



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：2024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：2025年6月9日

娄底职业技术学院教务处编制

二〇二五年六月

# 数字媒体艺术设计专业 2025 级人才培养方案

## 一、专业名称与专业代码

专业名称：数字媒体艺术设计

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(群) 或技术领域	职业类证书
文化艺 术(55)	艺术设计 (5501)	数字内容 服务(657)	数字媒体艺术专 业人员 S (2-09-06-07)	数字媒体平 面艺术设 计、数字交 互设计、数 字合成、动 画设计制 作、虚拟现 实内容设计 与制作等岗 位	界面设计职业 技能等级证书

## (二) 职业生涯发展路径

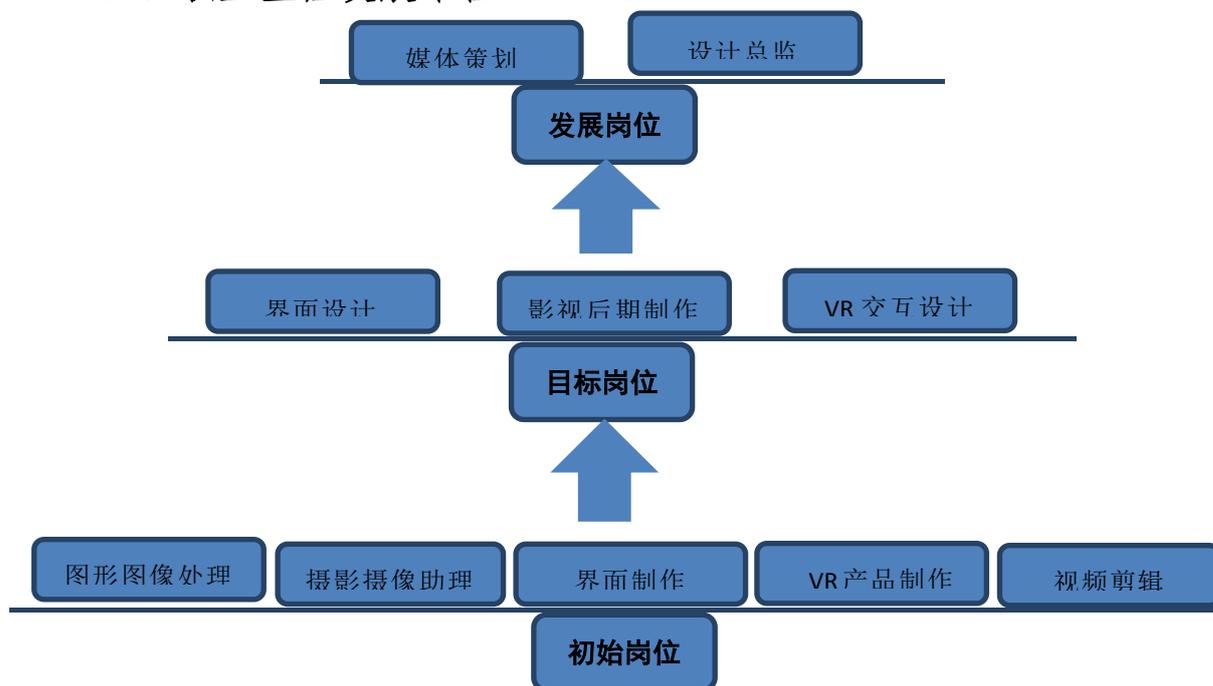


图1 职业生涯发展路径图

## 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，掌握数字图像基础、影视创作基础、版式设计及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，能够从事界面设计、影视后期处理、VR交互设计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:热爱专业,爱岗敬业,具有良好的职业道德和团结协作精神;

Q8:具有良好的艺术修养,专业审美能力较好;

Q9:具有良好的创新、创造精神与能力;

Q10:具有及时认知本专业新形式、新发展的素质;

Q11:以美育人、以美化人、以美培人,培养学生正确的审美观。

## 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、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:具备良好的人文科学素养,掌握数字媒体艺术相关的基本理论、基本知识;

K5:掌握对本专业的基本的审美素养及具备一定的设计赏析知识;

K6:掌握造型基础的基本知识;

K7:掌握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UI设计专业基础知识;

K11:掌握一定的计算机基础知识以及与数字媒体艺术相关的软件操作知识;

K12:掌握数字媒体艺术设计的基本技能和表现手法;

K13:掌握UI设计的相关设计流程和设计方法、设计软件等知识;

K14:掌握影视后期处理的相关设计流程和设计方法、设计软件等知识;

K15:掌握VR设计的相关设计流程和设计方法、设计软件等知识;

K16:掌握MG动画制作的相关流程和软件运用等知识;

K17:掌握影视分镜的格式和内容;熟悉影视制作的基本流程;

K18: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;

K19:掌握美的表达类型和表现形式。

## 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:具备较好的设计审美能力;
- A7:具有良好图形图像软件处理和制作能力;
- A8:具有良好的造型基础及基本设计应用能力;
- A9:具有良好版式编排设计及版式处理能力;
- A10:掌握数字媒体艺术设计的前沿和发展的趋势,具备一定的调查研究能力以及分析问题、解决问题的能力,具有较强的创新设计、数据采集处理以及实际工作的能力;
- A11:具有利用数字技术进行艺术创作的能力,能够根据设计要求进行不同形式的艺术短片的创作。具备独立完成模型设计、UI设计和MG动画创意与设计的能力;
- A12:具备进行影视合成制作的能力,并能够根据剧本完成视频的拍摄、剪辑及后期特效与声音设计;
- A13:具有较强的学习能力、独立工作能力、团队合作能力、设计创新能力和专业可持续发展能力;
- A14:将安全意识转化为自觉行动,具备维护安全的能力;A15:具备正确的自然审美、科学审美和社会审美的能力。

## 六、课程设置及要求

### (一) 课程体系开发思路

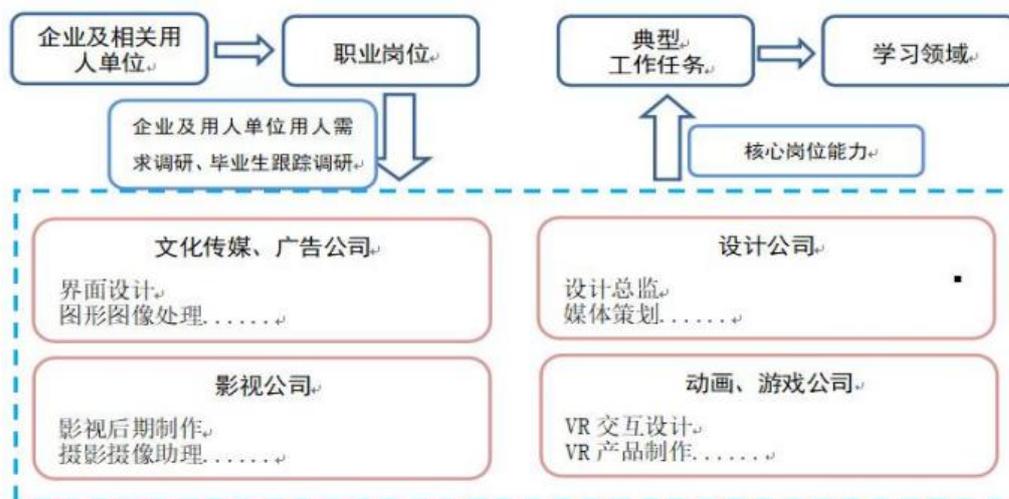


图2·课程体系开发流程

## (二) 职业能力分析

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	目标岗位	典型工作任务	职业能力要求	支撑课程	职业类证书
1	界面设计 (平面设计、 电商设计、网 页设计、交互 设计)	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、动效设计与原型表 达能力； 3、具备产品定位、前 期调研分析 的能 力； 4、具备产品合理布局， 功能设置 齐全的能 力； 5、具备产品框架设计 的能力； 6、设计系统构建能力； 7、熟悉界面设计规范， 具备界面 设计的能 力； 8、具备较好的审美能 力， 团队合作，沟通的能 力； 9、掌握各种适配原理， 合理进行 切图和标 注； 10、具有良好的逻辑， 具备产品流 程设计； 11、熟知客户使用手机 习惯及当前 流行的交 互操作，并应用于设计 中的能力； 12、能够熟练使用常见 的交互软 件，并能通 过软件完成各种 APP 交 互设计以及互动类主题 设计	图像处理基础 数字图形基础 版式设计 UI 设计 UI 专题设计	界面设计职业 技能等级证书
			1、具有良好的艺术审美 能力； 2、具备良好的专业素养； 3、具备良好的创新创造 能力；		

