湘南幼儿师范高等专科学校

Xiangnan Preschool Education College

# 三年制专科数字媒体艺术设计专业

# 2025级人才培养方案

二　级　学　院　艺术设计学院

专　业　负　责　人　黄永建

制　定　日　期　2025年5月15日

湘南幼儿师范高等专科学校教务处 编制

# 目　录

一、专业名称与专业代码 ..... 1
二、入学要求 ..... 1
三、修业年限 ..... 1
四、职业面向 ..... 1
（一）职业面向 ..... 1
（二）可从事的岗位 ..... 2
五、培养目标与培养规格 ..... 2
（一）培养目标 ..... 2
（二）培养规格 ..... 2
六、课程设置及要求 ..... 4
（一）职业能力分析 ..... 4
（二）课程教学要求 ..... 9
（三）课证融通与学分转换 ..... 9
七、教学进程总体安排 ..... 11
（一）全学程各学年周教学安排表 ..... 11
（二）课程设置与教学进程表 ..... 11
（三）学时与学分分配 ..... 11
（四）集中实践性教学安排 ..... 12
八、实施保障 ..... 12
（一）师资队伍 ..... 12
（二）教学设施 ..... 14
（三）教学资源 ..... 16
（四）教学方法 ..... 20
（五）教学评价 ..... 21
（六）质量管理 ..... 23
九、毕业要求 ..... 24
（一）学分要求 ..... 24
（二）学业要求 ..... 24

（三）素质要求 ..... 24
（四）证书要求 ..... 24
（五）其他要求 ..... 25
十、附录与说明 ..... 25
（一）建立动态调整机制 ..... 25
（二）编制流程 ..... 25
（三）编制成员 ..... 26
（四）附件 ..... 26
附件1 三年制专科数字媒体艺术设计专业课程设置与描述 ..... 27
附件2 三年制专科数字媒体艺术设计专业教学进程安排表 ..... 66
附件3 2025级专业人才培养方案制订（修订）与审核表 ..... 69

## 一、专业名称与专业代码

专业名称：数字媒体艺术设计

专业代码：550103

## 二、入学要求

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

标准学制：全日制3年

实行弹性学习年限：最多可延长至5年（包含休学、留级，但不包括服兵役、休学创业时间）

## 四、职业面向

### （一）职业面向

表1　职业面向一览表

| 所属专业大类 | 所属专业类 | 对应行业 | 主要职业类别 | 主要岗位类别（或技术领域） | 职业资格证书或技能等级证书举例 |
|---|---|---|---|---|---|
| 文化艺术大类（55） | 艺术设计类（5501） | **动漫、游戏数字内容服务**（6572）<br>**互联网广告服务**（7251）<br>**广播、电视、电影和音像业**（89）<br>**文化艺术**（90） | **数字媒体艺术专业人员S**（2-09-06-07）<br>**广告设计师**（4-08-08-08）<br>**动画制作员**（4-13-02-02）<br>**动画设计人员**（2-09-06-03）<br>**视觉传达设计人员**（2-09-06-01）<br>**虚拟现实产品设计师S**（4-04-05-11）<br>**电影电视摄影师**（2-09-03-03）<br>**剪辑师**（2-09-03-06）<br>**美术编辑**（2-10-02-02）<br>**生成式人工智能系统应用员**（4-04-05-13） | **交互、界面设计岗位：**<br>1.产品交互设计师<br>2.用户体验研究员与交互设计师结合岗位<br>3.游戏交互设计师<br>4.界面设计师<br>**虚拟现实岗位：**<br>1.三维建模工程师<br>2.动漫设计与制作<br>3.用户体验研究员与交互设计师结合岗位<br>**AIGC应用岗位：**<br>1.AIGC内容创作与编辑（图像、音频、视频的设计创作）<br>2.AIGC人工智能应用培训师<br>3.AIGC流量运营<br>4.AIGC技术应用与推广 | **1.全国信息化工程师数字艺术专业人才证书**（平面设计师、三维动画设计师、视频特效设计师、广告设计师、数码摄影设计师）<br>**2.职业技能等级证书**（1+X：数字创意建模职业技能等级证书、数字媒体交互设计职业技能等级证书、数字艺术创作证书；**行业协会**：多媒体应用设计师；工信部数字媒体设计师证） |

