# 【新媒体技术与运用】

SJQU-QR-JW-033（A0）

**【**Technology and application of new media**】**

## 一、基本信息

**课程代码：**【2030632】

**课程学分：**【2】

**面向专业：**【围棋】

**课程性质：**【专业课“◎”。】

**开课院系：**新闻传播学院传播（围棋）

**使用教材：《**网旋风：Animate动画广告创意**》** 张静主编 机械工业出版社

**参考书目：《**Adobe Animate CC 2017中文版教程**》**【美】Russell Chun著 杨煜泳译，人民邮电出版社，2017年；

《Adobe Animate CC动画制作案例教程》王威著，电子工业出版社，2017年；

《Adobe Premiere Pro CC 2018经典教程》【英】马克西姆 亚戈著 人民邮电出版社，2018年

**课程网站网址：**

https://elearning.gench.edu.cn:8443/webapps/blackboard/content/listContentEditable.jsp?content\_id=\_12200\_1&course\_id=\_5580\_1&mode=reset

**先修课程：**【摄影与图片制作 2030558（2） 计算机应用基础 2050206（2）】

## 二、课程简介

本课程是培养学生在传播领域中的创意思维能力和设计表现能力的重要课程，在整个教学体系中具有重要的作用。通过课程教学与实践，使学生熟悉新媒体设计的基本理论及方法，掌握新媒体的创意表现技巧，培养学生的设计思维能力和实践能力。课程以Animate技术为主体，其它新媒体动画为辅，通过课程的学习与实践，结合围棋传播，运用新媒体技术进行围棋赛事品牌动画、围棋文化传播动画的制作。

本课程的目的是培养能按照现代策划与创意传播理念，规范、准确、熟练地完成二维动画的制作以及其它新媒体技术制作的各项专业任务的人才。立足这一目的，本课程结合本科生的学习能力水平与新媒体技术与应用的课程目标，依据课程的主要子项目内容共制定了三方面，9个能力要求。。

本课程建议课时数32，其中实践课时数16，共计2学分。

## 三、选课建议

本课程前应开设《计算机应用基础》、《摄影与图片制作》课程，以使学生有相应的计算机基础以及平面图像素材的获取及处理能力。课程结束后可与高年级的实训实习结合，在实习实训中检验学到的知识与能力。

## 四、课程与专业毕业要求的关联性

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| L011 | LO111 | 倾听广告客户的需求和诉求点。 |  |
| LO112 | 能够熟练的阐述广告方案的意图，亮点,及时调整方案的陈述。 |  |
| L021 | LO211 | 学习和借鉴广告大师和成功案例为创意策划提供素材。 |  |
| LO212 | 对新型广告创作应用技术进行延展学习和应用。 |  |
| L031 | L0311 | 能够进行广告创意联想。 |  |
| L0312 | 具备广告文案创意、口号创意和图形创意的能力。 | ● |
| L032 | L0321 | 具有进行广告发布、推广活动策划能力。 |  |
| L0322 | 熟悉活动的组织流程，具有活动的相关执行技术和能力。 |  |
| L033 | LO331 | 能进行广告文案、口号的写作。 |  |
| LO332 | 能进行各类维度的广告作品设计。 | ● |
| LO333 | 能根据客户的反馈对广告文案和设计作品进行有效的修改。 |  |
| L034 | LO341 | 能够将广告设计方案转化为广告执行方案 | ● |
| LO342 | 熟悉各类广告制作工艺和材料。 |  |
| LO342 | 具备广告现场执行的监理能力，沟通能力，协调能力。 |  |
| L035 | L0351 | 具备广告客户、业务开发和维护能力。 |  |
| L0352 | 具有广告消费行为、营销、广告客户心理等方面的基础知识。 |  |
| L0353 | 具备良好的品牌开发、传播的能力。 |  |
| L041 | LO411 | 遵纪守法：遵守校纪校规，具备法律意识。 |  |
| LO412 | 诚实守信：为人诚实，信守承诺，尽职尽责。 |  |
| LO413 | 爱岗敬业：了解与专业相关的法律法规，在学习和社会实践中遵守职业规范，具备职业道德操守。 |  |
| LO414 | 心理健康，能承受学习和生活中的压力。 |  |
| L051 | LO511 | 在集体活动中能主动担任自己的角色，与其他成员密切合作，共同完成任务。 |  |
| LO512 | 有质疑精神，能有逻辑的分析与批判。 |  |
| LO513 | 能用创新的方法或者多种方法解决复杂问题或真实问题。 |  |
| LO514 | 了解行业前沿知识技术。 |  |
| L061 | LO611 | 熟练运用各类信息搜索软件和检索工具进行广告客户背景资料搜集 |  |
| LO612 | 熟练运用数据分析软件进行广告客户需求分析。 |  |
| LO613 | 熟练使用计算机，掌握常用办公软件。 |  |
| L071 | LO711 | 爱党爱国：了解祖国的优秀传统文化和革命历史，构建爱党爱国的理想信念。 |  |
| LO712 | 助人为乐：富于爱心，懂得感恩，具备助人为乐的品质。 | ● |
| LO713 | 奉献社会：具有服务企业、服务社会的意愿和行为能力。 |  |
| LO714 | 爱护环境：具有爱护环境的意识和与自然和谐相处的环保理念。 |  |
| L081 | L0811 | 具有良好的广告专业英语听说读写能力。 |  |
| L0812 | 能从4A公司和国外广告公司的案例中汲取经验。 |  |
| L0813 | 能引进世界先进水平的广告创意、执行和表现手段。 |  |

