

福州英华职业学院
ANGLO-CHINESE COLLEGE

专业人才培养方案

专 业： 数字媒体技术

专业代码： 510204

学 制： 三年制

适用年级： 2023 级

专业负责人： 林栩钰

制订成员： 林栩钰、圣洁

系部审核： 吴梨梨

二〇二三年五月 制

目 录

一、专业名称与代码	2
二、入学要求	2
三、修业年限	2
四、职业面向	2
五、培养目标与培养规格	2
(一) 培养目标	3
(二) 培养规格	3
六、课程设置及要求	5
(一) 公共基础课程	5
1. 思政课程	5
2. 通识课程	7
(二) 专业(技能)课程	11
1. 专业基础课程	11
2. 专业核心课程	16
3. 专业拓展课程	22
4. 实践性教学环节	26
(三) 课程思政要求	31
七、教学进程总体安排	34
(一) 教学活动时间安排表(按周安排)	34
(二) 课程学时比例表	35
(三) 教学进程安排表	35
八、实施保障	40
(一) 师资队伍	40
(二) 教学设施	43
(三) 教学资源	45
(四) 校企合作	46
(五) 教学方法	47
(六) 教学评价	47
(七) 质量管理	48
九、毕业要求	49

数字媒体技术专业人才培养方案

一、专业名称与代码

1. 专业名称：数字媒体技术

2. 专业代码：510204

二、入学要求

高中毕业生或具有同等学力者

三、修业年限

学制：三年

四、职业面向

表 1 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)	主要岗位类别 或技术领域 举例	职业资格或职业 技能等级证书 举例
电子信息类(61)	计算机类 (6102)	软件和信息技术服务业 (65)	数字内容服务 (6572)	剪辑师、音像师	数字影像处理
电子信息类(61)	计算机类 (6102)	软件和信息技术服务业 (65)	其他数字内容服务 (6579)	视觉传达设计 人员	UI 设计师、视觉 界面设计师
电子信息类(61)	计算机类 (6102)	软件和信息技术服务业 (65)	其他数字内容服务 (6579)	数字媒体艺术 专业人员	数字媒体交互设计、AR/VR 技术 应用及开发

五、培养目标与培养规格

（一）培养目标

本专业培养思想政治合格，德智体美劳全面发展，适应福建省、福州市、福州新区的区域发展和需要、适应数字媒体技术行业发展需要，培养具备设计创意、摄影与摄像技术、媒体制作与应用等专业理论、素质和能力及特色，培养面向软件和信息技术服务业，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、音视频剪辑等岗位的数字媒体技术专业的高素质复合型技术技能人才。

（二）培养规格

表 2 培养规格

要素	基本要求	培养规格	对应课程
素质	1. 具有正确的世界观、人生观、价值观。	坚决拥护中国共产党领导，树立新时代中国特色社会主义思想，践行社会主义核心价值观，具有深厚的爱国情感、国家认同感、中华民族自豪感；崇尚宪法、遵守法律、遵规守纪；具有社会责任感和参与意识。	《思想道德与法治》 《毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论》 《习近平新时代中国特色社会主义思想概论》 《形势与政策》 《军事理论》 《军事技能》
	2. 具有良好的职业道德和职业素养。	崇德向善、诚实守信、爱岗敬业，具有精益求精的工匠精神；尊重劳动、热爱劳动，具有较强的实践能力；具有质量意识、绿色环保意识、安全意识、信息素养、创新精神；具有较强的集体意识和团队合作精神，能够有效进行有效的人际沟通和协作，与社会、自然和谐共处；具有职业生涯规划意识。	《创新创业教育基础》 《就业指导》 《劳动教育》
	3. 具有良好的身心素质和人文素养。	具有健康的体魄和心理、健全的人格，能够掌握基本运动知识和一两项运动技能；具有感受美、表现美、鉴赏美、创造美的能力，具有一定的审美和人文素养，能够形成一两项艺术特长或爱好；掌握一定的学习方法，具有良好的生活习惯、行为习惯和自我管理能力。	《体育》 《大学生心理健康教育》 《院级公共选修课》

要素	基本要求	培养规格	对应课程
能力	1. 具有视觉传达设计、界面与交互设计、Web 前端开发的能力	具备良好的洞察能力，能够挖掘用户及市场的需求；具备优秀的设计能力，能够把握当前界面、交互设计的潮流，掌握交互设计的艺术及技术能力；良好的沟通协作能力，能够和市场、开发人员流畅、协同合作。	《网页设计》 《用户界面设计》 《交互设计》 《数字视觉设计实训》 《用户界面设计实训》
	2. 具有三维建模、渲染、动画表现的设计开发能力	培养学生立体创作思维、空间想象能力和动画制作能力，可以掌握三维建模的一般方法，学会制作动画的根本技能，熟练掌握三维动画从模型创立、材质编辑到动画制作、特效处理以及后期编辑等制作流程。	《三维软件基础》 《三维动画制作技术》 《3D 引擎技术》 《3DS MAX 游戏场景模型制作》 《3DS MAX 游戏贴图制作》 《三维动画制作技术实训》
	3. 具有音视频采集、后期制作、特效合成的短片创意与制作能力	培养学生在工作岗位的团队协作和实际动手操作能力，掌握后期剪辑、音视频制作、特效合成短片的能力；	《数字音视频技术》 《特效制作技术》 《视听语言》 《特效制作实训》
	4. 具有融合各种媒体技术加工信息内容并发布与传播的能力	培养学生创新思维和健康的审美意； 培养自我学习、勇于创新、积极承担不同角色的能力。	《融媒体技术》 《数字媒体设计与制作》 《数字媒体技术专项实训》
	5. 具有探究学习、终身学习和可持续发展的能力	培养探究学习、终身学习和可持续发展的能力	《岗位实习》
知识	1、具有基础文化知识。	具有较强的文化素养，基本的英语听说读写能力； 具有信息快速查找的能力； 具有基本的计算机操作技能，能熟练使用办公软件。	《大学英语》 《信息技术》 《信息技术拓展 (Python)》 《高等数学》

要素	基本要求	培养规格	对应课程
	2、具有色彩运用、设计审美和图形图像处理的基础知识	<p>培养学生全面的造型能力和创新意识，训练学生的思维能力和创新能力，从而引导学生开展理性的思维，最终推导出创新的、合理的造型，有效地完成创作；</p> <p>具有较强的图形、图像处理能力，平面或立体广告设计与制作能力，能够使用计算机设计和制作平面图、三维效果表现图和产品三维造型图。</p>	<p>《构成基础》</p> <p>《图形图像处理》</p> <p>《创意设计》</p> <p>《图文编辑基础》</p> <p>《数字视觉设计》</p>
	3、具有数字媒体设计素材的采集、整理和加工的相关知识	<p>掌握数字媒体技术专业的基本理论，基础知识与基本技能，了解本专业及相关领域的前沿和发展动态；</p> <p>掌握数字媒体产品开发项目的策划与管理的相关理论与方法，了解相关的法律法规和行业规则，具备组织、控制、管理、推广项目的能力。</p>	<p>《数字媒体技术导论》</p> <p>《数字媒体设计与制作》</p> <p>《摄影与摄像技术》</p>

六、课程设置及要求

(一) 公共基础课程

1. 思政课程

表 3 思政课程教学要求

课程名称	思想道德与法治			开课学期	1
参考学时	48	学分	3	考核方式	考查
<p>学生学习目标：</p> <p>1、知识目标：使学生领悟人生真谛，形成正确的道德认知，把握社会主义法律的本质、运行和体系，增强马克思主义理论基础。</p> <p>2、能力目标：加强思想道德修养，增强学法、用法的自觉性，进一步提高辨别是非、善恶、美丑和加强自我修养的能力，提高学生分析问题、解决问题的能力。</p> <p>3、素质目标：使学生坚定理想信念，增强学生家国情怀，陶冶高尚道德情操，树立正确的世界观、人生观、价值观、道德观和法治观，提高学生的思想道德素质和法治素养。</p> <p>主要内容：</p> <p>以社会主义核心价值观为主线，以理想信念教育为核心，以爱国主义教育为重点，对大学生进行人生观、价值观、道德观和法治观教育。</p>					

教学方法与手段:

案例教学法、课堂讲授法、讨论式教学法、视频观摩互动法

课程名称	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论		开课学期	2	
参考学时	32	学分	2	考核方式	考查

学生学习目标:

1、**知识目标:** 帮助学生了解毛泽东思想、邓小平理论、“三个代表”重要思想、科学发展观,系统把握马克思主义中国化理论成果的形成发展过程、主要内容体系、历史地位和指导意义。

2、**能力目标:** 培养学生运用马克思主义的立场、观点和方法分析解决问题的能力,增强执行党的基本路线和基本方略的自觉性和坚定,提高为中国特色社会主义伟大实践服务的本领。

3、**素质目标:** 提高学生马克思主义理论修养和思想政治素质,培养德智体美劳全面发展的中国特色社会主义合格建设者和可靠接班人。

主要内容:

马克思主义中国化理论成果,即毛泽东思想、邓小平理论、“三个代表”重要思想、科学发展观产生形成发展过程、主要内容体系、历史地位和指导意义。

教学方法与手段:

讲授法、案例法、讨论法、视频展示法

课程名称	习近平新时代中国特色社会主义思想概论		开课学期	1-2	
参考学时	48	学分	3	考核方式	考查

学生学习目标:

1、**知识目标:** 帮助学生从整体上把握习近平新时代中国特色社会主义思想,系统学习习近平新时代中国特色社会主义思想的基本内容、理论体系、时代价值与历史意义,更好把握中国特色社会主义的理论精髓与实践要义。

2、**能力目标:** 培养学生运用马克思主义的立场、观点和方法分析解决问题的能力,切实增强全面贯彻党的基本理论、基本路线和基本方略的自觉性和主动性,提高为中国特色社会主义伟大实践服务的本领。

3、**素质目标:** 引导大学生增强“四个意识”,坚定“四个自信”,做到“两个维护”,自觉投身到建设新时代中国特色社会主义的伟大历史进程中去。

主要内容:

习近平新时代中国特色社会主义思想的基本内容、理论体系、时代价值与历史意义。

教学方法与手段:

讲授法、案例法、讨论法、视频展示法

课程名称	形势与政策			开课学期	1-4
参考学时	32	学分	1	考核方式	考查
<p>学生学习目标:</p> <p>1、知识目标: 了解国际国内形势, 掌握有关形势与政策的基本概念、正确分析形势的方法, 理解政策的途径及我国的基本国情, 党和政府的基本治国方略等。</p> <p>2、能力目标: 学会运用马克思主义的立场、观点、方法观察分析形势, 理解和执行政策。</p> <p>3、素质目标: 提高思想政治素质, 自觉践行社会主义核心价值观, 成为德智体美全面发展的中国特色社会主义合格建设者和可靠接班人、民族复兴大任的时代新人。</p> <p>主要内容:</p> <p>国内外形势与政策, 培养学生对国内外重大事件、敏感问题、社会热点、难点、疑点问题的思考、分析和判断能力。</p> <p>教学方法与手段:</p> <p>讲授法, 案例法, 视频展示法, 讨论法</p>					

2. 通识课程

表 4 通识课程教学要求

课程名称	大学生心理健康教育			开课学期	2
参考学时	32	学分	2	考核方式	考查
<p>学生学习目标:</p> <p>1、知识目标: 了解大学生心理健康教育的基本理论和基本知识, 理解维护心理健康的重要意义, 掌握普通心理学、健康心理学、积极心理学以及心理健康自我维护的原理和知识。</p> <p>2、能力目标: 能够运用所学习的心理健康的知识、方法和技能, 深入分析大学生中常见的心理问题, 并提出有意义的解决思路; 运用所掌握的心理健康教育原理, 分析自己心理素质方面存在的优劣势, 并提出建设性的解决方案。</p> <p>3、素质目标: 提高全体学生的心理素质, 充分开发自身潜能, 培养学生乐观、向上的心理品质, 不断提高自身的身心素质, 促进学生人格的健全发展。</p> <p>主要内容:</p> <p>自我意识、情绪情感、人格心理、学习心理、人际关系、恋爱与性心理、网络心理、生涯规划以及心理危机等内容。</p> <p>教学方法与手段:</p> <p>讲授法、案例法、分组讨论法、团体训练法、个案分享法</p>					

课程名称	军事理论			开课学期	1
参考学时	32	学分	2	考核方式	考查

学生学习目标:

1、**知识目标:** 了解我国的国防历史和现代化国防建设的现状, 增强依法建设国防的观念毛泽东军事思想、邓小平和江泽民、习近平的新时期军队建设思想; 了解世界军事及我国周边安全环境, 增强国家安全意识; 了解高科技, 明确高技术对现代战争的影响。

2、**能力目标:** 通过军事理论的学习, 能增强对国防军事思想、方针、政策精神领会, 能够进行相关宣传。

3、**素质目标:** 培养严明的组织纪律观念; 培养敬业乐业、精益求精的工作作风; 培养学生交流、沟通能力; 培养团队协作意识

主要内容:

以国防教育为主线, 使大学生掌握基本军事理论与军事技能, 达到增强国防观念和国家安全意识, 强化爱国主义、集体主义观念, 加强组织纪律性, 促进大学生综合素质的提高。

教学方法与手段:

网络课程学习

课程名称	劳动教育			开课学期	1-2
参考学时	32	学分	2	考核方式	考查

学生学习目标:

1、**知识目标:** 帮助学生对劳动创造价值、劳动对于生存与发展的意义等有科学的认识, 树立正确的劳动观;

2、**能力目标:** 学生通过各种劳动体验, 提升劳动能力, 形成良好的技术素养, 使学生学会安全劳动, 保证劳动质量;

3、**素质目标:** 提高学生职业素质, 形成时代发展所需要的技术素养、初步的技术创新意识和技术实践能力。锤炼艰苦奋斗、顽强拼搏和艰苦创业的意志。

主要内容:

- 1、劳动理论课, 包括观念教育, 劳动法律法规教育等
- 2、劳动实践课, 包括劳动技能教育, 劳动习惯教育等

教学方法与手段:

分为理论课程和实践课程。

- (1) 理论课程, 16 学时。采用课堂教学网络教学相结合的形式授课。
- (2) 实践课程, 16 学时。采用实践教学的形式。

课程名称	体育			开课学期	1-4
参考学时	128	学分	8	考核方式	考查

学生学习目标:

1、**身心健康目标:**增强学生体质,促进学生的身心健康和谐发展,养成积极乐观的生活态度,形成健康的生活方式,具有健康的体魄;

2、**运动技能目标:**熟练掌握健身运动的基本技能、基本理论知识及组织比赛、裁判方法;能有序的、科学的进行体育锻炼,并掌握处理运动损伤的方法;

3、**终身体育目标:**积极参与各种体育活动,基本养成自觉锻炼身体的习惯,形成终身体育的意识,能够具有一定的体育文化欣赏能力。

主要内容:

- 1、高等学校体育、体育卫生与保健、身体素质练习与考核;
- 2、体育保健课程、运动处方、康复保健与适应性练习等;
- 3、学生体质健康标准测评。

教学方法与手段:

讲授;项目教学;分层教学。

课程名称	大学英语			开课学期	1-2
参考学时	128	学分	8	考核方式	考查

学生学习目标:

