

高等学校文科类专业
大学计算机教学要求
(第 6 版——2011 年版)

目 录

第一部分 概论

- 一、教学意义
- 二、教学性质
- 三、知识体系
- 四、课程体系
- 五、课程定位
- 六、课程目标

第二部分 知识体系及其内容

- 七、知识体系的构架
- 八、知识领域 1 计算机软、硬件基础
 - ◎ 知识单元 1 计算机系统的基础知识
 - 知识单元 2 计算机硬件
 - ◎ 知识单元 3 计算机软件
 - ◎ 知识单元 4 微机操作系统
 - 知识单元 5 计算机应用领域与系统安全
- 九、知识领域 2 办公信息处理
 - ◎ 知识单元 1 文字处理
 - ◎ 知识单元 2 电子表格

◎ 知识单元 3 演示文稿

◎ 知识单元 4 信息检索

知识单元 5 信息与信息管理

知识单元 6 数据统计与分析

十、知识领域 3 多媒体技术

◎ 知识单元 1 多媒体技术基础

◎ 知识单元 2 声音媒体

◎ 知识单元 3 图形与图像媒体

知识单元 4 动画媒体

知识单元 5 视频媒体

◎ 知识单元 6 多媒体创作工具

知识单元 7 多媒体应用系统开发

十一、知识领域 4 计算机网络

知识单元 1 计算机网络基础

知识单元 2 局域网基础

知识单元 3 Internet 基础

◎ 知识单元 4 Internet 应用

知识单元 5 网络信息安全

知识单元 6 网页制作与网站建设

十二、知识领域 5 数据库

◎ 知识单元 1 数据库系统基础

知识单元 2 数据库设计

◎ 知识单元 3 结构化查询语言 SQL

知识单元 4 数据库保护

知识单元 5 数据库应用

十三、知识领域 6 程序设计

知识单元 1 程序设计基本概念

知识单元 2 数据与运算

◎ 知识单元 3 程序的基本控制结构

◎ 知识单元 4 过程与函数

◎ 知识单元 5 可视化程序设计

知识单元 6 数据文件

知识单元 7 程序访问数据库

十四、知识领域 7 美术设计类计算机应用

知识单元 1 数字媒体艺术基础

子单元 1 数字媒体艺术概论

◎ 子单元 2 数字绘画基础

◎ 子单元 3 数字彩色基础

◎ 子单元 4 网络艺术基础

◎ 子单元 5 数字影音应用基础

子单元 6 设计艺术编程基础

子单元 7 物理计算技术应用基础

子单元 8 虚拟现实应用基础

知识单元 2 数字影像设计

◎ 子单元 1 数字图形图像输入与输出

◎ 子单元 2 数字图形图像处理

◎ 子单元 3 数字编排设计

子单元 4 数字印前技术

子单元 5 动态字体与影像

子单元 6 网站（网页）设计

知识单元 3 计算机辅助设计

◎子单元 1 计算机辅助设计系统

子单元 2 计算机辅助设计方法

◎子单元 3 计算机辅助设计造型

◎子单元 4 计算机辅助设计工程与模拟

子单元 5 专业设计与计算机辅助制造

子单元 6 计算机辅助设计的发展与趋势

知识单元 4 数字动画艺术

子单元 1 动画剧本创作

子单元 2 分镜台本设计

◎子单元 3 动画角色设计与制作

◎子单元 4 动画场景设计与制作

子单元 5 动作设计与制作

子单元 6 画面合成

◎子单元 7 音频处理

◎子单元 8 特效添加

子单元 9 动画输出

知识单元 5 数字游戏设计

子单元 1 数字游戏策划

◎子单元 2 游戏角色设计

◎子单元 3 游戏场景设计

子单元 4 游戏道具设计

- 子单元 5 游戏引擎应用
- 子单元 6 关卡设计
- 子单元 7 游戏特效设计
- 子单元 8 游戏界面设计
- 子单元 9 游戏程序设计
- 子单元 10 网络游戏设计
- 子单元 11 手机游戏设计
- 子单元 12 游戏出版与发行

知识单元 6 数字影视艺术

- 子单元 1 影视艺术概论
- ◎子单元 2 数字视频采集
- ◎子单元 3 影视剪辑
- 子单元 4 音效处理
- ◎子单元 5 影视特效
- 子单元 6 字幕设计与制作
- ◎子单元 7 合成输出
- 子单元 8 影视媒体应用

知识单元 7 信息交互设计

- 子单元 1 信息设计基础
- ◎子单元 2 信息体系结构
- 子单元 3 信息可视化
- ◎子单元 4 用户界面
- 子单元 5 交互设计基础
- ◎子单元 6 可用性评测

