



重慶工信職業學院

2021 级专业人才培养方案

专业名称： 数字媒体技术

专业代码： 510204

制 订 人： 李琳

审 核 人： 彭玉

制 订 日 期： 2021 年 6 月

信息工程学院

数字媒体技术专业教研室制定

二〇二一年六月

数字媒体技术专业人才培养方案

一、专业名称及代码

(一) 专业名称：数字媒体技术

(二) 专业代码：510204

二、入学要求

(一) 高中毕业生

(二) 中等职业学校毕业生或具备同等学力者

三、修业年限

学制三年

四、职业面向

| 专业大类(代码) | 专业类(代码) | 对应行业 | 主要职业类别 | 主要岗位群或技术领域举例 | 1+X 证书体系 |
|-------------|------------|--|---|--|--|
| 电子与信息大类(51) | 计算机类(5102) | 软件和信息技术服务业(65) 广播、电视、电影和影视录音制作业(87) | 技术编辑(2-10-02-03) 音像电子出版物编辑(2-10-02-04) 剪辑师(2-09-03-06) 动画制作员(4-13-02-02) | 视觉设计师、UI 设计师、网页设计师、摄影摄像师、平面设计师、WEB 前端设计师、互联网媒体制作师、影视编辑师、3D 建模师 | “1+X”数字创意建模(中级) “1+X”web 前端开发(中级) Adobe 认证影视后期设计师(中级) Adobe 认证网络设计师(中级) |

五、培养目标和培养规格

(一) 培养目标

以习近平新时代中国特色社会主义思想为指导，坚持党的教育方针，落实立德树人根本任务，面向软件和信息技术服务业以及广播、电视、电影和影视录音制、游戏设计作业等行业的技术编辑、音像电子出版物编辑、剪辑师、动画制作员等岗位群。培养具有一定的科学文化水平，良好的人文素养、职业道德和创新意识，精益求精的工匠精

神，较强的就业能力和可持续发展的能力；掌握本专业知识和技术技能，能够从事内容编辑、视觉设计、创意设计、数字媒体应用开发等数字媒体产品设计和制作工作的具有较强的学习能力、交流能力、实践能力、创业能力、社会适应能力、团队协作能力和国际视野的德、智、体、美、劳全面发展高素质技术技能人才。

（二）培养规格

本专业毕业生应在素质、知识和能力等方面达到以下要求。

1. 素质

（1）坚定拥护中国共产党领导和我国社会主义制度，在习近平新时代中国特色社会主义思想指引下，践行社会主义核心价值观，具有深厚的爱国情感和中华民族自豪感；

（2）具备认真负责的工作态度和良好的道德准则、行为规范；

（3）遵守职业规范和公司制度、具有诚实有信、保守秘密的职业道德；

（4）具有自我管理能力、具备较强的团队合作意识和交流沟通能力；

（5）具备一定的学习能力，有上进心、进取心；

（6）具有一定的创新创业、就业的能力；

2. 知识

（1）掌握必备的思想政理论、科学文化基础知识和中华优秀传统文化知识；

（2）熟悉与本专业相关的法律法规、文明生产、环境保护、安全消防等知识；

（3）掌握数字绘画基础知识；

（4）掌握图形图像处理基础知识及图形创意设计理念；

（5）掌握视觉设计基础知识；

（6）掌握界面设计流程及相关知识；

（7）掌握视频编辑与特效技术；

（8）掌握 HTML、CSS、Javascript 网页设计与制作知识；

（9）掌握 3D 建模与动画基础知识；

（10）掌握面向对象的程序设计基础知识；

（11）掌握企业 CI 策划设计、VI 形象设计知识；

（12）了解数字内容制作相关的艺术、技术背景知识；

3. 能力

（1）具有探究学习、终身学习、分析问题和解决问题的能力；

（2）具备良好的语言、文字表达能力和沟通能力；

（3）具备良好的文案策划、创意设计能力；

- (4) 具备良好的图形图像处理 and 平面设计能力;
- (5) 具备数字媒体相关软件应用能力;
- (6) 具备 UI 界面设计的能力;
- (7) 具备创意设计能力;
- (8) 具备音视频剪辑、编辑、后期制作能力;
- (9) 具备商业插画绘制能力;
- (10) 具备一定的 2D/3D 动画设计和制作能力;
- (11) 能够进行安卓 app 开发的基础编程;

六、课程设置

为落实立德树人根本任务，把思想政治工作贯穿教育教学全过程，需深入发掘各类课程的思想政理论教育资源。形成以思政课程为核心，综合素养课程为骨干，专业课程思政为支撑的大思政教育体系，实现全员育人、全程育人、全方位育人。通过构建“公共基础课程+专业（技能）基础课程+专业（技能）核心课程+专业拓展课中+素质拓展课程（公共选修课）”的模块化课程体系，实行“大专业进、小专业出”个性化人才培养，课程内容与 X 证书融通。

（一）公共基础课程

1. 公共基础课程

根据党和国家有关文件规定，以及专业群素质要求，开设思想道德修养与法律基础、毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论、形势与政策、军事理论、大学体育、信息技术、职业发展与就业指导、创新创业指导、心理健康、高等数学、大学英语等公共课程。

2. 素质拓展课程模块（公共选修课）

根据本专业素质要求，设置素质拓展课程模块，包括中国优秀传统文化、艺术鉴赏、创新创业指导等课程，加强学生的中国优秀传统文化、革命文化、社会主义先进文化教育，提高学生审美和人文素养。

（二）专业（技能）课程

1. 专业基础课程设置

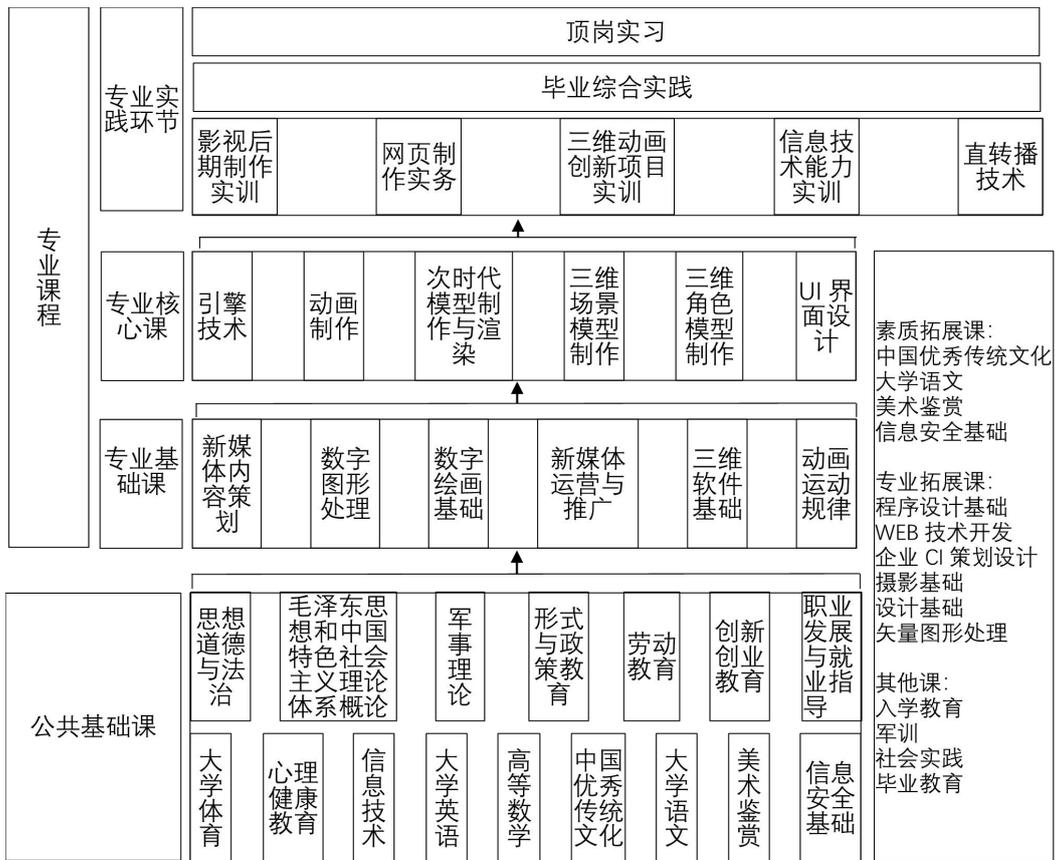
根据专业职业岗位群各典型工作任务共有的基础能力要求，重组相关内容形成专业基础课程模块。由动画运动规律、三维软件基础、新媒体运营与推广、数字图形处理、数字绘画基础、新媒体内容策划 6 门课程构成。

2. 专业核心课程设置

根据专业职业岗位群各典型工作任务核心能力要求，重组构建专业核心课程模块，由 UI 界面设计、三维角色模型制作、三维场景模型制作、次世代模式制作与渲染、动画制作、游戏引擎基础 6 门课程构成。

3. 专业拓展课设置

根据专业对应的职业岗位群和职业生涯后续发展需求，设置专业拓展课程，包括程序设计基础、WEB 技术开发、企业 CI 策划设计、设计基础、摄影基础、矢量图形处理课程等。



