附件 1

娄底职业技术学院

Loudi Vocational & Technical College

三年制高职专业人才培养方案

专 业 名 称 ：	数字媒体艺术设计 （“足下”项目班）
专 业 代 码 ：	550103
专 业 群 名 称 ：	数字艺术设计
适 用 年 级 ：	2026 级
所 属 二 级 学 院 ：	艺术设计学院
执 笔 人 ：	刘长浩
专 业 负 责 人 ：	刘莉莉
专 业 群 负 责 人 ：	夏高彦
制（修）订 日 期 ：	2026 年 6 月

娄底职业技术学院教务处编制

二〇二六年六月

数字媒体艺术设计（项目班）专业
2026 级人才培养方案

一、专业基本信息

（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）隶属专业群

数字媒体艺术设计专业隶属艺术设计类专业群。

二、入学要求

普通高级中学毕业、中等学校毕业或具备同等学力。

三、修业年限

基本修业年限 3 年。

四、职业面向

（一）职业面向

通过对数字媒体行业、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）	文化艺术（55）
所属专业类（代码）	艺术设计 5501
对应行业（代码）	数字内容服务（657）
主要职业类别（代码）	数字媒体艺术专业人员（2-09-06-07）
主要岗位（群）或技术领域	**初始岗位：**3D 模型制作、平面美工、UI 设计助理、设计师助理 **目标岗位：**数字媒体平面艺术设计、UI/UE 界面设计、VR 交互设计、3D 效果图制作 **发展岗位：**美术指导、设计总监、项目总监
职业类证书	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、动画制作员

（二）职业能力分析与典型工作任务分析

通过调研，邀请数字媒体行业专家进行职业岗位、工作任务与职业能力分析，确定目标岗位的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)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	对应课程	职业类证书
1	**交互设计与 UI/UX 设计师**	1、 界面的美术设计 2、 设计流程和规范制定 3、 页面优化 4、 维护产品 5、 收集和分析用户需求 **6、** 指导开发人员进行界面规范和优化。	1、 懂得UE设计原则 2、 懂得UE设计规范 3、 能够实现UE交互设计的能力 4、 懂得平面广告设计的基本准则和设计手法 5、 能够制作平面广告设计构图 6、 具有广告物料的设计与制作工艺的能力 7、 具有图标设计的能力 8、 具有软件界面设计能力 9、 具有系统控件设计能力 10、具有LOGO与Banner设计能力 11、具有线上产品包装设计的能力 12、具良好的沟通表达的能力、有责任心、有团队精神	数字图形高级处理Illustrator应用设计 文字与图形创意设计 UE交互设计 UI界面设计	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
2	**数字视觉设计与动态图形设计师**	1、 品牌形象设计 2、 宣传物料设计 3、 网站、网店整体设计 4、 专题活动页面 **5、** 主题海报设计 **6、** 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、 具备独立完成项目创意和方案设计的能力 3、 具备一定的理解力、整合能力 4、 能够理解策划思路和营销概念并独立完成个案 5、 具备制作PPT、产品演示版本、终端POP的设计能力 6、 具备宣传海报、DM单、产品图册设计、宣传册设计等平面类设计能力 7、 懂得常见物料的制作方法和要求 8、 具备宣传平台的创意设计、图片处理、排版制作、印务发行等等级工作的能力 9、 能够负责与印刷厂、制作公司等外协单位沟通协作 10、具备VI标准形象展示设计的能力 11、具备企业内部刊物设计的能力，能够满足各个部门设计需求 12、能够迅速接收意见，并有捕捉细节的能力	设计三大构成 Photoshop应用设计 图形界面设计 Illustrator应用设计 版式设计	

序号	职业岗位	典型工作任务	职业能力	对应课程	职业类证书
3	**虚拟现实（VR/AR）内容设计师**	1、 虚拟展示空间设计 2、 VR虚拟模型制作 3、 三维动画制作 4、 交互原型设计 5、 GUI设计 6、 VR产品优化	1、 具有制作虚拟模型的能力 2、 了解动画的工作原理，能够将各种动画导入交互引擎中 3、 具备绘制硬件物料图纸的能力 4、 具有使用交互引擎的动画系统的能力 5、 具有使用交互引擎粒子系统的能力 6、 能够实现GUI人机交互的能力 7、 能够在软件中制作动画 8、 熟练使用交互引擎中的灯光系统 9、熟练使用交互引擎中的摄像机 10、具有制作各种贴图的能力 11、良好的沟通表达的能力、有责任心、有团队精神	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 Photoshop应用设计	动画制作员
4	**三维动画与数字建模师**	1、 3D模型制作 2、 3D模型材质贴图制作 3、 三维场景灯光、相机制作 4、 三维场景效果图、动画渲染输出 5、 效果图、动画后期处理 6、 三维特效制作	1、 了解各种出图尺寸及要求 2、 熟悉各种建模方法，能够快速建模 3、 熟练使用各种渲染插件，能够根据不同要求切换插件使用 4、 精通各种材质表现方式，熟练使用参数进行调节 5、 熟练使用3DMAX中各种相机镜头 6、 对3DMAX中的灯光系统有较深研究，并能够熟练使用 7、 对色彩搭配、空间组合把控较好 8、 具备模型贴图和渲染出图后期处理的能力 9、 能够熟练使用PS、CorelDraw、AI等平面设计软件 10、独立完成项目创意，对创意概念领悟性强 11、具有较强的学习能力 12、良好的沟通表达的能力、有责任心、有团队精神	3DMAX基础及多边形编辑 光源材质艺术 VR模型制作 数字图形高级处理 Photoshop应用设计 图形界面设计 Illustrator应用设计	

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，具备图形图形处理、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等职业群，毕业3-5年后，能够从事UI/UE界面设计、数字媒体平面艺术设计、VR交互设计、3D效果图制作的技术技能人才。

（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、工匠精神、创新思维；

Q4: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；

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;

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、数字媒体艺术设计专业素养知识；

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；

K17:掌握 C4D 基础界面、核心工具与操作逻辑;

K18:掌握输出规范与跨软件协作流程，产出符合商业标准的静态效果图、动态短片

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:具备良好的团队协作能力；

A5:具备较强的创新创业能力；

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:具有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:具有UE4里的灯光、材质、相机动画操作的能力；

A12:具有CAD制图、识图、标注的能力；

A13:具有制作简明、美观、具有创意性的二维平面作品作品的能力；

A14:具有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:具有UI设计原则及UI设计规范和UE交互设计的能力；