2	影视后期制作（影视广告、电视包装）	<p>1、策划创意广告与包装；</p> <p>2、撰写脚本；</p> <p>3、跟进拍摄；</p> <p>4、剪辑视频；</p> <p>5、特效制作。</p>	<p>4、熟悉影视制作的基本流程；</p> <p>5、对于视听语言有较好的掌握；</p> <p>6、具有较强的美术鉴赏能力</p> <p>7、具备较好的音乐素养；</p> <p>8、具有及时认知本专业新形式、新发展的素质；</p> <p>9、具备简单的影视鉴赏和文学剧本的编写能力；</p> <p>10、掌握简单的视听语言和分镜技巧；</p> <p>11、能进行各类广告与包装的创意设计制作；</p> <p>12、能够熟练使用常用的剪辑软件与特效合成软件。</p>	<p>数字图形基础</p> <p>影视创作基础</p> <p>影视后期特效合成</p> <p>影视剪辑技术</p>	
3	影视后期制作（新媒体视频剪辑师）	<p>1. 文案脚本的写作；</p> <p>2. 视频内容的拍摄；</p> <p>3. 画面分镜头的绘制；</p> <p>4. 视频内容的剪辑；</p> <p>5. 视频的后期特效处理；</p> <p>6. 视频的最终的声画关系编辑。</p>	<p>1、能进行剧本的独立编写创作和改编；</p> <p>2、能掌握文字脚本的创作和改编能力；</p> <p>3、能具备将文字转换为画面分镜头剧本的能力；</p> <p>4、能掌握一定的视听语言的能力；</p> <p>5、能较好的运用视听语言进行影视分析；</p> <p>6、具备较好的视频剪辑思维；</p> <p>7、具有较强的美术鉴赏和造型能力；</p> <p>8、具有较强的音乐鉴赏能力；</p> <p>9、能够熟练使用常用的剪辑软件；</p> <p>10、能对影视片的音乐、对白，音响磁带的套剪及混录；</p>	<p>数字图形基础</p> <p>影视创作基础</p> <p>影视后期特效合成</p> <p>影视剪辑技术</p>	

			<p>11、具有较强的文案创意能力；</p> <p>12、能熟练掌握和运用整个影视制作流程；</p> <p>13、熟练的剪辑技术，针对产品特性进行剪辑创意，完成节目编辑和成片出库。</p>		
4	VR交互设计	<p>1、完成VR虚拟展示；</p> <p>2、三维动画制作；</p> <p>3、网页交互媒体产品制作；</p> <p>4、VR等交互媒体产品制作；</p> <p>5、游戏UI界面制作。</p>	<p>1、具有良好的艺术修养，专业审美能力较好；</p> <p>2、具有良好的创新、创造精神与能力；</p> <p>3、具有及时认知本专业新形式、新发展的能力；</p> <p>4、具备较好的设计审美能力；</p> <p>5、具有良好图形图像软件处理和制作能力；</p> <p>6、具有良好的造型基础及基本设计应用能力；</p> <p>7、具有良好版式编排设计及版式处理能力；</p> <p>8、掌握数字媒体艺术设计的前沿和发展的趋势，具备一定的调查研究能力以及分析问题、解决问题的能力，具有较强的创意设计、数据采集处理以及实际工作的能力；</p> <p>9、具备利用数字设备进行动画创作的能力。</p> <p>10、具备根据设计要求把握模型结构、比例及外形并进行不同形式的VR虚拟展示的能力。</p> <p>11、能够制作网络交互动画。</p> <p>12、掌握VR展示设计与交互设计。</p>	<p>三维设计</p> <p>虚拟空间质感表现</p> <p>VR表现及应用</p> <p>室内设计基础</p>	

### (三) 课程体系构成

#### 1. 课程体系设计思路

通过对数字媒体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7门（其中限选课程4门、任选课程3门），专业（技能）基础课程7门、专业（技能）核心课程6门、专业（技能）集中实践环节课程5门，专业拓展课3门，共计44门课程。

#### 2. 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	
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	
安全教育	8	0.5	4	
劳动教育与劳动技能（一）（二）（三）（四）（五）	16	5	1、2、3、4、5	

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	
	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（一）
●造型基础（二）	96	6	2	●造型基础（二）
●版式设计	42	2.5	3	●版式设计
●图像处理基础	64	4	2	●图像处理基础
数字图形基础	48	3	3	数字图形基础
影视创作基础	72	4.5	1	影视创作基础
室内设计基础	48	3	2	室内设计基础

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	88	5.5	3	
▲影视剪辑技术	48	3	3	
★▲UI设计	112	7	4	界面设计职业技能等级证书
▲虚拟空间质感表现	48	3	4	
▲VR表现及应用	88	5.5	4	
▲影视后期特效合成	96	6	4	

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
VR产品专题设计	84	3	5	
影视后期专题实训	84	3	5	

★UI 专题设计	84	3	5	界面设计职业技能等级证书
毕业设计	11 2	4	5	
岗位实习	56 0	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	新媒体运营解析	32	2	2、3、5	
	CG 插画	32	2	2、3、5	
	AIGC 智能制作	32	2	2、3、5	
	●创新创业实战	32	2	2、3、5	
	CorelDRAW	32	2	2、3、5	
	文创产品设计	32	2	2、3、5	

