

2021 级数字媒体艺术设计专业人才培养方案

（校企合作项目班）

一、专业名称与专业代码

专业名称：数字媒体艺术设计

专业代码：550103

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

基本学制3年，学生可以分阶段完成学业，原则上应在5年内完成学业。

四、职业面向

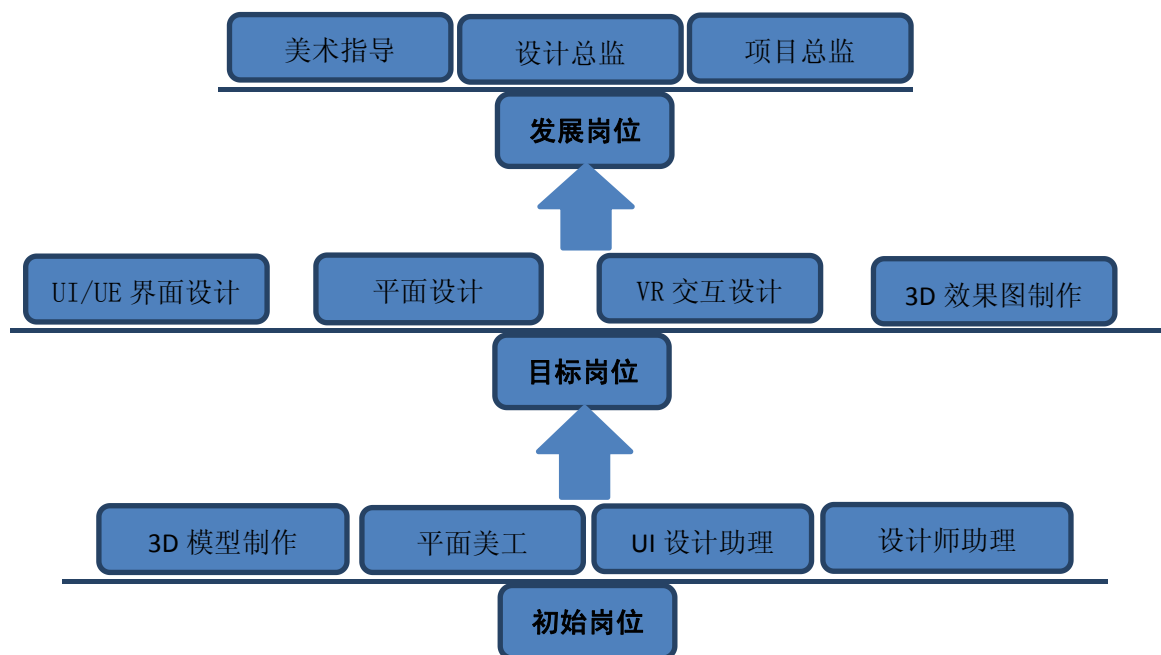
（一）职业面向

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、文化传播公司、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 (55)	艺术设 计 5501	数字内 容服务 (657)	数字媒体艺术专 业人员 (2-09-06-07)	UI/UE 界面设 计、平面设计、 VR 交互设计、3D 效果图制作	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，掌握素描基础、色彩构成、立体构成、Office 办公软件、二维图像处理、三维效果图制作、UI/UE界面设计、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/UE交互设计、VR模型制作、三维动画制作和设计、VR交互设计等专业技能，面向数字内容服务行业的数字媒体艺术专业人员职业群体，毕业3-5年后，能够从事UI/UE界面设计、平面设计、VR交互设计、3D效果图制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: 坚定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指引下，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；

Q2: 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；

Q3: 具有质量意识、环保意识、安全意识、信息素养；

Q4: 勇于奋斗、乐观向上，具有自我管理能力和职业生涯规划的意识，有较强的集体意识和团队合作精神；

Q5: 具有健康的体魄、心理和健全的人格，掌握基本运动知识和1-2项运动技能，养成良好的健身与卫生习惯，以及良好的行为习惯；

Q6: 具有一定的审美和人文素养，能够形成1-2项艺术特长或爱好；

Q7: 具有较强的沟通、协调、组织能力及良好的语言表达能力；

Q8: 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；

Q9: 具有持续学习和终身学习的意识，能够不断更新知识和自我完善；

Q10: 具有工匠精神和创新思维。

2. 知识

K1: 掌握必备的思想政理论知识、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: 掌握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: 掌握摄影摄像常见构图形式和UI设计专业基础知识；

