

F070 • 03516 媒体艺术概论

2009年10月江苏省高等教育自学考试

03516 媒体艺术概论

一、单项选择题(每小题2分,共20分)

在下列每小题的四个备选答案中选出一个正确答案,并将其字母标号填入题干的括号内。

1.日本动画品格的提升者是()

A.大川博 B.手冢治虫 C.宫崎骏 D.黑泽明

2.世界上第一部彩色动画片是1914年制作的()

A.《白雪公主》 B.《恐龙葛蒂》 C.《鲸》 D.《滑稽面孔的幽默姿态》

3.出版我国第一本传媒素养论文集的杂志是()

A.《新闻记者》 B.《媒介研究》 C.《电视研究》 D.《电影评介》

4.属于大众传媒义务的是()

A.社会责任 B.知晓权 C.传播权 D.创制权

5.2000年推出市面上第一款双屏手机的研发公司是()

A.爱立信 B.诺基亚 C.摩托罗拉 D.三星



6.属于电子媒体的是()

A.数字电视 B.广播 C.杂志 D.宽带

7.版权开放思想的首创者是()

A.邓肯 B.理查德·托斯曼

C.雷蒙德 D.泰斯科特(Don Tapscott)

8.首先打破被动阅读方式的新闻网站是()

A.Yahoo B.CNN C.华尔街日报 D.《OhmyNews》

9.世纪上第一个报道克林顿和莱温斯基绯闻的人是()

A.Salam Pax B.Chris Allbritton C.Matt Drudge D.Nicolas Negroponte

10.属于中国木偶动画片的是()

A.《骄傲的将军》 B.《哪吒闹海》 C.《三个和尚》 D.《神笔》

二、填空题(每小题1分,共8分)

11.大众传媒和受众的权利主要有知晓权、创制权、传播权、_____。

12.1998年10月第一个地面数字电视开播公司是英国的_____。

13.有线数字电视产业链包括节目平台、服务平台、传输平台和_____。

14.中国第一部新锐电影短片是由8位导演执导的《_____》。

15.首次以动画片的形式摘取柏林电影节金熊奖的是《_____》。

16.动画文化消费的特点是跨文化性消费、多元化消费和_____消费。

17.中国第一部有声动画片《骆驼献舞》的推出者是_____。

18.国内第一家、最大的综合博客门户网站是_____。



三、名词解释（每小题 5 分，共 10 分）

19. 自媒体

20. 黑客

四、简答题（每小题 8 分，共 32 分）

21. 简述短信健康发展的途径。

22. 简述新媒体教育的目的。

23. 简述新媒体版权在版权管理上的变革。

24. 简述新媒体教育发展的方向。

五、论述题（每小题 15 分，共 30 分）

25. 试论中国动画产业的发展现状与瓶颈。



26. 试论新媒体发展对传统教育的机遇与挑战。

自考树就是用自考树



F062 · 03516

复核总分	
复核人	

2013年10月江苏省高等教育自学考试

03516 媒体艺术概论

总分	题号	一	二	三	四	五
	题分	20	8	10	32	30
合分人	得分					

得分	评卷人	复查人

一、单项选择题(每小题2分,共20分)

在下列每小题的四个备选答案中选出一个正确答案,并将其字母标号填入题干的括号内。

1. 堪称人类传播史上最为重大的高新科技,被称为“第五媒体”的是()
A. 手机 B. 广播 C. 互联网 D. 电视
2. 日本动画品格的提升者是()
A. 大川博 B. 宫崎骏 C. 手冢治虫 D. 黑泽明
3. 第二代网络游戏是()
A. MUD B. 图形界面游戏 C. 未来虚拟社区 D. 前网络游戏时代
4. 不属于有线数字电视标准的是()
A. ITU B. ATSC C. DVB-C D. ISDB-C
5. 网络伦理规范原则的提出者是美国学者()
A. 邓肯 B. 理查德·托斯曼 C. 雷蒙德 D. 理查德·A·斯皮内洛
6. 2004年10月,中国首次传媒素养教育国际研讨会的召开地点在()
A. 复旦大学 B. 北京大学 C. 南京大学 D. 中国传媒大学
7. 英国沃达丰的网络通过电脑向手机成功发送第一条短信是在()
A. 1972年 B. 1983年 C. 1992年 D. 1995年
8. 联邦通信委员会的简称是()
A. ABC B. NBC C. FCC D. CBS
9. 属于虚拟社区类网络游戏的是()
A. 《泡泡堂》 B. 《仙境传说》 C. 《传奇》 D. 《大话西游》
10. 根据英国小说改编,以印第安少女与英国青年的爱情故事为主线的动画片是()
A. 《风中奇缘》 B. 《恐龙》 C. 《钟楼怪人》 D. 《埃及王子》



