**《大众传媒与媒体素养》课程教学大纲**

一、课程基本信息

课程代码：16214802

课程名称：大众传媒与媒体素养

英文名称：Mass Media and Media Literacy

课程类别：通识选修课

学 时：32学时

学　　分：2学分

适用对象: 本科生

考核方式：考核

先修课程：无

二、课程简介

中文简介：《大众传媒与媒体素养》是针对本科生开设的一门通识选修课程，课程旨在培养学生正确认识、理解及使用媒介的能力。通过剖析视听媒体、社交媒体、门户网站等大众传媒的视觉风格、交互性设计、信息索引方式等方面，让学生重新体验、感受、理解大众媒介是如何创造用户感知与交互体验的，同时，本课程还要求学生将对于大众传媒的分析和文化研究等相结合，引导学生关注各类媒体背后的社会、文化、心理等因素，提高学生的媒介思考与认知能力，加强他们的媒介素养及传媒创造能力。

英文简介：This course is a general elective course for undergraduates. The course aims to cultivate students' ability to correctly understand, understand and use media. Through the analysis of visual style, interactive design and information index mode of mass media such as audio-visual media, social media and portal website, students can re experience, feel and understand how mass media creates user perception and interactive experience. At the same time, students are required to combine the analysis of mass media and cultural research to guide students to pay attention to each aspect The social, cultural, psychological and other factors behind similar media can improve students' media thinking and cognitive ability, and strengthen their media literacy and media creativity.

三、课程性质与教学目的

本课程是针对本科生开设的一门公共选修课程，本课程旨在通过本课程学习，让学生能够了解视听媒体、社交媒体、门户网站等现代媒介的特点以及相关的理论，并经由教师引导，让学生能够重新理解新媒体的设计特点、视觉风格、交互性设置、信息索引功能、动态特效等内容，提高学生的媒介思考与认知能力，提升他们的媒介素养。同时，本课程还将引导学生关注各类媒体背后的社会、文化、心理等因素，提高学生的媒介思考与认知能力，加强他们的媒介素养。

四、教学内容及要求

本课程教学内容为32学时，共分为3个教学单元。在第一个教学单元，授课教师会用6个学时，向学生讲述大众媒体理论、媒介美学、作品鉴赏等相关知识，培养学生对大众媒体作品的理论思考与分析能力；在第二个教学单元，教师将在其他20个学时，教师将通过引导学生重新分析各类大众媒体作品的设计与呈现方式，来帮助学生理解、把握各类大众媒体作品设计与制作，提高学生对于各类大众媒体作品的分析与鉴赏能力；在第三个教学单元，教师将使用 6个学时，利用翻转课堂的形式，让学生自主分析、思考身边所遇到的各类媒体形式。

**第一单元 大众媒介概论**

 在第一个教学单元，授课教师将采用理论讲述、课堂互动、小组讨论、多媒体展示等方式，主要向学生讲述大众媒体理论、媒介美学、作品鉴赏等相关知识，培养学生对大众媒体作品的理论思考与分析能力，并利用Blackboard、社交媒体等平台建立“知识共享平台”，具体章节如下；

**第一章 媒介素养概论**

1. 目的与要求
2. 了解媒体素养的内涵和特点；
3. 了解媒体素养的维度；
4. 了解媒体素养的作用与维度。
5. 教学内容

 **第一节 媒体素养介绍**

1. 主要内容

本节从什么是“媒体素养”入手，讲授：什么是媒体素养，为何要培养媒

体素养，媒体素养的价值，它对于社会、文化、审美等方面的作用。

2. 基本概念和知识点

媒体素养概念、媒体素养介绍、媒体素养功能与角色

**第二节 媒体素养的特点**

1. 主要内容

介绍媒体素养具有的文化性、多维性、多样性等特点，讲解媒体素养的所

具有的独特维度等。

2. 基本概念和知识点

媒体素养特点、媒体素养的维度、媒体素养的特殊性

**第三节 媒体素养的功能**

1. 主要内容

本节将介绍媒体素养的“主要作用”，介绍媒体素养对于个体发展、社会

进步等方面具体有什么作用。

2. 基本概念和知识点

媒体素养的功能、媒体素养与社会、文化关系、提高媒体素养对于建设社

会主义的作用。

1. 思考与实践

1.媒体素养有怎样的概念内涵与外延？

2.当代大学生提升媒体素养有什么作用?

