

2024级数字媒体技术主修培养方案

制订人（签名）：李岚

审核人（签名）：王清群

一、专业名称及代码

按照高等职业教育（专科）新旧专业对照表（最新版）全称书写。

专业名称：数字媒体技术

专业代码：510204

二、入学要求(生源类型：高中毕业)

高等职业学校学历教育入学要求一般为高中阶段教育毕业生或具有同等学力者。

三、修业年限

全日制，三年。

四、职业面向

1. 本专业所属专业大类及代码

电子与信息大类（51）

计算机类（5102）

2. 职业资格证书要求（含 1+X 证书）

序号	职业技能等级证书名称	发证机关	是否为 1+X 证书
1	WPS 办公应用职业技能等级证书	北京金山办公软件股份有限公司	是
2	数字影像处理职业技能等级证书	中摄协国际文化传媒（北京）有限公司	是

3. 职业岗位

本专业毕业的学生适合到动画制作公司、广告公司、数字媒体技术公司、影视制片公司、建筑房地产公司、游戏软件公司、电讯公司、计算机网络公司、教育部门等单位，从事下列岗位群就业：

(1) 面向广告公司，主要从事广告策划、设计、制作等工作。

(2) 面向网络公司，主要从事网站设计及维护等工作。

(3) 面向动画设计公司，从事二维或三维动画设计与制作工作。

(4) 面向影视编辑部门，主要从事视音频的采编、影视产品的创作和包装等工作。

(5) 面向出版社、印刷厂等单位，从事书籍装帧设计、印刷、排版等工作。

(6) 面向虚拟现实、增强现实技术公司，从事三维虚拟交互媒体开发、虚拟现实场景建模等工作。

五、培养目标与培养规格

(一) 培养目标

本专业培养德智体美劳全面发展，面向社会主义市场经济建设和现代企业管理的需要，掌握一定的专业基础理论知识，具有较强实践技能、良好职业道德和一定的自主创新能力，适应信息技术和文化产业发展需要，掌握本专业必备的基础理论知识，从事数字图形图像设计制作、网店美工、商业影视作品制作、虚拟场景制作、电脑终端和移动端界面设计与制作、数字影视特效制作等工作，具有可持续发展能力的复合型技术技能人才。

(二) 培养规格

坚持德育为先，着力培养学生“诚信、敬业、守纪、实干、创优”的人格品质和职业风格，使学生既成才也成人，德才兼备；培养人文精神，塑造现代文明人，使学生“会生活、善审美、有品位”；夯实专业基本技能，努力提高学生“动手能力、实践能力”，使学生形成扎实基本功；提高专业理论素养，形成学生可持续发展能力；强化文学文化底蕴，打造学生创新思维能力；拓宽人才培养口径，让每个学生形成适当的职业迁移能力；培养和铸造高职特色，提高学生就业竞争力。

1. 通用能力

(1) 具有运用正确的思想、观点与方法，分析和解决问题的能力；

(2) 具有较强的口头和书面表达能力，良好的沟通协调能力、公关能力以及团队合作能力；

(3) 具有较强的计算机应用及信息检索、采集、整理、分析和利用的能力；

(4) 具有接受新知识、新事物以及自主学习、终身学习的能力；

(5) 具有积极的人生态度和责任感，具有较强的社会适应能力、心理承受

能力和心理调节能力；

(6) 具有竞争意识、创新意识和一定的创业创新能力；

(7) 具有良好的职业道德和社会责任感，具备处理和协调工作场合常见事务的能力。

2. 专业能力

(1) 熟悉本专业所面向职业岗位群的基本工作内容及工作流程，具备完成本职工作的基本能力；

(2) 掌握较宽厚的专业基础、扎实的专业技能知识与技巧，并具备通过短期培训可从事相近专业工作的能力。

(3) 具有运用所学知识分析、解决问题的能力及创造、创新能力。

(4) 具有根据项目要求进行素材合成与处理，选择合理的制作工具最终生成数字媒体作品所必备的知识。

(5) 使用专用软件、硬件采集素材，并选用合理的压缩算法处理素材的知识。

(6) 具有进行音频、视频素材的采集、剪辑、加工并生成影视作品所必备的知识。

(7) 具有实际工程需要的计划、总结、报告、说明书、论文、合同、公文等应用文的写作能力及计算机文字、表格、图形处理能力。

3. 拓展能力

(1) 具有本专业内的较强社会活动能力和接受新技术的自学能力，具有良好的职业道德和社会责任感，具备处理和协调工作场合常见事务的能力；

(2) 具有探究学习、终身学习、分析问题和解决问题的能力；

(3) 具有一定的软件设计、开发和运用能力；

(4) 具有综合运用所学知识分析和解决问题的能力，具有较强的自学及跟踪 IT 领域新技术发展的迁移学习能力。

(5) 具有较强的沟通与协作、协调与组织能力，有良好的团队精神和好的人文素质及鉴赏能力。

(6) 具有以下素质规格：

①为培养良好的职业道德、敬业精神所必备的美术知识和科学素养及良好的

综合素质。

②具有较好的英语听说读写能力，能借助工具书阅读本专业外文资料，能够较熟练地运用、处理中英文文件、资料，能撰写常用英文函电，具备一定的对外信息交流能力。

③具有辩证的、逻辑的、形象的、创造的、科学的思维方式和对事物进行统计、分析、综合、归纳的技能，并形成较强的发现问题、分析问题和解决问题的能力。

六、课程设置及要求

主要包括公共基础课程和专业（技能）课程。

（一）公共基础课程

应准确描述各门课程的课程目标、主要内容和教学要求，落实国家有关规定和要求。

序号	课程名称	课程目标	主要内容	教学要求
1	[390001]实用英语 1	全面贯彻党的教育方针，培育和践行社会主义核心价值观，落实立德树人根本任务，在普通高中教育的基础上，进一步促成学生英语学科核心素养的发展，培育具有中国情怀、国际视野，能够在日常生活和职场中用英语进行有效沟通的高素质技术技能人才。通过本课程的学习，学生应该达到四项学科核心素养的发展目标：职场涉外沟通、多元文化交流、语言思维提升、自主学习完善目标。	<p>课程总体内容：</p> <p>围绕职场涉外沟通、多元文化交流、语言思维提升和自主学习完善四项学科核心素养明确教学目标。注重全面提升学生的综合信息素养，关注信息技术课程的育人价值，围绕信息意识、计算思维、数字化创新与发展、信息社会责任四项学科核心素养。</p> <p>基础性内容模块旨在结合职场情境、反映职业特色，进一步提高学生的英语应用能力，为学生未来学业提升奠定基础，涉及主题类别、语篇类型、语言知识、文化知识、职业英语技能和语言学习策略六个方面。基础模块包括文档处理、电子表格处理、演示文稿制作、信息检索、新一代信息技术概述、信息素养与社会责任六部分内容。</p> <p>拓展模块面向英语水平相对较高且学有余力的学生群体，包括职业提升英语、学业提升英语、素养提升英语三种类型。课程内容根据各专业教学需要和学生实际自主选择。拓展模块是为深化学生对信息技术的理解、拓展其职业能力的自主选修内容，包括信息安全、项目管</p>	<p>课程总体要求：</p> <ol style="list-style-type: none">1. 坚持立德树人，发挥语言课程的育人功能；2. 落实核心素养，贯穿语言课程教学全过程；3. 突出职业特色，加强语言实践应用能力培养；4. 提升信息素养，探索信息化背景下教与学方式的转变；5. 尊重个体差异，促进学生全面与个性化发展。

			理、机器人流程自动化、程序设计基础、大数据、人工智能、云计算、现代通信技术、物联网、数字媒体、虚拟现实、区块链 12 个部分。	
2	[390002]实用英语 2	全面贯彻党的教育方针，培育和践行社会主义核心价值观，落实立德树人根本任务，在普通高中教育的基础上，进一步促成学生英语学科核心素养的发展，培育具有中国情怀、国际视野，能够在日常生活和职场中用英语进行有效沟通的高素质技术技能人才。通过本课程的学习，学生应该达到四项学科核心素养的发展目标：职场涉外沟通、多元文化交流、语言思维提升、自主学习完善目标。	包括主题类别、语篇类型、语言知识、文化知识、职业英语技能和语言学习策略六要素。主题类别内容应反映中外优秀文化，围绕职场与个人、职场与社会和职场与环境三大主题开展教学。语篇类型尽量涵盖日常生活和职场情境中的各种典型语篇，重点选取与学生未来工作和学习密切相关的语篇。语言知识包括词汇、语法、语篇以及语用知识。文化知识涵盖中外优秀文化知识以及中外职场文化和企业文化等。职业英语技能包括理解技能、表达技能和互动技能。语言学习策略包括元认知策略、认知策略、交际策略、情感策略等。	一、主题要求围绕三大主题的探究为教学中心任务，把课程思政的理念贯穿于教学中，引领学生职场涉外沟通、多元文化交流、语言思维提升和自主学习完善四项学科核心素养的融合发展。二、词汇要求掌握 2300-2600 个单词，语法遵循“实用为主，够用为度”的原则，夯实语法基础。培养学生的语篇意识，提高理解语篇和选择恰当语篇表达意义的能力。创设交际语言环境和职场情境，帮助学生根据不同情境、进行得体、有效的交际。三、提高跨文化理解和表达能力，拓宽国际视野，增强处理文化差异的意识和能力，加深对中华优秀传统文化、革命文化和社会主义先进文化的认同，形成正确的价值观，成为有文明素养和社会责任感的高素质技术技能人才。职业英语技能方面能在职场中运用英语进行有效沟通。语言学习策略教学有机融入语言教学中，增强运用语言学习策略的意识，使其能够根据不同情境和自身实际，选择合理有效的学习策略，掌握学习方法，提升自主学习能力和学习效果。
3	[390003]信息技术	信息技术基础课程目标是通过理论知识学习、技能训练和综合应用实践，使高等职业教育专科学生的信息素养和信息技术应用能力得到全面提升。 本课程通过丰富的教学内容和多样化的教学形式，帮助学生认识信息技术对人类生产、生活的重要作用，了解现代社会信息技术发展趋势，理解信息社会特征并遵循信息社会规范；使学生掌握常用的工具软件和信息化办公技术，了解大数据、人工智能、物联网等新兴信息技术，具备支撑专业学习的能力，能在日常生活、学习和工作中综合运用信息技术解决问题；使学生拥有团队意识和职业精神，具备独立思考和主动探究能力，为学生职业能力的持续发展奠定基础。 通过本课程学习，学生能掌握现代信息技术基础知识，具备使用 WPS 办公套装软件解决未来工作中的资源管理、文档编辑、数据处理、简报分享等任务的综合信息	根据高等职业教育专科信息技术基础课程目标，确定课程结构与学时安排。信息技术基础课程包含：信息技术概述、WPS 文字处理、WPS 表格处理、WPS 演示文稿处理、信息检索、信息素养与社会责任、现代通信技术、人工智能机相关技术、数字媒体与虚拟显示等九部分内容。	通过理实一体化教学，达成课程核心素养及课程目标。 课程核心素养：学科核心素养是学科育人价值的集中体现，是学生通过课程学习与实践所掌握的相关知识和技能，以及逐步形成的正确价值观、必备品格和关键能力。高等职业教育专科信息技术课程学科核心素养主要包括信息意识、计算思维、数字化创新与发展、信息社会责任四个方面。 ①信息意识 信息意识是指个体对信息的敏感度和对信息价值的判断力。具备信息意识的学生，能了解信息及信息素养在现代社会中的作用与价值，主动地寻求恰当的方式捕获、提取和分析信息，以有效的方法和手段判断信息的可靠性、真实性、准确性和目的性，对信息可能产生的影响进行预期分析，自觉地充分利用信息解决生活、学习和工作中的实际问题，具有团队协作精神，善于与

