数字媒体技术专业

人才培养方案

制定时间：2023年6月

修订时间：2024年6月

二〇二四年六月

**目 录**

**一、专业名称及代码 3**

**二、入学要求 3**

**三、修业年限 3**

**四、职业面向 3**

**五、培养目标与培养规格 3**

**六、课程设置及要求 7**

（一）公共基础课程 7

（二）专业课程 7

**七、教学进程总体安排 15**

（一）教学周数分学期分配表 15

（二）教学历程表 15

（三）专业教学进程表 16

（四）教学学时分配表 19

（五）公共选修课清单 19

**八、实施保障 20**

（一）师资队伍 20

（二）教学设施 21

（三）教学资源 23

（四）教学方法 23

（五）学习评价 24

（六）质量管理 24

**九、毕业要求 24**

（一）毕业学分要求 25

（二）毕业标准 26

**十、附录 26**

# 一、专业名称及代码

专业名称：数字媒体技术

专业代码：510204

# 二、入学要求

普通高级中学毕业、中等职业学校毕业或具备同等学力。

# 三、修业年限

全日制三年。

# 职业面向

本专业职业面向如表 4-1 所示

数字媒体技术专业职业面向

|  |  |
| --- | --- |
| **所属专业大类（代码）** | 电子与信息大类（51） |
| **所属专业类（代码）** | 计算机类（5102） |
| **对应行业（代码）** | 数字内容服务（657）影视节目制作（873） |
| **主要职业类别（代码）** | 视觉传达设计人员（2-09-06-01）数字媒体艺术专业人员 S（2-09-06-07）全媒体运营师 S（4-13-01-05） |
| **主要岗位（群）或技术领域** | 数字视觉设计交互设计影视后期制作 |
| **职业类证书** | 数字媒体交互设计数字创意建模界面设计虚拟现实应用开发数字影像处理 |

# 培养目标与培养规格

（一）培养目标

本专业培养能够践行社会主义核心价值观，传承技能文明，德智体美劳全面发展，具有一定的科学文化水平，良好的人文素养、科学素养、数字素养、职业道德、创新意识，爱岗敬业的职业精神和精益求精的工匠精神，较强的就业创业能力和可持续发展的能力，掌握本专业知识和技术技能，具备职业综合素质和行动能力，面向数字内容服务、影视节目制作等行业的视觉传达设计员、数字媒体艺术专业人员、全媒体运营师等职业，能够从事视觉传达设计、界面与交互设计、数字文创产品设计、音视频编辑等工作的高技能人才。

（二）培养规格

本专业毕业生应在素质、知识和能力方面达到以下要求。

**1.素质要求**

（1）基本素质

①坚定拥护中国共产党领导和中国特色社会主义制度，以习近平新时代中国特色社会主义思想为指导，践行社会主义核心价值观，具有坚定的理想信念、深厚的爱国情感和中华民族自豪感。

②掌握与本专业对应职业活动相关的国家法律、行业规定，掌握绿色生产、环境保护、安全防护、质量管理等相关知识与技能，了解相关行业文化，具有爱岗敬业的职业精神，遵守职业道德准则和行为规范，具备社会责任感和担当精神。

