

附件 2

项目编号:

日照职业技术学院 信息化教学示范项目验收申请表

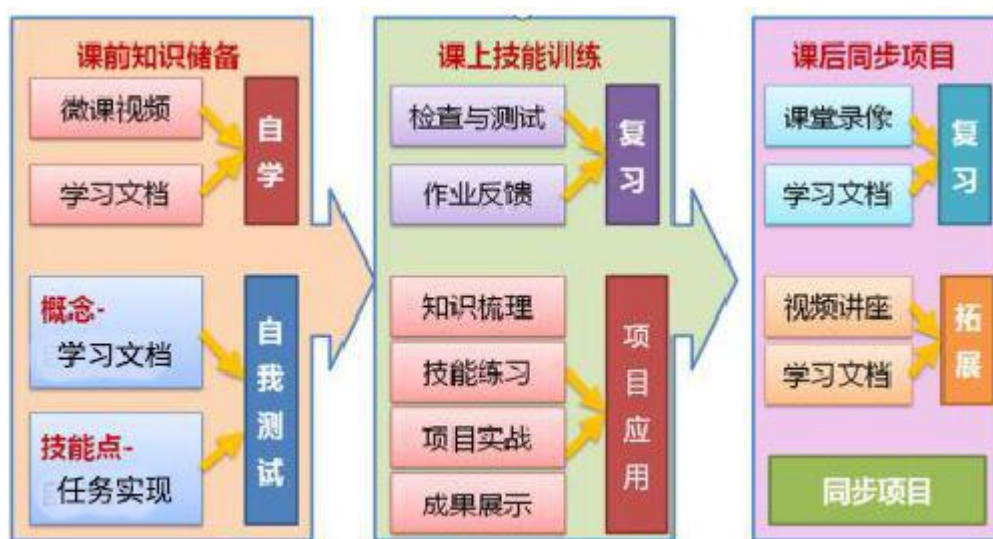
| 一、项目基本信息 | | | | | | |
|----------|---|--------|-------------|--------|------|------|
| 立项项目名称 | Photoshop UI 前端设计 | 立项时间 | 2018 年 6 月 | | | |
| 立项课程网址 | http://course.rzpt.cn/front/kc.js.php?course_id=499 | | | | | |
| 项目主持人 | 袁安翠 | 所在二级学院 | 电子信息工程学院 | | | |
| 职 称 | 讲师 | 手机号码 | 13626336223 | | | |
| 团队其他成员 | 姓名 | 性别 | 出生年月 | 专业技术职务 | 专业领域 | 建设分工 |
| | 王公强 | 男 | 1981.08 | 讲师 | 软件开发 | 课程规划 |
| | 侯悦 | 女 | 1983.07 | 讲师 | 前端开发 | 资源整理 |
| | 时彦艳 | 女 | 1978.08 | 副教授 | 前端开发 | 课程标准 |
| | 张晓诺 | 男 | 1975-8 | 讲师 | 前端开发 | 资源整理 |
| | 孙永芳 | 女 | 1971-9 | 副教授 | 前端开发 | 课程设计 |
| | 王晓琳 | 女 | 1971.03 | 副教授 | 前端开发 | 资源整理 |
| | 董月明 | 男 | 1980-9 | 高级工程师 | 前端开发 | 课程设计 |
| | 团队讲师 4 人，副教授 3 人，企业人员 1 人。学院结构、职称结构、学历机构合理，专兼职教师在教学上形成良好的优势互补。课题组成员是有多年本门课程教学经验及资源库建设经验的人员。课题组结构合理、研究与课程建设能力强，是一支团结敬业、勤勉务实，充满活力的团队。 | | | | | |

二、项目建设任务完成情况

(对照项目申报书，详细说明目标完成情况，可插入图表)

1、教学模式改革——依托在线教学平台，进行翻转课堂的实施。

课程实施是通过行翻转课堂实现，这是一种更加符合新时代需求的《UI 前端设计》课程的教学模式，改变了以往传统课堂的灌输式教学模式，形成一种具体可行的以知识为主导、学生学习为主体的教学模式满足学生个性化学习的需求。



借助于在线教学平台实现“课前知识传授+课堂知识内化+课后知识巩固”的翻转课堂教学模式。课前运用在线教学平台进行自主学习的方式让学生根据个人情况，学习指定资源，课前完成基础知识传授；课堂上进行知识应用——案例的精讲、在教师的引导下帮助学生完成知识内化；课后通过进行复习及同步项目的训练巩固所学知识。以达到提高学生对《UI 前端设计》课程的兴趣、自主学习能力、协作学习能力、表达能力和实践能力提升的目的。

