

**数字媒体与设计艺术学院**

**2017年版本科课程简介**



**数字媒体与设计艺术学院**

**编印**

**教 务 处**

**2017年11月**

## 

[一、计算机基础课程 6](#_Toc508700452)

[1.《程序设计基础》课程简介 6](#_Toc508700453)

[2.《算法与数据结构》课程简介 6](#_Toc508700454)

[3.《程序设计基础》课程简介 7](#_Toc508700455)

[二、学科基础课程 7](#_Toc508700456)

[1.《科技与创意导论》课程简介 7](#_Toc508700457)

[2.《构成设计基础》课程简介 8](#_Toc508700458)

[3.《设计思维基础》课程简介 8](#_Toc508700459)

[4.《计算辅助平面设计》课程简介 9](#_Toc508700460)

[5.《智能开源硬件基础》课程简介 9](#_Toc508700461)

[6.《用户界面设计基础》课程简介 10](#_Toc508700462)

[7.《用户界面技术基础》课程简介 11](#_Toc508700463)

[8.《人工智能》课程简介 11](#_Toc508700464)

[9.《审美与批评》课程简介 12](#_Toc508700465)

[10.《用户界面设计》课程简介 12](#_Toc508700466)

[11.《数字媒体艺术导论》课程简介 13](#_Toc508700467)

[12.《中国传统文化概论》课程简介 13](#_Toc508700468)

[13.《动画片赏析》课程简介 14](#_Toc508700469)

[14.《平面构成》课程简介 14](#_Toc508700470)

[15.《造型基础（上）》课程简介 15](#_Toc508700471)

[16.《场景速写》课程简介 15](#_Toc508700472)

[17.《中外美术史》课程简介 16](#_Toc508700473)

[18.《视听语言》课程简介 16](#_Toc508700474)

[19.《平面设计软件基础》课程简介 17](#_Toc508700475)

[20.《动态速写》课程简介 17](#_Toc508700476)

[21.《造型基础（下）》课程简介 18](#_Toc508700477)

[22.《中西方文学名著导读》课程简介 19](#_Toc508700478)

[23.《中外电影史》课程简介 19](#_Toc508700479)

[24.《新媒体广告概论》课程简介 20](#_Toc508700480)

[25.《审美批评》课程简介 20](#_Toc508700481)

[三、专业基础课程 21](#_Toc508700482)

[1.《设计素描》课程简介 21](#_Toc508700483)

[2.《设计图学》课程简介 21](#_Toc508700484)

[3.《设计表现（一）》课程简介 22](#_Toc508700485)

[4.《设计表现（二）》课程简介 22](#_Toc508700486)

[5.《机械设计基础》课程简介 23](#_Toc508700487)

[6.《综合造型基础》课程简介 23](#_Toc508700488)

[7.《信息图形图表设计》课程简介 24](#_Toc508700489)

[8.《人机工程》课程简介 24](#_Toc508700490)

[9.《设计方法》课程简介 25](#_Toc508700491)

[10.《计算机辅助造型设计》课程简介 25](#_Toc508700492)

[11.《动画与视频基础》课程简介 26](#_Toc508700493)

[12.《设计史》课程简介 26](#_Toc508700494)

[13.《品牌形象设计》课程简介 27](#_Toc508700495)

[14.《中西方美术史》课程简介 27](#_Toc508700496)

[15.《设计研究规划》课程简介 28](#_Toc508700497)

[16.《数字媒体采集》课程简介 29](#_Toc508700498)

[17.《数字摄影基础》课程简介 29](#_Toc508700499)

[18.《动态图形设计》课程简介 30](#_Toc508700500)

[19.《数字音乐基础》课程简介 30](#_Toc508700501)

[20.《计算机图形学》课程简介 31](#_Toc508700502)

[21.《数字特效与合成技术》课程简介 31](#_Toc508700503)

[22.《三维技术基础》课程简介 32](#_Toc508700504)

[23.《Web前端技术》课程简介 32](#_Toc508700505)

[24.《Web后端技术》课程简介 33](#_Toc508700506)

[25.《数字摄影基础》课程简介 33](#_Toc508700507)

[26.《数字色彩构成》课程简介 34](#_Toc508700508)

[27.《运动规律》课程简介 34](#_Toc508700509)

[28.《数字影像合成基础》课程简介 35](#_Toc508700510)

[29.《原画设计》课程简介 35](#_Toc508700511)

[30.《影片分析》课程简介 36](#_Toc508700512)

[31.《UI设计》课程简介 36](#_Toc508700513)

[32.《程序设计进阶》课程简介 37](#_Toc508700514)

[33.《音乐基础与鉴赏》课程简介 37](#_Toc508700515)

[34.《角色与场景设计》课程简介 38](#_Toc508700516)

[35.《剧作基础》课程简介 38](#_Toc508700517)

[四、专业课程 39](#_Toc508700518)

[1.《机械创新设计》课程简介 39](#_Toc508700519)

[2.《产品结构与材料》课程简介 39](#_Toc508700520)

[3.《产品系统设计》课程简介 40](#_Toc508700521)

[4.《交互设计1（移动交互）》课程简介 40](#_Toc508700522)

[5.《可用性测试技术》课程简介 41](#_Toc508700523)

[6.《产品语义与形态》课程简介 41](#_Toc508700524)

[7.《交互设计2(AR/VR)》课程简介 42](#_Toc508700525)

[8.《用户体验度量与评估》课程简介 42](#_Toc508700526)

[9.《信息可视化》课程简介 43](#_Toc508700527)

[10.《产品体验设计》课程简介 44](#_Toc508700528)

[11.《3D快速成型》课程简介 44](#_Toc508700529)

[12.《产品摄影》课程简介 45](#_Toc508700530)

[13.《互联网产品运营》课程简介 45](#_Toc508700531)

[14.《移动应用开发》课程简介 46](#_Toc508700532)

[15.《数字图像处理》课程简介 46](#_Toc508700533)

[16.《数字音频处理》课程简介 47](#_Toc508700534)

[17.《镜头语言》课程简介 47](#_Toc508700535)

[18.《数字剪辑与调色》课程简介 48](#_Toc508700536)

[19.《数字音效设计》课程简介 48](#_Toc508700537)

[20.《数字视频处理》课程简介 49](#_Toc508700538)

[21.《自然语言理解》课程简介 49](#_Toc508700539)

[22.《计算机视觉》课程简介 50](#_Toc508700540)

[23.《AR/VR 应用开发》课程简介 50](#_Toc508700541)

[24.《游戏开发》课程简介 51](#_Toc508700542)

[25.《新媒体应用开发》课程简介 51](#_Toc508700543)

[26.《三维动画（一）》课程简介 52](#_Toc508700544)

[27.《动态图形设计（一）》课程简介 52](#_Toc508700545)

[28.《新媒体用户研究》课程简介 53](#_Toc508700546)

[29.《三维动画（二）》课程简介 53](#_Toc508700547)

[30.《程序设计高级语言》课程简介 54](#_Toc508700548)

[31.《数字电影视效》课程简介 54](#_Toc508700549)

[32.《数字影像调色》课程简介 55](#_Toc508700550)

[33.《动态图形设计（二）》课程简介 56](#_Toc508700551)

[34.《网络电影研究》课程简介 56](#_Toc508700552)

[35.《镜头语言设计》课程简介 57](#_Toc508700553)

[36.《品牌设计》课程简介 57](#_Toc508700554)

[37.《新媒体漫画基础》课程简介 58](#_Toc508700555)

[38.《网页程序设计》课程简介 58](#_Toc508700556)

[39.《交互引擎应用》课程简介 59](#_Toc508700557)

[40.《创意短片研究》课程简介 59](#_Toc508700558)

[41.《数字电影声音创作》课程简介 60](#_Toc508700559)

[五、实践环节 60](#_Toc508700560)

[1.《智能硬件设计与实践》课程简介 60](#_Toc508700561)

[2.《模型制作》课程简介 61](#_Toc508700562)

[3.工业设计专业毕业设计（上）课程简介 62](#_Toc508700563)

[4.工业设计专业毕业设计（下）课程简介 62](#_Toc508700564)

[5.《创新设计专题1（概念产品）》课程简介 63](#_Toc508700565)

[6.《设计调研与分析》课程简介 63](#_Toc508700566)

[7.《创新设计专题2（互联网产品）》课程简介 64](#_Toc508700567)

[8.《专业实习》课程简介 64](#_Toc508700568)

[9.数字媒体技术专业毕业设计课程简介 65](#_Toc508700569)

[10.《程序设计实践》课程简介 65](#_Toc508700570)

[11.《用户界面设计实践》课程简介 66](#_Toc508700571)

[12.《数字信号处理实践》课程简介 66](#_Toc508700572)

[13.《媒体计算实践》课程简介 67](#_Toc508700573)

[14.《媒体应用实践》课程简介 67](#_Toc508700574)

[15.《采风》课程简介 68](#_Toc508700575)

[16.《新媒体动漫创作（一）》课程简介 68](#_Toc508700576)

[17.《新媒体动漫创作（二）》课程简介 69](#_Toc508700577)

[18.《新媒体影像创作（一）》课程简介 69](#_Toc508700578)

[19.《新媒体影像创作（二）》课程简介 70](#_Toc508700579)

[20.数字媒体艺术专业毕业设计（上）课程简介 71](#_Toc508700580)

[21.数字媒体艺术专业毕业设计（下）课程简介 71](#_Toc508700581)

[六、素质教育选修课程 72](#_Toc508700582)

[人文社科类 72](#_Toc508700583)

[1.《中外文学名著赏析》课程简介 72](#_Toc508700584)

[2.《大学语文》课程简介 72](#_Toc508700585)

[3.《传媒与经济》课程简介 73](#_Toc508700586)

[4.《新媒体概念与实践》课程简介 73](#_Toc508700587)

[5.《<红楼梦>与中国文化》课程简介 74](#_Toc508700588)

[6.《流行文化》课程简介 74](#_Toc508700589)

[7.《传播学经典原著选读》课程简介 75](#_Toc508700590)

[8.《网络社会思潮与媒介素养》课程简介 75](#_Toc508700591)

[9.《移动互联网营销与创意公关》课程简介 76](#_Toc508700592)

[工科类 77](#_Toc508700593)

[10.《计算机3D造型设计》课程简介 77](#_Toc508700594)

[11.《大数据可视化》课程简介 77](#_Toc508700595)

[艺术类 78](#_Toc508700596)

[12.《戏曲与影视音乐鉴赏》课程简介 78](#_Toc508700597)

[13.《动画片赏析》课程简介 78](#_Toc508700598)

[14.《视听语言》课程简介 79](#_Toc508700599)

[15.《Photoshop电脑美术基础》课程简介 79](#_Toc508700600)

[16.《摄影基础》课程简介 80](#_Toc508700601)

[17.《乐理》课程简介 80](#_Toc508700602)

[18.《中外名曲欣赏与乐理》课程简介 81](#_Toc508700603)

[19.《舞蹈鉴赏》课程简介 81](#_Toc508700604)

[20.《形体与社交礼仪》课程简介 82](#_Toc508700605)

[21.《音乐鉴赏》课程简介 82](#_Toc508700606)

[22.《美术鉴赏》课程简介 83](#_Toc508700607)

[23.《影视鉴赏》课程简介 83](#_Toc508700608)

[24.《世界音乐博览》课程简介 84](#_Toc508700609)

[25.《音乐概论》课程简介 84](#_Toc508700610)

[26.《西方音乐史》课程简介 85](#_Toc508700611)

[27.《诗歌艺术欣赏》课程简介 85](#_Toc508700612)

[28.《电影欣赏》课程简介 86](#_Toc508700613)

[29.《中外歌舞剧经典欣赏（沙河）》课程简介 87](#_Toc508700614)

[30.《中国传统装饰艺术审美与实践》课程简介 87](#_Toc508700615)

## 一、计算机基础课程

### 1.《程序设计基础》课程简介

课程名称：程序设计基础

Fundamental of Programming Design

课程编号：3162103000

学分/学时：2/32

适用专业：科技与创意设计试验班

先修课程：无

内容提要：

本课程为关于计算机科学和编程语言的导论课程，主要目的在于引导学生以一种算法的思维来思考问题，并且能够有效地利用现有的编程简单地实现创意设计的想法。本课程的内容将全面覆盖概念抽象、算法、数据结构、程序封装、资源调用、安全问题、计算机网络、网站设计等数字媒体编程中所涉及的课题。本课程将以Python为主要编程语言，并利用该语言入门容易，第三方模块资源丰富等特点，为学生提供通过实际项目实践的方式深化计算机程序设计理念的途径。

—————————————————————————————————

### 2.《算法与数据结构》课程简介

课程名称：算法与数据结构

Algorithm and Data Structure

课程编号：3162103100

学分/学时：3/48

适用专业：数字媒体技术

先修课程： Java 高级语言程序设计

内容提要：

本课程是数字媒体技术专业重要的专业基础课，数据结构与算法主要讨论在应用计算机解决问题时，如何有效地组织数据、表示数据和处理数据， 以及如何设计正确的算法和评价算法的效率。通过本课程的学习，学生应该掌握常用的数据结构，掌握合理地组织数据结构和表示数据的方法，掌握有效地处理数据的方法，掌握评价算法性能的基本方法。本课程内容主要分为两大模块，分别是数据结构和算法。数据结构中会重点介绍线性表，树，图等基本数据结构的实现和操作。算法部分将重点讲解排序算法、查找算法、动态规划算法。

—————————————————————————————————

### 3.《程序设计基础》课程简介

课程名称：程序设计基础

Fundamental of Programming Design

课程编号：3162100270

学分/学时：2/32

适用专业：数字媒体艺术

先修课程：无

内容提要：

本课程为数字媒体艺术专业关于计算机科学和编程语言的导论课程，主要目的在于引导学生以算计程序的思维来思考问题，并且能够通过计算机程序完成简单的数字艺术品。本课程的内容将全面覆盖变量、过程、逻辑运算、流程控制和数据结构等数程序设计中所涉及的课题。本课程将以Scratch为主要编程语言，并利用该语言入门容易，并且以纯图形化的方式进行编程，为学生通过实际项目实践的方式深化计算机程序设计理念的提供了便捷的途径。

—————————————————————————————————

## 二、学科基础课程

### 1.《科技与创意导论》课程简介

课程名称：科技与创意导论

Introduction to technology and creativity

课程编号：3162103010

学分/学时：2/32

适用专业：工业设计、数字媒体技术

先修课程：无

内容提要：

作为科技与创意大类培养的一门入门教育的专业基础课，主要是通过讲授使学生了解科技与创意的概念和基本内容，初步掌握工业设计的基本概念、工业设计的领域、工业设计的特征、工业设计的理论与方法等基本的设计理念。初步掌握数字媒体技术的基本概念、数字媒体技术的领域、特征、理论、技术和方法；在课程中重点通过各阶段的讲解和对经典优秀设计的介绍，使学生初步了解工业设计和数字媒体技术两个专业方向，为学生选择专业方向打下基础。

—————————————————————————————————

### 2.《构成设计基础》课程简介

课程名称：构成设计基础

The Basis of Constitution Design

课程编号：3162103020

学分/学时：3/48

适用专业：工业设计、数字媒体技术

先修课程：无

内容提要：

本课程兼具基础性和应用性特征。主要包括平面构成与色彩构成两个方面。该课程一方面帮助学生了解和掌握平面构成的基本理论和基本知识，通过点、线、面以及视觉语言的训练表现，实现各种形象的大小、方向、渐变、均衡、对比、统一、发射、群化、特异等视觉变化，提高学生对视觉形象节奏感、韵律感、形式感方面的构成能力；另一方面通过讲解色彩间的对比与调和方法，让学生掌握基本的色彩理论、形式美法则与配色技法，学会运用色彩表现点、线、面的构成设计思想，实现色彩在点、线、面空间中的多彩构成与设计。同时，通过二维空间思维的训练，培养学生视觉语言的表现能力，培养学生灵活多变的形象思维能力以及提升设计感受力和表现力 。总之，这门课的任务在于帮助学生理解点线面和色彩间的节奏美和秩序美，提高学生的抽象思维能力与设计创造能力，从而为未来的设计打下扎实的基础。

—————————————————————————————————

### 3.《设计思维基础》课程简介

课程名称：程序设计基础

Fundamental of Programming Design

课程编号：3162100270

学分/学时：2/32

适用专业：数字媒体艺术

先修课程：无

内容提要：

本课程为数字媒体艺术专业关于计算机科学和编程语言的导论课程，主要目的在于引导学生以算计程序的思维来思考问题，并且能够通过计算机程序完成简单的数字艺术品。本课程的内容将全面覆盖变量、过程、逻辑运算、流程控制和数据结构等数程序设计中所涉及的课题。本课程将以Scratch为主要编程语言，并利用该语言入门容易，并且以纯图形化的方式进行编程，为学生通过实际项目实践的方式深化计算机程序设计理念的提供了便捷的途径。

—————————————————————————————————

### 4.《计算辅助平面设计》课程简介

课程名称：计算辅助平面设计

computer aided design

课程编号：3162105160

学分/学时：32

适用专业：科技与创意设计实验班班

先修课程：无

内容提要：

课程主要讲授Photoshop和Illustrator两个在平面视觉设计领域最为强大的，也是作为通用的两个设计软件。通过课程使学生掌握计算机平面视觉图像处理的基础理论和基本方法，培养学生逻辑思维能力，提高设计方案平面视觉表达的能力。通过本课程的学习，使学生建立起平面视觉形态数字图像的基本概念，掌握数字图像绘画、编辑、创作等的基本方法，重点包括图像合成、数码绘图、视觉设计、排版等基本方法。基于Photoshop和Illustrator的平面设计软件技术，为今后从事有关数字图像处理的设计和技术应用等工作打下基础。

—————————————————————————————————

### 5.《智能开源硬件基础》课程简介

课程名称：智能开源硬件基础

Foundation of Intelligent Open Source Hardware

课程编号：3162103050

学分/学时：2/32

适用专业：数字媒体技术、工业设计

先修课程：高等数学、程序设计基础等

内容提要：

课程面向于数字媒体技术、工业设计等专业内，将来从事交互设计、游戏开发、影视类技术支持、移动应用、网络应用开发等相关行业的学生。课程以电路分析、数字电路的部分内容为基础，涵盖了开源硬件arduino与各类基本传感器应用，接轨国际新技术，与时俱进的扩展知识。课程以提高学生的基本技能素养与新技术、新手段的应用能力为目标，完成理论及实践的教学要求，为后续专业课程学习奠定基础。为了更好地掌握本课程的知识，本课程配有《智能硬件设计与实践》课程（2学分），对主要知识点进行实践和设计。不仅利用理论联系实践加深学生对理论的理解和掌握，同时提升学生对理论知识的学习兴趣，提升学生的软、硬件能力，使本课程更多地与实践接轨，为后续各专业课学习打下基础。

—————————————————————————————————

### 6.《用户界面设计基础》课程简介

课程名称：用户界面设计基础

Basis of User Interface Design

课程编号：3162103060

学分/学时：2学分/32学时

适用专业：工业设计

先修课程：计算机辅助平面设计

内容提要：

本课程是工业设计专业交互设计方向的核心课程之一。通过学习该课程，使学生了解网页用户体验设计的基本理论体系，掌握以用户为中心的界面设计的基本原理和方法，熟悉基本的用户研究方法和创新设计方法，并且能在课程学习的基础上，通过团队合作，创造性地提出符合用户需求的设计方案，并能结合先修课程，系统地完成网页用户界面设计。该课程着重培养学生的创新设计意识和能力，并使学生具备初步的用户研究能力和团队合作能力。

