

福州英华职业学院
ANGLO-CHINESE COLLEGE

专业人才培养方案

专 业： 数字媒体技术

专业代码： 510204

学 制： 三年制

适用年级： 2025 级

专业负责人： 林栩钰

审 核 人： 吴梨梨

二〇二五年五月 制

编制说明

本方案是以习近平新时代中国特色社会主义思想为指导，深入贯彻党的二十大精神，按照全国教育大会部署，落实立德树人根本任务，坚持社会主义办学方向，构建德智体美劳全面发展的人才培养体系，突出职业教育的类型特点，深化产教融合、校企合作，推进教师、教材、教法改革，规范人才培养全过程，加快培养高技能人才。

专业人才培养方案由本专业所在的系部组织系主任、专业带头人、教研室主任、骨干教师和行业企业专家，通过对行业、企业、兄弟院校、毕业生、在校生等 5 个层次的调研，充分分析和多次论证，制(修)订出符合数字媒体技术专业高技能人才培养要求，明确“科技报国与数字人文融合”的专业思政主线，构建“能力引领、模块晋级、岗课赛证融通”的课程体系，创建“能力导向、实践驱动、循环递进”的人才培养模式。

专业人才培养方案在制(修)订过程中，历经专业教学指导委员论证、人才培养方案认证、提交学院院务会、党委会审定，将在 2025 级数字媒体技术专业实施。

主要编制人：

序 号	姓 名	单 位	职 务
1	林栩钰	福州英华职业学院	数字媒体技术专业负责人兼教研室主任
2	谢文颖	福州英华职业学院	专任教师
3	吴梨梨	福州英华职业学院	信息技术系部常务副主任
4	陈志明	信息技术系	教学督导
5	林祥云	福建犀牛智慧科技有限公司	技术总监
6	潘燕燕	福建船政交通职业学院	骨干教师
7	江 荔	福州职业技术学院	虚拟现实技术应用专业主任

目 录

一、专业名称与代码	3
二、入学要求	3
三、修业年限	3
四、职业面向	3
(一) 职业面向	3
(二) 职业发展	3
(三) 典型工作任务与职业能力分析	4
五、培养目标与培养规格	5
(一) 培养目标	6
(二) 培养规格	6
六、课程设置及要求	7
(一) 课程体系构建	7
(二) 课程描述与要求	9
(三) 课程思政要求	9
七、教学进程总体安排	10
(一) 教学活动时间安排表 (按周安排)	10
(二) 课程学时比例表	10
(三) 教学进程安排表	11
八、实施保障	16
(一) 师资队伍	16
(二) 教学设施	17
(三) 教学资源	19
(四) 校企合作	20
(五) 教学方法	21
(六) 学习评价	22
(七) 质量管理	22
九、毕业要求	24
十、附录	25
附件 1: 课程描述与要求	26
(一) 公共基础课程	26
1. 思政课程	26
2. 通识课程	31
(二) 专业 (技能) 课程	40
1. 专业基础课程	40
2. 专业核心课程	45
3. 专业拓展课程	52
4. 实践性教学环节	55
附件 2: 专业人才培养方案评审意见表	66

数字媒体技术专业人才培养方案

一、专业名称与代码

专业名称：数字媒体技术

专业代码：510204

二、入学要求

普通高级中学毕业、中等职业学校毕业或具备同等学力

三、修业年限

标准修业年限为三年，实施弹性学制修业年限不超过五年

四、职业面向

（一）职业面向

表 1 职业面向

所属专业大类（代码）	电子与信息大类（51）
所属专业类（代码）	计算机类（5102）
对应行业（代码）	数字内容提供服务（657）、影视节目制作（873）
主要职业类别（代码）	视觉传达设计人员（2-09-06-01）、数字媒体艺术专业人员（2-09-06-07）、全媒体运营师（4-13-01-05）、动画制作员（4-13-02-02）、多媒体作品制作员（4-13-05-01）
主要岗位（群）或技术领域	数字视觉设计、界面设计师、三维模型师、视频剪辑师
职业类证书	数字媒体交互设计、数字创意建模、界面设计、虚拟现实应用开发、数字影像处理、Adobe 认证设计师（ACA）、Autodesk 3D 认证、全媒体运营师

（二）职业发展

表 2 职业岗位进阶

岗位类型	岗位名称	岗位工作领域
初级岗位	数字视觉设计师	具备图形图像处理和平面设计的能

		力
	界面设计师	具备界面设计、交互设计和原型设计的能力
	视频剪辑师	具备音视频采集、编辑后期合成处理的能力
中级岗位	三维模型师	具备三维建模、材质、贴图、灯光、渲染的知识和技巧
	影视制作技术员	具备影视制作后期制作全流程能力，能够根据项目需求进行影视制作
高级岗位	虚拟现实产品设计师	具备设计并实现简单虚拟现实交互和场景漫游的能力
	影视制作项目经理	具备项目计划制定、进度控制及资源调配，能够精准拆解剧本筹备、拍摄执行、后期制作等各阶能力

（三）典型工作任务与职业能力分析

表 3 职业能力与素养分析

岗位工作领域	典型工作任务	职业能力与素养
1. 数字视觉设计师	1-1 宣传画册设计与制作	1-1-1 具有责任在心、严谨认真、刻苦钻研、敬业爱业的职业精神 1-1-2 具有感受美、表现美、鉴赏美、创造美的能力 1-1-3 具有熟练使用平面设计软件的能力 1-1-4 具有进行宣传画册设计和制作的能力
	1-2 海报设计与制作	1-2-1 具有责任在心、严谨认真、刻苦钻研、敬业爱业的职业精神 1-2-2 具有感受美、表现美、鉴赏美、创造美的能力 1-2-3 具有熟练使用平面设计软件的能力 1-2-4 具有进行海报设计和制作的能力
2. 界面设计师	2-1 图标设计	2-1-1 具有责任在心、严谨认真、刻苦钻研、敬业爱业的职业精神 2-1-2 具有感受美、表现美、鉴赏美、创造美的能力 2-1-3 具有熟练使用 UI 设计软件的能力 2-1-4 具有设计图标的的能力
	2-2 界面设计	2-2-1 具有责任在心、严谨认真、刻苦钻研、敬业爱业的职业精神

		2-2-2 具有感受美、表现美、鉴赏美、创造美的能力 2-2-3 具有设计界面视觉和美术设计的能力 2-2-4 具有设计界面整体的能力
	2-3 交互设计	2-3-1 具有责任在心、严谨认真、刻苦钻研、敬业爱业的职业精神 2-3-2 具有感受美、表现美、鉴赏美、创造美的能力 2-3-3 具有设计界面交互的能力 2-3-4 具有设计界面动效的能力
3. 三维建模师	3-1 三维模型制作	3-1-1 具有责任在心、严谨认真、刻苦钻研、敬业爱业的职业精神 3-1-2 具有感受美、表现美、鉴赏美、创造美的能力 3-1-3 具有物体模型制作的能力 3-1-4 具有道具模型制作的能力
	3-2 三维场景制作	3-2-1 具有责任在心、严谨认真、刻苦钻研、敬业爱业的职业精神 3-2-2 具有感受美、表现美、鉴赏美、创造美的能力 3-2-3 具有室内外场景制作的能力
4. 视频剪辑师	4-1 非线性编辑	4-1-1 具有责任在心、严谨认真、刻苦钻研、敬业爱业的职业精神 4-1-2 具有感受美、表现美、鉴赏美、创造美的能力 4-1-3 具有阅读和分析专题片分镜头脚本和剪辑要求的能力 4-1-4 具有选取合适编辑软件和设备的能力 4-1-5 具有剪辑、输出影片的能力
	4-2 后期合成	4-2-1 具有责任在心、严谨认真、刻苦钻研、敬业爱业的职业精神 4-2-2 具有感受美、表现美、鉴赏美、创造美的能力 4-2-3 具有合成字幕、片头、片尾、音频等元素的能力 4-2-4 具有制作特效的能力
5. 虚拟现实产品设计师	5-1 VR 三维建模	5-1-1 具有责任在心、严谨认真、刻苦钻研、敬业爱业的职业精神 5-1-2 具有感受美、表现美、鉴赏美、创造美的能力 5-1-3 具有 VR 三维模型设计与制作的能力 5-1-4 具有 VR 场景设计与制作的能力

	5-2 VR 交互设计	5-2-1 具有责任在心、严谨认真、刻苦钻研、敬业爱业的职业精神 5-2-2 具有感受美、表现美、鉴赏美、创造美的能力 5-2-3 具有设计和策划虚拟现实应用产品的剧情的能力 5-2-4 具有设计和策划虚拟现实应用产品交互的能力
--	-------------	---

五、培养目标与培养规格

（一）培养目标

本专业以习近平新时代中国特色社会主义思想为指导，落实立德树人根本任务，培养能够践行社会主义核心价值观，传承技能文明，德智体美劳全面发展，具有一定的科学文化水平，良好的人文素养、科学素养、数字素养、职业道德、创新意识，爱岗敬业的职业精神和精益求精的工匠精神，较强的就业创业能力和可持续发展的能力，掌握本专业知识和技能技术，具备职业综合素质和行动能力，面向数字内容服务、影视节目制作等行业的视觉传达设计员、数字媒体艺术设计人员、全媒体运营师等职业，能够从事视觉传达设计、界面与交互设计、数字文创产品设计、音视频编辑等工作的高技能人才。

（二）培养规格

本专业学生应在系统学习本专业知识并完成有关实习实训基础上，全面提升知识、能力、素质，掌握并实际运用岗位（群）需要的专业核心技术技能，实现德智体美劳全面发展，总体上须达到以下要求：

1. 坚定拥护中国共产党领导和中国特色社会主义制度，以习近平新时代中国特色社会主义思想为指导，践行社会主义核心价值观，具有坚定的理想信念、深厚的爱国情感和中华民族自豪感；

2. 掌握与本专业对应职业活动相关的国家法律、行业规定，掌握绿色生产、环境保护、安全防护、质量管理等相关知识与技能，了解相关行业文化，具有爱岗敬业的职业精神，遵守职业道德准则和行为规范，具备社会责任感 and 担当精神；

3. 掌握支撑本专业学习和可持续发展必备的语文、数学、外语（英语等）、信息技术等文化基础知识，具有良好的人文素养与科学素养，具备职业生涯规划能力；

4. 具有良好的语言表达能力、文字表达能力、沟通合作能力，具有较强的集体意识和团队合作意识，学习 1 门外语并结合本专业加以运用；

5. 掌握数字媒体技术基础、图文编辑、创意设计、构成基础、程序设计、三维软件基础等方面的专业基础理论知识，具有良好的色彩运用和一定的数字绘画能力；
6. 掌握图形图像处理、摄影摄像等方面的专业基础理论知识，能够根据需求分析进行素材的采集、整理和加工，具有一定的创意策划能力；
7. 掌握视觉传达设计、界面与交互设计、网页设计等技术技能，具有交互设计、文创产品设计、Web 前端开发的实践能力；
8. 掌握三维建模、灯光渲染、三维动画制作，以及音视频采集、后期特效制作等技术技能，具有影视短片创意与制作的实践能力；
9. 掌握合作完成项目策划、开展数字媒体运营的技术技能，具有融合媒体技术加工信息内容向目标受众推广的能力；
10. 掌握信息技术基础知识，具有适应本行业数字化和智能化发展需求的数字技能；
11. 具有探究学习、终身学习和可持续发展的能力，具有整合知识和综合运用知识分析问题和解决问题的能力；
12. 掌握身体运动的基本知识和至少 1 项体育运动技能，达到国家大学生体质健康测试 2 合格标准，养成良好的运动习惯、卫生习惯和行为习惯；具备一定的心理调适能力；
13. 掌握必备的美育知识，具有一定的文化修养、审美能力，形成至少 1 项艺术特长或爱好；
14. 树立正确的劳动观，尊重劳动，热爱劳动，具备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、工匠精神，弘扬劳动光荣、技能宝贵、创造伟大的时代风尚。

六、课程设置及要求

（一）课程体系构建

数字媒体技术专业课程体系遵循“通识教育筑基—专业能力进阶—创新实践赋能”的逻辑主线，明确“科技报国与数字人文融合”的专业思政主线，强化“岗课赛证”协同育人，通过模块化能力培养与分层递进实践体系，实现学生技术应用力、创新力与职业素养的全面提升，契合数字创意产业时代需求。课程体系如图 1 所示。

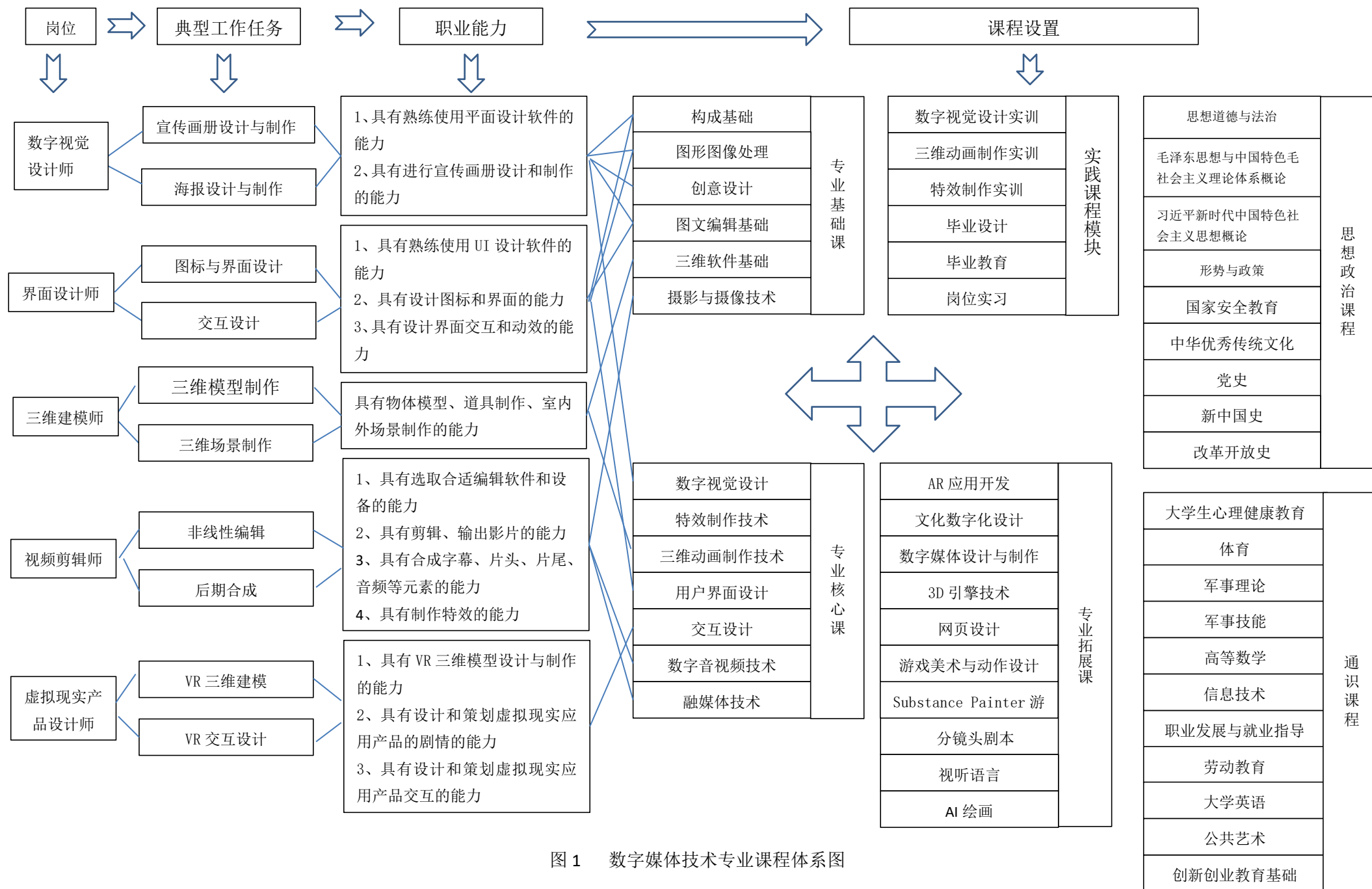


图 1 数字媒体技术专业课程体系图

（二）课程描述与要求

各门课程学生学习目标、主要内容、教学要求详见附件 1 课程描述与要求。

（三）课程思政要求

以习近平新时代中国特色社会主义思想为指导，坚持以立德树人为核心，把学生思想政治教育工作贯穿和体现在教育教学全过程，全面落实全员育人、全程育人、全方位育人要求。遵循思想政治工作规律、遵循教书育人规律、遵循学生成长规律，因事而化、因时而进、因势而新，以思想政治课程为核心，突出发挥主导作用，以其他课程的“课程思政”为基础，实现思政课程与课程思政的同向同行。

