三明学院
SANMING UNIVERSITY

# 数字媒体技术
# 课程教学大纲

开课单位：艺术与设计学院
适用年级：2021级—2024级

二〇二五年二月汇编

# 目 录

## 一、学科平台和专业核心课程

《数据库原理与应用》 ..... 1
《Web开发技术》 ..... 6
《Web开发技术实践》 ..... 10
《面向对象程序设计》 ..... 14
《面向对象程序设计实践》 ..... 20
《C++程序设计》 ..... 25
《程序设计实践》 ..... 31
《人机交互界面》 ..... 35
《图像处理与图形制作》 ..... 40
《离散数学》 ..... 45
《三维技术基础》 ..... 50
《三维技术基础实践》 ..... 56
《操作系统》 ..... 62
《线性代数》 ..... 71

## 二、专业方向课程

《游戏引擎原理与应用》 ..... 77
《游戏引擎原理与应用实践》 ..... 82
《数字影像设计》 ..... 87
《数字影像设计实践》 ..... 91

## 三、专业选修课程

《新媒体运营》 ..... 95
《短视频制作与运营》 ..... 101
《机器学习》 ..... 107
《虚拟现实技术》 ..... 112
《数字媒体产业前沿》 ..... 117
《文化产业项目管理》 ..... 123
《用户体验与服务设计》 ..... 129
《创新思维与应用》 ..... 133

**四、集中实践课程**

《专业见习（一）》 ..... 138
《专业见习（二）》 ..... 142
《学年设计（一）》 ..... 146
《学年设计（二）》 ..... 149
《毕业实习》 ..... 153
《毕业论文（设计）》 ..... 158

# 三明学院数字媒体技术专业《数据库原理与应用》(理论课程)教学大纲

<table>
<tr><td>课程名称</td><td colspan="3">数据库原理与应用</td><td>课程代码</td><td>2412330823</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<br>☐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>3</td></tr>
<tr><td>开课学期</td><td>4</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<br>课程网址</td><td colspan="5">无</td></tr>
<tr><td>A<br>先修及后续课程</td><td colspan="5">先修课程：《程序设计基础》《程序设计基础实践》<br>后续课程：《移动互联网应用开发》</td></tr>
<tr><td>B<br>课程描述</td><td colspan="5">课程类型：学科平台和专业核心课程<br>课程描述：《数据原理与应用》是面向计算机相关专业的一门专业基础课，涉及数据库基础知识，SQL语言增删改查、单表查询、多表查询、事物、视图、数据库备份与还原等内容。通过本课程的学习，学生能够了解数据库基础知识与SQL语言的发展历史及未来方向，熟悉数据库编程技术与应用场景制作各种企业、门户、电商类网站的数据库服务。</td></tr>
<tr><td>C<br>课程目标</td><td colspan="5">（一）知识<br>1.理解数据库相关概念，掌握SQL语言增删改查、单表查询、多表查询、事物、视图、数据库备份与还原基本操作。<br>（二）能力<br>2.分析实际问题并进行分解，根据分解后的结论进行技术应用的选择。通过生活了解国情社情民情，从中发现一些能够通过相关技术解决的问题，学以致用，践行社会价值。熟悉知晓数据库开发的发展趋势、动态以及与生产实践和社会生活的联系。<br>（三）素养<br>3.重视学生职业能力和职业素质的培养，养成乐观积极的学习态度，尊重科学的客观性。</td></tr>
</table>

| | | | |
|---|---|---|---|
| **D<br>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 | 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。 | 3 |
| | 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。 | 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。 | 1、2 |
| | 11.沟通 | 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。 | 1、2、3 |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| **E<br>教学内容** | 章节内容 | 学时分配 | | |
| | | 理论 | 实践 | 合计 |
| | 第一章 数据库基本概念、相关技术的介绍<br>第一节 数据库的基本概念<br>第二节 相关数据库的介绍 | 2 | 1 | 3 |
| | 第二章 数据库的基础知识<br>第一节 创建数据库<br>第二节 修改数据库<br>第三节 删除数据库 | 5 | 1 | 6 |
| | 第三章 数据表的增删改查<br>第一节 数据表的创建<br>第二节 数据表的修改<br>第三节 数据表的删除 | 4 | 2 | 6 |
| | 第四章 单表查询<br>第一节 简单查询<br>第二节 指定范围查询<br>第三节 排序与分组 | 4 | 2 | 6 |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | 第五章 多表查询<br>第一节 基本连接查询<br>第二节 内连接<br>第三节 外连接<br>第四节 嵌套查询与子查询 | 6 | 3 | 9 |
| | 第六章 事物<br>第一节 事物的创建和使用<br>第二节 存储结构 | 4 | 2 | 6 |
| | 第七章 视图<br>第一节 视图的创建<br>第二节 视图的使用 | 4 | 2 | 6 |
| | 第八章 数据库的备份与还原<br>第一节 数据库的备份<br>第二节 数据库的还原 | 3 | 3 | 6 |
| | 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 | | 教学方式与手段 |
|---|---|---|---|---|---|
| | | | 思政元素 | 思政目标 | |
| 1 | 数据库基本概念和相关技术介绍 | 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 | 数据库的基础知识 | 课程目标1 | | | 讲授、讨论、翻转课堂 |
| 3 | 数据表的增删改查 | 课程目标1 | | | 讲授、讨论 |
| 4 | 单表查询 | 课程目标1、2 | | | 讲授、讨论 |
| 5 | 多表查询 | 课程目标1、2 | | | 讲授、讨论翻转课堂 |
| 6 | 事物 | 课程目标2、3 | 思想品德 | 良好的职业素养 | 讲授、讨论 |
| 7 | 视图 | 课程目标2 | | | 讲授、讨论 |

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | 8 | 数据库的备份与还原 | 课程目标1、2 | | | 讲授、讨论 |
| | 9 | 实验项目一 数据库安装与配置 | 课程目标1、2 | | | 讲授、讨论、实践演练 |
| | 10 | 实验项目二 数据表的库的增删改 | 课程目标1、2 | | | 讲授、讨论、实践演练 |
| | 11 | 实验项目三 单表查询 | 课程目标1、2 | | | 讲授、讨论、实践演练 |
| | 12 | 实验项目四 多表查询 | 课程目标1、2 | | | 讲授、讨论、实践演练 |
| | 13 | 实验项目五 事物建立与调用 | 课程目标1 | | | 讲授、讨论、实践演练 |
| | 14 | 实验项目六 存储结构 | 课程目标1 | | | 讲授、讨论、实践演练 |
| | 15 | 实验项目七 视图的应约 | 课程目标1 | | | 讲授、讨论、实践演练 |
| | 16 | 实验项目八 数据库的备份与还原 | 课程目标3 | 思想品德 | 良好的职业素养 | 讲授、讨论、实践演练 |

| | | | |
|---|---|---|---|
| **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、3 |
| | 期末（70%） | 期末考试70% | 1、2 |
| **I 建议教材及学习资料** | 《MYSQL数据库入门》<br>传智播客高教产品研发部编著,人民邮电出版社，2016年06月 | | |
| **J 教学条件需求** | 多媒体、机房 | | |

| | |
|---|---|
| **K**<br>**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。<br>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：<br>曹学海 郭锐 于敏<br>2021 年 8 月 31 日 |
| | 专家组审定意见：<br>教学安排合理，符合要求。<br>专家组成员签名：<br>2021 年 8 月 31 日 |
| | 学院教学工作指导小组审议意见：<br>符合培养方案要求，同意执行。<br>教学工作指导小组组长：<br>2021年9月1 日 |

# 三明学院数字媒体技术专业《Web开发技术》教学大纲

<table>
<tr><td>课程名称</td><td colspan="3">Web 开发技术</td><td colspan="2">课程代码</td><td>2411320826</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☐<br>专业方向 ☐专业任选 ☐其他</td><td colspan="2">授课教师</td><td>陈立龙</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>4</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>A<br>先修及后续课程</td><td colspan="6">先修课程：《Web 开发技术》、《数据库原理与应用》<br><br>后续课程：《Web 高级编程实践》、《Web 开发案例实践》、《前端开发框架》、《移动互联网应用开发》</td></tr>
<tr><td>B<br>课程描述</td><td colspan="6">课程类型：学科平台和专业核心课程<br><br>课程描述：《Web 开发技术实践》是数字媒体技术专业一门重要的专业核心课程。本课程的目的和任务是介绍基于 PHP 的服务端技术，通过本课程的学习，使学生熟悉利用 PHP 开发 Web 应用程序的全过程。</td></tr>
<tr><td>C<br>课程目标</td><td colspan="6">（一）知识<br><br>1.运用 PHP 程序设计语言、数据库技术、JAVASCRIPT 脚本技术、web 开发技术进行实践操作完成网页设计综合实践。<br><br>（二）能力<br><br>2.能够运用 PHP 开发技术，在团队合作的基础上，参与到整个软件项目开发过程，熟练、规范地完成企业级 B/S 系统模块的编码、调试和文档编写，成为企业紧缺技能型应用人才。熟悉知晓 web 开发的发展趋势、动态以及与生产实践和社会生活的联系。<br><br>（三）素养<br><br>3.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。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。站在用户的角度思考系统的易操作性、安全性。</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 colspan="2">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>2.工程知识</td><td>应掌握数字媒体技术中涉及的工程知识和相关数理基础，并能够将其应用到数字媒体技术的工程实践中。</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、3</td></tr>
<tr><td rowspan="10">E<br>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">PHP 环境搭建和开发工具</td><td>实验、上机、研讨</td><td>4</td></tr>
<tr><td colspan="2">PHP 语言基础的运用</td><td>实验、上机、研讨</td><td>8</td></tr>
<tr><td colspan="2">PHP 与 JAVASCRIPT 交互的运用</td><td>实验、上机、研讨</td><td>4</td></tr>
<tr><td colspan="2">PHP 与 Web 页面交互的运用</td><td>实验、上机、研讨</td><td>4</td></tr>
<tr><td colspan="2">PHP 与数据库交互的运用</td><td>实验、上机、研讨</td><td>4</td></tr>
<tr><td colspan="2">web 综合设计实践</td><td>实验、上机、研讨</td><td>8</td></tr>
<tr><td colspan="2">合 计</td><td></td><td>32</td></tr>
<tr><td>F<br>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<br>☐专题学习 ☑实作学习 ☑探究式学习☐线上线下混合式学习<br>☐其他__</td></tr>
<tr><td rowspan="4">G<br>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<br>（根据实际情况至少填写3次）</td><td rowspan="2">教学方式<br>与手段</td></tr>
<tr><td>思政元素</td><td>思政目标</td></tr>
<tr><td>1</td><td>PHP 环境搭建与配置</td><td>课程目标 1</td><td></td><td></td><td>演示与实操</td></tr>
<tr><td>2</td><td>PHP 语言基础</td><td>课程目标 1</td><td></td><td></td><td>演示与实操</td></tr>
<tr><td>3</td><td>PHP 语言基础</td><td>课程目标 1</td><td></td><td></td><td>演示与实操</td></tr>
</table>

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | 4 | PHP 与 JAVASCRIPT 交互 | 课程目标 3 | 方便用户操作 | 职业能力 | 演示与实操 |
| | 5 | PHP 与 web 交互 | 课程目标 2 | | | 演示与实操 |
| | 6 | PHP 与数据库交互 | 课程目标 2、3 | 确保用户数据安全 | 职业道德 | 演示与实操 |
| | 7 | web 综合设计 | 课程目标 2、3 | 协作 debug | 团队协作 | 演示与实操 |
| | 8 | web 综合设计 | 课程目标 2、3 | 协作 debug | 团队协作 | 演示与实操 |

| | | | |
|---|---|---|---|
| H<br>**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 | 课程目标 1、2 |
| | 期末（70%） | 期末考试 70% | 课程目标 2、3 |
| I<br>**建议教材** | 明日科技.PHP 从入门到精通. 清华大学出版社.<br>软件开发联盟. PHP+Mysql 开发实践.清华大学出版社. | | |
| J<br>**教学条件** | 安装 WampServer 开发和运行环境 | | |
| K<br>**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。<br>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：<br>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。<br>2.评价方式可参考下列方式：<br>(1)纸笔考试：平时小测、期中纸笔考试、期末纸笔考试<br>(2)实作评价：课程作业、实作成品、日常表现、表演、观察<br>(3)档案评价：书面报告、专题档案<br>(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：<br>曹学海 郭锐 于敬<br>2021 年 8 月 31 日</td></tr>
<tr><td>专家组审定意见：<br>教学安排合理，符合要求。<br>专家组成员签名：<br>2021 年 8 月 31 日</td></tr>
<tr><td>学院教学工作指导小组审议意见：<br>符合培养方案要求，同意执行。<br>教学工作指导小组组长：<br>2021年9月1日</td></tr>
</table>

# 三明学院数字媒体技术专业《Web开发技术实践》教学大纲

| | | | |
|---|---|---|---|
| 课程名称 | Web 开发技术实践 | 课程代码 | 2413310827 |
| 课程类型 | ☐通识课 ☑学科平台和专业核心课☐专业方向 ☐专业任选 ☐其他 | 授课教师 | 陈立龙 |
| 修读方式 | ☑必修 ☐选修 | 学 分 | 1 |
| 开课学期 | 4 | 其中实践学时 | 32 |
| A<br>**先修及后续课程** | 先修课程：《Web 开发技术》、《数据库原理与应用》<br><br>后续课程：《Web 高级编程实践》、《Web 开发案例实践》、《前端开发框架》、《移动互联网应用开发》 | | |
| B<br>**课程描述** | 课程类型：学科平台和专业核心课程<br><br>课程描述：《Web 开发技术实践》是数字媒体技术专业一门重要的专业核心课程。本课程的目的和任务是介绍基于 PHP 的服务端技术，通过本课程的学习，使学生熟悉利用 PHP 开发 Web 应用程序的全过程。 | | |
| C<br>**课程目标** | （一）知识<br><br>1.运用 PHP 程序设计语言、数据库技术、JAVASCRIPT 脚本技术、web 开发技术进行实践操作完成网页设计综合实践。<br><br>（二）能力<br><br>2.能够运用 PHP 开发技术，在团队合作的基础上，参与到整个软件项目开发过程，熟练、规范地完成企业级 B/S 系统模块的编码、调试和文档编写，成为企业紧缺技能型应用人才。熟悉知晓 web 开发的发展趋势、动态以及与生产实践和社会生活的联系。<br><br>（三）素养<br><br>3.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。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。站在用户的角度思考系统的易操作性、安全性。 | | |
| D | 毕业要求 | 毕业要求指标点 | 课程目标 |

<table>
<tr><td rowspan="4">课程目标与毕业要求的对应关系</td><td>2.工程知识</td><td>应掌握数字媒体技术中涉及的工程知识和相关数理基础，并能够将其应用到数字媒体技术的工程实践中。</td><td>课程目标1</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>课程目标2</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>课程目标2</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、3</td></tr>
<tr><td rowspan="10">E<br>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">PHP 环境搭建和开发工具</td><td>实验、上机、研讨</td><td>4</td></tr>
<tr><td colspan="2">PHP 语言基础的运用</td><td>实验、上机、研讨</td><td>8</td></tr>
<tr><td colspan="2">PHP 与 JAVASCRIPT 交互的运用</td><td>实验、上机、研讨</td><td>4</td></tr>
<tr><td colspan="2">PHP 与 Web 页面交互的运用</td><td>实验、上机、研讨</td><td>4</td></tr>
<tr><td colspan="2">PHP 与数据库交互的运用</td><td>实验、上机、研讨</td><td>4</td></tr>
<tr><td colspan="2">web 综合设计实践</td><td>实验、上机、研讨</td><td>8</td></tr>
<tr><td colspan="2">合 计</td><td></td><td>32</td></tr>
<tr><td>F<br>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<br>☐专题学习 ☑实作学习 ☑探究式学习 ☐线上线下混合式学习<br>☐其他__</td></tr>
<tr><td>G<br>教学安排</td><td>次别</td><td>实践名称</td><td>支撑课程目标</td><td>课程思政融入<br>（根据实际情况至少填写3次）<br>思政元素 思政目标</td><td>教学方式与手段</td></tr>
</table>

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | 1 | PHP 环境搭建与配置 | 课程目标 1 | | | 演示与实操 |
| | 2 | PHP 语言基础 | 课程目标 1 | | | 演示与实操 |
| | 3 | PHP 语言基础 | 课程目标 1 | | | 演示与实操 |
| | 4 | PHP 与 JAVASCRIPT 交互 | 课程目标 3 | 方便用户操作 | 职业能力 | 演示与实操 |
| | 5 | PHP 与 web 交互 | 课程目标 2 | | | 演示与实操 |
| | 6 | PHP 与数据库交互 | 课程目标 2、3 | 确保用户数据安全 | 职业道德 | 演示与实操 |
| | 7 | web 综合设计 | 课程目标 2、3 | 协作 debug | 团队协作 | 演示与实操 |
| | 8 | web 综合设计 | 课程目标 2、3 | 协作 debug | 团队协作 | 演示与实操 |

| | | | |
|---|---|---|---|
| **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% | 课程目标 1、2 |
| | 期末（70%） | 期末考试 70% | 课程目标 2、3 |
| **I 建议教材** | 明日科技.PHP 从入门到精通. 清华大学出版社.<br>软件开发联盟. PHP+Mysql 开发实践.清华大学出版社. | | |
| **J 教学条件需求** | 安装 WampServer 开发和运行环境 | | |
| **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。<br>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：<br>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。<br>2.评价方式可参考下列方式：<br>(1)纸笔考试：平时小测、期中纸笔考试、期末纸笔考试<br>(2)实作评价：课程作业、实作成品、日常表现、表演、观察<br>(3)档案评价：书面报告、专题档案<br>(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：<br>曹学海 郭锐 于敬<br>2021 年 8 月 31 日</td></tr>
<tr><td>专家组审定意见：<br>教学安排合理，符合要求。<br>专家组成员签名：<br>2021 年 8 月 31 日</td></tr>
<tr><td>学院教学工作指导小组审议意见：<br>符合培养方案要求，同意执行。<br>教学工作指导小组组长：<br>2021年9月1日</td></tr>
</table>

# 三明学院数字媒体技术专业《面向对象程序设计》教学大纲

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 课程名称 | 面向对象程序设计 | | | 课程代码 | 2411330824 |
| 课程类型 | ☐通识课 ☑学科平台和专业核心课<br>☐专业方向 ☐专业任选 ☐其他 | | | 授课教师 | 郭锐 |
| 修读方式 | ☑必修 ☐选修 | | | 学 分 | 3 |
| 开课学期 | 4 | 总学时 | 48 | 其中实践学时 | 0 |
| 混合式课程网址 | 无 | | | | |
| **A<br>先修及后续课程** | 先修课程：《程序设计基础》<br>后续课程：《游戏程序设计》《游戏程序设计实践》 | | | | |
| **B<br>课程描述** | 《面向对象程序设计》是针对具有一定的C语言基础上的初学者，以面向对象的程序设计思想为主线，以通俗易懂的方法介绍C++语言，引导读者以最自然的方式，将人类习惯的面向对象的思维方法运用到程序设计中。主要内容包括C++程序设计语言的基础知识、以及类与对象的基本概念、继承与多态、模板，STL等。此外，还介绍了一些开发常用的知识，使得学生学习后，能够解决一些简单的实际问题。 | | | | |
| **C<br>课程目标** | 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：<br>（一） 知识<br>1.掌握 C++基础知识、类与对象、运算符重载、多态与虚函数、模板和 STL 等知识理论。<br>2.理解面向对象编程思想。<br>（二） 能力<br>3.综合利用所学 C++相关知识，可以独立制作职工管理系统。<br>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。<br>（三） 素养<br>5.具有技术强国的使命担当与创新精神。<br>6.能够在软件制作过程中培养团队合作集体精神。 | | | | |
| **D<br>课程目标与** | 毕业要求 | | 毕业要求指标点 | | 课程目标 |

<table>
<tr><td rowspan="4">毕业要求的对应关系</td><td>2.工程知识</td><td>应掌握数字媒体技术中涉及的工程知识和相关数理基础，并能够将其应用到数字媒体技术的工程实践中。</td><td>课程目标1、2</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>课程目标2、3</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>课程目标5、6</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3、4</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="6">E<br>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++<br>第一节 C++简介<br>第二节 第一个C++程序<br>第三节 C++对C语言的扩充</td><td>4</td><td>0</td><td>4</td></tr>
<tr><td colspan="2">第二章 类与对象<br>第一节 面向对象程序设计思想<br>第二节 初始与对象<br>第三节 封装<br>第四节 this指针<br>第五节 构造和析构函数<br>第六节 友元</td><td>4</td><td>0</td><td>4</td></tr>
<tr><td colspan="2">第三章运算符重载<br>第一节 运算符重载概述<br>第二节 常用的运算符重载<br>第三节 类型转换<br>第四节 仿函数</td><td>8</td><td>0</td><td>8</td></tr>
<tr><td colspan="2">第四章 继承与派生<br>第一节 继承<br>第二节 派生类<br>第三节 多继承</td><td>6</td><td>0</td><td>6</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td></td><td>第五章 多态与虚函数<br>第一节 虚函数实现多态<br>第二节 纯虚函数与抽象类</td><td>6</td><td>0</td><td>6</td></tr>
<tr><td></td><td>第六章 模板<br>第一节模板的概念<br>第二节函数模板<br>第三节 类模板</td><td>6</td><td>0</td><td>6</td></tr>
<tr><td></td><td>第七章 STL<br>第一节 STL的组成<br>第二节 容器<br>第三节 适配器<br>第四节 迭代器<br>第五节 算法</td><td>8</td><td>0</td><td>8</td></tr>
<tr><td></td><td>第八章 异常<br>第一节 异常处理方式<br>第二节 栈解旋<br>第三节 标准异常</td><td>4</td><td>0</td><td>4</td></tr>
<tr><td></td><td>总结复习</td><td>2</td><td>0</td><td>2</td></tr>
<tr><td></td><td>合 计</td><td>48</td><td>0</td><td>48</td></tr>
<tr><td>F<br>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<br>☑专题学习 ☐实作学习 ☐探究式学习 ☐线上线下混合式学习<br>☐其他</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="4">G<br>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>初识C++：C++简介，第一个C++程序，C++对C语言的扩充</td><td>1、2、5</td><td>讲解中国科技发展的巨大成就</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<br>问题导向</td></tr>
<tr><td>2</td><td>初识C++：C++对C语言的扩充</td><td>1、2</td><td></td><td></td><td>课堂讲授<br>问题导向</td></tr>
<tr><td>3</td><td>类与对象：类和对象的定义</td><td>1、2</td><td></td><td></td><td>课堂讲授<br>专题学习</td></tr>
</table>

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | 4 | 类与对象：封装，this指针 | 1、2 | | | 课堂讲授<br>专题学习 |
| | 5 | 类与对象：构造函数，析构函数，拷贝函数 | 1、2 | | | 课堂讲授<br>讨论座谈 |
| | 6 | 运算符重载：运算符重载概念，常用运算符重载 | 1、2 | | | 课堂讲授<br>问题导向 |
| | 7 | 运算符重载：常用运算符重载 | 1、2、5、6 | 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<br>问题导向 |
| | 8 | 运算符重载：类型转换，仿函数 | 1、2、5、6 | | | 课堂讲授<br>专题学习<br>问题导向 |
| | 9 | 继承与派生：继承，派生类 | 1、2、3、4 | | | 课堂讲授<br>问题导向 |
| | 10 | 继承与派生：继承例题 | 1、2、3、4 | | | 课堂讲授<br>专题学习<br>问题导向 |
| | 11 | 继承与派生：多继承 | 1、2、3、4 | | | 课堂讲授<br>专题学习<br>问题导向 |
| | 12 | 多态与虚函数：虚函数实现多态 | 1、2、3、4 | | | 课堂讲授<br>讨论座谈 |
| | 13 | 多态与虚函数：纯虚函数与抽象类 | 1、2、3、4 | | | 课堂讲授<br>专题学习<br>问题导向 |
| | 14 | 多态与虚函数：多态例题 | 1、2、3、4 | | | 课堂讲授<br>专题学习<br>问题导向 |

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | 15 | 模板：模板的概念，函数模板 | 1、2、3、4 | | | 课堂讲授<br>专题学习<br>问题导向 |
| | 16 | 模板：类模板 | 1、2、3 | | | 课堂讲授<br>问题导向 |
| | 17 | 模板：模板例题 | 1、2、3 | | | 课堂讲授<br>问题导向 |
| | 18 | STL：STL的组成容器，适配器 | 1、2、3、4、6 | 分团队分工合作开发制作软件平台 | 培养团队协作集体注意精神和批判性思维 | 课堂讲授<br>分组合作 |
| | 19 | STL：迭代器，算法 | 1、2、3 | | | 课堂讲授<br>专题学习 |
| | 20 | STL：各类容器 | 1、2、3 | | | 课堂讲授<br>专题学习 |
| | 21 | STL：各类容器 | 1、2、3 | | | 课堂讲授<br>专题学习 |
| | 22 | 异常：异常处理方式 | 1、2、3 | | | 课堂讲授<br>专题学习 |
| | 23 | 异常：栈解旋，标准异常 | 1、2、3 | | | 课堂讲授<br>专题学习 |
| | 24 | 总结复习 | 1、2、3、4 | | | 课堂讲授 |

| | | | |
|---|---|---|---|
| **H<br>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、4、5、6 |
| | 期末（70%） | 期末课程考试 | 1、2、3、4、5、6 |
| **I<br>建议教材及学习资料** | 《C++程序设计教程》编著：黑马程序员，人民邮电出版社，2021年1月第2版<br>《C++ Primer Plus》 编著:史蒂芬.普拉达，人民邮电出版社，2020年7月第1版<br>《C++程序设计》编著: 谭浩强 ，清华大学出版社，2021年第四版 | | |
| **J<br>教学条件需求** | 多媒体教室，VS程序编译器 | | |

<table>
<tr><td>K<br>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：<br>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。<br>2.评价方式可参考下列方式：<br>(1)纸笔考试：平时小测、期中纸笔考试、期末纸笔考试<br>(2)实作评价：课程作业、实作成品、日常表现、表演、观察<br>(3)档案评价：书面报告、专题档案<br>(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：<br> <br>2021 年 8 月 31日</td></tr>
<tr><td>专家组审定意见：<br>教学安排合理，符合要求。<br>专家组成员签名： <br>2021年 8 月 31 日</td></tr>
<tr><td>学院教学工作指导小组审议意见：<br>符合培养方案要求，同意执行。<br>教学工作指导小组组长： <br>2021年9月1日</td></tr>
</table>

