

# 三明学院本科专业(理论课程)教学大纲

课程名称	数字媒体文案创作			课程代码	
课程类型	<input checked="" type="checkbox"/> 通识课 <input checked="" type="checkbox"/> 学科平台和专业核心课 <input type="checkbox"/> 专业方向 <input checked="" type="checkbox"/> 专业任选 <input checked="" type="checkbox"/> 其他			授课教师	闻霞
修读方式	<input type="checkbox"/> 必修 <input checked="" type="checkbox"/> 选修			学 分	2
开课学期	第1学期	总学时	32	其中实践学时	22
混合式课程网址	非必填，根据实际情况填写				
A 先修及后续课程	<b>先修:</b> <b>后修:</b> AI数字平面设计、MG数字动画设计、网络短视频创作、品牌IP数字营销				
B 课程描述	数字媒体文案创作课程旨在帮助学生提高数字媒体文案创作能力，包括创意、撰写流程、文案策划、执行和内容营销等方面，通过理论和实践相结合的教学方法，提供案例和实践演练，加深学生对数字媒体、网络文化和跨文化交流的理解，让学生更好地掌握数字媒体文案创造的方法、技巧和核心理论，为职业发展打下坚实的基础。				
C 课程目标	1. 知识 数字媒体文案创作的历史、分类与创作基本等要素 2. 能力 提高数字媒体文案创作能力，包括创意、撰写流程、文案策划、执行和内容营销等方面，有较好的艺术实践以及专业知识综合运用能力、具备良好的美术教育和教学研究能力。 3. 素养 具有良好的政治思想品质、对传统文化有较高认同感和文化自信，有较好的教师职业素养，培养学生“学以致用”“团结协作”的意识和习惯、养成自主创新意识、强调学术诚信，引导树立正确的价值观。				
D 课程目标与毕业要求的对应关系	毕业要求	毕业要求指标点			课程目标
	A 专业知能	A2 具备了解当代数字媒体发展前沿和研究动向的能力			课程目标1、2
	B 实务技能	B2 具备较强的数字媒体文案创作项目策划、运作和管理的能力			课程目标1、2

	C应用创新	C2 具备较为系统的数字媒体文案创作以及市场调研、分析能力	课程目标1、2、3			
E 教学内容	章节内容			学时分配		
				理论	实践	合计
	第一章. 数字媒体文案创作概述			2	1	3
	第二章 文案创作技巧与方法			2	5	7
	第三章 文案创意与策划			2	10	12
	第四章 文案案例分析			3	6	8
合计			10	22	32	
F 教学方式	<input checked="" type="checkbox"/> 课堂讲授 <input type="checkbox"/> 讨论座谈 <input type="checkbox"/> 问题导向学习 <input checked="" type="checkbox"/> 分组合作学习 <input checked="" type="checkbox"/> 专题学习 <input checked="" type="checkbox"/> 实作学习 <input checked="" type="checkbox"/> 探究式学习 <input checked="" type="checkbox"/> 线上线下混合式学习 <input checked="" type="checkbox"/> 其他__					
G 教学安排	授课次别	教学内容	支撑课程目标	课程思政融入 (根据实际情况至少填写3次)		教学方式与手段
				思政元素	思政目标	
	1	第一章数字媒体文案创作概述	课程目标1 课程目标2	中国数字媒体发展的展望	培养学生家国情怀、文化自信和人文素养	讲授
2	第二章文案创作技巧与方法 第一节标题设计	课程目标1 课程目标2			讲授	

	3	第二章文案创作技巧与方法 第二节内容构思和排版布局	课程目标1 课程目标2	以国潮为主题进行创作相关数字媒体作品	了解中国传统文化在传承中创新	讲授 实践
	4	第三章 文案创意与策划 第一节文案创意和构思	课程目标1 课程目标2			讲授 实践
	5	第三章 文案创意与策划 第二节文案创意和构思创作（1）	课程目标1 课程目标2			实践
	6	第三章 文案创意与策划 第二节文案创意和构思创作（2）	课程目标1 课程目标2			实践
	7	第四章 文案案例分析 第一节中国文案案例分析	课程目标1 课程目标2	文化追溯与传承，体会工匠精神	树立正确的世界观、人生观和价值观	实践
	8	第四章 文案案例分析 第二节其他国家文案案例分析	课程目标1 课程目标2			实践
	<b>H</b> 评价方式	评价项目及配分	评价项目说明		支撑课程目标	