选用教材：

1. 《用户体验要素：以用户为中心的产品设计》，加瑞特著，范晓燕译，机械工业出版社，2011.7
2. 《网页设计》，倪洋编著，上海人民美术出版社，2016.4

—————————————————————————————————

### 7.《用户界面技术基础》课程简介

课程名称：用户界面技术基础

Fundamentals of User Interface Technique

课程编号：3162103070

学分/学时：2/32

适用专业：工业设计

先修课程：程序设计基础、数据结构与算法、计算机网络

内容提要：

本课程以用户界面技术为教学内容，以Web前端为技术载体，培养学生建设用户界面的技术能力，奠定扎实的从用户界面设计到技术实现的综合能力。通过对用户界面技术的学习，使学生初步理解用户界面技术原理，掌握用户界面技术的实施方法，了解并掌握一些当下主流的用户界面技术工具。掌握用户界面技术的基本概念和属术语，掌握用户界面技术实现的基本流程，基本掌握用户界面技术开发的当下主流工具，基本掌握搭建用户界面开发环境的方法，能够根据用户界面设计方案，从技术需求角度出发，完成用户界面技术开发过程，实现对用户界面设计方案的技术还原。

—————————————————————————————————

### 8.《人工智能》课程简介

课程名称：人工智能

课程编号：3162103080

学分/学时：2/32

适用专业：工业设计

先修课程：高级程序设计，大学计算机基础

内容提要：

1）人工智能的概念，人工智能产生的历史，发展背景，研究方法及应用领域等；2）知识表示方法：谓词逻辑表示法，产生式表示法，语义网络表示法，框架表示法及问题规约表示法等；3）搜索策略：基于状态空间图的搜索技术，盲目搜索，启发式搜索，以及遗传算法和模拟退火算法对搜索策略的优化；4）专家系统基本概念与结构，及其只是获取原理；5）BP神经网络反向传播的原理，以及卷积神经网络与循环神经网络结构6）机器学习：k近邻居，决策树学习，支持向量机等内容及实现原理。

—————————————————————————————————

### 9.《审美与批评》课程简介

课程名称：审美与批评

Aesthetic and Criticism

课程编号：3162103090

学分/学时：2/32

适用专业：工业设计

先修课程：无

内容提要：

本课程主要学习设计美学理论和常见审美范畴辨析，旨在了解美学的基本特点及其对人的精神生活的重要作用，培养学生能够对重要设计作品做出审美分析，深入体会其中所蕴含的美学思考，将美学融入设计，以美学来指导设计。通过本课程的学习一方面促使设计师建立起自觉的审美意识，使设计作品更趋合于人们的审美心理；另一方面促使设计师具有自觉的人文关怀意识，从人与自然、人与社会、人与宇宙的关系等更为广阔的视野上去思考设计，加深对美学及文化知识的学习，提高设计的精神品位。

—————————————————————————————————

### 10.《用户界面设计》课程简介

课程名称：用户界面设计

Design of User Interface

课程编号：3162103110

学分/学时：2/32

适用专业：数字媒体艺术

先修课程：构成设计基础、设计思维

内容提要：

《用户界面设计》课程通过对用户界面中的软件界面、网页界面、游戏界面进行讲解和练习，帮助学生理解和掌握界面设计流程、任务分析、功能定位；明确界面设计的基本要求；学会运用界面设计的形式美原则、版式布局的设计方法、界面中不同元素的设计技巧、界面设计的常用工具；以及理解用户界面设计与用户体验的关系，并且帮助学生了解和制定UI界面设计规范、理解评价与测试标准，从而创作出定位明确、得以获得良好用户体验感的设计。使学生具备用户界面的设计思维以及视觉表达能力，为今后的相关工作打下基础。

—————————————————————————————————

### 11.《数字媒体艺术导论》课程简介

课程名称：数字媒体艺术导论

Introduction to Digital Media Arts

课程编号：3162100420

学分/学时：2/32

适用专业：数字媒体艺术专业

先修课程：无

内容提要：

本课程为数字媒体艺术专业的学科基础必修课。本课程从媒体发展史、现代艺术史、技术与艺术关系等角度入手，使学生掌握数字媒体艺术的概念、分类、发展历史和现状，重点了解媒体传播、大众文化以及现代艺术对数字媒体艺术发展的影响，并理解数字媒体艺术与其他相关领域的联系。通过系统的理论解释、案例分析， 使学生了解学科的知识体系、学科范畴以及相应的方法论。通过数字媒体艺术作品欣赏和讨论，激发学生运用创新思维，利用信息技术进行初步创作。

—————————————————————————————————

### 12.《中国传统文化概论》课程简介

课程名称：中国传统文化概论

Introduction to Traditional Chinese Culture

课程编号：3162100430

学分/学时：2/32

适用专业： 数字媒体艺术

先修课程：无

内容提要：

中国传统文化是中华文明演化而汇集成的一种反映民族特质和风貌的民族文化，是民族历史上各种思想文化、观念形态的总体表现，是指居住在中国地域内的中华民族及其祖先所创造的、为中华民族世世代代所继承发展的、具有鲜明民族特色的、历史悠久、内涵深厚的文化。它是中华民族几千年文明的结晶，除了[儒家文化](http://baike.baidu.com/view/40980.htm)这个核心内容外，还包含道家（教）文化、佛教文化等。本课程尤其关注中国传统文化的创造性转化和创新性发展问题，强调发掘中国审美与艺术传统的当代价值。

—————————————————————————————————

### 13.《动画片赏析》课程简介

课程名称： 动画片赏析

Animation Appreciation

课程编号：3162100060

学分/学时：2/32

适用专业：所有专业

先修课程：无

内容提要：

随着计算机技术的发展和信息时代的到来，动画已融入了人们生活的方方面面。本课程为文化艺术类课程，适合于各年级、各专业的学生。

对于工科类学生，旨在通过对大量动画作品的赏析，一方面让他们了解动画的历史，简单了解动画制作的基础知识与理论，提高美学修养；另一方面，发挥自身作为工科类学生的专长，在评价一部作品时，在对风格流派有大致了解的基础上，形成自己的评价体系。

对于艺术类学生，在了解动画历史、基本制作流程的基础上，通过对中国动画发展的纵向分析和中日动漫的横向对比，从多角度的分析中，形成一定的创新意识，尝试思考如何将民族传统文化在动画中进行运用传承。

—————————————————————————————————

### 14.《平面构成》课程简介

课程名称：平面构成

Plane Formation

课程编号：3162101100

学分/学时：2/32

适用专业：数字媒体艺术

先修课程：平面设计软件基础

内容提要：

本课程兼具基础性和应用性特征。包括两个方面：第一，帮助学生了解和掌握平面构成的基本理论和基本知识，通过点、线、面以及视觉语言的训练表现，实现各种形象的大小、方向、渐变、均衡、对比、统一、发射、群化、特异等视觉变化，提高学生对视觉形象节奏感、韵律感、形式感方面的构成能力；第二，通过二维空间思维的训练，平面构成的组织形式——重复、近似、渐变、发射、特异、密集、对比等，培养学生视觉语言的表现能力，灵活多变的形象思维能力以及提升设计感受力和表现力。总之，这门课的目标在于帮助学生理解节奏的美和秩序的美，提高学生的形象思维能力、设计创造能力，对现代与未来设计都有着非常重要的启示作用。

—————————————————————————————————

### 15.《造型基础（上）》课程简介

课程名称：造型基础（上）

Modelling Foundation(top)

课程编号：3162103300

学分/学时：4/64

适用专业：数字媒体艺术专业

先修课程：无

内容提要：

造型基础（上）是数字媒体艺术专业的学生进入专业课学习前必须具备的重要基础能力之一，学习利用素描、泥塑、速写、默写等造型方法，提高学生塑造形象的能力，从而为动漫专业打下良好的造型基础。造型基础（上）教学主要从素描学习入手，通过对造型的基础知识与规律的认识与理解，提高学生的造型能力和创造性思维。现代视觉艺术入门，都须经过严格的素描基本功训练，它包括对透视学、投影学、解剖学等自然科学规律的认识和掌握，也包括对造型的观念、造型的美学原则、造型的诸形式要素和各种艺术表现方法的实践和认识。

—————————————————————————————————

### 16.《场景速写》课程简介

课程名称：场景速写

Scene Sketch

课程编号：3162103310

学分/学时：4/32

适用专业：数字媒体艺术专业

先修课程：无

内容提要：

场景速写是数字媒体艺术专业的学生进入专业课学习前必须具备的重要基础能力之一。课程主要提高学生塑造形象的能力和处理场景空间的能力，从而为动漫专业打下良好的造型基础。场景速写教学主要从速写学习入手，通过对场景速写基础知识掌握与场景空间的表现，提高学生的造型能力和场景设计能力。课程包括对透视学、投影学、解剖学等自然科学规律的认识和掌握，也包括对造型的观念、造型的美学原则、造型的诸形式要素和各种艺术表现方法的实践和认识。

—————————————————————————————————

### 17.《中外美术史》课程简介

课程名称：中外美术史

Chinese and Foreign Art History

课程编号：3162103320

学分/学时：2/32

适用专业： 数字媒体艺术专业

先修课程：无

内容提要：

本课程通过引导学生对中外各个历史时期的经典美术作品进行赏析，按照时间顺序，从社会历史和思想文化背景以及美学价值方面对作品进行介绍，使学生对不同民族在不同历史时期的美术成就有所理解，进而提高学生的人文艺术素养；通过引导学生对美术作品和美术现象做出理论分析和价值判断，培养独立思考能力和表达能力；通过引导学生对中外美术作品做横向比较和分析，培养学生的批判性思维和沟通表达能力，进而有助于学生健全人格的养成和综合素养的提升。

—————————————————————————————————

### 18.《视听语言》课程简介

课程名称：视听语言

Audio-Visual Language

课程编号：3162103330

学分/学时：2/32

适用专业：数字媒体艺术

先修课程：无

内容提要：

本课程为数字媒体艺术的学科基础课，课程以影视制作的基础元素——视觉元素、听觉元素和剪辑方法为主要内容，以影视创作中的声画艺术创作规律为研究对象，从镜头、构图、景别、角度、运动、轴线、场面调度、光线、色彩、声音、剪辑等不同方面进行深入分析，使学生了解视听语言在影视动画中的主要特点与常用表现手法，掌握剪辑的基本技巧。在讲授知识点的同时，结合对具体作品的分析评价，让学生建立起视听思维，学会用视听语言来分析影片以及进行叙事表达，拓展艺术思维空间，为创作优秀的影视或动画作品打下基础。

—————————————————————————————————

### 19.《平面设计软件基础》课程简介

课程名称：平面设计软件基础

Basis of graphic design software

课程编号：3162103340

学分/学时：2/32

适用专业：数字媒体艺术

先修课程：无

内容提要：

《平面设计软件基础》课程主要讲授Photoshop和Illustrator两个在平面视觉设计领域最为强大的，也是作为通用的两个设计软件。通过课程使学生掌握计算机平面视觉图像处理的基础理论和基本方法，培养学生逻辑思维能力，提高设计方案平面视觉表达的能力。通过本课程的学习，使学生建立起平面视觉形态数字图像的基本概念，掌握数字图像绘画、编辑、创作等的基本方法，重点包括图像合成、数码绘图、视觉设计、排版等基本方法。基于Photoshop和Illustrator的平面设计软件技术，为今后从事有关数字图像处理的设计和技术应用等工作打下基础。

—————————————————————————————————

### 20.《动态速写》课程简介

课程名称：动态速写

Dynamic Sketch

课程编号：3162013360

学分/学时：4/32

适用专业：数字媒体艺术专业

先修课程：无

内容提要：

动态速写是数字媒体艺术专业的学生进入专业课学习前必须具备的重要基础能力之一。课程主要提高学生快捕捉动态的能力，从而为动漫专业打下良好的造型基础。动态速写教学主要从研究人物运动规律入手，通过对动态人物的结构与运动规律的表现，提高学生的动态观察与表现能力。课程包括对人体结构﹑衣纹规律和人体运动规律的认识和掌握，也包括对造型的观念、造型的美学原则、造型的诸形式要素和各种艺术表现方法的实践和认识。

—————————————————————————————————

### 21.《造型基础（下）》课程简介

课程名称：造型基础（下）

Modeling Foundation (II)

课程编号：3162013370

学分/学时：2/32

适用专业：数字媒体艺术

先修课程：场景速写、造型基础（上）

内容提要：

造型基础作为数字媒体艺术专业的一门学科基础课程，以专业需求为导向，由传统美术基础向专业课程进行过渡。内容涉及光与色的关系研究，通过光线去塑造时空关系、通过光与色去刻画性格心理、表达情感、渲染特定环境和氛围、协调叙事节奏；通过大量案例讲解帮助学生领略和掌握动画、影视色彩运用精髓，认识、理解色彩的情感效应，明确色彩在视觉化叙事中的力量，加深学生对动画、影视色彩的认识，增强专业素养，体会色彩之于生活的力量。并设置相应的训练，培养学生有专业意识地去画画，综合、灵活的运用设计思维和表现能力解决问题，学习通过色彩叙事性去表达感受，创造有意味的形式。

—————————————————————————————————

### 22.《中西方文学名著导读》课程简介

课程名称：中西方文学名著导读

Introduction to Chinese and Western Literary Classics

课程编号：3162100440

学分/学时：2/32

适用专业：数字媒体艺术

先修课程： 无

内容提要：

课程大体内容为：文学概论，中国文学发展简史，《诗经》导读（《关雎》《桃夭》《采薇》《燕燕》《蒹葭》），《楚辞》导读《《湘君》《山鬼》》，唐诗导读（王维《鹿柴》《辛夷坞》，杜甫《宿府》《登楼》，李贺《秋来》《苏小小墓》，李商隐《无题》），宋词导读（李煜《破阵子》、柳永《八声甘州》、秦观《踏莎行》、苏轼的以诗为词、辛弃疾《摸鱼儿》、姜夔《齐天乐·蟋蟀》），《聊斋志异》导读，《红楼梦》导读，《鹿鼎记》导读，《罪与罚》导读，《傲慢与偏见》导读，《霍乱时期的爱情》导读，《基督山伯爵》导读。

—————————————————————————————————

### 23.《中外电影史》课程简介

课程名称：中外电影史

History of Chinese and Foreign Film

课程编号：3162101430

学分/学时：2/32

适用专业：数字媒体艺术

先修课程：视听语言

内容提要：

全面而系统的介绍中外电影艺术的发展历史，使学生了解中西方电影艺术史的发展脉络，全面理解视听语言的艺术个性，认识电影艺术的独特魅力及演变过程，重点记忆主要电影艺术流派的艺术创作个性与创新点。通过本课程的学习，逐步培养学生在电影艺术方面的专业欣赏能力与专业思考能力，并应用到后续的相关创作中。课程考核方式为论文写作。

—————————————————————————————————

### 24.《新媒体广告概论》课程简介

课程名称：新媒体广告概论

课程编号：3162100670

学分/学时：2/32

适用专业：数字媒体艺术

先修课程：无

内容提要：

《新媒体广告概论》课程是为了让数字媒体艺术专业同学了解新媒体广告市场发展现状、掌握新媒体广告策划基本方法而开设的基础课程。本课程能够让学生全面而系统地了解新媒体广告理论、产业与实践的相关内容。从基本概念、基本形式和基本理论入手，到新媒体广告市场的基本参与者，重点讲述新媒体广告的策划与运作，从整体上为同学们建立一个立体的知识框架。课程结束后同学们既具备新媒体广告的理论知识点，又具备新媒体广告运作的产业视野，又掌握策划流程、危机处理、广告审核等实践技能的目标。

—————————————————————————————————

### 25.《审美批评》课程简介

课程名称：审美批评

Aesthetic Criticism

课程编号：3162101460

学分/学时：2/32

适用专业：数字媒体艺术

先修课程：中国传统文化概论 中西方文学名著导读 中外美术史 中外电影史

内容提要：

本课程通过分析、梳理中西审美批评史，从镜头语言、主题、艺术、表现手法等不同方面分析代表性的艺术作品，使学生了解审美思潮和批评流派的发展，掌握并学会辨析常见的审美批评范畴；学会基本的审美批评方法，能够熟练运用中西美学、文学、书法、绘画、音乐、影视等领域的审美术语，对不同地域、不同时代、不同民族的相关艺术作品做出合理联想和比较分析；培养学生的审美鉴赏能力，激发创意思维，开拓美学视野，涵养人文精神，提高审美水平。

—————————————————————————————————

## 三、专业基础课程

### 1.《设计素描》课程简介

课程名称：设计素描

Design Sketch

课程编号：3162101090

学分/学时：2/32

适用专业：工业设计、科创班

先修课程：无

内容提要：

《设计素描》课程主要讲授立体空间形态的结构特征、在视觉表达中的透视方法、视觉表达的技巧方法、视觉形态的演变和视觉形态的设计与创造，培养学生对立体空间形态的观察、分析和设计表达能力。设计思维、设计表达思维的能力，奠定扎实的创新意识和设计能力，培养学生成为综合设计能力和产品思维的高级复合型人才。通过设计素描的学习使学生初步建立形态语言理论、设计抽象思维、设计表达能力三个形态的学科方法论，掌握自顶向下逐步求精的设计表达方法，提高设计表达能力，基本掌握和运用绘画方法表达设计思想的能力。

—————————————————————————————————

### 2.《设计图学》课程简介

课程名称：设计图学

Engineering Design Graphics

课程编号：3162105290

学分/学时：2/64

适用专业：工业设计

先修课程：无

内容提要：

培养学生设计表达、工程设计思维的能力，奠定扎实的空间思维能力、构形能力和创新能力。设计图学是一门用图形研究工程与产品进行图形信息表达、图形理解和图样绘制的课程，该课程理论严谨、实践性强，与工程实践密切相关。主要研究解决空间几何问题以及绘制和阅读工程图样的理论和方法。重点学习和掌握正投影法的基本理论及其应用；培养对空间形体的形象思维能力；培养绘制和阅读机械图样的基本能力；培养使用计算机软件绘图建模的能力；培养工程意识，贯彻、执行国家标准的能力；以及有意识的培养学生自学能力、分析问题和解决问题的能力和认真负责的工作态度。

—————————————————————————————————

### 3.《设计表现（一）》课程简介

课程名称：设计表现（一）

课程编号：3162105090

学分/学时：2/32

适用专业：工业设计

先修课程：构成设计基础

内容提要：

本课程主要内容包括设计表现思想，线条、形态、色彩表现技法，综合版面设计以及综合设计表达，旨在通过本课程的学习，培养学员形态和色彩的表现能力、结构、空间的想象能力，从而提高对设计的理解和修养。同时，本课程也是一门训练学生将工业设计思想运用到手绘表达中的课程，学生需要思考表达对象，设计表达形式、最终实现表达效果。

