**《多媒体概论》教学大纲**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **课程名称：多媒体概论** | | | | | | | **课程类别（必修/选修）：**必修 | | | | |
| **课程英文名称：Intro Multimedia** | | | | | | | | | | | |
| **总学时/周学时/学分：**32/2/2 | | | | | | | **其中实验/实践学时：0** | | | | |
| **先修课程：** | | | | | | | | | | | |
| **授课时间：星期三8:30-10:10** | | | | | | | **授课地点：实验楼114** | | | | |
| **授课对象：2020级多媒体设计** | | | | | | | | | | | |
| **开课学院：粤台产业科技学院** | | | | | | | | | | | |
| **任课教师姓名/职称：林明翰/讲师** | | | | | | | | | | | |
| **答疑时间、地点与方式：实验楼114或电话答疑** | | | | | | | | | | | |
| **课程考核方式：**开卷**（）**闭卷**（）**课程论文**（）**其它**（√）** | | | | | | | | | | | |
| **使用教材：《多媒體概論》鄭苑鳳、吳燦銘**  **教学参考资料：** | | | | | | | | | | | |
| **课程简介：**多媒体概论是一门专业基础课，开设本课程的目的是让学生全面、系统地认多媒体的概念，应用及工具。针对当前多媒体的应用及实际需求，该课程会做些多媒体内容和设计方法初步的介绍,另外也加入了相关内容的初步实践训练实训，以便使学生把所学的知识迅速变成一种实际能力，培养学生具有一定的实操能力、项目设计能力、项目企划能力和行销能力，以适应将来社会工作的需要。 | | | | | | | | | | | |
| 课程教学目标  一、知识目标：  1.从艺术设计的视角出发，详细阐述了多媒体的影响。  2.以美学为基础，介绍多媒体软件的设计思路、操作流程、使用方法等，具有较高的技术和艺术含量。  二、能力目标：  1.掌握多媒体软件的设计思路、操作流程、使用方法等。  2.在课堂上实地的运用多媒体工具来表达自身创造力。  三、素质目标：  1. 培养学生具有主动参与、积极进取、崇尚科学、探究科学与美学结合的学习态度和思想意识；  2. 养成理论联系实际、科学结合美学、认真细致、实事求是的态度和职业道德。 | | | | | | | | **本课程与学生核心能力培养之间的关联(授课对象为理工科专业学生的课程填写此栏）：**  **■核心能力1.多媒体设计**  **■核心能力2. 影视动画**  **■核心能力3.摄影摄像基础**  **■核心能力4.统筹协调** | | | |
| **理论教学进程表** | | | | | | | | | | | |
| **周次** | **教学主题** | **主讲教师** | | **学时数** | **教学的重点、难点、课程思政融入点** | | | **教学模式**  **（线上/混合式/线下** | **教学方法** | | **作业安排** |
| 1 | 绪论 | 林明翰 | | 2 | 重点： 什么是多媒体，应用装备和应用领域  难点：难点：掌握从营销和传播的角度理解多媒体的独特视角。  课程思政融入点：体会党政媒体宣传，培养爱国情怀 | | | **线上/混合式：优学院(资源平台及)** | **讲授** | | **课程思政作业：要求学生每人至少阅读两篇与化学发展有关的文章或书籍** |
| 2 | 文媒 | 林明翰 | | 2 | 重点： 介绍文字媒体，软件介绍及应用  难点：了解作为营销工具的一种，多媒体是如何发挥作用的；  课程思政融入点：  讲解多媒体创意中需要注意的规则，让同学们了解媒体相关知识。 | | |  |  | |  |
| 3 | 文媒2 | 林明翰 | | 2 | 文字媒体制作验收： | | |  |  | | 作业1 |