课程设置结构图

(三) 课程要求

1. 公共基础课程

| 序号 | 公共基础课程名称 | 课程目标 | 主要教学内容和教学要求 | 教学要求 | 学时 |
|----|----------|---|--|------|----|
| 1 | 思想道德与法治 | 教育引导 学生加强自身道德修养，提高思想道德素质；加强法律观念和 法律意识教育，提高法律素 | 主要内容：以社会主义核心价值观为主线，开展马克思主义世界观、人生观、价值观、道德观和法治观教育。 教学要求：帮助和指导 学生系统了解、认识、掌握正确的人生观及辩证地对待人生矛盾；理想信念的内涵及重要性；爱国主义及其 | 必修 | 64 |



| | | | | | |
|---|----------------------|--|--|----|----|
| | | <p>养；培养学生爱岗敬业、诚实守信等道德品质。</p> | <p>时代内涵，弘扬中国精神；了解社会主义核心价值观的基本内容及践行；掌握社会主义道德的核心和原则；社会主义法律的本质特征、运行、体系，建设社会主义法治体系的重大意义，主要内容，法治思维及其内涵等。教学过程中组织8学时教学实践活动，并要求学生提供实践报告。</p> <p>教学要求：本课程运用案例教学、课堂互动和“三课堂”实践教学等多样化的教学方法，采取理论与实践相结合、线上与线下相结合的教学方式，不断延伸和深化教学内容。</p> <p>课程思政和育人元素：教学实施过程中注重政策意识、法制观念、教育情怀、加强师德师风和教师观、依法执教。</p> | | |
| 2 | 毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论 | <p>强化学生对中国共产党领导人民进行的革命、建设、改革的历史进程深刻认识；对党在新时代基本理论、基本路线、基本方略理解的更加透彻；提高大学生认识、分析和解决问题能力。</p> | <p>主要内容：中国共产党将马克思主义基本原理与中国实际相结合的主要历史进程，毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系等内容。</p> <p>教学要求：帮助学生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，形成科学的“三观”，坚定走中国特色社会主义道路的理想信念，增强全面建成小康社会，加快推进社会主义现代化进程的自觉性和坚定性。教学过程中组织8学时教学实践活动，并要求学生提供实践报告。</p> <p>课程思政和育人元素：教学实施过程中要把马克思主义理论、中国特色社会主义理论与中华民族伟大复兴的实践相结合，用中国声音讲好中国故事，用中国故事讲清新时代思政理论，用新时代思政理论夯实学生理想信念。</p> | 必修 | 36 |
| 3 | 军事理论 | <p>了解军事基础知识，增强国防观念和国家安全意识和忧患危机意识，弘扬爱国主义精神、传承红色基因、提高学生综合国防素质。</p> | <p>主要内容：中国国防，国家安全，军事思想，现代战争，信息化装备等五部分。</p> <p>教学要求：帮助学生了解当前国际军事斗争形式，掌握军事基础知识和基本技能，达到增强国防观念、国防安全意识和忧患意识。</p> <p>课程思政和育人元素：教学实施中注重强化爱国主义和集体主义观念，传承红色基因，加强组织纪律，促进大学生综合素质提高，为建设强大的国防后备力量服务。</p> | 必修 | 18 |
| 4 | 形势与政策教育 | <p>引导学生掌握认识形势与政</p> | <p>主要内容：紧紧围绕学习贯彻习近平新时代中国特色社会主义思想这个首要任务，围绕</p> | 必修 | 40 |



| | | | | | |
|---|------|---|--|----|-----|
| | | 策问题的基本理论和知识,学会正确的形势与政策分析方法,特别对我国的基本国情、国内外重大事件、社会热点和难点等问题的思考、分析和判断能力。 | <p>全面从严治党、我国经济社会发展、港澳台工作、国际形势与政策四个主题,结合当前形势以及学校实际和大学生成长的特点,确定6-8个专题进行教学。</p> <p>教学要求:让学生感知党情、国情、世情,形成正确的三观;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;增强实现中国梦的信心信念和历史责任感以及国家大局观念;全面拓展学生能力,提高其综合素质。教学过程中组织4学时教学实践活动,并要求学生提供实践报告。</p> <p>课程思政和育人元素:教学实施过程中通过讲座、调研、辩论、研讨等课下教学活动把国家政策宣讲及相关理论学以致用;将校内学到的知识、形成的认识与校外的实践活动进行协同,通过参观、游览、实习等活动,把知识和认识转化为行为,达到知行合一的教学效果。</p> | | |
| 5 | 劳动教育 | 全面提高学生劳动素养,使学生;树立正确的劳动观念。掌握基本的劳动知识和技能,正确使用常见劳动工具,具备完成一定劳动任务所需要的设计、操作能力及团队合作能力。养成良好的劳动习惯和品质。能够自觉自愿、认真负责、安全规范、坚持不懈地参与劳动,形成诚实守信、吃苦耐劳的品质。 | <p>主要内容:本课程以学习劳模典型事迹和开展劳动实践活动为主要内容。</p> <p>教学要求:以课程教学、专业实训、课外活动、顶岗实习、社会实践、技能竞赛、志愿服务等为主要形式,充分发挥劳动的综合育人功能,引导学生树立正确的劳动价值观,热爱劳动、尊重劳动。</p> <p>课程思政和育人元素:让学生了解劳动教育的历史发展和演变,培养学生对劳动精神、工匠精神、劳模精神内涵的理解,感受大国工匠的专注、奉献、进取、执着,中外著名教育家对劳动的论述,历史上著名的劳动模范的典型事迹等。</p> | 必修 | 16 |
| 6 | 大学英语 | 培养学生阅读英文资料获取前沿信息的能力、涉外口头交际和书面表达能力、跨 | <p>主要内容:英语语言知识与应用技能、学习策略和跨文化交际,分为通用英语与专业英语两部分。</p> <p>教学要求:以培养学生的英语应用能力为重点,通过训练听、说、读、写、译等语言基</p> | 必修 | 128 |



| | | | | | |
|---|------|---|---|----|-----|
| | | 文化交流能力、学生未来职业发展和英语终身学习能力。 | 本技能，增强职业英语交流及跨文化交际能力，提高综合文化素养，使学生在日常交际、专业学习和职业岗位等不同领域或语境中能够运用英语进行有效交流。 课程思政和育人元素：教学实施中加强培养学生使用英语向世界发扬中华文化的精神和内涵，辅助学生理解和掌握中华文化的英文表达方法，从而使学生在平时的工作和生活中逐渐成为优秀的文化传播者。 | | |
| 7 | 信息技术 | 使学生理解计算机系统与计算环境基本原理，理解信息获取、数据管理与处理分析、信息表达与发布等知识和理论。具备使用应用工具软件获取信息、处理数据、解决问题的能力，形成分析和解决问题的计算思维与素养。 | 主要内容：为计算机的基础知识、计算机系统的组成和各部分的功能、操作系统的基本功能和作用、Windows 的基本操作和应用、电子表格的操作和应用、计算机网络的基本概念和因特网的初步知识、浏览器的使用等。 教学要求：通过教学演示和拓展训练，促进计算机应用相关知识点的学习与操作，使学生对计算机应用基础有具体的认识，能熟练使用主流办公软件，处理计算机的相关问题，满足其职业要求相关的计算机技能。 课程思政和育人元素：教学实施中，信息技术加强培养学生的钻研精神、爱国精神和责任担当意识，要坚持自己的技术操守与道德底线，不利用自身技术作恶，做到理想坚定，信念执着，不怕困难，勇于开拓，顽强拼搏，永不气馁。 | 必修 | 56 |
| 8 | 大学体育 | 引导学生正确认识体育锻炼目的意义，了解基本的体育理论知识，掌握必要的运动技术和技能，学会科学锻炼身体的方法，养成锻炼身体的良好习惯。 | 主要内容：包括以武术、身体素质和体育生理卫生保健知识为主的普修课，以自选体育项目为主的选修课。 教学要求：使学生学习健身、强身的基础知识、基本技术、技能，增强学生体质，全面提高学生的身体、心理素质、思想品德，发展学生的个性。了解和掌握体育卫生保健的基本知识及科学锻炼身体的方法，培养学生的体育兴趣与爱好，养成自觉锻炼身体的习惯，为终身锻炼奠定良好的基础。 课程思政和育人元素：教学实施中，要以女排的拼搏精神和我国传统文化和体育教育等内容引导学生树立正确的荣誉观、价值观，因势利导，激发学生的道德风尚和综合素质。 | 必修 | 136 |

