

《 数字媒体艺术欣赏 》本科课程教学大纲

一、课程基本信息

课程名称	数字媒体艺术欣赏				
	Digital Media Arts Appreciation				
课程代码	2058088	课程学分		2	
课程学时	32	理论学时	24	实践学时	8
开课学院	信息技术学院	适用专业与年级		全校	
课程类别与性质	核心素养类选修课	考核方式		X	
选用教材	无			是否为马工程教材	否
先修课程	计算机基础				
课程简介	<p>《数字媒体艺术欣赏》选修课是一门面向全校本科且具有计算机操作基础的学生。本课程旨在使学生开阔视野，把握新媒体艺术的发展现状和发展形势，提高学生驾驭新媒体艺术语言的能力，培养学生的审美能力、观察能力、独立思考能力和专业鉴赏能力，提高学生的人文修养和专业素质。</p> <p>本课程教学注重运用能力的培养，注重基础理论知识内容和赏析内容相结合，赏析内容为理论提供案例强化实践教学，保持赏析内容的前沿性、广泛性、艺术性及社会生活的紧密结合性从而提高赏析能力。</p>				
选课建议与学习要求	有计算机基础并对数字媒体技术感兴趣				
大纲编写人	艾鸿	制/修订时间	2024年11月		
专业负责人	朱丽娟	审定时间	2024年11月		
学院负责人	靳桂娥	批准时间	2024年11月		

二、课程目标与毕业要求

(一) 课程目标

类型	序号	内容
知识目标	1	学习网络艺术、互动媒体、数字美学、虚拟与现实、AI 绘画等数字媒体艺术表现形式，了解不同媒体艺术的工作原理
技能目标	2	能够掌握软件应用，并学会项目的开发、发布。 能够使用二维动画程序开发简单的 MG 动画，并能锻炼分析问题，解决问题的能力。
素养目标 (含课程思政目标)	3	理解数字媒体技术对社会的影响，引导学生关注技术应用对社会、经济和文化的影响；

(二) 课程支撑的毕业要求

L05 使用现代工具解决方案： 使用现代工具：能够针对复杂工程问题，开发、选择与使用恰当的技术、资源、现代工程工具和信息技术工具，包括对复杂工程问题的预测与模拟，并能够理解其局限性。
L12 终身学习 具备自主学习的能力和终身学习的意识，包括对新技术的理解、提出问题、归纳问题和总结问题的能力。

(三) 毕业要求与课程目标的关系

毕业要求	指标点	支撑度	课程目标	对指标点的贡献度
L05 使用现代工具解决方案	使用现代工具：能够针对复杂工程问题，开发、选择与使用恰当的技术、资源、现代工程工具和信息技术工具，包括对复杂工程问题的预测与模拟，并能够理解其局限性。	M	1. 学习网络艺术、互动媒体、数字美学、虚拟与现实、AI 绘画等数字媒体艺术表现形式，了解不同媒体艺术的工作原理	50%
		H	2. 使用二维动画软件进行项目开发，运行及发布，锻炼分析问题，解决问题的能力。	20%
L12	具备自主学习的能力	M	3. 理解新媒体艺术对社会的影响，引导	30%

终身学习	和终身学习的意识，包括对新技术的理解、提出问题、归纳问题和总结问题的能力。		学生关注技术应用对社会、经济和文化的影响；	
------	---------------------------------------	--	-----------------------	--

三、课程内容与教学设计

(一) 各教学单元预期学习成果与教学内容

一单元：数字艺术发展的媒介变迁

学习成果：

1. 理解数字媒体艺术概念
2. 媒介分类及对艺术的影响

教学内容：

了解数字媒体艺术的概念、数字艺术的发展、计算机与人机交互技术、互联网的普及与网络新媒体的发展。

理解：依托于现代电子技术之上，艺术与电子技术相结合，将艺术“数字化”的专业，是基于数字化的媒体形式和内容，掌握数字媒体作品分类和特点；了解数字媒体技术及相关应用；掌握艺术赏析的能力与方法。

了解媒介进化是一个动态、持续不断的过程，媒介在人与社会环境的推动下不断向着人性化的方向进化，其自身也会变得更加完美。技术与技术之间的补救，使得媒介更加满足人类需求，与社会环境达成一致。

理解媒介对多媒体艺术的影响；掌握媒介进化的规律，了解不同媒介论流派的特点、代表人物主要观点以及推动媒介发展的重要因素。

二单元：数字媒体艺术分类

学习成果：

1. 选择一个有代表性的数字媒体艺术分析其特点
2. 通过学习了解身边的编程之美，提高洞察能力和分析问题的能力。

教学内容：

介绍数字插画、平面广告的基础知识；掌握信息化的概念设计作品赏析、信息设计中情感化产品赏析、物联网时代的交互设计作品赏析对平面图片进行分析和评价。

了解信息化概念作品设计、情感化产品设计、物联网交互设计，了解不同的设计用户、场景和需要，重点是对平面图像的组成、构图以及创意进行剖析和鉴赏

认识动画、动画的心理原理、动画的审美特点，掌握二维动画制作过程理解动画鉴赏的基本理论，掌握正确的观察方法，帮助其开阔视野，沉于思索，提高知识素养，追求经典，欣赏美善。构建和谐健康地心灵环境，以达到提高大学生整体人文素养的教学目的。