在课程思政实施过程中建议围绕着“意识、精神、素养、态度、能力”五个维度进行规划，根据课程性质、类型和开设阶段进行递进式培养。鼓励任课教师，在课程教学过程中，对标企业岗位对人才提出的具体要求，深度挖掘企业大师、劳模的典型事例，丰富课程思政教育资源库，凝练课程思政主线。以教学任务为载体，优化课程思政内容供给，实施思政主线贯穿始终、按任务特点融入思政元素的任务驱动教学。

公共基础课程：要重点提高学生思想道德修养、人文素质、科学精神、宪法法治意识、国家安全意识和认知能力的课程，注重在潜移默化中坚定学生理想信念、厚植爱国主义情怀、加强品德修养、增长知识见识、培养奋斗精神，提升学生综合素质。

专业基础课程：要根据专业的特色和优势，深入研究专业的育人目标，深度挖掘提炼专业知识体系中所蕴含的思想价值和精神内涵，科学合理拓展专业课程的广度、深度和温度，从课程所涉专业、行业、国家、国际、文化、历史等角度，增加课程的知识性、人文性，提升引领性、时代性和开放性。

专业核心课程：要注重学思结合、知行统一，增强学生勇于探索的创新精神、善于解决问题的实践能力，要注重让学生“敢闯会创”，在亲身参与中增强创新精神、创造意识和创业能力。

专业拓展课程：要注重教育和引导学生弘扬劳动精神，将“读万卷书”与“行万里路”相结合，扎根中国大地了解国情民情，在实践中增长智慧才干，在艰苦奋斗中锤炼意志品质。

课程教学过程中应突出培养学生遵纪守法、遵规守纪、严于律己、尊老爱幼的意识，吃苦耐劳、精益求精的工匠精神、劳模精神、劳动精神；诚实守信、严谨认真、理性思维的职业素养；爱岗敬业、踏实肯干的工作态度，守法合规的法治思维，责任

担当的邮政精神，规范操作的规范意识，勇于创新的创新意识，以及质量管理、团结协作的能力等，充分发挥课程思政协同和支撑作用。

七、教学进程总体安排

（一）教学活动时间安排表（按周安排）

表 4 教学活动时间安排表

单位：周

学 年	学 期	理论教 学与课 程实训	考 试	入 学 教 育	毕 业 教 育	实践性教育环节					假 日	机 动	学期周数 小计
						军训	运动会 (技能赛)	专项 实训	岗位 实习	毕业 设计			
一	1	14	1	1		2	0.5				1	0.5	20
	2	16	1				0.5	1			1	0.5	20
二	3	16	1				0.5	1			1	0.5	20
	4	16	1				0.5	1			1	0.5	20
三	5	5	1						13		1		20
	6				1				11	6	2		20
合计		67	5	1	1	2	2	3	24	6	7	2	120

（二）课程学时比例表

本专业总学分为 143.5。课时总数为 2656 学时，其中公共课程 924 学时，约占总学时 34.79%，实践教学 1602 学时，约占总学时 60.32%，选修课程 288 学时，约占总学时 10.84%。

表 5 课程学时比例表

课程 类别	课程子类	课程 性质	学分数	学时数			学时百分比 (%)
				理论	实践	总学时	
公共基 础课程	思政课程	必修	11	176	16	192	7.2
	通识课程	必修	34.5	318	318	636	23.9
		任选	6	96	0	96	3.6

	小计		51.5	590	334	924	34.7
专业(技能)课程	专业基础课程	必修	18	144	144	288	10.8
	专业核心课程	必修	28	224	224	448	16.8
	专业拓展课程	专选	12	96	96	192	7.2
	实践性教育环节	必修	34	0	804	804	30.5
	小计		92	464	1268	1732	65.3
合计			143.5	1054	1602	2656	100

(三) 教学进程安排表

表 6 教学进程安排表

课程类别	课程子类	课程性质	课程编码	课 程 名 称	课程类型	学分	学 时 数					考核方式	各学期周学时分配						备 注	
							总学时	理论教学	课程实训	专项实训	实习		第一年		第二年		第三年			
													一	二	三	四	五	六		
公共基础课程	思想政治课程	必修	G2025001	思想道德与法治	B	3	48	32	16			考查	3							
			G2025002	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	A	2	32	32				考查		2						
			G2022016	习近平新时代中国特色社会主义思想概论	A	3	48	48				考试		3						
			G2023005	形势与政策（一）	A	0.25	8	8				考查	2							
			G2023006	形势与政策（二）	A	0.25	8	8				考查		2						
			G2023007	形势与政策（三）	A	0.25	8	8				考查			2					
			G2023008	形势与政策（四）	A	0.25	8	8				考查				2				
			G2025010	国家安全教育	A	1	16	16				考查				2				
		小计					10	176	160	16				5	7	2	4			
		选择性必修课	G2025011	中华优秀传统文化	A	1	16	16					考查							至少修1学分 8周
			G2024001	党史	A	1	16	16					考查							
			G2024002	新中国史	A	1	16	16					考查							
			G2024003	改革开放史	A	1	16	16					考查							
			G2024004	社会主义发展史	A	1	16	16					考查							
		小计					1	16	16						2					
	通识	必修	G2025012	体育（一）	B	1.5	24	2	22			考查	2							
			G2023010	体育（二）	B	2	32	4	28			考查		2						

课程		G2023011	体育（三）	B	2	32	4	28			考查			2					
		G2024006	体育（四）	B	1.5	24	2	22			考查				2				
		G2023013	大学生心理健康教育	B	2	32	16	16			考查		2						
		G2024007	军事理论	A	2	36	36				考查							2 周	
		G2025013	军事技能	C	2	112		112			考查							14 天	
		G2023016	大学英语（一）	B	4	64	48	16			考试	4							
		G2023017	大学英语（二）	B	4	64	48	16			考试		4						
		G2025003	信息技术	B	3	48	16	32			考试	3							
		G2025014	劳动教育	A	1	16	16				考查								
		G2023022	高等数学	A	4	64	64				考试	4							
		G2023023	公共艺术	B	2	32	16	16			考查			2					
		G2025016	创新创业教育基础	B	2	32	28	4			考查		2						
		G2025004	职业发展与就业指导（一）	B	0.5	8	6	2			考查	2							
		G2025005	职业发展与就业指导（二）	B	1	16	12	4			考查			2					
		小计					34.5	636	318	318				15	10	6	2		
		任选	人文素养与职业素养培育类			A	1.5	24	24				考查	全院公共任选课，由教务处负责开设，本专业学生在教务处面向全院开设的公共任选课中任意选修并修满 6 学分，96 学时。鼓励学生通过国家教学资源平台自主学习，取得证书可申请学分转换。					
	自然科学与科学精神培育类			A	1.5	24	24				考查								
	体育竞技与安全健康教育类			A	1.5	24	24				考查								
	创新创业与职业技能培育类			A	1.5	24	24				考查								
	小计（不低于 96 学时，6 学分）					6	96	96						2	2	2	2		
	公共基础课程合计					51.5	924	590	334				20	19	12	8	2		
专业（技能）	专业基础课	必修	C2024013	构成基础	B	2	32	16	16			考查	2						
			C2024014	图形图像处理	B	4	64	32	32			考试		4					
			C2023015	创意设计	B	2	32	16	16			考查		2					
			C2024047	三维软件基础	B	4	64	32	32			考试			4				
			C2022033	图文编辑基础	B	4	64	32	32			考试			4				
			C2024048	摄影与摄像技术	B	2	32	16	16			考查			2				

课程		小计				18	288	144	144				2	6	10				
	专业 核心 课	必修	C2023043	特效制作技术	B	4	64	32	32			考试			4				
			C2023005	三维动画制作技术	B	4	64	32	32			考试				4			
			C2022034	数字视觉设计	B	4	64	32	32			考试				4			
			C2023041	交互设计	B	4	64	32	32			考试				4			
			C2023042	数字音视频技术	B	4	64	32	32			考试				4			
			C2023080	融媒体技术	B	4	64	32	32			考试					4		
			C2023004	用户界面设计	B	4	64	32	32			考试					4		
		小计				28	448	224	224						4	16	8		
	专业 拓展 课	选修	C2025001	AR 应用开发	B	2	32	16	16			考查							
			C2025002	文化数字化设计	B	4	64	32	32			考查							
			C2025005	数字媒体设计与制作	B	2	32	16	16			考查					2		
			C2021033	3D 引擎技术	B	4	64	32	32			考试					4		
			C2020004	网页设计	B	4	64	32	32			考查					4		
			C2025004	游戏美术与动作设计	B	2	32	16	16			考查							
			C2021039	Substance Painter 游戏贴图绘制	B	2	32	16	16			考查					2		
			C2023071	分镜头剧本	A	2	32	16	16			考查							
			C2025005	视听语言	A	2	32	16	16			考查							
			C2025006	运动捕捉技术	B	2	32	16	16			考查							
			C2025007	AI 绘画	B	2	32	16	16			考查							
			C2022021	数字雕刻	B	4	64	32	32			考查							
			C2025004	新媒体运营	B	2	32	16	16			考查							
		小计				12	192	96	96								12		

不低于 10 学分

实践性教学环节	必修	SXJSJSZ01	数字视觉设计实训	C	1	20			20		考查		20				
		SXJSJSZ04	三维动画制作实训	C	1	20			20		考查			20			
		SXJSJSZ03	特效制作实训	C	1	20			20		考查				20		
		G2025020	毕业设计	C	6	120			120		考查						
		G2025023	毕业教育	C	1	20			20		考查						
		G2025017	岗位实习	C	24	624					考查						24
	小计				34	804			180	624			20	20	20		24
	专业（技能）课程合计				92	1752	464	464	180	624		2	6	14	16	20	
全程合计				143.5	2656	1054	798	180	624		22	25	26	24	22		
注：课程类型分为纯理论课程（A类）、理论+实践课程（B类）、纯实践课程（C类）。																	
.....																	

八、实施保障

（一）师资队伍

按照“四有好老师”“四个相统一”“四个引路人”的要求建设专业教师队伍，将师德师风作为教师队伍建设的第一标准，根据学校管理要求落实师德师风一票否决制。遵循新时代高校教师职业行为十项准则：坚定政治方向、自觉爱国守法、传播优秀文化、潜心教书育人、关心爱护学生、坚持言行雅正、遵守学术规范、秉持公平诚信、坚守廉洁自律、积极奉献社会。

1. 教师队伍结构

学生数与本专业专任教师数比例不高于 25：1，“双师型”教师占专业课教师数比例不低于 60%，高级职称专任教师的比例不低于 20%，专任教师队伍从职称结构、年龄、工作经验，形成合理的梯队结构。其中师资队伍中另整合校内外优质人才资源，选聘企业高级技术人员担任行业导师，组建校企合作、专兼结合的教师团队，建立定期开展专业（学科）教研机制。

2. 专业带头人（专业负责人）

专业负责人具有研究生学历、讲师及以上职称，具有较强的教研教改和科学研究能力。能够较好地把握国内外数字内容服务、影视节目制作等行业、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，在本专业改革发展中起引领作用。

3. 专任教师

全体教师 100%持有高校教师资格证，都具有数字媒体技术、艺术设计、动画、网络与新媒体等相关专业本科及以上学历；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；专业教师每年至少 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

本专业兼职教师主要从相关行业企业的一线管理、技术人员和能工巧匠中聘任，要求具备良好的思想政治素质、职业道德和工匠精神，具有扎实的专业知识和丰富的实际工作经验，具有中级及以上相关专业职称，了解教育规律，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。本专业注重对兼职教师的教学能

力培训。

（二）教学设施

主要包括能够满足正常的课程教学、实习实训所需的专业教室、校内实训室和校外实习实训基地。教学设施满足本专业人才培养实施需要，其中实训（实验）室面积、设施等达到国家发布的有关专业实训教学条件建设标准（仪器设备配备规范）要求。信息化条件保障能满足专业建设、教学管理、信息化教学和学生自主学习需要，具备利用信息化手段开展混合式教学的条件。

1. 校内实训基地

实验、实训场所面积、设备设施、安全、环境、管理等符合教育部有关标准（规定、办法），实验、实训环境与设备设施对接真实职业场景或工作情境，实训项目注重工学结合、理实一体化，实验、实训指导教师配备合理，实验、实训管理及实施规章制度齐全，确保能够顺利开展影视剪辑、三维动画制作、三维扫描及打印、数字雕塑、运动捕捉、数字媒体动画等实验、实训活动。鼓励在实训中运用大数据、云计算、人工智能、虚拟仿真等前沿信息技术。

表 8 校内实训设备情况一览表

序号	实验实训基地（室）名称	实验实训室功能（承担课程与实训实习项目）	面积、主要实验（训）设备名称及台套数要求	座位数（个）	对应课程
1	影视制作实训室	摄影与摄像技术、数字音视频制作、特效制作技术、项目拍摄	65m ² 、拍摄幕布、摄像机、挡光板、补光灯、三脚架、静物台拍摄支架若干。	10	《摄影与摄像技术》《数字音视频技术》《特效制作技术》
2	数字媒体应用实训室	3D 引擎技术、交互技术、VR 技术基础	86m ² 、主机、显示器、服务器、空调	56	《3D 引擎技术》《交互技术》《VR 技术基础》
3	三维动画创作实训室	三维动画制作、三维软件基础、游戏美术与动作设计、Substance Painter 游戏贴图绘制	110 m ² ；高清投影仪一台、多媒体教学设备一套、66 台高配置计算机，安装有：MAYA\3DMAX\CINEMA	66	《三维动画制作》《三维软件基础》《游戏美术与动作设计》《Substance Painter 游戏贴图设计》

			4D\UNITY\UE\ZBRUSH 等软件		
4	特效制作实训室	数字音视频技术、 特效制作技术、 视听语言、 数字媒体制作与设计	100 m ² ；高清投影 仪一台、多媒体教学 设备一套、65 台高配 置计算机，安装有 Photoshop、Axure、 After Effects、 Premiere、houdini、 UE4 等影视特效制作、 剪辑和后期合成相关 软件	65	《数字音视频技术》《特 效制作技术》
5	动画创作实训室 3	图形图像处理、 数字视觉设计、 用户界面设计	100 m ² ；PC 机 65 台， 教师机 1 台； Photoshop\Animatio n\AE\PR 等软件	65	《图形图像处理》《数字 视觉设计》《用户界面设 计》
6	数据标注实训室	信息技术、 信息技术拓展（Python）	100m ² 、主机、 显示器、服务器 空调、	56	《信息技术》《信息技术 拓展（Python）》
7	综合应用实训室 1	图形图像处理、 图文编辑基础	134m ² 、主机、 显示器、服务器、 空调	72	《图形图像处理》《图文 编辑基础》
8	综合应用实训室 2	数字视觉设计、 数字视觉设计实训	100m ² 、主机、 显示器、服务器、 空调	50	《数字视觉设计》《数字 视觉设计实训》
9	综合应用实训室 3	融媒体制作技术、 数字媒体设计与制作	134m ² 、主机、 显示器、服务器、 空调	72	《融媒体制作技术》《数 字媒体设计与制作》

2.校外实训基地

根据本专业人才培养的需要和未来就业需求，校外实训基地应能提供数字媒体方

向的项目策划、三维动画创作、视频剪辑、动画特效设计和融媒体设计等与专业对口的相关实训项目；学校和实习单位双方共同制订实习计划，能够配备相应数量的指导教师对学生实训进行指导和管理，开展专业教学和职业技能训练，完成实习质量评价，做好学生实习服务和管理工作的，有保证实习学生日常工作、学习、生活的规章制度，有安全、保险保障，依法依规保障学生的基本权益。以“校企合作、优势互补、携手共赢、促进发展、深化产教融合”为宗旨，创造了良好的实践教学环境，合力培养“懂规范、会创意、能协作、求品质”的高技能人才。

