

目录

思想道德修养与法律基础课程教学大纲	3
中国近现代史纲要课程教学大纲	12
马克思主义基本原理概论课程教学大纲	23
毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论课程教学大纲	32
体育 I 课程教学大纲	44
体育 II 课程教学大纲	48
体育 III 课程教学大纲	52
体育 IV 课程教学大纲	55
大学英语 B (II) 课程教学大纲	58
大学计算机信息基础课程教学大纲	63
人文教育课程教学大纲	70
军事理论课程教学大纲	73
物理及实验课程教学大纲	77
有限数学课程教学大纲	85
设计素描课程教学大纲	91
色彩课程教学大纲	97
数字媒体概论课程教学大纲	101
数字媒体开发基础课程教学大纲	110
构成基础课程教学大纲	115
创意学课程教学大纲	120
剧本写作课程教学大纲	125
摄影基础课程教学大纲	131
平面设计基础课程教学大纲	137
导演基础课程教学大纲	143
Foundation of Directing Course outline	148
故事板创作课程教学大纲	155
新媒体传播课程教学大纲	163
视听语言课程教学大纲	170
Audio-visual language syllabus	176
摄像基础课程教学大纲	183
插画设计课程教学大纲	190
交互设计课程教学大纲	196
网站设计基础 (静态网站) 课程教学大纲	204
数字音频技术课程教学大纲	208
文化产业导论课程教学大纲	214
面向对象程序设计课程教学大纲	222
后期制作课程教学大纲	235
动态影像课程设计教学大纲	241
用户界面设计课程教学大纲	246
游戏引擎课程教学大纲	252
三维软件基础课程教学大纲	257
数字出版设计课程教学大纲	262

数字媒体创作课程教学大纲	267
音乐欣赏与创作课程教学大纲	273
影视特效课程教学大纲	278
美术写生课程教学大纲	283
艺术考察课程教学大纲	288
实习课程教学大纲	291
平面设计基础课程设计课程教学大纲	294
插画设计课程设计课程教学大纲	298
动态影像课程设计教学大纲	302
游戏引擎课程设计教学大纲	307
数字媒体创作课程教学大纲	314
毕业设计（论文）课程教学大纲	317

思想道德修养与法律基础课程教学大纲

（Political Theory and Basic Law Education）

一、课程概况

课程代码：1001001

学 分：3

学 时：48（其中：讲授学时 42， 实践学时 6）

先修课程：无

适用专业：所有本科专业

教 材：《思想道德修养与法律基础》，本书编写组主编，高等教育出版社，2018年9月出版

课程归口：马克思主义学院

课程的性质与任务：本课程是面向全体本科专业开设的通识必修课。

通过本课程的学习，培养学生了解中华民族的传统美德和社会主义核心价值观的基本内容，掌握以爱国主义为核心的民族精神和以改革创新为核心的时代精神实质，认识建设社会主义法治体系的基本内涵和重要意义，坚定科学的理想信念，树立正确的人生观和价值观，培养良好的思想道德素质和法律素质，加强自我修养，从而成为德智体美全面发展的社会主义事业的合格建设者和可靠接班人。

二、课程目标

目标 1：帮助大学生科学认识社会，培养良好的思想道德素质和法律素质，把个人人生理想融入国家和民族的事业中。

目标 2：帮助学生进一步提高分辨是非、善恶、美丑和加强自我修养的能力，帮助大学生树立崇高的理想信念，确立正确的人生观和价值观，熟悉职业规范、培养职业道德和良好的社会适应能力、人际沟通能力。

本课程支撑专业培养方案中毕业要求 7-1、毕业要求 8-1，对应关系如表所示。

毕业要求 指标点	课程目标							
	目标 1	目标 2						
毕业要求 7-1	√							
毕业要求 8-1		√						

三、课程内容及要求

(一) 绪论

1. 教学内容

- (1) 我们处在中国特色社会主义新时代
- (2) 时代新人要以民族复兴为己任

2. 基本要求

- (1) 了解中国发展的新方位，中国特色社会主义进入了新时代；
- (2) 理解中国特色社会主义进入新时代的实践价值和世界意义；
- (3) 掌握学习本课程的学习方法，增强学习的积极性和主动性，明确自己肩负的历史使命和时代责任。

3. 重点难点

- (1) 社会主义核心价值体系的科学内涵；
- (2) 中国特色社会主义进入新时代的实践价值。

(二) 人生的青春之问

1. 教学内容

- (1) 人生与人生观
- (2) 个人与社会的辩证关系
- (3) 正确的人生观
- (4) 创造有意义的人生

2. 基本要求

- (1) 了解人生观的基本内涵以及对人生的重要作用。
- (2) 理解树立为人民服务的人生观的重要意义。
- (3) 掌握处理各种关系的方法，立志在实践中创造有价值的人生，做到和谐发展。

3. 重点难点

- (1) 树立为人民服务的人生观；

- (1) 立志在实践中创造有价值的人生。

(三)坚定理想信念

1.教学内容

- (1) 理想信念的内涵及重要性
- (2) 崇高的理想信念
- (3) 在实现中国梦的实践中放飞青春梦想

2.基本要求

- (1) 了解理想信念、共同理想的含义和特征。
- (2) 理解理想信念对大学生成才的重要意义，树立马克思主义的崇高的理想信念。
- (3) 掌握把理想转化为现实，实现中国梦的基本条件。

3.重点难点

- (1) 人生价值在于人的创造性社会实践；
- (2) 正确认识和处理个人与他人、个人与社会的关系；
- (3) 走与社会实践相结合的道路。

(四)弘扬中国精神

1.教学内容

- (1) 中国精神是兴国强国之魂
- (2) 爱国主义及其时代要求
- (3) 让改革创新成为青春远航的动力

2.基本要求

- (1) 了解中国精神的科学内涵，实现中国梦必须弘扬中国精神。
- (2) 理解爱国主义的科学内涵和民族精神的优良传统，创新创造是中华民族的民族禀赋。
- (3) 掌握做忠诚的爱国者及改革创新实践者的途径。

3.重点难点

- (1) 继承和发扬中华民族的爱国主义优良传统；
- (2) 在经济全球化条件下发扬爱国主义精神。

(五)践行社会主义核心价值观

1.教学内容

- (1) 社会主义核心价值观的基本内容
- (2) 当代中国发展进步的精神指引
- (3) 社会主义核心价值观的历史底蕴
- (4) 社会主义核心价值观的现实基础
- (5) 社会主义核心价值观的道义力量
- (6) 做社会主义核心价值观的积极践行者

2.基本要求

- (1) 了解社会主义核心价值观的基本内容。
- (2) 理解社会主义核心价值观的历史底蕴、现实基础、道义力量。
- (3) 掌握积极努力做社会主义核心价值观的践行者，扣好人生的第一个扣子。

3.重点难点

- (1) 社会主义核心价值观的基本内容；
- (2) 积极努力做社会主义核心价值观的践行者。

(六) 明大德守公德严私德

1.教学内容

- (1) 道德及其变化发展
- (2) 吸收借鉴优秀道德成果
- (3) 社会主义道德的核心和原则
- (4) 社会公德
- (5) 职业道德
- (6) 家庭美德
- (7) 个人品德
- (8) 向上向善、知行合一

2.基本要求

- (1) 了解道德的历史演变、功能、作用和中华民族优良道德传统、革命道德。
- (2) 理解公共生活、职业生活、婚姻家庭生活中的道德与法律的内容；正确的择业观、职业观、恋爱观、婚姻观及公德意识的养成。
- (3) 掌握学习和掌握社会生活领域的道德规范和法律规范，自觉加强道德修养和法律修养，锤炼高尚品格。

3.重点难点

(1) 增强道德意识，自觉遵守公共生活、职业生活、婚姻家庭生活道德规范。

(七) 尊法学法守法用法

1.教学内容

- (1) 社会主义法律的特征和运行
- (2) 以宪法为核心的中国特色社会主义法律体系
- (3) 建设中国特色社会主义法治体系
- (4) 坚持走中国特色社会主义法治道路
- (5) 培养法治思维
- (6) 依法行使权利与履行义务

2.基本要求

(1) 了解法律的概念与历史发展，宪法规定的基本制度、实体法律部门和程序法律部门，社会主义法治思维方式与法律的至上地位，法律权利与义务以及二者的关系。

(2) 理解社会主义法治观念的主要内容、社会主义法治思维方式的基本含义和特征，我国宪法法律规定的权利和义务。

(3) 掌握中国特色社会主义法治体系，不断增强维护法律尊严的自觉性和责任感。树立法治理念，培养法治思维，维护法律权威，成为具有良好的法律素质的社会主义建设者和接班人，如何依法行使权利和履行义务。

3.重点难点

- (1) 我国社会主义法治观念的内涵和原则；
- (2) 社会主义法治思维方式的内容和培养途径。

教学内容与课程目标的对应关系及学时分配如表所示：

序号	教学内容	支撑的课程目标	支撑的毕业要求指标点	讲授学时	实践学时
1	绪论	目标 1、2	7-1	3	6
2	人生的青春之问	目标 1、2	7-1	6	
3	坚定理想信念	目标 1、2	7-1	3	
4	弘扬中国精神	目标 1、2	7-1	6	
5	践行社会主义核心价值观	目标 1、2	7-1、8-1	3	

6	明大德守公德严私德	目标 1、2	7-1、8-1	6	
7	尊法学法守法用法	目标 1、2	7-1、8-1	12	
8	复习考查	目标 1、2	7-1、8-1	3	
合计				42	6

四、课程实践

序号	实践项目名称	实践内容及要求	学时	对毕业要求的支撑	类型	备注
1	记录大学生生活，规划大学生涯	对大学生生活进行纪实观察，认真思考自己的大学该如何度过，撰写心得体会。	6	7-1、8-1	综合性	选做
2	聆听法治讲座，开展法治宣传	以个人或小组形式，参与聆听法制讲座、观摩法庭审判、开展法制宣传等法治活动，深刻领会社会主义法治理念，撰写心得体会。	6	7-1、8-1	综合性	选做

五、课程实施

（一）教学方法与教学手段

1. 采用多媒体教学手段，结合时事政治和案例分析，引导学生认真思考，在保证讲课进度的同时，注意学生的掌握程度和课堂气氛。
2. 采用启发式、讨论式、案例式、专题式教学，结合实际案例，让学生真正了解并掌握思想道德修养与法律基础的主要内容，从而具备相关知识和方法的实际应用能力。

（二）课程实施与保障

主要教学环节		质量要求
1	备课	（1）掌握本课程教学大纲内容，严格按照教学大纲要求进行本课程教学内容的组织； （2）熟悉教材各章节，借助相关专业书籍资料，并依据教学大纲编写授课计划，编写每次授课的教案。教案内容包括章节标题、教学目的、教法设计、课堂类型、时间分配、授课内容、课后作业、教学效果分析等方面； （3）结合课程特点，制作课件，运用多媒体教学手段讲授部分教学内容； （4）确定各章节课程内容的教学方法，构思授课思路、技巧和方法。
2	讲授	（1）要点准确，推理正确，条理清晰，重点突出，理论联系实际，熟练地解答和讲解例题。 （2）采用多种教学方式（如启发式教学、案例分析教学、讨论式教学、多媒体示范教学等），注重培养学生的思想政治素质，提高学生发现、分

		析和解决问题的能力,以便让学生能体会和领略学科研究的思路和方法。 (3)运用多媒体教学手段、课堂讨论、辩论、演讲等多种形式开展教学,以培养学生分析问题和解决问题的能力,培养学生语言组织与表达的能力。 (4)表达方式尽量便于学生理解、接受,力求形象生动,使学生在掌握知识的过程中,保持较为浓厚的兴趣。
3	作业布置与批改	(1)学生完成作业必须达到以下基本要求: a 按时按量完成作业,不缺交,不抄袭; b 作业本规范,书写清晰。 c 作业要结构完整、层次分明、逻辑严密,符合学科语言表达规范。 (2)教师批改或讲评作业要求如下: a 学生的作业要全批全改,并按时批改、讲评学生每次交来的作业; b 教师批改或讲评作业要认真、细致,每次批改或讲评作业后,按百分制评定成绩,并写明日期; c 期末按每个学生作业的平均成绩,作为本课程总评成绩中平时成绩的重要组成部分。
4	课外答疑	建议任课教师安排时间进行课外答疑与辅导工作。
5	成绩考核	本课程考核的方式为闭卷考试,采取教考分离方式。总评成绩的评定见课程评分方案。有下列情况之一者,总评成绩为不及格: (1)缺交作业次数达1/3及以上者; (2)缺课次数达本学期总授课学时的1/3及以上者; (3)机考成绩低于40分者; (4)存在课程目标小于0.6。

六、课程考核

(一)课程考核包括期末考试、平时及作业考核,期末考试采用闭卷机考方式。

(二)课程总评成绩=平时成绩×60%+期末考试成绩×40%,平时成绩=出勤成绩×20%+作业成绩×30%+学习态度×30%+实践成绩×20%。

具体内容和比例如表所示:

成绩组成	考核/评价环节	权重	考核/评价细则	对应的毕业要求指标点
平时成绩 60%	出勤成绩	20%	课堂不定期点名,考核能否按时到勤,旷课一次扣20分,迟到与早退一次扣10分。	7-1、8-1
	作业成绩	30%	每章节对应有思考题和习题,考核学生对每节课知识点的复习、理解和掌握度。对每次作业完成情况做记录并百分制打分,计算全部作业的平均成绩。	7-1、8-1

	学习态度	30%	听课情况，关注学生听课的精神状态，随时做记录，以督促学生按时上课，认真听讲（占30%）；课堂随机提问，提高学生上课精神的集中度，并考察学生当堂课程的掌握情况（占30%）；课堂测试，以章节为单位，每个独立的知识体系，课堂给出3~5个题目，以测试学生的掌握情况（占40%）。	7-1、8-1
	实践成绩	20%	能按要求制定实践计划（占20%）；按照预设方案完成实践（占50%）；作业字迹工整、格式规范（占30%）	7-1、8-1
期末考试 40%	期末考试	100%	试卷题型包括选择题、判断题、多项选择题等（每次考核可能题型不同，以当次考核题型为准）。其中考核思政理论基础知识的题（占50%）；考核是否具有运用马克思主义的立场观点和方法分析和解决问题的能力题（占40%）；考核是否掌握自主学习的方法，了解拓展知识和能力途径的题（占10%）。	7-1、8-1

（三）所有课程目标均大于等于 0.6，否则总评成绩不及格，需要补考或重修，每课程目标达成度计算方法如下：

$$\text{课程目标}i\text{达成度} = \frac{\text{平时成绩} \times A_i + \text{期末考试成绩} \times B_i}{100 \times (A_i + B_i)}$$

式中：A_i=平时成绩占总评成绩的权重×课程目标 i 在平时成绩中的权重，

B_i=期末考试成绩占总评成绩的权重×课程目标 i 在结课成绩中的权重。

七、有关说明

（一）持续改进

本课程根据学生作业、课堂讨论、实践环节、平时考核情况，以及学生、教学督导等反馈，及时对教学中不足之处进行改进，并在下一轮课程教学中整改完善，确保相应毕业要求指标点达成。

（二）参考书目及学习资料

- 1.《毛泽东选集》（第1-4卷）[M].人民出版社1991年版。
- 2.《邓小平文选》（第1-3卷）[M].人民出版社1995年版。
- 3.《江泽民文选》（1-3卷）[M].人民出版社2006年版。

4. 《胡锦涛文选》（第 1-3 卷）[M].人民出版社 2016 年版。
5. 《习近平谈治国理政》（第 1-2 卷）[M].外文出版社 2017 年版
6. 《习近平新时代中国特色社会主义思想三十讲》[M].学习出版社 2018 年版。

执笔人：丁 枫

审定人：夏天静

审批人：余 杰

二〇一八年八月三十日

中国近现代史纲要课程教学大纲

（Introduction to Chinese Modern and Contemporary History）

一、课程概况

课程代码：1002002

学 分： 3

学 时：48（其中：讲授学时 42， 实践学时 6）

先修课程：“思想道德修养与法律基础”

适用专业：所有本科专业

教 材：《中国近现代史纲要》，本书编写组主编，高等教育出版社，2018 年 9 月出版

课程归口：马克思主义学院

课程的性质与任务：本课程是面向全体本科专业开设的通识必修课。

通过本课程的学习，了解中国近现代史发展的主要特点，深刻认识中国共产党在马克思主义指引下建立社会主义制度是中国人民和中国历史的正确选择，从而增强坚定走中国特色社会主义道路的信念。

二、课程目标

目标 1：帮助学生了解国史、国情，掌握中国近现代社会发展的规律，深刻领会历史和人民是怎样选择了马克思主义，选择了中国共产党，选择了社会主义道路，选择了改革开放，从而坚定走中国特色社会主义道路的信念。

本课程支撑专业培养方案中毕业要求 8-1，对应关系如表所示。

毕业要求 指标点	课程目标						
	目标 1						
毕业要求 8-1	√						

三、课程内容及要求

（一）风云变幻的八十年

1. 教学内容

- (1) 鸦片战争前的中国与世界
- (2) 外国资本主义入侵与近代中国社会的半殖民地半封建性质
- (3) 近代中国的主要矛盾和历史任务

2.基本要求

- (1) 了解中国近现代史的内涵、中国近现代社会性质与发展的轨迹及其启示
- (2) 理解由于鸦片战争以及资本—帝国主义一次又一次的侵略，中国开始沦为半殖民地半封建社会
- (3) 理解中国人民的两大任务是求得民族独立和人民解放、实现国家繁荣富强

3.重点难点

- (1) 近代中国社会的主要矛盾、社会性质及其基本特征
- (2) 近代中国的两大任务及其相互关系

(二) 反对外国侵略的斗争

1.教学内容

- (1) 资本—帝国主义对中国的侵略
- (2) 抵御外国武装侵略 争取民族独立的斗争
- (3) 反侵略战争的失败与民族意识的觉醒

2.基本要求

- (1) 了解近代以来帝国主义对中国的侵略以及中国人民反侵略斗争
- (2) 理解中华民族是一个坚贞不屈，勇于反抗外来压迫的民族
- (3) 增强民族自信心

3.重点难点

- (1) 近代中国历次反侵略战争失败的原因和教训

(三) 对国家出路的早期探索

1.教学内容

- (1) 农民群众斗争风暴的起落
- (2) 洋务运动的兴衰
- (3) 维新运动的兴起和夭折

2.基本要求

- (1) 了解近代中国社会各阶级、阶层对国家民族出路的探索过程
- (2) 充分认识农民阶级、地主阶级改革派以及资产阶级维新派都不能实现中国真

正的独立与富强

3.重点难点

(1) 近代中国不同阶级阶层对国家出路的早期探索

(2) 农民战争、地主阶级改良运动、资产阶级维新运动都不能实现中国民族独立和国家富强的原因

(四) 辛亥革命与君主专制制度的终结

1.教学内容

(1) 举起近代民族民主革命的旗帜

(2) 辛亥革命与建立民国

(3) 辛亥革命的失败

2.基本要求

(1) 了解辛亥革命和建立民国

(2) 认识辛亥革命的历史意义，同时理解它的最终失败说明了资产阶级共和方案不能救中国

(3) 理解和认识马克思主义在中国的传播和走社会主义道路是历史的必然

3.重点难点

(1) 近代中国革命的必要性、正义性、进步性

(2) 辛亥革命与中国历史的巨大变化

(3) 中国共产党人的初心和使命

(五) 翻天覆地的三十年；开天辟地的大事变

1.教学内容

(1) 中国所处的时代和国际环境

(2) “三座大山”的重压

(3) 两个中国之命运

(4) 新文化运动和五四运动

(5) 马克思主义进一步传播与中国共产党诞生

(6) 中国革命的新局面

2.基本要求

(1) 了解 1919-1949 年中国所处的时代和国际环境，正确认识北洋军阀的统治，

理解中国社会性质仍然是半殖民地半封建社会

(2) 理解新文化运动及五四运动的历史意义，正确认识新民主主义革命

(3) 充分认识中国先进分子对马克思主义的选择以及中国共产党成立的重大意义，尤其是认识到党的成立是中国社会发展和革命发展的客观要求

3.重点难点

(1) 中国新民主主义革命发生发展的社会历史条件

(2) 近代中国三种建国方案

(3) 中国先进分子为什么选择了马克思主义

(4) 中国共产党的成立是中国社会发展的客观要求

(六) 中国革命的新道路

1.教学内容

(1) 对革命新道路的艰苦探索

(2) 中国革命在探索中曲折前进

2.基本要求

(1) 了解中国革命胜利和失败的反复

(2) 认识马克思主义中国化的重要性

(3) 掌握中国革命新道路的开辟凝结了党和人民的集体智慧

(4) 了解毛泽东思想的形成过程，充分认识毛泽东的突出贡献

3.重点难点

(1) 中国革命新道路的探索

(2) 马克思主义中国化

(3) 长征的意义，继承和发扬长征精神

(七) 中华民族的抗日战争

1.教学内容

(1) 日本发动灭亡中国的侵略战争

(2) 中国人民奋起抗击日本侵略者

(3) 国民党与抗日的正面战场

(4) 中国共产党成为抗日战争的中流砥柱

(5) 抗日战争的胜利及其原因和意义

2.基本要求

- (1) 了解抗日战争的历史地位及伟大意义
- (2) 正确理解中国共产党是全民族抗战的中流砥柱

3.重点难点

- (1) 中国的抗日战争是神圣的民族战争
- (2) 中国共产党是中国抗日战争的中流砥柱
- (3) 中国抗日战争取得胜利的基本经验和意义

(八) 为新中国而奋斗

1.教学内容

- (1) 从争取和平民主到进行自卫战争
- (2) 国民党政府处在全民的包围中
- (3) 中国共产党与民主党派的合作
- (4) 创建人民民主专政的新中国

2.基本要求

- (1) 了解第三次国内革命战争
- (2) 深刻认识人民共和国的建立和中国共产党执政地位的取得是历史和人民的选择

择

3.重点难点

- (1) 中国革命取得胜利的基本经验
- (2) 中国共产党的执政地位是历史和人民的选择

(九) 辉煌的历史进程

1.教学内容

- (1) 中华人民共和国的成立和中国进入社会主义初级阶段
- (2) 新中国发展的两个历史时期及其相互关系
- (3) 开创和发展中国特色社会主义
- (4) 中国特色社会主义进入新时代

2.基本要求

- (1) 了解中国社会主义建设道路的艰难探索
- (2) 认识和理解“前途是光明的、道路是曲折的”，自觉增强建设社会主义的信心

和决心

3.重点难点

- (1) 中国社会主义建设道路的成就与挫折
- (2) 增强为建设社会主义服务的信心和决心

(十) 社会主义基本制度在中国的确立

1.教学内容

- (1) 从新民主主义向社会主义过渡的开始
- (2) 社会主义道路：历史和人民的选择
- (3) 有中国特点的向社会主义过渡的道路

2.基本要求

- (1) 了解从新民主主义到社会主义的确立过程
- (2) 理解和认识选择社会主义的正确性
- (3) 理解和认识社会主义改造的成就及意义
- (4) 树立社会主义核心价值观

3.重点难点

- (1) 新民主主义社会的性质
- (2) 社会主义制度在中国的确立是历史和人民的选择

(十一) 社会主义建设在探索中曲折发展

1.教学内容

- (1) 良好的开局
- (2) 探索中的严重曲折
- (3) 建设的成就 探索的成果

2.基本要求

- (1) 了解建国后一段时期的社会主义建设的历史
- (2) 正确估量当时社会主义建设的成就
- (3) 正解评价这段历史，对挫折和失败进行客观的、科学的分析，总结其经验教

训

3.重点难点

- (1) 中国社会主义建设道路过程中所取得的成就及挫折

(2) 中国社会主义建设道路探索的经验教训

(十二) 中国特色社会主义的开创与持续发展

1. 教学内容

- (1) 历史性的伟大转折和改革开放的起步
- (2) 改革开放和现代化建设新局面的展开
- (3) 中国特色社会主义事业的跨世纪发展
- (4) 在新的历史起点上推进中国特色社会主义

2. 基本要求

- (1) 了解十一届三中全会以来的改革开放历史
- (2) 正确认识社会主义改革是社会主义发展中不可缺少的环节
- (3) 全面理解党的理论创新和实践创新的探索

3. 重点难点

- (1) 走中国特色社会主义道路的意义
- (2) 中国特色社会主义怎样开创和接续发展

(十三) 中国特色社会主义进入新时代

1. 教学内容

- (1) 开拓中国特色社会主义更为广阔的发展前景
- (2) 党和国家事业的历史性成就和历史性变革
- (3) 夺取新时代中国特色社会主义的伟大胜利

2. 基本要求

- (1) 了解党的十八大以来历史性成就和历史性变革
- (2) 认识十九大的各项议程、贡献和十九届二中、三中全会作出的重大决策部署

3. 重点难点

- (1) 中国特色社会主义进入新时代与我国社会主要矛盾的新变化
- (2) 认识习近平新时代中国特色社会主义思想的历史地位

教学内容与课程目标的对应关系及学时分配如表所示：

序号	教学内容	支撑的课程目标	支撑的毕业要求指标点	讲授学时	实践学时
1	风云变幻的八十年	目标 1	8-1	3	6

2	反对外国侵略的斗争	目标 1	8-1	3	
3	对国家出路的早期探索	目标 1	8-1	3	
4	辛亥革命与君主专制制度的终结	目标 1	8-1	3	
5	翻天覆地的三十年；开天辟地的大事变	目标 1	8-1	3	
6	中国革命的新道路	目标 1	8-1	3	
7	中华民族的抗日战争	目标 1	8-1	3	
8	为新中国而奋斗	目标 1	8-1	3	
9	辉煌的历史进程	目标 1	8-1	3	
10	社会主义基本制度在中国的确立	目标 1	8-1	3	
11	社会主义建设在探索中曲折发展	目标 1	8-1	3	
12	中国特色社会主义的开创与持续发展	目标 1	8-1	3	
13	中国特色社会主义进入新时代	目标 1	8-1	3	
14	复习、考查			3	
15	合计			42	6

四、课程实践

序号	实践项目名称	实践内容及要求	学时	对毕业要求的支撑	类型	备注
1	家人口述史	对话一位家族亲人，回忆他个人亲历、印象深刻的事件。真实记录一段改变个人或家族命运的历史，最好配有老照片的佐证，完成一段历史的个体记忆与个人叙述。	6	8-1	验证性	选做
2	历史专题研究	关注常州近现代历史人物，如张太雷、瞿秋白、恽代英等，探究近代常州历史变革，分析研究其对历史和现实的具体影响，探讨近现代中国发展道路的选择及经验教训。	6	8-1	验证性	选做

五、课程实施

（一）教学方法与教学手段

1. 采用多媒体教学手段，联系实际，引导学生认真思考，在保证讲课进度的同时，注意学生的掌握程度和课堂气氛。
2. 积极采用启发式、讨论式、案例式教学，引导学生以史为鉴，掌握相关历史知识，树立正确的世界观。

（二）课程实施与保障

主要教学环节		质量要求
1	备课	（1）掌握本课程教学大纲内容，严格按照教学大纲要求进行本课程教学内容的组织； （2）熟悉教材各章节，借助相关专业书籍资料，并依据教学大纲编写授课计划，编写每次授课的教案。教案内容包括章节标题、教学目的、教法设计、课堂类型、时间分配、授课内容、课后作业、教学效果分析等方面； （3）结合课程特点，制作课件，运用多媒体教学手段讲授部分教学内容； （4）确定各章节课程内容的教学方法，构思授课思路、技巧和方法。
2	讲授	（1）要点准确，推理正确，条理清晰，重点突出，理论联系实际，熟练地解答和讲解例题。 （2）采用启发式教学、案例分析教学、讨论式教学、多媒体示范教学等，注重培养学生的思想政治素质，提高学生发现、分析和解决问题的能力，以便让学生能体会和领略学科研究的思路和方法。 （3）运用多媒体教学手段、课堂讨论、辩论、演讲等多种形式开展教学，以培养学生分析问题和解决问题的能力，培养学生语言组织与表达的能力。 （4）表达方式尽量便于学生理解、接受，力求形象生动，使学生在掌握知识的过程中，保持较为浓厚的兴趣。
3	作业布置与批改	（1）学生完成作业必须达到以下基本要求： a 按时按量完成作业，不缺交，不抄袭； b 作业本规范，书写清晰。 c 作业要结构完整、层次分明、逻辑严密，符合学科语言表达规范。 （2）教师批改或讲评作业要求如下： a 学生的作业要全批全改，并按时批改、讲评学生每次交来的作业； b 教师批改或讲评作业要认真、细致，每次批改或讲评作业后，按百分制评定成绩，并写明日期； c 期末按每个学生作业的平均成绩，作为本课程总评成绩中平时成绩的重要组成部分。
4	课外答疑	建议任课教师安排时间进行课外答疑与辅导工作。
5	成绩考核	本课程考核的方式为闭卷考试，采取教考分离方式。总评成绩的评定见课程评分方案。有下列情况之一者，总评成绩为不及格： （1）缺交作业次数达1/3及以上者； （2）缺课次数达本学期总授课学时1/3及以上者； （3）机考成绩低于 40 分者； （4）存在课程目标小于 0.6。

六、课程考核

（一）课程考核包括期末考试和平时考核，期末考试采用闭卷机考方式。

（二）课程总评成绩=平时成绩×60%+期末考试成绩×40%，平时成绩=出勤成绩×20%+作业成绩×30%+学习态度×30%+实践成绩×20%。

具体内容和比例如表所示：

成绩组成	考核/评价环节	权重	考核/评价细则	对应的毕业要求指标点
平时成绩 60%	出勤成绩	20%	课堂不定期点名，考核能否按时到勤，旷课一次扣 20 分，迟到与早退一次扣 10 分。	8-1
	作业成绩	30%	每章节对应思考题和习题，考核学生对每节课知识点的复习、理解和掌握度。对每次作业完成情况做记录并百分制打分，计算全部作业的平均成绩。	8-1
	学习态度	30%	听课情况，关注学生听课的精神状态，随时做记录，以督促学生按时上课，认真听讲；课堂随机提问，提高学生上课精神的集中度，并考察学生当堂课程的掌握情况；课堂给出 3~5 个题目，以测试学生的掌握情况。	8-1
	实践成绩	20%	能按要求制定实践计划（占 20%）；按照预设方案完成实践（占 50%）；作业字迹工整、格式规范（占 30%）	8-1
期末考试 40%	期末考试	100%	试卷题型包括选择题、判断题、多项选择题等（每次考核可能题型不同，以当次考核题型为准），由计算机随机抽题组卷。	8-1

（三）所有课程目标均大于等于 0.6，否则总评成绩不及格，需要补考或重修，每课程目标达成度计算方法如下：

$$\text{课程目标}i\text{达成度} = \frac{\text{平时成绩} \times A_i + \text{期末考试成绩} \times B_i}{100 \times (A_i + B_i)}$$

式中： A_i =平时成绩占总评成绩的权重×课程目标 i 在平时成绩中的权重，

B_i =期末考试成绩占总评成绩的权重×课程目标 i 在结课成绩中的权重。

七、有关说明

（一）持续改进

本课程根据学生作业、课堂讨论、实践环节、平时考核情况，以及学生、教学督导等反馈，及时对教学中不足之处进行改进，并在下一轮课程教学中整改完善，确保相应

毕业要求指标点达成。

（二）参考书目及学习资料

- 1.教育部统编.《中国近现代史纲要》[M].高等教育出版社 2018 版.
- 2.胡绳.《从鸦片战争到五四运动》[M].人民出版社.
- 3.《毛泽东选集》（1-4 卷）[M].人民出版社 1991 年版.
- 4.《邓小平文选》（1-3 卷）[M]. 人民出版社 1995 年版.
- 5.《习近平谈治国理政》（1-2 卷）[M].外文出版社.2017 版.
- 6.《习近平新时代中国特色社会主义思想三十讲》[M].学习出版社 2018 年版。

执笔人：孔 卓

审定人：卢 雷

审批人：余 杰

二〇一八年八月三十日

马克思主义基本原理概论课程教学大纲

(Introduction to Basic Principles of Marxism)

一、课程概况

课程代码：1002003

学 分： 3

学 时：48（其中：讲授学时 42， 实践学时 6）

先修课程：“思想道德修养与法律基础” “中国近现代史纲要”

适用专业：所以本科专业

教 材：《马克思主义基本原理概论》，本书编写组主编，高等教育出版社，2018年9月出版

课程归口：马克思主义学院

课程的性质与任务：本课程是面向全体本科专业开设的通识必修课。

通过本课程的学习，使学生掌握马克思主义的基本原理，理解辩证唯物主义和历史唯物主义的基本观点，认识资本主义的本质和社会主义建立、实践和发展的必然性，学会运用马克思主义的立场、观点、方法观察、分析和解决社会问题，树立马克思主义的世界观、人生观和价值观。

二、课程目标

目标 1：帮助学生掌握马克思主义理论体系的基本内容，理解辩证唯物主义和历史唯物主义的基本观点，认识资本主义的本质和当代发展，认识社会主义建立、实践和发展的必然性。树立马克思主义的世界观、人生观和价值观，提高理论思维水平和运用马克思主义科学世界观、方法论观察和分析问题的能力。

目标 2：帮助学生理解并掌握在工程实践活动中运用辩证唯物主义和历史唯物主义进行管理和决策的方法。

本课程支撑专业培养方案中毕业要求 8-1、11-1，对应关系如表所示。

毕业要求 指标点	课程目标						
	目标 1	目标 2					
毕业要求 8-1	√						
毕业要求 11-1		√					

三、课程基本内容和要求

(一) 导论

1. 教学内容

- (1) 马克思主义的创立与发展
- (2) 马克思主义的鲜明特征
- (3) 马克思主义的当代价值
- (4) 自觉学习和运用马克思主义

2. 基本要求

- (1) 理解和把握什么是马克思主义，了解马克思主义产生的过程和发展阶段
- (2) 掌握马克思主义的鲜明特征，深刻认识马克思主义的当代价值
- (3) 增强学习和运用马克思主义的自觉性

3. 重点难点

- (1) 马克思主义的内涵
- (2) 马克思主义的鲜明特征
- (3) 马克思主义的当代价值

(二) 世界的物质性及发展规律

1. 教学内容

- (1) 世界多样性与物质统一性
- (2) 事物的联系和发展
- (3) 唯物辩证法是认识世界和改造世界的根本方法

2. 基本要求

(1) 学习和掌握辩证唯物主义基本原理，着重把握物质与意识的辩证关系，世界的物质统一性，事物联系和发展的基本环节与基本规律

(2) 逐步形成科学的世界观和方法论，运用唯物辩证法分析和解决问题，不断增强思维能力

3. 重点难点

- (1) 世界的物质统一性
- (2) 主观能动性与客观规律性的辩证统一
- (3) 联系和发展的基本规律

(4) 唯物辩证法是科学的认识方法

(三) 实践与认识及其发展规律

1. 教学内容

(1) 实践与认识

(2) 真理与价值

(3) 认识世界和改造世界

2. 基本要求

(1) 学习马克思主义的实践观、认识论和价值论的基本观点，掌握实践、认识、真理、价值的本质及其相互关系

(2) 树立实践第一的观点，确立正确的价值观，在改造客观世界的同时改造主观世界，努力实现理论创新和实践创新的良性互动

3. 重点难点

(1) 科学的实践观

(2) 真理的客观性、绝对性和相对性

(3) 认识的本质及发展规律

(4) 认识论与思想路线

(四) 人类社会及其发展规律

1. 教学内容

(1) 社会基本矛盾及其运动规律

(2) 社会历史发展的动力

(3) 人民群众在历史发展中的作用

2. 基本要求

(1) 学习和把握历史唯物主义的基本原理，着重了解社会存在与社会意识的辩证关系、社会基本矛盾运动规律、社会发展的动力以及人民群众和个人在社会历史中的作用

(2) 提高运用历史唯物主义正确认识历史和现实、正确认识社会发展规律的自觉性和能力

3. 重点难点

(1) 社会存在与社会意识的辩证关系

- (2) 社会基本矛盾运动规律
- (3) 阶级斗争和社会革命在阶级社会发展中的作用
- (4) 人民群众和个人的在社会历史中的作用

(五) 资本主义的本质及规律

1. 教学内容

- (1) 商品经济和价值规律
- (2) 资本主义经济制度的本质
- (3) 资本主义政治制度和意识形态

2. 基本要求

- (1) 运用马克思主义的立场、观点、方法，准确认识资本主义生产方式的内在矛盾
- (2) 深刻理解资本主义经济制度的本质，正确把握社会化大生产和商品经济运动的一般规律
- (3) 正确认识和把握资本主义政治制度和意识形态的本质

3. 重点难点

- (1) 劳动价值论及其意义
- (2) 剩余价值论及其意义
- (3) 资本主义基本矛盾与经济危机

(六) 资本主义的发展及其趋势

1. 教学内容

- (1) 垄断资本主义的形成与发展
- (2) 正确认识当代资本主义的新变化
- (3) 资本主义的历史地位和发展趋势

2. 基本要求

- (1) 了解资本主义从自由竞争发展到垄断的进程，科学认识国家垄断资本主义和经济全球化的本质
- (2) 正确认识第二次世界大战后资本主义的新变化及 2008 年国际金融危机以来资本主义的矛盾与冲突
- (3) 深刻理解资本主义的历史地位及其为社会主义所代替的历史必然性，坚定资本主义必然灭亡、社会主义必然胜利的信念

3.重点难点

- (1) 垄断资本主义的特点和实质
- (2) 经济全球化的表现及影响
- (3) 资本主义的历史地位及其为社会主义所代替的历史必然性

(七) 社会主义的发展及其规律

1.教学内容

- (1) 社会主义五百年的历史进程
- (2) 科学社会主义一般原则
- (3) 在实践中探索现实社会主义的发展规律

2.基本要求

- (1) 学习和了解社会主义五百年发展历程，把握科学社会主义一般原则
- (2) 认识经济文化相对落后国家建设社会主义的必然性和长期性，明确社会主义发展道路的多样性
- (3) 遵循社会主义在实践中开拓前进的发展规律，以昂扬奋进的姿态推进社会主义事业走向光明未来

3.重点难点

- (1) 科学社会主义一般原则
- (2) 社会主义发展道路的多样性
- (3) 经济文化相对落后国家建设社会主义的长期性
- (4) 社会主义在实践中开拓前进

(八) 共产主义崇高理想及其最终实现

1.教学内容

- (1) 展望未来共产主义新社会
- (2) 实现共产主义是历史发展的必然趋势
- (3) 共产主义远大理想与中国特色社会主义共同理想

2.基本要求

- (1) 学习和掌握预见未来社会的科学方法论原则，把握共产主义社会的基本特征
- (2) 深刻认识实现共产主义的历史必然性和长期性，把握共产主义远大理想与中国特色社会主义共同理想的辩证关系

(3) 坚定理想信念，积极投身新时代中国特色社会主义事业

3.重点难点

(1) 预见未来社会的科学方法论原则

(2) 共产主义理想实现的必然性

(3) 共产主义远大理想与中国特色社会主义共同理想的关系

教学内容与课程目标的对应关系及学时分配如下表所示：

序号	教学内容	支撑的课程目标	支撑的毕业要求指标点	讲授学时	实践学时
1	导论	目标 1	8-1	3	6
2	世界的物质性及发展规律	目标 1	8-1	6	
3	实践与认识及其发展规律	目标 1、2	8-1、11-1	6	
4	人类社会及其发展规律	目标 1	8-1	6	
5	资本主义的本质及规律	目标 1、2	8-1、11-1	6	
6	资本主义的发展及其趋势	目标 1、2	8-1、11-1	6	
7	社会主义的发展及其规律	目标 1、2	8-1、11-1	3	
8	共产主义崇高理想及其最终实现	目标 1	8-1	3	
9	复习 、考查			3	
合计				42	6

四、课程实践

序号	实践项目名称	实践内容及要求	学时	对毕业要求的支撑	类型	备注
1	马克思主义经典著作选读	由任课老师指定所选读的马克思主义经典著作，组织学习小组进行阅读、讨论，提出问题、形成观点，并联系实际，撰写心得体会或读书报告等。	6	8-1、11-1	综合性	必做

五、课程实施

（一）教学方法与教学手段

1. 采用多媒体教学手段，结合时事政治和案例分析，引导学生认真学习和思考，在保证讲课进度的同时，注意学生的掌握程度和课堂气氛。

2. 采用研究式、启发式、讨论式、案例式教学，结合实际，让学生真正了解并掌握马克思主义基本原理的主要内容，从而具备相关知识和方法的实际应用能力。

（二）课程实施与保障

主要教学环节		质量要求
1	备课	（1）掌握本课程教学大纲内容，严格按照教学大纲要求进行本课程教学内容的组织； （2）熟悉教材各章节，借助相关专业书籍资料，并依据教学大纲编写授课计划，编写每次授课的教案。教案内容包括章节标题、教学目的、教法设计、课堂类型、时间分配、授课内容、课后作业、教学效果分析等方面； （3）结合课程特点，制作课件，运用多媒体教学手段讲授部分教学内容； （4）确定各章节课程内容的教学方法，构思授课思路、技巧和方法。
2	讲授	（1）要点准确，推理正确，条理清晰，重点突出，理论联系实际，熟练地解答和讲解例题。 （2）采用多种教学方式（如启发式教学、案例分析教学、讨论式教学、多媒体教学等），注重培养学生的思想政治素质，提高学生发现、分析和解决问题的能力，以便让学生能体会和领略学科研究的思路和方法。 （3）运用多媒体教学手段、课堂讨论、辩论、演讲等多种形式开展教学，以培养学生分析问题和解决问题的能力，培养学生语言组织与表达的能力。 （4）表达方式尽量便于学生理解、接受，力求形象生动，使学生在掌握知识的过程中，保持较为浓厚的兴趣。
3	作业布置与批改	（1）学生完成作业必须达到以下基本要求： a 按时按量完成作业，不缺交，不抄袭； b 作业本规范，书写清晰。 c 作业要结构完整、层次分明、逻辑严密，符合学科语言表达规范。 （2）教师批改或讲评作业要求如下： a 学生的作业要全批全改，并按时批改、讲评学生每次交来的作业； b 教师批改或讲评作业要认真、细致，每次批改或讲评作业后，按百分制评定成绩，并写明日期； c 期末按每个学生作业的平均成绩，作为本课程总评成绩中平时成绩的重要组成部分。
4	课外答疑	建议任课教师安排时间进行课外答疑与辅导工作。

5	成绩考核	本课程考核的方式为闭卷考试，采取教考分离方式。总评成绩的评定见课程评分方案。有下列情况之一者，总评成绩为不及格： (1) 缺交作业次数达1/3及以上者； (2) 缺课次数达本学期总授课学时的1/3及以上者； (3) 机考成绩低于40分者； (4) 存在课程目标小于 0.6。
---	------	--

六、课程考核

(一) 课程考核由期末考试和平时考核构成，期末考试采用闭卷机考方式。

(二) 课程总评成绩=平时成绩×60%+期末考试×40%，平时成绩=出勤成绩×20%+作业成绩×30%+学习态度×30%+实践成绩×20%。

具体内容和比例如表所示：

成绩组成	考核/评价环节	权重	考核/评价细则	对应的毕业要求指标点
平时成绩 60%	出勤成绩	20%	课堂不定期点名，考核能否按时到勤，旷课一次扣 20 分，迟到与早退一次扣 10 分。	8-1、11-1
	作业成绩	30%	以每章节对应的思考题为主要内容，考核学生对每节课知识点的复习、理解和掌握度。对每次作业完成情况做记录并百分制打分，计算全部作业的平均成绩。	8-1、11-1
	学习态度	30%	听课情况，关注学生听课的精神状态，随时做记录，以督促学生按时上课，认真听讲；课堂随机提问，考察学生对当堂课程的掌握情况；课堂测试。	8-1、11-1
	实践成绩	20%	按要求制定读书计划（占 20%）；按计划完成实践任务（占 50%）；作业字迹工整、格式规范（占 30%）	8-1、11-1
期末考试 40%	期末考试	100%	试卷题型包括选择题、判断题、多项选择题等（每次考核可能题型不同，以当次考核题型为准）。其中考核思政理论基础知识的题（占 50%）；考核是否具有运用马克思主义的立场观点和方法分析和解决问题的能力能力的题（占 40%）；考核是否掌握自主学习的方法，了解拓展知识和能力途径的题（占 10%）。	8-1、11-1

(三) 所有课程目标均大于等于 0.6，否则总评成绩不及格，需要补考或重修，每课程目标达成度计算方法如下：

$$\text{课程目标}i\text{达成度} = \frac{\text{平时成绩} \times A_i + \text{期末考试成绩} \times B_i}{100 \times (A_i + B_i)}$$

式中：A_i=平时成绩占总评成绩的权重×课程目标 i 在平时成绩中的权重，
B_i=期末考试成绩占总评成绩的权重×课程目标 i 在结课成绩中的权重。

七、有关说明

（一）持续改进

本课程根据学生作业、课堂讨论、实践环节、平时考核情况，以及学生、教学督导等反馈，及时对教学中不足之处进行改进，并在下一轮课程教学中整改完善，确保相应毕业要求指标点达成。

（二）参考书目及学习资料

1. 《马克思恩格斯文集》[M].人民出版社，2009 年版。
2. 《列宁专题文集》[M].人民出版社，2009 年版。
3. 《毛泽东选集》（1-4 卷）[M].人民出版社 1991 年版。
4. 《邓小平文选》（1-3 卷）[M].人民出版社 1995 年版。
5. 《江泽民文选》（1-3 卷）[M].人民出版社 2006 年版。
6. 《胡锦涛文选》（1-3 卷）[M].人民出版社 2016 年版。
7. 《习近平谈治国理政》（1-2 卷）[M].外文出版社 2017 年版
8. 《习近平新时代中国特色社会主义思想三十讲》[M].学习出版社 2018 年版。

执笔人：沈 伟

审定人：卢 雷

批准人：余 杰

二〇一八年八月三十日

毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论课程教学大纲

(Introduction to Mao Zedong Thought and Theoretical System of Socialism with Chinese Characteristics)

一、课程概况

课程代码：1001004

学 分：5

学 时：80（其中：讲授学时 66， 实践学时 14）

先修课程：“思想道德修养与法律基础”“中国近现代史纲要”“马克思主义基本原理”

适用专业：所有本科专业

教 材：《毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论》，本书编写组主编，高等教育出版社，2018 年 9 月出版

课程归口：马克思主义学院

课程的性质与任务：本课程是面向全体本科专业开设的通识必修课。通过本课程的学习，培养学生系统理解和掌握毛泽东思想、邓小平理论、“三个代表”重要思想、科学发展观和习近平新时代中国特色社会主义思想的形成发展、主要内容和历史地位，培养学生的思想政治理论素养和服务社会必须具备的人文精神、职业道德素养和终身学习能力，坚定学生对中国特色社会主义的道路自信、理论自信、制度自信和文化自信，自觉运用马克思主义的立场、观点和方法分析和解决问题，积极投身于中国特色社会主义伟大事业。

二、课程目标

目标 1：掌握毛泽东思想、邓小平理论、“三个代表”重要思想、科学发展观的形成、发展、主要内容和历史地位，重点掌握习近平新时代中国特色社会主义思想的主要内容和历史地位。

目标 2：增强坚持和发展中国特色社会主义的道路自信、理论自信、制度自信和文化自信，能够在实践中自觉践行社会主义核心价值观，履行社会责任。

本课程支撑专业培养方案中毕业要求 7-1、毕业要求 8-1，对应关系如表所示。

毕业要求 指标点	课程目标							
	目标 1	目标 2						
毕业要求 7-1	√							
毕业要求 8-1		√						

三、课程内容及要求

（一）前言

1. 教学内容

- （1）马克思主义中国化的科学内涵
- （2）马克思主义中国化的两大历史性飞跃
- （3）毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系的关系
- （4）开设本课程的目的与要求

2. 基本要求

通过教学，使学生了解和掌握马克思主义中国化的科学内涵、实质及两大历史性飞跃，了解开设本课程的目的与要求、教材主要内容及逻辑结构、学习要求；理解毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系的关系；深刻认识学习本课程的重要性。

3. 重点难点

- （1）马克思主义中国化科学内涵
- （2）毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系的关系

（二）毛泽东思想及其历史地位

1. 教学内容

- （1）毛泽东思想的形成
- （2）毛泽东思想的主要内容和活的灵魂
- （3）毛泽东思想的历史地位

2. 基本要求

通过教学，帮助学生了解毛泽东思想形成的社会历史条件和过程、主要内容；理解毛泽东思想活的灵魂；深刻认识毛泽东思想的历史地位和指导意义。

3. 重点难点

- （1）毛泽东思想的主要内容和活的灵魂

(2) 毛泽东思想的历史地位

(三) 新民主主义革命理论

1. 教学内容

(1) 新民主主义革命理论形成

(2) 新民主主义革命的总路线和基本纲领

(3) 新民主主义革命的道路和基本经验

2. 基本要求

通过教学帮助学生了解和掌握新民主主义革命理论的形成；理解新民主主义革命的总路线和基本纲领、新民主主义革命道路和基本经验；深刻认识新民主主义革命理论的意义。

3. 重点难点

(1) 新民主主义革命的总路线和基本纲领

(2) 新民主主义革命的道路和基本经验

(四) 社会主义改造理论

1. 教学内容

(1) 从新民主主义到社会主义的转变

(2) 社会主义改造道路和历史经验

(3) 社会主义制度在中国的确立

2. 基本要求

通过教学，帮助学生了解从新民主主义向社会主义的转变的历史必然性；理解适合中国特点的社会主义改造道路，深刻认识社会主义制度在中国确立的历史意义。

3. 重点难点

(1) 新民主主义向社会主义过渡的历史必然性

(2) 社会主义制度在中国确立的历史意义

(3) 社会主义改造的经验、失误和偏差

(五) 社会主义建设道路初步探索的理论成果

1. 教学内容

(1) 社会主义建设道路初步探索的重要理论成果

(2) 社会主义建设道路初步探索的意义和经验教训

2. 基本要求

通过教学，帮助学生了解新中国成立后党对社会主义建设道路初步探索的思想成果、理解社会主义建设道路初步探索意义和经验教训；深刻认识社会主义建设道路初步探索过程中形成的正确的理论原则和经验总结，是毛泽东思想体系的重要内容。

3. 重点难点

(1) 社会主义建设道路初步探索的重要理论成果内容

(2) 社会主义建设道路初步探索的意义和经验教训

(六) 邓小平理论及其历史地位

1. 教学内容

(1) 邓小平理论的形成

(2) 邓小平理论的基本问题和主要内容

(3) 邓小平理论的历史地位

2. 基本要求

通过教学，帮助学生了解邓小平理论形成的社会历史条件、过程；掌握和理解邓小平理论的基本问题和主要内容；深刻认识邓小平理论的历史地位和意义。

3. 重点难点

(1) 邓小平理论的基本问题和主要内容

(2) 邓小平理论的历史地位

(七) “三个代表”重要思想

1. 教学内容

(1) “三个代表”重要思想的形成

(2) “三个代表”重要思想的核心观点和主要内容

(3) “三个代表”重要思想的历史地位和意义

2. 基本要求

通过学习，帮助学生了解“三个代表”重要思想的形成的社会历史条件和形成过程；理解“三个代表”重要思想的核心观点和主要内容；深刻认识“三个代表”重要思想的历史地位和意义。

3. 重点难点

(1) “三个代表”重要思想的核心观点和主要内容

(2) “三个代表”重要思想的历史地位和意义

(八) 科学发展观

1. 教学内容

(1) 科学发展观的形成

(2) 科学发展观重要思想的科学内涵和主要内容

(3) 科学发展观的历史地位和意义

2. 基本要求

通过学习，帮助学生了解科学发展观形成的社会历史条件和形成过程；理解科学发展观重要思想的科学内涵和主要内容；深刻认识科学发展观的历史地位和意义。

3. 重点难点

(1) 科学发展观重要思想的科学内涵和主要内容

(2) 科学发展观的历史地位和意义

(九) 习近平新时代中国特色社会主义思想及其历史地位

1. 教学内容

(1) 中国特色社会主义进入新时代

(2) 习近平新时代中国特色社会主义思想的主要内容

(3) 习近平新时代中国特色社会主义思想的历史地位

2. 基本要求

通过教学，帮助学生了解中国特色社会主义进入新时代的科学判断；理解习近平新时代中国特色社会主义思想的主要内容；深刻认识习近平新时代中国特色社会主义思想的历史地位。

3. 重点难点

(1) 习近平新时代中国特色社会主义思想的主要内容

(2) 习近平新时代中国特色社会主义思想的历史地位

(十) 坚持和发展中国特色社会主义的总任务

1. 教学内容

(1) 实现中华民族伟大复兴的中国梦

(2) 建成社会主义现代化强国的战略安排

2. 基本要求

通过教学，帮助学生了解实现中华民族伟大复兴的中国梦是近代以来中华民族最伟大的梦想；理解中国梦的内涵，建成社会主义现代化强国的战略具体目标；深刻认识总任务与中国梦、中国梦与中国特色社会主义的关系。

3. 重点难点

- (1) 近代以来中华民族最伟大的梦想
- (2) 建成社会主义现代化强国的“两步走”战略的具体安排
- (3) 中国梦与中国特色社会主义的关系

(十一)“五位一体”总体布局

1. 教学内容

- (1) 建设现代化经济体系
- (2) 发展社会主义民主政治
- (3) 推动社会主义文化繁荣兴盛
- (4) 坚持在发展中保障和改善民生
- (5) 建设美丽中国

2. 基本要求

通过教学，帮助学生了解“五位一体”总体布局的基本内容；理解“五位一体”总体布局就是要建设现代化经济体系、发展社会主义民主政治、推动社会主义文化繁荣兴盛、坚持在发展中保障和改善民生，建设美丽中国；深刻认识“五位一体”是坚持和发展中国特色社会主义和实现社会主义现代化强国的总布局。

3. 重点难点

- (1) 建设现代化经济体系
- (2) 坚持中国特色社会主义民主政治发展道路
- (3) 把握意识形态工作的领导权
- (4) 坚持总体国家安全观
- (5) 加快生态文明体制改革

(十二)“四个全面”战略布局

1. 教学内容

- (1) 全面建成小康社会
- (2) 全面深化改革

(3) 全面依法治国

(4) 全面从严治党

2. 基本要求

通过教学，帮助学生了解“四个全面”战略的内涵；理解“四个全面”之间的关系、“四个全面”战略与“五位一体”总布局的关系；深刻认识“四个全面”对实现社会主义现代化和中华民族伟大复兴的战略意义。

3. 重点难点

(1) 决胜全面建成小康社会

(2) “四个全面”之间的关系

(3) “四个全面”战略布局与“五位一体”总体布局的关系

(十三) 全面推进国防和军队现代化

1. 教学内容

(1) 坚持走中国特色强军之路

(2) 推动军民融合深度发展

2. 基本要求

通过教学，帮助学生了解习近平强军思想；理解坚持党对军队的绝对领导，建设世界一流军队，推动军民融合深度发展的意义；深刻认识习近平强军思想的历史底位和贡献。

3. 重点难点

(1) 坚持党对军队的绝对领导

(2) 坚持富国和强军的统一

(3) 推动军民融合深度发展

(十四) 中国特色大国外交

1. 教学内容

(1) 坚持和平发展道路

(2) 推动构建人类命运共同体

2. 基本要求

通过教学，帮助学生了解坚持和平发展道路的时代背景、独立自主和平外交政策及其宗旨；理解坚定不移走和平发展道路的必然性、推动建立新型国际关系必要性；深刻

认识构建人类命运共同体的科学内涵和实现路径。

3. 重点难点

- (1) 推动建立新型国际关系
- (2) 构建人类命运共同体思想

(十五) 坚持和加强党的领导

1. 教学内容

- (1) 实现中华民族伟大复兴关键在党
- (2) 坚持党对一切工作的领导

2. 基本要求

通过教学，帮助学生了解中国共产党的领导地位是历史和人民的选择，新时代中国共产党的历史使命；理解中国共产党是中国特色社会主义事业的领导核心，必须坚持党对一切工作的领导；深刻认识中国共产党的领导是中国特色社会主义最本质的特征，是中国特色社会主义制度的最大优势，是实现中华民族伟大复兴的关键。

3. 重点难点

- (1) 中国共产党的领导是中国特色社会主义最本质的特征，是中国特色社会主义制度的最大优势
- (2) 新时代中国共产党的历史使命

教学内容与课程目标的对应关系及学时分配如表所示：

序号	教学内容	支撑的课程目标	支撑的毕业要求指标点	讲授学时	实践学时
1	前言	目标 1	7-1	3	14
2	毛泽东思想及其历史地位	目标 1	7-1	3	
3	新民主主义革命理论	目标 1	7-1	6	
4	社会主义改造理论	目标 1	7-1	3	
5	社会主义建设道路初步探索的理论成果	目标 1、2	7-1、8-1	3	
6	邓小平理论	目标 1、2	7-1、8-1	6	
7	“三个代表”重要思想	目标 1、2	7-1、8-1	3	
8	科学发展观	目标 1、2	7-1、8-1	3	
9	习近平新时代中国特色社会主义思想	目标 1、2	7-1、8-1	3	
10	坚持和发展中国特色社会主义总任务	目标 1、2	7-1、8-1	3	
11	“五位一体”总布局	目标 1、2	7-1、8-1	9	

12	“四个全面”战略布局	目标 1、2	7-1、8-1	6	
13	全面推进国防和军队现代化	目标 1、2	7-1、8-1	3	
14	中国特色大国外交	目标 1、2	7-1、8-1	3	
15	坚持和加强党的领导	目标 1、2	7-1、8-1	3	
16	结束语	目标 1、2	7-1、8-1	3	
17	复习考试			3	
合计				66	14

四、课程实践

序号	实践项目名称	实践内容及要求	学时	对毕业要求的支撑	类型	备注
1	社会调查研究	以小组形式，围绕社会热点问题和课程教学要求，确定选题，制定调查方案，展开社会调查，撰写调查报告。	14	7-1、8-1	综合性	选做
2	政治理论研究	以小组形式，围绕某一政治理论问题，确定选题，制定研究方案，开展理论研究，撰写研究报告。	14	7-1、8-1	综合性	选做
3	社会实践活动	以小组形式，制定实践方案，深入社会开展志愿服务、科技文化服务、法治宣传、理论宣讲等社会实践活动，撰写实践报告。	14	7-1、8-1	综合性	选做

五、课程实施

（一）教学方法与教学手段

1. 采用多媒体教学手段，结合时事政治和案例分析，引导学生认真思考，在保证讲课进度的同时，注意学生的掌握程度和课堂气氛。

2. 采用启发式、讨论式、案例式教学，结合实际案例，让学生真正了解并掌握毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系的主要内容，从而具备相关知识和方法的实际应用能力。

