

《多媒体作品设计制作》课程教学大纲

一、课程基本信息

课程名称（中文）	多媒体作品设计制作		课程名称（英文）	Design of Multimedia Works	
课程代码	08120637		课程性质	选修	
课程类别	教师教育课程		考核形式	考查	
总学分（学时/周）	1.5（2学时/周）	理论学分（学时）	1/16	实践或实验学分(学时/周)	0.5（1学时每周）
先修课程	现代教育技术理论及应用、数字化教学视频设计与制作		后续课程	教育社会实践 1、大学生职业发展和就业指导 II	
适应范围	小学教育专业		面向专业	小学教育	
开课学期	4		开课学院	教师教育学院	
基层教学组织	现代教育技术教学团队		课程负责人	金旭球	
课程网址	https://mooc1-1.chaoxing.com/mooc-ans/course/201160801.html				
制定人	金旭球		审定人	金旭球	

二、课程目标

本课程教学的主要目标是以卓越教师培养和中小学教师多媒体设计制作能力培养要求为标准，掌握多媒体作品设计的流程和创作方法，让其学会如何将信息技术有效整合于小学教育工作中，学会多媒体课件、微课、动画、电子杂志等多媒体作品的设计制作方法，形成媒体设计、制作和运用的能力，培养学生宽泛的技术、艺术、文化素养和专业知识综合运用能力，从而为今后的教学工作打好基础。

课程具体目标如下：

课程目标 1（知识目标）：了解多媒体技术相关理论、发展现状和趋势；掌握声音、图像、视频与动画等概念及相关原理；掌握多媒体作品创作的平台、流程、步骤。

课程目标 2（能力目标）：会使用多种工具软件获取、加工和制作多媒体素材，设计制作信息化学习资源；学会按特定主题要求和技术要求进行界面设计和内容表现形式的设计，形成媒体作品（如媒体教学软件和教育工作中常用的动画、视频等）创作方案和脚本；学会如何将多媒体技术有效应用于课程教学中，应用多种媒体集成与创作平台制作综合作品。

课程目标 3（思政目标）：通过案例学习及实践项目的制作，促进学生正确地使用学习资源；把马克思主义立场观点方法的教育与科学精神的培养结合起来，做一个具有复合型知识技能的卓越教师；提升学生的社会责任感；让学生树立争做有理想信念、有道德情操、有扎实学识、有仁爱之心的“四有”好老师。

三、课程目标与毕业要求对应关系

（一）课程教学目标、达成途径与主要判据

本课程有 3 项教学目标，表 1 给出了各项教学目标的描述，以及每项教学目标的达成途径与主要判据。

表 1 本课程教学目标、达成途径与主要判据

课程教学目标	达成途径与主要判据
目标1（知识目标）： 了解多媒体技术相关理论、发展现状和趋势；掌握声音、图像、视频与动画等概念及相关原理；掌握多媒体作品创作的平台、流程、步骤。	通过多媒体主题项目方案设计、界面设计和制作脚本设计等设计工作，以及项目制作中不断螺旋式优化设计，融合课堂讲授、实例分析、小组合作、项目驱动、任务驱动、课下自主学习等环节达成学习目标，教与学相融，鼓励学生创造，提高教学的有效性。通过主题项目界面和总体表现等方式进行教学效果与学生能力评价。
目标 2（能力目标）： 会使用多种工具软件获取、加工和制作多媒体素材，设计制作信息化学习资源；学会按特定主题要求和技术要求进行界面设计和内容表现形式的设计，形成媒体作品（如媒体教学软件和教育工作中常用的动画、视频等）创作方案和脚本；学会如何将多媒体技术有效应用于课程教学中，应用多种媒体集成与创作平台制作综合作品。	通过项目化的多媒体作品创作和主题相关的技能操练，融合课堂讲授、实例分析、操作演示达成学习目标；通过小组合作、项目展示、答辩交流等环节进行共同体式学习与教学效果优化提升；通过平时技能操练效果和综合作品成果等方式进行教学效果与学生能力评价。
目标 3（思政目标）： 促进学生正确地使用学习资源；培养教育与科学精神，做一个具有复合型知识技能的卓越教师；提升学生的社	通过案例学习及实践项目的制作，促进学生正确地使用学习资源；把马克思主义立场观点方法的教育与科学精神的培养结合起来，做一个具有复合型知识技能的卓越教师；提

会责任感；让学生树立争做有理想信念、有道德情操、有扎实学识、有仁爱之心的“四有”好老师。	升学生的社会责任感；让学生树立争做有理想信念、有道德情操、有扎实学识、有仁爱之心的“四有”好老师。
--	---

