

<<多媒体教学软件设计与开发>>

图书基本信息

书名：<<多媒体教学软件设计与开发>>

13位ISBN编号：9787040193893

10位ISBN编号：7040193892

出版时间：2006-7

出版时间：高等教育出版社

作者：王志军 主编

页数：639

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问：<http://www.tushu007.com>

<<多媒体教学软件设计与开发>>

前言

在教育教学中，探求新的教学模式和教学方法以提高学生学习的主动性、激发学生的求知欲、改进课堂教学的效果，是每一个教师和教育工作者都在认真考虑的问题。

利用多媒体技术辅助教学的方法被公认为是解决这一问题的重要手段。

多媒体教学软件能帮助教师展示那些在实验室中无法看到的和难于看到的现象，或是可以随心所欲地控制那些平常在实验中根本无法控制的实验条件和参数，从而使教学过程产生了根本性的变革。

近几年来，为适应多媒体教学软件的快速发展并贴近人才市场的需求，很多高等学校开设了多媒体教学软件设计与开发课程，特别是现代教育技术学本科专业已将其列为主干课程，社会上各类继续教育部门也纷纷开展了多媒体教学软件设计与制作的培训。

这不但促进了教学软件制作的应用和普及，而且也带来了多媒体教学软件设计与开发课程适用教材的需求。

鉴于目前有关针对教育技术学本科专业多媒体教学软件设计与开发课程的教材很少，教育部教育技术学教学指导委员会专门组织编写了这本《多媒体教学软件设计与开发》教材。

本书的内容曾经对本科学生和 education 技术研究生讲授过多次，经过几次内容更新和归纳整理，终于完成此稿。

由于多媒体教学软件设计与开发是一门难度比较大的课程，涉及的内容比较广泛，学习者知识水平的跨度也很大，所以作者对教材内容的取舍、知识深度的把握和内容结构的编排，都进行了周密的考虑。

但需要提醒的是，由于本教材采用了教学软件专项功能的讨论方式，在极个别实例中会出现软件工具知识点尚未介绍但需讨论实际应用问题的现象，这可以由指导教师决定取舍。

本书对这几个实例已做了“*”标注。

本书系统地阐述了有关多媒体教学软件设计与开发的相关技术。

全书共17章，分别讨论了多媒体教学软件设计与开发过程，多媒体教学软件开发平台，多媒体教学软件的图、文、声、像演示设计，多媒体教学软件的交互功能设计，多媒体教学软件程序基本结构设计，多媒体教学软件中的习题设计，多媒体教学软件中脚本编程技巧，多媒体教学软件的网络应用以及综合应用案例实践指导等。

在每一章的开始都有该章的学习目标，章后都附有习题。

<<多媒体教学软件设计与开发>>

内容概要

本书是教育部高等学校教育技术学专业教学指导委员会组织编写的教育技术学专业系列教材之一。

本书以教学设计的理论和实际教学中的经验总结为基础，讲授多媒体教学软件制作技术。全书分为理论篇、基础篇和提高篇。

其中，基础篇包括Authorware的基本知识、系统设置、操作界面和功能选择等；提高篇包括Authorware的高级应用，并结合软件工程的基本思想完成对学生多媒体教学软件制作的基础训练。

本书的知识点系统全面，可操作性强；同时，附带的多媒体光盘中包含大量多媒体教学软件中常用的综合制作实例及相关素材，使本书内容规范化、通用化和技巧化，帮助提高学生的实践能力。

本书可作为高等学校教育技术学专业相关课程教材，也可作为师范类专业多媒体教学软件设计开发课程的教材。

同时，对广大多媒体教学软件开发人员来说，也是一本很实用的参考书。

<<多媒体教学软件设计与开发>>

书籍目录

一、理论篇

第1章 多媒体教学软件概述

- 1.1 多媒体教学软件的类型
- 1.2 多媒体教学软件的基本构成
- 1.3 多媒体教学软件设计与开发模式
- 1.4 本章小结

? 思考与实践

第2章 多媒体教学软件的设计与开发过程

- 2.1 计划
- 2.2 设计
- 2.3 开发
- 2.4 本章小结

思考与实践

二、基础篇

第3章 多媒体教学软件开发平台

- 3.1 多媒体教学软件开发平台
- 3.2 Authorware——典型的集成开发平台
- 3.3 Authorware的图标编程方式
- 3.4 Authorware的脚本编程方式
- 3.5 本章小结

思考与实践

第4章 多媒体教学软件的图文演示设计

- 4.1 图文创建环境
- 4.2 图形、图像的处理
- 4.3 文本的处理
- 4.4 相关的设置
- 4.5 文本的演示设计
- 4.6 图片的演示
- 4.7 本章小结

思考与实践

第5章 多媒体教学软件的交互功能设计

第6章 多媒体教学软件的声像控制设计

第7章 多媒体教学软件中的移动设计

第8章 多媒体教学软件程序的基本结构设计

第9章 多媒体教学软件中的习题设计

第10章 多媒体教学软件交互界面与交互形式设计

三、提高篇

第11章 多媒体教学软件中教学演示图形设计

?第12章 多媒体教学软件中库、模块与知识对象的应用

第13章 多媒体教学软件中脚本编程

第14章 在多媒体教学软件中使用外部函数与插件

第15章 多媒体教学软件的调试与发布

第16章 多媒体教学软件的网络应用

第17章 作品案例实践指导

参考文献

<<多媒体教学软件设计与开发>>

章节摘录

插图：(1)大量的交互对指导型教学软件最多的批评是软件变成了“翻页器”，让学生“读”得很多而“做”得很少。

教学软件应该像一个好教师，不断地要求学生做出经过认真思考的反应，因此要提供适当的练习和反馈。

(2)完全的用户控制使学生能够控制内容在屏幕上显示的速度和节奏，通过按键等方式进入到下一屏。

让学生有浏览内容的灵活性，可以自如地后退、前进及跳转，并能随时退出和结束学习。

(3)恰当合理的教学顺序教学软件设计应该在直线式和分支式的基础上，依据加涅所提出的教学事件和奥苏贝尔的有意义接受学习理论，吸收优秀教师的教学经验，形成易于接受、有启发性的教学顺序。

4.指导型的应用指导型教学软件可以代替教师的讲授，让全班学生同时学习一个相对完整的教学单元。

这种软件的优势是能很好地适合学生的个别需求。

例如，有的学生需要在教师讲授后进一步复习，有的学生需要更多的时间或自定步调掌握知识，有的能力较强的学生愿意通过自学掌握知识等。

在远程教育中，指导型网络教学软件能得到普遍的应用。

<<多媒体教学软件设计与开发>>

编辑推荐

《多媒体教学软件设计与开发》：教育部高等学校教育技术学专业教学指导委员会组织编写

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:<http://www.tushu007.com>