（二）课程实施与保障

主要教学环节		质量要求
1	备课	（1）掌握本课程教学大纲内容，严格按照教学大纲要求进行本课程教学内容的组织； （2）熟悉教材各章节，借助相关专业书籍资料，并依据教学大纲编写授课计划，编写每次授课的教案。教案内容包括章节标题、教学目的、教法设计、课堂类型、时间分配、授课内容、课后作业、教学效果分析等

		方面； (3) 结合课程特点，制作课件，运用多媒体教学手段讲授部分教学内容； (4) 确定各章节课程内容的教学方法，构思授课思路、技巧和方法。
2	讲授	(1) 要点准确，推理正确，条理清晰，重点突出，理论联系实际，熟练地解答和讲解例题。 (2) 采用多种教学方式（如启发式教学、案例分析教学、讨论式教学、多媒体示范教学等），注重培养学生的思想政治素质，提高学生发现、分析和解决问题的能力，以便让学生能体会和领略学科研究的思路和方法。 (3) 运用多媒体教学手段、课堂讨论、辩论、演讲等多种形式开展教学，以培养学生分析问题和解决问题的能力，培养学生语言组织与表达的能力。 (4) 表达方式尽量便于学生理解、接受，力求形象生动，使学生在掌握知识的过程中，保持较为浓厚的兴趣。
3	作业布置与批改	(1) 学生完成作业必须达到以下基本要求： a 按时按量完成作业，不缺交，不抄袭； b 作业本规范，书写清晰。 c 作业要结构完整、层次分明、逻辑严密，符合学科语言表达规范。 (2) 教师批改或讲评作业要求如下： a 学生的作业要全批全改，并按时批改、讲评学生每次交来的作业； b 教师批改或讲评作业要认真、细致，每次批改或讲评作业后，按百分制评定成绩，并写明日期； c 期末按每个学生作业的平均成绩，作为本课程总评成绩中平时成绩的重要组成部分。
4	课外答疑	建议任课教师安排时间进行课外答疑与辅导工作。
5	成绩考核	本课程考核的方式为闭卷考试，采取教考分离方式。总评成绩的评定见课程评分方案。有下列情况之一者，总评成绩为不及格： (1) 缺交作业次数达1/3及以上者； (2) 缺课次数达本学期总授课学时1/3及以上者； (3) 机考成绩低于40分者； (4) 存在课程目标小于 0.6。

六、课程考核

(一) 课程考核包括期末考试、平时及作业考核，期末考试采用闭卷机考方式。

(二) 课程总评成绩=平时成绩×60%+期末考试×40%，平时成绩=出勤成绩×20%+作业成绩×30%+学习态度×30%+课程实践成绩×20%。

具体内容和比例如表所示：

成绩组成	考核/评价环节	权重	考核/评价细则	对应的毕业要求指标点
平时成绩 60%	出勤成绩	20%	课堂不定期点名，考核能否按时到勤，旷课一次扣 20 分，迟到与早退一次扣 10 分。	7-1、8-1
	作业成绩	30%	每章节对应有思考题和习题，考核学生对每节课知识点的复习、理解和掌握度。对每次作业完成情况做记录并百分制打分，计算全部作业的平均成绩。	7-1、8-1
	学习态度	30%	听课情况，关注学生听课的精神状态，随时做记录，以督促学生按时上课，认真听讲（占 30%）；课堂随机提问，提高学生上课精神的集中度，并考察学生当堂课程的掌握情况（占 30%）；课堂测试，以章节为单位，每个独立的知识体系，课堂给出 3~5 个题目，以测试学生的掌握情况（占 40%）。	7-1、8-1
	实践成绩	20%	能按要求制定实践计划（占 20%）；按照预设方案完成实践（占 50%）；作业字迹工整、格式规范（占 30%）	7-1、8-1
期末考试 40%	期末考试	100%	试卷题型包括选择题、判断题、多项选择题等（每次考核可能题型不同，以当次考核题型为准）。其中考核思政理论基础知识的题（占 50%）；考核是否具有运用马克思主义的立场观点和方法分析和解决问题的能力题（占 40%）；考核是否掌握自主学习的方法，了解拓展知识和能力途径的题（占 10%）。	7-1、8-1

（三）所有课程目标均大于等于 0.6，否则总评成绩不及格，需要补考或重修，每课程目标达成度计算方法如下：

$$\text{课程目标}i\text{达成度} = \frac{\text{平时成绩} \times A_i + \text{期末考试成绩} \times B_i}{100 \times (A_i + B_i)}$$

式中：A_i=平时成绩占总评成绩的权重×课程目标 i 在平时成绩中的权重，

B_i=期末考试成绩占总评成绩的权重×课程目标 i 在结课成绩中的权重。

七、有关说明

（一）持续改进

本课程根据学生作业、课堂讨论、实践环节、平时考核情况，以及学生、教学督导等反馈，及时对教学中不足之处进行改进，并在下一轮课程教学中整改完善，确保相应

毕业要求指标点达成。

（二）参考书目及学习资料

1. 《毛泽东选集》（第 1-4 卷）[M].人民出版社 1991 年版。
2. 《邓小平文选》（第 1-3 卷）[M].人民出版社 1995 年版。
3. 《江泽民文选》（1-3 卷）[M].人民出版社 2006 年版。
4. 《胡锦涛文选》（第 1-3 卷）[M].人民出版社 2016 年版。
5. 《习近平谈治国理政》（第 1-2 卷）[M].外文出版社 2017 年版
6. 《习近平新时代中国特色社会主义思想三十讲》[M].学习出版社 2018 年版。

执笔人：钱翠玉

审定人：夏天静

审批人：余杰

体育 I 课程教学大纲

(Physical Education I)

一、课程概况

课程代码: 1101001

学 分: 1

学 时: 36 (其中: 课内讲授 30 学时 , 课外实践 6 学时)

适用专业: 全校各专业

建议教材: 《新编大学体育》, 金向红 陈德泉主编, 苏州大学出版社, 出版时间: 2017 年 7 月

课程归口: 体育教学部

课程的性质与任务: 本课程是学校大一学生(通识必修)必修课。通过本课程的学习, 达到增强学生体质与健康, 促进身心和谐的发展、生活质量和体育技能与素养的提高。为后续体育选项课程及终身体育奠定基础。

二、课程目标

目标 1. 正确树立健康第一的思想, 培养终身体育意识, 积极参加各种体育活动, 熟练掌握体育锻炼的方法和技能, 不断提高体育运动能力和水平。

目标 2. 基本掌握和有效提高身体素质、全面发展体能的理论知识和方法, 正确测试和评价自己的体质状况, 养成良好的行为习惯, 形成健康的生活方式, 具有健康的体魄。

目标 3. 通过体育活动, 积极调整自己的心理状态, 养成积极乐观的生活态度, 提高适应社会的能力。

三、课程内容及要求

(一) 体育理论部分

1. 体育与健康
2. 体育运动与大学生心理健康
3. 体育锻炼与营养

(二) 实践部分

1.队列队形与基本体操

2.全面发展体能

(1)各种有助于提高学生快速跑能力的素质练习。

(2)各种有助于提高学生耐久力的素质练习。

(3)各种有助于提高学生肌肉力量的素质练习。

3.武术：

(1)基本功练习；正踢腿、侧踢腿、外摆腿、弹腿等、手型、手法、步型、步法。

(2)学习二十四式简化太极拳。

4.篮球

(1)准备姿势及移动

(2)传接球（原地双手胸前传接球及单传双接、行进间双手传接球）

(3)运球（原地高低、行进间直线、变向、转身运球）

(4)投篮（原地单手肩上投篮，行进间单手肩上投篮、行进间运球投篮）

(5)基本战术配合（传切、掩护、联防盯人和快攻）

(6)教学比赛

5.机动及其它：

(1)介绍和组织学生进行乒乓球、羽毛球、网球、健美操等项目的教学和练习。

(2)身体素质和体质健康测试项目练习。

四、课内实践：

体育 I 课时数分配表

序号	内容	体育理论	运动实践		素质练习与测试	机动	小计
			球类运动	太极拳			
1	体育 I	2	12	10	12	2	36

参考各个自选项目的要求实施。

五、课程实施

1. 讲解法 教师用语言向学生说明动作名称、要领和方法。

2. 示范法 教师通过具体动作范例，使学生直接感知所要学习的动作的结构、顺序和要领。

3. 完整教学法和分解教学法是体育教学中根据课的任务、教材特点和学生接受能力，处理教材的两种教学方法

4. 纠错法 根据学生的易犯错误进行纠正的教学方法。

5.探究教学法 提出运动技术学习的问题，由学生进行自主探究并熟练掌握动作技术的方法。

六、课程考核

(一) 课程考核包括项目期末考试、平时表现、早锻炼出勤及大学生体质健康测试成绩。

(二) 课程总评成绩=平时成绩×10%+早锻炼出勤 10%+体质测试 20%+期末项目考试成绩×60%。(其中每学期早锻炼出勤不满 30 次，体育总成绩不评分，体育成绩为不及格，计 59 分)

体育 I 考试项目

年级	学期	项目
一年级	第一学期	1.篮球定点单手肩上投篮或半场往返运球上篮（任选） 2.太极拳动作技评。 3.《学生体质健康标准》项目测试。

考核细则：

1.单手肩上投篮：男生站在罚球线后、女生可站在罚球线前 50 厘米处投篮，每人投十次篮，按投中数计分。

2.半场往返一趟运球投篮：从球场中线右侧处开始运球上篮，投中后，再运球到左侧脚踩中线后转身折回运球上篮，投中后再快速运球回起点，按时间计算得分。

3.二十四式简化太极拳，依据学生完成整套动作质量评分。

4.身体素质测试项目的评分参照《学生体质健康标准》

七、有关说明

(一) 持续改进

1、增项目（增加学生喜欢的自选项目）、调内容（增加心肺耐力强度和比重）、促规范，多举措提高体育教学质量（早锻炼 APP+自健身，学生自主锻炼成效显著）

2、构建学校、社团、院系三级联动的校内大学生社团、运动队体系，拓宽学生参与体育锻炼的新途径

(二) 参考书目及学习资料

1、《高校体育新教程》陈志军 张君其主编，苏州大学出版社，出版时间：2014 年 7 月

2、《新编大学体育》，金向红 陈德泉主编，苏州大学出版社，出版时间：2017 年 7 月

执笔人：刘国春
审定人：陈德泉
批准人：金向红

体育 II 课程教学大纲

(Physical Education II)

一、课程概况

课程代码: 1101002

学 分: 1

学 时: 36 (其中: 课内讲授 30 学时, 课外实践 6 学时)

适用专业: 全校各专业

建议教材: 《新编大学体育》, 金向红 陈德泉主编, 苏州大学出版社, 出版时间: 2017 年 7 月

课程归口: 体育教学部

课程的性质与任务: 本课程是学校大一学生(通识必修)必修课。通过本课程的学习, 达到增强学生体质与健康, 促进身心和谐的发展、生活质量和体育技能与素养的提高。为后续体育选项课程及终身体育奠定基础。

二、课程目标

目标 1. 正确树立健康第一的思想, 培养终身体育意识, 积极参加各种体育活动, 熟练掌握体育锻炼的方法和技能, 不断提高体育运动能力和水平。

目标 2. 基本掌握和有效提高身体素质、全面发展体能的理论知识和方法, 正确测试和评价自己的体质状况, 养成良好的行为习惯, 形成健康的生活方式, 具有健康的体魄。

目标 3. 通过体育活动, 积极调整自己的心理状态, 养成积极乐观的生活态度, 提高适应社会的能力。

三、课程基本内容和要求

(一)体育理论部分

1. 体育锻炼中运动损伤的预防与处理
2. 社会文化视野下的体育

(二)实践部分

1. 发展体能: 发展跳跃能力的各种练习。
2. 体操(技巧)
 - (1)各种姿势前、后滚翻, 鱼跃前滚翻。

(2)肩肘倒立（女）、头手倒立（男）。

(3)燕式平衡、跪撑平衡。

(4)跪跳、挺身跳。

(5)成套动作

男生：燕式平衡——头手倒立（接前滚翻）成站立——转体 180°——接挺身跳；

女生：前滚翻成直腿坐——后倒成肩肘倒立——单肩后滚翻成跪撑平衡——挺身跳；

3.排球（女生）：

(1)准备姿势、移动。

(2)传、垫球：双手下手垫球、双手上手传球。

(3)发球：正（侧）面下手发球、正面上手发球。

(4)扣球：4 号位扣高球。

(5)战术介绍：“中一二”、“边一二”进攻和“心跟进”防守战术。

(6)分组教学比赛。

4.足球（男生）：

(1)熟悉球性，学习踢球（脚内侧、脚背内侧踢球）和传球（脚底、脚内侧停球）技术。

(2)复习传接球技术，学习运球（外脚背运球）和顶球（前额正面顶球）技术。

(3)阵形介绍：“四四二”或“四三三”阵形。

(4)分组教学比赛。

5.机动及其它

(1)身体素质 and 体质健康测试项目内容练习。

(2)乒乓球、羽毛球、网球、健美操等项目练习。

四、课内实践

体育 II 课时分配表

序号	内容	体育理论	运动实践		素质练习与测试	机动	小计
			球类运动	太极拳			
1	体育 I	2	12	10	12	2	36

参考各个自选项目的要求实施。

五、课程实施

1. 讲解法 教师用语言向学生说明动作名称、要领和方法。

2. 示范法 教师通过具体动作范例，使学生直接感知所要学习的动作的结构、顺序和要领。

3. 完整教学法和分解教学法是体育教学中根据课的任务、教材特点和学生接受能力，处理教材的两种教学方法

4. 纠错法 根据学生的易犯错误进行纠正的教学方法。

5. 探究教学法 提出运动技术学习的问题，由学生进行自主探究并熟练掌握动作技术的方法。

六、课程考核

(一) 课程考核包括项目期末考试、平时表现、早锻炼出勤及大学生体质健康测试成绩。

(二) 课程总评成绩=平时成绩×10%+早锻炼出勤 10%+体质测试成绩 20%+期末项目考试成绩×60%。(其中每学期早锻炼出勤不满 30 次，体育总成绩不评分，体育成绩为不及格，计 59 分)

体育 II 考试项目

年级	学期	项目
一年级	第二学期	1.排球：对垫（女生） 2.技巧动作技评 3.足球踢远（男生） 4.身体素质测试（学生体质健康测试）

考核细则：

1.排球：对垫相距不小于 3 米。

2.技巧成套组合动作：依据学生完成动作的质量进行技评。

(1)男生：燕式平衡——头手倒立（接前滚翻）成站立——转体 180° 接挺身跳。

(2)女生：前滚翻成直腿坐——后倒成肩肘倒立——后滚翻成跪撑平衡——挺身跳。

3.大学生体质健康标准测试八项。

七、有关说明

(一) 持续改进

1、增项目（增加学生喜欢的自选项目）、调内容（增加心肺耐力强度和比重）、促规范（加强制度建设和课堂常规管理），多举措提高体育教学效果（早锻炼手机 APP 模式+自健身，学生自主锻炼明显提高）

2、构建学校、社团、院系三级联动的校内大学生社团、运动队体系，拓宽学生参与体育锻炼的新途径

(二) 参考书目及学习资料

1、《高校体育新教程》陈志军 张君其主编，苏州大学出版社，出版时间：2014 年 7 月

2、《新编大学体育》，金向红 陈德泉主编，苏州大学出版社，出版时间：2017 年 7 月

执笔人：刘国春

审定人：陈德泉

批准人：金向红

附表：体育 I、体育 II 课程考试项目及评分标准表(一)

内 容 分 值	单肩 上投篮		往返运球 上篮（秒）		排球 对垫	足球 踢远 （m）	50 米 （男）	50 米 （女）	实心球 （男） 2kg	实心球 （女） 2kg
	男	女	男	女	女					
100	7	7	13	18	28	35	参照体质健康测试标准			
90	6	6	14	20	23	32				
80	5	5	15	22	18	29				
70	4	4	17	24	13	25				
60	3	3	20	28	8	20				
50	2	2	25	35	6	15				
40	1	1	30	40	4	12				

表(二)

分 数 项 目	100-90	80-70	60-69	50-59	40-0
技巧	完成动作质量好动作轻松自然连贯协调	完成动作质量较好动作较轻松自然	能完成动作但不够轻松连贯。	不能完成动作，动作紧张不连贯	不能完成动作，动作紧张不连贯
太极拳 或少年拳	运劲顺达、沉稳准确、连贯圆活、手眼身法步协调	运劲较顺达；动作比较连贯沉稳，手眼身法步较协调。	能够完成整套动作，但不够沉稳、手眼身法步不够协调。	不能完成整套动作。	不能完成整套动作。

体育 III 课程教学大纲

(Physical Education III)

一、课程概况

课程代码: 1102001

学 分: 1

学 时: 36 (其中: 课内讲授 30 学时, 课外实践 6 学时)

适用专业: 全校各专业

建议教材:《新编大学体育》, 金向红 陈德泉主编, 苏州大学出版社, 出版时间: 2017 年 7 月

课程归口: 体育教学部

课程的性质与任务: 本课程是学校大二学生(通识必修)必修课, 课程以选项课程为主, 项目主要有: 篮球、排球、足球、乒乓球、网球、羽毛球、手球、健美(男)、健美操(女)、保健课等16个项目左右。以身体练习为主要手段, 发展学生的各项身体素质 and 运动技能, 激发学生积极参与体育活动的兴趣达到增强学生体质与健康, 促进学生身心和谐的发展。

二、课程目标

目标1、基本形成终身体育的意识: 积极参与各种体育活动并基本形成自觉锻炼的习惯, 能够编制可行的个人锻炼计划, 具有一定的体育文化欣赏能力。

目标2. 运动技能目标: 比较熟练掌握两项体育运动的基本方法和技能; 能科学地进行体育锻炼, 提高自己的运动能力; 掌握常见运动创伤的处置方法。

目标 3. 身体健康目标: 掌握一定的有效发展体能的知识与方法; 养成良好的行为习惯, 形成健康的生活方式; 具有健康的体魄。

目标 4. 心理健康目标: 自觉通过体育活动改善心理状态, 养成积极乐观的生活态度; 运用适宜的方法调节自己的情绪; 在运动中体验运动的乐趣和成功的感觉。

目标 5 社会适应目标: 表现出良好的体育道德和合作精神; 正确处理竞争与合作的关系; 具有建立和谐人际关系的能力。

(一) 理论知识

1. 项目概述
- 2.项目运动基本规则和裁判法。
- 3.项目基本技术、战术分析
- 4.该选项目的组织与竞赛。

（二）项目基本技术

（参考各个自选项目的要求）

（三）所选项目的基本战术

（参考各个自选项目的要求）

（四）实践与身体素质

- 1.教学比赛
- 2.裁判实习
- 3.体质健康测试项目。

四、课内实践

教学内容与课程目标的对应关系及学时分配如表所示。

序号	教学内容	支撑的课程目标	讲授学时
1	理论知识	目标 1	2
2	基本技术	目标 2、3	12
3	基本战术	目标 2	4
4	教学比赛与裁判实习	目标 4、5	4
5	健康标准和体能	目标 3、4	12
6	机动		2
7	合计		36

根据各个项目特点进行教学（详见各项目要求）

五、课程实施

1. 讲解法 教师用语言向学生说明动作名称、要领和方法。
2. 示范法 教师通过具体动作范例，使学生直接感知所要学习的动作的结构、顺序和要领。
3. 完整教学法和分解教学法是体育教学中根据课的任务、教材特点和学生接受能力，处理教材的两种教学方法
4. 纠错法 根据学生的易犯错误进行纠正的教学方法。
5. 探究教学法 提出运动技术学习的问题，由学生进行自主探究并熟练掌握动作技

术的方法。

六、课程考核

(一)课程考核包括项目期末考试、平时表现、早锻炼出勤及学生素质测试成绩(男生 2400 米和引体向上、女生 2000 米和立定跳远)。

(二)课程总评成绩=平时成绩×10%+早锻炼出勤 10%+体质测试成绩 20%+期末项目考试成绩×60%。(其中每学期早锻炼出勤不满 30 次,体育总成绩不评分,体育成绩为不及格,计 59 分)

(三)考核细则说明

参照体育部各个自选项目的评分细则要求评定

七、有关说明

(一)持续改进

1、增项目(增加学生喜欢的自选项目)、调内容(增加心肺耐力强度和比重)、促规范(加强制度建设和课堂常规管理),多举措提高体育教学效果(早锻炼手机 APP 模式+自健身,学生自主锻炼明显提高)

2、构建学校、社团、院系三级联动的校内大学生社团、运动队体系,拓宽学生参与体育锻炼的新途径

(二)参考书目及学习资料

1、《高校体育新教程》陈志军 张君其主编,苏州大学出版社,出版时间:2014 年 7 月

2、《新编大学体育》,金向红 陈德泉主编,苏州大学出版社,出版时间:2017 年 7 月

执笔人:王红福

审定人:陈德泉

批准人:金向红

体育 IV 课程教学大纲

(Physical Education IV)

一、课程概况

课程代码: 1102002

学 分: 1

学 时: 36 (其中: 课内讲授 30 学时, 课外实践 6 学时)

适用专业: 全校各专业

建议教材: 《新编大学体育》, 金向红 陈德泉主编, 苏州大学出版社, 出版时间: 2017 年 7 月

课程归口: 体育教学部

课程的性质与任务: 本课程是学校大二学生(通识必修)必修课, 课程以选项课程为主, 项目主要有: 篮球、排球、足球、乒乓球、网球、羽毛球、手球、健美(男)、健美操(女)、保健课等16个项目左右。以身体练习为主要手段, 发展学生的各项身体素质 and 运动技能, 激发学生积极参与体育活动的兴趣达到增强学生体质与健康, 促进学生身心和谐的发展。

二、课程目标

目标1、基本形成终身体育的意识: 积极参与各种体育活动并基本形成自觉锻炼的习惯, 能够编制可行的个人锻炼计划, 具有一定的体育文化欣赏能力。

目标2. 运动技能目标: 比较熟练掌握两项体育运动的基本方法和技能; 能科学地进行体育锻炼, 提高自己的运动能力; 掌握常见运动创伤的处置方法。

目标 3. 身体健康目标: 掌握一定的有效发展体能的知识与方法; 养成良好的行为习惯, 形成健康的生活方式; 具有健康的体魄。

目标 4. 心理健康目标: 自觉通过体育活动改善心理状态, 养成积极乐观的生活态度; 运用适宜的方法调节自己的情绪; 在运动中体验运动的乐趣和成功的感觉。

目标 5 社会适应目标: 表现出良好的体育道德和合作精神; 正确处理竞争与合作的关系; 具有建立和谐人际关系的能力。

三、课程内容及要求

（一）理论知识

1. 项目概述
- 2.项目运动基本规则和裁判法。
- 3.项目基本技术、战术分析
- 4.该选项目的组织与竞赛。

（二）项目基本技术

（三）所选项目的基本战术

（四）实践与身体素质

- 1.教学比赛
- 2.裁判实习
- 3.体质健康测试项目。

四、课内实践

教学内容与课程目标的对应关系及学时分配如表所示。

序号	教学内容	支撑的课程目标	讲授学时
1	理论知识	目标 1	2
2	基本技术	目标 2	12
3	基本战术	目标 3	4
4	教学比赛与裁判实习	目标 4、5	4
5	健康标准测试和体能	目标 2	12
6	体育理论考试	目标 1	2

根据各个项目特点进行教学（详见各项目要求）

五、课程实施

1. 讲解法 教师用语言向学生说明动作名称、要领和方法。
2. 示范法 教师通过具体动作范例，使学生直接感知所要学习的动作的结构、顺序和要领。
3. 完整教学法和分解教学法是体育教学中根据课的任务、教材特点和学生接受能力，处理教材的两种教学方法
4. 纠错法 根据学生的易犯错误进行纠正的教学方法。
5. 探究教学法 提出运动技术学习的问题，由学生进行自主探究并熟练掌握动作技术的方法。

六、课程考核

（一）课程考核包括项目期末考试、平时表现、早锻炼出勤及学生所选项目理论考试成绩（在教务处 Bb 教学平台上网考）

（二）课程总评成绩=平时成绩×10%+早锻炼出勤 10%+理论考试成绩 20%+期末项目考试成绩×60%。（其中每学期早锻炼出勤不满 30 次，体育总成绩不评分，体育成绩为不及格，计 59 分）

（三）考核细则说明

参照体育部各个自选项目的评分细则要求评定

七、有关说明

（一）持续改进

1、增项目（增加学生喜欢的自选项目）、调内容（增加心肺耐力强度和比重）、促规范（加强制度建设和课堂常规管理），多举措提高体育教学效果（早锻炼手机 APP 模式+自健身，学生自主锻炼明显提高）

2、构建学校、社团、院系三级联动的校内大学生社团、运动队体系，拓宽学生参与体育锻炼的新途径

（二）参考书目及学习资料

1、《高校体育新教程》陈志军 张君其主编，苏州大学出版社，出版时间：2014 年 7 月

2、《新编大学体育》，金向红 陈德泉主编，苏州大学出版社，出版时间：2017 年 7 月

执笔人：王红福

审定人：陈德泉

批准人：金向红

大学英语 B（II）课程教学大纲

（总学时数：45，学分数：3）

一、课程概况

课程代码：0605002

学 分：3

学 时：45

先修课程：大学英语 B (I)

适用专业：非英语专业

教 材：1. 郑树棠. 新视野大学英语读写教程（第三版）第 2 册. 外语教学与研究出版社；2. 郑树棠. 新视野大学英语读写教程（第三版）第 3 册. 外语教学与研究出版社。3. 杨惠中. 新世纪大学英语视听说教程（第三版）第 2 册. 上海外语教育出版社；4. 杨惠中. 新世纪大学英语视听说教程（第三版）第 3 册. 上海外语教育出版社。

课程归口： 外国语学院

二、课程的性质、目的和任务

大学英语教学是高等教育的一个有机组成部分。大学英语是非英语专业大学生的必修基础课程，其教学安排在第一学年第二学期进行。

大学英语是以英语语言知识与应用技能、学习策略和跨文化交际为主要内容，以外语教学理论为指导，集多种教学模式和教学手段为一体的教学体系。

大学英语教学的目的是培养学生的英语综合应用能力，特别是听说能力，使他们在今后工作和社会交往中能用英语有效地进行口头和书面的信息交流，同时增强其自主学习能力，提高综合文化素养，以适应我国社会经济发展和国际交流的需要。

三、课程内容和要求

大学英语 B(II)课程教学内容包括听、说、读、写、译等综合训练，旨在夯实学生英语语言基础，进一步提高学生英语综合运用能力。

经过大学英语 B(II) 课程的学习，学生在听、说、读、写、译等方面将达到以下要求：

听：能听懂英语讲课及简短会话和谈话，抓住中心大意和要点。

说：学会基本的课堂用语，能用英语提问并回答教师就课文提出的问题。

读：能读懂语言难度一般的普通题材的文章，学会基本的阅读技能。阅读速度为每分钟 65-85 个单词。

写：能根据所学课文做笔记，回答问题，完成提纲和填写表格，能就所学内容在半小时内写出 120 词左右的短文。内容比较连贯，语法基本正确。

译：能翻译难度低于课文的英语文章，理解正确，译文基本达意，译速每小时 200 英语词。能译出句子结构比较简单的汉语，译文达意，基本无重大语言错误，译速每小时 150 汉字左右。

四、学时分配

序号	课程模块	讲 授	小 计
1	听 力	8	8
2	口 语	7	7
3	阅 读	20	20
4	写 译	10	19
合计		45	45

五、教学方法与教学手段

大学英语的教学模式应充分利用现代信息技术，采用基于计算机和课堂的英语多媒体教学模式，改进以教师讲授为主的单一教学模式。新的教学模式应以现代信息技术，特别是网络技术为支撑，使英语的教与学可以在一定程度上不受时间和地点的限制，朝着个性化和自主学习的方向发展。新的教学模式应体现英语教学实用性、知识性和趣味性相结合的原则，有利于调动教师和学生两个方面的积极性，尤其要体现学生在教学过程中的主体地位和教师在教学过程中的主导作用。在充分利用现代信息技术的同时，要合理继承传统教学模式中的优秀部分，发挥传统课堂教学的优势。

六、课程考核方案

（一）课程考核方式包括包括结课考核、平时情况考核等。结课考核采用机考（闭卷）形式。

（二）课程总评成绩=平时成绩×40%+结课成绩×60%。具体考核评价细则如下：

成绩构成 (权重)	考核评价 环节	占比	考核评价细则
平时成绩 (40%)	出勤情况	0.3	课堂不定期点名,考核能否按时到勤,旷课一次扣 20 分,迟到与早退一次扣 10 分。
	平时作业	0.4	每章节对应有思考题和习题,考核学生对每节课知识点的复习、理解和掌握度。对每次作业完成情况做记录并百分制打分,计算全部作业的平均成绩(占 40%)。
	课堂表现	0.3	听课情况,关注学生听课的精神状态,随时做记录,以督促学生按时上课,认真听讲(占 30%);课堂随机提问,提高学生上课精神的集中度,并考察学生当堂课程的掌握情况(占 30%);课堂测试,以章节为单位,每个独立的知识体系,课堂给出 3-5 个题目,以测试学生的掌握情况(占 40%)。
结课成绩 (60%)	机考	1	考试题型包括听力题、选择题、阅读题、翻译及写作等(每次考核可能题型不同,以当次考核题型为准)。

七、课程实施与保障

主要教学环节的质量标准		
1	备课	1. 掌握本课程教学大纲内容,严格按照教学大纲要求

		进行本课程教学内容的组织； 2. 熟悉教材各章节，借助相关专业书籍资料，并依据教学大纲编写授课计划，编写每次授课的教案。教案内容包括章节标题、教学目的、教法设计、课堂类型、时间分配、授课内容、课后作业、教学效果分析等方面； 3. 结合课程特点，制作课件，运用多媒体教学手段讲授部分教学内容； 4. 确定各章节课程内容的教学方法，构思授课思路、技巧和方法。
2	讲授	1. 要点准确，推理正确，条理清晰，重点突出，理论联系实际，熟练地解答和讲解例题。 2. 采用多种教学方式（如启发式教学、案例分析教学、讨论式教学、多媒体示范教学等），注重培养学生的英语素养。 3. 多媒体教学手段，以培养学生实践动手的能力。 4. 表达方式尽量便于学生理解、接受，力求形象生动，使学生在掌握知识的过程中，保持较为浓厚的兴趣。
3	作业布置与批改	学生必须完成一定数量的作业题，是本课程教学的基本要求，是实现人才培养目标的必要手段。 学生完成的作业必须达到以下基本要求： 1. 按时按量完成作业，不缺交，不抄袭； 2. 作业本规范。书写清晰，制证、登账、编表按规定和规范处理； 3. 解题方法和步骤正确。 教师批改或讲评作业要求如下： 1. 学生的作业要全批全改，并按时批改、讲评学生每次交来的作业； 2. 教师批改或讲评作业要认真、细致，每次批改或讲

		评作业后，按百分制评定成绩，并写明日期； 3. 期末按每个学生作业的平均成绩，作为本课程总评成绩中平时成绩的重要组成部分。
4	课外答疑	为直接了解学生的学习情况，帮助学生进一步理解和消化课堂上所学知识、改进学习方法和思维方式，培养其独立思考问题的能力，建议任课教师安排时间进行课外答疑与辅导工作。
5	成绩考核	本课程考核的方式：考试。考试试卷采取教考分离，抽卷形式，统一安排监考。总评成绩的评定见课程评分方案。有下列情况之一者，总评成绩为不及格： 1. 缺交作业次数达1/3以上者。 2. 缺课次数达本学期总授课学时的1/3以上者；
6	第二课堂活动	为了培养学生综合运用所学知识的能力和创新能力，学校每年举办英语演讲、写作和阅读竞赛；组织学生参加市、省及国家级比赛。

八、有关说明

（一）持续改进

本课程根据学生作业、课堂讨论、平时考核情况和学生、教学督导等的反馈，及时对教学中的不足之处进行改进，并在下一轮课程教学中整改完善。

（二）教学建议

实行分级教学、分类指导、自主学习。

执笔人：丁金淑

审定人：朱 江

批准人：李 静

大学计算机信息基础课程教学大纲

(Fundamentals of Computers)

一、课程的性质、目的和任务

课程代码: 0301001

学 分: 2

学 时: 32 (其中: 讲授学时 32, 实验学时 0, 上机学时 0)

先修课程: 无

适用专业: 非计算机专业

教 材: 《Office 高级应用: 微视频版》, 徐军 寇建秋等主编, 上海交通大学出版社, 出版时间 2017 年 2 月

课程归口: 计算机信息工程学院

课程的性质与任务: 本课程是一门计算机通识必修课, 是非计算机专业学生在大学期间学习计算机的第一门课程。本课程的教学任务是: 主要介绍计算机与信息技术的基本概念、原理与技术, 特别是有关计算机硬件、软件、网络、多媒体与信息系统的基本知识。同时培养学生实际使用计算机的能力, 使学生更好地理解并掌握信息浏览、Windows7 操作系统、电子邮件、文字处理、电子表格、演示文稿制作等内容。

通过本课程的学习, 要求学生能掌握计算机信息处理与应用的基础知识, 具有操作和使用微机系统的初步能力, 培养学生的计算机信息素养, 提高学生的综合素质, 应用计算机为本专业的学习服务。

二、课程目标与毕业要求指标点对应关系

目标 1. 掌握计算机的软硬件知识, 了解软件开发的过程和网络及数据库基础知识。能根据专业需要, 选用合适的计算机软件及工具解决问题。

目标 2. 熟练掌握 OFFICE 软件的操作, 能根据实际应用需要进行论文排版、邮件合并、使用 Excel 公式和函数等。

本课程支撑专业培养方案中毕业要求 4-2(不同专业会略有区别, 具体见培养方案中的毕业要求实现矩阵), 对应关系如表所示。

毕业要求 指标点	课程目标	
	目标 1	目标 2
毕业要求 4-2	√	√

三、课程基本内容和要求

(一) 信息技术概述

1. 教学内容

- (1) 介绍信息、信息处理、信息技术
- (2) 微电子技术、集成电路的基本知识
- (3) 数据通信的基本原理
- (4) 比特的运算、进制转换

2. 基本要求

- (1) 了解信息技术、微电子及通信相关概念
- (2) 理解通信系统的组成和数据通信的基本原理
- (3) 掌握十进制数、二进制数、八进制数、十六进制数之间的相互转换，熟悉整数和实数在计算机内的表示方法

3. 重点难点

- (1) 进制转换
- (2) 整数和实数在计算机内的表示

(二) 计算机组成原理

1. 教学内容

- (1) 计算机硬件的主要组成部分及其功能
- (2) CPU 的结构与工作原理
- (3) 芯片组
- (4) Cache 存储器、外存储器和主存储器等
- (5) I/O 总线与接口
- (6) 输入、输出设备

2. 基本要求

- (1) 了解计算机的发展与作用
- (2) 了解微处理器的特点、功能、应用
- (3) 了解 Cache 存储器和主存储器的功能与关系
- (4) 掌握常用输入、输出设备的功能、结构与原理
- (5) 了解磁盘、光盘的类型、结构与原理

3. 重点难点

- (1) 各级存储器

(三) 计算机软件

1. 教学内容

- (1) 操作系统
- (2) 多任务处理和文件管理
- (3) 计算机语言程序
- (4) 计算机软件基础理论

2. 基本要求

- (1) 了解操作系统的作用和功能
- (2) 理解多任务处理和文件管理的基本原理
- (3) 了解计算机语言程序的作用、基本结构及它们的执行过程
- (4) 了解计算机软件基础理论所包含的内容、算法和数据结构的概念

3. 重点难点

- (1) 操作系统的作用和功能
- (2) 软件基础理论

(四) 计算机网络与因特网

1. 教学内容

- (1) 计算机网络的分类
- (2) 常用的局域网
- (3) 广域网
- (4) 网络信息安全

2. 基本要求

- (1) 了解计算机网络的分类，初步理解客户/服务器工作模式
- (2) 了解几种常用的局域网，了解以太网的工作原理及组网方法
- (3) 懂得广域网的构成和分组交换机的功能，理解广域网的通信过程与路由表的作用
- (4) 了解 TCP/IP 协议的作用，熟悉 IP 地址的格式与分类，熟悉域名与 IP 地址的关系，理解域名系统的作用和工作过程
- (5) 初步理解网络信息安全措施如身份认证、访问控制、数据加密、数字签名、防火墙、病毒防范等的原理与作用

3. 重点难点

- (1) IP 地址的格式与分类
- (2) 以太网的工作原理及组网方法

(五) 数字媒体及应用

1. 教学内容

- (1) GB2312, GBK 和 GB18030 三种汉字编码标准
- (2) 计算机图形
- (3) 声音的数字化
- (4) 视频与计算机动画

2. 基本要求

- (1) 理解 GB2312, GBK 和 GB18030 三种汉字编码标准的内容和特点
- (2) 掌握数字图像获取的原理与方法，熟悉图像在计算机中的表示
- (3) 掌握声音获取的方法与设备，熟悉波形声音在计算机中的表示、标准与应用，初步了解语音合成和音乐合成的过程与应用
- (4) 了解数字视频的获取方法与设备，熟悉视频压缩编码的几种标准及其应用，初步了解计算机动画的制作过程

3. 重点难点

- (1) 信号的数字化
- (2) 信号的重建与压缩、相关的各种格式

(六) 信息系统与数据库

1. 教学内容

- (1) 数据库、数据库管理系统和数据库系统
- (2) 信息系统的开发的过程、方法和技术
- (3) 信息系统运行和维护的内容和方法
- (4) 典型信息系统

2. 基本要求

- (1) 了解业务信息处理系统、信息检索系统和信息分析系统的区别和特点
- (2) 了解业务信息处理系统、信息检索系统和信息分析系统的区别和特点
- (3) 了解数据模型，掌握数据库系统和应用的相关知识

3.重点难点

- (1) 数据库、数据库管理系统和数据库系统
- (2) 信息系统的开发的过程

(七) Word 简介

1.教学内容

(1) 文档的建立和编辑文档的建立、修改、删除和查找；文本的选定、复制、移动、查找与替换；掌握常用的几种视图方式

(2) Word 中的制表

(3) Word 的版面设计和排版

2.基本要求

(1) 掌握文档的建立和编辑：文档的建立、修改、删除和查找；文本的选定、复制、移动、查找与替换；掌握常用的几种视图方式

(2) 掌握表格的编辑、格式化和计算

(3) 熟练掌握段落格式化：缩进、首行下沉、段落间距、正文对齐、边框和底纹

(4) 熟练掌握图文混排的基本操作

(5) 掌握页面设置的基本操作

3.重点难点

(1) 图文混排

(2) 表格的编辑、格式化和计算

(3) 页面设置

(八) Excel 软件的基本操作

1.教学内容

(1) 工作表的建立和使用

(2) 图表的建立和编辑

2.基本要求

(1) 理解工作簿、工作表的基本概念

(2) 掌握单元格和区域的操作：数据类型、数据的输入、编辑、公式和函数、工作表的格式化

(3) 掌握数据清单的添加、修改、删除、排序、筛选、分类汇总、分级显示

(4) 掌握数据透视表的建立、编辑、格式化和图表化，了解工作表和图表的打印

3.重点难点

(1) 排序、筛选、分类汇总

(2) 公式和函数、工作表的格式化

(九) PowerPoint 软件的基本操作

1.教学内容

(1) 演示文稿的建立和使用

(2) 设计幻灯片放映

2.基本要求

(1) 熟练掌握演示文稿的建立方法

(2) 掌握幻灯片母版的设计和使用

(3) 熟练掌握幻灯片动画的设计

(4) 掌握排练幻灯片放映

3.重点难点

(1) 幻灯片动画

（2）母版的使用

四、教学内容与课程目标对应关系

序号	教学内容	支撑的课程目标	支撑的毕业要求指标点	讲授学时	实验学时
1	信息技术概述	课程目标 1	4-2	2	
2	计算机组成原理	课程目标 1	4-2	2	
3	计算机软件	课程目标 1	4-2	2	
4	计算机网络与互联网	课程目标 1	4-2	2	
5	数字媒体技术与应用	课程目标 1	4-2	2	
6	数据库技术与信息系统	课程目标 1	4-2	2	
7	文字处理	课程目标 2	4-2	6	
8	电子表格	课程目标 2	4-2	8	
9	演示文稿制作	课程目标 2	4-2	6	
合 计				32	

五、课程实施

（一）教学方法与教学手段

1.教学方法上采用案例教学为主，教师讲授、演示与学生动手实践相结合，配合微课视频进行教学。

2.教学手段上采用自主开发的网络教学平台软件，进行平时的上机练习、理论练习、考试等。

（二）课程实施与保障

主要教学环节		质量要求
1	备课	1. 掌握本课程教学大纲内容，严格按照教学大纲要求进行本课程教学内容的组织； 2. 熟悉教材各章节，借助相关专业书籍资料，并依据教学大纲编写授课计划； 3. 结合课程特点，制作课件，运用多媒体教学手段讲授部分教学内容； 4. 确定各章节课程内容的教学方法，构思授课思路、技巧和办法。
2	讲授	1. 条理清晰，重点突出，理论联系实际，熟练地解答和讲解例题。 2. 采用多种教学方式（如启发式教学、案例分析教学、讨论式教学等），注重培养学生的计算思维，提高学生发现、分析和

		解决问题的能力。 3. 多种教学手段、教师演示与学生动手实践相结合,以培养学生实践动手的能力。
3	作业布置与批改	学生必须完成一定数量的作业题,是本课程教学的基本要求,是实现人才培养目标的必要手段。 学生完成的作业必须达到以下基本要求: 1. 按时按量完成作业,不缺交,不抄袭;网络教学平台具有查重功能 2. 解题方法和步骤正确。 教师批改或讲评作业要求如下: 1. 学生的作业要全批全改,并按时批改、讲评学生每次交来的作业; 2. 教师每次批改或讲评作业后,按百分制评定成绩; 3. 期末按每个学生作业的平均成绩,作为本课程总评成绩中平时成绩的重要组成部分。
4	课外答疑	为直接了解学生的学习情况,帮助学生进一步理解和消化课堂上所学知识、改进学习方法和思维方式,培养其独立思考问题的能力,建议任课教师安排时间进行课外答疑与辅导工作。
5	成绩考核	本课程考核的方式:网络平台考试。期末上机考核从试卷库中抽取,每个学生的试卷是随机组卷,试卷并不相同,均为机考。总评成绩的评定见课程评分方案。有下列情况之一者,总评成绩为不及格: 1. 缺交作业次数达1/3以上者; 2. 缺课次数达本学期总授课学时的1/3以上者;

六、课程考核

(一) 课程考核方式包括包括结课考试、平时及作业考核等。结课考核采用网络平台考试的形式。

(二) 课程总评成绩=平时成绩×40%+结课考试成绩×60%。

具体考核评价细则与对应的课程目标如下:

成绩组成	考核/评价环节	权重	考核/评价细则	对应的毕业要求指标点
平时成绩 (40%)	出勤情况	0.3	课堂不定期点名,旷课一次扣10分,迟到、早退扣5分、事假扣4分、病假扣3分	课程目标1(40%) 课程目标2(60%)

	平时作业	0.7	对学生的平时上机操作题及理论题进行批阅，按照要求进行操作（占 40%）；操作结果的准确性（占 40%）；利用所学知识分析解决问题的能力（占 20%）。	
结课成绩 （60%）	网络平台 考试	1	试卷题型包括选择题、WORD 操作题、EXCEL 操作题、PPT 操作题等。	课程目标 1（40%） 课程目标 2（60%）

七、有关说明

（一）持续改进

本课程根据学生作业、课堂讨论、平时考核情况和学生、教学督导等反馈，及时对教学中不足之处进行改进，并在下一轮课程教学中改进提高，确保相应毕业要求指标点达成。

（二）教学参考书

1.大学计算机基础：Windows 7 与 Office 2010 环境.清华大学出版社，2017.

执笔人：蔡晓丽

审定人：蔡晓丽

批准人：胡智喜

人文教育课程教学大纲

(Humanistic Education)

一、课程概况

课程代码：0900801

学 分： 2

学 时：32 （其中：讲授学时 32 ， 实验学时 ， 上机学时 ）

先修课程：高中语文

适用专业：全院

建议教材：《大学生人文素质教育实用教程》，编者：达红、秦佳 自编讲义

课程归口：艺术与设计学院

课程的性质与任务：本课程是数字媒体专业通识必修，也可作为艺术类专业选修课。通过本课程的学习，培养学生阅读经典，与名人智者进行多种层面的交流，培养学生的人文素质与人文情怀，使他们的内心更加丰富、充实，同时进一步提高学生的阅读鉴赏能力、写作能力、表达能力，提高语言文字的实际应用水平，为学好本专业各类专业课程及接受跨界教育打下坚实基础。

二、课程目标

目标 1. 指标点 1-1. 具备美学知识并能将之运用于对设计作品的评价与判断及设计问题的解决上的能力。

目标 2. 指标点 4-1. 具备创新设计思维

目标 3. 指标点 8-1：正确认识团队成员之间的任务关系，理解个体、团队成员以及负责人的角色，并在团队中担任好自己的角色。

目标 4. 指标点 10-1. 能正确认识自主学习和终身学习的必要性和重要性。

本课程支撑专业人才培养方案中毕业要求 1-3、毕业要求 4-3，8-1,10-1 对应关系如表所示。

毕业要求 指标点	课程目标							
	目标 1	目标 2	目标 3	目标 4				
毕业要求 1-1	√	√	√	√				
毕业要求 4-1	√	√	√	√				

毕业要求 8-1	√	√	√	√				
毕业要求 10-1	√	√	√	√				

三、课程内容及要求

（一）文学欣赏

1.教学内容

- （1）诗歌常识与鉴赏
- （2）散文常识与鉴赏
- （3）小说常识与鉴赏
- （4）戏剧常识与鉴赏
- （5）如何阅读
- （6）有声阅读练习

2.基本要求

- （1）了解各类型文学的基本知识；
- （2）培训学生的阅读习惯与能力；
- （3）通过经典文学作品的阅读与品鉴，培养学生文学欣赏能力，提高人文素养

（二）应用文写作：

1、教学内容：

- （1）日常应用文写作要求与练习；
- （2）求职信、简历的写作要求与练习；
- （3）毕业设计说明书的写作要求与练习。

2、基本要求：

- （1）了解应用文写作的相关要求；
- （3）通过练习提高学生应用文写作的能力。

教学内容与课程目标的对应关系及学时分配如表所示。

序号	教学内容	支撑的课程目标	支撑的毕业要求指标点	讲授学时	实验学时
1	文学欣赏	目标 1,2,3,4	1-2,4-1,8-1,10-1	22	
4	应用文写作	目标 1,2,3,4	1-2,4-1,8-1,10-1	10	
合计				32	

四、课程实施

（一）人文教育重在学生的参与与领悟，反转课堂是十分重要的方法与手段，因此

上课需使用多媒体手段，并可结合清华大学研发的雨课堂，使学生时时参与。

（二）文学欣赏部分以老师讲授知识，学生分小组进行阅读、分析、分享的方式进行，发挥学生的创造力，提高学生的团队合作意识。

（三）应用文写作等内容知识以老师讲解理论、学生练习、老师指导方式进行。

（四）作业布置与考核可根据学生各专业特点进行灵活设计，使学生能展现其想象力、创造力及人文的综合素质。

（五）可开展课本剧表演、微电影拍摄等第二课堂活动。

六、课程考核

（填写说明：详细介绍课程考核方式以及总评成绩的计算办法等。卓越工程师教育培养计划试点专业、参加各类专业认证（评估）的专业必须制定课程目标达成度计算方法，建议其他专业也要制定相应的计算方法。）

（一）课程考核包括期末考试、平时及作业考核和实验（实践）考核等，期末考试采用知识点考核与学生实践训练（如课本剧创作及表演、微电影拍摄等）的方式进行。

（二）课程总评成绩=平时成绩×30 % +实验（实践）成绩× % +期末考试成绩×70 %。

七、有关说明

（一）持续改进

描述持续改进本课程教学质量的举措。

（二）参考书目及学习资料

- | | | |
|-----------|-------------------|-----------|
| 1、达红 秦佳 | 大学生人文素养实用教程 | |
| 2、易查方 曾亚 | 大学人文素养 | 高等教育出版社 |
| 3、李霞芬 文安乐 | 大学生人文素质修养实用教程 | 湘潭大学出版社 |
| 4、张建 | 应用写作 | 高等教育出版社 |
| 5、徐中玉 齐森华 | 大学语文（第9版） | 华东师范大学出版社 |
| 6、孙兴民 | 大学生人文素质修养 | 中国传媒大学出版社 |
| 7、吴金钟 | 现代大学生人文素质与修养:经典选读 | 高等教育出版社 |

执笔人： 达红

审定人： 彭伟

审批人： 徐茵

军事理论课程教学大纲

Military Thought Progress

一、课程概况

课程代码：00000070

学 分： 2

学 时： 36（其中：讲授学时 24 ， 实验学时 0 ， 上机学时 12 ）

先修课程：无

适用专业：全校所有专业

建议教材：《军事理论教程》，编者：张政文、陆华，南京大学出版社，出版时间：2018 年 7 月

课程归口：学生工作部（处）

课程的性质与任务：本课程是所有专业的通识必修课。通过本课程的学习，培养学生以马列主义、毛泽东思想、邓小平理论、“三个代表”重要思想、科学发展观和习近平建设中国特色社会主义思想为指导，贯彻和落实科学发展观，按照教育要面向现代化、面向世界、面向未来的要求，适应我国人才培养战略目标和加强国防后备力量建设的需要，为培养高素质的社会主义事业的建设者和保卫者服务。

二、课程目标

目标 1. 使学生掌握基本军事理论与军事技能。

目标 2. 增强国防观念和国家安全意识 。

目标 3. 强化爱国主义、集体主义观念 。

目标 4. 加强组织纪律性，促进综合素质的提高。

目标 5. 为中国人民解放军训练储备合格后备兵员和培养预备役军官打下坚实基础 。

三、课程内容及要求

（一）中国国防

1. 教学内容

（1）国防概述

（2）国防法规

（3）国防建设

（4）国防动员

2.基本要求

- (1) 了解我国国防历史和国防建设的现状及其发展趋势
- (2) 熟悉国防法规和国防政策的基本内容
- (3) 明确我军的性质、任务和军队建设指导思想
- (4) 掌握国防建设和国防动员的主要内容，增强依法建设国防的观念

(二) 军事思想

1.教学内容

- (1) 军事思想概述
- (2) 中国古代军事思想
- (3) 毛泽东军事思想
- (4) 邓小平新时期军队建设思想
- (5) 江泽民国防和军队建设思想
- (6) 胡锦涛国防和军队建设思想
- (7) 习近平关于国防和军队建设重要论述

2.基本要求

- (1) 了解军事思想的形成与发展过程
- (2) 熟悉我国现代军事思想的主要内容、地位作用及科学含义
- (3) 树立科学的战争观和方法论

(三) 国际战略环境

1.教学内容

- (1) 国际战略环境概述
- (2) 国际战略格局
- (3) 我国周边安全环境

2.基本要求

- (1) 了解国际战略格局的现状、特点和发展趋势
- (2) 正确认识我国的周边安全环境现状和安全策略
- (3) 增强国家安全意识

(四) 军事高技术

1.教学内容

- (1) 军事高技术概述

- (2) 高技术的军事应用
- (3) 高技术与新军事革命

2.基本要求

- (1) 了解军事高技术的内涵、分类、发展趋势及对现代战争的影响
- (2) 熟悉高技术军事上的应用范围，掌握高技术与新军事变革的关系
- (3) 激发学习科学技术的热情

(五) 信息化战争

1.教学内容

- (1) 信息化战争概述
- (2) 信息化战争的特征与发展趋势
- (3) 信息化战争与国防建设

2.基本要求

- (1) 了解信息化战争的形成、发展趋势和与国防建设的关系
- (2) 熟悉信息化战争的特征，树立打赢信息化战争的信心

教学内容与课程目标的对应关系及学时分配如表所示。

序号	教学内容	支撑的课程目标	支撑的毕业要求指标点	讲授学时	实验学时
1	中国国防	目标 1、2、3		5	0
2	军事思想	目标 1、5		6	0
3	国际战略环境	目标 2、3、4		5	0
4	军事高技术	目标 1、2、5		6	0
5	信息化战争	目标 1、5		6	0
合计				28	0

四、课内实验（实践）

序号	实验项目名称	实验内容及要求	学时	对毕业要求的支撑	类型	备注
1	无					
2	无					

五、课程实施

- (一) 采用中班、多媒体教学。

(二) 教师备课要求有讲稿和教案。

(三) 成绩考核根据平时成绩和考试成绩确定

主要教学环节质量要求如表所示。

主要教学环节		质量要求
1	备课	(1) 要有完整的讲稿 (2) 要有完整的教案
2	讲授	(1) 按照教学内容的要求进行 (2) 精神状态要好
3	作业布置与批改	无
4	课外答疑	无
5	成绩考核	根据平时成绩和考试成绩确定
6	第二课堂活动	网上学习

六、课程考核

(一) 课程考核包括期末考试、平时考核等，期末考试采用开卷方式。

(二) 课程总评成绩=平时成绩×30 % +期末考试成绩×70 %。具体内容和比例如表所示。

成绩组成	考核/评价环节	权重	考核/评价细则	对应的毕业 要求指标点
平时成绩	出勤、听讲情况	30 %	检查出勤情况，观察听讲情况	
实验（实践）成绩	无	0 %		
期末考试 成绩	根据答题情况	70%	根据答题的正确度和完整度评分	

执笔人：张俊辉

审定人：王广程

审批人：吕莹璐

物理及实验课程教学大纲

(Physics and Experiment)

一、课程概况

课程代码：0821006

学 分：3

学 时：45

先修课程：无

适用专业：工商管理、数字媒体艺术

建议教材：杨红卫等：《大学物理简明双语教程》 北京工业大学出版社 2015。

课程归口：数理与化工学院

课程的性质与任务：本课程是经管学院和艺术与设计学院中美实验班大学生进行双语科学原理的学习以及实验基本训练的一门通识选修课程。它为学生能够应用数学、自然科学的基本原理，识别、表达、并通过文献研究分析问题；能够基于科学原理并采用科学方法对复杂问题进行研究，包括设计实验、分析与解释数据、并通过信息综合得到合理有效的结论；使得学生具有自主学习和终身学习的意识，有不断学习和适应发展的能力。

二、课程目标

目标 1. 通过本课程的学习，使学生对物理学的基本概念、基本原理、基本规律有比较全面而系统的认识。

目标 2. 了解各种运动形式之间的联系，并能灵活地加以运用，对近代物理学和新成就有一般的了解。

目标 3. 通过各个教学环节逐步培养学生的抽象思维能力和逻辑推理能力，也是进行系统的实验技能的训练和实验方法的训练的开端，让学生在本课程的学习中，熟悉和掌握各种分析问题、解决问题的方式和方法，提高学生的综合素质和技能，从而为学生学习后继专业课程和解决实际问题提供了必不可少的物理基础知识及常用的物理学分析问题、处理问题的方法。

目标 4. 了解到科学实验的主要过程与基本方法并激发学生的想象力、创造力，培

养和提高学生独立开展科学研究工作的素质和能力。

目标 5. 培养学生辩证唯物主义世界观、科学素质和科学思维方法，为日后从事的工作、科学研究、开拓新技术领域和终身学习打下坚实的基础。

本课程主要支撑培养方案中毕业要求中的要求 2、4、12，具体如下：

毕业要求	课程支撑依据
要求 2.问题分析： 能够应用数学、自然科学和工程科学的基本原理，识别、表达、并通过文献研究分析问题，以获得有效结论。	①通过质点模型、刚体模型等相关物理概念，提高学生对处理问题的主次判断能力。 ②通过物理学中微元法的学习，让学生在处理复杂问题时能分层次、分项目进行分析处理的能力。通过热力学基础的学习，让学生拥有宏观和微观的意识。在研究分析复杂问题时不仅能着眼于细节，更强调具备问题的整体把控能力。 ③通过基本物理实验，理解模型、框架等概念，提高学生对处理问题的主次判断能力。通过经典实验方法的学习以及重点实验思路的学习和掌握，让学生在处理复杂问题时能分层次、分项目进行分析处理的能力，在研究分析复杂问题时不仅能着眼于细节，更强调具备问题的整体把控能力。
要求 4.研究： 能够基于科学原理并采用科学方法对复杂工程问题进行研究，包括设计实验、分析与解释数据、并通过信息综合得到合理有效的结论。	①在实验过程中，注重培养学生的理论推导和逻辑思维能力；为研究复杂工程问题打下坚实的基础。 ②物理实验课程与大学生物理创新训练计划相结合，将物理理论知识与实际应用相结合，初步让学生接受科学研究的相关训练。对从事科学研究提升兴趣，提高对复杂工程问题进行研究的能力。
要求 12.终生学习： 具有自主学习和终身学习的意识，有不断学习和适应发展的能力。	①物理实验课程作为一门自然科学，其内容关乎生活的方方面面。随着科技的进步，新兴的科技产业和产品不断涌现，这些都可以寻找到相关理论支撑。所以，通过本课程的学习能提升不断学习和适应发展的兴趣与能力。

三、课程内容及要求

1. 质点运动学

- 知识要点：质点模型和参照系的概念；矢量、标量概念及表示方法；质点运动的位置矢量、位移、速度、加速度的概念及它们之间的联系和计算；圆周运动的角坐标、角位移、角速度、角加速度的概念及它们之间的联系和计算；切向加速度、法向加速度的概念；角量与线量之间的关系；相对运动的基本概念。
- 重点难点：直角坐标系中质点运动时的运动方程、速度、加速度的计算；平面极坐标、自然坐标系中质点作圆周运动时的角速度、角加速度、切向加速度、法向加速度的计算
- 教学方法：结合多媒体课件教学，以课堂讲授为主。本部分内容涉及的概述几乎

贯穿整个课程，因此非常重要，讲授时采用启发式教学方式讲解，并注意与中学物理的相关概念的衔接，引导学生比较物理量、公式的数学表达、物理意义与中学物理的区别，加强对本门课程综合性实用性的认识，以引起学生对本课程学习的重视。

2. 牛顿定律

- 知识要点：牛顿三大运动定律及其适用范围，常见的动力学问题的解决方法；万有引力（重力）、弹性力、摩擦力的概念；惯性参考系、非惯性参考系的概念。
- 重点难点：运用牛顿运动定律解决常见的动力学问题。
- 教学方法：教师结合多媒体进行课堂讲授，讲解习题，课后布置习题练习等；牛顿三大运动定律及其适用范围内容可采用学生自学或讨论的方式。

3. 动量守恒定律和能量守恒定律

- 知识要点：动量、冲量的概念及其物理意义；动量定理、动量守恒定律及其适用条件和应用；功的概念及其物理意义；保守力作功的特点及势能的概念；重力势能、万有引力势能、弹性势能的物理意义；动能定理、机械能守恒定律及其适用条件和应用；功能原理、能量守恒定律及其意义和应用。
- 重点难点：动量定理、动量守恒定律、动能定理、机械能守恒定律、功能原理的应用。
- 教学方法：学生自学预习，教师结合多媒体进行课堂讲授，集中答疑和讲解习题，课后布置习题练习等。