## 五、课程目标/课程预期学习成果

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **序号** | **课程预期**  **学习成果** | **课程目标**  **（细化的预期学习成果）** | **教与学方式** | **评价方式** |
| 1 | LO312 | 能根据调研、分析后的概念提炼进行新媒体广告的**文本**创意（包括广告语、剧情、画面等的创意设计） | 课堂上小组讨论的形式以及创意设计文本的编制进行各新媒体广告的创意与设计 | 各新媒体创意的文本、内容设计及融合的计划文本、传播后的效果评测文本 |
| 2 | LO332 | 能通过所学习的各新媒体软件的技术进行动画设计、音频设计、小视频设计以及小程序设计 | 课堂上讲授各新媒体的技术应用技巧；鉴赏优秀案例；临摹小案例；结合实体项目进行新媒体的创意设计 | 品牌（产品）的动画设计；音频的设计、抖音设计、小程序设计 |
| 3 | LO341 | 能根据各新媒体所创意设计的内容进行传播 | 课堂上小组讨论及汇报各新媒体的创意内容及传播方式 | 品牌（产品）的动画传播；音频的传播、抖音设传播、小程序传播 |
| 4 | LO712 | 能通过各新媒体设计创意弘扬社会主义核心价值观的作品 | 课堂上通过宣讲相关思政内容，组织小组进行讨论，并针对内容进行新媒体设计 | 有关社会主义核心价值观的动画设计；音频的设计、抖音设计、小程序设计 |