	平时 (20%)	<p><b>课堂出勤10分+课堂表现10分</b></p> <p>1. 课堂出勤成绩=百分制出勤成绩*10% 满分100分, 基本分为90分。 迟到、病(事)假减5分/次; 早退减10分/次; 缺课减20分/次; 缺课超过课程1/3取消课程成绩。</p> <p>2. 课堂表现成绩=百分制课堂表现成绩*10% 满分100分, 基本分为30分。 积极参加随堂提问、讨论且正确答出0.5分/次, 每堂课最多1分; 睡觉等课堂违纪酌情减0.5分/次。</p>	课程目标1、2、3
	期中 (40%)	<p>根据各训练专题安排课堂训练作业, 以百分制取作业平均分*40%=期中成绩。 课堂训练作业主要评判学生对所学专题理论知识的掌握和应用能力。</p>	课程目标1、2
	期末 (40%)	<p>于期末结课时安排综合训练作业, 以百分制*40%=期末成绩。 期末综合训练作业主要评判学生对本门课程所学理论知识的掌握和应用能力。</p>	课程目标1、2、3
<b>I 建议教材 及学习资料</b>	<p>[1] 版画技法(上): 传统版画、木版画技法, 王华祥主编. 北京大学出版社, 2020. 1 [2] 水印版画技法与创作, 成文正主编, 陕西人民出版社, 2002. 11; [3] 黑白木刻版画教程, 洪广明主编, 复旦大学出版社, 2018. 12; [4] 木刻教程新编, 谭权书编著, 中国青年出版社, 2022. 10</p>		
<b>J 教学条件 需求</b>	安全适用的教学场地, 教学多媒体, 教师推荐学习材料		

<p style="text-align: center;"><b>K</b> <b>注意事项</b></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 课程大纲由任课教师联合制定，解释权归艺术设计系；</li> <li>2. 本课程大纲由任课教师根据实际教学需要实时调整；</li> <li>3. 请尊重知识产权，本课程大纲不得非法影印。</li> </ol>
<p>备注：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 本课程教学大纲F—J 项同一课程不同授课教师应协同讨论研究达成共同核心内涵。经教学工作指导小组审议通过的课程教学大纲不宜自行更改。</li> <li>2. 评价方式可参考下列方式： <ol style="list-style-type: none"> <li>(1) 纸笔考试：平时小测、期中纸笔考试、期末纸笔考试</li> <li>(2) 实作评价：课程作业、实作成品、日常表现、表演、观察</li> <li>(3) 档案评价：书面报告、专题档案</li> <li>(4) 口语评价：口头报告、口试</li> </ol> </li> </ol>	

## 三明学院本科专业(理论课程)教学大纲

课程名称	AI数字平面设计			课程代码	
课程类型	<input checked="" type="checkbox"/> 通识课 <input checked="" type="checkbox"/> 学科平台和专业核心课 <input type="checkbox"/> 专业方向 <input checked="" type="checkbox"/> 专业任选 <input checked="" type="checkbox"/> 其他			授课教师	张欣宇
修读方式	<input type="checkbox"/> 必修 <input checked="" type="checkbox"/> 选修			学 分	2
开课学期	第1学期	总学时	32	其中实践学时	22
混合式课程网址	非必填，根据实际情况填写				
A 先修及后续课程	<b>先修：</b> 数字媒体文案创作 <b>后修：</b> MG数字动画设计、网络短视频创作、品牌IP数字营销				
B 课程描述	AI数字平面设计是使用计算机软件和技术创建图形和图像来传播信息的视觉传达形式，它涵盖了广告、出版、品牌设计、网站设计等领域，能够帮助企业建立品牌形象、推广产品，也能够通过富有创造性和美感的数字化形象传达意义和价值，影响人们对事物的态度和看法。				
C 课程目标	1. 知识 AI软件基础操作、AI在图像处理及创意设计中的应用、AI与其他设计软件的协同工作。 2. 能力 提高学生具备创造力、技术技能和良好的视觉感知能力，有较好的艺术实践以及专业知识综合运用能力、具备良好的美术教育和教学研究能力。 3. 素养 具有良好的政治思想品质、对传统文化有较高认同感和文化自信，有较好的教师职业素养，培养学生“学以致用”“团结协作”的意识和习惯、养成自主创新意识、强调学术诚信，引导树立正确的价值观。				
D 课程目标与毕业要求的对应关系	毕业要求	毕业要求指标点			课程目标
	A 专业知能	A2 具备了解AI数字平面设计发展前沿和研究动向的能力			课程目标1、2
	B 实务技能	B2 具备较强的AI数字平面设计项目策划、运作和管理的能力			课程目标1、2