- 1、夯实英语基础,提高语言技能,特别是听说能力,能用英语进行日常交流和职场交际;
- 2、了解中西文化差异,培养国际化视野和创新精神,提高综合文化素养和跨文化交际意识。
- 3、培养自主学习能力和团队协作能力,增强扩展职业能力。

主要内容:

- 1、听力;
- 2、口语

教学方法与手段:

在线教学平台;小程序;视频、音频教学;小组讨论。

课程名称	高等数学			开课学期	4
参考学时	64	学分	4	考核方式	考查

学生学习目标:

- 1、掌握数学的思想，理论联系实际，建立和数学模型，解决一些实际问题；
- 2、掌握所学的定理、公式，学会思考解决问题的方法；
- 3、掌握数学的思想，理论联系实际，建立数学模型，借助于现代先进的软件计算，解决实际问题；
- 4、能够根据数学的思想理念，运用所学的定理和知识，思考解决问题的演绎法；
- 5、在学习数学的过程中，加大理论联系实际的力度，提高学生综合分析问题和解决问题的能力。

主要内容:

- 1、函数的性质，建立函数关系；
- 2、函数连续的定义及性质，间断点的分类；
- 3、导数的概念，导数的运算法则；
- 4、微分的概念，微分的运算法则；
- 5、原函数、不定积分的概念，求不定积分的方法；
- 6、定积分的概念，定积分的计算公式；微分方程的概念及运算。
- 7、导数与积分的应用。

教学方法与手段:

多媒体；案例分析。

课程名称	信息技术			开课学期	1
参考学时	64	学分	4	考核方式	考查

学生学习目标:

1、知识目标: 本课程主要包括基础理论知识和操作技能两个方面，基础理论方面要求学生掌握计算机的基础知识，了解微型计算机系统的组成和各部分的功能，了解操作系统的基本功能和作用，熟悉计算机网络的基础知识；操作技能方面要求学生能掌握计算机操作的基本技能，能根据教师的要求完成简单的文字录入、文档排版、数据处理、幻灯片制作等任务，能利用网络进行文件传送、信息检索、邮件收发等。

2、能力目标: 通过本课程的学习，培养学生的计算机综合能力，加强了学生计算机的应用意识，提高了学生的动手实践能力和自主探究学习的能力，激发了学生的创造性。

3、素质目标: 培养学生沟通交流、自我学习的能力；培养学生搜集信息、整理信息、发现问题、分析问题和解决问题的能力；提高学生实践动手能力、观察与创新思维能力、解决问题能力及书面与口头表达能力；培养学生形成规范的操作习惯、养成良好的职业行为习惯。

教学内容:

- 1、信息技术基础知识；
- 2、Windows10 操作系统；
- 3、Wps Office 文字处理软件的使用；
- 4、Wps Office 电子表格的使用；

<p>5、Wps Office 电子演示文稿的使用；</p> <p>6、计算机网络基础。</p> <p>教学方法与手段：</p> <p>引导教学法、讨论法、情境教学法、任务驱动法、实训作业法</p>					
课程名称	信息技术拓展 (Python)			开课学期	2
参考学时	32	学分	2	考核方式	考查
<p>学生学习目标：</p> <p>1、知识目标：熟悉 Python 的安装与配置；掌握 Python 的编程规范和基本语法；掌握 Python 的数据结构及其常用函数和方法；掌握 Python 的程序流程控制：顺序结构、分支结构、循环结构；掌握函数的定义和模块的导入及应用；理解面向对象、类的概念，理解重载、封装和多态的概念；掌握文件的读写操作；了解 Python 常用的第三方库。</p> <p>2、能力目标：能识读简单的 Python 程序；能运用编译工具进行程序调试、纠错与完善；能用 Python 语言编写程序解决简单的实际应用问题；能在编程中熟练应用函数；能运用 Python 进行中小型项目的开发。</p> <p>3、素质目标：具备良好的团队协作和沟通能力；具备一定的专业术语表达能力，规范的编码习惯；具备一定的文档查阅和编写能力；具有质量意识、法律意识、工匠精神、创新思维；具有一定的沟通能力，有较强的集体意识和团队合作精神。</p> <p>教学内容：</p> <p>1、python 程序基础</p> <p>2、python 的控制结构</p> <p>3、数据类型</p> <p>4、函数和模块</p> <p>5、面向对象编程</p> <p>教学方法与手段：</p> <p>任务驱动法和分组讨论法</p>					

(二) 专业 (技能) 课程

1. 专业基础课程

表 5 专业基础课程教学要求

课程名称	数字媒体技术导论			开课学期	1
参考学时	32	学分	2	考核方式	考查

学生学习目标：

1、**知识目标：**了解数字媒体技术基础知识、采集制作及内容管理。

2、**能力目标：**

- (1) 培养学生横向思维、发散思维、灵感思维、形象思维能力；
- (2) 培养学生数字媒体技术、游戏、数字音频的倡议鉴赏能力和动手设计能力；
- (3) 培养学生其他领域的创新能力。

3、**素质目标：**

- (1) 具备数字媒体人所应具有的基本素养，在工作中善于思考；
- (2) 具备用于探索，勇于创新的专业精神；
- (3) 具备熟练运用网络、文献等获取专业信息的能力；
- (4) 具备专业自主学习的能力。

教学内容：

本课程是一门学科基础课，也是数字媒体专业需要上的第一门专业介绍课。课程主要介绍数字媒体艺术和技术的基本概念、原理及其典型的技术方法和系统，着重介绍数字音频处理技术、数字图像处理技术、数字视频处理技术、数字动画技术、计算机游戏技术等，既注重科学性、又注重实用性。学生通过学习这些基本知识能够对数字媒体专业有个全面的了解，为以后的专业课的学习打下坚实的基础。

教学方法与手段：

任务驱动法、讲授法、讨论法

课程名称	构成基础			开课学期	1
参考学时	32	学分	2	考核方式	考查

学生学习目标：

1、**知识目标：**

- (1) 了解构成基础的基本概念；
- (2) 了解构成基础的发展和市场需求；
- (3) 形态、体积和空间—构成设计的基本形式；
- (4) 色彩、材料和质感—构成设计的形式修饰要素；
- (5) 解析、体验和表现—构成设计的表达方式。

2、**能力目标：**

- (1) 强化创造意识，提高审美水平；
- (2) 培养学生对客观事物本质的洞察力和理解力，对形式美的敏感性和构成能力；
- (3) 培养学生的创造性展开构思的能力；
- (4) 熟练掌握构成设计在设计中的应用。

3、**素质目标：**

- (1) 具有良好的社会责任感，热爱自然、保护环境意识；
- (2) 具有较强的团队协作、坚强的毅力和吃苦耐劳的工作作风，有良好的行业规范和职业道德；
- (3) 具有分析问题、解决问题的能力。

- (4) 通过实践操作培养发散思维、发挥创新、提高创意的意识;
- (5) 培养一定的审美和正确的人生观、价值观、世界观。

教学内容:

构成基础是以艺术思维为基础和科学思维相结合。该课程利用形式要素及其特有的表现手法,对学生进行理念性训练,使学生了解和掌握造型的构成方法,提高对构成设计中形式美的认识,进而提高学生的审美能力、表现能力和创造能力。

教学方法与手段:

项目导向化、理实一体、信息化手段多样化

课程名称	图形图像处理			开课学期	1
参考学时	64	学分	4	考核方式	考试

学生学习目标:

通过软件的学习,让学生达到熟练操作 Photoshop 图像处理作的方法与灵活运用设计创作的基本要求,使学生掌握 Photoshop 图形图像处理软件的知识和技术。在此基础上,提高分析问题和解决问题的能力;提高学生的艺术修养,为艺术设计做好铺垫;毕业后具备较强的实践能力、创新能力和创业能力,从而达到专业学习的基本要求和满足市场与社会发展的需求.实现理论与实践相结合、知识传授与能力培养一体化的教学目标。

教学内容:

让学生通过各项目的系列练习操作,熟练地掌握岗位所需知识和技能,并不断强化,项目体现操作能力和解决问题能力的培养,并注意渗透思想教育,逐步培养学生的辩证思维,加强学生的职业道德观念。通过任务引领型的项目活动,了解 PS 软件的基本概念、软件特性和历史演变,学习各种处理图形图像基础的能力,逐步培养学生的辩证思维,加强学生的职业道德观念。能熟悉各种平台上的 PS 作品的特性;能掌握 PS 软件的各种命令和图像处理操作;能根据不同的要求完成作品。通过完成各类图形图像作品,熟练掌握各工具及面板的使用,具体目标为:为企业培养合格的员工,使我们培养出来的学生能够胜任企业的工作岗位。

教学方法与手段:

讲授法、引导教学法、思考法、任务驱动法、实训作业法、自主学习法。

课程名称	创意设计			开课学期	1
参考学时	32	学分	2	考核方式	考试

学生学习目标:

1、知识目标:

- (1) 了解创意思维的运作原理;
- (2) 了解创意思维的几种常见形式;
- (3) 了解创新的重要性和方法。

2、能力目标:

- (1) 培养学生横向思维、发散思维、灵感思维、形象思维能力;
- (2) 培养学生平面广告、电波广告、网络广告的倡议鉴赏能力和创意设计能力;
- (3) 培养学生其他领域的创新能力。

3、素质目标:

- (1) 具备广告人所应具有的基本素养,在工作中善于思考;
- (2) 具备用于探索,勇于创新的专业精神;
- (3) 具备熟练运用网络、文献等获取专业信息的能力;
- (4) 具备专业自主学习的能力。

教学内容:

本课程从人们对事物的最初始认知“看”为出发点,到“思”“创”“做”,直到“练”,结合大量案例,系统地讲解了创意的产生、形成和实现的过程,从而引导学生学会创意思维,能运用创意思维设计作品。

教学方法与手段:

任务驱动法、案例教学法、启发式教学法

课程名称	三维软件基础			开课学期	2
参考学时	64	学分	4	考核方式	考查

学生学习目标:

1、知识目标:

- (1) 认识三维软件,并掌握软件的基本操作、建模、材质与贴图、摄像机、灯光、动画等模块的基本操作;
- (2) 掌握曲面建模、多边形建模、细分建模等多种建模方法;
- (3) 理解常用的基本材质属性,并能制作出透明、金属、塑料等多种材质贴图;
- (4) 掌握标准灯光设置和场景布光的原则,学会在场景中布置光源,并掌握初级的摄像机设置与渲染参数的设置方法;
- (5) 掌握运动图形的使用方法和关键帧动画、角色动画的制作方法。

2、能力目标:

- (1) 能够利用三维软件制作效果图;
- (2) 能够按步骤把过程制作出来;
- (3) 能够结合当前流行的Vray渲染插件进行后期渲染制作。

3、素质目标:

(1) 通过融入社会主义核心价值观,培养学生的要注重学思结合、知行统一,增强学生勇于探索的创新精神、善于解决问题的实践能力。要注重让学生“敢闯会创”。在亲身参与中增强创新精神、创造意识和创业能力;

(2) 通过对实际案例的解析和项目分析,培养学生与客户的交涉能力、提高学生对客户需求的信息收集意识,从而对制作效果图有较强的前期把握能力,让学生形成独立自主解决问题的能力,养成学生先收集、再思维、后操作的良好习惯,增强学生的创新精神、创业意识、团队协作、交流沟通及综合职业技能,真正做到“精设计、懂施工、会管理”的设计综合人才培养的总体目标要求。

教学内容：

- (1) 三维动画软件的发展历史及趋势（了解）；
- (2) 三维软件特性及应用领域（了解）；
- (3) 三维软件基本操作（熟练掌握）。

教学方法与手段：

任务驱动法、案例教学法、启发式教学法

课程名称	图文编辑基础			开课学期	3
参考学时	64	学分	4	考核方式	考试

学生学习目标：

通过本课程的学习，使学生掌握设计的视觉要素、构成要素、编排设计表现内容与形式的关系，设计要素及其构成规律与方法，以及各种应用性设计的形式特点，使学生能够进行具有感染力的版式设计，从而使作品的内容更加清晰、更有条理。具备独立完成版式整体设计的能力，有针对性的锻炼，根据课程设置制作出有新意、有时代感的版式设计作品。

1、知识目标：

认识版式，了解版式设计的重要性，掌握版式的大原则和要素，理解版式设计的基本内容，并以案例辅助。具体设计如下：

名片的版式设计、招贴的版式设计、画册的版式设计、户外广告设计的版式设计、DM单的版式设计。

2、能力目标：

通过不同的表现方式，熟练各分类版式设计（如名片的版式设计、招贴的版式设计、画册的版式设计、户外广告设计的版式设计、DM单的版式设计等），完成一件版式设计作品。期间主要培养学生以下几个方面的能力：

培养学生沟通能力和团队协作能力；培养学生分析问题、解决问题的能力；培养学生表达和交际的能力；培养学生观察能力和审美能力；培养学生的创新能力；陪阿姨那个学生爱岗敬业的工作作风。

3、素质目标：

能够借鉴中外优秀佳作和优秀传统文化的精髓，物我所用，创造出适应于市场需求的有理念的作品，塑造良好的设计师形象和专业素养，丰富学生和受众的人文精神，做出对社会负责任的设计。主要体现以下方面：

培养学生的自主学习能力；培养学生必备的人文素养和健康的身心；培养学生良好的职业道德。

教学内容：

本课程是以视觉思维方式为核心，引导形式语言研究与训练。

第一阶段：认识版式及发展历程

通过 PPT、影视广告片（中外优秀版式作品）的评讲，让学生初步了解版式设计，了解版式设计的重要性，掌握版式的大原则和要素，使其在以后的学习中有浓郁的学习激情，并以案例辅助。

第二阶段：详细讲解版式设计的基本内容

版式设计的原则；空间编排构成；版式的视觉流程分类及特点；版式设计的形式法则；版式设计的基本类型；文字的编排构成；图形的编排构成；现代版式设计的发展趋势。

第三阶段：详细讲解各分类版式设计

其主要内容如下：

名片的版式设计、招贴的版式设计、画册的版式设计、户外广告设计的版式设计、DM单的版式设计等。

第四阶段：版式设计项目实践设计制作（期末大作品）

设置项目，要求学生完成从色痕迹文案、素材收集分析、设计草案及思路到最终效果样本输出。

教学内容的选择，体现了综合性要素提取与方法归纳，体现编排设计的内在形式元素建构，在内在规律与系统方法叙述中，实现理性分析与感性实践的融合。以此为出发点，强化课程的功能，整合课程的结构，选择课程的内容，优化课程的项目。

教学方法与手段：

理论讲授和实践辅导相结合，任务驱动法、案例教学法、启发式教学法

课程名称	摄影与摄像技术			开课学期	2
参考学时	32	学分	2	考核方式	考查

学生学习目标：

1、知识目标：

- (1) 了解摄影摄像的器材知识；
- (2) 了解不同镜头如何运用的理论知识；
- (3) 了解各类辅助配件的使用；
- (4) 了解各类摄影摄像器材的操作手法；
- (5) 了解构图的艺术、基本要素、构图方法；
- (6) 了解实际拍摄和后期处理应该注意的知识点。

