

# 《项目开发实践（2）》

## 课程教学大纲

### 一、 课程基本信息

课程类型	总学时为学时数	<input type="checkbox"/> 理论课（含上机、实验学时）			
	总学时为周数	<input type="checkbox"/> 实习	<input checked="" type="checkbox"/> 课程设计	<input type="checkbox"/> 毕业设计	
课程编码	7078611	总学时	3周	学分	3
课程名称	项目开发实践（2）				
课程英文名称	Project Development Practice (2)				
适用专业	数字媒体技术				
先修课程	(7085521)数据库技术、(7328001)网页设计专题训练、(7079121)三维软件基础、(7236021)数字影视基础、(7085431)数据结构、(7304501)安卓程序专题训练、(7201521)Java程序设计				
开课部门	信息学院计算机系				

### 二、 课程支撑的毕业要求

3.3 能够针对数字媒体领域的复杂工程问题的具体需求进行系统的设计与开发，并能够在设计环节中体现创新意识，考虑社会、健康、安全、法律、文化以及环境等因素。

5.3 能够在数字媒体领域的复杂工程问题中，开发、选择与使用恰当的技术、资源与工具，对系统进行预测、模拟、开发和实现，并能够理解其局限性。

### 三、 课程性质与目标

本课程为数字媒体技术专业必修课。本课程在学生已掌握了一定专业基础理论与技能的基础上，通过完整的开发一个综合应用项目，巩固所学基础理论、提升技能，培养学生理论联系实际及团队协作能力，增强学生分析和解决问题的能力，为后续专业课学习和最后的毕业设计打下基础。

课程目标 1：培养学生的需求分析能力；锻炼学生的创意设计能力。

课程目标 2：锻炼学生综合美术资源设计与制作、Web 应用服务器开发、数据库开发、Android 应用开发、游戏引擎(Unity、Unreal)应用开发等各项技能；在开发过程中锻炼学生熟练掌握各类开发工具的使用；培养学生分析与解决问题的能力；培养学生项目总结与持续改善的工程能力。

课程思政目标：提升团队协作与组织能力，提升文档总结与汇报表达能力，

提升理论联系实际的能力。

#### 四、 课程教学目标-毕业要求关系表

课程教学目标-毕业要求关系见表 1。

表1 课程教学目标-毕业要求关系表

课程目标 \ 毕业要求	毕业要求 3.3	毕业要求 5.3
课程目标 1	√	
课程目标 2		√

#### 五、 实践性教学内容的安排与要求

##### 1、 教学内容

(1) 软件课程设计选题要求根据学生已经完成的学业和已掌握的基本技能，紧紧围绕本专业教学计划要求，选择专业知识综合性较强，难度适中，具有一定作业量（经过努力三周时间能够完成）的题目作为软件课程设计课题。如：Web 编程、桌面应用编程、App 开发、游戏设计等。

(2) 以小组的形式进行，每组 3~5 人，要分工明确，每人完成不同的内容，并设一名组长负责人员的组织和开发进度安排。

(3) 指导老师在选题后应向每一位同学明确要求进度和最终报告格式、考核标准和方式。

(4) 课程设计进行中指导老师应及时掌握同学完成任务情况，每周对所指导学生进行辅导，帮助同学解决设计中遇到的难题。

##### 2、 教学要求

(1) 每一位同学应在老师的指导下独立完成自己的部分，不得擅自修改课题和降低课题要求，更不得抄袭舞弊和拒不按计划完成。

(2) 课题设计中必须严格遵守纪律，服从学校统一安排，不得无故缺席、迟到、早退。上机时间不得做与课题无关的作业，更不允许上网玩游戏。

(3) 学生按要求完成设计任务后，必须写出自己所完成部分的“课题设计报告”，并与小组其他成员的报告合并一起交指导老师审阅。指导老师按小组对学生的课题设计进行验机，并根据学生完成任务的优劣和设计过程中在小组的表现评定成绩。软件课程成绩分优、良、中、及格、不及格五个等级。获优良者必须是能保质保量按时完成作业、无违纪现象的学生。

(4) 对在课程设计中违纪的同学，将酌情批评教育和扣分，严重者不予通过。

## 六、 教学设计与教学组织

### (1) 第一周前半周:

老师做开发技术回顾,以示例系统的形式为学生综合回顾各项开发技术,如 Web 技术及应用服务器开发、APP 应用开发、数据库开发等。示例系统以体现技术完整性与综合性为主。

各位同学组成团队,设计题目,定义任务。每组内包含开发、设计、美术人员。题目应体现创意性、应用性、技术综合性,由老师审核并提出意见。

### (2) 第一周后半周~第三周前半周:

各小组进入项目开发阶段。小组内各成员协作开发(前端开发、后端开发、美术资源设计与制作),期间要定时向老师汇报进度,老师进行技术辅导。

### (3) 第三周后半周:

以小组为单位进行验机,验机以最终作品的功能演示为主,每位组员演示自己完成的内容并回答老师的提问。

以小组为单位准备 PPT,由小组派出代表进行项目汇报,每组演讲时间 5-8 分钟。报告结束后小组内每位同学依次答辩。老师综合每位同学的演讲答辩和验机情况,评定该同学的作品演示成绩。

以小组为单位撰写实验报告。

## 七、 教材与参考资料

前期所学课程及中外游戏、动画成功案例。

## 八、 知识单元对课程目标的达成度设计

围绕每一个具体的课程目标,从相关支撑知识单元的角度设计不同的考核方式,如下表:

课程目标	知识单元	考核方式设计
目标 1	项目选题与需求分析阶段	作品综合评定
目标 2	项目开发阶段	作品综合评定

## 九、 课程考核方式与成绩评定标准

采用百分制,总评成绩由平时成绩、实验报告成绩和作品演示三部分组成,平时成绩占 10%,实验报告成绩占 30%,作品演示成绩占 60%。作品演示以小组为单位进行验机,每名组员演示自己完成的内容,现场回答教师的提问;每组

制作 PPT 并派代表进行演讲，组员依次答辩，每位同学的作品演示成绩由答辩和验机综合评定。

#### 十、 大纲制(修)订说明

无

大纲执笔人：高磊

大纲审核人：王辉柏

开课系主任：蔡兴泉

开课学院教学副院长：宋威

制（修）订日期：2022 年 2 月