	C应用创新	C2 具备较为系统的AI数字平面设计以及市场调研、分析能力	课程目标1、2、3			
E 教学内容	章节内容			学时分配		
				理论	实践	合计
	第一章. AI数字平面设计概述			2	1	3
	第二章 AI软件基础操作			2	5	7
	第三章 AI在图像处理及创意设计中的应用			2	10	12
	第四章 AI与其他设计软件的协同工作			3	6	8
合 计			10	22	32	
F 教学方式	<input checked="" type="checkbox"/> 课堂讲授 <input type="checkbox"/> 讨论座谈 <input type="checkbox"/> 问题导向学习 <input checked="" type="checkbox"/> 分组合作学习 <input checked="" type="checkbox"/> 专题学习 <input checked="" type="checkbox"/> 实作学习 <input checked="" type="checkbox"/> 探究式学习 <input checked="" type="checkbox"/> 线上线下混合式学习 <input checked="" type="checkbox"/> 其他__					
G 教学安排	授课次别	教学内容	支撑课程目标	课程思政融入 (根据实际情况至少填写3次)		教学方式与手段
				思政元素	思政目标	
	1	第一章AI数字平面设计概述	课程目标1 课程目标2	课堂公约	树立正确三观, 塑造良好人格培养民族自豪感。	讲授
2	第二章AI软件基础操作	课程目标1 课程目标2			讲授	

	3	第三章 AI在图像处理及创意设计中的应用	课程目标1 课程目标2	以国潮为主题进行创作相关作品	了解中国传统文化在传承中创新	讲授 实践
	4	第三章 AI在图像处理及创意设计中的应用	课程目标1 课程目标2			讲授 实践
	5	第三章 AI在图像处理及创意设计中的应用	课程目标1 课程目标2			实践
	6	第三章 AI在图像处理及创意设计中的应用	课程目标1 课程目标2			实践
	7	第四章 AI与其他设计软件的协同工作	课程目标1 课程目标2	文化追溯与传承，体会工匠精神	树立正确的世界观、人生观和价值观	实践
	8	第四章 AI与其他设计软件的协同工作	课程目标1 课程目标2			实践
	<b>H</b>	评价项目及配分	评价项目说明		支撑课程目标	
	<b>评价方式</b>					



	平时 (20%)	<p><b>课堂出勤10分+课堂表现10分</b></p> <p>1. 课堂出勤成绩=百分制出勤成绩*10% 满分100分,基本分为90分。 迟到、病(事)假减5分/次; 早退减10分/次;缺课减20分/次;缺课超过课程1/3取消课程成绩。</p> <p>2. 课堂表现成绩=百分制课堂表现成绩*10% 满分100分,基本分为30分。 积极参加随堂提问、讨论且正确答出0.5分/次,每堂课最多1分;睡觉等课堂违纪酌情减0.5分/次。</p>	课程目标1、2、3
	期中 (40%)	<p>根据各训练专题安排课堂训练作业,以百分制取作业平均分*40%=期中成绩。 课堂训练作业主要评判学生对所学专题理论知识的掌握和应用能力。</p>	课程目标1、2
	期末 (40%)	<p>于期末结课时安排综合训练作业,以百分制*40%=期末成绩。 期末综合训练作业主要评判学生对本门课程所学理论知识的掌握和应用能力。</p>	课程目标1、2、3
<b>I 建议教材 及学习资料</b>	<p>[1] 版画技法(上):传统版画、木版画技法,王华祥主编.北京大学出版社,2020.1 [2] 水印版画技法与创作,成文正主编,陕西人民出版社,2002.11; [3] 黑白木刻版画教程,洪广明主编,复旦大学出版社,2018.12; [4] 木刻教程新编,谭权书编著,中国青年出版社,2022.10</p>		
<b>J 教学条件 需求</b>	安全适用的教学场地,教学多媒体,教师推荐学习材料		