2、能力目标：

- (1) 喜欢摄影摄像，乐于记录生活美好点滴；
- (2) 具有较好的团队合作精神，善于交流沟通；
- (3) 自学能力强，紧跟技术发展的最新动态；
- (4) 利用网络、文献等获取信息的能力；
- (5) 自我控制与管理能力；
- (6) 制定工作计划的能力；

3、素质目标：

- (1) 创作主动性和自我潜能的发掘能力；
- (2) 具有较强的团队意识和协作精神。

教学内容：

本课程是一门注重动手能力的实践性课程。课程的教学目的在于通过理论学习和拍摄实践，培养学生的创新思维能力和实践能力。要求学生通过学习，掌握照相机、摄像机的原理、设置与使用方法，掌握图片摄影和电视摄像创作所需的基础理论和一般技巧；能够在创作中对不同类型的题材进行相应的构思与设计，具备独立和协作完成图片摄影、影视作品拍摄工作的基本素养。

本课程教学过程中围绕不同题材的影视作品和不同类别的摄影技法进行综合性的实训，开展小组形式的实践作品创作活动，使学生能够独立进行各种不同题材、不同类别影像作品的创作，创造性地完成课程结业时的作品。

教学方法与手段：

讲授与实例操作相结合

2. 专业核心课程

表 6 专业核心课程教学要求

课程名称	数字视觉设计			开课学期	2
参考学时	64	学分	4	考核方式	考试
<p>学生学习目标：</p> <p>1、知识目标：</p> <ul style="list-style-type: none"> (1) 能够熟悉视觉设计方面的基本制作； (2) 掌握文字设计的绘制和编辑； (3) 掌握图形设计的绘制与技巧； (4) 掌握色彩设计的基本概念及应用； (5) 掌握标志设计的基础知识、绘制及应用； (6) 掌握海报设计的基础知识、绘制及应用； (7) 掌握 IP 形象设计的基础知识、绘制及应用； (8) 掌握书籍排版设计的基础知识及流程。 <p>2、能力目标：</p> <p>针对市场需求，以学生为本，采用循序渐进的项目构造学习情境，培养学生的专业能力、方法能力和社会能力。采用小组教学，融“教、学、做”为一体，培养学生的职业工作能力、团队协作能力和创新能力。保持课程的开放性，培养学生的可持续发展能力。学生通过完成项目，熟练掌握软件在广告设计、包装设计等领域的应用，最终达到包装设计师、平面设计师所需的要求。</p> <p>3、素质目标：</p> <ul style="list-style-type: none"> (1) 培养学生的设计能力、团队合作和沟通能力； (2) 培养学生的自主学习和创新能力； (3) 提高学生的审美能力。 <p>教学内容：</p> <p>本课程从互联网的角度出发，以设计理论和项目实践相结合的方式，介绍了互联网视觉设计的相关知识与操作技能。主要包括：初识互联网视觉设计、互联网视觉设计的基本和原则、互联网视觉设计的基本要素、电商视觉设计、微信公众号视觉设计、H5 视觉设计、网站页面视觉设计、活动广告页面视觉设计、短视频视觉设计、综合案例——家居类品牌视觉设计。在学习过程中，通过每个项目，训练学生设计思维和实际操作力，进而理解和掌握互联网视觉设计中的关键知识。</p>					

教学方法与手段：

理论讲授和实践辅导相结合，任务驱动法、案例教学法、启发式教学法

课程名称	用户界面设计			开课学期	3
参考学时	64	学分	4	考核方式	考试

学生学习目标：

课程的总体目标——通过对本课程的学习，使学生从心理学、人机工程学、设计艺术出发，掌握硬件人机界面与软件人机界面方法、理论与设计实例，探索新的交互技术。

1、知识目标：

- (1) 了解界面设计的基础知识；
- (2) 掌握界面设计中色彩的运用；
- (3) 掌握界面设计中图形图像的运用；
- (4) 掌握界面中首页的设计方法；
- (5) 掌握界面中导航系统的设计方法；
- (6) 掌握界面中广告设计方法。

2、能力目标：

- (1) 全面了解 UI 设计的发展过程、近年移动设备发展；
- (2) 掌握 UI 设计的基本原则、表现方法和制作技能。能够按照 UI 设计的开发流程来进行界面设计工作。

3、素质目标：

- (1) 培养学生实践动手操作能力；
- (2) 树立科学的设计创新意识；
- (3) 形成“以人为本”的设计观念；
- (4) 锻炼设计表达和语言表达能力。

教学内容：

UI 设计概述、UI 设计的基本原理、UI 设计中图标的应用与实践、UI 设计中版式的应用与实践、UI 设计中色彩的应用与实践、UI 设计中字体的应用与实践、Banner 设计原理与实践、动效制作原理与实践、综合案例实战。

教学方法与手段：

理论讲授和实践辅导相结合，任务驱动法、案例教学法、启发式教学法

课程名称	三维动画制作技术			开课学期	3
参考学时	64	学分	4	考核方式	考试

学生学习目标:

1、知识目标:

- (1) 了解三维的基本概念;
- (2) 了解 C4D 软件的基本操作界面;
- (3) 掌握 C4D 中基本建模技术、生成器、造型器、变形器的使用;
- (4) 熟练掌握 C4D 中高级建模技术;
- (5) 理解摄影机、灯光、材质与纹理、粒子、动力学、毛发技术等 C4D 中的具体操作。

2、能力目标:

- (1) 能够有三维制作软件交互使用的能力;
- (2) 掌握用 C4D 设计三维作品的基本能力;
- (3) 掌握 C4D 开发产品的流程。

3、素质目标:

- (1) 通过本课程的学习,加深对三维动画专业的认识,培养热爱动画专业,不断进取,刻苦学习的精神,形成专业理念;
- (2) 通过实践操作培养发散思维、发挥创新、提高创意的意识;
- (3) 培养高度的责任心、团队合作精神,建立良好的人际关系。

教学内容:

认识 C4D、掌握基本建模技术、生成器和变形器、高级建模技术,能够合理运用摄影机和灯光技术、结合材质、纹理、毛发技术、动力学、粒子系统、动画系统,制作综合性案例。

教学方法与手段:

课堂讲授、范例讲解、学生动手实践、点评作业、优秀作品鉴赏。

课程名称	交互设计			开课学期	4
参考学时	64	学分	4	考核方式	考试

学生学习目标:

1、能掌握交互设计相关的基本知识,包括交互设计概念、交互设计流程、交互设计原则、用户研究方法、产品原型设计方法、交互设计工具、交互设计简史、交互设计心理学、交互界面设计、文创产品与交互设计、交互设计的未来发展趋势;

2、能掌握交互设计的基本流程和方法,并利用最新的交互设计工具进行创意的有效表达;

3、能针对交互设计领域复杂问题所涉及的用户需求、色彩及图形设计、字体选取、排版布局、交互方式及交互平台等进行综合设计与开发,形成整体解决方案,并在设计中体现创新意识;

4、能基于以用户体验为核心的设计理念,有效运用用户研究方法,包括目标用户招募、观察与访谈法、现场走查法、问卷与统计等方法,开展用户研究,以用户需求为导向,并获得有效结论;

5、能认识到在复杂设计问题中,涉及到交互设计领域的分析与设计存在多种可选方案,能对复杂设计问题进行分析并提出适合的解决方案;

6、能运用交互设计的基本原理,借助文献研究,利用交互设计原型工具,交付可交互的产品原型系统;

7、能理解设计师职业道德和规范，具备科学精神和设计师的基本素养，具备科技报国的家国情怀和使命担当。

教学内容：

本课程是理论实践课程，课程围绕“以人为本”的设计原则，重点讲述人机交互的基本概念和重要意义以及发展历程、软件系统的人机交互设计原则和方法、网络系统的人机交互设计原则和方法、人机交互技术与设备、人机交互开发工具与环境，简要介绍人机交互的认知心理学、计算机硬件的人机交互设计、人机交互技术的发展趋势，并培养学生利用网络交互设计制作实际作品的的能力。

教学方法与手段：

课堂讲授、范例讲解、学生动手实践、点评作业、优秀作品鉴赏。

课程名称	数字音视频技术			开课学期	4
参考学时	64	学分	4	考核方式	考试

学生学习目标：

1、知识目标：

- (1) 了解影视后期制作理论知识；
- (2) 了解影视剪辑相关知识；
- (3) 了解视觉特效设计相关知识；
- (4) 了解影片的节奏等知识；
- (5) 了解影片故事线等知识点；
- (6) 了解项目生产流程和规范等知识点；

2、能力目标：

- (1) 熟练使用 Premiere、After Effects 等软件；
- (2) 具有较好的团队合作精神，善于交流沟通；
- (3) 自学能力强，紧跟技术发展的最新动态；
- (4) 利用网络、文献等获取信息的能力；
- (5) 自我控制与管理能力；
- (6) 制定工作计划的能力；

3、素质目标：

- (1) 创作主动性和自我潜能的发掘能力；
- (2) 具备工作中处理与各方关系的能力；
- (3) 具有较强的团队意识和协作精神。

教学内容：

通过课程的学习，使学生能够理解影视后期制作的原理和理论，做到有充足的知识储备；让学生能够使用 Premiere、After Effects 等影视后期制作软件工具，并使用软件进行影视剪辑与视觉特效技术的实践，创作出符合要求的影视作品。在此基础上，通过项目案例实战，让学生接触到业界的实际工作，为走上工作岗位打下坚实的基础。具体内容如下：

- 1、根据需求独立完成视频的素材收集、剪辑、包装等工作；
- 2、实时把握娱乐热点事件，能够准确捕捉，具备二次创意能力；

3、及时产出高效高质量视频，执行抖音账号运营维护，能够提高用户关注度和粘性。

本课程教学内容以理论讲解和实例操作为主，理论联系实际，通过案例驱动法进行教学。同时，加强学生的动手能力。

教学方法与手段：

课堂讲授、范例讲解、学生动手实践、点评作业、优秀作品鉴赏。

课程名称	特效制作技术			开课学期	4
参考学时	64	学分	4	考核方式	考查

学生学习目标：

本课程是在学生学习过图形图像处理、三维软件基础、数字音视频技术等专业课的基础上，所开设的另外一门重要的专业课。通过本课程的教学，要求学生系统学习 AE 软件的影视特效制作方法，并采用一系列的案例来学习和把握影视动画特效制作的方法。本课程的教学目标为：

1、知识目标：

- (1) 了解影视动画特效基础知识；
- (2) 了解影视特效软件基础；
- (3) 把握 2D、3D 影像合成技术；
- (4) 把握 AE 软件的影视片头动画制作方法；
- (5) 把握 AE 软件的动画特效制作方法。

2、能力目标：

- (1) 初步把握影视动画制作技巧；
- (2) 初步把握影视动画合成技巧；
- (3) 能够运用 AE 制作片头动画特效；
- (4) 能够运用 AE 制作产品广告动画特效；
- (5) 能够运用 AE 进行流体模拟动画制作；
- (6) 能够运用 AE 进行角色动画制作；
- (7) 培养影视动漫鉴赏力和审美力。

3、素质目标：

- (1) 具有热爱所学专业、爱岗敬业的精神和强烈的法律意识；
- (2) 具有胜任设计工作的良好的业务素质和身心素质；
- (3) 具有肯定的美学知识和审美观点，对自然、社会生活和艺术的美有初步的欣赏和鉴别能力，超前的创造思维力和运用现代化科学技术的力量；
- (4) 具有运用所学知识分析和解决问题的能力。

教学内容：

通过课程的学习，使学生能够理解影视后期制作的原理和理论，做到有充足的知识储备；让学生能够使用 Premiere、After Effects 等影视后期制作软件工具，并使用软件进行影视剪辑与视觉特效技术的实践，创作出符合要求的影视作品。在此基础上，通过项目案例实战，让学生接触到业界的实际工作，为走上工作岗位打下坚实的基础。

本课程教学内容以理论讲解和实例操作为主，理论联系实际，通过案例驱动法进行教学。同时，加强学生的动手能力。

教学方法与手段： 课堂讲授、范例讲解、学生动手实践、点评作业、优秀作品鉴赏。					
课程名称	融媒体技术			开课学期	4
参考学时	64	学分	4	考核方式	考试
学生学习目标：					
1、知识目标： (1) 了解融媒体的基本概念； (2) 了解融媒体技术的发展和市场需求； (3) 熟练掌握图片、视频、图表等素材的处理方法； (4) 理解 H5 动画的制作原理； (5) 掌握制作交互式 H5 动画、投票、贺卡等具体应用的方法； 2、能力目标： (1) 熟练掌握木疙瘩融媒体制作平台的使用能力； (2) 掌握融媒体平台中多种媒体信息综合处理的过程与方法； (3) 掌握使用多种多媒体制作软件完成 H5 作品的综合应用能力。 3、素质目标： (1) 通过实践操作培养发散思维、发挥创新、提高创意的意识； (2) 培养高度的责任心、团队合作精神； (3) 培养一定的审美和正确的人生观、价值观、世界观。					
教学内容：					
本课程主要学习木疙瘩 H5 融媒体内容制作与管理平台的使用方法，该平台可以一站式制作交互式 H5 动画、微信图文、网页专题等。通过该课程的学习，学生可以掌握如何对图片、视频、图表等素材进行灵活处理，理解 H5 动画的制作原理，设计并制作出 H5 作品。					
教学方法与手段： 课堂讲授、范例讲解、学生动手实践、点评作业、优秀作品鉴赏。					

3. 专业拓展课程

表 7 专业拓展课程教学要求

课程名称	数字媒体设计与制作			开课学期	3 或 4
参考学时	64	学分	4	考核方式	考查
学生学习目标：					
1、知识目标：					

- (1) 了解数字媒体设计与制作的基本概念；
- (2) 了解数字媒体技术的发展和市场需求；
- (3) 熟练掌握图片、视频、图表等素材的处理方法；
- (4) 理解 H5 动画的制作原理；
- (5) 掌握制作交互式 H5 动画、投票、贺卡等具体应用的方法；

2、能力目标：

- (1) 熟练掌握木疙瘩融媒体制作平台的使用能力；
- (2) 掌握数字媒体技术平台中多种媒体信息综合处理的过程与方法；
- (3) 掌握使用多种多媒体制作软件完成 H5 作品的综合应用能力。

3、素质目标：

- (1) 通过实践操作培养发散思维、发挥创新、提高创意的意识；
- (2) 培养高度的责任心、团队合作精神；
- (3) 培养一定的审美和正确的人生观、价值观、世界观。

教学内容：

本课程主要学习木疙瘩 H5 融媒体内容制作与管理平台的使用方法，该平台可以一站式制作交互式 H5 动画、微信图文、网页专题等。通过该课程的学习，学生可以掌握如何对图片、视频、图表等素材进行灵活处理，理解 H5 动画的制作原理，设计并制作出 H5 作品。

教学方法与手段：

课堂讲授、范例讲解、学生动手实践、点评作业、优秀作品鉴赏。

课程名称	网页设计			开课学期	3 或 4
参考学时	64	学分	4	考核方式	考试

学生学习目标：

通过本课程的学习，在思想上增强学生道德意识，网站开发要把道德放在第一位，遵守规则，严守道德规范，尊重知识产权，崇尚创新；技能上使学生掌握 HTML、CSS 等理论知识及实践应用，能够实现页面美观、用户体验度良好的页面效果，培养学生的实践能力、创新意识和工匠精神。