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

#### （四）课程描述

##### 1. 公共基础课程

###### （1）公共基础必修课程

表 9：数字媒体艺术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	<p><b>素质目标：</b>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><b>知识目标：</b>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。</p> <p><b>能力目标：</b>具备对军事理论基本知识的正确认知、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>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。</p>	<p>Q1-Q5；</p> <p>K1-K3；</p> <p>A1；A2；</p> <p>A4</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
		解、领悟和宣传能力。			
2	军事技能	<p><b>素质目标:</b>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><b>知识目标:</b>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。</p> <p><b>能力目标:</b>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。</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进行考核评价,以过程考核为主。</p>	<p>Q1-Q5; K1-K3; A1;A2; A4</p>
3	形势与政策 (一) (二) (三) (四)	<p><b>素质目标:</b>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学习。</p> <p><b>知识目标:</b>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。</p> <p><b>能力目标:</b>具备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、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。</p>	<p>Q1-Q5; Q7;K1-K3;A1-A2</p>
4	大学生心理健康教育 (一) (二)	<p><b>素质目标:</b>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。</p> <p><b>知识目标:</b>掌握心理健康的标准及意义;掌握大学阶段</p>	<p>模块一:了解心理健康知识有效适应大学生生活</p> <p>模块二:培养良好自我意识塑造健康个性心理</p> <p>模块三:提升心理调</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</p>	<p>Q1-Q5; K2;A1; A2;A4</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
		<p>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。</p> <p><b>能力目标：</b>具备把心理学知识、原理灵活运用到岗位工作的能力；具备沟通协调、团队合作等职业能力；具备良好的社会适应能力。</p>	适应能力促进心理健康发展	<p>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。</p>	
5	#大学语文 (含中华优秀传统文化)	<p><b>素质目标：</b>提升学生对中文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。</p> <p><b>知识目标：</b>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。</p> <p><b>能力目标：</b>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。</p>	<p>模块一：经典文学作品欣赏；</p> <p>模块二：应用文写作训练；</p> <p>模块三：口语表达训练。</p>	<p>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。</p>	<p>Q1;Q6; Q9;K1; K4;A1; A2</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
6	思想道德与法治	<p><b>素质目标:</b> 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。</p> <p><b>知识目标:</b> 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。</p> <p><b>能力目标:</b> 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。</p>	<p><b>理论模块</b>  <b>专题一:</b> 担当复兴大任, 成就时代新人;  <b>专题二:</b> 领悟人生真谛, 把握人生方向;  <b>专题三:</b> 追求远大理想, 坚定崇高信念;  <b>专题四:</b> 继承优良传统, 弘扬中国精神;  <b>专题五:</b> 明确价值要求, 践行价值标准;  <b>专题六:</b> 遵守道德规范, 锤炼道德品质;  <b>专题七:</b> 学习法治思想, 提升法治素质。</p> <p><b>实践模块</b>  <b>项目一:</b> 影视教育或读书活动 (二选一)  <b>项目二:</b> 研究性学习或社会调查 (二选一)</p>	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-Q5; Q7;K1; K3;A1; A2;A4
7	#高职英语	<p><b>素质目标:</b> 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。</p> <p><b>知识目标:</b> 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。</p> <p><b>能力目标:</b> 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。</p>	<p><b>模块一:</b> 常用词汇的理解、记忆;  <b>模块二:</b> 简单实用的语法规则;  <b>模块三:</b> 英语听、说、读、看、写及中英两种语言的初步互译技能训练;  <b>模块四:</b> 用英语讲述中国故事。</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。	Q10;K1 -K4 ;A2 ;A13
8	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	<p><b>素质目标:</b> 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</p>	<p><b>理论模块</b>  <b>专题一:</b> 马克思主义中国化时代化的历史进程与理论成果;  <b>专题二:</b> 毛泽东思想及其历史地位;  <b>专题三:</b> 新民主主义</p>	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	Q1-Q5; Q7 ;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
		<p>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”。</p> <p><b>知识目标:</b>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。</p> <p><b>能力目标:</b>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。</p> <p>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。</p> <p>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。</p>	<p>革命理论</p> <p><b>专题四:</b>社会主义改造理论</p> <p><b>专题五:</b>社会主义建设道路初步探索的理论成果</p> <p><b>专题六:</b>中国特色社会主义理论体系的形成发展</p> <p><b>专题七:</b>邓小平理论;</p> <p><b>专题八:</b>“三个代表”重要思想;</p> <p><b>专题九:</b>科学发展观;</p> <p><b>实践模块(四选一)</b></p> <p><b>项目一:</b>“影视教育”;</p> <p><b>项目二:</b>读原著学原文悟原理活动;</p> <p><b>项目三:</b>“研究性学习”;</p> <p><b>项目四:</b>社会调查。</p>	<p>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。</p>	
9	习近平新时代中国特色社会主义思想概论	<p><b>素质目标:</b>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。</p> <p><b>知识目标:</b>掌握习近平新时代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</p>	<p><b>理论模块</b></p> <p><b>专题一:</b>习近平新时代中国特色社会主义思想概论</p> <p><b>专题二:</b>新时代坚持和发展中国特色社会主义。</p> <p><b>专题三:</b>以中国式现代化全面推进中华民族伟大复兴。</p> <p><b>专题四:</b>坚持党的全面领导。</p> <p><b>专题五:</b>坚持以人民为中心。</p> <p><b>专题六:</b>全面深化改革开放。</p>	<p>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。</p>	<p>Q1-Q5; Q7;K1; A1;A2; A4</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
		<p>状,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。</p> <p><b>能力目标:</b>具备运用习近平新时代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。</p>	<p><b>专题七:</b>推动高质量发展。</p> <p><b>专题八:</b>社会主义现代化建设的教育、科技、人才战略。</p> <p><b>专题九:</b>发展全过程人民民主。</p> <p><b>专题十:</b>全面依法治国。</p> <p><b>专题十一:</b>建设社会主义文化强国。</p> <p><b>专题十二:</b>以保障和改善民生为重点加强社会建设。</p> <p><b>专题十三:</b>建设社会主义生态文明。</p> <p><b>专题十四:</b>维护和塑造国家安全。</p> <p><b>专题十五:</b>建设巩固国防和强大人民军队。</p> <p><b>专题十六:</b>坚持“一国两制”和推进祖国完全统一。</p> <p><b>专题十七:</b>中国特色大国外交和推动构建人类命运共同体。</p> <p><b>专题十八:</b>全面从严治党。</p> <p><b>实践模块(二选一)</b></p> <p><b>项目一:</b>影视教育或读书活动;</p> <p><b>项目二:</b>研究性学习或社会调查</p>		
10	体育与健康 (一) (二) (三) (四)	<p><b>素质目标:</b>养成良好的健身习惯,学会通过体育活动调控情绪;培养拼搏精神和团队协作精神。</p> <p><b>知识目标:</b>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。</p>	<p><b>必学模块(第1学期)</b></p> <p><b>项目一:</b>广播体操</p> <p><b>项目二:</b>素质训练</p> <p><b>兴趣选修模块(第2-4学期)</b></p> <p><b>项目一:</b>健美操</p> <p><b>项目二:</b>羽毛球</p> <p><b>项目三:</b>乒乓球</p> <p><b>项目四:</b>三大球</p>	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	Q3;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
		<b>能力目标:</b> 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。	<b>项目五: 武术</b>	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。	
11	大学生创新创业基础	<b>素质目标:</b> 培养学生的创新意识、创业精神。 <b>知识目标:</b> 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。 <b>能力目标:</b> 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。	<b>理论模块</b> <b>项目一: 创新基础理论</b> <b>项目二: 创业基础理论;</b> <b>实践模块</b> <b>项目一: 撰写创业计划书, 参加互联网创业大赛;</b> <b>项目二: 创业项目展示, 在创新创业中心开展路演活动。</b>	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; Q9;Q1; K1;K2; K5;A4; A5;A13
12	职业生涯规划	<b>素质目标:</b> 培养学生树立正确的职业观、择业观、创业观和成才观。 <b>知识目标:</b> 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;掌握职业生涯规划设计与规划的格式、基本内容、流程与技巧。 <b>能力目标:</b> 具备职业生涯规划能力, 具备个人职业生涯规划设计与规划书撰写能力。	<b>专题一: 树立生涯与职业意识。</b> 第一讲 职业生涯规划概述 第二讲 职业素养展示(网上学习讨论视频) <b>专题二: 制订职业发展规划。</b> 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(网上学习讨论) 第五讲 职业生涯规划人物访谈(网上学习讨论视频) 第六讲 职业生涯规划大赛(网上学习讨论视频) 第七讲 职业素养展示(网上学习讨论视频)。	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。以学生的职业生涯规划设计与规划书完成情况作为主要的考核评价内容。	Q3;Q4; Q9;K1; K2;A4; 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
13	就业指导	<p><b>素质目标:</b> 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。</p> <p><b>知识目标:</b> 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。</p> <p><b>能力目标:</b> 具备撰写求职材料的能力,具备较强的就业竞争能力。</p>	<p><b>专题一:</b> 就业形势与政策</p> <p><b>专题二:</b> 求职前的准备;</p> <p><b>专题三:</b> 求职材料的写作;</p> <p><b>专题四:</b> 面试方法与技巧;</p> <p><b>专题五:</b> 劳动合同相关知识;</p> <p><b>专题六:</b> 就业权益的维护;</p> <p><b>专题七:</b> 职场适应。</p>	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。	Q3;Q4; K1;K2; A4;A5; A13
14	劳动教育与劳动技能(一)(二)(三)(四)(五)	<p><b>素质目标:</b> 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。</p> <p><b>知识目标:</b> 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。</p> <p><b>能力目标:</b> 具备满足生存发展和职业发展需要的基本劳动能力。</p>	<p><b>理论模块</b></p> <p><b>专题一:</b> 劳动精神;</p> <p><b>专题二:</b> 劳模精神;</p> <p><b>专题三:</b> 工匠精神;</p> <p><b>实践模块</b></p> <p><b>专题四:</b> 劳动基础实践;</p> <p><b>专题五:</b> 劳动专业实践。</p>	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;第二-五学期,利用课余时间完成劳动实践(不占正常教学时间)。第二学期开展一周的劳动基础实践;第三、四、五学期各开展一周的劳动专业实践课;以学生的劳动态度和劳动任务完成情况作为主要的考核评价内容。	Q1;Q2; Q3;Q4; Q7;K1; K2;A4; A5;A13
15	“四史”教育	<p><b>素质目标:</b> 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。</p> <p><b>知识目标:</b> 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</p>	<p><b>模块一:</b> 党史(新民主主义革命时期);</p> <p><b>模块二:</b> 新中国史;</p> <p><b>模块三:</b> 改革开放史;</p> <p><b>模块四:</b> 社会主义发展史。</p>	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	Q1;Q2; Q12;K; A1-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
		展进程中的历史地位。 <b>能力目标:</b> 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。		互动分), 在线章节测试成绩和期末考试成绩构成。	
16	安全教育	<b>素质目标:</b> 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。 <b>知识目标:</b> 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。 <b>能力目标:</b> 将安全意识转化为自觉行动, 具备维护安全的能力。	<b>专题一:</b> 意识形态安全; <b>专题二:</b> 人身安全; <b>专题三:</b> 财产安全; <b>专题四:</b> 健康安全。	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;K18; ;A14