<p style="text-align: center;"><b>K</b> <b>注意事项</b></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 课程大纲由任课教师联合制定，解释权归艺术设计系；</li> <li>2. 本课程大纲由任课教师根据实际教学需要实时调整；</li> <li>3. 请尊重知识产权，本课程大纲不得非法影印。</li> </ol>
<p>备注：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 本课程教学大纲F—J 项同一课程不同授课教师应协同讨论研究达成共同核心内涵。经教学工作指导小组审议通过的课程教学大纲不宜自行更改。</li> <li>2. 评价方式可参考下列方式： <ol style="list-style-type: none"> <li>(1) 纸笔考试：平时小测、期中纸笔考试、期末纸笔考试</li> <li>(2) 实作评价：课程作业、实作成品、日常表现、表演、观察</li> <li>(3) 档案评价：书面报告、专题档案</li> <li>(4) 口语评价：口头报告、口试</li> </ol> </li> </ol>	

## 三明学院本科专业(理论课程)教学大纲

课程名称	MG数字动画设计			课程代码	
课程类型	<input checked="" type="checkbox"/> 通识课 <input checked="" type="checkbox"/> 学科平台和专业核心课 <input type="checkbox"/> 专业方向 <input checked="" type="checkbox"/> 专业任选 <input checked="" type="checkbox"/> 其他			授课教师	吴晓华
修读方式	<input type="checkbox"/> 必修 <input checked="" type="checkbox"/> 选修			学 分	2
开课学期	第1学期	总学时	32	其中实践学时	22
混合式课程网址	非必填，根据实际情况填写				
A 先修及后续课程	<b>先修：</b> 数字媒体文案创作、AI数字平面设计 <b>后修：</b> 网络短视频创作、品牌IP数字营销				
B 课程描述	MG数字动画设计通过学习使用软件工具(After Effects)来制作节目频道包装、电影电视片头、商业广告、MV、现场舞台屏幕、互动装置等数字媒体内容形式，培养学生具备创造力、技术技能和良好的视觉感知能力，以创建令人愉悦的数字化视觉效果。				
C 课程目标	1. 知识 掌握MG数字动画设计的基本理论、技能和创作能力 2. 能力 提高学生创造力、技术技能和良好的视觉感知能力，有较好的艺术实践以及专业知识综合运用能力、具备良好的美术教育和教学研究能力。 3. 素养 具有良好的政治思想品质、对传统文化有较高认同感和文化自信，有较好的教师职业素养，培养学生“学以致用”“团结协作”的意识和习惯、养成自主创新意识、强调学术诚信，引导树立正确的价值观。				
D 课程目标与毕业要求的对应关系	毕业要求	毕业要求指标点			课程目标
	A 专业知能	A2 具备了解MG数字动画设计发展前沿和研究动向的能力			课程目标1、2
	B 实务技能	B2 具备较强的MG数字动画设计项目策划、运作和管理的能力			课程目标1、2

	C应用创新	C2 具备较为系统的MG数字动画设计以及市场调研、分析能力	课程目标1、2、3			
E 教学内容	章节内容			学时分配		
				理论	实践	合计
	第一章. MG数字动画设计概述			2	1	3
	第二章 MG动画设计软件与工具			2	5	7
	第三章 MG动画设计流程			2	10	12
	第四章 MG动画设计实践			3	6	8
合 计			10	22	32	
F 教学方式	<input checked="" type="checkbox"/> 课堂讲授 <input type="checkbox"/> 讨论座谈 <input type="checkbox"/> 问题导向学习 <input checked="" type="checkbox"/> 分组合作学习 <input checked="" type="checkbox"/> 专题学习 <input checked="" type="checkbox"/> 实作学习 <input checked="" type="checkbox"/> 探究式学习 <input checked="" type="checkbox"/> 线上线下混合式学习 <input checked="" type="checkbox"/> 其他__					
G 教学安排	授课次别	教学内容	支撑课程目标	课程思政融入 (根据实际情况至少填写3次)		教学方式与手段
				思政元素	思政目标	
	1	第一章MG数字动画设计概述	课程目标1 课程目标2	课堂公约	树立正确三观, 塑造良好人格培养民族自豪感。	讲授
2	第二章MG动画设计软件与工具	课程目标1 课程目标2			讲授	

