求关联:介绍游戏 UI 设计师岗位的“全流程设计职责”——不仅要设计核心界面,还需完成功能界面设计并确保全界面风格统一,这是“项目上线前的关键环节”,强调本模块学习直接对接岗位核心能力,激发学生学习动力。</p>	
讲授新知	<p>(二) 功能界面完善:设置界面与帮助界面设计</p> <p>理论讲解 + 案例示范</p> <p>功能界面模块设计规范:</p> <p>以设置界面为例,讲解“模块划分逻辑”:按“用户操作频率”划分,将“音效调节、画质设置”等高频操作放在界面上半部分(视觉焦点区),“账号安全、关于游戏”等低频操作放在下半部分;用“卡通分隔线(如波浪线、云朵连线)”替代生硬直线,确保符合 Q 版风格。</p> <p>以帮助界面为例,讲解“信息组织方法”:按“用户需求优先级”排列,将“开始游戏操作指南”放在最前,“常见问题”次之,“联系客服”放在最后;用“卡通图标 + 步骤图示”替代大段文字(如“点击‘开始游戏’按钮”配“手指点击按钮的卡通图”),适配儿童认知。</p> <p>风格统一设计技巧:</p> <p>色彩统一:演示用 PS “取色器”吸取主界面主色 #FFE66D,应用到设置界面“确定”按钮、帮助界面标题栏,确保色彩关联;</p> <p>字体统一:演示在 PS 中“字符样式”面板新建“标题样式(方正少儿简体 24px,颜色 #FF9F1C)”“正文样式(微软雅黑 16px,颜色 #333333)”,应用到所有功能界面,避免字体混乱;</p> <p>图标统一:演示将前期主界面“设置”图标(48px 边长、2px 圆角)作为模板,用 PS “复制图层样式”功能,将质感应用到帮助界面“客服”图标,确保图标风格一致。</p> <p>教师现场示范:以设置界面为例,在 30 分钟内完成“模块划分+风格</p>	<p>全局思维与团队协作意识培养:讲解游戏项目开发流程时,强调“UI 设计师需与策划、开发、测试团队协作,全界面风格统一直接影响后续开发效率(如开发无需反复适配不同风格的图标)”,结合“某项目因 UI 风格不统一,导致开发返工延误上线”的案例,引导学生理解“全局思维不仅是设计要求,更是对团队负责的职业素养”,培养“考虑后续环节、服务项目整体”的协作意识。</p> <p>用户关怀与设计伦理引导:分析“儿童游戏因帮助界面文</p>

元素应用→核心功能布局”的完整设计,边设计边讲解“如何平衡模块清晰与风格统一”,同时展示2版不同设计(优:模块清晰且风格统一;差:模块混乱或风格脱节),对比分析优缺点。

分组实操+针对性指导

任务要求:每组以《快乐冒险》项目为目标,合作完成设置界面、帮助界面设计,需满足:①模块完整(设置界面含3大模块,帮助界面含3类信息);②风格统一(色彩、字体、图标与主界面一致);③适配儿童用户(操作按钮尺寸 $\geq 50 \times 50\text{px}$,帮助界面图示占比 $\geq 60\%$)。

教师指导:重点解决两大问题——对“模块划分混乱”的小组,提供“模块布局参考线”(如用方框标注各模块位置);对“风格脱节”的小组,提供“风格元素库”(含Q版分隔线、装饰图标),帮助其调整设计方向;同时关注“儿童适配性”,对“按钮尺寸过小、文字过多”的设计及时提醒修改。

小组展示+互评优化

展示与点评:每组推选1个功能界面(设置或帮助)上台展示,讲解“模块设计思路”“风格统一方法”,其他小组从“模块完整性、风格统一性、儿童适配性”三个维度打分并提出建议(如“设置界面‘音效调节’旁可加卡通喇叭图标,更符合Q版风格”)。

优化修改:学生结合互评建议,对功能界面进行调整,确保模块清晰、风格统一,为后续细节优化奠定基础。

(三) 细节优化:色彩、装饰与图标统一

理论讲解+分步演示

色彩调整:

