



烟台汽车工程职业学院

YANTAI AUTOMOBILE ENGINEERING PROFESSIONAL COLLEGE

数字媒体技术专业 人才培养方案

专业名称：	数字媒体技术
专业代码：	510204
适用年级：	2025 级
专业负责人：	姚燕娜
制订时间：	2025 年 6 月

编 制 说 明

本方案根据教育部《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》（教职成〔2019〕13号）、教育部职成司《关于组织做好职业院校专业人才培养方案制订与实施工作的通知》（教职成司函〔2019〕61号）、山东省教育厅《关于办好新时代职业教育的十条意见》等有关文件精神，对接教育部《高等职业教育数字媒体技术专业教学标准》（2025修订版），按照《烟台汽车工程职业学院2025级专业人才培养方案修订指导意见》要求编制。本专业人才培养方案适于三年全日制高职专业，由烟台汽车工程职业学院数字媒体技术专业与山东思蓝文化创意服务有限公司等企业共同制订，并经专业建设委员会审定、学院批准实施。

主要编制人员

任利华 烟台汽车工程职业学院信息与控制工程系副主任/教授

刘道刚 烟台汽车工程职业学院信息与控制工程系教学科科长/副教授

姚燕娜 烟台汽车工程职业学院信息与控制工程系教学科副科长/副教授

荆 炜 烟台汽车工程职业学院信息与控制工程系教师/助教

孙颖瑜 烟台汽车工程职业学院信息与控制工程系教师/副教授

吕道媛 烟台汽车工程职业学院信息与控制工程系教师/讲师

张连博 烟台汽车工程职业学院信息与控制工程系教师/讲师

张梓滢 烟台汽车工程职业学院信息与控制工程系教师/助教

徐晓臻 烟台汽车工程职业学院信息与控制工程系教师/助教

臧 伟 山东思蓝文化创意服务有限公司/技术总监

目 录

一、专业名称及代码	1
二、入学要求	1
三、修业年限	1
四、职业面向	1
五、培养目标与培养规格	3
(一) 培养目标	3
(二) 培养规格	4
六、课程设置及要求	5
(一) 课程体系构建思路	5
(二) 课程设置与要求	6
七、教学进程总体安排	30
(一) 教学进度计划	30
(二) 各类课程学时学分比例	30
(三) 实践环节教学进程表	31
(四) 数字媒体技术专业教学进程安排表	32
八、实施保障	35
(一) 师资队伍	- 34 -
(二) 教学设施	- 35 -
(三) 教学资源	38
(四) 教学方法	39
(五) 学习评价	39
(六) 质量管理	41
九、毕业要求	42
十、附录	43

2025 级数字媒体技术专业人才培养方案

一、专业名称及代码

数字媒体技术（510204）

二、入学要求

普通高级中学毕业、中等职业学校毕业或具有同等学力者。

三、修业年限

三年

四、职业面向

（一）人才培养面向岗位

表 1 人才面向岗位一览表

所属专业大类（代码）	电子信息大类（51）
所属专业类（代码）	计算机类（5102）
对应行业（代码）	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（87）
主要职业类别（代码）	计算机软件工程技术人员（2-02-10-03） 技术编辑（2-10-02-03） 音像电子出版物编辑（2-10-02-04） 剪辑师（2-09-03-06） 广告设计师（4-08-08-08） 动画制作员（4-13-02-02）
主要岗位（群）或技术领域	平面设计、包装设计、影视特效制作、新媒体运营、视频剪辑、文案策划、三维动画制作、音频处理、商业摄影摄像
职业类证书	多媒体设计师；平面设计师；广告设计师；动画制作员；商业摄影师；包装设计师等职业技能等级证书
技能竞赛	山东省“技能兴鲁”职业技能竞赛对应的广告设计师；动画制作员；商业摄影师；包装设计师等赛项； 山东省职业院校技能大赛“新一代信息技术赛道”和“人工智能赛道”

（二）岗位能力分析

表 2 岗位能力分析一览表

序号	岗位名称	岗位细化	岗位描述	岗位能力要求	典型工作任务
1	动画制作员	动画师、三维动画师、动画模型师	动画制作员是动画制作团队中的核心成员，负责将创意和故事转化为生动的动画形象。他们需要根据剧本和分镜脚本，运用动画软件和技术，绘制出角色的动作、表情和场景变化，确保动画作品的质量和风格符合项目要求。	<ol style="list-style-type: none"> 1. 创意和创作能力、美术基础动画制作技能、协作与沟通能力；掌握动画制作软件和相关工具，Adobe After Effects、3ds Max 等； 2. 能够独立使用这些软件进行角色建模、动画制作、特效合成等工作。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 前期准备； 2. 动画制作； 3. 特效合成剪辑； 4. 后期输出与发布。
2	视频剪辑师	视频剪辑师、特效视频编辑师、调色师	视频编辑师主要负责视频素材的整理、剪辑、调色、特效制作、音乐音效配合等后期制作工作。他们需要将原始的视频素材通过剪辑和加工，转化为符合要求的视频作品，用于网络宣传、企业培训、广告推广等多种场景。	<ol style="list-style-type: none"> 1. 熟练掌握视频编辑软件，如 Adobe Premiere、DaVinci Resolve 等；熟悉视频编码格式、分辨率、帧率等基础知识，能够进行高质量的视频输出； 2. 具备一定的视频特效制作能力，能够使用 AE 等软件进行特效合成； 3. 掌握调色技巧，能够调整视频色彩，提升视觉效果； 4. 具备良好的创意思维和审美能力。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 素材整理与筛选； 2. 剪辑与拼接； 3. 特效制作与调色； 4. 音频处理； 5. 导出与发布。
3	平面设计师	平面设计师、UI 平面设计师、广告设计师	平面设计师负责创建和编辑视觉元素，如图像、图形、排版和布局，以传达信息或吸引观众的注意力。他们通过设计海报、广告、杂志页面、网站界面、移动应用界面、社交媒体图像、产品包装	<ol style="list-style-type: none"> 1. 具备出色的创意思维和艺术审美能力，能够独立思考并设计出新颖、独特且符合品牌或项目需求的视觉方案。 2. 熟悉设计原则和趋势，能够运用色彩、排 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 需求分析与策划； 2. 创意构思与草图设计； 3. 设计执行与调整； 4. 设计交付与后期支持；

			等多种媒介,将品牌理念、产品信息或创意概念转化为视觉上吸引人的作品。	版、构图等设计元素创造视觉冲击力强的作品。 3. 熟练掌握平面设计软件,如 Adobe Photoshop、Illustrator 等,能够高效地进行图像编辑、排版设计、图形绘制等工作。 4. 了解或掌握 UI 设计软件和网页设计工具者更佳。	5. 设计维护与更新。
4	影视特效工程师	特效合成师、三维建模师、动态特效师、粒子特效师	影视特效工程师主要负责在影视作品中创作和实现各种视觉特效,包括但不限于爆炸、火焰、水流、烟雾、角色特效(如变形、换装)、环境特效等。他们需要与导演、摄影师、剪辑师等紧密合作,确保特效与影片的整体风格和故事情节相协调,提升观众的视觉体验。	1. 熟练掌握影视特效制作软件,如 Maya、3ds Max、C4D 等。 2. 精通建模、材质贴图、骨骼绑定、动力学模拟、粒子系统、流体模拟等特效制作技术。 3. 熟悉后期合成软件,如 After Effects 等,能够进行高效的调色、抠像、合成等操作。 4. 具备一定的美术素养,包括色彩搭配、构图原理、光影效果等,以制作出美观且符合影片氛围的特效。	1. 特效设计与预演; 2. 特效制作; 3. 优化与调整; 4. 技术支持与培训; 5. 项目管理。

五、培养目标与培养规格

(一) 培养目标

本专业培养能够践行社会主义核心价值观,传承技能文明,德智体美劳全面发展,具有一定的科学文化水平,良好的人文素养、科学素养、数字素养、职业道德、创新意识,爱岗敬业的职业精神和精益求精的工匠精神,较强的就业创业能力和可持续发展的能力,掌握本专业知识和技术技能,具备职业综合素质和行动能力,面向数字内容服务、影视节目制作等行业的数字媒体艺术专业人员、全媒体运营师等职业,能够从事界面与交

互设计、数字文创产品设计、音视频编辑等工作的高技能人才。

（二）培养规格

本专业学生应在系统学习本专业知识并完成有关实习实训基础上，全面提升知识、能力、素质，掌握并实际运用岗位（群）需要的专业核心技术技能，实现德智体美劳全面发展，总体上须达到以下要求：

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，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，崇尚宪法、遵规守纪、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。

2. 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；具有质量意识、环保意识、安全意识、信息素养、工匠精神、创新思维；勇于奋斗、乐观向上，具有自我管理能力、职业生涯规划的意识，有较强的集体意识和团队合作精神。

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。

4. 掌握必备的思想政治理论、科学文化基础知识和中华优秀传统文化知识；

5. 熟悉与本专业相关的法律法规以及环境保护、安全消防、文明生产等相关知识；

6. 掌握数字绘画基础知识；

7. 掌握视觉设计基础知识；

8. 掌握用户体验设计基础知识；

9. 掌握 3D 建模与动画基础知识；

10. 掌握数字音视频非线性编辑、后期合成技术和方法；

11. 掌握主流游戏引擎的基本操作和应用技术；

12. 了解数字内容制作相关的艺术、技术背景知识;
13. 具有探究学习、终身学习、分析问题和解决问题的能力;
14. 具有良好的语言、文字表达能力和沟通能力;
15. 具有良好的文案策划、创意设计能力;
16. 具有团队合作能力;
17. 具有良好的图形图像处理和平设计能力;
18. 具有音视频剪辑、编辑、后期合成以及特效制作能力;
19. 具有一定的二维、三维动画设计和制作能力;
20. 能够根据行业规范和项目需求进行 UI 设计、交互设计、用户体验设计、以及产品原型设计与制作的能力。

六、课程设置及要求部分

(一) 课程体系构建

数字媒体技术专业构建了“平台+模块”的课程体系。平台包括“通识课程平台和专业课程平台”，其中通识课程平台提供学校统一安排的公共基础课程，培养学生通用文化素养和学习能力；专业课程平台提供专业基础课程、专业核心课程和专业实践课程，培养学生基本专业技能和核心专业能力。模块包括“专业拓展模块、素质拓展模块和创新创业模块”，聚焦服务就业和学生未来发展需要，提升学生岗位迁移能力、职业核心素养和人文素质。对接数字媒体行业要求，紧贴工作实际确定了课程体系，实施“专业基础课+专业核心课+专业实践+专业拓展课”的教学模式，以广告设计师、视频编辑师、多媒体设计师、影视特效制作工程师为目标岗位设置课程，实现“岗课匹配”、“课证融通”、“赛证融合”，达到“岗、课、赛、证”融通育人目标。全面贯彻“三全育人”改革实施方案，把立德树人融入思想道德教育、文化知识教育、技术技能培养、社会实践教育各环节。

