

计算机平面设计专业 人才培养方案

2023 年 9 月

计算机平面设计专业人才培养方案

一、专业名称及代码

计算机平面设计专业，710210

二、入学要求

应届初中毕业生或具有同等学力者。

三、修业年限

3年。

四、职业面向

所属专业大类（代码）	所属专业类（代码）	对应行业（代码）	主要职业类别（代码）	主要岗位类别（或技术领域）	职业资格证书或技能等级证书举例
电子信息大类（71）	计算机类（7102）	软件和信息技术服务业（I65）	计算机与应用工程技术人员 02-13-01 (GBM1-44)	平面设计师	平面设计师

为提高学生的就业竞争力，培养学生的操作技能，鼓励专业学生在获得学历证书的同时，取得界面设计 1+X 证书。

五、培养目标与培养规格

（一）培养目标

本专业培养德智体美劳全面发展，掌握扎实的科学文化基础和平面设计、摄影摄像技术、版式设计等专业知识，具备图形图像处理、广告制作、数码照片艺术处理、网页设计与制作等能力，具有工匠精神和信息素养，能够从事图形图像处理、计算机平面设计、广告设计与制作、包装设计与制作、网页美工等工作的技术技能人才。

（二）培养规格

培养思想政治坚定、德技并修、全面发展，适应计算机平面设计行业发展需要，具有良好的思想道德和爱岗敬业的职业道德素质，热爱社会主义祖国，拥护党的基本路线，懂得马克思主义、毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系的基本原理，具有

科学的世界观、人生观、价值观，具备诚实守信、爱岗敬业的职业道德素质，具有健康的身体和心理素质，具备海报、展板、宣传页、包装、标志、界面设计等知识和技术技能，面向专业化设计服务人员等职业，计算机平面设计、广告制作、包装设计助理、网页美工等岗位的高素质劳动者和技术技能人才。

本专业毕业生应具有以下素质、知识和能力：

1. 素质

- (1) 具有良好的职业道德，能自觉遵守行业法规、规范和企业规章制度。
- (2) 具有良好的人际交往、团队协作能力和客户服务意识。
- (3) 具备创新思维能力，具备一定的作品设计能力。
- (4) 具有审美意识，能对作品的结构、颜色、效果进行合理化搭配。
- (5) 具有终身学习和可持续发展的能力

2. 知识

- (1) 掌握色彩构成的基础知识；
- (2) 掌握图形图像处理的基础知识；
- (3) 掌握矢量绘图的基础知识；
- (4) 掌握摄影摄像的基础知识；
- (5) 掌握数码照片处理的基础知识；
- (6) 掌握图文排版的基础知识；
- (7) 掌握平面设计的基础知识及行业规范；
- (8) 掌握广告制作的基础知识；
- (9) 掌握网页美工、网页制作的基础知识。

3. 能力

- (1) 能够绘制草图表达设计思想；
- (2) 能够进行图形图像处理及矢量绘图；
- (3) 能够进行摄影摄像及数码照片的艺术处理
- (4) 能够进行图文排版；

(5) 能够进行平面设计；

(6) 能够进行广告制作、网页设计与制作、网页美工制作。

六、课程设置要求

本专业课程设置包括公共基础课、专业技能课、选修课。

1. 公共基础课

中国特色社会主义、心理健康与职业生涯、哲学与人生、职业道德与法治、语文、数学、英语、信息技术、体育、公共艺术、历史、习近平新时代中国特色社会主义思想、劳动教育。

课程思政：培养学生的思想道德素质、基本职业素质。

序号	课程名称	主要教学内容和要求	参考学时
1	中国特色社会主义	依据《中等职业学校思想政治课程标准》开设，并与专业实际和行业发展密切结合。	36
2	心理健康与职业生涯	依据《中等职业学校思想政治课程标准》开设，并与专业实际和行业发展密切结合。	38
3	哲学与人生	依据《中等职业学校思想政治课程标准》开设，并与专业实际和行业发展密切结合。	38
4	职业道德与法治	依据《中等职业学校思想政治课程标准》开设，并与专业实际和行业发展密切结合。	38
5	历史	依据《中等职业学校历史课程标准》开设，并与专业实际和行业发展密切结合。	76
6	公共艺术	依据《中等职业学校公共艺术教学大	38

		纲》开设，并注重在职业模块的教学内容中体现专业特色。	
7	体育与健康	依据《中等职业学校体育与健康教学指导纲要》开设，并与专业实际和行业发展密切结合。	188
8	语文	依据《中等职业学校语文教学大纲》开设，并注重在职业模块的教学内容中体现专业特色。	148
9	数学	依据《中等职业学校数学教学大纲》开设，并注重在职业模块的教学内容中体现专业特色。	148
10	英语	依据《中等职业学校英语教学大纲》开设，并注重在职业模块的教学内容中体现专业特色。	148
11	信息技术	本课程使学生了解信息技术设备与系统操作、程序设计、网络应用、图文编辑、数据处理、数据媒体技术应用、信息安全防护和人工智能应用，认识信息技术对当前人类生产生活的重要作用，理解信息社会特征，遵循信息社会规范，掌握信息技术对当前人类生产、生活和学习情境中的相关应用技能，具备综合运用信息技术和所学专业知	148

		断强化认知能力、合作能力、创新能力和职业能力，为适应职业岗位需求和个人未来发展奠定基础。	
12	习近平新时代中国特色社会主义思想	按教育部要求执行	18
13	劳动教育	按教育部要求执行	58

2. 专业技能课

(1) **专业基础课:** 实用美术基础、色彩构成、Photoshop 图形图像处理、摄影摄像、CorelDraw、Flash 动画制作。

序号	课程名称	主要内容和教学要求	参考学时
1	实用美术基础	通过本课程的学习使学生了解美术设计的基础知识，掌握基本的设计技能，完成相应的设计创作，旨在培养学生设计思维能力，提高学生的审美水平。	36
2	色彩构成	通过本课程的学习，培养学生的色彩感知和运用能力，具备基本的色彩辨知能力，具有综合性的运用色彩进行设计的能力。	38
3	Photoshop 图形图像处理	通过本课程的学习，使学生掌握选区工具、蒙版工具、色彩调整命令、滤镜工具、图层样式、形状工具的使用技巧，能使用软件进行海报设计、包装设计、宣传页设计、展板设计。	148
4	摄影摄像	通过本课程的学习，使学生掌握摄影及摄像基本理论及基本技能，熟悉光线、色彩对画面的表现功能，具有较强的构图能力、画面感觉能力、把握光线的运用能力。	38
5	CorelDRAW	掌握矢量图的特点及优势，掌握矢量图形的绘制技	76

		巧, 能使用软件进行平面设计相关项目制作。	
6	Flash 动画制作	了解 Flash 软件动画制作工具软件操作。熟悉逐帧动画、渐变动画、引导动画、遮罩动画的制作; 掌握动画编辑、音频和视频的导入与编辑、二维场景和角色制作、合成场景与角色制作、动画配音、动画生成、动画输出及传输等动画制作技能。	76

(2)专业核心课: Illustrator 图形设计、版式设计、平面设计创意与制作、网页设计与制作、网页美工、数码照片艺术处理、UI 界面设计、Indesign 图文排版。

序号	课程名称	主要内容和教学要求	参考学时
1	Illustrator 图形设计	熟悉 Illustrator 的工作环境以及文件的管理, 掌握 Illustrator 的绘图工具、路径、着色、图层、文字、蒙版、效果的使用方法, 对企业 VI、宣传册、POP 广告、DM 广告有一定认识, 会运用 Illustrator 进行设计制作。	76
2	版式设计	运用造型要素及形式原理, 对版面内的文字字体、图像图形、线条、表格、色块等要素, 按照一定的要求进行编排, 并以视觉方式艺术地表达出来。	76
3	平面设计创意与制作	对图象、文字、色彩、版面、图形等表达广告的元素, 结合广告媒体的使用特征, 在计算机上通过相关设计软件来为实现表达广告目的和意图, 所进行平面艺术创意的一种设计活动或过程。包括广告的主题、创意、语言文字、形象、衬托等内容。	76
4	UI 界面设计	本课程使学生掌握 UI 设计的流程和设计方法, 能够进行移动端界面设计。	76
5	Indesign 图文排版	掌握 Indesign 软件的基本操作, 能使用软件进行多种版面制作。	76

6	网页美工	通过本课程的学习,使学生了解网页基本设计思想,掌握色彩搭配能力、网页的色彩设计、平面构成,能够运用网页设计技术实现网页的效果。	76
7	网页设计与制作	本课程使学生掌握常规网站的规划;培养学生收集、处理信息,准备、加工素材的能力;学会编写网站建设方案书;培养学生设计网站的综合能力;培养学生的策划能力、色彩感悟力、结构布局能力和想象力。能通过 PS 软件处理图片并对效果图切图,能利用 DW 软件对网站页面进行制作,利用 DIV+CSS 对页面进行布局,利用 HTML 语言编辑网站页面,利用 JQuery、JS 语言添加网页动态效果;培养学生的沟通能力、策划能力、色彩感悟力、结构布局能力、想象力和自主学习的能力。	152
8	数码照片艺术处理	主要研究艺术学、美学、构图、摄影、图片处理等方面的基本知识和技能,艺术照、婚纱照的拍摄、修图和冲洗,服装广告宣传照的拍摄与后期处理	76

(3) 综合实训: 1+X 证书辅导、平面设计项目实训。

序号	课程名称	主要内容和教学要求	参考学时
1	1+X 证书辅导	主要内容:主要针对界面设计 1+X 证书的辅导	38
2	平面设计项目实训	本课程是计算机应用专业的专业方向课程,面向有一定 Photoshop 和 Illustrator 软件操作基础的学生,通过 Photoshop 和 Illustrator 软件的结合应用,讲解了主流平面广告设计与制作的实用技巧。通过实例和操作实践练习来使学生系统地学习和掌握软件的操作和应用。	76

3. 选修课

CAD 工程制图、工业产品设计、AE、3Dmax、中国传统文化。

序号	课程名称	主要内容和教学要求	参考学时
1	短视频制作	本课程通过对认识短视频与直播、短视频内容策划、短视频制作、短视频营销、短视频商业变现、短视频运营实战、直播内容策划、直播技能和直播运营实战等,帮助学生快速掌握短视频和直播运营技巧和方法,抢占短视频与直播时代的红利市场。	76
2	工业产品设计	本课程要求学生掌握零件图的设计、装配图的设计、表达视图、工程图的设计,培养学生产品设计能力。	76
3	AE	本课程使学生掌握 After Effects 数字影音后期软件编辑和剪接各种视频素材的基本原理和方法,能够使用 After Effects 软件中的各种工具对原始素材进行各种特效处理,掌握 After Effects 软件强大的音视频编辑功能,能够按照要求制作各种视频短片,并能够导出为各种所需要的格式。培养学生的创新能力、独立思考能力及审美能力,重点是学生自己创新创意,做出自己的作品。	76
4	3DMAX	通过本课程的学习使学生掌握运用 3DMAX 制作效果图的方法和技巧,学会建模的方法、材质的设置、灯光的创作及效果图的渲染出图,并进行后期渲染制作,最后创作出效果图。	76
5	中国传统文化	以立德树人为根本任务,大力弘扬以爱国主义为核心的民族精神和以改革创新为核心的时代精神,把中华优秀传统文化融入课堂、教育资源、教育环节,	38

		与思想道德教育、社会实践活动融为一体，贯穿育人全过程，使学生了解民族文化的悠久历史和辉煌成就，教育引导学生深刻理解中华优秀传统文化中讲仁爱、重民本、守诚信、崇正义、尚和合、求大同的思想精华和时代价值，教育引导学生传承中华文脉，富有中国心、饱含中国情、充满中国味，从而形成文化自觉和文化自信，提高文化创新意识，增强传承弘扬中华优秀传统文化的责任感和使命感。	
--	--	---	--

4. 顶岗实习

是中职学校学生学习的重要组成部分，是培养学生综合职业能力的主要教学环节之一，是学生步入职业的开始，顶岗实习内容以实际工作项目作为主要实习内容，教学活动主要由企业组织实施，学校参与教学管理。学生通过在企业真实环境中的实践，积累工作经验，具备职业综合素质能力。

序号	课程名称	主要内容和教学要求	参考学时
1	顶岗实习	了解企业文化及企业规章制度，按照岗位需求结合企业实际进行岗位技能训练。实习结束时，完成实习鉴定工作，实习鉴定由所在企业填写并盖章，并上交顶岗实习报告书。	600

七、教学进程总体安排

(一) 基本要求

教学时间安排针对三年制中职学生。在三年的学习过程中对学生的基础能力、专业技能、综合实践能力、职业素养进行培养。第一学期学习公共基础课和专业核心课，主要进行岗位基本技能训练，第二、三、四学期学习专业技能课，主要进行岗位专业技能训练，第五、六学期是顶岗实习，主要进行岗位职业能力训练，素质类课程贯穿教学的始终，主要培养学生的职业素养。

(二) 专业教学环节时间分配表 (单位周)

学期	军训 (入学教育)	专业 实训	顶岗 实习	毕业 教育	考试	教学 周数	总周 数
第一学期	1				1	18	20
第二学期					1	19	20
第三学期					1	19	20
第四学期					1	19	20
第五学期					1	19	20
第六学期			19	1	0		20
合计	1		19	1	5	94	120

(三) 教学要求

本专业教学总学时数 3232 学时，其中：公共基础课 1080 学时，占总学时数的 33.41%，专业课 1210 学时，占总学时数的 36.98%，顶岗实习 600 学时，占总学时数的 18.564%，选修课 342 学时，占总学时数的 10.45%，总平均周课时 28 学时。

1. 公共基础课

开设的课程有中国特色社会主义、心理健康与职业生涯、哲学与人生、职业道德与法治、语文、数学、英语、信息技术、体育、公共艺术、历史、习近平新时代中国特色社会主义思想、劳动教育，课时数 1120 学时。

2. 专业技能课

(1) 专业基础课

开设的课程有实用美术基础、色彩构成、Photoshop 图形图像处理、摄影摄像、CorelDraw、Flash 动画制作。

(2) 专业核心课

开设的课程有 Illustrator 图形设计、版式设计、平面设计创意与制作、网页设计与制作、网页美工、数码照片艺术处理、UI 界面设计、Indesign 图文排版、3Dmax。

(3) 综合实训

1+X 认证实训、平面设计项目实训。

3. 选修课

开设的课程有 CAD 工程制图、工业产品设计、AE、中华优秀传统文化。

4. 顶岗实习

共 20 周，总课时数为 600 学时。

在教学组织过程中聚焦课改突出时代性，以教学改革及信息技术应用推广为重点，推进教师、教材、教法“三教”改革，注重教学设计，体现课程思政，突出学生的主体地位，注重学生劳动教育，将思想政治教育与知识学习、能力培养相结合，弘扬社会主义核心价值观，培养学生爱国、敬业、诚信、友善的公民道德规范，增强学生民族自豪感及爱国情怀。

教师改革：加强“双导师”队伍建设，教师走进企业，师傅走进课堂。

教材改革：联合企业共同开发反映企业新技术、新工艺、新流程、新规范的“岗位任务工单”活页式新形态教材，保持同产业、行业变化的紧密跟随，并且随着信息技术发展和产业升级及时动态更新。

教法改革：“适应“互联网+职业教育”发展需求，运用现代信息技术改进教学方式方法，教学过程与企业生产过程相对接，通过课堂教学的改革创新，注重教学设计，体现课程思政，突出学生的主体地位，调动学生学习积极性，让学生在实践情境之中建构职业能力。

课程思政：在教学过程中渗透“大国工匠”、“中国制造”等思政教育，增强学生民族自豪感及爱国情怀，通过介绍“鲁班的故事”等经典故事，培养学生敬业、诚信、友善的公民道德规范。

“7S”管理：在教学组织过程中借鉴先进的企业管理模式，在日常行为规范管理引入“7S”管理，对实训场地实施标准化、制度化管理，规范物品的摆放位置，在实训过程中开展劳动教育。

（四）教学进程表

课程类别	序号	课程名称	教学时数（学分）	各学期学时分配			
				第一	第二	第三	按学期分配

							学年		学年		学年			
			总学时	学 分	理 论 学 时	实 践 学 时	一	二	三	四	五	六	考 试 (※)	考 查 (○)
							18	19	19	19	19	20		
公共基础课	1	中国特色社会主义	36	2	36		2							○
	2	心理健康与职业生涯	38	2	38			2						○
	3	哲学与人生	38	2	38				2					○
	4	职业道德与法治	38	2	38					2				○
	5	语文	148	8	148		4	4						○
	6	数学	148	8	148		4	4					※	
	7	英语	148	8	148		4	4						○
	8	历史	76	4	76				2	2				○
	9	体育与健康	188	8	188		2	2	2	2	2			○
	10	信息技术	148	8		148	4	4					※	
	11	公共艺术	38	2	38				2					○
	12	国家安全教育	18	1	18		1							○
	13	劳动教育	18	1	18	40	1							○
	小计	1080	56	934	148	22	20	8	6	2				
专业技能课	专业基础课	1	实用美术基础	36	2	36		2						○
		2	Photoshop 图形图像处理	148	8		148	4	4					※
		3	色彩构成	38	2	38			2					
		4	摄影摄像	38	2	38			2					○
		5	CorelDraw	76	4		76			4				
		6	Flash 动画制作	76	4		76			4				○
		小计	412	22	112	300	6	8	8	0	0			
	专业核心课	1	数码照片艺术处理	76	4		76			4				
		2	Illustrator 图形设计	76	4		76			4				※
		3	Indesign 图文排版	76	4		76				4			※
		4	网页美工	76	4		76				4			※
		5	网页设计与制作	152	8		152				4	4		※
		6	UI 界面设计	76	4		76					4		※
7		平面设计创意与制作	76	4		76			4					

	8	版式设计	76	4		76				4			○
	小计		684	36		684	0	0	12	12	12		
综合实训	1	1+X 认证实训	38	2		38				2			○
	2	平面设计项目实训	76	4		76				4			○
	小计		114	6		114					6		
选修课	1	短视频制作	76	4		76				4			○
	2	工业产品设计	76	4		76				4			○
	3	中华优秀传统文化	38	2	38					2			○
	4	AE	76	4		76				4			○
	5	3Dmax	76	4		76				4			
	小计		342	18	38	304	0	0	0	10	8		
顶岗实习			600	37							20周		
合计			3232	175	1084	2188	28	28	28	28	28	30	

八、实施保障

(一) 师资队伍

以建设专兼结合的专业教学团队为目标，重点建设一支高素质的“双师结构”的教学团队。依托行业企业，打造“专业带头人+骨干教师+能工巧匠”的专业教学团队，以“内培外引”的形式，培养一批青年骨干教师。聘请计算机平面行业技术骨干，建立一支稳定的具有丰富实践经验和教学能力的兼职教师队伍，推进专兼结合的教学团队整体素质的提升。本专业配备 8 名专任教师。

1、专业带头人

示范校建设期内培养专业带头人 1 名，学校 1 名、企业 1 名，把握专业建设方向，引领专业改革，带动整个专业的发展，提升专业带头人的行业影响力。

2、骨干教师

培养 2 名骨干教师，通过参与课程标准、教学设计、教材开发、技能训练，提高骨干教师的教学能力和实践能力。

3、兼职教师

从企业聘请具有丰富实践经验的技术人员和能工巧匠作为兼职教师，能指导教师

及学生的专业技能训练，能辅导学生参加技能大赛。

4、双师型教师

“双师型”教师比例达到 73%以上。

5、教师培训进修方式

(1) 校本培训

通过聘请企业专家或能工巧匠来校指导专业课教师操作技能、开办专题讲座、老教师对青年教师进行传帮带等方式对教师进行培训。

(2) 外出培训

参加国家、省、市、企业举办的专业技能培训，学习本专业在生产中应用的新知识、新技能、新工艺、新方法，增进对企业生产和产业发展的了解，并结合企业实践改进实践教学。每两年进行一次常规培训。

(3) 企业实践

教师到企业实践是中等职业教师在职培训的重要形式，是提高教师专业技能水平和实践教学能力的有效途径，也是中职学校与企业联系、加强校企合作的具体体现，教师深入生产一线，熟悉企业的生产环节和操作工艺，获取最新的技术信息，及时将行业企业的“新观念、新技术、新工艺”引入教学过程，提高教师自身的专业实践能力，推动学校的专业建设和课程改革。教师到企业实践按国家规定执行。

(二) 教学设施。

本专业应配备校内实训基地和校外实训基地。

1、校内实训基地

根据技能型人才培养的需要，加强实习实训场地及设备设施建设，以满足本专业在校生的理实一体化教学要求，根据专业岗位能力需要，通过校企合作共建校内实训基地，以满足学生实训要求。

校内实训基地一览表

序号	实训室名称	主要工具和设施设备		主要实训项目
1	网络综合布线实训室	名称	数量(生均台套)	项目一 办公室综合布线

	(120m ²)	综合布线实训装置	12 套	项目二 楼层综合布线
		网络综合布线实训台	2 台	项目三 中心机房综合布
		网络配线实训装置	3 台	线
		光纤熔接机	1 台	项目四 小型局域网(机
		光纤冷接与测试工具箱	1 个	房)搭建
		综合布线工具箱	3 套	项目五 弱电系统安装与
				调试
2	网络配置实训室 (80m ²)	路由器	16 台	项目一单办公区网络构建
		三层交换机	8 台	(小型交换型办公网)
		二层交换机	8 台	项目二多办公区网络构建
		清华同方计算机	32 台	(多交换机级联网络)
		实验台管理控制器	4 台	项目三单办公区部门间网
				络隔离(交换机 VLAN 划
				分)
				项目四多办公区部门间隔
				离网络构建(交换机 VLAN
				技术)
				项目五多办公区网络互联
				互通配置(交换机 VLAN
				路由)
				项目六办公网接入互联网
				(路由器接入互联网配
				置)
				项目七无线宽带路由器配
				置(无线接入办公网络或
				家庭 ADSL)

3	计算机应用实训室 (共 4 个) (共 320m ²)	清华同方计算机	224 台	项目一照片后期处理
		兼容机	53 台	项目二 企业 VI 设计与制作 项目三海报设计 项目四产品包装设计 项目五书籍封面设计 项目六 版式设计 项目七网页 banner 和导航栏制作
4	计算机组装维修实训室 (60m ²)	兼容机	24 台	项目一内存、硬盘及光驱 项目二扩展卡 项目三 输入设备 项目四 输出设备 项目五 计算机组装 项目六 分区及软件安装 项目七 计算机维护及故障排除
5	云桌面实训室 (200m ²)	服务器、云终端	96	项目一 网站策划 项目二 网站首页制作 项目三 “晋善晋美” 页面制作 项目四 “景点介绍” 页面制作 项目五 网站域名申请与发布
6	云计算实训室	服务器、计算机、虚拟	48	项目一安装 ESXi 虚拟主

	(90m ²)	化系统	机 项目二 新建 server2012 虚拟机 项目三 安装并配置域控制器、DNS、DHCP 服务器 项目四 安装数据库服务器 项目五 VMware vCenter Server 安装 项目六 配置主机标准交换机/配置分布式交换机 项目七 VMware vSphere 共享存储安装配置 项目八 安装配置 View Composer 服务器 项目九 配置 connectionserver 项目十 准备桌面源并发布桌面池
--	---------------------	-----	---

2、校外实训基地

(1) 校外实训基地建设

学校与校外实训基地建立互动、双赢的长效机制，积极主动与企业沟通，实现资源共享。将校外实训基地建成融学生实践教学、就业、教师培训等功能为一体的综合型实训基地。加强校外顶岗实习过程和结果考核，保证校外顶岗实习规范进行。

(2) 校外实训基地实训项目

校外实训项目

序号	校外实训项目	主要实训内容	实习企业
----	--------	--------	------

1	广告设计实践	海报设计、广告设计、包装盒设计、标志设计。	太原市祥顺通广告公司
2	图像处理	艺术照、证件照的照片处理，相册集设计排版制作。	光明影楼
4	网页设计与制作	网站策划、网站页面效果图的设计与制作、网站首页制作、网站内页制作等实践。	山西华兴科软有限公司
5	版式设计	宣传单、作品集、企业标书、画册、小报设计制作。	华图文印有限公司

校外实训基地主要接受学生校外实训及顶岗实习，企业专家参与专业建设及教学指导，接受教师参加企业实践，帮助教师提高业务水平。

（三）教学资源。

PPT 课件、微课、积件、教学单元设计、情景动画等教学资源，开发专业平台及课程平台。

（四）教学方法。

实施“项目主导、任务驱动”的教学模式，在教学中体现“以学生为主体、以教师为主导”的教学理念，通过导入具体的任务，采用小组工作的方式，教师引导学生制定计划，教学过程中体现教师活动及学生活动，要求体现学生参与教学的主体作用，设计师生互动的教学活动，学生活动安排具体，可操作性强，提高学生的参与度，充分调动学生的学习热情，学生在教师的引导下完分工合作完成整个项目，在完成任务的过程中培养学生分析问题、解决问题的能力，在教学过程中融做、学、教为一体，以职业活动为导向，以培养学生能力为核心，学生通过完成完整的教学项目获得相关知识和能力，并提高素质。

运用校企共同开发的课程平台、手机课堂互动教学系统、数字化资源等信息化手段使信息技术与教育教学有机融合，体现学生的主体性，让每个学生主动参与教学，为师生交流提供了信息化平台，实现线上线下互动学习，提高教学效率，改变教学模式，推进学校教学的信息化发展。

（五）教学评价。

教学评价是教学环节的重要组成部分，积极推进课程教学评价模式改革，实行多元化主体评价及多元化内容评价。

1、公共基础课

公共基础课的评价包括平时成绩和期末考试。

平时成绩占期末总成绩的 50%，考核内容主要包括课堂出勤情况、作业完成情况、课堂表现、阶段测试等。

期末考试成绩占期末总成绩的 50%，采用“闭卷笔试”、“开卷笔试”、“实践考核”等方式进行。重点考核学生对基本知识的理解，对基本技能的掌握。

2、专业课

专业技能课的评价模式包括：过程性评价、结果性评价、技能竞赛等多种考核方式。每门课程评价根据课程的不同特点，采用其中一种或多种考核方式相合的形式进行。

1) 过程性评价：每个项目完成后，由学生自评、小组互评、教师评价的多元化主体共同对学生进行评价，由职业素养、专业知识、专业技能的多项内容对学生进行综合评价，其中职业素养 30%、专业知识 20%、专业技能 50%。过程性评价占 70%。

2) 结果性评价：结果性评价占 30%。

3) 技能竞赛：鼓励学生积极参加山西省及学校组织的各项专业技能竞赛，根据竞赛所取得的成绩折合成分数，计入学生对应课程的总成绩。

3、实习或实训

考核应以实际操作考核为主，将过程考核与结果考核相结合、个人考核与小组考核相结合、企业考核与学校考核相结合、自评与互评相结合，主要考核学生的实际操作能力、在实践活动中的主动性、创新性、协调能力和沟通能力。学校根据综合考评结果，以优秀、良好、中等、合格、不合格给出实习或实训成绩。

4、选修课

考核采用“笔试”、“撰写论文”、“社会调查”等方式进行，考核内容主要包括平

时成绩和期末考试成绩。平时成绩占期末总成绩的 50%，期末考试成绩占期末总成绩的 50%。

5、顶岗实习

学生顶岗实习成绩评定实行由企业为主、学校为辅的校企双方考核方式。企业指导教师对学生进行实习效果及学生在岗位的综合表现进行考核，学校指导教师对学生的实习报告、实习日记或周记等进行考核。企业成绩占总成绩的 70%，学校成绩占总成绩的 30%。

（六）质量管理。

1、四方参与的保障体系

为了使培养的学生能符合社会需要，满足计算机应用专业发展的要求，就必须对人才培养过程和质量进行全过程的有效监督与评价，以确保人才培养的高质量。

（1）教育行政主管部门监督与检查

教育行政主管部门对学校的办学规模、培养目标、培养规格、教学质量、社会效益等方面进行监督检查，并对学校的人才培养方案、专业建设、课程建设、实训基地建设、师资队伍建设、人才培养质量等方面提出改进意见和建议，促进学校的内涵建设。

（2）企业用人单位参与评价

企业用人单位参与评价是落实校企合作、工学结合的根本途径，是学校提高人才培养质量的可靠保证。积极推行学校与企业的亲密合作，使用人单位成为学校人才培养质量评价的有机组成部分。

1) 毕业生跟踪调查

通过对毕业生实际能力和工作表现的跟踪调查，主动了解收集用人单位对毕业生的评价以及社会对人才培养的意见和建议，为学校人才培养质量的提高提供依据。

2) 顶岗实习考核

强调学生顶岗实习与企业生产项目相结合，根据实际生产岗位需要进行学生的顶岗实习教学。在企业技术人员的指导下，与学校教师配合开展毕业实习，校企共同制

定《顶岗实习管理办法》、《顶岗实习考核与评价制度》，由校企双方共同负责实习学生的管理，加强对顶岗实习学生的过程管理，切实提高学生的顶岗实习效果。顶岗实习考核由校企双方共同进行。

3) 成立校企合作专业建设指导委员会

为使校企合作深入开展，聘请行业企业专家、技术人员和能工巧匠为专业建设指导委员会成员，定期召开会议，研讨人才培养方案的制定、课程改革、教学模式改革、实训基地建设、师资培训等方面的工作。

4) 企业专家监督检查

聘请企业专家及能工巧匠结合岗位标准对人才培养方案、课程标准、教材建设、教学模式及评价模式、实训基地建设、师资队伍建设各环节进行监督检查，并给出改进意见和建议。

(3) 学校与相关部门相配合

学校与相关部门相配合，使学生在获得学历证书的同时，能够取得国家职业资格证书。

2、三层管理的保障体系

(1) 保障措施

1) 组织保障

建立由学校、教务科和教育研究室、专业科三级质量监控与保障体系。

2) 制度保障

为使各项教学管理工作制度化、规范化，以保证教学工作的有序进行与教学质量的不断提高，建立《教学督导工作实施办法》、《教学管理工作规范》、《教师工作考核办法》等一套管理体系，使教学活动有章可循，规范有序。

3) 经费保障

为促进学校教学质量不断提高，学校在专业建设、课程建设、师资队伍建设、实训基地建设等方面给予及时足额拨款。

(2) 教学质量监控体系

1) 人才培养目标监控

中职教育的培养目标是培养德智体美全面发展，适应生产、建设、管理、服务第一线需要的技能型人才。学校、教务科要在这一总目标下，由各专业科具体规定本专业的培养目标和培养规格，且通过人才需求调研和毕业生跟踪调查等方式强化学生职业能力的培养。

2) 人才培养方案监控

各专业人才培养方案是组织和实施人才培养工作的纲领性文件，也是开展教学工作和对教学工作进行监控与评估的主要依据。

3) 日常教学管理监控

在教务科统一安排下，专业科会同教务科共同对教学过程和教师的教学纪律进行定期和不定期的检查和督导，以保证教学秩序的稳定。检查可采取听课、检查任课教师的教学资料、召开学生座谈会、对学生进行问卷调查等形式进行。教务科和各专业科每学期安排三次集中教学检查，规范教学常规。

4) 建立教务例会制度

由教务科协助主管校长定期和不定期召开教务例会，专业科科长参加。通过教务例会，了解专业科教学情况，研究和处理教学计划执行中出现的各种问题，布置教学工作任务。

5) 及时研究解决教学过程中出现的问题

专业科要在每学期初制定出工作计划。专业科定期召开任课教师会议，及时掌握教学过程情况，总结教学工作和教学管理工作经验，组织集体备课、观摩教学、开展教学研究，了解教师教学进展情况并进行教学检查。

(3) 教学过程监控

教学过程监控主要通过听课、教学检查、教学督导、学生评教、教学评价等实现监控的目的。

1) 听课评价

听课评价主要包括各级领导听课、教务科督导组听课、专业科相同相近课程老师互相听课、观摩教学（示范课）听课，对新教师听课等，掌握教师教学基本情况，由学校、教务科、专业科共同对教学情况进行检查监督，及时做好指导和交流，提出针

对性意见和建议。

2) 教学检查

从期初到期末，学校、教务科安排不少于 3 次的集中教学检查，主要检查各专业课和教师是否按照人才培养方案、课程标准、授课计划等组织上课、备课、命题阅卷、考试质量分析等。

3) 学生评教

每学期期中、期末，以专业为单位，选取部分学生和学生干部，举行学期座谈会，填写任课教师评分表，给学生以畅通的渠道反映本专业的教学管理、办学条件和教学质量中存在的问题并对教学提出意见和建议，使专业的管理和教学更加贴近学生、贴近实际。

4) 教学评价制度

科学的教学质量评价体系是检验人才培养方案实施效果和修订人才培养方案的有效途径。本专业采取如下措施以保证教学评价的运行：

①建立由企业和学校共同参与的教学质量评价运行机制；

②建立学生综合素质的评价制度，并建立学生自评、互评和教师评价、企业评价、社会评价相结合的综合评价体系；

③建立毕业生跟踪调查制度，完善企业对毕业生满意度调查、学生和家长对学校的满意度调查运行机制；

④专业指导委员会负责对来自企业、家长、毕业生的质量评价结果进行分析，对人才培养方案进行整改与完善并用于新一轮人才培养过程。

九、毕业要求

1. 学业要求

通过 3 年的学习，修完人才培养方案所规定的全部课程，成绩全部合格，达到本专业人才培养目标和培养规格的要求，取得毕业资格。

2. 取证要求

实施“双证书制”教育，学生在取得学历证书的同时，需要获得相关职业资格证书。

3. 其他要求

参加半年的顶岗实习并考核合格，实习报告合格。

十、编制说明

为确保计算机应用专业人才培养方案编制工作的顺利实施,在校企合作基础上,成立由专业教师、企业专家、职教专家、毕业生为成员的编制小组。

序号	姓名	职称	工作单位
1	朱丽敏	高级讲师	山西省工业管理学校
2	石晓玉	高级讲师	山西省工业管理学校
3	王敏	高级讲师	山西省工业管理学校
4	张静	高级讲师	山西省工业管理学校
5	陈超	讲师	山西省工业管理学校
6	南俊峰	讲师	山西省工业管理学校
7	陈渊	讲师	山西省工业管理学校
8	杨超	讲师	山西省工业管理学校
9	李丽娟	讲师	山西省工业管理学校
10	郭威	助理讲师	山西省工业管理学校
11	兰二明	软件设计师	山西华兴科软有限公司
12	李晋红	平面设计师	太原市祥顺通广告公司平面设计师
13	张慧云	网页设计师	山西青峰软件有限公司
14	肖丞清（毕业生）	售后工程师	山西锐尔工贸有限公司
15	李应华	高级讲师	山西省经贸学校

计算机平面设计专业

《Photoshop 图形图像处理》课程标准

一、课程概述

课程名称	课程类型	教学时间安排	
《Photoshop 图形图像处理》	专业基础课	第一学期，第二学期，148 学时	
紧前课程	平行课程	紧后课程	
	《信息技术》	《Corldraw》 《Flash 动画制作》、 《网页美工》	
课程性质	<p>《Photoshop 图形图像处理》是计算机平面设计专业的一门专业基础课，Photoshop 具备非常强大的图片处理功能，能很好的为动画、多媒体、网页制作等提供经过处理制作的图片素材，Photoshop 图形图像处理作为平面设计领域的主要组成部分，在各行各业中有着广泛的应用。通过本课程的学习使学生掌握图形图像处理的基础知识、基本操作方法和技能，使学生具有图形图像处理的基本能力，能够运用 Photoshop 进行数码照片处理、能完成网页效果图、平面广告等的制作，本课程以项目为主导、任务驱动为导向，采用理实一体化的授课方式，具有很强的实践性和应用性。为学生今后学习《Flash 动画制作》、《网页制作》打下坚实的基础。</p>		
教学目标	素质目标	知识目标	能力目标
	<p>1. 培养学生爱护实训室设备、注意用电安全、爱岗敬业的职业素养</p> <p>2. 逐步培养学生对本课程的学习兴趣，意识到本课程的实用性与重要性</p> <p>3. 逐步培养学生的审美意</p>	<p>1. 了解 Photoshop 的基本功能及图像的基本概念</p> <p>2. 了解图层、路径、通道、蒙版的概念及制作的用法</p> <p>3. 掌握滤镜菜单及其相应的功能</p> <p>4. 了解 Photoshop 的使用</p>	<p>1. 能够使用 Photoshop 中的常用工具</p> <p>2. 能够对图形图像进行编辑处理</p> <p>3. 能够按照样张进行广告的设计与制作、网页效果图的设计与制作、包装设计</p>

	<p>识和对图像的色彩搭配和处理能力</p> <p>4. 培养学生良好的学习习惯，由“被动学习”变“主动学习”</p> <p>5. 培养学生的创新意识和设计能力</p>	<p>方法，掌握运用 Photoshop 进行数码照片的处理方法</p> <p>5. 掌握广告的设计与制作、网页效果图的设计与制作、包装设计制作的基本方法</p>	<p>制作</p> <p>4. 能够进行简单的自主创意</p>
课程思政	<p>1. 树立学生的环保意识、劳动意识，培养学生勤劳节俭，爱岗敬业、奋发向上、脚踏实地的职业素养。将爱国主义教育、诚信教育、工匠精神、安全教育等融入课堂，培养学生的团结协作意识，帮助学生更好的适应社会、适应职业岗位，养成诚信、友善、爱国、敬业的职业人才。</p> <p>2. 同时还要培养学生的创新意识，打破陈规，勇于尝试新鲜事物的意识，养成自己发现问题解决问题的思维模式。</p>		
工作任务	<p>1. 收集素材</p> <p>2. 图片处理</p> <p>3. 编辑制作</p> <p>4. 保存不同格式的图像</p>		
工作过程要求	<p>1. 具备与客户沟通及任务分析能力</p> <p>2. 具备收集素材的能力</p> <p>3. 具备制作海报、画册等宣传页的能力</p> <p>4. 具备修改图像的能力</p> <p>5. 具备保存不同格式图像的能力</p>		
岗位角色	平面制作员、平面设计师等		
教学组织与方法	<p>一. 教学程序：</p> <p>教学模式：理实一体、翻转课堂、混合式教学</p> <p>教学方式：项目教学、情境教学、案例教学、模块化教学</p>		

	<p>教学方法：启发式、探究式、讨论式、参与式</p> <p>教学过程按照“情景导入→信息准备→决策→实施→评价→反思”六个环节实施。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 情景导入：通过创设情景导入任务，使学生明确任务要求和目标； 2. 信息准备：以小组为单位收集相关信息； 3. 决策：以小组为单位进行任务分析，明确工作步骤并形成任务方案； 4. 实施：按方案制定的步骤、方法分组完成任务； 5. 评价：对任务进行验收及评价； 6. 反思：指出各组在实施任务过程中存在的不足。 <p>二. 教学形式：采用分组讨论的形式，以学生为主体，以教师为主导，整个教学过程在教师指导下由学生自主完成任务。</p> <p>三. 教学情景：根据活动化情境方式进行教学设计。</p> <p>四. 教学方法：采用任务驱动法进行教学。</p>
<p>教学载体 与设备</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 理实一体化实训室； <ol style="list-style-type: none"> (1) 多媒体设备； (2) 投影仪 (3) 学生机； 2. 各种多媒体课件、PPT、教学视频、素材； 3. 课程平台 4. 《Photoshop cs6 图像制作案例教程》校本教材

