



廣西玉林技師學院
GuangXi YuLin Technician College

虚拟现实技术应用专业 一体化课程标准

起草部门		负责人		起草日期	年 月
复核部门		负责人		复核日期	年 月
审核部门		负责人		审核日期	年 月
批 准				批准日期	年 月
开始实施时间	年 月				

目 录

《图形图像制作》课程标准.....	1
一、典型工作任务描述.....	1
二、工作内容分析.....	1
三、课程目标	2
四、学习内容	3
五、参考性学习任务.....	3
六、教学实施建议.....	4
七、教学考核	4
《3Ds max 动画制作》课程标准.....	6
一、典型工作任务描述.....	6
二、工作内容分析.....	6
三、课程目标	7
四、学习内容	9
五、参考性学习任务.....	10
六、教学实施建议.....	11
七、教学考核	13
《网页制作与设计》课程标准.....	16
一、典型工作任务描述.....	16
二、工作内容分析.....	16
三、课程目标	17
四、学习内容	18
五、参考性学习任务.....	19
六、教学实施建议.....	19
七、教学考核	20



《图形图像制作》课程标准

一体化课程 11 名称	Photoshop	基准学时	80
一、典型工作任务描述			
<p>学生在学习了本课程后，具有一定的图像综合处理能力，可胜任平面设计等相关岗位的部分工作，同时激发了他们对后续专业课程的学习兴趣。学好这门课程，不仅是学生掌握图像处理基础知识的需要，同时，也为今后学习平面设计中其他软件(如 CorelDraw、Illustrator)打下基础。学生在本软件中学到的图层、蒙版等相关知识在后续课程(如 FLASH、CorelDraw)中都要涉及，动画和网页制作等相关课程(Flash、Dreamweaver)对素材的绘制和处理过程中，很多地方也都要用到 Photoshop 软件。同时，在学习本课程的过程中，能大大提高学生的审美观和对专业的学习兴趣，对学生树立牢固的专业思想有积极的意义。</p> <p>填写相关表格并交付相关部门验收。</p> <p>在工作中严格按照电工作业规程做好安全防护措施，确保工作安全。按照现场管理规范清理场地、归置物品。</p>			
二、工作内容分析			
工作对象： 1. 接受任务，明确任务要求，制定工作计划 2. 根据任务要	工具、材料、设备及资料： 工具：Photoshop CS 的功能、安装与运行用品等 材料：Photoshop CS 软件	工作要求： 1. 能明确项目任务和个人任务要求，服从安排。 2. 能利用仿真软件	



<p>求，分析 Photoshop CS 的功能、安装与运行方案</p>	<p>设备：图像的输入与输出、编程设备、执行等 资料：任务单、Photoshop 规范等资料</p>	<p>验证所 Photoshop CS 图像处理的正确性。</p>
<p>3. 进行 Photoshop 操作界面和功能； 8. 填写相关表格并交付相关部门验收。 9. 执行电工作业规程做好安全防护措施，确保工作安全 10. 清理场地，归置物品</p>	<p>工作方法： 查阅资料的方法 系统的调试方法 安全用电的方法</p> <p>劳动组织方式： 1. 一般以小组或个人形式作业。 2. 与其他部门有效沟通、协调，确保工作进行 3. 与小组成员有效沟通，合作完成工作任务 4. 从仓库领取专用工具和材料 5. 完工自检后交付项目负责人验收</p>	<p>3. 按照现场管理规范清理场地、归置物品。</p>
<p>三、课程目标</p>		
<p>(1) 坚持以实践带动理论的教学，努力消除教学中的僵化思想，挖掘学生的潜质，真正的做到理论与实践相结合；</p>		



