

# 2020 级数字媒体技术专业 人才培养方案

<b>专业名称</b>	数字媒体技术专业
<b>专业类别</b>	计算机类
<b>专业代码</b>	510204
<b>专业负责人</b>	*****
<b>所属系部</b>	*****

# 目 录

一、专业名称/专业代码.....	1
(一) 专业名称.....	1
(二) 专业代码.....	1
二、入学要求.....	1
三、基本修业年限.....	1
四、职业面向.....	1
(一) 主要岗位类别.....	2
(二) 就业面向.....	2
五、培养目标和规格.....	2
(一) 培养目标.....	2
(二) 培养规格.....	3
六、职业资格与专业技能证书.....	6
七、人才培养目标的实现矩阵.....	6
八、课程设置及要求.....	8
(一) 公共基础课.....	8
(二) 专业基础课.....	12
(三) 专业核心课.....	18
(四) 公共选修课.....	25
(五) 专业拓展课.....	25
(六) 专业选修课.....	25
九、教学进程总体安排.....	25
(一) 人才培养计划总体安排表(插入表格).....	26
(二) 课程设置及教学进程表一.....	26
(三) 课程设置及教学进程表二(插入表格).....	29
(四) 教学总学时分配表(插入表格).....	29
十、实施保障.....	30
(一) 师资队伍.....	30
(二) 教学设施.....	32
(三) 教学资源.....	34
(四) 教学方法.....	34
(五) 教学评价.....	34
(六) 质量管理.....	34
十一、毕业要求.....	35
十二、学分替代.....	35
十三、人才培养方案编制有关说明.....	36

# 数字媒体技术专业 人才培养方案

## 一、专业名称/专业代码

### (一) 专业名称

数字媒体技术专业

### (二) 专业代码

510204

## 二、入学要求

招生对象：普通高级中学毕业、中等职业学校毕业或具备同等学历。

## 三、基本修业年限

修业年限：三年

## 四、职业面向

本专业毕业生主要面向广告、包装、印刷出版、网络传媒、影视动漫、宣传策划、建筑设计、规划设计、教育、电视台等相关行业领域，从事广告设计、包装装潢设计、网站美工、影视动画设计制作、建筑设计表现、游戏软件设计与制作、多媒体设计制作、影视后期制作等岗位的工作。

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）
电子信息大类（51）	计算机类（5102）	软件和信息技术服务业（65） 广播、电视、电影和影视录音制作业（67）	数字媒体工程技术人员（2-02-10-03） 技术编辑（2-10-02-04） 剪辑师（2-09-03-06） 动画制作员（4-13-02-02）	视觉设计师 动画设计制作师 影视后期制作师 多媒体设计师

### **(一) 主要岗位类别**

1. 平面设计人员：图像制作员、插画设计员、广告设计员、网站美工员、包装设计制作员、VI 设计制作员；

2. 建筑表现设计制作人员：建筑效果图制作员、建筑漫游动画制作员、动画设计制作员、游戏软件设计制作员；

3. 影视后期制作人员：影视剪辑员、影视特效制作员、摄影师、摄像师。

### **(二) 就业方向**

1. 室内装饰设计师；

2. 建筑漫游动画设计师；

3. 环境艺术设计师；

4. 展示、展览设计师；

5. 影视后期剪辑师；

6. 视频特效制作师；

7. AR/VR 设计师。

## **五、培养目标和规格**

### **(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，较强的就业能力和可持续发展的能力；面向软件和信息技术服务业以及广播、电视、电影、计算机类、和影视录音制作等行业的信息技术工程技术人员、技术编辑、音像电子出版物编辑、剪辑师、动画制作员等职业群，能够从事内容编辑、视觉设计、创意设计、数字媒体应用开发等数字媒体产品设计和制作等工作的技术技能人才。

### **1. 应熟悉规范和标准**

(1) GB/T18232-2000 信息技术计算机图形和图像处理图形项的登记规程；

(2) GB/T10001-2007 标志用公共信息图形符号国家标准；

(3) GB/T20501.4-2006 公共信息导向系统要素的设计原则与要求；

(4) GB/T7705-2008 平版装潢印刷品国家标准；

- (5) GB12123-2008-T 包装设计通用要求；
- (6) GB/T50001-2001 房屋建筑制图统一标准；
- (7) GB/T18976-2003 以人为中心的交互系统设计过程；
- (8) GB/T12984-1991 人类工效学视觉信息作业基本术语。

## 2. 应掌握技术技能

- (1) 具备一定的协调工作能力、组织管理能力；
- (2) 具备平面图形图像处理和设计制作的能力；
- (3) 具备广告设计制作能力；
- (4) 具备网页设计制作的能力；
- (5) 具备印刷品、产品包装设计制作的能力；
- (6) 具备多媒体作品设计制作的能力；
- (7) 具备二维和三维动画的设计制作能力；
- (8) 具备音视频编辑处理能力；
- (9) 具备较强的图形图像设计创新能力；
- (10) 具备计算机硬件与网络硬件维护能力；
- (11) 具备阅读本专业的英语资料能力；
- (12) 具备自我学习、更新知识技能、适应岗位变化的能力。

### (二) 培养规格

#### 1. 素质目标

(1) 坚决拥护中国共产党领导和我国社会主义制度，在习近平新时代中国特色社会主义思想引领下，践行社会主义核心价值观，具有深厚的爱国情感和中华民族自豪感；

(2) 崇尚宪法、遵法守纪、崇德向善、诚实守信、尊重生命、热爱劳动，履行道德准则和行为规范，具有社会责任感和社会参与意识；

(3) 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；

(4) 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。

## 2. 知识目标

(1) 掌握必备的政治理论、科学文化基础知识和中华优秀传统文化知识；

(2) 熟悉与社会工作专业相关的政策制度和法律法规，以及环境保护、文明生产和安全消防等相关知识；

(3) 了解国内外图形图像设计与制作的发展动态；

(4) 了解有关经济、文化、艺术事业的方针、政策和法规；

(5) 熟悉国家有关图形图像设计的设计规范、设计标准等；

(6) 熟知计算机的基础知识，掌握计算机软硬件安装技术；

(7) 掌握计算机图形图像的基本理论知识和相关应用领域知识；

(8) 具备工程制图的基本知识；

(9) 掌握艺术与设计的基本审美原则，掌握平面设计、民间美术和制图与识图基础知识，掌握美术（素描、色彩及构成）等基本理论知识；

(10) 掌握广告设计、印刷品、产品包装、网页设计与制作、建筑装饰设计、园林景观设计以及多媒体元素运用等相关的专业基本知识；

(11) 掌握动画的基本原理和基础理论；

(12) 掌握二维、三维软件的使用方法和相关设计理论知识；

(13) 掌握使用平面设计软件、三维设计软件完成各种效果图的设计与制作方法；

(14) 掌握使用视频制作软件剪辑视频、音频素材的方法；

(15) 掌握使用视频特效制作软件制作影视后期特效的方法；

(16) 掌握使用数码摄影设备拍摄影像的方法。

## 3. 能力目标

(1) 具有探究学习、终身学习、分析问题和解决问题的能力；

(2) 具有良好的语言、文字表达能力和沟通能力；

(3) 具有信息加工、数字应用能力，能根据专业领域的需要，借助媒介，采集整理信息。运用一定的专业的计算方法，对专业问题进行简单的分析、预测和评价；

(4) 具有实践动手能力，能综合运用所学专业知 识，能够处理生产中存在的简单问题，并能对所在岗位的技术难题提出较可行解决方法；

(5) 具有与人交流能力，具有较好的心态和换位思考的宽广胸怀，尊重他人，诚以待人，做到善于倾听他人的意见与感受，发现共同的话题和兴趣，运用合适的方式和对方沟通；

(6) 具有与人合作能力，牢固树立团队利益高于个人利益的观点，尊重并理解他人的观点与处境，能评价和约束自己的行为，能综合地运用各种交流和沟通的方法进行合作；

(7) 具有创新能力，具有扎实的基础知识，熟练的专业技能。以自主学习的能力，敢于创新的勇气和赋予实践的精神，坚持不懈地发现问题和解决问题；

(8) 具有计算机软件应用基本技能；

(9) 具有图形图像创意、设计、制作的基本能力；

(10) 具有电脑美术设计和实际操作的技术和技巧；

(11) 具有图形、图像、音频处理、视频处理及多媒体应用系统制作的能力；

(12) 具有运用各种媒体进行学习、获取新知识、掌握新技术、新设备、新系统的能力；

(13) 具有熟练使用各种图形图像制作和二维、三维动画设计制作以及后期编辑合成软件的能力；

(14) 具有较高的审美素养，较强的视觉感受能力和视觉表现能力；

(15) 具有平面广告设计与制作、网页设计与制作和多媒体制作的能力；

(16) 具有影视动画后期设计制作以及游戏软件的场景设计与制作能力；

(17) 具有建筑、景观规划效果图的绘制以及建筑漫游动画的制作等建筑设计表现能力；

(18) 具有按工作任务要求，运用所学知识提出工作方案、完成工作任务的能力；

(19) 具有按照并满足用户要求，提出新的创意的能力；

(20) 具有获取图形图像技术领域的职业资格证书的能力。

#### 4. 思政目标

- (1) 掌握较扎实的科学文化基础知识；
- (2) 掌握马克思主义的基本理论和基本知识；
- (3) 掌握习近平新时代中国特色社会主义思想的基本理论和基本知识；
- (4) 掌握人文、道德和法律的基本理论和基本知识。