| | | | | | |
|----|-----------|--|---|----|----|
| 9 | 心理健康教育 | <p>培养学生了解心理健康的标准及意义，掌握并应用心理健康知识，培养自我认知能力、人际沟通能力、自我调节能力，增强自我心理保健意识和心理危机预防意识，切实提高心理素质。</p> | <p>主要内容：大学生心理健康概述，大学生自我意识、人格、生涯规划及能力发展，学习心理、情绪管理、人际交往、性及恋爱心理、学生压力管理及挫折应对，生命教育及心理危机应对等方面。</p> <p>教学要求：通过课程教学，使大学生树立心理健康意识，优化心理品质，增强心理调适能力和社会生活的适应能力，预防和缓解心理问题；帮助大学生自我管理、学习成才、人际交往、交友恋爱、求职择业、人格发展和情绪调试等。</p> <p>课程思政和育人元素：教学实施过程中，坚持将马克思主义的理论和习近平新时代中国特色社会主义思想与心理健康知识进行无缝衔接，实现“知识模块”与“育人模块”的有机融合。</p> | 必修 | 36 |
| 10 | 职业发展与就业指导 | <p>了解生涯规划意义和方法，引导学生认识自我和职业世界，了解职业素养和职业能力要求，了解就业形势和就业创业政策，掌握求职材料和面试技巧，提高</p> <p>依法维权意识，培养学生具备解决职场适应和职业发展实际问题能力。</p> | <p>主要内容：建立生涯与职业意识；职业发展规划，包括认识自我，了解职业，了解环境，职业发展决策，提高就业能力。</p> <p>教学要求：通过课程教学激发大学生职业发展的自主意识，树立正确的就业观，促使大学生理性规划自身未来发展，并努力在学习过程中自觉提高就业能力和生涯管理能力。</p> <p>课程思政和育人元素：教学实施中，不仅注重知识传授，还应结合课程特色将爱岗敬业、精益求精、爱国主义等社会主义核心价值观元素内化于心、外化于行，提升学生的综合职业素养。</p> | 必修 | 60 |
| 11 | 创新创业教育 | <p>培养学生创业意识、创新精神，掌握创业所需基本知识和基本理论，熟悉创业基本流程和基本方法，了解创业的法律法规和相关政策。</p> | <p>主要内容：创新思维方式及培养；创业意识及创新能力；初识创业，创业准备；创业项目选择与商业模式开发；创业机会与创业风险，创业计划，新企业的设立，企业的创新与成长。</p> <p>教学要求：使大学生掌握开展创业活动所需的基础知识与基本理论，熟悉创业的基本流程与基本方法；了解创业的基本要素、大学生创业的相关政策法规、创业过程中应注意的问题及对策等，学会制作商业计划书并创造付诸实践的条件。此外，还应该通过课程和社会实</p> | 必修 | 24 |



| | | | | | |
|----|----------|---|--|------|----|
| | | | <p>践提高大学生的各种通用技能，如沟通技能、自我管理技能和人际交往技能等。</p> <p>课程思政和育人元素：教学实施中，不仅注重知识传授，还应结合课程特色将爱岗敬业、精益求精、爱国主义等社会主义核心价值观元素内化于心、外化于形，提升学生的综合职业素养和职业操守。</p> | | |
| 12 | 高等数学 | <p>培养学生可持续发展的能力；提高学生数学素养和文化素养。为后续专业课程的学习打下坚实数学基础。</p> | <p>主要内容：包括极限、导数与微分、导数的应用、不定积分、定积分、积分的应用、微分方程及科学计算。</p> <p>教学要求：体现知识的必须、够用原则，强化应用和实践能力的培养；使学生掌握微积分，具备基本概念基本的手工计算能力；能力目标为会利用微积分的应用方法解决实际生活及专业上的基本问题；素质目标是养成微积分思想的应用与创新意识。</p> <p>课程思政和育人元素：教学实施中可将高等数学的教学内容,借助数学史,知识点及数学方法等适时载入思政元素,将德育与知识教学融于一体,培养学生爱国,正直,诚信,创新的品行,同时助力提高学生的社会服务能力。</p> | 必修 | 72 |
| 13 | 中国优秀传统文化 | <p>系统认识中国优秀传统文化的内容、性质、特点等，提升学生人文素质和个人修养，提升民族自信心和凝聚力。培养学生把传统文化融入专业学习意识和能力。</p> | <p>主要内容：中国传统文化概述，文化形成发展条件，传统文化基本精神、传统美德与家国情怀内涵、诸子百家思想精华，民俗地方特点与科教制度发展等。</p> <p>教学要求：运用新时代中国特色社会主义思想核心价值观解读家国情怀和传统美德内涵，系统把握中国哲学思想演变线索，从文化视野分析现实问题，提高文化素养，提升爱国情怀，树立文化自信。</p> <p>课程思政和育人元素：教学实施中可结合教学内容，让学生走进祖国优秀传统文化，吸纳民族精华元素，自觉抵御负能量，增进并激发正能量，培养学生爱国,正直,诚信,创新的品行,同时助力提高学生的社会服务能力。</p> | 限定选修 | 36 |
| 14 | 美术鉴赏 | <p>通过学习，让学生具有体验美、发现美、鉴赏美、创造美的能力，具</p> | <p>主要内容：主要包括艺术的本质，艺术鉴赏的性质与特征，审美活动的一般规律，艺术的社会功能和中外美术作品赏析、中外音乐作品赏析等。</p> | 限定选修 | 36 |



| | | | | | |
|----|--------|---|--|------|----|
| | | 有分辨真善美的能力，以此达到丰富学生的艺术知识，提高学生的艺术素质和修养，让学生树立正确的艺术观和价值观。 | <p>教学要求：通过学习使学生了解艺术与其他学科之间的联系，深化对艺术内涵的感知与体验，以提升学生人文素养，树立正确的审美观念与审美情趣。</p> <p>课程思政和育人元素：教学实施中可结合教学内容，让学生走进祖国的艺术殿堂，感受艺术精华，自觉抵御负能量，增进并激发正能量，培养学生爱国，正直，诚信，创新的品行，同时助力提高学生的社会服务能力。</p> | | |
| 15 | 大学语文 | 培养学生阅读和理解文学作品的的能力，散文阅读与欣赏；诗歌阅读与欣赏；提高学生文学鉴赏水平和文化修养，提升写作能力，以适应学习和工作的需要。 | <p>主要内容：语言知识、文学知识、课文阅读分析和写作练习四大部分。</p> <p>教学要求：通过对中外各名家名作阅读、思考、理解，提高学生的文学鉴赏水平和综合分析能力，通过各种文化知识的拓展阅读，丰富学生的精神世界，开阔文化视野；通过各类综合训练，提高学生的语言应用能力。</p> <p>课程思政和育人元素：教学实施中可将大学语文的教学内容，让学生走进祖国语言文字，吸纳民族精华元素，自觉抵御负能量，增进并激发正能量，培养学生爱国，正直，诚信，创新的品行，同时助力提高学生的社会服务能力。</p> | 限定选修 | 36 |
| 16 | 信息安全基础 | 以计算机技术和信息安全知识为支撑，使学生成为具有良好的科学素养和一定的创新能力的信息安全课程的高级科学技术作为研究型大学的信息安全课程， | <p>主要内容：信息安全基本概念、网络安全主要概念和意义、安全隐患产生的原因、类型区别、安全分类、网络安全的实现目标和主要技术措施。</p> <p>教学要求：建立对网络安全的概念，熟悉网络安全基础理论和模型，构建安全的网络系统；培养学生具有网络与信息安全的理论基础和实践能力。</p> <p>课程思政和育人元素：宣扬国家安全观。结合实例来宣扬上述国家安全的重要性。宣扬爱国主义精神。通过国内外信息安全技术的对比分析，增强学生们建设美好家园的时代使命感和社会责任感。培养辩证思维。引导学生辩证地分析课本中的现象和问题。</p> | 限定选修 | 22 |



2. 专业课程

(1) 专业基础课

| 序号 | 课程名称 | 课程目标 | 主要内容 | 课程性质 | 学时 |
|----|----------|---|---|------|----|
| 1 | 动画运动规律 | 通过该课程的学习，掌握动画运动设计基础理论，系统地了解运动的基本规律及设计理论，掌握物体的运动规律在动画中的表达方式，掌握动画技法和理论，培养正确的观察表现对象动作的方法。 | <p>主要内容：动画基础原理体系的重要组成部分，是研究时间、空间、张数、速度的概念及彼此之间的相互关系，是为影视动画、游戏动画等虚拟角色进行动画设计的一门非常重要的前瞻课程。</p> <p>教学要求：通过本课程的训练，使学生明确动画运动规律的重要性，熟练掌握运动规律的基本表现技巧，包括运动规律的基本原理、人物的基本运动规律、动物的基本运规律以及自然现象的基本运动规律，培养学生的创造运动、表现运动的创造性思维。</p> | 必修 | 36 |
| 2 | 三维软件基础 | 掌握三维建模软件 3DMAX 的使用方法和技巧；能完成 3DMAX 的建模；能设置模型的材质与贴图；能完成作品的渲染输出；培养学生良好的三维建模职业道德；培养学生按时交付作品的观念。 | <p>主要内容：本课程的主要内容包括 3Dmax 软件中模型、贴图、材质、灯光、渲染、绑定、动画、特效等流程的具体操作与相应的案例制作。</p> <p>教学要求：学习关键帧动画制作技术，灵活运用动画控制器同时掌握基本动画的制作；理解 IK 与 FK 动画技术，掌握角色动画制作技术并结合运动规律制作角色动画；学习基本粒子使用，灵活套用 PF 粒子节点，制作想要的效果；灵活运用 Reactor 动力学系统。坚持“育人为本，德育为先”，把“立德树人”作为教育的根本任务，把培育和践行社会主义核心价值观有机融入整个教学过程，弘扬社会主义传统文化，培养学生能够很好地适应中国当前的动画专业的市场发展与动混产业的需求，采用案例教学、类比、联想以及启发教学等教学方法实现上述内容。</p> | 必修 | 84 |
| 3 | 新媒体运营与推广 | 通过课程学习，在能够掌握新媒体营销基本理论与研究方法的基础上，能够与企业相关实际工作的具体实践相结合，掌握企业新媒体营销基本策略 | <p>主要内容：本课程主要讲述新媒体类型、传播特点、运营方式、推广方式等角度，结合具体案例，介绍电子竞技新媒体运营与推广技巧。在课程中引入电竞新媒体对于中国传统文化的推广案例，提高学生对于我国优秀文化的认</p> | 必修 | 44 |



