

Graphic Design

视觉传达设计专业

平面设计课程组



[◇] 厦门大学嘉庚学院
设计与创意学院

专业入门指导手册

让信息被理解

让品牌被记住

让文化被看见

让创意在智能时代持续生长

智能时代，平面设计在设计什么？

在信息快速增长、媒介持续变化和人工智能广泛应用的环境中，平面设计的任务已不只是制作视觉作品，而是理解内容、组织信息、建立识别、塑造传播，并在人的判断与技术能力之间形成有效协同。

01 视觉语言与审美判断

运用文字、图形、色彩、图像与版式建立具有识别度的视觉形式。

02 信息组织与智能转化

面对复杂文本、图像和数据，分析信息关系，建立清晰的层级、结构和阅读路径。

03 品牌系统与多媒介传播

从单一标志、海报或包装，进一步建立覆盖印刷、屏幕、社交媒体、动态内容与空间场景的品牌视觉系统。

04 文化创新与社会表达

通过实地调研、文献研究与社会观察理解文化内容，将地方文化、传统资源和社会议题转化为当代视觉表达。

05 人机协同与设计责任

理解人工智能的能力与边界，学习提出问题、组织提示、比较结果、修改方案和记录过程，同时关注原创性、版权、真实性、数据安全与算法偏见。

共同基础

视觉审美 | 设计思维 | 人工智能素养 | 数字工具 | 文化理解 | 社会责任

四年，如何成长为智能时代的设计者？

一年级

观察 | 造型 | 构成
字体 | 图形 | 判断

建立视觉基础，形成判断意识

学习点、线、面、色彩、字体、图形和版式的基本规律，建立手绘、摄影与数字表达基础，理解设计历史与视觉文化。

初步认识人工智能生成工具，比较人工创作与生成图像的差异，训练对真实性、同质化和视觉质量的判断。

二年级

品牌 | 包装 | 信息
文化 | 传播 | 系统

构建视觉系统，解决真实问题

进入品牌、书籍、包装、信息设计和文化传播等系统性项目，面对真实对象、真实内容与真实传播需求。

