untitled

《CMS与模板制作》教学大纲

2017年2月

目录

[第一部分　大纲说明 1](#_Toc487810658)

[1.1 制定依据 1](#_Toc487810659)

[1.2 适用范围 1](#_Toc487810660)

[1.3 课程性质 1](#_Toc487810661)

[1.4 教学目标 1](#_Toc487810662)

[1.5 课程背景 2](#_Toc487810663)

[第二部分　教学设计 3](#_Toc487810664)

[2.1 教学手段 3](#_Toc487810665)

[2.2 授课思路 3](#_Toc487810666)

[2.3 学时分配 3](#_Toc487810667)

[2.4 课程考核 4](#_Toc487810668)

[第三部分　目标细化 5](#_Toc487810669)

[3.1 课程介绍 5](#_Toc487810670)

[3.1.1 主要内容 5](#_Toc487810671)

[3.1.2 教学目标 5](#_Toc487810672)

[3.1.3 重点难点 5](#_Toc487810673)

[3.2 github应用 5](#_Toc487810674)

[3.2.1 主要内容 5](#_Toc487810675)

[3.2.2 教学目标 5](#_Toc487810676)

[3.2.3 重点难点 6](#_Toc487810677)

[3.3 MarkDown 6](#_Toc487810678)

[3.3.1 主要内容 6](#_Toc487810679)

[3.3.2 教学目标 6](#_Toc487810680)

[3.3.3 重点难点 6](#_Toc487810681)

[3.4 UI交互设计——网站类别 7](#_Toc487810682)

[3.3.1 主要内容 7](#_Toc487810683)

[3.3.2 教学目标 7](#_Toc487810684)

[3.3.3 重点难点 7](#_Toc487810685)

[3.4 UI交互设计——网页视觉设计 8](#_Toc487810686)

[3.4.1 主要内容 8](#_Toc487810687)

[3.4.2 教学目标 8](#_Toc487810688)

[3.4.3 重点难点 8](#_Toc487810689)

[3.5 UI交互设计——网页设计规范 9](#_Toc487810690)

[3.5.1 主要内容 9](#_Toc487810691)

[3.5.2 教学目标 9](#_Toc487810692)

[3.5.3 重点难点 9](#_Toc487810693)

[3.6 原型工具的使用 10](#_Toc487810694)

[3.6.1 主要内容 10](#_Toc487810695)

[3.6.2 教学目标 10](#_Toc487810696)

[3.6.3 重点难点 10](#_Toc487810697)

[3.7 phpcms框架开发 10](#_Toc487810698)

[3.7.1 主要内容 10](#_Toc487810699)

[3.7.2 教学目标 10](#_Toc487810700)

[3.7.3 重点难点 11](#_Toc487810701)

[3.8 Redmine平台的使用 11](#_Toc487810702)

[3.8.1 主要内容 11](#_Toc487810703)

[3.8.2 教学目标 11](#_Toc487810704)

[3.8.3 重点难点 11](#_Toc487810705)

[第四部分　相关资料 12](#_Toc487810706)

[教材 12](#_Toc487810707)

[参考书目 12](#_Toc487810708)

# 第一部分　大纲说明

## 1.1 制定依据

本教学大纲是依据河北师范大学软件学院2015级软件工程专业学生教学计划及学生实际情况、参考2015级学生后续将开设的课程且结合学科发展的前沿而修改制定。本教学大纲的修订同时参考了河北师范大学软件学院2014级《CMS与模板制作》课程教学活动和教学效果。

## 1.2 适用范围

本教学大纲适用于河北师范大学软件学院2015级软件工程专业的本科生教学。

## 1.3 课程性质

《CMS与模板制作》是计算机软件及相关专业大一新生的基础课，它是为培养应用型人才掌握使用计算机的技能而开设的。本课程是大二学生的一门基础课程。作为软件工程专业的基础课程，本课程的任务是使学生掌握软件开发过程的相关知识，涉及到相关软件的使用、相关平台的使用及数据库设计等理论知识。通过本课程的学习，要求学生掌握github平台的使用、markdown文档的编写规则、UI交互设计的基本规则、原型开发工具、redmine平台的使用、数据库的设计以及如何使用phpcms开发网站。同时，兼顾计算机应用领域前沿知识的介绍，为学生进一步学习计算机有关知识打下坚实基础。

