

软件技术专业核心课程标准

专业名称：	软件技术
专业代码：	510203
学 制：	三年制高职
适用年级：	2024 级
制订时间：	2024 年 4 月

岳阳现代服务职业学院

《面向对象程序设计》

课

程

标

准

制定人：郑傲

信息工程学院

二〇二四年四月

目 录

一、课程基本信息 错误！未定义书签。

二、课程性质与任务 错误！未定义书签。

 （一）课程性质 错误！未定义书签。

 （二）课程任务 错误！未定义书签。

 （三）学情分析 错误！未定义书签。

三、课程目标与要求 错误！未定义书签。

 （一）总体目标 错误！未定义书签。

 （二）具体目标 错误！未定义书签。

 （三）课程要求 错误！未定义书签。

四、课程结构与内容 错误！未定义书签。

 （一）课程结构 错误！未定义书签。

 （二）课程内容 错误！未定义书签。

五、课程实施与保障10

 （一）课程实施10

 （二）课程保障11

六、课程考核与评价13

七、课程进程与安排 错误！未定义书签。

一、课程基本信息

课程名称	面向对象程序设计	课程代码	0222201
课程学时/学分	68/4	课程类型	专业核心课程
适应专业	软件技术专业	开设学期	第二学期
执笔人	郑傲	制定日期	2024 年 4 月
课程团队成员	唐蓓、谢东讯、王梅、李晓		
课程审核	教研室主任：王安举		
	专业带头人：冯胜良		
	二级学院（部）负责人：吴德春		
	教务处负责人：李景福		

二、课程性质与任务

（一）课程性质

本课程是软件技术专业的专业核心课程也是本专业的必修课。

前续课程：《程序设计基础》。

同期课程：《数据库技术》、《网页设计与制作》。

后续课程：《网站开发技术》、《企业级项目开发》。

（二）课程任务

通过对本课程的学习，在《程序设计基础》课程的基础上进一步巩固专业课程知识，熟练掌握面向对象程序设计的开发方法，采用案例教学法，既让学生学会 Java 语言的面向对象的基础知识，同时也让学生在潜移默化中了解一些面向对象编程的方法及软件工程思路，为今后下一步学习《网站开发技术》和《企业级项目开发》打下坚实基础。

（三）学情分析

本课程是大一下学期所授科目，其需要有一定的 Java 语言编程基础，学生在大一上学期接触了《程序设计基础》课程，所以对软件编程有一定的了解，针对学生知识体系较弱的实际情况，在授课的过程中，应该多侧重实践教学，多注意课堂案例的趣味性，从练习中让学生去理解所学的知识，掌握并灵活地运用

所学知识。

三、课程目标与要求

（一）总体目标

通过本课程的学习，以企业对 Java 编程能力需求为导向，坚持理论够用，将相关知识点分解到实际项目中，让学生通过对项目的分析和实现来掌握相关理论知识和编程技能，选择技术实用性、知识拓展性强的教学用例和实训项目，同时培养学生树立面向对象程序设计思想和使用 Java 技术进行面向对象程序设计是本课程的主要目标，学生的实际工程项目开发能力培养以及再学习能力和创新能力培养也是这门课程的重点目标。

（二）具体目标

1. 素质目标：

- （1）树立正确的三观；
- （2）具有良好的自主学习能力、沟通能力和团队协作的能力；
- （3）具备精益求精的工匠精神，满怀爱国主义情怀和民族自豪感、责任感。

2. 知识目标：

- （1）掌握开发环境的搭建和开发工具的使用；
- （2）掌握基本语法和程序流程控制语句；
- （3）面向对象编程的三大特性；
- （4）常用类、异常类和集合类；掌握 JDBC 编程技术。

3. 能力目标：

- （1）具备搭建开发环境，安装、使用开发工具的能力；
- （2）具备运用面向过程编程思想解决实际问题的能力；
- （3）具备运用面向对象编程思想解决实际问题的能力；
- （4）具备调试、修改和优化程序的能力；

(5) 具有良好的编码习惯和编码风格。

(三) 课程要求

1. 坚持立德树人

《面向对象程序设计》课程教学要落实立德树人根本任务，充分挖掘本课程思政元素，将社会主义核心价值观融入教学全过程，使学生在思考、辨析、解决问题的过程中，能站稳立场、明辨是非、行为自律、知晓责任。