# 三明学院数字媒体技术专业《面向对象程序设计实践》教学大纲

| | | | |
|---|---|---|---|
| 课程名称 | 面向对象程序设计实践 | 课程代码 | 2413310825 |
| 课程类型 | ☐通识课 ☑学科平台和专业核心课<br>☐专业方向 ☐专业任选 ☐其他 | 授课教师 | 郭锐 |
| 修读方式 | ☑必修 ☐选修 | 学 分 | 1 |
| 开课学期 | 4 | 实践学时 | 32 |
| **A<br>先修及后续课程** | 先修课程：《程序设计基础》《程序设计基础实践》《面向对象程序设计》<br>后续课程：《游戏程序设计》《游戏程序设计实践》 | | |
| **B<br>课程描述** | “面向对象程序设计实践”是针对具有一定的C++语言基础的初学者，以面向对象的程序设计思想为主线，以通俗易懂的方法介绍C++语言，将人类习惯的面向对象的思维方法运用到程序设计中。主要内容包括C++程序设计语言的基础知识、以及类与对象的基本概念、继承与多态、模板，STL等。此外，还介绍了一些开发常用的知识，使得学生学习后，能够解决一些简单的实际问题。 | | |
| **C<br>课程目标** | 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：<br>（一） 知识<br>1、 掌握C++基础知识、类与对象、运算符重载、多态与虚函数、模板和STL等知识理论。<br>2、 理解面向对象编程思想。<br>（二） 能力<br>3、综合运用所学C++相关知识，可以独立制作职工管理系统。<br>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。<br>（三） 素养<br>5、具有技术强国的使命担当与创新精神。<br>6、能够在软件制作过程中培养团队合作集体精神。 | | |
| **D<br>课程目标与** | 毕业要求 | 毕业要求指标点 | 课程目标 |

<table>
<tr><td rowspan="4">毕业要求的对应关系</td><td>2.工程知识</td><td>应掌握数字媒体技术中涉及的工程知识和相关数理基础，并能够将其应用到数字媒体技术的工程实践中。</td><td>课程目标1、2</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>课程目标2、3</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>课程目标1、2、3、4、5、6</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3、4、5、6</td></tr>
<tr><td rowspan="6">E<br>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">项目一 C++基础演练<br>内容一 C++基础语法<br>内容二 封装、继承、多态</td><td>12</td><td>12</td></tr>
<tr><td colspan="2">项目二 C++进阶演练<br>内容一 模板<br>内容二 STL</td><td>8</td><td>8</td></tr>
<tr><td colspan="2">项目三 职工管理系统<br>内容一 界面实现<br>内容二 类的实现<br>内容三 文件读写<br>内容四 职工管理<br>内容五 排序功能</td><td>12</td><td>12</td></tr>
<tr><td colspan="2">合 计</td><td>32</td><td>32</td></tr>
<tr><td>F<br>教学方式</td><td colspan="4">☑课堂示范 ☑讨论实操 ☑问题导向学习 ☑分组合作学习<br>☑专题学习 ☑实作学习 □探究式学习□线上线下混合式学习<br>□其他__</td></tr>
<tr><td>G<br>教学安排</td><td>次别</td><td>实践内容</td><td>支撑课程目标</td><td>课程思政融入<br>（根据实际情况至少填写3次）</td><td>教学方式与手段</td></tr>
</table>

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | 思政元素 | 思政目标 | |
| | 1 | 实践项目(一)：C++基础语法：输入输出、判断语句、循环语句 | 1、2、3、5、6 | 介绍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 | 课堂示范<br>问题导向<br>实作学习 |
| | 2 | 实践项目(二)：C++基础语法：封装、继承 | 1、2、3 | | | 课堂示范<br>问题导向<br>实作学习 |
| | 3 | 实践项目(三)：C++基础语法：多态 | 1、2、3 | | | 课堂示范<br>专题学习<br>实作学习 |
| | 4 | 实践项目(四)：C++进阶演练：模板 | 1、2、3、5、6 | 倡导集体荣誉感，分团队分工合作开发制作软件平台 | 培养团队团结协作集体主义精神 | 课堂示范<br>讨论实操<br>实作学习 |
| | 5 | 实践项目(五)：C++进阶演练：STL | 1、2、3、4、5 | | | 课堂示范<br>问题导向<br>实作学习 |
| | 6 | 实践项目(六)：职工管理系统：界面实现、职工类、经理类 | 1、2、3、4、5、6 | 通过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 | 课堂示范<br>问题导向<br>实作学习 |
| | 7 | 实践项目(七)：职工管理系统：文件读写 | 1、2、3、4 | | | 课堂示范<br>问题导向<br>实作学习 |
| | 8 | 实践项目(八)：工号排序功能 | 1、2、3、4、5 | | | 课堂示范<br>问题导向<br>实作学习 |
| **H<br>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%） | | 出勤、课堂表现、平时作业 | | 1、2、3、4、5、6 | |

| | | | |
|---|---|---|---|
| | 期末（70%） | 期末课程作业 | 1、2、3、4、5、6 |
| **I<br>建议教材<br>及学习资料** | 《C++程序设计教程》编著：黑马程序员，人民邮电出版社，2021年1月第2版<br>《C++ Primer Plus》编著:史蒂芬.普拉达，人民邮电出版社，2020年7月第1版<br>《C++程序设计》编著: 谭浩强 ，清华大学出版社，2021年第四版 | | |
| **J<br>教学条件<br>需求** | 多媒体教室，VS程序编译器 | | |
| **K<br>注意事项** | 本授课大纲视教学需要调整 | | |

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

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

# 三明学院数字媒体技术专业《C++程序设计》教学大纲

<table>
<tr><td>课程名称</td><td colspan="3">C++程序设计</td><td>课程代码</td><td>2412330722</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<br>☐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>3</td></tr>
<tr><td>开课学期</td><td>第2学期</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<br>先修及后续课程</td><td colspan="5">先修课程：《C程序设计》<br>后续课程：《数据结构与算法》《交互引擎应用》</td></tr>
<tr><td>B<br>课程描述</td><td colspan="5">《C++程序设计》是针对具有一定的C语言基础上的初学者，以面向对象的程序设计思想为主线，以通俗易懂的方法介绍C++语言，引导读者以最自然的方式，将人类习惯的面向对象的思维方法运用到程序设计中。主要内容包括C++程序设计语言的基础知识、以及类与对象的基本概念、继承与多态、模板，STL等。此外，还介绍了一些开发常用的知识，使得学生学习后，能够解决一些简单的实际问题。</td></tr>
<tr><td>C<br>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：<br>一、知识<br>1、理解面向对象编程思想，掌握 C++基础知识、类与对象、运算符重载、多态与虚函数、模板以及 STL。<br>二、能力<br>2、综合利用所学 C++相关知识，培养解决实际问题的编程能力，提升代码效率与可维护性。<br>三、素养<br>3、具有坚定正确的政治方向，良好的思想品德和健全的人格；具有科学精神、艺术修养、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></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="4">D<br>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>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>课程目标1、2、3</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,识别和判断数字媒体领域复杂工程问题中的关键环节</td><td>课程目标1、2</td></tr>
<tr><td>3.设计/开发解决方案</td><td>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><td>课程目标1、2</td></tr>
<tr><td rowspan="5">E<br>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++<br>第四节 C++简介<br>第五节 第一个C++程序<br>第六节 C++对C语言的扩充</td><td>2</td><td>2</td><td>4</td></tr>
<tr><td colspan="2">第二章 类与对象<br>第七节 面向对象程序设计思想<br>第八节 初始与对象<br>第九节 封装<br>第十节 this指针<br>第十一节 构造和析构函数<br>第十二节 友元</td><td>2</td><td>2</td><td>4</td></tr>
<tr><td colspan="2">第三章运算符重载<br>第一节 运算符重载概述<br>第二节 常用的运算符重载<br>第三节 类型转换<br>第四节 仿函数</td><td>6</td><td>2</td><td>8</td></tr>
<tr><td colspan="2">第四章 继承与派生<br>第一节 继承<br>第二节 派生类<br>第三节 多继承</td><td>4</td><td>2</td><td>6</td></tr>
</table>

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | 第五章 多态与虚函数<br>第三节 虚函数实现多态<br>第四节 纯虚函数与抽象类 | 4 | 2 | 6 |
| | 第六章 模板<br>第一节模板的概念<br>第二节函数模板<br>第三节 类模板 | 4 | 2 | 6 |
| | 第七章 STL<br>第四节 STL的组成<br>第五节 容器<br>第六节 适配器<br>第四节 迭代器<br>第五节 算法 | 6 | 2 | 8 |
| | 第八章 异常<br>第三节 异常处理方式<br>第四节 栈解旋<br>第三节 标准异常 | 2 | 2 | 4 |
| | 总结复习 | 2 | 0 | 2 |
| | 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_____

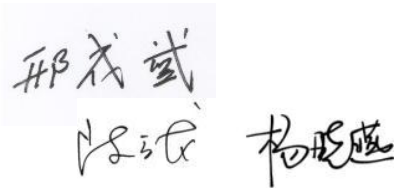
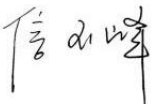
**G**
**教学安排**

| 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 | 初识C++：C++简介，第一个C++程序,C++对C语言的扩充 | 1、2 | 科技创新、自主可控 | 引导学生认识C++语言在科技发展中的重要作用，激发学习兴趣和科技报国情怀 | 课堂讲授<br>问题导向 |
| 2 | 初识C++：C++对C语言的扩充 | 1、2 | | | 课堂讲授<br>问题导向 |
| 3 | 类与对象：类和对象的定义 | 1、2 | | | 课堂讲授<br>专题学习 |

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | 4 | 类与对象：封装，this指针 | 1、2 | | | 课堂讲授<br>专题学习 |
| | 5 | 类与对象：构造函数，析构函数，拷贝函数 | 1、2 | | | 课堂讲授<br>讨论座谈 |
| | 6 | 运算符重载：运算符重载概念，常用运算符重载 | 1、2 | | | 课堂讲授<br>问题导向 |
| | 7 | 运算符重载：常用运算符重载 | 1、2、3 | 严谨治学、精益求精 | 讲解数据类型和运算符精确性，培养学生严谨细致的编程习惯和精益求精的工匠精神 | 课堂讲授<br>问题导向 |
| | 8 | 运算符重载：类型转换，仿函数 | 1、2 | | | 课堂讲授<br>专题学习<br>问题导向 |
| | 9 | 继承与派生：继承，派生类 | 1、2 | | | 课堂讲授<br>问题导向 |
| | 10 | 继承与派生：继承例题 | 1、2 | | | 课堂讲授<br>专题学习<br>问题导向 |
| | 11 | 继承与派生：多继承 | 1、2 | | | 课堂讲授<br>专题学习<br>问题导向 |
| | 12 | 多态与虚函数：虚函数实现多态 | 1、2 | | | 课堂讲授<br>讨论座谈 |
| | 13 | 多态与虚函数：纯虚函数与抽象类 | 1、2 | | | 课堂讲授<br>专题学习<br>问题导向 |
| | 14 | 多态与虚函数：多态例题 | 1、2 | | | 课堂讲授<br>专题学习<br>问题导向 |
| | 15 | 模板：模板的概念，函数模板 | 1、2 | | | 课堂讲授<br>专题学习<br>问题导向 |

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | 16 | 模板：类模板 | 1、2、3 | | | 课堂讲授<br>问题导向 |
| | 17 | 模板：模板例题 | 1、2、3 | | | 课堂讲授<br>问题导向 |
| | 18 | STL：STL的组成容器，适配器 | 1、2、3 | 逻辑思维、问题解决 | 引导学生将编程思维应用于实际生活，解决现实问题，增强社会责任感 | 课堂讲授<br>分组合作 |
| | 19 | STL：迭代器，算法 | 1、2 | | | 课堂讲授<br>专题学习 |
| | 20 | STL：各类容器 | 1、2 | | | 课堂讲授<br>专题学习 |
| | 21 | STL：各类容器 | 1、2 | | | 课堂讲授<br>专题学习 |
| | 22 | 异常:异常处理方式 | 1、2 | | | 课堂讲授<br>专题学习 |
| | 23 | 异常：栈解旋，标准异常 | 1、2 | | | 课堂讲授<br>专题学习 |
| | 24 | 总结复习 | 1、2、3 | | | 课堂讲授 |

| | | | |
|---|---|---|---|
| **H**<br>**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**<br>**建议教材及学习资料** | 《C++程序设计教程》编著：黑马程序员，人民邮电出版社，2021年1月第2版<br>《C++ Primer Plus》 编著:史蒂芬.普拉达，人民邮电出版社，2020年7月第1版<br>《C++程序设计》编著: 谭浩强 ，清华大学出版社，2021年第四版 | | |
| **J**<br>**教学条件需求** | 多媒体教室，VS程序编译器 | | |

<table>
<tr><td>K<br>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：<br>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。<br>2.评价方式可参考下列方式：<br>(1)纸笔考试：平时小测、期中纸笔考试、期末纸笔考试<br>(2)实作评价：课程作业、实作成品、日常表现、表演、观察<br>(3)档案评价：书面报告、专题档案<br>(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：<br> <br>2024年 8月 31日</td></tr>
<tr><td>专家组审定意见：<br>教学安排合理，符合要求。<br>专家组成员签名：<br>  <br>2024年 8月 31日</td></tr>
<tr><td>学院教学工作指导小组审议意见：<br>符合培养方案要求，同意执行。<br>教学工作指导小组组长：<br>  <br>2024年 9月 1日</td></tr>
</table>

# 三明学院数字媒体技术专业《程序设计实践》教学大纲

<table>
<tr><td>课程名称</td><td colspan="2">程序设计实践</td><td>课程代码</td><td>2413610721</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<br>☐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="2">☑必修 ☐选修</td><td>学 分</td><td>1</td></tr>
<tr><td>开课学期</td><td colspan="2">2</td><td>实践学时</td><td>32</td></tr>
<tr><td>A<br>先修及后续课程</td><td colspan="4">先修课程：《C设计基础》《C++设计基础》<br>后续课程：《数据结构与算法》《交互引擎应用》</td></tr>
<tr><td>B<br>课程描述</td><td colspan="4">“程序设计实践”是针对具有一定的C++语言基础的初学者，以面向对象的程序设计思想为主线，以通俗易懂的方法介绍C++语言，将人类习惯的面向对象的思维方法运用到程序设计中。主要内容包括C++程序设计语言的基础知识、以及类与对象的基本概念、继承与多态、模板，STL等。此外，还介绍了一些开发常用的知识，使得学生学习后，能够解决一些简单的实际问题。</td></tr>
<tr><td>C<br>课程目标</td><td colspan="4">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：<br>（一） 知识<br>1、理解面向对象编程思想，掌握 C++基础知识、类与对象、运算符重载、多态与虚函数、模板以及 STL。<br>（二） 能力<br>2、综合利用所学 C++相关知识，培养解决实际问题的编程能力，提升代码效率与可维护性。<br>（三） 素养<br>3、具有坚定正确的政治方向，良好的思想品德和健全的人格；具有科学精神、艺术修养、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></tr>
<tr><td rowspan="2">D<br>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>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,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>
</table>

<table>
<tr><td></td><td>使用现代工具</td><td>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 colspan="3">课程目标1、2、3</td></tr>
<tr><td rowspan="5">E<br>教学内容</td><td colspan="2" rowspan="2">实践项目及内容</td><td colspan="3">学时分配</td></tr>
<tr><td colspan="2">实验、上机、实训、线上教学、研讨等</td><td>合计</td></tr>
<tr><td colspan="2">项目一 C++基础演练<br>内容一 封装、继承、多态</td><td colspan="2">12</td><td>12</td></tr>
<tr><td colspan="2">项目二 C++进阶演练<br>内容一 模板<br>内容二 STL</td><td colspan="2">8</td><td>8</td></tr>
<tr><td colspan="2">项目三 职工管理系统<br>内容一 界面实现<br>内容二 类的实现<br>内容三 文件读写<br>内容四 职工管理<br>内容五 排序功能</td><td colspan="2">12</td><td>12</td></tr>
<tr><td colspan="2">合 计</td><td colspan="2">32</td><td>32</td></tr>
<tr><td>F<br>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<br>☑专题学习 ☑实作学习 ☐探究式学习 ☐线上线下混合式学习<br>☐其他_____</td></tr>
<tr><td rowspan="3">G<br>教学安排</td><td>次别</td><td>实践内容</td><td>支撑课程目标</td><td colspan="2">课程思政融入<br>（根据实际情况至少填写3次）<br>思政元素 | 思政目标</td><td>教学方式与手段</td></tr>
<tr><td>1</td><td>实践项目(一)：C++基础语法：封装、继承</td><td>1、2、3</td><td>科技创新、自主可控</td><td>引导学生认识C++语言在科技发展中的重要作用，激发学习兴趣和科技报国情怀</td><td>课堂示范<br>问题导向<br>实作学习</td></tr>
<tr><td>2</td><td>实践项目(二)：职工管理系统:逻辑思想以及相关技术</td><td>1、2、3</td><td></td><td></td><td>课堂示范<br>讨论实操</td></tr>
</table>

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | 3 | 实践项目(三)：职工管理系统：界面实现、职工类、经理类 | 1、2 | 严谨治学、精益求精 | 讲解数据类型和运算符精确性，培养学生严谨的编程习惯和精益求精的工匠精神 | 课堂示范<br>问题导向<br>实作学习 |
| | 4 | 实践项目(四)：职工管理系统：文件读写 | 1、2 | | | 课堂示范<br>问题导向<br>实作学习 |
| | 5 | 实践项目(五)：职工管理系统：工号排序功能 | 1、2、3 | 逻辑思维、问题解决 | 引导学生将编程思维应用于实际生活，解决现实问题，增强社会责任感 | 课堂示范<br>问题导向<br>实作学习 |
| **H<br>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%） | | 出勤、课堂表现、平时作业 | | 1、2、3 | |
| | 期末（70%） | | 期末课程作业 | | 1、2、3 | |
| **I<br>建议教材及学习资料** | 《C++程序设计教程》编著：黑马程序员，人民邮电出版社，2021年1月第2版<br>《C++ Primer Plus》编著:史蒂芬.普拉达，人民邮电出版社，2020年7月第1版<br>《C++程序设计》编著: 谭浩强 ，清华大学出版社，2021年第四版 | | | | | |
| **J<br>教学条件需求** | 多媒体教室，VS程序编译器 | | | | | |
| **K<br>注意事项** | 本授课大纲视教学需要调整 | | | | | |

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。

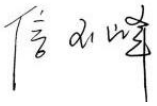
2.评价方式可参考下列方式：

(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：<br><br> <br><br>2024年 8月 31日 |
| | 专家组审定意见：<br><br>教学安排合理，符合要求。<br><br>专家组成员签名： <br><br>2024年 8月 31日 |
| | 学院教学工作指导小组审议意见：<br><br>符合培养方案要求，同意执行。<br><br>教学工作指导小组组长：  <br><br>2024年 9月 1日 |

# 三明学院 数字媒体技术专业《人机交互界面》教学大纲

<table>
<tr><td>课程名称</td><td colspan="3">人机交互界面设计</td><td colspan="2">课程代码</td><td>2413320830</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<br>☐专业方向 ☐专业任选 ☐其他</td><td colspan="2">授课教师</td><td>李奇泽</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>4</td><td>总学时</td><td>64</td><td colspan="2">实践学时</td><td>64</td></tr>
<tr><td>A<br>先修及后续课程</td><td colspan="6">先修课程：《计算机辅助设计》<br>后续课程：《毕业设计》</td></tr>
<tr><td>B<br>课程描述</td><td colspan="6">本课程为数字媒体专业方向课程，属于专业基础课。旨在通过讲授、案例分析、讨论、实践等方式，熟知交互界面概念与流程与设计原则，掌握交互界面产品设计方法，能整合文化与艺术、设计、商业等元素，进行交互界面产品专题设计实践，提升文化创新与设计能力。</td></tr>
<tr><td>C<br>课程目标</td><td colspan="6">（一）知识<br>1、掌握交互界面产品设计的分类、内涵、构成要素等基础知识和理论，形成交互界面概念与流程与设计知识体系<br>（二）能力<br>2、运用交互界面产品设计方法，开展创意思维、概念表达的综合设计能力.<br>3、具备文化内涵的提取、转化、创新的能力,一定的文化创新创业的能力。<br>（三）素养<br>4、具有文化强国的使命担当精神和创新精神</td></tr>
<tr><td rowspan="2">D<br>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、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="2">课程目标4</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="2"></td><td>2. 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>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>课程目标1.2</td></tr>
<tr><td rowspan="7">E<br>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">第一章 UI设计概述及软件基本功能了解<br>第一节 PS软件制作简单UI图标-选取,路径通能<br>第二节 AI软件制作线性UI图标-基本功能图标</td><td>16</td><td>16</td></tr>
<tr><td colspan="2">第二章 Ae软件制作动态UI图标-基本动效,加减速<br>第一节 Ae软件制作动态UI图标-整合动效<br>第二节 UI案例临摹ps与ai混合制作</td><td>16</td><td>16</td></tr>
<tr><td colspan="2">第三章 优秀交互界面概念与流程与设计案例解析<br>第一节 UI案例临摹ae动态图标混合制作<br>第二节 UI案例临摹ae+ps动态图标混合制作</td><td>16</td><td>16</td></tr>
<tr><td colspan="2">第四章 自拟主题原创制作设计</td><td>16</td><td>16</td></tr>
<tr><td colspan="2">合 计</td><td>64</td><td>64</td></tr>
<tr><td>F<br>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<br>☑专题学习 ☑实作学习 ☑探究式学习 ☐线上线下混合式学习<br>☐其他_____</td></tr>
<tr><td rowspan="3">G<br>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</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>UI设计概述及软件基本功能了解</td><td>1、4</td><td>党和国家红色文化案例分析赏析</td><td>了解党和国家红色文化设计案例和视觉效果</td><td>课堂讲授<br>讨论座谈</td></tr>
</table>

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | 2 | PS软件制作UI图标基本功能 | 1、4 | 党和国家红色文化案例分析赏析 | 了解党和国家红色文化设计案例和视觉效果 | 课堂教授<br>问题导向 |
| | 3 | PS软件制作简单UI图标-选取,路径通能 | 1、4 | 提问：2008年北京奥运会与2022年北京冬奥会文化元素的设计 | 增强文化自信，强化创新中华文化的使命担当 | 课堂讲授<br>讨论座谈 |
| | 4 | PS软件制作复杂UI图标-图层,混合选项 | 2、3 | | | 讲练结合<br>案例分析<br>分组合作 |
| | 5 | AI软件制作线性UI图标-基本功能图标 | 2、3 | | | 讲练结合<br>案例分析<br>分组合作 |
| | 6 | AI软件制作线性UI图标-上色,复杂图形 | 2、3 | | | 讲练结合<br>案例分析<br>分组合作 |
| | 7 | Ae软件制作动态UI图标-基本动效,加减速 | 2、3 | | | 讲练结合<br>案例分析<br>问题导向<br>分组合作 |
| | 8 | Ae软件制作动态UI图标-整合动效 | 2、3 | | | 讲练结合<br>案例分析<br>问题导向<br>分组合作 |
| | 9 | 实践项目（一）<br>UI案例临摹ae动态图标混合设计 | 2、3 | | 专业制作能力与创新能力训练 | 讨论座谈<br>问题导向<br>探究式学习 |
| | 10 | 实践项目（二）<br>UI案例临摹ae动态图标混合设计 | 2、3 | | 专业制作能力与创新能力训练 | 讨论座谈<br>问题导向<br>探究式学习 |
| | 11 | 实践项目（三）<br>UI案例临摹ps+ae动态图标混合设计 | 2、3 | | 专业制作能力与创新能力训练 | 讨论座谈<br>问题导向<br>探究式学习 |

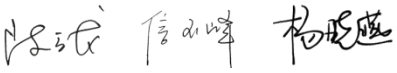
| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | 12 | 实践项目（四）<br>UI案例临摹ai+ae动态图标混合设计 | 2、3 | | 专业制作能力与创新能力训练 | 讨论座谈<br>问题导向<br>探究式学习 |
| | 13 | 实践项目（五）<br>UI案例临摹ps+ae动态图标混合设计 | 2、3 | | 专业制作能力与创新能 | 讨论座谈<br>问题导向<br>探究式学习 |
| | 14 | 实践项目（六）<br>UI案例临摹ai+ps动态图标混合设计 | 2、3 | | 专业制作能力与创新能力训练 | 讨论座谈<br>问题导向<br>探究式学习 |
| | 15 | 实践项目（七）<br>UI案例临摹ai+ae动态图标混合设计 | 2、3 | | 专业制作能力与创新能 | 讨论座谈<br>问题导向<br>探究式学习 |
| | 16 | 实践项目（八）<br>UI案例临摹ps+ai+ae动态图标混合设计 | 2、3 | | 专业制作能力与创新能 | 讨论座谈<br>问题导向<br>探究式学习 |
| **H<br>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 | |
| | 期末（40%） | | 期末课程作业 | | 1、2、3 | |
| **I<br>建议教材<br>及学习资料** | 建议教材：<br>1. 《交互设计精髓3》编著刘松涛，电子工业出版社，2008年11月<br>2. 《UI设计必修课》编著常丽，人民邮电出版社，2015年5月<br>3. 《创意UIPS玩转游戏界面设计》编著AE设计工作室，人民邮电出版社，2015年5月 | | | | | |
| **J<br>教学条件需求** | 多媒体，实训房 | | | | | |
| **K<br>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。

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

<table>
<tr><td colspan="2">(2)实作评价：现场记录、日常表现、观察<br>(3)档案评价：书面报告、实习总结<br>(4)口语评价：现场口头报告</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：<br> <br>2021年8月31日</td></tr>
<tr><td>专家组审定意见：<br>教学安排合理，符合要求。<br>专家组成员签名：  <br>2021年8月31日</td></tr>
<tr><td>学院教学工作指导小组审议意见：<br>符合培养方案要求，同意执行。<br>教学工作指导小组组长： <br>2021年9月1日</td></tr>
</table>

# 三明学院数字媒体技术专业《图像处理与图形制作》

# 教学大纲

<table>
<tr><td>课程名称</td><td colspan="3">图像处理与图形制作</td><td colspan="2">课程代码</td><td>2412320723</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<br>☐专业方向 ☐专业任选 ☐其他</td><td colspan="2">授课教师</td><td>李奇泽</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<br>课程网址</td><td colspan="6">无</td></tr>
<tr><td>A<br>先修及后续课程</td><td colspan="6">先修课程：无<br>后续课程：《毕业设计》</td></tr>
<tr><td>B<br>课程描述</td><td colspan="6">本课程为数字媒体专业基础课程，属于基础实践课。利用案例，帮助同学在课堂中了解学习生活和社会中需要处理的方法和软件操作流程。</td></tr>
<tr><td>C<br>课程目标</td><td colspan="6">一、知识<br>1.掌握 Photoshop应用的基础理论知识和应用领域,基本操作理论知识。<br>二、能力<br>2.掌握 Photoshop应用中关于图像的构图和基本技能，生活工作中识别和区分图像的基本类别。掌握 Photoshop应用工具的基本操作，在学习和工作中能应用基本工具处理图像和美化等操作。掌握 Photoshop应用的综合应用，在学习和工作中能从事系统商业化的设计。<br>三、素养<br>3.培养学生理论联系实际、善用图像处理工具，能进行基本图像处理和综合性平面设计，为学生未来步入工作岗位打下坚实的基础。</td></tr>
<tr><td rowspan="2">D<br>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.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，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</td></tr>
</table>

| | | | |
|---|---|---|---|
| | 3. 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 3 |

| E<br>**教学内容** | 章节内容 | 学时分配 | | |
|---|---|---|---|---|
| | | 理论 | 实践 | 合计 |
| | 第一章 PHOTOSHOP CC概述<br>第一节PHOTOSHOP CC的应用领域；<br>第二节PHOTOSHOP CC的常规设置图像辅助工具 | 1 | 1 | 2 |
| | 第二章 图像的基础知识与操作<br>第一节图像的基础知识、图像文件的管理；<br>第二节调整尺寸和分辨率、图像的裁切和变形； | 2 | 2 | 4 |
| | 第三章选区的应用<br>第一节认识创建选区、蒙版和色彩范围<br>第二节选区的编辑<br>第三节选区的应用 | 2 | 2 | 4 |
| | 第四章调整图像色彩<br>第一节了解颜色<br>第二节快速调整命令 | 2 | 2 | 4 |
| | 第五章 图层应用<br>第一节图层概述<br>第二节创建、编辑图层、图层混合模式、图层样式及编 | 2 | 2 | 4 |
| | 第六章 颜色设置与填充<br>第一节颜色设置的方法<br>第二节填充与描边、渐变 | 2 | 2 | 4 |
| | 第七章形状的绘制<br>第一节认识路径<br>第二节绘制路径、编辑路径、形状绘制 | 2 | 2 | 4 |
| | 第八章照片修复方法<br>第一节修复照片<br>第二节为图像局部加色调 | 2 | 2 | 4 |
| | 第九章 认识并使用汉字<br>第一节认识文字<br>第二节输入、编辑文字、编辑路径文字、变形文字 | 1 | 1 | 2 |
| | 合 计 | 16 | 16 | 32 |