K11: 掌握三维模型、材质、灯光制作的专业知识；

K12: 掌握UE4引擎的工作流程、蓝图、灯光材质的编辑的基础知识；

K13: 掌握CAD识图、制图、尺寸标注相关的专业基础知识；

K14: 掌握UI设计原则及UI设计规范和UE交互设计的专业知识；

K15: 掌握UE交互动画设计制作的专业知识；

K16: 掌握在软件中使用数码产品徒手绘制图形图像的专业知识；

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；

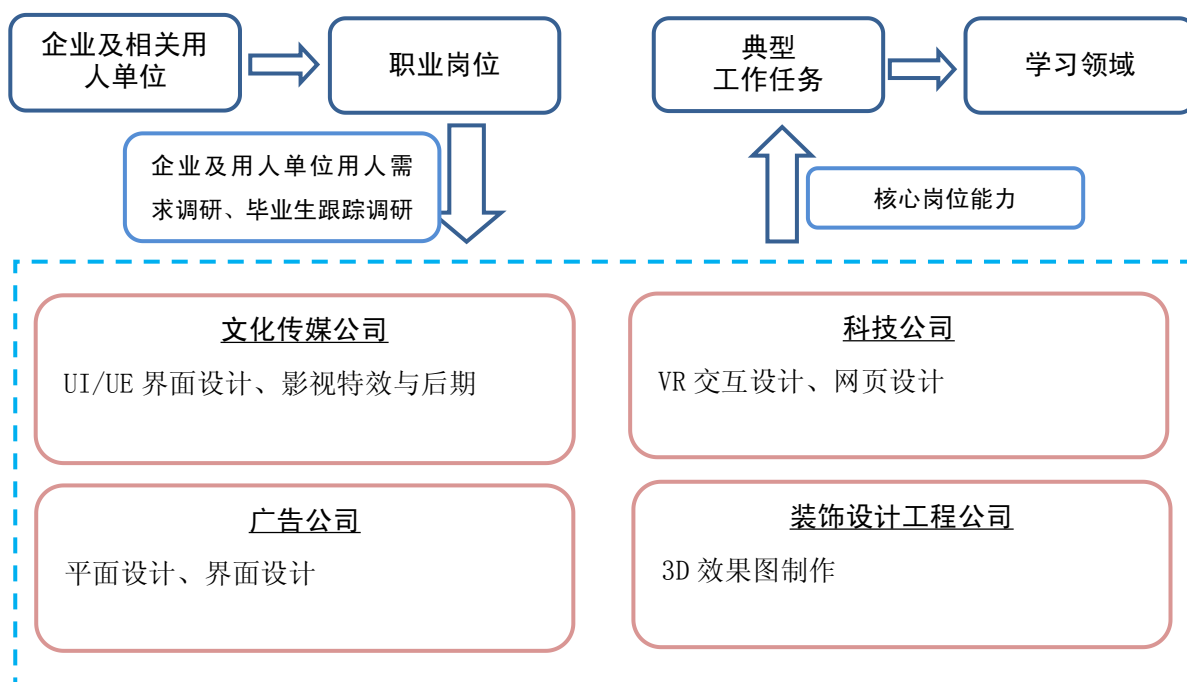
A4: 具备较强的创新创业能力；

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方法和基本技能。
 A7: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三维建模、材质、灯光及三维动画的能力;
 A10:具备平面广告设计的基本准则,平面广告设计构图、广告物料的设计与制作工艺的能力;

- A11:具备UE4里的灯光、材质、相机动画操作的能力;
- A12:具备CAD制图、识图、标注的能力;
- A13:具备制作简明、美观、具有创意性的二维平面作品作品的的能力;
- A14:具备能正确阅读分析设计资料具备设计说明等应用文写作能力;
- A15:具备UI设计原则及UI设计规范和UE交互设计的能力;
- A16: 具备对autoCAD工程文件整理、修改、导入、导出的制作能力;
- A17:具备图标设计、界面设计、系统控件设计、LOGO与Banner设计的能力;
- A18:具备3Dmax导入模型和动画的能力;
- A19:具备使用数码产品徒手绘制图形图像的能力。

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：数字媒体艺术设计专业（项目班）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
1	UI/UE界面设计	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；制作手触摸到物体时物体会做出不同的反应设计等，让设计正真的可视化。	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
2	平面设计	公司品牌形象设计；公司宣传画册、品牌手册等设计；公司网站、网店整体页面设计；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版式应用设计
3	VR交互设计	制作3D动画；建立VR虚拟模型和通过UE4实现人机交互的操作；室内场景漫游	1、具有制作VR模型、MAX模型、动画、CAD模块的能力 2、具有使用UE4的动画系统，粒子系统，GUI等实现人机交互的能力 3、具有Max里的模型和动画导入的能力 4、掌握UE4里灯光和摄像机的使用方式 5、具有相关法律知识	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 展示道具与搭建技术
4	3D效果图制作	制作符合设计的效果图；对色彩空间比例把握到位；能熟练阅读建筑图纸，具有良好的三维空间想象力	1、精通电脑效果图制作，熟悉应用3DMAX、AutoCAD、Photoshop等相关的设计软件 2、熟悉各种建模、渲染及表现技法 3、有良好的服务意识，严谨的工作态度。	3DMAX基础及多边形编辑 光源材质艺术 VR模型制作 Photoshop高级应用设计

（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12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4门，专业拓展课程1门（限选课程），共计40门课程

1. 公共基础课程

表3：数字媒体艺术设计（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
军事理论	36	2	1	
军事技能	112	2	1	
思想道德修养与法治	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	76	4	3、3.4	
形势与政策	40	2.5	1-5	
心理健康教育	32	2	1、2	
创新创业基础	32	2	2、3	
计算机基础及应用	56	3.5		
#大学语文	56	3.5		国家普通话水平等级证书
#高职英语	64	4	1	全国高等学校英语应用能力证书
体育与健康（一）	30	2	1	

表4：数字媒体艺术设计（项目班）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	32	2	2	
	体育与健康（二）	90	5.5	2、3、4	
	国家安全教育	16	1	1	
	大学美育	32	2	3、4	
	职业素质养成（一）	16	1	1	
	职业素质养成（二）	36	2	3	
任选课程	由学校根据有关文件规定，统一开设关于国	60	3	2、3、4、5	

	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

表5：数字媒体艺术设计（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	80	4	1	
图形界面设计	116	8	2	
InDesign 版式应用设计	64	5	2	
Photoshop 高级应用设计	124	8	2	Adobe 国际认证证书

表6：数字媒体艺术设计（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	80	4	3	
	▲文字与图形创意设计	60	3	3	
	▲3D 基础与多边形编辑	84	5	3	
	▲光影材质艺术	80	4	3	
方向一	▲VR 模型制作	124	7	4	
	▲AutoCAD 计算机辅助绘图	64	4	4	
	▲3ds Max 动画技术	40	3	4	
	★VR 交互设计及项目实战	114	7	4	数字媒体交互设计职业技能等级证书
方向二	▲UE 交互设计	124	7	4	
	▲UI 创意手绘	64	3	4	
	★UI 界面设计	114	7	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	40	4	4	