4. 刚体的转动

- 知识要点：刚体的概念；刚体定轴转动的物理量：角坐标、角位移、角速度、角加速度的概念以及它们之间的联系；角量与线量之间的关系；转动惯量的概念及其物理意义；力矩和平行轴定理；绕定轴转动的转动定律；角动量的概念、角动量定理、角动量守恒定律及其适用条件；应用转动定理、角动量定理及角动量守恒定律来分析、计算有关力学问题的方法。
- 重点难点：力矩和转动惯量概念，定轴转动定理及其应用；角动量和角动量守恒定律及其应用。
- 教学方法：学生自学预习，教师结合多媒体进行课堂讲授，集中答疑和讲解习题，课后布置习题练习等。

5. 气体动理论

- 知识要点：理想气体的状态方程及其常规运用；理想气体的平均平动动能，自由度的概念，能量按自由度均分定理，理想气体的内能公式。
- 重点难点：能量均分定理、理想气体内能的计算方法。
- 教学方法：结合多媒体课件教学，以课堂讲授为主。讲授时采用启发式教学方式讲解，并注意与中学物理的相关概念的衔接，引导学生比较物理量、公式的数学表达、物理意义与中学物理的区别，加强对本门课程综合性实用性的认识，以引起学生对本课程学习的重视。

6. 热力学基础

- 知识要点：功、热量、内能；热力学第一定律；循环过程的概念，循环效率，热机和制冷机，热机效率和制冷系数的计算，卡诺循环；热力学第二定律的统计意义，可逆过程，不可逆过程，卡诺定理。
- 重点难点：功、热力学第一定律，热机效率和制冷系数的计算，卡诺循环、热力学第二定律。
- 教学方法：结合多媒体课件教学，以课堂讲授为主。讲授时采用启发式教学方式

讲解，并注意与中学物理的相关概念的衔接，引导学生比较物理量、公式的数学表达、物理意义与中学物理的区别，加强对本门课程综合性实用性的认识，以引起学生对本课程学习的重视。

7. 实验绪论：测量与误差；物理实验基本方法和基本技术

- 知识要点：物理实验课的地位和作用；物理实验基本要求和基本程序；不确定度概念；有效数字运算规则；实验数据处理基本方法；基本测量方法介绍；基本实验仪器介绍。
- 重点难点：物理实验基本要求和基本程序；不确定度概念；有效数字运算规则；实验数据处理基本方法。
- 教学方法：
- 教师结合多媒体进行课堂讲授，通过实例，讲解一个实验的基本要求和基本程序；通过讲授和练习，学生能掌握有效数字的运算规则，掌握数据处理的基本；通过自学，学生能了解基本测量方法及常用实验仪器；通过参观演示实验，学生能开阔眼界了解生活中的一些常见实验现象。

8. 实验一 物体密度的测定

- 知识及操作要点：游标卡尺、螺旋测微器、电子天平的使用方法；正确记录实验数据、掌握有效数字的运算方法；求均质圆柱体的密度；不确定度的计算，会用不确定度表示实验测量结果。
- 重点难点：正确记录实验数据、掌握有效数字的运算方法；不确定度的计算，会用不确定度表示实验测量结果。
- 教学方法：
- 教师结合多媒体讲授实验基本原理，仪器的使用方法及注意事项，数据处理要求等；学生自主操作，教师辅导。

9. 实验二 液体表面张力系数的测定

- 知识及操作要点：会用拉脱法测定室温下液体的表面张力系数；掌握用硅压阻力敏传感器测量的原理和方法；学会进行数据处理。
- 重点难点：掌握用硅压阻力敏传感器测量的原理和方法。
- 教学方法：
- 教师结合多媒体讲授实验基本原理，仪器的使用方法及注意事项，数据处理要求等；学生自主操作，教师辅导。

10. 实验三 拉伸法测金属丝的杨氏模量

- 知识及操作要点：会用拉伸法测金属丝的杨氏弹性模量；掌握用光杠杆法测量微小量的方法；会用逐差法处理实验数据。
- 重点难点：掌握用光杠杆法测量微小量的方法。
- 教学方法：教师结合多媒体讲授实验基本原理，仪器的使用方法及注意事项，数据处理要求等；学生自主操作，教师辅导。

11. 实验四 声速测定

- 知识及操作要点：会用驻波干涉法、相位比较法测量声速；掌握示波器、低频信号发生器的使用方法；会用逐差法处理实验数据。
- 重点难点：掌握示波器、低频信号发生器的使用方法。
- 教学方法：教师结合多媒体讲授实验基本原理，仪器的使用方法及注意事项，数据处理要求等；学生自主操作，教师辅导。

12. 实验五 刚体转动惯量的实验研究

- 知识及操作要点: 加深对转动惯量的理解; 会用三线摆测定圆盘、圆环转动惯量; 会计算实验值、理论值和相对误差, 加深对数据处理、分析的理解。
- 重点难点: 用三线摆测定圆盘、圆环转动惯量; 会计算实验值、理论值和相对误差。
- 教学方法:

教师结合多媒体讲授实验基本原理, 仪器的使用方法及注意事项, 数据处理要求等; 学生自主操作, 教师辅导。

教学内容与课程目标的对应关系及学时分配如表所示。

(总学时数: 45, 包括: 理论26学时; 实验绪论4学时, 做4个实验, 每个实验3学时)

序号	内 容	讲授	课内实验	小计
1	The Kinematics of Mass Point	6		6
2	Newton's Laws	3		3
3	Momentum	3		3
4	Work and Energy	3		3
5	The Rotation of a Rigid Body	6		6
6	Gas Kinetics	2		2
7	Thermodynamics	3		3
8	实验绪论; 测量与误差		4	4
9	物体密度的测定; 液体表面张力系数的测定; 拉伸法测金属丝的杨氏模量; 声速测定; 刚体转动惯量的实验研究 (根据实验室排课情况五个实验选做四个)		12	12
13	期末考查			3
合计		26	16	45

四、课程实施

1. 本课程应采用课程讲授、问题驱动、课堂讨论、案例分析等多种教学方式, 实行启发式、互动式、研究式教学, 提倡改革教学方法, 强调应用现代化教学手段, 如 CAI 课件等。

2. 在教学过程中,注意与中学物理的衔接,同时认真指导学生做好作业,加强习题训练,教学用的例题和习题,从而提高分析问题和解决问题的实际能力;注重物理思想和原理的诠释。

3. 加强对学生实验指导和管理,保证学生了解基本的实验规范,掌握基本的实验技能及实验数据的方法。

4. 主要教学环节的质量要求如表所示。

主要教学环节		质量要求
1	备课	(1) 掌握本课程教学大纲内容,严格按照教学大纲要求进行课程教学内容的组织。 (2) 熟悉教材各章节,借助专业书籍资料,并依据教学大纲编写授课计划,编写每次授课的教案。教案内容包括章节标题、教学目的、教法设计、课堂类型、时间分配、授课内容、课后作业、教学效果分析等方面。 (3) 根据各部分教学内容,构思授课思路、技巧,选择合适的教学方法。
2	讲授	(1) 要点准确、推理正确、条理清晰、重点突出,能够理论联系实际,熟练地解答和讲解例题。 (2) 采用多种教学方式(如启发式教学、案例分析教学、讨论式教学、多媒体示范教学等),注重培养学生发现、分析和解决问题的能力。 (3) 能够采用现代信息技术辅助教学。 (4) 表达方式应能便于学生理解、接受,力求形象生动,使学生在掌握知识的过程中,保持较为浓厚的学习兴趣。
3	作业布置与批改	学生必须完成规定数量的作业,作业必须达到以下基本要求: (1) 按时按量完成作业,不缺交,不抄袭。 (2) 书写规范、清晰。 (3) 解题方法和步骤正确。 教师批改和讲评作业要求如下: (1) 学生的作业要按时全部批改,并及时进行讲评。 (2) 教师批改和讲评作业要认真、细致,按百分制评定成绩并写明日期。 (3) 学生作业的平均成绩应作为本课程总评成绩中平时成绩的重要组成部分。
4	课外答疑	为了解学生的学习情况,帮助学生更好地理解和消化所学知识、改进学习方法和思维方式,培养其独立思考问题的能力,任课教师需每周安排一定时间进行课外答疑与辅导。
5	成绩考核	本课程考核的方式为闭卷笔试。有下列情况之一者,总评成绩为不及格: (1) 缺交作业次数达 1/3 以上者。 (2) 缺课次数达本学期总授课学时的 1/3 以上者。

五、考核方式

(一) 课程综合成绩由平时成绩、实验成绩和考试成绩三部分组成：平时成绩包括作业、综合表现和考勤等；实验成绩包括作业、综合表现等；期末考试采用闭卷笔试。

(二) 课程成绩=平时成绩×20%+实验成绩×20%+期末考试成绩×60%。具体内容和比例如表所示。

成绩组成	考核/评价环节	权重	考核/评价细则	对应的毕业要求指标点
平时成绩	平时作业，考勤以及综合表现	20%	课后完成 15-30 个习题，主要考核学生对每节课知识点的复习、理解和掌握程度，计算全部作业的平均成绩结合平时考勤和综合表现，再按 20%计入总成绩。	1.1, 1.2, 1.3, 2.1, 2.2, 2.3
实验成绩	实验报告以及综合表现	20%	四个实验，主要考核学生课堂的听课效果和动手完成实验的能力，成绩以实验报告形式体现，计算全部实验报告的平均成绩加上综合表现分，再按 20%计入总成绩。	1, 2, 4, 12
期末考试	期末考试卷面成绩	60%	试卷题型包括填空题、选择题、计算题等，以卷面成绩的 60%计入课程总成绩。其中考核力学理论部分相关内容占 56%；热力学理论部分相关内容占 14%；实验理论相关内容占 30%	1.1, 1.2, 1.3, 2.1, 2.2, 2.3

六、有关说明

(一) 持续改进

本课程根据学生作业、课堂讨论、平时考核情况和学生、教学督导等的反馈，及时对教学中的不足之处进行改进，并在下一轮课程教学中整改完善，确保相应毕业要求指

标点达成。

（二）参考书目及学习资料

1. 杨红卫等：《大学物理简明双语教程》 北京工业大学出版社 2015。
2. 郑永令等：《费恩曼物理学讲义》（第一卷新千年版） 上海科学技术出版社 2016。
3. 费恩曼等：《费恩曼物理学讲义》（第一卷） 世界图书出版公司 2011。
4. 东南大学等七所工科院校、马文蔚：《物理学》（上、下册）第六版 高等教育出版社 2014。
5. 马文蔚等：PHYSICS (Part I, II) fifth Edition Higher Education Press 2013。
6. 金雪尘、宋红燕等：《大学物理实验》 上海交通大学出版社 2015。
7. 史金辉等：《大学物理实验双语教程》 哈尔滨工程大学出版社 2014。
8. 邱春蓉等：《大学物理实验双语教程》 西南交通大学出版社 2010。
9. 张晓光等：《大学物理双语课程解题指导书》 北京邮电大学出版社 2015。
10. 潘笃武等：《费恩曼物理学讲义补编》 上海科学技术出版社 2017。
11. 常州工学院物理教学部：《大学物理辅导与练习》 南京大学出版社 2011。
12. 东南大学等七所工科院校、马文蔚：《物理学（第六版）习题分析与解答》 高等教育出版社 2015。

执笔人： 肖虹

审定人： 李恒梅

审批人： 陈荣军

有限数学课程教学大纲

(Finite Mathematics)

一、课程概况

课程代码: 0821005

学 分: 3

学 时: 48 (其中: 讲授学时 48 , 实验学时 0 , 上机学时 0)

先修课程: 无

适用专业: 全校各专业

建议教材: 《Finite Mathematics》, Howard Rolf, international conference, 2017.8

课程归口: 数理与化工学院

课程的性质与任务: 本课程是理工科与艺术设计专业的通识必修课。通过本课程的学习, 使学生掌握有限数学的基本概念, 熟悉研究有限数学的各种基本方法, 并能用所掌握的方法解决工程实践中所遇到的各种问题; 提高学生的数学素养, 为学生学习后续相关课程及终身学习奠定必要的数学基础。

二、课程目标

目标 1. 掌握本课程基本概念与性质。

目标 2. 掌握本课程要求的计算方法。

目标 3. 培养学生的抽象概括、逻辑推理等能力。

目标 4. 培养学生具有一定的运算能力。

目标 5. 培养学生数学思维与分析能力。

本课程支撑专业人才培养方案中毕业要求 1-1、毕业要求 2-2, 对应关系如表所示。

毕业要求 指标点	课程目标							
	目标 1	目标 2	目标 3	目标 4	目标 5			
毕业要求 1-1	√	√	√					
毕业要求 2-2			√	√	√			

三、课程内容及要求

(一) 线性方程组 (linear systems)

1. 教学内容

- (1) 两个方程的方程组 (掌握)
- (2) 三元方程组 (掌握)
- (3) 高斯消元法和一般线性方程组 (理解)
- (4) 矩阵运算 (理解)
- (5) 矩阵乘法 (熟练掌握)
- (6) 矩阵的逆 (熟练掌握)

2. 基本要求

(1) 重点与难点: 三元方程组, 矩阵初等变换、乘法、逆, 高斯消元法, 矩阵初等变换和矩阵的逆。

(2) 教学方法: 启发式互动讲授结合多媒体辅助; 适当课堂练习; 及时了解学生的作业状况并对共同的问题作及时解答; 安排好课后答疑。

(二) 集合与计数 (Sets and Counting)

1. 教学内容

- (1) 集合 (理解)
- (2) 子集的计数原理 (掌握)
- (3) 基本计数准则 (掌握)
- (4) 排列 (熟练掌握)
- (5) 组合 (熟练掌握)

2. 基本要求

(1) 重点与难点: 计数准则、排列、组合, 计数原理、计数准则。

(2) 教学方法: 启发式互动讲授结合多媒体辅助; 适当课堂练习; 及时了解学生的作业状况并对共同的问题作及时解答; 安排好课后答疑。

(三) 概率 (Probability)

1. 教学内容

- (1) 概率的基本概念 (理解)
- (2) 等可能事件 (掌握)

- (3) 复合事件：交集、并集、补集（熟练掌握）
- (4) 条件概率（熟练掌握）
- (5) 独立事件（掌握）
- (6) Markov 链（了解）

2.基本要求

- (1) 重点与难点：事件的复合，交、并、补，条件概率，独立事件，Markov 链。
- (2) 教学方法：启发式互动讲授结合多媒体辅助；适当课堂练习；及时了解学生的作业状况并对共同的问题作及时解答；安排好课后答疑。

（四）统计（Statistics）

1.教学内容

- (1) 频率分布（理解）
- (2) 集中趋势的刻画（掌握）
- (3) 分散刻画：域，方差，标准差（熟练掌握）
- (4) 随机变量和离散型随机变量的概率分布（理解）
- (5) 随机变量的期望值（熟练掌握）
- (6) 伯努利事件和二项分布（理解）
- (7) 正态分布（理解）

2.基本要求

- (1) 重点与难点：集中趋势的刻画，方差、标准差，随机变量的期望，随机变量的概率分布，二项分布，正态分布。
- (2) 教学方法：启发式互动讲授结合多媒体辅助；适当课堂练习；及时了解学生的作业状况并对共同的问题作及时解答；安排好课后答疑。

（五）逻辑（Logic）

1.教学内容

- (1) 命题（理解）
- (2) 条件命题（掌握）
- (3) 等价命题（熟练掌握）
- (4) 有效论据（了解）

2.基本要求

- (1) 重点与难点：条件命题，等价命题，有效论据。

(2) 教学方法：启发式互动讲授结合多媒体辅助；适当课堂练习；及时了解学生的作业状况并对共同的问题作及时解答；安排好课后答疑。

教学内容与课程目标的对应关系及学时分配如表所示。

序号	教学内容	支撑的课程目标	支撑的毕业要求指标点	讲授学时	实验学时
1	线性方程组	课程目标 1-3	1-1、2-2	9	
2	集合与计数	课程目标 1-5	1-1、2-2	9	
3	概率	课程目标 1-5	1-1、2-2	10	
4	统计	课程目标 1-3	1-1、2-2	10	
5	逻辑	课程目标 1-5	1-1、2-2	10	
合计				48	

四、课程实施

主要教学环节质量要求如表所示。

主要教学环节		质量要求
1	备课	(1) 掌握本课程教学大纲内容，严格按照教学大纲要求进行本课程教学内容的组织； (2) 熟悉教材各章节，借助相关专业书籍资料，并依据教学大纲编写授课计划，编写每次授课的教案。教案内容包括章节标题、教学目的、教法设计、课堂类型、时间分配、授课内容、课后作业、教学效果分析等方面； (3) 结合课程特点，适度运用多媒体教学手段讲授部分教学内容； (4) 确定各章节课程内容的教学方法，构思授课思路、技巧和方法。
2	讲授	(1) 要点准确，推理正确，条理清晰，重点突出，理论联系实际，熟练地解答和讲解例题。 (2) 采用多种教学方式（如启发式教学、案例分析教学、讨论式教学、多媒体示范教学等），注重培养学生的专业素质，提高学生发现、分析和解决问题的能力，以便让学生能体会和领略学科研究的思路和方法。 (3) 表达方式尽量便于学生理解、接受，力求形象生动，使学生在掌握知识的过程中，保持较为浓厚的兴趣。
3	作业布置与批改	学生必须完成一定数量的作业题，是本课程教学的基本要求，是实现人才培养目标的必要手段。 学生完成的作业必须达到以下基本要求： (1) 按时按量完成作业，不缺交，不抄袭； (2) 作业本规范，书写清晰；

		(3) 解题方法和步骤正确。 教师批改或讲评作业要求如下： (1) 学生的作业要全批全改，并按时批改、讲评学生每次交来的作业； (2) 教师批改或讲评作业要认真、细致，每次批改或讲评作业后，按百分制评定成绩，并写明日期； (3) 期末按每个学生作业的平均成绩，作为本课程总评成绩中平时成绩的重要组成部分。
4	课外答疑	为直接了解学生的学习情况，帮助学生进一步理解和消化课堂上所学知识、改进学习方法和思维方式，培养其独立思考问题的能力，建议任课教师安排时间进行课外答疑与辅导工作
5	成绩考核	本课程考核的方式：考试。考试试卷采取抽卷形式，统一安排监考。总评成绩的评定见课程评分方案。有下列情况之一者，总评成绩为不及格： (1) 缺交作业次数达 1/3 以上者； (2) 缺课次数达本学期总授课学时的 1/3 以上者； (3) 存在课程目标小于 0.6。

五、课程考核

(一) 课程考核包括期末考试、平时及作业考核等，期末考试采用闭卷考试方式。

(二) 课程总评成绩=平时成绩×30 % +期末考试成绩×70 %。具体内容和比例如表所示。

成绩组成	考核/评价环节	权重	考核/评价细则	对应的毕业要求指标点
平时成绩	出勤情况	30%	课堂不定期点名，考核能否按时到勤，三次考勤未到平时成绩扣十分。	1-1、2-2
	平时作业		定期布置习题，考核学生对知识点的复习、理解和掌握度。对每次作业完成情况做记录并百分制打分，计算全部作业的平均成绩（占 100%）。	
期末考试成绩	试卷考试	70 %	试卷题型包括填空题、计算题、解答题等	1-1、2-2

六、有关说明

(一) 持续改进

1. 提倡改革教学方法，强调应用现代化教学手段，如课件、互联网视屏教学和网络答疑等。

2. 合理安排教学课时，加强课堂提问、课堂小测验等旨在督促学生自主学习的教学环节；引导学生做好课前预习、课后整理笔记并及时完成作业的复习工作；保证学生完成一定数量的作业和习题。

3. 教学用的例题和习题，应适当结合工程实际。

（二）参考书目及学习资料

1. Howard Rolf, Finite Mathematics, Brooks/Cole; 7th international ed, 2007.

执笔人：王君甫

审定人：钱 峰

审批人：陈荣军

设计素描课程教学大纲

(Design Drawing)

一、课程概况

课程代码：0921003

学 分：3

学 时：48（其中：讲授学时 32，实践学时 16）

先修课程：无。

适用专业：数字媒体艺术

教 材：《设计素描》，谢静、龙银娇等，中国轻工业出版社，2018.02

课程归口：艺术与设计学院

课程的性质与任务：

设计素描课程是数字媒体艺术专业的一门必修的专业基础课程，也是一门实践性教学课程。数字媒体艺术专业的素描不同于传统意义的素描，必须结合专业特点进行课程教学。数字媒体艺术专业的素描教学主要目的是在培养学生的观察能力、造型能力的基础上，更强调学生的创意能力，为今后的数字媒体艺术学习及创作打下坚实的基础。

二、课程目标

目标 1. 通过理论讲解，拓展设计素描的概念。

目标 2. 通过实践，提高学生的观察能力、造型能力和创意设计能力。

目标 3. 具备一定的创造性思维能力。

目标 4. 通过该课程的学习，提高艺术素养，提高对动画片的审美能力。

本课程支撑专业培养计划中毕业要求 1-1、毕业要求 2-1 和毕业要求 4-1，对应关系如表所示。

毕业要求 指标点	课程目标			
	目标 1	目标 2	目标 3	目标 4
毕业要求 1-1	√			√
毕业要求 2-1		√		
毕业要求 4-1		√	√	

三、课程内容及要求

（一）设计素描概述

1.教学内容

- (1) 素描与视觉思维（理解）
- (2) 设计素描的基本特征（理解）

2.基本要求

- (1) 了解素描与设计素描的区别。
- (2) 掌握设计素描的基本特征，体会创意思维。

3.重点难点

设计素描的基本特征及创意思维

（二）结构与表现

1.教学内容

- (1) 结构的表现（掌握）
- (2) 变形与夸张（掌握）

2.基本要求

- (1) 了解明暗素描与结构素描的区别。
- (2) 掌握结构素描的画法步骤。

3.重点难点

静物的结构、透视、技法

（三）静物（道具）设计素描

1.教学内容

- (1) 静物（道具）的观察（理解）
- (2) 静物（道具）的表现（掌握）

2.基本要求

- (1) 了解静物素描与结构素描的变现形式。
- (2) 进行静物设计素描的写生与创作。

3.重点难点

用多种材料、形式进行静物的组合与创作

（四）动物设计素描

1.教学内容

- (1) 动物的结构（理解）
- (2) 动物的表现（掌握）

2.基本要求

- (1) 了解的动物的结构。
- (2) 进行动物设计素描的写生与创作。

3.重点难点

动物设计素描的写生与创作

（五）人物设计素描

1.教学内容

（1）人物的结构（理解）

（2）人物的表现（掌握）

2.基本要求

（1）了解的人物的动态结构。

（2）进行人物设计素描的写生与创作。

3.重点难点

人物设计素描的写生与创作

（六）场景设计素描

1.教学内容

（1）场景的构图（掌握）

（1）场景的表现（掌握）

2.基本要求

（1）了解的场景的透视。

（2）场景设计素描的写生与创作。

3.重点难点

场景设计素描的写生与创作

（七）主题创意表现

1.教学内容

（1）主题创意的构想（理解）

（2）多元的表现方法（掌握）

2.基本要求

（1）了解的设计素描的多种变现形式。

（2）主题设计与构思。

要求学生通过本课程的学习，能掌握良好的造型手段与技巧，对物体形态结构的有较准确的分析，对于画面有较强的表现与创意能力。

3.重点难点

主题设计与创意表现。

教学内容与课程目标的对应关系及学时分配如表所示。

序号	教学内容	支撑的 课程目标	支撑的毕业 要求指标点	讲授 学时	实践 学时
----	------	-------------	----------------	----------	----------

1	设计素描概述	目标 1、4	1-1	4	0
2	结构与表现	目标 2、3	2-1、4-1	2	2
3	静物（道具）设计素描	目标 2、3	2-1、4-1	6	2
4	动物设计素描	目标 2、3	2-1、4-1	6	2
5	人物设计素描	目标 2、3	2-1、4-1	6	2
6	场景设计素描	目标 2、3	2-1、4-1	6	2
7	主题创意表现	目标 2、3	2-1、4-1	2	6
合 计				32	16

四、课内实验（实践）

序号	实验项目名称	实验内容及要求	学时	对毕业要求的支撑	类型	备注
1	静物结构	要求构图完整，物体比例关系合理，透视、结构准确，主次结构线条层次丰富，画面和谐统一。	2	2-1、4-1	设计性	必做
2	静物设计素描写生与创作	有想法，方法形式材料有创新，色彩可以不局限黑白色，可少量借鉴，保持原创性有主题，画面效果好。	2	2-1、4-1	设计性	必做
3	动物设计素描写生与创作	有想法，表现方法形式有创新，色彩不局限单色，保持原创（课少量借鉴），有主题，画面好。	2	2-1、4-1	设计性	必做
4	人物设计素描写生与创作	表现方法形式不限，色彩不限，可以少量借鉴，保持一定的原创性，有主题，画面效果好。	2	2-1、4-1	设计性	必做
5	场景设计素描写生与创作	画面完整，结构、透视准确，合理取舍，效果好。	2	2-1、4-1	设计性	必做
6	主题创意表现	结合主题，原创为主、画面完整，形式新颖，效果好。	6	2-1、4-1	综合性	必做

五、课程实施

（一）教学方法与教学手段

1.理论讲授与实践相结合。

2.采用多媒体教学手段，制作图文并茂的课件，让学生欣赏大量的优秀图片，增加实践环节的可操作性，提高学生的审美能力。

3.根据学生的水平和能力，精心设计实践部分课题，让学生有兴趣参与实践部分的设计与制作。

（二）课程实施与保障

主要教学环节		质量要求
1	备课	（1）掌握本课程教学大纲内容，严格按照教学大纲要求进行课程教学内容的组织。 （2）借助专业书籍资料，依据教学大纲编写授课计划，编写每次授课的教案。 （3）根据各部分教学内容，构思授课思路、技巧，选择合适的教学方法。
2	讲授	（1）要点准确、条理清晰、重点突出，能够理论联系实际，熟练地解答和讲解例题。 （2）采用多种教学方式（如启发式教学、案例分析教学、讨论式教学、多媒体示范教学等），注重培养学生发现、分析和解决问题的能力。 （3）能够采用现代信息技术辅助教学。
3	作业布置与批改	学生必须完成规定数量的作业，作业必须达到以下基本要求： （1）按时按量完成作业，不缺交，不抄袭。 （2）设计巧妙，制作精致。 教师批改和讲评作业要求如下： （1）学生的作业要按时全部批改，并及时进行讲评。 （2）教师批改和讲评作业认真公平，按百分制评定成绩并写明日期。 （3）学生作业的平均成绩是本课程总评成绩中平时成绩的重要组成部分。
4	课外答疑	每周通过面谈或其它网上交流方式进行课外答疑与辅导。
5	成绩考核	本课程考核的方式为主题设计与制作，根据学生的作品进行打分： 有下列情况之一者，总评成绩为不及格： （1）缺交作业次数达2次以上者。 （2）缺课次数达本学期总授课学时的1/3以上者。 （3）不参与最后的综合训练（考试课题）。

六、考核方式

（一）课程考核包括综合训练（期末考试）、平时实践（作业）情况考核。

（二）课程成绩=平时作业成绩×40%+期末考试成绩×60%。具体内容和比例如表所示。

成绩组成	考核/评价环节	权重	考核/评价细则	对应的毕业
------	---------	----	---------	-------

				要求指标点
平时成绩	平时作业	40%	每次新课结束都会安排实践作业，按要求打分，一般会按5次作业的平均分作为平时作业成绩。	1-1、2-1、4-1
期末考试	主题创意表现	60%	设计作品要符合主题要求。设计新颖独特，原创性强，制作形式和手段不限，画面效果好。按时完成。	1-1、2-1、4-1

七、有关说明

（一）持续改进

本课程根据学生作业、课堂讨论、实验环节、平时实践情况和学生、教学督导等的反馈，及时对教学中的不足之处进行改进，并在下一轮课程教学中整改完善，确保相应毕业要求指标点达成。

（二）参考书目及学习资料

- 1.王承昊 动画素描 江苏科学技术出版社。
- 2.任伟峰 动漫素描 苏州大学出版社。
- 3 林家阳 设计素描 中国轻工业出版社。

执笔人：潘阿芳

审定人：彭 伟

批准人：徐 茵

色彩课程教学大纲

(color)

一、课程概况

课程代码：0921004

学 分： 3

学 时： 48（其中：讲授学时 32， 课内实践学时 16）

先修课程：素描、速写、透视

适用专业： 数字媒体艺术

教 材：讲义

课程归口： 艺术与设计学院

课程的性质与任务：本课程是数字媒体艺术专业的专业基础课程，借助数字色彩的表现手法，从色彩的概念、发展前沿、适用范围和实际应用出发，结合色彩的基本理论、基本表现技法以及在动漫创作中的具体应用，由浅入深、循序渐进启发学生对抽象色彩基本概念的理解，培养学生对色彩的观察、研究、欣赏、判断、等各方面的能力和修养，熟练掌握色彩的表现基本技能。学生通过本课程的学习，为今后专业课的学习打下坚实的基础。

二、课程目标

目标 1.通过对不同时期国内外著名画家作品的赏析来打开写实绘画的大门。

目标 2.学习不同光源下色彩变化原理以及色彩关系。

目标 3.熟练掌握数字绘画的方法与技巧。

目标 4.结合之前所学进行写实绘画创作。

本课程支撑专业培养方案中毕业要求 1-1、毕业要求 2-1、毕业要求 6-1、毕业要求 6-2，对应关系如表所示。

毕业要求 指标点	课程目标							
	目标 1	目标 2	目标 3	目标 4				
毕业要求 1-1	√	√						
毕业要求 2-1		√	√					
毕业要求 6-1			√					

毕业要求 6-2				√				
----------	--	--	--	---	--	--	--	--

三、课程内容及要求

（一）数字色彩概论

1. 数字绘画的基础介绍
2. 数字绘画在行业中的运用与重要性
3. 数字绘画工具与软件介绍

（二）中外近现代大师色彩作品分析

1. 中国近现代大师色彩作品分析
2. 外国近现代大师色彩作品分析
3. 国内外最新数字绘画作品赏析

（三）数字绘画基础

1. 数字绘画入门（软件应用）
2. 数字绘画基础表现，熟悉掌握数字绘画工具。

（四）色彩变化原理

1. 光与形体
2. 不同光源下色彩变化原理
3. 色彩冷暖关系

（五）材质表现

1. 质感区分
2. 高光原理及技巧
3. 笔刷运用技巧

（六）写实绘画创作

- 1 设计构成
2. 创作方法与步骤

教学内容与课程目标的对应关系及学时分配如表所示。

序号	教学内容	支撑的课程目标	支撑的毕业要求指标点	讲授学时	实验学时
1	数字色彩概论	目标 1	1-1、6-1	2	
2	中外近现代大师色彩作品分析	目标 1	1-1	2	
3	数字绘画基础	目标 3	6-1、6-2	4	4
4	色彩变化原理	目标 2	1-1	8	4
5	材质表现	目标 3	2-1	8	4
6	写实绘画创作	目标 4	2-1、6-2	8	4

合计		48
----	--	----

四、课内实验（实践）

序号	实验项目名称	实验内容及要求	学时	对毕业要求的支撑	类型	备注
1	数字绘画基础	熟悉掌握 PS 及手绘板的运用	4	6-1	验证性	必做
2	色彩变化原理	画出同一物体在不同时间段的色彩及光影的变化	4	2-1	验证性	必做
3	材质表现	石膏、皮肤、布料、金属、玻璃等材质表现	4	2-1	验证性	必做
4	写实绘画创作	根据自己的喜好及世界观进行写实绘画创作	4	6-2	综合性	必做

五、课程实施

（一）教学方法与教学手段

1. 引导学生了解数字绘画的相关概念，掌握数字写实绘画的方法，能运用学到的知识点进行创意设计。

2. 课内采用多媒体教学手段、数字绘画演示，户外通过写生观察讲解、并结合实际绘画演示，从多层次让学生了解色彩变化原理及写实绘画的魅力。

主要教学环节		质量要求
1	备课	（1）掌握本课程教学大纲内容，严格按照教学大纲要求进行课程教学内容的组织。 （2）熟悉教材各章节，借助专业书籍资料，并依据教学大纲编写授课计划，编写每次授课的教案。教案内容包括章节标题、教学目的、教法设计、课堂类型、时间分配、授课内容、课后作业、教学效果分析等方面。 （3）根据各部分教学内容，构思授课思路、技巧，选择合适的教学方法。
2	讲授	（1）要点准确、条理清晰、重点突出，能够理论联系实际。 （2）采用多种教学方式（如启发式教学、案例分析教学、讨论式教学、多媒体示范教学等），注重培养学生发现、分析和解决问题的能力。 （3）能够采用现代信息技术辅助教学。 （4）结合案例分析及作品赏析，便于学生理解、接受，使学生在掌握知识的过程中，保持较为浓厚的学习兴趣。
3	作业布置与批改	学生必须完成规定的作业，作业必须达到以下基本要求： （1）按时保质完成作业。 （2）不抄袭。 教师批改和讲评作业要求如下： （1）认真按时批改作业，并及时进行讲评。 （2）按百分制评定成绩并写明日日期。 （3）学生作业的平均成绩应作为本课程总评成绩中平时成绩的重要组成部分。

4	课外答疑	为了解学生的学习情况，帮助学生更好地理解和消化所学知识、改进学习方法和思维方式，培养其独立思考问题的能力，任课教师需每周安排一定时间进行课外答疑与辅导。
5	成绩考核	本课程考核的方式为课题创意设计。有下列情况之一者，总评成绩为不及格： (1) 缺交作业次数达 1/2 以上者。 (2) 缺课次数达本学期总授课学时的 1/3 以上者。

六、课程考核

(一) 课程考核包括期末考试和平时作业考核，期末考试采用采用课题创意设计方式。

(二) 课程总评成绩=平时成绩×40%+期末考试成绩×60%。具体内容和比例如表所

成绩组成	考核/评价环节	权重	考核/评价细则	对应的毕业要求指标点
平时成绩	平时作业及考勤	40 %	完成布置的实践作业，考勤缺勤以扣分形式计入平时成绩，平时成绩占总成绩的 40%	1-1、2-1
期末考试	课题创意设计	60 %	考试为课题命题创意设计，根据具体情况课结合相关设计竞赛，考核学生的数字绘画创作能力，期末考试占总成绩的 60%。	6-1、6-2

卓越工程师教育培养计划试点专业、参加各类专业认证（评估）的专业必须制定课程目标达成度计算方法，建议其他专业也要制定相应的计算方法。

七、有关说明

(一) 持续改进

本课程根据学生的学习态度、平时作业、期末考试情况和学生、教学督导等的反馈，及时对教学中的不足之处进行改进，并在下一轮课程教学中整改完善，确保相应毕业要求指标点达成。并根据行业发展，适时更新知识内容及所需软件版本。

(二) 参考书目及学习资料

无

执笔人：冯 波

审定人：彭 伟

审批人：徐 茵

数字媒体概论课程教学大纲

(Introduction of Digital Media)

一、课程概况

课程代码：0921005

学 分：2

学 时：32（其中：讲授学时 20，实验学时 12）

先修课程：专业导论与职业发展

适用专业：数字媒体艺术

教 材：《数字媒体艺术概论》，李四达，清华大学出版社，2015.4

课程归口：艺术与设计学院

课程的性质与任务：本课程是数字媒体艺术专业的专业基础课程，是本专业后续课程的先选课。学生通过该课程的学习，对数字媒体艺术的概念范畴、美学理论及相关学科领域进行全面、深入、系统的了解，对数字媒体艺术所针对的产业现状、发展历史及未来趋势有一个明确清晰的认识。从宏观层面及全局高度对数字媒体艺术这一学科专业及概念进行整体把握。

二、课程目标

目标 1. 理解媒介进化与数字媒体的关系，能从媒介的角度对数字媒体艺术进行解释。

目标 2. 理解数字媒体艺术的学科范畴定义、应用领域及数字媒体艺术人才的标准。

目标 3. 理解拼贴与数字媒体艺术的关系，能够从现代艺术的角度对数字媒体艺术的影响进行解释。

目标 4. 理解科学技术对数字媒体艺术的影响，理解古典美术中的科学思维。

目标 5. 了解数字媒体艺术简史，能够对数字媒体艺术的发展历史的把握。

目标 6. 了解数字媒体艺术与创意产业的关系，分析所从事的行业在数字媒体中的定位。

目标 7. 能够从信息化设计的角度对数字媒体艺术进行分析。

目标 8. 了解数字媒体发展的未来趋势。

本课程支撑专业培养计划中毕业要求 1-4、毕业要求 1-3、毕业要求 3-1、毕业要求 5-2、毕业要求 7-1、毕业要求 7-2 对应关系如表所示。

毕业要求 指标点	课程目标							
	目标 1	目标 2	目标 3	目标 4	目标 5	目标 6	目标 7	目标 8
毕业要求 1-1	√		√	√				
毕业要求 1-3	√	√					√	
毕业要求 3-1			√		√			√
毕业要求 5-2				√				
毕业要求 7-1						√		
毕业要求 7-2						√		

三、课程内容及要求

（一）媒介进化与数字未来

1.教学内容

- （1）媒体与数字媒体
- （2）数字媒体的软件特征
- （3）媒介进化论
- （4）大数据时代的数字媒体
- （5）可穿戴智能设备
- （6）机械智慧与外脑进化

2.基本要求

- （1）了解并掌握媒介的进化历程和发展规律。
- （2）了解新媒体与传统媒体的联系与区别。
- （3）了解大数据时代的数字媒体、可穿戴智能设备等概念和知识。

3.重点难点

- （1）理解媒体与媒介的关系
- （2）理解媒介进化的理论

（二）数字媒体艺术理论

1.教学内容

- (1) 媒介与艺术
- (2) 数字媒体艺术模型
- (3) 数字媒体艺术语言
- (4) 新媒体艺术的文化思考
- (5) 交互媒体艺术
- (6) 编程与软件的美学
- (7) 数字电影的美学
- (8) 数字媒体艺术教育

2.基本要求

- (1) 明确媒介改变艺术形态的作用及媒体艺术的起源。
- (2) 了解数字媒体艺术的学科范畴应用领域，掌握数字媒体艺术的表现语言，深入理解新媒体艺术中后现代身体美学、远程互动、体验性互动、社交型互动等概念。
- (3) 了解 Processing 可视化艺术、分形艺术和模拟自然、非真实感绘制、数字电影美学等概念和知识。

3.重点难点

- (1) 理解并掌握数字媒体艺术的研究方向及学科范畴、应用领域。
- (2) 理解并掌握数字媒体艺术教育中创新型人才的标准和艺工融合与跨界思维的教学理念。

(三) 图像拼贴与数字艺术

1.教学内容

- (1) 拼贴与现代艺术
- (2) 当代摄影拼贴艺术家
- (3) 数字拼贴的文化内涵
- (4) 数字拼贴与创意
- (5) 拼贴：从图像到影像

2.基本要求

- (1) 理解拼贴艺术、达达派艺术、超现实主义、波普艺术对数字媒体艺术在表现形式及表现风格上的影响。
- (2) 理解当代摄影及电影中蒙太奇的表现手法对数字媒体艺术的影响。

(3) 理解数字媒体艺术对超现实主义的借鉴、图形同构、戏仿挪用与反讽等概念，了解数字拼贴动画、后现代电影等知识。

3.重点难点

- (1) 分析超现实主义从内容到形式对数字媒体艺术产生的影响。
- (2) 摄影作为一种技术手段对数字媒体艺术表现形式产生的影响。
- (3) 理解并掌握蒙太奇、后现代电影从内容到形式对数字媒体艺术产生的影响。

(四) 科学、艺术与数字媒体

1.教学内容

- (1) 科学与艺术概述
- (2) 古典美术中的科学思维
- (3) 现代科学对艺术的影响
- (4) EAT 和大阪世博会
- (5) 埃舍尔的版画
- (6) 科学与艺术的统一

2.基本要求

(1) 理解并掌握科学与艺术在哲学层面的共性、理解科学与艺术中的创造性和真理性、简洁性和逻辑之美。

(2) 理解古希腊哲学中的“数学之美”、了解达芬奇的科学和艺术、古典油画中的科学等知识。

(3) 理解现代科学艺术尤其是以摄影技术为代表的技术对艺术的影响。

3.重点难点

- (1) 理解古典美术中的科学思维。
- (2) 理解现代科学技术对艺术的影响。

(五) 数字媒体艺术简史

1.教学内容

- (1) 计算机与数字图像
- (2) 早期计算机艺术研究
- (3) 电影《2001 年：太空漫游记》
- (4) 20 世纪 70 年代：《星球大战》与 CG 商业化

(5) 20 世纪 80 年代：星火燎原的十年辉煌

(6) 20 世纪 90 年代：数字艺术的大众盛宴

(7) 中国数字艺术发展简史

2.基本要求

(1) 了解国外数字媒体的发展历史

(2) 了解中国数字艺术发展简史

3.重点难点

(1) 了解光线跟踪和光能渲染技术

(六) 数字媒体艺术创意产业

1.教学内容

(1) 文化创意产业

(2) 数字 3D 电影

(3) 虚拟现实与游戏设计

(4) 当代数字插画风格

2.基本要求

(1) 理解数字内容产业及文化创意产业的定位，能够结合理论知识分析数字媒体艺术在文化创意产业中的作用。

(2) 理解虚拟现实与游戏设计中的岗位及对人才技能的要求。

(3) 了解当代数字插画风格并能够根据产业要求绘制不同风格的插画。

3.重点难点

(1) 分析数字媒体艺术在文化创意产业中的地位与作用

(2) 理解数字媒体艺术中虚拟现实与游戏设计的具体内容。

(七) 数字媒体艺术与信息化设计

1.教学内容

(1) 电子出版物设计

(2) 网络和移动媒体设计

(3) 信息设计与可视化

(4) 数字化平面设计

(5) 产品与包装设计

- (6) 数码印花与服装设计
- (7) 建筑景观漫游动画
- (8) 虚拟展演与数字博物馆
- (9) 数字影视和三维动画

2.基本要求

(1) 了解电子出版物设计电子绘本、交互设计和用户体验、HTML5+CSS3 规范设计、移动媒体页面设计等知识。

(2) 了解信息设计与可视化、数字化平面设计、多媒体产品设计、虚拟服装展示系统、建筑景观漫游动画等知识。

(3) 了解虚拟展演与数字博物馆、数字影视非编软件、数字影视特效设计等知识。

3.重点难点

- (1) 掌握交互设计和用户体验的概念。
- (2) 掌握了解视觉设计中最新的研究方向--信息可视化设计。

(八) 结束语：数字媒体艺术的未来

1.教学内容

- (1) 结论一：科技进步和观念创新是推动数字媒体艺术的动力
- (2) 结论二：新媒体带来艺术的新视野和新思维
- (3) 结论三：数字内容产业是未来数字媒体艺术发展的主流
- (4) 结论四：新媒体将通往一个崭新的艺术民主和大众化时代

2.基本要求

- (1) 从宏观上掌握数字媒体艺术概论中的四个结论。
- (2) 从对数字媒体艺术的总结中展望数字媒体艺术发展的未来。

3.重点难点

- (1) 理解并掌握数字媒体艺术概论中四个总结性结论

教学内容与课程目标的对应关系及学时分配如表所示。

序号	教学内容	支撑的课程目标	支撑的毕业要求指标点	讲授学时	实验学时
1	媒介进化与数字未来	目标 1	1-3、1-3	2	
2	数字媒体艺术理论	目标 2	1-3	2	
3	图像拼贴与数字艺术	目标 3	1-3、3-1	4	4

4	科学、艺术与数字媒体艺术	目标 4	1-1、5-2	4	4
5	数字媒体艺术简史	目标 5	3-1	2	
6	数字媒体艺术与创意产业	目标 6	7-1、7-2	2	4
7	数字媒体艺术与信息化设计	目标 7	1-3	2	
8	结束语：数字媒体艺术的未来	目标 8	3-1	2	
合 计				20	12

四、课内实验（实践）

序号	实验项目名称	实验内容及要求	学时	对毕业要求的支撑	类型	备注
1	后现代电影及产超现实主义分析	观摩捷克动画大师史云梅耶的电影，分析为什么他被称为超现实主义导演。	4	4-3	综合性	必做
2	分析科技进步对艺术语言及艺术媒介的影响	通过资料收集与调研撰写论文，阐述历史上科学技术进步对艺术语言和艺术媒介产生过哪些重要影响。	4	4-3	综合性	必做
3	调研本地区文化创意产业	走访调研本地器文化创意产业基地，了解本地区文化创意产业的发展状况，撰写调研报告书。	4	4-3	设计性	必做

五、课程实施

（一）教学方法与教学手段

1.把握数字媒体艺术的学科范畴与应用领域、现代艺术对数字媒体艺术的影响、科学技术进步发展对数字媒体艺术的影响三条主线，引导学生从文化内涵、技术手段、表现形式等多方面多角度对数字媒体艺术进行全方位的理解与认识。

2.采用多媒体教学手段，配合案例的讲解及适当的思考题，保证讲课进度的同时，注意学生的掌握程度和课堂的气氛。

3.采用案例式教学，以课题案例分析、学生实际调研为手段，加深学生对数字媒体艺术概念及内涵的理解，提高学生认识分析数字媒体艺术作品的的能力。

（二）课程实施与保障

主要教学环节	质量要求
--------	------

1	备课	(1) 掌握本课程教学大纲内容, 严格按照教学大纲要求进行课程教学内容的组织。 (2) 熟悉教材各章节, 借助专业书籍资料, 并依据教学大纲编写授课计划, 编写每次授课的教案。教案内容包括章节标题、教学目的、教法设计、课堂类型、时间分配、授课内容、课后作业、教学效果分析等方面。 (3) 根据各部分教学内容, 构思授课思路、技巧, 选择合适的教学方法。
2	讲授	(1) 要点准确、推理正确、条理清晰、重点突出, 能够理论联系实际, 熟练地解答和讲解例题。 (2) 采用多种教学方式(如启发式教学、案例分析教学、讨论式教学、多媒体示范教学等), 注重培养学生发现、分析和解决问题的能力。 (3) 能够采用现代信息技术辅助教学。 (4) 表达方式应能便于学生理解、接受, 力求形象生动, 使学生在掌握知识的过程中, 保持较为浓厚的学习兴趣。
3	作业布置与批改	学生必须完成规定数量的作业, 作业必须达到以下基本要求: (1) 按时按量完成作业, 不缺交, 不抄袭。 (2) 书写规范、清晰。 (3) 解题方法和步骤正确。 教师批改和讲评作业要求如下: (1) 学生的作业要按时全部批改, 并及时进行讲评。 (2) 教师批改和讲评作业要认真、细致, 按百分制评定成绩并写明日期。 (3) 学生作业的平均成绩应作为本课程总评成绩中平时成绩的重要组成部分。
4	课外答疑	为了解学生的学习情况, 帮助学生更好地理解和消化所学知识、改进学习方法和思维方式, 培养其独立思考问题的能力, 任课教师需每周安排一定时间进行课外答疑与辅导。
5	成绩考核	本课程考核的方式为考查。有下列情况之一者, 总评成绩为不及格: (1) 缺交作业次数达 1/3 以上者。 (2) 缺课次数达本学期总授课学时的 1/3 以上者。 (3) 课程论文抄袭者。

六、考核方式

(一) 课程考核包括期末大作业论文考试、平时及作业情况考核。

(二) 课程成绩=平时作业成绩×30%+期末论文大作业成绩×70%。具体内容和比例如表所示。

成绩组成	考核/评价环节	权重	考核/评价细则	对应的毕业要求指标点
------	---------	----	---------	------------

平时成绩	平时作业	15%	课后完成本章节布置的名词解释、简答题、论述题，主要考核学生对每节课知识点的复习、理解和掌握程度，计算全部作业的平均成绩再按 15%计入总成绩。	1-3
	考勤	15%	记录学生到课情况，考勤成绩按 15%计入总成绩。	6-1
期末考试	期末论文大作业成绩	70%	根据老师要求撰写论文或者调研报告书，论文成绩占总成绩 70%，一旦发现论文或调研报告书有抄袭现象，重合字数超过 200 字以上既判定为抄袭，成绩记 0 分。	1-3、3-1、6-1

（三）所有课程目标均需大于等于 0.6，否则总评成绩不及格，需要补考或重修。

每个课程目标达成度计算方法如下：

$$\text{课程目标}i\text{达成度} = \frac{\text{平时成绩} \times A_i + \text{期末成绩} \times B_i}{100 \times (A_i + B_i)}$$

式中：A_i=平时成绩占总评成绩的权重×课程目标 i 在平时成绩中的权重，

B_i=期末成绩占总评成绩的权重×课程目标 i 在期末成绩中的权重，

七、有关说明

（一）持续改进

本课程根据学生作业、课堂讨论、实验环节、平时考核情况和学生、教学督导等的反馈，及时对教学中的不足之处进行改进，并在下一轮课程教学中整改完善，确保相应毕业要求指标点达成。

（二）参考书目及学习资料

- | | | |
|------------|----------|---------|
| 1.李四达 | 数字媒体艺术概论 | 清华大学出版社 |
| 2.尼葛洛庞帝 | 数字化生存 | 海南出版社 |
| 3.马歇尔·麦克卢汉 | 理解媒介 | 商务印书馆 |

执笔人：孟祥斌

审定人：彭 伟

审批人：徐 茵

数字媒体开发基础课程教学大纲

(Developing of Digital Media)

一、课程概况

课程代码：0921006

学 分：2

学 时：32（其中：讲授学时 32，实验学时 0）

先修课程：大学计算机信息基础

适用专业：数字媒体艺术

教 材：《移动设计》，傅小贞，电子工业出版社，2010.5

课程归口：艺术设计学院

课程的性质与任务：本课程是数字媒体专业的一门专业基础课，主要概述单机和移动端操作系统的基本概念和术语；讲授移动互联的概念和术语；概要介绍完整应用程序的设计流程；概要介绍应用程序设计语言和相应的编译平台，培养学生对数字媒体产业设计、实施的软硬件环境的基本认识，要求学生能掌握基本的操作系统和数字媒体应用程序相关的术语与概念，为学习后续有关专业课程和将来从事数字媒体设计、实施工作打下良好的基础。

二、课程目标

目标 1. 能了解、掌握 C 语言的基本语法与流程语句、从而进行简单的过程编程需求。

目标 2. 能对基本的应用需求进行数字化建模、基础的算法分析，从而应用 C 语言进行最终的程序实现。

目标 3. 能够使用基础的程序调试、编译工具进行程序的测试与纠错过程，从而对程序的基本运行环境和运行机制进行理解与掌握。

目标 4. 对 Html 最新标准进行了解、并且理解和掌握 Html 的标签、页面语法构成的要素。

目标 5. 对数字媒体艺术所涉及的互联网、网络协议、相关的硬件知识进行了解，从而初步掌握数字媒体艺术设计与开发的周边软硬件知识。

本课程支撑专业培养计划中毕业要求 3-3（占该指标点达成度的 20%）、毕业要求 5-1（占该指标点达成度的 40%）、毕业要求 5-2（占该指标点达成度的 30%；）和毕业要求 6-1（占该指标点达成度的 40%），对应关系如表所示。

毕业要求 指标点	课程目标				
	目标 1	目标 2	目标 3	目标 4	目标 5
毕业要求 3-3	√	√	√		
毕业要求 5-1				√	√
毕业要求 5-2				√	
毕业要求 6-1		√	√	√	

三、课程内容及要求

1.教学内容

- （1） 数字媒体基本编程语法、流程（了解）
- （2） 数字媒体基础开发算法分析、实现（理解）
- （3） 数字媒体编程调试工具的熟悉与掌握（理解）
- （4） 移动互联概念、网络硬件基础（理解）
- （5） HTML 标签、页面基本构成语法要素（了解）
- （6） 数字媒体常用设计、开发软件介绍（了解）

2.基本要求

- （1）了解并掌握数字媒体常用开发语言的基本语法与流程语句等。
- （2）熟悉与掌握数字媒体编程开发常用调试工具。
- （3）了解移动互联的概念、了解基本的网络软硬件知识。
- （4）了解数字媒体设计、开发过程中常用的设计与开发工具，以及数字媒体艺术作品基本的制作与开发流程。

3.重点难点

- （1）能够准确地使用数字媒体常用开发语言进行基础的过程化编程。
- （2）能够对基础的开发需求进行数字建模或进行算法分型，并使用编程语言进行实现。
- （3）能够使用基本的编程调试工具进行程序的错误分析与纠错处理。

教学内容与课程目标的对应关系及学时分配如表所示。

序号	教学内容	支撑的课程目标	支撑的毕业要求指标点	讲授学时	实验学时
1	数字媒体基本编程语法、流程	目标 1、2	3-3	8	
2	数字媒体基础开发算法分析、实现	目标 2、3	5-2、6-2	8	
33	数字媒体编程调试工具的熟悉与掌握	目标 3	5-2、6-2	4	
4	移动互联概念、网络硬件基础	目标 5	3-3	4	
5	HTML 标签、页面基本构成语法要素	目标 4	1-4、4-4	4	
6	数字媒体常用设计、开发软件介绍	目标 5	5-1	4	
合 计				32	

四、课程实施

（一）教学方法与教学手段

1.把握主线，引导学生掌握数字媒体开发语言的基本语法与流程规范，利用数字媒体开发语言相关调试工具进行编写、调试与纠错过程，使学生能用在课程的学习中掌握基本的算法知识，并最终能进行初级的过程化编程。

2.采用多媒体教学手段，配合例题的讲解及适当的思考题，保证讲课进度的同时，注意学生的掌握程度和课堂的气氛。

3.采用案例式教学，引进过程化编程的实际案例，让学生真正了解并掌握过程化编程的算法分析、代码实现、调试能力，从而具备相关知识和方法的实际应用能力。

（二）课程实施与保障

主要教学环节		质量要求
1	备课	（1）掌握本课程教学大纲内容，严格按照教学大纲要求进行课程教学内容的组织。 （2）熟悉教材各章节，借助专业书籍资料，并依据教学大纲编写授课计划，编写每次授课的教案。教案内容包括章节标题、教学目的、教法设计、课堂类型、时间分配、授课内容、课后作业、教学效果分析等方面。 （3）根据各部分教学内容，构思授课思路、技巧，选择合适的教学方法。
2	讲授	（1）要点准确、推理正确、条理清晰、重点突出，能够理论联系实际，熟练地解答和讲解例题。 （2）采用多种教学方式（如启发式教学、案例分析教学、讨论式教学、多媒体示范教学等），注重培养学生发现、分析和解决问题的能力。 （3）能够采用现代信息技术辅助教学。

		(4) 表达方式应能便于学生理解、接受, 力求形象生动, 使学生在掌握知识的过程中, 保持较为浓厚的学习兴趣。
3	作业布置与批改	学生必须完成规定数量的作业, 作业必须达到以下基本要求: (1) 按时按量完成作业, 不缺交, 不抄袭。 (2) 书写规范、清晰。 (3) 解题方法和步骤正确。 教师批改和讲评作业要求如下: (1) 学生的作业要按时全部批改, 并及时进行讲评。 (2) 教师批改和讲评作业要认真、细致, 按百分制评定成绩并写明日期。 (3) 学生作业的平均成绩应作为本课程总评成绩中平时成绩的重要组成部分。
4	课外答疑	为了解学生的学习情况, 帮助学生更好地理解和消化所学知识、改进学习方法和思维方式, 培养其独立思考问题的能力, 任课教师需每周安排一定时间进行课外答疑与辅导。
5	成绩考核	本课程考核的方式为开卷笔试。考试采取教考分离, 监考由学院统一安排。有下列情况之一者, 总评成绩为不及格: (1) 缺交作业次数达 1/3 以上者。 (2) 缺课次数达本学期总授课学时的 1/3 以上者。 (3) 课程目标小于 0.6。

五、考核方式

(一) 课程考核包括期末考试、平时及作业情况考核, 期末考试采用开卷笔试。

(二) 课程成绩=平时成绩考试成绩×40%+期末考试成绩×60%。具体内容和比例如表所示。

成绩组成	考核/评价环节	权重	考核/评价细则	对应的毕业要求指标点
平时成绩	平时作业	30%	课后完成 2-3 个习题, 主要考核学生对每节课知识点的复习、理解和掌握程度, 计算全部作业的平均成绩再按 30%计入总成绩。	3-3、6-2
	考勤及课堂练习	10%	以随机的形式, 在每章内容进行中或结束后, 随堂测试 1-3 题, 主要考核学生课堂的听课效果和课后及时复习消化本章知识的能力, 结合平时考勤, 最后按 10%计入课程总成绩。	3-3

期末考试	期末考试 卷面成绩	60%	试卷题型包括填空题、简答题、数据分析计算题和综合应用题等，以卷面成绩的 60%计入课程总成绩。其中考核开发语言基本语法与流程知识型题目占 30%；开发基本算法与程序实现 40%；基本编译与调试方法 20%；Html 与基本的数字媒体软硬知识 10%。	3-3、5-2、6-2
------	--------------	-----	---	-------------

（三）所有课程目标均需大于等于 0.6，否则总评成绩不及格，需要补考或重修。

每个课程目标达成度计算方法如下：

$$\text{课程目标}i\text{达成度} = \frac{\text{平时成绩} \times A_i + \text{实验成绩} \times B_i + \text{期末成绩} \times C_i}{100 \times (A_i + B_i + C_i)}$$

式中： A_i =平时成绩占总评成绩的权重×课程目标 i 在平时成绩中的权重，

B_i =实验成绩占总评成绩的权重×课程目标 i 在实验成绩中的权重，

C_i =期末成绩占总评成绩的权重×课程目标 i 在期末成绩中的权重。

六、有关说明

（一）持续改进

本课程根据学生作业、课堂讨论、实验环节、平时考核情况和学生、教学督导等的反馈，及时对教学中的不足之处进行改进，并在下一轮课程教学中整改完善，确保相应毕业要求指标点达成。

（二）参考书目及学习资料

略

执笔人：王 毅

审定人：彭 伟

审批人：徐 茵

构成基础课程教学大纲

(Composition basis)

一、课程概况

课程代码：0921007

学 分：3

学 时：48（其中：讲授学时 48，课内实践学时 0）

先修课程：色彩、设计素描等

适用专业：数字媒体艺术

教 材：《构成基础》，张新词、商亚敏，高等教育出版社，2017.7

课程归口：艺术与设计学院

课程的性质与任务：本课程是数媒专业基础课程，课程由平面构成、色彩构成、立体构成三部分组成。平面构成是形态元素在二维的平面上，按照美的视觉效果，力学的原理，进行编排和组合，它是以理性和逻辑推理来创造形象、研究形象与形象之间的排列的方法，是理性与感性相结合的产物；色彩构成是从人对色彩的知觉效应出发，运用科学的原理与艺术形式美相结合的法则，发挥人的主观能动性和抽象思维，对色彩进行以基本元素为单位的多层面多角度的组合、配置；立体构成通过多种材料，将造型要素按照美的法则重构多种立体空间，三大构成着重培养学生形象思维的敏感性，提高学生的形象思维能力、空间重构能力和设计应用、创造能力。

