

山东省高水平中职学校联合高职院校举办 初中后五年制高等职业教育专业人才培养方案

中职院校名称： 山东省文登师范学校
中职专业名称： 计算机平面设计
高职院校名称： 山东传媒职业学院
高职专业名称： 1.数字媒体技术

二〇二四年八月

山东省文登师范学校 计算机平面设计专业 联办五年制高职教育人才培养方案

一、专业名称及代码

(一) 高等职业教育专业名称及专业代码

1. 专业名称：数字媒体技术
2. 专业代码：510204

(二) 对应中等职业教育专业名称及专业代码

1. 专业名称：计算机平面设计专业
2. 专业代码：710210

二、入学要求

初级中学毕业或具备同等学力者。

三、修业年限

五年（实行学分制的，以修满规定学分为准，可实行弹性学制）。

四、职业面向

所属高职专业大类（代码）	电子与信息大类(51)
所属高职专业类（代码）	计算机类(5102)
对应行业（代码）	数字内容服务（657） 影视节目制作（8730）
主要职业类别（代码）	剪辑师（2-09-03-06） 视觉传达设计人员（2-09-06-01） 数字媒体艺术专业人员（2-09-06-07） 广告设计师（4-08-08-08） 全媒体运营师(4-13-01-05)

主要岗位（群）或技术领域举例	数字视觉设计、广告设计、界面与交互设计、影视后期制作、动画制作
职业类证书举例	Web 前端开发（初级） 虚拟现实应用开发（初级） 融媒体中心内容制作（中级） 数字媒体交互设计（初、中级）

五、职业能力和职业资格标准分析

工作领域	工作任务	职业能力	职业资格标准
平面设计师	UI 设计/平面设计	界面与平面艺术设计能力	图像处理 Photoshop、电脑手绘 Painter、平面矢量图像设计与制作、图像制作 Illustrator、排版设计 Indesign、企业形象设计、平面设计与制作、广告创意与策划、印刷与制版技术
网页前端开发	交互网页制作	网页 html 编码及网页交互特效制作能力	具有较强的美术功底；网站创意设计和整体架构设计能力；精通 HTML/XHTML、DIV、CSS 等制作技术，熟悉页面架构和布局；具有良好的沟通、协作能力和丰富的团队工作经验；工作态度严谨细致
H5 融媒体制作	交互融媒体制作	交互 H5 融媒体动画设计与制作能力	熟悉用户交互设计原理和方法，能够设计符合用户体验的交互界面和交互流程；能够独立完成多媒体素材的采集、编辑、合成和发布工作，包括文字、图片、音频、视频等多种媒体形式。
音视频编辑	视频编辑与后期制作	1. 音频素材获取及编辑能力 2. 视频拍摄、编辑与特效处理的能力	视频脚本设计、视频拍摄与制作、视频特效制作

六、培养目标

本专业培养能够践行社会主义核心价值观，德智体美劳全面发展，具有一定的科学文化水平，良好的人文素养、科学素养、职业道德和创新意识，精益求精的工匠精神，较强的就业创业能力和可持续发展的能力，掌握本专业知识和技术技能，具备职业综合素质和行动能力，面向软件和信息技术服务业行业的计算机工程技术人员、剪辑师、动画设计人员、数字媒体艺术专业人员职业群（或技术技能领域）等职业，能够从事网页设计及代码编写、UI设计、交互设计、三维建模、VR/AR、后期制作、H5融媒体内容制作等工作的高素质技术技能人才。

七、培养规格

在充分调研的基础上，从以下几个方面分别描述人才培养规格、毕业生应具备的基本素质和核心技能。

（一）素质

1. 政治态度上，坚定拥护中国共产党的领导和中国特色社会主义制度，在习近平新时代中国特色社会主义思想指引下，深刻领悟“两个确立”的决定性意义，增强“四个意识”、坚定“四个自信”、做到“两个维护”，做立场坚定的传媒人；

2. 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，做根植人民的传媒人；

3. 崇尚宪法、遵法守纪、崇德向善、诚实守信、尊重生命、热爱劳动，履行道德准则和行为规范，具有社会责任感和社会参与意识；

4. 具有质量意识、环保意识、安全意识、信息素养、工匠精

神、创新思维；

5. 勇于奋斗、乐观向上，具有自我管理能力、职业生涯规划的意识，有较强的集体意识和团队合作精神；

6. 具有健康的体魄、心理和健全的人格，掌握基本运动知识和一两项运动技能，养成良好的健身与卫生习惯，良好的行为习惯；

7. 具有一定的审美和人文素养，能够形成一两项艺术特长或爱好；

8. 具有良好的行为习惯和自我管理能力；

9. 具有良好的逻辑思维能力，具备一定的正确分析问题、解决问题能力

（二）知识

1. 掌握支撑本专业学习和可持续发展必备的思想政治理论和科学文化基础知识，具有良好的科学素养与人文素养；

2. 掌握数字媒体应用开发的基础知识与流程规范；

3. 掌握图形图像处理 and 数字绘画的基础知识；

4. 掌握视觉设计、广告创意、影视策划基础知识；

5. 掌握数字音视频非线性编辑、后期合成技术与方法；

6. 掌握常用数字媒体与音像设备的使用方法；

7. 掌握三维建模与动画制作基础知识；

8. 掌握程序设计基础知识；

9. 了解数字媒体产业的发展方向及数字内容制作的相关知识。

（三）能力

1. 具有技能硬度，制作高质量作品，做匠心独运的传媒人；
2. 具有时代热度，立足新时代、学习新思想、记录新成就，做建功新时代的传媒人；
3. 具有探究学习、终身学习、分析问题和解决问题的能力；
4. 具有良好的语言、文字表达能力和沟通能力；
5. 具有良好的艺术审美和设计能力；
6. 具有良好的信息技术和数字媒体软件使用处理能力；
7. 具有良好的思维能力，对数字媒体作品具有较好的设计开发制作能力；
8. 具有良好的学习能力，能对快速发展的数字媒体新技术新形势进行自主学习和了解；
9. 具有良好的动手实践能力，综合利用专业所学各种技能进行独立和团队创作；
10. 具有综合运用所学专业知识和推理和解决问题、管理时间和资源、以及规划职业生涯的能力。

八、课程结构框架

（一）课程体系构建流程

1. 专业市场调研

数字媒体技术专业针对其市场定位、行业对人才的需求情况等内容，坚持每年一次的大规模行业需求调研。通过调研走访各类相关企业，为专业人才培养方案制订提供可靠的依据。

2. 行业企业专家、专业教师研讨

专业建设指导委员会组织校企双方专家对数字媒体应用技术专业人才需求、专业定位、岗位群反复论证，确定工作岗位、

职责、任务、流程、对象、方法、所需知识、能力、职业素养等，进行专业定位及课程设置。本专业课程体系构建流程图 1 所示。

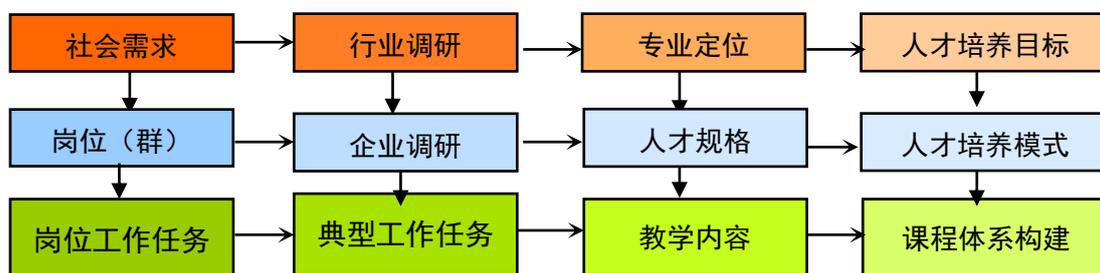


图 1 课程体系构建流程

(二) 课程体系构建

1. 通过产业链与价值链的辐射，让专业带动产业的发展

数字媒体技术是各个行业、企业的刚需，社会经济的发展离不开媒体的传播，数字媒体是一种视觉语言，它能够跨越文字的障碍，让信息以直观、简洁的方式传达给观众，现代产品和商业如果离开了平面设计是无法运作下去的。任何一个商业产品或者是商业活动，都需要宣传，推广和营销，通过直观的方式带动地方产业的发展。

2. 构建“四互动，一释放”的运营模式，搭建多元化的授课团队和教学内容

通过“产教互动”+“产才互动”+“产学互动”+“产研互动”将产教研学融合在校企合作中，校内教师必须是处于“主动”的一方。与企业专家多沟通多联系，释放双方的优质资源，实现齐创共享，使团队组织的人才真正活用起来。同时将理论与实践有机融合，改进教学内容与教材，让新技术、新政策、新法规和典型生产案例走进教学内容中。



九、课程设置与教学要求

(一) 公共基础课程描述

本专业公共必修课见表 3 所示。

表 3 计算机平面设计专业公共必修课

序号	课程名称	学分	学时	教学内容及要求
1	中国特色社会主义	2	2	阐释中国特色社会主义的开创与发展，明确中国特色社会主义进入新时代的历史方位，阐明中国特色社会主义建设“五位一体”总体布局的基本内容，紧密结合社会实践和学生实际，引导学生树立对马克思主义的信仰、对中国特色社会主义的信念、对中华民族伟大复兴中国梦的信心，坚定中国特色社会主义道路自信、理论自信、制度自信、文化自信，把爱国情、强国志、报国行自觉融入坚持和发展中国特色社会主义事业、建设社会主义现代化强国、实现中华民族伟大复兴的奋斗之中。
2	思想道德与法治	3	8	本课程以社会主义核心价值观为主线，以人生观、世界观、价值观、道德观和法制观的教育为主要内容，遵循大学生成长的基本规律，解决大学生成长成才过程中面临的思想道德和法律问题。通过本课程的学习，帮助学生形成崇高的理想信念，确立正确的人生观、世界观和价值观，加强思想品德修养，增强学法守法用法的自觉性，全面提高思想道德素质和法律素质。
3	毛泽东思想和中国	2	32	本课程以马克思主义中国化为主线，讲授毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系的形成发展、主要内容、历史地位和

	特色社会主义理论体系概论			指导意义，培养学生用科学理论观察思考现实问题的能力，引导学生坚定中国特色社会主义道路自信、理论自信、制度自信、文化自信，在实现中国梦的实践中放飞青春梦想。
4	习近平新时代中国特色社会主义思想概论	3	48	本课程着眼于以习近平新时代中国特色社会主义思想铸魂育人，系列讲授习近平总书记提出的一系列新思想、新观点、新论断、新要求；阐释习近平新时代中国特色社会主义思想的时代背景、科学内涵、基本内容、实践要求、历史地位与重大意义。帮助学生把握习近平新时代中国特色社会主义思想的理论精髓与实践意义，努力成为中国特色社会主义事业的合格建设者和可靠接班人。
5	职业道德与法治	2	36	本课程着眼于感悟道德力量；践行职业道德的基本规范，提升职业道德境界；坚持全面依法治国；维护宪法尊严，遵循法律规范。通过本门课程的学习，学生能够理解全面依法治国的总目标，了解我国新时代加强公民道德建设、践行职业道德的主要内容及其重要意义；能够掌握加强职业道德修养的主要方法，初步具备依法维权和有序参与公共事务的能力；能够根据社会发展需要、结合自身实际以道德和法律的要求规范自己的言行，做恪守道德规范尊法学法守法用法的好公民。
6	形势与政策	1	24	本课程具有理论性与时效性的特点，需要根据形势的变化不断调整讲授内容。按照教育部制定的高校“形势与政策”教育教学要点，结合学生的实际，结合国内外发生的重大事件、党和国家的重要政策、重要纪念日，以专题的形式进行形势与政策教育。通过本课程学习，学生能够了解当前政治经济环境，具备对基本政治经济发展趋势进行分析的能力。
7	美育	3	48	本课程是增强大学生视觉感受能力，培养想象力和创造力等感性素质的一条重要途径。艺术不仅涉及有关艺术知识，它还同一个人的感受能力、情绪状态、深刻的理解力，丰富的想象力以及长期的艺术修养有关。
8	大学生心理健康教育	2	32	本课程主要内容包括如何养成优良的职业心理素质，培养良好的心态、团结合作的意识、坚强的意志品质。通过该课程的学习，培养学生乐观向上的心理品质和情绪调节能力；帮助他们正确认识自我，培养学生的职业兴趣和敬业乐群的心理品质，提高应对挫折、合理规划职业发展、适应社会的能力。教学中采用理论讲授、案例分析、心理训练、心理测验、团体活动与学生个人反思相结合等形式。
9	体育与健康	12	208	课程的内容主要包括体育健康的基本知识和技能；培养良好的思想品德意志；促进学生个性完善发展；提高运动技术水平，为国家培养合格人才。 通过合理的体育教育和经常性的、科学的体育锻炼过程，有效增强学生体质，增进健康，促进学生身心全面发展，建立科学的体育意识和终身体育观念，提高体育能力，养成自觉锻炼身体的习惯，使之成为体魄健康、德、智、体、美、劳全面发展的高素质人才。
10	信息技术	8	14	本课程的内容主要包括计算机应用基础知识和基本技能，

			4	培养学生应用计算机解决工作与生活中实际问题的能力；使学生初步具有应用计算机学习的能力，为其职业生涯发展和终身学习奠定基础；提升学生的信息素养，使学生了解并遵守相关法律法规、信息道德及信息安全准则，培养学生成为信息社会的合格公民。
11	创业与就业教育	2	32	本课程的内容主要包括教育引导大学生在认识自我的基础上树立正确的职业理想和择业观，使学生了解职业发展的阶段特点，了解就业形势与政策法规，掌握基本的劳动力市场相关信息以及求职择业的方法与技巧，为大学生的择业、就业做准备。旨在提高大学生的就业能力和职业素养，促使大学生理性地规划自身未来的发展，在学习过程中自觉提高就业能力和职业生涯管理能力。
12	军事理论教育	2	24	本课程是一门集身体素质训练、习惯养成教育、国防教育为一体的必修课，内容主要包括中国国防、军事思想、国际战略环境、信息化战争、军事高技术和人民防空等。
13	大学生安全教育	1	32	大学生安全教育，既强调安全在人生发展中的重要地位，又关注学生的全面、终身发展。大学生安全教育贯穿于学生在学校的各个学期，内容主要包括入学安全教育、校园安全教育、生活安全教育、社会安全教育等。本课程主要采用课堂教学的形式，目的是激发大学生树立安全第一的意识，确立正确的安全观，并努力在学习中主动掌握安全防范知识和主动增强安全防范能力。
14	劳动教育	4	66	本课程是让学生在一个周的时间内，参与各项劳动，使他们懂得劳动的伟大意义，懂得把脑力劳动同体力劳动相结合的重要意义。通过该课程的学习，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。形成以劳动为荣，以懒惰为耻的品质。
15	语文	12	216	本课程分为基础模块（必修）、拓展模块（选修）。基础模块：语感与语言习得，中外文学作品选读，实用性阅读与口语交流，古代诗文选读，中国革命传统作品选读，社会主义先进文化作品选读。拓展模块：思辨性阅读与表达，古代科技著述选读，中外文学作品研读，劳模、工匠精神作品研读，科普作品选读，财经应用文写作与交流。正确、熟练、有效地运用祖国语言文字；加强语文积累，提升语言文字运用能力；增强语文鉴赏和感受能力；品味语言，感受形象，理解思想内容，欣赏艺术魅力，发展想象能力和审美能力；增强思考和领悟意识，开阔语文学习视野，拓宽语文学习范围，发展语文学习潜能。
16	数学	12	216	本课程分为必修模块、选修模块。必修模块：集合、不等式、函数、三角函数、数列、平面向量、立体几何、概率与统计初步、复数、线性规划初步、平面解析几何、排列、组合与二项式定理等。选修模块：数学与文化、经济数学、数学与应用、线性代数。提高作为高技能人才所必须具备的数学素养。获得必要的数学基础知识和基本技能；了解概念、结论等的产

				生背景及应用，体会其中所蕴涵的数学思想方法；提高空间想象、逻辑推理、运算求解、数据处理、现代信息技术运用和分析、解决简单实际问题的能力；发展数学应用意识和创新意识，形成良好的数学学习习惯。
17	英语	10	180	本课程以英语语言知识与应用技能和跨文化交际为主要内容，以外语教学理论为指导并集多种教学模式和教学手段为一体的教学体系。主要内容包括英语语言知识、应用技能、英语听说能力以及读写译与英语综合应用能力的培养。本课程应以学生的职业需求和个人发展为依据，教学时应体现分级指导、因材施教的原则。
18	历史	4	72	本课程的任务是在义务教育历史课程的基础上，以唯物史观为指导，促进学生进一步了解人类社会形态从低级到高级发展的基本脉络、基本规律和优秀文化成果；从历史的角度了解和思考人与人、人与社会、人与自然的关系，增强历史使命感和社会责任感；进一步弘扬以爱国主义为核心的民族精神和以改革创新为核心的时代精神，培育和践行社会主义核心价值观；树立正确的历史观、民族观、国家观和文化观；塑造健全的人格，养成职业精神，培养德智体美劳全面发展的社会主义建设者和接班人。

(二) 专业课程描述

本专业专业必修课见表 4、5、6 所示。

表 4 计算机平面设计专业基础课

序号	课程名称	学分	学时	教学内容及要求
1	素描	4	64	课程是数字媒体技术专业基础课程，要求学生学习和掌握基本的造型能力、构图能力、色彩处理能力和审美能力。使学生形成独立的审美意识，做到眼睛、手、心相互统一起来，主动去发现生活中不同形态的美，创造美、表现美、享受美。通过本课程的前期学习，为后面的专业核心课程奠定扎实的美术理论与实践基础。树立正确的绘画与造型、艺术审美能力，具备基本的艺术修养与艺术鉴别能力，培养高素质的合格的技能型人才。
2	色彩	4	64	课程目标：通过色彩课程的学习，使学生掌握正确的色彩观察方法、表现方法、具备色彩综合运用与表现能力，能熟练地掌握色彩表达技能，并在此基础上，形成良好的色彩审美修养与判断力，具备一定的艺术鉴赏能力和审美素养，具有良好的艺术修养和高尚艺术情操，形成良好的职业道德和职业情感。
3	图案	4	64	使学生了解图案的基础理论知识，掌握图案的形式美法则和图案创作的基本方法程序，使学生具备一定的运用图案语言进行图案创作的能力，注重创新思维的培养，开发学生的设计思维能力，培养学生科学、严谨的思维方式。

4	三大构成	6	108	<p>本课程分为三个教学模块：平面构成、色彩构成、立体构成。</p> <p>通过本课程的知识学习和技能培训，使学生了解形式美法则、色彩的搭配关系、空间及立体形态的构成方法，能够根据设计课题要求进行创新设计。</p>
5	图形创意	3	64	<p>通过讲授图形创意方面的知识，使学生熟悉图形创意的方法，掌握图形创意的技能和相关理论知识，掌握一定的创意设计基础，能按照设计任务的要求独立完成图形创意的工作任务，初步形成一定的图形创意能力和设计能力，为将来从事专业技术工作打下必要的基础。</p>
6	摄影摄像技术	2	32	<p>熟练运用照相机、摄像机及其附属设备，具有较强的构图能力，电视画面意识，正确把握光线的运用，根据不同类型视频进行技术参数的调整，镜头素材拍摄能力，具备从事摄影摄像的基本职业能力。</p>
7	数字媒体导论	2	32	<p>该课程是必修的基础理论课程，主要研究和概述设计现象、设计基本原理、基本规律等相关问题的一门课程。通过本课程的学习，让学生较全面地掌握设计的基本理论，树立正确的设计思想，完善知识结构，提高设计文化修养以及对前人、他人的设计成果的吸收能力，扩展艺术思路，使理论与实践相结合，培养学生对设计艺术理论的认知与思考力，为专业学习奠定必要的理论基础。</p>
8	字体设计	4	64	<p>通过系统的讲授字体设计的相关知识及版式设计的相关知识，使学生了解中文、外文字体的发展历程、不同字体的美学特征及规律，掌握字体设计的技能和理论知识，能够根据设计的要求进行字体设计与编排设计工作，初步形成一定的自我学习能力和创意设计能力，为从事设计与制作工作打下坚实的基础。</p>
9	标志设计	4	64	<p>本课程主要对标志的理论和设计实践进行整体的学习和研究，了解标志发展的历史和演变过程，掌握标志设计的一般规律和表现手法，课程重在对标志在现代经济社会发展中的作用进行广泛的研究，重在激发学生创意，并结合创意利用图形这一载体精确的表达出来。教学内容包括商标设计和品牌标志、企业和公司、单位标志设计、行业标志、会徽设计等。</p>

表5 计算机平面设计专业核心课

序号	课程名称	学分	学时	教学内容及要求
1	图形图像处理	8	128	<p>熟练掌握PS的工作界面基础操作以及使用各种辅助工具，轻松掌握通道与蒙版的操作方法与技巧，掌握滤镜的一些基础的操作。以实际应用素材为案例进行讲解，培养学生图像的获取能力、分离抠取能力、色彩调整能力、平面设计能力；注重学生实践操作，培养学生能做、会作、熟练、并逐渐形成技能。</p>
2	ILLUSTRATOR (矢量)	8	128	<p>能够根据要求制作矢量图片，基本操作、辅助工具的使用；绘制与编辑路径的方法；填充与描边路径的方法；编辑与管理对</p>

	图形)			象的方法;使用图层管理对象的方法;应用画笔、效果与样式快速改变路径外观的方法;创建和处理文本的方法。
3	二维动画	6	108	了解Flash的历史发展及应用领域,掌握Flash的安装与运行,熟悉Flash的操作环境,菜单、工具、面板的使用,掌握绘图工具的使用方法,掌握动画中文字的使用,了解时间轴的概念和作用,学会管理图层,学会制作逐帧动画、动作补间动画、形状补间动画,了解动画的优化、测试和发布,掌握引导线动画、遮罩动画的制作与应用,了解Action脚本结构,掌握基础命令,并能编写常用脚本制作简单的动态效果。目的在于使学生熟练掌握现代化的矢量动画设计工具Flash的使用技巧,提高设计效率。在Flash动画制作的过程中,培养学生的创新意识,能制作出有创意的作品。
4	影视剪辑	8	128	Premiere基础知识、创建项目与素材处理、视频编辑基础、视频转场效果、视频滤镜、透明和运动、字幕特技、音频处理、输出影片的方法。通过本课程的学习,使学生了解视频剪辑方法,非线性编辑的原理、工作方式、多种素材处理和视频编辑,培养非线性思维模式。掌握视频编辑的基本知识,掌握Premiere软件的使用,能够独立完成视频的剪辑,了解特技与特效,能够制作简单的特技效果。
5	影视特效	12	192	了解影视视频特效制作的原理,能够运用AE进行影视特效编辑。能够将AE与其他计算机绘图及动画片制作软件结合应用。理解动画片的后期合成流程,能够独立完成一部完成的动画片创作。
6	AUTOCAD	4	64	学习AutoCAD的常用键盘功能、熟悉AutoCAD的坐标系和坐标、常用绘图命令和编辑命令;学习利用计算机绘制工程图样的方法与基本技能;培养学生的空间想象能力和空间思维能力,能阅读常见的、较简单的零件图和装配图;熟悉《机械制图》及其有关的国家标准,具有查阅有关标准手册的能力;培养学生认真负责的工作态度和严谨细致的工作作风。
6.	3DSMAX建模	8	192	通过本课程的学习,使学生了解三维建模与三维动画制作流程的专业范围、性质和意义,在培养学习方法和设计理念的基础上,进一步掌握使用3dsmax软件制作基本形体建模、灯光以及赋材质,效果图设计与制作,最终渲染出图。
7	网页设计 DreamWeaver	8	128	以HTML、DreamWeaver为蓝本,全面介绍与网页设计制作有关的知识,使学生具有解决一般网页制作问题的能力。与此同时,通过对Web页制作技术和制作工具的学习,使学生对于网页设计中所涉及的相关知识有全面的了解。使学生具有良好的网站规划、设计、编辑与维护能力。
8	INDESIGN排版	6	108	本课程学习排版设计的基本法则、InDesign的使用方法与技巧,使学生掌握电子出版物、书籍、宣传彩页、报纸杂志等的高级专业排版制作的方法。通过本课程的学习,使学生了解印刷品制作的工艺流程及特点,能够根据印刷后工序的特点进行符合印刷要求的平面设计与制作,能够掌握并熟练使用相关平面设计软件,具备从事平面设计与制作相关工作的能力。

9	C 语言	2	32	通过本课程的学习,使学生掌握 C 程序的调试方法及调试技巧。培养学生严谨的程序设计思想、灵活的思维方式及较强的动手编程调试能力。初步掌握软件的设计和开发手段,具有应用 C 语言解决实际问题的能力。为后续专业课程的学习打下扎实的理论和实践基础。
---	------	---	----	---

表 6 计算机平面设计专业实训课

序号	课程名称	学分	学时	教学内容及要求
1	平面设计实训综合	16	288	实训项目的介绍、调研、设计、实战技巧、案例分析、作品展示。提高学生的设计实践能力,帮助学生掌握平面设计的基本原理、技能、工具,培养学生的创新思维和解决问题的能力。
2	平面矢量图像设计与制作	16	288	本课程学习设计应用的基本方法与操作技巧;广告海报设计、产品包装设计、艺术绘图等的思路及方法;平面创意设计与艺术创作;立体图像的设计方法与技巧。
3	网站制作与网站开发	6	108	熟练掌握网页制作工具的使用,网站的上传发布等技能。通过这阶段的学习,学生可以在设计视图中制作出各种预期的效果,达到网页制作初级水平;通过这阶段的学习,学生可以手写常见 XHTML、CSS 代码,能制作出符合现代企业要求、无过多冗余代码的网页,达到网页制作中级水平;了解网页重构技术、DIV+CSS 技术,Web 标准、建设规范等技能,这一阶段的技能,主要是瞄准目前行业内出现的新型职位而设置教学,是本课程优势。
4	室内设计综合实战	8	144	通过教学做一体化教学,使学生能根据项目任务、设计相关法规和职业道德的要求,根据企业行业性质和实际情况掌握室内外空间的设计与施工的基本技能、具备设计创意能力及沟通、协调、管理能力,掌握基本的室内外设计方法,能够独立完成项目设计方案,并对工作流程有较全面的了解,有较强的沟通能力和解决问题的能力。
7	1+X 证书	4	72	本课程应以学生为主体,以工作任务为中心,选择和组织教学内容,并以完成工作任务为主要学习方式的项目教学模式,其目的在于加强课程内容与实际工作之间的相关性,整合理论与实践,培养学生职业能力。课程内容应遵循职业教育的特点和学生学习认知的规律,兼顾可操作性和学生层次,需与时俱进,应根据市场的变化、企业工作任务群的变化,作相应的调整。
8	毕业设计	8	120	毕业设计应综合体现四年来学生对本专业理论体系和专业技能的掌握。每位学生的毕业设计应在指导教师指导下,独立完成。指导教师必须用足够的时间对学生做实质性的指导,对学生既不包办代替,也不放任自流,要采取启发、引导和介绍参考资料的方法进行指导,注意调动学生的积极主动性。指导教师必须加强阶段性检查,按计划检查学生的设计进度、质量以及毕业设计过程中实验、上机等实践环节,

