

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： 2026 级

专业负责人： 张  莹

审 核 人： 吴梨梨

二〇二六年五月  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，全面落实立德树人根本任务，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，深化职业教育教学关键要素改革，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，通过调研，充分分析和多次论证，共同制（修）订出符合数字媒体技术专业高技能人才培养要求的人才培养方案。

专业人才培养方案经过论证，提交学院院务会审议、党委会审定，将在 2026 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  | 张莹  | 福州英华职业学院   | 数字媒体技术专业负责人<br>教研室主任 |
| 2  | 谢文颖 | 福州英华职业学院   | 系主任助理                |
| 3  | 吴梨梨 | 福州英华职业学院   | 信息技术系主任              |
| 4  | 陈志明 | 福州英华职业学院   | 教学督导                 |
| 5  | 刘洁  | 闽江师范高等专科学校 | 教研室主任                |
| 6  | 朱江  | 四创科技有限公司   | 部门经理                 |

## 目 录

|                           |    |
|---------------------------|----|
| 一、专业名称与代码 .....           | 4  |
| 二、入学要求 .....              | 4  |
| 三、修业年限 .....              | 4  |
| 四、职业面向 .....              | 4  |
| (一) 专业职业面向 .....          | 4  |
| (二) 就业岗位 .....            | 5  |
| 五、培养目标与培养规格 .....         | 8  |
| (一) 培养目标 .....            | 8  |
| (二) 培养规格 .....            | 8  |
| 六、课程设置及要求 .....           | 10 |
| (一) 课程体系构建 .....          | 10 |
| (二) 课程描述与要求 .....         | 12 |
| (三) 课程思政要求 .....          | 12 |
| 七、教学进程总体安排 .....          | 13 |
| (一) 教学活动时间安排表(按周安排) ..... | 13 |
| (二) 课程学时比例表 .....         | 14 |
| 八、师资队伍 .....              | 19 |
| (一) 队伍结构 .....            | 19 |
| (二) 专业带头人 .....           | 19 |
| (三) 专任教师 .....            | 19 |
| (四) 兼职教师 .....            | 19 |
| 九、教学条件 .....              | 20 |
| (一) 教学设施 .....            | 20 |
| (二) 教学资源 .....            | 22 |
| 十、质量保障和毕业要求 .....         | 23 |
| (一) 质量保障 .....            | 23 |
| (二) 毕业要求 .....            | 23 |
| 十一、继续专业学习深造建议 .....       | 24 |
| 十二、附录 .....               | 24 |
| 附件 1: 课程描述与要求 .....       | 25 |
| (一) 公共基础课程 .....          | 25 |
| (二) 专业(技能)课程 .....        | 42 |
| 附件 2: 专业人才培养方案评审意见表 ..... | 68 |

# 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

中等职业学校毕业、普通高级中学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）专业职业面向

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<br>人员 S（2-09-06-07）、全媒体运营师 S（4-13-01-05）、<br>动画制作人员（4-13-02-02）、多媒体作品制作人员<br>（4-13-05-01） |
| 主要岗位（群）或技术领域 | 数字视觉设计、交互设计、影视后期制作、三维建模师                                                                                                |
| 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<br>实应用开发、数字影像处理、Adobe 认证设计师（ACA）、<br>Autodesk 3D 认证、全媒体运营师                                     |

## （二）就业岗位

表 2 就业岗位、工作任务及岗位能力分析表

| 岗位类型   | 岗位名称       | 岗位工作任务           | 岗位能力要求                                                                                                                                          |
|--------|------------|------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 主要就业岗位 | 1. 数字视觉设计师 | 1-1 宣传画册与海报设计与制作 | 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<br>1-1-2 具有感受美、表现美、鉴赏美、创造美的能力<br>1-1-3 具有熟练使用平面设计软件的能力<br>1-1-4 具有进行宣传画册与海报设计和制作的能力                            |
|        |            | 1-2 界面设计         | 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<br>1-2-2 具有感受美、表现美、鉴赏美、创造美的能力<br>1-2-3 具有设计界面视觉和美术设计的能力<br>1-2-4 具有设计界面整体的能力                                   |
|        |            | 1-3 交互设计         | 1-3-1 具有责任在心、严谨认真、刻苦钻研、敬业爱业的职业精神<br>1-3-2 具有感受美、表现美、鉴赏美、创造美的能力<br>1-3-3 具有设计界面交互的能力<br>1-3-4 具有设计界面动效的能力                                        |
|        | 2. 三维模型师   | 2-1 三维模型制作       | 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<br>2-1-2 具有感受美、表现美、鉴赏美、创造美的能力<br>2-1-3 具有物体模型制作的能力<br>2-1-4 具有道具模型制作的能力                                        |
|        |            | 2-2 三维场景制作       | 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<br>2-2-2 具有感受美、表现美、鉴赏美、创造美的能力<br>2-2-3 具有室内外场景制作的能力                                                            |
|        | 3. 视频剪辑师   | 3-1 非线性编辑        | 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<br>3-1-2 具有感受美、表现美、鉴赏美、创造美的能力<br>3-1-3 具有阅读和分析专题片分镜头脚本和剪辑要求的能力<br>3-1-4 具有选取合适编辑软件和设备的能力<br>3-1-5 具有剪辑、输出影片的能力 |
|        |            | 3-2 后期合成         | 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<br>3-2-2 具有感受美、表现美、鉴赏美、创造美的能力<br>3-2-3 具有合成字幕、片头、片尾、音频等元素的能力<br>3-2-4 具有制作特效的能力                                |

|                |              |               |                                                                                                                                                                                |
|----------------|--------------|---------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 次要<br>就业<br>岗位 | 4. 摄影摄像师     | 4-1 影像采集与构图   | <p>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</p> <p>4-1-2 具有感受美、表现美、鉴赏美、创造美的能力</p> <p>4-1-3 具有熟练操作专业摄影摄像器材（相机、无人机、稳定器、灯光）进行高质量素材采集的能力</p> <p>4-1-4 具有运用光影语言、镜头调度及构图法则进行视觉叙事与场景还原的能力</p> |
|                |              | 4-2 后期制作与特效   | <p>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</p> <p>4-2-2 具有感受美、表现美、鉴赏美、创造美的能力</p> <p>4-2-3 具有运用非线性编辑软件进行视频剪辑、节奏把控及多版本适配输出的能力</p> <p>4-2-4 具有运用特效合成与调色技术进行画面美化、风格化包装及音视频同步处理的能力</p>     |
|                | 5. 新媒体运营师    | 5-1 内容策划与创作   | <p>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</p> <p>5-1-2 具有感受美、表现美、鉴赏美、创造美的能力</p> <p>5-1-3 具有基于用户画像与热点趋势进行全媒体内容选题策划与脚本撰写的能力</p> <p>5-1-4 具有运用 AIGC 工具辅助图文、短视频等多形态内容高效创作与优化的能力</p>      |
|                |              | 5-2 平台运营与数据分析 | <p>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</p> <p>5-2-2 具有感受美、表现美、鉴赏美、创造美的能力</p> <p>5-2-3 具有制定多平台分发策略、构建私域流量池及开展社群互动运营的能力</p> <p>5-2-4 具有运用数据分析工具监测传播效果、诊断运营问题并迭代优化营销策略的能力</p>        |
|                | 6. 虚拟现实产品设计师 | 6-1 VR 三维建模   | <p>6-1-1 具有责任在心、严谨认真、刻苦钻研、敬业爱业的职业精神</p> <p>6-1-2 具有感受美、表现美、鉴赏美、创造美的能力</p> <p>6-1-3 具有 VR 三维模型设计与制作的能力</p> <p>6-1-4 具有 VR 场景设计与制作的能力</p>                                        |
|                |              |               |                                                                                                                                                                                |