<table>
<tr><td>F<br>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<br>☑专题学习 ☑实作学习 ☑探究式学习 ☐线上线下混合式学习<br>☐其他_____</td></tr>
<tr><td rowspan="10">G<br>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</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>课程导入，简介</td><td>1</td><td>红色文化宣传海报介绍与设计构成分析</td><td>培训学生在数字世界里按规则学习，明白规则的重要性</td><td>课堂教授<br>讲练结合</td></tr>
<tr><td>2</td><td>基本界面与功能</td><td>1</td><td>党和国家红色文化案例分析赏析</td><td>了解党和国家红色文化设计案例和视觉效果</td><td>课堂教授<br>讲练结合</td></tr>
<tr><td>3</td><td>案例分析赏析</td><td>1</td><td>提问：2008年北京奥运会与2022年北京冬奥会文化元素的设计</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<br>讲练结合</td></tr>
<tr><td>4</td><td>滤镜功能</td><td>1、2、3</td><td></td><td></td><td>讲练结合<br>案例分析</td></tr>
<tr><td>5</td><td>编辑功能</td><td>1、2、3</td><td></td><td></td><td>讲练结合<br>案例分析<br>问题导向</td></tr>
<tr><td>6</td><td>色彩功能</td><td>1、2、3</td><td></td><td></td><td>讲练结合<br>案例分析<br>问题导向</td></tr>
<tr><td>7</td><td>字体功能</td><td>1、2、3</td><td>播放文化创新创业实践项目视频，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<br>案例分析<br>问题导向</td></tr>
<tr><td>8</td><td>案例临摹</td><td>1、2、3</td><td>引入传统文化优秀案例</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<br>案例分析<br>问题导向</td></tr>
</table>

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | 9 | 实践项目（一）<br>案例临摹 | 1、2 | | 专业知识和<br>技能训练 | 讨论座谈<br>问题导向<br>探究式学习 |
| | 10 | 实践项目（二）<br>案例临摹 | 1、2 | | 专业知识和<br>技能训练 | 讨论座谈<br>问题导向<br>探究式学习 |
| | 11 | 实践项目（三）<br>案例临摹 | 1、2 | | 专业知识和<br>技能训练 | 讨论座谈<br>问题导向<br>探究式学习 |
| | 12 | 实践项目（四）<br>案例制作 | 1、2 | | 专业知识和<br>技能训练 | 讨论座谈<br>问题导向<br>探究式学习 |
| | 13 | 实践项目（五）<br>案例制作 | 1、2 | | 专业知识和<br>技能训练 | 讨论座谈<br>问题导向<br>探究式学习 |
| | 14 | 实践项目（六）<br>案例制作 | 1、2 | | 专业知识和<br>技能训练 | 讨论座谈<br>问题导向<br>探究式学习 |
| | 15 | 实践项目（七）<br>案例设计 | 1、2 | | 专业知识和<br>技能训练 | 讨论座谈<br>问题导向<br>探究式学习 |
| | 16 | 实践项目（八）<br>案例设计 | 1、2 | | 专业知识和<br>技能训练 | 讨论座谈<br>问题导向<br>探究式学习 |

| | | | |
|---|---|---|---|
| **H**<br>**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 |
| | 期末（40%） | 期末课程作业 | 1、2 |

| | |
|---|---|
| **I**<br>**建议教材**<br>**及学习资料** | 建议教材：自编讲义<br>1. 《交互设计精髓3》编著刘松涛，电子工业出版社，2008年11月<br>2. 《UI设计必修课》编著常丽，人民邮电出版社，2015年5月<br>3. 《创意UIPS玩转游戏界面设计》编著AE设计工作室，人民邮电出版社，2015年5月 |

<table>
<tr><td>J<br>教学条件需求</td><td>多媒体，实训房</td></tr>
<tr><td>K<br>注意事项</td><td>无</td></tr>
<tr><td colspan="2">备注：<br>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。<br>2.评价方式可参考下列方式：<br>(1)纸笔考试：平时小测、期中纸笔考试、期末纸笔考试<br>(2)实作评价：课程作业、实作成品、日常表现、表演、观察<br>(3)档案评价：书面报告、专题档案<br>(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：<br><br>2024年8月31日</td></tr>
<tr><td>专家组审定意见：<br>教学安排合理，符合要求。<br>专家组成员签名：<br>2024年8月31日</td></tr>
<tr><td>学院教学工作指导小组审议意见：<br>符合培养方案要求，同意执行。<br>教学工作指导小组组长：<br>2024年9月1日</td></tr>
</table>

# 三明学院数字媒体技术专业《离散数学》(理论课程)教学大纲

<table>
<tr><td>课程名称</td><td colspan="3">离散数学</td><td>课程代码</td><td>2411330721</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<br>☐专业方向 ☐专业任选 ☐其他</td><td>授课教师</td><td>王红雨</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>2</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<br>课程网址</td><td colspan="5">无</td></tr>
<tr><td>A<br>先修及后续课程</td><td colspan="5">先修课程：《高等数学A（一）》《数字媒体技术导论》等<br>后续课程：《概率论与数理统计》《数据结构及算法》等</td></tr>
<tr><td>B<br>课程描述</td><td colspan="5">《离散数学》是计算机科学与技术、数字媒体技术等专业教学中一门基础课程。主要培养学生的逻辑思维能力、创新能力和持续学习能力。</td></tr>
<tr><td>C<br>课程目标</td><td colspan="5">（一）知识<br>1.掌握离散数学中的集合、逻辑证明、图、函数等概念和基本定理，熟记我国近现代在离散数学相关领域的贡献<br>2.由基本知识拓展并应用于生活中的相关问题<br>（二）能力<br>3.初步掌握处理离散问题所必须的描述工具和方法<br>4.利用符号化等工具解决具体问题<br>（三）素养<br>5.培养学生抽象思维能力和分析问题、解决问题的能力<br>6.养成加强程序设计与离散数学的结合的能力</td></tr>
<tr><td rowspan="2">D<br>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 colspan="2">课程目标</td></tr>
<tr><td>1.工程知识与艺术素养</td><td colspan="2">1.1 掌握解决复杂工程问题所需的数学、自然科学和工程基础知识，能够将其运用于工程问题的表述和分析。并从数学与工程角度对复杂工程问题建模，对模型进行严谨的推理和求解。</td><td colspan="2">课程目标 1、2</td></tr>
</table>

| | | | |
|---|---|---|---|
| | 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 3、4 |
| | 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 5、6 |

**E**

**教学内容**

| 章节内容 | 学时分配 | | |
|---|---|---|---|
| | 理论 | 实践 | 合计 |
| 1 集合<br>1.1 集合<br>1.2 集合运算<br>1.3 集合划分 | 4 | 0 | 4 |
| 2 逻辑与证明<br>2.1 命题逻辑<br>2.2 逻辑等值和命题公式<br>2.3 范式和推理 | 8 | 0 | 8 |
| 3 计数 | 4 | 0 | 4 |
| 4 关系<br>4.1 关系<br>4.2 关系运算<br>4.3 等价关系 | 8 | 0 | 8 |
| 5 函数 | 4 | 0 | 4 |
| 6 图<br>6.1 简单图<br>6.2 子图和同构<br>6.3 路与连通性 | 10 | 0 | 10 |
| 7 特殊的图<br>7.1 欧拉图<br>7.2 哈密顿图<br>7.3 平面图<br>7.4 二部图 | 4 | 0 | 4 |
| 8 树<br>8.1 无向树<br>8.2 有向树 | 6 | 0 | 6 |
| 9 综合 | 4 | 0 | 4 |
| 合 计 | 48 | 0 | 48 |

| | |
|---|---|
| F<br>**教学方式** | ☑课堂讲授　☐讨论座谈　☑问题导向学习　☐分组合作学习<br>☐专题学习　☐实作学习　☐探究式学习 ☑线上线下混合式学习<br>☐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<br>**教学安排** | 1 | 集合（一）——基本概念和基本运算 | 课程目标1、3、4、5 | 中国近现离散数学贡献 | 理解我国优秀文化 | 讲练 |
| | 2 | 集合（二）——元素的计数、题例分析 | 课程目标1、3、4 | | | 讲练 |
| | 3 | 命题逻辑（一）——命题符号化、命题公式 | 课程目标1、3、4、5 | | | 讲练 |
| | 4 | 命题逻辑（二）——等值演算、范式 | 课程目标1、3、4、5 | | | 讲练 |
| | 5 | 命题逻辑（三）——推理理论、题例分析 | 课程目标1、2、3、4、5、6 | | | 讲练 |
| | 6 | 命题逻辑（四）习作 | 课程目标1、2、3、4、5、6 | | | 讲练 |
| | 7 | 一阶逻辑（一） | 课程目标1、3、4 | | | 讲练 |
| | 8 | 一阶逻辑（二） | 课程目标1、3、4 | | | 讲练 |
| | 9 | 二元关系（一）——关系概念、关系运算、关系性质 | 课程目标1、3、4 | | | 讲练 |
| | 10 | 二元关系（二）——关系闭包、等价关系 | 课程目标1、3、4 | | | 讲练 |
| | 11 | 二元关系（三）——偏序关系、题例分析 | 课程目标1、、2、3、4、5、6 | | | 讲练 |
| | 12 | 二元关系（四）——函数的定义、性质 | 课程目标1、3、4 | | | 讲练 |

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | 13 | 二元关系（五）——函数的复合、反函数 | 课程目标1、3、4 | | | 讲练 |
| | 14 | 图（一）——图的概念、通路、回路和连通性 | 课程目标1、3、4 | 我国关键事迹 | 了解我国贡献 | 讲练 |
| | 15 | 图（二）——最短路径 | 课程目标1、3、4 | | | 讲练 |
| | 16 | 特殊的图—二部图、欧拉图 | 课程目标1、3、4 | | | 讲练 |
| | 17 | 特殊的图—哈密顿图、平面图 | 课程目标1、3、4 | | | 讲练 |
| | 18 | 图（四）——关键路径、图的着色 | 课程目标1、2、3、4、5、6 | | | 讲练 |
| | 19 | 树（一）——无向树、生成树 | 课程目标1、3、4 | | | 讲练 |
| | 20 | 树（二）——根树及其应用 | 课程目标1、3、4 | 我国科学家的关键模型 | 我国对高级人才的重视 | 讲练 |
| | 21 | 树（三）——题例分析 | 课程目标1、2、3、4、5、6 | | | 讲练 |
| | 22 | 练习 | 课程目标1、2、3、4、5、6 | | | 讲练 |
| | 23 | 期末复习 | 课程目标1、2、3、4、5、6 | | | 讲练 |
| | 24 | 期末复习 | 课程目标1、2、3、4、5、6 | | | 讲练 |

| | | | |
|---|---|---|---|
| H<br>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（10%） | 无故迟到一次扣1分<br>无故旷课一次扣2分 | 课程目标1、2、3、4、5、6 |

| | | | |
|---|---|---|---|
| | 平时作业(30%) | 按照章节至少10次作业，少交一次扣2分 | 课程目标1、2、3、4、5、6 |
| | 期末（60%） | 期末考试评价 | 课程目标1、2、3、4、5、6 |
| **I<br>建议教材及学习资料** | Kenneth H.Rosen.袁崇义等译《离散数学及其应用》 机械工业出版社.2014.07<br>https://www.bilibili.com/video/av66617565/ | | |
| **J<br>教学条件需求** | 多媒体教室，要有良好的网络环境 | | |
| **K<br>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。

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：<br><br>王红雨<br><br>2024年8月31日 |
| | 专家组审定意见：<br>教学安排合理，符合要求。<br><br>专家组成员签名：<br><br>2024年8月31日 |
| | 学院教学工作指导小组审议意见：<br><br>符合培养方案要求，同意执行。<br>教学工作指导小组组长：<br><br>2024年9月1日 |

# 三明学院数字媒体技术专业《三维技术基础》(理论课程)教学大纲

<table>
<tr><td>课程名称</td><td colspan="3">三维技术基础</td><td colspan="2">课程代码</td><td>2411320828</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<br>☐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>4</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<br>课程网址</td><td colspan="6">无</td></tr>
<tr><td>A<br>先修及后续课程</td><td colspan="6">先修课程：《专业导论》《数字媒体概论》《艺术概论》《视听语言》《美术基础》《计算机辅助平面设计》《摄像技术》《非线性编辑》《数字音频处理》<br>后续课程：《三维技术基础实践》《动态图形设计》《动态图形设计实践》《信息可视化技术》</td></tr>
<tr><td>B<br>课程描述</td><td colspan="6">本课程属于数字媒体技术专业必修课，通过对本课程的学习，使学生熟悉并掌握Cinema 4D、ZBrush、World Creator、Reality Capture、Adobe Substance 3D Painter和Unreal Engine等软件制作三维虚拟交互场景的方法，为进入专业设计课打下良好的基础。对于之后的动态图形设计、动态图形设计实践、信息可视化技术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，对三维技术有一个正确清晰的认识，形成学习三维技术的方法。</td></tr>
<tr><td>C<br>课程目标</td><td colspan="6">（一）知识<br>1.掌握三维虚拟交互场景创作的流程，了解三维技术基础的基本理论方法和软件操作技能。运用多种三维软件操作的技能方法、运动规律相关的知识进行三维虚拟交互场景创作。<br>（二）能力<br>2.提高三维模型、材质、动画、灯光、交互、渲染的制作能力。运用三维模型、材质、动画、灯光、交互、渲染在创新表现及实践中的创作。<br>（三）素养<br>3.重视以人为本，强化人性化设计意识。养成自主学习、跟踪前沿、终身学习的习惯。</td></tr>
<tr><td rowspan="2">D<br>课程目标与毕业要求的对应关系</td><td>毕业要求</td><td colspan="4">毕业要求指标点</td><td>课程目标</td></tr>
<tr><td>1.思想品德</td><td colspan="4">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；</td><td>课程目标3</td></tr>
</table>

| | | | |
|---|---|---|---|
| | | 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。 | |
| | 3.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 |
| | 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 |

**E 教学内容**

| 章节内容 | 学时分配 | | |
|---|---|---|---|
| | 理论 | 实践 | 合计 |
| 第一章 三维技术基础概述 | 1 | 0 | 1 |
| 第二章 低面体三维动画技术<br>第一节 低面体树及环境建模<br>第二节 设置灯光、材质<br>第三节 渲染输出 | 3 | 0 | 3 |
| 第三章 风格化场景建模技术<br>第一节 UE5 白盒场景制作<br>第二节 C4D 低模制作<br>第三节 Zbrush 高模制作<br>第四节 SP 风格化贴图制作<br>第五节 UE5 风格化场景制作 | 10 | 0 | 10 |
| 第四章 历史文化街区数字化交互设计<br>第一节 任务分发、调研<br>第二节 UE5 白盒场景制作<br>第三节 C4D 低模制作<br>第四节 Zbrush 高模制作<br>第五节 SP 风格化贴图制作<br>第六节 风格化植被制作<br>第七节 UE5 风格化场景<br>第八节 UE5 交互内容制作 | 18 | 0 | 18 |
| 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 三维技术基础概述<br>第二章 低面体三维动画技术 1 | 1 | 展示优秀的中国文化相关案例，引导学生思考如何从本土文化中寻找创意点。 | 激发创新意识，培养创新精神。 | 课堂讲授<br>讨论座谈 |
| | 2 | 第二章 低面体动画技术2 | 1 | | | 讲练结合<br>案例分析<br>成果导向 |
| | 3 | 第三章 风格化场景建模技术<br>第一节 UE5 白盒场景制作 | 3 | 引入三明红色旅游资源，将古村落的建筑为建模对象。 | 重温红色文化，强化创新意识。 | 讲练结合<br>案例分析<br>成果导向 |
| | 4 | 第三章 风格化场景建模技术<br>第二节 C4D 低模制作 | 1、2 | | | 讲练结合<br>案例分析<br>成果导向 |
| | 5 | 第三章 风格化场景建模技术<br>第三节 Zbrush高模制作 | 1、2 | | | 讲练结合<br>案例分析<br>成果导向 |
| | 6 | 第三章 风格化场景建模技术<br>第四节 SP 风格化贴图制作 | 1、2 | | | 讲练结合<br>案例分析<br>成果导向 |
| | 7 | 第三章 风格化场景建模技术<br>第五节UE5风格化场景制作 | 3 | | | 讲练结合<br>案例分析<br>成果导向 |
| | 8 | 第四章 历史文化街区数字化交互设计<br>第一节任务分发、调研 | 1、3 | 宣传历史文化街区的文化、历史和建筑等。 | 重温红色文化，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<br>案例分析<br>成果导向 |
| | 9 | 第四章 历史文化街区数字化交互设计<br>第二节 UE5白盒场景制作 | 1、2 | | | 讲练结合<br>案例分析<br>成果导向 |
| | 10 | 第四章 历史文化街区数字化交互设计<br>第三节 C4D低模制作 | 1、2 | | | 讲练结合<br>案例分析<br>成果导向 |

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | 11 | 第四章 历史文化街区数字化交互设计<br>第四节 Zbrush高模制作 | 1、2 | | | 讲练结合<br>案例分析<br>成果导向 |
| | 12 | 第四章 历史文化街区数字化交互设计<br>第五节 SP风格化贴图制作 | 1、2 | | | 讲练结合<br>案例分析<br>成果导向 |
| | 13 | 第四章 历史文化街区数字化交互设计<br>第六节 风格化植被制作 | 1、2 | | | 讲练结合<br>案例分析<br>成果导向 |
| | 14 | 第四章 历史文化街区数字化交互设计<br>第七节 UE5风格化场景 | 1、2 | | | 讲练结合<br>案例分析<br>成果导向 |
| | 15 | 第四章 历史文化街区数字化交互设计<br>第八节 UE5交互内容制作 | 1、2 | | | 讲练结合<br>案例分析<br>成果导向 |
| | 16 | 第四章 历史文化街区数字化交互设计<br>第八节 UE5交互内容制作 | 1、2、3 | | | 讲练结合<br>案例分析<br>成果导向 |

| | | | |
|---|---|---|---|
| **H**<br>**评价方式** | 评价项目及配分 | 评价项目说明 | 支撑课程目标 |
| | 平时成绩（40%） | 【平时成绩】=【出勤与课堂表现】+【平时作业】<br>【出勤与课堂表现】满分100分，占总成绩的10%。每次迟到扣10分、每次请假扣5分、每次旷课扣20分；旷课超过1/3课时取消期末考试资格；上课睡觉、从事与学习无关活动等行为每次扣5分。<br>【平时作业】满分100分，占总成绩的30%。检验学生是否能够根据教师讲解分步骤、自主、完整地完成平时作业（低面体动画技术、风格化场景建模技术）。 | 1、2 |

| | | | |
|---|---|---|---|
| | 期末成绩（60%） | 【期末成绩】满分100分，占总成绩的60%。检验学生能否根据教师的讲解完整地完成期末作业（历史文化街区数字化交互设计）；检验学生自主学习、拓展延伸的意识和能力；检验综合运用理论解决实际问题的能力；检验学生在作品中共的人性化设计意识和思维、对课程理论知识体系的掌握、运用理论知识评价、分析、解决问题的能力。 | 1、2、3 |
| **I<br>建议教材<br>及学习资料** | 建议教材：自编讲义<br>学习资料：<br>1.Unreal Engine 5完全自学教程/崔润（同步Sch）编著；北京：人民邮电出版社，2023.7<br>2.Unreal Engine5互动开发/蔡山著；北京：清华大学出版社，2023.10<br>3.Cinema 4D S24实用教程（全彩版）/任媛媛编著；北京：人民邮电出版社，2022.4 | | |
| **J<br>教学条件<br>需求** | 机房 | | |
| **K<br>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。<br>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。了解国内外最新相关知识，开阔学生的视野。 | | |
| 备注：<br>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。<br>2.评价方式可参考下列方式：<br>(1)纸笔考试：现场小测、综合纸笔考试<br>(2)实作评价：现场记录、日常表现、观察<br>(3)档案评价：书面报告、实习总结<br>(4)口语评价：现场口头报告 | | | |
| **审批意见** | 课程教学大纲起草团队成员签名：<br> <br>2021年 8 月 31 日 | | |

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

# 三明学院数字媒体技术专业《三维技术基础实践》（独立设置的实践课）课程教学大纲

<table>
<tr><td>课程名称</td><td colspan="2">三维技术基础实践</td><td>课程代码</td><td>2411320829</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<br>☐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">4</td><td>实践学时</td><td>32</td></tr>
<tr><td>A<br>先修及后续课程</td><td colspan="4">先修课程：《专业导论》《数字媒体概论》《艺术概论》《视听语言》《美术基础》《计算机辅助平面设计》《摄像技术》《非线性编辑》《数字音频处理》。<br>后续课程：《动态图形设计》《动态图形设计实践》《信息可视化技术》。</td></tr>
<tr><td>B<br>课程描述</td><td colspan="4">本课程属于数字媒体技术专业必修课，通过对本课程的学习，使学生熟悉并掌握Cinema 4D、ZBrush、World Creator、Reality Capture、Adobe Substance 3D Painter和Unreal Engine等软件制作三维虚拟交互场景的方法，为进入专业设计课打下良好的基础。对于之后的动态图形设计、动态图形设计实践、信息可视化技术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，对三维技术有一个正确清晰的认识，形成学习三维技术的方法。</td></tr>
<tr><td>C<br>课程目标</td><td colspan="4">（一）知识<br>1.掌握三维虚拟交互场景创作的流程，了解三维技术基础的基本理论方法和软件操作技能。运用多种三维软件操作的技能方法、运动规律相关的知识进行三维虚拟交互场景创作。<br>（二）能力<br>2.提高三维模型、材质、动画、灯光、交互、渲染的制作能力。运用三维模型、材质、动画、灯光、交互、渲染在创新表现及实践中的创作。<br>（三）素养<br>3.重视以人为本，强化人性化设计意识。养成自主学习、跟踪前沿、终身学习的习惯。</td></tr>
<tr><td rowspan="2">D<br>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>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，了解国情社情民情，践行社会主义核心价值观。</td><td>课程目标3</td></tr>
</table>

| | | | |
|---|---|---|---|
| | 3.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 |
| | 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、3 |

| | | | |
|---|---|---|---|
| **E 教学内容** | 实践项目及内容 | 学时分配：实验、上机、实训、线上教学、研讨等 | 学时分配：合计 |
| | 第一章 低面体三维动画技术<br>第四节 低面体树及环境建模<br>第五节 设置灯光、材质<br>第六节 渲染输出 | 上机 | 4 |
| | 第五章 风格化场景建模技术<br>第六节 UE5 白盒场景制作<br>第七节 C4D 低模制作<br>第八节 Zbrush 高模制作<br>第九节 SP 风格化贴图制作<br>第十节 UE5 风格化场景制作 | 上机 | 10 |
| | 第六章 历史文化街区数字化交互设计<br>第九节 任务分发、调研<br>第十节 UE5 白盒场景制作<br>第十一节 C4D 低模制作<br>第十二节 Zbrush 高模制作<br>第十三节 SP 风格化贴图制作<br>第十四节 Speedtree 风格化植被制作<br>第十五节 UE5 风格化场景<br>第十六节 UE5 交互内容制作 | 上机 | 18 |
| | 合 计 | | 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<br>☑专题学习 ☐实作学习 ☐探究式学习 ☑线上线下混合式学习<br>☐其他_____ |

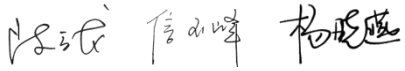
| **G 教学安排** | 次别 | 实践名称 | 支撑课程目标 | 课程思政融入（根据实际情况至少填写3次）：思政元素 | 课程思政融入（根据实际情况至少填写3次）：思政目标 | 教学方式与手段 |
|---|---|---|---|---|---|---|

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | 1 | 第一章 低面体三维动画技术 1 | 1 | 展示优秀的中国文化相关案例，引导学生思考如何从本土文化中寻找创意点。 | 激发创新意识，培养创新精神。 | 课堂讲授讨论座谈 |
| | 2 | 第一章 低面体动画技术2 | 1 | | | 讲练结合案例分析成果导向 |
| | 3 | 第二章 风格化场景建模技术<br>第一节 UE5 白盒场景制作 | 3 | 引入三明红色旅游资源，将古村落的建筑为建模对象。 | 重温红色文化，强化创新意识。 | 讲练结合案例分析成果导向 |
| | 4 | 第二章 风格化场景建模技术<br>第二节 C4D 低模制作 | 1、2 | | | 讲练结合案例分析成果导向 |
| | 5 | 第二章 风格化场景建模技术<br>第三节 Zbrush高模制作 | 1、2 | | | 讲练结合案例分析成果导向 |
| | 6 | 第二章 风格化场景建模技术<br>第四节 SP 风格化贴图制作 | 1、2 | | | 讲练结合案例分析成果导向 |
| | 7 | 第二章 风格化场景建模技术<br>第五节UE5风格化场景制作 | 3 | | | 讲练结合案例分析成果导向 |
| | 8 | 第三章 历史文化街区数字化交互设计<br>第一节任务分发、调研 | 1、3 | 宣传历史文化街区的文化、历史和建筑等。 | 重温红色文化，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。 | 讲练结合案例分析成果导向 |
| | 9 | 第三章 历史文化街区数字化交互设计<br>第二节 UE5白盒场景制作 | 1、2 | | | 讲练结合案例分析成果导向 |
| | 10 | 第三章 历史文化街区数字化交互设计<br>第三节 C4D低模制作 | 1、2 | | | 讲练结合案例分析成果导向 |