说明：以上课程中《VR模型制作》，《Auto CAD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：数字媒体艺术设计（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	
专业技能综合实训	112	4	5	
毕业设计	112	4	5	
跟岗实习	84	3	5	
顶岗实习	560	24	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	就业指导/（职业素质养成（四）	36	2	4	
	劳动教育/（职业素质养成（三）	36	2	2	

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：数字媒体艺术设计（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	军事理论	<p>素质目标：增强学生的国防意识、防间保密意识、国家安全意识和忧患意识；激发学生的爱国热情和学习国防高科技的积极性；树立科学的战争观和方法论，和打赢信息化战争的信心。</p> <p>知识目标：了解国防、国家安全、军事思想、现代战争和信息化装备的内涵、发展历程、特征，熟悉世界军事变革发展趋势；理解习近平强军思想内涵。</p> <p>能力目标：具备对军事理</p>	<p>模块一：中国国防；</p> <p>模块二：国家安全；</p> <p>模块三：军事思想；</p> <p>模块四：现代战争；</p> <p>模块五：信息化装备。</p>	<p>由军地双方共同选派自身思想素质、军事素质和业务能力强的军事课教师，综合运用线上教学和教师面授相结合的方式开展教学，在线学习32学时，教师面授4学时。采取过程性考核和终结性考核相结合的考核评价方式。</p>	<p>Q1;Q2;Q3;K1;K2;K3;A1</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
		论基本知识的正确认知、理解、领悟和宣传能力。			
2	军事技能	<p>素质目标: 养成良好的军事素养和战斗素养;培养学生令行禁止、团结奋进、顽强拼搏的过硬作风,全面提升综合军事素质。</p> <p>知识目标: 了解人民解放军三大条令的内容,轻武器的战斗性能,战斗班组攻防的基本动作和战术原则,格斗、防护的基本知识,战备规定、紧急集合、徒步行军、野外生存的基本要求,掌握队列动作、射击动作、单兵战术、卫生和救护基本要领。</p> <p>能力目标: 掌握射击、战场自救互救的技能;学会识图用图、电磁频谱监测的基本技能;培养学生分析判断和应急处置能力,提高学生安全防护能力。</p>	<p>模块一: 共同条令教育与训练;</p> <p>模块二: 射击与战术训练;</p> <p>模块三: 防卫技能与战时防护训练;</p> <p>模块四: 战备基础与应用训练。</p>	<p>由军地双方共同选派自身思想素质、军事素质和业务能力强的军事课教师,综合运用讲授法、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、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方式考核评价,以过程考核为主。</p>	Q1;Q2;Q3;K1;K2;K3;A1
3	形势与政策	<p>素质目标: 了解体会党的光辉历史;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: 以党史为重点的“四史”教育</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,使学生了解党的光辉历史、国内外经济、政治、外交等形势,提升学生判断形势、分析问题的能力,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进行考核。</p>	Q1;Q2;Q3;K1;K2;K3;A1
4	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</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>结合高职学生特点和普遍问题,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、</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	
		解大学阶段人的心理发展特征及异常表现；掌握自我调适的基本知识。 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。	模块三：大学生人际交往； 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。	合作、感知、体验、分享等方式，在同伴之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。		
5	#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	
6	思想道德修养与法治	理论学习	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，党史学习教育。 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，增强学生对党的热爱之情。	专题一：新时代，新担当； 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； 专题八：党史学习教育。	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，参与思政课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进行考核。	Q1;Q2;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
	社会实践	<p>素质目标：具备崇尚宪法、遵法守纪、崇德向善、诚实守信品德；具有社会责任感和社会参与意识；让学生知荣明耻，实现思想道德和法律规范上的知行统一。</p> <p>知识目标：熟悉社会实践活动的主要形式；掌握感恩书信、读后感、观后感以及调研报告等文体的基本要素与写作技巧。</p> <p>能力目标：具有探究学习、终身学习、分析问题和解决问题的能力；具有良好的语言、文字表达能力和沟通能力；具有自我约束、自我管理能力。</p>	<p>选题一：撰写一封感恩书信；</p> <p>选题二：阅读一本马克思主义理论著作；</p> <p>选题三：观看一部爱国主义影片；</p> <p>选题四：参观一到两个德育基地；</p> <p>选题五：对社会热点问题或学生疑难问题进行社会调查，研究性学习成果报告撰写。</p>	<p>学生在指导教师提供的选题范围内，自主选择一个项目开展社会实践，指导教师精心组织，杜绝弄虚作假。成绩评定采取过程性考核和终结性考核（感恩书信、读后感、观后感、调查报告、研究性学习成果报告）相结合的方式进行考核，以终结性考核为主。</p>	Q1;Q2;K1;K2;A1
7	计算机基础及应用	<p>素质目标：提高信息素养，培养信息安全意识。</p> <p>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。</p> <p>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。</p>	<p>模块一：计算机基础知识和 windows 操作系统；</p> <p>模块二：office 办公软件的应用；</p> <p>模块三：计算机网络和信息安全；</p> <p>模块四：云计算、人工智能、大数据技术、物联网、移动互联网。</p>	<p>在配置先进的计算机机房实施“教、学、做”合一教学模式；。采取过程性考核和终结性考核相结合的考核评价方式进行考核，终结性考核以上机实操为主。</p>	Q7;K1;A1
8	#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能力。</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>	Q1;Q2;Q4;Q6;Q7;K1;A5