—————————————————————————————————

### 4.《设计表现（二）》课程简介

课程名称：设计表现（二）

Design Presentation II

课程编号：3162105100

学分/学时：2/32

适用专业：工业设计

先修课程：计算机辅助平面设计，设计素描

内容提要：

设计表现在产品设计教育中一直扮演着举足轻重的作用，因此本课程主要关注如何使学生将设计意图、过程和结果清晰和新颖的进行展示，培养学生综合设计表现的能力，即运用多种设计表现技法表达设计思维、实现设计意图、完成设计方案。课程采用“综合产品开发程序”作为主体框架，使学生了解产品设计流程。同时通过实践环节使学生形成较完整的设计表现方法论，包括需求分析表现、设计手绘表现、电脑绘图表现（二维和三维）、仿真模型表现和最终方案展示。本课程的教学重点在于培养学生由抽象到具象的设计表现能力，阶段性可视化设计需求、意图和结果。

—————————————————————————————————

### 5.《机械设计基础》课程简介

课程名称：机械设计基础（Fundamentals of Mechanical Design）

课程编号：3162105110

学分/学时：3/48

适用专业：工业设计

先修课程：金工实习

内容提要：

本课程主要讲授一般平面机构的组成原理和自由度计算方法；常用平面机构（连杆机构、凸轮机构、齿轮机构）有关的基本概念、工作原理和运动学设计方法；通用零部件（机械连接、机械传动、轴、滚动轴承）等的选型、受力分析和设计计算。通过本课程的学习，使学生了解和掌握常用机构和通用零部件的工作原理、特点、选用及其设计和计算方法，并具有运用标准、规范、手册、图册和现代工程软件工具设计机械传动装置和简单机械的能力，得到工程实践能力和创新能力的训练，为专业课程学习打好基础，同时树立正确的设计观念，了解有关技术政策和科技发展动态，为日后从事技术创新创造条件。

—————————————————————————————————

### 6.《综合造型基础》课程简介

课程名称：综合造型基础

课程编号：3162105120

学分/学时：2/32

适用专业：工业设计

先修课程：科技与创意导论、设计思维基础

内容提要：

综合造型基础是一门专业基础课程。通过该课程的学习，以及课程中的循序渐进的大作业的设计制作，能从思维，观念到实际的材料，构造，工艺以及形态的视觉功能等方面对学生进行训练，从而启发学生的设计初步能力，形成敏锐的观察力，判断力以及直觉的感受能力。了解基本的设计流程、系统设计的知识体系，学会从人的需求角度出发去设计，对产品设计具有具备初步认知。本课程是基础课程和设计专业课程之间的一个桥梁。

—————————————————————————————————

### 7.《信息图形图表设计》课程简介

课程名称：信息图形图表设计

课程编号：3162105130

学分/学时：2/32

适用专业：工业设计

先修课程：计算机辅助平面设计、设计表现

内容提要：

本课程主要训练学生运用图形、图表手段表达抽象信息的能力，运用图形化信息和数据进行表达意图的思维，意在将培养学生成为具备图形思考、表达能力和交互设计思维的高级复合型人才。课程的主要教学内容为图形语法与图表模型，帮助学生了解信息视觉效果的显示和信息如何关联，信息和信息背后的事实如何呈现，让信息设计更有意思，信息决策更高效。通过该课程的学习，学生能逐步建立图形语言理解能力、抽象信息具象化的能力，为后续的交互设计学习做好技能与思维上的准备。

—————————————————————————————————

### 8.《人机工程》课程简介

课程名称：人机工程

Ergonomics

课程编号：3162105140

学分/学时：3/48

先修课程：设计调研、计算机辅助设计一、计算机辅助设计二

适用专业：工业设计

内容提要：

人机工程学是一门新兴的综合性学科。以人体测量学、生理学、心理学和生物力学等作为研究手段和方法，综合地进行“人—机—环境系统”设计的学科。主要使学生掌握以人机工程学的基本原理和方法解决设计中存在的人机工程问题的能力，通过本课程的学习，能够使学生掌握人机工程学的基本概念、基本理论，理解“人—机—环境系统”与“人机界面”的含义。熟悉人、机的不同特性及人机功能的分配原则。掌握人体特性参数、人的反应、人的行为的测量方法和实验研究手段，以及显示、操纵、作业空间与作业环境的设计要求与设计方法。从而具有人机系统设计的初步能力和评价能力。课程内容主要包括：人体尺度测量、人的感觉输入系统、人的运动输出系统、人机功能分配、人机评估方法。

—————————————————————————————————

### 9.《设计方法》课程简介

课程名称：设计方法

Design Method

课程编号：3162105150

学分/学时：3/48

适用专业：工业设计

先修课程：设计思维基础

内容提要：

本课程是学习创新设计思维的核心课程。课程主要在“以用户为中心的设计”基础上，升级为“以设计师为导向的设计”。

课程强调不要简单的、被动的根据用户需求进行设计，而是要在结合了用户、竞品和未来趋势的三个相关设计研究基础上，重新塑造产品在场景中的存在意义，进而找到设计创新的突破口，最终运用设计思维来完成产品设计创新活动。使学生具备更为整体、更加主动地进行设计创新的思维能力和执行能力。

—————————————————————————————————

### 10.《计算机辅助造型设计》课程简介

课程名称：计算机辅助造型设计

课程编号：3162105160

学分/学时：2/32

适用专业：工业设计

先修课程：设计图学

内容提要：

培养学生的计算机辅助设计表达的能力，通过该课程的学习，以及课程中的循序渐进的作业的设计制作，能从三维建模软件使用技巧、三维模型空间想象能力等方面对学生进行训练，从而培养学生的计算机三维设计表达能力。

该课程分别介绍三个软件的界面以及各部分的主要功能外，Rhino软件侧重于产品细节建模技术的介绍，主要介绍线的建立和连接，面的建立和连接技术。3DMAX软件侧重于室内场景的搭建和材质灯光渲染的介绍。keyshot渲染插件则主要讲解照片级渲染效果的使用。课程讲授以示例教学为主。通过制作典型案例来达到对这三个软件融会贯通。

—————————————————————————————————

### 11.《动画与视频基础》课程简介

课程名称： 动画与视频基础

Animation and Video Basics

课程编号： 3162105170

学分/学时：4/64

适用专业：所有专业

先修课程：无

内容提要：

通过动画制作工具的学习，使学生初步具备利用动画工具进行概念设计和表达的能力，培养学生将形象思维与设计表达相结合，锻炼发散性思维和跳跃性动画思维，奠定扎实的动画设计表达基础，掌握数字媒体时代的一般动画运动规律，将形象思维与设计方法相结合，能够使用图形图像元素、音乐、音效进行综合动画视频创作，能够使用简单的脚本语言和链接表达式对素材进行初步的链接和绑定，能够运用动画思维进一步提升设计思维、设计研究、设计表达和创新设计能力，同时通过团队协作锻炼全局意识、协作精神与服务精神。

—————————————————————————————————

### 12.《设计史》课程简介

课程名称：设计史

课程编号：3162105180

学分/学时：2/32

适用专业：工业设计

先修课程：无

内容提要：

该课程通过讲解中国设计史和西方设计史，使学生对中国传统设计和西方工业设计的发展有一个初步的了解，对工业设计的基本概念、工业设计的领域、工业设计的特征、工业设计的理论与方法等有一个理性的认识。课程重点针对中外设计史中不同时代的典型事件 、重要流派、代表人物进行讲解，使学生了解工业设计的发展概貌，了解设计与技术、设计与文化的关系，了解各个历史事件发展阶段的产生背景、发展的历程、代表性设计流派及其提出的设计理念对后世的影响，从而帮助学生树立正确的设计意识与设计理念，为学生将来的设计奠定一定的理论基础。

—————————————————————————————————

### 13.《品牌形象设计》课程简介

课程名称：品牌形象设计

Brand Design

课程编号：3162101280

学分/学时：3/48

适用专业：工业设计

先修课程：构成设计基础、用户界面设计基础、计算机辅助造型设计

内容提要：

该课程内容涵盖面广、实用性强，是一门学生对设计与市场、传统媒体与数字媒体进行融会贯通、综合运用的课程。该课程主要讲授品牌形象与设计，即如何认识品牌并通过以视觉为主的设计向公众传达品牌的形象，其具体内容包含品牌形象的整体策划、标志设计、品牌基因与符号的提取、品牌形象的基础系统设计（含多媒体设计）、品牌形象的应用系统设计（含多媒体设计）与品牌形象手册制作的设计与制作等知识。最终学生通过学习品牌形象设计的基本原理，掌握品牌符号在平面与多媒体界面中进行企业文化形象信息传达的技能。

—————————————————————————————————

### 14.《中西方美术史》课程简介

课程名称：中西方美术史

Chinese and Western Art History

课程编号：3162105190

学分/学时：2/32

适用专业：工业设计专业

先修课程：设计史、审美批评

内容提要：

本课程通过引导学生对中西方各个历史时期的经典美术作品进行赏析，按照时间顺序，从社会历史和思想文化背景以及美学价值方面对作品进行介绍，使学生对不同民族在不同历史时期的美术成就有所理解，进而提高学生的人文艺术素养；通过引导学生对美术作品和美术现象做出理论分析和价值判断，培养独立思考能力和表达能力；通过引导学生对中西方美术作品做横向比较和分析，培养学生的批判性思维和沟通表达能力，进而有助于学生健全人格的养成和综合素养的提升。

—————————————————————————————————

### 15.《设计研究规划》课程简介

课程名称：设计研究规划

课程编号：3162105200

学分/学时：2/32

适用专业：工业设计

先修课程：设计调研与分析、可用性测试技术

内容提要：

本课程分析了设计流程中哪些环节需要设计研究介入，需要设计研究解决哪些问题，明确设计研究规划的功能，介绍了设计研究规划的基本要求。讲解如何有效地搜集文献资料，系统地整理文献材料，并基于文献提出自我观点的方法，培养独立完成理论论文的能力。本课程还详细说明了如何全面系统地进行用户研究，并从多维度准确定义用户。在此课程中，学生将详细了解问卷和访谈研究的流程，复习问卷和访谈实验设计的方法以及挖掘信息的统计学手段。学生还将学习分类实验、关键因素提取/关联性分析实验、对比实验、选择倾向性研究实验的实验设计方法和实验实施流程规划。为加强学习效果，在每个知识模块学习后，都设有一个实践环节。此外，本课程还通过学习研究伦理的相关知识，加强学生的研究伦理意识，注意保障受验者隐私，确保实验的公正性、合法性。通过此课程学习，学生将全面掌握设计研究规划的能力，更科学、更系统地进行设计，为以后硕博深造和从事设计科研及管理工作打下坚实的基础。

—————————————————————————————————

### 16.《数字媒体采集》课程简介

课程名称：数字媒体采集

Digital Media Collection

课程编号：3162102000

学分/学时：2/32

适用专业：数字媒体技术

先修课程：程序设计基础、智能开源硬件基础、智能硬件设计与实践等

内容提要：

课程理论与实践密切结合，以启发性、讨论性、开放性、团队协作为特点，注重学生动手能力、创新能力、科研能力、团队协作能力、论文写作能力以及展示讲解能力的综合性培养，重点讨论AD/DA变换、采集及处理理论、传感器、体感等内容，通过提出需求、市场调研、方案制定、软硬件研发、成果展示、论文及手册撰写等一系列完整的创新训练，以Arduino为平台，分组完成半开放性原创智能系统，使本课程更多地与实践接轨，为后续各专业课学习打下基础。

—————————————————————————————————

### 17.《数字摄影基础》课程简介

课程名称：数字摄影基础

Digital Photography

课程编号：3162105220

学分/学时：2/32

适用专业：数字媒体技术

先修课程：无

内容提要：

《数字摄影基础》是数字媒体技术专业重要的专业基础课程，要求学生系统学习的摄影的基础理论，并在教师的安排下进行循序渐进的实际操作。课程要求学生掌握摄影技术的基本操作，并对摄影造型有初步的认识。教师在授课过程中能根据学生的特点因材施教,采用多种教学方法，调动学生自己学习和主动学习的能力。引导学生热爱摄影、培养善于观察的能力。通过课程的学习，使学生了解并学会照相机的一般操作，并对摄影的景别、镜头、色彩、构图、光线等内容有较为深入的了解和认识。

—————————————————————————————————

### 18.《动态图形设计》课程简介

课程名称：动态图形设计

Motion Graphics Design

课程编号：3162105210

学分/学时：2/32

适用专业：数字媒体技术

先修课程：构成设计基础、设计思维

内容提要：

作为设计与新媒体结合的一种艺术形式，动态图形动画是结合视听语言和平面设计的一小段多媒体视频。通常，动态图形设计结合了许多一些不同的元素，如二维和三维动画、视频素材、字体板式、插画、摄影、音乐等。通过本课程的学习，使学生掌握动态图形设计的形式与风格；明确动态图形的特征与实现技术；并通过创作实践，掌握动态图形设计的创作思路、制作流程、设备要求、技术细节，并对其市场前景和发展方向有较为深入的认知，为后续课程打下牢固的基础。

—————————————————————————————————

### 19.《数字音乐基础》课程简介

课程名称：数字音乐基础

The essential of digital music

课程编号：3162105230

学分/学时：2/32

适用专业：数字媒体技术

先修课程：无

内容提要：

本课程主要讲述数字音乐发展及制作的基本理论和方法，培养学生赏析、甄别、运用及创作数字音乐作品的能力，并最终能为动画、视频等画面情节选取（全体学生）、创作（有一定音乐基础的学生）适当的背景音乐片段。课程将分为：数字音乐发展概况；基础乐理知识积累；在计算机音序环境下关于各类乐器声音的特性及编配设计等部分进行研究。通过这些知识储备与操作学习，使学生可以在制作动漫、影视等作品时较好地配合内容，选用恰当的音乐作为背景音乐，增强作品感染力。

—————————————————————————————————

### 20.《计算机图形学》课程简介

课程名称：计算机图形学

Computer Graphics

课程编号：3162105240

学分/学时：2/32

适用专业：数字媒体技术

先修课程：高等数学、线性代数、解析几何、大学计算机、程序设计基础、算法与数据结构

内容提要：

计算机图形学是数字媒体技术专业必修的专业基础课，本课程的主要内容包括：计算机图形系统主要的软硬件配置、几何变换、三维观察、曲线曲面、几何建模、分形几何、消隐算法、光照模型、光线跟踪、纹理映射、交互输入方法、计算机动画等。通过本课程的学习，使学生掌握计算机图形学的基本原理和基本方法，为今后从事计算机图形处理、图形算法的设计、图形软件的开发以及计算机动画、游戏开发等方面的研究工作打下良好的理论基础与实践基础。

—————————————————————————————————

### 21.《数字特效与合成技术》课程简介

课程名称：数字特效与合成技术

Digital Visual Effects and Compositing Technology

课程编号：3162105250

学分/学时：2/32

适用专业：数字媒体技术

先修课程： 无

内容提要：

本课程通过理论讲解、案例实践、作业练习等方式，系统地学习节点式后期合成软件。让学生理解数字特效制作与数字影像合成的原理，掌握节点式软件的逻辑编辑架构，具备一定的数字影像后期制作技术，掌握后期动画、影像合成、特效制作的能力。为后续的《AR\VR应用开发》、《游戏开发》、《新媒体应用开发》课程以及毕业设计提供实践技术支持。课程的考核方式为命题大作业制作，根据学生的作业完成情况给出成绩。

—————————————————————————————————

### 22.《三维技术基础》课程简介

课程名称：三维技术基础

Basic 3D Animation Technology

课程编号：2/32

学分/学时：3162105260

适用专业：数字媒体技术

先修课程： 解析几何、计算机图形学

内容提要：

本课程通过理论讲解、操作演示、作业实践、视频观摩等综合教学方式，讲授三维动画技术的基础知识，全面介绍三维建模、材质贴图、骨骼绑定、动画制作、灯光渲染等技术模块，让学生了解三维制作技术原理，了解三维动画制作的基本流程，熟悉三维模型、贴图、动画资源的跨平台使用方式，为后续的《AR\VR应用开发》、《游戏开发》、《新媒体应用开发》课程以及毕业设计提供实践技术支持。课程的考核方式为命题大作业制作，根据学生的作业完成情况给出成绩。

—————————————————————————————————

### 23.《Web前端技术》课程简介

课程名称： Web前端技术

Front-end Technology of Web

课程编号：3162105270

学分/学时：2/32

适用专业：数字媒体技术

先修课程：程序设计基础、数据结构与算法、计算机网络

内容提要：

本课程以Web前端技术为教学内容，培养学生建设web页面的技术能力，奠定扎实的从用户界面设计到技术实现的综合能力。通过对web前端技术的学习，使学生初步理解web界面的技术原理，掌握web界面的实施方法，了解并掌握一些当下主流的web前端技术工具。

掌握web前端技术的基本概念和属术语，掌握web前端技术实现的基本流程，基本掌握web前端技术开发的当下主流工具，基本掌握搭建web前端技术开发环境的方法，能够根据用户界面设计方案，从技术需求角度出发，完成web界面技术开发过程，实现对web界面设计方案的技术还原。

### 24.《Web后端技术》课程简介

课程名称：Web后端技术

Web back-end Development

课程编号：3162105280

学分/学时：2/32

适用专业：数字媒体技术

先修课程：用户界面设计、Web前端技术

内容提要：

理解Web和APP应用中前端和后端的区别，前端和后端之间的通信机理，后端程序开发、网络后端系架构等基本概念，掌握后端系统开发的关键技术，包括：JSP程序开发基础知识、网络参数获取与数据库访问；用户验证、短信验证、图像视频处理等后台处理功能实现方法；后端系统中数据库的选择、表结构的设计、数据库配置与优化；HTTP服务系统的选择、HTTP协议与负载均衡；数据缓存与优化，后端与社交平台接口等。在此基础上以即时通信、社交应用、位置服务、推送服务四类典型应用为例，掌握后端系统技术选型、系统搭建、性能优化、架构设计的方法。

—————————————————————————————————

### 25.《数字摄影基础》课程简介

课程名称：数字摄影基础

Digital Photography

课程编号：3162105010

学分/学时：2/32

适用专业：数字媒体艺术

先修课程：无

内容提要：

本课程为数字媒体艺术专业本科生专业必修课程。主要介绍数字摄影的器材、原理及使用方法、摄影过程中人工光线及自然光线的使用，摄影构图的基本知识和理论，人像摄影、风光摄影及纪实摄影，摄影软件的使用等。摄影既是一门需要大量练习的技术，也是一门需要深刻思想和创意的艺术。在基本知识之外，课程将介绍大量中外优秀的摄影家及他们的作品来开阔学生的眼界。课程的基本目标是使全体学生能够掌握基本的摄影知识拍摄出合格的摄影作品。此外，努力注重培养学生对摄影的兴趣、热情及良好的拍摄习惯，使一些有志于摄影的学生能够在今后继续发展，拍摄出更为优秀的摄影作品。

—————————————————————————————————

### 26.《数字色彩构成》课程简介

课程名称：数字色彩构成

课程编号：3162105000

学分/学时：2/32

适用专业：数字媒体艺术

先修课程：平面设计软件基础、平面构成

内容提要：

该课程要求学生在掌握前期点、线、面在空间、形态、方向、运动、张力等方面变换能力的基础上，使学生从美学角度学习与研究色彩的造形规律，从社会学的角度使学生学习与研究色彩的象征意义，从物理学角度学习与研究色彩的基本规律，从生理学角度学习与研究色彩的视觉规律和情感规律，从而使学生掌握基本的色彩理论与配色技法，理解点线面和色彩间的节奏美和秩序美，学会运用色彩的形式美法则表现点、线、面的设计构成，同时以前期掌握的平面设计软件为基础，实现色彩在点、线、面空间中的数字化构成与设计。从而提高学生的抽象思维能力与设计创造能力，为未来的设计打下基础。

