三明學院
SANMING UNIVERSITY

数字媒体技术专业
教学大纲汇编

开课单位：艺术与设计学院

适用范围：2025-2026-1 学期

二〇二五年八月汇编版

目　录

一、学科平台和专业核心课程 4

1.数字媒体技术导论 4

2.C 程序设计 11

3.设计思维基础 19

4.数据结构与算法 24

5.视听语言 32

6.摄影技术 36

二、专业方向课：游戏开发方向 41

1.游戏策划 41

2.游戏角色与场景设计 51

3.游戏程序设计 55

4.游戏程序设计实践 62

5.游戏开发实践 69

三、专业方向课：数字影像方向 74

1.导演艺术 74

2.数字特效与合成技术 80

3.动态图形设计 85

4.动态图形设计实践 90

5.微电影制作 96

四、专业选修课 100

1.Python 程序设计 100

2.创意文案写作 105

3.Python 程序设计 111

4.经典游戏赏析 117

5.经典影视赏析 122

6.人工智能原理 126

7.论文写作 131

8.新媒体数据分析与应用 137
五、集中实践课 144
1.摄影技术实践 144

一、学科平台和专业核心课程

1.数字媒体技术导论

<table>
<tr><td>课程名称</td><td colspan="3">数字媒体技术导论</td><td>课程代码</td><td>2411330711</td></tr>
<tr><td>课程类型</td><td colspan="3">☐通识课 ☑学科平台和专业核心课
☐专业方向 ☐专业任选 ☐其他</td><td>授课教师</td><td>杨晓燕</td></tr>
<tr><td>修读方式</td><td colspan="3">☑必修 ☐选修</td><td>学 分</td><td>3</td></tr>
<tr><td>开课学期</td><td>1</td><td>总学时</td><td>48</td><td>其中实践学时</td><td>0</td></tr>
<tr><td>混合式
课程网址</td><td colspan="5">https://mooc2-ans.chaoxing.com/mooc2-ans/mycourse/tch?courseid=236317323&clazzid=80685544&cpi=14029832&enc=26e98d417f4c7e5c3caa34630a7c2ac8&t=1720750385103&pageHeader=0&v=2</td></tr>
<tr><td>A
先修及后续
课程</td><td colspan="5">先修课程：无
后续课程：《C++程序设计》《数据结构与算法》《数字建模技术》《交互引擎应用》《用户界面设计》《数字特效与合成技术》等</td></tr>
<tr><td>B
课程描述</td><td colspan="5">《数字媒体技术导论》是数字媒体技术专业的学科平台和专业核心课程，课程开设在第一学期。数字媒体技术是基于数字化和网络化技术对媒体从形式到内容进行改造和创新的技术，在影视特技、数字动画、游戏娱乐、广告设计、多媒体制作、网络应用等领域有广阔的应用前景。基于此数字媒体技术导论课程侧重基础理论及表达手段等系统性知识的教授，旨在培养学生了解数字媒体技术，熟悉各类数字产品的开发工具，了解课程技术与艺术并重的特点。课程最终达到使初学者全面、宏观的了解数字媒体行业的基本特征、涉及范围、相关表现手段等方面的目的，为后续的数字媒体技术专业课程的系统培养奠定艺工交叉的理论基础，培育艺工融合的基本认知，积累数字媒体表达的基本手段。</td></tr>
<tr><td>C
课程目标</td><td colspan="5">通过本课程的学习，学生所具备的素质、掌握的技能、知识和能力：
（一）知识
1.了解数字媒体的概念、分类、发展历史和现状，掌握数字媒体技术，理解其特点、应用领域等；
2.了解数字媒体理论、范畴、实践方法和应用领域等问题，探索数字媒体技术、艺术与其他相关领域的联系和区别，使学生加深对数字媒体和信息技术本质的了解。
（二）能力
3.了解数字媒体产品的主要分类，熟悉各种数字产品的开发工具，掌握各类数字媒体产品的开发过程。掌握数字媒体技术的关键技术，包括数字图像、动画、音视频技术等；掌握数字媒体基本构成和特征分析，理解数字媒体的认知功效设计的</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td></td><td colspan="3">基本原则。
（三）素养
4.了解该课程具有技术与艺术并重的特点，既要有丰富的艺术细胞，又要有坚实的技术功底。重视核心价值目标在课程中的植入，如爱国、敬业、友善、自由等，提升学生的知识产权意识。通过我国数字产业发展现状的介绍、描述，让学生了解数字媒体产业，引导学生通过学习，产出带有正能量的作品，实现文化传播、知识累积、自由创新创意等。
【注】课程思政元素一定要在课程目标中体现。</td></tr>
<tr><td rowspan="6">D
课程目标与毕业要求的对应关系</td><td>毕业要求</td><td>毕业要求指标点</td><td>课程目标</td></tr>
<tr><td>6.工程与社会</td><td>6.1 了解数字媒体领域复杂工程相关的技术标准和法律规范，能够理解工程与社会之间的关系及相互作用与影响。</td><td>课程目标 3</td></tr>
<tr><td>7.环境和可持续发展</td><td>7.1 了解数字媒体领域复杂工程问题的工程实践对环境、经济和社会可持续发展的影响。</td><td>课程目标 2</td></tr>
<tr><td>8.职业规范</td><td>8.1 掌握基本的人文社会科学知识，树立正确的世界观、人生观和社会主义核心价值观，了解中国国情，具有良好的人文社会科学素养、美学素养和道德修养，有工程报国、工程为民的意识。</td><td>课程目标 4</td></tr>
<tr><td>8.职业规范</td><td>8.2 理解数字媒体领域的工程师职业道德和行为规范，做到诚实公正、诚信守则；理解和应用工程伦理；理解工程师对公众所承担的安全、健康以及环境保护等社会责任，并能够在工程实践中自觉履行。</td><td>课程目标 1</td></tr>
<tr><td rowspan="3">E
教学内容</td><td colspan="2" rowspan="2">章节内容</td><td>学时分配</td></tr>
<tr><td>理论 | 实践 | 合计</td></tr>
<tr><td colspan="2">第一章　专业导论
第一节 数字媒体技术专业简况
第二节 数字媒体技术人才培养方案简介</td><td>6 | 0 | 6</td></tr>
</table>

	第二章　数字媒体概述 第一节 数字媒体、数字资料 第二节 数字媒体技术体系 第三节 数字设计方法	4	0	4
	第三章　数字媒体表现形式（一）：文字 第一节 数字媒体技术中的文字 第二节 数字媒体艺术中的文字	4	0	4
	第四章　数字媒体表现形式（二）：图像 第一节 数字媒体技术中的图像 第二节 数字媒体艺术中的图像	6	0	6
	第五章　数字媒体表现形式（三）：音频 第一节 数字媒体技术中的声音 第二节 数字媒体艺术中的声音	4	0	4
	第六章　数字媒体表现形式（四）：视频 第一节 数字媒体技术中的视频 第二节 数字媒体艺术中的视频	6	0	6
	第七章　数字媒体表现形式（五）：动画 第一节 数字技术中的动画 第二节 数字艺术中的动画	6	0	6
	第八章　数字游戏的策划与开发 第一节 数字游戏概述 第二节 数字游戏开发技术	6	0	6
	第九章　数字媒体的实施与应用基础 第一节 计算机硬件与软件 第二节 媒体艺术的应用	3	0	3
	第十章　数字媒体产业链 第一节 数字媒体内容产业 第二节 数字媒体综合案例分析、作品展示	3	0	3
	合 计	48	0	48

<table>
<tr><td>F
教学方式</td><td colspan="6">☑课堂讲授 ☐讨论座谈 ☑问题导向学习 ☐分组合作学习
☑专题学习 ☐实作学习 ☐探究式学习 ☑线上线下混合式学习
☐其他_____</td></tr>
<tr><td rowspan="8">G
教学安排</td><td rowspan="2">授课次别</td><td rowspan="2">教学内容</td><td rowspan="2">支撑课程目标</td><td colspan="2">课程思政融入
（根据实际情况至少填写 3 次）</td><td rowspan="2">教学方式与手段</td></tr>
<tr><td>思政元素</td><td>思政目标</td></tr>
<tr><td>1</td><td>专业导论（一）：数字媒体技术专业特色</td><td>1、3、4</td><td>建立文化自信。</td><td>养成知行合一的品质和良好的学风和工艺结合的学科思维，脚踏实地认认真真地学习知识，扎扎实实地掌握科学理论，努力提升自身实践技能和科研能力。</td><td>课堂讲授
问题导向学习</td></tr>
<tr><td>2</td><td>专业导论（二）：数字媒体技术专业人才培养方案</td><td>1、3、4</td><td>科学思维方法的训练和科学伦理的教育。</td><td>培养学生精益求精的大国工匠、工程报国精神。</td><td>课堂讲授</td></tr>
<tr><td>3</td><td>数字媒体概论（一）：数字媒体、数字资料</td><td>2、3</td><td></td><td></td><td>课堂讲授
线上线下混合式学习</td></tr>
<tr><td>4</td><td>数字媒体概论（二）：数字媒体技术体系、数字设计方法</td><td>2、3</td><td></td><td></td><td>课堂讲授
专题学习
线上线下混合式学习</td></tr>
<tr><td>5</td><td>数字媒体的表现形式之数字文字技术与艺术</td><td>2、3</td><td></td><td></td><td>课堂讲授
专题学习
线上线下混合式学习</td></tr>
<tr><td>6</td><td>数字媒体的表现形式之数字图像技术</td><td>2、3</td><td></td><td></td><td>课堂讲授
线上线下混合式学习</td></tr>
<tr><td>7</td><td>数字媒体的表现形式之数字图像艺术</td><td>2、3</td><td></td><td></td><td>课堂讲授
线上线下混合式学习</td></tr>
</table>

	8	数字媒体的表现形式之音频技术与艺术	2、3			课堂讲授 线上线下混合式学习
	9	数字媒体的表现形式之数字视频技术	2、3			课堂讲授 线上线下混合式学习
	10	数字媒体的表现形式之数字视频艺术	2、3			课堂讲授 专题学习 线上线下混合式学习
	11	数字媒体的表现形式之动画技术	2、3			课堂讲授 专题学习
	12	数字媒体的表现形式之动画艺术	2、3			课堂讲授 专题学习
	13	数字游戏的策划与开发（一）：数字游戏概述	1、2、3			课堂讲授 专题学习 线上线下混合式学习
	14	数字游戏的策划与开发（二）：数字游戏开发技术	2、3、4			课堂讲授 专题学习
	15	数字媒体的实施与应用基础	1、2、3、4			课堂讲授 专题学习
	16	数字媒体产业链	1、2、3、4	数字媒体产业对于构建“数字经济”“数字福建”发展格局有重要的支撑作用。	引导学生掌握专业技术，落实习近平总书记福建考察中提出“四个更大”重要要求。	课堂讲授 专题学习 问题导向学习
H **评价方式**	评价项目及配分		评价项目说明		支撑课程目标	
	平时小测（40%）		线上学习进度、提交电子形式平时作业、课堂表现、考勤		1、4	
	期末（60%）		期末考核		2、3	

I **建议教材及学习资料**	建议教材： 章洁.数字媒体概论[M].北京：人民邮电出版社，2018 参考书目： 1.詹青龙，肖爱华.数字媒体技术导论（第2版）[M].北京：清华大学出版社，2023 2.丁向民.数字媒体技术导论（第3版）[M].北京：清华大学出版社，2021 3.张文俊.数字媒体技术基础[M].上海：上海大学出版社，2017 4.彭兰.数字媒体传播技术概论[M].北京：清华大学出版社，2015
J **教学条件需求**	多媒体教室
K **注意事项**	若有安排期中考试，则评价配比为：平时（40%），期中（10%），期末（50%）。

备注：

1.本课程教学大纲 F—J 项同一课程不同授课教师应协同讨论研究达成共同核心内涵。经教学工作指导小组审议通过的课程教学大纲不宜自行更改。

2.评价方式可参考下列方式：

(1)纸笔考试：平时小测、期中纸笔考试、期末纸笔考试

(2)实作评价：课程作业、实作成品、日常表现、表演、观察

(3)档案评价：书面报告、专题档案

(4)口语评价：口头报告、口试

审批意见	课程教学大纲起草团队成员签名： 2024 年 8 月 1 日

	专家组审定意见： 教学安排合理，符合要求。 专家组成员签名： 2024 年 8 月 1 日
	学院教学工作指导小组审议意见： 符合培养方案要求，同意执行。 教学工作指导小组组长： 2024 年 8 月 15 日

2.C 程序设计

<table>
<tr><td>课程名称</td><td colspan="3">C 程序设计</td><td>课程代码</td><td>2412330712</td></tr>
<tr><td>课程类型</td><td colspan="3">☐通识课 ☑学科平台和专业核心课
☐专业方向 ☐专业任选 ☐其他</td><td>授课教师</td><td>卢文杰</td></tr>
<tr><td>修读方式</td><td colspan="3">☑必修 ☐选修</td><td>学 分</td><td>3</td></tr>
<tr><td>开课学期</td><td>1</td><td>总学时</td><td>48</td><td>其中实践学时</td><td>0</td></tr>
<tr><td>混合式
课程网址</td><td colspan="5">非必填，根据实际填写</td></tr>
<tr><td>A
先修及后续课程</td><td colspan="5">先修课程：《数字媒体技术导论》
后续课程：《C++程序设计》《数据结构与算法》《数字建模技术》《交互引擎应用》《用户界面设计》《数字特效与合成技术》等</td></tr>
<tr><td>B
课程描述</td><td colspan="5">C程序设计是为数字媒体技术专业开设的一门专业核心课程。通过本课程的教学，使学生比较全面、系统的掌握C语言程序设计的基本理论和基本知识，能正确的掌握基本语法、数组、指针、函数的核心特征；培养学生软件设计的基本技能，理解需求方案、需求设计、模块划分、功能实现、调试运行等基本手段，以便较好地理解以后企业日常工作的内容，同时为后续课程的学习打下坚实的基础。</td></tr>
<tr><td>C
课程目标</td><td colspan="5">通过本课程的学习，学生所具备的素质、掌握的技能、知识和能力：
（一）知识
1.使学生掌握C语言的基础理论知识和语法，掌握基本的编程方法、思想、以及程序分析解决问题的综合能力。
（二）能力
2.掌握基本的理论专业知识、语法以及编程方法，程序分析解决问题的综合能力。
3.具备基本的C语言开发技术和编程技能，能够分析和解决问题。
（三）素养
4.重视核心价值目标在课程中的植入，如爱国、敬业、友善、自由等，提升学生的知识产权意识。通过我国数字产业发展现状的介绍、描述，让学生了解数字媒体产业，引导学生通过学习，产出带有正能量的作品，实现文化传播、知识累积、自由创新创意等。

【注】课程思政元素一定要在课程目标中体现。</td></tr>
</table>

	毕业要求	毕业要求指标点	课程目标
D **课程目标与毕业要求的对应关系**	1.工程知识与艺术素养	1.2 掌握计算机运行的基本原理和程序设计的基本思想，具备计算机软件系统开发能力，并能够对解决方案进行比较和综合	课程目标 1
	2.问题分析	2.1 能够应用数学、自然科学、工程基础和数字媒体领域的专业知识，识别和判断数字媒体领域复杂工程问题中的关键环节。	课程目标 2
	3.设计/开发解决方案	3.1.了解数字媒体领域中复杂工程问题的设计/开发的一般流程，掌握数字媒体应用系统开发的基本方法和技术。	课程目标 3
	8.伦理和职业规范	8.1 掌握基本的人文社会科学知识，树立正确的世界观、人生观和社会主义核心价值观，了解中国国情，具有良好的人文社会科学素养、美学素养和道德修养，有工程报国、工程为民的意识。	课程目标 4

	章节内容	学时分配		
		理论	实践	合计
E **教学内容**	第一章 程序设计和 C 语言	4	0	4
	第二章 算法——程序的灵魂	2	2	4
	第三章 顺序程序设计	3	1	4
	第四章 选择结构程序设计	3	1	4
	第五章 循环结构程序设计	3	1	4
	第六章 数组处理批量数据	3	1	4
	第七章 用函数实现模块化程序设计	5	3	8
	第八章 善于利用指针	3	1	4
	第九章 用户自己建立数据类型	3	1	4

	第十章 对文件的输入输出	3	1	4
	期末复习	0	4	4
	合计	32	16	48

F **教学方式**	☑课堂讲授 ☐讨论座谈 ☑问题导向学习 ☐分组合作学习 ☐专题学习 ☐实作学习 ☑探究式学习 ☐线上线下混合式学习 ☐其他 理论实践相结合

	授课次别	教学内容	支撑课程目标	课程思政融入（根据实际情况至少填写 3 次）		教学方式与手段
				思政元素	思政目标	
G **教学安排**	1	第一章 程序设计与 C 语言	1,2,4			课堂讲授
		1.1 什么是计算机程序 1.2 什么是计算机语言 1.3 C 语言的发展及其特点 1.4 简单的 C 语言程序 1.5 运行 C 程序的步骤与方法 1.6 程序设计的任务		了解目前我国在程序设计、开发方面的现状	丰富认识、拓展思维、树立自信心，激发学生的爱国热情和责任心	
	2	第二章 算法——程序的灵魂	1,2,4			课堂讲授 问题导向学习
		2.1 程序=算法+数据结构 2.2 什么是算法 2.3 简单的算法举例 2.4 算法的特性 2.5 怎样表示一个算法 2.6 结构化程序设计方法				
	3	第三章 顺序程序设计	1,2			课堂讲授

		3.1 顺序程序设计举例 3.2 数据的表现形式及其运算 3.3 运算符和表达式				
	4	第三章 最简单的 C 程序设计——顺序程序设计	1,2			课堂讲授 理论结合实际
		3.4 C 语句 3.5 数据的输入输出				
	5	第四章 选择结构程序设计	1,2			课堂讲授 理论结合实际
		4.1 选择结构和条件判断 4.2 用 if 语句实现选择结构 4.3 关系运算符和关系表达式 4.4 逻辑运算符和逻辑表达式 4.5 条件运算符和条件表达式 4.6 选择结构的嵌套 4.7 用 switch 语句实现多分支选择结构 4.8 选择结构程序综合举例		在讲授知识的同时也告诉学生，人生道路其实也存在选择，不同的选择其结果不同	让学生明白选择正确人生观、树立正确价值观的重要性	
	6	第五章：循环结构程序设计	1,3			课堂讲授 理论结合实际
		5.1 为什么需要循环控制 5.2 用 while 语句实现循环 5.3 用 do…while 语句实现循环 5.4 用 for 语句实现循环 5.5 循环的嵌套 5.6 几种循环的比较 5.7 改变循环执行的状态				

	7	第六章：利用数组处理批量数据	1,2,3,4			课堂讲授 理论结合实际
		6.1 怎样定义和引用一维数组 6.2 怎样定义和引用二维数组 6.3 字符数组				
	8	第七章：用函数实现模块化程序设计	1,2,3			课堂讲授 问题导向学习
		7.1 为什么要用函数 7.2 怎样定义函数 7.3 调用函数 7.4 对被调用函数的声明和函数原型 7.5 函数的嵌套调用 7.6 函数的递归调用 7.7 数组作为函数参数 7.8 局部变量和全局变量 7.9 变量的存储方式和生存期 7.10 关于变量的声明和定义				
	9	第八章：善于利用指针	1,2,3,4			课堂讲授 问题导向学习 探究式学习
		8.1 指针是什么 8.2 指针变量 8.3 通过指针引用数组 8.4 通过指针引用字符串				
	10	第九章：用户自己建立数据类型	1,2,3,4			课堂讲授 问题导向学习 探究式学习

		9.1 定义和使用结构体变量 9.2 使用结构体数组 9.3 结构体指针				
	11	第十章：对文件的输入输出	1,2,3,4			课堂讲授 问题导向学习
		10.1 C 文件基本知识 10.2 打开与关闭文件 10.3 文件的读写				
	12	期末复习				探究式学习
				在解决具体问题，设计解决方案时，要求学生要做到执事敬、精益求精并有所创新	培养学生的严谨求实态度、工匠精神、创新精神，提高其创新	
H **评价方式**	评价项目及配分		评价项目说明		支撑课程目标	
	平时（30%）		平时作业、课堂表现、考勤		1,2,3	
	期末（70%）		**期末考试：**按卷面实际成绩计算		1,2,3,4	

I **建议教材** **及学习资料**	建议教材： 谭浩强，《C 程序设计》（第五版），清华大学出版社，2017 年 8 月，第 5 版 学习资料： [1]叶东毅 主编，C 语言程序设计教程，厦门大学出版社，2018 年 12 月，第 2 版 [2]苏小红 编著，C 语言大学实用教程，电子工业出版社，2015 年 7 月，第 3 版 [3]Brian W.Kernighan 编著，C 程序设计语言，机械工业出版社，2004 年 1 月，第 2 版
J **教学条件** **需求**	计算机机房
K **注意事项**	

备注：

1.本课程教学大纲 F—J 项同一课程不同授课教师应协同讨论研究达成共同核心内涵。经教学工作指导小组审议通过的课程教学大纲不宜自行更改。

2.评价方式可参考下列方式：

(1)纸笔考试：平时小测、期中纸笔考试、期末纸笔考试

(2)实作评价：课程作业、实作成品、日常表现、表演、观察

(3)档案评价：书面报告、专题档案

(4)口语评价：口头报告、口试

审批意见	课程教学大纲起草团队成员签名： 2024 年8 月 1 日

	专家组审定意见： 教学安排合理，符合要求。 专家组成员签名： 2024 年 8　月　1 日
	学院教学工作指导小组审议意见： 符合培养方案要求，同意执行。 教学工作指导小组组长： 2024 年 8　月 15 日

3.设计思维基础

<table>
<tr><td>课程名称</td><td colspan="3">设计思维基础</td><td colspan="2">课程代码</td><td>2412320713</td></tr>
<tr><td>课程类型</td><td colspan="3">☐通识课 ☑学科平台和专业核心课
☐专业方向 ☐专业任选 ☐其他</td><td colspan="2">授课教师</td><td>张肇墨</td></tr>
<tr><td>修读方式</td><td colspan="3">☑必修 ☐选修</td><td colspan="2">学 分</td><td>2</td></tr>
<tr><td>开课学期</td><td>2</td><td>总学时</td><td>32</td><td colspan="2">其中实践学时</td><td>16</td></tr>
<tr><td>混合式
课程网址</td><td colspan="6"></td></tr>
<tr><td>A
先修及后续
课程</td><td colspan="6">先修课程：《数字媒体技术导论》
后续课程：《图像处理与图形制作》《视听语言》《摄影技术》</td></tr>
<tr><td>B
课程描述</td><td colspan="6">《设计思维基础》是数字媒体技术专业的学科平台和专业核心课程。该课程设立在第一学期，在该课程中培养学生基本的审美意识和观念，建立新工科专业所需要的设计思维，在利用设计思维以及数字化观念结合下训练种促进学生多元化思考设计问题。旨在培养学生运用创新设计思维以及审美观念分析问题、解决问题的能力。课程最终达到学生具有多方面、数字化、非线性的设计思维，具备数字媒体技术专业所要求的审美水平以及具备基础的手绘设计图纸能力等方面的目的，为后续的数字媒体技术专业课程的系统培养奠定艺工交叉的理论基础，培育艺工融合的基本认知，积累数字媒体表达的基本手段。</td></tr>
<tr><td>C
课程目标</td><td colspan="6">通过本课程的学习，学生所具备的素质、掌握的技能、知识和能力：
（一）知识
1、掌握设计思维的基本理论以及视觉表达的基本规则和表达语言
（二）能力
2、掌握数字视角下的设计思维方法，会运用平面基础视觉元素的表达语言合理运用平面关系、空间关系、形体关系的形式美法则，掌握基础的绘画技法表达设计思路，能够用设计语言表达创作想法，
（三）素养
3、具有文化强国的使命担当精神和创新精神。重视核心价值目标在课程中的植入，如爱国、敬业、友善、自由等，提升学生的知识产权意识。通过案例教学传达中国社会主义核心价值观产出带有正能量的作品，实现文化传播、知识累积、自由创新创意等。
【注】课程思政元素一定要在课程目标中体现。</td></tr>
<tr><td>D
课程目标与</td><td colspan="2">毕业要求</td><td colspan="2">毕业要求指标点</td><td colspan="2">课程目标</td></tr>
</table>

毕业要求的对应关系	1.工程知识与艺术素养	1.3掌握艺术理论知识和设计思维，具备影视动漫、数字游戏、互动娱乐、内容服务等领域的相关专业知识，能将其用于数字内容的创作。	课程目标1、课程目标3
	3.设计/开发解决方案	3.4能运用艺术理论知识和设计思维，通过市场调研、案例分析等方法分析用户和市场需求，并制定创作方案。	课程目标2

	章节内容	学时分配		
		理论	实践	合计
E **教学内容**	第一章　基本概念 第一节 设计思维与抽象 第二节 跨领域抽象	1	1	2
	第二章　抽象设计思维方法 第一节 抽象的对象 第二节 抽象的过程	3	3	6
	第三章　设计的解构 第一节 设计主体的解构 第二节 设计客体的解构	4	4	8
	第四章　设计的重构 第一节 重构与延伸 第二节 设计模型 第三节 质问与推演	4	4	8
	第五章　构成基础 第一节 平面构成 第二节 色彩构成 第三节 立体构成	4	4	8
	合 计	16	16	32

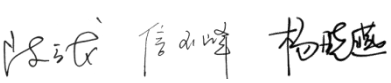
F **教学方式**	☑课堂讲授　☐讨论座谈　☑问题导向学习　☐分组合作学习 ☑专题学习　☐实作学习　☐探究式学习　☑线上线下混合式学习 ☐其他_____

G **教学安排**	授课次别	教学内容	支撑课程目标	课程思政融入 （根据实际情况至少填写3次）		教学方式与手段
				思政元素	思政目标	

	1	基本概念： 设计思维与抽象	1、2、3			课堂讲授 案例分析 讲练结合
	2	基本概念：跨领域抽象	1、2、3			课堂讲授 案例分析 讲练结合
	3	实践项目：抽象设计思维方法	2	科学思维方法的训练和科学伦理的教育。	培养学生精益求精的大国工匠、工程报国精神。	课堂讲授 案例分析 讲练结合
	4	设计的解构：设计主体的解构	1、3			课堂讲授 案例分析 讲练结合
	5	设计的解构：设计客体的解构	2、3			课堂讲授 案例分析 讲练结合
	6	设计的重构	2、3	引入传统绘画的经典作品分析古人的绘画技法	领悟中华传统文化的博大精深，强化创新意识	课堂讲授 案例分析 讲练结合
	7	实践项目：构成基础	2、3	对于人物形象的细节分析。对比中外形象	对于中华传统文化加深理解	课堂讲授 案例分析 讲练结合
	8	期末练习	2、3			课堂讲授 案例分析 讲练结合

