

附件 1



娄底职业技术学院

Loudi Vocational & Technical College

专业人才培养方案

专业名称：数字媒体艺术设计（项目班）

专业代码：650104

专业群名称：数字艺术设计

适用年级：2020

所属二级学院：艺术设计学院

执笔人：钟大星

专业负责人：刘莉莉

专业群负责人：夏高彦

制（修）订日期：2020年6月

娄底职业技术学院教务处编制

二〇二〇年六月

娄底职业技术学院数字媒体艺术（项目班）专业 人才培养方案

一、专业名称与专业代码

专业名称：数字媒体艺术设计（项目班）

专业代码：650104

二、入学要求

高中阶段教育毕业生或具备同等学力者。

三、修业年限

三年，专科。

四、职业面向

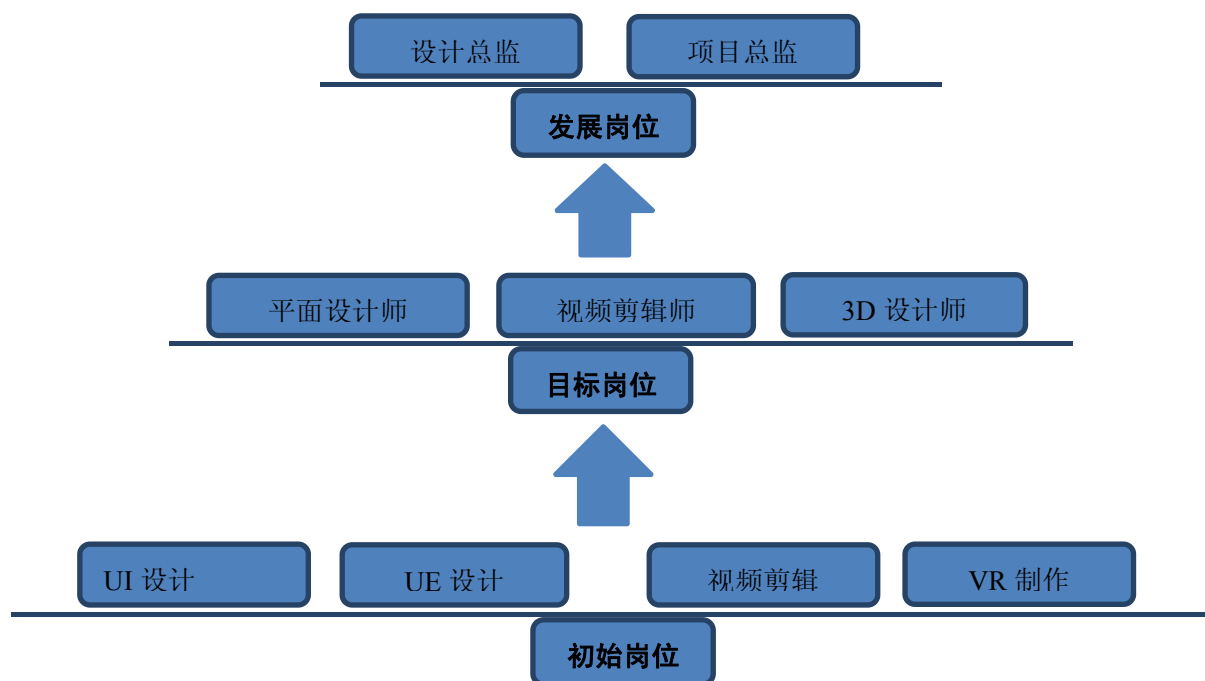
（一）职业面向

通过对数字传媒公司、影视广告公司、游戏软件公司、动漫设计与制作公司、广告公司、建筑公司、栏目包装、新媒体艺术、个人影视工作室、政府机构、教育与培训机构、各企事业单位宣传部门等行业、企业的调研，参照数字媒体艺术设计专业相关教学标准，结合区域经济发展实际，确定本专业的职业面向如下表。

表1：数字媒体艺术设计（项目班）专业职业面向

所属专业大类（代码）	所属专业类（代码）	对应行业（代码）	主要职业类别（代码）	主要岗位类别或技术领域	职业技能等级证书/职业资格证书举例
文化艺术大类（65）	艺术设计（6501）	数字内容服务（657）	数字媒体艺术专业人员（2-09-06-07）	平面设计、视频剪辑、3D设计、界面设计、网页设计、VR展厅设计、VR交互设计等	数字媒体交互设计职业技能等级证书、 界面设计职业技能等级证书

（二）职业生涯发展路径



五、培养目标及规格

（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知识，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，较强的就业创业能力和可持续发展能力，掌握美术基础、色彩构成、图像处理、三维制作、UI 界面设计、广告策划和设计等基本理论和基本知识，熟悉相关法律、法规，具备图形图像处理、版式应用设计、文字图形创意、三维动画制作、UI 界面设计、VR 模型制作、三维动画制作和设计、VR 交互设计等专业技能，面向数字媒体设计行业的平面设计、VR 虚拟设计、影视后期制作等职业群，能够从事 UI 界面设计、UE 用户体验设计、3D 模型设计、VR 展示设计、VR 交互设计、影视后期编辑等工作的复合型技术技能人才。

（二）培养规格

本专业毕业生应在素质、知识和能力等方面达到以下要求：

1. 素质

Q1:热爱祖国，遵纪守法，具有责任心和社会责任感；具有较好的思想道德修养，掌握中国特色社会主义的基本理论。

Q2:具有一定的文学、历史、哲学和艺术修养，具有较高的文化素质和审美素养。

Q3:具有较强的心理素质，人格健全，自尊并尊重他人；具有诚实守信、积极进取的良好品质，善良、正直、公道。

Q4:爱岗敬业，具有良好的职业道德和职业操守，良好的团队精神和创新精神。

Q5:具有良好的身体素质，养成良好的体育锻炼和卫生习惯，能适应艰苦工作环境。

Q6:具有较强的沟通、协调、组织能力及良好的语言表达能力。

Q7:具有持续学习和终身学习的能力，能不断更新知识和自我完善。

2. 知识

K1:掌握必备的思想政治理论知识、科学文化基础知识和中华优秀传统文化知识；

K2:掌握必备的军事理论知识、心理健康知识、创新创业知识、职业发展与就业指导知识；

K3:掌握与本专业相关的法律法规、环境保护和消防安全等知识；

K4:掌握数字媒体艺术的发展历程，典型时期及代表作品、人物，风格流派等基本专业理论知识；

K5:理解艺术设计形式美法则、色彩设计规律等专业知识；

K6:掌握设计规范、设计流程等专业应用知识；

K7:掌握造型基础、版式设计的编排的基本知识；

K8:掌握图像处理、数字图形的原则等基本知识；

K9:掌握计算机图形辅助设计、熟悉图形设计软件知识；

K10:掌握摄影摄像和UI设计专业基础知识。

3. 能力

A1:具有探究学习、终身学习、分析问题和解决问题的能力；

A2:具有良好的语言、文字表达能力和沟通能力；

A3:具有文字、表格、图像等计算机处理能力，本专业必需的信息技术应用能力；

A4:具备较强的创新创业能力；

A5:具有高等技术应用型人才必备的外语和文化其他科技文化知识。

A6:掌握数字媒体创意的基本原理、基本方法和基本技能。

A7:掌握美术基础、具有素描、色彩、平面过程、立体构成等基本的艺术表达能力。

A8:具有图形、图像处理与平面设计能力；

A9:具有熟练使用专业软件制作二维动画及三维动画的能力；

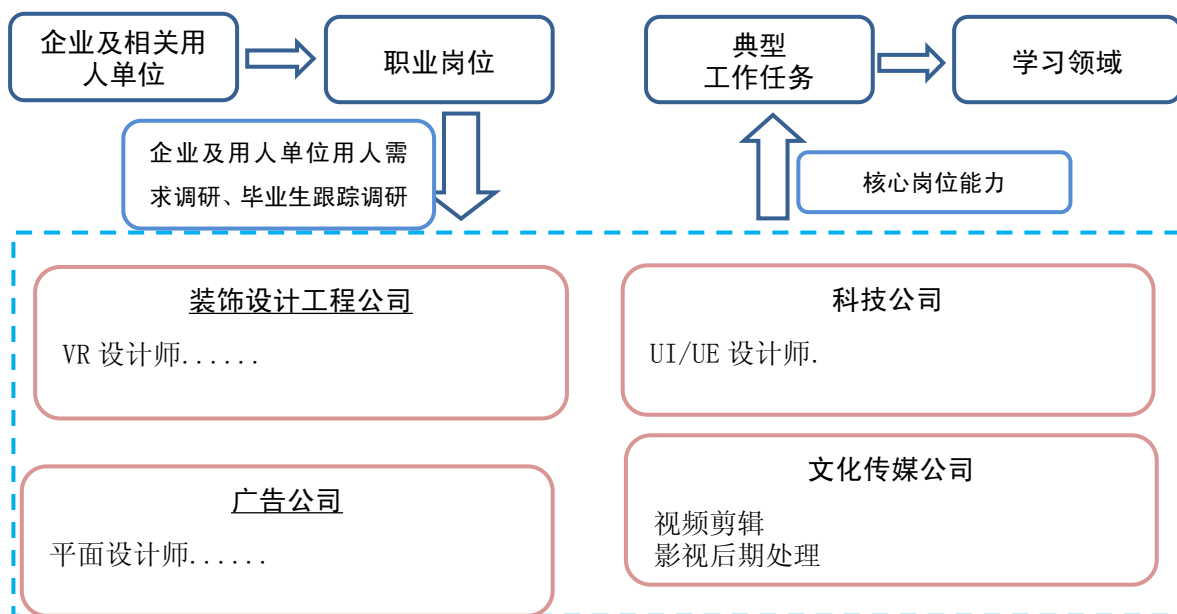
A10:具有广告策划、设计、制作的能力；

A11:掌握多媒体素材的采集、加工及合成方法，具备影视设计与制作能力；

A12:具有影视项目的营销与推广能力、项目配合、组织管理能力。

六、课程设置及要求

(一) 课程体系开发思路



课程体系开发流程图

(二) 职业能力分析

通过调研，邀请数字媒体艺术行业专家进行职业岗位、工作任务与职业能力分析，确定典型工作任务和职业能力如下：

表2：数字媒体艺术（项目班）专业典型工作任务与职业能力分析表

序号	职业岗位	典型工作任务	职业能力要求	支撑课程	职业技能等级证书/职业资格证书要求
1	平面设计	1、公司品牌形象设计 2、公司宣传画册、品牌手册等设计 3、公司网站、网店整体页面设计 4、专题活动页面、主题海报等平面设计及产品图片设计及美化	1、对时尚流行敏感，擅长平面设计，懂印刷品工艺 2、会网页设计、公司宣传品设计，或者线上商城店铺设计 3、会操作Photoshop, AI, InDesign等系列设计软件	设计三大构成 Photoshop应用设计 图形界面设计 Illustrator应用设计 InDesign版式设计应用设计	Adobe国际认证证书、
2	VR设计	1、制作3D动画 2、建立VR虚拟模型和通过Unity实现人机交互的操作 3、室内家具换	1、具有制作VR模型、MAX模型、动画、CAD模块的能力 2、具有使用Unity的动画系统，粒子系统，GUI等实现人机交互的能力 3、具有Max里的模型和动画	3D基础及多边形编辑 光源材质艺术 VR模型制作 3ds Max动画技术 VR交互技术	数字媒体交互设计职业技能等级证书