我们课程每个任务设置 2-4 个作业，其中第一个作业基本上是学习完我们的课前基础知识即可完成的案例，我们要求学生学习完基础知识之后完成，课上我们首先来进行作业作品赏析，检查学生的完成情况，并且梳理一下基础知识点。课上我们进行其他经典案例的实现，完成其他作业及赏析点评，帮助学生完成知识内化。课下通过同步项目的训练进一步

帮助学生巩固所学的知识点。

2、在线资源建设推广计划。

| 完成时间 | 成果名称 | 计划 |
|----------------|----------------------------------|---------------------|
| 2018.6-2018.7 | 构建分析指标,实现基于在线教学平台的翻转课堂教学模式的构建与设计 | 建设期 |
| 2018.8-2018.9 | 录制完成课程视频; | 建设期 |
| 2018.10-2019.1 | 课程建设其他材料的规划设计及课堂应用; | 课堂推广应用 |
| 2019.2-2019.6 | 基于在线教学平台《UI 前端设计》课程翻转课堂教学模式的应用。 | 课堂推广应用 |
| 2019.6-鉴定 | 应用汇报 | 在线教学资源库建设与应用、报告书、论文 |

本课程严格按照在线资源建设推广计划建设实施。

1) 已完成翻转课堂教学模式的构建与设计,重新规划课程内容及实施过程。课程内容

规划如下:

| 项目 | 一级子项目 | 二级子项目 | 课时 | |
|---------------------------|------------------|-----------------------|------|--------------------|
| 项目一 UI 基础 与按钮 设计 | 第一次第一节课 (了解课程内容) | | 1 课时 | 同步项目 1、绘制圆形立体按钮 |
| | 任务 1 绘制简洁的开机按钮 | 1.1.1PS 界面认识 | 1 课时 | |
| | | 1.1.2 PS 使用-扁平化风景图的绘制 | 2 课时 | |
| | | 1.1.3 简洁开机按钮的绘制 | 2 课时 | |
| | 任务 2 网站首页按钮的设计 | 1.2.1 渐变工具 | 1 课时 | |
| | | 1.2.2 光盘制作 | 1 课时 | |
| | | 1.2.3 卡通灯笼的绘制 | 2 课时 | |
| | | 1.2.4 网站首页按钮设计 | 2 课时 | |
| | 任务 3 制作不规则翻页按钮 | 1.3.1 钢笔工具 | 1 课时 | |
| | | 1.3.2 路径与形状的绘制 | 1 课时 | |
| | | 1.3.3 卡通树的绘制 | 2 课时 | |
| | | 1.3.4 制作不规则翻页按钮 | 2 课时 | |