利用人工智能辅助用户洞察、资料分析、方向验证和多场景延展，同时保持品牌视觉的一致性与文化表达的准确性。

二年级

编排 | 图像 | 叙事
创意 | 动态 | 生成

形成表达方法，开展协同实验

围绕具体主题学习文字与图像编排、插画、摄影、视觉叙事、创意思维和动态表达。

尝试利用人工智能辅助概念联想、视觉实验和方案迭代，并通过筛选、重构和再设计形成完整作品。

四年级

研究 | 策略 | 整合
伦理 | 创新 | 作品集

开展独立研究，形成个人方法

围绕毕业设计开展问题界定、资料研究、用户调研、设计策略与综合实践，自主判断是否以及如何使用人工智能。

完整记录人机协同过程，说明人工参与与AI参与的范围，并反思版权、真实性和社会影响。

面向未来，你将带走什么？

四年的学习，最终不仅是一张毕业证书或若干门课程成绩，更是一套能够体现个人能力、设计判断、社会责任与发展方向的作品和方法。

你将形成的核心能力

视觉表达能力

运用字体、图形、图像、色彩与版式进行专业表达。

信息组织能力

将复杂内容与数据转化为具有层级、逻辑和可读性的视觉信息。

人机协同能力

合理选择人工智能工具，组织提示、比较结果、优化过程并完成再设计。

伦理与社会责任

理解版权、真实性、数据、偏见和文化误用等问题，对设计结果负责。

设计研究能力

通过调研、分析和资料整理理解对象，发现并界定问题。

系统设计能力

从单件作品扩展至品牌、信息与多媒介传播系统。

创意与判断能力

提出、比较和选择不同设计方向，不依赖单一生成结果。

持续学习能力

适应设计工具、传播媒介与社会需求的持续变化。

面向智能时代，我们希望你既能使用新的工具，也能保持独立判断、文化立场与设计责任。

代表性成果

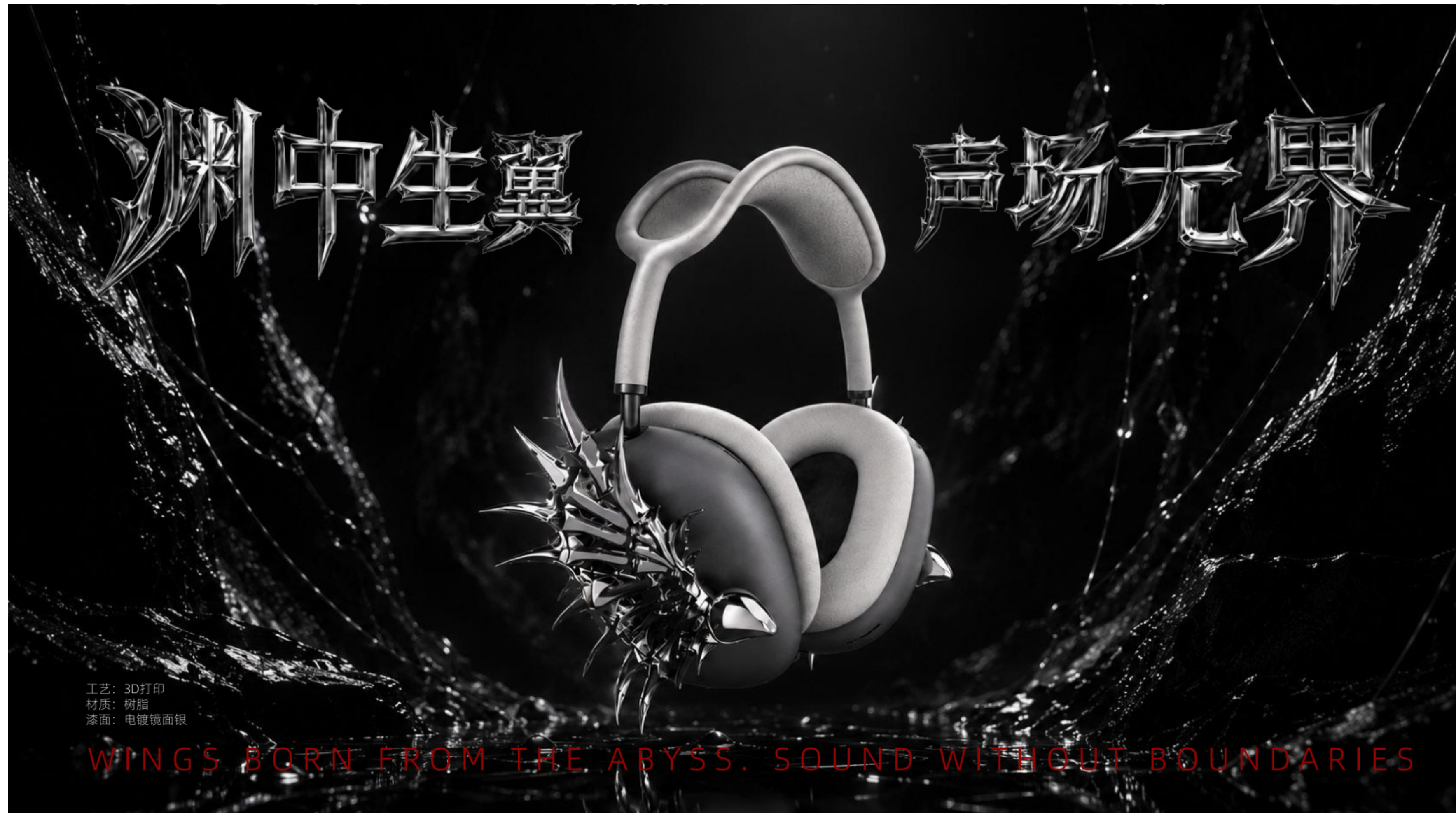
字体与版式实验 | 书籍与出版设计 | 品牌视觉系统 | 包装与文创设计 | 信息设计 | 文化传播项目 | 动态与跨媒介视觉 | 人机协同设计实验