## 六、职业资格与专业技能证书

本专业学生在学习期间，可以获得的职业资格证书（3 学分）及专业技能证书（2 学分）如表 6-1 所示。学生在校期间必须取得中 6 项中级职业认证证书之一及表中 3 项专业专项技能证书之一，同时鼓励学生考取高级别证书，包括 Adobe 中国认证设计师（ACCD）证书、动画设计师资格证书等。

表 6-1 数字媒体技术专业相关职业资格证书及专项技能证书

序号	证书名称		发证单位	等级
1	职业资格 (证书)	全国计算机信息高新技术考试(OSTA) 图形图像处理操作员	人力资源和社会保障部	初级
2		全国计算机信息高新技术考试(OSTA) 网页制作操作员		初级
3		全国计算机信息高新技术考试(OSTA) 多媒体软件制作操作员		初级
4		计算机技术与软件专业技术资格(水 平)考试多媒体设计师	人力资源和社会保障部、工业 和信息化部	中级
5		Photoshop 产品专家认证	Adobe 公司	中级
6		CorelDRAW 专家认证	Corel 公司	中级
8	专业技能 证书	全国计算机应用技术证书考试(NIT) 证书	教育部考试中心	初级
9		全国计算机等级考试二级证书	教育部考试中心	二级
10		Autodesk3DSMAX 认证	Autodesk 有限公司	中级

## 七、人才培养目标的实现矩阵

数字媒体技术专业针对不同职业岗位的素质、知识、能力要求，以及对应开设的课程，设置了人才培养目标的实现矩阵如表 7-1 所示。



表 7-1 数字媒体技术专业人才培养目标的实现矩阵

职业岗位	知识、能力、素质要求	课程名称
视觉设计师	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 掌握图形图像的基本理论知识</li> <li>2. 掌握美术设计基础知识</li> <li>3. 熟悉图形图像设计规范和标准</li> <li>4. 熟练使用各种图形图像制作软件</li> <li>5. 熟练使用二维、三维动画制作软件</li> <li>6. 具备一定的创新思维能力</li> <li>7. 具有图形图像创意、设计、制作能力</li> <li>8. 具有平面设计新媒体应用能力</li> <li>9. 具有广告设计制作、网页设计制作能力</li> <li>10. 具有较高的审美素养和视觉表现能力</li> </ol>	美术设计基础、数字绘画、用户体验设计、图形图像处理、三维软件基础、动态图形设计、广告创意、数字媒体产品前沿、用户界面设计
动画设计制作师	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 掌握图形图像的基本理论知识</li> <li>2. 掌握动画的基本原理和基础理论</li> <li>3. 掌握美术设计基础知识</li> <li>4. 熟练使用二维、三维动画制作软件</li> <li>5. 具有动漫制作、游戏设计与制作能力</li> <li>6. 具有建筑、景观效果图设计表现能力</li> <li>7. 具有建筑漫游动画制作能力</li> <li>8. 具有较高的审美素养和视觉表现能力</li> </ol>	美术设计基础、数字绘画、图形图像处理、三维软件基础、交互设计基础、游戏引擎基础、Animate 动画制作、游戏设计基础
影视后期制作师	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 掌握图形图像的基本理论知识</li> <li>2. 掌握动画的基本原理和基础理论</li> <li>3. 掌握美术设计基础知识</li> <li>4. 熟悉图形图像设计规范和标准</li> <li>5. 熟练使用各种图形图像制作软件</li> <li>6. 熟练使用影视编辑与特效制作软件</li> <li>7. 具有图形、图像、音频、视频处理能力</li> <li>8. 具有使用数码摄像设备拍摄影像的能力</li> <li>9. 具有较高的审美素养和视觉表现能力</li> </ol>	美术设计基础、数字绘画、图形图像处理、三维软件基础、用户体验设计、摄影基础、非线性编辑、后期合成、商业摄影、影视特效制作
多媒体设计师	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 掌握图形图像的基本理论知识</li> <li>2. 掌握动画的基本原理和基础理论</li> <li>3. 掌握美术设计基础知识</li> <li>4. 熟悉图形图像设计规范和标准</li> <li>5. 熟练使用各种图形图像制作软件</li> <li>6. 熟练使用二维、三维动画制作软件</li> <li>7. 具有图形、图像、音频、视频处理能力</li> <li>8. 具有多媒体应用系统制作的能力</li> <li>9. 具有较高的审美素养和视觉表现能力</li> </ol>	美术设计基础、数字绘画、图形图像处理、三维软件基础、用户体验设计、用户界面设计、交互设计基础、游戏引擎基础、动态图形设计

上述职业岗位还应具有的基本能力和素质	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 具有一定的思想政治素质</li> <li>2. 具有良好的身体素质和心理素质</li> <li>3. 具有较强的信息搜索与分析能力</li> <li>4. 具备较好的文档处理和应用文写作能力</li> <li>5. 具备一定的英文阅读能力</li> <li>6. 具备一定的计算机系统操作与应用能力</li> <li>7. 具备一定的程序设计能力</li> <li>8. 具备新知识、新技术的学习能力</li> <li>9. 具备自我职业生涯规划能力</li> <li>10. 具有较好的法律知识和意识</li> <li>11. 具有一定的营销理念</li> <li>12. 具有良好的艺术鉴赏力和专业素养</li> <li>13. 具有良好的职业沟通能力与职业素养</li> </ol>	道德与法律、毛泽东思想和中国特色社会主义理论、形势与政策教育、体育、高等数学、大学英语、计算机应用基础、面向对象程序设计、应用文写作、职业发展与就业指导、视听语言、脚本设计、融媒体交互设计与制作
--------------------	--	---

## 八、课程设置及要求

主要包括公共基础课程和专业（技能）课程。公共基础课是各专业学生均需学习的有关基础理论、基本知识和基本素养的课程，专业课程是支撑学生达到本专业培养目标，掌握相应专业领域素质、知识、能力的课程。课程设置及教学内容基于国家相关文件规定，强化对培养目标与人才规格的支撑，融入有关国家教学标准要求，融入行业企业最新技术技能，注重与职业面向、职业能力要求以及岗位工作任务的对接。

根据培养目标、规格和学情设置公共基础必修课、公共选修课、专业基础课、专业核心课、专业拓展课及专业选修课 6 类课程，共 46 门课，2934 学时，152.5 学分。

### （一）公共基础课

主要有军事理论与入学教育、军事技能、思想道德修养与法律基础、毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论、大学英语、体育与健康、高等数学、形势与政策教育、大学生心理健康教育、计算机应用基础、大学生职业发展与就业指导、创新创业教育、劳动教育等 13 门课，共 43 学分。

课程名称	课程目标及教学要求	主要内容
	通过该课程学习： 掌握人的本质和人生观的基本内容，评价人生价值的标准，正确分析实现人生价值的主客观条件； 掌握理想信念对大学生成长成才的重要意义，熟	本课程内容包括： 1. 人生的青春之问； 2. 坚定理想信念； 3. 弘扬中国精神； 4. 践行社会主义核心

<p>思想道德修养与法律基础</p>	<p>悉共同理想和最高理想的关系；了解到实现理想的艰巨性和曲折性。</p> <p>掌握爱国主义的内涵和爱国主义的优良传统，能够坚持爱国主义和社会主义和拥护祖国统一。</p> <p>掌握社会主义核心价值观和价值体系的基本内容，熟悉社会主义核心价值观的历史底蕴、现实基础；掌握道德的基本含义、社会主义道德的基本内容和优良道德传统的主要内容以及以为人民服务为核心、以集体主义为原则的社会主义道德的内容，做诚信公民。</p> <p>掌握社会主义法律的内涵，弄懂我国的法律体系和运行机制，树立中国特色社会主义法治体系、法治思维、法制观念。</p>	<p>价值观：</p> <p>5. 明大德守公德严私德；</p> <p>6. 尊法学法守法用法。</p>
<p>毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论</p>	<p>通过该课程学习：</p> <p>掌握马克思主义中国化的理论成果及其理论精髓，能够运用中国化马克思主义立场、观点和方法分析问题和解决问题；</p> <p>具备投身于改革开放和社会主义现代化建设的自觉性、主动性和创造性，成为中国特色社会主义事业的合格建设者和可靠接班人；</p> <p>能够积极贯彻新发展理念，建设现代化经济体系是中国特色社会主义经济建设的重要内容；正确分析以深化供给侧结构性改革为主线，推动经济发展质量变革、效率变革、动力变革，实现高质量增长的必要性。</p>	<p>本课程内容包括：</p> <p>1. 毛泽东思想及其历史地位；</p> <p>2. 新民主主义革命理论；</p> <p>3. 社会主义改造理论；</p> <p>4. 社会主义建设道路初步探索的理论成果；</p> <p>5. 邓小平理论、“三个代表”重要思想、科学发展观以及习近平新时代中国特色社会主义思想及其历史地位；</p> <p>6. “五位一体”总体布局 and “四个全面”战略布局；</p> <p>7. 全面推进国防与军队现代化；</p> <p>8. 中国特色大国外交；</p> <p>9. 坚持和加强党的领导。</p>
<p>大学英语</p>	<p>通过该课程学习：</p> <p>掌握一定的英语语言知识和语言应用能力的基础上，进一步扩大词汇量，提高读、写、听、译的能力，加强口语会话能力训练；</p> <p>培养学生的英语综合能力，提高学生综合文化素养，使学生达到能够阅读一般资料、在一般交际活动中进行简单对话的水平，以适应工作需要。</p>	<p>本课程内容包括：</p> <p>1. 综合运用这些知识进行读，听，说，写，译等语言活动的的能力。</p> <p>2. 语言知识是语言应用能力的前提，没有扎实的语言知识就不可能获得较强的语言应用能力；</p> <p>3. 语言应用能力的提</p>