### （二）可从事的岗位

专业岗位（包括初始岗位和发展岗位）要求如下表。

**表2　岗位能力要求**

| 岗位名称 | | 岗位能力要求 |
|---|---|---|
| 初始岗位 | 1.摄影摄像师<br>2.影视后期制作<br>3.平面设计师<br>4.广告设计师<br>5.数字交互设计师<br>6.二维、三维动画设计师<br>7.AIGC创意生成 | 1.具有新媒体文案创意策划和写作能力；<br>2.具有摄影摄像等音视频采集设备的使用和维护能力；<br>3.具有编剪、组接摄制镜头，进行完成片声画套剪、合成的能力；<br>4.能够进行视觉传达设计创意与构思、绘制图稿和进行计算机辅助设计的能力；<br>5.能够进行动画漫画的角色、场景的构思、设计和剧本分镜头设计的能力；<br>6.熟悉各类产品形态，如移动端应用、网页产品、桌面软件等，能够根据不同平台的特点进行针对性设计的能力；<br>7.熟练掌握各类AIGC工具的使用，具备良好的文字功底和图形图像审美的能力。 |
| 发展岗位 | 1.AIGC人工智能应用培训师<br>2.AIGC技术应用与推广 | 能够深入了解AIGC技术及发展趋势和应用前景，具备良好AI培训经验和沟通能力。 |

## 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，立足湘南，服务湖南，面向全国培养能够践行社会主义核心价值观，传承技能文明，德智体美劳全面发展，具有一定的科学文化水平，良好的人文素养、科学素养、数字素养、职业道德、创新意识，爱岗敬业的职业精神和精益求精的工匠精神，较强的就业创业能力和可持续发展的能力，掌握本专业知识和技术技能，具备职业综合素质和行动能力，面向数字内容服务行业的数字媒体艺术专业人员职业，能够从事数字媒体平面艺术设计、数字交互设计、数字合成、动画设计制作、虚拟现实内容设计与制作、AIGC创意生成制作等工作的高技能人才，服务郴州特色的“1221”现代化产业体系的高素质技术技能人才。

### （二）培养规格

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

**1.素质要求**

（1）坚定拥护中国共产党领导，坚持中国特色社会主义制度，具备习近平新时代中国特色社会主义思想的世界观和方法论，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）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）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）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，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、工匠精神，创造伟大的时代风尚。

**2.知识要求**

（1）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。

（2）掌握支撑本专业学习和可持续发展必备的中华优秀传统文化、语文、数学、外语（英语等）、信息技术等文化基础知识。

（3）掌握设计创意、分镜头脚本设计、造型基础、视听语言等方面的专业基础理论知识。

（4）掌握数字媒体平面艺术设计、数字交互设计、互联网传播技术的特性、AIGC创意生成常用数字媒体艺术软件的使用等技术技能。

（5）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。

**3.能力要求**

（1）具有良好的语言表达能力、文字表达能力、沟通合作能力。

（2）具有良好的分镜头设计与绘制能力、数字合成技术能力、AIGC创意生成、数字产品的创意与设计能力。

（3）具有虚拟现实内容设计与制作、交互产品设计与开发能力或实践能力。

（4）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。

（5）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，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。