二、课程目标

目标 1. 能运用点线面等造型要素进行设计构成，掌握形式美的规律。

目标 2. 了解配色原理，掌握配色规律，设计创造美的画面效果。

目标 3. 尝试运用多种材料进行立体和半立体的空间组织构成。

目标 4. 通过该课程的学习，提高学生的艺术素养。

本课程支撑专业培养计划中毕业要求 1-1、毕业要求 2-1 和毕业要求 4-1，对应关系如表所示。

毕业要求 指标点	课程目标			
	目标 1	目标 2	目标 3	目标 4
毕业要求 1-1		√		√
毕业要求 2-1	√	√		

毕业要求 4-1	√	√	√	
----------	---	---	---	--

三、课程内容及要求

（一）平面构成

1.教学内容

- （1）平面构成要素（了解）
- （2）基本形与骨骼（了解与掌握）
- （3）平面构成的表现形式（掌握）
- （4）平面构成的应用（了解）

2.基本要求

了解和掌握平面构成的基本元素与表现形式，了解平面构成在设计中的应用

3.重点难点

了解平面构成的要素、基本形、应用，掌握平面构成的骨骼及形式规律。

（二）色彩构成

1.教学内容

- （1）色彩构成概述（了解）
- （2）色彩构成的基本原理（掌握）
- （3）色彩对比与调和（掌握）
- （4）色彩与心理（了解）

2.基本要求

了解和掌握色彩构成的基本原理，认识到色彩与心理之间的联系。

3. 重点难点

了解色彩构成的概念、色彩原理、构成要素及色彩与心理、色彩灵感启示，掌握色彩构成的对比与调和方法与规律。

（三）立体构成

1.教学内容

- （1）立体构成概述（了解）
- （2）立体构成的基本要素（了解）
- （3）立体构成形式与方法（掌握）

2.基本要求

能够掌握立体构成中的基本空间元素，进行不同材料的立体空间构成训练。

3.重点难点

了解立体构成的概念、立体构成要素，掌握立体构成的构成方法以及立体构成在现代设计中的应用。

（四）综合训练

重点难点：把握构成表现形式，培养学生的审美能力、构成能力、丰富的想象能力，提高学生的形象与抽象思维能力、设计创造能力和艺术思维能力。

教学内容与课程目标的对应关系及学时分配如表所示。

序号	教学内容	支撑的课程目标	支撑的毕业要求指标点	讲授学时	实验学时
1	平面构成	目标 1、4	1-1、2-1、4-1	20	14
2	色彩构成	目标 2、4	1-1、2-1、4-1	12	8
3	立体构成	目标 3、4	1-1、2-1、4-1	8	4
4	综合训练	目标 1、2、3、4	1-1、2-1、4-1	8	6
合 计				48	

四、课程实施

（一）教学方法与教学手段

1. 新课讲授与实践结合。
2. 采用多媒体教学手段，制作图文并茂的课件，让学生欣赏大量的精美案例，增加实践环节的可操作性，提高学生的审美能力。
3. 精心设计实践部分课题，让学生有兴趣参与实践部分的设计与制作。

（二）课程实施与保障

主要教学环节		质量要求
1	备课	（1）掌握本课程教学大纲内容，严格按照教学大纲要求进行课程教学内容的组织。 （2）熟悉教材各章节，借助专业书籍资料，并依据教学大纲编写授课计划，编写每次授课的教案。 （3）根据各部分教学内容，构思授课思路、技巧，选择合适的教学方法。
2	讲授	（1）要点准确、条理清晰、重点突出，能够理论联系实际，熟练地解答和讲解例题。 （2）采用多种教学方式（如启发式教学、案例分析教学、讨论式教学、多媒体示范教学等），注重培养学生发现、分析和解决问题的能力。 （3）能够采用现代信息技术辅助教学。

3	作业布置与批改	学生必须完成规定数量的作业，作业必须达到以下基本要求： （1）按时按量完成作业，不缺交，不抄袭。 （2）设计巧妙，制作精致。 教师批改和讲评作业要求如下： （1）学生的作业要按时全部批改，并及时进行讲评。 （2）教师批改和讲评作业认真公平，按百分制评定成绩并写明日期。 （3）学生作业的平均成绩是本课程总评成绩中平时成绩的重要组成部分。
4	课外答疑	每周通过面谈或其它网上交流方式进行课外答疑与辅导。
5	成绩考核	本课程考核的方式为主题设计与制作，根据学生的作品进行打分： 有下列情况之一者，总评成绩为不及格： （1）缺交作业次数达 2 次以上者。 （2）缺课次数达本学期总授课学时的 1/3 以上者。 （3）不参与最后的综合训练（考试课题）。

五、考核方式

（一）课程考核包括综合训练（期末考试）、平时实践（作业）情况考核。

（二）课程成绩=平时作业成绩×40%+期末考试成绩×60%。具体内容和比例如表所示。

成绩组成	考核/评价环节	权重	考核/评价细则	对应的毕业要求指标点
平时成绩	平时作业	40%	每次新课结束都会安排实践作业，按要求打分，一般会按 6 次作业的平均分作为平时作业成绩。	1-1、2-1、4-1
期末考试	综合实践	60%	设计作品要符合主题要求，集平面构成、色彩构成、立体构成于一体。设计新颖独特，原创性强，制作材料和手段不限，模型制作精致。需上交：设计方案（设计理念、设计草图）、模型成品。	1-1、2-1、4-1

六、有关说明

（一）持续改进

本课程根据学生作业、课堂讨论、实验环节、平时实践情况和学生、教学督导等的反馈，及时对教学中的不足之处进行改进，并在下一轮课程教学中整改完善，确保相应

毕业要求指标点达成。

（二）参考书目及学习资料

1. 李慧媛著 《构成基础》 北京工业大学出版社 。
2. 汪瑞霞主编 《平面构成》 河海大学出版社。
3. 约瑟夫·阿尔伯斯著，李敏敏（译） 《色彩构成》 重庆大学出版社 。
4. 徐时程著 《立体构成》 清华大学出版社 。

执笔人：潘阿芳

审定人：彭 伟

批准人：徐 茵

创意学课程教学大纲

（Creative Studies）

一、课程概况

课程代码：0921043

学 分：2

学 时：32（其中：讲授学时 32，课内实践学时 0）

先修课程：色彩、设计素描、设计基础课程等

适用专业：数字媒体艺术

教 材：《创意思维实训》（第二版），段轩如，清华大学出版社，2018.4

课程归口：艺术与设计学院

课程的性质与任务：该课程是数字媒体艺术专业基础课程，课程以开拓学生视野，锻炼学生创意思维为主要目的。课程主要讲授创意过程中的思维方法，思维训练特点，结合专业特点与学生人才培养导向，培养学生创意思维的能力与创新精神，为今后专业的创作与实践奠定基础。

二、课程目标

目标 1. 了解创意的基本概念，创意学的研究的对象与应用领域，能把创意理论应用到专业核心课程中去。

目标 2. 了解创意过程，认识创意思维与创意思维方法，能够运用创意思维方法指导专业设计与创作。

目标 3. 增强学生的创意思维能力。

本课程支撑专业培养计划中毕业要求 1-1、毕业要求 4-1 和毕业要求 5-2，对应关系如表所示。

毕业要求 指标点	课程目标		
	目标 1	目标 2	目标 3
毕业要求 1-1	√		
毕业要求 4-1		√	
毕业要求 5-2			√

三、课程内容及要求

（一）创意学概述

1.教学内容

- （1）创意与创意作品（了解）
- （2）创意基本素养与个性培养（了解）
- （3）创意的学习与应用（了解）

2.基本要求

- （1）了解创意的基本概念，创意学的研究的对象与应用领域
- （2）了解创意作品与艺术家创作案例

3.重点难点

创意是什么？如何进行创意学的学习。

（二）创意思维

1.教学内容

- （1）创意思维的概念（理解）
- （2）创意思维的原则（理解）
- （3）创意过程（了解）

2.基本要求

- （1）了解创意思维概念。
- （2）能够理解创意思维在创意过程中的应用和价值

3.重点难点

创意思维的概念，理解创意的过程。

（三）创意思维方法

1.教学内容

- （1）联想与想象思维(理解掌握)
- （2）思维障碍与思维定式(理解掌握)
- （3）发散思维与聚合思维(理解掌握)
- （4）逆向思维与逻辑思维(理解掌握)
- （5）形式思维（理解掌握）
- （6）横向与纵向思维（理解掌握）
- （7）立体思维（理解掌握）
- （8）直觉思维与灵感的捕捉（理解掌握）

2.基本要求

- (1) 了解思维创意方法，理解学习不同思维方法在应用案例中的运用
- (2) 重点掌握不同创意思维方法，能够运用相应的思维方法进行主题创意延伸，这种创意运用于数字艺术设计与创作中去。

3. 重点难点

联想与想象思维、思维障碍与思维定式、逆向思维与逻辑思维、形式思维直觉思维与灵感的捕捉的方法与创意规律。

(四) 综合创作：

1. 教学内容

- (1) 提高观察技能，选择创意主题（掌握）
- (2) 捕捉创意灵感，构思设计创意（掌握）
- (3) 综合创意思维，表达创意理念（掌握）

2. 基本要求

- (1) 了解专业领域内创意设计案例。
- (2) 通过课程内容学习，提高学生的创意能力、动手能力尝试运用所学进行综合创意设计。

3. 重点难点

捕捉创意灵感，构思设计创意。

教学内容与课程目标的对应关系及学时分配如表所示。

序号	教学内容	支撑的课程目标	支撑的毕业要求指标点	讲授学时	实践学时
1	创意学概述	目标 1	1-1	4	
2	创意思维	目标 1	4-1	4	
3	创意思维方法	目标 1	1-2、5-1、5-2	16	
5	综合创作	目标 1、2、3	1-1、4-1 3-2、5-2	8	
合 计				32	

四、课程实施

(一) 教学方法与教学手段

1. 理论讲授与实践结合。
2. 采用多媒体教学手段，制作图文并茂的课件，让学生欣赏大量的精美案例，增加

实践环节的可操作性，提高学生的审美能力。

3.精心设计实践部分课题，让学生有兴趣参与实践部分的设计与制作。

（二）课程实施与保障

主要教学环节		质量要求
1	备课	（1）掌握本课程教学大纲内容，严格按照教学大纲要求进行课程教学内容的组织。 （2）熟悉教材各章节，借助专业书籍资料，并依据教学大纲编写授课计划，编写每次授课的教案。 （3）根据各部分教学内容，构思授课思路、技巧，选择合适的教学方法。
2	讲授	（1）要点准确、条理清晰、重点突出，能够理论联系实际，熟练地解答和讲解例题。 （2）采用多种教学方式（如启发式教学、案例分析教学、讨论式教学、多媒体示范教学等），注重培养学生发现、分析和解决问题的能力。 （3）能够采用现代信息技术辅助教学。
3	作业布置与批改	学生必须完成规定数量的作业，作业必须达到以下基本要求： （1）按时按量完成作业，不缺交，不抄袭。 （2）设计巧妙，制作精致。 教师批改和讲评作业要求如下： （1）学生的作业要按时全部批改，并及时进行讲评。 （2）教师批改和讲评作业认真公平，按百分制评定成绩并写明日期。 （3）学生作业的平均成绩是本课程总评成绩中平时成绩的重要组成部分。
4	课外答疑	每周通过面谈或其它网上交流方式进行课外答疑与辅导。
5	成绩考核	本课程考核的方式为主题设计与制作，根据学生的作品进行打分： 有下列情况之一者，总评成绩为不及格： （1）缺交作业次数达2次以上者。 （2）缺课次数达本学期总授课学时的1/3以上者。 （3）不参与最后的综合训练（考试课题）。

五、考核方式

（一）课程考核包括综合训练（期末考试）、平时实践（作业）情况考核。

（二）课程成绩=平时作业成绩×40%+期末考试成绩×60%。具体内容和比例如表所示。

成绩组成	考核/评价环节	权重	考核/评价细则	对应的毕业要求指标点
平时成绩	平时作业	40%	每次新课结束都会安排实践作业，按要求打分，一般会按4次作业的平均分作为平时作业成绩。	1-1、4-1 5-1、5-2
期末考试	综合实践	60%	设计作品要符合主题要求。设计新颖独特，原创性强，制作形式和手段不限。按时独立完成。	1-1、4-1 3-2、5-2

六、有关说明

（一）持续改进

本课程根据学生作业、课堂讨论、实验环节、平时实践情况和学生、教学督导等的反馈，及时对教学中的不足之处进行改进，并在下一轮课程教学中整改完善，确保相应毕业要求指标点

（二）参考书目及学习资料

1. 王珉等著，《创意学理论与案例分析》，浙江工商大学出版社。
2. 生奇志、单承斌、徐佳佳著，《创意学》，清华大学大学出版社。
3. 何辉著，《创意思维：关于创造的思考》，人民出版社。
4. 崔勇、杜静芬著《艺术设计创意思维》，清华大学出版社。

执笔人：王箫音

审定人：彭 伟

批准人：徐 茵

剧本写作课程教学大纲

(Script Writing)

一、课程概况

课程代码：0921009

学 分： 2

学 时：32 （其中：讲授学时 32）

先修课程：高中语文

适用专业：数字媒体艺术

建议教材：《动画剧本创作》，编者：陈辞、束铭，出版社：南京大学出版社

课程归口：艺术与设计学院

课程的性质与任务：本课程是数字媒体专业中美合作班专业基础必修课程，讲授剧本的概念、特点，动画剧本的写作规范、角色塑造、情节建构等。通过本课程的学习，使学生理解基本的剧本创作理论，掌握动画剧本的创作过程、方法与技巧，掌握剧本、动画剧本写作的格式与规范，为学习后续其它有关课程和将来创作数字媒体作品和毕业设计创作打下重要的基础。

二、课程目标

目标 1. 指标点 1-3 能解释相关的专业术语，了解不同类型剧本的特点。

目标 2. 指标点 3-1、3-2 能了解动画剧本创作的相关流程和创作方法。

目标 3. 指标点 4-1 能独立创作原创剧本，能对文学作品进行剧本改编。

目标 4. 指标点 8-1 能理解剧本的重要性和编剧的作用。

本课程支撑专业人才培养方案中毕业要求 1-3、毕业要求 3-1、3-2、毕业要求 4-1、毕业要求 8-1 对应关系如表所示。

毕业要求 指标点	课程目标			
	目标 1	目标 2	目标 3	目标 4
毕业要求 1-3	√			
毕业要求 3-1		√		
毕业要求 3-2		√		
毕业要求 4-1			√	

毕业要求 8-1				√
----------	--	--	--	---

三、课程内容及要求

（一）动画剧本概论

1.教学内容

- （1）剧本概念
- （2）动画剧本的特点
- （3）动画剧本的类型

2.基本要求

- （1）了解剧本概念。
- （2）了解动画剧本的类型。
- （3）理解动画剧本的特点。

3.重点难点

- （1）动画剧本的特点。
- （2）动画剧本的类型。

（二）动画剧本的创作要求

1.教学内容

- （1）动画剧本的写作规范。
- （2）动画剧本的创作步骤。
- （3）编剧人员素质培养。

2.基本要求

- （1）理解动画剧本的写作规范和创作步骤。
- （2）了解编剧人员素质培养。

3.重点难点

- （1）动画剧本的写作规范。
- （2）剧本的艺术表达。

（三）动画剧本的创意技巧

1.教学内容

- （1）动画思维。
- （2）娱乐要素。
- （3）儿童视角。

2.基本要求

- (1) 理解和掌握动画思维。
- (2) 理解娱乐要素。
- (3) 理解儿童视角。

3.重点难点

- (1) 动画思维。

(四) 素材与选题

1.教学内容

- (1) 素材的收集与加工。
- (2) 选题的确立。

2.基本要求

- (1) 掌握素材的收集与加工。
- (2) 掌握选题的确立。

3.重点难点

- (1) 选题的确立。

(五) 动画剧本中角色的构思

1.教学内容

- (1) 角色塑造。
- (2) 角色外形与性格。
- (3) 场景。

2.基本要求

- (1) 掌握角色塑造。
- (2) 掌握角色外形与性格。
- (3) 理解场景。

3.重点难点

- (1) 角色外形与性格。

(六) 情节、冲突与结构

1.教学内容

- (1) 开端与发展。
- (2) 高潮与结局。
- (3) 情节点。

2.基本要求

(1) 掌握开端与发展的基本概念。

(2) 掌握高潮与结局。

(3) 掌握情节点。

3.重点难点

(1) 情节点。

教学内容与课程目标的对应关系及学时分配如表所示。

序号	教学内容	支撑的课程目标	支撑的毕业要求指标点	讲授学时	实验学时
1	动画剧本概论	目标 1、目标 2	1-3、3-1、3-2	2	2
2	动画剧本的创作要求	目标 1、目标 2、目标 4	1-3、3-1、3-2、8-1	2	2
3	动画剧本的创意技巧	目标 1、目标 2、目标 3	1-3、3-1、3-2、4-1	2	2
4	素材与选题	目标 1、目标 2	1-3、3-1、3-2	2	
5	动画剧本中角色的构思	目标 2、目标 3	3-1、3-2、4-1	2	4
6	情节、冲突与结构	目标 2、目标 3	3-1、3-2、4-1	4	4
7	动画剧本的改编	目标 2、目标 3、目标 4	3-1、3-2、4-1、8-1	2	2
合 计				16	16

四、课内实验（实践）

序号	实验项目名称	实验内容及要求	学时	对毕业要求的支撑	类型	备注
1	动画剧本创意思维训练	搜集创作资料，构思自己的作品，并写出剧本创作梗概。	4	1-3、3-1、3-2、4-1	综合型	必做
2	动画角色塑造训练	观察生活，构思角色形象，写出角色的外貌、性格特征及典型事例。	4	3-1、3-2、4-1	综合型	必做
3	剧本情节结构训练	根据指定动画电影对作品进行分析，提炼出作品的结构、情节点，分析主要人物性格特点	4	3-1、3-2、4-1	综合型	必做
4	剧本改编训练	根据指定作品进行剧本改编	4	1-3、8-1	综合型	必做

五、课程实施

（一）教学方法与教学手段

1.引导学生掌握相关概念、方法的实际意义，利用数字媒体影视作品实际案例，帮助学生了解行业发展的现状和趋势，理解市场对作品的创作要求，并最终指导学生结合对于行业的认知，创作自己的作品。

2.采用多媒体教学手段，配合例题的讲解及适当的思考题，保证讲课进度的同时，注意学生的掌握程度和课堂的气氛。

3.采用案例式教学，引进数字媒体行业的实际案例，尤其是数字媒体艺术动画作品案例让学生真正了解行业发展特征与趋势和不同类型剧本的特点，为整个本科阶段专业课学习打下基础。

（二）课程实施与保障

主要教学环节		质量要求
1	备课	（1）掌握本课程教学大纲内容，严格按照教学大纲要求进行课程教学内容的组织。 （2）熟悉教材各章节，借助专业书籍资料，并依据教学大纲编写授课计划，编写每次授课的教案。教案内容包括章节标题、教学目的、教法设计、授课内容、课后作业、教学效果分析等方面。 （3）根据各部分教学内容，构思授课思路、技巧，选择合适的教学方法。
2	讲授	（1）要点准确、推理正确、条理清晰、重点突出，能够理论联系实际，熟练地解答和讲解例题。 （2）采用多种教学方式（如启发式教学、案例分析教学、讨论式教学、多媒体示范教学等），注重培养学生发现、分析和解决问题的能力。 （3）能够采用现代信息技术辅助教学。 （4）表达方式应能便于学生理解、接受，力求形象生动，使学生在掌握知识的过程中，保持较为浓厚的学习兴趣。
3	作业布置与批改	学生必须完成规定数量的作业，作业必须达到以下基本要求： （1）按时按量完成作业，不缺交，不抄袭。 （2）书写规范、清晰。 教师批改和讲评作业要求如下： （1）学生的作业要按时全部批改，并及时进行讲评。 （2）教师批改和讲评作业要认真、细致，按百分制评定成绩并写明日期。 （3）学生作业的平均成绩应作为本课程总评成绩中平时成绩的重要组成部分。
4	课外答疑	为了解学生的学习情况，帮助学生更好地理解和消化所学知识、改进学习方法和思维方式，培养其独立思考问题的能力，任课教师需每周安排一定时间进行课外答疑与辅导。

5	成绩考核	本课程考核的方式为课题创作。有下列情况之一者，总评成绩为不及格： (1) 缺交作业次数达 1/2 以上者。 (2) 缺课次数达本学期总授课学时的 1/3 以上者。
---	------	---

六、考核方式

(一) 课程考核包括期末考查、平时作业情况考核。

(二) 课程成绩=平时成绩×40%+期末成绩×60%。具体内容和比例如表所示。

成绩组成	考核/评价环节	权重	考核/评价细则	对应的毕业要求指标点
平时成绩	平时作业及考勤	40%	主要考核学生对每节课知识点的复习、理解和掌握程度，计算全部作业的平均成绩再按 40% 计入总成绩。	3-1、3-2、5-1
期末考查	期末考查课题创作	60%	主要考核学生对于动画剧本创作技巧的理解，对于动画剧本格式的掌握，以及对于故事的叙述能力。	5-1

七、有关说明

(一) 持续改进

本课程根据学生作业、课堂讨论、平时考核情况和学生、教学督导等的反馈，及时对教学中的不足之处进行改进，并在下一轮课程教学中整改完善，确保相应毕业要求指标点达成。

(二) 参考书目及学习资料

- | | | |
|------------|----------|-----------|
| 1. 陈辞 束铭 | 动画剧本创作 | 南京大学出版社 |
| 2. 秦佳 | 动画剧本创作 | 东南大学出版社 |
| 3. 希德菲尔德 | 电影剧本写作基础 | 世界图书出版社 |
| 4. 于尔根 沃尔夫 | 创意写作大师课 | 中国人民大学出版社 |

执笔人： 陆小玲

审定人： 彭 伟

审批人： 徐 茵

摄影基础课程教学大纲

(Foundation of Photography)

一、课程概况

课程代码： 0921010

学 分： 2

学 时： 32（其中：讲授学时 16， 实验学时 16 ）

先修课程： 数字媒体概论

适用专业： 数字媒体艺术

教 材：《现代摄影艺术》，焦晶晶，清华大学出版社，2016.8

课程归口： 艺术与设计学院

课程的性质与任务：本课程是数字媒体艺术专业的一门专业基础课。通过本课程的学习，培养学生照相机的性能、使用方法及摄影艺术的基本原理，要求学生掌握基本的摄影常识、取景构图和拍摄技法，了解有关数码摄影的知识，为学习后续的有关专业课程和将来从事的动画设计工作打下良好的基础。

二、课程目标

（填写说明：对课程目标逐条进行具体表述，明确规定学生通过课程学习后，在知识、能力、素质等方面期望取得的成果，并用矩阵图的方式表明其与毕业要求指标点之间的对应关系。）

目标 1. 掌握摄影术的历史与原理，熟悉照相机的结构与工作原理。

目标 2. 能够熟悉使用照相机以及照相机的维护。

目标 3. 能够熟悉摄影的测光、曝光以及用光。

目标 4. 能够熟悉取景构图与景深控制。

本课程支撑专业培养方案中毕业要求 1-3、毕业要求 5-1、毕业要求 10-1，对应关系如表所示。

毕业要求 指标点	课程目标							
	目标 1	目标 2	目标 3	目标 4				
毕业要求 1-3			√					

毕业要求 5-1	√	√						
毕业要求 10-1				√				

三、课程内容及要求

（一）绪论、照相机与镜头

1.教学内容

- （1）摄影发展简史
- （2）照相机的分类
- （3）照相机的组成与原理
- （4）镜头的分类

2.基本要求

- （1）掌握摄影的发展历史
- （2）掌握照相机的分类
- （3）掌握照相机的组成与原理
- （4）掌握镜头的分类

3.重点难点

- （1）照相机的组成与原理
 - （2）镜头的分类
- （二）照相机的使用与维护

1.教学内容

- （1）照相机的使用
- （2）照相机的维护

2.基本要求

- （1）掌握照相机的使用
- （2）熟悉照相机的维护

3.重点难点

- （1）照相机的使用
- （三）摄影曝光与测光

1.教学内容

- （1）曝光的原理
- （2）正确测光的方法

2.基本要求

- (1) 掌握曝光的原理
- (2) 掌握正确的测光方法

3.重点难点

- (1) 曝光的原理
- (2) 测光方法
- (四) 取景构图、景深控制

1.教学内容

- (1) 取景构图的原则
- (2) 取景法则
- (3) 景深的原理
- (4) 控制景深的方法

2.基本要求

- (1) 掌握取景构图的原则与取景法则
- (2) 掌握景深的原理
- (3) 掌握控制景深的方法

3.重点难点

- (1) 取景构图的原则与取景法则
- (2) 控制景深的方法

(五) 摄影用光

1.教学内容

- (1) 光在摄影造型中的作用
- (2) 摄影用光的基本因素
- (3) 常见可见光的运用

2.基本要求

- (1) 熟悉光在摄影造型中的作用
- (2) 掌握摄影用光的基本因素
- (3) 掌握常见可见光的运用

3.重点难点

- (1) 常见可见光的运用

教学内容与课程目标的对应关系及学时分配如表所示。

序号	教学内容	支撑的课程目标	支撑的毕业要求指标点	讲授学时	实验学时
1	绪论	目标 1	5-1	2	
2	照相机与镜头	目标 1	5-1	2	2
3	照相机的使用与维护	目标 2	5-1	2	4
4	曝光与测光	目标 3	1-3	2	4
5	取景构图、景深控制	目标 4	10-1	6	4
6	摄影用光	目标 3	1-3	2	2
合计				16	16

四、课内实验（实践）

序号	实验项目名称	实验内容及要求	学时	对毕业要求的支撑	类型	备注
1	照相机与镜头	认识照相机与镜头	2	5-1	综合性	必做
2	照相机的使用与维护	照相机的使用、维护	4	5-1	综合性	必做
3	曝光与测光	曝光方法、四种不同的测光模式	4	1-3	综合性	必做
4	取景构图、景深控制	构图原则、常见构图方法、景深控制方法	4	10-1	综合性	必做
5	摄影用光	不同光源拍摄实践	2	1-3	综合性	必做

五、课程实施

（一）教学方法与教学手段

1.把握主线，引导学生掌握摄影术的发展历史与照相机的发明和演变，利用相机的工作原理与操作等实际案例，帮助学生理解摄影的方法和过程，使学生能利用数码单反相机进行摄影作品的拍摄与创作。

2.采用多媒体教学手段，配合例题的讲解及适当的思考题，保证讲课进度的同时，注意学生的掌握程度和课堂的气氛。

3.采用案例式教学，引进主题摄影的实际案例，让学生真正了解并掌握各种主题摄影的拍摄方法，从而具备相关知识和方法的实际应用能力。

（二）课程实施与保障

主要教学环节		质量要求
1	备课	（1）掌握本课程教学大纲内容，严格按照教学大纲要求进行课程教学内容的组织。 （2）熟悉教材各章节，借助专业书籍资料，并依据教学大纲编写授课计划，编写每次授课的教案。教案内容包括章节标题、教学目的、教法设计、课堂类型、时间分配、授课内容、课后作业、教学效果分析等方面。

		(3) 根据各部分教学内容, 构思授课思路、技巧, 选择合适的教学方法。
2	讲授	(1) 要点准确、推理正确、条理清晰、重点突出, 能够理论联系实际, 熟练地解答和讲解例题。 (2) 采用多种教学方式 (如启发式教学、案例分析教学、讨论式教学、多媒体示范教学等), 注重培养学生发现、分析和解决问题的能力。 (3) 能够采用现代信息技术辅助教学。 (4) 表达方式应能便于学生理解、接受, 力求形象生动, 使学生在掌握知识的过程中, 保持较为浓厚的学习兴趣。
3	作业布置与批改	学生必须完成规定数量的作业, 作业必须达到以下基本要求: (1) 按时按量完成作业, 不缺交, 不抄袭。 (2) 书写规范、清晰。 (3) 解题方法和步骤正确。 教师批改和讲评作业要求如下: (1) 学生的作业要按时全部批改, 并及时进行讲评。 (2) 教师批改和讲评作业要认真、细致, 按百分制评定成绩并写明日期。 (3) 学生作业的平均成绩应作为本课程总评成绩中平时成绩的重要组成部分。
4	课外答疑	为了解学生的学习情况, 帮助学生更好地理解和消化所学知识、改进学习方法和思维方式, 培养其独立思考问题的能力, 任课教师需每周安排一定时间进行课外答疑与辅导。
5	成绩考核	(1) 掌握本课程教学大纲内容, 严格按照教学大纲要求进行课程教学内容的组织。 (2) 熟悉教材各章节, 借助专业书籍资料, 并依据教学大纲编写授课计划, 编写每次授课的教案。教案内容包括章节标题、教学目的、教法设计、课堂类型、时间分配、授课内容、课后作业、教学效果分析等方面。 (3) 根据各部分教学内容, 构思授课思路、技巧, 选择合适的教学方法。

六、课程考核

(一) 课程考核包括期末考试、平时及作业考核和实验 (实践) 考核等, 期末考试采用主题创作方式。

(二) 课程总评成绩=平时成绩×40%+期末考试成绩×60%。具体内容和比例如表所示。

成绩组成	考核/评价环节	权重	考核/评价细则	对应的毕业要求指标点
平时成绩	平时作业	30%	课后完成 3 次平时作业, 主要考核学生对每节课知识点的复习、理解和掌握程度, 计算全部作业的平均成绩再按 30% 计入总成绩。	1-3、5-1
	考勤与平时课	10%	主要考核学生课堂的听课效果和课后及时复	10-1

	堂表现		习消化本章知识的能力，结合平时考勤，最后按 10%计入课程总成绩。	
期末考试	期 末 考 试 成 绩	60 %	考核学生对课程所学知识进行主题作品创作的能力，根据作品创作的创意、视觉效果等进行评分。	10-1

卓越工程师教育培养计划试点专业、参加各类专业认证（评估）的专业必须制定课程目标达成度计算方法，建议其他专业也要制定相应的计算方法。

七、有关说明

（一）持续改进

本课程根据学生作业、课堂讨论、实验环节、平时考核情况和学生、教学督导等的反馈，及时对教学中的不足之处进行改进，并在下一轮课程教学中整改完善，确保相应毕业要求指标点达成。

（二）参考书目及学习资料

略

执笔人：郭枫楠

审定人：彭 伟

审批人：徐 茵

平面设计基础课程教学大纲

(2D E-Drawing)

一、课程概况

课程代码：0921008

学 分： 4

学 时： 64（其中：讲授学时 32 ， 实验学时 32 ）

先修课程：设计素描、色彩、构成基础等课程。

适用专业：数字媒体艺术

教 材：《PS+AI 实例教程》，李杰 主编，人民邮电出版社，2017.9

课程归口：艺术与设计学院

课程的性质与任务：本课程是数字媒体专业的一门重要的、必修的专业技术基础课，是数字媒体设计专业必备的预备知识之一。通过学习三大平面软件Photoshop、Illustrator和Flash系列课程，使学生掌握这三大软件的基础操作和具体应用，为以后的数字媒体设计创作打下良好的基础。

二、课程目标

目标 1. 掌握平面设计相关知识，能够运用平面设计相关软件进行设计实践活动，解决平面设计活动中的相关设计、开发问题。

目标 2. 根据设计需求，使用二维软件及平面设计方式表达设计创意的能力。

目标 3. 掌握现代的设计工具、技术手段进行数字媒体艺术项目的设计。

目标 4. 能够使用现代平面设计手段与技术进行平面设计研究。

本课程支撑专业培养方案中毕业要求 1-4、毕业要求 2-2、毕业要求 6-2、毕业要求 6-3，对应关系如表所示。

毕业要求 指标点	课程目标			
	目标 1	目标 2	目标 3	目标 4
毕业要求 1-4		√	√	
毕业要求 2-2	√	√		
毕业要求 6-2			√	√

毕业要求 6-3		√	√	
----------	--	---	---	--

三、课程内容及要求

（一）Photoshop 基础及应用

1.教学内容

- （1）Photoshop 图像处理
- （2）Photoshop 绘图
- （3）Photoshop 创意文字设计
- （4）Photoshop 纹理及质感艺术

2.基本要求

- （1）理解 PS 图像处理流程
- （2）了解 PS 画笔的设置与应用
- （3）掌握 PS 创意文字设计方法
- （4）了解 PS 纹理及质感的实现方式

3.重点难点

- （1）Photoshop 软件的基本操作
- （2）并能熟练的使用各种工具进行绘图和创意设计。

（二）Illustrator 基础及应用

1. 教学内容

- （1）Illustrator 绘图
- （2）Illustrator 图像创意
- （3）Illustrator 质感艺术
- （4）Illustrator 三维造型艺术

2. 基本要求

- （1）利用 AI 工具进行图形绘制
- （2）掌握平面图形创意方法
- （3）掌握使用 AI 进行质感表达
- （4）了解 AI 三维模块的运用

3. 重点难点

- （1）掌握 Illustrator 软件的基本操作及具体应用。
- （2）熟悉 Illustrator 软件的基本操作，并能熟练的使用各种工具进行绘图和创

意设计。

（三）Flash 基础及应用

1. 教学内容

（1）Flash 文本、元件与绘图

（2）Flash 动画

2. 基本要求

（1）掌握 Flash 文本、元件与绘图技巧

（2）掌握 Flash 动画制作方法

3. 重点难点

（1）掌握 Flash 软件的基本操作及具体应用。

（2）熟悉 Flash 软件的基本操作，并能熟练的使用工具进行绘图和制作动画。

教学内容与课程目标的对应关系及学时分配如表所示。

序号	教学内容	支撑的课程目标	支撑的毕业要求指标点	讲授学时	实验学时
1	Photoshop 基础及应用	目标 1、2、3、4	1-4、2-2、6-2、6-3	12	12
2	Illustrator 基础及应用	目标 1、2、3、4	1-4、2-2、6-2、6-3	10	12
3	Flash 基础及应用	目标 1、2、3、4	1-4、2-2、6-2、6-3	10	8
合计				32	32

四、课内实验（实践）

序号	实验项目名称	实验内容及要求	学时	对毕业要求的支撑	类型	备注
1	PS 图像处理	Photoshop 图像处理实例	3	2-2	综合性	必做
2	PS 绘图	Photoshop 绘图实例	3	1-4	综合性	必做
3	PS 创意文字设计	Photoshop 创意文字设计实例	3	6-2	综合性	必做
4	PS 纹理及质感艺术	Photoshop 纹理及质感艺术实例	3	6-3	综合性	必做
5	AI 绘图	Illustrator 绘图实例	3	2-2	综合性	必做
6	AI 图像创意	Illustrator 图像创意实例	3	1-4	综合性	必做
7	AI 质感艺术	Illustrator 质感艺术实例	3	6-2	综合性	必做
8	AI 三维造型艺术	Illustrator 三维造型艺术实例	3	6-3	综合性	必做
9	FL 文本、元件与绘图	Flash 绘图实例	4	6-2	综合性	必做
10	FL 动画	Flash 动画实例	4	6-3	综合性	必做

五、课程实施

（一）教学方法与教学手段

1.引导学生掌握平面设计的相关概念、方法的实际意义，利用平面设计数字实现案例，帮助学生掌握平面设计相关软件的同时，熟悉平面设计的基本流程和方法。

2.采用多媒体教学手段，配合例题的讲解及适当的思考题，保证讲课进度的同时，注意学生的掌握程度和课堂的气氛。

3.采用案例式教学，引进平面设计不同应用类型的实际案例，让学生真正了解行业发展特征与趋势，为后续专业课学习和设计创作打下基础。

（二）课程实施与保障

主要教学环节		质量要求
1	备课	(1) 掌握本课程教学大纲内容，严格按照教学大纲要求进行课程教学内容的组织。 (2) 熟悉教材各章节，借助专业书籍资料，并依据教学大纲编写授课计划，编写每次授课的教案。教案内容包括章节标题、教学目的、教法设计、课堂类型、时间分配、授课内容、课后作业、教学效果分析等方面。 (3) 根据各部分教学内容，构思授课思路、技巧，选择合适的教学方法。
2	讲授	(1) 要点准确、条理清晰、重点突出，能够理论联系实际。 (2) 采用多种教学方式（如启发式教学、案例分析教学、讨论式教学、多媒体示范教学等），注重培养学生发现、分析和解决问题的能力。 (3) 能够采用现代信息技术辅助教学。 (4) 结合案例分析及故事板赏析，便于学生理解、接受，使学生在掌握知识的过程中，保持较为浓厚的学习兴趣。
3	作业布置与批改	学生必须完成规定数量的作业，作业必须达到以下基本要求： (1) 按时按量完成作业。 (2) 不抄袭。 教师批改和讲评作业要求如下： (1) 认真按时批改作业，并及时进行讲评。 (2) 按百分制评定成绩并写明日期。 (3) 学生作业的平均成绩应作为本课程总评成绩中平时成绩的重要组成部分。
4	课外答疑	为了解学生的学习情况，帮助学生更好地理解和消化所学知识、改进学习方法和思维方式，培养其独立思考问题的能力，任课教师需每周安排一定时间进行课外答疑与辅导。
5	成绩考核	本课程考核的方式为命题设计，有下列情况之一者，总评成绩为不及格： (1) 缺交作业次数达 1/2 以上者。 (2) 缺课次数达本学期总授课学时的 1/3 以上者。

六、课程考核

（一）课程考核包括期末考试、平时及作业考核和实验（实践）考核等，期末考试采用命题设计方式。

（二）课程总评成绩=平时成绩×40%+期末考试成绩×60%。具体内容和比例如表所示。

成绩组成	考核/评价环节	权重	考核/评价细则	对应的毕业要求指标点
平时成绩	平时作业及考核	40%	完成布置的实践作业，主要考核学生对每节课知识点的复习、理解和掌握程度，考勤以扣分形式计入平时成绩。	1-4、2-2、6-2、6-3
期末考试	课题命题设计	60%	考试为课题命题设计，考查学生的平面软件掌握水平，以及综合平面设计能力。	1-4、2-2、6-2、6-3

七、有关说明

（一）持续改进

本课程根据学生作业、课堂讨论、实验环节、平时考核情况和学生、教学督导等的反馈，及时对教学中的不足之处进行改进，并在下一轮课程教学中整改完善，确保相应毕业要求指标点达成。并根据行业发展，适时更新知识内容及所需软件版本。

（二）参考书目及学习资料

1. Art Eyes 设计工作室 PS 是这样玩的 人民邮电出版社
2. Sharon Milne 陈勇、贺婉娟译 Adobe Illustrator 大师班经典作品与完美技巧赏析 人民邮电出版社
3. ADOBE 公司著 牛国庆、孙腾霄译 ADOBE FLASH PROFESSIONAL CC 经典教程 人民邮电出版社

执笔人：陶晶晶

审定人：彭伟

审批人：徐茵

导演基础课程教学大纲

(Foundation of Directing)

一、课程概况

课程代码：0921011

学 分：2

学 时：32 （其中：讲授学时 32，实验学时 0，上机学时 0）

先修课程：无

适用专业：数字媒体专业

建议教材：《电影导演艺术教程》，韩小磊，中国电影出版社，2009 年。

课程归口：艺术与设计学院

课程的性质与任务：本课程是数字媒体专业的专业基础必修课，也可作为广播电视编导专业、动画专业的必修课或选修课。通过本课程的学习，培养学生在影视作品中的导演能力，并充实相关电影理论知识，为后续动画视听语言、非线性编辑和动画项目管理等课程及教学实践环节奠定基础。

二、课程目标

目标 1. 通过场景本写作训练，感知镜头表达主题的技巧。

目标 2. 通过分镜头剧本创作，感知其与文学剧本的区别。

目标 3. 运用影视画面语言的理论知识，分析视觉元素对导演的要求。

目标 4. 运用影视时空建构的理论知识，分析其与现实时空重现的区别。

目标 5. 运用蒙太奇的理论知识，分析情境对于蒙太奇运用的要求。

目标 6. 通过影视短剧拍摄项目实践，形成综合运用专业知识和技能，制作具有深刻主题的影视短剧作品的能力。

本课程支撑专业人才培养方案中毕业要求 1-3、毕业要求 3-1、毕业要求 5-1，对应关系如表所示。

毕业要求	课程目标
------	------

指标点	目标 1	目标 2	目标 3	目标 4	目标 5	目标 6
毕业要求 1-3	√		√			
毕业要求 3-1		√				√
毕业要求 5-1				√	√	

三、课程内容及要求

（一）导演工作的程序及其职责与任务

1.教学内容

- （1）导演工作
- （2）副导演工作
- （3）场记工作

2.基本要求

- （1）认识和了解导演的工作流程。
- （2）理解演员表演与导演艺术之间的关系。
- （3）了解电影艺术的特性和规律。

（二）导演构思

1.教学内容

- （1）电影思维与思维资源
- （2）构思是导演创作的起点和依据
- （3）导演构思是一个不断完善的流动过程
- （4）导演构思始于创作

2.基本要求

- （1）掌握主题表达的的基本知识和方法。
- （2）熟悉设置与推动情节的基本知识与方法。
- （3）掌握导演阐述写作的基本原则与方法。

（三）导演创作

1.教学内容

- （1）立意是导演构思的核心
- （2）人物是银幕形象的主体
- （3）动作是电影形象的支柱

2.基本要求

- (1) 通过学习，使学生知道剧本之于导演的重要性。
- (2) 掌握如何分析和判断剧本优劣的方法，培养学生修改剧本的能力。
- (3) 辨识文字语言和电影语言之间的差异性。

(四) 导演对影视时空的处理

1.教学内容

- (1) 空间是电影结构的框架
- (2) 时间是电影叙述的载体

2.基本要求

- (1) 通过影片观摩重构现实时空的前后顺序。
- (2) 运用影视时空建构的理论知识，分析其与现实时空重现的关系。
- (3) 掌握影视时空设计的方法和技巧。

(五) 导演对视听语言的设计

1.教学内容

- (1) 关于“语言”的诠释
- (2) 蒙太奇与长镜头
- (3) 影视影像的形成元素
- (4) 声音和听觉美感

2.基本要求

- (1) 了解影视视听建构的理论和基本方法。
- (2) 掌握人、景、物、光、色五个视觉元素在影视画面中的特性与功能。
- (3) 了解影视同期录音和后期制作的理论与基本方法。
- (4) 运用影视画面语言的理论知识分析视觉元素对导演的要求。

教学内容与课程目标的对应关系及学时分配如表所示。

序号	教学内容	支撑的课程目标	支撑的毕业要求指标点	讲授学时	实验学时
1	导演工作的程序及其职责与任务	目标 6	3-1	4	0
2	导演构思	目标 1	1-3	8	0
3	导演创作	目标 1、2	1-3、3-1	8	0
4	导演对影视时空的处理	目标 4	5-1	4	0
5	导演对视听语言的设计	目标 5、6	5-1、3-1	8	0

合计	32	
----	----	--

四、课程实施

（一）教学方法与教学手段

1. 通过教学，培养学生影视导演创作的科学方法，了解影视导演基础知识与操作技巧在导演工作中的重要性，掌握从前期分析剧本并根据自己的理解对剧本进行二度创作，现场指导场面调度与演员表演，整体统筹并独立完成导演工作的基本能力。能够承担栏目剧、单元剧等影视短剧的创作、拍摄与制作工作。

2. 采用多媒体教学手段，配合例题的讲解及适当的思考题，保证讲课进度的同时，注意学生的掌握程度和课堂的气氛。

3.通过本课程学习，结合其他课程的相关理论与实践基础，最终完成影视短片的制作，达到导演职业资格的知识和技能水平。

（二）课程实施与保障

主要教学环节质量要求如表所示。

主要教学环节		质量要求
1	备课	（1）掌握本课程教学大纲内容，严格按照教学大纲要求进行课程教学内容的组织。 （2）熟悉教材各章节，借助专业书籍资料，并依据教学大纲编写授课计划，编写每次授课的教案。教案内容包括章节标题、教学目的、教法设计、课堂类型、时间分配、授课内容、课后作业、教学效果分析等方面。 （3）根据各部分教学内容，构思授课思路、技巧，选择合适的教学方法。
2	讲授	（1）要点准确、推理正确、条理清晰、重点突出，能够理论联系实际，熟练地解答和讲解例题。 （2）采用多种教学方式（如启发式教学、案例分析教学、讨论式教学、多媒体示范教学等），注重培养学生发现、分析和解决问题的能力。 （3）能够采用现代信息技术辅助教学。 （4）表达方式应能便于学生理解、接受，力求形象生动，使学生在掌握知识的过程中，保持较为浓厚的学习兴趣。

3	作业布置与批改	学生必须完成规定数量的作业，作业必须达到以下基本要求： （1）按时按量完成作业，不缺交，不抄袭。 （2）书写规范、清晰。 （3）解题方法和步骤正确。 教师批改和讲评作业要求如下： （1）学生的作业要按时全部批改，并及时进行讲评。 （2）教师批改和讲评作业要认真、细致，按百分制评定成绩并写明日期。 （3）学生作业的平均成绩应作为本课程总评成绩中平时成绩的重要组成部分。
4	课外答疑	为了解学生的学习情况，帮助学生更好地理解 and 消化所学知识、改进学习方法和思维方式，培养其独立思考问题的能力，任课教师需每周安排一定时间进行课外答疑与辅导。
5	成绩考核	本课程考核的方式为综合考察。

五、课程考核

（一）课程考核包括期末考试、平时及作业考核和实验（实践）考核等，期末考试采用闭卷考试方式。

（二）课程总评成绩=平时成绩×40%+期末考试成绩×60%。具体内容和比例如表所示。

成绩组成	考核/评价环节	权重	考核/评价细则	对应的毕业要求指标点
平时成绩	平时作业	40%	完成作业和 PPT 展示环节，考查学生对知识点的理解和掌握程度，计算全部作业的平均成绩再按 10%计入总成绩。	
期末考试	期末考试卷面成绩	60%	以命题设计的形式随堂考查。	

六、有关说明

（一）持续改进

本课程根据学生作业、课堂讨论、实验环节、平时考核情况和学生、教学督导等的反馈，及时对教学中的不足之处进行改进，并在下一轮课程教学中整改完善，确保相应毕业要求指标点达成。

（二）参考书目及学习资料

王心语：《影视导演基础》，中国传媒大学出版社。

汪流：《电影剧作：教学、创作及理论》，中国电影出版社。

袁玉琴、谢柏梁：《影视艺术概论》，中国电影出版社

执笔人：欧阳一菲

审定人：彭伟

审批人：徐茵

批准时间：

Foundation of Directing Course outline

I. course overview

Course code: 0921011

Credit: 2

Period: 32 （Among them: teaching period 32, experimental period 0, computer period 0）

Prerequisites: None

Applicable major: Digital media and art

Suggested teaching material: Han xiao lei: *a course of film directing art*, China Film Press, 2009.

Course focus: College of art and design

Nature and task of the course: This course is a compulsory basic course for digital media and art major, as well as a compulsory or optional course for radio and television editing and directing majors. Through the study of this course, students' directing ability in film and television works will be cultivated, and relevant theoretical knowledge of film will be enriched, which will lay a foundation for the courses such as audio-visual language of animation, non-linear editing and animation project management.

Ii. Course objectives

Objective 1. Through the scene-writing training, perceive the lens to express the theme.

Objective 2. To perceive the differences between screenplays and literary screenplays

through shooting screenplays.

Objective 3. Through use the theoretical knowledge of film and television picture language, to analyze the requirements of visual elements for directors.

Objective 4. Using the theoretical knowledge of film and television space-time construction to analyze the difference between film and television and real space-time.

Objective 5. Analyze the requirements of the situation for the use of montage by applying the theoretical knowledge of montage.

Objective 6. Develop the ability to comprehensively apply professional knowledge and skills to produce short TV plays with profound themes.

This course supports the graduation requirements 1-3, 3-1 and 5-1 in the professional talent training program, and the corresponding relations are shown in the table.

Graduation requirements point	Course objectives					
	Objective 1	Objective 2	Objective 3	Objective 4	Objective 5	Objective 6
Graduation requirements 1-3	√		√			
Graduation requirements 3-1		√				√
Graduation requirements 5-1				√	√	

III. Course content and requirements

i. Procedures, duties and tasks of the directing work

1. Teaching content

(1) Directing

(2) Deputy director

(3) Recording work

2. Basic requirements

(1) Understand the working process of the director.

(2) Understand the relationship between actors' performance and directing art.

(3) Understand the characteristics and laws of film art.

ii. Director's idea

1. Teaching content

- (1) Film thinking and thinking resources
- (2) Conception is the starting point and basis of director's creation
- (3) Director is a flowing process of continuous improvement
- (4) The director's conception starts from creation

2. Basic requirements

- (1) Master the basic knowledge and methods of theme expression.
- (2) Familiar with the basic knowledge and methods of setting and promoting plots.
- (3) Master the basic principles and methods of the director's elaboration writing.

iii. Directing creation

1. Teaching content

- (1) Idea is the core of the director's conception
- (2) Characters are the main body of screen images
- (3) Action is the pillar of film image

2. Basic requirements

- (1) Make students know the importance of scripts to directors through learning.
- (2) Master how to analyze and judge the advantages and disadvantages of the script, and cultivate students' ability to modify the script.

- (3) Identify the differences between written language and film language.

iv. The director's treatment of film and television time and space

1. Teaching content

- (1) Space is the framework of film structure
- (2) Time is the carrier of film narration

2. Basic requirements

- (1) Reconstruct the sequence of real time and space through film observation.
- (2) Analyze the relationship between film and television space-time.
- (3) Master the methods and skills of film and television space-time design.

v. The director's design of audio-visual language

1. Teaching content

- (1) Interpretation of "language"
- (2) Montage and long lens

(3) Forming elements of film and television images

(4) Sound and auditory aesthetics

2. Basic requirements

(1) Understand the theories and basic methods of audio-visual construction of film and television.

(2) Master the characteristics and functions of the five visual elements of people, scenery, things, light and color in the film and television pictures.

(3) Understand the theories and basic methods of video recording and post-production.

(4) Analyze the requirements of visual elements for directors with the theoretical knowledge of film and television picture language.

The corresponding relationship between teaching content and course objectives and the allocation of class hours are shown in the table.

NO.	content of courses	Supporting course objectives	Supporting graduation requirement index points	Teaching class	Experimental classes
1	Procedures, duties and tasks of the directing work	objective6	3-1	4	0
2	Director's idea	objective1	1-3	8	0
3	Directing creation	objective1、2	1-3、3-1	8	0
4	The director's treatment of film and television time and space	objective4	5-1	4	0
5	The director's design of audio-visual language	objective5、6	5-1、3-1	8	0
Total				32	

IV. Curriculum implementation

i. Teaching methods and means

1. Through teaching to cultivate students' scientific methods of film and television director, understand the film and television director's basic knowledge and skills in the work, analyze from the early stage of the script and according to own understanding to the second creation of the script. Able to undertake the creation, shooting and production of short TV plays such as column plays and unit plays.

2. Using multimedia teaching means, with the explanation of sample questions and

appropriate thinking questions, to ensure the progress of the lecture, pay attention to the degree of students' mastery and the atmosphere of the class.

3. Through the study of this course, combined with the relevant theory and practice basis of other courses, the production of film and television clips will eventually be completed, the knowledge and skills level of director's professional qualification will be reached.

ii. Curriculum implementation and guarantee

The quality requirements of main teaching links are shown in the table.

Main teaching links		Quality requirements
1	Prepare lessons	(1) Master the content of the teaching syllabus and organize the teaching content in strict accordance with the requirements of the teaching syllabus. (2) Familiar with each chapter of the textbook, with the help of professional books and materials, prepare teaching plans according to the teaching syllabus, and prepare teaching plans for each class. The teaching plan includes chapter title, teaching purpose, teaching method design, class type, time allocation, teaching content, homework after class, teaching effect analysis and other aspects. (3) According to the teaching content of each part, design teaching ideas and skills, and choose appropriate teaching methods.
2	Teach lessons	(1) Accurate points, correct reasoning, clear, prominent focus, able to combine theory with practice, skilled solution and explanation of examples. (2) Adopt a variety of teaching methods (such as heuristic teaching, case analysis teaching, discussion teaching, multimedia demonstration teaching, etc.), and focus on cultivating students' ability to find, analyze and solve problems. (3) Be able to use modern information technology to assist teaching. (4) The way of expression should be easy for students to understand and accept, and strive to be vivid, so that students can maintain a strong interest in learning in the process of mastering knowledge.

3	Assignment and correction	Students must complete a set number of assignments that meet the following basic requirements: (1) Complete the homework on time and in accordance with the amount, do not lack of hand in, do not copy. (2) Standard and clear writing. (3) Correct problem solving methods and steps. The requirements for teachers to correct and evaluate homework are as follows: (1) All students' homework should be corrected on time and evaluated in time. (2) Teachers should be careful and careful in correcting and appraising homework. Grades should be assessed according to the percentage system and dates should be indicated. (3) The average score of students' homework should be an important part of the general grade of this course.
4	Answer questions after class	In order to understand students' learning situation, help students better understand and digest what they have learned, improve their learning methods and ways of thinking, and cultivate their ability to think independently, teachers should arrange some time for after-class q&a and tutoring every week.
5	Performance appraisal	The assessment method of this course is comprehensive investigation.

V. course assessment

Grade	Assessment/evaluation	Proportion	Detailed rules for assessment/evaluation	Corresponding graduation requirement index point
Usual performance	Usual homework	40%	Complete the homework and PPT show link, check students' understanding and mastery of knowledge points, calculate the average score of all the homework and then by 10% into the total score.	
Final examination	Final examination paper grade	60%	In the form of a propositional design.	

Vi. Relevant instructions

1. Continuous improvement

According to students' homework, classroom discussion, experiment, daily assessment and feedback from students and teaching supervisors, this course will improve the teaching deficiencies in time, and make corrections and improvements in the next round of course teaching to ensure that the corresponding graduation requirements are achieved.

2. Bibliography and study materials

Wang xinyu. *Fundamentals of film and television directing*. Communication university of China press.

Wang liu. *Film drama: teaching, creation and theory*. China Film Press.

Yuan yuqin, xie bailiang. *Introduction to film and television art*. China Film Press.