—————————————————————————————————

### 27.《运动规律》课程简介

课程名称：运动规律

Principles of Animation

课程编号：3162105020

学分/学时：3/ 48

适用专业：数字媒体艺术

先修课程：动态速写

内容提要：

本课程是数字媒体艺术专业本科生的必修主要课程，适用于二维、三维、MG动画和定格动画等多种类型的动画创作，可广泛应用于电影、电视、游戏设计、网页、移动媒体等多种媒体设计中，是数字媒体专业教学里的专业基础课程。本课程结合实例讲授人物、动物以及自然物的运动规律及其时间掌握，培养学生的创造力、逻辑思维能力和数字绘画能力，提高分析问题、解决问题的能力。通过本课程的学习，培养学生创造运动、表现运动的思维能力，让学生掌握制作动态人物、事物的相关技巧，并不断提高自身的艺术修养、审美水平和数字绘画水平，以便能较好的适应各类型动画创作的需要以及新媒体设计领域动态设计的需求，并为后续课程《原画设计》的学习打下牢固基础。

—————————————————————————————————

### 28.《数字影像合成基础》课程简介

课程名称：数字影像合成基础

Basic Digital Film Compositing

课程编号：3162105030

学分/学时：2/32

适用专业：数字媒体艺术

先修课程：视听语言、中外电影史

内容提要：

本课程通过理论讲解、案例实践、作业练习等方式，系统地学习图层式后期合成软件。让学生理解数字影像的合成原理，掌握数字影像后期制作的基本流程与基础技术，具备一定的后期动画、影像合成、特效制作能力。为后续的专业课、实践创作类课程提供技术基础。课程考核方式为命题大作业。

—————————————————————————————————

### 29.《原画设计》课程简介

课程名称：原画设计

Original Design of Animation

课程编号：3162100480

学分/学时：2/ 32

适用专业：数字媒体艺术

先修课程：运动规律

内容提要：

本课程是数字媒体艺术专业本科生的必修主要课程，广泛适用于电视、电影、网络、游戏、移动媒体等多种媒体平台，是数字媒体设计专业里的重要组成部分。本课程是在学生熟练掌握动画运动规律的基础上，结合新媒体平台及镜头语言的使用，讲授角色的动作表现风格及表演技巧；培养学生对于富有生命活力、富于个性的动漫角色的创造能力和动态表现能力，增强学生对新媒体平台中动漫角色动态表现的特点及发展趋势的认知，锻炼其数字绘画能力；同时使学生能够依据故事意图和分镜设计图的指示，设计角色表演，充分表达故事情节，顺利推动剧情发展，并为后续的《动态图形设计》和《新媒体动漫创作》课程打下牢固的基础。

—————————————————————————————————

### 30.《影片分析》课程简介

课程名称：影片分析

Film Analysis

课程编号：3162105040

学分/学时：2/32

适用专业：数字媒体艺术

先修课程：视听语言、中外电影史、数字摄影基础、数字影像合成基础

内容提要：

课程通过对典型电影作品的实例分析，使学生能够了解各种风格流派的电影作品，理解不同作品的创作理念，熟悉各类作品的创作背景，最终具备读解电影作品的基本能力。课程安排不仅从风格流派的角度对电影作品进行了归类，同时在片目的选择上兼顾战争片、动作片、科幻片、惊悚悬疑片、爱情片、歌舞片等不同类型展开，使同学们了解类型电影的特点，并延伸为创作技巧，提高学生对于摄影、场面调度、运动、剪辑、声音、表演、叙事结构、主题等方面的分析能力，为“镜头语言设计”及“新媒体影像创作”打好基础，也为今后从事有关影视内容创作方面的工作打下基础。

—————————————————————————————————

### 31.《UI设计》课程简介

课程名称：角色与场景设计

UI Design

课程编号：3162105050

学分/学时：2/32

适用专业：数字媒体艺术

先修课程：平面设计软件基础、平面构成、数字色彩构成

内容提要：

UI设计课程通过对数字界面中的视觉设计、交互设计、结构设计三个构成部分进行讲解与练习，使学生理解并明确界面设计的基本要求，掌握界面设计的形式美原则、版式布局的设计方法、界面中不同元素的设计技巧，并从界面的美观舒适、用户的愉悦使用，用户的易于理解以及用户的简单使用等方面使学生掌握UI界面设计的流程、规范、方法与评价标准。

—————————————————————————————————

### 32.《程序设计进阶》课程简介

课程名称：程序设计进阶

Advanced Programming

课程编号：3162105070

学分/学时：2/32

适用专业：数字媒体艺术

先修课程：程序设计基础

内容提要：

本课程为关于计算机科学和编程语言的进阶课程，主要目的在于引导学生以一种算法的思维来思考问题，并且能够有效地利用现有的编程简单地实现创意设计的想法。本课程的内容将全面覆盖概念抽象、算法、数据结构、程序封装、资源调用、计算机作图、动画设计等数字媒体编程中所涉及的课题。本课程将以Python为主要编程语言，并利用该语言入门容易，第三方模块资源丰富等特点，为学生提供通过实际项目实践的方式深化计算机程序设计理念的途径。

—————————————————————————————————

### 33.《音乐基础与鉴赏》课程简介

课程名称：音乐基础与鉴赏

Music foundation and appreciation

课程编号：3162105080学分/学时：2/32

适用专业：数媒艺术专业

先修课程：无

内容提要：

了解音乐文化的基本脉络，音乐发展进程中的各种流派，各种音乐风格，音乐体裁，掌握一定的音乐欣赏方式、方法及音乐的体裁、风格与流派等知识。感受音乐作品的意境，拓宽作为艺术生所必须的掌握的音乐知识。

—————————————————————————————————

### 34.《角色与场景设计》课程简介

课程名称：角色与场景设计

Character and Scene Design

课程编号：3162100490

学分/学时：2/32

适用专业：数字媒体艺术

先修课程：造型基础（上）、造型基础（下）、三维动画（一）、三维动画（二）、运动规律

内容提要：

本课程是数字媒体艺术专业本科生的一门重要的专业基础课程。本课程是让学生通过对动画造型及场景设计的理论概念、艺术特征、风格类型以及制作方法的学习与运用，较为全面的了解不同地域、不同文化背景下的多种造型风格，掌握以写实风格为基础的多种动画形象和场景的造型方法，并能根据不同的故事脚本运用不同的表现方法完成其角色和场景的设计。学习并运用二维、三维计算机动画软件来实现其设计，为以后的动画制作课程打下牢固的基础。

—————————————————————————————————

### 35.《剧作基础》课程简介

课程名称：剧作基础

Play Basics

课程编号：3162105060

学分/学时：2/32

适用专业：数字媒体艺术专业

先修课程：影片分析

内容提要：

剧作基础是数字媒体艺术专业方向学生的专业基础课程。本课程以学习准确把握历史、理论、现实三个纬度的互动关系，作为课堂教学的主要方向。从戏剧的基本结构入手，向学生讲述戏剧的结构史；从剧作结构的一般性构成元素入手，通过不同的剧本案例分析，将剧作理论融入对各类元素的讲解之中，掌握剧作基础基本知识；同时，注重培养学生运用剧作基本知识在新媒体环境下的创造能力、思维拓展能力、实践能力。

—————————————————————————————————

## 四、专业课程

### 1.《机械创新设计》课程简介

课程名称：机械创新设计

Machine Innovation Design

课程编号：3162107220

学分/学时：2/32

适用专业：工业设计

先修课程：工程图学、机械设计基础

内容提要：

通过本课程的学习，首先，使学生了解机械创新设计的基础理论，掌握常用机械创新设计的原理和方法，改善创新思维方式，提升创新思维能力；其次，使学生掌握常用机构、运动副和结构的创新设计方法以及总体方案的创新方法和评价方法；最后，通过典型机械创新设计案例分析，讲解机械创新设计方法的应用，开拓学生的视野，提高学生在工程创新实践中的综合能力。

—————————————————————————————————

### 2.《产品结构与材料》课程简介

课程名称：产品结构与材料

课程编号：3162107230

学分/学时：3/48

适用专业：工业设计

先修课程：《机械设计基础》，《计算机辅助造型设计》

内容提要：

本课程阐述了结构与材料设计的重要性，讲解符合加工工艺要求的结构设计原则及要点，教授学生学会通过结构设计解决实际问题并实现产品功能要求。课程还会对结构布局设计的流程，掌握壳体设计要点，以及常用结构部件的设计方法进行详细介绍。此外，此课程还会学习产品设计中常用的材料类型、每种材料的特性、对应的加工方式、适合用于制造哪些元件，以及特殊材料加工工艺和发展趋势。通过对市场上已有产品材料运用的讨论分析，学生将学习如何合理有效地运用材料和搭配不同的材料组合进行设计方案实施。此课程对结构和材料知识的学习及运用，会给学生未来产品设计实现提供保障，能够让学生未来与工程人员无缝工作对接，更好的适应企业需要，最大化的发挥设计创造力。

—————————————————————————————————

### 3.《产品系统设计》课程简介

课程名称：产品系统设计

课程编号：3162101220

学分/学时：3/48

适用专业：工业设计

先修课程：设计方法

内容提要：

产品系统设计是一门专业课程。通过该课程的学习，可以培养学生系统设计思维的能力，通过该课程的学习，以及课程中的大作业的设计，能从思维，观念到实际的设计实践等方面对学生进行训练，从而让学生具备系统的产品设计能力。

课程主要讲述系统的设计流程，设计调查、发现问题、情景描述、定义问题、迭代设计、商业画布多方面有机地贯穿为一体，为产品的设计与开发提供了一条清晰而完整的系统化思路，对于学生系统地全面理解产品的设计与开发过程有十分重要的意义。

—————————————————————————————————

### 4.《交互设计1（移动交互）》课程简介

课程名称：交互设计1（移动交互）

Interaction Design 1

课程编号： 3162107160

学分/学时： 3/48

适用专业：工业设计

先修课程：人机工程、设计调研、数据统计与分析、可用性测试、用户界面设计基础

内容提要：

本课程是工业设计专业的重要核心课程。交互设计是一种如何让产品易用，有效而让人愉悦的技术，它致力于了解目标用户和他们的期望，了解用户在同产品交互时彼此的行为，了解“人”本身的心理和行为特点，同时，还包括了解各种有效的交互方式，并对它们进行增强和扩充。通过学习该课程，使学生了解交互设计的基本理论体系，掌握交互设计的基本原理和方法，熟悉设计中存在的人的局限性的理论，并且能在课程学习的基础上，通过设计实践，创造性地提出符合人机交互的解决方案，并能结合以前的相关课程内容，系统地完成交互设计任务。内容包括人的认知\心理\行为特点,人机交互的基本概念、基本理论、交互设计的基本原则、典型交互设计案例分析以及交互设计界面设计。

—————————————————————————————————

### 5.《可用性测试技术》课程简介

课程名称：可用性测试技术

Usability Testing Technology

课程编号：3162107180

学分/学时：2/32

适用专业：工业设计

先修课程：人机工程、设计方法

内容提要：

培养学生设计研究、团队合作的能力，奠定扎实的用户研究、可用性测试理论和数据分析的能力。可用性测试是改善产品的最佳方式之一，通过观察有代表性的用户，完成产品的典型任务，而界定出可用性问题并解决这些问题，目的是为了让产品用起来更容易。通过用户研究、情景设计、任务设计，按照一定的测试原则、指标以及方法进行相关的可用性测试实验，学习和掌握如何进行可用性测试；掌握并了解如何进行用户分析以及测试用户的招募；如何设计测试的典型任务以及选择相关的测试原则和方法；掌握测试相关的软件、硬件和设备；掌握可用性测试的相关文档的书写以及测试结果的分析；并能对原方案进行优化设计。

—————————————————————————————————

### 6.《产品语义与形态》课程简介

课程名称：产品语义与形态

Product Semantics and Morphology

课程编号：31622107240

学分/学时：2/32

适用专业：工业设计

先修课程：设计表现（二）

内容提要：

近年来设计语义学在得到越来越多学者的关注，本课程培养学生对产品形态语义的认知能力和基于象征语义的设计思维，即训练学生在设计过程中考虑心理、社会、文化因素，在造型中反映它们的象征意义。一方面，课程从传统符号学、语言学、产品语义学角度切入，为学生建立一套符号学-语义学理论概念框架。另一方面，引入全新的认知心理学方法 – “概念整合理论”并与设计实践相结合，使学生掌握基于象征语义的产品设计方法。课程的教学重点在于树立学生从社会、文化的角度看待产品设计的观念，夯实他们的理论基础，以及掌握新的设计方法并应用于实践。

—————————————————————————————————

### 7.《交互设计2(AR/VR)》课程简介

课程名称：交互设计2(AR/VR)

Interaction Design

课程编号：3162107170

学分/学时：2/32

适用专业：工业设计

先修课程：程序设计基础、数据结构与算法、计算机图形学

内容提要：

该课程三维用户界面的交互设计为教学内容，以虚拟现实及增强现实为载体，培养学生虚拟化思维、三维用户界面设计思维，奠定扎实的虚拟场景构建和交互技术实现能力。通过交互设计2(AR/VR)的学习使学生初步建立场景虚拟化、三维用户界面的学科方法论，掌握增强现实和虚拟现实场景的构建方法，了解并掌握一些前沿的三维用户界面交互设计与技术实现工具，基本掌握和能够运用各种虚拟场景工具构造交互式的虚拟环境。掌握虚拟现实、增强现实、混合现实等三维用户界面的基本概念，掌握三维用户界面设计方法与构建流程，基本掌握三维用户界面构建工具，能够完成AR/VR场景的设计与实现。

—————————————————————————————————

### 8.《用户体验度量与评估》课程简介

课程名称：中文名称，用户体验度量与评估

英文名称，Measuring and Evaluating the User Experience

课程编号：3162107190

学分/学时：2/32

适用专业：设计学

先修课程：概率论与数理统计，基于SPSS的数据分析

内容提要：

本课程主要内容包括对交互式产品设计评价的基本方法，采用用户体验指标对设计作品进行评价时常用的方法与测量指标，测量数据的类型与整理，数据的基本描述统计，用户抽样，置信区间，测量指标的关系分析，测量指标的差异分析，测量指标在分类数据上的分布分析等。本课程旨在帮助学生理解并掌握从用户体验角度进行设计分析和用户体验评价的理论基础，常用的设计评价方法与数据分析和统计方法，并能熟练使用Excel和SPSS等统计分析软件来分析和呈现数据。

—————————————————————————————————

### 9.《信息可视化》课程简介

课程名称：信息可视化

Information Visualization

课程编号：3162107210

学分/学时：2/32

适用专业：工业设计

先修课程：离散数学、数据结构与算法、计算机图形学、数据库技术与应用

内容提要：

该课程以信息可视化为主要授课内容，培养学生数据思维、可视化思维的能力，奠定扎实的信息可视化设计能力。通过信息可视化的学习使学生初步建立数据抽象、可视建模、分析设计的学科方法论，掌握数据驱动的信息可视化方法，了解并掌握一些前沿的信息可视化工具，基本掌握和能够运用各种可视化模型对数据进行信息可视化设计，基本具备基于数据对领域问题进行信息可视化设计和可视分析的能力。掌握信息可视化基本概念，掌握信息可视化流程，基本掌握通用信息可视化模型，了解专业领域的信息可视化模型，基本掌握信息可视化工具，能够从数据出发结合信息可视化模型设计信息可视化视图，并完成适当的数据交互。

—————————————————————————————————

### 10.《产品体验设计》课程简介

课程名称：产品体验设计

Product Experience Design

课程编号：3162107250

学分/学时：3/48

适用专业：工业设计

先修课程：设计方法、产品系统设计

内容提要：

本课程是工业设计专业的专业课程。课程依然在设计思维的框架下，但在教学中尝试引导学生从“体验”的角度进行产品的创新性设计与开发。体验的视角强调了对用户体验场景和体验流程的关注，以期获得有创新意义的“体验点”，从而为用户设计更为良好的的体验。

课程分为三大模块：模块一是对“体验设计”的概述，强调体验设计依然属于设计思维的范畴，但更注重体验的视角；模块二是从学科交叉的视角来帮助学生理解体验设计；模块三则是通过设计实践来真正的掌握“体验设计”。 最终，学生能够运用体验设计的思路进行产品的创新设计。

—————————————————————————————————

### 11.《3D快速成型》课程简介

课程名称：3D快速成型

3D rapid prototyping

课程编号：3162107260

学分/学时：2/32

适用专业：工业设计

先修课程：设计图学、机械设计基础、产品结构与材料、产品语义与形态

内容提要：

培养学生设计创新以及技术运用能力，奠定扎实的工程化建模、产品设计和创新能力。在数字化时代，工业设计师所面临的是以数字化技术为基础的新的工作平台，3D快速成型能够解决传统制造所不能解决的技术难题，能够为传统制造业的创新发展注入新鲜动力。通过对本课程的学习，使学生了解并掌握产品数字化设计以及快速成型制作模型的基本原理与方法（3D打印），并能将其应用于产品开发设计中，达到快速设计、快速建模、快速评估、快速响应和快速重组；通过动手实践有意识的培养学生自学能力、分析问题和解决问题的能力以及认真踏实的工作态度。

—————————————————————————————————

### 12.《产品摄影》课程简介

课程名称：产品摄影

课程编号：3162101160

学分/学时：2/32

适用专业：工业设计

先修课程：设计素描、构成设计基础

内容提要：

课程以学生已具备初步的摄影基础为基础，兼顾不同艺术类专业学生的需求和就业方向，以产品摄影主线，让学生学会分析了解摄影对象的造型、色彩和属性等特点，从而根据不同摄影主题进行正确构思、造型、布景以及布光。熟练使用专业相机进行摄影创作，利用摄影来扩展广告创意、想象空间，深入浅出的安排了不同摄影课题的思维训练，并通过相关的优秀摄影作品分析，有针对地激发学生对图像创意空间的构想力，就如何运用摄影语言进行准确的诉求表达。课程的目的是为了提高学生的鉴赏能力和制作能力，并逐步对摄影形成自己的认识与看法，并为今后的毕业设计铺路。

—————————————————————————————————

### 13.《互联网产品运营》课程简介

课程名称：用户体验度量与评估

Operation of Internet Products

课程编号：3162107200

学分/学时：2/32

适用专业：设计学

先修课程：设计思维，设计调研与分析

内容提要：

本课程主要内容包括互联网产品运营的主要思维、方法与案例分析。具体内容包括互联网产品的概念，互联网产品运营的基本要素与指标，互联网产品运营的基本流程，互联网产品管理、用户运营与管理、渠道运营与管理的指标与方法，运营数据的获取方法与分析，设计在互联网产品运营中的价值等。本课程旨在帮助学生理解互联网产品运营的基本理念，培养产品运营的思维及与运营团队协作的意识与技能，并掌握基本的运营指标评价方法、运营数据分析方法和运营改善的方法等，为设计专业学生高效地融入互联网企业做好准备。