讲解“色彩体系优化方法”:用PS“信息面板”检查各界面色彩偏差(如设置界面按钮色与主界面按钮色的色值差),通过“色相/饱和度”“曲线”工具调整,确保主色#FFE66D、辅助色#FF9F1C、点缀色#FF6B6B在所有界面中的应用比例符合“60%:30%:10%”,同时检测色彩对比度(核心按钮 $\geq 4.5:1$),确保儿童能清晰识别。

演示“设置界面色彩优化”:将界面背景色从#F5F5F5调整为#FFF8E1(更贴近主界面暖色调),将“取消”按钮色从#999999调整为#FF6B6B(符合点缀色规范),提升界面整体协调度。

装饰元素添加:

讲解“装饰元素适配原则”:装饰需与功能关联(如帮助界面“步骤1”旁添加卡通数字“1”装饰,设置界面“音效调节”旁添加卡通喇叭装饰);装饰强度需弱于功能元素(透明度设为60%-80%,避免遮挡);数量需控制(单个界面装饰元素不超过5个,避免杂乱)。

演示“帮助界面装饰添加”:在“操作指南”标题旁添加卡通问号装饰(尺寸24px,颜色#FF9F1C,透明度70%),在步骤图示旁添加虚线边框(2px,颜色#FFE66D),既强化风格又不影响信息阅读。

图标风格统一:

讲解“图标统一优化步骤”:第一步,用PS“标尺工具”测量所有图标尺寸(确保统一为48px边长);第二步,用“圆角矩形工具”修正图标圆角(统一为2px);第三步,用“复制图层样式”功能,将主界面图标的“渐变叠加”(从#FFE66D到#FFD966)应用到功能

字过多、无图示,导致儿童无法理解操作”的反面案例,组织学生讨论“如何为6-12岁儿童设计更友好的帮助界面”,引导学生树立“设计不是自我表达,而是为用户解决问题”的伦理观,培养“主动换位思考、关注用户真实需求”的职业态度,避免“炫技式设计”。

工匠精神与职业责任强化:展示游戏UI行业优秀设计师的“细节优化手稿”

(如某设计师为统一图标圆角,反复调整10余次,记录每次调整的参数与效果),讲解“1px的图标偏差可能影响玩家对游戏品质的感知”,要求学生在细节优化中“用放大镜检查像素级偏差”,引导学生理解“工匠精神在UI设计中的体现就是对每一个细节的较真”,强化“对设计成果负责、对玩家体验负责”的职业责任。

	<p>界面图标,确保质感统一。</p> <p>演示“设置界面图标优化”:将“账号安全”图标从“50px 边长、3px 圆角”调整为“48px 边长、2px 圆角”,添加统一渐变样式,使其与主界面图标视觉一致。</p> <p>个人实操+难点突破</p> <p>任务拆解:将细节优化分为“色彩调整→装饰元素添加→图标统一”三个阶段,学生按阶段完成,每阶段结束后教师收集共性问题(如“色彩调整后对比度不达标”“图标渐变样式复制后效果异常”),集中讲解解决方法(如“对比度不足可增加色彩饱和度”“渐变样式复制前需清除图标原有样式”)。</p> <p>个性化指导:针对“装饰元素与功能脱节”的学生,引导其“先明确功能核心,再设计关联装饰”(如“画质调节”功能,装饰可设计为“卡通显示器图标”);针对“图标统一效率低”的学生,演示PS“动作”功能(录制“图标尺寸调整→圆角修正→渐变添加”动作,一键应用到所有图标),提升优化效率。</p> <p>细节验收+优化确认</p> <p>验收标准:①色彩:所有界面主色、辅助色、点缀色应用比例符合规范,核心元素对比度达标;②装饰:装饰元素与功能关联,无遮挡,数量适中;③图标:尺寸、圆角、质感完全统一,无视觉偏差。</p> <p>确认优化:教师逐份检查学生优化成果,对未达标的(如“图标圆角仍有1px偏差”),指导学生用“放大工具(100%视图)”精准调整,确保细节优化到位。</p> <p>(四)实战:完成功能界面设计与全界面风格统一</p> <p>任务要求(完整):①最终功能界面设计需满足“模块无遗漏、细节无偏差(色彩对比度$\geq 4.5:1$、图标圆角统一2px)、风格与前期界面完全匹配”,PSD文件需按“界面名称-图层类型”分层(如“设置界面-背景层”“设置界面-按钮层”),无冗余图层;②全界面风格统一需完成“差异点排查表”(含排查项、差异描述、修正方法),如发现“登录界面标题字体为22px,主界面为24px”,需统一调整为24px方正少儿简体,最终形成包含“4个界面PSD文件+PNG预览图(含正常态/交互态)+差异点排查表”的《快乐冒险》全界面设计成果包。</p> <p>实战指导:教师巡回检查学生成果包,重点关注“隐性差异点排查”(如字体间距、图标光影强度)与“成果规范性”(文件命名、分层逻辑),对“遗漏差异点”的学生,提供“风格统一检查清单”(含10项必查要素:色彩、字体、图标尺寸等);对“文件不规范”的学生,演示“标准化成果包整理方法”,确保最终交付成果符合行业标准。</p>	
项目小结	<ul style="list-style-type: none"> ■ 【教师】简要总结本项目的要点 ■ 选取3份优秀成果包上台展示,讲解“差异点排查思路”“风格统一技巧”,教师总结全流程实战的核心收获——从“单一界面设计”到“全界面风格统一”,关键在于“全局思维+细节把控+规范输出”,为后续项目实战奠定基础。 	
课程任务	<ul style="list-style-type: none"> ■ 【教师】布置课后作业 ■ 成果包优化与设计说明补充 ■ 任务要求:基于课堂实战成果,完成两项优化:①修正成果包中未 	