|        |             |               |                                                                                                                                                                          |
|--------|-------------|---------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|        |             | 6-2 VR 交互设计   | 6-2-1 具有责任在心、严谨认真、刻苦钻研、敬业爱业的职业精神<br>6-2-2 具有感受美、表现美、鉴赏美、创造美的能力<br>6-2-3 具有设计和策划虚拟现实应用产品的剧情的能力<br>6-2-4 具有设计和策划虚拟现实应用产品交互的能力                                              |
| 晋升发展岗位 | 7. 全媒体内容主创  | 7-1 创意策划与叙事构建 | 7-1-1 具有责任在心、严谨认真、刻苦钻研、敬业爱业的职业精神<br>7-1-2 具有感受美、表现美、鉴赏美、创造美的能力<br>7-1-3 具有洞察社会热点与用户心理,主导跨平台(图文/视频/直播/交互)内容选题策划与叙事架构设计的能力<br>7-1-4 具有运用 AIGC 工具辅助创意发散、脚本撰写及多模态素材生成的创新实践能力 |
|        |             | 7-2 内容生产与品牌运营 | 7-2-1 具有责任在心、严谨认真、刻苦钻研、敬业爱业的职业精神<br>7-2-2 具有感受美、表现美、鉴赏美、创造美的能力<br>7-2-3 具有统筹视听语言、视觉设计及交互逻辑,把控全媒体内容成品质量与风格统一性的能力<br>7-2-4 具有基于品牌定位制定内容分发策略,通过数据反馈优化内容生态并提升品牌影响力的能力        |
|        | 8. 数字媒体项目主管 | 8-1 项目规划与资源统筹 | 8-1-1 具有责任在心、严谨认真、刻苦钻研、敬业爱业的职业精神<br>8-1-2 具有感受美、表现美、鉴赏美、创造美的能力<br>8-1-3 具有主导数字媒体项目全生命周期管理,制定科学的项目进度计划、成本预算及资源配置方案的能力<br>8-1-4 具有识别项目潜在风险(技术/版权/舆情),制定应急预案并保障项目安全合规推进的能力  |
|        |             | 8-2 团队协同与质量交付 | 8-2-1 具有责任在心、严谨认真、刻苦钻研、敬业爱业的职业精神<br>8-2-2 具有感受美、表现美、鉴赏美、创造美的能力<br>8-2-3 具有协调跨专业团队(设计/开发/运营)高效协作,解决执行冲突并激发团队创新活力的能力<br>8-2-4 具有建立项目质量标准体系,组织阶段性评审与最终交付验收,并进行项目复盘与知识沉淀的能力  |

|  |           |               |                                                                                                                                                                                  |
|--|-----------|---------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  | 9. 资深技术专员 | 9-1 资深技术专员    | 9-1-1 具有责任在心、严谨认真、刻苦钻研、敬业爱业的职业精神<br>9-1-2 具有感受美、表现美、鉴赏美、创造美的能力<br>9-1-3 具有解决数字媒体生产流程中的复杂技术难题（如实时渲染优化、大数据并发处理、多端适配）的能力<br>9-1-4 具有评估并引入前沿技术（如空间计算、生成式 AI 模型、云渲染），优化现有技术架构与生产管线的能力 |
|  |           | 9-2 技术规范与效能提升 | 9-2-1 具有责任在心、严谨认真、刻苦钻研、敬业爱业的职业精神<br>9-2-2 具有感受美、表现美、鉴赏美、创造美的能力<br>9-2-3 具有制定企业级技术开发规范、资产标准及安全协议，确保系统稳定性与数据安全的能力<br>9-2-4 具有开发自动化工具与脚本，赋能团队提升生产效率，并开展内部技术培训与知识共享的能力               |

## 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、素养，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，具备社会责任感和担当精神；

(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

本专业课程体系遵循“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

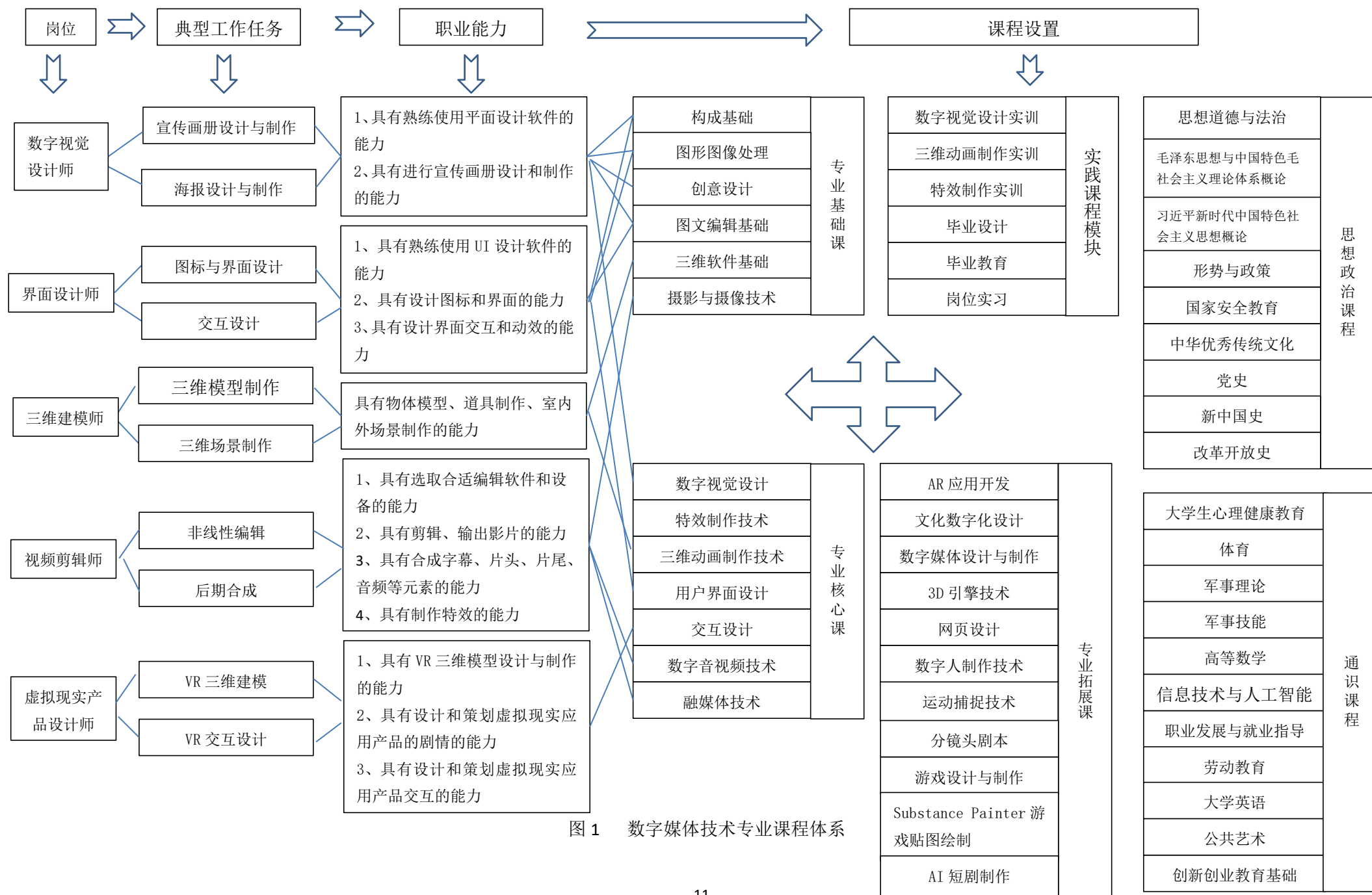


图 1 数字媒体技术专业课程体系

## （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“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、劳模的典型案例，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

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，责任担当的担当奉献精神，规范操作的规范意识，勇于创新创新意识，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 3 教学活动时间安排表

单位：周

| 学<br>年 | 学<br>期 | 理论教<br>学与课<br>程实训 | 考<br>试 | 入<br>学<br>教<br>育 | 毕<br>业<br>教<br>育 | 实践性教育环节 |                  |          |          |          | 假<br>日 | 机<br>动 | 学期周数<br>小计 |
|--------|--------|-------------------|--------|------------------|------------------|---------|------------------|----------|----------|----------|--------|--------|------------|
|        |        |                   |        |                  |                  | 军训      | 运动会<br>(技能<br>赛) | 专项<br>实训 | 岗位<br>实习 | 毕业<br>设计 |        |        |            |
| 一      | 1      | 15                | 1      | 1                |                  | 2       | 0.5              |          |          |          | 1      | 0.5    | 21         |
|        | 2      | 15.5              | 1      |                  |                  |         | 0.5              | 1        |          |          | 0.5    | 0.5    | 19         |
| 二      | 3      | 16                | 1      |                  |                  |         | 0.5              | 1        |          |          | 1      | 0.5    | 20         |
|        | 4      | 16.5              | 1      |                  |                  |         | 0.5              | 1        |          |          | 0.5    | 0.5    | 20         |
| 三      | 5      | 6.5               | 1      |                  |                  |         |                  |          | 13       |          | 0.5    |        | 21         |
|        | 6      |                   |        |                  | 1                |         |                  |          | 11       | 6        | 0.5    | 0.5    | 19         |
| 合计     |        | 69.5              | 5      | 1                | 1                | 2       | 2                | 3        | 24       | 6        | 4      | 2.5    | 120        |