		<p>素养,能根据实际需求,参加相应信息素养水平认证考试,取得全国计算机一级、安徽省省高校计算机一级等证书,或考取 1+X 职业证书,为后续工作打下坚实的信息素养基础。</p>		<p>他人合作、共享信息,实现信息的更大价值。 ②计算思维 计算思维是指个体在问题求解、系统设计的过程中,运用计算机科学领域的思想与实践方法所产生的一系列思维活动。具备计算思维的学生,能采用计算机等智能化工具可以处理的方式界定问题、抽象特征、建立模型、组织数据,能综合利用各种信息资源、科学方法和信息技术工具解决问题,能将这种解决问题的思维方式迁移运用到职业岗位与生活情境的相关问题解决过程中。 ③数字化创新与发展 数字化创新与发展是指个体综合利用相关数字化资源与工具,完成学习任务并具备创造性地解决问题的能力。具备数字化创新与发展素养的学生,能理解数字化学习环境的优势和局限,能从信息化角度分析问题的解决路径,并将信息技术与所学专业相融合,通过创新思维、具体实践使问题得以解决;能合理运用数字化资源与工具,养成数字化学习与实践创新的习惯,开展自主学习、协同工作、知识分享与创新创业实践,形成可持续发展能力。 ④信息社会责任 信息社会责任是指在信息社会中,个体在文化修养、道德规范和行为自律等方面应尽的责任。具备信息社会责任的学生,在现实世界和虚拟空间中都能遵守相关法律法规,信守信息社会的道德与伦理准则;具备较强的信息安全意识与防护能力,能有效维护信息活动中个人、他人的合法权益和公共信息安全;关注信息技术创新所带来的社会问题,对信息技术创新所产生的新观念和新事物,能从社会发展、职业发展的视角进行理性的判断和负责的行动。</p>
4	[690001]思想道德与法治	<p>开设《思想道德与法治》这门课程的目的,是从当代大学生面临和关心的实际问题出发,以正确的人生观、价值观、道德观和法制观教育为主线,通过理论学习和实践体验,帮助大学生形成崇高的理想信念,弘扬伟大的爱国主义精神,确立正确的人生观和价值观,牢固树立社会主义核心价值观,培养良好的思想道德素质和法律素质,进一步提高大学生分</p>	<p>《思想道德与法治》课是中宣部、教育部规定的,面向所有大学生开设的公共基础课,是高校思想政治理论课的必修课程,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程。该课程从当代大学生面临和关心的实际问题出发,以社会主义核心价值观体系为主线,以理想信念教育为核</p>	<p>第一,要突出本课程作为思想政治理论课所特有的理论性、实践性、时政性、实效性的特点,课程内容的设计上要具有一定的弹性。在教学过程中要关注以下问题:一是时势事件,应时讲解。根据形势的发展需要,及时调整教学计划;二是关注反馈,调整方法。为了提高思想政治理论课的教学实效性,要随时关注学生的反馈,适当调整教学方式与方</p>

		辨是非、善恶、美丑和加强自我修养的能力,为逐渐成为德、智、体、美、劳全面发展的中国特色社会主义伟大事业的合格建设者和可靠接班人,打下扎实的思想道德和法律基础。	心,以爱国主义教育为重点,对学生进行人生观、价值观、道德观和法制观教育。通过本门课的学习,学生能加强自身的思想道德修养,提高法制观念,培养法律意识,为三年的高职学习和生活打下良好的基础,从而在毕业后较好地适应社会生活、取得良好发展。	法;三是正确引导,科学认知。思政课教学要本着“学术研究无禁区,课堂教学有纪律”的原则,坚持正面教育为主。对学生所提出的一些社会问题,必须给予正确的、科学的指导。不能夸大学生的偏见,更不能把自己的偏见强加给学生。 第二,要做到公共课和专业课的结合。《思想道德与法治》作为公共课,授课对象一般涉及不同专业的多个班级,在课程设计中,不能采用千篇一律的授课形式和授课内容,要结合学生所学专业进行调节。从案例的选择、活动的方式等各方面都要充分和学生所学专业结合。为专业课服务,培养学生毕业后走上工作岗位所必须的思想道德素质的法律知识素质。
5	[690002]毛泽东思想和中国特色社会主义体系概论	通过马克思主义基本原理与中国实际相结合的历史进程的讲授,学生要能够系统掌握马列主义、毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系的基本原理,坚定在党的领导下走中国特色社会主义道路的理想信念。突出思想政治理论课的教育功能,大学生能够系统了解的马克思主义理论教育的任务,并认真配合完成目标。 而是大学生树立正确性的世界观、人生观、价值观。要能懂得为什么只有中国化时代化马克思主义才能为解决中国革命、建设和改革指明方向。坚持理论联系实际,贴近实际,贴近生活,贴近学生,学生在学习中能发挥积极性和主动性。学生能够拥有科学地认识和分析复杂的社会现象的能力。	<p>导论</p> <p>毛泽东思想及其历史地位</p> <p>新民主主义革命理论</p> <p>社会主义改造理论</p> <p>社会主义建设道路初步探索的理论成果</p> <p>中国特色社会主义理论体系的形成发展</p> <p>邓小平理论</p> <p>“三个代表”重要思想</p> <p>科学发展观</p>	本课程是高职院校必修的一门思想政治理论课程,是公共必修课。课程以中国化时代化的马克思主义为主题,以马克思主义中国化时代化为主线,以中国特色社会主义建设为重点,从理论与实践、历史与逻辑的统一上揭示马克思主义中国化时代化的理论轨迹,准确阐述中国共产党在把马克思主义基本原理与中国实际相结合的历史进程中,创造了中国化时代化的马克思主义,形成了毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系飞跃成果。课程充分展示了毛泽东思想、邓小平理论、“三个代表”重要思想、科学发展观在中国革命、建设、改革和实现中华民族伟大复兴中的重要历史地位和作用。
6	[690003]习近平新时代中国特色社会主义思想概论	开设“习近平新时代中国特色社会主义思想体系概论”这门课的目的,是要帮助同学们深入了解习近平总书记关于新时代坚持和发展什么样的中国特色社会主义、怎样坚持和发展中国特色社会主义论述的重大理论创新和现实意义,了解这一理论的原发性贡献涵盖马克思主义哲学、政治经济学、科学社会主义三大组成部分,涵盖党和国家事业的方方面面。引导学生充分认识习近平新时代中国特色社会主义思想是当代中国马克思主义、21世纪马克思主义,增进政治认同、思想认同、理论认同和情感认同;形成实事求是的科学态度,不断提高科学思维能力,增强分析问题、解决问题的实践本领,依靠学习走向未来;树立	<p>教学内容 课内讲 授学时</p> <p>课内实</p> <p>践学时</p> <p>导论 2</p> <p>01. 新时代坚持和发展中国特色社会主义 3</p> <p>02. 以中国式现代化全面推进中华民族伟大复兴 4</p> <p>03. 坚持党的全面领导 2</p> <p>04. 坚持以人民为中心 4</p> <p>05. 全面深化改革开发 2</p> <p>06. 推动高质量发展 4</p> <p>07. 社会主义现代化建设的教育、科技、人才战略 4</p> <p>08. 发展全过程人民民主 2</p>	<p>第一,在教学中采用“以课堂理论讲授为主体,以实践教学为载体,进行理论学习、理论应用”的全新教学模式。采用“学生参与,师生联动”的方式,针对学生及知识模块的特点,选用相应的教学方法,进行教学过程的安排。</p> <p>第二,突出本课程作为思想政治理论课所特有的理论性、实践性、时政性、实效性的特点,课程内容的设计上要具有一定的弹性。原因是我们在教学过程中要关注以下问题:一是时势事件,应时讲解。根据形势的发展需要,及时调整教学计划;二是关注反馈,调整方法。为了提高思想政治理论课的教学实效性,要随时关注学生的反馈,适当调</p>

		对马克思主义的信仰、对中国特色社会主义的信念、对中华民族伟大复兴中国梦的信心，在知行合一、学以致用上下功夫，增长知识、锤炼品格。	09. 全面依法治国 2 10. 建设社会主义文化强国 2 11. 以保障和改善民生为重点加强社会建设 2 12. 建设社会主义生态文明 2 13. 维护和塑造国家安全 2 14. 建设巩固国防和强大人民军队 2 15. 坚持“一国两制”和推进祖国完全统一 2 16. 中国特色大国外交和推动构建人类命运共同体 2 17. 全面从严治党 2	整教学方式与方法；三是正确引导，科学认知。政治课教学要本着“学术研究无禁区，课堂教学有纪律”的原则，坚持正面教育为主。 第三，为适应未来职业岗位群的需要，教学设计要注重学生综合能力的培养。包括知识素养、能力素养、情感素养等方面。确定明确的目标，同时制定出实现这些目标的具体措施，并把这些措施具体到每一个工作任务之中。
7	[690005] 体育与健康 1	体育课程目标是增进学生健康，掌握和应用基本的体育与健康知识和运动技能，形成运动的兴趣和锻炼的习惯，形成良好的心理品质，提高人际交往的能力与合作精神，形成健康的生活方式和积极进取的生活态度，提高学生的运动技术水平。具体目标如下：积极参与体育的学习和锻炼；用科学的方法参与体育活动，体验运动乐趣与成功。	体育理论知识，围绕大学生体质健康测试设计教学内容，主要有体能训练、身体素质训练、篮球、足球、排球等。	教师运用讲解示范法、分解法、完整法等教学方法，围绕大学生体质健康测试内容进行教学。教学中按照循序渐进的原则，逐步恢复和提高学生的体能，逐步提升学生的身体素质。
8	[690006] 体育与健康 2	通过合理的体育教育和科学的体育锻炼，达到增强学生体质、增进学生健康、提高学生体育素养为主要的体育健康目标。具体目标如下：学习体育运动基础知识；学习和应用运动技能和方法；安全地进行体育活动。	体育理论知识，体能训练，篮球、足球、排球、羽毛球、乒乓球、网球基本技术及战术、太极拳套路、田径、健美操基本套路（任选一项），为选项课和俱乐部课程打下基础。	教师运用纠错法、游戏练习法、比赛练习法等教学方法，将身体素质锻炼贯穿始终，目的是使学生通过该项目的学习，在运动参与、运动技能、身体健康、心理健康和社会适应五个学习领域中有所提高。
9	[690007] 体育与健康 3	体育与健康 III 是一门以身体练习为主要手段、以增进大学生健康为主要目的的必修课程，是学校课程体系的重要组成部分，是实施素质教育和培养德智体美全面发展人才不可缺少的重要途径。通过规范的体育教学，使学生树立“健康第一”的理念，增强体质，自觉养成锻炼身体的习惯。	体育理论知识，身体素质训练，学生从篮球、足球、排球、手球、羽毛球、乒乓球、网球基本技术及战术、武术套路、田径、健美操项目中选择一项，学习一年。学生从篮球、足球、武术、羽毛球、乒乓球项目中选择一项作为俱乐部课程，学习一年。	教学要求：教师运用综合练习法、循环练习法、重复练习法、变换练习法等教学方法，让学生掌握科学锻炼的基本知识和技能，培养其锻炼的兴趣和习惯，充分发挥学生的主体能动性，培养学生独立锻炼的能力为终身体育打下基础。
10	[690008] 体育与健康 4	体育与健康 VI 是一门以身体练习为主要手段、以增进大学生健康为主要目的的必修课程，是学校课程体系的重要组成部分，是实施素质教育和培养德智体美全面发展人才不可缺少的重要途径。通过规范的体育教学，达到增强学生体质、增进学生健康、提高学生体育素养为主要的体育健康目标。	体育理论知识，身体素质训练，学生从篮球、足球、排球、手球、羽毛球、乒乓球、网球基本技术及战术、武术套路、田径、健美操项目中选择一项，学习一年。学生从篮球、足球、武术、羽毛球、乒乓球项目中选择一项作为俱乐部课程，学习一年。	教师运用综合练习法、循环练习法、重复练习法、变换练习法等教学方法，让学生掌握科学锻炼的基本知识和技能，培养其锻炼的兴趣和习惯，充分发挥学生的主体能动性，培养学生独立锻炼的能力为终身体育打下基础。
11	[690009-6] 国家安全教育	通过教学，使学生树立国家安全意识，培养学生爱国精神，使其矢志不渝听党话跟党走，不断成为社会主义合格建设者和可靠接班	总体国家安全观总论、政治安全、国土安全、军事安全，经济安全、文化安全、社会安全、科技安全、网络安全、生	通过教学，使学生树立国家安全意识，培养学生爱国精神，使其矢志不渝听党话跟党走，不断成为社会主义合格建设者和可靠