Author: Ouyang yifei
Authorized person: Peng wei
Approver: Xu Yin

故事板创作课程教学大纲

(Storyboard)

一、课程概况

课程代码：0921082

学 分： 4

学 时：64（其中：讲授学时 32， 课内实践学时 32）

先修课程：剧本写作、视听语言

适用专业：数字媒体艺术

教 材：《动画分镜台本设计》，姚光华，上海人民美术出版社，第1版（2017年1月1日）

课程归口：艺术与设计学院

课程的性质与任务：本课程是数字媒体艺术专业的专业基础必修课，在专业教学中具有承上启下的意义。建立剧本写作、试听语言课程知识的基础上，为专业课程的学习打下坚实的基础。课程的基本任务是：掌握故事板中的角色及场景的绘制，掌握镜头的基本原理，掌握故事板绘制的表现方法。故事板创作关系到整部影片的风格和视听效果，是影片制作中重要的一个环节，通过本课程的学习，力求让学生掌握基本的故事板创作的原则，同时加强理解力，开拓思维，进一步提高学生的视听语言的表现力。

二、课程目标

目标 1. 能对各类影视作品的故事板有一定的审美和鉴赏能力。

目标 2. 掌握故事板中的角色及场景的绘制。

目标 3. 掌握镜头的原理。

目标 4. 掌握故事板绘制的一般表现方法。

本课程支撑专业培养方案中毕业要求 1-3、毕业要求 2-1、毕业要求 4-1，对应关系如表所示。

毕业要求	课程目标
------	------

指标点	目标 1	目标 2	目标 3	目标 4
毕业要求 1-3	√	√	√	√
毕业要求 2-1		√	√	√
毕业要求 4-1		√	√	√

三、课程内容及要求

（一）故事板概述基础

1.教学内容

- （1）故事板基本概念
- （2）绘制故事板的准备工作
- （3）故事板的制作流程
- （4）动画故事板与漫画、电影故事板的异同

2.基本要求

- （1）了解故事板基本概念
- （2）理解故事板与漫画、电影故事板的异同

3.重点难点

- （1）故事板的构成

（二）故事板中的角色及场景

1.教学内容

- （1）故事板中的角色
- （2）故事板中的场景

2.基本要求

- （1）掌握不同类型的角色创作
- （2）掌握不同类型的场景创作

3.重点难点

- （1）拟人化角色设计
- （2）场景透视及变形

（三）故事板中的角色表演

1.教学内容

- （1）表演风格的确定

- (2) 故事板中的关键动作
- (3) 人物情绪的直观体现——表情
- (4) 独角戏、对手戏、群戏的表演技巧
- (5) 如何提高表演技巧

2.基本要求

- (1) 理解故事板中的角色表演
- (2) 理解角色的表情和肢体表演

3.重点难点

- (1) 角色的表情

(四) 故事板中的场景透视

1.教学内容

- (1) 绘制故事板需掌握的透视原理
- (2) 视角改变后的透视变形
- (3) 摇镜头中的背景透视变形

2.基本要求

- (1) 掌握不同的透视绘制方法
- (2) 理解视角改变后的透视变形
- (3) 理解摇镜头中的透视变形

3.重点难点

- (1) 透视原理
- (2) 不同透视情况下的变形

(五) 故事板中的视听语言

1.教学内容

- (1) 镜头的基础知识
- (2) 镜头的内容
- (3) 镜头的构图技法
- (4) 镜头中的轴线法则
- (5) 镜头的连贯性
- (6) 镜头中的场面调度
- (7) 镜头中的蒙太奇
- (8) 镜头的组接技巧
- (9) 镜头的时间掌握和节奏控制

2.基本要求

- (1) 理解镜头的概念
- (2) 掌握不同的构图技法
- (3) 理解轴线法则
- (4) 理解场面调度
- (5) 掌握镜头蒙太奇技巧
- (6) 掌握镜头组接技巧
- (7) 掌握镜头的时间和节奏控制

3.重点难点

- (1) 镜头构图
- (2) 轴线法则
- (3) 镜头蒙太奇
- (4) 镜头的节奏控制

(六) 不同类型的故事板创作方法

1.教学内容

- (1) 不同受众群体的故事板创作方法
- (2) 不同制作工艺的故事板创作方法
- (3) 不同传播媒介的故事板创作方法
- (4) 不同题材的故事板创作方法

2.基本要求

- (1) 掌握不同受众的故事板创作方法
- (2) 掌握不同制作工艺的故事板创作方法
- (3) 掌握不同传播媒介的故事板创作方法
- (4) 掌握不同题材的故事板创作方法

3.重点难点

- (1) 不同受众、不同制作工艺、不同传播媒介、不同题材分镜创作上的异同

(七) 电子故事板制作

1.教学内容

- (1) 使用 Toon Boom Storyboard 软件制作电子故事板
- (2) 使用 Flash 软件制作电子故事板

2.基本要求

(1) 掌握使用 Toon Boom Storyboard 及 Flash 软件制作电子故事板

3.重点难点

(1) Toon Boom Storyboard 及 Flash 软件的使用

教学内容与课程目标的对应关系及学时分配如表所示。

序号	教学内容	支撑的课程目标	支撑的毕业要求指标点	讲授学时	实验学时
1	故事板基础	目标 1	1-3	2	2
2	故事板中的角色及场景	目标 3	1-3、2-1、4-1	4	8
3	故事板中的角色表演	目标 2	1-3、2-1、4-1	2	2
4	故事板中的透视	目标 2	1-3、2-1、4-1	2	2
5	故事板中的视听语言	目标 3	1-3、2-1、4-1	10	6
6	不同类型的故事板创作	目标 4	1-3、2-1、4-1	8	6
7	电子故事板制作	目标 4	1-3、2-1、4-1	4	6
合计				32	32

四、课内实验（实践）

序号	实验项目名称	实验内容及要求	学时	对毕业要求的支撑	类型	备注
1	故事板基础	临摹经典故事板。 初步了解故事板的内容范围。	2	1-3、2-1、4-1	设计性	必做
2	故事板中的角色及场景	创作故事板中的角色造型及场景。 掌握角色创作的方法，掌握场景设计的方法。	8	1-3、2-1、4-1	设计性	必做
3	故事板中的角色表演	表演风格的确定，情绪的直观体现——表情。 掌握分镜设计中的角色。	2	1-3、2-1、4-1	设计性	必做
4	故事板中的透视	视角改变后的透视变形；摇镜头中的背景透视变形。 掌握分镜中多种场景的透视设计。	2	1-3、2-1、4-1	设计性	必做
5	故事板中的视	镜头的构图技法，轴线法则，连	6	1-3、2-1、4-1	设计性	必做

	听语言	贯性，场面调度，蒙太奇组接技巧。 掌握分镜中的视听语言应用。				
6	不同类型的动画故事板创作	不同受众群体，制作工艺，传播媒介的动画故事板创作方法。 熟练掌握不同类型的故事板设计。	6	1-3、2-1、4-1	设计性	必做
7	电子故事板制作	将自己设计的纸质故事板做成电子故事板。 掌握电子故事板制作软件的基本操作。	6	1-3、2-1、4-1	设计性	必做

五、课程实施

（一）教学方法与教学手段

1. 引导学生掌握故事板设计的相关概念，掌握设计故事板的方法，能运用学到的知识点进行创意设计。

2. 采用多媒体教学手段，配合丰富的故事板赏析，保证讲课进度的同时，注意学生的掌握程度和课堂的气氛。

（二）课程实施与保障

主要教学环节		质量要求
1	备课	（1）掌握本课程教学大纲内容，严格按照教学大纲要求进行课程教学内容的组织。 （2）熟悉教材各章节，借助专业书籍资料，并依据教学大纲编写授课计划，编写每次授课的教案。教案内容包括章节标题、教学目的、教法设计、课堂类型、时间分配、授课内容、课后作业、教学效果分析等方面。 （3）根据各部分教学内容，构思授课思路、技巧，选择合适的教学方法。
2	讲授	（1）要点准确、条理清晰、重点突出，能够理论联系实际。 （2）采用多种教学方式（如启发式教学、案例分析教学、讨论式教学、多媒体示范教学等），注重培养学生发现、分析和解决问题的能力。 （3）能够采用现代信息技术辅助教学。 （4）结合案例分析及故事板赏析，便于学生理解、接受，使学生在掌握知识的过程中，保持较为浓厚的学习兴趣。
3	作业布置与批改	学生必须完成规定的作业，作业必须达到以下基本要求： （1）按时保质完成作业。 （2）不抄袭。 教师批改和讲评作业要求如下：

		(1) 认真按时批改作业，并及时进行讲评。 (2) 按百分制评定成绩并写明日期。 (3) 学生作业的平均成绩应作为本课程总评成绩中平时成绩的重要组成部分。
4	课外答疑	为了解学生的学习情况，帮助学生更好地理解和消化所学知识、改进学习方法和思维方式，培养其独立思考问题的能力，任课教师需每周安排一定时间进行课外答疑与辅导。
5	成绩考核	本课程考核的方式为课题创意设计。有下列情况之一者，总评成绩为不及格： (1) 缺交作业次数达 1/2 以上者。 (2) 缺课次数达本学期总授课学时的 1/3 以上者。

六、课程考核

(一) 课程考核包括期末考试和平时作业考核，期末考试采用采用课题创意设计方式。

(二) 课程总评成绩=平时成绩×40%+期末考试成绩×60%。具体内容和比例如表所示。

成绩组成	考核/评价环节	权重	考核/评价细则	对应的毕业要求指标点
平时成绩	平时作业及考勤	40%	完成布置的实践作业，考勤以扣分形式计入平时成绩，平时成绩占总成绩的 40%。	1-3、2-1、4-1
期末考试	课题创意设计	60%	考试为课题命题创意设计，根据具体情况课结合相关设计竞赛，考核学生的故事板创作能力，期末考试占总成绩的 60%。	1-3、2-1、4-1

七、有关说明

(一) 持续改进

本课程根据学生的学习态度、平时作业、期末考试情况和学生、教学督导等的反馈，及时对教学中的不足之处进行改进，并在下一轮课程教学中整改完善，确保相应毕业要求指标点达成。并根据行业发展，适时更新知识内容及所需软件版本。

(二) 参考书目及学习资料

1. 谭东芳 动画故事板技法 京华出版社
2. 姚光华 动画分镜台本设计 上海人民美术出版社
3. 约翰·哈特 (John Hart) (作者)，梁明 (译者)
 开拍之前:故事板的艺术(插图修订第2版)
 北京联合出版公司

4. 杰里米·温尼尔德 (Jeremy Vineyard) (作者)

电影镜头入门(插图修订第2版)

北京联合出版公司

5. 温迪·特米勒罗 (作者)

STORYBOARDING 分镜头脚本设计

中国青年出版社

执笔人：陶晶晶

审定人：彭 伟

批准人：徐 茵

新媒体传播课程教学大纲

（ New Media Communication）

一、课程概况

课程代码：0921013

学 分：2

学 时：32

先修课程：数字媒体概论

适用专业：数字媒体艺术

教 材：《新媒体概论》，匡文波，中国人民大学出版社，2015.9

课程归口：艺术与设计学院

课程的性质与任务：本课程是数字媒体艺术专业的一门专业选修课，讲授新媒体的特点、理论模型、类型，网民特征，新媒体的宏观管理、微观经营，手机媒体等基础知识。通过本课程的教学，使学生掌握新媒体的类型和形态；理解新媒体用户的特征；了解新媒体管理，为学习后续其它有关课程和将来创作数字媒体作品打下必要的基础。

二、课程目标

目标 1. 能掌握相关的专业术语，了解传播学的基本理论知识。

目标 2. 能够从传播学角度对新媒体上出现的现象进行分析。

目标 3. 能理解新媒体发展的特点。

目标 4. 能了解新媒体相关产业的发展现状和趋势。

本课程支撑专业培养计划中毕业要求 1-3、毕业要求 3-1 和毕业要求 7-2，对应关系如表所示。

毕业要求 指标点	课程目标			
	目标 1	目标 2	目标 3	目标 4
毕业要求 1-3	√	√	√	√
毕业要求 3-1		√	√	√
毕业要求 7-1			√	√

三、课程内容及要求

（一）新媒体导论

1.教学内容

- （1）新媒体的基本问题。
- （2）新媒体的优势。
- （3）新媒体给传媒业带来的冲击。

2.基本要求

- （1）了解新媒体的基本问题。
- （2）了解新媒体的优势。
- （3）了解新媒体给传媒业带来的冲击。

3.重点难点

- （1）新媒体的优势。

（二）新媒体研究的理论模型

1.教学内容

- （1）新媒体给新闻传播理论带来的影响。
- （2）新媒体研究理论模型。

2.基本要求

- （1）了解新媒体给新闻传播理论带来的影响。
- （2）理解新媒体研究理论模型。

3.重点难点

- （1）新媒体研究理论模型。

（三）新媒体用户特征研究

1.教学内容

- （1）新媒体时代的受众理论。
- （2）网民的基本特征分析。
- （3）网民的心理和行为特征分析。

2.基本要求

- （1）了解新媒体时代的受众理论。
- （2）理解网民的心理和行为特征分析。

3.重点难点

(1) 网民的心理和行为特征分析。

(四) 新媒体的类型

1. 教学内容

(1) 网络人际传播。

(2) 网络群体传播与网络组织传播。

(3) 网络中的大众传播。

(4) Web2.0。

2. 基本要求

(1) 理解网络人际传播和大众传播。

(2) 了解网络群体传播与网络组织传播。

3. 重点难点

(1) 网络中的人际传播。

(2) 网络中的大众传播

(五) Web1.0 新媒体的主要形态

1. 教学内容

(1) 搜索引擎。

(2) 门户网站。

(3) 垂直网站。

(4) 电子商务网站。

(5) 博客。

2. 基本要求

(1) 了解搜索引擎、门户网站、垂直网站、电子商务网站的基本概念。

(2) 了解博客的特点。

3. 重点难点

(1) 博客。

(六) 微信、社交网站、视频网站

1. 教学内容

(1) 微信。

(2) 社交网站。

(3) 视频网站。

2. 基本要求

- (1) 理解微信的概念与特点。
- (2) 了解社交网站、视频网站的概念。

3.重点难点

- (1) 微信。

(七) 新媒体的宏观管理

1.教学内容

- (1) 新媒体的管理对策。
- (2) 网络舆论的管理。
- (3) 网络谣言及其管理。
- (4) 新媒体的微观经营。
- (5) 新媒体中的著作权保护。

2.基本要求

- (1) 理解网络舆论的管理、网络谣言及其管理。
- (2) 了解新媒体的管理对策、新媒体的微观经营和著作权保护。

3.重点难点

- (1) 网络舆论的管理。

(八) 手机媒体

1.教学内容

- (1) 手机媒体的诞生与发展。
- (2) 发达国家手机媒体的发展。
- (3) 中国手机媒体的最新发展。
- (4) 手机媒体的发展趋势。
- (5) 手机媒体与新闻传播。

2.基本要求

- (1) 了解手机媒体的诞生与发展。
- (2) 理解手机媒体的发展趋势。

3.重点难点

- (1) 手机媒体的发展趋势。

教学内容与课程目标的对应关系及学时分配如表所示。

序号	教学内容	支撑的 课程目标	支撑的毕业 要求指标点	讲授 学时	实验 学时
----	------	-------------	----------------	----------	----------

1	新媒体导论	目标 1	1-3	4	
2	新媒体研究的理论模型	目标 1、目标 2、目标 3	1-3	4	
3	新媒体用户特征研究	目标 1、目标 2、目标 3	1-3、3-1、7-1	4	
4	新媒体的类型	目标 1、目标 2、目标 3、目标 4	1-3、7-1	4	
5	Web1.0 新媒体的主要形态	目标 1、目标 2、目标 3、目标 4	1-3	4	
6	微信、社交网站、视频网站	目标 1、目标 2、目标 3、目标 4	1-3、3-1、7-1	4	
7	新媒体管理	目标 3、目标 4	1-3	4	
8	手机媒体	目标 3、目标 4	1-3、3-1、7-1	4	
合 计				32	

四、课程实施

（一）教学方法与教学手段

1.引导学生掌握相关概念、方法的实际意义，利用新媒体传播的实际案例，帮助学生了解行业发展的现状和趋势，理解新媒体传播的相关理论知识，并最终指导学生结合对于行业的认知来分析实际问题。

2.采用多媒体教学手段，配合例题的讲解及适当的思考题，保证讲课进度的同时，注意学生的掌握程度和课堂的气氛。

3.采用案例式教学，引进不同类型作品的案例，让学生真正了解新媒体传播的特点，掌握分析问题的技巧，为整个本科阶段专业课学习打下基础。

（二）课程实施与保障

主要教学环节		质量要求
1	备课	（1）掌握本课程教学大纲内容，严格按照教学大纲要求进行课程教学内容的组织。 （2）熟悉教材各章节，借助专业书籍资料，并依据教学大纲编写授课计划，编写每次授课的教案。教案内容包括章节标题、教学目的、教法设计、授课内容、课后作业、教学效果分析等方面。 （3）根据各部分教学内容，构思授课思路、技巧，选择合适的教学方法。

2	讲授	(1) 要点准确、推理正确、条理清晰、重点突出，能够理论联系实际，熟练地解答和讲解例题。 (2) 采用多种教学方式（如启发式教学、案例分析教学、讨论式教学、多媒体示范教学等），注重培养学生发现、分析和解决问题的能力。 (3) 能够采用现代信息技术辅助教学。 (4) 表达方式应能便于学生理解、接受，力求形象生动，使学生在掌握知识的过程中，保持较为浓厚的学习兴趣。
3	作业布置与批改	学生必须完成规定数量的作业，作业必须达到以下基本要求： (1) 按时按量完成作业，不缺交，不抄袭。 (2) 书写规范、清晰。 教师批改和讲评作业要求如下： (1) 学生的作业要按时全部批改，并及时进行讲评。 (2) 教师批改和讲评作业要认真、细致，按百分制评定成绩并写明日期。 (3) 学生作业的平均成绩应作为本课程总评成绩中平时成绩的重要组成部分。
4	课外答疑	为了解学生的学习情况，帮助学生更好地理解和消化所学知识、改进学习方法和思维方式，培养其独立思考问题的能力，任课教师需每周安排一定时间进行课外答疑与辅导。
5	成绩考核	本课程考核的方式为小论文。有下列情况之一者，总评成绩为不及格： (1) 缺交作业次数达 1/2 以上者。 (2) 缺课次数达本学期总授课学时的 1/3 以上者。

五、考核方式

(一) 课程考核包括期末考查、平时作业情况考核。

(二) 课程成绩=平时成绩×40%+期末成绩×60%。具体内容和比例如表所示。

成绩组成	考核/评价环节	权重	考核/评价细则	对应的毕业要求指标点
平时成绩	平时作业及考勤	40%	主要考核学生对每节课知识点的复习、理解和掌握程度，计算全部作业的平均成绩再按 40% 计入总成绩。	1-3、3-1、7-1
期末考查	期末考查小论文	60%	主要考核学生对于新媒体传播相关理论的掌握，对行业发展趋势的把握，以及应用所学理论分析问题的能力。	1-3、7-1

六、有关说明

(一) 持续改进

本课程根据学生作业、课堂讨论、平时考核情况和学生、教学督导等的反馈，及时对教学中的不足之处进行改进，并在下一轮课程教学中整改完善，确保相应毕业要求指标点达成。

（二）参考书目及学习资料

1. 李良荣 网络与新媒体概论 高等教育出版社
2. 石磊 新媒体概论 中国传媒大学出版社

执笔人：陆小玲

审定人：彭 伟

审批人：徐 茵

视听语言课程教学大纲

(Audio-visual language)

一、课程概况

课程代码：0921014

学 分：2

学 时：32

先修课程：剧本写作

适用专业：数字媒体艺术

教 材：《影视动画视听语言》，姚桂萍，清华大学出版社，2015.10

课程归口：艺术与设计学院

课程的性质与任务：本课程是数字媒体艺术专业的一门专业基础课，讲授电影语言、画面语法、镜头组接的基础知识。通过本课程的教学，使学生理解基本的影视画面创作理论；了解镜头画面基本的构成元素；掌握基本的镜头画面构成的方法、手段和规律，为学习后续其它有关课程和将来创作数字媒体作品打下必要的基础。

二、课程目标

目标 1. 能掌握相关的专业术语，了解影视和动画视听语言的特点。

目标 2. 能对视频作品进行视听语言分析。

目标 3. 能运用视听语言理论进行视频作品创作。

目标 4. 能正确认识团队成员之间的任务关系，理解个体、团队成员以及负责人的角色，并在团队中担任好自己的角色。

本课程支撑专业培养计划中毕业要求 2-1、毕业要求 7-1 和毕业要求 7-2，对应关系如表所示。

毕业要求 指标点	课程目标			
	目标 1	目标 2	目标 3	目标 4
毕业要求 1-2	√		√	
毕业要求 3-2	√	√	√	√
毕业要求 8-1			√	√

三、课程内容及要求

（二）概论

1.教学内容

- （1）什么是视听语言。
- （2）影视动画视听语言的分类和特点。
- （3）影视动画视听语言发展史。

2.基本要求

- （1）了解视听语言的概念。
- （2）了解影视动画视听语言的分类和特点。
- （3）了解影视动画视听语言发展史。

3.重点难点

- （1）影视动画视听语言的特点。

（二）镜头

1.教学内容

- （1）镜头的基本概念。
- （2）景别。
- （3）镜头的摄法。
- （4）焦距和焦点。

2.基本要求

- （1）理解镜头与景别的基本概念。
- （2）掌握镜头的摄法。
- （3）了解焦距和焦点的概念。

3.重点难点

- （1）景别运用实例及分析。

（三）轴线

1.教学内容

- （1）轴线的定义。
- （2）关系轴线。
- （3）对话场面分镜头技巧。
- （4）运动轴线。

2.基本要求

- (1) 了解轴线的定义。
- (2) 理解关系轴线和运动轴线。
- (3) 掌握对话场面分镜头技巧。

3.重点难点

- (1) 对话场面分镜头技巧。
- (2) 运动轴线。

(四) 场面调度

1.教学内容

- (1) 场面调度的概念和组成。
- (2) 场面调度技巧。

2.基本要求

- (1) 理解场面调度的概念和组成。
- (2) 掌握场面调度技巧。

3.重点难点

- (1) 场面调度技巧。

(五) 剪辑技巧

1.教学内容

- (1) 剪辑概论。
- (2) 镜头组接技巧。
- (3) 动作剪辑。
- (4) 场景转换技巧。
- (5) 镜头衔接技巧。

2.基本要求

- (1) 了解剪辑的基本概念。
- (2) 掌握镜头组接技巧、场景转换技巧和镜头衔接技巧。
- (3) 理解动作剪辑的原则。

3.重点难点

- (1) 镜头组接技巧。

(六) 电影声音

1.教学内容

- (1) 声音概论。
- (2) 电影录音。
- (3) 电影音乐。
- (4) 音画关系

2.基本要求

- (1) 了解声音的概念。
- (2) 了解电影录音、电影音乐的概念。
- (3) 理解音画关系。

3.重点难点

- (1) 音画关系。

教学内容与课程目标的对应关系及学时分配如表所示。

序号	教学内容	支撑的课程目标	支撑的毕业要求指标点	讲授学时	实验学时
1	概论	目标 1	1-2	4	
2	镜头	目标 1、目标 2、目标 3、目标 4	1-2、3-2、8-1	6	
3	轴线	目标 1、目标 2、目标 3、目标 4	3-2	6	
4	场面调度	目标 1、目标 2、目标 3、目标 4	3-2、8-1	4	
5	剪辑技巧	目标 1、目标 2、目标 3、目标 4	1-2、、8-1	8	
6	电影声音	目标 1、目标 2、目标 3、目标 4	3-2、8-1	4	
合 计				32	

四、课程实施

(一) 教学方法与教学手段

1.引导学生掌握相关概念、方法的实际意义，利用影视作品和动画作品实际案例，帮助学生了解行业发展的现状和趋势，理解市场对作品的创作要求，并最终指导学生结合对于行业的认知，创作自己的作品。

2.采用多媒体教学手段，配合例题的讲解及适当的思考题，保证讲课进度的同时，

注意学生的掌握程度和课堂的气氛。

3.采用案例式教学，引进不同类型视频作品的实际案例，让学生真正了解视听语言的特点，掌握视听语言的运用技巧，为整个本科阶段专业课学习打下基础。

（二）课程实施与保障

主要教学环节		质量要求
1	备课	（1）掌握本课程教学大纲内容，严格按照教学大纲要求进行课程教学内容的组织。 （2）熟悉教材各章节，借助专业书籍资料，并依据教学大纲编写授课计划，编写每次授课的教案。教案内容包括章节标题、教学目的、教法设计、授课内容、课后作业、教学效果分析等方面。 （3）根据各部分教学内容，构思授课思路、技巧，选择合适的教学方法。
2	讲授	（1）要点准确、推理正确、条理清晰、重点突出，能够理论联系实际，熟练地解答和讲解例题。 （2）采用多种教学方式（如启发式教学、案例分析教学、讨论式教学、多媒体示范教学等），注重培养学生发现、分析和解决问题的能力。 （3）能够采用现代信息技术辅助教学。 （4）表达方式应能便于学生理解、接受，力求形象生动，使学生在掌握知识的过程中，保持较为浓厚的学习兴趣。
3	作业布置与批改	学生必须完成规定数量的作业，作业必须达到以下基本要求： （1）按时按量完成作业，不缺交，不抄袭。 （2）书写规范、清晰。 教师批改和讲评作业要求如下： （1）学生的作业要按时全部批改，并及时进行讲评。 （2）教师批改和讲评作业要认真、细致，按百分制评定成绩并写明日期。 （3）学生作业的平均成绩应作为本课程总评成绩中平时成绩的重要组成部分。
4	课外答疑	为了解学生的学习情况，帮助学生更好地理解和消化所学知识、改进学习方法和思维方式，培养其独立思考问题的能力，任课教师需每周安排一定时间进行课外答疑与辅导。
5	成绩考核	本课程考核的方式为课题创作。有下列情况之一者，总评成绩为不及格： （1）缺交作业次数达 1/2 以上者。 （2）缺课次数达本学期总授课学时的 1/3 以上者。

五、考核方式

（一）课程考核包括期末考查、平时作业情况考核。

(二) 课程成绩=平时成绩×40%+期末成绩×60%。具体内容和比例如表所示。

成绩组成	考核/评价环节	权重	考核/评价细则	对应的毕业要求指标点
平时成绩	平时作业及考勤	40%	主要考核学生对每节课知识点的复习、理解和掌握程度，计算全部作业的平均成绩再按 40% 计入总成绩。	1-2、3-2、8-1
期末考查	期末考查课题创作	60%	主要考核学生对于动画视听语言相关技巧的掌握，对于相关专业概念的理解，以及团队合作能力。	1-2、3-2、8-1

六、有关说明

(一) 持续改进

本课程根据学生作业、课堂讨论、平时考核情况和学生、教学督导等的反馈，及时对教学中的不足之处进行改进，并在下一轮课程教学中整改完善，确保相应毕业要求指标点达成。

(二) 参考书目及学习资料

1. 孙立 影视动画视听语言 海洋出版社
2. 丹尼艾尔·阿里洪 电影语言的语法 中国电影出版社

执笔人：陆小玲

审定人：彭 伟

审批人：徐 茵

Audio-visual language syllabus

(Audio - visual language)

I. course overview

Course code: 0921014

Learning points: 2

Learn: 32

Prerequisites: script writing

Applicable major: digital media art

Teaching materials: audio-visual language of film and television animation, Yao Guiping, Qing Hua university press, October 2015.

Course focus: school of art and design

Nature and task of the course: this course is a basic professional course for digital media art major, teaching the basic knowledge of film language, picture grammar and lens combination. Through the teaching of this course, students can understand the basic theory of film and television picture creation. Understand the basic elements of the lens; To master the basic methods, means and rules of camera frame composition, which will lay a necessary foundation for learning other relevant courses and creating digital media works in the future.

II. Course objectives

Objective 1. To master relevant professional terms and understand the characteristics of film and television, especially the audio-visual language of animation.

Objective 2. Able to analyze video works audiovisual language.

Objective 3. Able to use audio-visual language theory to create video works.

Objective 4. Be able to correctly understand the task relationship among team members, understand the roles of individuals, team members and leaders, and play a good role in the team.

This course supports the graduation requirements 2-1, 7-1 and 7-2 in the professional training plan, and the corresponding relations are shown in the table.

Graduation requirements Index point	Course objectives			
	Goal 1	Goal 2	Goal 3	Goal 4
Graduation requirements 2-1	√		√	
Graduation requirements 7-1	√	√	√	√
Graduation requirements 7-2			√	√

III. Course content and requirements

1. Introduction

1.1 Teaching content

- (1) what is audio-visual language?
- (2) classification and characteristics of audio-visual language of film and television animation.

- (3) development history of audio-visual language of film and television animation.

1.2 Basic requirements

- (1) understand the concept of audio-visual language.
- (2) understand the classification and characteristics of audio-visual language of film and television animation.
- (3) understand the development history of audio-visual language of film and television animation.

1.3 Key and difficult points

- (1) characteristics of audio-visual language of film and television animation.

2. lens

2.1 Teaching content

- (1) basic concept of lens.
- (2) contrast.
- (3) the shooting method of the lens.
- (4) focal length and focus.

2.2 Basic requirements

- (1) understand the basic concepts of lens and field.
- (2) master the shooting method of the lens.
- (3) understand the concepts of focal length and focus.

2.3 Key and difficult points

- (1) examples and analysis of scenarios.

3. axis

3.1 Teaching content

- (1) definition of axis.
- (2) relationship axis.
- (3) dialogue scene shooting skills.
- (4) axis of motion.

3.2 Basic requirements

- (1) understand the definition of axis.
- (2) understand relation axis and motion axis.
- (3) master the skills of dialogue scene shooting.

3.3 Key and difficult points

- (1) dialogue scene shooting skills.
- (2) axis of motion.

4.scene scheduling

4.1 Teaching content

- (1) concept and composition of scene scheduling.
- (2) scene scheduling skills.

4.2 Basic requirements

- (1) understand the concept and composition of scene scheduling.
- (2) master the scene scheduling skills.

4.3 Key and difficult points

- (1) scene scheduling skills.

5. editing skills

5.1 Teaching content

- (1) introduction to editing.

- (2) lens connection skills.
- (3) action editing.
- (4) scene conversion skills.
- (5) lens connection skills.

5.2 Basic requirements

- (1) understand the basic concepts of editing.
- (2) master lens connection skills, scene conversion skills and lens connection skills.
- (3) understand the principles of action editing.

5.3 Key and difficult points

- (1) lens connection skills.

6. movie sound

6.1 Teaching content

- (1) introduction to sound.
- (2) film recording.
- (3) movie music.
- (4) sound and picture relationship

6.2 Basic requirements

- (1) understand the concept of sound.
- (2) understand the concepts of film recording and film music.
- (3) understand the relationship between sounds and pictures.

6.3 Key and difficult points

- (1) sound and picture relationship.

The corresponding relationship between teaching content and course objectives and the allocation of class hours are shown in the table.

The serial number	The teaching content	To support the Course objectives	Supporting graduation requirement index points	Teaching hours	Experimental classes
1	An introduction to	Goal 1	1 to 2	4	
2	The lens	Goal 1, goal 2, goal 3, goal 4	One minus two, three minus two, eight	6	

			minus one		
3	axis	Goal 1, goal 2, goal 3, goal 4	3-2	6	
4	The scene scheduling	Goal 1, goal 2, goal 3, goal 4	3-2, 8-1	4	
5	Editing skills	Goal 1, goal 2, goal 3, goal 4	1-2, 8-1	8	
6	Movie sound	Goal 1, goal 2, goal 3, goal 4	3-2, 8-1	4	
Combined meter				32	

IV. Curriculum implementation

1. teaching methods and means

1.1 Guide students to grasp the practical significance of relevant concepts and methods, and help them understand the current situation and trend of the industry development, understand the creation requirements of the market, and finally guide students to create their own works based on their understanding of the industry.

1.2 Adopt multimedia teaching means, with the explanation of sample questions and appropriate thinking questions, to ensure the progress of the lecture, and pay attention to the students' mastery and the atmosphere of the class.

1.3 Adopt case teaching and introduce practical cases of different types of video works, so that students can truly understand the characteristics of audio-visual language and master the application skills of audio-visual language, laying a foundation for the study of professional courses in the whole undergraduate stage.

2. curriculum implementation and guarantee

Main teaching links		The quality requirements
1	Prepares a lesson	(1) master the content of the teaching syllabus and organize the teaching content in strict accordance with the requirements of the teaching syllabus. (2) be familiar with each chapter of the textbook, with the help of professional books and materials, prepare teaching plans according to the teaching syllabus, and prepare teaching plans for each class. The teaching plan includes chapter title, teaching purpose, teaching method design, teaching content, homework after class, teaching effect analysis and other aspects.

		(3) according to the teaching content of each part, design teaching ideas and skills, and choose appropriate teaching methods.
2	Teach	(1) accurate points, correct reasoning, clear, prominent focus, able to combine theory with practice, skilled solution and explanation of examples. (2) adopt a variety of teaching methods (such as heuristic teaching, case analysis teaching, discussion teaching, multimedia demonstration teaching, etc.), and focus on cultivating students' ability to find, analyze and solve problems. (3) be able to use modern information technology to assist teaching. (4) the way of expression should be easy for students to understand and accept, and strive to be vivid, so that students can maintain a strong interest in learning in the process of mastering knowledge.
3	Assignment and correction	Students must complete a set number of assignments that meet the following basic requirements: (1) complete the homework on time and in accordance with the amount, do not lack of hand in, do not copy. (2) standard and clear writing. The requirements for teachers to correct and evaluate homework are as follows: (1) all students' homework should be corrected on time and evaluated in time. (2) teachers should be careful and careful in correcting and appraising homework. Grades should be assessed according to the percentage system and dates should be indicated. (3) the average score of students' homework should be an important part of the general grade of this course.
4	Extracurricular answering questions	In order to understand students' learning situation, help students better understand and digest what they have learned, improve their learning methods and ways of thinking, and cultivate their ability to think independently, teachers should arrange some time for after-class q&a and tutoring every week.
5	Performance appraisal	The assessment method of this course is subject creation. If one of the following conditions occurs, the overall evaluation result is failing: (1) failure to submit homework more than 1/2 times. (2) students who have missed more than 1/3 of the total teaching hours of the semester.

V. Assessment method

1.course assessment includes final examination and daily homework assessment.

2.course grade = ordinary grade $\times 40\%$ + final grade $\times 60\%$.The specific content and proportion are shown in the table.

Scores of	Assessment/evaluation	The weight	Detailed rules for assessment/evaluation	Corresponding graduation requirement index point
Grades	Daily work and attendance	40%	It mainly evaluates students' review, understanding and mastery of knowledge points of each class, calculates the average score of all homework and then counts 40% into the total score.	One minus two, three minus two, eight minus one
The final test	Final examination project creation	60%	It mainly tests students' mastery of animation audio-visual language skills, understanding of relevant professional concepts, and teamwork ability.	One minus two, three minus two, eight minus one

VI. Relevant instructions

1. Continuous improvement

According to students' homework, classroom discussion, assessment and feedback from students and teaching supervisors, this course will improve the deficiencies in teaching in time, and make corrections and improvements in the next round of course teaching to ensure that the corresponding graduation requirements are achieved.

2. Bibliography and study materials

(1) Sun li animation audio-visual language ocean press

(2) Daniel Arijon The grammar of the film language China film publishing house

Written by: Lu Xiaoling

Authorized person: Peng Wei

Approver: Xu Yin

摄像基础课程教学大纲

(Foundation of Camera)

一、课程概况

课程代码：0921015

学 分： 2

学 时： 32（其中：讲授学时 16 ， 实验学时 16 ）

先修课程： 摄影基础

适用专业： 数字媒体艺术

教 材：《大学摄像实用教程》，陈勤，人民邮电出版社，2018.1

课程归口： 艺术与设计学院

课程的性质与任务：本课程是数字媒体艺术专业的一门专业基础课。通过本课程的学习，培养学生了解电视画面的造型元素、摄像机调整和使用、常见的拍摄技巧和基本技术等内容，通过理论学习和拍摄实践，培养学生的创新思维能力和实践能力，使学生全面掌握电视摄像的基本方法，思维技巧和艺术手段，为学习后续的有关专业课程环节奠定基础。

二、课程目标

目标 1. 掌握摄像的发展历史与原理，熟悉摄像机的结构与工作原理。

目标 2. 能够熟悉使用摄像机以及维护。

目标 3. 能够熟悉电视画面的造型与构成元素。

目标 4. 能够熟悉固定与运动摄像的理论要点以及方法。

目标 5. 能够熟悉电视场面调度以及微电影创作。

本课程支撑专业培养方案中毕业要求 1-3、毕业要求 5-1、毕业要求 10-1，对应关系如表所示。

毕业要求 指标点	课程目标							
	目标 1	目标 2	目标 3	目标 4	目标 5			
毕业要求 1-3			√	√				
毕业要求 5-1	√	√						

毕业要求 10-1					√			
-----------	--	--	--	--	---	--	--	--

三、课程内容及要求

（一）摄像基础知识

1.教学内容

- （1）摄像发展简史
- （2）摄像机的种类
- （3）视频基础知识

2.基本要求

- （1）掌握摄像发展简史
- （2）掌握摄像机的种类
- （3）掌握视频基础知识

3.重点难点

- （1）摄像机的种类
- （2）视频基础知识

（二）摄像机的操作使用

1.教学内容

- （1）摄像机的操作使用

2.基本要求

- （1）摄像机的操作使用

3.重点难点

- （1）摄像机的操作使用

（三）电视画面构成要素

1.教学内容

- （1）电视画面的构成
- （2）电视画面构图的元素
- （3）声音的构成

2.基本要求

- （1）理解电视画面的构成
- （2）理解电视画面构图的元素
- （3）理解声音的构成

3.重点难点

(1) 电视画面构图的元素

(四) 电视摄像造型元素

1.教学内容

(1) 电视画面的拍摄距离

(2) 电视画面的拍摄方向

(3) 电视画面的拍摄角度

2.基本要求

(1) 熟悉电视画面的拍摄距离

(2) 熟悉电视画面的拍摄方向

(3) 熟悉电视画面的拍摄角度

3.重点难点

(1) 电视画面的拍摄方向

(2) 电视画面的拍摄角度

(五) 固定摄像

1.教学内容

(1) 固定摄像的概念与特点

(2) 固定摄像的功能和优势

(3) 固定摄像的不足

(4) 固定摄像拍摄要求

2.基本要求

(1) 熟悉固定摄像的概念与特点

(2) 掌握固定摄像的功能和优势

(3) 掌握固定摄像的不足

(4) 掌握固定摄像拍摄要求

3.重点难点

(1) 固定摄像的功能和优势

(2) 固定摄像拍摄要求

(六) 运动摄像

1.教学内容

(1) 运动摄像概述

(2) 运动摄像技法

(3) 综合运动拍摄

2.基本要求

(1) 理解运动摄像概述

(2) 掌握运动摄像技法

(3) 掌握综合运动拍摄

3.重点难点

(1) 综合运动拍摄

(七) 电视场面调度

1.教学内容

(1) 场面调度概述

(2) 分切镜头的场面调度

(3) 长镜头的场面调度

2.基本要求

(1) 理解场面调度概述

(2) 掌握分切镜头的场面调度

(3) 理解长镜头的场面调度

3.重点难点

(1) 分切镜头的场面调度

教学内容与课程目标的对应关系及学时分配如表所示。

序号	教学内容	支撑的课程目标	支撑的毕业要求 指标点	讲授 学时	实验 学时
1	摄像基础知识	目标 1	5-1	2	
2	摄像机的操作使用	目标 2	5-1	2	4
3	电视画面构成要素	目标 3	1-3	2	
4	电视摄像造型元素	目标 3	1-3	2	
5	固定摄像	目标 4	1-3	2	4
6	运动摄像	目标 4	1-3	4	4
7	电视场面调度	目标 5	10-1	2	4
合计				16	16

四、课内实验（实践）

序号	实验项目名称	实验内容及要求	学时	对毕业要求的支撑	类型	备注
1	摄像机的操作使用	摄像机操作使用	4	5-1	综合性	必做
2	固定摄像	固定电视画面拍摄	4	1-3	综合性	必做
3	运动摄像	运动电视画面拍摄	4	1-3	综合性	必做
4	电视场面调度	电视场面调度方法	4	10-1	综合性	必做

五、课程实施

（一）教学方法与教学手段

1.把握主线，引导学生掌握摄像的发展历史与摄像机的发明和演变，利用摄像机的工作原理与操作等实际案例，帮助学生理解摄像的方法和过程，使学生能利用摄像机进行微电影的拍摄与创作。

2.采用多媒体教学手段，配合例题的讲解及适当的思考题，保证讲课进度的同时，注意学生的掌握程度和课堂的气氛。

3.采用案例式教学，引进微电影创作的实际案例，让学生真正了解并掌握微电影的拍摄方法，从而具备相关知识和方法的实际应用能力。

（二）课程实施与保障

主要教学环节		质量要求
1	备课	（1）掌握本课程教学大纲内容，严格按照教学大纲要求进行课程教学内容的组织。 （2）熟悉教材各章节，借助专业书籍资料，并依据教学大纲编写授课计划，编写每次授课的教案。教案内容包括章节标题、教学目的、教法设计、课堂类型、时间分配、授课内容、课后作业、教学效果分析等方面。 （3）根据各部分教学内容，构思授课思路、技巧，选择合适的教学方法。
2	讲授	（1）要点准确、推理正确、条理清晰、重点突出，能够理论联系实际，熟练地解答和讲解例题。 （2）采用多种教学方式（如启发式教学、案例分析教学、讨论式教学、多媒体示范教学等），注重培养学生发现、分析和解决问题的能力。 （3）能够采用现代信息技术辅助教学。 （4）表达方式应能便于学生理解、接受，力求形象生动，使学生在掌握知识的过程中，保持较为浓厚的学习兴趣。
3	作业布置与批改	学生必须完成规定数量的作业，作业必须达到以下基本要求：

		(1) 按时按量完成作业，不缺交，不抄袭。 (2) 书写规范、清晰。 (3) 解题方法和步骤正确。 教师批改和讲评作业要求如下： (1) 学生的作业要按时全部批改，并及时进行讲评。 (2) 教师批改和讲评作业要认真、细致，按百分制评定成绩并写明日期。 (3) 学生作业的平均成绩应作为本课程总评成绩中平时成绩的重要组成部分。
4	课外答疑	为了解学生的学习情况，帮助学生更好地理解和消化所学知识、改进学习方法和思维方式，培养其独立思考问题的能力，任课教师需每周安排一定时间进行课外答疑与辅导。
5	成绩考核	(1) 掌握本课程教学大纲内容，严格按照教学大纲要求进行课程教学内容的组织。 (2) 熟悉教材各章节，借助专业书籍资料，并依据教学大纲编写授课计划，编写每次授课的教案。教案内容包括章节标题、教学目的、教法设计、课堂类型、时间分配、授课内容、课后作业、教学效果分析等方面。 (3) 根据各部分教学内容，构思授课思路、技巧，选择合适的教学方法。

六、课程考核

(一) 课程考核包括期末考试、平时及作业考核和实验（实践）考核等，期末考试采用作品创作方式。

(二) 课程总评成绩=平时成绩×40%+期末考试成绩×60%。具体内容和比例如表所示。

成绩组成	考核/评价环节	权重	考核/评价细则	对应的毕业要求指标点
平时成绩	平时作业	30%	课后完成3次平时作业，主要考核学生对每节课知识点的复习、理解和掌握程度，计算全部作业的平均成绩再按30%计入总成绩。	1-3、5-1
	考勤与平时课堂表现	10%	主要考核学生课堂的听课效果和课后及时复习消化本章知识的能力，结合平时考勤，最后按10%计入课程总成绩。	10-1
期末考试	期末考试成绩	60%	考核学生对课程所学知识进行主题作品创作的能力，根据作品创作的创意、视觉效果等进行评分。	10-1

卓越工程师教育培养计划试点专业、参加各类专业认证（评估）的专业必须制定课程目标达成度计算办法，建议其他专业也要制定相应的计算办法。

七、有关说明

（一）持续改进

本课程根据学生作业、课堂讨论、实验环节、平时考核情况和学生、教学督导等的反馈，及时对教学中的不足之处进行改进，并在下一轮课程教学中整改完善，确保相应毕业要求指标点达成。

（二）参考书目及学习资料

略

执笔人：郭枫楠

审定人：彭 伟

审批人：徐 茵

插画设计课程教学大纲

(Illustration Design)

一、课程概况

课程代码：0921016

学 分：3

学 时：48（其中：讲授学时 32，实验学时 16）

先修课程：平面软件基础、色彩、设计素描

适用专业：数字媒体艺术

教 材：《插画设计》，王伟，人民美术出版社，2010.5

课程归口：艺术与设计学院

课程的性质与任务：本课程是数字媒体艺术专业的专业基础课程，且在整个数字图形内容创作表现能力培养环节发挥着至关重要的作用。通过系统的学习，了解插画的基础知识和传统素描的数码表现；讲解数码插画和传统绘画的区别和联系，数码插画的发展前景，数码插画在中国的发展情况以及数码插画的必要基础知识；真正掌握插画设计的设计要求、艺术风格的表现以及在设计制作过程中的方法，为后续专业课程及创作活动奠定基础。

二、课程目标

目标 1. 能运用造型基础和美学知识，做出对于插画作品的评价与判断，并将这种判断力运用于解决创作问题中。

目标 2. 能运用插画设计相关知识和创作表现技能，并将之运用与实际创作过程中，解决设计中遇到的问题。

目标 3. 能采用手绘和数字方式表达插画设计创意，满足设计项目需求。

本课程支撑专业培养方案中毕业要求 1-1、毕业要求 1-2、毕业要求 2-1，对应关系如表所示。

毕业要求 指标点	课程目标							
	目标 1	目标 2	目标 3					

毕业要求 1-1		√	√					
毕业要求 1-2	√	√						
毕业要求 2-1	√							

三、课程内容及要求

（一）插画概论

1.教学内容

- （1）插画概念及溯源
- （2）当代插画发展概述

2.基本要求

- （1）了解插画概念及溯源
- （2）了解当代插画发展现状

3.重点难点

插画历史及其各种商业设计中的发展。

（二）创意构想与手绘线条

1.教学内容

- （1）创作源于观察
- （2）数字线条创意表现

2.基本要求

- （1）掌握基本创作构想方法
- （2）掌握手绘线条技能技巧

3.重点难点

插画创作的构想方式与手段。

（三）插画创作流程及视觉创意

1.教学内容

- （1）插画创作流程
- （2）构图设计原理
- （3）视觉创意方法

2.基本要求

- (1) 掌握插画创作流程
- (2) 掌握构图设计原理
- (3) 掌握视觉创意方法

3.重点难点

插画创作流程与视觉创意。

(四) 插画分类及 CG 表现

1.教学内容

- (1) 黑白插画设计
- (2) 时尚插画设计
- (3) 写实插画设计
- (4) 儿童插画设计

2.基本要求

- (1) 掌握黑白插画设计创作技巧
- (2) 掌握时尚插画设计创作技巧
- (3) 掌握写实插画设计创作技巧
- (4) 掌握儿童插画设计创作技巧

3.重点难点

不同类型插画设计创作技巧。

(五) 插画创意设计 & 版式设计

1.教学内容

- (1) 插画创意设计方法
- (2) 版式设计

2.基本要求

- (1) 掌握插画创意设计方法
- (2) 掌握插画版式设计技巧

3.重点难点

- (1) 加强插画作品的个人风格与内涵，激发创造力和想象力。

(2) 插画设计的构图原理及表现手法。

教学内容与课程目标的对应关系及学时分配如表所示。

序号	教学内容	支撑的课程目标	支撑的毕业要求指标点	讲授学时	实验学时
1	插画概论	目标 1	1-1、1-2	4	
2	创意构想与手绘线条	目标 2	1-1、1-2	4	
3	插画创作流程及视觉创意	目标 3	1-1、2-1	4	
4	插画分类及 CG 表现	目标 3	1-1、2-1	16	8
5	插画创意设计	目标 1	1-1、2-1	4	8
合 计				32	16

四、课内实验（实践）

序号	实验项目名称	实验内容及要求	学时	对毕业要求的支撑	类型	备注
1	插画分类及 CG 表现	类型插画的数字绘画创意表现, 数字绘画在不同类型插画中的应用。	8	1-1 1-2 2-1	综合性	必做
2	插画创意设计	命题插画创作表现, 规范插画设计过程, 从构思到画面制作严格按照设计节点完成。	8	1-1 1-2 2-1	综合性	必做

五、课程实施

（一）教学方法与教学手段

- 1.引导学生掌握插画设计的相关概念、方法的实际意义, 利用插画设计实现案例, 帮助学生掌握插画设计相关软件的同时, 熟悉平面设计的基本流程和方法。
- 2.采用多媒体教学手段, 配合例题的讲解及适当的思考题, 保证讲课进度的同时, 注意学生的掌握程度和课堂的气氛。
- 3.采用案例式教学, 引进插画设计不同应用类型的实际案例, 让学生真正了解行业发展特征与趋势, 为后续专业课学习和设计创作打下基础。

（二）课程实施与保障

主要教学环节	质量要求
--------	------

1	备课	(1) 掌握本课程教学大纲内容, 严格按照教学大纲要求进行课程教学内容的组织。 (2) 熟悉教材各章节, 借助专业书籍资料, 并依据教学大纲编写授课计划, 编写每次授课的教案。教案内容包括章节标题、教学目的、教法设计、课堂类型、时间分配、授课内容、课后作业、教学效果分析等方面。 (3) 根据各部分教学内容, 构思授课思路、技巧, 选择合适的教学方法。
2	讲授	(1) 要点准确、推理正确、条理清晰、重点突出, 能够理论联系实际, 熟练地解答问题。 (2) 采用多种教学方式(如启发式教学、案例分析教学、讨论式教学、多媒体示范教学等), 注重培养学生发现、分析和解决问题的能力。 (3) 能够采用现代信息技术辅助教学。 (4) 表达方式应能便于学生理解、接受, 力求形象生动, 使学生在掌握知识的过程中, 保持较为浓厚的学习兴趣。
3	作业布置与批改	学生必须完成规定数量的作业, 作业必须达到以下基本要求: (1) 按时按量完成作业, 不缺交, 不抄袭。 (2) 书写规范、清晰。 教师批改和讲评作业要求如下: (1) 学生的作业要按时全部批改, 并及时进行讲评。 (2) 教师批改和讲评作业要认真、细致, 按百分制评定成绩并写明日期。 (3) 学生作业的平均成绩应作为本课程总评成绩中平时成绩的重要组成部分。
4	课外答疑	为了解学生的学习情况, 帮助学生更好地理解和消化所学知识、改进学习方法和思维方式, 培养其独立思考问题的能力, 任课教师需每周安排一定时间进行课外答疑与辅导。
5	成绩考核	本课程考核的方式为命题设计, 有下列情况之一者, 总评成绩为不及格: (1) 缺交作业次数达 1/3 以上者。 (2) 缺课次数达本学期总授课学时的 1/3 以上者。 (3) 课程目标小于 0.6。

六、课程考核

(一) 课程考核包括期末考试、平时及作业考核和实验(实践)考核等, 期末考试采用命题设计方式。

(二) 课程总评成绩=平时成绩×20%+实验(实践)成绩×20%+期末考试成绩×60%。
具体内容和比例如表所示。

成绩组成	考核/评价环节	权重	考核/评价细则	对应的毕业 要求指标点
------	---------	----	---------	----------------

平时成绩	平时作业	20 %	完成习题，主要考核学生对每节课知识点的复习、理解和掌握程度，计算全部作业的平均成绩再按 20%计入总成绩。	1-1、1-2、2-1
实验（实践）成绩	课内实践	20 %	完成实践操作作业，主要考核学生应用基础知识进行设计案例，成绩平均后得到实验总评成绩并按 20%计入课程总成绩。	1-1、1-2、2-1
期末考试	命题设计	60 %	命题设计，考查学生的平面软件掌握水平，以及综合平面设计能力。	1-1、1-2、2-1

七、有关说明

（一）持续改进

本课程根据学生作业、课堂讨论、实验环节、平时考核情况和学生、教学督导等的反馈，及时对教学中的不足之处进行改进，并在下一轮课程教学中整改完善，确保相应毕业要求指标点达成。

（二）参考书目及学习资料

1. 插画设计 张艺 清华大学出版社发行部 2016.09
2. 插画设计基础教程 劳伦斯·齐格恩 大连理工大学出版社 2014.02

执笔人：彭伟

审定人：彭伟

审批人：徐茵

交互设计课程教学大纲

(Interaction Design)

一、课程概况

课程代码：0921017

学 分：3

学 时：48（其中：讲授学时 24，实践学时 24）

先修课程：数字媒体概论

适用专业：数字媒体艺术

教 材：《交互设计（第二版）》，李世国，中国水利水电出版社，2016.4

课程归口：艺术与设计学院

课程的性质与任务：本课程是数字媒体艺术专业的专业基础课程。学生通过该课程的学习，整合设计心理学、信息科学及工程学中的有关知识，对交互设计的概念、相关的学科领域有一个全面、深入、系统的了解。能够应用科学的研究方法、设计流程方法进行交互设计。

二、课程目标

目标 1. 理解交互设计的概念与流程，能够按照交互设计的标准流程与方法进行设计。

目标 2. 理解交互系统设计的基本架构和交互系统设计的目标。

目标 3. 理解用户需求的层级与分类，能用运用卡片法、问卷调查法识别、整理、分类用户需求。

目标 4. 能够将设计心理学中学到的理论知识用于指导交互设计的设计实践。

目标 5. 了解现代人机交互技术的最新动态、技术手段及表现形式，能够将这些技术手段应用于设计实践中去。

目标 6. 理解并掌握以用户为中心的设计和以目标为导向的设计方法，能够熟练运用这两种设计方法进行设计。

目标 7. 理解交互设计过程模型，能够进行交互框架设计。

目标 8. 熟练掌握原型制作工具 Axure 的使用,能够综合使用 Photoshop、Illustrator、Aftereffect 等软件将交互设计及界面设计结果进行展示与表达。

本课程支撑专业培养计划中毕业要求 4-2、毕业要求 4-3、毕业要求 5-2、毕业要求 6-2、毕业要求 6-3,对应关系如表所示。

毕业要求 指标点	课程目标							
	目标 1	目标 2	目标 3	目标 4	目标 5	目标 6	目标 7	目标 8
毕业要求 4-2	√							
毕业要求 4-3	√	√	√			√		
毕业要求 5-2				√				
毕业要求 6-2					√		√	√
毕业要求 6-3					√		√	√

三、课程内容及要求

(一) 概述

1. 教学内容

- (1) 交互设计的起源
- (2) 交互设计的设计本质
- (3) 交互设计中的系统观
- (4) 交互设计的基本目标
- (5) 交互设计的意义与流程
- (6) 交互形式——追求自然的交互
- (7) 对交互设计有较大影响的学者

2. 基本要求

- (1) 了解交互设计起源,理解交互设计的概念、系统观及基本目标等知识点。
- (2) 理解交互设计的意义与流程,了解对交互设计有较大影响的学者。

3. 重点难点

- (1) 交互设计的基本目标与意义流程,理解触摸界面与多点输入、手势、声音和语音识别等自然的人机交互形式。

(二) 交互系统与设计目标

1. 教学内容

- (1) 交互系统
- (2) 交互系统设计的基本构架
- (3) 交互系统设计的和谐关系

(4) 交互系统设计的目标

2. 基本要求

(1) 理解设计交互系统与交互系统设计的区别，理解交互系统设计的组成。

(2) 理解并掌握交互系统设计的和谐关系中物质维度的和谐、行为维度的和谐、精神维度的和谐。

(3) 理解并掌握交互系统的“可用性”目标及“用户体验”目标。

3. 重点难点

(1) 产品是交互系统和谐的物质基础，产品物质要素对和谐关系的影响。

(2) 行为维度的和谐与行为规划相关，行为维度的和谐受不同场景的影响。

(3) 可用性目标的三个指标“有效性、效率、满意度”，不同的体验分类学说。

(三) 以人为本与用户需求

1. 教学内容

(1) 如何理解以人为本

(2) 用户的概念

(3) 从不同视角理解用户

(4) 如何识别用户需求

2. 基本要求

(1) 理解交互系统设计的用户，掌握将 Cooper 将目标用户分为初学者、中间用户和专家用户三种类型的分类方法。

(2) 理解并掌握人类学方法来理解用户需求的多种方法，能够掌握并使用 1-2 种方法（诸如田野调查、背景分析、跨文化比较等）来提取用户需求。

(3) 能够从认知心理学角度理解用户，理解并学会运用设计模型、系统模型和用户模型。

3. 重点难点

(1) 识别用户需求的定性研究与定量研究方法。

(2) 用户访谈（焦点小组）方法的注意要点与使用。

(四) 用户行为与交互形式

1. 教学内容

(1) 行为与交互行为

(2) 交互行为的过程与用户的认知“鸿沟”

(3) 交互行为特征与交互行为

2. 基本要求

(1) 了解行为的概念与要求，了解交互行为的具体形式。

(2) 理解用户行为的 7 个阶段，理解用户影响用户认知“鸿沟”的主要因素。

(3) 理解交互行为的特征、交互界面的主要形式等概念。

3. 重点难点

(1) 交互界面的主要形式(字符用户界面、图形用户界面、多媒体用户界面、多通道用户界面)

(2) 理解多通道用户界面综合采用视线、语音、手势等方式利用多个通道以自然、并行、协作的方式进行人机对话的最主要目的是提高人机交互的自然性和高效性。

(五) 交互技术和应用

1. 教学内容

(1) 技术的意义与价值

(2) 现代人机交互技术

(3) 物联网技术简介

2. 基本要求

(1) 理解现代人机交互技术中普适计算、可穿戴计算、多点触摸、手势控制、眼动跟踪、面部表情识别等技术。

(2) 了解物联网的定义及传感器技术等相关知识点。

3. 重点难点

(1) 普适计算的起源与概念, 普及计算的特性与应用。

(2) 可穿戴计算机的概念及交互模式, 可穿戴计算的功能与应用。

(3) 眼动跟踪与眼动仪, 眼动跟踪技术的应用。

(六) 交互设计方法

1. 教学内容

(1) Dan Saffer 提出的 4 种交互设计方法

(2) 以用户为中心的设计方法

(3) 以目标为导向的设计方法

(4) 卡片分类法

(5) 创新设计方法

2. 基本要求

(1) 理解并掌握以用户为中心的设计、以活动为中心的设计、系统设计、天才设计四种交互设计方法。

(2) 熟练掌握并学会使用以用户为中心的设计, 理解以用户为中心设计的 4 个特征、理解以用户为中心设计的 4 个过程。

(3) 熟练掌握并学会使用以目标为导向的设计方法、卡片分类方法、创新设计方法。

3. 重点难点

(1) 以用户为中心的设计方法。

(2) 以目标为导向的设计方法。

(七) 交互设计过程

1. 教学内容

- (1) 交互设计过程模型
- (2) 交互设计过程中的用户研究
- (3) 交互设计过程中的需求建立
- (4) 设计阶段的有关工具

2. 基本要求

- (1) 理解瀑布模型和迭代模型的概念，理解交互设计过程模型分为建立需求、方案设计原型建构与评估两个阶段。
- (2) 理解用户研究的意义与价值，数量掌握并使用用户研究方法进行设计。
- (3) 掌握理解任务描述中的情景(Scenarios)概念，学会使用故事板(Storyboards)工具挖掘用户需求。

3. 重点难点

- (1) 用例(Use Case)法的使用。
- (2) 层级任务分析法(Hierarchical Task Analysis, HTA)。

(八) 原型构建与设计评估

1. 教学内容

- (1) 原型的意义与类型
- (2) 原型设计工具
- (3) 交互设计过程中的评估

2. 基本要求

- (1) 了解原型的分类与类型选择，了解常见的原型制作工具(Arduino、Paper prototype)等
- (2) 学会使用高保真原型进行设计评估。

3. 重点难点

- (1) 启发式评估(概念、可用性原则、评估人员的选择和评估过程)
- (2) 模糊综合评价(基本概念、评价因素与评语、模糊评价矩阵与评价模型)

教学内容与课程目标的对应关系及学时分配如表所示。

序号	教学内容	支撑的课程目标	支撑的毕业要求指标点	讲授学时	实验学时
1	概述	目标 1、2	5-2	2	
2	交互系统与设计目标	目标 2	5-2	2	
3	以人为本与用户需求	目标 3、6	5-2	4	4

4	用户行为与交互形式	目标 4、1		2	4
5	交互技术和应用	目标 5	5-2	2	4
6	交互设计方法	目标 6	4-2、4-3	4	4
7	交互设计过程	目标 7、4、1	4-2、4-3	4	4
8	原型建构与设计评估	目标 8	6-2、6-3	4	4
合 计				24	24

四、课内实验（实践）

序号	实验项目名称	实验内容及要求	学时	对毕业要求的支撑	类型	备注
1	用户需求分析	以互动电视界面为例、根据德尔菲法的基本流程，设计各阶段的具体操作实施细则。	4	4-2、4-3	设计性	必做
2	用户行为分析	以网购分析为例分析用户行为的 7 个阶段，列出在交互过程的执行和评估阶段可能存在的认知“鸿沟”。	4	4-2、4-3	综合性	必做
3	交互技术检索及应用	搜索有关“光源”“模式识别”的新技术，列出其技术的用途、特性、适用范围、局限和成本、并选择一种技术进行产品概念设计	4	4-2、4-3	设计性	必做
4	分层聚类分析法的应用	针对在校大学生购物网站设计的栏目信息，应用卡片分类方法（分层聚类分析法）进行信息的分类和组织。	4	4-2、4-3	综合性	必做
5	交互流程方法的应用	请针对 Steven Heim 提出的交互设计过程通用模型的 3 个阶段（发现-设计-评估），按照迭代模型的特征进行再设计，并用于电子书下载服务网站的界面设计。	4	4-2、4-3	设计性	必做
6	原型构建及可用性评估	以 5-10 人为一组，提出基于多点触摸的平板电脑人机交互界面列出启发式评估的可用性原则，并应用模糊评价方法给出操作流程。	4	3-3、6-3	设计性	必做