教学内容：

- (1) 能独立进行资料收集与整理、具备用户需求的理解能力。
- (2) 具备使用 HTML 及 CSS 等技术进行网页布局的能力。
- (3) 具备根据具体应用需求，创新性的设计网页能力。
- (4) 具备综合应用 HTML 语言，CSS 样式进行页面设计、编码、调试、维护能力。

教学方法与手段：

项目化教学法、线上线下、多媒体、上机操作

课程名称	3DS MAX 游戏场景模型制作	开课学期	3 或 4
------	------------------	------	-------

参考学时	64	学分	4	考核方式	考查
------	----	----	---	------	----

学生学习目标:

本课程目标为培养三维场景模型师、道具、地图模型师，具备扎实的造型能力，具备较强的专业素质，能胜任三维场景制作岗位的各项要求，并由一定的创新能力、团队合作精神，成为合格的专业技能人才。具体的目标如下：

- 1、掌握常用建模工具：PhotoShop、3ds Max、BodyPaint 3D、 Marmoset Toolbag、Substance Painter；
- 2、了解 Unfold3d、xNormal、CINEMA 4D 等；
- 3、具有三维艺术鉴赏能力，掌握场景、角色、道具、手绘等及动画设计技能；
- 4、体验企业项目设计过程和规范；
- 5、锻炼团队意识、交流和表达能力；
- 6、培养较强的自学能力，初步养成良好的职业习惯；
- 7、并且有能力独立完成需求任务的创作。

教学内容:

卡通游戏场景和写实游戏场景制作，了解行业规范和标准，掌握 Q 版及写实场景的制作方法，能够独立完成作品。

教学方法与手段:

课堂讲授、范例讲解、学生动手实践、点评作业、优秀作品鉴赏

课程名称	3DS MAX 游戏贴图制作			开课学期	3 或 4
参考学时	32	学分	2	考核方式	考查

学生学习目标:

掌握 3Dmax 建模工具的使用，通过 PS 和 Marmoset Toolbag 3 贴图制作软件完成角色场景贴图制作，学习掌握核心功能和使用技巧。通过大量的案例及整优秀美术资源案例不断提升自我审美掌握三维建模技巧；并能对写实产品常见材质属性进行设置，制作出符合写实造型需求的模型和效果图。同时了解并遵循行业的规范和标准。具体目标如下：

- 1、掌握 Q 版场景制作规范；
- 2、掌握 Q 版角色制作规范；
- 3、掌握手绘贴图制作规范；
- 4、了解行业规范和标准，通过大量的案例不断开阔视野；
- 5、能够独立完成作品。

教学内容:

卡通游戏场景和写实游戏场景制作，了解行业规范和标准，掌握 Q 版及写实场景的制作方法，掌握法线、透贴更多贴图制作规范，能够独立完成作品。

教学方法与手段:

课堂讲授、范例讲解、学生动手实践、点评作业、优秀作品鉴赏					
课程名称	文创产品设计			开课学期	3 或 4
参考学时	64	学分	4	考核方式	考查
<p>学生学习目标：</p> <p>1、知识目标</p> <p>(1) 掌握动漫衍生产品的基本概念，掌握动漫角色设计概念；能够熟练设计场景与角色设计效果图；</p> <p>(2) 了解目前国内外动漫衍生产品的现状和发展趋势；</p> <p>(3) 掌握动漫角色周报的表现方法；</p> <p>(4) 掌握角色的色彩、风格和定位方法；</p> <p>(5) 掌握吉祥物的特点和设计方法；</p> <p>(6) 掌握掌握动漫场景透视、角色场景设计原理以及场景周边的设计技巧；</p> <p>(7) 掌握简易动漫衍生周边的制作流程；</p> <p>(8) 了解动漫衍生产品的材质和分类；</p> <p>(9) 理解中国元素地提取和在动漫衍生产品中的运用方法；</p> <p>(10) 了解国漫元素的运用和创意训练；</p> <p>(11) 了解动漫品牌的策划和运用方式；</p> <p>(12) 掌握表情包、儿童绘本、吉祥物、平面类等衍生产品的设计方法。</p> <p>2、能力与技能目标</p> <p>(1) 能有开发动漫角色、场景等衍生品的能力；</p> <p>(2) 熟悉和了解动漫衍生产品品牌的开发、策划、运营等流程；</p> <p>(3) 对中国优秀传统文化元素进行提取、运用、再创新的能力；</p> <p>(4) 塑造原创能力。</p> <p>3、素质目标</p> <p>(1) 培养严谨务实的工匠精神、劳动精神和职业素养；</p> <p>(2) 培养创业、创意意识，拥有创作主动力和自我潜能的发掘能力；</p> <p>(3) 塑造团队精神；具有较强的团队意识和协作精神；</p> <p>(4) 弘扬中国优秀传统文化、了解乡村振兴发展战略核心思想，树立技能自信、文化自信，培养深厚人文情怀；</p> <p>(5) 学会运用设计进行情感表达、张扬个性，完善人格，树立正确的人生观、价值观、职业观等。</p> <p>教学内容：</p> <p>通过学习，使学生了解动漫衍生产品市场需求和发展趋势；掌握动漫角色设计、场景设计、衍生品设计等基本概念；掌握动漫角色设计的技巧、场景周边设计技巧；掌握动吉祥物的特点与设计方法、平面类衍生产品的设计方法、立体类衍生产品的设计方法、角色场景周边设计方法、衍生产品设计流程等；理解中国元素的提取以及在动漫衍生品中的运用；理解动漫品牌运营、策划和流程设计；了解国漫的现状、未来以及思维训练方式。</p> <p>教学方法与手段：</p> <p>项目化教学法、线上线下、多媒体、上机操作</p>					

课程名称	虚拟现实技术			开课学期	3 或 4
参考学时	32	学分	2	考核方式	考查

学生学习目标：

1、知识目标

课程实施应成为学生在教师指导下构建知识、提高技能、活跃思维、展现个性和拓宽视野的过程。其中包括了：

- (1) 了解虚拟现实概念、术语及其应用领域；
- (2) 了解常见的虚拟现实开发工具；
- (3) 掌握虚拟现实系统开发流程；
- (4) 熟练掌握 Unity、VRP 等虚拟现实制作软件。

2、能力与技能目标

- (1) 掌握 VRP 项目制作方法与标准流程；
- (2) 掌握虚拟现实对于三维建模的要求；
- (3) 掌握 VRP 材质与后期处理方法；
- (4) 掌握 VRP 场景及碰撞检测处理方法。
- (5) 掌握场景贴图制作方法、虚拟现实前景要素。

3、素质目标

- (1) 培养严谨务实的工匠精神、劳动精神和职业素养；
- (2) 培养创业、创意意识，拥有创作主动力和自我潜能的发掘能力；
- (3) 塑造团队精神；具有较强的团队意识和协作精神；
- (4) 弘扬中国优秀传统文化、了解乡村振兴发展战略核心思想，树立技能自信、文化自信，培养深厚人文情怀；
- (5) 学会运用设计进行情感表达、张扬个性，完善人格，树立正确的人生观、价值观、职业观等。

教学内容：

通过学习，使学生了解动漫衍生产品市场需求和发展趋势；掌握动漫角色设计、场景设计、衍生品设计等基本概念；掌握动漫角色设计的技巧、场景周边设计技巧；掌握动吉祥物的特点与设计方法、平面类衍生产品的设计方法、立体类衍生产品的设计方法、角色场景周边设计方法、衍生产品设计流程等；理解中国元素的提取以及在动漫衍生品中的运用；理解动漫品牌运营、策划和流程设计；了解国漫的现状、未来以及思维训练方式。

教学方法与手段：

项目化教学法、线上线下、多媒体、上机操作

课程名称	新媒体运营			开课学期	3 或 4
参考学时	32	学分	2	考核方式	考查

学生学习目标：

- 1、增强品牌知名度和塑造品牌形象。通过在不同的新媒体平台上发布内容，分享有价值的信息和成功案例，让更多的用户了解和认可品牌，并对其产生信任和好感。

2、拓展潜在客户和提升转化率。通过在不同的新媒体平台上推广产品和服务,吸引更多的用户关注和参与,并通过线上活动和互动交流等方式,提高用户的参与度和忠诚度,从而增加销售机会和转化率。

3、与目标用户建立良好的互动和反馈机制。通过新媒体平台上的互动功能,如留言、评论、点赞等,与目标用户建立双向的沟通和互动,及时获取用户的意见和需求,并针对性地进行优化和改进。

4、提高营销效率和降低成本。通过对用户行为和兴趣的分析,精准定位目标用户,针对性地进行营销推广和精准投放,提高营销效率和降低成本。

教学内容:

1、新媒体平台的基础知识:包括各种社交媒体平台的特点和使用方法,以及如何选择合适的平台进行推广。

2、数据分析和营销策略:通过分析新媒体平台上的数据,企业可以了解用户需求和趋势,制定更加精准的营销策略。

3、内容创作和发布:包括如何撰写有吸引力的内容,如何发布和管理社交媒体账户,以及如何处理用户反馈等。

4、社交媒体运营技巧:包括如何与用户互动、如何增加关注和粉丝、如何处理负面评论等。

5、品牌营销策略:新媒体运营不仅仅是推广产品和服务,还包括品牌推广和市场营销。培训内容还包括如何建立品牌形象、如何进行口碑营销等。

6、网络安全和法律法规:新媒体运营涉及到网络上的活动,培训内容还包括网络安全和法律法规的相关知识,以保证企业的合法合规运营。

教学方法与手段:

项目化教学法、线上线下、多媒体、上机操作

课程名称	3D 引擎技术			开课学期	3 或 4
参考学时	64	学分	4	考核方式	考查

学生学习目标:

本课程根据《3D 引擎技术应用职业技能等级标准》(以下简称“标准”)制定的中级培训课程。教学目标如下:

1、知识目标:

- (1) 掌握材质系统技能知识模块、熟练运用 PBR 工作流程开发不同类型的材质素材;
- (2) 掌握粒子特效系统技能知识模块、熟练运用粒子特效系统开发火焰粒子、动态花火粒子效果;
- (3) 掌握灯光系统技能知识模块、熟练运用灯光系统开发全局光照项目;
- (4) 掌握动画&CG 系统技能知识模块、熟练运用动画&CG 系统开发实时动画渲染项目;
- (5) 掌握 Unity 基础脚本的应用。

2、能力目标:

- (1) 具有运用 PBR 工作流程开发不同类型的材质素材的能力;
- (2) 具有运用粒子特效系统开发火焰粒子、动态花火粒子效果的能力;
- (3) 具有运用灯光系统开发全局光照项目的能力;

(4) 具有运用动画&CG 系统开发实时动画渲染项目的能力。

(5) 指导并帮助学生学习和掌握相应的 3D 引擎技能知识和技能操作,达到 3D 引擎技术应用中级职业技能要求,能够胜任标准对应的中级工作岗位。

3、素质目标:

(1) 培养学生分析问题和解决问题的能力,使其养成良好的学习习惯,具备继续学习 3D 引擎技术应用高级技能和相关专业技能的能力;

(2) 对学生进行职业意识培养和职业道德教育,使其形成严谨、敬业的工作作风,为学生职业生涯的发展奠定良好的基础。

教学内容:

本课程的任务是由浅入深循序渐进地掌握相应的 3D 引擎技能知识和技能操作,例如:Unity 软件中的材质系统、粒子特效系统、动画&CG 系统、灯光系统,从而达到 3D 引擎技术应用中级职业技能要求,能够胜任标准对应的中级工作岗位。

教学方法与手段:

教学方法上采用线上+线下混合式教学。线上主要是观看唯乐屋公司出品的线上教程,用于掌握 3D 引擎技术的理论知识。线下主要采用“做中学、做中教”的教学方式,将理论的学习融入于任务完成的过程中,在教学过程中培养学生动手能力,加强实践操作训练,激发学生的学习兴趣;注重培养学生严谨的工作作风、实事求是的工作态度和良好的职业素养。

技能实训模块是本课程的重要组成部分,是对学生进行 3D 引擎综合能力训练的重要环节。教学中可结合专业背景,强化综合实践能力培养。

充分利用 3D 引擎技术应用职业技能等级培训评价组织提供的相关教学资源,包括技能知识模块教学参考教案、串讲讲义和技能实训模块教学任务的实施,组织并指导学生完成技能实训模块实训项目的设计开发训练,填写完成《技能实训考评手册》的相关内容。

在教学过程中,应充分利用数字化线上教学资源进行教学,合理利用网络与多媒体技术,努力推进现代教育技术在教学中的应用,积极创建适应个性化学习需求、强化实践能力培养的教学环节,提高教学效率和质量。

4、实践性教学环节

表 8 实践性教学环节教学要求

课程名称	数字视觉设计实训			开课学期	1
参考学时	20	学分	1	考核方式	考查

学生学习目标:

本课程是数字媒体技术方向的一门重要的专业设计课程,具有很强的实用性。首先,使学生深入浅出地了解广告设计过程中常涉及的基础理论问题;其次让学生初步了解广告公司的实际操作流程;最重要的是,该课程能传授学生一些经典的创意方法,让其站在巨人的肩膀上探寻一条学习广告设计之路。该课程应培养学生的广告分析鉴赏能力,让学生在多读多看、多关心生活的基础上学会鉴赏实际的广告作品。同时,引入时下流行的网络广告设计,其中具体到网页广告设

计的设计思维与流程上，用以用户为中心的设计思维指导设计实践。具体要达到以下几个方面：

- (1) 通过理论学习了解什么是广告；
- (2) 通过理论学习了解广告的功能与任务；
- (3) 通过知识讲述掌握广告的不同种类和设计风格。
- (4) 通过广告创意学习了解广告构思与艺术表现形式。
- (5) 通过网络广告学习了解网页设计思维与不同风格。

教学内容：

- (1) VIS 视觉识别系统；
- (2) 包装设计的视觉表现；
- (3) 楼宇智能屏平面广告视觉设计技巧和方法；
- (4) Pixso 的学习及实操；
- (5) 完成最终全案设计。

教学方法与手段：

项目化教学法、线上线下、多媒体、上机操作

课程名称	用户界面设计实训			开课学期	2
参考学时	20	学分	1	考核方式	考查

学生学习目标：

本课程总体目标是：《用户界面设计》是在计算机图形图像处理基础上的延续和提高。课程实践注重对设计基础课程如图形设计、字体设计、构成设计等各课程的综合运用。让学生了解 UI 界面设计的常用方法、流程和设计工具、UI 设计与用户体验的关系等基本知识，掌握各种 UI 界面常用元素的制作，并能使用制作有创意的、充满视觉冲击力的 UI 设计作品。具体要达到以下几个方面：

- 1、全面了解 UI 设计的基本概念；
- 2、理解 UI 界面图标设计的理论和方法；
- 3、熟知 UI 界面设计的基本岗位要求；
- 4、能够理解图标的设计定义、特征、风格、设计背景、设计要点等；
- 5、能准确说出 Banner 的基本概念、五大元素、构图原则、文字设计原则等基础知识。