		人。	态安全、资源安全、核安全、海外利益安全、新型领域安全等。	接班人。
12	[690010-6]安全教育	大学生安全教育，既强调安全在人生发展中的重要地位，又关注学生的全面、终身发展。要激发大学生树立安全第一的意识，确立正确的安全观，并努力在学习过程中主动掌握安全防范知识和主动增强安全防范能力。	本课程自身具有的导向性、政策性、时效性、知识性的特点和思政课教育的针对性、时效性要求，需结合高职学生知识储备及学习特点，教学中关注学生应该认识并能够理解的国际、国内安全形势的热点、焦点问题。教学内容根据专题教学实际情况需要来决定。	《安全教育》课程为公共必修课。大学生安全教育是高校教育的重要组成部分，是帮助大学生树立国民意识、提高国民素质和国民道德素养的重要途径和手段。大学生安全教育，既强调安全教育在人生发展中重要地位，又关注学生的全面发展。课程的任务为坚持“教育为先，预防在前”的原则，加大安全教育力度，培养公共安全意识，提高广大学生的安全意识和应对突发事件的避险自救能力，最大限度地预防和减少各种安全事故的发生，确保师生平安，推进“安全文明校园”创建工作。针对本课程教学内容弹性大、动态性强的特点，同时确保课程教学全覆盖、三年不断线，我们充分利用现代信息化教学技术，引导学生采取线上学习和讨论相结合的方式进行。
13	[690011]应用文写作与文学欣赏	《应用文写作与文学欣赏》的教学目标是连通高中语文学习内容，提高学生正确阅读、理解和运用国家语言文字的能力，熟悉和使用公文写作能力，提升口语交际和职场用语能力，提升文学鉴赏素养与能力，注重学习迁移能力培养和塑造健全人格，促进学生的可持续发展和终身学习。	文学作品欣赏 应用文写作	《应用文写作与文学欣赏》是面向高职高专院校开设的一门以人文素质教育为核心、培养学生职业能力和职业素养的公共基础课程，旨在培养学生独立观察能力、逻辑思维能力、表达能力、写作能力、创造能力、审美能力等。
14	[690012]礼仪与沟通技巧	学生通过本课程的学习，能在社交活动、工作及日常生活中，正确掌握礼仪与沟通的主要知识及基本技能。提升学生礼仪修养、沟通能力和语言表达能力，增强学生的身心健康，促进学生全面和谐的发展。	1. 学习仪容修饰的基本常识，了解化妆基本步骤。了解服装的搭配常识、掌握的站姿、坐姿、行姿、蹲姿等姿势。 2. 习致意、介绍、名片、握手等交往礼节。了解日常交往惯例。 3. 学习求职程序和面试礼仪常识。学习中餐和西餐礼仪。 4. 理解沟通的基本原则和沟通中常见的障碍。 5. 学习听、说、问、答的技巧。学会赞美的技巧。掌握批评的艺术。 6. 学习办公室的交往艺术，了解造成冲突的原因和解决冲突的方法。 7. 小实训考试；大实训考试；学习通考试	1. 化妆、打领带、站坐走、握手、递接名片、求职准备、宴请桌次和位次的安排。 2. 了解沟通的基本技巧，分析沟通障碍产生的原因，学习办公室的交往艺术 3. 了解造成冲突的原因和解决冲突的方法。
15	[890001]军事技能	军事技能训练作为在校大学生的必修课，能够增强受训大学生的国防观念，有利于培养他们的组织纪律观念以及尊师重教和团队意识，使之具有吃苦耐劳的精神、	主要包括条令教育与队列训练、体能训练、单兵战术动作、格斗基础动作、应急避险与救护、军体拳、内务整理、学唱军歌。	通过训练，使学生广泛接受条令和队列常识教育，掌握体能训练的基本知识和技能，熟悉单兵战术动作，加强应急避险与救护，掌握格斗的基本动作要领，增强

		严谨务实的作风、良好的生活习惯，从而促进德、智、体、美、劳全面发展。		国防观念和学生体魄，强化爱国主义、集体主义观念和吃苦奉献精神，加强组织纪律性，促进综合素质的提升，着眼于提高大学生综合素质，持续强化在校大学生军事技能训练，使他们在掌握专业知识和技能的同时，能够更多地学习和掌握有关军事的知识与技能，为社会和部队培养、储备更多的高素质专业技术人才，对贯彻落实国家意志，塑造具有奉献精神的新型国防人才具有重要意义。
16	[890002]军事理论	通过军事课教学，让学生了解掌握军事基础知识和基本军事技能，增强国防观念、国家安全意识和忧患危机意识，弘扬爱国主义精神、传承红色基因、提高学生综合国防素质。	中国国防：国防概述、国防法规、国防建设、武装力量、国防动员； 国家安全：国家安全概述、国家安全形势、国际战略形势； 军事思想：军事思想概述、外国军事思想、中国古代军事思想、当代中国军事思想 现代战争： 信息化装备： 《中华人民共和国国防法》 《中华人民共和国兵役法》 中国人民解放军三大条令	通过军事课教学，让学生了解掌握军事基础知识和基本军事技能，增强国防观念、国家安全意识和忧患危机意识，弘扬爱国主义精神、传承红色基因、提高学生综合国防素质。军事课纳入普通高等学校人才培养体系，列入学校人才培养方案和教学计划，实行学分制管理，课程考核成绩记入学籍档案。
17	[890003]大学生心理健康教育	课程旨在使学生明确心理健康的标准及意义，增强自我心理保健意识和心理危机预防意识，掌握并应用心理健康知识，培养自我认知能力、人际沟通能力、自我调节能力，切实提高心理素质，促进学生全面发展。	通过本课程的教学，使学生了解心理学的有关理论和基本概念，明确心理健康的标准及意义，了解大学阶段人的心理发展特征及异常表现，掌握自我调适的基本知识。	课程旨在使学生明确心理健康的标准及意义，增强自我心理保健意识和心理危机预防意识，掌握并应用心理健康知识，培养自我认知能力、人际沟通能力、自我调节能力，切实提高心理素质，促进学生全面发展。
18	[890004]职业规划	本课程的目的通过建立以课堂教学为主，个性化就业指导为辅，理论和实践课程交替进行的教学模式，切实提高学生就业竞争力，为大学生顺利就业、适应社会及树立创业意识提供必要的指导。通过课程的学习，使学生充分设计自己的职业生涯规划，了解国家就业方针政策，树立正确的择业就业和职业道德观念，锻造良好的心理素质，掌握求职的技巧和礼仪。	通过激发大学生职业生涯发展的自主意识，树立正确的就业观，促使大学生理性地规划自身未来的发展，并努力在学习过程中自觉地提高自身职业生涯发展能力和就业能力。	指导学生制定职业生涯规划，引导学生树立正确的就业观，提高学生的就业能力。
19	[890005]就业指导	以全面提升大学生的综合素质和就业能力为宗旨，结合当前的就业形势和政策，以及高等教育改革和现代职业发展的特点，把就业指导贯穿于大学生活的始终，实现高校毕业生高质量就业。	大学生基本掌握职业发展的阶段特点，认识自己的特性，职业的特性以及社会环境，了解就业形势与政策法规，学会求职面试技巧，相关的职业分类知识以及创业的基本知识。	提高学生就业竞争力。
20	[890006]就业指导网络课程	通过本门课程的学习，本课程将带领学生全面认识压力的产生和症状，掌握各种化解、排除压力的技巧和方法，帮助大学生做好踏入职场的心理准备，提高就业竞争意识和依法维权意识；了解社	该课程主要包含你有压力吗、压力何处来、压力的阶段与症状后果、想法很关键、有人帮你吗、你的应对方式健康吗、化职场压力为动力、酸葡萄策略、男女大不同——	通过本门课程的学习，本课程将带领学生全面认识压力的产生和症状，掌握各种化解、排除压力的技巧和方法，帮助大学生做好踏入职场的心理准备，提高就业竞争意识和依法维权意识；了

		会和职业状况，认识自我个性特点，激发全面提高自身素质的积极性和自觉性；了解就业素质要求，熟悉职业规范，形成正确的就业观，养成良好的职业道德；掌握就业与创业的基本途径和方法，提高就业竞争力及创业能力。	学会求助、修炼内功、锻炼弹力、管住你的情绪、吃喝玩乐巧减压、身体放松常用方法、呼吸放松术、渐进式肌肉放松等模块。	解社会和职业状况，认识自我个性特点，激发全面提高自身素质的积极性和自觉性；了解就业素质要求，熟悉职业规范，形成正确的就业观，养成良好的职业道德；掌握就业与创业的基本途径和方法，提高就业竞争力及创业能力。
21	[890007-6]劳动教育	准确把握社会主义建设者和接班人的劳动精神面貌、劳动价值取向和劳动技能水平的培养要求，全面提高学生劳动素养，使学生：树立正确的劳动观念。正确理解劳动是人类发展和社会进步的根本力量，认识劳动创造人、劳动创造价值、创造财富、创造美好生活的道理，尊重劳动，尊重普通劳动者，牢固树立劳动最光荣、劳动最崇高、劳动最伟大、劳动最美丽的思想观念。具有必备的劳动能力。掌握基本的劳动知识和技能，正确使用常见劳动工具，增强体力、智力和创造力，具备完成一定劳动任务所需要的设计、操作能力及团队合作能力。培育积极的劳动精神。领会“幸福是奋斗出来的”内涵与意义，继承中华民族勤俭节约、敬业奉献的优良传统，弘扬开拓创新、砥砺奋进的时代精神。养成良好的劳动习惯和品质。能够自觉自愿、认真负责、安全规范、坚持不懈地参与劳动，形成诚实守信、吃苦耐劳的品质。珍惜劳动成果，养成良好的消费习惯，杜绝浪费。	主要包括日常生活劳动、生产劳动和服务性劳动中的知识、技能与价值观。日常生活劳动教育立足个人生活事务处理，结合开展新时代校园爱国卫生运动，注重生活能力和良好卫生习惯培养，树立自立自强意识。生产劳动教育要让学生在工农业生产过程中直接经历物质财富的创造过程，体验从简单劳动、原始劳动向复杂劳动、创造性劳动的发展过程，学会使用工具，掌握相关技术，感受劳动创造价值，增强产品质量意识，体会平凡劳动中的伟大。服务性劳动教育让学生利用知识、技能等为他人和社会提供服务，在服务性岗位上见习实习，树立服务意识，实践服务技能；在公益劳动、志愿服务中强化社会责任感。	重点结合专业特点，增强职业荣誉感和责任感，提高职业劳动技能水平，培育积极向上的劳动精神和认真负责的劳动态度。组织学生：（1）持续开展日常生活劳动，自我管理生活，提高劳动自立自强的意识和能力；（2）定期开展校外公益服务性劳动，做好校园环境秩序维护，运用专业技能为社会、为他人提供相关公益服务，培育社会公德，厚植爱国爱民的情怀；（3）依托实习实训，参与真实的生产劳动和服务性劳动，增强职业认同感和劳动自豪感，提升创意物化能力，培育不断探索、精益求精、追求卓越的工匠精神和爱岗敬业的劳动态度，坚信“三百六十行，行行出状元”，体认劳动不分贵贱，任何职业都很光荣，都能出彩。
22	[990001]创新创业教育	通过《创新创业教育》课程教学，应该在教授学生创业知识、锻炼创业能力、培育创新意识、培养创业精神等方面达到以下目标： 1. 情感能力、专业能力的培养 使学生掌握开展创新、创业活动所需要的基本知识。认识创新、创业的基本内涵和创业活动的特殊性，辩证地认识和分析创业者、创业机会、创业资源、创业计划和创业项目。 2. 方法能力的培养 使学生具备必要的创新意识和创业能力。掌握创业资源整合与创业计划撰写的方法，熟悉新企业的开办流程与管理，提高创办和管理企业的综合素质和能力。 3. 社会能力的培养 使学生树立科学的创新、创业观念。主动适应国家经济社会发展和人的全面发展需求，正确理解创业与职业生涯发展的关系，自觉遵循创业规律，积极投身创业实践，即使创业不成功，企业家创	《创新创业教育》课程的总体内容旨在培养学生具备创新思维、创业能力及创业精神，以适应当前“大众创业、万众创新”的时代背景。课程将从多个维度展开，涵盖理论与实践的结合，使学生全面理解创新创业的内涵和实际操作。 1. 创新意识培养 创新意识是创新创业的起点，也是课程的核心内容之一。创新意识培养包括激发学生的创新潜能，引导他们发现问题、解决问题的能力，增强他们的观察力、思考力和想象力。通过案例分析、讨论与互动，学生可以了解到不同领域的创新案例，从中吸取经验和启示。 2. 创业基础知识 创新创业课还包括基础的创业知识，如市场调研、商业模式设计、团队管理等内容。学	创新创业教育课程旨在培养学生的创造力、创新精神和创业能力，以帮助他们在未来的职业生涯中成功。以下是创新创业教育课程的要求： 1. 培养创新思维能力 强调培养学生的创新思维能力，包括批判性思维、问题解决能力和创意思考等。 提供丰富的案例和实践机会，以激发学生的创新潜力和触发创新灵感。 2. 提供创意开发的机会 鼓励学生参与创意开发项目，包括创新产品设计、创业计划编制等。 提供专业指导和支持，以帮助学生实现其创意概念和计划。 3. 培养创业意识和能力 引导学生了解创业的基本知识和技能，包括市场分析、商业模式设计和风险管理等。 提供实践机会，如实地考察、企业访问和创业实践项目等，以帮