(2) 本课程的教学采用多媒体教学，及时上机操作，并结合具体的设计课题或实例进行教学，解决设计制作中遇到的实际问题，以实践带动理论的教学。

四、学习内容

1. 职业内涵、Photoshop CS 的功能、安装与运行
2. 图像区域的移动复制
3. Photoshop 的使用技巧；
4. Photoshop 中选择区域、通道、路径、图层等相关概念并能正确使用
5. Photoshop 软件使用环境下的创意设计；
6. 培养学生的审美水平和创意设计能力；
7. 能独立完成、自主创意一幅作品。

五、参考性学习任务

序号	名 称	学时
1	任务一、认识 photoshop	4
2	任务二、选区的创建与编辑	8
3	任务三、图像编辑	4
4	任务四、图像的绘制与修饰	8
5	任务五、图层的基本应用	8
6	任务六、图像色调与色彩调整	8
7	任务七、形状与路径	8
8	任务九、通道应用	4



9	任务十、滤镜应用	8
10	任务十一、动作与动画制作	4

六、教学实施建议

1. 建议采用仿真的职场环境，为学生营造工作氛围。
2. 建议计算机配置比例为：1 人/台。
3. 可将学生进行分组，分别进行工作页的填写。
4. 教学实施过程中要注重强调安全操作的重要性
4. 教学实施过程中要让学生养成注重环保意识的习惯。
5. 要增加专项技能训练反复强化基础技能，如计算机、软件使用等的规范使用等基本操作技能。

七、教学考核

1. 学习任务过程性考核

每个学习任务可采用自评、组内互评、组间互评、教师评价和企业专家评价等方式进行考核。各学习任务成绩占比为：

学习任务 1 占 5%；

学习任务 2 占 10%；

学习任务 3 占 10%；

学习任务 4 占 10%；

学习任务 5 占 10%；

学习任务 6 占 10%；

学习任务 7 占 10%；

学习任务 8 占 10%；

学习任务 9 占 10%；

学习任务 10 占 10%；



学习任务 11 占 5%;

2. 课程终极性考核考核

完成各学习任务后，课程终结考核：学生根据任务书，独立完成实施方案，并根据实施方案独立完成照明线路的安装与检修工作。考核成绩作为课程终极性考核成绩。

3. 课程成绩计算

课程成绩 = 学习任务成绩 × 60% + 课程终极考核 × 40%。



《3Ds max 动画制作》课程标准

拓展课程 2 名称	3Ds max 动画制作	基准学时	160
一、典型工作任务描述			
<p>随着计算机三维影像技术的日新月异的快速发展，三维动画在影视、游戏、建筑、医疗和军事等领域中越来越被人们所重视，3ds max 是制作三维动画的常用软件之一。使用 3ds Max 制作动画的一般流程为“前期准备 > 创建简易模型 > 设置镜头预演 > 细化模型 > 设置材质和灯光 > 渲染输出 > 后期处理”几个步骤。其中，从创建简易模型到渲染输出这 5 个环节主要是利用 3ds Max 软件进行，而后期处理主要利用 Premiere 和 After Effects 等软件进行；本课程我们就以 3d 动画制作流程为主线，结合软件实践应用，设置课程学习进度，培养学生的学习兴趣，进而提升知识技能。课程知识从了解 3ds max 的应用领域和三维动画的制作流程开始，熟悉 3ds max 2016 的工作界面，逐渐学习 3ds max 的一些基础建模，最后到高级建模，材质、贴图、灯光、渲染、动画制作等，精选真实企业案例，为后面的企业工作打下坚实的基础。</p>			
二、工作内容分析			
<p>工作对象： 1. 前期准备，与负责人或客户进行沟通，确认剧本方案、脚本和分镜头，搜集动画中需要的素材，进行人</p>	<p>工具、材料、设备与资料： 工具：电脑、任务单、材料：动画素材（图片、声音）、脚本、分镜头 材料：电脑、3d 软件、pr、ae 软件</p>	<p>工作要求： 1. 明确客户需求，各部门调度 2. 能创建所需场景、角色、道具等的简易模型。 3. 将简易模型根据动画</p>	



