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
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 ：	肖乐
专 业 负 责 人 ：	肖乐
专 业 群 负 责 人 ：	夏高彦
制（修）订 日 期 ：	2026 年 6 月 26 日

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数字艺术设计专业群

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，参照数字媒体艺术专业职业教育国家专 业教学标准，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：数字媒体艺术设计专业职业面向

所属专业大类（代码）	文化艺术大类（55）
所属专业类（代码）	艺术设计类（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S（2-09-06-07）
主要岗位（群）或技术领域	**初始岗位：**平面设计师、摄影摄像助理、视频剪辑助理、短视频制作员 **目标岗位：**虚拟现实内容制作与开发员、界面交互设计师、三维模型制作员、影视后期制作师、三维动画制作员 **发展岗位：**虚拟现实应用开发工程师、全媒体运营师、AI设计师
职业类证书	动画制作员职业技能等级证

（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	界面交互设计师	1、移动端界面设计 2、图标设计 3、流程图设计 4、交互设计 5、平面设计	1、具备系列图标设计和创意 图标设计的能力； 2、具备移动端界面布局与视觉设计能力，熟悉 iOS/Android 设计规范； 3、具备 Auto Layout 响应式布局设计能力，能完成多屏幕适配设计； 4、具备设计系统构建能力，能建立和管理组件库与样式库； 5、具备产品定位、前期调研分析的能力，能完成用户画像与竞品分析； 6、具备产品框架设计能力，能绘制产品结构图与任务流程图； 7、具备交互设计与原型表达能力，能完成低保真与高保真原型制作； 8、熟悉交互设计核心原则（尼尔森十大原则），具备良好的逻辑思维与产品流程设计能力； 9、掌握各种适配原理，具备切图和标注能力，能完成开发交付文档； 10、掌握 H5 设计特点与交互形式，能运用 H5 工具完成互动类主题设计； 11、熟悉 Figma 等主流设计工具，具备熟练的计算机辅助设计软件操作能力； 12、具备较好的审美能力、团队合作与沟通能力； 13、具备良好的创新创造能力与专业素养； 14、具备良好的艺术审美能力与设计评判能力； 15、具备设计规范文档编写能力，能输出规范手册交付开发团队。	图像处理基础 数字图形基础 版式设计 UI 视觉设计基础 UI 交互设计与原型制作 UI 专题设计	
2	影视后期制作师	1. 项目需求分析 2. 素材整理与项目创建 3. 粗剪与结构编辑 4. 精剪与节奏调整 5. 字幕与影视包装制作 6. 抠像与画面合成 7. 跟踪、稳定与镜头处理	1. 能够根据脚本、分镜和导演要求，完成素材选择、粗剪、精剪、镜头组接、节奏调整和叙事结构优化。教育部相关教学标准明确要求掌握影视剪辑、特效、包装和调色等后期制作技术技能。 2. 能够综合运用文字、图形、图片和视频元素，制作片头片尾、字幕、栏目包装、动态图形和品牌视觉元素。 3. 能够完成图层合成、遮罩、抠像、跟踪、画面替换、镜头稳定、色彩匹配和基础视觉特效，使多个来源的素材形成统一、自然的画面。 4. 能够完成曝光修正、白平衡调整、镜头匹配、色彩校正和基础风格调色，保	摄影摄像基础 视听语言 影视剪辑技术 影视后期特效合成	

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
		8. 视觉特效制作 9. 色彩校正与基础调色 10. 声音编辑与音画合成 11. 成片检查与输出 12. 项目沟通与版本管理	持作品色彩的连续性和视觉统一性。 5. 能够完成对白、音乐和音效的剪辑，进行降噪、音量调整、音画同步和基础多轨混音。相关职业技能资料把音画同步、降噪、音色调整及多轨音频融合列为后期制作能力。 6.能够正确设置帧率、分辨率、编码格式、码率、声道和色彩空间；能够根据电视、新媒体、短视频平台和大屏播放等不同场景输出成片。 7. 能够运用视听语言、构图、色彩、节奏、声音和动态图形表达作品主题，保持剪辑、特效和包装风格一致。 8. 能够与导演、摄影、编导、动画、声音及客户进行沟通，接受和整理修改意见，控制制作进度并做好工程版本管理。 9.能够学习新的剪辑、合成、调色及人工智能辅助制作工具，并对自动字幕、智能抠像、生成式填充和智能剪辑结果进行人工审核和优化。 10.能够遵守素材版权、音乐版权、肖像权、保密和内容审核要求，合理使用字体、图片、音乐、插件及人工智能生成素材。		
3	三维模型制作员	1. 分析项目任务书、设计方案、二维图纸及参考资料； 2. 识读空间平面图、立面图、剖面图及节点图； 3. 完成建筑空间、室内场景、道具及环境模型制作； 4. 完成模型拓扑调整、UV拆分、比例校正和细节处理； 5. 按照项目要求进行模型命名、分组、减面和资源整理； 6. 输出符合材质制作、动画制	1.能识读和绘制虚拟空间相关图纸； 2.能根据图纸、图片和设计方案准确建立三维模型； 3.能合理控制模型结构、比例、拓扑及细节层级； 4.能完成UV拆分、模型检查及文件规范整理； 5.能根据实时渲染要求进行模型减面和资源优化； 6.具备空间造型、规范制作、质量检查和团队协作能力。	虚拟空间制图基础 三维设计	

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
		作和VR引擎应用要求的三维模型。			
4	三维动画制作员	1. 根据项目方案确定虚拟空间视觉风格和表现形式； 2. 完成模型贴图绘制、材质制作和质感调整； 3. 完成场景灯光、环境氛围和摄像机设置； 4. 制作摄像机漫游、物体运动、灯光变化等关键帧动画； 5. 调整动画曲线、镜头运动和画面节奏； 6.完成效果图、空间漫游动画的渲染输出及后期优化。	1.能根据项目要求制作贴图和材质，表现不同物体的质感特征； 2.能完成虚拟空间灯光布置、构图设计和环境氛围营造； 3.能设置物体、摄像机和灯光关键帧动画； 4.能调整动画曲线、运动节奏和镜头衔接； 5.能完成渲染参数设置、动画输出及画面优化； 6.能发现并处理材质失真、灯光异常、动画不流畅等问题； 7.具备视觉审美、镜头表达和动画质量控制能力。	三维设计 虚拟空间质感表现	动画制作员职业技能等级证书
5	虚拟现实内容设计与制作员	1. 分析VR项目需求，参与项目方案和制作流程设计； 2. 将模型、材质、贴图、动画、音视频等资源导入实时渲染引擎； 3.完成虚拟空间场景搭建、材质灯光和环境效果设置； 4.设置场景漫游、视角切换、信息展示、物体触发等基础交互功能； 5.完成碰撞、导航、界面及多媒体内容整合； 6.连接和调试	1.能分析VR项目应用场景、用户需求和制作要求； 2.能规范导入、整理和管理三维数字资源； 3.能运用实时渲染引擎完成虚拟场景搭建； 4.能设置实时材质、灯光、环境效果、碰撞和导航； 5.能利用可视化脚本实现漫游、触发、拾取和信息交互等基础功能； 6.能完成VR设备连接、项目测试及故障排查； 7.能针对模型面数、贴图尺寸、灯光和渲染效果进行性能优化； 8.具备项目协作、用户体验、版权保护和成果交付意识。	VR表现及应用 三维设计 虚拟空间质感表现 虚拟空间制图基础	

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
		VR设备,开展视觉效果、交互功能和运行性能测试; 7.根据测试结果优化项目并完成打包、发布和展示。			

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，能够践行社会主义核心价值观、传承技能文明，具有一定的科学文化知识，良好的人文素养、科学素养、数字素养、职业道德和创新意识，具有爱岗敬业的职业精神、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，掌握数字图像基础、摄影摄像基础、版式设计与图像处理基础等基本理论和基本知识，熟悉相关法律、法规，具备UI设计、 影视剪辑技术、影视后期特效合成、三维设计、VR虚拟设计等专业技能，面向数字内容服务行业的数字媒体艺术设计人员职业群体，毕业3—5年后，能够从事界面交互设计、影视后期制作、三维模型制作、三维动画制作、虚拟现实内容设计与制作等工作的高技能人才。

（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，培养自我管理意识和职业生涯规划意识，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:热爱数字媒体艺术设计专业，具有爱岗敬业、严谨细致、精益求精的职

业态度和良好的职业认同感；

Q8:具有良好的艺术修养、专业审美素养和文化自信，能够在数字内容创作与传播中坚持正确的审美导向和价值导向；

Q9:具有版权意识、网络文明意识、数字伦理意识和数字内容安全意识，能够自觉遵守数字媒体行业职业规范；

Q10:具有开放学习、跨界融合和创新实践意识，能够主动关注数字媒体行业的新技术、新业态和新发展；

Q11:树立正确的劳动观，尊重劳动、热爱劳动，具有与本专业职业发展相适应的劳动素养，弘扬劳模精神、劳动精神和工匠精神。

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:掌握设计创意、造型基础、色彩构成、版式编排和艺术审美等专业基础理论知识；