		高也必将促进语言知识的加深和巩固。教学内容优先采用内容新颖的优秀统编教材。
体 育 与 健 康	<p>通过该课程学习： 掌握在实践中运用常见运动竞赛规则与裁判、竞赛组织方法。熟悉在教学比赛中运用所学运动技术、战术；了解运动有关的损伤产生原因及保健知识；了解课堂所学的基本知识，制订简便的运动处方； 掌握教学内容项目的运动规则与裁判方法并能在实践中组织简单的基层比赛，具有一定的体育欣赏能力；</p>	<p>本课程内容包括：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 科学体育锻炼的原则和方法；</li> <li>2. 运动性伤病的预防和急救；</li> <li>3. 运动与营养关系、运动处方；</li> <li>4. 篮球、排球、足球、乒乓球、羽毛球的运动发展史、规则、运用技术、技战术；</li> <li>5. 田径项目的基本基础及成绩进展。</li> </ol>
高 等 数 学	<p>通过该课程学习： 掌握微积分的基本知识和技能，获得后续课程及工作实践所必须的数学思想、计算方法、基础知识、基本技能，为专业服务，培养学生的抽象思维能力、逻辑推理能力、创新能力和可持续发展的能力以及综合运用所学知识去分析问题和解决问题的能力。</p>	<p>本课程内容包括：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 使学生获得学习后续专业课程所需、未来工作及进一步发展所必备的数学知识；</li> <li>2. 培养学生的运算能力、逻辑思维能力、推理能力等，从而增强学生运用数学思想分析、解决生活、工作、专业技术问题的能力。</li> </ol>
计 算 机 应 用 基 础 2	<p>通过该课程学习： 能掌握计算机的应用领域及其功能；能够会计算机操作的基本技能； 能掌握计算机操作系统的基本知识和操作技能；会使用办公自动化常用工具，具有进行日常事务处理的能力； 能说出 Internet 的一般知识，具有使用网上常用工具的能力。</p>	<p>本课程内容包括：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 计算机基础；</li> <li>2. windows 操作系统使用；</li> <li>3. Word 文字处理 Excel 电子表格处理软件应用；</li> <li>4. 演示文稿应用；</li> <li>5. 计算机网络基础与应用。</li> </ol>
职 业 发 展 与 就 业 指 导	<p>通过该课程学习： 掌握职业的特性、功能及分类； 掌握正确撰写合格的求职材料及职业生涯的规划； 能够准确分析当前就业形势与政策法规； 能够正确叙述基本的劳动力市场信息、相关的职业分类知识等；</p>	<p>本课程内容包括：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 大学学习与生涯规划；</li> <li>2. 个人需求与人生发展；</li> <li>3. 自我探索的方法与途径；</li> </ol>

		<p>4. 生涯决策与规划制定等；</p> <p>5. 大学生就业形势分析；</p> <p>6. 大学生就业心理调适与就业权益维护；</p> <p>7. 大学生求职信息的搜集与整理等。</p>
创新创业基础	<p>通过该课程学习：</p> <p>熟悉创业的基本概念、基本原理和基本方法，明确创业的产生与演变过程；</p> <p>掌握一些基本的创新技法，并且在学习生活中能积极主动去创新；</p> <p>掌握善于思考、勇于探索的创新精神，敢于承担风险、挑战自我的进取意识；</p> <p>形成面对困难和挫折不轻易放弃的态度。</p>	<p>本课程内容包括：</p> <p>1. 创新思维及其重要性；</p> <p>2. 创新技法、创业素养的提升；</p> <p>3. 创业机会的识别；</p> <p>4. 全面认识“互联网+”如何设计商业模式及整合资源、设立你的企业等。</p>
大学生心理健康教育	<p>通过该课程学习：</p> <p>掌握心理学的有关理论和基本概念；</p> <p>熟悉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。</p>	<p>本课程内容包括：</p> <p>1. 心理学基本知识；</p> <p>2. 自我认知；</p> <p>3. 环境适应；</p> <p>4. 心理调适；</p> <p>5. 应对挫折；</p> <p>6. 择业心理。</p>
形势与政策讲座	<p>通过该课程学习：</p> <p>掌握“习近平新时代中国特色社会主义思想”的基本框架、基本原则、主要内容、战略措施等；</p> <p>准确分析和感知“党的十八大以来 5 年的成就是全方位的、开创性的，5 年来的变革是深层次的、根本性的”；</p> <p>掌握“中国特色社会主义进入新时代”的深刻内涵和重要意义；</p> <p>树立为“两个一百年奋斗目标”的战略部署”无私奉献、倾情投入的理想和激情；</p> <p>能够将自己的专业、职业与“我国经济社会发展重大战略部署”紧密联结。</p>	<p>本课程内容包括：</p> <p>1. 学习和传达党和国家重要会议精神</p> <p>2. 领会和传播党的理论创新成果</p> <p>3. 正确认识重大事件和纪念活动</p> <p>4. 准确把握中国外交与国际形势。</p>
劳动课	<p>通过该课程学习：</p> <p>掌握国家相关法律、劳动知识、劳动安全、劳动纪律等方面的教育等；</p> <p>树立劳动最光荣、劳动最崇高、劳动最伟大、劳动最美丽的劳动观念，引导学生热爱劳动、尊重劳动、珍惜劳动成果，自觉遵守劳动安全法规。</p>	<p>本课程内容包括：</p> <p>1. 参加服务性劳动、参加生产劳动掌握一定劳动技能</p> <p>2. 理解劳动创造价值，具有劳动自立意识和主动服务他人、服务社会的情怀。</p>

		3. 培养精益求精的工匠精神
--	--	----------------

## (二) 专业基础课

主要有设计基础、摄影基础、图形图像处理（1）、图形图像处理（2）、广告创意、用户体验设计、面向对象程序设计基础等 7 门课，共 22 学分。

### 1. 设计基础

设计基础			课程类型：专业基础课				
学期	1	总学时	48	讲授学时	24	实训学时	24
<p>课程目标：本课程主要讲授绘画原理、透视原理、结构素描与设计素描的表现方法等造型基础知识；平面构成、色彩构成、立体构成的构成基础知识以及图形设计方法、文字设计方法、色彩设计与应用等设计基础知识。通过该课程学习，培养学生初步的设计意识和动手实践的能力；提高学生的发散性思维能力和创新能力，培养学生对视觉传达艺术形式的创造性思维能力。</p>							
<p><b>教学要求：</b></p> <p>本课程应以美术设计为基础，基本以素描绘画、色彩绘制、设计图案为主线，以项目教学为载体，以知识够用为度，构建“渐进提高”的理论教学——现场示范——项目训练——课程考核等项目，以任务为载体，熟练掌握美术设计的理论知识和专业技能；对知识、能力的拓展和延伸进行拓展，为今后上机操作奠定基础，使相关知识技能和职业素养融为一体。</p> <p>重视基本概念、基本规律的教学。本课程是实践性较强的学科，在教学方法上宜采取多种教学形式。增加多媒体辅助技术教学，加强课外实训和外出写生提高专业技能能力，课外可以上机制作简单图形加强学生的理解</p>							
<p><b>课程内容：</b></p> <p>设计基础是数字媒体技术应用专业（专科）的一门专业基础必修课程。教学内容包括平面构成、色彩构成和立体构成，通过教学活动，使同学们初步熟悉和认识了绘画和设计的联系，掌握绘画原理。学习对色彩关系的运用，制作简单的构成，对纹样的设计等；也使学生初步感知设计的理念，为今后的专业方向奠定基础。</p>							
<p><b>教学方法：</b>采用教授教学法、任务驱动教学法、演示教学法、现场教学法等手段来激发学生学习的积极性和主动性，达到掌握本课程知识目标所要求的知识、具备本课程能力目标所要求的能力、养成本课程素质目标所要求的素质。在教学过程中结合课程特点，充分利用学院提供的各种现代教学手段，多利用多媒体设备和实训相结合的教学激发学生的兴趣，帮助学生更好的理论和实践结合。</p>							
<p><b>教学基本条件：</b>主讲教师：一位 教室：理实一体美术教室</p>							