表 9 校外实训基地一览表

序号	校外实训基地名称	承担功能（实训实习项目）	工位数（个）
1	福州锐翼教育科技有限公司	实习	5
2	福州高新区帆映传媒有限公司	实习、专项实训	10
3	屏南小田姑娘农业有限公司福州分公司	实习、专项实训	20
4	福州出其有意文化发展有限公司	实习	3
5	福州鼓楼区卡拉熊文化传媒有限公司	实习	5
6	福州苗禾文化传播有限公司	实习	10
7	福建天宏创世科技有限公司	专项实训、共建教育实践基地	100
8	福建国瑞工程设计有限公司	实习	10
9	福建省邵武中森实业（集团）有限公司	实习	10
10	福清童画艺术教育	专项实训、共建教育实践基地	10
11	福建省艾的卡讯网络科技有限公司	师资培训、专项实训	10
12	福州畅飞网络科技有限公司	师资培训、专项实训、实习	10
13	育凤智联	师资培训、专项实训、实习	10

（三）教学资源

1. 校内固有资源

本专业为了整合开发优质数字化教学资源、提高课程质量，将所有素材性课程资源归纳进移动硬盘，涵盖数字媒体技术专业的建设、数字媒体技术专业课程体系的构建、数字媒体技术专业课程的课程标准、教学设计、教学经验交流、数字媒体技术项

目（含案例）资源、虚拟项目实训、数字媒体技术行业最新信息、学生作品、企业作品等。配有一名老师定期更新硬盘内容，为专业建设积累素材。

2. 网络信息资源

开发智慧职教、超星学习通等网络教学平台，实现线上线下信息化资源共享；构建多种数字资源，如爱课程网、职业教育网等数字资源共享。通过多种有效网络资源平台的使用，实现线上线下混合式教学法，充分激发学生自主化学习、碎片化学习、游戏化学习、闯关竞赛式学习。

目前所有开设课程均建立网络教学平台和多元化教学资源。

以省级精品课程《动漫衍生产品设计》等课程为抓手，优化立体化资源、用好数字化资源，强化数字化教学资源在日常教学中的使用，认识 AI 技术在教学资源和技术运用中带来的变革，加强资源的有效整理和运用，实现教师线上评阅、批注作业、评价、统计学生学习成效等，增加师生课堂互动以及课后交流的渠道。

3. 教材图书文献等资源管理

为落实党中央、国务院关于教材建设的决策部署和新修订的职业教育法，根据《“十四五”职业教育规划教材建设实施方案》和《教育部办公厅关于组织开展“十四五”首批职业教育国家规划教材遴选工作的通知》要求，一是落实要求，抓好教材选用。本专业严格落实《职业院校教材管理办法》，加强对本专业教材选用使用工作的管理，按有关规定落实教材选用要求，优先选用“十四五”国规教材，确保优质教材进课堂，并做好教材选用备案工作；二是明确要求，规范标识使用。严禁未入选的教材擅自使用“十四五”国规教材专用标识，或使用可能误导教材选用的相似标识及表述，如使用造型、颜色高度相似的标识，标注主体或范围不明确的“规划教材”“示范教材”等字样，或擅自标注“全国”“国家”等字样；三是紧跟产业，及时修订更新。及时吸收新技术、新工艺、新标准，不断丰富相应数字化教学资源。必要时结合教学需要，立项校本教材或者申报新教材的编写与出版；四、示范引领，巩固建设成效，积极发挥优质教材的示范引领作用，强化职业教育新形态、数字化等教材开发建设力度，加快推进省级规划教材建设。

结合三教改革中对“教材”的要求，积极发挥教研室力量、教学团队力量，严格落实和把控动漫制作技术专业的教材选用和征订。对引用的相关图书或文献，把握“意识形态”，引入新规范、新技术、新标准，结合“立德树人”作为选用教材的主要依据。

（四）校企合作

本专业将人才培养模式概括为“产教融合、工学结合、岗位优先”；其特色概括为“精艺专业、校企共育、岗课赛证融通”。

依据福建省文化创意产业发展现状，围绕数字媒体技术行业“有素养、懂艺术、会设计、能制作”的人才需求目标，坚持学院人才定位与学院人才培养特色，建设“产教融合、工学结合、岗位优先”的人才培养模式。“工学结合”是指通过企业和学校的课程结合，在培养人才的同时来满足企业的能力需求；“岗位优先”是指基于岗位能力设置课程体系。

我们与企业进行深度合作，以学生就业为导向进行人才培养，对本专业的人才侧重实践，强调与企业生产的结合。以培养学生的职业能力为基本目的，结合本专业的理论知识，使学生构建完整的实践加理论的能力体系，具备可发展性，最终实现对人的培养。人才培养方案突出岗位针对性，在知识、能力、素质教学培养中，突出能力主线，以适用性、实用性、应用性、前沿拓展性、真实性、开放性实施教学，努力提升核心竞争力，提升综合素质。

专业特色方面，“精艺专业”是指在基于工作过程中的教学中注重学生技能训练的同时，教师把对学生的艺术修养、职业素养与创新能力、技能能力相结合，融合艺术造诣与原创性思维；“校企共育”是我们数字媒体技术专业最主要的一个特色，与企业共同培育学生，提高学生综合能力。“岗课赛证”是指采用课证融通体系、学生技能竞赛融入课堂教学体系、教学模块与典型工作岗位融通体系。

（五）教学方法

1. 教学手段

本专业推行“任务驱动、项目导向”等教学模式，将“课内教学和课外学习相结合”，将“学习性工作任务和企业实际项目相结合”，教学中始终以学生为中心，推行自主学习、协作学习、碎片化学习；将真实项目、真实环境引入广告专业教学中，使学生在“做中学、学中做”“教学创赛一体化”激发了学生学习兴趣。

在教学手段方面，首先，积极推进利用信息教学手段以及结合传统多媒体课件开展教学工作，数字媒体技术专业所有教师均能熟练运用多种信息化教学手段、多媒体技术与课堂教学管理技术相结合进行教学。其次，充分利用网络教学平台，充分利用微课慕课资源不断提高教学资源针对性。第三，充分利用校内外合作企业资源，使教学内容更加真实，提高任务完成效果。

2. 教学方法

本专业在传统灌输式讲授法的基础上，充分挖掘课程内涵，优化课程思政教学设计，辅以多种教学法，有案例教学法、项目教学法、一体化教学法、讨论法、现场教学、线上线下混合式教学法等，部分教学方式举例如下：

（1）讲授教学法：将新知识直接传授给学生，虽是传统的教学方法，却也不可或缺。譬如理论课《数字媒体技术导论》《创意设计》等，都会以传授学生大量的理论知识为主。

（2）现场教学法：以现场为中心，以现场实物为对象，以学生活动为主体，在校内外实训基地进行，指导学生在现场观察、记录、写生、研究等，提高学生的现场操作能力，如《摄影摄像技术》，采用影视制作实训室、多媒体教室实操、校外基地实践等相结合的现场教学模式，提高学生动手能力、观察能力。

（3）示范法：针对《数字音视频技术》《三维动画制作技术》《3D引擎技术》等软件实践操作课程，教师结合项目任务驱动，将知识点进行完整解析，并逐个进行示范操作，特别是针对难点部分进行重点演示。

（4）一体化教学法：突破以往理论与实践相脱节的现象，教学环节相对集中，通过设定教学任务和教学目标，使得师生双方边教、边学、边做，全程构建素质和技能培养框架，丰富课堂教学和实践教学环节。在整个教学环节中，理论和实践交替进行直观和抽象交错出现，没有固定的先实后理或先理后实，而是理中有实，实中有理，突出学生动手能力和专业技能的培养。

（5）项目教学法：学生在教师的指导下亲自处理一个项目的全过程，在这一个过程中学习掌握教学计划内的教学内容。学生全部或部分独立组织、安排学习行为，解决在处理项目中遇到的困难，提高学生的兴趣，自然能调动学习的积极性。具体运用高等项目有两类：一、企业实际承担的典型项目（企业项目）；二、将企业项目改造成教学项目，譬如《交互设计》课程中运用“青少年航天科普虚拟交互动画”项目，《数字音视频技术》课程中的“农产品推广短视频制作”项目。

（6）讨论法、分组法：学生完成任务、项目（2—4人一组）。教师从传授知识换成协调、指导的角色，培养学生规划、组织工作以及团队精神。

（六）学习评价

一般采用过程性评价与终结性评价相结合的考核方式。其中平时成绩主要指过程性评价考核过程，主要包括：出勤、课堂表现、作业、线上互动、阶段性考核、增值评价以及其他情况，课程任课教师可根据课程的主要特点设置过程性考核评价指标形成平时成绩。

鼓励学生积极参加学科竞赛、创新创业、技能鉴定、职业资格证书获取等，相关成果可按学院要求进行期末终结性考核成绩置换获得学分。构建以职业能力考核为主导、企业专家参与、符合行业规范和专业技能标准的教学评价系统。在考核内容上，不仅关注学生对知识的理解和技能的掌握，更加关注学生实践中运用知识与解决问题的能力水平。注重分析、解决问题的能力 and 实际应用的能力，特别要注重实效和学生职业能力考核，重视节能环保、规范操作、安全生产、团队合作等职业素质的形成。

（七）质量管理

为保证正常的教学秩序和专业培养目标的实现，学院出台了一系列教学规范和教学管理方面的有关文件，建立了完善的教育和管理制度体系。

1、教学管理机构结构合理

学院教学管理队伍机构健全，结构合理，人员素质和业务水平高；管理规范，手段先进，信息化管理程度高，积极主动开展教学管理改革；不断创新实践，探索高职教育教学管理新思路。

2、教学环节管理制度健全

学院范围各主要教学环节，均制定了明确的工作规范和质量控制标准。其内容涵盖了期初教学检查、平时听课制度、期中教学检查、期中师生座谈会、期末教学检查等。严格执行学生学业考核制度，修满学分而未取得技能证书者实行暂缓毕业处理。确保人才培养质量，制定了各主要教学环节的质量标准并严格执行。针对专业教学设计、课程教学大纲设计、学院制定了明确的基本理论知识，基本技能及基本素质要求，从各个层面、全方位对教学质量进行监控。

3、教学档案资料收集完整、保管有序

每个学期初，教师的教学基本材料都要上交系部的教学秘书，教学秘书统一分类收集、保存。教师听课记录表、期末成绩及评价、学生上课点名表等教学档案资料，每学期结束时交系教学秘书保管。同时教学秘书还需将每学期的学生试卷、教师听课笔记、学生问卷、同行问卷等基本教学资料收集齐全，装订规范、分类保管。

4、教学质量保障措施得力，教学秩序良好

（1）坚持实施“3+1”教学质量监控工程

学院坚持实施“3+1”教学质量监控工程，确保对教学质量的有效监控。每学期的期初、期中、期末，教务处和教学督导办对教师的教学材料完成情况进行检查。期初教学检查内容包括教师上课到位情况，课程标准、教学进度表、教案、教学日记、

上课点名表、平时成绩登记表等教学材料；期中教学检查内容主要包括检查课堂教学情况、教学进度计划执行情况等教学环节情况；期末教学检查的重点是课程考核环节，以及本学期所有教学材料的完成情况。

（2）建立教学督导制度

学院组织有多年教学与管理经验的专家成立督导组，深入教学第一线，对教师实行随堂听课、评课制度，对教师教学水平的提高起到了积极作用。

（3）评教评学工作形成制度，良性循环

学院将评教评学作为教学质量保障和监控的一项重要工作来抓，列为每学期必须完成的任务。实践证明，由于评价指标体系设计合理、科学、有针对性，使得评教评学活动形成了良性循环，学生对教师教学工作的满意不断提高。学院非常重视学生对教师的评价与选择，学院教务处和本系定期召开学生座谈会、学生评教等措施，广泛听取学生对任课教师的意见。教务处与系部每学期开展教学质量评价，对每门课程教学质量实行学生、教师同行、督导评价，并对教学工作优秀奖获得者进行表彰奖励，有效激发了本专业教师教学工作的积极性，强化了教师的责任意识、质量意识和改革意识，不断提高教学质量和管理水平。

学院教学质量监控制度完善，措施得力，使得整个学院的教学工作非常有序，教学质量稳步提升，学生对学院的教学质量满意度高。

九、毕业要求

在规定修业年限内，本专业学生必须至少满足以下基本条件方可毕业：

1. 修满 143.5 学分（其中：公共基础课程 51.5 学分，专业课程 92 学分）；
2. 修得学生工作部（团委）组织实施的第二课堂学分 ≥ 18 分；
3. 达到专业培养目标和培养规格要求；
4. 大学生体质健康测试合格，由公共基础部体育教研室（部）认定；
5. 毕业设计、岗位实习均达到及格及以上；
6. 符合学校学生学籍管理规定中的相关要求；
7. 获得与本专业相关的职业资格证书或等级证书，可置换认定对应课程学分。

表 11 数字媒体技术专业相关职业资格（等级）证书置换课程学分认定表

序号	证书名称	可置换课程	认定学分
1	全国计算机等级考试（一级）合格证书	信息技术	3

2	CET-4 证书	大学英语	8
3	数字特效制作师	特效制作技术	4
4	生成式人工智能动画制作员	三维动画制作	4
5	全媒体运营师	融媒体制作技术	4
6	3D 引擎技术职业技能等级证书	3D 引擎技术	4

十、附录

附件 1：课程描述与要求

附件 2：专业人才培养方案评审意见表

附件 1：课程描述与要求

（一）公共基础课程

1. 思政课程

表 12 思政课程教学要求

课程名称	思想道德与法治			开课学期	1
参考学时	48	学分	3	考核方式	考查
（一）学生学习目标 1. 素质目标：提高学生的辩证思维素养，培育学生团队合作精神，养成严谨的工作作风、爱岗敬业的工作态度，确立自觉遵守职业道德和行业规范意识。 2. 知识目标：掌握理想信念、中国精神、中华传统美德、社会主义核心价值观等概念及其内涵，理解社会主义道德和法治的基本要求。 3. 能力目标：能够运用道德和法律规范，正确调整自己的行为；能够运用所学理论知识解决实际生活中的问题。 （二）主要内容 1. 理论知识：讲授马克思主义的人生观价值观、道德观、法治观，社会主义核心价值观与社会主义法治建设的关系，帮助学生筑牢理想信念之基，培育和践行社会主义核心价值观，传承中华传统美德，弘扬中国精神，尊重和维护宪法法律权威，提升思想道德素质和法治素养。 2. 实践内容：根据教学内容开展社会调查、志愿服务、职业道德等专题研修。 （三）教学要求 1. 教学方法：采用典型案例分析、课堂讨论和情境演练等方法，对学生进行正确的人生观、价值观、道德观和法制观教育，引导学生树立高尚的理想情操，养成良好的道德品质和健全的人格，提高学生分析问题和解决问题的能力。 2. 教学模式：通过“课堂讲授”+“情境演练”等方式教学，提升学生理论联系实际的能力。 3. 教学资源：选用马克思主义理论研究和建设工程组织编写的马工程教材；利用多媒体课件、电子书籍、电子期刊、网络教学平台等资源开展信息化教学，不断增强教学的实效性和针对性。 4. 教学场地：多媒体教室。					