K5:掌握数字图形、数字图像、视觉信息传达、图像处理与数字内容输出等基本原理和基本知识；

K6:掌握摄影摄像、视听语言、剧本分析、镜头设计、分镜头脚本设计及影视制作流程等基本知识；

K7:掌握界面视觉设计、用户需求分析、信息架构、交互流程、原型设计和互联网传播等知识；

K8:掌握影视剪辑、色彩调整、声音处理、动态图形设计、视觉特效、数字合成和动画制作等基本原理与制作流程；

K9:掌握虚拟空间制图、空间结构分析、三维建模、UV拆分、贴图材质、灯光渲染和三维动画表现等知识；

K10:掌握虚拟现实内容设计、实时渲染引擎应用、虚拟场景搭建、交互逻辑设计、虚拟现实设备应用和项目性能优化等知识；

K11:掌握常用数字媒体艺术设计软件、数字化工具和智能化创作工具的功能特点、应用规范；

K12:掌握数字媒体项目需求分析、创意策划、方案设计、资源管理、制作实施、质量评价；

K13:掌握数字内容服务行业的基本业态、岗位规范、行业文化和发展趋势，以及数字媒体新技术辅助内容创作的基本知识。

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:具备良好的团队协作能力；

A5:具备较强的创新创业能力；

A6:具有运用1门外语获取、理解和处理本专业基础信息的能力；

A7:具有良好的艺术审美、创意构思、造型表现和视觉传达能力，能够运用造型、色彩、构成、版式等设计原理完成数字视觉作品设计；

A8:能够根据用户需求和应用场景完成数字媒体界面视觉设计、信息架构设计、交互流程设计和原型制作；

A9:具有良好的分镜头设计与绘制能力，能够根据数字影像项目要求完成创意策划、脚本编写、镜头设计、摄影摄像和素材采集；

A10:能够完成数字影像剪辑、色彩调整、声音处理、动态图形设计、视觉特效制作、数字合成和动画作品输出；

A11:能够识读和绘制虚拟空间相关图纸，并根据图纸、图片或设计方案完成三维模型制作、UV拆分、贴图材质、灯光渲染和三维动画制作；

A12:能够运用实时渲染引擎完成三维资源导入、虚拟场景搭建、实时材质与灯光设置、环境效果制作和场景性能优化；

A13:能够根据虚拟现实项目要求完成VR场景设计与制作，实现虚拟场景漫游、视角切换、信息展示、物体触发等基础交互功能；

A14:能够完成虚拟现实设备连接、项目功能测试、用户体验测试、运行性能优化、项目打包和成果展示；

A15:能够根据数字媒体项目要求开展需求调研、创意策划、方案设计、协同制作、质量控制和成果交付；

A16:能够合理运用人工智能等数字化、智能化工具辅助数字内容创作，并对生成内容进行筛选、修改、整合和质量判断；

A17:能够遵守知识产权保护、网络信息安全、数字伦理和行业规范，具有数字内容审核、安全防护和项目风险防范能力。

六、课程设置及要求

（一）课程体系设计思路

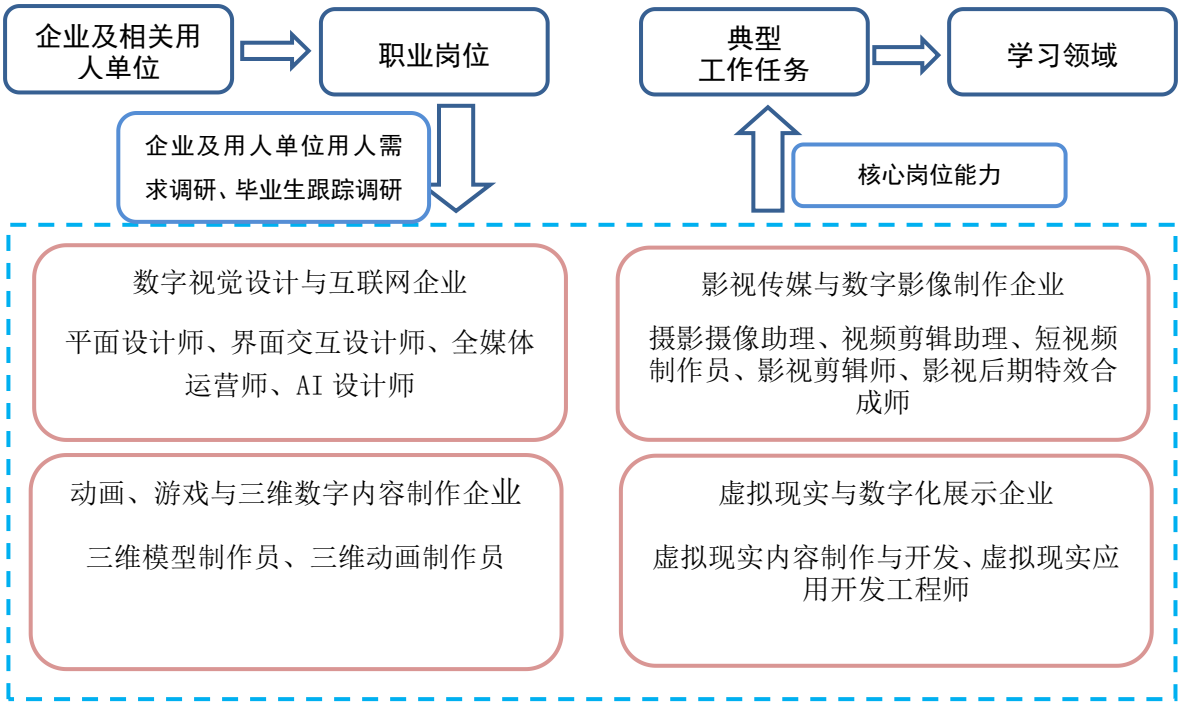


图 1 课程体系开发流程图

（二）课程设置

通过对数字媒体艺术设计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 8 门（其中限选课程 5 门、任选课程 3 门），专业（技能）基础课程 8 门、专业（技能）核心课程 7 门、专业（技能）集中实践环节课程 7 门，专业拓展课程 3 门（任选课程 3 门），共计 49 门课程。

1. 公共基础课程

表3：数字媒体艺术设计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	

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
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主义思想概论	48	3	4	
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（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
●造型基础（一）	64	4	1	
●造型基础（二）	96	6	2	
●版式设计	42	2.5	3	
●图像处理基础	64	4	2	
●数字图形基础	48	3	3	
摄影摄像基础	32	2	1	
虚拟空间制图基础	32	2	2	
视听语言	36	2	2	

表6：数字媒体艺术设计专业（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
★▲三维设计	64	4	3	动画制作员职业技能等级证
▲影视剪辑技术	48	3	3	
▲UI 视觉设计基础	64	4	4	
▲虚拟空间质感表现	48	3	3	
▲VR 表现及应用	64	4	4	
▲影视后期特效合成	90	5.5	4	
▲UI交互设计与原型制作	48	3	5	

表7：数字媒体艺术设计专业（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
★三维模型制作专周实训	28	1	3	动画制作员职业技能等级证
VR 表现及应用专周实训	28	1	4	
VR 产品专题设计	56	2	5	
影视制作专题设计	84	3	5	
UI 专题设计	56	2	5	
毕业设计	112	4	5	
岗位实习	560	24	5.6、6	

表8：数字媒体艺术设计专业（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
任选课程	设计赏析	32	2	1、4、5	
	AIGC 智能制作	32	2	1、4、5	
	新媒体运营解析	32	2	1、4、5	
	●创新创业实战	32	2	1、4、5	
	CorelDRAW	32	2	1、4、5	
	文创产品设计	32	2	1、4、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、Q3、K2、K3、A1、A2
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。	Q3、Q4、Q5、K2、K3、A1、A4
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、K1、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
	（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、A2、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、Q8、K1、A2、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
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、Q4、K1、K3、A1、A2
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。	Q6、Q8、K1、A2、A6
8	**毛泽东思想和中国特色**	**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养。培养学生的社会参与意识、运用马克思主	**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； **专题三：**新民主主义革命理论	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	Q1、Q2、K1、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
	社会主义理论体系概论	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。	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，更好把握习近平新时代中国特色社会主义思想	**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。 **专题八：**社会主义现代化建设的教育、	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、K1、A1、A2、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
		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。	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；具备运动创伤的紧急处理能力；具备沟通协调、团队合作能力。	**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 **项目五：**武术	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、创造性。以学习过程考核与体育技能的考核进行综合评价。	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
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、A1、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。	Q4、Q7、K2、A1、A2、A5
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、Q7、K2、K3、A2、A5
14	**劳动教育**	**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	**理论模块** **专题一：**劳动精神；	通过劳模讲座、网络学习、实践操作等形式，搭建多维、动	Q2、Q3、Q11、K3、