A16:具有对auto CAD工程文件整理、修改、导入、导出的制作能力；

A17:具有图标设计、界面设计、系统控件设计、LOGO与Banner设计的能力；

A18:具有3Dmax导入模型和动画的能力；

A19:具有使用数码产品徒手绘制图形图像的能力。

A20: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。

六、课程设置及要求

（一）课程体系设计思路

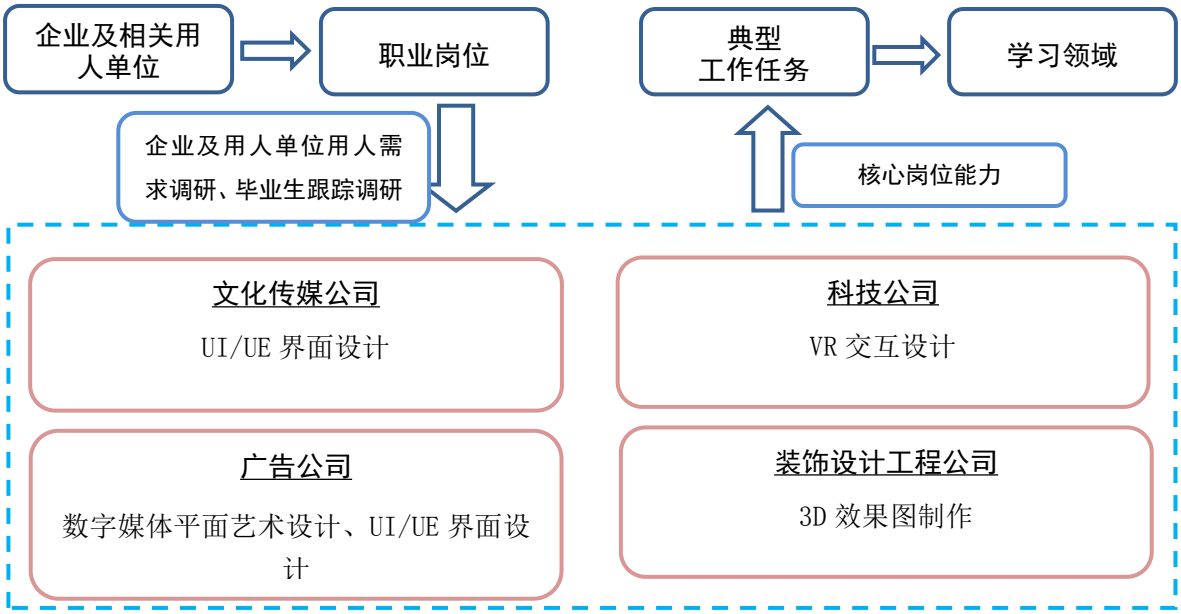


图 2 课程体系开发流程

（二）课程设置

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 16 门、公共素质拓展课程 7 门（其中限选课程 5 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 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 3 门（限选课程），共计 45 门课程。

1. 公共基础课程

表3：数字媒体艺术设计专业（项目班）专业公共基础课程一览表

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类证书
军事理论	36	2	1	
军事技能	112	2	1	
思想道德与法治	48	3	1	
毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	32	2	2	
习近平新时代中国特色社会	48	3	4	

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类证书
主义思想概论				
形势与政策（一）（二）（三）（四）	32	2	1、2、3、4	
大学生心理健康教育（一）（二）	32	2	1、2	
大学生创新创业基础	32	2	2	
#大学语文（含中华优秀传统文化）	48	3	2	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）（二）（三）（四）	112	8	1、2、3、4	
职业生涯规划	16	1	1	
就业指导	16	1	5	
“四史”教育	16	1	2	
劳动教育与劳动技能（一）	16	1	1	
安全教育	8	0.5	4	

表4：数字媒体艺术设计专业（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类证书
限选课程	信息技术	48	3	1	
	国家安全教育	16	1	1	
	美育	32	2	3	
	湖湘文化	32	2	3	
	高职英语（二）	64	4	2	全国高等学校英语应用能力证书
任选课程	学校根据有关文件规定，统一开设身心素质、艺术素质、人文素养、科技素养等方面的任选课程，学生至少选修其中3门	60	3	2、3、4、5	

3.专业（技能）课程

表5：数字媒体艺术设计专业（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类证书
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	84	5	1	
图形界面设计	112	6	2	
版式设计	64	4	2	
数字图形高级处理	112	6	2	

表6：数字媒体艺术设计专业（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类证书
▲Illustrator 应用设计	80	5	3	
▲文字与图形创意设计	64	4	3	
▲3D 基础与多边形编辑	80	5	3	
▲光影材质艺术	64	4	3	
▲VR 模型制作	120	6	4	
▲AutoCAD 绘图及装饰施工	120	6	4	
▲3ds Max 动画技术	60	3	4	
★▲VR 交互设计	60	3	4	数字媒体交互设计职业技能等级证书
▲UE 交互设计	120	6	4	
▲Cinema 4D 图形技术	60	3	4	
★▲UI 界面设计	120	6	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	60	3	4	

表7：数字媒体艺术设计专业（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类证书
专业技能综合实训	84	3	5	
毕业设计	84	3	5	
岗位实习（跟岗）	112	4	5	
岗位实习（顶岗）	560	24	5.6、6	

表8：数字媒体艺术设计专业（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类证书
限选课程	职业素质(一）（二）（三）（四）	72	4	1、2、3、4、	
	AIGC智能制作	32	2	5	
	新媒体运营解析	32	2	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。

（三）课程描述

1.公共基础课程

（1）公共基础必修课程

表 9：数字媒体艺术设计专业（项目班）专业公共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	**军事理论**	**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。 **知识目标：**掌握国防、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。 **能力目标：**具备对军事理论基本知识的正确认知、理解、领悟和宣传能力。	模块一：中国国防； 模块二：国家安全； 模块三：军事思想； 模块四：现代战争； 模块五：信息化装备。	依据《普通高等学校军事课教学大纲》，选用由国防大学、海军指挥学院等多所院校的专家、教授组成的教学团队开发的网络课程，采用线上教学形式，学时 36。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;Q3;K1;K2;K3;A1
2	**军事技能**	**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。 **知识目标：**掌握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。 **能力目标：**具备射击、战场自救互救的技能；具备识图用图、电磁频谱监测的基本技能；具备分析判断、应急处置和安全防护能力。	模块一：共同条令教育与训练； 模块二：射击与战术训练； 模块三：防卫技能与战时防护训练； 模块四：战备基础与应用训练。	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进行考核评价，以过程考核为主。	Q1;Q2;Q3;K1;K2;K3;A1
3	**形势与政策（一）**	**素质目标：**了解党的历史、路线、方针和政策，培养学生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，增强政治素养，自觉为实现中华民族伟大复兴的中国梦而发奋	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： 专题一：党的理论创新最新成果；	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、	Q1;Q2;Q3;K1;K2;K3;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
	（二） （三） （四）	学习。 **知识目标：**掌握党的历史、路线、方针和政策等知识，掌握形势与政策的基本理论和基础知识。 **能力目标：**具备正确分析形势和理解政策的能力。	专题二：以党史为重点的“四史”教育 专题三：我国经济社会发展形势与政策； 专题四：港澳台工作形势与政策； 专题五：国际形势与政策。	分析问题、把握规律的能力和理性看待时事热点的水平。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。	
4	大学生心理健康教育（一）（二）	**素质目标：**培养学生积极向上的阳光心态，树立心理健康发展的自主意识，健全学生人格，提升职业素养和职业幸福感。 **知识目标：**掌握心理健康的标准及意义；掌握大学阶段人的心理发展特征及异常表现；掌握认识自我心理发展和自我心理调适的基本知识。 **能力目标：**具备把心理学知识、原理灵活运到岗位工作的能力；具备沟通协调、团队合作等职业能力；具备良好社会适应能力。	模块一：了解心理健康知识有效适应大学生活 模块二：培养良好自我意识塑造健康个性心理 模块三：提升心理调适能力促进心理健康发展	结合高职学生特点和普遍问题，设计菜单式课程内容，倡导互动体验教学模式，通过参与、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，有效帮助学生提升“自助、求助、助人”的意识与水平。采取过程性考核和终结性考核相结合的考核评价方式。	Q4;Q5;K2;A1;A4
5	#大学语文（含中华优秀传统文化）	**素质目标：**提升学生对中国语言文学的热爱之情，提高文化素养，启发学生寻找中华民族的精神家园。 **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；掌握常用文体写作知识。 **能力目标：**具备运用汉语进行一定层次的听、说、读、写能力，良好的人际沟通和语言交流能力。具备自如阅读和写作常见应用文文体的能力。具备对一般的文学作品进行基本的赏析和评价能力、鉴赏和审美能力及对人类美好情感的感受能力。	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、演讲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