5. 考核标准：采取过程性评价与终结性评价相结合的考核方式，总评成绩=平时成绩 50%（其中平时作业成绩占 20%，出勤占 10%，课堂表现占 10%，回答问题占 10%）+期末成绩 50%。					
课程名称	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论			开课学期	2
参考学时	32	学分	2	考核方式	考查
（一）学生学习目标 1. 素质目标：热爱祖国，拥护中国共产党的领导，坚持四项基本原则，与党中央保持一致。 2. 知识目标：了解毛泽东思想、邓小平理论、“三个代表”重要思想、科学发展观的主要内容、历史地位和意义，能系统掌握毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系的基本原理。 3. 能力目标：能懂得马克思主义基本原理必须同中国具体实际相结合，同中华优秀传统文化相结合才能发挥它的指导作用；能自觉运用马克思主义的立场、观点、方法分析问题和解决问题。 （二）主要内容 毛泽东思想的主要内容及其历史地位；邓小平理论的主要内容、形成及历史地位；“三个代表”重要思想及科学发展观的形成、主要内容及历史地位。 （三）教学要求 1. 教学方法：通过案例教学，组织学生进行案例分析，更好地把握中国共产党领导中国革命、建设和改革的历史进程。 2. 教学模式：以学生为本，注重知识的理解和拓展，做到教学相长；通过理论讲授，从整体上把握马克思主义中国化时代化第一次、第二次飞跃产生的理论成果的科学内涵、理论体系和主要内容；融入党的二十大精神，通过阅读经典著作，引导学生读原文、学经典、悟原理。 3. 教学资源：选用马克思主义理论研究和建设工程组织编写的马工程教材；利用多媒体课件、电子书籍、电子期刊、网络教学平台等教学资源开展信息化教学，不断增强教学的实效性和针对性。 4. 教学场地：多媒体教室。 5. 考核标准：采取过程性评价与终结性评价相结合的考核方式，总评成绩=平时成绩 50%（其中平时作业成绩占 20%，出勤占 10%，课堂表现占 10%，回答问题占 10%）+期末成绩 50%。					

课程名称	习近平新时代中国特色社会主义思想概论			开课学期	2
参考学时	48	学分	3	考核方式	考试
（一）学生学习目标 1. 素质目标：树立正确的政治立场，增强责任意识，提高当代大学生的使命感和责任感，厚植爱国主义情怀，争做有理想、敢担当、肯吃苦、能奋斗的时代新人。 2. 知识目标：掌握以中国式现代化全面推进建成社会主义现代化强国、实现中华民族伟大复兴的奋斗目标和战略安排，建构关于习近平新时代中国特色社会主义思想的知识体系和理论素养。 3. 能力目标：培养学生的战略思维、创新思维、辩证思维、法治思维、底线思维、历史思维等能力，能够使用正确的思想政治术语表达思想政治观点；能够初步分析我国经济、政治和社会发展现状和社会现实问题，具有明辨是非的判断能力。 （二）主要内容 全面介绍与阐释习近平新时代中国特色社会主义思想的时代背景、核心要义、精神实质、科学内涵、历史地位和实践要求，牢牢把握习近平新时代中国特色社会主义思想的基本立场观点方法，引导学生提高学习理论的自觉性，增强责任感、使命感，将个人追求融入国家富强、民族振兴、人民幸福的伟大梦想之中。 （三）教学要求 1. 教学方法：通过开展专题教学，案例教学、小组探究等方法，使学生更好地把握新时代中国国情和世界形势。 2. 教学模式：以系统学习和理论阐释的方式，运用理论与实践、历史与现实相结合的方法，引导学生全面深入地理解习近平新时代中国特色社会主义思想的理论体系、内在逻辑、精神实质和重大意义，增进对其科学性系统性的把握，提高学习和运用的自觉性。 3. 教学资源：选用马克思主义理论研究和建设工程组织编写的马工程教材；利用多媒体课件、电子书籍、电子期刊、网络教学平台等教学资源开展信息化教学，不断增强教学的实效性和针对性。 4. 教学场地：多媒体教室。 5. 考核标准：采取过程性考核与终结考核相结合的考核方式，总评成绩=平时成绩 50%（其中平时作业成绩占 20%，出勤占 10%，课堂表现占 10%，回答问题占 10%）+ 期末成绩 50%。					
课程名称	形势与政策			开课学期	1-4

参考学时	32	学分	1	考核方式	考查
（一）学生学习目标 1. 素质目标:引导学生树立科学的社会政治理想、道德理想、职业理想和生活理想,全面拓展能力,提高综合素质,塑造“诚、勤、信、行”和“有理想、有道德、有文化、有纪律”融于一体的当代合格大学生。 2. 知识目标:掌握党的创新理论和政策方针,能举例说明中国特色社会主义制度的优越性。 3. 能力目标:能用马克思主义观点和方法分析时事热点,抓住问题本质;培养学生逐步形成敏锐的洞察力和深刻的理解力,以及对职业角色和社会角色的把握能力,提高学生的理性思维能力和社会适应能力。 （二）主要内容 人代会、党代会专题;党的建设专题;经济社会专题;国际形势及热点专题。 （三）教学要求 1. 教学方法:理论讲授法、案例教学法、视频学习法、体验式教学法。 2. 教学模式:精选相关视频介绍当前的形势,小组进行专题探讨,布置相关专题形势与政策资料收集,使学生真切感受过去五年的工作和新时代十年的伟大变革,新时代新征程中国共产党的使命任务,深刻认识到党的二十大和党的二十届三中全会精神的内涵要义等。 3. 教学资源:利用多媒体课件、电子期刊、国内主流时事新闻网站、网络教学平台等教学资源开展信息化教学,不断增强教学的实效性和针对性。 4. 教学场地:多媒体教室。 5. 考核标准:采取过程性评价与终结性评价相结合的考核方式,总评成绩=平时成绩 50% (其中平时作业成绩占 15%,出勤占 25%,课堂表现占 10%)+期末成绩 50%。					
课程名称	中华优秀传统文化			开课学期	3
参考学时	16	学分	1	考核方式	考查
（一）学生学习目标 1. 素质目标:开阔学生视野,提高文化素养;培养学生吸取中国传统文化精髓,学会处理人与人、人与社会之间的关系;提升高职大学生人文素养,增加爱国主义感情、社会主义道德品质,形成良好的个性、健全的人格,促进其幸福人生的发展。 2. 知识目标:掌握中华优秀传统文化的基本精神,领会中国传统哲学、礼制、艺术、科技、中医等方面文化精髓;了解中国传统思想境界、思想流派和表现形式;了					

解中国古代科学、技术、艺术、中医药文化成果；了解中国传统节庆、民俗等文化特点及习俗。

3. 能力目标：能够借鉴中华优秀传统文化的科学思维方式，并运用到日常学习和生活实践；能够吸收中华优秀传统文化的智慧精髓，能感悟传统文化的精神内涵和实践魅力。

（二）主要内容

通过对中国传统文化的思想、哲学、传统艺术、传统典章制度、传统节庆与民俗、传统科技、中医文化等内容学习，引导学生了解、掌握中华优秀传统文化基本内涵和精神实质。

（三）教学要求

1. 教学方法：讲授法、视频教学法、案例教学法、课堂讨论法。

2. 教学模式：通过课堂讨论、视频播放等形式让学生理论联系实际，学习了解中华优秀传统文化的基本精神的文化成果。

3. 教学资源：优先选用职业教育国家规划教材、省部级精品教材；利用多媒体课件、电子书籍、电子期刊、网络教学平台等教学资源开展信息化教学，不断增强教学的实效性和针对性。

4. 教学场地：多媒体教室。

5. 考核标准：采取过程性评价与终结性评价相结合的考核方式，总评成绩=平时成绩 50%（其中平时作业成绩占 20%，出勤占 10%，课堂表现占 10%，回答问题占 10%）+ 期末成绩 50%。

课程名称	国家安全教育			开课学期	4
参考学时	16	学分	1	考核方式	考查

（一）学生学习目标

1. 素质目标：增强爱国、爱校、爱集体意识和热情；树立乐观向上、自信坚强、勇于面对挫折和挑战的态度；树立正确的国家安全观。

2. 知识目标：掌握总体国家安全观的基本内涵，了解国家安全的多维度、全方位特点，理解新时代我国国家安全面临的复杂形势；了解新时代国家安全是以人民安全为宗旨的核心理念，理解人民安全在国家安全中的地位；掌握新时代政治安全、经济安全、军事、科技、文化、社会安全等相关理念。

3. 能力目标：能够运用总体国家安全观指导实际学习、工作与生活，学会以安全为前提下的国家安全防护及自我保护、沟通及解决问题的能力。

（二）主要内容

主要根据国家安全形势和教育部关于高校国家安全教育要点，结合高职院校学生思想实际，使高职院校学生牢固树立国家安全意识，培养学生爱国精神，使其矢志不渝听党话、跟党走，不断成为建设社会主义现代化强国的可靠接班人。

（三）教学要求

1. 教学方法：采取讲授法、案例教学法、课堂讨论法、引导教学法、角色扮演法、情境教学法、任务驱动法等。从我国的国内国际安全形势出发，对学生进行总体国家安全观的教育，牢固树立学生的时代使命和国家安全意识，提高学生的政治理论水平，培养学生积极维护和塑造国家安全。

2. 教学模式：为体现“教学做合一”的教学理念，采用形式丰富多样的教学方法，让学生掌握总体国家安全观的基本内涵，了解国家安全教育的重要性。

3. 教学资源：利用多媒体课件、电子书籍、电子期刊、网络教学平台等教学资源开展信息化教学，不断增强教学的实效性和针对性。

4. 教学场地：多媒体教室。

5. 考核标准：采取过程性评价与终结性评价相结合的考核方式，总评成绩=平时成绩 50%（其中平时作业成绩占 20%，出勤占 10%，课堂表现占 10%，回答问题占 10%）+ 期末成绩 50%。

2. 通识课程

表 13 通识课程教学要求

课程名称	大学生心理健康教育			开课学期	2
参考学时	32	学分	2	考核方式	考查
（一）学生学习目标					
1. 素质目标：提高全体学生的心理素质，充分开发自身潜能，培养学生乐观、向上的心理品质，不断提高自身的身心素质，促进学生人格的健全发展。					
2. 知识目标：了解大学生心理健康教育的基本理论和基本知识，理解维护心理健康的重要意义，掌握普通心理学、健康心理学、积极心理学以及心理健康自我维护的原理和知识。					
3. 能力目标：能够运用所学习的心理健康的知识、方法和技能，深入分析大学生中常见的心理问题，并提出有意义的解决思路；运用所掌握的心理健康教育原理，分析自己心理素质方面存在的优劣势，并提出建设性的解决方案。					

（二）主要内容

理论部分主要包括关注心理健康、完善自我意识和优化个性品质、学会情绪管理、调节学习心理、应对挫折与压力、解读恋爱心理、和谐人际关系、生命教育与心理危机干预等内容。实践部分结合学生实际，开展团体心理辅导、心理剧表演、心理健康普查、主题心理班会、心理咨询体验等活动。

（三）教学要求

1. 教学方法：讲授法、案例法、分组讨论法、团体训练法、个案分享法。
2. 教学模式：以影响学生心理健康的各个因素为任务开展研讨活动。
3. 教学资源：优先选用职业教育国家规划教材、省部级精品教材；利用多媒体课件、电子书籍、电子期刊、网络教学平台等教学资源开展信息化教学，不断增强教学的实效性和针对性。
4. 教学场地：多媒体教室
5. 考核标准：采取过程性评价与终结性评价相结合的考核方式，总评成绩=平时成绩(50%)+期末成绩(50%)。

课程名称	军事理论			开课学期	1
参考学时	36	学分	2	考核方式	考查

（一）学生学习目标

1. 素质目标：培养严明的组织纪律观念；培养敬业乐业、精益求精的工作作风；培养学生交流、沟通能力；培养团队协作意识。
2. 知识目标：了解我国的国防历史和现代化国防建设的现状，增强依法建设国防的观念；了解世界军事及我国周边安全环境，增强国家安全意识；了解高科技，明确高技术对现代战争的影响。
3. 能力目标：具备对军事理论基本知识进行正确认知、理解、领悟和宣传的能力。

（二）主要内容

中国国防；国家安全；军事思想；现代战争；信息化装备。

（三）教学要求

1. 教学方法：综合运用讲授法、案例法、分组讨论法等方法，充分运用信息化手段开展教学。
2. 教学模式：采用线上线下相结合方式教学。线上利用学习平台提供课程资料、拓展视频，方便学生预习复习；线下课堂开展互动教学，组织学生进行案例分析、讨论汇报等活动，及时答疑解惑，提升学习效果。

3. 教学资源：优先选用职业教育国家规划教材、省部级精品教材；利用多媒体课件、线上优质课程、军事类网站资讯、网络教学平台等教学资源开展信息化教学，不断增强教学的实效性和针对性。

4. 教学场地：多媒体教室。

5. 考核标准：采取过程性评价与终结性评价相结合的考核方式，总评成绩=平时成绩 60%（其中平时作业成绩占 30%，出勤占 10%，课堂表现占 10%，回答问题占 10%）+期末成绩 40%。

课程名称	军事技能			开课学期	1
参考学时	112	学分	2	考核方式	考查

（一）学生学习目标

1. 素质目标：提高学生思想素质，具备军事素质，保持心理素质，培养身体素质，增强组织纪律观念，培养令行禁止、团结奋进、顽强拼搏的过硬作风。

2. 知识目标：熟悉并掌握单个军人徒手队列动作的要领、标准；

3. 能力目标：掌握内务制度与生活制度，列队动作基本要领。具备一定的个人军事基础能力及突发安全事件应急处理能力。

（二）主要内容

军事训练

（三）教学要求

1. 教学方法：示范教学法由教官进行标准动作示范，让学生直观学习；分解练习法将复杂队列动作分解为多个环节，逐步指导学生掌握；模拟训练法设置模拟实战场景、应急事件场景，提升学生应对能力；竞赛激励法组织队列比赛、内务评比等活动，激发学生训练积极性。

2. 教学模式：实施集中训练与分散巩固相结合的教学模式。

3. 教学资源：训练装备配备符合标准的训练枪械（模拟枪）、军体器材；防护用具准备齐全的头盔、护膝等，保障训练安全。

4. 教学场地：训练场。

5. 考核标准：采取过程性评价与终结性评价相结合的考核方式，总评成绩=平时成绩 30%（其中平时训练占 20%，出勤占 10%）+技能考核成绩 50%+理论考核成绩 20%。

课程名称	劳动教育			开课学期	1
参考学时	16	学分	1	考核方式	考查

（一）学生学习目标

1. 素质目标：树立崇尚劳动的价值观；养成踏实肯干、忠于职守、敬业奉献、精益求精的劳动精神、工匠精神和爱岗敬业、争创一流、艰苦奋斗、勇于创新、淡泊名利、甘于奉献的劳模精神。

2. 知识目标：了解马克思主义劳动思想；了解劳动精神、工匠精神、劳模精神的定义和内涵。

3. 能力目标：能使用专业技能进行劳动实践；能设计策划劳动实践的内容与过程；能使用信息化手段对劳动实践的成果进行总结归纳与评价。

（二）主要内容

劳动理论、劳动精神、劳动素养。

（三）教学要求

1. 教学方法：采用讲解、多媒体演示、小组讨论、课堂互动、知识链接等多种方法，努力为学生创设更多知识应用的机会。

2. 教学模式：课堂教学、专题讲座等理论教学模式。

3. 教学资源：优先选用职业教育国家规划教材、省部级精品教材；利用课程学习网站为学生提供集图、文、声、像于一体的自主学习网络平台。

4. 教学场地：多媒体教室。

5. 考核标准：采取过程性评价与终结性评价相结合的考核方式，总评成绩=平时成绩 40%+期末成绩 60%。

课程名称	体育			开课学期	1-4
参考学时	112	学分	7	考核方式	考查

（一）学生学习目标

1. 素质目标：学会通过体育活动等方法来提高体魄和调控情绪；形成克服困难的坚强意志品质；建立和谐的人际关系，具有良好的合作精神和思想道德。

2. 知识目标：掌握运动人体科学基础理论，理解体质健康评价标准与方法论精通 2-3 项专项运动技术体系，具备运动损伤防护与康复知识。

3. 能力目标：掌握 1-2 项基本技能和保健方法，具备多项体育项目的赏析能力。

（二）主要内容

1. 高等学校体育、体育卫生与保健、身体素质练习与考核；

2. 体育保健课程、运动处方、康复保健与适应性练习等；

3. 学生体质健康标准测评。

（三）教学要求

1. 教学方法：采用个性化指导、启发式提问、多媒体演示、讲授法、示范法、分解法、实践操作法等。
2. 教学模式：分层分类教学；课内外一体化。
3. 教学资源：提供篮球、羽毛球等专项技能教学视频库，以及运动损伤处理、营养科学等理论课程数字化资源。
4. 教学场地：学校多媒体教室、室内外运动场、操场等。
5. 考核标准：采取过程性评价与终结性评价相结合的考核方式，总评成绩=平时成绩 50%（其中平时作业和测验成绩占 30%，出勤占 10%，课堂表现占 10%）+期末成绩 50%。