<p>力资源调度等；</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. 创建简易模型 3. 镜头预演 4. 细化模型 5. 设置材质和灯光 6. 渲染输出 7. 后期处理 8. 在任务单签字确认，交付相关部门验收 		<p>需要在 3ds Max 场景中进行摆放，然后创建摄影机并添加动画，最后对镜头进行预览。</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. 对 3ds Max 动画中的场景、角色和道具模型进行精细刻画，若有需要可根据脚本为模型设置动画。 5. 为 3ds Max 动画中的模型添加材质，并在动画场景中设置灯光效果或灯光动画。 6. 设置 3ds Max 的渲染参数，然后对动画进行渲染并输出为视频文件或序列图像。 7. 对其进行剪辑和添加特效等后期处理 8. 能正确填写任务单的验收项目，并交付验收。
<h3>三、课程目标</h3>		
<p>(一) 总目标</p> <p>使学生理性掌握 3Ds MAX 动画制作基本理论和 3DMAX 动画制作的规律，能运用 3s DMAX 动画制作调和的理论与方法，构成组织画面</p>		



主体的几块颜色对比协调的规律。并运用于设计之中。在较短的时间内，进入 3Ds MAX 动画制作的本质规律的研究。作到能够独立完成丰富的动画制作组织、构成色调，达到对比和谐，并将其规律用于空间环境，初步形成一定的学习能力和课程实践能力，并培养学生诚实、守信、负责、善于沟通和合作的团队意识，提高学生的综合职业能力，并通过理论、实训、实习相融合的教学方式，边讲边学、边学边做、做中学、学中做，把学生培养成为具有良好职业道德的、具有可持续发展能力的高素质高技能型人才，以适应市场对数字媒体类应用人才的需求。

（二）分目标

1. 专业能力目标

- 1) 掌握 3DMAX 动画制作的基础知识；
- 2) 掌握 3DMAX 动画制作学的基本理论和 3DMAX 动画制作美的规律；
- 3) 能在较短的时间内，进入 3DMAX 动画制作的本质规律的研究；
- 4) 能够独立完成丰富的 3DMAX 动画制作组织、构成色调，并有秩序；
- 5) 能够将 3DMAX 动画制作的调和达到对比和谐；
- 6) 能够将 3DMAX 动画制作其规律用于空间环境的 3DMAX 动画制作气氛的把握，驾御自如。

2. 方法能力目标

- 1) 培养学生信息查询、收集与整理的能力；
- 2) 培养学生逻辑思维、分析、判断、创造的能力；
- 3) 培养学生制订工作进度表以及控制进度的执行能力；
- 4) 培养学生方案设计与评估决策的能力；
- 5) 培养学生自主学习，独立承担工作任务的能力。

3. 社会能力目标

培养学生团队工作、交流沟通、组织协调、容忍（包容）与批评的能力、建立法律意识。

4. 个人能力目标

培养学生爱岗敬业、吃苦耐劳、环境保护意识、良好的组织纪律性、勇于承担责任、职业精神与创新设计意识。



四、学习内容

1. 3ds Max 简介及用途
2. 标准基本体建模（桌子、鞋柜）
3. 掌握扩展基本体的创建方法（沙发）
4. 3ds Max 2016 基本页面的学习
5. 基本体建模—标准基本体
6. 基本体建模—扩展基本体、修改器建模
7. 二维图形建模-创建二维图形
8. 二维图形建模-编辑二维图形
9. 高级建模-多边形建模
10. 高级建模-网格建模、复合建模
11. 材质和贴图
12. 为场景添加灯光
13. 摄像机及渲染输出
14. 基本动画制作
15. 高级动画制作



