

# 广告游戏



[广告游戏 下载链接1](#)

著者:陈原川

出版者:中国建筑工业出版社

出版时间:2003-9-1

装帧:平装(无盘)

isbn:9787112058297

《广告游戏》内容包括：广告概述、色彩游戏、文字游戏、联系游戏、名字游戏等五大内容。

时下中国的设计教育进入了个空前发展的历史阶段它在给我们带来好运的同时也带来了许多困惑和忧虑。从教育观念的转变到教学体制的变革从大规模扩招到教育质量的下滑从教师水平的下降到学生素质的参差不齐这是我们必须面对的现实问题同时各院校又有各自不同的难题有的忙于新办专业的基本建设有的为急于缓解因扩招带来的重重压力还有的全力以赴为申报博士点硕士点东奔西跑但也有些院校将重心放在教学改革和稳定提高办学水平和办学质量上。勿须质疑教学改革是当前教育战线的主旋律可喊唱的不少实实在在推进的并不多好大喜功急于成名的浮躁学术风气渐渐盛行起来。教育工作百年树人欲速则不达需要时间来积累这样简单的道理如今也遭到怀疑有的学校连一届学生还没毕业就宣称自己的办学观念如何先进教学质量如何之好，他们将大量的精力部放到如

何包装和如何打造上。

去年初夏在北京百万庄一个咖啡馆里，老朋友李东禧先生以他职业编辑人的敏锐看到艺术设计教育所面临的问题和隐匿的机遇针对当前艺术设计教育改革和实践收编和出版一批来自教学改革第线的教学成果尤其是课程改革实践成果这对当前设计教育的改革和探索有着积极的现实意义。在李先生和中国建筑工业出版社有关领导的热心关照下经过一段时间的酝酿在江南大学设计学院牵头下由华东地区几所名校教师成立了丛书编委会第一批书目定为五本由来自三所不同院校教师编写。此间两次学术会议更加印证了我们推出该套丛书的现实意义，次是去年初秋在清华美院召开的全国高等艺术设计院校视觉传达课程改革研讨会会议的规模虽然不大活动也不张扬但与会者都感到它的现实意义所在对于教学第一线的教师来说最关心的不再是什么观念上的问题而是教学内容和方法的实质性改革。第二次也是去年秋在南京艺术学院召开的全国高等艺术院校学分制改革研讨会这次会上除了就如何推行学分制的改革进行了广泛交流外引起大家关注的是设计学院课程课题作品展，我们认为再先进的教学观念再合理的教学机制最后都必须在具体的教学内容和教学方法上得到体现。这也是我们打算出版这套丛书最基本的一个出发点同时本丛书着重体现以下三个特点1提倡教学观念的转变强调课程内容的新颖性和时代特征。2放弃目前的课程名称与结构形式打破传统教学过多强调概念和灌注式的教学注重课程的实验性和原创性激发学生主动学习的兴趣通过课程的过程来展开教学。3在注重原理性教学基础上拓宽视野融会贯通强调学生的理解力分析力和创造力。

作者介绍:

目录: 广告概述

第一周 色彩游戏(色彩联想)

- 1 “红色” 主题广告创意训练
- 2 “蓝色” 主题广告创意训练
- 3 “黑色” 主题广告创意训练

第二周 文字游戏 (字意空间)

- 1 “水” 为主题的广告创意训练
- 2 “绿” 为主题的广告创意训练
- 3 “气” 为主题的广告创意训练

第三周 联系游戏

- 1 “动物” 主题广告创意训练
- 2 “昆虫” 主题广告创意训练
- 3 “石头” 主题广告创意训练
- 4 “蔬菜” 主题广告创意训练

.....

第四周 名字游戏 (形象传播)

- 1 以学生自己名字作推广创意训练
- • • • • [\(收起\)](#)

[广告游戏\\_下载链接1](#)

标签

平面

设计

教参

广告

dgv

评论

-----  
[广告游戏\\_下载链接1](#)

书评

-----  
[广告游戏\\_下载链接1](#)