五、课程实施

（一）教学方法与教学手段

1.引导学生采用正确的流程来进行交互设计，学会使用科学的设计方法进行用户需求分析、交互框架设计、用户可用性评估。

2.采用案例式教学，引进交互设计实际案例，让学生真正了解并掌握交互设计的方法与流程，从而具备相关知识和方法的实际应用能力。

（二）课程实施与保障

主要教学环节		质量要求
1	备课	（1）掌握本课程教学大纲内容，严格按照教学大纲要求进行课程教学内容的组织。 （2）熟悉教材各章节，借助专业书籍资料，并依据教学大纲编写授课计划，编写每次授课的教案。教案内容包括章节标题、教学目的、教法设计、课堂类型、时间分配、授课内容、课后作业、教学效果分析等方面。 （3）根据各部分教学内容，构思授课思路、技巧，选择合适的教学方法。
2	讲授	（1）要点准确、推理正确、条理清晰、重点突出，能够理论联系实际，熟练地解答和讲解例题。 （2）采用多种教学方式（如启发式教学、案例分析教学、讨论式教学、多媒体示范教学等），注重培养学生发现、分析和解决问题的能力。 （3）能够采用现代信息技术辅助教学。 （4）表达方式应能便于学生理解、接受，力求形象生动，使学生在掌握知识的过程中，保持较为浓厚的学习兴趣。
3	作业布置与批改	学生必须完成规定数量的作业，作业必须达到以下基本要求： （1）按时按量完成作业，不缺交，不抄袭。 （2）书写规范、清晰。 （3）解题方法和步骤正确。 教师批改和讲评作业要求如下： （1）学生的作业要按时全部批改，并及时进行讲评。 （2）教师批改和讲评作业要认真、细致，按百分制评定成绩并写明日期。 （3）学生作业的平均成绩应作为本课程总评成绩中平时成绩的重要组成部分。
4	课外答疑	为了解学生的学习情况，帮助学生更好地理解和消化所学知识、改进学习方法和思维方式，培养其独立思考问题的能力，任课教师需每周安排一定时间进行课外答疑与辅导。
5	成绩考核	本课程考核的方式为大作业设计。有下列情况之一者，总评成绩为不及格： （1）缺交作业次数达 1/3 以上者。 （2）缺课次数达本学期总授课学时的 1/3 以上者。

六、考核方式

（一）课程考核包括期末大作业考核、平时及作业情况考核。

（二）课程成绩=平时作业成绩×30%+期末大作业考核成绩×70%。具体内容和比例如表所示。

成绩组成	考核/评价环节	权重	考核/评价细则	对应的毕业 要求指标点
平时成绩	平时作业	15%	小的设计练习，主要考核学生对每节课知识点的复习、理解和掌握程度，计算全部作业的平均成绩再按 15%计入总成绩。	4-2
	考勤及 课堂练习	15%	课堂作业为课后简答论述题，结合平时考勤，最后按 15%计入课程总成绩。	4-2
期末考核	期末大作业考核成绩	70%	交互设计综合作业	4-2、4-3

（三）所有课程目标均需大于等于 0.6，否则总评成绩不及格，需要补考或重修。

每个课程目标达成度计算方法如下：

$$\text{课程目标}i\text{达成度} = \frac{\text{平时成绩} \times A_i + \text{期末成绩} \times B_i}{100 \times (A_i + B_i)}$$

式中： A_i =平时成绩占总评成绩的权重×课程目标 i 在平时成绩中的权重，

B_i =期末成绩占总评成绩的权重×课程目标 i 在期末成绩中的权重，

七、有关说明

（一）持续改进

本课程根据学生作业、课堂讨论、实验环节、平时考核情况和学生、教学督导等的反馈，及时对教学中的不足之处进行改进，并在下一轮课程教学中整改完善，确保相应毕业要求指标点达成。

（二）参考书目及学习资料

1. 李世国 顾振宇 交互设计 中国水利水电出版社
2. 李四达 交互设计概论 清华大学出版社

执笔人：孟祥斌

审定人：彭 伟

审批人：徐 茵

网站设计基础（静态网站）课程教学大纲

（Web Design）

一、课程概况

课程代码：0921018

学 分：2

学 时：32（其中：讲授学时 32， 实验学时 0， 上机学时 0）

先修课程：构成基础、图形创意、色彩。

适用专业：数字媒体艺术

建议教材：《网页设计——入门与提高》，编者：王维 吴菲 王丽娜，出版社：人民邮电出版社，出版时间：2012 年 9 月第一版。

课程归口：艺术与设计学院

课程的性质与任务：本课程是数字媒体艺术专业的专业基础课程必修课，也可作为艺术设计类专业的必修课或选修课。主要学习网页设计的基础理论和网页制作技巧。熟悉网站设计与开发的流程及方法，熟练掌握 photoshop、Dreamweaver 等网页设计与制作软件的使用技巧，激发学生的创造力，制作一个小型网站。为学习后续的有关专业课程和将来从事工作打下良好的基础。

二、课程目标

目标 1. 了解网页设计基础知识

目标 2. 学会鉴赏优秀网页

目标 3. 掌握网页界面设计

目标 4. 掌握网页色彩设计

目标 5. 掌握 Dreamweaver 初步使用

目标 6. 掌握 Dreamweaver 高级使用

目标 7. 掌握网站的发布与维护

本课程支撑专业人才培养方案中毕业要求 2-2、毕业要求 4-2、毕业要求 7-2，对应关系如表所示。

毕业要求	课程目标
------	------

指标点	目标 1	目标 2	目标 3	目标 4	目标 5	目标 6	目标 7
指标点 4-2:掌握计算机与信息技术基本原理及常用的工具软件。					√	√	
指标点 8-1: 正确认识团队成员之间的任务关系,理解个体、团队成员以及负责人的角色,并在团队中担任好自己的角色。	√	√	√	√			
指标点 8-2: 能够理解多学科团队和每个成员对解决复杂设计问题作用和意义,具有设计学多学科背景的团队合作中发挥作用的能力。							√

三、课程内容及要求

(一) 网页设计概述

1. 教学内容

(1) 网页设计的基础知识

2. 基本要求

(1) 网页设计的基础知识 (了解)

(二) 优秀网页鉴赏

1. 教学内容

(1) 鉴赏优秀网页

2. 基本要求

(1) 学会鉴赏优秀网页 (理解)

(三) 网页界面设计

1. 教学内容

(1) PhotoShop 中对图像的选取, 网页整体图样的设计

(2) PhotoShop 中网页文字设计和丰富等使用技巧

2. 基本要求

(1) PhotoShop 中对图像的选取, 网页整体图样的设计 (掌握)

(2) PhotoShop 中网页文字设计和丰富等使用技巧 (掌握)

(四) 网页色彩设计

1. 教学内容

(1) 网页色彩处理、设计技巧

2. 基本要求

(1)网页色彩处理、设计技巧（掌握）

（五）Dreamweaver 初步使用

1. 教学内容

(1)Dreamweaver 中站点的构建，图文混排页面，超级链接的使用

(2)Dreamweaver 中表格、表单元素运用

2. 基本要求

(1)Dreamweaver 中站点的构建，图文混排页面，超级链接的使用（掌握）

(2)Dreamweaver 中表格、表单元素运用（掌握）

（六）Dreamweaver 高级使用

1. 教学内容

(1)Dreamweaver 中 CSS 的运用

(2)Dreamweaver 中框架、模板、库、层、行为等基本功能的使用

2. 基本要求

(1)Dreamweaver 中 CSS 的运用（掌握）

(2)Dreamweaver 中框架、模板、库、层、行为等基本功能的使用（掌握）

（七）网站的发布与维护

1. 教学内容

(1)站点的维护和上传等技巧

2. 基本要求

(1)站点的维护和上传等技巧（掌握）

教学内容与课程目标的对应关系及学时分配如表所示。

序号	教学内容	支撑的课程目标	支撑的毕业要求指标点	讲授学时	实验学时
1	网页设计概述	目标 1	8-1	2	0
2	优秀网页鉴赏	目标 2	8-1	3	0
3	网页界面设计	目标 3	8-1	8	0
4	网页色彩设计	目标 4	8-1	4	0
5	Dreamweaver 初步使用	目标 5	4-2	4	0
6	Dreamweaver 高级使用	目标 6	4-2	8	0
7	网站的发布与维护	目标 7	8-2	2	0
合计				32	

四、课内实验（实践）

序号	实验项目名称	实验内容及要求	学时	对毕业要求的支撑	类型	备注
1						

五、课程实施

（一）在熟练掌握制作技巧的同时，加强对学生审美能力的培养，使得技术与艺术并重。

（二）在讲授理论的同时加入具体的设计项目，力求达到实战的效果。

（三）课程的讲授只能起到网页设计制作的初步启蒙，网页设计深层次的技术和理念必须通过系统而专业的训练才能达到一定的水平。

六、课程考核

（一）课程考核包括期末考试、平时及作业考核等，期末考试采用制作个人网站等小型网站的方式进行。

（二）课程总评成绩=平时成绩×40%+期末考试成绩×60%。具体内容和比例如表所示。

成绩组成	考核/评价环节	权重	考核/评价细则	对应的毕业要求指标点
平时成绩		40%		
期末考试成绩		60%		

七、有关说明

（一）持续改进

在教学过程中，利用多媒体课件辅助教学，积极改进教学方法，采用讲授、讨论、作品演示、操作演示、课内实践等形式，充分发挥学生的学习主体作用，激发学生的学习主动性和积极性，注重实践环节，加强学生的实际操作能力，从而提高教学质量。

（二）参考书目及学习资料

列出课程教学所需的参考书目及学习资料，包括编者、书名、出版社、出版时间及版次等有关信息。

- | | | |
|----------|-----------------|---------|
| 1. 邹婷 胡崧 | 网页设计黄金搭档 | 中国青年出版社 |
| 2. 杨选辉 | 网页设计与制作教程 | 清华大学出版社 |
| 3. 孙东梅 | 网页设计与网站建设完全实用手册 | 电子工业出版社 |

执笔人：樊天岳

审定人：彭 伟

审批人：徐 茵

数字音频技术课程教学大纲

Digital Audio technology

一、课程概况

课程代码：0921019

学 分： 2

学 时： 32（其中：讲授学时 16， 课内实践 16）

先修课程：无

适用专业：数字媒体艺术

教 材：无

课程归口：艺术与设计学院

课程的性质与任务：本课程是数字媒体艺术专业的专业基础必修课。通过本课程的学习，培养学生获得数字音频技术的相关知识，并建立正确的艺术审美观，了解和掌握基本的制作的技巧，为进一步学习数字音频技术制作技术打下基础。 本课程采用一种全新的教学模式，打破了按知识体系分类的传统教学观念，将音乐、MIDI系统、数字音频、音响美学的概念、技术、技巧与操作等内容的次序重组，完全按照学生的接受心理模式而设置教程进度，将较为枯燥的纯技术性的概念和基本原理按实际应用要求，插入到各个与音乐相关联的操作环节的教学之中。为后续的后期制作课程环节奠定基础。

二、课程目标

目标 1. 能够简单了解计算机音乐的发展历程，掌握计算机音乐的制作的原理，了解 SONAR 制作软件的发展历程。

目标 2.掌握音乐制作软件 SONAR 的相关菜单、命令、功能等方面的知识，并能熟练应用其进行简单音乐制作和短片配乐。

目标 3. 通过对音乐制作系统的组成部分及要素的了解，掌握各个组成部分的样式及相关作用，达到具备搭建个人工作室的能力。

目标 4. 通过对音频基础知识的掌握，理解各种声学现象的产生及熟悉产生的效果，并达到具备变化处理声音的几种常用的效果。

目标 5.熟练掌握录音软件的使用，并熟练掌握录音制作的完整流程。

目标 6.熟练掌握效果器：混响 Reverb 的使用、均衡 EQ 的使用、压缩 COMPRESSOR

的使用，并自如地运用到后期缩混中

目标 7.通过学习简单乐理知识、和弦等知识，熟练掌握简单歌曲的制作流程。

本课程支撑专业培养方案中毕业要求 7-1（占该指标点达成度的 30%）、毕业要求 7-2（占该指标点达成度的 30%）、毕业要求 7-3（占该指标点达成度的 40%），对应关系如表所示。

毕业要求 指标点	课程目标						
	目标 1	目标 2	目标 3	目标 4	目标 5	目标 6	目标 7
毕业要求 6-1			√		√		
毕业要求 6-2		√					√
毕业要求 6-3	√			√		√	

三、课程内容及要求

（一）绪论、MIDI 基础知识

1.教学内容

- （1）计算机音乐的发展概述
- （2）计算机音乐的制作原理
- （3）SONAR 制作软件的发展历程

2.基本要求

- （1）了解计算机音乐的发展历程
- （2）掌握计算机音乐的制作原理
- （3）了解 SONAR 制作软件的发展历程

3.重点

SONAR 制作软件的发展历程

（二）音乐制作系统

1.教学内容

- （1）音乐制作系统的组成部分及要素
- （2）各个组成部分的样式、作用

2.基本要求

- （1）掌握音乐制作系统的组成部分及如何搭建个人工作室
- （2）熟练掌握各个组成部分的样式及作用

3.重点

音乐制作系统的组成

（三）声学基础

1.教学内容

- （1）音频基础知识
- （2）各种声学现象的产生及效果
- （3）声音的几种常用变化的可能性

2.基本要求

- （1）了解音频基础知识
- （2）理解各种声学现象的产生及熟悉产生的效果
- （3）了解声音的几种常用变化的可能性

3.难点

各种声学现象的产生及效果

（四）录音基础

1.教学内容

- （1）录音制作系统的组成
- （2）专业录音棚的装修及声学特性
- （3）录音软件的使用
- （4）录音制作的完整流程

2.基本要求

- （1）熟练掌握录音制作系统的组成及构建
- （2）了解专业录音棚的装修及声学特性
- （3）熟练掌握录音软件的使用
- （4）熟练掌握录音制作的完整流程

3.重点

录音软件的使用，录音制作的完整流程。

（五）VST 插件

1.教学内容

- （1）混响 Reverb 的使用

- (2) 均衡 EQ 的使用
- (3) 压缩 COMPRESSOR 的使用

2.基本要求

- (1) 熟练掌握混响 Reverb 的使用
- (2) 熟练掌握均衡 EQ 的使用
- (3) 熟练掌握压缩 COMPRESSOR 的使用

3.重点

混响、均衡、压缩插件的运用。

(六) 音乐编创

1.教学内容

- (1) 简单乐理知识
- (2) 为旋律编配简单和弦
- (3) 乐器音色的了解与运用
- (4) 简单歌曲的制作流程

2.基本要求

- (1) 了解简单的乐理知识
- (2) 了解并大致掌握为旋律编配简单和弦的基本知识
- (3) 能够掌握应用乐器的音色
- (4) 熟练掌握简单歌曲的制作流程

3.难点

为旋律编配简单和弦

教学内容与课程目标的对应关系及学时分配如表所示。

序号	教学内容	支撑的课程目标	支撑的毕业要求指标点	讲授学时	实验学时
1	绪论、MIDI 基础知识	目标 1	6-3	2	
2	音乐制作系统	目标 2、3	6-1、6-2	2	
3	声学基础	目标 4	6-1、6-3	2	4
4	录音基础	目标 5	6-1	2	4
5	VST 插件	目标 4、6	6-3	4	4
6	音乐编创	目标 5、7	6-1、6-2	4	4
合计				16	16

四、课内实验（实践）

序号	实验项目名称	实验内容及要求	学时	对毕业要求的支撑	类型	备注
1	声学基础	音频基础知识, 各种声学现象的产生及效果声音的几种常用变化的可能性, 全面了解音频基础知识、理解各种声学现象的产生及熟悉产生的效果	4	6-1、6-3	验证性	必做
2	录音基础	录制声音和歌曲, 熟练掌握录音软件的应用及录音流程	4	6-1	综合性	必做
3	VST 插件	学习插件的应用, 熟练掌握混响 Reverb、均衡 EQ、压缩 COMPRESSOR 的使用, 并运用到缩混当中	4	6-3	综合性	必做
4	音乐编创	学习简单乐理知识、和弦, 熟练掌握歌曲的制作流程	4	6-1、6-2	设计性	必做

五、课程实施

(一) 教学方法与教学手段

1.把握主线, 教授学生掌握音乐制作软件 SONAR 的使用, 使学生能灵活运用音乐制作、简单音乐创作、录音等手段, 并最终完成整部影片的声音部分。

2.采用多媒体教学手段, 配合录音棚的课内实践教学, 保证讲课进度的同时, 注意学生的掌握程度和课堂的气氛。

(二) 课程实施与保障

主要教学环节		质量要求
1	备课	(1) 掌握本课程教学大纲内容, 严格按照教学大纲要求进行课程教学内容的组织。 (2) 熟悉教材各章节, 借助专业书籍资料, 并依据教学大纲编写授课计划, 编写每次授课的教案。教案内容包括章节标题、教学目的、教法设计、课堂类型、时间分配、授课内容、课后作业、教学效果分析等方面。 (3) 根据各部分教学内容, 构思授课思路、技巧, 选择合适的教学方法。
2	讲授	(1) 要点准确、推理正确、条理清晰、重点突出, 能够理论联系实际, 熟练地解答和讲解例题。 (2) 采用多种教学方式 (如启发式教学、案例分析教学、讨论式教学、多媒体示范教学等), 注重培养学生发现、分析和解决问题的能力。 (3) 能够采用现代信息技术辅助教学。 (4) 表达方式应能便于学生理解、接受, 力求形象生动, 使学生在掌握

		知识的过程中，保持较为浓厚的学习兴趣。
3	作业布置与批改	学生必须完成规定数量的作业，作业必须达到以下基本要求： （1）按时按量完成作业，不缺交，不抄袭。 （2）文件格式规范、清晰。 （3）制作方法和步骤正确。 教师批改和讲评作业要求如下： （1）学生的作业要按时全部批改，并及时进行讲评。 （2）教师批改和讲评作业要认真、细致，按百分制评定成绩。
4	课外答疑	为了解学生的学习情况，帮助学生更好地理解和消化所学知识、改进学习方法和思维方式，培养其独立思考问题的能力，任课教师每周在课上（课间）安排一定时间进行课外答疑与辅导。

六、课程考核

（一）课程考核包括期末考试、平时及作业考核和实验（实践）考核等，期末考试采用独立上机操作并提交文件的形式。

（二）课程总评成绩=平时成绩×40 % +期末考试成绩×60%。

七、有关说明

（一）持续改进

本课程根据学生作业、课堂讨论、实验环节、平时考核情况和学生、教学督导等的反馈，及时对教学中的不足之处进行改进，并在下一轮课程教学中整改完善，确保相应毕业要求指标点达成。

（二）参考书目及学习资料

- 1、林贵雄，吕军辉 计算机音乐与作曲基础 北京：清华大学出版社
- 2、胡壮利 游戏与动画音乐制作 武汉：武汉大学出版社版

执笔人：富全伟

审定人：彭 伟

审批人：徐 茵

文化产业导论课程教学大纲

(Introduction to Cultural Industry)

一、课程概况

课程代码：0921020

学 分： 2

学 时： 32（其中：讲授学时 32，实验学时 0，上机学时 0）

先修课程：人文教育、专业导论与职业发展、数字媒体概论

适用专业： 数字媒体艺术

教 材：《文化产业概论》，主编：李思屈，出版社：浙江大学出版社，出版时间：2014

课程归口：艺术与设计学院

课程的性质与任务：本课程是数字媒体艺术专业的专业基础必修课，也可作为艺术类专业的必修课或选修课。通过本课程的学习，培养学生掌握文化产业的基本概念和基础理论；了解各国文化产业的发展现状和趋势；较熟练地掌握艺术文化鉴赏能力、文化行业的观察和理解能力；理解文化产业的战略发展思想和经营管理模式；能够运用文化产业理论对我国文化产业发展中的问题进行分析和对策性思考；最终具备文化项目的创意、策划、管理和团队协作能力。为后续专业课程及实践环节奠定基础。

二、课程目标

目标 1. 理解文化产业的基本概念及其基本特征，领会发展文化产业的必要性。

目标 2. 了解文化经济的基本特征，理解文化资本的相关理论，领会文化产品的复合性质与审美经济的特点。

目标 3. 了解文化产业与国家“软实力”的关系，熟悉当代文化创意产业的九大类别。

目标 4. 领会文化产业的形成过程与发展模式，了解国际文化产业发展现状。

目标 5. 掌握数字技术与文化产业发展新趋势，能够从数字动画、电子游戏、数字影视、数字音乐与手机文化等各领域展开讨论，并进行文化项目的创意策划。

目标 6. 能够区分简单文化产业模式和复杂文化产业模式，领会文化产业经营管理的基本问题并进行成本核算。

目标 7. 掌握文化产业链的利润实现模式以及文化产业集群对文化产业发展的影响，了解品牌战略的内容及文化品牌的价值内涵。

目标 8. 了解目前中国文化产业所面临的问题，进行思考并提出相应的策略。

本课程支撑专业培养方案中毕业要求 3-1、毕业要求 4-1、毕业要求 7-1、毕业要求 9-1，对应关系如表所示。

毕业要求 指标点	课程目标							
	目标 1	目标 2	目标 3	目标 4	目标 5	目标 6	目标 7	目标 8
毕业要求 3-1	√	√						
毕业要求 4-1			√		√			
毕业要求 7-1				√				√
毕业要求 9-1						√	√	

三、课程内容及要求

（一）文化与文化产业

1. 教学内容

- （1）文化产业的内涵与外延
- （2）文化产业的基本特征
- （3）为什么要发展文化产业

2. 基本要求

- （1）了解文化三要素，文化产业、创意产业、内容产业的定义
- （2）掌握文化产业的基本特征
- （3）了解发展文化产业的必要性

3. 重点难点

- （1）文化产业与创意产业的联系与区别
- （2）文化产业的消费娱乐性

（二）文化产业与文化经济

1. 教学内容

- （1）文化产业形成过程与发展模式
- （2）文化资本

(3) 文化经济中的城市

2.基本要求

(1) 了解知识经济、文化经济的定义

(2) 理解文化资本的定义和形态

(3) 了解创意城市和三 T 理论

3.重点难点

(1) 文化资本的三种形态

(2) 文化创意产业如何融合市场和文化的逻辑，理解文化创意的“梦想产业”特征和审美经济

(三) 文化创意产业的类别与国家软实力

1.教学内容

(1) “文明的冲突”与“符号的战争”

(2) 文化产业与文化安全

(3) 当代文化产业的九大类别

2.基本要求

(1) 掌握硬实力和软实力概念、亨廷顿文明的冲突论的基本观点，

(2) 了解后 WTO 时代中国文化安全面临的问题

(3) 了解当代文化产业的九大类别

3.重点难点

(1) 亨廷顿的文明冲突论

(2) 当代文化产业的类别及其产业链

(四) 国际文化产业发展现状

1.教学内容

(1) 文化产业形成过程与发展模式

(2) 欧洲、北美、亚洲的文化产业

2.基本要求

(1) 掌握文化产业的发展过程和模式

(2) 了解英国文化产业的管理特点

(3) 了解美国政府积极发展文化事业的体现

- (4) 了解加拿大“多元文化政策”
- (5) 了解日本文化产业的“产官学”模式

3.重点难点

- (1) 文化产业发展模式
- (2) 日本文化产业的“产官学”模式
- (五) 数字技术与文化产业发展新趋势**

1.教学内容

- (1) 数字动画
- (2) 电子游戏
- (3) 数字影视
- (4) 数字音乐与手机文化

2.基本要求

- (1) 掌握动画艺术增加视觉符号娱乐价值的常见手法
- (2) 掌握游戏开发创意的管理要领
- (3) 了解数字电视、网络电视、移动电视的联系和区别
- (4) 了解在线音乐、第六媒体和手机文化

3.重点难点

- (1) 动画增加视觉符号娱乐价值的手法
- (2) 游戏开发创意的管理要领
- (六) 文化产业模式与经营管理**

1.教学内容

- (1) 简单文化产业模式和复杂文化产业模式
- (2) 文化产业的成本及成本核算
- (3) 非营利组织与文化市场

2.基本要求

- (1) 了解文化产业的简单模式和复杂模式
- (2) 掌握文化产业的成本核算办法
- (3) 了解非营利组织的作用

3.重点难点

- (1) 文化产业的成本核算办法
- (2) 非营利组织与文化市场的关系

(七) 文化内容产业与品牌战略

1. 教学内容

- (1) 内容产业与文化产业链
- (2) 产业集群与文化战略
- (3) 文化品牌的内容与价值内涵

2. 基本要求

- (1) 了解文化产业链的利润实现模式
- (2) 了解文化产业集群对文化产业发展的影响
- (3) 掌握文化产业品牌战略的内容以及文化品牌的价值内涵

3. 重点难点

- (1) 文化产业链的利润实现模式
- (2) 文化品牌的价值内涵

(八) 发展有中国特色的文化产业

1. 教学内容

- (1) 什么是文化产业的中国特色
- (2) 发展中国特色文化产业的原则
- (3) 中国文化产业所面临的问题
- (4) 如何发展中国的文化产业

2. 基本要求

- (1) 了解文化产业的中国特色
- (2) 了解发展中国特色文化产业的原则
- (3) 能够正对中国文化产业所面临的问题提出策略性思考

3. 重点难点

- (1) 文化产业的中国特色
- (2) 发展中国文化产业途径

教学内容与课程目标的对应关系及学时分配如表所示。

序号	教学内容	支撑的课程目标	支撑的毕业要求	讲授	实验
----	------	---------	---------	----	----

			指标点	学时	学时
1	文化与文化产业	目标 1	3-1	4	
2	文化产业与文化经济	目标 2	3-1	4	
3	文化创意产业的类别与国家软实力	目标 3	4-1	4	
4	国际文化产业发展现状	目标 4	7-1	4	
5	数字技术与文化产业发展新趋势	目标 5	4-1	4	
6	文化产业模式与经营管理	目标 6	9-1	4	
7	文化内容产业与品牌战略	目标 7	9-1	4	
8	发展有中国特色的文化产业	目标 8	7-1	4	
合计				32	

四、课内实验（实践）

无

五、课程实施

（一）教学方法与教学手段

1.本课程结合中外文化产业实际，探讨文化产业本质特征与规律，主要包括文化产业本质论、发展论、经营理论和对策论。首先让学生了解文化产业是什么，各国文化产业发展现状与趋势，再让学生结合身边的实际来观察分析文化产业的经营管理模式，最终运用文化产业相关理论对我国文化产业发展中的问题进行分析并提出相应对策。

2.采用多媒体教学手段，用图片、图表、视频等向学生展示文化产品的内容、文化产业发展过程及现状等，注意师生互动、活跃课堂的气氛。

3.采用案例式教学，结合文化产业的实际案例，让学生真正参与调查和分析，引发思考，进一步提高学生的文化创意与经营管理的实践能力。

（二）课程实施与保障

主要教学环节		质量要求
1	备课	（1）掌握本课程教学大纲内容，严格按照教学大纲要求进行课程教学内容的组织。 （2）熟悉教材各章节，借助专业书籍资料，并依据教学大纲编写授课计划，编写每次授课的教案。教案内容包括章节标题、教学目的、教法设计、课堂类型、时间分配、授课内容、课后作业、教学效果分析等方面。 （3）根据各部分教学内容，构思授课思路、技巧，选择合适的教学方法。
2	讲授	（1）要点准确、条理清晰、重点突出，能够理论联系实际，熟练地讲解相关理论、分析现象。 （2）采用多种教学方式（如启发式教学、案例分析教学、讨论式教学、

		多媒体示范教学等), 注重培养学生发现、分析和解决问题的能力。 (3) 能够采用现代信息技术辅助教学。 (4) 表达方式应能便于学生理解、接受, 力求形象生动, 使学生在掌握知识的过程中, 保持较为浓厚的学习兴趣。
3	作业布置与批改	学生必须完成规定数量的作业, 作业必须达到以下基本要求: (1) 按时按量完成作业, 不缺交, 不抄袭。 (2) 书写规范、清晰。 (3) 能够体现个人的思考与创意。 教师批改和讲评作业要求如下: (1) 学生的作业要按时全部批改, 并及时进行讲评。 (2) 教师批改和讲评作业要认真、细致, 按百分制评定成绩并写明日期。 (3) 学生作业的平均成绩应作为本课程总评成绩中平时成绩的重要组成部分。
4	课外答疑	为了解学生的学习情况, 帮助学生更好地理解和消化所学知识、改进学习方法和思维方式, 培养其独立思考问题的能力, 任课教师需每周安排一定时间进行课外答疑与辅导。
5	成绩考核	本课程考核的方式为考查。有下列情况之一者, 总评成绩为不及格: (1) 缺交作业次数达 1/3 以上者。 (2) 缺课次数达本学期总授课学时的 1/3 以上者。

六、课程考核

(一) 课程考核包括期末考试、平时及作业考核, 期末考试采用考查方式。

(二) 课程总评成绩=平时成绩×30 % + 期末考试成绩×70 %。具体内容和比例如表所示。

成绩组成	考核/评价环节	权重	考核/评价细则	对应的毕业要求指标点
平时成绩	平时作业	30%	平时作业主要考查学生对课堂所学知识的理解程度和运用能力, 计算全部作业的平均成绩再按 30%计入总成绩。	3-1、4-1、7-1、9-1
期末考试	期末作业	70 %	期末考查是对本课程知识的总体掌握情况、学生运用知识的能力以及团队合作能力、创意能力的综合考查, 期末作业成绩按 70%计入总成绩。	3-1、4-1、7-1、9-1

七、有关说明

(一) 持续改进

本课程根据学生作业、课堂讨论、平时考核情况和学生、教学督导等的反馈, 及时对教学中的不足之处进行改进, 并在下一轮课程教学中整改完善, 确保相应毕业要求指标点达成。

（二）参考书目及学习资料

李思屈、李涛编著，《文化产业概论》（第三版），浙江大学出版社，2014

张立波、王鸿、吴倩编，《文化企业商业模式创新案例》，北京大学出版社，2014

安吉拉·默克罗比著，何道宽译，《创意生活：新文化产业》，商务印书馆，2017

执笔人：刘秋兰

审定人：彭 伟

审批人：徐 茵

面向对象程序设计课程教学大纲

(Object-Oriented Programming)

一、课程概况

课程代码：0921023

学 分：3

学 时：48（其中：讲授学时 48，实验学时 0）

先修课程：大学计算机基础、数字媒体开发基础

适用专业：数字媒体艺术

教 材：《JavaScript 从入门到精通》，孙强 李晓娜，清华大学出版社，2010.5

课程归口：艺术设计学院

课程的性质与任务：本课程是数字媒体专业的一门专业课，主要讲授面向对象型语言的基本语法、概念和调试技术；使学生熟练掌握面向对象语言的开发和测试技术，了解面向对象语言开发的应用场合。培养学生使用面向对象语言结合 Web 开发技术以及游戏引擎技术进行 Web 前端开发以及游戏引擎二次开发的能力，为学习后续有关专业课程和将来从事交互设计、网页开发工作打下良好的基础。

二、课程目标

目标 1. 能了解、掌握 JavaScript 语言的基本语法与流程语句、从而进行 Html 为对象的基础开发开发工作。

目标 2. 熟悉 Html 页面标签的基本属性及事件，可以结合 JavaScript 进行页面基本开发与控制。

目标 3. 能够使用基本的 JavaScript 编程调试工具进行程序的错误分析与纠错处理。

目标 4. 可以使用 JavaScript，结合页面的基本交互事件进行页面交互功能的开发。

目标 5. 了解页面的 CSS 特性，可以使用 JavaScript 对页面的样式进行精确控制与开发。

目标 6. 能够在 JavaScript 中落实面向对象开发思想和开发模式。

目标 7. 能够准确的在开发中调用页面对象的属性与方法，并具备查询相应类库在线

文档的基本能力。

本课程支撑专业培养计划中毕业要求 3-3（占该指标点达成度的 20%）、毕业要求 5-1（占该指标点达成度的 40%）、毕业要求 5-2（占该指标点达成度的 30%；）和毕业要求 6-1（占该指标点达成度的 40%），对应关系如表所示。

毕业要求 指标点	课程目标						
	目标 1	目标 2	目标 3	目标 4	目标 5	目标 6	目标 7
毕业要求 3-3	√	√	√	√	√	√	√
毕业要求 5-2						√	√
毕业要求 5-3							√
毕业要求 6-2	√	√	√	√	√	√	√

三、课程内容及要求

（一）JavaScript 基本知识和核心语法

1.教学内容

- （1） JavaScript 运行开发环境（理解）
- （2） JavaScript 变量和基本数据类型（理解）
- （3） JavaScript 流程语法（理解）
- （4） 简单的表单操作（理解）
- （5） 获取用户的输入输出（理解）

2.基本要求

- （1）了解并掌握 JavaScript 开发语言的基本语法与流程语句等。
- （2）熟悉与掌握 JavaScript 开发常用调试工具。
- （5）了解与掌握 Html 页面标签、结构属性与原理。

3.重点难点

- （1）能够准确地使用 JavaScript 开发语言进行基础的过程化编程。
- （2）能够结合 Html 标签和页面标准进行基本的页面开发。
- （3）能够使用基本的 JavaScript 编程调试工具进行程序的错误分析与纠错处理。

（二）JavaScript 页面交互

1.教学内容

- （1） JavaScript 操作窗口和框架（理解）

- (2) 表单内容的验证（理解）
- (3) 表单和用户的操作交互（理解）
- (4) 使用 JavaScript 控制和操作 CSS 样式（理解）
- (5) Html 的 Dom 结构基础知识和相应操作（理解）
- (6) JavaScript 综合实例应用

2.基本要求

(1) 了解并掌握 Html 中窗口与框架的基本属性，及如何使用 JavaScript 进行交互。

(2) 了解与掌握 Html 的基本交互事件的类型与特点，及其在不同页面标签类型上的区别。

(6) 了解和掌握页面请求、相应的基本原理与机制。

(7) 熟悉与掌握页面 Dom 的基本结构与各个节点的属性。

3.重点难点

(1) 可以使用 JavaScript，结合页面的基本交互事件进行页面交互功能的开发。

(2) 能够区分内联样式表、内部样式表、外部样式表的区别和应用情形。

(3) 可以使用 JavaScript，结合页面的 Dom 语法，对页面进行全面的控制与交互的开发。

（一）JavaScript 高级特性

1.教学内容

- (1) JavaScript 的面向对象编程基础知识（理解）
- (2) JavaScript 第三方库的使用（理解）

2.基本要求

(1) 了解并掌握面向对象编程思想的优点和主要特点。

(2) 了解 JavaScript 中类的实现与继承。

(8) 可以自主创建开发过程中所需要的自定义类型，并付诸应用

(9) 了解 JavaScript 最新的第三方库的使用情况，可以自主查询并使用三方功能库，从而提升和扩展页面开发时的功能与效率。

3.重点难点

(1) 能够准确的辨别面向对象开发与过程化开发模式的区别与优劣。

(2) 能够在 JavaScript 中落实面向对象开发的思想 and 开发模式。

(3) 能够准确的在开发中调用页面对象的属性与方法，并具备查询相应类库在线

文档的基本能力。

教学内容与课程目标的对应关系及学时分配如表所示。

序号	教学内容	支撑的课程目标	支撑的毕业要求指标点	讲授学时	实验学时
1	JavaScript 基本知识和核心语法	目标 1、2	3-3、5-3	16	
2	JavaScript 页面交互	目标 2、3	3-3、5-2、5-3、6-2	16	
3	JavaScript 高级特性	目标 3	3-3、5-2、5-3、6-2	16	
合 计				48	

四、课程实施

（一）教学方法与教学手段

1.把握主线，引导学生掌握使用 JavaScript 进行面向对象开发的相关概念、方法的实际意义，利用授课同步教学的实际案例，帮助学生理解 JavaScript 如何作为前端语言，对 Html 页面的样式、标签、事件进行精确控制与开发，使学生能用 JavaScript 针对 Html 进行页面特效及页面交互效果的开发与制作，并最终掌握面向对象开发应用的开发设计模式。

2.采用多媒体教学手段，配合例题的讲解及适当的思考题，保证讲课进度的同时，注意学生的掌握程度和课堂的气氛。

3.采用案例式教学，引进页面特效与交互效果的开发实际案例，让学生真正了解并掌握页面前端设计、开发方法，从而具备相关知识和方法的实际应用能力。

（二）课程实施与保障

主要教学环节		质量要求
1	备课	（1）掌握本课程教学大纲内容，严格按照教学大纲要求进行课程教学内容的组织。 （2）熟悉教材各章节，借助专业书籍资料，并依据教学大纲编写授课计划，编写每次授课的教案。教案内容包括章节标题、教学目的、教法设计、课堂类型、时间分配、授课内容、课后作业、教学效果分析等方面。 （3）根据各部分教学内容，构思授课思路、技巧，选择合适的教学方法。
2	讲授	（1）要点准确、推理正确、条理清晰、重点突出，能够理论联系实际，

		熟练地解答和讲解例题。 (2) 采用多种教学方式(如启发式教学、案例分析教学、讨论式教学、多媒体示范教学等),注重培养学生发现、分析和解决问题的能力。 (3) 能够采用现代信息技术辅助教学。 (4) 表达方式应能便于学生理解、接受,力求形象生动,使学生在掌握知识的过程中,保持较为浓厚的学习兴趣。
3	作业布置与批改	学生必须完成规定数量的作业,作业必须达到以下基本要求: (1) 按时按量完成作业,不缺交,不抄袭。 (2) 书写规范、清晰。 (3) 解题方法和步骤正确。 教师批改和讲评作业要求如下: (1) 学生的作业要按时全部批改,并及时进行讲评。 (2) 教师批改和讲评作业要认真、细致,按百分制评定成绩并写明日期。 (3) 学生作业的平均成绩应作为本课程总评成绩中平时成绩的重要组成部分。
4	课外答疑	为了解学生的学习情况,帮助学生更好地理解和消化所学知识、改进学习方法和思维方式,培养其独立思考问题的能力,任课教师需每周安排一定时间进行课外答疑与辅导。
5	成绩考核	本课程考核的方式为闭卷笔试。考试采取教考分离,监考由学院统一安排。有下列情况之一者,总评成绩为不及格: (1) 缺交作业次数达 1/3 以上者。 (2) 缺课次数达本学期总授课学时的 1/3 以上者。 (3) 课程目标小于 0.6。

五、考核方式

(一) 课程考核包括期末考试、平时及作业情况考核,期末考试采用开卷笔试。

(二) 课程成绩=平时成绩考试成绩×40%+期末考试成绩×60%。具体内容和比例如表所示。

成绩组成	考核/评价环节	权重	考核/评价细则	对应的毕业要求指标点
平时成绩	平时作业	30%	课后完成 2-3 个习题,主要考核学生对每节课知识点的复习、理解和掌握程度,计算全部作业的平均成绩再按 30%计入总成绩。	3-3、6-2
	考勤及课堂练习	10%	以随机的形式,在每章内容进行中或结束后,随堂测试 1-3 题,主要考核学生课堂的听课效果和课后及时复习消化本章知识的能力,结合平时考勤,最后按 10%计入课程总成绩。	3-3

期末考试	期末考试 卷面成绩	60%	试卷题型包括填空题、简答题、选择题和综合应用题等,以卷面成绩的60%计入课程总成绩。其中考核 JavaScript 基本知识和核心语法知识型题目占 30%; JavaScript 页面交互 40%; JavaScript 的面向对象编程基础知识 20%; JavaScript 高级特性 10%。	3-3、5-2、6-2
------	--------------	-----	--	-------------

(三) 所有课程目标均需大于等于 0.6, 否则总评成绩不及格, 需要补考或重修。

每个课程目标达成度计算方法如下:

$$\text{课程目标}i\text{达成度} = \frac{\text{平时成绩} \times A_i + \text{实验成绩} \times B_i + \text{期末成绩} \times C_i}{100 \times (A_i + B_i + C_i)}$$

式中: A_i =平时成绩占总评成绩的权重 $\times$ 课程目标 i 在平时成绩中的权重,

B_i =实验成绩占总评成绩的权重 $\times$ 课程目标 i 在实验成绩中的权重,

C_i =期末成绩占总评成绩的权重 $\times$ 课程目标 i 在期末成绩中的权重。

六、有关说明

(一) 持续改进

本课程根据学生作业、课堂讨论、实验环节、平时考核情况和学生、教学督导等的反馈, 及时对教学中的不足之处进行改进, 并在下一轮课程教学中整改完善, 确保相应毕业要求指标点达成。

(二) 参考书目及学习资料

略

执笔人: 王 毅

审定人: 彭 伟

审批人: 徐 茵

课程代码：0921047

动态影像设计课程教学大纲

(Dynamic Video Design)

一、课程概况

课程代码：0921025

学 分： 4

学 时： 64（其中：讲授学时 36， 实验学时 28 ）

先修课程：后期制作

适用专业： 数字媒体艺术、动画

教 材：《动态图形设计》，许一兵，上海人民美术出版社，2013.3

课程归口：艺术与设计学院

课程的性质与任务：本课程是数字媒体艺术专业的专业必修课，也可作为动画专业的专业选修课。通过本课程的学习，培养学生了解动态影像的基本工作过程，学会如何进行动态影像的创意思考，掌握和领会其基本方法，使学生具有制作动态影像的能力，为学生学习后续其他相关课程和从事动态影像设计工作打下坚实的基础。

二、课程目标

目标 1. 掌握动态设计的历史与概念。

目标 2. 能够熟悉掌握动态设计要素、动态构成原则、时间设计形式语言以及构图。

目标 3. 能够熟练使用动态设计软件进行动态设计实践。

目标 4. 利用动态设计软件进行动态影像作品的创作。

本课程支撑专业培养方案中毕业要求 1-4、毕业要求 5-1、毕业要求 6-2，对应关系如表所示。

毕业要求 指标点	课程目标							
	目标 1	目标 2	目标 3	目标 4				
毕业要求 1-4		√	√					
毕业要求 5-1	√							

毕业要求 6-2				√				
----------	--	--	--	---	--	--	--	--

三、课程内容及要求

（一）动态影像设计的简介

1.教学内容

- （1）动态影像历史背景
- （2）动态影像的发展现状和应用领域
- （3）动态影像设计的基础理论

2.基本要求

- （1）理解动态影像历史背景
- （2）理解动态影像的发展现状和应用领域
- （3）掌握动态影像设计的基础理论

3.重点难点

- （1）动态影像设计的基础理论

（二）基础动态设计

1.教学内容

- （1）移动、缩放和旋转
- （2）变形
- （3）生长动态
- （4）颜色和质感
- （5）视角动态
- （6）转场动态

2.基本要求

- （1）掌握移动、缩放和旋转动态
- （2）掌握变形动态
- （3）理解生长动态
- （4）理解颜色和质感
- （5）理解视角动态
- （6）理解转场动态

3.重点难点

- （1）移动、缩放和旋转

(2) 变形动态

(3) 生长动态

(三) 动态设计的构成形式

1. 教学内容

(1) 动态设计的构成原则

(2) 方向和方位

(3) 跟随和游离

(4) 聚散和分合

2. 基本要求

(1) 掌握动态设计的构成原则

(2) 掌握方向和方位

(3) 理解跟随和游离

(4) 理解聚散和分合

3. 重点难点

(1) 方向和方位

(2) 跟随和游离

(3) 聚散和分合

(四) 时间设计

1. 教学内容

(1) 时间设计的基本概念

(2) 时间设计的形式语言

(3) 时间的循环和动态标志设计

2. 基本要求

(1) 掌握时间设计的基本概念

(2) 理解时间设计的形式语言

(3) 掌握时间的循环和动态标志设计

3. 重点难点

(1) 时间的循环和动态标志设计

(五) 动态影像设计的构图和表意

1. 教学内容

(1) 动态影像的构图

(2) 动态影像的表意

2.基本要求

(1) 熟悉动态影像的构图

(2) 熟悉动态影像的表意

(六) 动态影像设计的创作

1.教学内容

(1) 商业实战中动态影像的创作过程

(2) 作品创作与展示

2.基本要求

(1) 掌握商业实战中动态影像的创作过程

(2) 熟悉作品创作与展示

3.重点难点

(1) 作品创作与展示

教学内容与课程目标的对应关系及学时分配如表所示。

序号	教学内容	支撑的课程目标	支撑的毕业要求 指标点	讲授 学时	实验 学时
1	动态影像设计的简介	目标 1	5-1	4	
2	基础动态设计	目标 2	1-4	8	
3	动态设计的构成形式	目标 2	1-4	6	4
4	时间设计	目标 3	1-4	2	4
5	动态影像设计的构图和表意	目标 3	1-4	6	4
6	动态影像设计的创作	目标 4	6-2	10	16
合计				36	28

四、课内实验（实践）

序号	实验项目名称	实验内容及要求	学时	对毕业要 求的支撑	类型	备注
1	动态设计的构成形式	方向和方位、跟随和游离、聚散和分合，掌握动态设计的构成形式。	4	1-4	综合性	必做
2	时间设计	时间的循环和动态标示设计，了	4	1-4	综合性	必做

		解循环的特点，利用它设计基本的动态图形。				
3	动态影像设计的构图和表意的创作	动态图形的几种主要构图方式和特点，掌握动态影像设计的画面构图。	4	1-4	综合性	必做
4	动态影像设计的创作	商业实战中动态影像的创作过程，创作一部动态影像作品。	16	6-2	综合性	必做

五、课程实施

（一）教学方法与教学手段

1.把握主线，引导学生掌握动态影像设计、动态设计元素、动态设计构成、时间设计以及动态设计构图相关概念、方法的实际意义，利动态设计中的实际案例，帮助学生理解动态设计的方法和过程，使学生能利用动态设计的特点进行动态影像作品的创作。

2.采用多媒体教学手段，配合例题的讲解及适当的思考题，保证讲课进度的同时，注意学生的掌握程度和课堂的气氛。

3.采用案例式教学，引进动态设计中的实际案例，让学生真正了解并掌握各种动态设计的表现形式与方法，从而具备相关知识和方法的实际应用能力。

（二）课程实施与保障

主要教学环节		质量要求
1	备课	（1）掌握本课程教学大纲内容，严格按照教学大纲要求进行课程教学内容的组织。 （2）熟悉教材各章节，借助专业书籍资料，并依据教学大纲编写授课计划，编写每次授课的教案。教案内容包括章节标题、教学目的、教法设计、课堂类型、时间分配、授课内容、课后作业、教学效果分析等方面。 （3）根据各部分教学内容，构思授课思路、技巧，选择合适的教学方法。
2	讲授	（1）要点准确、推理正确、条理清晰、重点突出，能够理论联系实际，熟练地解答和讲解例题。 （2）采用多种教学方式（如启发式教学、案例分析教学、讨论式教学、多媒体示范教学等），注重培养学生发现、分析和解决问题的能力。 （3）能够采用现代信息技术辅助教学。 （4）表达方式应能便于学生理解、接受，力求形象生动，使学生在掌握知识的过程中，保持较为浓厚的学习兴趣。
3	作业布置与批改	学生必须完成规定数量的作业，作业必须达到以下基本要求： （1）按时按量完成作业，不缺交，不抄袭。

		(2) 书写规范、清晰。 (3) 解题方法和步骤正确。 教师批改和讲评作业要求如下： (1) 学生的作业要按时全部批改，并及时进行讲评。 (2) 教师批改和讲评作业要认真、细致，按百分制评定成绩并写明日期。 (3) 学生作业的平均成绩应作为本课程总评成绩中平时成绩的重要组成部分。
4	课外答疑	为了解学生的学习情况，帮助学生更好地理解和消化所学知识、改进学习方法和思维方式，培养其独立思考问题的能力，任课教师需每周安排一定时间进行课外答疑与辅导。
5	成绩考核	(1) 掌握本课程教学大纲内容，严格按照教学大纲要求进行课程教学内容的组织。 (2) 熟悉教材各章节，借助专业书籍资料，并依据教学大纲编写授课计划，编写每次授课的教案。教案内容包括章节标题、教学目的、教法设计、课堂类型、时间分配、授课内容、课后作业、教学效果分析等方面。 (3) 根据各部分教学内容，构思授课思路、技巧，选择合适的教学方法。

六、课程考核

(一) 课程考核包括期末考试、平时及作业考核和实验（实践）考核等，期末考试采用主题创作方式。

(二) 课程总评成绩=课程总评成绩=平时成绩×40%+期末考试成绩×60%。具体内容和比例如表所示。

成绩组成	考核/评价环节	权重	考核/评价细则	对应的毕业要求指标点
平时成绩	平时作业	30%	课后完成 5 次平时作业，主要考核学生对每节课知识点的复习、理解和掌握程度，计算全部作业的平均成绩再按 30% 计入总成绩。	1-4
	考勤与平时课堂表现	10%	主要考核学生课堂的听课效果和课后及时复习消化本章知识的能力，结合平时考勤，最后按 10% 计入课程总成绩。	5-1
期末考试	期末考试成绩	60 %	考核学生对课程所学知识进行主题作品的创作的能力，根据作品创作的创意、视觉效果等进行评分。	5-1,6-2

卓越工程师教育培养计划试点专业、参加各类专业认证（评估）的专业必须制定课程目标达成度计算方法，建议其他专业也要制定相应的计算方法。

七、有关说明

(一) 持续改进

本课程根据学生作业、课堂讨论、实验环节、平时考核情况和学生、教学督导等的反馈，及时对教学中的不足之处进行改进，并在下一轮课程教学中整改完善，确保相应毕业要求指标点达成。

（二）参考书目及学习资料

略

执笔人： 郭枫楠

审定人： 彭伟

审批人： 徐茵

后期制作课程教学大纲

(Post Production)

一、课程概况

课程代码： 0921024

学 分： 3

学 时： 48（其中：讲授学时 32， 实验学时 16 ）

先修课程：摄像基础、平面软件基础

适用专业：数字媒体艺术、动画

教 材：《After Effects CS6 影视后期特效设计与制作》，曹茂鹏，北京希望电子出版社，2014.2

课程归口：艺术与设计学院

课程的性质与任务：本课程是数字媒体艺术专业的专业基础必修课，也可作为数字媒体艺术类、影视编导类专业的必修课或选修课。通过本课程的学习，培养学生了解和掌握影视制作中合成、特效、剪辑等方面的理论与技能。课程要求理论与实际相结合，通过系统学习，牢固掌握软件应用方面的专业知识，为后续动态影像设计课程及实验环节奠定基础。

二、课程目标

目标 1. 掌握非线性编辑概念，熟悉视频文件格式、视频封装格式、视频编解码方式的种类与方法。

目标 2. 能够熟悉影视剪辑软件的各个编辑模块，熟练利用影视剪辑软件对影视作品进行剪辑。

目标 3 能够熟悉影视特效软件的各个编辑模块，熟练利用影视特效软件进行特效制作与合成。

目标 4. 利用所学影视后期软件进行主题类广告包装作品制作。

目标 5. 利用所学影视后期软件进行常用电影特效制作。

本课程支撑专业培养方案中毕业要求 1-3、毕业要求 5-1、毕业要求 6-2，对应关系如表所示。

毕业要求 指标点	课程目标							
	目标 1	目标 2	目标 3	目标 4	目标 5			
毕业要求 1-3		√	√					
毕业要求 5-1	√							
毕业要求 6-2				√	√			

三、课程内容及要求

（一）后期制作流程分析与讲解

1.教学内容

（1）非线性编辑技术

（2）基本编辑

2.基本要求

（1）掌握非线性编辑技术

（2）熟悉基本编辑

3.重点难点

（1）基本编辑

（二）后期制作软件熟悉与运用（Premere）

1.教学内容

（1）视频剪辑方法与技巧

（2）镜头运动表现技巧

（3）视频特技特效制作技法

（4）画面叠加方法与技巧

（5）高级编辑技术

（6）视频的制作与输出

2.基本要求

（1）掌握视频剪辑方法与技巧

（2）熟悉视频特技特效制作技法

（3）熟悉高级编辑技术

（4）熟悉视频的制作与输出

3.重点难点

（1）视频剪辑方法与技巧

(2) 高级编辑技术

(三) 后期制作软件熟悉与运用 (After Effects)

1. 教学内容

- (1) 基本合成的学习
- (2) 遮罩的应用技巧
- (3) 3D 效果应用技法
- (4) 运动的高级控制法
- (5) 粒子特效技法
- (6) 抠像技术应用方法
- (7) 运动跟踪与稳定技术

2. 基本要求

- (1) 掌握遮罩的应用技巧
- (2) 熟悉 3D 效果应用技法
- (3) 熟悉运动的高级控制法
- (4) 掌握粒子特效技法
- (5) 掌握抠像技术应用方法
- (6) 掌握运动跟踪与稳定技术

3. 重点难点

- (1) 粒子特效技法
- (2) 抠像技术应用方法
- (3) 运动跟踪与稳定技术

(四) 后期制作综合训练

1. 教学内容

- (1) 综合文字特效
- (2) 常用电影特效制作
- (3) 栏目包装片制作

2. 基本要求

- (1) 掌握综合文字特效
- (2) 熟悉常用电影特效制作
- (3) 掌握栏目包装片制作

3. 重点难点

（1）常用电影特效制作

教学内容与课程目标的对应关系及学时分配如表所示。

序号	教学内容	支撑的课程目标	支撑的毕业要求指标点	讲授学时	实验学时
1	后期制作流程分析与讲解	目标 1	5-1	4	
2	后期制作软件熟悉与运用(Premere)	目标 2	1-3	8	4
3	后期制作软件熟悉与运用 (After Effects)	目标 3	1-3	16	4
4	后期制作综合训练	目标 4、5	6-2	4	8
合计				32	16

四、课内实验（实践）

序号	实验项目名称	实验内容及要求	学时	对毕业要求的支撑	类型	备注
1	Premiere 软件基本操作以及影片剪辑方法与技巧	软件的操作界面与操作窗口的功能使用。 正确操作 Premiere 软件。利用不同方法对原始素材进行修剪，掌握过度特技的添加与修改，理解工具箱的使用，影片生成与预览。掌握影片剪辑的方法与软件的使用技巧。	4	1-3	综合性	必做
2	After Effects 基本合成的学习	After Effects 软件工作界面的基本操作。正确操作 After Effects 软件。	4	1-3	综合性	必做
3	After Effects 的合成技巧与特效制作	遮罩和 3D 效果的应用技巧，运动的高级控制，粒子与灯光的特效技法，抠像、运动跟踪·与稳定技术，综合案例的制作。 熟练使用 After Effects 软件进行综合案例的制作。	8	6-2	综合性	必做

五、课程实施

（一）教学方法与教学手段

1.把握主线，引导学生掌握非线性编辑与影视后期的相关概念、方法的实际意义，利用剪辑与后期特效合成中的实际案例，帮助学生理解后期特效与合成的方法和过程，使学生能利用后期软件的各模块进行影视作品的后期制作。

2.采用多媒体教学手段，配合例题的讲解及适当的思考题，保证讲课进度的同时，

注意学生的掌握程度和课堂的气氛。

3.采用案例式教学，引进后期软件各模块应用的实际案例，让学生真正了解并掌握各种后期特效的表现形式与方法，从而具备相关知识和方法的实际应用能力。

（二）课程实施与保障

主要教学环节		质量要求
1	备课	（1）掌握本课程教学大纲内容，严格按照教学大纲要求进行课程教学内容的组织。 （2）熟悉教材各章节，借助专业书籍资料，并依据教学大纲编写授课计划，编写每次授课的教案。教案内容包括章节标题、教学目的、教法设计、课堂类型、时间分配、授课内容、课后作业、教学效果分析等方面。 （3）根据各部分教学内容，构思授课思路、技巧，选择合适的教学方法。
2	讲授	（1）要点准确、推理正确、条理清晰、重点突出，能够理论联系实际，熟练地解答和讲解例题。 （2）采用多种教学方式（如启发式教学、案例分析教学、讨论式教学、多媒体示范教学等），注重培养学生发现、分析和解决问题的能力。 （3）能够采用现代信息技术辅助教学。 （4）表达方式应能便于学生理解、接受，力求形象生动，使学生在掌握知识的过程中，保持较为浓厚的学习兴趣。
3	作业布置与批改	学生必须完成规定数量的作业，作业必须达到以下基本要求： （1）按时按量完成作业，不缺交，不抄袭。 （2）书写规范、清晰。 （3）解题方法和步骤正确。 教师批改和讲评作业要求如下： （1）学生的作业要按时全部批改，并及时进行讲评。 （2）教师批改和讲评作业要认真、细致，按百分制评定成绩并写明日期。 （3）学生作业的平均成绩应作为本课程总评成绩中平时成绩的重要组成部分。
4	课外答疑	为了解学生的学习情况，帮助学生更好地理解和消化所学知识、改进学习方法和思维方式，培养其独立思考问题的能力，任课教师需每周安排一定时间进行课外答疑与辅导。
5	成绩考核	（1）掌握本课程教学大纲内容，严格按照教学大纲要求进行课程教学内容的组织。 （2）熟悉教材各章节，借助专业书籍资料，并依据教学大纲编写授课计划，编写每次授课的教案。教案内容包括章节标题、教学目的、教法设计、课堂类型、时间分配、授课内容、课后作业、教学效果分析等方面。 （3）根据各部分教学内容，构思授课思路、技巧，选择合适的教学方法。

六、课程考核

(一) 课程考核包括期末考试、平时及作业考核等，期末考试采用主题创作方式。

(二) 课程总评成绩=平时成绩×40%+期末考试成绩×60%。具体内容和比例如表所示。

成绩组成	考核/评价环节	权重	考核/评价细则	对应的毕业要求指标点
平时成绩	平时作业	30%	课后完成 5 次平时作业，主要考核学生对每节课知识点的复习、理解和掌握程度，计算全部作业的平均成绩再按 30%计入总成绩。	1-3
	考勤与平时课堂表现	10%	主要考核学生课堂的听课效果和课后及时复习消化本章知识的能力，结合平时考勤，最后按 10%计入课程总成绩。	5-1
期末考试	期末考试成绩	60 %	考核学生对课程所学知识进行主题作品创作的能力，根据作品创作的创意、视觉效果等进行评分。	5-1,6-2

卓越工程师教育培养计划试点专业、参加各类专业认证（评估）的专业必须制定课程目标达成度计算方法，建议其他专业也要制定相应的计算方法。

七、有关说明

(一) 持续改进

本课程根据学生作业、课堂讨论、实验环节、平时考核情况和学生、教学督导等的反馈，及时对教学中的不足之处进行改进，并在下一轮课程教学中整改完善，确保相应毕业要求指标点达成。

(二) 参考书目及学习资料

略

执笔人：郭枫楠

审定人：彭 伟

审批人：徐 茵

动态影像课程设计教学大纲

（Curriculum Design of Dynamic Video）

一、课程概况

课程代码：0921039

学 分：2

学 时：2 周

先修课程：平面软件基础、后期制作、动态影像设计

适用专业： 数字媒体艺术、动画

教 材：《动态影像课程设计指导书》，自编，2015.4

课程归口：艺术与设计学院

课程的性质与任务：本课程设计是数字媒体艺术专业的集中实践性环节，将综合应用本专业平面软件基础、后期制作、动态影像设计等主要专业核心课程的知识，进行动态影像作品的设计创作。通过课程设计的训练，使学生熟悉和掌握利用数字软件进行主题性动态影像作品的设计创作环节，培养学生在解决作品创作过程中出现的各种问题时应具有的查阅资料、知识的综合运用、技术实现以及撰写规范的课程设计说明书等方面的能力，为后续毕业设计以及从事专业工作奠定基础。