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
6	思想道德与法治	**素质目标：**提高学生的思想政治素质、道德素质、法律素质，培养学生崇德向善、诚实守信的高尚品德，增强学生崇尚宪法、遵法守纪的法治意识，实现思想道德和法律规范的知行统一。 **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：**具备认识自我、认识环境、认识时代特征的能力，具备明辨是非、遵纪守法的能力，具备研究性学习及分析和解决问题的能力；具备良好的语言、文字表达能力和沟通能力及自我约束、自我管理能力。	**理论模块** **专题一：**担当复兴大任，成就时代新人； **专题二：**领悟人生真谛，把握人生方向； **专题三：**追求远大理想，坚定崇高信念； **专题四：**继承优良传统，弘扬中国精神； **专题五：**明确价值要求，践行价值标准； **专题六：**遵守道德规范，锤炼道德品质； **专题七：学**习法治思想，提升法治素质。 **实践模块** **项目一：**影视教育或读书活动（二选一） **项目二：**研究性学习或社会调查（二选一）	通过讲授式、案例式、讨论式等方式，利用信息化教学平台开展理论教学；通过竞赛式、研究式、调查式、观摩式等方式进行实践教学。采取过程性考核和终结性考核相结合的评价方式进行考核。	Q1;Q2;K1;A1
7	#高职英语	**素质目标：**培养学生跨文化交际意识，引导学生拓宽国际视野、坚定文化自信；引导学生树立正确的英语学习观。 **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；掌握必要的语篇和语用知识。 **能力目标：**具备必要的英语听、说、读、看、写、译技能；具备运用英语进行日常生活和职场情境中基本沟通的能力；具备用英语讲述中国故事、传播中华文化的能力。	**模块一：**常用词汇的理解、记忆； **模块二：**简单实用的语法规则； **模块三：**英语听、说、读、看、写及中英两种语言的初步互译技能训练； **模块四：**用英语讲述中国故事。	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。采取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。	Q1;Q2;Q4;Q6;Q7;K1;A20
8	毛泽东思想和中国	**素质目标：**提高学生的马克思主义理论素养，帮助学生树立正确的政治方向和政治立场，培养学生热爱祖国、拥护中国共产党的领导、坚持四项基本原则、与党中央保持一致的政治素	**理论模块** **专题一：**马克思主义中国化时代化的历史进程与理论成果； **专题二：**毛泽东思想及其历史地位；	突出教学互动、理实一体的教学理念，采用讲授式、案例式、讨论式、演讲式等方式开展理论教学，采用读书式、写作式、	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
	特色社会主义理论体系概论	养。培养学生的社会参与意识、运用马克思主义进行观察分析和处理问题的意识，及团结协作的集体主义精神和社会责任感，培养学生开拓进取的创新意识和求真务实的实践品格。坚定“四个自信”。 **知识目标：**掌握马克思主义中国化时代化的科学内涵、历史进程、理论成果。把握马克思主义中国化时代化的历史逻辑、理论逻辑和实践逻辑。掌握毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系的主要内容、精神实质、历史地位和指导意义。 能力目标：培养学生运用马克思主义中国化时代化理论成果分析和解决实际问题的能力。 提高学生的批判性思维能力，使其能够独立思考和形成自己的见解。 培育学生的实践能力，使其能够将理论知识与社会实践相结合，分析社会现实重大热点问题。	**专题三：**新民主主义革命理论 **专题四：**社会主义改造理论 **专题五：**社会主义建设道路初步探索的理论成果 **专题六：**中国特色社会主义理论体系的形成发展 **专题七：**邓小平理论； **专题八：**“三个代表”重要思想； **专题九：**科学发展观； **实践模块（四选一）** **项目一：**“影视教育”； **项目二：**读原著学原文悟原理活动； **项目三：**“研究性学习”； **项目四：**社会调查。	竞赛式、研究式等方式进行实践教学，实行过程性考核和终结性考核相结合的方式进行考核评价。	
9	**习近平新时代中国特色社会主义思想概论**	**素质目标：**提高学生不断深化学生对习近平新时代中国特色社会主义思想的认识，形成对拥护党的领导和社会主义制度、坚持和发展中国特色社会主义的认同、自信和自觉。培养学生的使命担当意识、社会参与意识、观察分析和处理问题的意识及团结协作的集体主义精神，引导学生坚定“四个自信”，积极投身新时代伟大建设的社会实践。 **知识目标：**掌握习近平中国特色社会主义思想的核心要义、精神实质、丰富内涵、历史地位和指导意义。掌握中国特色社会主义建设现状，	**理论模块** **专题一：**习近平新时代中国特色社会主义思想概论导论。 **专题二：**新时代坚持和发展中国特色社会主义。 **专题三：**以中国式现代化全面推进中华民族伟大复兴。 **专题四：**坚持党的全面领导。 **专题五：**坚持以人民为中心。 **专题六：**全面深化改革开放。 **专题七：**推动高质量发展。	突出教学互动、理实一体的教学理念，采用讲授式、案例式、讨论式、演讲式等方式开展理论教学，采用读书式、写作式、竞赛式、研究式等方式进行实践教学，实行过程性考核和终结性考核相结合的方式进行考核评价。	Q1;Q2;Q4;Q5 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
		更好把握习近平新时代中国特色社会主义思想的理论精髓与实践要义。掌握读书、研究性学习的基本方法及读后感、研究性学习报告的写作技巧。 **能力目标**：具备运用习近平中国特色社会主义思想基本原理分析和解决实际问题的能力，具备较强的探究学习能力、语言表达能力、协调沟通能力和自我管理能力。	**专题八**：社会主义现代化建设的教育、科技、人才战略。 **专题九**：发展全过程人民民主。 **专题十**：全面依法治国。 **专题十一**：建设社会主义文化强国。 **专题十二**：以保障和改善民生为重点加强社会建设。 **专题十三**：建设社会主义生态文明。 **专题十四**：维护和塑造国家安全。 **专题十五**：建设巩固国防和强大人民军队。 **专题十六**：坚持“一国两制”和推进祖国完全统一。 **专题十七**：中国特色大国外交和推动构建人类命运共同体。 **专题十八**：全面从严治党。 **实践模块**（二选一） **项目一**：影视教育或读书活动； **项目二**：研究性学习或社会调查		
10	**体育与健康（一）（二）（三）（四）**	**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；培养拼博精神和团队协作精神。 **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；掌握篮球、排球等专项体育知识；掌握常见运动创伤的紧急处理方法。 **能力目标**：具备 1-2 项运动技能；具备运动创	**必学模块（第1学期）** **项目一**：广播体操 **项目二**：素质训练 **兴趣选修模块（第2-4学期）** **项目一**：健美操 **项目二**：羽毛球 **项目三**：乓乒球 **项目四**：三大球	第 1 学期主要为恢复与提高学生的身体素质能力，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；第 2-4 学期， 采取兴趣爱好分班选项教学模式，提高学生的学习动力和能力，激发学生的主动性、创造	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
		伤的紧急处理能力；具备沟通协调、团队合作能力。	**项目五：**武术	性。以学习过程考核与体育技能的考核进行综合评价。	
11	**大学生创新创业基础**	**素质目标：**培养学生的创新意识、创业精神。 **知识目标：**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+营销模式等基本知识。 **能力目标：**具备独立进行项目分析与策划、撰写项目策划书、进行市场分析与产品营销策划、进行财务分析与风险预测的能力。	**理论模块** **项目一：**创新基础理论 **项目二：**创业基础理论； **实践模块** **项目一：**撰写创业计划书，参加互联网创业大赛； **项目二：**创业项目展示，在创新创业中心开展路演活动。	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。实行过程性考核和终结性考核相结合的方式进行考核评价。	Q3;Q4;K2;A3;A4;A5
12	**职业生涯规划**	**素质目标：**培养学生树立正确的职业观、择业观、创业观和成才观。 **知识目标：**掌握自我分析的基本内容与要求、职业分析与职业定位的基本方法；掌握职业生涯设计与规划的格式、基本内容、流程与技巧。 **能力目标：**具备职业生涯规划能力，具备个人职业生涯设计与规划书撰写能力。	**专题一：**树立生涯与职业意识。 第一讲 职业生涯规划概述 第二讲 职业素养展示 **专题二：**制订职业发展规划。 第三讲 职业生涯规划书的写作 第四讲 职业生涯规划作品演示 第五讲 职业生涯人物访谈 第六讲 职业生涯规划大赛 第七讲 职业素养展示。	通过专家讲座、校友讲座、实践操作和素质拓展等形式，搭建多维、动态、活跃、自主的课程训练平台，充分调动学生的主动性、积极性和创造性。以学生的职业生涯设计与规划书完成情况作为主要的考核评价内容。	Q1;Q2;K1;K3;A1;A4
13	**就业指导**	**素质目标：**引导学生自我分析、自我完善，树立正确的职业观、择业观,培养良好的职业素质。 **知识目标：**掌握就业形势，掌握就业政策和相关法律法规，掌握求职面试的方法与技巧、程序与步骤。 **能力目标：**具备撰写求职材料的能力，具备较强的就业竞争能力。	**专题一:**就业形势与政策 **专题二：**求职前的准备； **专题三：**求职材料的写作； **专题四：**面试方法与技巧； **专题五：**劳动合同相关知识； **专题六:**就业权益的维护； **专题七:**职场适应。	通过课件演示、视频录像、案例分析、讨论、社会调查等一系列活动,增强教学的实效性，帮助学生树立正确的职业观、择业观。以过程性考核和终结性考核相结合的方式进行考核评价。	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
14	**劳动教育与劳动技能（一）**	**素质目标：**培养学生勤俭、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，具有主动充当志愿者参与公益劳动的社会责任感，培育学生不断探索、精益求精、追求卓越的工匠精神和爱岗敬业的劳动态度。 **知识目标：**掌握劳动精神、劳模精神和工匠精神的内涵和实质；掌握通用劳动基本知识；掌握专业劳动基础知识。 **能力目标：**具备满足生存发展和职业发展需要的基本劳动能力。	**理论模块** **专题一：**劳动精神； **专题二：**劳模精神； **专题三：**工匠精神； **实践模块** **专题四：**劳动基础实践； **专题五：**劳动专业实践。	通过劳模讲座、网络学习、实践操作等形式，搭建多维、动态、活跃、自主的课程学习平台，充分调动学生劳动的主动性、积极性和创造性。第一学期采用线上教学形式，学时16；每学期利用开学预备周和课余时间完成劳动实践（不占正常教学时间）。第一二学期为劳动基础实践；第三-五学期为劳动专业实践课。	Q1;Q3;Q4;Q9;A4;A5
15	**“四史”教育**	**素质目标：**引导学生提升政治、思想、情感认同，坚定理想信念，厚植爱党爱国情怀。 **知识目标：**理解中国共产党的性质和宗旨；掌握新中国的性质及取得的历史成就；掌握改革开放的原因及取得的成就；掌握中国特色社会主义在世界社会主义发展进程中的历史地位。 **能力目标：**培养学生运用科学的历史观和方法论分析历史问题、辨别历史是非的能力。	**模块一：**党史（新民主主义革命时期）； **模块二：**新中国史； **模块三：**改革开放史； **模块四：**社会主义发展史。	课程主要采用线上课形式，基于在线开放课程平台开展专题教学和案例教学。课程采取过程性考核和终结性考核相结合的考核评价方式，由线上教学过程中的平时成绩（学习进度分+学习习惯分+学习互动分），在线章节测试成绩和期末考试成绩构成。	Q1;Q2;Q3;K1;A1
16	**安全教育**	**素质目标：**培养学生树立正确的安全观，提升安全意识，提高维护安全的素养。 **知识目标：**系统掌握意识形态安全、人身安全、财产安全、健康安全的相关知识。 **能力目标：**将安全意识转化为自觉行动，具备维护安全的能力。	**专题一：**意识形态安全 **专题二：**人身安全 **专题三：**财产安全 **专题四：**健康安全 **专题五：**防灾减灾安全	搭建自主学习平台，突出对学生安全意识的培养，侧重过程性考核。第一至第四学期学生通过网络方式学习安全教育知识，第四学期期末根据学生学习完成情况开展考核评价。	Q1-Q3;K1-K3;A1;A2