教学内容：

- 1、具备基本的 UI 系统的开发、设计、鉴赏能力；
- 2、运用所学知识分析和解决问题的能力；
- 3、提高美术欣赏造型审美的能力；
- 4、体验 UI 设计师的职业角色，提升创意思维与创意设计素养；
- 5、培养学生的工匠精神，增强学生成为 UI 界面设计师的自信心，提升职业素养；
- 6、培养学生团队协作精神，锻炼学生沟通交流能力、自我学习能力。

教学方法与手段：

项目化教学法、线上线下、多媒体、上机操作

课程名称	三维动画制作实训			开课学期	3
参考学时	20	学分	1	考核方式	考查

学生学习目标:

1、知识目标:

- (1) 了解三维的基本概念;
- (2) 了解 C4D 软件的基本操作界面;
- (3) 掌握 C4D 中基本建模技术、生成器、造型器、变形器的使用;
- (4) 熟练掌握 C4D 中高级建模技术;
- (5) 理解摄影机、灯光、材质与纹理、粒子、动力学、毛发技术等 C4D 中的具体操作。

2、能力目标:

- (1) 能够有三维制作软件交互使用的能力;
- (2) 掌握用 C4D 设计三维作品的基本能力;
- (3) 掌握 C4D 开发产品的流程。

3、素质目标:

- (1) 通过本课程的学习,加深对三维动画专业的认识,培养热爱动画专业,不断进取,刻苦学习的精神,形成专业理念;
- (2) 通过实践操作培养发散思维、发挥创新、提高创意的意识;
- (3) 培养高度的责任心、团队合作精神,建立良好的人际关系。

教学内容:

了解三维动画的发展、历程、前景及常用的三维软件和相对应的特点;掌握建模工具的使用,例如:样条线建模、多边形建模、复合建模;掌握摄影机的架设、动画控制器的使用方式、渲染输出的设置;综合运用知识制作三维动画。

教学方法与手段:

项目化教学法、线上线下、多媒体、上机操作

课程名称	特效制作实训			开课学期	4
参考学时	20	学分	1	考核方式	考查

学生学习目标:

本课程是在学生学习过图形图像处理、三维软件基础、数字音视频技术等专业课的基础上,所开设的另外一门重要的专业课。通过本课程的教学,要求学生系统学习 AE 软件的影视特效制作方法,并采用一系列的案例来学习和把握影视动画特效制作的方法。本课程的教学目标为:

1、知识目标:

- (1) 了解影视动画特效基础知识;
- (2) 了解影视特效软件基础;
- (3) 把握 2D、3D 影像合成技术;
- (4) 把握 AE 软件的影视片头动画制作方法;
- (5) 把握 AE 软件的动画特效制作方法。

2、能力目标:

- (1) 初步把握影视动画制作技巧;
- (2) 初步把握影视动画合成技巧;
- (3) 能够运用 AE 制作片头动画特效;
- (4) 能够运用 AE 制作产品广告动画特效;
- (5) 能够运用 AE 进行流体模拟动画制作;
- (6) 能够运用 AE 进行角色动画制作;
- (7) 培养影视动漫鉴赏力和审美力。

3、素质目标:

- (1) 具有热爱所学专业、爱岗敬业的精神和强烈的法律意识;
- (2) 具有胜任设计工作的良好的业务素质和身心素质;
- (3) 具有肯定的美学知识和审美观点,对自然、社会生活和艺术的美有初步的欣赏和鉴别能力,超前的创造思维力和运用现代化科学技术的力量;
- (4) 具有运用所学知识分析和解决问题的能力。

教学内容:

掌握 Adobe After Effects 特效合成软件的使用方法和技巧,如文字特效、形状层表达式与图行蒙版的使用、跟踪应用、抠像与调色;熟练地运用 After Effects 软件制作出各类视频特效。通过学习,使学生具有根据影视和动画题材制作相应数字影视特效制作的能力。

教学方法与手段:

项目化教学法、线上线下、多媒体、上机操作

课程名称	数字媒体技术专项实训(三维美术设计基础)			开课学期	5
参考学时	40	学分	2	考核方式	考查

学生学习目标:

1、阶段目标:

- (1) 逐步提升设计师专业素养和基本功;
- (2) 初步了解设计理念及专业工具的使用;
- (3) 掌握行业规范和标准;
- (4) 能够独立使用专业工具完成设计任务,按照要求和标准实现设计方案;
- (5) 系统性掌握和了解设计理念,具备一定的三维美术设计能力。

2、技术目标:

初步形成三维美术设计理念以及设计的基本思路,掌握常用三维设计专业工具以及在实际应用场景中的各种应用技巧。扎实设计师专业素养及基本功,通过大量的实战案例快速提升设计能力和工具的使用熟练度。

教学内容:

三维软件基础、低模建模&布线&面数及贴图、商业案例综合实战。

教学方法与手段:

项目化教学法、企业实战、线上线下、多媒体、上机操作

课程名称	数字媒体技术专项实训（卡通游戏场景角色）			开课学期	5
参考学时	60	学分	3	考核方式	考查

学生学习目标：

1、阶段目标：

- (1) 掌握 Q 版场景制作规范；
- (2) 掌握 Q 版角色制作规范；
- (3) 掌握手绘贴图制作规范；
- (4) 了解行业规范和标准，通过大量的案例不断开阔视野；
- (5) 能够独立完成作品。

2、技术目标：

掌握 3ds Max 建模工具的使用,通过 PS 和 BodyPaint 3D 贴图制作软件完成角色场景贴图制作,学习掌握核心功能和使用技巧。通过大量的案例及整理优秀美术资源案例不断提升自我审美,掌握三维建模技巧;并能对卡通产品常见材质属性进行设置,制作出符合卡通产品造型需求模型和效果图。同时了解并遵循行业的规范和标准。

教学内容：

Q 版与写实的区分、Q 版场景制作规范、Q 版角色制作规范、BodyPaint 3D 贴图绘制、商业案例综合实战。

教学方法与手段：

项目化教学法、企业实战、线上线下、多媒体、上机操作

课程名称	数字媒体技术专项实训（写实场景和机械高达制作）			开课学期	5
参考学时	140	学分	7	考核方式	考查

学生学习目标：

1、阶段目标：

- (1) 掌握写实场景制作规范；
- (2) 掌握写实角色制作规范；
- (3) 掌握法线、透贴、更多贴图的制作规范；
- (4) 了解行业规范和标准，通过大量的案例不断开阔视野；
- (5) 能够独立完成作品。

2、技术目标：

掌握 3ds Max 建模工具的使用,通过 PS 和 Marmoset Toolbag 3 贴图制作软件完成角色场景贴图制作,学习掌握核心功能和使用技巧。通过大量的案例及整理优秀美术资源案例不断提升自我审美,掌握三维建模技巧;并能对写实产品常见材质属性进行设置,制作出符合写实造型需求的模型和效果图。同时了解并遵循行业的规范和标准。

教学内容：

写诗场景角色、写实场景制作规范、角色制作规范、角色贴图制作、商业案例综合实战。					
教学方法与手段：					
项目化教学法、企业实战、线上线下、多媒体、上机操作					
课程名称	数字媒体技术专项实训（次时代道具）			开课学期	5
参考学时	40	学分	2	考核方式	考查
学生学习目标：					
1、阶段目标：					
(1) 掌握复合型模型制作；					
(2) 掌握高模制作；					
(3) 掌握 PBR 贴图制作；					
(4) 掌握 HBR 流程制作规范和要求。					
2、技术目标：					
了解次时代建模、商业案例综合实战。					
教学内容：					
写诗场景角色、写实场景制作规范、角色制作规范、角色贴图制作、商业案例综合实战。					
教学方法与手段：					
项目化教学法、企业实战、线上线下、多媒体、上机操作					

（三）课程思政要求

以习近平新时代中国特色社会主义思想为指导，坚持以立德树人为核心，把学生思想政治教育工作贯穿和体现在教育教学全过程，全面落实全员育人、全程育人、全方位育人要求。遵循思想政治工作规律、遵循教书育人规律、遵循学生成长规律，因事而化、因时而进、因势而新，以思想政治课程为核心，突出发挥主导作用，以其他课程的“课程思政”为基础，实现思政课程与课程思政的同向同行。

在课程思政实施过程中建议围绕着“意识、精神、素养、态度、能力”五个维度进行规划，根据课程性质、类型和开设阶段进行递进式培养。鼓励任课教师，在课程教学过程中，对标企业岗位对人才提出的具体要求，深度挖掘企业大师、劳模的典型案列，丰富课程思政教育资源库，凝练课程思政主线。以教学任务为载体，优化课程思政内容供给，实施思政主线贯穿始终、按任务特点融入思政元素的任务驱动教学。

公共基础课程：要重点提高学生思想道德修养、人文素质、科学精神、宪法法治意识、国家安全意识和认知能力的课程，注重在潜移默化中坚定学生理想信念、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。

专业基础课程：要根据专业的特色和优势，深入研究专业的育人目标，深度挖掘提炼专业知识体系中所蕴含的思想价值和精神内涵，科学合理拓展专业课程的广度、深度和温度，从课程所涉专业、行业、国家、国际、文化、历史等角度，增加课程的知识性、人文性，提升引领性、时代性和开放性。

专业核心课程：要注重学思结合、知行统一，增强学生勇于探索的创新精神、善于解决问题的实践能力，要注重让学生“敢闯会创”，在亲身参与中增强创新精神、创造意识和创业能力。

专业扩展课程：要注重教育和引导学生弘扬劳动精神，将“读万卷书”与“行万里路”相结合，扎根中国大地了解国情民情，在实践中增长智慧才干，在艰苦奋斗中锤炼意志品质。

课程教学过程中应突出培养学生遵纪守法、遵规守纪、严于律己、尊老爱幼的意识，吃苦耐劳、精益求精的工匠精神、劳模精神、劳动精神；诚实守信、严谨认真、理性思维的职业素养；爱岗敬业、踏实肯干的工作态度，守法合规的法治思维，责任担当的邮政精神，规范操作的规范意识，勇于创新的创新意识，以及质量管理、团结协作的能力等，充分发挥课程思政协同和支撑作用。

七、教学进程总体安排

（一）教学活动时间安排表（按周安排）

表 9 教学活动时间安排表

学年	学期	课堂 教学	考试	入学教 育、军 训	运动会 及技能 赛	实践性教育环节			假日 及机 动	小 计
						专项 实训	岗位 实习	毕业 教育		
一	1	13.5	1	3	0.5	1			1	20
	2	16	1		0.5	1			1.5	20
二	3	16	1		0.5	1			1.5	20
	4	16	1		0.5	1			1.5	20
三	5	0	0			14	5		1	20
	6	0	0				19	1	0	20
合计		62	4	3	2	18	24	1	6	120

公共课程模块	政治课程	2	G2023002	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	理论+实践	2	32	26	6			考查	2						
		3	G2023003-4	习近平新时代中国特色社会主义思想概论	纯理论	3	48	48	0			考查	2	2					
		4	G2023005-8	形势与政策	纯理论	1	32	32	0			考查	0.5	0.5	0.5	0.5			
		小计					9	160	144	16	0	0		4	4	0	0	0	0
	通识课程	必修	5	G2023009-12	体育	理论+实践	8	128	16	112			考查	2	2	2	2		
			6	G2023013	大学生心理健康教育	理论+实践	2	32	16	16			考查		2				
			7	G2023014	军事理论	纯理论	2	32	32	0			考查	2					
			8	G2023015	军事技能	纯实践	2	112	0	112			考查	3周					
			9	G2023016-17	大学英语	理论+实践	8	128	96	32			考试	4	4				
			10	G2023018	信息技术	理论+实践	4	64	32	32			考查	4					
			11	G2023019-20	劳动教育	理论+实践	2	32	16	16			考查	1	1				
12			G2023022	高等数学	纯理论	4	64	64	0			考查				4			

公共课程模块	13	G2023024	创新创业教育基础	理论+实践	1	16	12	4			考查	2						
	14	G2023025	就业指导	理论+实践	1.5	24	20	4			考查				2			
	15	G2023026	信息技术拓展(Python)	理论+实践	2	32	16	16			考查		2					
	小计					36.5	664	320	344	0	0		12	10	2	8	0	0
	任 选	16		人文素养与职业素养培育类	纯理论	2	32	32	0			考查						
		17		自然科学与科学精神培育类	纯理论	2	32	32	0			考查						
		18		体育竞技与安全健康教育类	纯理论	2	32	32	0			考查						
		19		中华优秀传统文化传承类	纯理论	2	32	32	0			考查						
		20		创新创业与职业技能培育类	纯理论	2	32	32	0			考查						
	小计（不低于96学时，6学分）					6	96	96	0	0	0		0	2	2	2	0	0
公共基础课程合计					51.5	920	560	360	0	0		16	16	4	10	0	0	
21	C202001	数字媒体技术导论	理论	2	32	32	0			考查	2							
22	C202002	构成基础	理论+实	2	32	16	16			考查	2							

专业 (技能)课程	专业基础课程	必修				践												
		23	430054	图形图像处理	理论+实践	4	64	32	32			考试	4					
		24	C2022003	创意设计	理论+实践	2	32	16	16			考试	2					
		25	430097	三维软件基础	理论+实践	4	64	32	32			考试		4				
		26	430079	摄影与摄像技术	理论+实践	2	32	16	16			考查		2				
		27	C2020029	图文编辑基础	理论+实践	4	64	32	32			考试			4			
		小计					20	320	176	144	0	0		10	6	4	0	0
	专业核心课程	必修	28	C2022004	数字视觉设计	理论+实践	4	64	32	32			考试		4			
			29	C2020030	用户界面设计	理论+实践	4	64	32	32			考试			4		
			30	430087	三维动画制作技术	理论+实践	4	64	32	32			考试			4		
			31	C2021040	交互设计	理论+实践	4	64	32	32			考试				4	
			32	C2022005	数字音视频技术	理论+实践	4	64	32	32			考试				4	
			33	C2022006	特效制作技术	理论+实践	4	64	32	32			考查				4	
			34	C2022007	融媒体技术	理论+实践	4	64	32	32			考试				4	
小计					28	448	224	224	0	0		0	4	8	16	0	0	

专业 (技能) 课程	专业拓展课	选修	35	C2020032	虚拟现实技术	理论+实践	2	32	16	16			考查							
			36	C2020004	网页设计	理论+实践	4	64	32	32			考查							
			37	C2021033	3D引擎技术	理论+实践	4	64	32	32			考查							
			38	C2022008	数字媒体设计与制作	理论+实践	4	64	32	32			考查							
			39	C2022009	3DS MAX游戏场景模型制作	理论+实践	4	64	32	32			考查							
			40	C2022010	3DS MAX游戏贴图制作	理论+实践	2	32	16	16			考查							
			41	C2022013	文创产品设计	理论+实践	4	64	32	32			考查							
			42	C2022012	新媒体运营	理论+实践	2	32	16	16			考查							
	小计							12	192	96	96	0	0		0	0	8	4	0	0
	实践性教学环节	必修	43	SXJSJSZ01	数字视觉设计实训	纯实践	1	20	0	0	20		考查	20						
			44	SXJSJSZ02	用户界面设计实训	纯实践	1	20	0	0	20		考查		20					
			45	SXJSJSZ04	三维动画制作实训	纯实践	1	20	0	0	20		考查			20				
			46	SXJSJSZ03	特效制作实训	纯实践	1	20	0	0	20		考查					20		

