**《数字媒体艺术专业导论》课程教学大纲**

一、课程基本信息

课程代码：19170214

课程名称：数字媒体艺术专业导论

英文名称：Introduction to digital media art

课程类别：专业课

学 时：64

学 分：2

适用对象：数字媒体艺术本科专业

考核方式：考查（课程设计）

先修课程：无

二、课程简介

《数字媒体艺术专业导论》是数字媒体艺术专业的必修课程之一，本课程是使学生了解并掌握数字媒体艺术相关的理论知识。介绍数字媒体艺术的发展历史、现状和趋势，由此熟悉数字媒体艺术的发展历程，理解变化的动因，分析未来发展趋势；数字媒体艺术概念界定、数字媒体艺术的分类、数字媒体艺术与新媒体艺术及数字媒体艺术与传统影视艺术的关联，理解数字媒体艺术基本概念和分类，明确其与相关艺术领域的关系，了解促使数字媒体艺术学科形成的技术基础，把握技术应用平台的基本框架；数字媒体艺术作品、数字媒体艺术交流活动等。通过本课程使学生对所学专业的具备一定的了解基础与数字媒体艺术鉴赏能力。

"Introduction to digital media art" is one of the required courses for digital media art major. This course is to enable students to understand and master the theoretical knowledge related to digital media art. This paper introduces the development history, current situation and trend of digital media art, so as to be familiar with the development process of digital media art, understand the causes of change, analyze the future development trend; define the concept of digital media art, the classification of digital media art, digital media art and new media art, and the relationship between digital media art and traditional film and television art, and understand the basic concepts of digital media art And classification, clear its relationship with related art fields, understand the technical basis of digital media art discipline, grasp the basic framework of technology application platform; digital media art works, digital media art exchange activities, etc. Through this course, the students will have a certain understanding of the basis of their major and the ability to appreciate digital media art.

三、课程性质与教学目的

通过本课程的学习，让学生从科学和艺术发展的角度，对数字媒体艺术的发展历史和现状，数字媒体艺术和创意产业，数字媒体艺术的来龙去脉和发展规律，数字媒体艺术与其他相关领域的联系和区别，让学生掌握对数字艺术、数字媒体和信息设计本质知识。二、教学目标与要求1.总体目标：通过学习《数字媒体艺术专业导论》课程，学生能够系统的了解数字媒体艺术的基本理论知识，掌握数字媒体艺术的学科知识体系、数字媒体艺术的来龙去脉和发展规律，数字媒体艺术与其他相关领域的联系和区别。最终达到对数字媒体艺术的总体把握和整体鉴赏能力。2.知识目标：让学生从科学和艺术发展的角度，对数字媒体艺术的发展历史和现状，数字媒体艺术和创意产业，数字媒体艺术的学科知识体系、学科范畴、学科的方法论、学科的核心课程体系等进行掌握，以及数字媒体艺术与其他相关领域的联系和区别，让学生加深对数字艺术、数字媒体和信息设计本质的了解 3.**培养学生养成善于观察生活、从生活中积累素材、勤于了解所学专业发展的最新动态的好习惯，从而培养学生热爱生活的良好情操。**