3.媒体素养与文化修养有什么不同？

4.如何理解媒体素养的文化性、多维性、多样性等特点？

5.媒体素养通常可以分为哪几个维度？

6.如何提升自身的媒体素养？

1. 教学方法与手段

 1． 课堂讲授

 2． 小组讨论

 3． 多媒体展示

 4． 投影展示

**第二章 大众传播与数字媒体时代**

 （一）目的与要求

 1．了解什么是大众媒体？

 2．大众媒介是如何发展又具有哪些特点？

 3．媒体的发展带来了哪些社会影响？

 （二）教学内容

 第一节 媒体概念和特征

 1．主要内容

 什么是大众媒介，大众媒体具体指什么，又有哪些特征。如何在大众传媒时代，平衡媒体与生活的关系，如何在喧嚣的媒体环境下牢记初心不忘使命。

 2．基本概念与知识点

 大众媒体、新媒介、大众媒介特征

3. 问题与应用

 大众媒体是什么？

 大众媒体有哪些特征？

 新媒体所呈现的特点与其他艺术有什么不同？

 第二节 大众媒体的发展与变迁

 1．主要内容

 大众媒体的发展与变化，大众媒体和社会间关系，它们之间如何相互影响并彼此促进。

 2．基本概念与知识点

 大众媒体发展、媒体发展规律、技术与媒体

 3．问题与应用

 大众媒体主要分为哪几类？

 大众媒体发展与文化的关系是怎样？

 第三节 大众媒体的特点与影响

 1．主要内容

 讨论大众媒体与社会文化之间的相互关系，媒体与社会是如何

 相互影响、限制，但又相互促进的。

 2．基本概念与知识点

 媒介与社会、作用与反作用

 3．问题与应用

 大众媒体技术是如何发展变化的？

 大众媒体又如何反过来影响社会？

 （三）思考与实践

 1．思考什么是大众媒体？

 2．与传统媒体相比，新媒体有哪些独特的特征？

 3．媒体艺术与技术的关系如何？

 （四）教学方法与手段

 1． 课堂讲授

 2． 小组讨论

 3． 多媒体展示

 4． 投影展示

**第三章 大众媒体的技术与艺术**

 （一）目的与要求

 1．了解什么是大众媒体艺术

 2．了解数字数媒作品创作与数字技术间的关系

 3．理解大众媒体技术和艺术间的相辅相成

 （二）教学内容

 第一节 大众媒体艺术

 1．主要内容

 为什么大众媒体可以被称为艺术，数媒艺术具体指什么，各类数媒作品

 是如何向用户呈现“美”的，这种艺术形式有哪些特征。

 2．基本概念与知识点

 大众媒体艺术、媒介美学、数媒艺术创作

 3. 问题与应用

 大众媒体作品为什么可以被称为艺术？

 大众媒体艺术有哪些特征？

 数媒作品所呈现的“美感”与其他艺术有什么不同？

 第二节 数媒技术与作品创作

 1．主要内容

 当前主流大众媒体技术介绍，大众媒体和数字技术间关系，数字多媒体

 创作与媒介技术有怎么样关系，它们之间如何相互影响并彼此促进。

 2．基本概念与知识点

 大众媒体技术介绍、大众媒体技术分类、技术与作品创作

 3．问题与应用

 大众媒体技术主要分为哪几类？

 大众媒体作品创作与大众媒体技术的关系是怎样？

 第三节 大众媒体艺术与技术

 1．主要内容

 讨论大众媒体艺术与媒体技术之间的相互关系，数媒技术与艺术是如何

 相互影响、限制，但又相互促进的。

 2．基本概念与知识点

 媒介艺术与技术、作用与反作用

 3．问题与应用

 大众媒体技术是如何影响大众媒体艺术的？

 大众媒体艺术又如何反过来影响大众媒体技术？

 （三）思考与实践

 1．思考什么是大众媒体艺术？

 2．与传统媒体相比，数字多媒体作品有哪些独特的美学特征？