说明：“#”标记表示通用能力证书课证融通课程。

（2）公共基础选修课程

①公共基础限选课程

表 10：数字媒体艺术设计专业（项目班）公共素质拓展课程开设一览表

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	高职英语（二）	**素质目标：**提升学生的英语核心素养，培养学生的国际视野。 **知识目标：**了解中外职场文化和企业文化；掌握职场相关的词汇、术语等；掌握职场英语听、说、读、看、写、译方法技巧。 **能力目标：**具备基本能听懂、读懂、看懂和翻译与职业相关英文资料的能力；具备在职场环境下运用英语进行有效沟通的能力。	**模块一：**职场相关词汇术语的理解 **模块二：**职场常见工作话题的听说 **模块三：**职场工作与职场文化文本阅读 **模块四：**职场实用英语文体写作 **模块五：**职场常用中英文互译	由既熟悉专业基本知识又具有较好英语听说读看写译能力的教师在设施完善的多媒体教室实施教学。教师在教学过程中应突出职场情境中的语言应用，注重对学生听、说、读、看、写、译等语言技能的综合训练，选择贴近学生生活和岗位需求的话题，创设交际情境，引导学生将英语语言知识转化为英语应用能力。采取过程性考核与终结性考核相结合的考核评价方式。	Q1;Q7;K1;A2;A20
2	信息技术	**素质目标：**具备一定的信息安全意识；遵守信息社会的法律法规，具有很强的民族自豪感、职业道德素养以及良好的团队协作精神；具备在智慧社会中驾驭人工智能的良好素养。 **知识目标：**熟练掌握字表处理软件中的文字、图形、表格的添加与编辑、格式与样式的设置及图文混排等相关知识与基本操作；熟练掌握电子表格中数据创建、计算、处理、美化、分析、统计等相关知识与基本操作；了解并掌握演示文稿创建、美化与动画化等基本操作；掌握利用 AI 人工智	**基础模块：** **项目 1：**计算机基础知识； **项目** 2：Word 字表处理； **项目** 3：Excel 电子表格处理； **项目** 4：PPT 演示文稿处理； **项目** 5：信息素养。 **拓展模块：** **项目** 6 人工智能 （包括 AI 赋能文本处理、AI 赋能图像处理、AI 赋能视频处理、AI 赋能音频处理、AI 赋能高效率工作等实践应用）	教师功底扎实、专业技能强；从工作、生活中找寻相关案例作业典型教学案例，并解决相关问题；在配置比较完善的理实一体机房，采用“教、学、做”三合一的教学模式进行讲授和演示，达到理论与实践相结合的教学目的；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。	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
		能工具实现对文本、图像、视频、音频以及高效率办公的智能处理与应用。 **能力目标：**能敏锐并准确判断信息安全问题；能灵活获取、处理、传递和应用各种信息；能灵活利用数字化工具、计算思维等方式方法解决信息社会中数字问题和逻辑问题；能利用人工智能高效处理和解决日常生活、学习和工作中的相关智能化问题。			
3	**国家安全教育**	**素质目标：**培养学生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。 **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。 **能力目标：**将国家安全意识转化为自觉行动，具备公民个体应有的维护国家安全的能力。	**模块一：**政治安全、经济安全、文化安全、社会安全； **模块二：**国土安全、军事安全、海外利益安全； **模块三：**科技安全、网络安全； **模块四：**生态安全、资源安全、核安全。	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
4	**美育**	**素质目标：**以美育人、以美化人、以美培人，培养学生正确的审美观。 **知识目标：**掌握美的表达类型和表现形式。 **能力目标：**具备正确的自然审美、科学审美和社会审美的能力。	**模块一：**爱国之美； **模块二：**敬业之美； **模块三：**诚信之美； **模块四：**友善之美； **模块五：**道德之美； **模块六：**文明之美； **模块七：**礼仪之美； **模块八：**心灵之美；	通过网络学习的形式，搭建动态、活跃、自主的课程学习平台，培养学生正确的审美观，侧重过程性考核。	Q1-Q7；K1-K2；A1-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
5	**湖湘文化**	**素质目标：**增强学生对湖湘文化的认同感与归属感，厚植家国情怀，坚定文化自信；传承“心忧天下、敢为人先、经世致用、百折不挠”的湖湘精神，赓续红色血脉；涵养“湖湘工匠”精神气质，提升人文素养与审美情趣。 **知识目标：**了解湖湘文化的概念、起源、发展脉络与核心精神；掌握湖湘历史名人、学术思想、文学艺术、民俗非遗及红色文化等核心知识；理解湖湘文化的精神特质与当代价值。 **能力目标：**能够从文化角度分析和解读湖湘地域社会现象；具备文化鉴赏能力与口头、书面表达能力；能够将湖湘文化中的优秀元素创造性应用于专业实践与日常生活。	**模块一：**湖湘历史沿革与文化脉络； **模块二：**湖湘代表人物与思想精粹； **模块三：**湖湘红色文化与革命传统； **模块四：**湖湘民俗与非物质文化遗产； **模块五：**湖湘文学艺术成就与精神品格； **模块六：**新时代湖湘精神传承与发展；	将湖湘文化知识、优秀传统文化效结合地方文化资源进行教学。采用专题式教学、经典导读、实地考察、小组调研相结合的方式，鼓励学生进行体验式学习。充分利用本地历史文化场馆作为第二课堂。考核方式采取过程性考核（课堂参与、调研报告、小组作业）与终结性考核（课程论文或文化作品创作）相结合。	Q1 Q2 Q3 Q4 K1 K2 A1 A2