				做为毕业设计结束后撰写指导教师评语的参考依据。
9	顶岗实习	24	720	要自觉遵守国家的法律、法规，遵守所在企业的各项规章制度，服从领导，听从指挥，以良好的状态和饱满的热情投入顶岗实习中；要一切按照企业岗位工作人员管理，因病、因事请假必须取得岗位领导的同意，并同时按制度要求进行考核；要虚心向所在企业岗位的员工学习，积极参加所在企业组织的各项活动，做好每周记录，完成实习要求，并在规定的时间内完成实习总结报告。

（三）课程思政要求

根据数字媒体技术专业人才培养要求，在知识传授的同时，强调价值引领的作用。专业课程教学过程以专业技能知识为载体，加强思想政治教育，充分发挥课堂主渠道功能，努力挖掘课程中立德树人的闪光点，与思想政治理论课同向同行，形成协同效应。本专业课程思政要求如下。

1. 课程教学与计算机平面设计职业道德相结合

要在课程教学中引入数字媒体技术职业道德的内容，引导学生爱岗敬业、客观公正、坚持准则、诚实守信、廉洁自律、提高技能、参与管理、强化服务，增强价值引领的作用。

2. 课程教学与法律法规相结合

教学过程中，以设计法律为底线，以《中华人民共和国国家标准数字媒体技术准则规范》、《数字媒体技术行业法律法规》为标准，树立正确的价值观，培养设计人员应有的法律意识。

3. 课程教学与职业素养培养相结合

通过实践教学环节和企业经历，结合企业行业人才培养需求，引入劳动教育，培养学生良好的职业品德，职业纪律及职业责任心，在潜移默化中提高学生未来岗位的适应能力。

十、教学时间安排及教学进程安排

(一) 教学时间安排

周数 学年	内容	教学（含理实一体教学及专门化集中实训）	复习 考试	机动	假期	全年 周数
一		40	2	2	8	52
二		40	2	2	8	52
三		40	2	2	8	52
四		40	4	2	6	52
五		46	2	0	4	52

说明：上表仅供参考，视专业性质和特点，灵活安排。

(二) 教学进程安排

课程类别	序号	课程名称	学时及学分			按学期教学进程安排 (教学周数/周学时)											
			学时	实践 学时	学分	第一学年		第二学年		第三学年		第四学年		第五学年			
						1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
						周	周	周	周	周	周	周	周	周	周	周	
思想政治课	必修课	1	中国特色社会主义	32	0	2	2										
		2	心理健康与职业生涯	36	0	2		2									
		3	哲学与人生	32	0	2			2								
		4	职业道德与法治	36	0	2			2								
		5	思想道德与法治	48	8	3					3						
		6	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	32	0	2							2				
		7	习近平新时代中国特色社会主义思想概论	48	16	3								3			
		8	形势与政策	24	0	1								*	*	*	
	限选课	9	中国共产党党史/ 改革开放史	16	0	1							1				
公共基础课	文化 必修课	1	语文	216	48	12	4	4	2	2							
		2	数学	216	24	12	4	4	2	2							
		3	英语	180	48	10	2	2	2	2	2						
		4	历史	72	0	4	2	2									
		5	体育与健康	208	192	12	2	2	2	2	1	1	1	1			
		6	信息技术	144	64	8	2	2	2	2							
		7	创业与就业教育	32	8	2								2			
		8	美育	48	16	3				3							
		9	大学生心理健康教育	32	6	2						2					

			10	安全教育	32	8	1	*	*	*	*	*	*	*		
		限选课	11	物理	54	14	3		3							
			12	化学	54	14	3			3						
			13	人工智能应用	32	0	2					2				
	劳动教育		1	劳动教育	66	66	4	1	1					1	1	
			公共基础课小计		1690	532	96	19	17	12	15	3	6	4	7	
专业 (技能课)	专业基础课程	必修课	1	素描	64	32	4	4								
			2	色彩	64	32	4	4								
			3	图案	64	32	4	2	2							
			4	三大构成	108	68	6		6							
			5	图形创意	64	48	4			4						
			6	摄影摄像	32	10	2						2			
			7	数字媒体技术导论	32	0	2						2			
			8	字体设计	64	48	4				4					
			9	标志设计	64	48	4						4			
	专业核心课程	必修课	1	图形图像处理 PS	128	96	8	4	4							
			2	图形制作 ILLUSTRATOR	128	96	8			4	4					
			3	二维动画基础	108	108	6			2	4					
			4	影视剪辑	128	128	8			4	4					
			5	影视特效	192	192	12				4	4	4			
			6	AutoCAD	64	64	4					4				
			7	3D MAX	192	192	8						8			
			8	网页设计	128	128	8					4	4			
			9	INDESIGN 排版	108	108	6					2	4			
					专业课小计		1764	1462	178	14	14	14	20	18	24	
	专业拓展课程	限选课	1	常用工具软件	32	16	2		2							
			2	虚拟现实	32	32	2					2				
			3	H5 融媒体设计	72	72	4							4		
			4	移动 UI 设计	64	64	4						4			
			5	插画设计	32	32	2						2			
			7	广告创意与策划	72	72	4							4		
			8	影视短片创意与制作	36	36	2								2	
					专业拓展课小计		340	324	20		2			2	6	4
专业实训课	1	平面设计实训综合	288	288	16							16				
	2	平面矢量图像设计与制作	288	288	16								16			
	3	网站制作与网站开发	108	108	6								6			
	4	室内设计综合实战	144	144	8							8				
	5	1+X 证书	72	72	4								4			
			专业技能项目实训小计		900	900	50						24	26		
	1	顶岗实习	720	720	24										16 周	8 周

			720	720	24										
		专业技能课小计	3724	3406	272	14	16	14	20	20	30	28	30	16周	8周
素质拓展课程	1	军事训练	60	60	2	1周									
		素质拓展教育合计	60	60	2	1周									
合计			5474	3998	370	33	33	26	35	23	36	32	37	2	

十一、实施保障

(一) 师资队伍

专任教师队伍的数量、学历和职称要符合国家有关规定，形成合理的梯队结构。学生数与专任教师数比例不高于18:1，具有研究生学位教师占专任教师总数比例不低于15%，“双师型”教师占专业教师数比例应不低于60%。

能够整合校内外优质人才资源，选聘企业高级技术人员担任产业导师，组建校企合作、专兼结合的教师团队，建立定期开展专业（学科）教研机制。

2. 专业带头人

原则上应具有本专业（相近专业）副高及以上职称和较强的实践能力，能联系行业企业，了解国内外数字媒体技术行业发展新趋势，准确把握行业企业用人需求，具有组织开展专业建设、教科研工作和企业服务的能力，在本专业改革发展中起引领作用。

3. 专任教师

具有数字媒体技术专业、软件专业、数字广播电视技术专业、移动互联应用技术专业、融媒体技术与运营专业等相关专业本科及以上学历，并具有相应的教师资格证书；获得本专业相关职业资格，具有本专业理论和实践能力；能够落实课程思政要求，挖掘专业课程中的思政教育元素和资源；能够运用信息技术开展混合式教

学等教法改革；能够跟踪产业发展前沿，开展社会服务；专业教师每年至少 1 个月在企业或实训基地实训，每 5 年累计不少于 6 个月的企业实践经历。

4. 兼职教师

主要为本专业相关行业企业的高技术技能人才，应具有扎实的专业知识和丰富的实际工作经验，原则上应具有中级及以上相关专业技术职称，鼓励聘请技能大师、劳动模范、能工巧匠等高技能人才，了解教育教学规律，能承担专业课程教学、实习实训指导和学生职业发展规划指导等专业教学任务。兼职教师比例应达到 30%。应建立专门针对兼职教师聘任与管理的具体实施办法。

（二）教学设施

主要包括能满足正常的课程教学、实习实训所必需的专业教室、实训室，以及实习实训基地。

1. 专业教室基本条件

实验（实训） 教学类别	实验（实训） 教学场所	实验（实训）教 学任务	实验（实训）设备			
			序号	名称	单位	数量
基础实验	文登师范学校 第一实训室	计算机基础的 相关操作实训	1	计算机	台	60
基础实验	文登师范学校 第二实训室	Photoshop 图 形图像处理实 训操作	2	计算机	台	54
基础实验	文登师范学校 第三实训室	CorelDRAW 绘 制矢量图形实 训操作	3	计算机	台	54
基础实验	文登师范学校 第四实训室	Flash 二维动 画基础实训操 作	4	计算机	台	54
技能实训	文登师范学校 第五实训室	静态网页制作 基础实训操作	5	计算机	台	54

实验(实训)教学类别	实验(实训)教学场所	实验(实训)教学任务	实验(实训)设备			
			序号	名称	单位	数量
技能实训	文登师范学校第六实训室	影视后期基础实训操作	6	计算机	台	53
技能实训	文登师范学校第七实训室	C语言实训操作	7	计算机	台	53
技能实训	文登师范学校第八实训室	3dMAX基础实训操作	8	计算机	台	53
仿真模拟	文登师范学校硬件实训室	计算机硬件实训工作室	9	计算机硬件实训室	套	1
仿真模拟	文登师范学校平面设计工作室	平面设计综合实训	10	平面设计工作室写真机覆膜机等全套设备	套	1
基础实验	文登师范学校第二实训室	图像制作ILLUSTRATOR	11	计算机	台	60
基础实验	文登师范学校第二实训室	网页制与网站开发作	12	计算机	台	60
基础实验	文登师范学校第二实训室	排版设计INDESIGN	13	计算机	台	60
技能实训	文登师范学校第二实训室	FLASH动画制作	14	计算机	台	60
技能实训	文登师范学校第二实训室	平面设计综合实战	15	图形图像工作站	台	60

2. 校内实训室基本要求

符合教育部高等职业学校数字媒体技术专业实训教学条件建设标准。

3. 校外实训基地基本要求

（1）合作企业资质与实力

企业资质：合作企业应具有合法经营资质，在数字媒体技术或相关领域有稳定的业务基础和良好的市场声誉。

技术实力：企业应拥有先进的数字媒体技术设备和软件，能够为学生提供与行业接轨的实训条件。

项目资源：企业应能够提供丰富的项目资源，让学生参与实际项目的开发和运营，从而积累宝贵的实践经验。

（2）实训环境与设施

实训场地：实训基地应具备足够的实训场地，能够满足学生实训操作的需求。场地布局应合理，便于学生开展各种实训活动。

设施设备：实训基地应配备齐全的数字媒体技术实训设备，包括计算机、摄影摄像设备、图形工作站、虚拟现实设备等，并确保设备性能稳定、安全可靠。

网络环境：实训基地应提供稳定、高速的网络环境，支持学生在线学习、资料查询和远程协作。

（3）实训内容与课程

实训课程：实训基地应根据数字媒体技术的专业特点和行业需求，设计科学合理的实训课程。课程内容应涵盖数字媒体技术的各个方面，如设计基础、摄影摄像、三维制作、视频视效、虚拟现实等。

项目实训：实训基地应安排学生参与真实项目的开发和运营，通过项目实训提升学生的实践能力和职业素养。项目应具有一定的复杂性和挑战性，能够锻炼学生的创新思维和团队协作能力。

（4）师资力量与指导

师资力量：实训基地应配备具有丰富实践经验和教学经验的教师或企业导师。他们应能够为学生提供专业的指导和帮助，解答学生在实训过程中遇到的问题。

指导方式：实训基地应采用多种指导方式，如集中授课、个别辅导、项目指导等。通过灵活多样的指导方式，确保学生能够得到充分的关注和指导。

（5）管理与服务

管理制度：实训基地应建立健全的管理制度，包括实训设备管理制度、实训课程管理制度、学生管理制度等。通过制度化管理，确保实训基地的正常运行和实训活动的顺利开展。

服务支持：实训基地应提供全方位的服务支持，包括技术支持、学习支持、生活支持等。通过优质的服务支持，为学生营造一个良好的实训环境和学习氛围。

（6）安全与保障

安全保障：实训基地应重视学生的安全与健康，制定完善的安全保障措施。在实训过程中，应严格遵守安全操作规程，确保学生的人身安全和设备安全。

应急处理：实训基地应制定应急预案，以应对可能发生的突发事件。在发生紧急情况时，能够迅速启动应急预案，采取有效措施进行处理。

综上所述，数字媒体技术校外实训基地的基本要求包括合作企业资质与实力、实训环境与设施、实训内容与课程、师资力量与指导、管理与服务以及安全与保障等方面。这些要求共同构成了数字

媒体技术校外实训基地的基本框架和保障体系，为学生提供了优质的实训条件和学习环境。

4. 实习场所基本要求

符合《教育部等八部门关于印发〈职业学校学生实习管理规定〉的通知》（教职成〔2021〕4号）等对实习单位的有关要求，经实地考察后，确定合法经营、管理规范，实习条件完备且符合产业发展实际、符合安全生产法律法规要求，与学校建立稳定合作关系的单位成为实习基地，并签署学校、学生、实习单位三方协议。

（三）教学资源

1. 教材的选用

按照国家和省有关规定，规范教材选用程序，优先选用国家规划教材、全国优秀教材和省级规划教材。专业课程教材应体现本行业新技术、新工艺、新规范、新标准、新形态。学校应建立由专业教师、行业企业专家、教科研人员 and 教学管理人员等参与的教材选用委员会，健全教材选用机制，完善选用制度。

2. 数字化资源建设

推进信息技术与教学有机融合，加快建设智慧教学环境，建设种类丰富、形式多样、使用便捷的数字资源。建设、配备与本专业有关的音视频素材、教学课件、数字化教学案例库、虚拟仿真软件、数字教材等专业教学资源库，动态更新、满足教学需求。

3. 图书资料建设

学校图书馆配备本专业相关专业标准文献，行业发展调研报告，本专业新技术、新工艺、新设备在本行业应用的科普读物，本行业前沿专家最新研究成果的理论专著及学术论文数字资源

库等。

（四）教学方法

公共基础课程教学，要符合教育部有关教育教学及“三教”改革要求，打造优质课堂，推动课堂革命，调动学生学习积极性，为学生综合素质的提高、职业能力的形成和可持续发展奠定扎实基础。

专业课程教学，要坚持校企合作、工学结合的人才培养模式，利用校内外实训基地，按照相应职业岗位（群）的能力要求，强化理论实践一体化，突出“做中学、做中教”的职业教育教学特色。普及项目教学、案例教学、情境教学、模块化教学等教学方式，广泛运用启发式、探究式、讨论式、参与式等教学方法，推广翻转课堂、混合式教学、理实一体教学等新型教学模式。将学生的自主学习、合作学习和教师引导教学有机结合，优化教学过程，提升学习效率。

（五）学习评价

根据本专业培养目标和以人为本的发展理念，建立科学的评价标准。体现评价主体、评价方式、评价过程的多元化，吸收家长、行业和企业参与。注重校内评价与校外评价相结合，职业技能鉴定与学业考核相结合，教师评价、学生互评与自我评价相结合，过程评价与结果评价相结合，探索增值评价，健全综合评价。鼓励运用大数据、人工智能等现代信息技术开展学习行为的精准分析，个性化评价学生的学习成果和学习成效。

严格落实培养目标和培养规格要求，加大过程考核、实践技能考核成绩在课程总成绩中的比重。严格考试纪律，健全多元化

考核评价体系，完善学生学习过程监测、评价与反馈机制，引导学生自我管理、主动学习。强化实习、实训、毕业设计（制作）等实践性教学环节的全过程管理与考核评价。

（六）质量管理

1. 中职学校应联合高职院校建立专业人才培养质量保障机制，建立专业建设和教学质量管理机制，创建与高职高专人才培养模式和课程模式相适应的教学管理制度。完善人才培养方案、课程标准、课堂评价、实验教学、实习实训以及资源建设等质量标准建设，通过教学实施、过程监控、质量评价和持续改进，达到人才培养规格要求。

2. 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、日常教学、人才培养质量的诊断与改进，建立健全巡课、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. 专业教研组织应建立集中备课制度，定期召开教学研讨会，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。

4. 建立毕业生跟踪反馈、社会评价与在校生培养改革联动机制，定期对生源情况、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。

十二、毕业要求

（一）学业考核要求

1. 在校学习期间(含校外岗位实习期间)无违法或严重违纪

行为，思想品德鉴定合格。

2. 在有效的时间内完成规定的全部学习内容，修满专业人才培养方案所规定的学分，所有课程经考试或考查合格。

3. 岗位实习期满，提交了符合要求的岗位实习材料和企业实习鉴定，实习成绩合格。

（二）证书考取要求

根据职业岗位要求，对接可考取的行业资格证书或“1+X”职业技能等级中级证书，将证书有关内容有机融入专业课程中采取在第7或8学期进行集中授课和实训。

（三）继续专业学习深造建议

为体现终身学习理念，明确本专业毕业生继续学习的渠道和接受更高层次教育的专业面向。

高职本科：数字媒体技术、数字媒体艺术、视觉传达设计

普通本科：数字媒体技术、数字媒体艺术

附

素描课程标准

一、课程性质与任务

本课程是计算机平面设计专业的必修课，是造型基础课的主干课之一。它是所有专业课的造型和创新思维培养的开始。素描不仅是脑、眼、手相互协调配合对物象全方位的表现，也更注重所视、所成、所悟的形式语言表达，正是这一特征，使得素描这一基本概念得到了最大的延伸与扩展。它涉及艺术设计的各个领域，并奠定了艺术设计专业的造型创意的坚实基础。

二、课程目标与要求

1. 素质目标

- (1) 提高学生的审美能力和艺术修养；
- (2) 提高专业素养为就业打下良好基础。

2. 知识目标

- (1) 能对任何主题设计进行线结构描绘的快捷表达；
- (2) 能利用透视学原理合理表现空间与体积。

3. 能力目标

- (1) 能运用线结构素描方法表达设计效果；
- (2) 能进行创意设计草图的绘制；
- (3) 能利用单一工具表达设计方案及效果。

三、课程结构与内容

课程内容设计表

序号	学习模块	学习内容与要求	教学活动设计建议	建议学时
1	设计素描基本理念及其表现	设计素描的基本概念；设计素描的基本表现要素。	使学生掌握素描的基础知识、基础理论和基本	6

序号	学习模块	学习内容与要求	教学活动设计建议	建议学时
	要素		技能	
2	结构与线条素描	石膏几何体、规则为主的静物、及工业产品的素描，学习使用辅助线把握空间透视规律，线的转折、线的穿插、线的质感等。	通过训练使学生具备良好的观察能力，准确的进行徒手画的能力，认识、分析与表达形体的能力，使学生建立起对事物结构与空间关系的敏锐感受。	12
3	色调与光影素描	石膏几何体、静物的素描，光源、明暗、虚实、透视、体积、空间、虚实的知识。	培养对事物的视觉分析能力和造型表现能力。具有正确的观察方法和坚实的造型设计能力，从而准确、生动、深刻地表现对象和创新设计的思想。	22
4	创意设计素描	新具象艺术、印象艺术、意象艺术、抽象艺术的素描知识。设计素描的工具和材料，创新思维模式的开发，对物象造型形式的认识与理解。	突出平面性、装饰性的能力，在材料上的选择与运用的能力。	24

四、学生考核与评价

课程实行随堂考试。学期成绩为平时作业成绩（40%）加期末考试成绩（60%）。由教研室组织3-5名教师组成考核小组进行集体评分。

评分标准:

- (1) 构图合理（10%）
- (2) 造型、比例、结构严谨（30%）
- (3) 关系明确，色调和谐统一（30%）
- (4) 精神面貌突出，形象刻画生动（20%）
- (5) 画面统一完整，具有一定的艺术表现力（10%）

五、教学实施与建议

1. 教学方法

采用理论与实践相结合，在教学中以写生为主，集中讲授、

个别辅导、作品欣赏、作业讲评等教学方法。

2. 教材编写与选用

据本课程标准选用或编写教材。要充分体现项目课程设计思想，以项目为载体实施教学，项目选取要科学、符合该门课程的工作逻辑、能形成系列，让学生在完成项目的过程中逐步提高职业能力，同时要考虑可操作性。

3. 教学实施与保障

专业教师要求：具备讲师及以上职称，有扎实的造型基础训练理论和实践，掌握较强的造型能力。

实训要求：多媒体教室配备有电脑、投影仪，画室配备有画架、画板、画凳。

4. 课程资源开发与利用

开发高质量视频教程：录制专业素描教师的示范教学视频，涵盖基础理论知识、技法演示、作品分析等内容。视频应清晰、分段明确，便于学生按需学习。

制作微课：针对素描中的难点和重点，如光影处理、透视原理、线条运用等，制作短小精悍的微课，便于学生快速掌握关键技能。

开发互动式电子书：利用数字技术，将传统素描教材转化为包含动画、视频链接、互动习题的电子书，增加学习的趣味性和互动性。

在线资源库：建立素描作品库、艺术家介绍、技法流派等资料库，供学生参考学习，拓宽视野。

六、授课进程与安排

周次	学习任务	课时数(节)	主要教学形式
1	学习和掌握素描的基本知识	4	讲授、多媒体教学、课件演示、练习、讨论
2	素描的单个几何体练习	4	讲授、多媒体教学、课件演示、练习、讨论
3	素描的单个几何体练习	4	讲授、多媒体教学、课件演示、练习、讨论
4	素描的单个几何体练习	4	讲授、多媒体教学、课件演示、练习、讨论
5	素描的单个几何体练习	4	讲授、多媒体教学、课件演示、练习、讨论
6	素描的组合几何体练习	4	讲授、多媒体教学、课件演示、练习、讨论
7	素描的组合几何体练习	4	讲授、多媒体教学、课件演示、练习、讨论
8	考试		
9	素描的静物基础知识	4	讲授、多媒体教学、课件演示、练习、讨论
10	素描的单个静物练习	4	讲授、多媒体教学、课件演示、练习、讨论
11	素描的单个静物练习	4	讲授、多媒体教学、课件演示、练习、讨论
12	素描的单个静物练习	4	讲授、多媒体教学、课件演示、练习、讨论
13	素描的单个静物练习	4	讲授、多媒体教学、课件演示、练习、讨论
14	素描的组合静物练习(临摹)	4	讲授、多媒体教学、课件演示、练习、讨论
15	素描的组合静物练习(临摹)	4	讲授、多媒体教学、课件演示、练习、讨论
16	期末考试		

色彩课程标准

一、课程性质与任务

本课程是计算机平面设计专业的技能实践课、必修课，目的在于通过色彩教学，使学生基本掌握色彩的审美原理、规律及表现方法，培养学生正确的观察方法，使学生具有较完整和独立的创造能力，提高艺术修养并为专业课的顺利进行奠定基础，并为学生今后在职业的可持续发展打下良好的基础。

二、课程目标与要求

1. 素质目标

培养色彩思维和创造能力，提高审美意识，以便在今后的设计工作中灵活运用。

2. 知识目标

(1) 通过学习色彩知识，构成原理等掌握基本配色方法和色彩设计原理；

(2) 熟练掌握用各种色彩表达技法。

3. 能力目标

(1) 通过对色彩写生的学习，掌握正确的色彩观察方法和色彩的表现技法；

(2) 通过同学间的交流学习，试图开发新技法。

三、课程结构与内容

课程内容设计表

序号	学习模块	学习内容与要求	教学活动设计建议	建议学时
1	色彩概述	色彩的基本知识、色彩的工 具，色彩绘制方法。	使学生掌握色彩的基础 知识、基础理论和基本技 能。	4
2	色彩静物写生 (临摹) 训练	色彩静物写生、学习使用色彩 表现空间，用色彩表现质地、 色调的组织方法。	通过训练使学生具备良 好的色彩感知能力，提高 色彩绘画的能力。	20

3	色彩风景写生	色彩的空气表现、色彩的对比与协调、色彩的情绪、色彩的意境。	培养对景物视觉分析能力，具有独立的色彩感觉和丰富的表现技巧。	24
4	色彩的启发	来自植物色彩的启示、来自动物色彩的启示、来自自然景色的启示、来自民间美术色彩的启示、来自音乐的灵感诱发。	从各门类学习色彩搭配的能力，找寻色彩感觉源头的的能力。	6
5	色彩在设计中的应用	色彩的服装运用、色彩的广告运用、色彩的室内运用	色彩技能与专业方向结合的能力	10

四、学生考核与评价

本课程平时成绩考核占 40%，期末总评占 60%。考核成绩采用百分制，平时成绩由课程中的单项练习给出分。根据教师给定的考试题目，学生完成考试作品。教师针对学生考试作品完成情况，给出期末总评成绩。

五、教学实施与建议

1. 教学方法

实践课时应该要多于理论课时。会说的人不见得会画画，而会画画的人肯定在心里有一套自己的理论规则。以自然班进行上课。需要用到有多媒体设备的画室。教学形式有理论讲解、实物写生，跟踪辅导。

2. 教材编写与选用

据本课程标准选用或编写教材。要充分体现项目课程设计思想，以项目为载体实施教学，项目选取要科学、符合该门课程的工作逻辑、能形成系列，让学生在完成项目的过程中逐步提高职业能力，同时要考虑可操作性。

3. 教学实施与保障

专业教师要求：具备讲师及以上职称，有扎实的造型基础训练理论和实践，掌握较强的造型能力。

实训要求：多媒体教室配备有电脑、投影仪，画室配备有画架、画板、画凳。

4. 课程资源开发与利用

开发高质量视频教程：录制专业水粉教师的示范教学视频，涵盖基础理论知识、技法演示、作品分析等内容。视频应清晰、分段明确，便于学生按需学习。

制作微课：针对水粉中的难点和重点，如光影处理、透视原理、色彩运用等，制作短小精悍的微课，便于学生快速掌握关键技能。

开发互动式电子书：利用数字技术，将传统水粉教材转化为包含动画、视频链接、互动习题的电子书，增加学习的趣味性和互动性。

在线资源库：建立水粉作品库、艺术家介绍、技法流派等资料库，供学生参考学习，拓宽视野。

六、授课进程与安排

周次	学习任务	课时数（节）	主要教学形式
1	色彩基本知识	4	讲授、多媒体教学、课件演示、练习、讨论
2	色彩的工具使用、方法	4	讲授、多媒体教学、课件演示、练习、讨论
3	色彩色块绘制练习	4	讲授、多媒体教学、课件演示、练习、讨论
4	色彩单个物体绘制	4	讲授、多媒体教学、课件演示、练习、讨论