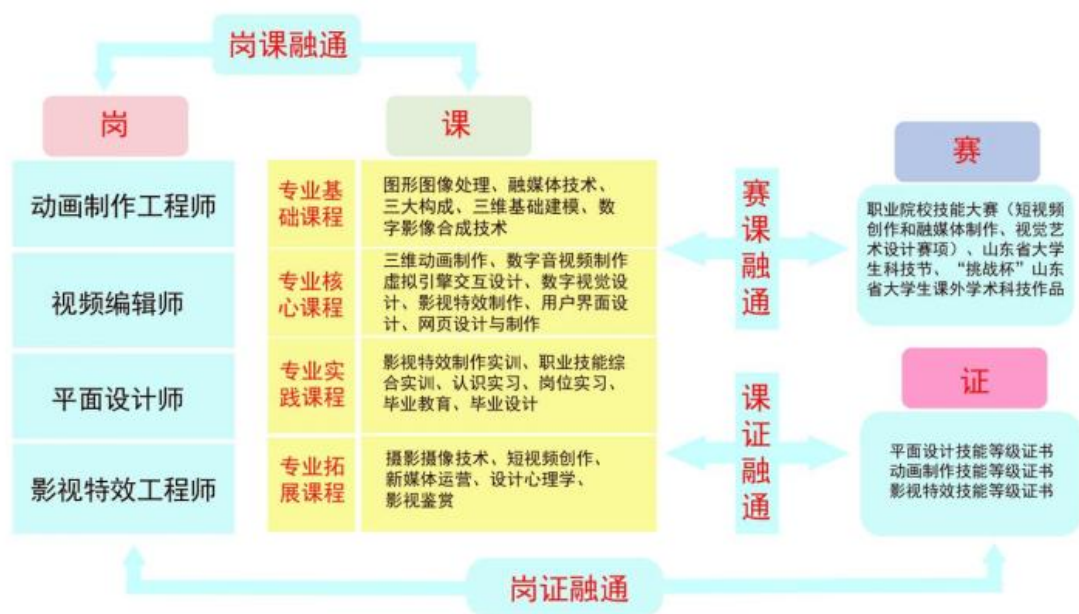


图 1 数字媒体技术专业课程体系构建示意图

(二) 课程设置与要求

本专业课程主要有必修课程和选修课程，其中，必修课程包括通识课程、专业基础课程、专业核心课程、专业实践课程；选修课程包括素质拓展课程、专业拓展课程和创新创业课程等。

1. 通识课程设置与要求

通过通识课程的开设，帮助学生树立正确的世界观、人生观、价值观，培养学生掌握扎实的工科基础知识和人文素养知识，为学生可持续发展提供良好的知识储备。

通识课程根据国家要求由学校统一开设，主要包含军事理论、思想政治理论课、高等数学、大学英语、信息技术、大学语文、体育与健康、心理健康教育、大学生就业指导、劳动教育等规定课程。

表 3 通识课程设置与要求一览表

序号	课程	项目	相关要求
1	大学语文	课程目标	素质目标： 培育人文精神与价值判断力；强化文化自信与家国情怀；陶冶审美情操与健全人格；以文学审美涵养情感，提升艺术鉴赏力与生活品味，实现人格全面发展；培育职业道德与社会责任。

			<p>知识目标: 掌握语言文学核心知识体系; 理解多元文化经典的思想内涵; 认知汉语特质及修辞艺术; 了解中外文明互鉴脉络。</p> <p>能力目标: 提升文本鉴赏与批判思维能力; 强化语言表达与沟通协作能力; 应用语文工具解决实际问题; 融合跨学科视野创新实践。</p>
		主要教学内容	经典作品选读, 涵盖诗歌、散文、小说、戏剧, 古今中外经典等篇章; 语言能力训练, 涵盖现代文读写、应用文写作、口语交际等; 国学经典研读; 跨文化主题拓展。
		教学要求	<p>课程思政: 通过名篇阅读模块弘扬三种文化(中华优秀传统文化、革命文化、社会主义先进文化), 渗透劳动精神、工匠精神, 引导学生树立文化自信与家国情怀。</p> <p>教学环境: 拓展课堂边界, 整合生活化资源创设真实语言实践场景, 强化文本与现实关联。</p> <p>教学方法和手段: 以任务驱动为核心, 结合跨学科知识及辩论、生态实践等活动, 培养应用能力与批判思维。</p> <p>教学团队: 教师需融合思政素养与专业能力, 通过身教实现价值引领。</p> <p>教学评价: 采用过程性评价(如读书笔记、辩论表现), 结合自评/互评反思学习成效, 关注能力提升与素养内化。</p>
		支撑培养规格	1、3、4
2	高等数学	课程目标	<p>素质目标: 培养学生的辩证主义思想, 帮助学生建立正确的世界观、人生观、价值观; 培养学生勇于探索、严格精确分析的科学精神; 增强学生的民族自豪感, 培养学生的家国情怀。</p> <p>知识目标: 理解函数、极限、连续、导数、微分、不定积分、定积分等一元函数微积分相关概念; 理解并掌握求函数极限、导数、积分的典型方法; 掌握函数单调性、极值、最值、凹凸性的判定方法、定积分求面积和体积的方法; 掌握 MATLAB 软件求微积分相关运算的命令; 了解数学建模的一般流程。</p> <p>能力目标: 能够利用函数及微积分的观点分析实际问题, 并能建立一定的模型; 能够利用常见的方法求出函数的极限、导数、微分、积分; 能够利用导数及积分的观点判定函数的各种性质、求不规则图形的面积及体积; 能够利用 MATLAB 软件计算微积分的相关运算; 并能建立一些简单问题的模型。</p>
		主要教学内容	函数的极限与连续; 一元函数微分学; 一元函数积分学; 数学软件 MATLAB 及数学建模简介。
		教学要求	<p>课程思政: 哲学思想、科学精神、美学思想、价值理念、文化自信、道德修养、家国情怀。</p> <p>教学环境: 多媒体教室。</p> <p>教学方法和手段: 构建“小组教学+案例驱动+信息化融合”的教学模式, 利用学习通平台和 MATLAB 等数学工具开展线上线下混合教学, 聚焦数专融合与数形结合, 强化实践应用, 着力培养学生的数学思维与解决问题的</p>

3	大学英语		<p>能力。</p> <p>教学团队：团队教师需熟练掌握常用数学软件操作，具备利用教学平台开展混合式教学的能力，同时需具备借助人工智能工具开展教学设计与实践的数字化素养和能力。</p> <p>教学评价：构建“三维多元”的评价体系，知识目标通过课堂测试、软件操作、作业检验函数、导数、积分等知识的掌握度；能力目标依托小组项目和学习通互动数据评估问题分析与工具应用能力；素养目标融入课程思政，通过案例讨论、软件实践考察辩证思维与科学精神，教学评价覆盖课前、课中、课后全过程，注重过程性反馈与终结性考核结合。</p>
		支撑培养规格	1、4、13、
		课程目标	<p>素质目标：厚植学生的爱国情怀，增强学生的文化自信；培养学生的批判性思维能力；帮助学生掌握正确的语言学习方法，培养良好的学习习惯；培养学生语言表达及人际沟通能力，提升学生理智分析中西方文化的素养。</p> <p>知识目标：掌握十二个话题的实用单词的简单用法、讨论的表达句型 60 句（每单元 5 句）；理解代词、形容词、副词、基本句子成分、时态等基本的语法内容；掌握常用应用文的格式、词汇和句子。</p> <p>能力目标：能够利用课本词汇理解单元文章话题；能够利用句型进行单元话题的讨论，并能够进行简单的交流输出；能够利用段落的中心主旨句及关键词进行课文的脉络复述；能够利用语法知识解决问题；能够利用应用文的固定格式及句子仿写应用文；能够利用词汇和句型改编与现实场景相关的小对话并进行输出。</p>
		主要教学内容	Freshman, English, Sports, Health, Internet, Love and Friendship, Holidays, Part-time Jobs, Travel, Delicacy, Environment, Gratitude, Idol, Dream, Job, Business Trip.
		教学要求	<p>课程思政：道德修养、人文素养、工匠精神、国际视野、文化自信、政治认同、民族情怀。</p> <p>教学环境：多媒体教室。</p> <p>教学方法和手段：采用“任务驱动+分层教学+信息化融合”的模式。以职业场景为导向设计任务，结合学生基础分层布置听说读写任务。依托超星学习通发布微课、开展线上测试，利用情景模拟、小组协作强化语言应用。融入课程思政，通过中西文化对比培养思辨能力，实现“做中学、学中用”的教学目标。</p> <p>教学团队：教学团队需具备扎实语言功底与跨文化教学能力，熟练运用学习通等信息化工具开展混合教学。团队结构应老中青结合，定期开展教研活动，强化课程思政意识，融入专业需求，提升“课程思政+语言应用”双能力，确保教学与学生发展对接。</p> <p>教学评价：教学评价实施形成性评价与终结性评价双轨并行机制。形成性评价全程记录考勤、作业、课堂表现及学习等活动过程性数据；终结性评价通过笔试聚焦综合应用能力考核，实现过程反馈与终结考核的有机统一。</p>
		支撑培养	1、2、3、5、13、14

		规格	
4	体育与健康	课程目标	<p>素质目标: 提高学生参加体育锻炼的社会责任感,养成终身参加体育锻炼的习惯;培养学生竞争意识、合作能力,顽强拼搏及开拓进取的精神;激发学生的民族自豪感,增强文化自信,厚植爱国情怀。</p> <p>知识目标: 了解体育的含义,健康的重要性,理解体育锻炼的社会价值;了解个人生活方面有关健康和安全的知识;熟悉常见运动性病症的预防与处理;了解篮球、足球、排球运动的发展概况及锻炼价值,掌握基本的技巧。</p> <p>能力目标: 能积极参与课外体育活动,学会制定自我锻炼运动的处方;能通过多种练习手段提高自身心肺功能、有氧耐力、位移速度、发展肌肉力量及柔韧性;能在三大球类运动中完成投、传、垫等技术动作;能根据专业特点制订健身计划,掌握发展身体素质的体育锻炼方法;</p>
		主要教学内容	<p>基础体育课(基本队列队形,田径奔跑、跳跃,篮球基本站立姿势、移动技术、传球技术、原地投篮,足球移动技术、原地踢球技术,排球基本站立姿势、移动技术、发球技术,游戏,体育理论“体质健康标准简介”、“体育锻炼卫生常识”)</p> <p>体育选项课(田径,篮、排、足、羽毛球)</p>
		教学要求	<p>课程思政: “科学锻炼、吃苦耐劳、顽强拼搏、团结协作、崇礼尚武、使命担当。</p> <p>教学环境: 标准化体育场</p> <p>教学方法和手段: 教学方法采用“任务驱动+分层教学+线上线下融合”模式。以职业体能需求设计任务,结合学生体质分层开展田径、球类等项目教学。利用学习通发布动作视频、开展线上打卡,课堂中通过小组协作、情景模拟强化技能,融入课程思政,实现“做中学、学中练、练中悟”。</p> <p>教学团队: 教学团队需具备扎实体育技能与课程思政能力,熟练运用学习通等信息化工具。结构上老中青结合,含思政教师与多专业背景成员,定期开展教研与资源开发,强化“健康第一”理念,落实“立德树人”根本任务,保障教学与育人双目标达成。</p> <p>教学评价: 教学评价实行过程性考核与终结性考核结合。过程性考核记录出勤、团队协作、运动参与等学习表现,依托学习通跟踪课堂数据;终结性考核包含《国家学生体质健康标准》测试与技能考核,融入规则意识、拼搏精神等思政要素,实现“知识、技能、素养”多维度综合评价。</p>
		支撑培养规格	1、2、3
		课程目标	<p>素质目标: 树立文化自信与民族认同感;涵养家国情怀与集体主义精神;内化“仁爱中和、自强不息”的价值观;培育审美情趣与人文关怀意识;践行诚信守礼、勤俭孝亲的传统美德。</p> <p>知识目标: 掌握中华文化核心思想理念;理解传统美德内涵;识记重要文化符号;了解文化演进脉络与历史贡献;认知文化多样性及当代价值。</p> <p>能力目标: 辩证分析传统文化精髓与局限;运用经典智慧解决现实问题;传承创新传统技艺或文化形式;跨文化比较与文明对话能力;</p>
		主要教学内容	<p>传统文学:辉煌灿烂的经典诗文、小说戏曲等文学作品。传统哲学:儒家、道家等思想流派核心理念。传统技艺:陶瓷、刺绣、雕刻等工艺技术。</p>