 3．大众媒体艺术与技术的关系如何？

 （四）教学方法与手段

 1． 课堂讲授

 2． 小组讨论

 3． 多媒体展示

 4． 投影展示

**第二单元 媒介体验与分析**

在第二个教学单元，教师将通过讲述相关视听分析理论，并引导学生感受、体验各类大众媒体作品的设计与呈现方式，来帮助学生沉浸式地去理解、把握各类大众媒体作品设计与制作，提高学生对于各类大众媒体作品的分析与鉴赏能力。

**第四章 视听媒体分析与鉴赏**

 （一）目的与要求

 1．了解视听媒体的主要类型

 2．了解视听媒体中构图、剪辑、色彩、音乐等视听运用方式

 3．知晓视听媒体的剧情设置模式

 （二）体验式教学方法与过程

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 第四章 视听媒体分析与鉴赏 | 理论引导 | 教师将通过讲述相关视听分析理论，并引导学生感受、体验各类大众媒体作品的设计与呈现方式，将以往熟悉的媒体作品，再次“陌生化”，来帮助学生沉浸式地去理解、把握各类大众媒体作品设计与制作，从而提高学生对于各类大众媒体作品的分析与鉴赏能力。 |
| 选择体验样本 | 老师针对不同的视听媒体类型，为学生提供若干个案例，作为体验与分析的对象。 |
| 师生同步体验 | 影视主题体验 | 1.影视类型分析2.影视主题分析 |
| 视听风格体验 | 1.构图分析2.剪辑分析3.色彩分析4.声音分析 |
| 剧情体验 | 1.影视剧情分析2.影视角色设置分析3.影视情节分析 |
| 观看体验 | 1.“爽快度”分析2.心里需求满足度评估 |
| 依赖度体验 | 1.用户粘性分析2.“上瘾性”分析 |
| 体验总结与分析 | 学生根据共同体验，进行体验，并撰写综合体验报告 |
| 重新回归课堂：以情景式体验教学为基础，师生再重新回归课堂，重新思考，加深思考与记忆。 |

 （三）思考与实践

 1．视听媒体主题可以主要分为哪些类型？

 2．视听媒体不同的画面构图，会带来怎样的美学差异？

 3．视听媒体剧情设置都有哪些主要模式？

**第五章 数字短视频创作与鉴赏**

 （一）目的与要求

 1．了解数字短视频的主要类型

 2．知晓数字短视频的景别、构图、色彩等视觉元素的使用方式

 3．了解各类短视频是如何让用户“刷上瘾”的

 （二）体验式教学方法与过程

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 第五章 数字短视频创作与鉴赏 | 理论引导 | 教师将通过讲述相关视听分析理论，并引导学生感受、体验各类大众媒体作品的设计与呈现方式，将以往熟悉的媒体作品，再次“陌生化”，来帮助学生沉浸式地去理解、把握各类大众媒体作品设计与制作，从而提高学生对于各类大众媒体作品的分析与鉴赏能力。 |
| 选择体验样本 | 老师针对不同的短视频类型，为学生提供若干个短视频APP案例，作为模拟体验的对象。 |
| 师生同步体验 | 视频主题体验 | 1.短视频类型分析2.短视频主题分析3.角色设置分析  |
| 视频风格体验 | 1.构图分析2.剪辑分析3.色彩分析4.景别分析 |
| 交互性体验 | 1.评论功能分析2.参与感分析3.交互感分析 |
| 产品功能体验 | 1.衍生功能分析2.便利性评估3.需求满足度评估 |
| 依赖度体验 | 1.用户粘性分析2.“上瘾性”分析 |
| 体验总结与分析 | 学生根据共同体验，进行体验，并撰写综合体验报告 |
| 重新回归课堂：以情景式体验教学为基础，师生再重新回归课堂，重新思考，加深思考与记忆。 |