五、参考性学习任务

学习情景	工作任务	名称	知识点、技能点	课时
学习情境一：三维动画概述		学习情境一	三维动画概述	8
	任务一	三维动画的概念	1. 三维动画的概念 2. 三维动画的模型设定 3. 三维动画的制作工艺 4. 三维动画的世界应用	2
	任务二	制作工具及流程		4
	任务三	应用方向	广告、电视和电视剧的特效制作	2
学习情境二：3ds Max 基础操作		学习情境二	3ds Max 基础操作	20
	任务一	3ds Max 的基本操作	1. 3ds Max 的基本操作 2. 3ds Max 工具栏的基本操作 3. 3ds Max 菜单栏常用命令介绍	2
	任务二	3ds Max 的建模方法	1. 建模思路分析 2. 建模方法综述 3. 建模方式分类	2
	任务三	3ds Max 初级建模——修改器建模、	1. 3ds Max 基础建模 2. 修改建模综述 3. 修改二维几何体 4. 修改三维几何体	8
	任务四	3ds Max 修改建模实例	1. 修改建模完成简单室内场景 2. 修改建模总结	8
学习情境三：3ds Max 中级建模		学习情境三	3ds Max 中高级建模	44
	任务一	复合几何体建模、3ds Max 中级建模实例	1. 3DMAX 复合几何体建模综述 2. Loft 放样建模 3. Boolean 布尔运算 4. 其它复合几何体建模工具	20
	任务二	3ds Max 高级建模	1. 网格建模建模工具详解 2. 网格建模实例	8
	任务三	编辑多边形建模、3ds Max 高级建模实例	1. 编辑多边形高级建模工具详解 2. 多边形建模实例	16
学习情境四：材质、灯光		学习情境四：	3ds Max 材质基础、 3ds Max 灯光基础知识、 材质灯光实例	12



	任务一	材质基础	1. 材质编辑器简介 2. 材质贴图基础知识	4
	任务二	灯光基础知识	灯光的种类与创建 灯光参数详解	4
	任务三	剖析材质灯光实例	1. 简单贴图场景 CD-box 实例 2. 宝场景实例 3. 易拉罐场景实例	4
学习情景五：动画制作		学习情境五	学习情境五：基本动画、高级动画、综合实战	60
	任务一	基本动画制作	1. 轨迹视图动画 2. 修改器动画 3. 摄影机动画 4. 灯光动画	16
	任务二	高级动画	1. 约束动画 2. 控制器动画 3. 粒子系统动画 4. 空间扭曲动画 5. 环境效果动画	20
	任务三	综合应用实战	1. 制作环境漫游动画 2. 制作产品展示动画 3. 制作节目片头动画	24

六、教学实施建议

（一）师资要求

1. 从事本课程教学的专任教师，应具备以下相关知识、能力和资质：

1) 具备艺术类专业大学本科以上学历（含本科），并接受过职业教育教学方法论的培训，具备高校教师资格。

2) 从事实践教学的主讲教师要具备计算机类专业中级以上的资格证书（含中级）或工程师资格。

3) 具备绘画、平面设计、数字媒体制作、室内设计、工业造型等方面的相关知识。

4) 具备教学组织、管理及协调能力。

2. 从事本课程教学的兼职教师，应具备以下资质：

1) 应具有一定的普通话基础，并掌握一定的教学、教育相关知识，



在进行示范性教学时，能充分表达教学内容。

2) 在企业从事 3 年以上 平面设计、室内设计 等工作。

3. 本课程师资由专兼职教师共同组成，课程中 30% 以上的教学任务由兼职教师承担。

(二) 教学硬件设施

设备名称	单位	最低数量	备注
计算机	台	100	建网
彩色打印机	台	10	联网
复印机	台	1	配套各种工具
写真机	台	1	配套各种工具
扫描仪	台	4	配套各种工具
数码相机	台	5	配套各种工具
设计制作工作桌	台	100	配套各种工具

