

2023 级数字媒体技术专业人才培养方案

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、基本修业年限

三年

四、职业面向

表 1 数字媒体技术专业职业面向

所属专业大类 (代码)	所属专业类 (代码)	对应行业 (代码)	主要职业类别 (代码)	主要岗位群 或技术领域	职业技能等级证书
电子与信息大类 (51)	计算机类 (5102)	软件和 信息技 术服务 业(65)	剪辑师 (2-09-03-06) 动画制作员 (4-13-02-02) 音像电子出版 物编辑 (2-10-02-04)	展示空间三维建模 制作、数字交互媒 体制作、后期 合成等领域	数字媒体交互设计职业 技能等级证书; 数字创意建模职业 技能等级证书

五、培养目标与培养规格

(一) 培养目标

本专业培养理想信念坚定，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、职业道德和创新意识，精益求精的工匠精神，劳动精神，较强的就业能力和可持续发展能力；面向数字媒体、数字创意、数字信息技术服务等企事业单位，从事展示空间三维建模、UI 设计、视频合成及剪辑、数字交互媒体制作等数字媒体产品设计与开发的高素质复合型技术技能人才。

(二) 培养规格

1. 素质

(1) 具有团队精神、合作意识和良好的社会沟通能力；

(2) 具有爱岗敬业和吃苦耐劳的精神，具有良好的职业道德；

(3) 具有一定的创新意识、创新精神与创新能力，能够运用所掌握的数字媒体技术相关知识、技能、资源和及时发现的信息、机会等，开辟新工作途径和局面；

(4) 具有自我管理能力和职业生涯规划意识，有较强的集体意识和团队合作精神；

(5) 具有质量意识、安全意识、版权意识、信息素养、创新思维和开放分享的互联网思维。

2. 知识

(1) 掌握必备的思想政理论、科学文化基础知识和中华优秀传统文化知识；

(2) 掌握计算机应用的基础知识；

(3) 掌握计算机程序语言代码编写基础知识；

(4) 掌握一定的英语基本知识；

(5) 掌握一定的高等数学基本知识；

(6) 掌握设计基础、人机交互理论等方面的专业基本理论知识；

(7) 掌握交互设计软件应用知识、三维设计软件应用知识；

(8) 掌握虚拟现实技术应用基本理论知识及方法，VR 全景技术基本知识、摄影摄像技术基本知识；

(9) 掌握影视编辑、动效设计制作等相关知识；

(10) 掌握展厅博物馆展览工程三维绘制的知识。

3. 能力

(1) 具备运用辩证唯物主义基本观点及方法认识、分析和解决问题的能力；

(2) 具备一定的写作及英语阅读能力；

(3) 具备计算代码编写能力和互联网信息的获取、分析及处理能力；

(4) 具备一定的艺术审美及造型设计创新的能力；

(5) 具备能够根据行业规范和项目需求进行 UI 界面设计、UE 交互设计、用户体验设计、以及产品原型设计与制作的能力；

(6) 具备使用摄影设备、三维软件，进行 VR 虚拟现实制作能力；

(7) 具备数据分析与创意表现制作能力，掌握数字影视特效制作、信息可视化设计制作、插画制作能力；

(8) 具备在博物馆、博览会、商业展示设计项目中，进行空间构思、规划和创意

设计的能力；

(9) 具备对各种策划组织实施和人际沟通的能力；

(10) 具备互联网产品项目的维护和管理能力；

(11) 具有综合运用所学专业知识和推理和解决问题、管理时间和资源、以及规划职业生涯的能力。

六、课程设置及要求

(一) 职业岗位核心能力分析

根据我国数字媒体行业现状和人才需求特点，基于现代学徒制培养模式，实现“岗课赛证”，对应 1+X 职业资格证书“数字创意建模、界面设计按照”，行动导向的方法，分析行业中典型职业岗位（群）的具体工作任务，在此基础上归纳典型工作任务；根据典型岗位职业核心能力，进行岗位和职业能力描述，见表 2。

表 2 数字媒体技术专业职业能力分析表

序号	核心岗位	岗位描述	职业能力及素质要求
1	展示空间三模	1. 客户接洽； 2. 根据甲方客户要求进行 3dmax、Skechup 三维模型制作； 3. 根据设计要求进行渲染、烘焙等图像处理； 4. 特殊要求动画表现； 5. 项目打印输出、汇报等准备与实施。	1. 具有施工图表现能力； 2. 具有效果图渲染与表现能力； 3. 具有自我管理能力和时间管理能力； 4. 具有原创空间创新设计能力； 5. 具有较好的仪表与语言表达能力； 6. 具有吃苦耐劳，精益求精的工匠精神。
2	UI 设计	1. 用户需求分析； 2. UI 和 GUI 设计制作 3. 原型图设计制作； 4. 交互式设计制作； 5. 动效设计制作； 6. 安卓和 ios 规范输出；7. APP 原型图发布测试。	1. 具有用户需求分析能力； 2. 具有 UI 和 GUI 设计制作能力； 3. 具有原型图设计制作能力； 4. 具有动效设计制作能力； 5. 具有团队协作精神。
3	视频合成及剪辑	1. 技术特点分析定位； 2. 视频文件采集； 3. 后期处理； 4. 照明技术应用。	1. 具有视频音频采集能力； 2. 具有照明技术应用能力； 3. 具有 adobe premier 应用能力； 4. 具有 Adobe After Effects 用能力； 5. 具有播放设备的调试应用能力； 6. 具有较好的仪表与语言表达能力。