（二）课程支撑的毕业要求和涉及的指标点

本课程教学对本专业毕业要求的支撑作用和涉及的指标点如表 2 所示。

表 2 本课程支撑的毕业要求和涉及的指标点

支撑的毕业要求	涉及的指标点	对应的本课程教学目标	贡献度
4. 教学能力：具有独立开展小学语文、数学、科学、道德与法治等课程的教育教学实践活动的能力，在教育实践中，根据课程标准，结合小学生身心发展特点，能运用学科教学知识和信息技术，进行教学设计、实施和评价，获得教学体验。具有扎实的教师基本功和一定的教学研究能力。	4.2 掌握技能。三笔字、普通话、现代信息技术应用等基本教学技能过关。	目标1 目标2 目标3	M
8. 沟通合作：认识学习共同体对于促进自身专业发展的价值和意义，懂得学习伙伴是重要的学习资源。具备团队合作的意识，掌握沟通合作的技能。在合作中体验协同合作共同体对师生生命成长和学校发展的意义。	8.3 善于合作实践。能够与小学生、家长、同事、社区等进行有效的沟通交流，学会组织小组合作学习及其他合作实践活动。	目标2 目标3	L

填写说明：“支撑的毕业要求”和“涉及的指标点”指培养方案中的毕业要求及其指标点，贡献度选用标志（如“H”表示“强支撑”，“M”表示“中支撑”，“L”表示“弱支撑”）表示。

四、课程目标与教学内容及资源对应关系

（一）章节内容、学时分配及支撑的课程目标

表 3 教学内容、学时分配及支撑的课程目标

章节	内容	总学时	理论学时	实践学时	支撑的课程目标
----	----	-----	------	------	---------

模块一	多媒体作品设计制作概述	2	2		目标 1 目标 3
模块二	多媒体作品设计与规划	4	2	2	目标 1 目标 2 目标 3
模块三	多媒体素材获取与制作	12	6	6	目标 1 目标 2 目标 3
模块四	多媒体作品创作与集成	12	6	6	目标 1 目标 2 目标 3
模块五	多媒体作品测试与优化	2		2	目标 1 目标 2 目标 3
合计		32	16	16	

（二）教学内容、细化教学目标与要求

模块一 多媒体作品设计制作概述（2 学时）

【教学内容】

1.多媒体技术及其应用概述；2.多媒体作品的评价标准、设计过程及主要步骤；3.多媒体开发工具和平台的使用方法；4.多媒体软件工程思想；5.多媒体综合产品框架设计与制作方法。

【细化教学目标与要求】

1. 了解本门课程知识结构；
2. 了解常见多媒体作品的评价标准、设计过程及主要步骤；
3. 了解常用多媒体开发工具和平台的作用和使用方法；
4. 理解多媒体作品创作中的设计思想和软件工程思想。

【重点难点】

重点：多媒体作品评价标准、设计过程、主要步骤和制作方法。难点：多媒体作品的设计思想和软件工程思想。

模块二 多媒体作品设计与规划（2+2 学时）

【教学内容】

1.多媒体作品开发流程 2.多媒体作品界面设计原则；3.多媒体作品设计的美学基础及色彩运用；4.多媒体作品开发人员组成与分工；5.多媒体作品的创意设计。

【细化教学目标与要求】

1. 理解理论、技术、实践三者之间的关系及对专业能力形成的促进作用；
2. 了解多媒体作品开发流程，能够开展需求分析，学会编制项目设计方案、进度计划；
3. 了解多媒体项目界面设计原则和色彩运用相关知识；
4. 学会制作脚本、设计说明等文档的书写。
5. 理解多媒体作品的创意设计的重要性并养成有意提升创意设计能力的习惯。

【重点难点】

重点：多媒体项目开发流程和文档书写。难点：多媒体作品的创意设计。

模块三 多媒体素材获取与制作（6+6 学时）

【教学内容】

1.多媒体素材（声、文、图、动画、视频等）的获取；2.图形与图像素材的加工与创作；3.音频素材的加工与创作；4.动画素材的加工与创作；5.视频素材的加工与创作。

【细化教学目标与要求】

1. 掌握常见多媒体素材（声、文、图、动画、视频等）的获取及存贮方法；
2. 掌握常用图形与图像素材的加工、处理技巧；
3. 学会常用音频素材的加工、处理技巧；
4. 学会应用专用动画软件创意设计与制作的动画素材；
5. 学会应用专用视频处理软件加工和创作的视频素材；
6. 通过原创多媒体素材的实践，体验创新创作的快乐，树立原创和版权意识。

