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](#_Toc18200)**

**[二、入学要求 3](#_Toc30195)**

**[三、修业年限 3](#_Toc31930)**

**[四、职业面向 3](#_Toc5007)**

**[五、培养目标与培养规格 3](#_Toc24067)**

**[六、课程设置及要求 7](#_Toc24700)**

[（一）公共基础课程 7](#_Toc18307)

[（二）专业课程 7](#_Toc19269)

**[七、教学进程总体安排 15](#_Toc18668)**

[（一）教学周数分学期分配表 15](#_Toc23262)

[（二）教学历程表 15](#_Toc21317)

[（三）专业教学进程表 16](#_Toc12943)

[（四）教学学时分配表 19](#_Toc420)

[（五）公共选修课清单 19](#_Toc14905)

**[八、实施保障 20](#_Toc6377)**

[（一）师资队伍 20](#_Toc13756)

[（二）教学设施 21](#_Toc32265)

[（三）教学资源 23](#_Toc11395)

[（四）教学方法 23](#_Toc8165)

[（五）学习评价 24](#_Toc19074)

[（六）质量管理 24](#_Toc30925)

**[九、毕业要求 24](#_Toc28212)**

[（一）毕业学分要求 25](#_Toc11544)

[（二）毕业标准 26](#_Toc29518)

**[十、附录 26](#_Toc14201)**

# 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：**