	3	第三章 MG动画设计流程 第一节 前期策划	课程目标1 课程目标2	以国潮为主题进行创作相关作品	了解中国传统文化在传承中创新	讲授 实践
	4	第三章 MG动画设计流程 第二节 中期制作	课程目标1 课程目标2			实践
	5	第三章 MG动画设计流程 第三节 后期合成	课程目标1 课程目标2			实践
	6	第四章 MG动画设计实践	课程目标1 课程目标2			实践
	7	第四章 MG动画设计实践	课程目标1 课程目标2	文化追溯与传承，体会工匠精神	树立正确的世界观、人生观和价值观	实践
	8	第四章 MG动画设计实践	课程目标1 课程目标2			实践
	<b>H</b>	评价项目及配分	评价项目说明		支撑课程目标	
	<b>评价方式</b>					

	平时 (20%)	<p><b>课堂出勤10分+课堂表现10分</b></p> <p>1. 课堂出勤成绩=百分制出勤成绩*10% 满分100分, 基本分为90分。 迟到、病(事)假减5分/次; 早退减10分/次; 缺课减20分/次; 缺课超过课程1/3取消课程成绩。</p> <p>2. 课堂表现成绩=百分制课堂表现成绩*10% 满分100分, 基本分为30分。 积极参加随堂提问、讨论且正确答出0.5分/次, 每堂课最多1分; 睡觉等课堂违纪酌情减0.5分/次。</p>	课程目标1、2、3
	期中 (40%)	<p>根据各训练专题安排课堂训练作业, 以百分制取作业平均分*40%=期中成绩。 课堂训练作业主要评判学生对所学专题理论知识的掌握和应用能力。</p>	课程目标1、2
	期末 (40%)	<p>于期末结课时安排综合训练作业, 以百分制*40%=期末成绩。 期末综合训练作业主要评判学生对本门课程所学理论知识的掌握和应用能力。</p>	课程目标1、2、3
<b>I 建议教材 及学习资料</b>	<p>[1] 版画技法(上): 传统版画、木版画技法, 王华祥主编. 北京大学出版社, 2020. 1 [2] 水印版画技法与创作, 成文正主编, 陕西人民出版社, 2002. 11; [3] 黑白木刻版画教程, 洪广明主编, 复旦大学出版社, 2018. 12; [4] 木刻教程新编, 谭权书编著, 中国青年出版社, 2022. 10</p>		
<b>J 教学条件 需求</b>	安全适用的教学场地, 教学多媒体, 教师推荐学习材料		

<p style="text-align: center;"><b>K</b> <b>注意事项</b></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 课程大纲由任课教师联合制定，解释权归艺术设计系；</li> <li>2. 本课程大纲由任课教师根据实际教学需要实时调整；</li> <li>3. 请尊重知识产权，本课程大纲不得非法影印。</li> </ol>
<p>备注：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 本课程教学大纲F—J 项同一课程不同授课教师应协同讨论研究达成共同核心内涵。经教学工作指导小组审议通过的课程教学大纲不宜自行更改。</li> <li>2. 评价方式可参考下列方式： <ol style="list-style-type: none"> <li>(1) 纸笔考试：平时小测、期中纸笔考试、期末纸笔考试</li> <li>(2) 实作评价：课程作业、实作成品、日常表现、表演、观察</li> <li>(3) 档案评价：书面报告、专题档案</li> <li>(4) 口语评价：口头报告、口试</li> </ol> </li> </ol>	

## 三明学院本科专业(理论课程)教学大纲

课程名称	网络短视频创作			课程代码	
课程类型	<input checked="" type="checkbox"/> 通识课 <input checked="" type="checkbox"/> 学科平台和专业核心课 <input type="checkbox"/> 专业方向 <input checked="" type="checkbox"/> 专业任选 <input checked="" type="checkbox"/> 其他			授课教师	陈蕊蕊
修读方式	<input type="checkbox"/> 必修 <input checked="" type="checkbox"/> 选修			学 分	2
开课学期	第1学期	总学时	48	其中实践学时	38
混合式课程网址	非必填，根据实际情况填写				
A 先修及后续课程	<b>先修：</b> 数字媒体文案创作、AI数字平面设计、MG数字动画设计 <b>后修：</b> 品牌IP数字营销				
B 课程描述	网络短视频创作课程讲授短视频创作的基础知识和技能，包括脚本创意和故事策划、拍摄技巧和设备选择、视频后期编辑制作、营销与推广等方面的内容。通过学习这些知识和技能，学生将能够制作出高质量、富有创意的短视频，并能够将其推广和营销，提高自己的创作能力和营销策略。				
C 课程目标	1. 知识 短视频创作的基本技能、创作思路和创新能力 2. 能力 提高学生创造力、技术技能和良好的视觉感知能力，有较好的艺术实践以及专业知识综合运用能力、具备良好的美术教育和教学研究能力。 3. 素养 具有良好的政治思想品质、对传统文化有较高认同感和文化自信，有较好的教师职业素养，培养学生“学以致用”“团结协作”的意识和习惯、养成自主创新意识、强调学术诚信，引导树立正确的价值观。				
D 课程目标与毕业要求的对应关系	毕业要求	毕业要求指标点			课程目标
	A 专业知能	A2 具备了解网络短视频发展前沿和研究动向的能力			课程目标1、2
	B 实务技能	B2 具备较强的网络短视频项目策划、运作和管理的能力			课程目标1、2