| | | | | |
|--------------------|-------------------|------------------------|------|--------------------------|
| | 任务 4 金属质感时尚音乐按钮 | 1. 4. 1 图像大小与 1 寸照片排版 | 1 课时 | |
| | | 1. 4. 2 自由变换 | 1 课时 | |
| | | 1. 4. 3 酒包装和的制作 | 2 课时 | |
| | | 1. 4. 4 金属质感的时尚音乐按钮绘制 | 2 课时 | |
| 项目二 图标设计 | 任务 1 文件夹图标的绘制 | 2. 1. 1 图标知识介绍 | 1 课时 | 同步项目 2、绘制手机 APP 图标 |
| | | 2. 1. 2 文件夹的绘制 | 2 课时 | |
| | | 2. 1. 3 钢笔抠图 | 1 课时 | |
| | 任务 2 绘制逼真镜头图标 | 2. 2. 1 图层认识 | 1 课时 | |
| | | 2. 2. 2 吊坠的制作 | 1 课时 | |
| | | 2. 2. 3 网络小图标的绘制 | 2 课时 | |
| | | 2. 2. 4 逼真镜头图标的绘制 | 2 课时 | |
| | 任务 3 Chrome 浏览器绘制 | 2. 3. 1 画笔工具 | 1 课时 | |
| | | 2. 3. 2 画笔工具在商业中的应用 | 2 课时 | |
| | | 2. 3. 3 自定义画笔 | 1 课时 | |
| | | 2. 3. 4 剪切蒙版的使用 | 2 课时 | |
| | | 2. 3. 5 Chrome 浏览器的绘制 | 2 课时 | |
| 项目三 网页设计 | 任务 1 网站导航栏设计 | 3. 1. 1 网页 UI 基础 | 1 课时 | 同步项目 3、绘制游戏网站的 导航栏 |
| | | 3. 1. 2 店招和导航条设计 | 2 课时 | |
| | | 3. 1. 3 网站导航栏设计 | 3 课时 | |
| | 任务 2 网页中主体的绘制 | 3. 2. 1 文字工具的使用 | 2 课时 | |
| | | 3. 2. 2. 图层不透明度与晶莹水滴制作 | 2 课时 | |
| | | 3. 2. 3 网页中主体的绘制 | 2 课时 | |
| | 任务 3 网站中广告条绘制 | 3. 3. 1 图层混合模式 | 1 课时 | |
| | | 3. 3. 2 背景图案的制作 | 2 课时 | |
| | | 3. 3. 3 图层叠加、柔光、强光 | 1 课时 | |
| | | 3. 3. 4 网站中广告条绘制 | 2 课时 | |
| | 任务 4 网页背景和导航栏绘制 | 3. 4. 1 蒙版 | 1 课时 | |
| | | 3. 4. 2 蒙版在商业中应用 | 2 课时 | |
| 3. 4. 3 蒙版在海报设计中应用 | | 1 课时 | | |
| 3. 4. 4 网页背景和导航栏绘制 | | 2 课时 | | |
| 项目四 软件界面设计 | 任务 1 输入法皮肤的绘制 | 4. 1. 1 外部样式的应用 | 1 课时 | 同步项目 4、绘制软件的发布 界面 |
| | | 4. 1. 2 输入法皮肤的绘制 | 3 课时 | |
| | 任务 2 绘制信息查询界面 | 4. 2. 1 通道的认识 | 2 课时 | |
| | | 4. 2. 2 通道应用 | 2 课时 | |

| | | | | |
|-------------------------|------------------|------------------------|--------------|------------------------------|
| | | 4.2.3 绘制信息查询界面 | 2 课时 | |
| | 任务 3 绘制简单的日历软件界面 | 4.3.1 路径文字的应用 | 2 课时 | |
| | | 4.3.2 凹凸字的制作 | 2 课时 | |
| | | 4.3.3 绘制简单的日历软件界面 | 2 课时 | |
| 项目五 手机界面设计 | 任务 1 绘制手机界面中的图标 | 5.1.1 手机图标创意介绍 | 1 课时 | 同步项目 5、绘制 IOS 手机 界面 |
| | | 5.1.2 动作批处理与动画 | 1 课时 | |
| | | 5.1.3 简单扁平化图标绘制 | 2 课时 | |
| | | 5.1.4 应用商店图标绘制 | 2 课时 | |
| | 任务 2 绘制 APP 界面 | 5.2.1 IOS 尺寸规范 | 1 课时 | |
| | | 5.2.2 导航栏的制作 | 2 课时 | |
| | | 5.2.3 Tab 栏的制作 | 2 课时 | |
| | | 5.2.4 Banner 图的制作 | 2 课时 | |
| | | 5.2.5 金刚区的制作 | 2 课时 | |
| | | 5.2.6 瓷片区的制作 | 2 课时 | |
| 5.2.7 PS 切图 | | 1 课时 | | |
| 项目 H5 代码实现 APP 界面 | 任务 1 项目创建及整体布局 | 6.1.1 项目创建 | 2 课时 | 同步项目 6、H5 实 现购物车 页面 |
| | | 6.1.2 项目整体布局 | 2 课时 | |
| | 任务 2 页面具体内容及布局实现 | 6.2.1 页面内容 | 2 课时 | |
| | | 6.2.2 页面内容布局 | 2 课时 | |
| | 任务 3 JS 动态效果实现 | 6.3.1 JS 实现轮播图 | 2 课时 | |
| | | 6.3.2 JS 实现倒计时 | 2 课时 | |
| 最后一 次课 (总结 考试) | 课程总结与考核 | 任务 1、课程总结 任务 2、期末考核 | 2 课时 | |
| -- | | 总计 | 1 0 8 课 时 | |

整个教学模式以项目为驱动、以任务为引领，基于工作过程进行教学，真正实现了教师在做中教，学生在做中学的“教、学、做”一体化模式。每个任务中第一个知识点为 PS 基础知识，需要学生课下自主学习，课上完成后面知识点案例的实现，进行知识的内化，课后进行复习巩固。