二、课程内容

序号	学习情境 (学时)	任务单元	学时	教学标准			教学建议	评价建议
				素质	知识	能力		
1	项目一 照片后期处理 (20 学时)	任务一 人物照片美化	2	1. 培养学生对本课程的学习兴趣，认识到本课程的实用性与重要性； 2. 培养学生认知和接受新事物的理念。	1. 掌握修复画笔工具组的使用方法； 2. 掌握色彩调整命令的使用方法。	1. 能进行人物照片的祛痘； 2. 会使用色彩调整命令美化皮肤。	1. 教学地点： Photoshop 图形图像处理实训室 2. 教学方法： 采用项目主导、任务驱动法教学 3. 教学资源： PPT 课件	采用学生自评+小组互评+教师评价的多元化主体及职业素养+专业知识+专业技能的多 元化内容的评价方式。评价内容包括： 1. 学习准备情况 2. 任务实施情况 3. 劳动纪律及团队合作
		任务二 风景照片修饰	2	1. 培养学生认真、细致和严谨的学习态度； 2. 培养学生的审美能力。	1. 掌握修复画笔工具的使用方法； 2. 掌握污点修复画笔工具的使用方法； 3. 掌握仿制图章工具的使用方法。	1. 能去掉照片中多余的部分并进行色彩调整； 2. 会使用 Photoshop CS6 中的常用快捷键。		
		任务三 获奖证书加工处理	2	1. 培养学生色彩搭配能力； 2. 培养学生对图像的审美意识； 3. 培养学生的构图能力。	1. 掌握裁剪工具的使用方法； 2. 掌握仿制图章工具的使用方法； 3. 掌握填充命令的使用方法； 4. 掌握文字工具的使用方法。	1. 会使用文字工具； 2. 能修改照片中不满意的地方并对照片进行加工处理。		

序号	学习情境 (学时)	任务单元	学时	教学标准			教学建议	评价建议
				素质	知识	能力		
		任务四 老照片翻新	2	1. 培养通过展示作品增强学生的自信心和成就感。 2. 培养学生对图像的审美意识。	1. 掌握修复画笔工具的使用方法； 2. 掌握污点修复画笔工具的使用方法； 3. 掌握仿制图章工具的使用方法。	1. 能修改照片中不满意的地方并对照片进行加工处理； 2. 能对照片的色彩进行的调整 3. 能对照片的明暗度进行调整。		
		任务五 免冠证件照制作	2	1. 培养学生对图像的审美意识； 2. 培养学生对本课程的学习兴趣。	1. 掌握魔棒工具进行色彩选择的方法； 2. 掌握填充命令的使用方法； 3. 掌握裁剪工具的使用方法。	1. 能制作1寸免冠证件照； 2. 会对照片进行抠图； 3. 能对照片底色进行改变； 4. 会使用 Photoshop CS6 中的常用快捷键。		
		技能训练 1: 脸部祛痘并美化	2	1. 培养学生对本课程的学习兴趣，认识到本课程的实用性与重要性； 2. 培养学生认知和接受新事物的理念。	1. 掌握修复画笔工具组的使用方法； 2. 掌握色彩调整命令的使用方法。	1. 能进行人物照片的祛痘； 2. 会使用色彩调整命令美化皮肤。	1. 教学地点：图形图像处理实训室 2. 教学方法：小组讨论法 3. 教学资源：给定的部分素材及	要求学生能够举一反三。 1. 劳动纪律及团队合作； 2. 作品完成情况； 3. 自我测试工作页。

序号	学习情境 (学时)	任务单元	学时	教学标准			教学建议	评价建议
				素质	知识	能力		
		技能训练 2: 照片中 人物调整	2	1. 培养学生认真、 细致和严谨的学习 态度; 2. 培养学生的审美 能力。	1. 掌握修复画笔工具 的使用方法; 2. 掌握污点修复画笔 工具的使用方法; 3. 掌握仿制图章工具 的使用方法。	1. 能去掉照片中多余 的部分并进行色彩调 整; 2. 会使用 Photoshop CS6 中的常用快捷键。	学生从网上收集 的素材	
		技能训练 3: 获奖证 书处理	2	1. 培养学生色彩搭 配能力; 2. 培养学生对图像 的审美意识; 3. 培养学生的构图 能力。	1. 掌握裁剪工具的使用 方法; 2. 掌握仿制图章工具 的使用方法; 3. 掌握填充命令的使用 方法; 4. 掌握文字工具的使用 方法。	1. 会使用文字工具; 2. 能修改照片中不满 意的地方并对照片进 行加工处理。		
		技能训练 4: 老照片 翻新	2	1. 培养通过展示作 品增强学生的自信 心和成就感。 2. 培养学生对图像 的审美意识。	1. 掌握修复画笔工具 的使用方法; 2. 掌握污点修复画笔 工具的使用方法; 3. 掌握仿制图章工具 的使用方法。	1. 能修改照片中不满 意的地方并对照片进 行加工处理; 2. 能对照片的色彩进 行的调整; 3. 能对照片的明暗度 进行调整。		

序号	学习情境 (学时)	任务单元	学时	教学标准			教学建议	评价建议
				素质	知识	能力		
		技能训练 5: 免冠证 件照制作	2	1. 培养学生对图像的审美意识; 2. 培养学生对本课程的学习兴趣;	1. 掌握魔棒工具进行色彩选择的方法; 2. 掌握填充命令的使用方法; 3. 掌握裁剪工具的使用方法。	1. 能制作1寸免冠证件照; 2. 会对照片进行抠图; 3. 能对照片底色进行改变; 4. 会使用 Photoshop CS6 中的常用快捷键。		
2	项目二 企业VI设计 与制作 (20 学时)	任务一 星硕网络 科技有限 公司名片 制作	2	1. 培养学生对本课程的学习兴趣, 意识到本课程的实用性与重要性; 2. 培养学生的创新意识和设计能力。	1. 了解VI的设计意义、设计要点、构成要素和设计步骤; 2. 了解常用的色彩模式、尺寸、像素以及分辨率的知识; 3. 掌握文字的编辑方式和调整方法。	1. 能够运用 Photoshop CS6 根据要求制作出符合该公司的VI; 2. 能进行合理的构图和色彩搭配; 3. 能熟练使用文字工具。	1. 教学地点: photoshop 图形图像处理实训室 2. 教学方法: 采用项目主导、任务驱动法教学 3. 教学资源: PPT 课件	采用学生自评+小组互评+教师评价的多元化主体及职业素养+专业知识+专业技能的多 元化内容的评价方式。评价内容包括:

序号	学习情境 (学时)	任务单元	学时	教学标准			教学建议	评价建议
				素质	知识	能力		
		任务二 星硕网络科技有限公司手提袋制作	4	1. 培养学生的色彩搭配和审美能力; 2. 培养学生展示自我的能力; 3. 培养学生良好的学习习惯, 由“被动学习”变“主动学习”。	1. 掌握图层的编辑和使用方法; 2. 掌握路径的编辑方式; 3. 掌握自由变换命令的使用方法; 4. 掌握渐变工具的使用方法。	1. 能根据要求对图形、图像进行制作和特殊处理; 2. 能进行合理的构图和色彩搭配。		1. 学习准备情况 2. 任务实施情况 3. 劳动纪律及团队合作。
		任务三 星硕网络科技有限公司导向牌制作	4	1. 培养学生认真、细致和严谨的学习态度; 2. 培养学生的审美能力; 3. 培养学生的自信心和成就感;	1. 掌握图层样式的使用方法; 2. 掌握自定义形状工具的使用。	1. 能为图像添加各种图层样式效果; 2. 会使用 Photoshop CS6 中的常用快捷键; 3. 能对设计作品的整体色彩进行调整搭配		
		技能训练 1: 名片制作	2	1. 培养学生对本课程的学习兴趣, 意识到本课程的实用性与重要性; 2. 培养学生的创新意识和设计能力。	1. 了解VI的设计意义、设计要点、构成要素和设计步骤; 2. 了解常用的色彩模式、尺寸、像素以及分辨率的知识; 3. 掌握文字的编辑方	1. 能够运用 Photoshop CS6 根据要求制作出符合该公司的VI; 2. 能进行合理的构图和色彩搭配; 3. 能熟练使用文字工具。	1. 教学地点: 图形图像处理实训室 2. 教学方法: 小组讨论法 3. 教学资源: 给定的部分素材及	要求学生能自主创新, 主题突出, 并具有一定的美观效果。 1. 劳动纪律及团队合作; 2. 作品完成情况

序号	学习情境 (学时)	任务单元	学时	教学标准			教学建议	评价建议
				素质	知识	能力		
					式和调整方法。		学生从网上收集的素材	及创新效果； 3. 自我测试工作页。
		技能训练 2: 手提袋制作	4	1. 培养学生的色彩搭配和审美能力； 2. 培养学生展示自我的能力； 3. 培养学生良好的学习习惯，由“被动学习”变“主动学习”。	1. 掌握图层的编辑和使用方法； 2. 掌握路径的编辑方式； 3. 掌握自由变换命令的使用方法； 4. 掌握渐变工具的使用方法。	1. 能根据要求对图形、图像进行制作和特殊处理； 2. 能进行合理的构图和色彩搭配。		
		技能训练 3: 导向牌制作	4	1. 培养学生认真、细致和严谨的学习态度； 2. 培养学生的审美能力； 3. 培养学生的自信心和成就感；	1. 掌握图层样式的使用方法； 2. 掌握自定义形状工具的使用。	1. 能为图像添加各种图层样式效果； 2. 会使用 photoshop CS6 中的常用快捷键； 3. 能对设计作品的整体色彩进行调整搭配。		

序号	学习情境 (学时)	任务单元	学时	教学标准			教学建议	评价建议
				素质	知识	能力		
3	项目三 海报制作 (24学时)	任务一 德尔地板 海报设计	4	1. 培养学生认真、 细致和严谨的学习 工作态度； 2. 培养学生团队协 作、互帮互助及沟 通交流的能力； 3. 培养学生的操作 能力和创新能力。	1. 掌握图片大小的调 整与合成的方法； 2. 掌握图层面板的使 用； 3. 掌握图层的高级样 式的使用； 4. 掌握常用滤镜命令 的使用。	1. 能根据样张进行海 报设计； 2. 能根据客户要求完 成任务； 3. 能根据需要制作出 多种类型的海报。	1. 教学地点： Photoshop 图形 图像处理实训室 2. 教学方法： 采用项目主导、 任务驱动法教学 3. 教学资源： PPT 课件	采用学生自评+小 组互评+教师评价 的多元化主体及 职业素养+专业知 识+专业技能的多 元化内容的评价 方式。评价内容包 括： 1. 学习准备情况 2. 任务实施情况 3. 劳动纪律及团 队合作。
		任务二 《一九四 二》电影 海报设计	4	1. 培养学生团队协 作、互帮互助及沟 通交流的能力； 2. 培养学生色彩搭 配的能力。	1. 掌握文字工具的使 用； 2. 掌握常用滤镜命令 的使用； 3. 掌握自由变换命令 的使用方法。	1. 能根据海报主题进 行色彩和构图的搭配； 2. 能体现海报的风格。		
		任务三 茂圣六堡 茶海报设 计	4	1. 培养学生分析 解决问题的能力； 2. 培养学生的构图 能力。	1. 掌握图层面板的使 用； 2. 掌握渐变工具的使 用方法。	1. 能体现海报的主旨 内容，传达意图； 2. 能根据需要制作出 多种类型的海报。		
		技能训练 1：制作 “优尼	4	1. 培养学生认真、 细致和严谨的学习 工作态度；	1. 掌握图片大小的调 整与合成的方法； 2. 掌握图层面板的使	1. 能根据样张进行海 报设计； 2. 能根据客户要求完		

序号	学习情境 (学时)	任务单元	学时	教学标准			教学建议	评价建议
				素质	知识	能力		
		客”国庆 优惠海报		2. 培养学生团队协作、互帮互助及沟通交流的能力； 3. 培养学生的操作、创新能力。	用； 3. 掌握图层的高级样式的使用； 4. 掌握常用滤镜命令的使用。	成任务； 3. 能根据需要制作出多种类型的海报。	2. 教学方法：小组讨论法 3. 教学资源：给定的部分素材及学生从网上收集的素材	观效果。 1. 劳动纪律及团队合作； 2. 作品完成情况及创新效果； 3. 自我测试工作页。
		技能训练 2:，《倩女幽魂》电影海报设计	4	1. 培养学生团队协作、互帮互助及沟通交流的能力； 2. 培养学生色彩搭配的能力。	1. 掌握文字工具的使用； 2. 掌握常用滤镜命令的使用； 3. 掌握自由变换命令的使用方法。	1. 能根据海报主题进行色彩和构图的搭配； 2. 能体现海报的风格。		
		技能训练 3: 制作雪香园名茶宣传海报	4	1. 培养学生分析解决问题的能力； 2. 培养学生的构图能力。	1. 掌握图层面板的使用； 2. 掌握渐变工具的使用方法。	1. 能体现海报的主旨内容，传达意图； 2. 能根据需要制作出多种类型的海报。		
4	项目四 产品包装 (20 学时)	任务一酒 包装制作	4	1. 培养学生善于思考、勤于动手的能力； 2. 培养小组内协作意识。	1. 掌握图层面板的使用； 2. 掌握图层的高级样式的应用； 3. 掌握描边工具的使用方法。	1. 能根据样张进行产品包装的制作； 2. 能根据客户要求完成任务； 3. 能根据需要制作出多种类型的产品包装设计作品。	1. 教学地点：Photoshop 图像处理实训室 2. 教学方法：采用项目主导、任务驱动法教学 3. 教学资源：PPT 课件	采用学生自评+小组互评+教师评价的多元化主体及职业素养+专业知识+专业技能的多元化内容的评价方式。评价内容包

序号	学习情境 (学时)	任务单元	学时	教学标准			教学建议	评价建议
				素质	知识	能力		
		任务二包装盒设计	4	1. 培养学生的沟通能力; 2. 培养学生色彩搭配的能力。	1. 掌握路径工具的编辑方法; 2. 掌握文字工具的使用方法; 3. 掌握自由变换命令的使用方法。	1. 能根据包装主题进行色彩和构图的搭配; 2. 能体现海报的风格。		括: 1. 学习准备情况 2. 任务实施情况 3. 劳动纪律及团队合作。
		任务三玉竹茶易拉罐包装设计	4	1. 培养学生的审美、构图能力; 2. 培养学生的操作能力和创新能力。	1. 掌握自定义形状工具的使用; 2. 掌握图层的高级样式的应用; 3. 掌握图片合成的方法。	1. 能体现包装产品内容, 传达意图; 2. 能根据需要制作出多种类型的海报。		
		技能训练1: 制作水塔醋瓶包装	4	1. 培养学生善于思考、勤于动手的能力; 2. 培养小组内协作意识。	1. 掌握图层面板的使用; 2. 掌握图层的高级样式的应用; 3. 掌握描边工具的使用方法。	1. 能根据样张进行产品包装的制作; 2. 能根据客户要求完成任务; 3. 能根据需要制作出多种类型的产品包装设计作品。	1. 教学地点: Photoshop 图形图像处理实训室 2. 教学方法: 小组讨论法 3. 教学资源: 给定的部分素材及学生从网上收集的素材	要求学生能自主创新, 主题突出, 并具有一定的美观效果。 1. 劳动纪律及团队合作; 2. 作品完成情况及创新效果; 3. 自我测试工作页。
		技能训练2: 制作包装盒	4	1. 培养学生认真、细致和严谨的学习态度; 2. 培养学生的审美	1. 掌握自定义形状工具的使用; 2. 掌握图层的高级样式的应用;	1. 能体现包装产品内容, 传达意图; 2. 能根据需要制作出多种类型的海报;		

序号	学习情境 (学时)	任务单元	学时	教学标准			教学建议	评价建议
				素质	知识	能力		
				能力; 3. 培养学生的自信心和成就感;	3. 掌握图片合成的方法;			
5	项目五 书籍封面设计 (16 学时)	任务一 《Photoshop 图形图像处理》书籍封面设计	4	1. 培养学生的审美、构图、以及色彩搭配的能力; 2. 培养学生的操作技能和操作技巧。	1. 掌握图层面板的使用方法 2. 掌握图层的高级样式的使用方法 3. 掌握图层蒙版的使用方法	1. 能为图像添加各种图层样式效果; 2. 能根据要求制作出其他书籍的封面	1. 教学地点: Photoshop 图形图像处理实训室 2. 教学方法: 采用项目主导、任务驱动法教学 3. 教学资源: PPT 课件	采用学生自评+小组互评+教师评价的多元化主体及职业素养+专业知识+专业技能的多 元化内容的评价方式。评价内容包括: 1. 学习准备情况 2. 任务实施情况 3. 劳动纪律及团队合作。
		任务二 《财务信息管理系统》投标文件封面设计	4	1. 培养学生认真、细致和严谨的学习态度; 2. 培养学生积极思考完成学习任务的能力。	1. 掌握点文本和段落文本的编辑方法; 2. 掌握色彩填充的方法。	1. 能根据样张进行书籍封面的制作; 2. 会使用 Photoshop CS6 中的常用快捷键; 3. 能对设计作品的整体色彩进行调整搭配。		
		技能训练 1. 《Flash 动画制	4	1. 培养学生的审美、构图、以及色彩搭配的能力;	1. 掌握图层面板的使用方法; 2. 掌握图层的高级样	1. 能为图像添加各种图层样式效果; 2. 能对设计作品的整		

序号	学习情境 (学时)	任务单元	学时	教学标准			教学建议	评价建议
				素质	知识	能力		
		作》校本教材封面		3. 培养学生的操作技能和操作技巧。	式的使用方法； 3. 掌握图层蒙版的使用方法。	体色彩进行调整搭配。	2. 教学方法：小组讨论法 3. 教学资源：给定的部分素材及学生从网上收集的素材	观效果。 1. 劳动纪律及团队合作； 2. 作品完成情况及创新效果； 3. 自我测试工作页。
		技能训练 2. 《山西省工业管理学校综合布线实训室》投标文件封面文件制作	4	1. 培养学生认真、细致和严谨的学习态度； 2. 培养学生积极思考完成学习任务的能力	1. 掌握点文本和段落文本的编辑方法； 2. 掌握色彩填充的方法。	1. 能根据样张进行书籍封面的制作； 2. 会使用 Photoshop CS6 中的常用快捷键； 3. 能根据要求制作出其他书籍的封面。		
6	项目六 版式制作 (24 学时)	任务一 相册集设计	4	1. 培养学生的审美、构图能力； 2. 培养学生的色彩搭配能力； 3. 培养学生的操作技能和操作技巧。	1. 掌握标尺、参考线等辅助工具的使用； 2. 掌握文字工具和字符调板、段落调板的运用； 3. 掌握形状工具的应用； 4. 掌握图层组的运用。	1. 能对图片进行适当的修饰改变并调整图片大小； 2. 能绘制图形并配合文字排版； 3. 能自己创意并制作排版完成版式设计。	1. 教学地点：Photoshop 图形图像处理实训室 2. 教学方法：采用项目主导、任务驱动法教学 3. 教学资源：PPT 课件	采用学生自评+小组互评+教师评价的多元化主体及职业素养+专业知识+专业技能的多元化内容的评价方式。评价内容包括： 1. 学习准备情况 2. 任务实施情况
		任务二 展板设计	4	1. 培养学生善于思考、勤于动手的能	1. 掌握文字工具和字符调板、段落调板的运	1. 能为图像添加各种图层样式效果；		

序号	学习情境 (学时)	任务单元	学时	教学标准			教学建议	评价建议
				素质	知识	能力		
				力; 2. 培养小组内协作意识; 3. 培养学生色彩搭配的能力。	用; 2. 掌握形状工具的应用。	2. 能对设计作品的整体色彩进行调整搭配。		3. 劳动纪律及团队合作。
		任务三 学校宣传彩页设计	4	1. 培养学生的团队合作意识; 2. 培养学生图文结合、布局合理、突出主题的工作能力。	1. 掌握标尺、参考线等辅助工具的使用; 2. 掌握图层的高级样式的使用方法; 3. 掌握形状工具的应用; 4. 掌握图层组的运用。	1. 能根据样张进行宣传彩页设计; 2. 能根据客户要求完成任务; 3. 能绘制图形并配合文字排版; 4. 能自己创意并制作排版完成版式设计。		
		技能训练 1: 杂志内页制作	4	1. 培养学生的审美、构图能力; 2. 培养学生的色彩搭配能力; 3. 培养学生的操作技能和操作技巧。	1. 掌握标尺、参考线等辅助工具的使用; 2. 掌握文字工具和字符调板、段落调板的运用; 3. 掌握形状工具的应用; 4. 掌握图层组的运用。	1. 能对图片进行适当的修饰改变并调整图片大小; 2. 能绘制图形并配合文字排版; 3. 能自己创意并制作排版完成版式设计。	1. 教学地点: photoshop 图形图像处理实训室 2. 教学方法: 小组讨论法 3. 教学资源: 给定的部分素材及学生从网上收集的素材	要求学生能自主创新, 主题突出, 并具有一定的美观效果。 1. 劳动纪律及团队合作; 2. 作品完成情况及创新效果; 3. 自我测试工作
		技能训练 2: 环保展	4	1. 培养学生善于思考、勤于动手的能	1. 掌握文字工具和字符调板、段落调板的运	1. 能为图像添加各种图层样式效果;		

序号	学习情境 (学时)	任务单元	学时	教学标准			教学建议	评价建议
				素质	知识	能力		
		板制作		力; 2. 培养小组内协作意识; 3. 培养学生色彩搭配的能力。	用; 2. 掌握形状工具的应用。	2. 能对设计作品的整体色彩进行调整搭配。		页。
		技能训练 3: 酒店宣传彩页制作	4	1. 培养学生的团队合作意识; 2. 培养学生图文结合、布局合理、突出主题的工作能力。	1. 掌握标尺、参考线等辅助工具的使用 2. 掌握图层的高级样式的使用方法 3. 掌握形状工具的应用; 4. 掌握图层组的运用。	1. 能根据样张进行宣传彩页设计; 2. 能根据客户要求完成任务; 3. 能绘制图形并配合文字排版; 4. 能自己创意并制作排版完成版式设计。		
7	项目七 网页 banner 和导航栏制作 (20 学时)	任 务 一 banner 制作	4	1. 培养学生认真、细致和严谨的学习工作态度; 2. 培养学生图文结合、布局合理、突出主题的工作能力; 3. 培养学生上网收集资料的能力。	1. 掌握工具箱工具的使用; 2. 掌握图片文件的优化存储及网页的导出; 3. 掌握形状工具的应用。	1. 能修饰图片中多余的部分并调整图片大小; 2. 能选择适当的字体并对文字进行改变、设计制作广告宣传语。	1. 教学地点: Photoshop 图形图像处理实训室 2. 教学方法: 采用项目主导、任务驱动法教学 3. 教学资源: PPT 课件	采用学生自评+小组互评+教师评价的多元化主体及职业素养+专业知识+专业技能的多 元化内容的评价方式。评价内容包括: 1. 学习准备情况 2. 任务实施情况
		任 务 二	4	1. 培养学生熟练运	1. 掌握图片的裁剪和	1. 能绘制适当的图形		

序号	学习情境 (学时)	任务单元	学时	教学标准			教学建议	评价建议
				素质	知识	能力		
		淘宝系列 banner 制作		用快捷键提高工作效率和质量的能力; 2. 培养学生沟通、分析解决问题的能力; 3. 培养学生的审美、构图能力; 4. 培养学生的色彩搭配能力。	图像大小的调整。 2. 掌握图层样式的运用。 3. 掌握 Photoshop CS6 中图层效果的使用方法; 4. 掌握系列 Banner 的设计思路。	配合文字的宣传,做成系列产品; 2. 能制作 Banner 广告页码。		3. 劳动纪律及团队合作。
		任务三 网页导航栏制作	2	1. 培养学生善于思考、勤于动手的能力; 2. 培养学生的操作技能和操作技巧。	1. 掌握形状工具的应用; 2. 掌握图层样式的运用; 3. 掌握路径工具的使用。	1. 能做出各种图层效果; 2. 能搭配网页制作出恰当的导航栏。		
		技能训练 1: 天猫促销 banner	4	1. 培养学生认真、细致和严谨的学习工作态度; 2. 培养学生图文结合、布局合理、突出主题的工作能力。	1. 掌握工具箱工具的使用; 2. 掌握图片文件的优化存储及网页的导出; 3. 掌握形状工具的应用。	1. 能修饰图片中多余的部分并调整图片大小; 2. 能选择适当的字体并对文字进行改变、设计制作广告宣传语;	1. 教学地点: Photoshop 图形图像处理实训室 2. 教学方法: 小组讨论法 3. 教学资源: 给定的部分素材及	要求学生能自主创新,主题突出,并具有一定的美观效果。 1. 劳动纪律及团队合作; 2. 作品完成情况

序号	学习情境 (学时)	任务单元	学时	教学标准			教学建议	评价建议
				素质	知识	能力		
		技能训练 2: 系列汽车 banner	4	1. 体验成功的乐趣; 2. 通过完成作品培养学生的自信心; 3. 培养学生沟通、分析解决问题的能力; 4. 培养学生的审美、构图能力; 5. 培养学生的色彩搭配能力。	1. 掌握图片的裁剪和图像大小的调整; 2. 掌握图层样式的运用; 3. 掌握 Photoshop CS6 中图层效果的使用方法; 4. 掌握系列 Banner 的设计思路。	1. 能绘制适当的图形配合文字的宣传, 做成系列产品; 2. 能制作 Banner 广告页码; 3. 能熟练运用快捷键提高工作效率和质量的能力。	学生从网上收集的素材	及创新效果; 3. 自我测试工作页。
		技能训练 3: 苹果网站导航栏	2	1. 培养学生善于思考、勤于动手的能力; 2. 培养学生的操作技能和操作技巧。	1. 掌握形状工具的应用; 2. 掌握图层样式的运用; 3. 掌握路径工具的使用。	1. 能做出各种图层效果; 2. 能搭配网页制作出恰当的导航栏。		
8	总学时		144					

三. 评价方式（过程评价 70%，结果评价 30%）

建立过程考核与结果考核相结合的方式，过程考核占 70%，结果考核占 30%。

考核方式	过程考核（70 分）			结果考核 （30 分）
	素质 （21 分）	知识 （14 分）	能力 （35 分）	
实施方案	教师评价+小组评价+自评	教师评价+小组评价+自评	教师评价+小组评价+自评	教师评价
考核标准	劳动纪律、安全、遵守实训室制度、沟通能力、协作精神	自我测试	任务计划 操作过程 任务完成情况	大型项目

本课程一共考核四个项目，每个项目所占过程考核成绩的比重相同。

$$\text{公式: } M = \frac{1}{n} \sum_{1}^n (Q_n + K_n + T_n) + F$$

其中： M —总成绩；

n —项目（任务）数；

Q —职业素养；

K —专业知识；

T —专业技能；

F —期末考核。

四、实施建议

（一）教材建议

1. 《Photoshop 图形图像处理》校本教材，山西省工业管理学校，朱丽敏主编。
2. 《Photoshop CS6 图像处理实用教程》，清华大学出版社，李立新主编。

（二）教学建议

1. 在教学过程中采用项目主导、任务驱动的教学模式，通过“情景导入→信息准备→决策→实施→评价→反思”六个环节，教学全部在动画制作实训室进行，采取理实一体化的教学模式，实现教学做合一。

2. 以小组为单位，3 人一组，发挥教师的主导作用与学生的主体作用。

（三）师资建议

1. 专任教师

- (1) 双师型教师；
- (2) 掌握网站建设方向图形图像处理制作方面的相关知识和技能；
- (3) 精通 Photoshop CS6 图像处理制作的操作方法，操作流程规范；
- (4) 能够采用适当的教学方法为学生进行实训活动示范教学。

2. 兼职教师

企业的资深技术人员、长期从事图形图像处理的相关岗位操作人员，可担任相关学习情境的示范教学及综合实训指导。

3. 图形图像处理实训室管理员

- (1) 掌握图形图像处理相关标准、知识和技能，并能熟练进行图片制作；
- (2) 具有现场指导学生处理图像的操作能力；
- (3) 具有设计能力、审美意识；
- (4) 具有创新思维能力。

(四) 资源利用

1. PPT
2. 《Photoshop 图形图像处理》教材
3. 企业通用主题素材

(五) 教学评价

采取评价主体多元化和评价内容多元化的方式，将教师评价和学生自评、小组互评相结合，职业素养、专业知识、专业技能相结合，教师在进行考核与评价时，应跟踪记录学生完成项目的过程，评价学生操作过程及操作结果的标准性、熟练性、完整性、创新性。

1. 《Photoshop 图形图像处理》课程成绩由过程考核和结果考核两部分组成。

(1) 过程考核成绩占 70 分：其中素养考核占 30%、知识考核占 20%、技能考核占 50%；

过程考核题型为选择题和判断题；技能考核为各任务的操作过程和工作页相结合的考核评定。

(2) 结果考核成绩占 30 分

《Photoshop 图形图像处理》结果考核为大型项目考核，以独立完成数码照片处理、平面广告制作、网页效果图等作品进行考核。

2. 评价方式采用学生自评、小组互评和教师评价的形式，其目的是提高学生自我评价能力。

计算机平面设计专业

《Illustrator 图形设计》课程标准

一、课程概述

课程名称	课程类型	教学时间安排	
《Illustrator 图形设计》	专业核心课	第三学期，76 学时	
紧前课程	平行课程	紧后课程	
《photoshop 图形图像处理》	《CorelDraw》 《网页美工》	《UI 界面设计》	
课程性质	<p>《Illustrator 图形设计》是计算机平面设计专业的一门专业核心课，本课程以工作任务导向为总体思路设计教学内容，使学生了解 Illustrator 图形设计的基本原理，会使用 Illustrator 中的各种工具，能够按照要求绘制各类图形。能够运用 Illustrator 软件进行标志设计、海报设计、广告设计、画册设计、包装设计、书籍杂志设计、信息图形设计。培养学生的沟通能力、团队合作能力、认真细致的工作作风、创意能力及审美能力。</p>		
教学目标	素质目标	知识目标	能力目标
	<p>1. 培养学生爱护实训室设备、注意用电安全、爱岗敬业的职业素养</p> <p>2. 逐步培养学生对本课程的学习兴趣，意识到本课程的实用性与重要性</p> <p>3. 逐步培养学生的审美意识和对图像的色彩搭配和</p>	<p>1. 了解 Illustrator 中的常用术语、概念及主要的功能和优势。色彩的基础常识。</p> <p>2. 了解路径图形的制作与相关处理操作。图形填充及艺术效果处理，层的概念。</p>	<p>1. 能够灵活运用各种绘图工具</p> <p>2. 能够进行 Illustrator 的图形填充、编辑效果处理较熟练的绘制各种矢量图。</p> <p>3. 能够使用 Illustrator 制作出多种多样的艺术字，并注重“滤镜”和“效</p>

	<p>处理能力</p> <p>4. 培养学生良好的学习习惯，由“被动学习”变“主动学习”</p> <p>5. 培养学生的创新意识和设计能力</p> <p>6. 培养学生的核心素养</p>	<p>3. 了解绘制色彩工具的设置和特点，包括笔刷、铅笔、渐变工具、油漆桶工具等色彩填充工具的运用。</p> <p>4. 掌握制作图文混排技能，滤镜、效果的运用</p>	<p>果”的使用。</p> <p>4. 能够进行简单的自主创新</p>
课程思政	团队合作、爱岗敬业、审美意识、色彩搭配		
工作任务	收集素材、图片处理、编辑制作、保存不同格式文件的图像		
工作过程要求	<p>1. 具备与客户沟通及任务分析的能力</p> <p>2. 具备收集素材的能力</p> <p>3. 具备制作海报、画册等宣传页的能力</p> <p>4. 具备修改图像的能力</p> <p>5. 具备保存不同格式文件图像的能力</p>		
岗位角色	平面制作员、平面设计师等		
教学组织与方法	<p>一. 教学程序：</p> <p>教学模式：理实一体、混合式教学</p> <p>教学方式：项目教学、案例教学</p> <p>教学方法：启发式、探究式、讨论式、参与式</p> <p>教学过程按照：实施项目主导、任务驱动的教学模式，采取“情景导入→信息准备→决策→实施→评价→反思”六步法。</p> <p>1. 情景导入：通过创设情景导入任务，使学生明确任务要求和目标；</p> <p>2. 信息准备：以小组为单位收集相关信息；</p> <p>3. 决策：以小组为单位进行任务分析，明确工作步骤并形成任务方案；</p> <p>4. 实施：按方案制定的步骤、方法分组完成任务；</p> <p>5. 评价：对任务进行验收及评价；</p>		

	<p>6. 反思：指出各组在实施任务过程中存在的不足。</p> <p>二、教学形式：整体学习在教师指导下进行，小组协作讨论学习知识点，教师进行过程的演示、指导及项目实施的总结、点评。</p> <p>三、教学情景：本课程构建了以学校信息化升级改造为出发点的生活化情境。</p> <p>四、教学方法：本课程主要根据项目教学法进行教学实施，学生主要通过讨论法、角色扮演法进行项目的学习和实施，教师通过演示法进行讲解。</p>
<p>教学载体 与设备</p>	<p>1. 图形图像处理实训室，多媒体教师机 1 台，投影仪 1 台，学生用计算机，计算机房局域网</p> <p>2. Illustrator、江波 ECR 多媒体电子教室系统软件等</p> <p>3. PPT</p> <p>4. 《Illustrator 图形设计》校本教材</p>

二、课程内容

序号	学习情境 (学时)	任务单元	学时	教学标准			教学建议	评价建议
				素质目标	知识目标	能力目标		
1	项目一 标志设计 (10 学时)	任务一 山水酒店 的标志制作	2	1. 培养学生确定配色方案的能力。 2. 培养学生版面构图的能力。 3. 培养学生绘制图形的能力。	1. 掌握画笔工具的使用方法。 2. 掌握文字工具的使用方法。 3. 掌握直线工具的使用方法。	1. 能够绘制图形。 2. 能够输入文字。 3. 能够绘制直线。 4. 能够按要求设计标志。	1. 教学地点：图形图像处理实训室 2. 教学方法：采用项目主导、任务驱动法教学 3. 教学资源：PPT 课件	采用学生自评+小组互评+教师评价的多元化主体及职业素养+专业知识+专业技能的多 元化内容的评价方式。评价内容包括： 1. 学习准备情况 2. 任务实施情况 3. 劳动纪律及团队合作
		任务二 天使游戏 标志制作	4	1. 培养学生色彩搭配的能力。 2. 培养学生版面构图的能力。 3. 培养学生的人际沟通能力。	1. 掌握钢笔工具的使用方法。 2. 掌握星形工具的使用方法。 3. 掌握直接选择工具的使用方法。 4. 掌握路径查找器的使用方法。	1. 能够绘制不规则形状。 2. 能够绘制星形。 3. 能够合并图形。 4. 能够进行标志制作。		
		技能训练 1: 蜂蜜农	2	1. 培养学生色彩搭配的能力。	1. 掌握椭圆工具的使用方法。	1. 能够利用椭圆工具绘制蜜蜂图形		

序号	学习情境 (学时)	任务单元	学时	教学标准			教学建议	评价建议
				素质目标	知识目标	能力目标		
		场标志的制作		2. 培养学生版面构图的能力。 3. 培养学生的人际沟通能力。	2. 掌握矩形工具的使用方法。 3. 掌握多边形的使用方法。 4. 掌握文字工具的使用方法。	2. 能够利用矩形工具绘制蜜蜂身体 3. 能够利用多边形工具绘制蜂巢 4. 能够利用文字工具绘制文字部分		
		技能训练 2: “天使之翼”母婴用品标志设计	2	1. 培养学生确定配色方案的能力。 2. 培养学生版面构图的能力。 3. 培养学生绘制图形的能力。	1. 钢笔工具的使用方法。 2. 使用椭圆工具和三角形工具的使用方法。 3. 使用文字工具的使用方法。	1. 能够利用钢笔工具绘制婴儿及翅膀图形。 2. 能够利用椭圆工具和三角形工具绘制心形。 3. 能够利用文字工具输入文字。		

序号	学习情境 (学时)	任务单元	学时	教学标准			教学建议	评价建议
				素质目标	知识目标	能力目标		
2	项目二海报设计 (12学时)	任务一 动物保护 公益性海报制作	4	1. 培养学生确定配色方案的能力。 2. 培养学生版面构图的能力。 3. 培养学生关爱动物、善待生命的情感。	1. 掌握文字工具的使用方法。 2. 掌握矩形工具、椭圆工具、多边形工具的使用方法。 3. 掌握添加锚点工具的使用方法。 4. 掌握投影效果的使用方法。	1. 能够进行文字排版。 2. 能够使用矩形工具绘制背景。 3. 能够使用椭圆工具、多边形工具、添加锚点工具绘制按钮形状。 4. 能够风格化效果为图片添加投影。 5. 能够进行公益海报制作。	1. 教学地点: 图形图像处理实训室 2. 教学方法: 采用项目主导、任务驱动法教学 3. 教学资源: PPT 课件	采用学生自评+小组互评+教师评价的多元化主体及职业素养+专业知识+专业技能的多元化内容的评价方式。评价内容包括: 1. 学习准备情况 2. 任务实施情况 3. 劳动纪律及团队合作。

序号	学习情境 (学时)	任务单元	学时	教学标准			教学建议	评价建议
				素质目标	知识目标	能力目标		
		任务二 儿童夏令营活动海报制作	4	1. 培养学生确定配色方案的能力。 2. 培养学生版面构图的能力。 3. 培养学生热爱大自然的情感。 4. 通过团体活动，培养学生的人际沟通能力。	1. 掌握矩形工具及渐变面板的使用方法。 2. 掌握钢笔工具的使用方法。 3. 掌握椭圆工具及星形工具的使用方法。 4. 直接选择工具的使用方法。 5. 剪切蒙版的使用方法。	1. 能够制作渐变矩形。 2. 能够绘制不规则形状。 3. 能够绘制星形。 4. 能够运用剪切蒙版制作图片的特殊效果。 5. 能够进行海报制作。		
		技能训练 1. 黑白电影海报制作	2	1. 培养学生确定配色方案的能力。 2. 培养学生版面构图的能力。 3. 培养学生关爱动物、善待生命的情感。	1. 掌握颜色搭配、调整的方法。 2. 掌握排版的方法。 3. 掌握。	1. 能够确定主色调，能够确定色彩方案。 2. 能够进行版面构图。 3. 能够对海报边缘进行边框设计。		

序号	学习情境 (学时)	任务单元	学时	教学标准			教学建议	评价建议
				素质目标	知识目标	能力目标		
		技能训练 2: 旅行社 促销活动 海报制作	2	1. 培养学生确定配色方案的能力。 2. 培养学生版面构图的能力。 3. 培养学生热爱大自然的情感。 4. 通过团体活动, 培养学生的人际沟通能力。	1. 掌握渐变矩形的使用方法。 2. 掌握能够绘制不规则形状的使用方法。 3. 掌握能够绘制星形的使用方法。 4. 掌握能够运用剪切蒙版制作图片的特殊效果的使用方法。	1. 能够制作渐变矩形。 2. 能够绘制不规则形状。 3. 能够绘制星形。 4. 能够运用剪切蒙版制作图片的特殊效果。 5. 能够进行海报制作。	1. 教学地点: 图形图像处理实训室 2. 教学方法: 小组讨论法 3. 教学资源: 给定的部分素材及学生从网上收集的素材	要求学生能自主创新, 主题突出, 并具有一定的美观效果。 1. 劳动纪律及团队合作; 2. 作品完成情况及创新效果; 3. 自我测试工作页。