③掌握支撑本专业学习和可持续发展必备的语文、数学、外语（英语等）、信息技术等文化基础知识，具有良好的人文素养与科学素养，具备职业生涯规划能力。

④具有良好的语言表达能力、文字表达能力、沟通合作能力，具有较强的集体意识和团队合作意识，学习 1 门外语并结合本专业加以运用。

（2）职业素质

①具有创新进取精神，勇于探索新技术，敢于挑战技术难题，对数字媒体技术充满热情。

②具有团队协作精神，善于沟通交流，能够与设计师、程序员、产品经理等不同岗位人员有效配合。

③具有敏锐的用户洞察能力，能够发现用户需求痛点，判断产品体验中的各种问题。

④不抄袭他人作品，不违反版权法规，坚持原创设计和合法使用素材。

⑤重视项目中的每一个环节，精益求精，确保作品质量和技术实现的准确性。

**2.知识要求**

（1）基础知识

①掌握必备的思想政治理论、科学文化基础知识和中华优秀传统文化知识。

②熟悉与本专业相关的法律法规以及知识产权保护、网络安全、信息安全等相关知识。

③掌握必要的高等数学知识，熟悉线性代数、概率论与数理统计等数学分析计算方法。

④熟悉必需的美术基础知识，掌握色彩、构图、造型等基本艺术理论和设计原理。

⑤熟悉必需的计算机基础知识，掌握数据结构、算法设计、操作系统等核心理论。

⑥掌握必要的英语知识，具备阅读英文技术文档和进行国际技术交流的能力。

（2）专业知识

①掌握数字图像处理的基本原理、算法和应用方法，熟悉图像获取、处理和分析的技术流程。

②掌握音视频处理技术的核心原理，熟悉音频信号处理、视频编码压缩等技术方法。

③掌握计算机图形学的基本理论和实现方法，熟悉二维三维图形生成、渲染和动画制作技术。

④掌握图文编辑基础开发的核心技术，熟悉HTML5、CSS3、JavaScript等技术标准和开发规范。

⑤掌握数据库设计与管理的基本知识，熟悉关系型和非关系型数据库的应用方法。

⑥熟悉数字媒体技术相关国家标准和行业规范。

**3.能力要求**

（1）专业能力

①具有探究学习、终身学习、分析问题and解决问题的能力。

②具有良好的语言、文字表达能力和沟通能力。

③具有本专业必需的信息技术应用和维护能力，能够利用专业软件工具进行数字媒体内容创作和技术开发。

④具有基本的数字媒体设计与开发能力，能够参与完成界面设计、交互设计、多媒体内容制作等工作。

⑤具有初步的项目策划与管理能力，能够参与编制项目方案、技术文档、项目计划和成本预算等工作。

⑥具有基本的用户体验测试与评估能力，能够独立完成用户需求调研、可用性测试，参与产品优化和改进工作。

⑦具有基本的数字媒体产品开发与实现能力，能够识读设计稿，编写程序代码，独立完成功能模块开发、产品测试工作，参与系统集成和产品发布工作。

⑧具有基本的产品质量控制与评定能力，能够完成产品各功能模块的测试验收、参与组织产品上线验收、编制技术文档等工作。

⑨具有数字媒体技术应用能力，能够根据项目需求，制定相应的技术解决方案，完成数字媒体产品的设计开发工作。

（2）方法能力

①具有职业生涯规划能力。

②具有独立学习能力。

③具有解决问题能力。

④具有获取新知识能力。

⑤具有决策能力。

⑥具有科学精神。

⑦具有创新思维。

⑧具有创新意识。

（3）社会能力

①具有人际交往能力。

②具有公共关系处理能力。

③具有团队协作能力。

④具有集体意识和社会责任感。

**4.职业岗位群调研表**

数字媒体技术专业职业岗位群调研表

| **职业岗位** | **素质要求** | **能力要求** | **知识要求** | **相应证书名称** |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| UI/UX设计师 | 具有较强的审美能力、创新思维，敢于突破，乐业；具有团队合作精神，善于沟通，精诚合作，尽职尽责，不弄虚作假，求真务实。 | 能够使用专业设计软件进行界面设计，依据用户体验标准进行原型设计和交互设计。 | 掌握设计软件及用户体验设计方法。熟悉设计规范、色彩理论和视觉设计原理。掌握原型工具和界面设计工具的使用方法。 | 交互设计师职业技能等级证书、Adobe认证设计师证书 |
| 前端开发工程师 | 具有团队合作精神，善于听取意见，能够团结同事；具有洞察细节能力，判断代码逻辑的各种异常情况。 | 能够完成网站前端页面开发；能够对前端代码进行测试和优化。 | 熟悉图文编辑基础开发相关标准。掌握HTML、CSS、JavaScript等前端技术及开发框架的使用方法和步骤。 | 图文编辑基础开发职业技能等级证书、计算机程序设计员证书 |
| 动画制作师 | 不做假动画，不出假作品；重视工作中的每一个细节，精准制作，坚持不懈，承担责任，严格按照动画制作流程和质量要求执行。 | 能够进行角色设计和场景设计，建立完整的动画制作流程，能够对动画素材的建模、绑定、渲染进行处理，能够按照动画制作规范进行创作。 | 掌握动画制作软件详细操作标准和动画制作验收规范。掌握三维建模、动画绑定、渲染合成流程，掌握动画制作技术要求。 | 动漫游戏设计师证书、三维动画师职业技能等级证书 |
| 游戏开发工程师 | 具有团队合作精神，善于听取意见，能够团结同事；具有洞察细节能力，判断程序逻辑的各种异常情况。 | 能够使用游戏引擎进行游戏开发，掌握游戏编程语言和框架技术，能够完成游戏功能模块开发和测试。 | 掌握游戏开发工具及编程语言的使用方法。熟悉游戏设计规范、游戏引擎使用和性能优化。掌握游戏测试和发布方法。 | 游戏程序设计师证书、Unity认证开发者证书 |
| 视频制作师 | 具有创新思维和艺术修养，善于表达创意，乐于学习新技术；具有良好的职业道德和责任意识，事业心强，有奉献精神。 | 能够熟练使用视频编辑软件，建立视频制作流程体系，能够对影像素材进行剪辑、特效、调色等后期处理。 | 掌握视频制作软件及后期处理技术。熟悉影视制作流程和视频编码标准。掌握摄像设备使用和视频发布平台技术要求。 | 影视后期制作师证书、Adobe Premiere认证证书 |
| 数字媒体运营 | 具有严谨的工作态度和学习能力，勇于创新，善于沟通；具有良好的职业道德和团队意识，事业心强，有责任感。 | 能够进行数字媒体内容策划和运营，掌握新媒体传播规律，能够对平台数据进行分析和优化。 | 掌握新媒体运营技术和数据分析方法。熟悉各类数字媒体平台规则和内容创作规范。掌握用户画像分析和内容推广技术。 | 新媒体运营师证书、数字化营销师证书 |

# 六、课程设置及要求

## （一）公共基础课程

公共基础课程包含公共素养基础课程、公共素养特色选修课程、公共素养人文选修课程、公共素养单列实训课程。

**1.**公共素养基础课程****：主要包含毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论、思想道德修养与法律基础、党史国史、形势与政策、计算机应用基础、大学生心理健康、军事理论、体育与健康、大学实用语文、中华传统文化、劳动教育、公共艺术教育、创新创业基础、职业发展与就业指导、校园文化教育。

**2.**公共素养校本特色选修课程****：主要包括校园文化教育、职业发展与就业指导、中国传统文化等课程，每门课程2学分，需修满6学分。

**3.**公共素养单列实训课程****：主要包括入学教育、毕业教育、劳动技能、社会服务与实践、创新职业技能实践等课程。

## （二）专业课程

专业（技能）课程包括专业基础课程、专业核心课程、专业拓展课程、实训实习课程。

1.****专业基础课程****：数字媒体技术导论、图文编辑基础、创意设计、图形图像处理、设计概论、摄影摄像技术。

“数字媒体技术导论”课程描述

| **课程名称** | 数字媒体技术导论 | **学分** | 4 | **学时数** | 64 |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **课程目标** | 1.知识目标：理解数字媒体技术的基本概念、发展历程和应用领域，掌握图形图像处理、音视频技术、动画制作、交互设计等核心技术原理，了解虚拟现实、增强现实等前沿技术。2.能力目标：能独立运用数字媒体软件进行基础的图像处理、音视频编辑、动画制作和交互设计，具备分析和解决数字媒体项目中技术问题的能力，培养创新思维和实践能力。3.素质目标：培养良好的审美意识和创新精神，增强团队协作能力和沟通表达能力，树立正确的媒体素养和职业道德观念，提升信息技术应用能力。 |
| **学习内容** | 数字媒体技术基础概念与发展历程；计算机图形学基础理论；数字图像处理技术，包括图像获取、处理、压缩与存储；数字音频技术原理与应用；数字视频技术与编解码；二维和三维动画制作技术；人机交互设计原理；网络多媒体技术；虚拟现实与增强现实技术基础；数字媒体项目设计与制作流程。 |
| **能力培养** | 采用理论结合实践的教学方式，通过案例分析和项目驱动教学，引导学生从实际项目中学习数字媒体技术；组织实验实训课程，提升学生实际操作能力；开展创新设计竞赛活动，促进学生创新思维发展；培养团队协作精神，增强学生沟通交流能力；指导学生完成综合性项目作品，提高解决实际问题的能力。 |
| **与岗位能力和职业资格证书的衔接** | 为后续专业课程如数字影像制作、游戏设计与开发、UI/UX设计等奠定基础；助力学生在数字媒体、游戏开发、影视制作、广告设计等岗位提升专业能力；对接相关职业资格证书，如多媒体作品制作员、动画绘制员、数字视频合成师等证书，提供知识和技能支撑。 |

“图文编辑基础”课程描述

| **课程名称** | 图文编辑基础 | **学分** | 4 | **学时数** | 64 |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **课程目标** | 1.知识目标：掌握图文编辑的基本原理与常用软件操作，了解图像处理、文字排版、色彩搭配等基础知识。2.能力目标：掌握图像处理与排版技能，能够使用主流图文编辑工具（如Photoshop、Illustrator等）完成简单的图文设计任务。3.素质目标：培养审美能力与创意表达能力，提高学生对视觉传播的理解与应用能力。 |
| **学习内容** | 图文编辑基础知识，包括图像处理与矢量图形设计、色彩原理与搭配、文字排版规则、常用图文编辑软件的操作技巧与实训、图文设计项目案例实践等。课程将通过任务驱动和项目导向方式组织教学，增强学生的实际操作能力和创意设计思维。 |
| **能力培养** | 通过项目实践与案例分析教学，提升学生的图像处理与图文编排能力；强化视觉传达与版面设计意识；培养学生的团队协作能力与项目执行能力；鼓励学生进行创意表达与作品优化，提升综合设计思维与数字内容创作能力。 |
| **与岗位能力和职业资格证书的衔接** | 课程为从事平面设计、广告制作、新媒体内容创作等岗位提供基础支持；为考取图形图像处理员、视觉设计师等职业资格证书提供知识和技能基础，如《全国计算机信息高新技术考试（图形图像处理）》等。 |