5	中华优秀传统文化		传统建筑：园林、民居等“天人合一”的建筑哲学与空间美学。传统演艺：戏曲、音乐、舞蹈等舞台艺术的百花齐放。传统书画：书法、绘画的技法与审美体系。传统饮食：饮食文化中的礼仪、节气养生与地域特色。传统医药：中医理论、诊疗技法与“妙手回春”的实践智慧。传统风俗：节庆、婚丧、礼仪等民俗的源流与社会功能。传统道德：“修齐治平”的伦理体系。
		教学要求	<p>课程思政：以爱国主义、“团结统一、勤劳勇敢、自强不息”的民族精神、文化自信、家国情怀。</p> <p>教学环境：多媒体教室</p> <p>教学方法和手段：体验式活动：设计“代言历史人物”“史料研读”等任务，通过角色扮演、情境还原深化理解。大单元整合：以“核心思想理念”“传统美德”等主题统整内容，跨单元设计“改革推动发展”等大概念，贯通古今。技术融合：利用“互联网+”资源，支持自主探究与合作学习。</p> <p>教学团队：具有一定的文化专业素养与跨界融合能力，通过协作提升教研水平，鼓励“读书教书、著书立说”的成长路径，打造“双师型”团队。</p> <p>教学评价：采用多元实践导向评价：过程性，关注课堂活动参与度、文化项目实践表现；成果性：以文化传承创新成果为衡量标准；融合性：结合自评、互评及社会反馈，强化“明理-力行”的转化实效。</p>
		支撑培养规格	1、2、3、4、13、14、15、16
6	思想道德与法治	课程目标	<p>知识目标：掌握马克思主义世界观、人生观、价值观的基本内容；社会主义核心价值观的主要内容；社会公德、家庭美德、职业道德、个人品德的内容及要求；了解相关实体法及程序法知识。</p> <p>能力目标：具备道德实践能力，提升道德判断与行动力，能够分辨是非善恶，抵制不良风气，主动参与志愿服务、公益事业等社会活动，在专业领域践行职业道德。提升尊法、学法、守法、用法的自觉性，在职业和生活中遵守法律法规及社会规范。传承中华传统美德，在全球化背景下坚守中国立场，讲好中国故事，主动服务和融入国家发展战略。</p> <p>素质目标：塑造正确的政治方向和价值追求，提升国家认同感与文化自信。拥护党的领导，认同中国特色社会主义道路，形成服务社会、奉献国家的使命感，培养诚信、友善、公正等基本道德品质。</p>
		主要教学内容	依据教材内容逻辑、课程标准、专业人才培养方案，从学生学习实际与未来职业生涯、成长成才需求出发，以提升新时代大学生思想道德素养为主线，进行了模块化处理，包含绪论和三个模块共二十个专题，即模块一：树立远大理想，成就出彩人生（第一章、第二章），模块二：弘扬中国精神，践行价值准则（第三章、第四章），模块三：遵守道德规范，提升法治素养（第五章、第六章）。
		教学要求	<p>教学环境：多媒体教室、智慧教室授课，中班、小班授课</p> <p>教学团队：由马克思主义理论、思想政治教育等相关专业背景的教师组成。团队成员职称、年龄结构多样，老中青结合，以发挥不同年龄段教师的优势。</p>

			教学评价： 课程考核包括终结性考核（50%）和过程性考核（50%），终结性考核就是在学期末设置期末考试，对课程的重要知识和能力进行综合性的考核，重在考察运用知识解决实际问题的能力。过程性考核就是平日学习表现，包括平日项目训练、课堂表现、考勤等。坚持过程性评价和终结性评价相结合，注重学生的发展性评价，实现评价方式多元化。
		支撑培养规格	1、2、3、4、5
7	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	课程目标	知识目标： 理解和掌握马克思主义中国化的理论成果及其理论精髓；了解其产生的社会历史条件、形成发展的过程；掌握其主要内容和历史地位。 能力目标： 能够运用马克思主义的立场、观点和方法分析和解决职业生活和社会生活中实际问题。 素质目标： 增强贯彻落实党的理论、路线方针政策的自觉性和坚定性，关注社会现实，坚定理想信念，增强“四个意识”，坚定“四个自信”，培养担当民族复兴大任的时代新人。
		主要教学内容	包含绪论和八个章节。绪论总体介绍马克思主义中国化时代化的历史进程和理论成果；毛泽东思想主要包括1-4章，主要介绍革命（新民主主义革命、社会主义革命）和建设（社会主义建设道路初步探索）理论；第5章承上启下，介绍中国特色社会主义理论体系的形成发展；6-8章分别介绍邓小平理论、“三个代表”重要思想、科学发展观的核心观点、主要内容、历史地位。
		教学要求	教学环境： 课堂学生容量不得超过100人，多媒体授课。 教学方法和手段： 采用线上线下混合式教学模式；在课堂教学中多样化教学方法，主要采用案例教学、小组合作学习、任务驱动法等。 教学评价： 课程考核评价包括终结性考核（50%）和过程性考核（50%），终结性考核就是在学期末设置期末考试，对课程的重要知识和能力进行综合性的考核，重在考察运用知识解决实际问题的能力。过程性考核就是平日学习表现，包括作业、测试、课堂表现、考勤等。
		支撑培养规格	1、2、3、4、5
8	习近平新时代中国特色社会主义思想概论	课程目标	素质目标： 坚定中国特色社会主义道路自信、理论自信、制度自信、文化自信，增进政治认同、思想认同、情感认同，树立中华民族伟大复兴的信心，增强建设社会主义现代化强国的使命感。 知识目标： 理解习近平新时代中国特色社会主义思想创立的时代背景、主要内容和历史地位，掌握习近平新时代中国特色社会主义思想的理论体系、内在逻辑、精神实质和重大意义。 能力目标： 系统把握习近平新时代中国特色社会主义思想所蕴含的马克思主义立场、观点和方法，能够理论联系实际，提高思想理论水平，提高分析问题、解决问题的能力。
		主要教学内容	素质目标： 坚定中国特色社会主义道路自信、理论自信、制度自信、文化自信，增进政治认同、思想认同、情感认同，树立中华民族伟大复兴的信心，增强建设社会主义现代化强国的使命感。 知识目标： 理解习近平新时代中国特色社会主义思想创立的时代背景、主要内容和历史地位，掌握习近平新时代中国特色社会主义思想的理论体

			<p>系、内在逻辑、精神实质和重大意义。</p> <p>能力目标: 系统把握习近平新时代中国特色社会主义思想所蕴含的马克思主义立场、观点和方法,能够理论联系实际,提高思想理论水平,提高分析问题、解决问题的能力。</p>
		教学要求	<p>《习近平新时代中国特色社会主义思想概论》由导论、结语和17章内容组成。、围绕党的二十大报告明确指出的“十个明确”“十四个坚持”“十三个方面成就”等内容体系,科学揭示了习近平新时代中国特色社会主义思想的主要思想和基本精神,科学揭示了新时代我们党治国理政重大原则方针,科学揭示了新时代党的创新指引下党和国家事业取得的历史性成就、发生的历史性变革,体现了理论逻辑、历史逻辑、实践逻辑的有机统一。</p>
		支撑培养规格	1、2、3、4、5
9	形势与政策	课程目标	<p>知识目标: 掌握党和国家在经济、文化、社会、生态等领域的发展现状、成就和趋势;了解全球政治经济格局、大国关系、区域热点问题;理解中国外交政策和全球治理角色。</p> <p>能力目标: 运用马克思主义的立场、观点和方法,分析和判断形势及国内外重大事件、热点问题的能力。</p> <p>素质目标: 增强“四个意识”,坚定“四个自信”;培养家国情怀,强化责任担当。</p>
		主要教学内容	<p>教学内容包括抗战胜利的伟大意义,中国经济的热点问题,农业强国建设,更高水平平安中国建设途径,多边主义外交新理念、全球治理新格局、周边外交工作新局面等。</p>
		教学要求	<p>教学环境: 多媒体教室,以实现线上线下教学。</p> <p>教学方法: 多采用专题教学法,讲授法和案例教学</p> <p>教学评价: 过程性考核和终结性考核相结合。终结性考核是指理论专题教学完成后,各教学班级需要提交1份专题学习心得体会,手写,800字左右。过程性考核:以考核学生学习形势与政策课程的全过程,包括签到、平时表现和网课情况等。</p> <p>教学团队: 以专业思政教师为主,兼课教师为辅,协同学生辅导员,充实教学队伍,以实现教学内容的全覆盖。</p>
		支撑培养规格	1、2、3、4、5
10	中华民族共同体概论	课程目标	<p>知识目标: 了解和掌握中华民族共同体的基础理论;了解中华民族历史的发展脉络;掌握中华民族多元一体格局;准确把握我国统一的多民族国家的基本国情;理解掌握中华民族取得的灿烂成就和对人类文明的重大贡献。</p> <p>能力目标: 能够运用中华民族共同体理论,对现实中的民族现象、民族问题进行深入剖析,提出合理的见解与应对策略;能够从中华民族整体视角出发,正确解读民族政策法规,为促进民族地区发展和民族团结贡献智慧。</p> <p>素质目标: 树立正确的国家观、历史观、民族观、文化观、宗教观,增强对中华民族认同感和自豪感,增强做中国人的志气、骨气和底气,增强对</p>

11	信息技术		中国特色解决民族问题的正确道路的自觉自信。
		主要教学内容	课程系统阐述中华民族从多元起源到交融汇聚的历史进程，讲授中华民族多元一体格局的形成，讲解中华民族共同体在政治、经济、文化、社会等方面的特征与联系，涵盖民族政策法规等内容，帮助学生构建完整知识体系，引导学生理解中华民族共同体建设的深刻意义。
		教学要求	<p>教学环境：需配备多媒体教室，利用网络资源展示丰富教学素材；可依托爱国主义教育基地、民族文化场馆开展实践教学。</p> <p>教学方法和手段：运用案例教学法，结合热点民族事件展开讨论；采用情景模拟教学，让学生体验不同民族文化场景；借助线上学习平台布置作业、组织交流。</p> <p>教学团队：教师需具备深厚的民族学、历史学专业知识，熟悉民族政策；团队应涵盖不同研究方向教师，形成老中青梯队，定期开展教学研讨与学术交流活动。</p> <p>教学评价：过程性评价占比 50%，包含课堂表现、小组讨论、考勤等；终结性评价占比 50%，通过课程论文的形式考查学生对知识的掌握和运用能力。</p>
		支撑培养规格	1、2、3、4、5
11	信息技术	课程目标	<p>知识目标：理解信息素养和社会责任；掌握计算机的基础知识和操作系统基本操作；熟练掌握常用办公软件的使用技术；掌握数字媒体软件的基本使用技术，信息检索与信息安全知识，新一代信息技术基本知识。</p> <p>能力目标：能综合运用信息素养、数字思维解决问题；能够使用办公软件、信息检索、数字媒体等信息技术支撑专业学习，利用计算机基础、安全、人工智能等、大数据相关知识辅助独立思考和探究新知，为学生职业能力的持续发展奠定基础。</p> <p>素质目标：具有较强集体和团队合作意识、有效沟通交流、书面与口头表达能力；具有良好的自主学习和信息检索能力；具有创新意识、审美意识、辩证思维能力；具有良好的职业道德和职业素养；具有较强的文化自信、爱国情怀。</p>
		主要教学内容	信息素养与社会责任；初识计算机；文档处理与应用；电子表格数据处理与分析；演示文稿设计与制作；数字媒体技术应用；信息检索与信息安全；网络基础；新一代信息技术。
		教学要求	<p>课程思政：以教学任务、教学活动、教学案例、教学素材为载体融入信息素养、科学精神、家国情怀、审美意识等思政元素，增强育人效果。</p> <p>教学环境：需配备多媒体机房，利用网络工具搜索与生成资源，展示与使用教学素材；可依托爱国主义教育基地、民族文化场馆开展实践教学。</p> <p>教学方法和手段：以工作任务为导向，采取线上线下混合教学，使用教学平台、人工智能等新技术新理念，灵活运用头脑风暴、探究学习等教学方法，增加学生自主式学习的兴趣，提高学生学习的热爱，培养学生动手能力和自学能力。</p> <p>教学团队：信息技术教学团队有扎实的专业知识和丰富的教学经验，以立德树人为根本任务，积极参与教学研究和改革。</p> <p>教学评价：采取全过程评价、全员评价、增值评价相结合的多元化评价体</p>