课程名称	大学英语			开课学期	1-2
参考学时	128	学分	8	考核方式	考试

（一）学生学习目标

1. 素质目标：培养坚持中国立场，具有国际视野的人才；培养沟通中善于倾听与协商，尊重他人，具有同理心与同情心的优良品质；锤炼尊重事实、谨慎判断、公正评价、善于探究的思维品格。
2. 知识目标：掌握必要的英语语音、词汇、语法、语篇和语用知识体系；掌握不同语境适用的策略，有效完成日常生活和职场情境中的沟通任务；了解英语学习策略理论，掌握资源选择、过程监控和学习效果评价的相关知识。
3. 能力目标：具备必要的英语听、说、读、看、写、译技能；能够辨析语言和文化中的具体现象；能运用恰当的英语学习策略，制定学习计划、选择学习资源、监控学习过程、评价学习效果。

（二）主要内容

1. 掌握词汇、语法、语篇和语用等职场涉外沟通和应用的语言知识。
2. 理解和掌握涵盖哲学、经济、科技、教育、历史、文学、艺术、社会习俗、地理概况，以及中外职场文化和企业文化等文化知识，比较文化异同，汲取文化精华，加深对中华优秀传统文化、革命文化和社会主义先进文化的认同。
3. 运用英语进行有效听、说、读、写、看、译，对话、讨论、辩论、谈判等互动。

（三）教学要求

1. 教学方法：采用项目导向法、以学生为中心的启发式教学法、形象讲授法、分组讨论法、情境交际法、任务驱动法、视听教学法等激发学习兴趣，提升学习效果。
2. 教学模式：分层次教学；课堂讲授；视听说课：强化语言的的实际应用能力。

3. 教学资源：优先选用职业教育国家规划教材、省部级精品教材；利用超星学习通、音标软件、教材配套 APP 等开展信息化教学，不断增强教学的实效性和针对性。

4. 教学场地：多媒体教室。

5. 考核标准：采取过程性评价与终结性评价相结合的考核方式，总评成绩=平时成绩 50%（其中平时作业和测验成绩占 30%，出勤占 10%，课堂表现占 10%）+期末成绩 50%。

课程名称	高等数学			开课学期	1
参考学时	64	学分	4	考核方式	考查

（一）学生学习目标

1. 素质目标：具备严谨、细心、全面、逻辑性较强的数学基本素养。
2. 知识目标：了解一元函数微积分的基本概念；掌握相关知识的运算法则；能运用所学知识解决专业中相关问题。
3. 能力目标：具备一定的计算、应用、分析问题、解决问题与迁移的能力，拥有一定的数学建模思想。

（二）主要内容

1. 函数的性质，建立函数关系；
2. 函数连续的定义及性质，间断点的分类；
3. 导数的概念，导数的运算法则；
4. 微分的概念，微分的运算法则；
5. 原函数、不定积分的概念，求不定积分的方法；
6. 定积分的概念，定积分的计算公式；微分方程的概念及运算。
7. 导数与积分的应用。

（三）教学要求

1. 教学方法：启发式教学、探究式教学、多媒体辅助教学等。
2. 教学模式：精讲核心概念（如极限、导数、积分的定义与计算），强化计算训练，通过典型例题解析巩固知识点，定期组织小测验，避免突击式学习，确保知识逐步掌握。
3. 教学资源：优先选用职业教育国家规划教材、省部级精品教材；利用在线题库（如学科网）、动态几何软件、网络教学平台等资源开展信息化教学，不断增强教学的实效性和针对性。

4. 教学场地：多媒体教室。

5. 考核标准：采取过程性评价与终结性评价相结合的考核方式，总评成绩=平时成绩 50%（其中平时作业和测验成绩占 30%，出勤占 10%，课堂表现占 10%）+期末成绩 50%。					
课程名称	信息技术			开课学期	1
参考学时	48	学分	3	考核方式	考试
（一）学生学习目标 1. 素质目标：培养学生形成规范的操作习惯、养成良好的职业行为习惯；培养学生拥有团队意识和职业精神，善于独立思考和主动探究，为学生职业能力的持续发展奠定基础。 2. 知识目标：掌握 WPS 各项知识；掌握信息、信息技术、信息社会、信息素养、职业文化、信息安全等相关基础知识；理解机器人流程自动化基本概念；掌握主程序设计语言 Python 的基本语法、流程控制、数据类型、函数、模块、文件操作、异常处理等；掌握大数据、人工智能、云计算、现代通信技术、物联网、数字媒体、虚拟现实、区块链的概念、发展历程及特点，了解相关技术及平台。 3. 能力目标：培养学生沟通交流、自我学习的能力；培养学生搜集信息、整理信息、发现问题、分析问题和解决问题的能力；提高学生实践动手能力、观察与创新思维能力、解决问题能力及书面与口头表达能力。 （二）主要内容 各种文档处理、信息检索、大数据、人工智能、现代通信技术等内容。 （三）教学要求 1. 教学方法：采用讲授法、引导教学法、讨论法、情境教学法、任务驱动法、实训作业法、自主学习法等。 2. 教学模式：线上线下相结合的教学模式。 3. 教学资源：优先选用职业教育国家规划教材、省部级精品教材；采用全国计算机等级考试模拟系统，为学生提供模拟环境和考试题库。 4. 教学场地：多媒体教室、计算机机房。 5. 考核标准：采取过程性评价（50%）与终结性评价（50%）结合的考核方式，总评成绩=平时成绩(50%)+期末成绩(50%)。					
课程名称	创新创业教育基础			开课学期	2
参考学时	32	学分	2	考核方式	考查
（一）学生学习目标					

1. 素质目标：培养“敢闯会创”精神与抗压能力，强化团队协作，树立职业道德与可持续发展理念。

2. 知识目标：掌握创新思维方法论；理解创业核心要素：市场需求分析、商业模式画布、最小可行性产品设计；熟悉创业政策法规、知识产权保护及企业社会责任内涵。

3. 能力目标：具有用逆向思维解决复杂问题，提出可行方案的创新能力；能够独立完成商业计划书撰写与路演，借助模拟运营掌握财务、协作与风控技巧；具有对接创业扶持政策与社会资源的整合能力。

（二）主要内容

讲解创业概念、类型、创业者特质并分析政策环境，筑牢理论根基；通过案例实操模拟创业流程，锻炼团队协作等实操能力，助力学员系统掌握创业核心能力，降低试错风险。

（三）教学要求

1. 教学方法：讲授法、案例分析法等。
2. 教学模式：线上与线下相结合教学，以适应不同学生的学习需求。
3. 教学资源：优先选用职业教育国家规划教材、省部级精品教材；利用超星学习通等数字化资源在线学习平台开展信息化教学，不断增强教学的实效性和针对性。
4. 教学场地：多媒体教室。
5. 考核标准：采取过程性评价与终结性评价相结合的考核方式，总评成绩=平时成绩 40%（其中平时作业成绩占 20%，出勤占 10%，课堂表现占 10%，回答问题占 10%）+期末成绩 60%。

课程名称	职业发展与就业指导			开课学期	1、3
参考学时	24	学分	1.5	考核方式	考查

（一）学生学习目标

1. 素质目标：具有爱党、爱国的情感；具有较强的责任感、崇尚科学精神；具有勇于奋斗、乐观向上的精神。
2. 知识目标：了解职业的基本内容，掌握分析职业环境的基本方法；了解专业技术领域现状及发展趋势。
3. 能力目标：具备自信、积极、乐观的人生态度，能够积极展现自我，勇于挑战；掌握一定的面试技巧，能够应对各种面试问题及突发情况。

（二）主要内容

就业保护力建设模块解析劳动合同、五险一金等法规政策；教授简历撰写、面试模拟等实操技巧；校企合作岗位实践、沙盘推演等。

（三）教学要求

1. 教学方法：讲授法、案例分析法等。
2. 教学模式：线上与线下相结合教学，以适应不同学生的学习需求。
3. 教学资源：优先选用职业教育国家规划教材、省部级精品教材；利用超星学习通等数字化资源在线学习平台开展信息化教学，不断增强教学的实效性和针对性。
4. 教学场地：多媒体教室。
5. 考核标准：采取过程性评价与终结性评价相结合的考核方式，总评成绩=平时成绩 50%（其中平时作业成绩占 20%，出勤占 10%，课堂表现占 10%，回答问题占 10%）+期末成绩 50%。

课程名称	公共艺术			开课学期	3
参考学时	32	学分	2	考核方式	考查

（一）学生学习目标

1. 素质目标：提升学生的审美能力和艺术修养，培养对公共艺术特别是手工艺术的浓厚兴趣和爱好；通过动手实践，激发学生的创造力和想象力，增强团队协作能力；加深学生对传统与现代手工艺的理解，弘扬中华优秀传统文化。
2. 知识目标：掌握公共艺术的基本概念、发展历程及手工艺术的基本技能和技法；了解不同手工材料的性能和特点，熟悉各类手工艺术作品的创作流程和方法；理解手工艺术与人们生活、文化、社会之间的联系和影响。
3. 能力目标：能够独立完成手工艺品的设计和制作，具备较强的动手能力和实践能力；能够运用所学知识和技能，对手工作品进行欣赏、分析和评价；能够积极参与团队合作，共同完成复杂的手工艺项目，具备良好的沟通协调能力。

（二）主要内容

学习剪纸、折纸艺术等的基本概念与分类、材料的选择与应用、设计原理与美学原理等；动手制作各类手工作品（如剪纸、折纸、超轻黏土等）、团队协作手工项目设计与实施、手工作品展示与交流。

（三）教学要求

1. 教学方法：讲授法、示范法、实践操作法、分组讨论法等。
2. 教学模式：理论与实践相结合的教学模式，注重学生技能与能力的全面发展。
3. 教学资源：优先选用职业教育国家规划教材、省部级精品教材；利用超星学习

通等数字化资源在线学习平台开展信息化教学，不断增强教学的实效性和针对性。

4. 教学场地：学校美术实训室或多媒体教室。

5. 考核标准：采取过程性评价与终结性评价相结合的考核方式，总评成绩=平时成绩 50%（其中平时成绩占 30%，出勤占 10%，课堂表现占 10%）+期末成绩 50%。

（二）专业（技能）课程

1. 专业基础课程

表 14 专业基础课程教学要求

课程名称	构成基础			开课学期	1
参考学时	32	学分	2	考核方式	考查
（一）学生学习目标 1. 素质目标：培养学生对平面色彩构成的创作能力，具备自主学习新知识、新技术、并应用到工作中的素质。 2. 知识目标：学习三大构成的内容与形式；认识构成创作与欣赏的审美原则；认识不同构成类型的基本元素；认识不同构成类型的构成材料；构成艺术的应用领域和形式；通过课程熟练运用平面构成、色彩构成、立体构成的创作方法和技法，综合构成的创作技法，培养学生的操作技能和实践等能力。 2. 能力目标：强化创造意识，提高审美水平；培养学生对客观事物本质的洞察力和理解力，对形式美的敏感性和构成能力；培养学生的创造性展开构思的能力。 （二）主要内容 本课程将统讲授平面构成（点线面形态法则）、色彩构成（对比/调和规律）、立体构成（空间结构表达）三大核心模块，结合设计工具（纸、笔）进行视觉元素拆解与重组实训。重点培养学生形式美法则应用能力与跨媒介设计思维，同步强化数字美学素养与设计伦理意识。 （三）教学要求 1. 教学方法：本课程在教学过程中主要采用讲授法+实践法、引导教学法、思考法、任务驱动法、实训作业法、自主学习法等。 2. 教学模式：以“理论讲解+实践操作”为一体的教学模式，注重学生技能与能力的全面发展。 3. 教学资源：优先选用职业教育国家规划教材、省部级精品教材；利用超星学习					

通等数字化资源在线学习平台开展信息化教学，不断增强教学的实效性和针对性。

4. 教学场地：多媒体教室。

5. 考核标准：采取过程性评价与终结性评价相结合的考核方式，总评成绩=平时成绩*50%+终结性考核成绩*50%。

课程名称	图形图形处理			开课学期	2
参考学时	64	学分	4	考核方式	考试

（一）学生学习目标

1. 素质目标：坚守版权意识，规范标注素材来源；具备跨部门沟通与团队协作能力；保持技术敏感度，主动学习 AI 等新工具；遵循视觉伦理，避免文化/性别刻板印象；培养抗压能力，适应高强度项目交付节奏；

2. 知识目标：理解构图原则（三分法/黄金比例）与视觉层次原理；掌握 RGB/CMYK 色彩模式特征与色彩心理学；熟悉图像文件格式差异（TIFF/PNG/JPG）及适用场景；了解版权法规与开源素材使用规范。

3. 能力目标：熟练操作 PS 进行图像编辑与合成；掌握人像精修与产品精修技术；运用 AI 工具辅助设计；规范管理图层与文件版本，确保项目可迭代。

（二）主要内容

学习 Photoshop 软件的基础操作，如：工具的使用、图层管理、选区、文字工具等；学习设计理论，如：构图法则（三分法/黄金比例）、色彩搭配（RGB/CMYK）等；学习实用技能：人像/产品精修、场景合成、动态 GIF/抖音特效制作等；进行项目实战，如：电商主图、影视海报等真实案例实操；学习职业规范：文件管理、版权意识、设计伦理。

（三）教学要求

1. 教学方法：项目驱动法、案例教学法、AI 辅助教学

2. 教学模式：讲授法、示范法、实践操作法、分组讨论法

3. 教学资源：优先选用职业教育国家规划教材、省部级精品教材；利用超星学习通等数字化资源在线学习平台开展信息化教学，不断增强教学的实效性和针对性

4. 教学场地：多媒体教室、机房

5. 考核标准：采取过程性评价与终结性评价相结合的考核方式，总评成绩=平时成绩*50%+终结性考核成绩*50%。

课程名称	创意设计			开课学期	2
参考学时	32	学分	2	考核方式	考查

（一）学生学习目标

1. 素质目标：培养创新思维与跨界设计意识；提升团队协作与沟通表达能力；强化版权意识与设计伦理责任感；保持对行业趋势的敏感度与学习主动性。具备自主学习新知识、新技术，并应用到工作中的素质；能主动参与到工作中。

2. 知识目标：掌握创意设计流程；理解设计心理学原理；熟悉主流设计工具的基础操作；了解设计相关法律法规（著作权法/广告法）。了解 AIGC 设计工作流程和设计潮流，掌握 AIGC 的运用。

3. 能力目标：能独立完成 LOGO、海报等基础视觉设计；会运用情绪板表达设计理念；掌握 AI 辅助创意生成；具备设计提案汇报与客户需求转化能力。掌握 AIGC 设计要点，掌握 AIGC 的运用。

（二）主要内容

本课程系统构建从创意到落地的设计能力体系：通过头脑风暴、思维导图与 Scamper 创新策略形成系统化创意方法论，结合版式设计、字体应用及色彩情感传递等视觉表达基础夯实美学素养；在数字工具维度，重点锤炼 Figma 界面设计、Procreate 草图构思及 AI 生成素材优化等数字化表达能力；依托品牌视觉系统设计等商业案例，完整实践从需求洞察、方案迭代到设计交付的全流程管理；同时深度探讨 AIGC 版权归属、元宇宙空间视觉规范等前沿议题，培养兼具伦理意识与趋势洞察的新时代设计人才。