H 评价方式	评价项目及配分	评价项目说明	支撑课程目标
	平时小测（40%）	提交电子形式平时作业、课堂表现、考勤	1、2、3
	期末（60%）	期末考核	1、2、3

<table>
<tr><td>I
建议教材
及学习资料</td><td>建议教材：
范茵良.设计思维基础[M].北京：中国轻工业出版社，2024</td></tr>
<tr><td>J
教学条件
需求</td><td>多媒体教室</td></tr>
<tr><td>K
注意事项</td><td>。</td></tr>
<tr><td colspan="2">备注：
1.本课程教学大纲 F—J 项同一课程不同授课教师应协同讨论研究达成共同核心内涵。经教学工作指导小组审议通过的课程教学大纲不宜自行更改。
2.评价方式可参考下列方式：
(1)纸笔考试：平时小测、期中纸笔考试、期末纸笔考试
(2)实作评价：课程作业、实作成品、日常表现、表演、观察
(3)档案评价：书面报告、专题档案
(4)口语评价：口头报告、口试</td></tr>
<tr><td rowspan="2">审批意见</td><td>课程教学大纲起草团队成员签名：

2024 年 8 月 1 日</td></tr>
<tr><td>专家组审定意见：
教学安排合理，符合要求。
专家组成员签名： 
2024 年 8 月 1 日</td></tr>
</table>

	学院教学工作指导小组审议意见： 符合培养方案要求，同意执行。 教学工作指导小组组长： 2024 年 8 月 15 日

4.数据结构与算法

<table>
<tr><td>课程名称</td><td colspan="3">数据结构与算法</td><td>课程代码</td><td>2412330
731</td></tr>
<tr><td>课程类型</td><td colspan="3">☐通识课　☑学科平台和专业核心课
☐专业方向　☐专业任选　☐其他</td><td>授课教师</td><td>于敏</td></tr>
<tr><td>修读方式</td><td colspan="3">☑必修　　☐选修</td><td>学　　分</td><td>3</td></tr>
<tr><td>开课学期</td><td>3</td><td>总学时</td><td>48</td><td>其中实践学时</td><td>16</td></tr>
<tr><td>混合式
课程网址</td><td colspan="5">无</td></tr>
<tr><td>A
先修及后续
课程</td><td colspan="5">先修课程：面向对象程序设计
后续课程：操作系统、数据库原理、软件工程</td></tr>
<tr><td>B
课程描述</td><td colspan="5">本课程是数字媒体技术本科专业必修的专业核心课程，也是操作系统、数据库原理、软件工程等课程的先修课程。本课程主要介绍了数据在存储器中的逻辑上的组织形式与处理方式，教导学生学习如何有效地组织数据，提高系统处理数据效率，同时培养学生分析问题、设计算法，并对算法性能进行分析和判断的能力。
教学要求：
1. 从数据结构的逻辑结构、存储结构和数据运算三个方面去掌握线性表、栈、队列、数组、树、图等常用的数据结构。
2. 掌握在各种常用的数据结构上实现的排序和查找运算。
3. 对算法的时间和空间复杂性有一定的分析能力。
4. 针对简单的应用问题，应能选择合适的数据结构及设计有效的算法解决之。
重点：线性表的理解与构造，栈和队列的应用，各种排序算法的代码掌握，查找算法的代码掌握是本门课程的重点。
难点：栈和队列结构的构造，多种查找算法的理解，树的理解，特别是多种树的理解和区别，以及排序算法的代码掌握是本门课的难点。</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td>C
课程目标</td><td colspan="4">（一）知识
1. 掌握数据在存储器中的逻辑上的组织形式与处理方式，学会如何有效地组织数据，提高系统处理数据效率，同时掌握分析问题、设计算法，并对算法性能进行分析和判断的方法。
（二）能力
2. 科学观察和思维的能力：运用数据结构的基本理论，熟悉各种基本数据结构及其操作，学会根据实际问题要求来选择数据结构。熟悉知晓数据结构与算法相关发展的趋势、动态以及与生产实践和社会生活的联系。
3. 分析问题和解决问题的能力：学会利用数据结构原理分析实际问题，熟练掌握多种编程语言和开发工具。对部分优秀的学生，培养其在知名程序设计在线测评系统中求解实际问题的能力。通过生活了解国情社情民情，从中发现一些能够通过相关计算机、编程技术解决的问题，学以致用，践行社会主义核心价值。
（三）素养
4. 实践能力：通过学习，有意识的培养学生利用多种开发工具，编写高质量、高效率程序的能力。在解决问题过程中，能够利用课程所学知识分析和解决基础科学研究，与他人沟通协同合作。</td></tr>
<tr><td rowspan="5">D
课程目标与毕业要求的对应关系</td><td>毕业要求</td><td>毕业要求指标点</td><td colspan="3">课程目标</td></tr>
<tr><td>1.工程知识与艺术素养</td><td>掌握计算机运行的基本原理和程序设计的基本思想，具备计算机软件系统开发能力，并能够对解决方案进行比较和综合。</td><td colspan="3">课程目标 1</td></tr>
<tr><td>2.问题分析</td><td>能够应用数学、自然科学、工程基础和数字媒体领域的专业知识，针对数字媒体领域复杂工程问题的关键环节进行分析，建立解决问题的抽象模型。</td><td colspan="3">课程目标 2</td></tr>
<tr><td>2.问题分析</td><td>能够对建立的抽象模型，论证模型的合理性，并通过文献研究，针对改进的可能性进行分析，获得有效结论。</td><td colspan="3">课程目标 3</td></tr>
<tr><td>3.设计/开发解决方案</td><td>能够针对特定需求，对复杂工程问题进行分解和细化，具有设计/开发数字媒体应用模块的能力。</td><td colspan="3">课程目标 4</td></tr>
<tr><td rowspan="2">E</td><td colspan="2" rowspan="2">章节内容</td><td colspan="3">学时分配</td></tr>
<tr><td>理论</td><td>实践</td><td>合计</td></tr>
</table>

教学内容	第一章 数据结构与算法概述	2	0	2
	第二章 线性表 1．什么是线性表 2．线性表的顺序存储（顺序表） 3．线性表的链式存储（链表） 4．双链表 5．循环链表 （链表实验）	4	2	6
	第三章 栈和队列 1．什么是栈 2．栈的实现 3．栈的应用 （栈的实验） 4. 什么是队列 5. 队列的实现 6. 队列的应用 （队列的实验）	6	2	8
	第四章 树 1. 树 2. 二叉树 3. 二叉树的存储结构 4. 二叉树的遍历 5. 线索二叉树 （二叉树的遍历实验） 6. 树和森林 7. 哈夫曼树 （二叉树的综合实验）	6	2	8
	第五章 图 1. 图的基本概念、存储结构 2. 图的遍历、生成树 3. 图的拓扑排序、关键路径 4. 最短路径 5. 图的应用算法 （图的实验）	6	2	8

	第六章 查找 1. 查找的概述 2. 顺序表的查找 3. 有序表的查找 （顺序表的查找实验） 4. 索引顺序查找 5. 二叉排序树 6. 平衡二叉树 （二叉排序树的查找实验） 7. B 树 8. 键树 9. 哈希表 （哈希表的查找实验）	4	4	8
	第七章 内部排序 1. 排序的概念与分类 2. 交换排序 3. 插入排序 （排序实验一） 4. 选择排序 （排序实验二） 5. 归并排序 6. 基数排序 7. 内部排序方法比较 （排序实验三）	4	4	8
	合 计	32	16	48

F **教学方式**	☑课堂讲授 ☑讨论座谈 ☐问题导向学习 ☑分组合作学习 ☐专题学习 ☑实作学习 ☐探究式学习 ☐线上线下混合式学习 ☐其他_____			

G **教学安排**	授课次别	教学内容	支撑课程目标	课程思政融入 **（根据实际情况至少填写 3 次）**		教学方式与手段
				思政元素	思政目标	

	1	第一章 数据结构与算法概述 第二章 线性表 1．什么是线性表 2．线性表的顺序存储（顺序表）	1、2、3	注重科学思维方法的训练和科学伦理的教育	培养学生科学观察和思维能力、求实精神	讲授
	2	第二章 线性表 3．线性表的链式存储（链表） 4．双链表 5．循环链表 （链表实验）	2、3、4			讲授与上机
	3	第三章 栈和队列 1．什么是栈 2．栈的实现 3．栈的应用 （栈的实验）	1、2、3			讲授与上机
	4	第三章 栈和队列 4. 什么是队列 5. 队列的实现 6. 队列的应用 （队列的实验）	1、2、3			讲授与上机
	5	第四章 树 1. 树 2. 二叉树 3. 二叉树的存储结构 4. 二叉树的遍历	2、3、4	注重科学思维方法的训练和科学伦理的教育	利用技术做对社会有意义的事情，拒绝危害社会利益	讲授与上机

	6	第四章 树 5. 线索二叉树 （二叉树的遍历实验） 6. 树和森林 7. 哈夫曼树 （二叉树的综合实验）	2、4	要求学生严谨求实、刻苦钻研算法，解决实际问题	能够和团队合作，有责任担当；对待问题严谨求实、实事求是。	讲授与上机
	7	第五章 图 1. 图的基本概念、存储结构 2. 图的遍历、生成树 3. 图的拓扑排序、关键路径	2、3			讲授与上机
	8	第 5 章 图 4. 最短路径 5. 图的应用算法 （图的实验）	2、4			讲授与上机
	9	第 6 章 查找 1.查找的概述 2.顺序表的查找 3.有序表的查找 （顺序表的查找实验） 4.索引顺序查找 5.二叉排序树	2、3、4			讲授与上机
	10	第 6 章 查找 6.平衡二叉树 （二叉排序树的查找实验） 7.B 树 8.键树 9.哈希表 （哈希表的查找实验）	2、3、4			讲授与上机

	11	第 7 章 内部排序 1. 排序的概念与分类 2. 交换排序 3. 插入排序 （排序实验一） 4.选择排序 （排序实验二）	1、3、4			讲授与上机
	12	第 7 章 内部排序 5. 归并排序 6. 基数排序 7. 内部排序方法比较 （排序实验三）	2、3、4			讲授与上机

H **评价方式**	评价项目及配分	评价项目说明	支撑课程目标
	平时（30%）	考勤 5%+平时作业 20%+课堂表现 5%	1、2、3、4
	期末（70%）	期末考试 70%	1、2、3、4

I **建议教材及学习资料**	1.《数据结构与算法—C 语言版》 编著：传智播客，清华大学出版社，2016 年 09 月。 2.《数据结构(C 语言版)》 编著:胡学钢,高等教育出版社，2008 年 10 月。 3.《数据结构（C 语言描述）》 编著:马秋菊，中国水利水电出版社，2006 年 09 月（2007 重印）。 4.《数据结构（C 语言版）》编著：严蔚敏，吴伟民，清华大学出版社，2017 年 05 月。
J **教学条件需求**	多媒体
K **注意事项**	1.自主学习。建议学生通过预习教材，并通过网络、图书馆自主查阅课程中涉及的学习资源，独立规划自己的课程学习计划，充分发挥自身的学习能动性。 2.研究性学习。鼓励学生针对课程教学内容，尝试理论课结合专题报告的教学方式，提高学生的学习兴趣。了解国内外最新生化知识，开阔学生的视野。

<table>
<tr><td colspan="2">备注：
1.本课程教学大纲 F—J 项同一课程不同授课教师应协同讨论研究达成共同核心内涵。经教学工作指导小组审议通过的课程教学大纲不宜自行更改。
2.评价方式可参考下列方式：
(1)纸笔考试：平时小测、期中纸笔考试、期末纸笔考试
(2)实作评价：课程作业、实作成品、日常表现、表演、观察
(3)档案评价：书面报告、专题档案
(4)口语评价：口头报告、口试</td></tr>
<tr><td rowspan="3">审批意见</td><td>课程教学大纲起草团队成员签名：

于敏 陈玉

2024 年 8 月 1 日</td></tr>
<tr><td>专家组审定意见：
教学安排合理，符合要求。

专家组成员签名：陈玉 [illegible] [illegible]

2024 年 8 月 1 日</td></tr>
<tr><td>学院教学工作指导小组审议意见：
符合培养方案要求，同意执行。

教学工作指导小组组长：[illegible]

2024 年 8 月 15 日</td></tr>
</table>

5.视听语言

<table>
<tr><td>课程名称</td><td colspan="3">视听语言</td><td colspan="2">课程代码</td><td>2411330732</td></tr>
<tr><td>课程类型</td><td colspan="3">☐通识课 ☑学科平台和专业核心课
☐专业方向 ☐专业任选 ☐其他</td><td colspan="2">授课教师</td><td>康迪</td></tr>
<tr><td>修读方式</td><td colspan="3">☑必修 选修</td><td colspan="2">学 分</td><td>3</td></tr>
<tr><td>开课学期</td><td>1</td><td>总学时</td><td>48</td><td colspan="2">其中实践学时</td><td>0</td></tr>
<tr><td>混合式
课程网址</td><td colspan="6">无</td></tr>
<tr><td>A
先修及后续课程</td><td colspan="6">先修课程：无
后续课程：摄像基础、非线性编辑、微电影制作</td></tr>
<tr><td>B
课程描述</td><td colspan="6">本课程为数字媒体技术专业课程，属于基础理论课。旨在通过讲授、案例分析、讨论、实践等方式，熟知电影的基本语言和技巧，包括摄像、场面调度、声音和剪辑等基础知识，为后期的实践性课程的学习打下基础。</td></tr>
<tr><td>C
课程目标</td><td colspan="6">（一）知识
1、掌摄影、场面调度、剪辑和声音等基础知识和理论，形成视听语言知识体系
（二）能力
2、可以有效分析、读解一部影片的视听技巧的能力.
3、可以灵活运用相关知识、为后面的实践课打下基础。
4、可以把这些知识运用到影视创作中去。
（三）素养
5、具有文化强国的使命担当精神和创新精神</td></tr>
<tr><td rowspan="3">D
课程目标与毕业要求的对应关系</td><td colspan="2">毕业要求</td><td colspan="2">毕业要求指标点</td><td colspan="2">课程目标</td></tr>
<tr><td colspan="2">1 工程知识与艺术素养</td><td colspan="2">1.3 掌握艺术理论知识和设计思维，具备影视动漫、数字游戏、互动娱乐、内容服务等领域的相关专业知识，能将其用于数字内容的创作。</td><td colspan="2">课程目标 5</td></tr>
<tr><td colspan="2">3 设计/开发解决方案</td><td colspan="2">3.4 能运用艺术理论知识和设计思维，通过市场调研、案例分析等方法分析用户和市场需求，并制定创作方案。</td><td colspan="2">课程目标 1-4</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="6">E
教学内容</td><td rowspan="2">章节内容</td><td colspan="3">学时分配</td></tr>
<tr><td>理论</td><td>实践</td><td>合计</td></tr>
<tr><td>第一章 摄影
第一节 镜头和运动
第二节 取景</td><td>8</td><td>0</td><td>8</td></tr>
<tr><td>第二章 场面调度
第一节 布光和布景
第二节 服化道和演员</td><td>8</td><td>0</td><td>8</td></tr>
<tr><td>第三章 声音
第一节 声音的分类
第二节 声音的运用</td><td>16</td><td>0</td><td>16</td></tr>
<tr><td>第四章 剪辑</td><td>16</td><td>0</td><td>16</td></tr>
<tr><td>合 计</td><td>48</td><td>0</td><td>48</td></tr>
<tr><td>F
教学方式</td><td colspan="4">☑课堂讲授 ☑讨论座谈 ☑问题导向学习 ☑分组合作学习
☐专题学习 ☐实作学习 ☑探究式学习 ☐线上线下混合式学习
☐其他_____</td></tr>
<tr><td rowspan="5">G
教学安排</td><td>授课次别</td><td>教学内容</td><td>支撑课程目标</td><td colspan="2">课程思政融入</td><td>教学方式与手段</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td>思政元素</td><td>思政目标</td><td></td></tr>
<tr><td>1</td><td>电影的发明原理</td><td>1、5</td><td>电影不是中国发明的，实在没有办法思政</td><td></td><td>课堂讲授
讨论座谈</td></tr>
<tr><td>2</td><td>摄影：镜头</td><td>1</td><td></td><td></td><td>课堂教授
问题导向</td></tr>
<tr><td>3</td><td>摄影：运动</td><td>2、3</td><td>观看优秀的中国电影的实例</td><td>增强文化自信，强化创新中华文化的使命担当</td><td>课堂讲授
讨论座谈</td></tr>
<tr><td>4</td><td>摄影：取景</td><td>2、3</td><td></td><td></td><td>讲练结合
案例分析
分组合作</td></tr>
</table>

	5	场面调度：布景	4、5			讲练结合 案例分析 问题导向 分组合作
	6	场面调度：布光	4、5			讲练结合 案例分析 问题导向 分组合作
	7	场面调度：服化道	2、4	通过优秀的中国电影来认识服化道的运用	激发创新创业意识，培养创新精神	讲练结合 案例分析 问题导向 分组合作
	8	场面调度：演员	2、4	引入有中国特色的演员调度	领悟中华传统文化的博大精深，强化创新意识	讲练结合 案例分析 问题导向 分组合作
	9	声音：声音的分类	1-5	围绕有中国特色的声音运用进行讲解	领悟中国传统文化的内涵和精神，增强对中华文化创新的使命担当。	讨论座谈 问题导向 探究式学习
	10	声音：声音的运用	1-5			讨论座谈 问题导向 探究式学习
	11	剪辑	1-5			讨论座谈 问题导向 探究式学习
	12					

H **评价方式**	评价项目及配分	评价项目说明	支撑课程目标
	平时（60%）	出勤、课堂表现、平时作业	1-5
	期末（40%）	期末课程作业	1-5

<table>
<tr><td>I
建议教材
及学习资料</td><td>学习资料：
我的 ppt
我推荐的电影</td></tr>
<tr><td>J
教学条件
需求</td><td>多媒体教室。</td></tr>
<tr><td>K
注意事项</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">备注：
1.本课程教学大纲 F—J 项同一课程不同授课教师应协同讨论研究达成共同核心内涵。经教学工作指导小组审议通过的课程教学大纲不宜自行更改。</td></tr>
<tr><td rowspan="3">审批意见</td><td>课程教学大纲起草团队成员签名：

2024 年 8 月 1 日</td></tr>
<tr><td>专家组审定意见：
教学安排合理，符合要求。

专家组成员签名：
2024 年 8 月 1 日</td></tr>
<tr><td>学院教学工作指导小组审议意见：
符合培养方案要求，同意执行。

教学工作指导小组组长：
2024 年 8 月 15 日</td></tr>
</table>

6.摄影技术

<table>
<tr><td>课程名称</td><td colspan="3">摄影技术</td><td colspan="2">课程代码</td><td>2412320814</td></tr>
<tr><td>课程类型</td><td colspan="3">☐通识课 ☑学科平台和专业核心课
☐专业方向 ☐专业任选 ☐其他</td><td colspan="2">授课教师</td><td>张平</td></tr>
<tr><td>修读方式</td><td colspan="3">☑必修 ☐选修</td><td colspan="2">学 分</td><td>2</td></tr>
<tr><td>开课学期</td><td>2</td><td>总学时</td><td>32</td><td colspan="2">其中实践学时</td><td>16</td></tr>
<tr><td>混合式
课程网址</td><td colspan="6">无</td></tr>
<tr><td>A
先修及后续课程</td><td colspan="6">先修课程：《视听语言》
后续课程：《数字摄像技术》《专题片实务》《微电影创作》</td></tr>
<tr><td>B
课程描述</td><td colspan="6">课程是数字媒体技术专业的基础课程，旨在让该专业两个方向（数字游戏、数字影像）的学生都能掌握图片摄影这一基础技能，为今后学生在数字图像或者是摄影艺术的创作上打下坚实的基础。课程强调以实践操作练习为主，注重在做中学，知行合一。</td></tr>
<tr><td>C
课程目标</td><td colspan="6">课程目标 1
掌握摄影技术的各环节要点，包括景别与焦距、景深与曝光控制、角度与构图、光线与色彩的应用以及风光、人像等专项摄影技能

课程目标 2
在基础操作上能够具备进一步的照片艺术化构图、光线创造性处理和设计、并且能够根据实际情况进行现场取景、设计，进行综合摄影创作</td></tr>
<tr><td rowspan="3">D
课程目标与毕业要求的对应关系</td><td colspan="2">毕业要求</td><td colspan="2">毕业要求指标点</td><td colspan="2">课程目标</td></tr>
<tr><td colspan="2">5.1 使用现代工具</td><td colspan="2">掌握数字媒体领域现代工具使用方法</td><td colspan="2">课程目标 1</td></tr>
<tr><td colspan="2">1.3 工程知识与艺术素养</td><td colspan="2">掌握艺术理论知识和设计思维</td><td colspan="2">课程目标 2</td></tr>
</table>

		学时分配		
		理论	实践	合计
E **教学内容**	第一章 景别与焦距 第一节 景别的概念及分类 第二节 焦距的级别和效果	3	1	4
	第二章 景深与曝光 第一节 景深的概念和控制 第二节 曝光的控制要素	3	1	4
	第三章 角度与构图 第一节 角度的类别和效果 第二节 构图的主要形式	2	2	4
	摄影构图综合训练	0	4	4
	第四章 摄影用光、色彩 第一节 摄影光线处理 第二节 色彩搭配及运用	2	2	4
	第五章 风光摄影 第一节 不同类型风光拍摄要点 第二节 风光摄影综合训练	4	4	8
	第六章 人像摄影 第一节 人像摄影拍摄要点 第二节 人像摄影实践训练	2	2	4
	合 计	16	16	32

F **教学方式**	☑课堂讲授 ☐讨论座谈 ☐问题导向学习 ☑分组合作学习 ☑专题学习 ☑实作学习 ☐探究式学习 ☐线上线下混合式学习 ☐其他_____

	授课次别	教学内容	支撑课程目标	课程思政融入 （根据实际情况至少填写 3 次）		教学方式与手段
				思政元素	思政目标	
G **教学安排**	1	景别与焦距	课程目标 1			讲授 实践
	2	景深与曝光控制	课程目标 1			讲授 实践

	3	角度与构图	课程目标 1			讲授 实践
	4	实践项目 1：摄影构图综合训练	课程目标 1、2	拍摄三明“美丽乡村”	引导学生关注乡村建设、热爱乡村文化。	实践
	5	作品点评与摄影用光、色彩讲解	课程目标 1、2	拍摄“红色三明”	培养学生红色基因	讲授 实践
	6	作品点评与风光摄影讲解	课程目标 1、2			讲授
	7	实践项目 2：风光摄影综合训练	课程目标 1、2	拍摄“绿色三明”	引导学生树立绿色发展的生态理念。	讲授 实践
	8	实践项目 3：人像摄影综合训练	课程目标 1、2			讲授 实践

H **评价方式**	评价项目及配分	评价项目说明	支撑课程目标
	平时小测（40%）	提交电子形式平时作业	课程目标 1、2
	期末（60%）	提交结课课程作品	课程目标 1、2

I **建议教材** **及学习资料**	建议教材：无 参考书目： 1.《数码单反摄影教程》，黄刚，清华大学出版社，2011. 2.《数码单反摄影圣经》，雷依里，中国青年出版社，2007. 3.《摄影构图与色彩设计》，（德）曼特；中国青年出版社，2009.
J **教学条件** **需求**	多媒体教室、数码单反相机
K **注意事项**	

备注：

1.本课程教学大纲 F—J 项同一课程不同授课教师应协同讨论研究达成共同核心内涵。经教学工作指导小组审议通过的课程教学大纲不宜自行更改。

2.评价方式可参考下列方式：

(1)纸笔考试：平时小测、期中纸笔考试、期末纸笔考试

(2)实作评价：课程作业、实作成品、日常表现、表演、观察

(3)档案评价：书面报告、专题档案

(4)口语评价：口头报告、口试

审批意见	课程教学大纲起草团队成员签名： 张年 张肇墨 2024 年 8 月 1 日
	专家组审定意见： 教学安排合理，符合要求。 专家组成员签名：信小峰 陈诚 杨晓燕 2024 年 8 月 7 日