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | 11 | 第三章 历史文化街区数字化交互设计<br>第四节 Zbrush高模制作 | 1、2 | 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 | 讲练结合<br>案例分析<br>成果导向 |
| | 12 | 第三章 历史文化街区数字化交互设计<br>第五节 SP风格化贴图制作 | 1、2 | | | 讲练结合<br>案例分析<br>成果导向 |
| | 13 | 第三章 历史文化街区数字化交互设计<br>第六节 风格化植被制作 | 1、2 | | | 讲练结合<br>案例分析<br>成果导向 |
| | 14 | 第三章 历史文化街区数字化交互设计<br>第七节 UE5风格化场景 | 1、2 | | | 讲练结合<br>案例分析<br>成果导向 |
| | 15 | 第三章 历史文化街区数字化交互设计<br>第八节 UE5交互内容制作 | 1、2 | | | 讲练结合<br>案例分析<br>成果导向 |
| | 16 | 第三章 历史文化街区数字化交互设计<br>第八节 UE5交互内容制作 | 1、2、3 | | | 讲练结合<br>案例分析<br>成果导向 |

| | | | |
|---|---|---|---|
| **H**<br>**评价方式** | 评价项目及配分 | 评价项目说明 | 支撑课程目标 |
| | 平时成绩（40%） | 【平时成绩】=【出勤与课堂表现】+【平时作业】<br>【出勤与课堂表现】满分100分，占总成绩的10%。每次迟到扣10分、每次请假扣5分、每次旷课扣20分；旷课超过1/3课时取消期末考试资格；上课睡觉、从事与学习无关活动等行为每次扣5分。<br>【平时作业】满分100分，占总成绩的30%。检验学生是否能够根据教师讲解分步骤、自主、完整地完成平时作业（低面体动画技术、风格化场景建模技术）。 | 1、2 |

| | | | |
|---|---|---|---|
| | 期末成绩（60%） | 【期末成绩】满分100分，占总成绩的60%。检验学生能否根据教师的讲解完整的完成期末作业（历史文化街区数字化交互设计）；检验学生自主学习、拓展延伸的意识和能力；检验综合运用理论解决实际问题的能力；检验学生在作品中共的人性化设计意识和思维、对课程理论知识体系的掌握、运用理论知识评价、分析、解决问题的能力。 | 1、2、3 |
| **I<br>建议教材<br>及学习资料** | 建议教材：<br>自编讲义<br>学习资料：<br>1.Unreal Engine 5完全自学教程/崔润（同步Sch）编著；北京：人民邮电出版社，2023.7<br>2.Unreal Engine5互动开发/蔡山著；北京：清华大学出版社，2023.10<br>3.Cinema 4D S24实用教程（全彩版）/任媛媛编著；北京：人民邮电出版社，2022.4 | | |
| **J<br>教学条件<br>需求** | 机房 | | |
| **K<br>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。<br>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。了解国内外最新相关知识，开阔学生的视野。 | | |
| 备注：<br>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。<br>2.评价方式可参考下列方式：<br>(1)纸笔考试：现场小测、综合纸笔考试<br>(2)实作评价：现场记录、日常表现、观察<br>(3)档案评价：书面报告、实习总结<br>(4)口语评价：现场口头报告 | | | |
| **审批意见** | 课程教学大纲起草团队成员签名：<br> <br>2021年 8 月 31 日 | | |

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

# 三明学院数字媒体技术专业《操作系统》(理论课程)教学大纲

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 课程名称 | 操作系统 | | | 课程代码 | 2411330822 |
| 课程类型 | ☐通识课 ☑学科平台和专业核心课<br>☐专业方向 ☐专业任选 ☐其他 | | | 授课教师 | 于敏 |
| 修读方式 | ☑必修 ☐选修 | | | 学　　分 | 3 |
| 开课学期 | 4 | 总学时 | 48 | 其中实践学时 | 0 |
| 混合式课程网址 | 无 | | | | |
| **A<br>先修及后续课程** | 先修课程：《面向对象程序设计》《数据结构与算法》<br>后续课程：《计算机组成原理》 | | | | |
| **B<br>课程描述** | 操作系统是数字媒体技术专业的一门重要的基础课程，是涉及较多硬件知识的计算机系统软件课程。在计算机软硬件课程的设置上，它起着承上启下的作用。操作系统对计算机系统资源实施管理，是所有其他软件与计算机硬件的唯一接口，所有用户在使用计算机时都要得到操作系统提供的服务。因此本课程的教学目的是培养学生理解和掌握计算机操作系统的基本概念、原理、技术和方法；具有剖析、设计、开发和构造现代操作系统的基本能力；深入理解操作系统在计算机系统中的地位及作用，及它与硬件和其他软件间的关系；熟悉操作系统控制和管理整个计算机系统执行的全过程，建立起以操作系统为中心的计算机系统的系统性认识和整体性把握。通过本课程的学习，要求学生掌握操作系统设计方法与实现技术，能够运用所学操作系统知识分析问题和解决问题。<br>教学要求：<br>通过本课程的学习，帮助学生建立计算机操作系统处理问题的思维模式、初步掌握设计系统的基本思想、基础知识、基本原理和基本方法，培养和提高学生设计程序和调试程序的能力，启发学生将该课程的知识引入到其他基础课和专业课的学习。<br>重点：操作系统的组成和功能，进程、线程的状态及转换，互斥问题及其解决办法，进程调度，死锁的原因、条件和解决方法，系统调用相关概念，顺行和并行的区别等。<br>难点：系统调用的执行过程，进程状态及其转换，作业与进程调度的算法，地址空间和存储空间的区分，可变分区的分配和回收算法及保护方式，分页的淘汰算法，设备管理的任务，文件存储空间的管理方法等。 | | | | |

<table>
<tr><td>C<br>课程目标</td><td colspan="3">（一）知识<br>1. 理解和掌握计算机操作系统的基本概念、原理、技术和方法；深入理解操作系统在计算机系统中的地位及作用，及它与硬件和其他软件间的关系。<br>（二）能力<br>2. 科学观察和思维的能力：具有剖析、设计、开发和构造现代操作系统的基本能力；要求学生掌握操作系统设计方法与实现技术，能够运用所学操作系统知识分析问题和解决问题。<br>3. 分析问题和解决问题的能力：熟悉操作系统控制和管理整个计算机系统执行的全过程，建立起以操作系统为中心的计算机系统的系统性认识和整体性把握。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操作系统技术解决的问题，学以致用，践行社会主义核心价值。<br>4. 求实精神：通过操作系统理论课程教学，培养学生严谨求实的科学态度和刻苦钻研的作风。<br>5. 实践能力：培养学生建立计算机操作系统处理问题的思维模式、初步掌握设计系统的基本思想、基础知识、基本原理和基本方法，培养和提高学生设计程序和调试程序的能力。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="4">D<br>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>3. 问题分析</td><td>能运用操作系统的基本原理和方法，识别、表达、分析复杂的计算机技术问题，以获得有效结论。</td><td>课程目标1<br>课程目标2<br>课程目标3</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>课程目标3<br>课程目标4<br>课程目标5</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3<br>课程目标4<br>课程目标5</td></tr>
<tr><td rowspan="4">E<br>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 操作系统引论</td><td>2</td><td>0</td><td>2</td></tr>
<tr><td colspan="2">第二章 操作系统之桥梁作用</td><td>2</td><td>0</td><td>2</td></tr>
</table>

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | 第三章 进程管理和处理机调度<br>3.1 初识进程<br>3.2 进程与进程管理模块<br>3.3 进程转态转换<br>3.4 进程的创建与撤销<br>3.5 父进程与子进程<br>3.6 进程转态转换控制原语<br>3.7 抢占式调度与非抢占式调度<br>3.8 进程调度算法<br>3.9 实时任务调度<br>3.10 线程的引入<br>3.11 处理机的四级调度 | 8 | 0 | 8 |
| | 第四章 进程并发控制<br>4.1 互斥和同步的基本概念<br>4.2 软件方法解决进程互斥<br>4.3 信号量机制解决同步互斥问题<br>4.4 生产者消费者问题<br>4.5 读者写者问题<br>4.6 理发师问题<br>4.7 哲学家就餐问题<br>4.8 管理机制解决生产者消费者问题<br>4.9 死锁的发生与描述<br>4.10 死锁的预防<br>4.11 死锁的避免<br>4.12 银行家算法的应用 | 8 | 0 | 8 |
| | 第五章 基本存储管理<br>5.1 存储管理概述<br>5.2 程序的编译链接与地址重定位<br>5.3 连续分区存储管理之数据结构与主存分配<br>5.4 固定多分区存储管理<br>5.5 动态多分区存储管理<br>5.6 基本分页存储管理<br>5.7 基本分段存储管理<br>5.8 基本段页式存储管理<br>5.9 多级页表及相关计算<br>5.10 与快表有关的计算专题 | 8 | 0 | 8 |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | 第六章 虚拟存储管理<br>6.1 主存技术扩充<br>6.2 请求分页存储管理<br>6.3 缺页中断<br>6.4 页面分配算法与分配策略<br>6.5 页面置换算法概述与OPT<br>6.6 页面置换算法之FIFO与LRU<br>6.7 页面置换算法之CLOCK与改进CLOCK<br>6.8 关于页面调入的进一步讨论<br>6.9 页面访问时间的进一步讨论<br>6.10 驻留集、工作集与抖动的预防<br>6.11 请求分段与请求段页式存储管理<br>6.12 与地址有关的计算专题 | 8 | 0 | 8 |
| | 第七章 设备管理 | 6 | 0 | 6 |
| | 第八章 文件管理 | 6 | 0 | 6 |
| | 合计 | 48 | 0 | 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 操作系统引论 | 1、2 | | | 讲授 |
| 2 | 第二章 操作系统之桥梁作用 | 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 |
| 3 | 第三章 进程管理和处理机调度<br>3.1 初识进程 | 1、2、3 | | | 讲授 |

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | 4 | 第三章 进程管理和处理机调度<br>3.7 抢占式调度与非抢占式调度<br>3.8 进程调度算法<br>3.9 实时任务调度<br>3.10 线程的引入<br>3.11 处理机的四级调度 | 2、3、4 | | | 讲授 |
| | 5 | 第四章 进程并发控制<br>4.1 互斥和同步的基本概念<br>4.2 软件方法解决进程互斥<br>4.3 信号量机制解决同步互斥问题<br>4.4 生产者消费者问题<br>4.5 读者写者问题<br>4.6 理发师问题<br>4.7 哲学家就餐问题 | 2、3、4、5 | 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 |
| | 6 | 第四章 进程并发控制<br>4.8 管理机制解决生产者消费者问题<br>4.9 死锁的发生与描述<br>4.10 死锁的预防<br>4.11 死锁的避免<br>4.12 银行家算法的应用 | 2、4、5 | 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 |

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | 7 | 第五章 基本存储管理<br>5.1 存储管理概述<br>5.2 程序的编译链接与地址重定位<br>5.3 连续分区存储管理之数据结构与主存分配<br>5.4 固定多分区存储管理<br>5.5 动态多分区存储管理 | 2、3、4 | | | 讲授 |
| | 8 | 第五章 基本存储管理<br>5.6 基本分页存储管理<br>5.7 基本分段存储管理<br>5.8 基本段页式存储管理<br>5.9 多级页表及相关计算<br>5.10 与快表有关的计算专题 | 2、4、5 | | | 讲授 |
| | 9 | 第六章 虚拟存储管理<br>6.1 主存技术扩充<br>6.2 请求分页存储管理<br>6.3 缺页中断<br>6.4 页面分配算法与分配策略<br>6.5 页面置换算法概述与OPT<br>6.6 页面置换算法之FIFO与LRU | 3、4、5 | | | 讲授 |

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | 10 | 第六章 虚拟存储管理<br>6.7 页面置换算法之CLOCK与改进CLOCK<br>6.8 关于页面调入的进一步讨论<br>6.9 页面访问时间的进一步讨论<br>6.10 驻留集、工作集与抖动的预防<br>6.11 请求分段与请求段页式存储管理<br>6.12 与地址有关的计算专题 | 2、3、4、5 | | | 讲授 |
| | 11 | 第七章 设备管理 | 1、3、4、5 | | | 讲授 |
| | 12 | 第八章 文件管理 | 2、3、4、5 | | | 讲授 |
| H<br>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、5 | |
| | 期末（70%） | | 期末考试70% | | 1、2、3、4 | |

<table>
<tr><td>I<br>建议教材<br>及学习资料</td><td>1.《计算机操作系统（第四版）》，编著：汤小丹、梁红兵、哲风屏等，西安电子科技大学出版社，2014年5月<br>2.《计算机操作系统》，编著：翟一鸣，清华大学出版社，2012年8月。<br>3.《操作系统真相还原》，编著：郑钢，人民邮电出版社，2016年3月</td></tr>
<tr><td>J<br>教学条件</td><td>多媒体</td></tr>
<tr><td>K<br>注意事项</td><td>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。<br>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。</td></tr>
<tr><td colspan="2">备注：<br>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。<br>2.评价方式可参考下列方式：<br>(1)纸笔考试：平时小测、期中纸笔考试、期末纸笔考试<br>(2)实作评价：课程作业、实作成品、日常表现、表演、观察<br>(3)档案评价：书面报告、专题档案<br>(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：<br> <br>2021 年 8 月 31 日</td></tr>
<tr><td>专家组审定意见：<br>教学安排合理，符合要求。<br>专家组成员签名： <br>2021年 8 月 31 日</td></tr>
</table>

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

# 三明学院数字媒体技术专业《线性代数》(理论课程)

# 教学大纲

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 课程名称 | 线性代数 | | | 课程代码 | 0811320011 |
| 课程类型 | ☐通识课 ☑学科平台和专业核心课<br>☐专业方向 ☐专业任选 ☐其他 | | | 授课教师 | 于敏 |
| 修读方式 | ☑必修 ☐选修 | | | 学　　分 | 2 |
| 开课学期 | 2 | 总学时 | 32 | 其中实践学时 | 0 |
| 混合式课程网址 | 无 | | | | |
| **A<br>先修及后续课程** | 先修课程：《高等数学A（一）》<br>后续课程：《概率与数理统计》《数据结构与算法》《数据库原理与应用》等 | | | | |
| **B<br>课程描述** | 《线性代数》是高等院校工科、经济管理等各专业的一门重要的基础理论课，是讨论代数学中线性关系经典理论的课程，主要内容包括行列式、矩阵、线性方程组、向量组的线性组合与线性相关性、矩阵特征值与特征向量、二次型及其标准形等基本内容。由于线性问题广泛存在于科学技术的各个领域，而某些非线性问题在一定条件下也可转化为线性问题，因此本课程所介绍的方法广泛地应用于各个学科。尤其在计算机日益普及的今天，该课程的地位与作用更显得重要。通过本课程的学习，使学生获得应用科学中常用的矩阵方法、线性方程组、二次型等理论及其有关的基础知识，培养学生的数学思想、数学思维、数学方法与辨证唯物主义思想，提高学生分析问题和解决问题的能力，培养学生的人文素养与社会责任感，并弘扬爱国主义精神和科学精神。 | | | | |
| **C<br>课程目标** | 结合毕业要求，通过本课程学习，学生达成如下目标：<br>**1**．知识目标<br>掌握线性代数的基本概念、基本理论和方法，从而使学生系统地获得线性代数的基础理论知识，为学习后续课程打下必要的基础。 会用线性代数中的数学符号、数学语言、数学方法表达与解决实际问题。<br>**2**．能力目标<br>培养学生的基本运算能力、抽象思维能力、逻辑思维能力与综合概括能力。 培养学生独立思考、发现问题解决问题的能力，培养学生应用线性代数知识解决实际问题的能力。 逐步培养学生科学的思维方法和创新思维能力。<br>**3**．素质目标<br>逐步提高学生的科学修养，养成学生终生学习和发展意识。 培养学生的人文素养和社会责任感。 重视学生的爱国主义教育，树立正确的人生价值观。 | | | | |

<table>
<tr><td rowspan="5">D<br>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>1.1 工程知识与艺术素养</td><td>具有扎实的自然科学基础，包括数学、物理学等。较好的人文社会科学基础。</td><td>课程目标1<br>课程目标3</td></tr>
<tr><td>2.3 问题分析</td><td>具备需求分析和建模的能力，具备终身学习能力、信息获取能力等。</td><td>课程目标2<br>课程目标3</td></tr>
<tr><td>4.1 研究</td><td>适应学科发展的能力，热爱本专业，注重职业道德修养；具有诚信意识和团队精神。</td><td>课程目标2<br>课程目标3</td></tr>
<tr><td>12.1 终身学习</td><td>热爱祖国，拥护中国共产党的领导，树立科学的世界观、人生观和价值观；具有责任心和社会责任感；具有法律意识，自觉遵纪守法。</td><td>课程目标3</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="11">E<br>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 行列式</td><td>6</td><td>0</td><td>6</td></tr>
<tr><td colspan="2">第二章 矩阵</td><td>4</td><td>0</td><td>4</td></tr>
<tr><td colspan="2">第三章 解线性方程组与矩阵的初等行变换</td><td>8</td><td>0</td><td>8</td></tr>
<tr><td colspan="2">第四章 向量组及其极大线性无关组</td><td>6</td><td>0</td><td>6</td></tr>
<tr><td colspan="2">第五章 特征值与特征向量</td><td>4</td><td>0</td><td>4</td></tr>
<tr><td colspan="2">第六章 二次型</td><td>2</td><td>0</td><td>2</td></tr>
<tr><td colspan="2">复习</td><td>2</td><td>0</td><td>2</td></tr>
<tr><td colspan="2">合计</td><td>32</td><td>0</td><td>32</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td>F<br>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<br>☐专题学习 ☐实作学习 ☑探究式学习 ☐线上线下混合式学习<br>☐其他_____</td></tr>
<tr><td rowspan="2">G<br>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<br>（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>
</table>

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | 1 | 第一章 行列式<br>§1 二阶与三阶行列式<br>§2 n阶行列式 | 1、2、3 | | | 讲授 |
| | 2 | §3行列式的降阶定理<br>§4行列式的运算性质 | 1、2、3 | 行列式发生变化但值不变 | 理解形变与质不变的内涵 | 交流、结合多媒体讲授 |
| | 3 | §5 几种特殊的行列式<br>第一章总结 习作 | 1、2、3 | | | 讲授 |
| | 4 | 第二章 矩阵 §1 矩阵基本运算<br>§2 特殊矩阵 | 1、2、3 | 行列式与矩阵都是由数表生成，但本质不同 | 认识现象与本质联系与区别 | 交流、结合多媒体讲授 |
| | 5 | §3 可逆矩阵及其逆矩阵<br>§4 矩阵分块法<br>第二章总结 习作 | 1、2、3 | 可逆矩阵与不可逆矩阵的对立关系 | 理解对立与统一的关系 | 交流、结合多媒体讲授 |
| | 6 | 第三章 解线性方程组与矩阵的初等行变换<br>§1线性方程组、线性变换及其矩阵表示<br>§2利用行列式解线性方程组 | 1、2、3 | | | 讲授 |
| | 7 | §3矩阵的初等行变换与秩 | 1、2、3 | 矩阵的初等行变换后秩不变 | 理解形变与质不变的内涵 | 交流、结合多媒体讲授 |
| | 8 | §4利用矩阵解线性方程组 | 1、2、3 | 《九章算术》中的解方程组就采用“直除法”与现在的矩阵初等行变换一致 | 激发学生民族自豪感与责任感 | 交流、结合多媒体讲授 |

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | 9 | §5初等矩阵及其应用　第三章总结 习作 | 1、2、3 | | | 讲授 |
| | 10 | 第四章 向量组及其极大线性无关组<br>§1 向量组的线性组合与线性相关性 | 1、2、3 | | | 讲授 |
| | 11 | §2 向量组的极大线性无关组与秩 | 1、2、3 | | | 讲授 |
| | 12 | §3规范正交向量组<br>§4向量空间<br>第四章总结 习作 | 1、2、3 | | | 讲授 |
| | 13 | 第五章特征值与特征向量<br>§1方阵的特征值与特征向量 | 1、2、3 | | | 讲授 |
| | 14 | §2相似矩阵<br>§3实对称矩阵的对角化<br>第五章总结 习作 | 1、2、3 | 过程与结果 | 矩阵相似对角化的运算过程非常繁琐，但计算过程却是知识点的核心，要让学生明白奋斗的过程比结果更加重要，让学生能够正确地面对成功与失败，树立正确的人生观与价值观 | 交流、结合多媒体讲授 |
| | 15 | 第六章 二次型<br>§1二次型的矩阵表示<br>§2化二次型成标准形 | 1、2、3 | | | 讲授 |

<table>
<tr><td></td><td>16</td><td>§3正定二次型总复习</td><td>1、2、3</td><td></td><td></td><td>讲授</td></tr>
<tr><td rowspan="3">H<br>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">考勤5%+平时作业20%+课堂表现5%</td><td colspan="2">1、2、3</td></tr>
<tr><td colspan="2">期末（70%）</td><td colspan="2">期末考试70%</td><td colspan="2">1、2、3</td></tr>
<tr><td>I<br>建议教材<br>及学习资料</td><td colspan="6">杜素勤，郑书富，《线性代数》（第三版 _），厦门大学出版社，2020.11</td></tr>
<tr><td>J<br>教学条件</td><td colspan="6">多媒体</td></tr>
<tr><td>K<br>注意事项</td><td colspan="6">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。<br>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。</td></tr>
<tr><td colspan="7">备注：<br>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。<br>2.评价方式可参考下列方式：<br>(1)纸笔考试：平时小测、期中纸笔考试、期末纸笔考试<br>(2)实作评价：课程作业、实作成品、日常表现、表演、观察<br>(3)档案评价：书面报告、专题档案<br>(4)口语评价：口头报告、口试</td></tr>
<tr><td>审批意见</td><td colspan="6">课程教学大纲起草团队成员签名：<br>于敏 陈诚<br>2024 年 8 月 31 日</td></tr>
</table>

| | |
|---|---|
| | 专家组审定意见：<br><br>教学安排合理，符合要求。<br><br>专家组成员签名：<br><br>2024年 8 月 31 日 |
| | 学院教学工作指导小组审议意见：<br><br>符合培养方案要求，同意执行。<br><br>教学工作指导小组组长：<br><br>2024年 9 月 1 日 |

# 三明学院数字媒体技术专业《游戏引擎原理与应用》

# (理论课程)教学大纲

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 课程名称 | 游戏引擎原理与应用 | | | 课程代码 | 2411430835 |
| 课程类型 | ☐通识课 ☐学科平台和专业核心课<br>☑专业方向 ☐专业任选 ☐其他 | | | 授课教师 | 曹学海 |
| 修读方式 | ☑必修 ☐选修 | | | 学 分 | 3 |
| 开课学期 | 6 | 总学时 | 48 | 其中实践学时 | 0 |
| 混合式课程网址 | 无 | | | | |
| **A<br>先修及后续课程** | 先修课程：《程序设计基础》《游戏程序设计》<br>后续课程：《毕业设计》《游戏开发实践》 | | | | |
| **B<br>课程描述** | 课程类型：专业方向课<br>课程描述：《游戏引擎原理与应用》是数字媒体技术专业一门重要的专业方向课程。本课程的目的和任务是掌握unity游戏编程语言、unity开发环境的配置，应用unity游戏开发引擎完成游戏程序的设计与实现。 | | | | |
| **C<br>课程目标** | （一）知识<br>1.理解游戏开发引擎的基本理论。熟练掌握游戏引擎在游戏开发过程中的运用。掌握unity游戏编程语言、unity开发环境的配置，应用unity游戏开发引擎完成游戏程序的设计与实现。<br>（二）能力<br>2.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。熟悉知晓游戏开发的发展趋势、动态以及与生产实践和社会生活的联系。通过生活了解国情社情民情，从中发现一些能够通过相关游戏引擎技术解决的问题，学以致用。<br>（三）素养<br>3.培养学生团队协作精神，养成协调合作、相互沟通的学习习惯，促进学生职业能力和职业素质的养成。 | | | | |

<table>
<tr><td rowspan="4">D<br>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>3</td></tr>
<tr><td>2.工程知识</td><td>具有扎实的数学与自然科学知识和工程基础，系统地掌握计算机领域的 基本理论、基础知识，具备网络与通信的理论与技术基础，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>1</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，<br>以获得有效结论。</td><td>2</td></tr>
<tr><td rowspan="5">E<br>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 游戏场景的搭建<br>第一节 场景元素的认知<br>第二节 场景的搭建</td><td>6</td><td>0</td><td>6</td></tr>
<tr><td colspan="2">第二章 摄像机的多种应用方式<br>第一节 摄像头的基础知识<br>第二节 多种摄像机的使用</td><td>6</td><td>0</td><td>6</td></tr>
<tr><td colspan="2">第三章 主角人物的搭建<br>第一节 主角人物的主要元素<br>第二节 主角人物的搭建</td><td>6</td><td>0</td><td>6</td></tr>
<tr><td colspan="2">第四章 NPC对话的设计与实现<br>第一节 NPC对话的设计<br>第二节 NPC对话实现</td><td>6</td><td>0</td><td>6</td></tr>
</table>

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | 第五章 对话框的使用<br>第一节 对话框的使用方法<br>第二节 对话框的设计与实现 | 6 | 0 | 6 |
| | 第六章 游戏交互设计<br>第一节 游戏交互模式介绍<br>第二节 游戏交互设计与实现 | 6 | 0 | 6 |
| | 第七章 粒子系统<br>第一节 粒子系统的基础知识<br>第二节 粒子系统的综合应用 | 6 | 0 | 6 |
| | 第八章 游戏案例实践<br>第一节 综合游戏的设计<br>第二节 综合游戏的实现 | 6 | 0 | 6 |
| | 合 计 | 48 | 0 | 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 | | 教学方式与手段 |
|---|---|---|---|---|---|
| | | | 思政元素 | 思政目标 | |
| 1 | 游戏场景的搭建与实践项目一 场景的搭建 | 课程目标1、3 | 社会公德、核心价值观 | 为社会做贡献的思想品德培 | 讲授、讨论、翻转课堂 |
| 2 | 摄像机的几种使用方式与实践项目二 摄像机的使用 | 课程目标1 | | | 讲授、讨论、翻转课堂 |
| 3 | 主角人物的搭建与实践项目三 人物搭建 | 课程目标1、2 | | | 讲授、讨论、实践演练 |
| 4 | NPC对话的组件与实践项目四 NPC对话的实现 | 课程目标1、2 | | | 讲授、讨论、实践演练 |
| 5 | 对话框的组件与实践项目五 对话框的实现 | 课程目标2 | | | 讲授、讨论、翻转课堂 |
| 6 | 游戏交互设计与实践项目六 交互设计实践 | 课程目标2，3 | 个人素质 | 利用技术做对社会有意义的 | 讲授、讨论、实践演练 |
| 7 | 粒子系统与实践项目七 粒子系统 | 课程目标2 | | | |

<table>
<tr><td></td><td>8</td><td>实践项目八 游戏案例实践</td><td>课程目标2、3</td><td>责任、规矩</td><td>能够和团队合作，有责任担当</td><td>讲授、讨论、实践演练</td></tr>
<tr><td rowspan="4">H<br>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">考勤10%+平时作业20%</td><td colspan="2">1、2</td></tr>
<tr><td colspan="2">期末（70%）</td><td colspan="2">期末考试70%</td><td colspan="2">2、3</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="6"></td></tr>
<tr><td>I<br>建议教材及学习资料</td><td colspan="6">《Unity3D动作游戏开发实战》 编著：周尚宣机，械工业出版社，2020年06月</td></tr>
<tr><td>J<br>教学条件需求</td><td colspan="6">机房、多媒体</td></tr>
<tr><td>K<br>注意事项</td><td colspan="6">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。<br>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。</td></tr>
<tr><td colspan="7">备注：<br>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。<br>2.评价方式可参考下列方式：<br>(1)纸笔考试：平时小测、期中纸笔考试、期末纸笔考试<br>(2)实作评价：课程作业、实作成品、日常表现、表演、观察<br>(3)档案评价：书面报告、专题档案<br>(4)口语评价：口头报告、口试</td></tr>
<tr><td>审批意见</td><td colspan="6">课程教学大纲起草团队成员签名：<br>曹学海 郭锐 于敏<br>2021年 8 月31 日</td></tr>
</table>