子单元 7 数字虚拟展示

十五、知识领域 8 音乐类计算机应用

◎ 知识单元 1 计算机音乐基础

◎ 子单元 1 音序制作基础

◎ 子单元 2 数字音频基础

子单元 3 计算机声音分析

子单元 4 计算机声音合成

子单元 5 音响听觉训练

知识单元 2 电子音乐作曲

◎ 子单元 1 电子音乐作曲——MIDI 技术类

◎ 子单元 2 电子音乐作曲——音频技术类

子单元 3 电子音乐作曲——混合技术类

知识单元 3 计算机辅助作曲

子单元 1 算法作曲

◎ 子单元 2 计算机绘谱

子单元 3 计算机音乐编程

知识单元 4 声音艺术设计

子单元 1 影视声音设计

子单元 2 声音标识设计

子单元 3 环境声音设计

知识单元 5 音频科技与工程设计

子单元 1 虚拟音频电路实验

子单元 2 扩声系统工程设计

第三部分 课程体系及其内容

十六、课程体系的构架

十七、计算机大公共课程

(一) 计算机大公共课程结构组成

(二) 计算机大公共课程教学内容

模块 1 计算机软、硬件基础

模块 2 办公信息处理基础

子模块 1 办公软件应用

子模块 2 信息检索与应用基础

子模块 3 信息安全基础

模块 3 多媒体技术基础

模块 4 计算机网络应用基础

*模块 5 数据库系统基础

*模块 6 程序设计基础

*模块 7 艺术类美术设计类计算机应用基础

*模块 8 艺术类音乐类计算机应用基础

十八、文科类各系列计算机小公共课程

课程 1 微机系统组装与维护

☆课程 2 多媒体技术及应用

课程 3 计算机网络技术及应用

☆课程 4 Internet 应用

☆课程 5 网页设计与网站建设基础

*课程 6 动态网页设计

课程 7 富互联网 (RIA) 技术应用

☆课程 8 信息检索与利用

课程 9 电子政务应用

课程 10 电子商务应用（经管类☆）

课程 11 物联网导论

☆* 课程 12 数据库基础及应用

课程 13 数据库与程序设计

* 课程 14 程序设计及应用（经管类☆）

十九、文史哲法教类计算机应用课程

（一）文史哲法教类计算机小公共或专业基础课程

课程 1 课件设计

课程 2 网络编辑

课程 3 流媒体技术与应用

课程 4 办公软件高级应用

（二）文史哲法教类计算机背景专业课程

课程 1 计算语言学入门

课程 2 中文信息处理概论

课程 3 电子法务

课程 4 社会统计学分析及应用

课程 5 网络文化

二十、经管类计算机应用课程

（一）经管类计算机小公共或专业基础课程

课程 1 信息处理基础

☆ 课程 2 经济统计与分析软件应用

☆ 课程 3 管理信息系统

课程 4 财经信息化

课程 5 计算机会计

☆课程 6 经管建模与求解

课程 7 项目管理

课程 8 决策支持系统

☆课程 9 网络与电子商务安全

(二) 经管类计算机背景专业课程

课程 1 会计信息系统

课程 2 财务管理信息系统

课程 3 网络营销

课程 4 旅游电子商务

课程 5 国际贸易实务模拟

课程 6 国际结算模拟

课程 7 商务智能

课程 8 ERP 原理与应用

课程 9 金融投资模拟实验

二十一、艺术类美术设计类计算机应用课程

(一) 美术设计类计算机小公共或专业基础课程

☆课程 1 数字媒体艺术概论

☆课程 2 多媒体技术应用

☆课程 3 网站(网页)设计

☆课程 4 计算机图形图像基础

☆课程 5 计算机二维动画基础

☆课程 6 计算机三维造型基础

☆课程 7 计算机绘画

课程 8 数字形态基础

课程 9 设计艺术编程基础

☆课程 10 数字视频与音频基础

(二) 美术设计类计算机背景专业课程

课程 1 数字印前技术

课程 2 数字色彩基础

课程 3 传播设计与应用

课程 4 影视广告创作

课程 5 网络多媒体广告设计

课程 6 网络虚拟现实技术应用基础

课程 7 计算机插图设计

课程 8 数字广告设计

课程 9 计算机辅助展示

课程 10 计算机辅助产品设计

课程 11 计算机辅助环境艺术设计

课程 12 计算机辅助首饰(配饰)设计

课程 13 计算机辅助家具设计

课程 14 计算机辅助陶瓷(陶艺)设计

课程 15 计算机辅助交通工具设计

课程 16 计算机辅助箱包设计

课程 17 计算机印染设计

课程 18 计算机刺绣设计

课程 19 计算机织物设计

课程 20 服装 CAD 应用

- 课程 21 计算机服装效果图设计
- 课程 22 计算机三维动画基础
- 课程 23 计算机三维角色动画
- 课程 24 三维动画脚本语言
- 课程 25 计算机三维动力学仿真
- 课程 26 三维扫描与动作捕捉技术应用
- 课程 27 三维渲染
- 课程 28 数字游戏设计概论
- 课程 29 游戏程序设计基础
- 课程 30 字体与字幕片头设计
- 课程 31 影视声音艺术
- 课程 32 影视剪辑艺术与实践
- 课程 33 虚拟现实技术应用基础
- 课程 34 虚拟空间艺术设计
- 课程 35 网络多媒体技术基础