序号	学习情境 (学时)	任务单元	学时	教学标准			教学建议	评价建议
				素质目标	知识目标	能力目标		
3	项目三 广告设计 (12 学时)	任务一 旅行社促销活动广告制作	4	1. 培养学生的色彩搭配和审美能力。 2. 培养学生的版面构图能力。 3. 培养学生操作能力以及创新能力。	1. 掌握椭圆形工具绘制圆形并添加内发光的方法。 2. 掌握变形工具对绘制的矩形进行变形的的方法。	1. 能够制作圆形的内发光效果。 2. 能够对绘制出来的矩形进行变形。 3. 能够进行文字的输入以及排版。 4. 能够使用钢笔工具进行图形的绘制。 5. 能够完成旅行社促销广告的制作。	1. 教学地点: 图形图像处理实训室 2. 教学方法: 采用项目主导、任务驱动法教学 3. 教学资源: PPT 课件	采用学生自评+小组互评+教师评价的多元化主体及职业素养+专业知识+专业技能的多 元化内容的评价方式。评价内容包括: 1. 学习准备情况 2. 任务实施情况 3. 劳动纪律及团队合作。
		任务二 有机大米 DM 广告折页制作	4	1. 培养学生的色彩搭配和审美能力。 2. 培养学生版面构图能力。 3. 培养学生操作能力以及创新能力。	1. 掌握矩形网格工具绘制网格的方法。 2. 掌握实时上色工具填充颜色的方法。 3. 掌握描边工具的使用方法。	1. 能够进行图形绘制。 2. 能够运用剪切蒙版制作图片的特殊效果。 3. 能够绘制矩形网。 4. 能够为网格填充颜色。 5. 能够完成描边颜色的填充。		

序号	学习情境 (学时)	任务单元	学时	教学标准			教学建议	评价建议
				素质目标	知识目标	能力目标		
						6. 能够完成有机大米 DM 广告折页的制作。		
		技能训练 1 洗衣机广告制作	2	1. 培养学生的色彩搭配和审美能力。 2. 培养学生的版面构图能力。 3. 培养学生操作能力以及创新能力。	1. 掌握圆形的内发光效果。 2. 掌握矩形进行变形。 3. 掌握文字的输入以及排版。 4. 掌握钢笔工具进行图形的绘制。	1. 能够制作圆形的内发光效果。 2. 能够对绘制出来的矩形进行变形。 3. 能够进行文字的输入以及排版。 4. 能够使用钢笔工具进行图形的绘制。		
		技能训练 2 香水宣传广告制作	2	1. 培养学生的色彩搭配和审美能力。 2. 培养学生版面构图能力。 3. 培养学生操作能力以及创新能力。	1. 掌握“网格工具”制作渐变网格背景方法。 2. 掌握“镜像工具”制作产品镜像效果方法。 3. 掌握蒙版功能制作出镜像投影效果方法。 4. 掌握“文字工具”添加广告文字内容方法。	1. 能够使用“网格工具”制作渐变网格背景 2. 能够使用“镜像工具”制作产品镜像效果。 3. 能够使用蒙版功能制作出镜像投影效果。 4. 能够使用“文字工具”添加广告文字内		

序号	学习情境 (学时)	任务单元	学时	教学标准			教学建议	评价建议
				素质目标	知识目标	能力目标		
						容。 5. 搭配协调，整体效果好。		
4	项目四 画册设计 (16 学时)	任务一 惠 普电脑企 业宣传画 册制作	4	<p>1. 培养学生的创新意识和设计能力。</p> <p>2. 培养学生认真、细致和严谨的学习工作态度。</p> <p>3. 培养学生团队协作、互帮互助及沟通的能</p>	<p>1. 掌握渐变面板编辑渐变颜色的方法。</p> <p>2. 掌握路径查找器制作分割版面图形的方法。</p> <p>3. 掌握“投影”效果为画册添加投影的方法。</p>	<p>1. 能够制作封面的渐变。</p> <p>2. 能够制作分割版面的图形。</p> <p>3. 能够制作立体效果图。</p> <p>4. 能够制作宣传画册。</p>	<p>1. 教学地点：图形图像处理实训室</p> <p>2. 教学方法：采用项目主导、任务驱动法教学</p> <p>3. 教学资源：PPT 课件</p>	<p>采用学生自评+小组互评+教师评价的多元化主体及职业素养+专业知识+专业技能的多 元化内容的评价方式。评价内容包括：</p> <p>1. 学习准备情况</p> <p>2. 任务实施情况</p> <p>3. 劳动纪律及团队合作。</p>

序号	学习情境 (学时)	任务单元	学时	教学标准			教学建议	评价建议
				素质目标	知识目标	能力目标		
		任务二 首饰艺术品画册内页制作	4	1. 培养学生善于思考的能力。 2. 培养学生的审美能力。 3. 培养学生创新的能力。	1. 掌握设置混合模式制作背景图的方法。 2. 掌握钢笔工具绘制不规则图形的方法。	1. 能够制作背景图的正片叠底混合效果。 2. 能够制作不规则图形。 3. 能够制作符号。 4. 能够制作出施华洛世奇首饰艺术品画册内页。		
		任务三 三折页画册制作	4	1. 培养学生版面构图的工作能力。 2. 培养学生认真、细致的学习态度。 3. 培养学生图文结合，突出主题的工作能力。	1. 掌握标尺和参考线的使用方法。 2. 掌握剪贴蒙版的使用方法。 3. 掌握“柱形图工具”的使用方法。	1. 能够使用标尺和辅助线对版面进行合理的分割。 2. 能够使用剪贴蒙版制作出圆形照片的效果。		

序号	学习情境 (学时)	任务单元	学时	教学标准			教学建议	评价建议
				素质目标	知识目标	能力目标		
				作能力。		3. 能够制作出柱形图表。 4. 能够完成三折页的制作。		
		技能训练 1: 制作 儿童画报 画册	2	1. 培养学生的创新意识和设计能力。 2. 培养学生认真、细致和严谨的学习工作态度。 3. 培养学生团队协作、互帮互助及沟通的能力。	1. 掌握自由变换工具做出画册的立体封面效果。 2. 掌握投影工具为画册添加投影效果。 3. 掌握椭圆形工具绘制出辅助图形。	1. 能够使用自由变换工具做出画册的立体封面效果。 2. 能够使用投影工具为画册添加投影效果。3. 能够使用椭圆形工具绘制出辅助图形。	1. 教学地点: Photoshop 图形图像处理实训室 2. 教学方法: 小组讨论法 3. 教学资源: 给定的部分素材及学生从网上收集的素材	要求学生能自主创新, 主题突出, 并具有一定的美观效果。 1. 劳动纪律及团队合作; 2. 作品完成情况及创新效果; 3. 自我测试工作页。
		技能训练 2: 画册 内页制作	2	1. 培养学生善于思考的能力。	1. 掌握制作背景图的正片叠底混合效果的方法。	1. 能够制作背景图的正片叠底混合效果。 2. 能够制作不规则图		

序号	学习情境 (学时)	任务单元	学时	教学标准			教学建议	评价建议
				素质目标	知识目标	能力目标		
				2. 培养学生的审美能力。 3. 培养学生创新的能力。	2. 掌握制作不规则图形的方法。 3. 掌握制作符号的方法。	形。 3.能够制作符号。 5.能够完成首饰艺术品画册内页制作。		
5	项目五 书籍杂志设计 (10 学时)	任务一 《Illustrator 图形设计》 校本教材封面制作	4	1.培养学生审美、构图的能力。 2. 培养学生积极思考完成学习任务的能力。 3. 培养学生的操作技能和操作技巧。	1.掌握画板工具创建多个画板的方法。 2.掌握钢笔工具绘制图形的方法。	1. 能够使用画板工具创建多个画板。 2.能够使用钢笔工具绘制三角形。 3.能完成书籍封面的制作。	1. 教学地点：图形图像处理实训室 2. 教学方法： 采用项目主导、任务驱动法教学 3. 教学资源： PPT 课件	采用学生自评+小组互评+教师评价的多元化主体及职业素养+专业知识+专业技能的多 元化内容的评价方式。评价内容包括： 1. 学习准备情况 2. 任务实施情况 3. 劳动纪律及团队合作。
		任务二 女性时尚杂志封面制作	4	1.培养学生的色彩搭配和审美能力。 2. 培养学生展示自我的能力。 3. 培养学生的构图能力。	1.掌握透明度面板调整混合模式的方法。 2.掌握路径查找器制作复杂图形的方法。 3. 掌握吸管工具为图形赋予相同的属性的	1.能够使用透明面板设置杂志中文字的混合模式。 2.能够使用路径查找器制作复杂的图形。 3.能够使用吸管工具		

序号	学习情境 (学时)	任务单元	学时	教学标准			教学建议	评价建议
				素质目标	知识目标	能力目标		
					方法。 4.掌握自由变换工具制作杂志立体效果的方法。 1.	复制文字对象的外观属性。 4.能够使用自由变换工具制作杂志的立体效果。		
		技能训练 1:《平面VI设计项目实训教程》校本教材封面制作	2	1.培养学生审美、构图的能力。 2.培养学生积极思考完成学习任务的能力。 3.培养学生的操作技能和操作技巧。	1.掌握画板工具创建多个画板的方法。 2.掌握钢笔工具绘制图形的方法。	1.能够使用画板工具创建多个画板。 2.能够使用钢笔工具绘制三角形。 3.能完成书籍封面的制作。		
6	项目六 包装设计 (16学时)	任务一三 只松鼠干果包装盒制作	4	1.培养学生的色彩搭配能力。 2.培养学生的版面构图能力。	1.了解包装设计的相关知识、标准、规范。 2.了解刀版图、展开图。 3.掌握剪切蒙版的使用方法。 4.掌握实时上色的使用方法。	1.能够用钢笔工具制作手提袋的刀版线。 2.能够使用参考线进行线条的定位。 3.能够使用直线工具绘制线条。 4.能够使用吸管工具和实时上色工具给Logo上色。	1.教学地点:图形图像处理实训室 2.教学方法:采用项目主导、任务驱动法教学 3.教学资源:PPT课件	采用学生自评+小组互评+教师评价的多元化主体及职业素养+专业知识+专业技能的多元化内容的评价方式。评价内容包括: 1.学习准备情况

序号	学习情境 (学时)	任务单元	学时	教学标准			教学建议	评价建议
				素质目标	知识目标	能力目标		
						5.能够进行手提袋的制作。		2. 任务实施情况 3. 劳动纪律及团队合作。
		任务二 橙汁饮料 包装盒设计	4	1. 培养学生的色彩搭配能力 2. 培养学生的版面构图能力	1. 掌握包装盒的相关知识 2. 掌握路径查找器的使用方法 3. 掌握画板工具的使用方法	1.能够使用编组工具对多个对象进行编组 2.能够使用路径查找器的形状模式绘制红色不规则图形 3.能够使用画板工具对绘图环境进行调整 4.能够使用对齐工具调整图形的位置 5.能够对文字进行编辑 6.能够进行包装盒的制作		

序号	学习情境 (学时)	任务单元	学时	教学标准			教学建议	评价建议
				素质目标	知识目标	能力目标		
		任务三 月饼礼盒 制作	4	1. 培养学生的色彩 搭配能力。 2. 培养学生的版面 构图能力。	1. 了解透明度面板的 使用方法。 2. 掌握置入命令和嵌 入命令。	1.能够使用透明度的 混合模式设置图形 的高光效果 2.能够使用钢笔工具 绘制古典花纹 3.能够使用自由变换 工具绘制立体效果图 4.能够制作礼品包装 盒		
		技能训练 1 水果包 装盒平面 展开图制 作	2	1. 培养学生的色彩 搭配能力。 2. 培养学生的版面 构图能力。	1. 掌握产品的特征给 包装设计本色方案。 2.掌握设计包装版面的 方法。 3.掌握多种文字工具制 作产品包装上的多组 文字。 4.掌握螺旋线工具与路 径查找器制作传统花 纹的方法。	1.够根据产品的特征 给包装设计本色方 案。 2.能够合理设计包装 版面。 3.能够使用多种文字 工具制作产品包装上 的多组文字。 4.能够使用螺旋线工 具与路径查找器制作 传统花纹		
		技能训练	2	1. 培养学生的色彩	1.掌握文字工具调整文	1.能够使用使用文字		

序号	学习情境 (学时)	任务单元	学时	教学标准			教学建议	评价建议
				素质目标	知识目标	能力目标		
		2: 汇源果汁包装盒设计		搭配能力 2. 培养学生的版面构图能力。	字属性。 2. 掌握路径查找器的按钮将简单的图形制作成复杂的图形。 3. 掌握渐变工具调整图形的色彩属性。	工具调整文字属性。 2. 能够使用路径查找器的按钮将简单的图形制作成复杂的图形。 3. 能够使用渐变工具调整图形的色彩属性。		
8	总学时		76					

三. 评价方式（过程评价 70%，结果评价 30%）

建立过程考核与结果考核相结合的方式，过程考核占 70%，结果考核占 30%。每个项目的评分标准在工作页中详细制定。

考核方式	过程考核（70 分）			结果考核 （30 分）
	素质目标 （21 分）	知识目标 （14 分）	能力目标 （35 分）	
实施方案	教师评价+小组评价+自评	教师评价+小组评价+自评	教师评价+小组评价+自评	教师评价
考核标准	劳动纪律、安全、遵守实训室制度、沟通能力、协作精神	自我测试	任务计划 操作过程 任务完成情况	大型项目

本课程一共考核四个项目，每个项目所占过程考核成绩的比重相同。

$$\text{公式: } M = \frac{1}{n} \sum_{1}^n (Q_n + K_n + T_n) + F$$

其中： M —总成绩；

n —项目（任务）数；

Q —职业素养；

K —专业知识；

T —专业技能；

F —期末考核。

四、实施建议

（一）教材建议

1. 《Illustrator 图形设计》校本教材，山西省工业管理学校，南俊峰主编。
2. 《Adobe Illustrator CS6 中文版经典教程（彩色版）》，武传海主编。是规划教材。

（二）教学建议

1. 在教学过程中采用项目主导、任务驱动的教学模式，通过“情景导入→信息准备→决策→实施→评价→反思”六个环节，教学全部在图形图像处理实训室进行，采取理实一体化的教学模式，实现教学做合一。

2. 以小组为单位，6 人一组，发挥教师的主导作用与学生的主体作用。

（三）师资建议

1. 专任教师

- (1) 双师型教师；
- (2) 掌握网站建设方向图形图像处理制作方面的相关知识和技能；
- (3) 精通 Illustrator 图形设计制作的操作方法，操作流程规范；
- (4) 能够采用适当的教学方法为学生进行实训活动示范教学。

2. 兼职教师

企业的资深技术人员、长期从事图形图像处理的相关岗位操作人员，可担任相关学习情境的示范教学及综合实训指导。

3. 图形图像处理实训室管理员

- (1) 掌握图形图像处理相关标准、知识和技能，并能熟练进行图片制作；
- (2) 具有现场指导学生处理图像的操作能力；
- (3) 具有设计能力、审美意识；
- (4) 具有创新思维能力。

(四) 资源利用

1. PPT

2. 《Illustrator 图形设计》校本教材

3. 企业通用主题素材

(五) 教学评价

采取评价主体多元化和评价内容多元化的方式，将教师评价和学生自评、小组互评相结合，职业素养、专业知识、专业技能相结合，教师在进行考核与评价时，应跟踪记录学生完成项目的过程，评价学生操作过程及操作结果的标准性、熟练性、完整性、创新性。

1. 《Illustrator 图形设计》课程成绩由过程考核和结果考核两部分组成。

(1) 过程考核成绩占 70 分：其中素养考核占 30%、知识考核占 20%、技能考核占 50%；

过程考核题型为选择题和判断题；技能考核为各任务的操作过程和工作页相结合的考核评定。

(2) 结果考核成绩占 30 分

《Illustrator 图形设计》结果考核为大型项目考核，以独立完成标志设计、海报设计、广告设计、画册设计等作品进行考核。

2. 评价方式采用学生自评、小组互评和教师评价的形式，其目的是提高学生自我评价能力。

计算机平面设计专业

《UI 界面设计》课程标准

一、课程概述

课程名称	课程类型	教学时间安排	
《UI 界面设计》	专业核心课	第五学期，76 学时	
紧前课程	平行课程	紧后课程	
《photoshop 图形图像处理》 《Illustrator 图形设计》			
课程性质	<p>《UI 界面设计》是计算机平面设计专业的一门专业核心课，随着智能设备和网络的飞速发展，各种通信与网络连接设备与大众生活的联系日益密切。用户界面是用户与机器设备进行交互的平台，人们对各种类型 UI 的要求越来越高，促进了 UI 设计行业的兴盛，这就为 UI 设计人员提供了很大的发展空间，而且为从事相关工作的人员则必须要掌握的操作技能，以满足工作的需要。</p> <p>本书由浅入深的讲解了初学者需要掌握和感兴趣的基础知识和操作技巧，全面解析各种元素的具体绘制方法，全书结合实例进行讲解，详细的介绍了制作的步骤和软件的应用技巧，使读者能轻松地学习并掌握。</p>		
教学目标	素质目标	知识目标	能力目标
	1. 培养学生爱护实训室设备、注意用电安全、爱岗敬业的职业素养 2. 逐步培养学生对本课程的学习兴趣，意识到本课程	1. 了解 UI 设计的基础。 2. 了解 UI 设计风格。 3. 了解 UI 设计的构成法则。 4. 基本掌握 UI 设计中的	1. 能够灵活运用各种绘图工具。 2. 能够进行 UI 作品的设计。 3. 能够进行简单的自主创

	<p>的实用性与重要性</p> <p>3. 逐步培养学生的审美意识和对图像的色彩搭配和处理能力</p> <p>4. 培养学生良好的学习习惯，由“被动学习”变“主动学习”</p> <p>5. 培养学生的创新意识和设计能力</p> <p>6. 培养学生的核心素养</p>	色彩搭配技巧。	意
课程思政	1. 引导学生理解 UI 设计人员的职业素养 2. 加强中国文化的认知		
工作任务	<p>1. 收集素材</p> <p>2. 图片处理</p> <p>3. 编辑制作</p> <p>4. 保存不同格式文件的图像</p>		
工作过程要求	<p>1. 具备与客户沟通及任务分析的能力</p> <p>2. 具备收集素材的能力</p> <p>3. 具备制作软件界面、移动 APP 界面设计、播放器界面设计、网页界面设计、游戏界面设计的能力</p> <p>4. 具备保存不同格式文件图像的能力</p>		
岗位角色	平面制作员、平面设计师等		
教学组织与方法	<p>二. 教学程序：</p> <p>教学模式：理实一体、混合式教学</p> <p>教学方式：项目教学、案例教学</p> <p>教学方法：启发式、探究式、讨论式、参与式</p> <p>教学过程按照：实施项目主导、任务驱动的教学模式，采取“情景导入→信息准备→决策→实施→评价→反思”六步法。</p>		

	<p>1. 情景导入：通过创设情景导入任务，使学生明确任务要求和目标；</p> <p>2. 信息准备：以小组为单位收集相关信息；</p> <p>3. 决策：以小组为单位进行任务分析，明确工作步骤并形成任务方案；</p> <p>4. 实施：按方案制定的步骤、方法分组完成任务；</p> <p>5. 评价：对任务进行验收及评价；</p> <p>6. 反思：指出各组在实施任务过程中存在的不足。</p> <p>二、教学形式：整体学习在教师指导下进行，小组协作讨论学习知识点，教师进行过程的演示、指导及项目实施的总结、点评。</p> <p>三、教学情景：本课程构建了以学校信息化升级改造为出发点的生活化情境。</p> <p>四、教学方法：本课程主要根据项目教学法进行教学实施，学生主要通过讨论法、角色扮演法进行项目的学习和实施，教师通过演示法进行讲解。</p>
<p>教学载体 与设备</p>	<p>1. 图形图像处理实训室，多媒体教师机 1 台，投影仪 1 台，学生用计算机，计算机房局域网</p> <p>2. Photoshop、Illustrator、江波 ECR 多媒体电子教室系统软件等</p> <p>3. PPT</p> <p>4. 《UI 设计必修课》</p>

二、课程内容

序号	学习情境 (学时)	任务单元	学时	教学标准			教学建议	评价建议
				素质目标	知识目标	能力目标		
1	项目一 了解UI设计 (10学时)	任务一 UI设计基础	2	1. 培养学生解读文字的能力 2. 培养学生注重行业规范	1. UI设计的概念 2. UI设计的规范 3. UI设计的常用工具	1. 解读理论知识的能力 2. 熟记UI设计的规范 3. 能够熟练使用Photoshop、Illustrator的设计软件	1. 教学地点：图形图像处理实训室 2. 教学方法：采用项目主导、任务驱动法教学 3. 教学资源：PPT课件	采用学生自评+小组互评+教师评价的多元化主体及职业素养+专业知识+专业技能的多 元化内容的评价方式。评价内容包括： 1. 学习准备情况 2. 任务实施情况 3. 劳动纪律及团队合作
		任务二 了解UI设计风格	2	1. 培养学生解读文字的能力。 2. 培养学生注重行业规范。	1. 了解UI设计风格 2. 拟物化 3. 扁平化	1. 知道UI设计的风格有哪些 2. 能够制作出拟物化图标 3. 能够制作出扁平化图标。		
		任务三 UI设计的构成法则	2	1. 培养学生色彩搭配的能力。 2. 培养学生版面构	1. 三大构成的简单了解	1. 能够学会三大构成 2. 能够制作不同形式美法则作品		

序号	学习情境 (学时)	任务单元	学时	教学标准			教学建议	评价建议
				素质目标	知识目标	能力目标		
				图的能力。 3. 培养学生的人际沟通能力。	2. 形式美法则 3. 构成的思维方式			
		任务四 UI 设计的原则	2	1. 培养学生确定配色方案的能力。 2. 培养学生版面构图的能力。 3. 培养学生绘制图形的能力。	1. 视觉美观 2. 突出主题 3. 整体性	1. 能够具有审美的能力 2. 能够注重整体性		

序号	学习情境 (学时)	任务单元	学时	教学标准			教学建议	评价建议
				素质目标	知识目标	能力目标		
		任务五 UI 设计的一般流程	2	1. 培养学生确定配色方案的能力。 2. 培养学生版面构图的能力。 3. 培养学生绘制图形的能力。	1. 需求阶段 2. 分析设计阶段 3. 调研验证阶段 4. 方案改进阶段 5. 用户验证阶段	1. 能够通过与客户沟通明白客户的需求 2. 制作出设计方案的能力		
2	项目二 UI 常见组件设计 (12 学时)	任务一 UI 设计中的基本视觉元素	4	1. 培养学生确定配色方案的能力。 2. 培养学生版面构图的能力。 3. 培养学生关爱动物、善待生命的情感。	1. 图标 2. 按钮 3. 菜单 4. 标签 5. 滚动条和状态栏	1. 能够制作出图标 2. 能够制作出按钮 3. 能够制作出菜单 4. 能够制作出标签 5. 能够制作出滚动条和状态栏	1. 教学地点：图形图像处理实训室 2. 教学方法：采用项目主导、任务驱动法教学 3. 教学资源：PPT 课件	采用学生自评+小组互评+教师评价的多元化主体及职业素养+专业知识+专业技能的多元化内容的评价方式。评价内容包括： 1. 学习准备情况 2. 任务实施情况

序号	学习情境 (学时)	任务单元	学时	教学标准			教学建议	评价建议
				素质目标	知识目标	能力目标		
		任务二 图标设计 知识	2	1. 培养学生确定配色方案的能力。 2. 培养学生版面构图的能力。 3. 培养学生热爱大自然的情感。 4. 通过团体活动，培养学生的人际沟通能力。	1. 图标的概念 2. 图标的设计原则	1. 能够熟记图标的概念 2. 能够掌握图标的设计原则	3. 劳动纪律及团队合作。	
		任务三 图标设计 的风格	2	1. 培养学生确定配色方案的能力。 2. 培养学生版面构图的能力。 3. 培养学生关爱动物、善待生命的情感。	1. 简约的像素图标 2. 拟物化图标 3. 扁平化图标	1. 能够设计出简约的像素图标 2. 能够设计出拟物化图标 3. 能够设计出扁平化图标		

序号	学习情境 (学时)	任务单元	学时	教学标准			教学建议	评价建议
				素质目标	知识目标	能力目标		
		任务四 按钮设计	2	1. 培养学生确定配色方案的能力。 2. 培养学生版面构图的能力。 3. 培养学生热爱大自然的情感。 4. 通过团体活动，培养学生的人际沟通能力。	1. 按钮和图标的异同 2. 单选按钮 3. 滑块按钮	1. 能够区分按钮和图标的异同 2. 能够制作单选按钮 3. 能够制作滑块按钮	1. 教学地点：图形图像处理实训室 2. 教学方法：小组讨论法 3. 教学资源：给定的部分素材及学生从网上收集的素材	要求学生能自主创意，主题突出，并具有一定的美观效果。 1. 劳动纪律及团队合作； 2. 作品完成情况及创新效果； 3. 自我测试工作页。

序号	学习情境 (学时)	任务单元	学时	教学标准			教学建议	评价建议
				素质目标	知识目标	能力目标		
		任务五 菜单与工 具栏设计	2	1. 培养学生确定配色方案的能力。 2. 培养学生版面构图的能力。 3. 培养学生热爱大自然的情感。 4. 通过团体活动，培养学生的人际沟通能力。	1. 菜单的作用 2. 菜单设计的要点 3. 工具栏的作用	1. 掌握菜单的作用 2. 掌握菜单设计的要点 3. 掌握工具栏的作用		

序号	学习情境 (学时)	任务单元	学时	教学标准			教学建议	评价建议
				素质目标	知识目标	能力目标		
3	项目三 应用软件界面设计 (12学时)	任务一了解应用软件界面设计	2	1. 培养学生的色彩搭配和审美能力。 2. 培养学生的版面构图能力。 3. 培养学生操作能力以及创新能力。	1. 应用软件界面设计是什么 2. 应用软件界面设计要点	1. 熟记什么是应用软件界面设计 2. 掌握应用软件界面设计要点	1. 教学地点：图形图像处理实训室 2. 教学方法：采用项目主导、任务驱动法教学 3. 教学资源：PPT 课件	采用学生自评+小组互评+教师评价的多元化主体及职业素养+专业知识+专业技能的多 元化内容的评价方式。评价内容包括： 1. 学习准备情况 2. 任务实施情况 3. 劳动纪律及团队合作。
		任务二软件启动界面	4	1. 培养学生的色彩搭配和审美能力。 2. 培养学生版面构图能力。 3. 培养学生操作能力以及创新能力。	1. 软件启动界面 2. 软件启动界面的作用 3. 软件启动界面设计的原则	1. 熟记什么软件启动界面 2. 掌握软件启动界面的作用 3. 掌握软件启动界面设计的原则		
		任务三应用软件界面面板设计	2	1. 培养学生的色彩搭配和审美能力。 2. 培养学生的版面	1. 合理安排面板功能区域 2. 软件面板的设计原	1.能够理安排面板功能区域 2. 掌握软件面板的设		

序号	学习情境 (学时)	任务单元	学时	教学标准			教学建议	评价建议
				素质目标	知识目标	能力目标		
		计		构图能力。 3. 培养学生操作能力以及创新能力。	则	计原则		
		任务四应用软件界面设计规范	2	1. 培养学生的色彩搭配和审美能力。 2. 培养学生版面构图能力。 3. 培养学生操作能力以及创新能力。	1. 软件界面的屏幕显示 2. 软件界面的设计原则	1. 能够制作软件界面的屏幕显示 2. 掌握软件界面的设计原则		
		任务五用软件界面设计风格	2	1. 培养学生的色彩搭配和审美能力。 2. 培养学生版面构图能力。	1. 传统软件界面设计 2. 扁平化软件界面设计 3. 极简风格软件界面设计	1. 能够制作传统软件界面 2. 能够制作扁平化软件界面 3. 能够制作极简风格软件界面		

序号	学习情境 (学时)	任务单元	学时	教学标准			教学建议	评价建议
				素质目标	知识目标	能力目标		
4	项目四 移动 APP 界面设计 (116 学时)	任务一了解 APP 界面设计	2	1. 培养学生的创新意识和设计能力。 2. 培养学生认真、细致和严谨的学习工作态度。 3. 培养学生团队协作、互帮互助及沟通的能	1. 掌握什么是 APP 2. 移动 UI 的设计趋势 3. 掌握手机 APP UI 与平面 UI 的区别	1. 能够学会 APP 的理论知识 2. 能够了解 UI 的设计趋势。 3. 能够了解手机 APP UI 与平面 UI 的区别	1. 教学地点：图形图像处理实训室 2. 教学方法：采用项目主导、任务驱动法教学 3. 教学资源：PPT 课件	采用学生自评+小组互评+教师评价的多元化主体及职业素养+专业知识+专业技能的多 元化内容的评价方式。评价内容包括： 1. 学习准备情况 2. 任务实施情况 3. 劳动纪律及团队合作。
		任务二 IOS 系统界面设计	6	1. 培养学生善于思考的能力。 2. 培养学生的审美能力。 3. 培养学生创新的能力。	1. 掌握 IOS 系统的概述 2. 掌握 IOS 系统的发展历程 3. 掌握 IOS 系统用户界面元素 4. 掌握 IOS 系统用户界面设计的规范	1. 能够学会 IOS 系统理论知识 2. 能够知道 IOS 系统的发展 3. 能够知道 IOS 系统用户界面元素 4. 能够知道 IOS 系统		

序号	学习情境 (学时)	任务单元	学时	教学标准			教学建议	评价建议
				素质目标	知识目标	能力目标		
					5. 掌握 IOS 系统设计的原则	用户界面设计的规范 5. 能够知道 IOS 系统设计的原则		
		任务三 Android 系统界面设计	6	1. 培养学生版面构图的工作能力。 2. 培养学生认真、细致的学习态度。 3. 培养学生图文结合，突出主题的工作能力。	1. 掌握 Android 系统界面设计概述 2. 掌握 Android 系统界面设计规范 3. 掌握 Android 系统 UI 设计的特色 4. 掌握 Android 系统界面元素	1. 能够知道 Android 系统界面设计概述 2. 能够知道 Android 系统界面设计规范 3. 能够知道 Android 系统 UI 设计特色 4. 能够知道 Android 系统界面元素		
		任务四 移动 APP 软件界面设计要求	2	1. 培养学生的创新意识和设计能力。 2. 培养学生认真、	1. 掌握移动 APP 设计流程 2. 掌握 APP 界面配色原	1. 能够书记移动 APP 设计流程		

序号	学习情境 (学时)	任务单元	学时	教学标准			教学建议	评价建议
				素质目标	知识目标	能力目标		
				细致和严谨的学习工作态度。 3. 培养学生团队协作、互帮互助及沟通的能	则	2. 能够学会 APP 界面配色原则		
5	项目五 播放器界面设计 (12 学时)	任务一 播放器界面设计概述	4	1. 培养学生审美、构图的能力。 2. 培养学生积极思考完成学习任务的能力。 3. 培养学生的操作技能和操作技巧。	1. 掌握播放器界面设计 2. 掌握播放器界面设计中的情感化因素	1 能够制作播放器界面 2. 能够知道播放器界面设计中的情感化因素	1. 教学地点: 图形图像处理实训室 2. 教学方法: 采用项目主导、任务驱动法教学 3. 教学资源: PPT 课件	采用学生自评+小组互评+教师评价的多元化主体及职业素养+专业知识+专业技能的多 元化内容的评价方式。评价内容包括: 1. 学习准备情况 2. 任务实施情况 3. 劳动纪律及团队合作。
		任务二 播放器界面设计的特点	4	1. 培养学生的色彩搭配和审美能力。 2. 培养学生展示自我的能力。 3. 培养学生的构图能力。	1. 掌握播放器界面的统一性 2. 掌握播放器界面的创意性 3. 掌握播放器界面的视觉冲击力	1. 能够制作统一的播放器界面 2. 能够制作有创意的播放器界面 3. 能够制作具有视觉冲击力的播放器界面		

序号	学习情境 (学时)	任务单元	学时	教学标准			教学建议	评价建议
				素质目标	知识目标	能力目标		
		任务三 设计个性化的播放器界面	2	1.培养学生审美、构图的能力。 2.培养学生积极思考完成学习任务的能力。 3.培养学生的操作技能和操作技巧。	1.掌握界面结构的统一性 2.掌握界面操作的可靠性 3.掌握视觉效果的舒适性 4.掌握整体效果的个性化	1.能够制作统一性界面 2.能够制作可靠性界面 3.能够制作个性化效果		
		任务四 播放器界面设计的原则	2	1.培养学生审美、构图的能力。 2.培养学生积极思考完成学习任务的能力。 3.培养学生的操作技能和操作技巧。	1. 掌握对比原则 2. 掌握协调原则 3. 掌握趣味原则	1. 能够利用对比原则制作播放器界面 2. 能够利用协调原则制作播放器界面 3. 能够利用趣味原则制作播放器界面 4.		