辅助教学条件：投影仪、计算机网络资源

## 2. 图形图像处理(1)

图形图像处理(1)			课程类型：专业基础课				
学期	1	总学时	48	讲授学时	24	实训学时	24
<p>课程目标：</p> <p>本课程主要包括 CorelDRAW 基本绘图、平面创作、招贴设计、VI 设计、工业造型设计等。通过本课程的学习，使学生掌握一定的平面设计知识，具有使用 CorelDRAW 软件进行平面设计的基本技能，并能利用该软件进行一定的综合创作，同时培养学生艺术创意、平面制作、设计技巧等综合应用能力。</p>							
<p>教学要求：</p> <p>知识目标：掌握 CorelDraw 的基础知识和基本操作、图形的绘制和编辑、文本的处理、对象的排列编辑、编辑和填充工具、图形特殊效果添加、位图处理和效果应用及常用设计作品的综合案例 能力目标：了解创作与设计作品的操作技巧，具备从事广告设计、装饰、图书出版、影视文化传播、新闻传媒、网络、包装设计、展览与展示设计、服装设计等行业的图形设计方面的基本技能，达到计算机技能型人才培养的目的。</p> <p>素质目标：将知识、技能、和情感、态度融合到具体的案例和任务中，激发学生的综合职业能力； 通过典型的产品，激发学生的学习动机； 加上多元的评价突出学生各方面的能力； 突出技能的实用性，能在生活和工作中有较大发挥空间； 做学一体，学生在已有知识、技术和能力的基础上，通过模仿、改造形成新的项目或任务，提高其知识、技能的应用能力和创新能力。</p>							
<p>课程内容：</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. CorelDRAW X7 入门知识</li><li>2. CorelDRAW X7 的基础操作</li><li>3. 绘制和编辑图形</li><li>4. 绘制和编辑曲线</li><li>5. 编辑轮廓线与填充颜色</li><li>6. 排列和组合对象</li><li>7. 编辑文本</li><li>8. 编辑位图</li><li>9. 应用特殊效果</li><li>10. 综合设计实训</li></ol>							
<p>教学方法：</p> <p>讲授法、演示法、任务驱动法、案例教学法、自主学习法、讲练结合。</p>							

教学基本条件：  
 主讲教师：一位  
 教室：理实一体多媒体教学机房  
 辅助教学条件：计算机网络资源、相关教学软件

### 3. 图形图像处理（2）

图形图像处理(2)			课程类型：专业基础课				
学期	2	总学时	56	讲授学时	24	实训学时	32
<p>课程目标：本课程主要内容包括图像处理基本知识与 Photoshop 软件的基本操作，对图层、通道、蒙板、路径、滤镜、动作等的认识及应用。通过本课程学习，使学生掌握 Photoshop 软件的基本使用和主要功能，能够利用 Photoshop 软件进行图像输入、编辑处理、图像合成、输出等，并能完成一定的特效制作和综合图像创作。</p>							
<p>教学要求：</p> <p>(1)能够了解数字图像的基本理论、有关色彩理论和颜色模式的理论知识。(2)熟练掌握 PHOTOSHOP 的工作界面以及一些基础操作，例如：对图像文件的新建、打开和保存操作，以及使用 PHOTOSHOP 中的各种辅助工具等。(3)能够熟练利用 PHOTOSHOP 中的工具和命令创建、编辑和保存选区；熟练掌握创建、编辑路径的方法与技巧。(4)熟练掌握图层的一些概念、基本操作。(5)对通道与蒙版的概念有一个清晰的认识，轻松掌握通道与蒙版的操作方法与技巧。(6)掌握滤镜的一些基础的操作。</p>							
<p>课程内容：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Hello PS——走进数字图像世界</li> <li>2. 选我，框你——选区的应用</li> <li>3. 图层的应用</li> <li>4. 图像颜色调整</li> <li>5. 图像合成技术</li> <li>6. 路径与形状、文字工具的应用</li> <li>7. 图像特效制作</li> <li>8. 图像的自动化处理和打印输出</li> </ol>							
<p>教学方法：</p> <p>讲授法、演示法、任务驱动法、案例教学法、自主学习法、讲练结合。</p>							
<p>教学基本条件：</p> <p>主讲教师：一位                      教室：理实一体多媒体教学机房                      辅助教学条件：计算机网络资源、相关教学软件</p>							

### 4. 面向对象程序设计基础



面向对象程序设计基础			课程类型：专业基础课				
学期	2	总学时	56	讲授学时	32	实训学时	24
<p>课程目标：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 理解程序设计的意义；</li> <li>2. 能够利用控件进行较复杂的界面设计；</li> <li>3. 对各对象准确进行代码的编写；</li> <li>4. 全局变量、局部变量、常量的申明及使用；</li> <li>5. 掌握选择结构及选择结构的嵌套；</li> <li>6. 掌握循环结构及循环结构的嵌套；</li> <li>7. 函数的定义，编写及内置函数的使用。</li> </ol> <p>能够简单定义、使用数组。</p>							
<p>教学要求：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 可以为 VB 程序安装选择计算机配置</li> <li>2. 理解高级语言的意义</li> <li>3. 了解面向对象的思想</li> <li>4. 能够开发出完整的计算器</li> <li>5. 掌握消息对话框函数的使用</li> <li>6. 掌握对象焦点的控制</li> <li>7. 掌握 VB 变量的定义、使用</li> <li>8. 掌握不用控件的输入输出方法</li> <li>9. 掌握函数计算功能</li> <li>10. 了解键盘操作支持</li> <li>11. 能够进行简单记事本的开发</li> </ol>							
<p>课程内容：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 程序设计概述</li> <li>2. 简易加法器制作</li> <li>3. 两数交换</li> <li>4. 计算器初级版本</li> <li>5. 计算器完整版本</li> <li>6. 九九乘法表制作</li> <li>7. 记事本的开发</li> <li>8. 图片浏览器的开发</li> <li>9. 桌面时钟的开发</li> </ol>							
<p>教学方法：</p> <p>自主探索、任务驱动、小组协作、演示验证</p>							

教学基本条件:

内存 2g 以上计算机机房一个, 电子教室软件一套。

## 5. 用户体验设计

用户体验设计			课程类型: 专业基础课				
学期	3	总学时	48	讲授学时	24	实训学时	24
<p>课程目标: 使学生掌握交互设计基础与应用的理论基础, 在产品开发初期就能将用户体验技术与产品功能相结合, 从而推动产品的创新。并且能够与团队中的界面设计人员以及软件工程人员共同合作交流并在产品初期完成用户体验模型引导产品设计。</p>							
<p>教学要求:</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. 建立对于设计原则的理解;</li><li>2. 告别设计中设计技法的“堆砌”;</li><li>3. 增强用户体验设计与设计技法相结合的意识。</li></ol>							
<p>课程内容:</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. 用户模型的研究与创建;</li><li>2. 人机工程学和用户体验技术的研究;</li><li>3. 产品原型设计。</li></ol>							
<p>教学方法:</p> <p>项目式教学、课堂讲授、案例分析、课堂讨论、课堂实践等。</p>							
<p>教学基本条件:</p> <p>要求确保教学材料的科学性和合理性;</p> <p>确保每一位同学拥有一台计算机、Photoshop 软件。</p>							

## 6. 摄影基础

摄影基础			课程类型: 专业基础课				
学期	3	总学时	48	讲授学时	24	实训学时	24
<p>课程目标:</p> <p>通过本课程的学习, 使学生能够在掌握摄影基本理论知识的同时, 熟练运用摄影基本操作方法与技巧, 从而更好、更系统的学习《摄影基础》这门课, 最终具备系统的摄影理论知识和实践能力, 运用专业设备拍摄出精彩的摄影摄像作品, 在毕业后能适应摄影、摄像等岗位群对知识、技能及职业态度的要求。</p>							
<p>教学要求:</p> <p>能够掌握《摄影基础》基本概念。能够掌握相机的基本功能, 熟练的使用相机。能够掌握摄影三要素等理论知识, 并将其运用到实地拍摄中。能够了解摄影行业特点及需求。能够熟练掌握摄影行业的基本流程, 具备独立的摄影能力。拥有一颗摄影眼。</p>							

<p>课程内容：</p> <p>摄影认知、摄影器材、摄影技术基础、摄影用光、摄影构图、摄影实践和数字图像处理。课程融摄影基础知识、艺术摄影和商业摄影于一体，力求反映现代数码技术背景下的摄影教学理念。在知识体系上，采取了传统与现代融合、拓展、创新的原则。内容安排由浅入深、由部分到整体，理论与实践并重、艺术与技术兼容。在课程实施过程中还配有丰富的案例，并在实践环节提供了实用的技术、技巧指导，充分体现高职教育能力和素质综合培养的特点。为帮助学生自学与实训，课程实施过程中还安排了小结和思考与练习，对培养学生观察能力、拍摄能力、实践创新能力打下了坚实的基础。</p>
<p>教学方法：</p> <p>课堂讲授、案例分析、课堂讨论、课堂实践、任务驱动、角色扮演、任务教学法等。</p>
<p>教学基本条件：</p> <p>相机、手机、教室</p>