5	色彩单个物体绘制	4	讲授、多媒体教学、课件演示、练习、讨论
6	色彩单个物体绘制	4	讲授、多媒体教学、课件演示、练习、讨论
7	色彩多个物体组合绘制	4	讲授、多媒体教学、课件演示、练习、讨论
8	考试		
9	色彩基础知识讲解	4	讲授、多媒体教学、课件演示、练习、讨论
10	色彩风景色彩绘制	4	讲授、多媒体教学、课件演示、练习、讨论
11	色彩风景情绪表达绘制	4	讲授、多媒体教学、课件演示、练习、讨论
12	色彩风景图绘制	4	讲授、多媒体教学、课件演示、练习、讨论
13	色彩风景图绘制	4	讲授、多媒体教学、课件演示、练习、讨论
14	色彩风景图绘制	4	讲授、多媒体教学、课件演示、练习、讨论
15	色彩风景图绘制	4	讲授、多媒体教学、课件演示、练习、讨论
16	期末考试		

图案课程标准

一、课程性质与任务

本课程是计算机平面设计专业的专业基础课程；主要讲授写生变化规律，形式美基本法则，图案的各种表现手法，及图案配色方法与原则。通过该课程的教学，培养学生的审美素质、图案的创造设计与表现能力，掌握写生变化规律，形式美基本法则，

图案的各种表现手法，使学生能运用所学知识服务于社会。

二、课程目标与要求

1. 素质目标

(1) 力求将学生设计素质逐步向企业一线广告设计人才素质标准靠拢，达到使学生毕业就能上岗的目标；

(2) 提高学生的创意水平及理论水平，为学生将来的深造考虑，力求引导他们走向理论与制作兼备的高素质设计人才。

2. 知识目标

(1) 了解图案的含义、分类；

(2) 了解图案的五中形式规律与法则；

(3) 了解花卉、动物、植物、人物的写生与变化的形式，并熟练掌握；

(4) 掌握图案的组织构成：单独纹样、适合纹样、二方连续、四方连续。

3. 能力目标

(1) 掌握图案的色彩及描绘技法；

(2) 能独立完成图案的命题设计。

三、课程结构与内容

课程内容设计表

序号	学习模块	学习内容与要求	教学活动设计建议	建议学时
1	图案基础知识	图案写生及写生变化	临摹与创作	10
2	图案造型	图案的造型、构图等设计的练习	临摹与创作	6
3	二方连续	二方连续、四方连续	临摹与创作	20

4	图案运用	装饰图案	临摹与创作	28
---	------	------	-------	----

四、学生考核与评价

图案是一门应用性很强的课程，考核方式应有利于学生应用能力的提高。因此，该课程采用了结合作业情况和考试成绩为主考核方式。

学生的考核成绩主要由两部分构成：平时作业，考试成绩。既注重考试成绩，也注重平时成绩。在考核成绩中，平时作业成绩占 40%，考试成绩占 60%。

评分标准：对照作业要求进行评分，分为 100~90、89~80、79~70、69~60、59 分以下六个等级的成绩。

五、教学实施与建议

1. 教学方法

采用理论练习实践的教学方法，注重理论知识讲授和实践技能的训练，培养学生的创新能力。

2. 教材编写与选用

(1) 以本省经济发展为基础，引入必需的理论知识，培养学生学习兴趣，提高学生学习主动性和积极性，充分体现职业教育特色；

(2) 教材内容必须精炼、准确，体现通用性、实用性；

(3) 教材形式应图文并茂，版式活泼，符合中职学生的学习特点。

3. 教学实施与保障

教师基本要求：

(1) 大学本科以上学历，具有先进的教学方法及驾驭课堂

的能力；

(2) 具备图案设计的教学及设计能力；

(3) 具有系统的专业知识；

(4) 有良好的职业道德和责任心。

实训要求：

多媒体教室配备有电脑、投影仪，画室配备有画架、画板、画凳。

4. 课程资源开发与利用

数字化课程资源库：利用数字技术，将更多的社会资源转化为适合学生学习的课程资源。建立包含文本、图片、音频、视频等多种形式的数字化课程资源库，以丰富学生的学习体验。

互动平台：开发在线学习平台或利用现有教育软件，实现教学资源的共享与互动。学生可以在平台上进行自主学习、交流讨论和作品展示。

六、授课进程与安排

周次	学习任务	课时数（节）	主要教学形式
1	图案的概述	4	讲授、多媒体教学、课件演示、练习、讨论
2	图案的种类	4	讲授、多媒体教学、课件演示、练习、讨论
3	中国与外国图案的区别	4	讲授、多媒体教学、课件演示、练习、讨论
4	图案的形式美	4	讲授、多媒体教学、课件演示、练习、讨论
5	图案的形式美	4	讲授、多媒体教学、课件演示、练习、讨论
6	图案的形式美	4	讲授、多媒体教学、课件演示、练习、讨论

7	二方连续图案	4	讲授、多媒体教学、课件演示、练习、讨论
8	二方连续图案	4	讲授、多媒体教学、课件演示、练习、讨论
9	期中考试		
10	四方连续图案	4	讲授、多媒体教学、课件演示、练习、讨论
11	四方连续图案	4	讲授、多媒体教学、课件演示、练习、讨论
12	图案的色彩运用	4	讲授、多媒体教学、课件演示、练习、讨论
13	图案的色彩运用	4	讲授、多媒体教学、课件演示、练习、讨论
14	图案的装饰应用	4	讲授、多媒体教学、课件演示、练习、讨论
15	图案的装饰应用	4	讲授、多媒体教学、课件演示、练习、讨论
16	期末考试		

平面构成课程标准

一、课程性质与任务

平面构成及应用是平面设计的基础，也是平面设计的重要组成部分。该课程的设置对于开发学生设计思维、培养学生综合运用平面构成知识与实践应用技能、提高学生掌握平面构成理论与承接实际设计项目能力等，均具有极其重要的作用。

二、课程目标与要求

1. 素质目标

要有创新能力及运用知识、继续学习的能力。

2. 知识目标

能够按照设计项目的要求对具体设计内容进行从二维平面形象到三维空间形态的全面创新设计。

3. 能力目标

能够对设计项目进行色彩设计，手脑灵活，高度协调，动手能力强。

三、课程结构与内容

课程内容设计表

序号	学习模块	学习内容与要求	教学活动设计建议	建议学时
1	平面构成概述	1. 掌握平面构成的概念； 2. 了解点、线、面等平面构成的形态要素； 3. 理解空间、运动、光、变形、质感等平面构成的形态变化； 4. 了解统一与变化、对称与平衡、节奏与韵律等平面构成美的外在形式 5. 了解重复、近似、渐变、对比、密集、分割等平面构成的	1. PPT 资料展示； 2. 成功作品案例视频展示； 3. 优秀作品创意再设计；	2
2	平面构成的基本要素	1. 理解点、线、面的概念； 2. 掌握点、线、面的形态、作用及性格 3. 分析点、线、面在设计中的应用	1. PPT 资料展示 2. 成功作品案例视频展示 3. 优秀作品创意再设计	2
3	平面构成的形式美法则	1. 了解形式美法则的含义，理解形式美法则的价值 2. 从设计实践上能够自觉地应用形式美法则	1. PPT 资料展示 2. 成功作品案例视频展示 3. 优秀作品创意再设计	2

4	平面构成的类型	1. 了解基本形的概念及组合关系 2. 了解逻辑构成范畴内的各种构成规律 3. 掌握几种平面构成的设计及应用特点 4. 掌握平面构成中的肌理构成种类形式和表现技法 5. 掌握平面性空间的表现方法，矛盾空间与反转空间的应用 6. 了解联想构成的主要形式	1. PPT 资料展示 2. 成功作品案例视频展示 3. 优秀作品创意再设计	2
5	平面构成在设计中的广泛应用	1. 掌握平面构成的原理在绘画中的应用 2. 了解平面构成在平面设计中的应用原则及方法 3. 掌握平面构成在环境艺术设计中的应用技巧 4. 了解平面构成在服装设计中的实际应用 5. 了解平面构成在建筑设计中的应用 6. 了解平面构成在园林设计中的应用形式	1. PPT 资料展示 2. 成功作品案例视频展示 3. 优秀作品创意再设计	2

四、学生考核与评价

学生成绩的评定，以学生平时表现、任务完成情况及最终考核来核定。

- (1) 平时表现 20% (包括学习态度、作业情况及创新意识)
- (2) 平时项目考核 40%
- (3) 技能考核 40%

五、教学实施与建议

1. 教学方法

可以采用启发式教学、案例式教学、项目式教学等方法，灵活运用集体讲解、师生对话、小组讨论、视频展示、案例分析、

采用阶段评价、过程性评价与目标评价相结合、项目评价、理论与实践一体化评价模式。并注重学生动手能力和实践中分析问题、解决问题能力的考核，对在学习和应用上有创新的学生应给予特别鼓励，全面综合评价学生能力。

2. 教材编写与选用

(1) 必须依据本课程标准编写教材，教材应充分体现任务引领、实践导向课程的设计思想。

(2) 教材应将本专业职业活动，分解成若干典型的工作项目，按完成工作项目的需要和岗位操作规程，结合职业技能证书考证组织教材内容。要通过实际练习、观看录像、理实一体教学并运用所学知识进行评价，引入必须的理论知识，增加实践实操内容，强调理论在实践过程中的应用。

(3) 教材应图文并茂，提高学习兴趣，加深学生对平面构成的认识和理解。教材表达必须精炼、准确、科学。

(4) 教材内容应体现先进性、通用性、实用性，要将本专业新技术、新工艺、新材料及时地纳入教材，使教材更贴近专业的发展和实际的需要。

(5) 教材中活动设计的内容要具体，并具有可操作性。

3. 教学实施与保障

多媒体教室、多媒体资料及设备，建议师生比在 1: 25 ~ 1: 30。

4. 课程资源开发与利用

视频教程：制作或整合高质量的平面构成视频教程，涵盖基本概念、设计方法、案例分析等内容，方便学生自主学习和复习。

在线课程：利用 MOOC（慕课）平台或其他在线教育平台，开设平面构成在线课程，打破地域限制，实现优质教育资源的共享。

六、授课进程与安排

周次	学习任务	课时数（节）	主要教学形式
1	掌握平面构成的概念；了解点、线、面等平面构成的形态要素	2	讲授、多媒体教学、课件演示、练习、讨论
2	平面构成的形式美法则	2	讲授、多媒体教学、课件演示、练习、讨论
3	平面构成的类型	2	讲授、多媒体教学、课件演示、练习、讨论
4	掌握平面性空间的表现方法，矛盾空间与反转空间的应用	2	讲授、多媒体教学、课件演示、练习、讨论
5	平面构成在设计中的广泛应用	2	讲授、多媒体教学、课件演示、练习、讨论
6	平面构成在设计中的广泛应用	2	讲授、多媒体教学、课件演示、练习、讨论

色彩构成课程标准

一、课程性质与任务

色彩构成及应用是平面设计的基础，也是平面设计的重要组成部分。该课程的设置对于开发学生设计思维、培养学生综合运用平面构成知识与实践应用技能、提高学生掌握平面构成理论与承接实际设计项目能力等，均具有极其重要的作用。

二、课程目标与要求

1. 素质目标

具有踏实认真的态度，严谨求实、创新的工作作风；

具有良好的心理素质和职业道德素质；
具有高度责任心和良好的团队合作精神；
具有一定的科学思维方式和判断分析问题的能力。

2. 知识目标

能够按照设计项目的要求对具体设计内容进行从二维平面形象到三维空间形态的全面创新设计。

3. 能力目标

能够对设计项目进行色彩设计，手脑灵活，高度协调，动手能力强；

要有创新能力及运用知识、继续学习的能力。

三、课程结构与内容

课程内容设计表

序号	学习模块	学习内容与要求	教学活动设计建议	建议学时
1	色彩概述	1. 了解对色彩的基本原理以及人类对色彩的认知过程； 2. 了解人类对色彩研究的发展历程； 3. 认识色彩构成与艺术设计之间的关系；	1. PPT 资料展示； 2. 成功作品案例视频展示； 3. 优秀作品创意再设计；	1
2	色彩原理	1. 了解色彩产生的物理学原理； 2. 了解色彩的分类及其相互之间的关系； 3. 掌握实际生活中设计色彩的应用特点； 4. 深入了解绘画色彩与设计色彩的联系；	1. PPT 资料展示； 2. 成功作品案例视频展示； 3. 优秀作品创意再设计；	1

3	色彩的体系	<ol style="list-style-type: none"> 1. 掌握色彩的基本属性; 2. 理解色彩的三种混合方式; 3. 了解梦塞尔表色体系; 	<ol style="list-style-type: none"> 1. PPT 资料展示; 2. 成功作品案例视频展示; 3. 优秀作品创意再设计; 	3
4	色彩的心理感知与情感	<ol style="list-style-type: none"> 1. 了解色彩的几种基本知觉现象; 2. 了解色彩的几种基本心理反应; 3. 深刻体会色彩对人情绪方面的影响; 4. 体会色彩的心理感知最终在设计工作中应该如何去应用, 以及在实际生活中应该如何去体会色彩对人们主观情感方面的影响; 	<ol style="list-style-type: none"> 1. PPT 资料展示; 2. 成功作品案例视频展示; 3. 优秀作品创意再设计; 	4
5	色彩的对比构成	<ol style="list-style-type: none"> 1. 了解色彩对比产生的原因及分类; 2. 掌握色彩对比的规律; 3. 体会色彩对比在设计领域中的应用; 	<ol style="list-style-type: none"> 1. PPT 资料展示; 2. 成功作品案例视频展示; 3. 优秀作品创意再设计; 	11
6	色彩调和	<ol style="list-style-type: none"> 1. 了解色彩调和的基本原理; 2. 了解色彩调和的种类和相互关系; 3. 深入了解各种调和的方法、技巧和规律; 4. 能够将所学的调和知识应用到实际的设计作品中, 并取得应有的效果; 	<ol style="list-style-type: none"> 1. PPT 资料展示; 2. 成功作品案例视频展示; 3. 优秀作品创意再设计; 	8
7	色彩的肌理	<ol style="list-style-type: none"> 1. 了解色彩肌理的基本特征; 2. 了解色彩肌理的分类方法; 3. 了解和掌握色彩肌理的制作方法, 并能够进行创新式的制作; 4. 掌握色彩肌理在设计中的应用方法; 	<ol style="list-style-type: none"> 1. PPT 资料展示; 2. 成功作品案例视频展示; 3. 优秀作品创意再设计; 	4

8	色彩构成在设计中的应用	1. 了解色彩构成的主要应用设计领域及其基本概念； 2. 了解色彩构成在视觉传达设计、产品设计、环境设计、服装设计及网页设计中的主要应用原则； 3. 能够将理论知识与专业设计联系起来，合理利用色彩，创作出优秀作品，为专业设计课程打下良好的基础；	1. PPT 资料展示； 2. 成功作品案例视频展示； 3. 优秀作品创意再设计；	4
---	-------------	--	---	---

四、学生考核与评价

学生成绩的评定，以学生平时表现、任务完成情况及最终考核来核定。

- (1) 平时表现 20% (包括学习态度、作业情况及创新意识)
- (2) 平时项目考核 40%
- (3) 技能考核 40%

五、教学实施与建议

1. 教学方法

可以采用启发式教学、案例式教学、项目式教学等方法，灵活运用集体讲解、师生对话、小组讨论、视频展示、案例分析、采用阶段评价、过程性评价与目标评价相结合、项目评价、理论与实践一体化评价模式。并注重学生动手能力和实践中分析问题、解决问题能力的考核，对在学习和应用上有创新的学生应给予特别鼓励，全面综合评价学生能力。

2. 教材编写与选用

(1) 依据本课程标准编写教材，教材应充分体现任务引领、实践导向课程的设计思想。

(2) 教材应将本专业职业活动，分解成若干典型的工作项目，按完成工作项目的需要和岗位操作规程，结合职业技能证书考证组织教材内容。要通过实际练习、观看录像、理实一体教学并运用所学知识进行评价，引入必须的理论知识，增加实践实操内容，强调理论在实践过程中的应用。

(3) 教材应图文并茂，提高学习兴趣，加深学生对平面构成的认识和理解。教材表达必须精炼、准确、科学。

(4) 教材内容应体现先进性、通用性、实用性，要将本专业新技术、新工艺、新材料及时地纳入教材，使教材更贴近专业的发展和实际的需要。

(5) 教材中活动设计的内容要具体，并具有可操作性。

3. 教学实施与保障

多媒体教室、多媒体资料及设备，建议师生比在 1: 25 ~ 1: 30。

4. 课程资源开发与利用

视频教程：制作或整合高质量的色彩构成视频教程，涵盖基本概念、设计方法、案例分析等内容，方便学生自主学习和复习。

在线课程：利用 MOOC（慕课）平台或其他在线教育平台，开设色彩构成在线课程，打破地域限制，实现优质教育资源的共享。

六、授课进程与安排

周次	学习任务	课时数（节）	主要教学形式
7	色彩概述	2	讲授、多媒体教学、课件演示、练习、讨论

8	色彩原理	2	讲授、多媒体教学、课件演示、练习、讨论
9	色彩的心理感知与情感	2	讲授、多媒体教学、课件演示、练习、讨论
10	色彩的对比构成	2	讲授、多媒体教学、课件演示、练习、讨论
11	色彩调和	2	讲授、多媒体教学、课件演示、练习、讨论
12	色彩的肌理	2	讲授、多媒体教学、课件演示、练习、讨论
13	色彩构成在设计中的应用	2	讲授、多媒体教学、课件演示、练习、讨论

立体构成课程标准

一、课程性质与任务

立体构成及应用是平面设计的基础，也是广告设计的重要组成部分。该课程的设置对于开发学生设计思维、培养学生综合运用平面构成知识与实践应用技能、提高学生掌握平面构成理论与承接实际设计项目能力等，均具有极其重要的作用。

二、课程目标与要求

1. 素质目标

- (1) 具有踏实认真的态度，严谨求实、创新的工作作风；
- (2) 具有良好的心理素质和职业道德素质；
- (3) 具有高度责任心和良好的团队合作精神；

(4) 具有一定的科学思维方式和判断分析问题的能力;

(5) 具有较强的图形图像处理、设计创意思维、艺术设计素质。

2. 知识目标

(1) 能够按照设计项目的要求对具体设计内容进行从二维平面形象到三维空间形态的全面创新设计;

(2) 能够对设计项目进行色彩设计, 手脑灵活, 高度协调, 动手能力强。

3. 能力目标

要有创新能力及运用知识、继续学习的能力。

三、课程结构与内容

课程内容设计表

序号	学习模块	学习内容与要求	教学活动设计建议	建议学时
1	立体构成概述	1. 掌握立体构成的概念与特征; 2. 了解立体构成的起源, 体会立体构成在历史背景中产生的不同形式的艺术设计流派、观点和代表人物及其作品等; 3. 明确立体构成课程的学习目标、研究内容及学习的意义, 为进一步深入学习做好铺垫。	1. PPT 资料展示; 2. 成功作品案例视频展示; 3. 优秀作品创意再设计;	4
2	立体构成的形态要素	了解自然形态与人工形态的特性; 建立对立体构成形态要素的认知, 包括点、线、面、块的立体构成, 以及空间的立体构成与光立体构成		8

3	立体构成的审美形式	1. 了解立体构成的审美形式，体会审美需求；掌握形式美法则中对称与均衡、对比与调和、节奏与韵律、比例与尺度的意义及其在设计中的应用； 2. 建立立体构成审美意识，并通过形式美法则的内容在作品当中进行设计表达。	8
4	立体构成的构造形式	1. 掌握立体构成中点线、面和体的造型技巧； 2. 理解空间造型的构成原则和规律； 3. 深刻体会立体构成的几种造型元素在现实设计中的应用和体现。	10
5	立体感觉	1. 牢固树立空间实体概念，并通过训练掌握其表现手段； 2. 了解物体的量感、空间感和肌理感； 3. 启发学生多角度观察和认识物体的思维；	6

四、学生考核与评价

学生成绩的评定，以学生平时表现、任务完成情况及最终考核来核定。

(1) 平时表现 20% (包括学习态度、作业情况及创新意识)

(2) 平时项目考核 40%

(3) 技能考核 40%

五、教学实施与建议

1. 教学方法

可以采用启发式教学、案例式教学、项目式教学等方法，灵活运用集体讲解、师生对话、小组讨论、视频展示、案例分析、

采用阶段评价、过程性评价与目标评价相结合、项目评价、理论与实践一体化评价模式。并注重学生动手能力和实践中分析问题、解决问题能力的考核，对在学习和应用上有创新的学生应给予特别鼓励，全面综合评价学生能力。

2. 教材编写与选用

(1) 依据本课程标准编写教材，教材应充分体现任务引领、实践导向课程的设计思想。

(2) 教材应将本专业职业活动，分解成若干典型的工作项目，按完成工作项目的需要和岗位操作规程，结合职业技能证书考证组织教材内容。要通过实际练习、观看录像、理实一体教学并运用所学知识进行评价，引入必须的理论知识，增加实践实操内容，强调理论在实践过程中的应用。

(3) 教材应图文并茂，提高学习兴趣，加深学生对平面构成的认识和理解。教材表达必须精炼、准确、科学。

(4) 教材内容应体现先进性、通用性、实用性，要将本专业新技术、新工艺、新材料及时地纳入教材，使教材更贴近专业的发展和实际的需要。

(5) 教材中活动设计的内容要具体，并具有可操作性。

3. 教学实施与保障

多媒体教室、多媒体资料及设备，建议师生比在 1: 25 ~ 1: 30。

4. 课程资源开发与利用

数字化教学工具：利用多媒体教室、三维软件等数字化教学工具进行基础理论的阐释和虚拟实践训练。这有助于学生更直观

地理解立体构成的概念和原理。

在线课程与资源库：开发或引进在线课程和资源库，为学生提供自主学习和拓展知识的平台。在线课程可以包括视频教程、案例分析、互动问答等多种形式。

六、授课进程与安排

周次	学习任务	课时数（节）	主要教学形式
14	立体构成概述	2	讲授、多媒体教学、课件演示、练习、讨论
15	立体构成的形态要素	2	讲授、多媒体教学、课件演示、练习、讨论
16	立体构成的审美形式	2	讲授、多媒体教学、课件演示、练习、讨论
17	立体构成的构造形式	2	讲授、多媒体教学、课件演示、练习、讨论
18	期末考试		

图形创意课程标准

一、课程性质与任务

本课程所训练的是图形本体性审美能力和创造能力，要求学生在在学习过程中通过课程的训练，尽可能地将图形本体性规律浓缩理解，并初步消化应用。要求学生在课程中运用“带着概念、寻找方法、解决问题、实现突破”的原则，培养起设计人员应有的基本素养。

二、课程目标与要求

1. 素质目标

- (1) 具有踏实认真的态度, 严谨求实、创新的工作作风;
- (2) 具有良好的心理素质和职业道德素质;
- (3) 具有高度责任心和良好的团队合作精神;
- (4) 具有一定的科学思维方式和判断分析问题的能力;
- (5) 具有较强的图形图像处理、设计创意思维、艺术设计素质。

2. 知识目标

(1) 能了解现代图形设计的定义, 了解各种图形的联想与创造, 全面了解图形设计的文化内涵;

(2) 能初步认识视觉构造系统, 理解图形设计的一般构造原理, 对图形创意的思维基础有全面了解, 并能独立运用。

(3) 能够利用创意设计能力完成创意设计。

3. 能力目标

(1) 能够进行丰富的图形联想, 掌握图形形态的开发与组织, 能运用几种表达形式和创意表达简单概念;

(2) 会运用图形创意的思维方法, 能运用图形设计的设计形式, 能运用图形设计的创意方法;

(3) 能自己分析问题会独立解决, 能根据不同的设计媒介创意图形。

三、课程结构与内容

课程内容设计表

序号	学习模块	学习内容与要求	教学活动设计建议	建议学时
----	------	---------	----------	------

1	策划模块	<ol style="list-style-type: none"> 1. 图形概述; 2. 创意图形的概念; 3. 创意与思维方式; 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 多媒体讲授相关理论知识; 2. 教师和学生互动, 讨论式教学; 3. 进行基本型、特定性的创意联想。 	10
2	创意模块	<ol style="list-style-type: none"> 1. 表现形式的创造; 2. 图与形的组织; 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 多媒体讲授相关理论知识; 2. 任务驱动教学法(强调明确工作任务要求学生课前对基本概念有所了解); 3. 学生的创新能力和联想能力训练, 提高学生图形表现能力; 4. 图形表现手法训练: 异影图形、正负形、同构图形等。 	20
3	设计实战模块	<ol style="list-style-type: none"> 1. 图形创意的表现; 2. 实例解析; 3. 制作中的创意设计发掘; 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 多媒体讲授图形创意表现技法; 2. 引入真实或者模拟工作任务, 进行图形创意, 明确工作任务学生独立完成作品; 3. 采用多媒体进行优秀图形创意案例解析; 4. 广告设计的图形表现练习。 	34

四、学生考核与评价

1. 《图形创意与设计基础》课程的考核以学生的设计制作应用能力作为课程考核的关键内容, 加强设计表述与沟通能力的考核, 企业技术专家和教师一起参与考核。

2. 理论考核采用专题答辩和平时作业训练, 实践项目型试题采用现场口试与操作相结合的考核形式。最终考试成绩当中, 实践项目型试题成绩占 60%以上, 突出能力培养的目标。

五、教学实施与建议

1. 教学方法

(1) 优化教学内容，结合相关课程群进行课题教学。本课程在教学过程中将教学内容与相关课程群（如 POP 设计、PS、广告设计）的内容相结合，巧妙地设计成一个个具体的研究课题，让艺术想象与创造结合实践，在限制性的具有明确商业属性的课题中锤炼。强调学生要在真实情景中的课题驱动下，在探索课题和完成课题的过程中，在自主学习和协作的环境下，在讨论和对话的氛围中，进行学习。学生在完成课题的过程中始终处于主体地位。教师的角色是学习情景的创设者、学习任务的设计者、学习资源的提供者、学习活动的组织者和学习方法的指导者。

(2) 强化手绘技能的培养，在课堂上实施“头脑风暴法”创意练习，要求学生在规定的时间内完成大量的手绘草图创意图形（如要求视觉联想训练：采用 20 分钟 40-60 个草图）；课外增加大量的手绘图形处理训练作业。