序号	学习情境 (学时)	任务单元	学时	教学标准			教学建议	评价建议
				素质目标	知识目标	能力目标		
6	项目六 网页界面设计(14学时)	任务一了解网页界面设计	4	1. 培养学生的色彩搭配能力。 2. 培养学生的版面构图能力。	1. 掌握什么是网页设计。 2. 掌握网页界面设计的特点。 3. 掌握网页界面的构成元素。	1.能够知道什么是网页设计。 2.能够学会网页设计的方法。 3.能够知道网页设计的构成元素。	1. 教学地点：图形图像处理实训室 2. 教学方法：采用项目主导、任务驱动法教学 3. 教学资源：PPT 课件	采用学生自评+小组互评+教师评价的多元化主体及职业素养+专业知识+专业技能的多 元化内容的评价方式。评价内容包括： 1. 学习准备情况 2. 任务实施情况 3. 劳动纪律及团队合作。
		任务二网页界面设计的原则	4	1. 培养学生的色彩搭配能力 2. 培养学生的版面构图能力	1. 掌握以用户为中心原则 2. 掌握视觉美观原则 3. 掌握主题明确原则 4. 掌握内容与形式统一原则 5. 掌握有机的整体原则	1. 能够以用户为中心 2. 能够视觉美观原则 3. 能够明确主题原则 4. 能够内容与形式统一 5 能够有机的整体		
		任务三网页界面设计要点	2	1. 培养学生沟通及语言表达的能力。 2. 培养学生的版面构图能力。	1. 掌握技术与设计相结合的方法。 2. 掌握立体空间节奏感。 3. 掌握视觉导向性	1. 掌握技术与设计相结合的方法。 2. 掌握立体空间节奏感。 3. 掌握视觉导向性		

序号	学习情境 (学时)	任务单元	学时	教学标准			教学建议	评价建议
				素质目标	知识目标	能力目标		
					4. 掌握视觉服务	4. 掌握视觉服务		
		任务四 网页界面 创意设计 方法	2	1. 培养学生的色彩 搭配能力 2. 培养学生的版面 构图能力。	1.掌握网页界面创意 设计综合型方法 2.掌握网页界面创意 设计趣味型方法 3. 掌握网页界面创 意设计联想型方法 4. 掌握网页界面创 意设计比喻型方法 5. 掌握网页界面创 意设计变异型方法 6. 掌握网页界面创 意设计古朴型方法 7. 掌握网页界面创 意设计流行型方法	1.能够创意综合型的 设计 2. 能够创意趣味型 的设计 3. 能够创意联想型 的设计 4. 能够创意比喻型 的设计 5. 能够创意变异型 的设计 6. 能够创意古朴型 的设计 7. 能够创意流行型 的设计		

序号	学习情境 (学时)	任务单元	学时	教学标准			教学建议	评价建议
				素质目标	知识目标	能力目标		
		任务五 网页界面 的设计风格	2	. 培养学生的色彩 搭配能力 2. 培养学生的版面 构图能力	1.掌握大众化设计风格 2.掌握个性化设计风格	1.能够制作出大众化 设计 2.能够制作出个性化 设计		
8	总学时		76					

三. 评价方式（过程评价 70%，结果评价 30%）

建立过程考核与结果考核相结合的方式，过程考核占 70%，结果考核占 30%。每个项目的评分标准在工作页中详细制定。

考核方式	过程考核（70分）			结果考核 （30分）
	素质目标 （21分）	知识目标 （14分）	能力目标 （35分）	
实施方案	教师评价+小组评价+自评	教师评价+小组评价+自评	教师评价+小组评价+自评	教师评价
考核标准	劳动纪律、安全、遵守实训室制度、沟通能力、协作精神	自我测试	任务计划 操作过程 任务完成情况	大型项目

本课程一共考核四个项目，每个项目所占过程考核成绩的比重相同。

$$\text{公式: } M = \frac{1}{n} \sum_{i=1}^n (Q_n + K_n + T_n) + F$$

其中： M —总成绩；

n —项目（任务）数；

Q —职业素养；

K —专业知识；

T —专业技能；

F —期末考核。

四、实施建议

（一）教材建议

1. 选择电子工业出版社 UI 设计必修课 高金山 编著 规划教材

（二）教学建议

1. 在教学过程中采用项目主导、任务驱动的教学模式，通过“情景导入→信息准备→决策→实施→评价→反思”六个环节，教学全部在图形图像处理实训室进行，采取理实一体化的教学模式，实现教学做合一。

2. 以小组为单位，6 人一组，发挥教师的主导作用与学生的主体作用。

（三）师资建议

1. 专任教师

- (1) 双师型教师;
- (2) 掌握网站建设方向图形图像处理制作方面的相关知识和技能;
- (3) 精通 photoshop、Illustrator 软件的操作方法, 操作流程规范;
- (4) 能够采用适当的教学方法为学生进行实训活动示范教学。

2. 兼职教师

企业的资深技术人员、长期从事图形图像处理的相关岗位操作人员, 可担任相关学习情境的示范教学及综合实训指导。

3. 图形图像处理实训室管理员

- (1) 掌握图形图像处理相关标准、知识和技能, 并能熟练进行图片制作;
- (2) 具有现场指导学生处理图像的操作能力;
- (3) 具有设计能力、审美意识;
- (4) 具有创新思维能力。

(四) 资源利用

1. PPT
2. UI 设计必修课
3. 企业通用主题素材

(五) 教学评价

采取评价主体多元化和评价内容多元化的方式, 将教师评价和学生自评、小组互评相结合, 职业素养、专业知识、专业技能相结合, 教师在进行考核与评价时, 应跟踪记录学生完成项目的过程, 评价学生操作过程及操作结果的标准性、熟练性、完整性、创新性。

1. 《UI 界面设计》课程成绩由过程考核和结果考核两部分组成。

(1) 过程考核成绩占 70 分: 其中素养考核占 30%、知识考核占 20%、技能考核占 50%;

过程考核题型为选择题和判断题; 技能考核为各任务的操作过程和工作页相结合的考核评定。

- (2) 结果考核成绩占 30 分

《UI 界面设计》结果考核为大型项目考核，以独立等作品进行考核。

2. 评价方式采用学生自评、小组互评和教师评价的形式，其目的是提高学生自我评价能力。

计算机平面设计专业

《Flash 动画制作》课程标准

一、课程概述

课程名称	课程类型	教学时间安排	
《Flash 动画制作》	专业基础课程	第三学期，76 学时	
紧前课程	平行课程	紧后课程	
《PhotoShop 图形图像处理》	《网页制作》		
课程性质	<p>《Flash 动画制作》是计算机平面设计专业的专业基础课程，以小组合作的的方式在实训室里教授该门课程，通过小组合作为学生创造交流互动的机会，本课程以工作任务导向为总体思路设计教学内容，从而培养学生勤劳诚信、团队协作、精益求精、严谨认真和沟通交流等职业素养，培养学生的工匠精神及社会主义核心价值观，要求学生了解 Flash CS6 动画制作的基本原理，会使用 Flash 中的各种工具，熟悉动画制作的流程，掌握各种动画的制作方法，会使用图像处理软件对图片进行处理，能够制作网页广告动画及故事短片，培养学生运用 Flash 软件制作二维动画的能力，培养学生的沟通能力、团队合作能力、创新思维能力及审美意识。</p>		
课程目标	素质目标	知识目标	能力目标
	<p>1. 培养学生的沟通能力及语言表达能力</p> <p>2. 具有良好的团队协作能力</p> <p>3. 培养学生的创新思维能力，具备一定的作品设计能力</p> <p>4. 培养学生的审美意识，能对作品的结构、</p>	<p>1. 熟悉工具箱中各种工具的使用方法</p> <p>2. 掌握 Flash 中各种帧的插入方法</p> <p>3. 了解动画制作的原理，掌握各种动画的制作方法</p> <p>4. 掌握 Flash 中的元件种类及创建、编辑元件的方法</p> <p>5. 掌握各种图层的创建与</p>	<p>1. 会使用 Flash 中的各种工具</p> <p>2. 能够用 Flash 进行简单图形的绘制</p> <p>3. 能够运用 Flash 中的常用快捷键</p> <p>4. 能够运用 Photoshop 对图片进行处理</p> <p>5. 能够运用 Flash 制作网页广告动画</p>

	颜色、动画效果进行合理化搭配 5. 通过展示作品增强学生的自信心和成就感	使用方法 6. 熟悉 Flash 中声音的导入方法及声音的属性设置 7. 了解简单的脚本命令及其使用方法	6. 能够根据要求制作出故事短片
课程思政	加强学生工匠精神、爱岗敬业、认真细致、精益求精、追求真善美等价值观的塑造与引领，教育学生送出一份爱心、关注公益事业的情感。		
工作任务	1. 收集素材 2. 制作动画 3. 输出动画		
工作过程要求	1. 具备任务分析能力 2. 具备收集素材的能力 3. 具备制作动画的能力 4. 具备动画测试的能力 5. 导出影片		
岗位角色	Flash 动画设计师		
教学组织与方法	<p>一. 教学程序：</p> <p>教学模式：理实一体</p> <p>教学方式：项目教学</p> <p>教学方法：启发式、探究式、讨论式、参与式</p> <p>教学过程按照“情景导入→信息准备→决策→实施→评价→反思”六个环节环节实施。</p> <p>1. 情景导入：通过创设情景导入任务，使学生明确任务要求和目标；</p> <p>2. 信息准备：以小组为单位收集相关信息；</p> <p>3. 决策：以小组为单位进行任务分析，明确工作步骤并形成任务方案；</p> <p>4. 实施：按方案制定的步骤、方法分组完成任务；</p> <p>5. 评价：对任务进行验收及评价；</p> <p>6. 反思：指出各组在实施任务过程中存在的不足。</p>		

	<p>二、教学形式：整体学习在教师指导下进行，小组协作讨论学习知识点，教师进行过程的演示、指导及项目实施的总结、点评。</p> <p>三、教学情景：根据活动化情境方式进行教学设计。</p> <p>四、教学方法：本课程主要根据项目教学法进行教学实施，学生主要通过讨论法、角色扮演法进行项目的学习和实施，教师通过演示法进行讲解。</p>
<p>教学载体 与设备</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 动画制作实训室，多媒体教师机 1 台，投影仪 1 台，学生用计算机，实训室局域网 2. Flash CS6、Photoshop CS6 3. 江波 ECR 多媒体电子教室系统软件 4. PPT、微课、积件 5. 《Flash 动画制作》课程平台 6. 《Flash 动画制作》校本教材

二、课程内容

序号	学习情境 (学时)	任务单元	学时	教学标准			教学建议	评价建议
				素质	知识	能力		
1	项目一 腾讯网首页横幅广告动画制作 (20 学时)	任务一 联想手机横幅广告动画制作	8	1. 培养学生接受新生事物的能力; 2. 培养学生对本课程的学习兴趣; 3. 培养学生的团队协作能力; 4. 通过展示作品增强学生的自信心和成就感。	1. 了解Flash CS6 动画制作的基本原理; 2. 了解横幅广告的形式及尺寸要求; 3. 掌握Flash CS6 中各种帧的插入方法; 4. 掌握补间动画的制作方法; 5. 掌握图形元素的创建方法。	1. 会使用文字工具工具; 2. 会使用 Flash CS6 中的常用快捷键; 3. 能够运用 Photoshop CS6 对图片进行处理; 4. 能够根据要求制作出符合主题的横幅广告动画。	1. 教学地点: 动画制作实训室 2. 教学方法: 采用项目主导、任务驱动法教学 3. 教学资源: (1) PPT 课件 (2) 微课 (3) 积件 (4) 《Flas 动画制作》课程平台	采用学生自评+小组互评+教师评价的多元化主体及职业素养+专业知识+专业技能的多元化内容的评价方式。评价内容包括: 1. 学习准备情况 2. 任务实施情况 3. 劳动纪律及团队合作
		任务二 希望工程通栏横幅公益广告动画制作	8	1. 教育学生关注公益事业, 培养学生的爱心; 2. 培养学生的语言表达能力。	1. 掌握影片剪辑元素的创建方法; 2. 掌握遮罩动画的制作方法; 3. 掌握补间形状的创建方法。	1. 会制作文字动画; 2. 会制作星星闪烁动画; 3. 会制作图片动画; 4. 能够根据要求制作出符合主题的通栏横幅动画广告。		

序号	学习情境 (学时)	任务单元	学时	教学标准			教学建议	评价建议
				素质	知识	能力		
		技能训练： 为新浪网站制作联合国儿童基金的通栏横幅广告动画	4	1. 培养学生的创新思维能力； 2. 培养学生上网收集素材的能力。	1. 掌握动画制作的基本方法； 2. 掌握通栏横幅广告动画的设计思路。	能为网站制作通栏横幅广告动画	1. 教学地点：动画制作实训室 2. 教学方法：小组讨论法 3. 教学资源：给定的部分素材及学生从网上收集的素材	要求学生能自主创意，主题突出，动画流畅，并具有一定的美观效果。 1. 劳动纪律及团队合作； 2. 动画完成情况及创新效果； 3. 自我测试工作页。
2	项目二 网站 Banner 广告动画制作 (24 学时)	任务一 学校基本情况 Banner 广告动画制作	8	1. 培养学生热爱自己学校的情感； 2. 培养学生的沟通能力	1. 了解 Banner 广告的形式及尺寸； 2. 掌握 Photoshop 软件进行图片处理的常用方法； 3. 掌握 Flash 软件中 Alpha 值的应用技巧； 4. 掌握 Flash 软件中影片剪辑元素的制作方法。	1. 能根据客户需求，进行网站 Banner 动画广告的项目分析； 2. 根据项目分析，进行网站 Banner 动画的结构设计； 3. 能运用 Flash CS6 进行网站 Banner 动画的整体制作。	1. 教学地点：动画制作实训室 2. 教学方法：采用项目主导、任务驱动法教学 3. 教学资源： (1) PPT 课件 (2) 微课 (3) 积件 (4)《Flas 动画制作》课程平台	采用学生自评+小组互评+教师评价的多元化主体及职业素养+专业知识+专业技能的多元化内容的评价方式。评价内容包括： 1. 学习准备情况 2. 任务实施情况 3. 劳动纪律及团队合作。

序号	学习情境 (学时)	任务单元	学时	教学标准			教学建议	评价建议
				素质	知识	能力		
		任务二 示范校建设 Banner 广告动画制作	12	1. 培养学生热爱自己专业的情感; 2. 使学生能感受到做中学的快乐, 体会成功喜悦。	1. 掌握场景的制作方法; 2. 掌握按钮元素的制作方法; 3. 掌握动作脚本语言的编写方法。 4. 掌握帧动作命令。	1. 能制作不同的场景; 2. 能制作按钮; 3. 能运用按钮在不同场景之间切换; 4. 能完成示范校建设 Banner 广告动画制作。	1. 教学地点: 动画制作实训室 2. 教学方法: 采用项目主导、任务驱动法教学 3. 教学资源: (1) PPT 课件 (2) 积件 (3) 《Flas 动画制作》课程平台	采用学生自评+小组互评+教师评价的多元化主体及职业素养+专业知识+专业技能多元化内容的评价方式。评价内容包括: 1. 学习准备情况 2. 任务实施情况 3. 劳动纪律及团队合作。
		技能训练: 为远大教育培训机构制作 Banner 广告动画	4	1. 培养学生举一反三的能力; 2. 培养学生上网收集资料的能力; 3. 培养学生的审美意识。	1. 掌握 Banner 广告中常用的动画技术; 2. 掌握 Banner 广告动画的设计思路。	能为远大教育培训机构制作 Banner 广告动画。	1. 教学地点: 动画制作实训室 2. 教学方法: 小组讨论法 3. 教学资源: 给定的部分素材及学生从网上收集的素材	要求学生能自主创意, 主题突出, 动画流畅, 并具有一定的美观效果。 1. 劳动纪律及团队合作; 2. 动画完成情况及创新效果; 3. 自我测试工作页。
3	项目三 网站引导页动画制作 (12 学时)	任务一 服装网站引导页动画制作	4	1. 培养学生的自主学习能力; 2. 提高学生的动画鉴赏力。	1. 了解网站引导页的基本知识; 2. 掌握文本中滤镜的使用方法; 3. 掌握动作-帧的基	1. 会进行网站引导动画的项目分析; 2. 能进行网站引导动画的设计; 3. 能运用 Flash CS6 进	1. 教学地点: 动画制作实训室 2. 教学方法: 采用项目主导、任务驱动法教学	采用学生自评+小组互评+教师评价的多元化主体及职业素养+专业知识+专业技能多元化内容的评价方式。评价内容包括:

序号	学习情境 (学时)	任务单元	学时	教学标准			教学建议	评价建议
				素质	知识	能力		
					本知识; 4. 掌握动作-按钮的基本知识。	行网站引导页动画的制作。	3. 教学资源: (1) PPT 课件 (2) 微课 (3) 积件 (4) 《Flas 动画制作》课程平台	1. 学习准备情况 2. 任务实施情况 3. 劳动纪律及团队合作。
		任务二 雪花啤酒网站引导页动画制作	4	1. 培养学生细心观察的能力; 2. 培养学生细致、严谨的工作态度。	1. 了解 PNG 格式文件的相关知识; 2. 掌握遮罩的基本概念; 3. 掌握动作-按钮的基本知识; 4. 掌握运动引导层的制作方法。	1. 会进行网站引导动画的项目分析; 2. 能进行网站引导动画的设计; 3. 能运用 Flash CS6 进行网站引导页动画的制作。		
		技能训练: 为恒大房地产网站制作引导页动画制作	4	1. 培养学生举一反三的能力; 2. 培养学生上网收集资料的能力; 3. 培养学生的审美意识。	1. 掌握引导页动画中常用的动画技术; 2. 掌握引导页动画的设计思路。	能为恒大房地产网站制作引导页动画。	1. 教学地点: 动画制作实训室 2. 教学方法: 小组讨论法 3. 教学资源: 给定的部分素材及学生从网上收集的素材	要求学生能自主创意, 主题突出, 动画流畅, 并具有一定的美观效果。 1. 劳动纪律及团队合作; 2. 动画完成情况及创新效果; 3. 自我测试工作页。
4	项目四 《龟兔赛跑》故事情景动画	任务一 起跑	8	1. 培养学生利用 Flash 进行故事短片制作的兴趣; 2. 培养学生利用 Flash 进行故事短片制作的兴趣;	1. 掌握 Flash CS6 中常用绘图工具的使用方法; 2. 掌握 Flash CS6 中	1. 能够制作故事片的片头; 2. 会使用 Flash CS6 中的绘图工具进行图形	1. 教学地点: 动画制作实训室 2. 教学方法: 采用项目主导、任务	采用学生自评+小组互评+教师评价的多元化主体及职业素养+专业知识+专业技能的多元化内容的评价

序号	学习情境 (学时)	任务单元	学时	教学标准			教学建议	评价建议
				素质	知识	能力		
	制作 (24 学时)			2. 培养学生基本的绘画能力。	遮罩层的使用；	绘制； 3. 能制作起跑的动画。	驱动法教学 3. 教学资源： (1) PPT 课件 (2) 微课 (3) 积件 (4) 《Flas 动画制作》课程平台	方式。评价内容包括： 1. 学习准备情况 2. 任务实施情况 3. 劳动纪律及团队合作。
		任务二 超越	4	1. 通过制作故事短片，激发学生的学习兴趣； 2. 在做中学的过程中感悟到钻研精神的必要性。	1. 掌握补间动画制作的方法； 2. 掌握图形元件及影片剪辑元件的创建方法。	1. 会使用铅笔工具； 2. 能制作超越的动画。		
		任务三 胜利	4	1. 体验成功的乐趣； 2. 通过完成作品培养学生的自信心。	1. 掌握 Flash CS6 中遮罩层的使用； 2. 掌握补间动画制作的方法。	1. 能够运用 ActionScript 脚本对按钮进行控制； 2. 能制作胜利的动画。		
		技能训练： 聪明的小山羊	4	1. 培养学生自主创意的能力； 2. 培养学生的思维能力。	1. 掌握故事片常用的动画技术； 2. 掌握故事片动画的设计思路。	能够制作聪明的小山羊的故事片。		
	总学时		76					

三. 评价方式（过程评价 70%，结果评价 30%）

建立过程考核与结果考核相结合的方式，过程考核占 70%，结果考核占 30%。

考核方式	过程考核（70 分）			结果考核 （30 分）
	素质 （21 分）	知识 （14 分）	能力 （35 分）	
实施方案	教师评价+小组 评价+自评	教师评价+小组 评价+自评	教师评价+小组评价 +自评	教师评价
考核标准	劳动纪律、安全、 遵守实训室制 度、沟通能力、 协作精神	自我测试	任务计划 操作过程 任务完成情况	大型项目

本课程一共考核四个项目，每个项目所占过程考核成绩的比重相同。

$$\text{公式: } M = \frac{1}{n} \sum_{1}^n (Q_n + K_n + T_n) + F$$

其中： M —总成绩；

n —项目（任务）数；

Q —职业素养；

K —专业知识；

T —专业技能；

F —期末考核。

四、实施建议

（一）教材建议

1. 《Flash 动画制作》校本教材，山西省工业管理学校，朱丽敏主编。
2. 《Flash CS6 中文版动画制作基础教程》，清华大学出版社，文杰书院编著。

（二）教学建议

1. 在教学过程中采用项目主导、任务驱动的教学模式，通过“情景导入→信息准备→决策→实施→评价→反思”六个环节，教学全部在动画制作实训室进行，采取理实一体化的教学模式，实现教学做合一。

2. 以小组为单位，3 人一组，发挥教师的主导作用与学生的主体作用。

（三）师资建议

1. 专任教师

- (1) 双师型教师；
- (2) 掌握动画制作方面的相关知识和技能；
- (3) 精通 Flash 动画制作的操作方法，操作流程规范；
- (4) 能够采用适当的教学方法为学生进行实训活动示范教学。

2. 兼职教师

企业的资深技术人员、长期从事动画制作相关岗位操作人员，可担任相关学习情境的示范教学及综合实训指导。

3. 动画制作实训室管理员

- (1) 掌握动画制作相关标准、知识和技能，并能熟练进行动画制作；
- (2) 具有现场指导学生动画操作的能力；
- (3) 具有设计能力、审美意识；
- (4) 具有创新思维能力。

(四) 资源利用

1. 1 个课程平台
2. 1 套 PPT 课件
3. 5 个微课
4. 100 个积件
5. 国家共建共享资源

(五) 教学评价

采取评价主体多元化和评价内容多元化的方式，将教师评价和学生自评、小组互评相结合，职业素养、专业知识、专业技能相结合，教师在进行考核与评价时，应跟踪记录学生完成项目的过程，评价学生操作过程及操作结果的标准性、熟练性、完整性、创新性。

1. 《Flash 动画制作》课程成绩由过程考核和结果考核两部分组成。

(1) 过程考核成绩占 70 分：其中素养考核占 30%、知识考核占 20%、技能考核占 50%；

过程考核题型为选择题和判断题；技能考核为各任务的操作过程和工作页相结合的考核评定。

(2) 结果考核成绩占 30 分

《Flash 动画制作》结果考核为大型项目考核，以技能大赛模式进行考核评定。

2. 评价方式采用学生自评、小组互评和教师评价的形式，其目的是提高学生自我评价能力。

计算机平面设计专业

《3DMAX》课程标准

一、课程概述

课程名称	课程类型	教学时间安排	
《3DMAX》	选修课	第五学期, 76 学时	
紧前课程	平行课程	紧后课程	
《Flash 动画制作》、 《网页制作》			
课程性质	<p>3DMAX 是目前最优秀的室内装潢设计制作软件之一, 主要用于建模、动画、设计室内效果图, 涵盖模型制作、室内效果图制作、动漫等众多应用领域。《3DMAX 效果图制作》是动漫设计、视觉传播设计与制作专业、艺术设计专业的专业核心课, 是室内设计工程师等岗位所必备的一项专业技能课。培养目标是德、智、体全面发展, 既具有扎实的模型与效果图设计与制作的理论基础知识和实践技能, 又具有一定的艺术表现能力的高素质技能型人才。</p> <p>本课程依据动漫设计、视觉传播设计与制作专业、艺术设计专业的岗位要求、工作任务与职业能力、职业素质及职业资格证书分析, 结合教学实际而设计。根据课程特点和学生特点, 以“实用、够用、会用”为原则, 教学内容按任务驱动设置教学项目, 包括“初识 3ds max”、“用 3ds max 创建模型”、“用 3ds max 创建室内效果图”、“项目实训”。学生在完成具体教学任务的过程中, 具备三维图形设计与制作的理论基础知识和实践技能, 并对知识进行整合, 达到自主设计制作作品的目的。</p>		
教学目标	素质目标	知识目标	能力目标
	1. 培养学生的兴趣和热情, 调动其学习积极性; 2. 培养学生严谨的学习态度;	1.掌握 3dsmax 的基本知识。 2.掌握建模、修改器、材质与贴图。	1.能完成初步建模。 2.进行适当的贴图与材质选择。 3.掌握渲染, 制作最后的效

	<p>3. 培养学生的自主、协作学习能力及审美观；</p> <p>4. 培养学生良好的心理素质和职业道德素质。</p> <p>5. 培养学生的艺术欣赏、空间想象和创造能力；</p> <p>6. 培养学生形成正确、规范的思维方式和分析方式；</p> <p>7. 培养学生发现问题、分析问题和解决问题的能力。</p>	<p>3. 掌握灯光、渲染、动画的制作。</p>	<p>果图。</p> <p>4. 提高使用 3ds max 软件的能力；</p>
课程思政	<p>渗透社会主义核心价值观，在培养技能的同时，要将爱国主义教育、诚信教育、工匠精神、安全教育等融入课堂，培养学生的团结协作意识，帮助学生更好的适应社会、适应职业岗位，养成诚信、友善、爱国、敬业的职业人才。</p>		
工作任务	<p>5. 编辑脚本语言</p> <p>6. 建模</p> <p>7. 编辑制作</p> <p>8. 渲染动画</p>		
工作过程要求	<p>1. 具备故事的编排创作能力。</p> <p>2. 具备初步建模</p> <p>3. 具备渲染和制作效果图的能力</p> <p>4. 具备编辑动画的能力</p> <p>5. 具备导出模型的能力</p>		
岗位角色	<p>动漫制作员、视觉传播设计师等</p>		
教学组织与方法	<p>二. 教学程序：</p> <p>教学模式：理实一体、翻转课堂、混合式教学</p> <p>教学方式：项目教学、情境教学、案例教学、模块化教学</p>		

	<p>教学方法：启发式、探究式、讨论式、参与式</p> <p>教学过程按照“情景导入→信息准备→决策→实施→评价→反思”六个环节实施。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 情景导入：通过编辑脚本，使学生明确任务要求和目标； 2. 信息准备：以小组为单位收集相关信息； 3. 决策：以小组为单位进行任务分析，明确工作步骤并形成任务方案； 4. 实施：按方案制定的步骤、方法分组完成任务； 5. 评价：对任务进行验收及评价； 6. 反思：指出各组在实施任务过程中存在的不足。 <p>二. 教学形式：采用分组讨论的形式，以学生为主体，以教师为主导，整个教学过程在教师指导下由学生自主完成任务。</p> <p>三. 教学情景：根据活动化情境方式进行教学设计。</p> <p>四. 教学方法：采用任务驱动法进行教学。</p>
<p>教学载体 与设备</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 理实一体化实训室； <ol style="list-style-type: none"> (1) 多媒体设备； (2) 投影仪 (3) 学生机； 2. 各种多媒体课件、PPT、教学视频、素材； 3. 课程平台 4. 《3DMAX 效果图制作》教材

二、课程内容

序号	学习情境 (学时)	任务单元	学时	教学标准			教学建议	评价建议
				素质	知识	能力		
1	初始 3ds max	3ds max 的基本知识	4	<p>1. 培养学生的兴趣和热情，调动其学习积极性；</p> <p>2. 培养学生严谨的学习态度。</p>	<p>1. 了解 3ds max；</p> <p>2. 熟悉 3ds max 操作界面；</p> <p>3. 掌握三维视图的观察方法；</p>	<p>1. 了解掌握 3dsmax 基本操作；基本按钮及场景渲染。</p> <p>2. 培养学生发现问题、分析问题和解决问题的能力。</p>	<p>1. 教学地点：云计算实训室</p> <p>2. 教学方法：采用项目主导、任务驱动法教学</p> <p>3. 教学资源：PPT 课件</p>	<p>采用学生自评+小组互评+教师评价的多元化主体及职业素养+专业知识+专业技能的多 元化内容的评价方式。评价内容包括：</p> <p>1. 学习准备情况</p> <p>2. 任务实施情况</p> <p>3. 劳动纪律及团队合作</p>
2	简单模型的创建	创建几何体和系统建筑模型	16	<p>1. 培养学生的兴趣和热情，调动其学习积极性；</p> <p>2. 培养学生的自主、协作学习能力及审美观；</p> <p>3. 培养学生良好的心理素质和职业道德素质。</p>	<p>1. 标准几何体和扩展基本体的参数设置；</p> <p>2. 修改对象参数；</p> <p>3. 创建系统建筑模型；</p>	<p>1. 掌握物体的选择形式，与选择相关的一些操作、坐标系统与坐标轴心；</p> <p>2. 掌握复制物体的操作方法；</p>	<p>1. 教学地点：云计算实训室</p> <p>2. 教学方法：采用项目主导、任务驱动法教学</p> <p>3. 教学资源：PPT 课件</p>	<p>采用学生自评+小组互评+教师评价的多元化主体及职业素养+专业知识+专业技能的多 元化内容的评价方式。评价内容包括：</p> <p>1. 学习准备情况</p>

序号	学习情境 (学时)	任务单元	学时	教学标准			教学建议	评价建议
				素质	知识	能力		
		3DS MAX 的基本操作	20	1. 培养学生的兴趣和热情，调动其学习积极性； 2. 培养学生严谨的学习态度； 3. 培养学生的自主、协作学习能力及审美观； 4. 培养学生良好的心理素质和职业道德素质。	1. 捕捉功能设置； 2. 变换对象； 3. 复制物体； 4. 对齐物体；	1. 通过学习，使学生掌握物体的基本操作。 2. 培养学生的艺术欣赏、空间想象和创造能力； 3. 培养学生发现问题、分析问题和解决问题的能力。		2. 任务实施情况 3. 劳动纪律及团队合作
		创建和修改二维图形	16	1. 培养学生的兴趣和热情，调动其学习积极性； 2. 培养学生严谨的学习态度； 3. 培养学生的自主、协作学习能力及审美观； 4. 培养学生良好的心理素质和职业道德素质。	1. 创建二维图形； 2. 修改二维图形； 3. 从二维图形到三维图形的转变；	1. 掌握二维图形对象、绘制线条与矩形。 2. 培养学生的艺术欣赏、空间想象和创造能力； 3. 培养学生发现问题、分析问题和解决问题的能力。		

序号	学习情境 (学时)	任务单元	学时	教学标准			教学建议	评价建议
				素质	知识	能力		
3	复杂模型的创建	3DS MAX 修改器	12	1. 培养学生的兴趣和热情, 调动其学习积极性; 2. 培养学生严谨的学习态度; 3. 培养学生的自主、协作学习能力及审美观。	1. 修改器堆栈及其管理; 2. 曲线修改器; 3. 参数变形修改器; 4. 几何体修改器。	1. 掌握制圆形与椭圆形、绘制弧形与同心圆、绘制多边形与星形、创建文本、绘制螺旋线、绘制剖面; 2. 培养学生形成正确、规范的思维方式和分析方式;	1. 教学地点: 云计算实训室 2. 教学方法: 采用项目主导、任务驱动法教学 3. 教学资源: PPT 课件	采用学生自评+小组互评+教师评价的多元化主体及职业素养+专业知识+专业技能的多元化内容的评价方式。评价内容包括: 1. 学习准备情况 2. 任务实施情况 3. 劳动纪律及团队合作
		创建复合模型	12	1. 培养学生的兴趣和热情, 调动其学习积极性; 2. 培养学生严谨的学习态度; 3. 培养学生的自主、协作学习能力及审美观;	1. 布尔运算; 2. 放样; 3. 连接; 4. 图形合并; 5. 变形;	1. 掌握放样建模、三维布尔运算建模; 2. 培养学生的艺术欣赏、空间想象和创造能力;		
		曲面建模	12	1. 培养学生的兴趣和热情, 调动其学习积极性; 2. 培养学生的自主、协作学习能力	1. 多边形建模; 2. 面片建模; 3. NURBS 建模;	1. 掌握基本的多边形建模知识; 2. 培养学生的艺术欣赏、空间想象和创造能力;		

序号	学习情境 (学时)	任务单元	学时	教学标准			教学建议	评价建议
				素质	知识	能力		
				及审美观； 3. 培养学生良好的心理素质和职业道德素质。		3. 培养学生形成正确、规范的思维方式和分析方式；		
4	3ds max 材质与贴图	材质编辑器的使用	16	1. 培养学生的兴趣和热情，调动其学习积极性； 2. 培养学生严谨的学习态度； 3. 培养学生的自主、协作学习能力及审美观；	1. 材质编辑器的界面； 2. 材质的基本类型； 3. 材质的基本属性； 4. 材质的基本操作； 5. 材质的类型； 6. 贴图；	1. 熟悉各种材质与贴图的用法； 2. 培养学生的艺术欣赏、空间想象和创造能力； 3. 培养学生形成正确、规范的思维方式和分析方式；	1. 教学地点：云计算实训室 2. 教学方法：采用项目主导、任务驱动法教学 3. 教学资源：PPT 课件	采用学生自评+小组互评+教师评价的多元化主体及职业素养+专业知识的多元化内容的评价方式。评价内容包括： 1. 学习准备情况 2. 任务实施情况 3. 劳动纪律及团队合作。
5	灯光与摄影机	灯光与摄像机的打法	12	1. 培养学生的兴趣和热情，调动其学习积极性； 2. 培养学生严谨的学习态度； 3. 培养学生的自主、协作学习能力	1. 灯光类型； 2. 灯光的基本操作； 3. 创建摄影机；	1. 熟悉灯光与特效的使用方法； 2. 了解摄像机的概念及其分类； 3. 培养学生形成正确、规范的思维方式和分析方式；	1. 教学地点：云计算实训室 2. 教学方法：采用项目主导、任务驱动法教学 3. 教学资源：PPT 课件	采用学生自评+小组互评+教师评价的多元化主体及职业素养+专业知识的多元化内容的评价方式。评价内容包

序号	学习情境 (学时)	任务单元	学时	教学标准			教学建议	评价建议
				素质	知识	能力		
				及审美观；				括： 1. 学习准备情况 2. 任务实施情况 3. 劳动纪律及团队合作。
6	渲染与效果	渲染及渲染参数的设置	12	1. 培养学生的兴趣和热情，调动其学习积极性； 2. 培养学生严谨的学习态度； 3. 培养学生的自主、协作学习能力及审美观；	1. 渲染； 2. 渲染场景对话框； 3. 渲染器； 4. 环境和效果； 5. 场景效果；	1. 掌握渲染的基本方法； 2. 培养学生的艺术欣赏、空间想象和创造能力； 3. 培养学生形成正确、规范的思维方式和分析方式；	1. 教学地点：云计算实训室 2. 教学方法：采用项目主导、任务驱动法教学 3. 教学资源：PPT 课件	要求学生能自主创新，主题突出，并具有一定的美观效果。 1. 劳动纪律及团队合作； 2. 作品完成情况及创新效果； 3. 自我测试工作页。

序号	学习情境 (学时)	任务单元	学时	教学标准			教学建议	评价建议
				素质	知识	能力		
7	项目实训	空间设计	12	1. 培养学生的艺术欣赏、空间想象和创造能力； 2. 培养学生的自主、协作学习能力及审美观； 3. 培养学生良好的心理素质和职业道德素质。	综合使用 3ds max 软件的功能；	提高使用 3ds max 软件的能力；	1. 教学地点：云计算实训室 2. 教学方法：采用项目主导、任务驱动法教学 3. 教学资源：PPT 课件	采用学生自评+小组互评+教师评价的多元化主体及职业素养+专业知识+专业技能的多 元化内容的评价方式。评价内容包括： 1. 学习准备情况 2. 任务实施情况 3. 劳动纪律及团队合作。
8	总学时		144					

三. 评价方式（过程评价 70%，结果评价 30%）

建立过程考核与结果考核相结合的方式，过程考核占 70%，结果考核占 30%。

考核方式	过程考核（70 分）			结果考核 （30 分）
	素质 （21 分）	知识 （14 分）	能力 （35 分）	
实施方案	教师评价+小组评价+自评	教师评价+小组评价+自评	教师评价+小组评价+自评	教师评价
考核标准	劳动纪律、安全、遵守实训室制度、沟通能力、协作精神	自我测试	任务计划 操作过程 任务完成情况	大型项目

本课程一共考核四个项目，每个项目所占过程考核成绩的比重相同。

$$\text{公式: } M = \frac{1}{n} \sum_{i=1}^n (Q_n + K_n + T_n) + F$$

其中： M —总成绩；

n —项目（任务）数；

Q —职业素养；

K —专业知识；

T —专业技能；

F —期末考核。

四、实施建议

（一）教材建议

1. 3ds Max 软件基础教程【微课版】周晓成上海交通大学出版社
2. 3ds Max&V-Ray 室内效果图表现【微课版第二版】张媛媛上海交通大学出版社。

（二）教学建议

1. 主要采用任务驱动教学法、启发引导法、演示法、讲授法和练习法等相结合的教学方法。采用自主学习、小组合作、讨论、任务驱动等教学方法。以小组为单位，3 人一组，发挥教师的主导作用与学生的主体作用。

2. 教学过程主要包括四个环节：任务设计展示阶段；任务探讨分析阶段；任务探索实践阶段（又分为尝试、探索——讲解、演示——改造、创新阶段）；任务评价评议阶段。

（三）师资建议

1. 专任教师

（1）双师型教师；

- (2) 掌握动画制作，室内设计等方面的相关知识和技能；
- (3) 精通 3DMAX、或者犀牛、vary 的操作方法，操作流程规范；
- (4) 能够采用适当的教学方法为学生进行实训活动示范教学。

2. 兼职教师

企业的资深技术人员、长期从事图形图像处理的相关岗位操作人员，可担任相关学习情境的示范教学及综合实训指导。

3. 图形图像处理实训室管理员

- (1) 掌握图形图像处理相关标准、知识和技能，并能熟练进行图片制作；
- (2) 具有现场指导学生处理图像的操作能力；
- (3) 具有设计能力、审美意识；
- (4) 具有创新思维能力。

(四) 资源利用

1. PPT

2. 《3ds Max 软件基础教程【微课版】》教材

3. 利用网络教学资源，尤其是 3ds max 精品资源共享课、模型网站、效果网站、课件网站、素材网站、特效网站等，为学生提供一个自主学习、远程学习的资源平台。

(五) 教学评价

采取评价主体多元化和评价内容多元化的方式，将教师评价和学生自评、小组互评相结合，职业素养、专业知识、专业技能相结合，教师在进行考核与评价时，应跟踪记录学生完成项目的过程，评价学生操作过程及操作结果的标准性、熟练性、完整性、创新性。

1. 《Photoshop 图形图像处理》课程成绩由过程考核和结果考核两部分组成。

(1) 过程考核成绩占 70 分：其中素养考核占 30%、知识考核占 20%、技能考核占 50%；

过程考核题型为选择题和判断题；技能考核为各任务的操作过程和工作页相结合的考核评定。

(2) 结果考核成绩占 30 分

《3ds Max 软件基础教程【微课版】》结果考核为大型项目考核，以独立完成一个 3D 动画制作作品进行考核。

2. 评价方式采用学生自评、小组互评和教师评价的形式，其目的是提高学生自我评价能力。

计算机平面设计专业

《CAD 工程图设计》课程标准

一、课程描述

课程名称	课程类型	教学时间安排	
《CAD 辅助设计》	选修课	第三学期, 76 学时	
紧前课程	平行课程	紧后课程	
《Photoshop 图形图像处理》		《工业产品设计》	
课程性质	<p>该课程是计算机平面设计专业的选修课, 是让学生获得用电脑绘制网络工程图纸和识图的技能, 具备熟练、高效和规范地绘制网络工程图纸的能力。</p> <p>课程内容与世界最先进技术对接, 开展基于实际工程案例的教育和学习, 让学生在完成具体项目的过程中获取知识、运用知识、共享知识、发现知识、传播知识, 达到交流沟通、合作学习的目的, 也为学生在今后《智能化楼宇综合布线》课程中需要的工程各类图纸进行绘制。</p> <p>课程总体设计思路是, 打破以知识传授为主要特征的传统学科课程模式, 转变为以连续工作为中心组织课程内容, 并让学生在完成具体项目的过程中学会完成相应工作任务, 并构建相关理论知识, 发展职业能力。课程设置由简单到复杂、由单一到系统, 逐步培养学生空间思维能力和制图技能。要求掌握网络工程制图的标准规范、识读网络工程图纸的原理和方法, 会运用 VISIO、AutoCAD 软件绘制网络拓扑图、布局图等网络工程图纸。</p>		
教学目标	素质目标	能力目标	知识目标
	<ol style="list-style-type: none"> 1. 具备一定企业文化、行知的认识能力 2. 具备相应的技术与数据分析推理能力 3. 具有正直、勇于负责精神 4. 具有系统的思维能力 5. 具有敬业爱岗和良好的团队合作精神 6. 具有良好的沟通能力 7. 培养学生乐学善 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能识别常用的布线材料 2. 能够按照七大子系统进行线缆设计 3. 能按标准正确布局设备位置 4. 能按标准进行工程的草案设计、扩初设计、施工图设计、总体设计、详细设计 5. 能按标准进行工程的逻辑拓扑图、系统图(类图)、功能描述 6. 能按标准进行工程的施工图绘制, 材料清单、造价与施工费预算。 7. 能根据项目运行与实施情况, 及时解决在实施过程碰到的问题, 并提出方案对系统进 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 了解综合布线系统七大组成单元 2. 熟悉双绞线与信息模块的端接的标准和工艺要求 3. 了解网络设备的信号及尺寸 4. 熟悉各类图纸的含义及设计标准 5. 熟悉 VISIO 的制图流程、方法 6. 熟悉弱电 CAD 的制图流程、方法 7. 熟悉 WORD 操作

	学、勤于反思的良好学习习惯	行改进和升级	
课程思政	整个课程中，坚持“育人为本、德育为先”，培养学生学生良好的学习习惯，认真、细致的工作作风、团队合作、与人交往的社会能力，爱岗敬业的职业素质。		
工作任务	1. 网络综合布线施工方案规划、预算 2. 网络综合布线图纸的绘制 3. 网络综合布线实施中的系统完善		
工作过程要求	1. 进行施工现场勘测及企业沟通 2. 施工图初步方案、拓扑图的沟通 3. 制定施工图设计进度表 4. 施工图的设计定稿 5. 施工图的归档 6. 后续服务 7. 施工措施及说明		
岗位角色	制图员		
教学组织与方法	通过教师的收集整理，尽可能设置与企业一致的大型工程案例、工作步骤和工作要求，与《智能化楼宇综合布线》课程结合，制作由易至难的四种不同情境的施工环境，学生在教师指导下，实施小组协作学习，小组负责人负责整体项目的把控，学习资料管理工作等，实训以实际需求环境为学习基础，最大程度的培养学生的生产工作标准化，教师最后进行项目实施的总结。		
学习过程要求	1. 明确工作项目 2. 小组分析项目 3. 完成项目所需技能的学习储备 4. 制定项目操作步骤及任务分配 5. 完成项目实施 6. 教师评价、自我评价、小组互评相结合进行总评		
教学载体与设备	计算机实训室 (1) 多媒体设备 (2) 学生用计算机 (3) AutoCAD、VISIO 工具软件 (2) 有关技术手册、标准及相关参考资料		
考核方法	1. 技能考核：教师评价（10%）+学生自评（20%）+小组互评（20%） 2. 素质考核：教师评价（50%）		

二、课程教学设计

序号	项目	任务单元	学时	知识	能力	素质	评价	教学方法
1	办公室施工设计(12)	任务一 认识典型办公室系统	2	1. 了解办公室网络的需求 2. 了解办公室系统综合布线相关标准 3. 熟悉办公室系统的布线设计、验收国家标准	1. 能选用相关制图标准 2. 能对施工现场的需求进行简单勘察 3. 能与客户沟通进行方案确认	1. 逐步培养学生对本课程的学习兴趣 2. 逐步培养学生的探究兴趣	采用教师评价与小组互评、学生自评相结合的方式。评价内容包括： 1. 工程勘察 2. 小组计划实施情况 3. 沟通能力	1. 采用实训教学，以智能化楼宇综合布线真实工程为工作情境，以学生为主体进行实训，注重学生操作能力的培养 2. 采用项目主导的任务驱动法教学 3. 以教师为主导，学生为主体进行，教师指导学生完成项目实训，注重学生操作能力和职业素养的
		任务二 办公室布线材料预算设计	2	熟悉布线材料种类与用途	能根据工程需要做好材料的选择及成本预算	1. 逐步培养学生良好的学习习惯 2. 培育学生的质量、成本意识		
		任务三 办公室拓扑图的制作	2	熟悉办公室的简单布局	能根据现场制作办公室网络的拓扑图	逐步培养学生良好的作图规范		
		任务四 办公室布局图的制作	2	1. 熟悉设计前的勘测工作 2. 熟悉 VISIO 制作办公室的拓扑图、布局图	能根据现场制作办公室信息点布局图	加深学生对专业岗位的认识，培养学生爱岗敬业的职业素养		
		任务五 办公室设计后续服务	2	熟悉后续服务要点	能与客户沟通进行方案调整	培育学生认真、细致的工作作风、团队合作、与人交往的社会		

