

山东省第七届高校美术与设计专业师生基本功展示教师组微课展示教学设计模板

学校名称	德州学院	授课人姓名	张晓冉
微课名称	数字媒体设计		
学科	艺术学	使用教材版本及作者	无
授课年级/ 学历层次/专业	大二 / 本 / 视觉传达设计		
学期课程单元 教学总目标	本课程旨在引导学生系统掌握数字媒体设计的基本理论、核心方法与实践技能，帮助其完成从传统平面设计思维向数字化、交互化、动态化设计思维的全面转型，建立起符合时代发展与行业需求的综合设计能力。 通过课程的三个阶段性模块：数字媒体认知、数字广告实践与用户界面设计入门，学生将逐步理解数字媒体的本质特征、媒介逻辑与技术语境，掌握从静态创意向动态表达、从线性呈现向交互结构的设计方法，提升在多模态媒介环境中的内容策划与视觉传达能力。 具体目标如下： 1. 理论认知目标：帮助学生掌握数字媒体的基本概念、发展历程与核心特性，理解其在广告传播、用户交互及视觉语言中的角色与功能，初步构建跨学科整合的知识框架，增强媒介素养与数字化思维能力。 2. 设计思维转化目标：引导学生突破传统平面设计的思维定式，建立适应数字语境的设计认知，掌握互动性、动态性、信息架构与用户路径设计等关键理念，实现设计观念从“作品导向”向“用户导向”的根本转变。 3. 技能实践目标：通过项目驱动教学方式，使学生掌握以H5广告为代表的数字广告内容创作与制作流程，理解并应用交互逻辑、视觉节奏与动态表现方法，初步具备数字媒体项目的独立策划与制作能力。		

	4. 界面理解与应用目标: 为后续UI/UX课程奠定基础, 帮助学生理解用户界面设计的基本概念、功能结构与视觉规范, 形成初步的信息组织意识与界面布局逻辑, 具备进入更高层次界面设计训练的能力。 综合能力提升目标: 培养学生跨媒介综合表达能力与技术整合能力, 增强其在数字媒体时代下的内容策划、审美控制与交互体验把控能力, 提升应对实际项目设计的专业素质与创新意识。
本节课程教学 目标	一、知识与技能 1. 掌握数字媒体的基本概念: 学生应能够清晰理解“媒体”与“数字媒体”之间的基本区别, 明确数字媒体作为新兴传播工具的特点和发展脉络, 认识到它相对于传统媒体的优势。 2. 深入理解数字媒体的核心特征: 学生要全面了解数字媒体的主要特性, 并能够分析这些特征如何影响设计决策和用户体验的构建。 3. 理解数字媒体的发展历程: 通过讲解数字媒体从最初的静态内容呈现到如今的互动、动态、多维度信息承载的发展历程, 帮助学生理解数字媒体技术和设计理念的进化过程。 二、过程与方法 1. 案例分析: 通过对经典数字媒体界面设计案例的对比分析 (例如: Xerox Alto界面、Windows 11界面与移动端交互方式的变迁), 帮助学生更好地理解数字媒体的核心特征。学生将从不同的界面设计演变中, 感受到数字媒体界面技术如何应对不断变化的用户需求, 并影响用户行为和体验。 2. 小组讨论: 通过小组讨论, 激发学生思考数字媒体与传统媒体在传播方式、用户交互、信息表现等方面的显著区别, 引导学生深入探讨数字媒体设计对社会文化、商业传播及用户行为的深远影响。 三、情感态度与价值 1. 激发兴趣与探索精神: 通过深入了解数字媒体的演进过程和未来发展趋势, 激发学生对数字媒体设计领域的兴趣, 鼓励他们深入思考数字媒体对社会、文化和商业传播的深远影响。 2. 培养创新与批判性思维: 鼓励学生从设计角度分析数字媒体如何塑造用户行为、影响社会趋势, 并激发他们运用批判性思维,