(三) 教材及参考资料

教材的编写要体现课程的性质、价值、基本理念、课程目标以及内容标准。

1. 打破传统的学科教材模式，以国家职业标准为依据进行教材编写。

2. 校企联合编写适合工学结合的教材，教材编写以校企合作、工学结合培养高技能人才的要求为目标，注重能力本位的原则，力求突出“理论够用、重在实操”和“简单明了、方便实用”的特色，内容应具有较强的应用性和针对性，编写的目的主要是为了培养具有良好职业道德、具有一定理论知识、具有较强操作和管理实践能力、具有可持续发展能力的、为用人企业所欢迎的高技能数字媒体 技术人才。

3. 通过工作任务的需求，以够用为度的原则，设定能力目标，能力标准，引入技工学校学生所必需的理论知识，加强实际操作能力的训练。

4. 教材应图文并茂，提供大量的实际示例图，提高学生的学习兴趣和对于技术的理解与掌握。

5. 建议为教材配置专门的多媒体光盘，以满足教学的需要和学生的自学要求。



(四) 教学方法与手段

1. 改革教学方法，融“教学做”于一体。

采用讲练结合的教学模式，强调“教、学、做”相结合。本课程是一门职业性和技术性很强的课程，根据技工学校学生的思维习惯和认知特点，结合本课程的定位、目标和特点，坚持“教师为主导，学生为主体”的思想，在“讲、学、做”融为一体的实训操作中，探索和实践出一套行之有效的教学方法。同时借用先进的多媒体教学和网络教学手段，提高了学生的学习兴趣，培养学生职业技能的同时，培养了学生的学习能力和社会能力。

2. 积极运用现代教育技术。

将多媒体课件、仿真软件、远程教育、网络教学等现代化教学手段相结合，收到良好的教学效果。

七、教学考核

教学评价

学生学习要教师评价和学习者互评相结合、过程评价和结果评价相结合、课内评价和课外评价相结合、理论评价和实践评价相结合、校内评价和校外评价相结合。改革考核手段和方法，加强实践性教学环节的考核，可采用形成性评价和终结性评价相结合的考核方法。

1. 形成性评价

形成性评价是教学的重要组成部分和推动因素。形成性评价的任务是对学生日常学习过程中的表现、所取得的成绩以及所反映出的情感、态度、策略等方面的发展做出评价。其目的是激励学生学习，帮助学生有效调控自己的学习过程，使学生获得成就感，增强自信心，培养合作精神。形成性评价有利于学生从被动接受评价转变成为评价的主体和积极参与者。为了使评价有机地融入教学过程，应建立开放、宽松的评价氛围，以测试和非测试的方式以及个人与小组结合的方式进行评价，鼓励学生与教师共同参与评价，实现评价主体的多元化。形成性评价的形式可有多种，如课堂学习活动评比、学习效果自评、问卷调查、访谈、平时测验等。

形成性评价可采用描述性评价、等级评定或评分等评价记录方式。



无论何种方式，都应注意评价的正面鼓励和激励作用。教师要根据评价结果与学生进行不同形式的交流，充分肯定学生的进步，鼓励学生自我反思、自我提高。按照评价标准从“工作质量、工作速度、3DMAX动画制作的专业知识、学习态度、文明生产、社会行为、安全制作”等方面评价学生表现，重点关注以下方面：

(1) 动画制作运用合理，符合配色要求。

(2) 遵守纪律，能按操作规程操作、团队合作精神。

(3) 了解影响动画制作心理的因素。

(4) 能向小组成员介绍自己的动画制作搭配方案、工作过程中的体会与改进设想。

(5) 由学校主讲老师和企业兼职老师结合考勤情况、学习态度、学生作业、平时测验、动画制作表现能力、动画制作运用等考核情况，共同综合评定学生成绩。

(6) 应注重对学生动手能力和在实践中分析问题、解决问题能力的考核，对在学习和应用上有创新的学生给予特别鼓励，综合评价学生的能力。

2. 终结性评价

终结性评价是检测学生能力发展程度的重要途径，也是反映教学效果、学校办学质量的重要指标之一。终结性评价必须以考查学生综合应用能力为目标，力争科学地、全面地考查学生在经过一段学习后所具有的 3DMAX 动画制作运用和表现的基本能力。测试可以采取实际操作、评价机试、大作业 等形式，全面考查学生综合应用能力。