“创意设计”课程描述

| **课程名称** | 创意设计 | **学分** | 4 | **学时数** | 64 |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **课程目标** | 1.知识目标：掌握创意思维方法与设计原则，了解设计的基本流程与表现形式，熟悉常用创意设计工具与媒介。2.能力目标：培养学生综合运用视觉元素进行创意表达的能力，能根据不同主题完成创意设计项目。3.素质目标：提升审美意识、创新思维能力和跨学科设计素养，增强团队协作与项目执行能力。 |
| **学习内容** | 课程内容涵盖创意思维训练、设计构成基础、视觉表达技法、色彩与形态设计、跨媒介整合设计、设计项目实践等。通过案例分析与实战项目，引导学生掌握从创意构想到成果输出的全过程。课程重点在于培养学生的原创能力与实际操作能力。 |
| **能力培养** | 以项目式教学为主线，强化学生的观察、联想、表达和整合能力，提升图形图像表达、排版布局、创意呈现等综合能力。通过团队合作与阶段汇报，锻炼学生的沟通协作能力、设计提案能力及项目管理意识。 |
| **与岗位能力和职业资格证书的衔接** | 课程为从事视觉传达、广告创意、新媒体设计、用户体验等岗位奠定基础。为考取广告设计师、视觉传播设计师等职业资格证书提供知识储备与技能支撑，提升就业竞争力与职业发展潜力。 |

“图形图像处理”课程描述

| **课程名称** | 图形图像处理 | **学分** | 2 | **学时数** | 32 |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **课程目标** | 1.知识目标：掌握图像数字化处理的基本原理，了解图形图像的类型、格式、色彩模式与处理流程。2.能力目标：熟练掌握常用图像处理软件（如Photoshop）的基本操作和图像编辑技巧，具备图像优化、合成与创意表达能力。3.素质目标：提升视觉审美能力与设计表达力，培养严谨的工作态度与良好的操作习惯。 |
| **学习内容** | 内容包括图形图像基础知识、数字图像处理技术、图像色彩调整、图像修复与合成、滤镜与特效应用、图像批量处理、图像输出设置及文件格式转换等。课程以任务驱动与实操训练为主，结合项目案例进行综合实践。 |
| **能力培养** | 采用案例教学与项目实践相结合的方式，提升学生的图像观察与分析能力、图像编辑与处理能力、设计思维与创新表达能力。强化学生的软件实操能力与作品表现能力，锻炼其审美判断与创意思维。 |
| **与岗位能力和职业资格证书的衔接** | 为图像处理、平面设计、广告制作、新媒体编辑等岗位提供技术基础；为考取图形图像处理员、视觉设计师等职业资格证书（如计算机图像处理高新技术认证）提供知识支撑与技能准备。 |

“设计概论”课程描述

| **课程名称** | 设计概论 | **学分** | 2 | **学时数** | 32 |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **课程目标** | 1.知识目标：了解设计的基本概念、设计思维方式及设计原理、流程和方法；掌握设计表达的基本技能与工具，如手绘、模型制作、设计软件等。2.能力目标：能够独立分析和解决设计问题，具备创新设计能力和实践能力；熟练运用设计理论和方法，解决实际设计问题，提升设计实践水平。3.素质目标：培养审美能力和创新意识，提高设计思维和表达能力；增强团队合作精神和沟通能力，在团队设计项目中有效协作。 |
| **学习内容** | 设计基础，包含设计定义、分类、原则和思维模式；设计表达，学习表达技能、方法与工具使用；设计流程，了解设计需求分析、方案设计、实施和评价环节；设计方法，掌握头脑风暴、SWOT分析等常用方法；设计实践，通过实际问题应用设计理论，培养解决问题的能力。 |
| **能力培养** | 采用案例分析教学，从实际案例中传授设计知识和方法；组织项目实践活动，让学生在实践中锻炼设计能力；开展讨论交流，促进学生思维碰撞，激发创新灵感；邀请行业专家分享经验，拓宽学生视野。 |
| **与岗位能力和职业资格证书的衔接** | 为学生在数字媒体设计、视觉传达设计等岗位提供理论和方法支持；有助于提升学生在设计相关职业资格考试中的理论水平，如平面设计师证书考试等。 |

“摄影摄像技术”课程描述

| **课程名称** | 摄影摄像技术 | **学分** | 2 | **学时数** | 32 |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **课程目标** | 1.知识目标：掌握摄影与摄像的基本原理与技术，包括构图、曝光、光线运用、镜头语言等基础知识。2.能力目标：熟练使用摄影摄像设备进行拍摄与录制，具备初步的画面美学与视觉表达能力，掌握素材后期处理流程。3.素质目标：提升审美能力与艺术表现力，培养认真细致的工作态度及良好的职业素养。 |
| **学习内容** | 内容涵盖摄影基础（相机结构、光圈快门、构图技巧）、摄像技术（视频拍摄流程、分镜设计、机位运用）、灯光控制、音频录制基础、后期处理与剪辑基础、项目拍摄实践等。课程强调实践操作，结合艺术创作与技术训练同步进行。 |
| **能力培养** | 通过实训项目与分组合作，培养学生图像捕捉能力、画面组织能力与视觉叙事能力；提升摄影摄像操作技能与后期处理能力；锻炼学生的现场应变与沟通协调能力，具备独立完成小型影像作品的能力。 |
| **与岗位能力和职业资格证书的衔接** | 课程对接影视制作、媒体传播、短视频运营、婚礼摄影、商业广告拍摄等岗位需求；为考取影视制作类职业资格证书（如摄影师、摄像师证）提供知识与技能基础，增强就业竞争力。 |

2.****专业核心课程****：数字视觉设计、数字音视频技术、三维动画制作技术、网页设计、特效制作技术、交互设计。

“数字视觉设计”课程描述

| **课程名称** | 数字视觉设计 | **学分** | 4 | **学时数** | 64 |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **课程目标** | 1.知识目标：了解数字视觉设计的基本概念、设计原则和发展趋势，掌握数字图像、字体、色彩、版式等视觉元素的运用。2.能力目标：熟练使用数字设计工具（如Photoshop、Illustrator、Figma等）进行视觉界面、图形图像、品牌元素等的设计创作。3.素质目标：提升数字化视觉表达能力，培养创新思维与设计思辨能力，增强设计沟通与协作意识。 |
| **学习内容** | 包括数字视觉设计原理、界面与图形构成、色彩与字体设计、数字排版与布局、品牌视觉元素设计、跨平台视觉适配、数字产品设计流程与规范、综合项目设计实训等内容，课程注重实战与创意结合。 |
| **能力培养** | 通过项目驱动教学，提升学生的视觉分析、数字表达、用户界面设计等综合能力；注重设计工具实操与审美提升，强化学生的设计提案、团队合作、创意表达与用户体验思维能力。 |
| **与岗位能力和职业资格证书的衔接** | 对接交互设计、网页设计、视觉传达、新媒体设计等相关岗位；为考取数字艺术、界面设计类职业资格证书（如视觉设计师、用户界面设计师等）提供理论基础与技能支持。 |

“数字音视频技术”课程描述

| **课程名称** | 数字音视频技术 | **学分** | 4 | **学时数** | 64 |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **课程目标** | 1.知识目标：熟悉音频视频编辑软件，掌握剪辑、特效、音频处理及格式设置知识。2.能力目标：独立完成音视频制作，具备创意表达和素材处理能力。3.素质目标：培养审美与创新能力，增强团队协作和耐心细心品质。 |
| **学习内容** | 软件操作：主流软件基础操作。剪辑技术：素材剪辑、转场等。特效调色：视频特效与色彩调整。音频处理：录音、混音等音频技术。输出设置：音视频转码与输出参数。 |
| **能力培养** | 理论实践结合：讲解与实操结合，提升操作能力。案例分析：剖析优秀作品，学习技巧。项目实践：通过项目锻炼综合能力与团队协作能力。 |
| **与岗位能力和职业资格证书的衔接** | 为影视、新媒体等岗位提供专业技能。有助于考取相关认证，提升就业竞争力。 |