	思考数字媒体设计的创新方向和挑战。 增强职业认知：通过学习数字媒体设计的实际应用，帮助学生认识到该领域对行业的巨大需求和潜力，增强其对未来职业发展的责任感与使命感。
教学资源	1. 书籍推荐 《数字媒体艺术》（Digital Media Art） 作者：前田知子 这本书介绍了数字艺术和设计的基本概念，适合希望深入了解数字媒体领域的学生，涵盖了创作技巧、设计理念以及技术应用。 《数字媒体设计导论》（Introduction to Digital Media Design） 作者：戴维·海尔 这本书详细探讨了数字媒体设计的基本原则，涉及网站、图形、互动设计等内容，适合有一定设计基础的学生进一步学习。 《媒介即信息》（Understanding Media: The Extensions of Man） 作者：马歇尔·麦克卢汉 麦克卢汉的经典作品之一，介绍了媒介对人类文化和社会的深远影响，提供了对数字媒体深入的哲学和社会学视角。 2. 在线平台与文章资源 Medium (https://medium.com/) Medium 是一个专注于数字技术、创新和设计的文章平台，学生可以通过搜索相关话题（如“数字媒体”、“交互设计”、“用户体验”等）阅读专家的见解和行业趋势。 UX Design (https://uxdesign.cc/) 一个专注于用户体验和交互设计的在线杂志，提供案例研究、设计技巧和最新趋势，适合对数字媒体设计和用户体验感兴趣的学生。 W3C Web Accessibility Initiative (https://www.w3.org/WAI/) 该网站提供关于数字媒体可访问性和网页设计的资源，适合学生了解如何设计符合不同用户需求的数字产品，尤其是如何设计无障碍媒体。
设计思路与主要环节	第一环节：课程导入 课程介绍，引入本课程内容，强调媒体技术的发展与人类社会的密切关系：“人类进行沟通的传播技术历史悠久，随着人类社会的发展不断演变”

展示传播方式从语言、文字、手抄、印刷到网络的图示，引导学生观察、思考：我们身边有哪些媒介？它们是如何影响生活的？

第二环节：引入概念

提出引导性问题：

1. 媒体是什么？与“媒介”是否相同？
2. 每天使用最多的媒体是什么？

明确“媒体”概念，理解其社会功能和载体属性。

讲解媒体的双重属性：既是信息传播的物质/工具，也是从事信息生产与传播的社会组织。

媒体与媒介的区别

建立“媒介是中介，媒体是系统”的认知差异，通过“纸 vs 报纸”“网络 vs 微信”案例，引导学生比较二者定位。

背景：媒体发展依赖技术进步

理解传播形式与技术革命之间的关联，结合信息技术发展阶段，梳理数字媒体的发展变化。

信息技术发展的四个阶段

建立 PC 时代、互联网时代、数字化时代、5G 移动联网阶段框架，为后续内容打下技术基础。

分析时间轴，对比四个阶段的典型技术与应用形态。

知识点一：新的媒体平台——媒体平台发展

“那这些技术的发展如何影响我们接触信息的平台呢？我们来看平台的变化。”