	学院教学工作指导小组审议意见： 符合培养方案要求，同意执行。 教学工作指导小组组长： 2024 年 8 月 15 日

二、专业方向课：游戏开发方向

1.游戏策划

<table>
<tr><td>课程名称</td><td colspan="3">游戏策划</td><td>课程代码</td><td>2412430831</td></tr>
<tr><td>课程类型</td><td colspan="3">□通识课　　学科平台和专业核心课
☑专业方向　　专业任选　　其他</td><td>授课教师</td><td>白迎春</td></tr>
<tr><td>修读方式</td><td colspan="3">☑必修　　选修</td><td>学　　分</td><td>3</td></tr>
<tr><td>开课学期</td><td>5</td><td>总学时</td><td>48</td><td>其中实践学时</td><td>16</td></tr>
<tr><td>混合式
课程网址</td><td colspan="5">非必填，根据实际填写</td></tr>
<tr><td>A
先修及后续
课程</td><td colspan="5">先修课程：《数字媒体概论》《计算机网络》《程序设计基础》《程序设计基础实践》和《计算机辅助平面设计》等。
后续课程：《游戏引擎原理与应用》《游戏开发实践》《毕业实习》《毕业设计》等。。</td></tr>
<tr><td>B
课程描述</td><td colspan="5">游戏策划与设计是数字媒体技术专业的一门专业基础课。它主要介绍游戏设计过程的基本原理和设计方法。通过学习本课程，学生应掌握游戏设计理论知识，并将所学的知识能运用到游戏设计与开发实践中。</td></tr>
<tr><td>C
课程目标</td><td colspan="5">（-）知识
1、探讨游戏的基本概念、类型、市场状况和游戏策划的流程和基本要素，了解游戏策划职位的素质要求和职责分工。
（二）能力
2、理解和掌握策划的心理分析与引导，游戏世界观与别境、游戏元素设计、游戏任务情节和关卡设计、游戏策划的文档规范、开放方法以及游戏测试和运营推广等，旨在帮助读者全面了解游戏设计的原理与规范，掌握基本的游戏策划与开发方法，在实践中具备一定的游戏策划能力。
3.具备游戏的拆解和分析能力，具备创意思维和创新能力。
（三）素养
4、通过游戏了解优秀民族文化在游戏中的体现方式和内容；也让学生了解并尝试把民族文化融入到游戏中。</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td></td><td colspan="3">5、养成专业伦理意识。游戏市场的纷繁复杂、鱼龙混珠，需要有积极的正面导向引导学生注意区分。教师在传授专业知识的过程中，要体现专业性职业伦理操守和职业道德教育融为一体，给予其正确的价值取向引导，以此提升其思想道德素质及情商能力，提升学生的知识产权意识和创新精神。</td></tr>
<tr><td rowspan="7">D
课程目标与毕业要求的对应关系</td><td>毕业要求</td><td>毕业要求指标点</td><td>课程目标</td></tr>
<tr><td>1.思想品德</td><td>具有坚定正确的政治方向，良好的思想品德和健全的人格，热爱祖国， 热爱人民，拥护中国共产党的领导；具有科学精神、人文修养、职业素养、社会责任感和积极向上的人生态度，了解国情社情民情，践行社会 主义核心价值观。</td><td>课程目标 4、5</td></tr>
<tr><td>3.问题分析</td><td>掌握计算机系统及网络系统分析的基本方法，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复杂工程问题， 以获得有效结论。</td><td>课程目标 2、3</td></tr>
<tr><td>8.环境和可持续发展</td><td>理解计算机、通信产业与环境、社会的关系，能够评价针对复杂工程问题的工程实践对环境、社会可持续发展的影响。</td><td>课程目标 2、3</td></tr>
<tr><td>10.个人和团队</td><td>具有团队协作精神，能够在多学科背景的团队中承担个体、团队成员以 及负责人的角色，完成所承担的任务。</td><td>课程目标 1、3、4</td></tr>
<tr><td>11.沟通</td><td>具有良好的表达能力，能够就复杂工程问题与业界同行及社会公众进行有效沟通和交流；熟练掌握一门外语，并具备一定的国际视野，能够在跨文化背景下进行沟通和交流。</td><td>课程目标 1、4、5</td></tr>
<tr><td>12.项目管理</td><td>掌握工程项目管理方法，理解工程活动中涉及的重要经济与管理因素，并能在多学科环境中加以应用。</td><td>课程目标 1、3、5</td></tr>
<tr><td rowspan="2">3</td><td colspan="3" rowspan="2"></td><td colspan="3">学时分配</td></tr>
<tr><td>理论</td><td>实践</td><td>合计</td></tr>
</table>

	第一章 游戏的起源 1.1 电子游戏的发展史 1.2 游戏的定义、特征 1.3 虚拟游戏的定义和特征 1.4 游戏心理学	2	1	3
	第二章　电子游戏的分类 2.1 按硬件平台分类 2.2 按储存载体分类 2.3 按照运行方式分类 2.4 按照游戏内容分类	4	2	6
	第三章 游戏产业及市场发展 3.1 世界游戏产业三大阵营 3.2 中国游戏产业发展现状 3.3 新时代移动游戏产业的崛起 3.4 游戏制作行业就业前景	3	1	4
	第四章 游戏策划概述 4.1 什么是游戏策划 4.2 游戏策划的任务 4.3 游戏策划的素质要求 4.4 游戏策划职责与分工 4.5 优秀游戏团队组成 5.6 游戏创意的来源	3	1	4
	第五章 玩家的游戏心理 5.1 游戏玩家的类型 5.2 游戏玩家的心理需求 5.3 游戏玩家的心理引导 5.4 游戏玩家的情感元素 5.5 游戏玩家的奖励机制 5.6 游戏心理学效应	3	1	4
	第六章 游戏世界观与背景 6.1 什么是游戏世界观 6.2 游戏世界观的构成 6.3 游戏世界观的层次 6.4 游戏世界观的架构 6.5 游戏世界观规则 6.6 世界观的作用 6.7 游戏世界元素 6.8 游戏故事背景	4	2	6

	第七章 游戏元素设计 7.1 游戏元素的含义 7.2 游戏场景设计 7.3 道具的设计方法 7.4 游戏角色设计 7.5 游戏音效设计 7.6 游戏界面设计 7.7 游戏原型设计 7.8 游戏交互设计	3	1	4
	第八章 游戏任务情节与关卡 8.1 游戏任务情节结构 8.2 游戏任务情节设计 8.3 游戏任务情节执行方式 8.4 什么是关卡 8.5 关卡设计类型 8.6 关卡设计要素 8.7 关卡设计的原则 8.8 关卡构图设计 8.9 关卡系统设计 8.10 关卡结构分析	3	2	5
	第 9 章游戏设计文档 9.1 设计文档功能 9.2 设计文档关键词 9.3 常用文档类型 9.4 游戏设计文档模板 9.5 文档的格式和风格	3	2	5
	第 10 章游戏开发方法 10.1 游戏程序开发理念 10.2 游戏项目开发流程 10.3 游戏编辑工具 10.4 游戏开发算法 10.5 游戏开发设计模式 10.6 游戏开发版本与里程碑 10.7 游戏中的人工智能 10.8 游戏场景开发方法 10.9 游戏系统集成开发方法 10.10 游戏角色开发方法 10.11 游戏引擎技术介绍	2	2	4
	第 11 章游戏测试 11.1 游戏测试概述 11.2 游戏测试种类与内容	1	0	1

<table>
<tr><td rowspan="2"></td><td colspan="3">第 12 章游戏运营与推广
12.1 游戏运营工作内容
12.2 游戏营销推广</td><td>1</td><td>1</td><td>2</td></tr>
<tr><td colspan="3">合 计</td><td>32</td><td>16</td><td>48</td></tr>
<tr><td>F
教学方式</td><td colspan="6">☑课堂讲授 ☑讨论座谈 ☑问题导向学习 ☑分组合作学习
☑专题学习 □实作学习 □探究式学习 □线上线下混合式学习
□其他_____</td></tr>
<tr><td rowspan="3">G
教学安排</td><td>授课次别</td><td>教学内容</td><td>支撑课程目标</td><td colspan="2">课程思政融入
（根据实际情况至少填写 3 次）
思政元素 思政目标</td><td>教学方式与手段</td></tr>
<tr><td>1</td><td>第一章 游戏的起源
1.1 电子游戏的发展史
1.2 游戏的定义、特征
1.3 虚拟游戏的定义和特征
1.4 游戏心理学</td><td>1</td><td>民族故事</td><td>文化自信/文化传播</td><td>讲授分析</td></tr>
<tr><td>2/3</td><td>实践项目（一）第二章 电子游戏的分类
2.1 按硬件平台分类
2.2 按储存载体分类
2.3 按照运行方式分类
2.4 按照游戏内容分类</td><td>1</td><td></td><td></td><td>讲授分析+讨论座谈</td></tr>
</table>

	3	第三章 游戏产业及市场发展 3.1 世界游戏产业三大阵营 3.2 中国游戏产业发展现状 3.3 新时代移动游戏产业的崛起 3.4 游戏制作行业就业前景	1			讲授分析+讨论
	4	第四章 游戏策划概述 4.1 什么是游戏策划 4.2 游戏策划的任务 4.3 游戏策划的素质要求 4.4 游戏策划职责与分工 4.5 优秀游戏团队组成 4.6 游戏创意的来源	1	世界优秀文化	文化自信/爱国主义	讲授分析+讨论
	5/6	第五章 玩家的游戏心理 5.1 游戏玩家的类型 5.2 游戏玩家的心理需求 5.3 游戏玩家的心理引导 5.4 游戏玩家的情感元素 5.5 游戏玩家的奖励机制 5.6 游戏心理学效应	2、3			讲授分析+讨论

	7/8	实践项目（二）第六章 游戏世界观与背景 6.1 什么是游戏世界观 6.2 游戏世界观的构成 6.3 游戏世界观的层次 6.4 游戏世界观的架构 6.5 游戏世界观规则 6.6 世界观的作用 6.7 游戏世界元素 6.8 游戏故事背景	2、3	民族故事	文化自信/文化传播	讲授分析+讨论+实践
	9	第七章 游戏元素设计 7.1 游戏元素的含义 7.2 游戏场景设计 7.3 道具的设计方法 7.4 游戏角色设计 7.5 游戏音效设计 7.6 游戏界面设计 7.7 游戏原型设计 7.8 游戏交互设计	2、3	民族艺术特色	文化自信/文化传播	讲授分析+讨论

	10/11	实践项目（三）第八章 游戏任务情节与关卡 8.1 游戏任务情节结构 8.2 游戏任务情节设计 8.3 游戏任务情节执行方式 8.4 什么是关卡 8.5 关卡设计类型 8.6 关卡设计要素 8.7 关卡设计的原则 8.8 关卡构图设计 8.9 关卡系统设计 8.10 关卡结构分析	2、3			讲授分析+讨论+实践
	12/13	实践项目（四）第9章游戏设计文档 9.1 设计文档功能 9.2 设计文档关键词 9.3 常用文档类型 9.4 游戏设计文档模板 9.5 文档的格式和风格	2、3、4			讲授分析+讨论+实践

	14/15	第 10 章游戏开发方法 10.1 游戏程序开发理念 10.2 游戏项目开发流程 10.3 游戏编辑工具 10.4 游戏开发算法 10.5 游戏开发设计模式 10.6 游戏开发版本与里程碑 10.7 游戏中的人工智能 10.8 游戏场景开发方法 10.9 游戏系统集成开发方法 10.10 游戏角色开发方法 10.11 游戏引擎技术介绍	2、4、5			讲授分析+讨论
	16	第 11 章游戏测试 11.1 游戏测试概述 11.2 游戏测试种类与内容 第 12 章游戏运营与推广 12.1 游戏运营工作内容 12.2 游戏营销推广	2、3、5			讲授分析+讨论

H **评价方式**	评价项目及配分	评价项目说明	支撑课程目标
	课堂出勤（10%）	课堂出勤成绩＝(百分制)出勤成绩*10%	1、2、3、4、5
	平时训练作业（30%）	平时训练作业成绩＝每次布置的作业合计(百分制)平均分	1、2、3
	期末（60%）	期末闭卷考查(百分制)*70%＝期末成绩。 期末综合训练作业主要评判学生对本门课程所学理论知	2、3、4、5

I **建议教材及学习资料**	张辉、朱立才等《游戏策划与开发方法（第 2 版）》 清华学出版社 李瑞森、焦琨主编《游戏概论》中国工信出版社、人民邮电出版社 伍建平 、谌宝业 《游戏架构设计与策划基础》清华大学出版社
J **教学条件需求**	安全适用的教学场地，教学多媒体，教师推荐学习材料
K **注意事项**	1.课程大纲由任课教师联合制定，解释权归数字媒体技术系； 2.本课程大纲由任课教师根据实际教学需要实时调整； 3.请尊重知识产权，本课程大纲不得非法影印。

备注：

1.本课程教学大纲 F—J 项同一课程不同授课教师应协同讨论研究达成共同核心内涵。经教学工作指导小组审议通过的课程教学大纲不宜自行更改。

2.评价方式可参考下列方式：

(1)纸笔考试：平时小测、期中纸笔考试、期末纸笔考试

(2)实作评价：课程作业、实作成品、日常表现、表演、观察

(3)档案评价：书面报告、专题档案

(4)口语评价：口头报告、口试

审批意见	课程教学大纲起草团队成员签名： 2021 年 8 月 31 日
	专家组审定意见： 教学安排合理，符合要求。 专家组成员签名： 2021 年 8 月 31 日
	学院教学工作指导小组审议意见： 符合培养方案要求，同意执行。 教学工作指导小组组长：邱国鹏 2021年9月1日

2.游戏角色与场景设计

<table>
<tr><td>课程名称</td><td colspan="3">游戏角色与场景设计</td><td>课程代码</td><td>2412430832</td></tr>
<tr><td>课程类型</td><td colspan="3">□通识课　☑学科平台和专业核心课
□专业方向　　专业任选　　其他</td><td>授课教师</td><td>卢文杰</td></tr>
<tr><td>修读方式</td><td colspan="3">☑必修　　选修</td><td>学　　分</td><td>3</td></tr>
<tr><td>开课学期</td><td>5</td><td>总学时</td><td>48</td><td>其中实践学时</td><td>16</td></tr>
<tr><td>混合式
课程网址</td><td colspan="5">无</td></tr>
<tr><td>A
先修及后续
课程</td><td colspan="5">先修课程：面向对象程序设计
后续课程：游戏开发实践</td></tr>
<tr><td>B
课程描述</td><td colspan="5">本课程是专业必修课程。在大三期间，对数字媒体技术专业游戏方向的学生开设，作为面向对象程序设计课程的延续，使用虚幻引擎，结合 C++和蓝图可视化提供游戏角色和场景设计方面的制作方案。教学重点在于游戏角色场景表现，设计规格与要求，游戏角色表演与场景制作，游戏角色场景交互、界面与后期特效，游戏角色场景专题实训等。</td></tr>
<tr><td>C
课程目标</td><td colspan="5">例如：
（一）知识
1.理解：当下游戏角色场景原型设计在游戏原型创作中的重要性看，经典红色游戏原型游戏角色场景原型设计的设计要点。
2.归纳：游戏原型片通过故事情节、人物的地形地貌、独特的场景设计，使人心情愉快、赏心悦目，使人在放松心情的同时得到心灵震撼。
（二）能力
3.分析：国内经典游戏角色场景原型的设计思路，通过红色主题游戏原型内容，创作出适合红色文化主题的游戏原型作品。
4.评价：从经典艺术的表现形式，绘画以及装饰艺术等表现形式和手法，把人们心中各种奇思妙想、美好愿望表现得淋漓尽致，这是装饰性与幽默性的完美结合。
（三）素养
5.重视：游戏角色场景原型的时代使命，培养可以关注社会，服务本地发展的游戏原型创作能力。
6.养成：学生不仅要具备扎实的写实角色场景设计能力，还要具备将复杂的游</td></tr>
</table>

	戏角色场景形态概括成简练的艺术形态的能力。在抓住本质形态的同时区分主次、强弱，使学生做到观察、表现物象-针见血，这需要一个学习积累的过程，合理的教学安排能使学生尽快掌握形象概括能力。

D 课程目标与毕业要求的对应关系	毕业要求	毕业要求指标点	课程目标
	1 思想品德	课程将以三明本地的红色文化遗址作为游戏角色场景设计的实际案例来讲授，将红色革命文化的思政精神潜移默化地融入到课程之中	课程目标 1 课程目标 2 课程目标 3 课程目标 5
	3. 问题分析	能运用虚幻游戏引擎在游戏角色与场景设计方面的的实际技术，识别、表达、分析复杂的数字游戏技术问题，以获得有效结论。	课程目标 2 课程目标 3 课程目标 4 课程目标 5 课程目标 6

E 教学内容	章节内容	学时分配		
		理论	实践	合计
	第一章 游戏角色场景原型设计概述 第一节 游戏角色场景表现技法 第二节游戏场景角色设计规格与要求	16		16
	第二章 游戏角色与场景设计实践 第一节 游戏角色设计与动画表演 第二节 游戏场景与关卡制作	8	8	16
	第三章 制作规范的游戏角色场景计方案 第一节 游戏角色场景交互设计 第二节 游戏角色场景界面与后期特效	8	8	16
	第四章 游戏角色与场景专题实训		8	16
	合 计	32	16	48

F 教学方式	
	√课堂讲授 □讨论座谈 □问题导向学习 □分组合作学习 √专题学习 √实作学习 □探究式学习 □线上线下混合式学习 □其他_____

G	授课次别	教学内容	支撑课程目标	课程思政融入	教学方式与手段

<table>
<tr><td rowspan="9">教学安排</td><td></td><td></td><td></td><td>思政元素</td><td>思政目标</td><td></td></tr>
<tr><td>1</td><td>游戏角色场景设计概述</td><td>1、3</td><td>红色主题经典数字游戏形象分析</td><td>树立正确三观塑造良好人格培养民</td><td>课堂讲授
问题导向</td></tr>
<tr><td>2</td><td>游戏角色场景设计规格与要求</td><td>2、4</td><td>经典艺术表现，国家主题绘画技法表现</td><td>丰富传统视觉语言形式。</td><td>专题学习
实作学习</td></tr>
<tr><td>3</td><td>游戏设计规格与要求</td><td>2、3</td><td>国内经典数字游戏，红色主题创作历史要求</td><td>开阔眼界、增强民族自豪感</td><td>课堂讲授
问题导向</td></tr>
<tr><td>4</td><td>游戏角色表演与场景制作</td><td>1、2、3</td><td>国内外数字游戏数字游戏创作</td><td>丰富传统视觉语言形式。</td><td>讨论座谈</td></tr>
<tr><td>5</td><td>游戏角色动画与表演</td><td>4、5、</td><td>通过对经典作品，进行分析数字游戏数字游戏的表演分析</td><td>开阔眼界、增强民族自豪感</td><td>专题学习
实作学习</td></tr>
<tr><td>6</td><td>游戏角色场景设计实训（一）</td><td>2、5</td><td>社会主义核心价值观题材</td><td>结合职业渗透尊师重道、德品先行</td><td>专题学习
实作学习</td></tr>
<tr><td>7</td><td>游戏角色场景设计实训（二）</td><td>1、2、3、4</td><td>传统民族文化题材</td><td>丰富传统视觉语言形式。</td><td>讨论座谈</td></tr>
<tr><td>8</td><td>经典游戏角色场景作品赏析</td><td>1、2、3、4、5、</td><td>对作品进行总结和分析</td><td>树立正确的情感价值取向</td><td>探究式学习
讨论座谈</td></tr>
<tr><td colspan="6"></td></tr>
<tr><td rowspan="4">H
评价方式</td><td colspan="2">评价项目及配分</td><td colspan="2">评价项目说明</td><td colspan="2">支撑课程目标</td></tr>
<tr><td colspan="2">平时（30%）</td><td colspan="2">(1)纸笔考试：平时小测
(2)实作评价：课程作业、实作成品、日常表现、专题报告</td><td colspan="2">课程目标 1、2、3、4、5</td></tr>
<tr><td colspan="2">期末（70%）</td><td colspan="3">(1)纸笔考试：期末测试</td><td>课程目标 1、2、3、4、5、6</td></tr>
<tr><td colspan="6"></td></tr>
<tr><td>I
建议教材及学习资料</td><td colspan="5">《游戏引擎设计》　罗润编著．机械工业出版社，2015 年 2 月</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td>J
教学条件</td><td>三明市博物馆（中央苏区博物馆）考察实践基地，多媒体教室</td></tr>
<tr><td>K
注意事项</td><td>课外实践安全，创作主题正确，创作出具有时代担当的作品</td></tr>
<tr><td colspan="2">备注：
1.本课程教学大纲 F—J 项同一课程不同授课教师应协同讨论研究达成共同核心内涵。经教学工作指导小组审议通过的课程教学大纲不宜自行更改。
2.评价方式可参考下列方式：
(1)纸笔考试：平时小测、期中纸笔考试、期末纸笔考试
(2)实作评价：课程作业、实作成品、日常表现、表演、观察
(3)档案评价：书面报告、专题档案
(4)口语评价：口头报告、口试</td></tr>
<tr><td rowspan="3">审批意见</td><td>课程教学大纲起草团队成员签名：

2018 年　8 月 1　日</td></tr>
<tr><td>专家组审定意见：
教学安排合理，符合要求。

专家组成员签名：
2021 年 8 月 31 日</td></tr>
<tr><td>学院教学工作指导小组审议意见：

符合培养方案要求，同意执行。

教学工作指导小组组长：邱国鹏
2021年9月1日</td></tr>
</table>

3.游戏程序设计

<table>
<tr><td>课程名称</td><td colspan="3">游戏程序设计</td><td>课程代码</td><td>2411420833</td></tr>
<tr><td>课程类型</td><td colspan="3">□通识课　☑学科平台和专业核心课
□专业方向　　专业任选　　其他</td><td>授课教师</td><td>郭锐</td></tr>
<tr><td>修读方式</td><td colspan="3">☑必修　　选修</td><td>学　　分</td><td>2</td></tr>
<tr><td>开课学期</td><td>第 5 学期</td><td>总学时</td><td>32</td><td>其中实践学时</td><td>0</td></tr>
<tr><td>混合式
课程网址</td><td colspan="5">非必填，根据实际填写</td></tr>
<tr><td>A
先修及后续
课程</td><td colspan="5">先修课程：面向对象程序设计
后续课程：游戏开发实践</td></tr>
<tr><td>B
课程描述</td><td colspan="5">本课程作为计算机语言课程“面向对象程序设计”的应用延续，作为游戏编程开发方向的基础课程，介绍游戏引擎编辑器 Unity 的基本操作，以及基于游戏引擎和 C# 基础代码的游戏功能模块的实现，教学重点在 Unity 游戏编程教学。</td></tr>
<tr><td>C
课程目标</td><td colspan="5">通过本课程的学习，学生具备如下知识、能力及情感态度价值观：
（一） 知识
1、 掌握 Unity 游戏开发的基本理论和技术。
2、 掌握 Unity 游戏开发基本算法。
（二） 能力
3、 综合利用所学 Unity 游戏编程相关知识，可以独立完成 Unity 游戏制作。
4、 能够知晓当今社会网络技术和 IT 产业发展的趋势、动态以及与生产实践和社会生活的联系。
（三） 素养
5、 具有技术强国的使命担当精神和创新精神。</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="3">D
课程目标与毕业要求的对应关系</td><td>毕业要求</td><td>毕业要求指标点</td><td colspan="3">课程目标</td></tr>
<tr><td>1.思想品德</td><td>具有坚定正确的政治方向，良好的思想品德和健全的人格，热爱祖国， 热爱人民，拥护中国共产党的领导；具有科学精神、人文修养、职业素 养、社会责任感和积极向上的人生态度，了解国情社情民情，践行社会 主义核心价值观。</td><td colspan="3">课程目标 5</td></tr>
<tr><td>3.问题分析</td><td>掌握计算机系统及网络系统分析的基本方法，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复杂工程问题， 以获得有效结论。</td><td colspan="3">课程目标 1、2、3、4</td></tr>
<tr><td rowspan="3">E
教学内容</td><td colspan="2" rowspan="2">章节内容</td><td colspan="3">学时分配</td></tr>
<tr><td>理论</td><td>实践</td><td>合计</td></tr>
<tr><td>第一章 C#基础
第一节 C#语言开发环境
第二节 C#语言基础
第三节 面向对象程序设计
第四节 Winform 技术</td><td>4</td><td>0</td><td>4</td></tr>
<tr><td>第二章 Unity 基本操作
第一节 Unity 开发平台的安装
第二节 场景与游戏对象，脚本与组件
第三节 游戏脚本
第四节 向量及运动计算
第五节 屏幕坐标
第六节 鼠标事件处理</td><td>4</td><td>0</td><td>4</td></tr>
</table>

	第三章 Unity 游戏项目实战 第一节 脚本编写 第二节 状态机设计 第三节 人物跟随 第四节 预制体，动态创建实例。 第五节 物理系统简介 第六节 碰撞检测 第七节 音效 第八节 延时调用 Invoke 和消息调用 第九节 UI 的基本用法等介绍 第十节 特效处理 第十一节 复活判断 第十二节 程序优化	14	0	14
	第四章 Unity 存储技术 第一节 本地存储 第二节 二进制方法 第三节 XML 方法 第四节 Json 方法	4	0	4
	第五章 Unity 游戏项目总结 第一节 游戏算法 第二节 游戏性能	4	0	4
	第六章 总结复习	2	0	2
	合 计	32	0	32
F **教学方式**	☑课堂讲授 ☐讨论座谈 ☑问题导向学习 ☑分组合作学习 ☑专题学习 ☑实作学习 ☐探究式学习 ☐线上线下混合式学习 ☐其他_____			

	授课次别	教学内容	支撑课程目标	课程思政融入 （根据实际情况至少填写 3 次）		教学方式与手段
				思政元素	思政目标	
G 教学安排	1	C#语言开发环境，C#语言基础	1、2、3、4			课堂讲授 实作学习 问题导向学习
	2	面向对象程序设计，Winform 技术	1、2、3、4			课堂讲授 实作学习 问题导向学习
	3	Unity 开发平台安装，场景与游戏对象，脚本与组件	1、2、3、4、5	通过讲解世界游戏的发展情况，阐明中国的技术发展成就	树立共产主义远大理想，培养学生家国情怀	课堂讲授 实作学习 问题导向学习
	4	游戏脚本，向量及运动计算，屏幕坐标，鼠标事件处理	1、2、3、4			课堂讲授 实作学习
	5	脚本编写、状态机设计	1、2、5	分团队分工合作开发游戏，分析讲解学生游戏作业	培养团队协作集体注意精神和批判性思维	课堂讲授 实作学习 分组合作学习
	6	人物跟随、动态创建实例	1、2、3、4			课堂讲授 专题学习 实作学习
	7	物理系统简介、碰撞检测	1、2、3、4			课堂讲授 专题学习 实作学习

	8	音效处理、延时调用、消息处理	1、2、3、4			课堂讲授 专题学习 实作学习
	9	UI 基础、UI 设置方法	1、2、3			课堂讲授 实作学习 问题导向学习
	10	Unity 特效处理	1、2、3、4			课堂讲授 实作学习
	11	Unity 主角设计、敌人设计、复活判断	1、2、3、5	通过讲解中国华为和中兴在通信领域发展情况，说明中国有能力发展自己的高科技	增强民族自豪感	课堂讲授 实作学习 问题导向学习
	12	Unity 本地存储。PlayerPrefs ：Unity 内置持久化储存类	1、2、3			课堂讲授 专题学习 实作学习
	13	Unity 存档和读档，二进制方法	1、2、3			课堂讲授 专题学习 实作学习 问题导向学习
	14	Unity 存档和读档，XML 方法，Json 方法	1、2、3			课堂讲授 专题学习 实作学习
	15	总结复习，游戏算法和游戏性能	1、2、3			课堂讲授 专题学习 实作学习