“三维动画制作技术课程描述”课程描述

| **课程名称** | **三维动画制作技术** | **学分** | 4 | **学时数** | 64 |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **课程目标** | 1.知识目标：掌握三维动画制作流程、技术原理及主流软件功能和专业理论。2.能力目标：独立完成角色、场景建模与动画制作，解决技术难题，提升作品完成度。3.素质目标：培养审美与创意，强化团队协作，树立规范和版权意识。 |
| **学习内容** | 软件基础：界面操作与基础建模工具。这部分内容涵盖了学习和掌握软件界面的基本使用方法，以及如何运用基础的建模工具来创建简单的三维模型。进阶技能：高级建模、材质、动画、灯光渲染技术。在掌握了基础之后，学习者将深入学习更高级的建模技巧，如何为模型添加逼真的材质效果，制作流畅的动画，以及如何运用灯光和渲染技术来增强视觉效果，使作品更加生动和真实。行业实践：影视动画流程与跨软件协作规范。这部分将介绍在影视动画制作中所遵循的标准流程，以及如何在不同的软件之间进行协作，确保项目高效、顺利地进行。 |
| **能力培养** | 双线融合：理论与实训结合。企业协同：引入案例，行业导师指导。竞赛驱动：以赛事激发竞争与创新。 |
| **与岗位能力和职业资格证书的衔接** | 为动画、游戏等行业岗位提供技能保障。助力考取相关认证，增强行业认可度。 |

“网页设计”课程描述

| **课程名称** | 网页设计 | **学分** | 4 | **学时数** | 64 |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **课程目标** | 1.知识目标：掌握HTML、CSS、JavaScript知识，了解网页布局和配色原则。2.能力目标：独立开发静态网页，实现响应式设计，优化网页性能。3.素质目标：培养设计兴趣与审美，提升问题解决和团队协作能力。 |
| **学习内容** | HTML基础：语法、标签及HTML5特性。CSS样式：语法、选择器、布局技术。JavaScript基础：语法、DOM操作。布局配色：网页布局与配色方法。响应式设计：响应式原理与实现技术。 |
| **能力培养** | 理论实践结合：边学边做，提升动手能力。案例教学：分析案例，学习设计思路。项目驱动：以项目巩固知识，锻炼综合能力。 |
| **与岗位能力和职业资格证书的衔接** | 为前端开发等岗位提供技能支持。有助于考取相关证书，增加就业优势。 |

“特效制作技术”课程描述

| **课程名称** | 特效制作技术 | **学分** | 4 | **学时数** | 64 |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **课程目标** | 1.知识目标：掌握影视特效的基本原理与发展概况，了解数字合成、运动图形、粒子系统等常见特效类型及实现方式。2.能力目标：熟练操作特效制作软件（如After Effects、Premiere Pro、Blender等），具备设计、制作和整合影视特效的能力。3.素质目标：增强视觉表达能力与创意思维，培养团队协作精神和项目执行能力，具备审美素养与专业操作习惯。 |
| **学习内容** | 主要包括特效制作基础知识、视频合成与剪辑技巧、转场与动态字幕设计、三维特效与粒子模拟、绿幕抠像与合成、特效脚本与自动化应用、特效项目流程管理与实训案例操作等。课程以案例实战为核心，注重实操能力的培养。 |
| **能力培养** | 通过项目实训和团队合作，提升学生在镜头特效设计、视觉合成与时间控制方面的能力；强化软件实操、项目构建、创意实现与问题解决能力，培养学生从策划到输出的完整特效制作技能链。 |
| **与岗位能力和职业资格证书的衔接** | 对接影视后期制作、广告特效、新媒体内容创作、短视频与动画制作等岗位；支持学生考取影视特效师、数字合成师等相关职业资格证书，提升就业竞争力与专业水平。 |

“交互设计”课程描述

| **课程名称** | 交互设计 | **学分** | 4 | **学时数** | 64 |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **课程目标** | 1.知识目标：了解交互设计的基本概念、发展历程与设计流程，掌握用户研究、信息架构、界面原型等基础理论与方法。2.能力目标：掌握主流交互设计工具（如Figma、Axure、Adobe XD等）的使用，具备独立完成中小型交互设计项目的能力。3.素质目标：提升以用户为中心的设计思维，培养用户体验意识、系统思考能力和跨领域沟通协作能力。 |
| **学习内容** | 包括交互设计基础理论、用户行为与需求分析、界面设计原则、信息架构设计、交互流程与原型制作、可用性测试与反馈优化、项目实践与团队协作训练。课程采用任务驱动与项目实战结合的教学模式，强化实践应用。 |
| **能力培养** | 通过用户研究与产品设计任务，培养学生发现问题、分析用户、制定交互方案的能力；提升界面设计、交互逻辑构建与原型制作能力；锻炼团队协作、设计呈现与用户沟通能力，形成完整的交互设计思维体系。 |
| **与岗位能力和职业资格证书的衔接** | 对接UI/UX设计、产品设计、用户研究、前端设计等相关岗位需求；为考取交互设计师、用户体验设计师等职业资格证书提供理论基础与实战技能支撑。 |

3.****专业拓展课程****：品牌策划与设计、短视频策划与制作、移动端框架技术、数字文创产品开发与设计。

“品牌策划与设计”课程描述

| **课程名称** | 品牌策划与设计 | **学分** | 2 | **学时数** | 32 |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **课程目标** | 1.知识目标：掌握品牌的基本概念、构建体系和传播策略，了解品牌定位、品牌识别系统和视觉表达的核心原理。2.能力目标：具备品牌策划思维与设计执行能力，能够独立完成品牌调研、命名、形象设计与传播方案制作。3.素质目标：培养市场敏感度、创意思维与策略意识，提升综合策划与视觉整合表达能力。 |
| **学习内容** | 课程内容包括品牌基础理论、品牌命名与定位、品牌形象设计（标志、标准字、辅助图形等）、品牌识别系统设计（VI）、品牌传播策略与应用物料设计、市场分析与用户研究、品牌项目实战等。注重策略与设计并重，强调落地能力。 |
| **能力培养** | 通过品牌调研、策略制定、视觉设计、落地执行等任务训练，系统培养学生从策略构想到视觉实现的综合能力；加强对品牌逻辑、受众心理、传播媒介的理解与运用，提升提案与表达能力。 |
| **与岗位能力和职业资格证书的衔接** | 对接品牌设计、市场策划、视觉传播、新媒体运营等相关岗位需求；为考取品牌管理师、广告设计师等职业资格证书提供理论知识与项目实践支撑，增强职业发展潜力。 |

“短视频策划与制作”课程描述

| **课程名称** | 短视频策划与制作 | **学分** | 4 | **学时数** | 64 |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **课程目标** | 1.知识目标：掌握短视频传播原理、内容构成与平台运营机制，了解短视频策划流程及拍摄制作的基本理论。2.能力目标：具备独立完成短视频选题策划、脚本撰写、拍摄执行、剪辑包装和发布运营的能力。3.素质目标：培养媒体素养与创意思维，提升内容创作力与表达力，增强团队协作与项目管理能力。 |
| **学习内容** | 课程涵盖短视频发展趋势、内容选题与定位、故事结构与分镜设计、拍摄技巧（构图、运镜、灯光、收音等）、剪辑与特效、字幕与配音、短视频平台规则与运营策略、完整项目实训等，强调内容与技术并重。 |
| **能力培养** | 以任务驱动与项目实训为主线，强化学生在短视频策划、拍摄、剪辑与发布全流程中的实操能力；注重创意表达、叙事能力与媒介适配，培养学生的传播意识与流量思维。 |
| **与岗位能力和职业资格证书的衔接** | 对接短视频运营、自媒体创作、新媒体编辑、内容营销等相关岗位；为考取新媒体运营师、数字内容创作者等职业资格证书提供知识与技能支持，拓展职业发展路径。 |