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

# 三明学院数字媒体技术专业《游戏引擎原理与应用实践》课程教学大纲

| | | | |
|---|---|---|---|
| 课程名称 | 游戏引擎原理与应用实践 | 课程代码 | 2413410836 |
| 课程类型 | ☐通识课 ☐学科平台和专业核心课<br>☑专业方向 ☐专业任选 ☐其他 | 授课教师 | 曹学海 |
| 修读方式 | ☑必修 ☐选修 | 学 分 | 1 |
| 开课学期 | 6 | 实践学时 | 32 |
| **A<br>先修及后续课程** | 先修课程 《游戏引擎原理与应用》《程序设计基础》<br>后续课程 《游戏开发实践》《移动互联网应用开发》《毕业设计》 | | |
| **B<br>课程描述** | 课程类型：专业方向课<br>课程描述：《游戏引擎原理与应用实践》是数字媒体技术专业一门重要的专业方向课程。本课程的目的和任务是掌握unity游戏编程语言、unity开发环境的配置，应用unity游戏开发引擎完成游戏程序的设计与实现。 | | |
| **C<br>课程目标** | （一）知识<br>1.理解游戏开发引擎的基本理论。熟练掌握游戏引擎在游戏开发过程中的运用。掌握unity游戏编程语言、unity开发环境的配置，应用unity游戏开发引擎完成游戏程序的设计与实现。<br>（二）能力<br>2.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。熟悉知晓游戏开发的发展趋势、动态以及与生产实践和社会生活的联系。通过生活了解国情社情民情，从中发现一些能够通过相关游戏引擎技术解决的问题，学以致用。<br>（三）素养<br>3.培养学生团队协作精神，养成协调合作、相互沟通的学习习惯，促进学生职业能力和职业素质的养成。 | | |
| **D<br>课程目标与** | 毕业要求 | 毕业要求指标点 | 课程目标 |

| | | | |
|---|---|---|---|
| **毕业要求的对应关系** | 1.思想品德 | 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。 | 3 |
| | 4.设计/开发解决方案 | 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。 | 1、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。 | 2 |

| | | | |
|---|---|---|---|
| **E 教学内容** | 实践项目及内容 | 学时分配 | |
| | | 实验、上机、实训、线上教学、研讨等 | 合计 |
| | 实践项目一 游戏场景搭建实践 | 实验、上机、研讨 | 4 |
| | 实践项目二 摄像机的应用实践 | 实验、上机、研讨 | 4 |
| | 实践项目三 主角搭建实践 | 实验、上机、研讨 | 4 |
| | 实践项目四 NPC设计与开发实践 | 实验、上机、研讨 | 4 |
| | 实践项目五 对话框设计与开发实践 | 实验、上机、研讨 | 4 |
| | 实践项目六 游戏交互设计实践 | 实验、上机、研讨 | 4 |
| | 实践项目七 粒子系统开发实践 | 实验、上机、研讨 | 4 |
| | 实践项目八 游戏综合实践 | 实验、上机、研讨 | 4 |
| | 合 计 | | 32 |

<table>
<tr><td>F<br>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<br>☐专题学习 ☑实作学习 ☑探究式学习 ☐线上线下混合式学习<br>☐其他_____</td></tr>
<tr><td rowspan="10">G<br>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<br>（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>游戏场景搭建实践</td><td>课程目标1、2</td><td>思想品德</td><td>养成乐观积极的学习态度</td><td>演示与实操</td></tr>
<tr><td>2</td><td>摄像机的应用实践</td><td>课程目标2</td><td></td><td></td><td>演示与实操</td></tr>
<tr><td>3</td><td>主角搭建实践</td><td>课程目标2、3</td><td></td><td></td><td>演示与实操</td></tr>
<tr><td>4</td><td>NPC设计与开发实践</td><td>课程目标1、2</td><td>思想品德</td><td>良好的职业素养</td><td>演示与实操</td></tr>
<tr><td>5</td><td>对话框设计与开发实践</td><td>课程目标2</td><td></td><td></td><td>演示与实操</td></tr>
<tr><td>6</td><td>游戏交互设计实践</td><td>课程目标2、3</td><td></td><td></td><td>演示与实操</td></tr>
<tr><td>7</td><td>粒子系统开发实践</td><td>课程目标2、3</td><td></td><td></td><td>演示与实操</td></tr>
<tr><td>8</td><td>游戏综合实践</td><td>课程目标1、2</td><td>思想品德</td><td>良好的职业素养</td><td>演示与实操</td></tr>
<tr><td rowspan="3">H<br>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">考勤10%+平时作业20%</td><td colspan="2">1、2、3</td></tr>
<tr><td colspan="2">期末（70%）</td><td colspan="2">期末考试70%</td><td colspan="2">1、2</td></tr>
<tr><td>I<br>建议教材及学习资料</td><td colspan="6">《Unity3D动作游戏开发实战》 编著：周尚宣机，械工业出版社，2020年06月</td></tr>
</table>

| | |
|---|---|
| **J<br>教学条件需求** | 机房、多媒体 |
| **K<br>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。<br>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：<br>曹学海 郭锐 于敏<br>2021 年 8 月 31 日 |
| | 专家组审定意见：<br>教学安排合理，符合要求。<br>专家组成员签名：<br>2021 年 8 月 31 日 |

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

# 三明学院数字媒体技术专业《数字影像设计》(理论课程)教学大纲

<table>
<tr><td>课程名称</td><td colspan="3">数字影像设计</td><td colspan="2">课程代码</td><td>2411430842</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<br>☑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>3</td></tr>
<tr><td>开课学期</td><td>6</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<br>先修及后续课程</td><td colspan="6">先修课程：《视听语言》《数字摄像技术》《非线性编辑》<br>后续课程：</td></tr>
<tr><td>B<br>课程描述</td><td colspan="6">课程是数字媒体技术专业的专业方向课程，旨在让数字影像方向的学生能掌握各类数字影像的全过程设计，在已有技术的基础上，制作出有设计感的短片。是对前期所学技术基础的一次复习和巩固，同时也强化学生的设计理念，再次提升学生的整体制作水平。</td></tr>
<tr><td>C<br>课程目标</td><td colspan="6">课程目标1：数字微电影艺术设计、数字专题片艺术设计、短视频设计、广告设计<br>课程目标2:编导能力、剧作与文案、画面造型与镜头设计<br>课程目标3：有效的团队协作和分工，能够创作出正能量、体现社会主义核心价值观的作品。</td></tr>
<tr><td rowspan="4">D<br>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">6.使用现代工具</td><td colspan="2">能够合理选择和使用技术开发工具和资源，并运用于复杂问题。</td><td>课程目标1</td></tr>
<tr><td colspan="2">3.问题分析</td><td colspan="2">系统地掌握计算机领域的基本理论、基础知识，具备网络与通信的理论与技术基础。</td><td>课程目标2</td></tr>
<tr><td colspan="2">1.思想品德</td><td colspan="2">良好的思想品德和健全的人格，热爱祖国，拥护中国共产党的领导；具有人文修养、职业素养、</td><td>课程目标3</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td></td><td></td><td>社会责任感和积极的人生态度</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="10">E<br>教学内容</td><td colspan="2" 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>
<tr><td colspan="2">第一章 数字媒体与数字影像<br>第一节 概念界定及其分类<br>第二节 数字影像艺术特性</td><td>4</td><td>0</td><td>4</td></tr>
<tr><td colspan="2">第二章 数字微电影艺术设计<br>第一节 数字微电影剧本创作<br>第二节 数字微电影视听语言</td><td>8</td><td>0</td><td>8</td></tr>
<tr><td colspan="2">第三章 数字专题片艺术设计<br>第一节 专题片选题<br>第二节 专题片拍摄设计<br>第三节 专题片后期制作</td><td>12</td><td>0</td><td>12</td></tr>
<tr><td colspan="2">第四章 短视频设计<br>第一节 短视频发展现状及生态<br>第二节 短视频内容设计</td><td>8</td><td>0</td><td>8</td></tr>
<tr><td colspan="2">第五章 广告设计<br>第一节 广告文案创意<br>第二节 广告镜头设计</td><td>8</td><td>0</td><td>8</td></tr>
<tr><td colspan="2">数字影像短片选题策划指导</td><td>4</td><td>0</td><td>4</td></tr>
<tr><td colspan="2">数字影像短片拍摄实践指导</td><td>4</td><td>0</td><td>4</td></tr>
<tr><td colspan="2">合 计</td><td>48</td><td>0</td><td>48</td></tr>
<tr><td>F<br>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<br>☑专题学习 ☐实作学习 ☐探究式学习 ☐线上线下混合式学习<br>☐其他_____</td></tr>
<tr><td rowspan="4">G<br>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<br>（根据实际情况至少填写3次）<br>思政元素 | 思政目标</td><td>教学方式与手段</td></tr>
<tr><td>1</td><td>数字媒体与数字影像</td><td>1</td><td></td><td></td><td>讲授</td></tr>
<tr><td>2</td><td>微电影剧本</td><td>1、2、3</td><td>解读优质的正能量剧本</td><td>引导学生创作正能量的故事</td><td>讲授</td></tr>
<tr><td>3</td><td>微电影视听语言</td><td>1、2</td><td></td><td></td><td>讲授</td></tr>
</table>

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | 4 | 专题片选题 | 1、2、3 | 解读优秀地方宣传专题片 | 引导学生关注社会，发现美丽三明。 | 讲授 |
| | 5 | 专题片拍摄设计 | 1、2 | | | 讲授 |
| | 6 | 专题片后期制作 | 1、2 | | | 讲授 |
| | 7 | 短视频文化生态 | 1 | | | 讲授 |
| | 8 | 短视频内容设计 | 1、2、3 | 解读有创意的正能量短视频 | 引导学生创作主题积极向上的短视频 | 讲授 |
| | 9 | 广告创意策划 | 1、2 | | | 讲授 |
| | 10 | 广告镜头设计 | 1、2 | | | 讲授 |
| | 11 | 数字影像短片选题策划 | 2、3 | | | 讲授 |
| | 12 | 数字影像短片拍摄实践 | 2、3 | | | 讲授 实践 |

| H<br>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%） | 出勤及课堂表现<br>平时作业 | 1、2、3 |
| | 期末（70%） | 提交结课课程作品 | 2、3 |

**I**
**建议教材及学习资料**

建议教材：无

参考书目：

1.《数字影像艺术设计》，徐辉、孙鸣蕾，化学工业出版社，2023.

2.《视听语言（第三版）》，陆绍阳，北京大学出版社，2021.

3.《电影镜头设计》，（美）史蒂文·卡茨著、井迎兆译，北京联合出版公司，2019.

| | |
|---|---|
| **J<br>教学条件<br>需求** | 多媒体教室、数码单反相机 |
| **K<br>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：

2021年 9 月 1 日

# 三明学院数字媒体技术专业《数字影像设计实践》（独立设置的实践课）课程教学大纲

<table>
<tr><td>课程名称</td><td colspan="2">数字影像设计实践</td><td>课程代码</td><td>2413410843</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<br>☑专业方向 ☐专业任选 ☐其他</td><td>授课教师</td><td>张肇墨</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">6</td><td>实践学时</td><td>32</td></tr>
<tr><td>A<br>先修及后续课程</td><td colspan="4">先修课程：《动态图形设计实践》《数字特效与合成技术》<br>后续课程：《毕业设计》</td></tr>
<tr><td>B<br>课程描述</td><td colspan="4">数字影像设计实践是数字媒体技术训练软件设计能力的课程,是在数字媒体学科中培养学生基本的审美意识和观念，利用所学设计知识以及软件技能独立创作数字影像作品。培养数字媒体技术专业的学生对完整影像设计的训练。通过本课程结合所学，促进艺术与技术统一。</td></tr>
<tr><td>C<br>课程目标</td><td colspan="4">（二）知识<br>1.掌握视听的基本理论以及视觉表达的基本规则和表达语言<br>（二）能力<br>2.掌握影视制作艺术语言的的基础特性，会运用视听元素等影像制作元素传达内涵，合理运用影像制作软件，能够用绘画语言表达创作想法<br>（三）素养<br>3.具有文化强国的使命担当精神和创新精神</td></tr>
<tr><td rowspan="2">D<br>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>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，了解国情社情民情，践行社会主义核心价值观</td><td>课程目标3</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="3"></td><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</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>课程目标1、2、3</td></tr>
<tr><td>6.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1、2、3</td></tr>
<tr><td rowspan="6">E<br>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">第一章 创意构建训练<br>第一节 文字剧本撰写<br>第二节 分镜头设计</td><td>上机</td><td>8</td></tr>
<tr><td colspan="2">第二章 人物与场景设计<br>第一节 人物动态设计<br>第二节 人物细节制作</td><td>上机</td><td>8</td></tr>
<tr><td colspan="2">第三章 数字影像合成设计<br>第一节 合成制作<br>第二节 音效设计</td><td>上机</td><td>8</td></tr>
<tr><td colspan="2">第四章 综合练习</td><td>实训</td><td>8</td></tr>
<tr><td colspan="2">合 计</td><td></td><td>32</td></tr>
<tr><td>F<br>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<br>☐专题学习 ☐实作学习 ☐探究式学习 ☐线上线下混合式学习<br>☐其他_____</td></tr>
<tr><td>G</td><td>次别</td><td>实践名称</td><td>支撑课程</td><td>课程思政融入</td><td>教学方式</td></tr>
</table>

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| **教学安排** | | | 目标 | | | 与手段 |
| | | | | 思政元素 | 思政目标 | |
| | 1 | 实践项目：创意构建 | 1、2 | | | 课堂讲授<br>案例讲解 |
| | 2 | 实践项目：文字剧本撰写 | 1 | | | 课堂教授<br>问题导向 |
| | 3 | 实践项目：分镜头设计 | 1、2、3 | | | 课堂讲授<br>讨论座谈 |
| | 4 | 实践项目：人物与场景设计 | 1、2、3 | 加入中国传统国画笔法的教学 | 增强文化自信，强化创新中华文化的使命担当 | 讲练结合<br>案例分析<br>分组合作 |
| | 5 | 实践项目：人物基本动态练习 | 1、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 | 讲练结合<br>案例分析<br>问题导向<br>分组合作 |
| | 6 | 实践项目：合成制作 | 1、2、3 | | | 讲练结合<br>案例分析<br>问题导向 |
| | 7 | 实践项目：合成设计与音效设计 | 1、2 | 对于音效设计风格符合中国 | 对于中华传统文化加深理解 | 讲练结合<br>案例分析<br>问题导向 |
| | 8 | 实践项目：后期设计 | 1、2 | | | 讲练结合<br>案例分析<br>问题导向 |
| **H**<br>**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 | | 1、2、3 | |
| | 期末（60%） | | 期末作业 | | 1、2、3 | |
| **I**<br>**建议教材及学习资料** | 1.许华虎.多媒体技术应用(第2版)[M];上海大学出版社，2016.2.，<br>2.谷时雨.多媒体艺术[M];文艺艺术出版社，2017.9 | | | | | |
| **J**<br>**教学条件需求** | | | | | | |

<table>
<tr><td>K<br>注意事项</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">备注：<br>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。<br>2.评价方式可参考下列方式：<br>(1)操作考试：平时操作、期末考试<br>(2)实作评价：实验报告、实作成品、日常表现、表演、观察<br>(3)档案评价：书面报告、专题档案<br>(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：<br> <br>2021年 8 月 31 日</td></tr>
<tr><td>专家组审定意见：<br>教学安排合理，符合要求。<br>专家组成员签名： <br>2021年 8 月 31 日</td></tr>
<tr><td>学院教学工作指导小组审议意见：<br>符合培养方案要求，同意执行。<br>教学工作指导小组组长： <br>2021年 9 月 1 日</td></tr>
</table>

# 三明学院 数字媒体技术 专业《新媒体运营》(理论课程)教学大纲

<table>
<tr><td>课程名称</td><td colspan="3">新媒体运营</td><td colspan="2">课程代码</td><td>2412520847</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<br>☐专业方向 ☑专业任选 ☐其他</td><td colspan="2">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 colspan="2">学 分</td><td>2</td></tr>
<tr><td>开课学期</td><td>4</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<br>课程网址</td><td colspan="6">无</td></tr>
<tr><td>A<br>先修及后续课程</td><td colspan="6">先修课程：《数字媒体概论》《艺术概论》《视听语言》《摄影技术》《非线性编辑》《数字音频处理》等课程<br>后续课程：《导演艺术》《数字特效与合成技术》《动态图形设计》《游戏角色与场景设计》《专业实习》和《毕业设计》等</td></tr>
<tr><td>B<br>课程描述</td><td colspan="6">本课程数字媒体专业的专业选修课程。新媒体运营在现代社会运用广泛，本课程旨在通过讲授、案例分析、讨论、实践等方式，使学生新媒体运营的基本思路、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<br>课程目标</td><td colspan="6">（一）知识<br>1.掌握新媒体运营的基本概念、发展历史和新媒体运营的九大模块等基础理论和理论，形成新媒体运营的基本知识体系。<br>（二）能力<br>2.运营新媒体用户运营、产品运营和内容运营及活动运营的方法和策略，具备新媒体四大模块运营的能力和案例拆解、分析能力以及模仿和创新能力。<br>（三）素养<br>3.具有运用新媒体创新传播优秀民族文化的自觉精神和创新精神</td></tr>
<tr><td rowspan="2">D<br>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">具有坚定正确的正式方向，良好的思想品德和健全的人格，热爱</td><td colspan="2">2.3</td></tr>
</table>

| | | | |
|---|---|---|---|
| | | 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。 | |
| | 环境和可持续发展 | 能够基于工程相关背景知识进行合理分析，评价数字媒体工程实践和相应问题的解决方案对于社会、健康、安全、法律以及文化的影响，并理解应承担的责任。 | 1 |
| | 职业规范 | 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 | 2.3 |

| E<br>**教学内容** | 章节内容 | 学时分配 | | |
|---|---|---|---|---|
| | | 理论 | 实践 | 合计 |
| | 第一章 新媒体运营入门<br>第一节 什么是新媒体运营<br>第二节 运营和营销是一回事吗？<br>第三节 新媒体运营的发展历史<br>第四节 新媒体运营的九大模块<br>第五节 做运营，避免五种思维 | 2 | 0 | 2 |
| | 第二章 运用人才的成长之路<br>第一节 新媒体运营岗位的能力清单<br>第二节 新媒体运营职业的发展路径<br>第三节 运营岗位必知的18个关键词<br>第四节 运营管理的战略规划思路 | 2 | 0 | 2 |
| | 第三章 运用运营的方法和策略<br>第一节 用户运营的概念与具备工作<br>第二节 如何做出清晰的用户画面<br>第三节 怎样搭建合理的用户体系<br>第四节 如何找到并吸引用户<br>第五节 路人变成中分的九种策略 | 2 | 4 | 6 |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | 第四章 产品运营的思路及重点<br>第一节 产品运营的概念及工作思路<br>第二节 怎样识别产品类型并匹配运营策略<br>第三节 如何根据产品生命周期调整运营重点 | 2 | 2 | 4 |
| | 第五章 内容运营的核心与技巧<br>第一节 内容运营及七个核心环节<br>第二节 内容运用的设计技巧 | 3 | 3 | 6 |
| | 第六章 活动运营的策划与执行<br>第一节 活动运营的流程及关键环节<br>第二节 活动运营的设计及筹备<br>第三节 活动运营的效果和评估 | 2 | 2 | 4 |
| | 第七章 新媒体运营案例的拆解<br>第一节 案例拆解的意义及方法<br>第二节 案例拆解 | 3 | 3 | 6 |
| | 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 | 新媒体运营的内涵和模块 | 1.2 | | | 课堂讲授<br>案例分析 |
| 2 | 新媒体运营岗位清单和成长规划 | 3 | | | 课堂讲授<br>案例分析 |
| 3 | 用户运营的概念和具体工作 | 1.2 | | | 课堂讲授<br>案例分析 |

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | 4 | 实践项目（一）<br>做出拥护画像的方法和拥护体系的搭建 | 1.2.3 | | | 课堂讲授<br>案例分析 |
| | 5 | 实践项目（二）<br>吸引和留住用户的方法和技巧 | 2.3 | | | 课堂讲授<br>讨论座谈<br>探究式学习 |
| | 6 | 产品运营的概念和思路 | 2.3 | 传播的国货产品 | 使更多的人认识国货品牌，增强民族自信心 | 课堂讲授<br>案例分析 |
| | 7 | 实践项目（三）<br>产品类型的识别及运营策略制定和调整 | 2.3 | | | 课堂讲授<br>讨论座谈<br>探究式学习 |
| | 8 | 内容运营的涵义和核心环节 | 1.2 | | | 课堂讲授<br>讨论座谈 |
| | 9 | 实践项目（四）<br>短内容运营的策划、创作和转化 | 2.3 | 优秀民族文化 | 领悟传统文化的内涵，用优秀的民族文化达到营销的目的 | 课堂讲授<br>讨论座谈<br>探究式学习 |
| | 10 | 实践项目（五）<br>长内容运营的策划、创作和转化 | 2.3 | | | 课堂讲授<br>讨论座谈<br>探究式学习 |
| | 11 | 实践项目（六）<br>活动策划的流程和关键关节 | 2.3 | | | 课堂讲授<br>讨论座谈<br>探究式学习 |
| | 12 | 活动策划的跨界和效果评测 | 1.2.3 | | | 课堂讲授<br>讨论座谈 |
| | 13 | 新媒体运营案例的拆解方法 | 1.2.3 | | | 课堂讲授<br>讨论座谈 |
| | 14 | 实践项目（六）<br>平台运营案例的拆解 | 2.3 | 播放和拆解优秀的国内优质影视产品 | 传播社会主义核心价值观和激发学生创新意识 | 课堂讲授<br>讨论座谈<br>探究式学习 |

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | 15 | 实践项目（七）<br>活动运营案例的拆解 | 2.3 | | | 课堂讲授<br>讨论座谈<br>探究式学习 |
| | 16 | 实践项目（八）<br>个人品牌运营案例拆解 | 2.3 | | | 课堂讲授<br>讨论座谈<br>探究式学习 |

| | | | |
|---|---|---|---|
| H<br>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<br>建议教材及学习资料 | 建议教材：秋叶编著 《新媒体运营》人民邮电出版社<br>学习资料：<br>1.《新媒体营销》编著:黑马程序员,人民邮电出版社，2022年1月。<br>2.《新媒体营销实务（第二版）》编著: 肖凭，中国人民大学出版社，2021年11月。 | | |
| J<br>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<br>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；<br>2.本课程大纲由任课教师根据实际教学需要实时调整；<br>3.请尊重知识产权，本课程大纲不得非法影印。 | | |

<table>
<tr><td colspan="2">备注：<br>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。<br>2.评价方式可参考下列方式：<br>(1)纸笔考试：平时小测、期中纸笔考试、期末纸笔考试<br>(2)实作评价：课程作业、实作成品、日常表现、表演、观察<br>(3)档案评价：书面报告、专题档案<br>(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：<br><br>2021 年 8月 31 日</td></tr>
<tr><td>专家组审定意见：<br><br>符合培养方案要求，同意执行<br><br>专家组成员签名：<br><br>2021 年 8 月 31 日</td></tr>
<tr><td>学院教学工作指导小组审议意见：<br><br>符合培养方案要求，同意执行。<br><br>教学工作指导小组组长：<br><br>2021 年 9 月 1 日</td></tr>
</table>

# 三明学院数字媒体技术专业《短视频制作与运营》(理论课程)教学大纲

<table>
<tr><td>课程名称</td><td colspan="3">短视频制作与运营</td><td colspan="2">课程代码</td><td>2412520881</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<br>☐专业方向 ☑专业任选 ☐其他</td><td colspan="2">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 colspan="2">学 分</td><td>2</td></tr>
<tr><td>开课学期</td><td>6</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<br>课程网址</td><td colspan="6"></td></tr>
<tr><td>A<br>先修及后续课程</td><td colspan="6">先修课程：《数字媒体概论》《摄像技术》《数字音频能处理》《非线性编辑》和《视听语言》等。<br>后续课程：《微电影制作》《毕业实习》《毕业设计》等。</td></tr>
<tr><td>B<br>课程描述</td><td colspan="6">短视频制作与运营是数字媒体技术专业的一门专业选修课。针对目前短视频行业的现状，该课程从视频的前期策划、拍摄、后期制作和推广运营等方面详细的介绍了短视频的制作流程，培养学生熟练掌握短视频策划、脚本撰写、拍摄、剪辑等职业技能，能够策划、拍摄和剪辑出较高水平的短视频作品，并能够在多个短视频平台上展示和传播。</td></tr>
<tr><td>C<br>课程目标</td><td colspan="6">（-）知识<br>1.了解短视频的基础知识，掌握短视频的策划、拍摄、剪辑、发布和推广等技能<br>（二）能力<br>2.学生应当能够掌握基本的短视频工具使用方法，具备现有工具应用和新工具挖掘的能力，能有效地开展短视频策划、制作与运营等工作。<br>（三）素养<br>3.学生有意识的关注短视频工具版本更新与操作优化，激发学生的迭代意识，培养学生的实践精神。</td></tr>
<tr><td rowspan="2">D<br>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</td><td>课程目标1.3</td></tr>
</table>

| | | | |
|---|---|---|---|
| | | 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。 | |
| | 7.工程与社会 | 能够基于工程相关背景知识进行合理分析，评价数字媒体技术工程实践和能够解决方案对于社会、健康、安全、法律以及文化的影响，并理解应承担的责任。 | 课程目标2.3 |
| | 12.项目管理 | 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。 | 课程目标2.3 |

| | | 学时分配 | | |
|---|---|---|---|---|
| | | 理论 | 实践 | 合计 |
| 3 | 第一章 短视频概述<br>1.短视频概述<br>2.短视频的类型<br>3.主流短视频平台 | 1 | 1 | 2 |
| | 第二章 短视频策划<br>1.短视频团队构建<br>2.短视频定位<br>3.短视频选题策划<br>4.短视频内容策划<br>5.短视频脚本设计 | 2 | 2 | 4 |
| | 第三章：短视频拍摄<br>1.拍摄准备<br>2.相机设置<br>3.拍摄技巧 | 2 | 2 | 4 |
| | 第四章 短视频剪辑<br>1.短视频剪辑的基础知识<br>2.短视频剪辑软件<br>3.使用剪映App剪辑短视频<br>4.使用Premiere剪辑短视频 | 2 | 2 | 4 |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | 第五章 短视频发布<br>1.短视频标题写作<br>2.制作短视频封面<br>3.短视频发布方法<br>4.短视频发布技巧 | 2 | 2 | 4 |
| | 第六章 短视频推广与运营<br>1.短视频推广<br>2.短视频运营 | 3 | 3 | 6 |
| | 第七章 短视频变现方式<br>1.短视频常见变现方式<br>2.其他变现方式 | 2 | 2 | 4 |
| | 第八章 短视频综合练习<br>1.策划美食宣传短视频<br>2.拍摄美食宣传短视频<br>3.剪辑美食宣传短视频<br>4.发布和运营美食宣传短视频 | 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_____