**4. 接续专业**

接续职业本科专业：数字媒体艺术（130508）、游戏创意设计（350109）、数字影像设计（350111）。

接续普通本科专业：数字媒体艺术（130508）、新媒体艺术（130511T）、动画（130310）、视觉传达设计（130502）。

## 六、课程设置及要求

### （一）职业能力分析

**表3 典型工作任务与职业能力分析表**

| 工作岗位 | 典型工作任务 | 职业能力 | 对应主要课程 |
|---|---|---|---|
| 设计助理 | 项目调研与方案设计 | 1.具有与设计委托方及设计师沟通的能力；<br>2.具有使用相机从事搜集素材、广告摄影、艺术创作等专业活动的能力；<br>3.具有一定的文案写作能力；<br>4.具有使用各类数字媒体艺术设计软件的能力；<br>5.具有协助设计师进行方案设计与表现的能力。 | 大学语文<br>大学英语<br>思想道德与法治<br>国家安全教育<br>党史国史<br>毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论<br>习近平新时代中国特色社会主义思想概论<br>创业基础<br>设计概论<br>设计思维与表达<br>新媒体文案策划与写作<br>分镜头脚本设计 |
| | 协助方案确定与制作 | 1.具有与团队沟通、团队协作的能力；<br>2.具有较好的理解能力及执行能力；<br>3.具有协助设计师将设计方案准确地进行表达的能力；<br>4.具有协助设计师与客户沟通进行方案汇报、洽谈的能力；<br>5.具有协助设计师根据确定的方案完成设计制作的能力。 | |
| 数字平面设计师 | 项目调研与方案设计 | 1.具有与设计委托方进行有效沟通的能力；<br>2.具有较好的理解力、执行能力；<br>3.具有项目背景调查、设计素材收集、意向方案设计及快速表达的能力；<br>4.具有进行项目方案汇报与客户进行方案沟通的能力；<br>5.具有根据客户需求进行方案完善与改进的能力；<br>6.具有设计创新能力、造型能力、审美能力。 | 大学语文<br>大学英语<br>思想道德与法治<br>国家安全教育<br>创业基础<br>设计概论<br>素描与色彩<br>设计基础<br>设计思维与表达<br>新媒体文案策划与写作<br>图形图像设计<br>数字创意界面设计 |
| | 平面设计方案确定与制作 | 1.具有学习能力、独立思考能力、沟通能力和团队合作能力；<br>2.具有向客户准确展示方案，针对方案进行有效洽谈，与 客户进行方案确定的能力；<br>3.具有各类数字平面内容的设计与制作能力；<br>4.具有构图、图形、配色、文字的把控能力；<br>5.具有造型能力、审美能力、鉴赏能力、创意能力；<br>6.具有项目管理能力，能够合理分配时间，把握项目质量，按时将设计成果交付给客户。 | |

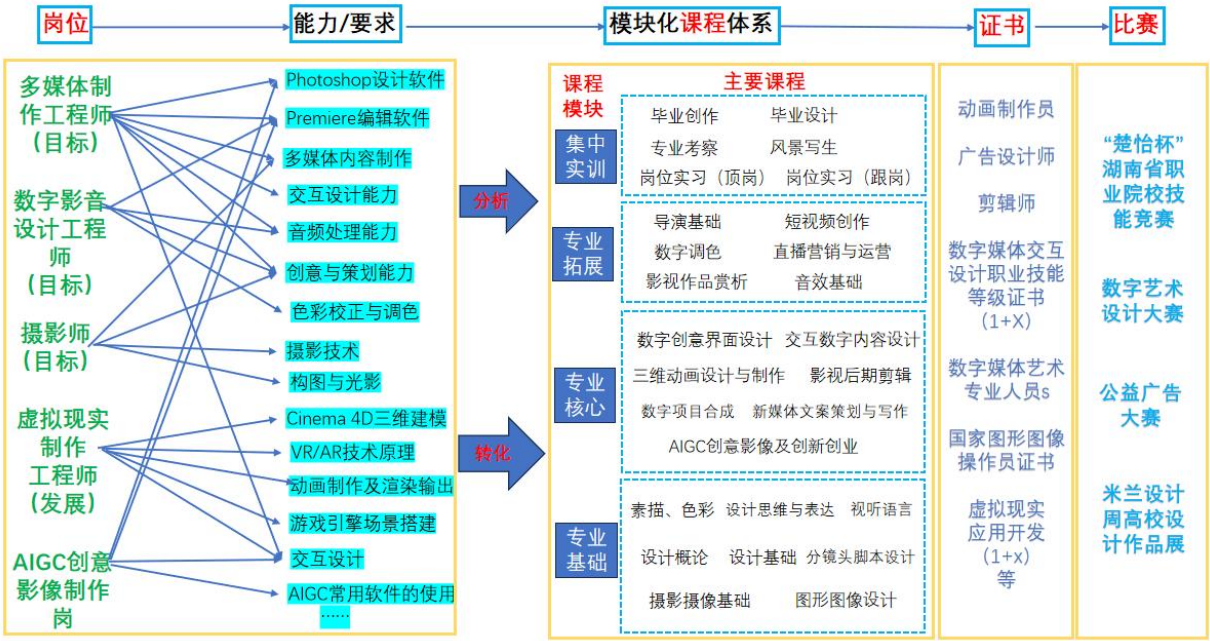
| 工作岗位 | 典型工作任务 | 职业能力 | 对应主要课程 |
| --- | --- | --- | --- |
| 数字交互设计师 | 项目调研与方案设计 | 1.具有团队合作及独立工作的能力；<br>2.具有与设计委托方进行有效沟通的能力；<br>3.具有项目背景调研、设计素材收集、需求分析的能力；<br>4.具有根据产品定位、客户需求进行交互设计方案梳理及快速表达的能力；<br>5.具有将交互设计方案进行准确汇报，不断完善方案的能力。 | 大学语文<br>大学英语<br>思想道德与法治<br>国家安全教育<br>创业基础<br>设计概论<br>设计基础<br>设计思维与表达<br>新媒体文案策划与写作<br>图形图像设计<br>数字创意界面设计<br>交互数字内容设计<br>三维动画设计与制作 |
| | 交互设计方案确定与制作 | 1.具有学习能力、独立思考能力、沟通能力和团队合作能力；<br>2.具有针对方案有效洽谈进行方案确定的能力；<br>3.具有数字产品信息组织、交互设计的能力；<br>4.具有数字产品的LOGO 、图标、字体、图形、功能控件等界面设计能力；<br>5.具有各类在线广告元素、运营活动专题页面的设计能力；<br>6.具有制定视觉及交互设计规范的能力；<br>7.具有使用X-mind 、Photoshop 、Illustrator 、Xd等软件设计创作的能力；<br>8.具有积极学习新技术、新方法，应用到项目工作中能力；<br>9.具有良好的创意能力、逻辑能力、洞察能力。 | |
| 数字影视合成（摄影摄像师影视后期制作广告设计师动画设计师） | 项目调研与方案设计 | 1.具有较好的理解力、执行能力；<br>2.具备独立工作能力及团队合作能力；<br>3.具有项目需求的分析与解读能力；<br>4.具有解读剧本、策划案与现场情况的能力；<br>5.具有参与前期方案构思与设计创意的能力；<br>6.具有运用专业设备进行拍摄、取景的能力；<br>7.具有根据客户需求，快速输出数字影视及合成方案的能力；<br>8.具有向设计委托方汇报设计方案，解答设计委托方的疑问，吸收设计委托方的想法及建议，组织设计团队与客户进行方案讨论、交底的能力。 | 大学语文<br>大学英语<br>设计概论<br>思想道德与法治<br>国家安全教育<br>创业基础<br>素描与色彩<br>设计基础<br>设计思维与表达<br>新媒体文案策划与写作<br>分镜头脚本设计<br>摄影摄像基础<br>图形图像设计<br>影视后期剪辑<br>数字项目合成<br>三维动画设计与制作<br>AIGC创意影像与创新创业<br>专业考察 |
| | 数字影视合成方案确定与制作 | 1.具有完善方案并向客户准确展示方案，针对方案有效洽谈，进行方案确定的能力；<br>2.具有画面审美力，能够把握作品的创意、节奏；<br>3.具有光影、色彩、真实度、整体氛围的把控能力；<br>4.具有独立完成各类影视后期剪辑、调色、栏目包装工作的能力；<br>5.具有熟练运用Premiere 、After Effects 等影视后期软件进行抠像、威亚修补、画面修补、元素合成、氛围合成等技术处 理的能力；<br>6.具有利用Maya、C4D 等三维软件进行影视动效合成制作的能力。 | |