考核方式：

考核分类	考核方式	考核目的	成绩比例
形成性评价	课堂理论测试	以检查作业、分组竞赛、课堂提问、平时测验为主	25%
实训技能测试	以实验项目的上机仿真、实际操作为主		25%
终结性评价	主要考核学生	实作	40%



	对该门课程的综合应用能力		
综合评价	考核学生的基本综合素质	观察学生的 考勤情况、学习态度、职业道德、团队合作、语言交流、组织管理、设计 技能竞赛等。	10%

考核标准：

序号	学习情境	考核的知识点、技能点及要求	考核比例
1	3DMAX 动画制作的分类与特性	3DMAX 动画制作的分类、3DMAX 动画制作的基本属性、3DMAX 动画制作混合、很好的组织协调与团队协作能力。	30%
2	3DMAX 动画制作	3DMAX 动画制作的对比构成、3DMAX 动画制作的调和构成、3DMAX 动画制作的调性构成、3DMAX 动画制作的采集重构、解决能力及很好的组织协调与团队协作能力。	40%
3	3DMAX 动画制作与心理	3DMAX 动画制作产生的原理、3DMAX 动画制作的视知觉现象、3DMAX 动画制作的情感与思维、解决能力及很好的组织协调与团队协作能力。	20%
4	学生综合评价	学生的基本综合素养。	10%



《网页制作与设计》课程标准

一体化课程 5 名称	网页制作与设计	基准学时	80
一、典型工作任务描述			
<p>通过本课程的学习，要求学生掌握网页设计的基本概念，学会使用常用的网页设计工具和常用脚本语言，能够设计制作常见的静态和动态网页，具备网站的建立和维护能力。操作者接到网页设计的完毕后进行自检，配合相关人员调试，填写相关表格并交付相关部门验收。按照现场管理规范清理场地、归置物品。</p>			
二、工作内容分析			
工作对象： 1. 接受工作任务，明确任务要求 2. 识读接线图、安装图 3. 准备工具和材料 4. 做好工作现场准备 5. 严格遵守作业规范进行安装 6. 安装完毕后	工具、材料、设备及资料： 工具： 资料：任务单、1. 能独立进行资料收集与整理、具备用户需求的理解能力； 2. 能根据项目需求，具备项目页面的设计与实现能力； 3. 能根据静态页面设计原则与 CSS 技术规范，实现页面美化与布局； 4. 具有使用 JavaScript 技术进行页面事件处理与表单验证的能力； 5. 能根据 DOM 树形结构，	工作要求： 1. 能明确项目任务和个人任务要求，服从安排 2. 能识读静态页面设计 3. 静态页面设计 JavaScript 脚本进行页面的设计并配合相关人员调试 4. 填写相关表格并交付相关部门验收 5. 按照现场管理规范清理场地、归置物	



<p>进行自检</p> <p>7. 配合相关人员进行调试</p> <p>8. 填写相关表格并交付相关部门验收</p> <p>9. 按照现场管理规范清理场地、归置物品</p>	<p>进行页面 DOM 的控制；</p> <p>6. 具有综合应用 HTML 语言、CSS 样式、JavaScript 脚本进行页面的设计</p> <p>劳动组织方式：</p> <p>1. 一般以小组或个人形式作业。</p> <p>2. 领取工作任务</p> <p>3. 与其他部门有效沟通、协调，确保工作进行顺利</p> <p>4. 与小组成员有效沟通，合作完成工作任务</p> <p>5. 从仓库领取专用工具和材料</p> <p>6. 完工自检后交付项目负责人验收</p>	<p>品</p>
--	---	----------