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
	与劳动技能（一）	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。	**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。	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。	A1、A4
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、K1、A1、A2
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、健康安全和防灾减灾的相关知识。 **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。	Q3、Q9、K3、A1、A17

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。	Q6、Q8、K2、K13、A2、A6
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。	**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。	Q3、Q9、K3、K11、K13、A3、A16、A17

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：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、Q2、Q3、K3、A1、A17
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。	Q6、Q8、K4、A7

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	**●造型基础（一）**	**素质目标：**培养良好的美育精神和表现能力，传承良好的传 统文化，提升创新精神并提高造型能力及文化自信。 **知识目标：**掌握几何体解构造型能力 ;结构素描表现、光影素 描表现、平面构成与立体构成的表现、设计素描的表现等造型基本知识。 **能力目标：**具备造型 表现和设计的实践操作能力。	**模块一：**基础素描表现技法 **模块二：**平面与立体构成表现技法 **模块三：**设计素描表现技法	在听、说设施完善的多媒体教室，通过讲授、课堂互动、教学 示范、现场作业点评、优秀作品 分析、实训任务阶段化等方式组 织教学。采用分阶段性平时实训 与终结性实训考核相结合的考核评价方式。其中终结性考核采用提交作品的考核方式。	Q6 、 Q8 、 K4、A7
2	**●造型基础（二）**	**素质目标：**培养良好的美育精神和表现能力，传承良好的传统文化，提升创新精神并提高造型能力及文化自信。 **知识目标：**掌握色彩的基础知识和色彩调配能力、色彩构 成表现、写实色彩的表现、装饰色彩的表现、设计色彩的表现等色彩基本知识。 **能力目标：**具备色彩 表现和设计运用操作能力。	**模块一：**色彩关系与搭配 **模块二：**色彩构成表现技法 **模块三：**写实色彩表现技法 **模块四：**装饰色彩表现技法 **模块五：**设计色彩表现技法	在听、说设施完 善的多媒体教室，通过讲授、课堂互动、教学 示范、现场作业点评、优秀作品分析、实训任务阶段化等方式组织教学。采用分阶段性平时实训与终结性实训考核相结合的考核评价方式。其中终结性考核采用提交作品的考核方式。	Q6、Q8、K4、A7
3	**●版式设计**	**素质目标：**培养良好的服务意识，立足地方经济具有服务乡村振兴的意识，塑造良好的人文素养，提升美育精神。 **知识目标：**认识和了解版式设计的重要性 ;掌握版式设计的设计方法 ;理解版式设计的基本内容。 **能力目标：**具备版面编排能力、审美能力、创新能力、沟通能力及团队协作能力。	**模块一：**版式设计基础知识 **模块二：**版式设计编排方法 **模块三：**版式设计的应用	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。其中终结性考核采用上机考试。	Q6、Q7、Q8、K4、K5、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
4	**●图像处理 基础**	**素质目标：**培养良好的工匠精神，具备理解计算机辅助软件　基本工作原理的专业素质，塑造良好的创新意识，提升探索 精神并具备解读案例、临摹案例、解构与重构案例的专业　素质。 **知识目标：**掌握数字图像一般性基础知识;掌握 Photoshop 各种工具、命令的功能与使用方法等基本知识。 **能力目标：**具备使用 Photoshop 软件绘图、色彩色调调整、图层、蒙版、通道、文字、路径、滤镜等功能完成各种图像处理及平面设计相关项目制作的能力。	**模块一：**Photoshop 基本技能 项目一：基础操作 项目二：图层 项目三：通道 项目四：蒙版 项目五：文本 项目六：路径 项目七：滤镜 **模块二：**Photoshop 综合应用 项目一：图像素材处理 项目二：摄像作品后期加工 项目三：图标制作 项目四：版式处理	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。其中终结性考核采用机试。	Q3、Q7、K5、K11、A3、A7、A8
5	**●数字图形基础**	**素质目标：**培养良好的工匠精神，具备理解计算机辅助软件基本工作原理的专业素质，塑造良好的创新意识，提升探索 精神并具备解读案例、临摹案例、解构与重构案例的专业素质。 **知识目标：**（1）掌握数字图形关于图形类型、文件格式、 色彩模式等一般性基础知识 ;（2）掌握 Illustrator 各种工具、命令的功能与使用方法等基本知识。 **能力目标：**具备使用 Illustrator 件图形绘制、色彩填充、图形修整 、图形特 效、文本处理、矢量图形绘制、位图处理等功能完成平面设计相关项目制作的能力。	**模块一：**Illustrator 基本技能 项目一：图形绘制 项目二：路径设置 项目三：色彩 项目四：基本操作 项目五：效果 **模 块 二 ：**Illustrator 实战运用技能	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。其中终结性考核采用机试。	Q3、Q7、K5、K11、A3、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
6	**虚拟空间制图基础**	**素质目标：**培养具有吃苦耐劳、踏实肯干的严谨工作作风;培养学生严谨精确的工程素养，理解 CAD 图纸对虚拟空间构建的决定性作用；建立从二维平面到三维空间的逻辑思维；在遵循规范前提下具备初步的空间审美与优化意识。 **知识目标：**掌握 CAD 在虚拟空间中的定位；熟悉界面、坐标系与辅助工具；掌握核心绘图命令与修改命令；理解图层管理、图块与外部参照；了解图纸输出及与三维软件的交互格式要求。 **能力目标：**能独立绘制中等复杂度的虚拟场景平面图与简易立面图，图纸比例准确、标注清晰；能根据手绘草图快速转化为精确 CAD 图形；能查询空间尺度并修正常见图形错误，实现 CAD 到虚拟空间的准确衔接。	**模块一:**CAD 基础绘图理论知识; **模块二：**CAD 图层图块与高效制图; **模块三：**CAD 综合应用（平立综合与虚拟空间实践）。	在设施完善的多媒体教室，通过讲授、小组讨论示范、案例分析、项目学习和实训操作等方式组织教学。采用过程性考核与终结性考核相结合的考核评价方式。其中终结性考核采用上机考试的考核方式。	Q3、Q7、K9、K11、A11、A15
7	**摄影摄像基础**	**素质目标:**培养精益求精的创作态度与版权意识，理解团队协作重要性，养成高效沟通素养与审美意识。 **知识目标:**了解摄影摄像参数与构图原则，掌握运镜定义与景别逻辑，熟悉画面稳定与光影色彩知识; **能力目标:**能熟练操作设备完成拍摄，灵活运用构图与运动镜头，适配短视频与影视创作需求;	**模块一：** 摄像设备与拍摄基础 **模块二：** 摄影摄像构图技巧 **模块三：** 摄像拍摄技巧 **模块四：** 构图与运镜综合实训	本课程在设施完善的多媒体教室和摄影摄像实验室，采用理论精讲、案例拆解、实操示范与分组训练结合的方式组织教学。采用以过程性表现、阶段性实训作业与综合拍摄作品相结合的考核评价方式。	Q3、Q8、K6、A9、A15

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
8	视听语言	**素质目标:**培养学生审美与创新思维。锻炼学生团队协作与沟通能力。树立学生专业道德与社会责任感，恪守职业规范。 **知识目标:**掌握视听语言基础理论与镜头等元素运用规律，重点掌握视听语言与剧本、分镜的融合逻辑，将文字剧本转化为可视化分镜的核心知识。 **能力目标:**能运用视听语言进行拉片分析、优化剧本、分镜设计。能解决分镜与影视拍摄中的技术问题，完成影视前期创作。	**模块一：** 视听语言基础 **模块二：** 脚本与分镜创作 **模块三：** 综合项目实战	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、任务驱动、实操分析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。	Q7、Q8、K6、A9、A15

（2）专业（技能）核心课程

表 12：数字媒体艺术设计专业（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	▲★三维设计	**素质目标：**培养学生良好的美育精神与人文素养，树立独立分析问题、解决问题的意识；养成实事求是的学风和创新精神；提升服务意识与工匠精神；通过融合中华优秀传统文化服务地方经济，提升学生设计素养，培育正确的设计理念与版权意识。 **知识目标：**掌握 3ds Max 软件各类建模、材质、灯光、渲染等命令的功能与使用方法；掌握基于特征的产品外观设计多边形建模方法；理解 UV Layout 与贴图绘制流程；掌握二维修改器、三维修改器、材质编辑器、灯光摄像机及后期渲染处理的综合应用原理。	**模块一：**3ds Max 基础 **模块二：**基础建模（二维与三维建模） **模块三：**UV Layout 与贴图制作 **模块四：**材质、灯光与渲染综合应用 **模块五：**基本动画制作与产品展示	通过理论讲授、案例导入、项目训练等方法，结合典型工作任务与机房实操，提升学生解决实际问题的能力。考核评价采用过程性考核（含课堂表现、阶段性作品集）与终结性考核相结合的方式。其中终结性考核采用上机考试，重点考查三维模型制作、材质灯光与渲染的综合应用能力。	Q3、Q7、Q8、Q9、K9、K11、A11、A15、A17