（三）教学要求

1. 教学方法：项目驱动法、案例拆解、AI 协同、启发式教学

2. 教学模式：以“理论讲解+实践操作+项目实训”为一体的教学模式，注重学生技能与能力的全面发展。

3. 教学资源：优先选用职业教育国家规划教材、省部级精品教材；利用超星学习通等数字化资源在线学习平台开展信息化教学，不断增强教学的实效性和针对性

4. 教学场地：多媒体教室

5. 考核标准：采取过程性评价与终结性评价相结合的考核方式，总评成绩=平时成绩*50%+终结性考核成绩*50%。

课程名称	三维软件基础			开课学期	3
参考学时	64	学分	4	考核方式	考试

（一）学生学习目标

1. 素质目标：培养三维空间想象力与结构分析能力；强化团队协作与跨岗位沟通

意识；树立数字版权意识与模型资产规范管理观念；保持对三维技术发展趋势的持续关注。

2. 知识目标：掌握三维软件基础操作逻辑；理解多边形建模与曲面建模原理差异；熟悉 PBR 材质系统与 UV 贴图展开规范；了解影视、游戏行业三维资产制作标准。

3. 能力目标：能独立完成基础几何体建模与拓扑优化；会配置基础材质与灯光渲染；具备模型资产轻量化与多平台导出能力。

（二）主要内容

本课程系统培养 3D 数字内容创作全流程能力：通过软件基础操作构建工具使用根基，重点强化硬表面建模、有机体造型及拓扑优化与网格修复等核心技术；同步精研 PBR 材质节点编辑（金属/布料质感模拟）、HDRI 环境光与三点布光法实现真实渲染，结合分层渲染与后期合成提升视觉表现力；通过游戏道具建模（低多边形+法线贴图）及电商产品展示动画等实战项目贯通产业需求；并严格遵循文件层级管理（模型/材质/动画分层）与资产命名规范（M_模型/T_贴图前缀规则），培养符合行业标准的职业素养。

（三）教学要求

- 1. 教学方法：案例教学、项目驱动、虚实结合、AI 辅助
- 2. 教学模式：“理论讲解+实践操作+项目实训”为一体的教学模式，注重学生技能与能力的全面发展；分组模拟三维工作室（建模组/材质组/渲染组）；证书融通：其纳入数字创意建模证书考核标准。
- 3. 教学资源：优先选用职业教育国家规划教材、省部级精品教材；利用超星学习通等数字化资源在线学习平台开展信息化教学，不断增强教学的实效性和针对性
- 4. 教学场地：多媒体教室、机房
- 5. 考核标准：采取过程性评价与终结性评价相结合的考核方式，总评成绩=平时成绩*50%+终结性考核成绩*50%。

课程名称	图文编辑基础			开课学期	3
参考学时	64	学分	4	考核方式	考试

（一）学生学习目标

- 1. 素质目标：培养严谨的版面审美与信息层级梳理能力；强化版权意识与原创内容生产责任感；提升跨部门协作沟通效率（设计——文案——技术）；保持对新媒体图文趋势的敏锐洞察力。
- 2. 知识目标：了解字体与版式设计的原理；了解字体与排版软件的基本使用；掌

握字体与版式的创意设计；掌握字体与版式的设计应用；掌握图文编排核心原则（亲密/对比/对齐/重复）；理解色彩心理学在图文设计中的应用逻辑；了解印刷与数字媒体图文规格差异（CMYK/RGB/分辨率）；了解《出版物汉字使用管理规定》等法规要求。

3. 能力目标：能运用软件完成多页图文混排；会制作信息可视化图表（信息图/时间轴）；掌握 AI 辅助文案生成与智能排版工具；具备图文内容多平台适配能力（公众号/小红书/印刷品）。

（二）主要内容

学习排版基础：网格系统应用（12 栅格/黄金分割）、字体搭配法则（衬线体/无衬线体混排技巧）；

色彩与视觉：情绪化配色方案（医疗/科技/餐饮行业案例）、图形处理基础（裁剪/蒙版/透明度控制）；

图文整合技术：多元素对齐（文字/图片/图标/留白）、动态图文设计（GIF 嵌入/短视频封面）；

行业应用场景：电商详情页信息架构设计、企业宣传册制作（印刷出血线/装订规范）；

新媒体长图排版（手机端阅读适配）；

职业规范：文件管理（图层分组/版本控制）、版权风险规避（字体/图片授权查询）。

（三）教学要求

1. 教学方法：案例拆解、项目实战、AI 协同、错题复盘

2. 教学模式：“理论讲解+实践操作+项目实训”为一体的教学模式，注重学生技能与能力的全面发展；依托全国大学生新媒体设计大赛等学科竞赛，将课程项目实战与赛事命题深度融合，驱动学生完成商业级作品输出。

3. 教学资源：优先选用职业教育国家规划教材、省部级精品教材；利用超星学习通等数字化资源在线学习平台开展信息化教学，不断增强教学的实效性和针对性

4. 教学场地：多媒体教室、机房

5. 考核标准：采取过程性评价与终结性评价相结合的考核方式，总评成绩=平时成绩*50%+终结性考核成绩*50%。

课程名称	摄影与摄像技术			开课学期	3
参考学时	32	学分	2	考核方式	考查

（一）学生学习目标

1. 素质目标：培养学生对摄影的创作能力，具备自主学习新知识、新技术，并应用到工作中的素质；能主动参与到工作中；具有团队协作精神，能主动与人交流、合作，能在生活中发现美、还原美、创造美。

2. 知识目标：了解摄影技术的发展及基本原理；了解摄影的基本要素；掌握曝光的控制方法；掌握摄影构图的基本技巧；了解常见的摄影题材及拍摄要点。

3. 能力目标：熟悉常见摄影器材的基本操作；掌握常见摄影题材的作品拍摄要点；能拍摄出具备画面美感的摄影作品。

（二）主要内容

曝光的基本知识、镜头与白平衡、摄影的景别与构图、摄影中的灯光运用、画面的色彩因素、画面的层次与空间、电影的场面调度和场面的调度规则。

（三）教学要求

1. 教学方法：项目驱动、案例教学、AI 辅助、故障模拟

2. 教学模式：采用“理论精讲+技术实训+项目实战”三维联动的教学模式，系统提升学生从艺术审美到技术落地的复合能力；依托工作室制教学，分组模拟真实影视剧组，在角色协同中培养工业化生产思维；深度融合全国职业院校技能大赛“短视频创作”赛项标准，将课程考核与赛事评审接轨，通过限时命题创作、评委答辩等环节，构建“训-赛-岗”贯通的职业教育闭环，实现工学结合的双元育人目标。

3. 教学资源：优先选用职业教育国家规划教材、省部级精品教材；利用超星学习通等数字化资源在线学习平台开展信息化教学，不断增强教学的实效性和针对性

4. 教学场地：多媒体教室、摄影棚、校园特色场景

5. 考核标准：采取过程性评价与终结性评价相结合的考核方式，总评成绩=平时成绩*50%+终结性考核成绩*50%。

2. 专业核心课程

表 15 专业核心课程教学要求

课程名称	数字视觉设计			开课学期	4
参考学时	64	学分	4	考核方式	考试
（一）学生学习目标					
1. 素质目标：培养创新思维与跨界视觉表达能力；强化版权意识与原创设计责任感；提升团队协作与客户沟通能力；保持对设计趋势的敏锐洞察力。					

2. 知识目标：掌握视觉设计原理（对比/对齐/重复/亲密性）；理解品牌视觉系统构建逻辑（VI 规范/延展设计）；熟悉主流设计工具（PS/AI/AE）核心功能；了解多平台设计规范（印刷/Web/移动端）。

3. 能力目标：能独立完成品牌 Logo、动态海报设计等商业设计；会运用 AI 工具辅助创意生成；掌握多终端适配设计（响应式网页/手机 H5）；具备提案汇报与设计成果包装能力。

（二）主要内容

课程以“理论筑基-工具赋能-实战驱动”为架构，系统涵盖平面构成与色彩心理分析、字体设计与网格版式规范等设计原理，深度训练品牌视觉系统（标识/标准色/动态 MG 动画）构建能力，结合 Adobe 系列软件技术精研与 AI 辅助设计（智能素材生成/批量处理优化），通过电商大促视觉全案、社交媒体多端适配等真实项目实战，同步强化版权合规意识与标准化文件管理能力，形成从美学素养到商业落地的完整能力闭环，培养既懂设计语言又具备工业化思维的数字视觉设计师。

（三）教学要求

- 1. 教学方法：项目驱动、案例拆解、AI 协同、竞品对标
- 2. 教学模式：采用“理论精讲+技能实训+项目实战”三维联动的教学模式，系统性提升学生从创意构思到商业落地的全链路能力；通过分组模拟设计公司运作，在角色轮换中深度理解商业设计协作流程，培养跨职能沟通与项目管控能力；深度融合全国高校数字艺术设计大赛（NCDA）赛题标准，将品牌升级、IP 设计等真实赛题嵌入课程考核，要求学生完成 72 小时限时提案，并由教师评分，实现“以赛验学、以赛促创”的产教融合目标，塑造具备职业竞争力的复合型设计人才。
- 3. 教学资源：优先选用职业教育国家规划教材、省部级精品教材；利用超星学习通等数字化资源在线学习平台开展信息化教学，不断增强教学的实效性和针对性
- 4. 教学场地：多媒体教室、机房
- 5. 考核标准：采取过程性评价与终结性评价相结合的考核方式，总评成绩=平时成绩*50%+终结性考核成绩*50%。

课程名称	用户界面设计			开课学期	5
参考学时	64	学分	4	考核方式	考试

（一）学生学习目标

- 1. 素质目标：培养用户中心设计思维与同理心；强化团队协作与跨职能沟通能力（产品/开发/测试）；树立界面版权意识与设计伦理责任感（如无障碍设计规范）；

保持对 UI 设计趋势（如元宇宙/语音交互）的持续关注。

2. 知识目标：了解 UI 设计的发展过程、设计的基本原则等方面的知识；掌握 UI 设计的基本形式。

3. 能力目标：掌握主流 APP 界面设计要点；能完成移动端 APP 全流程设计（用户画像→原型→高保真）；了解动效的设计思路；掌握特色图标表现方式。

（二）主要内容

手机上的企业 APP 主题宣传品、企业电子杂志 APP 版、企业门户网站手机版、企业微信宣传品设计、精细的 LCON 图标表现、特色风格的主题 APP 界面设计。

（三）教学要求

1. 教学方法：项目驱动、用户测试法、竞品对标、AI 辅助

2. 教学模式：“理论讲解+实践操作+项目实训”为一体的教学模式，注重学生技能与能力的全面发展。同时嵌入“界面设计”证书考核标准。

3. 教学资源：优先选用职业教育国家规划教材、省部级精品教材；利用超星学习通等数字化资源在线学习平台开展信息化教学，不断增强教学的实效性和针对性

4. 教学场地：多媒体教室、机房

5. 考核标准：采取过程性评价与终结性评价相结合的考核方式，总评成绩=平时成绩*50%+终结性考核成绩*50%。

课程名称	三维动画制作技术			开课学期	4
参考学时	64	学分	4	考核方式	考试

（一）学生学习目标

1. 素质目标：培养严谨的职业态度和规范意识，遵守三维动画制作行业标准与流程规范；强化团队协作精神，能在动画项目中承担角色并与成员高效沟通；树立创新意识与审美素养，能够结合市场需求完成创意动画设计；培育精益求精的工匠精神，在模型精度、动画流畅度等环节追求卓越表现。

2. 知识目标：掌握三维动画制作全流程（建模、材质、绑定、动画、渲染）核心理论；理解关键帧动画、路径动画、骨骼绑定等基础动画原理与技术规范；熟悉主流三维软件工具模块与操作逻辑；了解 PBR 材质系统、灯光渲染技术及行业主流渲染器的使用。

3. 能力目标：能独立完成三维角色/场景建模、UV 拆分及材质贴图制作；具备角色骨骼绑定与权重调节能力，实现基础角色动作（走、跑、跳跃）；掌握动画曲线编辑技术，优化动画流畅度与自然度；能够运用渲染器完成动画序列输出，并解决常见

渲染问题（噪点、穿模等）。

（二）主要内容

三维建模技术：低多边形与高精度建模方法，拓扑结构优化技巧；
材质与贴图：PBR 工作流程，Substance Painter 贴图绘制与材质节点编辑；
骨骼绑定与动画：角色骨骼系统搭建、权重绘制、关键帧动画与运动规律；
灯光与渲染：三点布光法、全局光照（GI）设置、渲染参数优化与分层输出；
项目实战：电商产品动画、角色宣传短片等企业级案例全流程制作。

（三）教学要求

1. 教学方法：案例教学、任务驱动、翻转课堂、企业导师指导。

2. 教学模式：

基础技能（单物体动画）→综合应用（场景动画）→综合实战项目（全流程协作）；
引入企业动画项目需求，学生分组完成并接受企业标准验收。

3. 教学资源：优先选用职业教育国家规划教材、省部级精品教材；利用超星学习通等数字化资源在线学习平台开展信息化教学，不断增强教学的实效性和针对性

4. 教学场地：多媒体教室、机房

5. 考核标准：采取过程性评价与终结性评价相结合的考核方式，总评成绩=平时成绩*50%+终结性考核成绩*50%。

课程名称	交互设计			开课学期	4
参考学时	64	学分	4	考核方式	考试

（一）学生学习目标

1. 素质目标：培育学生对虚拟现实技术的创作能力，具备自主学习新知识，新技术，并应用到工作中的素质；具有团队协作精神，能主动与人交流、合作。

2. 知识目标：了解虚拟现实技术应用发展概况、应用前景；掌握三维模型整合、资源包应用；掌握交互设计。

3. 能力目标：具备虚拟现实、现实三维模型、动画设计与制作能力，具备搭建和维护虚拟现实、增强现实常用软硬件设备或平台的能力，具备全景图片、全景视频的拍摄和后期处理能力。

（二）主要内容

了解 Unity 交互基础：UGUI 组件深度应用，XDreamer 可视化编程；

掌握三维空间交互设计：射线检测实现物体选取与信息弹窗，XR 交互套件与 XDreamer 集成开发。

掌握动态交互系统：基于 XDreamer 的对话树编辑器与任务系统搭建，Unity Timeline 控制过场动画与多模态交互衔接。

进行行业及项目实践：AR 家具展示系统，教育类 VR 实验模拟器。

（三）教学要求

1. 教学方法：项目驱动、模块化沙盘训练、逆向工程演练
2. 教学模式：“理论讲解+实践操作+项目实训”为一体的教学模式，注重学生技能与能力的全面发展。提供预制交互模块，引导学生通过 XDreamer 节点重组创新设计，拆解 Unity Asset Store 热门交互资产包，分析 XDreamer 实现逻辑。
3. 教学资源：优先选用职业教育国家规划教材、省部级精品教材；利用超星学习通等数字化资源在线学习平台开展信息化教学，不断增强教学的实效性和针对性
4. 教学场地：多媒体教室、机房
5. 考核标准：采取过程性评价与终结性评价相结合的考核方式，总评成绩=平时成绩*50%+终结性考核成绩*50%。

课程名称	数字音视频技术			开课学期	4
参考学时	64	学分	4	考核方式	考试

（一）学生学习目标

1. 素质目标：具备创作主动性和自我潜能的发掘能力；具备勇于探索，勇于创新的专业精神；培养学生搜集信息、整理信息、发现问题、分析问题和解决问题的能力；合理规划项目进度，具有自我管理能力、职业生涯规划的意识。
2. 知识目标：具有视频后期制作编辑能力；剖析客户需求，独立完成项目制作；熟练进行素材采集，并对素材进行处理；根据项目要求，完成视频后期处理制作；热爱影视后期制作艺术，对待工作精益求精，具有吃苦耐劳的精神。
3. 能力目标：了解视频制作的操作原理，能够运用 Premiere 进行视频后期处理；掌握不同视听语言基础理论知识；熟练掌握 Premiere 与其他后期视频编辑软件结合应用；了解影视后期流程，能够独立完成一部完整的短视频创作。

（二）主要内容

本课程需要学生了解非线性编辑工作的原理及流程；掌握音视频的基础知识、剪辑原理及采集；掌握镜头剪切、转场、字幕、校色、音画搭配及片头片尾等内容的设计方法和技巧；了解非线性编辑软件的技术应用。

