**三年制数字媒体专业**

**人才培养方案**

|  |  |
| --- | --- |
| 专 业 代 码： | 550103 |
| 适 用 年 级： | 2022级 |
| 专业负责人： | 李丽华 |
| 制 订 时 间： | 2021年6 月20 日 |
| 系部审批人： | 秦旭明 |
| 系部审批时间： | 2021年7月1日 |
| 学校审批人： |  |
| 学校审批时间： | 2021年7月2 日 |

**数字媒体艺术设计专业人才培养方案**

# 一、专业名称及代码

## 1.专业名称

数字媒体艺术设计

## 2.专业代码

# 550103

# 二、入学要求

普通高中毕业生、“三校生”（职高、中专、技校毕业生）或中等学历者。

# 三、修业年限

三年，采用2+0.5+0.5模式，第五个学期采用双元模式进行跟岗实习，第六个学期顶岗实习。

# 四、职业面向

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 所属专业大类（代码） | 所属专业类  （代码） | 对应行业  （代码） | 主要职业类别  （代码） | 主要岗位类别（或技术领域） | 社会认可度高的行业企业标准 | 职业资格证书或技能等级证书举例 |
| 文化艺术类（55） | 数字媒体艺术设计（550103） | 其他文化艺术业（8890） | 数字媒体艺术专业人员（2-09-06-07） | 短视频影视广告制作、游戏设计、插画设计师、电商网页设计、摄影摄像、影视包装等岗位工作 | 中国数字艺术教育联盟认证数字艺术设计师（ACAA）国家动漫游戏产业振兴基地认证动画设计师（NACG）Adobe中国认证设计师（ACCD） | 1+X证书界面设计、摄影师 |

# 五、培养目标与培养规格

# （一）培养目标

本专业方案以习近平新时代中国特色社会主义思想为指导，参照国家专业教学标准，科学合理制定专业人才培养目标，落实立德树人根本任务。

培养拥护中国共产党的领导，拥护中国特色社会主义制度，具有社会主义核心价值观、良好的职业道德和职业能力，具有必备的理论知识，掌握从事数字媒体艺术设计专业领域实际工作的技术技能，适应生产、建设、管理、服务一线需要，德智体美劳全面发展的高素质技术技能人才。

培养能满足信息时代社会发展需要，适应广告设计、摄影、新闻出版、文化传媒、影视广播、插画包装、互联网电商和视频输出等领域机构的需求。具有良好的技术技能和美学修养，熟练地掌握信息可视化、UI、数字插画设计、品牌形象设计、视频剪辑、影视后期动画等知识和技术技能，具有较强的学习能力、沟通能力和协作能力，能通过数字媒体相关行业的职业证书（1+X）考核，

立足惠州，服务粤港澳大湾区，并能从事文化及创意产业的相关设计或制作工作，将信息技术与文化艺术相结合的技术人才。

# （二）培养规格

1. **思想品德**

（1）具有正确的世界观、人生观、价值观。坚决拥护中国共产党领导,树立中国特色社会主义共同理想,践行社会主义核心价值观；具有深厚的爱国情感、国家认同感、中华民族自豪感;崇尚宪法、遵守法律、遵规守纪;具有社会责任感和参与意识。

（2）具有良好的职业道德和职业素养。崇德向善、诚实守信、爱岗敬业,具有精益求精的工匠精神;尊重劳动、热爱劳动,具有较强的实践能力;具有质量意识、绿色环保意识、安全意识、信息素养、创新精神;具有较强的集体意识和合作精神,能够进行有效的人际沟通和协作,与社会、自然和谐共处;具有职业规划意识。

（3）具有良好的身心素质和人文素养。具有健康的体魄和心理、健全的人格,能够掌握基本运动知识和一两项运动技能;具有感受美、表现美、鉴赏美、创造美的能力,具有一定的审美和人文素养;掌握一定的学习方法,具有良好的生活习惯、行为习惯和自我管理能力。

（4）具有一定的艺术修养，能综合运用所学知识与技能去分析和解决实际问题。

**2.科学文化**

（1）具有学习马列主义、毛泽东思想邓小平理论、本专业所必须的高职英语、信息技术、计算机基础和中华传统文化等知识，掌握常用办公软件及其专业所需设计后期处理、制作等软件。

（2）了解美术的基本知识，包括视听语言和设计构成；

（3）具备基本的思想道德修养、法律知识和职业素养；

（4）具备基本的卫生与健康常识，具备基本的运动技能和对音乐、美术的鉴赏知识；

（5）掌握数字媒体设计的常用的计算机图形图像设计处理、二维及三维设计制作、影视特效、影视后期等软件的使用，并能运用到实际项目中；

（6）掌握数字媒体设计及相关行业的专业理论知识；

（7）掌握创意的方法、思维方式及制作的知识；

（8）掌握数字媒体行业的基本知识，能够从事图形图像设计处理、短视频输出、互联网UI设计等相关职业；

（9）对行业的未来发展和粤港澳大湾区规划以及惠州定位有一定了解，紧跟行业发展。

**3.技术技能**

职业基本能力

1. 具备数字媒体制作、传输与处理的专业知识和技能；
2. 具有图形图像的设计、处理、制作能力；
3. 具备人际交往礼仪和语言表达能力；
4. 能够对一定的技术技能问题展开研究与实践；
5. 具有分析解决设计技术技能问题的能力。

职业核心能力

1. 具有能运用新媒体设计工具进行艺术作品的设计和创作能力；
2. 具有平面设计、网页设计、UI网页设计等能力；
3. 具有摄影摄像、视频剪辑、特技与后期合成能力；

（4）具有不断学习的能力、敏锐的观察力、善于发现美以及表现美的能力；

（5）具备完成独立设计的综合素质能力，并能带领设计项目团队完成项目；

**4.创新创业实践**

创新创业能力:具有创新创业知识、创新创业思维、创新创业精神，岗位创业能力和自主创业意识，具有自主学习、终身学习意识、适应发展的能力。具有适用数字媒体艺术设计更新和适应新环境的能力,具有平面设计和制作能力、数字影视创作能力。

5. 现代健康理念

（1）具有健康的身体，加强体育锻炼，拥有正确的健康观。

（2）良好的卫生习惯和个人生活习惯。

（3）具备基础卫生和疫情等防控知识。

（4）拥有主动乐观的心态和良好的人际关系和自我调节压力的能力。

（5）正确的认识自我，增强调控自我、承受挫折、适应环境的能力。

（6）健全的人格和良好的品质。

# 六、课程设置及要求

## （一）课程体系的框架与说明

设计思路：课程体系设置以反映职业教育能力导向为准则结合专业群中的共享课和公选课进行设计，由浅入深循序渐进的培养学生专业能力。学生通过共享课程学习基础的知识技能和专业软件与基础技能的实训训练；通过分立课程进入专业教学的核心课程区域，通过核心课程的教学与实训提升学生的综合技能，完成一个整体的基础与提升的教学过程；通过共选课程取长补短，全方面发展；最后通过毕业设计检验职业能力的培养。

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **课程分类** | **课程名称** | **学分** | **比例%** |
| 底层共享课 | 思政课必修课 | 10 | 6.94% |
| 公共必修课 | 26 | 18.06% |
| 专业基础课 | 18 | 12.50% |
| 中层分立课 | 专业核心课 | 30 | 20.83% |
| 专业必修环节 | 38 | 26.39% |
| 高层共选课 | 专业选修课 | 20 | 13.89% |
| 公共选修课 | 2 | 1.39% |

## （二）工作任务与职业能力分析

表1 数字媒体艺术设计专业职业能力分析

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **工作领域** | **工作任务** | **职业能力** | **课程设置** |
| 创意[视觉设计](https://www.uisdc.com/tag/%e8%a7%86%e8%a7%89%e8%ae%be%e8%ae%a1) | 视觉设计师 | 设计审美强，艺术修养高，活动整体视觉风格设定与创意设计、标志设计、互联网用户界面设计、广告设计、产品外观设计、包装设计、店面设计、企业形象设计、图片设计、展示设计等; | 《美术设计构成》  《品牌形象设计》  《平面PHOTOSHOP》  《信息可视化》  《UI》  《电商网页视觉设计》  《艺术设计史》 |
| 动效设计师 | 动态后期合成与调色处理、动态节奏感知和掌控能力 | 《C4D》  《影视后期动画AE》  《数字媒体交互设计》 |
| 插画设计师 | 根据项目需求进行插画制作，多种艺术风格，独立创作与设计，有美术功底，手绘板艺术表现 | 《Illustrator图形设计》  《数字插画设计》 |
| 后期视频剪辑 | 视频、后期剪辑师 | 独立完成创意小视频的制作、负责公司各类视频的剪辑工作，根据创意脚本和前期人员的需求对素材进行制作、剪辑等后期处理工作；高效的完成视频剪辑等后期工作 | 《视听语言》  《微视频创意》  《视频剪辑PR》 |
| 新媒体运营与维护 | 程序运营与维护专员 | 小程序首页相关资源的规划、小程序首页活动策划及活动创意输出和招商执行、根据运营规划提出产品需求并落地； | 《网页设计H5》  《VUE应用程序开发》 |

## （三）课程要求

## 1．思政必修课

## （1）毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论

课程目标：

开设本课程是为了使大学生对马克思主义中国化进程中形成的理论成果有更加准确的把握；对中国共产党领导人民进行的革命、建设、改革的历史进程、历史变革、历史成就有更加深刻的认识；对中国共产党在新时代坚持的基本理论、基本路线、基本方略有更加透彻的理解；对运用马克思主义立场、观点和方法认识问题、分析问题和解决问题能力的提升有更加切实的帮助。

主要内容：

本课程以马克思主义中国化为主线，集中阐述马克思主义中国化理论成果的主要内容、精神实质、历史地位和指导意义，充分反映中国共产党不断推进马克思主义基本原理与中国具体实际相结合的历史进程和基本经验；以马克思主义中国化最新成果为重点，全面把握中国特色社会主义进入新时代，系统阐释习近平新时代中国特色社会主义思想的主要内容和历史地位，充分反映建设社会主义现代化强国的战略部署。

教学要求：

（1）素质目标： 坚持理论联系实际。紧密联系改革开放和社会主义现代化建设的实际，联系自己的思想实际，树立历史观点、世界视野、国情意识和问题意识，增强分析问题、解决问题的能力。

（2）知识目标：努力掌握基本理论。从整体上把握马克思主义中国化的理论成果的科学内涵、理论体系，特别是中国特色社会主义理论体系的基本观点，增强中国特色社会主义的自觉自信。

（3）能力目标：培养理论思考习惯。不断提高理论思维能力，以更好地把握中国的国情、中国社会的状况和自己的生活环境，以自己的实际行动为中国特色社会主义事业和中华民族伟大复兴做贡献。

## （2）思想道德修养与法律基础

## 课程目标：

学习本课程有助于大学生领悟人生真谛，坚定理想信念，践行社会主义核心价值观，做新时代的忠诚爱国者和改革创新的生力军；有助于大学生形成正确的道德认知，积极投身道德实践，做到明大德、守公德、严私德；有助于大学生全面把握社会主义法律的本质、运行和体系，理解中国特色社会主义法治体系和法治道路的精髓，增进法治意识，养成法治思维，更好行使法律权利、履行法律义务，做到尊法学法守法用法，从而具备优秀的思想道德素质和法治素养。

主要内容：

本课程是一门融思想性、政治性、科学性、理论性、实践性于一体的思想政治理论课。本课程针对大学生成长过程中面临的思想道德和法律问题，开展马克思主义的世界观、人生观、价值观、道德观、法治观教育，引导大学生提高思想道德素质和法治素养，成长为自觉担当民族复兴大任的时代新人。

教学要求：

（1）素质目标：培养学生具备良好的思想道德素质和法治素养，有机融合思想政治素质、道德素质和法治素养，成为能够担当民族复兴大任的时代新人，成为中国特色社会主义事业的合格建设者和可靠接班人，成为走在时代前列的奋进者、开拓者、奉献者。

（2）知识目标：学习马克思主义的世界观、人生观、价值观、道德观、法治观的相关理论知识，树立正确的三观，形成正确的道德认知，了解社会主义法律的本质、运行和体系。

（3）能力目标：能够通过理论学习和实践体验，使学生在学习中升华、内省中完善、自律中养成、实践中锤炼，牢固树立坚定的理想信念和正确的价值观念，陶冶高尚的道德情操，增强尊法学法守法用法的自觉性，提升社会实践能力，不断提高自身的思想道德素质和法治素养，做有理想有本领有担当的时代新人。

## （3）形式与政策

课程目标：

本课程的基本目标是通过适时地进行形势政策、世界政治经济与国际关系基本知识的教育，帮助学生开阔视野，及时了解和正确对待国内外重大时事，使大学生在改革开放的环境下有坚定的立场、有较强的分析能力和适应能力。帮助学生全面正确地认识党和国家面临的形势和任务，拥护党的路线、方针和政策，增强实现改革开放和社会主义现代化建设宏伟目标的信心和社会责任感。

主要内容：

本课程是对学生进行形势与政策教育的主渠道、主阵地，是一门综合性与应用性很强的思想政治理论课，以马克思列宁主义、毛泽东思想、邓小平理论和“三个代表”重要思想为指导，以高校培养目标为依据，紧密结合国内外形势，紧密结合大学生的思想实际，对大学生进行比较系统的党的路线、方针和政策教育。由于本课程的内容具有理论性与时效性的特点，因此其内容不同于传统课程，没有固定教材，也没有固定教学大纲和固定教学内容，根据教育部和广东省教育厅下发的每学期 “形势与政策”相关教育教学文件，主要围绕党和国家推出的重大战略决策和当下国际、国内形势的热点、焦点问题，并结合我校教学实际情况和学生关注的热点、焦点问题来确定本课程的教育教学工作。

教学要求：

（1）素质目标：引导大学生正确分析和认识当前国内外形势，统一思想，让学生感知世情国情民意，体会党的路线方针政策的实践，增强学生实现“中国梦”的信心信念、历史责任感及国家大局观念，把对形势与政策的认识统一到党和国家的科学判断上和正确决策上，形成正确的世界观、人生观和价值观。

（2）知识目标：使学生全面正确认识党和国家面临的形势和任务，正确认识国情，理解党的路线、方针和政策，增加学生的爱国主义责任感和使命感，不断提高学生的爱国主义和社会主义觉悟，掌握形势与政策基本理论和基础知识。

（3）能力目标：逐步提高学生走向社会发展所需要的思想、文化、职业等方面的综合素质；提高学生政策分析和判断能力，学会辩证分析国内外重大时事热点；提高学生的理性思维能力和社会适应能力，学会把握职业角色和社会角色；提高学生的洞察力和理解力，学会在复杂的政治经济形势中做出正确的职业生涯规划。

## 2．公共必修课

## （1）综合英语

课程目标：

综合英语课程是高等职业教育学生必修的一门公共基础课程。

综合英语课程的教学目标是培养学生在职场环境下运用英语的基本能力，特别是听说能力。同时，提高学生的综合文化素养和跨文化交际意识，培养学生的学习兴趣和自主学习能力，使学生掌握有效的学习方法和学习策略，为提升学生的就业竞争力及未来的可持续发展打下必要的基础。

主要内容和教学要求：

综合英语课程不仅要帮助学生打好语言基础，更要注重培养学生实际应用语言的技能，特别是用英语处理与未来职业相关的业务能力。

1. 掌握3000个英语单词（含在中学阶段已经掌握的词汇）以及由这些词构成的常用词组，对参考词汇表中列出的 2500个共核词汇能在口头和书面表达时加以运用。另需掌握 500个左右与行业相关的常见英语词汇。

2. 掌握基本的英语语法，并能在职场交际中基本正确地加以运用。

3. 能基本听懂日常生活用语和与未来职业相关的简单对话，对外说好中国故事。

4. 能就日常话题和与未来职业相关的话题进行比较有效的交谈。

5. 能基本读懂一般题材和与未来职业相关的英文资料，理解基本正确。

6. 能就一般性话题写命题作文，能填写表格和模拟套写与未来职业相关的简短英语应用文，如简历、通知、信函等。语句基本正确，表达清楚，格式恰当。

7. 能借助词典将一般性题材的文字材料和与未来职业相关的一般性业务材料译成汉语。理解基本正确，译文达意，格式恰当。

## （2）高等数学

课程目标：是为高职工科类学生学习专业课程提供必需的一元（多元）函数、极限、微积分学知识，概率论与与数学软件基本内容等，使他们具有工科学生之计算能力，并具有较强的数学应用水平。

主要内容：函数、极限、一元函数微分学、积分学、概率论数学软件。

教学要求：

素质目标：本课程注重科学素质教育和人文素质教育的有机融合，提高学生的数学素养，注重培养学生的工科素质和人文精神，提高工科人的审美素质，（通过数学）将杂乱整理为有序，使经验升华为规律，寻求简洁统一的数学表达，体现数学之美，使理工科学生也具有较好的人文素养。

知识目标：为相关专业学生学习专业课程提供必需的基础模块:一元函数微分学，一元函数积分学；选择专业应用模块：，概率论与数理统计（选学），数学软件；通过本课程的学习，使他们具有较好的理工科学生学习能力。

能力目标：通过学习使学生能较好地掌握后继课程中必备的与高等数学相关的常用内容，提高学生的解决问题的能力，为后续课程和今后发展需要打下必要的数学基础。

## （3）大学生体育与健康

课程目标：从学生情感目标、认知目标、技能目标出发，使学生掌握科学锻炼的基础知识、基本技能和有效方法，学会至少两项终身受益的体育锻炼项目，养成良好锻炼习惯。挖掘学校体育在学生道德教育、智力发展、身心健康、审美素养和健康生活方式形成中的多元育人功能，有计划、有制度、有保障地促进学校体育与德育、智育、美育有机融合，提高学生综合素质。

主要内容：通过学习三大球类（足球、篮球、排球），三小球类（网球、乒乓球、羽毛球）、武术、游泳等基本技战术。全面介绍田径类运动知识，促进力量、速度、耐力、灵敏性等身体素质的全面发展和提高内脏器官的功能；提高集中注意力的能力，提高判断能力，观察力；培养积极、果断、勇敢、顽强的作风和拼搏精神，锻炼勇敢顽强的意志品质。提高人体的力量、速度、耐力、灵敏、柔韧等身体素质，而且还能发展判断、注意、反应等心理素质，培养学生勇敢顽强、奋发向上的拼搏精神和严密的组织纪律性，培养团结协作，密切配合的集体主义精神。

教学要求：

素质目标：提高学生体质健康水平，及格率和优良率达到国标体质健康测评标准，促进学生全面发展。

知识目标：多方面了解各类单项运动的战技术及裁判规则、场地规格并掌握其基本战技术。

能力目标：掌握两项以上健身运动基本方法和技能，能科学的进行体育锻炼，提高自己的运动能力，具有较高的体育文化素养和观赏水平。

情感目标：充分调动学生上课积极性，全面提高学生身心健康状况。

## （4）公共艺术

课程目标：通过传统文化经典引领、艺术作品赏析和艺术实践活动，提高学生的审美情趣，了解或掌握不同艺术门类的基本知识、技能和原理，把思想政治教育寓于一种有趣味的感性形式之中，使青年学生在审美享受中领悟做人的道理，唤起对善的敬仰和追求。

主要内容：本课程通过对经典诗词、文人书法、国画、传统工艺、中国传统音乐、舞蹈、戏曲以及近现代的影视传媒等传统文化内容的学习，引领学生畅游浩瀚的中华传统文化星河。

教学要求：

素质要求：引导学生树立正确的世界观、人生观和价值观，增强文化自觉与文化自信，丰富学生人文素养与精神世界，培养学生艺术欣赏能力，提高学生文化品位和审美素质，培育学生职业素养、创新能力与合作意识。

知识目标：遵循艺术规律，注重感知体验，使学生了解不同艺术类型的表现形式、审美特征和相互之间的联系与区别，培养学生艺术鉴赏兴趣。增强学生对艺术的理解与分析评判的能力，开发学生创造潜能，提高学生综合素养，培养学生提高生活品质的意识。

能力目标：通过学习观摩、比较分析、感受体验、创作表现，熟悉不同中华传统文化知识，学会欣赏、理解形式美与内涵美的统一，提高审美能力。指导学生从自然、社会、文化和艺术等角度进行比较欣赏，更好地理解各民族文化内涵，拓展审美视野，形成积极健康的审美观。

## （5）军事课（由军事技能和军事理论两部分组成）

课程目标：通过军事课教学，让学生了解掌握军事基础知识和基本军事技能，增强国防观念、国家安全意识和忧患危机意识，弘扬爱国主义精神、传承红色基因，加强组织纪律，提升学生综合国防素养，为实施军民融合发展战略和建设国防后备力量服务。加强学生爱国主义和国防知识教育，发挥好培养职业素养的积极作用。以培育爱国主义和团队精神为核心，加强国防知识、革命传统教育，充分发挥红色资源、国防资源的育人功能，发挥英雄模范人物等的示范引领作用。

主要内容：军事理论包括中国国防、国家安全、军事思想、现代战争、信息化装备等内容。军事技能包括共同条令教育与训练、射击与战术训练、防卫技能与战时防护训练、战备基础与应用训练等内容。

教学要求：

素质目标：军事理论课以国防教育为主线，通过理论教学，使大学生掌握基本军事理论知识，达到增强国防观念和国家安全意识，强化爱国主义、集体主义观念，加强组织纪律性，促进大学生综合素质的提高，为适应我国人才培养的长远战略目标和加强国防后备力量建设的需要打下坚实基础。

知识目标：通过军事课教学，让学生了解掌握军事基础知识和基本军事技能，增强国家安全意识和忧患危机意识，弘扬爱国主义精神、传承红色基因、提高学生综合国防素质，培养学生的危机感与责任感。

能力目标：通过军事课教学，让学生了解掌握基本军事技能，培养学生良好的国防观念和国防意识，并积极为国防建设做贡献。

## （6）大学生心理健康

课程设计思路 1、心理健康教育课程既有心理知识的传授，心理活动的体验，还有心理调适技能的训练等，是集知识、体验和训练为一体的综合课程。课程要注重理论联系实际，注重培养学生实际应用能力。 2、课程要充分发挥师生在教学中的主动性和创造性。教师要尊重学生的主体性，充分调动学生参与的积极性，开展课堂互动活动，避免单向的理论灌输和知识传授。

课程目标：培养学生的综合职业能力中的关键能力。

具体表述如下：

知识层面：通过本课程的教学，使学生了解心理学的有关理论和基本概念，明确心理健康的标准及意义，了解大学阶段人的心理发展特征及异常表现，掌握自我调适的基本知识。

技能层面：通过本课程的教学，使学生掌握自我探索技能，心理调适技能及心理发展技能。如学习发展技能、环境适应技能、压力管理技能、沟通技能、问题解决技能、自我管理技能、人际交往技能和生涯规划技能等。 自我认知层面：通过本课程的教学，使学生树立心理健康发展的自主意识，了解自身的心理特点和性格特征，能够对自己的身体条件、心理状况、行为能力等进行客观评价，正确认识自己、接纳自己，在遇到心理问题时能够进行自我调适或寻求帮助，积极探索适合自己并适应社会的生活状态。

主要内容：大学生心理健康教育课是我院大学生的公共必修课。本门课程的主要任务是：宣传普及心理保健知识，帮助大学生认识健康心理对成长成才的重要意义。指导大学生树立心理保健意识，认识心理活动的规律与自身个性特点，掌握心理健康知识和心理调适方法，学会化解心理困扰；指导他们处理好环境适应、学习成才、人际交往、恋爱情感、求职择业、人格发展、情绪调节和挫折应对等方面的困惑，化解心理问题，预防心理疾病和危机事件发生，促进健康成长；指导大学生树立自我意识，学会正确认识评价自己，悦纳自我，增强社会生活的适应能力、压力管理能力、学习发展能力、问题解决能力、人际交往能力、自我管理能力，科学规划自己的未来和人生。引导他们拥有乐观向上、积极进取的人生态度，学会学习，培养创造性思维，训练坚强意志，优化心理品质，培养健全人格，开发心理潜能，促进全面成才。

## （7）大学生职业生涯规划与就业指导

课程目标：调动学生渴望成才的学习热情、激发学生主动、进取、积极参与竞争的内在动力，要求学生对职业生涯规划有一个全面的了解和掌握，并能应用相关知识对自己的学业和职业生涯进行科学的规划，从而提升学生的社会适应能力，实现自身价值。同时，进行在校学习目标规划，加强专业学习，全面提高自身的综合素质，缩小自身条件和社会需求的差距，提高就业竞争力。

主要内容：自我认知、职业探索及职业生涯决策与规划；结合新生专业认知教育活动让学生了解所学专业概况、课程体系，专业就业动态和趋势；社会对学生综合素质和要求。

教学要求：

素质目标：通过本课程的教学，使学生在专业技能外，具有一技之长；具有正常的择业心理和心态；具有很快适应和融入工作新环境的能力；具备良好的思想品德和职业道德；具有较强的团队合作能力和敬业精神。同时融入课程思政，提升大学生的政治认同和文化自信，同时引导学生思考将国家的发展需求和个人的前途命运紧紧结合在一起，开启人生篇章。

知识目标：通过本课程的教学，使学生了解现在社会对毕业生的期望，所学专业在社会发展中的地位、作用和需求状况；社会就业形势及我院毕业生就业状况；人文素质对成功择业的重要性；社会及企事业单位的人才需求。

能力目标：通过本课程的教学，使学生掌握以下能力：正确认识自我优劣，明确奋斗方向，制定职业目标和学习方向；制定切实可行的学业规划和职业生涯规划；制作规范、具有个人特色的求职材料；拥有到西部开发、基层就业的能力。

## （8）大学生创新创业指导

课程目标：正确理解创新创业对时代和社会发展的需要，激发学生创新精神、创业意识、创新创业思维，培养学生的团队合作、沟通能力、领导能力等综合素养，提升学生面对不确定性风险的能力。通过课程，使学生种下创新创业种子，培养学生在实践中运用创新的思维和方法创造性的解决工作生活学习中遇到的各类问题，掌握创新创业实践科学的方法论，并了解到一个企业从筹建到创办再到运营的基本流程以及一个创业者应具备的知识和素质，掌握创业资源整合与创业计划书撰写的方法。

主要内容：课程从充满不确定的时代特征，及应对不确定性的创业思维进入，阐述大学生学习创新创业基础的意义。引导学生进行自我认知并生成创业团队，整个课程以团队为单位推进项目并进行整体考核。具体内容包括：大学生创业概述；大学生创业素质及创造性思维方式；识别创业机会；商业模式；创业资源及创业团队；商业计划书撰写及路演、创业竞赛等。

教学要求：

素质目标：锻炼学生面对不确定性如何做决策的创业思维模式，培养创新意识与创新精神，提升问题探索的素养、锻炼在实践中学习的行为模式，种下创新创业种子，主动适应国家经济社会发展和人的全面发展需求。在“课程思政”理念的引领下开展创新创业计划、挑战杯比赛、 “互联网＋”比赛等活动，邀请成功的创业者、相关专家学者等就有关创业、成长、心理等话题做报告，以此激励学生积极创业。

知识目标：了解效果推理理论、设计思维、精益创业等国际先进的创新创业理论及方法论，熟悉常见的创新思维能力培养、创新思维方式训练、创新方法及其运用的内容与要求，掌握从创业团队组建，创业项目从0到1的创造性生成方法以及商业计划书的架构逻辑。

能力目标：通过从拥有的资源出发，通过将想法和机会转化为行动的过程，培养学生懂得一个企业从筹建到创办再到运营的基本流程，掌握创业资源整合的方法与撰写创业计划书的能力。

## （9）信息技术基础

课程目标：

本课程是一门计算机应用入门的基础课，主要学习信息社会中数字化生活、学习和工作中必备的基本常识和关键技能，包括新一代信息技术、计算机基础知识和Windows操作系统相关知识、国产办公软件WPS文字处理、WPS表格处理和WPS演示文稿处理的使用和操作，信息安全等。通过本课程的学习，掌握信息处理实用技术，帮助学习者利用计算机快速获取有效信息，提高工作效率，培养信息素养，为其职业生涯发展和终身学习奠定基础。

主要内容：

使学生了解计算机系统硬件、软件、网络以及信息安全的基本知识，掌握Windows操作系统的使用方法，掌握WPS办公软件的应用。并在学习基础性知识、掌握基本的概念基础上，了解大数据、5G、区块链等新一代信息技术，了解信息安全技术及网络道德等知识，提高利用计算机进行综合信息的处理能力，为学习后续相关课程奠定坚实的基础。

教学要求：

素质目标：

坚定拥护中国共产党领导和我国社会主义制度，在习近平新时代中国特色社会主义思想指引下，践行社会主义核心价值观，具有深厚的爱国情感和中华民族自豪感；培养学生信息法律意识、网络安全意识和信息安全意识；培养学生认真负责的工作态度和严谨细致和工作作风和良好的职业道德；培养学生的自主学习意识和团队协作精神；培养学生创新意识和信息化处理工作的意识和能力。