4	数字交互媒体制作	1. 任务分析; 2. 功能设计; 3. 场景规划; 4. 构建及优化三维模型; 5. Unity3D 交互功能开发; 6. 交互媒体制作 (Axure); 7. 虚拟环境渲染; 8. 输出文档。	1. 具有展品三维全景制作能力; 2. 具有展品全景拍摄图像处理能力; 3. 具有 H5 技术信息推送能力; 4. 具有 Unity3D 三维数字引擎使用能力; 5. 具有交互媒体制作 (Axure) 能力; 6. 具有团队协作精神。
---	----------	---	--

(二) 课程体系

以立德树人为根本任务，以实践应用能力培养为主线，以数媒行业就业为导向，校企合作共同开发课程体系。依据数媒岗位的素质、知识、技能要求；依据学生的可持续发展及个性化需求；依据课程体系设计理念课程体系的系统化，教学内容整合性需求。

1. 基于软件和信息技术服务领域的行业要求，构建现代学徒制人才培养模式，与数字展示、影视、数字媒体相关行业工作过程紧密结合的课程体系。

根据数字媒体应用技术的核心岗位所需的技术技能要求，在校企合作专业建设委员会指导下，构建现代学徒制人才培养体系，遵循专业服务于数字媒体专业相关行业专业课程内容、岗位能力对接专业核心能力为原则，将原来的课程体系进行解构重组，构建本专业“人才目标-职责能力-学习领域”课程体系。“以培养以 UE 交互设计岗位需求能力为主线，同时能够使学生获得持续创新设计发展能力”的课程体系，见图 1 所示。

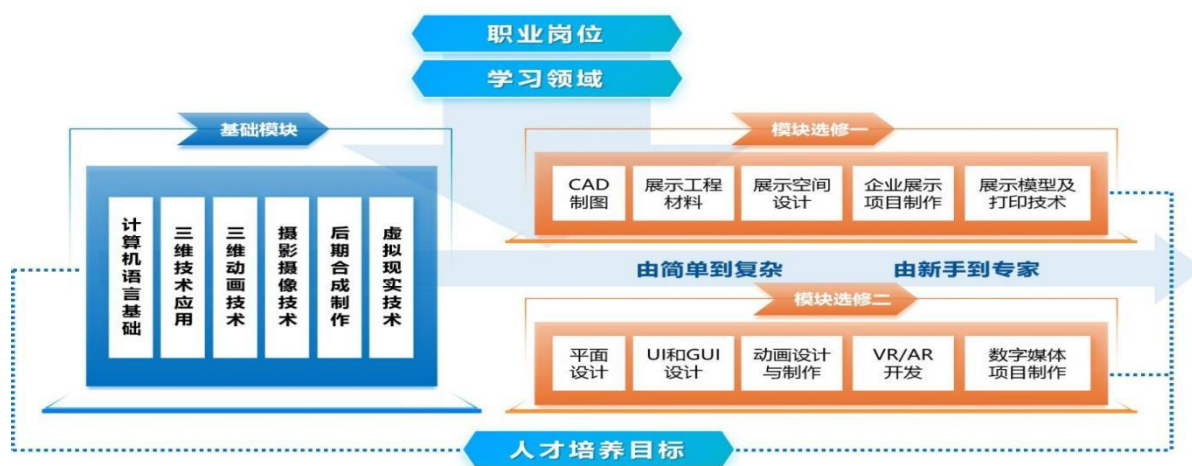


图 1 课程体系构建图

2. 本专业人才培养模式赛训结合、跨界融通、能力递进、学岗直通。

以数字媒体应用技术专业的主要职业岗位工作能力为教学载体，阶梯递进式地实现专业人才培养目标。

3. 通过“基础共通学习领域”培养学生的“基本素质能力”，包括文化与职业共通性教学内容。

通过就业与创业教育、体育、英语、高等数学、计算机基础等课程，帮助学生在体育锻炼中享受乐趣、增强体质、健全人格、锤炼意志，主要培养学生良好的心理素质和健康的体魄、良好的团队协作与沟通能力、熟练使用计算机等基本能力。

通过“两课”基础、艺术鉴赏、毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论、心理健康教育、劳动教育等课程，培养大学生思想道德修养、人文素质、科学精神，厚植爱国主义情怀、加强品德修养、增长知识见识、培养奋斗精神，提升学生综合素质。

通过中国优秀传统文化、大学语文等课程，培养学生以爱国主义为核心的民族精神和以改革创新为核心的时代精神，教育引导大学生深刻理解中华优秀传统文化中讲仁爱、重民本、守诚信、崇正义、尚和合、求大同的思想精华和时代价值，教育引导大学生传承中华文脉，富有中国心、饱含中国情、充满中国味。