**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 | 短视频概述、类型和主流短视频平台 | 1 | 民族故事 | 文化自信/文化传播 | 讲授分析 |
| 2 | 短视频团队构建、选题策划、内容策划和脚本设计 | 1.2 | | | 讲授分析+讨论座谈 |
| 3 | 实践项目（一）<br>策划宠物短视频/撰写美食短视频的提纲脚本 | 2 | | | 讲授分析+讨论+实践 |

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | 4 | 短视频的拍摄<br>1.拍摄准备<br>2.相机设置<br>3.拍摄技巧 | 1.2 | 世界优秀文化 | 文化自信/爱国主义 | 讲授分析+讨论 |
| | 5 | 实践项目（二）<br>拍摄女包产品短视频/拍摄宠物短视频 | 2.3 | | | 讲授分析+讨论+实践 |
| | 6 | 短视频剪辑的基础知识和剪辑软件 | 1 | | | 讲授分析+讨论 |
| | 7 | 实践项目（三）使用剪辑软件剪辑短视频 | 2 | | | 讲授分析+讨论+实践 |
| | 8 | 短视频标题写作、制作封面和视频发布方法和技巧 | 2.3 | 民族故事 | 文化自信/文化传播 | 讲授分析+讨论 |
| | 9 | 实践项目（四）制作学习视频封面 | 2 | | | 讲授分析+讨论+实践 |
| | 10/11 | 短视频推广和运营 | 1.2 | 民族艺术特色 | 文化自信/文化传播 | 讲授分析+讨论 |
| | 11/12 | 实践项目（五）推广美食制作短视频 | 2.3 | | | 讲授分析+讨论+实践 |
| | 13 | 实践项目（六）运营茶叶短视频 | 2.3 | | | 讲授分析+讨论+实践 |
| | 14 | 短视频常见变现方式 | 1.2 | | | 讲授分析+讨论 |
| | 15 | 短视频综合实战 | 1.2.3 | | | 讲授分析+讨论+实践 |
| | 16 | 短视频综合练习 | 1.2.3 | | | 讲授分析+讨论+实践 |
| H<br>**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 |
| | 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 | 1.2.3 |
| | 期末（60%） | 期末闭卷考试/考查(百分制)*60%＝期末成绩。 | 1.2.3 |
| **I 建议教材及学习资料** | 《剪映短视频创作案例教程（全彩微课版）》陈志明主编，人民邮电出版社出版<br>《短视频创作（微课版）》林亮景 佟玲主编，2021年，人民邮电出版社出版<br>《短视频运营实战》唐铮 刘畅 佟海宝主编，2021年，人民邮电出版社出版 | | |
| **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；<br>2.本课程大纲由任课教师根据实际教学需要实时调整；<br>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：<br>周迎春 张军<br>2021 年 8 月31 日 |

| | |
|---|---|
| | 专家组审定意见：<br><br>符合培养方案要求，同意执行<br><br>专家组成员签名：<br><br>2021 年 8 月31 日 |
| | 学院教学工作指导小组审议意见：<br><br>教学工作指导小组组长：<br><br>2021 年9 月1日 |

# 三明学院数字媒体技术专业《机器学习》教学大纲

<table>
<tr><td>课程名称</td><td colspan="3">机器学习</td><td>课程代码</td><td>2412520836</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<br>☐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>6</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<br>先修及后续课程</td><td colspan="5">先修课程：《Python程序设计》《面向对象程序设计》《人工智能原理》<br>后续课程：《游戏开发实践》《软件工程》</td></tr>
<tr><td>B<br>课程描述</td><td colspan="5">《机器学习》是一门探索人工智能核心技术的课程，它教授学生如何利用算法使计算机系统从数据中学习并改进。这门课程涵盖了从统计学基础到高级算法的各种知识，包括线性回归、决策树、神经网络等。通过学习，学生将掌握如何构建、训练和评估机器学习模型，从而解决现实世界中的复杂问题。这门课程既注重理论深度，也强调实践应用，旨在培养学生解决实际问题的能力，为他们在数据科学、人工智能等领域取得成功打下基础。</td></tr>
<tr><td>C<br>课程目标</td><td colspan="5">通过本课程的学习，学生具备如下知识、能力及价值观：<br>（一）知识<br>1、掌握机器学习基本概念、核心算法（如监督学习、无监督学习、深度学习等）、数学模型及工具框架（如 Python、TensorFlow 等），理解其原理与应用场景。<br>（二）能力<br>2、具备数据预处理、特征工程、模型训练与评估的能力，能够针对实际问题选择合适的算法并进行优化，实现从数据到模型的完整解决方案。<br>（三）素养<br>3、培养数据思维、创新意识及批判性思维，理解机器学习的社会影响与伦理责任，具备团队协作与跨学科沟通能力，推动技术应用的可持续发展。</td></tr>
<tr><td>D<br>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>

| | | | |
|---|---|---|---|
| **毕业要求的对应关系** | 1.思想品德 | 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 | 课程目标1、2、3 |
| | 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、3 |
| | 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1、2、3 |
| | 11.沟通 | 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。 | 课程目标1、2、3 |

| | 章节内容 | 学时分配 | | |
|---|---|---|---|---|
| | | 理论 | 实践 | 合计 |
| **E 教学内容** | 第一章 高数基础<br>第七节 函数导数<br>第八节 拉格朗日乘数法<br>第九节 梯度 | 2 | 2 | 4 |
| | 第二章 线性代数<br>第十三节 行列式<br>第十四节 向量<br>第十五节 矩阵<br>第十六节 封装 | 2 | 2 | 4 |
| | 第三章 机器学习基本概念<br>第一节 机器学习定义<br>第二节 机器学习任务分类<br>第三节 机器学习算法介绍 | 2 | 2 | 4 |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | 第四章 支持向量机<br>第一节 线性可分<br>第二节 优化问题<br>第三节 线性不可分<br>第四节 低维到高维<br>第五节 对偶问题 | 2 | 2 | 4 |
| | 第五章 人工神经网络<br>第五节 神经元数学模型<br>第六节 感知器算法<br>第三节 多层神经网络 | 2 | 2 | 4 |
| | 第五章 人工神经网络<br>第一节 梯度下降算法<br>第二节 反向传播算法 | 2 | 2 | 4 |
| | 第六章 深度学习<br>第七节 历史发展<br>第八节 自编码器<br>第九节 LeNet<br>第四节 AlexNet | 2 | 2 | 4 |
| | 第六章 深度学习<br>第一节 VggNet<br>第二节 ResNet<br>第三节 RNN | 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_____

**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 | 高数基础：函数导数，拉格朗日乘数法，梯度 | 1、2 | 科技强国、创新驱动 | 介绍机器学习在人工智能领域的重要地位，结合我国人工智能发展战略，激发学生科技报国情怀 | 课堂讲授<br>问题导向 |

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | 2 | 线性代数：行列式，向量，矩阵 | 1、2、3 | | | 课堂讲授<br>问题导向 |
| | 3 | 机器学习基本概念：机器学习定义，机器学习任务分类，机器学习算法介绍 | 1、2 | | | 课堂讲授<br>专题学习 |
| | 4 | 支持向量机：线性可分，优化问题，线性不可分，低维到高维，对偶问题 | 1、2 | | | 课堂讲授<br>专题学习 |
| | 5 | 人工神经网络：神经元数学模型，感知器算法，多层神经网络 | 1、2、3 | 数据伦理、隐私保护 | 讲解算法对数据的依赖性，引导学生关注数据安全和隐私保护问题 | 课堂讲授<br>讨论座谈 |
| | 6 | 人工神经网络：梯度下降算法，反向传播算法 | 1、2、3 | | | 课堂讲授<br>问题导向 |
| | 7 | 深度学习：历史发展，自编码器，卷积神经网络 | 1、2 | | | 课堂讲授<br>问题导向 |
| | 8 | 深度学习：VggNet，ResNet，RNN | 1、2、3 | 团结协作、共同进步 | 讲解无监督学习算法中的聚类和降维等概念，引导学生理解个体与群体的关系，培养团队合作精神 | 课堂讲授<br>问题导向<br>分组合作 |
| **H**<br>**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 | |

<table>
<tr><td>I<br>建议教材<br>及学习资料</td><td>《机器学习》编著:周志华，清华大学出版社，2016年2月第1版<br>《机器学习方法》编著:李航，清华大学出版社，2022年3月第1版<br>《PyTorch深度学习实战》编著:伊莱.史蒂文斯，人民邮电出版社，2022年4月第3版</td></tr>
<tr><td>J<br>教学条件<br>需求</td><td>多媒体教室，编译器</td></tr>
<tr><td>K<br>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：<br>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。<br>2.评价方式可参考下列方式：<br>(1)纸笔考试：平时小测、期中纸笔考试、期末纸笔考试<br>(2)实作评价：课程作业、实作成品、日常表现、表演、观察<br>(3)档案评价：书面报告、专题档案<br>(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：<br><br>2021 年 8月 31日</td></tr>
<tr><td>专家组审定意见：<br><br>教学安排合理，符合要求。<br><br>专家组成员签名：<br><br>2021年 8月 31日</td></tr>
<tr><td>学院教学工作指导小组审议意见：<br><br>符合培养方案要求，同意执行。<br><br>教学工作指导小组组长：<br><br>2021年 9月 1日</td></tr>
</table>

# 三明学院数字媒体技术专业《虚拟现实技术》(理论课程)教学大纲

<table>
<tr><td>课程名称</td><td colspan="3">虚拟现实技术</td><td>课程代码</td><td>2412520865</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<br>☐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>2</td></tr>
<tr><td>开课学期</td><td>6</td><td>总学时</td><td>32</td><td>实践学时</td><td>16</td></tr>
<tr><td>A<br>先修及后续课程</td><td colspan="5">先修课程：《程序设计基础》《程序设计基础实践》《游戏角色与场景设计》等。<br>后续课程：《毕业实习》《毕业设计》等。</td></tr>
<tr><td>B<br>课程描述</td><td colspan="5">本课程是专业方向课程。在大三期间，对数字媒体技术专业游戏方向的全体学生开设，使学生通过知识和技能地学习了解使用虚幻引擎制作虚拟现实场景和数字交互。结合案例分析，使学生对游戏引擎的各功能有较为深入的理解和掌握，为VR场景设计与交互打下基础，为后续VR开发和毕业设计做好铺垫。通过该课程使学生掌握软件的基础知识和基本操作，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<br>课程目标</td><td colspan="5">（一）知识<br>1.了解和掌握ue4/5各项VR美术资源的下载/安装方法。<br>2.掌握ue4/5的数字交互、VR场景搭建相关概念。<br>（二）能力<br>3.掌握用UE4/5制作VR的方法和步骤<br>（三）素养<br>4.对虚幻引擎和VR设计具备必要的实操能力，为以后的毕业设计打下一个较好的基础，增强学生适应将来相关工作岗位要求的能力。同时重视思政元素在课程中的植入，如爱国、敬业、友善、自由等，提升学生的知识产权意识。</td></tr>
<tr><td rowspan="3">D<br>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 colspan="2">课程目标</td></tr>
<tr><td>2.工程知识</td><td colspan="2">应掌握数字媒体技术中涉及的工程知识和相关数理基础，并能够将其应用到数字媒体技术的工程实践中。</td><td colspan="2">课程目标1<br>课程目标2<br>课程目标3</td></tr>
<tr><td>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</td><td colspan="2">课程目标2<br>课程目标3</td></tr>
</table>

| | | | |
|---|---|---|---|
| | | 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。 | |
| | 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<br>课程目标3<br>课程目标4 |
| E<br>教学内容 | 实践项目及内容 | | 学时分配<br>实验、上机、实训、线上教学、研讨等 / 合计 |
| | 第一章：基础篇<br>第一节：VR设计基础介绍<br>第二节：VR官方案例展示<br>第三节：官方案例DIY与打包输出 | | 4 / 4 |
| | 第二章：VR关卡基本光照渲染<br>第一节 空白关卡的建立<br>第二节 VR 太阳光渲染<br>第三节 天空蓝图类的基本设定<br>第四节 大气体积雾设计<br>第五节 反射球动态捕捉<br>第六节 全局天空光漫反射 | | 4 / 4 |
| | 第三章：VR关卡近景地基设计<br>第一节：地基结构分析<br>第二节：数字VR模型的导入与规格调整<br>第三节：三视图下的拼接 | | 4 / 4 |
| | 第四章：VR关卡近景整体搭建<br>第一节：垂直面拼接<br>第二节：VR关卡主体封顶<br>第三节：各种点缀静态网格物件融入<br>第四节：漏光处模型贴补 | | 4 / 4 |
| | 第五章：3DMAX与虚幻引擎的衔接<br>第一节：3DMAX基本单位、坐标体系与引擎的统一<br>第二节：3DMAX创建模型的引擎导入与修正<br>第三节：3DMAX某种引擎要求的贴图、动画设计 | | 4 / 4 |

| | | | |
|---|---|---|---|
| | 第六章：VR数字交互与功能实现<br>第一节:VR交互与VR头显手柄介绍<br>第二节：VR蓝图类的设计<br>第三节：VR作品各项交互功能设计 | 4 | 4 |
| | 第七章：VR中远景设计<br>第一节:VR关卡气候植被环境中景设计<br>第二节：VR关卡天际线远景设计 | 4 | 4 |
| | 第八章：VR作品打包与测试 | 4 | 4 |
| | 合 计 | | 32 |

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

| | 次别 | 实践名称 | 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**<br>**教学安排** | 1 | 介绍UE4的VR设计的基础操作与官方案例DIY实践 | 1 | 社会功德 | 尊重知识产权 | 讲授、课堂示范和实操 |
| | 2 | VR关卡基本光照渲染与天空漫反射设计 | 3 | 学科思维和学科伦理 | 建立严谨的学科态度和科学的学科精神 | 讲授、课堂示范和实操 |
| | 3 | VR关卡近景地基设计实践 | 3 | | | 讲授、课堂示范和实操 |
| | 4 | VR关卡近景整体搭建设计实践 | 2 | | | 讲授、课堂示范和实操 |
| | 5 | 3DMAX与虚幻引擎的衔接设计实践 | 3 | | | 讲授、课堂示范和实操 |
| | 6 | VR数字交互与功能实现设计 | 3 | | | 讲授、课堂示范和实操 |

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | 7 | 物体的旋转和缩放篇,物体的旋转和缩放以及综合运用 | 4 | | | 讲授、课堂示范和实操 |
| | 8 | 场景搭建篇,资源迁移和自建场景搭建 | 4 | 民族特色 | 文化自信/文化传播 | 讲授、课堂示范和实操 |

| | | | |
|---|---|---|---|
| **H<br>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%） | 出勤及表现：10分，基本分7分，缺勤扣1/次、迟到早退扣0.5/次，全勤酌情加1-3分。<br>作业：占20分，4次，按实际得分计算 | 1、2、3 |
| | 期末（70%） | 期末考试：按期末综合案例实际成绩计算 | 1、2、3、4 |
| **I<br>建议教材及学习资料** | 《虚幻引擎（Unreal Engine）基础教程》，清华大学出版社，刘小娟著<br>《Unreal Engine 4室内VR场景制作教程》，电子工业出版社，刘刚著<br>《Unreal Engine 虚拟现实开发VR虚幻引擎虚拟游戏开发》，人民邮电出版社，王晓慧著 | | |
| **J<br>教学条件需求** | 安全适用的教学场地，计算机机房，教师推荐学习材料 | | |
| **K<br>注意事项** | 1.课程大纲由任课教师联合制定，解释权归动画系；<br>2.本课程大纲由任课教师根据实际教学需要实时调整；<br>3.请尊重知识产权，本课程大纲不得非法影印。 | | |

<table>
<tr><td colspan="2">备注：<br>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。<br>2.评价方式可参考下列方式：<br>(1)纸笔考试：平时小测、期中纸笔考试、期末纸笔考试<br>(2)实作评价：课程作业、实作成品、日常表现、表演、观察<br>(3)档案评价：书面报告、专题档案<br>(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：<br> <br>2021 年 8 月 31 日</td></tr>
<tr><td>专家组审定意见：<br>教学安排合理，符合要求 <br>专家组成员签名：<br>2021 年8 月31日</td></tr>
<tr><td>学院教学工作指导小组审议意见：<br>符合培养方案要求，同意执行<br>教学工作指导小组组长： <br>2021年9月1日</td></tr>
</table>

# 三明学院数字媒体技术专业《数字媒体产业前沿》(理论课程)教学大纲

<table>
<tr><td>课程名称</td><td colspan="3">数字媒体产业前沿</td><td colspan="2">课程代码</td><td>2412520846</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<br>☐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>4</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<br>课程网址</td><td colspan="6">无</td></tr>
<tr><td>A<br>先修及后续课程</td><td colspan="6">先修课程：《数字媒体概论》《艺术概论》《计算机辅助设计》《计算机组成原理》等。<br>后续课程：《游戏策划》《游戏开发实践》《导演艺术》《数字特效与合成技术》等。</td></tr>
<tr><td>B<br>课程描述</td><td colspan="6">本课程以当今数字媒体技术领域里的最新研究成果，以大量案例说明新一代信息技术下，智慧技术、虚拟现实技术、增强现实技术、移动通信技术、人机交互、沉浸式媒体等数字媒体产业前沿，对我们目前生活的巨大影响，以及对下一个阶段人类社会生活方式的影响。课程以政策、理论和实际案例三大部分建构，对执行研究和推进项目的重要意义。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<br>课程目标</td><td colspan="6">（一）知识<br>1.理解关于数字媒体产业、数字创意产业、数字内容产业等相近词的概念内涵、主要领域和产业分类的相关知识；通过案例分析阐述数字媒体的前沿现象，使学生能够加深对数字艺术、数字媒体和信息技术本质的了解，进而形成对前沿、发展趋势的追踪。<br>（二）能力<br>2.分析数字媒体产业中涉及的文化、技术与艺术，培养学生跨学科思维与视野，强化专业实践能力。<br>（三）素养<br>3.重视数字媒体技术专业、产业发展前沿，形成“个人梦”与“中国梦”紧密联系的意识。数字媒体、数字创意产业以科学技术和文化艺术为输入，以经济价值和文化影响为输出，是驾驭数字技术的创意内容业和创意制造业的总称，在“十三五”期间首次被纳入国家战略性新兴产业，为我国产业转型省级、数字经济繁荣发展发挥了重要作用。作为数字媒体技术专业学生，恰逢时机，也更逢挑战。<br>【注】课程思政元素一定要在课程目标中体现。</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="4">D<br>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</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</td></tr>
<tr><td>9. 职业规范</td><td>具有人文社会科学素养、自然科学、工程知识素养，能够在工程实践中遵守工程职业道德和规范，并适应职业发展。</td><td>课程目标3</td></tr>
<tr><td rowspan="7">E<br>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　数字媒体产业相关概念<br>第一节　数字媒体产业的概念与范畴<br>第二节　数字创意产业、数字内容产业、数字文化产业的概念与范畴</td><td>4</td><td>0</td><td>4</td></tr>
<tr><td colspan="2">第二章　典型发达国家数字媒体产业发展态势<br>第一节　美国、英国数字媒体产业发展态势<br>第二节　法国、德国数字媒体产业发展态势<br>第三节　日本、韩国数字媒体产业发展态势</td><td>4</td><td>0</td><td>4</td></tr>
<tr><td colspan="2">第三章　我国数字媒体产业发展态势<br>第一节　我国数字媒体产业发展基本情况<br>第二节　重点城市数字媒体产业发展态势</td><td>2</td><td>0</td><td>2</td></tr>
<tr><td colspan="2">第四章　数字产业重点发展规划、方向<br>第一节　发展目标<br>第二节　发展方向</td><td>2</td><td>2</td><td>4</td></tr>
<tr><td colspan="2">第五章　数字媒体创新设计体系<br>第一节　数字制造<br>第二节　数字服务</td><td>1</td><td>3</td><td>4</td></tr>
<tr><td colspan="2">第六章　数字媒体内容生产体系<br>第一节　数字媒体生产模式<br>第二节　数字媒体呈现方式<br>第三节　数字媒体消费形式</td><td>1</td><td>3</td><td>4</td></tr>
</table>

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | 第七章　数字媒体传播体系<br>第一节　融媒体<br>第二节　传媒产业 | 1 | 4 | 5 |
| | 第八章　数字媒体技术体系<br>第一节　关键技术研发<br>第二节　超感知技术体系 | 1 | 4 | 5 |
| | 合 计 | 16 | 16 | 32 |

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

| G<br>**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 | 数字媒体产业相关概念与范畴 | 1 | | | 课堂讲授<br>问题导向 |
| | 2 | 数字创意产业、数字内容产业、数字文化产业相关概念与范畴 | 1 | 战略性新兴产业是引领国家未来发展的重要力量，是主要经济体国际竞争的焦点。习近平总书记指出，要培育具有核心竞争力的主导产业为主攻方向。 | 引导学生认清科技创新对产业发展上的重要作用。认清坚持创新在我国现代化建设全局中的核心地位。 | 课堂讲授<br>问题导向<br>讨论 |
| | 3 | 典型发达国家数字媒体产业发展态势（美、英、法） | 1、3 | | | 课堂讲授<br>问题导向 |
| | 4 | 典型发达国家数字媒体产业发展态势（德、日、韩） | 1、3 | | | 课堂讲授<br>讨论 |
| | 5 | 我国数字媒体产业发展态势 | 1、3 | | | 课堂讲授<br>讨论 |

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | 7 | 数字产业重点发展规划 | 1、2、3 | 坚持创新、协调、绿色、开放、共享的发展理念。 | 对所处专业、行业有大致的认识和理解，培育学生的“匠人”之心。 | 课堂讲授<br>探究式学习<br>讨论 |
| | 8 | 数字产业发展方向 | 1、2、3 | | | 课堂讲授<br>问题导向<br>讨论 |
| | 9 | 实践项目一：特色文化与数字技术的创意融合 | 2、3 | | | 课堂讲授<br>讨论<br>专题学习 |
| | 10 | 实践项目二：数字服务：人工智能 | 1、2 | | | 课堂讲授<br>讨论<br>专题学习 |
| | 11 | 实践项目三：数字媒体内容生产 | 1、2 | | | 课堂讲授<br>讨论<br>专题学习 |
| | 12 | 实践项目四：数字媒体呈现 | 1、2 | | | 课堂讲授<br>讨论<br>专题学习 |
| | 13 | 实践项目五：数字媒体消费 | 1、2 | | | 课堂讲授<br>讨论<br>专题学习 |
| | 14 | 实践项目六：融媒体的创新发展 | 1、2 | 习近平总书记提出了以“先进技术为支撑、内容建设为根本”，推动传统媒体和新兴媒体深度融合的创新发展思路。 | 把握好互联网催生的新闻传播新技术、新业态、新机制。 | 课堂讲授<br>讨论<br>专题学习 |
| | 15 | 实践项目七：数字媒体技术研发 | 1、2 | | | 课堂讲授<br>讨论<br>专题学习 |

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | 16 | 实践项目八：数字媒体的实践与创业（数字创客） | 1、2、3 | 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<br>讨论座谈<br>导向分析<br>专题学习 |

| | | | |
|---|---|---|---|
| **H**<br>**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%） | 期末书面考查 | 2、3 |

| | |
|---|---|
| **I**<br>**建议教材及学习资料** | 建议教材：<br>《数字创意产业发展战略研究》 潘云鹤、丁文华、吴志强、孙守迁、汤永川 科学出版社<br>参考书目：<br>1.《数字和创意的融合》 金元浦 工人出版社<br>2.《数字内容产业的创新与发展》 金永成、许桂芬等 学林出版社<br>3.《新时代中国数字文化产业高质量发展研究》 郑自立 中国社会科学出版社 |
| **J**<br>**教学条件需求** | 多媒体教室、无线网络 |
| **K**<br>**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。

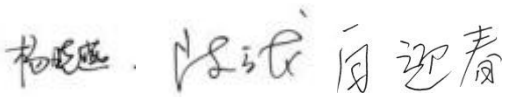
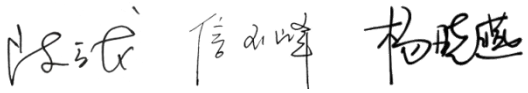
2.评价方式可参考下列方式：

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

# 三明学院数字媒体技术专业《文化产业项目管理》（理论课程）教学大纲

<table>
<tr><td>课程名称</td><td colspan="3">文化产业项目管理</td><td colspan="2">课程代码</td><td>2412520856</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<br>☐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>6</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<br>课程网址</td><td colspan="6">无</td></tr>
<tr><td>A<br>先修及后续课程</td><td colspan="6">先修课程：《新媒体营销》《网站设计与开发实践》《数字媒体前沿专题》《专题片实务》等<br>后续课程：《毕业论文（设计）》《毕业实习》</td></tr>
<tr><td>B<br>课程描述</td><td colspan="6">文化产业项目管理是数字媒体技术的专业选修课程，有助于丰富学生的学科知识结构，进一步培养学生专业素质和理念。通过这门课的学习，具备一定的数字媒体项目策划、运作和管理的能力。课程通过系统性讲述文化产业、文化产业项目及项目管理等知识，让学生较熟练掌握艺术文化鉴赏能力、文化行业的观察和把握能力，进而掌握文化产业项目的策划和运营等能力，文化产业项目和企业的管理能力和团队协作能力，初步具备能力使文化产业项目系统高效实施，使文化活动运作成功。对于高年级学生而言，有较强实际作用。</td></tr>
<tr><td>C<br>课程目标</td><td colspan="6">（一）知识<br>1.理解文化产业、文化产业项目、项目管理等相关知识。能结合专业方向对具体项目管理过程进行总结。<br>（二）能力<br>2.分析文化产业项目的敏感性，评价、判断文化产业项目的资源整合、策划方案与计划、市场营销策略、团队组成等，初步具备管理文化产业的能力。<br>（三）素养<br>3.重视核心价值目标在课程中的植入，如爱国、敬业等。通过对于文化产业、文化产业项目概述，让学生了解我国文化资源情况、文化产业发展现状，并引导学生通过自身所处的数字媒体产业、文化创意产业，通过科学的项目管理方式，产出带有正能量的作品，实现文化传播、行业知识累积、团队合作、自由创新创意等。<br>【注】课程思政元素一定要在课程目标中体现。</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="4">D<br>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>3.思想品德</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>课程目标1</td></tr>
<tr><td>10.工程与社会</td><td>具备团队意识，能够正确理解个人与团队之间的关系，在数字媒体开发项目中能够和团队成员协作完成任务。</td><td>课程目标3</td></tr>
<tr><td>12.职业规范</td><td>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="8">E<br>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　文化产业与项目管理概述<br>第一节　文化产业概述<br>第二节　项目管理概述</td><td>2</td><td>0</td><td>2</td></tr>
<tr><td colspan="2">第二章　文化产业项目与文化资源管理<br>第一节　文化产业项目概述<br>第二节　文化资源及其开发</td><td>2</td><td>2</td><td>4</td></tr>
<tr><td colspan="2">第三章　文化产业项目立项管理<br>第一节　文化产业项目的提出<br>第二节　文化产业项目的可行性分析</td><td>2</td><td>2</td><td>4</td></tr>
<tr><td colspan="2">第四章　文化产业项目的策划和计划<br>第一节　文化产业项目策划<br>第二节　文化产业项目计划<br>第三节　文化产业项目的范围、进度</td><td>1</td><td>3</td><td>4</td></tr>
<tr><td colspan="2">第五章　文化产业项目市场营销策划<br>第一节　文化产业项目市场营销定位<br>第二节　文化产业项目市场营销策略</td><td>1</td><td>3</td><td>4</td></tr>
<tr><td colspan="2">第六章　文化产业项目组织与团队管理<br>第一节　文化产业项目组织管理<br>第二节　文化产业项目团队管理<br>第三节　文化产业项目经理管理</td><td>2</td><td>2</td><td>4</td></tr>
</table>