知识目标：

掌握计算机的基础知识，了解信息技术国产化现状；掌握Windows操作系统的一般知识和操作技术；

熟练掌握WPS文字处理软件、WPS表格处理软件和WPS演示文稿处理软件的使用和操作；了解和掌握计算机网络技术知识，了解新一代信息技术知识；了解和掌握信息安全、云安全、病毒防治、知识产权保护、网络道德和网络信息安全国产化知识；了解计算机领域的前沿信息技术。

能力目标：

具备基本的信息职业素养；具有使用计算机工具进行文档处理、文档演示等办公应用能力；具有使用办公工具及互联网工具进行信息采集、加工、反馈的信息处理能力；具备使用信息技术对办公场景进行运维的能力。掌握基本的信息检索技术及信息安全防范技术。

## 3．专业基础课

**（1） 视听语言**

**【课程名称】**

视听语言

**【适用专业】**

高等职业学校数字媒体艺术设计专业

1. **课程性质与任务**

“视听语言”这种说法是一种类比，因为视听语言并不能如抽象的文字语言那样具有完善的符号表意系统。但作为一种影像和声音组合叙事、表意的方式，它在一百多年的艺术实践中，也形成了独特的“词汇”和“语法”。

**（二）课程教学目标**

本课程是一门加强学生视频学习的理论课程，用视听刺激的合理安排向受众[传播](https://baike.so.com/doc/5405652-5643438.html)某种信息的一种感性语言，包括影像、声音、剪辑等方面内容。语言，必然有语法，各种镜头调度的方法和各种音乐运用的技巧。

**1. 知识目标**

通过本课程学习使学生掌握画面造型语言、镜头语言、分镜头脚本，掌握剪辑和蒙太奇，掌握、影视声音与声画关系，掌握基础理论知识。

**2. 能力目标**

通过学习使学生能够正确学习影像、声音、剪辑，从而完成视频拍摄。

**3. 素质目标**

本课程注重培养学生实事求是、一丝不苟的科学态度，良好的职业道德和工作作风，良好的人际沟通能力和团队协作精神，使其具备合理运用影像、声音、剪辑来提高拍摄能力。

**4.思政目标：**

（1）能自觉遵守单位的规章制度和职业道德，有强烈的工作责任感。（2）实现知识传授与价值观教育同频共振，培养学生的团队合作能力和创新精神，树立正确的人生观和价值观。

（3）具有国际化视野和社会责任感、综合性的创新思维方式和团队合作精神。

（4）融入工匠精神内容于实践环节，提高学生的综合设计能力。

**（三）参考学时**

32 (理论：32)

**（四）课程学分**

2学分

**（五）课程内容和要求（理论32学时）**

本课详细、系统地探讨了视听语言的形成历史、结构元素、选择与构成原则、连贯叙事的基本构成（包括镜头的剪裁、镜头之间组合的匹配、蒙太奇句子的构成、段落的转换）以及叙事的构成、清晰与节奏把控等。

**表2 课程内容与学时安排表**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 序号 | 工作任务 | 课程内容与教学要求 |  | | 参考课时 |
| 1 | 单元一演变 | 任务一 视听语言与文字的差异  任务二 视听语言的演变发展 |  | | 2 |
| 2 | 单元二元素——画面 | 任务一光学证镜头的分类与征  任务二镜头画面的分类与特征  任务三光和色的表意  任务四镜头的构图任务五屏幕字幕与图形学习 |  | | 2 |
| 3 | 单元三元素一声音 | 任务一视听语言中的声音类型与作用  任务二声画关系学习 |  | | 2 |
| 4 | 单元四  原则 | 任务一视听元素选择的原则任务二视听语言组合的技术原则一—经典剪辑任务  三视听语言组合的逻辑原则 |  | | 4 |
| 5 | 单元五  句读 | 任务一画面剪辑点的划分  任务二声音剪辑点的划分  任务三镜头长度的确定学习 |  | | 4 |
| 6 | 单元六匹配 | 任务一连贯性剪辑  任务二景别的匹配  任务三方向的匹配  任务四动作的匹配任务五光、影、色的匹配任务六镜头的其他匹配元素学习 |  | | 4 |
| 7 | 单元七转换 | 任务一叙事转换的前提智能客服  任务二连贯性转换  任务三分隔性转换 |  | | 4 |
| 8 | 单元八叙事 | 任务一叙事方式  任务二时空叙事  任务三叙事视角任务四叙事结构 |  | | 4 |
| 9 | 单元九修辞 | 任务一基本修辞  任务二立体修辞 |  | | 2 |
| 10 | 单元十节奏 | 任务一影视节奏的种类  任  务二影响节奏的各种因素  任务三影视节奏的调控 |  | | 2 |
| 11 | 单元十一风格 | 任务一视听语言总体风格类型  任务二风格元素的使用 |  | | 2 |
| 总课时 | | | | 32 | |

**（六）教学建议**

**1. 教学方法**

1、讲授过程要注重实际，要引导学生运用比较分析的方法，提高自己的鉴赏能力。

2、注重开发多媒体教学课件，创设生动形象的工作情景，增强学生直观感受，激发学生学习兴趣

3、充分利用网络视频资源，让学生在影视作品中感受视听。

4、 在平时的教学中，应注重培养学生严谨的求学态度，努力提高教学质量，注重职业道德教育，强化职业道德意识。

**2. 评价方法**

1、这门学科的评价依据是本课程标准规定的课程目标、教学内容和要求。

2、考试时间：120分钟。

3、考试方式、分制与分数解释：

平时成绩×0.4＋期末集中考试×0.6＝总评成绩，

期末试卷现场闭卷的方式，以百分制评分，60分为及格，满分为100分。

4、题型比例

名词解释题占30%

简答题40%

论述题30%

**3. 教学条件**

拥有多媒体教室，能够确保教师课堂讲授的需求。

**4. 教材选编**

编选本教材根据教学标准编写活页教材，课程实践中优化编著适应性教材

（1）课程教材

[1] 主编：周振华.视听语言[M]. 中国传媒大学版社. 2013

（2）参考教材

[1]主编：陆绍阳.视听语言[M].北京大学出版社.2021年

1. **美术-设计构成**

**【课程名称】**

美术-设计构成

**【适用专业】**

高等职业学校数字媒体艺术设计专业

**1、前言**

**1．1课程性质**

本课程是高等职业学校美术设计专业的一门核心课程。是学生学习数字媒体设计的基础课程。其功能是使学生充分了解构成在设计专业的作用，探索形式美的构成表现规律，为后续设计专业专门化方向的学习奠定基础。

**1．2设计思路**

本课程的总体设计思路是打破传统学科课程以知识为主线构建知识体系的设计思路，采用以设计构成中的工作任务为引领，通过任务整合相关知识和技能来设计该课程。

本课程的相关工作任务是以设计构成中所涉及到的形态、色彩、立体空间为主线来划分和设计的。通过图形组合处理、图形色彩处理、空间形态组合等逐步递进的任务，使学生循序渐进地从整体上掌握设计构成的形式法则。同时根据学生的认知水平、兴趣特点，采用不同的材料、不同的表现手法，完成本课程的各项工作任务。

本课程教学活动的设计，以培养学生动手能力为主线，从而提高学生的直观感受力及创新设计能力。

本课程建议教学课时为64课时。

**2、课程目标：**

通过本课程的学习，使学生正确理解、认识形式美的构成原理，掌握构成设计的基本规律和法则，引导学生将构成的观念、方法运用到美术设计的各项活动中，提高审美、创新、动手及制作能力，启迪设计灵感。构成基础是数字媒体艺术设计专业必须学习的一门专业设计基础课程，它通常分为平面构成设计、色彩构成设计和立体构成设计三个方面。作为设计艺术的重要基础理论，构成基础已成为培养现代设计人才的重要基础课程。通过本课程的学习，使学生熟练掌握构成基础相关技能，为将来课程打好基础。

**主要内容：**平面构成、色彩构成、立体构成

**教学要求：**本课程主要向学生讲授构成基础的基本理论知识，学习构成基础的过程是对构成原理进行探讨、思考、启迪、开拓设计思维及造型能力培养的过程，旨在培养学生的创造思维能力、设计创新能力、实际操作能力，为以后职业能力主干课程的学习打下坚实基础。

**能力目标：**

（1）能够对点、线、面等形态要素进行灵活运用。

（2）能够熟练应用重复、近似、渐变、特异、空间、解构与重构等构成形式。

（3）能够对色相、明度、纯度等属性进行灵活运用。

（4）能够熟练应用色彩的对比调和的方法。

（5）能够对点、线、面、体、空间等基本要素进行灵活运用。

（6）能够熟练应用简练、平衡、比例、对比、主次、节奏、韵律意境等形式要素。

（7）能按照构成的形式法则，完成设计所需要的图形。

（8）能运用色彩配色原理和技法进行色彩设计。

（9）能具备一定的空间想象能力和空间形态的组合能力。

**知识目标：**

（1）熟练掌握点、线、面等形态要素和形式美法则。

（2）能够熟练掌握平面构成设计的形式。

（3）熟练掌握色彩的色相、明度、纯度等属性。

（4）能够熟练掌握色彩的对比调和的方法。

（5）熟练掌握立体构成形态的基本要素。

（6）能够熟练掌握立体构成中的形式要素。

**素质目标：**

（1）了解构成课程对设计专业的重要性

（2）端正对基础课的学习态度，明确速写能力在专业中处于何种位置。

（3）养成自我学习的能力并做到活学活用。

**思政目标：**

（1）立足于传统文化围绕课程作全面的讲述。

（2）融入工匠精神内容于实践环节，提高学生的综合设计能力。

（3）实现知识传授与价值观教育同频共振，培养学生的爱国情怀和创新精神，树立正确的人生观和价值观。

（4）能自觉遵守单位的规章制度和职业道德，有强烈的工作责任感。

（5）具有国际化视野和社会责任感、综合性的创新思维方式和团队合作精神。

**3、课程内容与要求**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **序号** | **工作任务** | **课程内容及教学要求** | **活动设计** | **参考课时** |
| 1 | 图形组合处理 | 1、组合基本图形元素  （1）能进行自由点的独立构成  （2）能进行自由线的独立构成  （3）能进行自由面独立构成  （4）能进行自由点、线、面混合构成  2、图形组合基本形式  （1）掌握骨骼与基本形的构建  （2）能进行重复与近似的组合处理  （3）能进行分割构形  （4）能进行渐变与发射的组合处理  （5）能运用特异原理构成  （6）能进行自由构形  （7）能表现空间感  （8）能进行特殊表现技法的肌理处理  （9）能进行打散重构的组合处理  3、应用构成原理设计平面图形  能将图形组合处理的基本形式法则，应用于美术设计的各个领域中 | 1、素材拼贴  收集报纸、杂志和类似的现成材料，并从中截取文字、色块、图形等作为基本的点、线、面素材，完成点、线、面单独构成和综合构成。  2、形式探索  选择相同或相似的物体按照规律摆放，成为重复、近似构成形式的格局，用数码相机拍摄。  采用剪纸、拓印等特殊的手段或制作方法，实现重复、近似构成形式的格局。  3、形态收集  收集自然界和人工环境中的渐变、发射形式，并进行拍摄或描绘，体会他们的不同变化。  4、作品辨别  分组讨论并通过大量设计作品，辨别对比的各种变化形式，找出类似的例子并展示。  5、材质研究  任选不同的肌理制作方法，做表现不同视觉肌理的肌理练习。着重表现肌理的质感，注重画面的整体感和层次感。  收集不同类别的材料（自然形态、人工形态），找到他们形态和材质上的和谐对比，并经排列组合，形成较完整的触觉肌理构成。 | 72 |
| 2 | 图形色彩处理 | 1、认识色彩  （1）掌握色彩、图形色彩处理的概念  （2）能识记色彩的物理性能和生理性能  （3）能简单应用色彩的混合处理  （4）能领会色彩的三要素与色立体  2、色彩对比基本规律  （1）能进行色彩明度对比的处理  （2）能进行色彩色相对比的处理  （3）能进行色彩纯度对比的处理  （4）进行色彩面积对比的处理  （5）能进行色彩位置对比的处理  （6）能进行色彩冷暖对比的处理  （7）能综合应用色彩质感对比的处理  3、运用色彩调和方法  （1）能运用同一调和法，完成图形色彩处理  （2）能运用对比调和法，完成图形色彩处理  （3）能运用类似调和法，完成图形色彩处理  （4）能运用隔离调和法，完成图形色彩处理  （5）能运用秩序调和法，完成图形色彩处理  4、体会色彩的联想与感觉  （1）掌握色彩情感的表现方法  （2）掌握色彩象征的表现方法  （3）掌握色彩视觉心理效应的表现方法 | 1、果盘色彩推移训练  任选一种单色，分别通过逐渐加黑和加白，调出过渡均匀的明度系列，并组成一幅美的画面。  任选两种纯色，通过逐渐增加对方色彩，形成两色均匀过渡的系列色彩，并组成一幅美的画面。  2、图片重现  选择一幅色彩丰富的摄影图片，用色彩空间混合的原理，将这幅图片重新表现出来。  3、杯垫色彩对比设计  将同一幅构图，用九大调分别表现出来。（可绘于九块相同大小的杯垫上）  用色相对比、纯度对比的方法，将同一幅构图绘制一组相同大小的杯垫。  4、咖啡杯色彩联想设计  选择一组具有相对意义的词汇，用相同的构图，不同的色调表达。如：春夏秋冬、喜怒哀乐、酸甜苦辣等。并将咖啡杯、杯托进行整体设计。 | 72 |
| 3 | 空间形态组合 | 1、走出平面  （1）了解从平面到立体的过程与方法  （2）能运用平面图形的突起、平面（一刀切）切割、平面（图形）切割、裁剪折叠、支撑折叠等原理，完成从平面到半立体到立体的形态构成，并应用于现代设计中。  2、组合空间形态  （1）能运用连续线材、框架构造、垒积构造、桁架构造、线层构造等构成原理，进行线材的空间组合。  （2）能运用可展开的立体构造、面群构造、积聚构造等构成原理，进行面材的空间组合。  （3）能运用变形、分割、群组等构成原理，进行块材的空间组合。  （4）能进行点、线、面、体的综合构成。  3、运用构成原理进行综合空间形态组合  能将形态空间组合的形式原理，应用与现代艺术和现代设计中。 | DM广告设计  将纸张进行折叠、切割等加工，制作DM广告的结构设计。  2、POP广告设计  将纸张进行切割、支撑折叠等加工，制作POP广告的构造设计。  3、雕塑设计  收集不同的线质材料，按照各种组合方式，完成模拟城市环境的现代雕塑设计。  4、灯罩设计  在一张纸上进行直线或曲线切割、折曲或压曲等加工法，围合成柱式灯罩形态。  5、展台设计  将一块材进行分割并重组，完成模拟展台设计。  6、环境设计  将点、线、面、体形态要素进行空间组合，完成模拟小区环境设计。 | 72 |

1. 实施建议

充分利用多媒体、网络和企业合作优势进行教学，课堂和多媒体讲授结合大量企业实际训练来进行。

4．1教材编写

（1）必须以本课程标准为编写教材的依据。

（2）教材应该充分体现以启发创新意识为目标，以任务为引领的课程设计思路。

（3）教材编写应打破传统的学科界线和教学方法，把基础学科的训练项目分解到具体的工作任务中去，真正体现“在做中学、在做中会”的理念，使学习目标明确，更具应用性。

（4）教材编写应注意到设计领域的快速发展和变化，所以在教学内容和教学手段的编写和运用上要有前瞻性，争取将本学科的新知识，新技术、新材料、新发展融入教材建设中去。

（5）教材应体现高要求、低难度的思想，要充分考虑学生的现状来设计教育的内容与方法，用适量的直观图片和视频影像资料，配合各种材料的运用，拓宽学生的设计思路，丰富表现手段。

4．2教学建议

（1）教学过程应充分考虑课程形式的多样化，可运用案例教学、项目活动教学、观摩教学、临摹教学，激发学生的学习兴趣，使教学即有明确的实战目的，也能提升他们的学习能力。

（2）教学演绎过程中应突出师生的“互动性”，如创设情境，激发学生主动学习的内驱力，提升学生分析问题、解决问题的能力。

（3）专业教师应注意提高自身的职业化、市场化、实战化水平，真正实施“产——学——研——教”相结合的职业技能教育。

4．3教学评价

（1）本课程以形成性评价为重点评价手段。

（2）以总结性评价为最后考核手段。

（3）以任务过程为学期单位模块，进行评价。

（4）以综合任务目标为学年单位模块，进行评价。

（5）各模块可参考下列表格：

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 序号 | 任务模块 | 评价目标 | 评价方式 | 评价分值 |
| 1 | 图形组合处理 | 评价学生对二度空间形态的组合能力 | 形成性评价 | 30 |
| 2 | 图形色彩处理 | 评价学生对色调构想和色彩的表现能力 | 形成性评价 | 30 |
| 3 | 空间形态组合 | 评价学生对多种材料三度空间形态的组合能力 | 形成性评价 | 30 |
| 4 | 形、色、体综合构成 | 评价学生的综合构成能力 | 总结性评价 | 10 |

注：形成性评价是在教学过程中对学生的学习态度和各类作业进行中的情况进行的评价。总结性评价是在最后总任务完成后的终级评价。教师可以要求学生用《设计日记》的方式进行设计思考的物化表现，整个任务设计过程中，教师可以根据这个《设计日记》来观察、考察、鉴定学生的设计思维和设计思考及设计手段的形成过程，从而形成所谓“形成性评价”与 “总结性评价”的完美结合。使评价更具有先进性、科学性和可操作性。

4．4课程资源的开发和利用

（1）利用博物馆、人文纪念场馆等资源，使学生在特殊的人文环境中吸取养料，加深对课业的理解，以便有效完成课业。

（2）必须充分利用网络平台来进行资料的收集、整理与创意。注重多媒体的学习互动性。让学生学得主动，学得生动，以激发学生的思维与技能拓展。

（3）充分利用设备与师资，给学生以多元化的教学空间。

（4）参观各大美术设计创意园区，让学生领略未来工作空间的氛围与环境。鼓舞与激励学生的职业理想。

5 .其他说明

本课程标准适用于数字媒体艺术设计三年制学生的核心课程。

## 创意微视频

**【课程名称】**

创意微视频

**【适用专业】**

高等职业学校数字媒体艺术设计专业

**（一）课程性质与任务**

随着5G时代的到来，短视频已经成为宣传观点、推广品牌、销售产品的必备工具，个人、企业以及政府机构的必备能力。不管是找工作还是自己创业，短视频的制作和运营已经是一个重要的方向和机会。

本课程详细介绍了短视频的策划、制作与运营，为学生呈现完整的短视频从0到1的运营图谱，包括短视频的概念和分类、短视频平台、短视频的策划、剪辑、运营以及短视频大号的案例研究、短视频的变现等一系列内容，从而达到利用短视频实现有效营销效果的学习目的。

课程任务：通过前期理论到后期制作的学习过程，使学生了解微视频制作的系统性和完整性。同时了解微视频现状；掌握摄像的基本知识及corel绘声绘影软件的所有处理，能进行简单微视频的制作。

**（二）课程教学目标**

微视频作为一门综合性艺术，整合了文学、音乐、舞美、传媒等艺术，融合了摄像、录音、剪辑等多项现代技术，融入了身边最动人的社会生活元素，迅速成为广大青少年的最爱。在微视频制作实践中，学生能够运用所学的技巧，通过自我探究、团队合作等方式，制作出原创的微视频，并通过自我策划发布成果，得到一定范围内观众的认可。

**1. 知识目标**

（1）、剧本编写理论:影视剧作基础理论知识；

（2）、分镜头的编写:分镜头的作用,格式,导演在分镜头部分应做的工作；

（3）、画面拍摄技巧:镜头推,拉,摇,移,跟等等镜头运用的摄影技法；

（4）、固定镜头的使用与运动镜头使用的基础理论；

（5）、后期制作:后期制作应注意的问题；

（6）、后期剪辑与镜头组接技巧；

（7）、后期音乐搭配。

**2. 能力目标**

通过学习微视频理论，学生能够全方位、系统了解微视频，并对微视频这一新兴艺术形式产生浓厚的兴趣；在整个课程学习之后，学生的兴趣特长的到一定的巩固和发扬，审美鉴赏能力、动手实践能力得到一定的发展，人文素养和科学素质的到潜移默化的提升。

**3. 素质目标**

（1）培养学生具备克服困难解决问题的意志；

（2）培养学生养成严谨认真的科学态度，耐心细致的工作作风；

（3）培养学生具备良好的交流沟通素养和团队合作精神。

**4.思政目标：**

（1）立足于传统文化围绕课程作全面的讲述。

（2）融入工匠精神内容于实践环节，提高学生的综合设计能力。

（3）实现知识传授与价值观教育同频共振，培养学生的团队合作能力和创新精神，树立正确的人生观和价值观。

（4）能自觉遵守单位的规章制度和职业道德，有强烈的工作责任感。

（5）具有国际化视野和社会责任感、综合性的创新思维方式和团队合作精神。

**（三）参考学时**

64 (理论：32\ 实验：32)

**（四）课程学分**

4学分

**（五）课程内容和要求（理论32学时，实验32学时）**

本课程的主要内容有：短视频的策划、制作与运营，为学生讲解完整的短视频脚本、拍摄、剪辑到发布运营图谱，包括短视频的概念和分类、短视频平台、短视频大号的案例研究、短视频的变现等一系列内容，从而达到利用短视频实现有效营销效果的学习目的。

本课程要求学生能团队组建、剧本编写、导演准备、画面拍摄、声音处理、后期制作等。，达到一般企业用人标准。

**表2 课程内容与学时安排表**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **章节** | **名称** | **主要内容** | **重难点关键词** | **学时** | **类型** |
| 一 | 短视频风口：你能抓住的下一个流量机会 | 了解短视频定义、分类、和直播的异同  了解优质短视频的5个元素 | 如何辨别短视频的优劣？ | 2 | 理论讲授2 |
| 二 | 短视频平台：你不得不了解的四个平台 | 了解四个短视频平台的发展  了解四个短视频平台的特点与玩法 | 如何选择适合自己的短视频平台？ | 2 | 同上 |
| 三 | 短视频策划 | 了解用户画像的定义和意义是什么  掌握做用户画像的步骤和方法  掌握做竞品分析的方法 | 如何做用户画像？  如何做竞品分析？ | 2 | 理论讲授和实战 |
| 掌握建立爆款选题库的方法  掌握准确切入选题的方法 | 如何建立爆款题库？  如何准确切入选题？ | 2 | 同上 |
| 掌握拟定账号名的方法  掌握识别一个好的LOGO的方法 | 如何拟定账号名？  如何识别LOGO的好坏？ | 2 | 同上 |
| 掌握拟定标题的方法  掌握设置标签的方法  掌握编写简介的方法 | 如何拟定标题？  如何设置标签？  如何编写简介？ | 2 | 同上 |
| 了解优质内容的特质  了解知识内容的深度垂直  了解如何做垂直领域 | 如何甄别优质视频？  如何做垂直领域？ | 2 | 同上 |
| 了解知识内容的极致细分  了解知识内容的热点生态  了解知识内容的持续产出 | 知识内容的持续产出  知识内容的热点生态 | 2 | 同上 |
| 了解“双微一抖”矩阵的商业价值  了解短视频从业能力的要求  了解常见的3种团队配置  掌握团队任务如何分工的方法  掌握工作SOP | 如何根据团队配置搭建自己的团队?  如何帮团队做任务分工？  如何将工作SOP？ | 2 | 同上 |
| 四 | 短视频制作 | 了解拍摄器材的不同作用  掌握运镜技巧 | 能如何熟练运镜? | 2 | 同上 |
| 掌握转场技巧  掌握音乐选取方法 | 如何熟练转场？ | 2 | 同上 |
| 掌握添加字幕的软件  掌握视频配音的软件 | 如何添加字幕？  如何运用合适的软件配音？ | 2 | 同上 |
| 掌握脚本的类型  掌握编写脚本的方法  掌握拍摄注意事项 | 如何写剧本 | 2 | 同上 |
| 掌握视频剪辑的相关知识 | 如何熟练剪辑视频 | 2 | 同上 |
| 五 | 短视频运营 | 了解短视频平台相关的行业数据  了解短视频平台相关法规和平台规则  了解短视频平台运营的相关技巧  了解MCN机构 | 如何运营好一个短视频账号？ | 2 | 同上 |
| 了解流量原理  掌握获取种子用户的方法  掌握激活用户的方法 | 如何获取种子用户？  如何激活用户？ | 2 | 同上 |
| 了解数据分析的意义  掌握需要关注的关键指标 | 如何运用数据软件进行分析并指导运营？ |  |  |
| 六 | 短视频大号：你一定要研究的几个案例 | 了解不同领域短视频的特点和代表  了解短视频的价值影响 | 如何研究短视频大号？ | 2 | 同上 |
| 七 | 短视频变现：从短视频到短视频经济 | 掌握评估短视频影响力的方法  掌握短视频的三种变现模式  了解短视频的未来 | 如何评估短视频账户的影响力？  如何指导短视频账户变现？ | 2 | 同上 |

**（六）教学建议**

**1. 教学方法**

本门课程教学中需要激发和保持学生的学习兴趣，采用灵活的教学方法和先进的教学手段，加强理论与实际的联系，加强课前、课后的学生协调合作作用，组织学生成组完成项目、讨论、实拍教学、阅读指导等。

（1）分析范例教学，综合应用，突出重点

在理论知识讲授过程中，应适当选取基本点、重点内容，对其设计相关范例，进行教学，来提高、巩固学生对该理论知识的认知水平，让学生可以理论结合实践，不仅限于纸面，更可深入到具体的范例场景，加深理解。

（2）组队合作式教学方法。

学生按照要求，进行分组，制定本组视频主题方向，编写脚本，进行拍摄，剪辑等，在课堂上再根据学生的每组的拍摄情况，播放后学生分组讨论，并由各组选派一名同学发言讲解拍摄内容，技巧等，并由本组的其他同学补充，讲述完毕后，由教师及其他各组的同学提问。

**2. 评价方法**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **序号** | **成绩类别** | **考核方式** | **考核要求** | **权重（%）** | **备注** |
| 1 | 期末成绩 | 期末考试 | 大作业 | 50 | 百分制，60分为及格 |
| 2 | 平时成绩 | 实战训练 | 17次 | 40 | 优、良、中、及格、不及格 |
| 3 | 平时表现 | 出勤情况 | 10 | 2次未参加课程则无法获得学分 |

注：此表中内容为该课程的全部考核方式及其相关信息。

**3. 教学条件**

拥有多媒体教室、实验中心等设施，能够确保教师课堂讲授、学生实践训练的需求。

**4. 教材选编**

编选本教材根据教学标准编写活页教材，课程实践中优化编著适应性教材

（1）课程教材

[1] 主编：秋叶、郑昊、来鹿. 短视频策划、制作与运营[M]. 人民邮电出版社. 2019

（2）参考教材

[1] 王冠、王翎子、罗蓓蓓.网络视频拍摄与制作[M].人民邮电出版社.2020年

**（4）信息可视化**

**【课程名称】**

信息可视化

**【适用专业】**

高等职业学校数字媒体艺术设计专业

**1．前言**

**1.1课程性质**

信息可视化是数字媒体艺术设计专业的一门专业基础课，也是高职高专视觉传达设计的基础课程。该课程是指信息可视化设计的基本理论掌握正确的信息可视化设计方法和创意表现方法为平面设计打下良好的专业基础，提高学生的信息可视化设计的能力和创意思维。本课程是高技能人才培养的核心课程。信息可视化是数字多媒体艺术设计专业的专业基础课程之一。

**1.2设计思路**

本课程的总体设计思路是，打破传统学科课程以知识为主线构建知识体系的设计思路，采用以项目操作的实际工作任务为引领，通过任务整合相关知识和技能来设计该课程。

本课程的相关工作任务是通过一维信息可视化、二维信息可视化、三维信息可视化、多维信息可视化、时间序列信息可视化、层次信息可视化、网络信息可视化等，提高学生的信息可视化设计的能力和创意思维。通过本课的学习掌握信息可视化的作用与意义。在实践过程中培养独立思维，提出问题和解决问题的能力。为更深入的研究信息可视化提供新的途径和构思表现的方法，为设计的推敲与完善提供技术支持。

本课程教学活动的设计，以培养学生动手操作能力为主线，从而提高学生的直观感受力及创新设计能力。

本课程建议课时数64学时，全部为一体化教学。

**2．课程目标**

学生通过对信息可视化设计基础理论的学习来提高信息可视化设计的思考方式和创意方法，理论知识和创意思维，体验信息可视化设计设计过程，完成信息可视化设计课程的学习。

能力目标：

通过学习使学生能较好地掌握信息可视化的全流程工作，提高学生的逻辑思考能力，为后续课程和今后发展需要打下必要的基础。

培养学生的团队协作精神；

1. 培养学生的工作、学习的主动性；
2. 培养学生具有创新意识和创新精神；
3. 提高学生的艺术修养。

知识目标：

掌握基本的数据理解能力、可视化图形绘制、可视化实现、相关软件的使用。

（1）了解可视化的基本概念，掌握可视化的基本原理及方法；

（2）能够熟练地信息可视化市场进行考察分析，熟悉可视化分析方法，能够根据任务需要对相关信息进行分析，获取相关信息，进行可视化设计；

（3）了解信息可视化设计发展新趋势等应用。

素质目标：

通过学习，使学生了解信息可视化设计的思维方式和图形表现技法，以及信息可视化设计在视觉传达设计的不同领域作用，认识到信息可视化设计的重要性和趣味性，调动对信息可视化设计的观察能力和学习兴趣，在今后的学习和生活中提高图形设计的审美和创意思维。强化人文、科学素养，注重世界多元化的发展与中国传统文化的传承。