4. 通过“专业技术基本能力学习领域”培养学生的“专业技术基本能力”。

学生在学校、企业、教学做一体化教学室的环境下交替学习，掌握摄影摄像、非线性编辑、计算机图像处理、矢量图形设计等基本能力，具备对数字媒体技术行业相关岗位自主学习能力、获得可持续发展的创新能力、创业能力。

5. 通过“核心与综合能力学习领域”培养学生的“专业核心与综合能力”。

以主要职业岗位的工作过程、工作任务为导向，以岗位技术能力培养为主线，塑造高素质技术技能，并具有技术创新的能力。

6. 将 1+X 证书培训内容及要求有机融入数媒专业人才培养体系。

深入学习 1+X 证书的职业技能等级要求中关于工作领域、工作任务、职业技能描述的内涵深意，构建新的课程体系。围绕新的课程体系搭建“X”证书课程模块，组建模块化的教学创新团队。根据职业技能等级标准优化课程设置，及时将新技术、新工艺、新规范、新要求等纳入教学内容，使学历证书体现的专业教学内容基本覆盖对应职业技能等级证书标准，从而实现书证融通。

7. 基于专业教育与实践教育融合的课程设计

理论联系实际是党的优良传统和作风，教育与生产劳动和社会实践相结合是党的教育方针的重要内容，理论教育和实践教育相结合是大学生思想政治教育的根本原则。大学生参加社会实践，了解社会、认识国情，增长才干、奉献社会、锻炼毅力、培养品格，

对于专业教育的学习起到了推动作用，能够使学生认识到学习专业知识的重要性。在专业课程中，要将社会实践融入到课程体系中，才能使课程学习落到实处。同时劳动意识的培养尤为重要，高职学生注重动手操作，在课程中不断培养劳动意识，锻炼劳动能力，可使学生在未来的工作中不怕苦不怕累，更好的步入工作岗位。

8. 基于专业教育与立德树人、课程思政教育融合的课程设计

培养什么样的人、如何培养人以及为谁培养人，是高等教育的根本问题。党的十九大报告明确提出“落实立德树人根本任务”。习近平总书记在全国高校思想政治工作会议上强调，“高校立身之本在于立德树人。要坚持把立德树人作为中心环节，把思想政治工作贯穿教育教学全过程，实现全程育人、全方位育人”。立德强调的是道德养成，这不仅局限于要求受教育者学以近德、学以立德，还要求教育者以德立身、以德立学、以德施教。树人强调的是人才培养，涉及为谁培养人和培养什么样的人两大问题。课程凸显的是立德树人的教育性。课程，是达成教育目标，开展教学活动的重要载体。在专业课程中，要以立德树人为宗旨，深入挖掘课程知识和专业技能学习中蕴含的思政元素和思政资源，将中国优秀传统文化、美育课程贯穿渗透于课程体系中。

根据数字媒体技术专业所需的技术技能要求，在课程的设置上，本专业分为公共基础课和专业技能课两大类。

表 3 公共基础课程主要教学内容

序号	类别	课程名称	主要教学内容
1	必修课	军事理论课	中国国防、国家安全、军事思想、现代战争、信息化装备。
2	必修课	思想道德与法治	是一门融思想性、政治性、科学性、理论性、实践性于一体的思想政治理论课。本课程针对大学生成长过程中面临的思想道德与法治问题，开展马克思主义人生观、价值观、道德观、法治观教育，帮助大学生提升思想道德素质和法治素养，成长为自觉担当民族复兴大任的时代新人。
3	必修课	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	以马克思主义中国化时代化为主线，充分反映中国共产党不断推进马克思主义基本原理同中国具体实际相结合、同中华优秀传统文化相结合的历史进程和基本经验，集中阐述马克思主义中国化时代化理论成果的形成过程、主要内容、精神实质、历史地位和指导意义。本课程的目的是为了使大学生对中国共产党领导人民进行革命、建设、改革的历史进程、历史变革、历史成就有更加全面的了解，对运用马克思主义立场、观点和方法认识问题、分析