序号	职业岗位	典型工作任务	职业能力要求	支撑课程	职业技能等级证书/职业资格证书要求
		材质与颜色，为场景添加触碰设置	导入的能力 4、掌握Unity里灯光和摄像机的使用方式 5、具有相关法律知识	装饰材料与施工	
3	UI/UE 设计	1、设计UI界面设计、设计界面流程、设计原型图、及设计交互动画。 2、制作手触摸到物体时物体会做出不同的反应设计等，让设计真正的可视化。	1、懂得UE设计原则及UE设计规范，能够实现UE交互设计的能力 2、懂得平面广告设计的基本准则和设计手法，能够制作平面广告设计构图，具有广告物料的设计与制作工艺的能力 3、具有图标设计、界面设计、系统控件设计、LOGO与Banner设计、产品包装设计的能力	Photoshop高级应用设计 Illustrator应用设计 文字与图形创意设计 UE交互设计 UI界面设计	界面设计职业技能等级证书

（三）课程体系构成

通过对数字媒体相关企业及用人单位人才需求的调研，将企业岗位设置及职业能力进行梳理，依据能力层次划分课程结构，整合具有交叉内容课程，结合人才培养目标，合理设置课程，主要包括公共基础课 10 门、公共素质拓展课程 9 门（其中限选课程 6 门、任选课程 3 门），专业（技能）基础课程 6 门、专业（技能）核心课程每个专业方向 8 门（其中 4 门共享，每个方向还有 4 门独立方向课）、专业（技能）集中实践环节课程 5 门，专业拓展课程 1 门（其中限选课程 1 门、任选课程 0 门），共计 39 门课程。

1. 公共基础课程

表3：数字媒体艺术（项目班）专业公共基础必修课程一览表

课程名称	学时	学分	开课学期	课证融通课程所对应的通用能力证书或职业技能等级/职业资格证书
军事教育	148	4	1、2、3、4、5	
思想道德修养与法律基础(简称“基础”)	60	3	2、2.3	
毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论(简称“概论”)	76	4	3、3.4	
形势与政策	32	2	1、2、3、4	

心理健康教育	32	2	1、2	
创新创业基础	32	2	2、3	
#高职英语	56	3.5	1	全国高等学校英语应用能力证书
#计算机基础及应用	56	3.5	1	全国计算机信息高新技术等级证书
#大学语文	56	3.5	2	国家普通话水平等级证书
体育与健康（一）	30	2	1	

表4：数字媒体艺术（项目班）专业公共素质拓展课程一览表

课程类型	课程名称	学时	学分	开课学期	课证融通课程所对应的通用能力证书或职业技能等级/职业资格证书
限选课程	艺术设计英语	56	3.5	2	
	体育与健康（二）	90	5.5	2、3、4	
	职业素质养成（一）	16	1	1	
	职业素质养成（二）	16	1	3	
	就业指导	36	2	4	
	劳动教育	16	1	2	
任选课程	由学校根据有关文件规定，统一开设关于国家安全教育、节能减排、绿色环保、金融知识、社会责任、中华优秀传统文化、美育、人口资源、海洋科学、管理等方面的任选课程，学生至少选修其中3门	60	3	3、4、5、6	

2. 专业（技能）课程

表5：数字媒体艺术（项目班）专业（技能）基础课程一览表

课程名称	学时	学分	开课学期	课证融通课程所对应的通用能力证书或职业技能等级/职业资格证书
培养模式教育及打字练习	16	1	1	
设计三大构成	64	4	1	
Photoshop 应用设计	76	5	1	
图形界面设计	64	4	2	
InDesign 版式应用设计	90	5.5	2	
Photoshop 高级应用设计	90	5.5	2	Adobe国际认证证书

表6: 数字媒体艺术(项目班)专业(技能)核心课程一览表

课程名称	学时	学分	开课学期	课证融通课程所对应的通用能力证书或职业技能等级/职业资格证书
▲Illustrator 应用设计	60	4	3	
▲文字与图形创意设计	80	5	3	
▲3D 基础与多边形编辑	80	5	3	
▲光影材质艺术	100	6	3	
▲VR 模型制作	80	5	4	
▲AutoCAD 绘图及装饰施工	80	5	4	
▲3ds Max 动画技术	48	3	4	
▲VR 交互设计及项目实战	80	5	4	数字媒体交互设计职业技能等级证书
▲UE 交互设计	80	5	4	
▲UI 创意手绘	48	3	4	
▲UI 界面设计	80	5	4	界面设计职业技能等级证书
▲新媒体交互动效及动画设计	80	5	4	

说明: 以上课程中《VR模型制作》,《AutoCAD绘图及装饰施工》,《3ds Max动画技术》,《VR交互设计及项目实战》属于VR互动展示专业方向。《UE交互设计》,《UI创意手绘》,《UI界面设计》,《新媒体交互动效及动画设计》属于新媒体互动专业方向。每个班只开始一个专业方向。

表7: 数字媒体艺术(项目班)专业(技能)集中实践课程一览表

课程名称	学时	学分	开课学期	课证融通课程所对应的通用能力证书或职业技能等级/职业资格证书
项目实战(一)	56	2	1	
项目实战(二)	84	3	2	
专业技能综合实训	112	4	5	
毕业设计	112	4	5	
顶岗实习	560	20	5.6、6	

表8: 数字媒体艺术(项目班)专业(技能)拓展课程一览表

课程类型	课程名称	学时	学分	开课学期	课证融通课程所对应的通用能力证书和职业技能等级/职业资格证书
限选课程	跟岗实习	84	3	5	

说明: “●”标记表示专业群共享课程,“▲”标记表示专业(技能)核心课程,“#”标记表示通用能力证书课证融通课程,“★”标记表示职业技能等级/职业资格证书课证融通课程,“※”标记表示企业(订单)课程。

(四) 课程描述

1. 公共基础课程

(1) 公共基础必修课程

表9: 数字媒体艺术(项目班)专业公共基础必修课程开设一览表

序号	课程名称	课程目标	主要教学内容	教学要求	支撑的培养规格
1	军事教育	<p>素质目标: 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, 提高综合国防素质和军事素质, 培养良好的身心素质。</p> <p>知识目标: 了解军事理论基本知识, 熟悉世界军事变革发展趋势; 理解习近平强军思想内涵; 熟悉并掌握军人队列动作要领标准。</p> <p>能力目标: 具备对军事理论基本知识进行正确认知、理解、领悟和宣传的能力; 具备一定的个人军事基础能力及突发安全事件应急处理能力。</p>	<p>模块一: 军事理论。包括中国国防; 国家安全; 军事思想; 现代战争; 信息化装备。</p> <p>模块二: 军事技能; 包括共同条令教育与训练; 射击与战术训练、防卫技能与战时防护训练、战备基础与应用训练。</p>	<p>由自身思想素质、军事素质和业务能力强的军事课教师负责军事理论教学和军事技能训练。综合运用讲授法、问题探究法、仿真训练和模拟训练开展教学。以学生出勤、军事训练、遵章守纪、活动参与、理论学习、内务整理等为依据, 采取过程性考核和终结性考核相结合的考核评价方式。</p>	Q1;Q2;Q3;K1;K2;K3;A1
2	形势与政策	<p>素质目标: 了解体会党的路线方针政策; 坚定在中国共产党领导下走中国特色社会主义道路的信心和决心, 为实现中国梦而发奋学习。</p> <p>知识目标: 掌握认识形势与政策问题的基本理论和基础知识。</p> <p>能力目标: 掌握正确分析形势和理解政策的能力。</p>	<p>依据教育部《高校“形势与政策”课教学要点》, 从以下专题中, 有针对性的设置教学内容:</p> <p>专题一: 党的理论创新最新成果;</p> <p>专题二: 全面从严治党形势与政策;</p> <p>专题三: 我国经济社会发展形势与政策;</p> <p>专题四: 港澳台工作形势与政策;</p> <p>专题五: 国际形势与政策。</p>	<p>通过专家讲座和时事热点讨论等方式, 使学生了解国内外经济、政治、外交等形势, 提升学生判断形势、分析问题、把握规律的能力和理性看待时事热点问题的水平。采取过程性考核和终结性考核相结合的考核评价方式。</p>	Q1;Q2;Q3;K1;K2;K3;A1
3	心理健康教育	<p>素质目标: 树立正确的心理健康观念, 增强自我心理保健意识和心理危机预防意识。</p> <p>知识目标: 了解心理学的有关理论和基本概念; 了解大学阶段人的心理发展</p>	<p>模块一: 大学生自我意识;</p> <p>模块二: 大学生学习心理;</p> <p>模块三: 大学生情绪管理;</p> <p>模块三: 大学生人际交往;</p>	<p>结合大一新生特点和普遍问题, 设计菜单式课程内容, 倡导活动型教学模式, 以活动为载体, 通过参与、合作、感知、体验、分享等方式, 在同伴之</p>	Q4;Q5;K2;A1;A4