			系。
		支撑培养规格	1、4、5、14、15
12	人工智能	课程目标	素质目标: 培养人机协作意识与数字公民责任感; 树立技术伦理与数据隐私保护观念; 激发技术创新思维与跨领域融合意识。 知识目标: 掌握 AI 基础概念与技术框架(机器学习/深度学习/生成式 AI); 理解常见 AI 应用场景与局限性; 认知数据要素价值与算法偏见风险。 能力目标: 熟练运用 AI 工具解决专业场景问题; 具备数据采集与预处理能力; 掌握 Prompt 工程优化方法; 运用 AI 辅助设计、分析与决策。
		主要教学内容	AI 基础认知: 技术演进、核心概念(算法/数据/算力); 典型工具实训: 智能办公、图像生成、视频生成、音乐生成、数字人、代码辅助(GitHub Copilot)等; 专业场景案例: 通信网络优化预测、无人机智能巡检、芯片缺陷检测; AI 伦理与安全: 数据隐私、算法透明度、技术滥用防范
		教学要求	课程思政: 以“工具应用驱动”为核心, 聚焦专业场景下的 AI 赋能实践。激发技术创新思维与跨领域融合意识。 教学环境: 配置云端 GPU 资源与主流 AI 工具平台, 建设跨专业案例库。 教学方法和手段: 任务驱动: 分组完成“需求分析→工具选型→方案实现”全流程; 行业联动: 引入企业真实故障数据集开展诊断实践 教学团队: 教师需具备 AI 工程化落地经验, 熟悉专业领域痛点。 教学评价: 采取全过程评价、全员评价、增值评价相结合的多元化评价体系。工具应用实效(70%)+ 解决方案创新性(20%)+ 伦理风险分析(10%)
		支撑培养规格	1、2、3、12、13

2. 专业课程设置与描述

(1) 专业基础课程

该专业的专业基础课程有《数字影像合成技术》、《图形图像处理》、《融媒体技术》、《三维基础建模》、《三大构成》五门课程。通过专业基础课程, 让学生掌握本专业所需要的数字设计、资源处理等基础技能, 养成勇于奋斗、乐观向上优良性格, 具有自我管理能力、职业生涯规划的意识, 有较强的集体意识和团队合作精神; 具有社会责任感和社会参与意识。具体设置及要求见表 4。

表 4 专业基础课程设置与要求一览表

序号	课程	项目	相关要求
		课程目标	素质目标: 树立正确的劳动观, 尊重劳动, 热爱劳动, 弘扬劳模精神、劳动精神、工匠精神, 弘扬劳动光荣、技能宝贵、创造伟大的时代风尚。 知识目标: 掌握数字影像的基本概念理解合成原理, 包括遮罩(Masking)、通道

1	数字影像合成技术		<p>(AlphaChannel)、关键帧动画等核心技术的理论基础。</p> <p>能力目标: 能够完成绿幕抠像 (ChromaKey)、动态跟踪 (MotionTracking)、光影匹配等常见合成任务。</p>
		课程涉及的主要领域	广泛应用于影视、广告、游戏、虚拟现实等行业。
		典型工作任务描述	绿幕/蓝幕抠像, 动态跟踪, 多图层合成, 光影与色彩匹配, 进行特效创意与策划, 后期合成和影像编辑等。
		主要教学内容和要求	<p>本课程通过数字影像合成技术的系统学习, 培养学生掌握数字影像原理并能够熟练应用数字影像合成技术培养吃苦耐劳、爱岗敬业、精益求精的工匠精神。</p> <p>课程思政: 将立德树人标准贯穿整体课堂环节, 设计出优秀的平面作品, 旨在传播正能量。传播地域文化、传统文化, 打造文化品牌地域特色。</p> <p>教学环境: 多媒体计算机教室。</p> <p>教学方法和手段:</p> <p>项目化教学、案例分析法、任务驱动法、团队合作法。</p> <p>教学团队: 教师为双师型教师, 能够对数字影响合成技术熟悉了解, 能够灵活应用并实施教学。</p> <p>教学评价: 课堂氛围活跃, 教学思路清晰, 教学环节循序渐进, 能够使不同层次的学生, 学有所得。</p>
		支撑培养规格	1、2、6、7、14、15
2	图形图像处理	课程目标	<p>素质目标: 培养学生诚实、守信、按时交付作品的时间观念; 培养良好人际沟通能力和团队合作精神。培养学生自我学习、勤于探索、勇于展现、积极承担不同角色的能力。</p> <p>知识目标: 了解色彩原理, 领悟图像的视觉效果并能够设定图像色彩。掌握贴图绘制规则及制作过程。制作几何图型。</p> <p>能力目标: 能够使用 Photoshop 软件, 处理图像、合成图像、设定图像特效, 能够完成一般的拍摄任务并做好修片、后期处理等工作。</p>
		课程涉及的主要领域	平面广告设计、包装设计、产品造型设计、装潢设计以及网页设计。
		典型工作	网页视觉元素设计、广告设计的技能, 让学生熟练掌握图像处理与制作的基本技巧。

3	融 媒 体 技 术	任务描述	
		主要内容与要求	<p>本课程通过 Photoshop 软件的系统学习，培养学生网页视觉元素设计、广告设计的技能，让学生熟练掌握图像处理与制作的基本技巧，为从事平面广告设计、包装设计、产品造型设计、装潢设计以及网页设计打下坚实的基础。培养吃苦耐劳、爱岗敬业、精益求精的工匠精神。</p> <p>课程思政：将立德树人标准贯穿整体课堂环节，培养具有图像图像创新意识，能够传达视觉形象，具有创新思维的人。</p> <p>教学环境：多媒体计算机教室。</p> <p>教学方法和手段：项目化教学、案例分析法、任务驱动法、团队合作法。</p> <p>教学团队：教师为平面设计类相关教师，能够灵活运用 PS 软件，处理丰富多样的图像，能够承担教学任务，并能够指导学生实践。</p> <p>教学评价：课堂氛围活跃，教学思路清晰，教学环节循序渐进，能够使不同层次的学生，学有所得。</p>
		支撑培养规格	1、2、5、6、7、14、15
		课程目标	<p>素质目标：旨在培养具备跨媒体思维、技术整合与创新能力的复合型人才，培养学生自我学习、勤于探索、勇于展现、积极承担不同角色的能力。</p> <p>知识目标：涵盖基础工具、跨平台策略、智能技术三大知识模块。</p> <p>能力目标：熟练使用融媒体技术工具掌握音视频剪辑工具、可视化工具的核心功能。</p>
		课程涉及的主要领域	新闻传媒领域、政务传播领域、商业营销领域、文化教育领域、技术支撑领域等。
		典型工作任务描述	运用融媒体技术平台进行融媒体作品设计和创作、发布融媒体作品，进行传播互动的评估与管理。
		主要内容与要求	<p>了解融媒体技术平台，掌握媒体存储、压缩及检索技术，能够使用融媒体技术设计作品，掌握融媒体作品的播发，了解发布作品的访问监测与管理，以及效果的评价分析，了解融媒体技术的创新。</p> <p>课程思政：将新技术、新项目融入课堂，能够运用融媒体技术创作出利于地域发展，创作具有价值的 H5 页面。</p> <p>教学环境：多媒体计算机教室。</p> <p>教学方法和手段：项目化教学、案例分析法、任务驱动法、团队合作法。</p> <p>教学团队：教师为数字媒体技术专业教师，具有 H5 技术页面设计的相关工作经验，能够独立承担教学任务，带领学生完成项目任务。</p> <p>教学评价：课堂氛围活跃，教学思路清晰，教学环节循序渐进，能够使不同层次</p>

			的学生，学有所得。
		支撑培养规格	1、2、5、6、7、14、15、20
4	三维基础建模	课程目标	素质目标： 培养学生建模的能力，提高三维空间感，培养学生开拓创新的意识品质。 知识目标： 掌握 C4D 软件三维模型设计和动画制作相关知识，根据任务案例灵活运用 C4D 软件，完成课程任务； 能力目标： 能够运用 C4D 软件完成模型建立并完成动画设计，能够掌握 C4D 软件整体界面和相关菜单命令的应用。
		课程涉及的主要领域	工业产品建模、角色生物建模、建筑可视化、虚拟场景设计等。
		典型工作任务描述	进行三维动画的设计与策划，应用三维动画软件完成三维动画的制作与表现。
		主要教学内容与要求	课程旨在培养学生三维建模能力，同时提到三维空间感。通过该课程，学生应该掌握模型建立和动画的制作，能够运用 C4D 制作出 2.5D 的海报设计和动画人物、场景，初步完成动画创作。 课程思政： 将立德树人标准贯穿整体课堂环节，培养独立创新意识，标新立异的设计形式，敢于突破。 教学环境： 数字媒体技术实训室。 教学方法和手段： 项目化教学、案例分析法、任务驱动法、团队合作法。 教学团队： 教师能够使用相关建模软件，完成项目化任务，具有理论和实践教学的双师型教师。 教学评价： 课堂氛围活跃，教学思路清晰，教学环节循序渐进，能够使不同层次的学生，学有所得。
		支撑培养规格	1、2、6、18、19
5	三大构成	课程目标	素质目标： 培养学生创造性思维能力、平面设计能力、色彩设计能力和空间立体形态的创造能力。 知识目标： 了解三大构成的应用；掌握平面构成的基本原理、平面构成的表现形式与应用；掌握色彩构成的基本原理、色彩构成的表现形式与应用；掌握立体构成的表现形式与应用等。 能力目标： 初步具有徒手装饰作图能力；具有根据不同条件完成项目图纸的能力；具有灵活运用所学三大构成知识的能力。
		课程	平面设计（海报/VI 设计）数字媒体（界面布局/动态图形）建筑制图（平面图视

	涉及的主要领域	觉组织）品牌视觉系统影视动画场景设计产品 CMF（色彩材质工艺）开发工业产品造型雕塑与装置艺术建筑空间设计。
	典型工作任务描述	运用点、线、面元素创作非具象构图，实践重复、对比、发射等构成法则，通过几何图形传递特定主题，为虚拟场景（如咖啡厅/展厅）制定色彩方案，考虑光影对色彩的影响。
	主要教学内容与要求	<p>通过本门课程，掌握平面构成的基本原理、平面构成的表现形式与应用；掌握色彩构成的基本原理、色彩构成的表现形式与应用；掌握立体构成的表现形式。</p> <p>课程思政：能够利用平面元素，创意性设计海报、包装等装饰设计，具有新颖的创新思维和独特的艺术品质。</p> <p>教学环境：数字媒体技术实训室。</p> <p>教学方法和手段：项目化教学、案例分析法、任务驱动法、团队合作法。</p> <p>教学团队：教师为艺术类相关专业，具有丰富的理论和实践教学经验。</p> <p>教学评价：课堂氛围活跃，教学思路清晰，教学环节循序渐进，能够使不同层次的学生，学有所得。</p>
	支撑培养规格	2、6、7、12、16、18、19

（2）专业核心课程

该专业的核心课程有《三维动画制作》《数字音视频技术》《虚拟引擎交互设计》《数字视觉设计》《影视特效制作》《用户界面设计》和《网页设计与制作》七门课程，是以动画设计、音视频处理、影视特效为载体，培养学生职业能力的核心课程。讲授过程中培养学生创新意识、质量意识、用户意识和审美能力。具体设置及要求见表 5。

表 5 专业核心课程设置与要求一览表

序号	课程	项目	相关要求
1	三维动画制作	课程目标	<p>素质目标：培养学生对虚拟现实动画设计与制作的创造力和艺术感觉；提升学生通过动画表达故事和情感的能力；培养学生在小组项目中的合作与沟通能力。</p> <p>知识目标：理解三维动画制作的基本原理和流程；掌握三维建模和角色设计的基础知识和技巧；熟悉动画制作的基本原理，包括骨骼系统、关键帧动画和插值技术。</p> <p>能力目标：能够使用三维建模工具创建和编辑模型；能够运用动画原理制作</p>

