

2017 年度软件工程专业带头人工作总结

基于软件工程专业培养目标，2017 年度着力实现了以下目标：

1、针对 2017 年软件工程专业招生性质发生了改变（有三本变为二本招生，且只有 10 个文科生计划），组织老师多方位调查市场需求，在 2016 版的基础上，做了改动，制订了 2017 软件工程专业人才培养方案执行版，使课程体系更适合学生学习。

在 2017 级新生入学教育时开展本专业人才培养方案解读教育，开课计划学生每人一份，让学生了解本专业的课程体系，明确学习重点和难点，明白在校学什么，应该怎样学，将来能干什么。

2、双师双能型师资队伍建设的

2017 年，选派崔春英等多位教师外出进行师资培训、专业课程培训，为课堂教学积累实战经验。

3、积极开展课程建设

软件工程专业基础课《程序设计基础（C 语言）》课程获批省级在线开放课程，《大学计算机基础》课程在线课程在超星集团的平台上已经开放使用。已经初步完成了教学资源的建设，实现向上线下教学。

4、教师团队建设：获批“农产品质量安全追溯技术河南省工程实验室”、“农产品安全追溯技术研究与应用河南省高校科技创新团队”及“河南省网络与信息安全创新型科技团队”，获批虚拟现实教学团队为校级教学团队。

5、学生团队建设：计算机学院创新创业中心是在响应国家“大众万众创业”战略的前提下，在计算机科学与技术学院李亚院长的大力支持和王宁、郑天明等几位老师的指导下，创建的新型“教-学-研发”一体化实验室，目前在实验室参加学习和项目开发的同学有十多人，同学们学习热情高涨，以所学的前沿一流技术，不断的推出新的产品带动我校的创新创业潮流。本中心借鉴一线企业成熟管理模式，同时结合校园学生实际情况，在平台管理上采用教-学-练-实战的体系化流程，让学生得到学以致用实际锻炼，缩短甚至直接达到与未来企业用人需求的无缝对接。在项目开发中采用专业分组及项目分组模式，同时结合考勤和季度考核，有效的推动了学生学习的纪律性和积极性，从而保证了项目的研发质量和进度。目前的技术方向有安卓应用开发、Html5 移动应用开发、Unity 游戏开

发、Html5 游戏开发，后续还会将产品扩展到智能电视、智能盒子等移动互联网和智能物联网平台，全面打造一流的移动产业基地！

6、加强实践教学改革。与企业加强联系，依托我们的实训基地，引进实训基地师资进行组织学期实训，更新实践教学内容与企业主流技术接轨，努力营造职场化的实践教学环境。与实训基地企业合作，把实训公司的师资请进校园，对本专业学生进行学期实训。2017 年学年末邀请蓝鸥、河南智游网络等公司，分别对软件工程专业的学生进行了 UI、智能手机开发等项目短期实训，效果较好。2017 年 6 月与蓝鸥企业共建了实训室。

7、积极组织学生参加专业竞赛活动。2017 年组织学生积极参加中国大学生计算机设计大赛、下一代互联网技术创新大赛等专业竞赛，取得了优异成绩。

8. 加强教材资源建设。2017 年教师主持编写了《计算机应用基础教程》、《ACCESS 2010 数据库应用教程》等教材和《开发综合实训》、《UI 设计综合实训》等课程讲义，目前正在使用，效果良好。

9. 大力探索“翻转课堂”课堂教学模式，培养学生的自主学习能力。结合软件工程专业课程的特点，大力探索翻转课堂教学模式在课堂中的应用，培养学生的自主学习能力。“程序设计基础”、“计算机应用基础”课程利用已建设完成的在线开放课程探索翻转课堂教学模式。

10、本专业教师共发表学术论文 22 篇，其中 SCI 1 篇，EI 5 篇，中文核心 8 篇，出版专著 4 部。

11、获批省科技厅项目 3 项，知识产权局项目 5 项。

2017 年软件工程专业圆满完成了 2016 年制订计划。