“移动端框架技术”课程描述

| **课程名称** | 移动端框架技术 | **学分** | 2 | **学时数** | 32 |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **课程目标** | 1.知识目标：掌握移动端开发的基本概念、常见框架结构和开发流程，了解主流移动平台（如Android、iOS）的技术特点及差异。2.能力目标：能够熟练使用移动开发框架（如Flutter、React Native、Weex等）进行跨平台应用开发，具备界面构建与功能实现能力。3.素质目标：提升代码规范意识与工程思维，培养解决实际问题的能力与持续学习的意识。 |
| **学习内容** | 包括移动端开发基础、主流开发语言（如Dart/JavaScript）应用、框架搭建与组件使用、页面布局与交互逻辑、数据管理与网络通信、平台适配与性能优化、应用打包与部署、移动端项目实战训练等内容。 |
| **能力培养** | 通过模块化实训与完整项目开发，培养学生在移动端UI构建、跨平台适配、业务逻辑实现和API集成等方面的能力；强化团队协作、问题调试与版本管理技能，提升综合开发能力。 |
| **与岗位能力和职业资格证书的衔接** | 对接移动应用开发、前端工程师、跨平台开发工程师等岗位需求；为考取移动开发工程师、软件设计师等职业资格证书提供知识支持与项目经验积累。 |

“数字文创产品开发与设计”课程描述

| **课程名称** | 数字文创产品开发与设计 | **学分** | 2 | **学时数** | 32 |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **课程目标** | 1.知识目标：了解数字文创产品的概念、分类、发展历程，掌握数字技术在文创产品开发中的应用原理、元素及各领域特点。2.能力目标：能分析数字文创产品，具备初步创意和表达能力，培养数字化设计思维。3.素质目标：提升审美素养，激发创新意识，增强对文化多样性的理解，适应数字经济时代的需求。。 |
| **学习内容** | 包含数字文创产品开发基础、数字技术应用方法、文创产品策划与设计、数字图形创意、3D打印、AIGC创作等，并安排综合实践项目。 |
| **能力培养** | 通过案例教学、实践操作、课堂讨论和艺术参观，培养学生的数字化设计能力和创新思维。 |
| **与岗位能力和职业资格证书的衔接** | 为学生奠定数字文创产品设计的理论基础，辅助考取相关职业资格证书，如数字媒体设计师、交互设计师等。 |

# 七、教学进程总体安排

## （一）教学周数分学期分配表

 **单位：周**

|  **分类****学期** | **理实一体教学** | **综合实践教学** | **入学教育与军训** | **顶岗实习** | **毕业设计与毕业教育** | **考试** | **机动** | **合计** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 第一学期 | 16 |  | 3 |  |  | 1 | 0 | 20 |
| 第二学期 | 16 | 2 |  |  |  | 1 | 1 | 20 |
| 第三学期 | 16 | 2 |  |  |  | 1 | 1 | 20 |
| 第四学期 | 16 | 2 |  |  |  | 1 | 1 | 20 |
| 第五学期 |  |  |  | 18 |  | 1 | 1 | 20 |
| 第六学期 |  |  |  | 8 | 10 | 1 | 1 | 20 |
| 总计 | 64 | 6 | 3 | 26 | 10 | 6 | 5 | 120 |

## （二）教学历程表

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **学****年** | **学****期** | **周次** |
| **1** | **2** | **3** | **4** | **5** | **6** | **7** | **8** | **9** | **10** | **11** | **12** | **13** | **14** | **15** | **16** | **17** | **18** | **19** | **20** |
| 一 | 1 | ☆ | ☆ | ☆ | ～ | ～ | ～ | ～ | ～ | ～ | ～ | ～ | ～ | ～ | ～ | ～ | ～ | ～ | ～ | ～ | ： |
| 2 | ～ | ～ | ～ | ～ | ～ | ～ | ～ | ～ | ～ | ～ | ～ | ～ | ～ | ～ | ～ | ～ | ～ | ～ | △ | ： |
| 二 | 3 | ～ | ～ | ～ | ～ | ～ | ～ | ～ | ～ | ～ | ～ | ～ | ～ | ～ | ～ | ～ | ～ | ～ | ～ | △ | ： |
| 4 | ～ | ～ | ～ | ～ | ～ | ～ | ～ | ～ | ～ | ～ | ～ | ～ | ～ | ～ | ～ | ～ | ～ | ～ | △ | ： |
| 三 | 5 | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | △ | ： |
| 6 | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | / | / | / | / | / | ◎ | / | / | / | / | △ | ： |