注重启发学生的创意思维能力，以培养具有国际化视野的复合型与创新型设计人才为目标。

具有综合创新和设计实践能力；

具有良好交际能力和口头表达能力；

具有安全意识与环保意识等；

4．思政目标：

（1）立足于传统文化围绕课程作全面的讲述。

（2）融入工匠精神内容于实践环节，提高学生的综合设计能力。

（3）实现知识传授与价值观教育同频共振，培养学生的爱国情怀和创新精神，树立正确的人生观和价值观。

（4）能自觉遵守单位的规章制度和职业道德，有强烈的工作责任感。

（5）具有国际化视野和社会责任感、综合性的创新思维方式和团队合作精神。

**3．课程内容和要求**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 序号 | 工作任务 | 课程内容与教学要求 | 参考课时 |
| 1 | 信息与图表 | * 1. 从信息社会看图表应用功能   2. 从历史进程看图表发展概况   3. 从视觉设计看图表传达艺术 | 4 |
| 2 | 图表的类型 | 2.1图表类型  2.2图表类型细分 | 8 |
| 3 | 图表设计的构成要素 | 3.1 内容要素  3.2 形式要素 | 8 |
| 4 | 图表设计的传达原理 | 4.1 列表  4.2 对照  4.3 图解  4.4 标注  4.5 连接  4.6 秩序 | 8 |
| 5 | 时间序列信息可视化 | 5.1 什么是时间序列信息可视化  5.2 完成时间序列可视化方法 | 12 |
| 6 | 层次信息可视化 | 6.1什么是层次信息可视化  6.2 完成层次序列可视化方法 | 12 |
| 7 | 网络信息可视化 | 7.1 什么是网络信息可视化  7.2 完成网络信息可视化方法 | 12 |
|  |  | 总课时 | 64 |

**4．实施建议**

充分利用多媒体、网络和企业合作优势进行教学，课堂和多媒体讲授结合大量企业实际训练来进行。

**4.1教材编写**

1、教材应该充分体现以启发创新意识为目标，以任务为引领的课程设计思路。

2、教材编写应打破传统的学科界线和教学方法，把基础学科的训练项目分解到具体的工作任务中去，真正体现“在做中学、在做中会”的理念，使学习目标明确，更具应用性。

3、教材编写应注意到设计领域的快速发展和变化，所以在教学内容和教学手段的编写和运用上要有前瞻性，争取将本学科的新知识，新技术、新材料、新发展融入教材建设中去。

4、教材应体现高要求、低难度的思想，要充分考虑学生的现状来设计教育的内容与方法，用适量的直观图片和视频影像资料，配合各种材料的运用，拓宽学生的设计思路，丰富表现手段。

**4.2教学建议**

是数字媒体艺术设计专业的专业基础课程。一个学期讲授和实训，共64课时。

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 主要内容实训项目 | 课时建议64课时 | | 教与学的方法建议 |
| 总课时 | 其中实训 |
| 信息与图表 | 4 | 2 | 一体化教学 |
| 图表的类型 | 8 | 4 | 一体化教学 |
| 图表设计的构成要素 | 8 | 4 | 一体化教学 |
| 图表设计的传达原理 | 8 | 4 | 一体化教学 |
| 时间序列信息可视化 | 12 | 6 | 一体化教学 |
| 层次信息可视化 | 12 | 6 | 一体化教学 |
| 网络信息可视化 | 12 | 6 | 一体化教学 |

第一教学环节：教学演绎过程中应突出师生的“互动性”，如创设情境，激发学生主动学习的内驱力，提升学生分析问题、解决问题的能力。

第二教学环节（难点环节）：教学过程应充分考虑课程形式的多样化，可运用案例教学、项目活动教学、临摹教学，激发学生的学习兴趣，使教学即有明确的实战目的，也能提升他们的学习能力。

第三教学环节：专业教师应注意提高自身的职业化、市场化、实战化水平，真正实施“产——学——研——教”相结合的职业技能教育。

第四教学环节（重点环节）：通过分析、总结前一个章节的课程内容，解决存在的问题，不断地提出新问题，逐步提高学生对信息可视化的认识。

4.3教学评价

1、这门学科的评价依据是本课程标准规定的课程目标、教学内容和要求。

2、考试时间：120分钟。

3、考试方式、分制与分数解释

平时成绩×0.4＋期末集中考试×0.6＝总评成绩，

期末考试采用机试考核的方式，以百分制评分，60分为及格，满分为100分。

4、题型比例

常见操作和设计处理题各占50%。

4.4课程资源的开发与利用

1、必须充分利用网络平台来进行资料的收集、整理与创意。注重多媒体的学习互动性。让学生学得主动，学得生动，以激发学生的思维与技能拓展。

2、充分利用网络资源、教育网站等信息资源，使教学多媒体从单一媒体向多媒体转变；使教学活动从信息是单向传递向双向交换转变；使学生从单独学习向合作学习转变。

### 5．其他说明

### 本课程标准适用于高等职业学校数字媒体艺术设计专业（3年制）。

**（5）UI设计**

**【课程名称】**

UI设计

**【适用专业】**

高等职业学校数字媒体艺术设计专业

**1．前言**

**1.1课程性质**

UI设计（简称UI）是数字多媒体艺术设计专业的一门专业基础课程，也是高职高专广告、室内、平面设计专业的一门必修软件课。该课程是指对软件的人机交互、操作逻辑、界面美观的整体设计。本课程是高技能人才培养的核心课程。UI是数字多媒体艺术设计专业的专业基础课程之一。

**1.2设计思路**

本课程的总体设计思路是，打破传统学科课程以知识为主线构建知识体系的设计思路，采用以项目操作的实际工作任务为引领，通过任务整合相关知识和技能来设计该课程。

本课程的相关工作任务是通过构想、草图、界面等手段来展示成果，UI设计更是表现产品设计的直接手段。通过本课的学习掌握UI设计的作用与意义，及其制作的正确方法和过程。在实践过程中培养独立思维，提出问题和解决问题的能力。为更深入的研究UI设计提供新的途径和构思表现的方法，为设计的推敲与完善提供技术支持。

本课程教学活动的设计，以培养学生动手操作能力为主线，从而提高学生的直观感受力及创新设计能力。

本课程建议课时数64学时，全部为一体化教学。

**2．课程目标**

《UI设计》是数字媒体艺术设计专业的一门重要的专业核心课程。本学习领域根据高职数字媒体艺术设计专业的人才培养目标及学生的学习规律，按照工作任务由简单到复杂的原则，通过UI课程的学习，使学生能熟悉UI设计的流程和设计方法，并能使用平面设计软件制作有创意的，充满视觉冲击力的UI设计作品。同时使学生具备较强的工作方法和社会能力。

能力目标：

使学生学会系统规划和全局思维，能够完成一整套UI系统的设计。

1. 培养学生的团队协作精神；

2、 培养学生的工作、学习的主动性；

3、培养学生具有创新意识和创新精神；

4、提高学生的艺术修养。

知识目标：

鉴于UI的重要意义和在设计中重要作用，本课程作为广告企业平面制作，网页制作的岗位职业能力培养，可以充分发挥学生的特长，拓展就业渠道。

1、了解UI设计的基本概念，掌握UI设计的基本原理及方法；

2、能够熟练地对界面市场进行考察分析，熟悉界面分析方法，能够根据任务需要对相关界面进行分析，获取相关信息；

3、了解UI设计发展新趋势等应用。

素质目标：

培养具有良好思想道德和文化修养，能系统掌握美术基本知识、基本技能及UI设计知识，具有较高的审美素养和审美能力，使学生具备从事UI系统的开发与设计能力，培养学生团队合作、及独立思考能力。

1. 强化人文、科学素养，注重世界多元化的发展与中国传统文化的传承。
2. 注重启发学生的创意思维能力，以培养具有国际化视野的复合型与创新型设计人才为目标。
3. 具有综合创新和设计实践能力；
4. 具有良好交际能力和口头表达能力；
5. 具有安全意识与环保意识等；

（4）思政目标：

1、立足于传统文化围绕课程作全面的讲述。

2、融入工匠精神内容于实践环节，提高学生的综合设计能力。

3、实现知识传授与价值观教育同频共振，培养学生的爱国情怀和创新精神，树立正确的人生观和价值观。

4、能自觉遵守单位的规章制度和职业道德，有强烈的工作责任感。

5、具有国际化视野和社会责任感、综合性的创新思维方式和团队合作精神。

**3．课程内容和要求**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 序号 | 工作任务 | 课程内容与教学要求 | 参考课时 |
| 1 | UI设计基础 | 1.1 什么是UI  1.2 UI设计师类别  1.3 UI设计师要做什么 | 4 |
| 2 | UI设计基本原则 | 2.1 一致性  2.2 准确性  2.3 布局合理化  2.4 系统操作合理性 | 4 |
| 3 | 用户研究 | 3.1 用户对象研究  3.2 用户心理研究  3.3 用户体验研究 | 8 |
| 4 | 界面设计 | 4.1 Android系统界面  4.2 iPhone系统界面  4.3Windows系统界面 | 48 |
|  |  | 总课时 | 64 |

**4．实施建议**

充分利用多媒体、网络和企业合作优势进行教学，课堂和多媒体讲授结合大量企业实际训练来进行。

**4.1教材编写**

1、教材应该充分体现以启发创新意识为目标，以任务为引领的课程设计思路。

2、教材编写应打破传统的学科界线和教学方法，把基础学科的训练项目分解到具体的工作任务中去，真正体现“在做中学、在做中会”的理念，使学习目标明确，更具应用性。

3、教材编写应注意到设计领域的快速发展和变化，所以在教学内容和教学手段的编写和运用上要有前瞻性，争取将本学科的新知识，新技术、新材料、新发展融入教材建设中去。

4、教材应体现高要求、低难度的思想，要充分考虑学生的现状来设计教育的内容与方法，用适量的直观图片和视频影像资料，配合各种材料的运用，拓宽学生的设计思路，丰富表现手段。

**4.2教学建议**

是数字媒体艺术设计专业的专业基础课程。一个学期讲授和实训，共64课时。

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 主要内容实训项目 | 课时建议64课时 | | 教与学的方法建议 |
| 总课时 | 其中实训 |
| UI设计基础 | 4 | 2 | 一体化教学 |
| UI设计基本原则 | 4 | 2 | 一体化教学 |
| 用户研究 | 8 | 4 | 一体化教学 |
| 界面设计 | 48 | 24 | 一体化教学 |

第一教学环节：教学演绎过程中应突出师生的“互动性”，如创设情境，激发学生主动学习的内驱力，提升学生分析问题、解决问题的能力。

第二教学环节（难点环节）：教学过程应充分考虑课程形式的多样化，可运用案例教学、项目活动教学、临摹教学，激发学生的学习兴趣，使教学即有明确的实战目的，也能提升他们的学习能力。

第三教学环节：专业教师应注意提高自身的职业化、市场化、实战化水平，真正实施“产——学——研——教”相结合的职业技能教育。

第四教学环节（重点环节）：通过分析、总结前一个章节的课程内容，解决存在的问题，不断地提出新问题，逐步提高学生对UI设计的认识。

**4.3教学评价**

1、这门学科的评价依据是本课程标准规定的课程目标、教学内容和要求。

2、考试时间：120分钟。

3、考试方式、分制与分数解释

平时成绩×0.4＋期末集中考试×0.6＝总评成绩，

期末考试采用机试考核的方式，以百分制评分，60分为及格，满分为100分。

4、题型比例

常见操作和设计处理题各占50%。

**4.4课程资源的开发与利用**

1、必须充分利用网络平台来进行资料的收集、整理与创意。注重多媒体的学习互动性。让学生学得主动，学得生动，以激发学生的思维与技能拓展。

2、充分利用网络资源、教育网站等信息资源，使教学多媒体从单一媒体向多媒体转变；使教学活动从信息是单向传递向双向交换转变；使学生从单独学习向合作学习转变。

**5．其他说明**

本课程标准适用于高等职业学校数字媒体艺术设计专业（3年制）。

## 4．专业核心课

## （1）Illustrator图形设计

## Illustrator图形设计课程标准

**【课程名称】**

## Illustrator图形设计

**【适用专业】**

高等职业学校数字媒体艺术设计专业

**1．前言**

**一、课程定位与设计**

1.课程性质：专业核心课

2.课程作用：Illustrator课程是数字媒体艺术设计专业技能课程，是学科的基础课程，起到承上启下的重要作用。是艺术设计专业体现设计思想的重要工具之一。本课程是一门专业必修课程，该软件功能强大，使用范围广泛，能够为今后从事的设计类工作提供强大的辅助工具。

3.前导、后续课程：本课程在课程体系中是一个必修的基础技能，前期课程应有三大构成作为基础，Illustrator课程结束后，可以实现版面编排，招贴设计，型录设计等课程的设计实现。

4.课程设计的理念和思路：

通过理论课程的讲解，和实例效果的操作，使学生能够熟练的操作本软件，通过大量实例及设计创意实现的练习，加强学生对本软件的理解，使学生能够将本款软件熟练的应用到今后设计工作的实际操作之中。

针对市场需求，以学生为本，选取循序渐进的典型工作项目“学习包”为载体构建学习情境，营造“易学乐学”的学习氛围，培养学生的专业能力、方法能力和社会能力。以学生为中心、工作过程为导向，采用小组化教学，融“教、学、做”为一体，培养学生的职业工作能力、团队协作能力和创新能力。保持课程的开放性，培养学生的可持续发展能力。

**二、课程目标**

课程以工作过程为导向，工学结合，强化学生的操作技能，学生在训练设计技能的同时，还锻炼学生的组织能力、协作能力、沟通能力与协调能力，加强学生的团队意识，培养学生的职业素质。使学生掌握专业辅助软件Illustrator与视觉艺术设计的关系，掌握本软件在会展设计领域的用法。能够使用Illustrator软件进行与专业相关的效果图设计、制作与表现及后期的输出。

主要内容：了解和掌握Illustrator基本理论和基本工具常识、Illustrator的使用技巧、Illustrator设计案例、自主创意设计。

**1、能力目标：**使学生能够在学习本课程后达到熟练操作本软件及应用快捷方式的专业技能。熟练地运用Illustrator设计制作，并能在实际工作中得到应用。培养学生设计表现、创意表达能力；培养学生的自学能力，提高学生解决问题的能力，为后续课程和今后发展需要打下必要的艺术基础。

**2.知识目标：**提高学生职业岗位适应能力，培养学生的创新精神，提高学生的审美能力，熟练掌握效果图的各种表现技法，能够灵活应对一些突发情况（如客户临时改变方案和要求），能分析、制作各类不同功能的室内外展示效果图及能会展设计常见的效果图，通过“理论—实训—设计”教学模式的实施，掌握效果图制作整个流程。

**3.素质目标：**培养学生的沟通能力及团队协作精神，培养学生勇于创新、敬业乐业的工作作风，培养学生的质量意识、安全意识。

（1）培养学生的团队协作精神；

（2）培养学生的工作、学习的主动性。

（3）培养学生具有创新意识和创新精神

（4）提高学生的艺术修养

**4.思政目标：**

1、立足于传统文化围绕课程作全面的讲述。

2、融入工匠精神内容于实践环节，提高学生的综合设计能力。

3、实现知识传授与价值观教育同频共振，培养学生的爱国情怀和创新精神，树立正确的人生观和价值观。

4、能自觉遵守单位的规章制度和职业道德，有强烈的工作责任感。

5、具有国际化视野和社会责任感、综合性的创新思维方式和团队合作精神。

**三、课程内容和教育教学要求**

专业基础平台或公共基础课程应根据服务面向，围绕课程目标选择课程内容。

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 典型工作任务或训练项目 | | 知识内容与教学要求 | 技能训练内容与教学要求 | 知识结构 | 参考  课时 |
| 一 | Illustrator基础知识 | 1、常规信息  2、页面布置和显示 | 学会对该软件的应用基础命令进行操作。 | Illustrator中常用术语、概念及主要的功能和优势。色彩的基础常识，包括颜色模式、印刷色和专色。 | 8 |
| 三 | 路径图形制作、图层控制 | 1、路径图形的制作与相关处理操作  2、图形填色及艺术效果处理  3、图层控制与动作面板 | 通过本章的学习学生可以熟练的使用各种绘图工具并对所绘制图形进行填色处理。 | 路径图形的制作与相关处理操作，图形填色及艺术效果处理，层的概念，掌握图层控制与动作面板。 | 20 |
| 三 | 图形填色及艺术效果处理 | 1、图形填色  2、笔刷工具与笔刷库  3、渐变工具  4、网格渐变工具 | 通过本章的学习学生可以熟练的使用各种绘图工具并对所绘制图形进行填色处理。 | 绘制色彩工具的设定和特点，包括笔刷、铅笔、自动追踪、油漆桶、吸管、笔刷库、渐变工具和网格渐变工具。 | 12 |
| 四 | 文字处理、图表、滤镜与效果 | 1、文字输入工具的使用方法和过程。（ 包括美术、段落文本和路径文本的创建、特性与使用范围）；  2、文字和段落样式的设定。（ 包括字体、字号、行距、字距、字距微调，基线设定等）；  3、段落文本的组合、拆分、链接和环绕对象；  4、文字菜单中的命令；  5、字体管理中字体的匹配、嵌入和字符的创建 ；  6、Font Navigator 的功能；  7、符号的创建和使用环境；  8、图表与滤镜 | 通过本章的学习学生可以使用文字工具与文字菜单对图形进行处理及对文字进行编辑 | 制作图文混排技能，图表的制作与运用，滤镜、效果。 | 24 |
| 五 | 辅助设计和打印输出 | 1、标尺、参考线和网格的使用，以及度量单位的设置和度量单位之间的换算。  2、绘图比例的设置。  3、对象管理器的相关设定和操作过程。 包括创建、显示、编辑、打印图层和重排  4、主页面和多页文档的创建以及管理对象、辅助线、网格。  5、条形码的创建  6、打印时遇到的一般问题及解决问题的方法 | 通过本章的学习学生可以对辅助线等工具进行运用并且可以对最终效果进行打印输出 | 文件的优化与打印输出。 | 8 |

四、课程实施建议

**1.教学组织**

教学做一体化

本课程所有学时在专业实训室中完成，实现教、学、做结合，理论与实践一体化。每学完一个案例都进行核心技能实训，此时学生是在校内课堂中完成（非真实工作环境，称为“假做”）教师精心设计的涵盖核心技能的实训题（非真实工作任务，称为“假题”）进行“假题假做”。

针对会展设计的市场需求，设计4个学习情境，每个学习情境按由易至难、循序渐进的教学规律进行传授，随着教学过程的进行，构建学习情境的项目复杂度递增（学生的技能水平越来越高）。

**2.教学方法与手段**

本课程为实际操作居多的课程，课程讲授方法为简单精炼的讲解工具和命令的操作方法，结合实例操作来进行理论知识的深入认识，再利用大量的上机训练来巩固和加深对操作方法的理解并提高熟练程度。

学生能够对命令与工具进行熟练操作后，可布置相关的专题进行实际训练，将理论与实践相结合，深入理解软件对设计工作的帮助。

课后可布置收集素材与教程的工作，让学生能够利用发达的互联网丰富软件的实际操作功能，并在收集过程中，对流行的设计元素增加认识，丰富可用的素材库。

结合软件前期各种实例的页面设置与后期打印输出进行实际操作，以同期的设计类比赛与作品征集为作业及考核的方法。

**4.课程教学资源使用与建设**

课程教学资料、课程学习课件、学习仿真软件、课程学习指导、参考用书等

1、书目：Adobe Illustrator标准教材

2、图象、实物：学生的优秀作业、及教师自备范例。

五、课程考核

课程成绩形成（比例分配）本课程的考核方式为命题式现场操作考试，平时作业30%，期中考试30%，期末考试40%。

## （2）平面设计PHOTOSHOP

**【课程名称】**

平面设计Photoshop

**【适用专业】**

高等职业学校数字多媒体艺术设计专业

**1．前言**

**1.1课程性质**

平面设计Photoshop是数字多媒体艺术设计专业的一门主干课程，也是高职高专广告、室内、平面设计专业的一门必修软件课。该软件是目前在市场上最流行的图形图像处理软件。本课程是高技能人才培养的核心课程。《平面设计photoshop》是数字多媒体艺术设计专业的技术核心课程之一。

**1.2设计思路**

本课程的教学理念是以现代教育模式为中心，突出教师的主导作用和学生的主体地位，以教师的多媒体演示和学生的实践操作为主，注重培养学生对专业的实操能力，提高学生的动手能力和设计创新能力，拉近学生和现代商业设计的距离。

本课程建议课时数64学时，其中理论课时数32学时，实训课时数32学时。

**2．课程目标**

**2.1 课程任务**

（1）明确Photoshop软件在设计中的重要应用地位。

（2）注重学习创造性和专注性精神的培养。

（3）加强高品位的艺术修养和高尚艺术情操的教育。

（4）加强对平面图形图像的分析、处理能力的培养。

（5）培养对平面设计工作的热爱。

**2.2教学目标**

（1）知识目标

本课程的知识目标是通过课程的学习，使学生在基础学习和该软件的应用的基础上，了解并掌握Photoshop图形图像设计处理方法、Photoshop照片处理技巧、Photoshop复杂图像的修图质感的表现。

（2）能力目标

1、熟练地运用Photoshop制作效果图，并能在实际工作中得到应用。

2、培养学生搜集资料、阅读资料和利用资料的能力；

3、 培养学生的自学能力。

（3）素质目标

本课程的素质目标是通过课程学习培养学生刻苦钻研勇于创新的精神，养成学生良好的学习态度。

1、 培养学生的团队协作精神；

2、 培养学生的工作、学习的主动性。

3、培养学生具有创新意识和创新精神

4、提高学生的艺术修养

（4）思政目标

鉴于计算机平面图像处理与制作的重要意义和在设计中重要作用，本课程作为广告企业平面制作，网页制作，动画制作的岗位职业能力培养，可以充分发挥学生的特长，拓展就业渠道，同时让学生在学习过程中充分理解工匠精神，培养学生的行业规章制度责任感和职业道德，为学生树立正确的人生观和价值观。

1、立足于传统文化围绕课程作全面的讲述。

2、融入工匠精神内容于实践环节，提高学生的综合设计能力。

3、实现知识传授与价值观教育同频共振，培养学生的爱国情怀和创新精神，树立正确的人生观和价值观。

4、能自觉遵守单位的规章制度和职业道德，有强烈的工作责任感。

5、具有国际化视野和社会责任感、综合性的创新思维方式和团队合作精神。

**3．课程内容和要求**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 序号 | 工作任务 | 知识内容及要求 | 技能内容及要求 | 课时 | 场地 | 实施说明 |
| 1 | Photoshop 的基本概念 | 了解Photoshop的基本功能知识 | 能熟练掌握 PS软件的安装和运行 | 4 | 课室  机房 | 现场教学示范操作 |
| 2 | 绘制图像 | 了解 PS 相关参数设置；熟悉各个工具面板的功能 | 能熟练掌握 PS软件的常用工具使用 | 4 | 课室  机房 | 现场教学示范操作 |
| 3 | 编辑文字 | 了解Photoshop的文字编辑功能 | 1.能熟练掌握各种文字编辑方式  2.能运用各种滤镜制作特殊效果的文字 | 4 | 课室  机房 | 现场教学示范操作 |
| 4 | 抠图 | 了解Photoshop的图像调整功能 | 能熟练运用各种方法抠出图片中的一部分 | 4 | 课室  机房 | 现场教学示范操作 |
| 5 | 修图 | 了解通道、图层、滤镜的使用方法 | 能熟练进行图层、通道、滤镜的操作 | 4 | 课室  机房 | 现场教学示范操作 |
| 6 | 色彩调整 | 了解调色工具各选项含义及使用方法 | 能熟练掌握各种调色方法的操作以及图片特效处理 | 4 | 课室  机房 | 现场教学示范操作 |
| 7 | 滤镜特效 | 了解滤镜的使用方法 | 能熟练运用各种滤镜加工图片产生特效 | 4 | 课室  机房 | 现场教学示范操作 |
| 8 | 综合实训 | 了解通道、图层、滤镜的使用方法 | 能熟练进行图层、通道、滤镜的操作 | 4 | 课室  机房 | 现场教学示范操作 |
| 9 | 商务标志设计 | 了解设计原理和标志处理的技巧方法 | 情景再现 - 任务分析；流程设计 - 任务实现；绘制基本图形；复制并调整基本图形；复制并变化基本图形；添加图案细节；输入文字制作展示效果；设计说明 | 4 | 课室  机房 | 现场教学示范操作 |
| 10 | 海报设计 | 了解设计原理和海报 排版格式、色彩处理的技巧方法 | 情景再现 - 任务分析；流程设计 - 任务实现；制作主体文字造型；制作主体文字效果；制作背景；添加主体视觉元素；修饰主体图像；添加主体物上方细节；添加主体物下方细节；添加文字；设计说明 | 4 | 课室  机房 | 现场教学示范操作 |
| 11 | 报刊广告设计 | 了解设计原理和报纸、书刊广告的排版技巧、方法 | 情景再现 - 任务分析；流程设计 - 任务实现；制作背景；导入产品形象；绘制基本图形；添加图形元素；调整背景效果；导入素材；输入标识和文案；设计说明 | 4 | 课室  机房 | 现场教学示范操作 |
| 12 | 户外广告设计 | 了解户外广告设计原理 | 情景再现 - 任务分析；流程设计 - 任务实现；制作画面背景；制作基本元素；绘制立体图形；添加阴影和投影；制作画面进深感；添加云朵效果；输入广告文案；设计说明 | 4 | 课室  机房 | 现场教学示范操作 |
| 13 | 封面设计 | 了解设计原理和报纸、书刊广告的排版技巧方法 | 情景再现 - 任务分析；流程设计 - 任务实现；制作主体图像；制作主体文字；添加文字信息；修饰背景；设计说明 | 4 | 课室  机房 | 现场教学示范操作 |
| 14 | 网站广告设计 | 了解设计原理，网页页面大小、布局，熟练应用切片工具 | 情景再现 - 任务分析；流程设计 - 任务实现；制作背景；制作页面；制作文字效果；添加图片；添加背景细节；设计说明 | 4 | 课室  机房 | 现场教学示范操作 |
| 15 | 产品包装设计 | 了解产品规格、结构；能针对不同产品特性进行色彩、图形的设计 | 情景再现 - 任务分析；流程设计 - 任务实现；制作瓶贴标识；添加背景元素；输入产品名称；制作效果图背景；制作拼贴效果；制作效果图底纹；设计说明 | 4 | 课室  机房 | 现场教学示范操作 |
| 16 | 产品展示设计 | 了解产品规格、结构；能针对不同产品特性进行色彩、图形的设计 | 情景再现 - 任务分析；流程设计 - 任务实现；制作产品效果图；制作背景；添加元素；导入产品；设计说明 | 4 | 课室  机房 | 现场教学示范操作 |

**4．实施建议**

充分利用多媒体进行教学，上机实际训练来进行。

**4.1教材编写**

（1）必须依据本课程标准编写教材。

（2）教材应充分体现任务引领、实践导向的课程设计思想，以工作任务为主线设计教材结构。

（3）教材在内容上应简洁实用，循序渐进，由浅入深。

（4）教材应以学生为本，文字通俗、表达简练，内容展现应图文并茂，图例玉案例应能引起学生的兴趣，重在提高学生学习的主动性和积极性。

（5）教材应注重实践内容的可操作性，强调在操作中理解与应用理论。

**4.2教学建议**

第一教学环节：充分利用多媒体进行教学，结合上机实际训练来进行。

第二教学环节（难点环节）：遵循由浅入深、循序渐进的原则，分为两个阶段来实施。

第三教学环节：教学以多媒体演示操作和实践辅导相结合，并针对不同阶段的课题，采用不同的教学方法在Photoshop的基本操作和技巧上教学中要发挥教师的主导作用，采用教学示范和上机实操相结合的方式。在创造性思维的培养方面，教师除了经验传授以外，通过对设计作品的理论分析，加强对学生艺术思维的启发，引导学生博取众长和避免设计的单一，做到因材施教，教学相长。