(3) 双向互动的教学方法。营造轻松、活泼的课堂氛围。提问式、启发式、反问式、解说式、归纳式，让学生与教师组成一个智囊团。在草图汇看与讲评中，思维相互碰撞、升华；“头脑风暴法”、“典型案例分析法”结合无数新出炉的构想共同评价，使学生独立思考，自我表述，相互交流，共同协作的能力得到提高。

2. 教材编写与选用

教材要体现先进性、通用性、实用性，并依据本课程标准编写教材。能够反映新技术、新工艺、新思维、新观念选择的科学性与前瞻性，体现艺术设计专业的课程特点。充分体现任务引领、

实践导向课程设计思想

3. 教学实施与保障

(1) 课堂教学条件：多媒体教室、多媒体资料及设备、实物及教具模型。

(2) 实训条件：参照实训室设备配备标准进行，建议师生比在 1: 15 ~ 1: 20。

4. 课程资源开发与利用

教材更新：根据图形设计领域的最新发展趋势，定期更新教材内容，确保教学内容的时效性和前沿性。

教学资源配置：配置电子版本教材、素材库、案例库等，为学生提供丰富的学习资源。例如，可以建立图形素材库、课题库、资料库、实验库等，形成基于图形设计的网络创新学习平台。

六、授课进程与安排

周次	学习任务	课时数（节）	主要教学形式
1	图形概论	4	讲授、多媒体教学、课件演示、练习、讨论
2	创意图形的发展历史	4	讲授、多媒体教学、课件演示、练习、讨论
3	图形语言特征	4	讲授、多媒体教学、课件演示、练习、讨论
4	图形语言的分类	4	讲授、多媒体教学、课件演示、练习、讨论
5	图形创意的构思手法	4	讲授、多媒体教学、课件演示、练习、讨论
6	图形创意的构思手法	4	讲授、多媒体教学、课件演示、练习、讨论
7	图形创意的构思手法	4	讲授、多媒体教学、课件演示、练习、讨论

8	其中考试		
9	图形创意的设计思维	4	讲授、多媒体教学、课件演示、练习、讨论
10	图形创意的设计思维	4	讲授、多媒体教学、课件演示、练习、讨论
11	图形创意的设计思维	4	讲授、多媒体教学、课件演示、练习、讨论
12	图形创意的实际应用	4	讲授、多媒体教学、课件演示、练习、讨论
13	图形创意的实际应用	4	讲授、多媒体教学、课件演示、练习、讨论
14	图形创意的实际应用	4	讲授、多媒体教学、课件演示、练习、讨论
15	图形创意的实际应用	4	讲授、多媒体教学、课件演示、练习、讨论
16	期末考试	4	讲授、多媒体教学、课件演示、练习、讨论

摄影摄像课程标准

一、课程性质与任务

《摄影摄像》是计算机技术设计类的专业基础课，也是一门教学做一体化的综合技术专业课。《摄影摄像》课程是技能性很强的课程。它全面、系统地阐述了摄影摄像的器材和配件、拍摄曝光、拍摄用光、拍摄构图、拍摄专题实践、计算机图片加工技术和电影视频处理技术。它是拍摄技术和计算机处理技术相结合的课程，既可以使学生掌握摄影摄像的基本知识，又可以使学生掌握摄影摄像的实践操作技能。掌握各类数码相机的工作原理，了解其结构特点和基本特性，掌握图像软件在各类图片处理的上的运用，控制图片的影调与色调，并能对图片进行艺术再创造，

掌握各类数码摄像机的工作原理与拍摄的基本技能。

本课程是计算机广告设计及计算机多媒体技术专业的一门必修的职业能力基础课程。该课程是培养影视摄像员、电视摄像师、数字视频策划整理师必须的技能课程。通过本课程学习使学生能熟练运用摄像机及其附属设备、具有较强的构图能力、电视画面意识、正确把握光线的运用、根据不同类型视频进行技术参数的调整、镜头素材拍摄能力，具备从事影视摄像的基本职业能力。

二、课程目标与要求

1. 素质目标

(1) 通过练习和实践训练，使学生具有较强的艺术摄影及摄像风格；

(2) 让学生以多种形式大胆地展示和交流作品，用口头或书面的形式对自己和他人的现代媒体艺术作品进行评价。使学生在学好摄影摄像专业知识的基础上，学会评价与自我评价，理解评价的内容，掌握评价的方法。

2. 知识目标

(1) 通过本课程的学习使学生掌握摄影与摄像的基本操作知识；

(2) 熟练掌握专业照相机的摄影技巧，专业摄像机的拍摄技巧，摄影的用光；

(3) 掌握利用计算机对照片进行加工、对视频进行编辑的基本方法。

3. 能力目标

(1) 培养学生的摄影与摄像创作能力，磨练摄影的基本功底，培养学生在艺创作中的镜头感、能在广告摄影，新闻摄影，影视拍摄中灵活运用镜头语言；

(2) 恰当地使用美术及相关的术语，从观念、创意、整理技巧等方面，以自己的观点评论中外现代媒体艺术作品；

(3) 能发现生活中有意义的题材，并用现代媒体艺术的形式加以记录或表达；充分利用图像资料库和网络资源，有创意地完成现代媒体艺术作品，表达自己的情感和思想。

三、课程结构与内容

课程内容设计表

序号	学习模块	学习内容与要求	教学活动设计建议	建议学时
1	摄影摄像导论	摄影摄像前景展望； 摄影摄像入门；	掌握摄影摄像中的一些理论概念。	2
2	摄影摄像基本操作	摄影基本操作； 摄像基本操作；	掌握 DC、DV 的基本结构；掌握光圈、快门速度、分辨率、感光度、白平衡等基本参数的设置操作；掌握变焦的基本操作；掌握将 DC、DV 中的照片和视频传送到计算机中的方法。	4
3	摄影摄像器材	器材的使用；	掌握照相机各种存储设备、闪光灯、可更换镜头、各种附加镜、读卡器、数码伴侣等配件的使用方法。	2

4	影像曝光	正确曝光； 曝光模式的选择；	掌握各种环境下的曝光估计和曝光的基本方法。掌握利用照相机自带测光系统进行测光的方法。掌握曝光补偿的操作方法。掌握摄影和摄像各种曝光模式的设定和使用方法。	3
5	影像用光	认识光的种类、光的特性； 影调的运用和质感的表现；	掌握各种光线环境下用光的基本方法。能够正确运用影调，能够通过用光表现被摄物的质感。	2
6	取景构图	画面的景别； 拍摄的角度和方向； 画面的构图；	掌握如何根据具体的拍摄对象选择拍摄角度和拍摄方位。掌握根据横竖画面确定的三个原则进行画面的取舍。掌握前景和背景的作用和透视的特点。掌握如何运用多样和统一、什么是什么照应、均衡和对比的构图法则进行构图。	3
7	摄像艺术创作	1、摄影摄像拍摄技巧与艺术创作	掌握如何对静态物体和动物体进行拍摄；掌握动态构图的各种拍摄方法；掌握根据具体拍摄对象综合运用各种拍摄方法，全方位地表现主体；掌握多主体画面的构图原则，进而拍摄出比较满意的视频。	4

8	摄影摄像实践	风光拍摄； 夜景拍摄； 花卉拍摄； 近距和微距； 人物拍摄； 旅游拍摄； 体育拍摄；	掌握风光、夜景、花卉、人物、旅游、体育等各种专题拍摄的特点，掌握它们的构图、用光和拍摄技巧，拍摄出满意的摄影摄像作品。	4
9	图像处理	图像后期处理	使用 Photoshop 图像编辑软件进行抠图和图像特技处理的方法。	2
10	视频处理	视频后期处理	熟练掌握利用 premiere 软件创建影片的方法。	2

四、学生考核与评价

课程考核方式为过程考核+成果考核，注重学生职业关键能力和职业技能的考核评价。本课程强调在解决实际问题的过程中形成职业能力和职业素质。考核模式分为过程考核和课程成果评价两个部分，各占课程总评成绩的 50%。其中过程考核成绩包括出勤、汇报演讲、工作态度、课业完成情况、项目成绩五个方面，比例为 1: 2: 2: 2: 3，课程实训成果是以小组为单位完成的电视作品或摄影作品，评价包括作品成绩、个人职位贡献两个方面，各占 20%和 30%，小组作品成绩通过组织校外专家观摩给出评价，个人贡献按照每个成员的岗位分工情况进行评价。

《数码摄影摄像》课程考核表

姓名	专业	班级	学号		
项目	考核点	总分	评价标准	单项成绩	项目成绩
过程考核 (50%)	出勤情况	5分	无迟到、早退、旷课现象		
	工作态度	10分	工作认真、努力，有较强责任感		
	汇报演讲	10分	举止大方、口齿清楚、逻辑性强		
	作业	10分	按时、按质、按量完成		
	实训业绩	15分	对实训成果的贡献较大，在关键环节起到了作用。		
成果考核	团队作品评价	20分	主题鲜明、结构合理、有较高的		

(50%)	个人 职业	摄影摄像 (0.5)	30分	思想性和艺术感染力。		
		编辑 (0.2)		构图标准、用光和色彩还原准确并富有创造性，能够表现作品主题。		
		编导 (0.2)		画面选择准确、基本剪辑符合原则，无跳接、越轴等现象。		
		其它 (0.1)		文字写作较好，符合电视文字语言风格，具有驾驭作品的能力。		
总评成绩				能够较好的完成一些辅助工作，如：场记、摄助、片头片尾整理等。		

五、教学实施与建议

1. 教学方法

(1) 从照相机、摄像机操作技能训练过渡到影视摄像职业综合能力的培养；

(2) 以摄影摄像师岗位工作任务和工作过程为依据进行课程教学整体设计；

(3) 采取“任务引领，项目驱动，情境真实，学做相辅”的教学模式；

(4) 以学生为主体，教师为主导，采用“行动导向型”教学法组织教学。

2. 教材编写与选用

(1) 教学资料选取原则

贯彻以培养专业能力、方法能力等综合素质为目标，以强调理论与实践的结合、陈述性知识和过程性知识相结合、理论实践一体化的教材。

(2) 推荐教材：

李文联、杨绍先，《摄影摄像基础》，高等教育出版社，2007

年3月第一版

3. 教学实施与保障

(1) 课堂教学条件：多媒体教室、多媒体资料及设备、实物及教具模型。

(2) 实训条件：参照实训室设备配备标准进行，建议师生比在1:15~1:20。

4. 课程资源开发与利用

构建教学资源库：将开发的课程资源进行分类整理，构建完善的教学资源库，方便教师和学生随时查阅和使用。

开展案例教学：利用优秀摄影摄像作品作为案例进行教学分析，引导学生学习作品的构图、光线运用、色彩搭配等技巧和方法。

组织实践活动：定期组织学生开展摄影摄像实践活动，如摄影比赛、主题创作等，让学生在实践中锻炼技能、提升能力。

六、授课进程与安排

周次	学习任务	课时数(节)	主要教学形式
1	摄影摄像前景展望； 摄影摄像入门	2	讲授、多媒体教学、课件演示、练习、讨论
2	摄影基本操作	2	讲授、多媒体教学、课件演示、练习、讨论
3	摄像基本操作	2	讲授、多媒体教学、课件演示、练习、讨论
4	摄影摄像器材使用	2	讲授、多媒体教学、课件演示、练习、讨论
5	正确曝光 曝光模式的选择	2	讲授、多媒体教学、课件演示、练习、讨论
6	认识光的种类、光的特性	2	讲授、多媒体教学、课件演示、练习、讨论

7	影调的运用和质感的表现	2	讲授、多媒体教学、课件演示、练习、讨论
8	其中考试		
9	画面的景别； 拍摄的角度和方向；	2	讲授、多媒体教学、课件演示、练习、讨论
10	摄影取景构图	2	讲授、多媒体教学、课件演示、练习、讨论
11	摄影摄像拍摄技巧 与艺术创作	2	讲授、多媒体教学、课件演示、练习、讨论
12	摄影摄像实践	2	讲授、多媒体教学、课件演示、练习、讨论
13	摄影摄像实践	2	讲授、多媒体教学、课件演示、练习、讨论
14	摄影摄像实践	2	讲授、多媒体教学、课件演示、练习、讨论
15	图像后期处理	2	讲授、多媒体教学、课件演示、练习、讨论
16	视频后期处理	2	讲授、多媒体教学、课件演示、练习、讨论

字体设计课程标准

一、课程性质与任务

本课程是计算机平面设计方向开设的职业核心课程，该课程主要讲解字体创意设计。培养学生观察方法、思维方式及应用能力，满足艺术设计专业方向的学生在专业学习上的需要，为下一步学习后续专业课程提供能力支撑。

二、课程目标与要求

1. 素质目标

能综合运用所学知识进行字体设计。

2. 知识目标

- (1) 了解中文、外文字体的发展历史；
- (2) 了解不同时期文字的美学特征及笔画特点；
- (3) 能书写基本的印刷字体；
- (4) 掌握字体设计的方法与规律，设计创意字体。

3. 能力目标

- (1) 能根据要求设计字体，能进行文字编排和图形的编排；
- (2) 能进行文字的多页编排；
- (3) 掌握运用形式美法则及版式设计的要素。

三、课程结构与内容

课程内容设计表

序号	学习模块	学习内容与要求	教学活动设计建议	建议学时
1	字体概述	(1) 字体设计的基本概念 (2) 字体设计的历史发展和风格演变 (3) 字体设计的基本原则	(1) 以图片、影像资料等展示字体设计的基本概念及历史发展 (2) 讲解字体设计的基本原则(可辅以相关图片)	2
2	拉丁文字	(1) 拉丁字母的基本特点 (2) 拉丁字母各种字体的书写方法	(1) 罗马字体的书写 (2) 无饰线体的书写 (3) 草书体的书写	6
3	汉文字	汉字印刷字体的美学特征 (1) 宋体 (2) 黑体 (3) 其他印刷字体	(1) 讲解汉字的构造及基本笔画和形式特点; (2) 汉字书写的一般规律及印刷字体书写的一般规律与方法 (3) 汉字基本印刷字体设计书写	8

4	字体创意设计	创意字体的变化原则： (1) 改变外形 (2) 改变结构 (3) 改变笔画	(1) 将项目引入课堂，以实际案例进行讲解 (2) 根据项目要求进行创意字体设计练习	18
5	文字编排	(1) 文字编排的基本原则 (2) 文本编排的要素	(1) 结合典型案例图片进行课堂讲授 (2) 运用 Office 办公软件进行文字编排练习	10
6	图文编排	(1) 图文编排的运用法则 (2) 色彩的合理搭配 (3) 图文搭配的方法	(1) 结合典型案例进行课堂讲授 (2) 采用项目教学，在设计软件中根据实际或模拟项目进行图文排版练习	10
7	版式设计	(1) 版式设计的原理 (2) 版式设计的基本类型	(1) 结合典型案例进行课堂讲授 (2) 采用项目教学，以真实或模拟的版式设计项目进行版式设计，带动学生的学习兴趣	10

四、学生考核与评价

本课程的考核与评价要实践操作评价和过程性评价相结合，教师评价和学生自评、互评相结合，综合评定学生的成绩。

(1) 采用过程性评价与目标评价相结合的方法，加大过程性评价比重，采用每个工作任务完成后进行过程评价的方式。过程评价和阶段性目标评价以考核职业技能为主，目标评价以考核理论知识为主，过程性评价可占到 60% 以上的比重。

(2) 注重评价的多样性，结合出勤、课堂提问、作业、平时测验、技能训练过程、工作质量及期末考试综合评价学生成绩。重点考核学生利用所学知识解决实际问题的能力。

(3) 应注重学生职业素质、岗位技能和专业知识的综合性评价,着重培养学生的综合素质,并且评价体系应全面、可控、可行。注重学生创新能力的培养,对具有独特创意的学生应予以特别鼓励。

五、教学实施与建议

1. 教学方法

(1) 可以采用理实一体化教学、情景式教学、项目式教学等方法,灵活运用集体讲解、示范演示、小组讨论、师生对话、角色扮演、综合实践、现场观摩等教学形式,配合多媒体教学课件、数字化教学资源等手段,以真实或模拟的设计项目为带动,从学生实际出发,因材施教,充分调动学生对本课程的学习兴趣,提高学生学习的主动性、积极性。

(2) 案例分析法。让学生欣赏典型的设计案例,增强学生对本课程的感性认识。学生业余时间可通过网络查阅相关资料、图片。

2. 教材编写与选用

(1) 以本省经济发展为基础,紧密结合工艺美术专业岗位需求,体现先进性、通用性、实用性,并依据本课程标准编写教材。引入项目化教学方式,增加理实一体化、情景式教学内容,培养学生的兴趣,提高学习的主动性,充分体现职业教育特色与本省特点。

(2) 教材内容表达必须精炼、准确、科学,能够反映新技术、新工艺、新思维、新观念;尽量丰富教学案例;内容组织以适度够用、规范合理为原则,以便采用多种教学方法灵活组织教

学。

(3) 教材形式应图文并茂，语言生动，版式活泼，符合中职学生的学习特点。

(4) 教材要具有科学性与前瞻性，体现艺术设计专业的课程特点。充分体现任务引领、实践导向课程设计思想。

3. 教学实施与保障

(1) 课堂教学条件：多媒体教室、多媒体资料及设备、理论与实践一体化教室。

(2) 实训条件：参照实训室设备配备标准进行，建议师生比在 1: 15 ~ 1: 20。

4. 课程资源开发与利用

利用多媒体教学资源，如 PPT、视频教程、在线课程等，丰富教学手段，提高教学效果。

整合网络上的优质资源，如设计网站、设计论坛、设计博客等，为学生提供更广阔的学习空间。

六、授课进程与安排

周次	学习任务	课时数（节）	主要教学形式
1	字体设计的基本概念； 字体设计的历史发展和风格演变	4	讲授、多媒体教学、课件演示、练习、讨论
2	字体设计的基本原则	4	讲授、多媒体教学、课件演示、练习、讨论
3	字体设计绘制	4	讲授、多媒体教学、课件演示、练习、讨论
4	拉丁字母的基本特点； 拉丁字母各种字体的书写方法	4	讲授、多媒体教学、课件演示、练习、讨论
5	汉字印刷字体的美学特征 宋体、黑体、其他字体	4	讲授、多媒体教学、课件演示、练习、讨论
6	字体设计绘制	4	讲授、多媒体教学、课件演示、练习、讨论
7	字体设计绘制	4	讲授、多媒体教学、课件演示、练习、讨论
8	期中考试		
9	字体创意设计原则	4	讲授、多媒体教学、课件演示、练习、讨论
10	文字编排的基本原则	4	讲授、多媒体教学、课件演示、练习、讨论
11	文本编排的要素	4	讲授、多媒体教学、课件演示、练习、讨论
12	图文编排的运用法则	4	讲授、多媒体教学、课件演示、练习、讨论
13	色彩的合理搭配	4	讲授、多媒体教学、课件演示、练习、讨论
14	图文搭配的方法	4	讲授、多媒体教学、课件演示、练习、讨论

15	版式设计的原理及类型	4	讲授、多媒体教学、课件演示、练习、讨论
16	期末考试		

标志设计课程标准

一、课程性质与任务

本课程是中等职业学校计算机屏幕设计方向的专业课程之一。该课程的主要任务是：通过课程学习，应使学生能够理解标志的功能、特点、组合形式、表现方法和设计手段，学生能够认真研究标志在构思立意、形式风格等方面的特点，来努力提高学生的独立设计能力。课程重视理论知识和社会实践相结合，充分发挥学生的想象力和创造力，并通过 PS、AI 软件的学习，使学生能够掌握并运用软件来设计出新颖、简洁、富有美感的标志设计作品，为学习后续课程及学生就业岗位能力的扩展延伸奠定良好的基础。

二、课程目标与要求

1. 素质目标

- (1) 具有踏实认真的态度，严谨求实、创新的工作作风；
- (2) 具有良好的心理素质和职业道德素质；
- (3) 具有高度责任心和良好的团队合作精神；

2. 知识目标

- (1) 了解标志设计的相关知识，熟练掌握标志设计的方法
- (2) 掌握一般标志设计的创意规律和表现形式法则及常见标

志识读方法。

3. 能力目标

(1) 标志设计和 VI 基本标志设计和表现能力；

(2) 识读和表现常见标志的能力以及团结协作解决问题的能力；

(3) 标志设计的文案说明能力；

(4) 标志设计的创新能力；

(5) 综合素质能力。

三、课程结构与内容

课程内容设计表

序号	学习模块	学习内容与要求	教学活动设计建议	建议学时
1	社会团体、机构类标志	<ol style="list-style-type: none">1. 掌握标志的概念、特点和分类2. 掌握社会团体、机构类标志的设计程序3. 要求学生具备一般标志的识读能力4. 要求学生熟练掌握标志设计程序、创意法则、一般表现形式	<ol style="list-style-type: none">1. 教师为学生进行案例的分析与实操，学生上机完成设计制作；2. 搜集社会团体、机构类标志资料，并且总结规律和特点；3. 采用虚实案例、真实项目相结合等进行社会团体、机构类标志项目的设计训练	10
2	企业类标志设计	<ol style="list-style-type: none">1. 掌握企业标志的设计要求2. 掌握标志设计的创意规律3. 掌握标志设计的具象表现4. 要求学生了解标志中的色彩、图形设计技巧，并综合运用	<ol style="list-style-type: none">1. 教师为学生进行案例的分析与实操，学生上机完成设计制作；2. 搜集企业类标志相关资料，并且总结规律和特点；3. 采用虚实案例、真实项目相结合等进行企业类标志项目的设计训练	12

3	安全类标志设计	<ol style="list-style-type: none"> 1. 掌握安全类标志的设计要求 2. 掌握标志设计的抽象表现 3. 要求学生了解标志中的文字设计技巧 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 教师为学生进行案例的分析与实操，学生上机完成设计制作； 2. 搜集安全类标志相关资料，并且总结规律和特点； 3. 采用虚实案例、真实项目相结合等进行安全类标志项目的设计训练 	12
4	公共标志设计	<ol style="list-style-type: none"> 1. 掌握公共标志设计的设计要求 2. 要求学生学会标志设计的综合表现 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 教师为学生进行案例的分析与实操，学生上机完成设计制作 2. 搜集公共标志相关资料，并且总结规律和特点； 3. 采用虚实案例、真实项目相结合等进行公共类标志项目的设计训练 	12
5	综合实训	<ol style="list-style-type: none"> 1. 要求学生了解标志设计的综合表现、标志标准制图、标准比例图、黑白稿、反白高稿、标准字体、标准色等 2. 完成威客最新任务标志设计悬赏标志一套 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 采用虚实案例、真实项目相结合等进行标志设计综合项目的设计训练 2. 教师带领学生完成作业成品制作，并鼓励学生在威客中寻求项目设计 	18

四、学生考核与评价

本课程的考核与评价要实践操作评价和过程性评价相结合，教师评价和学生自评、互评相结合，综合评定学生的成绩。

(1) 采用过程性评价与目标评价相结合的方法，加大过程性评价比重，采用每个工作任务完成后进行过程评价的方式。过程评价和阶段性目标评价以考核职业技能为主，目标评价以考核理论知识为主，过程性评价可占到60%以上的比重。

(2) 注重评价的多样性，结合出勤、课堂提问、作业、平

时测验、技能训练过程、工作质量及期末考试综合评价学生成绩。重点考核学生利用所学知识解决实际问题的能力。

(3) 应注重学生职业素质、岗位技能和专业知识的综合性评价，着重培养学生的综合素质，并且评价体系应全面、可控、可行。注重学生创新能力的培养，对具有独特创意的学生应予以特别鼓励。

五、教学实施与建议

1. 教学方法

根据该课程操作性强的特点，在课堂教学中采用项目式教学法、案例教学、启发式教学、小组讨论法等方式。在讲解过程中，采用企业实际案例，先由教师操作演示，并穿插讲解基本知识和基本理论，再由学生上机练习的教学方式。在教学方法上突出启发式、讨论式、师生互动式等形式，注重思维开放、互动交流。在课堂上注重处理好难点与重点、概念与应用、标准与灵活的关系，做到精讲多练、边讲边练、讲练结合，重点培养学生的实际动手能力，在实践中学习理论、掌握理论。

2. 教材编写与选用

本课程教材编写应以山东省相关行业为背景，坚持“教学做一体”，结合行业标准、职业岗位要求编写，突出职业教育特色，重视实践教学环节，突出学生的实践能力和职业技能培养。

教材内容的选取应体现以就业为导向、以学生为本的原则，理论联系实际，注重实践技能的培养。内容的选取还应注意具有前瞻性，选用能体现当前设计潮流的优秀案例作品，既能提高学

生的艺术审美能力，又能紧密结合工程设计实际，提升学生的专业技能和设计审美能力。教材内容的呈现方式要符合中职学生的认知特点，图文并茂、生动有趣地呈现教学内容，激发学生的学习兴趣。

3. 教学实施与保障

(1) 硬件：专业机房、多媒体教室

(2) 软件：Photoshop、Illustrator、Coreldraw、同步教学软件

(3) 师生配比建议 1: 15

4. 课程资源开发与利用

利用多媒体教学资源，如 PPT、视频教程、在线互动平台等，增强课堂的互动性和趣味性。

开发或引入数字资源库，包括标志设计案例库、设计软件教程、在线设计工具等，方便学生随时随地进行学习和实践。

六、授课进程与安排

周次	学习任务	课时数（节）	主要教学形式
1	掌握标志的概念、特点和分类	4	讲授、多媒体教学、课件演示、练习、讨论
2	掌握社会团体、机构类标志的设计程序	4	讲授、多媒体教学、课件演示、练习、讨论
4	熟练掌握标志设计设计程序、创意法则、一般表现形式	4	讲授、多媒体教学、课件演示、练习、讨论
5	掌握企业标志的设计要求	4	讲授、多媒体教学、课件演示、练习、讨论

6	掌握标志设计的创意规律	4	讲授、多媒体教学、课件演示、练习、讨论
7	掌握标志设计的具象表现	4	讲授、多媒体教学、课件演示、练习、讨论
8	期中考试		
9	了解标志中的色彩、图形设计技巧，并综合运用	4	讲授、多媒体教学、课件演示、练习、讨论
10	安全类标志设计	4	讲授、多媒体教学、课件演示、练习、讨论
11	安全类标志设计	4	讲授、多媒体教学、课件演示、练习、讨论
12	公共标志设计	4	讲授、多媒体教学、课件演示、练习、讨论
13	公共标志设计	4	讲授、多媒体教学、课件演示、练习、讨论
14	综合实训	4	讲授、多媒体教学、课件演示、练习、讨论
15	综合实训	4	讲授、多媒体教学、课件演示、练习、讨论
16	期末考试	4	讲授、多媒体教学、课件演示、练习、讨论