得分	评卷人	复查人

二、填空题(每小题 1 分,共 8 分)

11. 世界上第一部彩电动画卡通长片,是 1937 年迪斯尼制作的《_____》。
12. 网络游戏的营销主要分为游戏产品的营销和_____。
13. 70年代被称为“日本动漫之父”的是_____。
14. 新媒体伦理的理性精神体现在开放性、多元性、普遍性、共享性、自律性和_____。
15. 提升新媒体素养的对象有各级党政干部,媒介工作者、普通公民和_____。
16. 1983 年世界第一款手机的研发公司是_____。
17. 目前短信技术开发的最高标准的一种是_____。
18. 宽带网未来的发展方向是计算机网络、通信网络和_____三网合一。

得分	评卷人	复查人

三、名词解释(每小题 5 分,共 10 分)

19. 虚拟财产

得分

20. 网络世代

得分



得分	评卷人	复查人

四、简答题(每小题 8 分,共 32 分)

21. 简述新媒体版权开放的特点。

得分

22. 简述手机短信的特点。

得分



23. 简述传统媒体教育不重视“媒体设计”教育的原因。

得分

24. 简述新媒体技术对管理的挑战。

得分



得分	评卷人	复查人

五、论述题(每小题 15 分,共 30 分)

25. 试述日本动画产业的发展特征。

得分



26. 试述新媒体的优点和缺点。

得分



B107 · 03516(通卡)

绝密 ★ 启用前

2017 年 10 月江苏省高等教育自学考试

媒体艺术概论

(课程代码 03516)

注意事项:

1. 本试卷分为两部分,第一部分为选择题,第二部分为非选择题。
2. 应考者必须按试题顺序在答题卡(纸)指定位置上作答,答在试卷上无效。
3. 涂写部分、画图部分必须使用 2B 铅笔,书写部分必须使用黑色字迹签字笔。

第一部分 选择题

一、单项选择题:本大题共 10 小题,每小题 2 分,共 20 分。在每小题列出的备选项中只有一项是最符合题目要求的,请将其选出。

1. 堪称人类传播史上最为重大的高新科技、称为“第五媒体”的是
A. 手机 B. 广播 C. 互联网 D. 电视
2. 日本动画的弘扬者是
A. 大川博 B. 手冢治虫 C. 宫崎骏 D. 黑泽明
3. 第二代网络游戏是
A. MUD B. 图形界面游戏 C. 未来虚拟社区 D. PLATO
4. 不属于有线数字电视标准的是
A. ITU B. ATSC C. DVB—C D. ISDB—C
5. 网络伦理规范原则的提出者是美国学者
A. 邓肯 B. 理查德·托斯曼 C. 雷蒙德 D. 理查德·A·斯皮内洛
6. 2004 年 10 月,中国首次传媒素养教育国际研讨会的召开地点是
A. 复旦大学 B. 北京大学 C. 南京大学 D. 中国传媒大学
7. 英国沃达丰的网络通过电脑向手机成功发送第一条短信是在
A. 1972 年 B. 1983 年 C. 1992 年 D. 1995 年
8. 美国联邦通信委员会的简称是
A. ABC B. NBC C. FCC D. CBS
9. 属于虚拟社区类网络游戏的是
A. 《泡泡堂》 B. 《仙境传说》 C. 《传奇》 D. 《大话西游》
10. 根据英国小说改编,以印第安少女与英国青年的爱情故事为主线的动画片是
A. 《风中奇缘》 B. 《恐龙》 C. 《钟楼怪人》 D. 《埃及王子》