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：能够依据产品设计图纸，完成三维模型制作、材质与贴图处理、灯光布局及后期渲染，输出产品效果图与效果图序列；能运用基本动画技术完成产品动态展示制作。			
2	**▲影视剪辑技术**	**素质目标：** 培养严谨细致的工作作风和精益求精的工匠精神；提升对影视作品的审美能力和艺术感悟力；树立版权意识，尊重原创。 **知识目标：** 掌握影视剪辑的基本原理和“蒙太奇”等核心理论；熟悉非线性编辑软件的操作界面和逻辑；掌握视频、音频、字幕的格式标准和规范。 **能力目标：** 能够独立完成素材管理、粗剪、精剪的全流程；能够运用剪辑技巧调整叙事节奏，增强影片表现力；能够完成多机位剪辑、基本音频处理和字幕制作。	**模块一：**基础介绍与学习 **模块二：**PR 操作技术 **模块三：** 综合实战	在配置良好的非线性编辑机房授课，采用“项目驱动”教学法，通过讲解、示范、模仿、创作等环节，让学生在做中学。考核方式采取“过程考核+终结性考核”，过程考核关注出勤、作品质量和项目进度，终结性考核采用上机考试。	Q3、Q7、Q8、K8、K11、A10、A15、A17
3	**▲影视后期特效合成**	**素质目标：** 激发对视觉特效的创新精神和探索意识；培养团队协作能力，理解上下游工作（摄像、剪辑）的需求；养成严谨的参数设置和工程文件管理习惯。 **知识目标：** 掌握图层、合成、关键帧、蒙版、轨道遮罩等基础概念；理解抠像、跟踪、粒子系统的原理和分类；掌握色彩校正的理论基础等。 **能力目标：** 能够熟练使用 After Effects 进行特效合成；能够独立完成绿幕素材的精细化抠像与合成；能够制作流畅的 MG 动画和文字包装；能够使用跟踪和稳定功能解决画面问题等。	**模块一：**基础介绍 **模块二：**AE 操作技术 **模块三：** 综合实战	在配置良好的非线性编辑机房授课，采用“项目驱动”教学法，通过讲解、示范、模仿、创作等环节，让学生在做中学。考核方式采取“过程考核+终结性考核”，过程考核关注出勤、作品质量和项目进度，终结性考核采用上机考试。	Q3、Q7、Q9、K8、K11、A10、A15、A17

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	**▲虚拟空间质感表现**	**素质目标：**培养学生独立分析问题、解决问题的意识 ;拥有实事求是的学风和创新精神 ;具有培养良好的协作精神。 **知识目标：**掌握常用 材质的设置 ;材质的 类型和用法。 **能力目标：**能后灵活运用 Substance Painter 相关软件 ; 能够把握相关软件材质的设置 ;能够及时吸收新技术和新知识。	**模块一：** Substance Painter 材质编辑器 ; **模块二：** Substance Painter 常用材质 ; **模块三：** Substance Painter 材质贴图的类型及用法 **模块四：**综合练习	通过理论讲授、案例导入、训练 等方法，选用典型案例教学，使 学生明白三维设计的实用性 ;努 力提高学生的创新能力和运用三 维设计知识解决实际问题的能力。采取过程性考核和终结性考核相结合的考核评价方式。其中终结性考核采用上机考试。	Q3、Q7、Q9、K9、K11、A11、A12
5	**▲VR表现及应用**	**素质目标：**培养学生 独立分析问题，解决问题的意识 ;拥有实 事求是 的学风和创 新精神 ;具有培养良 好的协作精神。具备 理解传统文化并 能将传统设计与现代 设计融会贯通的专 业素养来服务地方 经济。 **知识目标：**了解并掌握 VR 技术的基本概念和术语、系统组成及应用领域使用 Photoshop 进行模型贴图处理与 UV 拆分。 **能力目标：**掌握 VR 现实场景的制作原理和创建方法。了解 VR 技术在展示，预测，体验，训练等方面的运用。培养学生 的自学能力及资源素材整理能力以及独立解决项目过程中遇到问题找到解决方案的思维能力。	**模块一：**UE4 界面与资源系统基础入门 **模块二：**UE4 场景搭建 **模块三：**UE4 灯光 **模块四：**UE4 粒子系统 **模块五：**UE4 蓝图 **模块六：**VR 场景输出	通过理论讲授、 案例导入、训练等方法，选用典型案例教学，使 学生明白三维设计的实用性 ;努力提高学生的创新能力和运用三 维设计知识解决实际问题的能 力。采取过程性考核和终结性考 核相结合的考核评价方式。其中 终结性考核采用上机考试。	Q3、Q7、Q8、Q9、K10、K11、A12、A13、A14、A15、A17
6	**▲UI视觉设计基础**	**素质目标：**具备精益求精的工匠精神与追求细节完美的品质，树立“以用户为中心”的设计理念；具备良好的设计创新思维与专业审美能力，形成系统化、结构化的设计思维；具备尊重知识产权、坚持原创设计的职业操守，培养团队协作意识与	**模块一：**Figma 入门与基础操作 **模块二：**图标设计系统 **模块三：**移动端界面设计规范	1.在配置先进的计算机机房实施 “教、学、做 ”合一教学模式， 同时运用“智慧职教平台进行 视频学习、在线 测试、外部资源获取、作业提交、点评等形式结合教学。	Q3、Q7、Q8、Q9、K7、K11、A7、A8、A15、A17

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
		设计共享精神。 **知识目标：**掌握 Figma 软件的核心功能与操作流程，掌握移动端界面设计规范（iOS/Android/Material Design）； 掌握图标设计的分类、原则、绘制方法与规范标准，掌握 Auto Layout 响应式布局原理与应用；掌握组件化设计思想与设计系统搭建方法，掌握界面视觉设计的信息层级、色彩系统、字体系统等知识。 **能力目标：**能熟练运用 Figma 进行界面视觉设计与图标绘制，独立完成一套风格统一的手机主题图标设计；能根据设计规范完成移动端 APP 界面视觉设计，运用 Auto Layout 实现响应式界面布局；能搭建并管理完整的产品设计系统（组件库+样式库），编写符合行业标准的设计规范文档。	**模块四：**Auto Layout 与响应式设计 **模块五：**界面视觉设计进阶 **模块六：**设计系统与团队协作	2.终结性考核采用上机考查。	
7	**▲UI 交互设计与原型制作**	素质目标:具备理性分析、逻辑推理的思维习惯与同理心，能站在用户角度思考问题；具备产品意识与系统观念，形成严谨细致、文档化的职业习惯；具备跨职能团队协作的沟通意识与科技伦理意识，理解设计的社会责任。 知识目标:掌握交互设计核心概念与尼尔森十大交互原则，掌握用户画像制作与竞品分析方法；掌握产品结构图与任务流程图的绘制方法，掌握低保真与高保真原型设计规范；掌握 Figma 高级交互功能（组件变体、智能动画、变量等），掌握设计规范手册的完整构成与开发交付标准，掌握 H5 设计特点、制作工具与交互形式。	**模块一：**交互设计基础 **模块二：**用户研究与需求分析 **模块三：**信息架构与流程图 **模块四：**低保真原型设计 **模块五：**Figma 高级交互功能 **模块六：**设计规范与开发交付 **模块七：**H5 设计与制作	1、在配置先进的计算机机房实施“教、学、做 ” 合一教学模式， 同时运用“智慧职教 ”平台进行 视频学习、在线 测试、外部资源 获取、作业提交、 点评等形式结合教学。 2、终结性考核采用上机考试。	Q3、Q7、Q9、K7、K11、A8、A15、A17

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:能独立完成用户画像制作与竞品分析报告，绘制产品结构图与任务流程图；能使用 Figma 完成低保真与高保真交互原型设计，运用高级交互功能实现复杂交互效果；能编写完整的设计规范文档并完成开发交付，运用 H5 工具完成融媒体交互设计作品，具备交互原型演示与设计答辩能力。			