<table>
<tr><th>工作岗位</th><th>典型工作任务</th><th>职业能力</th><th>对应主要课程</th></tr>
<tr><td rowspan="2">三维动画设计师、（含虚拟现实制作工程师）</td><td>项目调研与方案设计</td><td>1.具有较好的理解能力、沟通能力、执行能力；<br>2.具有信息收集能力、分析能力、主动学习和思考能力；<br>3.具有团队合作能力及独立完成工作的能力；<br>4.具有较好的学习能力，能及时吸收行业新技术；<br>5.具有对于三维人物、动物的肢体动作和运动规律有较强的理解能力；<br>6.具有特效策划与技术分析能力，能够根据主题选择合适的动画效果来烘托场景氛围。</td><td rowspan="2">大学语文<br>大学英语<br>思想道德与法治<br>国家安全教育<br>创业基础<br>设计概论<br>素描与色彩<br>设计构成<br>风景写生<br>设计思维与表达<br>新媒体文案策划与写作<br>分镜头脚本设计<br>图形图像设计<br>交互数字内容设计<br>影视后期剪辑<br>数字项目合成<br>三维动画设计与制作<br>AIGC创意影像与创新创业</td></tr>
<tr><td>三维动画及VR设计方案确定与制作</td><td>1.具有与客户进行有效洽谈，不断完善方案，进行方案确 定的能力；<br>2.具有光影感受力、镜头语言运用的能力；<br>3.具有根据需求进行动画风格和创意设定的能力；<br>4.具有根据剧本及分镜头脚本进行图片处理及动画制作的能力；<br>5.具有三维角色、场景设定，运用 C4D、Maya 等软件进行数字建模，制作材质、贴图、灯光效果的能力；<br>6.具有运用 C4D、Maya 等三维动画制作软件进行动画制作、数据动捕的能力，并使用CAD、Maya、Octane 等三维软件完成虚拟现实角色、场景、道具设计与数字建模的能力；<br>7.具有根据人类、四足及机械等各种物体的运动规律展现角色对话、打斗、面部表情等动态效果的能力；<br>8.具有美术及造型基础，有良好的动作感觉及节奏掌握能力，能够制作完成三维动画效果；<br>9.具有一定的三维后期制作能力，能够模拟各类虚拟现实特殊效果；<br>10.具有项目管理能力，能够合理安排时间，按时按质完成动画设计与制作并进行成果交付。<br>11. 具有协作开发人员完成虚拟现实产品的最终实现及负责持续优化产品的能力。</td></tr>
</table>