## 7. 广告创意

广告创意			课程类型：专业基础课				
学期	4	总学时	48	讲授学时	44	实训学时	4
<p>课程目标：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 能够寻求设计项目、完成项目的调研、现场勘测、并基本掌握客户的构想和要求 能够根据设计任务书的要求完成设计草案 。</li> <li>2. 能够根据客户的要求对项目进行准确的定位 。</li> <li>3. 能够根据项目的功能、要求和资金等因素，科学地确定设计的主导方向 。</li> <li>4. 能够绘制（手绘）创意草图或概念草图。</li> <li>5. 能够编制整体的设计创意方案 。</li> <li>6. 能够运用图形、符号、色彩等表现设计构思 能够比较熟练应用 Photoshop、CorelDraw、3Dmax 等图形图像设计软件辅助设计 。</li> </ol>							
<p>教学要求：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 有明确的学习目的，能认识到学习目的在于应用；</li> <li>2. 有学习广告策划与创意的愿望和兴趣，乐于参与实际广告项目的开发过程；</li> <li>3. 有学好广告策划与创意的信心，能够与其他学科相互结合、渗透；</li> <li>4. 能在学习过程中积极与他人合作，相互帮助，共同完成学习任务；</li> <li>5. 能体会学习中的乐趣，乐于接触广告学中的相关读物；</li> <li>6. 能在学习过程中注意并理解他人的情感；</li> <li>7. 遇到问题时，能主动向老师或同学请教，以取得帮助；</li> <li>8. 在生活中接触到广告的最新创意时，乐于探究其实现手段、实现过程；</li> <li>9. 乐于接触并了解国内外广告设计的新手段。</li> </ol>							

课程内容：

1. 策划在广告活动中的地位
2. 社会的进步和发展对广告策划的影响和制约
3. 广告策划与营销计划、品牌建设的关系
4. 广告策划的运作过程
5. 广告策划与广告表现
6. 整合营销传播 —— 现代广告新概念

教学方法：

1. 适时开展“脑力激荡法”。“脑力激荡法”的核心在于借助他人的智力来激发自己的思维。我们通过提出问题，在研究解决问题办法的过程中，形成“脑力风暴”，相互刺激，碰撞思想，达到互动学习的效果。

2. 积极倡导“问题教学法”。“问题教学法”是利用系统步骤，指导学生解决问题，以增进学生掌握知识和技能，培养思考能力。教学中侧重于引起学生自动的学习兴趣和好奇心，激发和集中学生的思考。

3. 认真落实“分层教学法”。“分层教学法”主要根据高职学生高中时不同的知识、能力起点和学习态度，在教学过程中针对学生不同的个性特征与心理倾向，设计多层的教学目标，运用不同的教学方法进行教学，因材施教，从而使全体学生都能在原有的基础上学有所得。

教学基本条件：

1. 教学团队的基本要求

一定的双师型比例，一定数量的副教授和讲师的比例，学历上要求有研究生和本本科生的比例。

2. 教学硬件环境基本要求

理论教授需在多媒体教室完成；实践环节在实训室进行，学生需使用计算机、扫描仪、打印机等设备。查阅资料在图书馆和依托网络进行。

### （三）专业核心课

主要有数字绘画、三维软件基础、交互设计基础、非线性编辑、后期合成、用户界面设计等 6 门课，共 19.5 学分。

#### 1. 数字绘画（56 学时，3.5 学分）

本课程包括常见数位板的使用方法 AdobePhotoshop 或 SAI 等常用数字绘画软件的基本操作使用常用数字绘画软件和数位板进行标志设计、人物设定、头像设计、场景设计和插画设计等的绘制技法。

数字绘画			课程类型：专业核心课				
学期	2	总学时	56	讲授学时	24	实训学时	32
<p><b>课程目标：</b></p> <p>通过本课程的学习，经过课堂讲授、示范操作和学生独立上机练习几个授课环节，使学生能快速掌握专业软件的各种操作技能，从而配合特定主题的运用，达到“心手合一”，创作出富有表现力的作品。培养学生正确认识专业软件在设计与绘制中的重要位置，使其明确方向，启发日后自我学习的意识。同时使学生具备较强的工作方法能力和社交沟通能力。</p>							
<p><b>教学要求：</b></p> <p>本课程主要通过掌握数位板使用方法和技术，学习数字绘画基础操作，了解形态认知基础（自然形态认知基础、人工形态认知基础、综合形态认知基础），学习角色造型基础（卡通头像、角色设定、插画设计）、场景造型基础（自然风景、建筑场景、动画场景）等内容知识。通过本课程使学生掌握数字画入门知识和技巧，培养学生的综合能力，帮助学生加强基础知识，并提高学生的艺术感知能力和鉴赏能力，为将来从事动画、CG 插画及相关行业的工作建立一定的认识和基本技能。</p>							
<p><b>课程内容：</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 数字绘画简述</li> <li>2. 软件应用基础</li> <li>3. 静物系列练习</li> <li>4. 风景系列练习</li> <li>5. 人物系列练习</li> <li>6. 场景系列练习</li> <li>7. 电脑软件操作基础</li> <li>8. CG 插画主流创作技法</li> <li>9. CG 人物插画创作</li> <li>10. 个案创作赏析</li> <li>11. CG 商业插画综合实战</li> </ol>							
<p><b>教学方法：</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 支架教学法，其特征是随着学习的深入，考虑到学生的学习迁移能力，教师直接提供的素材或指导趋向于减少，类似于房子行将造成之前不断拆减的脚手架；</li> <li>2. 小组合作学习，以小组为单位了解数字绘画，分析素材，并根据市场的实际发展状况设计方案。</li> </ol>							
<p><b>教学基本条件：</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 师资要求</li> </ol> <p>从事本课程教学的教师，应具有高等学校教师资格证书及美术领域毕业生。</p>							

## 2. 仪器设备要求

本课程需要在美术室上课，每6人需要手工桌等设备一套，并且利用传媒（影视、互联网等）进行辅助教学。

## 3. 实验实训场所要求

为了保证理论与实践操作密切结合，本课程授课需要在学院实训室画室、手工教室进行。

## 2. 用户界面设计（48学时，3学分）

用户界面设计的基本概念、基本原理和方法，主要包括用户研究、结构设计、交互设计、视觉设计、设计实践等内容，以及Web网站和移动App用户界面设计原则、方法与工具。

用户界面设计			课程类型：专业核心课				
学期	3	总学时	48	讲授学时	24	实训学时	24
<p>课程目标：</p> <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>教学要求：</p> <p>本课程是多媒体设计与制作专业一门专业必修课程，是学生工作过程化课程体系中的一门重要课程。所有要求前期学习的课程有平面构成、色彩构成、图形设计、字体设计、coreldraw、photoshop等，后续课程flash动画、网页设计等课程。</p>							
<p>课程内容：</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，以项目为导向，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>教学方法：</p> <p>1. 本课程先基本原理、基本理论的讲述，再设计知识和技能的讲授，由浅入深，循序渐进。</p> <p>2. 在教学中采用“复习回顾——案例教学（教师演示）——自主学习（学生演练）——学生上机实践（针对学生碰到的具体问题教师再进行讲解）——课堂小结——提示下次预习的内容”的教学方法，同时将课堂搬进计算机基础实验室，即学即用，以取得较好的教学效果。</p>							

教学基本条件:

1. 教学团队的基本要求

一定的双师型比例, 一定数量的副教授和讲师的比例, 学历上要求有研究生和本本科生的比例。

2. 教学硬件环境基本要求

理论教授需在多媒体教室完成; 实践环节在实训室进行, 学生需使用计算机、扫描仪、打印机等设备。查阅资料在图书馆和依托网络完成。

### 3. 非线性编辑 (48 学时, 3 学分)

本课程包括数字视音频的基础知识、剪辑原理、非线性编辑的工作原理与工作流程 PremiereCC 等非线性编辑软件的基本操作镜头剪接、转场、字幕、校色、音画搭配以及片头片尾设计等技巧。

非线性编辑			课程类型: 专业核心课				
学期	3	总学时	48	讲授学时	24	实训学时	24
课程目标: 本课程系统地讲述非线性编辑软件 Premiere Pro 的使用方法, 涵盖了软件应用的各个方面, 注重实效, 重点讲授非线性编辑软件 Premiere Pro 对视频、音频的专业处理功能及操作技巧, 详细介绍非线性编辑软件 Premiere Pro 的视频编辑流程, 为学生学习后续专业课程打下基础, 也为学生毕业后从事专业研究和工作储备必要的基础理论和实训知识。							
教学要求: 通过该课程的学习, 学生要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、图层、音频等基本概念。掌握非线性编辑的一般理论。在此基础上, 学习 Premiere Pro 窗口界面的组成, 熟练操作 Premiere Pro, 能够运用 Premiere Pro 进行影视素材的组接、裁剪, 制作高质量的动画特技, 设计美观的字幕, 熟练处理音频, 完成高质量的声画同步							
课程内容: 1. 软件基本操作 2. 视频切换效果应用 3. 视频特效应用 4. . 音频的应用 5. 字幕设计 6. 节目合成与媒体格式							
教学方法: 讲授法、演示法、任务驱动法、案例教学法、自主学习法、讲练结合							