2. 提升专业技能

在教学设计时，基于软件架构师岗位工作流程和典型工作任务，引入企业真实案例和项目，并融入岗课赛证内容与要求；在课堂教学中，采用理论与实践相结合的教学方式，让学生在做中学、学中做，提升学生专业技能和综合应用能力。

3. 培养创新意识

在教学过程中，根据学生的学习基础，创设适合学生的教学环境与活动，引导学生开展自主学习、协作学习、探究学习，并进行分享和合作，同时，引导学生学会根据自身需要，自主选择学习平台，创设学习环境，形成自主学习的能力和习惯。

四、课程结构与内容

(一) 课程结构

《面向对象程序设计》是一门实践性很强的专业核心课程，根据 Java 软件工程师岗位工作内容、高职教育人才培养目标和本专业人才培养方案，融入国家计算机等级证书和软件开发项目技能竞赛内容与要求，遵循“理论以‘必须、够用’为度，实践以‘强能、致用’为本”的原则，按照从简单到复杂、从单项到综合的思路，序化课程内容，精心设计了“面向对象编程基础”“面向对象编程高级”12个模块，针对每个模块，按实际操作步骤和内容设置了12个任务。在教学实施过程中，突出实践教学、重视学生动手操作能力的培养，实现教学与工

作岗位、工作内容的有效对接。

表 1 课程结构一览表

序号	模块	任务	学时
1	类与对象	类、对象、属性、方法关系的运用	8
2	方法	封装、方法的运用	12
3	对象数组	对象数组的增加、删除、修改、查询	8
4	重载和构造	方法的重载和构造方法的使用	4
5	this、静态和单例模式	this 和 static 的使用以及介绍单例模式	8
6	继承	继承以及访问控制符的运用	4
7	重写和抽象	方法的重写以及抽象类、抽象方法的运用	4
8	final 和多态	final 的运用，多态的概念和运用	4
9	instanceof 的语法和运用	instanceof 的运用	4
10	接口	接口的概念和运用	4
11	异常	常见的异常以及如何处理异常	4
12	复习	梳理本课程的所有知识点	4
合计			68

（二）课程内容

本课程由总课时 68，课程具体教学内容见表 2。

表 2 课程教学内容一览表

序号	模块/项目	任务	教学目标	教学内容	实训项目	课时
1	类与对象	类、对象、属性、方法	掌握类、对象、属性、方法关系	以学生或动物为例讲解如何创建类，实例	类与对象	8

		关系的运用	的运用	化对象以及其属性和方法的使用		
2	方法	封装、方法的运用	掌握封装、方法的运用	以学生为例讲解方法有无参数、有无返回以及其封装	方法	12
3	对象数组	对象数组的增加、删除、修改、查询	对象数组的掌握	通过学生管理系统讲解对象数组的增加、删除、修改、查询功能	对象数组	8
4	重载和构造	方法的重载和构造方法的使用	掌握重载和构造的运用	以学生为例讲解方法的重载和构造方法的使用	重载和构造	4
5	this、静态和单例模式	this 和 static 的使用以及介绍单例模式	掌握 this 和 static 的运用	以动物为例讲解 this 和 static 的使用以及介绍单例模式	this、静态和单例模式	8
6	继承	继承以及访问控制符的运用	掌握继承、访问控制符的运用	以动物世界的关系讲解继承以及访问控制符的运用	继承以及访问控制符的运用	4
7	重写和抽象	方法的重写以及抽象类、抽象方法的运用	掌握方法重写、抽象的运用	通过学生管理系统讲解方法的重写以及抽象类、抽象方法的运用	方法的重写	4
8	final 和多态	final 的运用,多态的概念和运	掌握 final 和多态的运用	以 Random 为例讲解 final 的运用,以老虎和兔子为例讲解多态	数据加密技术 单向 HASH 函数算法	4

		用		的概念和运用		
9	instanceof 的语法和 运用	instanceof 的运用	掌握 instanceof 的运用	以老虎和兔子吃东西 为例讲解 instanceof 的运用	单向认证技术 第三方认证技术	4
10	接口	接口的概念和运用	接口的运用	以打印机（黑白、彩色）为案例讲解接口的概念和运用	防火墙技术	4
11	异常	常见的异常以及如何处理异常	异常的运用	讲解常见的异常以及如何处理异常	防火墙技术	4
12	复习	梳理本课程的所有知识点	综合复习	梳理本课程的所有知识点	学期总结与考前复习	4