三、课程目标

学习完本课程后，学生应当：

- 1、熟悉 HTML 语言的作用和开发环境，能够编写 HTML 代码；
2. 掌握常用的 HTML 标签，能够实现基本的图文信息显示；
3. 理解 HTML 页面框架的作用，能够针对需求进行框架的设计；
4. 掌握各类 HTML 表单元素标签，能够进行表单设计；
5. 掌握各类 HTML 多媒体元素标签，能够进行多媒体页面设计；
6. 掌握 CSS 样式的基本使用方法，能够应用 CSS 样式美化页面



面；

7. 掌握 CSS 网页布局的方法，能够结合 DIV 标签进行页面布局；

8. 掌握 JavaScript 的语法基础，能够编写简单的 JavaScript 应用程序；

9. 掌握 JavaScript 的函数、内置对象、事件等，能够实现表单的验证；

10. 掌握 DOM 树形结构及其操作方法，能够控制 DOM 对象。

四、学习内容

1. 熟悉 HTML 语言的作用和开发环境，能够编写 HTML 代码；

2. 掌握常用的 HTML 标签，能够实现基本的图文信息显示；

3. 理解 HTML 页面框架的作用，能够针对需求进行框架的设计；

4. 掌握各类 HTML 表单元素标签，能够进行表单设计；

5. 掌握各类 HTML 多媒体元素标签，能够进行多媒体页面设计；

6. 掌握 CSS 样式的基本使用方法，能够应用 CSS 样式表美化页面；

面；

7. 掌握 CSS 网页布局的方法，能够结合 DIV 标签进行页面布局；

8. 掌握 JavaScript 的语法基础，能够编写简单的 JavaScript 应用程序；

9. 掌握 JavaScript 的函数、内置对象、事件等，能够实现表单的验证；

10. 掌握 DOM 树形结构及其操作方法，能够控制 DOM 对象。



五、参考性学习任务

序号	名称	学时
1	网站策划与分析	8
2	HTML 和网页制作	8
3	站点的创建与网站发布	8
4	网页基本操作与 CSS 应用	8
5	网页基本操作与 CSS 应用	8
6	网站布局	8
7	页面配色与修饰	8
8	创建动态网页	8
9	静态网站综合实例	8
10	网站实例制作、网站优化、测试与上传	8

六、教学实施建议

1. 建议采用仿真的职场环境，为学生营造工作氛围。
2. 从《网页设计与制作》的实际问题出发，精心准备各种典型案例，构建课程的宏观教学设计。例如，公司网站、网上鲜花直销、个人网站精选、书籍专卖等。以若干个案例为载体，形成循序渐进、种类多样的项目群，构建完整的教学设计布局。

建议计算机配置比例为：1 人/台。

3. 可将学生进行分组，分别进行网页设计工作页的填写。
4. 教学实施过程中要注重强调安全操作的重要性
5. 教学实施过程中要让学生养成注重环保意识的习惯。
6. 要增加专项技能训练反复强化基础技能，网页设计使用等的规



范使用等基本操作技能。

七、教学考核

1. 学习任务过程性考核

每个学习任务可采用自评、组内互评、组间互评、教师评价和企业专家评价等方式进行考核。各学习任务成绩占比为：

学习任务 1 占 5%；

学习任务 2 占 5%；

学习任务 3 占 5%；

学习任务 4 占 5%；

学习任务 5 占 10%；

学习任务 6 占 10%；

学习任务 7 占 10%；

学习任务 8 占 10%；

学习任务 9 占 10%；

学习任务 10 占 10%；

2. 课程终极性考核考核

完成各学习任务后，课程终结考核：学生根据任务书，独立完成实施方案，并根据实施方案独立完成照明线路的安装与检修工作。考核成绩作为课程终极性考核成绩。

3. 课程成绩计算

课程成绩 = 学习任务成绩 × 60% + 课程终极考核 × 40%。