## （二）课程学时比例表

本专业总学分为 145.5。课时总数为 2688 学时，其中公共课程 924 学时，约占总学时 34%，实践教学 1764 学时，约占总学时 66%，选修课程 320 学时，约占总学时 12%。

表 4 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  | 7.1      |
|          | 通识课程    | 必修   | 34.5  | 318  | 318  | 636  | 23.7     |
|          |         | 任选   | 6     | 96   | 0    | 96   | 3.6      |
|          | 小计      |      |       | 51.5 | 590  | 334  | 924      |
| 专业（技能）课程 | 专业基础课程  | 必修   | 18    | 144  | 144  | 288  | 10.7     |
|          | 专业核心课程  | 必修   | 28    | 224  | 224  | 448  | 16.8     |
|          | 专业拓展课程  | 专选   | 14    | 112  | 112  | 224  | 8.3      |
|          | 实践性教育环节 | 必修   | 34    | 0    | 804  | 804  | 29.9     |
|          | 小计      |      |       | 94   | 480  | 1284 | 1764     |
| 合计       |         |      | 145.5 | 1070 | 1618 | 2688 | 100      |

### (三) 教学进程安排表

表 5 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 |      | 第一学年     |   | 第二学年 |   | 第三学年 |   |              |
|        |        |        |          |                      |      |      |       |      |      |      |    |      | 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<br>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    |   |      |   |              |

|     |                    |              |          |              |   |      |     |      |     |     |     |    |                                                                                           |    |    |    |   |      |
|-----|--------------------|--------------|----------|--------------|---|------|-----|------|-----|-----|-----|----|-------------------------------------------------------------------------------------------|----|----|----|---|------|
|     | 通识课程               | 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  |    |    |   |      |
|     |                    |              | G2023011 | 体育（三）        | B | 2    | 32  | 4    | 28  |     |     | 考查 |                                                                                           |    | 2  |    |   |      |
|     |                    |              | G2025026 | 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 | 18                                                                                        |    |    |    |   | 2 周  |
|     |                    |              | G2025013 | 军事技能         | C | 2    | 112 |      | 112 |     |     | 考查 | 112                                                                                       |    |    |    |   | 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  |    |    |   |      |
|     |                    |              | G2026001 | 信息技术与人工智能    | B | 3    | 48  | 16   | 32  |     |     | 考试 | 3                                                                                         |    |    |    |   |      |
|     |                    |              | G2025014 | 劳动教育         | A | 1    | 16  | 16   |     |     |     | 考查 | 2                                                                                         |    |    |    |   |      |
|     |                    |              | 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（ | 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  |    |    |   |      |

|           |               |    |          |                          |   |    |     |     |     |  |  |    |   |   |    |    |   |  |
|-----------|---------------|----|----------|--------------------------|---|----|-----|-----|-----|--|--|----|---|---|----|----|---|--|
| 技能)<br>课程 |               |    | 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  |    |   |  |
|           |               | 小计 |          |                          |   | 18 | 288 | 144 | 144 |  |  |    | 2 | 6 | 10 |    |   |  |
|           | 专业<br>核心<br>课 | 必修 | C2022034 | 数字视觉设计                   | B | 4  | 64  | 32  | 32  |  |  | 考试 |   |   | 4  |    |   |  |
|           |               |    | 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  |   |  |
|           |               |    | C2023004 | 用户界面设计                   | 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 |  |
|           |               | 小计 |          |                          |   | 28 | 448 | 224 | 224 |  |  |    |   |   | 4  | 16 | 8 |  |
|           | 专业<br>拓展<br>课 | 选修 | C2025001 | AR 应用开发                  | B | 2  | 32  | 16  | 16  |  |  | 考查 |   |   |    |    | 2 |  |
|           |               |    | C2025002 | 文化数字化设计                  | B | 2  | 32  | 16  | 16  |  |  | 考查 |   |   |    |    |   |  |
|           |               |    | C2025005 | 数字媒体设计与制作                | B | 2  | 32  | 16  | 16  |  |  | 考查 |   |   |    |    |   |  |
|           |               |    | C2021033 | 3D 引擎技术                  | B | 4  | 64  | 32  | 32  |  |  | 考查 |   |   |    |    | 4 |  |
|           |               |    | C2020004 | 网页设计                     | B | 4  | 64  | 32  | 32  |  |  | 考查 |   |   |    |    |   |  |
|           |               |    | C2026801 | 数字人制作技术                  | B | 2  | 32  | 16  | 16  |  |  | 考查 |   |   |    |    | 4 |  |
|           |               |    | C2026802 | 游戏设计与制作                  | B | 4  | 64  | 32  | 32  |  |  | 考查 |   |   |    |    |   |  |
|           |               |    | C2023071 | 分镜头剧本                    | A | 2  | 32  | 16  | 16  |  |  | 考查 |   |   | 2  |    |   |  |
|           |               |    | C2025006 | 运动捕捉技术                   | B | 2  | 32  | 16  | 16  |  |  | 考查 |   |   |    |    |   |  |
|           |               |    | C2021039 | Substance Painter 游戏贴图绘制 | B | 2  | 32  | 16  | 16  |  |  | 考查 |   |   |    |    | 2 |  |
|           |               |    | C2026803 | AI 短剧制作                  | B | 2  | 32  | 16  | 16  |  |  | 考查 |   |   |    |    |   |  |

不低于 10 学分

|                                          |            |    |          |          |          |      |      |     |     |     |     |     |    |    |    |    |    |    |    |
|------------------------------------------|------------|----|----------|----------|----------|------|------|-----|-----|-----|-----|-----|----|----|----|----|----|----|----|
|                                          |            |    | C2025004 | 新媒体运营    | B        | 2    | 32   | 16  | 16  |     |     | 考查  |    |    |    |    |    |    |    |
|                                          |            | 小计 |          |          |          |      | 14   | 224 | 112 | 112 |     |     |    |    | 2  |    | 12 |    |    |
|                                          | 实践性教学环节    | 必修 |          | SX400009 | 数字视觉设计实训 | C    | 1    | 20  |     |     | 20  |     | 考查 |    | 20 |    |    |    |    |
|                                          |            |    |          | SX0353   | 三维动画制作实训 | C    | 1    | 20  |     |     | 20  |     | 考查 |    |    | 20 |    |    |    |
|                                          |            |    |          | SX0314   | 特效制作实训   | C    | 1    | 20  |     |     | 20  |     | 考查 |    |    |    | 20 |    |    |
|                                          |            |    |          | G2025023 | 毕业教育     | C    | 1    | 20  |     |     | 20  |     | 考查 |    |    |    |    |    |    |
|                                          |            |    |          | G2025017 | 岗位实习     | C    | 24   | 624 |     |     |     |     | 考查 |    |    |    |    | 24 |    |
|                                          |            |    |          | G2025020 | 毕业设计     | C    | 6    | 120 |     |     | 120 |     | 考查 |    |    |    |    |    |    |
|                                          |            | 小计 |          |          |          |      | 34   | 804 |     |     | 180 | 624 |    | 0  | 20 | 20 | 20 | 0  | 24 |
|                                          | 专业（技能）课程合计 |    |          |          |          | 94   | 1764 | 480 | 480 | 180 | 624 |     | 2  | 6  | 16 | 16 | 20 |    |    |
| 全程合计                                     |            |    |          |          | 145.5    | 2688 | 1070 | 814 | 180 | 624 |     | 22  | 25 | 28 | 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、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。

### （一）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一般不低于 60%，高级职称专任教师的比例不低于 20%，专任教师队伍要考虑职称、年龄、工作经验，形成合理的梯队结构。能够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。

### （二）专业带头人

专业负责人具有本专业及相关专业、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。

### （三）专任教师

具有高校教师资格；原则上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；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。

### （四）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专业教学任务。根据需要聘请技能大师、劳动模范、能工巧匠等高技能人才

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。

## 九、教学条件

### （一）教学设施

#### 1. 专业教室基本要求

具备利用信息化手段开展混合式教学的条件。一般配备黑（白）板、多媒体计算机、投影设备、音响设备，具有互联网接入或无线网络环境及网络安全防护措施。安装应急照明装置并保持良好状态，符合紧急疏散要求，安防标志明显，保持逃生通道畅通无阻。