		<p>创新创业精神也会引导他在就业工作岗位上拥有自身的优势和核心竞争力，并拥有突出的表现并做出卓越的工作成绩。</p>	<p>生可以学习到如何评估商业机会、制定商业计划和策略，以及如何有效地管理资源和风险。同时，课程还会介绍创业的法律和政策环境，使学生了解到创业过程中的法律风险和合规要求。</p> <p>3. 创新创业实践 创新创业课程注重实践与理论结合，通过实践活动促进学生的实际能力提升。这些实践活动包括创新创业项目的策划与实施、企业访问与实地考察、创意竞赛和商业模拟等。通过这些实践活动，学生可以将所学知识应用于实际情境中，增强解决问题的能力和团队合作的能力。</p> <p>4. 创新创业案例分享 创新创业课程还会邀请成功创业者、企业家或相关专家来分享自己的创业经验和故事。学生可以通过听取这些成功案例，了解到不同行业的创新与创业机会，了解成功创业的关键因素和所需技能。这些案例分享不仅能够激发学生的创新创业热情，还能提高学生的商业思维和决策能力。</p>	<p>助学生增强创业意识和能力。</p> <p>4. 强化团队合作和沟通能力 鼓励学生在课程中积极参与团队合作，培养协作精神和沟通能力。</p> <p>设计项目和任务，要求学生在团队中协作完成，提高团队合作的能力。</p> <p>5. 培养实践经验 提供实践经验的机会，例如实践项目、企业合作项目等。</p> <p>建立与实践机构的合作关系，以便学生能够在真实的商业环境中应用所学知识和技能。</p> <p>6. 评估学生创新创业能力 设计评估机制，评估学生在创新创业方面的能力和成果。</p> <p>评估方式可以包括考试、项目报告、演示和实际成果展示等。</p>
--	--	---	---	--

(二) 专业（技能）课程

应准确描述各门课程的课程目标、主要内容和教学要求，增强可操作性。专业核心课程控制在 6~8 门，请在课程名称后面加括号备注。

序号	课程名称	课程目标	主要内容	教学要求
1	[321903]用户界面设计	<p>通过本课程学习，学生能认识到界面设计作为现代传媒的重要途径，其合理性与美观性直接影响用户的评价，从而促使学生提高界面的设计技能，通过人性化设计的方法来进行手机、网站用户界面设计，并掌握相关的设计软件的操作，独立完成图标、手机、网页等界面的设计和表现工作，以适应社会对本职业能力的要求。</p>	<p>《用户界面设计》课程按照职业岗位和职业能力培养的要求，整合本课程教学内容，以项目为导向，构建以工作任务驱动的 3 个项目式课程结构的形式，总体内容，由简单到复杂、由理论到实践，构建以工作任务驱动的项目式课程结构。每个项目的内容由一个或若干个任务组成，基于完成工作任务来组织教学；课程内容及时吸纳新表现形式、新创意手法、新的规范标准等。</p>	<p>用户界面设计课程的总体要求旨在培养学生掌握用户界面设计的基本理论、方法和技能，使他们能够设计出用户友好、易用且美观的交互界面。</p>
2	[321904]AIGC 在数字媒体中的应用	<p>课程重点讲授实践原理和方法的应用，在教学演示中穿插 AI 优秀作品案例讲解，并提供与专业相关的材料以供学生课后学习借鉴。当前时代，与 AI 同行。利用好 AIGC 这个技术，对提升工作和</p>	<p>1.1 AI 绘画的定义与特点 1.1.1 了解 AI 绘画的定义 1.1.2 AI 绘画的技术特点 1.2 AI 绘画的技术原理 1.3 AIGC 的应用场景 1.3.1 应用场景 1：文案生</p>	<p>培养学生使用 AIGC 技术，在文案生成与优化、图像生成与优化、视频生成与优化等多方面内容的知识点认知和技能掌握。</p>

		<p>学习效率，提升自身的创造力和想象力都大有帮助。从基础到进阶，从文案、图片到视频，应用 ChatGPT、千象 HiDream、Midjourney、百度文心、网易 AI 绘画机器人、Photoshop AI、Firefly AI、StableDiffusion、Novel 等 AIGC 有助于学生在文案、绘画、摄影、视频、Office 办公等领域的应用，课程帮助学生在学习在 AI 在各个行业与领域的范例应用。通过整个教学过程，学生能够掌握 AI 多个平台和软件中的各个工具菜单命令，使其具备职业生涯发展基础和终身学习能力，为培养高素质技能型人才提供保障。</p>	<p>成</p> <p>主要包括文案创作的基础与平台、ChatGPT 的使用技巧与行业应用、ChatGPT 关键词的提问与生成技巧、广告/短视频与直播文案创作等内容。</p> <p>1.3.2 应用场景 2：图片生成</p> <p>主要包括 AI 绘画的原理与平台、运用千象 HiDream、midjourney 快速生成图片、运用 AI 工具进行绘图、Logo 设计与修改、插画与漫画创作等内容。</p> <p>1.3.3 应用场景 3：视频生成</p> <p>主要包括 AI 视频生成的概况与平台介绍、基本操作方法、运用剪映快速生成热门视频、运用 Premiere 进行 AI 视频制作、自媒体/虚拟主播/口播视频创作等内容。</p> <p>1.4 综合案例篇：主要包括 AI 全流程的制作方法，讲解了从文案到图片再到视频，如何一步一步精通 AI 绘画，创作出精美的短视频作品。</p>	
3	[321906]数字交互设计	<p>本课程主要培养学生通过“教、学、做”一体化的教学模式，让学生掌握计算机二维动画设计与制作的基本知识与创作技巧，能制作不同类型的简单二维动画及相关的交互式功能。</p>	<p>《数字交互设计》课程按照职业岗位和职业能力培养的要求，整合本课程教学内容，以项目为导向，构建以工作任务驱动的 15 个任务式课程结构的形式，总体内容，由简单到复杂、由理论到实践，构建以工作任务驱动的项目式课程结构。</p>	<p>《数字交互设计》课程旨在培养学生掌握包装设计的基本理论、方法和技能，提高学生的设计创新能力和市场适应能力，以满足社会对交互设计师的需求。</p>
4	[321908]视听语言	<p>该课程以培养学生在熟练掌握视听表达的一般规律的同时，让学生形成画面思维的能力、蒙太奇化的分镜头脚本构想能力、影视作品鉴赏能力的人才为目标，在使学生熟练掌握视听表达的一般规律的同时，使学生在进行创作和表达时，能够从抽象的文字思维转换为声画结合具象的影视语言思维，进而写出具有画面感的用镜头语言来表达的剧本、分镜头脚本。</p>	<p>1. 基础理论学习：学生将深入学习视听语言的基本理论，包括脚本写作、剪辑技巧、影视制作流程等方面的知识，以建立起对视听语言创作的深刻理解。</p> <p>2. 案例分析与讨论：课程将重点放在实际案例的分析与讨论上，通过分析优秀作品或历史事件，学生能够深入探讨编导策略、创作手法以及作品背后的文化和社会意义。</p>	<p>1. 掌握基本理论：学生需要了解视听语言的基本理论，如剧本写作、导演技巧等。</p> <p>2. 培养创作能力：学生应具备一定的创作能力，能够创作出有影响力的视听作品。</p> <p>3. 提升沟通能力：学生需要具备良好的沟通能力，能够与团队成员有效合作。</p> <p>4. 培养批判性思维：学生需要培养批判性思维，能够分析和评价作品，提出建设性意见。</p>
5	[321909]三维建模技术	<p>本课程主要培养学生通过“教、学、做”一体化的教学模式，让学生掌握计算机三维建模设计与制作的基本知识与创作技巧，能制作不同类型的三维建模。基于工作过程确立课程标准，按项目组织整合课程内容；将造型设计与</p>	<p>三维建模技术课程包括理论基础、软件工具和实践项目。学生将学习三维建模的基本原理，掌握行业标准的建模软件如 3dsmax 或 Maya，并通过实践项目应用所学知识。课程涵盖建模、纹理、光</p>	<p>三维建模技术课程要求学生掌握三维建模的基本原理和技术，熟练使用建模软件进行模型的创建、编辑和渲染。学生需要通过实践项目展示其创造力和技术能力，并具备解决实际问题的能力。课程注重学生的实践能力</p>