序号	课程名称	课程目标	主要教学内容	教学要求	支撑的培养规格
		特征及异常表现；掌握自我调适的基本知识。 能力目标： 培养学生自我认知能力、人际沟通能力、自我调节能力。	模块四：大学生恋爱与性心理； 模块五：大学生生命教育； 模块六：大学生常见精神障碍防治。	间相互反馈和分享的过程中获得成长。采取过程性考核和终结性考核相结合的考核评价方式。	
4	#大学语文	素质目标： 增强学生的人文素养；培育学生的人文精神，提升文化品位。 知识目标： 掌握阅读、评析文学作品的基本方法；理解口语表达的基本要求与技巧；掌握各类应用文的基本要素与写作技巧。 能力目标： 提升学生阅读能力、鉴赏能力、审美能力及对人类美好情感的感受能力；培养良好的语言、文字表达能力和沟通能力；具备较强的应用文撰写能力。	模块一：经典文学作品欣赏； 模块二：应用文写作训练； 模块三：口语表达训练。	通过范文讲解、专题讲座、课堂讨论、辩论会或习作交流会等方式，结合校园文化建设，来加强中华优秀传统文化教育，注重与专业的融合。采取过程性考核和终结性考核相结合的考核评价方式。学生获得普通话等级证书可以免修该课程模块三。	Q1;Q6;K1;K4;A1;A2
5	“基础”	素质目标： 提高政治素质、道德素质、法律素质。 知识目标： 理想信念教育，三观教育，社会主义核心价值观教育，思想道德教育，社会主义法治教育。 能力目标： 培养学生认识自我、认识环境、认识时代特征的能力，提升学生明辨是非、遵纪守法的能力。	专题一：适应大学生活； 专题二：树立正确的“三观”； 专题三：坚定理想信念； 专题四：弘扬中国精神； 专题五：践行社会主义核心价值观； 专题六：明大德，守公德，严私德； 专题七：学法、守法、用法。	教师应理想信念坚定、道德情操高尚、理论功底丰厚、有高校思想政治理论课任教资格。教师选取典型案例，组织学生讨论、观摩，参与思政研究性学习竞赛活动，利用信息化教学平台开展教学。采取过程性考核和终结性考核相结合的考核评价方式。	Q1;Q2;K1;A1
6	#计算机基础及应用	素质目标： 提高信息素养，培养信息安全意识。 知识目标： 掌握计算机及网络基础知识；了解云计算、人工智能、大数据技术、物联网、移动互联网的基本知识。 能力目标： 具备解决计算机基本问题和运用办公软件的实践操作能力。	模块一：计算机基础知识和 windows 操作系统； 模块二：office 办公软件的应用； 模块三：计算机网络和信息安全； 模块四：云计算、人工智能、大数据技术、物联网、移动互联网。	在配置先进的计算机机房实施“教、学、做”合一教学模式；采取计算机操作的考核方式；学生获得计算机等级证书可以免修该课程。	Q7;K1;A1

序号	课程名称	课程目标	主要教学内容	教学要求	支撑的培养规格
7	#高职英语	<p>素质目标: 培养学生的文化品格、提升学生的终身学习意识。</p> <p>知识目标: 记忆、理解常用英语词汇；掌握常用表达方式和语法规则；掌握听、说、读、写、译等技巧。</p> <p>能力目标: 具备使用英语进行简单的口头和书面沟通能力；具备跨文化交际能力。</p>	<p>模块一：常用词汇的理解、记忆；</p> <p>模块二：简单实用的语法规则；</p> <p>模块三：听、说、读、写、译等能力训练。</p>	<p>在听、说设施完善的多媒体教室，通过讲授、小组讨论讲练、视听、角色扮演、情境模拟、案例分析和项目学习等方式组织教学。采用过程性考核与终结性考核相结合的考核评价方式。学生获得英语应用能力等级证书可以免修该课程。</p>	Q7;K1;A5;A13
8	“概论”	<p>素质目标: 热爱祖国，拥护中国共产党的领导，坚持四项基本原则，与党中央保持一致。</p> <p>知识目标: 了解毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系的主要内容、历史地位和意义。</p> <p>能力目标: 能懂得马克思主义基本原理必须同中国具体实际相结合才能发挥它的指导作用；能运用马克思主义基本原理分析问题和解决问题。</p>	<p>专题一：毛泽东思想；</p> <p>专题二：邓小平理论；</p> <p>专题三：“三个代表”重要思想；</p> <p>专题四：科学发展观；</p> <p>专题五：习近平新时代中国特色社会主义思想。</p>	<p>教师应具有高校思想政治理论课任教资格，原则上应为中共党员，有较高的马克思主义理论素养，正确的政治方向。采用理论讲授、案例分析、课堂讨论、演讲辩论等方式来开展教学，注重“教”与“学”的互动。实行过程性考核和终结性考核相结合的考核评价方式。</p>	Q1;Q2;K1;A1
9	体育与健康(一)	<p>素质目标: 养成良好的健身习惯，学会通过体育活动调控情绪。</p> <p>知识目标: 掌握体育和健康知识，懂得营养、环境和行为习惯对身体健康的影响，了解常见运动创伤的紧急处理方法。</p> <p>能力目标: 掌握 1-2 项运动技能，学会获取现代社会中体育与健康知识的方法。</p>	<p>模块一：体育健康理论；</p> <p>模块二：第九套广播体操；</p> <p>模块三：垫上运动；</p> <p>模块四：三大球类运动；</p> <p>模块五：大学生体能测试；</p> <p>模块六：运动损伤防治与应急处理。</p>	<p>采取小群体学习式、发现式、技能掌握式、快乐体育、成功体育、主动体育等多种教学模式，注重发挥群体的积极功能，提高个体的学习动力和能力，激发学生的主动性、创造性；融合学生从业的职业特点，加强从业工作岗位所应具有的身体素质与相关职业素养的培养。以过程性考核为主，侧重对学生参与度与体育技能的考核。</p>	Q5;K2;A1

序号	课程名称	课程目标	主要教学内容	教学要求	支撑的培养规格
10	大学生创新创业基础	<p>素质目标：培养学生的创新意识、创业精神。</p> <p>知识目标：了解并掌握创业项目选择、现代企业人力资源团队管理方法与技巧、市场营销基本理论和产品营销渠道开发、企业融资方法与企业财务管理、公司注册基本流程、互联网+营销模式。</p> <p>能力目标：能独立进行项目分析与策划，写出项目策划书；熟悉并掌握市场分析与产品营销策略；能进行财务分析与风险预测。</p>	<p>模块一：创新创业理论；</p> <p>模块二：创新创业计划；</p> <p>模块三：创新创业实践。</p>	<p>本课程采用理论教学和实践教学相结合的方式，通过案例教学和项目路演，使学生掌握创新创业相关的理论知识和实战技能。通过制作创业计划书、路演等方式进行课程考核。</p>	Q3;Q4;K2;A4;A5;A12

说明：“#”标记表示通用能力证书课证融通课程。

(2) 公共素质拓展课程

①公共素质限选课程

表10：数字媒体艺术（项目班）专业公共素质限选课程开设一览表

序号	课程名称	课程目标	主要教学内容	教学要求	支撑的培养规格
1	艺术设计英语	<p>素质目标：提升学生的英语语言素养，培养学生的国际视野。</p> <p>知识目标：掌握与本专业相关的专业词汇，了解行业英语文体的特定表达方式。</p> <p>能力目标：具备专业文章阅读、写作和翻译能力；能在特定的行业岗位第一线用英语从事基本的服务和管理工作。</p>	<p>模块一：常用专业词汇的理解；</p> <p>模块二：职场常见工作话题的听、说；</p> <p>模块三：描述行业工作、管理流程，反映职场感悟文章的阅读；</p> <p>模块四：职场常见应用文写作；</p> <p>模块五：专业相关行业主要典型工作过程的体验。</p>	<p>由既熟悉本专业基本知识又具有较好英语听说写能力的教师在设施完善的多媒体教室，采用启发式、任务驱动式、交际式、情境式、项目式等教学方法实施教学；采取过程性考核与终结性考核相结合的方式进行考核评价，突出对学生听、说能力的考核。</p>	Q1;Q7;K1;A2;A12
2	职业素质养成	<p>素质目标：培养学生作为一个准职业人应该具备的素质。养成1-2个良好的行为习惯</p> <p>知识目标：了解职业</p>	<p>模块一：职业素养</p> <p>模块二：文明礼仪</p> <p>模块三：语言沟通</p> <p>模块四：行为习惯（卫生习惯，学习习惯，坐姿规范等等）</p>	<p>在配置有多媒体的教室，采用理论加实践授课方式。采用项目独有的健康思维千分制评分标准</p>	Q4;Q5;Q6;Q7;K1;K2;K3;A1;A2;A3