	<p>完善的差异点（如未统一的字体间距、图标光影），确保 4 个界面风格 100% 一致；②为每个界面补充 300 字设计说明，重点阐述“模块设计依据（如设置界面高频功能放视觉焦点区）”“细节优化思路（如帮助界面用图示替代文字的原因）”“风格统一方法（如如何通过色彩、字体贯穿全界面）”。</p> <p>■ 交付要求：提交“优化后全界面成果包（含 PSD+PNG+ 差异点排查表）+Word 版设计说明（按界面分类撰写）”，文件压缩包命名为“姓名 - 《快乐冒险》全界面成果包”，确保交付完整、规范。</p>	
教学反思	<p>70% 的学生能独立完成功能界面设计与细节优化，输出的全界面成果包风格统一，但“隐性差异点排查能力”与“高效调整能力”仍有不足：约 40% 的学生在全界面排查中遗漏“字体间距偏差 2px”“图标光影强度不一致”等隐性问题；25% 的学生未使用 PS“动作”功能批量调整图标，导致调整耗时过长（超过 1 小时）。此外，仅 65% 的学生能在拓展作业中实现“新增界面与既有界面的风格无缝整合”，反映出“系统整合能力”需通过更多实战强化。</p> <p>通过课堂全局思维引导与细节要求，75% 的学生养成“设计前先对比前期界面”“用放大镜检查像素偏差”的习惯，作业中 90% 的成果包文件命名规范、分层清晰。但仍有 20% 的学生存在“设计说明敷衍”（未阐述用户适配思路）、“差异点排查不主动”（依赖教师提醒才修正）的问题，说明“用户意识”与“精益求精”的职业素养尚未完全内化为行为习惯，需通过长期任务驱动强化。</p>	

课题 16: 项目交付与复盘 (2 课时)

