

《认知实习（数字媒体技术）》

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 | 7322101 | 总学时 | 1周 | 学分 | 1 |
| 课程名称 | 认知实习（数字媒体技术） | | | | |
| 课程英文名称 | Cognitive Practice of Digital Media Technology | | | | |
| 适用专业 | 数字媒体技术 | | | | |
| 先修课程 | （7088311）《数媒专业导论》 | | | | |
| 开课部门 | 信息学院计算机系 | | | | |

二、 课程支撑的毕业要求

6.2 能够评价专业工程实践和数字媒体领域复杂工程问题解决方案对社会、健康、安全、法律以及文化的影响，并理解应承担的责任。

10.1 能够针对数字媒体领域复杂工程问题解决方案与同学、业界同行及社会公众进行有效沟通和交流，包括撰写报告和设计文稿、陈述发言、清晰表达、准确回应等。

10.2 了解数字媒体技术的国内外发展状况，具有一定的国际视野，能够在跨文化背景下进行沟通和交流。

12.1 能够理解对于发展迅速的科学技术与社会，不断学习和自主学习的重要性，具有自主学习和终身学习的意识与前提基础。

12.2 具有良好的自主学习能力，能够在实践中通过不断学习以适应新技术发展。

三、 课程性质与目标

本课程为数字媒体技术专业必修课，通过本课程学习，使数字媒体技术专业的一年级学生对专业知识的应用有一个感性认识，加强学生对本专业的理解和认识。另外，通过学生自己对某一课题的调查，使学生对当前数字媒体技术领域新的知识和技术有一个全面的认识 and 了解。

课程目标 1：学生应能了解数字媒体领域复杂工程问题解决方案对社会、健康、安全、法律以及文化的影响。

课程目标 2：学生应能掌握撰写报告和设计文稿、陈述发言、清晰表达、准确回应等能力。

课程目标 3：学生应能了解数字媒体技术的国内外发展状况，对当前主流的数字媒体技术及其发展历程有清晰的认知。

课程目标 4：学生应掌握数字媒体技术专业涉及的主要技术方向及其应用领域，培养对专业知识的兴趣和热情，并通过各种渠道主动获取知识。

课程目标 5：学生应了解数字媒体技术专业领域的知名企业，主要技术岗位及其匹配的专业知识。

课程思政目标：本门课程使学生的成长能够与时代发展紧密结合，将个人梦想与中国梦结合，帮助学生树立服务人民、服务社会的观念，培养学生职业责任感及创新精神。

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 6.2 | 毕业要求 10.1 | 毕业要求 10.2 | 毕业要求 12.1 | 毕业要求 12.1 |
|-------------|-------------|--------------|--------------|--------------|--------------|
| 课程目标 1 | √ | | | | |
| 课程目标 2 | | √ | | | |
| 课程目标 3 | | | √ | | |
| 课程目标 4 | | | | √ | √ |
| 课程目标 5 | | | | | √ |

五、 课程教学基本内容与要求

1. 安排两到三次专家做专题报告，报告内容主要是关于当前数字媒体发展的动向及趋势。
2. 安排一到两次关于与专业有关的企业参观。
3. 社会调查，调查内容为与 3d 建模，平面设计，动画设计，游戏设计与开发，虚拟现实以及其它数字媒体技术相关的软、硬件技术。

六、 课程学时分配

总学时为 1 周，学时分配如下：

| 内 容 | 学时 |
|----------|-----|
| 专家专题报告 | 2 天 |
| 与专业有关的参观 | 1 天 |

| | |
|------|-----|
| 社会调查 | 2 天 |
| 合计 | 1 周 |

七、 教学设计与教学组织

1. 专题报告

聘请数字媒体技术领域 2-3 名不同技术方向专家做报告，对当前数字媒体技术发展的动向及趋势做讲解，每场报告约为 90 分钟，前 60-70 分钟为专家报告，后 20-30 分钟为互动环节（学生向专家提问、交流）。

2. 企业参观

组织学生到数字媒体技术行业领头羊企业开展 1-2 次参观活动，对企业内部的技术岗位设置、关键技术应用、行业发展状况等进行实地调研。

3. 社会调查

学生利用线上、线下两种方式，查询文献，对数字媒体技术领域的关键技术发展历程、当前主要研究方向等做调研，并撰写报告。

八、 教材与参考资料

1. 教材

无

2. 参考资料

互联网：与专业概况、专业前沿、计算机产业、电脑器件有关的信息

九、 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 | 专题报告、企业参观、社会调查 | 考勤、报告 |
| 目标 2 | 专题报告 | 考勤、报告 |
| 目标 3 | 专题报告、社会调查 | 考勤、报告 |
| 目标 4 | 专题报告、企业参观、社会调查 | 考勤、报告 |
| 目标 5 | 专题报告、企业参观、社会调查 | 考勤、报告 |

十、 课程考核方式与成绩评定标准

根据以下 2 项，对学生进行成绩综合评定：

1. 出勤、纪律等。占课程总分 20%
2. 报告。占课程总分 80%

十一、 大纲制(修)订说明

无

大纲执笔人：侯建峰

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