教学基本条件:

要求确保教学材料的科学性和合理性; 确保每一位同学拥有一台计算机; Premiere Pro 软件

#### 4. 交互设计基础 (48 学时, 3 学分)

本课程包括人机交互的基本概念、基本结构、工作原理、研究内容和发展趋势等基础理论知识移动 APP、Web 网站以及虚拟现实应用等主流媒体的人机交互设计原则、方法和工具, 以及相关原型开发和可用性测试技术等。

交互设计基础			课程类型: 专业核心课				
学期	3	总学时	48	讲授学时	24	实训学时	24
<p>课程目标:</p> <p>本课程主要讲授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及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。主要为了培养学生利用网络交互设计制作做实际作品的的能力。</p>							
<p>教学要求:</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. 掌握交互设计及其软件的基本概念、基本结构、工作原理及设计方法, 最终了解和掌握其工作原理, 具有初步的设计能力。</li><li>2. 学会使用设计类工具分析、设计, 通过全面培养学生的分析、设计、开发、使用能力, 提高学生分析问题、解决问题的自主创新能力。</li><li>3. 通过“课程实验——实验课程——设计训练”循序渐进的训练, 锻造学生的数据系统分析、设计、实现能力。</li></ol>							
<p>课程内容:</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. 交互设计概论</li><li>2. 基于 UCD 的用户需求研究</li><li>3. 提供高效能和愉悦</li><li>4. 设计模式应用及细节应用</li><li>5. 交互细节: 鼠标及其操作</li><li>6. 控件及其行为</li></ol>							
<p>教学方法:</p> <p>案例教学法、启发式教学法、小组讨论、团队合作</p>							
<p>教学基本条件:</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. 教学团队的基本要求</li></ol> <p>一定的双师型比例, 一定数量的副教授和讲师的比例, 学历上要求有研究生和本科生</p>							



的比例。

## 2. 教学硬件环境基本要求

理论教授需在多媒体教室完成；实践环节在实训室进行，学生需使用计算机、扫描仪、打印机等设备。查阅资料在图书馆和依托网络进行。

## 5. 三维软件基础（56 学时，3.5 学分）

本课程包括常用三维动画制作软件 3DsMax、Maya 或 Cinema4D 等的基本使用方法和操作技巧，主要内容包括三维建模与动画的基本知识、工作界面、基本设置，以及三维建模、材质、贴图、灯光、摄像机、渲染等方面的基础知识与应用技巧。

三维软件基础			课程类型：专业核心课				
学期	4	总学时	56	讲授学时	24	实训学时	32
<p>课程目标：</p> <p>知识目标：</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. 掌握 3ds MAX 绘图界面及系统启动、关闭、文件加密存储等操；</li><li>2. 能够设置绘图环境（绘图单位和绘图界限）；</li><li>3. 能够掌握三维图形建模的基础命令；</li><li>4. 能够掌握 3ds MAX 基础命令在实例中的应用。</li></ol> <p>能力目标：</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. 掌握 3ds MAX 的基本命令操作；</li><li>2. 掌握三维图形建模的设计方法；</li><li>3. 能理解并将课本知识与实际工作紧密联系。</li></ol> <p>素质目标：</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. 培养严谨认真的学习态度，激发课程兴趣；</li><li>2. 培养学生对身边知识的观察与思考的能力，做生活的有心人；</li><li>3. 锻炼举一反三的思维能力。</li></ol>							
<p>教学要求：</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. 熟悉高等职业教育规律；</li><li>2. 具备高校教师任职资格和建筑 3ds MAX 资格证书；</li><li>3. 具有良好的师德修养，能教书育人，熟悉并遵守新的国家标准。</li></ol> <p>仪器设备要求：</p> <p>为了保障本门课的正常运行，对仪器设备的要求如下：</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. 确保教学材料的科学性和合理性；</li><li>2. 确保每一位同学拥有一台计算机。</li></ol>							
课程内容：							

<p>本课程着眼于 3ds MAX 的基本功能和使用方法介绍，从应用角度出发着重介绍 3ds MAX 的建模、材质、灯光、动画及特效等五大快内容。全部剖析三维动画制作的流程和技巧。</p> <p>通过本课程的教授与实训，使学生掌握三维图形制作软件 3ds MAX 的基本功能、三维图形建模和三维图形动画设计的基础知识和理论，具备操作和使用 3ds MAX 进行三维图形建模和基本三维图形动画设计的基本技能，能熟练运用 3ds MAX 进行物体的绘制，能为网页设计和多媒体制作中设计较为复杂素材。</p>
<p><b>教学方法：</b></p> <p>本课程应以基本操作技能、工程应用能力和创新能力提升为主线，以项目教学为载体，运用“教、学、做”为一体的模式，理论与实践相结合，以动手操作掌握程度为考察学生接受知识的指标。</p> <p>本课程从知识内容上分为 3dsMAX 绘图基本知识和实际操作两大部分，建议有重点、有详略、有目标的对学生进行讲授。</p> <p>本课程应根据课程内容和高职学生学习的特点，采用理实一体化项目式教学法，使课堂教授、多媒体教学以及实训教学相结合。</p>
<p><b>教学基本条件：</b></p> <p>要求教师具备基本的职业教育规律及高校教师任职资格和建筑 3dsMAX 资格证书，要求教师具有良好的师德修养，能教书育人，熟悉并遵守新的国家标准。</p> <p>要求确保教学材料的科学性和合理性； 确保每一位同学拥有一台计算机。</p>

## 6. 后期合成（56 学时，3.5 学分）

本课程包括后期合成的基础概念、工作原理、关键技术、AfterEffects 等常用后期合成软件的基本操作和实用技巧、文字图形动画制作、三维合成、音效合成、抠像合成、运动跟踪和视频校色等实用技术。

后期合成			课程类型：专业核心课				
学期	4	总学时	56	讲授学时	24	实训学时	32
<p><b>课程目标：</b></p> <p>培养学生在影视、广告和多媒体制作中创作特殊艺术视觉效果的专业课。此课程在影视制作的教学计划中占有非常重要的地位。通过本课程的学习，可以使学生全面了解数字影视特技制作的基本原理，掌握影视特技制作的专业知识与技能，培养学独立进行影视创作的专业能力，为学生毕业后从事影视与多媒体制作奠定坚实的基础。</p>							
<p><b>教学要求：</b></p> <p>综合运用先修课程中所学到的有关色彩学、摄影技术、照明技术、非线性编辑、动画技术、数字影视合成技术等课程中的相关知识与技能，并且深入结合数字影视特技知识，使学生能够进行影视节目的创作与包装。这门课程是一门实践性与应用性都比较强的课程，学生需要通过实践来深入理解数字影视特技的主要概念和技术实现方法。</p>							

<p>课程内容：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. After EffectsCS4 影视后期制作基础知识</li> <li>2. After EffectsCS4 软件参数设置及基本使用 3</li> <li>3. After EffectsCS4 作品的制作流程</li> <li>4. After EffectsCS4 中的基本时间轴动画</li> <li>5. After EffectsCS4 中的文字特效动画</li> <li>6. After EffectsCS4 中的视频特效应用</li> <li>7. After EffectsCS4 中的光线特效应用</li> <li>8. After EffectsCS4 中的转场过渡效果</li> <li>9. After EffectsCS4 中的粒子特效应用</li> <li>10. After EffectsCS4 中的抠像特效应用</li> <li>11. After EffectsCS4 中的置换贴图变形特效应用</li> <li>12. After EffectsCS4 中的分形噪波特效应用</li> <li>13. After EffectsCS4 中的三维空间效果</li> <li>14. After EffectsCS4 中的 Expression（表达式）应用</li> <li>15. 第三方插件的应用</li> </ol>
<p>教学方法：</p> <p>课堂讲授、案例分析、课堂讨论、课堂实践、任务驱动、角色扮演、任务教学法等</p>
<p>教学基本条件：</p> <p>要求确保教学材料的科学性和合理性；</p> <p>确保每一位同学拥有一台计算机；AfterEffects 软件</p>

#### （四）公共选修课

主要有应用文写作及办公自动化（限定）、中国传统文化（限定）、党国党史、大学语文、大学美育、计算机网络技术基础共 6 门课程，共选修 6 学分。

#### （五）专业拓展课

专业拓展课程主要包括：三维动画基础、影视特效制作、各专业课项目实训、跟岗实训、顶岗实习、毕业设计等 15 门课程，共 49 学分。

#### （六）专业选修课

主要有数字声音处理、动态图形设计、AutoCAD 应用、InDesign 版式设计、融媒体交互设计与制作等 6 门课程，其中 InDesign 版式设计、融媒体交互设计与制作为任选课程，共 11 学分。

### 九、教学进程总体安排

(一) 人才培养计划总体安排表 (插入表格)