课 题	项目交付与复盘	
课 时	2 课时 注: 可以是 1 节课, 1 次课 (4 节课) 为单位	总 2 课时
教学目标	<p>(一) 知识目标</p> <p>掌握设计文件规范化核心要求: 明确图层整理 (按“界面 - 元素类型”分层)、命名规则 (如“主界面 - 开始按钮 - 正常态”) 及切图 (分辨率、格式)、标注 (尺寸、色值) 的行业标准。</p> <p>理解设计说明文档核心结构: 知晓需包含设计思路、风格定位、字体与版式逻辑三大核心内容。</p> <p>明确项目答辩流程与要点: 掌握成果展示逻辑、点评回应方法及问题总结方向。</p> <p>(二) 能力目标</p> <p>能规范处理设计文件: 完成图层整理命名、输出符合标准的切图与标注 (误差$\leq 1\text{px}$)。</p> <p>能撰写简洁完整的设计说明文档 (每界面 200-300 字), 清晰阐述核心设计逻辑。</p> <p>能独立完成项目答辩: 流畅展示成果, 准确回应点评, 总结 3-5 个核心问题与改进方向。</p> <p>(三) 素养目标</p> <p>养成“规范交付”的职业习惯, 契合游戏行业团队协作需求。</p> <p>提升“复盘反思”能力, 通过答辩点评发现不足, 培养持续改进的职业态度。</p>	
教学重难点	<p>重点</p> <p>设计文件规范化实操: 图层管理: 按“背景层→元素层→字体层→装饰层”分类整理, 删除冗余图层, 确保 PSD 文件整洁。</p> <p>切图与标注: 切图分辨率 72dpi (适配移动端)、格式为 PNG (透明背景); 标注需明确元素尺寸 (如按钮 $80\times 80\text{px}$)、色值 (如 #FFE66D) 及交互状态 (正常 /hover)。</p> <p>难点</p> <p>设计文件标注的“精准性与完整性”: 易遗漏交互状态标注 (如按钮 hover 态尺寸) 或色值标注误差超范围, 影响开发对接。</p> <p>设计说明文档的“逻辑性与简洁性”: 易出现“内容冗余” (堆砌细节) 或“逻辑混乱” (未关联用户需求), 难以清晰传递设计思路。</p>	
教学方法	<ol style="list-style-type: none"> 1. 讲述式教学。 2. 示例分析。 3. 学生自主设计和互评讨论 	
教学用具	PPT、ps	
教学设计	课前任务→考勤→问题导入→传授新知→强化训练→课堂小结→作业布置 (供参考)	
教学过程	主要教学内容及步骤	设计意图 (如何实现教学目标, 尤其是必须明确课程思政设计)
课前任务	<p>■ 【教师】布置课前任务, 和学生负责人取得联系, 让其提醒同学通过学习通 APP 或其他学习软件, 完成课前任务</p> <p>■ 通过学习通学习了解界面排版四大原则</p> <p>■ 【学生】完成课前任务</p>	

考 勤	<ul style="list-style-type: none"> ■ 【教师】使用学习通进行签到,清点上课人数,记录好考勤 ■ 【学生】班干部报请假人员及原因 	
导入新课	<ul style="list-style-type: none"> ■ 导入新课 <p>案例对比导入:展示两份《快乐冒险》项目交付文件——案例 A (图层混乱、无标注、说明文档简略):开发反馈“无法使用,需重新整理”;案例 B (图层规范、标注完整、说明清晰):开发顺利对接,1 周内完成界面开发。提问:“两份文件的差异为何导致不同结果?项目交付与复盘的核心价值是什么?”,引发学生思考,明确本模块学习意义。</p> <p>目标明确:介绍模块核心内容(文件规范化、说明文档、答辩),结合游戏 UI 设计师岗位“项目交付是核心工作环节,复盘是能力提升关键”的需求,明确学习目标——能按行业标准完成项目交付,通过复盘发现不足。</p>	
讲授新知	<p>(二)设计文件规范化</p> <p>理论讲解 + 实操演示</p> <p>讲解核心规范:图层整理按“界面名称 - 元素类型 - 状态”命名(如“登录界面 - 输入框 - 激活态”);切图输出需适配主流手机尺寸(1080 × 1920px),格式为 PNG-24;标注用 PS“切片工具 + 注释工具”,标注元素尺寸、色值及交互状态。</p> <p>教师演示:以《快乐冒险》主界面为例,现场完成图层整理(删除冗余图层、建立图层组)、切图输出(核心按钮切图)、标注(按钮尺寸 80 × 80px,色值 #FFE66D),边操作边强调“精准性”(标注误差 ≤ 1px)。</p> <p>学生实操 + 教师巡导</p> <p>任务要求:学生以《快乐冒险》任一界面(如登录界面)为对象,完成图层整理命名、切图输出(3 个核心元素)、标注(尺寸 + 色值),提交“规范后 PSD 文件 + 切图 + 标注图”。</p> <p>指导重点:针对“图层命名混乱”的学生,提供命名模板;针对“标注遗漏”的学生,发放“标注检查清单”(含尺寸、色值、状态),确保规范达标。</p> <p>成果抽查 + 点评修正</p> <p>抽查 5 份作业,重点检查“图层分类是否清晰”“标注是否完整精准”,点评优点与不足(如“切图分辨率正确,但未标注 hover 态尺寸”),学生根据点评修正文件。</p> <p>(三)撰写设计说明文档</p> <p>模板讲解 + 案例示范</p> <p>提供文档模板:包含“界面名称、设计思路(用户需求关联)、风格定位(与项目调性匹配)、字体与版式逻辑(如网格对齐)”四部分,每部分标注字数要求(如设计思路 80-100 字)。</p> <p>案例示范:展示《快乐冒险》主界面设计说明(“界面名称:主界面;设计思路:针对 6-12 岁儿童,核心‘开始游戏’按钮放中下拇指区,减少操作难度;风格定位:用马卡龙色 + 圆润线条,契合 Q 版卡通;字体与版式:标题 24px 方正少儿简体,按 8px 网格对齐,确保整洁”),讲解“简洁性与逻辑性”要点。</p>	<p>职业规范与责任意识培养:通过“某项目因图层混乱导致开发返工”案例,强调设计文件规范化对团队效率的影响,引导学生树立“规范交付是职业责任”的认知,避免因个人操作不规范影响项目进度。</p> <p>反思精神与成长思维塑造:在项目答辩环节,鼓励学生正视点评中的问题,讲解“游戏行业迭代开发”逻辑(优秀设计需经多轮反思改进),引导学生将“问题”视为成长机会,培养“持续优化、永不满足”的职业素养。</p> <p>沟通表达与团队协作引导:模拟企业项目答辩场景(邀请专业教师 / 行业设计师担任评委),强调答辩不仅是成果展示,更是“向团队传递设计价值”的沟通过程,培养学生清</p>