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)	<b>素质目标:</b> 提升学生的英语核心素养, 培养学生的国际视野。 <b>知识目标:</b> 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。 <b>能力目标:</b> 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。	<b>模块一:</b> 职场相关词汇、术语的理解; <b>模块二:</b> 职场常见工作话题的听、说; <b>模块三:</b> 描述职场工作流程、反映职场感悟、介绍中外职场文化和企业文化等文章的阅读; <b>模块四:</b> 职场实用英语文体的写作; <b>模块五:</b> 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。	Q10 ;K1; K4 ;A1; A2 ;A13
2	信息技术	<b>素质目标:</b> 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	<b>基础模块:</b> <b>项目 1:</b> 计算机基础知识; <b>项目 2:</b> Word 字	教师根底扎实、专业技能强; 从工作、生活中找寻相关案例作业典	Q3 ;Q8 ; Q10 ;K ; K9 ;K11; A1;A3;A13

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>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。</p> <p><b>知识目标：</b>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。</p> <p><b>能力目标：</b>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。</p>	<p>表处理；</p> <p><b>项目 3：</b> Excel 电子表格处理；</p> <p><b>项目 4：</b> PPT 演示文稿处理；</p> <p><b>项目 5：</b> 信息素养。</p> <p><b>拓展模块：</b></p> <p><b>项目 6 人工智能</b>（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）</p>	<p>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。</p>	
4	国家安全教育	<p><b>素质目标：</b>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。</p> <p><b>知识目标：</b>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><b>能力目标：</b>将国家安全意识转化为自觉行动，具备公民个体应有的维</p>	<p><b>模块一：</b> 政治安全、经济安全、文化安全、社会安全；</p> <p><b>模块二：</b> 国土安全、军事安全、海外利益安全；</p> <p><b>模块三：</b> 科技安全、网络安全；</p> <p><b>模块四：</b> 生态安全、资源安全、核安全。</p>	<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考核评价，突出对学生国家安全意识的考核。</p>	<p>Q1-Q9；</p> <p>K1-K3；</p> <p>A1-A5；</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
		护国家安全的能力。			
5	美育	<b>素质目标：</b> 以美育人、以美化人、以美培人，培养学生正确的审美观。 <b>知识目标：</b> 掌握美的表达类型和表现形式。 <b>能力目标：</b> 具备正确的自然审美、科学审美和社会审美的能力。	<b>模块一：</b> 爱国之美； <b>模块二：</b> 敬业之美； <b>模块三：</b> 诚信之美； <b>模块四：</b> 友善之美； <b>模块五：</b> 道德之美； <b>模块六：</b> 文明之美； <b>模块七：</b> 礼仪之美； <b>模块八：</b> 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。	Q11 ;A19 ; K15

## 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）	<b>素质目标：</b> 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。 <b>知识目标：</b> 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。 <b>能力目标：</b> 具备造型表现和设计的实践操作能力。	<b>项目一：</b> 几何体造型、结构素描、光影素描的表现与技法应用 <b>项目二：</b> 平面构成与立体构成的表现与操作 <b>项目三：</b> 设计素描的表现与技法应用	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。	Q8;Q9; K5;K6; A1;A6; A8
2	影视创作基础	<b>素质目标：</b> 培养对影视作品的艺术审美素养，具备简单的影视鉴赏和文学剧本的编写素养。掌握简单的视听语言和分镜技巧，熟悉影视制	<b>模块一：</b> 影视基础知识 <b>模块二：</b> 视听语言的概念和基本内容 <b>模块三：</b> 影视剧本，短视频和影视文字脚本，短视频和影视分镜的认识和运用	在网络设施完善的多媒体教室，通过讲授，课堂互动，教学示范，优秀案例作品分析，现场作业点评等方式组织教	Q1;Q2; Q4;Q7; Q8;K1; K17;K12; A1;A4; A5;A10; A11;A13

		<p>作流程。</p> <p><b>知识目标：</b>了解影视制作的概念，发展历史和分类；掌握视听语言的基本规律和表现内容；掌握影视剧本与脚本的设计和创作；掌握短视频和影视分镜的格式和内容；熟悉影视制作的基本流程。</p> <p><b>能力目标：</b>掌握当代影视作品和新媒体作品的发展趋势，具备一定的研究分析影视作品的的能力，具有较强的影视作品的赏析素养，能编写出有镜头语言和画面感的剧本；掌握短视频的制作流程和影视制作方法的知识和技能。</p>	<p><b>模块四：</b>影视制作基本流程的综合运用</p>	<p>学。采用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。</p>	
3	<p>●造型基础（二）</p>	<p><b>素质目标：</b>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。</p> <p><b>知识目标：</b>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。</p> <p><b>能力目标：</b>具备色彩表现和设计运用操作能力。</p>	<p><b>项目一：</b>色彩的基础知识与调配操作</p> <p><b>项目二：</b>色彩构成的表现与操作</p> <p><b>项目三：</b>写实色彩的表现与技法应用</p> <p><b>项目四：</b>装饰色彩的表现与技法应用</p> <p><b>项目五：</b>设计色彩的表现与技法应用</p>	<p>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。</p>	<p>Q8;Q9; K5;K6 A1;A6; A8</p>
4	<p>●版式设计</p>	<p><b>素质目标：</b>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。</p>	<p><b>模块一：</b>版式设计基础知识</p> <p><b>模块二：</b>版式设计编排方法</p> <p><b>模块三：</b>版式设计的应用</p>	<p>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</p>	<p>Q8;Q9; K5;K7; A6;A7; A9</p>

		<p><b>知识目标:</b> 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。</p> <p><b>能力目标:</b> 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。</p>		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。	
5	图像处理基础	<p><b>素质目标:</b> 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。</p> <p><b>知识目标:</b> 掌握数字图像一般性基础知识;掌握PhotoshopW各种工具、命令的功能与使用方法等基本知识。</p> <p><b>能力目标:</b> 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。</p>	<p><b>模块一:</b> Photoshop 基本技能(基础操作、图层、通道、蒙版、文本、路径、滤镜等)</p> <p><b>模块二:</b> Photoshop 综合应用(图像素材处理、摄像作品后期加工、图标制作、版式处理等)</p>	在配置条件达标的专业网络机房,通过理实一体化、信息化等方式与手段组织开展教学。考核评价采用过程性考核与终结性考核相结合的方式。其中终结性考核采用机试。	Q8-Q10; K7-K12; A6-A9
6	数字图形基础	<p><b>素质目标:</b> 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。</p>	<p><b>模块一:</b> Illustrator 基本技能(图形绘制、路径设置、色彩、基本操作、效果等)</p> <p><b>模块二:</b> Illustrator 实战运用技能</p>	在配置条件达标的专业网络机房,通过理实一体化、信息化等方式与手段组织开展教学。考核评价采用过程性考核与终结性考核相结合的方式。其中终结性考核采用机试。	Q8-Q10; K7-K12; A6-A9