（3）集中实践课程

表 13：数字媒体艺术设计专业（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	**★三维模型制作专周实训**	**素质目标：**培养学生严谨细致的工作作风和精益求精的工匠精神；树立版权意识与设计伦理观念，尊重原创设计成果；通过项目实践增强团队协作能力与沟通表达能力；提升对人文主题的理解与表现能力，培养通过三维艺术手段传递情感与叙事的素养。 **知识目标：**巩固 3ds Max 软件建模、材质、灯光、渲染等核心命令的功能与使用方法；系统掌握人物角色建模与场景搭建的完整流程与方法论；理解多边形建模在角色头部、躯体、服饰中的具体应用技巧；掌握场景构图原理、空间层次关系及环境氛围营造的方法。 **能力目标：**能够依据人物设定图或照片参考，独立完成简易人物角色的三维建模与材质表现；能够根据场景主题需求，完成场景模型搭建、道具	**项目一：**简易人物角色建模 **项目二：**场景搭建与灯光渲染 **项目三：**人物场景综合设计制作与汇报	在配置先进的计算机机房实施“教、学、做”合一教学模式；通过个人与团队相结合的方式进行实操训练；采取计算机操作的考核评价方式，其中终结性考核采用提交作品的方式进行。	Q3、Q4、Q7、Q8、Q9、K9、K11、A11、A15、A17

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
		布置及环境灯光渲染；能够综合运用建模、材质、灯光、渲染技术，输出完整的人物场景效果图；具备运用三维设计手段进行叙事性视觉表达的实践能力。			
2	VR表现及应用专周实训	**素质目标：**培养学生独立分析问题、解决问题的意识，形成严谨细致、实事求是的学习态度和项目制作习惯；培养学生良好的沟通协作意识、团队分工意识和成果展示意识；引导学生在VR项目创作中融入传统文化、地域文化或行业应用元素，提升学生将传统设计与现代数字技术相结合的专业素养，增强服务地方经济和文化传播的责任意识。 **知识目标：**了解VR项目完整制作流程，掌握VR场景项目从主题确定、资源整理、场景搭建、材质贴图、灯光表现、交互设置到成果输出的基本知识；熟悉UE引擎中资源管理、场景组织、灯光设置、粒子效果、蓝图交互和VR场景输出的相关知识；理解VR技术在展示、体验、训练、文化传播、产品宣传等领域的应用方式。 **能力目标：**能够围绕一个VR项目主题完成方案设计、素材收集、模型整理、贴图处理、场景搭建、灯光氛围营造、基础交互制作和项目输出；能够运用Photoshop等软件处理模型贴图和相关视觉素材，能够在UE环境中完成VR现实场景的综合制作；能够在项目制作过程中发现问题、分析问题并尝试解决问题，具备一定的自主学习能力、资源整理能力、项目执行能力和成果展示能力。	**项目一：**VR项目主题确定与方案设计 **项目二：**项目素材收集与资源整理 **项目三：**VR项目场景搭建 **项目四：**灯光、材质与氛围表现 **项目五：**蓝图交互与功能调试 **项目六：**VR项目输出与成果展示	本课程应以项目制实训为主要教学方式，围绕一个完整VR项目开展集中训练。教学中应注重“做中学、做中改、做中展”，通过任务驱动、案例引导、小组协作、教师指导和成果展示等方式组织教学。教师应引导学生将《VR表现及应用》课程中所学的UE场景搭建、灯光、材质、粒子系统、蓝图交互和VR输出等内容进行综合运用，强化学生项目制作能力和实际应用能力。 教学过程中应要求学生按阶段完成项目方案、资源整理、场景制作、交互调试、项目输出和成果汇报等任务，重视项目制作过程记录和问题解决过程。考核评价应采用过程性考核与终结性考核相结合的方式，重点考查学生的项目完成度、场景表现效果、交互功能实现、技术应用能力、团队协作情况、问题解决能力和成果展示质量。终结性考核可采用VR项目作品展示、上机操作、项目汇报或实训成果验收等形式进行。	Q3、Q4、Q7、Q8、Q9、K10、K11、A12、A13、A14、A15、A17
3	VR产品专	**素质目标：**培养学生独立分析问题、解决问题的意识，形成实事求是的学习态度、严谨规范的项		教学中应采用理论讲授、案例导入、项目训练和成果展示相结合的方式，围绕	Q3、Q4、Q7、Q8、

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
	题设计	目制作习惯和创新精神；培养学生良好的团队协作意识、沟通表达能力和项目责任意识；引导学生在VR产品设计中关注中华优秀传统文化、地域文化和地方产业需求，能够将传统文化元素与现代数字技术相结合，提升设计素养，树立正确的设计理念和服务地方经济发展的意识。 **知识目标：**了解VR技术的基本概念、常用术语、系统组成及主要应用领域；掌握VR产品设计的基本流程，理解VR场景设计、交互逻辑设计、游戏机制设计、用户体验设计和项目输出的基本知识；熟悉VR交互游戏项目中场景搭建、资源管理、界面设计、蓝图交互、运行测试等相关知识。 **能力目标：**能够根据项目主题进行VR产品方案设计，完成交互游戏项目的创意构思、流程设计、场景搭建、交互功能制作和成果输出；能够运用三维设计与VR技术完成现实场景或虚拟场景的创建，具备基础交互游戏设计与制作能力；能够在项目制作过程中进行素材整理、问题分析、功能调试和作品优化，具备一定的项目实践能力、创新设计能力和综合表达能力。	**项目一：**VR产品设计认知与项目导入 **项目二：**交互游戏项目一设计与制作 **项目三：**交互游戏项目二设计与制作 **项目四：**VR产品测试、优化与成果展示	两个交互游戏项目组织教学。教师应选择与学生专业方向和未来岗位能力相衔接的典型案例，引导学生分析VR产品的设计思路、交互方式和应用价值，使学生理解三维设计与VR技术在数字展示、虚拟体验、游戏交互和文化传播中的实用性。 教学过程应突出项目实践，强调学生在真实或模拟项目任务中完成创意构思、方案设计、场景制作、交互实现、测试优化和成果汇报，培养学生运用三维设计知识和VR技术解决实际问题的能力。 课程考核应采取过程性考核与终结性考核相结合的方式，过程性考核重点评价学生的项目参与度、阶段任务完成情况、团队协作和问题解决能力；终结性考核采用提交作品、项目展示或设计汇报的方式，重点评价两个交互游戏项目的完成度、交互功能、视觉表现、创新性和应用价值。	Q9、K10、K11、A12、A13、A14、A15
4	**影视制作专题设计**	**素质目标：** 培养学生具有胜任影视项目后期处理工作的良好业务素质，较好的审美与创新意识；提升探索精神并具备较好的服务地方经济意识、群众意识及较好的文化自信，能传承和弘扬中华优秀传统文化。 **知识目标：** 掌握拍摄、剪辑与后期软件的流程、功能与操作知识。	**项目一：**影视片头制作 **项目二：**短视频拍摄与后期制作 **项目三：**MG动画创作	在配置先进的计算机机房实施“教、学、做”合一教学模式；通过个人与团队相结合的方式进行实操训练；采取计算机操作的考核评价方式，其中终结性考核采用提交作品的方式进行。	Q3、Q4、Q7、Q8、K6、K8、K11、A9、A10、A15、A17

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： 能熟练运用相关软件较好地完成整个项目体系的制作。			
5	UI 专题设计	**素质目标:**具备综合运用专业知识解决实际问题的能力，培养爱岗敬业、精益求精的职业素养；具备项目统筹与团队协作意识，能按企业项目流程完成设计交付；具备创新设计与商业思维相结合的意识，理解设计服务于用户与市场的价值；具备严谨的时间管理与自我管理能力，按项目节点保质保量完成任务。 **知识目标:**巩固 UI 设计全流程知识体系，包括需求分析、用户研究、信息架构、视觉设计、交互设计、设计规范与开发交付；掌握企业级设计项目的管理方法与协作流程；掌握设计作品集整理与项目答辩的规范要求。 **能力目标:**能独立完成一个完整的 UI 设计项目（APP 或 H5 方向）；能运用 Figma 完成从低保真原型到高保真视觉设计、再到可交互原型的设计输出；能编写完整的设计规范文档，完成开发交付所需的设计标注与切图；能按要求整理设计作品集，并进行专业的项目答辩。	**项目一：**需求分析报告撰写 **项目二:**信息架构设计（结构图+流程图） **项目三：**低保真原型设计 **项目四：**高保真视觉设计 **项目五：**设计规范手册与组件库 **项目六：**高保真交互原型制作 **项目七：**H5 设计制作 **项目八：**开发交付（标注+切图）	在方便学生自备电脑使用的多媒体教室，过知识回顾，案例分析和项目指导以及运用职教云平台的资源学习等方式，采用任务驱 动式，将教学内容融入到工作任务中，结合界面设计职业等级证书考核标 准组织教学。采用设计作品评分现场答辩的方式进行考核。学生获得界面设计初中级证 书可以免修该课程。	Q3、Q4、Q7、Q9、K7、K11、A8、A15、A17
6	毕业设计	**素质目标:**培养良好的工匠精神，具备科学思维、扎实学识及人文素养，塑造良好的创新意识，提升探索精神并具备较好的专业审美素养、群众意识及有较好的文化自信、能传承和传承中华优秀传统文化并能服务社会。 **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:**（1）具备基础造型与色彩搭配、版式	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	Q3、Q4、Q6、Q7、Q8、Q9、K4、K5、K6、K7、K8、K9、K10、K11、K12、K13、