<table>
<tr><th>工作岗位</th><th>典型工作任务</th><th>职业能力</th><th>对应主要课程</th></tr>
<tr><td rowspan="2">AIGC新媒体运营师（AIGC创意生成）</td><td>项目调研与方案设计</td><td>1.了解AI的发展史与AIGC最新的发展趋势，理解AI领域的重要技术概念；<br>2.了解AIGC为各行各业带来的机遇和挑战，明确AIGC产业链上下游的基本脉络与逻辑关系，理解各主体面对AIGC新技术趋势的正确态度；<br>3.熟悉主流AIGC工具的使用方式，掌握提示词的书写方式与优化技巧，能够通过撰写提示词实现复杂的需求目标，并熟练掌握各类优化方法；<br>4.具备项目规划、执行和评估的能力，包括时间管理、资源协调和团队协作；<br>5.深入理解AIGC的产业现状和未来发展趋势，了解各行业应用AIGC技术的主流方案；<br>6.具备创新思维，能够设计和实施新的AIGC应用方案；<br>7.能够与团队成员、客户或其他利益相关者有效沟通设计理念和方案，确保设计方案能够被正确理解和执行；<br>8.在特定行业，可能还需要具备相关的技术专业知识，如5G、边缘计算、云计算技术、软件定义网络等；<br>9.能够对市场动态、客户需求、竞争环境和内部业务流程有深刻理解，帮助做出更明智的决策；<br>10.在设计过程中考虑伦理和法律问题，确保设计方案尊重版权、隐私和其他法律要求。</td><td rowspan="2">大学语文<br>大学英语<br>思想道德与法治<br>国家安全教育<br>创业基础<br>设计概论<br>素描与色彩<br>设计思维与表达<br>新媒体文案策划与写作<br>分镜头脚本设计<br>图形图像设计<br>摄影摄像基础<br>影视后期剪辑<br>数字项目合成<br>三维动画设计与制作<br>AIGC创意影像与创新创业</td></tr>
<tr><td>AIGC设计方案确定与制作</td><td>1.理解AIGC（人工智能生成内容）技术的基本原理，包括机器学习、深度学习、自然语言处理等，并能够将这些技术应用于设计实践；<br>2.能够运用AIGC工具进行创意发散，生成新颖的设计概念和方案；<br>3.熟练掌握AIGC相关工具的操作，如Stable Diffusion、Midjourney等，以及可能的插件和扩展工具；<br>4.通过AIGC工具生成的设计初稿进行优化，包括调整设计元素、色彩、构图等，以满足商业需求；<br>5.能够规划和管理AIGC设计项目，包括时间管理、资源协调和团队协作；<br>6.与团队成员、客户或其他利益相关者有效沟通设计理念和方案，确保设计方案能够被正确理解和执行；<br>7.理解市场趋势和用户需求，能够将这些因素融入设计方案中；<br>8.利用数据分析来指导设计决策，提高设计的针对性和有效性；<br>9.AIGC技术在快速发展，设计师需要不断学习新技术、新工具和新方法，以保持自己的竞争力。</td></tr>
</table>

2. 专业课程设置体系图

依据培养目标中确定的专业就业岗位所需的能力要求，以三全育人为指导思想，对接数字媒体艺术设计专业的职业能力及“1+X”证书职业等级技能标准，以“实际、实用、实践”为原则，整合课程内容，将课程中的知识、技能和素质要求融入真实的企业项目案例中，校企共建能力本位的课程体系。通过岗位职业能力需求分析，根据课程体系设计思路，确定本专业的课程体系。本专业课程主要包括公共基础课程和专业课程。其中，公共基础课程包括公共基础必修课程、公共基础选修课程，专业课程包括专业基础课程、专业核心课程、专业拓展课程，实践课程（集中实训）。