图注：～理论教学；○实习（实训）；∥课程设计；△机动；：考试；●岗位实习；

/毕业设计；☆军事技能训练及入学教育；〓放假；◎毕业教育，融入毕业设计环节。

## 专业教学进程表

专业教学进度安排表

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **课程性质** | **序号** | **课程代码** | **课程名称** | **课程类型** | **总学时** | **理论学时** | **实践学时** | **总学分** | **按学年、学期及学期学时分配** | **考核****方式** | **备注** |
| **第一学年** | **第二学年** | **第三学年** |
| **第一学期** | **第二学期** | **第三学期** | **第四学期** | **第五学期** | **第六学期** |
| 公共基础课 | 必修课 | 1 | 000000G | 军事技能训练及入学教育 | C | 90 |  | 90 | 3 | 3w |  |  |  |  |  | ②⑤ |  |
| 2 | 000009G | 形势与政策 | B | 32 | 16 | 16 | 2 | 8 | 8 | 8 | 8 |  |  | ② |  |
| 3 | 000001G | 思想道德与法治 | B | 48 | 32 | 16 | 3 | 48 |  |  |  |  |  | ② |  |
| 4 | 000011G | 毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论 | B | 32 | 28 | 4 | 2 |  | 32 |  |  |  |  | ② |  |
| 5 | 000006G | 习近平新时代中国特色社会主义思想概论 | B | 48 | 32 | 16 | 3 |  |  | 48 |  |  |  | ④⑤ |  |
| 6 | 000005G | 大学英语 | A | 128 | 128 |  | 8 | 64 | 64 |  |  |  |  | ① |  |
| 7 | 000006G | 高等数学 | A | 64 | 64 |  | 4 |  | 64 |  |  |  |  | ⑤ |  |
| 8 | 000004G | 大学语文 | A | 32 | 32 |  | 2 |  | 32 |  |  |  |  | ③ |  |
| 9 | 000007G | 大学体育 | B | 108 | 6 | 102 | 6 | 36 | 36 | 36 |  |  |  | ⑤ |  |
| 10 | 000013G | 大学生心理健康教育 | A | 32 | 32 |  | 2 |  | 32 |  |  |  |  | ⑤ |  |
| 11 | 000003G | 职业发展与就业指导 | A | 16 | 16 |  | 1 | 16 |  |  |  |  |  | ⑤ |  |
| 12 | 000043G | 创新创业教育 | A | 16 | 16 |  | 1 |  |  | 8 | 8 |  |  | ③ |  |
| 13 | 000002G | 信息技术 | B | 64 | 32 | 32 | 4 | 64 |  |  |  |  |  | ①③ |  |
| 14 | 000008G | 军事理论 | B | 36 | 18 | 18 | 2 | 36 |  |  |  |  |  | ⑧ |  |
| 15 | 000023G | 劳动教育与实践 | B | 32 | 16 | 16 | 2 | 16 | 16 |  |  |  |  | ⑤⑥ |  |
| 16 | 000033G | 国家安全教育 | A | 16 | 16 |  | 1 | 16 |  |  |  |  |  | ②⑤ |  |
| **小计** |  |  | 794 | 484 | 310 | 46 | 394 | 284 | 100 | 16 |  |  |  |  |
| 选修课 | 1 | 000060G | 音乐欣赏 | B | 32 | 16 | 16 | 2 | 32 |  |  |  |  |  | ⑤⑧ |  |
| 2 | 000061G | 美术鉴赏 | B | 32 | 16 | 16 | 2 |  | 32 |  |  |  |  | ⑤⑧ |  |
| 3 | 000066G | 陶瓷鉴赏 | B | 32 | 16 | 16 | 2 |  |  | 32 |  |  |  | ⑤⑧ |  |
| 4 | 000062G | 书法鉴赏 | B | 32 | 16 | 16 | 2 |  |  |  | 32 |  |  | ⑤⑧ |  |
| 小计 |  |  | 128 | 64 | 64 | 8 | 32 | 32 | 32 | 32 |  |  |  |  |
| 专业技能课 | 专业基础课 | 1 | 010101Z | 数字媒体技术导论 | B | 64 | 32 | 32 | 4 | 64 |  |  |  |  |  | ①③ |  |
| 2 | 010102Z | 图文编辑基础 | B | 64 | 32 | 32 | 4 | 64 |  |  |  |  |  | ①③ |  |
| 3 | 010103Z | 创意设计 | B | 64 | 32 | 32 | 4 |  | 48+2W |  |  |  |  | ①③ |  |
| 4 | 010104Z | 图形图像处理 | B | 32 | 16 | 16 | 2 |  |  |  | 32 |  |  | ① |  |
| 5 | 010407Z | 设计概论 | B | 32 | 16 | 16 | 2 |  | 32 |  |  |  |  | ①⑧ |  |
| 6 | 010113Z | 摄影摄像技术 | B | 32 | 16 | 16 | 2 |  |  |  | 32 |  |  | ①⑧ |  |
| 小 计 |  |  | 288 | 144 | 144 | 18 | 128 | 96 |  | 64 |  |  |  |  |
| 专业核心课 | 1 | 010401Z | 数字视觉设计 | B | 64 | 32 | 32 | 4 |  | 64 |  |  |  |  | ①③ |  |
| 2 | 010402Z | 数字音视频技术 | B | 64 | 32 | 32 | 4 |  |  | 48+2W |  |  |  | ①③ |  |
| 3 | 010403Z | 三维动画制作技术 | B | 64 | 32 | 32 | 4 |  | 64 |  |  |  |  | ①③ |  |
| 4 | 010404Z | 网页设计 | B | 64 | 32 | 32 | 4 |  |  | 64 |  |  |  | ①③ |  |
| 5 | 010405Z | 特效制作技术 | B | 64 | 32 | 32 | 4 |  |  | 64 |  |  |  | ①③ |  |
| 6 | 010406Z | 交互设计 | B | 32 | 16 | 16 | 2 |  |  | 32 |  |  |  | ① |  |
| 小 计 |  |  | 352 | 176 | 176 | 22 |  | 64 | 288 |  |  |  |  |  |
| 专业拓展课 | 1 | 010408Z | 品牌策划与设计 | B | 32 | 16 | 16 | 2 |  | 32 |  |  |  |  | ⑤ | 六选四 |
| 2 | 010409Z | 短视频策划与制作 | B | 64 | 32 | 32 | 4 |  |  |  | 48+2W |  |  | ③ |
| 3 | 010410Z | 移动端框架技术 | B | 32 | 16 | 16 | 2 |  |  |  | 32 |  |  | ⑤ |
| 4 | 010411Z | 数字文创产品开发与设计 | B | 32 | 16 | 16 | 2 |  |  |  | 32 |  |  | ⑤ |
| 5 | 010105Z | 融媒体策划与营销 | B | 64 | 32 | 32 | 4 |  |  |  |  |  |  |  |
| 6 | 010106Z | 游戏设计与制作 | B | 64 | 32 | 32 | 4 |  |  |  |  |  |  |  |
| 小 计 |  |  | 160 | 80 | 80 | 10 |  | 32 |  | 128 |  |  |  |  |
| 专业实践课 | 1 | 010103Z | 创意设计 | C |  |  |  |  |  | 2w |  |  |  |  | ⑧ |  |
| 2 | 010402Z | 数字音视频技术 | C |  |  |  |  |  |  | 2w |  |  |  | ⑧ |  |
| 3 | 010405Z | 特效制作技术 | C |  |  |  |  |  |  |  | 2w |  |  | ⑧ |  |
| 4 | 010414Z | 岗位实习 | C | 780 |  | 780 | 26 |  |  |  |  | 780 |  | ⑥ |  |
| 5 | 010415Z | 毕业设计与毕业教育 | C | 300 |  | 300 | 10 |  |  |  |  |  | 300 | ⑦ |  |
| 小 计 |  |  | 1080 |  | 1080 | 36 |  |  |  |  | 780 | 300 |  |  |
| 其他 | 1 |  | 机动、考试 |  |  |  |  |  | 1周 | 2周 | 2周 | 2周 | 2周 | 2周 |  |  |
| 合 计 |  |  | 2802 | 948 | 1854 | 140 | 554 | 572 | 324 | 272 | 780 | 300 |  |  |

1.考核方式：①闭卷，②开卷，③技能测试，④面试（含答辩、口试、表演等），⑤小论文，⑥报告（含读书报告、调查报告、实习报告等），⑦项目（方案）设计，⑧课程实践，⑨文献综述，⑩其它。

2.课程性质：公共必修课/公共选修课/专业必修课/专业选修课。

3.课程类型：A类（纯理论课）/B类（（理论＋实践）课）/ C类（纯实践课）。

4.实行多学期分段制的可以对该表进行适当改造,体现出多学期。

5.公共选修课从《公共选修课清单》中任选，不低于4门。

## 教学学时分配表

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **项目** | **学时数** | **百分比** |
| 理论教学学时分配 | 公共基础课中的理论教学学时 | 548 | 20% |
| 专业技能课中的理论教学学时 | 400 | 14% |
| 合计 | 948 | 34% |
| 实践教学学时分配 | 公共基础课中的实践教学学时 | 374 | 13% |
| 专业技能课程中的实践教学学时 | 1480 | 53% |
| 合计 | 1854 | 66% |
| 选修课程学时分配 | 公共基础选修课程学时 | 128 | 4% |
| 专业拓展（限选）课程学时 | 160 | 6% |
| 合计 | 288 | 10% |
| 实践教学学时占总教学学时的比例 | 66% |
| 选修课程学时占总教学学时的比例 | 10% |