序号	课程名称	课程目标	主要教学内容	教学要求	支撑的培养规格
		<p>素养和职业道德。掌握常见文明礼仪和语言沟通方式方法。掌握 1-2 种运动或者休闲项目。</p> <p>能力目标：掌握并熟练使用相关素质技能，在职业生涯发展良好。</p>	<p>模块五：身体健康（瑜伽训练，舞蹈训练，篮球训练，跳绳训练，俯卧撑训练或仰卧起坐训练，平板支撑训练等等）</p> <p>模块六：职业规划</p>	对学生进行评价考核。	
3	劳动教育	<p>素质目标：培养勤俭、奋斗、创新、奉献的劳动精神；增强诚实劳动意识，树立正确择业观，具有到艰苦地区和行业工作的奋斗精神，具有面对重大疫情、灾害等危机主动作为的奉献精神。</p> <p>知识目标：懂得空谈误国、实干兴邦的道理。</p> <p>能力目标：具备满足生存发展需要的基本劳动能力。</p>	<p>专题一：劳动精神；</p> <p>专题二：劳模精神；</p> <p>专题三：工匠精神。</p>	采取参与式、体验式教学模式，通过专题教育、案例分析、小组讨论等多种教学方式，提高学生的劳动素质；以过程性考核为主进行考核评价。	Q1;Q3;Q4;A4;A5;A13
4	就业指导	<p>素质目标：培养学生就业能力，达到企业要求。</p> <p>知识目标：掌握简历书写，投递方式方法。掌握人事面试要点。掌握技术面试要点。掌握项目面试要点。掌握职业规划制定。掌握如何避免职场骗局。</p> <p>能力目标：熟练使用就业技能面试应对各个阶段（人事，技术，项目）的面试。</p>	<p>模块一：简历</p> <p>模块二：人事面试</p> <p>模块三：技术面试</p> <p>模块四：项目面试</p> <p>模块五：公司筛选</p> <p>模块六：职场骗局</p>	在配置有多媒体的教室或者机房进行授课，通过就业千分制把控学生就业技能的学习。必须达到合格标准才能进入顶岗实习或就业阶段。	Q4;Q5;Q6;Q7;K1;K2;K3;A1;A2;A3

序号	课程名称	课程目标	主要教学内容	教学要求	支撑的培养规格
5	体育与健康(二)	<p>素质目标:养成良好的健身习惯,学会通过体育活动调控情绪。</p> <p>知识目标:掌握篮球、排球等专项体育知识,了解常见运动创伤的紧急处理方法。</p> <p>能力目标:掌握1-2项运动技能,学会获取现代社会中体育与健康知识的方法。</p>	<p>每学期从以下兴趣项目中任选一项或多项训练:</p> <p>项目一: 田径; 项目二: 篮球; 项目三: 排球; 项目四: 乒乓球; 项目五: 羽毛球; 项目六: 足球; 项目七: 体育舞蹈; 项目八: 武术。</p>	<p>采取小群体学习式、发现式、技能掌握式、快乐体育、成功体育、主动体育等多种教学模式,注重发挥群体的积极功能,提高个体的学习动力和能力,激发学生的主动性、创造性;融合学生从业的职业特点,加强从业工作岗位所应具有的身体素质与相关职业素养的培养。以过程性考核为主,侧重对学生参与度与体育技能的考核。</p>	Q5;K2;A1
6	综合素质拓展(含安全教育、健康教育、美育、中华优秀传统文化等)	<p>素质目标:培养学生的安全意识,提升学生的审美和人文素养,养成良好的行为习惯。</p> <p>知识目标:掌握中华优秀传统文化知识、美育知识、安全健康知识等。</p> <p>能力目标:培养学生的表达能力、沟通能力、协作能力、自我保护能力等。</p>	<p>模块一: 健康教育; 模块二: 安全健康; 模块三: 美育培养; 模块四: 中华优秀传统文化。</p>	<p>采取参与式、体验式教学模式,通过课堂讲授、户外拓展、案例分析、情景模拟、小组讨论、角色扮演等多种教学方式,提高学生的综合素质;以辅导员为主,对综合素质的各项内容进行考核和评价,侧重过程性考核。</p>	Q1-Q8;K1;K4;A1-A5

②公共素质任选课程

即全校公选课,每门课计20学时,1学分。第2-5学期,由学校根据有关文件规定,统一开设关于国家安全教育、节能减排、绿色环保、金融知识、社会责任、中华优秀传统文化、美育、人口资源、海洋科学、管理等方面的任选课程,学生至少选修其中3门。

2.专业(技能)课程

(1)专业(技能)基础课程

表11:数字媒体艺术(项目班)专业(技能)基础课程开设一览表

序号	课程名称	课程目标	主要教学内容	教学要求	支撑的培养规格
1	培养模式教育及打字练习	<p>素质目标: 培养学生感恩的意识;帮助学生找到学习动力;培养学生相关职业意识。</p> <p>知识目标: 了解相关课程内容及用处;了解阶段学习的重点和要点;熟练使用计算机。</p> <p>能力目标: 熟练使用计算机进行办公软件的各种操作。</p>	<p>模块一: 培养模式</p> <p>模块二: 打字练习</p> <p>模块三: 相关办公软件使用</p>	在配置有计算机机房授课,配置屏幕控制软件,授课方式以实际操作加上理论讲解方式进行。采用阶段考核与最终考核相结合的考核评价方式。	Q5;K3;A3;A4
2	设计三大构成	<p>素质目标: 培养学生设计意识;使学生养成良好的设计习惯。</p> <p>知识目标: 了解设计的基本理念;掌握素描;掌握平面构成、色彩构成、立体构成三大构成;</p> <p>能力目标: 运用形式美法则、设计平面造型、表达色彩、塑造空间形态等的能力,将枯燥的构成理论用丰富的图例和清晰的分析表达出来。</p>	<p>模块一: 素描(黑白灰)</p> <p>模块二: 平面(点线面)</p> <p>模块三: 色彩(红黄蓝)</p> <p>模块四: 界面设计</p> <p>模块五: 立体构成</p>	教学以理论加实践模型进行,在理论学习的同时进行相关操作。通过实践一步步掌握构成理论的实际应用;采用最终考核加过程考核的考核评价方式。	Q6;Q7;K3;K4;K5;K6;K7;A1;A2;A7;
3	Photoshop应用设计	<p>素质目标: 培养学生创新思维能力;培养学生诚实、守信、按时交付作品的观念;培养良好人际沟通意识和团队合作精神。</p> <p>知识目标: 了解Photoshop的概念和发展历程;掌握使用photoshop进行图像制作与修改的知识;掌握图像美化等知识;掌握使用photoshop制作广告和设计网页的知识。</p> <p>能力目标: 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>模块一: photoshop基本操作</p> <p>模块二: 使用选区工具进行选区操作</p> <p>模块三: 熟练使用修图工具和绘图工具进行图像处理</p> <p>模块四: 使用图层工具进行图像处理</p> <p>模块五: 使用滤镜做特效</p> <p>模块六: 使用时间轴制作动图</p> <p>模块七: 使用合成制作创意广告</p> <p>模块八: 制作(企业、电商)网页</p>	在配置有计算机的机房,授课采用项目分组教学法和教学做一体化教学法。采用理论考试和上机考试相结合的考核评价方式。	Q6;Q7;K5;K6;K8;K9;A6;A7;A8;A10

序号	课程名称	课程目标	主要教学内容	教学要求	支撑的培养规格
4	图形界面设计	<p>素质目标: 培养学生设计理念和实践精神, 具备从事平面设计, 广告设计的专业素质。</p> <p>知识目标: 掌握 Coreldraw 的基本知识; 掌握使用 Coreldraw 进行标志设计、文字效果设计、卡片设计、插画设计、产品造型设计、电脑 POP 设计、包装设计、书籍装帧设计、广告设计、服装与配饰设计、VI 设计的知识。</p> <p>能力目标: 能熟练使用 Coreldraw 完成广告设计、封面设计、商标设计等设计工作。</p>	<p>模块一: Coreldraw 概述</p> <p>模块二: 手绘工具(1)</p> <p>模块三: 手绘工具(2)</p> <p>模块四: 填充工具</p> <p>模块五: 轮廓工具及辅助工具</p> <p>模块六: 交互式工具</p> <p>模块七: 文字工具</p> <p>模块八: CIS</p> <p>模块九: 小项目</p>	<p>在配置有电脑的机房进行授课; 采用先讲解理论, 再操作设计相关实际作品的授课方式。采用最终考核和平时考核相结合的评价考核方式。</p>	<p>Q6;Q7;K3;K6;K7;K8;K9;A7;A10</p>
5	Photoshop 高级应用设计	<p>素质目标: 培养学生独立思考的意识; 培养学生分析问题的意识。</p> <p>知识目标: 掌握 PS 概念和发展历史; 使用 PS 进行图片处理; 使用 PS 制作原型图片; 使用 PS 进行特效处理。</p> <p>能力目标: 熟练使用 PS 完成相关设计工作。如制作海报和网页等</p>	<p>模块一: PS 基础知识</p> <p>模块二: 修图, 抠图和磨皮</p> <p>模块三: 调色</p> <p>模块四: 混合模式和图层样式</p> <p>模块五: 滤镜</p> <p>模块六: 合成</p> <p>模块七: 特效</p> <p>模块八: 海报和网页 Banner</p>	<p>在配置有网络的机房, 采用整体项目分组教学法和教学做一体化教学法进行授课。采用理论考核和实际操作考核相结合的评价考核方式。</p>	<p>Q6;Q7;K4;K5;K9;A8;A10</p>
6	InDesign 版式应用设计	<p>素质目标: 树立版式设计的理念。培养版式设计相关思维。</p> <p>知识目标: 了解 InDesign 的概念及发展历程。了解版式设计的基本原则、设计技巧以及软件相关技术; 掌握 InDesign 的基本操作; 掌握使用 indesign 进行版式设</p>	<p>模块一: 期刊版式设计</p> <p>模块二: 报纸版式设计</p> <p>模块三: 杂志版式设计</p> <p>模块四: 新媒体版式设计</p>	<p>在配置有计算机的机房进行授课。整体授课采用项目分组教学法和教学做一体化教学法。采用最终考核与平时考核相结合的评价考核方式。</p>	<p>Q6;Q7;K4;K6;K7;K8;K9;A8;A10</p>