3. 课程设置情况

本专业设置公共基础必修课、公共基础选修课、专业基础课、专业核心课、专业拓展课、实践课六个模块课程，总计2773学时，165学分。

具体如表4所示。

**表4 课程设置情况一览表**

| 序号 | 课程类别 | 课程门数（门） | 学分小计 | 学时小计 | 主要课程/教学环节 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 公共基础必修课 | 12 | 40 | 778 | 思想道德与法治、形势与政策、毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论、习近平新时代中国特色社会主义思想概论、军事理论教育、军事技能教育、劳动教育、大学语文、大学英语、大学体育与健康、大学生心理健康教育、信息技术 |

| 序号 | 课程类别 | | 课程门数（门） | 学分小计 | 学时小计 | 主要课程/教学环节 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 2 | 公共选修课 | 限选课程 | 9 | 10 | 163 | 国家安全教育、创业基础、党史国史、大学生职业发展与就业指导、中华传统优秀文化、马克思主义理论、职业素养、高等数学 |
| | | 任选课程（4选2） | 2 | 3 | 50 | 美术鉴赏、音乐鉴赏、人际沟通与礼仪、应用文写作 |
| 3 | 专业基础课 | | 10 | 27 | 460 | 设计概论、设计思维与表达、视听语言、分镜头脚本设计、素描、色彩、设计构成、摄影摄像基础、图形图像设计、设计基础 |
| 4 | 专业核心课 | | 7 | 26 | 430 | 新媒体文案策划与写作、交互数字内容设计、数字创意界面设计、三维动画设计与制作、影视后期剪辑、数字项目合成、AIGC创意影像与创新创业 |
| 5 | 专业拓展课 | 限选课 | 4 | 8 | 136 | 影视作品赏析、导演基础、数字调色、短视频创作 |
| | | 任选课（4选2） | 2 | 2 | 32 | 航拍技术、音效基础、直播营销与运营、游戏策划 |
| 6 | 集中实践课 | | 8 | 49 | 724 | 风景写生、专业考察、毕业创作、岗位实习（跟岗）、岗位实习（顶岗）、毕业设计、创新创业实践、志愿服务与社会公益活动 |
| 合计 | | | 54 | 165 | 2773 | |

**（二）课程教学要求**

具体见附件1：《三年制专科数字媒体艺术设计专业课程设置及描述》

**（三）课证融通与学分转换**

本专业实行“课证融通与学分转换”制度，鼓励学生在获得学历证书的同时，积极获取职业资格证书和若干职业技能等级证书。与本专业相关的职业资格（技能等级）证书可参照学校《学分认定与置换管理办法》折算成相应学分，同时可置换相关课程，具体规定如表5。

**表5　课证融通与学分转换**

| 序号 | 职业资格（技能等级）证书类型 | 职业资格（技能等级）可转换学分 | | 职业资格（技能等级）证书可置换课程 |
|---|---|---|---|---|
| | | 等级 | 可折算学分 | |
| 1 | 游戏美术设计职业技能等级证书（1+X） | 中级 | 6 | 三维动画设计与制作 |
| 2 | 国家图形图像操作员证书 | / | 3 | 图形图像设计 |

| 序号 | 职业资格（技能等级）证书类型 | 职业资格（技能等级）可转换学分 | | 职业资格（技能等级）证书可置换课程 |
|---|---|---|---|---|
| | | 等级 | 可折算学分 | |
| 3 | 数字创意建模职业技能等级证书（1+X） | / | 6 | 三维动画设计与制作 |
| 4 | 数字媒体交互设计职业技能等级证书（1+X） | / | 2 | 交互数字内容设计、数字创意界面设计 |
| 5 | 数字影视特效制作职业技能等级证书（1+X） | / | 6 | 影视后期剪辑、数字项目合成 |
| 6 | SYB 创业培训合格证书 | 合格 | 2 | 创业基础 |
| 7 | “金种子杯”大学生创业大赛、“挑战杯”全国大学生系列科技学术竞赛、大学生创新创业大赛、黄炎培创新创业大赛等 | 省级三等奖及以上 | 2 | 专创融合课程或创业基础 |