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	
9	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	理论 学习	<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>专题六：以党史为重点的“四史”教育。</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，组织参与思政课研究性学习竞赛活动，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
		社会 实践	<p>素质目标：培养学生观察分析和处理实际问题的能力；团结协作的团队意识和集体主义精神；具有社会责任感和社会参与意识。</p> <p>知识目标：理解毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系的基本原理；了解当今中国特色社会主义建设的社会现实；掌握读后感、观后感以及调研报告等文体的基本要素与写作技巧。</p> <p>能力目标：能运用马克思主义基本原理分析问题和解决问题；具有探究学习能力；具有良好的语言、文字表达能力和沟通能力；具有自我约束，自我管理的能力。</p>	<p>选题一：观看爱国主义影视作品；</p> <p>选题二：阅读革命著作等读书活动；</p> <p>选题三：参观德育基地；</p> <p>选题四：热点社会调查；研究性学习成果报告撰写。</p> <p>选题五：党的方针政策的微宣讲活动；</p> <p>选题六：关爱他人的互帮互助活动。</p>	<p>学生在指导教师提供的选题范围内，自主选择一个项目开展社会实践，指导教师精心组织，杜绝弄虚作假。成绩评定采取过程性考核和终结性考核（读后感、观后感、调查报告、研究性学习成果报告）相结合的方式，以终结性考核为主。</p>	Q1;Q2;K1;A1
10	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</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>采取小群体学习、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；</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
		会中体育与健康知识的方法。	模块六：运动损伤防治与应急处理。	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。	
11	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>	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。	Q3;Q4;K2 A3;A4;A5 ;

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：数字媒体艺术设计（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>	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。	Q1;Q7;K1 ;A2

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
2	国家安全教育	<p>素质目标: 深入理解和准确把握总体国家安全观, 牢固树立国家利益至上的观念, 增强自觉维护国家安全意识, 践行总体国家安全观, 树立国家安全底线思维。</p> <p>知识目标: 系统掌握总体国家安全观的内涵和精神实质, 理解中国特色国家安全体系。</p> <p>能力目标: 将国家安全意识转化为自觉行动, 具备维护国家安全的能力。</p>	<p>模块一: 政治安全、经济安全、文化安全、社会安全;</p> <p>模块二: 国土安全、军事安全、海外利益安全;</p> <p>模块三: 科技安全、网络安全;</p> <p>模块四: 生态安全、资源安全、核安全。</p>	在设施完善的多媒体教室, 采取参与式、体验式教学模式, 采用课堂讲授、案例分析、情景模拟、小组讨论、角色扮演、任务驱动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, 突出对学生国家安全意识的考核。	Q1-Q4; Q8; K1-K3; A1-A2
3	大学美育	<p>素质目标: 培养学生引领学生树立正确的审美观念、陶冶高尚的道德情操、塑造美好心灵, 以美育人、以美化人、以美培人, 培养德智体美劳全面发展的社会主义建设者和接班人。</p> <p>知识目标: 掌握艺术的表达类型和表现形式; 掌握诗歌的韵律、节奏及抒情表意; 掌握人物饰演和动作表演的基本知识; 掌握人生关、价值观的内涵等。</p> <p>能力目标: 培养学生具备自然审美、科学审美和社会审美的能力。</p>	<p>模块一: 美育新识;</p> <p>模块二: 美术之美;</p> <p>模块三: 诗歌之美;</p> <p>模块四: 戏剧之美;</p> <p>模块五: 人生之美。</p>	由具有美学鉴赏能力的老师, 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; 对综合素质的各项内容进行考核和评价, 侧重过程性考核。	Q1-Q7; K1-K2; A1-A2
4	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</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;</p> <p>项目二: 篮球;</p> <p>项目三: 排球;</p> <p>项目四: 乒乓球;</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	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
		法。 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。	项目五:羽毛球; 项目六:足球; 项目七:体育舞蹈; 项目八:武术。	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。	
5	职业素质养成 (二) (一)	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 知识目标: 了解职业素养和职业道德。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。 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。	模块一:职业素养 模块二:文明礼仪 模块三:语言沟通 模块四:行为习惯(卫生习惯,学习习惯,坐姿规范等等) 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) 模块六:职业规划	在配置有多媒体的教室,采用理论加实践授课方式。采用项目组独有的健康思维千分制评分标准对学生进行评价考核。	Q4;Q5;Q6; ;Q7;Q9;K1; K2;K3; A1;A2;A3

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

在课程描述中,要融入德、智、体、美、劳等素质目标,让学生在专业学习中树德、增智、健体、尚劳和育美,把课程思政和乡村振兴理念贯穿于教学中,德技并修,“五育”并举。

(1) 专业(技能)基础课程

表 11: 数字媒体艺术设计(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	素质目标: 培养学生感恩的意识;帮助学生找到学习动力;培养学生相关职业能	模块一:培养模式 模块二:打字练习 模块三:相关办公	在配置有计算机机房授课,配置屏幕控制	Q5;K3;A3; ;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
		力。 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，能够熟练使用键盘进行中英文的输入。 能力目标： 能熟练操作各种办公软件。	软件使用	软件，授课方式以实际操作加上理论讲解方式进行。采用最终考核（作品）与平时考核（作业完成情况）相结合的评价考核方式。	
2	设计三大构成	素质目标： 培养学生设计意识；培养学生形成良好的设计习惯。培养学生拥有良好的审美习惯。 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；能够正确了解平面、色彩、立体构成的理论，对平面形的设计创意、色彩的设计与运用、立体造型设计有深刻的理论知识和创造力。 能力目标： 能运用形式美法则、设计平面造型、表达色彩、塑造空间形态等的能力，能将枯燥的构成理论用丰富的图例和清晰的分析表达出来。	模块一：素描（黑白灰） 模块二：平面（点线面） 模块三：色彩（红黄蓝） 模块四：界面设计 模块五：立体构成	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（作品）与平时考核（作业完成情况）相结合的评价考核方式。	Q6;Q7;K3;K4;K5;K6;K7;A1;A2;A7;A8
3	Photoshop应用设计	素质目标： 培养学生创新思维能力；培养学生诚实、守信、按时交付作品的时间观念和良好人际沟通能力和团队合作精神。培养学生独立思考问题的习惯。 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。 能力目标：	模块一：photoshop 基本操作 模块二：使用选区工具进行选区操作 模块三：熟练使用修图工具和绘图工具进行图像处理 模块四：使用图层工具进行图像处理 模块五：使用滤镜做特效 模块六：使用时间轴制作动图 模块七：使用合成	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;Q10;K5;K6;K8;K9;A6;A7;A8;A10;A13;A14