图形图像处理课程标准

一、课程性质与任务

本课程是计算机平面设计专业所开设的一门专业基础课。旨

在培养学生的分析能力和图形图像处理能力。主要让学生掌握 Photoshop 的功能、使用方法及其应用，使学生能够轻松地进行图形图像设计与处理，很好地为动画、多媒体、网页制作、平面广告制作等提供经过处理制作的图片素材。它与平行课程一起构建学生的专业基础学习领域，为后续核心课程的学习打下坚实的基础。

二、课程目标与要求

1. 素质目标

- (1) 具有踏实认真的态度，严谨求实、创新的工作作风；
- (2) 具有良好的心理素质和职业道德素质；
- (3) 具有高度责任心和良好的团队合作精神；
- (4) 具有一定的科学思维方式和判断分析问题的能力；
- (5) 具有较强的图形图像处理、设计创意思维、艺术设计素质。

2. 知识目标

- (1) 了解和掌握 Photoshop 基本理论和基本常识；
- (2) 理解计算机中颜色的表示方法和图像的颜色模式；
- (3) 熟练使用 Photoshop 操作界面和功能；
- (4) 熟练掌握 Photoshop 的使用技巧；
- (5) 理解 Photoshop 中选区、路径、图层、通道与蒙版等相关概念并能正确使用。

3. 能力目标

- (1) 掌握图像合成的基本方法与技巧；

- (2) 掌握 Photoshop 软件使用环境下的创意设计;
- (3) 综合应用已学知识完成实战项目的初级设计与制作。

三、课程结构与内容

课程内容设计表

序号	学习模块	学习内容与要求	教学活动设计建议	建议学时
1	Photoshop 基础知识	1. 了解和掌握 Photoshop 基本理论和基本常识; 2. 理解计算机中颜色的表示方法和图像的颜色模式; 3. 熟练使用 Photoshop 操作界面和功能; 4. 掌握辅助工具的使用方法。	1. 教师运用多媒体全屏讲解、分析演示, 学生实践加以巩固。	6
2	常用工具的使用	1. 掌握选区的创建、编辑与修改方法; 2. 掌握颜色的选取与设定及填充工具的应用方法; 3. 掌握移动工具的自动选择功能和自由变换功能; 4. 理解并掌握不同画笔工具的使用方法; 5. 掌握橡皮擦组工具的使用方法; 6. 掌握文字的应用方法; 7. 掌握修复、图章组工具的应用方法; 8. 掌握减淡组工具的使用方法。	1. 教师讲授并演示基本工具的使用;	18
3	路 径	1. 掌握各种形状工具的形状绘制、路径绘制和填充区域的绘制; 2. 掌握路径面板各按钮的功能和操作方法; 3. 熟练应用钢笔工具绘制、编辑路径。	2. 教师出示案例, 学生讨论分析本案例的实施方案, 然后教师分析并演示本案例的实施方案和过程	18
4	图层、通道与蒙版	1. 掌握图层的基本操作; 2. 合理应用图层的各种混合模式; 3. 掌握图层样式的添加方法; 4. 了解通道的作用和通道的种类; 5. 掌握通道面板中各按钮的功能和操作; 6. 掌握快速蒙版的创建、编辑和转化; 7. 掌握图层蒙版的创建和蒙版的基本操作。	3. 教师出示项目任务, 小组探讨实施方案, 学生进行项目实践, 教师指导; 4. 学生自评、互评, 教师归纳点评的形式促进学生掌握相关知识的技能。	18
5	图像色调、色彩的调整	1. 了解图像色阶控制的命令; 2. 掌握色阶、曲线的调整方法; 3. 了解图像色彩的控制范围; 4. 掌握色彩平衡、亮度/对比度、色相/饱和度的使用方法; 5. 会替换颜色、使用通道混合器; 6. 了解特殊色调的控制方法。	技能强化: 修图、钢笔抠图作为平面设计师的基本功, 建议这两部分针对性地全屏强化训练, 达到一定的专业水平。	18
6	滤镜及其应用	1. 掌握模糊滤镜组中常见的动感、高斯、径向模糊等的使用; 2. 了解“马赛克拼贴”滤镜、“锐化”滤镜的使用; 3. 掌握“液化”滤镜的操作方法; 4. 会对艺术效果中常用木刻滤镜、海报边缘滤		18

序号	学习模块	学习内容与要求	教学活动设计建议	建议学时
		镜进行艺术效果的处理; 5.掌握“风格化”滤镜中“浮雕效果”和“风”滤镜的应用。		
7	综合应用	通过对手绘荷花效果的实现、卡通人物立体感的调整、终极战士的设计,要求学生能综合应用,并进一步加深对所学知识点的掌握和巩固。	1.教师出示项目任务,小组探讨实施方案,学生进行项目实践,教师指导; 2.学生自评、互评,教师归纳点评的形式促进学生掌握相关知识的技能。	96

四、学生考核与评价

本课程的考核与评价坚持总结性评价和过程性评价相结合,定量评价和定性评价相结合,教师评价和学生自评、互评相结合。

在考核与评价过程中,重点考核学生在实践过程中解决实际问题的能力。重点关注学生学习态度、学习习惯、专业素养及社会责任感的养成。

教师在进行考核与评价时,应跟踪记录学生完成项目任务的过程,评价学生操作过程及操作结果的准确性、合理性、熟练性及全面性。

五、教学实施与建议

1. 教学方法

本课程教学始终贯穿培养学生职业能力为主线的原则,课程采用项目教学模式,在该课程采用的教学模式下,教学方法与手段以启发式教学为主,每个项目采取的共同教学方法和手段是理论讲授法、案例分析法、任务驱动法、指导实践法;教学手段充分运用多媒体、一体化实训教室,其中教师对于实践项目方法技能的演示和指导学生单人单机进行项目实践尤为重要。

2. 教材编写与选用

(1) 教材编写以本课程标准为基本依据，应考虑不同地区学校和学生的实际情况，合理安排项目任务。

(2) 教材内容的选取以就业为导向，以工作任务为出发点，选取与学习、工作、生活相关的实际项目，注重实践技能的培养。内容的选取应结合专业特点，具有前瞻性。

(3) 教材形式的呈现要图文并茂，文字表述要规范、正确、科学，符合中职学生的认知特点。

3. 教学实施与保障

能满足教学需要的一体化机房、多媒体教室；配备数量合理、配置适当的计算机和相应的外部设备（打印机、投影仪、扫描仪等）；最好具备上网条件。

4. 课程资源开发与利用

数字化教材与平台：开发包含视频教程、动画演示的多媒体教材，并构建在线课程平台，支持互动学习与资源共享。

视频教程与微课：录制聚焦关键功能的短视频教程，制作针对难点和易错点的微课资源，便于学生快速掌握技能。

实战案例与项目：建立实战案例库，设计项目实践环节，让学生将所学知识应用于实际设计任务中，提升综合能力。

六、授课进程与安排

周次	学习任务	课时数（节）	主要教学形式
1	Photoshop 基本操作	4	讲授、多媒体教学、课件演示、练习、讨论

2	选取与通道	4	讲授、多媒体教学、课件演示、练习、讨论
3	图层与效果	4	讲授、多媒体教学、课件演示、练习、讨论
4	变换与变形	4	讲授、多媒体教学、课件演示、练习、讨论
5	绘画与填充	4	讲授、多媒体教学、课件演示、练习、讨论
6	混合模式与蒙版	4	讲授、多媒体教学、课件演示、练习、讨论
7	滤镜	4	讲授、多媒体教学、课件演示、练习、讨论
8	图像颜色调整	4	讲授、多媒体教学、课件演示、练习、讨论
9	期中考试	4	
10	数码照片编辑	4	讲授、多媒体教学、课件演示、练习、讨论
11	人像照片修图	4	讲授、多媒体教学、课件演示、练习、讨论
12	路径与 UI 设计	4	讲授、多媒体教学、课件演示、练习、讨论
13	文字创建与编辑	4	讲授、多媒体教学、课件演示、练习、讨论
14	web 图形与网店装修	4	讲授、多媒体教学、课件演示、练习、讨论
15	视频与动画	4	讲授、多媒体教学、课件演示、练习、讨论
16	图像处理自动化	4	讲授、多媒体教学、课件演示、练习、讨论
17	综合实例	4	讲授、多媒体教学、课件演示、练习、讨论

18	期末考试	4	
----	------	---	--

图像制作 Illustrator 课程标准

一、课程性质与任务

随着威海地区经济的发展，广告、IT、印刷等行业急需具有较强的图形图像处理能力、平面广告、视觉创意设计与制作等能力的大量高技能应用型人才。为此，图形图像教研室根据企业需求，在剖析企业典型工作岗位、工作任务的基础上，联合企业专家制定了工学结合的课程体系。本课程在以强化矢量图形设计制作、平面艺术设计、企业形象设计、商标、包装设计、手册、技术插图、制版印刷设计、网页等为核心职业能力的新课程体系中，处于主干、核心地位，对学生职业能力的培养和职业素养的养成起着重要的支撑作用。

二、课程目标与要求

1. 素质目标

(1) 具备较高的政治思想觉悟，良好的行为规范和较高的职业素养。

(2) 培养学生具有较强的语言表达能力，能较好的与人沟通。

(3) 具备创新能力和不断学习的能力。

(4) 具有市场调研、预测设计行业流行趋势的能力。

(5) 具有良好的团体意识和团队协作精神

(6) 具有与客户良好的沟通和协调能力

2. 知识目标

(1) 掌握 Illustrator 的各种工具的使用方法和技巧。

(2) 掌握图案设计、标志设计、产品设计特技合成的应用。

(3) 能够独立设计制作图文混排的广告招贴和海报。

(4) 能够设计企业形象 VI 方案。

(5) 能够设计各种图像文字标徽和应用包装系统。

(6) 能够利用图层、路径设计制作图像特技。

(7) 培养平面设计审美意识、基础理论和基本技能。

(8) 培养和发展学生的创造思维，增强学生的设计能力。

(9) 能采用一体化教学模式，提高学生的创造能力和实际操作能力。

(10) 能根据客户的要求对各类平面题材进行设计。

3. 能力目标

(1) 培养学生具备综合运用知识的能力，培养学生善于总结学习经验，积累丰富的平面设计经验，增强学生的职业适应能力。

(2) 培养学生具有发现新问题并进行系统地分析问题、解决问题的能力。

(3) 培养学生具有计划地组织完成工作任务的能力。

(4) 培养学生具有自主学习新知识、新技术和自主探究新问题的能力。通过不同形式的自主学习、探究活动，积累自行创作的经验。

(5) 培养学生善于利用网络资源和市场资源进行搜集素材

和积累素材，学习应用各种资料的能力。

三、课程结构与内容

课程内容设计表

序号	学习模块	学习内容与要求	教学活动设计建议	建议学时
1	图案设计	1.掌握 AI 绘图工具、效果--扭曲和变化、图层、蒙板的操作运用能力 2.掌握渐变工具、钢笔工具、不透明调板工具的知识点运用能力	1.教师运用多媒体全屏讲解、分析演示，学生实践加以巩固。	16
2	艺术插图	1.掌握钢笔工具、网状填充工具、滤镜中的阴影功能的应用 2.就一些主流的插画的应用进行分析和讲解，让学生对于插画设计有系统的了解，并掌握其中的分支，确立自己的目标	1.教师讲授并演示基本工具的使用；	18
3	平面广告设计	1.掌握位图处理方法 2.掌握文字排版处理 3.掌握平面广告设计 4.掌握印刷品排版	2.教师出示案例，学生讨论分析本案例的实施方案，然后教师分析并演示本案例的实施方法和过程	18
4	包装设计	1.掌握包装设计的设计能力 2.熟练掌握图形样式的应用 3.掌握滤镜效果的应用和编辑 4.掌握外观面板的应用	3.教师出示项目任务，小组探讨实施方案，学生进行项目实践，教师指导；	20
5	网页设计	1.平面设计软件的综合应用 2.掌握网页设计的能力 3.掌握学生的创意能力和各种工具的综合应用	4.学生自评、互评，教师归纳点评的形式促进学生掌握相关知识的技能。	16
6	企业形象设计	1.掌握 VI 设计概念 2.掌握 VI 设计内容 3.掌握掌握 VI 形象识别设计能；		20

四、学生考核与评价

课程评价的目的不仅是为了考察学生达到学习目标的程度，更是为了检验和改进学生的学习和教师的教学，改善课程设计，完善教学过程，从而有效地促进学生的发展。课程评价要突出整体性和综合性，要从知识与技能、过程与方法等方面进行评价，以全面考察学生的整体素质。形成性评价和终结性评价都是必要的，但应加强形成性评价。

1. 日常评价

提倡采用收集学生平时作品的方式，收集能够反映学生学习

过程和结果的资料，进行记录作为评价的依据。在评价时，要充分注意学生在解决问题的过程中所采用的思路和方法。对不同于常规的思路和方法，尤其要给予足够的重视和积极的评价。

2. 学生评价

学生评价应着重考察学生平时的探究精神和创新意识。尤其要尊重和保护学生学习的自主性和积极性，鼓励学生运用多种方法，从不同的角度，进行多样化的探究。这种探究，既有学生个体的独立钻研，也有学生群体的讨论切磋，所以除了教师的评价之外，要多让学生开展自我评价和相互评价。评价的着眼点主要在：

- (1) 在学习中的合作态度和参与程度。
- (2) 能否在学习中主动地发现问题和探索问题。
- (3) 能否积极地为解决问题去搜集信息和整理资料。
- (4) 能否根据已有的课内外材料，形成自己的设计观点。
- (5) 学习成果的展示与交流。

3. 考试评价：

了解学生掌握知识和技能的情况，除了以上评价外，另一有效的方法就是考试。通过考试了解学生掌握知识的情况，以检查教与学是否达到课程标准规定的各项目标，以便及时调整教学进度，改进教学方法，提高教学质量。

建议：考试成绩占 60%，日常评价占 20%，学生评价占 20%。

五、教学实施与建议

1. 教学方法

本课程教学始终贯穿培养学生职业能力为主线原则，课程采用项目教学模式，在该课程采用的教学模式下，教学方法与手段以启发式教学为主，每个项目采取的共同教学方法和手段是理论讲授法、案例分析法、任务驱动法、指导实践法；教学手段充分运用多媒体、一体化实训教室，其中教师对于实践项目方法技能的演示和指导学生单人单机进行项目实践尤为重要。

2. 教材编写与选用

(1) 建议教材

《Illustrator CS3 基础运用与设计实例》 崔慧等主编 北京大学出版社

(2) 主要参考书

《Illustrator 插画设计图解步步通》 张小文、张磊编著 中国铁道出版社

《Illustrator CS 中文版基础教程》 王玥等 清华大学出版社

《中文版 Illustrator CS 精彩实例》 计算机教育图书研究室 航空工业出版社

(3) 参考网站

中国平面设计网 <http://www.qytdesign.com/>

北京意典创意平面设计公司 <http://www.3es.com.cn/>

中国设计网址大全 <http://wz.52design.com/>

中国标志设计在线 <http://www.cldol.com/>

中国大学生设计网 <http://www.gbdo.com/>

中国设计之窗

<http://www.333cn.com/>

中国设计之网

<http://www.cndesign.com/>

3. 教学实施与保障

能满足教学需要的一体化机房、多媒体教室；配备数量合理、配置适当的计算机和相应的外部设备（打印机、投影仪、扫描仪等）；最好具备上网条件。

4. 课程资源开发与利用

数字化教材与平台：开发包含视频教程、动画演示的多媒体教材，并构建在线课程平台，支持互动学习与资源共享。

视频教程与微课：录制聚焦关键功能的短视频教程，制作针对难点和易错点的微课资源，便于学生快速掌握技能。

实战案例与项目：建立实战案例库，设计项目实践环节，让学生将所学知识应用于实际设计任务中，提升综合能力。

六、授课进程与安排

周次	学习任务	课时数（节）	主要教学形式
1	Illustrator 基本操作	4	讲授、多媒体教学、课件演示、练习、讨论
2	对象的管理与编辑	4	讲授、多媒体教学、课件演示、练习、讨论
3	形状系统	4	讲授、多媒体教学、课件演示、练习、讨论
4	色彩系统	4	讲授、多媒体教学、课件演示、练习、讨论
5	绘画系统	4	讲授、多媒体教学、课件演示、练习、讨论
6	图案系统	4	讲授、多媒体教学、课件演示、练习、讨论

7	渐变系统	4	讲授、多媒体教学、课件演示、练习、讨论
8	文字系统	4	讲授、多媒体教学、课件演示、练习、讨论
9	期中考试	4	
10	排版系统	4	讲授、多媒体教学、课件演示、练习、讨论
11	透视系统	4	讲授、多媒体教学、课件演示、练习、讨论
12	效果系统	4	讲授、多媒体教学、课件演示、练习、讨论
13	平面设计实训	4	讲授、多媒体教学、课件演示、练习、讨论
14	UI 设计实训	4	讲授、多媒体教学、课件演示、练习、讨论
15	插画设计实训	4	讲授、多媒体教学、课件演示、练习、讨论
16	综合实例 (1)	4	讲授、多媒体教学、课件演示、练习、讨论
17	综合实例 (2)	4	讲授、多媒体教学、课件演示、练习、讨论
18	期末考试	4	

二维动画基础课程标准

一、课程性质与任务

《二维动画基础》课程是计算机平面设计专业的一门专业核心课程，是一门实践性很强的课程。主要学习二维动画的制作和交互式设计的内容。通过本课程学习，学生应能够完成二维 flash 动画制作任务。本课程在介绍基本理论、基础知识、基本技能和

方法的基础上，特别要培养学生的创造性、实际动手能力和计算机应用能力，以适应日新月异的就业形势和社会的人才需求。

二、课程目标与要求

1. 素质目标

- (1) 具有踏实认真的态度，严谨求实、创新的工作作风；
- (2) 具有良好的心理素质和职业道德素质；
- (3) 具有高度责任心和良好的团队合作精神；
- (4) 具有一定的科学思维方式和判断分析问题的能力；
- (5) 培养学生勤劳诚信、善于协作配合、善于沟通交流等职业素养。

2. 知识目标

- (1) 学习二维动画的制作技巧；
- (2) 掌握常用 Flash 动画的制作过程；
- (3) 能够使用 Flash 软件制作网页、课件、简单的 Flash 游戏等等；
- (4) 学习计算机动画的一些基础知识。

3. 能力目标

- (1) 培养学生的具体应用能力；
- (2) 掌握 Flash 软件的一些基础的使用方法，应用技巧；

三、课程结构与内容

课程内容设计表

序号	学习模块	学习内容与要求	教学活动设计建议	建议学时
1	Flash 基础	1、掌握动画基础知识及创造流程、Flash 文件的基本操作 2、理解 Flash 界面概览与新特性 3、了解 Flash 历史和概述	1. 教师运用多媒体全屏讲解、分析演示，学生实践加以巩固。	2

序号	学习模块	学习内容与要求	教学活动设计建议	建议学时	
2	绘制图形	1、掌握绘图工具、选取工具和图形编辑工具 2、理解如何绘制基本图形	1. 教师讲授并演示基本工具的使用; 2. 教师出示案例, 学生讨论分析本案例的实施方案, 然后教师分析并演示本案例的实施方法和过程 3. 教师出示项目任务, 小组探讨实施方案, 学生进行项目实践, 教师指导; 4. 学生自评、互评, 教师归纳点评的形式促进学生掌握相关知识的技能。	4	
3	颜色和渐变	1、掌握与颜色相关的控件和工具使用; 混色器与颜色样本面板的使用。 2、理解 Web 安全色。		6	
4	创建和编辑文本	1、掌握文本的建立和编辑 2、理解静态文本、动态文本和输入文本的区别和特点。 3、了解动态和输入文本的基本用法。		4	
5	处理图形对象	1、掌握对象的变形处理。 2、理解变形面板的使用 3、了解对象的组合、切割、变形、扭曲以及对齐的各种方法。		4	
6	使用元件和库	1、掌握图形元件、影片剪辑元件、按钮元件和库的使用方法。 2、理解元件和库的概念		6	
7	基础动画设计	1、掌握基本的动画创建方法。帧和关键帧的使用; 逐帧动画、补间动画的多种变化形式, 使用缓入/缓出曲线来更有效率地创作动画。		多媒体讲授、示范、实训、讨论	6
8	高级动画技巧	1、掌握引导层动画的编辑、遮罩动画。 2、理解引导层动画、遮罩动画的概念。 3、了解时间轴特效。		多媒体讲授、示范、实训、讨论	8
9	声音的控制	1、掌握在 Flash 影片和按钮中插入声音。 2、理解流式声音和事件声音的区别。		多媒体讲授、示范、实训、讨论	4
10	视频处理	1、掌握制作网络流式视频文件。 2、理解多种视频输出格式的区别。		多媒体讲授、示范、实训、讨论	8
11	脚本基础和实例	1、掌握使用 ActionScript 程序控制影片和实现交互。 2、理解 ActionScript 语法简介。		多媒体讲授、示范、实训、讨论	6
12	发布影片	1、掌握 Flash 的测试、导出和发布, 以及发布设置。 2、理解输出成多种格式文档的用途。		多媒体讲授、示范、实训、讨论	6

四、学生考核与评价

课程考核采用形成性考核和终结性考核相结合的方式。将主要围绕学生的作品进行评价。评价将综合两个方面的标准: 学生操作技能的熟练程度和规范程度; 学生作品的美学水平。主要采用学生自评、展评、教师评价的方式进行。展评是根据不同平台上的 FLASH 作品的特殊性进行的创新性设计, 通过展评能体现对

多元艺术评价标准的综合。

五、教学实施与建议

1. 教学方法

本课程在教学过程中以学生为中心，针对学生的认知特点和不同的教学内容，在使用传统的讲授法的基础上进行了项目教学法、案例教学法等多种教学方法的拓展。利用多媒体教室教学，对教学内容中的难、重点讲解与多媒体演示相结合，进行现场操作，加强实验教学环节，以便使学生及时掌握所学的内容和增加学生的感性认识，激发学生的学习兴趣，提高学生基本素质与能力。本课程的教学采用多媒体教学，上课时教师利用课件教学。

2. 教材编写与选用

网络 FLASH 动画的教材市面上很多，也有不少适合中职的相应专门教材。所以可以从中挑选优秀者做学生教材。但是建议专任教师可根据课程标准编写符合本校实际情况和市场的相应专门教材。教材要求充分体现技能实训要求，并以项目为载体实施教学，让学生在完成项目的过程中逐步提高职业能力，同时还要考虑可操作性。教材内容要反映 FLASH 软件的发展趋势、软件特性、软件优势与艺术特征等。

3. 教学实施与保障

本课程采用多媒体教学与常规教学结合：利用多媒体教室教学，能够增加学生的感性认识，激发学生的学习兴趣，上机操作教师示范，本课程的教学采用多媒体教学，上课时教师利用课件教学。

根据教学的要求,必须能为学生提供一定的实践操作训练场所及设备以加强动手能力的训练,因此必须配备与市场相适

4. 课程资源开发与利用

数字化教材与平台: 开发包含视频教程、动画演示的多媒体教材,并构建在线课程平台,支持互动学习与资源共享。

视频教程与微课: 录制聚焦关键功能的短视频教程,制作针对难点和易错点的微课资源,便于学生快速掌握技能。

实战案例与项目: 建立实战案例库,设计项目实践环节,让学生将所学知识应用于实际设计任务中,提升综合能力。

六、授课进程与安排

周次	学习任务	课时数(节)	主要教学形式
1	卡通形象绘制	4	讲授、多媒体教学、课件演示、练习、讨论
2	逐帧动画的绘制	4	讲授、多媒体教学、课件演示、练习、讨论
3	文字特效	4	讲授、多媒体教学、课件演示、练习、讨论
4	按钮特效	4	讲授、多媒体教学、课件演示、练习、讨论
5	简单动画	4	讲授、多媒体教学、课件演示、练习、讨论
6	遮罩特效	4	讲授、多媒体教学、课件演示、练习、讨论
7	鼠标特效	4	讲授、多媒体教学、课件演示、练习、讨论

8	导航栏特效	4	讲授、多媒体教学、课件演示、练习、讨论
9	期中考试	4	
10	商业广告	4	讲授、多媒体教学、课件演示、练习、讨论
11	贺卡动画	4	讲授、多媒体教学、课件演示、练习、讨论
12	组件交互式动画	4	讲授、多媒体教学、课件演示、练习、讨论
13	网站片头	4	讲授、多媒体教学、课件演示、练习、讨论
14	声音与视频	4	讲授、多媒体教学、课件演示、练习、讨论
15	多媒体课件制作	4	讲授、多媒体教学、课件演示、练习、讨论
16	游戏动画	4	讲授、多媒体教学、课件演示、练习、讨论
17	动画短片制作	4	讲授、多媒体教学、课件演示、练习、讨论
18	期末考试	4	

视频编辑课程标准

一、课程性质与任务

本课程是学习非线性编辑和后期制作的一个基础课程，旨在使学生了解非线性编辑的原理、工作方式、多种素材处理和视频

编辑，掌握 Premiere 软件的使用及电视片头、广告、电影等视频的后期编辑和部分特技效果，具有初步的影视节目的视频剪辑能力。

二、课程目标与要求

1. 素质目标

- (1) 具有踏实认真的态度，严谨求实、创新的工作作风；
- (2) 具有良好的心理素质和职业道德素质；
- (3) 具有高度责任心和良好的团队合作精神；
- (4) 具有一定的科学思维方式和判断分析问题的能力。

2. 知识目标

(1) 了解视频剪辑方法，了解非线性编辑方法，培养非线性思维模式；

- (2) 掌握 Premiere 非线性编辑软件；
- (3) 熟练进行素材采集，并对素材进行处理；
- (4) 掌握视频剪辑，能够独立完成视频的剪辑工作；
- (5) 了解特技和特效，能够制作简单的特技效果；
- (6) 根据作品的使用要求输出影片。

3. 能力目标

- (1) 初步掌握音频、视频采集获取的技巧；
- (2) 初步掌握音频混音、视频合成方法；
- (3) 能够运用 Audition 编辑声音，制作声音特效；
- (4) 能够运用 Premiere 编辑视频，制作视频短片；
- (5) 培养影视动漫鉴赏能力和审美能力。