序号	课程名称	课程目标	主要教学内容	教学要求	支撑的培养规格
		计的知识。 能力目标: 熟练使用版式设计工具 InDesign 等进行版式设计工作			

(2) 专业（技能）核心课程

表12: 数字媒体艺术（项目班）专业（技能）核心课程开设一览表

序号	课程名称	课程目标	主要教学内容	教学要求	支撑的培养规格
1	▲ Illustrator 应用设计	素质目标: 培养学生观察生活、体验生活、体验、审美意识、吃苦精神和激发学生的创造能力的方法和手段。 知识目标: 掌握使用 Illustrator 设计软件进行软件工作的相关知识; 掌握进行 VI 设计、平面广告设计、网页设计、产品与包装设计、书籍装帧设计和插画设计的操作流程和要点。 能力目标: 独立进行广告设计、封面设计、商标设计等。运用已有的软件知识, 不断创作出更优秀的艺术作品。	模块一: 插画设计 模块二: 画册设计 模块三: 矢量图标设计 模块四: 产品包装设计	在配置有网络, 有电脑的实训室, 采用项目分组教学法和教学做一体化教学法进行授课。以理论考核与实际操作考核相结合的评价考核方式。	Q5;Q6;Q7; K7;K8;K9; A7;A8
2	▲文字与图形创意设计	素质目标: 培养学生良好的职业道德和敬业精神, 使学生养成认真、细致、严谨的工作作风, 树立创新创业意识。 知识目标: 掌握字体设计的基础, 包括字体设计的概念、原则、设计流程和字体结构和重心的把握, 以及一些常见的字体类型, 主要讲解字体设计的方法和技巧, 并对一些商业字形进行分析, 以及通过字形的设计做相应的字体效果设计。	模块一: 字体设计基础 模块二: 字体设计原则 模块三: 字体设计流程 模块四: 字体结构 模块五: 字体设计技巧 模块六: 字体创意设计 (项目)	在设施完善的多媒体教室, 通过讲授、讨论、实训、案例分析与模拟等方式组织教学。采用过程性考核与终结性考核相结合的考核评价方式。	Q1;Q6;K6; A3

序号	课程名称	课程目标	主要教学内容	教学要求	支撑的培养规格
		能力目标: 熟练使用相关软件进行文字和图形创意设计工作。			
3	▲3D基础与多边形编辑	<p>素质目标: 培养学生良好的职业道德和敬业精神, 使学生养成认真、细致、严谨的工作作风, 树立创新创业意识。提升学生创新思维, 培养团队合作精神。</p> <p>知识目标: 掌握 3D MAX 基本知识、基本模型和高级模型的创建、修改命令面板和常用修改器的介绍、编辑场景材质的介绍, 灯光和相机的设置方法、环境特效的设置及渲染输出、动画制作、粒子系统和空间变形物体的使用、视频处理和渲染效果的使用, 室内和自然场景设计实例及渲染输出。</p> <p>能力目标: 熟练使用 3D 设计软件进行场景设计, 模型设计等</p>	<p>模块一: 3Dmax2012 基础知识</p> <p>模块二: 基础建模</p> <p>模块三: 移动、旋转、缩放</p> <p>模块四: 常用修改器</p> <p>模块五: 复合建模</p> <p>模块六: 主要灯光和摄像机的设置</p> <p>模块七: 材质</p> <p>模块八: UV 贴图</p> <p>模块九: 多边形建模</p>	在配置条件达标的专业网络机房, 通过理实一体化、信息化等方式与手段组织开展教学。考核评价采用过程性考核与终结性考核相结合的方式。	Q6;Q7;K5;K7;K8;K9;A7;A9
4	▲光影材质艺术	<p>素质目标: 培养学生良好的职业道德和敬业精神, 使学生养成认真、细致、严谨的工作作风, 树立创新创业意识。培养学生的创新思维意识。</p> <p>知识目标: 掌握渲染器的基本常识、VRav 和 finalRender 两大渲染器在建筑效果图渲染中的应用。掌握 vRayS11JN、vRav 物理相机、vRav HDRI 和 finalRender 灯光的设置技巧等。</p> <p>能力目标: 通过 3D 软件知识的学习, 学生会培养自己的空间想象力与创造力, 以及光和</p>	<p>模块一: 灯光</p> <p>模块二: 摄像机</p> <p>模块三: 材质及材质修改器</p> <p>模块四: 贴图</p> <p>模块五: VARY</p>	在设施完善的实训机房, 通过讲授、讨论、实训、案例分析与模拟等方式组织教学。采用过程性考核与终结性考核相结合的考核评价方式。	Q6;Q7;K6;K7;K8;K9;A9;A10

序号	课程名称	课程目标	主要教学内容	教学要求	支撑的培养规格
		影之间的关系与认识,在不同材质下的物体产生什么样的效果,最终达到现实与艺术的结合。			
5	▲VR模型制作	<p>素质目标: 培养学生良好的职业道德和敬业精神,使学生养成认真、细致、严谨的工作作风,树立创新创业意识。</p> <p>知识目标: 了解VR的基本理论和概念、VR行业的发展史和未来趋势、VR模型制作流程等基础知识、VR开发流程。掌握使用3ds max进行VR场景制作,进行高级模型制作的知识;掌握特殊异形结构和异形空间的模型制作方法;掌握多种不同的模型设计思路和制作方法;掌握特殊修改器命令的使用。</p> <p>能力目标: 掌握使用3D设计软件进行设计工作的能力。</p>	<p>模块一: VR基础</p> <p>模块二: 3ds max技术</p> <p>模块三: 案例实际操作</p>	在配置条件达标的专业网络机房,通过理实一体化、信息化等方式与手段组织开展教学。考核评价采用过程性考核与终结性考核相结合的方式。	Q4;K6;K7;K8;K9;A9;A12
6	▲AutoCAD绘图及装饰施工	<p>素质目标: 培养学生3D空间感;培养学生绘制立体图形的意识。</p> <p>知识目标: 掌握CAD规范化绘图的知识;掌握CAD图纸建模的知识;掌握建立常见模型的要点;了解装修行业的新材料新工艺知识;掌握装饰工程8项管控系统及117个工程节点标准。掌握工程交底、水电改造、吊顶造型、地面处理、墙面工程等环节的工程质量标准与验收知识。</p>	<p>模块一: CAD工具</p> <p>模块二: CAD图纸</p> <p>模块三: 简单模型绘制</p> <p>模块四: 复杂模型绘制</p> <p>模块五: 装饰材料</p> <p>模块六: 装饰工艺</p> <p>模块七: 装饰标准</p> <p>模块八: 装饰制度</p> <p>模块九: 装饰施工</p>	在配置有网络和计算机的机房。采用项目分组教学法和教学做一体化教学法。采用实际操作考核和过程性考核相结合的评价考核方式。	Q4;K6;K7;K8;K9;A9;A12

序号	课程名称	课程目标	主要教学内容	教学要求	支撑的培养规格
		能力目标: 掌握使用 CAD 进行立体绘图工作的能力。熟练使用相关装饰知识完成装饰工作。			
7	▲3ds Max 动画技术	素质目标: 培养学生良好的职业道德和敬业精神, 使学生养成认真、细致、严谨的工作作风, 树立创新创业意识。 知识目标: 掌握 3ds max 的动画模块的相关知识; 掌握使用曲线编辑器编辑动画的知识; 掌握基本的滞后尾随跟随效果的制作; 了解循环动画的制作方式和原理。 能力目标: 掌握使用 3ds max 进行动画制作的能力。	模块一: 3ds max 动画模块 模块二: 动画的基础 模块三: 动画的制作方式和原理。	在配置有独立显卡, 大屏显示器的网络机房, 采用项目分组教学法和教学做一体化教学法。采用实际操作考核和过程性考核相结合的评价考核方式。	Q7;K5;K6;K7;K8;K9;A8;A9;A11;A12
8	▲VR 交互设计及项目实战	素质目标: 培养学生良好的职业道德和敬业精神, 良好的沟通意识和团队合作精神。 知识目标: 掌握 VR (虚拟现实)、AR (增强现实) 的基本知识与制作特性。学习模型、材质、纹理等导入, 建立 3DVR 场景。熟悉 unity 里灯光和摄像机的使用方式 能力目标: 掌握使用相关工具建立 VR 场景和模型的能力。	模块一: VR 基本知识 模块二: AR 基本知识 模块三: VR 场景制作 模块四: 灯光和摄像机 模块五: 项目	在配置有独立显卡, 大屏显示器的网络实训室, 采用集中授课, 分组进行实际操作的形式进行授课。采用实际操作考核和作品答辩相结合的评价考核方式。	Q6;Q7;K4;K6;K7;K8;K9;A9;A11;A12
9	▲UE 交互设计	素质目标: 培养学生独立学习意识, 培训学生具有良好的团队合作意识, 养成科学严谨的工作态度。 知识目标: 掌握交互设计的相关流程和规范, 能够进行产品功能分析, 用户分析, 原型设	模块一: 交互设计流程 模块二: 交互设计规范 模块三: 功能分析 模块四: 用户分析 模块五: 原型设计	在配置有电脑的机房进行授课。整体授课采用项目分组教学法和教学做一体化教学法。采用上机考核与过程考核相结合的评价考核方式。	Q6;Q7;K3;K6;K7;K8;K9;A7;A8

序号	课程名称	课程目标	主要教学内容	教学要求	支撑的培养规格
		计等。能够使用相关设计软件（Photoshop、Illustrator 等）制作高质量的交互原型。 能力目标： 能够使用 Photoshop、Illustrator 等软件完成交互设计工作，设计方案制定及讲解工作。			
10	▲UI 创意 手绘	素质目标： 培养学生独立思考意识；培养学生分析问题，解决问题的专业素养。 知识目标： 了解什么是 UI；掌握 UI 的入门知识；掌握常用的绘图工具；能够绘制简笔画；掌握制作原型图的要领；掌握素描知识；掌握色彩相关知识。 能力目标： 能够熟练使用 UI 理论制作相关作品。	模块一：什么是 UI 模块二：UI 如何入门 模块三：常用的绘图工具 模块四：简笔画 模块五：交互原型图 模块六：素描的应用 模块七：色彩的应用	在配置有手绘工具，有电脑的机房。通过理论加实践方式进行授课。采用最终考核与过程考核相结合的评价考核方式。	Q6;Q7;K3 ;K6;K7;K9;A7;A8
11	▲UI 界面 设计	素质目标： 培养学生创新意识；培养学生诚实、守信、按时交付作品的时间观念；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意识。 知识目标： 掌握 UI 设计的流程及方法；掌握图标设计的设计原则以及设计意义；掌握 UI 网页设计的知识；掌握进行手机界面设计的知识；掌握设计播放器界面的相关知识；掌握设计软件界面的知识；掌握设计 UI 界面按钮的知识。 能力目标： 设计 UI 登录界面能准确的表达登录界面的设计需求及特点。	模块一：UI 界面设计基础 模块二：APP 常用元素制作 模块三：图标设计 模块四：登录界面设计 模块五：手机界面设计 模块六：网页界面设计 模块七：播放器界面设计 模块八：软件界面设计 模块九：使 UI 界面按钮设计 模块十：使 UI 界面设计实战	在配置有电脑的网络机房。通过理论加实践方式进行授课。采用最终考核与过程考核相结合的评价考核方式	Q6;Q7;K3 ;K6;K7;K9;A7;A8
12	▲新媒体	素质目标： 培养学生独立思考和分析处理问	模块一：相关软件 模块二：动画制作规范	在配置有满足教学条件的网络机	Q6;Q7;K3 ;K6;K7;K