<table>
<tr><td rowspan="3">H
评价方式</td><td>评价项目及配分</td><td>评价项目说明</td><td>支撑课程目标</td></tr>
<tr><td>平时（30%）</td><td>1.课堂表现10分。基本分7分。全勤，学习态度，回答问题，各酌情加分1-3分。
2.平时作业20分，共1次，20分/次。</td><td>1、2、3、4、5</td></tr>
<tr><td>期末（70%）</td><td>结课游戏设计：Unity游戏开发设计。
1.游戏程序运行流畅，结果正常50分。
2.游戏程序逻辑设计清晰明了20分。</td><td>1、2、3、4、5</td></tr>
<tr><td>I
建议教材及学习资料</td><td colspan="3">Unity 3D游戏开发（第二版）编著 宣雨松 人民邮电出版社</td></tr>
<tr><td>J
教学条件需求</td><td colspan="3">多媒体教室，VS程序编译器，Unity编译器</td></tr>
<tr><td>K
注意事项</td><td colspan="3">本授课大纲视教学情况和进度需要调整教学内容</td></tr>
<tr><td colspan="4">备注：
1.本课程教学大纲F—J 项同一课程不同授课教师应协同讨论研究达成共同核心内涵。经教学工作指导小组审议通过的课程教学大纲不宜自行更改。
2.评价方式可参考下列方式：
(1)纸笔考试：平时小测、期中纸笔考试、期末纸笔考试
(2)实作评价：课程作业、实作成品、日常表现、表演、观察
(3)档案评价：书面报告、专题档案
(4)口语评价：口头报告、口试</td></tr>
</table>

审批意见	课程教学大纲起草团队成员签名： 2021 年 8 月 31 日
	专家组审定意见： 教学安排合理，符合要求。 专家组成员签名： 2021 年 8 月 31 日
	学院教学工作指导小组审议意见： 符合培养方案要求，同意执行。 教学工作指导小组组长：邱国鹏 2021年9月1日

4.游戏程序设计实践

<table>
<tr><td>课程名称</td><td colspan="3">游戏程序设计实践</td><td colspan="2">课程代码</td><td>2411420834</td></tr>
<tr><td>课程类型</td><td colspan="3">□通识课 ☑学科平台和专业核心课
□专业方向 专业任选 其他</td><td colspan="2">授课教师</td><td>郭锐</td></tr>
<tr><td>修读方式</td><td colspan="3">☑必修 选修</td><td colspan="2">学 分</td><td>1</td></tr>
<tr><td>开课学期</td><td>第 5 学期</td><td>总学时</td><td>32</td><td colspan="2">其中实践学时</td><td>32</td></tr>
<tr><td>混合式
课程网址</td><td colspan="6">非必填，根据实际填写</td></tr>
<tr><td>A
先修及后续
课程</td><td colspan="6">先修课程：面向对象程序设计
后续课程：游戏开发实践</td></tr>
<tr><td>B
课程描述</td><td colspan="6">本课程作为计算机语言课程“面向对象程序设计”的应用延续，作为游戏编程开发方向的基础课程，介绍游戏引擎编辑器 Unity 的基本操作，以及基于游戏引擎和 C# 基础代码的游戏功能模块的实现，教学重点在 Unity 游戏编程教学。</td></tr>
<tr><td>C
课程目标</td><td colspan="6">通过本课程的学习，学生具备如下知识、能力及情感态度价值观：
（四） 知识
1、 掌握 Unity 游戏开发的基本理论和技术。
2、 掌握 Unity 游戏开发基本算法。
（五） 能力
5、 综合利用所学 Unity 游戏编程相关知识，可以独立完成 Unity 游戏制作。
6、 能够知晓当今社会网络技术和 IT 产业发展的趋势、动态以及与生产实践和社会生活的联系。
（六） 素养
6、 具有技术强国的使命担当精神和创新精神。</td></tr>
<tr><td>D
课程目标与</td><td colspan="2">毕业要求</td><td colspan="2">毕业要求指标点</td><td colspan="2">课程目标</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="2">毕业要求的对应关系</td><td>1.思想品德</td><td>具有坚定正确的政治方向，良好的思想品德和健全的人格，热爱祖国， 热爱人民，拥护中国共产党的领导；具有科学精神、人文修养、职业素 养、社会责任感和积极向上的人生态度，了解国情社情民情，践行社会 主义核心价值观。</td><td>课程目标 5</td></tr>
<tr><td>3.问题分析</td><td>掌握计算机系统及网络系统分析的基本方法，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复杂工程问题， 以获得有效结论。</td><td>课程目标 1、2、3、4</td></tr>
<tr><td></td><td>4.设计开发解决方案</td><td>能够设计针对复杂工程问题的解决方案，针对特定需求进行计算机软硬 件系统、计算机网络与通信系统的设计与实现，具有设计/开发功能模块和系统的能力，并能够在设计环节中体现创新意识，考虑社会、健康、 安全、法律、文化以及环境等因素。</td><td>课程目标 3、4</td></tr>
<tr><td rowspan="3">E
教学内容</td><td colspan="2" rowspan="2">章节内容</td><td colspan="3">学时分配</td></tr>
<tr><td>理论</td><td>实践</td><td>合计</td></tr>
<tr><td colspan="2">第一章 C#基础
第一节 C#语言开发环境
第二节 C#语言基础
第三节 面向对象程序设计
第四节 Winform 技术</td><td>0</td><td>4</td><td>4</td></tr>
<tr><td colspan="2">第二章 Unity 基本操作
第一节 Unity 开发平台的安装
第二节 场景与游戏对象，脚本与组件
第三节 游戏脚本
第四节 向量及运动计算
第五节 屏幕坐标
第六节 鼠标事件处理</td><td>0</td><td>4</td><td>4</td></tr>
</table>

	第三章 Unity 游戏项目实战 第一节 脚本编写 第二节 状态机设计 第三节 人物跟随 第四节 预制体，动态创建实例。 第五节 物理系统简介 第六节 碰撞检测 第七节 音效 第八节 延时调用 Invoke 和消息调用 第九节 UI 的基本用法等介绍 第十节 特效处理 第十一节 复活判断 第十二节 程序优化	0	14	14
	第四章 Unity 存储技术 第一节 本地存储 第二节 二进制方法 第三节 XML 方法 第四节 Json 方法	0	4	4
	第五章 Unity 游戏项目总结 第一节 游戏算法 第二节 游戏性能	0	4	4
	第六章 总结复习	0	2	2
	合 计	0	32	32
F **教学方式**	☑课堂讲授 ☐讨论座谈 ☑问题导向学习 ☑分组合作学习 ☑专题学习 ☑实作学习 ☐探究式学习 ☐线上线下混合式学习 ☐其他_____			

	授课次别	教学内容	支撑课程目标	课程思政融入 （根据实际情况至少填写 3 次）		教学方式与手段
				思政元素	思政目标	
G 教学安排	1	C#语言开发环境，C#语言基础	1、2、3、4			课堂讲授 实作学习 问题导向学习
	2	面向对象程序设计，Winform 技术	1、2、3、4			课堂讲授 实作学习 问题导向学习
	3	Unity 开发平台安装，场景与游戏对象，脚本与组件	1、2、3、4、5	通过讲解世界游戏的发展情况，阐明中国的技术发展成就	树立共产主义远大理想，培养学生家国情怀	课堂讲授 实作学习 问题导向学习
	4	游戏脚本，向量及运动计算，屏幕坐标，鼠标事件处理	1、2、3、4			课堂讲授 实作学习
	5	脚本编写、状态机设计	1、2、5	分团队分工合作开发游戏，分析讲解学生游戏作业	培养团队协作集体注意精神和批判性思维	课堂讲授 实作学习 分组合作学习
	6	人物跟随、动态创建实例	1、2、3、4			课堂讲授 专题学习 实作学习
	7	物理系统简介、碰撞检测	1、2、3、4			课堂讲授 专题学习 实作学习

	8	音效处理、延时调用、消息处理	1、2、3、4			课堂讲授 专题学习 实作学习
	9	UI 基础、UI 设置方法	1、2、3			课堂讲授 实作学习 问题导向学习
	10	Unity 特效处理	1、2、3、4			课堂讲授 实作学习
	11	Unity 主角设计、敌人设计、复活判断	1、2、3、5	通过讲解中国华为和中兴在通信领域发展情况，说明中国有能力发展自己的高科技	增强民族自豪感	课堂讲授 实作学习 问题导向学习
	12	Unity 本地存储。PlayerPrefs ：Unity 内置持久化储存类	1、2、3			课堂讲授 专题学习 实作学习
	13	Unity 存档和读档，二进制方法	1、2、3			课堂讲授 专题学习 实作学习 问题导向学习
	14	Unity 存档和读档，XML 方法，Json 方法	1、2、3			课堂讲授 专题学习 实作学习
	15	总结复习，游戏算法和游戏性能	1、2、3			课堂讲授 专题学习 实作学习

<table>
<tr><td rowspan="3">H
评价方式</td><td>评价项目及配分</td><td>评价项目说明</td><td>支撑课程目标</td></tr>
<tr><td>平时（30%）</td><td>1.课堂表现10分。基本分7分。全勤，学习态度，回答问题，各酌情加分1-3分。
2.平时作业20分，共1次，20分/次。</td><td>1、2、3、4、5</td></tr>
<tr><td>期末（70%）</td><td>结课游戏设计：Unity游戏开发设计。
1.游戏程序运行流畅，结果正常50分。
2.游戏程序逻辑设计清晰明了20分。</td><td>1、2、3、4、5</td></tr>
<tr><td>I
建议教材及学习资料</td><td colspan="3">Unity 3D游戏开发（第二版）编著 宣雨松 人民邮电出版社</td></tr>
<tr><td>J
教学条件需求</td><td colspan="3">多媒体教室，VS程序编译器，Unity编译器</td></tr>
<tr><td>K
注意事项</td><td colspan="3">本授课大纲视教学情况和进度需要调整教学内容</td></tr>
<tr><td colspan="4">备注：
1.本课程教学大纲F—J 项同一课程不同授课教师应协同讨论研究达成共同核心内涵。经教学工作指导小组审议通过的课程教学大纲不宜自行更改。
2.评价方式可参考下列方式：
(1)纸笔考试：平时小测、期中纸笔考试、期末纸笔考试
(2)实作评价：课程作业、实作成品、日常表现、表演、观察
(3)档案评价：书面报告、专题档案
(4)口语评价：口头报告、口试</td></tr>
</table>

审批意见	课程教学大纲起草团队成员签名： 2021 年 8 月 31 日
	专家组审定意见： 教学安排合理，符合要求。 专家组成员签名： 2021 年 8 月 31 日
	学院教学工作指导小组审议意见： 符合培养方案要求，同意执行。 教学工作指导小组组长：邱国鹏 2021年9月1日

5.游戏开发实践

<table>
<tr><td>课程名称</td><td colspan="3">游戏开发实践</td><td>课程代码</td><td>2413410837</td></tr>
<tr><td>课程类型</td><td colspan="3">☐通识课 ☑学科平台和专业核心课
☐专业方向 ☐专业任选 ☐其他</td><td>授课教师</td><td>郭锐</td></tr>
<tr><td>修读方式</td><td colspan="3">☑必修 ☐选修</td><td>学 分</td><td>1</td></tr>
<tr><td>开课学期</td><td>第 7 学期</td><td>总学时</td><td>32</td><td>其中实践学时</td><td>32</td></tr>
<tr><td>混合式
课程网址</td><td colspan="5">非必填，根据实际填写</td></tr>
<tr><td>A
先修及后续
课程</td><td colspan="5">先修课程：面向对象程序设计、游戏程序设计、游戏程序设计实践
后续课程：无</td></tr>
<tr><td>B
课程描述</td><td colspan="5">本课程作为计算机语言课程“面向对象程序设计”的应用延续，作为游戏编程开发方向的高级课程，介绍游戏引擎编辑器 Unity 的实践操作，以及基于游戏引擎和 C# 程序的游戏功能模块实现，教学重点在 Unity 游戏开发教学。</td></tr>
<tr><td>C
课程目标</td><td colspan="5">通过本课程的学习，学生具备如下知识、能力及情感态度价值观：
（一） 知识
1、 掌握 Unity 游戏程序设计算法和开发技术。
（二） 能力
2、综合利用所学 Unity 游戏编程相关知识，可以独立完成 Unity 游戏制作。
（三） 素养
3、具有技术强国的使命担当精神和创新精神。</td></tr>
<tr><td>D</td><td colspan="2">毕业要求</td><td colspan="2">毕业要求指标点</td><td>课程目标</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="2">课程目标与毕业要求的对应关系</td><td>1.思想品德</td><td>具有坚定正确的政治方向，良好的思想品德和健全的人格，热爱祖国，热爱人民，拥护中国共产党的领导；具有科学精神、人文修养、职业素养、社会责任感和积极向上的人生态度，了解国情社情民情，践行社会 主义核心价值观</td><td colspan="3">课程目标 3</td></tr>
<tr><td>4.设计开发解决方案</td><td>能够设计针对复杂工程问题的解决方案，针对特定需求进行计算机软硬 件系统、计算机网络与通信系统的设计与实现，具有设计/开发功能模块和系统的能力，并能够在设计环节中体现创新意识，考虑社会、健康、安全、法律、文化以及环境等因素</td><td colspan="3">课程目标 1、2、3</td></tr>
<tr><td rowspan="5">E
教学内容</td><td colspan="2" rowspan="2">章节内容</td><td colspan="3">学时分配</td></tr>
<tr><td>理论</td><td>实践</td><td>合计</td></tr>
<tr><td>第一章 游戏寻路算法
第一节 A*寻路算法理论
第二节 A*寻路算法程序实践</td><td>0</td><td>12</td><td>12</td></tr>
<tr><td>第二章 游戏地图建模算法
第一节 二维游戏地图建模
第二节 三维游戏地图建模</td><td>0</td><td>8</td><td>8</td></tr>
<tr><td>第三章 Unity 游戏实践
第一节 游戏玩家重生
第二节 导航追踪
第三节 对话系统实现
第四节 游戏设计模式
第五节 游戏存储功能
第六节 小狐狸游戏总结</td><td>0</td><td>8</td><td>12</td></tr>
<tr><td colspan="2">合 计</td><td>0</td><td>32</td><td>32</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td>F
教学方式</td><td colspan="6">☑课堂讲授 ☐讨论座谈 ☑问题导向学习 ☑分组合作学习
☑专题学习 ☑实作学习 ☐探究式学习 ☐线上线下混合式学习
☐其他_____</td></tr>
<tr><td rowspan="8">G
教学安排</td><td rowspan="2">授课次别</td><td rowspan="2">教学内容</td><td rowspan="2">支撑课程目标</td><td colspan="2">课程思政融入
（根据实际情况至少填写 3 次）</td><td rowspan="2">教学方式与手段</td></tr>
<tr><td>思政元素</td><td>思政目标</td></tr>
<tr><td>1</td><td>游戏寻路算法 A*理论基础</td><td>1、2</td><td></td><td></td><td>课堂讲授
实作学习
问题导向学习</td></tr>
<tr><td>2</td><td>A*寻路算法程序程序实现</td><td>1、2</td><td></td><td></td><td>课堂讲授
实作学习
问题导向学习</td></tr>
<tr><td>3</td><td>二维游戏图建模相关技术和算法</td><td>1、2、3</td><td>通过讲解世界游戏的发展情况，阐明中国的技术发展成就</td><td>树立共产主义远大理想，培养学生家国情怀</td><td>课堂讲授
实作学习
问题导向学习</td></tr>
<tr><td>4</td><td>三维游戏地图建模相关技术和算法</td><td>1、2</td><td></td><td></td><td>课堂讲授
实作学习</td></tr>
<tr><td>5</td><td>Unity 游戏程序实践：游戏玩家重生、导航追踪</td><td>1、2</td><td>分团队分工合作开发游戏，分析讲解学生游戏作业</td><td>培养团队协作集体注意精神和批判性思维</td><td>课堂讲授
实作学习
分组合作学习</td></tr>
<tr><td>6</td><td>Unity 游戏程序实践：对话系统实现、游戏设计模式</td><td>1、2</td><td></td><td></td><td>课堂讲授
专题学习
实作学习</td></tr>
<tr><td>7</td><td>Unity 游戏程序实践：实现游戏存储功能</td><td>1、2</td><td></td><td></td><td>课堂讲授
专题学习
实作学习</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td></td><td>8</td><td>游戏开发总结</td><td>1、2、3</td><td>分析华为在IT行业的成功案例</td><td>激励学生为中华崛起而读书</td><td>课堂讲授
专题学习
实作学习</td></tr>
<tr><td rowspan="3">H
评价方式</td><td colspan="2">评价项目及配分</td><td colspan="2">评价项目说明</td><td colspan="2">支撑课程目标</td></tr>
<tr><td colspan="2">平时（30%）</td><td colspan="2">1.课堂表现10分。基本分7分。全勤，学习态度，回答问题，各酌情加分1-3分。
2.平时作业20分，共1次，20分/次。</td><td colspan="2">1、2、3</td></tr>
<tr><td colspan="2">期末（70%）</td><td colspan="2">结课游戏设计：Unity游戏开发设计。
1.游戏程序运行流畅，结果正常50分。
2.游戏程序逻辑设计清晰明了20分。</td><td colspan="2">1、2、3</td></tr>
<tr><td>I
建议教材
及学习资料</td><td colspan="6">Unity 3D游戏开发（第二版）编著 宣雨松 人民邮电出版社</td></tr>
<tr><td>J
教学条件
需求</td><td colspan="6">多媒体教室，VS程序编译器，Unity编译器</td></tr>
<tr><td>K
注意事项</td><td colspan="6">本授课大纲视教学情况和进度需要调整教学内容</td></tr>
<tr><td colspan="7">备注：
1.本课程教学大纲F—J 项同一课程不同授课教师应协同讨论研究达成共同核心内涵。经教学工作指导小组审议通过的课程教学大纲不宜自行更改。
2.评价方式可参考下列方式：
(1)纸笔考试：平时小测、期中纸笔考试、期末纸笔考试
(2)实作评价：课程作业、实作成品、日常表现、表演、观察
(3)档案评价：书面报告、专题档案
(4)口语评价：口头报告、口试</td></tr>
</table>

审批意见	课程教学大纲起草团队成员签名： 2024 年 8 月 25 日
	专家组审定意见： 教学安排合理，符合要求。 专家组成员签名： 2021 年 8 月 31 日
	学院教学工作指导小组审议意见： 符合培养方案要求，同意执行。 教学工作指导小组组长： 2021 年 9 月 1 日

三、专业方向课：数字影像方向

1.导演艺术

<table>
<tr><td>课程名称</td><td colspan="3">导演艺术</td><td>课程代码</td><td>2412430838</td></tr>
<tr><td>课程类型</td><td colspan="3">☐通识课　　学科平台和专业核心课
☑专业方向　　专业任选　　其他</td><td>授课教师</td><td>康迪</td></tr>
<tr><td>修读方式</td><td colspan="3">☑必修　　☐选修</td><td>学　　分</td><td>2</td></tr>
<tr><td>开课学期</td><td>5</td><td>总学时</td><td>48</td><td>其中实践学时</td><td>16</td></tr>
<tr><td>混合式
课程网址</td><td colspan="5">无</td></tr>
<tr><td>A
先修及后续
课程</td><td colspan="5">先修课程：摄像基础、pr
后续课程：毕业论文（设计）</td></tr>
<tr><td>B
课程描述</td><td colspan="5">本课程是数字媒体技术专业的专业课程，是视听语言、影视摄像、非线性编辑、影视特效合成等课程的后续课程。本课程着重训练学生的导演能力，重点是编剧导演和处理演员方面的能力，在巩固已有知识的基础上进行查缺补漏，在综合性的实践过程中将所学知识串联起来。</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="5">一）知识
1.掌握影视导演的基本知识，包括前期准备、剧本和电影制作和视听语言的各种技巧。
（二）能力
2.具备影像处理的技术和能力，包括拍摄、后期剪辑和指导演员等相关问题。
（三）素养
3.通过微电影制作传播正能量，对于延续历史文脉、坚定文化自信、推动文明交流互鉴、建设社会主义文化强国具有重要意义。
4.养成以专业知识进行新时代中华文化数字化传承的意识与习惯。数字时代的文化产业是了解当代中国经验的重要“界面”。
【注】课程思政元素一定要在课程目标中体现。</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td>C
课程目标</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">D
课程目标与毕业要求的对应关系</td><td>毕业要求</td><td colspan="2">毕业要求指标点</td><td>课程目标</td></tr>
<tr><td>思想品德</td><td colspan="2">具有坚定正确的政治方向，良好的思想品德和健全的人格，热爱祖国，热爱人民，拥护中国共产党的领导；具有科学精神、人文修养、职业素养、社会责任感和积极向上的人生态度，了解国情社情民情，践行社会主义核心价值观。</td><td>课程目标 1、2</td></tr>
<tr><td>问题分析</td><td colspan="2">能运用数学、自然科学与数字媒体技术的基本原理和方法，识别、表达、分析复杂的数字媒体技术问题，以获得有效结论。</td><td>课程目标 2</td></tr>
<tr><td>沟通</td><td colspan="2">具备书面沟通、口头沟通的能力，能够熟练使用工具编制数字媒体技术工程文档，能够与客户、团队成员进行有效的口头沟通。具备一定的国际视野，能够进行跨文化背景下的沟通。</td><td>课程目标 3、4</td></tr>
<tr><td>项目管理</td><td colspan="2">理解和掌握数字媒体工程项目管理的基本理论、方法和工具，能够应用于数字媒体工程实践。</td><td>课程目标 2</td></tr>
<tr><td rowspan="3">E
教学内容</td><td colspan="3" rowspan="2">章节内容</td><td colspan="3">学时分配</td></tr>
<tr><td>理论</td><td>实践</td><td>合计</td></tr>
<tr><td colspan="3">第一章 前期概论
第一节 故事
第二节 剧本</td><td>8</td><td>8</td><td>16</td></tr>
<tr><td colspan="3">第二章 演员
第三节 怎样选演员
第四节 指导演员的技巧</td><td>8</td><td>8</td><td>16</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="4"></td><td colspan="2">第四章 前期制作
第三节 视觉
第四节 录音</td><td>8</td><td></td><td>8</td></tr>
<tr><td colspan="2">第四章 后期</td><td>8</td><td></td><td>8</td></tr>
<tr><td colspan="2">合 计</td><td>32</td><td>16</td><td>48</td></tr>
<tr><td colspan="2">章节内容</td><td colspan="3">学时分配</td></tr>
<tr><td>F
教学方式</td><td colspan="5">☑课堂讲授 ☐讨论座谈 ☑问题导向学习 ☐分组合作学习
☐专题学习 ☑实作学习 ☐探究式学习 ☐线上线下混合式学习
☐其他_____</td></tr>
<tr><td rowspan="4">G
教学安排</td><td>授课次别</td><td>教学内容</td><td>支撑课程目标</td><td colspan="2">课程思政融入
（根据实际情况至少填写 3 次）
思政元素 思政目标</td><td>教学方式与手段</td></tr>
<tr><td>1</td><td>前期概轮</td><td>课程目标 1、3、4</td><td>结合我国国情，注重人文精神在社会经济发展中的作用。</td><td>重视经济和人的全面发展。</td><td>课堂讲授与讨论结合</td></tr>
<tr><td>2</td><td>前期策划：怎样寻找合适的题材</td><td>课程目标 1、3、4</td><td>中国社会蓬勃发展、取得巨大成就，，在准备题材的过程中，让学生认识中国，培养文化自信。</td><td>学生通过对社会生活的探索更了解家乡文化。</td><td>课堂讲授与讨论结合、课后作业</td></tr>
<tr><td>3</td><td>剧本创作</td><td>课程目标 1、2、3、4</td><td>文化自信。中国的地大物博蕴含着丰富的文化能量来源，通过创作剧本培养爱国主义</td><td>学生通过对社会生活的探索更了解家乡文化。</td><td>课堂讲授与实践</td></tr>
</table>

	4	修改剧本	课程目标 1、2			课堂讲授与实践
	5	找演员	课程目标 1、2			课堂讲授与实践
	6	拍摄（演员调度）	课程目标 1、2			课堂讲授与实践
	7	进一步拍摄（视觉）	课程目标 1、2、3、4	在制作中培养学生的爱国精神	意识形态属性和精神价值	课堂讲授与实践
	8	再次拍摄（声音）	课程目标 1、2			实践
	9	后期制作粗剪	课程目标 1、2			课堂讲授与实践
	10	后期制作精剪	课程目标 1、2			实践
	11	针对问题进行修改	课程目标 1、2			课堂讲授与实践
	12	总结	课程目标 1、2			课堂讲授与实践

H **评价方式**	评价项目及配分	评价项目说明	支撑课程目标
	平时练习（40%）	提交电子形式平时作业	1-2-3-4

	期末（60%）	提交电子结课课程作业	1-2-3-4
I **建议教材及学习资料**	建议教材： 无 参考书目： 1.《电影艺术：形式与风格》　大卫波德威尔　世界图书出版公司		
J **教学条件需求**	单反、机房		
K **注意事项**			

备注：

1.本课程教学大纲 F—J 项同一课程不同授课教师应协同讨论研究达成共同核心内涵。经教学工作指导小组审议通过的课程教学大纲不宜自行更改。

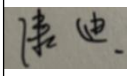
2.评价方式可参考下列方式：

(1)纸笔考试：平时小测、期中纸笔考试、期末纸笔考试

(2)实作评价：课程作业、实作成品、日常表现、表演、观察

(3)档案评价：书面报告、专题档案

(4)口语评价：口头报告、口试

审批意见	课程教学大纲起草团队成员签名：  2021 年 8 月 31 日

	专家组审定意见： 教学安排合理，符合要求。 专家组成员签名： 2021 年 8 月 31 日
	学院教学工作指导小组审议意见： 符合培养方案要求，同意执行。 教学工作指导小组组长：邱国鹏 2021年9月1日