五、课程实施与保障

（一）课程实施

1. 课程理念

坚持以学习者为中心，按照“以学定教、以学施教、以学评教”的理念，教师根据岗位工作流程、课程内容特点和学生学情情况，融入岗课赛证要求，挖掘课程思政元素和文化元素，制定教学策略；突出学生主体地位和教师的主导作用，精心设计教学流程和教学活动，通过情境体验、课堂互动、作品呈现等环节，让学生动起来，让课堂活起来；因材施教，鼓励和帮助学生个性化、差异化发展，使学生学有所思、学有所得、学有所用。

2. 教学策略

教学模式：线上线下混合式。

教学方法：直观演示教学法、案例教学法、情境教学法、问题导向教学法、

任务驱动教学法、讨论教学法。

教学手段：依托智慧职教、爱课程、超星、钉钉、腾讯云、网易云等教学平台和微信学习群、QQ 学习群等，运用多媒体设备、UML 相关教学软件、动画、UML 软件专业实训设备等进行教学，动态记录学生的学习情况，教师可随时与学生互动，及时了解学生的整体和个体目标达成情况，为调整教学策略和个别辅导提供依据。

3. 教学过程

课前导学：教师推送学习资源，发布学习任务；学生以小组为单位研讨，完成学习任务；教师线上交流与答疑，了解学生自主学习情况，修改教学策略。

课中研学：围绕教学目标和教学重难点，针对课前自学环节的困惑和疑点，根据学科课程特点和学生学习心理特征，精心设计教学流程，引导学生做中学、学中做，在问题导向、合作探究、师生互动、作品展示中习得知识、培养能力、提升素养。

课后践学：围绕教学目标，引导学生在课外活动中参与课程实践，拓展知识视野，践行文化价值，培育专业能力。课程实践活动原则上体现开放性（如企业调研、社会调查等）和合作性（小组或团队合作）。

4. 课堂形态

适应“互联网+”信息化教学环境及学生学习特点，依托“智慧职教、爱课程、超星、钉钉、腾讯云”等智慧教育云平台 and 校内外实习实训基础，充分运用数字化课程资源、模拟仿真软件、教学仪器设备等教学资源和云计算、大数据、人工智能等现代教育技术，建设“云端课堂、实体课堂、仿真课堂、实境课堂”，使智慧教育覆盖教学的全过程，以学定教，打造高效课堂，促进学生个性化发展。

（二）课程保障

1. 教学团队

(1) 课程负责人：课程负责人能认真贯彻党的教育方针，热爱高职教育事业，爱岗敬业，治学严谨，组织协调能力强，具有开拓进取精神和良好的师德师风；具有中级及以上职称，或本科毕业工作三年以上且具有硕士学位，具有三年及以上的软件技术专业课程教学经历；能准确把握软件技术专业人才培养目标、培养规格及课程定位，有较强的教学能力和丰富的项目实战开发经验；教学、科研业绩突出，能对本课程教学过程各环节进行督促和指导；

(2) 主讲教师：主讲教师热爱教育事业，有良好的道德素养和专业功底，本科毕业工作三年以上且具有硕士学位，有软件开发实践与教学经验，有较强的沟通能力和一丝不苟的工作作风；具备爱岗敬业、为人师表、锐意进取的职业道德；具备先进的教学理念，有较强的课堂驾驭能力；学生及同行评教反映良好，教学质量优良；

2. 教学设施

(1) 配备黑（白）板、多媒体计算机、投影设备、音响设备，互联网接入或 WiFi 环境，并具有网络安全防护措施。安装应急照明装置并保持良好状态，符合紧急疏散要求、标志明显、保持逃生通道畅通无阻。

(2) 校内实训基地：配备有《程序设计基础实训室》、《软件开发实训室》等专业模拟软件的专业机房；

3. 教学资源

(1) 教材：从教育部和省教育厅指定的教材目录中选用近 3-4 年内出版的教材，优先使用国家规划教材、全国百强出版社教材、省级规划教材；鼓励校企合作开发活页式、工作手册式新型教材。