	C应用创新	C2 具备较为系统的网络短视频以及市场调研、分析能力	课程目标1、2、3			
E 教学内容	章节内容			学时分配		
				理论	实践	合计
	第一章. 网络短视频概述			2	1	3
	第二章 网络短视频的基础知识			2	10	12
	第三章 创意构思与策划			2	10	12
	第四章 拍摄与制作			2	10	12
	第五章短视频营销与推广			2	7	9
合 计			10	38	48	
F 教学方式	<input checked="" type="checkbox"/> 课堂讲授 <input type="checkbox"/> 讨论座谈 <input type="checkbox"/> 问题导向学习 <input checked="" type="checkbox"/> 分组合作学习 <input checked="" type="checkbox"/> 专题学习 <input checked="" type="checkbox"/> 实操学习 <input checked="" type="checkbox"/> 探究式学习 <input checked="" type="checkbox"/> 线上线下混合式学习 <input checked="" type="checkbox"/> 其他__					
G 教学安排	授课次别	教学内容	支撑课程目标	课程思政融入 (根据实际情况至少填写3次)		教学方式与手段
				思政元素	思政目标	
1	第一章网络短视频概述	课程目标1 课程目标2	课堂公约	树立正确三观, 塑造良好人格培养民族自豪感。		讲授
2	第二章 网络短视频的基础知识 第一节视频制作基础	课程目标1 课程目标2				讲授

	3	第二章 网络短视频的基础知识 第二节 短视频平台特点	课程目标1 课程目标2			讲授 实践
	4	第三章 创意构思与策划	课程目标1 课程目标2 课程目标3	以国潮为主题进行创作相关作品	了解中国传统文化在传承中创新	实践
	5	第三章 创意构思与策划	课程目标1 课程目标2			实践
	6	第三章 创意构思与策划	课程目标1 课程目标2			实践
	7	第四章 拍摄与制作	课程目标1 课程目标2	文化追溯与传承，体会工匠精神	树立正确的世界观、人生观和价值观	实践
	8	第四章 拍摄与制作	课程目标1 课程目标2			实践

	9	第四章 拍摄与制作	课程目标1 课程目标2			实践
	10	第四章 拍摄与制作	课程目标1 课程目标2			实践
	11	第五章短视频营销与推广	课程目标1 课程目标2 课程目标3			实践
	12	第五章短视频营销与推广	课程目标1 课程目标2 课程目标3			实践
<b>H</b> <b>评价方式</b>	评价项目及配分		评价项目说明		支撑课程目标	
	平时 (20%)		<b>课堂出勤10分+课堂表现10分</b> 1. 课堂出勤成绩=百分制出勤成绩*10% 满分100分, 基本分为90分。 迟到、病(事)假减5分/次; 早退减10分/次; 缺课减20分/次; 缺课超过课程1/3取消课程成绩。 2. 课堂表现成绩=百分制课堂表现成绩*10% 满分100分, 基本分为30分。 积极参加随堂提问、讨论且正确答出0.5分/次, 每堂课最多1分; 睡觉等课堂违纪酌情减0.5分/次。		课程目标1、2、3	