（三）教学要求

1. 教学方法：案例教学、任务驱动、翻转课堂、企业导师指导

2. 教学模式：“理论讲解+实践操作+项目实训”为一体的教学模式，注重学生技能与能力的全面发展。

3. 教学资源：优先选用职业教育国家规划教材、省部级精品教材；利用超星学习通等数字化资源在线学习平台开展信息化教学，不断增强教学的实效性和针对性

4. 教学场地：多媒体教室、机房

5. 考核标准：采取过程性评价与终结性评价相结合的考核方式，总评成绩=平时成绩*50%+终结性考核成绩*50%。

课程名称	特效制作技术			开课学期	3
参考学时	64	学分	4	考核方式	考试

（一）学生学习目标

1. 素质目标：培养学生的创意思维和审美能力，使他们能够创作出既有技术性又具艺术性的影视作品；提升学生的团队合作和沟通能力，使其能够在项目中发挥积极作用；培养学生的职业道德和责任心，确保他们在工作中遵循行业规范和标准；培养学生具有爱岗敬业、吃苦耐劳的工作态度。

2. 知识目标：使学生掌握 After Effects 的基本原理、技术和流程，包括色彩理论、影像构图、剪辑技术、特效处理、音频调整等；熟悉各种影视剪辑的操作和高级功能，如 Adobe Premiere Pro、After Effects、剪映等；了解行业内的最新技术和趋势，如三维（C4D）、虚拟现实（VR）和增强现实（AR）在后期合成中的应用。

3. 能力目标：能够独立完成影视剪辑相关工作，包括剪辑、调色、特效添加、音频处理等；能够与团队成员协作，理解导演意图，将创意转化为视觉效果；能够独立设计并完成较基础的项目能力。

（二）主要内容

了解音视频后期特效合成的概念和工作原理；能够进行文字、图形图像、动画、音视频的特效制作与合成；掌握特效制作软件中运动跟踪等实用技术的方法和技巧；掌握主流特效制作软件的应用技术。

（三）教学要求

1. 教学方法：教学方法上，充分调动学生学习的积极性和参与性，采用一体化的教学方式，以模块教学为载体，综合运用现代化教学手段，边讲边练，以验证项目实现的情况，让学生切实感受知识内容。

2. 教学模式：“理论讲解+实践操作+项目实训”为一体的教学模式，注重学生技能与能力的全面发展。

3. 教学资源：优先选用职业教育国家规划教材、省部级精品教材；利用超星学习通等数字化资源在线学习平台开展信息化教学，不断增强教学的实效性和针对性

4. 教学场地：多媒体教室、机房

5. 考核标准：采取过程性评价与终结性评价相结合的考核方式，总评成绩=平时成绩*50%+终结性考核成绩*50%。

课程名称	融媒体技术			开课学期	5
参考学时	64	学分	4	考核方式	考试

（一）学生学习目标

1. 素质目标：具备信息获取、搜集、分类、整合能力；具备良好文字功底，可以准确的描述产品或服务；具备良好的职业道德及法律意识，遵循互联网相关法律，发布的内容思想健康、积极向上；具备团队协作能力，能够与其他部门协调进度，共同完成推广目标。

2. 知识目标：掌握新媒体推广常用调研方法；了解各主流新媒体推广平台的运营规则；掌握新媒体推广创意内容构成及策略阶段性流程、新媒体内容发布策略；掌握新媒体营销目标分解方法，以及新媒体推广效果预测的方法。

3. 能力目标：撰写品牌前期分析策划案，包括行业、竞品、品牌、消费者分析等；撰写品牌广告策略策划案，包括创意构思和策略执行两个方面；撰写广告媒介排期和预算策划案，包括各个线上线下广告媒介两个部分。

（二）主要内容

了解融媒体技术平台；掌握媒体存储、压缩及检索技术；能够使用融媒体技术设计作品；掌握融媒体作品的播发；了解发布作品的访问监测与管理，以及效果的评价分析；了解融媒体技术的创新。

（三）教学要求

1. 教学方法：案例教学法、任务驱动法、项目教学法

2. 教学模式：“理论讲解+实践操作+项目实训”为一体的教学模式，注重学生技能与能力的全面发展。

3. 教学资源：优先选用职业教育国家规划教材、省部级精品教材；利用超星学习通等数字化资源在线学习平台开展信息化教学，不断增强教学的实效性和针对性

4. 教学场地：多媒体教室、机房

5. 考核标准：采取过程性评价与终结性评价相结合的考核方式，总评成绩=平时成绩*50%+终结性考核成绩*50%。

3. 专业拓展课程

表 16 专业拓展课程教学要求

课程名称	AR 应用开发			开课学期	3 或 4 或 5
参考学时	32	学分	2	考核方式	考查
（一）学生学习目标 1. 素质目标：培养科技报国意识，树立通过 AR 技术创新服务实体产业的使命感；形成严谨的工程思维和持续创新的职业精神；增强团队协作意识与跨岗位沟通能力；树立知识产权保护意识与行业道德规范。 2. 知识目标：掌握 Vuforia/ARCore/ARKit 等主流 AR 开发框架的核心原理；理解 SLAM 空间定位、图像识别等 AR 关键技术原理；熟悉 Unity 引擎 AR 功能模块与 SDK 集成方法。 3. 能力目标：能够独立完成 AR 场景搭建与交互功能开发；具备移动端 AR 应用性能调优与兼容性处理能力；掌握企业级 AR 项目开发流程与标准化文档撰写；能够结合行业需求设计 AR 营销解决方案。 （二）主要内容 理论模块：AR 技术发展史与产业应用图谱、计算机视觉与空间感知原理、多平台 AR 开发环境配置、AR 交互设计与用户体验规范、 实践模块：农产品 3D 模型 AR 展示开发（服务乡村振兴）、工业设备 AR 操作指引系统构建、红色文旅 AR 数字导览项目开发 （三）教学要求 1. 教学方法：采用“真实项目驱动+模块化拆解”教学法、引入企业 AR 开发工单作为教学案例、实施“1:1 虚拟导师”AI 辅助编程训练、开展 AR 作品路演与行业专家点评 2. 教学模式：基于“Unity+Vuforia”技术栈构建课程体系、实施“基础功能开发→行业方案设计→商业项目实战”三阶递进、融入全国职业院校 AR 开发竞赛标准要求、对接虚拟现实应用开发证书考核要点。 3. 教学资源：优先选用职业教育国家规划教材、省部级精品教材；利用超星学习通等数字化资源在线学习平台开展信息化教学，不断增强教学的实效性和针对性。 4. 教学场地：机房 5. 考核标准：采取过程性评价与终结性评价相结合的考核方式，总评成绩=平时					

成绩*50%+终结性考核成绩*50%。					
课程名称	文化数字化设计			开课学期	3 或 4 或 5
参考学时	64	学分	4	考核方式	考查
（一）学生学习目标 1. 素质目标：树立文化自信与数字文明传承使命感；培养文化遗产保护的职业责任感；形成跨学科创新思维与审美判断力；建立文化科技伦理与知识产权意识。 2. 知识目标：掌握文化遗产数字化保护国际标准；理解数字孪生、元宇宙等文化科技融合理论；数字三维扫描、全景拍摄等数字化采集技术规范；了解数字展陈、虚拟博物馆等文化传播技术路径。 3. 能力目标：能运用 Blender/Substance 进行文物高精度数字化复原；具备文化 IP 数字衍生品开发与运营能力；掌握 Unity 引擎搭建沉浸式文化体验场景；能够策划文化数字化项目商业转化方案。 （二）主要内容 理论模块：国家文化数字化战略政策解读、非物质文化遗产数字转化方法论、数字光影艺术与传统文化现代表达 实践模块：传统纹样 AI 生成与数字化再设计、沉浸式戏曲数字剧场开发、红色文化 VR 体验空间设计 （三）教学要求 1. 教学方法：采用“文化基因解码+数字技术赋能”双轨教学法、引入故宫博物馆等标杆案例、开展田野调查与数字化工作坊、实施“传统工艺大师+数字技术导师”双师指导 2. 教学模式：构建“文化认知→数字转化→场景应用”教学闭环；实施“基础技能实训→文化 IP 开发→商业项目实战”三阶递进；对接数字创意建模证书考核标准；融入全国大学生数字艺术设计大赛命题要求。 3. 教学资源：优先选用职业教育国家规划教材、省部级精品教材；利用超星学习通等数字化资源在线学习平台开展信息化教学，不断增强教学的实效性和针对性。 4. 教学场地：多媒体教室、机房 5. 考核标准：采取过程性评价与终结性评价相结合的考核方式，总评成绩=平时成绩*50%+终结性考核成绩*50%。					
课程名称	融媒体内容制作			开课学期	3 或 4 或 5
参考学时	32	学分	2	考核方式	考查

（一）学生学习目标

1. 素质目标：通过实践操作培养发散思维、发挥创新、提高创意的意识；培养高度的责任心、团队协作精神，自我管理素质；培养一定的审美和正确的人生观、价值观、世界观。

2. 知识目标：了解 H5 的基本概念；了解 H5 广告设计的发展和市场需求；熟练掌握图片、视频、图表等素材的处理方法；理解 H5 动画的制作原理；掌握制作交互式 H5 动画、贺卡，科普广告等具体应用的方法。

3. 能力目标：熟练掌握木疙瘩融媒体制作平台的使用能力；掌握木疙瘩平台中多种媒体信息综合处理的过程与方法；掌握使用多种多媒体制作软件完成 H5 作品的综合应用能力；掌握 H5 广告策划与创意的能力。

（二）主要内容

融媒体内容制作平台介绍与基本操作讲解、预制动画及常用图形制作、虚拟现实页面效果的制作与实现、翻页效果预加载页面的制作及呈现、微信头像、昵称的制作与定制图片的方法、页面跳转及交互效果的制作。

（三）教学要求

1. 教学方法：“理论讲解+实践操作+项目实训”为一体的教学模式，注重学生技能与能力的全面发展。

2. 教学模式：“理论讲解+实践操作+项目实训”为一体的教学模式，注重学生技能与能力的全面发展。

3. 教学资源：优先选用职业教育国家规划教材、省部级精品教材；利用超星学习通等数字化资源在线学习平台开展信息化教学，不断增强教学的实效性和针对性。

4. 教学场地：机房

5. 考核标准：采取过程性评价与终结性评价相结合的考核方式，总评成绩=平时成绩*50%+终结性考核成绩*50%。

课程名称	3D 引擎技术			开课学期	3 或 4 或 5
参考学时	64	学分	4	考核方式	考试

（一）学生学习目标

1. 素质目标：培养学生分析问题和解决问题的能力，使其形成良好的学习习惯，具备继续学习 3D 引擎技术应用高级技能和相关专业技能的能力；对学生进行职业意识培养和职业道德教育，使其形成严谨、敬业的工作作风，为学生职业生涯的发展奠定良好的基础；培养学生创新思维，工匠精神，精益求精的态度。

2. 知识目标：掌握材质系统技能知识模块、熟练运用 PBR 工作流程开发不同类型的材质素材；掌握粒子特效系统技能知识模块、熟练运用粒子特效系统开发火焰粒子、动态花火粒子效果；掌握动画系统技能知识模块、熟练运用动画系统开发实时动画渲染项目；掌握地形编辑系统技能知识模块、熟练运用地形编辑系统开发、设计和美化地形；能综合运用所学的知识，开发湖光山色项目。

3. 能力目标：具有运用 PBR 工作流程开发不同类型的材质素材的能力；具有运用粒子特效系统开发火焰粒子、动态花火粒子效果的能力；具有运用动画系统开发实时动画渲染项目的能力；具有运用地形编辑系统开发、设计、美化地形的能力；指导并帮助学生学习和掌握相应的 3D 引擎技能知识和技能操作，达到 3D 引擎技术应用中级职业技能要求，能够胜任标准对应的中级工作岗位。

（二）主要内容

3D 引擎基础、地形编辑模块、材质模块、粒子特效模块、引擎动画&CG 系统模块、综合项目——湖光山色

（三）教学要求

1. 教学方法：讲授法、示范法、实践操作法、分组讨论法等。
2. 教学模式：“理论讲解+实践操作+项目实训”为一体的教学模式，注重学生技能与能力的全面发展。
3. 教学资源：优先选用职业教育国家规划教材、省部级精品教材；利用超星学习通等数字化资源在线学习平台开展信息化教学，不断增强教学的实效性和针对性。
4. 教学场地：多媒体教室、机房
5. 考核标准：采取过程性评价与终结性评价相结合的考核方式，总评成绩=平时成绩*50%+终结性考核成绩*50%。

课程名称	游戏美术与动作设计			开课学期	3 或 4 或 5
参考学时	32	学分	2	考核方式	考查

（一）学生学习目标

1. 素质目标：培养艺术表现与技术创新融合的行业素养，创作兼具视觉张力与功能性的游戏美术资产；强化工业化生产意识，适应团队协作开发流程；树立技术伦理观，遵守游戏行业美术资源开发规范；培育精益求精的工匠精神，形成对动作细节的极致追求。

2. 知识目标：掌握次世代游戏美术开发流程；理解角色骨骼绑定原理；熟悉动画运动规律；了解 Unity 引擎动画系统集成规范。

3. 能力目标：能独立完成 3D 角色全流程制作；具备设计角色动作体系能力；掌握动作捕捉数据优化技术；能够协同程序团队实现动画系统技术对接。

（二）主要内容

武术动作库分解（挥砍/突刺/受击反馈设计）、四足生物运动模式（马匹步态/幻兽飞行姿态）、表情动画全流程（FACS 编码→动态口型同步）。

（三）教学要求

- 1. 教学方法：讲授法、示范法、实践操作法、分组讨论法等。
- 2. 教学模式：“理论讲解+实践操作+项目实训”为一体的教学模式，注重学生技能与能力的全面发展。
- 3. 教学资源：优先选用职业教育国家规划教材、省部级精品教材；利用超星学习通等数字化资源在线学习平台开展信息化教学，不断增强教学的实效性和针对性。
- 4. 教学场地：多媒体教室、机房
- 5. 考核标准：采取过程性评价与终结性评价相结合的考核方式，总评成绩=平时成绩*50%+终结性考核成绩*50%。

课程名称	Substance Painter 游戏贴图绘制			开课学期	3 或 4 或 5
参考学时	32	学分	2	考核方式	考查

（一）学生学习目标

- 1. 素质目标：培养次世代 PBR 材质审美能力，理解物理真实性与艺术表现的平衡；建立工业化生产规范意识（命名规则/层级管理/版本控制）；强化材质叙事思维，通过表面细节传递角色/场景背景故事；形成跨流程协作能力（与模型师/TA/引擎程序对接标准）。
- 2. 知识目标：掌握 PBR 材质系统原理（金属度/粗糙度/高度图作用机制）；理解 UDIM 工作流程与多象限 UV 处理规范；熟悉智能材质（Smart Materials）开发逻辑；了解 Substance 材质与引擎（UE5/Unity）的对接标准。
- 3. 能力目标：能独立完成 AAA 级角色/场景材质制作（4K PBR 全通道输出）；具备程序化纹理设计能力（生成器/滤镜/蒙版堆叠技术）；掌握破损老化等自然效果模拟（锚点腐蚀/边缘磨损/雨痕沉积）；能够输出符合动画需求的动态材质（顶点着色/动画遮罩控制）。

（二）主要内容

基础工艺体系、高级表现技法、风格化专项、引擎整合

（三）教学要求

1. 教学方法：项目驱动教学、行业标准导入、智能辅助体系
2. 教学模式：“理论讲解+实践操作+项目实训”为一体的教学模式，注重学生技能与能力的全面发展。
3. 教学资源：优先选用职业教育国家规划教材、省部级精品教材；利用超星学习通等数字化资源在线学习平台开展信息化教学，不断增强教学的实效性和针对性。
4. 教学场地：多媒体教室、机房
5. 考核标准：采取过程性评价与终结性评价相结合的考核方式，总评成绩=平时成绩*50%+终结性考核成绩*50%。

课程名称	分镜头剧本			开课学期	3 或 4 或 5
参考学时	32	学分	2	考核方式	考查

（一）学生学习目标

1. 素质目标：培养影视化叙事思维，建立「镜头即语言」的视觉表达能力；强化团队协作意识，理解导演、摄影、剪辑等多岗位协同逻辑；树立工业化流程观念，适应影视/游戏行业分镜审核标准；培育跨媒介创作敏感度，掌握影视、动画、游戏过场的差异化设计原则。