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
		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。	制作创意广告 模块八：制作（企业、电商）网页		
4	图形界面设计	<p>素质目标：培养学生建立一个完整设计理论和实践体系，同时，具备从事平面设计，广告设计的素质。培养学生刻苦专研的能力。</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>	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。采用理论考试和上机考试相结合的考核评价方式。	Q6;Q7;Q10;K3;K6;K7;K8;K9;A6;A7;A8;A10;A14
5	Photoshop 高级应用设计	<p>素质目标：培养学生独立思考的意识，养成精益求精的职业素养。培养学生吃苦耐劳，精益求精的职业素养。</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：培养学生独立思考的能力、分析问题的能力；培养学生熟练使用 PS 完成相关设计工作的能力。</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>	在配置有网络的机房，采用整体项目分组教学法和教学法进行授课。采用理论考试和上机考试相结合的考核评价方式。	Q6;Q7;K4;K5;K9;A8;A10;A13;A14
6	InDesign 版式应用设计	<p>素质目标：认识版式设计的理念。培养版式设计相关思维。培养学生良好的职业素养，按时守时的职业习惯。</p> <p>知识目标：了解 InDesign 的概念及发展历程。了解版</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</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法。采用最	Q6;Q7;K4;K6;K7;K8;K9;A8;A10;A13;A14

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
		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	式设计	终考核(作品)与平时考核(作业完成情况)相结合的评价考核方式。	

(2) 专业(技能)核心课程

表 12: 数字媒体艺术设计(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、审美能力、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方式。	Q5;Q6;Q7; Q9;Q10; K7;K8;K9; K10;A7; A8;A10;A13;A14
2	▲文字与图形创意设计	素质目标: 培养学生对文字与图形创意价值理解的素养,对相关法律理解的素养。培养学生按时守时的职业素养。 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。 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。	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。采用最终考核(作品)与平时考核(作业完成情况)相结合的评价考核方式。	Q1;Q6;K6; K9;A3;10;A13;A14

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
3	▲3D 基础与多边形编辑	<p>素质目标: 培养学生具有 3D 空间感, 具有创新思维意识、团队合作意识。培养学生观察生活、体验生活、体验、审美能力、吃苦精神和激发学生的创造能力的方法和手段。</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。以理论考核与实际操作考核相结合的评价考核方式。	Q6;Q7;K5;K7;K8;K9;K11;A7;A9;A14;A18
4	▲光影材质艺术	<p>素质目标: 培养学生诚实、守信、按时交付作品的时间观念; 培养学生自主学习、勤于探索、勇于展现、积极承担不同角色的能力。培养学生具有创新思维意识、工匠意识。</p> <p>知识目标: 掌握室内外环境与空间设计的基本理论、设计方法。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。</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 渲染器</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。采用最终考核(作品)与平时考核(作业完成情况)相结合的评价考核方式。	Q6;Q7;K6;K7;K8;K9;K10;A9;A10;A14
5	▲VR 模型制作	<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。培养学生对 VR 行业</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	Q4;K6;K7;K8;K9;K11;A9;A12;A14

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>兴趣，具有持续学习和终身学习的意识。</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>教学。采用最终考核（作品）与平时考核（作业完成情况）相结合的评价考核方式。</p>	
6	▲Auto CAD 计算机辅助绘图	<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。培养学生专注性、刻苦性，培养学生对装饰施工行业相关知识，相关法律，相关技巧。</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 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>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。</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>	<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。采用最终考核（作品）与平时考核（作业完成情况）相结合的评价考核方式。</p>	<p>Q4;K6;K7;K8;K9;K13;A9;A12;A16</p>
7	▲3ds Max 动画技术	<p>素质目标：培养具备良好的人文素养，掌握扎实的动画基本理论与技术，了解动画创作流程，具有一定创新意识和动画创作能力。</p> <p>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</p>	<p>模块一：3ds max 动画模块</p> <p>模块二：动画的基础</p> <p>模块三：动画的制作方式和原理。</p>	<p>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。采用最终考核（作品）与平时考</p>	<p>Q7;K5;K6;K7;K8;K9;A8;A9;A11;A18</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
		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。		核（作业完成情况）相结合的评价考核方式。	
8	▲VR 交互设计及项目实战	素质目标： 培养学生自主获得知识的能力；培养创造性思维的能力；发展学生创新能力和实战能力；培养良好人际沟通能力和团队合作精神。认识自身发展重要性以及确立自身继续发展目标 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：乡村阵列项目项目	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。结合数字媒体交互设计职业技能等级证书标准学习，学生获得证书可免修该课程。	Q6;Q7;Q9; ;K10;K4; K6;K7;K8; ;K9;K11; K12;K13; A9;A11;A12;A14;A18
9	▲UE 交互设计	素质目标： 培养学生的分析能力，敢于打破常规的创新力；培养学生的沟通表达能力以及团队合作的能力。 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。	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;K10; ;K14;K15; ;A7;A8;A11;A13;A14;A15;A17
10	▲UI 创意手绘	素质目标： 培养良好的工作态度、责任心；培养较强的团队意识和协作能力；培养较强的学习能力和吃苦耐劳精神；培养较强的语言表达能力和协调人际关系能力； 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；	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	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（作品）与平时考核（作业完成情况）相	Q6;Q7;Q9; ;K10;K3; K6;K7;K9; ;K15;K16; ;A7;A8;A13;A15;A19