了解计算机是为创造具有“数字美学”的图形提供了强大的工具。编程工具与数据可视化揭示了算法之美，数据之美和自然之美。其中分形艺术、人工智能、大数据的数据可视化等是目前比较新兴的艺术类型，

了解“互动媒体艺术”，隶属于新媒体艺术的范畴，是集影像与交互手段于一身的新的艺术表现形式。互动媒体艺术是新媒体艺术发展的重要方向之一，是当今社会在信息传达领

域向简洁化、高技术化和更加人性化迈出的重要一步。

以游戏为例掌握互动媒体的本质、特征。讨论和理解什么是游戏、游戏的特征、游戏中的竞争、叙事、沟通，游戏应用与社会功能；游戏作品的构成，加强对游戏作品的认识，了解游戏产品开发流程，增强艺术鉴赏力和游戏策划能力。

了解网络艺术的概念、掌握网络艺术特征、分类及形态组成。分析网络艺术的特殊性必须是数字作品，而且只有在网络上，作品才能最大限度地发挥能量。技术不同于人文，它始终处于不断的提高过程中，极其忠实地遵循进化论。针对网路艺术和其他互动媒体艺术的对比各自的优缺点和发展前景及方向的启发学生思考。

三单元：数字影视赏析

学习成果：

掌握正确的欣赏数字电影的方法和审美鉴赏方法，扩大知识面，提高艺术综合鉴赏能力。

教学内容：

了解和掌握虚拟现实、增强现实与混合现实的概念及应用基本知识和基本理论、数字影像与算法、数字影像与手绘、投影摄影与悬浮摄影、摄影与插画等有机结合的创意影像及数字特效欣赏，了解影视艺术的历史发展，掌握正确的欣赏影片的方法和审美鉴赏方法，扩大知识面，提高艺术综合鉴赏能力。

本讲重点是掌握虚拟现实、增强现实与混合现实的概念了解不同的艺术手法的特点、数字特效为什么能欺骗你的眼睛；获得视觉美感同时了解影像背后的技术应用。

四单元：数字音乐赏析

学习成果：

理解数字音乐、交互声音、视听实现的优点。

教学内容：

了解声学基本概念、数字音频基本知识。理解现代艺术与声音设计、多媒体环境下的声音应用、声音角色、交互声音相关的概念与创作平台、交互声音的场景应用、音乐艺术背景下的交互声音欣赏、多媒体融合背景下的交互声音赏析。

(二) 教学单元对课程目标的支撑关系

课程目标 \ 教学单元	1	2	3
1			√
2	√	√	
3	√	√	
4	√	√	

(三) 课程教学方法与学时分配

教学单元	教与学方式	考核方式	学时分配
------	-------	------	------

			理论	实践	小计
1	理论式教学	平时表现	6	0	6
2	理论式教学与实践教学	平时表现、课程报告、大作业	12	8	20
3	理论式教学	课程报告、大作业	4	0	4
4	理论式教学	课程报告、大作业	2	0	2
合计			24	8	32

(四) 课内实验项目与基本要求

序号	实验项目名称	目标要求与主要内容	实验时数	实验类型
1	MG动画制作	场景、角色、故事线、字幕、音乐等	8	设计型

实验类型：①演示型 ②验证型 ③设计型 ④综合型

四、课程思政教学设计

数字媒体艺术作品分析时，引导学生到解决与社会相关的问题的方向，理解数字媒体艺术对社会的影响，引导学生关注技术应用对社会、经济和文化的影响。

五、课程考核

总评构成	占比	考核方式	课程目标			合计
			1	2	3	
X1	40%	大作业（答辩、报告）	20	60	20	100
X2	30%	课程报告	20	70	10	100
X3	30%	平时表现	30	40	30	100

评价标准细则（选填）

考核项目	课程目标	考核要求	评价标准			
			优 100-90	良 89-75	中 74-60	不及格 59-0

X1	1、2、3	知识点的掌握 总结与提高的 检测	根据大作业评 分标准	根据大作业评 分标准	根据大作业评 分标准	根据大作业评 分标准
X2	1、2	教师在完成某 些重要概念讲 解和应用后， 要求学生能够 灵活的综合 运用所掌握 的知识概念	报告书写 认真，思想、 逻辑结构合 理、设计思路 清晰并体现创 新性；能够综 合运用所学 知识概念，获 得正确的结 论，并提供合 理分析	报告书写 认真，思想、 逻辑结构合 理、设计思路 清晰并体现创 新性；能够综 合运用所学 知识概念，获 得比较正确 的结论，并提 供比较合理分 析	报告书写 认真，思想、 逻辑结构基本 合理、设计思 路基本清晰、 未体现创新 性；基本能够 运用所学知识 概念，获得正 确的结论，综 合分析能力尚 缺。	报告书写不认 真，缺少必要 支撑材料，结 论混乱缺少的 综合分析能力。
X3	1、3					

六、其他需要说明的问题

无