2) 已完成录制完成课程视频。

已基本完成课程视频的录制 88 个，其他跟随技术更新的视频可随时录制添加。学生可

在在线教学平台完成课前知识点的学习及作业的完成，也可以在课后通过视频进行知识点的巩固。

3) 课程建设其他材料的规划设计及课堂推广应用。

课程完成应用报告，并且于 2019 年 5 月在计算机产品与流通杂志发表论文《界面与开发的结合——做一名懂设计的程序员》一篇，另外学生作品参加第十届大学生科技节及第十一届科技节，分别获得三等奖。

课程推广方面，于 2018-2019-2 及 2019-2020-1 学期, 按照此模式在 2016, 2017, 2018 级软件专业推广使用，学生学习积极性明显提高，学习兴趣浓厚，学习效果较好，期末学生作品中出现了许多优秀的学生作品，其中 16 软件 5 班李龙飞、韩衍鸿、邵光明同学的作品《崭特 MAN (GTM)》、魏绵远、孙官正、黄丹阳同学的作品《余音》获第十届大学生科技节平面设计类三等奖，18 软件 5 班孔令淇、陈晨同学的作品《主旋律》获第十一届大学生科技节平面设计类三等奖等。《Photoshop UI 前端设计》课程于 2018-2019-2 学期获得院级信息化课堂奖。

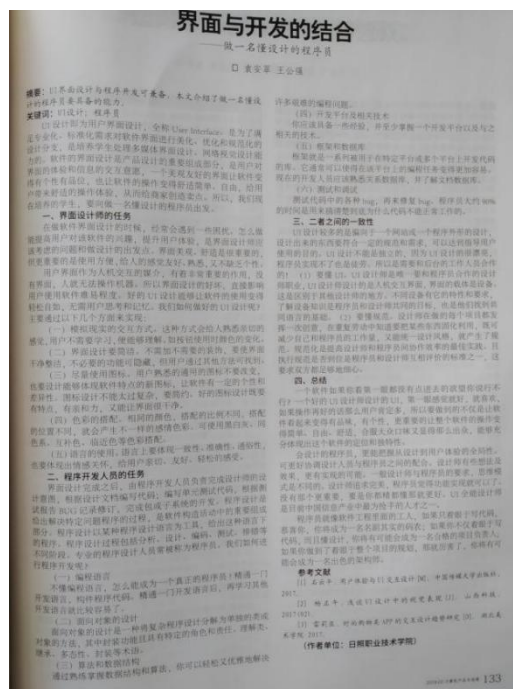
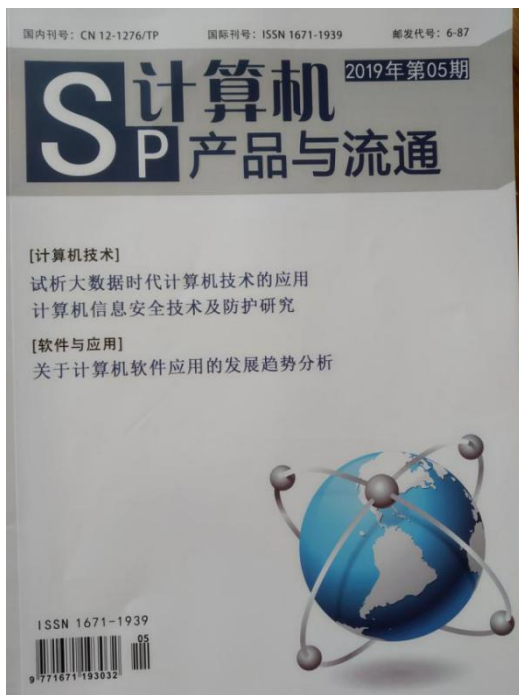


三、应用成效

(项目实施期间在理论研究、模式创新、应用创新、竞赛比赛、课堂教学、培养学生等方面取得的成效，1500字以内)

1、项目实施期间在理论研究方面的成效。

针对学生可持续发展能力的培养，及时跟踪行业发展趋势和企业动态，从企业真实的项目开发中选择教学内容。以界面设计师小明的主要日常工作为主线，并贯穿始终，实现 PS 的熟练操作及图标按钮的设计、网页界面规划设计、软件界面规划设计、手机界面的规划设计、H5 代码实现 APP 界面等业务的统一，通过该课程学习，学生基本了解当前 UI 设计师及界面设计师的工作流程及基本工作内容，了解相关的设计规范，学生能开展界面设计业务，实现就业与上岗零距离。本课程在软件技术专业开设，程序员需不需要懂界面设计呢，程序员还是应该了解一点设计的内容，2019 年 5 月在计算机产品与流通杂志发表论文《界面与开发的结合——做一名懂设计的程序员》一篇。