品牌视觉系统

作品名：OBLIVION 寂渊

作品介绍：

OBLIVION意为“湮灭、被遗忘的境地”。代表一种褪去繁杂后的绝对纯粹，是世俗喧嚣之外的极致沉静。寂渊释义：“寂”指沉寂的清冷质感；“渊”象征深不可测、充满神秘感的深渊意境。两者结合，勾勒出一一种高级、冷硬且具有深度的暗黑调性。



代表性成果

字体与版式实验 | 书籍与出版设计 | 品牌视觉系统 | 包装与文创设计 | 信息设计 | 文化传播项目 | 动态与跨媒介视觉 | 人机协同设计实验

品牌视觉系统

作品名：“归” 中医正骨医馆品牌形象设计

作品介绍：

“归”可以表示回归或回复的含义。正骨通常与康复、健康有关。“归”在这里表示帮助人们回归到健康状态、或者回到身体的本源状态，以提高身体的健康和舒适感。

寻源是人们在探索事物本质和发展历程进行的一种研究方式。具体而言，寻源可以帮助我们了解特定事件、文化现象、物质或现象的起源，可以更好理解背后的原理。

归正于治，强调了一旦找到问题的根本原因，就需要采取适当的治疗或解决方案，以解决问题。这里的“归正”意味着回归到正确的路径或方法，以治疗或解决问题。



代表性成果

字体与版式实验 | 书籍与出版设计 | 品牌视觉系统 | 包装与文创设计 | 信息设计 | 文化传播项目 | 动态与跨媒介视觉 | 人机协同设计实验

品牌视觉系统

作品名：“泥灵诉” 淮阳泥泥狗包装设计

作品介绍：

设计以模块化先天八卦阵列重构泥泥狗包装逻辑，将八个独立单元对应乾、坤等八个卦象。赋予其陈列、收纳与文化传播的多重功能。泥泥狗和先天八卦二者共同指向伏羲文明对“生生不息”自然法则的崇拜，两着理念相通，且都是伏羲文化的产物;此次创作目的是结合先天八卦强化泥泥狗这一非遗产品的文化认同。