三、课程结构与内容

课程内容设计表

序号	学习模块	学习内容与要求	教学活动设计建议	建议学时
1	影视编辑基础理论	1. 了解非线性编辑 2. 掌握影视剪辑的基础知识 3. 掌握影视编辑色彩	1. PPT 资料展示 2. 成功案例视频展示 3. 根据最新新闻话题及娱乐等内容进行创意制作 1. 教师出示项目任务，小组探讨实施方案，学生进行项目实践，教师指导； 2. 学生自评、互评，教师归纳点评的形式促进学生掌握相关知识的技能。	4
2	Premiere 视频编辑基础	1. 了解 Premiere 的工作界面 2. 了解 Premiere 的菜单命令及参数设置		4
3	Premiere 影视剪辑技术	1. 掌握素材的导入及管理 2. 掌握素材的添加及素材持续时间的修改能够在时间线面板中编辑素材 3. 了解编辑方法		10
4	关键帧与运动特效	1. 掌握操作关键帧的创建与编辑 2. 掌握关键帧的运动效果		8
5	视频转场特效	1. 掌握创建与设置视频的转场特效 2. 了解各类视频的转场特效		8
6	视频特效与特效操作	1. 了解视频特效的基本使用方法 2. 掌握各类视频特效的使用		10
7	调色、抠像、透明与叠加技术	1. 了解并掌握调色基础及调色技术 2. 掌握键控合成技术		8
8	字幕动画特技	1. 了解使用字幕编辑面板 2. 了解字幕面板的打开及应用 3. 掌握字幕制作		6
9	音频特效	1. 认识声音以及声音常用文件格式 2. 掌握音频基本操作，分离、组合素材中的音视频；增益；关键帧控制 3. 掌握音频特效 4. 掌握音频转场		4
10	视频影片的渲染与输出	1. 了解输出影片的参数设置 2. 掌握渲染输出各种格式的文件		2

四、学生考核与评价

学生成绩的评定，以学生平时表现、任务完成情况及最终考核来核定。

(1) 平时表现 20% (包括学习态度、作业情况及创新意识);

(2) 平时项目考核 40%;

(3) 技能考核 40%。

五、教学实施与建议

1. 教学方法

可以采用启发式教学、案例式教学、项目式教学等方法，灵活运用集体讲解、师生对话、小组讨论、视频展示、案例分析、采用阶段评价、过程性评价与目标评价相结合、项目评价、理论与实践一体化评价模式。并注重学生动手能力和实践中分析问题、解决问题能力的考核，对在学习和应用上有创新的学生应给予特别鼓励，全面综合评价学生能力。

2. 教材编写与选用

(1) 必须依据本课程标准编写教材，教材应充分体现任务引领、实践导向课程的设计思想。

(2) 教材应将本专业职业活动，分解成若干典型的工作项目，按完成工作项目的需要和岗位操作规程，结合职业技能证书考证组织教材内容。要通过实际练习、观看录像、理实一体教学并运用所学知识进行评价，引入必须的理论知识，增加实践实操内容，强调理论在实践过程中的应用。

(3) 教材应图文并茂，提高学习兴趣，加深学生对平面构成的认识和理解。教材表达必须精炼、准确、科学。

(4) 教材内容应体现先进性、通用性、实用性，要将本专业新技术、新工艺、新材料及时地纳入教材，使教材更贴近专业的发展和实际的需要。

(5) 教材中活动设计的内容要具体,并具有可操作性

3. 教材编写与选用

多媒体教室、多媒体资料及设备,建议师生比在 1: 25 ~ 1: 30。

4. 课程资源开发与利用

数字化教材与平台: 开发包含视频教程、动画演示的多媒体教材,并构建在线课程平台,支持互动学习与资源共享。

视频教程与微课: 录制聚焦关键功能的短视频教程,制作针对难点和易错点的微课资源,便于学生快速掌握技能。

实战案例与项目: 建立实战案例库,设计项目实践环节,让学生将所学知识应用于实际设计任务中,提升综合能力。

六、授课进程与安排

周次	学习任务	课时数(节)	主要教学形式
1	初识 Premiere Pro	4	讲授、多媒体教学、课件演示、练习、讨论
2	视频剪辑	4	讲授、多媒体教学、课件演示、练习、讨论
3	视频效果	4	讲授、多媒体教学、课件演示、练习、讨论
4	视频过度	4	讲授、多媒体教学、课件演示、练习、讨论
5	关键帧动画	4	讲授、多媒体教学、课件演示、练习、讨论
6	调色	4	讲授、多媒体教学、课件演示、练习、讨论

7	抠像	4	讲授、多媒体教学、课件演示、练习、讨论
8	文字	4	讲授、多媒体教学、课件演示、练习、讨论
9	期中考试	4	
10	音频效果	4	讲授、多媒体教学、课件演示、练习、讨论
11	输出作品	4	讲授、多媒体教学、课件演示、练习、讨论
12	广告动画综合应用	4	讲授、多媒体教学、课件演示、练习、讨论
13	视频特效综合应用	4	讲授、多媒体教学、课件演示、练习、讨论
14	电子相册综合应用	4	讲授、多媒体教学、课件演示、练习、讨论
15	高级战场效果综合应用	4	讲授、多媒体教学、课件演示、练习、讨论
16	自媒体视频制作综合应用	4	讲授、多媒体教学、课件演示、练习、讨论
17	短视频制作综合应用	4	讲授、多媒体教学、课件演示、练习、讨论
18	期末考试	4	

AutoCAD 课程标准

一、课程性质与任务

《AutoCAD》是数字媒体技术专业核心的学习领域，具有较强实践性的实用型课程。本学习领域采用“工学结合”教学模式，主要让学生通过学习模板文件的创建与平面艺术图绘制、景观平面图绘制、家装平面图绘制、模型图的绘制、三维图的绘制与渲染等一整套学习情境的案例，让学生充分了解并掌握该软件的应用，提高学业生的绘图能力，培养学生审美创新能力和综合知识解决问题的能力，毕业后能够胜任平面图与三维图的绘制工作。

二、课程目标与要求

1. 素质目标

- (1) 与客户的沟通和协调能力；
- (2) 团队的合作协调能力。

2. 知识目标

- (1) 掌握用 AutoCAD 绘图基本环境的设置；
- (2) 掌握 AutoCAD 的基本绘图命令的使用；
- (3) 掌握 AutoCAD 的修改命令的使用；
- (4) 掌握 AutoCAD 的三维建模方法。

3. 能力目标

- (1) 具有与设计人员、工艺人员、操作人员沟通的能力；
- (2) 具有分析零件图、掌握设计意图的能力；
- (3) 查阅资料及相关设计手册的能力；
- (4) 善于观察、思考、自主学习及创新设计能力。

三、课程结构与内容

课程内容设计表

序号	学习模块	学习内容与要求	教学活动设计建议	建议学时
----	------	---------	----------	------

序号	学习模块	学习内容与要求	教学活动设计建议	建议学时
1	平面艺术图的绘制	<ol style="list-style-type: none"> 1. 绘图基本环境的设置, 包括图层、线型等 2. 熟练应用绘图工具中的直线、圆, 修改工具中的删除修剪、镜像等工具的使用 3. 掌握快速对象的选定及删除命令的使用 4. 椭圆的绘制。 	案例教学、演示教学、启发式教学等多种教学方法, 在多媒体机房边讲边练, 讲练结合。	18
2	景观平面图绘制	<ol style="list-style-type: none"> 1. 徒手绘图命令: KDETCH 2. 样条曲线的绘制方法 3. 复制、阵列命令的使用 	案例教学、演示教学、启发式教学等多种教学方法, 在多媒体机房边讲边练, 讲练结合。	28
3	家装平面图的绘制	<ol style="list-style-type: none"> 1. 多线命令 ltscale 的使用 2. 构造线命令的使用 3. Zoom 命令的使用 4. 延伸命令的使用 	案例教学、演示教学、启发式教学等多种教学方法, 在多媒体机房边讲边练, 讲练结合。	32
4	模型图的绘制	<ol style="list-style-type: none"> 1. 掌握曲线连接的绘制; 快速对象的选定及删除命令的使用 2. AutoCAD 倒角命令的使用; 剖面线图案的填充; 镜像命令的应用 3. 掌握简单三视图的绘制, AutoCAD 绘制三视图的步骤与方法 4. 用 AutoCAD 绘制零件三维图的方法步骤 	案例教学、演示教学、启发式教学等多种教学方法, 在多媒体机房边讲边练, 讲练结合。	28
5	室内用品图的绘制	<ol style="list-style-type: none"> 1. 户坐标系的建立 2. 学习拉伸建模、旋转建模、移动、圆角、多段体、长方体、块等命令的使用 3. 学习三维阵列、三维旋转、三维镜像命令的使用 4. 学习压印、剖切、对齐、放样、扫掠、缩放等命令的使用 5. 练习 ET 分解工具的使用, 文字阵列等命令的使用 	案例教学、演示教学、启发式教学等多种教学方法, 在多媒体机房边讲边练, 讲练结合。	38

四、学生考核与评价

课程评价的目的是为了检验和改进学生的学习和教师的教学, 改善课程设计, 完善教学过程, 从而有效地促进学生的发展。课程评价要从知识与技能、过程与方法等方面进行评价, 以全面考察学生的整体素质。

1. 日常评价

提倡采用收集学生平时作品（作业）的方式，收集能够反映学生学习过程和结果的资料，进行记录作为评价的依据。要充分注意学生在解决问题的过程中所采用的不同思路和方法，要给予足够的重视和积极的评价。

2. 学生评价

学生评价应着重考察学生平时的探究精神和创新意识。尤其要尊重和保护学生学习的自主性和积极性，鼓励学生运用多种方法，从不同的角度，进行多样化的探究。既有学生个体的独立钻研，也有学生群体的讨论切磋，所以除了教师的评价之外，要多让学生开展自我评价和相互评价。评价的着眼点主要在：

- （1）在学习中的合作态度和参予程度。
- （2）能否在学习中主动地发现问题和探索问题。
- （3）能否积极地为解决问题去搜集信息和整理资料。
- （4）能否根据已有的课内外材料，形成自己的设计观点。
- （5）学习成果的展示与交流。

3. 考试评价：

通过考试了解学生掌握知识的情况，以检查教与学是否达到课程标准规定的各项目标，以便及时调整教学进度，改进教学方法，提高教学质量。

建议：考试成绩占 60%，日常评价占 20%，学生评价占 20%。

五、教学实施与建议

1. 教学方法

本课程以就业为导向，职业能力为本位，以岗位需要和职业

标准为依据，以工作过程为线索，设计本课程的教学内容，突出职业能力培养的任务引领型课程。

本课程根据知识技能型绘图员人才培养目标、岗位需求和绘图员职业资格标准，统筹考虑和选取教学内容。以平面绘图和三维绘图项目为线索，围绕职业能力的形成，选取教学内容，以各项工作任务为中心整合与之相应的知识、技能和态度，不受学科课程的限制，建构新的计算机辅助设计课程内容体系。同时，也要避免把职业能力简单理解为操作技能，注重设计理论知识的运用，培养学生创新设计能力和工作过程中的综合职业能力。

循序渐进地组织实施“教、学、做”一体化教学，将分析问题、解决问题的方法能力及团队协作的社会能力融入教学全过程；以学生为主体，倡导学习方式多样化，融合应用“项目教学法”、“头脑风暴法”等多种教学方法与手段，使学生在“真实”工作过程中学习掌握职业能力、方法能力及社会能力；以实施新模式课程教学为目标，建设完善教学软硬件条件。

2. 教材编写与选用

(1) 选用教材

A、全国高职高专教育精品规划教材：计算机辅助设计——AutoCAD 主编 陈在良 熊江 北京交通大学出版社

B、高等学校艺术设计类专业教学指导“十一五”规划教材：环境艺术制图 AutoCAD 主编 徐幼光 东方出版中心

(2) 参考教材

AutoCAD2010 机械绘图实例教程 陈志民 机械工业出版社

社

AutoCAD2010 经典案例集锦 蒋军军 张志强 刘松云
科学出版社

AutoCAD2010 园林设计与施工图绘制实例教程 麓山工作
室 机械工业出版社

(3) 参考网站

网易学院: <http://www.tech.163.com>

网络学院: <http://www.enet.com.cn>

CAD 设计师: <http://www.caddesigner.cn>

中国教程网: <http://www.jcwc.cn>

顶尖设计: <http://www.BOBD.CN> (<http://bobd.cn/itschool/graphic/id/CAD/Index.html>)

3. 教学实施与保障

能满足教学需要的一体化机房、多媒体教室; 配备数量合理、配置适当的计算机和相应的外部设备(打印机、投影仪、扫描仪等); 最好具备上网条件。

4. 课程资源开发与利用

数字化教材与平台: 开发包含视频教程、动画演示的多媒体教材, 并构建在线课程平台, 支持互动学习与资源共享。

视频教程与微课: 录制聚焦关键功能的短视频教程, 制作针对难点和易错点的微课资源, 便于学生快速掌握技能。

实战案例与项目: 建立实战案例库, 设计项目实践环节, 让学生将所学知识应用于实际设计任务中, 提升综合能力。

六、授课进程与安排

周次	学习任务	课时数(节)	主要教学形式
1	AutoCAD 基本操作	4	讲授、多媒体教学、课件演示、练习、讨论
2	基本绘图命令	4	讲授、多媒体教学、课件演示、练习、讨论
3	基本绘图设置	4	讲授、多媒体教学、课件演示、练习、讨论
4	平面图形的编辑	4	讲授、多媒体教学、课件演示、练习、讨论
5	文字与表格	4	讲授、多媒体教学、课件演示、练习、讨论
6	图案填充	4	讲授、多媒体教学、课件演示、练习、讨论
7	复杂二维图形的绘制与编辑	4	讲授、多媒体教学、课件演示、练习、讨论
8	尺寸标注	4	讲授、多媒体教学、课件演示、练习、讨论
9	期中考试	4	
10	快捷绘图工具	4	讲授、多媒体教学、课件演示、练习、讨论
11	布局与打印	4	讲授、多媒体教学、课件演示、练习、讨论
12	三维绘图基础	4	讲授、多媒体教学、课件演示、练习、讨论

13	绘制和编辑三维表面	4	讲授、多媒体教学、课件演示、练习、讨论
14	实体绘制	4	讲授、多媒体教学、课件演示、练习、讨论
15	实体编辑	4	讲授、多媒体教学、课件演示、练习、讨论
16	机械设计工程实例	4	讲授、多媒体教学、课件演示、练习、讨论
17	建筑设计工程实例	4	讲授、多媒体教学、课件演示、练习、讨论
18	期末考试	4	

3DS MAX 建筑设计课程标准

一、课程性质与任务

《3DS MAX 建筑设计》是数字媒体技术专业的一门专业核心课程。培养目标定位是为装饰装修公司、影视制作公司、游戏制作公司和电视台培养模型制作的专业技术性人才。《3DS MAX 建筑设计》主要培养学生在三维动画制作中具备角色场景的建模能力、场景角色的材质的设定和制作、渲染输出以及后期处理的能力。

二、课程目标与要求

1. 素质目标

- (1) 具有良好的职业道德素质。
- (2) 具有较强的自我控制能力和团队协作能力，有较强的

责任感和认真的工作态度。

(3) 具有较强的创意设计和创新能力。

2. 知识目标

(1) 掌握三维设计的基础知识与基本操作。

(2) 熟悉 3DS MAX 基本工具的操作，参数设置等。

(3) 熟练掌握各种建模方法及其应用。

(4) 熟练掌握 3DS MAX 中在效果图设计中的基本渲染设置。

(5) 熟练掌握使用 3DS MAX 软件进行建筑模型制作，真实表现建筑物外观质感及其周围环境的技能。

(6) 掌握通过后后期处理，对建筑物及其环境进行完善的技能。

3. 能力目标

(1) 具有良好的职业道德素质。

(2) 具有较强的自我控制能力和团队协作能力，有较强的责任感和认真的工作态度。

(3) 具有较强的创意设计和创新能力。

三、课程结构与内容

课程内容设计表

序号	学习模块	学习内容与要求	教学活动设计建议	建议学时
1	3dsmax 安装与界面定制	1. 熟悉使用安装 3dsmax 的系统要求; 2. 掌握 3dsmax 中常用概念及其主要功能; 3. 掌握 3dsmax 中效果图的制作大体流程; 4. 掌握 3dsmax 的功能和应用;		8
2	对象的基本操作与创建	1. 熟悉单位设置和捕捉设置; 2. 掌握视图区域的基本操作; 3. 掌握对象的选择;		16

序号	学习模块	学习内容与要求	教学活动设计建议	建议学时
3	对象的编辑、复合对象、NURBS建模	1. 掌握标准几何体的创建; 2. 掌握二维图形的创建; 3. 掌握二维样条线的修改; 4. 掌握建筑对象的创建; 5. 了解编辑修改器简介; 6. 熟悉标准编辑修改器; 7. 熟悉二维模型编辑修改器;	项目导向, 任务驱动 案例教学法、启发式 教学, 边讲边做、边 做边学, 教学做一体 化	18
4	材质和贴图	1. 掌握材质编辑器; 2. 掌握贴图的类型; 3. 掌握复合材质;		18
5	灯光和摄像机	1. 掌握标准灯光; 2. 掌握光度学灯光; 3. 掌握大气环境; 4. 掌握摄像机技术; 5. 熟练渲染效果的制作技法;		24
6	建筑场景的渲染输出	1. 了解渲染输出的作用与意义; 2. 掌握渲染输出中文件格式、尺寸的设置技能; 3. 掌握渲染输出建筑场景的技能;		26
7	建筑场景的后期完善	1. 了解建筑场景后期处理的作用以及重要性; 2. 熟悉后期处理软件 Photoshop 的基本操作技能 3. 掌握使用 Photoshop 软件进行建筑物环境设计的技能	项目导向, 任务驱动 案例教学法、讲授法、 举例法、边讲边做、边 做边学, 教学做一体化	24

四、学生考核与评价

课程评价是为了检验和改进学生的学习和教师的教学, 改善课程设计, 完善教学过程, 从而有效地促进学生的发展。课程评价要从知识与技能、过程与方法等方面进行评价, 以全面考察学生的整体素质。

1. 日常评价

用收集学生平时作品的方式, 收集能够反映学生学习过程和结果的资料, 进行记录作为评价的依据。要充分注意学生在解决问题的过程中所采用不同的思路和方法。对不同于常规的思路和

方法，要给予足够的重视和积极的评价。

2. 学生评价

应着重考察学生平时的探究精神和创新意识。鼓励学生运用多种方法，从不同的角度，进行多样化的探究。这种探究，既有学生个体的独立钻研，也有学生群体的讨论切磋，让学生开展自我评价和相互评价。评价的着眼点主要在：

- (1) 在学习中的合作态度和参与程度。
- (2) 能否在学习中主动地发现问题和探索问题。
- (3) 能否积极地为解决问题去搜集信息和整理资料。
- (4) 能否根据已有的课内外材料，形成自己的设计观点。

3. 考试评价

通过考试了解学生掌握知识的情况，以检查教与学是否达到课程标准规定的各项目标，以便及时调整教学进度，改进教学方法，提高教学质量。考试成绩占 70%，日常评价占 20%，学生评价占 10%。

五、教学实施与建议

1. 教学方法

在具体的教学过程中，采用“项目导向、任务驱动”的教学模式，引入代表性的实例，以实例的开发过程为主线，通过任务的完成过程贯穿知识点的学习。在教学方法选用上，按照多种方法综合使用的原则，在不同学习阶段依据学习目标采用不同的教学方法。以行动导向教学方法为主，使得学生的专业能力、自主学习能力及学习兴趣有一定的提高。

2. 教材编写与选用

(1) 选用教材

《边用边学--3DSMAX 建筑设计》，史宇宏，人民邮电出版社

(2) 参考教材

《Autodesk 2010 标准培训教材》，王琦，人民邮电大学出版社

《红色风暴 3ds max 建筑表现实例教程》，姚勇编著，中国青年电子出版社

《边做边学 3ds Max9 室内效果图设计案例教程》，刘崇健，人民邮电大学出版社

《3dsmax&vary 室内效果图设计经典 150 例》，尖峰科技，中国青年出版社

(3) 参考网站

火星时代：<http://www.hxsd.com>

ABBS 建筑论坛：<http://www.abbs.com.cn/>

3dmax 俱乐部：<http://school.3dmax8.com/3dmax/>

3. 教学实施与保障

能满足教学需要的一体化机房、多媒体教室；配备数量合理、配置适当的计算机和相应的外部设备（打印机、投影仪、扫描仪等）；最好具备上网条件。

4. 课程资源开发与利用

数字化教材与平台：开发包含视频教程、动画演示的多媒体教材，并构建在线课程平台，支持互动学习与资源共享。

视频教程与微课：录制聚焦关键功能的短视频教程，制作针对难点和易错点的微课资源，便于学生快速掌握技能。

实战案例与项目：建立实战案例库，设计项目实践环节，让学生将所学知识应用于实际设计任务中，提升综合能力。

六、授课进程与安排

周次	学习任务	课时数（节）	主要教学形式
1	3ds Max 轻松入门	4	讲授、多媒体教学、课件演示、练习、讨论
2	3ds Max 基本操作	4	讲授、多媒体教学、课件演示、练习、讨论
3	基础建模	4	讲授、多媒体教学、课件演示、练习、讨论
4	高级建模	4	讲授、多媒体教学、课件演示、练习、讨论
5	多边形建模	4	讲授、多媒体教学、课件演示、练习、讨论
6	VRray 渲染技术	4	讲授、多媒体教学、课件演示、练习、讨论
7	材质技术	4	讲授、多媒体教学、课件演示、练习、讨论
8	贴图技术	4	讲授、多媒体教学、课件演示、练习、讨论
9	期中考试	4	
10	灯光技术	4	讲授、多媒体教学、课件演示、练习、讨论

11	摄影机技术	4	讲授、多媒体教学、课件演示、练习、讨论
12	毛发技术	4	讲授、多媒体教学、课件演示、练习、讨论
13	环境和效果	4	讲授、多媒体教学、课件演示、练习、讨论
14	粒子系统和空间扭曲	4	讲授、多媒体教学、课件演示、练习、讨论
15	动力学系统	4	讲授、多媒体教学、课件演示、练习、讨论
16	动画技术	4	讲授、多媒体教学、课件演示、练习、讨论
17	综合实例	4	讲授、多媒体教学、课件演示、练习、讨论
18	期末考试	4	

Dreamweaver 基础课程标准

一、课程性质与任务

《Dreamweaver 基础》本课程是计算机平面设计专业的一门实践性很强的必修专业课。本课程的主要任务是介绍利用 Dreamweaver 开发工具进行网页设计，包括新建、编辑和设置一个 Web 站点；如何对页面属性进行基本的设置，如何设置、编辑 CSS 层叠式样式表；如何排版文字、表格和层；如何进行基本的图像处理；建立框架；模板和库的使用和编辑；网站的发布与维护等基本知识与应用。目的是通过本课程的学习，培养学生的实际动手能力和计算机的操作能力，能够运用所学的知识进行网页

设计。

二、课程目标与要求

1. 素质目标

- (1) 具有踏实认真的态度，严谨求实、创新的工作作风；
- (2) 具有良好的心理素质和职业道德素质；
- (3) 具有高度责任心和良好的团队合作精神；
- (4) 具有一定的科学思维方式和判断分析问题的能力。2.