			问题和解决问题的能力有更加明显的提升。
4	必修课	形势与政策	是帮助大学生正确认识新时代国内外形势，深刻领会党的十八大以来党和国家事业取得的历史性成就、发生的历史性变革、面临的历史性机遇和挑战的核心课程，是第一时间推动党的理论创新成果进教材进课堂进学生头脑，引导大学生准确理解党的基本理论、基本路线、基本方略的重要渠道。
5	必修课	习近平新时代中国特色社会主义思想概论	内容涵盖新时代坚持和发展中国特色社会主义的总目标、总任务、总体布局、战略布局和发展方向、发展方式、发展动力、战略步、外部条件、政治保证等基本问题，并根据新的实践对经济、政治、法治、科技、文化、教育、民生、民族、宗教、社会、生态文明；国家安全、国防和军队、“一国两制”和祖国统一、统一战线、外交、党的建设等各方面作出理论概括和战略指引，其主体内容体系可概括为“十个明确”“十四个坚持”“十三个方面成就”。
6	必修课	新时代大学生心理健康	大学生心理健康基本知识、自我探索、人格完善、情绪管理、人际交往、压力应对、挫折管理、危机干预、生涯规则、生命教育等。
7	必修课	体育	根据体育课的自身规律面向学生开设不同选项课，包括足球、篮球、排球、健康基础、休闲体育、健美操、羽毛球、网球、武术等项目，以满足学生不同层次、不同水平、不同兴趣的需要。
8	必修课	英语	发展学生英语素养的基础，突出英语语言能力在职场情境中的应用。涵盖哲学、经济、科技、教育、历史、文学、艺术、社会习俗、地理概况，以及中外职场文化和企业文化等。
9	必修课	就业与创业教育	通过转变高职生对高职教育的模糊认识、激发学生职业与生涯发展的自主意识、就业创新创业实境模拟演练，帮助学生在高职学习阶段树立信心，认同高职的人才培养模式从而自觉学习；了解专业、职业，学会制定个人发展规划；熟练运用就业、创新创业理论知识，熟悉国家关于大学生的就业、创新创业政策，从容自如地面对就业、创新创业并把握成功。
10	必修课	劳动教育	劳动与人生、劳动的思想、劳动与经济、劳动与法律、劳动与社会、劳动与心理、劳动与劳动关系、劳动与社会保障、劳动与安全、劳动与未来、劳动与创新创业等。
11	限选课	信息技术	信息技术的内涵、计算机的概念、特点及应用、计算机系统的组成与性能指标、Windows10 操作系统的安装和使用、office2016 常用办公软件的使用及相关专业拓展训练内容。
12	限选课	高等数学	遵循“以应用为目的，以必需，够用为度”的原则，

			让学生理解极限的思想方法，掌握函数的极限、导数与微分，不定积分与定积分等内容，为今后学习专业基础课以及相关的专业课程提供必需的数学概念、理论、方法、运算技能和分析问题解决问题的能力素质。
13	必修课	中国故事之百年党史	围绕本课围绕四大模块燎原之星火、执着之探索、崛起之飞跃、复兴之力量展开，每个模块按照人物和事件分为四个专题，从不同的侧重点进行论述，讲述中国共产党成立、发展、成熟和壮大的过程，从中国共产党走过的风雨历程中看待中国共产党，树立正确的党史观，让学生认识到中国共产党为什么“能”、马克思主义为什么“行”、中国特色社会主义为什么“好”。
14	限选课	生态文明	生态文明—美丽中国的基石、生态农业、科技创新、生物多样性 视角下的生态文明之路、多功能农业与美丽乡村建设、循环经济与低碳农业、生态城市、生态林业等。
15	限选课	艺术鉴赏	什么是艺术鉴赏、如何培养与提高自己的艺术鉴赏力、熟悉艺术语言、认识艺术形象、理解艺术意蕴、如何欣赏电影（中国电影、西方现代主义电影、好莱坞类电影）、如何欣赏电视艺术、如何欣赏话剧、如何欣赏戏曲、如何欣赏中国文学与外国文学、如何欣赏美术作品、如何欣赏音乐与舞蹈、如何欣赏园林艺术等。
16	限选课	中国优秀传统文化	中国传统文化的世界历史地位、中国传统文化的发展、中国传统文化的主要特点、正确对待中国传统文化、学习和传承中华优秀传统文化的意义、中华优秀传统文化的基本精神、中华优秀传统文化的核心理念。
17	限选课	大学语文	语言的功能、庄子-秋水、屈原-楚辞、古诗十九首、现代诗词、阅读。以华夏古典为主线，融入西方文学的相关知识。注重学生阅读、表达和写作能力的提升。
18	限选课	国家安全教育	国家安全战略教育、国家安全管理教育、国家安全法治教育等。让学生系统掌握总体国家安全观的内涵和精神实质，理解中国特色国家安全体系，树立国家安全底线思维，将国家安全意识转化为自觉行动，强化责任担当。
19	限选课	数字图像处理技术	通过学习使学生具备数字媒体技术及相关职业应用性人才所必须 的软件操作能力。主要培养学生

			在掌握软件基本操作的基础上，较为熟练的运用软件，并启发引导学生发挥创造性思维，对已有图片进行修整、美化。
20	限选课	数字图形应用技术	能够熟练使用 Illustrator 软件及操作电脑设备；能够熟练使用该软件达到平面设计师行业国家标准、规范及规则。