#### 2. 校内实训基地

目前校内拥有 9 间实训室，实训教学仪器设备总值达 411.5 万元，面向本专业在校 376 人，生均教学仪器设备值 1 万元，满足实验实训教学需要，符合国家职业教育相关标准要求。

表 6 校内实训设备情况一览表

| 序号 | 实验实训<br>基地（室）名称 | 实验实训室功能<br>（承担课程与实训实习项目）                     | 面积、主要实验<br>（训）设备名称<br>及台套数要求     | 工位数<br>（个） | 对应课程                                         |
|----|-----------------|----------------------------------------------|----------------------------------|------------|----------------------------------------------|
| 1  | 影视制作实训室         | 影视制作实训、摄影与摄像技术、影视剪辑与视觉特效技术                   | 72.9m <sup>2</sup> 、摄像机、空调       | 8          | 摄影与摄像技术、影视剪辑与视觉特效技术                          |
| 2  | 综合应用实训室 2       | 三维动画创作、二维动画创作、3D MAX 三维设计、MAYA 软件应用、动漫衍生产品设计 | 109.35m <sup>2</sup> 、主机、显示器、空调、 | 50         | 三维动画创作、二维动画创作、3D MAX 三维设计、MAYA 软件应用、动漫衍生产品设计 |
| 3  | 数字媒体应用<br>实训室   | 三维动画制作综合实训、用户界面设计实训、数字视觉设计实训、影视动画特效制作与后期合成实训 | 158.24m <sup>2</sup> 、主机、显示器、空调  | 56         | 三维动画制作综合实训、用户界面设计实训、数字视觉设计实训、影视动画特效制作与后期合成实训 |
| 4  | 智慧教室            | 用户界面设计实训、数字视觉设计实训、影视动画特效制作与后期合成实训            | 134.08m <sup>2</sup> 、主机、显示器、空调  | 60         | 用户界面设计实训、数字视觉设计实训、影视动画特效制作与后期合成实训            |
| 5  | 动漫制作实训室 1       | 三维动画制作综合实训、用户界面设计实训、数字视觉设计实训、影视动画特效制作与后期合成实训 | 102.6m <sup>2</sup> 、主机、显示器、空调、  | 56         | 三维动画制作综合实训、用户界面设计实训、数字视觉设计实训、数字视觉设计实训        |

|   |           |                                               |                                         |    |                                               |
|---|-----------|-----------------------------------------------|-----------------------------------------|----|-----------------------------------------------|
|   |           | 期合成实训、                                        |                                         |    | 训、影视动画特效制作与后期合成实训、                            |
| 6 | 动漫制作实训室 2 | 三维动画制作综合实训、用户界面设计实训、数字视觉设计实训、影视动画特效制作与后期合成实训、 | 102.6m <sup>2</sup> 、主机、显示器、空调、         | 56 | 三维动画制作综合实训、用户界面设计实训、数字视觉设计实训、影视动画特效制作与后期合成实训、 |
| 7 | 定格动画实训室   | 定格动画创作、二维动画创作实训、动漫衍生产品设计                      | 102.6m <sup>2</sup> 、主机、显示器、空调、定格动画拍摄套装 | 50 | 定格动画创作、二维动画创作实训、动漫衍生产品设计                      |
| 8 | 动画创作实训室 1 | 三维动画制作综合实训、用户界面设计实训、数字视觉设计实训、影视动画特效制作与后期合成实训  | 134.08m <sup>2</sup> 、主机、显示器、空调         | 66 | 三维动画制作综合实训、用户界面设计实训、数字视觉设计实训、影视动画特效制作与后期合成实训  |
| 9 | 动画创作实训室 2 | 三维动画制作综合实训、用户界面设计实训、数字视觉设计实训、影视动画特效制作与后期合成实训  | 102.6m <sup>2</sup> 、主机、显示器、空调、         | 56 | 三维动画制作综合实训、用户界面设计实训、数字视觉设计实训、影视动画特效制作与后期合成实训  |

### 3. 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，具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 7 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 | 育风智联              | 师资培训、专项实训、实习  | 10  |
| 14 | 福州畅读信息科技有限公司      | 实习、专项实训       | 15  |
| 15 | 易山启合（福州）数字科技有限公司  | 实习、师资培训、专项实训  | 25  |

## （二）教学资源

主要包括能够满足学生专业学习、教师专业教学研究和教学实施需要的教材、图书及数字化资源等。

### 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：有关数字媒体内容制作、影视节目制作行业的标准、规范、技术、文化及案例类图书等。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.数字教学资源配置基本要求

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、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

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 145.5 学分(其中:公共基础课程 51.5 学分,专业课程 94 学分);
- 2.修得学生工作部(团委)组织实施的第二课堂学分 $\geq 18$  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、岗位实习均达到合格及以上;
- 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 8 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 |

## 十一、继续专业学习深造建议

1. 本专业学生在校期间可参加与专业对应的自学考试的学习，通过学习可获得相应专业的自考本科毕业证书及学位证书。

2. 优秀毕业生可通过学院推荐，参加专升本招生考试，通过考试，录取后，可到相应本科院校继续学习，获得动画设计、数字媒体艺术、数字媒体技术，工艺美术设计以及其他理工科本科毕业证书及学位证书。

表 9 福建省数字媒体技术专业（专科）专升本招生院校及对应专业表

| 序号 | 招生院校       | 可报考对应本科专业                  |
|----|------------|----------------------------|
| 1  | 福建师范大学协和学院 | 数字媒体技术、计算机类相关专业            |
| 2  | 阳光学院       | 数字媒体技术、计算机科学与技术、软件工程等      |
| 3  | 福州理工学院     | 数字媒体技术、物联网工程、人工智能等         |
| 4  | 福州大学至诚学院   | 计算机科学与技术、软件工程、网络工程等        |
| 5  | 福建农林大学金山学院 | 计算机类、电子信息类相关专业             |
| 6  | 福建工程学院     | 计算机科学与技术、物联网工程、数据科学与大数据技术等 |
| 7  | 厦门工学院      | 数字媒体技术、计算机类、设计学类相关专业       |
| 8  | 泉州信息工程学院   | 数字媒体技术、数字媒体艺术、计算机类相关专业     |
| 9  | 福州工商学院     | 计算机类、电子信息类相关专业             |
| 10 | 福州外语外贸学院   | 数字媒体艺术、视觉传达设计、计算机类相关专业     |
| 11 | 厦门华夏学院     | 计算机类、设计学类相关专业              |
| 12 | 福建技术师范学院   | 计算机类、设计学类相关专业              |

## 十二、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 10 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 |
| <p><b>（一）学生学习目标</b></p> <p>1. 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。</p> <p>2. 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。</p> <p>3. 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的意识。</p> <p><b>（二）主要内容</b></p> <p>1. 理论知识：讲授马克思主义的人生观、价值观、道德观和法治观，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。</p> <p>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。</p> <p><b>（三）教学要求</b></p> <p>1. 教学方法：采取多元化教学方法，深度融合信息技术，提升教学效果。运用案例教学法，结合 AI 推送案例与沉浸式情境，引导分析讨论；采用专题讲授法，以 AI 分层分类辅助，精讲重点难点；实施互动教学法，依托智能硬件平台，强化师生、生生研讨；借助视频观摩与 VR/AR 场景，增强体验与感性认知；推行项目实践教学法，借助 AI 进行任务管理、过程跟踪与智能评价；结合讲授、任务驱动、小组合作、问题导向及混合式教学，构建“线上+线下”贯通、学做一体的教学体系。</p> <p>2. 教学模式：构建“AI 赋能、三阶一体”的智慧教学模式。课前，通过 AI 分析学情，推送个性化预习资源并获取反馈；课中，利用 AI 问答系统、VR/AR 情境模拟等手段，开展案例研讨、角色扮演与互动探究；课后，由 AI 生成个性化作业，搭建交</p> |         |    |   |      |    |

流平台，实现自动评价与巩固拓展。全过程依托 AI 实现分层教学、学法指导、心理情绪关注与创新能力训练，形成数据驱动、因材施教、全程育人的教学闭环。

### 3. 教学资源：

（1）理论资源库：整合电子教材、文献、有声读物、专家微课等数字化资源，利用 AI 进行标签化管理与智能推荐，拓展教学内容的广度与深度。

（2）实践资源库：开发虚拟仿真实践项目，建设具有解析功能的思政教学案例库，支持情境模拟、项目研修与实践教学，强化理论联系实际。

### 4. 教学场地：多媒体教室。

5. 考核标准：采取过程性评价与结果性评价相结合的方式，进行期末最终考核方式。总评成绩=平时成绩占 50%（其中平时课堂考勤占 20%，课堂表现占 10%，三次作业成绩占 10%，三次阶段性考核成绩占 10%）+期末考核占 50%。