| | | | | | |
|---|--------|---|--|----|----|
| | | <p>的实施流程和具体步骤；系统运营企业微博；能够成功打造微博自媒体；掌握新品上市不同阶段的微博营销技巧；能全面构建微信营销系统；掌握微营销多元化发展背景下各个新模式的特点，培养学生的自学能力和动手解决问题的能力。</p> | <p>知度与认同感。同时以任务的形式引导学生自主创建于运营新媒体，提高学生创新创造力。</p> <p>教学要求：在教学中贯彻理论联系实践的原则，以热门游戏推广、热门电竞赛事推广案例为依托，引导学生分析、学习电竞推广的成功案例，并且在仿真的新媒体运营场景中操练、学习，通过做中学、学中做去理解、掌握、深化基本概念和基本理论，最后能够独立进行电竞相关的新媒体运营策划及效果评估工作，学会自主运营微信公众号、抖音号等，并能够针对遇到的问题做出一定的应对措施，具备分析问题和解决问题的能力，能有效的开展新媒体运营相关活动。在教学过程中，结合电竞推广案例，将优秀电竞精神融入日常教学，引导学生养成不服输、不言弃的品质。</p> | | |
| 4 | 数字绘画基础 | <p>通过本课程，学生了解数字绘画艺术设计的概念、功能、分类、应用、表现手法等相关专业知识。熟练掌握各种技法表现手段，在形式上推陈出新。创作出具有主题性，具备造型能力、想象力的插画作品，表现鲜明的个性，使作品能体现创新思维，具有审美及商业价值。使学生了解并接受现代艺术手段的需要而设置，能够适应现在科技发展，学会使用计算机辅助绘画设计，用新的视角与绘画语言创作绘画艺术作品。</p> | <p>主要内容：本课程主要讲述利用 Photoshop 绘图软件，使用数字手绘板进行手绘以及配合基础的图层操作、图像调整及少量滤镜，完成游戏中基础道具，武器等图像绘制。通过手绘以及软件实操运用，完成游戏原画图像的绘制。</p> <p>教学要求：该课程可帮助学生了解游戏原画的基本绘制流程，素材的挑选及软件使用方法，具备基础的图像绘制能力，了解基础的游戏原画绘制原理。根据课程特点，将中国传统文化及新中国建设成就融入教学内容，以突显中国文化特色的道具及场景为绘画练习对象，让学生建立符合东方审美标准的价值观，同时注重培养学生的语言表达、团队合作、规则意识、创新意识等基本素养。</p> | 必修 | 56 |
| 5 | 数字图形处理 | <p>培养学生能够运用图像处理软件制作图形图像作品，能够运用色彩关系处理和调整图形图像色彩，能够根据需要设计不同效果的艺术文字，能够</p> | <p>主要内容：Photoshop 与 AI 都是平面设计基础软件，前者是基于位图的图形图像处理软件，后者是基于矢量图的排版软件，通过本学期的学习，学生能了解 Photoshop、AI 软件一些基本的理论知识。</p> | 必修 | 72 |



| | | | | | |
|---|---------|---|---|----|----|
| | | 根据应用需求编排不同类型的版式,能够根据不同的用途选择、制作特殊材质效果,能够根据作品或项目要求整理和撰写设计文档。培养学生知识产权保护意识、诚信意识,尊重公民隐私,履行道德准则和行为规范。 | 教学要求:熟练掌握Photoshop/ai软件的基本操作和工具使用,能够利用软件处理简单的图像,以及在指导教师的指导下能够根据要求做出属于自己的作品。提炼爱国情怀,法制意识,社会责任,文化自信和人文精神等“思政元素”,使思想教育融入课堂教学各环节,实现思想政治教育与知识体系教育的有机统一.,采用案例教学、类比、联想以及启发教学等教学方法实现上述内容。 | | |
| 6 | 新媒体内容策划 | 通过本课程,使学生掌握新媒体运营的基础知识和基本理论,熟悉新媒体运营策划的基本流程和基本方法,掌握开展新媒体营销传播的规律,激发创意;使学生掌握新媒体与自媒体的区别与联系,主流自媒体写作平台,及变现途径;认识新媒体写作平台的营销价值;掌握各主流自媒体平台运营技巧和策略。 | 主要内容:本课程主要讲述电子竞技推广的内容类型、写作方法、内容组织形式、主要写作框架等方面进行系统介绍。在课程讲授过程中引入电竞行业对于优秀电竞选手内容构成,引导学生正确合理看待游戏,避免沉迷于游戏,同时宣扬电竞中的拼搏,奋斗和永不言弃的精神。 教学要求:通过系统的理论学习和实践,引导学生掌握新媒体与自媒体的区别与联系,主流自媒体内容策划平台及变现途径;结合电竞热点与具体运营内容的案例分析与学习,学生能全面认识电竞新媒体内容平台的营销价值;最后掌握在微博、今日头条、Bilibili、微信公众号、抖音号等平台的内容策划技巧,与为学生今后从事相关工作打下坚实基础。在教学过程中,通过生生互评、小组合作等方式,加强学生的团队协作力与团队创造力,培养学生的团队精神。 | 必修 | 44 |

(2) 专业核心课

| 序号 | 课程名称 | 课程目标 | 主要教学内容和要求 | 课程性质 | 学时 |
|----|---------|---|--|------|----|
| 1 | UI 界面设计 | 培养具有较高的交互艺术创意与设计理论素养,掌握互动媒体的基本理论和基本技能,能收集和分析各种相关软件用户群的需求, | 主要内容:本课程主要教授游戏 UI 界面设计、交互设计、图标绘制。任务取自真实的商业案例,精准对标职场需求,课程制作难度上呈阶梯递增。案例风格丰富,包含:中国风、休闲卡通、二次元及欧美魔幻风格。 教学要求:帮助学生了解界面的系统层级关系,掌握 PS 软件的熟练使用,培养学生良好 | 必修 | 72 |



| | | | | | |
|---|------------|---|--|----|-----|
| | | 提出构思新颖、有高度吸引力的交互艺术设计创意；能对页面进行优化，使用户操作更趋于人性化。并能熟练运用图形软件和互动技术完成软件界面和图标的美术设计、创意工作和制作工作。培养学生知识产权保护意识和诚信意识，尊重公民隐私，履行道德准则和行为规范。 | 的审美品位、风格把控及设计制作能力和创新能力。 | | |
| 2 | 三维角色模型制作 | 通过本课程的教学，让学生了解三维角色建模的制作原理与方法，掌握角色建模的高模和低模的制作方法，掌握人物结构比例、服装道具制作等技法，并全面了解3d人体解剖知识，制作完整的人体模型，为后期动画等课程打好基础。 | <p>主要内容：本课程主要讲述了三维角色模型的制作流程。包含了UV拆分思路和摆放要点以及贴图绘制。从原画分析，到模型搭建思路，到具体实操制作，由浅入深的案例解析。</p> <p>教学要求：帮助学生了解制作游戏三维角色模型的基础软件使用。掌握符合市场需求的游戏三维角色的制作方法。提升学生三维角色模型的制作能力。角色模型练习素材的选择上注重角色内涵，将能体现中国文化特色和社会主义核心价值观的角色形象融入教学内容，结合时事，采用案例教学、类比、联想以及启发教学等教学方法培养学生工匠精神、大局意识和创新意识等素养。</p> | 必修 | 108 |
| 3 | 三维场景模型制作 | 学生掌握空间表现、色彩、光影、构图、透视等基本表现手段。培养学生独立制作场景与角色的能力，提高学生的职业素养和职业能力。 | <p>主要内容：本课程主要讲述在游戏美术三维场景方向的模型制作、UV编辑、贴图纹理、资源优化的针对性案例，帮助学生由浅入深的了解三维场景模型制作的重点、难点。</p> <p>教学要求：掌握不同美术风格下项目的制作技巧及表现手法，提升在3D场景方向上的制作能力。课程案例引入中国古典建筑与道具模型制作，通过对建筑与道具的模型还原，深入了解时代背景、建筑特点，了解中国古典建筑与传统文化，让学生更深刻地理解自己的民族和文化，提升民族自豪感。</p> | 必修 | 72 |
| 4 | 次世代模型制作与渲染 | 通过本课程的学习，培养学生的艺术感、空间感和运动感，具有使用三维渲染技术解决虚拟现 | 主要内容：本课程的主要内容是广泛应用到CG电影、游戏等高品质的逼真、高还原度数字产品。而次世代模型制作和渲染这门课程就是学习这项技术中最核心的中高精度模型制作的重要课程内容，其中包含高模雕刻、中模拓 | 必修 | 108 |