—————————————————————————————————

### 14.《移动应用开发》课程简介

课程名称：移动应用开发

Mobile Application Development

课程编号：3162102010

学分/学时：2/32

适用专业：数字媒体技术

先修课程：Java 高级程序设计

内容提要：

移动应用开发是媒体应用方向的在大三开设的一门专业选修课，本门课程旨在让同学们掌握安卓系统上应用开发的方法，锻炼学生的动手实践能力和分析问题、解决问题的能力。本课程的内容在逻辑上划分为七个部分：绪论，用户界面，事件，输入输出，动画，组件，传感器。通过这七个部分的学习，学生们可以循序渐进的了解基于安卓的移动应用的方方面面。最终能分组或独立地根据自己的实际需求完成移动应用的开发和发布。

—————————————————————————————————

### 15.《数字图像处理》课程简介

课程名称：数字图像处理

Digital Image Processing

课程编号：3162107270

学分/学时：2/32

适用专业：数字媒体技术

先修课程：数字信号处理

内容提要：

理解数字图像处理的基本概念，掌握数字图像处理的基础理论和基本方法，培养学生逻辑思维能力，提高分析、解决问题的能力。通过本课程的学习，使学生了解人眼视觉系统工作机理和基本特性，建立起数字图像的基本概念，掌握数字图像采集、存储、处理等的基本方法，重点包括图像增强、复原、配准、形态学处理等技术，基于Python数字图像处理工具包能完成基本的数字图像处理功能，为今后从事有关数字图像处理的研究和技术应用等工作打下基础。

—————————————————————————————————

### 16.《数字音频处理》课程简介

课程名称：数字音频处理

Digital Audio Processing

课程编号：3162107280

学分/学时：2/32

适用专业：数字媒体技术

先修课程：数字信号处理

内容提要：

通过本门课程，学生可以了解数字音频处理的历史、掌握数字音频处理的原理以及基本方法，培养学生科学素养，提高分析、解决问题的能力。本课程将如采样、波表查找等数字音频最基本的概念开始，先讲述时域的音频处理技术，例如包络、加法合成、减法合成、波形整形与粒子合成等；通过引入线性时不变系统，我们将介绍傅里叶分析、滤波器等频域的音频处理技术。课程将通过PureData以及Python编程语言提供大量音频处理系统的计算机实现。学生通过本门课程的学习，将能够数字音频处理技术应用到计算机音乐、声音设计、音频合成等领域。

—————————————————————————————————

### 17.《镜头语言》课程简介

课程名称：镜头语言

Lens language

课程编号： 3162107320

学分/学时：2/32

适用专业：数字媒体技术

先修课程：数字摄影基础

内容提要：

由于影视作品是由一个个的镜头作为基本构成单元，一部影片的关键就在于镜头内部的构成和镜头之间的衔接。本课程结合具体的实例，使学生理解分镜头设计的含义，进一步熟悉电影镜头语言的语法，掌握电影场面调度的基本知识，理解画内和画外运动的含义，熟悉摄影机运动的基本方法，具备将文字语言转换成电影镜头语言的基本技能并提高学生对于镜头画面的艺术修养。

—————————————————————————————————

### 18.《数字剪辑与调色》课程简介

课程名称：数字剪辑与调色

Digital Editing and Color Correction

课程编号： 3162107330

学分/学时：2/32

适用专业：数字媒体技术

先修课程：数字摄影基础

内容提要：

数字剪辑与调色是一门专业选修课，主要教学目标是让学生了解数字后期制作流程，掌握其中数字剪辑的一般方法和理论，具备独立完成数字视频剪辑的能力，能够用艺术剪辑思维考虑影视创作中遇到的问题，了解数字调色的基本理论与计算机色彩模型，了解数字剪辑和调色领域的前沿动态，能够使用调色工具，独立对画面内容进行有针对性的调整丰富和再创作。能够利用色彩调整为内容表达服务。培养独立思考问题的能力和对问题进行分析鉴别的能力。

—————————————————————————————————

### 19.《数字音效设计》课程简介

课程名称：数字音效设计

Digital Sound Design

课程编号：3162107340

学分/学时：2/32

适用专业：数字媒体技术

先修课程：数字音乐基础

内容提要：

本课程是在数字环境和新媒体平台下的创作类课程。讲授在影视、动漫、游戏和多媒体艺术作品中，音乐和声音的设计方法和制作技术。通过本课程的学习，使学生通过MIDI技术和电脑音乐制作手段掌握多种影视声音设计的表现方法及部分内容创作，能准确制作与画面匹配的声音；熟练使用数字音频工作站进行音频剪辑，运用数字音频效果器和声音引擎设计音效；掌握录音和拟音技术，配合影像要求录制并制作符合行业标准的数字声音。通过实践全面了解掌握影视、动漫、游戏和多媒体艺术作品中音乐和声音的创作技法、制作流程、软硬件行业标准和先进的艺术创作理念，为后续的游戏开发、新媒体应用开发等课程打下声音内容的基础，并引导在市场上的应用和发展。

—————————————————————————————————

### 20.《数字视频处理》课程简介

课程名称：数字视频处理

Digital Video Processing

课程编号：3162107290

学分/学时：2/32

适用专业：数字媒体技术

先修课程：数字信号处理、数字图像处理

内容提要：

掌握人眼运动视觉基本特点，理解视频领域中帧、场、亮度、色度、色同步、宽高比、复合视频、分量视频等基本概念，掌握活动影像拍摄的原理、黑白与彩色模拟视频信号的组成、彩色电视制式以及视频信号的数字化、视频压缩编码、网络传输及视频分析等的相关知识，重点掌握模拟视频信号数字化、视频压缩编码原理与标准、数字视频流式传输等关键技术，对视频信号中的目标检测、识别、跟踪等智能分析技术有初步的了解。

—————————————————————————————————

### 21.《自然语言理解》课程简介

课程名称：自然语言理解

Natural Language Understanding

课程编号：3162107300

学分/学时：2/32

适用专业：数字媒体技术

先修课程：算法与数据结构

内容提要：

自然语言处理技术是自动人机交互、搜索引擎、机器翻译、信息抽取等应用的重要支撑技术。本课程将系统地介绍自然语言处理的基本概念，常用算法和重要应用。使学生掌握词袋模型、n-gram 模型、隐马尔科夫模型、朴素贝叶斯模型；学会如何做词性标注，信息提取，垃圾邮件分类；最后熟悉中文的分词算法。本课程的内容分为理论部分和应用部分。理论部分包括：自然语言处理概述和典型应用、语言模型概念、深度学习和 RNN 在自然语言处理中的应用，文档分类与聚类算法。实践部分包括：语料库获取，信息抽取，中文分词。

—————————————————————————————————

### 22.《计算机视觉》课程简介

课程名称：计算机视觉

Computer Vision

课程编号：3162107310

学分/学时：2/32

适用专业：数字媒体技术

先修课程：数字图像处理

内容提要：

本课程是数字媒体技术专业媒体计算方向重要的专业课，本课程将从理论和实践两个方面讲解计算机视觉中的重要算法。包括：全局特征提取，局部特征提取和聚合、图像识别、无标记增强现实和 VSLAM。通过本课程的学习，使学生掌握图像的全局特征和局部特征，图像分类，图像分割，图像配准，增强现实的概念，熟悉其经典算法，掌握 OpenCV 的使用。熟悉机器学习中的分类器，聚类算法。熟悉凸优化的基本知识。

—————————————————————————————————

### 23.《AR/VR 应用开发》课程简介

课程名称：AR/VR 应用开发

AR/VR Application Development

课程编号：3162107350

学分/学时：2/32

适用专业：数字媒体技术

先修课程：三维技术基础、算法与数据结构

内容提要：

AR 和 VR 是近几年来新兴的人机交互方式，并且已经越来越收到人们的重视。本课程将讲授如何利用 Unity3D 完成 AR/VR应用的开发。首先我们分别介绍 AR/VR的基本概念、典型应用和背后的技术原理。接着熟悉要使用的工具：Unity3D，学习 Unity3D 中摄像机的概念，对象的概念，如何使用制作和使用预制件，组件的概念，脚本的绑定和应用的发布。然后介绍一款 AR SDK：Vuforia，介绍如何在 Unity3D 中使用 Vuforia， 如何利用它完成图像的识别并显示三维模型，三维物体的识别并显示三维模型等。EasyAR 是另外一款 AR SDK，我们同样学习 EasyAR SDK 的安装和使用，如何识别图像并显示对应的三模模型。VR 开发需要用到 CardBoard SDK 和 Input Utility，课程会讲解它们的安装和使用，如何利用它们完成 VR 场景的搭建，完成用户见面的构建，完成场景与用户的交互并实现虚拟物体的拖动、拾取、触碰等操作。

—————————————————————————————————

### 24.《游戏开发》课程简介

课程名称：游戏开发

Game Development

课程编号：3162107360

学分/学时：2/32

适用专业：数字媒体技术

先修课程：三维技术基础、数字音乐基础、动态图形设计、用户界面设计

内容提要：

熟悉Unity开发环境和开发流程，掌握模型、纹理、材质、动画、声音等游戏资源的导入、创建和使用方法，能利用Unity内置地形编辑器搭建游戏场景，添加树、草、石头等模型，掌握游戏发布的基本方法。在此基础上重点掌握游戏开发涉及的基础知识，包括：材质与渲染，光源类型与全局光照，Collider/Trigger/Ray cast碰撞检测，动画录制与播放控制，摄像机控制，物理效果，音效控制，图形用户界面，粒子系统，键盘、鼠标、触摸屏等输入响应，多人游戏中的网络同步机理等，重点掌握基于C#的游戏脚本程序设计方法，强化游戏和交互式应用系统开发能力。

—————————————————————————————————

### 25.《新媒体应用开发》课程简介

课程名称：新媒体应用开发

Application development of new media

课程编号：3162107370

学分/学时：2/32

适用专业：数字媒体技术

先修课程：无

内容提要：

数字媒体开发是一门专业选修课，主要教学目标是让学生根据以往学习的新媒体应用开发及内容创作技术，针对新媒体应用及内容的特点，实践新媒体内容策划、媒体程序开发及新媒体内容创作，学生分组团队合作实践，根据新媒体的特点和需求，每个小组能够独立完成新媒体应用的策划、内容设计制作及应用的开发工作。

—————————————————————————————————

### 26.《三维动画（一）》课程简介

课程名称：三维动画（一）

3D Animation I

课程编号：3162107000

学分/学时：3/48

适用专业：数字媒体艺术

先修课程：场景速写、造型基础、动态速写、运动规律

内容提要：

本课程通过理论讲解、操作演示、作业实践、视频观摩等综合教学方式，讲授三维动画制作的基础知识，让学生了解三维动画制作的基本流程，并且掌握三维建模、材质贴图制作的基本技术，培养基础的数字创意制作能力，为后续的实践类课程、创作类课程以及毕业设计提供实践技术支持。课程的考核方式为命题大作业制作，根据学生的作业完成情况给出成绩。

—————————————————————————————————

### 27.《动态图形设计（一）》课程简介

课程名称：动态图形设计（一）

Motion Graphics Design (1)

课程编号：3162107010

学分/学时：2/32

适用专业：数字媒体艺术

先修课程：构成设计基础、设计思维

内容提要：

作为设计与新媒体结合的一种艺术形式，动态图形动画是结合视听语言和平面设计的一小段多媒体视频。通常，动态图形设计结合了许多一些不同的元素，如二维和三维动画、视频素材、字体板式、插画、摄影、音乐等。通过本课程的学习，使学生掌握动态图形设计的形式与风格；明确动态图形的特征与实现技术；并通过创作实践，掌握动态图形设计的创作思路、制作流程、设备要求、技术细节，并对其市场前景和发展方向有较为深入的认知，为后续课程打下牢固的基础。

—————————————————————————————————

### 28.《新媒体用户研究》课程简介

课程名称：新媒体用户研究

课程编号：3162107020

学分/学时：2/32

适用专业：数字媒体艺术

先修课程：无

内容提要：

新媒体创作有很强的目的性。通过新媒体的形式向用户传达信息，进而影响用户的思想和行为。用户与新媒体作品直接相关。用户的体验和评价水平能直接反映出创作是否成功。本课程的目标是培养学生基于实证对新媒体用户需求进行深度挖掘，从用户视角思考问题，以用户为中心，准确地、系统地进行新媒体创作的能力。通过本课程的学习，使学生了解人思维模式的特点、感知事物的方式、信息识别的优先级别、产生行为的动机等知识；使学生学会用户研究的基本方法，掌握如何设计实验，进行数据分析，并基于研究结果制定创作决策；学会以用户为中心进行整体创作规划，引导用户参与创作决策的方法，为今后从事新媒体创作、项目规划管理等工作打下基础。

—————————————————————————————————

### 29.《三维动画（二）》课程简介

课程名称：三维动画（二）

3D Animation II

课程编号：3162107040

学分/学时：2/32

适用专业：数字媒体艺术

先修课程：场景速写、造型基础、动态速写、运动规律、三维动画（一）

内容提要：

本课程通过理论讲解、操作演示、作业实践、视频观摩等综合教学方式，在《三维动画（一）》的课程基础上，进一步讲授三维动画制作知识，让学生掌握骨骼绑定、动画制作、高级材质表现、产品级渲染等高级三维制作技术，进一步培养学生的三维创意制作能力，为后续的实践类课程、创作类课程以及毕业设计提供实践技术支持。课程的考核方式为命题大作业制作，根据学生的作业完成情况给出成绩。

—————————————————————————————————

### 30.《程序设计高级语言》课程简介

课程名称：程序设计高级语言

Senior program design language

课程编号：3162107050

学分/学时：2/32

适用专业：数字媒体艺术

先修课程： 程序设计进阶

内容提要：

本课程主要目的有两个：第一是巩固在《程序设计进阶》中学习的 Python 语言；第二是对学以致用，充分利用 Python 语言完成 Maya 脚本的编写。本课程首先会介绍 Maya 中脚本自动化的概念和现状，让学生们了解在什么时候使用 Maya 脚本进行自动化。接着会重点介绍 Maya 中支持的脚本，主要为两种 Mel 和 Python。然后讲解 Mel 脚本，包括简介，Mel 的语法，如何用 Mel 写简单的界面和 Mel 的常用函数。接着介绍 Python 的 PyMel 包，通过这个包可以进行 Maya 脚本的编写。最后以在 Maya 中创建物体为例，学习如何快速、自动地添加多个几何体，并进行骨骼绑定等高级操作。

—————————————————————————————————

### 31.《数字电影视效》课程简介

课程名称：数字电影视效

Visual Effects of Digital Film

课程编号：3162107060

学分/学时：2/32

适用专业：数字媒体艺术

先修课程：无

内容提要：

本课程针对数字媒体艺术专业设计，迎合当今互联网时代对互联网影像内容制作的需求，旨在使学生掌握互联网平台影视制作技能。本课程通过对电影视效史的讲授，使学生了解电影视效发展的脉络和最新进展。此外，本课程通过对Nuke功能以及合成案例的讲解，使学生掌握Nuke的使用方法，关键节点的使用，了解数字电影视效制作过程中需要注意的问题，掌握视效制作的思路，提高学生的合成美学素养，最终使学生能够高质量地独立完成视效镜头的合成工作。

—————————————————————————————————

### 32.《数字影像调色》课程简介

课程名称：数字影像调色

Digital Image Color Grading

课程编号：3162107070

学分/学时：2/32

适用专业：数字媒体艺术

先修课程：无

内容提要：

本课程针对数字媒体艺术专业设计，迎合当今互联网时代对互联网影像内容制作的需求，旨在使学生掌握互联网平台影视制作技能。本课程通过对色彩基础知识、影像影调的讲授，使学生了解色彩科学的原理，掌握动态影像影调控制原理及方法，熟练掌握Davinci Resolve等主流影像处理软件的使用方法，了解数字影像制作的基本流程及相关技术细节，了解留银、白天黑夜等常用特殊效果的影调、色调控制方法，最终使学生能够独立自主地完成一般影片的调色工作。

—————————————————————————————————

### 33.《动态图形设计（二）》课程简介

课程名称：动态图形设计（二）

Motion Graphics Design（2）

课程编号：3162107080

学分/学时：2/32

适用专业：数字媒体艺术

先修课程：平面设计软件基础、平面构成、动态图形设计（一）

内容提要：

作为设计与新媒体结合的一种艺术形式，动态图形动画是结合视听语言和平面设计的一小段多媒体视频。通过动态图形设计（一）的理论学习，学生掌握了基本的动态图形设计与实现方法。在本课程中，要求学生掌握动态图形设计的风格设计；掌握动态图形设计的高级技法；探索动态独行设计的艺术风格；并对动态图形设计的应用与发展前景有深入的认识，为后续课程打下坚实的基础。

—————————————————————————————————

### 34.《网络电影研究》课程简介

课程名称：网络电影研究

Research on Internet Movies

课程编号：3162107110

学分/学时：2/32

适用专业：数字媒体艺术

先修课程：视听语言、影片分析

内容提要：

本课程为数字媒体艺术的专业课，课程以互联网影视作品为研究对象，通过系统学习网络电影创作的基础理论，包括网络电影的选题与策划、剧本的写作、分镜头脚本的绘制，并结合经典网络电影案例分析，使学生更直观地接受所学内容，深入、系统地掌握网络电影创作的前期内容。在实验环节中，学生在教师指导下分组实践，通过学习拍摄方法和剪辑技巧，创作一部完整的网络电影作品，从而锻炼学生对网络影视作品创作流程的总体把握能力和控制能力。

—————————————————————————————————

### 35.《镜头语言设计》课程简介

课程名称：镜头语言设计

课程编号：3162107030

学分/学时：3/48

适用专业：数字媒体艺术

先修课程：视听语言、数字摄影基础、影片分析、网络电影研究

内容提要：

相比于《视听语言》和《影片分析》等专业基础课程，《镜头语言设计》更为接近于技术操作层面。它以基本的电影视听语言和对于影视作品的基本认知为基础，以非赏析性的创作态度来学习影片的镜头语言设计技能。由于影视作品是由一个个的镜头作为基本构成单元，一部影片的关键就在于镜头内部的构成和镜头之间的衔接。本课程结合具体的实例，使学生理解分镜头设计的含义，进一步熟悉电影镜头语言的语法，掌握电影场面调度的基本知识，理解画内和画外运动的含义，熟悉摄影机运动的基本方法，具备将文字语言转换成电影镜头语言的基本技能并提高学生对于镜头画面的艺术修养；最终掌握灵活运用镜头语言讲述故事及表达情感的技能，为新媒体影像创作打下扎实基础。

—————————————————————————————————

### 36.《品牌设计》课程简介

课程名称：品牌设计

Brand Design

课程编号：3162107090

学分/学时：2/32

适用专业：数字媒体艺术

先修课程：UI设计、新媒体用户研究

内容提要：

《品牌设计》课程通过解析产品品牌的创立过程、营销方式、商业运作所涉及到的行为、理念以及基于品牌定义下的视觉沟通，使学生了解品牌的构成、策划创意的基本方法、培养调研能力、掌握制作技巧。这门课程是视觉设计综合性研究课程，其研究内容涉及到图形、字体、标志、摄影、色彩、网格系统、包装等一系列专业知识，帮助学生独立地完成具体品牌的策划和设计。掌握标志的标准化制图、标志字体设计、品牌标准色及辅助色、品牌设计规范以及应用规范。培养学生较高的审美水平，良好的艺术表现力。