序号	课程名称	课程目标	主要教学内容	教学要求	支撑的培养规格
	交互动效及动画设计	<p>题的意识。</p> <p>知识目标:掌握相关软件(Premiere, Sketch等)的使用;掌握动画制作的规范和流程;掌握动画制作要点;掌握新媒体交互项目的流程。</p> <p>能力目标:熟练使用相关软件(Premiere, Sketch等)进行动画设计制作。</p>	<p>与流程</p> <p>模块三:动画制作要点</p> <p>模块四:项目</p>	<p>房,采用项目分组教学法和教学做一体化教学法进行授课。采用最终项目考核与项目答辩考核相结合的评价考核方式。</p>	8;K9;A7;A8

(3) 集中实践课程

表13: 数字媒体艺术(项目班)专业(技能)集中实践课程开设一览表

序号	课程名称	课程目标	主要教学内容	教学要求	支撑的培养规格
1	毕业设计	<p>素质目标:热爱专业,爱岗敬业,实事求是,敢于创新,具有良好刻苦钻研勇于创新的精神、好的学习态度和严谨的工作作风及具有职业道德和团结协作精神。</p> <p>知识目标:掌握本专业所必需的基本理论、基本技能,具有相应的专业学科知识。</p> <p>能力目标:具备基础造型与色彩搭配、版式设计,二维、三维图形图像制作与处理设计等基础能力;至少具备以下一种核心能力。移动端、网页端UI设计与简单交互的能力;影视作品后期处理能力;VR产品制作能力;二维、三维动画短片制作能力。</p>	<p>学生从核心课程中选择设计方向开展项目设计与制作,并完成设计说明书。如UI设计、网页设计与制作、二维三维动画设计、影视广告设计、影视短片、VR产品设计等方向。</p>	<p>通过毕业设计,进一步加强学生运用所学知识综合解决实际问题的能力,进一步提高学生的专业综合素质,强化学生在专业某一个方向更全面的理解与能力,并能达到触类旁通的作用。课程采用过程考核评价与终结考核评价相结合的考评评价方式。按选题、下达任务书、开题、制订设计方案、设计实施、答辩、评价的流程开展组织。</p>	Q1;Q2;Q3;Q7;K1-K10;A1-A12
2	顶岗	素质目标: 热爱专	模块一:单位了解	真实岗位体验。	Q1-Q7;K1

序号	课程名称	课程目标	主要教学内容	教学要求	支撑的培养规格
	实习	业,爱岗敬业,具有良好的职业道德和团结协作精神具备能吃苦耐劳、有毅力、能主动学习、自觉训练、迎难而上的良好学习素养。 知识目标: 了解实习的目的和要求;熟悉实习单位:单位的发展史、现状和发展规划,单位的组织机构和生产过程及其相互关系,主要产品的生产方法及对国民经济的作用;了解实习任务安排; 能力目标: 通过顶岗实习,获得6-12个实际工作经验。	模块二:知晓职场注意事项 模块三:完成职场岗位任务	要求学生以单位员工的身份参加单位的日常生产活动,在工作实践中培养学生的专业知识技能的应用能力和工作能力。课程采用过程考核为主的评价方式。	-K10;A1-A12
3	项目实战(一) (二)	素质目标: 培养学生团队协作的意识和努力钻研、勇于创新的精神;具有认真、严谨的工作态度 知识目标: 融合各阶段各课程的知识点。每个阶段使用不同的企业模拟项目。 能力目标: 通过项目实训,让学生巩固知识点、提升技术水平。	项目一:网页制作 项目二:VI视觉识别系统	整体授课采用项目分组教学法和教学做一体化教学法	Q4;Q5;Q6;K5;K6;K7;K8;K9;A12
4	专业技能综合实训	素质目标: 培养学生职场综合素质,具有良好的沟通意识和认真的工作态度及勇于创新的精神。 知识目标: 熟练掌握所有专业课程的相关技能。掌握组建项目团队进行项目设计的知识;掌握如何进行团队合作的方法。 能力目标: 通过团队合作能力,	模块一:专业技能梳理 模块二:团队工作 模块三:经验总结	使用实际企业项目管理模式。由具有实操经验丰富的企业教师在工作一线场所,采用任务式、项目式等工作任务进行安排实习;以过程性考核为主,侧重对学生工作态度与专业技能的考核。	Q1-Q7;K1-K10;A1-A12

序号	课程名称	课程目标	主要教学内容	教学要求	支撑的培养规格
		完成岗位任务。在试岗前就有相关工作经验。			

(4) 专业（技能）拓展课程

①专业（技能）限选课程

表14: 数字媒体艺术（项目班）专业（技能）限选课程开设表

序号	课程名称	课程目标	主要教学内容	教学要求	支撑的培养规格	备注
1	跟岗实习	<p>素质目标: 培养学生职场道德, 团结协作的意识以及独立自主的学习意识。</p> <p>知识目标: 掌握项目组工作模式; 掌握本部门, 跨部门以及对外的沟通协作方式; 掌握自主学习提升技术与其他工作能力的方式方式;</p> <p>能力目标: 通过团队合作能力, 完成企业交于的任务, 达到试岗要求, 进入工作实习期或者试用期。</p>	<p>模块一: 自我介绍</p> <p>模块二: 熟悉项目组</p> <p>模块三: 沟通协作</p> <p>模块四: 独立学习的方式</p>	<p>实际到企业岗位试岗。老师全称跟踪试岗情况, 实时给与学生建议以提升学生工作能力。以过程性考核为主(占比70%), 试岗结果为辅(占比30%)的考核评价方式。</p>	Q1-Q7;K1-K10;A1-A12	

七、教学时间安排表

表16: 数字媒体艺术（项目班）专业教学时间安排表

学年	学期	总周数	学期周数分配									机动	复习考试
			时序教学	周序教学									
				入学教育/军训/国防教育	专项实训	综合实训	毕业设计	认识实习	跟岗实习	顶岗实习			
第一学年	1	20	14	2	2						1	1	
	2	20	15		3						1	1	
	2.3	1			1								
第二学年	3	20	15		3						1	1	
	3.4	1			1								
	4	20	15		3						1	1	

	4.5											
第三学年	5	20				4	4			3		9
	5.6	4									4	
	6	20									20	
合计	126	59		2	13	4	4	0	3	24	13	4

八、教学进程总体安排

(一) 教学进程安排

见附录1。

(二) 集中实践教学安排

表17: 数字媒体艺术（项目班）专业集中实践教学环节安排表

课程性质	实践（实训）名称	开设学期	周数	备注
公共基础实践	“基础”社会实践	2.3	1	
	“概论”社会实践	3.4	1	
专业（技能）实践	项目实战（一）	1	2	
	项目实战（二）	2	3	
	毕业设计	5	4	
	专业技能综合实训	5	4	
	跟岗实习	5	3	
	顶岗实习	5.6、6	24	

(三) 教学执行计划

表18: 数字媒体艺术（项目班）专业教学执行计划表

周 学期	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1	▲	▲	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	◎	◎	◎	※
2	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	◎	◎	◎	◎	※
2.3	◎																			
3	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	◎	◎	◎	◎	※
3.4	◎																			
4	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	◎	◎	◎	◎	※
4.5																				
5	□	□	□	□	■	■	■	■	§	§	§	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎
5.6	●	●	●	●																

6	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

备注：1.每周的教学任务用符号表示；

2.各符号表示的含义如下：(1)军事教育▲；(2)时序教学★；(3)专项实训◎；(4)综合实训■；(5)毕业设计□；(6)认识实习△；(7)跟岗实习§；(8)顶岗实习●；(9)考试※；(10)假期&。(11)机动○；(12)社会实践◇。

(四) 学时、学分分配

表19: 数字媒体艺术（项目班）专业教学学时、学分分配与分析表

课程性质		学分	学时			
			总学时	理论学时	实践学时	
公共基础课程	必修课程	29.5	578	300	278	
	选修课程	限选课程	14	230	150	80
		任选课程	3	60	40	20
专业（技能）课程	必修课程	专业(技能)基础课程	25	400	206	194
		专业(技能)核心课程	38	608	286	322
		集中实践课程	33	924	0	924
	选修课程	限选课程	3	84	0	84
合计		145.5	2884	982	1902	
学时比例分析	课程性质	学时小计	比例	课程性质	学时小计	比例
	公共基础课程	868	30.10%	专业(技能)课程	2016	69.90%
	必修课	2510	87.03%	选修课	374	12.97%
	理论课时	982	34.05%	实践课时	1902	65.95%
	课内课时	1820	63.11%	集中实践课时	1064	36.89%

九、实施保障

(一) 师资配置

1. 队伍结构

学生数与本专业专任教师数比例不高于 13: 1，双师素质教师占专任教师比例不低于 70%，专任教师队伍要考虑职称、年龄、背景，形成合理的梯队结构。

2. 专业带头人

实行“双专业带头人”制，学校专业带头人应为副教授以上职称，有丰富的专业教学经验，能把握本专业发展动态，有较强的教学和实践能力。此外还应有 1 名掌握前沿技术和关键技术、具有行业影响的现场专家作为行业专业带头人。