			流畅和生动的动画；能够应用材质和纹理使场景和角色更加真实和吸引人。
		课程涉及的主要领域	三维动画制作技术
		典型工作任务描述	进行三维动画的设计与策划，应用三维动画软件完成三维动画的制作与表现。
		主要教学内容与要求	<p>了解三维动画创意构思，掌握主流三维动画软件的应用技术，掌握三维建模、材质、贴图、灯光、摄影、渲染等方面的应用技巧，掌握三维动画的制作方法和技巧。</p> <p>课程思政：学习动画建模与设计，做到精益求精，一丝不苟的职业品质。</p> <p>教学环境：数字媒体技术实训室。</p> <p>教学方法和手段：项目化教学、案例分析法、任务驱动法、团队合作法。</p> <p>教学团队：教师拥有高技能技术，具有丰厚的项目化制作经验，能够独立承担三维动画制作课程。</p> <p>教学评价：课堂氛围活跃，教学思路清晰，教学环节循序渐进，能够使不同层次的学生，学有所得。</p>
		支撑培养规格	1、2、6、18、19
2	数字音视频技术	课程目标	<p>素质目标：培养学生在数字音频和视频制作中的创意思维和艺术感觉；提升学生在处理细节和繁琐任务时的观察力和耐心。</p> <p>知识目标：了解音频和视频制作的基本原理和流程，包括剪辑、特效、调色等环节；熟悉音频软件 AdobeAudition 的使用技巧，包括剪切、修剪、添加过渡效果、音量调整、音频混音、添加音效、文字和字幕的添加和编辑等；了解视频剪辑软件 premiere 的基本操作和应用。</p> <p>能力目标：能够运用剪辑技巧进行音频、视频的剪辑和时序处理；能够应用剪辑技术实现动态特效和合成效果；能够进行音频处理，调整音量、添加音效和音乐；能够添加和编辑文字、字幕等视觉元素。</p>
		课程涉及的主要领域	数字音视频技术
		典型工作任务	采集、处理、加工音频、视频等素材，设计字幕及音视频转场、过渡等效果，制作并发布作品。

		描述	
		主要内容与要求	<p>了解非线性编辑工作的原理及流程，掌握音视频的基础知识、剪辑原理及采集，掌握镜头剪接、转场、字幕、校色、音画搭配及片头片尾等内容的设计方法和技巧，了解非线性编辑软件的技术应用。</p> <p>课程思政：将三全育人贯穿教育教学整个过程，培养学生创新思维和工匠精神，能够制作出有价值的短视频。</p> <p>教学环境：数字媒体技术实训室。</p> <p>教学方法和手段：项目化教学、案例分析法、任务驱动法、团队合作法。</p> <p>教学团队：教师为数字媒体技术专业相关教师，具有一定工作经验，能熟练应用 PR 软件，对音视频类相关项目能够独立完成。</p> <p>教学评价：课堂氛围活跃，教学思路清晰，教学环节循序渐进，能够使不同层次的学生，学有所得。</p>
		支撑培养规格	1、2、6、9、19
		课程目标	<p>素质目标：培养学生爱国情怀，拥护党的领导，树立民族自豪感与社会主义核心价值观。</p> <p>知识目标：掌握虚拟引擎相关知识，学习 UE 软件；了解材质系统、动画形同、粒子系统、VR 技术等设备应用，能够建立模型，创作动画、游戏人物和场景。</p> <p>能力目标：能够独立创作各类模型，完成动画游戏制作，培养创新创作能力。</p>
3	虚拟引擎交互设计	课程涉及的主要领域	虚拟引擎交互设计
		典型工作任务描述	<p>场景构建与优化：完成虚拟环境的地形编辑、光照渲染及物理系统配置，解决遮挡剔除与性能瓶颈问题。</p> <p>交互系统开发：设计角色控制逻辑（如第一人称移动）、输入设备适配（VR 手柄/动作捕捉）及 UI 交互功能（UGUI/蓝图系统）。</p> <p>特效与动画实现：通过粒子系统（Niagara）制作动态效果（如雪景交互），整合骨骼动画与状态机逻辑。</p>
		主要内容与要求	<p>培养学生正确的理性艺术思维方法，丰富学生的艺术表现手段，并通过一定数量的案例练习。为学生今后在艺术游戏、动画设计、模型搭建都打下一定的基础，提高学生的动画设计创造能力和艺术思维能力。</p> <p>课程思政：将立德树人标准贯穿整体课堂环节。学习新技术和新项目，敢于创新，具有创新思维。</p> <p>教学环境：数字媒体技术实训室。</p> <p>教学方法和手段：项目化教学、案例分析法、任务驱动法、团队合作法。</p> <p>教学团队：教师为虚拟现实技术或数字媒体技术专业相关教师，能够熟练应用 UE 软件，进行项目化教学，指导学生完成项目内容。</p> <p>教学评价：课堂氛围活跃，教学思路清晰，教学环节循序渐进，能够使不同层次的学生，学有所得。</p>

		支撑培养规格	1、2、6、9、17、19
4	数字视觉设计	课程目标	<p>素质目标: 审美能力和法律意识, 沟通协作、语言表达、责任心与职业道德等社会能力, 适应职场的要求。</p> <p>知识目标: 视觉设计的相关知识, 主要视觉设计创意方法。掌握一定的专业理论知识, 掌握图案的设计表现技法, 培养学生装饰形象思维和对形式美的审美能力; 掌握艺术设计语言的传递与表达方法。</p> <p>能力目标: 掌握品牌视觉形象设计能力; 掌握企业视觉统一设计能力。</p>
		课程涉及的主要领域	数字视觉设计
		典型工作任务描述	进行视觉传达设计调研与创意设计, 编写文案, 绘制图稿, 整合设计素材, 制作设计作品。
		主要教学内容与要求	<p>了解广告的创意和策划, 掌握图片素材采集与设计、图像处理技巧, 掌握文案策划、广告字体与版式设计, 掌握海报设计、VI 设计、插画设计、界面设计等的设计原则、方法和技巧, 了解视觉设计相关软件在广告策划和设计制作中的技术应用。</p> <p>课程思政: 善于挖掘现实生活中的元素、培养发现美的审美品质。独立创新设计出新的视觉元素和优秀作品。</p> <p>教学环境: 数字媒体技术实训室。</p> <p>教学方法和手段: 项目化教学、案例分析法、任务驱动法、团队合作法。</p> <p>教学团队: 教师需为艺术设计专业大类视觉传达设计方向, 能够指导学生独立完成视觉项目化任务的设计。</p> <p>教学评价: 课堂氛围活跃, 教学思路清晰, 教学环节循序渐进, 能够使不同层次的学生, 学有所得。</p>
		支撑培养规格	2、6、7、16、17、19、20
		课程目标	<p>素质目标: 培养学生在影视后期制作中的创意思维和艺术感觉; 提升学生在处理细节和繁琐任务时的观察力和耐心。</p> <p>知识目标: 了解后期制作的基本原理和流程, 包括剪辑、特效、调色等环节; 熟悉剪辑软件 AdobePremiere 的使用技巧, 包括剪切、修剪、添加过渡效果、音量调整、音频混音、添加音效、文字和字幕的添加和编辑等; 了解视觉特效软件 AdobeAfterEffects 的基本操作和应用。</p> <p>能力目标: 能够运用剪辑技巧进行影片剪辑和时序处理; 能够应用视觉特效技术实现动态特效和合成效果; 能够进行音频处理, 调整音量、添加音效和</p>

5	影视特效制作		音乐；能够添加和编辑文字、字幕等视觉元素。
		课程涉及的主要领域	特效制作技术
		典型工作任务描述	进行特效创意与策划，制作音、视频特效和场景过渡特效，进行后期合成和影像编辑。
		主要教学内容与要求	<p>了解音视频后期特效合成的概念和工作原理，能够进行文字、图形图像、动画、音视频的特效制作与合成，掌握特效制作软件中运动跟踪等实用技术的方法和技巧，掌握主流特效制作软件的应用技术。</p> <p>课程思政：培养创新思维，学习新颖的设计手法，培养精益求精的工作态度。</p> <p>教学环境：数字媒体技术实训室。</p> <p>教学方法和手段：项目化教学、案例分析法、任务驱动法、团队合作法。</p> <p>教学团队：教师为双师型教师，能够熟练应用 AE 等影视特效制作软件，具有理论和实践教学经验，独立完成项目任务。</p> <p>教学评价：课堂氛围活跃，教学思路清晰，教学环节循序渐进，能够使不同层次的学生，学有所得。</p>
		支撑培养规格	1、2、8、10、10
6	用户界面设计	课程目标	<p>素质目标：培养学生热爱交互设计，从而提到对本专业的认可度；培养学生精益求精的岗位行业精神，具有团结合作，独立创作的创新意识。</p> <p>知识目标：掌握 UI 界面设计的相关知识，能够通过前序课程 PS 和 AI 的学习，灵活设计图标和网页界面，并根据人体工程学，设计出合理的优秀的作品。</p> <p>能力目标：培养学生创作用户界面的设计能力，能够根据实际案例完成界面设计。</p>
		课程涉及的主要领域	用户界面设计
		典型工作任务描述	确定界面风格并设计产品界面原型，结合设计规范完成界面色彩设计、布局设计、控件设计，制作用户界面并改良界面交互行为及功能。
		主要教学	了解界面设计的概念、原则及发展趋势，了解界面设计的视觉风格与布局，掌握图标设计的原则与方法，掌握移动端和网页端界面设计的规范及方法，

		内容 与要 求	<p>掌握图像处理等软件在界面设计中的技术应用。</p> <p>课程思政：培养良好的团队合作能力，学习用户调查研究，从他人角度思考问题，培养良好的创新意识。</p> <p>教学环境：数字媒体技术实训室。</p> <p>教学方法和手段：项目化教学、案例分析法、任务驱动法、团队合作法。</p> <p>教学团队：教师为艺术设计相关专业教师，具有丰富的理论和实践教学经验，具有创新思维和独立设计能力。</p> <p>教学评价：课堂氛围活跃，教学思路清晰，教学环节循序渐进，能够使不同层次的学生，学有所得。</p>
		支撑 培养 规格	2、6、7、12、16、17、20
7	网页 设计 与制 作	课程 目标	<p>素质目标：培养学生的综合职业能力、创新精神和良好的职业道德。培养吃苦耐劳、爱岗敬业、精益求精的工匠精神。</p> <p>知识目标：掌握网页设计的基本概念，学会使用常用的网络设计工具和常用的脚本语言。</p> <p>能力目标：能够设计与制作常见的静态和动态网页，具备网站的建立和维护能力。</p>
		课程 涉及 的主 要领 域	网页设计与制作
		典型 工作 任务 描述	本课程主要讲授 Html、CSS 和 JavaScript 内容，通过课程学习使学生掌握网页设计的基本概念，学会使用常用的网络设计工具和常用的脚本语言，能够设计与制作常见的静态和动态网页，具备网站的建立和维护能力，同时通过本课程的学习，培养学生的综合职业能力、创新精神和良好的职业道德。培养吃苦耐劳、爱岗敬业、精益求精的工匠精神。
		主要 教学 内容 与要 求	<p>课程思政：将立德树人标准贯穿整体课堂环节，学习网页设计与制作，能够创造性完成页面的制作，学会热爱生活，热爱专业。</p> <p>教学环境：数字媒体技术实训室。</p> <p>教学方法和手段：项目化教学、案例分析法、任务驱动法、团队合作法。</p> <p>教学团队：教师为双师型教师，具有扎实的理论和实践基础，具备网页设计与制作相关经验。</p> <p>教学评价：课堂氛围活跃，教学思路清晰，教学环节循序渐进，能够使不同层次的学生，学有所得。</p>
		支撑 培养 规格	1、2、3、4、6、12、16、17

(3) 专业实践课程

本专业实践课程包括《影视特效制作实训》《职业技能综合实训》、《认识实习》《岗位实习》《毕业教育》《毕业设计》六门课程，专注培养学生质量意识、团队意识、安全意识、信息素养、工匠精神、创新思维。具体设置及要求见表 6。