【重点难点】

重点：图形、图像、动画、视频等素材的加工处理。难点：图形、图像、动画、视频等素材的创意设计制作。

模块四 多媒体作品创作与集成（6+6 学时）

【教学内容】

1.多媒体作品框架结构 2.常见多媒体集成平台应用开发技术； 3 常见演示型多媒体作品创作与集成技术； 4.常见交互型多媒体作品创作与集成技术； 5.交互型多媒体作品框架； 6.页面交互、模块交互、问题交互、游戏交互、评价交互等不同类型的实现方法。

【细化教学目标与要求】

1. 了解常见多媒体作品框架结构特点；
2. 熟练掌握一到二种多媒体集成平台的开发技术；
3. 掌握常见演示型（缩放式、幻灯式等）多媒体作品创作与集成技术
4. 学会综合运用页面交互、模块交互、问题交互、游戏交互、评价交互等技术于作品创作中；
5. 学会媒体素材综合运用与跨平台集成，作品创作中的监督、指导，形成完整作品；
6. 通过多媒体制作，体验创作中的设计美和技术美。

【重点难点】

重点：常用平台的开发技术掌握。难点：熟练掌握多媒体创作平台技巧和跨平台应用

模块六 多媒体作品测试与优化（2 学时）

【教学内容】

1.多媒体作品测试； 2. 多媒体作品优化。

【细化教学目标与要求】

1. 反思作品制作过程，学会问题分析；
2. 了解常用的多媒体作品优化方案；
3. 通过作品答辩、交流等活动提升作品创作能力；
4. 通过小组合作创作和优化，培养团队合作精神和工匠精神。

【重点难点】

重点：多媒体综合作品测试。难点多媒体综合作品优化。

（三）教学资源

表 4 本课程的基本教学资源

资源类型	资 源
教材	1.徐晓华.多媒体技术应用[M].北京：电子工业出版社,2021.5 .
主要参考书	1.李建芳.多媒体技术及应用案例教程[M].北京：清华大学出版社，2020. 2.姜永生.信息化教学概论[M].中国铁道出版社，2018. 3.李志河.现代教育技术（第3版）[M].北京：清华大学出版社，2019. 4.惠世军、吴航行.新媒体技术与应用（视频指导版）[M].北京：人民邮电出版社,2020. 5.张敬斋.多媒体作品设计与制作项目化教程[M].北京：北京大学出版社，2014.
主要教学网站	1.中国教育信息化网 /www.ict.edu.cn 2.网易云课堂 https://study.163.com/ 3.中国大学 MOOC www.icourse163.org 4.中国教育在线 http://www.eol.cn/ 5.台州学院超星学习平台 http://tzc.fanya.chaoxing.com/portal

五、课程目标与教学方法及实施对应关系

（一）采用的教学方法手段

1. 教学中综合运用主题项目驱动学习法，开学每组确定一个多媒体综合作品的项目主题，确定完成该项目的系列任务，明确相关的问题，小组合作设计、规划项目，结合知识讲授、技能操练、指导自学、案例教学等教学方法，利用丰富的多媒体教学资源，探索使用混合式教学新模式，激发学生的学习主动性，帮助学生积极思考，学会独立学习、自主学习、小组合作学习。
2. 在信息化教育资源处理、现代教育软件与硬件设备的使用环节，通过案例分析、任务驱动、小组协作等方法，启发学生积极思考，开拓视野，系统设

计问题解决方案，学以致用。

3. 在综合项目设计与制作环节，不拘泥于机械的、验证性的、封闭式任务设计方法，提倡设计开放的、不完备的、研讨性的训练任务，旨在使学生能够主动地去整合与综合运用所学知识，积极地去分析和解决问题，并在实践中产生思考、联想和创作的欲望。