第四教学环节（重点环节）：通过分析、总结前一个章节的课程内容，解决存在的问题，不断地提出新问题，逐步提高学生对Photoshop图形图像处理操作的能力。

**4.3教学评价**

1、这门学科的评价依据是本课程标准规定的课程目标、教学内容和要求。

2、考试时间：90分钟。

3、考试方式、分制与分数解释

平时成绩×0.4＋期末集中考试×0.6＝总评成绩，

期末考试采用机试，以百分制评分，60分为及格，满分为100分。

4、题型比例

常见操作和设计处理题各占50%

**4.4课程资源的开发与利用**

（1）常用课程资源的开发和利用

挂图、幻灯片、投影、录像、多媒体课件等资源有利于创设形象生动的学习环境，激发学生的学习兴趣，促进学生对知识的理解和掌握。建议加强常用课程资源的开发，建立多媒体课程资源的数据库，努力实现跨学校的多媒体资源共享。

（2）积极开发和利用网络课程资源

充分利用网络资源、教育网站等信息资源，使教学多媒体从单一媒体向多媒体转变；使教学活动从信息是单向传递向双向交换转变；使学生从单独学习向合作学习转变。

**5．教材选编**

（1）课程教材：

《Photoshop实战实训教程》.李丽华、林楠，北京工艺美术出版社 ISBN：9787514018103

（2）参考教材：

[1]Photoshop应用基础（计算机专业），电子工业出版社

[2]边做边学：PhotoshopCS3图像制作案例教程（附光盘1张）,人民邮电出版社

[3]PhotoshopCS5案例教程,电子工业出版社

[4]计算机图形图像处理Photoshop CS3上机指导与练习,人民邮电出版社

[5]中文版Photoshop设计与制作项目教程,中国人民大学出版社

[6]Photoshop CS3图像处理案例教程,中国水利水电出版社

[7]计算机图形图像处理Photoshop CS3中文版 (第2版),人民邮电出版社

[8]Photoshop实用案例教程,机械工业出版社

[9]计算机图形图像处理Photoshop CS4中文版,人民邮电出版社

[10]边做边学 :Photoshop CS4 数码照片后期处理,人民邮电出版社

（3）其他

将相关的网络资源和辅助文献及时介绍给学生，以进一步扩展学生的知识面,为学生提供一个立体的全方位的学习空间，补充了课堂教学，让学生能进行个性化学习。

## （3）数字插画设计

**【课程名称】**

数字插画设计

**【适用专业】**

高等职业学校数字多媒体艺术设计专业

**1．前言**

**1.1课程性质**

《数字插画设计》课程学习领域是数字多媒体艺术设计专业课程体系中的必修课程之一。本学习领域由插画基础知识、主题立意、风格设定、造型设计、氛围塑造和文字编排及反思共同组成项目化教学中每个以设计领域为载体的各个单元模块的五大核心内容。作为专业技能，它的前期修习领域是素描、色彩、角色造型、插画基本表现技巧，后续学习领域是绘本设计以及应用所掌握的能力参与各种形式的实践项目任务。

**2．课程目标**

（一）专业理论知识目标

掌握插画设计基础知识，具有较强的创新意识；了解插画设计的基本制作流程和基本制作方法。

（二）职业专门技术能力目标

主题立意能力，即能够开拓思维，确立独特的具有创新意识的主题，并进行风格探索。

绘制设计能力，即能够掌握插画制作流程，了解制作规范，设计出符合主题风格的系列具体画面。

后期展示效果设计能力，即能够将前期设计的插画进行后期印刷装帧，项目真实化。

总结反思能力，即能够根据受众的意见进行反思总结，得出反馈报告，从中获得市场经验。

（三）职业关键能力目标

能够比较熟练的进行插画设计的制作，能够制作出具有完整展示效果的插画作品；具有开拓创新意识和实践精神。

（四）思政目标

（1）立足于传统文化围绕课程作全面的讲述。

（2）融入工匠精神内容于实践环节，提高学生的综合设计能力。

（3）实现知识传授与价值观教育同频共振，培养学生的爱国情怀和创新精神，树立正确的人生观和价值观。

（4）能自觉遵守单位的规章制度和职业道德，有强烈的工作责任感。

（5）具有国际化视野和社会责任感、综合性的创新思维方式和团队合作精神。

（五）职业资格证书考核要求

修完该门课程后，学生能够为后期的考证课程做好铺垫，达到一部分专业职业资格证书“应知”要求的部分要求，对考取该证书是非常有帮助的。

1．专业能力

(1) 能够准确理解平面造型图的空间透视关系；

(2) 能够掌握基本插画的绘制流程；

(3) 能够联系实体模型与动画片中的三维立体关系；

(4) 能够掌握卡通角色的结构关系。

2．方法能力

(1) 具备广博的影视动画设计知识；

(2) 能够从实际优秀动画片项目中找到共性，总结规律，积累经验；

(3) 能够举一反三地做出系列类似项目的分析报告；

(4) 能够结合相关科目理论，强化创新应用；

(5) 熟知影视动画设计工作流程、制作要求与规范。

3．社会能力

(1) 能够自主学习新技术、新知识的能力。

(2) 具有较强的创新意识和客户意识。

(3) 具有小组团结合作和协作能力。

(4) 具有良好的心理素质和克服困难的能力。

**3．课程内容和要求**

1.学习领域设计

《数字插画设计》课程主要学习插画设计的基础理论知识与实际绘制方法，以工作任务为导向，让学生掌握插画设计的具体制作方法以及流程、特点，大胆创新，确立多元化的主题、风格，丰富设计效果，较熟练地掌握插画的创作方法和表现形式，了解一定的氛围设计表现技巧。

本学习领域由5个学习情境组成，每个学习情境下设3-5个学习单元。每个学习情境中都以项目制作流程为导向，共15项，以学生为主体完成。

学习情境设计主要考虑以下因素：

（1）学习情境设计体现了以工作过程为导向，以学生能力为主体，以完成具体的工作任务为目标的教学设计。

（2）学习情境的前后排序符合学生的认识规律，由理论到实践齐头并进，便于学生接受与掌握。

（3）学习情境的设计尽量考虑优秀的绘本设计案例，覆盖面广泛。

（4）整体内容立体化、多维化，与相关课程联系紧密。

2.学习情境设计

本学习领域依据3个层次、5个学习情境和15项工作任务和64个总课时安排，按照工作过程导向要求共划分5个工作情境。

|  |
| --- |
| 学习情境1：插画基础知识 参考学时：8学时 |

学习目标

了解插画的基本概念；

了解插画的发展历程；

掌握插画的功能性作用。

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 学 习 单 元 | | 教学方法和建议 |
| 单 元 名 称 | 任 务 载 体 |
| 1. 绘本基础知识 | 1.1插画设计基础知识 | 多媒体教学  任务教学法 |
| 1.2插画设计行业现状 | 多媒体教学  引导教学法 |
| 1.3插画绘本作品 | 多媒体教学  引导教学法 |

|  |
| --- |
| 学习情境2：主题立意 参考学时：10学时 |

学习目标

①掌握主题立意方法；

②掌握提炼对比分析法；

③掌握主题故事的撰写方法。

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 学 习 单 元 | | 教学方法和建议 |
| 单 元 名 称 | 任 务 载 体 |
| 2. 主题立意 | 2.1优秀插画作品 | 引导教学法  任务教学法 |
| 2.2插画设计行业调查报告 | 引导教学法  任务教学法 |
| 2.3主题故事撰写 | 引导教学法  任务教学法 |

|  |
| --- |
| 学习情境3：风格设定 参考学时：12学时 |

学习目标

了解插画设计中的各种不同风格及其特点；

掌握氛围图的绘制方法；

掌握风格图的绘制方法。

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 学 习 单 元 | | 教学方法和建议 |
| 单 元 名 称 | 任 务 载 体 |
| 3．风格设定 | 3.1文字脚本 | 引导教学法  任务教学法 |
| 3.2氛围图设计 | 引导教学法  任务教学法 |
| 3.3风格图设计 | 引导教学法  任务教学法 |

|  |
| --- |
| 学习情境4：造型设计 参考学时：12学时 |

学习目标

①掌握系列人物造型设计方法；

②掌握系列动物造型设计方法；

③掌握系列道具造型设计方法。

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 学 习 单 元 | | 教学方法和建议 |
| 单 元 名 称 | 任 务 载 体 |
| 4．造型设计 | 4.1人物造型设计 | 引导教学法  任务教学法 |
| 4.2动物造型设计 | 引导教学法  任务教学法 |
| 4.3道具造型设计 | 引导教学法  任务教学法 |

|  |
| --- |
| 学习情境5：氛围塑造 参考学时：12学时 |

学习目标

①掌握插画色彩设计原理；

②掌握插画设计中的氛围塑造方法；

③掌握特殊效果绘制方法。

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 学 习 单 元 | | 教学方法和建议 |
| 单 元 名 称 | 任 务 载 体 |
| 5．氛围塑造和文字编排 | 5.1插画色彩理论知识 | 引导教学法  任务教学法 |
| 5.2特殊效果设计 | 引导教学法  任务教学法 |
| 5.3情绪氛围设计 | 引导教学法  任务教学法 |
| 5.4字体设计基础知识 | 引导教学法  任务教学法 |
|  | 5.5文字版面设计 | 引导教学法  任务教学法 |

|  |
| --- |
| 学习情境6：文字编排 参考学时：10学时 |

学习目标

掌握插画文字内容的撰写方法；

②掌握字体设计的基本原理及插画文字的设计基础知识；

**4．实施建议**

（1）学习情境设计体现了以工作过程为导向，以学生能力为主体，以完成具体的工作任务为目标的教学设计。

（2）学习情境的前后排序符合学生的认识规律，由理论到实践齐头并进，便于学生接受与掌握。

（3）学习情境的设计尽量考虑优秀的绘本设计案例，覆盖面广泛。

（4）整体内容立体化、多维化，与相关课程联系紧密。

**5、考核方法与要求**

1、工作任务评价（平时成绩）

（1）能力目标（检测、报告、综合实训的评价）50%；

（2）相关理论知识掌握程度（课堂发言、讨论、作业等）30%；

（3）其它（出勤、表现）20%。

2、综合评价

（1）课程总成绩=平时成绩（50%）+ 期末成绩（50%）；

（2）平时成绩（100%）=七个单项成绩（60%）+ 二个综合实训成绩（40%）

6．其他说明

本课程标准适用于高等职业学校数字多媒体艺术设计专业（3年制）。

## （4）网页设计(H5)

**【课程名称】**

网页设计(HTML5+CSS3)

**【适用专业】**

高等职业学校数字媒体艺术设计专业

**（一）课程性质与任务**

课程性质：《网页设计(HTML5+CSS3)》是数字媒体艺术设计专业培养课程体系中的一门专业必修课程，其包含了软件行业Web开发领域的关键技术基础知识（HTML5，CSS3）。该课程的设置充分考虑了其在Web开发领域的关键性作用、目前市场广泛的应用需求和良好的就业前景，注重学生对理论基础知识、专业技能的理解、掌握。

课程任务：通过本课程的学习，使学生理解HTML5、CSS3的基本的理论知识；掌握应用上述理论知识，制作基本网页、设计网页布局、实现多样化及良好客户体验的页面效果等应用技能；培养学生的创新意识，设计特色网页。

**（二）课程教学目标**

通过本课程的学习，使学生掌握Web开发技术的基本理论知识，具备一定的应用开发技能，培养学生工程意识、创新能力和素质。

**1. 知识目标**

（1）了解本课程内容在Web开发领域的定位与作用；

（2）了解HTML5、CSS3技术的发展脉络、趋势及应用前景；

（3）掌握HTML5中的基本元素、文字与段落元素、图像元素、列表元素、表格元素、超链接元素、多媒体元素、框架元素及表单元素的语法、属性和参数等基础知识；

（4）掌握CSS3中元素的语法、属性和参数等基础知识；

（5）了解网页布局的几种方法，掌握使用CSS3进行网页布局、样式设计的基础知识；

**2. 能力目标**

（1）具备使用HTML5制作包含基本内容的网页的能力；

（2）具备使用HTML5及CSS3等技术来设计网页布局的能力；

（3）具备综合使用HTML5、CSS3的相关知识，来丰富、渲染网页的能力；

（4）具备根据具体应用需求，创新性地设计网页的能力。

**3. 素质目标**

（1）培养学生具备克服困难解决问题的意志；

（2）培养学生养成严谨认真的科学态度，耐心细致的工作作风；

（3）培养学生具备良好的交流沟通素养和创新精神。

**4.思政目标：**

（1）立足于传统文化围绕课程作全面的讲述。

（2）融入工匠精神内容于实践环节，提高学生的综合设计能力。

（3）实现知识传授与价值观教育同频共振，培养学生的爱国情怀和创新精神，树立正确的人生观和价值观。

（4）能自觉遵守单位的规章制度和职业道德，有强烈的工作责任感。

（5）具有国际化视野和社会责任感、综合性的创新思维方式和团队合作精神。

**（三）参考学时**

64 (理论：32\ 实验：32)

**（四）课程学分**

3学分

**（五）课程内容和要求（理论32学时，实验32学时）**

本课程的主要内容有：HTML5，主要包括网页基本组成元素，网页框架、超文本链接、表单、表格、层等。CSS3，产要包括修改网页元素，主要包括修改文字颜色及背景、调整字符间距、单词间距、添加文字修饰、设置文本排列方式、设置段落缩进、调整行高、转换英文大小写、设置颜色、设置背景颜色、插入背景图片、设置背景图片位置、设计边框样式、调整边框宽度、设置边框颜色、设置边框属性等。

本课程要求学生了解web编程技术的产生和发展过程，会使用HTML5编写网页，会用CSS3对网页样式进行设计，达到一般企业用人标准。

**表2 课程内容与学时安排表**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **序号** | **教学项目** | **教学内容与教学要求** | **活动设计建议** | **参考课时**  **（理论+实验）** |
| 1 | 第1章 HTML5、CSS3综述 | 1.1 这就是HTML5、CSS3的代码  1.2 HTML5、CSS3各自的角色  1.3 如何学习HTML5、CSS3、  1.4 小实例——HTML5、CSS3综合应用 | （1）采用理论课讲授形式  （2）布置学生提前预习，查找资料，课堂讲授中，穿插发言、讨论的形式，来进行授课 | 2 |
| 2 | 第2章 HTML5基础介绍 | 2.1 HTML5文档的结构  2.2 HTML5基本语法  2.3 HTML5文件的命名  2.4 编写HTML5文件的注意事项 | （1）采用理论课讲授形式  （2）布置学生提前预习，除讲授基本知识外，编写一个HTML5简单文件进行示例讲解 | 4 |
| 3 | 第3章 HTML5文件的整体结构 | 3.1 文件头部内容  3.2 主体内容＜body＞ | （1）采用理论课讲授形式  （2）布置学生提前预习，除讲授基本知识外，给出关于<body>的程序示例进行讲解 | 4 |
| 4 | 实验1 制作简单的HTML5页面 | 使用网页基本组成元素，编写一个简单的HTML5页面，运行查看效果 | （1）采用实验课形式  （2）建议布置学生提前复习所学习的相关HTML5元素的语法、属性及参数知识 | 2 |
| 5 | 第4章 文字与段落 | 4.1 编辑内容  4.2 文字效果  4.3 文字修饰  4.4 段落＜p＞  4.5 小实例——文字网页 | （1）采用理论课讲授形式  （2）布置学生提前预习，除讲授基本知识外，给出关于文字与段落元素的的程序示例进行讲解 | 4 |
| 6 | 第5章 建立和使用列表 | 5.1 列表类型  5.2 嵌套列表  5.3 小实例——列表在网页中的使用 | （1）采用理论课讲授形式  （2）布置学生提前预习，除讲授基本知识外，给出关于列表的程序示例进行讲解 | 2 |
| 7 | 第6章 超链接 | 6.1 超链接概述  6.2 超链接的路径  6.3 超链接的建立  6.4 设置图像映射  6.5 小实例——超链接的使用 | （1）采用理论课讲授形式  （2）布置学生提前预习，除讲授基本知识外，给出超链接的程序示例进行讲解 | 2 |
| 8 | 第7章 表格的应用 | 7.1 表格概述  7.2 插入表格＜table＞  7.3 设置表格标记属性  7.4 设置表格行与单元格  7.5 表格嵌套  7.6 小实例——表格在网页中的应用 | （1）采用理论课讲授形式  （2）布置学生提前预习，除讲授基本知识外，给出表格相关的程序示例进行讲解 | 4 |
| 9 | 实验2 练习使用表格和和列表 | 要求使用表格、列表对数据进行格式化的显示 | （1）采用实验课形式  （2）建议布置学生提前复习所学习的表格、列表等元素的语法、属性及参数知识 | 2 |
| 10 | 第8章 层的应用 | 8.1 图层的创建——＜div＞  8.2 创建嵌套图层  8.3 层的属性设置  8.4 小实例——图层的实际应用 | （1）采用理论课讲授形式  （2）布置学生提前预习，除讲授基本知识外，给出图层相关的程序示例进行讲解 | 3 |
| 11 | 第9章 框架的应用 | 9.1 框架概述  9.2 框架的基本结构  9.3 设置框架  9.4 设置框架集＜frameset＞  9.5 浮动框架＜iframe＞  9.6 在框架上建立链接  9.7 小实例——框架的实际应用 | （1）采用理论课讲授形式  （2）布置学生提前预习，除讲授基本知识外，给出框架相关的程序示例进行讲解 | 3 |
| 12 | 实验3 练习使用框架 | 练习使用框架，来规划、设计页面内容，包括使用<frameset>及<iframe>框架技术 | （1）采用实验课形式  （2）建议布置学生提前复习所学习的框架元素的语法、属性及参数知识 | 4 |
| 13 | 第10章 表单的应用 | 10.1 表单概述  10.2 表单标记＜form＞  10.3 信息输入＜input＞  10.4 小实例——表单的实际应用 | （1）采用理论课讲授形式  （2）布置学生提前预习，除讲授基本知识外，给出表单相关的程序示例进行讲解 | 2 |
| 14 | 实验4 练习使用表单 | 练习使用表单，包括其action及method属性，并练习使用表单中的元素，包括文本框、列表框、文本域、单选框、复选框和按钮等内容 | （1）采用实验课形式  （2）建议布置学生提前复习所学习的表单及表单内相关元素的语法、属性及参数知识 | 2 |
| 15 | 第11章 CSS3样式表基础 | 11.1 CSS3的概述  11.2 CSS3的使用  11.3 插入CSS3样式表  11.4 编写CSS3文件 | （1）采用理论课讲授形式  （2）布置学生提前预习，除讲授基本知识外，给出使用CSS3、编写简单CSS3的程序示例进行讲解 | 2 |
| 16 | 第12章 字体的设置 | 12.1 设置字体——font-family  12.2 设置字号——font-size  12.3 设置字体样式——font-style  12.4 设置字体加粗——font-weight  12.5 设置字体变体——font-variant  12.6 组合设置字体属性——font  12.7 小实例——综合设置字体 | （1）采用理论课讲授形式  （2）布置学生提前预习，除讲授基本知识外，给出通过CSS3设置字体相关的程序示例进行讲解 | 2 |
| 17 | 实验5 练习使用CSS3对字体进行设置 | 练习使用CSS3，在HTML5文件里进行调用，对字体进行设置，包括了对字体、字号、字体样式、加粗、字体变体、字体属性等的设置 | （1）采用实验课形式  （2）建议布置学生提前复习所学习的表单及表单内相关元素的语法、属性及参数知识 | 2 |
| 18 | 第13章 文本的精细排版 | 13.1 调整字符间距——letter-spacing  13.2 调整单词间距——word-spacing  13.3 添加文字修饰——text-decoration  13.4 设置文本排列方式——text-align  13.5 设置段落缩进——text-indent  13.6 调整行高——line-height  13.7 转换英文大小写——text-transform  13.8 小实例——综合应用文本属性 | （1）采用理论课讲授形式  （2）布置学生提前预习，除讲授基本知识外，给出CSS3对文本进行精密排版相关的程序示例进行讲解 | 2 |
| 19 | 实验6 使用CSS3来对文本进行精细排版 | 要求编写CSS3文件，在HTML5文件里进行调用，控制DIV显示效果，练习调整字符间距、单词间距、文字修饰、文本排列方式、段落缩进、行高英文大小写等内容 | （1）采用实验课形式  （2）建议布置学生提前复习所学习的CSS3语法知识 | 2 |
| 20 | 第14章 图片和多媒体文件的使用 | 14.1 图片  14.2 滚动文字  14.3 插入多媒体文件——＜embed＞  14.4 添加背景音乐——＜bgsound＞  14.5 小实例——综合设置图片和多媒体 | （1）采用理论课讲授形式  （2）布置学生提前预习，除讲授基本知识外，给出图片和多媒体文件相关的程序示例进行讲解 | 2 |
| 21 | 第15章 CSS3样式的高级应用 | 15.1 列表  15.2 定位  15.3 CSS3层  15.4 鼠标指针——cursor  15.5 小实例——综合设置层样式 | （1）采用理论课讲授形式  （2）布置学生提前预习，除讲授基本知识外，给出CSS3样式相关高级应用的程序示例进行讲解 | 2 |
| 22 | 实验7 熟练使用CSS3+DIV等元素进行网页布局设计 | 理解网页布局的几种方法，重点使用CSS3+DIV进行网页布局设计 | （1）采用实验课形式  （2）建议布置学生提前复习所学习的使用CSS3+DIV的网页布局知识 | 2 |
| 23 | 第16章 颜色和背景 | 16.1 设置颜色——color  16.2 设置背景颜色——background-color  16.3 插入背景图片——background-image  16.4 插入背景附件——background-attachment  16.5 设置重复背景图片——background-repeat  16.6 设置背景图片位置——background-position  16.7 小实例——综合设置颜色和背景 | （1）采用理论课讲授形式  （2）布置学生提前预习，除讲授基本知识外，给出CSS3设置颜色和背景相关的程序示例进行讲解 | 4 |
| 24 | 第17章 边框和边距 | 17.1 设计边框样式——border-style  17.2 调整边框宽度——border-width  17.3 设置边框颜色——border-color  17.4 设置边框属性——border  17.5 边距——margin-top/margin-bottom/margin-left/ margin-right/margin  17.6 填充——padding-top/padding-bottom/padding-left/ padding- right/padding  17.7 小实例——综合设置边框和边距 | （1）采用理论课讲授形式  （2）布置学生提前预习，除讲授基本知识外，给出CSS3设置边框和边距相关的程序示例进行讲解 | 4 |

**（六）教学建议**

**1. 教学方法**

本门课程教学中应注意激发和保持学生的学习兴趣，采用灵活的教学方法和先进的教学手段，加强理论与实际的联系，加强课前、课后的答疑辅导，组织学生自我经验叙述、讨论、问题教学、阅读指导等。

（1）借助范例教学，以点带面，突出重点

在理论知识讲授过程中，应适当选取基本点、重点内容，对其设计相关范例，进行教学，来提高、巩固学生对该理论知识的认知水平，让学生可以理论结合实践，不仅限于纸面，更可深入到具体的范例场景，加深理解。

（2）分组讨论式教学方法。

学生按照要求，进行预习、查阅资料等，在课堂上再根据教师的问题进行分组讨论，并由各组选派一名同学发言回答老师所提问题，并由本组的其他同学补充，讲述完毕后，由教师及其他各组的同学讨论、提问。

**2. 评价方法**

本课程的教学环节包括课堂讲授，课堂讨论和期末考试。通过加强基础、面向实际、引导思维、启发创新，使学生获得理论知识，培养理论联系实际的能力。

总评成绩 = 过程性考核（30%）+终结性考核（70%）

**3. 教学条件**

拥有多媒体教室、实验中心等设施，能够确保教师课堂讲授、学生实践训练的需求。

**4. 教材选编**

编选本教材根据教学标准编写活页教材，课程实践中优化编著适应性教材

（1）课程教材

[1] 刘西杰,柳林. HTML、CSS、JavaScript网页制作——从入门到精通[M]. 人民邮电出版社. 2013

（2）参考教材

[1] [王津涛](http://search.dangdang.com/book/search_pub.php?category=01&key2=%CD%F5%BD%F2%CC%CE&order=sort_xtime_desc).网页设计与开发——HTML、CSS、JavaScript（21世纪高等学校规划教材）[M].[清华大学出版社](http://search.dangdang.com/book/search_pub.php?category=01&key3=%C7%E5%BB%AA%B4%F3%D1%A7%B3%F6%B0%E6%C9%E7&order=sort_xtime_desc).2012年

[2] [吕凤顺](http://search.dangdang.com/?key2=%C2%C0%B7%EF%CB%B3&medium=01&category_path=01.00.00.00.00.00),[王爱华](http://search.dangdang.com/?key2=%CD%F5%B0%AE%BB%AA&medium=01&category_path=01.00.00.00.00.00),[王轶凤](http://search.dangdang.com/?key2=%CD%F5%E9%F3%B7%EF&medium=01&category_path=01.00.00.00.00.00).HTML+CSS+JavaScript网页制作实用教程（新世纪高职高专课程与实践系列教材）[M].清华大学出版社.2012年

## （5）影视后期动画AE

**【课程名称】**

影视后期动画AE

**【适用专业】**

高等职业学校数字媒体艺术设计专业

**（一）课程性质与任务**

随着5G时代的到来，短视频已经成为宣传观点、推广品牌、销售产品的必备工具，个人、企业以及政府机构的必备能力。不管是找工作还是自己创业，短视频的制作和运营已经是一个重要的方向和机会。

本课程详细介绍了短视频的策划、制作与运营，为学生呈现完整的短视频从0到1的运营图谱，包括短视频的概念和分类、短视频平台、短视频的策划、剪辑、运营以及短视频大号的案例研究、短视频的变现等一系列内容，从而达到利用短视频实现有效营销效果的学习目的。

课程任务：通过前期理论到后期制作的学习过程，使学生了解微视频制作的系统性和完整性。同时了解微视频现状；掌握摄像的基本知识及corel绘声绘影软件的所有处理，能进行简单微视频的制作。

**（二）课程教学目标**

《影视后期动画》是数字媒体艺术设计专业的一门重要的专业核心课程。本学习领域根据高职数字媒体艺术设计专业的人才培养目标及学生的学习规律，按照工作任务由简单到复杂的原则，通过建立模拟的职业环境或组织参与真实职业活动，使学生具备影视后期制作岗位中策划设计能力、动画编辑能力、影视动画制作能力、影视测评能力，同时使学生具备较强的工作方法和社会能力。

**1. 知识目标**

了解影视后期动画制作的原理，能够运用后期进行影视特效编辑。能够将影视后期动画与其他计算机绘图及动画制作软件结合应用。理解影视片头、栏目包装的后期合成流程，能够独立完成一部完成的影视短片创作。

**2. 能力目标**

该课程是依据“计算机多媒体技术专业工作任务与职业能力分析表” 中的影视后期合成工作项目设置的。其总体设计思路是： 着重培养学生影视后期特效编辑能力， 具备影视后期编辑特效的知识。以工作任务为中心选择和组织课程内容，让学生在完成具体项目的过程中学会完成相应工作任务，并构建相关理论知识，发展职业能力。

**3. 素质目标**

培养具有良好思想道德和文化修养，能系统掌握美术基本知识、基本技能及动画制作知识，具有较高的审美素养和审美能力，具有应用数码技术进行动画艺术创作的技能，能熟练掌握动漫设计的基本知识和运用计算机辅助设计的基本技能，具有较强的创新能力和动手能力，能从事电脑美术创作、影视动画创意及广告制作、动画特技制作、影视后期动画的应用技术型复合人才。

**4.思政目标：**

（1）融入工匠精神内容于实践环节，提高学生的综合设计能力。

（2）实现知识传授与价值观教育同频共振，培养学生的团队合作能力和创新精神，树立正确的人生观和价值观。

（3）具有国际化视野和社会责任感、综合性的创新思维方式和团队合作精神。

（4）能自觉遵守单位的规章制度和职业道德，有强烈的工作责任感。

**（三）参考学时**

64 (理论：32\ 实验：32)

**（四）课程学分**

4学分

**（五）课程内容和要求（理论32学时，实验32学时）**

在教学中通过理论与实践的训练，使学生懂得学习影视动画的作用与意义，理解并掌握广告制作的基本原理和方法，提高学生对3D MAX、PR、AE、PS等软件设计的形态、知识的理解和掌握，培养学生广告制作的基本原理与产品表现能力，继而培养学生的创新意识和审美情趣，为专业设计的学习打下扎实的基础。

**表2 课程内容与学时安排表**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 序号 | 工作任务 | 课程内容与教学要求 | 活动设计 | 参考课时 |
| 1 | 影视动画基础技能 | 1、基础动画的设计与制作。  2、光效与粒子的制作。  3、文字特效的制作。 | 1、掌握动画制作的基础技能。  2、掌握不同种类动画的制作特点。  3、文字动画制作方式。 | 16 |
| 2 | 特效制作与合成 | 1、燃烧特效。  2、火炬特效。  3、显示器开机特效。  4、植物生长特效。  5、泡泡浮动特效。  6、水面倒影特效。  7、阴雨连绵特效。  8、舞蹈空间特效。  9、车流特技特效。 | 1、能掌握并综合利用不同特效达到设计要求及表达特点。  2、通过掌握相应特效，增强对特效制作的熟悉与强化。  3、能够利用视频特效，对素材进行修饰，达到预期效果。 | 24 |
| 3 | 影视动画综合制作 | 1、滤镜特效综合制作。  2、稳定器应用综合制作。  3、综合应用。 | 1、掌握各种滤镜特效的使用及特点。  2、掌握稳定器、追踪器、自动跟踪器等功能制作特效效果。  3、利用数字合成及其他相关技术进行影视片头、影视特效、影视动画等创作的综合能力。 | 24 |
| 总课时 | | | | 64 |