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
		掌握制作原型图的要点；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。	型图 模块六：素描的应用 模块七：色彩的应用	结合的评价考核方式。	
11	▲UI 界面设计	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能力。 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。结合 1+X 界面设计职业技能等级证书标准等级证书标准学习，学生获得证书可免修该课程。	Q6;Q7;K3;K6;K7;K9;K14;K15;A7;A8;A13;A14;A15;A17
12	▲新媒体交互动效及动画设计	素质目标： 培养学生独立思考的能力；培养学生的情感表达的能力；培养学生的创造力和创新力；培养学生的团队合作的能力。 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。 能力目标： 熟练使用相关软件（Premiere, Sketch 等）进行动画设计制作。	模块一：相关软件 模块二：动画制作规范与流程 模块三：动画制作要点 模块四：项目	在配置有满足教学条件的网络机房，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。	Q6;Q7;Q9;Q10;K3;K6;K7;K8;K9;K15;A7;A8;A17

(3) 集中实践课程

表 13：数字媒体艺术专业（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	素质目标： 热爱专业，爱岗敬业，实事求是，敢于创新，具有良好	学生从核心课程中选择	通过毕业设计，进一步加强学生	Q1;Q2;Q3;Q7;K1-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
		<p>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>	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。	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。	10;A1-A12
2	顶岗实习	<p>素质目标:热爱专业,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、有毅力、能主动学习、自觉训练、迎难而上的良好学习素养。</p> <p>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;</p> <p>能力目标:具备所在岗位的具体实际工作经验和实践技能。</p>	<p>模块一:单位了解</p> <p>模块二:知晓职场注意事项</p> <p>模块三:完成职场岗位任务</p>	真实岗位体验。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。	Q1-Q7;K1-K10;A1-A12
3	项目实战(一)	<p>素质目标:培养学生自主获得知识的能力;培养创造性思维的能力;发展学生创新能力和实战能力;培养良好人际沟通能力。</p> <p>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。</p> <p>能力目标:通过项目实训,让学生巩固知识点、提升技术水平。</p>	<p>项目一:网页制作</p> <p>项目二:VI视觉识别系统</p>	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	<p>素质目标:培养学生职场综合素质,既能活用所学技能完成职场工作,又能处好人际关系。</p> <p>知识目标:熟练掌握所有专业课</p>	<p>模块一:专业技能梳理</p> <p>模块二:团队工作</p>	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	Q1-Q10;K1-K16;A1-A19

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
		程的相关技能。掌握组建项目团队进行项目设计的知识；掌握团队合作方法。 能力目标： 通过团队合作能力，完成综合任务。在试岗前就有相关工作经验。能够了解企业对项目要求。了解VR行业的发展现状。能够清楚的了解本专业知识对行业的意义以及重要性，能够熟练地使用软件以及专业知识，完成项目相关任务。	模块三：经验总结	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。	
5	跟岗实习	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。 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； 能力目标： 具备团队合作能力，能完成企业交待的任务，达到试岗要求，进入工作实习期或者试用期。	模块一：自我介绍 模块二：熟悉项目组 模块三：沟通协作 模块四：独立学习的方式	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。	Q1-Q10;K1-K16;A1-A19

(4) 专业（技能）拓展课程

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
1	劳动教育 / (职业素养养成 (三))	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。 知识目标： 懂得空谈误国、实干兴邦的道理。 能力目标： 具备满足生存发展需要的基本劳动能力。	专题一：劳动精神； 专题二：劳模精神； 专题三：工匠精神。	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 Q9;Q10;A4;A5;

2	就业指导 (职业素质养成 (四))	素质目标: 培养学生就业能力, 达到企业要求。 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。 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。	模块一: 简历 模块二: 人事面试 模块三: 技术面试 模块四: 项目面试 模块五: 公司筛选 模块六: 职场骗局	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
---	-------------------------	--	--	---	--

七、教学时间安排表

表 15: 数字媒体艺术设计(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									
				军事教育	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	15	2	2								1
	2	20	19										1
	2.3	1			1								
第二学年	3	20	18								1		1
	3.4	1			1								
	4	20	19										1
第三学年	4.5												
	5	20				3	3	0	3		11		
	5.6	4								4			
	6	20								20			
合计		126	71	2	4	3	3	0	3	24	12		4

说明: 第五学期的机动周有 11 周是基于企业的顶岗实习标准与流程而定。按规定, 项目班学生顶岗实习前需接受企业考核, 如学生考核合格, 机动周时学生将进行顶岗实习, 如学生知识技能考核未达标, 无法对应企业顶岗实习要求, 则继续在学校里进行技能培养, 直至考核合格后才进行顶岗实习。

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 16: 数字媒体艺术设计(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	军事技能	1	2	
	思想道德修养与法治社会实践	2.3	1	
	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论社会实践	3.4	1	
专业(技能)实践	项目实战(一)	1	2	
	毕业设计	5	3	
	专业技能综合实训	5	3	
	跟岗实习	5	3	
	顶岗实习	5.6、6	24+	