## 1.4 教学目标

通过本课程的学习，要求学生达到以下基本目标：

1. 掌握软件开发过程中相关工具的使用
2. 掌握软件开发过程中相关平台的使用
3. 掌握PHPCMS框架的使用
4. 掌握数据库的相关设计规范

## 1.5 课程背景

后续课程：《项目实训》等

# 第二部分　教学设计

## 2.1 教学手段

教学手段分两种：理论教学和实践教学，但以实践教学为主。理论教学在课上完成，采用多媒体教学手段配合板书完成，来介绍重要的概念、重要的思想和重要的方法。理论部分的教学采用课上教学和课下自学相结合的方式进行，讲解最基础和最重要的概念后，其他内容由学生课下学习，培养学生的自学能力。实践教学包括实验教学和课下练习。实验教学在课上进行，完成不了的部分学生可以利用课下时间来完成。实验教学要求学生在专业教师的指导和带领下根据实验手册中的实验要求，完成相应的练习，对操作过程中的方法和技巧进行模仿和复现，达到强化动手能力强化对相关软件操作的掌握的目的。实验教学要求专业教师对学生就实验手册中的实验任务以集中指导为主配合个别指导的方式进行。

## 2.2 授课思路

教学特色：由于本门课程是其他后续专业课的先导课程，所以重在将理论和思想讲清楚。给学生打下基础，为后续课程做铺垫。在实践课程部分，本课程可以摆脱传统教学中理论教学和动手实践互相分离的情况，可以充分利用多种媒体设备进行教学，完成一节理论课后，立刻进行实验课的教学，在实验课以任务驱动的方式来巩固理论课中讲授的知识和演示。

1. 理论课：课堂教学PPT的方式；及时获取学生的问题，及时解答。

2. 实验课：按照实验手册的内容，动手完成指定实验。

## 2.3 学时分配

本课程总学时为36学时，这两部分教学具体课时分配情况如下表所列。

注：

实践教学中的实验教学如果课上没有时间完成，已课下作业的方式由学生独立完成。

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 序号 | 教学内容 | 学时 | 备注 |
| 1 | 课程介绍 | 2 |  |
| 2 | Github应用 | 4 |  |
| 3 | Markdown基本使用 | 2 |  |
| 4 | UI设计—网站类别 | 2 |  |
| 5 | UI设计—网页设计 | 2 |  |
| 6 | 原型工具使用 | 2 |  |
| 7 | Phpcms框架开发 | 20 |  |
| 8 | Redmine的使用 | 2 |  |
| 合计 | | 36 |  |