## （五）公共选修课清单

公共选修课清单表

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 序号 | 课程代码 | 课程名称 | 学分 | 总学时 | 理论 | 实践 |
| 1 | 000050G | 中共党史 | 2 | 32 | 32 |  |
| 2 | 000051G | 改革开放史 | 2 | 32 | 32 |  |
| 3 | 000052G | 社会主义发展史 | 2 | 32 | 32 |  |
| 4 | 000053G | 新中国史 | 2 | 32 | 32 |  |
| 5 | 000060G | 音乐鉴赏 | 2 | 32 | 16 | 16 |
| 6 | 000061G | 美术鉴赏 | 2 | 32 | 16 | 16 |
| 7 | 000062G | 书法鉴赏 | 2 | 32 | 16 | 16 |
| 8 | 000063G | 戏剧鉴赏 | 2 | 32 | 16 | 16 |
| 9 | 000064G | 影视鉴赏 | 2 | 32 | 32 |  |
| 10 | 000065G | 舞蹈鉴赏 | 2 | 32 | 16 | 16 |
| 11 | 000066G | 陶瓷鉴赏 | 2 | 32 | 16 | 16 |
| 12 | 000067G | 艺术导论 | 2 | 32 | 32 |  |
| 13 | 000070G | 创业教育 | 2 | 32 | 16 | 16 |
| 14 | 000071G | 演讲与口才 | 2 | 32 | 16 | 16 |
| 15 | 000072G | 商务礼仪 | 2 | 32 | 16 | 16 |
| 16 | 000073G | 普通话 | 2 | 32 | 16 | 16 |
| 17 | 000074G | 应用文写作 | 2 | 32 | 32 |  |
| 18 | 000080G | 中华优秀传统文化 | 2 | 32 | 32 |  |
| 19 | 000081G | 饮食文化 | 2 | 32 | 32 |  |
| 20 | 000082G | 健康教育 | 2 | 32 | 16 | 16 |
| 21 | 000083G | 中华传统武术 | 2 | 32 | 2 | 30 |
| 22 | 000084G | 音乐识谱与民乐入门 | 2 | 32 | 8 | 24 |
| 23 | 000085G | 简笔画 | 2 | 32 | 8 | 24 |
| 24 | 000086G | 摄影基础 | 2 | 32 | 16 | 16 |

# 八、实施保障

主要包括师资队伍、教学设施、教学资源、教学方法、学习评价、质量管理等方面。

## （一）师资队伍

**1. 队伍结构**

|  |  |
| --- | --- |
| **专业课程教师配置总数：60人** | **生师比： 16:1** |
| **结构类型** | **类别** | **人数** | **比例（%)** | **备注** |
| 职称结构 | 教授 | 2 | 0.3% |  |
| 副教授 | 15 | 25% |  |
| 讲师 | 32 | 53% |  |
| 初级 | 11 | 18% |  |
| 学位结构 | 博士 | 2 | 0.3% |  |
| 硕士 | 30 | 50% |  |
| 本科 | 28 | 46% |  |
| 年龄结构 | 35岁以下 | 37 | 62% |  |
| 36-45岁 | 10 | 16% |  |
| 46-60岁 | 13 | 22% |  |
| 双师型教师 | 45 | 75% |  |
| 专任教师 | 55 | 91% |  |
| 专业带头人 | 10 | 16% |  |
| 兼职教师 | 5 | 8% |  |

**2.专任教师**

专任教师具有高校教师资格和本专业领域有关证书；有理想信念、有道德情 操、有扎实学识、有仁爱之心；具有数字媒体相关专业本科及以上学历；具有扎实的数字媒体专业相关理论功底和实践能力；具有较强信息化教学能力，能够开展课程教学改革和科学研究；每 5 年累计不少于 6 个月的企业实践经历。

**3.专业带头人**

专业带头人原则上应具有副高级及以上职称，能够较好地把握国内外数字媒体行业、专业发展趋势，能广泛联系行业企业，了解数字媒体行业企业对本专业 人才的需求实际，教学设计、专业研究能力强，组织开展教科研工作能力强，在本区域或本领域具有一定的专业影响力。

**4.兼职教师**

兼职教师应具有本科及以上学历，3 年以上行业从业经验，原则上应具有中级及以上相关专业职称或企业相应技术职务。兼职教师数不少于本专业教师总数的30%，主要从本地区与本专业相关的行业企业聘任，具备良好的思想政治素质、职业道德和工匠精神，具有扎实的专业知识和丰富的实际工作经验，能承担专业课程教学、实习实训指导和学生职业发展规划指导等教学任务。

## （二）教学设施

**1.专业教室基本要求**

普通专业教室配备黑（白）板、多媒体计算机、投影设备、音响设备； 有互联网接入和 Wi-Fi 环境，实施网络安全防护措施；安装应急照明装置保持良好状态，符合紧急疏散要求，标志明显，保持逃生通道畅通无阻。

**2.校内实训室（基地）基本要求**

针对专业课程实验实训的需求，按照理实一体化教学的要求， 以设备台套数 量配置满足 40 人为标准设定。校内实验实训室应满足专业基础课和专业核心课的理实一体化教学，支持项目制作与综合实训。每年根据专业建设指导委员会的意见，结合行业发展趋势，更新、升级、添置相应的设备或实训室。

校内实训室概况

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **序号** | **实验/实训室名称** | **功能（实训实习项目）** | **面积（㎡）** | **工位数（个）** | **支撑课程** |
| 1 | 设计绘图实训室 | 能满足素描、三大构成、文字设计、版式设计等课程的教学任务和相关实训任务。 | 160 | 40 | 设计概论 |
| 2 | 三维建模数字化设计室 | 能满足三维动画制作、视频后期制作等课程和综合技能实训的教学要求。 | 160 | 40 | 三维建模 |
| 3 | 摄影摄像实训室 | 进行摄影摄像的教学和实际操作。 | 300 | 15 | 音视频编辑与制作 |
| 4 | 图形图像制作实训室 | 进行数字图像处理、矢量图形设计、UI 设计等课程与实训操作的教学要求。 | 200 | 40 | Flash动画设计 |

**3.校外实训基地基本要求**

选择能够提供课程（项目）实训、综合实训岗位，并能提供数媒专业技术支持的企业作为校外基地。建立稳定的企业指导教师队伍，制订完善的实训、实习管理规章。校外实训基地按合作深入程度分三个层次，一般基地、紧密基地、示范基地。紧密基地、示范基地总数不少6个。积极与企业开展合作，根据行业变化每年对实训基地进行动态调整。

一般基地：专业基本对口，能提课程（项目）实训岗位3-5个，可提供1个以上顶岗实习与就业岗位。

紧密基地：岗位对口，能提课程（项目）实训岗位和生产性实训岗位5-10 个，可提供 3 个以上顶岗实习与就业岗位。支持学校课程建设，有条件的企业可提供脱密项目资源引入教学。

示范基地：学校附近及周边企业，岗位对口，能提课程（项目）实训岗位和 生产性实训岗位 10 个以上，可提供 5个以上顶岗实习与就业岗位。企业指导教师熟悉学校课程，可参与学校教学设计、课程开发、专业建设等工作。

校外实训基地概况

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **序号** | **校外实训基地名称** | **合作企业名称** | **合作项目** | **合作深度** |
| 1 | 交互设计实训基地 | 合肥铂锡信息科技有限公司 | 生产性实习 | 深度合作 |
| 2 | 三维建模数字化实训基地 | 苏州智在一方人工智能科技有限公司 | 生产性实习 | 深度合作 |
| 3 | 智能摄影摄像实训平台 | 和君纵达数据科技有限公司 | 认知实习 | 深度合作 |

注：“合作项目”指专业认知实习、生产性实训、教师专业实践等，“合作深度”指校企合作的程度，一般分为一般合作、深度合作，深度合作指签订有合作人才培养协议（包括但不限于订单培养、现代学徒制、产业学院等合作协议。）