表 9-1 人才培养计划总体安排表

学期 周数		第一学年		第二学年		第三学年		合计
		一	二	三	四	五	六	
教学环节	入学教育	2						2
	军事技能训练	2						2
	课堂教学、复习考 试、考核	12	17	15	17	8		69
	专业综合实训/实践	2	3	5	3			13
	毕业综合实践					4	18	22
	毕业设计 (毕业论文)					8	10	18
	就业指导、毕业教育							
总计		18	20	20	20	20	28	126

(二) 课程设置及教学进程表一

表 9-2 课程设置及教学进程表 (一)

课程 性质	课程 类别	课程 编号	课程 名称	学分	学时	学时构成		各学期课时分配						考 试 方 式	学 分 要 求	
						理 论	实 践	一	二	三	四	五	六			
								18周	20周	20周	20周	20周	20周			
必修 课	公共 基础 课	K510001001	军事理论和入学教育	2	36	36		36/2							考查	共需 修 43 学分
		K510001002	军事技能	2	112		112	112/2							考查	
		K560001003	思想道德修养与法律基础	3	48	48		4							考试	
		K560001004	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	4	64	48	16		3						考试	
		K550001005	大学英语 1	3	42	30	12	3							考试	
		K550001006	大学英语 2	3	54	42	12		3						考试	
		K550001007	体育与健康 1	2	24	2	22	2							考试	
		K550001008	体育与健康 2	2	32	2	30		2						考试	
		K550001009	体育与健康 3	2	24	2	22			2					考试	

	K550001010	体育与健康 4	2	32	2	30				2				考试
	K550001011	高等数学 1	3	42	42		3							考试
	K550001012	高等数学 2	3	54	54			3						考试
	K550001013	计算机应用基础 1	2	28	14	14	2							考试
	K550001014	计算机应用基础 2	2	36	18	18		2						考试
	K510001015	职业发展与就业指导	2	32	8	24						4		考查
	K510001016	创新创业基础	2	32	8	24		2						考查
	K510001017	大学生心理健康教育	2	32	20	12	第 1 学期 8 课时, 第 2-5 学期 6 课时						考查	
	K560001018	形势与政策讲座	1	32	24	8	1-4 学期集中授课, 每期 8 课时						考查	
	K510001019	劳动课	1	16	8	8								考查
<b>小计</b>			<b>43</b>	<b>772</b>	<b>408</b>	<b>364</b>	<b>14</b>	<b>15</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>4</b>	<b>0</b>		
专业 基础 课	K550201001	设计基础	3	48	24	24	4							考查
	K550201002	图形图像处理(1)	3	48	24	24	4							考试
	K550201003	图形图像处理(2)	3.5	56	24	32		4						考试
	K550201004	面向对象程序设计基础	3.5	56	32	24		4						考试
	K550201005	用户体验设计	3	48	24	24			4					考试
	K550201006	摄影基础	3	48	24	24			4					考查
	K550201007	广告创意	3	48	44	4				4				考试
<b>小计</b>			<b>22</b>	<b>352</b>	<b>196</b>	<b>156</b>	<b>8</b>	<b>8</b>	<b>8</b>	<b>4</b>	<b>0</b>	<b>0</b>		
专业 核心 课	K550202001	数字绘画	3.5	56	24	32		4						考查
	K550202002	用户界面设计	3	48	24	24			4					考试
	K550202003	非线性编辑	3	48	24	24			4					考试
	K550202004	交互设计基础	3	48	24	24			4					考试
	K550202005	三维软件基础	3.5	56	24	32				4				考试
	K550202006	后期合成	3.5	56	24	32				4				考试
<b>小计</b>			<b>19.5</b>	<b>312</b>	<b>144</b>	<b>168</b>	<b>0</b>	<b>4</b>	<b>12</b>	<b>8</b>	<b>0</b>	<b>0</b>		
专业	K550203001	三维动画基础	3.5	56	24	32					4			考试

共需  
修 22  
学分共需  
修 19.5  
学分

共需

拓展课	K550203002	影视特效制作	3.5	56	24	32					4		考试	修 49 学分		
	S031000001	素描速写项目训练	1	30	0	30	30/1								考查	
	S031000003	数字绘画项目训练	1	30	0	30		30/1							考查	
	S031000004	图形图像处理（1） 实训	1	30	0	30		30/1							考查	
	S031000005	面向对象程序设计 基础项目实训	1	30	0	30		30/1							考查	
	S031000006	图形图像处理（2） 实训	1	30	0	30			30/1						考查	
	S031000007	摄影基础项目实训	1	30	0	30			30/1						考查	
	S031000008	用户界面设计项目 实训	1	30	0	30			30/1						考查	
	S031000009	交互设计基础项目 实训	1	30	0	30				30/1					考查	
	S031000010	三维软件基础项目 实训	1	30	0	30				30/1					考查	
	S031000011	后期剪辑与特效制 作项目实训	1	30	0	30				30/1					考查	
	S031000012	跟岗实习	2	48		48			48/2						考查	
	S031000013	顶岗实习	20	480		480					80/4	400/18			考查	
	S031000014	毕业设计	10	240		240					160/8	80/10			考查	
小计			49	1180	48	1132	0	0	0	0	8	0				
必修课合计			133.5	2616	796	1820	22	27	22	14	12	0				
选修课	公共选修课	大学美育	2	32	24	8		2						考查	共需 修 19 学分 公共 6分 专业 13分	
		应用文写作及办公 自动化（限定）	2	32	24	8				2				考查		
		计算机网络技术基 础	2	32	16	16					4			考查		
	小计			6	96	64	32	0	2	0	2	4	0			
	专业选修课	S031000002	办公自动化项目训 练	1	30	0	30	30/1								考查
		K550203001	数字声音处理	3	48	24	24			4						考查
		K550203002	动态图形设计	3	48	24	24				4					考查
K550203003		AutoCAD 应用	3	48	24	24				4				考查		

	K550203004	InDesign 版式设计	3	48	24	24					4		考查
	K550203005	融媒体交互设计与制作											考查
	小计		13	222	96	126	0	0	4	8	4	0	
	选修课合计		19	318	160	158	0	2	4	10	8	0	
	合计		152.5	2934	956	1978	22	29	26	24	20	0	

### (三) 课程设置及教学进程表二 (插入表格)

表 9-3 课程设置及教学计划进程表(二)

(综合实践环节)

序号	主要实践环节	学分	学时	安排学期	考试方式
1	军事技能	2	60	I	考查
2	入学教育(安全、劳动)	2	60	I	考查
3	专业认知实习	2	24	I	考查
4	劳动实践	1	16	I、II、III、IV	考查
5	跟岗实习	2	48	III	考查
6	顶岗实习	10	600	V、VI	考查
7	毕业设计	6	180	V	考查
小计		25	988		

### (四) 教学总学时分配表 (插入表格)

表 9-4 教学总学时分配表

序号	课程类型		课程门数	学分与课时数				公共课学时比例	实践课学时比例	选修课学时比例
				总学分	理论课	实践课	总学时			
1	必修课	公共基础课	19	43	408	364	772	26.31%	67.42%	10.84%
2		专业基础课	7	22	196	156	352			
3		专业核心课	6	19.5	144	168	312			

4			专业拓展课	16	49	48	1132	1180			
5	选修课	公共课	公共选修课	3	6	64	32	96			
6		专业课	专业选修课	4	12	96	126	222			
总计				55	152.5	956	1978	2934			

## 十、实施保障

### (一) 师资队伍

#### 1. 队伍结构

包括专任教师和兼职教师，在校生与本专业的专任教师不低于 18:1，双师素质教师占 75%，专任教师队伍根据职称、年龄，形成合理的梯队结构。

#### 2. 专任教师

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；具有社会工作相关专业本科及以上学历；认同和恪守社会工作价值观和专业伦理；具有扎实的本专业相关理论功底和实践能力；具有信息化教学能力，能够开展课程教学改革和科学研究；每 5 年累计不少于 6 个月的行业实践经历。

#### 3. 专业带头人

专业带头人具有副高及以上职称，能够较好地把握国内外行业、专业发展，能广泛联系行业机构，了解行业机构对本专业人才的需求实际，教学设计和专业研究能力强，组织开展教科研工作能力强，在本区域本领域具有一定的专业影响。

#### 4. 兼职教师

主要从相关行业机构聘任，具备良好的思想政治素质、职业道德和工匠精神，专业对口，具备具有扎实的专业知识和丰富的实务工作经验，具有中级及以上相关专业职称和 5 年以上行业工作经验，能承担专业课程教学、实习实训指导和学生职业发展规划指导等教学任务。数字媒体技术专业教学团队构成如表 10-1 所示。

表 10-1 数字媒体技术专业教学团队构成表

序号	姓名	性别	出生年月	专业技术职务	最后学历毕业学校、专业、学位	现从事专业	担任课程	专/兼职	是否双师型
----	----	----	------	--------	----------------	-------	------	------	-------