2.数字特效与合成技术

<table>
<tr><td>课程名称</td><td colspan="3">数字特效与合成技术</td><td colspan="2">课程代码</td><td>2412430839</td></tr>
<tr><td>课程类型</td><td colspan="3">☐通识课　☑学科平台和专业核心课
☑专业方向　☐专业任选　☐其他</td><td colspan="2">授课教师</td><td>于昊田</td></tr>
<tr><td>修读方式</td><td colspan="3">☑必修　☐选修</td><td colspan="2">学　分</td><td>3</td></tr>
<tr><td>开课学期</td><td>5</td><td>总学时</td><td>48</td><td colspan="2">其中实践学时</td><td>16</td></tr>
<tr><td>混合式
课程网址</td><td colspan="6">无</td></tr>
<tr><td>A
先修及后续课程</td><td colspan="6">先修课程：美术基础、摄像技术、非线性编辑、三维技术基础
后续课程：动态图形设计、动态图形设计实践、毕业设计。</td></tr>
<tr><td>B
课程描述</td><td colspan="6">本课程属于数字媒体技术专业基础课，通过对本课程的学习，使学生熟悉并掌握Cinema 4D、Marvelous Designer、Lumion、虚幻制作数字特效的方法，为进入专业设计课打下良好的基础。对于之后的毕业设计、实习实训等提供理论基础和实践保障，明确学习目的，对信息可视化技术有一个正确清晰的认识，形成学习信息可视化技术的方法。</td></tr>
<tr><td>C
课程目标</td><td colspan="6">（一）知识
1.理解数字特效与合成技术创作的流程，了解数字特效与合成技术的基本理论方法和软件操作技能。
2.归纳后期软件、三维动画的软件操作的技能方法。
（二）能力
3.提高数字特效与合成技术的制作能力
4.运用后期软件、三维动画的软件在创新表现及实践中的创作。
（三）素养
5.重视以人为本，强化人性化设计意识。
6.养成自主学习、跟踪前沿、终身学习的习惯。</td></tr>
<tr><td rowspan="2">D
课程目标与毕业要求的对应关系</td><td colspan="2">毕业要求</td><td colspan="2">毕业要求指标点</td><td colspan="2">课程目标</td></tr>
<tr><td colspan="2">思想品德</td><td colspan="2">具有坚定正确的政治方向，良好的思想品德和健全的人格，热爱祖国，热爱人民，拥护中国共产党的领导；具有科学精神、人文修养、职业素养、社会责任感和积极向上的人生态度，了解国情社情民情，践行社会主义核心价</td><td colspan="2">课程目标 1、2、3、4、5、6</td></tr>
</table>

		值观。	

	章节内容	学时分配		
		理论	实践	合计
E 教学内容	第一章 数字特效与合成技术概述	1	0	1
	第二章 C4D 角色与 MD 衣服制作案例 第一节 C4D 创建人物角色 第二节 制作人物动作 第三节 MD 制作衣服 第四节 C4D 合成动画	5	2	7
	第三章 Lumion 制作建筑漫游 第一节 C4D 制作模型 第二节 模型导入 Lumion 第三节 Lumion 制作特效	5	3	8
	第四章 C4D 与实景结合案例 第一节 实拍场景 第二节 C4D 建模 第三节 后期合成	5	3	8
	第五章 虚幻场景创作 第一节 虚幻使用简介 第二节 资产介绍 第三节 场景搭建 第四节 渲染输出	8	4	12
	第六章 案例创作 第一节 自学线上教程 第二节 结合要求制作案例	8	4	12
	合 计	32	16	48

F 教学方式	☑课堂讲授 ☐讨论座谈 ☑问题导向学习 ☑分组合作学习 ☑专题学习 ☐实作学习 ☐探究式学习 ☑线上线下混合式学习 ☐其他_____

G 教学安排	授课次别	教学内容	支撑课程目标	课程思政融入 （根据实际情况至少填写 3 次）		教学方式与手段
				思政元素	思政目标	

	1	第一章 数字特效与合成技术概述 第二章 C4D 角色与 MD 衣服制作案例 第一节 C4D 创建人物角色	1、2、5、6	播放优秀的中国文化相关项目视频，引导学生思考如何从本土文化中寻找创意点	激发创新创业意识，培养创新精神	课堂讲授 讨论座谈
	2	第二节 制作人物动作 第三节 MD制作衣服	2、3、4			讲练结合 案例分析 问题导向
	3	第四节 C4D合成动画 第三章 Lumion制作建筑漫游 第一节 C4D制作模型	2、3、4			讲练结合 案例分析 问题导向
	4	第二节 模型导入Lumion	2、3、4			讲练结合 案例分析 问题导向
	5	第三节 Lumion制作特效	2、3、4			讲练结合 案例分析 问题导向
	6	第四章 C4D 与实景结合案例 第一节 实拍场景	2、3、4			讲练结合 案例分析 问题导向
	7	第二节 C4D建模	2、3、4			讲练结合 案例分析 问题导向
	8	第三节 后期合成	2、3、4			讲练结合 案例分析 问题导向
	9	第五章 虚幻场景创作 第一节 虚幻使用简介	2、3、4	引入传统文化优秀视频案例	领悟中华传统文化的博大精深，强化创新意识。	讲练结合 案例分析 问题导向
	10	第二节 资产介绍	2、3、4			讲练结合 案例分析 问题导向
	11	第三节 场景搭建	2、3、4			讲练结合 案例分析 问题导向

	12	第四节 渲染输出	2、3、4			讲练结合案例分析
	13	第六章 案例创作 第一节 自学线上教程	2、3、4、6	围绕中华优秀传统文化专题展开设计实践	领悟中国传统文化的内涵和精神，增强对中华文化创新的使命担当。	讲练结合案例分析
	14	第二节 结合要求制作案例1	2、3、4、6			问题导向探究式学习
	15	第二节 结合要求制作案例2	2、3、4、6			问题导向探究式学习
	16	第二节 结合要求制作案例3	2、3、4、6			问题导向探究式学习
H **评价方式**	评价项目及配分		评价项目说明		支撑课程目标	
	出勤及课堂表现（10%）		出勤成绩 10 分。迟到、请假减 0.25 分/次；迟到超过 30 分钟减 0.5 分/次，超过 60 分钟等同于旷课；早退减 1 分/次；旷课减 1.5 分/次；缺课超过 1/3 课时取消期末考试资格；上课睡觉、带食物、以手机从事学习无关活动等行为，减 0.25 分/次		5、6	
	平时作业（60%）		（1）自主学习、拓展延伸，以及团队协作的意识和能力；（2）综合运用理论解决实际问题的能力。		1、2、3、4、5、6	
	期末作品（30%）		（1）人性化设计意识和思维； （2）对课程理论知识体系的掌握； （3）运用理论知识评价、分析、解决问题的能力。		1、2、3、4、5、6	

I **建议教材及学习资料**	建议教材： 自编讲义 学习资料： 1.CINEMA 4D R21从入门到精通/方国平著；北京：电子工业出版社，2020.6 2.新印象Octane for Cinema 4D渲染技术核心教程/章访编著；北京：人民邮电出版社，2020.8 3.新印象Cinema 4D电商设计基础与实战/王靖编著；北京：人民邮电出版社，2019.11
J **教学条件需求**	多媒体、机房
K **注意事项**	1.自主学习。建议学生通过预习教材，并通过网络、图书馆自主查阅课程中涉及的学习资源，独立规划自己的课程学习计划，充分发挥自身的学习能动性。 2.研究性学习。鼓励学生针对课程教学内容，尝试理论课结合专题报告的教学方式，提高学生的学习兴趣。了解国内外最新生化知识，开阔学生的视野。
备注： 1.本课程教学大纲 F—J 项同一课程不同授课教师应协同讨论研究达成共同核心内涵。经教学工作指导小组审议通过的课程教学大纲不宜自行更改。	
审批意见	课程教学大纲起草团队成员签名： 2021 年 8 月 31 日
	专家组审定意见： 教学安排合理，符合要求。 专家组成员签名： 2021 年 8 月 31 日
	学院教学工作指导小组审议意见： 符合培养方案要求，同意执行。 教学工作指导小组组长：邱国鹏 2021年9月1日

3.动态图形设计

<table>
<tr><td>课程名称</td><td colspan="3">动态图形设计</td><td colspan="2">课程代码</td><td>2411420840</td></tr>
<tr><td>课程类型</td><td colspan="3">☑通识课　☑学科平台和专业核心课
☑专业方向　☐专业任选　☐其他</td><td colspan="2">授课教师</td><td>于昊田</td></tr>
<tr><td>修读方式</td><td colspan="3">☑必修　　☐选修</td><td colspan="2">学　　分</td><td>2</td></tr>
<tr><td>开课学期</td><td>5</td><td>总学时</td><td>32</td><td colspan="2">其中实践学时</td><td>0</td></tr>
<tr><td>混合式
课程网址</td><td colspan="6">无</td></tr>
<tr><td>A
先修及后续
课程</td><td colspan="6">先修课程：美术基础、艺术概论、视听语言、动画运动规律、三维技术基础、三维技术基础实践
后续课程：动态图形设计实践、数字影像设计、数字影像设计实践、毕业设计。</td></tr>
<tr><td>B
课程描述</td><td colspan="6">本课程属于数字媒体技术专业基础课，通过对本课程的学习，使学生熟悉并掌握动态图形设计相关的发展历程和艺术形式，熟悉并掌握After Effects和Cinema 4D制作动态图形设计动画的方法，为进入专业设计课打下良好的基础。对于之后的课程乃至将来的毕业设计、实习实训等提供理论基础和实践保障，明确学习目的，对动态图形设计有一个正确清晰的认识，形成学习动态图形设计的方法。</td></tr>
<tr><td>C
课程目标</td><td colspan="6">（一）知识
1.掌握动态图形设计创作的流程，了解动态图形设计的基本理论方法和软件操作技能。
2.运用后期软件、三维动画的软件操作的技能方法、运动规律相关的知识进行动态图形设计创作。
（二）能力
3.提高动态图形设计的制作能力。
4.运用后期软件、三维动画的软件在创新表现及实践中的创作。
（三）素养
5.重视以人为本，强化人性化设计意识。
6.养成自主学习、跟踪前沿的习惯。</td></tr>
<tr><td rowspan="2">D
课程目标与
毕业要求的
对应关系</td><td colspan="2">毕业要求</td><td colspan="2">毕业要求指标点</td><td colspan="2">课程目标</td></tr>
<tr><td colspan="2">思想品德</td><td colspan="2">具有坚定正确的政治方向，良好的思想品德和健全的人格，热爱祖国，热爱人民，拥护中国共产党的领导；具有科学精神、人文修养、职业素养、社会责任感和积极向上的人生态度，了解国情社情民情，践行社会主义核心价</td><td colspan="2">课程目标 5、6</td></tr>
</table>

		值观。	
	问题分析	掌握计算机系统及网络系统分析的基本方法，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复杂工程问题，以获得有效结论。	课程目标 1、2、3、4

	章节内容	学时分配		
		理论	实践	合计
E **教学内容**	第一章 动态图形概论 第一节 图形设计和动态图形设计的定义 第二节 动态图形设计简史	4	0	4
	第二章 动态图形原理 第一节 图形动态 第二节 空间动态 第三节 时间动态 第四节 声音动态	10	0	10
	第三章 动态图形设计应用 第一节 动态图形设计原则 第二节 动态图形设计流程 第三节 动态图形设计应用	6	0	6
	第四章 动态图形设计实例 第一节 动态海报设计 第二节 动态 LOGO 设计 第三节 微信表情设计 第四节 摄像机动画设计 第五节 交互图形动画设计	12	0	12
	合 计	32	0	32

F **教学方式**	☑课堂讲授 ☐讨论座谈 ☑问题导向学习 ☐分组合作学习 ☑专题学习 ☐实作学习 ☑探究式学习 ☐线上线下混合式学习 ☐其他_____

G **教学安排**	授课次别	教学内容	支撑课程目标	课程思政融入 **（根据实际情况至少填写 3 次）**		教学方式与手段
				思政元素	思政目标	

	1	第一章 动态图形概论 第一节 图形设计和动态图形设计的定义	1、2、5、6	播放优秀的中国文化相关项目视频，引导学生思考如何从本土文化中寻找创意点	激发创新创业意识，培养创新精神	课堂讲授 讨论座谈
	2	第二节 动态图形设计简史	2、3、4			讲练结合 案例分析 问题导向
	3	第二章 动态图形原理 第一节图形动态	2、3、4			讲练结合 案例分析 问题导向
	4	第二节空间动态	2、3、4			讲练结合 案例分析 问题导向
	5	第三节时间动态	2、3、4			讲练结合 案例分析 问题导向
	6	第四节声音动态	2、3、4			讲练结合 案例分析 问题导向
	7	设计赏析	2、3、4			讲练结合 案例分析 问题导向
	8	第三章 动态图形设计应用 第一节动态图形设计原则	2、3、4			讲练结合 案例分析 问题导向
	9	第二节 动态图形设计流程	2、3、4	引入传统文化优秀视频案例	领悟中华传统文化的博大精深，强化创新意识。	讲练结合 案例分析 问题导向
	10	第三节 动态图形设计应用	2、3、4			讲练结合 案例分析 问题导向
	11	第四章 动态图形设计实例 第一节 动态海报设计	3、4、5、6	围绕中华优秀传统文化专题展开设计实践	领悟中国传统文化的内涵和精神，增强对中华文化创新的使命担当。	讲练结合 案例分析 问题导向

	12	第二节 动态LOGO设计	3、4、5、6			讲练结合案例分析
	13	第三节 微信表情设计	3、4、5、6			讲练结合案例分析
	14	第四节 摄像机动画设计	3、4、5、6			问题导向探究式学习
	15	第五节 交互图形动画设计	3、4、5、6			问题导向探究式学习
	16	设计赏析	3、4、5、6			问题导向探究式学习
H **评价方式**	评价项目及配分		评价项目说明		支撑课程目标	
	出勤及课堂表现（10%）		出勤成绩 10 分。迟到、请假减 0.25 分/次；迟到超过 30 分钟减 0.5 分/次，超过 60 分钟等同于旷课；早退减 1 分/次；旷课减 1.5 分/次；缺课超过 1/3 课时取消期末考试资格；上课睡觉、带食物、以手机从事学习无关活动等行为，减 0.25 分/次		5、6	
	平时作业（60%）		（2）自主学习、拓展延伸，以及团队协作的意识和能力;（2）综合运用理论解决实际问题的能力。		1、2、3、4、5、6	
	期末作品（30%）		（1）人性化设计意识和思维; （2）对课程理论知识体系的掌握; （3）运用理论知识评价、分析、解决问题的能力。		1、2、3、4、5、6	

I **建议教材及学习资料**	建议教材： 动态图形设计/丁男编著—北京：化学工业出版社，2022.2 学习资料： 1.动态图形设计的应用与艺术/（美）克拉斯纳著；李若岩，陈小民，张安宇译，北京：人民邮电出版社，2016.6 2.动态图形设计基础/李渝编著—重庆：西南师范大学出版社，2011.8 3.动态图形设计—新世纪全国高等院校艺术设计专业“十二五”重点规划教材/许一兵等编著—上海：上海人民美术出版社，2013.3
J **教学条件需求**	多媒体、机房
K **注意事项**	1.自主学习。建议学生通过预习教材，并通过网络、图书馆自主查阅课程中涉及的学习资源，独立规划自己的课程学习计划，充分发挥自身的学习能动性。 2.研究性学习。鼓励学生针对课程教学内容，尝试理论课结合专题报告的教学方式，提高学生的学习兴趣。了解国内外最新生化知识，开阔学生的视野。

备注：

1.本课程教学大纲 F—J 项同一课程不同授课教师应协同讨论研究达成共同核心内涵。经教学工作指导小组审议通过的课程教学大纲不宜自行更改。

审批意见	课程教学大纲起草团队成员签名： 2021 年 8 月 31 日
	专家组审定意见： 教学安排合理，符合要求。 专家组成员签名： 2021 年 8 月 31 日
	学院教学工作指导小组审议意见： 符合培养方案要求，同意执行。 教学工作指导小组组长：邱国鹏 2021年9月1日

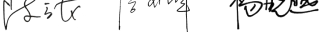
4.动态图形设计实践

<table>
<tr><td>课程名称</td><td colspan="2">动态图形设计实践</td><td>课程代码</td><td>2411420841</td></tr>
<tr><td>课程类型</td><td colspan="2">☑通识课　☑学科平台和专业核心课
☑专业方向　☐专业任选　☐其他</td><td>授课教师</td><td>于昊田</td></tr>
<tr><td>修读方式</td><td colspan="2">☑必修　☐选修</td><td>学　分</td><td>1</td></tr>
<tr><td>开课学期</td><td colspan="2">5</td><td>实践学时</td><td>32</td></tr>
<tr><td>A
先修及后续课程</td><td colspan="4">先修课程：美术基础、艺术概论、视听语言、动画运动规律、三维技术基础、三维技术基础实践、动态图形设计
后续课程：数字影像设计、数字影像设计实践、毕业设计。</td></tr>
<tr><td>B
课程描述</td><td colspan="4">本课程属于数字媒体技术专业基础课，通过对本课程的学习，使学生熟悉并掌握动态图形设计相关的发展历程和艺术形式，熟悉并掌握After Effects和Cinema 4D制作动态图形设计动画的方法，为进入专业设计课打下良好的基础。对于之后的课程乃至将来的毕业设计、实习实训等提供理论基础和实践保障，明确学习目的，对动态图形设计有一个正确清晰的认识，形成学习动态图形设计的方法。</td></tr>
<tr><td>C
课程目标</td><td colspan="4">（一）知识
1.掌握动态图形设计实践创作的流程，了解动态图形设计实践的基本理论方法和软件操作技能。
2.运用后期软件、三维动画的软件操作的技能方法、运动规律相关的知识进行动态图形设计实践创作。
（二）能力
3.提高动态图形设计实践的制作能力。
4.运用后期软件、三维动画的软件在创新表现及实践中的创作。
（三）素养
5.重视以人为本，强化人性化设计意识。
6.养成自主学习、跟踪前沿的习惯。</td></tr>
<tr><td rowspan="2">D
课程目标与毕业要求的对应关系</td><td>毕业要求</td><td>毕业要求指标点</td><td colspan="2">课程目标</td></tr>
<tr><td>思想品德</td><td>具有坚定正确的政治方向，良好的思想品德和健全的人格，热爱祖国，热爱人民，拥护中国共产党的领导；具有科学精神、人文修养、职业素养、社会责任感和积极向上的人生态度，了解国情社情民情，践</td><td colspan="2">课程目标 5、6</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="5"></td><td></td><td>行社会主义核心价值观。</td><td></td></tr>
<tr><td>问题分析</td><td>掌握计算机系统及网络系统分析的基本方法，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复杂工程问题，以获得有效结论。</td><td>课程目标 1、2、3、4</td></tr>
<tr><td>设计开发解决方案</td><td>能够设计针对复杂工程问题的解决方案，针对特定需求进行计算机软硬件系统、计算机网络与通信系统的设计与实现，具有设计/开发功能模块和系统的能力，并能够在设计环节中体现创新意识，考虑社会、健康、安全、法律、文化以及环境等因素。</td><td>课程目标 3、4、5、6</td></tr>
<tr><td>使用现代工具</td><td>具有信息获取能力，能够根据需要选择和使用信息技术工具和检索工具；能够合理地选择技术开发工具和资源，运用于复杂工程问题的设计、开发、仿真及验证过程中，并能够理解其局限性。</td><td>课程目标 3、4、5、6</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="7">E
教学内容</td><td colspan="2" rowspan="2">实践项目及内容</td><td colspan="2">学时分配</td></tr>
<tr><td>实验、上机、实训、线上教学、研讨等</td><td>合计</td></tr>
<tr><td colspan="2">天气变化动效制作</td><td>上机</td><td>2</td></tr>
<tr><td colspan="2">手机 icon 动效制作</td><td>上机</td><td>2</td></tr>
<tr><td colspan="2">玩耍星球动效制作</td><td>上机</td><td>2</td></tr>
<tr><td colspan="2">《IBM Cloud Optimize》宣传片制作</td><td>上机</td><td>26</td></tr>
<tr><td colspan="2">合 计</td><td></td><td>32</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td>F
教学方式</td><td colspan="6">☑课堂示范 ☑讨论实操 ☑问题导向学习 ☐分组合作学习
☑专题学习 ☐实作学习 ☐探究式学习 ☑线上线下混合式学习
☐其他_____</td></tr>
<tr><td rowspan="11">G
教学安排</td><td rowspan="2">次别</td><td rowspan="2">实践名称</td><td rowspan="2">支撑课程目标</td><td colspan="2">课程思政融入
（根据实际情况至少填写 3 次）</td><td rowspan="2">教学方式与手段</td></tr>
<tr><td>思政元素</td><td>思政目标</td></tr>
<tr><td>1</td><td>天气变化动效制作</td><td>1、2、5、6</td><td>播放优秀的中国文化相关项目视频，引导学生思考如何从本土文化中寻找创意点</td><td>激发创新创业意识，培养创新精神</td><td>讲练结合
案例分析
问题导向</td></tr>
<tr><td>2</td><td>手机 icon 动效制作</td><td>1、2、5、6</td><td>引入传统文化优秀视频案例</td><td>领悟中华传统文化的博大精深，强化创新意识。</td><td>讲练结合
案例分析
问题导向</td></tr>
<tr><td>3</td><td>玩耍星球动效制作</td><td>1、2、5、6</td><td></td><td></td><td>讲练结合
案例分析
问题导向</td></tr>
<tr><td>4</td><td>AE制作阵列动画镜头</td><td>3、4、5、6</td><td>围绕中华优秀传统文化专题展开设计实践</td><td>领悟中国传统文化的内涵和精神，增强对中华文化创新的使命担当。</td><td>讲练结合
案例分析
问题导向</td></tr>
<tr><td>5</td><td>C4D制作阵列动画镜头</td><td>3、4、5、6</td><td></td><td></td><td>讲练结合
案例分析
问题导向</td></tr>
<tr><td>6</td><td>阵列背景与小球运动拖尾</td><td>3、4、5、6</td><td></td><td></td><td>讲练结合
案例分析
问题导向</td></tr>
<tr><td>7</td><td>长条拖尾和小球串联</td><td>3、4、5、6</td><td></td><td></td><td>讲练结合
案例分析
问题导向</td></tr>
<tr><td>8</td><td>小球滑动与方块阵列</td><td>3、4、5、6</td><td></td><td></td><td>讲练结合
案例分析
问题导向</td></tr>
<tr><td>9</td><td>小球阵列动画</td><td>3、4、5、6</td><td></td><td></td><td>讲练结合
案例分析
问题导向</td></tr>
</table>

	10	大球套小球动画转场以及小球延迟拖尾	3、4、5、6			讲练结合 案例分析 问题导向
	11	三维风格图层样式小球拖尾抖动	3、4、5、6			讲练结合 案例分析 问题导向
	12	穿梭宽屏视角动画	3、4、5、6			讲练结合 案例分析 问题导向
	13	三维图层信息传输	3、4、5、6			讲练结合 案例分析 问题导向
	14	不同的扫描拖尾	3、4、5、6			讲练结合 案例分析 问题导向
	15	AE制作三维元素时间扭曲 C4D制作三维元素扭曲动画	3、4、5、6			讲练结合 案例分析 问题导向
	16	AE三维盒子镜头	3、4、5、6			讲练结合 案例分析 问题导向
H **评价方式**	评价项目及配分		评价项目说明		支撑课程目标	
	出勤及课堂表现（10%）		出勤成绩 10 分。迟到、请假减 0.25 分/次；迟到超过 30 分钟减 0.5 分/次，超过 60 分钟等同于旷课；早退减 1 分/次；旷课减 1.5 分/次；缺课超过 1/3 课时取消期末考试资格；上课睡觉、带食物、以手机从事学习无关活动等行为，减 0.25 分/次		5、6	
	平时作业（30%）		（3）自主学习、拓展延伸，以及团队协作的意识和能力；（2）综合运用理论解决实际问题的能力。		1、2、3、4、5、6	

	期末作品（60%）	（1）人性化设计意识和思维； （2）对课程理论知识体系的掌握； （3）运用理论知识评价、分析、解决问题的能力。	1、2、3、4、5、6
I 建议教材 及学习资料	建议教材： 自编讲义 学习资料： 1.动态图形设计的应用与艺术/（美）克拉斯纳著；李若岩，陈小民，张安宇译，北京：人民邮电出版社，2016.6 2.动态图形设计基础/李渝编著—重庆：西南师范大学出版社，2011.8 3.动态图形设计—新世纪全国高等院校艺术设计专业“十二五”重点规划教材/许一兵等编著—上海：上海人民美术出版社，2013.3		
J 教学条件 需求	多媒体、机房		
K 注意事项	1.自主学习。建议学生通过预习教材，并通过网络、图书馆自主查阅课程中涉及的学习资源，独立规划自己的课程学习计划，充分发挥自身的学习能动性。 2.研究性学习。鼓励学生针对课程教学内容，尝试理论课结合专题报告的教学方式，提高学生的学习兴趣。了解国内外最新生化知识，开阔学生的视野。		
备注： 1.本课程教学大纲 F—J 项同一课程不同授课教师应协同讨论研究达成共同核心内涵。经教学工作指导小组审议通过的课程教学大纲不宜自行更改。			
审批意见	课程教学大纲起草团队成员签名： 2021 年 8 月 31 日		
	专家组审定意见： 教学安排合理，符合要求。 专家组成员签名：  2021 年 8 月 31 日		

	学院教学工作指导小组审议意见： 符合培养方案要求，同意执行。 教学工作指导小组组长：邱国鹏 2021年9月1日

5.微电影制作

<table>
<tr><td>课程名称</td><td colspan="3">微电影制作</td><td>课程代码</td><td>2413410844</td></tr>
<tr><td>课程类型</td><td colspan="3">□通识课　□学科平台和专业核心课
☑专业方向　□专业任选　□其他</td><td>授课教师</td><td>邢成武</td></tr>
<tr><td>修读方式</td><td colspan="3">☑必修　□选修</td><td>学　分</td><td>1</td></tr>
<tr><td>开课学期</td><td>7</td><td>总学时</td><td>32</td><td>其中实践学时</td><td>32</td></tr>
<tr><td>A
先修及后续课程</td><td colspan="5">先修课程：视听语言，摄像技术，非线性编辑，数字音频处理，导演艺术
后续课程：毕业论文（设计）</td></tr>
<tr><td>B
课程描述</td><td colspan="5">本课程是数字媒体技术专业数字影像方向专业方向课程，是视听语言、摄像技术、非线性编辑、数字音频处理、导演艺术等课程的后续课程。本课程是综合性的实践类课程，旨在将学生已经学习掌握的编剧、摄像、剪辑、特效合成等知识进行综合性的运用，在巩固已有知识的基础上进行查缺补漏，在综合性的实践过程中将所学知识串联起来。</td></tr>
<tr><td>C
课程目标</td><td colspan="5">（一）知识
1.掌握微电影的基本理论知识，包括前期准备、剧本和电影制作和视听语言的各种技巧。
（二）能力
2.具备影像处理的技术和能力，包括拍摄、后期剪辑和特效等相关问题。
（三）素养
3.掌握基本的人文素养、科学知识、美学素养。</td></tr>
<tr><td rowspan="2">D
课程目标与毕业要求的对应关系</td><td colspan="2">毕业要求</td><td colspan="2">毕业要求指标点</td><td>课程目标</td></tr>
<tr><td colspan="2">1.思想品德</td><td colspan="2">具有坚定正确的政治方向，良好的思想品德和健全的人格，热爱祖国， 热爱人民，拥护中国共产党的领导；具有科学精神、人文修养、职业素养、社会责任感和积极向上的人生态度，了解国情</td><td>课程目标3</td></tr>
</table>

		社情民情，践行社会主义核心价值观。	
	3.问题分析	能运用数学、自然科学与数字媒体技术的基本原理和方法，识别、表达、分析复杂的数字媒体技术问题，以获得有效结论。	课程目标1、2
	4.设计/开发解决方案	能够针对特定需求设计软件系统解决方案，包括功能设计、人机交互界面设计和系统架构设计等，并在设计环节体现创新意识。	课程目标2
	6.使用现代工具	能够针对给定的数字媒体系统解决方案，选择和使用现代工程工具，提 高数字媒体工程开发的效率和质量。	课程目标2
	12.项目管理	理解和掌握数字媒体工程项目管理的基本理论、方法和工具，能够应用 于数字媒体工程实践。	课程目标1、2

	章节内容	学时分配		
		理论	实践	合计
E **教学内容**	第一章 微电影概念讲解与案例导读（一）	0	4	4
	第二章 微电影概念讲解与案例导读（二）	0	4	4
	第三章 微电影制作方案设计	0	4	4
	第四章 微电影制作实践	0	16	16
	第五章 微电影影像展览与研讨	0	4	4
	合 计	0	32	32

F **教学方式**	☑课堂示范 ☑讨论实操 ☑问题导向学习 ☑分组合作学习 ☑专题学习 ☑实作学习 ☐探究式学习 ☐线上线下混合式学习 ☐其他_____

G **教学安排**	次别	实践内容	支撑课程目标	课程思政融入 **（根据实际情况至少填写3次）**		教学方式与手段
				思政元素	思政目标	

	1	微电影概念讲解与案例导读（一）	课程目标1、3	注重人文精神在艺术创作中的贯彻应用。	文艺创作的人民性特性。	课堂讲授 讨论座谈
	2	微电影概念讲解与案例导读（二）	课程目标1、3	注重人文精神在艺术创作中的贯彻应用。	文艺创作的人民性特性。	课堂讲授 讨论座谈
	3	微电影制作方案设计	课程目标1、2、3	注重微电影制作中的文化艺术性、价值观引导。	树立积极正能量与价值观引领。	讨论座谈 创作实践
	4	微电影制作实践	课程目标2			创作实践
	5	微电影制作实践	课程目标2			创作实践
	6	微电影制作实践	课程目标2			创作实践
	7	微电影制作实践	课程目标2			创作实践
	8	微电影影像展览与研讨	课程目标1、2、3			讨论座谈

H **评价方式**	评价项目及配分	评价项目说明	支撑课程目标
	平时（40%）	出勤、课堂表现、平时作业	1、2、3
	期末（60%）	期末课程作业	1、2、3

I **建议教材及学习资料**	建议教材： 无 学习资料： 1. 《微电影艺术导论》，杨晓林，中国电影出版社，2015. 2. 《一个微电影的诞生》，下牧建春，上海人民美术出版社，2014. 3. 《微电影创作》，宋莹，上海交通大学出版社，2010.