						能力		培养
		任务六 工程实施说明的编写	2	熟悉 WORD 制作施工措施的说明	能对整体项目施工措施进行说明	培养学生对整体项目的实施和掌控能力		
2	机房施工设计(20)	任务一 认识典型机房系统	2	1. 了解机房网络的需求 2. 了解机房综合布线相关标准 3. 熟悉机房的布线设计、验收国家标准	1. 能选用相关制图标准 2. 能对施工现场的需求进行简单勘察 3. 能与客户沟通进行方案确认	1. 逐步培养学生良好的学习习惯 2. 培育学生的质量、成本意识	采用教师评价与小组互评、学生自评相结合的方式。评价内容包括： 1. 工程勘察 2. 小组计划实施情况 3. 沟通能力	1. 采用实训教学，以智能化楼宇综合布线真实工程为工作情境，以学生为主体进行实训，注重学生操作能力的培养 2. 采用项目主导的任务驱动法教学 3. 以教师为主导，学生为主体进行，教师指导学生完成项目实训，注重学生操作能力和职业素养的
		任务二 机房布线材料预算设计	2	1. 熟悉布线材料种类与用途 2. 熟悉设计前的勘测工作	能根据工程需要做好材料的选择及成本预算	加深学生对专业岗位的认识，培养学生爱岗敬业的职业素养		
		任务三 机房施工图设计进度表制作	4	熟悉使用 WORD 制作小型单位的施工图设计进度表	能对施工图设计进度进行把控	逐步培养学生良好的作图规范		
		任务四 机房拓扑图的制作	4	熟悉 VISIO 制作小型单位楼层的拓扑图	能根据现场制作网络的拓扑图	逐步培养学生良好的作图规范		
		任务五 机柜布局图的制作	4	熟悉 VISIO 制作小型单位楼层的机柜布局图	能根据现场规划、制作机柜设计图	逐步培养学生良好的作图规范		
		任务六 机房设计后续服务	2	熟悉后续服务要点	能与客户沟通进行方案调整	培育学生认真、细致的工作作风、团队合作、与人交往的社会能力		

		任务七 工程实施说明的编写	2	9. 熟悉 WORD 制作施工措施的说明	能对整体项目施工措施进行说明	培养学生对整体项目的实施和掌控能力		培养
3	小型局域网施工设计(24)	任务一 认识典型小型局域网系统	2	1. 了解小型局域网的需求 2. 了解小型局域网综合布线相关标准	1. 能选用相关制图标准 2. 能对施工现场的需求进行简单勘察 3. 能与客户沟通进行方案确认	1. 培养学生的探究兴趣 2. 培养学生良好的学习习惯	采用教师评价与小组互评、学生自评相结合的方式。评价内容包括： 1. 工程勘察 2. 小组计划实施情况 3. 沟通能力	1. 采用实训教学，以智能化楼宇综合布线真实工程为工作情境，以学生为主体进行实训，注重学生操作能力的培养 2. 采用项目主导的任务驱动法教学 3. 以教师为主导，学生为主体进行，教师指导学生完成项目实训，注重学生操作能力和职业素养的培养
		任务二 小型局域网布线材料预算设计	2	1. 熟悉小型局域网的布线设计、验收国家标准 2. 熟悉布线材料种类与用途	能根据工程需要做好材料的选择及成本预算	培育学生认真、细致的工作作风		
		任务三 小型局域网施工图设计进度表制作	4	1. 熟悉设计前的勘测工作 2. 熟悉使用 WORD 制作小型单位的施工图设计进度表	能对施工图设计进度进行把控	逐步培养学生良好的作图规范		
		任务四 小型局域网拓扑图的制作	4	熟悉 AutoCAD 绘制网络拓扑图	能根据现场制作网络的拓扑图	培养学生爱岗敬业的职业素养		
		任务五 小型局域网施工图的制作	4	熟悉 AutoCAD 绘制施工图	能制作小型局域网施工图	培养学生良好的作图规范		
		任务六 小型局域网各机柜布局图的制作	4	熟悉 VISIO 制作小型单位楼层的拓扑图及机柜布局图	能根据现场规划、制作机柜设计图 能根据现场规划、制作机柜设计图	1. 培育学生认真、细致的工作作风 2. 培养学生良好的作图规范		
		任务七 小型局域网设计后续服务	2	熟悉后续服务要点	能与客户沟通进行方案调整	培育学生团队合作、与人交往的		

						社会能力		
		任务八 工程实施说明的编写	2	熟悉 WORD 制作施工措施的说明	能对整体项目施工措施进行说明	培养学生对整体项目的实施和掌控能力		
4	视频监控 系统设计(20)	任务一 认识视频监控系统	2	1. 了解视频监控系统的需求 2. 了解视频监控系统工程相关标准	1. 能选用相关制图标准 2. 能对施工现场的需求进行简单勘察	培养学生良好的学习习惯和探索新知的兴趣	采用教师评价与小组互评、学生自评相结合的方式。评价内容包括： 1. 工程勘察 2. 小组计划实施情况 3. 沟通能力	1. 采用实训教学，以智能化楼宇综合布线真实工程为工作情境，以学生为主体进行实训，注重学生操作能力的培养 2. 采用项目主导的任务驱动法教学 3. 以教师为主导，学生为主体进行，教师指导学生完成项目实训，注重学生操作能力和职业素养的培养
		任务二 视频监控系统布线材料预算设计	2	1. 熟悉视频监控系统的布线设计、验收国家标准 2. 熟悉视频监控系统材料种类与用途	1. 能与客户沟通进行方案确认 2. 能根据工程需要做好材料的选择及成本预算	1. 加深学生对专业岗位的认识 2. 培育学生的质量、成本意识		
		任务三 视频监控系统图的设计制作	4	1. 熟悉设计前的勘测工作 2. 熟悉视频监控系统各个防区的布局 3. 熟悉 VISIO、AutoCAD 制作视频监控系统图	能根据现场制作视频监控系统图	1. 培育学生认真、细致的工作作风 2. 培养学生良好的作图规范		
		任务四 视频监控平面图以及监控中心布局图的制作	4	7. 熟悉 VISIO、AutoCAD 制作视频监控系统拓扑图以及平面图和监控中心布局图	能根据现场制作系统拓扑图、监控中心设备布局图	1. 培育学生认真、细致的工作作风 2. 培养学生良好的作图规范		
		任务五 视频监控系统防区编号表、施工图设计和进	4	8. 熟悉使用 VISIO、AutoCAD 制作施工图,使用 WORD 设计进度表	1. 能对施工图设计进度进行把控 2. 能根据现场制作施工图、设	逐步培养学生良好的作图规范		

		度表制作			计进度表			
		任务六 视频监控系统设计后续服务	2	9. 熟悉后续服务要点	能与客户沟通进行方案调整	培育学生团队合作、与人交往的社会能力		
		任务七 工程实施说明的编写	2	10. 熟悉 WORD 制作施工措施说明	能对整体项目施工措施进行说明	培养学生对整体项目的实施和掌控能力		
5	复习		4					

三、任务单元划分

序号	项目	任务	教学地点	参考学时
1	办公室施工设计	任务一 认识典型办公室系统 任务二 办公室布线材料预算设计 任务三 办公室拓扑图的制作 任务四 办公室布局图的制作 任务五 办公室设计后续服务 任务六 工程实施说明的编写	理 实 体 化 教 室	12
2	机房施工设计	任务一 认识典型机房系统 任务二 机房布线材料预算设计 任务三 机房施工图设计进度表制作 任务四 机房拓扑图的制作 任务五 机柜布局图的制作 任务六 机房设计后续服务 任务七 工程实施说明的编写		20
3	小型局域网施工设计	任务一 认识典型小型局域网系统 任务二 小型局域网布线材料预算设计 任务三 小型局域网施工图设计进度表制作 任务四 小型局域网拓扑图的制作 任务五 小型局域网施工图的制作 任务六 小型局域网各机柜布局图的制作 任务七 小型局域网设计后续服务 任务八 工程实施说明的编写		24
4	视频监控系统施工设计	任务一 认识视频监控系统 任务二 视频监控系统布线材料预算设计 任务三 视频监控系统图的设计制作 任务四 视频监控平面图以及监控中心布局图的制作 任务五 视频监控系统防区编号表、施工图设计和进度表制作 任务六 视频监控系统设计后续服务 任务七 工程实施说明的编写		20
5	复习	复习		4

四、考核方式

本课程采用过程性考核。

考核方式	过程考核（100分）	
	素质考核（50分）	技能考核（50分）
实施方案	教师评价	教师评价+小组评价+自我评价
考核标准	出勤、安全、纪律、学习积极性、 协作沟通能力	任务计划（5分） 操作过程（30分） 任务完成情况（15分）

五、实施建议

（一）教材建议

1. 必须依据本课程标准选用教材，教材应充分体现任务引领、实践导向课程的设计思想。
2. 教材的项目应以实际工程项目为载体，增加实践内容，强调理论在实践过程中的应用。
3. 教材应图文并茂，提高学生的学习兴趣，加深学生对过程控制、组织与管理的认识和理解。教材表达必须精炼、准确、科学。
4. 教材内容应体现先进性、通用性、实用性，要将合理的制图设计与管理新技术、新方法、新成果及时地纳入教材，使教材更贴近本专业的发展和实际需要。

（二）教学建议

1. 在教学过程中，采用项目主导、任务驱动式教学方法，选取企业真实项目为载体安排实训内容，确保制图与后期的综合布线课程相结合，教学全部在理实一体化的实训室进行，教学内容按照整体项目情境进行实施，项目完成后进行综合评分。
2. 在教学过程中，采用“任务主线、教师主导、学生主体”的教学方法，充分发挥学生在学习过程中的积极性和主动性，充分体现学生的主体地位，学生在教师的组织、引导下完成学习任务。注重培养学生的团队意识、课程兴趣和学生动手能力训练。

（三）师资建议

主讲教师一名，具备双师资格

（四）资源利用

本课程全部在计算机实训室完成，注重培养学生动手能力，增强师生间的互动交

流，激发了学生参与的积极性、主动性，全程构建素质和技能培养框架，丰富实践教学环节，提高教学质量。确保整体布线工程的完整性，在施工图设计完成后学生可以在下一学期使用图纸进行布线施工。

（五）教学评价

以学生的总成绩为评价标准，结合素养和能力的综合评价。

1. 采用教师评价、小组互评、学生自评相结合的模式。
2. 注重学生职业素质、岗位技能和专业知识的综合性评价，着重学生的综合素质。
3. 注重学生职业素养、创新能力的培养，对具有优秀素养和技能的学生应予以特别鼓励。

计算机平面设计专业

《工业产品设计》课程标准

一、课程概述

课程名称	课程类型	教学时间安排	
《工业产品设计》	选修课	第四学期，76 学时	
紧前课程	平行课程	紧后课程	
《CAD 辅助设计》			
课程性质	<p>《工业产品设计》是计算机平面设计专业的选修课程，以小组合作的方式在实训室里教授该门课程，通过小组合作为学生创造交流互动的机会，本课程以工作任务导向为总体思路设计教学内容，从而培养学生勤劳诚信、团队协作、精益求精、严谨认真和沟通交流等职业素养，培养学生的工匠精神及社会主义核心价值观，要求学生利用工具熟练制作草图，并根据草图和特征命令创建三维模型，通过零件造型设计、部件装配设计、工程图、设计表达完成工业产品的设计，使学生学会由三维数字模型到工程图、装配图、生成动画等方法，培养学生认真细致、精益求精的工匠精神。</p>		
教学目标	素质	知识	能力
	<p>1. 培养学生探究新知识的能力,引导学生掌握前沿技术。</p> <p>2. 培养学生认真细致、精益求精的工匠精神。</p> <p>3. 通过项目引导学生积极参与,培养学生的实践操作技能,培养设计创新能力。</p>	<p>1. 掌握草图绘制工具,并利用工具制作草图。</p> <p>2. 掌握 Inventor 部件装配设计。</p> <p>3. 掌握 Inventor 表达式视图的创建方法。</p> <p>4. 掌握 Inventor 工程图的创建方法。</p> <p>5. 掌握利用草图和特征命令生</p>	<p>1. 能够创建二维草图。</p> <p>2. 能够生成三维模型。</p> <p>3. 能够进行部件装配。</p> <p>4. 能够创建表达视图。</p> <p>5. 能够创建工程图。</p> <p>6. 能够通过数字模型创建产品效果图。</p>

	4. 培养学生的核心素养。	成三维模型的方法。 6. 掌握 Inventor 工业产品设计所需的三维模型、爆炸图、工程图、表达视图等一系列要素。	
课程思政	加强学生工匠精神、爱岗敬业、认真细致、精益求精等价值观的塑造与引领，使学生了解中国制造，了解中国制造 2025，培养学生的爱国主义情怀、责任感、使命感。		
工作任务	9. 收集素材 10. 绘制草图 11. 零件造型设计 12. 部件装配设计 13. 表达视图创建 14. 工程图创建		
工作过程要求	1. 具备任务分析的能力 2. 具备收集素材的能力 3. 具备零件造型设计的能力 4. 具备部件装配设计的能力 5. 具备表达视图创建的能力 6. 具备工程图创建的能力		
岗位角色	工业产品设计师		
教学组织与方法	一. 教学程序： 教学模式：理实一体 教学方式：项目教学 教学方法：启发式、探究式、讨论式、参与式 教学过程按照“情景导入→信息准备→决策→实施→评价→反思”六个环节环节实施。		

	<p>1. 情景导入：通过创设情景导入任务，使学生明确任务要求和目标；</p> <p>2. 信息准备：以小组为单位收集相关信息；</p> <p>3. 决策：以小组为单位进行任务分析，明确工作步骤并形成任务方案；</p> <p>4. 实施：按方案制定的步骤、方法分组完成任务；</p> <p>5. 评价：对任务进行验收及评价；</p> <p>6. 反思：指出各组在实施任务过程中存在的不足。</p> <p>二、教学形式：整体学习在教师指导下进行，小组协作讨论学习知识点，教师进行过程的演示、指导及项目实施的总结、点评。</p> <p>三、教学情景：本课程围绕“中国制造”创设情境。</p> <p>四、教学方法：本课程主要根据项目教学法进行教学实施，学生主要通过讨论法、角色扮演法进行项目的学习和实施，教师通过演示法进行讲解。</p>
<p>教学载体 与设备</p>	<p>1. 云桌面实训室，多媒体教师机 1 台，投影仪 1 台，学生用瘦客户机，计算机机房局域网</p> <p>2. Inventor2018 软件、红蜘蛛电子教室等</p> <p>3. 《Inventor 工业产品设计基础与实战训练》教材</p>

二、课程内容

序号	学习情境 (学时)	任务单元	学时	教学标准			教学建议	评价建议
				素质	知识	能力		
1	项目一 绪论 (4 学时)	任务一 Inventor 概述	2	1. 引导学生了解 3D 打印前沿技术。 2. 培养学生接受新生事物的积极性, 3. 培养学生对本课程的学习兴趣。	了解 Inventor 软件。	能够通过网络收集 3D 打印的图片	1. 教学地点: 云桌面实训室 2. 教学方法: 采用项目主导、任务驱动法教学 3. 教学资源: 教学单元设计	采用学生自评+小组互评+教师评价的多元化主体及职业素养+专业知识+专业技能的多 元化内容的评价方式。评价内容包括: 1. 学习准备情况 2. 任务实施情况 3. 劳动纪律及团队合作
		任 务 二 Inventor 基本使用 环境	2	培养学生学习新技术的能力。	掌握 Inventor 界面。	认识 Inventor 界面的各部分		

序号	学习情境 (学时)	任务单元	学时	教学标准			教学建议	评价建议
				素质	知识	能力		
2	项目二零件造型设计 (20学时)	任务一 草图技术	8	培养学生绘制图形的能力。	1. 掌握草图绘制的方法。 2. 掌握草图编辑的方法。 3. 掌握草图约束的方法。	1. 能够利用根据绘制草图。 2. 能够对草图进行约束。	1. 教学地点: 云桌面实训室 2. 教学方法: 采用项目主导、任务驱动法教学 3. 教学资源: 教学单元设计	采用学生自评+小组互评+教师评价的多元化主体及职业素养+专业知识+专业技能的多元化内容的评价方式。评价内容包括: 1. 学习准备情况 2. 任务实施情况 3. 劳动纪律及团队合作。
		任务二 零件造型技术	8	培养学生三维模型空间思维能力。	1. 掌握草图特征。 2. 掌握放置特征。 3. 掌握定位特征。	1. 能够根据草图生成三维模型。 2. 能够根据特征生成三维模型。 3. 能够绘制塑料凳。 4. 能够绘制水杯。		
		技能训练 1. 洗菜筐设计 2. 垃圾桶	2	1. 培养学生绘制草图的能力。 2. 培养学生三维模型空间思维能力。 3. 培养学生创新能力。	1. 掌握草图的绘制方法。 2. 掌握草图的约束。 3. 掌握特征命令。	1. 能够进行产品设计。 2. 能够绘制洗菜筐。 3. 能够绘制垃圾桶		

序号	学习情境 (学时)	任务单元	学时	教学标准			教学建议	评价建议
				素质	知识	能力		
		设计		力。 4. 培养学生的设计能力				
		技能训练 1. 乒乓球拍设计 2. 水槽设计	2	1. 培养学生绘制草图的能力。 2. 培养学生三维模型空间思维能力。 3. 培养学生创新能力。 4. 培养学生的设计能力。	1. 掌握草图的绘制方法。 2. 掌握草图的约束。 3. 掌握特征命令。	1. 能够进行产品设计。 2. 能够绘制乒乓球拍。 3. 能够绘制水槽。		
3	项目三 部件装配设计 (20 学时)	任务一约束零部件	6	1. 培养学生组合零部件的能力。 2. 培养学生精益求精的能力。	1. 掌握部件约束的方式。 2. 掌握运动约束的方式。	1. 能够运用配合、角度、相切、插入约束零件。 2. 能够运用旋转、转动-平动约束零件。	1. 教学地点: 云桌面实训室 2. 教学方法: 采用项目主导、任务驱动法教学 3. 教学资源: 教学单元设计	采用学生自评+小组互评+教师评价的多元化主体及职业素养+专业知识+专业技能的多元化内容的评价方式。评价内容包
		任务二编辑零部件	6	1. 培养学生的编辑能力。 2. 培养学生认真细致的工作态度。	1. 掌握修改零件的方法。 2. 掌握阵列零部件的方法。	能够对零部件进行编辑。		

序号	学习情境 (学时)	任务单元	学时	教学标准			教学建议	评价建议
				素质	知识	能力		
					3. 掌握镜像零部件的方法。 4. 掌握替换零部件的方法。		括： 1. 学习准备情况 2. 任务实施情况 3. 劳动纪律及团队合作。	
		任务三 装调标准件和常用件	4	1. 培养学生的装调标准件的能力。 2. 培养学生严格遵守标准的行为习惯。	掌握装调标准件的方法	能够对零件进行装调		
		技能训练 机械手的安装	4	1. 培养学生装调能力。 2. 培养学生一丝不苟的行为习惯。	1. 掌握圆形的内发光效果。 2. 掌握矩形进行变形。 3. 掌握文字的输入以及排版。 4. 掌握钢笔工具进行图形的绘制。	1. 能够制作圆形的内发光效果。 2. 能够对绘制出来的矩形进行变形。 3. 能够进行文字的输入以及排版。 4. 能够使用钢笔工具进行图形的绘制。		

序号	学习情境 (学时)	任务单元	学时	教学标准			教学建议	评价建议
				素质	知识	能力		
4	项目四 表达视图及 Inventor Studio (10 学时)	任务一 表达视图的相关技术	4	1. 培养学生的创新意识和设计能力。 2. 培养学生认真、细致和严谨的学习工作态度。 3. 培养学生团队协作、互帮互助及沟通的能力	1. 掌握表达零部件的装配关系及拆装过程。 2. 掌握设置动作的顺序。	1. 能够进行零部件的拆装。 2. 能够设置动作的先后顺序。	1. 教学地点：云桌面实训室 2. 教学方法：采用项目主导、任务驱动法教学 3. 教学资源：教学单元设计	采用学生自评+小组互评+教师评价的多元化主体及职业素养+专业知识+专业技能的多 元化内容的评价方式。评价内容包括： 1. 学习准备情况 2. 任务实施情况 3. 劳动纪律及团队合作。
		任务二 Inventor Studio	6	1. 培养学生“敬业、精益、专注、创新”的工匠精神。 3. 培养学生严谨求精的态度。	1. 了解 Inventor Studio 环境。 2. 掌握设置光源、场景和外观的方法。	能够设置光源、场景和外观。		

序号	学习情境 (学时)	任务单元	学时	教学标准			教学建议	评价建议
				素质	知识	能力		
5	项目五 工程图 (10 学时)	任务一 工程图的 视图创建	4	1. 培养学生专注 严谨、精益求精的 意识、思维和理念。 2. 培养学生认真、 细致的学习态度。	1. 掌握视图的基本概 念。 2. 掌握基础视图、投影 视图、斜视图、剖视图、 局部视图、打断视图、 局部剖视图的创建方 法。	能够创建基础视图、 投影视图、斜视图、 剖视图、局部视图、 打断视图、局部剖视 图。	1. 教学地点：云桌 面实训室 2. 教学方法： 采用项目主导、任 务驱动法教学 3. 教学资源： 教学单元设计	采用学生自评+小 组互评+教师评价 的多元化主体及 职业素养+专业知 识+专业技能的多 元化内容的评价 方式。评价内容包 括： 1. 学习准备情况 2. 任务实施情况 3. 劳动纪律及团 队合作。
		任务二 工程图的 标注	4	1. 培养学生专注 严谨、精益求精的 意识、思维和理念。 2. 培养学生认真、 细致的学习态度。	1. 掌握自动中心线、手 动中心线标注的方法。 2. 掌握模型尺寸、工程 图尺寸的标注方法。 3. 掌握其他常用符号 的标住方法。 4. 掌握插入文本与指 引线文本的方法。 5. 掌握添加引出序号 与明细栏的方法。	1. 能够进行自动中心 线、手动中心线的标 注。 2. 能够模型尺寸、工 程图尺寸的标注。 3. 能够进行其他常用 符号的标住。 4. 能够插入文本与指 引线文本。 5. 能够添加引出序号 与明细栏。		
		任 务 三	2	1. 培养学生一丝不	1. 掌握样式和标准编	1. 会使用样式和标准		

序号	学习情境 (学时)	任务单元	学时	教学标准			教学建议	评价建议
				素质	知识	能力		
		工程图的设置		苟的工作态度 2. 培养学生按标准操作的行为习惯。	辑器的使用方法。 2. 掌握编辑标题栏的方法。 3. 掌握图纸的设置方法。	编辑器。 2. 会编辑标题栏。 3. 会进行图纸的设置。		
6	项目六 实战训练 (12学时)	任务一 U盘的设计	4	1. 培养学生一丝不苟的工作态度。 2. 培养学生精益求精的工作态度。 3. 培养学生按标准操作的行为习惯。	1. 掌握草图的绘制方法。 2. 掌握拉伸特征的使用方法。 3. 掌握圆角特征的使用方法。 4. 掌握凸雕特征的使用方法。	1. 能够绘制草图。 2. 能够建立U盘外壳的三维模型。	1. 教学地点: 云桌面实训室 2. 教学方法: 采用项目主导、任务驱动法教学 3. 教学资源: 教学单元设计	采用学生自评+小组互评+教师评价的多元化主体及职业素养+专业知识+专业技能的多 元化内容的评价方式。评价内容包括: 1. 学习准备情况 2. 任务实施情况 3. 劳动纪律及团队合作。
		任务二 工作灯的设计	4	1. 培养学生一丝不苟的工作态度。 2. 培养学生精益求精的工作态度。 3. 培养学生按标准操作的行为习惯。	1. 掌握草图的绘制方法。 2. 掌握旋转特征的使用方法。 3. 掌握环形阵列功能和抑制功能的使用方法。 4. 掌握工作平面、工作	1. 能够绘制草图。 2. 能够建立灯罩的三维模型。		

序号	学习情境 (学时)	任务单元	学时	教学标准			教学建议	评价建议
				素质	知识	能力		
					轴的创建方法。			
		任务三 鼠标的设计	4	1. 培养学生一丝不苟的工作态度。 2. 培养学生精益求精的工作态度。 3. 培养学生按标准操作的行为习惯。	1. 掌握拉伸、旋转、圆角等基础功能的应用。 2. 掌握抽壳、凸雕、分割等功能的应用。 3. 掌握放样曲面功能的应用。 4. 掌握多实体建模方法的应用。	1. 能够进行实体建模。 2. 能够根据爆炸图建立鼠标的实体模型。		
8	总学时		76					

三. 评价方式（过程评价 70%，结果评价 30%）

建立过程考核与结果考核相结合的方式，过程考核占 70%，结果考核占 30%。每个项目的评分标准在工作页中详细制定。

考核方式	过程考核（70分）			结果考核 （30分）
	素质 （21分）	知识 （14分）	能力 （35分）	
实施方案	教师评价+小组评价+自评	教师评价+小组评价+自评	教师评价+小组评价+自评	教师评价
考核标准	劳动纪律、安全、遵守实训室制度、沟通能力、协作精神	自我测试	任务计划 操作过程 任务完成情况	大型项目

本课程一共考核四个项目，每个项目所占过程考核成绩的比重相同。

$$\text{公式: } M = \frac{1}{n} \sum_{i=1}^n (Q_n + K_n + T_n) + F$$

其中： M —总成绩；

n —项目（任务）数；

Q —职业素养；

K —专业知识；

T —专业技能；

F —期末考核。

四、实施建议

（一）教材建议

《Inventor 工业产品设计基础与实战训练》，机械工业出版社，林将毅主编，国家规划教材。

（二）教学建议

1. 在教学过程中采用项目主导、任务驱动的教学模式，通过“情景导入→信息准备→决策→实施→评价→反思”六个环节，教学全部在云桌面实训室进行，采取理实一体化的教学模式，实现教学做合一。

2. 以小组为单位，3人一组，发挥教师的主导作用与学生的主体作用。

（三）师资建议

1. 专任教师

- (1) 双师型教师；
- (2) 掌握工业产品设计方面的相关知识和技能；
- (3) 精通 Inventor 软件的操作方法，操作流程规范；
- (4) 能够采用适当的教学方法为学生进行实训活动示范教学。

2. 兼职教师

企业的资深技术人员、长期从事产品设计相关岗位操作人员，可担任相关学习情境的示范教学及综合实训指导。

3. 云实训室管理员

- (1) 掌握工业产品设计相关标准、知识和技能，并能进行产品设计；
- (2) 具有现场指导学生工业产品的操作能力；
- (3) 具有设计能力。

(四) 资源利用

1. 教学单元设计

2. 《Inventor 工业产品设计基础与实战训练》教材

3. 教材配套素材

(五) 教学评价

采取评价主体多元化和评价内容多元化的方式，将教师评价和学生自评、小组互评相结合，职业素养、专业知识、专业技能相结合，教师在进行考核与评价时，应跟踪记录学生完成项目的过程，评价学生操作过程及操作结果的标准性、熟练性、完整性、创新性。

1. 《Inventor 工业产品设计》课程成绩由过程考核和结果考核两部分组成。

(1) 过程考核成绩占 70 分：其中素养考核占 30%、知识考核占 20%、技能考核占 50%；

过程考核题型为选择题和判断题；技能考核为各任务的操作过程和工作页相结合的考核评定。

(2) 结果考核成绩占 30 分

《Inventor 工业产品设计》结果考核为大型项目考核，以独立完成工业产品设计作为考核内容。

2. 评价方式采用学生自评、小组互评和教师评价的形式，其目的是提高学生自我评价能力。

计算机平面设计专业

《After Effects》课程标准

一、课程概述

课程名称	课程类型	教学时间安排	
《After Effects》	选修课	第五学期，76 学时	
紧前课程	平行课程	紧后课程	
《Flash 动画制作》			
课程性质	<p>《After Effects》是计算机平面设计专业的一门选修课，本课程以工作任务导向为总体思路设计教学内容，使学生掌握 After Effects 数字影音后期软件编辑和剪接各种视频素材的基本原理和方法，能够使用 After Effects 软件中的各种工具对原始素材进行各种特效处理，掌握 After Effects 软件强大的音视频编辑功能，能够按照要求制作各种视频短片，并能够导出为各种所需要的格式。培养学生的创新能力、独立思考能力及审美能力，并在小组合作中提高沟通能力、团队合作能力，养成认真细致的工作作风，全方位提高学生职业素养和专业技能。学生前期已经学习过平面设计及动画制作软件，对素材导入、关键帧动画制作等有基本的认识，本课程侧重于对素材的动态效果的设置，对原始素材的加工处理重点是学生自己创新创意，做出自己的作品。</p>		
教学目标	素质目标	知识目标	能力目标
	<p>1. 了解数字影音后期软件的主要功能，了解后期剪辑工作的重要意义，作为一个剪辑师就具备的技能。</p> <p>2. 逐步培养学生对本课程的学习兴趣，意识到本课程的实用性与重要性</p> <p>3. 逐步提高学生的审美意识和对色彩识别处理能力。</p> <p>4. 培养学生爱护实训室设备、注意用电安全、爱岗敬业</p>	<p>1. 掌握影视后期软件的应用领域，了解它在广告宣传企业宣传、文化宣传等方面的重要作用。</p> <p>2. 掌握视频、音频编辑加工的基本流程，掌握 After Effects 软件的基本操作。</p> <p>3. 掌握视频特效编辑的方法，能够熟练进行编辑。</p> <p>4. 掌握音视频同步的方</p>	<p>1. 能够灵活运用 After Effects 软件导入各种类型的素材并进行分类，分别存放。</p> <p>2. 能够利用 After Effects 软件进行音视频的编辑等效果处理。</p> <p>3. 能够使用 After Effects 软件制作出多种多样的字幕效果，并能够在各种场合灵活使用。</p>

	<p>业的职业素养</p> <p>5. 培养学生良好的学习习惯，由“被动学习”变“主动学习”</p> <p>6. 培养学生的创新意识和设计能力</p> <p>7. 培养学生的核心素养</p>	<p>法，能熟练地进行同步操作。</p> <p>5. 掌握各种过渡特效的添加方法及编辑方法</p> <p>6. 掌握制作完整影视作品的步骤和方法并能够完成视频制作。</p>	<p>4. 能够熟练为视频添加特效并进行编辑。</p> <p>5. 能够熟练为视频添加切换效果并进行编辑。</p> <p>6. 能够根据要求对音步和视频进行同步操作。</p> <p>7. 能够按要求导出各种格式的视频文件。</p> <p>8. 能按要求进行创意，制作自己的视频短片。</p>
课程思政	<p>1、结合本专业职业特点，在学生的头脑中树立劳动光荣的意识，培养学生勤劳节俭的优秀品格，爱岗敬业的职业素养。结合当前社会中的热点问题，把书中知识讲活讲通讲到生活中去。</p> <p>2、指导学生认真完成作业，养成认真细心的学习和工作习惯，结合学生思想认识动态，利用学生身边的事例将思政课程内容渗透致教学环节，贴近学生，希望能通过思政课的教育，帮助学生牢固树立好个人的理想信念，引导他们能够保持正确的人生观，价值观，世界观，永远努力奋斗，用劳动创造美好生活。</p> <p>3、而且在课程思政渗透的具体过程中，也更要创新思维，以新思维催生新思路、以新思路谋求新发展、以新发展推动新方法，以新方法解决新问题，实现课程思政的创新发展。</p>		
工作任务	<p>15. 收集视听素材、录制素材、加工处理素材</p> <p>16. 视频、音频加工编辑处理</p> <p>17. 创意、设计、编辑、制作各种视频短片</p> <p>18. 保存不同格式的视频文件</p>		
工作过程要求	<p>1. 具备与客户沟通及任务分析的能力</p> <p>2. 具备收集整理音视频素材的能力</p> <p>3. 具备制作视频广告、动画短片、片头的的能力</p> <p>4. 具备为音视频添加各种特效和过渡效果的能力</p> <p>5. 具备保存不同格式视频文件的能力</p>		
岗位角色	<p>电视节目编辑、网站视频栏目编辑、影视公司剪辑人员、影楼或摄影工作室影片制作人员</p>		
教学组织与方法	<p>一. 教学程序：实施项目主导、任务驱动的教学模式，采取“情景导入→信息准备→决策→实施→评价→反思”六步法。</p>		

	<p>1. 情景导入：通过创设情景导入任务，使学生明确任务要求和目标；</p> <p>2. 信息准备：以小组为单位收集相关信息；</p> <p>3. 决策：以小组为单位进行任务分析，明确工作步骤并形成任务方案；</p> <p>4. 实施：按方案制定的步骤、方法分组完成任务；</p> <p>5. 评价：对任务进行验收及评价；</p> <p>6. 反思：指出各组在实施任务过程中存在的不足。总结知识点的掌握情况。</p> <p>二. 教学形式：采用分组讨论的形式，以学生为主体，以教师为主导，整个教学过程在教师指导下由学生自主完成任务。</p> <p>三. 教学情景：根据活动化情境方式进行教学情景设计，引导学生进入角色，进行任务分析，制定方案和实施计划，构建情景化教学模式。</p> <p>四. 教学方法：采用任务驱动法进行教学。</p>
<p>教学载体 与设备</p>	<p>1. 多媒体实训室，多媒体教师机 1 台，投影仪 1 台，学生用计算机，计算机机房局域网</p> <p>2. After Effects 软件、江波多媒体电子教室系统软件等</p> <p>3. After Effects PPT、教学视频、相关素材</p> <p>4. 《After Effects CC 影视后期实用教程》（人民邮电出版社）</p>

二、课程内容

序号	学习情境 (学时)	任务单元	学时	教学标准			教学建议	评价建议
				素养	知识	能力		
1	项目一 视频短片的制作 (8 学时)	任务一 精彩片头 欣赏	2	1. 培养学生观察能力。 2. 培养学生分析能力。 3. 培养学生归纳总结能力。 4. 培养学生对影音后期制作的兴趣。	1. 掌握景别的基本概念。 2. 了解视频拍摄过程中镜头的运用。 3. 掌握镜头组接的基本知识， 4. 掌握影视中的色彩原理。 5. 了解 AE 软件的主要功能。 6. 了解常见的音视频格式文件。	1. 能够上网搜索相关知识。 2. 能够对搜索到的视频下载分类归纳。 3. 了解 AE 软件的界面及基本功能。	1. 教学地点：多媒体实训室 2. 教学方法：采用项目主导、任务驱动法教学 3. 教学资源：PPT 课件、教学视频、教学素材、视频短片、电影片段。	采用学生自评+小组互评+教师评价的多元化主体及职业素养+专业知识+专业技能的多元化内容的评价方式。评价内容包括： 1. 学习准备情况 2. 任务实施情况 3. 劳动纪律及团队合作
		任务二 日出动画 短片的制作	2	1. 培养学生色彩认知的能力。 2. 培养学生整体的设计的能力。 3. 培养学生的人际沟通能力。 4. 培养学生团结协作能力。	1. 掌握 AE 软件页面的基本设置。 2. 掌握 AE 软件中合成的概念，及合成的相关设置。 3. 掌握 AE 软件中时间轴上设置关键帧动画的方法。 4. 掌握制作短片的基本设置。	1. 能够导入基本的图形素材。 2. 能够在时间轴设置关键帧动画效果。 3. 能够新建一个图层。 4. 能够导出短片。 5. 能够设置导出影片的格式。		

序号	学习情境 (学时)	任务单元	学时	教学标准			教学建议	评价建议
				素养	知识	能力		
					本流程。			
		技能训练 卡片翻转 动画片制作	2	1. 培养学生对影视后期制作的认知。 2. 培养学生整体设计能力。 3. 培养学生的人际沟通能力。 4. 培养学生团结协作能力。	1. 掌握 AE 软件页面的基本设置。 2. 掌握 AE 软件中图层的概念。 3. 掌握 AE 软件特效的添加方法。 4. 掌握制作短片的基本流程。	1. 能够新建合成, 并进行合成的设置。 2. 能够导入基本的图形素材, 并进行设置。 3. 能够为素材添加特效并进行特效的关键帧动画设置。 4. 能够按要求导出相应格式的短片。		
		拓展训练 巫师动画 片制作	2	1. 培养学生色彩搭配的能力。 2. 培养学生版面构图的能力。 3. 培养学生整体设计能力。 4. 培养学生的人际沟通能力。 5. 培养学生团结协作能力。	1. 掌握 PS 文件中图层的导入方法。并能对图层进行操作。 2. 掌握添加滤镜的方法及技巧。 3. 掌握短片渲染及预览的方法。 4. 掌握制作短片的基本流程。	1. 能 PS 文件中图层的导入方法。并能对图层进行操作。 2. 能够添加闪电特效的及位置和方向的设置 3. 能够渲染输出影片。		

序号	学习情境 (学时)	任务单元	学时	教学标准			教学建议	评价建议
				素养	知识	能力		
2	项目二 图层动画 (8学时)	任务一 图层变换 动画	2	1. 培养学生观察能力。 2. 培养学生分析能力。 3. 培养学生归纳总结能力。 4. 培养学生对影音后期制作的兴趣。	1. 掌握图层的种类。 2. 掌握图层的创建方法。 3. 了解图层的相关知识。 4. 掌握图层顺序对显示结果的影响。	1. 能够新建 图层并设置图层的属性。 2. 能够设置图层的顺序和可见性。 3. 制作一个图层变换动画并渲染输出。	1. 教学地点: 多媒体实训室 2. 教学方法: 采用项目主导、任务驱动法教学 3. 教学资源: PPT 课件、教学视频、教学素材。	采用学生自评+小组互评+教师评价的多元化主体及职业素养+专业知识+专业技能的多 元化内容的评价方式。评价内容包括: 1. 学习准备情况 2. 任务实施情况 3. 劳动纪律及团队合作。
		任务二 滑块动画	2	1. 培养学生确定配色方案的能力。 2. 培养学生整体设计的能力。 3. 培养学生热爱大自然热爱生活的情感。 4. 通过团体活动, 培养学生的人际沟通能力。	1. 掌握设置图层时间的方法。 2. 掌握对齐、分布、提取、挤出和分离图层的方法 3. 了解图层的各种混合模式 4. 掌握图层父子关系的概念及设置。	1. 能够设置图层的混合模式。 2. 能够设置图层的父子关系。 3. 制作一个滑块动画并渲染输出。		
		技能训练 图层闪烁 动画效果	2	1. 培养学生创造力和丰富的想象力。 2. 通过团体活动, 培养学生的人际沟	1. 进一步掌握层的相 关操作。 2. 掌握对齐、分布、提 取、挤出和分离图层的	1. 能够新建 图层并设置图层的属性。 2. 能够设置图层的顺序和可见性。		