	<p>学生撰写 + 小组互评</p> <p>任务要求：学生为《快乐冒险》2 个界面（如主界面、设置界面）撰写设计说明，每界面 200-300 字，确保核心内容完整。</p> <p>小组互评：每组 4 人，按“内容完整性、逻辑清晰度、简洁性”评分，提出修改建议（如“需补充字体选择与儿童用户的关联”），学生结合建议优化文档。</p> <p>（四）项目答辩</p> <p>流程讲解 + 模拟演练</p> <p>讲解答辩流程：5 分钟成果展示（PPT 包含设计流程、核心界面、规范文件）→3 分钟评委点评→2 分钟回应与问题总结。</p> <p>模拟演练：教师扮演评委，选取 1 名学生进行模拟答辩，演示“如何流畅展示”（重点突出规范成果与设计亮点）、“如何回应点评”（如“感谢建议，关于图标风格不统一问题，后续会统一圆角参数”）、“如何总结问题”（如“3 个核心问题：标注遗漏 hover 态、说明文档逻辑弱、答辩时间把控差”）。</p> <p>正式答辩 + 复盘总结</p> <p>答辩安排：学生按抽签顺序答辩，评委由专业教师与行业设计师组成，重点评估“成果规范性”“文档清晰度”“反思深度”。</p> <p>复盘总结：答辩结束后，学生填写《项目复盘表》，总结 3-5 个核心问题（如“切图格式错误”“答辩超时”）及改进方向（如“下次提前用 PS 检查切图格式，提前演练控制时间”），教师对整体答辩情况点评，强调“复盘是能力提升的关键”。</p>	<p>晰、专业的表达能力，为未来职场协作奠定基础。</p>
项目小结	<ul style="list-style-type: none"> ■ 【教师】简要总结本项目的要点 ■ 梳理核心内容：回顾设计文件规范化（图层、切图、标注）、说明文档（核心结构）、答辩（流程与反思）的核心要点，形成“项目交付与复盘”知识框架。 ■ 强调职业价值：再次关联游戏行业需求，说明规范交付与复盘反思对职业发展的意义，鼓励学生将所学应用到后续项目中。 	
课程任务	<ul style="list-style-type: none"> ■ 【教师】布置课后作业 ■ 完善《快乐冒险》全项目交付文件（所有界面的规范 PSD、切图、标注）与设计说明文档（每界面 200-300 字），提交完整交付包（压缩包命名“姓名 - 《快乐冒险》交付包”）。 	
教学反思	<p>案例对比导入直观，学生快速理解交付价值；模拟答辩有效降低学生紧张感，正式答辩通过率提升至 90%。</p> <p>不足：设计文件标注教学中，未充分演示“多设备切图适配”；答辩反思环节，对“如何深化问题分析”指导不足，导致部分学生反思浅。</p>	