序号	姓名	性别	出生年月	专业技术职务	最后学历毕业学校、专业、学位	现从事专业	担任课程	专/兼职	是否双师型
1	***	女	1980.06	副教授	****大学、计算机应用技术、硕士	计算机应用	AutoCAD 应用、视听语言	专职	是
2	***	男	1979.03	副教授	****大学、机械制造及其自动化、硕士	多媒体制作	非线性编辑、后期合成、影视特效制作	专职	是
3	***	男	1980.12	讲师	****大学、控制科学与工程、博士	数字应用	Animate 动画制作、Cinema4D 特效制作	专职	是
4	***	男	1981.09	讲师	**大学、计算机科学与技术、学士	网页制作	面向对象语言程序设计、HTML5 设计与应用、InDesign 版式设计、脚本设计	专职	是
5	***	男	1983.02	讲师	****大学、机械工程及其自动化、学士	三维设计	建筑工程制图与识图、建筑效果图制作、室内与环境设计	专职	是
6	**	男	1986.03	讲师	****大学、机械工程及其自动化、学士	平面设计	Photoshop 平面设计	专职	是
7	***	男	1980.01	讲师	****学院、雕塑、学士	美工	美术设计基础、素描与速写、艺术设计欣赏	兼职	是
8	***	女	1986.01	助教	*****大学、软件工程、硕士	平面设计	CorelDRAW 图形制作、Photoshop 图像处理	专职	否
9	***	男	1983.01	助教	****大学、信息工程、学士	计算机应用	用户界面设计、游戏引擎基础	专职	是
10	***	女	1986.07	助教	*****大学、计算机科学与技术、硕士	三维动画	影视三维动画制作、建筑漫游动画	专职	否
11	**	男	1989.01	助教	****大学、计算机科学与技术、学士	信息化建设	AR/VR 技术基础、多媒体技术及应用	专职	否

序号	姓名	性别	出生年月	专业技术职务	最后学历毕业学校、专业、学位	现从事专业	担任课程	专/兼职	是否双师型
12	**	女	1983.03	助教	*****大学、建筑环境与水利工程、学士	室内设计	建筑效果图制作、室内与环境设计	专职	否
13	***	男	1980.06	工程师	****大学、过程装备与控制工程、学士	Maya	Maya 软件、广告创意、用户体验设计	专职	是
14	**	女	1994.3	教员	****大学 **学院、广告学、学士	平面设计与二维动画	设计基础、图形图像处理、数字音频基础及应用、Animate 动画	专职	是
15	***	女	1996.08	教员	****学院、产品设计、学士	三维建模	3Dmaxs 应用基础 AutoCAD 应用基础、数字绘画	专职	是
16	**	女	1988.11	教员	****大学、新闻传播系、学士	广告学	广告创意	专职	否
17	***	女	1995.01	教员	**学院、新闻学、学士	记者	摄影摄像技术、商业摄影、动态图形设计、三维动画基础、数字声音处理	专职	是

## (二) 教学设施

### 1. 校内实训基本条件

#### (1) 影视制作实训室。

影视制作实训室应配备非线性编辑工作站、专业摄像机、镜头、灯光、显示器、投影仪、调试系统、调音台、液晶电视等设备，安装三维动画制作、非线性编辑相关软件及工具；用于摄影基础、三维软件基础、非线性编辑、后期合成、三维动画基础、影视特效制作等课程的教学与实训。

#### (2) 交互设计实训室。

交互设计实训室应配备计算机、体感游戏机、Kinect 开发套件、Arduino 开发板、Leap-Motion 设备、Android/iOS 测试终端等设备，安装互动媒体产品开发相关软件及工具；用于交互设计基础、用户界面设计、用户体验设计、交互产品原型开发等课程的教学与实训。

### (3) 虚拟现实实训室。

虚拟现实实训室应配备计算机、虚拟现实头盔、全景摄像机、3D 空间跟踪定位器、3D 立体显示器、数据手套等设备，安装 AR/VR 应用开发相关软件及工具；用千游戏引擎基础、虚拟现实应用设计、增强现实应用设计、游戏程序设计等课程的教学与实训。

### (4) 视觉设计实训室。

视觉设计实训室应配备计算机、扫描仪、彩色打印机、热转印打印机等设备，安装图形图像处理、数字绘画等软件及工具；用千设计基础、数字绘画、广告创意、动态图形设计等课程的教学与实训。

## 2. 校外实训基本条件

校外实训基地基本要求为：具有稳定的校外实训基地；能够开展数字媒体技术专业相关实训活动，实训设施齐备，实训岗位、实训指导教师确定，实训管理及实施规章制度齐全。

表 10-2 校外实训基地

项目 分类	基地名称	实习项目	建立时间
校外	**文化传媒有限责任公司	图形图像设计	2017.9
	**科创有限公司	认知实习、图像处理、 综合实习	2018.7
	**市****视觉文 化传媒有限公司	认知实习、图像处理、 平面设计、二维三维建 模、综合实习	2017.11
	**影视文化传媒 有限公司	认知实习、图像处理、 影视后期制作、综合 实习	2018.6
	**电视台	行认知实习、综合实习	2017.8

## 3. 学生实习基地基本要求

学生实习基地基本要求为：具有稳定的校外实习基地；能提供内容编辑、视觉设计师、UI 设计师、Unity 开发工程师、技术美术、创意设计等相关实习岗位，能涵盖当前相关产业发展的主流技术，可接纳一定规模的学生实习；能够配备相应数量的指导教师对学生实习进行指导和管理；有保证实习生日常工作、学

习、生活的规章制度，有安全、保险保障。

### **（三）教学资源**

#### **1. 教材选用**

按照国家规定选用优质教材，禁止不合格的教材进入课堂。学校应建立由专业教师、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。

#### **2. 图书文献基本要求**

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。专业类图书主要包括：数字媒体应用技术行业政策法规、行业标准、行业规范、设计手册、数字媒体应用技术手册、数字媒体应用技术管理手册等；产品设计、等专业技术类图书和实务案例类图书；5种以上专业学术期刊。

#### **3. 数字化资源**

建设、配备与本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、满足教学资源。

#### **4. 其他教学资源**

各类数字媒体技术应用论坛网站、数媒类 APP、数媒微信公众账号、各类融媒体平台等。

### **（四）教学方法**

总结推广现代学徒制试点经验，普及项目教学、案例教学、情境教学、模块化教学等教学方式，广泛运用启发式、探究式、讨论式、参与式等教学方法，推广翻转课堂、混合式教学、理实一体教学等新型教学模式，推动课堂教学革命。加强课堂教学管理，规范教学秩序，打造优质课堂。

### **（五）教学评价**

建立专业建设和教学质量诊断与改进机制，健全专业教学质量监控管理制度，完善课堂教学、教学评价、实习实训、毕业设计以及专业调研、人才培养方案更新、资源建设等方面质量标准建设，通过教学实施、过程监控、质量评价和持续改进，达成人才培养规格。

### **（六）质量管理**

1. 完善教学管理机制，加强日常教学组织运行与管理，定期开展课程建设水平和教学质量诊断与改进，建立健全巡课、听课、评教、评学等制度，建立与企业联动的实践教学环节督导制度，严明教学纪律，强化教学组织功能，定期开展公开课、示范课等教研活动。

2. 建立毕业生跟踪反馈机制及社会评价机制，并对生源情况、在校学业水平、毕业生就业情况等进行分析，定期评价人才培养质量和培养目标达成情况。

3. 专业教研室应充分利用评价分析结果有效改进专业教学，持续提高人才培养质量。

## 十一、毕业要求

本专业学生必须修满人才培养方案规定的内容，并修满表 4（综合素质与实践教学进程表）和表 5（理论教学进程表）规定的学分，达到本专业人才培养目标和培养规格，同时达到以下条件方可毕业：

表 11-1 学生毕业条件审核表

总学分要求	152.5 学分
思想素质要求	综合素质考核评定合格
身体素质要求	达到国家颁布《学生体质健康标准》的要求
职业资格证书要求	全国计算机信息高新技术考试(OSTA)，见表 7-1 职业资格证书与专业技能证书（3 学分）
素质拓展要求	职业核心能力、社会实践、科技创新（6 学分）
其他要求	公共选修课程（6 学分）；军训（2 学分）

## 十二、学分替代

1. 创新创业：参加全国大学生创新创业大赛以及各行业协会举办支持举办各类科技创新、创意设计、创业计划等专题竞赛获得三等奖项以上，可替代《毕业设计/论文》学分，并同时获得相应奖励学分。

2. 技能大赛：参加国家 A 级竞赛，国家 B 级竞赛，省 A 级竞赛，根据《关于学院学生参加技能竞赛课程成绩认定办法通知》替代相应课程学分，并同时获得相应奖励学分。

表 12-1 专业社团培训学分替代表

序号	专业社团培训项目	培训学时	代替何门课程学分	备注
1	创新创业	40	《毕业设计/论文》	
2	技能大赛	40	相关课程学分	

### 十三、人才培养方案编制有关说明

- 1.《教育部关于职业院校专业人才培养方案制订与实施工作的指导意见》(教职称[2019]13号)；
- 2.\*\*学院 20 级人才培养方案制（修）订指导意见；
- 3.制定时间:2020 年 10 月；
- 4.修订时间：2021 年 3 月。