| 4 | 图媒 | 林明翰 | | 2 | 重点：介绍图形媒体,媒软件介绍及应用  难点：掌握图媒软件的一般制作程序。  课程思政融入点：  从多媒体传播的媒体发展特点倡导正确的广告宣传理念。 | | |  |  | |  |
| 5 | 图媒2 | 林明翰 | | 2 | 图形媒体制作验收 | | |  |  | | 作业2 |
| 6 | 影音媒体 | 林明翰 | | 2 | 重点：介绍影音媒体，软件介绍及软件应用  难点：掌握影音软件的一般制作程序。  课程思政融入点：  创意作品表达要保持世界观、人生观、价值观正确。 | | |  |  | |  |
| 7 | 影音媒体2 | 林明翰 | | 2 | 影音媒体制作验收 | | |  |  | | 作业3 |
| 8 | 二维/传统动画 | 林明翰 | | 2 | 重点： 2D动画介绍,软件介绍及应用  难点：了解媒介计划中排期的类型、作用和目的  ；  课程思政融入点：  从观众心理的角度上倡导学生在多媒体宣传的基础上引导正确的价值观。 | | |  |  | |  |
| 9 | 二维/传统动画2 | 林明翰 | | 2 | 2D/传统动画制作验收 | | |  |  | | 作业4 |
| 10 | 三维/传统动画 | 林明翰 | | 2 | 重点： 介绍3D动画，软件介绍及软件应用  难点：认识和掌握布局图、故事板、脚本等广告创意工具的使用  课程思政融入点：  创意作品表达要保持世界观、人生观、价值观正确。 | | |  |  | |  |
| 11 | 三维/传统动画2 | 林明翰 | | 2 | 3D动画简单制作验收 | | |  |  | | 作业5 |
| 12 | 网页设计 | 林明翰 | | 2 | 重点：介绍网页，软件介绍及应用  难点：认识创意和媒介之间的关系；  掌握产生创意的一些逻辑思维特点方法。  课程思政融入点：  整合营销传播既要符合市场规律，也要符合社会主义社会核心价值观。 | | |  |  | |  |
| 13 | 网页设计2 | 林明翰 | | 2 | 网页制作验收 | | |  |  | | 作业6 |
| 14 | 流媒体与网络行行销 | 林明翰 | | 2 | 重点： 流媒体  难点：创意设计的语境表达，创意的发布流程；  课程思政融入点：  课程思政融入点：广告设计既要追求市场反馈，又要在传播过程中体现正能量。 | | |  |  | |  |
| 15 | 网络行行销 | 林明翰 | | 2 | 重点：现代网络及网络行销介绍  难点：创意设计的语境表达，创意的发布流程；  课程思政融入点：  课程思政融入点：广告设计既要追求市场反馈，又要在传播过程中体现正能量。 | | |  |  | |  |
| 16 | 期末展  总结 | 林明翰 | | 2 | 回顾所学内容，知识点的联系与配合制作 | | |  |  | |  |
| **合计：** | | | | 32 |  | | |  |  | |  |
| **实践教学进程表** | | | | | | | | | | | |
| **周次** | **实验项目名称** | | **主讲教授** | **学时** | **重点、难点、课程思政融入点** | | | **项目类型（验证/综合/设计）** | **教学**  **手段** | | |
|  |  | |  |  |  | | |  |  | | |
| 合计： | | | |  |  | | |  |  | | |
| **考核方法及标准** | | | | | | | | | | | |
| **考核形式** | | | | | | **评价标准** | | | | **权重** | |
| 平时作业 | | | | | | 创意，完整度和技术制作能力 | | | | 60% | |
| 期末发表 | | | | | | 创意表达，制作完整度及观众关注度 | | | | 40% | |
|  | | | | | |  | | | |  | |
|  | | | | | |  | | | |  | |
|  | | | | | |  | | | |  | |
| **大纲编写时间：** | | | | | | | | | | | |
| **系（部）审查意见：**  **簽名PNG.png同意**  系（部）主任签名：  日期： 年 月 日 | | | | | | | | | | | |