			47	SXJS JSZ0 5	数字媒体技术 专项实训（三维 美术设计基础）	纯实 践	2	40	0	0	40							4 0		
			48	SXJS JSZ0 6	数字媒 体技术 专项实 训（卡通 游戏场 景角色）	纯实 践	3	60	0	0	60							6 0		
			49	SXJS JSZ0 7	数字媒 体技术 专项实 训（写实 场景和 机械高 达制作）	纯实 践	7	140	0	0	140							1 4 0		
			50	SXJS JSZ0 8	数字媒 体技术 专项实 训（次时 代道具）	纯实 践	2	40	0	0	40							4 0		
			51	GWSX AP	岗位实 习	纯实 践	24	624	0	0		624						5 周	1 9 周	
			52	BYJY	毕业教 育	纯实 践	1	20	0	20									2 0	
			小计					43	100 4	0	20	360	624		20	20	20	20	2 8 0	2 0
			专业（技能）课程合计					103	196 4	496	484	360	624		10	10	20	20		
			全程合计					154. 5	288 4	105 6	844	360	624		26	26	24	30		

八、实施保障

（一）师资队伍

1. 本专业专任教师

本专业拥有一支专业水平较高、教学经验丰富、科研成果显著、专业方向明确、结构层次相对合理的专兼职结合的专业师资队伍，教师团队结构：本专业共有 18 名专任教师，其中拥有高级职称 4 名，中级职称 4 名，初级职称及以下 10 名；“双师型”教师占总教师数的 77.7%；硕士以上学位达到 33%。企业兼职教师 8 名，均为合作企业的工程师。

本专业积极探索“双师型”专业教学团队能力水平整体提升的目标、措施和培养方式，将专业教师的职业教育教学能力和实践能力培养作为专业教学团队建设的主要内容，加强专业教学团队的课程设计、课题研究和应用技术研究能力培养。

表 12 专业专任教师情况一览表

序号	姓名	性别	学历	学位	专业技术职务	职业资格	是否双师型	拟任课程
1	吴梨梨	女	本科	硕士	副教授	高级工程师、Python 技术应用高级工程师、软件工程师	是	信息技术、信息技术拓展
2	徐静	女	本科	硕士	副教授	高级网站开发工程师、Python 技术应用高级工程师、软件工程师	是	信息技术、信息技术拓展
3	陈秀枝	女	本科	学士	副教授	高级 PHP 互联网工程师	是	图形图像处理
4	陈珍英	女	本科	学士	副教授	高级 UI 设计师	是	三维软件基础
5	林栩钰	女	研究生	硕士	讲师	AR/VR 技术应用及开发（高级）、UI 设计师（高级）、高级视觉界面设计师	是	三维动画创作、3D 引擎技术
6	叶信辉	男	本科	学士	讲师	虚拟现实 (VR) 高级制作师	是	3D 引擎技术
7	陈凌超	女	本科	学士	讲师	融媒体内容制作培训师 (中级)	是	构成基础
8	林霞	女	本科	学士	讲师	高级平面设计师	是	特效制作

9	李旭杰	男	本科	学士	助教	影视后期制作工程师	是	三维软件设计基础
10	汪艺文	女	研究生	硕士	助教	无	否	用户界面设计
11	余佳	女	本科	学士	助教	高级视觉设计师	是	用户界面设计
12	张莹	女	本科	学士	助教	高级视觉设计师、3D数据工程师、高级平面设计师	是	三维动画创作、3D引擎技术
13	林文珺	女	研究生	硕士	助教	互联网营销师(中级)	是	VR技术基础
14	刘杰	男	本科	学士	助教	三级计算机操作员	否	摄影摄像技术
15	刘君瑶	女	本科	学士	无	3D角色设计师	是	特效制作、三维动画
16	倪梓雄	男	本科	学士	无	无	否	构成基础
17	余洁薇	女	本科	学士	助教	无	是	创意设计
18	谢文颖	女	研究生	硕士	助教	无	否	数字媒体技术导论

2. 本专业兼职教师

本专业与厦门中软卓越教育科技有限公司开展校企合作，在师资上，由企业有开发经验的工程师对学生在专业教学和技能提升上进行项目教学和实训，从而从校内外真正意义上实现校企合作和“双师型”师资队伍的培养。

表 13 专业兼职教师情况一览表

序号	姓名	性别	学历	学位	专业技术职务	职业资格	所在单位	拟任课程
1	吴晓毅	男	本科	学士	高级工程师	软件设计师	厦门中软国际教育科技有限公司	教学管理

2	陈建平	男	本科	学士	中级工程师	数据库系统工程师	厦门中软国际教育科技有限公司	信息技术扩展
3	蒋本煌	男	本科	学士	中级工程师	艺术设计工程师	厦门中软国际教育科技有限公司	用户界面设计
4	圣洁	男	本科	学士	高级工程师		厦门中软国际教育科技有限公司	数字视觉设计实训
5	王春琴	女	本科	学士	中级工程师	三维艺术设计师	厦门中软国际教育科技有限公司	人机交互技术、场景制作
6	陈晓阳	男	本科	学士	中级工程师	vr 艺术设计师	厦门中软国际教育科技有限公司	Substance Painter 游戏贴图绘制
7	杨帆	女	本科	学士	中级工程师	风景园林工程师	厦门中软国际教育科技有限公司	VR 模型制作、UV 贴图制作
8	应建勋	男	本科	学士	中级工程师	软件开发工程师	厦门中软国际教育科技有限公司	python 基础程序设计，人机交互系统自动化测试实训，人工智能应用基础实训

(二) 教学设施

1. 校内实训基地

本专业配备多间校内实训室，使用率较高，具体情况如下：

表 14 校内实训设备情况一览表

序号	实验实训基地（室）名称	实验实训室功能 (承担课程与实训实习项目)	面积、主要实验 (训)设备名称及 台套数要求	工位 数 (个)	对应课程
----	-------------	--------------------------	------------------------------	----------------	------

1	影视制作实训室	担当《摄影与摄像技术》、《数字音视频技术》的课程及实训项目学习	面积：65 m ² 单反相机 2 台， 平衡器：2 个，摄影摄像设备若干	10	《摄影与摄像技术》、 《数字音视频技术》
2	综合应用实训室 2	担当《图形图像处理》、《创意设计》的课程及实训项目的学习	面积：100 m ² 电脑 50 台	50	《图形图像处理》、 《创意设计》
3	人工智能应用集成实训室	担当《图文编辑基础》、《数字视觉设计》、《视听语言》的课程及实训项目的学习	面积：134 m ² 电脑 65 台	65	《图文编辑基础》、 《数字视觉设计》、 《视听语言》
4	人工智能视觉应用开发实训室	担当《网页设计》、《交互技术》的课程及实训项目的学习	面积：134 m ² 电脑 72 台	72	《网页设计》、 《交互技术》
5	数字媒体应用实训室	担当《3D 引擎技术》、《交互技术》、《用户界面设计》的课程及实训项目的学习	面积：86 m ² 电脑 72 台	56	《3D 引擎技术》、 《交互技术》、 《用户界面设计》
6	动画创作实训室 1	担当《三维动画基础》、《二维动画创作》的课程及实训项目的学习	面积：110 m ² 电脑 66 台	66	《三维动画基础》、 《三维动画制作技术》
7	动画创作实训室 2	担当《数字媒体设计与制作》、《文创产品设计》的课程及实训项目的学习	面积：80 m ² 电脑 56 台	56	《数字媒体设计与制作》、 《文创产品设计》
8	动画创作实训室 3	担当《3DS MAX 游戏场景模型制作》、《3DS MAX 游戏贴图制作》的课程及实训项目的学习	面积：80 m ² 电脑 56 台	56	《3DS MAX 游戏场景模型制作》、 《3DS MAX 游戏贴图制作》

2.校外实训基地

本专业进一步加强与校外企业联系，建立长期稳定的合作关系，目前共建立 3 个校外实训基地。

表 15 校外实训基地一览表

序号	校外实训基地名称	承担功能（实训实习项目）	工位 数 (个)
1	厦门中软卓越教育科技有限公司	1、每学期末的专项实训：《数字视觉设计实训》、《用户界面设计实训》、《三维动画制作实训》、《特效制作实训》； 2、第四学期的专业课：《交互设计》、《数字音视频技术》、《特效制作技术》、《融媒体技术》、《3DS MAX 游戏场景模型制作》、《3DS MAX 游戏贴图制作》； 3、第五学期的岗位实习	120

2	宝宝巴士（福建）网络科技有限公司	共建教育实践基地	10
3	福州苗禾文化传播有限公司	岗位实习	10
4	福建省艾的卡讯网络科技有限公司	岗位实习	10
5	福建天宏创世科技有限公司	专项实训、共建教育实践基地	10
6	福建国瑞工程设计有限公司	岗位实习	10
7	福建省邵武中森实业（集团）有限公司	岗位实习	10
10	福州畅飞网络科技有限公司	师资培训、专项实训	10
11	迪露雪动漫有限公司	岗位实习	10

（三）教学资源

1、校园网建设

学院实现 WIFI 覆盖，通过稳定的校园网，使用教务网络管理系统，用于发表教学相关信息，对学生学籍、课务、成绩、就业实训等日常教学管理实行信息化动态管理，提高管理效率，推进了数字展示技术专业教学管理现代化建设。

2、专业“资源库”建设

（1）校园固有资源

本专业为了整合开发优质数字化教学资源、提高课程质量，将所有素材性课程资源归纳进校园网，涵盖数字媒体技术专业的建设、数字媒体技术专业课程体系的构建、数字媒体技术专业课程的课程标准、教学设计、教学经验交流、数字媒体技术项目（含案例）资源、虚拟项目实训、数字媒体技术行业最新信息、学生作品、企业作品等。配有一名老师定期更新硬盘内容，为专业建设积累素材。

（2）网络信息资源

通过“职教云”教学平台、“工学云”平台，建设微课程教学资源库，实现线上线下信息化资源共享；多种数字资源。同时通过学堂在线、中国大学 MOOC 等平台实现数字资源共享。信息化教学管理平台如超星学习通、课堂派、蓝墨云、表单大师等，方便

课前课后学生知识的预习与反馈。

(3) 信息化教学手段

通过职教云、课堂派等平台，在课堂教学中使用二维码定位点名、课前讨论、课中练习、教学互动、课后测试等新兴的教学手段实现信息化教学。

3、教材选用基本要求：

教材选用由教研室集体讨论决定，选定后提交教务处、教材选用委员会逐级审议。教材选用根据课程标准和课程改革的需要，以质量为标准，优先选用教育部专业指导委员会规划统编教材；优先选用国家级、省（部）级高职高专获奖教材；优先选用经学校立项公开出版的教材或校本教材。坚持择优原则，鼓励积极选用近三至五年公开出版教材。

4、图书、文献资料：

图书、文献配备能满足学生全面培养、教科研工作、专业建设等的需要，方便师生查询、借阅。其中专业类图书主要包括：数字媒体技术行业政策法规，有关职业标准，有关数字媒体技术专业的技术、标准、方法、操作规范以及实务案例类图书等。

(四) 校企合作

数字媒体技术专业是与厦门中软卓越教育科技有限公司合作共建的专业，本专业前三学期的课程是由校内教师授课，第四、第五学期和每学期期末的专项实训是由企业老师授课。

本专业将人才培养模式概括为“产教融合、工学结合、岗位优先”；其特色概括为“精艺专术，校企共育、书证融通合”。本院与厦门中软卓越教育科技有限公司合作建立了中软国际人工智能产业学院，为持续对接区域经济支柱产业需求，加强信息产业类专业群组建工作，科学设计专业群课程体系及教学共享资源，形成优势互补、协同发展的建设机制。

依据福建省文化创意产业发展现状，围绕数字媒体技术人才需求目标，坚持学院人才定位与学院人才培养特色，建设“产教融合、工学结合、岗位优先”的人才培养模式。“工学结合”是指通过企业和学校的课程结合，在培养人才的同时来满足企业的能力需求；“岗位优先”是指基于岗位能力设置课程体系。

本专业以学生就业为导向进行人才培养，对本专业的人才侧重实践，强调与企业生产结合。以培养学生的职业能力为基本目的，结合本专业的相关理论知识，使学生构建完整的实践加理论的能力体系，具备可发展性，最终实现对人的培养。人才培养方案突出岗位针对性，在知识、能力、素质教学培养中，突出能力主线，以适用性、实用性、应用性、前沿拓展性、真实性、开放性实施教学，努力提升核心竞争力，提升综合素质。

专业特色方面，“精艺专术”是指在基于工作过程的教学注重学生技能训练的同

时，教师把对学生的艺术修养、职业素养与创新能力、技能能力相结合，融合艺术造诣与原创性思维；校企专业共建是数字媒体技术专业最主要的一个特色，与企业共同开发课程，共同培育学生，定期参加企业师资培训，组织学生进行顶岗实习，承担企业项目开发，提高综合能力，依托校外实训基地作为提升学生基础、专项、综合能力训练的支撑平台。“书证融通”是指采用“1+X”书证融通体系，学生毕业时除了获得1本毕业证书，还应获得多本与专业相关的职业资格证书。

（五）教学方法

1、 教学手段

本专业推行“任务驱动、项目导向”等教学模式，将“课内教学和课外学习相结合”，将“学习性工作任务和企业实际项目相结合”，教学中始终以学生为中心，推行自主学习、协作学习；将真实项目、真实环境引入广告专业教学中，使学生在“做中学、学中做”，激发了学生学习兴趣。

在教学手段方面，首先，积极推进利用信息教学手段以及结合传统多媒体课件开展教学工作，数字展示技术专业所有教师均能熟练运用多种信息化教学手段、多媒体技术与课堂教学管理技术相结合进行教学。其次，充分利用学院教学资源网站，充分利用微课慕课资源、电子书籍、电子期刊、数字图书馆等网上信息资源，不断提高教学资源针对性。第三，充分利用校内外合作企业资源，使教学内容更加真实，提高任务完成效果。

2、 教学方法

本专业以培养学生的岗位能力和职业素养为目标，按照学生的认知规律，以职业能力为主线，遵循职业基础、专业能力和综合应用逐步递进的原则安排理论教学内容；以标准化、综合化、岗位化逐步深化为原则安排实践教学内容；围绕数字媒体技术专业的思维定势，培养职业特点（人文素质、操作技能）同时兼顾学生的可持续发展为特色的教学活动；采用工一学结合、院一校一体的深度递进式相结合，并通过模拟情景教学、技能训练、案例分析等教学活动，实现教学、实训、专项实训、岗位实习与岗位技能一体化训练。结合职业院校学生特点，实施思政课程教学模式，强化专业课教师立德树人意识，结合数字媒体技术专业人才培养特点和专业能力素质要求，梳理每一门课程蕴含的思想政治教育元素，发挥专业课程承载的思想政治教育功能，推动专业课教学与思想政治理论课教学紧密结合、同向同行；同时将1+X职业技能等级标准的有关内容及要求有机融入专业课程教学，促进书证融通。