3. 专任教师

在专业建设中发挥中坚作用、满足教学需要、相对稳定、资源共享的专业骨

干教师队伍。专业骨干教师具有高校教师资格证和双师素质，有较强的教育教学研究能力，能主讲 2 门及以上专业课程，至少帮带 1 名青年教师成长。专任教师中双师比例达到 80%以上，中高级职称达到 50%以上，初级职称不高于 15%，研究生学历或硕士及以上学位达到 60%。

4. 兼职教师

建立健全校企共建教师队伍机制，建立兼职教师库，实行动态更新。聘用有实践经验的行业专家、企业工程技术人员、高技能人才和社会能工巧匠担任兼职教师。兼职教师专业背景与本专业相适应，应具有丰富的企业实践经验，企业任职时间不少于 3 年；逐步提高兼职教师数占专业课与实践指导教师合计数的比例，使兼职教师承担专业实践指导课教学学时达 50%。

表20：数字媒体艺术（项目班）专业教学团队一览表

专任教师结构									兼职教师
类别			职称			学历			
专业带头人	骨干教师	“双师”教师	高级	中级	初级	博士	硕士	本科	
2	5	7	5	2	2	0	3	6	12

表21：数字媒体艺术（项目班）专业师资配置要求一览表

序号	课程名称	教师要求		
		专职/兼职数量	学历/职称	能力素质
1	设计三大构成	1/1	本科/初级	具有素描、色彩、平面过程、立体构成等基本的艺术表达能力
2	Photoshop 应用设计	1/1	本科/初级	具有运用 Photoshop 工具对平面图形设计的能力
3	图形界面设计	1/1	本科/初级	具有运用 CorelDRAW 工具对平面图形设计、排版制作的能力
4	InDesign 版式应用设计	1/1	本科/初级	具有对文字、版式设计的能力
5	Photoshop 高级应用设计	1/1	本科/初级	具有处理 Photoshop 高级图片处理、美化的能力
6	Illustrator 应用设计	1/1	本科/初级	具有对图形、文字进行设计制作的能力
7	文字与图形创意设计	1/1	本科/初级	具有运用平面图形以及动画表达设计意图的能力
8	3D 基础与多边形编辑	1/1	本科/初级	具有三维设计制作的能力
9	光影材质艺术	1/1	本科/初级	具有对模型进行渲染的能力
10	VR 模型制作	1/1	本科/中级	通过 VR 互动展示方向授课（企业方）认

序号	课程名称	教师要求		
		专职/兼职数量	学历/职称	能力素质
11	AutoCAD 绘图及装饰施工	1/1	本科/中级	证
12	3ds Max 动画技术	1/1	本科/中级	
13	VR 交互设计及项目实战	1/1	本科/中级	
14	UE 交互设计	1/1	本科/中级	通过新媒体互动方向授课（企业方）认证
15	UI 创意手绘	1/1	本科/中级	
16	UI 界面设计	1/1	本科/中级	
17	新媒体交互设计	1/1	本科/中级	

（二）教学设施

主要包括能够满足正常的课程教学、实习实训所需的专业教室、实训室和实训基地。

1. 专业教室基本条件

配备黑（白）板、多媒体计算机、投影设备、音响设备，互联网接入或 WiFi 环境，并具有网络安全防护措施。安装应急照明装置并保持良好状态，符合紧急疏散要求、标志明显，保持逃生通道畅通无阻。

2. 校内实训室配置要求

表22：数字媒体艺术（项目班）专业校内实训室配置要求

序号	实训室名称	主要实训项目	配置要求		服务课程
			主要设备/仪器	人数/工位	
1	计算机操作实验室 418	VR 互动展示项目实训 新媒体互动项目实训	电脑、交换机	45/45	VR 互动展示项目实战 新媒体互动项目实战
2	计算机操作实验室 419	VR 互动展示项目实训 新媒体互动项目实训	电脑、交换机	45/45	VR 互动展示项目实战 新媒体互动项目实战
3	计算机操作实验室 (410)	VR 互动展示项目实训 新媒体互动项目实训	电脑、交换机	45/45	VR 互动展示项目实战 新媒体互动项目实战

3. 校外实习实训基地基本要求

建设多个稳定的校外实习实训基地，能够开展数字媒体艺术（项目班）专业相关实训活动，能提供 VR 设计师、视频剪辑师、平面设计师等实习岗位，能够

配备相应数量的指导教师对学生进行指导与管理，有保证实习学生日常工作、学习、生活的规章制度，有安全、保险保障。

表23：数字媒体艺术（项目班）专业校外实习实训基地一览表

序号	实习基地名称	合作单位名称	主要实习（训）项目
1	娄底职院数字媒体艺术设计专业（项目班）校外实训基地一	重庆足下科技有限公司	项目实战
2	底职院数字媒体艺术设计专业（项目班）校外实训基地二	重庆德克特信息技术有限公司	产教融合项目实战

4. 信息化资源配置要求

具有可利用的数字化教学资源库、文献资料、常见问题解答等的信息化条件，能满足专业建设、教学管理、信息化教学和学生自主学习需要。鼓励教师开发并利用信息化教学资源、教学平台，创新教学方法，引导学生利用信息化教学条件自主学习，提升教学效果。

（三）教学资源

主要包括能够满足学生专业学习、教师专业教学研究和教学实施所需的教材、图书文献及数字教学资源等。

1. 教材选用基本要求

教材以国家规划教材、重点建设教材和校企双元建设教材为主，专业核心课程和公共基础课程教材原则上从国家和省级教育行政部门发布的规划教材目录中选用，国家和省级规划目录中没有的教材，在职业院校教材信息库选用，优先选用活页式、工作手册式、智慧功能式新形态教材，充分关注行业最新动态，紧跟行业前沿技术，适时更新教材，原则上选用近三年出版的教材，不得以岗位培训教材取代专业课程教材，不得选用盗版、盗印教材。

2. 图书文献配备基本要求

图书文献满足人才培养、专业建设、教科研等工作的需要，为师生查询、借阅提供方便。主要包括：有关数字媒体艺术（项目班）专业理论、技术、方法、思维以及实务操作类图书与文献。

3. 数字教学资源配备基本要求

建设、配备与本专业有关的音视频素材、教学课件、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、满足教学要求。

（四）教学方法

根据人才培养目标、课程特点、学生的文化水平和专业认知水平等实际情况进行分类施教、因材施教、按需施教，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。

（五）学习评价

根据课程类型与课程特点，采用笔试、操作、作品、报告、以证代考、以赛代考等多种评价模式，过程性考核与终结性考核相结合，突出对学生的人文素养、职业素养和专业技能的考核，加大过程考核和实践性考核所占的比重，构建企业、学生、教师、社会多元分类评价体系。各门课程的评价内容、评价标准与评价方式在课程标准中明确。

（六）质量管理

1. 健全教学质量监控管理制度，遵循国家标准与省级标准，根据专业人才培养目标与规格，完善包括专业教学标准、人才培养方案、课程标准、专业技能考核标准、毕业设计考核标准等的标准体系，并建立标准的检查评价机制。

2. 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，健全巡课、听课、评教、评学机制，建立与企业联动的实践教学环节督导制度，强化教学组织功能，定期开展公开课、示范课等教研活动。

3. 建立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。

4. 专业教学团队组织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、毕业要求

1. 学习时间在规定修业年限内；

2. 学生思想政治表现、综合素质考核合格，体质健康达标；

3. 修完人才培养方案所有必修课程并取得125.5学分，完成选修课程规定学分20学分，其中专业选修课3学分，公共素质选修课17学分（公共任选课不低于3学分）；

4. 原则上需取得学校规定的通用能力证书和至少一项职业技能等级证书/职业资格证书。

附录：

1. 数字媒体艺术（项目班）专业教学进程安排表

2. 数字媒体艺术（项目班）专业人才培养方案制（修）订审核意见表

附录 1:

数字媒体艺术（项目班）专业教学进程安排表

课程性质	课程名称	课程代码	课程类型	学分	学时			各学期周数分配											考核类别方式	备注
					总学时	其中		第一学年				第二学年				第三学年				
						理论	实践	1	1.2	2	2.3	3	3.4	4	4.5	5	5.6	6		
公共基础课程	公共基础必修课程模块	军事教育	0088CT002	B	4	148	36	112	2W		4H		4H		4H		4H		②E	
		思想道德修养与法律基础(简称“基础”)	0888CT001	B	3	60	32	28			2	1W							②AF	
		毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论(简称“概论”)	0888CT010	B	4	76	48	28					3	1W					②AF	
		形势与政策	0888CT018	B	2	32	24	8	2×4		2×4		2×4		2×4				②A	
		心理健康教育	0888CI001	B	2	32	16	16	1		1								②A	
		创新创业基础	0888CT021	B	2	32	24	8			1	1							②A	
		高职英语	0588CI012	B	3.5	56	36	20	4										②A	#
		计算机基础及应用	0388CI002	B	3.5	56	28	28	4										②D	#
		大学语文	0988CI007	A	3.5	56	46	10			4								②A	#
		体育与健康(一)	0988CI010	A	2	30	10	20	2										②A	
	公共基础小计					29.5	578	300	278											
公共素质拓展课程模块	限选课程	艺术设计英语	0588CI021	B	3.5	56	36	20			4							②A		
		体育与健康(二)	0988CI011	A	5.5	90	30	60			2		2		2			②A		

课程性质	课程名称	课程代码	课程类型	学分	学时		各学期周数分配												考核类别方式	备注					
					总学时	其中		第一学年				第二学年				第三学年									
						理论	实践	1	1.2	2	2.3	3	3.4	4	4.5	5	5.6	6							
		职业素质养成（一）	1415PT015	A	1	16	16		1												②E				
		职业素质养成（二）	1415PT016	A	1	16	16					1										②E			
		就业指导	0888CT015	A	2	36	36								2								②E		
		劳动教育	0888CT030	A	1	16	16				1												②E		
		公共素质限选小计			14	230	150	80																	
	任选课程	全校公选课		B	3	60	40	20			由学校统一开设关于国家安全教育、节能减排、绿色环保、金融知识、社会责任、中华优秀传统文化、美育、人口资源、海洋科学、管理等方面的任选课程，学生至少选修其中3门。														
	公共素质拓展小计				17	290	190	100																	
公共基础课程合计					46.5	868	490	378																	
专业（技能）课程	专业（技能）必修课程模块	培养模式教育及打字练习	1415PT001	A	1	16	16		12													②E			
		设计三大构成	1415PI002	B	4	64	40	24																②E	
		Photoshop应用设计	1415PI003	B	5	76	40	36																	①A