| | | | | | |
|---|------|--|--|----|----|
| | | 实环境、建筑漫游环境、三维游戏场景等方面的技术处理能力,为今后继续学习其它专业课程和深入应用奠定基础。 | <p>普、物体材质制作渲染等一系列 PBR 流程。</p> <p>教学要求:可以让同学了解掌握 CG 模型制作的全部工业化流程。课程案例引入中国古典名著的人物与道具模型制作,通过对人物与道具的模型还原,深入了解时代背景、人物特点,解读原著中古人的思想观念、价值取向,让学生更深刻地理解自己的民族和文化。</p> | | |
| 5 | 动画制作 | <p>通过学习,掌握 3ds max 中各种常用的动画技术。掌握 3ds max 中制作对象动画和修改器动画的方法。掌握 3ds max 中制作摄影机动画、灯光动画以及使用约束和控制 器制作动画的方法。掌握 3ds max 中制作角色动画的方法。掌握 3ds max 软件的各种常用的动画技术及运用 3ds max 软件制作三维动画的理论和上机实践。提高学生在三维动画制作过程中的创造力、表现力与判断力。具有一定的创新意识、创新精神和良好的职业道德和团队协作素质。</p> | <p>主要内容:本课程的主要内容是学习三维软件在建模、材质贴图、渲染、绑定、动画等技术在数字媒体产业里的应用。主要采用项目引导、任务驱动、案例教学的教学模式。</p> <p>教学要求:学习关键帧动画制作技术,灵活运用动画控制器同时掌握基本动画的制作;理解 IK 与 FK 动画技术,掌握角色动画制作技术并结合运动规律制作角色动画;学习基本粒子使用,灵活套用 PF 粒子节点,制作想要的效果;灵活运用 Reactor 动力学系统。坚持“育人为本,德育为先”,把“立德树人”作为教育的根本任务,把培育和践行社会主义核心价值观有机融入整个教学过程,弘扬社会主义传统文化,培养学生能够很好地适应中国当前的动画专业的市场发展与动混产业的需求,采用案例教学、类比、联想以及启发教学等教学方法实现上述内容。</p> | 必修 | 72 |
| 6 | 引擎技术 | <p>通过本课程的学习,使学生深入了解虚拟现实的设计原理和制作流程,理解虚拟现实技术相关专业理论知识,掌握蓝图开发技能,熟悉引擎的使用技巧和方法,能根据产品和项目设计要求,完成三维虚拟交互功能的实现和效果的</p> | <p>主要内容:本课程主要学习游戏引擎的原理和使用 Unity 游戏引擎进行游戏开发的方法,游戏开发的流程、游戏开发中的资源管理和使用方法。</p> <p>教学要求:熟练掌握 Unity 游戏引擎的使用方法,并了解游戏开发的相关流程和技术特点。掌握渲染引擎、物理引擎、碰撞检测系统、音效、脚本引擎、电脑动画、人工智能、网络引擎以及场景管理。引擎技术是一门专业性较强的课程,通过该课程的学习锻炼学生的团队合作能力、创新思维能力以及动手设计的能力。在综合创作的过程中要求学生能够跟传统的文</p> | 必修 | 66 |



| | | | | | |
|--|--|----------|--|--|--|
| | | 设计与制作工作。 | 化元素相结合，加深学生对中国传统文化元素应用的能力，从而增加学生的文化自豪感。在项目设计时，要求学生能够以专业的精神对待每个项目设计，树立良好的职业道德。。 | | |
|--|--|----------|--|--|--|

(3) 专业拓展课

| 序号 | 课程名称 | 课程目标 | 主要教学内容和要求 | 课程性质 | 学时 |
|----|------------|---|---|------|----|
| 1 | 程序设计基础 | 掌握 C 语言程序设计的思路和基本方法；能完成 C#程序设计；培养良好的编程规范和职业习惯。 | <p>主要内容：包程序设计基本方法，程序设计语言的语法，熟练掌握一种程序设计语言。</p> <p>教学要求：本课程以 C 语言为教授程序设计的描述语言，结合语言介绍程序设计的基本原理，技巧和方法。旨在培养学生具有设计计算机程序，编写程序和调试程序的能力。</p> <p>课程思政和育人元素：突出学生知识、能力、素质协调发展，重视学生思想政治素质培养 and 创新能力培养，德育元素贯穿全过程，结合时事，采用案例教学、类比、联想以及启发教学等教学方法实现上述内容。</p> | 选修 | 72 |
| 2 | WEB 技术开发 | 掌握网页设计基本流程，静态网页制作方法，了解 WEB 前端技术发展趋势，学会设计 WEB 前端作品。 | <p>主要内容：学习 HTML 标识语言、Java、Applet、CGI、脚本语言、ASP 和 JSP 技术等。</p> <p>教学要求：掌握 WEB 服务端技术和 WEB 客户端技术。</p> <p>课程思政和育人元素：突出学生知识、能力、素质协调发展，重视学生思想政治素质培养 and 创新能力培养，德育元素贯穿全过程，结合时事，采用案例教学、类比、联想以及启发教学等教学方法实现上述内容。</p> | 选修 | 66 |
| 3 | 企业 CI 策划设计 | 掌握企业形象策划的基本知识与方法，了解企业形象策划中理念、行为、识别的作用和相互关系的理论系统、策划顺序、设计方法，培养学生综合分析判断能力。 | <p>主要内容：使学生了解标志设计的形式、技法、掌握企业形象策划设计的基本概念和设计流程。</p> <p>教学要求：使学生获得从事企业形象设计策划的基本知识和能力。</p> <p>课程思政和育人元素：突出学生知识、能力、素质协调发展，重视学生思想政治素质培养 and 创新能力培养，德育元素贯穿全过程，结合时事，采用案例教学、类比、联想以及启发教学等教学方法实现上述内容。</p> | 选修 | 36 |
| 4 | 摄影基础 | 本课程主要培养和提高学生摄影造型的艺术修养和创作能力， | <p>主要内容：摄影成像原理、照相机的基本构造、景深的基本知识、影响主题的表达以及主体的各种的因素、摄影构图的基本知识、摄影的正确曝光。</p> | 选修 | 36 |



| | | | | | |
|---|--------|--|--|----|----|
| | | 要求学生掌握摄影基本技能，培养学生的创新能力，培养学生适应岗位工作的能力，培养学生的职业素养。使学生形成谦虚、好学、勤于思考、做事认真的良好作风又兼具团队协作精神。 | <p>教学要求：使学生了解并掌握摄影成像原理、照相机的基本构造和工作原理；掌握摄影的技术技巧；了解和掌握在各种光线的情况下进行拍摄曝光以及用相机内测光系统或用测光表来获取准确的曝光的方法；能够独立拍摄人物、风景摄影。</p> <p>课程思政和育人元素：突出学生知识、能力、素质协调发展，重视学生思想政治素质培养 and 创新能力培养，德育元素贯穿全过程，结合时事，采用案例教学、类比、联想以及启发教学等教学方法实现上述内容。</p> | | |
| 5 | 设计基础 | <p>通过本课程的学习，培养学生创造性思维能力、平面设计能力、色彩设计能力和空间立体形态的创造能力，使学生具备学习能力、动手能力、工作能力、团结协作能力以及健康的身心素质和良好的职业道德素养。</p> | <p>主要内容：对物体形态的认识，了解物体的结构，建立物体形态的内部结构概念和理性分析的观念，通过比例关系、透视关系、组合关系等的学习和绘画。</p> <p>教学要求：掌握具有空间立体效果的物体在画面中得表现。</p> <p>课程思政和育人元素：突出学生知识、能力、素质协调发展，重视学生思想政治素质培养 and 创新能力培养，德育元素贯穿全过程，结合时事，采用案例教学、类比、联想以及启发教学等教学方法实现上述内容。</p> | 选修 | 72 |
| 6 | 矢量图形处理 | <p>通过本课程的学习，掌握矢量图制作工具的使用方法，学会矢量图的基本设计制作流程和方法，能够将矢量图形加工处理成新的素材，熟练使用所学工具设计矢量图形。</p> | <p>主要内容：了解关于面向对象系统分析和面向对象设计方面的知识。了解程序设计范型，对象作为程序的基本单元，将程序和数据封装其中，软件的重用性、灵活性和扩展性。</p> <p>教学要求：让学生能更简单地设计并维护程序，使得程序更加便于分析、设计、理解。</p> <p>课程思政和育人元素：突出学生知识、能力、素质协调发展，重视学生思想政治素质培养 and 创新能力培养，德育元素贯穿全过程，结合时事，采用案例教学、类比、联想以及启发教学等教学方法实现上述内容。</p> | 选修 | 36 |