2、项目实施期间在模式应用的创新。

该课程的“课前知识传授+课堂知识内化+课后知识巩固”反转课堂模式于 2018-2019-2 及 2019-2020-1 学期在计算机软件技术专业实施。学生学习兴趣浓厚，学习积极性高。

3、项目实施期间的竞赛比赛及学生培养。

本项目于 2017-2018-2、2018-2019-2 及 2019-2020-1 学期, 在 2016, 2017, 2018 级软件专业推广使用, 学生学习积极性明显提高, 学习兴趣浓厚, 学习效果较好, 期末学生作品中出现了许多优秀的学生作品, 其中 16 软件 5 班李龙飞、韩衍鸿、邵光明同学的作品《崭特 MAN(GTM)》、魏绵远、孙官正、黄丹阳同学的作品《余音》获第十届大学生科技节平面设计类三等奖, 18 软件 5 班孔令淇、陈晨同学的作品《主旋律》获第十一届大学生科技节平面设计类三等奖等。本课程培养了不少的优秀学生, 实现了学院与用人单位的直接对接。



关于第十一届山东省大学生科技节--“赛冠杯”第六届山东省大学生电子与信息技术应用大赛 获奖项目名单公示的通报

| | | | | | | | |
|---------|--------------|-----|------|-----|-----|-----|-----|
| D40F034 | 暖 | 马照逸 | 黄海军 | 马文艳 | 张洪忠 | | 三等奖 |
| D40F036 | 现在的问题 | 刘畅 | 徐康康 | 鞠凤琪 | 贾如令 | 岳妍妍 | 三等奖 |
| D40F038 | 寻找黎明 | 孔梦惠 | 李华方 | 王艳红 | 郭磊 | 苏本知 | 三等奖 |
| D40F040 | 《粽香》 | 张文萌 | 高张玉洁 | 罗琼 | 徐海霞 | 孙兆忠 | 三等奖 |
| D40F042 | 主旋律 | 孔令淇 | 陈晨 | | 袁安翠 | 时彦艳 | 三等奖 |
| D40F045 | 四清 | 张澳萌 | 梁雨晴 | 吕基旭 | 韩静 | 安敬鑫 | 三等奖 |
| D40F048 | 汝果有约——包装设计 | 李晓宇 | 程嫣然 | | 林兴家 | 李建伟 | 三等奖 |
| D40F049 | 半亩良田——包装设计 | 孙丽娟 | 孙雪鑫 | | 林兴家 | 江尔德 | 三等奖 |
| D40F057 | 如鱼得水 | 吴倩 | 梅澳迪 | | 滕瑞红 | 徐兴习 | 三等奖 |
| D40F064 | 象与牙 | 朱晓雯 | 黄明威 | 王福娟 | 王代礼 | 巩玉丽 | 三等奖 |
| D40F066 | 谁动了我的角 | 尤文昱 | 油旭然 | | 郭峰 | 胡文娜 | 三等奖 |
| D40F071 | 《表情饼干》 | 张鑫鑫 | 寇静静 | | 徐海霞 | 赵玉福 | 三等奖 |
| D40F072 | 《茶理》 | 张云鹭 | 高仁祥 | 张佳齐 | 徐海霞 | 石莉莉 | 三等奖 |
| D40F073 | 《乐元素》 | 姚茗芮 | 王赛楠 | 魏甜祺 | 徐海霞 | 孙崇凯 | 三等奖 |
| D40F077 | 屁 | 王乃顺 | | | 董一芬 | 李霞 | 三等奖 |
| D40F078 | 建设国家美丽乡村海报设计 | 赵晓艺 | | | 董一芬 | 秦永生 | 三等奖 |

4、项目实施期间的课堂教学

“课前知识传授+课堂知识内化+课后知识巩固” 反转课堂模式教学取得了较好的课堂教

学效果，另外在线课程的课堂模块的使用，使学生学习积极性明显得到提高，首先学生需要扫码签到，网上提交作业，能共同欣赏学生的作品，就学生的作业统计情况进行分析提醒，极大的督促了学生的学习。