表 6 专业实践课程设置与要求一览表

序号	课程	项目	相关要求
1	影视特效制作实训	课程目标	<p>素质目标：培养爱岗敬业、团结协作、精益求精的工匠精神以及较高的审美水平和创意设计能力。</p> <p>知识目标：掌握影视制作中数字合成的基本概念、基本原理；掌握利用数字合成技术进行影视后期特效制作的基本技能；掌握利用数字合成及其他相关技术进行影视片头、影视特效、影视动画等创作的综合能力。</p> <p>能力目标：熟练地运用数字合成及其他相关技术进行影视后期特技效果制作；养成良好的影视后期编辑习惯，能够灵活运用 AfterEffects 制作影视后期特技效果。</p>
		课程涉及的主要领域	影视后期与动画制作
		典型工作任务描述	完成短片项目全流程，包括分镜设计、绿幕抠像与色彩校正
		主要教学内容与要求	<p>通过对从各种类型的粒子创建、各种动力学特效以及如何合并多种特殊效果和剪辑片段等的整个流程的学习实训，让学生掌握影视特效制作动画的全部流程。着重培养学生的实际操作能力。使学生具备较强的操作技能。以及自学影视特效软件其他功能的能力。</p> <p>课程思政：将立德树人标准贯穿整体课堂环节，培训学生独立创新能力，不断尝试新技术，敢于突破，培养精益求精的工作态度。</p> <p>教学环境：数字媒体技术实训室。</p> <p>教学方法和手段：项目化教学、案例分析法、任务驱动法、团队合作法。</p> <p>教学团队：教师为数字媒体技术专业，具有丰富的影视特效和视频创作经验，能够有效的指导理论和实践教学。</p> <p>教学评价：课堂氛围活跃，教学思路清晰，教学环节循序渐进，能够使不同层次的学生，学有所得。</p>

		支撑培养规格	1、2、3、5、7、13、14、15、18
2	职业技能综合实训	课程目标	<p>素质目标： 培养学生在职业环境中展现出良好的职业素养和职业道德；培养学生在实际工作场景中解决问题和做出决策的能力；培养学生在团队项目中的合作与沟通能力。</p> <p>知识目标： 通过本课程的学习，使学生了解影视栏目包装软件操作基础、动画制作及设计思维的构建；能够运用 After Effects、Photoshop、3DMax 等软件进行影视栏目包装的能力。</p> <p>能力目标： 能够将栏目包装设计的基础和设计技能融会贯通灵活应用于电视栏目包装设计创意与制作，具有较高的审美素养和审美能力。具有较强的创新能力和动手实操的能力。具有栏目包装设计与制作能力的高级技术应用性水平。</p>
		课程涉及的主要领域	跨媒体整合开发
		典型工作任务描述	开展微信公众号运营、H5 交互设计等综合性项目，需融合平面设计与编程能力
		主要教学内容与要求	<p>本课程主要介绍运用 AE 这个影视特效合成软件以及 3DMAX 三维动画制作软件等进行电视栏目包装的知识与技术，使学生通过本课程的学习，不仅可以了解电视台栏目整体包装的制作流程和方法，还能根据需要制作出形式多样、效果丰富的片花、导视及宣传片来。为学生今后能成为栏目包装设计师这个岗位打下良好的基础。此外，还能使学生通过本课程的学习，培养学生正确的设计理念与设计方法，培养学生的实践运用能力及创新精神，提高学生的审美能力，引导学生掌握各类栏目包装设计的同时促进学生设计个性的发展。</p> <p>课程思政： 将立德树人标准贯穿整体课堂环节，培养学生专业实践能力，团队合作精神。</p> <p>教学环境： 数字媒体技术实训室。</p> <p>教学方法和手段： 项目化教学、案例分析法、任务驱动法、团队合作法。</p> <p>教学团队： 教师为双师型教师，具有扎实的理论和实践基础。</p> <p>教学评价： 课堂氛围活跃，教学思路清晰，教学环节循序渐进，能够使不同层次的学生，学有所得。</p>
		支撑培养规格	8、10、13、15、18、19、20
3	认	课程目	素质目标： 培养学生在实习过程中展现出良好的职业素养和职业道德；

	识 实 习	标	<p>培养学生对自身学习和职业发展的管理能力，以及对实习经验的反思和总结能力。</p> <p>知识目标：了解目标岗位的行业背景、相关技术和工作流程等方面的知识；了解实习的规范、安全要求、报告要求等相关知识；了解职业发展路径、职业道德准则和行业规范等方面的知识。</p> <p>能力目标：能够分析目标岗位的需求和要求，准备适应实习的相关知识和技能；能够与同伴进行有效的沟通和协作，共同解决实习前的问题和挑战。</p>
		课程涉及的主要领域	行业认知
		典型工作任务描述	初步接触影视剪辑、游戏美术等岗位职责
		主要教学内容与要求	<p>认识实习是生产实习的起始阶段。通过参观等活动进行。旨在使学生对未来工作情景有所了解，获得感性认识，增进理论与实际的联系，为学习专业课程做准备。</p> <p>课程思政：规范意识和安全意识，良好的职业习惯和职业道德意识。</p> <p>教学环境：现场参观教学方法和手段：过程方法管理。</p> <p>教师团队：具有强烈的责任心，保证学生在实习过程中的各种安全。</p> <p>教学评价：实习表现考核（包括出勤情况，工厂技术人员讲解时的听讲情况，实习笔记记录情况）占总成绩的 50%，实习报告占总成绩的 50% 进行考核。</p>
		支撑培养规格	2、3、11、12、13、14
4	岗 位 实 习	课程目标	<p>素质目标：培养学生具备职业操守、工作纪律和团队合作精神；培养学生在实际工作环境中的沟通、协调和解决问题的能力；培养学生对个人学习和职业发展的管理能力，以及对实习经验的反思和总结能力。</p> <p>知识目标：了解和掌握目标岗位所需的专业知识和技能，包括相关技术、工作流程、行业标准和最新发展动态等；掌握实习岗位所需的工具和软件的操作技能，如数字媒体设备、开发环境、项目管理工具等。</p> <p>能力目标：能够应用所学知识和技能，适应实习岗位的工作要求，高效完成实习任务；能够与实习导师和团队成员进行有效的沟通和合作，展现良好的团队合作能力；能够独立分析和解决实习过程中遇到的问题，灵活应对挑战。</p>
		课程涉及的主	从事影视公司后期岗、游戏岗

		要领域	
		典型工作任务描述	参与商业项目如短视频制作、虚拟场景开发，应用专业工具解决实际问题
		主要教学内容与要求	<p>学校安排在校学生实习的一种方式。非基础教育学校学生毕业前通常会安排学生进行实习，方式有岗位实习。岗位实习使学生履行其实习岗位的职责，跟随企业老师学习与实践，对学生的能力锻炼和了解岗位起很大的作用。</p> <p>课程思政：养成爱岗敬业、忠诚担当、团队协作的职业素养和良好的规则意识。</p> <p>教学环境：实习场地现场实操。</p> <p>教学方法和手段：过程方法管理。</p> <p>教师团队：与本校签订校企合作协议的单位或具有独立法人资格并注册的中小微企业实习教师，具有双师型资格，具有教师资格证。</p> <p>教学评价：实习表现考核（包括出勤情况，工厂技术人员讲解时的听讲情况，实习笔记记录情况）占总成绩的 50%，实习报告占总成绩的 50% 进行考核。</p>
		支撑培养规格	2、3、11、12、13、14、18、19、20
5	毕业教育	课程目标	<p>素质目标：培养学生具备综合素养，包括良好的职业操守、道德品质、沟通能力、团队合作精神等；培养学生对个人职业发展的规划能力，包括自我认知、职业目标设定、职业规划和个人品牌塑造等。</p> <p>知识目标：了解虚拟现实技术领域的最新发展动态、趋势和应用场景，掌握相关的行业知识和前沿技术；了解就业市场的需求和趋势，掌握求职技巧、职场礼仪、简历编写、面试技巧等职业就业相关知识。</p> <p>能力目标：能够制定个人职业规划，具备求职技巧、招聘面试能力，并能顺利进入虚拟现实技术领域或相关行业就业。</p>
		课程涉及的主要领域	创新研究与实践
		典型工作任务描述	毕业教育聚焦职业规划与行业规范学习
		主要教学内容与要求	<p>针对学生未来就业面对的机遇和挑战，讲授企业文化、人际关系处理、职业生涯做合理的规划、工作岗位的选择及价值观等问题。</p> <p>课程思政：培养良好的工作习惯和细心、认真、严谨的工作态度，具有创新精神和团队合作意识。</p>

			教学环境： 多媒体实训室。 教学方法和手段： 项目化教学、线上线下答疑指导。 教师团队： 有丰富的阅历，专业知识扎实，能够综合运用各专业知识指导学生毕业教育。 教学评价： 过程考核 60%，综合考核 40%
		支撑培养规格	2、3、11、12、13、14、16、19
6	毕业 设计	课程目标	素质目标： 培养学生具备解决实际问题的能力，包括问题分析、综合思考和寻找解决方案的能力；培养学生具备创新意识和创造性思维，能够提出独特、创新的设计方案。 知识目标： 掌握虚拟现实技术领域的基本原理、理论和方法，能够运用它们来进行项目规划、需求分析和设计方案的制定。 能力目标： 能够将所学的虚拟现实技术和相关知识综合运用到实际问题中，能够分析、设计和实施解决方案；能够分析和解决项目中的问题，并能够做出合理的决策，以保证项目的顺利进行。
		课程涉及的主要领域	创新研究与实践
		典型工作任务描述	毕业设计需完成原创作品（如 VR 应用/特效短片）并提交技术文档，体现技术整合与创意能力
		主要教学内容与要求	学生在教师的指导下，根据指定的任务，收集资料，综合运用所学的知识、技术、能力，比较独立地完成实际项目。 课程思政： 独立完成项目任务，能够做到举一反三，所学知识灵活应用，具有良好的职业精神。 教学环境： 多媒体实训室。 教学方法和手段： 项目化教学、实践性教学。 教师团队： 具有丰富理论和实践经验的双师型教师，能够指导学生毕业设计，为学生实习就业提供良好的指导。 教学评价： 过程考核 60%，综合考核 40%
		支撑培养规格	2、3、12、14、16、18、19

3. 专业拓展模块

为拓展数字媒体技术专业学生所学专业知 识，扩大就业面，提高学生的职业道德与职业素养，本专业还开设专业选修课，主要包括：摄影摄像技术、短视频制作、新媒体运营、设计心理学、影视鉴赏课程。专业选修

课程需要达到 13 学分。

4. 素质拓展模块

素质拓展模块由课程+实践+活动构成。其中，课程包括素质养成课程，实践包括实践拓展，活动主要是第二课堂活动。

素质养成课程。包括限选课程、人文艺术素养类课程和职业核心素养类课程。人文艺术素养类课程以开设美育类、传统文化类、人文素养类等选修课形式开展，其中美育类课程不低于 1 学分，传统文化类课程不低于 1 学分。职业核心素养类课程以开设安全教育、普通话、演讲与口才、现代礼仪等选修课形式开展。

第二课堂。第二课堂活动从文艺活动、体育活动、社团活动、公益活动、科技活动、劳动教育、安全教育及社会实践活动等八个方面全面提升学生综合素质，有效学分 4 学分。

5. 创新创业模块

创新创业模块由创新创业教育课程和创新创业活动和创业实践构成，有效学分 6 学分。

七、教学进程总体安排

（一）教学进度计划

表 7 教学进度计划一览表

环节 学期	课堂 教学	考核与 测评	实践教学							学期总 周数
			军事技能训练	劳动实践	集中实训	认识实习	岗位实习	毕业教育	毕业设计	
一	16 周	1 周	3 周							20 周
二	16 周	1 周			1 周	2 周				20 周
三	16 周	1 周		1 周	1 周	1 周				20 周
四	16 周	1 周		1 周	1 周	1 周				20 周
五	4 周						16 周（包含劳动实践 1 周）			20 周
六							8 周（包含劳动实践 1 周）	4 周	8 周	20 周
合计	68 周	4 周	3 周	2 周	5 周	2 周	24 周	4 周	8 周	120 周

（二）各类课程学时学分比例

表 8 各类课程学时学分比例一览表

课程类别	学时分配			学分	备注
	学时小计	理论学时	实践学时		
公共必修课程	656	412	244	36	选修课 400 课时，占总学时 13.83%
专业基础课程	256	128	128	16	
专业核心课程	448	272	176	28	
专业实践课程	1100	0	1100	44	
专业拓展课程	208	160	48	13	
素质养成课程	192	192		12	
实践拓展				4	
第二课堂活动				4	
创新创业课程	32	32		2	
创新创业活动				4	
创业实践					
总 计	2892	1196	1696	163	