通过超星（学习通）智能平台自动采集学习过程数据，设置科学指标，AI 算法量化评分，实现客观、全面、精准评价。

|      |                      |    |   |      |    |
|------|----------------------|----|---|------|----|
| 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. 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。

2. 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。

3. 素质目标：增强贯彻党的基本理论、基本路线、基本纲领以及各项方针政策的自觉性、坚定性，坚定社会主义信念，认清只有在中国共产党领导下坚持社会主义道路，才能救中国和发展中国。具有当代大学生的使命感和社会责任感，具备社会主义现代化事业合格建设者所应有的基本政治素质和相应的能力，积极投身到建设社会主义现代化强国的伟大实践，成为社会主义现代化建设事业的建设者和接班人。

### （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：主要采用讲授法、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。通过构建“AI + 多元融合”智能教学模式，形成“三阶闭环”流程。

2. 教学模式：采用人工智能赋能《毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论》课程教学。依托人工智能技术，优化课堂教学流程，提升课堂教学的互动性、趣味性和实效性。

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。

（1）理论资源库：数字化马克思主义经典著作和习近平思想文献，形成电子书、有声读物等；邀请专家录制微课和讲座；AI 标签化实现智能检索和推荐。

（2）实践资源库：收集红色教育基地、企业等实践资源；开发虚拟仿真实践项目；建立思政案例库并解析。

（3）红色资源库：整合红色教育资源如历史文献、故事等；AI 数字化修复和智能检索；支持教师制作课件。

4. 教学场地：多媒体教室。

5. 考核标准：通过智能平台自动采集学习过程数据，设置科学指标，AI 算法量化评分，实现客观、全面、精准评价。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 20%，课堂表现占 40%，阶段性考核成绩占 20%）+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. 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。

2. 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。

3. 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

社会责任感，厚植爱国主义情怀，争做有理想、敢担当、能吃苦、肯奋斗的时代新人。

## （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。构建“AI+多元融合”智能教学模式，形成“三阶闭环”流程：课前 AI 推送预习并分析学情，课中人机互动探究，课后 AI 推送复习资源与实践任务。

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，增进对其科学性和系统性的把握，提高学习和运用的自觉性。AI+项目式教学：将思政内容转化为具体项目（如乡村振兴、国家安全教育等），AI 发布任务、跟踪进展、分析数据，助力学生深化理论应用。

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%（其中课堂考勤 20%+课堂表现 20%+作业 30%+阶段性考核成绩 30%）+期末成绩 50%。

通过超星（学习通）智能平台自动采集学习过程数据，设置科学指标，AI 算法量化评分，实现客观、全面、精准评价。

|      |       |    |   |      |     |
|------|-------|----|---|------|-----|
| 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. 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。

2. 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。

3. 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”融为一体的当代合格大学生。

## （二）主要内容

人民代表大会、党代会、党的建设、经济社会、国际形势及热点专题。

## （三）教学要求

1. 教学方法：本课程构建技术赋能、多元协同的教学方法体系。以 AI 增强的案例教学为核心，动态抓取时政案例并生成分析报告，实现从具体现象到理论升华的引导。采用专题讲授法，依托 AI 知识图谱梳理逻辑，帮助教师系统阐释重难点。借助智能平台开展互动教学，通过弹幕、词云、抢答等形式组织多层次研讨。结合视频观摩、项目实践（如政策调研与模拟）及讲授教学，配合 AI 辅助信息推送与过程指导。同时，运用任务驱动、小组合作探究与问题教学，形成贯穿课内外的问题导向学习流程。最终以混合式教学整合线上个性化学习与线下深度互动，构建一体化育人环境。

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，使学生真切感受到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二十届三中全会精神的内涵要义等。构建“AI + 多元融合”智能教学模式，形成“三阶闭环”流程：课前 AI 推送预习并分析学情，课中人机互动探究，课后 AI 推送复习资源与实践任务。

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。同时，整合优质资源，建设“理论+实践+职业+红色”智能教学资源库。

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 50%+出勤占 20%+课堂表现占 30%）+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. 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。

2. 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。

3. 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。

## （二）主要内容

通过对中华优秀传统文化的思想、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：以人工智能技术赋能教学全流程，灵活运用案例研讨、分组互动、角色扮演、启发引导等多种方法，激发学生思考与实践。

2. 教学模式：立足课程内容与学生特点，构建“AI+多元融合”的智慧教学模式，形成“课前一课中一课后”三阶闭环。

（1）AI+项目式教学；（2）AI+翻转课堂；（3）AI+分层教学。

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%，课堂考勤占 20%，课堂表现占 30%，阶段性考核成绩占 30%）+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. 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。

2. 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。

3. 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。

## （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：主要采用讲授法、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。通过构建“AI + 多元融合”智能教学模式，形成“三阶闭环”流程：课前 AI 推送预习并分析学情，课中人机互动探究，课后 AI 推送复习资源与实践任务。

2. 教学模式：采用人工智能赋能《国家安全教育》课程教学。依托人工智能技术，优化课堂教学流程，提升课堂教学的互动性、趣味性和实效性。

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。同时，整合优质资源，建设“理论+实践+职业+红色”智能教学资源库：

（1）理论资源库：数字化马克思主义经典著作和习近平思想文献，形成电子书、有声读物等；邀请专家录制微课和讲座；AI 标签化实现智能检索和推荐。

（2）实践资源库：收集红色教育基地、企业等实践资源；开发虚拟仿真实践项目；建立思政案例库并解析。

（3）红色资源库：整合红色教育资源如历史文献、故事等；AI 数字化修复和智能检索；支持教师制作课件。

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 20%，课堂表现占 40%，阶段性考核成绩占 20%）+期末成绩 50%。

## 2. 通识课程

表 11 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 |
| <p><b>（一）学生学习目标</b></p> <p>1. 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；初步了解人工智能在心理健康领域的应用场景、核心技术逻辑（如心理测评算法、智能干预原理），掌握借助 AI 工具获取心理健康知识、开展自我心理评估的方法。</p> <p>2. 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；具备运用人工智能工具辅助心理问题分析、情绪调节、人际沟通优化的实践能力，能够合理筛选、使用合规的心理健康 AI 应用资源。</p> <p>3. 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；借助人工智能技术赋能，增强学生对心理健康数字化服务的接纳度与应用能力，培养适应数字时代的心理自助与互助素养。</p> <p><b>（二）主要内容</b></p> <p>1. 理论部分</p> <p>在原有“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”等内容基础上，新增“人工智能 + 心理健康”专项模块。</p> <p>2. 实践部分</p> <p>在原有“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”等活动基础上，融入人工智能赋能实践项目。</p> <p><b>（三）教学要求</b></p> <p>1. 教学方法：在原有“讲授法、案例法、分组讨论法、团体训练法、个案分享法”基础上，新增“AI 辅助教学法”，具体包括：智能个性化教学；虚拟案例模拟教学；</p> |           |    |   |      |    |

线上 AI 答疑互动。

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，融入“AI+任务驱动”模式，围绕“AI 辅助心理问题解决”设计实践任务（如“利用 AI 工具制定个人压力管理方案”等），推动理论学习、AI 工具应用与实践解决能力的融合提升。

3. 教学资源：基础资源；数字化 AI 资源；工具资源。

4. 教学场地：多媒体教室、心理健康 AI 实验室（含 VR 设备、情绪识别设备等）、线上虚拟教学平台相结合。

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%）。学生参与 AI 互动（如完成 AI 推荐练习、参与虚拟情境训练）的活跃度与完成质量，作为平时成绩（50%）的组成部分之一，占比不超过 10%。

|      |      |    |   |      |    |
|------|------|----|---|------|----|
| 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. 知识目标：系统了解我国国防发展历程与现代化国防建设现状，树立依法履行国防义务、参与国防建设的法治观念；掌握世界军事发展趋势与我国周边安全环境核心态势，增强国家安全忧患意识与防范意识；认知高科技发展成果，明确高技术在现代战争中的核心影响与作用机理。