表 4 专业（技能）课程主要教学内容

序号	类别	课程名称	主要教学内容
1	必修课	计算机语言基础	能够为后续虚拟现实技术、交互技术等课程奠定良好的编程思维，能够实现数字媒体技术职业的高素质劳动者和高端技术型操作人才，在学习和训练中培养学生认真，负责的工作态度和独立学习的能力，同时还具备较高的职业道德和工作热情，培养学生敬业爱岗思想、团结协作精神。
2	必修课	三维技术应用	学会三维建模、材质设置、灯光及 VR 渲染技术等内容。掌握 3DMAX 各种绘图命令知识和操作技能。为数字媒体技术和今后的创新创业打基础。取得 AUTODESK 中国认证考试工程师, 培养学生具备运用设计软件从事数字展示设计与制作的核心能力。
3	必修课	数字插画设计	通过学习商业案例实战项目，将制作技术、创意和操作技巧进行结合，掌握绘画插画、商业插画、原画插画的绘制流程、绘制方式，以及绘制要求。
4	必修课	摄影摄像技术	基本掌握素材获取的技巧。通过本课程的学习，学生应掌握数字摄影的基本知识和技能，能拍摄具有一定主题和创作性的作品，为从事数字展示作品设计及相关工作打下良好基础。
5	必修课	三维动画技术	对三维标准建模、复杂建模、样条曲线建模、多边形建模，以及材质、贴图、基础动画制作和灯光的学习，使学生掌握游历动画制作的基本思路、方法和技巧，能够完成简单的演示动画制作，培养学生的实际动手能力和独立思考问题及解决问题的能力。
6	必修课	非线性编辑技术	培养学生具备掌握照相机的构造和工作原理，掌握照相机并能运用摄影构图、摄影用光等摄

			影的方法拍摄照片。培养学生具备一定的掌握数字音频的基础知识、剪辑原理、非线性编辑工作流程。
7	必修课	后期合成制作	学生掌握数字媒体的一般特征，了解模拟视频和数字视频技术的一般理论，掌握颜色、通道、音频等基本概念，进而通过教学实例掌握后期编辑制作技术。为数字展示项目多媒体编辑必备知识及技能。
8	必修课	虚拟现实技术	应用三维软件制作 360 度了解 Unity3D 三维数字引擎应用于 VR 虚拟展厅展示场所制作。培养学生具备从事基本数字展示设计数字展厅制作能力。
9	必修课	数字媒体项目综合实训	学生能够完成虚拟现实设计项目实训和数字视频特效实训两个方向项目的制作。
10	选修课	AutoCAD 制图	培养学生具备使用 AutoCAD 设计软件进行建筑平、立、剖面图绘制的能力，使学生达到 AUTODESK 中国认证考试资格证书的基本要求，为创新创业打基础。
11	选修课	展示工程材料	相关职业应用性人才所必须的展示材料应用的把握与展示结构工艺的相关技术标准、规则等有关技能知识。本课程是展示预算等课程的前修课程。本课程应达到展示设计师资格证书的基本要求。
12	选修课	展示空间设计与表现	课程以展示空间各岗位应具备的职业能力为课程开设依据，以展示空间规划设计和展示空间设计表现的要求为主线，通过 Vray 渲染技术表现设计思路。按学生的认知特点，促进学生掌握展示空间设计的理论知识学习和展示项目结构系统应用程内容，必备知识及技能。课程融入 1+x 数字创意建模，随课考取。
13	选修课	草图大师	学生掌握设计师的思想而且完全满足与客户即时交流的需要，通过本课程的学习能够使学生直接在电脑上进行十分直观的构思，是三维建筑设计方案创作的优秀工具。培养学生创作能力。
14	选修课	展示模型及 3D 打印技术	展示空间的把握与展示结构力学的相关技术标准、规则等有关技能知识。本课程应达到展示设计师资格证书的基本要求。

15	选修课	平面设计	使学生了解平面软件的种类和应用领域、制作技术标准等有关知识，掌握平面设计软件的操作方法，具备平面创意设计能力，平面软件对图片进行修整美化的能力。
16	选修课	移动应用创意项目设计	使得学生在制作的过程中快速熟悉移动应用用户体验界面设计的工作流程，更好地掌握相关知识及实用技能，而且掌握 1+X 项目模块化训练技能，完成 1+X “数字媒体交互设计职业技能等级证书” 取证。
17	限选课	UI 和 GUI 设计	通熟悉 Web 网页设计和移动端界面设计的基本理论和方法。了解图形界面设计与开发人员在设计 GUI 时容易犯的错误以及要避免这些错误应当遵循的原理与设计方法。课程融入 1+X 界面设计证书内容，随课考取。
18	限选课	VR/AR 开发	C 语言、Unity 引擎基础、动画系统、2D 开发、UGUI、导航系统、粒子系统、数据处理、网络系统等，另外还包括 HoloLens 开发技术、C++、算法和数据结构、设计模式等内容，一个完整的商业级项目的开发。
19	限选课	Animate CC 动画设计与制作	图层的应用、音视频的应用、交互动画制作、动画基础知识与运动规律、文档的导出与发布及综合项目制作从基础到应用动画快速发布到 HTML5 Canvas、WebGL、Flash/Adobe AIR 及 SVG。
20	限选课	创业实务	创新方法与训练、创业能力塑造、企业创立模拟、企业经营模拟四部分。通过本课程学习，学生可以了解自主创业的各个环节，懂得如何设计一个操作性强的创业计划项目，如何办理企业注册登记的相关手续，如何对初创企业经营管管理，从而提升大学生的创新创业素质，引导学生树立创新创业意识，培养创新创业精神，提高创新创业能力。
21	限选课	创新创业实践	各二级学院、轻职众创空间、教务处、科研处、团委、学工部等部门组织的创新创业相关系列活动。
22	必修课	岗位实习（含创业见习）	通过本课程的训练，使学生在企业中的展示空间三维建模制作能力、视频合成及剪辑能力、UI 界面设计能力、数字交互媒体制作能力，使学生在了解行业、企业的基本情况、熟悉企业