知识目标

- (1) 掌握网页制作相关基础知识；
- (2) 掌握 Dreamweaver 的基本使用方法，包括如何插入各类网页元素并进行编辑、利用各种工具布局页面等；
- (3) 了解网站设计和发布的流程，掌握网站的规划、发布和管理方法；
- (4) 了解多种网页制作软件和图像处理软件相结合设计网站的方法。

3. 能力目标

- (1) 具有分析问题、解决问题的能力；
- (2) 具有持续学习、独立思考的基本能力；
- (3) 具有获取新知识、新技能、新方法的基本能力；
- (4) 具有收集和分析信息的能力；
- (5) 具有一定的创新能力；
- (6) 熟悉 Dreamweaver 软件的使用方法。

三、课程结构与内容

课程内容设计表

序号	学习模块	学习内容与要求	教学活动设计建议	建议学时
1	Dreamweaver 的使用	1. 掌握 Dreamweaver 的基本特点、新增功能及界面组成; 2. 基本操作, 如安装、新建、打开、导入、保存、关闭等; 3. 理解新增功能、界面组成的优点; 4. 了解 Dreamweaver 可以为我们做些什么。	1. 多媒体教学、多媒体课件辅助、 2. 讨论分析、学生上机实践操作。	2
2	HTML 及 XHTML 语言	通过实训操作, 理解 HTML 及 XHTML 语言, 以及常用的网页语法标记。		4
3	文本和图像处理	掌握设置文本属性和格式, 编号与项目符号的使用, 插入、编辑和排版图像, 理解如何进行图像调整。		4
4	表格与页面布局	1. 掌握如何插入、编辑表格, 创建布局单元和表格; 2. 理解表格在网页排版中的作用; 3. 了解使用页面布局模式进行网页排版的方法。		6
5	创建超级链接	1. 掌握创建超级链接和 Email 链接, 会设置链接的各种状态; 2. 理解超级链接几种状态之间的差别和共同点; 3. 了解创建 Email 链接中的各种技巧。		4
6	层的使用	掌握创建层以及进行层布局, 层属性设置, 层动态行为等操作。		6
7	框架与框架网页	1. 掌握框架和框架集的创建, 框架的使用; 2. 理解使用框架的优缺点		6
8	创建 CSS 样式表	1. 掌握内部 CSS 和外部 CSS 的添加方法, 编辑 CSS 属性; 2. 使用 CSS 进行页面的排版, 创建各种 CSS 效果; 3. 理解使用 CSS 排版的优点; 4. 了解如何使用 CSS 控制背景、鼠标以及添加其它特殊效果。		6
9	模板和库	1. 掌握模板的创建, 模板的编辑, 定义模板可编辑区域; 2. 理解资源管理; 了解创建, 管理和编辑库项目		6
10	媒体对象的应用	掌握如何在 Dreamweaver 中插入 Flash 对象、Shockwave 对象。		4

四、学生考核与评价

(1) 改革传统的学生评价手段和方法, 采用阶段评价, 过程

性评价与目标评价相结合，项目评价，理论与实践一体化评价模式。

(2) 关注评价的多元性，结合课堂提问、学生作业、平时测验、实验实训、技能竞赛及考试情况，综合评价学生成绩。

(3) 应注重学生动手能力和实践中分析问题、解决问题能力的考核，对在学习和应用上有创新的学生应予特别鼓励，全面综合评价学生能力。

五、教学实施与建议

1. 教学方法

本课程是一门实践性很强的课程，要求教师运用多媒体教学手段在多媒体教室或机房内进行教学，着重体现理论和实践的结合。授课、上机操作并结合具体的设计课题进行教学，及时解决设计中遇到的实际问题；在教学过程中，建议采用学生自主学习、以实践操作为主，教师辅导为辅的学习模式，提倡学生自愿组织学习小组进行学习讨论。教师主要就课程的重点、难点进行讲解并组织学生讨论，解答学生共同存在的问题，教师还应向学生提供相关的学习信息（进度安排、学习要求、重点难点等），引导学生充分利用各种媒体进行自我学习，帮助学生更好地掌握学习方法。

2. 教材编写与选用

必须依据本课程标准编写教材。充分体现任务引领、实践导向课程设计思想。教材内容呈现方式。教材要体现先进性、通用性、实用性。反映新技术、新工艺，典型产品或服务的选择要科

学，体现地区产业特点。文字表述要求。活动设计要具体、可操作。

3. 教学实施与保障

(1) 多媒体机房：能够满足学生上课及课内实训的要求。

(2) 实训基地：由行业企业与学校共同参与建设，能够满足课程生产性实训或仿真实训的需要，设备、设施利用率高。

4. 课程资源开发与利用

数字化教材与平台：开发包含视频教程、动画演示的多媒体教材，并构建在线课程平台，支持互动学习与资源共享。

视频教程与微课：录制聚焦关键功能的短视频教程，制作针对难点和易错点的微课资源，便于学生快速掌握技能。

实战案例与项目：建立实战案例库，设计项目实践环节，让学生将所学知识应用于实际设计任务中，提升综合能力。

六、授课进程与安排

周次	学习任务	课时数（节）	主要教学形式
1	初始 Dreamweaver	4	讲授、多媒体教学、课件演示、练习、讨论
2	本地站点的创建与管理	4	讲授、多媒体教学、课件演示、练习、讨论
3	文档的基本操作	4	讲授、多媒体教学、课件演示、练习、讨论
4	页面属性的设置	4	讲授、多媒体教学、课件演示、练习、讨论

5	HTML 代码	4	讲授、多媒体教学、 课件演示、练习、讨论
6	表格的创建及编辑	4	讲授、多媒体教学、 课件演示、练习、讨论
7	使用模板文档	4	讲授、多媒体教学、 课件演示、练习、讨论
8	添加和使用 Div	4	讲授、多媒体教学、 课件演示、练习、讨论
9	期中考试	4	
10	文本的设置	4	讲授、多媒体教学、 课件演示、练习、讨论
11	插入图像	4	讲授、多媒体教学、 课件演示、练习、讨论
12	插入视频	4	讲授、多媒体教学、 课件演示、练习、讨论
13	插入音频	4	讲授、多媒体教学、 课件演示、练习、讨论
14	超链接	4	讲授、多媒体教学、 课件演示、练习、讨论
15	行为	4	讲授、多媒体教学、 课件演示、练习、讨论
16	CSS 样式	4	讲授、多媒体教学、 课件演示、练习、讨论
17	表单	4	讲授、多媒体教学、 课件演示、练习、讨论
18	期末考试	4	

排版设计 InDesign 课程标准

一、课程性质与任务

随着威海地区经济的发展，广告、IT、印刷等行业急需具有较强的图形图像处理能力、平面广告、视觉创意设计与制作等能力的大量高技能应用型人才。为此，数字媒体技术教研室根据企业需求，在剖析企业典型工作岗位、工作任务的基础上，联合企业专家制定了工学结合的课程体系。本课程在以强化图形图像处理、平面艺术设计、计算机辅助设计等为核心职业能力的新课程体系中，处于主干、核心地位，对学生职业能力的培养和职业素养的养成起着重要的支撑作用。

二、课程目标与要求

1. 素质目标

- (1) 具备良好的职业道德、职业规范及敬业精神。
- (2) 具备严谨细致的工作作风。
- (3) 具备良好的沟通、组织和团队合作能力。

2. 知识目标

- (1) 熟练掌握 InDesign 软件的操作的能力。
- (2) 掌握相关版式设计知识，能独立进行版式设计的能力。
- (3) 掌握相关印刷知识，使作品符合印刷要求，与实际工作接轨。

3. 能力目标

- (1) 具有分析问题、解决问题的能力。
- (2) 具有探索查阅知识的能力。

(3) 具有学习的热情和兴趣，能进行自主学习和自我评价，具有良好的变通能力、一定的创造性思维和批判性思维。

三、课程结构与内容

课程内容设计表

序号	学习模块	学习内容与要求	教学活动设计建议	建议学时
1	卡片版式设计	<ol style="list-style-type: none"> 1. 掌握版式设计的概念及原则 2. 了解出版物的表现手法 3. 熟悉 InDesign 软件的基本操作 4. 了解卡片的编排特点 5. 了解卡片的印刷工艺 	启发式教学、案例教学、任务驱动、讲练结合、小组讨论法、头脑风暴法	10
2	饮食单页版式设计	<ol style="list-style-type: none"> 1. 掌握选区的创建、编辑与修改方法； 2. 掌握颜色的选取与设定及填充工具的应用方法； 3. 掌握移动工具的自动选择功能和自由变换功能； 4. 理解并掌握不同画笔工具的使用方法； 5. 掌握橡皮擦组工具的使用方法； 6. 掌握文字的应用方法； 7. 掌握修复、图章组工具的应用方法； 8. 掌握减淡组工具的使用方法。 		12
3	书籍排版与设计	<ol style="list-style-type: none"> 1. 掌握宣传册的特点 2. 掌握相关版式设计知识 3. 掌握设计作品的印刷规矩 		16
4	宣传册设计	<ol style="list-style-type: none"> 1. 掌握图层的基本操作； 2. 合理应用图层的各种混合模式； 3. 掌握图层样式的添加方法； 4. 了解通道的作用和通道的种类； 5. 掌握通道面板中各按钮的功能和操作； 6. 掌握快速蒙版的创建、编辑和转化； 7. 掌握图层蒙版的创建和蒙版的基本操作。 		24
5	报纸排版与设计	<ol style="list-style-type: none"> 1. 了解报纸版式设计知识 2. 掌握报纸不同类别版面版式的特点 3. 掌握框架网格的使用 		18
6	杂志设计	<ol style="list-style-type: none"> 1. 掌握模糊滤镜组中常见的动感、高斯、径向模糊等的使用； 2. 了解“马赛克拼贴”滤镜、“锐化”滤镜的使用； 3. 掌握“液化”滤镜的操作方法； 4. 会对艺术效果中常用木刻滤镜、海报边缘滤镜进行艺术效果的处理； 5. 掌握“风格化”滤镜中“浮雕效果”和“风”滤镜的应用。 		26

四、学生考核与评价

学生成绩的评定，以学生平时表现和任务完成情况及期末考核来确定。评分细则如下表：

计分项目		分值
平时成绩	出勤、纪律	10
	学习性任务完成及答辩情况	90
期末考核成绩	理论试卷	100
总成绩=平时成绩*30%+期末考核成绩*70%		

其中，平时成绩包括平时上课的表现和各任务的完成及答辩情况，占总成绩的 30%；期末考核成绩所用考核方式为上机试卷，占总成绩的 70%。

五、教学实施与建议

1. 教学方法

以职业岗位为导向，选择课程内容；强调实用性，突出行业岗位实用能力培养，坚持区域性特色；以职业能力培养为核心，序化内容体系；以校内、外实训（习）基地为依托，遵循认知规律，由浅入深，循序渐进地组织实施“教、学、做”一体化教学，将分析问题、解决问题的能力能力及团队协作的社会能力融入教学全过程，以培养学生的综合职业素质；以学生为主体，倡导学习方式多样化，融合应用“项目教学法”、“头脑风暴法”等多种教学方法与手段，使学生在“真实”工作过程中学习掌握职业能力、方法能力及社会能力；以培养学生综合素质为根本，构建新的评价体系；以实施新模式课程教学为目标，建设完善教

学软硬件条件。

2. 教材编写与选用

(1) 选用的教材

《InDesign 排版艺术》 麓山文化 北京希望电子出版社
2009年2月

(2) 参考书目

《版面设计 网格构成》 汉斯·鲁道夫·波斯哈德 中
国青年出版社

《版式设计风暴赏析与实践》 Adobe 专家委员会 DDC 传媒
人民邮电出版社

(3) 参考网站

中国平面设计网 <http://www.qytdesign.com/>
北京意典创意平面设计公司 <http://www.3es.com.cn/>
中国设计网址大全 <http://www.cglink.net/>
中国商标设计网 [http://www.cglink.net/cglink-1856.htm](http://www.cglink.net/cglink/cglink-1856.htm)
中国大学生设计网 <http://www.gbdo.com/>
中国设计之窗 <http://www.333cn.com/>
中国设计之网 <http://www.cndesign.com/3.教学实施与保障>

能满足教学需要的一体化机房、多媒体教室；配备数量合理、配置适当的计算机和相应的外部设备（打印机、投影仪、扫描仪等）；最好具备上网条件。

4. 课程资源开发与利用

数字化教材与平台：开发包含视频教程、动画演示的多媒体教材，并构建在线课程平台，支持互动学习与资源共享。

视频教程与微课：录制聚焦关键功能的短视频教程，制作针对难点和易错点的微课资源，便于学生快速掌握技能。

实战案例与项目：建立实战案例库，设计项目实践环节，让学生将所学知识应用于实际设计任务中，提升综合能力。

六、授课进程与安排

周次	学习任务	课时数（节）	主要教学形式
1	认识 InDesign	4	讲授、多媒体教学、课件演示、练习、讨论
2	通过一本画册了解 InDesign	4	讲授、多媒体教学、课件演示、练习、讨论
3	InDesign 工作环境优化	4	讲授、多媒体教学、课件演示、练习、讨论
4	InDesign CC2020 新增功能	4	讲授、多媒体教学、课件演示、练习、讨论
5	认识界面和工作区	4	讲授、多媒体教学、课件演示、练习、讨论
6	文件管理	4	讲授、多媒体教学、课件演示、练习、讨论
7	视图管理	4	讲授、多媒体教学、课件演示、练习、讨论
8	辅助线管理	4	讲授、多媒体教学、课件演示、练习、讨论

9	期中考试	4	
10	图形的编辑与应用	4	讲授、多媒体教学、 课件演示、练习、讨论
11	图像的管理	4	讲授、多媒体教学、 课件演示、练习、讨论
12	文章与版式的编辑	4	讲授、多媒体教学、 课件演示、练习、讨论
13	表格的应用	4	讲授、多媒体教学、 课件演示、练习、讨论
14	图文排版	4	讲授、多媒体教学、 课件演示、练习、讨论
15	主页的编辑与应用	4	讲授、多媒体教学、 课件演示、练习、讨论
16	书籍的打印与发布	4	讲授、多媒体教学、 课件演示、练习、讨论
17	综合实例	4	讲授、多媒体教学、 课件演示、练习、讨论
18	期末考试	4	

广告创意与策划课程标准

一、课程性质与任务

本课程是系统学习图形图像设计专业知识的专业基础部分。广告创意与策划是为了培养学生树立正确的广告基本运作观念，了解广告创意策划应所包含的基本原理和概念。掌握广告活动的基本规律，广告传播原理和现代广告的发展趋势。理解广告是以

市场调查为先导,以整体策略为主体,以创意为中心,以现代科学技术为手段,塑造良好的产品形象和企业形象指导消费,促进社会生产良性循环的一种新的文化现象,认识到广告创意与策划是一门科学,又是一门艺术,是集科学、经济、技术、艺术、文化于一身具有传统广告不具有的新的内涵和新特点。

二、课程目标与要求

1. 素质目标

- (1) 具备良好的社会与时代的认知能力。
- (2) 具备严谨细致的工作作风。
- (3) 具备敬业与协作能力。

2. 知识目标

- (1) 掌握广告设计的基本理论、基本知识。
- (2) 具有现代广告的策划、创意、制作、发布的基本能力,以及市场调查与营销的基本知识和市场分析能力。
- (3) 熟悉有关广告的政策法规。
- (4) 具有公共关系的基本知识与活动能力。
- (5) 了解中国广告事业的现状与发展趋势,了解外国广告事业的发展动态。

3. 能力目标

- (1) 具备基本市场分析与判断能力。
- (2) 具备创新思维能力。
- (3) 能够理论联系实际,自主学习提高的能力。
- (4) 善于观察、总结规律,积累经验,并在工作中推广应

用。

(5) 相应的设计方法和应用拓展能力。

三、课程结构与内容

课程内容设计表

序号	学习模块	学习内容与要求	教学活动设计建议	建议学时
1	广告设计的表现(理论篇)	1.掌握广告设计的表现手法,在理论中学会联系实际 2.了解广告设计的表现形式 3.掌握现在中国广告发展的现状	启发式教学、案例教学、项目教学、演示教学等多种教学方法,在多媒体教室教学。	6
2	广告设计的版面编排(方法篇)	1.广告创意的表现 2.广告设计的图形创作 3.广告设计的构成要素 4.广告设计的版式编排 5.广告效果与广告预算 6.平面广告设计		30
3	广告经营与管理(实践篇)	通过广告各方面的学习,使学生基本熟悉整个广告市场的运营与管理,为今后的实践活动指明方向、提供依据。		36

四、学生考核与评价

建立过程性考评与期末考评相结合的考核体系,过程考评占70分,期末考评占30分。制定科学的评价考核标准,加大过程性考核、技能考核和能力考核的比重。在考评过程中着重考察学生对所完成任务的自我评价,每一学习小组间的学生互评,及学生对课程的评价和教师对学生的评价等,以此来调动学生平时学习的积极性。具体的考评方式如下表所示。

考评方式	过程性考评(70分)				期末考评(30分)
	素质考评(10分)	学习单考评(25分)	课下作业考评(25分)	自评与互评(10分)	论文考评(30分)
考评实施	由教师根据学生作业进行考评	由教师根据学生完成的学习单考评	由授课老师对学生进行检查考评	学生自我评价与学生互相评价	根据期末考试成绩,由学校教务处统一组织考评
考评标准	根据遵守作业标准等情况进行打分(10分)	项目操作过程记录(25分)	任务方案正确(10分) 任务完成情况	自我评价(5分) 学生互评	建议按要求解答

			(15分)	(5分)	
--	--	--	-------	------	--

五、教学实施与建议

1. 教学方法

第一，课堂教学以阐释基本概念和基本原理为主，重点突出。教师以教学大纲为框架，以所选择的教材为依据，对于学生进行导读和释疑，以便学生能够准确掌握基本概念和原理。不仅在教学活动中做到因材施教、深入浅出、通俗易懂繁简有序，而且强调理论联系实际，注重对学生发现问题、分析问题和解决问题能力的培养。

第二，以“专题研究”为主线，实现学以致用，理论联系实际的教学方式，鼓励学生自己开动脑筋，通过实践来巩固所学理论知识，取得了较好的效果。在教学过程中，针对特定的专题内容，采用小组讨论研究的方法，以8个以内学生为一个小组，安排其利用课下时间，查找、收集、分析资料，形成报告，并且在随后的教学中与全班学生共同分享各小组的成果。通过这一方法，鼓励并督促学生运用所学内容，主动进行资料的收集，扩大阅读量，并深化和整合对课程教学内容的理解和消化，鼓励学术探讨和研究。

第三，采用多种多样的教学方式，激发学生的学习热情和教学参与。诸如：课堂讨论、课堂小作业、案例分析、专题研究等等，以开拓思路、加深理解、巩固知识。

2. 教材编写与选用

(1) 选用教材

《广告创意设计》辽宁美术出版社

(2) 参考教材

《广告学教程》 中国人民大学出版社

《广告创意与策划》 作者：冯章 经济管理出版社

《广告策划与创意设计》 作者：陈原川主编 上海交通大学出版社

(3) 参考网站

<http://www.cmmo.cn/>

3. 教学实施与保障

能满足教学需要的一体化机房、多媒体教室；配备数量合理、配置适当的计算机和相应的外部设备（打印机、投影仪、扫描仪等）；最好具备上网条件。

4. 课程资源开发与利用

采用多媒体教学手段，开发、制作了本门课程的教学课件，运用电脑、实物投影仪、VCD 光碟等多种手段进行教学。利用各种途径获得各种教学所需的材料，如音像制品，世界优秀的广告作品集等，通过这些教学手段与资料，增强学生的感性认识，使其积累了丰富的素材。

六、授课进程与安排

周次	学习任务	课时数（节）	主要教学形式
1	广告定义	4	讲授、多媒体教学、课件演示、练习、讨论
2	广告与新闻	4	讲授、多媒体教学、课件演示、练习、讨论

3	广告的评价标准	4	讲授、多媒体教学、 课件演示、练习、讨论
4	中外广告发展简况	4	讲授、多媒体教学、 课件演示、练习、讨论
5	广告的设计构思	4	讲授、多媒体教学、 课件演示、练习、讨论
6	广告创意的表现	4	讲授、多媒体教学、 课件演示、练习、讨论
7	广告设计的图形创作	4	讲授、多媒体教学、 课件演示、练习、讨论
8	广告设计的构成要素	4	讲授、多媒体教学、 课件演示、练习、讨论
9	期中考试	4	
10	广告设计的版式编排	4	讲授、多媒体教学、 课件演示、练习、讨论
11	广告效果与广告预算	4	讲授、多媒体教学、 课件演示、练习、讨论
12	平面广告设计	4	讲授、多媒体教学、 课件演示、练习、讨论
13	模拟场景演示及安排	4	讲授、多媒体教学、 课件演示、练习、讨论
14	客户需求特点	4	讲授、多媒体教学、 课件演示、练习、讨论
15	广告创意策划构想与实施	4	讲授、多媒体教学、 课件演示、练习、讨论
16	广告经营与管理	4	讲授、多媒体教学、 课件演示、练习、讨论

17	综合实例	4	讲授、多媒体教学、 课件演示、练习、讨论
18	期末考试	4	

平面设计制作课程标准

一、课程性质与任务

本课程是高职数字媒体技术专业的专业核心课，定位于印刷厂的印前处理部门、制版公司、出版社、广告企业。通过本课程的学习，使学生掌握平面设计制作的基础理论、基本方法和基本技能，为从事平面设计制作的实际工作打下基础。该课程与生产密切相关，应用性很强，属于预就业综合训练课程。

二、课程目标与要求

1. 素质目标

- (1) 具备良好的职业道德、职业规范及敬业精神。
- (2) 具备严谨细致的工作作风。
- (3) 具备良好的沟通、组织和团队合作能力。

2. 知识目标

(1) 掌握常用设计软件的操作，能够根据设计要求使用适当的软件工具表现出来。

(2) 具备一定的创意思维能力，能够根据设计要求确定表现的主题，并以恰当的手法表达。

(3) 具备查找资料、分析筛选资料的能力，并利用软件操

作把资料整合，从而充分表达主题。

(4) 具备一定的印刷知识，使作品符合印刷要求，与实际工作接轨。

3. 能力目标

(1) 具有分析问题、解决问题的能力。

(2) 具有探索查阅知识的能力。

(3) 能够运用系统性思维分析和解决问题。

(4) 具有学习的热情和兴趣，能进行自主学习和自我评价，具有良好的变通能力、一定的创造性思维和批判性思维。

(5) 能负责地完成任务，能了解本专业职业成长过程，并能做好个人的职业规划。

三、课程结构与内容

课程内容设计表

序号	学习模块	学习内容与要求	教学活动设计建议	建议学时
1	DM 单页原稿复制	1. 熟悉印刷品制作的格式 2. 掌握 Photoshop、Illustrator 等软件的操作	案例教学、任务驱动、讲练结合	8
2	纸卡的原稿复制及拼版	1. 了解卡片的特点及印刷后工序 2. 掌握常用的纸张大小、便于拼版 3. 掌握 Photoshop、Illustrator 等软件的联合操作		12
3	渔卡的绘制及拼版	1. 掌握黑色叠印及图片位图模式 2. 掌握渔卡的拼版 3. 掌握不同规格形状的拼版		10
4	广告语的创作	1. 掌握几种类型的广告语 2. 掌握标题与标语的区别		6
5	设计制作家悦小笼包	1. 了解平面设计的十四种表现手法 2. 掌握直接展示法的特点及使用		10
6	海报设计	1. 掌握海报的设计特点 2. 掌握设计作品的印刷规矩		18

序号	学习模块	学习内容与要求	教学活动设计建议	建议学时
7	用放大镜看印刷网点	1. 掌握 四色及专色印刷网点的大小及颜色 2. 掌握网点角度	案例教学、任务驱动、讲练结合、小组讨论、头脑风暴法	6
8	文字设计	1. 掌握文字设计的原则 2. 了解众多不同类型的文字设计图例 3. 能对某主题文字进行模仿和创新设计		6
9	标志设计及辅助图形设计	1. 掌握标志设计的原则 2. 掌握标志设计的表现手法 3. 了解标志设计常用、的一些元素 4. 掌握辅助图形的含义		16
10	包装设计制作	1. 了解包装知识 2. 了解包装印刷后工序加工，如利作模切板进行模切成形 3. 掌握包装盒形的绘制 4. 掌握文件上添加印刷规矩线		16

四、学生考核与评价

学生成绩的评定，以学生平时表现和任务完成情况及期末考核来确定。评分细则如下表：

计分项目		分值
平时成绩	出勤、纪律	10
	学习性任务完成及答辩情况	90
期末考核成绩	理论试卷	100
总成绩=平时成绩*30%+期末考核成绩*70%		

其中，平时成绩包括平时上课的表现和各任务的完成及答辩情况，占总成绩的 30%；期末考核成绩所用考核方式为上机试卷，占总成绩的 70%。

五、教学实施与建议

1. 教学方法

本课程是一门综合学科，相关平面设计软件学生都已学习过，并具有一定的设计能力，本课程是几个设计软件的综合使用，使

设计作品符合工作要求。根据这一课程目标，本课程选用多个来源于工作中的项目，采用多个平面设计软件联合应用的手法，从而做到学习与工作的深度融合。

2. 教材编写与选用

1. 选用的教材

《平面设计基础实用教程》 徐帆 清华大学出版社

2. 参考书目

《商业广告设计教程》 王亚非 辽宁美术出版社

《平面设计实训教程》 庞楠 化学工业出版社

3. 参考网站

中国平面设计网 <http://www.qytdesign.com/>

中国设计网址大全 <http://www.cglink.net/>

中国大学生设计网 <http://www.gbdo.com/>

中国设计之窗 <http://www.333cn.com/>

中国设计之网 <http://www.cndesign.com/>

3. 教学实施与保障

能满足教学需要的一体化机房、多媒体教室；配备数量合理、配置适当的计算机和相应的外部设备（打印机、投影仪、扫描仪等）；最好具备上网条件。

4. 课程资源开发与利用

数字化教材与平台：开发包含视频教程、动画演示的多媒体教材，并构建在线课程平台，支持互动学习与资源共享。

视频教程与微课：录制聚焦关键功能的短视频教程，制作针

对难点和易错点的微课资源，便于学生快速掌握技能。

实战案例与项目：建立实战案例库，设计项目实践环节，让学生将所学知识应用于实际设计任务中，提升综合能力。

六、授课进程与安排

周次	学习任务	课时数（节）	主要教学形式
1	设计的基础	4	讲授、多媒体教学、 课件演示、练习、讨论
2	基本版式模型	4	讲授、多媒体教学、 课件演示、练习、讨论
3	设计的流程	4	讲授、多媒体教学、 课件演示、练习、讨论
4	版式	4	讲授、多媒体教学、 课件演示、练习、讨论
5	配色	4	讲授、多媒体教学、 课件演示、练习、讨论
6	照片	4	讲授、多媒体教学、 课件演示、练习、讨论
7	插图	4	讲授、多媒体教学、 课件演示、练习、讨论
8	字体排印	4	讲授、多媒体教学、 课件演示、练习、讨论
9	期中考试	4	
10	制作的基础知识	4	讲授、多媒体教学、 课件演示、练习、讨论
11	印刷加工	4	讲授、多媒体教学、 课件演示、练习、讨论

12	装订与拼版	4	讲授、多媒体教学、 课件演示、练习、讨论
13	PDF 的使用方法	4	讲授、多媒体教学、 课件演示、练习、讨论
14	图像数据的管理方法	4	讲授、多媒体教学、 课件演示、练习、讨论
15	综合实例（1）	4	讲授、多媒体教学、 课件演示、练习、讨论
16	综合实例（2）	4	讲授、多媒体教学、 课件演示、练习、讨论
17	综合实例（3）	4	讲授、多媒体教学、 课件演示、练习、讨论
18	期末考试	4	

网页制作与网站开发课程标准

一、课程性质与任务

《网页制作与网站开发》是当今社会的热门技术之一，也是数字媒体技术专业的一门专业核心课，是根据网页设计与制作、网站管理、网页编辑的工作岗位能力要求所开设的课程。

本课程的教学目的是：以 HTML、DreamWeaver 为蓝本，全面介绍与网页设计制作有关的知识，使学生具有解决一般网页制作问题的能力。与此同时，通过对 Web 页制作技术和制作工具的学习，使学生对于网页设计中所涉及的相关知识有全面的了解。使学生具有良好的网站规划、设计、编辑与维护能力。

二、课程目标与要求

1. 素质目标

- (1) 培养学生良好的与人沟通能力及团队协作精神;
- (2) 培养学生发现问题、分析问题和解决问题的能力;
- (3) 培养学生质量意识、服务意识, 以及较强的社会责任感;
- (4) 培养学生勇于创新、爱岗敬业的工作作风;
- (5) 培养学生良好的职业道德。

2. 知识目标

- (1) 精通 Dreamweaver 的操作方法, 能熟练使用 Dreamweaver 的设计视图提供的工具进行各种网页元素的编辑; 并掌握常用快捷键的使用, 能制作出预期效果的网页;
- (2) 掌握 HTML 的常用标记、属性及其属性值的书写规范, 并能手写常用标记及其属性;
- (3) 掌握 CSS 样式控制网页元素及网页外观的方法, 能在代码视图中手写常用 CSS 代码;
- (4) 掌握各种网页设计辅助软件的常用功能, 如 Photoshop、Fireworks、Flash 等;
- (5) 了解行为的基本概念, 并能懂得简单的 javascript 脚本及其应用;
- (6) 会使用模板和库, 实现网页元素的复用;
- (7) 掌握现代企业实际开发中普遍热衷的 DIV+CSS 布局技术, 能进行网页的重构;
- (8) 了解 W3C 组织的系列 Web 标准, 能设计出符合 Web 标