说明：

1.具体置换方式为：由学生在获得证书的学期末或下一学期初向学院提出申请，由学院集中审批。

2.可根据获得职业技能等级证书的等级所转换的学分，对等置换该学期或上学期考核未通过的课程学分；或者在毕业学期集中提出申请置换在校期间考核未通过的课程学分。

3.如若出现所获得的一个证书学分多于该门课程的实际学分，则多余学分置换某一门课程的学分后自动清零，不能累加。

4.所有证书在置换学分后不能再次置换。

5.职业资格（技能等级）证书学分置换累计不能超过10分。

## 七、教学进程总体安排

### （一）全学程各学年周教学安排表

表6　全学程各学年周教学安排表

| 学年 | 学期 | 总周数 | 假日与机动 | 教学时数（周） | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | 课程教学 | | 实践教育教学 | | | | | |
| | | | | 课堂教学 | 复习考试 | 军事训练 | 社会实践（含劳动教育） | 认识实习（专业考察） | 岗位实习（跟岗） | 岗位实习（顶岗） | 毕业设计 |
| 一 | 1 | 20 | 1 | 16 | 1 | 2 | 0 | | | | |
| | 2 | 20 | 1 | 17 | 1 | | 1 | | | | |
| 二 | 3 | 20 | 1 | 17 | 1 | | 1 | | | | |
| | 4 | 20 | 1 | 16 | 1 | | 1 | 1 | | | |
| 三 | 5 | 20 | 1 | 8 | 1 | | 2 | | 8 | | |
| | 6 | 20 | 0 | 0 | 0 | | 0 | | | 20 | 岗位实习期间完成 |
| 合计 | | 120 | 5 | 74 | 5 | 2 | 5 | 1 | 8 | 20 | 0 |

### （二）课程设置与教学进程表

具体见附件2：《三年制专科数字媒体艺术设计专业课程设置与教学进程表》

### （三）学时与学分分配

表7 学时与学分分配表

| 课程类别 | | 课程性质 | | 学分 | 学时 | | | 学时比例 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | 总计 | 理论 | 实践 | |
| 公共基础课 | | 必修 | | 40 | 778 | 385 | 393 | 35.74% |
| | | 选修 | 限选 | 10 | 163 | 111 | 52 | |
| | | | 任选 | 3 | 50 | 27 | 23 | |
| 专业课 | 基础课 | 必修 | | 27 | 460 | 175 | 285 | 64.26% |
| | 核心课 | 必修 | | 26 | 430 | 65 | 365 | |
| | 拓展课 | 选修 | | 10 | 168 | 80 | 88 | |
| | 集中实践课 | 必修 | | 49 | 724 | 0 | 724 | |
| 合计 | | 1.本专业选修课共381学时，占总学时比例为13.74%（计算公式为381/2773）。 | | | | | | |
| 说明 | | 2.本专业实践课时共1930学时，占学时比例为69.60%（计算公式为1930/2773）。 | | | | | | |

### （四）集中实践性教学安排

**表8　集中实践性教学安排表**

| 序号 | 项目名称 | 学期 | 周数 | 实践内容 | 实践目的 | 场所 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 劳动实践、创新创业实践 | 1-6 | 业余及自修时间 | 劳动教育、创新创业实践活动、社会调查等 | 劳动教育、社会实践教育 | 校内外 |
| 2 | 志愿服务、社会公益活动 | 1-6 | 业余及自修时间 | 志愿服务、社会公益服务活动 | 志愿精神教育、服务公益教育 | 校内外 |
| 3 | 专业考察（认知实习） | 3 | 1 | 数媒艺设专业考察 | 拓宽专业创作视野 | 校外 |
| 4 | 风景写生 | 2 | 4 | 数媒艺设专业风景写生实践 | 培养专业造型与创新能力 | 校外 |
| 5 | 数媒艺设岗位（跟岗）实习 | 5 | 8 | 数媒艺设岗位实训实习 | 培养专业能力 | 实践基地 |
| 6 | 数媒艺设岗位（顶岗）实习和毕业设计 | 6 | 20 | 数媒艺设相关机构实践 | 理论联系实践 | 校内外 |
| | 合计 | | 33 | | | |

## 八、实施保障

### （一）师资队伍

按照“四有好老师”“四个相统一”“四个引路人”的要求建设专业教师队伍，将师德师风作为教师队伍建设的第一标准。

1. 队伍结构

本专业教学团队专兼结合，教师数量、年龄结构、职称结构合理，高级、中级、初级职称比例尽量做到1:2:1，在校生与专任教师之比18:1（不含公共课）。专业带头人具有中级及以上职称，专业教师中“双师素质”教师比例达75%，并配备1~2名专职实训指导教师。其中兼职教师从新媒体等相关领域企业的具体岗位选拔而来，如影视制作公司的影视特效师、剪辑师，三维动画制作企业的高级建模师、动画设计师，互联网新媒体公司的 UI 设计师、运营经理等负责专业课程教学；数字创意工作室项目主管、互联网科技企业部门主管等承担实习实训指导；行业知名企业人力资源总监、成功创业的新媒体公司创始人等担任职业发展规划指导，此外，还从合作企业选聘技术总监等作为行业导师，共同组建校企专兼教师团队，通过定期开展教研活动，实现教学与行业实践深度融合，充分发挥企业人员专业优势，提升校企合作育人成效。