			具体岗位工作任务的同时，了解企业管理制度和企业文化。
23	必修课	毕业设计	主要的岗位实习及毕业设计由校企共建的校外实训基地和产学研合作企业承担，这些校外实训主要以数字媒体、数字创意、数字展示等企事业单位依托真实的设计项目展开。通过此环节，使学生掌握相应岗位技能，进一步提高学生解决实际设计问题的能力。

3. 实践教学体系设计

(1) 实践教学体系

在实践教学体系中，安排了专业单项技术实训、专业综合技术实训、实习及毕业设计三个模块，充分体现了学生动手，创新能力的培养过程是从专业基础能力到专业核心能力再到专业综合能力，见图 2。

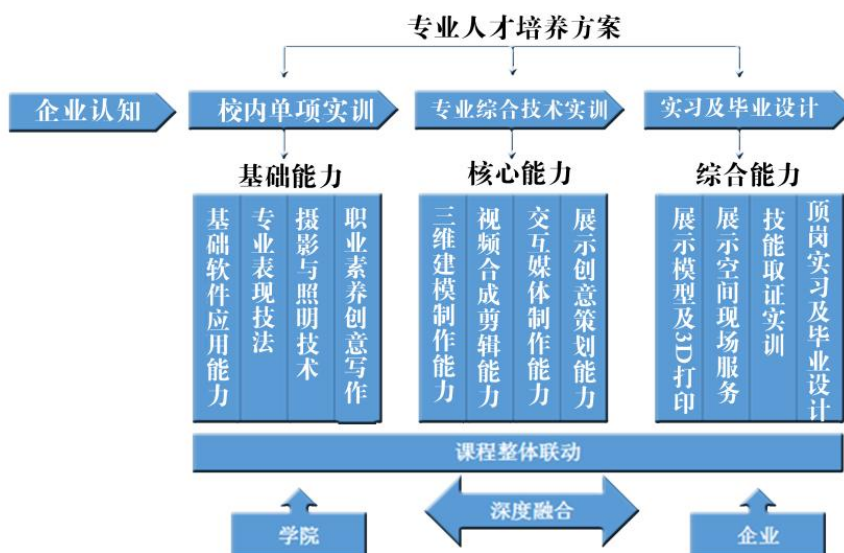


图 2 实践教学体系

(2) 实践能力与实践课程

实践能力与实践课程如表 5 所示。

表 实践能力与实践课程分析表

序号	核心能力	实践课程
1	展示空间三维建模制作能力	三维技术应用、展示空间设计与表现、展示模型及 3D 打印技术、AutoCAD 制图

2	视频合成及剪辑能力	摄影摄像技术、后期合成制作、三维动画制作
3	数字交互媒体制作能力	虚拟现实技术、VR/AR 开发、数字媒体项目制作
4	UI 和 UGI 设计制作能力	平面设计、UI 和 GUI 设计、Animate CC 动画设计与制作

七、教学进程总体安排

表 6 数字媒体技术专业教学进程表

分类	序号	类别	课程名称	学时				学分	考试	考查	学时分配						
				合计	理论教学	实验实训	集中实践教学				第一学年		第二学年		第三学年		
											1	2	3	4	5	6	
公共基础课	1	必修课	军事理论课	36	36			2		√							
	2		思想道德与法治	48	40	8		3	√		4×12						
	3		毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	32	30	2		2	√			2×16					
	4		形势与政策	40	40			1		√	8	8	8	8	8		
	5		习近平新时代中国特色社会主义思想概论	48	40	8		3	√				--				
	6		新时代大学生心理健康	32	26	6		2		√	2*16						
	7		体育	108	36	72		7		√	2	2	2	2			
	8		英语	160	160			10	1、2	√	3	4	4	2			
	9		就业与创业教育	40	20	20		2.5		√	6	12	12	10			
	10		劳动教育	16	16			1		√		4	4	4	4		
	11	限定选修课	信息技术	64	32	32		4	√			4					
	12		高等数学	32	32			2	√			2					
	13		中国故事之百年党史	24	24			1.5		√				-			
	14		生态文明	16	16			1		√		16					
	15		艺术鉴赏	16	16			1		√	4	4	4	4			

