

《 数字媒体精品赏析 》本科课程教学大纲

一、课程基本信息

课程名称	(中文) 数字媒体精品赏析				
	(英文) Appreciation of Digital Media Masterpieces				
课程代码	2050398	课程学分		2	
课程学时	32	理论学时	16	实践学时	16
开课学院	信息技术	适用专业与年级		数字媒体技术专业三年级	
课程类别与性质	专业选修	考核方式		考查	
选用教材	无			是否为马工程教材	否
先修课程	无				
课程简介	本课程是介绍数字媒体艺术作品的课程，通过欣赏和分析各种类型的数字媒体作品，帮助学生了解数字媒体的艺术特点和创作方法，提高学生的艺术鉴赏能力和创作水平。 本课程中，学生将接触到各种类型的数字媒体作品，包括数字绘画、数字摄影、数字动画、数字音乐、数字电影等。通过欣赏这些作品，学生将了解数字媒体的艺术表现形式和创作手法，同时也能够感受到数字媒体艺术的魅力和影响力。 学生还将学习如何分析和评价数字媒体作品，包括作品的主题、情感表达、形式美感、技术实现等方面。通过这种分析和评价，学生将能够更好地理解数字媒体作品的内涵和价值，提高自己的艺术鉴赏能力，帮助学生了解数字媒体艺术的发展和应用，提高学生的艺术鉴赏能力和创作水平，为学生未来的学习和职业发展打下坚实的基础。				
选课建议与学习要求	本课程是适用于数字媒体技术专业的专业选修课。该课程适合数字媒体技术专业在第三学年的第一学期开设。				
大纲编写人	李玮莹		制/修订时间	2025 年 9 月	
专业负责人	张凤		审定时间	2025 年 9 月	
学院负责人	靳桂娥		批准时间	2025 年 9 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	使学生掌握数字媒体的设计原则和方法，包括色彩搭配、构图、排版、交互设计等方面的知识。了解数字媒体的艺术表现形式和创作手法，包括数字绘画、数字摄影、数字动画、数字音乐等方面的知识。培养对数字媒体艺术作品的欣赏能力和审美水平，包括对数字媒体作品的主题、情感表达、形式美感等方面的分析和评价。
技能目标	2	提高对数字媒体作品的分析和评价能力，能够从艺术、技术、文化等多个角度对数字媒体作品进行分析和评价。学习数字媒体作品的创作方法和技巧，能够运用所学知识进行简单的数字媒体作品创作。提高对数字媒体行业的了解和认识，能够了解数字媒体行业的发展趋势和应用前景。
素养目标 (含课程思政目标)	3	提高学生的审美能力和艺术鉴赏水平，使学生能够欣赏和理解不同类型的数字媒体艺术作品。培养学生的创新思维和创造力，使学生能够运用所学知识进行数字媒体作品的创作和设计。增强学生的文化自信和民族自豪感，使学生能够了解和传承中华优秀传统文化。培养学生的社会责任感和职业道德，使学生能够关注社会问题，用数字媒体作品传递正能量。培养学生的跨文化交流能力，使学生能够了解和尊重不同文化背景下的数字媒体艺术作品。

（二）课程支撑的毕业要求

L06 工程与社会：能够基于计算机工程相关背景知识对工程项目进行合理分析，评价相关数字媒体领域工程实践和复杂工程问题解决方案对社会、健康、安全、法律以及文化的影响，并理解应承担的责任。 ③能够客观评价数字媒体项目的实施对社会、健康、安全、法律以及文化的影响，并理解应承担的责任。
L08 职业规范：具有人文社会科学素养、社会责任感，能够在数字媒体技术系统工程实践中理解并遵守工程职业道德和规范，履行责任。 ③理解计算机工程师对公众的安全、健康和福祉，以及环境保护的社会责任，能够在计算机工程实践中自觉履行责任。
L010 沟通：能够就数字媒体领域复杂工程问题与业界同行及社会公众进行有效沟通和交流，包括撰写报告和设计文稿、陈述发言、清晰表达或回应指令。并具备一定的国际视野，能够在跨文化背景下进行沟通和交流。 ①能通过口头、书面、图表等方式就数字媒体技术与系统相关复杂工程问题与业界同行及社会公众进行有效沟通和交流。

（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
------	-----	-----	------	----------

