第一图书网, tushu007.com

<<多媒体文化基础>>

图书基本信息

书名：<<多媒体文化基础>>

13位ISBN编号：9787302224440

10位ISBN编号：7302224447

出版时间：2010-7

出版时间：清华大学出版社

作者：林福宗

页数：484

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

前言

数字文化教育（digital literacy education）可分成计算机文化（computer literacy）、网络文化（cyherculture）、多媒体文化（multimedia literacy）和信息文化（information literacy）四个层次，数字文化水平就像“小学、初中、高中和大学”四个层次的文化水平。

《多媒体文化基础》是北京高等教育精品教材建设的立项教材，定位在多媒体文化层面上，可作为高等院校公共课程的教材，也可作为包括教师和公务员在内的从业人员的自学和培训教材。

一、关于教材名称　　在我国大陆，数字文化教育课程的名称用得很多，如“大学计算机应用基础”、“计算机文化基础”、“计算机基础”、“计算机应用基础”、“信息技术基础”和“计算机与信息技术基础”等，使用的教材名称与课程名称几乎相同，教材的内容也大同小异。
这些基础教材的共同点是教授用计算机“读书写字”，教授计算机的基本知识和训练使用计算机的基本技能。

这些课程和教材的内容主要是用于改变传统的学习和工作的行为方式，这些内容应该属于文化（1iteracy）范畴，而不是属于以创造新产品、新方法、新技术或新材料为目的的应用基础，因此用“计算机文化基础”的名称是准确和科学的。
本教材涵盖的内容包括人们日常工作、学习和人际交流所需的基本知识和基本技能，文化的色彩更浓，因此将它命名为《多媒体文化基础》，英文名称是《Multimedia Literacy Basics》，使用这个名称作为高等院校的一门公共课程名称和教材名称，与国际上的课程名称和教材名称都是相吻合的。

当然，教材的名称与课程的名称不一定要完全一致，国外的许多大学都是如此。
国内要改课程的名称是不容易的，而选用什么名称的教材则是由任课教师自己决定的。

内容概要

《多媒体文化基础》是北京高等教育精品教材建设的立项教材，定位在计算机文化、网络文化、多媒体文化和信息文化教育4个层次的第3个层面上。

本教材由4个部分组成：①计算机基础与技能，内容包括数和字符的表示法，个人计算机硬件系统、个人计算机软件系统和操作系统及其操作；②网络基础与技能，内容包括因特网简介、常见的网络协议、普通的网络应用和网上信息搜索；③数字媒体基础与技能，内容包括数字字体、数字声音、数字图像和数字电视；④电子文档编写技能，内容包括用Word编写文档、用Visio创建绘图、用Excel处理表格和用PowerPoint编写演示文档。

《多媒体文化基础》既可作为高等院校公共课程的教材(如课程名称为大学计算机应用基础、计算机文化基础、计算机基础、计算机应用基础、信息技术基础、计算机与信息技术基础)，也可作为包括教师和公务员在内的从业人员的自学和培训教材。

<<多媒体文化基础>>

书籍目录

第1章 信息时代的数字文化　1.1 文化是什么　1.1.1 辞海中的定义　1.1.2 词典中的定义　1.1.3 本教材中的含义　1.2 计算机文化　1.2.1 计算机简史　1.2.2 计算机文化的定义和等级　1.3 网络文化　1.3.1 网络简史　1.3.2 网络文化的定义和表现形式　1.4 多媒体文化　1.4.1 多媒体概念　1.4.2 多媒体文化的定义和水平　1.5 信息文化　1.5.1 信息是什么　1.5.2 信息文化的定义　1.5.3 信息文化与信息技术　1.6 数字文化的概念　练习与思考题　参考文献和站点第一部分 计算机基础与技能 第2章 数和字符的表示法 第3章 个人计算机硬件系统 第4章 个人计算机软件系统 第5章 操作系统及其操作第二部分 网络基础与技能 第6章 因特网基础知识 第7章 常见的网络协议 第8章 网络的普通应用 第9章 网上信息搜索第三部分 数字媒体基础与技能 第10章 数字字体 第11章 数字声音 第12章 数字图像 第13章 数字电视第四部分 电子文档编写技能 第14章 用Word编写文档 第15章 用Visio创建绘图 第16章 用Excel处理表格 第17章 用PowerPoint创建演示文稿参考文献和站点

章节摘录

第1章 信息时代的数字文化　　从20世纪90年代初开始，也有学者认为从70年代开始，我们的时代进入了信息时代。
在这个时代中，出现男女老少都有必要了解和掌握的计算机文化、网络文化、多媒体文化和信息文化，这些文化与信息技术密切相关。
鉴于文化的内涵极为广泛和深刻，古今中外的学者对文化也有多种解释，因此本章首先介绍素有标准之称的辞海、词典和辞典①对文化的定义，然后介绍计算机文化、网络文化、多媒体文化和信息文化产生的背景和含义。
1.1文化是什么　　1.1.1辞海中的定义　　上海辞书出版社在2009年出版的《辞海》中，对文化作了如下解释：①广义指人类在社会实践过程中所获得的物质、精神的生产能力和创造的物质、精神财富的总和。
狭义指精神能力和精神产品，包括一切社会意识形式：自然科学、技术科学、社会意识形态，有时又专指教育、科学、技术、卫生、体育等方面的知识与设施。
作为一种历史现象，文化的发展有历史的继承性。
在阶级社会中，又具有阶级性，同时也具有民族性、地域性。
不同社会意识形态的文化，是一定社会的政治和经济的反映，同时又给予一定社会的政治经济巨大的影响。
②泛指一般知识，包括语文知识。
如“学文化”即指学习文字和求取一般知识。
又如对个人而言的“文化水平”，指一个人的语文知识程度。
③指中国古代封建王朝所施的文治和教化的总称。
王融《曲水诗序》：“设神理以景俗，敷文化以柔远。
”④考古学上指同一个历史时期的不依发布地点为转移的遗迹、遗物的政治体。
同样的工具、同样的制造者等，是同一文化的特征。
如仰韶文化；龙山文化。
海洋出版社在1993年9月出版的、盛平主编的《学生辞源》中，对文化作了如下的简洁解释：①中国古代封建王朝实施的文治和教化的总称。
②人类历史上所创造的精神和物质财富的总和。
③泛指一般应掌握的知识和运用语言文字的能力。
④考古学专业术语，指在一个共同的历史时期，不因分布地点的不同而不同的人类遗迹、遗物的综合体。
相同的生活和生产用具、相同的制作技艺，是同一种文化的特征。

编辑推荐

北京市高等教育精品教材立项项目　　本丛书根据教育部高等学校计算机科学与技术教学指导委员会编制的《关于进一步加强高等学校计算机基础教学的意见暨计算机基础课程教学基本要求》中的最新课程体系和教学基本要求组织编写。

“1+x”即“大学计算机基础”+若干必修／选修课程。

丛书主编：冯博琴，2006-2010年教育部高等学校计算机基础课程教学指导委员会副主任委员，首届国家级教学名名师

第一图书网, tushu007.com

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