（六）教学评价

学生评价，通过学生座谈会、网评对任课教师敬业精神、为人师表、教学方法、教学效果、信息量等内容进行评价。教师评价，通过听课、教师互评、系部评教，对任课教师敬业精神、为人师表、教材选用、内容组织、教学方法、教学效果、信息量及涉及前沿内容、利用现代化教学辅助手段、实训实践教学环节组织等方面对课程进行综合评价。校内及行业督导评价，通过对教师试讲的审核、课堂教学文件的审查、听课，重点对课程进行指导和检查，并与学校人事处、教务处一起，综合各方教师评价结果，按照一定的权重进行赋分，评出课堂教学优秀奖的教师。用人单位评价，通过访谈、问卷等方式对用人单位的毕业生进行知识、能力、素质综合评价。第三方评价，通过访谈、问卷等方式对毕业生进行知识、能力、素质综合评价。

学生成绩考核要求：

(1) 必修课：必修课的考核分为考试和考查两类，除另有规定外，成绩均以百分制记录。考试课由学院统一安排，考查课由系（部）和教研室组织进行。

(2) 选修课：一律实行考查制，成绩按合格或不合格记录。

(3) 形势与政策课：实行学期考核制，由负责部门组织每学期考核一次。

(4) 军事课、社会实践课、职业发展与就业指导课：实行考查制，由负责部门于毕业实习前按合格或不合格报送成绩。

(5) 实训课：实行考试制，成绩按百分制记录。

(6) 岗位实习：岗位实习的具体考核成绩，由企业带教老师和实习管理老师考核评定，包括数字媒体技术专业的专业技能考核和操行考核两部分，成绩按百分制记录。

（七）质量管理

建立理论教学、技能教学、岗位实习三管齐下的校企合作质量保障体系，以确保优质的教学质量。学校、合作企业——厦门中软卓越教育科技有限公司、数字媒体技术专业指导委员会对校内外教学质量进行监控指导。学校、厦门中软卓越教育科技有限公司相关部门共同参与，对教学过程各个环节进行全方位监控。理论教学监控：建立四角度、三层面的听课评课体系。四角度听课制度，即初级职称教师的学习性听课制度、中级和副高职称教师的指导性听课制度、教研室主任组织本教研室教师的集体听课制度以及由系领导和教研室主任组成系教学督导组检查性听课制度以提高教学质量。三层面评课体系，即系教学督导组层面（检查性听课）、同行层面（指导性听课、集体性听课）、学生层面，填写课堂教学质量评价表。同时还通过一体化教室、实训室使用记录及实训报告、课程考核、期末试卷及试卷分析等保证理论教学质量。

技能教学监控：包括校内实训、教学、专项实训等。建立数字媒体技术专业技能测试标准体系，将数字媒体技术专业人才必备的技能分解为若干项实训项目，制定各实训环节的教学目标，建立质量考核标准和评价方法，形成质量控制体系。技能考核项目根

据数字媒体技术设计师的岗位重要性，通过常规教学检查、实践技能考核、技能竞赛、教学实习报告、教学实习考核内容及分析、学生反馈、行业教师评价等监控实践教学质量。

岗位实习监控：建立实践教学三方管理保障体系即行业老师，学生、专业教师三方参与、自我评价和反馈制度，共同确保岗位实习的质量。包括常规教学检查、讲座记录、实习手册、考核内容、成绩及分析、学生反馈、教学评价等。

九、毕业要求

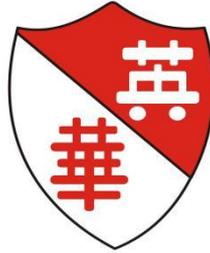
本专业学生必须至少满足以下基本条件方能毕业：

1. 修满154.5 学分（其中：公共基础课程 51.5 学分，专业课程 103 学分）；
2. 修得学工处（团委）组织实施的第二课堂总分 \geq 18 分；
3. 获得一本及以上与本专业相关的职业资格证书（含“1+X”证书）或“行业上岗证”。

表 18 数字媒体技术专业相关职业资格证书

序号	职业资格（证书）名称	发 证 单 位	等级
1	“1+X” 3D 引擎技术应用职业技能等级证书	唯乐屋（北京）软件有限公司	中级
2	Photoshop 图形图像处理	人力资源和社会保障部	中级
3	全国计算机等级考试	人力资源和社会保障部	一级
4	三维动画设计师	工业和信息化部教育与考试中心	初级
5	数字特效制作师	杭州时光坐标影视传媒股份有限公司	中级
6	动画制作 1+X 职业技能等级证书	中国动漫集团	初级

附件 1:



福州英华职业学院
ANGLO-CHINESE COLLEGE

2023 级专业人才培养方案制订

调 研 报 告

专 业： 数字媒体技术

调研时间： 2023 年 6 月

调研地点： 福州、厦门

报告撰写人： 林栩钰

系部审核： 吴梨梨

数字媒体技术专业调研报告

一、行业背景、企业岗位调研

（一）调研工作的安排情况

1、调研时间：

2023年1月-2023年6月。

2、参与调研的人员：

系主任、数字媒体技术专业带头人、专业指导委员会委员、专业课教师、影视制作、交互设计与制作、软件与信息服务、动画制作相关企业，行业专家，企业生产第一线员工，相关兄弟院校教学骨干。

3、调研对象：

本次调研主要面向福州地区企业、厦门地区企业。主要有：新大陆科技集团有限公司、厦门点触科技股份有限公司、四三九九网络股份有限公司、厦门美图网科技有限公司、福州龙腾简合网络技术有限公司、厦门他趣电子商务有限公司、厦门创匠信息科技股份有限公司、福建字客网络科技有限公司、厦门星罗网络科技有限公司、福州云顶网络科技有限公司、厦门爱立得科技有限公司、厦门网宿科技有限公司、厦门优势互动网络科技有限公司、厦门点触科技股份有限公司等。

4、调研方法：

本次调研采用企业走访、沟通交流、查阅资料、网络调研等方法收集目前数字媒体技术的发展及人才需求信息。例如，在与合作企业深入探讨的过程中，了解到诸多高职兄弟院校在数字媒体技术专业的开设与建设情况；在做在校生调研过程中，主要考察其他院校，组织座谈调研；通过中

国知网、万方数据库和国家科技图书文献中心等网络渠道查阅文献获得有关数字媒体技术信息。

（二）行业背景、区域需求情况调研分析

1、数字媒体技术行业背景调研分析

近年来，随着网络技术与数字技术的不断发展，中国传媒发展的局势发生了很大的变化：一直处于高位的传统媒体渐呈式微之势，市场占有率和盈利能力降低；新兴媒体凭借极强的危机意识，不断探索，走集成经济模式的道路，为用户创造了很多交互价值，也为企业创造了更多的发展机会。

5G、大数据、云计算、物联网、区块链、人工智能等新一代信息技术不断赋能数字媒体融合发展，推动传播平台、传播内容、传播方式等向“数字化”、“智能化”发展。

《传媒蓝皮书：中国传媒产业发展报告（2021）》披露 2020 年中国传媒行业总产值超 2.5 万亿，受大环境影响，传统纸质媒体和广电媒体的收入持续下降（如图 1），线上服务需求持续扩大，在线领域媒体收入增长迅猛，视频直播、在线教育、游戏电竞等热门领域的行业规模都有大幅增长。有预测表示，到 2025 年中国传媒行业总产值将达 4.7 万亿元。

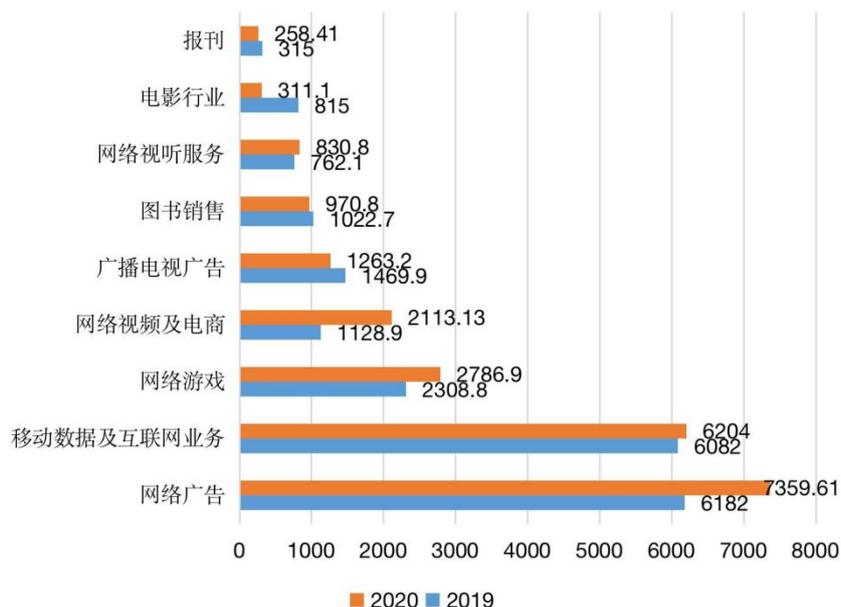


图 1 中国传媒产业细分领域产值规模

当前，数字媒体相关产业发展领域主要包括一下四个领域：

1. 在线实时通讯媒体

代表品牌：新浪微博、微信、QQ、Meta、Yelp、Twitter 等；

2. 音乐、视频、图片

代表品牌：bilibili、爱奇艺、Netflix、斗鱼、虎牙、抖音、快手

3. 游戏

代表品牌：腾讯游戏、网易游戏、完美世界、金山逍遥、盛趣游戏、世纪天成、战火互娱、蜗牛游戏、巨人网络等。

4. 互联网传媒及广告

代表品牌：人民网、新华网、腾讯网、央视网、澎湃、中国网、光明网、今日头条、凤凰网、新浪网、搜狐网、趣头条等。

我国“十四五规划”明确指出：实施文化产业数字化战略，加快发展新型文化企业、文化业态、文化消费模式，壮大数字创意、网络视听、数

字出版、数字娱乐、线上演播等产业发展；加快提升超高清电视节目制播能力，推进电视频道高清化改造，推进沉浸式视频、云转播等应用；实施文化品牌战略，打造一批有影响力、代表性的文化品牌。

2、区域对数字媒体技术人才需求情况分析

近年来，福建文化建设在“数字化”的浪潮中积极探索，推动数字艺术展示产业转型升级。2018年4月，首届数字中国建设峰会在福州举行，由省文化厅负责的“海上丝绸之路数字文化长廊”展览将亮相峰会现场，展现福建数字文化建设成果。展览综合运用光电交互、动态图文、新兴媒体、虚拟现实等技术手段，利用触摸屏、AR/VR、裸眼3D大屏等方式，展示绚丽多彩的海上丝绸之路文化与福建文化数字化、网络化、可视化的建设成果，以及福建文化新业态、数字文化新产品，有效推动了我省数字展示技术产业的发展。

2020年是“十三五”收官之年，近日省政府办公厅印发了《2020年数字福建工作要点》（闽政办〔2020〕23号），重点强调要大力发展数字媒体技术、5G商用、区块链、大数据、物联网、人工智能、卫星应用等新业态，作为产业升级调整的突破口，全方位推动高质量发展、推进新时代新福建治理现代化。政府的大力支持和推动，数字媒体技术等相关专业人才需求量也必将急剧上升。

本区域高职阶段毕业生主要对应于企业专科学历岗位要求，专科层次要求占比最高的岗位是数字媒体类岗，岗位需求占比为37.02%，其次数字视频、视频娱乐领域岗位需求分别为18.58%和16.99%，详情如图2。

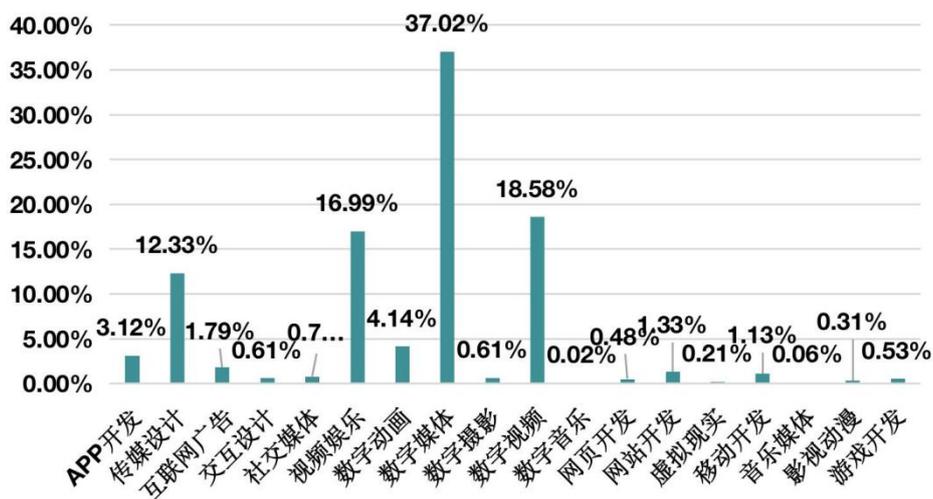


图 2 专科层次岗位人数占比 (%)

(三) 企业岗位调研分析

通过网络收集数字媒体领域相关岗位招聘信息共计四万五千余条，岗位需求人数约 7.5 万人，主要数字媒体领域岗位类型如表 1。

表 1 数字媒体领域岗位现状

工作岗位领域	主要岗位	岗位占比
APP 开发	.NET 开发工程师、Android 开发工程师、iOS 开发工程师、Java 开发工程师、Linux 应用开发工程师、PHP 开发工程师、Web 前端开发工程师、软件开发工程师、移动开发工程师	4.58%
传媒设计	3D 设计师、Android 开发工程师、iOS 开发工程师、Java 开发工程师、U3D 开发工程师、UE4 动画师、UI 设计师、Web 前端开发工程师、产品经理、交互设计师、美工、平面设计	14.77%

	计师、平台运营、软件开发工程师、视觉设计师、特效设计师、网页设计师、原画设计师	
互联网广告	广告投放、数据分析师、网络推广 SEO、信息流优化师	1.33%
交互设计	交互设计师	1.58%
社交媒体	社交媒体策划、社交媒体投放、社交媒体推广、社交媒体文案、社交媒体运营、数字营销	1.46%
视频娱乐	Android 开发工程师、iOS 开发工程师、U3D 开发工程师、UE4 动画师、Web 前端开发工程师、短视频拍摄、短视频文案策划、视频编导、视频编辑、视频产品经理、视频剪辑师、视频摄影师、视频算法工程师、视频运营、视频制作、音视频开发工程师	13.91%
数字动画	2D 动画师、3D 动画师、Flash 动画师、MG 动画师、U3D 开发工程师、UE4 动画师、动画设计师、动画师、动画制作、视频编导、视频剪辑师、视频算法工程师	3.61%
数字媒体	Android 开发工程师、iOS 开发工程师、U3D 开发工程师、多媒体开发工程师、多媒体软件工程师、多媒体设计师、内容编辑、新媒	33.55%