LO6	③	M	使学生掌握数字媒体的设计原则和方法,包括色彩搭配、构图、排版、交互设计等方面的知识。了解数字媒体的艺术表现形式和创作手法,包括数字绘画、数字摄影、数字动画、数字音乐等方面的知识。培养对数字媒体艺术作品的欣赏能力和审美水平,包括对数字媒体作品的主题、情感表达、形式美感等方面的分析和评价。	100%
LO8	③	L	提高学生的审美能力和艺术鉴赏水平,使学生能够欣赏和理解不同类型的数字媒体艺术作品。培养学生的创新思维和创造力,使学生能够运用所学知识进行数字媒体作品的创作和设计。增强学生的文化自信和民族自豪感,使学生能够了解和传承中华优秀传统文化。培养学生的社会责任感和职业道德,使学生能够关注社会问题,用数字媒体作品传递正能量。培养学生的跨文化交流能力,使学生能够了解和尊重不同文化背景下的数字媒体艺术作品。	100%
LO10	①	H	提高对数字媒体作品的分析和评价能力,能够从艺术、技术、文化等多个角度对数字媒体作品进行分析和评价。学习数字媒体作品的创作方法和技巧,能够运用所学知识进行简单的数字媒体作品创作。提高对数字媒体行业的了解和认识,能够了解数字媒体行业的发展趋势和应用前景。	100%

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

第一单元 认识数字媒体作品 教学目标:通过本章学习,使学生知道数字媒体的发展,了解数字媒体艺术流派与分类。运用艺术规律,综合数字媒体技术专业知识评价各数字媒体作品。 教学重点和难点:数字媒体作品的分类。
第二单元 平面及互动媒体艺术 教学目标:通过本章学习,使学生知道平面作品及互动媒介艺术的分类,理解平面作品的风格流派及互动媒介艺术的多元形式,了解平面作品及互动媒体中的基本构图及设计创意,运用新媒体知识理论,综合数字媒体技术专业知识评价各类平面作品及互动媒体。 教学重点和难点:使学生体会优秀平面作品及互动媒体的创意思维,从而对其艺术性做出富有逻辑的评价。
第三单元 音乐的美学 教学目标:通过本章学习,使学生理解音乐的意义,知道音乐对数字媒体作品的重要性,知道音乐的形式。运用新媒体知识理论,综合数字媒体技术专业知识评价各类音

乐作品。

教学重点和难点：使学生理解音乐的意义，并能对音乐在数字媒体作品中的得失做出评价。

第四单元 动画作品赏析

教学目标：通过本章学习，使学生知道现代数字动画在西方发源的历史。理解计算机对二维、三维动画创作的巨大影响，理解数字动画与数字特效的渊源。理解现代影视作品中的数字动画与数字特效运用，能够综合数字媒体技术知识及综合市场规律对影视作品中特效的运用予以判断和评价。

教学重点和难点：区分数字动画与数字特效，并能在影视作品中识别数字特效进而做出综合性的评价。

第五单元 视频作品的艺术

教学目标：通过本章学习，从围绕主题创意设计开始，使学生理解视频作品中形式、要素等，能够综合数字媒体艺术知识，并能从市场、艺术与技术三方面做出评价。

教学重点和难点：能在影视作品中对创意、艺术形式、技术等做出综合性的评价。

(二) 教学单元对课程目标的支撑关系

教学单元 \ 课程目标	1	2	3
第一单元 认识数字媒体作品	✓		
第二单元 平面及互动媒体艺术	✓	✓	✓
第三单元 音乐的美学	✓	✓	✓
第四单元 动画作品赏析	✓	✓	✓
第五单元 视频作品的艺术	✓	✓	✓

(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
第一单元 认识数字媒体作品	讲授、案例分析、讨论	课题讨论	2		2
第二单元 平面及互动媒体艺术	讲授、案例分析、讨论	大作业	4	6	10
第三单元 音乐的美学	讲授、案例分析、讨论	课题讨论	2		2
第四单元 动画作品赏析	讲授、案例分析、讨论	课题讨论	4	6	10
第五单元 视频作品的艺术	讲授、案例分析、讨论	汇报演讲	4	4	8
合计			16	16	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	平面作品设计	使学生熟练掌握平面设计原理与方法，能够选择合适的设计工具和软件，完成作品设计与制作，培养创新思维和创造力，提升色彩、构图、字体等设计元素的运用能力	8	④
2	动画视频作品分析	能够运用所学知识进行动画视频作品的分析和评价，包括对作品的主题、情节、角色设计、动画技巧、视觉效果等方面进行研究和评价	8	④

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

在课程中融入思政教育，培养学生的正确价值观和社会责任感。 通过分析数字媒体作品中的思想内涵和社会影响，引导学生关注作品背后的文化和价值观。 鼓励学生创作具有积极社会意义的数字媒体作品，提高学生的社会责任感和创新能力。全面提高学生的数字媒体素养和创作能力，同时也能够增强文化自信和社会责任感，为今后的学习和职业发展打下坚实的基础。

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	课堂表现（课堂测试）	60	20	20	100
X2	30	设计大作业	50	50		100
X3	30	大作业（分析报告、汇报展示）	30	30	40	100

六、其他需要说明的问题

无