②公共基础任选课程

公共素质任选课程每门课 20 学时，计 1 学分。第 2-5 学期，学校根据有关文件规定，统一开设身心素质、艺术素质、人文素养、科技素养等方面的任选课程，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。	**模块一：**培养模式 **模块二：**打字练习 **模块三：**相关办公软件使用	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。	Q5;K3;A3;A4
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：**平面构成的基本原理 **模块二：**形式美的原理和原则 **模块三：**形象的构成 **模块四：**平面构成的基本形式法则 **模块五：**色彩概论 **模块六：**色彩的物理学、化学理论 **模块七：**色彩的生理理论 **模块八：**色彩构成的设计理论 **模块九：**色彩构成的情感表现 **模块十：**设计中的色彩应用 **模块十一：**立体构成 **实训 10：**综合色彩构成作品 **实训 11：**制作立体构成作品	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

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	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；培养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： 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。	**模块一：**初始 Photoshop **模块二：**图层与选择功能 **模块三：**绘图与路径 **模块四：**绘图工具 **模块五：**修饰与修复图像 **模块六：**图层样式 **模块七：**图像色彩调整 **模块八：**蒙版与通道 **模块九：**滤镜 **模块十：**网页创建和动画制作	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;A13;A14
4	图形界面设计	**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。 **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。 **能力目标：**能熟练使用	**模块一：** CorelDRAW 概述及基本操作 **模块二：** 手绘工具组 **模块三：** 填充工具组 **模块四：** 图层、样式 **模块五：** 轮廓工具及辅助工具 **模块六：** 位图效果基本操作 **模块七：** 交互式工具组 **模块八：** 文字工具 **模块九：** 图文排版 **模块十：**标志设计 **模块十一：**CIS 的基本理论	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;K3;K6;K7;K8;K9;A6;A7;A8;A10;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
		Coreldraw 完成广告设计、封面设计、商标设计等设计工作。			
5	**版式设计**	**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。 **知识目标：** 了解版式设计的基本原则、设计技巧以及软件相关技术；掌握版式设计的基本操作；掌握使用软件进行版式设计的知识。 **能力目标：** 熟练使用版式设计工具软件进行版式设计工作	**模块一：** 设计导论：版式设计概述 **模块二：** 构图原理：版式设计基础 **模块三：** 文字排版：版式设计技巧 **模块四：** 图像应用：版式设计视觉 **模块五：** 色彩运用：版式设计美学 **模块六：** 形式创新：版式设计拓展 **模块七：** 技术赋能：AIGC 与版式设计 **模块八：** 实战应用：版式设计案例	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（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;K4;K6;K7;K8;K9;A8;A10;A13;A14
6	**数字图形高级处理**	**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。 **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。 **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。	**模块一：** Photoshop 软件的功能范围 **模块二：** Photoshop 软件基本工具的使用 **模块三：** Photoshop 抠图 **模块四：** Photoshop 修图和磨皮 **模块五：** Photoshop 调色 **模块六：** 混合模式和图层样式在图像中的使用 **模块七：** 滤镜的高级应用 **模块八：** 图像合成 **模块九:**Photoshop 特效 **模块十:**Photoshop 海报和网页设计	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

（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	▲Illustrato 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：**Adobe Illustrator CC 基本操作和工作区的认识 **模块二：**选择图稿 **模块三：**绘图工具及绘图模式 **模块四：**编辑、合并形状与路径和变换图稿 **模块五：**使用颜色来改善标志 **模块六：**文字编辑 **模块七：**使用图层来组织图稿 **模块八：**渐变、混合和图案工具 **模块九：**效果及图形样式	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;Q9;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：**认识文字 **模块二：**字体设计基础与原则 **模块三：**实战技法 **模块四：**字体设计应用技巧 **模块五：**字体设计的创意 **模块六：**书法字体设计主题 **模块七：**商业字体品牌定位和解析 **模块八：**LOGO 的四种创意方式	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
3	▲3D基础与多	**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	**模块一：** 3ds Max2016 基础知识 **模块二：**基础建模	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	Q6;Q7;K5;K7;K8;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
	边形编辑	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 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。 **能力目标：**熟练使用 3D 设计软件进行场景设计，模型设计等	**模块三：**三维修改器建模 **模块四：**复合建模 **模块五：**多边形编辑基础 **模块六：**多边形编辑进阶	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。	9;K11;A7;A9;A14;A18
4	**▲光影材质艺术**	**素质目标：**培养学生诚实、守信、按时交付作品的时间观念；培养学生自我学习、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。 **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 vRaySllJN、vRav 物理相机、vRav HDRI 和 finalRender 灯光的设置技巧等。 **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	**模块一：**摄影与摄像机基础 **模块二：**灯光 **模块三：**材质及材质修改器 **模块四：**贴图 **模块五：**VARY 渲染器	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

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
		与艺术的结合。			
5	▲VR模型制作	**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 行业兴趣,具有持续学习和终身学习的意识。 **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。 **能力目标**:掌握使用 3D 设计软件进行设计工作的能力。	**模块一**：VR 模型设计概述 **模块二**：展陈设施设计 **模块三**：化妆品展示设计 **模块四**：美陈小品设计 **模块五**：公关活动展示设计 **模块六**：商超展示设计 **模块七**：三星专卖店制作 **模块八**：运动展厅设计 **模块九**：中式大堂虚拟空间展示	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。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。	Q4;K6;K7;K8;K9;K11;A9;A12;A14
6	▲AutoCAD绘图及装饰施工	**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。 **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	**模块一**：AutoCAD 基础知识 **模块二**：AutoCAD 平面绘图编辑命令 **模块三**：AutoCAD 精确绘制图形 **模块四**：AutoCAD 图层设置、特性 **模块五**：AutoCAD 文本、图案填充以及工程标注 **模块六**：块、外部参照与设计中心	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。	Q4;K6;K7;K8;K9;K13;A9;A12;A12;A16