二十二、艺术类音乐类计算机应用课程

（一）音乐类计算机小公共或专业基础课程

- ☆ 课程 1 计算机音序制作
- ☆ 课程 2 计算机音频编辑
- ☆ 课程 3 计算机绘谱
- 课程 4 多媒体音乐课件设计
- 课程 5 计算机智能化音乐制作
- 课程 6 计算机应用作曲基础
- 课程 7 计算机声音合成

（二）音乐类计算机背景专业课程

- 课程 1 计算机音乐导论
- 课程 2 MIDI 编曲

- 课程 3 数字音频基础
- 课程 4 数字音频工作站
- 课程 5 计算机辅助视唱练耳
- 课程 6 计算机音乐音响听觉训练
- 课程 7 电子音乐作曲——MIDI 技术类
- 课程 8 电子音乐作曲——音频技术类
- 课程 9 电子音乐作曲——混合技术类
- 课程 10 计算机应用作曲
- 课程 11 交互作曲技法
- 课程 12 虚拟乐器音色制作
- 课程 13 计算机音乐编程
- 课程 14 影视声音设计与制作
- 课程 15 音乐视觉传达
- 课程 16 数字录音技术
- 课程 17 计算机辅助音乐声学测量
- 课程 18 计算机辅助音响设计
- 课程 19 音频电路虚拟实验室
- 课程 20 音乐信息存储与传输技术

第四部分 实施与评估

- 二十三、学时安排
- 二十四、教学队伍
- 二十五、教学设备
- 二十六、教学实验
- 二十七、教材建设
- 二十八、教学建议
- 二十九、教学考核
- 三十、教学评估

	一、教学意义
	二、教学性质
第一部分	三、知识体系
概论	四、课程体系
	五、课程定位
	六、课程目标
	七、知识体系的构架
	八、知识领域 1 计算机软、硬件基础
	九、知识领域 2 办公信息处理
第二部分	十、知识领域 3 多媒体技术
知识体系	十一、知识领域 4 计算机网络
及其内容	十二、知识领域 5 数据库
大学	
计算	十三、知识领域 6 程序设计
机	
教学	十四、知识领域 7 艺术类美术设计类
基	计算机应用
本	十五、知识领域 8 艺术类音乐类计算机应用
要	十六、课程体系的构架
求	十七、计算机大公共课程
	十八、文科类各系列计算机小公共课程
	十九、文史哲法教类计算机应用课程
	(一) 文史哲法教类计算机小公共或

		专业基础课程
		(二) 文史哲法教类计算机背景专业课程
第三部分	二十、	经管类计算机应用课程
课程体系	(一)	经管类计算机小公共或
及其内容		专业基础课程
	(二)	经管类计算机背景专业课程
	二十一、	艺术类美术设计类计算机应用课程
	(一)	美术设计类计算机小公共或
		专业基础课程
	(二)	美术设计类计算机背景专业课程
	二十二、	艺术类音乐类计算机应用课程
	(一)	音乐类计算机小公共或
		专业基础课程
	(二)	音乐类计算机背景专业课程
	二十三、	学时安排
	二十四、	教学队伍
	二十五、	教学设备
第四部分	二十六、	教学实验
实施与	二十七、	教材建设
评估	二十八、	教学建议
	二十九、	教学考核
	三十、	教学评估

《大学计算机教学基本要求》结构示意图

标记说明

◎ 在计算机知识体系中，出现在知识单元（或知识子单元）标题左侧，表示它是核心知识单元（或核心知识子单元）。

⊙ 在计算机知识体系中，出现在知识点（或知识子点或知识子子点）标题左侧，表示它是核心知识点（或核心知识子点或核心知识子子点）。

（1-1-1），…… 在计算机课程体系中，出现在大公共课程模块教学内容后面，是对其对应于知识领域相关部分的说明，比如（1-1-1）表示此点内容来自知识领域 1—知识单元 1—知识点 1；（5-1-1-1）表示此点内容来自知识领域 5—知识单元 1—知识点 1—知识子子点 1。此后的解释类同。

☆ 在计算机课程体系中，出现在小公共课程标题左侧，表示它是核心课程（或骨干课程）。

* 在计算机课程体系中，出现在小公共课程标题或课程教学基本内容左侧，表示这是较高要求。

《教学要求》由高等教育出版社出版，1995 年第 1 版，2011 年第 6 版，2011 年 11 月第 1 次印刷。