**（六）教学建议**

**1. 教学方法**

是数字媒体艺术专业的专业课，是专业课程。一个学期讲授和实训，共64课时。

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 主要内容 | 课时建议72课时 | | 教与学的方法建议 |
| 总课时 | 其中实训 |
| 影视动画基础技能 | 16 | 16 | 一体化教学 |
| 特效制作与合成 | 24 | 24 | 一体化教学 |
| 影视动画综合制作 | 24 | 24 | 一体化教学 |

第一教学环节：教学演绎过程中应突出师生的“互动性”，如创设情境，激发学生主动学习的内驱力，提升学生分析问题、解决问题的能力。

第二教学环节（难点环节）：教学过程应充分考虑课程形式的多样化，可运用案例教学、项目活动教学、临摹教学，激发学生的学习兴趣，使教学即有明确的实战目的，也能提升他们的学习能力。

第三教学环节：专业教师应注意提高自身的职业化、市场化、实战化水平，真正实施“产——学——研——教”相结合的职业技能教育。

第四教学环节（重点环节）：通过分析、总结前一个章节的课程内容，解决存在的问题，不断地提出新问题，逐步提高学生的认识。

**2. 评价方法**

1、这门学科的评价依据是本课程标准规定的课程目标、教学内容和要求。

2、考试时间：90分钟。

3、考试方式、分制与分数解释

平时成绩×0.4＋期末集中考试×0.6＝总评成绩，

期末考试采用现场绘制的方式，以百分制评分，60分为及格，满分为100分。

4、宣传广告视频动画制作

宣传广告视频动画制作题占100%

**3. 教学条件**

拥有多媒体教室、实验中心等设施，能够确保教师课堂讲授、学生实践训练的需求。

**4. 教材选编**

编选本教材根据教学标准编写活页教材，课程实践中优化编著适应性教材

（1）课程教材

[1] 主编：谢安林、谢中元.Adobe After EffectsCC2019经典教程彩色版[M]. 人民邮电出版社. 2019

（2）参考教材

[1] 唯美世界.Adobe After EffectsCC从入门到精通AE教程[M].人民邮电出版社.2020年

## （6）Cinema 4D

**【课程名称】**

CINEMA 4D

**【适用专业】**

高等职业学校数字多媒体艺术设计专业

**1．前言**

**1.1课程性质**

CINEMA 4D课程是高等职业学校数字多媒体艺术设计专业的专业选修课之一，对增强学生的设计能力，研究空间造型，推敲设计方案等有莫大的好处，是必不可少的工具性课程。本课程在专业课程体系中起到重要的知识拓展、能力扩充的作用；本课程的开设，还对增进学生职业素质和扩大求职范围有直接好处。

**1.2设计思路**

本课程作为一门专业选修课,是为今后的设计思维发散及设计工作做准备,其总体设计思路是按照项目驱动的教学模式编排课程内容，在教学过程中，采用实际案例演示，培养学生职业岗位实际工作任务所需要的知识、能力、素质，为学生可持续的专业发展奠定良好基础。

课程结构以对三维空间造型的表现能力为导向进行设计训练，包括物件空间摆放与搭配，物件长宽比例等。通过教学培养学生的产品设计创意能力、造型表现能力、技法表现能力、综合设计能力，提高学生的审美能力和开拓创新的精神。

本课程建议课时数72学时，实训课时数72学时。

**2．课程目标**

通过本课程的学习,使学生能够熟悉软件的界面，掌握3D软件的基础操作，可以独立完成形体的建模、材质、灯光、渲染等流程，以完成产品外观形体的效果图。提高学生的造型表现能力、技法表现能力、综合设计能力，提高学生的审美能力和开拓创新的精神。并要求学生运用正确的方法，对产品造型进行准确的描绘以及创造性的表现。

职业能力目标：

具备良好的空间造型能力

具备良好的构图能力

具备解决问题的发散性思维

具备协调空间结构局部与整体关系的能力

具备良好的职业道德和职业情感

**3．课程内容和要求**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 序号 | 工作任务 | 课程内容与教学要求 | 活动设计 | 参考课时 |
| 1 | CINEMA·4D界面布局及使用 | 1、CINEMA·4D安装及破解  2、CINEMA·4D基础应用  3、栏目包装流程 | 通过课堂讲授了解CINEMA·4D软件的安装方法及破解；熟悉CINEMA·4D软件的工作界面；了解CINEMA·4D栏目包装的流程 | 2 |
| 2 | CINEMA·4D建模 | 1、多边形物体建模及参数调节  2、多边形物体表面元素的基本编辑方法  3、多边形物体操作常用命令  4、绘制样条线建模  5、综合实例 | 利用案例演示掌握CINEMA·4D不同的建模方式以及模型建立完成后的参数及造型调整。最后通过几个实例进行各种建模操作的综合运用，以强化工具的使用能力。 | 58 |
| 3 | CINEMA•4D材质、灯光及渲染引擎设置 | 1、掌握材质的设置与调整  2、掌握灯光的布置与调整  3、完成效果图制作 | 将前期课程制作的综合实例模型导入CINEMA•4D中，通过对模型各个不同部分设置不同材质并设置灯光，最后完成物件渲染输出 | 8 |
| 4 | CINEMA•4D动力学基础及栏目包装案例 | 1、模型动力学设置  2、展示栏目包装的相关案例 | 通过对模型设置不同的动力学模块与模拟控制的可利用能力，使得模型更具动感和生命力。最后展示栏目包装的相关案例，巩固学习并了解模型生成制作的整个过程。 | 4 |
| 总课时 | | | | 72 |

**4．实施建议**

充分利用多媒体进行教学，课堂讲授结合大量课堂实际训练来进行。

**4.1教材编写**

（1）必须依据本课程标准编写教材。

（2）教材应充分体现任务引领、实践导向的课程设计思想，以工作任务为主线设计教材结构。

（3）教材在内容上应简洁实用，循序渐进，由浅入深。

（4）教材应以学生为本，文字通俗、表达简练，内容展现应图文并茂，图例案例应能引起学生的兴趣，重在提高学生学习的主动性和积极性。

（5）教材应注重实践内容的可操作性，强调在操作中理解与应用理论。

**4.2教学建议**

是学院专业的选修课，是基础课程。一个学期讲授，共72课时。

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 主要内容 | 课时建议72课时 | | 教与学的方法建议 |
| 总课时 | 其中实训 |
| 了解CINEMA•4D | 2 | 2 | 理论结合实训 |
| CINEMA•4D建模 | 58 | 58 | 理论结合实训 |
| CINEMA•4D材质、灯光及渲染引擎设置 | 8 | 8 | 理论结合实训 |
| CINEMA•4D动力学基础及栏目包装案例 | 4 | 4 | 理论结合实训 |

第一教学环节：充分利用多媒体进行教学，课堂讲授结合大量课堂实际训练来进行。

第二教学环节（难点环节）：遵循由浅入深、循序渐进的原则，将模型按照从简单到复杂进行层层教学引导，使学生逐步掌握高阶建模的各种技巧。

第三教学环节：教学以理论讲授和实践辅导相结合，将模型从创意开发到最终效果图的呈现整个流程进行梳理。将设计完成后的模型赋予材质与灯光，直至渲染出最终效果图。作为教学成果的一个检验，加强对学生色彩搭配与模型展示的启发，引导学生博取众长，做到因材施教，教学相长。

第四教学环节（教学拓展）：通过对CINEMA•4D其他功能的教授，使学生理解模型创建的其他辅助方式以及产品生产制作的整个流程，增强学生的职业认知，为学生后续学习发展做铺垫。

**4.3教学评价**

1、这门学科的评价依据是本课程标准规定的课程目标、教学内容和要求。

2、考试时间：90分钟。

3、考试方式、分制与分数解释

平时成绩×0.6＋期末集中考试×0.4＝总评成绩，

期末考试采用现场绘制的方式，以百分制评分，60分为及格，满分为100分。

4、题型比例

模型制作题占100%

**4.4课程资源的开发与利用**

（1）常用课程资源的开发和利用

挂图、幻灯片、投影、录像、多媒体课件等资源有利于创设形象生动的学习环境，激发学生的学习兴趣，促进学生对知识的理解和掌握。建议加强常用课程资源的开发，建立多媒体课程资源的数据库，努力实现跨学校的多媒体资源共享。

（2）积极开发和利用网络课程资源

充分利用网络资源、教育网站等信息资源，使教学多媒体从单一媒体向多媒体转变；使教学活动从信息是单向传递向双向交换转变；使学生从单独学习向合作学习转变。

（3）教学实验实训硬件环境要求

多媒体教室和计算机房，要有能满足软件教学数量的的计算机，实训场地要有多媒体教学设备，要有能支持教学用的专门软件。加强产学合作，建立实习实训基地，实践工学交替，满足学生的实习实训需求。

5．其他说明

本课程标准适用于高等职业学校多媒体艺术设计专业（3年制）。

## 公共选修课程

## （1）应用文写作

课程定位 《应用文写作》学习领域课程按照写作过程设计，可操作性强，充分体现了职业岗位写作过程的内涵，并采用“教、学、写”一体化的教学模式，使学生应达到以下基本要求： 1、掌握“必需”的应用文写作的基本理论和基础知识。 2、能准确地阅读、评鉴一篇应用文书，能对具体的应用文书就观点、材料、结构、格式、语言等方面加以分析评鉴。 3、能熟练写出观点正确、内容充实、结构合理、层次分明、表达清晰、语言得体、标点正确的各类常用应用文书。

设计思路《应用文写作》课程基于当前社会把应用文写作能力视为现代人必备的五大核心能力之一这样的整体认知背景，选取与学生生活、职业等紧密联系的应用文文种，根据它们之间的内在联系，以模块化的形式对教学内容进行了整合。总体分为礼仪应用、事业单位、行政公文、产品营销、个人求职、新闻宣传模块来安排教学内容。在教学环节上，一般是先以“情境导入”或“案例分析与点评”启发学生对某一文体的认识和思考，再以“相关知识”让学生掌握这种应用文的写作知识和写作要领，然后以“写作实践”和“病文修改”有效提高学生的写作技能。

课程目标 1、总体目标 本课程是培养学生应用写作能力综合性和实践性都很强的专业选修课程。本课程把培养学生“解决实际问题的能力”和“自主学习能力”放在突出的位置上以日常文书、行政公文、事务文书、经济文书、职业文书等文种的文体知识和写作训练为主要教学内容并通过案例分析和写作训练培养学生处理职业生涯及日常生活应用文的写作能力激发学生的自主学习能力让学生具备未来职业生涯的可持续发展能力。课程对不同的专业而言有着不同的性质对文科学生是一门文化基础课对理工科学生则是一门人文素质课也是一门技能课。 二课程设计思路 1、坚持发展本位。 课程选取与学生生活、职业等紧密联系的应用文文种根据它们之间的内在联系以模块化的形式对教学内容进行了整合。根据学生生活与职业岗位的能力需求分绪论、日常文书写作、事务文书写作、行政公文写作、经济文书写作和职业文书写作等模块安排教学内容。 2、具体目标（能力目标、知识目标、素质目标） （一）能力目标 1、根据日常生活和工作的需要，撰写主题明确、材料准确翔实、结构完整恰当、表达通顺合理的实用文书。 2、掌握行政公文的格式，能根据具体材料撰写相关的通知、通报、请示、报告和函等常用公文。 3、能撰写个人简历、自荐信、求职信和应聘书等职业文书。 4、能设计调查问卷、撰写市场调查报告，能设计产品策划书、广告词等。

素质目标： 1、为今后继续学习相关专业应用文和走向社会的写作实践打下良好的基础。 2、热爱应用文写作，是人生竞争的一种重要能力，有助于中职生未来职业生涯的可持续发展。 3、在应用文写作教学中渗透职业意识、职业素养和职业情感教育。

## 6．专业选修课

**（1）CAD设计**

**【课程名称】**

CAD设计

**【适用专业】**

高等职业学校数字媒体艺术设计专业

**（一）课程性质与任务**

课程性质：CAD设计课程是高等职业学校数字多媒体艺术设计专业的线上选修课之一，对增强学生的设计绘图能力，研究空间造型，推敲设计方案等有莫大的好处，是必不可少的工具性课程。本课程在专业课程体系中起到重要的知识拓展、能力扩充的作用；本课程的开设，还对增进学生职业素质和扩大求职范围有直接好处。

课程任务：学习并掌握关于CAD技术的基本知识和基本理论，熟悉软件系统结构、原理；初步了解相关专业软件应用基础知识；具备相关专业CAD软件的初步应用能力。

**（二）课程教学目标**

通过本课程的学习，使学生掌握关于CAD技术的基本知识和基本理论，熟悉软件系统结构、原理；初步了解相关专业软件应用基础知识；具备相关专业CAD软件的初步应用能力。

**1. 知识目标**

（1）掌握AutoCAD的绘图命令及编辑命令，掌握绘制平面图形、三视图、正等轴测图及三维模型的基本方法以及各种编辑命令。

（2）掌握AutoCAD的文字标注命令和编辑命令，熟练掌握AutoCAD的尺寸标注命令和编辑命令。

（3）掌握AutoCAD的图层设置与控制的基本方法。

（4）熟悉AutoCAD的图块操作及设计中心的基本知识。

（5）掌握AutoCAD图形打印的基本知识 。

**2. 能力目标**

学生在教师指导下，能借助教材、国家标准、设计手册等资料，阅读分析图纸；能用AutoCAD绘制各个视角的二维图形，能掌握三维模型的创建；绘制出符合行业规范的图纸并能在打印机或绘图仪出图。使用不同材料对零件进行渲染与材质表达。

**3. 素质目标**

本课程的素质目标是通过课程学习培养学生刻苦钻研勇于创新的精神，养成学生良好的学习态度。

（1）培养学生的表达创意能力；

（2）培养学生的工作、学习的主动性。

（3）培养学生具有创新思维意识和表达能力。

（4）提高学生的艺术修养、培养电商网页设计工作者。

**4.思政目标：**

（1）立足于传统文化围绕课程作全面的讲述。

（2）融入工匠精神内容于实践环节，提高学生的综合设计能力。

（3）实现知识传授与价值观教育同频共振，培养学生的爱国情怀和创新精神，树立正确的人生观和价值观。

（4）能自觉遵守单位的规章制度和职业道德，有强烈的工作责任感。

（5）具有国际化视野和社会责任感、综合性的创新思维方式和团队合作精神。

**（三）参考学时**

64 (理论：0\ 实验：64)

**（四）课程学分**

4学分

**（五）课程内容和要求（理论0学时，实验64学时）**

本课程的主要内容有：AutoCAD的绘图命令及编辑命令，绘制平面图形、三视图、正等轴测图及三维模型的基本方法以及各种编辑命令，AutoCAD的文字标注命令和编辑命令， AutoCAD的尺寸标注命令和编辑命令，AutoCAD的图层设置与控制的基本方法，AutoCAD的图块操作及设计中心的基本知识，AutoCAD图形打印的基本知识等。

本课程要求学生在教师指导下，能借助教材、国家标准、设计手册等资料，阅读分析图纸；能用AutoCAD绘制各个视角的二维图形，能掌握三维模型的创建；绘制出符合行业规范的图纸并能在打印机或绘图仪出图。使用不同材料对零件进行渲染与材质表达。

**表2 课程内容与学时安排表**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **序号** | **教学项目** | **教学内容与教学要求** | **活动设计建议** | **参考课时**  **（理论+实验）** |
| 1 | 第1章 Auto CAD的基础知识 | 1.1 Auto CAD系统配置要求  1.2 启动Auto CAD  1.3 Auto CAD的界面基本布局  1.4 创建具有个性化的工具栏  1.5文件的基本操作  1.6Auto CAD命令的调用方法 | （1）采用理论课讲授形式  （2）布置学生提前预习，查找资料，课堂讲授中，穿插发言、讨论的形式，来进行授课 | 2 |
| 2 | 第2章Auto CAD绘图环境的设置 | 2.1启动对话框  2.2 坐标系精确测量和定位  2.3 设置图形单位和图形界限  2.4 模型空间和图纸空间  2.5常用选项的设置 | （1）采用理论课讲授形式  （2）布置学生提前预习，除讲授基本知识外，简单文件进行示例讲解 | 4 |
| 3 | 第3章 辅助绘图工具 | 3.1 目标捕捉  3.2 正交绘图  3.3格栅与间隔捕捉  4.4极轴追踪  4.5窗口操作 | （1）采用理论课讲授形式  （2）布置学生提前预习，除讲授基本知识外，给出示例进行讲解 | 4 |
| 4 | 实验1 绘制二维图形 | 绘制线、圆弧、矩形、多边形、圆、绘制点、绘制工具等 | （1）采用实验课形式  （2）建议布置学生提前复习所学习的相关知识 | 2 |
| 5 | 第4章 编辑和修改图形 | 4.1 选择图形  4.2 移动、旋转和缩放  4.3 复制和镜像图形  4.4 偏移图形  4.5 阵列图形  4.6拉伸图形  4.7修剪和延伸图形  4.8倒角操作  4.9分解图形  4.10利用夹点编辑 | （1）采用理论课讲授形式  （2）布置学生提前预习，除讲授基本知识外，给出示例进行讲解 | 4 |
| 6 | 第5章 图层的分层管理和对象特性 | 5.1 认识图层  5.2 创建和管理图层  5.3 修改对象特性  5.4分层绘制室内平面图和门窗图 | （1）采用理论课讲授形式  （2）布置学生提前预习，除讲授基本知识外，给出进行讲解 | 2 |
| 7 | 第6章 输入文字和插入表格 | 6.1 设置文字样式  6.2 单行文字  6.3 多行文字  6.4 文字的编辑与修改  6.5 利用特性选项编辑文字  6.6插入表格  6.7在平面图中加入文字说明 | （1）采用理论课讲授形式  （2）布置学生提前预习，除讲授基本知识外，给出示例进行讲解 | 2 |
| 8 | 第7章 标注图形尺寸 | 7.1 尺寸标注的组成  7.2标注样式的创建和管理  7.3 基本标注类型  7.4 基线标注、连续标注和快速标注  7.5 快速引线  7.6 标注的编辑与更新  7.7为居室平面图标注尺寸 | （1）采用理论课讲授形式  （2）布置学生提前预习，除讲授基本知识外，给出示例进行讲解 | 4 |
| 9 | 实验2 定义、插入图块与图案填充 | 认识、定义、插入图块，定义和辑图块属性，图案填充 | （1）采用实验课形式  （2）建议布置学生提前复习所学习的知识 | 2 |
| 10 | 第8章 设计中心和工具选项板 | 8.1 设计中心的使用  8.2 工具选项板的使用 | （1）采用理论课讲授形式  （2）布置学生提前预习，除讲授基本知识外，给出示例进行讲解 | 3 |
| 11 | 第9章 创建三维模型 | 9.1 三维几何模型的分类  9.2 观察三维图形  9.3 建立三维用户坐标系  9.4 创建基本表面模型  9.5 由二维曲线创建表面模型  9.6 创建三维实体  9.7 由二维图形创建三维实体  9.8用剖切法组合物体 | （1）采用理论课讲授形式  （2）布置学生提前预习，除讲授基本知识外，给出示例进行讲解 | 3 |
| 12 | 实验3 编辑三维实体与渲染输出 | 编辑三维实体的面、边、在三维空间中编辑对象、实体着色与渲染 | （1）采用实验课形式  （2）建议布置学生提前复习所学习的知识 | 4 |

**（六）教学建议**

**1. 教学方法**

本门课程教学中应注意激发和保持学生的学习兴趣，采用灵活的教学方法和先进的教学手段，加强理论与实际的联系，加强课前、课后的答疑辅导，组织学生自我经验叙述、讨论、问题教学、阅读指导等。

（1）借助范例教学，以点带面，突出重点

在理论知识讲授过程中，应适当选取基本点、重点内容，对其设计相关范例，进行教学，来提高、巩固学生对该理论知识的认知水平，让学生可以理论结合实践，不仅限于纸面，更可深入到具体的范例场景，加深理解。

（2）分组讨论式教学方法。

学生按照要求，进行预习、查阅资料等，在课堂上再根据教师的问题进行分组讨论，并由各组选派一名同学发言回答老师所提问题，并由本组的其他同学补充，讲述完毕后，由教师及其他各组的同学讨论、提问。

**2. 评价方法**

本课程的教学环节包括线上讲授，课堂讨论和期末考试。通过加强基础、面向实际、引导思维、启发创新，使学生获得理论知识，培养理论联系实际的能力。

总评成绩 = 过程性考核（30%）+终结性考核（70%）

**3. 教学条件**

拥有电脑、网络多媒体等设施，能够确保教师线上讲授、学生实践训练的需求。

**4. 教材选编**

编选本教材根据教学标准编写活页教材，课程实践中优化编著适应性教材

（1）课程教材

[1] [孔繁臣](https://baike.baidu.com/item/%E5%AD%94%E7%B9%81%E8%87%A3/6488331)编著. [AutoCAD2012中文版从入门到精通](https://baike.baidu.com/item/AutoCAD2012%E4%B8%AD%E6%96%87%E7%89%88%E4%BB%8E%E5%85%A5%E9%97%A8%E5%88%B0%E7%B2%BE%E9%80%9A/6054072)（标准版）.[中国建筑工业出版社](https://baike.baidu.com/item/%E4%B8%AD%E5%9B%BD%E5%BB%BA%E7%AD%91%E5%B7%A5%E4%B8%9A%E5%87%BA%E7%89%88%E7%A4%BE/8988167).2010

（2）参考教材

[1] 杨雨松,刘娜编著. Auto CAD2006中文版实用教程. 北京化学工业出版社. 2006

[2] [周建国](http://search.dangdang.com/?key2=%C2%C0%B7%EF%CB%B3&medium=01&category_path=01.00.00.00.00.00)编著, Auto CAD2006基础与典型应用一册通（中文版）.北京人民邮电出版社.2006

[3] [李秀娟](http://search.dangdang.com/?key2=%C2%C0%B7%EF%CB%B3&medium=01&category_path=01.00.00.00.00.00)编著, Auto CAD绘图2008简明教程.北京艺术与科学电子出版社.2009

**（2）电商网页视觉设计**

# 电商网页视觉设计课程标准

**【课程名称】**

电商网页视觉设计

**【适用专业】**

高等职业学校数字媒体艺术设计专业

**1．前言**

**1.1课程性质**

课程是高职数字媒体艺术设计专业一门非常重要的专业选修课程。通过本课程的学习，要求学生掌握电商网页视觉设计的基本概念，学会使用版式设计、导航设计、交互设计、色彩搭配、根据主题设计网页作品，具备网站的建立和维护能力。同时通过本课程的学习，培养学生的综合职业能力、创新精神和良好的职业道德。

**1.2设计思路**

本课程的总体设计思路是，打破传统学科课程以知识为主线构建知识体系的设计思路，采用以项目操作的实际工作任务为引领，通过任务整合相关知识和技能来设计该课程。

本课程的相关工作任务是通过学生掌握常用的设计工具，熟练运用多种设计技术，具备店铺设计、制作美观大气并能够体现商品的基本技能等，制作各种风格的店铺，提高学生的设计的能力和创意思维。通过本课的学习掌握电商网页视觉设计的作用与意义。在实践过程中培养独立思维，提出问题和解决问题的能力。为更深入的研究信息可视化提供新的途径和构思表现的方法，为设计的推敲与完善提供技术支持。

本课程教学活动的设计，以培养学生动手操作能力为主线，从而提高学生的直观感受力及创新设计能力。

本课程建议课时数64学时，全部为一体化教学。

**2．课程目标**

学生通过对电商网页视觉设计基础理论的学习来提高电商网页设计的思考方式和创意方法，理论知识和创意思维，体验电商网页设计过程，完成电商网页设计课程的学习。

能力目标：

熟练地根据产品特点，绘制各种风格的网页，并能在实际工作中得到应用。 培养学生设计表达能力；培养学生的创意思维，提高审美能力，为后续课程和今后发展需要打下必要的艺术基础。

培养学生的团队协作精神；

2、培养学生的工作、学习的主动性；

3、培养学生具有创新意识和创新精神；

4、提高学生的艺术修养。

知识目标：

本课程的知识目标是通过课程的学习，使学生能够根据客户需求独立设计网页，网页布局、色彩搭配等。

1、能认认识电商、认识美工重要性；

2、了解美术基础及强化素描、色彩、手绘等

3、熟练操作Photoshop、Dreamweaver

4、理解专业图像处理、图片的修复与合成

5、深入理解店铺装修的构思的作用。

素质目标：

通过学习，使学生了解电商网页视觉设计的思维方式和图形表现技法，以及电商网页视觉设计在视觉传达设计的不同领域作用，认识到电商网页视觉设计的重要性和趣味性，调动对电商网页视觉设计的观察能力和学习兴趣，在今后的学习和生活中提高图形设计的审美和创意思维。强化人文、科学素养，注重世界多元化的发展与中国传统文化的传承。

注重启发学生的创意思维能力，以培养具有国际化视野的复合型与创新型设计人才为目标。

具有综合创新和设计实践能力；

具有良好交际能力和口头表达能力；

具有安全意识与环保意识等；

（4）思政目标：

1、立足于传统文化围绕课程作全面的讲述。

2、融入工匠精神内容于实践环节，提高学生的综合设计能力。

3、实现知识传授与价值观教育同频共振，培养学生的爱国情怀和创新精神，树立正确的人生观和价值观。

4、能自觉遵守单位的规章制度和职业道德，有强烈的工作责任感。

5、具有国际化视野和社会责任感、综合性的创新思维方式和团队合作精神。

**3．课程内容和要求**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 序号 | 工作任务 | 课程内容与教学要求 | 参考课时 |
| 1 | 认识电商、美工的重要性 | * 1. 了解电商环境   2. 网上开店 | 4 |
| 2 | 平面设计基础 | 2.1色彩原理  2.2 POP广告设计 | 8 |
| 3 | Photoshop设计 | 3.1 熟练掌握软件的工具  3.2 Photoshop艺术设计 | 12 |
| 4 | 版式设计、网店后台 | 4.1 商城网点版式设计  4.2 淘宝图片空间管理  4.3 电商后台管理 | 16 |
| 5 | 艺术设计原理和店铺装修 | 5.1 海报设计  5.2 店铺装修 | 12 |
| 6 | 网店设计 | 6.1网店视觉设计  6.2 网店装修、店招、海报、商品页 | 12 |
|  |  | 总课时 | 64 |

**4．实施建议**

充分利用多媒体、网络和企业合作优势进行教学，课堂和多媒体讲授结合大量企业实际训练来进行。

**4.1教材编写**

1、教材应该充分体现以启发创新意识为目标，以任务为引领的课程设计思路。

2、教材编写应打破传统的学科界线和教学方法，把基础学科的训练项目分解到具体的工作任务中去，真正体现“在做中学、在做中会”的理念，使学习目标明确，更具应用性。

3、教材编写应注意到设计领域的快速发展和变化，所以在教学内容和教学手段的编写和运用上要有前瞻性，争取将本学科的新知识，新技术、新材料、新发展融入教材建设中去。

4、教材应体现高要求、低难度的思想，要充分考虑学生的现状来设计教育的内容与方法，用适量的直观图片和视频影像资料，配合各种材料的运用，拓宽学生的设计思路，丰富表现手段。

**4.2教学建议**

是数字媒体艺术设计专业的专业选修课程。一个学期讲授和实训，共64课时。

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 主要内容实训项目 | 课时建议64课时 | | 教与学的方法建议 |
| 总课时 | 其中实训 |
| 认识电商、美工的重要性 | 4 | 2 | 一体化教学 |
| 平面设计基础 | 8 | 4 | 一体化教学 |
| Photoshop设计 | 12 | 6 | 一体化教学 |
| 版式设计、网店后台 | 16 | 8 | 一体化教学 |
| 艺术设计原理和店铺装修 | 12 | 6 | 一体化教学 |
| 网店设计 | 12 | 6 | 一体化教学 |

第一教学环节：教学演绎过程中应突出师生的“互动性”，如创设情境，激发学生主动学习的内驱力，提升学生分析问题、解决问题的能力。

第二教学环节（难点环节）：教学过程应充分考虑课程形式的多样化，可运用案例教学、项目活动教学、临摹教学，激发学生的学习兴趣，使教学即有明确的实战目的，也能提升他们的学习能力。