	体编辑、新媒体策划、新媒体广告销售、新媒体推广、新媒体运营	
数字摄影	UE4 动画师、摄影师、图片编辑	0.65%
数字视频	Android 开发工程师、C++开发工程师、iOS 开发工程师、U3D 开发工程师、UE4 动画师、嵌入式软件工程师、软件开发工程师、视频编导、视频编辑、视频编解码工程师、视频剪辑师、视频内容运营、视频设计师、视频摄影师、视频算法工程师、视频运营、音视频开发工程师	15.81%
数字音乐	版权管理、音乐宣传推广	0.03%
推荐算法	推荐算法工程师	0.59%
网页开发	Java 开发工程师、Python 开发工程师、Web 前端开发工程师、软件开发工程师	1.42%
网站开发	Java 开发工程师、PHP 开发工程师、Web 前端开发工程师、网站开发工程师	2.14%
虚拟现实	U3D 开发工程师、UE4 动画师、VR/AR 开发工程师	0.34%
移动开发	Android 开发工程师、C++开发工程师、Cocos 开发工程师、iOS 开发工程师、U3D 开发工程师、Unity 工程师、客户端开	3.08%

	发工程师、移动开发工程师	
音乐媒体	版权管理、推荐算法工程师、新媒体运营	0.18%
影视动漫	2D 动画师、3D 动画师、UE4 动画师	0.17%
游戏开发	Cocos 开发工程师、Java 开发工程师、U3D 开发工程师、UE4 动画师、游戏开发工程师、游戏设计	0.81%

二、生源分析

本专业的生源主要来自三个方面：一是普通高中毕业生；二是五年一贯制高职录取的初中毕业生；三是对口升入高职的三校生（职业高中、职业中专和技工学校）。

三、人才培养方案执行情况分析

（一）往届毕业生情况调研分析

数字媒体技术专业是我院新增的专业，目前只有一届毕业生。该届毕业生中从事数字媒体技术领域的主要岗位有：运营类岗位和设计类岗位，如：新媒体运营、视频剪辑师、新媒体编辑、UI 设计师等。通过其他高职院校的毕业生情况，我们可以得出，数字媒体技术人员是现在稀缺的人才，在求职时不会有很大的困难，但在工作时会遇到一些挑战，他们毕业后工作还需更多的实践，由于在校期间有校企合作的培训增强了他们的专业知识能力，社会实践能力也有一定的加强，还需要边实践边积累经验。

（二）在校生学习情况调研分析

21 级数字媒体技术专业学生的所有课程和实训课程均为企业老师授课，在师资上，由企业有开发经验的工程师对学生在专业教学和技能提升上进

行项目教学和实训。22级数字媒体技术专业学生的课程为校内教师授课，实训课程为企业教师授课。课程体系中，企业教师主要讲授专业核心课程，数媒专业的课程体系均采用螺旋式上升的方式授课，课程的先导课程和后续课程衔接度高。在人才培养方案的执行过程中，有遇到学生反馈部分课程内容重复的问题，此问题由于企业教师和学生沟通过，因为企业老师是按照项目化的方式进行授课，在项目前期会复习旧知，然后再进行项目学习，所以会出现部分内容重复的问题，现已解决。

整体上，数字媒体技术专业的学生是能够实现分阶段的培养目标的。

（三）现有师资、实训等条件现状分析

1、师资队伍

数字媒体技术开设起点高，要求加强专业带头人和教学骨干建设，充分挖掘各种人才资源，建设和培养既有实践经验，善于教学的双师型骨干教师，带动教学团队发展。

一是强化双师团队与兼职教师建设，所有专任教师定期下企业实践、为企业服务等措施提高专任教师生产能力；二是引进企业一线技能高手作为校企合作平台专职教师和生产骨干；三是开展兼职教师管理制度建设与培训。

目前教师梯队结构：拥有副教授4名，讲师4名，助教10名。其次，本专业与厦门中软卓越教育科技有限公司开展校企合作，在师资上，由企业有开发经验的工程师对学生在专业教学和技能提升上进行项目教学和实训，从而从校内外真正意义上实现校企合作和“双师型”师资队伍的培养。

在教学中其中校企双评机制、教师下企业机制、企业专家进校园模式，

从内而外互补师资教学。

2、实训条件

在培养高素质高技能应用型人才的过程中，实践教学是非常重要的环节，而作为实践教学场所的实训基地建设自然是非常重要的。

目前已建立8间校内实训室，完全满足校内实训向教学做一体化发展，能够承担生产性课题的需求。

校外实习基地是学生体验工作环境、承担工作任务、升华工作能力的重要场所。目前已与厦门中软卓越教育科技有限公司等多家企业合作，建立了校外实训基地，完全满足学生校外项目实训、顶岗实习与毕业实习的需求。

四、专业定位

（一）人才培养目标、面向岗位、规格

1、人才培养目标

本专业培养思想政治坚定，德、智、体、美、劳全面发展，适应福建省、福州市、福州新区经济建设和社会发展各产业领域第一线岗位需要，具有一定艺术修养，良好的职业道德、较高的职业素质与专业技能。掌握扎实的科学文化基础和数字媒体技术理论、设计创意、媒体制作与应用知识及相关法律法规，具备数字媒体产品策划、素材处理、开发与服务等能力，具有工匠精神和信息素养，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素质复合型技术技能人才。

2、面向岗位

毕业生可面向平面设计师、网页设计师、3D建模/渲染设计师、室内设

计师、交互设计师、影视后期制作师、动画设计师等岗位就业。

3、培养规格

表 2 培养规格

要素	基本要求	培养规格	对应课程
素质	1. 具有正确的世界观、人生观、价值观。	坚决拥护中国共产党领导，树立新时代中国特色社会主义思想，践行社会主义核心价值观，具有深厚的爱国情感、国家认同感、中华民族自豪感；崇尚宪法、遵守法律、遵规守纪；具有社会责任感和参与意识。	《思想道德与法治》 《毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论》 《习近平新时代中国特色社会主义思想概论》 《形势与政策》 《军事理论》 《军事技能》
	2. 具有良好的职业道德和职业素养。	崇德向善、诚实守信、爱岗敬业，具有精益求精的工匠精神；尊重劳动、热爱劳动，具有较强的实践能力；具有质量意识、绿色环保意识、安全意识、信息素养、创新精神；具有较强的集体意识和团队合作精神，能够进行有效的人际沟通和协作，与社会、自然和谐共处；具有职业生涯规划意识。	《创新创业教育基础》 《就业指导》 《劳动教育》
	3. 具有良好的身心素质和人文素养。	具有健康的体魄和心理、健全的人格，能够掌握基本运动知识和一两项运动技能；具有感受美、表现美、鉴赏美、创造美的能力，具有一定的审美和人文素养，能够形成一两项艺术特长或爱好；掌握一定的学习方法，具有良好的生活习惯、行为习惯和自我管理能力。	《体育》 《大学生心理健康教育》 《院级公共选修课》
能力	1. 具有视觉传达设计、界面与交互设计、Web 前端开发的能力	具备良好的洞察能力，能够挖掘用户及市场的需求；具备优秀的设计能力，能够把握当前界面、交互设计的潮流，掌握交互设计的艺术及技术能力；良好的沟通协作能力，能够和市场、开发人员流畅、协同合作。	《网页设计》 《用户界面设计》 《交互设计》 《数字视觉设计实训》 《用户界面设计实训》

要素	基本要求	培养规格	对应课程
能力	2. 具有三维建模、渲染、动画表现的设计开发能力	培养学生立体创作思维、空间想象能力和动画制作能力，可以掌握三维建模的一般方法，学会制作动画的根本技能，熟练掌握三维动画从模型创立、材质编辑到动画制作、特效处理以及后期编辑等制作流程。	《三维软件基础》 《三维动画制作技术》 《3D引擎技术》 《3DS MAX 游戏场景模型制作》 《3DS MAX 游戏贴图制作》 《三维动画制作技术实训》
	3. 具有音视频采集、后期制作、特效合成的短片创意与制作能力	培养学生在工作岗位的团队协作和实际动手操作能力，掌握后期剪辑、音视频制作、特效合成短片的能力；	《数字音视频技术》 《特效制作技术》 《视听语言》 《特效制作实训》
	4. 具有融合各种媒体技术加工信息内容并发布与传播的能力	培养学生创新思维和健康的审美意； 培养自我学习、勇于创新、积极承担不同角色的能力。	《融媒体技术》 《数字媒体设计与制作》 《数字媒体技术专项实训》
	5. 具有探究学习、终身学习和可持续发展的能力	培养探究学习、终身学习和可持续发展的能力	《岗位实习》
	1. 具有基础文化知识。	具有较强的文化素养，基本的英语听说读写能力； 具有信息快速查找的能力； 具有基本的计算机操作技能，能熟练使用办公软件。	《大学英语》 《信息技术》 《信息技术拓展》 《高等数学》
知识	2. 具有色彩运用、设计审美和图形图像处理的基础知识	培养学生全面的造型能力和创新意识，训练学生的思维能力和创新能力，从而引导学生开展理性的思维，最终推导出创新的、合理的造型，有效地完成创作； 具有较强的图形、图像处理能力，平面或立体广告设计与制作能力，能够使用计算机设计和制作平面图、三维效果表现图和产品三维造型图。	《构成基础》 《图形图像处理》 《创意设计》 《图文编辑基础》 《数字视觉设计》

要素	基本要求	培养规格	对应课程
	3、具有数字媒体设计素材的采集、整理和加工的相关知识	掌握数字媒体技术专业的基本理论，基础知识与基本技能，了解本专业及相关领域的前沿和发展动态； 掌握数字媒体产品开发项目的策划与管理的相关理论与方法，了解相关的法律法规和行业规则，具备组织、控制、管理、推广项目的能力。	《数字媒体技术导论》 《数字媒体设计与制作》 《摄影与摄像技术》

（二）支撑人才培养目标的人才培养体系

本专业推行“产教融合、校企合作”的人才培养模式，依据培养目标中确定的专业就业岗位群所需的能力要求，根据毕业生的就业岗位及社会需求，以“实际、实用、实践”为原则，整合课程内容，融合职业岗位与国家职业鉴定标准，调整与优化专业教学方案，构建与数字媒体技术职业岗位紧密结合的工作过程系统化的课程体系。第一年主要开设公共课和专业基础课，第二年主要开设以就业为导向的专业核心课以及职业岗位能力拓展课程，主要培养学生的职业岗位技能，第三年主要进行校外顶岗实习和毕业实习。

在课程体系结构的设计上，注重职业教育与专业领域最新发展的同步性，强调专业针对性、实用性与学生可持续发展性的结合，积极推行“1+X”证书制度，将职业资格认证体系融入教学过程，同时与企业保持密切的合作，为学生提供案例教学 and 实际实习的氛围，全面提高学生的专业适应能力，应用实践能力，团结协作能力与持续发展能力，毕业后能够直接进行创业或进入企事业专业的一线岗位，缩短教育与就业的距离。

（三）支撑人才培养目标的条件保障

1、师资方面：

(1) 本专业专任教师

本专业拥有一支专业水平较高、教学经验丰富、科研成果显著、专业方向明确、结构层次相对合理的专兼职结合的专业师资队伍，教师团队结构：本专业共有 18 名专任教师，其中拥有高级职称 4 名，中级职称 4 名，初级职称及以下 10 名；“双师型”教师占总教师数的 77.7%；硕士学位以上达到 33%。企业兼职教师 8 名，均为合作企业的工程师。

本专业积极探索“双师型”专业教学团队能力水平整体提升的目标、措施和培养方式，将专业教师的职业教育教学能力和实践能力培养作为专业教学团队建设的主要内容，加强专业教学团队的课程设计、课题研究和应用技术研究能力培养。

(2) 本专业兼职教师

本专业与厦门中软卓越教育科技有限公司开展校企合作，在师资上，由企业有开发经验的工程师对学生在专业教学和技能提升上进行项目教学和实训，从而从校外真正意义上实现校企合作和“双师型”师资队伍的培养。

2、实践教学条件：

(1) 校内实训基地

本专业配备多间校内实训室，使用率较高，具体情况如下：

序号	实验实训基地(室)名称	实验实训室功能(承担课程与实训实习项目)	面积、主要实验(训)设备名称及台套数要求	工位数(个)	对应课程
1	影视制作实训室	承当《摄影与摄像技术》、《数字音视频技术》的课程及实训项目学习	面积：65 m ² 单反相机 2 台， 平衡器：2 个， 摄影摄像设备若干	10	《摄影与摄像技术》、《数字音视频技术》

2	综合应用实训室 2	承当《图形图像处理》、《创意设计》的课程及实训项目的学习	面积: 100 m ² 电脑 50 台	50	《图形图像处理》、 《创意设计》
3	人工智能应用集成 实训室	承当《图文编辑基础》、《数字视觉设计》、《视听语言》的课程及实训项目的学习	面积: 134 m ² 电脑 65 台	65	《图文编辑基础》、 《数字视觉设计》、 《视听语言》
4	人工智能视觉应用 开发实训室	承当《网页设计》、《交互技术》的课程及实训项目的学习	面积: 134 m ² 电脑 72 台	72	《网页设计》、 《交互技术》
5	数字媒体应用实训 室	承当《3D 引擎技术》、《交互技术》、《用户界面设计》的课程及实训项目的学习	面积: 86 m ² 电脑 72 台	56	《3D 引擎技术》、 《交互技术》、 《用户界面设计》
6	动画创作实训室 1	承当《三维动画基础》、《二维动画创作》的课程及实训项目的学习	面积: 110 m ² 电脑 66 台	66	《三维动画基础》、 《三维动画制作技术》
7	动画创作实训室 2	承当《数字媒体设计与制作》、《文创产品设计》的课程及实训项目的学习	面积: 80 m ² 电脑 56 台	56	《数字媒体设计与制作》、 《文创产品设计》
8	动画创作实训室 3	承当《3DS MAX 游戏场景模型制作》、《3DS MAX 游戏贴图制作》的课程及实训项目的学习	面积: 80 m ² 电脑 56 台	56	《3DS MAX 游戏场景模型制作》、 《3DS MAX 游戏贴图制作》

(2) 校外实训基地

本专业进一步加强与校外企业联系，建立长期稳定的合作关系，目前共建立 3 个校外实训基地。

序号	校外实训基地名称	承担功能（实训实习项目）	工位数（个）
1	厦门中软卓越教育科技有限公司	1、每学期末的专项实训：《数字视觉设计实训》、《用户界面设计实训》、《三维动画制作实训》、《特效制作实训》； 2、第四学期的专业课：《交互设计》、《数字音视频技术》、《特效制作技术》、《融媒体技术》、《3DS MAX 游戏场景模型制作》、《3DS MAX 游戏贴图制作》；	120

		3、第五学期的岗位实习	
2	宝宝巴士（福建）网络科技有限公司	共建教育实践基地	10
3	福州苗禾文化传播有限公司	岗位实习	10
4	福建省艾的卡讯网络科技有限公司	岗位实习	10
5	福建天宏创世科技有限公司	专项实训、共建教育实践基地	10
6	福建国瑞工程设计有限公司	岗位实习	10
7	福建省邵武中森实业（集团）有限公司	岗位实习	10
10	福州畅飞网络科技有限公司	师资培训、专项实训	10
11	迪露雪动漫有限公司	岗位实习	10