

附件：

学习任务“单色矢量图标志设计与流程”学生工作页

## “律野音乐节”标志的初步设计

工  
作  
页

## 一、学习目标

### （一）课前

1. 能叙述标志构成的要素。
2. 能记录标志设计的流程。
3. 能在网上查找、下载“律野音乐节”标志设计相关素材参考。

### （二）课中

1. 能在老师的指导下确定构思方向及标志展现的要素，并能绘制标志手稿。
2. 能通过团队分工合作，在电脑上制作“律野音乐节”标志。
3. 主动参与小组计划的讨论、制定和实施，团队协作、沟通流畅。

### （三）课后

1. 能根据企业的建议完善自己的作品，并给标志确定标准色。

## 二、建议学时：2 学时

## 三、工作任务描述

XX 公司准备开展大型音乐节活动，特向专业广告公司征集音乐节标志，要求：

1. 围绕“律野音乐节”为主题；
2. 符合“律野音乐节”的特性与文化特色；
3. 图形使用恰当，外形简洁，创意新颖，寓意深刻；
4. 有视觉冲击力，便于识别，能够充分反映“律野音乐节”特点；
5. 具有艺术美感，适合在公共场合使用；
6. 定稿团队可以作为协助本公司完成本次标志设计的团队。

魔方工作室、创 E 广告策划公司、星辰文化传媒公司、星途工作室等 4 家公司接到任务后，课前在学习工作页问题的引导下，在蓝墨云班课堂观看微视频，获取完成任务需要的基本知识和技能；课中在学习工作页引导及教师的指导下，小组分工、讨论，合作绘制草图，完成“律野音乐节”标志的初步设计。

## 四、学习流程及活动

### （一）获取资讯

#### 1. 标志的构思方向

- （1）以对象为特征的创意设计
- （2）以对象名称字首为主的创意设计
- （3）用对象的全名组合创意
- （4）形象化创意设计
- （5）联想创意
- （6）从经营的内容上思考创意
- （7）从企业精神、文化理念上创意设计
- （8）从历史、典故和地域性特征上创意设计
- （9）社会特性的图形创意

#### 2. 标志的创意思维方法

在进行标志设计创意时，应在全面了解和掌握标志创意思维方法的基础，不断进行完善和发展。

（1）联想思维：即借助想象把相似的、相连的、相对的、相关的或者某一点上有相通之处的事物、选取其沟通点加以联结，就是联想法。

（2）逆向思维：在标志图形设计中，打破原有的顺向思维的固定模式，反其道而行之，是逆向思维

（3）发散思维：在设计标志图形时，设计者要在综合设计主题、内容、营光彩等各方面因素的基础之上，向外发散，吸收其他各种因素，如民族风俗、艺术形式、文化传统等。

（4）错视思维：错视思维就是人们已经习惯了的视觉形象中有意识地将局部进行错视处理，使人们产生错觉的视知觉。

（5）比较思维：指在进行标志设计时，应了解各地市场，对市场上同类企业进行分析比较，同时，对标志本身也要进行比较。

（6）借鉴思维：标志设计不是凭空想象，而是在一定模式、表现手法等各种因素基础之上进行的思维活动。他山之石，可以攻玉，在设计中，必须强调借鉴与创新的结合，使标志图形具有鲜明的个性

特征。

(7) 跳跃思维：在标志设计中，思维可以不顺从既定思路，而是从一个思维基点跳跃到另外一个基点。

(8) 动感思维：

### 3. 标志设计的流程。

(1) 创意构思

(2) 绘制手稿

(3) 标志制作

## (二) 制定计划

### 1. 接受任务

任务名称：“律野音乐节”标志的初步设计

实训地点：计算机广告专业一体化实训中心

情境描述：魔方工作室、创E广告策划公司、星辰文化传媒公司、星途工作室等4家公司在接受XX公司征集“律野音乐节”标志的任务后，按照标志设计的流程，进行“律野音乐节”标志的设计与制作。

### 2. 任务分工

各公司根据任务要求进行分工合作

任务分工表

公司名称	总监姓名		
成员	任务实施过程	备注	
	创意构思		
	素材提炼		
	绘制草图		
	标志绘制		五中
	编写设计说明		
	成果展示		

### （三）决策实施，检查控制

1. 讨论并确定构思
2. 根据构思开始进行手绘
3. 讨论、修改、完善手稿
4. 根据手稿，利用软件进行绘制
5. 编写设计说明

教师巡回观察、指导、记录、评价，对任务实施过程进行检查控制。

## 五、成果展示，总结评价

### （一）成果展示

1. 与企业视频直播
2. 各组向企业展示初稿
3. 讲解设计说明
4. 企业对作品的点评并作出评价

### （二）多元化评价

本任务采用学生自评、小组互评、教师的任务实施过程评价、企业的专业能力评价相结合的多元评价方式，分别对学生个人、学生团队进行评价。最终评选出优秀个人、最佳团队、最佳设计等奖项。

1. 学生自评、互评表：学生对自己本次课的实践环节进行评价。各团队的组长分别对组员完成任务的情况进行评价，个人得分为自评分及组长评分的平均值（课中部分，学生在电脑上填写）。

学生自评、互评表								
公司名称:				姓名:				
序号	内容	评价标准	配分	自我评价得分	组员互评得分			组长评价得分
					姓名:	姓名:	姓名:	
1	创意构思	构思能准确表达主题	25					
2	素材提炼	参考素材具有明显的音乐元素	15					
3	绘制草图	能准确的表达出本组的构思	20					
4	标志绘制	能熟练运用软件根据草图绘制标志	25					
5	编写设计说明	撰写内容逻辑清晰、简洁明了,符合设计构思	10					
6	成果展示	仪态大方,语言表达流畅	5					
7	配分合计		100					
8	综合得分(平均分)		100					

学生个人评价汇总表:用于汇总学生个人的成绩,最终评出每个组的优秀个人(课中部分,学生在电脑上填写)。

学生个人评价汇总表				
公司名称	序号	姓名	综合得分	备注

2. 由企业代表在作品比稿时,学生的作品进行点评及评价,获得专业能力评价最高分的团队荣获“最佳设计奖”。

专业能力评价表(企业)

公司名称	评价标准				
	标志整体构图完整	设计元素运用合理	体现律野音乐节的精神	标志识别性高,便于运用	展示成果逻辑清晰语言流畅
	20	20	30	20	10
魔方工作室					
创E广告策划公司					
星辰文化传媒公司					
星途工作室					

3. 任务实施过程评价表（教师）：教师分别对每个团队进行课前、课中任务实施情况评价（课中部分，教师在巡查指导时填写）。

任务实施过程评价表（教师）

组别	课前				课中				小组团队合作意识好	小组综合得分	备注
	观看视频（微课、企业任务）	完整写出设计流程	查找相关素材并上传	出勤、仪容仪表、安全意识	分析任务书，明确小组分工	讨论设计构思，确定设计方向	提炼素材，绘制草图	运用设计软件制作标志			
	10	10	10	5	10	15	15	15			
魔方工作室											
创E广告策划公司											
星辰文化传媒公司											
星途工作室											

任课教师：

年 月 日

4. 学生团队综合评分=教师评价得分×70%+企业评价得分×30%，分数最高的评为本次课“最佳团队”。

学生团队综合评价表				
组别	教师评价得分（70%）	企业评价得分（30%）	综合得分	备注
魔方工作室				
创E广告策划公司				
星辰文化传媒公司				
星途工作室				

## 六、拓展延伸

1. 按照 6S 要求整理实训室
2. 利用多方评价与建议完善自己设计，上传至微信小程序 H5
3. 确定标志标准色