第三教学环节：专业教师应注意提高自身的职业化、市场化、实战化水平，真正实施“产——学——研——教”相结合的职业技能教育。

第四教学环节（重点环节）：通过分析、总结前一个章节的课程内容，解决存在的问题，不断地提出新问题，逐步提高学生对电商网页视觉设计的认识。

**4.3教学评价**

1、这门学科的评价依据是本课程标准规定的课程目标、教学内容和要求。

2、考试时间：120分钟。

3、考试方式、分制与分数解释

平时成绩×0.4＋期末集中考试×0.6＝总评成绩，

期末考试采用机试考核的方式，以百分制评分，60分为及格，满分为100分。

4、题型比例

常见操作和设计处理题各占50%。

**4.4课程资源的开发与利用**

1、必须充分利用网络平台来进行资料的收集、整理与创意。注重多媒体的学习互动性。让学生学得主动，学得生动，以激发学生的思维与技能拓展。

2、充分利用网络资源、教育网站等信息资源，使教学多媒体从单一媒体向多媒体转变；使教学活动从信息是单向传递向双向交换转变；使学生从单独学习向合作学习转变。

**5．其他说明**

本课程标准适用于高等职业学校数字媒体艺术设计专业（3年制）。

**（3）影视剪辑Premiere Pro**

**【课程名称】**

视频剪辑（PR）课程标准

**【适用专业】**

高等职业学校数字媒体艺术设计专业

**（一）课程性质与任务**

课程设计理念：坚持贯彻高职院校素质教育的方针和思想，以一定的理论知识为指导，以后期编辑软件为媒介，通过技术的学习，使学生掌握一定的后期编辑制作理论及技术能力，进而达到学生综合素质的提高。

课程设计思路：本门课程根据高职院校在校大学生的实际情况，通过学习后期编辑制作软件Premiere的窗口界面的组成，熟练操作Premiere，能够运用Premiere进行影视素材的组接、裁剪，制作高质量的动画特技，设计美观的字幕，熟练处理音频，完成高质量的声画同步。

本课程的突出特征是以理论教学为基础，上机实践为重点，专业学生需要大量的时间在专业机房进行实战练习，要求学生独立完成课上的操作，熟练掌握软件的应用。

本课程建议课时数64学时，其中实训课时数32学时。

**（二）课程教学目标**

《视频剪辑PR》课程是数字媒体专业的专业必修课之一。通过学习影视语言、视听语言、声画结合的基本原理与技术。以及其运用的一般规律与方法。学生能掌握剪辑艺术的基本规律和方法。明确影视剪辑中应包含的基本观念。能结合学生特性创作剪辑方案学生毕业后可从事剪辑师、视频包装和特效师的工作。

**1. 知识目标**

要求学生掌握要求学生掌握剪辑软件的基础操作，建设剪辑的思路,懂得博取众长。能通过经典影片的分析,理性的去分析其中诸多元素。

**2. 能力目标**

课程教学坚持理论结合实际，要求学生通过实际案例学习，学生在充分掌握视听语言的规律基础上,能够独立创作剪片的能力。为影视、微电影及动画剪辑创作奠定良好的编导基础。

**3. 素质目标**

培养学生的设计创新能力，具有创造性思维能力。要求学生熟练运用多种技法表现设计思想，具备设计表现语言和设计构思水平，同时具有拓展知识、接受终生教育的基本能力。

**4.思政目标：**

（1）融入工匠精神内容于实践环节，提高学生的综合设计能力。

（2）实现知识传授与价值观教育同频共振，培养学生的团队合作能力和创新精神，树立正确的人生观和价值观。

（3）具有国际化视野和社会责任感、综合性的创新思维方式和团队合作精神。

（4）能自觉遵守单位的规章制度和职业道德，有强烈的工作责任感。

**（三）参考学时**

64 (理论：32\ 实验：32)

**（四）课程学分**

4学分

**（五）课程内容和要求（理论32学时，实验32学时）**

通过该课程的学习，学生要掌握数字媒体的一般特征，了解模拟视频和数字视频技术的一般理论，掌握颜色、通道、音频等基本概念，进而通过教学实例掌握后期编辑制作技术。

**表2 课程内容与学时安排表**

按照课程教学目标的要求，结合我校学生的现实情况和认知特点，设计了七个教学单元，共选取了相对生动形象的具体案例进行解析。

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 序号 | 单元名称 | 要求(学生应获得的知识、能力与态度) | 教学目标 | 教学内容 | 学时建议 | 教学载体 | 教学方法、手段与资源利用 | 教学环境说明 | 考核评价 | 备注 |
| 1 | Adobe Premiere Pro 概述 | 能够理解本款后期编辑软件的工作流程及原理 | 掌握模拟视频和数字视频的含义掌握Adobe Premiere Pro的基础知识 | 软件基本情况及操作流程 | 8 | Premiere软件 | 多媒体课件、案例解析 | 多媒体教室 | 章节案例制作 |  |
| 2 | 界面和基本操作 | 熟悉软件工作界面和流程 | 熟悉软件工作界面和流程 | 基本剪辑 | 12 | Premiere软件 | 多媒体课件、案例解析 | 多媒体教室 | 章节案例制作 |  |
| 3 | 转场过渡 | 能够掌握软件中的转场效果应用 | 掌握转场过渡的设置 | 1、创建过渡效果  2、过渡效果参数设置  3、常用过渡效果的使用 | 12 | Premiere软件 | 多媒体课件、案例解析 | 多媒体教室 | 章节案例制作 |  |
| 4 | 运动设置 | 能够运用软件进行运动效果设置 | 掌握运动效果设置 | 1、关键帧设置  2、运动参数调整 | 10 | Premiere软件 | 多媒体课件、案例解析 | 多媒体教室 | 章节案例制作 |  |
| 5 | 过滤效果 | 能够掌握滤镜效果设置 | 掌握滤镜效果设置 | 1、关键帧的设置  2、过滤效果的应用  3、过滤效果的功能 | 10 | Premiere软件 | 多媒体课件、案例解析 | 多媒体教室 | 章节案例制作 |  |
| 6 | 音频编辑制作 | 能够掌握音频编辑制作的基本知识 | 能够进行音频编辑制作并进行音频和视频合成 | 1、音频编辑  2、音频过渡、过滤  3、混合器的使用 | 6 | Premiere软件 | 多媒体课件、案例解析 | 多媒体教室 | 章节案例制作 |  |
| 7 | 综合实例 | 能够进行综合特效制作 | 掌握综合特效制作 | 综合实例制作 | 6 | Premiere软件 | 多媒体课件、案例解析 |  | 章节案例制作 |  |

**（六）教学建议**

**1. 教学方法**

1、讲授过程要注重实际，要引导学生运用比较分析的方法，提高自己的鉴赏能力。

2、注重开发多媒体教学课件，创设生动形象的工作情景，增强学生直观感受，激发学生学习兴趣，进行“自主训练”。

3、充分利用校内实训基地，组织学生训练，满足学生综合职业能力培养的要求。

4、评价学生的设计作品，指出优缺点，应以课堂知识的掌握为主要依据，同时注重实践运用能力。

5、在平时的教学中，应注重培养学生严谨的求学态度，努力提高教学质量，注重职业道德教育，强化职业道德意识。

**2. 评价方法**

1、这门学科的评价依据是本课程标准规定的课程目标、教学内容和要求。

2、考试时间：120分钟。

3、考试方式、分制与分数解释：

平时成绩×0.4＋期末集中考试×0.6＝总评成绩，

期末考试上机现场制作的方式，以百分制评分，60分为及格，满分为100分。

4、题型比例

后期视频处理设计题占100%

**3. 教学条件**

拥有多媒体教室、实验中心等设施，能够确保教师课堂讲授、学生实践训练的需求。

**4. 教材选编**

编选本教材根据教学标准编写活页教材，课程实践中优化编著适应性教材

（1）课程教材

[1] 主编：胡文杰.Premiere ProCS6实例教程（第3版）[M]. 人民邮电出版社. 2017

（2）参考教材

[1]主编：宋晓明.Premiere Pro2020视频编辑标准教程[M].清华大学出版社.2020年

**(4)摄影**

**【课程名称】**

摄影

**【适用专业】**

高等职业学校数字媒体艺术设计专业

**（一）课程性质与任务**

课程性质：《摄影》是数字媒体艺术设计专业培养课程体系中的一门专业选修课程，是一门技术与艺术相结合，理论与实践相促进，综合性应用型的课程。其涵盖了数字媒体行业平面设计、艺术构成、后期影视处理等基础专业知识。

课程任务：随着社会的发展，摄影在广告设计中的地位越来越重要。学生通过学习该课程，应初步了解摄影的基本内容。了解照相机的构造和工作原理，掌握照相机并能运用摄影构图、摄影用光等摄影的方法拍摄照片。通过本课程的系统学习，使学生了解并增强对数码摄影艺术、数码摄影美学的认识。掌握数码摄影技术知识，提高艺术审美水平和艺术化的数字摄影操作技能，具有一定的文字写作能力和创新的形象思维能力，从而培养扎实的商业摄影能力，能在各类媒体、摄影工作室和文化出版机构从事商业摄影工作的高素质技能型人才。

**（二）课程教学目标**

本课程针对高职高专院校教育教学的特点，以岗位需求为导向，以学生图形图像处理以及平面设计的职业能力培养为目标，以工作过程的系统化和可持续发展为出发点，与企业行业合作共同进行基于工作过程的课程设计开发。根据对学生所从事工作岗位职业能力、工作任务、工作过程的分析，以图形图像处理和平面设计领域的典型工作任务构建教学内容；以真实设计项目和典型案例为载体，采用理实一体化教学模式，基于平面设计实际工作流程设计教学实施过程，创造最佳的基于工作过程的学习环境；以学生为中心，采用项目导向、任务驱动、案例教学等行动导向教学法实施教学，充分调动学生的学习积极性；合理利用网络资源，多渠道拓展职业能力；充分体现课程职业性、实践性和开放性的特点。

**1. 知识目标**

（1）能够理解和掌握摄影的概述和成像原理；

（2）能够熟练使用相机进行拍摄；

（3）能够在摄影过程中体现构成、明暗和气氛；

（4）能够顺利输出多种格式的图片和熟悉各种洗印技术；

（5）能够熟练控制曝光与技巧；

（6）能够熟练利用各种光源进行拍摄；

（7）能够完成一般得拍摄任务并做好修片、后期处理等工作。

**2. 能力目标**

（1）掌握相机的正确使用及操作方法；

（2）学会运用摄影构拍摄具备美感、质感的照片；

（3）能够熟练运用各种光源进行拍摄。

**3. 素质目标**

（1）培养学生创新思维能力和健康的审美意识，提高对摄影作品的艺术鉴赏水平；

（2）培养学生诚实、守信、按时交付作品的时间观念；

（3）培养良好人际沟通能力和团队合作精神。

（4）培养学生自我学习、勤于探索、勇于展现、积极承担不同角色的能力。

**4.思政目标：**

（1）立足于传统文化围绕课程作全面的讲述。

（2）融入工匠精神内容于实践环节，提高学生的综合设计能力。

（3）实现知识传授与价值观教育同频共振，培养学生的爱国情怀和创新精神，树立正确的人生观和价值观。

（4）能自觉遵守单位的规章制度和职业道德，有强烈的工作责任感。

（5）具有国际化视野和社会责任感、综合性的创新思维方式和团队合作精神。

**（三）参考学时**

64 (实践：64)

**（四）课程学分**

4学分

**（五）课程内容和要求（理论32学时，实验32学时）**

本课程的主要内容有：HTML5，主要包括网页基本组成元素，网页框架、超文本链接、表单、表格、层等。CSS3，产要包括修改网页元素，主要包括修改文字颜色及背景、调整字符间距、单词间距、添加文字修饰、设置文本排列方式、设置段落缩进、调整行高、转换英文大小写、设置颜色、设置背景颜色、插入背景图片、设置背景图片位置、设计边框样式、调整边框宽度、设置边框颜色、设置边框属性等。

本课程要求学生了解web编程技术的产生和发展过程，会使用HTML5编写网页，会用CSS3对网页样式进行设计，达到一般企业用人标准。

**（一）学习情境设计与时间安排**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 序号 | 学习情境 | 子学习情境(任务、项目) | 建议学时 |
| 1 | 摄影概述与成像原理 | 任务1概述 | 2 |
| 任务2成像原理 | 2 |
| 2 | 照相机 | 任务1相机的使用及镜头 | 6 |
| 任务2数字相机的基本原理 | 4 |
| 3 | 摄影构成 | 任务1构图 | 2 |
| 任务2线条结构 | 2 |
| 任务3明暗 | 2 |
| 任务4气氛 | 2 |
| 任务5质感 | 2 |
| 任务6趣味中心 | 2 |
| 4 | 图片输出 | 任务1传统黑白胶片洗印技术 | 2 |
| 任务2数字图片格式及洗印技术 | 2 |
| 5 | 摄影曝光与技巧 | 任务1曝光 | 6 |
| 任务2特殊条件下的曝光控制 | 4 |
| 任务3滤镜 | 2 |
| 6 | 摄影用光 | 任务1自然光 | 2 |
| 任务2人造光源、闪光灯 | 4 |
| 任务3混合光源 | 2 |
| 7 | 数码摄影与传统 | 任务1数码相机的优势及运用 | 2 |
| 任务2彩色摄影与白平衡、颜色模式 | 4 |
| 任务3传统的优势 | 2 |
| 任务4摄影人物作品简介 | 2 |
| 8 | 大、中幅面相机摄影 | 任务1特种摄影 | 2 |
| 任务2摄影人物作品简介 | 2 |
| 合计 | | 64 | |

**（二）学习情境描述**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 学习  情境 | 子学习  情境 | 学习目标  （能力描述） | 主要内容（任务  描述） | 教学重点 | 教学  活动  设计 | 建议  学时 |
| 摄影概述与成像原理 | 任务1概述 | 学习摄影概述了解，历史、发展； | 概述性知识 | 摄影史； | 任务描述  ︱  任务资讯  ︱  任务分析  ︱  任务实施  ︱  任务检查  ︱  任务评价与总结 | 2 |
| 任务2成像原理 | 学习摄影的成像原理 | 摄影成像原理 | .成像原理。 | 2 |
| 照相机 | 任务1相机的使用及镜头 | 认识和了解相机镜头，识别和选择合适的镜头使用。 | 镜头基础知识 | 镜头的组成和识别方法。 | 6 |
| 任务2数字相机的基本原理 | 学习数码相机的基本成像原理。 | 组成和原理 | 数码相机的成像原理。 | 4 |
| 任务3明暗 | 学习如何针对性控制照片明暗 | 拍摄明暗控制的原因及目的，拍摄的方法 | 控制画面明暗 | 2 |
| 任务4气氛 | 学习如何表现画面气氛。 | 气氛在摄影中的表达技巧 | 气氛在画面中的体现。 | 2 |
| 任务5质感 | 学习如何表现画面质感。 | 质感的表达 | 画面中体现画面质感。 | 2 |
| 任务6趣味中心 | 学习在画面中寻找趣味中心。 | 趣味中心的寻找技巧 | 趣味中心的寻找及抓拍。 | 2 |
| 图片输出 | 任务1传统黑白胶片洗印技术 | 传统黑白胶片的洗印方法和洗印技术。 | 洗印材料和洗印方法 | 传统黑白照片洗印方法。 | 2 |
| 任务2数字图片格式及洗印技术 | 数码照片的格式及洗印设备的讲解。 | 图片格式、彩印设备 | 图片格式的种类及用途。 | 2 |
| 摄影曝光与技巧 | 任务1曝光 | 曝光的控制及利用。 | 曝光控制 | 能综合运用曝光，拍摄不同效果的照片。 | 6 |
| 任务2特殊条件下的曝光控制 | 特殊光线条件下的曝光控制、闭门。 | 特殊光线下的曝光 | 能综合使用曝光方法对特殊光线的拍摄条件进行有计划曝光。 | 4 |
| 任务3滤镜 | 滤镜的用途及使用。 | 滤镜的使用 | 通过滤镜拍摄需要的效果。 | 2 |
| 摄影用光 | 任务1自然光 | 自然光下的拍摄方法和技巧。 | 自然光的利用 | 综合使用自然光拍摄需要的照片。 | 2 |
| 任务2人造光源、闪光灯 | 人造光源的使用和闪光灯的使用。 | 使用人造光源和闪光灯 | 人造光源的使用方法和技巧，闪光灯的正确使用 | 4 |
| 任务3混合光源 | 混合光源下的拍摄方法和技巧。 | 混合光源的拍摄 | 在混合光源下的选择和拍摄方法。 | 2 |
| 数码摄影与传统 | 任务1数码相机的优势及运用 | 数码相机的优势及不同品牌数码相机的使用。 | 数码相机的优势 | 数码相机的优势和劣势，以及不同品牌相机的使用注意事项和特点。 | 2 |
| 任务2彩色摄影与白平衡、颜色模式 | 彩色照片拍摄的白平衡和颜色模式。 | 中间曝光法 | 学习彩色照片曝光方法。 | 4 |
| 任务3传统的优势 | 传统相机的优势及劣势。 | 认识传统相机 | 传统相机的使用及优势。 | 2 |
| 任务4摄影人物作品简介 | 摄影大师的作品分析。 | 学习大师的思考方式和拍摄技巧 | 欣赏及练习拍摄。 | 2 |
| 大、中幅面相机摄影 | 任务1特种摄影 | 学习各种特种相机。 | 特种相机应用领域 | 了解特种相机在行业中的地位。 | 2 |
| 任务2摄影人物作品简介 | 摄影大师作品赏析。 | 学习大师的思考方式和拍摄技巧 | 欣赏及练习拍摄。 | 2 |

**（六）教学建议**

**1. 教学方法**

本门课程教学中应注意激发和保持学生的学习兴趣，采用灵活的教学方法和先进的教学手段，加强理论与实际的联系，加强课前、课后的答疑辅导，组织学生自我经验叙述、讨论、问题教学、注重对学生的实践指导等。

（1）项目教学法

以任务驱动、项目引领，明确学习的目标，检查学习的达成效果。

（2）理实一体教学法

将规范、流程的学习和练习紧密结合起来，使学生在做中学，教师在做中教。

1. 任务和评价的分层

尊重学生的差异并在学习和评价过程中得以合理地量化，激发不同层次学生学习的积极性。

1. 多媒体教学法

拓展课堂视野，提高课堂效率。

**2. 评价方法**

为适应我院确立的培养创新性专业人才的目标需求，通过教学使学生明白作为一名数媒专业领域的一员应该具备的基本文化知识和素养，全面系统地了解和掌握平面设计构成，影视后期处理等相关的基本专业知识，为日后从事新媒体行业或广告影视后期制作等相关工作打下扎实的专业基础，为社会输出具有高度职业文化素养和工匠精神的技术型人才。

总评成绩 = 过程性考核（50%）+终结性考核（50%）

**3. 教学条件**

本课程采用理论实践一体化教学，理论教学和实践操作都在影棚进行，要求配备：影棚、暗房、同步闪光等、引闪器、拍摄台、传统相机、数码单反相机、大画幅相机等，保证学生在学习过程中能够亲手实践。

**4. 教材选编**

（1）课程教材：

《摄影基础及应用》.王传东、王兵著 武汉理工大学出版社 ISBN：9787562924272

（2）参考教材：

[1]《摄影》刘祚时 黄耀辉，哈尔滨工程大学出版社，2008

[2]《广告摄影教程》.王传东，华中科技大学出版社,2008

[3]《大学摄影基础教程》.彭国平.浙江摄影出版社,2000

[4]《数码单反摄影圣经》雷依里著 中国青年出版社

[5]《大学摄影艺术》王传东,山东美术出版社,2006

3.其他

将相关的网络资源和辅助文献及时介绍给学生，以进一步扩展学生的知识面,为学生提供一个立体的全方位的学习空间，补充了课堂教学，让学生能进行个性化学习。

**(5)VUE应用程序**

**【课程名称】**

VUE应用程序

**【适用专业】**

高等职业学校数字媒体艺术设计专业

**（一）课程性质与任务**

课程性质：《VUE应用程序》是数字媒体艺术设计专业培养课程体系中的一门专业必修课程，本课程可以作为网页编程的起点，学生需要掌握前端开发技能，学习开发移动Web、移动App的方法，课程所学技能适用于面向Web前端开发、软件技术支持等岗位，使用三大框架中的Vue.js基础上综合进行设计测试web前端项目。

课程任务：通过对本课程的学习，使学生掌握以Vue.js为代表的实用技术，能独立设计动态交互页面。

**（二）课程教学目标**

通过本课程的学习，使学生掌握以Vue.js为代表的实用技术，能独立设计动态交互页面。

**1. 知识目标**

本课程的知识目标是通过课程的学习，使学生能够面向Web前端开发、软件技术支持等岗位，使用三大框架中的Vue.js基础上，综合设计测试web前端项目能力。

**2. 能力目标**

（1）能熟练使用Vue.js开发和调试Vue.js应用程序。

（2）能根据用户界面设计文档，完成相应移动客户端界面设计工作。

（3）能根据需求及设计文档，完成数据存储业务、界面逻辑、控制业务逻辑、服务器的通信交互等开发工作。

（4）能按照项目管理的要求，对开发的功能模块进行单元测试并重构代码。 （5）能根据开发过程中的实际变化更新文档。

**3. 素质目标**

（1）培养学生具备克服困难解决问题的意志；

（2）培养学生养成严谨认真的科学态度，耐心细致的工作作风；

（3）培养学生具备良好的交流沟通素养和创新精神。

**4.思政目标：**

（1）立足于传统文化围绕课程作全面的讲述。

（2）融入工匠精神内容于实践环节，提高学生的综合设计能力。

（3）实现知识传授与价值观教育同频共振，培养学生的爱国情怀和创新精神，树立正确的人生观和价值观。

（4）能自觉遵守单位的规章制度和职业道德，有强烈的工作责任感。

（5）具有国际化视野和社会责任感、综合性的创新思维方式和团队合作精神。

**（三）参考学时**

64 (理论：32\ 实验：32)

**（四）课程学分**

4学分

**（五）课程内容和要求（理论32学时，实验32学时）**

本课程的主要内容有：学习开发移动Web、移动App的方法，掌握以Vue.js为代表的实用技术，能独立设计动态交互页面。

本课程要求学生理解Vue.js手机开发技术的基本知识和常用的实现方法，涉及网页设计、CSS样式、JavaScript、面向对象程序设计，响应式、前端常用框架等内容，通过本课程的学习，学生能够了解Web前端开发中，使用面向对象编程思想进行代码封装的基本方法与基本思路；使用优秀的前端框架；并且通过这些框架的学习和使用，培养学生运用新技术，解决Web前端开发的综合能力，达到一般企业用人标准。

**表2 课程内容与学时安排表**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **序号** | **教学项目** | **教学内容与教学要求** | **活动设计建议** | **参考课时**  **（理论+实验）** |
| 1 | 第1章 Vue.js入门 | 1.1 初识Vue.js  1.2 使用Vue.js理解MVVM模式  1.3 Vue.js的响应式理解 | （1）采用理论课讲授形式  （2）布置学生提前预习，查找资料，课堂讲授中，穿插发言、讨论的形式，来进行授课 | 2 |
| 2 | 第2章Vue.js的使用 | 2.1 Vue.js下载  2.2 使用CDN引入Vue.js；  2.3 通过npm安装  2.4 Vue.js的Hello World | （1）采用理论课讲授形式  （2）布置学生提前预习，除讲授基本知识外，要求学生学会Vue.js的使用。 | 4 |
| 3 | 第3章Vue.js应用 | 3.1 实例及选项  3.2 插值  3.3表达式绑定  3.4双向数据绑定  3.5过滤器  3.6计算机属性  3.7生命周期 | （1）采用理论课讲授形式  （2）布置学生提前预习，除讲授基本知识外，给出关于Vue.js应用程序示例进行讲解 | 4 |
| 4 | 实验1 章节案例 | 简单的秒表 | （1）采用实验课形式  （2）建议布置学生提前复习所学习的相关知识 | 2 |
| 5 | 第4章Vue.js内置指令 | 4.1 基本指令  4.2 v-bind指令  4.3 v-model指令 | （1）采用理论课讲授形式  （2）布置学生提前预习，除讲授基本知识外，给出关于Vue.js内置指令示例进行讲解 | 4 |
| 6 | 第5章Vue.js组件 | 5.1 组件的基本使用  5.2组件通信  5.3 动态组件  5.4动手实践 | （1）采用理论课讲授形式  （2）布置学生提前预习，除讲授基本知识外，给出关于Vue.js组件示例进行讲解 | 2 |
| 7 | 第6章Vue.js过滤器和自定义 | 6.1 Vue.js过滤器的注册和使用  6.2 Vue.js过滤器参数  6.3 自定义指令注册和使用  6.4 钩子函数  6.5 对象字面量 | （1）采用理论课讲授形式  （2）布置学生提前预习，除讲授基本知识外，给出超链接的程序示例进行讲解 | 2 |
| 8 | 第7章Vue.js过渡和动画 | 7.1 CSS过渡  7.2 CSS动画  7.3 JavaScript过渡  7.4 自定义过渡类名 | （1）采用理论课讲授形式  （2）布置学生提前预习，除讲授基本知识外，给出表格相关的程序示例进行讲解 | 4 |
| 9 | 实验2 章节案例 | 1. 使用过滤器移除数组中的重复项； 2. 使用自定义指令实现彩虹标题效果； | （1）采用实验课形式  （2）建议布置学生提前复习所学习的知识 | 2 |
| 10 | 第8章 Vue脚手架 | 8.1 快速构建项目  8.2 前端路由  8.3 服务器端数据访问axios  8.4 webpack讲解 | （1）采用理论课讲授形式  （2）布置学生提前预习，除讲授基本知识外，给出Vue脚手架 示例进行讲解 | 3 |
| 11 | 第9章Vuex | 9.1 Vuex的基本使用  9.2 Vuex的复杂使用 | （1）采用理论课讲授形式  （2）布置学生提前预习，除讲授基本知识外，给出Vuex使用示例进行讲解 | 3 |
| 12 | 实验3章节案例 | 虚拟用户管理 | （1）采用实验课形式  （2）建议布置学生提前复习所学习的知识 | 4 |
| 13 | 第10章 跨平台开发Weex | 10.1 Weex简介、Weex安装与运行  10.2 Weex基本概念、内置组件、内置模块 | （1）采用理论课讲授形式  （2）布置学生提前预习，除讲授基本知识外，给出表单相关的程序示例进行讲解 | 2 |

**（六）教学建议**

**1. 教学方法**

本门课程教学中应注意激发和保持学生的学习兴趣，采用灵活的教学方法和先进的教学手段，加强理论与实际的联系，加强课前、课后的答疑辅导，组织学生自我经验叙述、讨论、问题教学、阅读指导等。

（1）借助范例教学，以点带面，突出重点

在理论知识讲授过程中，应适当选取基本点、重点内容，对其设计相关范例，进行教学，来提高、巩固学生对该理论知识的认知水平，让学生可以理论结合实践，不仅限于纸面，更可深入到具体的范例场景，加深理解。

（2）分组讨论式教学方法。

学生按照要求，进行预习、查阅资料等，在课堂上再根据教师的问题进行分组讨论，并由各组选派一名同学发言回答老师所提问题，并由本组的其他同学补充，讲述完毕后，由教师及其他各组的同学讨论、提问。

**2. 评价方法**

本课程的教学环节包括课堂讲授，课堂讨论和期末考试。通过加强基础、面向实际、引导思维、启发创新，使学生获得理论知识，培养理论联系实际的能力。

总评成绩 = 过程性考核（30%）+终结性考核（70%）

**3. 教学条件**

拥有多媒体教室、实验中心等设施，能够确保教师课堂讲授、学生实践训练的需求。

**4. 教材选编**

编选本教材根据教学标准编写活页教材，课程实践中优化编著适应性教材

（1）课程教材

[1] 邹琼俊, 《Vue.js 2.x实践指南》. 清华大学出版社. 2020

（2）参考教材

[1] 基于Vue.js的Web前端应用研究[J].朱二华.科技与创新.2017(20)

1. **海报设计**

**【课程名称】**

海报设计

**【适用专业】**

高等职业学校数字媒体艺术设计专业

**前言**

**一、课程的性质和任务**

课程的性质：《海报设计》是数字媒体设计专业（平面设计方向）的专业课。

课程的任务：通过学习该课程，使学生认识海报在现代数字媒体设计中的重要意义及地位，理解和掌握海报的基本概念、主要理论、设计程序和表现方法；要求学生掌握海报设计基础知识，重点掌握海报创意的视觉化表现和制作。通过本课程的学习，使学生能达到基本的海报构思和初级设计。

**课程目标：**

学生通过海报设计的学习来掌握根据要求，在有限的时间内绘制草图和设计方案，使用相应软件制作海报效果图和实际海报成品的打印和张贴事宜。

**主要内容：**海报设计概论、海报分类与功能、海报的创意和色彩表现、版面设计。

**教学要求：**了解海报历史；掌握海报的风格与思路，为海报设计的学习打好基础；认识海报在社会政治、文化经济中的作用。

**能力目标：**通过学习使学生能掌握海报的设计能力，提高学生的认知能力、表现能力和审美能力，为后续课程和今后发展需要打下必要的基础。

**知识目标：**掌握海报设计的组织原则、海报版面设计的构成、海报设计的视觉流程、海报设计的文字编排形式法则、海报图文混编构成。

**素质目标：**通过学习，提高学生的海报造型能力，提升设计的知识，锻炼能够根据非自身的要求下制作符合他人标准的海报画面。

**思政目标：**

1、立足于传统文化围绕课程作全面的讲述。

2、融入工匠精神内容于实践环节，提高学生的综合设计能力。

3、实现知识传授与价值观教育同频共振，培养学生的爱国情怀和创新精神，树立正确的人生观和价值观。

4、能自觉遵守单位的规章制度和职业道德，有强烈的工作责任感。

5、具有国际化视野和社会责任感、综合性的创新思维方式和团队合作精神。

**二、课程的基本要求**

通过本课程的学习，学生应达到下列基本要求：

1、引导学生学习海报设计的基本理论知识，加强学生对海报的视觉心理、欣赏习惯及传播媒体的深入了解，使其领悟海报的思想精髓。

2、以培养学生的鉴赏能力和实践能力为重点，培养学生对海报设计的认识能力、表现能力和审美能力为目的，使学生具备一定的平面设计能力。

**三、课程教学目标**

经过本课程的学习，学生应具备下列能力：

1、能根据客户要求，在规定时间内绘制草图和设计方案。

2、能根据个人分工和完工时间，编制个人工作计划。

3、能根据客户通的需求，设计出相应的海报草图。

4、能使用相应软件制作海报效果图。

学完本课程后学生能够承担的具体工作任务：

1、 制作商业类海报

2、 制作公益类海报

3、 制作文艺类海报

**四、教学方法与重点、难点**

教学方法：本课程采用多媒体教学，理论与实践相结合的方式开展教学。

重点：海报的设计元素。

难点：海报的创意。

**五、课程内容与要求**

总学时：120学时，其中理论教学时数为32学时，实验教学时数为88学时。

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 章（节）内容 | 讲课学时 | 实验学时 | 总学时 |
| 第一章：海报设计概论 | 4 | 6 | 10 |
| 第二章：海报的分类、特征与功能 | 2 | 12 | 14 |
| 第三章：海报的创意 | 10 | 12 | 22 |
| 第四章：海报的设计与表现 | 8 | 12 | 20 |
| 第五章：海报的色彩 | 4 | 12 | 16 |
| 第六章：海报的版面设计 | 4 | 24 | 28 |
| 复习考试 |  |  | 10 |
| 合计 | 32 | 78 | 120 |

**六、实施建议**

充分利用多媒体、网络和企业合作优势进行教学，课堂和多媒体讲授结合大量企业实际训练来进行。

**七、考核内容及评分标准**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **考核项目** | **考核内容** | **分值分配** |
| 过程考核 | 上课出勤情况、课堂纪律及学习态度 | 10 |
| 商业类海报 | 20 |
| 公益类海报 | 15 |
| 文艺类海报 | 15 |
| 终结考核 | 商业类、或公益类、或文艺类海报 | 40 |

**八、教材与参考书**

1、使用教材：

朱琪颖.海报设计[M].北京：中国建筑工业出版社，2009.