序号	学习情境 (学时)	任务单元	学时	教学标准			教学建议	评价建议
				素养	知识	能力		
		制作		通能力。	方法 3. 了解图层的各种混合模式 4. 掌握图层父子关系的概念及设置。	3. 能够设置图层的混合模式。 4. 能够设置图层的父子关系。 5. 制作一个图层闪烁动画效果并渲染输出		
		拓展训练 自创动画 作品	2	1. 培养学生创新能力。 2. 培养学生热爱大自然的情感。 3. 通过团体活动, 培养学生的人际沟通能力。	进一步掌握图层的相关操作	1. 能够导入素材, 创建图层。 2. 能够设置关键帧动画。 3. 能够设置图层的相关属性。 4. 能够设置图层的混合模式。 5. 能够设置图层的父子关系。 6. 制作一个动画效果并渲染输出		要求学生能自主创意, 主题突出, 并具有一定的美观效果。 1. 劳动纪律及团队合作; 2. 作品完成情况及创新效果; 3. 自我测试工作页。

序号	学习情境 (学时)	任务单元	学时	教学标准			教学建议	评价建议
				素养	知识	能力		
3	项目三 关键帧与动画图表编辑器 (8学时)	任务一 落日动画	2	1. 培养提高学生审美情趣和审美能力。 2. 培养学生欣赏美的能力。	1. 掌握关键帧的概念。 2. 掌握激活关键帧的方法。 3. 了解关键帧导航器。 4. 掌握选择和编辑关键帧的方法。	1. 能够上网搜索相关知识。 2. 能够激活关键帧。 3. 能够通过关键帧导航器设置和删除关键帧。 4. 能够选择和编辑关键帧(复制、移动、删除)。	1. 教学地点: 多媒体实训室 2. 教学方法: 采用项目主导、任务驱动法教学 3. 教学资源: PPT 课件、教学视频、教学素材。	采用学生自评+小组互评+教师评价的多元化主体及职业素养+专业知识的多元化内容的评价方式。评价内容包括: 1. 学习准备情况 2. 任务实施情况 3. 劳动纪律及团队合作。
		任务二 球体运动动画	2	1. 培养学生思维创新能力和丰富的想象力。 2. 培养学生整体设计能力和制作能力	1. 掌握关键帧插值的方法。 2. 了解关键帧进出方式的设置 2. 掌握“图表编辑器”的使用方法。	1. 能够新建一个纯色图层并进行颜色的设置。 2. 能够为图层添加遮罩。并设置羽化值。 3. 能够为图层设置位置动画效果。 4. 能够快速和复制图层。 5. 能够设置调整图层的相关属性。 6. 能够动画制作并渲染输出。		

序号	学习情境 (学时)	任务单元	学时	教学标准			教学建议	评价建议
				素养	知识	能力		
		技能训练 运动路径 动画	2	1. 培养学生操作能力以及创新能力。 2. 培养学生整体设计能力和制作能力	1. 掌握关键帧导航器。 2. 掌握选择和编辑关键帧的方法。 3. 了解关键帧进出方式的设置 4. 掌握“图表编辑器”的使用方法	1. 能够新建一个纯色图层并进行颜色的设置。 2. 能够将图层进行3D效果的设置。 3. 能够进行三维动画效果设置。 4. 能够进行模糊设置。 5. 完成动画的制作。		
		拓展训练 运动曲线 动画	2	1. 培养学生操作能力以及创新能力。 2. 培养学生整体设计能力和制作能力 3. 通过团体活动，培养学生的人际沟通能力。	1. 掌握关键帧导航器。 2. 掌握选择和编辑关键帧的方法。 3. 了解关键帧进出方式的设置 4. 掌握“图表编辑器”的使用方法 5. 掌握曲线设置方法	1. 能够将图层进行3D效果的设置。 2. 能够将图层添加球形效果。 4. 能够对图层进行三维动画设置 5. 能够进行关键帧的复制。 6. 完成曲线动画的制作		

序号	学习情境 (学时)	任务单元	学时	教学标准			教学建议	评价建议
				素养	知识	能力		
4	项目四 蒙版动画 (8学时)	任务一 变色汽车	2	1. 培养提高学生观察能力分析。 2. 培养提高学生解决问题的能力。 3. 培养提高学生审美情趣和审美能力。 4. 提高设计、创新能力	1. 了解蒙版的概念。 2. 掌握 Ae 中蒙版的使用。 3. 了解蒙版的属性。 4. 掌握蒙版的混合方式 5. 能够运用蒙版制作动画。	1. 掌握蒙版的绘制方法，能够用工具绘制蒙版。 2. 能够设置蒙版的相关属性。 3. 能够完成变色汽车动画效果的制作。	1. 教学地点：多媒体实训室 2. 教学方法：采用项目主导、任务驱动法教学 3. 教学资源：PPT 课件、教学视频、教学素材。	采用学生自评+小组互评+教师评价的多元化主体及职业素养+专业知识+专业技能的多元化内容的评价方式。评价内容包括： 1. 学习准备情况 2. 任务实施情况 3. 劳动纪律及团队合作。
		任务二 金属文体字	2	1. 培养学生操作能力以及创新能力。 2. 培养学生整体设计能力和制作能力 3. 通过团体活动，培养学生的人际沟通能力。	1. 掌握文字的输入方法。 2. 掌握特效的添加和设置方法。 3. 掌握过渡特效的添加和设置方法。 4. 掌握蒙版的绘制和编辑方法。	1. 能够输入文字。 2. 能够设置文字的基本属性。 3. 能够为文字添加蒙版。 4. 能够设置色相、饱和度特效。 5. 能够添加过渡效果并设置完成度。 6. 完成金属文字的制作。		
		技能训练 飞近地球动画	2	1. 提高学生操作能力以及创新能力。 2. 培养学生整体设	1. 掌握蒙版的概念和属性。 2. 掌握蒙版的绘制方	1. 能够导入需要的素材。 2. 能够复制操作。		

序号	学习情境 (学时)	任务单元	学时	教学标准			教学建议	评价建议
				素养	知识	能力		
				计能力和制作能力 3. 通过团体活动，培养学生的人际沟通能力。	法和编辑方法。 3. 掌握轨道蒙版的概念和设置方法。 4. 掌握轨道蒙版的操作。	3. 能够生成地球，并设置属性。设置动画关键帧。 4. 能够运用图表编辑器编辑关键帧。 5. 能够进行模糊特效的添加和设置。 能够设置星爆背景。 6. 完成动画制作。		观效果。 1. 劳动纪律及团队合作； 2. 作品完成情况及创新效果； 3. 自我测试工作页。
		拓展训练 蒙版动画	2	1. 提高学生操作能力以及创新能力。 2. 培养学生整体设计能力和制作能力 3. 通过团体活动，培养学生的人际沟通能力。	1. 掌握蒙版的概念和属性。 2. 掌握蒙版的绘制方法和编辑方法。 3. 掌握轨道蒙版的概念和设置方法。 4. 掌握轨道蒙版的操作。	1. 能够绘制矩形蒙版。 2. 能够为蒙版设置关键帧动画。 3. 能够设置轨道蒙版。 4. 完成动画制作。		

序号	学习情境 (学时)	任务单元	学时	教学标准			教学建议	评价建议
				素养	知识	能力		
5	项目五 文字动画 (12 学时)	任务一 文字抖动 动画	2	1. 培养学生的学习能力。 2. 培养学生独立性、创新性。 3. 培养学生分析问题解决问题的能力。	1. 掌握文本的输入及编辑。 2. 掌握文字面板的功能和使用。 3. 掌握文字动画选择器的运用方法 4. 掌握文字特效的制作方法	1. 能够输入并编辑文字。 2. 能够运用文字面板进行文字的设置。 3. 能够使用文字动画选择器设置关键帧动画效果。 4. 能够输入表达式。 5. 能够渲染输出动画	1. 教学地点: 多媒体实训室 2. 教学方法: 采用项目主导、任务驱动法教学 3. 教学资源: PPT 课件、教学视频、教学素材。	采用学生自评+小组互评+教师评价的多元化主体及职业素养+专业知识+专业技能的多 元化内容的评价方式。评价内容包括: 1. 学习准备情况 2. 任务实施情况 3. 劳动纪律及团队合作。
		任务二 路径文字 动画	2	1. 提高学生操作能力以及创新能力。 2. 培养学生整体设计能力和制作能力 3. 通过团体活动, 培养学生的人际沟通能力。	1. 掌握路径动画的输入和编辑。 2. 掌握路径动画的设置。 3. 掌握使用动画控制器制作文字动画。	1. 能够使用钢笔工具绘制曲线, 并输入路径文本。 2. 能够复制图层, 并调整各图层路径的形状。 3. 能够完成预合成的制作。 4. 能够添加并设置相关的特效。 5. 能够设置轨道遮罩。 6. 完成渲染。		

序号	学习情境 (学时)	任务单元	学时	教学标准			教学建议	评价建议
				素养	知识	能力		
		技能训练 流星雨文字动画	4	1. 提高学生操作能力以及创新能力。 2. 培养学生整体设计能力和制作能力 3. 通过团体活动, 培养学生的人际沟通能力。	1. 掌握添加文本选择器并设置动画。 2. 掌握预合成的设置。 3. 掌握图层运动模糊设置。	1. 能够在纯色层上绘制蒙版。 2. 能够输入编辑文本。 3. 能够添加文本选择器并设置动画。 4. 能够设置图层的运动模糊。 5. 能够渲染输出。		
		拓展训练 文字音量尺动画	4	1. 提高学生操作能力以及创新能力。 2. 培养学生整体设计能力和制作能力 3. 通过团体活动, 培养学生的人际沟通能力。	1. 掌握对纯色层进行线性渐变的操作。 2. 掌握特效滤镜的添加和关键帧 设置。 3. 掌握特殊的文字 动画属性的设置。 4. 掌握预设滤镜动画的使用。	1. 能够进行渐变特效的设置。 2. 能够设置过渡效果和过渡的完成度等属性设置。 3. 能够绘制蒙版并进行设置。 4. 完成渲染输出		

序号	学习情境 (学时)	任务单元	学时	教学标准			教学建议	评价建议
				素养	知识	能力		
6	项目六 三维动画制作(16学时)	任务一 盒子打开动画	4	1. 培养学生的学习能力。 2. 培养学生独立性、创新性。 3. 培养学生分析解决问题的能力。	1. 了解三维空间与三维图层的概念。 2. 掌握三维图层的常用属性。 3. 掌握三维材质的设置。	1. 能够建立三维图层的设置。 2. 能够进行三维图层的属性的设置。 3. 能够设置三维关键帧动画。 4. 能够制作盒子展开动画。	1. 教学地点: 多媒体实训室 2. 教学方法: 采用项目主导、任务驱动法教学 3. 教学资源: PPT 课件、教学视频、教学素材。	采用学生自评+小组互评+教师评价的多元化主体及职业素养+专业知识+专业技能的多元化内容的评价方式。评价内容包括: 1. 学习准备情况 2. 任务实施情况 3. 劳动纪律及团队合作。
		任务二 漂浮的立方体	4	1. 提高学生操作能力以及创新能力。 2. 培养学生整体设计能力和制作能力 3. 通过团体活动, 培养学生的人际沟通能力。	1. 掌握三维空间与三维图层的概念。 2. 掌握三维图层的常用属性。 3. 了解三维摄像机和三维灯光。 4. 掌握色彩调整滤镜的使用和设置。	1. 能够用三维图层创建立方体。 2. 能够新建灯光层, 设置立体效果。 3. 能够新建摄像机层设置三维运动效果。 4. 能够添加模拟特效, 设置色彩调整效果。		
		技能训练 3D 空间特效	4	1. 提高学生操作能力以及创新能力。 2. 培养学生整体设计能力和制作能力 3. 通过团体活动,	1. 掌握三维空间与三维图层的概念。 2. 掌握三维图层的常用属性。 3. 掌握三维摄像机和	1. 能够使用色彩调整滤镜设置饱和度对比度、曲线等效果。 2. 能够设置三维效果, 输入文字设置文		

序号	学习情境 (学时)	任务单元	学时	教学标准			教学建议	评价建议
				素养	知识	能力		
				培养学生的人际沟通能力。	三维灯光的设置操作。 4. 了解键控滤镜的使用。	字的三维动画。 3. 能够新建灯光层, 设置立体效果。 4. 能够新建摄像机层设置三维运动效果。		
		拓展训练 炫彩空间特效	4	1. 提高学生操作能力以及创新能力。 2. 培养学生整体设计能力和制作能力 3. 通过团体活动, 培养学生的人际沟通能力。	1. 掌握键控滤镜的使用。 2. 掌握三维摄像机和三维灯光的设置操作。 3. 掌握关键帧辅助设置。 4. 掌握残影的设置。	1. 能够新建纯色层并设置圆形特效。 2. 能够添加模糊和发光特效并进行相应的参数设置。 3. 能够设置三维运动关键帧。 4. 能够复制图层, 并进行关键帧辅助设置。 5. 能够添加基本 3D 效果并设置。 6. 能够进行残影设置		
7	项目七 综合实例 (16 学时)	任务一 文本动画	4	1. 培养学生的学习能力。 2. 培养学生独立性、创新性。	1. 掌握 Ae 中快捷键的使用。 2. 熟练使用各种工具。 3. 熟练掌握特效的添	1. 能够输入 文本对文本进行精确定位。 2. 为文本设置预设动画并进行关键帧辅助		

序号	学习情境 (学时)	任务单元	学时	教学标准			教学建议	评价建议
				素养	知识	能力		
				3. 培养学生分析问题解决问题的能力。	加用相应参数的设置。 4. 熟练掌握关键帧动画的设置和调整, 熟练运用图形编辑器。 5. 熟练使用预设置动画效果。 6. 熟练设置文本动画。	设置关键帧反转。 3. 能够应用父子关系进行动画处理。 4. 能够为导入的 PS 文本制作动画。 5. 能够用路径动画预设制作文本动画。 6. 能够制作文本追踪动画。 7. 能够对非文本进行路径动画处理。修整路径动画。 8. 能够添加运动模糊。 9. 完成制作渲染输出	1. 教学地点: 多媒体实训室 2. 教学方法: 采用项目主导、任务驱动法教学 3. 教学资源: PPT 课件、教学视频、教学素材。	采用学生自评+小组互评+教师评价的多元化主体及职业素养+专业知识+专业技能的多元化内容的评价方式。评价内容包括: 1. 学习准备情况 2. 任务实施情况 3. 劳动纪律及团队合作。
		任务二 多媒体演示动画	4	1. 提高学生操作能力以及创新能力。 2. 培养学生整体设计能力和制作能力 3. 通过团体活动, 培养学生的人际沟通能力。	1. 熟练掌握图层之间的关系。 2. 熟练绘制蒙版并设置蒙版动画。 3. 熟练掌握轨道遮罩的设置。 4. 熟练掌握三维动画的设置。	1. 能够导入各种类型的素材。 2. 能够用父子关系层对场景做动画处理。 3. 创建运动路径关键帧。 4. 能够对各种元素应用特效并进行参数设		

序号	学习情境 (学时)	任务单元	学时	教学标准			教学建议	评价建议
				素养	知识	能力		
					5. 掌握音轨的添加和设置。	置。 5. 能够创建动画效果的幻灯片展示效果。 6. 能够添加音轨。 7. 完成制作并渲染输出。		
		技能训练 图层动画	4	1. 提高学生操作能力以及创新能力。 2. 培养学生整体设计能力和制作能力 3. 通过团体活动, 培养学生的人际沟通能力。	1. 熟练掌握图层之间的关系。 2. 熟练绘制蒙版并设置蒙版动画。 3. 熟练掌握轨道遮罩的设置。 4. 掌握对合成图像进行时间变换处理。	1. 能够导入各种类型的素材。 2. 能够利用关键帧动画模拟光照效果。 3. 能够利用 pick whip 复制动画。 4. 能够调整图层并创建蒙版。 5. 能够添加镜头眩光效果。 6. 能够对时钟进行动画处理。 7. 能够对合成图像进行时间变换处理。 8. 完成制作渲染。		
		拓展训练 蒙版和三	4	1. 提高学生操作能力以及创新能力。	1. 熟练掌握图层的三维设置和三维动画设	1. 能够熟练使用钢笔工具绘制蒙版。		

序号	学习情境 (学时)	任务单元	学时	教学标准			教学建议	评价建议
				素养	知识	能力		
		维动画		2. 培养学生整体设计能力和制作能力 3. 通过团体活动，培养学生的人际沟通能力。	置。 2. 熟练绘制蒙版并设置蒙版动画。 3. 熟练掌握轨道遮罩的设置。 4. 掌握摄像机的添加和设置。 5. 掌握灯光的添加和使用。	2. 能够熟练编辑蒙版。 3. 能够替换蒙版内容添加反射效果。 4. 能够添加 3D 灯光并进行相应设置。 5. 能够添加摄像机并进行设置。 6. 能够新建形状图层并设置。 7. 能够重新定位层，添加文本层。 8. 完成制作渲染输出		
7	总学时		76					

三. 评价方式（过程评价 70%，结果评价 30%）

建立过程考核与结果考核相结合的方式，过程考核占 70%，结果考核占 30%。每个项目的评分标准在工作页中详细制定。

考核方式	过程考核（70 分）			结果考核 （30 分）
	职业素养 （21 分）	专业知识 （14 分）	专业技能 （35 分）	
实施方案	教师评价+小组评价+自评	教师评价+小组评价+自评	教师评价+小组评价+自评	教师评价
考核标准	劳动纪律、安全、遵守实训室制度、沟通能力、协作精神	自我测试	任务计划 操作过程 任务完成情况	大型项目

本课程一共考核四个项目，每个项目所占过程考核成绩的比重相同。

$$\text{公式: } M = \frac{1}{n} \sum_{i=1}^n (Q_n + K_n + T_n) + F$$

其中： M —总成绩；

n —项目（任务）数；

Q —职业素养；

K —专业知识；

T —专业技能；

F —期末考核。

四、实施建议

（一）教材建议

1. 《After Effects CC 实用教程》 人民邮电出版社 时代印象 编著 。
2. 《After Effects 基础与实例教程》 机械工业出版社 张 凡主编。

（二）教学建议

1. 在教学过程中采用项目主导、任务驱动的教学模式，通过“情景导入→信息准备→决策→实施→评价→反思”六个环节，教学全部在图形图像处理实训室进行，采取理实一体化的教学模式，实现教学做合一。

2. 以小组为单位，4-5 人一组，发挥教师的主导作用与学生的主体作用。

（三）师资建议

1. 专任教师

- (1) 双师型教师；
- (2) 掌握影视后期制作方面的相关知识和技能；
- (3) 精通 After Effects 影视后期制作的方法，操作流程规范；
- (4) 能够采用适当的教学方法为学生进行实训活动示范教学。

2. 兼职教师

企业的资深技术人员、长期从事影视后期制作的相关岗位操作人员，可担任相关学习情境的示范教学及综合实训指导。

3. 图形图像处理实训室管理员

- (1) 掌握影视后期制作相关标准、知识和技能，并能熟练进行影视后期制作；
- (2) 具有现场指导学生影视后期制作的操作能力；
- (3) 具有设计能力、审美意识；
- (4) 具有创新思维能力。

(四) 资源利用

1. PPT、教学视频

2. 《After Effects 影视后期制作案例教程》高等教育出版社 吴丰盛主编。

3. 企业通用主题素材

(五) 教学评价

采取评价主体多元化和评价内容多元化的方式，将教师评价和学生自评、小组互评相结合，职业素养、专业知识、专业技能相结合，教师在进行考核与评价时，应跟踪记录学生完成项目的过程，评价学生操作过程及操作结果的标准性、熟练性、完整性、创新性。

1. 《After effects 影视后期制作》课程成绩由过程考核和结果考核两部分组成。

(1) 过程考核成绩占 70 分：其中素养考核占 30%、知识考核占 20%、技能考核占 50%；

过程考核题型为选择题和判断题；技能考核为各任务的操作过程和工作页相结合的考核评定。

(2) 结果考核成绩占 30 分

《After effects 影视后期制作》结果考核为大型项目考核，以独立完成动画片设计、栏目片头设计、广告设计、宣传片设计等作品进行考核。

2. 评价方式采用学生自评、小组互评和教师评价的形式，其目的是提高学生自我评价能力。

计算机平面设计专业

《网页设计与制作》课程标准

一、课程概述

课程名称	课程类型	教学时间安排	
《网页设计与制作》	专业核心课	第四学期、第五学期，152 学时	
紧前课程	平行课程	紧后课程	
《photoshop 图形图像处理》 《Flash 动画制作》			
课程性质	<p>《网页设计与制作》课程是计算机平面设计专业的专业核心课程。通过本课程的学习，掌握常规网站的规划；培养学生收集、处理信息，准备、加工素材的能力；学会编写网站建设方案书；培养学生设计网站的综合能力；培养学生的策划能力、色彩感悟力、结构布局能力和想象力。能通过 PS 软件处理图片并对效果图切图，能利用 DW 软件对网站页面进行制作，利用 DIV+CSS 对页面进行布局，利用 HTML 语言编辑网站页面，利用 JQuery、JS 语言添加网页动态效果；培养学生的沟通能力、策划能力、色彩感悟力、结构布局能力、想象力和自主学习的能力。</p>		
教学目标	素质目标	知识目标	能力目标
	<ol style="list-style-type: none"> 1. 培养学生与客户沟通的能力 2. 培养学生分析和解决问题的能力 3. 激发学生的策划能力 4. 激起学生创新意识 5. 培养学生团队合作意识 6. 培养学生的审美能力 7. 培养学生认真、细致和严谨的工作态度； 8. 培养学生认真工作的基本能力 9. 培养学生动手操作能力 10. 培养学生认真细致的工作态度 11. 养成学生对新生事物的接受能力 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 熟悉网站制作的流程 2. 了解网站类型 3. 了解网站建设方案包括的内容 4. 了解网页中的元素 5. 了解常见网页布局结构 6. 熟悉网页色彩及搭配方法 7. 掌握 Photoshop 切片工具的使用方法 8. 了解 HTML 语言基础 9. 熟悉 css 及设置方法 10. 熟悉 div 布局方法 11. 了解 Javascript 简单的语言 12. 掌握表单及表单输入 13. 了解 JQuery 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能与客户沟通，了解客户需求 2. 能确定网站风格 3. 会写网站建设方案 4. 能根据客户需求收集素材 5. 能用 Photoshop 处理图片 6. 能用 Photoshop 设计 banner、版权、导航条、栏目条、按钮等 7. 会分析布局结构，合理搭配色彩 8. 能用 Photoshop 切片工具 9. 会对效果图进行构架分析

	12. 培养学生的语言表达能力 13. 培养学生自主学习的能力	14. 掌握表格基本操作	10. 能用 Div+CSS 对页面进行布局 11. 会使用快捷键 12. 会制作网页特效 13. 能制作表单 14. 会将建立外部 css 文件 15. 能制作表格
课程思政	1. 通过学生开设公司, 宣讲开设思路, 来培养学生的语言表达能力, 强调学生在 logo 设计中注重知识产权的保护。 2. 通过设计页面, 培养学生爱国主义情感。 3 培养学生的爱国、敬业、友善、诚信等核心价值观。		
工作任务	1. 根据客户需求, 编写网站建设方案书及客户确认 2. 设计网站框架图、效果图 3. 网站首页制作 4. 网站内页制作 5. 网站的测试		
工作过程 要求	1.具备对客户需求分析, 明确任务, 收集信息的能力 2.具备编写网站策划方案的能力 3.具备网站首页及内页设计与确认的能力 4.具备网站页面的制作与实施的能力 5.具备检查并测试页面的能力		
岗位角色	网站架构师、网站美工		
教学组织 与方法	<p>一、教学程序: 在教学过程中, 采用项目主导、任务驱动式教学方法, 选取企业真实项目为载体安排和组织教学活动:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 教师导入工作情境, 对工作任务分析; 2. 学生进行分组, 建立项目组, 自荐或推荐项目负责人, 负责人进行人员分工; 3. 通过教材、互联网等方式搜集完成该任务所需的知识; 4. 实施任务, 教师观察学生的操作过程, 对共性问题统一讲解; 5. 学生完成任务进行展示并阐述; 6. 客户签字确认, 学生和教师共同对任务进行评价。 <p>采用项目主导、任务驱动的教学方法可以提高学生的职业素养、专业知识和专业技能。整个教学全部在网站建设实训室进行, 采取理实一体化的教学模式。</p>		

	<p>二、教学形式：本课程主要采用小组讨论形式进行教学，对知识要点也可采用讲授和演示方式。</p> <p>三、教学情景：一般根据活动化情境方式进行教学设计。</p> <p>四、教学方法：在教学过程中，采用“任务为主线、教师为主导、学生为主体”的教学方法，充分发挥学生在学习过程中的积极性和主动性，充分体现学生的主体地位，学生在教师的组织、引导下完成学习任务。</p>
<p>教学载体 与设备</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 网站建设实训室，多媒体教师机 1 台，投影仪 1 台，学生用计算机，计算机机房局域网 2. Dreamweaver CS5、JQuery、江波 ECR 多媒体电子教室系统软件等 3. 国家共建共享资源 4. PPT 5. 微课 6. 积件 7. 课程平台 8. 《网页设计与制作》教材

二、课程内容

序号	学习情境 (学时)	任务单元	学时	教学标准			教学建议	评价建议
				素质	知识	能力		
1	网站策划	需求调研	24	1. 培养学生的安全意识; 2. 培养学生写作能力; 3. 培养学生的沟通能力;	1. 了解网站开发流程; 2. 了解网站、网页、首页及网站分类; 3. 了解网页中的元素; 4. 了解常见网页布局结构、网页色彩搭配及文字字体; 5. 了解调研问卷的编写方法; 6. 了解网站建设方案书的内容。	1. 能与客户沟通, 了解客户需求 2. 能设计调研问卷; 3. 能确定网站风格; 4. 能编写调研报告; 5. 会写网站建设方案 6. 能根据客户需求收集素材	1. 教学地点: 网站建设实训室 2. 教学方法: 基于真实工作任务的项目教学法 3. 教学资源利用: (1) 课程平台 (2) PPT (3) 微课 (4) 积件	采用教师评价与小组互评、学生自评相结合的方式。评价内容包括: 1. 编写网站建设方案书
		编写网站建设方案书	12	3. 培养学生的沟通能力; 4. 培养学生团队写作能力; 5. 培养学生色彩搭配的能力。				
2	网站页面效果图制作	首页效果图制作	4	1. 培养学生认真、细致和严谨的学习工作态度; 2. 培养学生认真工作	1. 掌握形状工具的使用方法; 2. 了解网站页面尺寸	1. 会使用 Photoshop 中的辅助线进行首页线框图、新闻列表页线框图、	1. 教学地点: 网站建设实训室 2. 教学方法: 基于真实工作任务的项目教学法	采用教师评价与小组互评、学生自评相结合的方式。评价内容包

序号	学习情境 (学时)	任务单元	学时	教学标准			教学建议	评价建议
				素质	知识	能力		
		新闻列表页效果图制作	4	的基本能力; 3. 培养学生动手操作能力; 4. 培养学生的团队合作能力; 5. 培养学生的创新能力。	和布局原则; 3. 了解网页布局的分类; 4 了解网站页面效果图制作的流程。	图片列表页线框图、内容页线框图的制作; 2. 能使用 Photoshop 中的工具制作首页效果图、新闻列表页效果图、图片列表页效果图、内容页效果图。	3. 教学资源利用: (1) 课程平台 (2) PPT (3) 微课 (4) 积件 (5) 国家共建共享资源	括: 1. 设计网站首页及内页框架图 2. 设计客户满意的网站效果图
		图片列表页效果图制作	4					
		内容页效果图制作	4					
3	网站首页制作	首页的制作	64	1. 培养学生认真、细致和严谨的学习工作态度; 2. 培养学生认真工作的基本能力 3. 培养学生分析问题、解决问题的能力 4. 培养学生动手操作能力 5. 培养学生的团队合作能力	1. 掌握切片工具的使用方法; 2. 了解 HTML 语言的基础; 3. 了解 css 及设置方法; 4. 了解 div 布局方法; 5. 了解 Javascript 简单的语言。	1. 能使用 Photoshop 切片工具; 2. 会对效果图进行构架分析; 3. 能用 div+css 代码进行页面布局; 4. 会使用常用快捷键; 5. 会制作网页特效。	1. 教学地点: 网站建设实训室 2. 教学方法: 基于真实工作任务的项目教学法 3. 教学资源利用: (1) 课程平台 (2) PPT (3) 微课 (4) 积件 (5) 国家共建共享资源	采用教师评价与小组互评、学生自评相结合的方式。 评价内容包括: 1. 对首页效果图切图 2. 按设计图制作网站首页
网站首页制作	首页特效制作	12						

序号	学习情境 (学时)	任务单元	学时	教学标准			教学建议	评价建议
				素质	知识	能力		
4	网站内页制作	新闻列表页制作	8	1. 培养学生认真细致的工作态度 2. 培养学生对新生事物的接受能力 3. 激起学生的创新能力 4. 培养学生分析解决问题的能力	1. 掌握切片工具的使用方法； 2. 了解表单及表格的使用方法； 3. 了解 jQuery。	1. 能使用 Photoshop 切片工具； 2. 会对效果图构架进行分析； 3. 能用 div+css 代码进行页面布局； 4. 会使用快捷键； 5. 能制作表单； 6. 会制作网页特效； 7. 会制作 css 外部样式表文件； 8. 会进行网页的测试； 9. 会发布网站。	1. 教学地点：网站建设实训室 2. 教学方法：基于真实工作任务的项目教学法 3. 教学资源利用： (1) 课程平台 (2) PPT (3) 微课 (4) 积件 (5) 国家共建共享资源	采用教师评价与小组互评、学生自评相结合的方式。评价内容包括： 1. 对网站内页效果图切图 2. 制作网站新闻列表页 3. 制作网站内容页 4. 制作图片列表页 5. 网站超链接和浏览器测试
		内容页制作	8					
		图片列表页制作	4					
		网站测试	4					
8	总学时		152					

三. 考核方式（过程评价 70%，结果评价 30%）

建立过程考核与结果考核相结合的方式，过程考核占 70%，结果考核占 30%。每个项目的评分标准在工作页中详细制定。

考核方式	过程考核（70 分）			结果考核 （30 分）
	素质 （21 分）	知识 （14 分）	能力 （35 分）	
实施方案	教师评价+小组评价+自评	教师评价+小组评价+自评	教师评价+小组评价+自评	教师评价
考核标准	劳动纪律、安全、遵守实训室制度、沟通能力、协作精神	任务小结	任务计划 操作过程 任务完成情况	大型项目

本课程一共考核四个项目，每个项目所占过程考核成绩的比重相同。

$$\text{公式: } M = \frac{1}{n} \sum_{1}^n (Q_n + K_n + T_n) + F$$

其中： M —总成绩；

n —项目（任务）数；

Q —职业素养；

K —专业知识；

T —专业技能；

F —期末考核。

四、实施建议

（一）教材建议

1. 《网页设计与制作》教材
2. 《精通 CSS+DIV 网页样式与布局》 人民邮电出版社 曾顺主编
3. 《jQuery 开发从入门到精通》 清华大学出版社 袁江主编
4. 《HTML+CSS+DIV 网页设计与布局》 人民邮电出版社 聂斌主编

（二）教学建议

1. 在教学过程中采用项目主导、任务驱动的教学模式，通过“情景导入→信息准备→决策→实施→评价→反思”六个环节，教学全部在计算机实训室进行，采取理实一体化的教学模式，实现教学做合一。

2. 以小组为单位，4-5 人一组，发挥教师的主导作用与学生的主体作用。

（三）师资建议

1. 专任教师

- （1）双师型教师；
- （2）掌握计算机网络专业网站建设方向相关知识和技能；
- （3）精通主流设计软件操作方法，熟悉网站建设流程；
- （4）能够采用适当的教学方法为学生进行实训活动示范教学。

2. 兼职教师

网站建设方向企业的资深技术人员、长期从事相关岗位操作人员，可担任相关学习情境的示范教学及综合实训指导。

3. 网站建设实训室管理员

- （1）掌握网站建设相关知识和技能，并能熟练进行网站建设；
- （2）具有现场指导学生网站建设操作的能力；
- （3）具有一定审美意识、项目规划能力及工作责任心；
- （4）具有处理突发状况能力。

（四）资源利用

1. 课程平台
2. PPT
3. 微课
4. 积件
5. 国家共建共享资源

（五）教学评价

采取评价主体多元化和评价内容多元化的方式，将教师评价和学生自评、小组互评相结合，职业素养、专业知识、专业技能相结合，教师在进行考核与评价时，应跟踪记录学生完成项目的过程，评价学生操作过程及操作结果的标准性、熟练性、完整性、创新性。

1. 《网页设计与制作》课程成绩由过程考核和结果考核两部分组成。

(1) 过程考核成绩占 70 分：期中素养考核占 30%、知识考核占 20%、技能考核占 50%；

过程考核考核题型为单选、多选和判断题，依据网页制作流程和步骤出题；技能考核为各任务的操作过程和工作页相结合的考核评定。

(2) 结果考核成绩占 30 分

《网页设计与制作》结果考核为大型项目考核，以独立完成典型网页的制作任务所进行的考核。

2. 评价方式采用学生自评、小组评价和教师评价的形式，其目的是提高学生自我评价能力。

计算机平面设计专业

《CorelDraw》课程标准

一、课程概述

课程名称	课程类型	教学时间安排	
《CorelDraw》	专业基础课	第三学期，76 学时	
紧前课程	平行课程	紧后课程	
《photoshop 图形图像处理》		《Illustrator 图形设计》	
课程性质	<p>《CorelDraw 图形设计》是计算机平面设计专业的一门专业基础课，本课程以工作任务导向为总体思路设计教学内容，使学生了解 CorelDraw 图形设计的基本原理，熟练掌握并使用 CorelDraw 中的各种工具，掌握 CorelDraw 强大的图形绘制与编辑功能，能够按照要求绘制各类图形。能够运用 CorelDraw 软件进行广告设计、海报设计、画册设计、包装设计、书籍杂志设计、产品造型设计及 UI 设计。培养学生的创新能力、沟通能力、团队合作能力、认真细致的工作作风、创意能力及审美能力，全方位提高学生职业素养和专业技能。</p>		
教学目标	素质目标	知识目标	能力目标
	<p>1. 培养学生爱护实训室设备、注意用电安全、爱岗敬业的职业素养</p> <p>2. 逐步培养学生对本课程的学习兴趣，意识到本课程的实用性与重要性</p> <p>3. 逐步培养学生的审美意识和对图像的色彩搭配和</p>	<p>1. 了解 CorelDraw 软件中的常用术语、概念及主要的功能和优势。色彩理念的基础知识。掌握软件的基本操作。</p> <p>2. 了解路径图形的制作与相关处理操作。图形填充及艺术效果处理，层的</p>	<p>1. 能够灵活运用 CorelDraw 软件的各种绘图工具较熟练的绘制各种矢量图。</p> <p>2. 能够利用 CorelDraw 软件进行各种的图形填充、编辑等效果处理。</p> <p>3. 能够使用 CorelDraw 软</p>

	<p>处理能力</p> <p>4. 培养学生良好的学习习惯，由“被动学习”变“主动学习”</p> <p>5. 培养学生的创新意识和设计能力</p> <p>6. 培养学生的核心素养</p>	<p>概念。</p> <p>3. 了解绘制色彩工具的设置和特点，包括钢笔工具、编辑工具、渐变工具、填充工具等色彩填充工具的运用。</p> <p>4. 掌握交互式调和工具、交互式变形工具、交互式透明工具、交互式立体化工具的使用。</p>	<p>件制作出多种多样的艺术字，并注重“滤镜”和“效果”的使用。</p> <p>4. 能够进行简单的自主创意。</p> <p>5. 能进行制作图文混排技能，滤镜、效果的运用。</p> <p>6. 能够根据要求设计制作广告、海报、图书封面、包装等。</p>
课程思政	<p>1、结合本专业职业特点，在学生的头脑中树立劳动光荣的意识，培养学生勤劳节俭的优秀品格，爱岗敬业的职业素养。结合当前社会中的热点问题，把书中知识讲活讲通讲到生活中去。</p> <p>2、指导学生认真完成作业，养成认真细心的学习和工作习惯，结合学生思想认识动态，利用学生身边的事例将思政课程内容渗透致教学环节，贴近学生，希望能通过思政课的教育，帮助学生牢固树立好个人的理想信念，引导他们能够保持正确的人生观，价值观，世界观，永远努力奋斗，用劳动创造美好生活。</p> <p>3、而且在课程思政渗透的具体过程中，也更要创新思维，以新思维催生新思路、以新思路谋求新发展、以新发展推动新方法，以新方法解决新问题，实现课程思政的创新发展。</p>		
工作任务	<p>1. 收集素材、自制素材、加工素材</p> <p>2. 图片加工编辑处理</p> <p>3. 创意、设计、编辑、制作效果图</p> <p>4. 保存不同格式文件的图像</p>		
工作过程要求	<p>1. 具备与客户沟通及任务分析的能力</p> <p>2. 具备收集素材的能力</p> <p>3. 具备制作海报、画册等宣传页的能力</p> <p>4. 具备修改图像的能力</p>		

	5. 具备保存不同格式文件图像的能力
岗位角色	平面制作员、平面设计师等
教学组织 与方法	<p>一. 教学程序：实施项目主导、任务驱动的教学模式，采取“情景导入→信息准备→决策→实施→评价→反思”六步法。</p> <p>1. 情景导入：通过创设情景导入任务，使学生明确任务要求和目标；</p> <p>2. 信息准备：以小组为单位收集相关信息；</p> <p>3. 决策：以小组为单位进行任务分析，明确工作步骤并形成任务方案；</p> <p>4. 实施：按方案制定的步骤、方法分组完成任务；</p> <p>5. 评价：对任务进行验收及评价；</p> <p>6. 反思：指出各组在实施任务过程中存在的不足。分析总结知识点的掌握情况。</p> <p>二. 教学形式：采用分组讨论的形式，以学生为主体，以教师为主导，整个教学过程在教师指导下由学生自主完成任务。</p> <p>三. 教学情景：根据活动化情境方式进行教学设计。引导学生进入角色，进行任务分析，制定方案和实施计划，构建情景化教学模式。</p> <p>四. 教学方法：采用任务驱动法进行教学。</p>
教学载体 与设备	<p>1. 图形图像处理实训室，多媒体教师机 1 台，投影仪 1 台，学生用计算机，计算机房局域网</p> <p>2. CorelDraw、江波多媒体电子教室系统软件等</p> <p>3. 教学 PPT、教学视频、微课、相关素材</p> <p>4. 《CorelDraw 图形设计》中文版案例教程（高等教育出版社）</p>