**4.学生实习基地基本要求**

合作关系稳定，能提供视觉设计、视频影像设计、内容编辑、创意设计、视频后期、摄影摄像、 UI 设计等相关工作岗位，可接纳一定规模的学生实习，能够配备相应数量的指导教师，对学生顶岗实习进行指导和管理；有保证实习生日常工作、学习、生活的规章制度，有安全、保险保障。

**5.支持信息化教学基本要求**

适应“互联网+职业教育”新要求，全面提升教师信息技术应用能力，推动大数据、人工智能、虚拟现实等现代信息技术在教育教学中的广泛应用，积极推动教师角色的转变和教育理念、教学观念、教学内容、教学方法以及教学评价等方面的改革。加快建设智能化教学支持环境，建设能够满足多样化需求的课程资源，创新服务供给模式，服务学生终身学习。

具有可利用的数字化教学资源库、教学实训素材库、文献资料、常见问题解 答等信息化条件； 教师能够开发并利用信息化教学资源、教学平台，创新教学方法，引导学生利用信息化教学条件自主学习，提升教学效果。

## （三）教学资源

**1.教材选用基本要求**

选用教材应具有权威性和实用性，能够覆盖计算机应用技术领域的各个方面，内容全面、系统、实用。参照学校有关教材管理制度或按照专业特需情况说明，优先从国家和省两级规划教材目录中选用教材。鼓励与行业企业合作开发特色鲜明的专业课校本教材。

**2.图书文献配备基本要求**

图书文献配备能满足人才培养、专业建设、教科研等工作的需要，方便师生 查询、借阅。专业类图书文献主要包括数字影视、平面设计、艺术素养等方面的 行业标准、技术规范、行业趋势以及相关的主流期刊。专业图书资料和丰富的数字资源， 纸本图书不低于500 册，电子图书不低于 1000 册，能够满足专业教学及科研需要。

**3.数字教学资源配备基本要求**

建设、配备有与本专业相关的音视频素材、教学课件、数字化教学案例库、数字教材等专业教学资源库，种类丰富、形式多样、动态更新，以满足教学要求，配备有教学项目及实习实训素材库。

## （四）教学方法

1.推行项目化教学：通过开展实际项目，让学生在实践中掌握计算机应用技术的知识和技能，提高学生的实际能力。

2.引入案例教学：通过引入实际案例，让学生在解决实际问题中学习计算机应用技术，提高学生的实际应用能力。

3.实行探究式教学：通过提出问题和探究，让学生在自主探究中学习计算机应用技术，提高学生的自主学习能力。

4.实施互动式教学：通过讨论、研讨、小组合作等方式，让学生在互动中学习计算机应用技术，提高学生的交流和合作能力。

5.推广信息化教学：通过采用多媒体教学、网络教学等方式，提高教学效率和质量，让学生更加方便地获取信息和学习知识。

6.强化实践环节：通过实验、实习、实训等方式，让学生在实践中巩固和提高计算机应用技术的知识和技能，提高学生的实际能力。

7.加强课程评估：通过定期对教学质量和效果进行评估，发现问题和不足，及时调整和改进教学方法和教学内容，提高教学质量和效果。

## （五）学习评价

1.考试评价：通过期中、期末考试等方式，考查学生的理论知识掌握情况和分析解决问题的能力。

2.作业评价：通过布置编程作业、实验报告、课堂笔记等方式，考查学生的实践能力和综合素质。

3.课堂表现评价：通过课堂参与、提问、回答问题等方式，考查学生的学习态度和主动性。

4.项目评价：通过开展实际项目，考查学生的实际能力和团队协作能力。

5.实习评价：通过实习表现、实习报告等方式，考查学生在实践中的能力和表现。

6.毕业论文评价：通过毕业论文的撰写和答辩，考查学生的研究能力和综合素质。

## （六）质量管理

1.依据学院《关于 2024 级专业人才培养方案修订工作的指导意见》，明确人才培养方案的制（修）订及动态微调的规范流程，确保市场调研、任务分析、体系构建等方面工作的科学性、合理性。

2.依据学院相关教学管理制度，加强日常教学组织运行与管理，开展督导评 价、同行评价、学生评价等听课、评教、评学工作，明确校内评价指标包括：教学任务完成情况、教学（含考核）效果、教学改革与研究、学生专业技能和综合素质。

3.依据学院建立的毕业生跟踪反馈机制及社会评价机制，对生源情况、在校生学业水平、毕业生就业情况等进行分析，定期评价人才培养质量和培养目标达成情况，明确校外评价指标主要包括：毕业生社会声誉和就业质量、用人单位对学生的评价、学生家长对学校的满意度和自身发展评估等。

4.专业教研室充分利用评价分析结果，建立专业建设和教学质量诊断与改进机制， 健全专业教学质量监控管理制度， 制定专业建设标准，通过教学实施、过程监控、质量评价和持续改进，持续提高人才培养质量。

# 九、毕业要求

毕业要求是学生通过规定年限的学习，须修满的专业人才培养方案所规定的学时学分，完成规定的教学活动，毕业时应达到的素质、知识和能力等方面要求。毕业要求应能支撑培养目标的有效达成。

## （一）毕业学分要求

1．本专业修够140学分方能毕业。

2．公共必修课共46学分。

3．专业技能课共86学分。

4．公共选修课8学分。

5．学分转换说明

鼓励学生参加各类职业技能竞赛、学科竞赛、创新设计、科技活动、艺术实践、社团活动、志愿服务等，提高学生的综合能力和职业素养，取得的成果学分转换情况详见下表

数字媒体应用技术专业学分转换表

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **序号** | **项目** | **要求** | **学分** | **替换的课程或课程类型** |
| 1 | Adobe资格认证 | 通过考试并获得证书 | 4 | 数字视觉设计/Pro CC影视编辑与制作 |
| 2 | 动画游戏开发工程师职业资格证书 | 通过考试并获得证书 | 4 | 数字视觉设计/3ds Max案例教程/三维动画制作技术/网页设计 |
| 3 | 3D建模师职业资格证书 | 通过考试并获得证书 | 4 | 三维设计基础/3ds Max案例教程 |
| 4 | 计算机多媒体应用工程师职业资格证书 | 通过考试并获得证书 | 4 | 音频视频编辑与制作/网页设计/Pro CC影视编辑与制作/交互设计 |
| 5 | Autodesk AutoCAD认证考试 | 通过考试并获得证书 | 4 | AutoCAD |
| 6 | 职业技能竞赛/学科竞赛 | 国家级 | 一等奖 | 12 | 专业核心课（也可以是具体的一门或几门课程） |
| 二等奖 | 10 |
| 三等奖 | 6 |
| 省级 | 一等奖 | 10 |
| 二等奖 | 6 |
| 三等奖 | 4 |
| 地市或院级 | 一等奖 | 2 | 专业基础课 |
| 二等奖 | 1 |
| 7 | 公开发表作品 | 期刊 | 第一/二作者 | 4 | 专业基础课 |
| 学报 | 第一/二作者 |
| 著作 | 第一/二作者 |
| 8 | 发明专利 | 发明授权 | 4 | 专业基础课 |
| 实用新型 |

注：“替换的课程或课程类型”可以是具体的一类或几类课程，也可以是具体的一门或几门课程。

## （二）毕业标准

学生思想品德符合要求，修完本专业人才培养方案规定的全部课程，完成各教育教学环节，考核成绩合格，修满规定课程学分和素质学分，获得国家中级以上职业资格证书1-2个，准予毕业。

# 十、附录

附件1 人才培养方案专业建设指导委员会审批表

**附件1：**