2. 能力目标：具备对军事理论核心知识的准确认知、深刻理解与系统领悟能力；能够运用军事理论基本知识分析相关问题，并具备向他人准确宣传国防知识、传递国家安全理念的能力。

3. 素质目标：培育严明的组织纪律观念与令行禁止的行为自觉；培养敬业乐业、精益求精的职业素养与责任担当；提升高效沟通表达能力与跨场景协作能力；强化团队协作意识与集体荣誉感，夯实融入团队、协同完成任务的基础。

### （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. 知识目标：熟悉并掌握单个军人徒手队列动作的要领、标准。
2. 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。
3. 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。

### （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  |
| <p><b>（一）学生学习目标</b></p> <p>1. 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。</p> <p>2. 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。</p> <p>3. 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。</p> <p><b>（二）主要内容</b></p> <p>劳动理论、劳动精神、劳动素养。</p> <p><b>（三）教学要求</b></p> <p>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。</p> <p>2. 教学模式：课堂教学、专题讲座等理论教学模式。</p> <p>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。</p> <p>4. 教学场地：多媒体教室。</p> <p>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%。</p> |      |    |   |      |     |
| 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  |
| <p><b>（一）学生学习目标</b></p> <p>1. 知识目标：了解人工智能在体育科学中的应用概貌，掌握运动数据采集、分析与解读的基本知识。理解智能设备（如穿戴设备、智能器械）的工作原理及其在训练中的应用逻辑。精通 2-3 项专项运动技术体系，并了解该领域智能化训练辅助系统（如视频分析、生物力学建模）的基本原理。</p> <p>2. 能力目标：增强体能，能够运用智能穿戴设备等工具监控训练负荷、评估体能状态，并基于数据反馈优化个人锻炼计划。掌握 1-2 项基本运动技能和保健方法，并具备利用 AI 健康助手、在线康复平台等数字工具进行自我健康管理的能力。具备多项</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                |      |    |   |      |     |

体育项目的赏析能力，能够从运动表现分析、战术数据解读等智能技术视角，深化对高水平竞技体育的理解和赏析。在科技赋能的同时，深刻理解体育以人为本的本质，弘扬积极健康的体育文化。

3.素质目标：学会通过体育活动及智能科技手段监测和提高体魄、科学调控情绪。形成克服困难、勇于探索的坚强意志品质，在挑战传统与融合科技的实践中培养创新精神。

**（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 25%，出勤占 5%，课堂表现占 10%，课堂常规占 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. 知识目标：系统掌握英语语音、词汇、语法、语篇和语用等基础语言知识，了解常见职场与生活语境中的沟通策略；熟悉英语学习的基本理论与方法，掌握借助 AI 工具进行资源筛选、学习过程监控与效果评估的相关知识，形成适应智能时代发展的知识结构。
- 2. 能力目标：具备扎实的英语听、说、读、看、写、译技能，能够灵活运用英语完成日常及职场环境中的沟通任务；能够识别和分析语言与文化现象，具备一定的跨文化理解与沟通能力；能够合理运用包括 AI 平台在内的学习资源，自主制定学习计划、监控学习过程、评估学习成效，形成可持续发展的语言学习能力。

3. 素质目标：坚持立德树人，培养学生立足中国立场、具备国际视野的文化自信与跨文化沟通意识；在语言学习中塑造善于倾听、尊重差异、具备同理心与合作精神的职业素养；锤炼尊重事实、理性判断、勇于探究的思维品质，增强在人工智能时代的道德判断力与社会责任感。

**（二）主要内容**

1. 语言知识模块；2. 文化理解模块；3. 语言应用模块。

**（三）教学要求**

1. 教学方法：融合项目导向法、情境交际法、任务驱动法、分组合作学习等多种教学方法，结合 AI 助学工具开展个性化、交互式学习活动，激发学生主体意识，提升课堂参与度与学习效果。

2. 教学模式：实施分层次教学与课堂讲授相结合，强化“课堂+AI 平台”协同教学机制，依托智能系统实现学习情况实时反馈与动态评估，增强语言训练的实际效果与针对性。

3. 教学资源：优先选用国家规划教材与精品教材，积极引入超星学习通、AI 语音识别软件、虚拟仿真平台、教材配套 APP 等智能教学资源，建设“线上+线下”一体化教学资源库，服务学生泛在学习与个性化成长。

4. 教学场地：以多媒体教室为主，适时使用智慧教室，营造沉浸式、智能化的英语学习环境。

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 | 考试 |

**（一）学生学习目标**

1. 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相关问题；了解微积分在 AI 领域的基础应用；熟悉 GeoGebra、Symbolab 等 AI 工具的使用场景。

2. 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；能借助 AI 工具提升计算效率与准确性；会用智能工具将抽象概念可视化；具备结合专业场景的“数学+AI”基础应用能力。

3. 素质目标：具备严谨、细心、全面、逻辑性较强的数学基本素养，树立理性的

AI 应用观，在人机协同中保持独立思考，遵守数据安全与学术诚信规范。

## （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. 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。用数字人助教引导预习，智能工具化解抽象难点（如极限定义）。

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。智能题库推送分层练习，即时补漏。

3. 教学资源：优先选用含 AI 案例的国家规划教材；整合智能平台（超星学习通 AI 模块）、GeoGebra、智能题库。

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%（其中平时作业和单元小测成绩各占 40%，出勤占 10%，课堂表现占 10%）+ 期末成绩 50%。

|      |           |    |   |      |    |
|------|-----------|----|---|------|----|
| 课程名称 | 信息技术与人工智能 |    |   | 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. 知识目标：掌握 WPS 软件的各项知识；掌握计算机基础知识、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；了解主程序设计语言 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；了解大数据、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。

2. 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。

3. 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。

## （二）主要内容

授课内容包括信息技术基础模块、信息技术拓展模块和人工智能应用模块。其中，信息技术基础模块包括：计算机相关基础知识、计算机网络基础知识，WPS 办公软件的基本操作（文档处理、电子表格处理、演示文稿制作）。信息技术拓展模块包括：Python 程序设计基础、信息检索、信息素养与社会责任、信息安全、机器人流程自动化、大数据、云计算、现代通信技术、物联网、区块链、人工智能等新一代信息技术相关知识介绍。人工智能应用包括：当下主流人工智能软件与办公软件的结合，如 deepseek 与 kimi 软件制作演示文稿。

## （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；课程在学习通教学平台建课并上传课件等教学资源。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：本课程理论部分在多媒体教室进行授课。实验部分均在机房进行，学生一人一机，机房安装集广播教学、个别辅导、学生演示、文件传送等功能于一体的多媒体教学软件，以开展师生交互活动。

5. 考核标准：本课程采用过程性评价与终结性评价相结合的方式，总评成绩=平时成绩 50%（其中出勤 5%、回答问题 5%、作业 70%、小测 10%、实操 10%等）+期末成绩（笔试闭卷考核 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. 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；了解人工智能在创新洞察、市场分析、产品优化等创业环节中的应用场景与价值。

2. 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；能够利用 AI 工具进行市场数据分析、辅助生成商业计划书内容、优化演示材料。

3. 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，对人工智能伦理规范的基本认知。

## （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；设定“人工智能赋能创业”专题，介绍 AI 工具在机会识别、商业模式创新及运营效率提升方面的应用案例。

## （三）教学要求

1. 教学方法：讲授法、案例分析法等。鼓励在案例分析和项目实践中，引导学生使用合规的 AI 工具作为辅助。

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；可推荐学生体验成熟的 AI 数据分析和内容生成工具。

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. 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；了解人工智能技术催生的新兴职业形态及其核心技能要求。

2. 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；能够运用 AI 工具辅助进行职业信息检索、简历优化及面试模拟，提升求职准备的质量与效率。

3. 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；初步建立对人工智能影响职业世界的理性认知，树立积极适应技术变革的终身学习观。

## （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。在实操技巧环节，设定 AI 工具应用指导，例如使用 AI 进行简历智能排版与关键词优化，利用 AI 面试官平台进行模拟面试与反馈分析。

### （三）教学要求

1. 教学方法：讲授法、案例分析法等。在案例分析与实操练习中，鼓励引入 AI 工具作为辅助手段。

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；线上平台可用于提供 AI 工具使用教程与模拟练习入口。

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；可引入合规的 AI 简历评测工具、AI 模拟面试软件等数字化资源。

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. 知识目标：使学生了解中外经典艺术流派、代表作品及艺术发展脉络，涵盖美术、音乐、戏剧、影视、设计等多艺术门类的核心知识；掌握基本的艺术鉴赏方法和术语，能准确解读艺术作品的形式美、内涵美及文化背景；了解艺术与生活、艺术与职业的关联，明确艺术在现代社会中的应用价值。