第二部分 非选择题

二、填空题:本大题共 8 空,每空 1 分,共 8 分。

11. 世界上第一部彩色动画卡通长片,是 1937 年迪斯尼制作的《 ▲ 》。
12. 网络游戏的营销主要分为游戏产品营销和 ▲ 。
13. 1985 年斯托曼发起成立了自由软件基金会,用英文字母简称为 ▲ 。
14. 新媒体伦理的理性精神体现在开放性、多元性,普遍性、共享性,自主性、 ▲ 。
15. 各级党政干部、媒介工作者、普通公民,尤其是 ▲ 等是提升新媒体素养的对象。
16. 1983 年世界第一款手机的研发公司是 ▲ 。
17. 到 2006 年为止短信技术开发的最高标准的一种是 ▲ 。
18. 三网合一中的“三网”指的是计算机网络、通信网络和 ▲ 网络。

三、名词解释题:本大题共 2 小题,每小题 5 分,共 10 分。

19. 虚拟财产
20. 网络世代

四、简答题:本大题共 4 小题,每小题 8 分,共 32 分。

21. 简述新媒体版权开放的特点。
22. 简述手机短信的特点。
23. 简述传统的传媒教育很少重视“媒体设计”教育的原因。
24. 简述新媒体技术对管理的挑战。

五、论述题:本大题共 2 小题,每小题 15 分,共 30 分。

25. 试论述日本动画产业的发展特征。
26. 试论述新媒体的优点和缺点。



高纲 0979

江苏省高等教育自学考试大纲

03516 媒体艺术概论

江南大学编

江苏省高等教育自学考试委员会办公室



一、课程性质及其设置目的与要求

(一) 课程性质和特点

《媒体艺术概论》课程是我省高等教育自学考试动画设计专业(独立本科段)的一门重要的专业必修课程,其任务是培养动画专业的自学应考者系统地媒体艺术概论的基本概况,以求有助于了解新媒体艺术的发展历程,希望这些知识能帮助同学在以后的创作中,全面深入运用理论知识,设计出更好的作品。

本课程从理论阐述和实务讲解两方面对新媒体进行了系统分析,涉及与新媒体相关的新闻传播、教育、法律、管理等多个学科,研究了短信、数字电视、户外新媒体、宽带网络、动画、网络游戏、博客等多种新媒体形式。

通过本课程的学习,自学应考者应理解以数字技术和网络技术为支撑的新媒体正在日益改变我们当下的生活,我们对当前新媒体领域学术交叉研究应更加系统深入,在学习过程中一定要理论联系实际,多思考,并通过做习题来加深对基本理论的理解。

(二) 本课程的基本要求

通过本课程的学习,应达到以下要求:

1. 了解媒体艺术的基本发展脉络;
2. 了解新媒体的界定与社会发展的关系;
3. 对新媒体教育、新媒体管理、新媒体版权、新媒体伦理和新媒体素养作综合分析阐释;
4. 结合短信、数字电视、户外新媒体、宽带网络、动画、网络游戏和博客做实务讲解。

(三) 本课程与相关课程的联系

本课程的前修课程是视听语言、影视概论等。视听语言是一门研究视听媒介及其语言艺术的课程,影视概论是介绍影视方面的相关基础知识,这两门课程可以帮助我们掌握媒体艺术的基本概念,掌握新媒体艺术发展历程、分析具体作品。

二、课程内容与考核目标

第一部分：理论篇

绪论（序）：新媒体与社会发展

一、课程内容

本章主要介绍新媒体与社会发展的关系。

二、学习目的与要求



理解新媒体艺术上伴随着社会的发展而出现。

三、考核知识点与考核要求

1. 领会：第四媒体、第五媒体
2. 掌握：新媒体与社会发展的关系。

第一章：新媒体概述

一、课程内容

本章主要介绍新媒体艺术的界定。

二、学习目的与要求

理解并掌握新媒体的发展现状与未来趋势。

三、考核知识点与考核要求

1. 掌握：新媒体的特征、新媒体的两重作用、新媒体的未来趋势
2. 熟练掌握：新媒体概念的内涵与外延

第二章：新媒体教育

一、课程内容

本章主要介绍在新媒体条件下媒体发展对教育提出的更高要求。

二、学习目的与要求

掌握新媒体对传统教育带来的机遇和挑战。

三、考核知识点与考核要求

1. 领会：混合式教育
2. 掌握：综合性“媒体设计、”新媒体教育的特点、新媒体教育的方向、媒体设计人才具备的素质、传媒课程内容七个方面
3. 熟练掌握：新媒体对传统教育的机遇和挑战