二、课程内容

序号	学习情境 (学时)	任务单元	学时	教学标准			教学建议	评价建议
				素养	知识	能力		
1	项目一 DM 广告设计 (12 学时)	任务一 DM 广告的 收集和分 类	2	1. 培养学生观察能力。 2. 培养学生分析能力。 3. 培养学生归纳总结能力。	1. 掌握 DM 广告设计的基础知识。 2. 掌握 DM 广告的分类。 3. 了解 DM 广告的主要设计理念和方法。	1. 能够上网搜索相关知识。 2. 能够对搜索到的图形进行分类归纳。 3. 能够自己设计并绘制一张 DM 广告。 4. 能够对设计的广告进行分析阐述其要点。	1. 教学地点：图形图像处理实训室 2. 教学方法：采用项目主导、任务驱动法教学 3. 教学资源：PPT 课件。 教学过程中以学生为主体，引导学生主动完成自主项目。按不同层次对学生进行个别指导。学生自己收集广告及相应的素材。创意设计自己的广告。	采用学生自评+小组互评+教师评价的多元化主体及职业素养+专业知识+专业技能的多 元化内容的评价方式。评价内容包括： 1. 学习准备情况 2. 任务实施情况 3. 劳动纪律及团队合作 按学生完成作业成度给出不同级别的成绩。同时给出综合素质分。
		任务二 房地产广 告的设计	4	1. 培养学生色彩搭配的能力。 2. 培养学生版面构图的能力。 3. 培养学生整体设计能力。 4. 培养学生的人际沟通能力。 5. 培养学生团结协作能力。	1. 掌握 CorelDraw 软件页面的设置。 2. 掌握用钢笔工具绘制不规则图形。 3. 掌握图形的填充方法。 4. 掌握图形的导入方法。 5. 掌握文字的输入方法 6. 掌握 LOGO 的概念	1. 能够绘制不规则形状。 2. 能够对图形进行颜色的填充。 3. 能够合并图形。 4. 能够进行文字的输入。 5. 了解 LOGO 的设计		

序号	学习情境 (学时)	任务单元	学时	教学标准			教学建议	评价建议
				素养	知识	能力		
		技能训练 汽车4S店 折页设计	4	1. 培养学生色彩搭配的能力。 2. 培养学生版面构图的能力。 3. 培养学生整体设计能力。 4. 培养学生的人际沟通能力。 5. 培养学生团结协作能力。	1. 掌握图形的绘制编辑 2. 掌握使用形状工具对图形进行编辑 3. 掌握素材的导入 4. 掌握渐变填充 5. 文字的编辑	1. 能够利用钢笔工具绘制图形。 2. 能够利用形状工具对图形进行编辑。 3. 能够利用文字工具输入文字并进行编辑和排版。		
		拓展训练 酒店三折 页设计	2	1. 培养学生色彩搭配的能力。 2. 培养学生版面构图的能力。 3. 培养学生整体设计能力。 4. 培养学生的人际沟通能力。 5. 培养学生团结协作能力。	1. 掌握图形的绘制编辑 2. 掌握使用形状工具对图形进行编辑 3. 掌握素材的导入 4. 掌握渐变填充 5. 文字的编辑	1. 能够利用钢笔工具绘制图形。 2. 能够利用形状工具对图形进行编辑。 3. 能够利用文字工具输入文字并进行编辑和排版。 4. 能够进行 DM 广告的设计和制作		

序号	学习情境 (学时)	任务单元	学时	教学标准			教学建议	评价建议
				素养	知识	能力		
2	项目二海报设计 (12学时)	任务一 海报的搜集和分类	4	1. 培养学生观察能力。 2. 培养学生分析能力。 3. 培养学生归纳总结能力。	1. 掌握海报设计的基础知识。 2. 掌握海报的分类。 3. 了解海报的主要设计理念和方法。 4. 了解海报设计的基本原则和基本要求。	1. 能够上网搜索相关海报知识。 2. 能够对搜索到的图形进行分类归纳。 3. 能够自己设计并绘制一张海报。 4. 能够对设计的海报进行分析阐述其要点。	1. 教学地点: 图形图像处理实训室 2. 教学方法: 采用项目主导、任务驱动法教学 3. 教学资源: PPT 课件 让学生收集各种海报并进行讲解分析各种海报的特点, 找出不同海报的主要元素, 及主要元素的表现方法和形式, 然后引导学生用软件去完成元素的设计。	采用学生自评+小组互评+教师评价的多元化主体及职业素养+专业知识+专业技能的多元化内容的评价方式。评价内容包括: 1. 学习准备情况 2. 任务实施情况 3. 劳动纪律及团队合作。 按完成作业情况及相应的素质表现, 进行自评、小组互评和教师总评, 给每个同学合理评价。
		任务二 音乐会海报设计及制作	4	1. 培养学生确定配色方案的能力。 2. 培养学生版面构图的能力。 3. 培养学生热爱大自然热爱靠海的情感。 4. 通过团体活动, 培养学生的人际沟通能力。	1. 掌握CorelDraw软件页面的设置。 2. 掌握用椭圆、矩形工具的使用。 3. 掌握图形的渐变填充方法。 4. 掌握素材的导入方法。 5. 掌握图形的编辑 6. 掌握图形的网格填充	1. 能够制作矩形、椭圆。 2. 能够进行渐变填充 3. 能够对图形进行网格填充。 4. 能够对图形进行各种编辑 5. 能够进行海报制作。		
		技能训练	2	1. 培养学生确定配色方案的能力。	1. 掌握图案的填充方法。	1. 能够对图形进行图案和图样的填充。		

序号	学习情境 (学时)	任务单元	学时	教学标准			教学建议	评价建议
				素养	知识	能力		
		意味创想海报的设计制作		2. 培养学生版面构图的能力。 3. 培养学生创造力和丰富的想象力。	2. 掌握立体化工具的使用方法。 3. 掌握阴影工具的使用方法。	2. 能够使用立体化工具进行立体化设计。 3. 能够使用阴影工具进行阴影的设置设计。 4. 能够根据需要绘制编辑各种图形。		
		拓展训练 网络宣传海报设计制作	2	1. 培养学生确定配色方案的能力。 2. 培养学生版面构图的能力。 3. 培养学生热爱大自然的情感。 4. 通过团体活动, 培养学生的人际沟通能力。	1. 掌握渐变矩形的使用方法。 2. 掌握能够绘制不规则形状的使用方法。 3. 掌握能够绘制星形的使用方法。 4. 掌握能够运用剪切蒙版制作图片的特殊效果的使用方法。	1. 能够制作渐变矩形。 2. 能够绘制不规则形状。 3. 能够绘制星形。 4. 能够运用剪切蒙版制作图片的特殊效果。 5. 能够进行海报制作。	1. 教学地点: 图形图像处理实训室 2. 教学方法: 小组讨论法 3. 教学资源: 给定的部分素材及学生从网上收集的素材	要求学生能自主创新, 主题突出, 并具有一定的美观效果。 1. 劳动纪律及团队合作; 2. 作品完成情况及创新效果; 3. 自我测试工作页。 根据学生收集信息情况, 完成作业情况及相应的素质表现, 进行自

序号	学习情境 (学时)	任务单元	学时	教学标准			教学建议	评价建议
				素养	知识	能力		
								评、小组互评和教师总评，给每个同学合理评价。

序号	学习情境 (学时)	任务单元	学时	教学标准			教学建议	评价建议
				素养	知识	能力		
3	项目三 图书封面设计 (12 学时)	任务一 封面设计 效果图的 搜索和欣 赏	2	1. 提高学生搜索分类能力 2. 培养提高学生观察能力分析。 3. 培养提高学生解决问题的能力。 4. 培养提高学生归纳总结能力。 5. 培养提高学生审美情趣和审美能力。 6. 培养学生欣赏美的能力。	1. 掌握图书封面设计及制作的基础知识。 2. 掌握图书封面的分类。 3. 了解图书封面的主要设计理念和设计方法。 4. 了解图书封面设计的基本原则和基本要素。	1. 能够上网搜索相关图书封面知识。 2. 能够对搜索到的图形进行分类归纳。 3. 能够自己设计并绘制一张图书封面。 4. 能够对自己设计的图书封面进行分析阐述其要点。	1. 教学地点: 图形图像处理实训室 2. 教学方法: 采用项目主导、任务驱动法教学 3. 教学资源: PPT 课件、微课。	采用学生自评+小组互评+教师评价的多元化主体及职业素养+专业知识+专业技能的多元化内容的评价方式。评价内容包括: 1. 学习准备情况 2. 任务实施情况 3. 劳动纪律及团队合作。 根据学生收集信息情况, 完成作业情况及相应的素质表现, 进行自评、小组互评和教师总评, 给每个同学合理评价。
		任务二 设计类图 书封面的 设计	4	1. 培养学生的色彩搭配和审美能力。 2. 培养学生的版面构图能力。 3. 培养学生思维创新能力和丰富的想象力。 4. 培养学生整体设计能力和制作能力	1. 掌握矩形工具绘制图形的方法。 2. 掌握实时上色工具填充颜色的方法。 3. 掌握描边工具的使用方法。 4. 掌握多边形工具的使用。	1. 能够进行图书轮廓的绘制和调整。 2. 能够运用多边形工具绘制三角形并进行编辑 3. 能够对多个图形进行组合拼接。 4. 能够为网格填充颜色。 5. 能够完成描边颜色		

序号	学习情境 (学时)	任务单元	学时	教学标准			教学建议	评价建议
				素养	知识	能力		
						的填充。 6. 能够完成设计类图书封面的设计制作。		
		技能训练 小说封面的设计	4	1. 培养学生的色彩搭配和审美能力。 2. 培养学生的版面构图能力。 3. 培养学生操作能力以及创新能力。 4. 培养学生整体设计能力和制作能力	1. 掌握辅助线有运用。 2. 掌握矩形进行变形、图形的编辑。 3. 掌握文字的输入文字转换为曲线的方法。 4. 掌握艺术工具进行图形的绘制。 5. 掌握交互式立体化工具的使用。	1. 能够运用辅助线进行辅助设计。 2. 能够用形状工具对绘制出来的图形进行变形。 3. 能够进行文字的输入以及变形。 4. 能够使用艺术笔工具进行图形的绘制和编辑。 5. 能够使用交互式立体化工具的使用。 6. 完成小说封面的设计。		

序号	学习情境 (学时)	任务单元	学时	教学标准			教学建议	评价建议
				素养	知识	能力		
		拓展训练 原创小说封面的设计	2	1. 培养学生的色彩搭配和审美能力。 2. 培养学生版面构图能力。 3. 培养学生操作能力以及创新能力。 4. 培养学生整体设计能力和制作能力	1. 掌握辅助线运用。 2. 掌握“贝塞尔工具”图形绘制及编辑。 3. 掌握文字的输入文字转换为曲线的方法。 4. 掌握艺术工具进行图形的绘制。 5. 掌握交互式调工具的使用。	1. 能够使用“贝塞尔工具”绘制图形。 2. 能够使用“镜像工具”制作产品镜像效果。 3. 能够使用放置入对象中命令进行图形编辑。 4. 能够使用“文字工具”添加广告文字内容。 5. 搭配协调，整体效果好。 6. 完成原创小说封面的设计。		
4	项目四 包装设计 (16学时)	任务一包装效果图的搜索和欣赏	4	1. 提高学生搜索分类能力 2. 培养提高学生观察能力分析。 3. 培养提高学生解决问题的能力。 4. 培养提高学生归纳总结能力。	1. 掌握包装设计及制作的基础知识。 2. 掌握包装设计的分类。 3. 了解包装设计的主要设计理念和方法。 4. 了解包装设计的基本原则和基本要求。	1. 能够上网搜索相关包装设计知识。 2. 能够对搜索到的包装图形进行分类归纳。 3. 能够自己设计并制作一个包装效果。 4. 能够对自己设计的	1. 教学地点：图形图像处理实训室 2. 教学方法：采用项目主导、任务驱动法教学 3. 教学资源：PPT 课件	采用学生自评+小组互评+教师评价的多元化主体及职业素养+专业知识+专业技能的多元化内容的评价方式。评价内容包括：

序号	学习情境 (学时)	任务单元	学时	教学标准			教学建议	评价建议
				素养	知识	能力		
				5. 培养提高学生审美情趣和审美能力。 6. 培养学生欣赏美的能力。 7. 提高设计能力	5. 了解包装材料的选择。 6. 能够对包装设计进行分析并能自己的设计思路。 7. 包装设计经典案例欣赏。	包装进行分析阐述其要点。 5. 能够进行创新, 对包装设计有自己的想法, 并能够实现自己的想法。		1. 学习准备情况 2. 任务实施情况 3. 劳动纪律及团队合作。 根据学生收集信息情况, 完成作业情况及相应的素质表现, 进行自评、小组互评和教师总评, 给每个同学合理评价。
		任务二 早餐营养奶粉包装设计	4	1. 培养学生的色彩搭配和审美能力。 2. 培养学生版面构图能力。 3. 培养学生操作能力以及创新能力。 4. 培养学生整体设计能力和制作能力 5. 培养学生动手能力	1. 掌握钢笔工具绘制不规则图形的方法。 2. 掌握网状填充工具的使用。 3. 矩形工具的使用 4. 掌握矢量图转换为位图的方法。 5. 掌握商标的设计制作。	1. 能够绘制较为复杂的图形并进行编辑和填充。 2. 能够填充纹理效果, 并编辑。 3. 能够使用网络填充工具进行填充设置。 4. 能够为图形添加阴影。 5. 能够为图形转换为位图。 6. 文本的编辑的效果的制作。 7. 制作商标。 8. 完成早餐营养奶粉		

序号	学习情境 (学时)	任务单元	学时	教学标准			教学建议	评价建议
				素养	知识	能力		
						包装设计。 9. 形成个性的创新意识。		
		技能训练 音乐 CD 包装设计	4	1. 培养学生的创新意识和设计能力。 2. 培养学生认真、细致和严谨的学习工作态度。 3. 培养学生团队协作、互帮互助及沟通的能力 4. 培养审美能力 5. 培养学生动手能力	1. 掌握文档参数的设置。 2. 掌握素材的导入。 3. 掌握交互式透明工具的使用。 4. 掌握图形的修剪方法。 5. 掌握不规则图形的绘制。 6. 掌握图形的编组及位置的调整。 7. 掌握图形素材的置入方法。 8. 掌握图形的复制和镜像。 9. 掌握条形码的插入方法。	1. 能够进行文档参数的设置。 2. 能够对导入的素材进行相应的编辑和放置入容器中并进行调整。 3. 能够用一同的方法进行图形的复制和镜像。 4. 能够插入条形码。 5. 能够添加文本并进行编辑。 6. 完成音乐 CD 的包装设计。 7. 了解了音乐 CD 包装设计的要点。 8. 对整体设计思路有自己的想法。 9. 能够自己进行创作和设计	1. 教学地点: 图形图像处理实训室 2. 教学方法: 小组讨论法 3. 教学资源: 给定的部分素材及学生从网上收集的素材	要求学生能自主创意, 主题突出, 并具有一定的美观效果。 1. 劳动纪律及团队合作; 2. 作品完成情况及创新效果; 3. 自我测试工作页。 根据学生收集信息情况, 完成作业情况及相应的素质表现, 进行自评、小组互评和教师总评, 给每个同学合理评价。

序号	学习情境 (学时)	任务单元	学时	教学标准			教学建议	评价建议
				素养	知识	能力		
		拓展训练 运动耳机 包装设计	4	1. 培养学生善于思考的能力。 2. 培养学生的审美能力。 3. 培养学生创新的能力。	1. 掌握制作背景图的混合效果的方法。 2. 掌握不规则图形的绘制方法——贝塞尔工具的进一步熟练使用。 3. 掌握用插入符号的方法制作一些特殊图形。 4. 掌握交互式工具的使用。	1. 能够制作背景图的各种混合效果。 2. 能够进一步熟练使用贝塞尔工具和形状工具对图形进行绘制和调整。 3. 能够用插入符号的方法制作一些特殊图形。 4. 能够利用各种交互式工具设置丰富的立体效果。 5. 能够熟练进行文字的输出、编辑和艺术效果的设计 5. 能够具体整体设计思路和设计理念。 6. 能够完成运动耳机包装设计。		

序号	学习情境 (学时)	任务单元	学时	教学标准			教学建议	评价建议
				素养	知识	能力		
5	项目五 VI 设计 (12 学时)	任务一 VI 效果图的搜索和欣赏分析	2	1. 提高学生搜索分类能力 2. 培养提高学生观察能力分析。 3. 培养提高学生解决问题的能力。 4. 培养提高学生归纳总结能力。 5. 培养提高学生审美情趣和审美能力。 6. 培养学生欣赏美的能力。 7. 提高设计能力	1. 掌握 VI 设计及制作的基础知识。 2. 掌握 VI 设计的分类。 3. 了解 VI 设计的主要设计理念和方法。 4. 了解 VI 设计的基本原则和基本要求。 5. 了解 VI 应用系统的系统设计, 有关标准字、标准色、吉祥物、象征图形等的概念的设计。 6. 能够对搜索到的 VI 设计进行分析并能自己的设计思路。 7. VI 设计经典案例欣赏。	1. 能够上网搜索相关包装设计知识。 2. 能够对搜索到的 VI 设计图形进行分类归纳。 3. 能够自己设计并制作一个 VI 效果图。 4. 能够对自己设计的 VI 进行分析阐述其要点。 5. 能够进行创新, 对 VI 设计有自己的想法, 并能够实现自己的想法。 6. 对 VI 设计有一个整体的系统的认识。	1. 教学地点: 图形图像处理实训室 2. 教学方法: 采用项目主导、任务驱动法教学 3. 教学资源: PPT 课件	采用学生自评+小组互评+教师评价的多元化主体及职业素养+专业知识+专业技能的多元化内容的评价方式。评价内容包括: 1. 学习准备情况 2. 任务实施情况 3. 劳动纪律及团队合作。 根据学生收集信息情况, 完成作业情况及相应的素质表现, 进行自评、小组互评和教师总评, 给每个同学合理评价。
		任务二 时尚用品 VI 设计	4	1. 培养学生的创新意识和设计能力。 2. 培养学生认真、细致和严谨的学习工作态度。 3. 培养学生团队协作	1. 掌握图纸工具的使用的方法。 2. 掌握用图纸工具绘制网格。 3. 进一步熟练掌握文字工具的使用。	1. 能够使用图纸工具绘制网格并进行设置 2. 能够绘制复杂的图形, 并进行编辑 3. 能够使用吸管工具复制文字对象的外观		

序号	学习情境 (学时)	任务单元	学时	教学标准			教学建议	评价建议
				素养	知识	能力		
				作、互帮互助及沟通的能力 4. 培养审美能力 5. 培养学生动手能力	4. 掌握轮廓线的相关设置及属性的设置方法。 5. 进一步熟练掌握复杂图形的绘制。 6. 掌握文字的修饰。 7. 掌握透明度的设置。	属性。 4. 能够使用交互式透明工具进行透明效果的设置。 5. 能够用交互式立体化工具设置 VI 立体化效果。 6. 制作 VI 系统中的文件夹、笔记本、帽子、手提袋、鼠标垫等等。 7. 完成一个完整时尚用品的 VI 系统的设计。 8. 形成自己的设计理念和思路。		
		技能训练 办公室 VI 系统设计	4	1. 培养学生审美、构图的能力。 2. 培养学生积极思考完成学习任务的能力。 3. 培养学生的操作技能和操作技巧。	1. 掌握手绘工具图形方法。 2. 熟练掌握钢笔工具绘制图形的方法。 3. 掌握复杂图形的绘制。 4. 掌握交互式变形工	1. 能够已学的知识进行自己作品的设计。 2. 能够绘制复杂的图形，并进行编辑 3. 能够使用交互式变形工具对图形进行相应的变换		

序号	学习情境 (学时)	任务单元	学时	教学标准			教学建议	评价建议
				素养	知识	能力		
					具的使用。 5. 掌握交互式立体化工具的使用。	4.能够使用交互式透明工具进行透明效果的设置。 5. 能够用交互式立体化工具设置 VI 立体化效果。 6. 制作 VI 系统中的文件夹、笔记本、标签、办公室标牌、鼠标垫、名片等等的设计。 7. 完成一个完整的办公 VI 系统的设计。		
		拓展训练 翡翠领地 Vi 设计	2	1. 培养学生的创新意识和设计能力。 2. 培养学生认真、细致和严谨的学习工作态度。 3. 培养学生团队协作、互帮互助及沟通的能力 4. 培养审美能力	1.掌握图纸工具使用的方法。 2.掌握用图纸工具绘制网格。 3. 进一步熟练掌握文字工具的使用。 4. 掌握轮廓线的相关设置及属性的设置方法。	1.能够已学的知识进行自己作品的设计。 2.能够绘制复杂的图形，并进行编辑 3.能够使用交互式立体化工具文字对象的外观属性。 4.能够使用交互式透明工具进行透明效果		

序号	学习情境 (学时)	任务单元	学时	教学标准			教学建议	评价建议
				素养	知识	能力		
				5. 培养学生动手能力	5.进一步熟练掌握复杂图形的绘制。 6. 掌握文字的修饰。 7. 掌握透明度的设置。	的设置。 5. 能够用交互式立体化工具设置 VI 立体化效果。 6. 制作 VI 系统中的文件夹、笔记本、帽子、手提袋、鼠标垫等等。 7. 完成一个完整的翡翠领地 VI 系统的设计。		
6	项目六 产品造型设计与UI设计 (12学时)	任务一 产品造型设计与UI设计图搜索和欣赏分析	2	1. 提高学生搜索分类能力 2. 培养提高学生观察能力分析。 3. 培养提高学生解决问题的能力。 4. 培养提高学生归纳总结能力。 5. 培养提高学生审美情趣和审美能力。	1. 掌握产品造型设计与UI设计及制作的基础知识与一般原则。 2. 掌握产品造型设计与UI设计的一般流程。 3. 了解产品造型设计与UI设计的核心。 4. 了解产品造型设计与UI设计的规范原则。 5. 能够对搜索到的产品造型设计与UI设计	1. 能够上网搜索相关产品造型设计与UI设计设计知识。 2. 能够对搜索到的产品造型设计与UI设计进行分类归纳。 3. 能够自己创意一个产品造型设计。 4. 能够对自己设计的产品造型进行分析阐述其要点。	1. 教学地点: 图形图像处理实训室 2. 教学方法: 采用项目主导、任务驱动法教学 3. 教学资源: PPT 课件	采用学生自评+小组互评+教师评价的多元化主体及职业素养+专业知识+专业技能的多元化内容的评价方式。评价内容包括: 1. 学习准备情况 2. 任务实施情况

序号	学习情境 (学时)	任务单元	学时	教学标准			教学建议	评价建议
				素养	知识	能力		
				6. 培养学生欣赏美的能力。 7. 提高设计能力	进行分析并能自己的设计思路。 6. 产品造型设计与 UI 设计经典案例欣赏。	5. 能够进行创新, 对产品造型设计及 UI 设计有自己的想法, 并能够实现自己的想法。 6. 对产品造型设计与 UI 设计有一个整体的系统的认识。		3. 劳动纪律及团队合作。 根据学生收集信息情况, 完成作业情况及相应的素质表现, 进行自评、小组互评和教师总评, 给每个同学合理评价。
		任务二 变形金刚 UI 图标的设计	4	1. 培养学生的创新意识和设计能力。 2. 培养学生造型设计能力, 创意构想能力 3. 培养学生认真、细致和严谨的学习工作态度。 4. 培养学生团队协作、互帮互助及沟通的能力 5. 培养审美能力 6. 培养学生动手能力	1. 掌握设计的整体思路 2. 掌握图形的绘制及渐变填充。 3. 掌握图层顺序的调整及位置的调整 4. 掌握交互式阴影工具的使用及阴影的设置。	1. 能够对整体的图形进行把控和设计。 2. 能够熟练绘制各种不规则图形 3. 能够熟练进行各种填充效果的设置 4. 能够使用对齐工具调整图形的位置和层次 5. 能够用交互式阴影工具设置出图形的立体效果。 6. 能够用交互式透明工具设置出高光的效		

序号	学习情境 (学时)	任务单元	学时	教学标准			教学建议	评价建议
				素养	知识	能力		
						果 7.完成变形金刚 UI 图标的整体设计和绘制。		
		技能训练 人力动车造型设计	4	1. 培养学生的创新意识和设计能力。 2. 培养学生造型设计能力，创意构想能力 3. 培养学生团队协作、互帮互助及沟通的能 4. 培养审美能力 5. 培养学生动手能力	1. 掌握设计的整体思路 2. 掌握图形的绘制及渐变填充。 3. 掌握图层顺序的调整及位置的调整 4. 掌握交互式阴影工具的使用及阴影的设置。 5. 掌握交互式透明工具的使用。 6. 掌握各种图形形状的编辑。	1. 能够对整体的图形进行把控和设计。 2. 能够熟练应用各种图形工具绘制各种不规则图形。 3. 能够熟练进行各种填充效果的设置 4. 能够熟练使用形状工具对图形进行各种调整，达到满意的效果。 5. 能够用交互式阴影工具设置出图形的立体效果。 6. 能够用交互式透明		

序号	学习情境 (学时)	任务单元	学时	教学标准			教学建议	评价建议
				素养	知识	能力		
						工具设置出高光的效果 7.完成人力动车造型的整体设计和绘制。		
		拓展训练 时尚平板电脑设计	2	1.培养学生的创新意识和设计能力。 2.培养学生认真、细致和严谨的学习工作态度。 3.培养学生团队协作、互帮互助及沟通的能力 4.培养审美能力 5.培养学生动手能力	1.掌握产品的特征配色方案。 2.掌握设计的整体思路和设计方法理念。 3.熟练掌握图形的绘制及渐变填充。 4.掌握图层顺序的调整及位置的调整 5.熟练掌握交互式阴影工具的使用及阴影的设置。 6.掌握多种文字工具制作产品包装上的多组文字。 7.熟练掌握多种图形绘制方法和编辑方法。	1.能够根据产品的特征整体的设计方案。 2.能够合理进行造型设计。 3.能够熟练利用多种工具绘制出产品的外形及细节。 4.能够熟练对产品细节进行加工处理(阴影、透明度、立体化等的设置),得到理想中的效果。 5.能够熟练对产品进行颜色的总体设计,并且效果比较合理。 6.完成时尚平板电脑的设计。		
8	总学时		76					

三. 评价方式（过程评价 70%，结果评价 30%）

建立过程考核与结果考核相结合的方式，过程考核占 70%，结果考核占 30%。每个项目的评分标准在工作页中详细制定。

考核方式	过程考核（70分）			结果考核 （30分）
	职业素养 （15分）	专业知识 （20分）	专业技能 （35分）	
实施方案	教师评价+小组评价+自评	教师评价+小组评价+自评	教师评价+小组评价+自评	教师评价
考核标准	劳动纪律、安全、遵守实训室制度、沟通能力、协作精神	自我测试	任务计划 操作过程 任务完成情况	大型项目

本课程一共考核四个项目，每个项目所占过程考核成绩的比重相同。

$$\text{公式: } M = \frac{1}{n} \sum_{i=1}^n (Q_n + K_n + T_n) + F$$

其中： M —总成绩；

n —项目（任务）数；

Q —职业素养；

K —专业知识；

T —专业技能；

F —期末考核。

四、实施建议

（一）教材建议

1. 《CorelDrawX8 中文版案例教程》 高等教育出版社 吴丰盛主编。
2. 《CorelDraw 中文版基础教程》清华大学出版社 张宇主编。

（二）教学建议

1. 在教学过程中采用项目主导、任务驱动的教学模式，通过“情景导入→信息准备→决策→实施→评价→反思”六个环节，教学全部在图形图像处理实训室进行，采取理实一体化的教学模式，实现教学做合一。

2. 以小组为单位，4-5 人一组，发挥教师的主导作用与学生的主体作用。

（三）师资建议

1. 专任教师

- (1) 双师型教师；
- (2) 掌握网站建设方向图形图像处理制作方面的相关知识和技能；
- (3) 精通 CorelDraw 图形设计制作的操作方法，操作流程规范；
- (4) 能够采用适当的教学方法为学生进行实训活动示范教学。

2. 兼职教师

企业的资深技术人员、长期从事图形图像处理的相关岗位操作人员，可担任相关学习情境的示范教学及综合实训指导。

3. 图形图像处理实训室管理员

- (1) 掌握图形图像处理相关标准、知识和技能，并能熟练进行图片制作；
- (2) 具有现场指导学生处理图像的操作能力；
- (3) 具有设计能力、审美意识；
- (4) 具有创新思维能力。

(四) 资源利用

1. 教学 PPT、微课课件。
2. 《CorelDrawX8 中文版案例教程》高等教育出版社 吴丰盛主编。
3. 企业通用主题素材

(五) 教学评价

采取评价主体多元化和评价内容多元化的方式，将教师评价和学生自评、小组互评相结合，职业素养、专业知识、专业技能相结合，教师在进行考核与评价时，应跟踪记录学生完成项目的过程，评价学生操作过程及操作结果的标准性、熟练性、完整性、创新性。

1. 《CorelDraw 图形设计》课程成绩由过程考核和结果考核两部分组成。

(1) 过程考核成绩占 70 分：其中素养考核占 15%、知识考核占 20%、技能考核占 35%；

过程考核在教学过程中随时完成；每节课按考核要求进行自评、小组互评、教师总评为每个同学进行评价。

(2) 结果考核成绩占 30 分

《CorelDraw 图形设计》结果考核为大型项目考核，以独立完成标志设计、海报设计、广告设计、画册设计等作品进行考核。

2. 评价方式采用学生自评、小组互评和教师评价的形式，其目的是提高学生自我评价能力。

计算机平面设计专业

《InDesign 图文排版》课程标准

一、课程概述

课程名称	课程类型	教学时间安排	
《InDesign 图文排版》	专业核心课	第五学期，76 学时	
紧前课程	平行课程	紧后课程	
《Photoshop 图形图像处理》			
课程性质	<p>《InDesign 图文排版》课程是计算机平面设计专业的专业核心课，InDesign 具备非常强大的版式编排、书籍排版和处理文本图像的功能，是目前平面设计专业应用较为广泛的软件之一，在各行各业中有着广泛的应用。</p> <p>通过本课程的学习使学生掌握编辑图像、文本的基础知识、操作方法和技能，使学生具有版式编排和制作版面的基本能力，能够运用 InDesign 软件完成绘制和编辑图形对象、路径的绘制与编辑、编辑文本、处理图像、表格与图层的编辑、页面编排、书籍目录的编辑制作等内容，本课程以项目为主导、任务驱动为导向，采用理实一体化的授课方式，具有很强的实践性和应用性。为学生了解行业规范、设计原则和表现手法，提高实战能力提供了很好的平台。</p>		
课程目标	素质目标	知识目标	能力目标
	<p>1. 培养学生爱护实训室设备、注意用电安全、爱岗敬业的职业素养。</p> <p>2. 逐步培养学生对本课程的学习兴趣，意识到本课程的实用性与重要性。</p> <p>3. 逐步培养学生的艺术修养、审美意识和对图像的色</p>	<p>1. 了解 InDesignCS6 中的基础知识，包括软件的工作界面、文档的基本操作等内容。</p> <p>2. 掌握 InDesignCS6 中的绘图工具，包括基本图形绘制工具、对象的填充和图像调整效果等内容。</p>	<p>1. 能够读懂理解 InDesignCS6 中的基础知识。</p> <p>2. 能够进行 InDesignCS6 绘制图形、填充对象、调整图像。</p> <p>3. 能够使用 InDesignCS6 输出不同格式文件并打印。</p>

	<p>彩搭配和处理能力。</p> <p>4. 培养学生良好的学习习惯，由“被动学习”变“主动学习”。</p> <p>5. 培养学生的创新意识和设计能力。</p> <p>6. 培养学生分析问题和解决问题的能力。</p>	<p>3. 了解 InDesignCS6 的文件输出，包括输出 PDF、打印设置、打包输出文件等。</p> <p>4. 掌握多个平面设计领域的基础知识和经典案例，包括包装设计、报纸版面设计、广告设计、海报设计等。</p>	<p>4. 能够进行简单的自主创意。</p>
课程思政	<p>1. 树立学生的环保意识、劳动意识，培养学生勤劳节俭，爱岗敬业、奋发向上、脚踏实地的职业素养。将爱国主义教育、诚信教育、工匠精神、安全教育等融入课堂，培养学生的团结协作意识，帮助学生更好的适应社会、适应职业岗位，养成诚信、友善、爱国、敬业的职业人才。</p> <p>2. 同时还要培养学生的创新意识，打破陈规，勇于尝试新鲜事物的意识，养成自己发现问题解决问题的思维模式。</p>		
工作任务	<p>1. 收集素材</p> <p>2. 图片处理</p> <p>3. 图文编辑</p> <p>4. 保存不同格式文件的图像</p>		
工作过程要求	<p>1. 具备与客户沟通及任务分析的能力</p> <p>2. 具备收集素材的能力</p> <p>3. 具备制作书籍目录、广告、宣传册等内容的能力</p> <p>4. 具备处理图像的能力</p> <p>5. 具备保存不同格式文件的能力</p>		
岗位角色	<p>平面制作员、平面设计师等</p>		
教学组织	<p>一. 教学程序：</p>		

与方法	<p>教学模式：理实一体、翻转课堂、混合式教学</p> <p>教学方式：项目教学、案例教学</p> <p>教学方法：启发式、探究式、讨论式、参与式</p> <p>教学过程按照“情景导入→信息准备→决策→实施→评价→反思”六个环节实施。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 情景导入：通过创设情景导入任务，使学生明确任务要求和目标； 2. 信息准备：以小组为单位收集相关信息； 3. 决策：以小组为单位进行任务分析，明确工作步骤并形成任务方案； 4. 实施：按方案制定的步骤、方法分组完成任务； 5. 评价：对任务进行验收及评价； 6. 反思：指出各组在实施任务过程中存在的不足。 <p>二. 教学形式：采用分组讨论的形式，以学生为主体，以教师为主导，整个教学过程在教师指导下由学生自主完成任务。</p> <p>三. 教学情景：根据活动化情境方式进行教学设计。</p> <p>四. 教学方法：采用任务驱动法进行教学，学生主要通过讨论法进行项目的学习和实施，教师通过演示法进行讲解。</p>
教学载体 与设备	<ol style="list-style-type: none"> 1. 理实一体化实训室； <ol style="list-style-type: none"> (1) 多媒体设备； (2) 投影仪； (3) 学生机； 2. 各种多媒体课件、PPT、教学视频、素材； 3. 课程平台 4. 《InDesignCS6 排版艺术案例教程》教材

二、课程内容

序号	学习情境 (学时)	任务单元	学时	教学标准			教学建议	评价建议
				素质	知识	能力		
1	第一章 InDesign CS6 基础操作 (2 学时)	1.1 InDesign CS6 的应 用领域， 软件介 绍，工作 界面	1	1. 培养学生阅读理 解能力。	1. 读懂教材内容。 2. 熟悉并简单操作工 作界面	1. 能够阅读理解内容 3. 能够熟悉并简单操 作工作界面	1. 教学地点：图形 图像处理实训室 2. 教学方法： 采用项目主导、任 务驱动法教学 3. 教学资源： PPT 课件	采用学生自评+小 组互评+教师评价 的多元化主体及 职业素养+专业知 识+专业技能的多 元化内容的评价 方式。评价内容包 括： 1. 学习准备情况 2. 任务实施情况 3. 劳动纪律及团 队合作
		1.2 InDesign CS6 基础 操作	1	1. 培养学生操作能 力。	1. 掌握文件的设置方 法，包括新建、打开、 保存的方法。 2. 掌握浏览、切换、添 加、删除页面的方法。 3. 掌握显示内容、操作 窗口、页面辅助工具的 使用方法。	1. 能够进行文件新 建、打开、保存 2. 能够浏览、切换、 添加、删除页面。 3. 会显示内容、操作 窗口、页面辅助工具。		

序号	学习情境 (学时)	任务单元	学时	教学标准			教学建议	评价建议
				素质	知识	能力		
2	第二章 绘制和编辑图形对象 (8 学时)	2.1 绘制兔子头像	2	1. 培养学生确定配色方案的能力。 2. 培养学生关爱动物、善待生命的情感。	1. 掌握钢笔工具的使用方法。 2. 掌握椭圆工具、多边形、星形和圆形工具的绘制。 3. 掌握形状之间的转换方法。 4. 掌握组织图形对象的方法，如对象的变换、对齐、排列、锁定、解锁、修正的方法。	1. 能够利用钢笔工具、椭圆工具绘制兔子头像。 2. 能够使用渐变色板工具填充所绘制的图形。 3. 能够使用菜单栏进行形状之间的转换。 4. 能够进行对象的变换、对齐、排列、锁定、解锁、修正。	1. 教学地点：图形图像处理实训室 2. 教学方法：采用项目主导、任务驱动法教学 3. 教学资源：PPT 课件	采用学生自评+小组互评+教师评价的多元化主体及职业素养+专业知识+专业技能的多元化内容的评价方式。评价内容包括： 1. 学习准备情况 2. 任务实施情况 3. 劳动纪律及团队合作。
		2.2 绘制机器人	2	1. 培养学生确定配色方案的能力。 2. 培养学生版面构图的能力。 3. 通过团体活动，培养学生的人际沟通能力。	1. 掌握绘制各种图形的技巧。 2. 掌握编辑对象的方法。 3. 掌握撤销和恢复对对象的操作。	1. 能够对图像进行编辑，如镜像、旋转、斜切、撤销和恢复。 2. 能够绘制各种形状。		
		2.3 制作健身海报	2	1. 培养学生确定配色方案的能力。 2. 培养学生版面构图的能力。	1. 掌握文字工具的方法。 3. 掌握效果中的混合模式的方法。 4. 掌握置入图像和修	1. 能够使用钢笔工具绘制图形 2. 能够输入文字 3. 能够利用混合模式制作效果		

序号	学习情境 (学时)	任务单元	学时	教学标准			教学建议	评价建议
				素质	知识	能力		
					改图像的方法。	4. 能够置入图像和修改图像		
		2.4 绘制猪	2	1. 培养学生确定配色方案的能力。 2. 培养学生版面构图的能力。	1. 掌握绘制各种图形的技巧。 2. 掌握编辑对象的方法。 3. 掌握撤销和恢复对对象的操作。 4. 掌握组织图形对象的方法, 如对象的变换、对齐、排列、锁定、解锁、修正的方法。	1. 能够对图像进行编辑, 如镜像、旋转、斜切、撤销和恢复。 2. 能够绘制各种形状。 3. 能够进行对象的变换、对齐、排列、锁定、解锁、修正。	1. 教学地点: 图形图像处理实训室 2. 教学方法: 小组讨论法 3. 教学资源: 给定的部分素材及学生从网上收集的素材	要求学生能自主创新, 主题突出, 并具有一定的美观效果。 1. 劳动纪律及团队合作; 2. 作品完成情况及创新效果; 3. 自我测试工作页。
3	第三章 路径的绘制与编辑 (6 学时)	3.1 绘制信纸	2	1. 培养学生的色彩搭配和审美能力。 2. 培养学生的版面构图能力。 3. 培养学生操作能力以及创新能力。	1. 掌握钢笔工具的方法。 2. 掌握直线工具的方法。 3. 掌握抹除工具的方法。 4. 掌握锚点的选取、移动和转换的方法。	1. 能够利用不同的工具和命令绘制海景插画。 2. 能够编辑锚点工具, 完成路径的绘制编辑。	1. 教学地点: 图形图像处理实训室 2. 教学方法: 采用项目主导、任务驱动法教学 3. 教学资源: PPT 课件	采用学生自评+小组互评+教师评价的多元化主体及职业素养+专业知识+专业技能的多元化内容的评价方式。评价内容包括: 1. 学习准备情况