	期中（40%）	根据各训练专题安排课堂训练作业，以百分制取作业平均分*40%=期中成绩。 课堂训练作业主要评判学生对所学专题理论知识的掌握和应用能力。	课程目标1、2
	期末（40%）	于期末结课时安排综合训练作业，以百分制*40%=期末成绩。 期末综合训练作业主要评判学生对本门课程所学理论知识的掌握和应用能力。	课程目标1、2、3
<b>I 建议教材 及学习资料</b>	[1] 版画技法(上): 传统版画、木版画技法, 王华祥主编. 北京大学出版社, 2020. 1 [2] 水印版画技法与创作, 成文正主编, 陕西人民出版社, 2002. 11; [3] 黑白木刻版画教程, 洪广明主编, 复旦大学出版社, 2018. 12; [4] 木刻教程新编, 谭权书编著, 中国青年出版社, 2022. 10		
<b>J 教学条件 需求</b>	安全适用的教学场地, 教学多媒体, 教师推荐学习材料		
<b>K 注意事项</b>	1. 课程大纲由任课教师联合制定, 解释权归艺术设计系; 2. 本课程大纲由任课教师根据实际教学需要实时调整; 3. 请尊重知识产权, 本课程大纲不得非法影印。		
<p>备注:</p> <p>1. 本课程教学大纲F—J 项同一课程不同授课教师应协同讨论研究达成共同核心内涵。经教学工作指导小组审议通过的课程教学大纲不宜自行更改。</p> <p>2. 评价方式可参考下列方式:</p> <p>(1) 纸笔考试: 平时小测、期中纸笔考试、期末纸笔考试</p> <p>(2) 实作评价: 课程作业、实作成品、日常表现、表演、观察</p> <p>(3) 档案评价: 书面报告、专题档案</p> <p>(4) 口语评价: 口头报告、口试</p>			

## 三明学院本科专业(理论课程)教学大纲

课程名称	品牌IP数字营销			课程代码	
课程类型	<input checked="" type="checkbox"/> 通识课 <input checked="" type="checkbox"/> 学科平台和专业核心课 <input type="checkbox"/> 专业方向 <input checked="" type="checkbox"/> 专业任选 <input checked="" type="checkbox"/> 其他			授课教师	庄小治
修读方式	<input type="checkbox"/> 必修 <input checked="" type="checkbox"/> 选修			学 分	3
开课学期	第1学期	总学时	48	其中实践学时	38
混合式课程网址	非必填，根据实际填写				
A 先修及后续课程	<b>先修：</b> 数字媒体文案创作、AI数字平面设计、MG数字动画设计、网络短视频创作				
B 课程描述	<p>在数字化时代，品牌IP已成为企业提升品牌形象、增强市场竞争力的重要手段。本课程旨在通过系统介绍品牌IP数字营销的基本概念、原理和方法，帮助学生掌握品牌IP的创建、传播与管理技能，培养具备创新思维和实践能力的数字营销人才。</p>				
C 课程目标	<p>1. 知识 学生将能够深入了解品牌IP数字营销的核心原理和实践技巧，掌握数字营销工具的使用方法和策略，提升自己在数字化时代的市场竞争力。</p> <p>2. 能力 提高学生创造力、技术技能和良好的视觉感知能力，有较好的艺术实践以及专业知识综合运用能力、具备良好的美术教育和教学研究能力。</p> <p>3. 素养 具有良好的政治思想品质、对传统文化有较高认同感和文化自信，有较好的教师职业素养，培养学生“学以致用”“团结协作”的意识和习惯、养成自主创新意识、强调学术诚信，引导树立正确的价值观。</p>				
D 课程目标与毕业要求的对应关系	毕业要求	毕业要求指标点			课程目标
	A 专业知能	A2 具备了解品牌IP数字营销发展前沿和研究动向的能力			课程目标1、2
	B 实务技能	B2 具备较强的品牌IP数字营销项目策划、运作和管理的能力			课程目标1、2

	C 应用创新	C2 具备较为系统的品牌IP数字营销市场调研、分析能力	课程目标1、2、3			
E 教学内容	章节内容			学时分配		
				理论	实践	合计
	第一章品牌IP数字营销概述			2	1	3
	第二章品牌IP认知与构建			2	10	12
	第三章数字营销基础与策略			2	10	12
	第四章数字营销工具与平台应用			2	10	12
	第五章数据驱动的品牌IP营销优化			2	7	9
合 计			10	38	48	
F 教学方式	<input checked="" type="checkbox"/> 课堂讲授 <input type="checkbox"/> 讨论座谈 <input type="checkbox"/> 问题导向学习 <input checked="" type="checkbox"/> 分组合作学习 <input checked="" type="checkbox"/> 专题学习 <input checked="" type="checkbox"/> 实作学习 <input checked="" type="checkbox"/> 探究式学习 <input checked="" type="checkbox"/> 线上线下混合式学习 <input checked="" type="checkbox"/> 其他__					
G 教学安排	授课次别	教学内容	支撑课程目标	课程思政融入 (根据实际情况至少填写3次)		教学方式与手段
				思政元素	思政目标	
1	第一章品牌IP数字营销概述	课程目标1 课程目标2 课程目标3	课堂公约	树立正确三观，塑造良好人格培养民族自豪感。		讲授
2	第二章品牌IP认知与构建 第一节品牌IP的定义与价值	课程目标1 课程目标2				讲授