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | 第七章　文化产业项目投资与融资管理<br>第一节　文化产业项目投资<br>第二节　文化产业项目融资 | 2 | 2 | 4 |
| | 第八章　文化产业项目进度管理<br>第一节　文化产业项目事实与控制<br>第二节　文化产业项目进度管理 | 2 | 0 | 2 |
| | 第九章　文化产业项目风险、质量、收尾管理<br>第一节　文化产业项目风险控制<br>第二节　文化产业项目质量把控<br>第三节　文化产业项目收尾管理 | 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_____

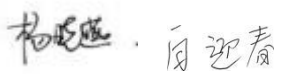
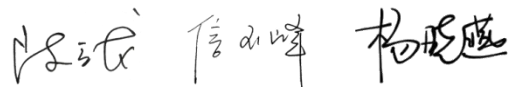
**G**
**教学安排**

| 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 | 文化产业与项目管理概述 | 1 | 关注时事，与时俱进。结合我国国情，注重人文精神在社会经济发展中的作用。 | 重视经济和人的全面发展。 | 课堂讲授<br>问题导向学习 |
| 2 | 文化产业项目与文化资源管理（含实践项目一：文化资源搜索及创意开发） | 2 | 文化自信。中国的地大物博蕴含着丰富的文化能量来源，通过学习让学生认识到文化资源的重要性。 | 学生通过对各区域文化资源的探索，更了解家乡文化及如何将其产业化。 | 课堂讲授<br>实作学习 |
| 3 | 文化产业项目立项管理（一） | 1、2 | | | 课堂讲授<br>实作学习 |

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | 4 | 文化产业项目立项管理（二）（含实践项目二：立项策划书写作） | 1、2、3 | | | 课堂讲授<br>实作学习 |
| | 5 | 文化产业项目的策划和计划（一） | 2、3 | 坚持创新、协调、绿色、开放、共享的发展理念。 | 明白策划的重要性、学会做策划，实现对于项目风险的监控。 | 课堂讲授<br>问题导向学习 |
| | 6 | 文化产业项目的策划和计划（二）（含实践项目三：项目计划书撰写） | 2、3 | | | 课堂讲授<br>问题导向学习 |
| | 7 | 文化产业项目市场营销策划（一）（含实践项目四：推广与营销方法小组商讨） | 1、2、3 | 培养文化传承精神。 | 引导学生树立正确的人生观、价值观，创造出更具有社会性、文化性、影响力的项目产品。 | 课堂讲授<br>实作学习 |
| | 8 | 文化产业项目市场营销策划（二） | 1、2、3 | | | 课堂讲授<br>实作学习 |
| | 9 | 文化产业项目组织与团队管理（一）（含实践项目五：团队组成研讨） | 1、2 | | | 课堂讲授<br>实作学习 |
| | 10 | 文化产业项目组织与团队管理（二） | 1、2 | | | 课堂讲授<br>实作学习 |
| | 11 | 文化产业项目投资与融资管理（含实践项目六：众筹项目筹划） | 1、2、3 | | | 课堂讲授<br>问题导向学习 |
| | 12 | 文化产业项目控制管理 | 1、2 | | | 课堂讲授<br>问题导向学习 |

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | 13 | 文化产业项目进度管理 | 1、2、3 | | | 课堂讲授<br>问题导向学习 |
| | 14 | 文化产业项目质量管理 | 1、2、3 | | | 课堂讲授<br>问题导向学习 |
| | 15 | 文化产业项目风险管理<br>（含实践项目七：文化产业项目风险判别、质量判定） | 1、2、3 | | | 课堂讲授<br>问题导向学习 |
| | 16 | 文化产业项目收尾管理 | 1、2、3 | | | 课堂讲授<br>问题导向学习 |

| | | | |
|---|---|---|---|
| **H**<br>**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、3 |
| | 期末（60%） | 结课考试作业 | 2、3 |
| **I**<br>**建议教材及学习资料** | 建议教材：<br>金青梅.文化产业项目管理（第二版）[M].西安：西安交通大学出版社，2020<br>学习资料：<br>1.唐建军.文化产业项目管理学[M].福州：福建人民出版社，2017<br>2.罗立彬.文化市场营销学[M].北京：高等教育出版社，2019<br>3.孟召宜，渠爱雪.地域文化传承创新与文化产业特色发展[M].北京：科学出版社，2016 | | |
| **J**<br>**教学条件需求** | 多媒体教室 | | |

<table>
<tr><td>K<br>注意事项</td><td>无</td></tr>
<tr><td colspan="2">备注：<br>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。<br>2.评价方式可参考下列方式：<br>(1)纸笔考试：平时小测、期中纸笔考试、期末纸笔考试<br>(2)实作评价：课程作业、实作成品、日常表现、表演、观察<br>(3)档案评价：书面报告、专题档案<br>(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：<br>  <br>2021年8月31日</td></tr>
<tr><td>专家组审定意见：<br>教学安排合理，符合要求。<br>专家组成员签名：  <br>2021年8月31日</td></tr>
<tr><td>学院教学工作指导小组审议意见：<br>符合培养方案要求，同意执行。<br>教学工作指导小组组长： <br>2021年9月1日</td></tr>
</table>

# 三明学院数字媒体技术专业《用户体验与服务设计》

# (理论课程)教学大纲

<table>
<tr><td>课程名称</td><td colspan="3">用户体验与服务设计</td><td colspan="2">课程代码</td><td>2412520858</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<br>☐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>6</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<br>课程网址</td><td colspan="6">无</td></tr>
<tr><td>A<br>先修及后续课程</td><td colspan="6">先修课程：《人机交互界面设计》《数字媒体概论》<br>后续课程：《毕业设计》</td></tr>
<tr><td>B<br>课程描述</td><td colspan="6">本课程为专业方向选修课，通过对用户体验以及服务设计分析的学习为数字媒体技术的学生了解行业以及行业服务对象打好基础，该课程需要同学能够熟练掌握用户体验的分析方法与技巧，能够完成至少一款产品的用户体验分析报告以及服务设计。</td></tr>
<tr><td>C<br>课程目标</td><td colspan="6">（三）知识<br>1.掌握用户体验分析的量化、评估、数据统计要素等基础知识和理论，用户体验交互设计构架体系<br>（二）能力<br>2.熟悉掌握用户体验的量化分析方法与评估方法，能够对数字产品中的用户体验缺陷和服务缺陷提出质疑并提出解决方案<br>（三）素养<br>3.具有文化强国的使命担当精神和创新精神</td></tr>
<tr><td rowspan="2">D<br>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、人文修养、职业素养、社</td><td colspan="2">课程目标1、2</td></tr>
</table>

| | | | |
|---|---|---|---|
| | | 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。 | |
| | 7.工程与社会 | 基于计算机与通信的工程相关背景知识，能够合理分析和评价本专业相关的工程实践和复杂工程问题解决方案可能对社会、健康、安全、法律、文化带来的影响，并理解应承担的责任。 | 课程目标1、2 |
| | 8.环境和可持续发展 | 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。 | 课程目标1、2、3 |

| | 章节内容 | 学时分配 | | |
|---|---|---|---|---|
| | | 理论 | 实践 | 合计 |
| E<br>**教学内容** | 第一章 用户体验的量化分析方法<br>第一节 量化数据收集<br>第二节 量化数据分析 | 4 | 4 | 8 |
| | 第二章 用户体验评估<br>第三节 调查评估方法<br>第四节 实验评估方法 | 4 | 4 | 8 |
| | 第四章 用户体验改善方案<br>第三节 设计案例<br>第四节 设计改善方案设计 | 4 | 4 | 8 |
| | 第四章 服务设计基础 | 4 | 4 | 8 |
| | 合 计 | 16 | 16 | 32 |

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

| G<br>**教学安排** | 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 | |
| | 1 | 量化数据收集 | 1、2、3 | | | 课堂讲授<br>案例讲解 |
| | 2 | 量化数据分析 | 1、2、3 | | | 课堂教授<br>问题导向 |

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | 3 | 调查评估方法：调查方法设计 | 1、2、3 | 播放国内优秀创新创业实践项目视频，引导学生对国内设计未来发展有信心 | 增强文化自信，强化创新中华文化的使命担当 | 课堂讲授讨论座谈 |
| | 4 | 实验评估方法：实验方法设计 | 1、2 | | | 讲练结合案例分析分组合作 |
| | 5 | 实践项目：服务设计案例分析 | 1、2、3 | 引入传统文化优秀文创产品案例 | 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分组合作 |
| | 6 | 实践项目：服务设计改善方案设计 | 1、2、3 | 以开发者的视角针对产品进行改良方案 | 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 |
| | 7 | 用户体验分析报告撰写 | 1、2、3 | | | 讲练结合案例分析问题导向分组合作 |
| | 8 | 期末考评 | 1、2、3 | | | 讲练结合案例分析问题导向分组合作 |

| H<br>**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<br>**建议教材及学习资料** | 建议教材：<br>[1]比尔 艾博特（美）《用户体验度量收集分析与呈现》电子工业出版社，2016. |
|---|---|
| J<br>**教学条件需求** | 多媒体设备 |

<table>
<tr><td>K<br>注意事项</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">备注：<br>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：<br> <br>2021年 8 月 31 日</td></tr>
<tr><td>专家组审定意见：<br>教学安排合理，符合要求<br> <br>专家组成员签名：<br>2021年 8 月 31 日</td></tr>
<tr><td>学院教学工作指导小组审议意见：<br>符合培养方案要求，同意执行<br>教学工作指导小组组长： <br>2021 年 9月 1 日</td></tr>
</table>

# 三明学院数字媒体技术专业《创新思维与应用》(理论课程)教学大纲

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 课程名称 | 创新思维与应用 | | | 课程代码 | 2412520857 |
| 课程类型 | □通识课 □学科平台和专业核心课<br>□专业方向 ☑专业任选 □其他 | | | 授课教师 | 郑永宁 |
| 修读方式 | □必修 ☑选修 | | | 学 分 | 2 |
| 开课学期 | 第6学期 | 总学时 | 32 | 其中实践学时 | 16 |
| 混合式课程网址 | 无 | | | | |
| **A<br>先修及后续课程** | 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。<br>后续课程：《网络产品运营与推广》《毕业实习》《毕业设计》等 | | | | |
| **B<br>课程描述** | 《创新思维与应用》是数字媒体技术专业的专业任选课，课程出于对学生思维方式的一个系统了解与训练，着重于创新思维的培养。课程在专业学习中处于连接地位，对于以往所学的提升，以及对于未来学习的学习思维和方法的培养。因此课程的任务在于：一是让学生对人类的思维方式做一个科学系统的理解，从而反观自己的思维方式。二要让学生通过这门课程，将创新思维作为一种习惯方式真正运用到专业学习和生活，成为一种习惯。 | | | | |
| **C<br>课程目标** | （一）知识<br>1. 掌握创新、思维、创新思维等基本概念以及创新思维的方法。<br>2. 熟练掌握对创新思维的基本原理、阻碍创新思维的主客观因素、如何进行思维的创新等基本知识，能够理解如何运用创新思维的技法。<br>（二）能力：<br>3. 可以运用创新思维的理念、方法和各项技法分析问题、解决问题。<br>4. 通过对创新思维基本知识和方法的学习及训练，能够把创新的理念和思维方式内化为自身日常的思维模式，创造性地解决学习、工作和生活中遇到的问题。<br>（三）素质：<br>5. 能够参与协作学习，具有团队合作意识，完成创意作品的设计和设计思维的实战训练，并进行成果展示和有效沟通与交流。建立自主学习与创新精神，并充分的学习了专业性职业伦理操守和职业道德教育。<br>6. 能运用创新思维方法训练，完成创意设计作品、创意创新方案。 | | | | |

<table>
<tr><td rowspan="4">D<br>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>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>3 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3、4</td></tr>
<tr><td>11 沟通</td><td colspan="2">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>课程目标5、6</td></tr>
<tr><td rowspan="11">E<br>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">1.创新思维概论</td><td>2</td><td>2</td><td>4</td></tr>
<tr><td colspan="3">2.创新思维的基础</td><td>2</td><td>2</td><td>4</td></tr>
<tr><td colspan="3">3.阻碍创新思维的因素</td><td>2</td><td>2</td><td>4</td></tr>
<tr><td colspan="3">4.创新思维的培养</td><td>2</td><td>2</td><td>4</td></tr>
<tr><td colspan="3">5.创新思维的技法</td><td>2</td><td>2</td><td>4</td></tr>
<tr><td colspan="3">6.设计思维创新</td><td>2</td><td>2</td><td>4</td></tr>
<tr><td colspan="3">7.企业创新</td><td>2</td><td>2</td><td>4</td></tr>
<tr><td colspan="3">8.社会创新</td><td>2</td><td>2</td><td>4</td></tr>
<tr><td colspan="3">合 计</td><td>16</td><td>16</td><td>32</td></tr>
<tr><td>F<br>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<br>☐专题学习 ☑实作学习 ☐探究式学习 ☐线上线下混合式学习<br>☐其他_____</td></tr>
<tr><td rowspan="2">G<br>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<br>（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>
</table>

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | 1 | 一.创新思维概论（感受创新、创新解读） | 课程目标1、2 | 家国情怀、社会责任、价值取向、诚信尽责 | 介绍我国，与创新特色发展，强调我国社会主义与优势。 | 课堂讲授 |
| | 2 | 一.创新思维概论（思维解读、创新思维解读） | 课程目标1、2 | | | 课堂讲授 |
| | 3 | 二．创新思维的基础（逻辑思维、发散思维、收敛思维） | 课程目标1、2 | | | 课堂讲授、讨论 |
| | 4 | 二．创新思维的基础（想象思维、联想思维、直觉思维） | 课程目标1、2 | | | 课堂讲授、讨论 |
| | 5 | 三．阻碍创新思维的因素(客观因素、主观因素) | 课程目标1、2 | | | 课堂讲授、讨论 |
| | 6 | 三．阻碍创新思维的因素(自我思维、思维障碍) | 课程目标1、2 | | | 课堂讲授、讨论 |
| | 7 | 四．创新思维培养（培养创新思维能力、扩展思维视角) | 课程目标3、4 | | | 课堂讲授、讨论 |
| | 8 | 四．创新思维培养（思维潜能与创造思维) | 课程目标3、4 | | | 课堂讲授、讨论 |
| | 9 | 五．创新思维技法（设问检查与头脑风暴) | 课程目标3、4 | | | 课堂讲授、讨论 |
| | 10 | 五．创新思维技法（续) | 课程目标3、4 | | | 课堂讲授、讨论 |
| | 11 | 六．设计思维创新（概述与流程) | 课程目标3、4 | | | 课堂讲授、讨论 |
| | 12 | 六．设计思维创新(创新应用与实验) | 课程目标3、4 | | | 课堂讲授 |

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | 13 | 七. 企业创新(治理、产品、技术创新) | 课程目标5、6 | 课程教学中以社会主义为指导。 | 强调产品设计创意优势，培养学生对国家的认同。 | 课堂讲授 |
| | 14 | 七. 企业创新（组织与商务模式） | 课程目标5、6 | 产业转型升级 | 培养学生的认同感和自豪感。 | 课堂讲授 |
| | 15 | 八. 社会创新(社会创新过程) | 课程目标5、6 | 职业道德 | 具有职业精神的专业人才。 | 课堂讲授 |
| | 16 | 案例研讨 | 课程目标1-6 | | | 课堂讲授 |
| **H 评价方式** | 评价项目及配分 | | 评价项目说明 | | 支撑课程目标 | |
| | 考勤（10分） | | 基准分10分，旷课一次扣2分，迟到早退一次扣1分 | | 课程目标1,5 | |
| | 作业与分组讨论（30分） | | 平时作业、和分组讨论汇报情况 | | 课程目标2,3,4,5 | |
| | 期末（60分） | | 期末考试 | | 课程目标1,2,3,4,6 | |
| **I 建议教材及学习资料** | 《创新思维：基础、方法与应用》，北京联合大学管理学院编著，清华大学出版社，2024年第2版。 | | | | | |
| **J 教学条件需求** | 多媒体教室资源、管理信息系统实验室设备 | | | | | |
| **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。

**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：郑永宁<br><br>2025 年 2 月 17 日 |
| | 专家组审定意见：<br><br>教学安排合理，符合要求。<br><br>专家组成员签名：<br><br>2025 年 2 月 17 日 |
| | 学院教学工作指导小组审议意见：<br><br>符合培养方案要求，同意执行。<br><br>教学工作指导小组组长：<br><br>2025 年 2 月 17 日 |

# 三明学院数字媒体技术专业《专业见习（一）》教学大纲

<table>
<tr><td>课程名称</td><td colspan="3">专业见习（一）</td><td colspan="2">课程代码</td><td>2413610884</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<br>☐专业方向 ☐专业任选 ☑其他</td><td colspan="2">授课教师</td><td>杨晓燕、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>1</td></tr>
<tr><td>开课学期</td><td>4</td><td>总周数</td><td>1</td><td colspan="2">总学时</td><td>28</td></tr>
<tr><td>A<br>先修及后续课程</td><td colspan="6">先修课程：《数据结构与算法》《计算机组成原理》《计算机网络》《Web前端技术》等。<br>后续课程:《游戏策划》《游戏角色与场景设计》《游戏程序设计实践》《游戏引擎原理与应用》《游戏开发实践》《web开发案例实践》等。</td></tr>
<tr><td>B<br>课程描述</td><td colspan="6">本课程为专业见习课程，属于社会实践、集中实践课程。旨在通过专业见习使学生了解数字媒体技术专业工作在实践岗位的真实情况，有助于学生近距离了解岗位特征，形成对未来岗位的初步的感性认识，也对未来的职业定位做前期的考察和认知工作。</td></tr>
<tr><td>C<br>课程目标</td><td colspan="6">（一）知识<br>1.了解数字媒体技术专业在实践岗位的真实情况，形成对未来岗位的初步感性认知和未来职业定位的前期考察和认知工作。<br>（二）能力<br>2.分析和评价实践工作岗位需要的能力和素质，根据自身具备的知识体系和技能特长初步完成自身定位和今后所需要的提高的知识和技能。评价专业见习成效，培养学生初步具备职场质素，独立完成专业见习报告。<br>（三）素养<br>3.重视学生职场素养的的培养和实事求是的学习工作作风，脚踏实地的学习和工作态度，良好的组织纪律观念；培养良好的职业道德和团队协作意识。</td></tr>
<tr><td>D<br>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>

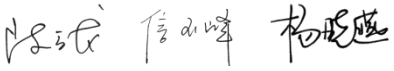
| | | | |
|---|---|---|---|
| **毕业要求的对应关系** | 1. 思想品德 | 具有坚定正确的政治方向，良好的思想品德和健全的人格，热爱祖国，热爱人民，拥护中国共产党的领导；具有科学精神、人文修养、职业素养、社会责任感和积极向上的人生态度，了解国情社情民情，践行社会主义核心价值观。 | 课程目标3 |
| | 6. 使用现代工具 | 能够针对给定的数字媒体系统解决方案，选择和使用现代工程工具，提高数字媒体工程开发的效率和质量。 | 课程目标1、2、3 |
| | 11. 沟通 | 具备书面沟通、口头沟通的能力，能够熟练使用工具编制数字没技术工程文档，能够与客户、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。 | 课程目标2、3 |

| | | | |
|---|---|---|---|
| **E 教学内容** | 实习（实践）项目 | 实习地点 | 周数/学时分配 |
| | 1. 游戏开发企业参观及校企座谈 | 校外企业 | 1天/6学时 |
| | 2. 文化传媒企业参观及校企座谈 | 校外企业 | 1天/6学时 |
| | 3. 企业宣讲 | 校外企业 | 1天/6学时 |
| | 4. 企业项目制作体验 | 校外企业 | 0.5天/2学时 |
| | 5. 专业见习调研报告撰写 | 三明学院 | 1天/6学时 |
| | 6. 专业见习总结报告汇报 | 三明学院 | 0.5天/2学时 |
| | 合 计 | | 5天/28学时 |

| | |
|---|---|
| **F 教学方式** | ☐现场指导 ☑讨论座谈 ☐问题导向学习 ☑分组合作学习<br>☑专题学习 ☑实作学习 ☐探究式学习 ☐线上线下混合式学习<br>☐其他_____ |

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| **G** | 次别 | 实习（实践）项目 | 支撑课程目标 | 课程思政融入<br>（根据实际情况至少填写3次） | 教学方式与手段 |

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| **教学安排** | | | | 思政元素 | 思政目标 | |
| | 1 | 参访游戏开发、数字影像相关企业，了解数字内容行业的发展趋势，人才需求及就业形势 | 1、2、3 | 社会主义新型人才需求 | 树立正确的就业观和价值观 | 现场指导<br>讨论座谈 |
| | 2 | 参访文化传媒企业，了解数字内容行业的发展趋势，人才需求及就业形势 | 1、2、3 | 社会主义新型人才需求 | 树立正确的就业观和价值观 | 现场指导<br>讨论座谈 |
| | 3 | 体验企业校招宣讲 | 2、3 | | | 讨论座谈<br>现场指导<br>实作学习 |
| | 4 | 体验企业实际项目讲解与制作 | 2、3 | | | 讨论座谈<br>现场指导<br>分组合作学习 |
| | 5 | 专业见习调研报告撰写 | 1、2、3 | 数字经济、互联网+等国家发展的重大战略 | 社会责任感和良好的职业素养和积极的学习和工作态度 | 现场指导<br>实作学习 |
| | 6 | 专业见习总结报告汇报 | 1、2、3 | 教学质量国家标准 | 培养实践能力强、动手能力强的创新型工程人才 | 讨论座谈<br>现场指导 |
| **H**<br>**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%） | | 与指导老师和带队老师的良好沟通；遵守学校和企业的规章制度；遵守专业见习的安排。 | | 1、2、3 | |
| | 实习报告（60%） | | 撰写专业见习报告。 | | 1、2、3 | |
| **I**<br>**建议教材及学习资料** | 无 | | | | | |

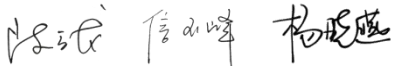
<table>
<tr><td>J<br>教学条件需求</td><td>与专业关系紧密的企业提前联络，便利的往返校企的交通，企业有相应的教学场所。</td></tr>
<tr><td>K<br>注意事项</td><td>建立通畅的校、企、生、家庭沟通渠道和校外参访时师生安全。</td></tr>
<tr><td colspan="2">备注：<br>1.本课程教学大纲F—J 项同一课程不同授课教师应协同讨论研究达成共同核心内涵。经教学工作指导小组审议通过的课程教学大纲不宜自行更改。<br>2.评价方式可参考下列方式：<br>(1)纸笔考试：现场小测、综合纸笔考试<br>(2)实作评价：现场记录、日常表现、观察<br>(3)档案评价：书面报告、实习总结<br>(4)口语评价：现场口头报告</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：<br> <br>2021年8月31日</td></tr>
<tr><td>专家组审定意见：<br>教学安排合理，符合要求。<br>专家组成员签名：  <br>2021年8月31日</td></tr>
<tr><td>学院教学工作指导小组审议意见：<br>符合培养方案要求，同意执行。<br>教学工作指导小组组长： <br>2021年9月1日</td></tr>
</table>

# 三明学院数字媒体技术专业《专业见习（二）》教学大纲

<table>
<tr><td>课程名称</td><td colspan="3">专业见习（二）</td><td colspan="2">课程代码</td><td>2413610886</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<br>☐专业方向 ☐专业任选 ☑其他</td><td colspan="2">授课教师</td><td>白迎春、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>1</td></tr>
<tr><td>开课学期</td><td>6</td><td>总周数</td><td>1</td><td colspan="2">总学时</td><td>28</td></tr>
<tr><td>A<br>先修及后续课程</td><td colspan="6">先修课程：《数据结构与算法》《计算机组成原理》《计算机网络》《Web前端技术》《摄影技术》《摄像技术》《导演艺术》等。<br>后续课程:《游戏开发实践》《web开发案例实践》《微电影制作》等。</td></tr>
<tr><td>B<br>课程描述</td><td colspan="6">本课程为专业见习课程，属于社会实践、集中实践课程。旨在通过专业见习使学生了解数字媒体技术专业工作在实践岗位的真实情况，有助于学生近距离了解岗位特征，形成对未来岗位的初步的感性认识，也对未来的职业定位做前期的考察和认知工作。</td></tr>
<tr><td>C<br>课程目标</td><td colspan="6">（一）知识<br>1.了解数字媒体技术专业在实践岗位的真实情况，形成对未来岗位的初步感性认知和未来职业定位的前期考察和认知工作。<br>（二）能力<br>2.分析和评价实践工作岗位需要的能力和素质，根据自身具备的知识体系和技能特长初步完成自身定位和今后所需要的提高的知识和技能。评价专业见习成效，培养学生初步具备职场质素，独立完成专业见习报告。<br>（三）素养<br>3.重视学生职场素养的的培养和实事求是的学习工作作风，脚踏实地的学习和工作态度，良好的组织纪律观念；培养良好的职业道德和团队协作意识。</td></tr>
<tr><td>D<br>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="3">毕业要求的对应关系</td><td>2. 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3</td></tr>
<tr><td>7. 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1、2、3</td></tr>
<tr><td>12. 沟通</td><td>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没技术工程文档，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2、3</td></tr>
<tr><td rowspan="9">E<br>教学内容</td><td>实习（实践）项目</td><td>实习地点</td><td>周数/学时分配</td></tr>
<tr><td>7. 游戏开发企业参观及校企座谈</td><td>校外企业</td><td>1天/6学时</td></tr>
<tr><td>8. 文化传媒企业参观及校企座谈</td><td>校外企业</td><td>1天/6学时</td></tr>
<tr><td>9. 企业宣讲</td><td>校外企业</td><td>1天/6学时</td></tr>
<tr><td>10. 企业项目制作体验</td><td>校外企业</td><td>0.5天/2学时</td></tr>
<tr><td>11. 专业见习调研报告撰写</td><td>三明学院</td><td>1天/6学时</td></tr>
<tr><td>12. 专业见习总结报告汇报</td><td>三明学院</td><td>0.5天/2学时</td></tr>
<tr><td colspan="2">合 计</td><td>5天/28学时</td></tr>
<tr><td>F<br>教学方式</td><td colspan="3">☐现场指导 ☑讨论座谈 ☐问题导向学习 ☑分组合作学习<br>☑专题学习 ☑实作学习 ☐探究式学习 ☐线上线下混合式学习<br>☐其他_____</td></tr>
<tr><td>G</td><td>次别</td><td>实习（实践）项目</td><td>支撑课程目标</td><td>课程思政融入<br>（根据实际情况至少填写3次）</td><td>教学方式与手段</td></tr>
</table>