四、教学内容及要求

**第一章 数字媒体艺术理论**

（一）目的与要求

数字媒体艺术的界定；数字媒体艺术特性；数字媒体艺术发展现状与问题

（二）教学内容

1. 主要内容

数字媒体艺术的界定

2. 数字媒体艺术特性

3. 数字媒体艺术发展现状与问题

（三）思考与实践

数字媒体艺术的概念、应用领域？

（四）教学方法与手段

1. 课堂讲授

2. 多媒体教学

3. 网络辅助教学

4．课堂讨论与练习

5. 分组讨论与团队合作

**第二章 数字时代的电影与动画艺术**

（一）目的与要求

理解大数据和商业之间的关系

（二）教学内容

1. 主要内容

数字电影与电影数字化；走向数字化的电影艺术；电影艺术的数字化进程；数字立体电影

3. 问题与应用（能力要求）

数字电影的发展历程、优势以及发展前景

（三）思考与实践

如何加大数据缔造新产业？

艺术类学生如何在抽象关系的学习中掌握知识点而成功建立学习自信？

（四）教学方法与手段

1. 课堂讲授

2. 多媒体教学

3. 网络辅助教学

4．课堂讨论与练习

5. 分组讨论与团队合作

**第三章 数字媒体产业**

（一）目的与要求

厘清未来智能化产业的发展趋势

（二）教学内容

1. 主要内容

未来的智能化产业架构

2. 基本概念和知识点

未来的农业

未来的体育

未来的制造业

未来的医疗

未来的律师业

未来的记者和编辑

1. 问题与应用（能力要求）

理解智能化产业的发展趋向。

（三）思考与实践

未来智能化产业最关键紧缺的需求是什么？

如何以科学辩证思维来看待未来智能化产业的发展？

（四）教学方法与手段

1. 课堂讲授

2. 多媒体教学

3. 网络辅助教学

4．课堂讨论与练习

5. 分组讨论与团队合作

**第四章 后产品时代，用服务设计打开商业新思维**

（一）目的与要求

理解基于服务需求的业务架构设计

（二）教学内容

1. 主要内容

服务设计的学理溯源和应用现状

2. 基本概念和知识点

服务设计的起源

服务设计洞察创新

服务设计五大原则

服务设计在中国

3. 问题与应用（能力要求）

了解服务设计和商业经济之间的关系。

（三）思考与实践

服务设计如何为商业赋能？

如何在当前社会主要矛盾关系中以服务设计为民众和社会赋能？

（四）教学方法与手段

1. 课堂讲授

2. 多媒体教学

3. 网络辅助教学

4．课堂讨论与练习

5. 分组讨论与团队合作

**第五章 获取用户共识**

（一）目的与要求

洞察用户，打开商业新思维

（二）教学内容

1. 主要内容

从企业角度理解用户思维

2. 基本概念和知识点

真正“以用户为中心”的关键

小数据帮你突破认知壁垒

以用户为中心是对企业管理者的底层能力要求

3. 问题与应用（能力要求）

能用“以用户为中心”的思想指导工作。

（三）思考与实践

以用户为中心的工具有哪些？

如何理解用户体验中“自由”的相对性和“规矩”的必要性？

（四）教学方法与手段

1. 课堂讲授

2. 多媒体教学

3. 网络辅助教学

4．课堂讨论与练习

5. 分组讨论与团队合作

**第六章 用户需求和价值共创**

（一）目的与要求

理解用户需求和价值共创的关系

（二）教学内容

1. 主要内容

用户需求和价值共创的要点

2. 基本概念和知识点

共创助力企业平稳过渡到智能时代

用团队动力学推动共创

共创实现共识—非共识—共识的循环演进

共创的工具

3. 问题与应用（能力要求）

理解并在业务架构设计中体现价值共创。

（三）思考与实践

是什么推动商业在VUCA时代砥砺前行？

如何让服务架构中利益相关者的状态由“散漫”转变到“认真”？

（四）教学方法与手段

1. 课堂讲授

2. 多媒体教学

3. 网络辅助教学

4．课堂讨论与练习

5. 分组讨论与团队合作

**第七章 数字媒体与信息化设计**

（一）目的与要求

理解服务需求、用户体验和业务架构设计之间的关系

（二）教学内容

1.数字影视和三维动画设计、

2.数字动画行业的岗位介绍与行业概述

3.服务设计的前中后台

3. 问题与应用（能力要求）

服务设计由表及里的设计能力。

（三）思考与实践

数字时代下，媒体信息化与网络媒体如何结合？

（四）教学方法与手段

1. 课堂讲授

2. 多媒体教学

3. 网络辅助教学

4．课堂讨论与练习

5. 分组讨论与团队合作

**第八章 数字媒体与信息化设计**

（一）目的与要求

网络媒体和交互设计，科学可视化

（二）教学内容

1. 主要内容

产品设计与包装设计、虚拟展演与数字博物馆

2. 基本概念和知识点

虚拟展演与数字博物馆

3. 问题与应用（能力要求）

能把迭代的效果体现在信息输出中。

（三）思考与实践

创意产业的概念和发展？创意产业与传统视觉设计的关系？

（四）教学方法与手段

1. 课堂讲授

2. 多媒体教学

3. 网络辅助教学

4．课堂讨论与练习

5. 分组讨论与团队合作

五、各教学环节学时分配