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
		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。 **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。	**模块七：**AutoCAD 图形查询 **模块八：**施工图纸绘制 **模块九：**机械与建筑图纸训练		
7	▲3ds Max动画技术	**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。 **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：**设置动画 **模块二：**设置摄像机动画 **模块三：**光源动画 **模块四：**修改器动画 **模块五：**骨骼动画 **模块六：**Character Studio 工具	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）与平时考核（作业完成情况）相结合的评价考核方式。	Q7;K5;K6;K7;K8;K9;A8;A9;A11;A18
8	▲★VR交互设计	**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	**模块一：**创建虚拟漫游场景 **模块二：**UE4 材质表现与材质切换 **模块三：**UE4 光照与后期 **模块四：**角色动作设置流程 **模块五：**UI 制作流程 **模块六：**Matinee 动画与打包项目	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;K4;K6;K7;K8;K9;K11;K12;K13;A9;A11;A12;A14;A18

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
		和模型的能力。			
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、Axure 等）制作高质量的交互原型。 **能力目标**：能够使用 Photoshop、Axure、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**：什么是用户体验 **模块二**：用户的概念 **模块三**：用户体验的决定要素 **模块四**：交互设计与用户体验 **模块五**：初识 Axure **模块六**：元件功能及原型概述 **模块七**：母版管理与自适应 **模块八**：标记元件与其他常用功能 **模块九**：动态面板	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	▲ Cinema 4D图形技术	**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、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**：.掌握 C4D 三维软件的特点，灵活运用各种建模、渲染工具。掌握 C4D 三维软件的动画功能，较熟练的利用动画功能制作动画效果。掌握 C4D 三维软件的材质功能，能够较熟练的使用常用材质参数做出渲染效果。 **能力目标**：具备独立进行三维建模、渲染的能力；熟练运用软件知识进行艺术作品的设计；提高审美意识，形成独特的思维理念，自主创意。	**模块一**：C4D 建模理论与实践 **模块二**：运动图形原理与实践 **模块三**：动画、灯光特点分析 **模块四**：渲染材质参数化设计 **模块五**：动力学参数化设计 **模块六**：渲染 材质与贴图 **模块七**：关键帧动画与运动图形	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）相结合的评价考核方式。	Q6;Q7;Q9;K17;K18;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
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**：UI控件 **模块三**：UI图标设计 **模块四**：UI界面按钮导航设计 **模块五**：登录界面设计 **模块六**：手机界面设计 **模块七**：iOS系统及其组件设计 **模块八**：Android系统及其组件设计 **模块九**： WP系统及其组件设计 **模块十一**：电商视觉设计 **模块十二**：软件界面设计 **模块十三**：播放器界面设计 **模块十四**：UI设计后期整理规范	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,After Effects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，MG动画制作。 **能力目标**:熟练使用相关软件（Premiere，After Effects等）进行动画设计制作。	**模块一**：初识after effects cc **模块二**：软件界面操作 **模块三**：各类素材的导入和使用设置 **模块四**：时间轴与合成视图面板操作 **模块五**：关键帧动画 **模块六**：图层的模式、遮罩与蒙版 **模块七**：合成嵌套的使用 **模块八**：初识MG动画 **模块九**：UI动态制作 **模块十**：APP交互动画	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;K3;K6;K7;K8;K9;K15;A7;A8;A17

（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	岗位实习	**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。 **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：**具备所在岗位的具体实际工作经验和实践技能。	**模块一：**单位了解 **模块二：**知晓职场注意事项 **模块三：**完成职场岗位任务	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
2	专业技能综合实训	**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。 **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的要求。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-Q9;K1-K16;A1-A19
3	岗位实习	**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；	**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-Q9;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
		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。			
4	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。 **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。 **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。	毕业设计撰写：设计选题；资料收集；需求分析；方案制定；方案实施；成果形成。 毕业答辩：毕业设计材料整理；毕业设计答辩。	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。	Q1;Q2;Q3;Q7;K1-K10;A1-A12

（4）专业（技能）拓展课程

①专业（技能）限选课程

表 14:数字媒体艺术设计（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	职业素质(一)(二)(三)(四)	**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，培养学生就业能力，达到企业要求。 **知识目标：**了解职业素养和职业道	**模块一：**行业发展前景与职业认知 **模块二：**个人成长系统构建 **模块三：**健康素养与体能管理 **模块四：**自我管理与团队角色认知 **模块五：**深度阅读与沟通能力	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	Q1;Q4;Q5;Q6;Q7;Q9;K1;K2;K3;A1;A2;A3;A4;A	

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
		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,懂得空谈误国、实干兴邦的道理，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**：掌握并熟练使用相关素质技能，在职业生涯发展良好,具备满足生存发展需要的基本劳动能力，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。	**模块六**：职场环境适应与责任意识 **模块七**：创新思维与创业基础 **模块八**：求职核心能力训练 **模块九**：职业环境适应与习惯养成 **模块十**：价值塑造与道德养成 **模块十一**：健康素养与职业习惯 **模块十二**：表达能力与职业展示 **模块十三**：团队协作与信任构建 **模块十四**：感恩意识与职业情怀 **模块十五**：恋爱观与情感管理 **模块十六**：创新实践与职业复盘 **模块十七**：心理调节与压力管理 **模块十八**：网络安全与职业风险防范 **模块十九**：习近平新时代中国特色社会主义思想 **模块二十**：学习思维 **模块二十一**：时间管理 **模块二十二**：法制安全 **模块二十三**：压力管理 **模块二十四**：情绪管理 **模块二十五**：劳动工匠精神 **模块二十六**：工作思维 **模块二十七**：职场礼仪 **模块二十八**：如何写好简历 **模块二十九**：职场妆容 **模块三十**：面试技巧 **模块三十一**：模拟面试	的健康思维千分制评分标准对学生进行评价考核。	5	

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
			模块三十二：招聘会现场体验 **模块三十三：**职场攻略			
2	**AIGC智能制作**	**素质日标:**培养学生对细节的关注力，提升对图像、色彩、构图等元素的敏锐感知能力。培养学生耐心的学习心态。培养学生与团队协作的意识。鼓励学生在AI创作中突破传统思锥，尝试新颖的设计思路。 **知识目标:**了解人工智能的核心概念、发展历程及其在视觉设计领域的应用。掌握常见AI创作工具(如GAN、扩散模型等)的基本原理与工作流程。了解AI在图像生成、修复、风格迁移等领域的具体应用。掌握AI工具的操作技巧,包括参数调整、效果优化等。掌握主流AI创意设计工具。了解AI设计工具的功能模块及其在不同设计场景中的适用性。 **能力目标:**根据设计需求，独立运用AI工具完成创意设计任务。根据运用AI技术设计品牌标识、海报、名片等视觉元素等。根据运用AI技术设计处理音频、视频、智能剪辑的能力。具备解决实际设计问题的能力，并能对设计方案进行优化和改进。	**模块一：**AIGC高效使用技巧 **模块二：**AIGC常用工具 **模块三：**提示词的运用 **模块四：**高效提问的技巧 **模块五：**AIGC+内容调研 **模块六：**热点信息获取与跟踪 **模块七：**选题创意策划	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。	Q3;Q4;Q7;Q9;K4;K5;K18;A2;A4;A5;A22	

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
3	**新媒体运营解析**	**素质目标**：培养学生的创新精神，形成严谨务实的工作作风，锻炼自主学习、举一反三的能力。 **知识目标**：熟练掌握新媒体各平台的定位和特点，能够灵活应对一些突发情况，能运营各类不同的新媒体平台，通过“理论—实训”教学模式的实施，掌握新媒体运营的整个流程。 **能力目标**：提高学生职业岗位适应能力，提高学生的审美能力，能够熟练操作新媒体平台，具备运营的相关技能。	**模块一**：新媒体的概念 **模块二**：新媒体运营基础与盈利模式 **模块三**：新媒体十大平台 **模块四**：新媒体编辑需知的技能 **模块五**：新媒体内容运营 **模块六**：新媒体活动运营 **模块七**：新媒体社群运营 **模块八**：新媒体数据运营	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。	Q2;Q3;Q7;K1;K17;A2;A4;A5;A21	