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
		设计，二维、三维图形图像制作与处理设计等基础能力 ；（2）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；影视作品后期处理力；VR产品制作能力；二维、三维动画短片制作能力。		施、答辩、评价的流程开展组织。其中终结性考核采用综合评定的考核方式。	A7、A8、A9、A10、A11、A12、A13、A14、A15、A16、A17
7	岗位实习	**素质目标：**培养良好的责任意识，具备爱岗敬业、群众意识、服务意识、人文素养的专业素质，提升责任意识、使命担当、工匠意识的工作作风，具有良好的沟通能力、团队协作能力、创新能力及良好的职业道德素养。 **知识目标：**掌握具体岗位所需要的相关专业知识、工作知识。 **能力目标：**具有较快适应岗位实际工作的能力；具备能使校内所学专业技能充分在岗位实践快速提升的能力。	根据学生不同的对口实习岗位要求完成不同的实习任务。	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。其中终结性考核采用综合评定的考核方式。	Q2、Q3、Q4、Q7、Q9、Q11、K3、K11、K13、A4、A7、A8、A9、A10、A11、A12、A13、A14、A15、A17

（4）专业（技能）拓展课程

①专业（技能）任选课程

表 14:数字媒体艺术设计专业（技能）任选课程开设表

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	设计赏析	**素质目标：**提升和丰富学生的美学观和实用观，拓宽学生的综合艺术眼界和视域。 **知识目标：**掌握各类艺术和设计的基础知识；了解艺术大师、设计大师们的特色和代表性作品。	**模块一：**造型艺术鉴赏 **模块二：**设计艺术鉴赏 **模块三：**鉴赏优秀作品	在配置多媒体教学的设备、绘制草图软件、能够网上查询素材的多功能专业教室、多媒体网络机房实施理实一体化的教学模式；采用过程性考核与终结性笔试考核相结合的考核评价方式。	Q6、Q8、K4、A7	学生根据兴趣爱好，从中任选 3 门课程学习。

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
		能力目标：具备鉴赏优秀作品并能将作品中的创意元素运用到自己作品中的能力。				
2	AIGC智能 制作	**素质目标：**培养学生具有良好的数字素养、审美意识、创新意识和职业规范意识，能够正确认识并合理使用人工智能工具，增强信息安全意识、版权意识和社会责任感，形成良好的团队协作精神和精益求精的创作态度。 **知识目标：**掌握生成式人工智能基础知识，了解常用AI工具的功能特点、应用场景和操作方法；掌握AI辅助文案创作、图像生成、视频制作、智能剪辑、音频处理和虚拟数字人创作的基本知识；了解数字媒体内容策划、视觉设计和综合传播的基本流程。 **能力目标：**能够运用AI工具开展数字媒体内容创作，完成主题文案、图像设计、宣传物料、短视频、音频和虚拟数字人等内容制作；能够结合具体主题进行创意策划、素材生成、作品优化和整合呈现，具备一定的数字媒体项目实践能力。	**模块一：**AIGC图文创作 **模块二：**AI视频创作与智能剪辑 **模块三：**数字媒体综合创作	本课程应以任务驱动和实践训练为主，注重人工智能工具在数字媒体创作中的实际应用。教学中应引导学生掌握AI文案生成、图像生成、视频制作、智能剪辑、音频处理和虚拟数字人创作等基本方法，完成从主题策划、提示词设计、素材生成、作品优化到成果展示的完整流程。教学过程中应加强案例教学和项目训练，突出学生的动手实践能力和综合创作能力培养。要求学生能够合理使用AI工具，对生成内容进行筛选、修改和优化，形成符合主题要求、视觉效果良好、内容表达准确的数字媒体作品。同时，应注重培养学生的信息辨别意识、版权意识、审美意识、创新意识和职业规范意识。	Q3、Q9、K11、K13、A7、A10、A16、A17	
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。	**模块一：**新媒体的概念 **模块二：**新媒体运营基础与盈利模式	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	Q3、Q7、Q9、K12、K13、A2、A5、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	备注
		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（如制作H5 海报、策划线上活动），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	考试相结合的考核评价方式。	A15、A17	
4	**●创新创业实战**	**素质目标:**培养良好的群众意识、服务意识、人文素养的专业素质，提升创新创业意识，具有良好的创新能力、探索精神、工匠精神及良好的职业道德素养。 **知识目标:**掌握开展创新、创业活动所需的基本知识 ;掌握本专业创业资源整合与创业计划撰写的方法。 **能力目标:**能自觉遵循创业规律，将所学专业技能转化为实际项目，积极投身创业实践。	**任务1:**创业、创新与创业管理 ； **任务2:**创业项目书; **任务3:**创业风险与危机管理 ； **任务4:**专业技术创新案例 ； **任务5:**创新创业项目规划及实践。	教师需具备丰富的专业技术功底及创新创业经验，教学以案例教学为主。采用过程性考核和结果性考核相结合的方式进行考核。其中终结性考核采用笔试的考核方式。	Q3、Q7、K2、K11、A5、A15	
5	CorelDRAW	**素质目标：**（1）具备理解计算机辅助软件基本工作原理的专业素质 ；（2） 具备解读案例、临摹案例、解构与重构案例的逻辑思维素质 ；（3）具备理解案例中的传统	**项目一：**图形绘制 **项目二：**图形填充 **项目三：**图形特效 **项目四：**文本处理 **项目五：**图形转换	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。其中终结性考核采用机试。	Q3、Q7、K5、K11、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	备注
		文化内涵的素质。 **知识目标：**掌握 CorelDRAW各种工具、命令的功能与使用方法等基本知识。 **能力目标：**具备使用软件的绘制图形、填充色彩、图形修整、图形特效、文本处理、位图处理等功能完成相关项目矢量图形制作的能力。	**项目六：**综合运用			
6	**文创产品设计**	**素质目标：**培养良好的美育精神，具备科学思维、扎实学识及人文素养，塑造良好的服务意识，提升探索精神并具备较好的群众意识及有较好的文化自信、能传承和传承中华优秀传统文化并能服务地方经济。 **知识目标：**掌握地方文创产品设计知识和技能。 **能力目标：**具备较好的设计能力，能够在文创产业从事设计与制作、文化传承、研发及管理等方面工作。	**项目一：**文创产品基础 **项目二：**文创产品的设计与创新 **项目三：**文创产品设计方法 **项目四：**文创产品设计流程 **项目五：**文创设计实战	在实训条件完善的专业教室教师通过理论讲解及案例分析、设计实战等方法，采用典型案例教学，结合地域文化特点，来加强文创产品的认识，注重文创产品的设计与制作实践过程 ;课程实行过程性考核和终结性考核相结合的考核评价方式。其中终结性考核采用提交作品的考核方式。	Q6、Q7、Q8、Q11、K4、K12、K13、A5、A7、A15	

说明：“●”标记表示专业群共享课程，“▲”标记表示专业核心课程，“★”标记表示职业技能等级证书课证融通课程，“※”标记表示企业（订单）课程。

七、教学时间安排表

表 16：数字媒体艺术设计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	17		1					1	1
	3.4										
	4	20	17		1					1	1
	4.5										
第三学年	5	20	**16**[注4]		7		4			3	1
	5.6	4							4		
	6	20							20		
合计		124	83	3	9		4		24	5	5

备注：1.时序教学是指一个教学周中，同时组织多门课程教学，既有理论教学也有实践 教学；周序教学是指整周内只有单门课程的教学，一般为纯实践性教学；

2.各学期总周数原则上都不能改变机动周数、 复习考试周数可根据专业的具体情况适当调整；

3.第五学期时序教学总周数 16 周中有 7 周与专项实训时间重叠（时序课每周课时非常少，不影响专项实训），4 周与毕业设计时间重叠，故“合计 ”栏中，第一栏“总周数 ”比后栏之和要少 11。

八、教学进程总体安排

（一）教学进程安排

每学期教学活动周为 20 周，第一周为预备教学周（教材领取、补考、院长/书记/辅导员讲座、校园劳动等教学活动），第 20 周为教学总结周。新生第 1 学期 1-3 周为军事教育、入学教育、安全教育、劳动教育等教学活动，第 4 周开始安排其他课程。