(4) 实践教学环境

| 序号 | 课程名称 | 课程目标 | 主要教学内容和要求 | 课程性质 | 学时 |
|----|-------|----------------------------|-------------------------------|------|----|
| 1 | 直转播技术 | 通过课程学习,掌握直转播技术的基本理论、方法和操作能 | 主要内容：掌握现场架设独立的信号采集设备（音频+视频）导入 | 必修 | 48 |



| | | | | | |
|---|------------|--|---|----|----|
| | | 力，能够进行直播视频的筹划、运作、实施和维护，了解主要直播电商岗位、直播电商、赛事直播与转播存在的风险。 | <p>导播端（导播设备或平台），再通过网络上传至服务器，发布至网址供人观看。</p> <p>教学要求：理论配合实战训练进行学习，提高学生在直播镜头前的语言表达能力、形象管理能力、直播控场能力、商品讲解能力，以及直播后的数据分析能力等。</p> | | |
| 2 | 信息技术能力实训 | <p>通过本课程学习，使学生能够熟练使用 Excel 表格进行数据管理、熟悉 Word 公文写作格式的排版、掌握 PPT 演示文稿的排版运用，培养学生具备良好的文字编排功底；熟练运用 OFFICE 等办公软件、熟悉办公室行政管理及工作流程。</p> | <p>主要内容：本课程按照信息处理核心能力递进规律组织教学，从信息平台、信息处理、信息应用等三个方面对教学内容进行提炼和优化，将计算机知识、技能、应用进行解构，按工作过程和能力递进规律对教学内容进行重构，使学生具备熟练运用 office、PPT、Excel 等办公软件的基本能力。</p> <p>教学要求：以“职业能力本位、工作过程导向、典型案例应用”为基本原则，按现代职业岗位对信息处理能力的要求，与企业合作精选教学内容，按职业工作过程和学生认知规律与能力递进规律循序渐进编排教学内容，采用“教、学、练、评”合一的教学方法。根据学生意愿考取计算机应用能力资格证书1-2个。</p> | 必修 | 48 |
| 3 | 三维动画创新项目实训 | <p>本课程是为了提高学生在三维动画项目制作中的创意、策划和制作技能，以典型的三维动画项目制作相关要求引导学生掌握三维动画制作相关岗位的工作流程、制作技巧，并提升学生在实际制作中所遇到问题的解决能力。培养学生知识产权保护意识，不弄虚作假，尊重公民隐私，履行道德准则和行为规范。</p> | <p>主要内容：三维动画项目实训是在学生学习并掌握了三维相关的理论与操作方法后必要的一门课程，是对室内室外效果图、三维橘色动画、三维产品演示、三维特效制作等综合案例的学习与制作。使学生能够将整个三维动画流程融会贯通，并且可难，培养他们着重三维空间感以及三维项目独特的思考方式。</p> <p>教学要求：采用“任务驱动、项目导向”教学方法，每个模块由简单到复杂优选典型任务，按照典型三维动画设计制作过程组织教学内容和安排教学顺序。</p> | 必修 | 48 |



| | | | | | |
|---|--------------|---|--|----|-----|
| 4 | 网页制作 务实 | <p>通过本课程学习,使学生能够独立完成网站首页及内页效果图设计,提供网页平面设计图;能完成网页中宣传广告、标语、图标的图片设计制作;能对网页中各元素进行编辑;能采用DIV+CSS 布局制作静态网页,并能兼容主流浏览器;能对页面进行持续的优化,不断提升访问者的用户体验。</p> | <p>主要内容:综合运用 PS 图形设计软件、Html5语言+DIV+CSS 网页布局、javascript+jquery 等网站开发技术能设计与制作一个网站。熟练掌握网站前端开发技术、能运用 flash 软件动画及按钮制作。掌握网站架构设计、网站界面视觉设计、网站开发制作、网站测试与推广等网站制作流程。</p> <p>教学要求:引入实际网站项目,以任务的完成过程为主线,贯穿于每个知识点的讲解,随着任务的不断拓展来推动整个课程的进展。课堂教学过程中教师采用线上线下相结合的教学手段,情境设置法、项目驱动法、行动导向法、案例分析法等实践性较强的教学方法。</p> | 必修 | 48 |
| 5 | 影视后期 制作实训 | <p>通过本课程的学习,培养学生具有数字音频编辑、制作以及声音素材采样与应用处理等方面的职业技能和素养。</p> | <p>主要内容:要求学生在熟练应用软件 AFTER EFFECT 的基础上,了解影视后期特效的应用范围、在影视制作中的作用,通过大量的、不同风格和题材的案例实作,进一步掌握 AE 的各项实用技巧,并且综合利用软件来进行影视抠像、影视后期特效、字幕特效、片头制作、画面特殊效果处理、广告片制作。</p> <p>教学要求:课程采取项目驱动式教学,以任务的完成过程为主线贯穿于每个知识点的讲解,随着任务的不断拓展来推动整个课程的进展。课堂教学过程中教师采用信息化教学手段,学生采用课堂训练掌握与课后训练提升相结合的方式进行学习。</p> | 必修 | 48 |
| 6 | 毕业综合 实践 | <p>通过毕业设计,使学生体会生产、管理流程和各个工作环节的工作任务,合理确定毕业设计的题目,有目的地收集与毕业设计相关的资料,并在 指导老师的指导下,完成毕业设计和答辩。实现人才培养目标,培养学生综合运</p> | <p>主要内容:为配合毕业设计课题的完成,可选择有关单位进行4周实习,收集毕业设计所需的数据和资料。通过毕业实习使学生进一步熟悉本专业业务内容,提高工作能力。</p> <p>教学要求:在保证教学要求的前提下,应尽可能结合实际选题,</p> | 必修 | 144 |



| | | | | | |
|---|------|--|--|----|-----|
| | | 用所学知识和技能去分析与解决实际问题,完成岗位综合能力基本训练,培养学生创新能力和创新精神。 | 要求学生独立完成设计任务,进行毕业论文的撰写。 | | |
| 7 | 顶岗实习 | 学生通过数字媒体应用技术专业顶岗实习,了解企业的运作、组织架构、规章制度和企业文化;掌握岗位的典型工作流程、工作内容及核心技能;养成爱岗敬业、精益求精、诚实守信的职业精神,增强学生的就业能力。 | <p>主要内容:该阶段学生自主选择进入数字媒体行业相关企业进行岗位技能学习,主要内容以数字图片处理、数字影视制作、网页网站制作、H5 交互动画制作、虚拟现实制作、三维动画制作等相关实际岗位需求的技能知识为主。</p> <p>教学要求:本课程主要以企业导师为主进行教学实施,学校指导老师以引导和协助为主,学生在此阶段按企业需求参与并完成给出的实际项目,全程接受两方面的考核,企业老师对学生的实际工作能力和技能水平进行过程性考核;在校指导老师对学生在实习期间的学习态度、学习情况和企业反馈数据进行统计并进行评价考核。</p> | 必修 | 456 |

(5) 其它课程

| 序号 | 课程名称 | 课程目标 | 主要教学内容和要求 | 课程性质 | 学时 |
|----|------|--|---|------|----|
| 1 | 入学教育 | 让学生进明确学习目的、方向,从而更能热爱本专业,具有积极进取、为社会主义祖国奋发学习的态度。 | 通过学校概况介绍,学习校纪、校规,学习有关专业内容、本专业所具备的专业技能、适用范围及就业方向等。 | 必修 | 24 |
| 2 | 军训 | 掌握基本的军事技能,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,全面提高学生综合军事素质培养独立生存能力,养成良好的生活习惯。 | 使学生学习军事知识,对学生加强组织纪律教育,根据具体情况组织军训。军训还要引导学生做好思想、学习鉴定,看到成绩,找出差距,以利毕业后更好地发展,强化学生内务管理。 | 必修 | 90 |



| | | | | | |
|---|------|---|---|----|----|
| 3 | 社会实践 | 培养集体的团体合作精神,在合作学习、研究和交流中具有彼此尊重、理解与容忍的态度;不怕困难、直面挑战、勇于探索、不断进取的人格力量与价值取向;对未知事物的好奇心理、浓厚兴趣和求知欲望。 | 社会实践是培养学生实践能力和对学生加强国情教育的重要形式,学生在校期间必须参加社会实践活动,并写出实践报告。社会实践一般安排在暑假期间,每次连续实践时间不得少于1周。社会实践考核不合格者,不能取得相应学分。 | 必修 | 24 |
| 4 | 毕业教育 | 引导广大学生正确认识、评价自我,看到成绩,找出差距,以利毕业后更好地发展。同时还要引导学生及家长改变传统的就业观念,广开就业渠道,提倡自我创业。 | 毕业教育重点对学生进行理想教育、就业形势分析,教育学生胸怀大局,到祖国最需要的地方去。 | 必修 | 24 |

七、教学进程总体安排

(一) 课程结构分类统计表

课程体系结构一览表

| 序号 | 课程类别 | 学分 | 学时 | 理论学时 | 实践学时 | 学时占比 |
|----|---------|-------|------|------|------|--------|
| 1 | 公共基础课 | 47 | 924 | 708 | 216 | 38.35% |
| 2 | 专业(技能)课 | 99 | 1746 | 544 | 1202 | 61.65% |
| 3 | 其他课 | 4 | 162 | 0 | 162 | 4.41% |
| 4 | 合计 | 150 | 2832 | 1252 | 1584 | 100% |
| 5 | 其中 | 必修课 | 2514 | | | 88.77% |
| 6 | | 选修课 | 318 | | | 11.23% |
| 7 | | 理论课教学 | 1252 | | | 44.21% |
| 8 | | 实践课教学 | 1584 | | | 55.79% |

(二) 教学活动时间分配

教学活动时间分配表

| 项目 学期 | 课程教学 | 入学教育 | 军训 | 综合实训 | 社会实践 | 顶岗实习 | 毕业设计 | 毕业教育 | 学期周数 |
|----------|------|------|----|------|------|------|------|------|------|
| 一 | 14 | 1 | 3 | 2 | | | | | 20 |
| 二 | 18 | | | 2 | | | | | 20 |
| 三 | 18 | | | 2 | | | | | 20 |
| 四 | 18 | | | 2 | | | | | 20 |
| 五 | 11 | | | 2 | 1 | | 6 | | 20 |
| 六 | 0 | | | | | 19 | | 1 | 20 |
| 合计 | 79 | 1 | 3 | 10 | 1 | 19 | 6 | 1 | 120 |