准的优秀网页；

(9) 了解网站的建站流程，掌握网站的上传、发布、维护和优化，了解网站运行的监控参数。

3. 能力目标

(1) 举一反三，遇到问题能独立思考，并善于借助各种工具、资源探索问题的解决途径；

(2) 勤于思考、认真细致的工作作风；

(3) 继续学习、不断学习、主动更新知识的意识；

(4) 资料收集整理能力，善于借助工具书、技术手册来解决疑难问题的能力；

(5) 善于向同行高手请教，善于利用网络资源解决实际问题的能力。

三、课程结构与内容

课程内容设计表

序号	学习模块	学习内容与要求	教学活动设计建议	建议学时
1	网站建设基本知识	1. 熟悉 Dreamweaver 的工作界面； 2. 正确启动和退出程序； 3. 了解插入栏、文档工具栏、属性面板和浮动面板的功能，熟练打开和关闭这些工具栏和面板，调整工作界面的布局； 4. 掌握网站开发流程及网页制作最基本的步骤；	讲授法、讨论法 演示法、行动导向教学法	8
2	表格的制作	1. 熟悉网页中表格的构成。 2. 掌握表格创建方法。 3. 掌握表格属性设置方法（边框、边距、间距、背景、宽度、高度等）。 4. 掌握表格结构修改的方法（行列的添加与合并）。 5. 熟悉单元格属性设置的方法及意义（宽度、高度、背景等）。		8
3	图文并茂的网页	1. 掌握文本的字体设置、段落格式及列表，可以熟练在网页中直接输入文本，也可将文本从其他文档复制到网页中或导入文本。 2. 熟练插入图像及图像占位符，导航条的制作，编辑图像等操作		10

序号	学习模块	学习内容与要求	教学活动设计建议	建议学时	
4	多媒体元素	1. 插入 Flash 动画。 2. 能正确使用 Flash 文本。 3. 能正确使用 Flash 视频。		6	
5	设置超级链接	熟练掌握用 DreamWeaver 制作各种超级链接,如:文本的超级链接、图像超级链接,热区的超链接,电子邮件链接等。		6	
6	CSS 样式表	1. 认识 CSS 样式,熟悉 CSS 样式的分类,掌握 CSS 样式的语法。 2. 掌握创建 CSS 样式表,设置 CSS 属性的方法。 3. 掌握链接 CSS 和导入 CSS 样式表、编辑和删除 CSS 样式、应用 CSS 样式的方法。		12	
7	表单的制作	1. 掌握创建表单、向表单中插入表单对象的方法。 2. 掌握表单及表单对象属性的设置。		6	
8	框架	掌握网页制作中与框架有关的 HTML 标记,熟练掌握用 DreamWeaver 制作框架结构网页。		8	
9	模板和库	掌握模板和库项目的创建与应用		讲授法 讨论法 演示法 自学法	6
10	网页中行为的应用	掌握 Dreamweaver 中行为的概念,熟练掌握使用行为面板对行为的各种操作方法。会使用 Dreamweaver 的内置行为为网页对象添加各种常用的行为		8	
11	ASP 动态网页	1. 通过学习使学生掌握 IIS 的设置方法,会在 Dreamweaver 中正确设置动态站点,学会制作一个访客留言页面,并能将数据写入到相应的数据库中。 2. 使学生能将数据库里的访客信息,正确地显示出来,掌握合理地分页和排序。从而将访客查看留言和填写留言的功能完全地设计与实现。 3. 使学生能实现管理员的管理留言功能即删除留言、修改留言、回复留言,从而实现一个功能较完全的一个留言本。	讲授法 讨论法 演示法 自学法	12	
12	测试发布网站	掌握 Dreamweaver 测试网站的性能,检查网站的正确性。掌握域名的基本概念以及分类,域名的注册技巧;掌握空间的申请方法。掌握发布网站的步骤。	角色扮演法 行动导向教学法	2	
13	综合项目制作	综合利用前面所学,制作一个图文并茂的网站作品		16	

四、学生考核与评价

考核由两部分组成：第一部分为平时成绩（30%），包括学生平时作品完成情况及学习态度。第二部分为期末考核成绩（70%），通过上机考核学生网页制作及创意设计能力。

五、教学实施与建议

1. 教学方法

本课程的主要内容为系统介绍网页编辑与制作软件 Dreamweaver，通过对这种有代表性的网页制作软件的学习，了解网站规划和建立的全过程，掌握制作网页并建设网站的技术。该门课程采取项目式教学，同时遵循高等职业院校学生的认知规律，确定本课程的工作任务和学习情境。本课程学习结束后，学生应能熟练利用 Dreamweaver 提供的强大功能制作静态及简单动态网页、开发具有一定规模的网站，并最终上传到互联网上。

2. 教材编写与选用

（1）选用教材

网页设计与制作教程 清华大学出版社

（2）参考教材

张淑清. 网页制作实用教程 [M]. 北京: 人民邮电出版社, 2008. 4

李光明. 中文 Dreamweaver 8 网页设计与实训教程 [M]. 北京: 冶金工业出版社, 2009. 6

吴教育. Dreamweaver CS3 中文版实例教程 [M]. 北京: 人民邮电出版社, 2008. 11

张殿明. 网站规划建设与管理维护 [M]. 北京: 清华大学出版社, 2008.10

李焯. 别具光芒: DIV+CSS 网页布局与美化 [M]. 北京: 人民邮电出版社, 2006.11

顾正刚. 网站规划与建设 [M]. 北京: 机械工业出版社, 2008年10月第2版

(3) 参考网站

山东传媒职业学院《网页设计与网站开发》省级精品课程网站

站酷: <http://www.zcool.com.cn/>

开发频道: <http://developer.51cto.com/developer/csscaopeng/>

蓝色理想: <http://www.blueidea.com/>

网页制作大宝库: <http://www.dabaoku.com/>

3. 教学实施与保障

能满足教学需要的一体化机房、多媒体教室; 配备数量合理、配置适当的计算机和相应的外部设备(打印机、投影仪、扫描仪等); 最好具备上网条件。

4. 课程资源开发与利用

数字化教材与平台: 开发包含视频教程、动画演示的多媒体教材, 并构建在线课程平台, 支持互动学习与资源共享。

视频教程与微课: 录制聚焦关键功能的短视频教程, 制作针对难点和易错点的微课资源, 便于学生快速掌握技能。

实战案例与项目：建立实战案例库，设计项目实践环节，让学生将所学知识应用于实际设计任务中，提升综合能力。

六、授课进程与安排

周次	学习任务	课时数（节）	主要教学形式
1	网页制作基础	4	讲授、多媒体教学、课件演示、练习、讨论
2	认识网页	4	讲授、多媒体教学、课件演示、练习、讨论
3	HTML 基础	4	讲授、多媒体教学、课件演示、练习、讨论
4	静态网站与动态网站	4	讲授、多媒体教学、课件演示、练习、讨论
5	制作网页的常用工具	4	讲授、多媒体教学、课件演示、练习、讨论
6	网站的创建流程	4	讲授、多媒体教学、课件演示、练习、讨论
7	了解 Dreamweaver	4	讲授、多媒体教学、课件演示、练习、讨论
8	Web 文档的常用操作	4	讲授、多媒体教学、课件演示、练习、讨论
9	期中考试	4	
10	了解页面布局工具	4	讲授、多媒体教学、课件演示、练习、讨论
11	添加文本	4	讲授、多媒体教学、课件演示、练习、讨论

12	插入图像	4	讲授、多媒体教学、 课件演示、练习、讨论
13	了解 HTML 和 CSS	4	讲授、多媒体教学、 课件演示、练习、讨论
14	插入文件头内容	4	讲授、多媒体教学、 课件演示、练习、讨论
15	了解框架	4	讲授、多媒体教学、 课件演示、练习、讨论
16	使用行为面板	4	讲授、多媒体教学、 课件演示、练习、讨论
17	用电子邮件发送表单数据	4	讲授、多媒体教学、 课件演示、练习、讨论
18	期末考试	4	

环艺设计综合实战课程标准

一、课程性质与任务

《环艺设计综合实战》是数字媒体技术专业的一门专业核心课程。培养目标定位是为装饰装修设计公司培养室内外设计、环境艺术设计的技术性人才。《环艺设计综合实战》主要培养学生在中具备对典型室内外空间设计的相关知识的了解，掌握各类型室内外空间装饰工程方案分析、方案设计、方案表现、图纸制作、项目演示与讲解等专业设计知识和岗位核心技能。

二、课程目标与要求

1. 素质目标

(1) 具有良好的职业道德素质。

(2) 具有较强的自我控制能力和团队协作能力，有较强的责任感和认真的工作态度。

(3) 具有较强的创意设计和创新能力。

2. 知识目标

(1) 能用工具准确进行各类室内外空间的勘察与测量。

(2) 能整合设计理论知识转化为设计实践的应用能力。

(3) 能进行设计方案的整体把握，具备设计思维能力和创意能力。

(4) 能进行设计项目分析和讲解，具有设计表达能力。

(5) 能进行各类设计图纸制作，具备设计表现能力。

3. 能力目标

(1) 具有较好的学习新知识与技能的能力。

(2) 具有较好的分析和解决问题的能力。

(3) 具有查找资料、文献获取信息的能力。

(4) 具有较强的实践动手操作能力。

三、课程结构与内容

课程内容设计表

序号	学习模块	学习内容与要求	教学活动设计建议	建议学时
1	项目信息采集	1. 能进行项目信息资料收集; 2. 能进行项目分析与调查; 3. 能进行标书阅读与分析; 4. 能进行项目建筑环境调查与分析; 5. 能进行市场材料调查与分析、同类项目参观; 6. 能运用空间设计思维方法;		20
2	室内外空间设计基础	1. 室内外空间设计概念 2. 室内外空间设计分类与设计原则 3. 室内外空间设计风格与设计要素	项目导向, 任务驱动 案例教学法、角色扮	12

序号	学习模块	学习内容与要求	教学活动设计建议	建议学时
3	确定设计方案	1. 能绘制室内外设计空间布局图和交通流线图 2. 能掌握空间色调、材质、造型的综合设计,做到整体统一协调 3. 能绘制室内外空间布局图,并熟练掌握照明分布形式 4. 能确立整体设计风格,并选用恰当家具与陈设及景观设计 5. 造型符合形式美感,绘图具有设计形式美	演法、现场教学法、启发式教学,边讲边做、边做边学,教学做一体化	36
4	图纸设计制作	1. 能设计室内空间及公共空间效果图 2. 能设计室内空间及公共空间设计施工图:平面布局图、天花图、立面图、节点图 3. 能熟练运用设计软件(3dsmax、Auto CAD、Photoshop) 4. 能熟练应用各种装修材料,空间表现真实,具有独特创意 5. 能熟练掌握照明技巧,空间具有良好氛围感 6. 会制作标书,使用专业语言写设计说明		54
5	方案演示与表达	1. 能运用专业语言,撰写设计说明 2. 能使用流畅语言进行方案讲解与展示,完整阐述设计思路		12

四、学生考核与评价

课程评价是为了检验和改进学生的学习和教师的教学,改善课程设计,完善教学过程,从而有效地促进学生的发展。课程评价要从知识与技能、过程与方法等方面进行评价,以全面考察学生的整体素质。

1. 日常评价

用收集学生平时作品的方式,收集能够反映学生学习过程和结果的资料,进行记录作为评价的依据。要充分注意学生在解决问题的过程中所采用不同的思路和方法。对不同于常规的思路和方法,要给予足够的重视和积极的评价。

2. 学生评价

应着重考察学生平时的探究精神和创新意识。鼓励学生运用多种方法,从不同的角度,进行多样化的探究。这种探究,既有

学生个体的独立钻研，也有学生群体的讨论切磋，，让学生开展自我评价和相互评价。评价的着眼点主要在：

- (1) 在学习中的合作态度和参与程度。
- (2) 能否在学习中主动地发现问题和探索问题。
- (3) 能否积极地为解决问题去搜集信息和整理资料。
- (4) 能否根据已有的课内外材料，形成自己的设计观点。

3. 考试评价：

通过考试了解学生掌握知识的情况，以检查教与学是否达到课程标准规定的各项目标，以便及时调整教学进度，改进教学方法，提高教学质量。考试成绩占 70%，日常评价占 20%，学生评价占 10%。

五、教学实施与建议

1. 教学方法

在具体的教学过程中，采用“项目导向、任务驱动”的教学模式，引入代表性的实例，以实例的开发过程为主线，通过任务的完成过程贯穿知识点的学习。在教学方法选用上，按照多种方法综合使用的原则，在不同学习阶段依据学习目标采用不同的教学方法。以行动导向教学方法为主，使得学生的专业能力、自主学习能力及学习兴趣有一定的提高。

2. 教材编写与选用

(1) 选用教材

《Autodesk 建筑可视化设计师标准培训教材》，赵阳、颜博，人民邮电出版社

（2）参考教材

《边做边学 3ds Max9 室内效果图设计案例教程》，刘崇健，人民邮电大学出版社

《3dsmax&vary 室内效果图设计经典 150 例》，尖峰科技，中国青年出版社

（3）参考网站

ABBS 建筑论坛：<http://www.abbs.com.cn/>

3dmax 俱乐部：<http://school.3dmax8.com/3dmax/3>. 教学实施与保障

能满足教学需要的一体化机房、多媒体教室；配备数量合理、配置适当的计算机和相应的外部设备（打印机、投影仪、扫描仪等）；最好具备上网条件。

4. 课程资源开发与利用

数字化教材与平台：开发包含视频教程、动画演示的多媒体教材，并构建在线课程平台，支持互动学习与资源共享。

视频教程与微课：录制聚焦关键功能的短视频教程，制作针对难点和易错点的微课资源，便于学生快速掌握技能。

实战案例与项目：建立实战案例库，设计项目实践环节，让学生将所学知识应用于实际设计任务中，提升综合能力。

六、授课进程与安排

周次	学习任务	课时数(节)	主要教学形式
1	环艺设计概述	4	讲授、多媒体教学、 课件演示、练习、讨论
2	环艺设计的基本原则	4	讲授、多媒体教学、 课件演示、练习、讨论
3	环艺设计的基础知识	4	讲授、多媒体教学、 课件演示、练习、讨论
4	环境心理学在环艺设计中的应用	4	讲授、多媒体教学、 课件演示、练习、讨论
5	环艺设计风格与流派	4	讲授、多媒体教学、 课件演示、练习、讨论
6	居住空间设计	4	讲授、多媒体教学、 课件演示、练习、讨论
7	公共空间设计	4	讲授、多媒体教学、 课件演示、练习、讨论
8	景观设计基础	4	讲授、多媒体教学、 课件演示、练习、讨论
9	期中考试	4	
10	城市开放空间设计	4	讲授、多媒体教学、 课件演示、练习、讨论
11	环境导视系统设计	4	讲授、多媒体教学、 课件演示、练习、讨论
12	照明设计	4	讲授、多媒体教学、 课件演示、练习、讨论
13	绿色环艺设计	4	讲授、多媒体教学、 课件演示、练习、讨论

14	环艺设计项目实践	4	讲授、多媒体教学、 课件演示、练习、讨论
15	环艺设计作品欣赏与分析	4	讲授、多媒体教学、 课件演示、练习、讨论
16	未来环艺设计趋势展望	4	讲授、多媒体教学、 课件演示、练习、讨论
17	环艺设计师的职业素养与 技能提升	4	讲授、多媒体教学、 课件演示、练习、讨论
18	期末考试	4	

毕业设计课程标准

一、课程性质与任务

《毕业设计》是整个教学计划中的一个极其重要的实践性教学环节，是对所学知识的总结、提高和应用。通过对选定项目的设计，完成整个方案的构思、设计和效果图绘制等设计全过程工作，要求同学能综合应用三年所学的基础理论和专业知识，开拓思路，展现才略，做到方案设计新颖，技术处理符合实际，能熟练制图及灵活表现，巩固所学专业知识和掌握设计方法和技巧。为毕业后走向社会和选择职业，提供一定的依据和基础。

二、课程目标与要求

1. 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和严谨的工作作风。小组合作培养学生团队协作精神和集体凝聚力、集体荣誉感，为其将

来从事专业活动和未来的职业生涯打下坚实的基础。

2. 知识目标

使学生能系统的学习和熟练的掌握图像设计与制作的语言要素和设计美的形式规律、理论，设计出优秀的毕业作品，为学生进一步学习开拓创新提供活力，达到培养即具有创新思维又有实际动手能力的设计专业人才的目标，从而奠定平面设计的理论和实践基础。

3. 能力目标

具有在实践中发现问题、解决问题的能力。具有工作中的创新能力。具有较强的适应能力和一定的社会交往的能力。具有较强的实习总结能力。同时，课程的教学要增强学生的主体意识和自学能力，使学生的知识、情感、技能得到全面发展，养成良好的职业素养和团队合作精神，培养吃苦耐劳、独立思考的能力。

三、课程结构与内容

课程内容设计表

序号	学习模块	学习内容与要求	教学活动设计建议	建议学时
1	阶段一	收集素材、调研。		16
2	阶段二	确立设计主题、风格、完成方案构思，拟定草案及工作计划。		24
3	阶段三	指导教师审核设计方案和工作计划 毕业设计制作（结点构造、细部大样图、效果图等）。		40
4	阶段四	设计说明与毕业设计论文撰写。 指导教师审阅，设计完善，版面设计。		32
5	阶段五	毕业论文评审及答辩		8

四、学生考核与评价

设计设计的成绩按优秀、良好、合格、不合格四个等级评定。

参考标准如下：

1. 优秀

(1) 态度端正，严格遵守毕业设计要求，表现优秀。

(2) 能按时优异地完成毕业设计任务，能综合地运用所学理论和专业知识，在某些方面有独特的见解。

(3) 毕业论文完整，逻辑结构清晰，文字通顺，书写工整，图纸资料齐全。

(4) 作品设计语言丰富，视觉冲击力强，有深刻内涵和实用价值或研究价值。

2. 良好

(1) 态度端正，能遵守毕业设计要求，表现良好。

(2) 能按时圆满地完成毕业设计任务，能综合地运用所学理论和专业知识，在某些方面有一定的见解。

(3) 毕业论文完整，逻辑结构清晰，文字通顺，书写工整，图纸资料齐全。

(4) 作品设计语言丰富，有一定内涵和实用价值。

3. 合格

(1) 态度端正，能遵守毕业设计要求，表现一般。

(2) 能按时完成毕业设计任务，能综合地运用所学理论和专业知识。

(3) 毕业论文完整，文字通顺，书写工整，图纸资料齐全。

(4) 完成作品设计，有一定内涵。

4. 不合格

(1) 态度不端正，不能遵守毕业设计要求，表现不好。

(2) 不能按时完成毕业设计任务，或者毕业设计任务效果差。

(3) 毕业论文文字不通顺，书写潦草，图纸资料不全。

(4) 不能完成作品设计，或者完成但效果较差。

五、教学实施与建议

1. 教学方法

(1) 参观及调研

要求：结合所选的毕业设计课题，进行图像设计与制作现场参观或已投入使用的项目或者工程参观与调研，并收集有关资料，为进行毕业设计做好前期准备。

重点：学生在教师指导下，结合自己专长，认真选好课题，在集体组织参观调研或自己到现场调研时，有针对性收集毕业设计素材。

(2) 方案设计

选择课题、确立设计主题、风格，对设计项目提出问题，并建立解决问题的方法，作空间组织和分隔、平面布置草图等，查阅设计规范、资料。

完成方案构思，决定所做课题的总体方案设计，并画出相应的效果图及平面、立面图，文字说明等，同时完成扼要的设计说明和造价概算。

完成由总体方案及效果图所决定的重点部分的图纸设计，以上所选部分要求做到：定位、定形、定尺寸、定材料、定制做方法等。

重点：对于设计过程中的原始草图、创意构思、工作思路应随时注意保存；各种规范应针对设计内容主动去查阅；所用材料最好要有小样。

（3）完成毕业设计任务

要求：毕业设计作品一套，设计说明一份，1000 字左右。要求写不少于 1 万字的毕业设计论文，按照学校给出的规范格式。

（4）毕业设计评价及答辩

要求：每位同学均需参加评审，并进行公开答辩。综合答辩情况、设计情况及在其中所反应出的知识掌握情况和应用能力、毕业论文情况决定毕业设计成绩。

2. 教材编写与选用

（1）设计图纸均应符合现行我国有关设计规范和施工验收规范。

（2）《图像设计资料集》、《广告设计师手册》、《图案设计资料集》及有关参考书目。

3. 教学实施与保障

（1）师资要求：

有一定的图像处理设计或企业工作经历经验的教师担任该课程指导教师。

（2）实训设施要求：

具备必要的毕业设计场地。

4. 课程资源开发与利用

数字化教材与平台：开发包含视频教程、动画演示的多媒体教材，并构建在线课程平台，支持互动学习与资源共享。

视频教程与微课：录制聚焦关键功能的短视频教程，制作针对难点和易错点的微课资源，便于学生快速掌握技能。

实战案例与项目：建立实战案例库，设计项目实践环节，让学生将所学知识应用于实际设计任务中，提升综合能力。

六、授课进程与安排

周次	学习任务	课时数（节）	主要教学形式
1	收集素材、调研	16	讲授、多媒体教学、讨论、实训
2			讲授、多媒体教学、讨论、实训
3	确立设计主题、风格、完成方案构思，拟定草案及工作计划。	24	讲授、多媒体教学、讨论、实训
4			讲授、多媒体教学、讨论、实训
5			讲授、多媒体教学、讨论、实训
6	指导教师审核设计方案和工作计划	40	讲授、多媒体教学、讨论、实训
7	毕业设计制作（结点构造、细部大样图、效果图等）。		讲授、多媒体教学、讨论、实训

8			讲授、多媒体教学、讨论、实训
9			讲授、多媒体教学、讨论、实训
10			讲授、多媒体教学、讨论、实训
11			讲授、多媒体教学、讨论、实训
12	设计说明与毕业设计论文撰写。 指导教师审阅，设计完善，版面设计。	32	讲授、多媒体教学、讨论、实训
13			讲授、多媒体教学、讨论、实训
14			讲授、多媒体教学、讨论、实训
15	毕业论文评审及答辩	8	讲授、多媒体教学、讨论、实训

顶岗实习课程标准

一、课程性质与任务

本课程是数字媒体技术专业的综合能力实践训练项目课程，其任务是通过顶岗实习环节，使学生把课堂所学的专业设计理论、设计表现技能与社会设计实践紧密结合，从实践工作中获取相关的设计经验，以弥补课堂模拟设计的局限性，培养学生的实际工作能力。并且结合设计实践，使学生更有针对性的明确学习和努力方向，更好的适应社会需要。使学生把课堂所学的基础知识与专业设计理论知识结合起来融于社会实践，培养他们在社会生产

实践中运用、创意设计的能力。

二、课程目标与要求

1. 素质目标

- (1) 树立对艺术设计良好的鉴赏能力。
- (2) 加强对岗位敬业精神的培养。
- (3) 注重学习的刻苦性和专注性精神的培养。
- (4) 注重团结协作精神的培养。
- (5) 注重诚实守信品格的培养。

2. 知识目标

(1) 根据企业要求，独立设计并制作完成相关设计、制作等任务。

(2) 切实将设计理论知识与设计实践有机地结合，尽可能将其运用到实际应用设计中。

(3) 积极向艺术设计企业中一些工作多年、具有丰富设计实践经验的人员学习，吸取、积累更多的设计经验，完善自己所学的专业设计知识。

3. 能力目标

(1) 进行设计市场分析预测，根据流行趋势运用设计软件进行广告设计开发。

(2) 进行设计市场调研，制定广告发展战略。

(3) 与客户接洽，进行广告推广与市场开拓。

(4) 熟悉设计、印刷、出版的各个环节及流程。

三、课程结构与内容

课程内容设计表

序号	学习模块	学习内容与要求	教学活动设计建议	建议学时
1	分析艺术设计市场、完成艺术设计开发	1. 进行市场分析预测, 根据流行趋势运用艺术设计软件进行艺术设计开发。 2. 与客户接洽, 进行平面设计、广告推广与市场开拓	本项目的教学实施由浅入深, 按以下步骤进行: 实践: 与客户接洽, 进行广告推广与市场开拓设计。再调研: 分析艺术市场的推广与开拓专业知识。再实践: 培养分析和解决产品与市场间的实际问题。完成顶岗实习报告和实习日志。	340
2	实践企业的生产与管理	1. 熟悉设计、印刷、出版的各个环节及流程。 2. 了解平面设计企业管理, 进行设计成本核算。	本项目的教学实施由浅入深, 按以下步骤进行: (1) 调研: 分析艺术设计市场基本情况。(2) 实践: 熟悉实习场所的生产印刷、出版的各个环节及流程。(3) 再调研: 分析艺术市场的推广与开拓专业知识。(4) 再实践: 了解平面设计企业管理, 进行设计成本核算等实际问题。(5) 完成实习报告和实习日志。	200

四、学生考核与评价

本课程侧重于实践技能的培养, 课程考试考核采用项目实训、考勤综合评定的考核方法, 项目实践成绩即作为课程考核成绩, 满分 100 分, 从两个方面进行考核, 得出课程成绩。

项目名称	成绩		权重	项目成绩	项目成绩权重	课程考核成绩
	知识	技能				
分析艺术设计市场、完成艺术设计开发	知识	30	30%	60	60%	100
	技能	50	50%			
	态度	20	20%			
实践企业的生产与管理	知识	30	30%	40	40%	
	技能	50	50%			
	态度	20	20%			

通过以上考核标准的制定, 能够较为全面地考核学生专业综

合能力素质，是符合专业实际和课程特点、较为可行的考核方法。

五、教学实施与建议

1. 教学方法

本课程教学始终贯穿培养学生职业能力为主线的原则，课程采用：

(1) 实习基地分组集中实习。

(2) 分散实习：学生根据本人意愿和实际情况自主联系实习单位，根据学院要求办理统一的审批手续，经批准后进入实习单位。

2. 教材编写与选用

(1) 教材编写以本课程标准为基本依据，应考虑不同地区学校和学生的实际情况，合理安排项目任务。

(2) 教材内容的选取以就业为导向，以工作任务为出发点，选取与学习、工作、生活相关的实际项目，注重实践技能的培养。内容的选取应结合专业特点，具有前瞻性。

(3) 教材形式的呈现要图文并茂，文字表述要规范、正确、科学，符合中职学生的认知特点。

3. 教学实施与保障

能满足教学需要的一体化机房、多媒体教室；配备数量合理、配置适当的计算机和相应的外部设备（打印机、投影仪、扫描仪等）；最好具备上网条件。

4. 课程资源开发与利用

数字化教材与平台：开发包含视频教程、动画演示的多媒体

教材，并构建在线课程平台，支持互动学习与资源共享。

视频教程与微课：录制聚焦关键功能的短视频教程，制作针对难点和易错点的微课资源，便于学生快速掌握技能。

实战案例与项目：建立实战案例库，设计项目实践环节，让学生将所学知识应用于实际设计任务中，提升综合能力。