教学进程安排见附录 1。

（二）集中实践教学安排

表 17：数字媒体艺术设计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	三维模型制作专周实训	3	1	
	VR表现及应用专周实训	4	1	
	影视制作专题设计	5	3	
	VR产品专题设计	5	2	
	UI专题设计	5	2	
	毕业设计	5	4	
	岗位实习	5.6,6	24	

（三）教学执行计划

表 18：数字媒体艺术设计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⊙。

（四）学时、学分分配

表 19：数字媒体艺术设计专业教学学时、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	必修课程	37.5	668	386（含自主学习116）	282

课程性质			学分	学时		
				总学时	理论（含自主学习）	实践
课程	选修课程	限选课程	12	192	136（含自主学习64）	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	25.5	414	148	266
		专业（技能）核心课程	26.5	426	156	270
		集中实践课程	37	924		924
	选修课程	任选课程	6	96	50	46
合计			147.5	2780	936（含自主学习180）	1844

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	33.1%	专业（技能）课程	1860	66.9%
	必修课	2432	87.5%	选修课	348	12.5%
	理论学时	936	33.7%	实践学时	1844	66.3%

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

学生数和本专业专任教师数比例不高于 22:1，双师型素质教师占专业教师比例不低于 60%。专业教师队伍应综合考虑职称结构、年龄结构、学历结构、专业背景和企业实践经历，形成结构合理、专兼结合、梯队清晰的教学团队。

2.专业带头人

实行“双专业带头人”制度，即在校外和校内各设一名专业带头人。专业应 当配备两名掌握前沿技术和关键技术、并在行业内具有一定影响力的现场专家作 为带头人。

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。专业骨干教师应具有高校教师资格证和双师素质，具有较强的教育 教学研究能力，能主讲 2 门及以上专业课程，能帮带青年教师成长。

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，具有中级以上职称。

表 20：数字媒体艺术设计专业教学团队一览表

专任教师结构									兼职教师 4人
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	3人	3人	2人	3人	2人	0	4人	3人	

表 21：数字媒体艺术设计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	造型基础（一）（二）	1/1	本科/讲师及以上	素描、色彩手绘基本功扎实，对造型和用色有较好 的把握和运用能力，善于对学生进行创意引导
2	版式设计	1/1	本科/讲师及以上	专业基本功扎实、有一定的实践经验、对设计认识 较深刻、教学表达能力较好，善于引导学习思考。
3	图像处理基础	1/1	本科/讲师及以上	软件操作熟练、教学表达能力强、有耐心。
4	数字图形基础	1/1	本科/讲师及以上	熟练掌握数字图形软件，具备图形绘制和视觉表现能力。
5	虚拟空间制图基础	1/1	本科/讲师及以上	具备空间制图和规范表达能力，能指导学生完成基础制图训练。
6	摄影摄像基础	1/1	本科/讲师及以上	掌握摄影摄像基础知识和操作技能，能指导学生完成基础拍摄任务。
7	视听语言	1/1	本科/讲师及以上	熟悉镜头语言和影视叙事规律，能指导学生进行影像表达训练。
8	UI 视觉设计基础	1/1	本科/讲师及以上	熟悉界面视觉设计规范，能指导学生完成基础界面设计。
9	UI 交互设计与原型制作	1/1	本科/讲师及以上	熟悉交互设计流程和原型工具，能指导学生完成界面原型制作。
10	三维设计	1/1	本科/讲师及以上	熟练掌握三维设计软件，能指导学生完成模型制作与基础渲染。
11	虚拟空间质感表现	2/1	本科/讲师及以上	掌握材质、灯光和渲染表现方法，能指导学生完成空间效果表现。
12	VR 表现及应用	2/1	本科/讲师及以上	熟悉 VR 内容制作流程，能指导学生完成 VR 场景展示与交互应用。
13	影视剪辑技术	1/1	本科/讲师及以上	熟练掌握剪辑软件，能指导学生完成视频剪辑和成片输出。
14	影视后期特效合成	1/1	本科/讲师及以上	掌握后期合成与特效制作方法，能指导学生完成影视后期作品。
15	VR 产品专题设计	1/1	本科/讲师及以上	具备 VR 产品设计与项目指导能力，能指导学生完成 VR 专题项目。
16	三维模型制作	1/1	本科/讲师及	具备三维模型制作指导能力，能组织学生完

序号	课程名称	教师要求		
		专职/兼职数量	学历/职称	能力素质
	专周实训		以上	成集中实训任务。
17	VR 表现及应用专周实训	1/1	本科/讲师及以上	具备 VR 项目实训指导能力，能组织学生完成 VR 应用实训项目。
18	影视制作专题设计	2/1	本科/讲师及以上	具备影视后期综合指导能力，能指导学生完成后期专题实训作品。
19	UI 专题设计	2/1	本科/讲师及以上	具备 UI 项目设计指导能力，能指导学生完成完整界面设计项目。
20	设计赏析	1/1	本科/讲师及以上	具备设计理论和作品分析能力，能引导学生提升审美与鉴赏能力。
21	AIGC 智能制作	2/1	本科/讲师及以上	熟悉 AIGC 工具应用，能指导学生开展智能文案、图像和视频制作。
22	新媒体运营解析	1/1	本科/讲师及以上	熟悉新媒体内容策划和运营方法，能指导学生完成基础运营方案。
23	创新创业实战	1/1	本科/讲师及以上	具备项目实践和创新创业指导能力，能指导学生完成项目策划与展示。
24	CorelDRAW	1/1	本科/讲师及以上	熟练掌握 CorelDRAW 软件，能指导学生完成矢量图形和宣传物料设计。
25	文创产品设计	1/1	本科/讲师及以上	熟悉文化资源转化和产品设计流程，能指导学生完成文创产品设计。
26	毕业设计	5/5	本科/讲师及以上	专业实践经验较丰富，教学思路清晰，项目指导能 力较强。
27	岗位实习	3/3	本科/讲师及以上	

十、教学条件

1.教学设施

（1）专业教室基本要求

专业教室应配备黑板、多媒体计算机、投影设备、音响设备，具备互联网接入或 Wi-Fi 环境，并具有必要的网络安全防护措施，能够满足理论教学、案例讲解、作品展示、课堂互动及线上线下混合式教学需要。教室应安装应急照明装置并保持良好状态，符合紧急疏散要求，安全标志明显，逃生通道畅通无阻。

（2）校内外实验、实训场所基本要求

表 22：数字媒体艺术设计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	画室	素描造型训练；色彩训练；动画前期故事板	画架，画板，静物模型，工作台，投影仪一台，电脑一	82/45	造型基础（一）（二）

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	
		制作。	台。		
2	图形图像处理实训室	图形图像处理与制作、版式设计实训、室内设计制图、	多媒体网络教学设备、电脑	82/45	图像处理基础、数字图形基础、版式设计、CorelDRAW、虚拟空间制图基础、AIGC 智能制作、新媒体运营解析、文创产品设计
3	三维动画制作实训室	数字模型设计与制作；数字模型衍生产品成形；真实物体三维扫描成型。	Windows 系统，8G 内存，500G 硬盘 Nvidia 显卡。	82/45	三维设计、UI 视觉设计基础、UI 交互设计与原型制作、虚拟空间质感表现、VR 表现及应用、三维模型制作专周实训、VR 产品专题设计、UI 专题设计
4	师生设计工作室	影视剪辑实训、影视后期特效合成实训	多媒体网络教学设备、电脑	82/30	影视剪辑技术、影视后期特效合成、影视制作专题设计
5	商业摄影实训室	动画表演、动画短片创作实践教学	摄影摄像器材及相关配置	82/30	摄影摄像基础、视听语言

（3）实习场所基本要求

应具有稳定的校外实训基地 6个以上：能够开展认识实习、课程单项实习、跟岗实习等本专业相关实践教学活动，实训设施齐备，实训岗位、实训指导教师 相对固定，实训管理及实施规章制度齐全。

表 23：数字媒体艺术设计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	娄底职业技术学院数字媒体艺术设计专业校外实训基地	重庆德克特信息技术有限公司	VR 设计、影视后期合成、影视创意设计、UI 设计等实训、毕业设计、岗位实习等
2	娄底职业技术学院数字媒体艺术设计专业校外实训基地	娄底弘承广告传媒有限公司	摄影摄像实训、影视后期处理实践教学、毕业设计、岗位实习等
3	娄底职业技术学院数字媒体艺术设计专业校外实训基地	一九八网络科技(湖南）有限公司	UI 视觉设计基础、UI 交互设计与原型制作

序号	实习基地名称	合作单位名称	主要实习（训）项目
4	娄底职业技术学院数字媒体艺术设计专业校外实训基地	湖南华视坐标传媒动画有限公司	三维模型制作、材质与贴图制作、绑定与蒙皮制作、动作调节、特效制作等实践教学
5	娄底职业技术学院数字媒体艺术设计专业校外实训基地	娄底电视台	影视后期合成、影视后期剪辑、影视特效制作
6	娄底职业技术学院数字媒体艺术设计专业校外实训基地	湖南睿卡影视传媒有限公司	影视后期特效与合成、影视剪辑技术等实践教学、毕业设计、岗位实习等