		<p><b>知识目标：</b>（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。</p> <p><b>能力目标：</b>具备使用 Illustrator 软件图形绘制、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。</p>			
7	室内设计基础	<p><b>素质目标：</b>培养具有吃苦耐劳、踏实肯干的严谨工作作风；培养能及时了解行业的前沿设计理念的信息获取能力；提升学生的终身学习意识。</p> <p><b>知识目标：</b>了解室内设计基础知识和当代不同室内设计风格的特点、特征，掌握基本的室内设计制图规范，室内设计流程；掌握 AutoCAD 操作的基本知识，掌握绘制与编辑施工图的基本方法。</p> <p><b>能力目标：</b>具备能根据设计方案和现场勘察数据，完成符合国家制图标准的室内空间设计等方案设计图的绘制与打印出图的能力。</p>	<p><b>模块一：</b>室内设计基础知识；</p> <p><b>模块二：</b>室内装饰设计制图规范；</p> <p><b>模块三：</b>AutoCAD 基础知识和操作掌握；</p> <p><b>模块四：</b>施工图的绘制与编辑；</p> <p><b>模块五：</b>家居空间装饰设计施工图绘制训练。</p>	<p>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。</p>	<p>Q10;K7; A1;A7; A8;A11</p>

（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	<p><b>素质目标:</b> 培养学生良好的美育精神,良好的人文素养及独立分析问题、解决问题的意识;拥有实事求是的学风和创新精神;提升服务意识、工匠精神;能借助中华优秀传统文化服务地方经济来提升学生的设计素养,培养正确设计理念及设计意识。</p> <p><b>知识目标:</b> 掌握 3DSMAX 软件的各种绘图命令知识和操作命令知识,掌握 3DSMAX 的基于特征的产品外观设计多边形的建模方法,掌握二维、三维、修改器、材质编辑器应用、灯光摄像机及后期渲染处理效果的综合运用能力。</p> <p><b>能力目标:</b> 能够通过产品设计图纸进行产品的模型制作、完成产品效果图序列制作方法,产品材质处理、产品效果图灯光布局处理、产品后期渲染效果图处理。</p>	<p><b>项目一:</b> 3DSMAX 的发展及界面操作</p> <p><b>项目二:</b> 基础建模</p> <p><b>项目三:</b> UV Layout 运用</p> <p><b>项目四:</b> 材质与贴图</p> <p><b>项目五:</b> 基本动画制作</p>	<p>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。</p>	<p>Q8-Q10; K7-K12; A6-A9</p>
2	▲影视剪辑技术	<p><b>素质目标:</b> 培养学生严谨务实的学习能力与创作力;良好的心理素质和美育精神;良好的团队意识以及独立分析问题、解决问题的能力;提升服务意识、工匠精神;具备影视艺术审美素养,拥有影视专</p>	<p><b>模块一:</b> 影视节目制作基本流程;</p> <p><b>模块二:</b> 影视剪辑软件基础应用;</p> <p><b>模块三:</b> 现实条件下影视作品的段落构成;</p> <p><b>模块四:</b> 视频剪辑制作实操。</p>	<p>在配置先进的计算机机房实施“教、学、做”合一教学模式;采取计算机操作的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</p>	<p>Q8-Q10; K7-K12; K14; A6-A9</p>

		<p>业的职业素养。</p> <p><b>知识目标：</b>培养学生学习了解影视节目制作方面的知识；了解现实条件下影视作品的段落构成；熟练运用各种剪辑方法。</p> <p><b>能力目标：</b>适应新时代的特点，熟练掌握影视剪辑软件，懂得镜头的组接、剪切与基本效果的连贯制作，具备制作一个生动与严谨的影视作品的的能力。</p>		考核采用上机考试。	
3	▲影视后期特效合成	<p><b>素质目标：</b>具备影视艺术审美素养，拥有影视专业的职业素养；能借助中华优秀传统文化服务地方经济来提升学生的设计素养，培养正确设计理念及设计意识。</p> <p><b>知识目标：</b>了解影视视频特效制作的原理，理解影视片头、栏目包装等类型的后期制作合成流程。</p> <p><b>能力目标：</b>适应新时代的特点，熟练掌握影视后期制作软件，并能够进行影视特效制作；能够独立制作出优秀的影视作品；具备熟悉艺术创作且懂得技术制作的能力。</p>	<p><b>模块一：</b>影视后期制作的基本流程；</p> <p><b>模块二：</b>学习影视后期特效合成软件与相关流程；</p> <p><b>模块三：</b>熟练掌握该软件与各类特效的制作；</p> <p><b>模块四：</b>软件实操训练与视频特效合成制作。</p>	<p>在配置先进的计算机机房实施“教、学、做”合一教学模式；采取计算机操作的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。</p>	<p>Q8-Q10； K7-K12； K14； A6-A9</p>
4	★▲UI设计	<p><b>素质目标：</b>具备良好的逻辑思维、探索创新精神；具备较好的审美意识和创新精神；具备服务意识和</p>	<p>模块一：初识 UI 设计</p> <p>模块二 图标设计和手机主题设计</p> <p>模块三 界面设计</p> <p>模块四 交互设计</p>	<p>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</p>	<p>Q8-Q10； K7-K13； A6-A9； A13</p>

		<p>工匠精神；培养正确设计理念及设计意识；有一定的推广运营知识。能借助中华优秀传统文化服务地方经济来提升学生的设计素养，培养正确设计理念及设计意识。</p> <p><b>知识目标：</b>掌握界面设计规范，具备界面设计操作的能力；掌握各种手机尺寸及系统平台的相关知识；掌握手机适配原理，并能根据手机尺寸进行合理适配，并为界面设计进行规范的标注说明。掌握交互设计的专业知识；掌握基本的交互软件操作，以解决本专业领域内的技术问题。</p>	<p>模块五 Axure 软件学习 模块六 木疙瘩软件学习</p>	<p>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。</p> <p>2. 两种考核方式 线上加线下：线上考核为理论测试和设计作品评分；线下考核为实操考核。</p>	
5	▲虚拟空间质感表现	<p><b>素质目标：</b>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。</p> <p><b>知识目标：</b>掌握常用材质的设置；材质的类型和用法。</p> <p><b>能力目标：</b>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。</p>	<p><b>项目一：</b> Substance Painter 材质编辑器； <b>项目二：</b> Substance Painter 常用材质； <b>项目三：</b> Substance Painter 材质贴图类型及用法 <b>项目四：</b> 综合练习</p>	<p>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。</p>	<p>Q8;Q9; K4;K5; K10;K11; K15;A6; A7;A8; A11;A10</p>
6	▲VR表现及应	<p><b>素质目标：</b>培养学生独立分析问题，解决</p>	<p><b>项目一：</b>UE4 界面与资源系统基础入门</p>	<p>通过理论讲授、案例导入、训练</p>	<p>Q8;Q9; K4;K5;</p>

	用	<p>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。</p> <p><b>知识目标:</b> 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 进行模型贴图的有效处理,分 UV。</p> <p><b>能力目标:</b> 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。</p>	<p><b>项目二:</b> UE4 场景搭建  <b>项目三:</b> UE4 灯光  <b>项目四:</b> UE4 粒子系统  <b>项目五:</b> UE4 蓝图  <b>项目六:</b> VR 场景输出</p>	<p>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。</p>	<p>K10;K11; K15;A6; A7;A8; A11;A10</p>
--	---	--	--	--	--