J **教学条件需求**	数字摄像设备、多媒体教室
K **注意事项**	无
备注： 1.本课程教学大纲F—J 项同一课程不同授课教师应协同讨论研究达成共同核心内涵。经教学工作指导小组审议通过的课程教学大纲不宜自行更改。	
审批意见	课程教学大纲起草团队成员签名： 2024年8月1日
	专家组审定意见： 教学安排合理，符合要求。 专家组成员签名： 2018年8月1日
	学院教学工作指导小组审议意见： 符合培养方案要求，同意执行。 教学工作指导小组组长： 2024年8月15日

四、专业选修课

1.Python 程序设计

<table>
<tr><td>课程名称</td><td colspan="3">Python 程序设计</td><td>课程代码</td><td>2412520731</td></tr>
<tr><td>课程类型</td><td colspan="3">□通识课　☐学科平台和专业核心课
□专业方向　☑专业任选　☐其他</td><td>授课教师</td><td>郭锐</td></tr>
<tr><td>修读方式</td><td colspan="3">☐必修　☑选修</td><td>学　分</td><td>2</td></tr>
<tr><td>开课学期</td><td>第 3 学期</td><td>总学时</td><td>32</td><td>其中实践学时</td><td>16</td></tr>
<tr><td>混合式
课程网址</td><td colspan="5">无</td></tr>
<tr><td>A
先修及后续课程</td><td colspan="5">先修课程：《程序设计基础》、《C++程序设计》
后续课程：《数据结构与算法》《交互引擎应用》</td></tr>
<tr><td>B
课程描述</td><td colspan="5">《Python程序设计》课程旨在教授学生如何使用Python这一高效、易学的编程语言进行软件开发。课程覆盖Python基础语法、数据类型、控制结构、函数与模块、面向对象编程等核心概念，同时引入数据处理、文件操作、网络编程等进阶话题。通过实例讲解与项目实践，培养学生解决问题的能力，为后续机器学习、数据分析、Web开发等领域的学习打下坚实基础。</td></tr>
<tr><td>C
课程目标</td><td colspan="5">通过本课程的学习，学生具备如下知识、能力及情感态度价值观：
（一） 知识
1、 掌握计算机运行的基本原理和程序设计的基本思想,具备计算机软件系统开发能力,并能够对解决方。
（二） 能力
2、能够应用数学、自然科学、工程基础和数字媒体领域的专业知识,识别和判断数字媒体领域复杂工程问题中的关键环节和社会生活的联系。
（三） 素养
3、了解数字媒体领域中复杂工程问题的设计/开发的一般流程,掌握数字媒体应用系统开发的基本方法和技术。</td></tr>
<tr><td>D</td><td colspan="2">毕业要求</td><td colspan="2">毕业要求指标点</td><td>课程目标</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="3">课程目标与毕业要求的对应关系</td><td>1.工程知识与艺术素养</td><td>具有扎实的数学、自然科学、工程基础知识和艺术理论知识,系统地掌握计算机系统和数字媒体领域的专业知识,具备计算机系统软件设计与开发能力,具备设计思维,能够运用这些知识解决数字媒体领域的复杂工程问题</td><td colspan="3">课程目标 1、2</td></tr>
<tr><td>2.问题分析</td><td>能够应用数学、自然科学、工程基础和数字媒体领域的专业知识,识别、表达并通过文献研究等方法分析数字媒体领域的复杂工程问题,以获得有效结论</td><td colspan="3">课程目标 2</td></tr>
<tr><td>3.设计/开发解决方案</td><td>能够针对数字媒体领域的复杂工程问题设计解决方案,针对特定需求进行数字媒体应用的设计与实现,具有设计/开发功能模块和系统的能力,并能够在设计环节中体现创新意识,考虑社会、健康、安全、法律、文化以及环境等因素</td><td colspan="3">课程目标 2、3</td></tr>
<tr><td rowspan="5">E
教学内容</td><td colspan="2" rowspan="2">章节内容</td><td colspan="3">学时分配</td></tr>
<tr><td>理论</td><td>实践</td><td>合计</td></tr>
<tr><td colspan="2">第一章 初始 C++
第一节 Python 简介
第二节 Python 环境搭建
第三节 第一个Python程序</td><td>2</td><td>2</td><td>4</td></tr>
<tr><td colspan="2">第二章 Python 语言基础
第一节 数据类型
第二节 变量与常量
第三节 运算符与表达式</td><td>2</td><td>2</td><td>4</td></tr>
<tr><td colspan="2">第三章 控制结构
第一节 分支结构
第二节 循环结构</td><td>2</td><td>2</td><td>4</td></tr>
<tr><td colspan="2">第四章 函数与模块
第一节 函数定义与调用
第二节 函数的返回值
第三节 模块与包</td><td>2</td><td>2</td><td>4</td></tr>
</table>

	第五章 面向对象 第一节 类与对象 第二节 继承与多态 第三节 封装与访问控制	2	2	4
	第六章 文件与数据持久化 第一节 文件操作 第二节 数据持久化	2	2	4
	第七章 异常处理 第一节 异常处理基本概念 第二节 异常处理机制	2	2	4
	总结复习	2	2	4
	合 计	16	16	32

F **教学方式**	☑课堂讲授 ☑讨论座谈 ☑问题导向学习 ☐分组合作学习 ☑专题学习 ☐实作学习 ☐探究式学习 ☐线上线下混合式学习 ☐其他_____

	授课次别	教学内容	支撑课程目标	课程思政融入 （根据实际情况至少填写 3 次）		教学方式与手段
				思政元素	思政目标	
G **教学安排**	1	介绍Python的起源、发展、特点及其应用领域。讲解如何下载、安装Python。编写第一个Python程序	1、2	讲解中国科技发展的巨大成就	树立共产主义远大理想，培养学生家国情怀	课堂讲授 问题导向
	2	介绍Python中的基本数据类型。讲解变量的命名规则、作用域以及常量的概念。介绍Python中的算术运算符、比较运算符、逻辑运算符	1、2			课堂讲授 问题导向
	3	讲解判断语句等分支控制结构介绍while循环、for循环以及循环语句的使用	1、2、3	社会主义核心价值观、中华优秀传统文化、爱国主义情怀等，这些元素融入教学过程	期望学生能够培养奋斗精神、坚定理想信念，成为有理想、有道德、有文化的青年	课堂讲授 专题学习

	4	讲解如何定义函数、调用函数。介绍函数的返回值及其作用。讲解Python中的模块和包的概念	1、2			课堂讲授 专题学习
	5	介绍面向对象编程的基本概念，包括类、对象等。讲解封装的概念和继承的机制	1、2			课堂讲授 讨论座谈
	6	深入讲解多态性的概念。简要介绍Python中的一些高级特性，如类方法、静态方法、属性	1、2			课堂讲授 问题导向
	7	详细讲解如何在Python中打开、读取、写入和关闭文件，以及文件指针的移动和文件的随机访问。	1、2、3	讲解中国华为和中兴在通信领域的发展情况，说明中国有能力发展自己的高科技	增强民族自豪感	课堂讲授 问题导向
	8	讲解异常的概念、分类以及触发条件。介绍Python中常用的调试技巧	1、2、3			课堂讲授 专题学习 问题导向

H **评价方式**	评价项目及配分	评价项目说明	支撑课程目标
	平时（30%）	课堂表现、出勤、平时作业	1、2、3
	期末（70%）	期末课程考试	1、2、3

I **建议教材及学习资料**	《Python 程序设计基础与应用》编著:董付国，机械工业出版社，2021 年 11 月第 2 版 《Python 编程基础与应用》编著:汪治华，清华大学出版社，2020 年 7 月第 3 版
J **教学条件需求**	多媒体教室，程序编译器

<table>
<tr><td>K
注意事项</td><td>本授课大纲视教学需要调整</td></tr>
<tr><td colspan="2">备注：
1.本课程教学大纲 F—J 项同一课程不同授课教师应协同讨论研究达成共同核心内涵。经教学工作指导小组审议通过的课程教学大纲不宜自行更改。
2.评价方式可参考下列方式：
(1)纸笔考试：平时小测、期中纸笔考试、期末纸笔考试
(2)实作评价：课程作业、实作成品、日常表现、表演、观察
(3)档案评价：书面报告、专题档案
(4)口语评价：口头报告、口试</td></tr>
<tr><td rowspan="3">审批意见</td><td>课程教学大纲起草团队成员签名：

2024 年 8 月 1 日</td></tr>
<tr><td>专家组审定意见：
教学安排合理，符合要求。
专家组成员签名：

2024 年 8 月 1 日</td></tr>
<tr><td>学院教学工作指导小组审议意见：
符合培养方案要求，同意执行。
教学工作指导小组组长：

2024 年 8 月 15 日</td></tr>
</table>

2.创意文案写作

<table>
<tr><td>课程名称</td><td colspan="3">创意文案写作</td><td>课程代码</td><td>2412520848</td></tr>
<tr><td>课程类型</td><td colspan="3">☐通识课　☐学科平台和专业核心课
☐专业方向　☑专业任选　☐其他</td><td>授课教师</td><td>白迎春</td></tr>
<tr><td>修读方式</td><td colspan="3">必修　☑选修</td><td>学　分</td><td>2</td></tr>
<tr><td>开课学期</td><td>5</td><td>总学时</td><td>32</td><td>其中实践学时</td><td>16</td></tr>
<tr><td>混合式
课程网址</td><td colspan="5">非必填，根据实际填写</td></tr>
<tr><td>A
先修及后续
课程</td><td colspan="5">先修课程：《数字媒体概论》《数字音频技术》《影视导演》《影视特效合成》和《新媒体运营》等。
后续课程：《网络产品运营与推广》《毕业实习》《毕业设计》等</td></tr>
<tr><td>B
课程描述</td><td colspan="5">本课程为数字媒体专业专业选修课。旨再通过讲授、案例分析、讨论、实践等方式，为学生新媒体等的文案的学习提供专业的理论指导和实践指导。通过该课程使学生掌握新媒体等文案写作的基本思路、技巧等，并且由浅入深地使学生具有较强的实际操作能力。</td></tr>
<tr><td>C
课程目标</td><td colspan="5">一、知识
1.了解和掌握新媒体的概念、特点和新媒体文案岗位的要求
2.掌握新媒体文案的结构和社交媒体广告的特点
二、能力
3.具备新媒体文案的创意能力和掌握新媒体文案的写作方法和技巧
4.具备新媒体文案的传播能力和活动方案的撰写能力
三、素养
5.树立学生对广告、新媒体的理论观念，并且针对不同的广告类型和媒体特点的创意和分析能力，建立跨学科视野，培养跨学科实践的基本能力
6.养成专业伦理意识。教师在传授专业知识的过程中，要体现专业性职业伦理操守和职业道德教育融为一体，给予其正确的价值取向引导，以此提升其思想道德素质及情商能力，提升学生的知识产权意识和鉴赏能力。</td></tr>
<tr><td>D
课程目标与</td><td colspan="2">毕业要求</td><td colspan="2">毕业要求指标点</td><td>课程目标</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="2">毕业要求的
对应关系</td><td>1 思想品德</td><td>具有坚定正确的政治方向，良好的思想品德和健全的人格，热爱祖国，热爱人民，拥护中国共产党的领导；具有科学精神、人文修养、职业素养、社会责任感和积极向上的人生态度，了解国情社情民情，践行社会主义核心价值观</td><td colspan="3">课程目标 1、2</td></tr>
<tr><td>11 沟通</td><td>具有良好的沟通表达能力，能够就复杂工程问题与业界同行级社会公众进行有效沟通和交流，；熟练掌握一门外语，并具备一定的国际视野，能够在跨文化背景下进行沟通和交流</td><td colspan="3">课程目标 3、4</td></tr>
<tr><td rowspan="5">E
教学内容</td><td colspan="2" rowspan="2">章节内容</td><td colspan="3">学时分配</td></tr>
<tr><td>理论</td><td>实践</td><td>合计</td></tr>
<tr><td colspan="2">第一章 新媒体文案概述
1 什么是新媒体文案
2 新媒体文案的特点
3 新媒体文案的重要性
4 新媒体文案常见的类型
5 新媒体文案的判断
6 新媒体段文案初体验</td><td>1</td><td>1</td><td>2</td></tr>
<tr><td colspan="2">第二章 新媒体文案的创意思路
1 新媒体文案的写作思路
2 新媒体文案的准备工作
3 文案的创意思考及思维输出的方法
4 文案创作思路实战训练</td><td>1</td><td>1</td><td>2</td></tr>
<tr><td colspan="2">第三章 新媒体文案的写作技巧
1 消费趋势变化对新媒体文案的新要求
2 文案如何吸引注意力
3 新媒体文案如何让受众产生代入感
4 新媒体文案如何让受众产生信任感</td><td>2</td><td>2</td><td>4</td></tr>
<tr><td colspan="2">第四章 新媒体文案的打造
1 新媒体文案的内容模块
2 新媒体文案的评论策划
3 关键词的布局方法</td><td>3</td><td>3</td><td>6</td></tr>
</table>

	第五章 新媒体销售文案和品牌文案的写作 1 新媒体销售文案的写作 2 新媒体品牌传播文案的写作	2	2	4
	第六章 新媒体文案的传播 1 新媒体文案传播的特点及方法 2 符号化：让广告更容易传播 3 社交货币：让人更愿意转发 4 影响力：让文案被记住并产生持久影响力 5 影响传播的两个因素：关键人物及环境 6 品牌文案实战训练	3	3	6
	第七章：不同媒介的特征及发布形式 1 社交媒体的特点及人群的行为习惯特征 2 重点社交媒体的不同特点及广告方式 3 社交平台发布信息的注意事项 4 知乎问答文案的做法及案例	2	2	4
	第八章：新媒体文案相关技能补充 1 新媒体文案相关技能 2 新媒体活动策划方案的撰写及自我检验 3 新媒体文案图文排版技能	1	1	2
	第九章 新媒体文案的岗位要求、职业能力素养和日常精进 1 新媒体文案的岗位要求 2 新媒体文案人员的职业能力素养 3 新媒体文案工作者的日常精进	1	1	2
合计		16	16	32

F **教学方式**	☑课堂讲授 ☑讨论座谈 ☑问题导向学习 ☐分组合作学习 ☑专题学习 ☐实作学习 ☐探究式学习 ☐线上线下混合式学习 ☐其他_____

G **教学安排**	授课次别	教学内容	支撑课程目标	课程思政融入 **（根据实际情况至少填写 3 次）**		教学方式与手段
				思政元素	思政目标	
	1	新媒体文案的相关概述	1			讲授分析

	2	新媒体文案的创意思路	3	职业道德	具有职业精神的专业人才	讲授分析
	3	新媒体文案的写作技巧	3			讲授分析
	4	实践项目（一）新媒体文案产生信任感的方法训练	2			讲授分析+讨论+实践
	5	新媒体文案的内容模块概述	2	社会功德	尊重知识产权	讲授分析
	6	实践项目（二）新媒体文案的内容模块的写作技巧	5、6			讲授分析+讨论+实践
	7	实践项目（三）新媒体文案的评论技巧和关键词布局	2			讲授分析+讨论+实践
	8	新媒体销售文案和品牌文案概述	2			讲授分析
	9	实践项目（四）新媒体销售文案和品牌文案的写作实践	5、6			讲授分析+讨论+实践
	10	新媒体文案传播的特点和方法	2	民族艺术特色	文化自信/文化传播	讲授分析+讨论
	11	实践项目（五）符号化和附着力助力文案传播的技巧	3			讲授分析+讨论+实践
	12	实践项目（六）传播文案实战训练	3			讲授分析+讨论+实践
	13	不同媒介的特征及发布形式	2			讲授分析+讨论
	14	实践项目（七）微博、微信、知乎等社交媒体信息发布实训	2			讲授分析+讨论+实践
	15	实践项目（八）新媒体相关技能实训	4			讲授分析+讨论+实践

<table>
<tr><td></td><td>16</td><td>新媒体文案的岗位要求、职业能力素养和日常精进</td><td>1</td><td></td><td></td><td>讲授分析+讨论</td></tr>
<tr><td rowspan="4">H
评价方式</td><td colspan="2">评价项目及配分</td><td colspan="2">评价项目说明</td><td colspan="2">支撑课程目标</td></tr>
<tr><td colspan="2">课堂出勤（10%）</td><td colspan="2">课堂出勤成绩＝(百分制)出勤成绩*10%
早退、迟到减 1 分/次；缺课减 2 分/次；扣完 10 分取消该课程成绩。</td><td colspan="2">1</td></tr>
<tr><td colspan="2">平时训练作业（30%）</td><td colspan="2">平时训练作业成绩＝每次布置的作业合计(百分制)平均分
考察平时训练作业（书面作业）的数量、质量</td><td colspan="2">2、3</td></tr>
<tr><td colspan="2">期末（60%）</td><td colspan="2">期末闭卷考试(百分制)*70%＝期末成绩。
期末综合训练作业主要评判学生对本门课程所学理论知识的掌握和应用能力。作业具体评量标准见课程考试大纲。</td><td colspan="2">1、2、3、4、5</td></tr>
<tr><td>I
建议教材及学习资料</td><td colspan="6">《新媒体文案创作与传播》秋叶主编，人民邮电出版社，2017 年 9 月第一版
《顶尖文案:现代广告之父的文案写作技巧》（美）克劳德·霍普金　斯著著，张小默译　北京理工大学出版社</td></tr>
<tr><td>J
教学条件需求</td><td colspan="6">安全适用的教学场地，教学多媒体，教师推荐学习材料</td></tr>
<tr><td>K
注意事项</td><td colspan="6">1.课程大纲由任课教师联合制定，解释权归数字媒体技术系；
2.本课程大纲由任课教师根据实际教学需要实时调整；
3.请尊重知识产权，本课程大纲不得非法影印。</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td colspan="2">备注：
1.本课程教学大纲 F—J 项同一课程不同授课教师应协同讨论研究达成共同核心内涵。经教学工作指导小组审议通过的课程教学大纲不宜自行更改。
2.评价方式可参考下列方式：
(1)纸笔考试：平时小测、期中纸笔考试、期末纸笔考试
(2)实作评价：课程作业、实作成品、日常表现、表演、观察
(3)档案评价：书面报告、专题档案
(4)口语评价：口头报告、口试</td></tr>
<tr><td rowspan="3">审批意见</td><td>课程教学大纲起草团队成员签名：
闫迎春
2021 年 8 月 31 日</td></tr>
<tr><td>专家组审定意见：
教学安排合理，符合要求。
专家组成员签名：
2021 年 8 月 31 日</td></tr>
<tr><td>学院教学工作指导小组审议意见：
符合培养方案要求，同意执行。
教学工作指导小组组长：邱国鹏
2021年9月1日</td></tr>
</table>

3.Python 程序设计

<table>
<tr><td>课程名称</td><td colspan="3">Python 程序设计</td><td>课程代码</td><td>2412520851</td></tr>
<tr><td>课程类型</td><td colspan="3">☐通识课　☐学科平台和专业核心课
☐专业方向　☑专业任选　☐其他</td><td>授课教师</td><td>陈峰</td></tr>
<tr><td>修读方式</td><td colspan="3">☐必修　☑选修</td><td>学　分</td><td>2</td></tr>
<tr><td>开课学期</td><td>第 5 学期</td><td>总学时</td><td>32</td><td>其中实践学时</td><td>16</td></tr>
<tr><td>混合式
课程网址</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td>A
先修及后续课程</td><td colspan="5">先修课程：程序设计基础
后续课程：《Web 开发技术》《移动互联网应用开发》</td></tr>
<tr><td>B
课程描述</td><td colspan="5">《Python 程序设计》是数字媒体技术专业的一门专业任选课，本门课程涉及 Python 基础语法、图形绘制、基本数据类型、程序的控制结构、函数和代码复用、组合数据类型、文件和数据格式化等。通过本课程的学习，学生能够掌握 Python 基础知识，学会编写常用的应用程序。
本课程的授课模式为：课堂授课+上机。其中，课堂主要采用多媒体的方式进行授课，并且会通过测试题阶段测试学生的掌握程度；上机主要是编写程序，要求学生动手完成指定的程序设计或验证。</td></tr>
<tr><td>C
课程目标</td><td colspan="5">（一）知识
1.理解 Python 程序设计的基础理论知识和语法。掌握基本的 Python 编程方法、思想、以及程序分析解决问题的综合能力。
（二）能力
2.掌握基本的 Python 理论专业知识、语法以及编程方法，程序分析解决问题的综合能力。具备基本的 Python 开发技术和编程技能，能够分析和解决问题。具有跨专业、跨领域统筹、整合能力。
（三）素养
3.培养学生职业能力和职业素质的养成，能够在工程实践中遵守工程职业道德和规范，尊重科学的客观性，具有积极向上的学习态度。</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="4">D
课程目标与毕业要求的对应关系</td><td>毕业要求</td><td>毕业要求指标点</td><td colspan="3">课程目标</td></tr>
<tr><td>4.设计/开发解决方案</td><td>能够针对特定需求设计软件系统解决方案，包括功能设计、人机交互界面设计和系统架构设计等，并在设计环节体现创新意识。</td><td colspan="3">课程目标 1、2</td></tr>
<tr><td>5.研究</td><td>能够基于科学理论并采用相关技术手段，从数字媒体技术创新的角度得出复杂数字媒体技术问题的创新解决方法。</td><td colspan="3">课程目标 1、2、3</td></tr>
<tr><td>6.使用现代工具</td><td>能够针对给定的数字媒体系统解决方案，选择和使用现代工程工具，提高数字媒体工程开发的效率和质量。</td><td colspan="3">课程目标 1、2</td></tr>
<tr><td rowspan="5">E
教学内容</td><td colspan="2" rowspan="2">章节内容</td><td colspan="3">学时分配</td></tr>
<tr><td>理论</td><td>实践</td><td>合计</td></tr>
<tr><td colspan="2">第一章：Python 基本语法元素
第 1-5 节：程序设计基本方法、Python 开发环境配置、实例 1：温度转换、Python 程序语法元素分析、练习与作业</td><td>2</td><td>2</td><td>2</td></tr>
<tr><td colspan="2">第二章：Python 基本图形绘制
第 1-4 节：深入理解 Python 语言、实例 2：Python 蟒蛇绘制、模块 1：turtle 库的使用、turtle 程序语法元</td><td>2</td><td>2</td><td>4</td></tr>
<tr><td colspan="2">第三章：基本数据类型
第 1-5 节：数字类型及操作、实例 3：天天向上的力量、字符串类型及操作、模块 2：time 库的使用、实例 4：文本进度条</td><td>2</td><td>2</td><td>4</td></tr>
<tr><td colspan="2">第四章：程序的控制结构
第 1-5 节：程序的分支结构、实例 5：身体质量指数 BMI、程序的循环结构、模块 3：random 库的使用、实例 6：圆周率的计算</td><td>2</td><td>2</td><td>4</td></tr>
</table>