—————————————————————————————————

### 37.《新媒体漫画基础》课程简介

课程名称：新媒体漫画基础

New Media Comic Foundation

课程编号：3162107100

学分/学时：2/32

适用专业：数字媒体艺术

先修课程：场景速写，动态速写，角色与场景设计

内容提要：

本课程是数字媒体艺术专业本科生的一门重要的专业课程。本课程主要讲授在信息社会，在新媒体平台下，现代数字漫画的特征、发展历程及制作方式。本课程以理论教学、案例分析结合创作实践的方式，使学生了解并掌握现代漫画艺术的发展史和艺术语言，让学生了解不同地域、不同文化背景下各类型漫画作品的形式与风格；通过新媒体漫画平台与当代信息技术和移动互联网的深度结合，明确新媒体漫画的概念、特征、技术平台、作品类型等内容；并通过创作实践，掌握新媒体漫画的创作思路、制作流程、设备要求、技术细节，并对其市场前景和发展方向有较为深入的认知，为以后的《新媒体动漫创作》课程打下牢固的基础。

—————————————————————————————————

### 38.《网页程序设计》课程简介

课程名称：网页程序设计

Web Design

课程编号：3162107120

学分/学时：2/32

适用专业：数字媒体艺术

先修课程：无

内容提要：

本课程为数字媒体与设计艺术专业方向的专业课程。本课程目的在于让学生掌握网页设计的基本原理和方法，了解网页用户体验的层级框架，形成系统的网页设计理念，并通过团队合作设计满足用户需求的创意网站。

本课程的主要内容包括：理解建立网站所需要的团队角色和分工；将内容提纲和需求列表转变成信息架构；绘制线框图来规划每个页面的布局和交互设计；设计用户友好的导航系统；完成视觉设计，创建网站品牌形象；完成原型和用户测试。

—————————————————————————————————

### 39.《交互引擎应用》课程简介

课程名称：交互引擎应用

Interactive Engine Application

课程编号：3162107130

学分/学时：2/32

适用专业：数字媒体艺术

先修课程：程序设计高级语言

内容提要：

本课程将讲解交互引擎 Unity3D 的使用。首先对 Unity3D 进行整体的介绍，熟悉软件界面和基本操作。接着学会使用 Unity3D 完成一个简单场景的搭建，其中需要制作简单的三维模型，或者从其他三维模型制作软件中导入已经完成的三维模型，了解材质球和预制体的使用。然后重点了解 Uniity3D 中的摄像机和灯光的设置，熟悉三维坐标系，知道如何进行坐标的变换。学习 C#语言，熟悉使用 C#脚本控制场景的基本方法，并完成用户和场景、场景间物体的交互。最后学习碰撞器的概念，熟悉刚体碰撞事件的触发与处理。

—————————————————————————————————

### 40.《创意短片研究》课程简介

课程名称：创意短片研究

Creative Video Research

课程编号：3162107140

学分/学时：2/32

适用专业：数字媒体艺术

先修课程：视听语言、影片分析、数字摄影基础、数字影像合成基础

内容提要：

本课程通过对不同类型的创意短片进行赏析，从创意分析、后期揭秘、创意延伸讨论、创意分享等途径去加强学生对该类型创意的理解与应用。通过本课程的学习，使学生建立起创意短片的基本概念，掌握创作创意短片的着手点，结合先修课程中的视听语言、剧作基础、数字摄影基础、数字影像合成基础等，能从多方面去进行创意思考，发挥交叉学科优势，具有敏锐的创新思维和创新创作理念。课程重点是训练学生创意分析、创意实现能力，为新媒体影像创作做好准备，为今后从事有关影视内容创作方面的工作打下基础。

—————————————————————————————————

### 41.《数字电影声音创作》课程简介

课程名称：数字电影声音创作

Digital Cinema Sound Composition

课程编号：3162107150

学分/学时：2/32

适用专业：数字媒体艺术

先修课程：音乐基础与欣赏

**内容提要：**

本课程主要讲授在数字环境和新媒体平台下，在数字电影及影像和多媒体艺术作品中，音乐和声音的创作方法和制作技术。通过本课程的学习，使学生通过MIDI技术和电脑音乐制作技术掌握多种影视音乐风格的表现形式及部分内容创作，能准确选取与画面匹配的音乐素材；熟练使用数字音频工作站进行音频剪辑，运用数字音频效果器和声音引擎设计动效；掌握录音和拟音技术，配合影像要求录制并制作符合行业标准的数字音频工程。通过实践全面了解掌握数字电影音乐和声音的创作技法、制作流程、软硬件行业标准和丰富的艺术创作理念，为后续新媒体动漫和新媒体影像创作课程打下声音内容的基础，并引导在市场上的应用和发展。

—————————————————————————————————

## 五、实践环节

### 1.《智能硬件设计与实践》课程简介

课程名称：智能硬件设计与实践

Design and Practice of Intelligent Hardware

课程编号：3162109120

学分/学时：2/32

适用专业：数字媒体技术、工业设计

先修课程：高等数学、程序设计基础等

内容提要：

课程面向于数字媒体技术、工业设计等专业内，将来从事交互设计、游戏开发、影视类技术支持、移动应用、网络应用开发等相关行业的学生。课程以《智能开源硬件基础》课程（2学分）为基础，在充分掌握基础知识和基本元器件、arduino主控板的使用、近20种传感器的使用和蓝牙、RFID、WiFi等无线通信模块使用的基础上，自主设计并完成具有一定功能，同时具有外观设计感的智能系统。课程不仅利用理论联系实践加深学生对理论的理解和掌握，使本课程更多地与实践接轨，同时提升学生对理论知识的学习兴趣，培养学生的软硬件能力、科研能力、创新创业能力和团队合作能力，为后续各专业课学习打下基础。

—————————————————————————————————

### 2.《模型制作》课程简介

课程名称：模型制作

Modeling Making of Industrial Design

课程编号：3162101380

学分/学时：2/32

适用专业：工业设计

先修课程：产品结构与材料、综合造型基础、人机工程、金工实习等

内容提要：

每一个成功的产品设计背后都藏着一个精雕细琢、精益求精的故事。事实亦是如此，把一个想法变成一件真正的产品，需要付出大量艰苦的劳动，涉及的不仅是在电脑上创作几张图片而已。本课程通过有步骤的模型制作教学训练，首先使学生掌握模型材料的特点特性，制作工具、原理及技术技巧，更为重要的是要提升脑与手的协调造型能力，加强形体观念，从触觉这一层面上增强对设计的理解和再认识。学生可以通过制作的模型上切实地看到构思中产品的形态、结构、色彩、肌理和质感等外在特征，借此来改进和完善已有的设计方案。

—————————————————————————————————

### 3.工业设计专业毕业设计（上）课程简介

课程名称：毕业设计（上）

Graduation Project I

课程编号：3162109100

学分/学时：2/4周

适用专业：工业设计

先修课程：工业设计专业所有其它课程

内容提要：

毕业设计是实现专业培养目标的重要实践环节，是培养学生综合运用所学知识分析问题、解决问题能力的教育过程，也是学生在毕业前对所学知识的一次全面总结和综合训练，在创新精神、实践能力和综合素质培养方面，有着其他教学环节不可替代的作用。

通过毕业设计（上），学生将运用文献检索和资料查询的基本方法、用户研究的方法和设计趋势分析的方法来洞察未来的设计动向，学会系统地、有逻辑地进行合理的设计流程规划，为未来从事设计研究和设计管理工作打好基础。

—————————————————————————————————

### 4.工业设计专业毕业设计（下）课程简介

课程名称：毕业设计（下）

Graduation Project II

课程编号：3162109110

学分/学时：8/10周

适用专业：工业设计

先修课程：工业设计专业所有其它课程

内容提要：

毕业设计是实现专业培养目标的重要实践环节，是培养学生综合运用所学知识寻找创新机会点、运用创新设计思维发散思维、分析问题和创新性的解决问题的综合教学训练过程。也是学生在毕业前对所学知识的一次全面总结和综合训练，在创新精神、实践能力和综合素质培养方面，有着其他教学环节不可替代的作用。

毕业设计（下），注重培养学生具备较强的创新意识和运用设计思维提出创新概设计念能力，具备综合运用所学的工程技术知识以使得创新设计概念落地的能力，以及提出有创新意义的互联网产品和智能硬件产品的能力。为即将步入社会所从事的交互设计师、产品设计师、产品经理、UI设计师、用户研究师、web前端开发工程师等设计和管理等职位做好对接准备。

—————————————————————————————————

### 5.《创新设计专题1（概念产品）》课程简介

课程名称：创新设计专题1

课程编号：3162109080

学分/学时：2/32

适用专业：工业设计

先修课程：设计表现、计算机辅助造型设计、人机工程、设计方法

内容提要：

该课程是一门培养学生前瞻性概念（产品）设计能力的专业课程。概念设计，简而言之是以设计概念为主线贯穿全部设计过程的设计方法，它通过设计概念将设计者繁复的感性和瞬间思维上升到统一的理性思维从而完成整个设计。该课程着重启发学生的创造性力，旨在让学生通过特定的设计实践，体验创新设计理论与产品设计创新之间的密切关系。具体来说，该课程训练学生通过一系列创新设计技巧对问题对象进行巧妙的改造，提出能够解决系统问题，提升产品价值的设计概念。清晰、易懂，令人印象深刻的设计概念表达也是该课程的训练重点。

### 6.《设计调研与分析》课程简介

课程名称：设计调研分析

Design Study and Analysis

课程编号：3162101360

学分/学时：2/2周

适用专业：设计学

先修课程：设计思维基础，设计方法

内容提要：

本课程主要内容包括讲授设计调研与分析的基本方法，通过实践进行设计分析与用户调研，发现设计存在的问题，提出并实现高保真的解决方案。完成本课程后，学生能掌握基本的设计调研与分析的方法，包括撰写方案、实施、数据分析、解决方案的导入与设计方案的实现等。

—————————————————————————————————

### 7.《创新设计专题2（互联网产品）》课程简介

课程名称：创新设计专题2（互联网产品）

Innovative DesignⅡ (Internet Product)

课程编号：3162109090

学分/学时：2学分/2周

适用专业：工业设计

先修课程：用户界面设计基础、交互设计1

内容提要：

本课程是工业设计专业的实践课程。旨在通过两周的互联网产品设计训练，培养学生的创新设计思维，使学生了解互联网产品用户体验设计的基本理论体系，掌握互联网产品创新设计方法、流程及评价标准，熟悉设计中存在的人因问题，并能结合以前的相关课程内容，设计符合用户需求的创新解决方案，系统地完成互联网产品创新设计任务。

选用教材：

1. 章剑林 编著.《互联网产品用户体验》.清华大学出版社，2013.
2. 鲁百年 著. 《创新设计思维》. 清华大学出版社，2015.
3. [美]艾伦•库伯，[美]罗伯特•莱曼，[美]戴维•克罗宁，[美]克里斯托弗•诺埃塞尔 著.《About Face4: The Essentials of Interaction Design》.电子工业出版社，2015.

—————————————————————————————————

### 8.《专业实习》课程简介

课程名称：专业实习

Professional Practice of Industrial Design

课程编号：3162101390

学分/学时：2/32

适用专业：工业设计

先修课程：设计表现、计算机辅助造型设计、设计方法、模型制作等

内容提要：

专业实习为大四上学期之前的小学期课程，是对大学前三年学习内容的一个考量，主要涉及学生能力自评估，包括手绘草图，建模能力以及设计研究方法的综合运用。同时还包括项目规划、职业规划以及参观学习模型加工厂等。在此过程中学生要根据自身的情况提交一份能力自评估报告和职业规划报告，为大四学年的学业发展做出合理、有效的指引。

—————————————————————————————————

### 9.数字媒体技术专业毕业设计课程简介

课程名称：毕业设计

Graduation Project

课程编号：3162109170

学分/学时：10/20周

适用专业：数字媒体技术

先修课程：数字媒体技术专业所有其它课程

内容提要：

毕业设计是实现专业培养目标的重要实践环节，是培养学生综合运用所学知识分析问题、解决问题能力的教育过程，也是学生在毕业前对所学知识的一次全面总结和综合训练，在创新精神、实践能力和综合素质培养方面，有着其他教学环节不可替代的作用。

通过毕业设计，学生将运用文献检索和资料查询的基本方法了解论文研究问题相关的前沿技术，具备综合运用所学专业知识分析分析和解决本专业范围内的一般科研和工程技术问题的能力，具备应用新媒体内容制作手段表现论文研究方案、研究过程和研究成果的能力，掌握科技论文写作要求和写作规范，培养严谨的治学态度。

—————————————————————————————————

### 10.《程序设计实践》课程简介

课程名称：程序设计实践

Practice on Programming

课程编号：3162109130

学分/学时：2/64

适用专业：数字媒体技术

先修课程：程序设计基础

内容提要：

本课程是数字媒体技术专业连接程序设计语言与后续编程专业课的小学期实践课程。这门课程的主要目的为：1、掌握分析问题、解决问题的方法，2、提高学生在实践中应用程序设计的能力，深化对程序设计和开发工具运用的认识3、初步理解程序能力工具在数字媒体技术中的重要性。课程内容分为两个部分，第一部分是以基于App Inventor的安卓移动应用为例，通过编程项目了解程序设计在界面设计、信号处理、移动应用开发中的作用；第二部分是以基于Scratch以及Python游戏设计为例让学生了解程序设计在动画、游戏开发中的作用。

—————————————————————————————————

### 11.《用户界面设计实践》课程简介

课程名称：用户界面设计实践

Practice of User Interface Design

课程编号：3162109140

学分/学时：2/2周

适用专业：数字媒体技术

先修课程：构成设计基础、设计思维、用户界面设计

内容提要：

《用户界面设计实践》课程主要通过二周的用户界面设计训练，使学生掌握数字媒体产品界面的设计方法、开发流程、基本技术及评价标准，具备一定的用户界面设计能力，完整的设计一套定位明确、具有良好用户体验感的界面设计。从而培养学生的设计思维以及视觉表达能力，为今后的相关工作打下基础。

—————————————————————————————————

### 12.《数字信号处理实践》课程简介

课程名称：数字信号处理实践

Practice of Digital Signal Processing

课程编号：3162100950

学分/学时：2/2周

适用专业：数字媒体技术

先修课程：信号与系统、数字信号处理、数字媒体采集等

内容提要：

数字信号处理实践以MATLAB编程为主导、以Arduino开源硬件为平台，与数字媒体技术专业特点相结合，由简到难、从软件编程到软硬件结合，逐步实现二/三维绘图及基本操作、双音多频系统的MATLAB平台搭建，最终结合Arduino平台实现双音多频信号的发生、采集与识别。课程旨在通过双音多频系统的软硬件实现，加深学生对数字信号处理理论的理解，培养学生软硬件能力、团队合作能力，为后续专业课程打下基础。

—————————————————————————————————

### 13.《媒体计算实践》课程简介

课程名称：媒体计算实践

Practice of Media Computing

课程编号：3162109150

学分/学时：4/4周

适用专业：数字媒体技术

先修课程：信号类课程、计算机类课程、创作类课程

内容提要：

课程通过师生双向选择，以分组联合作业的形式，从前期选题调研到中期答辩，再到后期完成整个课题的流程，使得学生能够综合大学三年的理论知识积累应用到实际的媒体计算过程中。此次实践以数字媒体的智能分析与理解为导向，强调数字媒体涉及的信号处理、计算机视觉等的关键技术，着力培养学生的综合应用能力、创新创业能力、科研能力、展示能力以及团队合作能力。通过这样的综合实践练习，旨在将理论学习中的技术和艺术有机结合，从而使得理论与实践紧密结合，达到复合型人才培养的教学目的。

—————————————————————————————————

### 14.《媒体应用实践》课程简介

课程名称：媒体应用实践

Practice of Media Application

课程编号：3162109160

学分/学时：4/4周

适用专业：数字媒体技术

先修课程：信号类课程、计算机类课程、创作类课程

内容提要：

课程通过师生双向选择，以分组联合作业的形式，从前期选题调研到中期答辩，再到后期完成整个课题的流程，使得学生能够综合大学三年的理论知识积累应用到实际的媒体应用过程中。此次实践以丰富数字文化创意内容和形式为导向，侧重于数字技术在文化创意领域的应用，着力培养学生的综合应用能力、创新创业能力、创作能力、展示能力以及团队合作能力。通过这样的综合实践练习，旨在将理论学习中的技术和艺术有机结合，从而使得理论与实践紧密结合，达到复合型人才培养的教学目的。

—————————————————————————————————

### 15.《采风》课程简介

课程名称：采风

Art Collection

课程编号：3162109000

学分/学时：2/32

适用专业：数字媒体艺术

先修课程：场景速写、造型基础（上）、造型基础（下）、动态速写

内容提要：

采风作为实践教学，是数字媒体艺术专业课程设置的重要环节，它衔接造型基础课与后续专业课程，是对课堂内教学的有效补充。通过速写与笔记、摄影、影像等数字媒体的采集形式，帮助学生掌握艺术资料的收集、甄选、归纳分析能力，并且能以数字媒体为平台进行深入一步的创作，对后续的专业课进行更紧密、更有效的衔接与铺垫。

—————————————————————————————————

### 16.《新媒体动漫创作（一）》课程简介

课程名称：新媒体动漫创作（一）

New Media Animation Creation（1）

课程编号：3162109030

学分/学时：8/ 8周

适用专业：数字媒体艺术

先修课程：培养方案中的所有学科基础课、专业基础课及专业课

内容提要：

本课程主要针对在新媒体平台展映的动漫作品进行创作实践。新媒体动漫与传统动漫相比，其影片长度、脚本内容及美术设计等方面均有了新的行业要求和发展方向。在本课程中，学生在教师的指导下通过先期调研分析，熟悉各类型新媒体动漫的特点；在此基础上明确自己的创作方向，进行新媒体动画短片的创作实践，以团队合作的方式完成一部具有商业水准的动画作品，掌握其制作流程，明确动画制作中各环节的技术细节要求，明确各技术环节之间的承接关系。在作品创作的过程中，培养学生的调研及创意能力，培养其团结协作的能力和集体荣誉感，培养学生迎难而上、坚持不懈的毅力，并在实践积累中提高自身的艺术修养和审美水平。

—————————————————————————————————

### 17.《新媒体动漫创作（二）》课程简介

课程名称：新媒体动漫创作（二）

New Media Animation Creation（2）

课程编号：3162109040

学分/学时：8/ 8周

适用专业：数字媒体艺术

先修课程：培养方案中的所有学科基础课、专业基础课及专业课

内容提要：

本课程是在掌握了新媒体动漫的基础理论知识和基本创作技能，并具备了一定的实践经验后，学生在教师的指导下进行先期调研分析，探索新媒体动漫的表现特征及发展趋势；在此基础上，结合新技术（如VR、AR技术）的应用以及新的表达方式，进行带有一定实验性质的新媒体动画短片的创作实践。通过创作实践，培养学生的创造力和创新意识，使其掌握技术手段的发展和艺术创作的辩证关系，掌握实验性动画短片的创意来源和创作思路，掌握其制作流程，明确各制作环节的技术细节以及各环节之间的承接关系。在作品创作的过程中，培养学生团结协作的能力和集体荣誉感，培养学生迎难而上、坚持不懈的毅力，并在实践积累中提高自身的艺术修养和审美水平。