		计算机绘图有机地结合在一起，以职业能力和职业素质培养为主线组织教学内容；加强实践教学环节，增加实训学时，少讲多练，提高学生应用软件进行三维模型设计与加工的能力。	照和渲染等技术，并鼓励学生在项目中发挥创造力，设计出高质量的三维模型。这样的课程旨在培养学生成为具备实践能力和创造力的三维建模专业人员，为他们在相关行业中就业或创业提供必要的技能和知识基础。	和团队合作精神，鼓励他们在项目中积极参与，并与同学合作完成任务。此外，学生还应具备良好的学习态度和沟通能力，能够不断学习和适应新的技术和挑战。
6	[321910]图形图像处理	本课程主要培养学生通过“教、学、做”一体化的教学模式，让学生理解图象色彩原理，以及利用软件进行图形图像处理的技术，利用 AIGC 技术进行图像生成及优化，掌握各种工具和滤镜的使用，从而形成一定的平面图像处理与设计能力，达到“会、熟、快、美”的岗位要求。通过对软件的讲授与学习，让学生达到熟练处理图像与灵活创作设计的要求。使学生掌握图形图像处理的基本理论和基本操作，并具有一定的设计和综合创作能力，同时培养学生创新思维能力和健康的审美意识以及团结协作能力，为其成长为一名合格的设计与制作人员奠定良好的基础，帮助学生在制作图像的过程中，培养审美能力，形成创新意识。	<p>一、界面认识及基本操作</p> <p>1 图像基本知识</p> <p>2、文件基本操作</p> <p>3、辅助工具的使用</p> <p>4、利用 AIGC 技术进行图像生成</p> <p>第 2 章 图像的选取与移动</p> <p>1、选框工具的使用</p> <p>2、套索工具的使用</p> <p>3、魔棒工具的使用</p> <p>4、选区工具的综合应用</p> <p>第 3 章 图像的绘制与编辑</p> <p>1、画笔工具的使用</p> <p>2、油漆桶、渐变工具的使用</p> <p>3、图像的变形</p> <p>4、图像的填充和描边</p> <p>5、绘图工具的综合应用</p> <p>6、修复工具的使用</p> <p>第 4 章 图像色彩及其调整</p> <p>第 5 章 矢量图形的绘制和编辑</p> <p>1、钢笔工具的使用</p> <p>2、矢量绘图工具的使用</p> <p>3、文字工具的使用</p> <p>第 6 章 图层的使用</p> <p>1、图层的基本操作</p> <p>2、图层样式的应用</p> <p>3、图层混合模式的应用</p> <p>4、形状图层的应用</p> <p>5、图层的综合应用</p> <p>第 7 章 通道和蒙版的使用</p> <p>1、通道的概念及应用</p> <p>2、图层蒙版的概念及应用</p> <p>3、剪贴蒙版的使用</p> <p>第 8 章 滤镜的应用</p> <p>1、液化滤镜的应用</p> <p>2、扭曲类滤镜的应用</p> <p>3、模糊类滤镜的应用</p> <p>4、渲染类滤镜的应用</p> <p>5、艺术效果滤镜的应用</p> <p>6、风格化滤镜的应用</p> <p>第 9 章 项目实训</p> <p>1、制作商业广告</p> <p>2、制作海报</p> <p>3、制作创意广告</p> <p>4、网页设计</p> <p>5、利用 AIGC 技术进行图像生成及优化</p>	主要培养学生通过“教、学、做”一体化的教学模式，让学生理解图象色彩原理，利用 Photoshop 进行图形图像处理的技术，利用 AIGC 技术进行图像生成及优化，掌握各种工具和滤镜的使用，从而形成一定的平面图像处理与设计能力，达到“会、熟、快、美”的岗位要求。通过对 Photoshop 软件的讲授与学习，让学生达到熟练处理图像与灵活创作设计的要求。使学生掌握图形图像处理的基本理论和基本操作，并具有一定的设计和综合创作能力，同时培养学生创新思维能力和健康的审美意识以及团结协作能力，为其成长为一名合格的设计与制作人员奠定良好的基础，帮助学生在制作图像的过程中，培养审美能力，形成创新意识。
7	[321916]虚拟演播技术	通过本课程的学习，使学生基本掌握二维虚拟演播技术，初步掌握三维虚拟演播技术，能够独立完成微课、新闻访谈等小型室内	包括学生在绿幕教室学习、拍摄和剪辑的过程。这种课程的内容可能涵盖使用绿幕技术进行演示、模拟场景、创	1. 技术能力：学生需要掌握绿幕、摄像和剪辑软件的基本操作技能。

		节目的导播和制作工作。	造虚拟环境等方面的技能和知识。学生通过这种方式可以更直观地理解课程内容,并参与到创造性的学习过程中。	<p>2. 创意表达:能够利用绿幕技术创造生动的学习内容。</p> <p>3. 达成学习目标:按照课程要求准确传达所学知识和技能。</p> <p>4. 技术支持和反馈:及时获得技术支持和反馈,以便不断提升。</p> <p>5. 合作与互动:有时需要与团队合作或与教师、同学互动。</p>
8	[321923]摄影摄像技术	使学生掌握“适度、够用”的摄影摄像与应用技术的有关基础知识,掌握各类数码相机的工作原理,了解其结构特点和基本特性,掌握图像软件在各类图片处理的上的运用,控制图片的影调与色调,并能对图片进行艺术再创造,掌握各类数码摄像机的工作原理与拍摄的基本技能。通过本课程学习使学生能熟练运用、具有较强的构图能力、电视画面意识、正确把握光线的运用、根据不同类型视频进行技术参数的调整、镜头素材拍摄能力,具备从事影视摄像的基本职业能力。	它全面、系统地阐述了摄影摄像的器材和配件、拍摄曝光、拍摄用光、拍摄构图、拍摄专题实践、计算机图片加工技术和电影视频处理技术。	使学生能熟练运用、具有较强的构图能力、电视画面意识、正确把握光线的运用、根据不同类型视频进行技术参数的调整、镜头素材拍摄能力,具备从事影视摄像的基本职业能力。
9	[321937]数字图形设计	通过本课程的学习,使学生具备从事CG设计师、网页美工、平面设计、广告设计等相关岗位所必需的方法能力、社会能力及专业能力等相关的职业能力,培养学生实际工作岗位的适应能力,提高学生的职业素质。	课程主要的内容有基本绘图工具、对象的基本编辑方法、路径工具、描边与填充、文本工具的使用、图案填充、混合对象、符号的创建与编辑、滤镜的使用、蒙版的创建等内容。	本门课程要求学生能够熟练掌握AI软件的基本工具的使用方法与技巧,在实际教学过程中采用机房进行授课,以实践教学为主,旨在加强学生的实际动手能力和综合设计能力,熟练相关项目的设计步骤和流程,能够独立完成作品设计与制作。
10	[321947]影视后期特效	通过课程教学,实现学生职业技能与动漫制作技术岗位群的对接,促进本专业学生全面职业素质的养成,提高教学模式的创新、教学内容的选取,教学方法的改革培养学生After Effect掌握技能,使学生拥有扎实的后期制作能力,掌握影视、动画后期特效的创作能力。	<p>一、After Effects 基本界面</p> <p>二、After Effects 的文字特效</p> <p>三、After Effects 的光影特效</p> <p>四、After Effects 的音频特效</p> <p>五、After Effects 的粒子特效</p> <p>六、After Effects 的跟踪特效</p> <p>七、时间轴的应用及高级特效制作</p> <p>八、栏目包装制作范例</p>	本门课程要求学生能够熟练掌握AE数字影视特效制作软件基本工具的使用方法与技巧,在实际教学过程中采用机房进行授课,以实践教学为主,旨在加强学生的实际动手能力和综合设计能力,熟练相关项目的设计步骤和流程,能够独立完成作品设计与制作。
11	[399026]程序设计基础	本课程主要培养学生利用C#来进行控制台和Windows Form应用程序的开发能力,并培养学生的分析问题、提炼需求、解决问题的能力。具体涉及到Visual Studio开发环境的熟悉、.Net和C#基础知识,数据类型和运算符、流程控制、面向对象基础、数组、字符串、Winows Form常见控件及使用,文	<p>单元1 C#开发入门</p> <p>1.1 .NET Framework</p> <p>1.2 C#语言</p> <p>单元2 C#编程基础(上)</p> <p>2.1 C#基本语法</p> <p>2.2 变量的定义与使用</p> <p>2.3 变量的数据类型</p> <p>2.4 变量的作用域</p> <p>2.5 运算符</p>	通过本课程的学习,学生将掌握应用程序开发的一般步骤及相应的程序设计技能,为后续相关高级开发课程打下基础并增加对专业的学习兴趣。

		<p>件、集合等。通过本课程的学习，学生将掌握应用程序开发的一般步骤及相应的程序设计技能，为后续相关高级开发课程打下基础并增加对专业的学习兴趣。</p>	<p>2.6 选择结构语句 2.7 循环结构语句 单元 3 C#编程基础（下） 3.1 方法的定义与重载 3.2 方法的递归 3.3 方法的高级参数 3.4 数组的定义与访问 3.5 数组的常见操作 3.6 多维数据 3.7 断点调试 单元 4 面向对象基础 4.1 面向对象的概念 4.2 类与对象 4.3 属性 4.4 访问修饰符 4.5 构造方法的定义与重载 4.6 this 关键字 4.7 tatic 关键字 4.8 单例模式 4.9 嵌套类 4.10 匿名类 单元 5 面向对象高级 5.1 继承 5.2 隐藏父类成员 5.3 装箱与拆箱 5.4 sealed 关键字 5.5 重写 5.6 多态 5.7 里氏转换原则 5.8 抽象类 5.9 接口 5.10 异常处理 单元 6 WinForm 基础 6.1 WinForm 项目文件结构 6.2 Control 类 6.3 Button 6.4 Label 和 TextBox 6.5 CheckBox 和 RadioButton 6.6 ListBox 和 ComboBox 6.7 GroupBox 6.8 TreeView 6.9 Timer 6.10 ProgressBar 单元 7 C#常用类 7.1 字符串的基本特征 7.2 String 类的常用方法 7.3 高效的StringBuilder 7.4 日期的处理 7.5 Random 类</p>	
12	[399039]音视频处理	<p>本学习领域教学过程以学生为主体、教师为主导，以能力目标的实现为核心。培养学生具备知识能力、方法能力、社会能力。使学生掌握视频作品制作的基本理论知识和岗位综合技能：掌握广告片、宣传片和影视作品的制作流程，能够根据客户要求策划和制作广告片、企业宣传片、专题</p>	<p>根据软件操作性强的特点，以“基础知识+实际案例”为方法，将相关知识点分解到实际案例中，让学生通过对案例的分析和实现来掌握相关基础知识。</p>	<p>通过本课程的教学，向学生传授短视频编辑与制作技能和艺术创意意识，锻炼学生踏实肯干、做事严谨、敢于创新等基本素质；让学生学会持续自主学习实践的能力，让学生具备自学能力、岗位迁移能力和可持续发展能力。</p>

		片、娱乐短片等视频作品,使用摄影摄像素材,完成采集,熟练使用编辑软件完成课程标准视频作品的编辑制作。		
13	[321905]短视频创作实践项目	该课程具有影视动画行业的“典型工作任务和完整工作过程”的特点,是以培养学生的职业素养和综合职业能力为目标。是一个具有现场性、综合性和对学生进行全面能力培养的实训项目,能将摄影摄像技术、后期编辑技术知识比较综合的教学课题的理论知识和实际技能结合在一起,真实的参与企业项目的前期策划、中期制作与后期合成。体验企业工作环境、了解影视短片制作的工作流程、熟悉影视短片制作的主流设计软件。实训课程针对性的模拟项目组中各种工作岗位,协同完成项目和任务,掌握各种岗位的工作技能、体验不同工作岗位的经验需求,是按照“校企合作、工学结合”人才培养模式要求建立的典型综合实训项目。具有鲜明专业特色的典型综合实训项目,该项目以实用性原则、先进性原则、创新性原则为指标,注重新知识、新技术的应用,以培养学生可持续发展的能力为目标,真正做到学做合一。同时通过这些具有针对性和实战性的项目岗位训练,使学生通过实训课程的学习,了解熟悉了日后的工作环境、工作流程,了解工作对专业技能需求,使学习者在掌握基本技能的同时,结合项目实训课程的岗位模拟工作的成效,确立适合自己的专业学习方向和工作方向,对学生的顶岗实习将有很大的帮助。	<ol style="list-style-type: none"> 1、活动讨论纪要; 2、决策项目最终方案,制定计划安排表; 3、剧本创作;分镜头脚本绘制; 4、后期软件的剪辑; 5、后期软件的合成; 6、后期配音; 7、整体调整。 	通过典型的项目案例引发学生思考,师生共同探讨,合格的项目要以人民为中心,建立文化自信,传承优秀文化,坚守职业道德和工匠精神。
14	[321911]游戏引擎基础	通过学习这门课程使学生掌握Unity的基础知识,熟悉Unity游戏制作的工作流程、创作方法,更重要的是让学生能熟悉VR制作与开发的整体设计与实现过程,提升学生实践操作水平,同时培养吃苦耐劳、爱岗敬业、团队协作的工匠精神和老实、守信、善于沟通与合作的良好品质,为开展职业水平奠定良好的根底。	<p>一、安装Unity软件及Unity引擎简介</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 虚拟现实是什么、虚拟现实的特征及价值; 2. 虚拟现实行业发展史; 3. 未来的虚拟现实的模样:体感交互技术、虚拟现实技术、增强现实技术; 4. 初识Unity游戏开发引擎 5. Unity集成开发环境的搭建 6. Unity集成开发环境的配置 <p>二、Unity脚本程序基础知识</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Unity脚本概述; 2. Unity中C#脚本的注意事项; 3. Unity脚本的基础语法-位移与旋转; 	本门课程要求学生能够熟练掌握游戏引擎基础Unity基本工具的使用方法与技巧,在实际教学过程中采用机房进行授课,以实践教学为主,旨在加强学生的实际动手能力和综合设计能力,熟练相关项目的设计步骤和流程,能够独立或合作完成作品设计与制作。