总学时数为 2892。其中公共基础课包括公共必修课和素质养成限选课共计 848 学时，占总学时 29.32%；实践性教学总学时为 1696，占总学时 58.64%。

（三）实践环节教学进程表

表 9 实践环节教学进程表一览表

实践环节名称		学时	学分	开设学期	实践时间	实践场所	考核方式	课程性质
单项实训	军事技能训练	0	2	一	3 周	校内	考查	限选
	劳动实践	0	2	三-六	4 周	校内外	考查	限选
	影视特效制作实	50	2	二	2 周	校内	考查	必修
	职业技能综合实	50	2	四	2 周	校内	考查	必修
综合实训	认识实习	100	4	三	4 周	校外	考查	必修
	毕业教育	100	4	六	4 周	校外	考查	必修
	毕业设计	200	8	六	8 周	校外	考查	必修
岗位实习	特效制作	400	16	五	16 周	校外	考查	必修
	动画制作	200	8	六	8 周	校外	考查	必修
合计		1100	48		51 周			

(四) 数字媒体技术专业教学进程安排表

表 10 数字媒体技术专业教学进程安排一览表

平台/ 模块课程	课程 性质	序 号	课程名称	课程代码	学分	学时分配			各学期课内学时分配						考核 类型	
						总学 时	理论 学时	实践 学时	一	二	三	四	五	六		
通识课程平台	公共 必修 课程	1	军事理论	020140204	2	32	32		16	16					考查	
		2	思想道德与法治	001103002	3	48	32	16	32						考试	
		3	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	0011002003	2	32	32			32					考试	
		4	习近平新时代中国特色社会主义思想概论	0011002006	3	48	48				48				考试	
		5	形势与政策 1	001102017	1	32	32		8						考查	
			形势与政策 2	001102018						8				考查		
			形势与政策 3	001102019							8			考查		
			形势与政策 4	001102016								8		考查		
		6	高等数学	001102008	4	64	64		32	32				考试		
		7	大学英语	001102006	4	128	64	64	32	32				考试		
		8	信息技术	002101032	4	64	32	32	32	32				考试		
		9	体育与健康	001102012	8	128	12	116	32	32	32	32		考试		
		10	心理健康教育	001102025	2	32	16	16	32					考查		
		11	国家安全教育	001102402	1	16	16			16				考查		
	12	人工智能		2	32	32	0		32				考查			
小计（占总课时比例 22.68 %）					36	656	412	244	216	232	88	40	0	0		
			1	安全教育	0002101027	2	32	32		16	16					考查

素质拓展模块	素质养成课程	限选课程	2	美育	001102046	1	16	16			16				考查
			3	中华优秀传统文化	001101022	1	16	16			16				考查
			4	大学语文	0011002025	1	16	16				16			考查
			5	大学生职业发展与就业指导	0021010171	2	32	32			16	16			考查
			6	劳动教育	0201402052	1	16	16		16					考查
			7	中华民族共同体概论	001102401	1	16	16					16		考查
			8	普通话	070100001	1	16	16		16					考查
			任选课程	1	职业核心素养类课程		1	16	16						
		2		人文艺术素养类课程		1	16	16							考查
	实践拓展	1	军事技能训练	0011020011	2				3 周						考查
		2	劳动实践	102101017	2						2 周		2 周		考查
	第二课堂活动	1	第二课堂活动	1002102021	4										考查
	小计						20	192	192						
创新创业模块	创新创业课程	1	创新创业教育	1602021	2	32	32					32			考查
		2	创新创业活动	2601002	4										考查
	创新创业活动	3	创业实践	2602003	4										考查
		创新创业活动、创业实践有效学分 4 学分													

	小计				6	32	32		注：创新创业模块有效学分 6 分。						
	小计（占总课时比例 1.11 %）														
专业课程平台	专业基础课程	1	数字影像合成技术	251204099	4	64	32	32				64		考试	
		2	图形图像处理	251204098	4	64	32	32	64					考试	
		3	融媒体技术	251202097	2	32	16	16		32				考试	
		4	三维基础建模	251204096	4	64	32	32			64			考试	
		5	三大构成	251204016	2	32	16	16			32			考试	
	专业核心课程	1	三维动画制作	251304011	4	64	48	16			64			考试	
		2	数字音视频技术	251304012	4	64	32	32	64					考试	
		3	虚拟引擎交互设计	251304095	4	64	32	32				64		考试	
		4	数字视觉设计	251304094	4	64	32	32		64				考试	
		5	影视特效制作	251304005	4	64	48	16		64				考试	
		6	用户界面设计	251304008	4	64	48	16			64			考试	
		7	网页设计与制作	251304093	4	64	32	32				64		考试	
	专业拓展课程	1	摄影摄像技术	252202092	2	32	16	16				32		限选	
		2	短视频创作	252203091	3	48	32	16				48		限选	
		3	新媒体运营	252202090	2	32	16	16				32		考查	
		4	设计心理学	252202089	2	32	32					32		考查	
		5	影视鉴赏	252204005	4	64	64					64		考查	
	实践性教学		影视特效制作实训	251402011	2	50		50		2 周				考查	
			职业技能综合实训	221402166	2	50		50				2 周		考查	
			认识实习	041402006	4	100		100		2 周	1 周	1 周		考查	
			岗位实习	1416024	24	600	0	600					16 周	8 周	考查
			毕业教育	1420025	4	100	0	100						4 周	考查
			毕业设计	1403023	8	200	0	200						8 周	
小计（占总课时比例 69.57 %）				101	2012	560	1452	128	210	324	354	496	500		
总计				163	2892	1196	1696								

八、实施保障

（一）师资队伍

对专兼职教师的数量、结构、素质等提出有关要求。

1. 队伍结构

数字媒体技术专业教学团队是人才培养方案得以顺利实施的关键。以工作过程为主线建立的课程体系的实施需建立由专业负责人、骨干教师、一般教师、企业技术专家与能工巧匠、企业指导教师组成的专兼结合教学团队，其师资结构见下表。

表 11 数字媒体技术专业教学进程安排一览表

专兼结构	专任教师			兼职教师		
	7 人			4 人		
职称结构	副教授及以上职称	中级职称	初级职称	副教授及以上职称	中级职称	初级职称
	3	1	3		3	1
学历结构	硕士学位及以上		本科	硕士学位及以上	本科	大专
	6		1		4	
技能结构	双师素质			技师及高级技师		
	7 人			4 人		

2. 专任教师

（1）具有中级以上职称或具有硕士及硕士以上学位的数字媒体技术专业相关的专任教师；

（2）具有“双师”素质教师资格，具有扎实的专业理论基础及专业实践能力，能够有效指导学生实习与就业；

（3）熟悉本行业最新技术动态、较好的把握本专业的发展方向，积极参与专业建设、课程建设和教学改革研究等工作；

（4）对本专业所包含的课程在教学方法和教学手段以及教学改革方面有较深的研究，具有较强的课程开发能力，能够参与人才培养方案的制定；

（5）能够结合新技术、融入新项目，创设课堂，有效指导学生参加各级

各类技能竞赛，开展社会服务，承接项目任务，并获得良好收益。

3. 兼职教师

(1) 具有丰富的实践经验，具有工程师以上职称或技师及技师以上职业资格；

(2) 具有专科及专科以上学历，在数字媒体技术行业相关岗位工作累计3年以上；

(3) 能承担专业核心课程的一体化教学，能承担辅导企业实习任务。

(二) 教学设施

1. 专业教室基本条件

专业教室应有足够数量的图形工作站、书写板、讲台、学生课桌椅、电源系统、网络系统、多媒体演示系统等满足基本教学和实训要求。在数字媒体实训室中，拥有多台高清摄像机、多功能计算机，专业摄影摄像等设备，支持学生实训，为学生创作短视频、承接商业摄影活动提供有力的条件。在多媒体计算机机房中拥有数量充足且硬软件搭配合理的高性能计算机，能够满足师生日常教学，为各级各类技能竞赛提供强有力的保障。

2. 校内实训室基本要求

校内实训室建设模拟真实工作环境和技能竞赛情景，在满足日常教学的情况下，并兼有生产、技能鉴定功能的实训基地。围绕工学结合人才培养模式改革，加强校内生产性实训基地建设，探索校内生产性实训基地建设和管理新模式。目前我们专业拥有：数字媒体实训室、虚拟现实实训室和计算机网络实训室。具体如下表所示：

表 12 数字媒体技术专业校内实训室一览表

序号	实训室名称	主要功能		设备及台套数	
		实训项目	覆盖课程	主要设备	数量
1	数字媒体实训室	音视频处理、图形图像处理、动画设计、广告设计制作、影视特效及后期制作		戴尔工作站 30 套、云计算服务器 2 台、云控制服务器 2 台、思科 2081 路由器 3 台、2960 交换机 3 台、云基础架构平台软件 1 套、云开发平台软件 1 套、云计算安全框架软件 1 套。	

序号	实训室名	主要功能	设备及台套数
2	虚拟现实实训室	音视频处理、图形图像处理、三维工业建模、三维动画设计、UE4 美术设计、UE4 蓝图设计、交互式界面设计、VR 项目制作	智能 VR 眼镜 2 个、VR 一体机 4 个、VR 编辑软件 1 套、戴尔工作站 30 套、云计算服务器 2 台、云控制服务器 2 台、思科 2081 路由器 3 台、2960 交换机 3 台、云基础架构平台软件 1 套、云开发平台软件 1 套、云计算安全框架软件 1 套。
3	计算机网络实训室	思科 2081 路由器 3 台、2960 交换机 3 台、云基础架构平台软件 1 套、云开发平台软件 1 套、云计算安全框架软件 1 套、云服务器 1 台、云存储服务器 1 台、电脑 17 台和网络工具箱 8 套。	计算机网络的组建、路由器的配置、交换机的配置、网络测试和网络故障排除等实训。

3. 校外实训基地基本要求

校外实训基地的建立是数字媒体技术专业实践教学质量的保证，有助于缓解我院“双师型”师资不足的矛盾，增加学生的就业机会。校外实训基地是课外实践教学的载体和平台，其建设程度直接关系到校外实践教学的实施效果和质量。自 2021 年数字媒体技术专业筹备以来，本专业先后与山东鸣启网络科技有限公司、烟台豆芽娱乐有限公司、烟台中北软件技术有限公司、烟台腾讯新工科研究院等企业建立了校外实训基地的合作关系。这些校外实训基地的建立为专业进行实践教学提供了得天独厚的条件。学生在校外实训基地实践，既熟悉了每个岗位的职业技能，又提高了动手实践能力。

表 13 数字媒体技术专业校外实训室一览表

序号	实训基地名称	实习岗位	对应的学习领域
1	山东鸣启网络科技有限公司	三维动画设计师	三维动画
2	烟台豆芽娱乐有限公司	视频剪辑师	视频剪辑
3	烟台腾讯新工科研究院	影视特效制作	影视特效制作

4. 学生实习基地基本要求

长期与数字媒体技术专业领域的企业有较好的合作关系，通过校企合作

共建学生实习基地。学生实习基地须具有一定的规模，能够容纳一定规模的学生实习；能够提供平面设计、音视频处理、三维动画设计、网页设计等相关实习岗位；能够提供实习学生的食宿、学习、劳动保护和卫生等方面的条件；同时拥有较高的技术、管理水平，重视学生实习，能够指导学生做好实习工作。

5. 支持信息化教学方面的基本要求

学校需配置多媒体电教平台、液晶投影，开通千兆“校园网”，建有校园信息管理系统、校园网站、校园视频、数字图书馆、等系列数字化资源；装备高配学生计算机室、多媒体教室和阶梯教室教室，并配置含数字媒体技术软硬件的数字媒体技术实训室，为专任教师配备图形工作站，形成以计算机网络为核心，将信息平台、管理平台、教学资源平台、电化教学平台、校园卡应用平台组合起来的校园网络集成应用系统。