2. 能力目标：培养学生对艺术作品的审美感知能力、分析鉴赏能力，能独立完成对各类艺术作品的赏析与评价；提升学生的艺术表达与实践能力和创新能力，通过基础艺术创作、创意设计等实践活动，掌握简单的艺术表现技巧；引导学生运用艺术思维解决实际问题，将审美素养转化为职业场景中的沟通能力、沟通能力和细节把控能力。

3. 素质目标：本课程旨在培养和提高学生感受美、鉴赏美和创造美的能力修养，树立和发展学生正确的审美观念，提高对美的感知力，丰富的想象力和透彻的鉴赏力，并培养创造美的能力，最终促进学生的全面发展。

### （二）主要内容

艺术鉴赏模块：分门类开展经典作品赏析，兼顾古今中外与雅俗共赏。美术类聚

焦绘画、雕塑、书法、摄影等，赏析《蒙娜丽莎》《清明上河图》等经典作品，了解传统书画与现代摄影的艺术特色；音乐类涵盖古典音乐、民族音乐、流行音乐等种类作品的情感表达；设计类聚焦平面设计、环境设计、结合生活场景与职业案例，解读设计中的审美逻辑与实用价值。

艺术实践与创意应用模块：立足高职实践导向，结合地域文化资源，融入传统民间艺术内容，增强课程的针对性与文化归属感。以书法与纸艺为特色，设计轻量化、易操作的实践任务，避免专业门槛过高。包括硬笔书法、手工制作、创意海报设计、校园艺术活动策划等；同时结合不同专业特点设计应用任务，实现艺术与专业的融合应用。

**（三）教学要求**

- 1. 教学方法：讲授法、示范法（含 AI 工具操作）、实践法、分组讨论法；融入“人机协同”模式，结合传统技法与智能辅助教学。
- 2. 教学模式：理论实践结合，注重艺术技能与数字技术应用能力发展；采用“传统训练+AI 赋能”双轨路径，强化基础并激发创新。
- 3. 教学资源：选用美育类规划教材，利用超星学习通等平台及智能书法 APP（如“以观书法”）、AI 生成工具、虚拟展厅等数字化资源，构建“虚实融合”学习环境。
- 4. 教学场地：美术实训室（传统工具+数字设备）或多媒体教室（理论讲授与 AI 演示）。
- 5. 考核标准：过程性评价 50%（平时作业 30%+出勤 10%+课堂表现 10%）+终结性评价 50%（书法创作 25%+手工作品 25%），重点关注 AI 工具辅助学习与创作的实践成效。

**（二）专业（技能）课程**

**1. 专业基础课程**

表 12 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 |
| <b>（一）学生学习目标</b>                                                           |      |    |   |      |    |
| 1. 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。

3. 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。

### （二）主要内容

本课程将系统讲授平面构成（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 | 图形图像处理 |    |   | 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. 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。

2. 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。

3. 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；

## （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. 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。
2. 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。
3. 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。

## （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. 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。
- 2. 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。
- 3. 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。

**（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. 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。
2. 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）。
3. 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。

### （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. 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。
2. 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。
3. 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。

### （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 13 专业核心课程教学要求

| 课程名称                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         | 数字视觉设计 |    |   | 开课学期 | 3  |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------|----|---|------|----|
| 参考学时                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         | 64     | 学分 | 4 | 考核方式 | 考试 |
| <p><b>（一）学生学习目标</b></p> <p>1. 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）。</p> <p>2. 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。</p> <p>3. 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。</p> <p><b>（二）主要内容</b></p> <p>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。</p> |        |    |   |      |    |

### （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 | 4  |
| 参考学时 | 64     | 学分 | 4 | 考核方式 | 考试 |

### （一）学生学习目标

1. 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。

2. 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。

3. 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。

### （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. 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。

2. 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）。

3. 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，能够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。

### （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. 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。

2. 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。

3. 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。

### （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. 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。

2. 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。

3. 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。

### （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 | 5  |
| 参考学时 | 64     | 学分 | 4 | 考核方式 | 考试 |

### （一）学生学习目标

1. 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。

2. 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。

3. 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有艺术性的影视作品；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。

## （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. 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。

2. 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。

3. 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，可以准确地描述产品或服务；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。

### （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 14 专业拓展课程教学要求

| 课程名称                                                                                                                                                                                                                                                                                            | AR 应用开发 |    |   | 开课学期 | 5  |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------|----|---|------|----|
| 参考学时                                                                                                                                                                                                                                                                                            | 32      | 学分 | 2 | 考核方式 | 考查 |
| <p>（一）学生学习目标</p> <p>1. 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。</p> <p>2. 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。</p> <p>3. 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；</p> |         |    |   |      |    |

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。

## （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 | 5  |
| 参考学时 | 64      | 学分 | 2 | 考核方式 | 考查 |

## （一）学生学习目标

1. 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。

2. 能力目标：能够运用 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。

3. 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。

## （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、引入故宫博物院等标杆案例、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 | 数字媒体设计与制作 |    |   | 开课学期 | 5  |
| 参考学时 | 32        | 学分 | 2 | 考核方式 | 考查 |

## （一）学生学习目标

1. 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。

2. 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。

3. 素质目标：通过实践操作培养发散思维、发挥创新、增强创意的意识；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世界观、人生观、价值观。

## （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 | 5  |
| 参考学时 | 64      | 学分 | 4 | 考核方式 | 考查 |

### （一）学生学习目标

1. 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。

2. 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。

3. 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。

### （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 | 网页设计 |    |   | 开课学期 | 5  |
| 参考学时 | 64   | 学分 | 4 | 考核方式 | 考查 |

### （一）学生学习目标

1. 知识目标：掌握网页设计基础理论、HTML、CSS 等核心语法规则，理解网页布局、色彩搭配、交互设计原理，熟悉常用设计工具与开发环境，知晓网页适配、优化及合规设计相关知识。
2. 能力目标：具备独立完成网页结构搭建、样式美化与基础交互实现的能力，能够运用设计工具完成页面制作与适配调试，具备分析需求、解决网页设计与制作实际问题的能力。
3. 素质目标：培养学生严谨规范的编程习惯、精益求精的工匠精神与团队协作意识，树立用户至上的服务理念，增强对互联网信息的辨别能力与职业责任感，形成良好的网络道德与信息素养。

### （二）主要内容

网页设计基础、HTML 标签、CSS 样式与布局、页面美化与适配、简单交互效果。

### （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 | 5  |
| 参考学时 | 32                       | 学分 | 2 | 考核方式 | 考查 |

### （一）学生学习目标

1. 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。

2. 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）。

3. 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）。

### （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 | 5  |
| 参考学时 | 32    | 学分 | 2 | 考核方式 | 考查 |

### （一）学生学习目标

1. 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。

2. 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。

3. 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。

## （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 | 数字人制作技术 |    |   | 开课学期 | 5  |
| 参考学时 | 32      | 学分 | 2 | 考核方式 | 考查 |

## （一）学生学习目标

1. 知识目标：掌握数字人建模、绑定、动画、渲染等基础理论与制作流程，熟悉主流制作软件与工具，理解面部捕捉、动作驱动、实时渲染等核心技术原理。
2. 能力目标：具备数字人模型制作、材质贴图、骨骼绑定、动画调试与输出的实操能力，能独立完成完整数字人制作项目，解决制作过程中的常见技术问题。
3. 素质目标：培养学生精益求精的数字创作工匠精神、创新思维与团队协作能力，树立正确的数字版权与伦理意识，增强文化自信与数字媒体职业素养。

## （二）主要内容

数字人建模、材质、骨骼绑定、动画、渲染及输出全流程、主流制作工具

## （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 | 5  |
| 参考学时 | 32     | 学分 | 2 | 考核方式 | 考查 |

#### （一）学生学习目标

1. 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。
2. 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。
3. 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。

#### （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 短剧制作 |    |   | 开课学期 | 5  |
| 参考学时 | 32      | 学分 | 2 | 考核方式 | 考查 |