	第五章：函数和代码复用 第 1-4 节：函数的定义与使用、实例 7：七段数码管绘制、代码复用与函数递归、模块 4：PyInstaller 库的使用	2	2	4
	第六章：组合数据类型 第 1-5 节：集合类型及操作、序列类型及操作、实例 9：基本统计值计算、字典类型及操作、模块 5：jieba 库的使用	2	2	4
	第七章：文件和数据格式化 第 1-3 节：文件的使用、实例 11：自动轨迹绘制、一维数据的格式化和处理	2	2	4
	第七章：文件和数据格式化 第 2-3 节：二维数据的格式化和处理、模块 6：wordcloud 库的使用、实例 12：政府工作报告词云	2	2	4
	合 计	16	16	32

F **教学方式**	☑课堂讲授 ☑讨论座谈 ☑问题导向学习 ☐分组合作学习 ☐专题学习 ☐实作学习 ☑探究式学习 ☐线上线下混合式学习 ☐其他_____

	授课次别	教学内容	支撑课程目标	课程思政融入 （根据实际情况至少填写 3 次）		教学方式与手段
				思政元素	思政目标	
G **教学安排**	1	第一章：Python 基本语法元素	1、2	介绍 Python 技术的发展和历史	培养学习兴趣，增强	课堂讲授、讨论座谈
	2	第二章：Python 基本图形绘制	1、2、3	通过几个基本的图形绘制引起学生的兴趣	通过图形绘制，培养学生兴趣，借此了解技术的重要性，培养解决问题能力。	课堂讲授、讨论座谈、问题导向学习、实作学习

	3	第三章：基本数据类型	1、2、3	学习使用基本的数据类型	锻炼毅力，遇到困难，能不畏艰难	课堂讲授、讨论座谈、问题导向学习、实作学习
	4	第四章：程序的控制结构	1、2、3			课堂讲授、讨论座谈、问题导向学习、实作学习
	5	第五章：函数和代码复用	1、2、3			课堂讲授、讨论座谈、问题导向学习、实作学习
	6	第六章：组合数据类型	1、2、3			课堂讲授、讨论座谈、问题导向学习、实作学习
	7	第七章：文件和数据格式化	1、2、3			课堂讲授、讨论座谈、问题导向学习、实作学习
	8	第七章：文件和数据格式化	1、2、3			课堂讲授、讨论座谈、问题导向学习、实作学习

<table>
<tr><td rowspan="4">H
评价方式</td><td>评价项目及配分</td><td>评价项目说明</td><td>支撑课程目标</td></tr>
<tr><td>平时（20%）</td><td>出勤、课堂表现、作业</td><td>1、2、3</td></tr>
<tr><td>上机实操（20%）</td><td>上机实操</td><td>1、2、3</td></tr>
<tr><td>期末（60%）</td><td>考试</td><td>1、2、3</td></tr>
<tr><td>I
建议教材
及学习资料</td><td colspan="3">建议教材：嵩天，Python 语言程序设计基础(第 2 版)，高等教育出版社
学习资料：
1.董付国，Python 程序设计基础（第 2 版），清华大学出版社
2.黄红梅、张良均，Python 数据分析与应用，人民邮电出版社
3.江红、余青松，Python 程序设计与算法基础教程（第 2 版），清华大学出版社</td></tr>
<tr><td>J
教学条件
需求</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>K
注意事项</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">备注：
1.本课程教学大纲 F—J 项同一课程不同授课教师应协同讨论研究达成共同核心内涵。经教学工作指导小组审议通过的课程教学大纲不宜自行更改。
2.评价方式可参考下列方式：
(1)纸笔考试：平时小测、期中纸笔考试、期末纸笔考试
(2)实作评价：课程作业、实作成品、日常表现、表演、观察
(3)档案评价：书面报告、专题档案
(4)口语评价：口头报告、口试</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="3">审批意见</td><td>课程教学大纲起草团队成员签名：

陈峰

2021 年 8 月 31 日</td></tr>
<tr><td>专家组审定意见：
教学安排合理，符合要求。

专家组成员签名：
2021 年 8 月 31 日</td></tr>
<tr><td>学院教学工作指导小组审议意见：

符合培养方案要求，同意执行。

教学工作指导小组组长：邱国鹏
2021年9月1日</td></tr>
</table>

4.经典游戏赏析

<table>
<tr><td>课程名称</td><td colspan="3">经典游戏赏析</td><td>课程代码</td><td>2412520849</td></tr>
<tr><td>课程类型</td><td colspan="3">□通识课　□学科平台和专业核心课
□专业方向　☑专业任选　□其他</td><td>授课教师</td><td>于敏</td></tr>
<tr><td>修读方式</td><td colspan="3">必修　☑选修</td><td>学　分</td><td>2</td></tr>
<tr><td>开课学期</td><td>5</td><td>总学时</td><td>32</td><td>其中实践学时</td><td>16</td></tr>
<tr><td>混合式
课程网址</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td>A
先修及后续课程</td><td colspan="5">先修课程：数字媒体概论、游戏策划
后续课程：游戏程序设计、游戏开发实践、游戏特效设计</td></tr>
<tr><td>B
课程描述</td><td colspan="5">本课程致力于从多角度探讨不同类别游戏的特色、亮点、运营模式，课堂上的重点是学习数款经典游戏的企划创意，学习游戏运营方式。课程所介绍的游戏包括体育竞技、桌游、电脑和主机游戏等，也包括剧情类、解谜类、射击类等。游戏的美术、音频及编程开发也是教学重点。
本课程的难点在于游戏设计的思维方式、运营方式、数据分析等。
从整体结构上分为 4 大部分：游戏概论、游戏分类、游戏公司架构和游戏的研发制作流程。将简要介绍电脑游戏、电子游戏、网络游戏、手机游戏等各种平台下具有代表性的虚拟游戏的诞生、演变和发展过程。分别从不同的游戏平台、画面类型和内容作为标准，来讲解各种分类下的具体概念和所涵盖的游戏内容。介绍当今一线游戏公司的运作和具体的开发过程，分别从宏观视角来介绍游戏公司的部门、职能划分、游戏制作的基本流程、公司的运营模式，以及游戏产品的营销与推广等。另外，从微观角度详细讲解经典游戏的策划、美术、运营和引擎等具体方面。</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td>C
课程目标</td><td colspan="3">游戏产业作为当下热门产业，2020 年中国游戏市场实际销售收入已达到 2786.87 亿元，同比增长 20.71%，游戏行业对于专业技术人才的需求越来越大。《经典游戏赏析》作为游戏专业的入门课之一，对于学生开拓行业视野、提升职业素养具有重要意义。
本课程目标：
1.通过课程学习，使学生了解课程的研究对象、内容，课程的性质、特点，提高学生对于游戏作品相关理念和概念的认知；
2.通过对经典游戏进行赏析，增强学生对于游戏产品开发流程、概念设计、职责分工、工具应用等方面能力。
3.加强学生对习近平新时代中国特色社会主义思想等理论真理的学习认知，树牢“四个意识”，坚定“四个自信”，坚决做到“两个维护”。特别是对于游戏作品的理念、精神方面能够有正确的认知、辨识。
4.通过对经典游戏赏析，引导学生回顾党史、中国革命史，激发学生的爱国热情。如通过对《隐形守护者》等红色主题游戏进行赏析，感受革命战争年代我党地下工作者不忘初心、坚守使命，成为一名隐形守护者，为抗战胜利奉献青春甚至牺牲生命。
5.在掌握专业知识的同时，树立学生履行时代赋予使命的责任担当，通过对于游戏市场发展环境、用户消费需求、创意设计理念等内容的讲解，让学生了解我国游戏产业发展现状，并引导学生通过自身所掌握的知识和技能，在制作游戏解说视频、设计游戏策划方案、自主开发游戏作品等方面开展尝试，产出弘扬主旋律、传播正能量的作品。</td></tr>
<tr><td rowspan="6">D
课程目标与毕业要求的对应关系</td><td>毕业要求</td><td>毕业要求指标点</td><td>课程目标</td></tr>
<tr><td>2. 工程知识
3. 问题分析</td><td>熟悉游戏行业的基本理论和基本技术。游戏制作的流程和方法。</td><td>课程目标 1</td></tr>
<tr><td>4. 设计开发解决方案研究</td><td>学会将实际问题进行分解，根据分解后的结论进行技术应用的选择。</td><td>课程目标 2</td></tr>
<tr><td>1.思想品德</td><td>通过了解国情社情民情，从中发现一些能够通过游戏弘扬的社会主义核心价值观、传承传统文化。</td><td>课程目标 3
课程目标 4</td></tr>
<tr><td>7.工程与社会
8.环境和可持续发展</td><td>熟悉知晓游戏行业发展的趋势、动态以及与生产实践和社会生活的联系。</td><td>课程目标 5</td></tr>
<tr><td>10.个人和团队
11.沟通</td><td>在解决问题过程中，能够利用课程所学知识分析和解决基础科学研究，与他人沟通协同合作。</td><td>课程目标 5</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="10">E
教学内容</td><td rowspan="2">章节内容</td><td colspan="3">学时分配</td></tr>
<tr><td>理论</td><td>实践</td><td>合计</td></tr>
<tr><td>第一章 概论</td><td>2</td><td>2</td><td>4</td></tr>
<tr><td>第二章 世界电子游戏发展史</td><td>2</td><td>2</td><td>4</td></tr>
<tr><td>第三章 游戏的分类与研究</td><td>2</td><td>2</td><td>4</td></tr>
<tr><td>第四章 游戏研发公司的体系架构</td><td>2</td><td>2</td><td>4</td></tr>
<tr><td>第五章 经典游戏产品的研发制作流程</td><td>2</td><td>2</td><td>4</td></tr>
<tr><td>第六章 经典游戏策划案</td><td>2</td><td>2</td><td>4</td></tr>
<tr><td>第七章 游戏美术赏析</td><td>2</td><td>2</td><td>4</td></tr>
<tr><td>第八章 经典游戏引擎介绍</td><td>2</td><td>2</td><td>4</td></tr>
<tr><td>合 计</td><td>16</td><td>16</td><td>32</td></tr>
<tr><td>F
教学方式</td><td colspan="5">☑课堂讲授 ☑讨论座谈 ☐问题导向学习 ☑分组合作学习
☐专题学习 ☐实作学习 ☐探究式学习 ☐线上线下混合式学习
☐其他_____</td></tr>
<tr><td rowspan="6">G
教学安排</td><td rowspan="2">授课次别</td><td rowspan="2">教学内容</td><td rowspan="2">支撑课程目标</td><td colspan="2">课程思政融入
（根据实际情况至少填写 3 次）</td><td rowspan="2">教学方式与手段</td></tr>
<tr><td>思政元素</td><td>思政目标</td></tr>
<tr><td>1</td><td>第一章 概论</td><td>课程目标 1、2、3</td><td>社会公德、核心价值观</td><td>为社会做贡献的思想品德培养</td><td>讲授、讨论</td></tr>
<tr><td>2</td><td>第二章 世界电子游戏发展史</td><td>课程目标 1、2、3、4</td><td></td><td></td><td>讲授、讨论</td></tr>
<tr><td>3</td><td>第三章 游戏的分类与研究</td><td>课程目标 1、2、3、4</td><td></td><td></td><td>讲授、讨论</td></tr>
<tr><td>4</td><td>第四章 游戏研发公司的体系架构</td><td>课程目标 2、5</td><td></td><td></td><td>讲授、讨论</td></tr>
<tr><td>5</td><td>第五章 经典游戏产品的研发制作流程</td><td>课程目标 2、3、4、5</td><td>个人品德</td><td>利用技术做对社会有意义的事情，拒绝危害</td><td>讲授、讨论</td></tr>
</table>

	6	第六章 经典游戏策划案	课程目标 2、4、5	责任、规矩	能够和团队合作，有责任担当	讲授、讨论
	7	第七章 游戏美术赏析	课程目标 2、5			讲授、讨论
	8	第八章 经典游戏引擎介绍	课程目标 2、4、5			讲授、讨论

H **评价方式**	评价项目及配分	评价项目说明	支撑课程目标
	平时（40%）	考勤 10%+平时作业 20%+课堂表现 10%	课程目标 1、2、3、4
	期末（60%）	期末考查 60%	课程目标 2、5
I **建议教材及学习资料**	1.《游戏开发之旅 初入游戏职场的必修课》 编著：李瑞森、孟凡墨、刘广臣，电子工业出版社，2017 年 7 月； 2.《优秀动漫游戏系列教材.游戏概论》 编著：卢虹，中国科学技术出版社，2009 年 9 月第一版； 3.《游戏设计原理》 编著：桂宇晖、郑达、赵逵、谭敏，清华大学出版社，2011 年 4 月第一版； 4.《游戏专业概论(第 3 版)/第九艺术学院——游戏开发系列》 编著：谌宝业、魏伟、伍建平，清华大学出版社，2017 年 12 月第一版。		
J **教学条件需求**	多媒体		
K **注意事项**	1.自主学习。建议学生通过预习教材，并通过网络、图书馆自主查阅课程中涉及的学习资源，独立规划自己的课程学习计划，充分发挥自身的学习能动性。 2.研究性学习。鼓励学生针对课程教学内容，尝试理论课结合专题报告的教学方式，提高学生的学习兴趣。了解国内外最新生化知识，开阔学生的视野。		

<table>
<tr><td colspan="2">备注：
1.本课程教学大纲 F—J 项同一课程不同授课教师应协同讨论研究达成共同核心内涵。经教学工作指导小组审议通过的课程教学大纲不宜自行更改。
2.评价方式可参考下列方式：
(1)纸笔考试：平时小测、期中纸笔考试、期末纸笔考试
(2)实作评价：课程作业、实作成品、日常表现、表演、观察
(3)档案评价：书面报告、专题档案
(4)口语评价：口头报告、口试</td></tr>
<tr><td rowspan="3">审批意见</td><td>课程教学大纲起草团队成员签名：

于敏

2021 年 8 月 31 日</td></tr>
<tr><td>专家组审定意见：

教学安排合理，符合要求。

专家组成员签名：

2021 年 8 月 31 日</td></tr>
<tr><td>学院教学工作指导小组审议意见：

符合培养方案要求，同意执行。

教学工作指导小组组长：邱国鹏

2021 年 9 月 1 日</td></tr>
</table>

5.经典影视赏析

<table>
<tr><td>课程名称</td><td colspan="3">经典影视赏析</td><td colspan="2">课程代码</td><td>2412520855</td></tr>
<tr><td>课程类型</td><td colspan="3">□通识课　□学科平台和专业核心课
☑专业方向　□专业任选　□其他</td><td colspan="2">授课教师</td><td>邢成武</td></tr>
<tr><td>修读方式</td><td colspan="3">☑必修　　选修</td><td colspan="2">学　　分</td><td>3</td></tr>
<tr><td>开课学期</td><td>5</td><td>总学时</td><td>32</td><td colspan="2">其中实践学时</td><td>0</td></tr>
<tr><td>混合式
课程网址</td><td colspan="6"></td></tr>
<tr><td>A
先修及后续课程</td><td colspan="6">先修课程：视听语言、摄像基础、非线性编辑
后续课程：微电影制作、纪录片制作</td></tr>
<tr><td>B
课程描述</td><td colspan="6">本课程为数字媒体技术专业课程，属于理论性课程。旨在通过讲授、案例分析、讨论等方式，进一步熟知电影语言技巧，包括摄像、场面调度、声音和剪辑等元素，为进一步实践性课程的学习打下基础。</td></tr>
<tr><td>C
课程目标</td><td colspan="6">（二）知识
1、通过电影赏析，进一步综合性掌握影视制作相关知识。
（二）能力
2、学会欣赏读解电影.
3、把学会的技巧运用到创作中去。
4、学一些影视批评。
（三）素养
5、具有文化强国的使命担当精神和创新精神</td></tr>
<tr><td rowspan="3">D
课程目标与毕业要求的对应关系</td><td colspan="2">毕业要求</td><td colspan="2">毕业要求指标点</td><td colspan="2">课程目标</td></tr>
<tr><td colspan="2">4.设计/开发解决方案</td><td colspan="2">能够针对特定需求设计软件系统解决方案，包括功能设计、人机交互界面设计和系统架构设计等，并在设计环节体现创新意识。</td><td colspan="2">课程目标 1、2</td></tr>
<tr><td colspan="2">5.研究</td><td colspan="2">能够基于科学理论并采用相关技术手段，从数字媒体技术创新的角度得出复杂数字媒体技术问题的创新解决方法。</td><td colspan="2">课程目标 1-5</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td></td><td>6.使用现代工具</td><td>能够针对给定的数字媒体系统解决方案，选择和使用现代工程工具，提高数字媒体工程开发的效率和质量。</td><td colspan="3">课程目标 1、2</td></tr>
<tr><td rowspan="6">E
教学内容</td><td colspan="2" rowspan="2">章节内容</td><td colspan="3">学时分配</td></tr>
<tr><td>理论</td><td>实践</td><td>合计</td></tr>
<tr><td colspan="2">第一章 中国电影赏析
第一节 大陆电影
第二节 港台电影</td><td>4</td><td>4</td><td>8</td></tr>
<tr><td colspan="2">第二章 欧美电影赏析
第五节 欧洲电影
第六节 美国电影</td><td>8</td><td>8</td><td>16</td></tr>
<tr><td colspan="2">第五章 其他地区电影赏析
第五节 亚洲电影
第六节 拉美电影</td><td>3</td><td>3</td><td>6</td></tr>
<tr><td colspan="2">第四章 总结</td><td>1</td><td>1</td><td>2</td></tr>
<tr><td colspan="2">合 计</td><td>16</td><td>16</td><td>32</td></tr>
<tr><td>F
教学方式</td><td colspan="5">☑课堂讲授 ☐讨论座谈 ☑问题导向学习 ☑分组合作学习
☐专题学习 ☐实作学习 ☑探究式学习 ☐线上线下混合式学习
☐其他_____</td></tr>
<tr><td rowspan="3">G
教学安排</td><td>授课次别</td><td>教学内容</td><td>支撑课程目标</td><td colspan="2">课程思政融入</td><td>教学方式与手段</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td>思政元素</td><td>思政目标</td><td></td></tr>
<tr><td>1</td><td>中国大陆电影伤心</td><td>1、5</td><td>通过优秀中国电影认识中国优秀文化！</td><td>增强文化自信，强化创新中华文化的使命担当</td><td>课堂讲授
讨论座谈</td></tr>
<tr><td>2</td><td>港台电影赏析</td><td>1</td><td>一定要强调港台自古就是中国的一部分！</td><td>增强文化自信，强化创新中华文化的使命担当</td><td>课堂教授
问题导向</td></tr>
</table>

	3	欧洲电影赏析	2、3			课堂讲授 讨论座谈
	4	美国电影赏析	2、3			讲练结合 案例分析
	5	亚洲其他地区电影赏析	4、5			讲练结合 案例分析
	6	拉美电影赏析	4、5			讲练结合 案例分析

H **评价方式**	评价项目及配分	评价项目说明	支撑课程目标
	平时（60%）	出勤、课堂表现、平时作业	1、2、3、4、5
	期末（40%）	期末课程作业	1、2、3、4、5
I **建议教材** **及学习资料**	学习资料： 我的 ppt 我推荐的电影		
K **注意事项**			

备注：

1.本课程教学大纲 F—J 项同一课程不同授课教师应协同讨论研究达成共同核心内涵。经教学工作指导小组审议通过的课程教学大纲不宜自行更改。

<table>
<tr><td rowspan="3">审批意见</td><td>课程教学大纲起草团队成员签名：
、邢成武
2021 年 8 月 31 日</td></tr>
<tr><td>专家组审定意见：
教学安排合理，符合要求。
专家组成员签名：
2021 年 8 月 31 日</td></tr>
<tr><td>学院教学工作指导小组审议意见：
符合培养方案要求，同意执行。
教学工作指导小组组长：邱国鹏
2021 年 9 月 1 日</td></tr>
</table>

6.人工智能原理

<table>
<tr><td>课程名称</td><td colspan="3">人工智能原理</td><td>课程代码</td><td>2412520852</td></tr>
<tr><td>课程类型</td><td colspan="3">□通识课　□学科平台和专业核心课
□专业方向　☑专业任选　□其他</td><td>授课教师</td><td>曹学海</td></tr>
<tr><td>修读方式</td><td colspan="3">□必修　☑选修</td><td>学　分</td><td>2</td></tr>
<tr><td>开课学期</td><td>5</td><td>总学时</td><td>32</td><td>其中实践学时</td><td>16</td></tr>
<tr><td>混合式
课程网址</td><td colspan="5">无</td></tr>
<tr><td>A
先修及后续课程</td><td colspan="5">先修课程：《高等数学》、《线性代数》、《离散数学》、《数据结构算法》
后续课程：《毕业设计》</td></tr>
<tr><td>B
课程描述</td><td colspan="5">课程类型：专业任选课
课程描述：《人工智能原理》是数字媒体技术专业一门理论与实践相结合的专业任选课程。本课程的目的和任务是介绍人工智能的经典理论和方法，讨论该学科的技术和发展动向，反映相关领域的应用成果，为相关学科学生提供人工智能的经典理论、方法和新技术。培养学生将所学的知识在生活中进行运用，将编程语言相关知识与人工智能相融合，运用到实际生活中。</td></tr>
<tr><td>C
课程目标</td><td colspan="5">（一）知识
1.熟悉人工智能的经典理论和方法，通过实践将进行应用，讨论人工智能研究与应用方向。
（二）能力
2.学会将实际问题进行分解，根据分解后的结论进行技术创新应用的选择。熟悉知晓人工智能发展的趋势、动态以及与生产实践和社会生活的联系。在解决问题过程中，能够利用课程所学知识分析和创新性应用。
（三）素养
3.培养学生团队协作精神，促进学生职业能力和职业素质的养成。 通过生活了解国情社情民情，从中发现一些能够通过相关人工智能技术解决的问题，学以致用，践行社会主义核心价值。</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="4">D
课程目标与毕业要求的对应关系</td><td>毕业要求</td><td>毕业要求指标点</td><td colspan="3">课程目标</td></tr>
<tr><td>1.思想品德</td><td>具有科学精神、人文修养、职业素养、社会责任感和积极向上的人生态度</td><td colspan="3">3</td></tr>
<tr><td>2.工程知识</td><td>学会将实际问题进行分解，根据分解后的结论进行技术应用的选择。了解人工智能的发展趋势、动态以及与生产实践和社会生活的联系。能够将数学、自然科学、工程基础和计算机专业知识用于解决复杂工程问题。</td><td colspan="3">1、2</td></tr>
<tr><td>3.问题分析</td><td>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复杂工程问题， 以获得有效结论。</td><td colspan="3">1、2</td></tr>
<tr><td rowspan="7">E
教学内容</td><td colspan="2" rowspan="2">章节内容</td><td colspan="3">学时分配</td></tr>
<tr><td>理论</td><td>实践</td><td>合计</td></tr>
<tr><td colspan="2">第一章 人工智能相关概念和应用前景
第一节 人工智能的基本概念
第二节 人工智能的应用前景与展望</td><td>2</td><td>2</td><td>4</td></tr>
<tr><td colspan="2">第二章 专家系统基础知识与应用
第一节 专家系统的产生与发展
第二节 专家系统的实践应用</td><td>2</td><td>2</td><td>4</td></tr>
<tr><td colspan="2">第三章 人工神经网络基础知识与应用
第一节 人工神经网络基础知识
第二节 人工神经网络实践应用</td><td>2</td><td>2</td><td>4</td></tr>
<tr><td colspan="2">第四章 遗传算法基础知识与应用
第一节 遗传算法基础知识
第二节 遗传算法的实践应用</td><td>2</td><td>2</td><td>4</td></tr>
<tr><td colspan="2">第五章 数据挖掘基础知识与应用
第一节 数据挖掘基础知识
第二节 数据挖掘的实践应用</td><td>2</td><td>2</td><td>4</td></tr>
<tr><td colspan="2">第六章 机器学习基础知识与应用
第一节 机器学习基础知识
第二节 机器学习的实践应用</td><td>2</td><td>2</td><td>4</td></tr>
</table>

	第七章 自然语言处理以及应用 第一节 自然语言处理原理 第二节 自然语言处理应用	2	2	4
	第八章 人工智能在游戏设计中的应用 第一节 人工智能游戏 第二节 人工智能游戏实践应用	2	2	4
	合 计	16	16	32

F **教学方式**	☑课堂讲授 ☐讨论座谈 ☑问题导向学习 ☐分组合作学习 ☐专题学习 ☐实作学习 ☑探究式学习 ☐线上线下混合式学习 其他_____

	授课次别	教学内容	支撑课程目标	课程思政融入		教学方式与手段
				思政元素	思政目标	
G **教学安排**	1	人工智能相关概念和应用前景	课程目标 1、3	思想品德	养成乐观积极的学习态度	讲授、讨论
	2	专家系统基础知识与应用	课程目标 1、2			讲授、讨论、翻转课堂
	3	人工神经网络基础知识与应用	课程目标 1、2			讲授、讨论
	4	遗传算法基础知识与应用	课程目标 1、2			讲授、讨论
	5	数据挖掘基础知识与应用	课程目标 1、2			讲授、讨论翻转课堂
	6	机器学习基础知识与应用	课程目标 2、3	思想品德	良好的职业素养	讲授、讨论
	7	自然语言处理以及应用	课程目标 1、2			讲授、讨论
	8	人工智能在游戏设计中的应用	课程目标 1、3	思想品德	社会责任感和积极向上的人生态度	讲授、讨论

H **评价方式**	评价项目及配分	评价项目说明	支撑课程目标

	平时（30%）	考勤 10%+平时作业 20%	1、2
	期末（70%）	期末考试 70%	1、2、3
I **建议教材及学习资料**	人工智能教材（第 2 版） 张仰森、黄改娟编著,高等教育出版社，2018 年 2 月		
J **教学条件需求**	多媒体、机房		
K **注意事项**	1.自主学习。建议学生通过预习教材，并通过网络、图书馆自主查阅课程中涉及的学习资源，独立规划自己的课程学习计划，充分发挥自身的学习能动性。 2.研究性学习。鼓励学生针对课程教学内容，尝试理论课结合专题报告的教学方式，提高学生的学习兴趣。了解国内外最新生化知识，开阔学生的视野。		

备注：

1.本课程教学大纲 F—J 项同一课程不同授课教师应协同讨论研究达成共同核心内涵。经教学工作指导小组审议通过的课程教学大纲不宜自行更改。

2.评价方式可参考下列方式：

(1)纸笔考试：平时小测、期中纸笔考试、期末纸笔考试

(2)实作评价：课程作业、实作成品、日常表现、表演、观察

(3)档案评价：书面报告、专题档案

(4)口语评价：口头报告、口试

审批意见	课程教学大纲起草团队成员签名： 曹学海 郭锐 于敏 2021 年 8 月 31 日

	专家组审定意见： 教学安排合理，符合要求。 专家组成员签名： 2021 年 8 月 31 日
	学院教学工作指导小组审议意见： 符合培养方案要求，同意执行。 教学工作指导小组组长：邱国鹏 2021年9月1日