二、课程目标

目标 1. 能够熟悉动态设计的各基本要素、动态设计的构成形式、时间设计的形式语言、构图表意以及了解动态影像设计在各领域中的应用案例。

目标 2. 能够根据总设计任务要求，完成符合主题要求的动态影像作品，设计中能够体现创新意识；

目标 3. 能够应用文献检索基本方法，了解设计任务有关背景与现状； 能够选择与使用恰当的技术、资源和信息技术工具，完成课程设计内容。

目标 4. 能够评价解决作品设计过程中各理论要点与技术手段对作品主题导向的影响。

目标 5. 能够撰写课程设计说明书文稿，格式规范，内容完整，表达清楚；能够针对设计任务，清晰表达陈述设计背景、技术方法现状、设计主要方案及内容，设计作品

与结论等，并能够准确回应指令。

本课程设计支撑专业培养方案中毕业要求 6-2、毕业要求 6-3、毕业要求 10-1，对应关系如表所示。

毕业要求 指标点	课程目标							
	目标 1	目标 2	目标 3	目标 4	目标 5			
毕业要求 6-2		√	√					
毕业要求 6-3	√			√				
毕业要求 10-1					√			

三、课程内容与要求

（一）课程设计要求

要求学生熟练应用动态影像设计课程中所学知识结合专业其它核心课程的知识结构进行作品创作，在制作过程中进行合理的过程安排：设计准备、前期方案、素材制作与整理、短片创作、总结报告。要求短片镜头设计合理，作品风格统一有创新。

（二）课程设计总体要求

1.要充分认识课程设计对培养实践创新能力的重要性，认真做好设计前的各项准备工作。课程设计期间，要严格遵守学校的纪律和规章制度，无故缺席按旷课处理，缺席时间达四分之一以上者，其成绩以不及格计。

2.既要虚心接受老师的指导，又要充分发挥主观能动性。结合题目任务，独立思考，努力钻研，树立工程实践意识和严肃认真的科学态度、严谨求实的工作作风。

3.必须按时、保质保量质地完成课程设计规定的各项任务，不得弄虚作假，不准抄袭他人内容，否则成绩以不及格计。

4.能独立查阅资料，了解专业前沿发展现状和趋势，设计方案经过小组讨论论证，确保正确可行。

5.认真撰写课程设计说明书。课程设计结束后，每位学生要求提交各自的设计说明书和设计汇报课件各 1 份。若出现提交的课程设计说明书内容雷同，或说明书内容与所设计任务要求不一致的，视为无效设计，成绩以不及格计。设计作品以个人或组为单位提交，答辩以个人或组为单位进行。

（三）教学内容与课程目标的对应关系及建议时间分配

本课程设计时间为 2 周（10 天），安排在第 5 学期。课程教学内容与课程目标的对

应关系及建议时间分配如表所示。

序号	教学内容	支撑的课程目标	支撑的毕业要求指标点	时间分配/天	教学形式
1	布置任务, 设计准备	目标 1、3	6-3	1	授课指导
2	素材设计制作	目标 2、4	6-2	2	指导
3	短片制作	目标 2、4	6-2	5	指导
4	总结报告	目标 5	6-3	1	指导
5	答辩汇报	目标 5	10-1	1	指导 答辩
合计					

四、课程实施

（一）教学方法与教学手段

1. 课程设计题目应难易适中, 注重培养学生分析解决动态影像作品的设计创作能力。设计课题应定期补充更新, 逐步建立课题或者任务库。

2. 针对课题任务, 组织学生合理分工, 做到每个学生都有具体设计任务。

3. 加强过程指导与监控, 督促学生按照进度计划完成各阶段工作, 确保设计任务的完成。

4. 采用平时考勤、工作态度考核、课程设计阶段考核、设计说明书和陈述答辩综合考核等多种形式相结合的考核方法, 引导学生按时、保质保量地完成课程设计任务。

（二）课程实施与保障

主要教学环节		质量要求
准备阶段	1. 实践计划	根据学校要求及专业人才培养方案制定详实可行的设计计划, 并在设计开始前发放给学生。
	2. 指导老师	指导教师应具备扎实的理论知识和丰富的实践经验。指导教师在设置课程设计课题前应提前做好准备, 对所要完成的作品创作进行前期资料准备。
	3. 选用教材	选用或者自编应用性强、实践指导性强, 且符合教学大纲要求的教材和指导书。
	4. 组织管理	进行课程设计要求讲解和安全教育, 同组中每位学生都要有明确的要求。
实施阶段	1. 计划执行	课程设计进度及完成质量等符合教学大纲的要求。
	2. 过程指导	按要求对每个学生予以指导, 并做好相关记录。
	3. 学生管理	严格进行考勤和平时考核, 认真记录学生工作情况; 对迟到、早退和无故缺勤等违纪情况及时处理。

准备阶段	1.实践计划	根据学校要求及专业人才培养方案制定详实可行的设计计划，并在设计开始前发放给学生。
	2.指导老师	指导教师应具备扎实的理论知识和丰富的实践经验。指导教师在设计课程课题前应提前做好准备，对所完成的作品创作进行前期资料准备。
	3.选用教材	选用或者自编应用性强、实践指导性强，且符合教学大纲要求的教材和指导书。
	4.组织管理	进行课程设计要求讲解和安全教育，同组中每位学生都要有明确的要求。

五、课程考核

（一）考核资料要求

本课程设计要求提交如下资料进行考核：

1.设计作品 1 份。

2.设计过程照片若干张。

3.课程设计说明书 1 份，应有设计者及指导教师的签字，课程设计说明书包括小组任务分工，设计任务和创作要求，技术应用原理分析，文献及现状综述分析，设计方案论证，课程设计小结与体会等部分。

4.课程设计任务书 1 份，应有设计者及指导教师的签字。

（二）成绩评定要求

本课程设计成绩分优、良、中、及格和不及格五个档次。

课程设计考核方式：采用平时考勤、课程设计阶段考核、设计说明书和陈述答辩综合考核相结合形式。

课程总评成绩=平时成绩×10% +设计成绩×60%+设计说明书×20%+答辩成绩×10%。

具体内容和比例如表所示。

成绩组成	考核/评价环节	权重	考核/评价细则	对应的毕业要求指标点
平时成绩	学生出勤情况及工作态度，与指导教师和团队成员的交流沟通情况等。	10%	重点考核：学生的出勤情况，平时工作的进展情况，设计分析过程中是否能够就作品创作中的问题与老师、同学进行有效地沟通和交流。	10-1
设计成绩	文献检索及查阅资料情况，总体方案设计论证情况。	60%	重点考核：学生能够根据总设计任务要求，应用文献检索基本方法，了解设计任务有关背景与现状，提出复杂工程问题的解决方案，设计完成满足特定主题的影视、动画后期短片，并体现创新意识。	6-2
设计说明书成绩	设计说明书撰写总体情况，对整个设	20%	重点考核：学生对影视、动画后期制作环节重要性的认识，对后期制作环节中个技	6-3

	计过程进行分析、归纳、总结的能力。		术特点的掌握与应用。	
答辩成绩	陈述问题的清楚程度及回答阐述问题的正确性。	10%	重点考核：学生对设计思想的口头表达能力、进行有效陈述发言的能力以及回答问题的正确性。	10-1

卓越工程师教育培养计划试点专业、参加各类专业认证（评估）的专业必须制定课程设计目标达成度计算方法，建议其他专业也要制定相应的计算方法。

六、有关说明

（一）持续改进

本教学环节根据学生在课程设计期间的平时表现、课程设计阶段考核、设计说明书和陈述答辩等情况，及时对课程设计中的不足之处进行改进，并在下一轮教学中整改完善，确保相应毕业要求指标点的达成。

（二）参考书目及学习资料

略

执笔人：郭枫楠

审定人：彭 伟

审批人：徐 茵

用户界面设计课程教学大纲

(User Interface Design)

一、课程概况

课程代码：0921086

学 分： 4

学 时：64 （其中：讲授学时 36 ， 实验学时 28 ， 上机学时 64 ）

先修课程：

适用专业： 数字媒体

教 材：《数字界面设计上》，主编：廖宏勇，出版社北京师范大学出版社

《Photoshop APP UI 设计从入门到精通》，主编：罗晓琳，机械工业出版社

课程归口：艺术与设计学院

课程的性质与任务：本课程是数字媒体艺术专业的专业课程，且在整个交互设计创作中起着至关重要的作用。通过系统的学习了解用户界面设计实现的基础知识和基本技巧；通过对实际案例的创意和制作，使学生从心理学、人机工程学、设计艺术出发，掌握硬件人机界面与软件人机界面方法、理论与设计实例，探索新的交互技术。

二、课程目标

目标 1. 了解 UI 相关基本概念设计与产品团队项目流程的关系，界面设计流程及方法。

目标 2. 熟练掌握 UI 常见控件的制作、启动图标的制作、图片效果处理。

本课程支撑专业培养方案中毕业要求×-×、毕业要求×-×、…，对应关系如表所示。

毕业要求 指标点	课程目标							
	目标 1	目标 2	目标 3	……				
毕业要求 6-1	√	√						
毕业要求 6-2	√	√						

毕业要求 7-1		√						

三、课程内容及要求

（一）用户界面基础

1.教学内容

- （1）.相关基本概念（了解）
- （2）.设计与产品团队项目流程的关系(了解)
- （3）.界面设计流程及方法(掌握)
- （4）.色彩与布局说明(了解)……

2.基本要求

- （1）了解
- （2）了解
- （3）掌握
- （4）了解

（二）常用元素制作

1.教学内容

- （1）常见控件的制作(掌握)
- （2）启动图标的制作(掌握)
- （3）图片效果处理(掌握)

2.基本要求

- （1）掌握
- （2）掌握
- （3）掌握

3.重点难点

（1）重点：课程是针对所有平台的，学生必须对多平台界面设计之间的异同和特点有所了解。

（2）难点：本阶段学习已经是原型阶段 UI 设计实现，根据剧本要求对图形设计制作以及原型设计制作的响应软件提出创意方案，成为重要学习内容和技能要求。

（三）界面设计技巧

1.教学内容

- (1) 分级设计(了解)
- (2) 行动阶段模型(了解)
- (3) 交互一致性(了解)
- (4) 普遍可用原则(了解)

2.基本要求

3.重点难点

难点：视觉表现与交互合理性的有效结合是本课程学习的难点，而如何从设计定位到设计创意再到最终实现的原理和手段，是本课程学习的另一难点。

(四) 综合案例实现

1.教学内容

- (1) 创意与草图设计(掌握)
- (2) 制作与实现(掌握)

教学内容与课程目标的对应关系及学时分配如表所示。

序号	教学内容	支撑的课程目标	支撑的毕业要求指标点	讲授学时	实验学时
1	用户界面基础	了解	6-1	4	
2	常用元素制作	掌握	6-1、6-2	4	
3	界面设计技巧	掌握	6-1、6-2	8	6
4	综合案例实现	掌握	6-1、6-2	20	16
5	设计案例小结	掌握	7-1		6
合计				36	28

四、课内实验（实践）

序号	实验项目名称	实验内容及要求	学时	对毕业要求的支撑	类型	备注
1	界面设计技巧	用户界面设计表现、图标制作基础 根据具体应用界面要求，完成界面设计详细提案及设计草图。	6	6-1 6-2	在“验证性、综合性、设计性”中选择其中之一填写	在“必做、选做”中选择其中之一填写
2	综合案例实现	APP UI 中的光与影、丰富多彩的图形设计、各类控件制作根据草图与设计提案，完成完整 UI 并实现交互界	16	6-1 6-2	综合性	必做

		面演示。				
3	设计案例小结	命题创作	6	7-1	综合性	必做

五、课程实施

（一）教学方法与教学手段

1. 课程教授过程中，在实践教学上加强对文化素质、设计想象力的培养拓展。发现将中国传统文化和学生平时的作业练习相结合能很好的培养学生综合素质和文化素质，为创新奠定知识基础。

2. 在教师讲授完专业理论知识后，给学生命题，布置作业和设计任务，让学生利用课余时间去完成，并把设计过程记录下来形成设计方案；然后在课堂上，学生通过介绍自己的设计方案，同学之间进行相互讨论，提出看法和意见，最后教师从专业理论知识和实践经验对学生设计作品进行总结。

（二）课程实施与保障

主要教学环节		质量要求
1	备课	（1）掌握本课程教学大纲内容，严格按照教学大纲要求进行课程教学内容的组织。 （2）熟悉教材各章节，借助专业书籍资料，并依据教学大纲编写授课计划，编写每次授课的教案。教案内容包括章节标题、教学目的、教法设计、课堂类型、时间分配、授课内容、课后作业、教学效果分析等方面。 （3）根据各部分教学内容，构思授课思路、技巧，选择合适的教学方法。
2	讲授	（1）要点准确、推理正确、条理清晰、重点突出，能够理论联系实际，熟练地解答和讲解例题。 （2）采用多种教学方式（如启发式教学、案例分析教学、讨论式教学、多媒体示范教学等），注重培养学生发现、分析和解决问题的能力。 （3）能够采用现代信息技术辅助教学。 （4）表达方式应能便于学生理解、接受，力求形象生动，使学生在掌握知识的过程中，保持较为浓厚的学习兴趣。
3	作业布置与批改	学生必须完成规定数量的作业，作业必须达到以下基本要求： （1）按时按量完成作业，不缺交，不抄袭。 （2）书写规范、清晰。 （3）解题方法和步骤正确。 教师批改和讲评作业要求如下： （1）学生的作业要按时全部批改，并及时进行讲评。 （2）教师批改和讲评作业要认真、细致，按百分制评定成绩并写明日期。 （3）学生作业的平均成绩应作为本课程总评成绩中平时成绩的重要组成部分。
4	课外答疑	为了解学生的学习情况，帮助学生更好地理解 and 消化所学知识、改进学

		习方法和思维方式，培养其独立思考问题的能力，任课教师需每周安排一定时间进行课外答疑与辅导。
5	成绩考核	本课程考核的方式为闭卷笔试。考试采取教考分离，监考由学院统一安排。有下列情况之一者，总评成绩为不及格： (1) 缺交作业次数达 1/3 以上者。 (2) 缺课次数达本学期总授课学时的 1/3 以上者。 (3) 课程目标小于 0.6。

六、课程考核

(一) 课程考核包括期末考试、平时及作业考核和实验（实践）考核等，期末考试采用采用命题设计方式。

(二) 课程总评成绩=平时成绩× 40% +实验（实践）成绩× %+期末考试成绩× 60%。具体内容和比例如表所示。

成绩组成	考核/评价环节	权重	考核/评价细则	对应的毕业要求指标点
平时成绩		40 %	1, 学习认真刻苦并有钻研精神，严格遵守学校规定的考勤制度 2, 按规定完成每次作业且完成质量很高。	6-1 6-2
实验（实践）成绩		%		
期末考试		60%	1, 课程教授知识能够熟练应用在考试作业中 2, 主题性强，构思新颖，能够将自己的界面设计理解表现出来,3, 能够将具体行业的最新动态知识信息应用到作品中。	6-1、6-2 、7-1
.....				

卓越工程师教育培养计划试点专业、参加各类专业认证（评估）的专业必须制定课程目标达成度计算方法，建议其他专业也要制定相应的计算方法。

七、有关说明

(一) 持续改进

描述持续改进本课程教学质量的举措。

(二) 参考书目及学习资料

列出课程教学所需的参考书目及学习资料，包括书名、编者、出版社，出版时间及版次等有关信息。

执笔人： 冯 波

审定人： 彭 伟

审批人： 徐 茵

游戏引擎课程教学大纲

(Game Engine)

一、课程概况

课程代码：0921027

学 分：4

学 时：64（其中：讲授学时 32，实验学时 32）

先修课程：面向对象程序设计、三维软件基础

适用专业：数字媒体艺术

教 材：《Unity 实战(第 2 版)》，Joseph Hocking，清华大学出版社，2019.1

课程归口：艺术设计学院

课程的性质与任务：本课程是数字媒体专业的一门专业课，主要讲授游戏引擎在可视化应用中设计制作、二次开发的基本概念和术语。培养学生能够使用游戏引擎平台进行可视化场景的搭建和设计的能力；应用 UI 套件进行基础的应用界面设计以及使用二次开发语言进行简单的可视化应用开发的能力，为学习后续有关专业课程和将来从事交互设计工作打下良好的基础。

二、课程目标

目标 1.能了解主流的游戏引擎、及其不同的特点和使用的范围。

目标 2.熟悉 Unity 游戏引擎的主要功能和操作界面、及基本工作流程。

目标 3.能够使用 Unity 及第三方的建模及游戏资源制作工具进行 Unity 游戏场景的制作，包括：模型、灯光、材质、特效的制作及合成。

目标 4. 能够使用 Unity 内置的 UI 制作模块，进行游戏界面的设计与搭建，并进行 UI 交互功能的制作。

目标 5. 能够使用 Unity 内置的脚本开发工具，及相应的 IDE 进行 2D、3D 游戏后台逻辑的开发与设计工作，并能根据游戏设计原型进行游戏全流程的制作工作。

本课程支撑专业培养计划中毕业要求 2-2（占该指标点达成度的 20%）、毕业要求 3-3（占该指标点达成度的 40%）、毕业要求 4-3（占该指标点达成度的 30%；）和毕业要求 5-2（占该指标点达成度的 40%），对应关系如表所示。

毕业要求 指标点	课程目标				
	目标 1	目标 2	目标 3	目标 4	目标 5
毕业要求 2-2	√	√	√	√	
毕业要求 3-3				√	√
毕业要求 4-3					√
毕业要求 5-2					√

三、课程内容及要求

1.教学内容

- (1) 游戏引擎系统概述（了解）
- (2) 游戏引擎基本操作介绍（理解）
- (3) 游戏引擎各个功能模块的介绍（理解）
- (4) 游戏引擎可视化场景的搭建（理解）
- (5) 游戏引擎界面开发（理解）
- (6) 游戏引擎二次开发技术（理解）
- (7) 游戏引擎在可视化项目中的综合应用（理解）

2.基本要求

- (1) 了解并掌握主流游戏引擎的基本特性与适用开发场景等。
- (2) 熟练掌握 Unity 游戏引擎的基本操作和主要功能模块。
- (10) 了解游戏界面的基本搭建规则，可以使用 Unity 的 UI 设计工具进行游戏界面的设计与制作工作。
- (11) 掌握 Unity 的基本脚本开发流程和语法，以及 Unity 常用的开发 Api 函数，可以进行基本的 Unity 游戏逻辑的开发与设计。

3.重点难点

- (1) 能够完整的掌握 Unity 开发 2D、3D 游戏的完整流程和相关要素。
- (2) 能够借助游戏引擎开发文档和相关的 Api 帮助工具，阅读并理解第三方所开发游戏得程序逻辑，并能进行借鉴与移植。
- (3) 能够使用基本的编程调试工具进行游戏程序的错误分析与纠错处理。

教学内容与课程目标的对应关系及学时分配如表所示。

序号	教学内容	支撑的课程目标	支撑的毕业要求指标点	讲授学时	实验学时
1	游戏引擎系统概述	目标 1	5-2	4	4
2	游戏引擎基本操作介绍	目标 2、3	2-2、5-2	4	4
3	游戏引擎各个功能模块的介绍	目标 3、4、5	2-2、5-2	4	4
4	游戏引擎可视化场景的搭建	目标 3、5	2-2、4-3、5-2	4	4
5	游戏引擎界面开发	目标 4、5	2-2、4-3、5-2	4	4
6	游戏引擎二次开发技术	目标 5	3-3、4-3、5-2	8	8
7	游戏引擎在可视化项目中的综合应用	目标 5	3-3、4-3、5-2	4	4
合 计				32	32

四、课程实施

（一）教学方法与教学手段

1.把握主线，引导学生掌握游戏策划、游戏开发相关概念、方法的实际意义，利用2D、3D 游戏设计、开发中的实际案例，帮助学生理解游戏常规开发的方法和过程，使学生能用使用游戏引擎工具平台，并结合其他第三方的设计开发工具，进行游戏的实际开发与设计过程。

2.采用机房同步教学手段，进行游戏开发实例的操作演示与讲解，保证讲课进度的同时，注意学生的掌握程度和课堂的气氛。

3.采用案例式教学，引进游戏开发中的典型案例，让学生真正了解并掌握游戏设计与开发的能力与软件操作手段，从而具备相关知识和方法的实际应用能力。

（二）课程实施与保障

主要教学环节		质量要求
1	备课	（1）掌握本课程教学大纲内容，严格按照教学大纲要求进行课程教学内容的组织。 （2）熟悉教材各章节，借助专业书籍资料，并依据教学大纲编写授课计划，编写每次授课的教案。教案内容包括章节标题、教学目的、教法设计、课堂类型、时间分配、授课内容、课后作业、教学效果分析等方面。 （3）根据各部分教学内容，构思授课思路、技巧，选择合适的教学方法。
2	讲授	（1）要点准确、推理正确、条理清晰、重点突出，能够理论联系实际，熟练地解答和讲解例题。 （2）采用多种教学方式（如启发式教学、案例分析教学、讨论式教学、

		多媒体示范教学等), 注重培养学生发现、分析和解决问题的能力。 (3) 能够采用现代信息技术辅助教学。 (4) 表达方式应能便于学生理解、接受, 力求形象生动, 使学生在掌握知识的过程中, 保持较为浓厚的学习兴趣。
3	作业布置与批改	学生必须完成规定数量的作业, 作业必须达到以下基本要求: (1) 按时按量完成作业, 不缺交, 不抄袭。 (2) 书写规范、清晰。 (3) 解题方法和步骤正确。 教师批改和讲评作业要求如下: (1) 学生的作业要按时全部批改, 并及时进行讲评。 (2) 教师批改和讲评作业要认真、细致, 按百分制评定成绩并写明日期。 (3) 学生作业的平均成绩应作为本课程总评成绩中平时成绩的重要组成部分。
4	课外答疑	为了解学生的学习情况, 帮助学生更好地理解和消化所学知识、改进学习方法和思维方式, 培养其独立思考问题的能力, 任课教师需每周安排一定时间进行课外答疑与辅导。
5	成绩考核	本课程考核的方式为开卷笔试。考试采取教考分离, 监考由学院统一安排。有下列情况之一者, 总评成绩为不及格: (1) 缺交作业次数达 1/3 以上者。 (2) 缺课次数达本学期总授课学时的 1/3 以上者。 (3) 课程目标小于 0.6。

五、考核方式

(一) 课程考核包括期末考试、平时及作业情况考核, 期末考试采用开卷笔试。

(二) 课程成绩=平时成绩考试成绩×40%+期末考试成绩×60%。具体内容和比例如表所示。

成绩组成	考核/评价环节	权重	考核/评价细则	对应的毕业要求指标点
平时成绩	平时作业	30%	课后完成 1-2 个习题, 主要考核学生对每节课知识点的复习、理解和掌握程度, 计算全部作业的平均成绩再按 30%计入总成绩。	3-3、5-2
	考勤及课堂练习	10%	以随机的形式, 在每章内容进行中或结束后, 随堂测试 1-3 题, 主要考核学生课堂的听课效果和课后及时复习消化本章知识的能力, 结合平时考勤, 最后按 10%计入课程总成绩。	3-3

期末考试	期末考试 卷面成绩	60%	试卷题型主要使用随堂上机综合操作测试的形式，以综合操作测试成绩的 60% 计入课程总成绩。其中游戏场景的设计与制作 30%；游戏逻辑的开发与调试 40%；游戏场景的界面设计制作 20%；游戏场景的打包发布 10%。	2-2、3-3、4-3、 5-2
------	--------------	-----	---	---------------------

（三）所有课程目标均需大于等于 0.6，否则总评成绩不及格，需要补考或重修。

每个课程目标达成度计算方法如下：

$$\text{课程目标}i\text{达成度} = \frac{\text{平时成绩} \times A_i + \text{实验成绩} \times B_i + \text{期末成绩} \times C_i}{100 \times (A_i + B_i + C_i)}$$

式中：A_i=平时成绩占总评成绩的权重×课程目标 i 在平时成绩中的权重，

B_i=实验成绩占总评成绩的权重×课程目标 i 在实验成绩中的权重，

C_i=期末成绩占总评成绩的权重×课程目标 i 在期末成绩中的权重。

六、有关说明

（一）持续改进

本课程根据学生作业、课堂讨论、实验环节、平时考核情况和学生、教学督导等的反馈，及时对教学中的不足之处进行改进，并在下一轮课程教学中整改完善，确保相应毕业要求指标点达成。

（二）参考书目及学习资料

- 1) Unity 官方论坛: <http://forum.china.unity3d.com/forum.php>
- 2) Unity 圣典: <http://www.ceeger.com/forum/>
- 3) 游戏蛮牛: <http://www.manew.com/>

执笔人：王 毅

审定人：彭 伟

审批人：徐 茵

三维软件基础课程教学大纲

(3D Animation Base I)

一、课程概况

课程代码：0921028

学 分：3

学 时：48（其中：讲授学时 32，上机学时 16）

先修课程：大学计算机信息基础、平面设计基础

适用专业：数字媒体艺术

建议教材：《Maya2012 高手成长之路》，铁钟等，清华大学出版社，2012.6

课程归口：艺术与设计学院

课程的性质与任务：本课程是数字媒体艺术专业的专业必修课，通过本课程的学习，学生初步掌握电脑三维动画创作中的模型、材质、灯光、渲染及动画制作问题等知识，并为后续数字媒体艺术创作、专业实习及毕业设计等奠定基础。

二、课程目标

目标 1. 通过本课程学习，学生了解 Maya，并利用 Maya 创建角色、道具、场景等模型。

目标 2. 通过本课程学习，学生会利用 UV 工具对 Poly 模型进行合理的 UV 划分。

目标 3. 通过本课程学习，学生会理解常用基本材质的属性并进行制作，会利用 PS 等软件进行三种常用基本的贴图绘制。

目标 4. 通过本课程学习，学生应掌握标准灯光设置及场景布光原则；并掌握初级的相机设置与渲染设定。

目标 5. 通过本课程学习，学生应掌握动画制作（关键帧动画、变形动画、角色动画）

.....

本课程支撑专业人才培养方案中毕业要求 1-3、1-4、毕业要求 2-2、3-2，对应关系如表所示。

毕业要求	课程目标
------	------

指标点	目标 1	目标 2	目标 3	目标 4	目标 5			
毕业要求 1-3	√	√	√	√	√			
毕业要求 1-4	√	√	√	√	√			
毕业要求 2-2	√	√	√	√	√			
毕业要求 3-2	√	√	√	√	√			

三、课程内容及要求

（一）Maya概述与Maya基础

1.教学内容

- （1）三维动画软件发展历史及趋势（了解）
- （2）Maya 特性及应用领域（了解）
- （3）May 基本操作：视窗、物体、快捷键及用户自定义等（熟练掌握）

2.基本要求

- （1）熟练掌握 Maya 的视窗操作
- （2）个性化定制Maya界面

（二）建模

1.教学内容

- （1）NURBS 建模特性（了解）
- （2）Polygon 建模特性（了解）
- （3）综合建模实践（熟练掌握）

2.基本要求

- （1）熟练进行角色、道具、场景等模型制作
- （2）能合理布线

（三）UV

1.教学内容

- （1）UV 特性（了解）
- （2）UV 展开实践（熟练掌握）

2.基本要求

- （1）熟练进行角色、道具、场景等模型的 UV 展开并合理规划大小

（四）材质与贴图

1.教学内容

- (1) 材质与贴图区别（了解）
- (2) Maya HyperShader 中材质节点应用及常用材质调节（熟练掌握）
- (3) Maya 与 PS 联合使用绘制贴图（熟练掌握）

2.基本要求

- (1) 熟练进行常见材质制作，如砖墙、木头、纸张、玻璃、塑料、金属、灯泡等
- (2) 会绘制材质制作中的三种基本贴图（Diffuse、Bump、Specular）

（五）Maya 动画技术

1.教学内容

- (1) Maya 关键帧动画技术（了解）
- (2) Maya 变形技术（熟练掌握）
- (3) Maya 两足角色动画技术（熟练掌握）

2.基本要求

- (1) 熟练掌握 Maya 变形动画制作、两足角色动画制作（含绑定）

（六）Maya 灯光与渲染

1.教学内容

- 1. 三维动画灯光与渲染技术概述（了解）
- 2. Maya 灯光种类与特性（熟练掌握）
- 3. Maya 软件渲染技术（software）应用（熟练掌握）

2.基本要求

- (1) 熟练掌握静帧场景、室内场景与室外场景的布光、渲染。

.....

教学内容与课程目标的对应关系及学时分配如表所示。

序号	教学内容	支撑的课程目标	支撑的毕业要求指标点	讲授学时	实验学时
1	Maya 概述与基础	目标 1	1-3、1-4； 2-2、3-2	4	
2	建模	目标 1	1-3、1-4； 2-2、3-2	8	4
3	UV	目标 2	1-3、1-4； 2-2、3-2	4	2
4	材质与贴图	目标 3	1-3、1-4； 2-2、3-2	4	2
5	Maya 动画技术	目标 4	1-3、1-4； 2-2、3-2	8	4
6	Maya 灯光与渲染	目标 5	1-3、1-4； 2-2、3-2	4	4

合计	32	16
----	----	----

四、课内实验（实践）

序号	实验项目名称	实验内容及要求	学时	对毕业要求的支撑	类型	备注
1	卡通人物的 Poly 建模	内容：完成一卡通角色人物的模型创建。 要求：熟练掌握 Poly 建模工具的使用；在模型的结构处会合理布线。	4	1-3、1-4； 2-2、3-2；	综合性	必做
2	UV 展开	内容：Poly 模型 UV 展开。 要求：能熟练应用 Maya 再带的 UV 工具；会在 UV 空间合理分布较简单角色模型的 UV。	2	1-3、1-4； 2-2、3-2；	综合性	必做
3	材质与贴图	内容：静帧场景材质及相应的贴图制作 要求：熟练掌握常见材质（如纸张、木头、金属等）的制作及其材质纹理（贴图）制作。	2	1-3、1-4； 2-2、3-2；	综合性	必做
4	Maya 动画技术	内容：两足角色的绑定与动画制作 要求：熟练使用插件进行两足绑定并进行基本动画制作。	4	1-3、1-4； 2-2、3-2；	综合性	必做
5	Maya 灯光与渲染	内容：静帧场景的灯光设置与渲染 要求：熟练掌握静帧（或室内）场景的布光方法与渲染设置（包括简单的摄像机设置）	4	1-3、1-4； 2-2、3-2；	综合性	必做

五、课程实施

针对软件技能课自身特点及目前我院机房现状，在教学组织形式上主要是**班级授课**为主，在教学方法上主要是**讲授法与演示法**（主要是教师的**现场示教**），然后通过课后的有针对性的练习来提升学生的学习效果（**练习法**）；在整个课程教学过程中，授课教师应适时指定一些由知名 CG 教育培训机构如 DT、Gommon、Linda 等推出的 Maya 网络教学视频作为学生的辅助学习资料。

六、课程考核

（一）课程考核包括期末考试与平时作业考核相结合的方式，其中期末考试采用统一命题、随堂操作、限定时间方式。

（二）课程总评成绩=平时成绩×（30%~40%）+期末考试成绩×（60~70%）。

由于软件技能课的平时作业一般较多，授课教师一般会选取四到五次有针对性的作业进行分别评分或整体评分。但在对学生的课程作业质量评分中要首先注意对学生的学习态度的考查与评定（积极、接受、慵懒、抵触等），其次才是具体的平时课程作业质量的考查与评定。此外在学生成绩评定中还可以综合考量一下其它课程任课教师的意见。

七、有关说明

（一）持续改进

首先针对软件技能类课程特点（操作性较强），学生需大量练习来提高其软件应用的熟练程度，故需要在课时安排、平时作业数量上适当加大强度；其次要紧随行业发展并适时跟新知识内容（包括软件版本等），并且要适时升级或更新机房。

（二）参考书目及学习资料

1. 完美动力	Maya 模型	海洋出版社	2012.6
2. 完美动力	Maya 材质	海洋出版社	2012.6
3. 完美动力	Maya 绑定	海洋出版社	2012.6
4. 完美动力	Maya 动画	海洋出版社	2012.6

执笔人：刘永刚

审定人：彭伟

审批人：徐茵

数字出版设计课程教学大纲

(Digital Publication Design)

一、课程概况

课程代码：0921029

学 分： 3

学 时：48 （其中：讲授学时 36 ， 实验学时 12 ， 上机学时 48 ）

先修课程：

适用专业： 数字媒体

教 材：《InDesign 数字出版完全攻略》，主编：周燕华 张前程，出版社人民邮电出版社

《ADOBE INDESIGN CS6 标准培训教材》，主编：罗零玲主编 ACAA 专家委员会，人民邮电出版社

课程归口：艺术与设计学院

课程的性质与任务：本课程是数字媒体艺术专业重要的专业课程，主要利用InDesign制作数字出版物（电子书和电子杂志）。书中主要讲解了三类数字出版物的制作方法，即SWF电子杂志、iPad电子杂志、EPUB电子书。通过本课程的学习，使学生了解数字出版的基础知识，可以让学生有效利用设计资源完成电子读物的设计开发，并综合运用多种手法进行案例实战训练，提高创新实践能力。

二、课程目标

目标 1. 数字出版的基础知识，可以让学生有效利用设计资源完成电子读物的设计开发。

目标 2. 综合运用多种手法进行案例实战训练，提高创新实践能力。

.....

本课程支撑专业培养方案中毕业要求×-×、毕业要求×-×、…，对应关系如表所示。

毕业要求	课程目标
------	------

指标点	目标 1	目标 2	目标 3					
毕业要求 7-1	√	√						
毕业要求 7-2	√	√						
毕业要求 7-3	√	√						

三、课程内容及要求

（一）数字出版基础知识

1. 关于新媒体（了解）
2. 电子书的现状和未来（理解）

2.基本要求

- （1）了解
- （2）理解

（二）InDesign 的排版功能

1. 建立和保存文件（了解）
2. 置入和操作对象（掌握）
3. 设置文字属性（掌握）
4. 绘制图形（掌握）
5. 填色和描边（掌握）
6. 设置页面（掌握）
7. 打包和导出（了解）

2.基本要求

3.重点难点

（1）重点：课程是针对所有版式设计的，学生必须对不同媒介设计之间的异同和特点有所了解。

（2）难点：要求对图形设计制作以及文字编排制作的响应软件提出创意方案，成为重要学习内容和技能要求。

（三）数字出版物的制作技术

1. SWF 电子杂志交互技术（了解）
2. SWF 电子杂志工作流程实例（掌握）
3. iPad 电子杂志制作技术（掌握）

4. EPUB 电子书制作技术（掌握）

2.基本要求

3.重点难点

难点：视觉表现与交互合理性的有效结合是本课程学习的难点，而如何从设计定位到设计创意再到最终实现的原理和手段，是本课程学习的另一难点。

（四）案例实战

1. 文字属性设置案例（掌握）

2. 图文排版案例（掌握）

3. 图形排版案例（掌握）

4. 表格排版案例（掌握）

教学内容与课程目标的对应关系及学时分配如表所示。

序号	教学内容	支撑的课程目标	支撑的毕业要求指标点	讲授学时	实验学时
1	数字出版基础知识	目标 1、×	7-1、7-2	4	
2	InDesign 的排版功能	目标 1 目标 2	7-1	4	4
3	数字出版物的制作技术	目标 1 目标 2	7-1、7-2	12	4
4	案例实战	目标 1 目标 2	7-1、7-2、7-3	12	8
合计				32	16

四、课内实验（实践）

序号	实验项目名称	实验内容及要求	学时	对毕业要求的支撑	类型	备注
1	InDesign 的排版功能	掌握 InDesign 排版操作各项操作达到熟练程度，为后续课程环节奠定基础	4	7-1	在“验证性、综合性、设计性”中选择其中之一填写	在“必做、选做”中选择其中之一填写
2	数字出版物的制作技术	熟练掌握三大类型电子读物的设计开发流程 结合已有设计资源进行三种类型电子读物开发	4	7-1、7-2	设计性	必做
3	案例实战	社会应用实例的开发流程及实战 独立完成案例开发完整流程	8	7-1、7-2、7-3	综合性	必做

五、课程实施

（一）教学方法与教学手段

1. 课程教授过程中，在实践教学上加强对文化素质、设计想象力的培养拓展。发现将中国传统文化和学生平时的作业练习相结合能很好的培养学生综合素质和文化素质，为创新奠定知识基础。。

2. 在教师讲授完专业理论知识后，给学生命题，布置作业和设计任务，让学生利用课余时间去完成，并把设计过程记录下来形成设计方案；然后在课堂上，学生通过介绍自己的设计方案，同学之间进行相互讨论，提出看法和意见，最后教师从专业理论知识和实践经验对学生设计作品进行总结。。

.....

（二）课程实施与保障

主要教学环节		质量要求
1	备课	(1) 掌握本课程教学大纲内容，严格按照教学大纲要求进行课程教学内容的组织。 (2) 熟悉教材各章节，借助专业书籍资料，并依据教学大纲编写授课计划，编写每次授课的教案。教案内容包括章节标题、教学目的、教法设计、课堂类型、时间分配、授课内容、课后作业、教学效果分析等方面。 (3) 根据各部分教学内容，构思授课思路、技巧，选择合适的教学方法。
2	讲授	(1) 要点准确、推理正确、条理清晰、重点突出，能够理论联系实际，熟练地解答和讲解例题。 (2) 采用多种教学方式（如启发式教学、案例分析教学、讨论式教学、多媒体示范教学等），注重培养学生发现、分析和解决问题的能力。 (3) 能够采用现代信息技术辅助教学。 (4) 表达方式应能便于学生理解、接受，力求形象生动，使学生在掌握知识的过程中，保持较为浓厚的学习兴趣。
3	作业布置与批改	学生必须完成规定数量的作业，作业必须达到以下基本要求： (1) 按时按量完成作业，不缺交，不抄袭。 (2) 书写规范、清晰。 (3) 解题方法和步骤正确。 教师批改和讲评作业要求如下： (1) 学生的作业要按时全部批改，并及时进行讲评。 (2) 教师批改和讲评作业要认真、细致，按百分制评定成绩并写明日期。 (3) 学生作业的平均成绩应作为本课程总评成绩中平时成绩的重要组成部分。
4	课外答疑	为了解学生的学习情况，帮助学生更好地理解和消化所学知识、改进学习方法和思维方式，培养其独立思考问题的能力，任课教师需每周安排一定时间进行课外答疑与辅导。

5	成绩考核	本课程考核的方式为闭卷笔试。考试采取教考分离，监考由学院统一安排。有下列情况之一者，总评成绩为不及格： (1) 缺交作业次数达 1/3 以上者。 (2) 缺课次数达本学期总授课学时的 1/3 以上者。 (3) 课程目标小于 0.6。
---	------	--

六、课程考核

(一) 课程考核包括期末考试、平时及作业考核和实验（实践）考核等，期末考试采用命题设计方式。

(二) 课程总评成绩=平时成绩× 40% +实验（实践）成绩× %+期末考试成绩× 60%。具体内容和比例如表所示。

成绩组成	考核/评价环节	权重	考核/评价细则	对应的毕业要求指标点
平时成绩		40 %	学习认真刻苦并有钻研精神，严格遵守学校规定的考勤制度 2，按规定完成每次作业且完成质量很高。	
实验（实践）成绩		%		
期末考试		60 %	1，课程教授知识能够熟练应用在考试作业中 2，主题性强，构思新颖，能够将自己对数字出版理解表现出来,3，能够将具体行业的最新动态知识信息应用到作品中。	
.....				

卓越工程师教育培养计划试点专业、参加各类专业认证（评估）的专业必须制定课程目标达成度计算方法，建议其他专业也要制定相应的计算方法。

七、有关说明

(一) 持续改进

描述持续改进本课程教学质量的举措。

(二) 参考书目及学习资料

列出课程教学所需的参考书目及学习资料，包括书名、编者、出版社，出版时间及版次等有关信息。

执笔人： 冯 波

审定人： 彭 伟

审批人：徐 茵

数字媒体创作课程教学大纲

(Creation of Digital Media)

一、课程概况

课程代码：0921030

学 分：3

学 时：48（其中：讲授学时 36，实践学时 12）

先修课程：摄影基础、导演基础、剧本写作、交互设计、后期制作、动态影像设计

适用专业：数字媒体艺术

教 材：《数字媒体概论》，李四达，清华大学出版社，2015.8

课程归口：艺术与设计学院

课程的性质与任务：本课程是数字媒体艺术专业的专业课程，且在整个数字媒体艺术设计中起着至关重要的作用，课程在学生基础课程学习的基础上，通过运用数字媒体技术进行短片或交互艺术创作的综合表现阶段。通过系统的学习了解数字媒体设计实现的基础知识和基本技巧；通过对实际案例的创意和制作，使学生掌握数字媒体设计的方法、理论与设计实例，探索新的交互技术。

二、课程目标

目标 1. 综合运用大学四年所学的全部专业知识进行设计创作，题材体例不限。

目标 2. 通过综合性的设计培养学生具备文献查阅、设计研究、论文撰写等多项能力，培养学生初步的科研能力。

目标 3. 大的综合性课题可采用分组及跨学科方式，培养学生团队协作精神及多学科背景协同设计能力。

本课程支撑专业培养计划中毕业要求 5-2、5-3、8-3、8-2、9-3 对应关系如表所示。

毕业要求 指标点	课程目标		
	目标 1	目标 2	目标 3
毕业要求 5-2	√	√	

毕业要求 5-3	√	√	
毕业要求 8-2			√
毕业要求 8-3			√
毕业要求 9-3			√

三、课程内容及要求

（一）数字媒体设计概论

1.教学内容

- （1）概念
- （2）发展源流

2.基本要求

- （1）了解数字媒体设计的发展源流。
- （2）了解数字媒体艺术创作的表现形式及艺术语汇。

3.重点难点

- （1）数字媒体艺术创作的表现形式。

（二）数字媒体设计创意

- （1）数字媒体设计创意要素
- （2）数字媒体设计创意流程
- （3）数字媒体设计创意技巧

2.基本要求

- （1）通过本课程的教学了解信息可视化设计原理及相关设计规律。
- （2）掌握信息设计规律并恰当地运用图形、图像、色彩等语言符号去表现设计构想，从事相关信息设计创作。

3.重点难点

- （1）数字媒体设计创意流程及技巧。

（三）数字媒体设计表现

1.教学内容

- （1）数字媒体设计表现技巧。
- （2）数字媒体设计表现规范。
- （3）数字媒体设计表现反馈。

2.基本要求

(1) 数量掌握数字媒体设计的表现技巧及表现规范。

3.重点难点

(1) 视觉表现与交互合理性的有效结合是本课程学习的难点，而如何从设计定位到设计创意再到最终实现的原理和手段，是本课程学习的另一难点。

(四) 综合案例实现

1.教学内容

(1) 设计提案与草图

(2) 具体设计实现

2.基本要求

(1) 能够根据设计策划进行设计草图及效果的表现制作。

(2) 能够综合采用所学的各种设计手段实现设计。

3.重点难点

(1) 设计案例的具体实现。

教学内容与课程目标的对应关系及学时分配如表所示。

序号	教学内容	支撑的课程目标	支撑的毕业要求指标点	讲授学时	实验学时
1	数字媒体设计概论	目标 1、2		8	
2	数字媒体设计创意	目标 2		8	
3	数字媒体设计表现	目标 3、4、5		8	6
4	综合案例实现	目标 6、8		8	6
5	设计案例小结	目标 7		4	
合 计				36	12

四、课内实验（实践）

序号	实验项目名称	实验内容及要求	学时	对毕业要求的支撑	类型	备注
1	数字媒体设计创意	根据具体应用界面要求，完成数字媒体设计详细提案及设计草图。	6		设计性	必做

2	数字媒体设计表现	根据草图与设计提案,进行数字媒体内容制作并实现完整展示结果。	6		设计性	必做
---	----------	--------------------------------	---	--	-----	----

五、课程实施

(一) 教学方法与教学手段

- 1.引导学生综合多种设计方法及表现手段进行设计。帮助学生提高团队协作能力,使学生具备初步的设计研究及科研能力。
- 2.采用多媒体教学手段,配合例题的讲解及适当的思考题,保证讲课进度的同时,注意学生的掌握程度和课堂的气氛。
- 3.采用案例式教学,让学生真正了解设计实践,从而具备相关知识和方法的实际应用能力。

(二) 课程实施与保障

主要教学环节		质量要求
1	备课	(1) 掌握本课程教学大纲内容,严格按照教学大纲要求进行课程教学内容的组织。 (2) 熟悉教材各章节,借助专业书籍资料,并依据教学大纲编写授课计划,编写每次授课的教案。教案内容包括章节标题、教学目的、教法设计、课堂类型、时间分配、授课内容、课后作业、教学效果分析等方面。 (3) 根据各部分教学内容,构思授课思路、技巧,选择合适的教学方法。
2	讲授	(1) 要点准确、推理正确、条理清晰、重点突出,能够理论联系实际,熟练地解答和讲解例题。 (2) 采用多种教学方式(如启发式教学、案例分析教学、讨论式教学、多媒体示范教学等),注重培养学生发现、分析和解决问题的能力。 (3) 能够采用现代信息技术辅助教学。 (4) 表达方式应能便于学生理解、接受,力求形象生动,使学生在掌握知识的过程中,保持较为浓厚的学习兴趣。

3	作业布置与批改	学生必须完成规定数量的作业，作业必须达到以下基本要求： （1）按时按量完成作业，不缺交，不抄袭。 （2）书写规范、清晰。 （3）解题方法和步骤正确。 教师批改和讲评作业要求如下： （1）学生的作业要按时全部批改，并及时进行讲评。 （2）教师批改和讲评作业要认真、细致，按百分制评定成绩并写明日期。 （3）学生作业的平均成绩应作为本课程总评成绩中平时成绩的重要组成部分。
4	课外答疑	为了解学生的学习情况，帮助学生更好地理解和消化所学知识、改进学习方法和思维方式，培养其独立思考问题的能力，任课教师需每周安排一定时间进行课外答疑与辅导。
5	成绩考核	本课程考核的方式为大作业。有下列情况之一者，总评成绩为不及格： （1）缺交作业次数达 1/3 以上者。 （2）缺课次数达本学期总授课学时的 1/3 以上者。 （3）课程目标小于 0.6。

六、考核方式

（一）课程考核包括期末大作业、平时及作业情况考核。

（二）课程成绩=平时作业成绩×30%+期末大作业成绩×70%。具体内容和比例如表所示。

成绩组成	考核/评价环节	权重	考核/评价细则	对应的毕业要求指标点
平时成绩	平时作业	20%	完成 1-3 个小的设计联系，占总成绩 20%。	2-3
	考勤	10%	考勤占总成绩 10%	
期末考察	期末大作业	70%	期末大作业占总成绩的 70%	4-3

（三）所有课程目标均需大于等于 0.6，否则总评成绩不及格，需要补考或重修。
每个课程目标达成度计算方法如下：

$$\text{课程目标}i\text{达成度} = \frac{\text{平时作业成绩} \times A_i + \text{期末大作业成绩} \times B_i}{100 \times (A_i + B_i)}$$

式中：A_i=平时成绩占总评成绩的权重×课程目标 i 在平时成绩中的权重，

B_i=期末大作业成绩占总评成绩的权重×课程目标 i 在期末成绩中的权重，

七、有关说明

（一）持续改进

本课程根据学生作业、课堂讨论、实验环节、平时考核情况和学生、教学督导等的反馈，及时对教学中的不足之处进行改进，并在下一轮课程教学中整改完善，确保相应毕业要求指标点达成。

（二）参考书目及学习资料

1. 李四达编著 数字媒体艺术概论 清华大学出版社

执笔人：孟祥斌

审定人：彭 伟

审批人：徐 茵

音乐欣赏与创作课程教学大纲

Music Appreciation and Creation

一、课程概况

课程代码: 0921031

学 分: 3

学 时: 48 (其中: 讲授学时 36, 课内实践 12)

先修课程: 无

适用专业: 数字媒体艺术

教 材: 无

课程归口: 艺术与设计学院

课程的性质与任务: 本课程是数字媒体艺术专业的专业基础必修课。通过介绍怎样欣赏音乐的常识, 通过欣赏音乐, 使学生充分体验音乐的美和蕴涵于其中的丰富情感, 为音乐所表达的真善美境界所吸引, 所陶醉, 进而产生强烈的情绪反应和情感体验。音乐音响材料的非概念性, 非具象性特征, 为学生体验、理解和创造音乐提供了广阔的空间。欣赏丰富多彩的音乐拓展音乐文化视野, 有益于学生对不同文化的理解与尊重, 对促进学生全面的有个性的发展, 具有不可替代的作用。本课程的基本任务是提高每个学生的音乐素养, 使学生的潜能得到开发, 并使他们从中受益, 欣赏教学活动将以学生为主体, 让学生对音乐的感受放在重要的位置。

二、课程目标

目标 1. 通过介绍怎样欣赏音乐的常识, 使学生掌握欣赏各种音乐的方法。

目标 2. 通过欣赏音乐, 使学生充分体验音乐的美和蕴涵于其中的丰富情感, 进而产生强烈的情绪反应和不同的情感体验。

目标 3. 通过欣赏音乐, 使学生能够在数字媒体艺术专业中的后期制作中配置恰到好处的音乐。

目标 4. 通过欣赏音乐, 使每个学生的音乐素养得到提高, 使学生的潜能得到开发, 并使他们从中受益。

目标 5. 通过学习简单乐理知识、和弦等知识, 掌握简单的音乐创作流程。

本课程支撑专业培养方案中毕业要求 3-2 (占该指标点达成度的 40%)、毕业要求

4-1（占该指标点达成度的 30%）、毕业要求 5-1（占该指标点达成度的 30%），对应关系如表所示。

毕业要求 指标点	课程目标				
	目标 1	目标 2	目标 3	目标 4	目标 5
毕业要求 3-2	√		√	√	√
毕业要求 4-1	√	√		√	
毕业要求 5-1			√	√	

三、课程内容及要求

（一）音乐欣赏导论

1.教学内容

（1）乐器介绍

（2）人声介绍

2.基本要求

（1）了解各种乐器的声音特点、演奏音区及擅长表现力

（2）了解声乐曲的集中分类方法，不同人声歌曲的特点

3.重点

不同乐器所擅长表达的音乐类型

（二）中国各历史时期音乐

1.教学内容

（1）中国十大古曲

（2）近现代名曲

2.基本要求

（1）了解中国十大古曲有哪些，各是用什么乐器演奏的，曲目的背景及含义

（2）了解近现代具有代表性的乐曲

3.重点

近现代乐曲中的代表性乐段及所代表的含义

（三）欧洲各历史时期音乐

1.教学内容

（1）巴洛克时期的音乐

- (2) 古典主义音乐
- (3) 浪漫主义音乐
- (4) 民族乐派音乐
- (5) 印象主义音乐
- (6) 20 世纪的音乐

2.基本要求

- (1) 了解各个时期具有代表性的乐曲
- (2) 理解各时期代表性乐曲的背景及所表达的含义

3.重点

古典主义及浪漫主义时期的音乐

- (四) 音乐创作中各种乐器的用法和作用

1.教学内容

- (1) 在音乐创作中不同的音乐类型适用于哪些乐器演奏
- (2) 不同的音型适于表达不同的音乐类型

2.基本要求

了解并能熟练运用不同乐器的用法

3.重点

几种常用乐器的运用

- (五) 音乐创作的软件使用

1.教学内容

- (1) 音乐制作软件 SONAR 的简介
- (2) SONAR 的几种常用功能

2.基本要求

- (1) 了解 SONAR 软件
- (2) 能运用 SONAR 软件进行简单的音乐创作

3.难点

用 SONAR 软件进行简单的音乐创作

教学内容与课程目标的对应关系及学时分配如表所示。

序号	教学内容	支撑的课程目标	支撑的毕业要求 指标点	讲授 学时	实验 学时
----	------	---------	----------------	----------	----------

1	音乐欣赏导论	目标 1	3-2、4-1	4	
2	中国各历史时期音乐	目标 2、3、4	3-2、4-1	8	
3	欧洲各历史时期音乐	目标 2、3、4	3-2、4-1	8	
4	音乐创作中各种乐器的用法和作用	目标 5	3-2	8	4
5	音乐创作的软件使用	目标 5	3-2	8	8
合计				36	12

四、课内实验（实践）

序号	实验项目名称	实验内容及要求	学时	对毕业要求的支撑	类型	备注
1	音乐创作中各种乐器的用法和作用	通过乐器实物的识别、触摸、体验来感受乐器的音色特点，要求能够听音色分辨乐器	4	3-2	综合性	必做
2	音乐创作的软件使用	用 SONAR 软件制作简单歌曲，录制声音和歌曲，熟练掌握软件的应用及音乐创作流程	8	3-2	综合性	必做

五、课程实施

（一）教学方法与教学手段

1.把握主线，教授学生欣赏音乐及影片配乐的方法，并掌握音乐制作软件 SONAR 的使用，使学生能灵活运用音乐欣赏、简单音乐创作、录音等手段，完成声音部分的制作。

2.采用多媒体教学手段，配合录音棚的课内实践教学，保证讲课进度的同时，注意学生的掌握程度和课堂的气氛。

（二）课程实施与保障

主要教学环节		质量要求
1	备课	（1）掌握本课程教学大纲内容，严格按照教学大纲要求进行课程教学内容的组织。 （2）熟悉教材各章节，借助专业书籍资料，并依据教学大纲编写授课计划，编写每次授课的教案。教案内容包括章节标题、教学目的、教法设计、课堂类型、时间分配、授课内容、课后作业、教学效果分析等方面。 （3）根据各部分教学内容，构思授课思路、技巧，选择合适的教学方法。
2	讲授	（1）要点准确、推理正确、条理清晰、重点突出，能够理论联系实际，熟练地解答和讲解例题。 （2）采用多种教学方式（如启发式教学、案例分析教学、讨论式教学、多媒体示范教学等），注重培养学生发现、分析和解决问题的能力。 （3）能够采用现代信息技术辅助教学。

		(4) 表达方式应能便于学生理解、接受,力求形象生动,使学生在掌握知识的过程中,保持较为浓厚的学习兴趣。
3	作业布置与批改	学生必须完成规定数量的作业,作业必须达到以下基本要求: (1) 按时按量完成作业,不缺交,不抄袭。 (2) 文件格式规范、清晰。 (3) 制作方法和步骤正确。 教师批改和讲评作业要求如下: (1) 学生的作业要按时全部批改,并及时进行讲评。 (2) 教师批改和讲评作业要认真、细致,按百分制评定成绩。
4	课外答疑	为了解学生的学习情况,帮助学生更好地理解和消化所学知识、改进学习方法和思维方式,培养其独立思考问题的能力,任课教师每周在课上(课间)安排一定时间进行课外答疑与辅导。

六、课程考核

(一) 课程考核包括期末考试、平时及作业考核和实践考核等,期末考试采用提交音乐欣赏论文及独立上机操作并提交文件的形式。

(二) 课程总评成绩=平时成绩×40 % + 期末考试成绩×60%。

七、有关说明

(一) 持续改进

本课程根据学生作业、课堂讨论、实验环节、平时考核情况和学生、教学督导等的反馈,及时对教学中的不足之处进行改进,并在下一轮课程教学中整改完善,确保相应毕业要求指标点达成。

(二) 参考书目及学习资料

- 1、[美] 艾伦·科普兰 著,曹利群 译 如何听懂音乐 百花文艺出版社
- 2、胡壮利 游戏与动画音乐制作 武汉:武汉大学出版社版

执笔人: 富全伟

审定人: 彭 伟

审批人: 徐 茵

影视特效课程教学大纲

(VFX)

一、课程概况

课程代码: 0921032

学 分: 3

学 时: 48 (其中: 讲授学时 36, 上机学时 12)

先修课程: 三维软件基础

适用专业: 数字媒体艺术

建议教材: 《Maya 动力学》, 完美动力, 海洋出版社, 2015.7 (第二版)

课程归口: 艺术与设计学院

课程的性质与任务: 本课程是数字媒体艺术专业的专业选修课, 通过本课程的学习, 学生初步掌握电脑三维动画创作中的特效制作的相关知识如粒子、刚体、流体、布料等, 并为未来的动画短片创作、专业实习等奠定基础。

二、课程目标

目标 1. 通过本课程学习, 学生掌握 Maya 传统粒子 (Particle) 模块的特性与功能, 并能熟练应用。

目标 2. 通过本课程学习, 学生掌握 Maya 刚体 (Rigid Body) 模块的特性与功能, 并能熟练应用。

目标 3. 通过本课程学习, 学生掌握 Maya 柔体 (Soft Body) 模块的特性与功能, 并能熟练应用。

目标 4. 通过本课程学习, 学生掌握 Maya 新粒子 (nParticle) 模块的特性与功能, 并能熟练应用。

目标 5. 通过本课程学习, 学生掌握 Maya 流体 (Fluid) 模块的特性与功能, 并能熟练应用。

目标 6. 通过本课程学习, 学生了解 Maya 集成的特效插件如 Fur、nHair、Bullet 等的功能与特性。

.....

本课程支撑专业人才培养方案中毕业要求 1-3、1-4、毕业要求 2-2、3-2, 对应关系

如表所示。

毕业要求 指标点	课程目标							
	目标 1	目标 2	目标 3	目标 4	目标 5	目标 6		
毕业要求 1-3	√	√	√	√	√	√		
毕业要求 1-4	√	√	√	√	√	√		
毕业要求 2-2	√	√	√	√	√	√		
毕业要求 3-2	√	√	√	√	√	√		

三、课程内容及要求

（一）Maya粒子（Particle）

1.教学内容

- （1）Maya 粒子（Particle）的基本属性与特性（掌握）
- （2）Maya 粒子（Particle）在特效制作中的应用（熟练掌握）

2.基本要求

（1）掌握 Maya 传统粒子（Particle）的特性，并熟练将其应用到如烟花、爆炸、群组动画等常见特效中。

（二）Maya 刚体（Rigid Body）

1.教学内容

- （1）Maya 刚体基本属性与特性（掌握）
- （2）Maya 刚体在特效制作中的应用（熟练掌握）

2.基本要求

- （1）掌握 Maya 刚体属性与特性；并熟练掌握其在简单破碎特效中具体应用。

（三）Maya 柔体（Soft Body）

1.教学内容

- （1）Maya 柔体（Soft Body）的实质与特性（掌握）
- （2）Maya 柔体在特效制作中的应用（熟练掌握）

2.基本要求

（1）掌握 Maya 柔体实质及其特性，并熟练掌握其在简单柔体特效如果冻、布料（如窗帘）模拟中的应用

（四）Maya 新粒子（nParticle）

1.教学内容

- (1) Maya 新粒子 (nParticle) 的特性 (与旧粒子系统的区别) (掌握)
- (2) 基于 Maya 新粒子的 nMesh 特性 (与 Soft Body 模块的比较) (掌握)
- (3) Maya 新粒子在模拟烟、爆炸、群组动画等特效中的应用 (熟练掌握)
- (3) nMesh 模块在模拟刚体、柔体类动力学中应用 (熟练掌握)

2.基本要求

(1) 熟练应用 nParticle 与 nMesh 进行诸如爆炸、粒子替代、布料模拟、刚体破碎等特效的模拟

(五) Maya 流体 (Fluid)

1.教学内容

- (1) Maya 流体 (Fluid) 特性与属性 (掌握)
- (2) Maya 流体 (Fluid) 技术实践 (熟练掌握)

2.基本要求

(1) 熟练应用 Maya 流体 (Fluid) 进行**精细**的烟雾、火焰、粉尘等模拟。

(六) Maya集成特效插件 (Bullet、nHair等)

1.教学内容

- (1) Maya 集成特效插件 (Bullet、nHair 等) 特性概述 (了解)
- (2) Maya 集成特效插件 (Bullet、nHair 等) 的应用 (掌握)

2.基本要求

(1) 掌握利用 Maya 集成特效插件进行复杂破碎、角色毛发等特效模拟。

.....