#### （一）学生学习目标

1. 知识目标：掌握 AI 短剧创作流程、脚本结构、镜头语言与叙事逻辑，了解 AI 生成工具、智能剪辑、语音合成等技术原理，熟悉短剧内容规范与传播特点。

2. 能力目标：具备短剧脚本创作、AI 工具使用、智能剪辑、配音配乐与成片输出能力，能独立完成 AI 短剧从策划到发布的全流程制作。

3. 素质目标：培养学生创新创作意识、审美素养与团队协作能力，树立正确的内容创作导向与版权意识，遵守网络传播规范，具备负责任的新媒体创作素养。

## （二）主要内容

AI 短剧脚本创作、AI 生成画面、智能剪辑、配音合成与发布运营

## （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 | 游戏设计与制作 |    |   | 开课学期 | 5  |
| 参考学时 | 32      | 学分 | 4 | 考核方式 | 考查 |

## （一）学生学习目标

1. 知识目标：掌握游戏设计基础理论、游戏策划流程、关卡设计、游戏引擎基础、游戏美术与交互设计原理，了解游戏项目开发规范与行业标准。

2. 能力目标：具备游戏策划文案撰写、简单游戏原型制作、游戏场景与角色设计、引擎基础开发与调试能力，能完成小型游戏项目的设计、制作与优化。

3. 素质目标：培养学生创新思维、团队协作与沟通能力，树立严谨的项目开发意识与工匠精神，遵守游戏行业伦理与版权规范，形成积极健康的创作价值观与职业责任感。

## （二）主要内容

游戏策划、游戏美术、游戏引擎基础操作与游戏原型制作

## （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 | 5  |
| 参考学时 | 32    | 学分 | 2 | 考核方式 | 考查 |

### （一）学生学习目标

1. 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。

2. 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。

3. 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。

### （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 15 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 |
| <p><b>（一）学生学习目标</b></p> <p>1. 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）。</p> <p>2. 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）。</p> <p>3. 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）。</p> <p><b>（二）主要内容</b></p> <p>制作一套完整的品牌视觉升级设计作品。</p> <p><b>（三）教学要求</b></p> <p>1. 教学方法：项目驱动法、案例教学法、AI 辅助教学</p> <p>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。</p> <p>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。</p> <p>4. 教学场地：多媒体教室、机房</p> <p>5. 考核标准：</p> <p>（1）过程性评价（40%）</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 课堂参与度（15%）</li> </ul> <p>出勤与课堂纪律（5%）：按时到课，遵守机房管理制度</p> <p>任务响应度（5%）：每日任务达成率，AI 工具使用日志</p> |          |    |   |      |    |

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |          |    |   |      |    |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------|----|---|------|----|
| <p>协作贡献度（5%）：在需求分析、设计执行等环节的主动参与度</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 阶段成果（25%）</li> </ul> <p>需求分析报告（10%）：品牌调研深度/用户画像精准度</p> <p>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）</p> <p>（2）终结性评价（60%）</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 作品质量（40%）</li> </ul> <p>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）</p> <p>技术规范（15%）：出血设置（CMYK/动态设计适配性）</p> <p>创新表现力（10%）：三维场景设计+AI 生成与精修对比报告</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 答辩展示（20%）</li> </ul> <p>提案逻辑（10%）：3 分钟讲清设计策略→执行路径→成果价值</p> <p>版权溯源（5%）：字体/素材授权文件包+设计过程文档管理</p> <p>工艺答辩（5%）：对印刷标准/动态技术实现的原理陈述</p> <p>（3）加分项（上限 5 分）</p> <p>跨平台适配：同时满足印刷+2 个新媒体平台规范</p> <p>技术突破：实现动态滤镜交互功能或复杂材质渲染</p> <p>商业价值：设计成果被企业采纳（需要提供证明）</p> |          |    |   |      |    |
| 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 |
| <p><b>（一）学生学习目标</b></p> <p>1. 知识目标：掌握 AI 三维生成核心技法（TripoSR/Meshy 等工具应用）；理解 AI 重拓扑原理（低模优化/法线烘焙）；熟悉智能绑定技术（自动骨骼生成/动作迁移）；了解 AI 渲染增强特性（实时光追/超分技术）。</p> <p>2. 能力目标：能完成 AI 辅助风格化动画（概念→成片≥15 秒）；具备 AI 材质生成与贴图绘制能力；掌握智能灯光布置（HDRI 智能匹配+AI 补光）；能够输出行业标准文件（FBX 动画数据+AI 增强渲染序列帧）。</p> <p>3. 素质目标：建立 AI 辅助工业化流程意识（AI 生成→人工精修→智能渲染全链路协作）；培养 AIGC 提示词工程思维（理解文生 3D/图生 3D 的逻辑）；强化资产迭代习惯（模型版本与提示词库管理）；树立人机协同观念（AI 效率与人工审美的平衡）。</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                 |          |    |   |      |    |

## （二）主要内容

完成一套 AI 辅助生成的三维动画短片

## （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%）：AI 生成资产面数控制报告（高/低模匹配合理性）、渲染时间日志分析（单帧耗时 $\leq 30$  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%）：AI 三维生成质量、提示词工程应用测试

绑定阶段（10%）：智能绑定系统功能验证、动作迁移稳定性

动画预演（10%）：动画分镜动态脚本、关键帧节奏曲线

• 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%）：AI 生成内容一致性、灯光系统、智能材质

艺术效果（8%）：镜头语言设计、AI 渲染引擎特性运用

• 答辩展示（15%）

流程陈述（8%）：AI 辅助全链路还原（生成→精修→动画→渲染技术路径）、人机协同优化策略（提示词/面数/渲染时间平衡方案）

问题应答（7%）：AI 三维生成技术原理、动画曲线编辑方法论

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |          |    |   |      |    |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------|----|---|------|----|
| <p>(3) 加分项 (上限 5 分)</p> <p>技术突破: 实现复杂 AI 生成资产联动系统</p> <p>流程创新: 开发自动化提示词脚本提升效率</p> <p>艺术表现: 通过镜头语言强化 AI 风格化美学特征 (需提供分镜头对比分析)</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |          |    |   |      |    |
| 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 |
| <p><b>(一) 学生学习目标</b></p> <p>1. 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。</p> <p>2. 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。</p> <p>3. 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。</p> <p><b>(二) 主要内容</b></p> <p>特效滤镜、栏目包装的设计与制作</p> <p><b>(三) 教学要求</b></p> <p>1. 教学方法: 项目驱动法、案例教学法</p> <p>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。</p> <p>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。</p> <p>4. 教学场地: 多媒体教室、机房</p> <p>5. 考核标准:</p> <p>(1) 出勤与课堂表现 (10%): 每日任务完成度与协作贡献度;</p> <p>(2) 短片质量 (60%): 叙事完整性 (30%)+技术规范性 (30%);</p> <p>(3) 路演答辩 (30%): 3 分钟提案陈述+教师与小组互评。</p> |          |    |   |      |    |

# 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   | 2026 级   |
| 评审地点    | 宿舍 804                                                                                                                                                                                                                               |          | 评审时间  | 4月29日    |
| 会议主持    | 吴集梨                                                                                                                                                                                                                                  |          | 会议记录  | 张 蕊      |
| 参 评 成 员 |                                                                                                                                                                                                                                      |          |       |          |
| 姓 名     | 工 作 单 位                                                                                                                                                                                                                              | 从 事 专 业  | 职 称   | 职 务      |
| 王霞      | 福建船政职业技术学院                                                                                                                                                                                                                           | 虚拟现实技术   | 副教授   | 骨干教师     |
| 叶楠      | 闽江师范高等专科学校                                                                                                                                                                                                                           | 大数据技术    | 副教授   | 骨干教师     |
| 颜钟      | 福建天宏创世科技有限公司                                                                                                                                                                                                                         | 3D动画技术   |       | 3D2工作室经理 |
| 陈剑英     | 福州榕智信息科技有限公司                                                                                                                                                                                                                         | 计算机科学与技术 | 高级工程师 | 技术总监     |
|         |                                                                                                                                                                                                                                      |          |       |          |
|         |                                                                                                                                                                                                                                      |          |       |          |
|         |                                                                                                                                                                                                                                      |          |       |          |
| 评审意见    | <p>该人才培养方案严格对标教育部 2025 年职业教育专业教学标准各项核心指标，均符合省级评估规范，专业特色鲜明，整体设计科学合理。</p> <p>为进一步对接数字经济前沿，提升人才培养前瞻性，建议优化专业拓展课程：适度弱化传统网页设计内容，将课程建设重心转向数字人技术方向。</p> <p>组 长：王霞</p> <p>成 员：叶楠 颜钟 陈剑英</p> <p style="text-align: right;">2026 年 4 月 29 日</p> |          |       |          |