4. 将课程知识体系与本专业的集中性实践活动、学科竞赛等有机联系起来，延伸课程内容，培养学生的创新思维和创造能力。

（二）教学方法手段与课程教学目标的对应关系

表 5 教学环节、方法手段与课程教学目标对应表

教学环节	主要教学方法与手段	课程教学目标
课前	1.课前探究任务； 2.阅读教材或在线观看教学微视频； 3.指导自学与实验操作。	目标 1：设计符合特定主题要求和技术要求的多媒体作品（如媒体教学软件和教育工作中常用的动画、视频等）方案；会设计与之相应的多媒体素材与资源；会进行界面设计和内容表现形式的设计。目标 2：会制作会使用多种工具软件获取、加工和制作多媒体素材；会应用多种媒体集成与创作平台制作多媒体综合作品。
课内	1.归纳课程知识体系、精讲知识点； 2.教学实例分析与技术要点操作演示； 3.小组问题讨论与实验项目设计； 4.项目设计成果赏析与评价。	目标 1：会设计 会设计符合特定主题要求和技术要求的多媒体作品（如媒体教学软件和教育工作中常用的动画、视频等）方案；会设计与之相应的多媒体素材与资源；会进行界面设计和内容表现形式的设计。 目标 2：会制作会使用多种工具软件获取、加工和制作多媒体素材；会应用多种媒体集成与创作平台制作多媒体综合作品。 目标 3：会应用 能够将多媒体技术与小学学科教学和学生管理等工作结合起来，设计制作多媒体作品，能够辅助于常规信息化教学活动的组织实施与评价；辅助于信息化教学研究活动的开展；能够辅助于信息化教育管理的相关技术性工作。
课后	1.指导学生自主学习拓展内容、； 2.指导小组协作探究，培育学科竞赛项目； 3.辅导答疑。	目标 1：会设计 会设计符合特定主题要求和技术要求的多媒体作品（如媒体教学软件和教育工作中常用的动画、视频等）方案；会设计与之相应的多媒体素材与资源；会进行界面设计和内容表现形式的设计。 目标 2：会制作会使用多种工具软件获取、加工和制作多媒体素材；会应用多种媒体集成与创作平台制作多媒体综合作品。 目标 3：会应用 能够将多媒体技术与小学学科教学和学生管理等工作结合起来，设计制作多媒体作品，能够辅助于常规信息化教学活动的组织实施与评价；辅助于信息化教学研究活动的开展；能够辅助于信

		息化教育管理的相关技术性工作。
--	--	-----------------

六、课程目标与考核依据及评价标准对应关系

（一）课程总体考核

对学生的学习效果的评价，实行项目化过程考核方法，加大对学生学习能力、知识应用能力、实验操作能力的考评与鉴定。通过考核学生设计性或综合性实验项目的完成情况，对每一个模块的内容进行学习评价，累计各个模块的考核成绩，再与期末考核成绩相加，形成课程考核成绩。其中，学习表现占 15%，作业占 5%，实验项目成绩占 30%，期末综合教学项目设计占 50%。

（二）课程考核与成绩评定细则

表 6 本课程考核和成绩评定方法及与课程教学目标关联

考核项目	考核内容	与考核关联的课程教学目标	考核依据与方法	占课程总成绩的比重
过程评价	学习表现	目标 1：会设计 会设计符合特定主题要求和技术要求的多媒体作品（如媒体教学软件和教育工作中常用的动画、视频等）方案；会设计与之相应的多媒体素材与资源；会进行界面设计和内容表现形式的设计。	学习态度 线上线下学习内容完成度 师生交流	15%
	作业		设计脚本	5%

	实践	<p>目标 2：会制作会使用多种工具软件获取、加工和制作多媒体素材；会应用多种媒体集成与创作平台制作多媒体综合作品。</p> <p>目标 3：会应用 能够将多媒体技术与小学学科教学和学生管理工作结合起来，设计制作多媒体作品，能够辅助于常规信息化教学活动的组织实施与评价；辅助于信息化教学研究活动的开展；能够辅助于信息化教育管理的相关技术性工作。</p>	<p>操作熟练度 实验作业 创意体现 技术运用</p>	30%
期末综合设计	作品报告	<p>目标 1：会设计 会设计符合现代教育技术理论要求的多媒体作品方案；会设计制作与之相应的多媒体素材与资源；会设计制作多媒体教学软件和教育工作中常用的动画、小视频等多媒体作品。</p>	<p>文本格式 功能模块设计 技术点描述</p>	10%
	素材处理	<p>目标 2：会制作 会使用各种现代化教学设备完成信息化教学环境下的学习活动和实训活动；会使用多种工具软件获取、加工和制作信息化教学素材；会利用各种信息化学习资源，促进个人专业发展。</p>	<p>主题鲜明 技术处理恰当 媒体类型多样</p>	10%
	综合作品	<p>目标 3：会应用 能够进行常规信息化教学活动的组织实施与评价；能够进行信息化教学研究活动的开展；能够进行信息化教育管理的相关技术性工作。</p>	<p>作品的系统性与实用性 运行的流畅性 技术实现与创新</p>	30%

七、课程目标达成评价

本课程达成度评价方案如表 7 所示。达成度评价在课程考核结束后进行，承担课程教学的教师根据评价结果，给出课程教学改进方案与说明，并经所在系研讨、审核通过后实施，以更有效的支撑毕业要求的达成。