第三章：新媒体管理

一、课程内容

本章主要介绍新媒体管理技术、理念和创新。

二、学习目的与要求

理解新媒体管理在媒体理论中的重要性。

三、考核知识点与考核要求

1. 领会：新媒体管理方法的创新
2. 掌握：新媒体技术对管理的挑战、新媒体管理理念的变革、新媒体管理的创新

第四章：新媒体版权

一、课程内容

本章主要介绍新媒体版权在版权管理上的变革。



二、学习目的与要求

掌握新媒体版权的概念和特点。

三、考核知识点与考核要求

1. 领会：版权开放、黑客、自由软件运动、版权开放在中国的传播
2. 掌握：版权开放的特点、新媒体版权在版权管理上的变革

第五章：新媒体伦理

一、课程内容

本章主要介绍新媒体带来的伦理振荡。

二、学习目的与要求

掌握新媒体伦理的数字化诉求。

三、考核知识点与考核要求

1. 领会：“网络世代”
2. 掌握：新媒体伦理的理性体现、网络伦理规范三原则

第六章：新媒体素养

一、课程内容

本章主要介绍传媒素养的内涵。

二、学习目的与要求

理解并掌握新媒体素养的提升。

三、考核知识点与考核要求

1. 领会：素养、传媒素养、《媒介研究》、“网络病”、IAD
2. 掌握：大众传媒和受众的权利义务、新媒体素养提升的意义、提升新媒体素养的对象
3. 熟练掌握：新媒体自身的优点和缺点

第二部分：实务篇

第七章：短信

一、课程内容

本章主要介绍手机短信的起源与发展。

二、学习目的与要求

了解并掌握短信的特点和社会影响。

三、考核知识点与考核要求

1. 领会：手机的产生和发展、短信的蓬勃发展、彩信
2. 掌握：短信存在的问题、短信健康发展的途径
3. 熟练掌握：短信的特点和社会影响



第八章：数字电视

一、课程内容

本章主要介绍全球数字电视发展历程。

二、学习目的与要求

理解并掌握数字电视的分类、特点和发展趋势。

三、考核知识点与考核要求

1. 领会：FCC、美国四大电视网、BBC
2. 熟练掌握：数字电视的分类和特点

第九章：户外新媒体

一、课程内容

本章主要介绍户外新媒体的崛起。

二、学习目的与要求

理解并掌握户外新媒体的分类和广告效果评估。

三、考核知识点与考核要求

1. 掌握：户外新媒体分述、
2. 熟练掌握：邓肯的“POET”模型理论

第十章：宽带网络

一、课程内容

本章主要介绍宽带网络的发展历程和发展趋势。

二、学习目的与要求

理解并掌握宽带网络的特点。

三、考核知识点与考核要求

1. 掌握：三网合一、
2. 熟练掌握：宽带网络媒体的特点

第十一章：动画

一、课程内容

本章主要介绍动画的起源与发展沿革。

二、学习目的与要求

理解并掌握动画文化与传播与动画产业。

三、考核知识点与考核要求

1. 领会：《滑稽面孔的幽默姿态》、“动画”、迪斯尼、《恐龙葛蒂》、赛璐珞片
2. 掌握：动画文化的基本特征、动画的传播功能、日本美国中国动画发展概况



3. 熟练掌握：动画的主要发展阶段与特征、日本美国动画产业的发展特征、中国动画产业发展现状与前景

第十二章：网络游戏

一、课程内容

本章主要介绍网络游戏的发展历史。

二、学习目的与要求

理解并掌握网络游戏的性质、特点和类型。

三、考核知识点与考核要求

1. 领会：前网络游戏时代、第一第二第三代网络游戏、网络游戏的营销、虚拟财产
2. 掌握：网络游戏的主要类型、影响网络游戏的因素、网络游戏的发展趋势
3. 熟练掌握：网络游戏的特点和类型、