7.论文写作

<table>
<tr><td>课程名称</td><td colspan="3">论文写作</td><td colspan="2">课程代码</td><td>2412520859</td></tr>
<tr><td>课程类型</td><td colspan="3">☐通识课　☐学科平台和专业核心课
☐专业方向　☑专业任选　☐其他</td><td colspan="2">授课教师</td><td>杨晓燕</td></tr>
<tr><td>修读方式</td><td colspan="3">☐必修　☑选修</td><td colspan="2">学　　分</td><td>2</td></tr>
<tr><td>开课学期</td><td>7</td><td>总学时</td><td>32</td><td colspan="2">其中实践学时</td><td>16</td></tr>
<tr><td>混合式
课程网址</td><td colspan="6">无</td></tr>
<tr><td>A
先修及后续
课程</td><td colspan="6">先修课程：《文化产业项目管理》《机器学习》《计算机视觉》《创意文案写作》《数字媒体产业前沿》等。
后续课程：《毕业论文》《毕业实习》等。</td></tr>
<tr><td>B
课程描述</td><td colspan="6">学会文献检索与论文写作是在校大学生的重要基本功。本课程开设在第七学期，本科四年级学生作为学术论文的初学者，亟需掌握文献检索、文献阅读、文献管理、科学研究方法、科学选题进而进行论文写作的能力。课程从“文献检索”和“论文写作”两方面入手，前者通过阐述常用中文数据库、英文数据库、APP、微信公众号、学位论文、图像库的检索和使用，教会学生养成良好的文献存储、整理习惯，从而更好地阅读和吸收。后者从论文选题、研究方法、写作流程、写作规范等角度入手，以科学研究创新与能力培养为主线，带领学生认真分析、归纳、探索、提炼，进而提升学生科研能力与论文写作水平。</td></tr>
<tr><td>C
课程目标</td><td colspan="6">（一）知识
1.了解文献检索的基础知识、常用中文数据库的检索、常用英文数据库的检索、常用 APP 和微信公众号的使用、硕士论文和博士论文及专利的检索、图像检索；掌握文献利用、论文写作流程与方法，以及论文查重的知识。
（二）能力
2.熟练掌握各类数据库文献检索、文献科学、规范利用的能力和课程论文、本科毕业论文写作的能力。
（三）素养
3.营造务实高效和风清气正的学术研究新风尚。引导学生科学、规范使用参考文献，避免出现学术不端；创新论文选题；提升学术写作语言逻辑。
【注】课程思政元素一定要在课程目标中体现。</td></tr>
<tr><td rowspan="2">D
课程目标与
毕业要求的
对应关系</td><td colspan="2">毕业要求</td><td colspan="2">毕业要求指标点</td><td colspan="2">课程目标</td></tr>
<tr><td colspan="2">1.思想品德</td><td colspan="2">具有坚定正确的政治方向，良好的思想品德和健全的人格，热爱祖国，热爱人民，拥护中国共产党的领导；具有科学精神、</td><td colspan="2">课程目标 3</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="4"></td><td></td><td>人文修养、职业素养、社会责任感和积极向上的人生态度，了解国情社情民情，践行社会主义核心价值观。</td><td></td></tr>
<tr><td>5.研究</td><td>能够基于科学理论并采用相关技术手段，从数字媒体技术创新的角度，得出复杂数字媒体技术问题的创新解决方法。</td><td>课程目标 1</td></tr>
<tr><td>6.使用现代工具</td><td>能够针对给定的数字媒体系统解决方案，选择和使用现代工程工具，提高数字媒体工程开发的效率和质量。</td><td>课程目标 2</td></tr>
<tr><td>9.职业规范</td><td>具有人文社会科学素养、社会责任感，能在数字媒体工程实践中理解并遵守数字媒体工程职业道德和规范</td><td>课程目标 3</td></tr>
<tr><td rowspan="5">E
教学内容</td><td colspan="2" rowspan="2">章节内容</td><td colspan="3">学时分配</td></tr>
<tr><td>理论</td><td>实践</td><td>合计</td></tr>
<tr><td>第一章　科学研究概述
第一节　科学的文献检索方法
第二节　科学研究能力及创新</td><td>1</td><td>1</td><td>2</td></tr>
<tr><td>第二章　论文选题
第一节　选题的途径与步骤
第二节　选题的方法与构思</td><td>2</td><td>2</td><td>4</td></tr>
<tr><td>第三章　常用中文数据库的检索
第一节　中国知识资源总库的使用
第二节　万方数据的使用
第三节　维普资讯的使用
第四节　国内硕士、博士学位论文的检索
第五节　专利的检索
第六节　常用 APP 和微信公众号的使用</td><td>2</td><td>2</td><td>4</td></tr>
<tr><td>第四章　常用英文数据库的检索
第一节　ISI Web of Knowledge
第二节　Springerlink
第三节　SCI、CSCD 的概念及其查找</td><td>1</td><td>1</td><td>2</td></tr>
<tr><td>第五章　图像检索
第一节　利用文字检索图片
第二节　百度识图
第三节　“花伴侣”“形色”的使用</td><td>1</td><td>1</td><td>2</td></tr>
</table>

	第六章　科学研究方法 第一节　常规科学研究方法介绍 第二节　现代科学研究方法	2	2	4
	第七章　论文写作 第一节　论文写作特点与写作流程 第二节　开题报告写作方法 第三节　论文的写作方法：标题、摘要、关键词、引言、正文、结语的写法 第四节　写作规范	5	5	10
	第八章　本科毕业论文的答辩与评价 第一节　本科毕业论文的答辩 第二节　本科毕业论文的评价	2	2	4
	合 计	16	16	32

F **教学方式**	☑课堂讲授　☑讨论座谈　☐问题导向学习　☑分组合作学习 ☐专题学习　☑实作学习　☐探究式学习　☐线上线下混合式学习 ☐其他_____

	授课次别	教学内容	支撑课程目标	课程思政融入 （根据实际情况至少填写 3 次）		教学方式与手段
				思政元素	思政目标	
G **教学安排**	1	科学的文献检索方法简介，科学研究能力与创新 含实践项目（一）：论文选题来源、方法及原则	1、2	科学和技术之间、技术之间、自然科学和人文社会科学之间日益呈现交叉融合趋势，形成全社会鼓励创新、包容创新的机制和环境。	鼓励学生利用所学的数字媒体前沿技术、进行创新、创意、创造。	课堂讲授 讨论座谈 实作学习
	2	常用中文、外文、图像数据库的检索 含实践项目（二）：：常用中文、外文数据库检索及文献整理	1、2、3			课堂讲授 讨论座谈 实作学习

	3	科学研究方法介绍 含实践项目（三）：不同研究方法的应用	1、2、3	坚持培育创新文化，传承中华优秀传统文化的创新基因，营造鼓励探索、崇尚科学、追求创新的风气。	引领学生扎实推进科技创新和产业创新深度融合，从科学研究、实验开发、推广应用三级跳，实现创新价值。	课堂讲授 讨论座谈 分组合作学习
	4	论文写作（一）：写作流程、开题报告写作 含实践项目（四）：开题报告撰写	1、2、3			课堂讲授 讨论座谈 分组合作学习 实作学习
	5	论文写作（二）：国内外研究综述 含实践项目（五）：研究综述撰写	1、2、3			课堂讲授 讨论座谈 分组合作学习 实作学习
	6	论文写作（三）：论文撰写规则及写作 含实践项目（六）：论文撰写	1、2、3			课堂讲授 讨论座谈 实作学习
	7	论文修改与查重 含实践项目（七）：利用数据库进行论文查重	1、2、3	划定底线、明确规则，捍卫学术伦理。	厘清人工智能的应用场景和边界，抵制学术不端、学术造假。	课堂讲授 讨论座谈 实作学习
	8	本科毕业论文的答辩与评价 含实践项目（八）：模拟答辩	1、2、3			课堂讲授 讨论座谈 分组合作学习 实作学习
H **评价方式**	评价项目及配分		评价项目说明		支撑课程目标	
	平时考核（40%）		提交电子形式平时作业、课堂表现、考勤情况		1、2、3	
	期末考核（60%）		期末纸面考查		1、2、3	

<table>
<tr><td>I
建议教材
及学习资料</td><td>建议教材：
周新年.科学研究方法与论文写作（第二版）[M].北京：科学出版社，2023
参考书目：
1.《科技文献检索与利用》（第三版） 潘王永飞，麻三梅 科学出版社
2.《学术“咸鱼”自救指南》 钱婧 贵州人民出版社</td></tr>
<tr><td>J
教学条件
需求</td><td>机房教室、无线网络</td></tr>
<tr><td>K
注意事项</td><td>无</td></tr>
<tr><td colspan="2">备注：
1.本课程教学大纲 F—J 项同一课程不同授课教师应协同讨论研究达成共同核心内涵。经教学工作指导小组审议通过的课程教学大纲不宜自行更改。
2.评价方式可参考下列方式：
(1)纸笔考试：平时小测、期中纸笔考试、期末纸笔考试
(2)实作评价：课程作业、实作成品、日常表现、表演、观察
(3)档案评价：书面报告、专题档案
(4)口语评价：口头报告、口试</td></tr>
<tr><td rowspan="2">审批意见</td><td>课程教学大纲起草团队成员签名：

2021 年 8 月 31 日</td></tr>
<tr><td>专家组审定意见：
教学安排合理，符合要求。
专家组成员签名：
2021 年 8 月 31 日</td></tr>
</table>

	学院教学工作指导小组审议意见： 符合培养方案要求，同意执行。 教学工作指导小组组长： 2021 年 9 月 1 日

8.新媒体数据分析与应用

<table>
<tr><td>课程名称</td><td colspan="3">新媒体数据分析与应用</td><td>课程代码</td><td>2412520895</td></tr>
<tr><td>课程类型</td><td colspan="3">□通识课　□学科平台和专业核心课
□专业方向　☑专业任选　□其他</td><td>授课教师</td><td>白迎春</td></tr>
<tr><td>修读方式</td><td colspan="3">□必修　☑选修</td><td>学　分</td><td>2</td></tr>
<tr><td>开课学期</td><td>7</td><td>总学时</td><td>32</td><td>其中实践学时</td><td>16</td></tr>
<tr><td>混合式
课程网址</td><td colspan="5">无</td></tr>
<tr><td>A
先修及后续课程</td><td colspan="5">先修课程：《数字媒体技术导论》《图像处理与图形处理》《视听语言》《摄像技术》《摄影技术》《数字剪辑与调色》《剧本创作》《新媒体运营》《短视频制作与运营》等课程
后续课程：专业见习（二）、毕业实习、毕业设计等</td></tr>
<tr><td>B
课程描述</td><td colspan="5">本课程为数字媒体技术专业专业选修课。通过课程内容的讲解及实践使学生了解新媒体数据分析理论知识，掌握新媒体数据获取、新媒体数据预处理、新媒体数据分析、新媒体数据可视化理论及实践技能，在此基础上能够完成新媒体营销、新媒体运营分析及报告撰写、网络舆情分析及报告撰写。</td></tr>
<tr><td>C
课程目标</td><td colspan="5">（一）知识
1.深入理解新媒体数据收集及数据预处理、文本数据及社交网络数据分析处理的基本概念、原理，并运用数据分析工具完成新媒体数据分析流程，并将数据结果进行可视化呈现，为新媒体行业报告、论文写作等提供数据上的技术支撑。
（二）能力
2.能够综合运用新媒体数据分析技能，对新媒体数据进行从数据采集、数据预处理、文本数据分析、社交网络分析、数据可视化的全流程处理，实际运用到各大新媒体产品的数据分析中，并对新媒体数成良好的问题发现与解决意识，培养学生数字媒体艺术专业所应具备的良好的逻辑思辨能力。
（三）素养
3.通过系统把握新媒体数据分析知识结构，掌握理论和实践相结合的学习方法，锻造严谨、理性的数据分析思维，形成良好的问题发现与解决意识，培养学生数字媒体艺术专业所应具备的良好的逻辑思辨能力。</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="4">D
课程目标与毕业要求的对应关系</td><td>毕业要求</td><td>毕业要求指标点</td><td colspan="3">课程目标</td></tr>
<tr><td>3.问题分析</td><td>能运用数学、自然科学与数字媒体技术的基本原理和方法，识别、表达、分析复杂的数字媒体技术问题，以获得有效结论。</td><td colspan="3">1.2.3</td></tr>
<tr><td>5 研究</td><td>能够基于科学理论并采用相关技术手段，从数字媒体技术创新的角度，得出复杂数字媒体技术问题的创新解决方法。</td><td colspan="3">1.2.3</td></tr>
<tr><td>6.使用现代工具</td><td>能够针对给定的数字媒体系统解决方案，选择和使用现代工程工具，提高数字媒体工程开发的效率和质量。</td><td colspan="3">1.2.3</td></tr>
<tr><td rowspan="4">E
教学内容</td><td colspan="2" rowspan="2">章节内容</td><td colspan="3">学时分配</td></tr>
<tr><td>理论</td><td>实践</td><td>合计</td></tr>
<tr><td colspan="2">第一章绪论
第一节 数据分析的相关知识
第二节 新媒体与新媒体数据
第三节 新媒体数据分析的过程</td><td>2</td><td>0</td><td>2</td></tr>
<tr><td colspan="2">第二章 新媒体数据分析指标
第一节 新媒体数据分析体系
第二节 新媒体运营维度
第三节 用户增长为度——以微信公众号为例
第四节 用户属性与互动维度——以微信公众号为例
第五节 图文维度——以微信公众号为例
第六章 用户互动维度——以微信公众号为例</td><td>2</td><td>2</td><td>4</td></tr>
<tr><td colspan="2">第三章 新媒体数据的准备
第一节 新媒体数据来源
第二节 理解数据</td><td>2</td><td>0</td><td>2</td></tr>
</table>

	第四章 新媒体数据的处理 第一节 数据清洗 第二节 数据加工	0	2	2
	第五章 新媒体数据的分析视角 第一节 现状分析 第二节 原因分析 第三节 预测分析	2	0	2
	第六章 新媒体数据分析的可视化 第一节 可视化的意义 第二节 常用可视化图表 第三节 复杂图表	0	4	4
	第七章 微信数据分析 第一节 微信数据分析概述 第二节 微信公众号数据分析 第三节 微信小程序数据分析 第四节 新榜数据分析平台	2	2	4
	第八章 微博数据分析 第一节 微博数据分析概述 第二节 微博基本数据分析 第三节 微博内容数据分析 第四节 微博粉丝数据分析 第五节 知微数据分析平台	2	2	4
	第九章 抖音数据分析 第一节 抖音数据分析概述 第二节 抖音基本数据分析 第三节 抖查查数据分析平台 第四节 飞瓜数据分析平台	2	2	4

	第十章 网络舆情数据分析 第一节 网络舆情数据分析概述 第二节 网络舆情基本数据分析 第三节 新浪舆情分析平台	2	2	4
	合 计	16	16	32

F **教学方式**	☑课堂讲授 ☑讨论座谈 ☐问题导向学习 ☑分组合作学习 ☑专题学习 ☐实作学习 ☐探究式学习 ☑线上线下混合式学习 ☐其他_____

	授课次别	教学内容	支撑课程目标	课程思政融入 **（根据实际情况至少填写 3 次）**		教学方式与手段
				思政元素	思政目标	
G **教学安排**	1	新媒体数据相关知识	1	社会主义核心价值观	传播社会主义核心价值观	课堂讲授 讨论座谈
	2	新媒体数据处理的指标	1			课堂讲授 讨论座谈
	3	实践项目（一）新媒体数据处理指标	1.2.3			课堂讲授 +实践
	4	新媒体数据的准备	1.2			课堂讲授 讨论座谈
	5	新媒体数据的处理	1.2.3	优秀民族文化	播正能力量和民族优秀文化	课堂讲授 讨论座谈 案例分析
	6	新媒体数据分析的视角	1.2.3			课堂讲授 案例分析

	7	实践项目（三）新媒体数据处理的可视化	2.3			课堂讲授+实践
	8	实践项目（四）新媒体数据处理的可视化	1.2.3			课堂讲授+实践
	9	微信数据分析	1.2.3			课堂讲授讨论座谈
	10	实践项目（五）微信数据处理	2.3			课堂讲授+实践
	11	微博数据处理	1.2			课堂讲授案例分析
	12	实践项目（六）微博数据处理	1.2.3			课堂讲授+实践
	13	抖音数据处理	1.2.3	社会主义核心价值观	传播社会主义核心价值观	课堂讲授案例分析
	14	实践项目（七）抖音数据处理	1.2.3			课堂讲授+实践
	15	舆情数据处理	2.3			课堂讲授案例分析
	16	实践项目（八）舆情数据处理	2.3			课堂讲授+实践
H **评价方式**	评价项目及配分		评价项目说明		支撑课程目标	

	课堂出勤（10%）	课堂出勤成绩＝(百分制)出勤成绩*10%	课程目标 1.2.3.
	平时训练作业（30%）	平时训练作业成绩＝每次布置的作业合计(百分制)	课程目标 1.2.3.
	期末（60%）	期末闭卷考试(百分制)*60%＝期末成绩。	课程目标 1.2.3
I 建议教材及学习资料	建议教材：《新媒体数据分析与应用》作者：朱小栋电子工业出版社 ，2022.3 学习资料：1.《新媒体数据分析及应用（微课版）》作者：马晓悦、刘蒙阕，人民邮电出版社，2021 年 5 月 2.《新媒体数据概念、工具与方法》作者：勾俊伟、哈默、谢雄， 人民邮电出版社 2017 年 1 月		
J 教学条件需求	安全适用的教学场地，教学多媒体，教师推荐学习材料		
K 注意事项	1.课程大纲由任课教师联合制定，解释权归数字媒体技术系； 2.本课程大纲由任课教师根据实际教学需要实时调整； 3.请尊重知识产权，本课程大纲不得非法影印。		

备注：

1.本课程教学大纲F—J 项同一课程不同授课教师应协同讨论研究达成共同核心内涵。经教学工作指导小组审议通过的课程教学大纲不宜自行更改。

2.评价方式可参考下列方式：

(1)纸笔考试：平时小测、期中纸笔考试、期末纸笔考试

(2)实作评价：课程作业、实作成品、日常表现、表演、观察

(3)档案评价：书面报告、专题档案

(4)口语评价：口头报告、口试

审批意见	课程教学大纲起草团队成员签名： 2024 年 8 月 15 日
	专家组审定意见： 教学安排合理，符合要求。 专家组成员签名： 2024 年 8 月 15 日
	学院教学工作指导小组审议意见： 符合培养方案要求，同意执行。 教学工作指导小组组长： 2024 年 8 月 15 日

五、集中实践课

1.摄影技术实践

<table>
<tr><td>课程名称</td><td colspan="3">摄影技术实践</td><td colspan="2">课程代码</td><td>2413610731</td></tr>
<tr><td>课程类型</td><td colspan="3">☐通识课 ☐学科平台和专业核心课
☑专业方向 ☐专业任选 ☐其他</td><td colspan="2">授课教师</td><td>张肇墨、
于昊田</td></tr>
<tr><td>修读方式</td><td colspan="3">☑必修 ☐选修</td><td colspan="2">学 分</td><td>1</td></tr>
<tr><td>开课学期</td><td>3</td><td>总周数</td><td>1</td><td colspan="2">总学时</td><td>9</td></tr>
<tr><td>混合式
课程网址</td><td colspan="6"></td></tr>
<tr><td>A
先修及后续
课程</td><td colspan="6">先修课程：《摄影技术》
后续课程：《摄像技术》《导演艺术》</td></tr>
<tr><td>B
课程描述</td><td colspan="6">《摄影技术实践》是数字媒体技术专业的集中实践课程。该课程设立在第四学期，在该课程中着重培养学生基本的审美意识和观念，旨在通过理论讲解与实践操作相结合的方式，帮助学生掌握摄影的基础知识、基本理论和基本技能，从而提升他们的摄影技术水平及艺术表现力，通过实践操作，学生能够熟练掌握照相机、摄像机等摄影设备的基本操作，以及摄影构图、用光、色彩搭配等技能。</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td>C
课程目标</td><td colspan="3">通过本课程的学习，学生所具备的素质、掌握的技能、知识和能力：
（一）知识
1、掌握摄影的基本概念以及视觉表达的基本规则和表达语言
（二）能力
2、具备观察力、审美力、创新思维及实践能力。学生不仅能掌握摄影基础与技巧，还能在实践中提升对光影、色彩、构图的敏感度，激发创造力，学会捕捉生活中的美好瞬间。课程鼓励学生不断尝试与探索，形成独特的艺术视角与风格。
（三）素养
3、具有文化强国的使命担当精神和创新精神。重视核心价值目标在课程中的植入，如爱国、敬业、友善、自由等，提升学生的知识产权意识。通过案例教学传达中国社会主义核心价值观产出带有正能量的作品，实现文化传播、知识累积、自由创新创意等。
【注】课程思政元素一定要在课程目标中体现。</td></tr>
<tr><td rowspan="3">D
课程目标与毕业要求的对应关系</td><td>毕业要求</td><td>毕业要求指标点</td><td>课程目标</td></tr>
<tr><td>1.工程知识与艺术素养</td><td>1.3掌握艺术理论知识和设计思维，具备影视动漫、数字游戏、互动娱乐、内容服务等领域的相关专业知识，能将其用于数字内容的创作。</td><td>课程目标 1、2、3</td></tr>
<tr><td>5.使用现代工具</td><td>5.1掌握信息技术工具和数字媒体领域现代工程工具的使用方法，具有信息获取能力，并理解其局限性。</td><td>课程目标 1、2、3</td></tr>
<tr><td rowspan="5">E
教学内容</td><td colspan="2">实习（实践）项目</td><td>实习地点</td><td>周数/学时分配</td></tr>
<tr><td colspan="2">第一章 摄影构图训练
第一节 构图分解
第二节 镜头设计</td><td>博学楼 612</td><td>1/2</td></tr>
<tr><td colspan="2">第二章 摄影色彩主体训练
第一节 细节训练
第二节 色彩讲解</td><td>博学楼 612</td><td>1/2</td></tr>
<tr><td colspan="2">第六章 摄影后期训练
第一节 摄影后期调色
第二节 摄影后期质感</td><td>博学楼 612</td><td>1/2</td></tr>
<tr><td colspan="2">第四章 摄影展览</td><td>博学楼 612</td><td>1/3</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td></td><td colspan="5">合 计</td><td>9</td></tr>
<tr><td>F
教学方式</td><td colspan="6">☐现场指导 ☐讨论座谈 ☐问题导向学习 ☐分组合作学习
☐专题学习 ☐实作学习 ☐探究式学习 ☐线上线下混合式学习
☐其他_____</td></tr>
<tr><td rowspan="9">G
教学安排</td><td rowspan="2">次别</td><td rowspan="2">实习（实践）项目</td><td rowspan="2">支撑课程目标</td><td colspan="2">课程思政融入</td><td rowspan="2">教学方式与手段</td></tr>
<tr><td>思政元素</td><td>思政目标</td></tr>
<tr><td>1</td><td>实践项目：摄影构图训练</td><td>1、2、3</td><td></td><td></td><td>课堂讲授
案例讲解</td></tr>
<tr><td>2</td><td>镜头分解讲授</td><td>1、2、3</td><td></td><td></td><td>课堂教授
问题导向</td></tr>
<tr><td>3</td><td>实践项目：摄影色彩专题训练</td><td>1、2、3</td><td>参考传统配色风格以及传统内涵</td><td>增强文化自信，强化创新中华文化的使命担当</td><td>课堂讲授
讨论座谈</td></tr>
<tr><td>4</td><td>实践项目：细节训练</td><td>1、2、3</td><td></td><td></td><td>讲练结合
案例分析
分组合作</td></tr>
<tr><td>5</td><td>实践项目：摄影后期调色训练</td><td>1、2、3</td><td>参考传统绘画的经典作品，确定调色核心思想</td><td>领悟中华传统文化的博大精深，强化创新意识</td><td>讲练结合
案例分析
问题导向
分组合作</td></tr>
<tr><td>6</td><td>实践项目：摄影后期质感训练</td><td>1、2、3</td><td>将作品核心以及设计理念进行深度讲解，加入中国人文精神</td><td>对于中华传统文化加深理解</td><td>讲练结合
案例分析
问题导向
分组合作</td></tr>
<tr><td>7</td><td>实践项目：摄影展览布展</td><td>1、2、3</td><td></td><td></td><td>讲练结合
案例分析
问题导向</td></tr>
<tr><td>8</td><td>实践项目：摄影展览</td><td>1、2、3</td><td></td><td></td><td>讲练结合
案例分析
问题导向
分组合作</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="3">H
评价方式</td><td>评价项目及配分</td><td>评价项目说明</td><td>支撑课程目标</td></tr>
<tr><td>平时（40%）</td><td>出勤、课堂表现、平时作业</td><td>1、2、3</td></tr>
<tr><td>期末（60%）</td><td>期末课程作业</td><td>1、2、3</td></tr>
<tr><td>I
建议教材
及学习资料</td><td colspan="3">1.许华虎.摄影技术应用(第2版)[M];上海大学出版社，2021.2.，
2.谷时雨.摄影艺术[M];文艺艺术出版社，2017.9</td></tr>
<tr><td>J
教学条件
需求</td><td colspan="3">多媒体</td></tr>
<tr><td>K
注意事项</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">备注：
1.本课程教学大纲F—J 项同一课程不同授课教师应协同讨论研究达成共同核心内涵。经教学工作指导小组审议通过的课程教学大纲不宜自行更改。
2.评价方式可参考下列方式：
(1)纸笔考试：现场小测、综合纸笔考试
(2)实作评价：现场记录、日常表现、观察
(3)档案评价：书面报告、实习总结
(4)口语评价：现场口头报告</td></tr>
<tr><td rowspan="2">审批意见</td><td colspan="3">课程教学大纲起草团队成员签名：

2024年8月1日</td></tr>
<tr><td colspan="3">专家组审定意见：教学安排合理，符合要求。
专家组成员签名：</td></tr>
</table>

	2024 年 8 月 1 日
	学院教学工作指导小组审议意见： 符合培养方案要求，同意执行。 教学工作指导小组组长： 2024 年 8 月 15 日