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								
			时序教学	周序教学						机动	复习考试
				军事技能	专项实训	综合实训	毕业设计	认识实习	岗位实习		
第一学年	1	20	15	3						1	1
	2	20	18							1	1
	2.3										
第二学年	3	20	18							1	1
	3.4										
	4	20	18							1	1
	4.5										
第三学年	5	20				3	3		4	10	
	5.6	4							4		
	6	20							20		
合计		124	70	3	0	3	3	0	28	14	4

说明：第五学期设机动周为10周是基于企业的岗位实习标准与流程而定。按企业要求，项目班学生岗位实习前需接受企业考核，如学生考核合格，机动周时学生将进入企业实岗开始岗位实习，如学生知识技能考核未达标，无法对应企业岗位实习要求，则继续在学校里进行技能培养，直至考核合格后才进行岗位实习。

八、教学进程总体安排

（一）教学进程安排

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	3	
专业（技能）实践	毕业设计	5	3	
	专业技能综合实训	5	3	
	岗位实习（跟岗）	5	4	
	岗位实习1（考核合格者）	5	10	
	岗位实习（顶岗）	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：⑴军事技能▲；⑵时序教学★；⑶专项实训◎；⑷综合实训■；⑸毕业设计□；⑹认识实习△；⑺岗位实习●；⑻考试※；⑼假期&；⑽教学准备或机动⊙。

（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（含自主学习）	实践
公共基础课程	必修课程		41.5	668	386	282
	选修课程	限选课程	12	192	136	56
		任选课程	3	60	60	0
专业（技能）课程	必修课程	专业（技能）基础课程	26	452	196	256
		专业（技能）核心课程	36	648	214	434
		集中实践课程	33	840	0	840
	选修课程	限选课程	8	136	62	74
		任选课程	0	0	0	0
合计			161.5	2996	1054	1942

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	920	30.7%	专业（技能）课程	2076	69.3%
	必修课	2608	87%	选修课	388	13%
	理论学时	1054	35.1%	实践学时	1942	64.8%

说明：1.总学时=理论（含自主学习）学时+实践学时；

2.学时比例保留一位小数，学时比例关系为：理论学时比例+实践学时比例=1，其中实践学时比例不能低于 50%。

九、师资队伍

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	

表 20：数字媒体艺术设计（项目班）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	版式设计	1/1	本科/初级	具有对文字、版式设计的能力
5	数字图形高级处理	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	
12	3ds Max 动画技术	1/1	本科/中级	
13	VR 交互设计	1/1	本科/中级	
14	UE 交互设计	1/1	本科/中级	过新媒体互动方向授课（企业方）认证
15	Cinema 4D 图形技术	1/1	本科/中级	
16	UI 界面设计	1/1	本科/中级	
17	新媒体交互动效及动画设计	1/1	本科/中级	
18	AIGC 智能制作	1/1	本科/初级	具有熟练使用 AIGC 工具的能力
19	新媒体运营解析	1/1	本科/初级	具有新媒体平台运营的能力

十、教学条件

1.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）专业教室基本要求

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）校内外实验、实训场所基本要求

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	VR 互动展示项目实训 新媒体互动项目实训	电脑、交换机	181/91	VR 互动展示项目实战 新媒体互动项目实战

（3）实习场所基本要求

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、UI 交互设计师、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	湖南足下科技有限公司	产教融合项目实战

2.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。

十一、质量保障和毕业要求

（一）质量保障

1.建立学校、二级学院和教研室三级专业教学质量监控管理制度，健全数字媒体艺术设计专业建设和教学质量诊断与改进机制，依据国家标准与省级标准制订相应的课程标准、专业技能考核标准、毕业设计考核标准等标准体系及其质量保障和检查评价制度，按照 PDCA 循环方式，在教学实施、过程监控、质量评价和持续改进等环节进行有效诊断与改进，达成人才培养规格。

2.完善学校、二级学院和教研室三级教学管理机制，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，确保人才培养质量。

3.建立毕业生跟踪反馈机制及社会评价机制，分析生源情况、在校生学业水平、毕业生就业情况等，通过第三方评价机构定期评价人才培养质量和培养目标达成情况，找出问题、分析原因、提出措施，为下一年度人才培养方案的修订提供依据。

4.专业教学团队充分利用评价反馈结果有效改进专业教学，持续提升人才培养质量。

（二）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161.5学分，完成选修课程规定学分23学分，其中专业选修课8学分，公共素质选修课15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.专业教学进程安排表

2.人才培养方案制订审核表

3.人才培养方案论证审批表

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	自主学习	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	军事理论	2288CT001	A	2	36		0	36	36X											②E	
		军事技能	2288CP001	C	2	112		112		3W											②E	
		思想道德与法治	0888CT036	B	3	48	40	8		3×16											②AF	
		毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	0888CT038	B	2	32	28	4				2×16									②AF	
		习近平新时代中国特色社会主义思想概论	0888CT039	B	3	48	40	8								3×16					②AF	
		形势与政策（一）（二）（三）（四）	0888CT024 0888CT025 0888CT019 0888CT035	A	2	32	32			2×4		2×4		2×4		2×4					②A	
		大学生心理健康教育（一）（二）	1866CI001 1866CI002	B	2	32	16	16		1×16		1×16									②A	
		大学生创新创业基础	2688CI002	B	2	32	8	8	16			1×16+16X									②E	
		高职英语	0588CI028	B	4	64	28	20	16	3×16+16X											②A	#
		大学语文（含中华优秀传统文化）	0988CI022	B	3	48	38	10				3×16									②A	#
		体育与健康（一）（二）（三）（四）	0988CI023 0988CI024 0988CI025 0988CI026	B	8	112	16	96		2×14		2×14		2×14		2×14					②E	
		职业生涯规划	0888CI003	A	1	16	8		8	2×4+8X											②E	
		就业指导	0888CT043	A	1	16	16											1×16			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	自主学习	1	1.2	2	2.3	3	3.4	4	4.5	5	5.6	6			
		劳动教育与劳动技能（一）		1866CT015	B	5	16			16	16X												②A ②E	
		“四史”教育		0888CT046	A	1	16			16			16X										②E	
		安全教育		1866CT016	A	0.5	8			8							8X						②E	
		公共基础必修小计				41.5	668	270	282	116	9		9		4		7							
	公共素质拓展课程	**限选课程**	高职英语（二）	0588CT021	B	4	64	28	20	16			3×16+16X										②A	#
			信息技术	0388CI004	B	3	48	24	24		4×12												②D	
			国家安全教育	1399ET082	A	1	16			16	16X												②E	
			美育	1866CT012	A	2	32			32					32X								②E	
			湖湘文化	0888CT047	B	2	32	20	12						2×16								②A	
			公共素质限选小计			12	192	72	56	64	4		3		0		0							
		任选课程	全校公选课			3	60	60	0				学校根据有关文件规定，统一开设身心素质、艺术素质、人文素养、科技素养等方面的任选课程，学生至少选修其中3门。											
		公共素质拓展小计				15	252	132	56	64	4		3											
	公共基础课程合计					56.5	920	402	338	180	13		12		6		7							
专业（技能）课程	**专业（技能）必修课程**	**专业（技能）基础**	培养模式教育及打字练习	1415PI043	B	1	16	4	12		12×2												②E	
			设计三大构成	1415PI029	B	4	64	40	24		12×6												②E	
			Photoshop 应用设计	1415PI063	B	5	84	40	44		12×7												①D	
			图形界面设计		B	6	112	44	68				16×7										①D	