### (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	VR产品专题设计	<p><b>素质目标:</b> 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。能借助中华优秀传统文化服务地方经济来提升学生的设计素养, 培养正确设计理念及设计意识。</p> <p><b>知识目标:</b> 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。</p> <p><b>能力目标:</b> 掌握VR现实场景的创建方法和交互游戏设计, 能够通过产品设计完成项目制作。</p>	完成两个交互游戏项目设计	教师通过理论讲授、案例导入、训练等方法, 选用典型案例教学, 由教师提出与学生将来专业挂钩的案例, 组织学生进行学习和分析, 让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提交作品的考核方式。	Q8-Q10; K7-K12; A6-A9
2	影视后期专题实训	<p><b>素质目标:</b> 培养学生具有胜任影视项目后期处理工作的良好的业务素质, 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、群众意识及有较好的文化自信、能传承和传承中华优秀传统文化。</p> <p><b>知识目标:</b> 掌握拍摄、剪辑与后期软件的流程、功能与操作知识。</p> <p><b>能力目标:</b> 能熟练的运用相关软件较好的完成整个项目体系的制作。</p>	<p>结合课程思政和乡村振兴主题内容完成以下综合项目三个:</p> <p><b>项目一:</b> 影视片头制作</p> <p><b>项目二:</b> 短视频拍摄与后期制作</p> <p><b>项目三:</b> MG动画创作</p>	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方式; 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考核方式。	Q8-Q10; K7-K12; K14; A6-A9
		<p><b>素质目标:</b> 具备良好的审美意识; 具备良好的</p>	项目一: 手机主题设计 项目二: 长图界面交互设计	在方便学生自备电脑使用的多媒体教室, 通	Q8-Q10; K7-K13; A6-A9;

3	★ UI 专题设计	<p>艺术修养；具备较强的创新、设计意识；具备图形设计基本流程的专业素质；具备对不同类型 APP 作品赏析的素养；培养学生良好的逻辑思维；培养学生敢于创新精于细节的工匠精神。</p> <p><b>知识能力：</b>具备图标创意设计、系列设计的能力；熟知 IOS 系统的各种尺寸要求、设计及规范；掌握移动 APP 设计流程及团队分工；掌握 APP 页面的交互设计、动态设计方法方式；掌握 APP 的流程图设计。</p> <p><b>能力目标：</b>具备设计各种风格的手机主题和互动场景页面设计。</p>	<p>项目三：主题交互设计 项目四：游戏交互设计 项目五：综合交互设计</p>	<p>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。</p>	A13;
4	毕业设计	<p><b>素质目标：</b>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。<b>知识目标：</b>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><b>能力目标：</b>(1) 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； (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</p>	<p>学生从核心课程中选择设计方向开展项目设计与制作，并完成设计说明书。如 UI 设计、二维三维动画设计、影视广告设计、影视短片、VR 产品设计等。</p>	<p>通过毕业设计，进一步加强学生运用所学知识综合解决实际问题的能力，进一步提高学生的专业综合素质，强化学生在专业某一个方向更全面的理解与能力，并能达到触类旁通的作用。课程采用过程考核评价与终结考核评价相结合的考评评价方式。按选题、下达任务书、开题、制订设计方案、设计实施、答辩、评价的流程开展组织。其</p>	Q8; K7-K16; A6-A13

		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。		中终结性考核采用综合评定的考核方式。	
5	岗位实习	<p><b>素质目标:</b> 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。</p> <p><b>知识目标:</b> 掌握具体岗位所需要的相关专业知识、工作知识。</p> <p><b>能力目标:</b> 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。</p>	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。	Q1; K1-K16; A1-A13

#### (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	新媒体运营解析	<p><b>素质目标:</b> 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。</p> <p><b>知识目标:</b> 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</p>	<p><b>模块一:</b> 新媒体的概念</p> <p><b>模块二:</b> 新媒体运营基础与盈利模式</p> <p><b>模块三:</b> 新媒体十大平台</p> <p><b>模块四:</b> 新媒体编辑需知的技能</p> <p><b>模块五:</b> 新媒体内容运营</p> <p><b>模块六:</b> 新媒体活动运营</p> <p><b>模块七:</b> 新媒体社群运营</p>	在配置有计算机的机房,授课采用项目分组教学法和教学做一体化教学法。采用理论考试和上机考试相结合的考核评价方式。	Q8;K4; A1;A6	学生根据兴趣爱好,从中任选3门课程学习。学生根据兴趣爱好,从中任选3门课程学习。

		<p>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。</p> <p><b>能力目标:</b> 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。</p>	<p><b>模块八:</b> 新媒体数据运营  <b>模块九:</b> 微信公众平台  <b>模块十:</b> 今日头条  <b>模块十一:</b> 微博平台</p>			
2	CG 插画	<p><b>素质目标:</b> 提高插画素养, 培养插画表现意识。</p> <p><b>知识目标:</b> 掌握运用专业软件绘制插画的基本知识。</p> <p><b>能力目标:</b> 具备绘制插画和运用软件绘制插画的实践操作能力。</p>	<p><b>模块一:</b> 了解 CG 插画;  <b>模块二:</b> 绘画 CG 插画的基本知识要点;  <b>模块三:</b> CG 插画的综合应用表现;</p>	<p>在艺术设计项目实训室实施“教、学、做”合一教学模式; 采取手绘与计算机操作的考核方式学习该课程。其中终结性考核采用提交作品的考核方式。</p>	<p>Q1;K7;  K9;A3;  A7;A13</p>	
3	AIGC智能制作	<p><b>素质目标:</b> 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 创作中突破传统思维, 尝试新颖的设计思路。</p>	<p><b>模块一:</b> AIGC 高效使用技巧  <b>模块二:</b> AIGC 常用工具  <b>模块三:</b> 提示词的运用  <b>模块四:</b> 高效提问的技巧  <b>模块五:</b> AIGC+内容调研  <b>模块六:</b> 热点信息获取与跟踪  <b>模块七:</b> 选题创意策划  <b>模块八:</b> AI 在图片</p>	<p>在配置有计算机的机房, 授课采用项目分组教学法和教学做一体化教学法。采用理论考试和上机考试相结合的考核评价方式。</p>	<p>Q3;Q8;  Q9;Q10;  K4;K7;  K8;K14;  A3;A6;  A7;A8;  A13</p>	

		<p><b>知识目标:</b>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。</p> <p><b>能力目标:</b>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。</p>	<p>处理中的具体应用</p> <p><b>模块九:</b>AI在绘画、摄影中的具体应用</p> <p><b>模块十:</b>AI在设计领域的具体应用</p> <p><b>模块十一:</b>AI在音视频中的具体应用</p>		
4	●创新创业实战	<p><b>素质目标:</b>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</p>	<p><b>任务1:</b>创业、创新与创业管理;</p> <p><b>任务2:</b>创业项目书;</p> <p><b>任务3:</b>创业风险与危机管理;</p> <p><b>任务4:</b>专业技术创</p>	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	Q1-Q9; K1-K5; A1-A7

		<p>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。</p> <p><b>知识目标:</b>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。</p> <p><b>能力目标:</b>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。</p>	<p>新案例; <b>任务 5:</b>创新创业项目规划及实践。</p>	<p>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。</p>		
5	CorelDRAW	<p><b>素质目标:</b> (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文化内涵的素质。</p> <p><b>知识目标:</b>掌握 CorelDRAW 各种工具、命令的功能与使用方法等基本知识。</p> <p><b>能力目标:</b>具备使用软件的绘制图形、填充色彩、图形修</p>	<p><b>项目一:</b> 图形绘制 <b>项目二:</b> 图形填充 <b>项目三:</b> 图形特效 <b>项目四:</b> 文本处理 <b>项目五:</b> 图形转换 <b>项目六:</b> 综合运用</p>	<p>在配置条件达标的专业网络机房,通过理实一体化、信息化等方式与手段组织开展教学。考核评价采用过程性考核与终结性考核相结合的方式。其中终结性考核采用机试。</p>	<p>Q8;Q9; Q10;K4; K5;K6; K7;K8; A6;A7; A8;A9</p>	