2、主要参考书：

[1]韩晓梅，张全.海报创意设计[M].北京：中国建筑工业出版社，2013.

[2]陈峰.151海报卷：国外平面设计精品读解丛书[M].南京：江苏美术出版社，2010.

[3]陈澜.海报的世界[M].上海：上海文艺出版（集团）有限公司，2010.

**九、其他说明**

本课程标准适用于高等职业学校工业设计专业（3年制）。

**（8）数字媒体交互设计**

**【课程名称】**

数字媒体交互设计

**【适用专业】**

高等职业学校数字媒体艺术设计专业

**1．前言**

**1.1课程性质**

课程是高职数字媒体艺术设计专业一门非常重要的专业选修课程。通过学习Arduino等开发环境并完成作业，掌握典型软硬件交互原型开发技术，培养对于人机交互的逻辑性编程思维能力，使学生掌握UI交互设计的知识和技术，在此基础上，提高分析问题和解决问题的能力，提高学生的艺术修养，为艺术设计做好铺垫，毕业后具备较强的实践能力，创新能力和创业能力。同时通过本课程的学习，培养学生的综合职业能力、创新精神和良好的职业道德。

**1.2设计思路**

本课程的总体设计思路是，打破传统学科课程以知识为主线构建知识体系的设计思路，采用以项目操作的实际工作任务为引领，通过任务整合相关知识和技能来设计该课程。

本课程的相关工作任务是了解网页的色彩设计、风格创意，掌握Logo、Banner和按钮设计，掌握网页中文字设计及图像制作，掌握使用CSS样式表美化网页，通过本课程的学习，参加Adobe数字艺术考证。提高学生的设计的能力和创意思维。通过本课的学习掌握数字媒体交互设计的作用与意义。在实践过程中培养独立思维，提出问题和解决问题的能力。为更深入的研究数字媒体交互设计供新的途径和构思表现的方法，为设计的推敲与完善提供技术支持。

本课程教学活动的设计，以培养学生动手操作能力为主线，从而提高学生的直观感受力及创新设计能力。

本课程建议课时数36学时，全部为一体化教学。

**2．课程目标**

学生通过对数字媒体交互设计基础理论的学习来提高数字媒体交互设计的思考方式和创意方法，理论知识和创意思维，体验数字媒体交互设计过程，完成数字媒体交互设计课程的学习。

能力目标：

使学生能够掌握网页中文字设计及图像制作；使学生能够掌握使用CSS样表美化网页。

培养学生的团队协作精神；

2、培养学生的工作、学习的主动性；

3、培养学生具有创新意识和创新精神；

4、提高学生的艺术修养。

知识目标：

使学生能够了解网页的色彩设计和风格创意；使学生能够掌握Logo、Banner和按钮设计；使学生能够掌握网页中文字设计及图像制作。 使学生掌握使用CSS样式表美化网页。

1、应用最新的媒体技术和工具在交互设计领域解决技术问题；

2、建立数字媒体技术基础；

3、了解全球信息技术趋势。

素质目标：

通过学习，使学生了解数字媒体交互设计的思维方式和图形表现技法，以及数字媒体交互设计在视觉传达设计的不同领域作用，认识到数字媒体交互设计的重要性和趣味性，调动对数字媒体交互设计的观察能力和学习兴趣，在今后的学习和生活中提高图形设计的审美和创意思维。强化人文、科学素养，注重世界多元化的发展与中国传统文化的传承。

注重启发学生的创意思维能力，以培养具有国际化视野的复合型与创新型设计人才为目标。

具有综合创新和设计实践能力；

1. 具有良好交际能力和口头表达能力；
2. 具有安全意识与环保意识等。

（4）思政目标：

1、立足于传统文化围绕课程作全面的讲述。

2、融入工匠精神内容于实践环节，提高学生的综合设计能力。

3、实现知识传授与价值观教育同频共振，培养学生的爱国情怀和创新精神，树立正确的人生观和价值观。

4、能自觉遵守单位的规章制度和职业道德，有强烈的工作责任感。

5、具有国际化视野和社会责任感、综合性的创新思维方式和团队合作精神。

**3．课程内容和要求**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 序号 | 工作任务 | 课程内容与教学要求 | 参考课时 |
| 1 | 数字媒体概述 | 1.1 数字媒体的概念  1.2 数字媒体的技术分类  1.3 数字媒体的发展现状与趋势 | 2 |
| 2 | 交互设计概述 | 2.1 交互设计的内涵  2.2 交互设计的相关技术  2.3 交互设计的范畴  2.4 交互设计的理论探索者 | 4 |
| 3 | 数字媒体交互设计概述 | 3.1 数字媒体交互设计的内涵  3.2 数字媒体交互设计的主要特征  3.3 数字媒体交互设计的传播模式 | 4 |
| 4 | 数字媒体交互设计的应用领域 | 4.1 数字网络  4.2 虚拟现实  4.3 数字游戏  4.4 数字电视  4.5 数字电影  4.6 数字出版 | 4 |
| 5 | 数字媒体交互设计的方法和流程 | 5.1 数字媒体交互设计的方法  5.2 数字媒体交互设计的流程  5.3 界面式数字媒体交互设计 | 14 |
| 6 | 格式塔心理学 | 6.1 格式塔心理学原理  6.2 格式塔心理学在视觉流程中的作用 | 4 |
| 7 | 数字媒体交互设计的作品赏析 | 7.1 网站界面图形用户设计赏析  7.2 软件产品图形用户界面设计赏析  7.3 手持移动设备用户界面设计赏析  7.4 游戏图形用户界面设计赏析  7.5 移动通信软件界面设计赏析  7.6 智能家电产品图形用户界面设计赏析  7.7 多媒体影音产品图形用户界面设计赏析  7.8 车载设备图形用户界面设计赏析 | 4 |
|  |  | 总课时 | 36 |

**4．实施建议**

充分利用多媒体、网络和企业合作优势进行教学，课堂和多媒体讲授结合大量企业实际训练来进行。

**4.1教材编写**

1、教材应该充分体现以启发创新意识为目标，以任务为引领的课程设计思路。

2、教材编写应打破传统的学科界线和教学方法，把基础学科的训练项目分解到具体的工作任务中去，真正体现“在做中学、在做中会”的理念，使学习目标明确，更具应用性。

3、教材编写应注意到设计领域的快速发展和变化，所以在教学内容和教学手段的编写和运用上要有前瞻性，争取将本学科的新知识，新技术、新材料、新发展融入教材建设中去。

4、教材应体现高要求、低难度的思想，要充分考虑学生的现状来设计教育的内容与方法，用适量的直观图片和视频影像资料，配合各种材料的运用，拓宽学生的设计思路，丰富表现手段。

**4.2教学建议**

是数字媒体艺术设计专业的专业选修课程。一个学期讲授和实训，共36课时。

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 主要内容实训项目 | 课时建议64课时 | | 教与学的方法建议 |
| 总课时 | 其中实训 |
| 数字媒体概述 | 2 | 0 | 一体化教学 |
| 交互设计概述 | 4 | 2 | 一体化教学 |
| 数字媒体交互设计概述 | 4 | 2 | 一体化教学 |
| 数字媒体交互设计的应用领域 | 4 | 2 | 一体化教学 |
| 数字媒体交互设计的方法和流程 | 14 | 8 | 一体化教学 |
| 格式塔心理学 | 4 | 2 | 一体化教学 |
| 数字媒体交互设计的作品赏析 | 4 | 2 | 一体化教学 |

第一教学环节：教学演绎过程中应突出师生的“互动性”，如创设情境，激发学生主动学习的内驱力，提升学生分析问题、解决问题的能力。

第二教学环节（难点环节）：教学过程应充分考虑课程形式的多样化，可运用案例教学、项目活动教学、临摹教学，激发学生的学习兴趣，使教学即有明确的实战目的，也能提升他们的学习能力。

第三教学环节：专业教师应注意提高自身的职业化、市场化、实战化水平，真正实施“产——学——研——教”相结合的职业技能教育。

第四教学环节（重点环节）：通过分析、总结前一个章节的课程内容，解决存在的问题，不断地提出新问题，逐步提高学生对数字媒体交互设计的认识。

**4.3教学评价**

1、这门学科的评价依据是本课程标准规定的课程目标、教学内容和要求。

2、考试时间：120分钟。

3、考试方式、分制与分数解释

平时成绩×0.4＋期末集中考试×0.6＝总评成绩，

期末考试采用机试考核的方式，以百分制评分，60分为及格，满分为100分。

4、题型比例

常见操作和设计处理题各占50%。

**4.4课程资源的开发与利用**

1、必须充分利用网络平台来进行资料的收集、整理与创意。注重多媒体的学习互动性。让学生学得主动，学得生动，以激发学生的思维与技能拓展。

2、充分利用网络资源、教育网站等信息资源，使教学多媒体从单一媒体向多媒体转变；使教学活动从信息是单向传递向双向交换转变；使学生从单独学习向合作学习转变。

**5．其他说明**

本课程标准适用于高等职业学校数字媒体艺术设计专业（3年制）。

**（9） 新媒体综合应用**

**【课程名称】**

新媒体综合应用

**【适用专业】**

高等职业学校数字媒体艺术设计专业

**1．前言**

**1.1课程性质**

新媒体综合应用是数字媒体艺术设计专业开设的一门专业选修课，该课程针对性强，主要包括运用各种声、图和视频素材进行新媒体综合应用的视频制作，通过学习让学生掌握视频制作的过程和方法，掌握设计软件的使用方法，以及熟悉各种制作模式。

**1.2设计思路**

本课程的总体设计思路是，打破传统学科课程以知识为主线构建知识体系的设计思路，采用以项目操作的实际工作任务为引领，通过任务整合相关知识和技能来设计该课程。

本课程的相关工作任务是通过学习各种媒介的处理软件，如文本素材的处理、图形图像的绘制与编辑、声音的录制和播放还有保存、使用Pr和Ae编辑处理视频信息、新媒体创作综合应用、视频压制压盘等。通过本课的学习掌握新媒体综合应用制作在各项目制作中的作用与意义，及其制作的正确方法和过程。在实践过程中培养独立思维，提出问题和解决问题的能力。为更深入的研究提供新的途径和构思表现的方法，为设计的推敲与完善提供技术支持。

本课程教学活动的设计，以培养学生动手操作能力为主线，从而提高学生的直观感受力及创新设计能力。

本课程建议课时数72学时，实训课时72学时。

**2．课程目标**

在教学中通过理论与实践的训练，使学生懂得学习新媒体综合应用的作用与意义，理解并掌握视频制作的基本原理和方法，提高学生对PS、Pr、Ai、Ae等软件设计的形态、知识的理解和掌握，培养学生新媒体视频制作的基本原理与综合应用的表现能力，继而培养学生的创新意识和审美情趣，为专业设计的学习打下扎实的基础。

职业能力目标：

1、能了解广告的种类、素材及表现方法。

2、能熟练各种媒介素材的制作方法。

3、能掌握多媒体综合应用的真实体现与效果。

4、能掌握一定的视频素材剪辑成片的技能。

5、能独立完成相关项目的制作与命题创作。

**3．课程内容和要求**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 序号 | 工作任务 | 课程内容与教学要求 | 活动设计 | 参考课时 |
| 1 | 新媒体综合应用基础概论 | 1、理解新媒体的概念。  2、理解新媒体技术的应用与发展。  3、理解新媒体产品的制作流程与设计原则。 | 1、介绍新媒体相关的基础知识。  2、了解新媒体产品的制作特点。 | 9 |
| 2 | 音频数据处理 | 学习cool edit音频处理软件，掌握音频处理的基本手段。 | 能掌握并综合利用cool edit工具处理音频信息。 | 20 |
| 3 | 图形图像处理 | 1、学习Ps图形处理软件。  2、学习Ai图形处理软件。 | 1、掌握Ps软件，掌握图像处理的基本技巧。  2、掌握Ai软件，掌握矢量图形的绘制技巧。 | 20 |
| 4 | 动画制作处理 | 1. 学习Pr视频编辑软件。 2. 学习Ae视频编辑软件。 | 1. 掌握Pr软件，掌握视频的采集、剪辑、合成等基本处理知识。 2. 掌握Ae软件，掌握视频后期动态图形和视觉特效的处理。 | 23 |
| 总课时 | | | | 72 |

**4．实施建议**

充分利用新媒体、网络和企业合作优势进行教学，课堂和新媒体讲授结合大量企业实际训练来进行。

**4.1教材编写**

1、教材应该充分体现以启发创新意识为目标，以任务为引领的课程设计思路。

2、教材编写应打破传统的学科界线和教学方法，把基础学科的训练项目分解到具体的工作任务中去，真正体现“在做中学、在做中会”的理念，使学习目标明确，更具应用性。

3、教材编写应注意到设计领域的快速发展和变化，所以在教学内容和教学手段的编写和运用上要有前瞻性，争取将本学科的新知识，新技术、新材料、新发展融入教材建设中去。

4、教材应体现高要求、低难度的思想，要充分考虑学生的现状来设计教育的内容与方法，用适量的直观图片和视频影像资料，配合各种材料的运用，拓宽学生的设计思路，丰富表现手段。

**4.2教学建议**

是工业产品设计专业的专业课，是专业课程。一个学期讲授和实训，共72课时。

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 主要内容 | 课时建议72课时 | | 教与学的方法建议 |
| 总课时 | 其中实训 |
| 新媒体综合应用基础概论 | 9 | 0 | 一体化教学 |
| 音频数据处理 | 20 | 20 | 一体化教学 |
| 图形图像处理 | 20 | 20 | 一体化教学 |
| 动画制作处理 | 23 | 23 | 一体化教学 |

第一教学环节：教学演绎过程中应突出师生的“互动性”，如创设情境，激发学生主动学习的内驱力，提升学生分析问题、解决问题的能力。

第二教学环节（难点环节）：教学过程应充分考虑课程形式的多样化，可运用案例教学、项目活动教学、临摹教学，激发学生的学习兴趣，使教学即有明确的实战目的，也能提升他们的学习能力。

第三教学环节：专业教师应注意提高自身的职业化、市场化、实战化水平，真正实施“产——学——研——教”相结合的职业技能教育。

第四教学环节（重点环节）：通过分析、总结前一个章节的课程内容，解决存在的问题，不断地提出新问题，逐步提高学生的认识。

**4.3教学评价**

1、这门学科的评价依据是本课程标准规定的课程目标、教学内容和要求。

2、考试时间：90分钟。

3、考试方式、分制与分数解释

平时成绩×0.4＋期末集中考试×0.6＝总评成绩，

期末考试采用现场制作的方式，以百分制评分，60分为及格，满分为100分。

4、新媒体综合应用视频制作

新媒体综合应用视频制作题占100%

**4.4课程资源的开发与利用**

1、必须充分利用网络平台来进行资料的收集、整理与创意。注重新媒体的学习互动性。让学生学得主动，学得生动，以激发学生的思维与技能拓展。

2、要充分利用图书馆，期刊阅览室，电子期刊，电子书籍给学生以多元化的教学空间。

5．其他说明

本课程标准适用于高等职业学校数字媒体艺术设计专业（3年制）。

（10）艺术设计史

**【课程名称】**

艺术设计史

**【适用专业】**

高等职业学校数字媒体艺术设计专业

**1．前言**

**一、课程定位**

本课程为数字媒体艺术设计专业的必修专业课程，主要内容包括何谓设计、设计的本质与特征、设计形态、设计思维、设计美学、设计风格学、设计与科学技术、设计心理学、设计的历史、设计与教育等。

通过本课程的讲授，使学生掌握艺术设计的概念与意义，较系统地了解设计历史发展的过程，熟练掌握各历史阶段出现的代表作品，设计现象和设计流派，并能在实践中吸收前人成果，拓展设计思路。较全面地认识设计文化和各种特征。理解并掌握设计的本质特征、设计的物化、设计文化的继承方式，装饰的意义和特点、视觉在设计中的意义和特性，美感的特征及材料和技术的重要性等重要问题。

**二、课程设计理念**

本课程主要围绕数字媒体艺术设计基础理论进行编写，通过本课程的学习，学生可以充分了解何谓设计、设计的本质与特征、设计形态、设计思维、设计美学、设计风格学、设计与科学技术、设计心理学、设计的历史、设计与教育等相关知识。使学生掌握艺术设计的概念与意义，较系统地了解设计历史发展的过程，熟练掌握各历史阶段出现的代表作品，设计现象和设计流派，并能在实践中吸收前人成果，拓展设计思路。

**课程目标**

《艺术设计史》是一门职业拓展课程,是根据快速发展的艺术设计行业对高职毕业生的岗位能力和职业素质综合要求而设置，在学生拓展技能和职业素质培养中起着重要的支撑作用。作为从事艺术设计工作者就更应该了解艺术设计史,了解艺术设计的整个发展历程,这样才能走出一条既符合时代要求又系于历史文脉的设计之路。为将来从事艺术设计工作打下坚实的基础。

**（一）专业能力：**

专业能力目标：了解设计设计的基本涵义，设计的本质与特征；掌握设计形态、设计思维、设计美学、设计风格学、设计与科学技术、设计心理学、设计的历史、设计与教育。

了解国内外艺术设计发展的过程及基本特征；

了解国内外主要设计风格的理论及主张;

熟悉不同地区、不同时期的艺术设计风格特征；

了解各时期设计的产生、发展、特点及其历史意义；

掌握由自然条件、生态环境、社会、文化、技术等因素影响下的艺术设计发展的规律。

掌握体现各个时期艺术设计特征的设计元素。

（二）方法能力：

方法能力目标：使学生掌握艺术设计的概念与意义，较系统地了解设计历史发展的过程，熟练掌握各历史阶段出现的代表作品，设计现象和设计流派；最终目的是使学生能在实践中吸收前人成果，拓展设计思路，发散思维。

能培养学生分析和判断的能力，并用于设计中。研究艺术设计历史的意思就是对前人的经验进行认真的分析和总结，在发掘和整理的基础上升华到理论的高度,从而指导今天的设计和实践。

能使学生逐步掌握科学的学习方法、设计的基本理论和基本知识。

能掌握中外各个时期艺术设计的演变,提高设计创新能力。提高对美的感受能力和鉴别能力。

能运用各个时期艺术设计的各种设计元素设计出不同风格。

能根据不同客户要求进行各种设计风格的设计。

**（三）社会能力：**

社会能力目标

通过对艺术设计史的教学，进一步提高学生对专业的认识。培养学生的创新能力。

熟悉艺术设计发展的历史，具有欣赏和评价设计的能力，通过欣赏艺术设计艺术,更好地提高自己和认识自己。

提高学生的文化修养,以利于学生进行有效的创造性探索,为思维开拓广阔的空间和时间领域,使学生能在原有的基础上不断地进步。

培养学生的学习习惯、对知识的融会贯通能力及分析问题、解决问题的能力。通过对艺术设计史的教学，培养学生的审美观念。

**四、学习情境设计**

**（一）学习情境设计与时间安排**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 序号 | 学习情境 | 子学习情境(任务、项目) | 建议学时 |
| 1 | 第一章 何谓设计 | 设计的基本涵义 | 1 |
| 设计与设计学 | 1 |
| 2 | 第二章 设计的本质与特征 | 设计的本质 | 1 |
| 设计的特征 | 1 |
| 3 | 第三章 设计形态 | 何谓设计形态 | 1 |
| 设计形态的构成 | 1 |
| 设计形态的分类 | 1 |
| 4 | 第四章 设计思维 | 设计思维的特征 | 1 |
| 设计思维的类型 | 2 |
| 设计思维的模式 | 1 |
| 设计思维的方法 | 1 |
| 设计过程 | 2 |
| 5 | 第五章 设计美学 | 设计与美学 | 1 |
| 设计美的性质 | 2 |
| 中国设计美学思想 | 2 |
| 西方设计美学思想 | 2 |
| 6 | 第六章 设计风格学 | 设计风格 | 4 |
| 风格的类型与变迁 | 4 |
| 7 | 第七章 设计与科学技术 | 设计与科技的关系 | 1 |
| 设计与材料 | 2 |
| 人机工程学 | 2 |
| 设计管理 | 2 |
| 8 | 第八章 设计心理学 | 设计与心理 | 1 |
| 设计与视知觉 | 1 |
| 设计与知识 | 1 |
| 设计与情感 | 1 |
| 9 | 第九章 设计的历史 | 中国设计的历史 | 10 |
| 西方设计的历史 | 10 |
| 10 | 第十章 设计与教育 | 早期的设计教育 | 1 |
| 现代设计教育体系的形成 | 1 |
| 中国的设计教育 | 1 |
| 面向未来的设计教育 | 1 |
| 合计 | | 64 | |

**（二）学习情境描述**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 学习情境 | 子学习情境 | 学习目标  （能力描述） | 主要内容（任务描述） | 教学重点 | 教学活动设计 | 建议学时 |
| 第一章 何谓设计 | 设计的基本涵义 | 了解设计的基本涵义 | 设计的基本涵义 | 设计的基本涵义 | 新授课程，教师多媒体讲授教学，学生教室课堂练习 | 1 |
| 设计与设计学 | 了解设计与设计学的关系 | 设计与设计学的关系 | 设计与设计学的关系 | 新授课程，教师多媒体讲授教学，学生教室课堂练习 | 1 |
| 第二章 设计的本质与特征 | 设计的本质 | 了解设计的本质 | 设计的本质 | 设计的本质 | 新授课程，教师多媒体讲授教学，学生教室课堂练习 | 1 |
| 设计的特征 | 掌握设计的特征 | 设计的特征 | 设计的特征 | 新授课程，教师多媒体讲授教学，学生教室课堂练习 | 1 |
| 第三章 设计形态 | 何谓设计形态 | 了解设计形态 |  |  | 新授课程，教师多媒体讲授教学，学生教室课堂练习 | 1 |
| 设计形态的构成 | 掌握设计形态的构成 | 设计形态的构成 | 设计形态的构成 | 新授课程，教师多媒体讲授教学，学生教室课堂练习 | 1 |
| 设计形态的分类 | 掌握设计形态的分类 | 设计形态的分类 | 设计形态的分类 | 新授课程，教师多媒体讲授教学，学生教室课堂练习 | 1 |
| 第四章 设计思维 | 设计思维的特征 | 了解设计思维的特征 | 设计思维的特征 | 设计思维的特征 | 新授课程，教师多媒体讲授教学，学生教室课堂练习 | 1 |
| 设计思维的类型 | 掌握设计思维的类型 | 设计思维的类型 | 设计思维的类型 | 新授课程，教师多媒体讲授教学，学生教室课堂练习 | 2 |
| 设计思维的模式 | 掌握设计思维的模式 | 设计思维的模式 | 设计思维的模式 | 新授课程，教师多媒体讲授教学，学生教室课堂练习 | 1 |
| 设计思维的方法 | 掌握设计思维的方法 | 设计思维的方法 | 设计思维的方法 | 新授课程，教师多媒体讲授教学，学生教室课堂练习 | 1 |
| 设计过程 | 掌握设计过程 | 设计过程 | 设计过程 | 新授课程，教师多媒体讲授教学，学生教室课堂练习 | 2 |
| 第五章 设计美学 | 设计与美学 | 了解设计与美学 | 设计与美学 |  | 新授课程，教师多媒体讲授教学，学生教室课堂练习 | 1 |
| 设计美的性质 | 掌握设计美的性质 | 设计美的性质 |  | 新授课程，教师多媒体讲授教学，学生教室课堂练习 | 2 |
| 中国设计美学思想 | 掌握中国设计美学思想 | 中国设计美学思想 | 中国设计美学思想 | 新授课程，教师多媒体讲授教学，学生教室课堂练习 | 2 |
| 西方设计美学思想 | 掌握西方设计美学思想 | 西方设计美学思想 | 西方设计美学思想 | 新授课程，教师多媒体讲授教学，学生教室课堂练习 | 2 |
| 第六章 设计风格学 | 设计风格 | 了解设计风格 | 设计风格 |  | 新授课程，教师多媒体讲授教学，学生教室课堂练习 | 4 |
| 风格的类型与变迁 | 了解并掌握风格的类型与变迁 | 风格的类型与变迁 | 风格的类型与变迁 | 新授课程，教师多媒体讲授教学，学生教室课堂练习 | 4 |
| 第七章 设计与科学技术 | 设计与科技的关系 | 了解设计与科技的关系 | 设计与科技的关系 |  | 新授课程，教师多媒体讲授教学，学生教室课堂练习 | 1 |
| 设计与材料 | 了解设计与材料 | 设计与材料 |  | 新授课程，教师多媒体讲授教学，学生教室课堂练习 | 2 |
| 人机工程学 | 掌握人机工程学 | 人机工程学 | 人机工程学 | 新授课程，教师多媒体讲授教学，学生教室课堂练习 | 2 |
| 设计管理 | 掌握设计管理 | 设计管理 | 设计管理 | 新授课程，教师多媒体讲授教学，学生教室课堂练习 | 2 |
| 第八章 设计心理学 | 设计与心理 | 掌握设计与心理 | 设计与心理 | 设计与心理 | 新授课程，教师多媒体讲授教学，学生教室课堂练习 | 1 |
| 设计与视知觉 | 掌握设计与视知觉 | 设计与视知觉 | 设计与视知觉 | 新授课程，教师多媒体讲授教学，学生教室课堂练习 | 1 |
| 设计与知识 | 掌握设计与知识 | 设计与知识 | 设计与知识 | 新授课程，教师多媒体讲授教学，学生教室课堂练习 | 1 |
| 设计与情感 | 掌握设计与情感 | 设计与情感 | 设计与情感 | 新授课程，教师多媒体讲授教学，学生教室课堂练习 | 1 |
| 第九章 设计的历史 | 中国设计的历史 | 掌握中国设计的历史 | 中国设计的历史 | 中国设计的历史 | 新授课程，教师多媒体讲授教学，学生教室课堂练习 | 10 |
| 西方设计的历史 | 掌握西方设计的历史 | 西方设计的历史 | 西方设计的历史 | 新授课程，教师多媒体讲授教学，学生教室课堂练习 | 10 |
| 第十章 设计与教育 | 了解早期的设计教育 | 早期的设计教育 |  |  | 新授课程，教师多媒体讲授教学，学生教室课堂练习 | 1 |
| 了解现代设计教育体系的形成 | 现代设计教育体系的形成 |  |  | 新授课程，教师多媒体讲授教学，学生教室课堂练习 | 1 |
| 掌握中国的设计教育 | 中国的设计教育 | 中国的设计教育 | 中国的设计教育 | 新授课程，教师多媒体讲授教学，学生教室课堂练习 | 1 |
| 了解面向未来的设计教育 | 面向未来的设计教育 | 面向未来的设计教育 |  | 新授课程，教师多媒体讲授教学，学生教室课堂练习 | 1 |