 （三）思考与实践

 1．了解数字短视频主要有哪些类型？

 2．用户社交功能在抖音等数字短视频平台拥有什么作用？

 3．数字短视频是如何利用景别、构图、色彩来创造一种视听美感？

 **第六章 动漫艺术的赏析**

 （一）目的与要求

 1．了解动漫作品的主要类型

 2．了解动漫作品视觉风格的主要分类

 3．知晓动漫作品剧情设置主要模式

 （二）体验式教学方法与过程

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 第八章 动漫作品制作与赏析 | 理论引导 | 教师将通过讲述相关视听分析理论，并引导学生感受、体验各类大众媒体作品的设计与呈现方式，将以往熟悉的媒体作品，再次“陌生化”，来帮助学生沉浸式地去理解、把握各类大众媒体作品设计与制作，从而提高学生对于各类大众媒体作品的分析与鉴赏能力。 |
| 选择体验样本 | 老师针对不同的动漫类型，为学生提供若干个动漫案例，作为模拟体验的对象。 |
| 师生同步体验 | 动漫主题体验 | 1.动漫类型分析2.动漫主题分析 |
| 视频风格体验 | 1.构图分析2.剪辑分析3.色彩分析4.画风分析 |
| 剧情体验 | 1.动漫剧情分析2.动漫角色设置分析3.动漫情节分析 |
| 观看体验 | 1.“爽快度”分析2.心里需求满足度评估 |
| 依赖度体验 | 1.用户粘性分析2.“上瘾性”分析 |
| 体验总结与分析 | 学生根据共同体验，进行体验，并撰写综合体验报告 |
| 重新回归课堂：以情景式体验教学为基础，师生再重新回归课堂，重新思考，加深思考与记忆。 |

 （三）思考与实践

 1．动漫作品的主题可以主要分为哪些类型？

 2．动漫作品不同的画风会带来怎样的美学差异？

 3．动漫作品剧情设置都有哪些主要模式？

**第七章 社交媒体设计与鉴赏**

 （一）目的与要求

 1．了解社交媒体的主要功能

 2．知晓不同社交媒体的不同信息传播方式、隐私设置等

 3．了解各类社交媒体是如何建立用户社交网络的

 （二）体验式教学方法与过程

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 第六章 社交媒体设计与鉴赏 | 理论引导 | 教师将通过讲述相关视听分析理论，并引导学生感受、体验各类大众媒体作品的设计与呈现方式，将以往熟悉的媒体作品，再次“陌生化”，来帮助学生沉浸式地去理解、把握各类大众媒体作品设计与制作，从而提高学生对于各类大众媒体作品的分析与鉴赏能力。 |
| 选择体验样本 | 老师针对不同的社交媒体类型，为学生提供若干个社交媒体案例，作为模拟体验的对象。 |
| 师生同步体验 | 社交功能体验 | 1.社交媒体信息测评2.社交功能分析3.隐私性与公共性分析 |
| 视频风格体验 | 1.界面设计分析2.界面色彩与风格3.视觉感受测评 |
| 交互性体验 | 1.评论功能分析2.参与感分析3.交互感分析 |
| 产品功能体验 | 1.衍生功能分析2.便利性评估3.需求满足度评估 |
| 依赖度体验 | 1.用户粘性分析2.“上瘾性”分析 |
| 体验总结与分析 | 学生根据共同体验，进行体验，并撰写综合体验报告 |
| 重新回归课堂：以情景式体验教学为基础，师生再重新回归课堂，重新思考，加深思考与记忆。 |