理解媒体平台在四阶段发展背景下的动态变化过程。

媒体平台变迁时间轴

展示图表，讲解从传统广播、门户网站、微博到小程序的演化，展示演化时间线，从内容平台向社交化、生态化演进。

媒体平台分类增多

认识到数字媒体平台呈现多样化、细分化发展趋势。 教师活动：分类讲解平台类型：新闻、社交、电商、知识服务、工具类等。

传播方式的演化

认识传播方式从单向→双向→去中心化的过程。

板书三种传播方式模型，讲述其社会结构基础的变化。 学生

	活动：举例不同场景下的传播路径（如：公众号发文—评论—转发）。 案例分析——微信平台生态 理解微信如何实现从工具到平台再到生态的演变。 讲述微信发展历程（语音、支付、小程序、视频号等模块）及其闭环机制。 知识点二：传统媒体 vs 新媒体 清晰对比两者在“形态、功能、传播路径、交互性”等方面的异同。通过对比，引出传播方式的变化， 引导逐项分析表格内容，强调新媒体的“去中心化、可传播、互动性”。 数字媒体的交互性 理解“人机交互”机制对用户体验的影响，讲解触控技术、语音识别、体感交互等案例。 界面案例对比交互性 通过三个时期的用户界面设计案例，了解交互逻辑的发展。 展示 Xerox、早期 Windows、Win11 等 UI 界面，分析布局与功能设计的变化。 小结：三个层面总结 结合本节课三条主线：媒介演进、技术推动、平台扩展，总结数字媒体在不同层面的表现内容。			
教学评价设计	评价维度	内容描述	评价方式	比例
	知识理解与理论掌握	掌握数字媒体发展、广告特性、UI基础概念等理论内容	阶段性小测验、课堂讨论、理论作业	15%
	设计过程能力	项目中调研、创意构思、信息结构规划、视觉草图等设计前期能力	阶段设计文档、过程汇报、学习日志、自评互评	25%
	技术与操作技能	数字工具使用、动态效果实现、H5原型制作、交互逻辑设定等	实操任务、技术演示、小组展示	20%
	综合作品表现	H5广告成品、界面原型、视觉规范呈现的完整度与创新性	项目终稿提交、课堂展示、教师评分	30%
	学习态度与参与度	课堂参与、团队协作、反馈意识、学习主动性	教师观察、同伴互评、自我总结	10%

作业要求	1. 整理数字媒体发展的过程(梳理从早期的数字媒体形态到现今技术创新的演变) 2. 思考当下流行的数字广告技术(小组讨论与合作关注当前数字广告技术的应用与创新) 格式：PPT 或 A3 展板形式展示
教学反思	本节课围绕“数字媒体的发展”的主题展开，重点讲解了数字媒体的定义、发展历程、核心特征（特别是交互性）以及它如何与社会进步和技术变革紧密相连。通过分析传统媒体与数字媒体的区别、数字媒体类型的演变及其对人类行为的影响，学生能够深入理解数字媒体在现代社会中的作用和变革性影响。整体教学过程中，教学理念、教学方法及教学过程均有值得总结与优化之处。 1. 教学理念：以学生为中心，强调实践与创新 本节课强调“以学生为中心”，通过问题引导、案例分析、讨论互动等方式，逐步激发了学生对数字媒体的兴趣，并帮助他们将所学知识与现实社会中的技术、行为和文化变革相结合。 反思：在未来的教学中，可以更加突出启发式教学，鼓励学生通过自主探索和讨论得出结论，而非仅依赖教师的知识讲授，从而提高课堂的互动性和学生的学习主动性。 2. 教学方法：案例驱动 + 互动讨论，提高课堂参与度 本节课内容通过讲解和案例分析相结合的方式展开。教师首先详细讲解了数字媒体的概念、发展历程以及与传统媒体的区别，随后通过经典的操作界面变化案例（如 Windows 系统的更新）让学生更直观地理解数字媒体的变化。。 反思：课堂案例的选择对于教学效果至关重要，然而，在案例的使用上，某些学生可能未能完全理解其中的技术细节，因此在讲解过程中，教师可以适当加入更多与学生生活更贴近的例子，使其更具亲和力，进一步增强学生的参与感。 3. 教学过程：知识点逐步递进，逻辑清晰但可优化细节 教学流程从媒体是什么开始，通过对传统媒体与数字媒体的对比，逐步引出数字媒体的主要特征和技术发展，教学环节紧凑。 反思：部分学生对不同历史阶段的技术和社会变革的联系理解不够深入，可能是因为案例的社会背景解释不够详细。未来可以在

	讲解阶段，结合更多跨学科的背景知识和现实生活中的应用场景，使学生更容易将理论与实践联系起来。 4. 课程思政融合：强化社会责任，注重技术的社会影响 本节课通过对数字媒体技术演变的讲解，引导学生思考数字媒体如何改变社会结构、文化传播以及个人行为。学生作为未来设计师，在依托技术发展的同时，必须考虑其对社会的影响。 反思：对于一些学生而言，如何平衡技术创新与伦理问题是一个思辨的难点。因此，在今后的教学中，教师可以加强对数字媒体伦理、隐私保护、信息安全等方面的讨论，引导学生在设计时不仅要考虑用户体验，还要关注社会价值和伦理责任。
--	---