	16		中国传统文化	32	32			2		√		2×16				
	17		大学语文	30	30			2		√	2					
	18		国家安全教育	16	16			1		√						
	19		数字图像处理技术	56	26	30		3.5	√		4					
	20		数字图形应用技术	56	26	30		3.5	√		4					
	小计			792	584	208		55			20	20	7			
专业 (技能) 课	1	专业 必	计算机语言基础	48	24	24		3		√	3					
	2		三维技术应用*	72	32	40		4.5	√			4				
	3		数字插画设计(角色场景)	54	20	34		3.5		√			3			
	4	修 课	摄影摄像技术	54	20	34		3.5		√			3			
	5		三维动画技术	54	20	34		3.5		√			3			
	6		非线性编辑技术	54	30	24		3.5		√			3			
	7		后期合成制作*	72	40	32		4.5	√				4			
	8		虚拟现实技术*	72	40	32		4.5	√				4			
	9		数字媒体项目综合实训	90		90		3							3周	
	10	模 块 选 修 一	AutoCAD 制图	54	30	24		3.5		√			18×3			
	11		展示工程材料	54	30	24		3.5	√				18×3			
	12		展示空间设计与表现*	72	32	40		4.5	√				18×4			
	13		草图大师	72	32	40		4.5		√			18×4			
	14		展示模型及3D打印技术	54	20	34		3.5		√			18×3			
	15	模 块 选 修 二	平面设计	54	30	24		3.5		√			18×3			
	16		移动应用创意项目设计	54	30	24		3.5		√			18×3			
	17		UI 和 GUI 设计	72	32	40		4.5	√				18×4			
	18		VR/AR 开发*	72	32	40		4.5	√				18×4			
	19		Animate CC 动画设计与制作	54	20	34		3.5		√			18×3			
	小计			876	370	416	90	53			3	4	20	17	0	
	20	选 修 课	影视欣赏	32	16	16		2		√		4×8				
	21		广告创意鉴赏	32	16	16		2		√		4×8				
	22		陶艺制作	32	16	16		2		√		4×8				
	23		文创产品设计与	32	16	16		2		√		4×8				

		制作												
24		软装饰设计	32	16	16		2		√		4×8			
25		餐饮娱乐设计	32	16	16		2		√		4×8			
26		建筑外环境设计	32	16	16		2		√		4×8			
27		照明设计	32	16	16		2		√		4×8			
28		创造学	32	16	16		2		√		4×8			
29		书法	32	16	16		2		√		4×8			
30		印染制作	32	16	16		2		√		4×8			
31		视频编辑	32	16	16		2		√		4×8			
32		人工智能	16	16			1		√			4		
33		创新创业实务	32	8	24		2		√			4×8		
34		创新创业实践	8		8		0.5		√			1×8		
35		碳中和导论	32	20	12		2		√				4×8	
36		Python 应用	32	12	20		2		√				4×8	
		小计	184	88	96		11.5				2	2	3	
实习环节	1	认识实习	16			16	0.5			2×8				
	2	岗位实习	600			600	20						8 周	12 周
		小计	616			616	20.5						8 周	12 周
毕业环节	1	毕业设计	150			150	5							5 周
		小计	150			150	5							5 周
总课时			2618	1042	720	856	145			23	26	29	20	19

说明：

1. 标*号为专业核心课。
2. 学分计算方法：理论课 16 学时计 1 学分，集中技能训练课程每周 30 学时计 1 学分。
3. 形势与政策第 1-5 学期开设，每学期 8 课时，共计 40 课时，1 学分。就业与创业教育第 1-4 学期开设，每学期课时分别为 6、12、12、10，共计 40 学时。劳动教育在第 2-5 学期开设，每学期 4 学时，共 16 学时。
4. 创新创业实践以讲座、社团、大赛等形式开设。生态文明课程 16 学时，在第 2 学期以网课形式开设，1 学分；艺术鉴赏第 1-4 学期开设，每学期 4 课时，共计 16 学时。中国优秀传统文化 32 学时，在第二学期以网课形式开设。大学语文 30 学时，在第 1 学期以网课形式开设。国家安全教育课程 16 学时，在第三学期以网课形式开设，1 学分。
5. 生态文明、艺术鉴赏、中国传统文化、国家安全教育，大学语文，五门课程，只计学分，不计入总课时。
6. 选修课程：20-25 六选一；26-31 六选一；模块选修一、模块选修二为二选一模块或选够 5 门课 306 课时；32-36 为限选课，选够 31 学分。
7. 学生需修满教学计划 2618 学时、145 学分，且符合本教学计划中相关规定方可毕业。

表7 数字媒体技术专业教学环节分配表

学期	课程教学	实践性教学			毕业环节	考试	军训	机动	合计
		集中实训	1+X取证	顶岗实习					
一	15					1	3	1	20
二	18					1		1	20
三	18					1		1	20
四	18					1		1	20
五	7	3		8		1		1	20
六				12	7			1	20
总计	76	3		20	7	5	3	6	120
说明	岗位实习寒假不休息，总体时间不少于半年。毕业环节含毕业设计 5 周，毕业教育 2 周								

单位：周

表8 数字媒体技术专业理论与实践教学学时分配比例表

学年	学期	教学周数	理论教学		实践教学				教学做一体化		
			学时	占总学时比例	实验	实训	集中实训	顶岗实习	占总学时比例	学时数	占总学时比例
一	1	15	225	8.59%		117	16		5.08%		
	2	18	238	9.09%		76	0		2.90%	72	2.75%
二	3	18	206	7.87%		176	0		6.72%	144	5.50%
	4	18	185	7.07%		175	0		6.68%	72	2.75%
三	5	18	44	1.68%		32	90	240	13.83%		
	6	18	0	0		0	150	360	19.48%		
合计		105	898	34.30%	0	576	256	600	54.70%	360	11.00%