推荐教材：《Java 面向对象程序设计》 作者：梁胜彬 出版社：清华大学出版社
出版时间：2023.10

（2）教学参考资料：根据课程教学的实际需要，配置与本课程相关的专业参考书，方便师生查询、借阅。主要参考书目如下：

《Java 面向对象程序设计》 作者:李金忠 出版社:清华大学出版社
出版时间：2023.6

（3）数字化教学资源:建设和配备与本课程有关的音视频素材、教学课件、数字化教学案例、虚拟仿真软件、数字教材等教学资源，形成种类丰富、形式多样、使用便捷、动态更新、满足教学的数字化教学资源库。主要学习网站如：

职业教育专业教学资源库：

<https://zyk.icve.com.cn/courseDetailed?id=ps6ear2wwi9pvdqnppjhg>

国家精品课程《面向对象程序设计》课程网站：

https://www.icourse163.org/course/NKU-1206155803?from=searchPage&outVendor=zw_mooc_pc_ss_jg_

六、课程考核与评价

课程的考核评价采用过程性考核评价、终结性考核评价与增值性考核评价相结合的形式，过程性考核主要包括课前线上学习、课中出勤与课堂参与度以及课后作业任务完成度等；终结性考核包括期末理论考试、专业技能考核或作品考核；增值性考核指学生在学完规定的学习任务后，获得的荣誉，竞赛获得的奖项，开发的产品、项目、专利，发表的论文等成果，可以转化成学分，替换相关课程或环节部分学分。

表 3 课程考核评价形式一览表

考核评价形式		考核内容	比例%
过程性考核与评价	课前：线上讨论、课前测试、作品提交等	到课考勤、学习态度、安全意识、合作精神、敬业精神、团队意识、课堂参与、实训操作、知识掌握等	10
	课中：课堂提问、现场操作、小组考核、小测验等		30
	课后：课后作业、课后实践、学习、作品提交等		10
终结性考核与评价	理论考试	理论知识、职业规范等	20
	技能考核/作品考核	专业技能、创新能力等	30

表4 课程考核内容一览表

序号	模块	任务	知识点	技能点	考核占比 (%)
1	类与对象	类与对象	掌握类、对象、属性、方法关系的运用	以学生或动物为例讲解如何创建类，实例化对象以及其属性和方法的使用	10
2	方法	方法	掌握封装、方法的运用	以学生为例讲解方法有无参数、有无返回以及其封装	10
3	对象数组	对象数组	对象数组的掌握	通过学生管理系统讲解对象数组的增加、删除、修改、查询功能	15
4	重载和构造	重载和构造	掌握重载和构造的运用	以学生为例讲解方法的重载和构造方法的使用	10
5	this、静态和单例模式	this、静态和单例模式	掌握 this 和 static 的运用	以动物为例讲解 this 和 static 的使用以及介绍单例模式	5
6	继承	继承	掌握继承、访问控制符的运用	以动物世界的关系讲解继承以及访问控制符的运用	5
7	重写和抽象	重写和抽象	掌握方法重写、抽象的运用	通过学生管理系统讲解方法的重写以及抽象类、抽象方法的运用	5
8	final 和多态	final 和多态	掌握 final 和多态的运用	以 Random 为例讲解 final 的运用，以老虎和兔子为例讲解多态的概念和运用	10
9	instanceof 的语法和运用	instanceof 的语法和运用	掌握 instanceof 的运用	以老虎和兔子吃东西为例讲解 instanceof 的运用	10
10	接口	接口	接口的运用	以打印机（黑白、彩色）为案例讲解接口的概念和运用	10
11	异常	异常	异常的运用	讲解常见的异常以及如何处理异常	10

七、课程进程与安排

表5 课程进程安排一览表

序号	教学内容	计划课时		授课地点	执行周次
		理论	实践		

1	类与对象	4	0	多媒体教室	1
2	方法	4	2	多媒体教室、专业机房	2-4
3	对象数组	4	2	多媒体教室、专业机房	4-5
4	重载和构造	4	2	多媒体教室、专业机房	5-6
5	this、静态和单例模式	4	2	多媒体教室、专业机房	6-7
6	继承	4	2	多媒体教室、专业机房	8-9
7	重写和抽象	4	2	多媒体教室、专业机房	10-11
8	final 和多态	4	2	多媒体教室、专业机房	11-12
9	instanceof 的语法和运用	4	2	多媒体教室	12-13
10	接口	4	2	多媒体教室、专业机房	14-15
11	异常	4	0	多媒体教室	15-16
12	复习	4	2	多媒体教室	17
合计		48	20		