			<p>4. Unity 脚本的基础语法-记录时间;</p> <p>5. Unity 脚本的基础语法-访问游戏对象组件;</p> <p>6. Unity 脚本的基础语法-访问其他游戏对象;</p> <p>7. Unity 脚本的基础语法-向量;</p> <p>8. Unity 脚本的基础语法-实例化游戏对象;</p> <p>9. Unity 脚本的基础语法-协程程序与中断;</p> <p>10. Unity 脚本的基础语法其他基础知识</p> <p>三、Unity3D 图形用户界面基础</p> <p>1. UGUI 控件的创建及案例;</p> <p>2. Panel 控件和 Text 控件</p> <p>3. Button 控件;</p> <p>4. Image 控件和 RawImage 控件;</p> <p>5. Toggle 控件;</p> <p>6. Slider 控件和 Scrollbar 控件;</p> <p>7. InputField 控件</p> <p>8. UGUI 布局管理</p> <p>9. UGUI 不规则形状按钮碰撞检测</p> <p>10. Scroll View 制作</p> <p>四、Unity 常用组件功能的掌握</p> <p>1. 预制件 prefab 资源的应用;</p> <p>2. 常用的输入对象(Input 和 Touch)</p> <p>3. 对象销毁</p> <p>4. 粒子特效的制作与控制</p> <p>5. 物理射线的详解及应用;</p> <p>五、物理引擎</p> <p>1. 刚体;</p> <p>2. 碰撞体;</p> <p>3. 关节;</p> <p>4. 车轮碰撞器;</p> <p>5. 布料;</p> <p>6. 角色控制器;</p> <p>六、模型与动画</p> <p>1. 3D 模型背景知识;</p> <p>2. 网格—Mesh;</p> <p>3. 骨骼结构映射 —— Avatar;</p> <p>4. 动画控制器—Animator Controller</p> <p>5. 角色动画的重定向;</p>	
15	[321920]融媒体设计与制作项目	通过整个教学过程, 学生能够掌握平台和软件中的各个工具菜单命令, 在媒体运营、融媒体传播矩阵、网络热点信息、数据分析、虚拟现实、舆情监测和网络信息技术等多方面内容知识点的认知和	<p>培养学生在媒体运营、融媒体传播矩阵、网络热点信息、数据分析、VR 虚拟现实、舆情监测和网络信息技术等多方面内容知识点的认知。</p>	<p>1、根据策划文档从资源库中选择合适的素材资源, 按要求进行动画制作, 生成运行流畅、符合要求的动画功能。</p> <p>2、根据策划文档添加交互功能, 使之符合逻辑要求。根据策</p>

		能力,使其具备职业生涯发展基础和终身学习能力,为培养高素质技能型人才提供保障。		划文档中的作品制作要求,制作VR 虚拟现实 360° 全景内容效果。 3、根据文档要求处理视频、添加视频,并控制视频播放的时间及播放效果。 4、根据文档要求添加声音及背景音乐,并控制声音播放的时间节点及声音播放的效果。 5、根据文档要求,调整作品的适配,使之符合移动端设备需求。根据文档要求,制作运行流畅、完整的作品。 6、根据任务书要求,选手需准确管理时间和熟悉操作流程,进行文字、融媒体可视化内容、交互界面内容排版编辑,形成完整的作品。按照 HTML5 交互融媒体内容发布要求将制作完成的作品进行发布。 7、根据给定的资源和界面原型,自行设计/编写布局代码,实现与原型相一致的界面布局功能。 8、根据策划文档从资源库中选择合适的素材资源,按要求进行动画制作,生成运行流畅、符合要求的动画功能。 9、根据策划文档添加交互功能,使之符合逻辑要求。根据文档要求添加声音及背景音乐,并实现可控制的声音播放效果。 10、根据文档要求,调整作品的适配,使之符合移动端设备需求。 11、根据文档要求,制作运行流畅、完整的作品。
16	[321922] 三维动画制作技术	培养学生掌握三维动画制作所需的技能和知识,使其能够在动画、影视、游戏等领域中从事相关工作。	总体内容包括教学视频、教材资料、在线互动、实践项目、作业测验和学术支持。课程旨在培养学生掌握三维动画制作所需的技能和知识,包括建模、动画、渲染和特效设计等方面。通过实践项目和作品展示,学生能够展示他们的创意和技术实力,提升就业竞争力。	学生通过实践操作和理论学习,掌握三维建模、动画制作、渲染技术等实际操作能力,并能够运用这些技能创作出高质量的动画作品。课程要求学生能够在项目作业中展示创意和技术实力,积极参与课堂讨论和实践活动,合作完成团队项目,并定期接受反馈和评估,不断提升自己的能力
17	[321924] 图形图像设计与制作项目	通过整个教学过程,学生能够掌握通过整个教学过程,学生能够掌握 Photoshop、CorelDraw、AE、AI、AIGC 技术中的各个工具菜单命令,能够把所有的工具菜单命令的功能融合,能独立的对图片进行的处理,满足自己处理图片的需要,满足数码冲印、影楼数码照片处理的需要;能根据指定主题的要求进行创意设计创作。	模块一 信息设计 主要内容:合理分析目标市场,形成辅助品牌建设的整体创意规划;设计风格突出、内涵丰富,易识、易记、易做的形象标识;选用并设计适用的标准字和辅助字体;合理规划色彩系统;设计开发应用图形或形象。 模块二 广告设计 主要内容:针对目标市场,分析确定主题并进行合理创	通过整个教学过程,学生能够掌握 Photoshop、CorelDraw、AE、AI、AIGC 技术中的各个工具菜单命令,能够把所有的工具菜单命令的功能融合,能独立的对图片进行的处理,满足自己处理图片的需要,满足数码冲印、影楼数码照片处理的需要;能根据指定主题的要求进行创意设计创作。

			<p>意; 创新设计与主题匹配、符合制作要求的平面、立体或多媒体形象; 结合项目设计符合制作要求的不同类型的广告。</p> <p>包括: 公益招贴设计、商业海报设计、活动海报设计、主视觉动态海报设计、广告文案撰写、导视系统设计、作品招贴设计</p> <p>模块三 编辑设计</p> <p>主要内容: 针对目标市场, 在考虑成本的基础上, 进行整体创意构思; 合理设计书籍结构; 设计书籍封面; 对文字信息进行层次化处理; 对复杂信息进行创意图表设计; 完成纸质成书制作; 整体设计信息的数字化呈现形式。</p> <p>包括: 封面设计、内页设计、信息图表设计、网页界面系统设计、插图设计</p> <p>模块四 包装设计</p> <p>主要内容: 分析确定设计项目产品的营销策略, 整体创意形成包装风格; 针对绿色环保、设计开发符合成本要求的包装结构; 创新设计符合包装风格的图形; 开发系列包装的整体化视觉形式; 正确设置出血、折线、裁切标记、色表和对版标记。包括: 绿色包装结构设计、不同类型包装外观设计、包装造型设计、产品装潢设计</p>	
18	[321925] 数字影像处理	<p>通过整个教学过程, 学生能够把所有的工具菜单命令的功能融合, 能独立的对数字影像进行的处理, 能根据指定主题的要求进行创意设计创作。</p>	<p>通过技能培训:</p> <p>(1) 培养学生自主学习能力、知识应用能力、相关软件操作、创新能力; .</p> <p>(2) 培养学生的沟通能力和团队合作精神;</p> <p>(3) 培养学生勤于思考, 严肃认真的做事态度;</p> <p>(4) 培养学生的科学思维方式和判断分析问题的能力;</p> <p>(5) 培养学生较强的创意思维和健康的审美意识及鉴赏能力。</p>	<p>通过典型的项目案例引发学生思考, 师生共同探讨, 合格的项目要以人民为中心, 建立文化自信, 传承优秀文化, 坚守职业道德和匠心精神。</p>
19	[321926] WPS 高级应用	<p>(一) 注重理论引导, 强化规划实践的能力培养。</p> <p>WPSoffice 办公应用不仅进行 WPSoffice 办公应用的操作讲解, 更重要的是通过系列实践操作、互动交流、个案辅导等方式引导学生进行 WPSoffice 使用, 提升学生操作 WPSoffice 的能力, 并能在学生今后的学习生活和人生发展中进行合理的规划和调整,</p>	<p>本课程共分为九部分, 内容包括文档的创建与编辑, 文档的图文混排与表格制作, 文档的高级应用, 电子表格的创建与编辑, 表格数据的计算, 表格数据的管理, 表格数据的分析、打印与保护, 演示文稿的创建与编辑, 演示文稿的动画设置、放映与打包。</p>	<p>真正贯彻高等院校教育的要求, 即“基础理论适度够用、加强实践环节、突出实际操作”。</p>

		<p>提高自己处理 WPSOffice 的工作效率。</p> <p>(二)从现实生活出发,整合教学内容,适应学生、高等学校的实际需要。</p> <p>高等院校的 WPSOffice 办公应用课程应根据教育的培养目标和职业要求,立足于学而有效、学为所用去整合教学内容,高校学生普遍存在自制力不强,目标不明确、工作效率较低等现状。因此。结合目前社会的现状和学生自身情况,引导学生认识自我、认识社会、提高自己的办事效率和积极性非常必要。</p> <p>(三)进行个案辅导和跟踪,适合学生个体、个性化的指导需求。学生的个性化都表现十分突出,特别是每个人的生存环境和人生经历也大不相同,所以他们的性格、处理方式以及接受知识的能力也会大不相同,这就需要 WPSOffice 办公应用要非常注重个体性和个别指导。在教学设计上,我们注重团队教学和个案辅导的形式,为他们在 WPSOffice 办公应用学习打下基础。</p>		
--	--	---	--	--

七、教学进程总体安排

(一) 全学程时间分配表 (单位: 周)

学年	学期	课堂教学 (含课内实验)	课程设计、认知实习	技能训练 (含入学教育)	考试、技能鉴定	顶岗实习、毕业设计	顶岗实习、毕业设计前期工作及成果鉴定	机动、假期	合计
一	1	13		2	2			1	18
	2	15	2		2			1	20
二	3	15	2		2			1	20
	4	15	2		2			1	20
三	5	6		10	4				20
	6					16	4		20
合计		64	6	12	10	16	6	4	118

(二) 教学进程

详见附录一教学进程表。

(三) 公共选修课程表

序号	课程名称	学时	学分	考核	备注
1	职业道德与法律	30	2	考查	德育及法律教育类
2	哲学与人生	30	2	考查	
3	法社会学	30	2	考查	
4	法律基础	30	2	考查	
5				
9	篮球	30	2	考查	健康及美育类
10	羽毛球	30	2	考查	
11	中华诗词之美	30	2	考查	
12	书法欣赏	30	2	考查	
13				
14	生命安全与救援	30	2	考查	社会责任与文化传承类
15	突发事件与自救互救	30	2	考查	
16	中国传统文化	30	2	考查	
17	文化地理	30	2	考查	
18				

备注：

1. 公共选修课采取网络课程的方式进行，每个学生在校学习期间，至少要在公选课程中选修 3 门课并且取得 6 学分。

2. 公共选修课包括但不限于以上课程，学院开设公共选修课程可根据网络课程平台资源做调整。

(四) 实践性教学环节设置表

序号	实习实训项目名称	学分	学期	周数	学时	主要内容及要求	实训场地及要求	实训成果
1	融媒体运营项目实训	1.5	4		24	一、交互融媒体内容设计与制作实训平台作品制作 1、动画制作 2、交互制作 3、VR 虚拟现实全景应用 4、视频编辑 5、音效设置 6、适配设置 7、传播与运营 二、交互融媒体内容设计与制作页面作品开	数字媒体技术标准化机房 软件环境： Google Chrome 浏览器；Hbuilder 编译器；WPS；Photoshop；potplayer	完成 HTML5 交互融媒体内容设计与制作