2. 知识目标：掌握专业分镜符号系统；理解蒙太奇理论核心；熟悉影视轴线规则；了解游戏过场技术规范。

3. 能力目标：能完成 2D 动态分镜；具备 3D 预演制作能力；掌握节奏卡点技术；能够设计 VR 叙事分镜。

（二）主要内容

视觉语言基础、类型化叙事工坊、技术实现模块、行业标准实训

（三）教学要求

1. 教学方法：案例逆向工程、项目驱动教学、行业标准导入

2. 教学模式：“理论讲解+实践操作+项目实训”为一体的教学模式，注重学生技能与能力的全面发展。

3. 教学资源：优先选用职业教育国家规划教材、省部级精品教材；利用超星学习通等数字化资源在线学习平台开展信息化教学，不断增强教学的实效性和针对性。

4. 教学场地：多媒体教室、机房

5. 考核标准：采取过程性评价与终结性评价相结合的考核方式，总评成绩=平时成绩*50%+终结性考核成绩*50%。

课程名称	视听语言			开课学期	3 或 4 或 5
------	------	--	--	------	-----------

参考学时	32	学分	2	考核方式	考查
（一）学生学习目标 1. 素质目标：建立“声画蒙太奇”思维体系，理解视听元素的叙事协同性；培养跨媒介创作敏感度；强化工业化流程意识；树立技术伦理观。 2. 知识目标：掌握视听语法核心要素；理解经典蒙太奇理论；熟悉数字时代新语态；了解多平台适配规范。 3. 能力目标：能完成动态分镜脚本；具备声画节奏设计能力；掌握 UE5 虚拟制片技术；能够创作 VR 叙事方案。 （二）主要内容 视觉语言基础、类型化叙事工坊、技术实现模块、行业标准实训 （三）教学要求 1. 教学方法：案例逆向工程、项目驱动教学、行业标准导入 2. 教学模式：“理论讲解+实践操作+项目实训”为一体的教学模式，注重学生技能与能力的全面发展。 3. 教学资源：优先选用职业教育国家规划教材、省部级精品教材；利用超星学习通等数字化资源在线学习平台开展信息化教学，不断增强教学的实效性和针对性。 4. 教学场地：多媒体教室、机房 5. 考核标准：采取过程性评价与终结性评价相结合的考核方式，总评成绩=平时成绩*50%+终结性考核成绩*50%。					
课程名称	运动捕捉技术			开课学期	3 或 4 或 5
参考学时	32	学分	2	考核方式	考查
（一）学生学习目标 1. 素质目标：建立工业化流程意识；培养生物力学认知；强化安全操作规范；培育数据伦理观念。 2. 知识目标：掌握光学动捕原理；理解惯性动捕系统特性；熟悉面部捕捉技术；了解行业应用场景。 3. 能力目标：能完成光学动捕系统标定；具备动作数据清洗能力；掌握动作重定向技术；能够实现实时动捕推流。 （二）主要内容 动捕技术发展史、生物力学基础、系统对比实验、光学动捕全流程、数据处理专项					

（三）教学要求

1. 教学方法：案例逆向工程、项目驱动教学、行业标准导入
2. 教学模式：“理论讲解+实践操作+项目实训”为一体的教学模式，注重学生技能与能力的全面发展。
3. 教学资源：优先选用职业教育国家规划教材、省部级精品教材；利用超星学习通等数字化资源在线学习平台开展信息化教学，不断增强教学的实效性和针对性。
4. 教学场地：多媒体教室、机房
5. 考核标准：采取过程性评价与终结性评价相结合的考核方式，总评成绩=平时成绩*50%+终结性考核成绩*50%。

课程名称	AI 绘画			开课学期	3 或 4 或 5
参考学时	32	学分	2	考核方式	考查

（一）学生学习目标

1. 素质目标：建立“人机协同”创作思维，理解 AI 在艺术生产链中的定位；培养技术伦理意识；强化工业化流程观念；培育跨媒介转化能力。
2. 知识目标：掌握主流 AI 绘画模型架构；理解生成技术原理；熟悉 workflow 核心组件；了解行业应用场景。
3. 能力目标：能完成定向风格输出；具备模型微调能力；掌握工业化精修流程；能够实现跨媒介转化。

（二）主要内容

生成式 AI 技术图谱、提示词工程、精准控制技术、个性化训练

（三）教学要求

1. 教学方法：项目驱动法、案例教学法、AI 辅助教学
2. 教学模式：“理论讲解+实践操作+项目实训”为一体的教学模式，注重学生技能与能力的全面发展。
3. 教学资源：优先选用职业教育国家规划教材、省部级精品教材；利用超星学习通等数字化资源在线学习平台开展信息化教学，不断增强教学的实效性和针对性。
4. 教学场地：多媒体教室、机房
5. 考核标准：采取过程性评价与终结性评价相结合的考核方式，总评成绩=平时成绩*50%+终结性考核成绩*50%。

课程名称	数字雕刻			开课学期	3 或 4 或 5
参考学时	64	学分	4	考核方式	考查

（一）学生学习目标

1. 素质目标：培养艺术创造力与技术严谨性融合的行业素养，创作兼具美学价值与生产规范的高精度数字模型；强化解剖学认知与细节把控力（如生物肌肉纹理、机械结构合理性）；树立工业化流程意识，适应高模→低模→烘焙的次世代生产管线；培育极致求精的工匠精神（掌握 0.1mm 级表面细节雕刻能力）。

2. 知识目标：掌握 ZBrush 核心功能组（DynaMesh 拓扑重构、ZRemesher 自动优化）；理解生物解剖学基础（人类骨骼比例/四足动物肌肉群分布）；熟悉硬表面雕刻技法（机械装甲磨损逻辑/工业产品倒角规范）；了解 PBR 材质制作流程（法线/粗糙度/金属度贴图烘焙原理）。

3. 能力目标：能独立完成角色/场景高模雕刻（面数 ≥ 500 万）；具备拓扑优化能力（将高模简化为游戏可用低模且保留 95% 细节）；掌握材质细节雕刻（锈蚀/破损/织物褶皱的 Alpha 笔触库应用）；能解决雕刻数据转换问题（ZBrush→Maya/Blender 的资产互通）。

（二）主要内容

数字雕刻基础：软件核心操作和生物解剖训练

角色与场景雕刻：角色雕刻进阶和场景雕刻实战

工业化生产应用：次世代流程整合和企业案例还原

（三）教学要求

1. 教学方法：逆向工程教学、分层训练法、AI 辅助工具

2. 教学模式：“理论讲解+实践操作+项目实训”为一体的教学模式，注重学生技能与能力的全面发展。

3. 教学资源：优先选用职业教育国家规划教材、省部级精品教材；利用超星学习通等数字化资源在线学习平台开展信息化教学，不断增强教学的实效性和针对性。

4. 教学场地：多媒体教室、机房

5. 考核标准：采取过程性评价与终结性评价相结合的考核方式，总评成绩=平时成绩*50%+终结性考核成绩*50%。

课程名称	新媒体运营			开课学期	3 或 4 或 5
参考学时	32	学分	2	考核方式	考查

（一）学生学习目标

1. 素质目标：建立互联网原生思维；培养跨平台整合能力；强化数据驱动意识；树立合规运营观念。

2. 知识目标：掌握主流平台特性；理解内容生产体系；熟悉用户增长模型；了解商业化链路。

3. 能力目标：能独立运营万粉级账号；具备爆款内容生产线；掌握 AI 辅助运营；能够制定 ROI 导向的投放策略。

（二）主要内容

平台生态解码、内容生产工坊、增长黑客实战、商业化实战

（三）教学要求

1. 教学方法：项目驱动法、案例教学法、AI 辅助教学

2. 教学模式：“理论讲解+实践操作+项目实训”为一体的教学模式，注重学生技能与能力的全面发展。

3. 教学资源：优先选用职业教育国家规划教材、省部级精品教材；利用超星学习通等数字化资源在线学习平台开展信息化教学，不断增强教学的实效性和针对性。

4. 教学场地：多媒体教室、机房

5. 考核标准：采取过程性评价与终结性评价相结合的考核方式，总评成绩=平时成绩*50%+终结性考核成绩*50%。

4. 实践性教学环节

表 17 实践性教学环节教学要求

课程名称	数字视觉设计实训			开课学期	2
参考学时	20	学分	1	考核方式	考查
（一）学生学习目标					
1. 素质目标：立“设计即沟通”的职业意识，理解视觉传达的商业价值；培养团队协作能力（需求分析→设计执行→成果汇报全流程配合）；强化版权合规观念（字体/图片/素材的合法使用与溯源管理）；树立工艺思维（从数字设计到实体印刷的完整流程认知）。					
2. 知识目标：掌握品牌视觉系统构建逻辑（核心符号→延展应用→动态适配）；理解印刷工艺标准（四色/专色/Pantone 色卡对照关系）；熟悉 AI 辅助设计流程（Midjourney 生成→Adobe 精修工作流）；了解多平台视觉规范（小红书九宫格/抖音封面/印刷物出血设置）。					
3. 能力目标：能独立完成品牌基础 VI 系统（Logo+标准字+色彩规范）；具备印刷文件输出能力（出血 3mm/CMYK 转换/专色通道设置）；掌握动态视觉设计（Lottie					

动画导出/AR 滤镜开发)；能够进行三维场景提案 (Adobe Substance 3D 基础应用)。

(二) 主要内容

制作一套完整的品牌视觉升级设计作品。

(三) 教学要求

1. 教学方法：项目驱动法、案例教学法、AI 辅助教学

2. 教学模式：“理论讲解+实践操作+项目实训”为一体的教学模式，注重学生技能与能力的全面发展。

3. 教学资源：优先选用职业教育国家规划教材、省部级精品教材；利用超星学习通等数字化资源在线学习平台开展信息化教学，不断增强教学的实效性和针对性。

4. 教学场地：多媒体教室、机房

5. 考核标准：

(1) 过程性评价 (40%)

• 课堂参与度 (15%)

出勤与课堂纪律 (5%)：按时到课，遵守机房管理制度

任务响应度 (5%)：每日任务达成率，AI 工具使用日志

协作贡献度 (5%)：在需求分析、设计执行等环节的主动参与度

• 阶段成果 (25%)

需求分析报告 (10%)：品牌调研深度/用户画像精准度

中期检查 (15%)：核心符号提案+印刷工艺测试文件 (含专色通道设置)

(2) 终结性评价 (60%)

• 作品质量 (40%)

系统完整性 (15%)：基于 VI 系统 (LOGO/标准字/色彩规范)+延展应用 (3 种物料设计)

技术规范 (15%)：出血设置 (CMYK/动态设计适配性)

创新表现力 (10%)：三维场景设计+AI 生成与精修对比报告

• 答辩展示 (20%)

提案逻辑 (10%)：3 分钟讲清设计策略→执行路径→成果价值

版权溯源 (5%)：字体/素材授权文件包+设计过程文档管理

工艺答辩 (5%)：对印刷标准/动态技术实现的原理陈述

(3) 加分项 (上限 5 分)

跨平台适配：同时满足印刷+2 个新媒体平台规范

技术突破：实现动态滤镜交互功能或复杂材质渲染 商业价值：设计成果被企业采纳（需要提供证明）					
课程名称	三维动画制作实训			开课学期	3
参考学时	20	学分	1	考核方式	考查
（一）学生学习目标 1. 素质目标：建立工业化流程意识（建模→绑定→动画→渲染全链路协作）；培养机械动力学思维（理解齿轮传动/液压杆运动逻辑）；强化版本管理习惯（Git Hub 或 Perforce 资产版本控制）；树立性能优化观念（模型面数/材质复杂度/渲染时间平衡）。 2. 知识目标：掌握硬表面建模核心技法（布尔运算拓扑优化）；理解动画原理（关键帧插值/运动曲线编辑）；熟悉机械绑定技术（IK 链/驱动关键帧/约束系统）；了解渲染引擎特性。 3. 能力目标：能完成机械变形动画（展开→重组过程≥15 秒）；具备 UV 拆分与程序化材质制作能力；掌握基础灯光布置（三点布光+HDRI 环境光）；能够输出行业标准文件（FBX 动画数据+渲染序列帧）。 （二）主要内容 完成一套三维动画短片 （三）教学要求 1. 教学方法：项目驱动法、案例教学法 2. 教学模式：“理论讲解+实践操作+项目实训”为一体的教学模式，注重学生技能与能力的全面发展。 3. 教学资源：优先选用职业教育国家规划教材、省部级精品教材；利用超星学习通等数字化资源在线学习平台开展信息化教学，不断增强教学的实效性和针对性。 4. 教学场地：多媒体教室、机房 5. 考核标准： （1）过程性评价（50%） - 课堂参与度（20%） - 出勤与课堂纪律（5%）：按时到课，遵守机房管理制度 - 性能优化（5%）：模型面数控制报告（高/低模匹配合理性）、渲染时间日志分析（单帧耗时≤30 分钟为达标）					

协作贡献度（10%）：任务看板贡献度统计、跨环节文件交接规范性（模型→绑定→动画的资产传递）

• 阶段成果（30%）

建模阶段（10%）：硬表面建模质量、UV 拆分测试

绑定阶段（10%）：机械系统功能验证、约束系统稳定性

动画预演（10%）：动画分镜动态脚本、关键帧节奏曲线

（3）终结性评价（60%）

• 作品质量（35%）

技术规范（15%）：动画长度标准、行业文件输出

视觉表现（12%）：机械动力学合理性、灯光系统、程序化材质

艺术效果（8%）：镜头语言设计、渲染引擎特性运用

• 答辩展示（15%）

流程陈述（8%）：工业化全链路还原（建模→绑定→动画→渲染技术路径）、性能优化策略（面数/材质/渲染时间平衡方案）

问题应答（7%）：机械绑定技术原理、动画曲线编辑方法论

（3）加分项（上限 5 分）

技术突破：实现复杂联动系统

流程创新：开发自动化脚本提升效率

艺术表现：通过镜头语言强化机械美学特征（需提供分镜头对比分析）

课程名称	特效制作技术实训			开课学期	4
参考学时	20	学分	1	考核方式	考查

（一）学生学习目标

1. 素质目标：具有自主学习新知识、新技术，并应用到工作中的素质；具有良好的社会责任感、工作责任心；具有团队协作精神，能主动与人交流、合作；具有精益求精的工匠精神。

2. 知识目标：了解特效滤镜；掌握色彩、版面和三维技术的应用；掌握影视栏目包装软件。

3. 能力目标：具有影视栏目包装的创作能力，具有设计与制作影视栏目包装的能力。

（二）主要内容

特效滤镜、栏目包装的设计与制作

（三）教学要求

1. 教学方法：项目驱动法、案例教学法
2. 教学模式：“理论讲解+实践操作+项目实训”为一体的教学模式，注重学生技能与能力的全面发展。
3. 教学资源：优先选用职业教育国家规划教材、省部级精品教材；利用超星学习通等数字化资源在线学习平台开展信息化教学，不断增强教学的实效性和针对性。
4. 教学场地：多媒体教室、机房
5. 考核标准：
 - （1）出勤与课堂表现（10%）：每日任务完成度与协作贡献度；
 - （2）短片质量（60%）：叙事完整性（30%）+技术规范性（30%）；
 - （3）路演答辩（30%）：3分钟提案陈述+教师与小组互评。

附件 2：专业人才培养方案评审意见表

福州英华职业学院专业人才培养方案评审意见表

专业名称	数字媒体技术	年 级	2025 级	
评审地点	鹤龄楼 604	评审时间	2025 年 4 月 29 日上午	
会议主持	吴梨梨	会议记录	黄梦杰	
参评成员				
姓 名	工作单位	从事专业	职 称	职 务
江 荔	福州职业技术学院	虚拟现实技术应用	副教授	虚拟现实技术应用主任
潘燕燕	福建船政交通职业学院	虚拟现实技术应用	副教授	骨干教师
陈志明	福建商学院		副教授	
评审意见	人才培养方案能够按照 2025 年职业教育规范制定，各项指标比例符合省职业教育人才培养评价标准，并具有一定的专业特色。 组 长：江 荔 成 员：潘燕燕 陈志明 年 月 日			