 （三）思考与实践

 1．社交媒体通常会设置哪些功能板块？

 2．微信与QQ两款社交媒体在隐私设置、信息传播上有哪些差异？

 3．各类社交媒体的相互评论功能有什么作用？

**第八章 资讯类媒体介绍与分析**

 （一）目的与要求

 1．了解资讯类媒体交互性设计的主要方式

 2．知晓多媒体网站创造用户交互感的主要方式

 3．了解多媒体网站视觉风格设计的主要类型

 （二）体验式教学方法与过程

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 第六章 资讯类媒体介绍与分析 | 理论引导 | 教师将通过讲述相关视听分析理论，并引导学生感受、体验各类大众媒体作品的设计与呈现方式，将以往熟悉的媒体作品，再次“陌生化”，来帮助学生沉浸式地去理解、把握各类大众媒体作品设计与制作，从而提高学生对于各类大众媒体作品的分析与鉴赏能力。 |
| 选择体验样本 | 老师针对不同的视听媒体类型，为学生提供若干个案例，作为体验与分析的对象。 |
| 师生同步体验 | 交互性体验 | 1.操作感分析2.用户参与感分析3.用户交互感分析 |
| 视觉风格体验 | 1.网页布局设计分析2.视觉动效分析3.色彩使用与搭配分析4.网页字体与图片分析 |
| 信息索引体验 | 1.网页信息栏设置分析2.用户信息框架分析3.网页目录层设置分析 |
| 产品功能体验 | 1.网站功能设置分析2.网站便利性评估3.用户需求满足度评估 |
| 依赖度体验 | 1.网站用户粘性分析2.网站回访欲分析 |
| 体验总结与分析 | 学生根据共同体验，进行体验，并撰写综合体验报告 |
| 重新回归课堂：以情景式体验教学为基础，师生再重新回归课堂，重新分析、思考所体验网站特点，并加深思考与记忆。 |

 （三）思考与实践

 1．多媒体网站是如何创造一种交互感的？

 2．视觉动效在多媒体网站设计中拥有什么作用？

 3．网站页面的信息检索功能通常会如何设置？

 **第九章 数字游戏作品赏析**

 （一）目的与要求

 1．了解数字游戏的主要类型

 2．了解数字游戏的玩法设置

 3．知晓社交功能在数字游戏中的作用

 （二）体验式教学方法与过程

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 第九章 数字游戏作品鉴赏 | 理论引导 | 教师将通过讲述相关视听分析理论，并引导学生感受、体验各类大众媒体作品的设计与呈现方式，将以往熟悉的媒体作品，再次“陌生化”，来帮助学生沉浸式地去理解、把握各类大众媒体作品设计与制作，从而提高学生对于各类大众媒体作品的分析与鉴赏能力。 |
| 选择体验样本 | 老师针对不同的游戏类型，为学生提供若干个社交媒体案例，作为模拟体验的对象。 |
| 师生同步体验 | 游戏性体验 | 1.可玩性分析2.玩法分析3.游戏难度分析 |
| 视频风格体验 | 1.画面设计分析2.画面色彩与风格3.视觉感受测评 |
| 社交功能体验 | 1.社交方式测评2.社交功能分析3.玩家交互性分析 |
| 产品功能体验 | 1.衍生功能分析2.上手性评估3.需求满足度评估 |
| 依赖度体验 | 1.用户粘性分析2.“上瘾性”分析 |
| 体验总结与分析 | 学生根据共同体验，进行体验，并撰写综合体验报告 |
| 重新回归课堂：以情景式体验教学为基础，师生再重新回归课堂，重新思考，加深思考与记忆。 |

 （三）思考与实践

 1．数字游戏可以分为哪些主要类型？

 2．数字游戏的社交功能在整体设计中的作用？

 3．数字游戏的画面性与可玩性有什么关系？

**第三单元 实践式教学单元**

在第三个教学单元，教师将使用 6个学时，利用翻转课堂的形式，让学生自主分析、思考身边所遇到的各类媒体形式，让学生分成若干个分析小组，并结合课堂所学内容，对不同的媒体类型进行分析与讨论，并展示自己的分析及研究成果。