序号	学习情境 (学时)	任务单元	学时	教学标准			教学建议	评价建议
				素质	知识	能力		
		3.2 绘制 创意图形	2	1. 培养学生的色彩搭配和审美能力。 2. 培养学生版面构图能力。 3. 培养学生操作能力以及创新能力。	1. 掌握路径工具的绘制方法。 2. 掌握平滑工具的使用方法。 3. 掌握复合形状的制 作方法。	1. 能够进行复合形状的绘制。 2. 能够完成创意图形的制作。	2. 任务实施情况 3. 劳动纪律及团队合作。	
		3.3 综合 案例—— 绘制风景 插画	2	1. 培养学生的色彩搭配和审美能力。 2. 培养学生的版面构图能力。 3. 培养学生操作能力以及创新能力。	1. 掌握钢笔工具的方法。 2. 掌握直线工具的方法。 3. 掌握抹除工具的方法。 4. 掌握锚点的选取、移动和转换的方法。	1. 能够利用不同的工具和命令绘制海景插画。 2. 能够编辑锚点工具，完成路径的绘制编辑。		

4	第四章编辑描边与填充 (6学时)	4.1 绘制春季插画	2	<p>1. 培养学生的创新意识和设计能力。</p> <p>2. 培养学生认真、细致和严谨的学习工作态度。</p> <p>3. 培养学生团队协作、互帮互助及沟通的能力。</p>	<p>1. 熟练掌握填充与描边的编辑技巧。</p> <p>2. 掌握“色板”面板的使用方法。</p> <p>3. 掌握“效果”面板的使用方法。</p>	<p>1. 能够创建和更改色调。</p> <p>2. 能够填充色彩并编辑描边。</p>	<p>1. 教学地点：图形图像处理实训室</p> <p>2. 教学方法：采用项目主导、任务驱动法教学</p> <p>3. 教学资源：PPT 课件</p>	<p>采用学生自评+小组互评+教师评价的多元化主体及职业素养+专业知识+专业技能的多元化内容的评价方式。评价内容包括：</p> <p>1. 学习准备情况</p> <p>2. 任务实施情况</p> <p>3. 劳动纪律及团队合作。</p>
		4.2 制作扫码宣传单	2	<p>1. 培养学生善于思考的能力。</p> <p>2. 培养学生的审美能力。</p> <p>3. 培养学生创新的能力。</p>	<p>1. 掌握透明工具的方法。</p> <p>2. 掌握图层混合模式的应用。</p> <p>3. 掌握特殊效果的应用。</p>	<p>1. 能够绘制背景图形</p> <p>2. 能够添加并编辑文字。</p> <p>3. 能够绘制装饰图形。</p>		
		4.3 综合案例——制作入场券	2	<p>1. 培养学生的创新意识和设计能力。</p> <p>2. 培养学生认真、细致和严谨的学习工作态度。</p>	<p>1. 掌握填充与描边的编辑技巧。</p> <p>2. 掌握文字工具的方法。</p> <p>3. 掌握图层混合模式的应用。</p> <p>4. 了解在对象之间拷贝贝属性的方法。</p>	<p>1. 能够填充色彩并编辑描边。</p> <p>2. 能够添加并编辑文字。</p> <p>3. 能拷贝对象的属性效果。</p>	<p>1. 教学地点：平面设计实训室</p> <p>2. 教学方法：小组讨论法</p> <p>3. 教学资源：给定的部分素材及学生从网上收集的素材</p>	<p>要求学生能自主创新,主题突出,并具有一定的美观效果。</p> <p>1. 劳动纪律及团队合作;</p> <p>2. 作品完成情况及创新效果;</p> <p>3. 自我测试工作页。</p>

5	第五章 编辑文本 (6学时)	5.1 制作环保宣传册封面	2	1. 培养学生审美、构图、版面排版的能力。	1. 掌握文本及文本框的编辑方法。 2. 掌握文本绕排的使用方法。 3. 掌握路径文字的制作方法。 4. 了解随文框的创建和应用	1. 能够使用钢笔和形状工具绘制背景图形。 2. 能够使用文字工具输入文字并进行文字编辑、串接和排列。 3. 能绘制 logo。	1. 教学地点: 图形图像处理实训室 2. 教学方法: 采用项目主导、任务驱动法教学 3. 教学资源: PPT 课件	采用学生自评+小组互评+教师评价的多元化主体及职业素养+专业知识+专业技能的多元化内容的评价方式。评价内容包括: 1. 学习准备情况 2. 任务实施情况 3. 劳动纪律及团队合作。
		5.2 制作环保宣传册内页 2	2	1. 培养学生的色彩搭配和审美能力。 2. 培养学生的构图能力。	1. 掌握文本绕排和文字工具的应用。 2. 掌握路径文字和从文本创建路径的方法。 3. 掌握使用钢笔工具、置入命令添加装饰图案。	1. 能使用矩形工具和置入命令制作背景。 2. 能够制作图片栏目。 3. 能够制作文字栏目。		
		5.3 综合演练——制作环保宣传册内页 4	2	1. 培养学生审美、构图的能力。 2. 培养学生的操作技能和操作技巧。	1. 掌握文本及文本框的编辑方法。 2. 掌握文本绕排的使用方法。 3. 掌握路径文字的制作方法。	1. 能够使用钢笔和形状工具绘制背景图形。 2. 能够使用文字工具输入文字并进行文字编辑、串接和排列。		

6	第六章 处理图像 (8学时)	6.1 制作相机广告	4	1. 培养学生的色彩搭配能力。 2. 培养学生的版面构图能力。	1. 掌握添加并编辑图片的方法。 2. 掌握置入图像的方法。 3. 掌握管理链接和嵌入图像的方法。	1. 能够添加宣传文字和促销信息。 2. 能够制作标志和装饰图片。	1. 教学地点: 图形图像处理实训室 2. 教学方法: 采用项目主导、任务驱动法教学 3. 教学资源: PPT 课件	采用学生自评+小组互评+教师评价的多元化主体及职业素养+专业知识+专业技能的多元化内容的评价方式。评价内容包括: 1. 学习准备情况 2. 任务实施情况 3. 劳动纪律及团队合作。
		6.2 综合案例——制作精品月饼广告	4	1. 培养学生的色彩搭配能力。 2. 培养学生的版面构图能力。	1. 掌握添加文字的方法。 2. 了解位图与矢量图的区别, 掌握使用多种方法置入图像。 3. 了解链接面板和嵌入图像的方法。 4. 了解库面板的创建、使用和管理方法。	1. 能够置入素材。 2. 能够使用库面板编辑文档。 3. 能够添加宣传文字和促销信息。 1. 能够使用渐变色板工具填充图形。		
7	第七章 版式编排 (10学时)	7.1 制作购物招贴	4	1. 培养学生文本的编排能力。 2. 培养学生的版面构图能力。 3. 培养学生设计和审美的能力。	1. 掌握使用控制面板和字符面板设置文字的字体、字号、颜色和字符间距等。 2. 掌握创建和编辑字符样式和段落样式。	1. 能添加并编辑标题文字	1. 教学地点: 图形图像处理实训室 2. 教学方法: 采用项目主导、任务驱动法教学 3. 教学资源:	采用学生自评+小组互评+教师评价的多元化主体及职业素养+专业知识+专业技能的多元化内容的评价

		7.2 制作台历	4	1. 培养学生文本的编排能力。 2. 培养学生的版面构图能力。 3. 培养学生设计和审美的能力。	1. 了解并掌握对齐文本、设置缩进和定位符的方法和技巧。 2. 掌握创建和编辑字符样式和段落样式。	1. 能制作台历日期 2. 能制作台历环	PPT 课件	方式。评价内容包括： 1. 学习准备情况 2. 任务实施情况 3. 劳动纪律及团队合作。
		7.3 综合案例——制作报纸周刊	2	1. 培养学生文本的编排能力。 2. 培养学生的版面构图能力。	1. 掌握使用控制面板和字符面板设置文字的字体、字号、颜色和字符间距等。 2. 掌握使用控制面板和段落面板设置段落间距、首字下沉、段前和段后距等。 3. 了解并掌握对齐文本、设置缩进和定位符的方法和技巧。 4. 掌握创建和编辑字符样式和段落样式。	1. 能添加并编辑标题文字 2. 能添加宣传性文字 3. 能制作标志		
8	第八章 表格与图层 （6学时）	8.1 制作汽车广告	2	1. 培养学生文本的编排能力。 2. 培养学生的版面构图能力。 3. 培养学生设计和审美的能力。	1. 掌握置入并编辑图片的方法 2. 掌握表的创建、选择、编辑和设置方法	1. 能绘制表格，并设置表的格式，描边和填色，编辑表格。 2. 添加相关的产品信息。	1. 教学地点：图形图像处理实训室 2. 教学方法：采用项目主导、任务驱动法教学 3. 教学资源：	采用学生自评+小组互评+教师评价的多元化主体及职业素养+专业知识+专业技能的多元化内容的评价

		8.2 制作房地产广告	2	1. 培养学生文本的编排能力。 2. 培养学生的版面构图能力。 3. 培养学生设计和审美的能力。	1. 掌握图层的创建、编辑、更改、显示、锁定和删除方法。 2. 掌握表的创建、选择、编辑和设置方法	1. 能绘制表格，并设置表的格式，描边和填色，编辑表格。 2. 能用文字工具添加相关的产品信息。	PPT 课件	方式。评价内容包括： 1. 学习准备情况 2. 任务实施情况 3. 劳动纪律及团队合作。
		8.3 综合演练——制作户外广告	2	1. 培养学生文本的编排能力。 2. 培养学生的版面构图能力。 3. 培养学生设计和审美的能力。	1. 掌握图层的创建、编辑、更改、显示、锁定和删除方法。 2. 掌握置入并编辑图片的方法 3. 掌握多边形工具的绘制方法 4. 掌握文字工具的编辑。	1. 能使用多边形工具、旋转命令制作标志图形。 2. 使用文字工具、不透明度命令制作半透明文字。		
9	第九章 页面编排 (6 学时)	9.1 制作都市新娘杂志封面	2	1. 培养学生文本的编排能力。 2. 培养学生版面精准布局的能力。	1. 掌握页面和跨页的使用方法。 2. 掌握主页的使用方法。	1. 能合理的添加杂志名称和刊期。 2. 能制作杂志封底。	1. 教学地点：图形图像处理实训室 2. 教学方法：采用项目主导、任务驱动法教学 3. 教学资源：PPT 课件	采用学生自评+小组互评+教师评价的多元化主体及职业素养+专业知识的多元化内容的评价方式。评价内容包括： 1. 学习准备情况 2. 任务实施情况 3. 劳动纪律及团
		9.2 制作都市新娘杂志内页	2	1. 培养学生文本的编排能力。 2. 培养学生熟悉版面布局的能力。	1. 了解设置基本布局和精确布局的方法。 2. 熟练掌握创建和编辑主页的方法和技巧。 3. 掌握选取、添加、复制或删除页面或跨页的方法。	1. 能制作主页内容 2. 能制作内页 1 3. 能制作内页 2		

		9.3 综合案例——制作美食杂志内页	2	1. 培养学生文本的编排能力。 2. 培养学生熟悉版面布局的能力。 3. 培养学生杂志内页色彩搭配的能力。	1. 了解设置基本布局和精确布局的方法。 2. 熟练掌握创建和编辑主页的方法和技巧。 3. 掌握选取、添加、复制或删除页面或跨页的方法。	1. 能制作美食杂志主页内容 2. 能制作美食杂志内页1 3. 能制作美食杂志内页2		队合作。
10	第十章编辑书籍和目录 (8学时)	10.1 制作都市新娘杂志目录	2	1. 培养学生图形和色彩的编排能力。 2. 培养学生熟悉版面布局的能力。	1. 掌握创建目录的方法 2. 熟悉管理书籍文件 3. 掌握创建书籍的方法	1. 能正确创建并编辑、生成目录。 2. 创建具有制表符前导符的目录条目。	1. 教学地点：图形图像处理实训室 2. 教学方法：采用项目主导、任务驱动法教学 3. 教学资源：PPT 课件	采用学生自评+小组互评+教师评价的多元化主体及职业素养+专业知识+专业技能的多元化内容的评价方式。评价内容包括： 1. 学习准备情况 2. 任务实施情况 3. 劳动纪律及团队合作。
		10.2 制作都市新娘杂志书籍	2	2. 培养学生熟悉版面布局的能力。 3. 培养学生封面和内文风格一致的能力。	1. 了解设置基本布局和精确布局的方法。 2. 熟练掌握创建和编辑主页的方法和技巧。 3. 掌握选取、添加、复制或删除页面或跨页的方法。	1. 在书籍中添加文档 2. 能管理书籍文件		
		10.3 综合案例——制作美食杂志目录	2	1. 培养学生图形和色彩的编排能力。 2. 培养学生熟悉版面布局的能力。 3. 培养学生封面和内文风格一致的能力。	1. 熟练掌握创建目录的方法。 2. 掌握创建和管理书籍的方法和技巧。	1. 能添加小标题、页码。 2. 能使用段落样式和目录命令提取目录。		

11	第十一章 综合实训案例 (10学时)	11.1 海报设计——制作相亲海报	2	1. 培养学生图形和色彩的编排能力。 2. 培养学生的版面构图能力。 3. 培养学生设计和审美的能力。	1. 掌握海报设计的规格尺寸和设计思路。 2. 通过软件相关功能的解析学习软件基础知识的使用方法以及在不同设计领域的制作技巧。	能综合使用各种工具完成相亲海报的制作。		
		11.2 杂志设计	2	1. 培养学生图形和色彩的编排能力。 2. 培养学生的版面构图能力。 3. 培养学生设计和审美的能力。	1. 掌握杂志设计的规格尺寸和设计思路。 2. 通过软件相关功能的解析学习软件基础知识的使用方法以及在不同设计领域的制作技巧。	能综合使用各种工具完成杂志的设计。		
		11.3 包装设计	2	1. 培养学生图形和色彩的编排能力。 2. 培养学生的版面构图能力。 3. 培养学生设计和审美的能力。	1. 掌握包装设计的规格尺寸和设计思路 2. 通过软件相关功能的解析学习软件基础知识的使用方法以及在不同设计领域的制作技巧。	能综合使用各种工具完成包装盒的制作。		
		11.4 唱片设计	2	1. 培养学生图形和色彩的编排能力。 2. 培养学生的版面构图能力。 3. 培养学生设计和审美的能力。	1. 掌握唱片封面设计的规格尺寸和设计思路。 2. 通过软件相关功能的解析学习软件基础知识的使用方法以及	能综合使用各种工具完成唱片的制作。		

					在不同设计领域的制作技巧。			
		11.5 宣 传 册 设 计	2	1. 培养学生图形和色彩的编排能力。 2. 培养学生的版面构图能力。 3. 培养学生设计和审美的能力。	1. 掌握宣传单设计的规格尺寸和设计思路。 2. 通过软件相关功能的解析学习软件基础知识的使用方法以及在不同设计领域的制作技巧。	能综合使用各种工具完成宣传册的制作。		
	总学时		76					

三. 评价方式（过程评价 70%，结果评价 30%）

建立过程考核与结果考核相结合的方式，过程考核占 70%，结果考核占 30%。每个项目的评分标准在工作页中详细制定。

考核方式	过程考核（70 分）			结果考核（30 分）
	素质（21 分）	知识（14 分）	能力（35 分）	
实施方案	教师评价+小组评价+自评	教师评价+小组评价+自评	教师评价+小组评价+自评	教师评价
考核标准	劳动纪律、安全、遵守实训室制度、沟通能力、协作精神	自我测试	任务计划 操作过程 任务完成情况	大型项目

本课程一共考核四个项目，每个项目所占过程考核成绩的比重相同。

$$\text{公式: } M = \frac{1}{n} \sum_{i=1}^n (Q_n + K_n + T_n) + F$$

其中： M —总成绩；

n —项目（任务）数；

Q —职业素养；

K —专业知识；

T —专业技能；

F —期末考核。

四、实施建议

（一）教材建议

1. 《边做边学——InDesign CS6 排版艺术案例教程（微课版）》，人民邮电出版社，俞侃李响主编，中等职业教育数字艺术类规划类教材。

（二）教学建议

1. 在教学过程中采用项目主导、任务驱动的教学模式，通过“情景导入→信息准备→决策→实施→评价→反思”六个环节，教学全部在图形图像处理实训室进行，采取理实一体化的教学模式，实现教学做合一。

2. 以小组为单位，3 人一组，发挥教师的主导作用与学生的主体作用。

（三）师资建议

1. 专任教师

（1）双师型教师；

(2) 掌握艺术设计、图形图像处理制作方面的相关知识和技能；

(3) 精通 InDesing CS6 的操作方法，操作流程规范；

(4) 能够采用适当的教学方法为学生进行实训活动示范教学。

2. 兼职教师

企业的资深技术人员、长期从事图形图像处理和版面编辑的相关岗位操作人员，可担任相关学习情境的示范教学及综合实训指导。

(四) 资源利用

1. PPT

2. 《边做边学——InDesign CS6 排版艺术案例教程（微课版）》

3. 微课

(五) 教学评价

采取评价主体多元化和评价内容多元化的方式，将教师评价和学生自评、小组互评相结合，职业素养、专业知识、专业技能相结合，教师在进行考核与评价时，应跟踪记录学生完成项目的过程，评价学生操作过程及操作结果的标准性、熟练性、完整性、创新性。

1. 《InDesign 图文排版》成绩由过程考核和结果考核两部分组成。

(1) 过程考核成绩占 70 分：其中素养考核占 30%、知识考核占 20%、技能考核占 50%；过程考核题型为选择题和判断题；技能考核为各任务的操作过程和工作页相结合的考核评定。

(2) 结果考核成绩占 30 分

《InDesign CS6 中文版案例教程》结果考核为大型项目考核，以独立完成书籍设计、海报设计、DM 广告设计、包装设计、报纸版面设计等作品进行考核。

2. 评价方式采用学生自评、小组互评和教师评价的形式，其目的是提高学生自我评价能力。

计算机平面设计专业

《平面设计项目实训》课程标准

一、课程概述

课程名称	课程类型	教学时间安排	
《平面设计项目实训》	综合实训课程	第五学期，76 学时	
紧前课程	平行课程	紧后课程	
《Photoshop 图形图像处理》 《Illustrator 图形设计》	《Flash 动画制作》		
课程性质	<p>本课程是计算机平面设计专业的综合实训课程，是操作性非常强的综合实训课，以小组合作的方式在实训室里教授该门课程，通过小组合作为学生创造交流互动的机会，以布线施工过程中的技能和表单的工作任务导向为总体思路设计教学内容，从而培养学生勤劳诚信、团队协作、工程配合、安全意识、成本意识和沟通交流等职业素养，培养学生的工匠精神及社会主义核心价值观，面向有一定 Photoshop 和 Illustrator 软件操作基础的学生，通过 Photoshop 和 Illustrator 软件的结合应用，讲解了主流平面广告设计与制作的实用技巧。通过实例和操作实践练习来使学生系统地学习和掌握软件的操作和应用。同时使学生学会运用先进的图形图像处理软件，并结合美术设计能力、想象力、创造新视觉图形的能力、概括和观察比较能力等，将与设计有关的各要素结合起来，将感性经验与现代知识相结合，以创新思维为灵魂，操作技能为保障，全面提高学生的综合素质和动手能力，使学生牢固掌握软件的各项功能，并能灵活应用以完成各类平面设计的任务。</p>		
课程目标	素质目标	知识目标	能力目标
	<ol style="list-style-type: none"> 1. 培养学生审美意识。 2. 培养学生的艺术思维方式。 3. 具备一定的吸收新技术和知识的自修能力 4. 具有创新意识 5. 具有一定的设计理念和创新意识 6. 具有爱岗敬业和良 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 熟悉 PS 与 AI 两个软件的基本操作。 2. 掌握基本页面设置与工具的基本设置。 3. 掌握选区工具，绘图工具的使用。 4. 熟悉名片、海报、三折页、宣传册、网页等的基本参数和要求。 5. 掌握基本的平面构成与立体构成。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能正确使用 Adobe Photoshop 基本操作。 2. 能正确使用 Adobe Illustretor 基本操作。 2. 能用 PS 和 AI 软件进行平面设计的基本设置 3. 能正确使用绘图工具。 4. 能正确理解并熟练使用层、通道、蒙版。 5、能根据实际要求绘制图案。 6. 能用文字工具进行排版。

	好的团队合作精神 7. 培养学生分析和解决问题的能力 8. 培养学生认真、细致和严谨的工作态度；	6. 熟悉基本的色彩构成及配色方案。 7. 理解位图与矢量图形的区别。 8. 熟悉各种印刷出版物的输出、打印与制作。	7. 能正确使用滤镜处理图像。 8. 能正确理解并使用 AI 中的路径。 9. 掌握 AI 各种工具绘制图形的方法及相关技巧。 10.
课程思政	培养学生社会主义核心价值观中的爱岗，敬业，做为基本职业道德贯穿课程始终。		
工作任务	1. VI 企业视觉识别系统实训 2. 商业广告设计实训 3. 网页设计实训 4. 移动端界面设计实训		
工作过程要求	1. 具备与客户沟通能力 2. 根据客户要求选择相应的平面设计软件。 3. 熟悉软件的使用及作品的输出和安装。 4. 熟悉常用平面广告载体如：名片、海报、三折页、宣传册、网页等的基本参数和要求 5. 对平面设计行业的敏感和兴趣。 6. 对平面广告行业材料认知。 7. 对作品资料的备份、排序及整理。 8. 对客户的回访及产品维护更新。		
岗位角色	网站美工 平面设计员 平面设计师 UI 设计师		
教学组织与方法	<p>本课程主要使学生在熟练使用 PS 和 AI 软件的基础上,通过实际平面广告的设计达到能够用自己的平面设计技术解决平面设计实际的问题:</p> <p>通过教师的引导,学生收集整理素材,尽可能设置与企业一致的广告案例、工作步骤和工作要求,学生以组为单位,在教师指导下,进行小组协作学习,小组负责人负责组内基层管理,学习资料管理等工作,实训以实际平面设计作品为案例,最大程度的培养学生的创新能力、设计能力。小组负责人进行组内任务划分及过程性资料的收集,教师最后进行项目实施的总结。</p>		
教学载体与设备	1. 理实一体化教室; (1) 多媒体设备; (2) 平面广告展示柜; (3) 平面广告材料、包装、宣传页/册等; 2. 各种多媒体课件、教学视频、广告作品; 3. 有关技术手册、标准及相关参考资料。		

二、课程内容

序号	学习情境 (学时)	任务单元	学时	教学标准			教学建议	评价建议
				素质	知识	能力		
1	项目一 学校 VI 视觉识别系统实训 (24 学时)	任务一 西藏林芝机场标志制作	2	<ol style="list-style-type: none"> 1. 逐步培养学生对本课程的学习兴趣 2. 逐步培养学生的探究兴趣 3. 逐步培养学生良好的学习习惯 4. 逐步培养学生良好的设计规范 5. 加深学生对专业岗位的认识,培养学生敬岗爱业的职业素养 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 了解新建文档参数设置 2. 熟悉多边形工具的使用 3. 了解群组功能和取消群组功能 4. 熟悉路径查找器的功能 4. 熟悉钢笔工具的使用 5. 了解文字工具的功能 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能够新建文档 2. 能够利用多边形工具制作三角形 3. 能够群组与取消群组 4. 能够使用路径查找器中的相减命令 5. 能够使用钢笔工具绘制梯形 6. 能够使用矩形工具绘制矩形 7. 能够使用钢笔工具绘制不规则图形 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 采用理实一体化实训教学,以真实布线工程为工作情境,以学生为主体进行实训,注重学生操作能力的培养 2. 采用项目主导的任务驱动法教学 3. 以教师为主导,学生为主体进行,教师指导学生完成项目实训,注重学生操作能力和职业素养的培养 	采用教师评价与小组互评、学生自评相结合的方式。评价内容包括: <ol style="list-style-type: none"> 1. 确定配色方案的能力 2. 版面构图的能力 3. 与团队成员沟通、分享工作成果的能力
		任务二 胸卡、胸牌制作	2	<ol style="list-style-type: none"> 1. 培养学生色彩搭配的能力。 2. 培养学生版面构图的能力。 3. 培养学生的人际沟通能力。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 了解新建文档参数设置 2. 熟悉矩形工具的使用 3. 熟悉圆角矩形工具的使用 4. 了解置入命令 5. 熟悉为图形设置透明度 5. 熟悉钢笔工具的使用 5. 了解文字工具的功能 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能够新建文档 2. 能够绘制矩形 3. 能够为矩形设置填充色与描边 4. 能够使用置入命令插入图形 5. 能够使用矩形工具绘制矩形 6. 能够使用圆角工具绘制圆角矩形 7. 能够为图形设置透 		

序号	学习情境 (学时)	任务单元	学时	教学标准			教学建议	评价建议
				素质	知识	能力		
						明度 8. 能够使用字符面板		
		任务三 信封的制作	2	1. 培育学生认真、细致的工作作风 2. 培养学生注意关注行业标准的习惯。 3. 培养学生的审美意识。	1. 掌握矩形工具的使用方法。 2. 掌握描边属性栏的使用方法。 3. 掌握创建剪切蒙版的使用方法。 4. 掌握文字工具的使用方法。 5. 掌握直接选择工具的使用方法。	1. 能够进行矩形的制作。 2. 能够进行正方形的制作。 3. 能够虚线矩形的制作。		
		任务四 档案袋的制作	2	1. 培养学生观察身边办公用品的意识。 2. 培养学生的审美意识。 3. 逐步培养学生良好的设计规范	1. 掌握矩形工具的使用方法。 2. 掌握圆角矩形的使用方法。 3. 掌握矩形网格工具的使用方法。	1. 能够进行矩形的制作。 2. 能够进行圆角矩形的制作。 3. 能够进行表格的制作。		
		任务五 笔记本、工作手册、会议的制作	2	1. 培养学生观察身边办公用品的意识。 2. 培养学生的审美意识。	1. 掌握矩形工具的使用方法。 2. 掌握圆角矩形的使用方法。	1. 能够进行矩形的制作。 2. 能够进行圆角矩形的制作。		

序号	学习情境 (学时)	任务单元	学时	教学标准			教学建议	评价建议
				素质	知识	能力		
				3. 逐步培养学生良好的设计规范	3. 掌握矩形网格工具的使用方法。	3. 能够进行表格的制作。		
		任务六 公文包制作	2	1. 培养学生积极思考的能力。 2. 培养学生分析问题的能力。 3. 培养学生小组协作的能力。	1. 掌握圆角矩形的使用方法。 2. 掌握图层样式的使用方法。 3. 掌握钢笔工具的使用方法。	1. 能够进行圆角矩形的制作。 2. 能够进行图层样式的设定。 3. 能够进行不规则图形的制作。		
		任务七 台历挂历的制作	4	1. 培养学生积极思考的能力。 2. 培养学生分析问题的能力。 3. 培养学生小组协作的能力。	1. 掌握圆角矩形的使用方法。 2. 掌握图层样式的使用方法。 3. 掌握钢笔工具的使用方法。	1. 能够进行圆角矩形的制作。 2. 能够进行图层样式的设定。 3. 能够进行不规则图形的制作。		
		任务八 手提袋的制作	4	1. 培养学生团队合作的能力。 2. 培养学生的审美意识。 3. 逐步培养学生良好的设计规范	1. 掌握矩形工具的使用方法。 2. 掌握文字工具的使用方法。 3. 掌握画笔工具的使用方法。 4. 掌握旋转工具的使用方法。	1. 能够进行矩形的制作。 2. 能够进行文字的制作。 3. 能够进行手袋提绳的制作。 4. 能够进行手提袋立体效果的制作。		

序号	学习情境 (学时)	任务单元	学时	教学标准			教学建议	评价建议
				素质	知识	能力		
		任务九 楼层看板 的制作	4	1. 培养学生收集观察企业 VI 识别系统的习惯。 2. 培养学生识别 VI 系统。	1. 掌握矩形的使用方法。 2. 掌握椭圆工具的使用方法。 3. 掌握文字工具的使用方法。 4. 掌握自定义工具的使用方法。 5. 掌握给绘制的形状填充渐变色的方法。	1. 能够进行矩形的制作。 2. 能够进行圆形的制作。 3. 能够进行文字的输入。 4. 能够进行自定义形状的绘制。 5. 能够给绘制的形状填充渐变色。		
2	项目二 商业广告设计实训 (32 学时)	任务一 BoBo 西饼屋广告	4	1. 培养学生确定配色方案的能力。 2. 培养学生的创意能力。 3. 培养学生的审美意识。	1. 掌握矩形选择工具的使用方法。 2. 掌握线性渐变工具的使用方法。 3. 掌握复制功能的使用方法。 4. 掌握文字工具的使用方法。	1. 能够进行背景的制作。 2. 能够对文字进行排版。 3. 能够进行广告制作。	1. 采用理实一体化实训教学,以真实布线工程为工作情境,以学生为主体进行实训,注重学生操作能力的培养 2. 采用项目主导的任务驱动法教学 3. 以教师为主导,学生为主体进行,教师指导学生完成项目	采用教师评价与小组互评、学生自评相结合的方式。评价内容包括: 1. 确定配色方案的能力 2. 版面构图的能力 3. 与团队成员沟通、分享工作成果的能力
		任务二 海岸花园别墅房地产宣传海报	4	1. 培养学生确定配色方案的能力。 2. 培养学生构图的能力。 3. 培养学生爱护自然环境的良好行为习惯。	1. 掌握云彩命令的使用方法。 2. 掌握自由变换命令的使用方法。 3. 掌握色相/饱和度命令的使用方法。 4. 掌握图层蒙版的使用方法。	1. 能够进行背景图案的制作。 2. 能够对图片进行蒙版处理。 3. 能够进行宣传海报的制作。		

序号	学习情境 (学时)	任务单元	学时	教学标准			教学建议	评价建议
				素质	知识	能力		
					法。 5. 掌握文字工具的使用方法。		实训，注重学生操作能力和职业素养的培养	
		任务三 迪梦莎家纺宣传单制作	4	1. 培养学生确定配色方案的能力。 2. 培养学生构图的能力。 3. 培养学生热爱生活、热爱劳动、讲究卫生的人生态度。	1. 掌握钢笔工具的使用方法。 2. 掌握矩形选框工具的使用方法。 3. 掌握添加图层样式的使用方法。 4. 掌握字体的安装方法。 5. 掌握文字工具的使用方法。	1. 能够进行版面构图。 2. 能够进行图层样式的效果添加。 3. 能够进行宣传单制作。		
3	项目三 网页设计实训 (20 学时)	任务一 时尚家居网页设计	4	1. 培养学生确定配色方案的能力。 2. 培养学生的创意。 3. 培养学生的审美意识。	1. 掌握文字工具的使用方法。 2. 掌握钢笔工具的使用方法。 3. 掌握图层的使用方法。 4. 掌握组的使用方法。	1. 能够进行背景的制作。 2. 能够进行文字的排版。 3. 能够进行网页制作。	1. 教学地点：网站建设实训室 2. 教学方法：基于真实工作任务的项目教学法 3. 教学资源利用：	采用教师评价与小组互评、学生自评结合的方式。
		任务二 艺术网页设计	4	1. 培养学生确定配色方案的能力。 2. 培养学生的创意。 3. 培养学生的审美意识。	1. 掌握文字工具的使用方法。 2. 掌握钢笔工具的使用方法。 3. 掌握图层的使用方法。	1. 能够进行背景的制作。 2. 能够进行文字的排版。 3. 能够进行网页制	(1) 课程平台 (2) PPT (3) 微课	

序号	学习情境 (学时)	任务单元	学时	教学标准			教学建议	评价建议
				素质	知识	能力		
					4. 掌握组的使用方法。	作。	(4) 积件 (5) 国家共建 共享资源	
		任务三 宠物摄影网页设计	4	1. 培养学生确定配色方案的能力。 2. 培养学生的创意。 3. 培养学生的审美意识。	1. 掌握文字工具的使用方法。 2. 掌握钢笔工具的使用方法。 3. 掌握图层的使用方法。 4. 掌握组的使用方法。	1. 能够进行背景的制作。 2. 能够进行文字的排版。 3. 能够进行网页制作。		
		任务四 数码产品购物网站	4	1. 培养学生的色彩搭配能力。 2. 培养学生的版面构图能力。	1. 了解网页的基本内容和构成要素。 2. 了解网页的布局。 3. 掌握文字工具的使用方法。 4. 掌握置入命令的使用方法。 5. 掌握剪切蒙版的使用方法。	1. 能够用文字工具添加文字。 2. 能够使用对齐与分布按钮制作均匀排列的图形。 3. 能够使用矩形工具。		
		任务五 旅游网站设计	4	1. 培养学生的色彩搭配能力 2. 培养学生的版面构图能力	1. 掌握矩形工具的使用方法 2. 掌握钢笔工具的使用方法 3. 掌握图像描摹的使用方	1. 能够置入嵌入素材 2. 能够绘制 Logo 3. 能够绘制三个模块 4. 能够使用编组命令		

序号	学习情境 (学时)	任务单元	学时	教学标准			教学建议	评价建议
				素质	知识	能力		
					法			
		任务六 个人网站 设计	4	1. 培养学生的色彩搭配能力。 2. 培养学生的版面构图能力。	1. 了解剪切蒙版的使用方法。 2. 掌握椭圆工具的使用方法。	1. 能够使用基本图形绘制背景 2. 能够置入素材 3. 能够设置文字效果 4. 能够绘制彩色线条		
4	项目四 移动端界面 设计实训 (16 学时)	任务一 相机图标 制作	4	1. 培养学生创新和设计能力。 2. 培养学生认真、细致和严谨的学习工作态度。 3. 培养学生的团队合作能力。	1. 掌握矩形工具的使用方法。 2. 掌握渐变叠加的使用方法。 3. 掌握复制功能的使用方法。	1. 能够绘制图形并制作立体效果。 2. 能够绘制装饰图形。 3. 能够制作立体效果图。 4. 能够制作相机图标。	1. 教学地点: 网站建设实训室 2. 教学方法: 基于真实工作任务的项目教学法 3. 教学资源利用: (1) 课程平台 (2) PPT (3) 微课 (4) 积件 (5) 国家共建共享资源	采用教师评价与小组互评、学生自评结合的方式。
		任务二 简约天气 APP 制作	4	1. 培养学生善于思考的能力。 2. 培养审美意识和色彩搭配能力 3. 培养学生的审美意识。	1. 掌握矩形选择工具的使用方法。 2. 掌握线性渐变工具的使用方法。 3. 掌握蒙版的使用方法。 4. 掌握文字工具的使用方法。	1. 能够进行背景的制作。 2. 能够对文字进行排版。 3. 能够进行界面的整体制作。		

序号	学习情境 (学时)	任务单元	学时	教学标准			教学建议	评价建议
				素质	知识	能力		
		任务三 邮箱 APP 登录界面制作	4	1. 培养学生的排版能力。 2. 培养学生认真、细致的学习态度。 3. 培养学生突出主题的工作能力。	1. 掌握图层样式的使用方法。 2. 掌握钢笔工具的使用方法。 3. 掌握画笔工具的使用方法。 4. 掌握自由变换工具的使用方法。	1. 能够进行背景的制作。 2. 能够进行图形的绘制。 5. 能够进行邮箱界面的制作。		
		任务四 锁屏界面	4	1. 培养学生认真、细致和严谨的学习工作态度。 2. 培养学生的操作能力和创新能力。 3. 培养学生团队协作、互帮互助及沟通交流的能力。	1. 掌握外发光的使用方法。 2. 掌握变形工具的使用方法。 3. 掌握添加锚点的使用方法。 4. 掌握直接选择工具的使用方法。	1. 能够进行图形的绘制。 2. 能够对合理的排版。 3. 能够进行界面制作。		
6	总学时		76					

三、考核方式

建立过程考核与结果考核相结合的方式，过程考核占 70%，结果考核占 30%。每个项目的评分标准在工作页中详细制定。

考核方式	过程考核（70分）			结果考核 （30分）
	职业素养 （21分）	专业知识 （14分）	专业技能 （35分）	
实施方案	教师评价+小组评价 +自评	教师评价+小组评价 +自评	教师评价+小组评价 +自评	教师评价
考核标准	劳动纪律、安全、遵 守实训室制度、沟通 能力、协作精神	自我测试	任务计划 操作过程 任务完成情况	大型项目

本课程一共考核五个项目，每个项目所占过程考核成绩的比重相同。

$$\text{公式: } M = \frac{1}{n} \sum_{i=1}^n (Q_n + K_n + T_n) + F$$

其中： M —总成绩；

n —项目（任务）数；

Q —职业素养；

K —专业知识；

T —专业技能；

F —期末考核。

四、实施建议

（一）教材建议

1. 《Illustrator 实例教程》人民邮电出版社，夏志丽主编。
2. 《Illustrator CC 商业案例项目设计完全解析》清华大学出版社 赵庆华主编
3. 《Photoshop CC 案例》人民邮电出版社 聂斌主编
4. 《平面设计项目实训》校本教材

（二）教学建议

1. 在教学过程中采用项目主导、任务驱动的教学模式，通过“情景导入→信息准备→决策→实施→评价→反思”六个环节，教学全部在计算机实训室进行，采取理实一体化的教学模式，实现教学做合一。

2. 以小组为单位，4-5 人一组，发挥教师的主导作用与学生的主体作用。

（三）师资建议

1. 专任教师

（1）双师型教师；

（2）掌握计算机网络专业网站建设方向相关知识和技能；

（3）精通主流设计软件操作方法，熟悉网站建设流程；

（4）能够采用适当的教学方法为学生进行实训活动示范教学。

2. 兼职教师

网站建设方向企业的资深技术人员、长期从事相关岗位操作人员，可担任相关学习情境的示范教学及综合实训指导。

3. 网站建设实训室管理员

（1）掌握网站建设相关知识和技能，并能熟练进行网站建设；

（2）具有现场指导学生网站建设操作的能力；

（3）具有一定审美意识、项目规划能力及工作责任心；

（4）具有处理突发状况能力。

（四）资源利用

1. 课程平台

2. PPT

3. 微课

4. 积件

5. 国家共建共享资源

（五）教学评价

采取评价主体多元化和评价内容多元化的方式，将教师评价和学生自评、小组互评相结合，职业素养、专业知识、专业技能相结合，教师在进行考核与评价时，应跟踪记录学生完成项目的过程，评价学生操作过程及操作结果的标准性、熟练性、完整性、创新性。

1. 《平面综合实训》课程成绩由过程考核和结果考核两部分组成。

(1) 过程考核成绩占 50 分：期中素养考核占 30%、知识考核占 20%、技能考核占 50%；

过程考核考核题型为单选、多选和判断题，依据网页制作流程和步骤出题；技能考核为各任务的操作过程和工作页相结合的考核评定。

(2) 结果考核成绩占 50 分

《平面综合实训》结果考核为大型项目考核，以独立完成典型网页的制作任务所进行的考核。

2. 评价方式采用学生自评、小组评价和教师评价的形式，其目的是提高学生自我评价能力。