教学内容与课程目标的对应关系及学时分配如表所示。

序号	教学内容	支撑的课程目标	支撑的毕业要求指标点	讲授学时	实验学时
1	Maya 粒子 (Particle)	目标 1	3-1、3-3; 9-1、9-3	8	4
2	Maya 刚体 (Rigid Body)	目标 2	3-1、3-3; 9-1、9-3	4	4
3	Maya 柔体 (Soft Body)	目标 3	3-1、3-3; 9-1、9-3	4	
4	Maya 新粒子 (nParticle)	目标 4	3-1、3-3; 9-1、9-3	8	4
5	Maya 流体 (Fluid)	目标 5	3-1、3-3; 9-1、9-3	4	

6	两 Maya 集成特效插件 (Bullet、nHair 等)	目标 6	3-1、3-3; 9-1、9-3	8	
合计				36	12

四、课内实验（实践）

序号	实验项目名称	实验内容及要求	学时	对毕业要求的支撑	类型	备注
1	Maya Particle 特效制作	内容：特效烟花与雨滴制作 要求：熟练掌握 Maya 传统粒子的渲染属性设置与粒子碰撞相关属性设置。	4	3-1、3-3; 9-1、9-3	综合性	必做
2	Maya Rigid Body 特效制作	内容：牛顿单摆与投石机。 要求：熟练利用 Rigid Body 模块制作刚体模拟动画。	4	3-1、3-3; 9-1、9-3	综合性	必做
3	Maya nParticle 特效制作	内容：海盗旗与掉落的易拉罐 要求：利用 nMesh 进行柔体与刚体两类物体动画模拟。	4	3-1、3-3; 9-1、9-3	综合性	必做

五、课程实施

针对软件技能类课程特点及目前我院机房现状，在教学组织形式上主要是**班级授课**为主，在教学方法上主要是**讲授法**与**演示法**（主要是教师的**现场示教**），然后通过课后的有针对性的练习（**练习法**）来提升学生的学习效果；在整个课程教学过程中，授课教师会适时指定由知名 CG 教育培训机构如 DT、Linda 等推出的一些 Maya 网络教学视频作为学生的辅助学习资料。

六、课程考核

（一）课程考核包括期末考试与平时作业考核相结合的方式，其中期末考试采用统一命题、随堂操作、限定时间方式。

（二）课程总评成绩=平时成绩×（30%~40%）+期末考试成绩×（60~70%）。

由于软件技能课的平时作业一般较多，授课教师一般会选取四到五次有针对性的作业进行分别评分或整体评分。但在对学生的课程作业质量评分中要首先注意对学生的学

习态度的考查与评定（积极、接受、慵懒、抵触等），其次才是具体的平时课程作业质量的考查与评定。此外在学生成绩评定中还可以综合考量一下其它课程任课教师的意见。

七、有关说明

（一）持续改进

首先针对软件技能类课程特点（操作性较强），学生需大量练习来提高其软件应用的熟练程度，故需要在课时安排、平时作业数量上适当加大强度；其次要紧随行业发展变化，适时跟新知识内容（包括软件版本等），并且要适时升级或更新机房。

（二）参考书目及学习资料

1. 完美动力 Maya 动力学 海洋出版社 2015.7（第二版）
2. 张利峰、史尧 等 Maya 影视特效火星课堂 进阶实战篇 人民邮电出版社
2016.9

执笔人：刘永刚

审定人：

审批人：

批准时间：

美术写生课程教学大纲

(Life Drawing)

一、课程概况

课程代码：0921034

学 分：2

学 时：2 周（其中：讲授学时，实验学时 10 天，上机学时）

先修课程：色彩

适用专业：数字媒体

教 材：《水粉风景范图》，主编：陈重武，天津杨柳青画出版社

课程归口：艺术与设计学院

课程的性质与任务：美术写生课程为数字媒体艺术专业的一门实践性环节课程，是设计素描与色彩课程的重要补充教学内容。通过外出美术写生，让学生感受大自然风光，在领悟大自然万物美感的基础上，把课堂上学的理论知识与实践紧密结合起来，加强对色彩的悟性，达到灵活运用之目的，这也是专业设计的主要先选课之一。

二、课程目标

目标 1. 通过外出美术写生，让学生感受大自然风光，在领悟大自然万物美感的基础上，把课堂上学的理论知识与实践紧密结合起来，加强对色彩的悟性，达到灵活运用之目的。

目标 2. 综合运用绘画手法进行案例写生实战训练，提高审美及创新实践能力。

本课程支撑专业培养方案中毕业要求×-×、毕业要求×-×、…，对应关系如表所示。

毕业要求 指标点	课程目标							
	目标 1	目标 2		……				
毕业要求 1-1	√	√						
毕业要求 1-2	√	√						

毕业要求 2-1	√	√						
----------	---	---	--	--	--	--	--	--

三、课程内容及要求

（一）速写（熟练掌握）

1. 人物速写（熟练掌握）
2. 风景速写（熟练掌握）

2.基本要求

（1）熟练掌握

（2）熟练掌握

（二）风景画（熟练掌握）

1. 水彩（掌握）
2. 水粉（掌握）

2.基本要求

（1）熟练掌握

（2）熟练掌握

3.重点难点

（1）重点：美术写生这一实践性艺术基础课，要求学生在感受大自然风光，领悟大自然万物的美感的基础上，运用课堂上学的理论知识与实践紧密结合，熟练掌握色彩画技法，使学生对自然物体的形和色彩的观察、分析、理解、表现、欣赏等各方面的能力和修养进一步提高，并为以后专业课的学习打好扎实的基础。

（2）难点：对自然物体的形和色彩的观察、分析、理解、表现、欣赏等各方面的能力。

教学内容与课程目标的对应关系及学时分配如表所示。

序号	教学内容	支撑的课程目标	支撑的毕业要求指标点	讲授学时	实验学时
1	速写	目标 1、2	1-1、1-2、2-1		2 天
2	风景画色彩写生	目标 1、2	1-1、1-2、2-1		8 天
3					
4					
合计					10 天

四、课内实验（实践）

序号	实验项目名称	实验内容及要求	学时	对毕业要	类型	备注
----	--------	---------	----	------	----	----

				求的支撑		
1	速写	人物速写 风景速写	2 天	1-1、1-2、 2-1	综合性	必做
2	风景画色彩写生	水彩风景画 水粉风景画	8 天	1-1、1-2、 2-1	综合性	必做

五、课程实施

（一）教学方法与教学手段

1. 在教师讲授完专业理论知识后，给学生命题，布置作业和设计任务，让学生利用实践时间去完成。

2. 课程教授过程中，将以学生的动手写生为主，教师以讲授和帮带相辅，同时结合观摩讨论（教师的讲授和观摩讨论，主要按排在晚上进行），相互促进。

（二）课程实施与保障

主要教学环节		质量要求
1	备课	（1）掌握本课程教学大纲内容，严格按照教学大纲要求进行课程教学内容的组织。 （2）熟悉教材各章节，借助专业书籍资料，并依据教学大纲编写授课计划，编写每次授课的教案。教案内容包括章节标题、教学目的、教法设计、课堂类型、时间分配、授课内容、课后作业、教学效果分析等方面。 （3）根据各部分教学内容，构思授课思路、技巧，选择合适的教学方法。
2	讲授	（1）要点准确、推理正确、条理清晰、重点突出，能够理论联系实际，熟练地解答和讲解例题。 （2）采用多种教学方式（如启发式教学、案例分析教学、讨论式教学、多媒体示范教学等），注重培养学生发现、分析和解决问题的能力。 （3）能够采用现代信息技术辅助教学。 （4）表达方式应能便于学生理解、接受，力求形象生动，使学生在掌握知识的过程中，保持较为浓厚的学习兴趣。
3	作业布置与批改	学生必须完成规定数量的作业，作业必须达到以下基本要求： （1）按时按量完成作业，不缺交，不抄袭。 （2）书写规范、清晰。 （3）解题方法和步骤正确。 教师批改和讲评作业要求如下： （1）学生的作业要按时全部批改，并及时进行讲评。 （2）教师批改和讲评作业要认真、细致，按百分制评定成绩并写明日期。 （3）学生作业的平均成绩应作为本课程总评成绩中平时成绩的重要组成部分。

4	课外答疑	为了解学生的学习情况，帮助学生更好地理解和消化所学知识、改进学习方法和思维方式，培养其独立思考问题的能力，任课教师需每周安排一定时间进行课外答疑与辅导。
5	成绩考核	本课程考核的方式为闭卷笔试。考试采取教考分离，监考由学院统一安排。有下列情况之一者，总评成绩为不及格： (1) 缺交作业次数达 1/3 以上者。 (2) 缺课次数达本学期总授课学时的 1/3 以上者。 (3) 课程目标小于 0.6。

六、课程考核

(一) 课程考核包括期末考试、平时及作业考核和实验（实践）考核等，期末考试采用命题写生考核方式。

(二) 课程总评成绩=平时成绩× 50% +实验（实践）成绩× %+期末考试成绩× 50%。具体内容和比例如表所示。

成绩组成	考核/评价环节	权重	考核/评价细则	对应的毕业要求指标点
平时成绩		50%	组织性纪律性强，出满勤。严格按美术写生指导书要求进行，美术写生过程中能发现和解决问题，且综合表现突出	
实验（实践）成绩		%		
期末考试		50 %	构图严谨，色调优美，比例协调，技法熟练，在表达物体的形体、构造、空间的基础上，充分利用色彩关系表达出物体的立体感、空间感和材质感，艺术性强。	
.....				

卓越工程师教育培养计划试点专业、参加各类专业认证（评估）的专业必须制定课程目标达成度计算方法，建议其他专业也要制定相应的计算方法。

七、有关说明

(一) 持续改进

描述持续改进本课程教学质量的举措。

(二) 参考书目及学习资料

列出课程教学所需的参考书目及学习资料，包括书名、编者、出版社，出版时间及版次等有关信息。

执笔人： 冯 波

审定人： 彭 伟

审批人： 徐 茵

艺术考察课程教学大纲

(Art Investigating)

一、课程概况

课程代码：0921035

学 分：2

学 时：2 周（其中：讲授学时 2 天，考察学时 6 天，总结学时 2 天）

先修课程：无

适用专业：数字媒体艺术（中美合作）

建议教材：无

课程归口：艺术与设计学院

课程的性质与任务：本课程是数字媒体艺术专业的集中实践性环节课程，属于实践实习课程。主要通过考察数字艺术类展馆、大型博物馆、主题公园等，让学生进一步了解数字媒体艺术的应用领域、作品特点与创作要求，从而更好地掌握数字媒体产品的设计理念与创作方法，并将其融入到数字媒体作品的创作实践中，为将来从事工作打下良好的基础。

二、课程目标

目标 1. 了解艺术考察的内容与要求

目标 2. 收集与艺术考察有关的资料

目标 3. 实地参观、拍摄与记录数字媒体艺术作品

目标 4. 艺术考察分析与总结

本课程支撑专业人才培养方案中毕业要求 3-2、毕业要求 4-1、毕业要求 4-2，对应关系如表所示。

毕业要求 指标点	课程目标			
	目标 1	目标 2	目标 3	目标 4
指标点 3-2. 具备在创意展开、表现方式及手段、设计问题解决、内容制作等多个层面提供专业设计问题解决方案的能力。	√	√		
指标点 4-1. 具备创新设计思维。			√	
指标点 4-2. 掌握进行创造性设计的基本流程。				√

三、课程内容及要求

(一) 了解艺术考察的内容与要求

1. 教学内容

艺术考察的内容与要求

2. 基本要求

了解艺术考察的内容与要求

(二) 收集与艺术考察有关的资料

1. 教学内容

收集与艺术考察有关的资料

2. 基本要求

掌握收集资料的途径与方法

(三) 实地参观、拍摄与记录数字媒体艺术作品

1. 教学内容

实地参观、拍摄与记录数字媒体艺术作品

2. 基本要求

考察认真、纪录完整

(四) 对数字媒体艺术作品进行分析与总结

1. 教学内容

艺术考察分析与总结

2. 基本要求

分析透彻、报告内容完整

教学内容与课程目标的对应关系及学时分配如表所示。

序号	教学内容	支撑的课程目标	支撑的毕业要求指标点	讲授学时	实验学时
1	艺术考察的内容与要求	目标 1	3-2	1 天	0
2	收集艺术考察有关的资料	目标 2	3-2	1 天	0
3	实地参观、拍摄与记录数字媒体艺术作品	目标 3	4-1	6 天	0
4	艺术考察分析与总结	目标 4	4-2	2 天	0
合计				10 天	

四、课内实验（实践）

序号	实验项目名称	实验内容及要求	学时	对毕业要求的支撑	类型	备注
1						

五、课程实施

(一) 在考核考察前，对学生进行理论讲授，主要介绍考察内容，考察要求、考察

注意事项等。

(二) 在考察前要求学生对所考察场所和项目进行网上调研,做好考察预案,力求达到有的放矢。

(三) 加强考察过程管理,保证艺术考察质量。

六、课程考核

(一) 课程考核包括出勤情况、考察报告及考察论文等。

(二) 课程总评成绩=出勤情况×20%+考察报告×40%+考察论文成绩×40%。具体内容和比例如表所示。

成绩组成	考核/评价环节	权重	考核/评价细则	对应的毕业要求指标点
出勤情况		20%		
考察报告		40%		
考察论文		40%		

七、有关说明

(一) 持续改进

在艺术考察前,做好考察场所和项目的选择,并对学生做好考察前教育,要求在网上搜集相关资料,做好考察预案。在考察过程中,加强学生的过程管理。在考察总结阶段,督促学生做好考察总结,指导学生撰写考察论文,从而提高教学质量。

(二) 参考书目及学习资料

列出课程教学所需的参考书目及学习资料,包括编者、书名、出版社、出版时间及版次等有关信息。

1. 李四达 数字媒体艺术简史 清华大学出版社 2017 年 11 月第 1 版
2. 冯应谦 文化创意产业研究新视野 中国文联出版社 2017 年 7 月第 1 版

执笔人:樊天岳

审定人:彭 伟

审批人:徐 茵

实习课程教学大纲

(Internship)

一、课程概况

课程代码：0921036

学 分：11

学 时：11 周

先修课程：

适用专业：数字媒体艺术

教 材：

课程归口：艺术与设计学院

课程的性质与任务：实习是数字媒体艺术专业的一个重要实践性环节。学生在学习了相关课程的基础上，通过到设计制作第一线开展现场学习，学生以设计人员的角色参加企事业单位和专业公司的技术或管理工作，为毕业设计积累技术、市场、生产制作、消费等信息资料；同时，学生更加明确专业发展方向，为今后专业课程的学习和从业打下坚实基础。

二、课程目标

目标 1.使学生通过实习及设计调研了解周边设计产业环境及发展状况、了解就业岗位状况。

目标 2.通过实习为毕业设计准备资料，寻找产业发展及生产实际中的毕业设计课题。

目标 3.培养理论联系实际的能力。

本课程支撑专业培养计划中毕业要求 7-1、7-2、7-3 对应关系如表所示。

毕业要求 指标点	课程目标		
	目标 1	目标 2	目标 3
毕业要求 7-1	√	√	√
毕业要求 7-2	√		√
毕业要求 7-3		√	√

三、课程内容及要求

课程内容包括公司实践基地考察；设计流程考察观摩；实践考察及设计分析。

课程要求学生经过毕业实习（市场调研），更多地了解和收集关系到自身毕业课题的详尽的资料，同时要求学生在毕业实习（市场调研）过程中更多的了解生产实际情况，培养理论联系实际，向生产实际学习的方法和能力，使实际设计工作能力，适应能力得到进一步的提高，很快适应专业设计工作的需要，并为即将进行的毕业设计做好准备。

教学内容与课程目标的对应关系及学时分配如表所示。

序号	教学内容	支撑的课程目标	支撑的毕业要求指标点	周数
1	公司实践基地考察	目标 1、2	7-1、7-2、7-3	1
2	设计流程考察和观摩	目标 1、2	7-1、7-2、7-3	2
3	实践考察及设计	目标 3	7-1、7-2、7-3	8
合 计				11

四、课程实施

（一）教学方法与教学手段

本实践性环节的到企事业单位实习部分，主要是针对各自的毕业课题作生产第一线的了解认证并请专家讲授和帮带，以便完善毕业课题的方案。并完成实习报告。

（二）课程实施与保障

主要教学环节		质量要求
1	课外答疑	为了解学生的学习实习情况，帮助学生更好地理解和消化所学知识、改进学习方法和思维方式，培养其独立思考问题的能力，任课教师需每周安排一定时间进行答疑与辅导。

五、考核方式

（一）课程考核包括实习作品、实习报告、考勤及纪律

（二）课程成绩=实习作品成绩×40%+实习报告成绩×40%+考勤及纪律成绩×10%。

具体内容和比例如表所示。

成绩组成	考核/评价环节	权重	考核/评价细则	对应的毕业要求指标点
考勤及纪	考勤及	10%	考察学生的考勤状况，最后按 10%计入课程总	7-1、7-2、7-3

律成绩	纪律		成绩。	
实习作品成绩	作品	50%	提交实习设计作品，要求必须结合生产实践、为实际的商业化设计课题，最终成绩占 50%计入总成绩。	7-1、7-2、7-3
实习报告	论文及报告书	40%	实习报告占总成绩 40%	7-1、7-2、7-3

（三）所有课程目标均需大于等于 0.6，否则总评成绩不及格，需要补考或重修。

每个课程目标达成度计算方法如下：

$$\text{课程目标}i\text{达成度} = \frac{\text{考勤成绩} \times A_i + \text{实习作品成绩} \times B_i + \text{实习报告书成绩} \times C_i}{100 \times (A_i + B_i + C_i)}$$

式中：A_i=考勤成绩占总评成绩的权重×课程目标 i 在平时成绩中的权重，

B_i=实习作品成绩占总评成绩的权重×课程目标 i 在实习作品成绩中的权重，

C_i=实习报告书成绩占总评成绩的权重×课程目标 i 在实习报告成绩中的权重。

六、有关说明

（一）持续改进

本课程根据学生实验环节的反馈，及时对教学中的不足之处进行改进，并在下一轮课程教学中整改完善，确保相应毕业要求指标点达成。

（二）参考书目及学习资料

略

执笔人：孟祥斌

审定人：彭 伟

审批人：徐 茵

平面设计基础课程设计课程教学大纲

(Curriculum Design of 2D E-Drawing)

一、课程概况

课程代码：0921037

学 分： 1

学 时： 1 周

先修课程：设计素描、色彩、构成基础等课程。

适用专业：数字媒体艺术

教 材：《PS+AI 实例教程》，李杰 主编，人民邮电出版社，2017.9

课程归口：艺术与设计学院

课程的性质与任务：本课程设计是数字媒体艺术专业学生必修的实践性教学环节。通过本课程的学习，使学生能熟练使用这三大软件进行设计和创作，为毕业设计创作打下良好的基础。

二、课程目标

目标 1. 掌握平面设计相关知识，能够运用平面设计相关软件进行设计实践活动，解决平面设计活动中的相关设计、开发问题。

目标 2. 根据设计需求，使用二维软件及平面设计方式表达设计创意的能力。

目标 3. 掌握现代的设计工具、技术手段进行数字媒体艺术项目的设计。

目标 4. 能够使用现代平面设计手段与技术进行平面设计研究。

本课程支撑专业培养方案中毕业要求 1-1、毕业要求 1-4、毕业要求 3-1，对应关系如表所示。

毕业要求 指标点	课程目标			
	目标 1	目标 2	目标 3	目标 4
毕业要求 1-1		√	√	
毕业要求 1-4	√	√		
毕业要求 3-1			√	√

三、课程内容及要求

（一）课程设计内容

1. 设计准备
2. 阅读指导书
3. 确定方案
4. 方案制作
5. 课题评价

（二）课程设计要求

1. 设计准备：能够熟练运用三大平面制作软件。
2. 阅读指导书：通过阅读设计指导书，了解课题设计的内容和基本进度要求。
3. 确定方案：按照课题指导书的要求，发挥个人创作能力进行课题开发。
4. 方案制作：按照行业标准进行质量和进度监控。
5. 课题评价：开展自评与互评环节。

本课程设计时间为1周（5天），教学内容与课程目标的对应关系及建议时间分配如表所示。

序号	教学内容	支撑的课程目标	支撑的毕业要求指标点	时间分配/天	教学形式
1	设计准备	目标 1、2	1-1、1-4、3-1	0.5	授课指导
2	阅读指导书	目标 1、2	1-1、1-4、3-1	0.5	指导
3	确定方案	目标 1、2	1-1、1-4、3-1	1	指导
4	方案制作	目标 1、2	1-1、1-4、3-1	2.5	指导
5	课题评价	目标 1、2	1-1、1-4、3-1	0.5	指导
合 计				5	

四、课内实验（实践）

（一）教学方法与教学手段

- 1.引导学生掌握平面设计的相关概念、方法的实际意义，利用平面设计实现案例，帮助学生掌握平面设计相关软件的同时，熟悉平面设计的基本流程和方法。
- 2.采用多媒体教学手段，配合例题的讲解及适当的思考题，保证讲课进度的同时，注意学生的掌握程度和课堂的气氛。
- 3.采用案例式教学，引进平面设计不同应用类型的实际案例，让学生真正了解行业发展特征与趋势，为后续专业课学习和设计创作打下基础。

（二）课程实施与保障

主要教学环节		质量要求
1	备课	（1）掌握本课程教学大纲内容，严格按照教学大纲要求进行课程教学内容的组织。 （2）熟悉教材各章节，借助专业书籍资料，并依据教学大纲编写授课计划，编写每次授课的教案。教案内容包括章节标题、教学目的、教法设计、课堂类型、时间分配、授课内容、课后作业、教学效果分析等方面。 （3）根据各部分教学内容，构思授课思路、技巧，选择合适的教学方法。
2	讲授	（1）要点准确、条理清晰、重点突出，能够理论联系实际。 （2）采用多种教学方式（如启发式教学、案例分析教学、讨论式教学、多媒体示范教学等），注重培养学生发现、分析和解决问题的能力。 （3）能够采用现代信息技术辅助教学。 （4）结合案例分析及故事板赏析，便于学生理解、接受，使学生在掌握知识的过程中，保持较为浓厚的学习兴趣。
3	作业布置与批改	学生必须完成规定数量的作业，作业必须达到以下基本要求： （1）按时按量完成作业。 （2）不抄袭。 教师批改和讲评作业要求如下： （1）认真按时批改作业，并及时进行讲评。 （2）按百分制评定成绩并写明日期。 （3）学生作业的平均成绩应作为本课程总评成绩中平时成绩的重要组成部分。
4	课外答疑	为了解学生的学习情况，帮助学生更好地理解和消化所学知识、改进学习方法和思维方式，培养其独立思考问题的能力，任课教师需每周安排一定时间进行课外答疑与辅导。
5	成绩考核	本课程考核的方式为命题设计，有下列情况之一者，总评成绩为不及格： （1）缺交作业次数达 1/2 以上者。 （2）缺课次数达本学期总授课学时的 1/3 以上者。

六、课程考核

（一）课程考核包括期末考试、平时及作业考核和实验（实践）考核等，期末考试采用命题设计方式。

（二）课程总评成绩=平时成绩×30%+实验（实践）成绩×60%+考勤×10%。具体内容和比例如表所示。

成绩组成	考核/评价环节	权重	考核/评价细则	对应的毕业要求指标点
------	---------	----	---------	------------

平时成绩	平时作业	30%	完成命题设计分步设计，主要考核学生对每节课知识点的复习、理解和掌握程度。	1-1、1-2、2-1
实验（实践）成绩	命题设计	60 %	完成课程设计命题设计，主要考核学生应用基础知识进行设计案例和平面软件掌握水平，以及综合平面设计能力。	1-1、1-2、2-1
考勤	考勤	10%	课程设计期间考勤。	1-1、1-2、2-1

七、有关说明

（一）持续改进

本课程根据学生作业、课堂讨论、实验环节、平时考核情况和学生、教学督导等的反馈，及时对教学中的不足之处进行改进，并在下一轮课程教学中整改完善，确保相应毕业要求指标点达成。并根据行业发展，适时更新知识内容及所需软件版本。

（二）参考书目及学习资料

1. Art Eyes 设计工作室 PS 是这样玩的 人民邮电出版社
2. Sharon Milne 陈勇、贺婉娟译 Adobe Illustrator 大师班经典作品与完美技巧赏析 人民邮电出版社
3. ADOBE 公司著 牛国庆、孙腾霄译 ADOBE FLASH PROFESSIONAL CC 经典教程 人民邮电出版社

执笔人：陶晶晶

审定人：彭伟

审批人：徐茵

插画设计课程教学大纲

(Curriculum Design of Illustration)

一、课程概况

课程代码：0921038

学 分：1

学 时：1 周

先修课程：平面软件基础、色彩、设计素描

适用专业：数字媒体艺术

教 材：《插画设计》，王伟，人民美术出版社，2010.5

课程归口：艺术与设计学院

课程的性质与任务：本课程设计是数字媒体艺术专业学生必修的实践性教学环节。通过本课程的学习，使学生能熟练使用这三大软件进行设计和创作，为毕业设计创作打下良好的基础。

二、课程目标

目标 1. 能运用造型基础和美学知识，做出对于插画作品的评价与判断，并将这种判断力运用于解决创作问题中。

目标 2. 能掌握进行创造性设计的基本流程。

本课程支撑专业培养方案中毕业要求 1-1、毕业要求 4-2，对应关系如表所示。

毕业要求 指标点	课程目标							
	目标 1	目标 2	目标 3					
毕业要求 1-1		√	√					
毕业要求 4-2	√	√						

三、课程内容及要求

(一) 课程设计内容

1. 设计准备
2. 阅读指导书

3. 确定方案
4. 方案制作
5. 课题评价

（二）课程设计要求

1. 设计准备：能够熟练运用三大平面制作软件。
2. 阅读指导书：通过阅读设计指导书，了解课题设计的内容和基本进度要求。
3. 确定方案：按照课题指导书的要求，发挥个人创作能力进行课题开发。
4. 方案制作：按照行业标准进行质量和进度监控。
5. 课题评价：开展自评与互评环节。

本课程设计时间为1周（5天），教学内容与课程目标的对应关系及建议时间分配如表所示。

序号	教学内容	支撑的课程目标	支撑的毕业要求指标点	时间分配/天	教学形式
1	设计准备	目标 1、2	1-1、4-2	0.5	授课指导
2	阅读指导书	目标 1、2	1-1、4-2	0.5	指导
3	确定方案	目标 1、2	1-1、4-2	1	指导
4	方案制作	目标 1、2	1-1、4-2	2.5	指导
5	课题评价	目标 1、2	1-1、4-2	0.5	指导
合 计				5	

四、课程实施

（一）教学方法与教学手段

- 1.引导学生掌握插画设计的相关概念、方法的实际意义，利用插画设计实现案例，帮助学生掌握插画设计相关软件的同时，熟悉平面设计的基本流程和方法。
- 2.采用多媒体教学手段，配合例题的讲解及适当的思考题，保证讲课进度的同时，注意学生的掌握程度和课堂的气氛。
- 3.采用案例式教学，引进插画设计不同应用类型的实际案例，让学生真正了解行业发展特征与趋势，为后续专业课学习和设计创作打下基础。

（二）课程实施与保障

主要教学环节	质量要求
--------	------

1	备课	(1) 掌握本课程教学大纲内容, 严格按照教学大纲要求进行课程教学内容的组织。 (2) 熟悉教材各章节, 借助专业书籍资料, 并依据教学大纲编写授课计划, 编写每次授课的教案。教案内容包括章节标题、教学目的、教法设计、课堂类型、时间分配、授课内容、课后作业、教学效果分析等方面。 (3) 根据各部分教学内容, 构思授课思路、技巧, 选择合适的教学方法。
2	讲授	(1) 要点准确、推理正确、条理清晰、重点突出, 能够理论联系实际, 熟练地解答问题。 (2) 采用多种教学方式(如启发式教学、案例分析教学、讨论式教学、多媒体示范教学等), 注重培养学生发现、分析和解决问题的能力。 (3) 能够采用现代信息技术辅助教学。 (4) 表达方式应能便于学生理解、接受, 力求形象生动, 使学生在掌握知识的过程中, 保持较为浓厚的学习兴趣。
3	作业布置与批改	学生必须完成规定数量的作业, 作业必须达到以下基本要求: (1) 按时按量完成作业, 不缺交, 不抄袭。 (2) 书写规范、清晰。 教师批改和讲评作业要求如下: (1) 学生的作业要按时全部批改, 并及时进行讲评。 (2) 教师批改和讲评作业要认真、细致, 按百分制评定成绩并写明日期。 (3) 学生作业的平均成绩应作为本课程总评成绩中平时成绩的重要组成部分。
4	课外答疑	为了解学生的学习情况, 帮助学生更好地理解和消化所学知识、改进学习方法和思维方式, 培养其独立思考问题的能力, 任课教师需每周安排一定时间进行课外答疑与辅导。
5	成绩考核	本课程考核的方式为命题设计, 有下列情况之一者, 总评成绩为不及格: (1) 缺交作业次数达 1/3 以上者。 (2) 缺课次数达本学期总授课学时的 1/3 以上者。 (3) 课程目标小于 0.6。

六、课程考核

(一) 课程考核包括期末考试、平时及作业考核和实验(实践)考核等, 期末考试采用命题设计方式。

(二) 课程总评成绩=平时成绩×20%+实验(实践)成绩×20%+期末考试成绩×60%。
具体内容和比例如表所示。

成绩组成	考核/评价环节	权重	考核/评价细则	对应的毕业要求指标点
------	---------	----	---------	------------

平时成绩	平时作业	20 %	完成习题，主要考核学生对每节课知识点的复习、理解和掌握程度，计算全部作业的平均成绩再按 20%计入总成绩。	1-1、1-2、2-1
实验（实践）成绩	课内实践	20 %	完成实践操作作业，主要考核学生应用基础知识进行设计案例，成绩平均后得到实验总评成绩并按 20%计入课程总成绩。	1-1、1-2、2-1
期末考试	命题设计	60 %	命题设计，考查学生的平面软件掌握水平，以及综合平面设计能力。	1-1、1-2、2-1

七、有关说明

（一）持续改进

本课程根据学生作业、课堂讨论、实验环节、平时考核情况和学生、教学督导等的反馈，及时对教学中的不足之处进行改进，并在下一轮课程教学中整改完善，确保相应毕业要求指标点达成。

（二）参考书目及学习资料

1. 插画设计 张艺 清华大学出版社发行部 2016.09
2. 插画设计基础教程 劳伦斯·齐格恩 大连理工大学出版社 2014.02

执笔人：彭伟

审定人：彭伟

审批人：徐茵

动态影像课程设计教学大纲

（Curriculum Design of Dynamic Video）

一、课程概况

课程代码：0921039

学 分：2

学 时：2 周

先修课程：平面软件基础、后期制作、动态影像设计

适用专业： 数字媒体艺术、动画

教 材：《动态影像课程设计指导书》，自编，2015.4

课程归口：艺术与设计学院

课程的性质与任务：本课程设计是数字媒体艺术专业的集中实践性环节，将综合应用本专业平面软件基础、后期制作、动态影像设计等主要专业核心课程的知识，进行动态影像作品的设计创作。通过课程设计的训练，使学生熟悉和掌握利用数字软件进行主题性动态影像作品的设计创作环节，培养学生在解决作品创作过程中出现的各种问题时应具有的查阅资料、知识的综合运用、技术实现以及撰写规范的课程设计说明书等方面的能力，为后续毕业设计以及从事专业工作奠定基础。

二、课程目标

目标 1. 能够熟悉动态设计的各基本要素、动态设计的构成形式、时间设计的形式语言、构图表意以及了解动态影像设计在各领域中的应用案例。

目标 2. 能够根据总设计任务要求，完成符合主题要求的动态影像作品，设计中能够体现创新意识；

目标 3. 能够应用文献检索基本方法，了解设计任务有关背景与现状； 能够选择与使用恰当的技术、资源和信息技术工具，完成课程设计内容。

目标 4. 能够评价解决作品设计过程中各理论要点与技术手段对作品主题导向的影响。

目标 5. 能够撰写课程设计说明书文稿，格式规范，内容完整，表达清楚；能够针对设计任务，清晰表达陈述设计背景、技术方法现状、设计主要方案及内容，设计作品

与结论等，并能够准确回应指令。

本课程设计支撑专业培养方案中毕业要求 6-2、毕业要求 6-3、毕业要求 10-1，对应关系如表所示。

毕业要求 指标点	课程目标							
	目标 1	目标 2	目标 3	目标 4	目标 5			
毕业要求 6-2		√	√					
毕业要求 6-3	√			√				
毕业要求 10-1					√			

三、课程内容与要求

（一）课程设计要求

要求学生熟练应用动态影像设计课程中所学知识结合专业其它核心课程的知识结构进行作品创作，在制作过程中进行合理的过程安排：设计准备、前期方案、素材制作与整理、短片创作、总结报告。要求短片镜头设计合理，作品风格统一有创新。

（二）课程设计总体要求

1.要充分认识课程设计对培养实践创新能力的重要性，认真做好设计前的各项准备工作。课程设计期间，要严格遵守学校的纪律和规章制度，无故缺席按旷课处理，缺席时间达四分之一以上者，其成绩以不及格计。

2.既要虚心接受老师的指导，又要充分发挥主观能动性。结合题目任务，独立思考，努力钻研，树立工程实践意识和严肃认真的科学态度、严谨求实的工作作风。

3.必须按时、保质保量质地完成课程设计规定的各项任务，不得弄虚作假，不准抄袭他人内容，否则成绩以不及格计。

4.能独立查阅资料，了解专业前沿发展现状和趋势，设计方案经过小组讨论论证，确保正确可行。

5.认真撰写课程设计说明书。课程设计结束后，每位学生要求提交各自的设计说明书和设计汇报课件各 1 份。若出现提交的课程设计说明书内容雷同，或说明书内容与所设计任务要求不一致的，视为无效设计，成绩以不及格计。设计作品以个人或组为单位提交，答辩以个人或组为单位进行。

（三）教学内容与课程目标的对应关系及建议时间分配

本课程设计时间为 2 周（10 天），安排在第 5 学期。课程教学内容与课程目标的对

应关系及建议时间分配如表所示。

序号	教学内容	支撑的课程目标	支撑的毕业要求指标点	时间分配/天	教学形式
1	布置任务, 设计准备	目标 1、3	6-3	1	授课指导
2	素材设计制作	目标 2、4	6-2	2	指导
3	短片制作	目标 2、4	6-2	5	指导
4	总结报告	目标 5	6-3	1	指导
5	答辩汇报	目标 5	10-1	1	指导 答辩
合计					

四、课程实施

（一）教学方法与教学手段

1. 课程设计题目应难易适中, 注重培养学生分析解决动态影像作品的设计创作能力。设计课题应定期补充更新, 逐步建立课题或者任务库。

2. 针对课题任务, 组织学生合理分工, 做到每个学生都有具体设计任务。

3. 加强过程指导与监控, 督促学生按照进度计划完成各阶段工作, 确保设计任务的完成。

4. 采用平时考勤、工作态度考核、课程设计阶段考核、设计说明书和陈述答辩综合考核等多种形式相结合的考核方法, 引导学生按时、保质保量地完成课程设计任务。

（二）课程实施与保障

主要教学环节		质量要求
准备阶段	1. 实践计划	根据学校要求及专业人才培养方案制定详实可行的设计计划, 并在设计开始前发放给学生。
	2. 指导老师	指导教师应具备扎实的理论知识和丰富的实践经验。指导教师在设置课程设计课题前应提前做好准备, 对所要完成的作品创作进行前期资料准备。
	3. 选用教材	选用或者自编应用性强、实践指导性强, 且符合教学大纲要求的教材和指导书。
	4. 组织管理	进行课程设计要求讲解和安全教育, 同组中每位学生都要有明确的要求。
实施阶段	1. 计划执行	课程设计进度及完成质量等符合教学大纲的要求。
	2. 过程指导	按要求对每个学生予以指导, 并做好相关记录。
	3. 学生管理	严格进行考勤和平时考核, 认真记录学生工作情况; 对迟到、早退和无故缺勤等违纪情况及时处理。

准备阶段	1.实践计划	根据学校要求及专业人才培养方案制定详实可行的设计计划，并在设计开始前发放给学生。
	2.指导老师	指导教师应具备扎实的理论知识和丰富的实践经验。指导教师在设置课程设计课题前应提前做好准备，对所要完成的作品创作进行前期资料准备。
	3.选用教材	选用或者自编应用性强、实践指导性强，且符合教学大纲要求的教材和指导书。
	4.组织管理	进行课程设计要求讲解和安全教育，同组中每位学生都要有明确的要求。

五、课程考核

（一）考核资料要求

本课程设计要求提交如下资料进行考核：

1.设计作品 1 份。

2.设计过程照片若干张。

3.课程设计说明书 1 份，应有设计者及指导教师的签字，课程设计说明书包括小组任务分工，设计任务和创作要求，技术应用原理分析，文献及现状综述分析，设计方案论证，课程设计小结与体会等部分。

4.课程设计任务书 1 份，应有设计者及指导教师的签字。

（二）成绩评定要求

本课程设计成绩分优、良、中、及格和不及格五个档次。

课程设计考核方式：采用平时考勤、课程设计阶段考核、设计说明书和陈述答辩综合考核相结合形式。

课程总评成绩=平时成绩×10% +设计成绩×60%+设计说明书×20%+答辩成绩×10%。

具体内容和比例如表所示。

成绩组成	考核/评价环节	权重	考核/评价细则	对应的毕业要求指标点
平时成绩	学生出勤情况及工作态度，与指导教师和团队成员的交流沟通情况等。	10%	重点考核：学生的出勤情况，平时工作的进展情况，设计分析过程中是否能够就作品创作中的问题与老师、同学进行有效地沟通和交流。	10-1
设计成绩	文献检索及查阅资料情况，总体方案设计论证情况。	60%	重点考核：学生能够根据总设计任务要求，应用文献检索基本方法，了解设计任务有关背景与现状，提出复杂工程问题的解决方案，设计完成满足特定主题的影视、动画后期短片，并体现创新意识。	6-2
设计说明书成绩	设计说明书撰写总体情况，对整个设	20%	重点考核：学生对影视、动画后期制作环节重要性的认识，对后期制作环节中个技	6-3

	计过程进行分析、归纳、总结的能力。		术特点的掌握与应用。	
答辩成绩	陈述问题的清楚程度及回答阐述问题的正确性。	10%	重点考核：学生对设计思想的口头表达能力、进行有效陈述发言的能力以及回答问题的正确性。	10-1

卓越工程师教育培养计划试点专业、参加各类专业认证（评估）的专业必须制定课程设计目标达成度计算办法，建议其他专业也要制定相应的计算办法。

六、有关说明

（一）持续改进

本教学环节根据学生在课程设计期间的平时表现、课程设计阶段考核、设计说明书和陈述答辩等情况，及时对课程设计中的不足之处进行改进，并在下一轮教学中整改完善，确保相应毕业要求指标点的达成。

（二）参考书目及学习资料

略

执笔人：郭枫楠

审定人：彭 伟

审批人：徐 茵

游戏引擎课程设计教学大纲

(Curriculum Design of Visual Reality)

一、课程概况

课程代码: 0921040

学 分: 2

学 时: 2 周

先修课程: 《三维软件基础》、《面向对象程序设计》、《网站设计基础》、《用户界面设计》《游戏开发与设计》等所有专业基础课。

适用专业: 数字媒体艺术

教 材:《Unity 5 实战:使用 C#和 Unity 开发多平台游戏》,霍金 (Joseph Hocking), 清华大学出版社, 2016.5

课程归口: 艺术与设计学院

课程的性质与任务: 游戏开发与设计课程是数字媒体专业的核心主干课程,通过本课程的学习,使学生能将游戏引擎中的美术模块、界面 UI 模块、后台开发模块结合在一起,进行完整的课程训练,同时熟悉游戏引擎开发微型应用程序的流程及各个环节的详细内容,基本把握游戏引擎应用开发的正确步骤和正确方法,为学生今后的数字交互展示设计、毕业设计打下坚实的基础。

二、课程目标

目标 1. 能够应用游戏策划知识、3D 建模、界面设计、游戏引擎开发能力进行 2D、3D 游戏的设计与开发能力;并能通过文献综合分析,研究游戏开发最新前沿成果与技术,以获得有效结论。

目标 2. 能够根据总设计任务要求,完成游戏的整体的设计、开发测试能力,设计中能够体现创新意识;并能够依据相关设计、开发规范。

目标 3. 能够应用文献检索基本方法,了解设计任务有关背景与现状; 能够选择与使用恰当的技术、资源和信息技术工具,完成课程设计内容。

目标 4. 能够正确认识团队成员之间的任务关系,明确个体、团队成员以及负责人的角色任务,并在团队中担任好自己的角色。

目标 5. 能够撰写课程设计说明书或任务书文稿，格式规范，内容完整，表达清楚；能够针对设计任务，清晰表达陈述设计背景、技术方法现状、设计主要方案及内容，设计试验结果与结论等，并能够准确回应指令。

本课程设计支撑专业人才培养方案中毕业要求 3-2（占该指标点达成度的 20%）、毕业要求 3-3（占该指标点达成度的 20%）、毕业要求 5-2（占该指标点达成度的 40%）、毕业要求 6-2（占该指标点达成度的 30%），对应关系如表所示。

毕业要求 指标点	课程目标				
	目标 1	目标 2	目标 3	目标 4	目标 5
毕业要求 3-2	√	√			
毕业要求 3-3	√	√			
毕业要求 5-2		√	√	√	√
毕业要求 6-2	√	√	√		

三、课程内容与要求

（一）课程设计内容

1.设计任务 1：构思一个 2D、3D 游戏（限定使用 Unity 进行制作），提供游戏玩法的流程图（使用 Axure 制作流程图），游戏的基本界面原型设计（提交 jpg 文件、尺寸 1024*576），游戏的角色设定图、游戏场景设定图（提交 jpg 文件、尺寸 1024*576），以上提交电子版的文件。

2.设计任务 2：完成和完善游戏美术场景的基本搭建（模型、灯光、材质）。

3.设计任务 3：完成游戏场景的界面制作和相应的事件处理。

4.设计任务 4：根据游戏的玩法流程、功能设计制作:游戏的 FPS 功能制作、游戏的碰撞事件制作、游戏的物理引擎事件处理、游戏的基本逻辑、游戏的积分逻辑、游戏的胜利失败逻辑。

5.设计任务 5：最终提交游戏的工程文件。

课程设计对象有多种，根据学生兴趣、基础和能力，个人或者组队进行，每组 1-3 人，要有明确的分工与任务要求。

（二）课程设计总体要求

教师布置具有一定难度的设计题目，学生利用所学的游戏策划与游戏设计开发知识，

按照小组分工独立完成设计任务。在分析与设计过程中,要求学生养成良好的设计习惯,学会分析实际问题,并能利用所学的知识建立系统结构,学会游戏设计、开发与测试的能力。根据题目任务的具体要求,提出以下总体要求:

1.要充分认识课程设计对培养实践创新能力的重要性,认真做好设计前的各项准备工作。课程设计期间,要严格遵守学校的纪律和规章制度,无故缺席按旷课处理,缺席时间达四分之一以上者,其成绩以不及格计。

2.既要虚心接受老师的指导,又要充分发挥主观能动性。结合题目任务,独立思考,努力钻研,树立工程实践意识和严肃认真的科学态度、严谨求实的工作作风。

3.必须按时、保质保量质地完成课程设计规定的各项任务,不得弄虚作假,不准抄袭他人内容,否则成绩以不及格计。

4.小组成员之间,分工应明确具体,密切合作。每位学生能够明确团队成员之间的任务关系,并在团队中担任好自己的角色,培养良好的团队协作精神。

5.能独立查阅资料,了解专业前沿发展现状和趋势,设计方案经过小组讨论论证,确保正确可行,正确划分系统功能模块,游戏美术设计要有独创性与规范性;游戏逻辑功能设计合理严密。

6.学生所在小组选出负责人,进行游戏整体架构的设计与小组成员的分工。

7.认真撰写课程设计任务书。课程设计结束后,每位学生要求提交各自的课程设计任务书和游戏设计、开发源文件。同组同学之间重复率不得超过 50%,若出现提交的源文件相同,或游戏策划书与所设计任务要求不一致的,视为无效设计,成绩以不及格计。设计作品以组为单位提交。

(三) 课程设计具体内容要求

1.分析设计任务,明确设计指标和功能要求。

2.收集游戏开发相关资料,进行游戏整体策划,提出总体方案,进行技术可行性、设计可行性、制作周期节点的论证,并进行具体方案设计工作,画出游戏总体策划方案、游戏关卡设计方案、游戏基本界面框架图。具体要求包括:通过阅读课程设计任务书,了解 2D、3D 游戏开发、设计制作的整体流程。

3. 确定整体的制作路线、进行游戏场景的制作与搭建、游戏 UI 界面的设计与制作、游戏互动功能与后台逻辑功能的设计与开发。

4.游戏设计、开发并调试通过。

5.撰写课程设计任务书。

（四）教学内容与课程目标的对应关系及学时分配

本课程设计时间为2周（10天），安排在第6学期。教学内容与课程目标的对应关系及建议时间分配如表所示。

序号	教学内容	支撑的课程目标	支撑的毕业要求指标点	时间分配/天	教学形式
1	布置任务，分析研讨	目标 1、4	3-2、5-2	0.5	授课指导
2	收集、查阅文献资料	目标 1、3	3-2、5-2	0.5	指导
3	确定游戏策划方案、游戏关卡设计方案、基本的游戏界面线框图	目标 1	5-2	1	授课指导
4	游戏场景设计与制作	目标 1、2	2-4、3-4、6-2	2	指导
5	游戏界面制作、界面响应事件开发	目标 1、2	3-3、6-2	1	指导
6	游戏交互功能、游戏后台逻辑开发	目标 1、2	3-3、6-2	2	指导
7	游戏整体功能整合	目标 1、2、4	3-3、5-2、6-2	1	指导
8	总体调试与性能测试	目标 1、2	3-3、6-2	1	指导
9	总结报告	目标 2、3、4、5	3-2	1	指导
合 计				10	

四、课程实施

（一）教学方法与教学手段

1.课程设计题目应难易适中，注重培养学生进行游戏策划、设计、开发、测试的能力。设计课题应定期补充更新，逐步建立课题或者任务库。

2.针对课题任务，组织学生合理分工，做到每个学生都有具体设计任务。

3.加强过程指导与监控，督促学生按照进度计划完成各阶段工作，确保设计任务的完成。

4.采用平时考勤、工作态度考核、课程设计阶段考核、设计说明书和陈述答辩综合考核等多种形式相结合的考核方法，引导学生按时、保质保量地完成课程设计任务。

（二）课程实施与保障

主要教学环节		质量要求
准备阶段	1.实践计划	根据学校要求及专业人才培养方案制定详实可行的设计计划，并在设计开始前发放给学生。
	2.指导老师	指导教师应具备扎实的理论知识和丰富的实践经验。指导教师在设置课程设计课题前应提前做好准备，对所需文献查询、相关游戏开发资源进行共享。
	3.选用教材	选用或者自编应用性强、实践指导性强，且符合教学大纲要求的教材和指导书。
	4.组织管理	进行课程设计要求讲解和安全教育，同组中每位学生都要有明确的要求。
实施阶段	1.计划执行	课程设计进度及完成质量等符合教学大纲的要求。
	2.过程指导	按要求对每个学生予以指导，并做好相关记录。
	3.学生管理	严格进行考勤和平时考核，认真记录学生工作情况；对迟到、早退和无故缺勤等违纪情况及时处理。
	4.教学检查	学院有计划地开展督导检查，并及时反馈检查情况。
总结考核	1.设计报告	结束后，及时按要求提交设计报告。
	2.成绩考核	根据考核内容及要求对每位学生设计情况进行考核，合理评价，并按照学校有关规定登记成绩。
	3.总结归档	及时总结交流经验与体会，按要求做好材料归档。

五、课程考核

（一）考核资料要求

- 1.游戏策划方案 1 套，游戏关卡设计方案 1 套。
- 2.游戏的界面原型设计 1 套。
- 3.游戏的角色设定图、游戏场景设定图各 1 套
- 4.游戏的 3D 场景源文件 1 套
- 5.游戏的最终项目源文件 1 套
- 6.课程设计任务书 1 份，应有设计者及指导教师的签字。

（二）成绩评定要求

本课程设计成绩分优、良、中、及格和不及格五个档次。

课程设计考核方式：采用平时考勤、课程设计阶段考核、设计说明书和陈述答辩综合考核相结合形式。

课程总评成绩=平时成绩×30%+设计成绩×60%+任务书×10%。具体内容和比例如表所示。

成绩组成	考核/评价环节	权重	考核/评价细则	对应的毕业要求指标点
平时成绩	学生出勤情况及工作态度,与指导教师和团队成员的交流沟通情况等。	30%	重点考核:学生的出勤情况,平时工作的进展情况,设计分析过程中是否能够就游戏设计、开发过程中复杂工程问题与老师、同学进行有效地沟通和交流。	3-2、5-2
设计成绩	文献检索及查阅资料情况,总体方案设计论证情况,系统软硬件设计与调试是否满足各项功能及技术指标要求等。	60%	重点考核:学生能够根据总设计任务要求,应用文献检索基本方法,了解设计任务有关背景与现状,提出游戏设计的策划方案,设计、开发满足游戏策划中的游戏美术资源和游戏逻辑代码。在设计、开发中,依据相关标准、规范,并体现创新意识。	3-2、3-3、5-2、6-2
课程设计任务书成绩	设计任务书撰写对整个设计过程进行分析、归纳、总结的能力。	10%	重点考核:理解与掌握游戏开发全流程的能力,具备项目总结与整理的能力。	5-2

所有课程目标均需大于等于 0.6,否则总评成绩不及格,需要重修。每个课程目标达成度计算方法如下:

$$\text{课程目标}i\text{达成度} = \frac{\text{平时成绩} \times A_i + \text{设计成绩} \times B_i + \text{说明书成绩} \times C_i + \text{答辩成绩} \times D_i}{100 \times (A_i + B_i + C_i + D_i)}$$

式中: A_i =平时成绩占总评成绩的权重×课程目标 i 在平时成绩中的权重,

B_i =设计成绩占总评成绩的权重×课程目标 i 在设计成绩中的权重,

C_i =说明书成绩占总评成绩的权重×课程目标 i 在说明书成绩中的权重,

D_i =答辩成绩占总评成绩的权重×课程目标 i 在答辩成绩中的权重。

八、有关说明

(一) 持续改进

本教学环节根据学生在课程设计期间的平时表现、课程设计阶段考核、设计说明书和陈述答辩等情况,及时对课程设计中的不足之处进行改进,并在下一轮教学中整改完善,确保相应毕业要求指标点的达成。

(二) 参考书目及学习资料

- 1) Unity 5 实战:使用 C#和 Unity 开发多平台游戏 清华大学出版社

- 2) Unity 5.x 完全自学手册 电子工业出版社
- 3) 游戏设计、原型与开发:基于 Unity 与 C#从构思到实现 电子工业出版社。
- 4) Unity 官方案例精讲(附光盘) 中国铁道出版社

执笔人: 王 毅

审定人: 彭 伟

审批人: 徐 茵

数字媒体创作课程教学大纲

（Curriculum Design of Creation of Digital Media）

一、课程概况

课程代码：0921041

学 分：2

学 时：2 周

先修课程：数字媒体创作

适用专业：数字媒体艺术

教 材：《数字媒体概论》，李四达，清华大学出版社，2015.8

课程归口：艺术与设计学院

课程的性质与任务：本课程是数字媒体创作的综合实践环节，要求学生综合运用多种表现手段及大学期间所学全部专业知识进行设计。自主进行设计创作，设计题材体例不限。

二、课程目标

目标 1. 综合使用多种设计手段进行设计。

目标 2. 培养学生多学科团队协作能力。

本课程支撑专业培养计划中毕业要求 3-1/9-3，对应关系如表所示。

毕业要求 指标点	课程目标	
	目标 1	目标 2
毕业要求 3-1	√	
毕业要求 9-3		√

三、课程内容及要求

（一）设计准备

要求能够熟练运用课程所学设计知识与创作技巧。

（二）阅读指导书

要求通过阅读设计指导书，了解课题设计的内容和基本进度要求。

（三）确定方案

要求按照课题指导书的要求，发挥个人创作能力进行课题创作。

（四）方案制作

要求按照课题要求和自身创作设定形成完整的创作作品。

（五）课题评价

要求开展自评与互评环节。

教学内容与课程目标的对应关系及学时分配如表所示。

序号	教学内容	支撑的课程目标	支撑的毕业要求指标点	时间分配
1	设计准备	目标 1、2	1-4	0.5
2	阅读指导书	目标 1、2	1-4	0.5
3	确定方案	目标 1、2	2-1	1
4	方案制作	目标 1、2	2-2	2.5
5	课题评价	目标 1、2	2-1	0.5
合 计				5

五、课程实施

（一）教学方法与教学手段

1.采用案例式教学，引进实际案例，让学生真正了解并掌握设计方法，从而具备相关知识和方法的实际应用能力。

（二）课程实施与保障

主要教学环节		质量要求
1	课外答疑	为了解学生的学习情况，帮助学生更好地理解和消化所学知识、改进学习方法和思维方式，培养其独立思考问题的能力，任课教师需每周安排一定时间进行课外答疑与辅导。
2	成绩考核	本课程考核的方式为大作业考核。有下列情况之一者，总评成绩为不及格： （1）缺交作业次数达 1/3 以上者。 （2）缺课次数达本学期总授课学时的 1/3 以上者。 （3）课程目标小于 0.6。

六、考核方式

（一）课程考核包括期末大作业、平时考勤。

(二) 课程成绩=考勤成绩×20%+期末大作业成绩×80%。具体内容和比例如表所示。

成绩组成	考核/评价环节	权重	考核/评价细则	对应的毕业 要求指标点
平时考勤	考勤	20%	结合平时考勤，最后按 10%计入课程总成绩。	
期末	期末大作业	80%	期末大作业设计占总成绩 80%	2-2

(三) 所有课程目标均需大于等于 0.6，否则总评成绩不及格，需要补考或重修。

每个课程目标达成度计算方法如下：

$$\text{课程目标}i\text{达成度} = \frac{\text{考勤成绩} \times A_i + \text{期末大作业成绩} \times B_i}{100 \times (A_i + B_i)}$$

式中：A_i=平时成绩占总评成绩的权重×课程目标 i 在平时成绩中的权重，

B_i=期末大作业成绩占总评成绩的权重×课程目标 i 在期末成绩中的权重，

七、有关说明

(一) 持续改进

本课程根据学生作业、课堂讨论、实验环节、平时考核情况和学生、教学督导等的反馈，及时对教学中的不足之处进行改进，并在下一轮课程教学中整改完善，确保相应毕业要求指标点达成。

(二) 参考书目及学习资料

1. 李四达编著 数字媒体艺术概论 清华大学出版社

执笔人：孟祥斌

审定人：彭 伟

审批人：徐 茵

毕业设计（论文）课程教学大纲

一、课程概况

课程代码：0921042

学 分：15

学 时：15

先修课程：

适用专业：数字媒体艺术

教 材：

课程归口：艺术与设计学院

课程的性质与任务：毕业设计是教学计划中的一个实践性，综合性很强的教学环节。通过毕业设计，使学生能运用所学的基本知识和技能分析和解决实际问题或从事科学研究的基本方法的训练，以提高独立工作的能力。

二、课程目标

目标 1. 进行调查研究，查阅资料的能力；

目标 2. 进行方案论证，理论分析和综合比较的能力；

目标 3. 设计与设计表现的能力及使用计算机的能力；

目标 4. 撰写设计说明书的能力；

目标 5 培养学生树立严谨的工作作风和一丝不苟的科学态度。

本课程支撑专业培养计划中毕业要求 2-3、3-2、4-3、5-3、8-1、8-2、8-3，对应关系如表所示。

毕业要求 指标点	课程目标				
	目标 1	目标 2	目标 3	目标 4	目标 5
毕业要求 2-3			√	√	√
毕业要求 3-2			√	√	√
毕业要求 4-3			√	√	√
毕业要求 5-3	√				

毕业要求 6-3			√	√	√
毕业要求 8-1					
毕业要求 8-2					
毕业要求 8-3	√				

三、课程内容及要求

毕业设计课题，以专业能力结合社会实践为主，注重培养学生的独立工作能力和创新创造能力。课题内容要求完成设计说明书题目；构思方案及流程；数媒影片；APP 应用；设计衍生产品等内容。

毕业设计说明书要求内容明确，层次分明，文句通顺，表达确切，要求打印成册并附图片说明。APP 交互开发、衍生品设计要求以《数字媒体艺术专业毕业设计指导书》为准。

教学内容与课程目标的对应关系及学时分配如表所示。

序号	教学内容	支撑的课程目标	支撑的毕业要求指标点	时间周数
1	接受任务、调查研究、收集资料	目标 1	5-3	1
2	方案设计及讨论确定	目标 2	8-1、8-2、8-3	4
3	设计制作及交互开发	目标 3、4、5	4-3、6-3	7
4	分析、总结、编写说明书（或论文）	目标 3、4、5	2-3、3-2	2
5	答辩	目标 3、4、5	8-3	1
合 计				15

四、课程实施

（一）教学方法与教学手段

1.把握毕业设计进度，严格按照毕业设计进度书开展毕业设计，教师在指导过程中应始终以企业实践应用和科学研究两个方向为导向。帮助学生具备和提高商业化设计实践能力，认真指导学生论文的撰写使其具备一定的科学研究能力。

2.采用案例式教学，更多的以实际商业化设计项目、工程项目作为选题来对学生进行指导。

（二）课程实施与保障

主要教学环节	质量要求
--------	------

1	答疑	毕业设计指导老师应根据学生毕业设计进展情况每周对学生进行答疑工作。
---	----	-----------------------------------

五、考核方式

实践成绩的考核与评定方法：

- 1.学生毕业设计成绩按照“常州工学院艺术与设计学院毕业设计评分标准”的要求，由指导教师，答辩小组和系评阅小组评定。
- 2.所有实践项目在操作前必须有详细的构思及规划。

执笔人：孟祥斌

审定人：彭 伟

审批人：徐 茵