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| **教学安排** | | | | 思政元素 | 思政目标 | |
| | 1 | 参访游戏开发、数字影像相关企业，了解数字内容行业的发展趋势，人才需求及就业形势 | 1、2、3 | 社会主义新型人才需求 | 树立正确的就业观和价值观 | 现场指导<br>讨论座谈 |
| | 2 | 参访文化传媒企业，了解数字内容行业的发展趋势，人才需求及就业形势 | 1、2、3 | 社会主义新型人才需求 | 树立正确的就业观和价值观 | 现场指导<br>讨论座谈 |
| | 3 | 体验企业校招宣讲 | 2、3 | | | 讨论座谈<br>现场指导<br>实作学习 |
| | 4 | 体验企业实际项目讲解与制作 | 2、3 | | | 讨论座谈<br>现场指导<br>分组合作学习 |
| | 5 | 专业见习调研报告撰写 | 1、2、3 | 数字经济、互联网+等国家发展的重大战略 | 社会责任感和良好的职业素养和积极的学习和工作态度 | 现场指导<br>实作学习 |
| | 6 | 专业见习总结报告汇报 | 1、2、3 | 教学质量国家标准 | 培养实践能力强、动手能力强的创新型工程人才 | 讨论座谈<br>现场指导 |
| **H**<br>**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%） | | 与指导老师和带队老师的良好沟通；遵守学校和企业的规章制度；遵守专业见习的安排。 | | 1、2、3 | |
| | 实习报告（60%） | | 撰写专业见习报告。 | | 1、2、3 | |
| **I**<br>**建议教材及学习资料** | 无 | | | | | |

<table>
<tr><td>J<br>教学条件需求</td><td>与专业关系紧密的企业提前联络，便利的往返校企的交通，企业有相应的教学场所。</td></tr>
<tr><td>K<br>注意事项</td><td>建立通畅的校、企、生、家庭沟通渠道和校外参访时师生安全。</td></tr>
<tr><td colspan="2">备注：<br>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。<br>2.评价方式可参考下列方式：<br>(1)纸笔考试：现场小测、综合纸笔考试<br>(2)实作评价：现场记录、日常表现、观察<br>(3)档案评价：书面报告、实习总结<br>(4)口语评价：现场口头报告</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：<br> <br>2021年8月31日</td></tr>
<tr><td>专家组审定意见：<br>教学安排合理，符合要求。<br>专家组成员签名：  <br>2021年8月31日</td></tr>
<tr><td>学院教学工作指导小组审议意见：<br>符合培养方案要求，同意执行。<br>教学工作指导小组组长： <br>2021年9月1日</td></tr>
</table>

# 三明学院数字媒体技术专业《学年设计（一）》教学大纲

<table>
<tr><td>课程名称</td><td colspan="3">学年设计（一）</td><td colspan="2">课程代码</td><td>2413610883</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>陈立龙</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>4</td><td>总周数</td><td>1</td><td colspan="2">总学时</td><td>32</td></tr>
<tr><td>A<br>先修及后续课程</td><td colspan="6">先修课程：《艺术概论》《视听语言》《摄影技术》《计算机辅助平面设计》《摄像技术》《非线性编辑》《动画运动规律》等。<br>后续课程：《导演艺术》《数字影像设计》等。</td></tr>
<tr><td>B<br>课程描述</td><td colspan="6">学年设计是培养方案中重要的实践环节，是教师指导学生综合运用有关课程知识进行阶段性的专业实践训练，目的在于检验学生的知识学习效果，以及通过专业实践发现问题，并进行教学改进的重要步骤。此外，学年设计训练，亦是学生接下来的专业知识学习的有效对接。</td></tr>
<tr><td>C<br>课程目标</td><td colspan="6">（一）知识<br>1.理解数字媒体技术专业学年设计的基本知识和要求。<br>（二）能力<br>2.具备数字媒体创作的基本技能，并能够将知识有效应用于实践操作。<br>（三）素养<br>3.具备数字媒体创作的问题意识以及实践应用能力，重视学生理论与实践的综合素养培养。<br>【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<br>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="2">1</td></tr>
</table>

| | | | |
|---|---|---|---|
| | 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。 | 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。 | 3 |

| | | | |
|---|---|---|---|
| **E<br>教学内容** | 实习（实践）项目 | 实习地点 | 周数/学时分配 |
| | 数字媒体创作实训 | 校内 | 1周/32学时 |
| | 合 计 | | 32学时 |

| | |
|---|---|
| **F<br>教学方式** | ☑现场指导 ☑讨论座谈 ☑问题导向学习 ☑分组合作学习<br>☐专题学习 ☑实作学习 ☑探究式学习 ☐线上线下混合式学习<br>☐其他__ |

| | 次别 | 实习（实践）项目 | 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<br>教学安排** | 1 | 数字媒体技术学年设计的基础知识 | 课程目标1 | 爱岗敬业 | 培养职业使命感 | 讲授 |
| | 2 | 学年设计创作讨论与方案拟定 | 课程目标2 | 担当意识 | 培养学生的责任感 | 讲授、案例分析、专题讨论 |
| | 3 | 学年创作实践 | 课程目标2、3 | 文化自信 | 培养学生的文化自信意识 | 课堂辅导、专题练习 |
| | 4 | 学年创作实践汇报与项目改进 | 课程目标2、3 | | | 讲授、案例分析、专题讨论 |
| | 5 | 学年创作改进提升 | 课程目标2、3 | | | 课堂辅导、专题练习 |

| | | | |
|---|---|---|---|
| **H<br>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、专题汇报 | 课程目标1、2、3 |

<table>
<tr><td></td><td>见习报告（60%）</td><td>结课作业</td><td>课程目标1、2、3</td></tr>
<tr><td>I<br>建议教材<br>及学习资料</td><td colspan="3">无</td></tr>
<tr><td>J<br>教学条件<br>需求</td><td colspan="3">多媒体教室，设计实践的实验器材</td></tr>
<tr><td>K<br>注意事项</td><td colspan="3">无</td></tr>
<tr><td colspan="4">备注：<br>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。<br>2.评价方式可参考下列方式：<br>(1)纸笔考试：现场小测、综合纸笔考试<br>(2)实作评价：现场记录、日常表现、观察<br>(3)档案评价：书面报告、实习总结<br>(4)口语评价：现场口头报告</td></tr>
<tr><td rowspan="3">审批意见</td><td colspan="3">课程教学大纲起草团队成员签名：<br> <br>2021年8月31日</td></tr>
<tr><td colspan="3">专家组审定意见：<br>教学安排合理，符合要求。<br>专家组成员签名： <br>2021年8月31日</td></tr>
<tr><td colspan="3">学院教学工作指导小组审议意见：<br>符合培养方案要求，同意执行。<br>教学工作指导小组组长： <br>2021年9月1日</td></tr>
</table>

# 三明学院数字媒体技术专业《学年设计（二）》教学大纲

<table>
<tr><td>课程名称</td><td colspan="3">学年设计（二）</td><td>课程代码</td><td>2413610885</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<br>☑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>8</td></tr>
<tr><td>开课学期</td><td>6</td><td>总周数</td><td>1周</td><td>总学时</td><td>28</td></tr>
<tr><td>A<br>先修及后续课程</td><td colspan="5">先修课程：学年设计（一）、专业见习（一）、专业见习（二）<br>后续课程：毕业设计</td></tr>
<tr><td>B<br>课程描述</td><td colspan="5">课程类型：集中实践环节<br>学年设计（二）是高校课堂教学的延续和发展，是理论与实践相结合的重要教学模式，是人才培养的重要环节。毕业实习质量对一名大学生能够顺利走上工作岗位至关重要。重点：了解数字内容行业的发展趋势，人才需求及就业形势；<br>熟悉游戏开发工具运用及基础技能；体验项目开发各环节的设计与制作；<br>培养学生初步形成项目开发思路、项目调试等相关技能；锻炼团队意识、交流和表达能力。难点：使用游戏开发引擎进行游戏编程、游戏设计等核心技术。处置办法：加强学生练习、企业导师指导。</td></tr>
<tr><td>C<br>课程目标</td><td colspan="5">（一）知识<br>理解学年设计的形式、意义及重要性，归纳学年设计所需的知识体系、技能构成。<br>（二）能力<br>分析自身具备的知识体系、技能特长，能进行准确自身定位。通过工程实践验证、巩固、深化所学专业知识，提高知识和技能应用能力和独立工作能力。评价学年设计成效，培养学生主人翁意识、承担职责、适应职场、克服困难的能力。<br>（三）素养<br>重视学以致用，学生把学到的理论知识带到实际工作中去应用和检验，以锻炼工作能力。养成了解社会发展趋势、积极主动融入社会，为行业进步、社会发展贡献一己之力。</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="4">D<br>课程目标与毕业要求的对应关系</td><td>毕业要求</td><td colspan="3">毕业要求指标点</td><td>课程目标</td></tr>
<tr><td>1.思想品德</td><td colspan="3">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>1</td></tr>
<tr><td>4.设计/开发解决方案</td><td colspan="3">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>2</td></tr>
<tr><td>6.使用现代工具</td><td colspan="3">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>3</td></tr>
<tr><td rowspan="11">E<br>教学内容</td><td colspan="3">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="3">游戏剧情与场景构思</td><td>校内</td><td>4学时</td></tr>
<tr><td colspan="3">游戏场景设计与实现</td><td>校外</td><td>4学时</td></tr>
<tr><td colspan="3">游戏人物设计与实现</td><td>校外</td><td>4学时</td></tr>
<tr><td colspan="3">游戏交互设计与实现</td><td>校内</td><td>4学时</td></tr>
<tr><td colspan="3">游戏NPC设计与实现</td><td>校内</td><td>4学时</td></tr>
<tr><td colspan="3">游戏功能测试与调试</td><td>校外</td><td>4学时</td></tr>
<tr><td colspan="3">游戏打包与发布运行</td><td>校外</td><td>4学时</td></tr>
<tr><td colspan="4">合 计</td><td>28学时</td></tr>
<tr><td>F<br>教学方式</td><td colspan="5">☑现场指导 ☐讨论座谈 ☐问题导向学习 ☑分组合作学习<br>☐专题学习 ☑实作学习 ☑探究式学习 ☑线上线下混合式学习<br>☐其他_____</td></tr>
<tr><td rowspan="3">G<br>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<br>（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>游戏剧情与场景构思</td><td>1、2</td><td>应用型本科高校转型发展，密切关注行业改革和发展动态。</td><td>人才培养更符合行业企业需求。</td><td>实作学习</td></tr>
</table>

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | 2 | 游戏场景设计与实现 | 1、2 | | | 探究式学习 |
| | 3 | 游戏人物设计与实现 | 1、2、3 | | | 探究式学习 |
| | 4 | 游戏交互设计与实现 | 1、2 | 大学思想认知教育 | 帮助学生树立正确的游戏认知 | 探究式学习 |
| | 5 | 游戏NPC设计与实现 | 1、2、3 | | | 现场指导 |
| | 6 | 游戏功能测试与调试 | 1、2、3 | 数字经济、互联网+等国家发展的重大战略 | 培养实践能力强、动手能力强的创新型工程人才 | 现场指导 |
| | 7 | 游戏打包与发布运行 | 1、2、3 | | | 线上线下混合式学习 |
| **H**<br>**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%） | | 平时与教师沟通、教师与用人单位沟通 | | 1、2、3 | |
| | 实习报告（70%） | | 结课作业 | | 1、2、3 | |
| **I**<br>**建议教材及学习资料** | 无 | | | | | |
| **J**<br>**教学条件需求** | 建立通常的校、企、生、家庭沟通渠道 | | | | | |

<table>
<tr><td>K<br>注意事项</td><td>无</td></tr>
<tr><td colspan="2">备注：<br>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。<br>2.评价方式可参考下列方式：<br>(1)纸笔考试：现场小测、综合纸笔考试<br>(2)实作评价：现场记录、日常表现、观察<br>(3)档案评价：书面报告、实习总结<br>(4)口语评价：现场口头报告</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：<br><br>2021 年 8 月 31 日</td></tr>
<tr><td>专家组审定意见：<br>教学安排合理，符合要求。<br>专家组成员签名：<br>2021 年 8 月 31 日</td></tr>
<tr><td>学院教学工作指导小组审议意见：<br>符合培养方案要求，同意执行。<br>教学工作指导小组组长：<br>2021年9月1日</td></tr>
</table>

# 三明学院数字媒体技术专业《毕业实习》教学大纲

<table>
<tr><td>课程名称</td><td colspan="3">毕业实习</td><td colspan="2">课程代码</td><td>2413680888</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<br>☐专业方向 ☐专业任选 ☑其他</td><td colspan="2">授课教师</td><td>邢成武<br>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>8</td></tr>
<tr><td>开课学期</td><td>8</td><td>总周数</td><td>不少于12周</td><td colspan="2">总学时</td><td>≥12周</td></tr>
<tr><td>A<br>先修及后续课程</td><td colspan="6">先修课程：《专业见习》《学年设计》《游戏开发实践》《数字影像设计实践》<br>后续课程：无</td></tr>
<tr><td>B<br>课程描述</td><td colspan="6">毕业实习是高校课堂教学的延续和发展，是理论与实践相结合的重要教学模式，是人才培养的重要环节。毕业实习质量对一名大学生能够顺利走上工作岗位至关重要。本门课程的开设从三个角度出发：一是做好毕业实习管理，提高学生对毕业实习的重视程度、帮助提高毕业实习质量，学生将专业技能运用于岗位职责；二是关注毕业实习过程，帮助学生专业提升、安全教育、就业指导；三是毕业实习管理评价，完善实习企业评价、指导教师评价、自我评价。数字媒体技术专业毕业实习以集中实习与分散实习结合的方式展开，要确保有效追踪跟进学生的实习情况。</td></tr>
<tr><td>C<br>课程目标</td><td colspan="6">（一）知识<br>1.理解毕业实习的形式、意义及重要性。<br>2.归纳毕业实习岗位所需的知识体系、技能构成。<br>（二）能力<br>3.分析自身具备的知识体系、技能特长，能进行准确自身定位。通过工程实践验证、巩固、深化所学专业知识，提高知识和技能应用能力和独立工作能力。<br>4.评价毕业实习成效，培养学生主人翁意识、承担职责、适应职场、克服困难的能力。<br>（三）素养<br>5.重视学以致用，学生把学到的理论知识带到实际工作中去应用和检验，以锻炼工作能力。<br>6.养成良好的职业道德，了解社会发展趋势、积极主动融入社会，为行业进步、社会发展贡献一己之力。<br>【注】课程思政元素一定要在课程目标中体现。</td></tr>
<tr><td>D<br>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.思想品德 | 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。 | 1、2、5、6 |
| | 2.工程知识 | 应掌握数字媒体技术中涉及的工程知识和相关数理基础，并能够将其应用到数字媒体技术的工程实践中。 | 3、4、5 |
| | 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。 | 3、4、5 |
| | 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。 | 3、4、5 |
| | 5.研究 | 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。 | 3、4、5 |
| | 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。 | 2、3、4、5 |
| | 7.工程与社会 | 能够基于工程相关背景知识进行合理分析，评价数字媒体技术工程实践和解决方案对于社会、健康、安全、法律以及文化的影响，并理解应承担的责任。 | 2、3、4、5 |
| | 8.环境和可持续发展 | 能够基于工程相关背景知识进行合理分析，评价数字媒体工程实践和相应问题的解决方案对于社会、健康、安全、法律以及文化的影响，并理解应承担的责任。 | 1、5、6 |
| | 11.沟通 | 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 | 1、2、3、4、5、6 |

<table>
<tr><td></td><td></td><td colspan="2">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></td></tr>
<tr><td></td><td>12.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>1、2、3、4、5、6</td></tr>
<tr><td rowspan="7">E<br>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">1. 实习动员、确定实习目标</td><td>校内</td><td>2学时</td></tr>
<tr><td colspan="2">2. 联系实习单位或招聘会双向选择</td><td>校外</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">3. 企业实习</td><td>校外</td><td>12周</td></tr>
<tr><td colspan="2">4. 实习教师与实习生沟通、访谈</td><td>校外</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">5. 实习反馈</td><td>校内</td><td>1周</td></tr>
<tr><td colspan="3">合 计</td><td>≥12周</td></tr>
<tr><td>F<br>教学方式</td><td colspan="4">☑现场指导 ☑讨论座谈 ☐问题导向学习 ☐分组合作学习<br>☑专题学习 ☑实作学习 ☐探究式学习 ☐线上线下混合式学习<br>☐其他_____</td></tr>
<tr><td rowspan="4">G<br>教学安排</td><td>次别</td><td>实习（实践）项目</td><td>支撑课程目标</td><td colspan="2">课程思政融入<br>（根据实际情况至少填写3次）<br>思政元素 | 思政目标</td><td>教学方式与手段</td></tr>
<tr><td>1</td><td>（校方）制定毕业实习管理办法</td><td>5、6</td><td>应用型本科高校转型发展相关文件，密切关注行业改革和发展动态。</td><td>人才培养更符合行业企业需求。</td><td>讨论座谈</td></tr>
<tr><td>2</td><td>（指导教师）拟定毕业实习大纲</td><td>1、2、3、4</td><td></td><td></td><td>讨论座谈<br>专题学习</td></tr>
<tr><td>3</td><td>（师生）制定实习计划、确定毕业实习目标</td><td>1、2、3、4、5、6</td><td></td><td></td><td>讨论座谈<br>现场指导</td></tr>
</table>

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | 4 | （师生）实习动员 | 1、2、3、4、5、6 | 大学生就业政策 | 帮助学生树立正确的就业观、择业观。 | 讨论座谈 |
| | 5 | （企业、学生）联系实习单位或招聘会双向选择 | 1、2、3、4 | | | 现场指导 |
| | 6 | （企业、学生）企业提供岗位给学生不少于12周的实习 | 1、2、3、4、5、6 | 数字经济、互联网+等国家发展的重大战略 | 培养实践能力强、动手能力强的创新型工程人才。 | 现场指导<br>实作学习 |
| | 7 | （企业、教师）毕业实习企业考察、线上联络、访谈 | 5、6 | | | 线上线下 |
| | 8 | （教师、学生）实习反馈、实习评价 | 1、2、3、4、5、6 | | | 讨论座谈 |
| **H<br>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（50%） | | 日常表现：学生与教师沟通、教师与用人单位沟通 | | 1、2、3、4、5、6 | |
| | 实习报告（50%） | | 实习周记、实习小结、实习报告 | | 1、2、3、4、5、6 | |
| **I<br>建议教材及学习资料** | 无 | | | | | |
| **J<br>教学条件需求** | 建立通畅的校、企、生、家庭沟通渠道。 | | | | | |
| **K<br>注意事项** | 注意师生校外人身、财产安全。 | | | | | |

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。

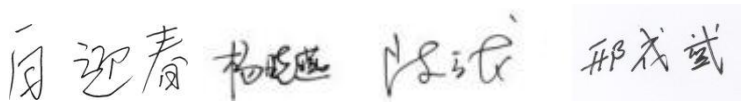
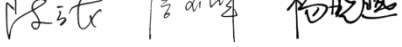
2.评价方式可参考下列方式：

(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

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

# 三明学院数字媒体技术专业《毕业论文（设计）》教学大纲

<table>
<tr><td>课程名称</td><td colspan="3">毕业论文（设计）</td><td>课程代码</td><td>2413660887</td></tr>
<tr><td>课程类型</td><td colspan="3">☐通识课　☐学科平台和专业核心<br>☐专业方向　☐专业任选　☑其他</td><td>授课教师</td><td>全系老师</td></tr>
<tr><td>修读方式</td><td colspan="3">☑必修　☐选修</td><td>学　分</td><td>6</td></tr>
<tr><td>开课学期</td><td>7-8</td><td>总周数</td><td>16</td><td>总学时</td><td>320</td></tr>
<tr><td>A<br>先修及后续课程</td><td colspan="5">先修课程：《专业导论》《数字摄像技术》《游戏开发技术》《软件工程》《数据结构算法》等<br>后修课程：《毕业实习》</td></tr>
<tr><td>B<br>课程描述</td><td colspan="5">毕业论文（设计）是数字媒体技术专业教学进程中非常重要的实践性教学环节，是学生毕业前对所学知识和能力的一次全面总结和综合训练与集中展示，也是学生从单纯学习到为社会服务的一个过渡阶段，是学生毕业及获取毕业资格的根本性依据。</td></tr>
<tr><td>C<br>课程目标</td><td colspan="5">（一）知识<br>1.综合应用理论知识：要求学生能够系统地运用数字媒体技术专业的理论知识，包括数字影视、游戏动画、网络传播、数字媒体技术基础、色彩艺术等相关知识，解决毕业设计中的实际问题。<br>2.掌握专业技能：学生应熟练掌握数字媒体的获取、编辑和应用技能，包括计算机二维及三维动画制作、视音频编辑、计算机图像处理等多种媒体制作软件的使用。此外，还需理解和掌握动画设计、影视编辑和游戏设计制作的编程基础课程。<br>3.项目分析与管理：学生需掌握项目管理的基础知识，包括项目需求分析、信息检索、方案设计、资源利用、成本核算等，以便有效管理毕业设计项目。<br>（二）能力<br>4.自主学习能力：培养学生具备独立学习新知识、新技术和新方法的能力，能够自主解决在毕业设计中遇到的新问题。<br>5.创新设计与开发能力：鼓励学生具备创新思维和设计能力，能够独立完成数字媒体产品的设计、制作和开发工作，如应用类产品VI设计、APP界面设计、书籍装帧设计、视频内容设计、H5互动广告设计等。<br>6.团队协作能力：通过团队合作完成毕业设计项目，培养学生的团队协作精神、沟通能力和组织协调能力。<br>7.实践操作能力：学生能够将所学理论知识应用于实践，通过实际操作完成毕业设计的各个环节，包括方案设计、设计制作、交互开发、分析总结等。<br>（三）素养<br>8.严谨的科学态度：培养学生树立严谨的工作作风和一丝不苟的科学态度，确</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td></td><td colspan="3">保毕业设计项目的质量和可靠性。<br>9.正确的价值观：引导学生树立正确的社会主义核心价值观和爱国情怀，将所学知识用于正能量及核心价值观的宣传，弘扬传统文化和民族文化。<br>10.良好的职业道德：培养学生良好的职业素养，遵守国家关于软件与信息技术的相关法律法规，具有高度的责任感和敬业精神。<br>11.身心素质与人文素养：要求学生具备健康的体魄和美好的心灵，同时具有良好的文化艺术修养和人文素养，能够全面发展。</td></tr>
<tr><td rowspan="12">D<br>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>1、8-11</td></tr>
<tr><td>2.工程知识</td><td>应掌握数字媒体技术中涉及的工程知识和相关数理基础，并能够将其应用到数字媒体技术的工程实践中。</td><td>2、3、7</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>5</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>1-11</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>1-9</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>1-5</td></tr>
<tr><td>10.个人和团队</td><td>具备团队意识，能够正确理解个人与团队之间的关系，在数字媒体开发项目中能够和团队成员协作完成任务。</td><td>6</td></tr>
<tr><td>11.沟通</td><td>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>6</td></tr>
<tr><td>12.项目管理</td><td>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>3</td></tr>
<tr><td rowspan="2">E<br>教学内容</td><td>实习（实践）项目</td><td>实习地点</td><td>周数/学时分配</td></tr>
<tr><td>确定选题</td><td>校内</td><td>2/28</td></tr>
</table>

| | | | |
|---|---|---|---|
| | 开题答辩 | 校内 | 1/28 |
| | 中期检查 | 校内 | 1/28 |
| | 毕业设计 | 校内 | 10/180 |
| | 毕业作品展 | 校内 | 1/28 |
| | 毕业答辩 | 校内 | 1/28 |
| | 合 计 | | 16/320 |

| | |
|---|---|
| **F**<br>**教学方式** | ☑现场指导 ☑讨论座谈 ☑问题导向学习 ☐分组合作学习<br>☑专题学习 ☑实作学习 ☑探究式学习 ☐线上线下混合式学习<br>☐其他__ |

| | 次别 | 实习（实践）项目 | 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**<br>**教学安排** | 1 | 确定选题 | 1-11 | 科技创新 | 树立正确的设计观、创作观 | 现场指导<br>问题导向 |
| | 2 | 开题答辩 | 1-11 | 全面发展 | 具备德智体美劳全面发展的高素质综合人才 | 现场指导<br>讨论座谈<br>问题导向<br>探究式学习 |
| | 3 | 中期检查 | 1-11 | | | 现场指导<br>实作学习 |
| | 4 | 毕业设计 | 1-11 | 责任担当<br>工匠精神 | 培养良好的思想品德、工作态度、工作作风、创新艺术和独立工作能力 | 现场指导<br>讨论座谈<br>问题导向<br>探究式学习<br>专题学习 |
| | 5 | 毕业作品展 | 1-11 | | | 现场指导 |
| | 6 | 毕业答辩 | 1-11 | | | 现场指导<br>实作学习 |

| | | | |
|---|---|---|---|
| **H**<br>**评价方式** | 评价项目及配分 | 评价项目说明 | 支撑课程目标 |

| | | | |
|---|---|---|---|
| | 指导教师评定成绩（30%） | 从选题的新颖性、设计说明撰写的规范性、作品创作的创新性实用性、毕业展以及毕业创作期间的表现等方面进行较为全面客观的评价。 | 1-11 |
| | 同行评价成绩（包括毕业展评定成绩、毕业设计（论文）同行评阅等）（30%） | 从毕业设计创作的创新性实用性、展板设计、毕业展及设计说明文撰写规范性等方面进行客观评价。 | 1-11 |
| | 答辩小组评定成绩（40%） | 从毕业设计创作的创新性实用性、实物模型、及设计说明文撰写规范性以及现场答辩的表现等方面进行客观评价。 | 1-11 |
| **I 建议教材及学习资料** | 无 | | |
| **J 教学条件需求** | 无 | | |
| **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。

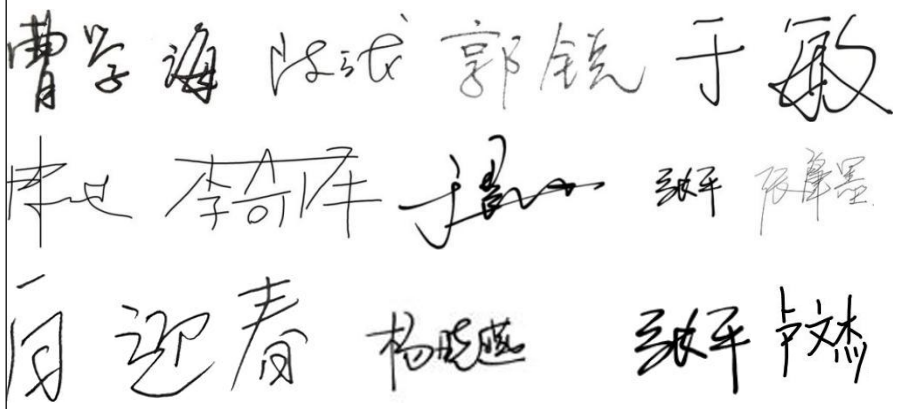
2.评价方式可参考下列方式：

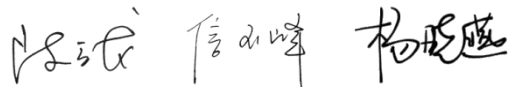
(1)纸笔考试：现场小测、综合纸笔考试

(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

| | |
|---|---|
| 审批意见 | 课程教学大纲起草团队成员签名：  <br>2021年8月31日 |

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