(三) 教学执行计划

表 17: 数字媒体艺术设计(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	▲	▲	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	◎	◎	※
1.2																				
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)入学教育/军训/国防教育▲; (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 18：数字媒体艺术设计（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	30.5	594	318	276	
	选修课程	限选课程	15.5	254	132	122
		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	30	464	200	264
		专业(技能)核心课程	36	630	240	390
		集中实践课程	31	868	0	868
	选修课程	限选课程	4	72	72	0
		任选课程	0	0	0	0
合计		150	2942	1002	1940	
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	908	31%	专业(技能)课程	2034	69%
	必修课	2556	87%	选修课	386	13%
	理论课时	1002	4%	实践课时	1940	66%
	课内课时	1906	65%	集中实践课时	1036	35%

九、实施保障

（一）师资配置

1. 队伍结构

建设一支师德高尚、业务研究能力强、素质高，专兼结合的“双师型”教师队伍。专业教师队伍中研究生不少于 60%、“双师素质”教师不少于 80%；专业带头人 2 人，骨干教师 5 人；中级职称以上不少于 50%。兼职教师占实践指导教师队伍总数不少于 50%。

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。此人具有丰富的行业经验，能够较好地把握国内外行业、专业发展，能广泛联系行业企业，了解行业企业对本专业人才的需求实际，具备较强教学设计、专业研究能力，能够合理有效的组织开展教科研工作，在本领域具有一定的权威性。

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%。具有和本专业领域有关证书；有理想信念、有道德情操、有扎实学识、有仁爱之心；具有平面设计、VR 设计、室内展厅设计、包装设计等相关专业本科及以上学历；具有扎实的本专业相关理论功底和实践能力；具有较强的信息化教学能力，能够开展课程教学改革和科学研究；每 5 年累计不少于 6 个月的企业实践经历。

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 19：数字媒体艺术设计（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	2	5	2	0	3	6	8

表 20：数字媒体艺术设计（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）认证
11	AutoCAD 计算机辅助图形	1/1	本科/中级	

序号	课程名称	教师要求		
		专职/兼职数量	学历/职称	能力素质
12	3ds Max 动画技术	1/1	本科/中级	通过新媒体互动方向授课（企业方）认证
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	
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 21：数字媒体艺术设计（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	专业实训室 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	专业实训室 420	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	
3	专业实训室（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	

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设计（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 22: 数字媒体艺术设计（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：有关数字媒体艺术设计（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；
3. 修完人才培养方案所有必修课程并取得127.5学分，完成选修课程规定学分22.5学分，公共素质选修课18.5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. 数字媒体艺术设计（项目班）专业教学进程安排表
2. 数字媒体艺术设计（项目班）专业人才培养方案制（修）订审核意见表

附录 1:

数字媒体艺术设计（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	军事理论		A	2	36	36	0	2											②E	
	军事技能		C	2	112	0	112	2W											②E	
	思想道德修养与法制	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	0888CT010	B	4	76	48	28					3	1W						②AF	
	形势与政策	0888CT018	B	2.5	40	30	10	2×4		2×4		2×4		2×4		2×4			②A	
	心理健康教育	0888CI001	B	2	32	16	16	1		1									②A	
	大学生创新创业基础	0888CT021	B	2	32	24	8			1	1								②A	
	高职英语	0588CI012	B	4	64	44	20	4											②A	#
	计算机基础及应用	0388CI002	B	3.5	56	28	28												②D	
	大学语文	0988CI007	A	3.5	56	56													②A	#
	体育与健康（一）	0988CI010	B	2	30	4	26	2											②A	
公共基础小计					30.5	594	318	276	9		6		6		2		2			
公共素质拓展课程模块	限选课程	艺术设计英语	0588CI021	B	4	64	44	20			4								②A	
		体育与健康（二）	0988CI011	B	5.5	90	12	78			2		2		2				②A	
		国家安全教育		B	1	16	8	8	1										②E	线上
		大学美育		B	2	32	16	16					1		1				②E	线上

			职业素质养成 (一)	1415PT015	A	1	16	16		1										②E						
			职业素质养成 (二)	1415PT016	A	2	36	36					2									②E				
			公共素质限选小计						15.5	254	132	122														
			任选课程	全校公选课					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						15.5	266	158	108	15.5	8	1W	6	1W	6							
			公共基础课程合计						45.5	856	478	378	45.5	14	1W	12	1W	8								
			专业 (技能)课程	专业 (技能)必修课程模块	专业 (技能)基础模块	培养模式教育 及打字练习	1415PT001	A	1	16	4	12											②E			
						设计三大构成	1415PI002	B	4	64	40	24	12											②E		
						Photoshop 应用设计	1415PI003	B	4	80	36	44													①A	
						图形界面设计	1415PI017	B	8	116	42	74													①A	
InDesign 版式应用设计	1415PI018	B				5	64	32	32				16									②D				
Photoshop 高级应用设计	1415PI019	B				8	124	46	78													①A				
专业(技能)基础小计									30	464	200	264														
专业 (技能)核心模块	Illustrator 应用设计	1415PI009			B	4	80	30	50													①A	▲			
	文字与图形创意设计	1415PI010			B	3	60	20	40						16							②D	▲			