—————————————————————————————————

### 18.《新媒体影像创作（一）》课程简介

课程名称：新媒体影像创作（一）

New Media Film Creation I

课程编号：3162109050

学分/学时：8/8周

适用专业：数字媒体艺术

先修课程：培养方案中所有的学科基础课、专业基础课、专业课

内容提要：

本课程要求学生以团队合作的方式完成一部新媒体影像短片作品，作品要求叙事清晰、情感表达到位、视听效果优秀，具有较高的完成度，体现专业知识的掌握情况，充分体现专业特色。通过本课程的创作实践，学生能够掌握新媒体影像创作的基本流程，能够理解影像创意、制作前中后期各环节的专业分工与能力诉求，能够培养团队合作能力和专业技术的应用能力。借此发现自己的能力强项和专业发展方向，并通过后续的实践课程与毕业设计进一步明确，应用于今后的专业发展与职业发展中。

—————————————————————————————————

### 19.《新媒体影像创作（二）》课程简介

课程名称：新媒体影像创作（二）

New Media Film Creation II

课程编号：3162109060

学分/学时：8/8周

适用专业：数字媒体艺术

先修课程：培养方案中所有的学科基础课、专业基础课、专业课

内容提要：

本课程要求学生以团队合作的方式完成一部新媒体影像短片作品，作品要求在传统影像创作的基础上结合数字视效、VR全景视听、新媒体交互等技术形式进行内容创新，强调技术应用与艺术创作的融合，利用新技术完成影像内容的创意与制作，体现专业特色与新媒体内容创新趋势。通过本课程的创作实践，学生在进行新媒体影像创作训练与团队合作的同时，进一步思考与发现新媒体影像创意发展的趋势，寻找数字内容创意制作的突破点，并在毕业设计和今后的专业发展与职业发展中进行应用。

—————————————————————————————————

### 20.数字媒体艺术专业毕业设计（上）课程简介

课程名称：毕业设计

Graduation Project (1)

课程编号：3162109010

学分/学时：2/32

适用专业：数字媒体艺术

先修课程：本科阶段所学所有专业知识

内容提要：

毕业设计是为巩固和扩展学生所学的基本理论和专业知识，培养学生综合运用已掌握的知识与技能来分析和解决实际问题的能力和创新能力，培养学生正确的设计思路、理论联系实际的作风、严谨的学习态度和敢于创新的精神。让学生综合灵活运用以前所学的知识与技能，尽全力完成个人或团队的原创作品，是学习、研究与实践成果的全面总结和检阅，也是在实践中完善专业技能、提高自身艺术修养的重要途径。

毕业设计分为两学期进行。第一学期要求学生完成开题，并确定导师。在导师指导下，开始毕业设计作品的创作，并开始撰写毕业论文。

—————————————————————————————————

### 21.数字媒体艺术专业毕业设计（下）课程简介

课程名称：毕业设计（下）

Graduation Project (2)

课程编号：3162109020

学分/学时：2/32

适用专业：数字媒体艺术

先修课程：本科阶段所学所有专业知识

内容提要：

毕业设计是为巩固和扩展学生所学的基本理论和专业知识，培养学生综合运用已掌握的知识与技能来分析和解决实际问题的能力和创新能力，培养学生正确的设计思路、理论联系实际的作风、严谨的学习态度和敢于创新的精神。让学生综合灵活运用以前所学的知识与技能，尽全力完成个人或团队的原创作品，是学习、研究与实践成果的全面总结和检阅，也是在实践中完善专业技能、提高自身艺术修养的重要途径。

毕业设计分为两学期进行。第二学期要求学生完成中期拍摄或制作，产出作品，并完成毕业论文。

学生应在导师的指导下，按规定时间完成毕业设计。

—————————————————————————————————

## 六、素质教育选修课程

## 人文社科类

### 1.《中外文学名著赏析》课程简介

课程名称：中外文学名著赏析

课程编号：3162101560

学分/学时：2/32

适用专业：全校公选

先修课程： 无

内容提要：

课程大体内容为：文学概论，中国文学发展简史，《诗经》导读（《关雎》《桃夭》《采薇》《燕燕》《蒹葭》），《楚辞》导读《《湘君》《山鬼》》，唐诗导读（王维《鹿柴》《辛夷坞》，杜甫《宿府》《登楼》，李贺《秋来》《苏小小墓》，李商隐《无题》），宋词导读（李煜《破阵子》、柳永《八声甘州》、秦观《踏莎行》、苏轼的以诗为词、辛弃疾《摸鱼儿》、姜夔《齐天乐·蟋蟀》），《聊斋志异》导读，《红楼梦》导读，《鹿鼎记》导读，《罪与罚》导读，《傲慢与偏见》导读，《霍乱时期的爱情》导读，《基督山伯爵》导读。

—————————————————————————————————

### 2.《大学语文》课程简介

课程名称：大学语文

College Chinese

课程编号：3162101570

学分/学时：2/32

适用专业：全校所有专业

先修课程：无

内容提要：

大学语文是大学生文化素质教育的一个重要组成部分。因其教学内容的综合性和教学目标的复合性，故其外延较广、内涵较丰富。大学语文与现代汉语、古代汉语、文学史、写作学、文艺理论、文化概论等均有交叉重合部分，因其是在非中文专业的学生中开设，所以该课程不求精、深、专，但求广博和融会贯通。在教学内容上涵盖中国古代文学概观、中国现代文学概观、古代汉语常识、现代汉语常识、应用文写作等，积极引导学生在夯实语言知识基础的同时切实提升文学鉴赏能力和写作能力。

—————————————————————————————————

### 3.《传媒与经济》课程简介

课程编号：3162101640

课程名称：传媒与经济

Media Economics

先修课程：无

适用专业：本科一年级公选课

内容提要：

本课程是一门建立在管理学、经济学、传播学等基础上的新兴交叉学科的公选课程。面向一年级本课程开设。本课程的目标是，使学生通过对传统媒介商品化过程的学习，了解传媒经济的基本概念、应用领域。结合媒介融合环境的变化，引导并培养学生使用所学知识分析融合媒介产品、市场及企业运营，开拓和提升工科学生的综合运用知识和分析通信市场的能力 。

主要内容包括：经济学基本概念，包括成本、收益、弹性的概念；媒介产品特征；媒介产品管制；媒介市场结构；媒介劳动力市场以及政府政策等。

**选用教材：**

邓向阳.媒介经济学.长沙:湖南大学出版社2006

—————————————————————————————————

### 4.《新媒体概念与实践》课程简介

课程名称：新媒体概念与实践

课程编号：3162101600

学分/学时：2/32

适用专业：全校公选课

先修课程：无

内容提要：

本课程能够让学生全面而系统地了解新媒体领域研究内容，从概念、基础技术、形态、受众一直到内容产业、实务以及经营管理、发展趋势与国际传播等方面由浅入深地呈现出新媒体基本知识。课程坚持趣味性与知识性相结合的授课方式，在这里你可以听到广电、电信、互联网企业的新媒体发展过程中的故事、发展现状以及发展战略等。

学完课程之后，同学们能够分辨出新媒体的各种形态与特征，对新媒体内容产业有大致了解，对新媒体的发展趋势、网络空间治理、新媒体管理、讲述中国故事等方面有一定程度的深入了解。

—————————————————————————————————

### 5.《<红楼梦>与中国文化》课程简介

课程名称：《红楼梦》与中国文化

Stone Story and Chinese Culture

课程编号：3162101620

学分/学时：2/32

适用专业：全校公选

先修课程： 无

内容提要：

课程大体内容为：概论：曹雪芹家世与生平；《红楼梦》的巨大影响；《红楼梦》的阅读方式；主旨评说。贾宝玉形象与儒家文化：意淫；具有良才美质的“废物”；儒家文化简介；对弱点的批判。林黛玉形象与古代诗歌文化：综合审美意象的达成；中国古代诗歌发展简史；性格的变化发展与立体；宝黛爱情的精神实质。薛宝钗形象与中庸：自觉恪守礼法的淑女；性格的多面性；钗黛合一；中庸与乡愿。凤姐、贾母、三春、红楼丫头形象分析。红学与脂批简介：红学的成立；两套系统；脂批叙事学。

—————————————————————————————————

### 6.《流行文化》课程简介

课程名称：流行文化

Popular Culture

课程编号：3162101630

学分/学时：2/32

适用专业：人文社科类课 公共选修课

先修课程：无

内容提要：

本课程研究奇观电影、网络小说、抗日神剧、社交媒体、粉丝经济、闪客视频、流行音乐、媒介秀文化、网络游戏、动漫文化、都市文化、青春文化等文化现象，从商业、审美、文化格局建构等方面探讨流行文化的特征及影响，解读文化与社会同构互动的交结点，提高同学对身边流行文化感受能力和理性认知水平。通过具体细致的文本分析，关注身边的文化现象，运用西方马克思主义社会批判理论、伯明翰学派的文化研究方法，约翰•菲斯克、罗兰•巴尔特等人的符号学、后现代以及精神分析理论，对流行文化文本进行编码—解码分析，阐释流行文化所蕴含的历史与现实内涵，形成学生对流行文化既批判又宽容的理性态度，从而实现人生的艺术化，提升自身人文素养。

—————————————————————————————————

### 7.《传播学经典原著选读》课程简介

课程名称：传播学经典原著选读

Reading Classics on Communications

课程编号：3162101510

学分/学时：2/32

适用专业：人文社科类课 公共选修课

先修课程：

《传播学经典原著选读》(Reading Classics on Communications)课程旨在提升和培养北京邮电大学非新闻传播学专业本科生在日益媒介化的社会环境中的信息素养和沟通能力，将传播学的一些基础理论穿插在课程案例中，引导学生掌握传播学的观点和方法，并据此来指导具体的传播实践。本课程围绕特定主题通过理论导读、案例分析、小组讨论、音视频片段等方法开展教学活动。

—————————————————————————————————

### 8.《网络社会思潮与媒介素养》课程简介

课程名称：网络社会思潮与媒介素养

Network of Social Thoughts and Media Literacy

课程编号：3162101540

学分/学时：2/32

适用专业：人文社科类课 公共选修课

先修课程：无

内容提要：

本课程结合网络公共事件和热点舆论问题，分析当代中国互联网八大主要社会思潮及其成因，通过对互联网上多种社会思潮进行理论梳理，对网络热点事件进行理性分析，透视其与大众政治、消费社会、当代文化之间的关系；介绍关于媒介素养的基本知识，培养青年学生的网络基本应用素养、网络的信息生产和消费素养、网络交往与社会协作素养、网络社会参与素养，提高青年学生的网络道德伦理素养，结合实例探讨如何解读新闻信息，如何面对媒介等，提高青年学生对媒介内容的识读、理解和使用能力。了解网络空间的道德与法律，包括互联网的伦理价值、互联网的规制管理、网络言论自由与内容控制、网络知识产权、隐私权和电子前沿的安全问题等，引导青年学生在新媒介时代做成熟的网民。

—————————————————————————————————

### 9.《移动互联网营销与创意公关》课程简介

课程名称：移动互联网营销与创意公关

课程编号： 3162101700

学分/学时：2/36

适用专业：不限专业

先修课程：无

内容提要：

本课程针着眼于移动互联网给营销和公关带来的新变化，结合新媒体研究，重点介绍新媒体营销与公关的理论知识，侧重理论与实践相结合，应对移动互联网传播环境下企业新媒体运营、品牌管理、危机应对的需要。同时，增加存在的实际问题和出现的经典案例。通过课程的学习，同学们可以了解移动互联网的发展现状、熟悉新媒体平台与营销模式、掌握移动新媒体相关营销策划基础知识、掌握移动互联网时代企业公关模式。

—————————————————————————————————

## 工科类

### 10.《计算机3D造型设计》课程简介

课程名称：计算机3D造型设计

课程编号：3162101450

学分/学时：2/32

适用专业：全校

先修课程：无

内容提要：

本课程从实用角度出发，通过完整实例来深入细致地讲述Rhino 3D和Keyshot的使用方法和技巧，让学生以最快的速度掌握三维建模能力和渲染表现能力。建模方面，首先学习设计的基本流程，模型的制造方法和工艺流程，了解建模软件的种类，培养3D建模思维。然后具体学习如何使用Rhino 3D进行曲线，曲面的生成和混接。最后通过实际建模课题，综合练习建模的全部技巧。渲染方面，主要学习材质设定的方法，学会设置灯光和控制场景，最终达到能够独立进行渲染的水平。此课程作为全校公选课，主要是为了培养学生的综合能力和素养。

—————————————————————————————————

### 11.《大数据可视化》课程简介

课程名称：大数据可视化

BigData Visualization

课程编号： 3162101780

学分/学时：2/32

适用专业：全校所有专业

先修课程：离散数学、数据结构与算法、计算机图形学、数据库技术与应用

内容提要：

该课程以大数据可视化为教学内容，培养学生数据思维、可视化思维的能力，奠定扎实的大数据可视化设计能力。通过大数据可视化的学习使学生初步建立数据抽象、可视建模、分析设计的学科方法论，掌握数据驱动的大数据可视化方法，了解并掌握一些前沿的大数据可视化工具，基本掌握和能够运用各种可视化模型对数据进行大数据可视化设计，基本具备基于数据对领域问题进行大数据可视化设计和可视分析的能力。掌握大数据可视化基本概念，掌握大数据可视化流程，基本掌握通用大数据可视化模型，了解专业领域的大数据可视化模型，基本掌握大数据可视化工具，能够从数据出发结合大数据可视化模型设计大数据可视化视图，并完成适当的数据交互。

—————————————————————————————————

## 艺术类

### 12.《戏曲与影视音乐鉴赏》课程简介

课程名称：戏曲与影视音乐鉴赏，

Appreciation of Drama and Film Television Music

课程编号：3162100080

学分/学时：2/32

适用专业：全校所有专业

先修课程：无

内容提要：

本课程是面向全校的选修课。本课程从大学生审美和艺术修养的实际出发，旨在提高学生的戏曲与影视音乐鉴赏能力，培养高尚的审美情趣。中国戏曲：昆曲、京剧、越剧、豫剧、黄梅戏、评剧等剧种的讲解，介绍，欣赏及著名曲调的学唱。中国歌剧、舞剧及影视音乐作品欣赏。课程中会以中外的优秀影视音乐作品为基础，介绍一些相关的音乐知识理论和影视音乐的基本常识。以戏曲和影视音乐的趣味性与知识性丰富同学们的音乐知识，拓宽知识面，使学生对戏曲与影视音乐的发展有一个初步的认识。

—————————————————————————————————

### 13.《动画片赏析》课程简介

课程名称：动画片赏析

Animation Appreciation

课程编号：3162100040

学分/学时：2/32

适用专业：所有专业

先修课程：无

内容提要：

随着计算机技术的发展和信息时代的到来，动画已融入了人们生活的方方面面。本课程为文化艺术类课程，适合于各年级、各专业的学生。

对于工科类学生，旨在通过对大量动画作品的赏析，一方面让他们了解动画的历史，简单了解动画制作的基础知识与理论，提高美学修养；另一方面，发挥自身作为工科类学生的专长，在评价一部作品时，在对风格流派有大致了解的基础上，形成自己的评价体系。

对于艺术类学生，在了解动画历史、基本制作流程的基础上，通过对中国动画发展的纵向分析和中日动漫的横向对比，从多角度的分析中，形成一定的创新意识，尝试思考如何将民族传统文化在动画中进行运用传承。

—————————————————————————————————

### 14.《视听语言》课程简介

无

—————————————————————————————————

### 15.《Photoshop电脑美术基础》课程简介

课程名称：Photoshop电脑美术基础

Photoshop Fundamentals of computer art

课程编号：3162100070

学分/学时：2/32

适用专业：全校所有专业

先修课程：无

内容提要：

Photoshop是全世界著名的平面设计软件，它具有强大的绘图、校正图片及图像创作功能！该软件界面亲和，功能强大，操作简单，具有着创造性和趣味性。 本课程采用由浅入深，通过美术作品的典型实例，讲解各种工具的使用及无限的重新编辑，大量的过滤器收集及专业的色彩改正和分离技术. Photoshop基本操作界面、工具使用、层、滤镜及色彩管理，提高实用技巧，使学生能够在轻松的学习环境中掌握软件的主要功能。

通过学习，学生将具有较强的实际动手能力，培养创造性思维能力，并将具有很强的创新意识和综合实践能力，开拓视野，发展创造潜能，能立即从事平面创作及专业品质的照片润饰与制作，可创造出无与伦比的图像世界。提高自己的计算机应用处理能力。

—————————————————————————————————

### 16.《摄影基础》课程简介

课程名称：摄影基础

Photography Basis

课程编号：3162100100

学分/学时：2/32

适用专业：全校所有专业

先修课程：无

内容提要：

摄影基础作为一门艺术类公共选修课，旨在引导学生了解摄影、掌握基本的摄影技术、学会赏析好的摄影作品。进入二十一世纪以来，数字化摄影冲击着每一个领域和每一个行业，并以其自己的方式及魅力改变着传统的摄影技巧、摄影方式及观念，学好摄影也是当今艺术设计者和美术人才应具备的基本素质，它的问世于应用是与时代同步的，并具有一定的前瞻性，这种新的摄影体系比传统的摄影手段更灵活、更有效，前景也是无法估量的，学好摄影的主要任务是要求学生在新的历史环境下掌握新的技术以适应新时代社会发展的需要。

—————————————————————————————————

### 17.《乐理》课程简介

课程名称：乐理

THE MUSIC METHOD

课程编号：3162100410

学分/学时：2/32

适用专业：全校各专业

先修课程：“无”

内容提要：

乐理是音乐学专业重要基础课程，是从事演唱、演奏以及与音乐相关的其它课程的学习所必须具备的专业奠基石，在整个音乐学课程体系中最为主要的基础性课程之一。通过该课程的学习，学生在今后的职业生涯能够拥有良好的沟通和协调能力、协作精神，具备优秀的心理素质以及高尚的诚信品格；具备强烈的社会责任感和积极的工作态度。通过该门课程学习，旨在掌握各种音乐要素的基础性知识包括（节奏、节拍、速度、力度、音程、和弦、调式、调性等）。能熟练的掌握和运用相关知识，能够为学习其它音乐理论课程打下良好基础。能更好的指导音乐实践（演唱、演奏），为音乐创作打下基础。培养运用所掌握的知识进行实际演唱、演奏以及为其它音乐类课程的学习打下基础。在加强基础训练的同时，采用讨论的教学方法，充分调动和激发学生学习热情和效果，最大限度地让学生能学以致用。

—————————————————————————————————

### 18.《中外名曲欣赏与乐理》课程简介

课程名称：中外名曲欣赏与乐理

Appreciation of Chinese and foreign famous music works and music theory

课程编号：3162100120

学分/学时：2 / 32

适用专业：全校所有专业

先修课程：无

内容提要：

此课程按照不同历史时期、不同音乐种类，从中西音乐两个范畴精选出具有代表性的音乐作品。并从音乐作品的文化背景、音乐风格、作品结构、音乐形态等多角度进行分析；此外，穿插中国传统音乐乐理基础知识，以及西方古典音乐乐理基础知识的讲授，并注重结合音乐作品进行讲解，引导学生在音乐赏析实践中理解乐理知识，最终使学生对中外音乐史、音乐体裁、音乐名曲、基础乐理有所了解和掌握，从而提高音乐欣赏水平，丰富审美经验，增强音乐审美及音乐评论能力。