(三) 教学进程安排表

课程设置与教学安排表

| 课程类型 | 序号 | 课程代码 | 课程名称 | 学时与学分 | | | | 课程性质 | | 考核方式 | 学期周课时分配 | | | | | |
|---------|----------|----------|----------------------|------------|------|------|------|------|----|--------|---------|------|------|-------|------|----|
| | | | | 总课时 | 总学分 | 理论学时 | 实践学时 | 必修 | 选修 | | 一 | 二 | 三 | 四 | 五 | 六 |
| | | | | | | | | | | | 14 | 18 | 18 | 18 | 11 | 19 |
| | | | | | | | | | | | 课时 | 课时 | 课时 | 课时 | 课时 | 课时 |
| 公共基础课 | 1 | G1206101 | 思想道德与法治 | 64 | 4 | 64 | | √ | | 考试 | 4 | | | | | |
| | 2 | G1206107 | 毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论 | 72 | 4 | 72 | | √ | | 考试 | | 4 | | | | |
| | 3 | | 军事理论 | 18 | 1 | 18 | | √ | | 考试 | 讲座 | | | | | |
| | 4 | G1206103 | 形势与政策 | 40 | 1 | 40 | | √ | | 考查 | 讲座 | 讲座 | 讲座 | 讲座 | 讲座 | |
| | 5 | G1206104 | 劳动教育 | 16 | 1 | 8 | 8 | √ | | 考查 | 讲座 | | | | | |
| | 6 | G1206401 | 大学英语 | 128 | 7 | 128 | | √ | | 考试 | 4 | 4 | | | | |
| | 7 | G1203202 | 信息技术 | 56 | 3 | 30 | 26 | √ | | 考查 | 4 | | | | | |
| | 8 | G1206501 | 大学体育 | 136 | 8 | 16 | 120 | √ | | 考查 | 2 | 2 | 2 | 2 | | |
| | 9 | G1206105 | 心理健康教育 | 36 | 2 | 36 | | √ | | 考查 | | 2 | | | | |
| | 10 | G1206106 | 职业发展与就业指导 | 60 | 3 | 60 | | √ | | 考查 | 讲座 | | | | 讲座 | |
| | 11 | G1206108 | 创新创业教育 | 24 | 1.5 | 12 | 12 | √ | | 考查 | | | | 讲座 | | |
| | 12 | G1206301 | 高等数学 | 72 | 4 | 72 | | √ | | 考试 | | 4 | | | | |
| | 13 | G2206201 | 中华优秀传统文化 | 36 | 2 | 36 | | | √ | 考查 | | | | 2 | | |
| | 14 | G2206202 | 大学语文 | 36 | 2 | 36 | | | √ | 考查 | | | 2 | | | |
| | 15 | G3206505 | 美术鉴赏 | 36 | 2 | 36 | | | √ | 考查 | | 2 | | | | |
| | 16 | G3206506 | 信息安全基础 | 22 | 1.5 | 22 | | | √ | 考查 | | | | | | 2 |
| 公共基础课小计 | | | | 852 | 47.0 | 686 | 166 | | | | 14 | 18 | 4 | 4 | 2 | 0 |
| 专业课程 | 专业基础课 | 1 | Z1203101 | 动画运动规律 | 36 | 2 | 26 | 10 | √ | | 考试 | | | | 2 | |
| | | 2 | Z1203102 | 三维软件基础 | 84 | 5 | 34 | 50 | √ | | 考试 | 6 | | | | |
| | | 3 | Z1203103 | 新媒体运营与推广 | 44 | 2 | 44 | 0 | √ | | 考试 | | | | | 4 |
| | | 4 | Z1203104 | 数字绘画基础 | 56 | 3 | 26 | 30 | √ | | 考试 | 4 | | | | |
| | | 5 | Z1203105 | 数字图形处理 | 72 | 4 | 42 | 30 | √ | | 考试 | | 4 | | | |
| | | 6 | Z1203106 | 新媒体内容策划 | 44 | 2 | 44 | 0 | √ | | 考试 | | | | | 4 |
| | 专业核心课 | 1 | Z2203101 | UI界面设计 | 72 | 4 | 42 | 30 | √ | | 考试 | | | 4 | | |
| | | 2 | Z2203102 | 三维角色模型制作 | 108 | 6 | 58 | 50 | √ | | 考查 | | | 6 | | |
| | | 3 | Z2203103 | 三维场景模型制作 | 72 | 4 | 42 | 30 | √ | | 考试 | | | 4 | | |
| | | 4 | Z2203104 | 次世代模型制作与渲染 | 108 | 6 | 58 | 50 | √ | | 考试 | | | | 6 | |
| | | 5 | Z2203105 | 动画制作 | 72 | 4 | 50 | 22 | √ | | 考试 | | | | 4 | |
| | 专业拓展课 | 1 | Z3203101 | 引擎技术 | 66 | 4 | 40 | 26 | √ | | 考试 | | | | | 6 |
| | | 2 | Z3203102 | 程序设计基础 | 72 | 4 | 50 | 22 | | √ | 考试 | | | | 4 | |
| | | 3 | Z3203103 | WEB技术开发 | 66 | 4 | 40 | 26 | | √ | 考试 | | | | | 6 |
| | | 4 | Z3203103 | 企业CI策划设计 | 36 | 2 | 20 | 16 | | √ | 考查 | | | | 2 | |
| | | 3 | Z3203104 | 摄影基础 | 36 | 2 | 18 | 18 | | √ | 考查 | | | 2 | | |
| | | 5 | Z3203105 | 设计基础 | 72 | 4 | 42 | 30 | | √ | 考试 | | | 4 | | |
| 专业实践环节 | 6 | Z3203106 | 矢量图形处理 | 36 | 2 | 18 | 18 | | √ | 考查 | | | | 2 | | |
| | 1 | Z5203101 | 直转播技术 | 48 | 2 | | 48 | √ | | 考查 | 24*2 | | | | | |
| | 2 | Z5203102 | 信息技术能力实训 | 48 | 2 | | 48 | √ | | 考查 | | 24*2 | | | | |
| | 3 | Z5203103 | 三维动画创新项目实训 | 48 | 2 | | 48 | √ | | 考查 | | | | 24*2 | | |
| | 4 | Z5203104 | 网页制作务实 | 48 | 2 | | 48 | √ | | 考查 | | | | | 24*2 | |
| | 5 | Z5203105 | 影视后期制作实训 | 48 | 2 | | 48 | √ | | 考查 | | | 24*2 | | | |
| | 6 | Z5203106 | 毕业综合实践 | 144 | 6 | | 144 | √ | | 考查 | | | | | 24*6 | |
| 7 | Z5203107 | 顶岗实习 | 456 | 19 | | 456 | √ | | 考查 | | | | | 24*19 | | |
| 专业课程小计 | | | | 1746 | 99 | 544 | 1202 | 0 | 0 | | 10 | 4 | 20 | 20 | 20 | 0 |
| 其他课 | 入学教育 | | | 24 | 1 | | 24 | √ | | 考查 | 24 | | | | | |
| | 军训 | | | 90 | 3 | | 90 | √ | | 考查 | 90 | | | | | |
| | 社会实践 | | | 24 | 1 | | 24 | √ | | 考查 | | | | | 24 | |
| | 毕业教育 | | | 24 | 1 | | 24 | √ | | 考查 | | | | | | 24 |
| | 其他课小计 | | | 162 | 6 | | 162 | | | 考查 | | | | | | |
| 总学时合计 | | | | 2760 | 152 | 1230 | 1530 | | | | | | | | | |
| 周学时合计 | | | | | | | | | | | 24 | 22 | 24 | 24 | 22 | 0 |
| 各课程比例% | | | | 公共基础课 | | | | | | 36.74% | | | | | | |
| | | | | 专业课 | | | | | | 63.26% | | | | | | |
| | | | | 选修课 | | | | | | 16.23% | | | | | | |
| | | | | 理论课总学时 | | | | | | 44.57% | | | | | | |
| | | | | 实践课总学时 | | | | | | 55.43% | | | | | | |

八、实施保障

为满足培养目标、人才规格的要求，满足教学安排的需要，满足学生的多样学习需求，从师资队伍、教学设施、教学资源、教学方法、教学评价、质量管理等六个方面，制定如下保障措施。

（一）师资队伍

1. 队伍结构

学生人数与本专业专任教师数比例不高于 25:1，双师素质教师占专业教师比不低于 90%，专任教师队伍要考虑职称、年龄，形成合理的梯队结构。

2. 专任教师

具有高校教师资格和本专业领域有关证书；有理想信念、有道德情操、有扎实学识、有仁爱之心；具有数字媒体技术专业研究生及以上学历，扎实的专业理论功底和实践能力；具有较强信息化教学能力，能够开展课程教学改革和科学研究；每 5 年累计不少于 6 个月的企业实践经历。

3. 专业带头人

原则上应具有高级职称，能够较好地把握国内外行业、专业发展，能密切联系行业企业，了解行业企业对数字媒体技术专业人才的需求实际，教学设计、专业研究能力强，牵头组织开展教科研工作能力强，在本区域或本领域有一定的专业影响力。

4. 兼职教师

主要从数字媒体相关企业聘任，具备良好的思想政治素质、职业道德和工匠精神，具有扎实的数字媒体技术专业知识和丰富的实际工作经验，具有中级及以上职称，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。

（二）教学设施

1. 专业教室基本条件

配备黑（白）板、多媒体计算机、投影设备、音响设备，互联网接入或 WiFi 环境，并具有网络安全防护措施。安装应急照明装置并保持良好状态，符合紧急疏散要求、标志明显、保持逃生通道畅通无阻。