代表性成果

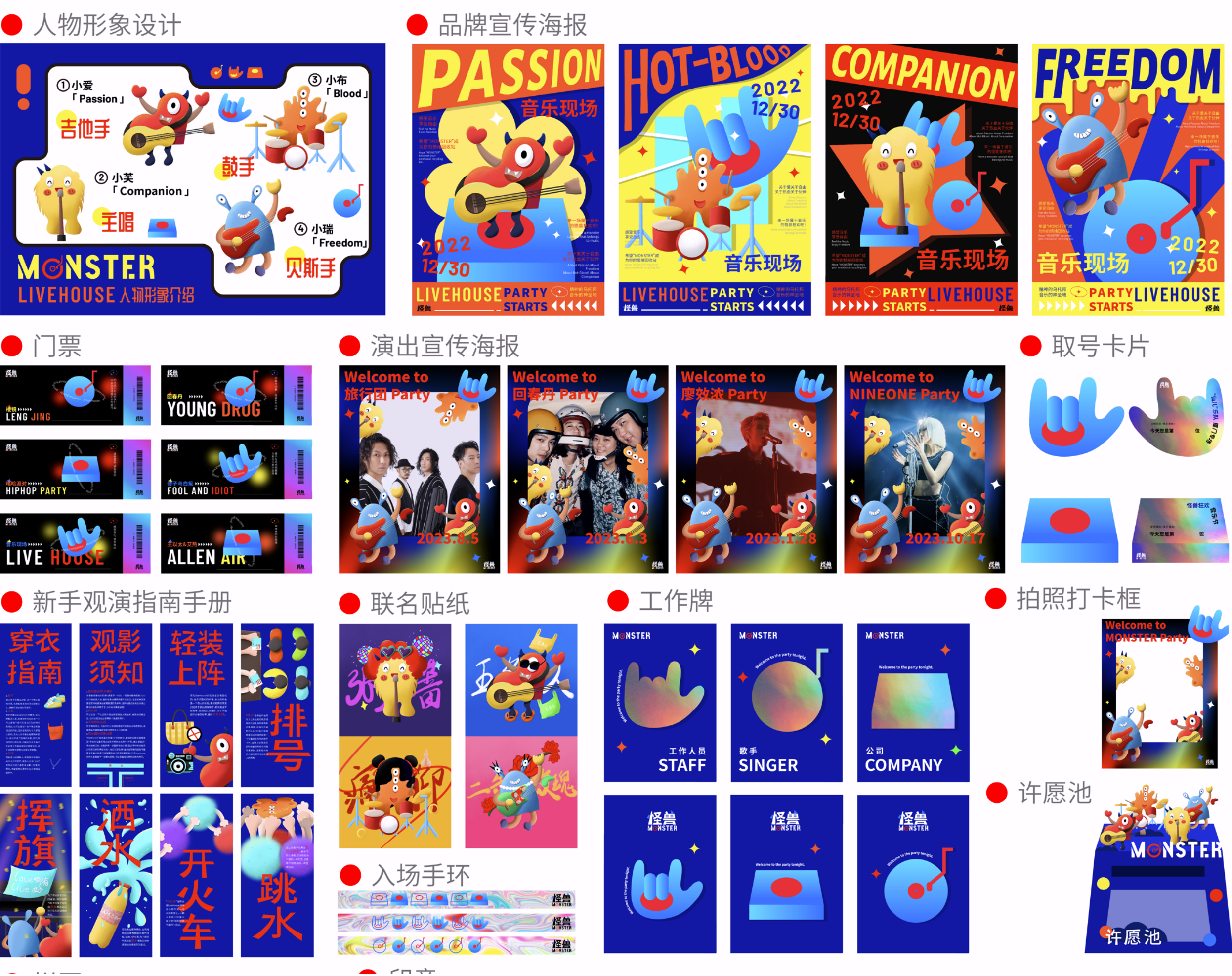
字体与版式实验 | 书籍与出版设计 | 品牌视觉系统 | 包装与文创设计 | 信息设计 | 文化传播项目 | 动态与跨媒介视觉 | 人机协同设计实验

品牌视觉系统

作品名：“MONSTER怪兽”现场音乐品牌形象设计

作品介绍：

“MONSTER怪兽”现场音乐品牌形象设计主要围绕现场音乐的一些创新玩法和加强人与人之间交流的媒介。品牌设计以现场音乐为特点创作了四个人物形象，将其组成一个乐队，用场景化为人们带来更直观的视觉感受。整体品牌物料的设计风格的主要特点是冷暖的撞色，并结合了辅助图形或人物形象，鲜艳的颜色可以给人更深刻的视觉印象，与音乐相关的辅助图形和人物形象的应用让整体设计主题更明确，以此加强品牌的记忆点。音乐是治愈压力的良药，“MONSTER怪兽”现场音乐品牌设计希望打造一个年轻人专属的音乐娱乐天地和压力释放地，解锁交往的新场地和新方式。



代表性成果

字体与版式实验 | 书籍与出版设计 | 品牌视觉系统 | 包装与文创设计 | 信息设计 | 文化传播项目 | 动态与跨媒介视觉 | 人机协同设计实验

文创产品设计

作品名：千纸鸢”民族元素文创产品设计

作品介绍：

作品名为“千纸鸢”，“千”在古文中喻指数量众多，象征五十六个民族；“纸鸢”为风筝最古老的称谓，其丰富多彩的纹样与紧密相连的特征，恰如其分地象征着五十六个民族百花齐放又团结一心的特点。在日益发展的文化环境中，将传统文化特色与现代流行的中式新风格相结合，打造出更受年轻人青睐的产品款式，如手办、贴纸、手机壳、包袋等，对传统文化进行跨领域的现代化改造。