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	自主学习	1	1.2	2	2.3	3	3.4	4	4.5	5	5.6	6			
			版式设计		B	4	64	24	40				16×4									②E	
			数字图形高级处理		B	6	112	44	68				16×7									①D	
			专业（技能）基础小计			26	452	196	256	0	12		16											
		专业（技能）核心	Illustrator 应用设计	1415PI058	B	5	80	30	50						16*5							①D	
			文字与图形创意设计	1415PI059	B	4	64	24	40						16*4							①E	
			3D 基础与多边形编辑	1415PI060	B	5	80	20	60						16*5							①D	
			光影材质艺术	1415PI061	B	4	64	20	44						16*4							①E	
			VR 模型制作		B	6	120	40	80								20*6					①D	
			AutoCAD 绘图及装饰施工		B	6	120	40	80								20*6					①D	▲VR 互动展示（方向只能选一个）
			3ds Max 动画技术		B	3	60	20	40								20*3					②E	
			▲★VR 交互设计		B	3	60	20	40								20*3					②E	
			UE 交互设计		B	6	120	40	80								20*6					①D	
			Cinema 4D 图形技术		B	3	60	20	40								20*3					②E	▲新媒体互动（方向只能选一个）
			▲★UI 界面设计		B	6	120	40	80								20*6					①D	

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	自主学习	1	1.2	2	2.3	3	3.4	4	4.5	5	5.6	6		
			新媒体交互动效及动画设计		B	3	60	20	40								20*3					②E	
			专业(技能)核心小计			36	648	214	434	0					16		20						
		专业（技能）集中实践	岗位实习（跟岗）		C	4	112		112										4W			②E	
			专业技能综合实训	1415PPI15	C	3	84		84										3W			②E	
			毕业设计	1415PPG14	C	3	84		84										3W			②E	
			岗位实习	1415PPF16	C	24	560		560											4W	20W	②E	
			专业（技能）集中实践小计			35	840	0	840														
		专业（技能）必修合计				97	1940	410	1530	0	12		16		16		20		10W	4W	20W		
	专业（技能）拓展课程	限选课程	职业素质(一)(二)（三）（四）	1415PI057	A	4	72	30	42		1×18		1×18		1×18		1×18					②E	
				1415PI062																			
				1415PI073																			
				1415PI074																			
			AIGC 智能制作	1415EI049	B	2	32	16	16										4×8			②E	
			新媒体运营解析	1415EI050	B	2	32	16	16										4×8			②E	
			专业限选小计			8	136	62	74	0	1		1		1		1						
		专业（技能）拓展合计				8	136	62	74	0	1		1		1		1						
	专业（技能）课程合计					105	2076	472	1604	0	13		17		17		21						
专业总学分/总学时/周学时						161.5	2996	874	1942	180	26		29		23		28		10W	4W	20W		

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.课程实施按如下 4 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+W”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“课时数+H”表示，例如“4H”表示该课程安排 4 学时的讲座；④线上课程以“课时数+X”表示,如“4X”表示该课程安排 4 学时的线上课时。

4.建议有条件的课程实行线上线下相结合的教学方式,并根据实际，适当安排安排自主学习学时，这里所列的“自主学习学时”是指理论面授、实践教学之外的学习时间，是部分课程规定安排的自主学习学时，以视频学习和理论学习为主；自主学习要安排具体的主题，在课程标准和授课计划中体现，纳入考核内容，但不计入任课教师的教学工作量。

附录 3

娄底职业技术学院
2026 级三年制高职专业人才培养方案修订审核表

<table>
<tr><td colspan="2">专业名称</td><td>数字媒体艺术设计（“足下”项目班）</td><td>专业代码</td><td>550103</td></tr>
<tr><td colspan="2">总课程数</td><td>48</td><td>总课时数</td><td>2824</td></tr>
<tr><td colspan="2">公共基础课时比例</td><td>32.6%</td><td>选修课时比例</td><td>13.7%</td></tr>
<tr><td colspan="2">实践课时比例</td><td>62.0%</td><td>毕业学分</td><td>161.5</td></tr>
<tr><td rowspan="9">制（修）订团队成员</td><td>姓名</td><td>职称</td><td>学历/学位</td><td>单位</td></tr>
<tr><td>刘长浩</td><td>工程师</td><td>本科</td><td>湖南足下科技有限公司</td></tr>
<tr><td>黎勇</td><td>工程师</td><td>本科</td><td>湖南足下科技有限公司</td></tr>
<tr><td>张卫华</td><td>工程师</td><td>本科</td><td>湖南足下科技有限公司</td></tr>
<tr><td>陈伟</td><td>工程师</td><td>本科</td><td>重庆足下软件学院</td></tr>
<tr><td>刘莉莉</td><td>工程师</td><td>本科</td><td>重庆德克特信息技术有限公司</td></tr>
<tr><td>向魏</td><td>工程师</td><td>本科</td><td>重庆足下软件学院</td></tr>
<tr><td>夏高彦</td><td>教授</td><td>本科/硕士</td><td>娄底职业技术学院</td></tr>
<tr><td>制（修）订依据</td><td colspan="4">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.《教育部关于深化职业教育教学关键要素改革的意见》（教职成〔2026〕1 号）；
3.《职业教育专业教学标准-2025 年修（制）订》；
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》《大中小学国家安全教育指导纲要》《关于全面加强和改进新时代学校国防教育工作的实施细则》《职业学校学生实习管理规定》；
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 2026 级专业人才培养方案范式》；
6.国家、省级标准。国家标准包括岗位实习标准、实训教学条件建设</td></tr>
</table>

	标准等；省级标准包括专业技能抽查标准、毕业设计抽查标准等。
制（修）订综述	（从制（修）订主体、思路、特点、制（修）订重点等方面进行综述） 1、指导思想。 全教育规律，坚持以服务为宗旨、以就业为导向、以素质教育为基础、以能力培养为目标的指导思想，积极探索课程体系设置和人才培养模式的创新。全面深刻理解高等职业教育培养高素质应用型人才的目标，把工学结合作为人才培养模式改革的切入点，突出实践能力培养，体现我校的办学定位。 2、指导原则 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。 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。 3、前期调研 根据学院的安排，各专业负责人组织本专业专家组，对相关高校、企业、毕业学生就业情况和招聘网站信息进行调研，通过对湖南足下科技有限公司、重庆德克特信息技术有限公司、重庆爱科信息技术有限公司、以

及51job和job168人力资源网站、麦可思跟踪调查、中国产业调研网(www.cir.cn)等网站等调研。在宏观上调研数字媒体产业的人才需求状况，企业现状、发展状况及专业职业教育发展情况，专业对应产业结构发展现状及未来发展趋势，区域经济建设与社会发展对本专业人才的需求状况；专业行业领域的国家政策、行业企业的规范要求，作为人才培养方案修订的参考意见，并且专业还组织教师深入企业进行调研，共计高职院校30所、行业企业25个。充分听取各行业公司对数字媒体艺术设计(VR方向）专业毕业生的需求和技能要求情况。另外专业对已有毕业生进行了问卷调查，了解毕业生工作之后觉得哪些地方欠缺等，作为2026级人才培养方案修订的依据。

4、本次人才培养方案修订重点

① 将专业基础课程《图形界面设计》《版式设计》《数字图形高级处理》三门课程调整授课时长，增加周课时为16节。

② 第四学期的专业核心（技能）课《VR模型制作》《AutoCAD绘图及装饰施工》《UE交互设计》《UI界面设计》等所有专业课，调整授课时间，每周课时数调整为20节。

③ 岗位实习（跟岗），由之前的三周调整为四周。

专业建设委员会意见	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，课程调整优化到位，同意按此方案实施。 负责人签字： 2026 年 7 月 2 日
二级学院意见	同意 负责人签字（公章）： 2026 年 7 月 2 日
专家意见	见《数字媒体艺术设计专业 2026 级专业人才培养方案论证评审表》 专家组长签名： 2026 年 7 月 8 日
教务处（医学部）意见	同意 负责人签字（公章）： 2026 年 8 月 20 日
教学工作委员会意见	同意。 主任签字： 年　月　日
学校党委意见	同意 （公章）： 年　月　日