

## 创新创业讲座

### Lecture on Innovation and Entrepreneurship

#### 一、基本信息

课程代码:【2999064】

课程学分:【2】

面向专业:【数字媒体技术】

课程性质:【集中实践环节】

开课院系:【信息技术学院数字媒体技术系】

使用教材:无

课程网站网址:无

先修课程:【无】

#### 二、课程简介

创新创业讲座课程是一门实践环节综合实践课程。主要针对数字媒体技术领域的创新创业问题,邀请具有高级职称、在相关行业领域创新创业的专家开展专题讲座。专家结合自己多年的创新或创业经验,讲解创新及创业的概念、分类、模式,同时也结合精彩的案例告诉同学们创业过程中的可能遇到的各种考验。通过该课程的学习,使学生掌握创新创业的基础知识和基本理论,熟悉创业的基本流程和基本方法,了解创业的法律法规和相关政策,激发学生的创新和创业意识,提高学生的社会责任感、创新精神和创业能力,助力大学生创业。

#### 三、选课建议

该课程适合数字媒体技术专业的学生在第三、四、五、六学期进行选修。

#### 四、课程与专业毕业要求的关联性

专业毕业要求	关联
LO11: 能领会用户诉求、目标任务,正确表达自己的观点,具有专业文档的撰写能力。	
LO21: 能根据环境需要确定自己的学习目标,并主动地通过搜集信息、分析信息、讨论、实践、质疑、创造等方法来实现学习目标。	
LO31:工程素养:掌握数学、自然科学知识,具有工程意识,能结合计算机、数字媒体技术相关专业解决复杂工程问题	
LO32: 软件开发:掌握主流设计技术、程序设计思维以及相关数据库技术,具备建设可运行于多种终端网站的能力;	
LO33: 系统运维:系统地掌握计算机硬件、软件的基本理论、基本知识,具备保障系统运行与维护基本技能。	
LO34: 素材采集与处理:掌握数字媒体的基本理论、主流数字媒体应用软件	

使用技术，具备素材的采集、存储、处理以及传输的能力。	
LO35: 三维设计与制作：熟悉并了解三维设计与制作全部流程，掌握物体构造原理以及三维空间运动规律，运用三维软件实现三维建模以及动画短片的设计与制作，具备建模、贴图、绑定、灯光、特效、渲染以及合成的能力。	
LO36: 虚拟现实设计与制作：熟悉虚拟现实基本原理，掌握虚拟现实产品设计与制作流程及主流的设计、集成平台，具备结合相关硬件实现虚拟现实产品的内容制作和应用开发的能力。	
LO41: 遵守纪律、守信守责；具有耐挫折、抗压力的能力。	●
LO51: 能与团队保持良好关系，积极参与其中，保持对信息技术发展的好奇心和探索精神，能够创新性解决问题。	●
LO61: 能发掘信息的价值，综合运用相关专业知识和技能，解决实际问题。	
LO71: 愿意服务他人、服务企业、服务社会；为人热忱，富于爱心，懂得感恩。	
LO81: 具有基本外语表达沟通能力，积极关注发达国家和地区信息技术发展新动向。	

## 五、课程目标/课程预期学习成果

序号	课程预期学习成果	课程目标 (细化的预期学习成果)	教与学方式	评价方式
1	LO41	1.遵纪守法：遵守校纪校规，具备法律意识。	导师指导	课程表现
2	LO51	3.能用创新的方法或者多种方法解决复杂问题或真实问题	导师指导	报告

## 六、课程内容

### 单元 1 创新创业讲座 1（实验学时 4）

邀请创业者分享创业经验教训、畅谈创业历程；通过本单元学习，使学生认识创业公司的基本运作模式和企业文化氛围，了解创业者的工作和生活日常。

### 单元 2 创新创业讲座 2（实验学时 4）

企业经理讲解不同的创业方法和技巧，以及创业的雷区；或者人事经理讲解 ICT 行业岗位需求和对大学生的要求。通过本单元学习，使学生了解就业岗位要求，分析个人就业能力。

### 单元 3 创新创业讲座 3（实验学时 4）

邀请创新精英讲解青年创业者需要具备的创新思维与创新素质。通过本单元学习，使学

生理解创业与就业该如何选择，理解如何正确选择创业时机。

#### 单元 4 创新创业总结（实验学时 4）

对创新创业进行总结。通过本单元学习，使学生了解在中国经济和政治环境背景下创业所面临的问题，扫除小白创业者不会创业、不敢创业的问题与障碍。

### 八、评价方式与成绩

总评构成 (X)	评价方式	占比
X1	心得体会	40%
X2	总结报告	30%
X3	考勤	30%

撰写人： 张贝贝

系主任审核签名：张贝贝

审核时间： 2023.2