	3	第二章品牌IP认知与构建 第一节品牌IP的构建要素	课程目标1 课程目标2			讲授 实践
	4	第二章品牌IP认知与构建 第二节品牌IP的构建要素	课程目标1 课程目标2 课程目标3	以国潮为主题进行创作相关作品	了解中国传统文化在传承中创新	实践
	5	第三章数字营销基础与策略 第一节数字营销环境分析	课程目标1 课程目标2			实践
	6	第三章数字营销基础与策略 第二节数字营销策略制定	课程目标1 课程目标2			实践
	7	第四章数字营销工具与平台应用 第一节社交媒体平台运营	课程目标1 课程目标2 课程目标3			实践

	8	第四章数字营销工具与平台应用 第二节内容创作与传播	课程目标1 课程目标2 课程目标3	文化追溯与传承，体会工匠精神	树立正确的世界观、人生观和价值观	实践
	9	第四章数字营销工具与平台应用 第二节内容创作与传播	课程目标1 课程目标2 课程目标3			实践
	10	第四章 拍摄与制作	课程目标1 课程目标2			实践
	11	第四章数字营销工具与平台应用 第二节内容创作与传播	课程目标1 课程目标2 课程目标3			实践
	12	第五章数据驱动的品牌IP营销优化	课程目标1 课程目标2 课程目标3			实践
<b>H</b> 评价方式	评价项目及配分		评价项目说明		支撑课程目标	



	平时 (20%)	<p><b>课堂出勤10分+课堂表现10分</b></p> <p>1. 课堂出勤成绩=百分制出勤成绩*10% 满分100分, 基本分为90分。 迟到、病(事)假减5分/次; 早退减10分/次; 缺课减20分/次; 缺课超过课程1/3取消课程成绩。</p> <p>2. 课堂表现成绩=百分制课堂表现成绩*10% 满分100分, 基本分为30分。 积极参加随堂提问、讨论且正确答出0.5分/次, 每堂课最多1分; 睡觉等课堂违纪酌情减0.5分/次。</p>	课程目标1、2、3
	期中 (40%)	<p>根据各训练专题安排课堂训练作业, 以百分制取作业平均分*40%=期中成绩。 课堂训练作业主要评判学生对所学专题理论知识的掌握和应用能力。</p>	课程目标1、2
	期末 (40%)	<p>于期末结课时安排综合训练作业, 以百分制*40%=期末成绩。 期末综合训练作业主要评判学生对本门课程所学理论知识的掌握和应用能力。</p>	课程目标1、2、3
<b>I 建议教材 及学习资料</b>	<p>[1] 版画技法(上): 传统版画、木版画技法, 王华祥主编. 北京大学出版社, 2020. 1 [2] 水印版画技法与创作, 成文正主编, 陕西人民出版社, 2002. 11; [3] 黑白木刻版画教程, 洪广明主编, 复旦大学出版社, 2018. 12; [4] 木刻教程新编, 谭权书编著, 中国青年出版社, 2022. 10</p>		
<b>J 教学条件 需求</b>	安全适用的教学场地, 教学多媒体, 教师推荐学习材料		

<p style="text-align: center;"><b>K</b> <b>注意事项</b></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 课程大纲由任课教师联合制定，解释权归艺术设计系；</li> <li>2. 本课程大纲由任课教师根据实际教学需要实时调整；</li> <li>3. 请尊重知识产权，本课程大纲不得非法影印。</li> </ol>
<p>备注：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 本课程教学大纲F—J 项同一课程不同授课教师应协同讨论研究达成共同核心内涵。经教学工作指导小组审议通过的课程教学大纲不宜自行更改。</li> <li>2. 评价方式可参考下列方式： <ol style="list-style-type: none"> <li>(1) 纸笔考试：平时小测、期中纸笔考试、期末纸笔考试</li> <li>(2) 实作评价：课程作业、实作成品、日常表现、表演、观察</li> <li>(3) 档案评价：书面报告、专题档案</li> <li>(4) 口语评价：口头报告、口试</li> </ol> </li> </ol>	