课程性质	课程名称	课程代码	课程类型	学分	学时		各学期周数分配												考核类别方式	备注				
					总学时	其中		第一学年				第二学年				第三学年								
						理论	实践	1	1.2	2	2.3	3	3.4	4	4.5	5	5.6	6						
	图形界面设计	1415PI017	B	4	64	32	32													①A				
	InDesign 版式应用设计	1415PI018	B	5.5	90	38	52														②D			
	Photoshop 高级应用设计	1415PI019	B	5.5	90	40	50														②D			
	专业(技能)基础小计			25	400	206	194																	
	专业(技能)核心模块	Illustrator 应用设计	B	4	60	30	30														①A	▲		
		文字与图形创意设计	B	5	80	32	48															②D	▲	
		3D 基础与多边形编辑	B	5	80	40	40															①A	▲	
		光影材质艺术	B	6	100	40	60															②D	▲	
		VR 模型制作	B	5	80	40	40															②E	▲	VR 互动展
		AutoCAD 绘图及装饰施工	B	5	80	40	40								32							②E	▲	

课程性质	课程名称	课程代码	课程类型	学分	学时			各学期周数分配												考核类别方式	备注	
					总学时	其中		第一学年				第二学年				第三学年						
						理论	实践	1	1.2	2	2.3	3	3.4	4	4.5	5	5.6	6				
	3ds Max动画技术	1415PI022	B	3	48	24	24													②E	▲	示方向
	VR交互设计及项目实战	1415PI023	B	5	80	40	40													②E	▲	
	UE交互设计	1415PI024	B	5	80	40	40													②E	▲	新媒体互动方向
	UI创意手绘	1415PI025	B	3	48	24	24													②D	▲	
	UI界面设计	1415PI026	B	5	80	40	40													②E	▲	
	新媒体交互动效及动画设计	1415PI027	B	5	80	40	40								32					②E	▲	
	专业(技能)核心小计			38	608	286	322															
	专业(技能)集中实践模块	项目实战(一)	C	2	56		56	2W												②G		
		项目实战(二)	C	3	84		84				3W									②G		
		专业技能综合实训	C	4	112		112										4W			②E		
		毕业设计	C	4	112		112										4W			②E		
		顶岗实习	C	20	560		560											4W	20W	②E		

课程性质	课程名称	课程代码	课程类型	学分	学时		各学期周数分配												考核类别 方式	备注						
					总学时	其中		第一学年				第二学年				第三学年										
						理论	实践	1	1.2	2	2.3	3	3.4	4	4.5	5	5.6	6								
	专业(技能)集中实践小计			33	924		924																			
	专业(技能)必修合计			96	1932	492	1440																			
专业(技能)拓展课程模块	专业(技能)限选	跟岗实习	1415PPP09	C	3	84	84											3W				②E				
	专业限选小计			3	84	0	84																			
	专业(技能)拓展合计			3	84	0	84																			
	专业(技能)课程合计			99	2016	492	1524																			
专业总计					145.5	2884	982	1902																		

说明:

1.课程类型:A—纯理论课;B—理实一体课,C—纯实践(实训)课;考核类别:①考试、②考查;考核方式:A笔试、B口试、C操作考试、D上机考试、E综合评定、F实习报告、G作品/成果、H以证代考、I以赛代考。

2.“●”标记表示专业群共享课程,“▲”标记表示专业核心课程,“#”标记表示通用能力证书课证融通课程,“★”标记表示职业技能等级证书课证融通课程,“※”标记表示企业(订单)课程。

3.按学期总周数实施全程教学的课程其学时用“周学时”表示,对只实施阶段性教学的课程,其学时按如下三种方法表示:

①时序课程以“周学时×周数”表示,例如“4×7”表示该课程为每周4学时,授课7周;②周序课程学时以“周数”表示,例如“2W”表示该课程连续安排2周;③讲座型课程学时以“学时”表示,例如“4H”表示该课程安排4学时的讲座。

附录 2:

专业人才培养方案制（修）订审核意见表

专业名称	数字媒体艺术(项目班)		专业代码	650104
总课程数	39		总课时数	2884
公共基础课时比例	30.10%		选修课时比例	12.97%
实践课时比例	65.95%		毕业学分	145.5
制 (修) 订 团 队 成 员	姓名	职称	学历/学位	单位
	钟大星	工程师	本科	湖南足下科技有限公司
	李洪春	工程师	本科	湖南足下科技有限公司
	陈伟	工程师	本科	重庆足下软件学院
	刘莉莉	工程师	本科	重庆足下软件学院
	向魏	工程师	本科	重庆足下软件学院
	夏高彦	教授	本科/硕士	娄底职业技术学院
	肖乐	讲师	硕士研究生	娄底职业技术学院
制 (修) 订 依 据	1. 《高等职业学校数字媒体艺术设计专业教学标准》； 2. 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）； 3. 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）； 4. 娄底职业技术学院《关于专业人才培养方案制订与实施的原则意见》及娄底职业技术学院《2020级专业人才培养方案范式》。			
制 (修) 订 综 述	<p>本专业以提供实用性艺术设计服务为专业基础、以现代数字化手段为专业技术支持、以艺术的高雅性+设计的实用性+制作的精美性为人才培养的三个维度,努力构建以服务区域文化创意产业发展为立足点、服务更多的人民日益增长的美好生活品质需求为发展目标。</p> <p>本专业面向文化创意产业中的现代数字艺术设计与制作行业企事业</p>			

单位,培养思想政治坚定、德智体美劳全面发展,具备一定的语言表达能力、知识更新能力、团结协作能力、创新创业能力和基础造型、版式设计、图形图像处理与制作、摄影摄像等专业知识与能力,掌握数字媒体设计专业的二维与三维造型、影视后期编辑与制作、新媒体 UI 设计等能力,能适应生产、建设、管理、服务等需要的高素质技术技能人才。

本专业毕业生面向影视后期、新媒体设计、虚拟展示设计等行业、企业,主要从事新媒体设计、电子商务平台、摄影摄像及影视后期加工处理、VR 虚拟设计等技术工作及 Related 管理工作。

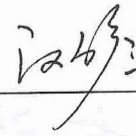


(一)课程体系设计思路

1,以职业岗位需求为引领,按照专业“底层共享、中层分立、高层互选”的思路,构建能力递进的专业课程体系。课程体系由公共基础课程、专业(技能)课程两大模块构成。其中公共基础课程包括必修课、拓展课两个子模块;专业(技能)课程包括基础课、核心课、集中实践课、拓展课四个子模块。

2,按照“产教融合、工学结合”的原则,根据学生认知规律和职业能力形成规律,遵从从简单到复杂、从单项到综合的逻辑线索,完善“项目导向、能力递进、工学一体”的实践教学体系,整体设计专项实训、综合实训、毕业设计和顶岗实习等教学环节的项目和内容。

3,根据专业人才培养定位和创新创业教育目标要求,将创新创业教育与专业教育有机融合,开发和构建“基础模块课程、核心模块课程、实践模块课程”螺旋上升、能力递进的创新创业教育课程,把创新创业教育融入人才培养全过程

4,把培育和践行社会主义核心价值观融入教育教学全过程;充分挖掘和利用本地中华优秀传统文化教育资源,开发素质教育和人文素养课程,充分发挥人文学科的独特育人优势,突出对学生人文素养、职业素养、工匠精神、创新创业就业能力的系统培养,将课程思政、专业思政的要求融入课程体系,把提高学生职业技能和培养职业精神高度融合,促进学生德智体美劳全面发展。

	<p>(二) 修订特点与重点</p> <p>课程体系的构建更加符合以就业为导向的可持续发展的高职人才培养要求。通过广泛的专业调研,在专业技术课的整合、课时量、技术实践课的重点、专业拓展课的面向等方面进行了适当的课程体系调整,以期能使学生在未来的职业生涯中能够有更多的动能支撑其持续向前发展、向上拓展职业空间。</p> <p>本次修订重点在于根据当前市场行业与岗位的情况与趋势调整了专业方向,将核心方向定位于新媒体和影视后期处理两个方向;原有的VR虚拟现实设计方向考虑到市场还处于发展期,行业岗位特征定位还不是那么明确与稳定,因此调整至专业拓展方向,为学生职业生涯的可持续发展提供一定的拓展的空间指导与补充。</p>
<p>专业建设委员会意见</p>	<p>方案定位准确,职业面向清晰、培养目标与规格明确适度,课程体系设置较合理,同意按此方案实施。</p> <p>负责人签字:  2020年6月5日</p>
<p>二级学院审核意见</p>	<p></p> <p>负责人签字(公章):  2020年6月5日</p>
<p>专家论证意见</p>	<p>见《数字媒体艺术(项目班)专业2020级专业人才培养方案专家论证评审表》</p>

教务处 (医学教学部) 审核意见	<p style="text-align: center;">同意提交教学工作委员会审核</p> <div style="text-align: right;">   </div> <p style="text-align: right;">负责人签字(公章): 2020年9月30日</p>
教学工作委员会意见	<div style="text-align: center;">  <p style="font-size: 2em; color: red;">同意</p> <p style="font-size: 2em; color: red;">朱忠义</p> </div> <p style="text-align: right;">主任签字: 2020年10月5日</p>
学校党委意见	<div style="text-align: center;">  <p style="font-size: 2em; color: red;">同意颁发</p> <p style="font-size: 2em; color: red;">李立群</p> </div> <p style="text-align: right;">签字: 2020年10月9日</p>