## 2.4 课程考核

本课程的成绩由以下三部分组成：

1. 平时成绩（出勤、书面作业和实践作业）：50%

2. 期末考试：50%

# 第三部分　目标细化

## 3.1 课程介绍

### 3.1.1 主要内容

介绍本门课程的宗旨、包含内容、授课方式、考核方式等，让学生对本门课有基本了解，并对本门课程引起重视。

### 3.1.2 教学目标

让学生了解这门课程的内容安排，了解这门课程对后续课程和之后实际项目进行的帮助。

### 3.1.3 重点难点

课程所涉及内容在实际应用中的作用。

## 3.2 github应用

### 3.2.1 主要内容

1. github的用途和简介
2. 注册github账户
3. 创建仓库
4. 本地仓库的线上仓库的同步方法
5. 在github上进行挖宝

### 3.2.2 教学目标

1. 了解github的用途和简介
2. 掌握github上的基本应用
3. 掌握本地仓库的线上仓库的同步方法

### 3.2.3 重点难点

1. github上的基本应用
2. 本地仓库的线上仓库的同步方法

## 3.3 MarkDown

### 3.3.1 主要内容

1. MarkDown的用途和简介
2. MarkDown编辑工具的使用
3. MarkDown使用方法
4. 作业练习

### 3.3.2 教学目标

1. 了解MarkDown的用途和简介
2. 掌握MarkDown编辑工具的使用
3. 掌握MarkDown使用方法

### 3.3.3 重点难点

1. MarkDown使用方法
2. 用MarkDown来完成相关文档

## 3.4 UI交互设计——网站类别

### 3.3.1 主要内容

1. 网站类型
   * 主体性质（政府网站、教育科研网站、企业网站、商业网站、个人网站）
   * 功能划分（宣传展示型网站、营销型网站、电子商务、网上购物、门户网站、企业门户、在线交易平台、政府门户）
2. 网站结构（树型结构、扁平结构（特殊））
3. 网站页面
   * 页面分类（主页、列表页、内容页）
   * 页面元素（文字、图片、表单、视频、 音频、动画）

### 3.3.2 教学目标

1. 了解网站类别
2. 了解网站结构
3. 掌握网站页面分类

### 3.3.3 重点难点

1. 网站结构
2. 网站页面分类

## 3.4 UI交互设计——网页视觉设计

### 3.4.1 主要内容

1. 网页布局
   * 网页尺寸
   * 栅格布局（页面栅格、产品栅格）
   * 留白
2. 网页风格
   * 版式（轴型、自由型、框型、T字型、标准T字型、同字型、混合型）
   * 风格
   * 网页用色（色彩原理、色彩的心理感受、网页色彩运用）
3. 网页设计趋势

### 3.4.2 教学目标

1. 理解栅格布局的思想
2. 了解网页尺寸
3. 了解页面风格及版式
4. 理解网页用色规则
5. 了解网页设计趋势

### 3.4.3 重点难点

1. 栅格布局思想
2. 网页用色规则
3. 网页设计趋势

## 3.5 UI交互设计——网页设计规范

### 3.5.1 主要内容

1. 页面规划
   * 尺寸兼容
   * 栏目
   * 布局
2. 页面元素
   * 颜色运用
   * 创意设计
   * 细节设计
3. 交互设计
   * 统一设计
   * 醒目
   * 用户体验友好性设计

### 3.5.2 教学目标

1. 掌握页面规划原则
2. 掌握页面元素的设计原则
3. 掌握交互设计的原则

### 3.5.3 重点难点

1. 页面规划原则
2. 页面元素的设计原则
3. 交互设计的原则

## 3.6 原型工具的使用

### 3.6.1 主要内容

1. 原型设计的作用
2. 原型设计工具介绍
3. 墨刀软件的使用
4. 作业练习

### 3.6.2 教学目标

1. 掌握原型设计的作用
2. 掌握墨刀工具的使用

### 3.6.3 重点难点

* 1. 原型设计的作用
  2. 原型工具的使用

## 3.7 phpcms框架开发

### 3.7.1 主要内容

* 1. Phpcms的应用场景
  2. Phpcms开发网站的流程
  3. Phpcms的安装
  4. Phpcms的后台基本使用
  5. Phpcms的模板整合
  6. 用phpcms的标签获取内容
  7. 栏目、模型和内容之间的关系

### 3.7.2 教学目标

1. 了解Phpcms的应用场景
2. 掌握Phpcms开发网站的流程
3. 掌握Phpcms的安装
4. 掌握Phpcms的后台基本使用
5. 掌握Phpcms的模板整合
6. 掌握用phpcms的标签获取内容
7. 掌握栏目、模型和内容之间的关系

### 3.7.3 重点难点

1. Phpcms的模板整合
2. 用phpcms的标签获取内容
3. 栏目、模型和内容之间的关系

## 3.8 Redmine平台的使用

### 主要内容

1. Redmine的作用
2. Redmine的功能
3. Redmine中基本操作流程
4. 作业练习

### 3.8.2 教学目标

1. 理解Redmine平台的作用

2. 掌握Redmine平台的使用

### 3.8.3 重点难点

1. Redmine平台的作用

2. Redmine平台的使用

# 

# 第四部分　相关资料

## 教材

* 无

## 参考书目

* 《HTML、CSS、JavaScript整合详解》 王建涛 编著 机械工业出版社 2009年1月
* David Sawyer McFarland　编著 俞黎敏 译 《CSS实战手册》 电子工业出版社 2007年9月第1版

执笔人： CMS与模板制作课程组

审定人：

批准人：