第十三章：博客

一、课程内容

本章主要介绍博客的起源与现状。

二、学习目的与要求

理解并掌握博客的传播特征。

三、考核知识点与考核要求

1. 领会：《聚焦这一刻》、《您留步》
2. 掌握：博客的起源与现状、自媒体、博客

三、有关说明和实施要求

(一)关于“课程内容与考核目标”中有关提法的说明

在大纲的考核要求中，提出了“领会”、“掌握”、“熟练掌握”等三个能力层次，它们之间是递进等级关系，后者必须建立在前者的基础上，它们的含义是：

领会：要求自学应考者能够记忆本课程中规定的有关知识点的主要内容，并能够领会和理解本课程中规定的有关知识点的内涵与外延，熟悉其内容要点和它们之间的区别联系，并能根据考核的不同要求，做出正确的解释、说明和阐述。

掌握：要求自学应考者应该掌握的课程中的知识点。如简答新媒体的特征。

熟练掌握：要求自学应考者必须掌握的课程中的重要知识点。如分析美国动画产业的特点。

(二)自学教材

本课程使用教材为：

《新媒体导论》，蒋宏、徐剑主编，上海交通大学出版社，2006年版。



(三) 自学方法的指导

本课程作为一门专业课程，内容多、难度大，自学者在自学过程中应注意以下几点：

1. 在学习前，应仔细阅读课程大纲的第一部分，了解课程的性质、地位和任务，熟知课程的基本要求以及本课程与有关课程的联系，使以后的学习能紧紧围绕课程的基本要求。
2. 在阅读某一章教材内容前，应先认真阅读大纲中关于该章的考核知识点、自学要求和考核要求，注意对各知识点的能力层次要求，以便在阅读教材时做到心中有数，有的放矢。
3. 阅读教材时，应根据大纲要求，要逐段细读，逐句推敲，集中精力，吃透每个知识点，对基本概念必须深刻理解，基本原理必须牢固掌握，在阅读中遇到个别细节问题不清楚，在不影响继续学习的前提下，可暂时搁置。
4. 学完教材的每一章内容后，应认真完成教材中的习题和思考题，这一过程可帮助自学应考者理解、消化和巩固所学知识，增强分析问题、解决问题的能力。

(四) 对社会助学的要求

1. 应熟知考试大纲对课程所提出的总的要求和各章的知识点。
2. 应掌握各知识点要求达到的层次，并深刻理解各知识点的考核要求。
3. 对自学应考者进行辅导时，应以指定的教材为基础、以考试大纲为依据，不要随意增删内容，以免与考试大纲脱节。
4. 辅导时应对自学应考者进行学习方法的指导，提倡自学应考者“认真阅读教材，刻苦钻研教材，主动提出问题，依靠自己学懂”的学习方法。
5. 辅导时要注意基础、突出重点，要帮助自学应考者对课程内容建立一个整体的概念，对自学应考者提出的问题，应以启发引导为主。
6. 注意对自学应考者能力的培养，特别是自学能力的培养，要引导自学应考者逐步学会独立学习，在自学过程中善于提出问题、分析问题、做出判断和解决问题。
7. 要使自学应考者了解试题难易与能力层次高低两者不完全是一回事，在各个能力层次中都存在着不同难度的试题。

(五) 关于命题和考试的若干规定

1. 本大纲各章所提到的考核要求中，各条细目都是考试的内容，试题覆盖到章，适当突出重点章节，加大重点内容的覆盖密度。
2. 试卷对不同能力层次要求的试题所占的比例大致是：“领会”20%；“掌握”40%；“熟练掌握”为40%。
3. 试题难易程度要合理，可分为四档：易、较易、较难、难，这四档在各份试卷中所占的比例约为2：3：3：2。
4. 试题主要题型有：单项选择题、填空题、名词解释、简答题及论述题等类型(见附录)。



5. 考试方式为闭卷、笔试，考试时间为 150 分钟。试题份量应以中等水平的自学应考者在规定时间内答完全部试题为度，评分采用百分制，60 分为及格。

附录 题型举例

一、填空题

如：版权开放起源于_____。

二、单项选择题

如：8、中国移动通信网络具备短信功能是()

A 1972 年 B1983 年 C1994 年 D1995 年

三、名词解释 如：传媒素养

四、简答题 如：简述新媒体与社会发展的关系。

五、问答题

如：试论述动画文化的基本特征与传播功能。

