

## 创新创业综合实践

### Innovation and Entrepreneurship Comprehensive Practice

#### 一、基本信息

课程代码:【2999082】

课程学分:【1】

面向专业:【数字媒体技术】

课程性质:【综合实践】

开课院系:【信息技术学院数字媒体技术系】

使用教材:无

辅助教材【HTML5+CSS3 网页开发实战精解, 杨习伟, 清华大学出版社, 第1版, 2013.1】

参考教材【CSS 设计彻底研究, 温谦编著, 人民邮电出版社, 第1版, 2010.7】

课程网站网址:

先修课程:【数字媒体导论 2050175 (2)】

并修课程:【视觉构成原理 2050138 (3)】

#### 二、课程简介

该课程是数字媒体技术专业的一门综合实践课程,旨在学习了基本的专业基础知识和工具软件之后,依据 web 交互(或游戏)项目(比如网站建设)的实施过程,通过项目分析、方案制定、项目设计与制作、项目发布等步骤完成该实践课程,旨在通过该综合实践课程,提高学生的思考问题、解决问题的能力,培养学生的综合技术应用能力,达到培养学生具有一定的创新能力及以此为基础的创业能力的教学目标。

#### 三、选课建议

该课程适合数字媒体技术专业的学生在第二学期进行选修,要求学生了解专业的培养目标,熟悉基本的专业基础软件,具备基本的文档撰写和排版能力。

#### 四、课程与专业毕业要求的关联性

专业毕业要求	关联
LO11: 能领会用户诉求、目标任务,正确表达自己的观点,具有专业文档的撰写能力。	●
LO21: 能根据环境需要确定自己的学习目标,并主动地通过搜集信息、分析信息、讨论、实践、质疑、创造等方法来实现学习目标。	●
LO31:工程素养:掌握数学、自然科学知识,具有工程意识,能结合计算机、数字媒体技术相关专业知识解决复杂工程问题	

LO32: 软件开发: 掌握主流设计技术、程序设计思维以及相关数据库技术, 具备建设可运行于多种终端网站的能力;	●
LO33: 系统运维: 系统地掌握计算机硬件、软件的基本理论、基本知识, 具备保障系统运行与维护基本技能。	
LO34: 素材采集与处理: 掌握数字媒体的基本理论、主流数字媒体应用软件使用技术, 具备素材的采集、存储、处理以及传输的能力。	
LO35: 三维设计与制作: 熟悉并了解三维设计与制作全部流程, 掌握物体构造原理以及三维空间运动规律, 运用三维软件实现三维建模以及动画短片的设计与制作, 具备建模、贴图、绑定、灯光、特效、渲染以及合成的能力。	
LO36: 虚拟现实设计与制作: 熟悉虚拟现实基本原理, 掌握虚拟现实产品设计与制作流程及主流的设计、集成平台, 具备结合相关硬件实现虚拟现实产品的内容制作和应用开发的能力。	
LO41: 遵守纪律、守信守责; 具有耐挫折、抗压力的能力。	
LO51: 能与团队保持良好关系, 积极参与其中, 保持对信息技术发展的好奇心和探索精神, 能够创新性解决问题。	●
LO61: 能发掘信息的价值, 综合运用相关专业知识和技能, 解决实际问题。	
LO71: 愿意服务他人、服务企业、服务社会; 为人热忱, 富于爱心, 懂得感恩。	
LO81: 具有基本外语表达沟通能力, 积极关注发达国家和地区信息技术发展新动向。	

## 五、课程目标/课程预期学习成果

序号	课程预期学习成果	课程目标 (细化的预期学习成果)	教与学方式	评价方式
1	LO11	1.能领会用户诉求、目标任务, 正确表达自己的观点, 具有专业文档的撰写能力。	讲授、讨论	项目规划书(框架图)
2	LO21	2.能搜集、获取达到目标所需要的学习资源, 实施学习计划、反思学习计划、持续改进, 达到学习目标。	讲授、讨论	课程设计报告
3	LO32	2.能够分析客户需求、前期调研等确定策划方案, 并完成产品总体设计。	讲授、实验	设计阶段作品检查
		3.掌握 web 产品的制作流程, 能够针对总体设计, 制作和实现 web 产品。	讲授、实验	课堂检查作品答辩
4	LO51	1.在集体活动中能主动担任自己的角色, 与其他成员密切合作, 共同完成任务	讨论、作品答辩	作品提交
		3.能用创新的方法或者多种方法解决复杂问题或真实问题	讨论、作品答辩	答辩问题回答

## 六、课程内容

本课程是综合实践环节，结合前期学习的课程内容，在理解 web 作品的元素内容、交互设计元素制作原理和方法等基础上，以 web 交互（或游戏）元素的项目制作流程为依据，培养学生互相学习、取长补短、协同工作的能力，主要的课程内容包括：

1. 分析问题和方案制定（实践学时：0.5 天）

理解课程目标，根据网站主题，查找和分析资料，完成网站规划书。

2. 项目原型图、效果图设计与制作（实践学时：2 天）

知道 web、APP、游戏项目布局图、原型图及效果图的异同；

运用相关软件设计（Axure、Photoshop）并制作项目的布局图、原型图以及效果图。

3. 项目交互元素的设计与实现及发布（实践学时：2 天）

理解 web 项目交互元素的含义；

运用相关软件（如 Illustrator、Mockplus、Javascript、jQuery 等）完成交互元素的制作、效果的添加。

Web 项目的测试及发布。

4. 项目总结（实践学时：1 天）

根据项目的作品进行汇报，完成项目作品的评价；

撰写课程设计报告并进行提交。

## 七、实践环节各阶段名称及基本要求

序号	各阶段名称	实践主要内容	天数	备注
0	准备阶段	结合教学大纲，通过指导老师的讲解，了解本课程目标、任务及要求。		PC 机、数码照相机、数位板、移动终端、Photoshop cs5、Axure Pro、Mockplus、lakeshore 等
1	确定项目主题	自选主题，Internet 中查找资料，分析网页框架以及元素，撰写规划书	0.5	
2	原型图设计与制作	用 Axure Pro 等完成网页原型图设计与制作	1	
3	效果图制作与导出	用 Photoshop 完成网页效果图制作与导出	1	
4	作品交互元素的设计与制作	用 Illustrator、Mockplus 等实现网页交互元素	1	
5	网页动态效果（交互）的添加	运用 Mockplus、js 等为网页添加动态效果、发布作品	1	
6	撰写报告及答辩	撰写课程设计报告、汇报作品	0.5	

## 八、评价方式与成绩

总评构成 (1+X)	评价方式	占比
X1	作品展示、现场评估 (答辩)	40%
X2	原型图阶段作品	15%
X3	效果图阶段作品	15%
X4	课堂展示、课后作业、课程设计报告	30%

撰写人： 李玮莹

系主任审核签名：张贝贝

审核时间： 2022.2