					<p>发</p> <ol style="list-style-type: none">1、静态布局2、动画实现3、交互实现4、音效设置 <p>要求掌握以下内容：</p> <ol style="list-style-type: none">1、根据策划文档从资源库中选择合适的素材资源，按要求进行动画制作，生成运行流畅、符合要求的动画功能。2、根据策划文档添加交互功能，使之符合逻辑要求。根据策划文档中的作品制作要求，制作VR虚拟现实360°全景内容效果。3、根据文档要求处理视频、添加视频，并控制视频播放的时间及播放效果。4、根据文档要求添加声音及背景音乐，并控制声音播放的时间节点及声音播放的效果。5、根据文档要求，调整作品的适配，使之符合移动端设备需求。 <p>根据文档要求，制作运行流畅、完整的作品</p> <ol style="list-style-type: none">6、根据任务书要求，选手需准确管理时间和熟悉操作流程，进行文字、融媒体可视化内容、交互界面内容排版编辑，形成完整的作品。按照HTML5交互融媒体内容发布要求将制作完成的作品进行发布。7、根据给定的资源和界面原型，自行设计/编写布局代码，实现与原型相一致的界面布局功能。8、根据策划文档从资源库中选择合适的素材资源，按要求进行动画制作，生成运行流畅、符合要求的动画功能。9、根据策划文档添加交互功能，使之符合逻辑要求。 <p>根据文档要求添加声音及背景音乐，并实现可控制的声音播放效果。</p>	
--	--	--	--	--	---	--

						10、根据文档要求，调整作品的适配，使之符合移动端设备需求。		
2	Unity 引擎基础实训	1.5	3		24	<p>1、游戏场景搭建：搭建游戏场地，蛇头、蛇身体、食物和围墙</p> <p>2、游戏主题控制：（1）写程序控制蛇移动（2）写程序控制蛇身体跟随（3）写程序控制摄像机跟随（4）控制蛇吃食物①创建食物②处理碰撞（蛇头和食物）（5）控制蛇身体的变化①蛇吃到食物身体变长②蛇碰到障碍物死亡</p> <p>3、显示积分：①吃到食物的个数以积分的形式显示②如果撞到围墙，屏幕显示 GameOver 信息</p> <p>4、添加音效自己在网络上下载一些好听的音乐，给游戏添加一些音效。</p> <p>5、应用程序打包</p>	机房	制作一个小游戏
3	图像处理实训	1.5	2		24	<p>1. 信息设计：合理分析目标市场，形成辅助品牌建设的整体创意规划；要求设计风格突出、内涵丰富，易识、易记、易做的形象标识；选用并设计适用的标准字和辅助字体；合理规划色彩系统；设计开发应用图形或形象。</p> <p>2. 广告设计：针对目标市场，分析确定主题并进行合理创意；要求创新设计与主题匹配、符合制作要求的平面、立体或多媒体形象；结合项目设计符合制作要求的不同类型的广告。</p> <p>3. 编辑设计：针对目标市场，在考虑成本的基础上，进行整体创意构思；要求合理设计书籍结构；设计书籍封面；对文字信息进行层次化处理；对复杂信息进行创意图表设计；完成纸质成书制作；整体设计信息的数字化呈现形式。</p> <p>4. 包装设计：分析确定设计项目产品的营销策略，整体创意形成包装风格；要求针对绿色</p>	<p>数字媒体技术标准化 机房 软件环境： Google Chrome 浏览器； WPS； Photoshop； potplayer；AI 生成平台</p>	完成图像处理设计与制作相关项目

					环保、设计开发符合成本要求的包装结构；创新设计符合包装风格的图形；开发系列包装的整体化视觉形式；正确设置出血、折线、裁切标记、色表和对版标记。		
4	数字交互设计实训	1.5	4	24	<p>交互设计基础理论与技能学习：包括界面设计、互动媒体设计、用户模型设计、信息架构设计、平面设计等基础知识的学习，以及交互设计软件工具的使用技能。</p> <p>交互设计案例分析：通过分析实际案例，了解交互设计的实际应用和效果，培养学生们的设计思维和实践能力。</p> <p>交互设计项目实践：学生需参与实际项目的设计与实施，包括需求分析、方案设计、原型制作、测试评估等环节，全面体验交互设计的整个流程。</p> <p>学时要求：通常数字交互设计的实训学时数为24学时以上，确保学生有足够的时间进行学习和实践。</p> <p>考核要求：实训结束后，学生需提交完整的项目作品，并进行成果展示和答辩。教师将根据作品质量、创新性和实践效果等方面进行评分。</p> <p>先修课程要求：学生需先修完视觉语言、传媒学等相关课程，为数字交互设计的学习打下坚实基础。</p> <p>实训环境要求：实训环境应配备专业的交互设计软件和硬件设备，如原型制作工具、测试设备等，以满足实训需求。</p>	计算机辅助实训室	数字交互设计的实训要求旨在通过系统的学习和实践，使学生全面掌握交互设计的原理和技能，并具备独立设计和制作交互广告作品的的能力。同时，通过实训过程中的团队合作和交流，培养学生的沟通能力和协作精神，为其未来的职业发展奠定坚实基础。
5	音视频处理实训	1.5	2	24	<p>本课程的主要内容是让学生独立完成影视广告的完整流程，包括从创意、脚本到拍摄、剪辑、合成、调色、输出。由指导老师提供命题让学生选择，学生可以分组分</p>	相应拍摄设备、录播室、机房	短视频作品

						工合作完成实践项目。		
6	三维动画设计实训	1.5	3		24	1、高级建模技术：介绍高级建模技术，如曲面建模、细分建模和多边形建模，并进行实践操作。 2、动画细节处理：讲解动画细节处理技术，包括角色绑定、骨骼动画和布料模拟等，进行实践练习 3、高级渲染和特效设计：介绍高级渲染技术和特效设计，如全局光照、环境映射和粒子系统等，并进行实践操作。 4、项目实践：组织学生进行实际项目实践，根据指定主题完成三维动画项目的制作，注重细节处理和视觉效果。	机房。每个学生需要一台计算机	掌握三维建模、动画制作和渲染技术，能够运用相关软件完成三维动画项目
7	职业技能培训+考证	0	5	10	240	职业技能培训、1+X 职业技能考证	校内/校外	职业技能培训报告、职业技能证书
8	顶岗实习、毕业设计	24	5, 6	16	384	顶岗实习、毕业设计	校内/校外	顶岗实习报告、毕业设计论文
合计		33		16	528			

注：

1. 本表实践性教学环节是指独立开设的专业技能训练课程，主要有课程设计、仿真软件式实训、单项（综合）技能训练、考证实训、教学实习、顶岗实习、毕业实习（设计或论文）等毕业综合实践环节；
2. 实践地点注明校内或校外实训基地。

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

数字媒体应用技术专业教师应具有本科及以上学历，并具备专业技术资格；能够承担数字媒体应用技术专业课程的教学任务；工作态度认真，必须以高度的敏感性和自觉性，及时发现、研究和解决学生教育和管理工作中的新情况、新问题，掌握其特点、发现其规律，尽职尽责地做好工作，以完成教师肩负的神圣历史使命；在专业领域要不断进行深入探索与研究，同时也需要不断提高自身实践动手能力。

目前师资队伍整体结构合理，发展趋势良好，符合专业目标定位要求，适应

学科、专业长远发展需要和教学需要。专业带头人和骨干教师占教师总数的一半以上，专业带头人具有副教授职称，熟悉行业企业最新技术动态，把握专业技术改革方向；骨干教师能够根据行业企业岗位群的需要开发课程，及时更新教学内容。

师资队伍一览表如下：

姓名	性别	出生年份	最后学历及专业	专业技术职务	校内 在编	校外 聘请
张方瑾	女	1981	硕士、艺术设计	副教授	✓	
李岚	女	1981	工程硕士、计算机	副教授	✓	
孔令斌	男	1981	硕士、文学	副教授	✓	
王娅玲	女	1984	硕士、动画	副教授	✓	
朱珂靓	女	2003	本科、国画	助教	✓	
魏化永	男	1976	硕士、计算机	副教授	✓	
王艳	女	1977	硕士、计算机	副教授	✓	
单列	男		博士、计算机	讲师	✓	
闪靓靓	女	1993	本科、艺术设计	高级工程师		✓
杨志	男	1990	本科、艺术设计	设计总监		✓
杨钦如	男	1982	硕士、艺术设计	设计总监		✓

(1) 年龄结构合理

数字媒体应用技术专业是一个发展十分迅速的综合应用型专业，需要教师具有较强的获取、吸收、应用新知识、新技术的能力。本专业中青年骨干教师所占比例 90%以上。

(2) 学历（学位）和职称结构合理

具有研究生学历，硕士以上学位和讲师以上职称的教师要占专职教师比例的 100%以上，副高级以上专职教师占 90%以上。

(3) 双师比结构合理

鼓励教师积极参与科研项目研发、到企业挂职锻炼，并获取大数据技术与应用专业相关的职业资格证书，“双师”比例达 100%。

(4) 专兼比结构合理

聘请企业（行业）设计人员和业务骨干担任兼职教师，建议专兼比达到 1：1，

以改善师资队伍的知识结构和人员结构。聘请兼职教师承担的专业课程，承担学时比例达 50%。

2. 教师知识、能力与素质

(1) 知识要求

- ①接受过系统的教育理论培训，具备教育学、心理学等知识；
- ②具备完整的数字媒体应用技术的专业理论知识；
- ③两年以上企事业（或政府）设计实际工作经验，熟悉行业最新动态；
- ④取得国家、行业、国际知名企业中高级认证证书，或参加教育部组织的“双师型”教师培训，获得合格证书；

(2) 能力要求

- ①具备基本的教学能力，能承担本专业基础课或核心课程中 2 门以上课程的教学；
- ②具有一定的科研能力，能主持设计项目的实施；
- ③具有较强的教研能力，能够负责专业课程建设和实训基地建设等。

(3) 素质要求

- ①拥护党的领导，拥护社会主义，热爱祖国，热爱人民；热爱教育事业，具有良好的师德风范；
- ②掌握教育学理论，具备在教学中实施项目导向教学法的能力，灵活运用案例及项目教学法和任务驱动等方法实施课程教学；
- ③具有教学设计能力、课堂教学能力、指导学生的能力等较高的教学技能；
- ④具备一定的职业素养，特别是数字媒体应用技术相关职业领域的素养；
- ⑤具备提高自身专业素质的能力，适应数字媒体应用技术的快速发展；
- ⑥具有较强的敬业精神，具有强烈的职业光荣感、历史使命感和社会责任感，爱岗敬业，忠于职守，乐于奉献。

3. 专业带头人

专业带头人 2 人，均具有副高及以上职称，能够较好地把握数字媒体应用技术专业发展，能广泛联系行业企业，了解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。通过学习和培养，使专业带头人具有较高的高职教育认知能

力、课程开发能力、组织协调能力、教研教改设计能力，使综合素质有较大幅度的提升，能引领专业的建设和发展；到企业锻炼累计不少于1年；进行考察培训，结合国内先进的课程体系开发方法和教育新理念，创新适合本专业的课程体系。