（三）教学资源

1. 教材选用基本要求

（1）严格落实国家规定，按照《烟台汽车工程职业学院教材管理办法（修订）》（烟汽职院字〔2021〕27号）要求规范教材选用程序。

（2）优先选用国家级和省级规划教材、精品教材及获得省部级以上奖励的优秀教材；优先选用近三年出版新编（修订）高水平教材或优秀数字教材、活页式教材等新形态教材。

（3）所选用专业课教材应符合数字媒体技术专业人才培养目标和有关课程标准的要求，体现数字媒体技术专业行业新技术、新规范、新标准、新形态。

2. 图书文献配备基本要求

图书文献配备要能满足人才培养、专业建设、教科研等工作的需要，方便本专业师生查询、借阅。专业类图书主要包括：《Illustrator 实例教程（Illustrator 2021 第3版）》、《构成——平面·色彩·立体（第四版）》、《After Effects 影视特效设计教程（第五版）》、《Unreal Engine

5 建模与渲染实战（微课版）》、《Cinema 4D 商业动画项目教程》、《HTML5+CSS3 网页设计与制作实战》、《UI 界面设计(第3版)》、《Premiere 视频编辑案例教程》、《Photoshop 实例教程（Photoshop 2022 第3版）》、《可视化 H5 页面与交互动画设计制作》等。

3. 数字教学资源配置基本要求

数字教学资源具有采选空间广泛、使用便捷、价格低廉等优势，近几年来将致力于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、虚拟仿真软件等专业教学资源库。目前本专业正在建设《AE 影视特效制作》教学资源库，同步虚拟现实录课室也正在筹备中。数字媒体技术专业数字教学资源硬软件将打造省级以上高水平资源库。

（四）教学方法

多种教学方法综合运用，包括案例教学法、项目导向法、任务驱动法、分组练习法、模仿教学法等、互评考核法。多种教学手段例如多媒体、图片、录像、虚拟仿真、模型实训等。采用分组教学，教学做一体化的教学组织形式。

（五）学习评价

1. 通识课程考核评价建议

通识课程成绩按百分制计分，包括平时成绩和期末考试成绩两部分。平时成绩根据学生出勤情况、作业完成情况、课堂表现情况、小组学习活动情况、实训课表现情况等等进行评定，占总成绩的 50%；期末考试可根据课程特点采用闭卷考试、开卷考试和撰写论文等多元考试方式，考试内容要注重考查学生知识运用能力和解决实际问题能力，闭卷考试要从考查学生的知识掌握情况和知识应用能力入手进行命题，题量和难度要适中，避免偏、难题型，全面考察学生对本门课程的掌握情况，期末考试成绩占总成绩的 50%。

2. 专业课程考核评价建议

（1）树立正确的考评观念，学习教育心理学、高等学校管理学、教育测量学、教育评价学、教育统计学、信息技术等学科基本原理和技术方法，

构建高职高专考核评价方法，加强理论对实践的指导作用。

(2) 使学生正确对待考评成绩，在重视考试分数基础上，更加注重对及技能的掌握情况和实际操作的熟练程度。多进行应用技术测验和技能竞赛，以便满足学生的心理，促进学生综合素质的发展。

(3) 以就业为导向，制定试点专业考核评价方案，加强考核过程的规范化、利学化，突出高职高专培养具有社会责任感的高技能人才这一主题，注重过程考核与能力测评，发挥考评的指挥棒作用。

表 14 数字媒体技术专业课程考核实施措施及考核标准

考核方式	过程考核			期末考核	
	平日表现	素质考核	实操考核	应知考核	应会考核
权重	10%	10%	30%	25%	25%
考核实施	由主讲教师根据学生平日上课表现考核	由指导教师根据学生表现进行考核	每个学期由实训指导教师对学生进行一次以上的项目操作考核	按照教考分离原则，由学教处组织考核	由实训指导教师对学生进行操作考核
考核标准	1. 出勤率 2 分； 2. 学习态度 2 分； 3. 学习纪律 2 分； 4. 课堂表现 2 分； 5. 平时作业 2 分； 6. 回答问题。	1. 工装穿戴 2 分； 2. 生产纪律 2 分； 3. 文明生产 2 分； 4. 团队合作 2 分； 5. 小组或团队评价 2 分。	1. 任务方案正 2 分； 2. 工具使用正确 1.5 分； 3. 口试 1.5 分； 4. 操作过程正确 2 分； 5. 任务完成质量 1.5 分； 6. 5S 管理 1.5 分。	建议题型： 1. 填空； 2. 选择； 3. 判断； 4. 名词解释； 5. 问答题； 6. 论述题。	1. 工量具使用； 2. 仪器设备使用； 3. 故障诊断； 4. 故障诊断分析； 5. 故障排除； 6. 验证和验收。
注：不遵守设备安全使用规章，会引起人身安全和设备安全事故，实操应会考核时造成设备损坏或人身伤害的本项目计 0 分。					

课程考核是重点考核学生完成职业能力训练项目、实现课程目标的状况和程度，以及学习过程中的主观表现。强化实际操作和学习过程考核。鼓励学生结合课程学习积极参加社会、行业或企业相关的职业活动，考取相关的职业资格或技能等级证书。

专业课程建立过程考核与期末考核相结合的方式。其中过程考核占 50%，

包括平日表现 10%，素质考核 10%，实操考核 30%；期末考核占 50%，包括应知考核 25%，应会考核 25%。

实践课程和选修课程等采取过程考核的考核评价方式。

3. 第二课堂与创新创业课程考核评价建议

第二课堂与创新创业实践采用学分替换，学生发表论文、获得专利、竞赛成绩和自主创业等折算为学分，在第二课堂文艺活动、体育活动、公益活动、科技活动、社团活动以及劳动教育项目中，获得校级或校级以上荣誉可以获得 1 学分。

（六）质量管理

1. 学院建设专业管理质量平台，健全专业教学质量监控管理制度，完善人才培养方案、课程标准、课堂评价、实验教学、实习实训、毕业设计以及资源建设等质量保障建设，通过教学实施、过程监控、质量评价和持续改进，达到人才培养规格要求。

2. 依据学院相关教学管理制度，加强日常教学组织运行与管理，开展督导评价、学生评教等工作。

3. 出台《专业负责人选拔及管理办法（试行）》，各专业实行专业负责人制度。作为本专业建设和发展的主要责任人，专业负责人带领专业团队做好本专业教育教学工作，做好专业建设规划。定期组织专业团队开展集体备课，召开教学研讨会，改革教学模式，创新教学环境、教学方式、教学手段，促进知识传授与生产实践的紧密衔接，增强教学的实践性、针对性和实效性，使人才培养对接用人需求、专业对接产业、课程对接岗位、教材对接技能，全面提高教育教学质量。

4. 继续加强与企业合作，引入企业评价，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。

5. 依据学院建立的毕业生跟踪反馈机制及社会评价机制，对生源情况、在校学业水平、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，充分利用评价分析结果反馈改进专业建设。

九、毕业要求

1. 毕业学分要求

- (1) 在学校规定年限内修满本专业人才培养方案规定的 163 学分；
- (2) 毕业时应达到的素质、知识和能力等要求详见培养目标与培养规格；
- (3) 鼓励获得与本专业紧密相关的职业资格证或行业上岗证 1 个；
(主要包括广告设计师、动画制作员、包装设计师和商业摄影师等)；
- (4) 符合学校学生学籍管理规定的相关要求。

表 15 数字媒体技术专业毕业学分要求一览表

课程体系	学分要求				备注
	必修	限选	任选	小计	
公共必修课程	36			36	
专业基础课程	16			16	
专业核心课程	28			28	
专业实践课程	44			44	
专业选修课		5	8	13	
素质拓展课程		10	2	12	
实践拓展	4	4		4	
第二课堂活动			4	4	社会实践活动为限选，2 学分
创新创业课程	2			2	有效学分 6 个学分，其中创新创业课程必修 2 个学分，创新创业活动和实践 4 个学分。
创新创业活动	4			4	
创业实践	4				
合计	138	19	14	163	

2. 学分认定和转换

根据《教育部关于推进高等教育学分认定和转换工作的意见》（教育部教改〔2016〕3 号），学生可依据附件 3《烟台汽车工程职业学院数字媒体技术专业学分认定和转换标准》进行学分认定和转换。

十、附录

1. 烟台汽车工程职业学院专业人才培养方案变更审批表
2. 烟台汽车工程职业学院教学计划变更审批
3. 烟台汽车工程职业学院数字媒体技术专业学分认定和转换标准

附件 1:

烟台汽车工程职业学院专业人才培养方案变更审批表

专业代码		专业名称	
适用年级		专业所在系	
变更内容			
变更理由			
教学系 意见	签名：年 月 日		
教务处 意见	签名：年 月 日		
学院党委 审核意见	签名（盖章）：年 月 日		
备 注			

附件 2:

烟台汽车工程职业学院教学计划变更审批表

填表日期		填表人		开课系部		开课年级	
开课专业				课程类别			
课程编号			课程名称				
变 更 内 容	课程类别	原类别: _____ → 现类别: _____					
	课程名称	原名称: _____ → 现名称: _____					
	学 分	原学分: _____ → 现学分: _____					
	学 时	原学时: _____ → 现学时: _____					
	学时分配	原学时分配: _____ → 现学时分配: _____					
	学 期	原学期: _____ → 现学期: _____					
	考核方式	原考核方式: _____ → 现考核方式: _____					
	该专业以后各级是否照此执行:						
变 更 理 由							
课程所在 部 门 审核意见	课程负责人签名: _____ 年 月 日			部门领导签名: _____ 年 月 日			
专业所在 教学系 审核意见	专业负责人签名: _____ 年 月 日			系部领导签名: _____ 年 月 日			
分管领导 审批意见	教务处处长签名: _____ 年 月 日			分管院长签名: _____ 年 月 日			

附件 3:

烟台汽车工程职业学院数字媒体技术专业 学分认定和转换标准

为拓宽高技能人才成长通道，推动学习成果的认定、积累与转换，根据《烟台汽车工程职业学院学分认定和转换管理办法》的具体要求，结合数字媒体技术专业人才培养方案和教学实际，制定本标准。

一、适用范围与原则

1. 本标准适用于烟台汽车工程职业学院数字媒体技术专业（专业代码：[510204]）的所有在籍学生。
2. 遵循学院办法。严格执行学院办法中关于不予转换课程、学分上限、成绩记载、就高不重复等所有通用规定。
3. 突出专业特色。本标准重点细化与本专业密切相关的证书、竞赛、实践等成果的认定规则。

二、学分认定与转换的具体标准

本专业认可的学习成果主要包括证书类。

（一）证书类学习成果认定标准

表1 证书类学习成果认定标准

序号	证书/项目	等级要求	学分	可替代课程	备注
1	CCT 全国高等学校计算机考试证书	山东省大学生非计算机专业水平二级	4	信息技术	选考
2	普通话水平测试等级证书	普通话二级乙等	1	普通话	选考

序号	证书/项目	等级要求	学分	可替代课程	备注
3	CET 全国大学英语考试证书	全国大学英语考试四级	4	大学英语	选考
4	广告设计师	高级工	4	数字视觉设计	选考
5	多媒体应用设计师	中级	4	数字音视频技术	选考
6	包装设计师/UI 设计师	高级工	4	用户界面设计	选考
7	数字媒体技术服务项目（金额 2 万元以上）	参与位次前 5 位	4	平面广告设计、三维动画设计、三维基础建模和摄影摄像，以上一门课程	根据项目性质替换相应课程的学分

三、组织实施与程序

1. 本专业成立学分认定与转换工作小组，由专业负责人、教研室主任、骨干教师等组成，负责本专业范围内的初审与评议工作。

2. 申请流程。学生每学期开学后两周内提交《学分认定与转换申请表》及相关证明材料原件、复印件。专业工作小组在5个工作日内完成初审，重点审核成果与申请转换课程的等效性，并提出初步认定意见。初审通过后，按成果类别报送至学校相应的认定单位复核。最终由教务处核定、公示并录入系统。

3. 争议处理。学生对专业工作小组的初审意见有异议，可向教学系提出书面复议申请。

四、附则

本标准未尽事宜，严格按照《烟台汽车工程职业学院学分认定和转换管理办法》执行。