**五、教学基本条件**

**（一）教学团队的基本要求**

教学团队要根据教学改革和教学任务需要，建设由教学水平高、学术造诣深的教授（或副教授）领衔，由教授、副教授、讲师、助教及教辅人员组成的教学团队。注重教学团队或教学团队群的建设，注重课题教学与实践训练的联系；注重具有特色的学科专业、教学团队、实践教学、教改与教研项目和学科人才梯队建设；注重教学研究成果及其应用；注重教学水平和效果评价。

**（二）教学硬件环境基本要求**

多媒体、计算机、投影仪

**（三）教学资源基本要求**

在理论教学（课堂讲授）上采用多媒体PPT．课件等现代化教学手段，做到图文并茂，易于视听传达，便于学生理解课程内容。在教学过程采用理论与实际相结合，提高学生的兴趣,，激发学生思维的创造性，从而提高学生的创意能力。同时采用启发式教学的方法,引导学生发现问题,从而引发学生的思考。

·

期末采取闭卷考试的方式检验学生对此门课程的掌握程度，其中期末考试成绩占总成绩的70%，平时的考勤与作业占成绩的30%。无故旷课4次以上、累计超过16个课时的学生，取消其评定成绩资格，并建议其重修。

# 毕业标准

**1.应修学分**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 思政  必修课 | 公共  必修课 | 专业  基础课 | 专业  核心课 | 专业必  修环节 | 公共  选修课 | 专业  选修课 | 合 计 |
| 10 | 26 | 18 | 30 | 38 | 2 | 20 | 144 |

**2.职业证书**

（1）下列计算机证书之一：

高等学校计算机水平考试证书；

（2）下列专业证书之一：

①．Adobe 公司专业软件认证、行业认证师，为鼓励学生参加专业技能竞赛，对获得省级竞赛三等奖以上名次的学生给予“技能对等”认定，可顶替专业职业资格证书，每一项奖励对应一个专业职业资格证。

②．课程对接1+x证书，例如界面设计、数字媒体交互设计、产品创意设计等证书，学生可以根据自己的专业考取相关证书。

（3）高等学校英语应用能力考试AB级英语证书不作强制性要求。

# **七、教学进程总体安排**

# **（一）教学设计及时间分配**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 内  容  学  期 | 校内课堂教学 | 入学教育与军事技能 | 集中实践环节 | | | 顶 岗 实 习 | 考 核 | 合 计（周） |
| 认识实习 | 专业综合实训 | 双元（跟岗实习） |
| 一 | 16 | 2 |  |  |  |  | 2 | 20 |
| 二 | 16 |  |  | 1 |  |  | 2 | 20 |
| 三 | 16 |  |  | 1 |  |  | 2 | 20 |
| 四 | 16 |  |  | 1 |  |  | 2 | 20 |
| 五 | 20 |  |  |  | 13 |  |  | 20 |
| 六 | 20 |  |  |  |  | 18 |  | 18 |
| 合计 | 104 | 2 |  | 3 | 13 | 18 | 8 | 118 |

# **教学进程安排表**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **2022级数字媒体设计专业课程教学计划表** | | | | | | | | | | | | | | |
| **课程性质** | **修习类别** | **课程名称** | **课程 代码** | **学分** | **学时** | **理论** | **实践** | **开课学期与学时** | | | | | | **备注** |
| **第一学年** | | **第二学年** | | **第三学年** | |  |
| **一** | **二** | **三** | **四** | **五** | **六** |  |
| 底层共享 | 思政必修课 | 思想道德修养与法律基础 | 04300011 | 3 | 54 | 46 | 8 | 3 |  |  |  |  |  | 考试 |
| 毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论 | 04300021 | 4 | 72 | 60 | 12 |  | 4 |  |  |  |  | 考试 |
| 形势与政策 | 04300071 | 1 | 40 | 36 | 4 | 8节/学期 | 8节/学期 | 8节/学期 | 8节/学期 | 8节/学期 |  | 考查 |
| 马克思主义中国化与青年使命担当 |  | 1 | 20 | 16 | 4 | 10节/学期 | 10节/学期 |  |  |  |  | 考查 |
| 中国共产党党史 |  | 1 | 8 | 6 | 2 | 共8课时 |  |  |  |  |  | 考查 |
| **小计** | |  | **10** | **194** | **164** | **30** | **3** | **4** | **0** | **0** | **0** |  |  |
| 公共必修课 | 军事理论 | 05300051 | 2 | 36 | 30 | 6 |  | 2 |  |  |  |  | 考查 |
| 综合英语 | 03300011 | 6 | 108 | 92 | 16 | 2 | 4 |  |  |  |  | 考试 |
| 信息技术基础 | 34300021 | 2 | 36 | 18 | 18 |  | 2 |  |  |  |  | 考查 |
| 大学生体育与健康 | 05300011 | 6 | 108 | 10 | 98 | 2 | 2 | 1 | 1 |  |  | 考查 |
| 高等数学 | 02300031 | 4 | 72 | 64 | 8 | 2 | 2 |  |  |  |  | 考查 |
| 大学生职业生涯规划与就业指导 | 04300051 | 1 | 16 | 6 | 10 | 2\*6周 |  |  |  | 2\*2周 |  | 考查 |
| 大学生心理健康 | 04300031 | 2 | 36 | 28 | 8 |  | 2 |  |  |  |  | 考查 |
| 公共艺术 | 05300031 | 2 | 36 | 30 | 6 |  |  |  | 2 |  |  | 考查 |
| 大学生创新创业指导 | 04300061 | 1 | 16 | 6 | 10 |  | 8周 |  |  |  |  | 考查 |
|  | |  | **26** | **464** | **284** | **180** | **6** | **14** | **1** | **3** | **0** |  |  |
| 专业基础课 | 视听语言 |  | 2 | 32 | 32 | 0 | 2 |  |  |  |  |  | 考试 |
| 美术（设计构成）\* | 31341023 | 4 | 64 | 32 | 32 | 4 |  |  |  |  |  | 考试 |
| 创意微视频 |  | 4 | 64 | 32 | 32 | 4 |  |  |  |  |  | 考试 |
| 信息可视化 |  | 4 | 64 | 0 | 64 |  |  |  | 4 |  |  | 考试 |
| 平面设计PHOTOSHOP | 31341063 | 4 | 64 | 32 | 32 | 4 |  |  |  |  |  | 考试 |
| **小计** | |  | **18** | **288** | **128** | **160** | **14** | **0** | **0** | **4** | **0** |  |  |
| 中层分立 | 专业核心课 | Illustrator图形设计 | 31341143 | 4 | 64 | 0 | 64 |  | 4 |  |  |  |  | 考试 |
| UI设计 | 31341123 | 4 | 64 | 0 | 64 |  |  |  | 4 |  |  | 考试 |
| 数字插画设计 | 31341093 | 4 | 64 | 0 | 64 |  |  | 4 |  |  |  | 考试 |
| 网页设计(H5) |  | 4 | 64 | 32 | 32 |  |  | 4 |  |  |  | 考试 |
| 影视后期动画AE | 31341113 | 4 | 64 | 0 | 64 |  |  | 4 |  |  |  | 考试 |
| C4D |  | 6 | 96 | 0 | 96 |  |  | 6 |  |  |  | 考试 |
| 品牌形象设计\* | 31341038 | 4 | 64 | 0 | 64 |  |  |  | 4 |  |  | 考试 |
| **小计** | |  | **30** | **480** | **32** | **448** | **0** | **4** | **18** | **8** | **0** |  |  |
| 专业必修环节 | 文创产品设计综合实训 |  | 1 | 26 | 0 | 26 |  | 1周 |  |  |  |  | 考查 |
| 动态化设计综合实训  （2选1） |  | 1 | 26 | 0 | 26 |  |  | 1周 |  |  |  | 考查 |
| 创意视频编辑综合实训  （2选1） |  | 1 | 26 | 0 | 26 |  |  | 1周 |  |  |  | 考查 |
| X考证技能考证综合实训  （2选1） |  | 1 | 26 | 0 | 26 |  |  |  | 1周 |  |  | 考查 |
| 采风（2选1） | 31341048 | 1 | 26 | 0 | 26 |  |  |  | 1周 |  |  | 考查 |
| 双元培养 |  | 6 |  |  |  |  |  |  |  |  |  | 考查 |
| 毕业设计 |  | 6 |  |  |  |  |  |  |  |  |  | 考查 |
| 顶岗实习 |  | 18 |  |  |  |  |  |  |  |  |  | 考查 |
| 社会实践 |  | 2 |  |  |  |  |  |  |  |  |  | 考查 |
| 劳动教育 |  | 1 | 20 | 2 | 18 |  |  |  |  |  |  | 考查 |
| 军事技能 |  | 2 | 112 | 8 | 104 |  |  |  |  |  |  | 考查 |
| **小计** | |  | 38 | **210** | **10** | **200** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** |  |  |
|  | 公共 选修 课程 | 应用文写作 |  | 2 | 36 | 34 | 2 |  |  | 2 |  |  |  |  |
|  | **小计** |  | **2** | **36** | **34** | **2** | **0** | **0** | **2** | **0** | **0** |  |  |
| 专业选修课 | CAD设计\* | 31341074 | 4 | 64 | 0 | 64 |  |  |  |  | 4 |  | 线上 |
| 摄影\* | 31341133 | 2 | 32 | 0 | 32 |  |  |  |  | 2 |  | 线上 |
| 视频剪辑（PR） | 31341064 | 4 | 64 | 0 | 64 |  | 4 |  |  |  |  | 2选1 |
| 电商网页视觉设计 | 31341103 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| VUE应用程序 |  | 4 | 64 | 32 | 32 |  |  |  | 4 |  |  | 2选1 |
| 海报设计 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 数字媒体交互设计 |  | 2 | 32 | 32 | 0 |  | 2 |  |  |  |  | 2选1 |
| 新媒体综合应用 | 31341104 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 设计程序与方法（竞赛） |  | 2 | 32 | 0 | 32 |  |  |  | 2 |  |  |  |
| 企业管理 |  | 2 | 32 | 0 | 32 |  |  |  |  | 2 |  |  |
| **小计** | |  | **20** | **320** | **64** | **256** | **0** | **6** | **0** | **6** | **8** |  |  |
|  |  | |  | **144** | **1992** | **716** | **1276** | **23** | **28** | **21** | **21** | **8** | **0** |  |
|  | 备注：\*为专业群课程 | | | | | | | | | | | | | |

# **八、实施保障**

# **（一）师资队伍**

所有专任教师均要求大学本科以上学历、中级职称以上专任教师达到80%以上，双师型教师占比80%，外聘教师主要以企业教师为主，每年会从企业聘请一定的企业教师参与专业教学；专任教师每两年到企业实践时间不少于两个月。

# **教学设施**

# **1．校内实训条件**

理论课时716节，实验课时1276节，实验项目共300个，实验开出率达100%。

按照专业每年招生180人（共3个班）的规模标准，该专业完成职业能力训练需达到以下校内实训室（中心、基地）条件：

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **序号** | **实训室名称** | **规模** | **承担实训项目** | **基本配置** | | |
| **面积** | **主要设备名** | **数量** |
| 1 | 数字媒体实训室 | 2间 | 实训、竞赛 | 160平米 | 计算机120台、投影设备一套 | 120台 |
| 2 | 摄影摄像实训室 | 1间 | 拍摄  实训 | 150平米 | 佳能摄影设备20套、  计算机、投影设备各一套 | 一批 |
| 3 | 室内设计实训室 | 2间 | 实训、竞赛 | 160平米 | 计算机120台、投影设备一套 | 120台 |
| 4 | 绘画室 | 2间 | 绘画  实训 | 120平米 | 石膏几何体、石膏头像、画架等 | 一批 |
| 5 | 创新创业工作室 | 1间 | 项目  实训 | 120平米 | 计算机、打印机、复印机、喷绘机等 | 一批 |
| 6 | 花艺设计实训室 | 1间 | 花卉装饰技术 | 800平米 | 花车、过塑机、微波炉、微波压花器、各类花器、剑山、花篮 | 一批 |
| 7 | 显微镜实验室 | 3间 | 植物生长与环境 | 60平米 | 单目显微镜；双目显微镜；植物生理制片；植物保护制片；培养皿；镊子 | 150套 |
| 8 | 智能温室 | 1间 | 花卉树木学栽培 | 60平米 | 智能化控制系统、加热设备、降温设备、电导率仪 | 一批 |
| 9 | 模型制作室 | 1间 | 家居产品实训 | 60平米 | 计算机60台、模型制作设备10套 | 一批 |
| 10 | 园林工程材料展示室 | 1间 | 园林景观实训 | 60平米 | 工程材料 | 一批 |
| 11 | 园林工程施工实训室 | 1间 | 园林工程 | 60平米 | 园林沙盘、混凝土搅拌机、插入式振捣棒、石材切割机、  喷滴灌设备混凝土搅拌机、插入式振捣棒、石材切割机 、喷滴灌设备、混凝土搅拌机、插入式振捣棒、石材切割机 、喷滴灌设备等 | 一批 |

# **企业校区资源**

学校为了满足学生第五个学期的双元实习课程，建立了大量的校企合作平台，我系已与34家企业建立了长期合作关系，其中与广东广垠装饰工程有限公司等14家企业和单位建立了稳定的合作关系，具体情况如下：

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **序号** | **企业名称** | **合作内容** | **可接纳**  **实习学生** |
| 1 | 广东广垠装饰工程有限公司 | 课程建设、实习就业、实训室建设 | 15人 |
| 2 | 惠州合雅木业有限公司 | 课程建设、实习就业 | 20人 |
| 3 | 华励包装（惠州）有限公司 | 实习就业 | 20人 |
| 4 | 海蓝空间装饰工程有限公司 | 实习就业 | 10人 |
| 5 | 深圳神州动力数码科技有限公司 | 课程建设、实习就业、实训室建设 | 10人 |
| 6 | 叁正时代科技有限公司 | 实习就业 | 5人 |
| 7 | 深圳市时代园林花卉有限公司 | 师资共建、实训共享 | 10人 |
| 8 | 深圳市德盛园艺花卉有限公司 | 师资共建、实训共享 | 10人 |
| 9 | 惠州中隆建设工程有限公司 | 实训共享 | 5人 |
| 10 | 深圳市花程式园艺科技有限公司 | 实训共享 | 5人 |
| 11 | 贸耕实业（惠州）有限公司 | 师资共建、实训共享 | 5人 |
| 12 | 中海宏洋惠州汤泉开发有限公司汤泉酒店管理分公司 | 实训共享 | 10人 |
| 13 | 惠州市农业科学研究所 | 师资共建、实训共享 | 2人 |
| 14 | 惠州市林业科学研究所 | 师资共建、实训共享 | 2人 |

# **（三）教学资源**

教材、图书和数字资源能够满足学生专业学习、教师专业教学研究、教学实施和社会服务需要。严格执行国家和省（区、市）关于教材选用的有关要求，健全本校教材选用制度。根据需要组织编写校本教材，开发教学资源。

专业教材的选用：

（1）正确的政治方向及明确的专科类院校培养目标；

（2）教材的系统性要根据课程要求教学内容和长期积累的教学经验而定；

（3）教材的时代性同时要突出其应用性和针对性。

数字资源配备

（1）从实际出发，高校图书及数字资源服务的对象是学生； 一是教学、二是教师科研、三是学习拓展；

（2）突出学院“优工、强农”办学特色和学科优势，在特色的选择上做到人无我有，人有我特，人特我优的特点。

# **（四）教学方法**

教学做一体化基本要求。

现场组织教学必须在专业实训室进行，必须有专任教师和实习指导教师共同组织教学活动，采用多任务技能考核方式，及时对每个学生参与每个项目或任务的各个环节及时评价。

# **（五）学习评价**

在教学过程中，依托现代化的教学设备，努力将教学内容与教学方法的改革建立在现代教育技术平台上，全面采用多媒体教学手段，不断开发网络教学资源，建立课程微课库，采用合作企业现场教学等多种教学手段，全面发展学生职业能力、专业能力、社会能力，从而实现教学方法由“理论性、封闭性、单一性”向“实践性、开放性、系统性、展示性”转变；针对学生的年龄、生理、心理特征、认知规律，根据课程内容，推行项目教学、案例教学、启发式教学、工作过程导向教学等模式，培养学生的文化素养、专业技能和社会实践能力。

教学效果评价采取理论考核与技能测试相结合，线上与线下教学评价相结合，即注重结果评价，又结合过程评价，重点评价学生的职业能力。对于相关的职业资格证书课程，则使考核内容与职业资格鉴定内容相一致。对获得职业资格证书及省级以上职业技能大赛的学生，按学校规定给予相应学分。

**课程基本要求：**

1、理论课程管理要求

（1）教师应在课前向学生传达本门课的学分、学时分配、考核形式及要求、评定分数占比。

（2）教师应用信息化的教学手段，提高学生的学习兴趣，丰富教学资源。

（3）教师应给学生更多的自由学习空间，鼓励学生自由表达，重视学生差异性。

（4）学生通过学习的内容，利用课外书、网络信息资源拓展自身知识面和扎实理论基础。

（5）学生认真完成教师要求的作业，在师生互动时，弘扬个性，将理论进行深层应用。

（6）学生应根据考试大纲，认真完成理论知识的学习，提高学习效率，主动配合老师的多种教学模式。

2、实训课程管理要求

（1）教师应根据实训要求，制作项目化、流程化、活页式的项目操作手册。

（2）重点、难点内容教师要讲解、示范，并告知学生考核方式及标准。

（3）学生应严格遵守实训室要求，保障实训过程的安全性，相互学习，强化团队学习优势。

（4）学生认真完成实训报告，熟悉实训内容，做到课前预习。

3、实训周管理要求

（1）教师应告知学生实训周的各项环节以及最终达到的目标。

（2）学生按照实训周制度，按时到岗到位，积极完成每一个环节的工作。

（3）教师按照每个环节学生作品或工作效率的情况，按比例计分。

（4）学生以小组形式为工作团队，重在培养团队能力、商务合作能力、解决问题的能力。

4、双元课程管理要求

第五学期采用双元教学模式，根据学生选择的专业方向，到学校统一安排的企业进行校企双元培养，为期三个月。课程设置包含两部分。一是企业课程，由企业导师进行现场授课，企业课程必须包含行业素养内容。二是学校的理论课，这些课程由校内指导老师完成线上授课，学生利用业余时间完成课程学习。双元实习的线上课程评定，期末考试占70%，实践评分占30%。学生跟岗学习阶段评价方式采用校内指导教师和企业导师共同完成，主要以企业导师的评价为主，企业导师给分占80%，校内指导教师占20%，如企业有需求，可以进行调整。

5、创新创业拓展管理要求

（1）教师应引导学生正确理解创业与国家经济社会发展的关系，着力引导学生正确理解创业与职业生涯发展的关系，提高学生的社会责任感、创新精神和创业能力。

（2）学生在学习期间应具有好奇心、敢于质疑、勇于竞争、自主学习的精神。

（3）学生应积极参加校内组织的各项创业项目设计、创业计划大赛以及创业社团活动，通过在校外组织开展创业者访谈、创业项目考察、企业创办等活动，将课堂知识与创业实践紧密结合起来，培养学生在实践中运用所学知识发现问题和解决实际问题的创业能力。

6、顶岗实习基本要求

（1）实习期间，学生必须遵守实习场地的规章制度，坚决杜绝一切可能危及安全的事情发生。

（2）学习期间，严格考勤。学生必须每天按时参加实习，不准无故缺勤、迟到、早退，并在超星平台打卡签到。在实习期间严重违反规章制度的学生，将暂停或取消实习资格。

（3）实习期间，学生须整理当天的实习笔记、心得、体会，进而积累更多的实践经验，收集有关资料，为今后的学习与工作做好充分准备。做好实习总结，超星平台填写实习周报和月报。

7、毕业作品基本要求

（1）按任务书和分配设计方向的规定，学生在教师的指导下，独立完成所要求的内容，严禁抄袭；

（2）对所设计和研究的内容进行前期调研，设计方案合理、可行，图面质量符合规定，说明书文理通顺，书写整洁；

（3）体现先进技术、新的生产力和符合现代审美的设计手法；

（4）有一定技术经济分析，能够在创新创业方面有一定体现；

（5）工作量要求（以7个月计）

a.学生毕业设计完成的绘图工作量，由学院、系及指导教师根据开题报告、毕业设计作品、毕业设计说明书、作品展示的具体情况来确定。

b.开题报告、毕业设计说明书要求按统一格式编写，要求各不少于3000字。

c.有特殊要求的项目和设计，可根据研究内容的特点，比照上述工作量的要求，完成毕业设计。

d.指导教师在毕业设计题目确定后，应编写“惠州工程职业学院毕业设计任务书”，并在毕业设计工作开始两周前发给学生。

e.指导教师要指导学生在毕业设计工作开始后两周内完成“开题报告”，合格后才能开始毕业设计工作。

f.指导老师对设计作品进行评定，设计制作的内容注重专业动手解决实际问题的能力，成绩评定必须为合格以上并进行校内作品展示。

# **（六）美育、劳动教育、实践教育的建设与要求**

1、美育建设与要求

美育作为一种情感教育或审美教育，对于德育发展具有促进作用，有利于借助美育的工具手段实现德育的目标，进而实现人的全面和谐发展，是学生德智体美劳全面发展的主要内容之一。方案对学生施行有计划、有组织的系统教育，在思想、生活、学习、实训实践中全面贯彻。

（1）全面做好美育教育顶层设计，学院、教师认真落实广泛开展美育教育实践探索。

（2）培养学生充分感受现实美和艺术美的能力。要求在培养学生敏锐的感觉能力的同时，发展学生高尚的审美情感；还要求培养学生审美的比较及分析能力，以区别真善美与假丑恶；培养学生审美的想象和联想能力，以掌握艺术形象。

（3）使学生具有正确理解和善于欣赏现实美和艺术美的知识与能力；形成学生对于美和艺术的爱好。为了使学生具有艺术修养，就要使学生掌握各门艺术的基本知识，逐步形成马克思主义的文艺观点和审美标准；让学生分析和评价艺术作品和社会上的美好事物，以培养学生审美的能力；重点激发学生对艺术的兴趣，培养学生爱美的情感，抵制各种精神污染。

（4）培养和发展学生创造现实美和艺术美的才能和兴趣。使学生学会按照美的法则建设生活，养成美化环境以及生活的能力和习惯。

根据社会、学院、系部、企业等有利条件组织学生参加各种艺术实践活动，发展学生创造艺术美的才能和兴趣，尤其要注意发展有艺术才能的学生的特长。

1. 课程开展美术类、公共艺术类课程，并完成考核，修的对应学分。
2. 校内开展丰富多彩的展览和讲座，如绘画作品展、设计类作品展、技能节等，学生通过参加修得素质拓展学分。
3. 学生积极参加社团活动，如学生通过参加“飞扬艺术团”等获得省市级荣誉可修得素质拓展学分参加。
4. 学生参与校企合作实训项目，参与商业案例项目提升符合现代设计类行业审美与设计能力。
5. 学生积极参与装饰行业举办的活动、比赛、展览等，通过参加美术类、设计类项目获取荣誉可顶替专业职业资格证书，每一项奖励对应一个专业职业资格证，详细见方案第四项内容。
6. 通过开展课外活动实施美育，如利用美化校园、教室环境进行美育。

2、劳动教育建设与要求

劳动教育是国民教育体系的重要内容，是学生成长的必要途径，具有树德、增智、强体、育美的综合育人价值。实施劳动教育重点是在系统的文化知识学习之外，有目的、有计划地组织学生参加日常生活劳动、生产劳动和服务性劳动，让学生动手实践、出力流汗，接受锻炼、磨炼意志，培养学生正确劳动价值观和良好劳动品质。

劳动教育，使学生树立正确的劳动观点和劳动态度，热爱劳动和劳动人民，养成劳动习惯的教育，是学生德智体美劳全面发展的主要内容之一。方案对学生施行有计划、有组织的系统教育，在思想、生活、学习、实训实践中全面贯彻。

（1）学院、教师认真落实广泛开展劳动教育实践探索。为落实立德树人根本任务，培养广大青年社会责任感、创新精神和实践能力。把劳动教育纳入社会主义建设者和接班人的总体要求，构建德智体美劳全面培养的教育体系。

（2）着重引导学生形成马克思主义劳动观，系统学习掌握必要的劳动技能。根据学生身体发育情况，科学设计课内外劳动项目，采取灵活多样形式，激发学生劳动的内在需求和动力。设置劳动教育课程，设置考核，应修得学分方可满足毕业条件。

（3）健全劳动素养评价制度。

（4）组织开展培训研讨活动，提升对劳动教育的认识。

（5）组织学生参加劳动实践，提高学生劳动素养。可通过“爱劳美校”、“大学生实践农场”等活动，提升对劳动教育的认识。

（6）举办劳动技能竞赛，让学生分学段现场比拼劳动能力和水平，实现生活技能培育、社会实践体验，拓展生活和社会适应能力，提升对劳动教育的认识。

（7）组织学生自愿参加公益志愿服务，为社会进行服务的同时，提升对劳动教育的认识。

（8）统筹推进劳模文化研究成果进课堂建设，提升对劳动教育的认识。

3、实践教育建设与要求

实践教育是全面贯彻党的教育方针，坚持教育与生产劳动、社会实践相结合，引导学生深入理解和践行社会主义核心价值观，是充分发挥大学生综合实践活动课程在立德树人中的重要体现。

实践教育强调学生综合运用各学科知识，认识、分析和解决现实问题，提升综合素质，着力发展核心素养，特别是社会责任感、创新精神和实践能力，以适应快速变化的社会生活、职业世界和个人自主发展的需要，迎接信息时代和知识社会的挑战。

（1）院、教师认真落实广泛开展实践教育实践探索，鼓励学生从自身成长需要出发，选择活动主题，主动参与并亲身经历实践过程，体验并践行价值信念。

（2）通过实践教育培养价值体认：通过自觉参加班、团、党活动、走访模范人物、研学旅行、职业体验活动，组织社团活动，深化社会规则体验、国家认同、文化自信，初步体悟个人成长与职业世界、社会进步、国家发展和人类命运共同体的关系，增强根据自身兴趣专长进行生涯规划和职业选择的能力，强化对中国共产党的认识和感情，具有中国特色社会主义共同理想和国际视野。

（3）通过实践教育培养责任担当：关心他人、社区和社会发展，能持续地参与社区服务与社会实践活动，关注社区及社会存在的主要问题，热心参与志愿者活动和公益活动，增强社会责任意识和法治观念，形成主动服务他人、服务社会的情怀，理解并践行社会公德，提高社会服务能力。

（4）通过实践教育培养问题解决能力：能对个人感兴趣的领域开展广泛的实践探索，提出具有一定新意和深度的问题，综合运用知识分析问题，用科学方法开展研究，增强解决实际问题的能力。能及时对研究过程及研究结果进行审视、反思并优化调整，建构基于证据的、具有说服力的解释，形成比较规范的研究报告或其他形式的研究成果。

（5）通过实践教育进行创意物化：积极参与动手操作实践，熟练掌握多种操作技能，综合运用技能解决生活中的复杂问题。增强创意设计、动手操作、技术应用和物化能力。形成在实践操作中学习的意识，提高综合解决问题的能力。

# **（七）质量管理**

1.学校和二级院系应建立专业建设和教学质量诊断与改进机制，健全专业教学质量监控管理制度，完善课堂教学、教学评价、实习实训、毕业设计以及专业调研、人才培养方案更新、资源建设等方面质量标准建设，通过教学实施、过程监控、质量评价和持续改进，达成人才培养规格。

2.学校和二级院系应完善教学管理机制，加强日常教学组织运行与管理，定期开展课程建设水平和教学质量诊断与改进，建立健全的巡课、听课、评教、评学等制度，建立与企业联动的实践教学环节督导制度，严明教学纪律，强化教学组织功能，定期开展公开课、示范课等教研活动。

3、学校和二级院系应建立双元实习管理机制，实施企业导师与校内指导教师“双导师”制。校内指导教师对学生的跟岗实习、顶岗实习、就业实施全程指导管理。

4.学校应建立毕业生跟踪反馈机制及社会评价机制，并对生源情况、在校生学业水平、毕业生就业情况等进行分析，定期评价人才培养质量和培养目标达成情况。

5.专业教研组织应充分利用评价分析结果有效改进专业教学，持续提高人才培养质量。

# **九、毕业要求**

本专业学生取得 144学分，以及基本技能证书，准予毕业。学生提前修满学分者，可提前毕业。对于在规定年限内难以完成所要求学分者，可申请延长学习时间，最长可延期 2 年。

# **十、附录**

附件1．课程开设方案

制定：数字媒体艺术设计专业建设委员会

2021年6月20日