## 六、课程内容（红色为课程思政）

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **单元** | **项目**  **（可转化为校内模拟情景）** | **子项目** | **工作任务（每个任务4课时每周次）合计15个教学周含上课地点和内容** | **能力要求** | **知识要求** | **项目质量标准** |
| 1 | 二维动画软件的基本运用 | 形体制作、动画的基本原理、元件的运用以及互动技术的运用  （22课时） | 1-1二维动画的素材制作、导入以及动画的基本原理（讲授与实践结合）  （理论8课时）  （实践4课时） | 1-1-1能理解及学会绘制矢量形体及位图图像的编辑和导入 | 1-1-1矢量形体的绘制技术及位图图像的编辑技术 | 按照样稿临摹动画 |
| 1-1-2能理解及应用简单动画 | 1-1-2动画的基本原理 |
| 1-1-3能理解及应用多图层动画 | 1-1-3图层间的合理匹配及各软件的交互技术 |
| 1-2动画元件的制作及应用  （理论6课时）  （实践4课时） | 1-2-1能使用图形及影片元件进行动画的制作 | 1-2-1图形及影片元件的创建及编辑技术 |
| 1-2-2能进行元件之间的交互使用创建动画 | 1-2-2各不同类型元件的嵌入技术 |
| 2 | 创意、设计与制作围棋赛事与围棋文化传播的动画 | 创意与设计  （4课时） | 2-1需求分析（校内机房撰写修改）  （理论1课时） | 2-1-1资料总结与归纳能力 | 2-1-1诉求类别分析和要点梳理的知识 | 二维动画创意文本，策划契合诉求，动画的创意有创新性，具备可执行性 |
| 2-1-2诉求点分析能力 | 2-1-2需求、结构分析等方面的知识 |
| 2-2二维动画的文字及图形画面创意与设计（校内机房撰写修改）  （实践1课时） | 2-2-1小组讨论进行头脑风暴的能力 | 2-2-1联想、发散性思考等方面的创新、创意知识 |
| 2-2-2文字口号、标题以及正文的创意写作能力 | 2-2-2文案在二维动画中表现的设计方法 |
| 2-2-3核心画面的创意设计能力 | 2-2-3图形、画面的创意方法 |
| 2-3二维动画的脚本写作（校内机房撰写修改）  （理论1课时）  （实践1课时） | 2-3-1二维动画的情节创意能力 | 2-3-1二维动画的情节演绎创意知识 |
| 2-3-2二维动画脚本写作能力 | 2-3-2二维动画脚本类文字写作方法和知识 |
| 3 | 制作  （6课时） | 3-1围棋赛事动画制作（校内机房）  （实践3课时） | 3-1-1800X600（全屏）尺寸，时间为10秒的品牌介绍的动画制作能力 | 3-1-1800X600（全屏）尺寸品牌介绍的制作方法 | 画面表现精美，动画的时间合理，能按照所撰写的文字脚本进行制作 |
| 3-1-2760X100（通栏）尺寸，时间为10秒的品牌介绍的动画制作能力 | 3-1-2760X100（全屏）尺寸品牌介绍的制作方法 |
| 3-2围棋文化传播的动画制作（校内机房）  （实践3课时） | 3-2-1336X280（巨幅广告）尺寸，时间为8秒的产品介绍的动画制作能力 | 3-2-1336X280（巨幅广告）尺寸产品介绍的制作方法 |
| 3-2-2760X200（超级通栏）尺寸，时间为8秒的产品介绍的动画制作能力 | 3-2-2760X200（超级通栏）尺寸产品介绍的制作方法 |

## 七、课内实验名称及基本要求

列出课程实验的名称、学时数、实验类型（演示型、验证型、设计型、综合型）及每个实验的内容简述。

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 序号 | 实验名称 | 主要内容 | 实验  时数 | 实验类型 | 备注 |
| 1 | 二维动画临摹 | 根据样稿制作二维动画 | 8 | 综合 |  |
| 2 | 围棋赛事动画 | 设计并制作围棋赛事的二维动画 | 4 | 综合 |  |
| 3 | 围棋文化传播动画 | 设计并制作围棋文化传播的动画 | 4 | 综合 |  |

## 八、评价方式与成绩

“1”一般为总结性评价, “X”为过程性评价，“X”的次数一般不少于3次，无论是“1”、还是“X”，都可以是纸笔测试，也可以是表现性评价。与能力本位相适应的课程评价方式，较少采用纸笔测试，较多采用表现性评价。

常用的评价方式有：课堂展示、口头报告、论文、日志、反思、调查报告、个人项目报告、小组项目报告、实验报告、读书报告、作品（选集）、口试、课堂小测验、期终闭卷考、期终开卷考、工作现场评估、自我评估、同辈评估等等。一般课外扩展阅读的检查评价应该成为“X”中的一部分。

同一门课程由多个教师共同授课的，由课程组共同讨论决定X的内容、次数及比例。

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 总评构成（X） | 评价方式 | 占比 |
| X1 | 二维动画临摹 | 30% |
| X2 | 围棋赛事动画作品 | 30% |
| X3 | 围棋文化传播动画作品 | 40% |

撰写： 刘晓 鄢霞 系主任审核：