表 7 课程达成度评价方案

评价主体与方式	评价方法
任课教师评价	<p>根据学生的课堂表现、线上学习平台任务完成情况、操练性作业、多媒体作品设计进行过程评价；</p> <p>根据学生的多媒体综合作品素材创作、界面效果、内容表达、技术应用等作品效果及作品报告文档质量等进行期末成绩评定；</p>

	根据师生交流、学生学习观察评估课程目标的达成度。
学生评价	依托学校教务系统的学生期末课程教学满意度评价，进行课程达成度的评价； 学院组织的针对学生的课程满意度调查； 第三方机构组织的针对学生的课程达成度调查与评价。
专家（督导）审核	学院指派相关的同行专家或教学专家（督导），依据任课教师和学生评价，并结合必要的佐证材料或汇报答辩程序，审核本课程的达成度评价结果。

八、评分标准

表 8 课程教学目标评分标准

课程教学 目标	评分标准				
	90-100	80-89	70-79	60-69	0-59
	优	良	中	及格	不及格
目标1：会设计 会设计符合特定主题要求和技术要求的多媒体作品（如媒体教学软件和教育工作中常用的动画、视频等）方案；会设计与之相应的多媒体素材与资源；会进行界面设计和内容表现形式的设计。	作品框架结构清晰，内容能精确表达主题； 作品及素材界面效果好，具有创新性和表现力。	作品框架结构较清晰，内容能精确表达主题； 作品及素材界面效果较好，具有创新性和表现力。	作品框架结构基本上清晰，内容能较好表达主题； 作品及素材界面效果一般，有一定的创新性和表现力。	作品框架结构基本上清晰，内容基本上能表达主题； 作品及素材界面效果一般，创新性和表现力略有不足。	作品框架结构不清晰，内容未能准确表达主题； 作品及素材界面效果不理想，创新性和表现力不足。

<p>目标 2: 会制作会使用多种工具软件获取、加工和制作多媒体素材；会应用多种媒体集成与创作平台制作多媒体综合作品。</p>	<p>熟练应用多种工具软件获取、加工和制作多媒体素材，会原创一些多媒体素材；熟练应用多种媒体集成与创作平台制作多媒体综合作品。</p>	<p>较熟练应用多种工具软件获取、加工和制作多媒体素材，会原创一些多媒体素材，较熟练应用多种媒体集成与创作平台制作多媒体综合作品。</p>	<p>会应用多种工具软件获取、加工和制作多媒体素材，会原创或二次创作一些多媒体素材，较熟练应用多种媒体集成与创作平台制作多媒体综合作品。</p>	<p>会应用多种工具软件获取、加工和制作多媒体素材，会原创一些多媒体素材，能够应用多种媒体集成与创作平台制作简单的多媒体综合作品。</p>	<p>作品运用的多媒体素材，质量较差，对主旨未能到位展示。制作的多媒体作品，质量较差。</p>
<p>目标 3: 会应用 能够将多媒体技术与小学学科教学和学生管理等工作结合起来，设计制作多媒体作品，能够辅助于常规信息化教学活动的组织实施与评价；辅助于信息化教学研究活动的开展；能够辅助于信息化教育管理的相关技术性工作。</p>	<p>能够有机地将多媒体技术与小学学科教学和学生管理等工作结合起来，设计制作多媒体作品，很好地辅助于教学、教研和学生管理工作。</p>	<p>能够较为有机地将多媒体技术与小学学科教学和学生管理等工作结合起来，设计制作多媒体作品，能很好地辅助于教学、教研和学生管理工作。</p>	<p>能够合理多媒体技术与小学学科教学和学生管理等工作结合起来，设计制作多媒体作品，基本上能辅助于教学、教研和学生管理工作。</p>	<p>基本上能够将多媒体技术与小学学科教学和学生管理等工作结合起来，设计制作多媒体作品，基本上能辅助于教学、教研和学生管理工作。</p>	<p>不能够将多媒体技术与小学学科教学和学生管理等工作结合起来，设计制作多媒体作品，难以辅助于教学、教研和学生管理工作。</p>

八、课程教学改进方案

任课教师要综合课程目标达成的定量和定性分析，给出课程教学改进方案与说明，并经课程教学团队研讨、专业负责人审核通过后实施，以更有效的支撑毕业要求的达成。

评价结果利用供任课教师改进教学大纲、教学进度、教学内容以及教学方法手段等；反馈学生改进课程学习计划、学习方式方法等；供学院用于培养目标、毕业要求、课程目标达成的监控与改进，用于课程体系的优化，用于课程考核制度的改革。

九、有关说明

本课程大纲自 2023 年开始执行，生效之日原先版本均不再使用。