		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。				
6	文创产品设计	<p><b>素质目标:</b> 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。</p> <p><b>知识目标:</b> 掌握地方文创产品设计知识和技能。</p> <p><b>能力目标:</b> 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。</p>	<p><b>项目一:</b> 文创产品基础</p> <p><b>项目二:</b> 文创产品的设计与创新</p> <p><b>项目三:</b> 文创产品设计方法</p> <p><b>项目四:</b> 文创产品设计流程</p> <p><b>项目五:</b> 文创设计实战</p>	<p>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。</p>	<p>Q8;Q9; K5;K6; K11;A7; A8;A11; A12</p>	

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 15: 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								机动	复习考试
			时序教学	周序教学								
				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	1	20	16	3						1	1	

一 学 年	2	20	17							2	1
	2.3										
第 二 学 年	3	20	17							2	1
	3.4										
	4	20	17							2	1
	4.5										
第 三 学 年	5	20	16 <sup>注1</sup>		9		4			3	1
	5.6	4							4		
	6	20							20		
合计		124	83	3	9		4		24	10	5

注1：第五期时序教学总周数16周中有9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13。

## 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	VR产品专题设计	5	3	
	影视后期专题实训	5	3	
	UI专题设计	5	3	
	毕业设计	5	4	
	岗位实习	5.6、6	26	

### （三）教学执行计划

表 17：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：(1)军事技能▲；(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)岗位实习●；(8)考试※；(9)假期&；(10)机动◎。

#### (四) 学时、学分分配

表 18: 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	
公共基础课程	必修课程	41.5	668	386(含自主学习116)	282	
	选修课程	限选课程	10	160	116(含自主学习64)	44
		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	27	434	148	286
		专业(技能)核心课程	30	480	180	300
		集中实践课程	37	924	0	924
	选修课程	任选课程	6	96	44	52
合计		154.5	2822	934(含自主学习180)	1888	
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	888	31.5%	专业(技能)课程	1934	68.5%
	必修课	2506	88.8%	选修课	316	11.2%
	理论学时	934	33.1%	实践学时	1888	66.9%

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

学生数与本专业专任教师数比例不高于 22 : 1，“双师型”教师占专业课教师数比例一般不低于60%，专任教师队伍要考虑职称、年龄、工作经验，

形成合理的梯队结构。

## 2. 专业带头人

原则上应具有本专业及相关专业副高及以上职称和较强的实践能力，能够较好地把握国内外数字内容服务行业、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，主持专业建设、开展教育教学改革、教科研工作和社会服务能力强，在本专业改革发展过程中起引领作用。

## 3. 专任教师

具有高校教师资格；原则上具有数字媒体技术、动漫、交互、艺术设计等相关专业本科及以上学历；具有一定年限的相应工作经历或者实践经验，达到相应的技术技能水平；具有本专业理论和实践能力；能够落实课程思政要求，挖掘专业课程中的思政教育元素和资源；能够运用信息技术开展混合式教学等教法改革；能够跟踪新经济、新技术发展前沿，开展技术研发与社会服务；专任教师每年至少1个月在企业或生产性实训基地锻炼，每5年累计不少于6个月的企业实践经历。

## 4. 兼职教师

主要从本专业相关行业企业的高技能人才中聘任，应具有扎实的专业知识和丰富的实际工作经验，一般应具有中级及以上专业技术职务（职称）或高级工及以上职业技能等级，了解教育教学规律，能承担专业课程教学、实习实训指导和学生职业发展规划指导等教学任务。根据需要聘请技能大师、劳动模范、能工巧匠非物质文化遗产代表性传承人等高技能人才，根据国家有关要求制定针对兼职教师聘任与管理的具体实施办法。

表 19：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 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人	3人	3人	2人	3人	2人	0	4人	3人	4人

表 20：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/初级及以上	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/中级以上	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/中级以上	软件操作熟练、教学表达能力强、有耐心。

序号	课程名称	教师要求		
		专职/兼职数量	学历/职称	能力素质
4	数字图形基础	1/1	本科/初级以上	软件操作熟练、教学表达能力强、有耐心和较好的专业审美能力
5	UI设计	1/1	本科/初级以上	
6	影视创作基础	1/1	本科/中级以上	熟悉摄影技巧及组织能力
7	三维设计	1/1	本科/中级以上	软件操作熟练、教学表达能力强、有耐心
8	影视剪辑技术	1/1	本科/中级以上	专业功底深，软件操作熟练，有一定的实践经验，教学能力强，有耐心。
9	影视后期特效合成	1/1	本科/中级以上	
10	VR产品专题设计	2/1	本科/中级以上	
11	影视后期专题实训	2/1	本科/中级以上	
12	UI专题设计	2/1	本科/中级以上	
13	毕业设计	5/5	本科/中级以上	专业实践经验较丰富，教学思路清晰，项目指导能力较强
14	岗位实习	3/3	本科/中级以上	
15	虚拟空间质感表现	2/1	本科/中级以上	软件操作熟练、教学表达能力强、有耐心
16	VR表现及应用	2/1	本科/中级以上	
17	创新创业实战	1/1	本科/初级以上	专业实践经验较丰富，教学思路清晰，项目指导能力较强
18	新媒体运营解析	1/0	本科/初级以上	专业基础较好、专业知识较广博，专业引导能力较强
19	CorelDRAW	1/0	本科/初级以上	软件操作熟练、教学表达能力强、有耐心
20	室内设计基础	1/0	本科/中级以上	专业基本功扎实、有一定的实践经验、教学示范能力较强，教学表达能力较好，善于引导
21	CG插画	1/1	本科/中级及以上	专业基础较好、专业知识较广博，专业引导能力较强
22	AIGC智能制作	2/0	本科/中级以上	软件操作熟练、教学表达能力强、有耐心
23	文创产品设计	1/0	本科/初级以上	熟悉中国传统文化，创意引导能力较强

## 十、教学条件

### 1. 教学设施

#### (1) 专业教室基本要求

本专业应配备专用教室 6 间及以上，均设置黑（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	专业画室	设计素描、色彩课内实训	多媒体教学设备、画板、画架、静物台等	180/180	造型设计（一） 造型设计（一）
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、	120/120	图像处理基础 数字图形基础 版式设计 CorelDRAW 室内设计基础
3	影视后期专题实训室	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	120/120	影视剪辑技术、 影视后期特效合成 影视后期专题实训 MG 动画创意与设计 CG 插画
4	数字设计与制作综合实训室	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	多媒体教学设备、电脑、VR 制作与演示设备等	120/120	三维设计基础 UI 设计（一） UI 设计（二） 虚拟空间质感表现 VR 表现及应用 专业技能综合实训 VR 产品专题设计 UI 专题设计
5	摄影摄像实训室	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	40/40	影视创作基础
6	师生设计工作室	实战项目指导与训练、竞赛训练、校企合作项目实施	多媒体、电脑、桌椅、打印机等输出设备	20/20	技能综合训练

## （3）实习场所基本要求

应具有稳定的校外实训基地 5 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 22：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 设计
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
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

按照国家规定，经过规范程序选用教材，优先选用国家规划教材和国家优秀教材。专业 课程教材应体现本行业新技术、新规范、新标准、新形态，并通过数字教材、活页式教材等 多种方式进行动态更新。

### （2）图书文献配备基本要求

图书文献配备能满足人才培养、专业建设、教科研等工作的需要。专业类图书文献主要 包括：设计基础、造型基础、三维动画设计与制作、分镜头脚本设计等。及时配置新经济、 新技术、新工艺、新材料、新管理方式、新服务方式等相关的图书文献。

### （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、数字化教学案例库、虚拟仿真软件 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。

## 十一、质量保障和毕业要求

### （一）质量保障

（1）学校和二级院系应建立专业人才培养质量保障机制，健全专业教学质量监控管理制度，改进结果评价，强化过程评价，探索增值评价，吸

纳行业组织、企业等参与评价，并及时公开相关信息，接受教育督导和社会监督，健全综合评价。完善人才培养方案、课程标准、课堂评价、实验教学、实习实训、毕业设计以及资源建设等质量保障建设，通过教学实施、过程监控、质量评价和持续改进，达到人才培养规格要求。