注：理论学时占总学时比例.%，实践学时占总学时.%，教学做一体化学时占总学时%。

八、实施保障

（一）教学资源

主要包括能够满足学生专业学习、教师专业教学研究和教学实施需要的教材、图书及数字化资源等。

1. 教材选用基本要求

按照国家规定选用优质教材，禁止不合格的教材进入课堂。学校可建立由专业教师、

行业专家和教研人员等参与的教材选用机构，完善教材选用制度，经过规范程序择优选用教材，原则应选用近 3 年出版的高职高专教材。

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：有关数字媒体技术设计方法、思维以及实务操作类图书。

3. 数字教学资源配备基本要求

充分利用数字媒体专业群国家教学资源库，建设、配备与数字媒体技术专业有关的音视频素材、教学课件、数字化教学案例库、虚拟仿真软件、数字教材等专业教学资源库，种类丰富、形式多样、使用便捷、动态更新、满足教学。

（二）教学方法

根据不同生源特点，实行学分制下的弹性学制，实施多元人才培养模式，采取灵活多样的教学方式，如讲授法、案例教学法、问题教学法、启发式教学法、讨论式教学法、拓展小组教学法等方法，实施以学生为主导，教师为主体，以学生为中心、以行动为导向的教学改革，展现“课堂活起来、学生动起来”的新形态。充分利用便捷移动通信设备，根据学生特点精心设计“线上课堂”等教学方法，激发学生学习动力，促进自主、泛在、个性化学习。

（三）学习评价

终结性评价与过程评价相结合，个体评价与小组评价相结合，理论学习评价与实践技能评价相结合，素质评价和职业技能评价并重。

每门课程平时成绩要求每学期至少 8 次成绩，均以百分制计算。其平均即平时总评。凡考试课：平时成绩 30%+期末考试 60%+考勤成绩 10%=学期总评。凡考查课：形成性评价 70%+期末评价 20%+考勤成绩 10%=学期总评。

实践教学的成绩，应根据笔试或实际操作的考核成绩、实习报告或设计说明书、图纸的成绩，结合学生在实践教学中的表现按一定权重综合评分。

对于以动手能力培养和以实践成果考核为主的课程，可申请进行考试课课程改革。通过科学合理的进行考试课程改革，考核学生的实际动手能力和团队精神，突出学生设计和制作的全过程，有利于促进学生动手能力的培养，提高学生分析问题、解决问题的能力，能够考核学生掌握综合性知识情况、灵活运用所学知识解决实际问题的能力和创

新意识、创新能力。

探索增值评价，构建增值评价指标体系，建立学生数据收集平台，动态追踪评估学生不同实践点上的综合素质表现，运用精心选定的指标和测量唯独，持续追踪其表现的数据变化，让学生能发现自己的潜质，多方面提升自我，实现全面发展；让老师能够不止关注“尖子生”成绩，更平等全面地看待每一名学生，相信每一名学生的发展潜力。

（四）质量管理

1. 人才培养运行机制

与行业企业共同修订《数字媒体技术专业建设指导委员会章程》，每年定期召开工作会议，制定年度工作计划，根据行业企业相应岗位标准定位人才培养目标，校企共同设计、实施、评价人才培养方案。

每年定期聘请企业技术专家开展高新技术、设计新趋势讲座，使学生了解行业的前沿动态和新的技术应用。建立毕业生质量反馈网络，制定用人单位走访制度，定期赴企业开展调研工作，撰写调研报告。

2. 实习实训运行机制

校企共同建设校内外实训基地，开展校内外实训基地建设调研工作，组织企业技术专家进行论证，制定实习实训基地建设规划；制定《校企合作校内外实训基地管理办法》，同时注重实训基地内涵建设；校企共同制定学生实习实训工作计划，联合开发实践教学讲义，制定《岗位实习教学质量评价标准》、《岗位实习学生管理办法》、《岗位实习课堂授课实施办法》，保证学生参观学习和岗位实习计划落实到位，有利于培养学生的社会能力与方法能力；制定以企业技术人员评价为主体的学生实训评价体系。

3. 技能培训鉴定运行机制

按照学院的《企业职工和学生技能培训、鉴定管理办法》，制订本专业技能培训、鉴定工作实施细则，收集学生和企业员工技能培训、鉴定信息，制定年度学生和企业人员培训鉴定计划，配合中国轻工业职业技能鉴定中心共同完成培训鉴定工作。

4. 毕业生第三方评价机制

依托麦可思、天津市津轻人才开发中心等第三方机构以及学院毕业生就业跟踪调查制度，向不同的对象，调查毕业生的就业质量、调查用人单位的情况反馈，针对具体问题，按学院各部门职能，分别拟定整改方案，强化就业质量评价对于教育教学改革的指导作用。

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。学生毕业时，必须完成人才培养方案中的全部教学环节学习任务，取得教学计划中规定的 145 学分，军事技能 3 学分，并获得大学生素质教育学分 18 学分。