4. 团队文化

专任教师队伍均具有高校教师资格；有理想信念、有道德情操、有扎实学识、有仁爱之心、有情怀，积极乐观、努力开拓、永不言退、勇往直前。

(二) 教学设施

目前，校内实验实训室配置如下表，主要包含：数字多媒体实训室、创新中心、虚拟现实创新与内容生产运营实训室、三维打印实训室等。

实训室、实习基地名称	开设的实训项目	实训室设备	对应课程
数字多媒体实训室	图形图像设计与制作项目，互动媒体设计与制作项目，网页网站设计与制作项目，三维动画设计与制作项目，影视编辑技术项目设计，	高端计算机 50 台，多媒体教学一体机、数字录音录像设备、扫描仪、打印机、录放机等。	可完成数字图形设计、数字图像处理、3D 游戏设计与制作、数字影视制作技术，影视特效技术，网页设计与制作等课程
创新中心	图形图像设计与制作项目，互动媒体设计与制作项目，网页网站设计与制作项目，三维动画设计与制作项目，影视编辑技术项目设计，	高端计算机 20 台，多媒体教学一体机、数字录音录像设备、扫描仪、打印机、录放机等。	可完成数字图形设计、数字图像处理、3D 游戏设计与制作、数字影视制作技术，影视特效技术，网页设计与制作等课程
虚拟现实创新与内容生产运营实训室	三维动画设计与制作项目，VR 综合实训，	高端计算机 5 台，运动捕捉系统、虚拟现实全景拍摄系统、VR 室内设计系统、虚拟背景拍摄系统、桌面式虚拟设计系统、HTCVive 虚拟现实展示系统、虚幻虚拟演播系统。	可完成摄影,虚拟现实交互应用设计、3DSMAX 虚拟现实建模、VR 场景设计、影视编辑技术等课程
三维打印实训室	虚拟现实设计与开发、三维建模实训、图形图像设计与制作项目	3D 打印机，多媒体教学一体机，高端计算机 5 台	可完成虚拟现实设计与开发、三维建模实训、图形图像设计与制作项目等课程

(三) 教学资源

1. 教材及图书

规范专业实训教学体系，制定校本实训大纲，体现职业教学特点。具有专业图书文献配备、数字资源配备。

2. 数字化（网络）资料等学习资源

专业教学资源库；云课堂；腾讯课堂、已经建设的 8 门 MOOC 课程教学资源；正参与省级示范课程和国家级教学资源库建设。

(四) 教学方法

1. 教学方法建议

灵活多变的使用各种教学方法促进课堂教学，如使用：课堂讲授、分组讨论、实物演示、课堂实验、模拟生产实训、顶岗实习，并在已建设的“工单制”教学资源平台实施教学。

2. 教学手段

混合使用多种教学手段，促进教学效果，如：课本书籍、板书、实物教学、多媒体教学、线上线下相结合的教学方法，齐头并进。

3. 教学组织建议

课堂讲授理论知识后可适度到校内的实训室进行强化，提高学生学习的兴趣；适度组织学生到真是项目上观摩学习，提高学生对岗位的认知度；组织参加职业考证。加强学生数字媒体应用技术岗位的职业道德教育，点滴入手培养他们的认真、严谨、踏实的工作作风。

(五) 学习评价

课程考核分为终结性评价和过程评价，同时关注学生个体差异；终结性评价包括标准化试题的考试（期中考试、期末考试）及实训考核，其中的“实训任务考核”是通过运用本课程所学知识，根据规范操作要求完成技能操作任务，以此来考核学生实操技能；过程性评价针对各学习环节在教学过程中进行考核，主要由课堂考勤、课堂表现、平时作业、课堂模拟实验、单元测验组成，最终构成平时成绩；打造以赛促教、以赛代考、以赛促就业和创新创业进课堂的教学评价体系。

(六)质量管理

“院、系、教研室”三级规范制度，明确教学管理和教学动作的具体要求，强化对教师的备课、上课、辅导、阶段测试过程管理要求，形成科学严谨的教学习惯。学期初进行检查授课教师的授课计划；期中跟踪检查是否按照教学计划及教学方案实施，负责教学的主管每学期进班听课，组织听评课活动；每学期定期组织师资培训，提高教师专业能力；结合系部、教务处的教学评价反馈，定期开展“教育教学诊改”活动。

九、毕业要求

学生在规定的规定年限内修完人才培养方案规定的必修及选修课程，完成各教育教学环节，总学分至少达到 143 学分，其中公共必修课程 45 学分、公共选修课 6 学分，专业必修课程 55 学分、专业选修课程 2 学分，实践教学课 35 学分。

十、附录

附录一：教学进程表

教学进程表

课程平台	课程课组	专业：数字媒体技术										打印日期： 2024年07月25日		
		课程类别			课程代码	课程名称	学时	学分	学时分配					考核方式
课程类别	课程属性	课程分类	讲授	实验					其他	学期	周学时			
公共课组-城信系(非轨道)	专业选修课	专业选修课	C类	实践环节	390004	职业技能培训+考证	240	0	0		240	5	24	考查
	公共必修课	公共必修课	B类	普通课	390003	信息技术	48	3	0	0	0	1	4	考试
		公共必修课	B类	普通课	690001	思想道德与法治	39	3	26		13	1	3	考试
		公共必修课	B类	普通课	690005	体育与健康1	26	1.5	0	0	26	1	2	考试
		公共必修课	B类	普通课	690009-1	国家安全教育	3	0	3			1	2	考试
		公共必修课	A类	普通课	890002	军事理论	36	2	36			1	2	考试
		公共必修课	B类	普通课	890003	大学生心理健康教育	32	2	26		6	1	2	考试
		公共必修课	B类	普通课	890004	职业规划	16	1	12		4	1	2	考试
		公共必修课	A类	普通课	890007-1	劳动教育	2	0	2			1	2	考试
		公共必修课	B类	普通课	690010-1	安全教育	10	0	10			1	2	考试
		公共必修课	A类	普通课	690004-1	形势与政策	8	0	8			1	2	考试
		公共必修课	B类	普通课	390001	实用英语1	64	4	48		16	1	5	考试
		公共必修课	B类	普通课	890001	军事技能	112	2	0		112	1	38	考查
		公共必修课	A类	普通课	690004-2	形势与政策	8	0	8			2	2	考试
		公共必修课	B类	普通课	690006	体育与健康2	30	2	0	0	30	2	2	考试
		公共必修课	B类	普通课	690009-2	国家安全教育	3	0	3			2	2	考试
公共必修课	B类	普通课	690010-2	安全教育	10	0	10			2	2	考试		

	公共必修课	A类	普通课	890007-2	劳动教育	2	0	2			2	2	考试
	公共必修课	B类	普通课	390002	实用英语2	64	4	48		16	2	4	考试
	公共必修课	B类	普通课	690002	毛泽东思想和中国特色社会主义体系概论	30	2	20		10	3	2	考试
	公共必修课	B类	普通课	690011	应用文写作与文学欣赏	26	1.5	20		6	3	2	考试
	公共必修课	A类	普通课	890007-3	劳动教育	2	0	2			3	2	考试
	公共必修课	A类	普通课	690004-3	形势与政策	8	0	8			3	2	考试
	公共必修课	B类	普通课	690007	体育与健康3	30	2	0	0	30	3	2	考试
	公共必修课	B类	普通课	690009-3	国家安全教育	3	0	3			3	2	考试
	公共必修课	B类	普通课	690010-3	安全教育	10	0	10			3	2	考试
	公共必修课	B类	普通课	690003	习近平新时代中国特色社会主义思想概论	45	3	30		15	4	3	考试
	公共必修课	B类	普通课	690009-4	国家安全教育	3	0	3			4	2	考试
	公共必修课	B类	普通课	990001	创新创业教育	24	1.5	18		6	4	2	考试
	公共必修课	A类	普通课	890007-4	劳动教育	2	0	2			4	2	考试
	公共必修课	B类	普通课	690010-4	安全教育	10	0	10			4	2	考试
	公共必修课	B类	普通课	690008	体育与健康4	30	2	0	0	30	4	2	考试
	公共必修课	A类	普通课	690004-4	形势与政策	8	0	8			4	2	考试
	公共必修课	B类	普通课	890006	就业指导网络课程	15	1	15			4	2	考试
	公共必修课	B类	普通课	890005	就业指导	20	1	16		4	4	2	考试
	公共必修课	B类	普通课	690012	礼仪与沟通技巧	26	1.5	20		6	4	2	考试
	公共必修课	B类	普通课	690010-5	安全教育	10	4	10			5	2	考试
	公共必修课	B类	普通课	690009-5	国家安全教育	3	1	3			5	2	考试
	公共必修课	A类	普通课	890007-5	劳动教育	4	1	4			5	2	考试
	公共必修课	A类	普通课	690004-5	形势与政策	8	1	8			5	2	考试

		公共必修课	C类	实践环节	390005	顶岗实习、毕业设计	384	24	0		384	5,6	24	考查	
		公共必修课	B类	普通课	690010-6	安全教育	10	0	10			6	2	考试	
		公共必修课	B类	普通课	690009-6	国家安全教育	3	0	3			6	2	考试	
		公共必修课	A类	普通课	690004-6	形势与政策	8	0	8			6	2	考试	
		公共必修课	A类	普通课	890007-6	劳动教育	4	0	4			6	2	考试	
专业选修课	模块一	专业选修课	B类	普通课	321925	数字影像处理	32	2	16	16		4	16	考查	
	模块二	专业选修课	B类	普通课	321926	WPS高级应用	32	2	16	16		4	16	考查	
专业必修课	专业基础课	专业基础课	A类	普通课	321908	视听语言	32	2	24		8	1	2	考试	
		专业基础课	B类	普通课	321904	AIGC在数字媒体中的应用	32	2	16	16		1	2	考试	
		专业基础课	B类	普通课	321909	三维建模技术	48	3	24	24		2	3	考试	
		专业基础课	B类	普通课	399039	音视频处理	48	3	24	24		2	3	考试	
		专业基础课	B类	普通课	321923	摄影摄像技术	48	3	24	24		2	3	考试	
		专业基础课	B类	普通课	321910	图形图像处理	64	4	32	32		2	4	考试	
		专业基础课	B类	普通课	399026	程序设计基础	64	4	32	32		2	4	考试	
		专业基础课	B类	普通课	321903	用户界面设计	48	3	24	24		3	3	考试	
		专业基础课	B类	普通课	321937	数字图形设计	48	3	24	24		3	4	考试	
		专业基础课	B类	普通课	321947	影视后期特效	48	3	24	24		3	3	考试	
		专业基础课	B类	普通课	321916	虚拟演播技术	48	3	24	24		4	3	考试	
		专业基础课	B类	普通课	321906	数字交互设计	48	3	24	24		4	3	考试	
		专业核心课	专业核心课	B类	普通课	321922	三维动画制作技术	48	3	24	24		3	3	考试
			专业核心课	B类	普通课	321911	游戏引擎基础	64	4	32	32		3	4	考试
专业核心课	B类		普通课	321920	融媒体设计与制作项目	64	4	32	32		4	4	考试		
专业核心课	B类		普通课	321924	图形图像设计与制作项目	64	4	32	32		4	4	考试		

	专业核心课	B类	普通课	321905	短视频创作实践项目	64	4	32	32		4	4	考试
实践教学课	实践教学课	C类	实践环节	321918	图像处理实训	24	1.5	10	14		2	24	考试
	实践教学课	C类	实践环节	321927	音视频处理实训	24	1.5	8	16		2	24	考试
	实践教学课	C类	实践环节	321942	三维动画设计实训	24	1.5	8	16		3	24	考试
	实践教学课	C类	实践环节	321914	Unity引擎基础实训	24	1.5	10	14		3	24	考试
	实践教学课	C类	实践环节	321907	融媒体运营项目实训	24	1.5	10	14		4	24	考试
	实践教学课	C类	实践环节	321921	数字交互设计实训	24	1.5	10	14		4	24	考试
	合计						2567	139	1013	544	962		411

注:

1. 总学时为 2625 学时，其中公共课程平台 1027 学时，占总学时 39.12%；专业课程平台 1598 学时，占总学时 60.88%；选修课程平台 362 学时，占总学时 13.79%。
2. 本专业理论教学 1031 学时，占总学时 39.28%，实践教学 1594 学时，占总学时 60.72%。

附录二：

培养方案调整审批表

专业名称		招生对象	
学 制		班 级	
调整理由和方案	教研室主任签名： 日期：		
系部审核意见	签名/日期：		
教务处审核意见	签名/日期：		
分管院长审批	签名/日期：		

培养方案调整会议记录

时间	
参会人员 (签名)	
地点	
主题	
内容	