块	3D 基础与多边形编辑	1415PI011	B	5	84	24	60												①A	▲	
	光影材质艺术	1415PI012	B	3	64	20	44												②D	▲	
	VR 模型制作	1415PI020	B	7	124	80	44												①E	▲	VR 互动展示 (方向只能选一个)
	AutoCAD 绘图及装饰施工	1415PI021	B	4	64	12	52												②E	▲	
	3ds Max 动画技术	1415PI022	B	3	40	20	20												②E	▲	
	VR 交互设计及项目实战	1415PI023	B	7	114	34	80												②E	▲	
	UE 交互设计	1415PI024	B	7	124	80	44												②E	▲	新媒体互动 (方向只能选一个)
	UI 创意手绘	1415PI025	B	3	64	12	52												②D	▲	
	UI 界面设计	1415PI026	B	7	114	34	80												①E	▲	
	新媒体交互动效及动画设计	1415PI027	B	4	40	20	20												②E	▲	
	专业(技能)核心小计				36	630	240	390													
专业(技能)集中实践模块	专业技能综合实训	1415PPI06	C	3	84		84												②E		
	项目实战(一)	1415PPI04	C	2	56		56	2W											②G		
	毕业设计	1415PPG07	C	3	84		84														
	跟岗实习	1415PPP09	C	3	84		84												②E		
	顶岗实习	1415PPF08	C	20	560		560														
	专业(技能)集中实践小计				31	868	0	868													
专业(技能)必修合计				97	1962	440	1522														

附录 2:

专业人才培养方案制(修)订审核意见表

专业名称	数字媒体艺术设计(项目班)		专业代码	550103
总课程数	42		总课时数	2942
公共基础课时比例	31%		选修课时比例	13%
实践课时比例	66%		毕业学分	150
制 (修) 订团 队成 员	姓名	职称	学历/学位	单位
	刘长浩	工程师	本科	湖南足下科技有限公司
	黎勇	工程师	本科	湖南足下科技有限公司
	邓琴	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	<p>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》(教职成〔2019〕13号);</p> <p>2. 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);</p> <p>3. 《教育部关于印发<职业教育专业目录(2021年)>的通知》(教职成〔2021〕2号);</p> <p>4. 《新时代高校思想政治理论课教学工作基本要求》、《高等学校课程思政建设指导纲要》、《关于全面加强新时代大中小学劳动教育的意见》、《关于全面加强和改进新时代学校体育工作的意见》、《关于全面加强和改进新时代学校美育工作的意见》、《高等学校学生心理健康教育指导纲要》。</p> <p>5. 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《2021级专业人才培养方案范式》;</p> <p>6. 国家、省级教学标准。国家标准包括:专业教学标准、顶岗实习标准、实训教学条件建设标准、公共课和思政课的基本教学要求等;省级标准包括:专业技能抽查标准、毕业设计抽查标准等。</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。

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相關管理工作。

(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。

(二)修订特点与重点

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。

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理发展期,行业岗位特征定位还不是很明显与稳定,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。

专业建设委员会意见	<p>专业定位准确，职业面向清晰、培养目标与规格明确适度，课程体系设置合理，同意按此方案实施。</p> <p>负责人签字： 2021 年 7 月 25 日</p>
二级学院审核意见	<p> </p> <p>负责人签字（公章）： 2021 年 7 月 25 日</p>
专家论证意见	<p>见《数字媒体艺术设计（项目班）专业 2021 级专业人才培养方案专家论证评审表》</p>
教务处（医学部）审核意见	<p> </p> <p>负责人签字（公章）： 2021 年 8 月 20 日</p>
教学工作委员会意见	<p></p> <p>主任签字： 2021 年 8 月 30 日</p>
学校党委意见	<p></p> <p>签字： 年 月 日</p>

娄底职业技术学院

人才培养方案专业建设委员会审核表

组织审核单位：艺术设计学院（部门盖章）

审核日期：2021年7月22日

专业名称：数字媒体艺术设计（项目班）专业代码550103

专业人才培养方案制（修）订综述：

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》（教职成〔2019〕13号）；
2. 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）；
3. 《教育部关于印发〈职业教育专业目录（2021年）〉的通知》（教职成〔2021〕2号）；
4. 《新时代高校思想政治理论课教学工作基本要求》、《高等学校课程思政建设指导纲要》、《关于全面加强新时代大中小学劳动教育的意见》、《关于全面加强和改进新时代学校体育工作的意见》、《关于全面加强和改进新时代学校美育工作的意见》、《高等学校学生心理健康教育指导纲要》。
5. 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《2021级专业人才培养方案范式》；
6. 国家、省级教学标准。国家标准包括：专业教学标准、顶岗实习标准、实训教学条件建设标准、公共课和思政课的基本教学要求等；省级标准包括：专业技能抽查标准、毕业设计抽查标准等。

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。

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。

（二）修订特点与重点

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。


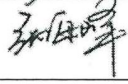
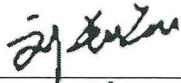


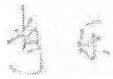
本次修订重点在于根据当前市场行业与岗位的情况与趋势调整了专业方向,将核心方向定位于新媒体和影视后期处理两个方向;原有的 VR 虚拟现实设计方向考虑到市场还处理发展期,行业岗位特征定位还不是很明确与稳定,因此调整至专

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。

专业建设委员会审核意见：

人才培养方案调研较充分，定位较准确，职业面向较清晰、培养目标与规格明确适度，课程体系设置合理，课程设置较科学，各门课程的课程目标、主要内容和教学要求清晰、明确，全面落实了国家有关规定和要求。教学进程及安排能清晰反映有关学时比例要求，达到各项指标要求。同意按此方案实施。

专业建设委员会成员签名

姓名	职称或职务	工作单位	签名
夏高彦	教授	娄底职业技术学院	
张海峰	副教授	娄底职业技术学院	
刘莉莉	工程师	重庆德克特信息技术有限公司	
刘长浩	工程师	湖南足下科技有限公司	
曾庆承	总经理	娄底弘承广告传媒有限公司	
肖乐	讲师	娄底职业技术学院	

注：此表可加页。