2.教学资源

（1）教材选用基本要求

建立健全教材选用制度，严格按“凡选必审”程序，公开、公平、公正选择 高质量教材。原则上选用近三年出版的教材，以国家规划教材、重点建设教材和 校企双元建设教材为主，优先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；鼓励教师充分关注行业动态，紧跟行业前沿技术，适时更新教材；在深入理解教材的基础上，开展活页式、工作手册式、智慧功能式新形态教材建设。

（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、配备与数字媒体艺术设计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126.5学分，完成选修课程规定学分21学分，其中专业选修课6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	1	16			16	16X											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				**37.5**	668	270	282	116														
	公共素质拓展课程	限选课程	高职英语（二）		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														
		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														
	公共基础课程合计					52.5	920	402	338	180														
专业（技能）课程	**专业（技能）必修课程**	**专业（技能）基础**	造型基础（一）	1466PI014	B	4	64	18	46		4×16											①D	●	
			摄影摄像基础		B	2	32	12	20		4×8											②G		
			造型基础（二）	1466PI012	B	6	96	28	68				6×16									①C	●	
			版式设计	1466PI008	B	2.5	42	12	30						6×7							①D	●	
			图像处理基础	1466PI007	B	4	64	28	36				4×16									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		
			数字图形基础	1405PI023	B	3	48	22	26						6×8							①D	●
			虚拟空间制图基础	1405PI037	B	2	32	16	16				4×8									②D	
			视听语言	1405PI044	B	2	36	12	24				4×9									①A	
			专业（技能）基础小计			**25.5**	**414**	**148**	**266**														
		专业（技能）核心	三维设计	1405PI045	B	4	64	20	44						4×16							①D	▲★
			影视剪辑技术	1405PI047	B	3	48	24	24						6×8							①D	▲
			UI视觉设计基础	1405PI046	B	4	64	23	41								4×16					②G	▲
			UI交互设计与原型制作	1405PI057	B	3	48	17	31										6×8			①D	▲
			虚拟空间质感表现	1405EI036	B	3	48	16	32						6×8							①D	▲
			VR表现及应用	1405PI058	B	4	64	24	40								4×16					①D	▲
			影视后期特效合成	1405PI059	B	5.5	90	32	58								6×15					①D	▲
			专业（技能）核心小计			**26.5**	**426**	**156**	**270**														
		专业（技能）集中实践	三维模型制作专周实训	1405PPS10	C	1	28		28						28							②E	★
			VR表现及应用专周实训	1405PPS11	C	1	28		28								28					②E	
			影视制作专题设计	1405PPS21	C	3	84		84										28×3			②E	
			VR产品专题设计	1405PPS12	C	2	56		56										28×2			②E	
			UI专题设计	1405PPS22	C	2	56		56										28×2			②E	
			毕业设计	1405PPG10	C	4	112		112										28×4			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		
			岗位实习	1405PPF17	C	24	560		560											28×4	28×20	②E	
			专业（技能）集中实践小计			37	924		924														
		专业（技能）必修合计				89	1764	304	1460														
		任选课程	设计赏析	1401EI041	B	2	32	22	10		2×16											①A	学生根据兴趣爱好，任选 3 门学习。
			AIGC智能制作	1415EI051	B	2	32	12	20								2×16					②G	
			新媒体运营解析	1415EI050	B	2	32	16	16										2×16			②E	
			创新创业实战	1405EI038	B	2	32	12	20								2×16					②A	
			CorelDRAW	1405EI066	B	2	32	12	20						2×16							②D	
			文创产品设计	1405EI064	B	2	32	12	20										2×16			②G	
			专业任选小计			6	96	50	46														
		专业（技能）拓展合计				6	96	50	46														
	专业（技能）课程合计					95	1860	354	1506														
专业总学分/总学时/周学时						147.5	2780	756	1844	180	22+		26+		23+1w		18+1w		8+11w				

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>数字媒体艺术设计专业</td><td colspan="2">专业代码</td><td>550103</td></tr>
<tr><td colspan="2">总课程数</td><td>48</td><td colspan="2">总课时数</td><td>2780</td></tr>
<tr><td colspan="2">公共基础课时比例</td><td>33.1%</td><td colspan="2">选修课时比例</td><td>12.5%</td></tr>
<tr><td colspan="2">实践课时比例</td><td>66.3%</td><td colspan="2">毕业学分</td><td>147.5</td></tr>
<tr><td rowspan="8">制（修）订团队成员</td><td>姓名</td><td>职称</td><td>学历/学位</td><td colspan="2">单位</td></tr>
<tr><td>夏高彦</td><td>教授</td><td>本科/硕士</td><td colspan="2">娄底职业技术学院</td></tr>
<tr><td>吴少军</td><td>副教授</td><td>本科</td><td colspan="2">娄底职业技术学院</td></tr>
<tr><td>肖　乐</td><td>讲师</td><td>研究生/硕士</td><td colspan="2">娄底职业技术学院</td></tr>
<tr><td>肖　利</td><td>讲师</td><td>研究生/硕士</td><td colspan="2">娄底职业技术学院</td></tr>
<tr><td>龙思诗</td><td>助教</td><td>研究生/硕士</td><td colspan="2">娄底职业技术学院</td></tr>
<tr><td>胡可欣</td><td>助教</td><td>研究生/硕士</td><td colspan="2">娄底职业技术学院</td></tr>
<tr><td>刘长浩</td><td>工程师</td><td>本科</td><td colspan="2">湖南足下科技有限公司</td></tr>
<tr><td>制（修）订依据</td><td colspan="5">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》；</td></tr>
</table>

	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） 本专业人才培养方案制（修）订工作由学校统筹，艺术设计学院具体组织实施，数字媒体艺术设计专业负责人、专业骨干教师、公共基础课教师、行业企业专家、实习实训指导教师等共同参与。制（修）订过程中，结合国家职业教育专业教学标准要求，立足学校办学定位和数字媒体艺术设计专业建设基础，围绕数字媒体内容设计、图形图像制作、三维模型制作、影视后期制作、VR表现与应用、UI设计、AIGC智能制作等岗位能力需求，对课程体系、实践教学、教学条件和人才培养目标进行了系统梳理与优化。 本次制（修）订坚持德技并修、育训结合、理实一体的基本思路，以学生职业素养、专业能力和可持续发展能力培养为主线，构建公共基础课程、专业基础课程、专业核心课程、集中实践课程、专业拓展课程相衔接的课程体系。公共基础课程注重学生思想政治素质、人文素养、身心健康、信息素养、职业发展和创新创业能力培养；专业课程突出图形图像处理、版式设计、摄影摄像、三维设计、影视剪辑、影视后期特效合成、虚拟空间表现、VR表现及应用、UI交互设计等核心能力训练；实践课程强化项目制作、作品输出、岗位实训和毕业设计，提升学生综合实践能力。 本次制（修）订的主要特点是：一是突出价值引领，将思想政治教育、美育教育、劳动教育、职业道德、工匠精神和文化自信融入课程教学全过程；二是突出专业主线，围绕数字媒体艺术设计岗位能力要求，强化三维设计、虚拟空间表现、VR应用、影视后期和UI设计等课程之间的衔接；三是突出实践导向，强调“教、学、做”一体化教学，通过项目训练、案例教学、上机实操、专题实训、作品展示等方式提高学生实践能力；四是突出数字化发展，结合AIGC智能制作、新媒体运营、VR表现及应用等内容，增强课程体系对数字媒体行业新技术、新业态的适应性。 本次制（修）订的重点主要体现在以下几个方面：一是优化课程结构，进一步明确公共基础课程、专业基础课程、专业核心课程和集中实践课程的功能定位；二是强化专业核心能力培养，突出图像处理、数字图形、三维建模、影视后期、VR场景制作、UI设计与原型制作等能力训练；三是完善实践教学体系，通过专周实训、专题设计、毕业设计等环节，提升学生项目制作能力、团队协作能力和成果展示能力；四是推进课程内容与行业需求对接，将企业项目流程、岗位技能要求和数字媒体制作规范融入教学内容；五是完善课程评价方式，注重过程性考核与终结性考核相结合，突出学生作品质量、项目完成度、实践操作能力和职业素养评价。 通过本次制（修）订，数字媒体艺术设计专业人才培养方案更加符合职业教育类型特点和数字媒体行业发展需求，课程体系更加清晰，实践教学更加突出，专业方向更加明确，有利于培养具备良好思想政治素质、审美素养、创新意识和数字媒体设计制作能力的高素质技术技能人才。

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