**第十章 媒介分析和活动展示**

 （一）目的与要求

 由学生结合已讲理论与知识点，选择某种大众传媒进行分析讨论，并分

组演讲、展示，由授课教师进行总结与点评。

 （二）教学内容

 第一节 学生展示环节

 1．主要内容

本教学部分利用翻转课堂的形式，让学生自主分析、思考身边所遇到的

各类媒体形式，让学生分成若干个分析小组，并结合课堂所学内容，对

不同的媒体类型进行分析与讨论，并展示自己的分析及研究成果。

 2．基本教学方法与环节

 翻转课堂、实际分析与操作

 3．问题与应用

如何理解身边习以为常的各种媒介？

如何分析身边的各类大众媒体？

 第二节 教师指点环节

 1．主要内容

 教师针对学生小组的展示与讲述，进行点评分析，并对学生的作品分析进

行理论归纳总结，给出学生改进意见。

 2．基本教学方法与环节

 翻转课堂、教师指导

 3． 问题与应用

如何更加深入的理解各种媒介？

如何将所学理论运用到媒介分析之中？

 第三节 师生互动环节

 1．主要内容

 在此教学环节不同的小组将针对某一问题或某一媒体作品进行互动，相互

讨论、共同分析，并在此基础上进行理论归纳总结。

 2．基本教学方法与环节

 翻转课堂、互动式学习

 3．问题与应用

 如何看待不同人对同一个问题的不同解读方式？

 如何理解媒介与文化的关系？

 （三）思考与实践

 1．大众媒体与文化的关系如何？

 2．如何看待“一千个读者就有一千个哈姆雷特”这一媒介接受现象？

 （四）教学方法与手段

 1．翻转课堂

 2．师生互动

 3．分组实践操作

 4．小组讨论

五、各教学环节学时分

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **教学环节** **教学时数****课程内容** | **讲****课** | **体****验****课** | **实****操****课** | **翻转****课堂** | **其他教学环节** | **小****计** |
| 第一教学单元 |
| 第一章 | 2 |  |  |  |  | 2 |
| 第二章 | 2 |  |  |  |  | 2 |
| 第三章 | 2 |  |  |  |  | 2 |
| 第二教学单位 |
| 第四章 | 2 | 2 |  |  |  | 4 |
| 第五章 | 4 | 2 |  |  |  | 6 |
| 第六章 | 1 | 1 |  |  |  | 2 |
| 第七章 | 1 | 1 |  |  |  | 2 |
| 第八章 | 1 | 1 |  |  |  | 2 |
| 第九章 | 2 | 2 |  |  |  | 4 |
| 第三教学单元 |
| 第十章 |  |  | 3 | 3 |  | 6 |
| 总计 | 17 | 9 | 3 | 3 |  | 32 |

六、推荐教材和教学参考资源

1．宋晓利．《大众媒体艺术概论》. 武汉：武汉大学出版社，2019年

2. 苏东伟．《大众媒体技术基础》. 北京：高等教育出版社，2017年

3. 宋书利．《重构美学》.北京：中国国际广播出版社，2018年

4. 彭纲等．《网页艺术设计》.北京：高等教育出版社，2006年

5. 郭肖华等．《动漫艺术与作品欣赏》.北京：高等教育出版社，2007年

6. 顾群业等．《游戏艺术设计》.北京：清华大学出版社，2012年

7. 朱晓伟．《大众媒体技术与应用》. 上海：上海交通大学出版社，2018年

8. 陆晔等．媒介素养（第1版）．北京：经济科学出版社，2010年

9．张舒予．视觉文化与媒介素养（第1版）．南京：南京师范大学出版社，2011年

10．刘勇等．当代媒介素养教程（第1版）．合肥：合肥工业大学出版社，2007年

授课教师：朱戈

2020年9月