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **教学环节**  **教学时数**  **课程内容** | **讲**  **课** | **习**  **题**  **课** | **讨**  **论**  **课** | **实验** | **实习** | **其他教学环节** | **小**  **计** |
| 第一章 | 2 | 2 | 2 |  |  | 2 | 8 |
| 第二章 | 2 | 2 | 2 |  |  | 2 | 8 |
| 第三章 | 2 | 2 | 2 |  |  | 2 | 8 |
| 第四章 | 1 | 4 | 1 |  |  | 2 | 8 |
| 第五章 | 2 | 2 | 2 |  |  | 2 | 8 |
| 第六章 | 2 | 4 |  |  |  | 2 | 8 |
| 第七章 |  | 4 | 2 |  |  | 2 | 8 |
| 第八章 |  |  | 4 |  |  | 4 | 8 |
| 合计 |  |  |  |  |  | 18 | 64 |

六、课程考核

（一）考核方式

考查（课程设计）

（二）成绩构成

平时成绩占比：40% 期末考试占比：60%

（三）成绩考核标准

1. 重视学生整个学习过程的考核，包括考勤、学习态度、互动积极性、平时作业和汇报质量等方面，原则上，总评成绩＝平时成绩×40%+期末成绩×60%；

2. 重视全方位评定学生对基础知识和基本技能的掌握程度，分析和解决具有时代特征问题的应用能力，以及科学品质的培养状况，主要在期末分值分级体现；

3. 重视课程思政和专业知识的内化效果，使学生的道德品行和专业反思能力得以提升，在平时和期末分值评价中均需体现。

七、推荐教材和教学参考资源

（一）教材

1.主讲教材

李四达《数字媒体艺术概论》清华大学出版社，

2.其他教材

贾秀清等，《重构美学：数字媒体艺术本性》中国广播电视出版社，2006

（二）阅读书目

（德）宝莱恩，（挪）乐维亚，（英）里森　著，王国胜　等译：《服务设计与创新实践》，清华大学出版社，2015年.

（三）推荐期刊文章

[1] Artificial Intelligence ( ELSEVIER)

[2] IEEE Trans on Pattern Analysis and Machine Intelligence ( IEEE)

[3] Journal of Machine Learning Research ( MIT Press)

[4] ACM TRANSACTIONS ON COMPUTER-HUMAN INTERACTION

[5] COGNITIVE SYSTEMS RESEARCH

[6] DESIGN STUDIES

[7] USER MODELING AND USER ADAPTED INTERACTION

[8] INTERNATIONAL JOURNAL DESIGN

[9] 唐纳德·诺曼, 设计心理学 (2003)

[10] 李晓珊, 智慧城市：智能环保与服务创新设计 (Apr 2018)

[11] Craug M.Vogel, 创新设计：如何打造赢得用户的产品、服务与商业模式 (May 2014).

[12] [美]本·里森（Ben Reason） 拉夫朗斯·乐维亚（Lavrans Lovlie） 梅尔文·布兰德·弗吕（Melvin Brand Flu）著；黄珏苹 译, 商业服务设计新生代：优化客户体验实用指南 (May 2017)

[13] 王国胜, 服务设计与创新 (May 2015)

（四）学习网站

https://36kr.com/ 36氪；

http://www.designkit.org/methods DeisngKitMethods；

https://dribbble.com/ Dribbble；

http://www.servicedesigntools.org Service Design Tools；

https://www.nngroup.com/ Nielsen Norman Group；

https://www.flaticon.com FLATICON；

https://www.iconfinder.com ICONfinder；

http://littlebigdetails.com/ Little Big Details；

https://pttrns.com/ Pttrns；

http://html5-showcase.com/ Html5 Showcase；

http://collectui.com/ Collect UI；

http://muuuuu.org/ MUUUUU.ORG；

http://useyourinterface.com/ UYI

八、其他说明

大纲乃指导性文件，事先制定的教学大纲，难免有与飞速发展的时代、千变万化的学生状况和复杂的教学实际相脱节的地方，所以，在实际教学当中，教师和学生（在教师的引导下）在基本以教学大纲为纲的基础上，应当拥有根据实际变化相机选择先进教材、合理处置教学内容、合理选择教学方法和适当调整课时分配的教学权利。

教学大纲应根据教学实践的需要，定期修改。

大纲修订人：宋琦 修订日期：2020年12月

大纲审定人： 审定日期：