(2) 学校和二级院系应完善教学管理机制，加强日常教学组织运行与管理，定期开展课程建设、日常教学、人才培养质量的诊断与改进，建立健全巡课、听课、评教、评学等制度，建立与企业联动的实践教学环节督导制度，严明教学纪律，强化教学组织功能，定期开展公开课、示范课等教研活动。

(3) 专业教研组织应建立线上线下相结合的集中备课制度，定期召开教学研讨会议，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。

(4) 学校应建立毕业生跟踪反馈机制及社会评价机制，并对生源情况、职业道德、技术技能水平、就业质量等进行分析，定期评价人才培养质量和培养目标达成情况。

## **(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135.5学分，完成选修课程规定学分19学分，其中专业选修课6学分，公共素质选修课13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

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	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	2688CI001	B	2	32	8	8	16			1× 16+16X											②AF	
	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						②A	
	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	
	劳动教育与劳动技能	1866CT015	B	5	16			16	16X		1W			1W		1W		1W				②A	

课程性质	课程名称	课程代码	课程类型	学分	学时			各学期周数分配									考核类别方式	备注							
					总学时	其中			第一学年			第二学年			第三学年										
						理论	实践	自主学习	1	1.2	2	2.3	3	3.4	4	4.5			5	5.6	6				
公共素质拓展课程	(一) (二) (三) (四) (五)	1888CP001 1888CP002 1888CP003 1888CP004																							
	“四史”教育	0888CT046	A	1	16			16			16X											②E			
	安全教育	1866CT016	A	0.5	8			8					8X										②A		
	公共基础必修小计					<b>41.5</b>	<b>668</b>	<b>270</b>	<b>282</b>	<b>116</b>															
	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		
		公共素质限选小计					<b>10</b>	<b>160</b>	<b>52</b>	<b>44</b>	<b>64</b>														
	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					<b>13</b>	<b>220</b>	<b>112</b>	<b>44</b>	<b>64</b>															
	公共基础课程合计					<b>54.5</b>	<b>888</b>	<b>382</b>	<b>326</b>	<b>180</b>															
	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											①C	●	
影视创作基础				1415PI053	B	4.5	72	24	48		6×12												①A		
造型基础(二)				1466PI012	B	6	96	28	68			6											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												①D	●
数字图形基础				1405PI023	B	3	48	22	26					6×8										①D	
室内设计基础				1405EI058	B	3	48	16	32				4× 12											②D	

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		
	<b>专业（技能）基础小计</b>			<b>27</b>	<b>434</b>	<b>148</b>	<b>286</b>																
	三维设计	1405PI066	B	5.5	88	32	56						8×11									①D	▲
	影视剪辑技术	1405PI047	B	3	48	24	24						6×8									①D	▲
	UI设计	1405PI060	B	7	112	36	76							8×14								①D	★▲
	虚拟空间质感表现	1405EI036	B	3	48	16	32						6×8									①D	▲
	VR表现及应用	1405PI061	B	5.5	88	36	52							8×11								①D	▲
	影视后期特效合成	1405PI033	B	6	96	36	60							6×16								①D	▲
	<b>专业（技能）核心小计</b>			<b>30</b>	<b>480</b>	<b>180</b>	<b>300</b>																
	VR产品专题设计	1405PPS18	C	3	84		84										3W					①G	
	影视后期专题实训	1405PPS09	C	3	84		84										3W					①G	
	UI专题设计	1405PPS02	C	3	84		84										3W					①G	★
	毕业设计	1405PPG10	C	4	112		112										4W					②E	
	岗位实习	1405PPF17	C	24	560		560											4W	20W			②E	
	<b>专业（技能）集中实践小计</b>			<b>37</b>	<b>924</b>		<b>924</b>																
	<b>专业（技能）必修合计</b>			<b>94</b>	<b>1838</b>	<b>328</b>	<b>1510</b>																
	专业（技能）拓展课程	新媒体运营解析	1415EI050	B	2	32	16	16														②E	学生根据兴趣爱好，任选3门学习。
CG插画		1403EI052	B	2	32	12	20					√										②D	
AIGC智能制作		1415EI049	B	2	32	16	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
	创新创业实战	1405EI038	B	2	32	12	20													②A	
	CorelDRAW	1405EI066	B	2	32	12	20													②D	
	文创产品设计	1405EI064	B	2	32	12	20													②G	
	专业任选小计				6	96	44	52													
	专业(技能)课程合计				100	1934	372	1562													
	专业总学分/总学时/周学时				154.5	2822	754	1888	180	23+		26+		24+		26+		5+14w	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。

## 娄底职业技术学院

### 2025 级三年制高职专业人才培养方案修订审核表

专业名称	数字媒体艺术设计专业	专业代码	550103	
总课程数	53	总课时数	2718	
公共基础课时比例	28.8%	选修课时比例	11.6%	
实践课时比例	65.4%	毕业学分	155	
制 (修 )订 团队 成员	姓名	职称	学历/学位	单位
	夏高彦	教授	本科/硕士	娄底职业技术学院
	肖 乐	讲师	研究生/硕士	娄底职业技术学院
	肖 利	讲师	研究生/硕士	娄底职业技术学院
	康佳玲	讲师	本科	娄底职业技术学院
	曾庆承	总经理	本科	娄底弘承广告传媒有限公司
	刘莉莉	工程师	本科	重庆德克特信息技术有限公司
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. 《职业教育专业教学标准-2025年修（制）订》；</p> <p>3. 《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》；</p> <p>4. 《娄底职业技术学院关于专业人才培养方案制订与实施的原则意见》及《娄底职业技术学院 2025 级专业人才培养方案范式》；</p> <p>5. 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。</p>			
制	本专业人才培养方案修订是由教务处安排，艺术设计学院负责组织，			

(修  
订  
综述

数字媒体艺术设计专业教学团队进行调研和撰写。专业教学团队在行业企业专家参与下,开展专业相关市场调研,进行职业岗位群分析和工作过程系统化课程设计,修订而成。

### 1、指导思想。

全面遵循教育规律,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以就业为导向,主动适应区域经济社会发展和行业建设需要

②加强应用性和针对性的有机结合。

③强化职业道德,明确培养目标。

④从培养高技能人才的角度出发,科学构建课程体系。

### 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、毕业生就业情况和招聘网站信息进行调研。通过本次调研活动,我们深入了解到:(1)现阶段数字媒体艺术专业相关企业的实际运营情况、所属行业、行业发展趋势;(2)人才需求情况;(3)数字媒体艺术行业的未来发展趋势;(4)各类企业对于技能人才的能力结构要求;(5)各类企业相关部门的岗位、工作内容及对应的岗位能力要求等。通过本次对于企业专家的深入访谈,使一直禁锢于高职院校的各级领导及广大师生,能够更加贴切地了解到现阶段的行业市场需求,从而使数字媒体艺术专业的专业建设及课程设置能够更加贴近市场的最新需求,为数字媒体艺术专业的人才培养模式、人才培养定位及人才培养层次的定位做强有力的支持与佐证。

### 4、本次人才培养方案修订重点

本次修订根据对数字媒体艺术设计专业职业趋势、职业特征、未来发展趋势的调研情况对课程及其内容体系进行了一定的微调,使之更科学合理。

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: : 2025年7月6日</p>
二级学院意见	<p> 负责人签字(公章): : 2025年7月6日</p>
专家意见	<p>见《数字媒体艺术设计专业2024级专业人才培养方案论证评审表》</p> <p>专家组组长签名: : 2025年7月6日</p>
教务处(医学部)意见	<p>同意</p> <p>负责人签字(公章):  25年8月28日</p>
教学工作委员会意见	<p>同意</p> <p>主任签字:  25年8月31日</p>
学校党委意见	<p>(公章):  25年9月5日</p>