2. 校内实训条件配置与要求

数字媒体技术专业目前拥有市财政支持建设的校内实训基地，实训场地面积 1468 平方米，包含文化创意设计实训室、广告设计制作室、摄影工作室、计算机实训室等 7 间，设备价值 270 万元，实验实训设备 451 台套，实训工位 343 个。能够为专业教学提供实情实境，满足学生实习实训需求。具体情况见表 2

表 2 校内实训基地一览表

| 序号 | 实训室名称 | 实训室功能 | 主要设施设备 | 工位 |
|----|------------|-------------------------|--|-----|
| 1 | 数字媒体实训室1 | 网页设计实训 | 交换机、路由器、无线 AP、电脑 | 61 |
| 2 | 数字媒体实训室2 | 图形图像处理、广告设计、程序设计、视觉设计实训 | 计算机、打印机、扫描仪、数位板 | 40 |
| 3 | 计算机实训室4604 | 程序设计实训 | 交换机、路由器、无线 AP、电脑 | 50 |
| 4 | 陶艺设计制作工作室 | 造型设计制作 | 高温炉、低温炉、气动泥条机、练泥机、拉坯机、喷釉机、泥板机、烘干箱等 | 50 |
| 5 | 摄影工作室 | 数码摄影实训 | 摄影器材（相机、摄影机、摇臂、幕布、闪光灯、道具等） | 26 |
| 6 | 广告设计制作工作室 | 平面设计制作实训 | 图文制作类设备（写真机、激光雕刻机、条幅机、绘图仪、复印机、装订机、切纸机、覆膜机等）、高配电脑 | 55 |
| 7 | 影视制作实训室 | 影视后期实训 | 高配置电脑、交换机、路由器、无线 AP | 61 |
| 合计 | | | | 343 |

3. 校外实习实训基地

数字媒体技术专业目前与重庆高戈互动传媒公司、重庆物鲸数字科技有限公司等多家公司合作，建立了稳定的校外实训基地，为学生开展工学交替、专业认识实习、生产实习及顶岗实习提供了有力保障。具体情况见表 3。

表 3 校外实习实训基地一览表

| 序号 | 实习实训基地名称 | 实习实训功能 |
|----|--------------|---|
| 1 | 重庆高戈互动传媒公司 | 认识实习、跟岗实习、顶岗实习 选派数字媒体专业学生到企业进行宣传广告的各种平面设计，及企业画册设计实践实训学习 |
| 2 | 重庆杜塞科技有限公司 | 认识实习、跟岗实习、顶岗实习 选派数字媒体专业学生到企业进行产品拍摄，图片处理等后期制作；网站的页面整体规划设计，对新产品的图片进行处理、产品描述美化等实践实训学习 |
| 3 | 重庆雷宙科技有限公司 | 认识实习、跟岗实习、顶岗实习 选派数字媒体专业学生到企业进行数字模型制作、数字动画制作、AR/VR 虚拟交互技术实践实训学习 |
| 4 | 重庆物鲸数字科技有限公司 | 认识实习、跟岗实习、顶岗实习 选派数字媒体专业学生到企业进行互动影像装饰系统、全息三维影像、互联网应用实践实训学习 |



| | | |
|---|------------|--|
| 5 | 重庆瀚云科技有限公司 | 认识实习、跟岗实习、顶岗实习 选派数字媒体专业学生到企业进行交互设计、互联网平台开发、平台运维实践实训学习 |
|---|------------|--|

（三）教学资源

1. 按照国家规定选用国规教材，禁止不合格的教材进入课堂。

（1）学校建立了由专业教师、行业专家和教研人员等参与的教材选用机构，完善教材选用制度，经过规范程序择优选用教材。

（2）结合教学内容、课程体系改革的需要，加快教材的更新。严格教材选用制度，优先选用精品教材，确保高质量教材进课堂。发展迅速、应用性强的课程，使用近三年出版的高质量教材比例应达到课程所用教材的 60%以上。

（3）积极鼓励教师编写紧跟科技进步、瞄准先进水平、反映区域特色和学院特点的优秀教材。

2. 加强专业图书资源的建设，使数字媒体技术专业、计算机类专业书籍 8000 余册、信息技术类专业书籍 10000 余册，高职学生文化类及素质类书籍 8000 余册，总计 26000 册。

3. 推进课程内容与职业标准相衔接，与专业岗位能力相衔接，形成对接紧密、特色鲜明、动态调整的工学结合专业课程体系；建立由行业、企业、学校和有关社会组织等多方参与的课程和教材建设机制，依据课程标准，引入行业技术标准，将企业生产实际融入教学内容，与行业企业合作研发适应岗位变化和需求的校本教材及数字化资源。积极开发微课、动画、仿真实训软件及基于网络的精品课程等课程资源建设，为学生开展信息化学习提供支撑。

（四）教学方法

指导教师依据专业培养目标、课程教学要求、学生能力与教学资源，营造“校企合一”的教学环境。满足课程认知实习、岗位实习和综合调研的需要。学校与重庆巨蟹数码影像科技有限公司、重庆高戈互动传媒公司、重庆物鲸数字科技有限公司等紧密合作，共同培养学生。学校主要教授基础技能和软件应用，企业培养项目过程与团队合作能力。采用理实一体化教学、案例教学、项目教学等方法，坚持学中做、做中学。以达成预期教学目标。

（五）学习评价

1. 改革评价模式

（1）学习过程评价和学习成果评价相结合

以数字媒体技术职业标准为依据，重视日常学习过程中对职业能力、职业态度、团

队合作等综合职业素质的评价。通过评价学习纪律、小组协作情况、任务完成情况等项目，实现学过程评价与学习成果评价的有机结合。

(2) 知识能力评价和素质评价相结合

设计多样化的评价方式，在对学生学习内容掌握程度评价的同时，对其纪律性、学习态度、合作能力、沟通能力等职业素质进行评价。

(3) 课内评价与课外评价相结合

不但要对学生的课程学习进行评价，还要对学生在学校学习期间的各方面（如生活、社团活动）进行评价，以证书获取、任职情况、特长爱好等为指标进行评价。

(4) 校内评价与校外评价相结合

除在课堂上对学生进行评价，还要记录学生在家庭、实习、社会实践等校外活动中的表现，以家庭表现、社会实践项目参与、企业实习表现为指标，将父母、社会、企业对学生评价纳入学生成长评价体系。

2. 改革人才培养制度，实行学分银行制

推行学分制教学管理制度，扩大学生选择课程、选择学习进程、选择任课教师的自主权，为学生个性发展提供较为宽阔的空间。加大课程开发与建设力度，不断丰富优质课程教学资源，为实施学分制创造必要的条件。建立健全导师制，加强对选课及选课后学习的指导。组织编写或修订各专业所开课程的考核标准，加强试题（卷）库建设，为实行教考分离创造条件，逐步增加教考分离的课程门数。建立健全与实行学分制相配套的教学管理制度。

（六）质量管理

构建专业人才培养质量监控、评价体系和工作运行机制，将教学质量由校内评价向校外评价延伸，吸收行业企业人员参与人才培养全过程，提高企业和社会对人才培养质量评价的权重，健全“校内与校外、过程与结果相结合”的“两结合”教学质量监控、评价工作运行机制。

1. 调整专业建设指导委员会

建立由学校、行业、企业和政府职能部门等共同组成的专业建设指导委员会，对专业设置、专业定位、专业建设、人才培养方案、课程标准、教学标准等方面进行咨询把关。

2. 建设人才市场调研队伍

建设一支专兼职结合的人才市场调研队伍，实时把握人才市场需求动向，为专业设置、专业调整、专业优化、专业建设提供第一手材料。

3. 建立教学信息反馈组织体系

建立由学生代表、毕业生、教师、系部、用人单位等组成的教学信息反馈组织体系，及时反馈、处理教学过程中发现的相关问题，使信息反馈系统形成闭合的环状结构。

4. 完善双指导教师制度

建立生产性实训和顶岗实习校内校外双指导教师制度，校外指导教师对教学质量监控评价指标体系权重不低于 50%。

5. 健全校院“两结合”教学质量监控评价工作运行机制

建立过程监控以学院（系）为主、结果监控以学校为主，企业参与全过程的教学质量监控、评价工作运行机制。

6. 建立校企合作的教學督導機構

校企合作教學督導機構對教學全過程實施檢查、督導。

九、畢業要求

（一）學分要求

本專業學生須修完本專業培養方案中必修課和一定數量的選修課程，思想道德考核合格，總學分達到 140 學分，其中公共基礎課程 45 學分（其中公共選修課不低於 6 學分），專業課程 90 學分，其他課程 5 學分。

（二）技能證書要求

專業技能證書要求

| 序号 | 证书名称 | 等级 | 证书颁发机构 | 毕业取证要求 |
|----|---|--------|--------|--------|
| 1 | “1+X”数字创意建模 “1+X” web 前端开发 “1+X” 游戏美术设计 | 中级 | 企业 | 选取 |
| 2 | Adobe 认证网络设计师 | 中级 | 企业 | 选取 |
| 3 | Adobe 认证影视后期设计师 | 中级 | 企业 | 选取 |
| 4 | 全国英语应用能力考试证书 | 三级B及以上 | 全国 | 必取 |

十、继续专业学习深造建议

数字媒体技术专业接续本科专业为：计算机大类专业。