—————————————————————————————————

### 19.《舞蹈鉴赏》课程简介

课程名称：舞蹈鉴赏

Dance Appreciation

课程编号：3162100130

学分/学时：2 /32

适用专业：全校专业

先修课程：无

内容提要：

舞蹈鉴赏作为一门艺术类公共选修课，通过引导学生对中外舞蹈艺术及经典作品进行感受、认知、分析和鉴赏，从中获得舞蹈艺术的审美体会与享受，从而提高在校大学生的艺术人文修养和素养；通过引导学生对舞蹈艺术的感知和对中西方舞蹈作品做出艺术性分析和价值的判断，培养学生去独立认知舞蹈艺术、培养他们可以通过舞蹈作品的不同风格去做艺术鉴别与思考分析，进一步培养学生的批判性思维和艺术表达能力，辅助学生健全艺术素养和完备人格的提升。

该课程生人格养成和综合素养提升，注注重学生的独立思考能力、表达能力以及团队协作精神，提高学生的艺术素养。培养学生的批判性思维、沟通能力以及方法论。

—————————————————————————————————

### 20.《形体与社交礼仪》课程简介

课程名称：形体与社交礼仪

The physique and social etiquette

课程编号：3162100140

学分/学时：2 /32

适用专业：全校专业

先修课程：无

内容提要：

形体与社交礼仪作为一门艺术类公共选修课，通过引导学生对礼仪文化的认知、感受和体验，从中获得相关礼仪知识的体会与实践，从而提高在校大学生的艺术人文修养和素养；通过引导学生对礼仪文化的了解和认知，以及对各类礼仪活动的了解与分析，培养学生去独立认知个人及社会的礼仪素养和水平，进一步培养他们在日常生活中一种良好的行为习惯，进一步培养学生对善恶美丑的批判性思维能力，帮助学生树立一个积极健康的文明的礼仪素养和完备人格。

—————————————————————————————————

### 21.《音乐鉴赏》课程简介

课程名称：音乐鉴赏

The Musical Appreciation

课程编号：3162100150

学分/学时：2/32

适用专业：全校各年级

先修课程：无

内容提要：

通过本课程的学习，扩大学生的音乐视野。使学生掌握多方面的音乐表现形式、音乐体裁等知识。提高学生的音乐感知能力、想象能力、理解能力和艺术鉴赏能力。掌握一定的音乐美学知识，提高和培养高尚的审美情趣。要求学生经过本课程学习，能够了解中、西方音乐文化的基本脉络，掌握一定的音乐欣赏方式，方法及音乐的体裁风格、流派等知识。课程涉及了古今中外各流派、风格的有代表性的音乐曲目。几乎全部的音乐作品都是DVD视频播放，使学生们能够在欣赏的过程中更直观的感受到指挥家和演奏家对传世名曲的完美诠释。

—————————————————————————————————

### 22.《美术鉴赏》课程简介

课程名称：美术鉴赏

Appreciation of Fine Arts

课程编号：3162100170

学分/学时：2/32

适用专业： 全校所有专业

先修课程：无

内容提要：

本课程通过引导学生对中外各个历史时期的经典美术作品进行赏析，按照时间顺序，从社会历史和思想文化背景以及美学价值方面对作品进行介绍，使学生对不同民族在不同历史时期的美术成就有所理解，进而提高学生的人文艺术素养；通过引导学生对美术作品和美术现象做出理论分析和价值判断，培养独立思考能力和表达能力；通过引导学生对中外美术作品做横向比较和分析，培养学生的批判性思维和沟通表达能力，进而有助于学生健全人格的养成和综合素养的提升。

—————————————————————————————————

### 23.《影视鉴赏》课程简介

课程名称：影视鉴赏

Appreciation of Movies

课程编号：3162100180

学分/学时：2/32

适用专业：全校所有专业

先修课程：无

内容提要：

电影是继文学、绘画、音乐、舞蹈、雕塑、建筑、戏剧、摄影之后诞生的人类第九艺术。它出现最晚，但成长最快。本课程面向全校大一新生，在精读赏析若干中外电影经典作品和普及讲解现代影视艺术基础知识、基本原理的基础上，将电影艺术置于广阔的艺术维度和宏大的文化背景中作多方面的深入探析。该课程的讲授注重形象化的教学手段的运用，注重对学生贯通性、综合性的现代思维方式的引导，强调培养学生健康良好而又开放多元的艺术品位和审美情趣。

—————————————————————————————————

### 24.《世界音乐博览》课程简介

课程名称：世界音乐博览

Overview of World Music

课程编号：3162100190

学分/学时：2 / 32

适用专业：全校所有专业

先修课程：无

内容提要：

此课程带领学生一起赏析世界上不同音乐风格区的音乐文化，介绍和分析各种音乐种类及其代表性音乐家、主要乐器、风格色彩等，辅助以丰富的教学资源及教学方法，让学生达到理性与感性相结合的双重认识。通过赏析，学生将对世界各国各民族闻所未闻、见所未见的优秀音乐文化传统有所了解，拓宽眼界；并逐渐增强音乐审美能力和音乐评论思维；最终能够正确地、客观地、平等地看待世界各民族各地区的优秀音乐文化传统；特别是在文化观念中，走出“西方中心论”的误区，真正认识到任何民族的音乐文化都有其不可替代的价值，从而建立起世界音乐文化多元性的概念。

—————————————————————————————————

### 25.《音乐概论》课程简介

课程名称：音乐概论

The Syllabus of Introduction to Music

课程编号：3162100200

学分/学时：2/32

适用专业：所有

先修课程：无

内容提要：

通过整个学期的课程，学生可以对音乐作品有更深的理解，对中西方音乐有更合理的理解，对不同的音乐流派有更多的了解，对其他艺术更感兴趣。本课程共分八章。前三章主要介绍音乐理论和音乐的要素，包括节奏、旋律、和谐、音色、模式、力量和速度。当引入比较沉闷的音乐理论时，会有一些音乐作品，使学生们能有一个生动的印象。最后四章着重介绍各种音乐流派。中国和西方音乐的著名组合将在音乐风格的介绍中得到发展，因此学生们可以对著名的作品有深刻的理解。与此同时，将会有一个简短的介绍，介绍一些杰出的作品。最后一章将重点介绍现代音乐的引进和对中西方流行音乐的全面诠释。吸引学生的兴趣，使他们对自己喜爱的音乐有理性的理解和分析。

—————————————————————————————————

### 26.《西方音乐史》课程简介

课程名称：西方音乐史

The History of Western Music

课程编号：3162100210

学分/学时：2/32

适用专业：全校所有专业

先修课程：无

内容提要：

本课程是面向全校的选修课。以理论讲解与课堂欣赏录音、录像的授课方式，向学生普及地介绍欧洲著名作曲家及其作品。通过本课程的学习，使学生认识和了解西方音乐文化历史发展的进程和成果。掌握其概貌与发展线索，了解各个时期音乐家的生平与成就、重要的音乐事件、音乐体裁形式和音乐风格特征。从而扩大学生的音乐视野，提高学生的音乐艺术素质。

以音乐的趣味性与知识性丰富同学们的音乐知识，拓宽知识面，使学生对欧洲音乐的发展有一个初步的认识。

—————————————————————————————————

### 27.《诗歌艺术欣赏》课程简介

课程名称：诗歌艺术欣赏

Appreciation of Poetry

课程编号：3162100220

学分/学时：2/32

适用专业：全校所有专业

先修课程：无

内容提要：

本课程面向全校大一新生，在精读若干中国诗歌经典作品和普及讲解诗歌鉴赏基础知识、基本原理的基础上，将诗歌艺术置于广阔的美学维度和宏大的文化背景中进行比较深入的解析。本课程紧扣中国诗歌特点，涉及诗歌观念、构成要素、表现艺术、诗学常识、阅读态度等诸多话题，如“诗心”、“语言张力”、“通感”、“用典”等，使受众得到关于中国诗歌的鲜明印象。本课程注重艺术欣赏，启发受众体会、感悟中国诗歌的独特魅力。本课程强调诵读等教学手段的运用，力图使学生通过“润物细无声”的陶冶熏陶，有效提高艺术修养，加强人文素质，培养健康良好而又多元开放的审美情趣。

—————————————————————————————————

### 28.《电影欣赏》课程简介

课程名称：电影欣赏

Movie appreciation

课程编号：3162100230

学分/学时：2/32

适用专业：全校所有专业

先修课程：无

内容提要：

本课程“电影欣赏”一共分为十二讲，其具体内容主要包括：电影欣赏绪论、电影的发明及其发展、电影的审美基础、美国电影、法国电影新浪潮、意大利新现实主义电影、新德国电影、欧洲其他国家电影、日本电影、中国大陆电影、香港和台湾电影等等。前三讲主要讲述电影的基础知识；第六讲主要讲解电影的分析方法并结合放映的影片进行分析；其他各讲着重介绍主要电影生产国的电影发展和现状、电影流派、电影票房、导演和优秀影片等等内容。

—————————————————————————————————

### 29.《中外歌舞剧经典欣赏（沙河）》课程简介

课程名称：中外歌舞剧经典欣赏

The Classics Appreciation of Chinese and foreign opera, dance drama, musical

课程编号：3162100240

学分/学时：2/32

先修课程：无

适用专业：全校各专业

内容提要：

课程主要介绍中外歌剧、舞剧、音乐剧的起源和发展，详述歌剧、舞剧、音乐剧应该从哪些方面入手去欣赏，欣赏时应当注意的主次，以理论知识与鉴赏实践相结合的方式，介绍世界著名歌剧、舞剧、音乐剧创作背景、发展历史及著名歌唱家，作曲家。通过鉴赏大量具有代表性歌剧、舞剧、音乐剧作曲家的著名经典作品，使学生对歌剧、舞剧、音乐剧的欣赏有进一步的认识，提高学生的鉴赏能力，欣赏层次和人文素养。从而丰富学生的综合音乐知识，提高学生对艺术（音乐）美的感知能力、鉴别能力、赏析能力、创造能力以及表现能力，培养学生崇高的审美理想、正确的审美观念、健康的审美情趣，从而提高学生的对音乐综合艺术的审美水平。

选用教材：

1.《中外歌剧·舞剧·音乐剧鉴赏》 作者: 卢广瑞，西南师范大学出版社，出版日期 : 2008年1月第一版；2015年2月第四次印刷；

2.《歌剧十八讲》作者：陈平，北京师范大学出版社，出版日期：2011年10月第一版， 2017年2月第五次印刷

3.《百老汇音乐剧》作者:罗薇，清华大学出版社，2013年10月第一版印刷

—————————————————————————————————

### 30.《中国传统装饰艺术审美与实践》课程简介

课程名称：中国传统装饰艺术审美与实践

Aesthetics and Practice of Chinese Traditional Art

课程编号：3162100250

学分/学时：2/32

适用专业：全校所有专业

先修课程：无

内容提要：

本门课程是一门理论与实践并重的艺术类公共选修课，教师通过系统讲授剪纸艺术、年画等的背景知识，让学生对中国传统装饰艺术的文化背景和艺术特色有所了解，引导学生对中国传统装饰艺术进行感受、体验和鉴赏，获得审美享受，提高学生的人文艺术素养。这门课还注重学生的创新实践，通过引导学生用现代眼光和审美来创新中国传统艺术，培养独立思考能力和创新能力；通过让学生动手实践艺术作品，培养学生的动手实践能力和审美创造能力，进而有助于学生健全人格的养成和综合素养的提升。

—————————————————————————————————

31.《中国民间音乐欣赏》课程简介

课程名称：中国民间音乐欣赏

Appreciation of Chinese Folk Music

课程编号：3162100011

学分/学时： 2

适用专业：全校所有专业

先修课程：无

内容提要：

本课程以民间音乐包含的民间歌曲、戏曲音乐、民间器乐、说唱音乐为主线进行讲解。民间歌曲以不同民族、地区的方言及地方文化为基础，按体裁划分，赏其经典，知其由来。 民间器乐部分按照吹、拉、弹、打性能分类对民间乐器进行介绍，欣赏经典乐曲目，了解其性能及背景。戏曲音乐版块对戏曲的行当及表演的范式进行解读，结合音乐特点，对昆曲及京剧等影响较大的剧种进行重点赏析和解读；对特色性地方性剧种，做到可以品评赏其气质。说唱音乐部分了解其社会功用。课程亦结合当下影视中的民间音乐元素进行赏析。

—————————————————————————————————

32.《声乐》课程简介

课程名称：声乐

Vocal music

课程编号：3162100021

学分/学时：2/32

适用专业：所有专业

先修课程：无

内容提要：

本课程旨在让学生有对声乐概念的认知，系统的从西方人体解剖学结合我国中医穴位的特色使学生对于声乐有感性和理性的认识。对个别学生纠正教学，让学生对呼吸有正确的认识，重视呼吸。

让女生对于真假声互换区有初步认识，并且对男生进行中低音区的训练。让学生对于中国艺术歌曲演唱有所认识。对于意大利语歌曲有所理解，学习意大利语语音。通过学习歌曲使学生对于胸腔共鸣有所感受。舞台表演的教学，让学生对于舞台表演有所认知，进行简单的表演唱。接触对唱、三重唱、合唱。

涉及学习曲目：《踏雪寻梅》、《鸿雁》、《嘎达梅林》、《思乡》、《玫瑰三愿》、《我亲爱的》、《满江红》、《黄水谣》、《茉莉花》、《故乡雨》等

—————————————————————————————————

33.《流行音乐赏析》课程简介

课程名称：流行音乐赏析

Appreciation of Pop Music

课程编号：3162100260

学分/学时： 2

适用专业：全校所有专业

先修课程：无

内容提要：

本课程以西方流行音乐的发展史为主要脉络，配合对中国流行音乐的专题性介绍，使学生对

流行音乐的主要音乐流派、代表人物，优秀作品有较为全面的认识。为爱好流行音乐的大学生们

提供一个广阔的视野。

西方流行音乐从典型的音乐风格着手，对爵士乐、乡村音乐、摇滚乐、索尔音乐、世界音乐

中所包含的不同风格、流派进行详细介绍，使学生对这些风格产生的背景、代表人物、代表作品

有一定的了解。

中国流行音乐部分以专题的形式对中国风、中国民谣、中国摇滚、港台流行音乐等进行介绍，

使学生对我国流行音乐现状有一定的认识，学会欣赏流行音乐的细节、层次，提高学生对流行音

乐的鉴赏力。

—————————————————————————————————

34.《纪录片赏析》课程简介

课程名称： 纪录片赏析

Documentary Appreciation

课程编号： 3162101480

学分/学时：2/32

适用专业：所有专业

先修课程：无

内容提要：

纪录片是电影艺术的一个重要形式，与故事片拥有同等重要的地位，本课程通过对纪录片的欣赏和讲解，引导学生了解纪录片的拍摄和制作特点，在课堂上讲授从纪录片的起源和发展，到当代纪录片的创作观念、风格、分类、叙事等内容，通过一系列优秀纪录片的鉴赏与分析，在开阔学生的视野，引导学生热爱生活的同时，提高学生的人文艺术素养，了解纪录片的价值，培养学生独立思考问题的能力和分析解决问题的能力，形成个人独特的视角和综合评判问题的习惯，培养学生的批判性思维，有助于大学生健全人格养成和艺术、生活综合素养的提升。

—————————————————————————————————

35.《动画导演研究与作品赏析》课程简介

课程名称：动画导演研究与作品赏析

The Appreciation of Animation Director and Works

课程编号：3162101490

学分/学时：2/32

适用专业：全校

先修课程：无

内容提要：

关于动画本体的争论近年来层出不穷。作为一门公选课，《动画导演研究与作品赏析》旨在通过对动画作品的剖析，尝试回答“什么是动画”这一关键性问题。同时，本课程将作品放入动画史的语境中，概要性地讲解动画的发展、分类与制作流程；通过对视听语言、动画特性及技巧的剖析，使学生体会导演独特的艺术风格，并学会对动画作品的某一段落进行分析；通过引导并激发学生对动画人、动画作品进行纵向、横向比较，培养学生理性思辨与分析能力，从而提高学生的综合素养。

—————————————————————————————————

36.《戏剧与心理》课程简介

课程名称：戏剧与心理

Drama and Psychology

课程编号：3162101500

学分/学时：2/32

适用专业：全校所有专业

先修课程：无

内容提要：

《戏剧与心理》是面向全校各专业的公共选修课。本课程主要是对戏剧发展的历史进行比较简要的讲述与分析。特别是对重要戏剧发展时期的代表作品有所了解。通过阅读剧本、表演实践练习，体会戏剧表演中人物心理变化。通过学习，使学生在了解中外戏剧表演艺术相关理论和现状，提高鉴赏戏剧作品的水平。同时，通过培养学生对戏剧艺术的欣赏，结合音乐的本质特性、心理学相关实践体验活动，使学生在积极的参与、体验戏剧艺术所带来的心灵触动。

—————————————————————————————————

37.《 艺术导论 》课程简介

课程编号：3162101520

课程名称：艺术导论( 32学时）

An Introduction of Art

先修课程：无

适用专业：全校各专业

内容提要：

《艺术导论》以理论知识与鉴赏实践相结合的方式，引导大学生领略精品艺术的内容、形式，体验、审视艺术作品的价值、内涵，推动、促进大学生艺术鉴赏实践与审美理论水平的提高。课程为以东、西方艺术发展史为经，以各个历史发展阶段的具体艺术作品为纬，为大学生建构通往世界艺术巅峰的阶梯。内容分为三编：上编为艺术总论，系统论述了艺术的本质与特征、起源、功能、文化系统中的艺术。中编为艺术种类，把艺术分为5大部类16门艺术，从美学和文化学的角度进行了阐述，并且通过对中外经典作品的读解与分析，帮助大学生加深对艺术作品的理解，并掌握鉴赏作品的方法。下编为艺术系统，对艺术创作、艺术作品、艺术鉴赏进行了全面介绍。

选用教材：

1.《艺术学概论》） 作者: 彭吉象 北京大学出版社 出版日期 : 2014年1月

2.《艺术学基础知识》王次 中央音乐学院出版社， ISBN：9787810961615，出版时间2006-05-01，再版印刷2014-06-01第15次印刷；

3. 《艺术概论（第二版）》蒋勋 生活·读书·新知三联书店，ISBN：9787108052520，出版时间：2015-07-01，版次：2；

—————————————————————————————————

38.《合唱基础的理论与实践》课程简介

课程名称： 合唱基础的理论与实践

课程编号： 3162101530

学分/学时： 2学分/32学时

适用专业：所有专业

先修课程：无

内容提要：

合唱是音乐表演的一种常见形式，合唱基础的理论与实践作为一门艺术类公共选修课，通过引导学生对合唱艺术作品进行感受，体验，分析与实践，获得审美享受，培养学生的合唱鉴赏能力，提高学生的人文艺术素养。在学唱合唱的过程中，有助于学生美化心灵、扩大知识视野、陶冶情操和身心健康发展。在排练的过程中，它有益于学生的自身修养的提高，能培养学生的相互协作能力，更能培养学生的意志品德。焕发学生的自豪感、责任感，进而有助于学生健全人格的养成和综合素养的提高。

—————————————————————————————————