学员课堂统计

按 软件技术专业1班 ▼ 筛选

| 序号 | 班级 | 姓名 | 考勤次数 | 出勤次数 | 请假次数 | 缺勤次数 | 提交作业 | 作业总分 | 作业平均 | 参与提问 | 提问正确 | 看教案数 |
|----|----------|-----|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|
| 1 | 软件技术专业1班 | 李霄 | 21 | 19 | 0 | 2 | 31 | 17 | 0.55 | 0 | 0 | 138 |
| 2 | 软件技术专业1班 | 余江 | 21 | 19 | 0 | 2 | 30 | 17 | 0.57 | 0 | 0 | 168 |
| 3 | 软件技术专业1班 | 张欢 | 21 | 18 | 0 | 3 | 30 | 21 | 0.7 | 0 | 0 | 339 |
| 4 | 软件技术专业1班 | 王俊俊 | 21 | 16 | 2 | 3 | 24 | 20 | 0.83 | 0 | 0 | 285 |
| 5 | 软件技术专业1班 | 王养龙 | 21 | 19 | 0 | 2 | 28 | 14 | 0.5 | 0 | 0 | 99 |
| 6 | 软件技术专业1班 | 朱轶辰 | 21 | 18 | 0 | 3 | 27 | 18 | 0.67 | 0 | 0 | 100 |
| 7 | 软件技术专业1班 | 刘明明 | 21 | 18 | 0 | 3 | 31 | 17 | 0.55 | 0 | 0 | 216 |
| 8 | 软件技术专业1班 | 李华淦 | 21 | 19 | 0 | 2 | 28 | 19 | 0.68 | 0 | 0 | 346 |

另外，《Photoshop UI 前端设计课程》参加了 2018-2019-2 学期教务处组织的 2019 年信息化课堂教学优秀奖评选并获奖。

附件：

2019 年信息化课堂教学优秀奖评选 获奖名单

| 序号 | 参赛教师 | 参赛课程 | 所在院部 |
|----|------|--------------------------|----------|
| 1 | 三平 | 航空专业英语 | 通用航空学院 |
| 2 | 李巧霞 | 实用英语 AII | 公共教学部 |
| 3 | 陈媛媛 | 移动终端开发技术 | 电子信息工程学院 |
| 4 | 高亚楠 | 成本会计 | 会计学院 |
| 5 | 冷波 | PLC 控制系统搭建与调试 | 机电工程学院 |
| 6 | 刘发喜 | 毛泽东思想和中国特色 社会主义理论体系概论 | 思政部 |
| 7 | 夏之云 | 食品理化检验技术 | 海洋工程学院 |
| 8 | 三阳 | 建筑工程项目管理 | 建筑工程学院 |
| 9 | 刘双静 | 汽车机械技术 | 现代汽车学院 |
| 10 | 袁美翠 | UI 前端设计 | 电子信息工程学院 |
| 11 | 李婧 | 纳税实务 I | 会计学院 |
| 12 | 三洁 | 汽车车身涂装技术 | 现代汽车学院 |
| 13 | 三婧 | 工程数学 BII | 公共教学部 |
| 14 | 三鑫 | 思想道德修养与法律基 础 | 思政部 |
| 15 | 孙慧玲 | 建设工程财务管理 | 建筑工程学院 |

(注：排名不分先后)

四、示范意义及推广价值

(本项目典型做法和经验对于校内外其他课程的示范意义和推广价值)

本项目的典型做法及示范意义:

(1) 以完整的 UI 界面设计工作过程为导向, 重构教学内容。按照 UI 前端设计的难易程度, 遵循 “入门—熟悉—熟练—能手” 四层递进的培养思路和学生的学习认知规律, 对教学内容从简单到复杂、从入门到深化进行科学安排, 循序渐进的实现教学目标。

(2) 利用在线教学平台, 实施翻转课堂教学。翻转课堂后, 学生能根据自身情况来安排和控制自己的学习。对于不明白的知识点, 可以反复观看视频, 课堂上由老师统一讲解答疑, 学习效果显著提升。

(3) 在教学模式方面, 重视学生在校学习与实际工作的一致性。推行工作过程导向教学, 实行项目化实训的教学模式。依托真实案例项目开发, 课程内容与项目开发内容一致, 实现学习和工作的深度融合, 真正做到学有所用、学以致用。

本项目的典型做法, 对于校内外其他操作类项目式任务驱动类课程有一定的借鉴意义, 具有推广价值。

所在二级学院意见

(签章)
年 月 日

专家网评意见

| 专家人数 | 同意通过数 | 不同意通过数 |
|--|-------|--------|
| | | |
| 评审结论: <input type="checkbox"/> 通过 <input type="checkbox"/> 暂缓通过 <input type="checkbox"/> 不通过 | | |

信息化办公室意见

(章)
年 月 日