2.专业带头人

专业带头人具有本专业中级及以上职称和较强的实践能力，能够较好地把握国内外数字内容服务行业、专业发展，能广泛联系行业企业，了解行业企业对本专业人才的需求实际，主持专业建设、开展教育教学改革、教科研工作和社会服务能力强，在本专业改革发展中起引领作用。具体要求如下：

（1）熟悉本专业的人才培养方案。

（2）精通本专业部分核心课程，具有较高的教学能力；具有先进的高职教育理念、熟悉行业、企业新技术发展动态、把握专业发展方向的能力，能主持专业课程开发，带动课程教学团队进行教育教学改革、进行精品课程建设、教材建设、校内外基地建设、技术应用开发和技术服务等。

（3）专业知识扎实，专业视野宽广，实践技能较强，富有改革和创新精神。具有一定的项目实践经验和研发能力。带动课程教学团队进行教育教学改革等工作之外，要全面负责每学期本课程的教学任务的具体实施（如：任务书，课程教学团队各人员的授课时数、班级安排，监控本课程教、学、做一体化教学实施情况等），特别是探索各种多媒体、一体化、模块化的教学实效性。

（4）主持或参与过本专业工学结合人才培养模式创新、课程体系和教学内容改革、人才培养方案制（修）订、课程开发与建设、实训基地建设、特色或品牌专业建设。

3.专任教师

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

4.兼职教师

数字媒体艺术设计专业兼职教师从行业企业高技能人才中选聘，其具体工作岗位围绕专业课程教学、实习实训指导、职业发展规划指导三大方面细化。在专业课程教学上，涵盖数字影像与影视制作、三维设计与动画、交互内容设计、AIGC创意影像等课程教学，需融入行业前沿技术与案例，培养学生专业能力；实习实训指导类岗位中，项目工作室实训导师带领学生参与企业真实项目，把控全流程以提升学生实践与协作能力，岗位实习指导教师则在学生企业实习期间做好管理、指导与校企沟通工作；职业发展规划指导

方面，职业规划导师结合行业趋势与企业需求，通过讲座、咨询为学生规划职业方向，创新创业导师凭借经验指导学生开展创新活动、参与竞赛，培养其创新思维与创业能力，多维度助力学生成长。

**（二）教学设施**

教学设施主要包括能够满足正常的课程教学、实习实训所需的专业教室、校内实训室和校外实训基地等。

1.专业教室

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 Wi-Fi 环境，并具有网络安全防护措施。安装应急照明装置并保持良好状态，符合紧急疏散要求、标志明显，保持逃生通道畅通无阻。

2.校内外实训场所基本要求

实验、实训场所面积、设备设施、安全、环境、管理等符合教育部有关标准（规定、办 法），实验、实训环境与设备设施对接真实职业场景或工作情境，实训项目注重工学结合、理实一体化，实验、实训指导教师配备合理，实验、实训管理及实施规章制度齐全，确保能够顺利开展数字创意界面设计、交互数字内容设计、影视后期制作、三维动画设计与制作等实验、实训活动。鼓励在实训中运用大数据、云计算、人工智能、虚拟仿真等前沿信息技术。

**表9 校内具体设施**

| 序号 | 实训室名称 | 实训项目 | 数量 | 面积 | 设备名称及台套数要求 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 高标准机房 | 图形图像处理、视频编辑、AIGC实操等 | 2间 | 100㎡ | 希沃白板、高配置电脑50台等。 |
| 2 | AIGC创意影像工作室 | AIGC创意影像生成与制作 | 1间 | 80㎡ | 21台高配电脑，会议桌、100寸移动电视等。 |
| 3 | 项目工作室 | 短视频制作实训项目、数字媒体内容制作实训等 | 1间 | 120㎡ | 50台高配双显示电脑、置物架、防潮柜、10台微单10台摄像机及相关配件、会议桌、100寸移动电视等。 |
| 4 | 摄影摄像室 | 摄影摄像技术、网络直播项目实训等 | 1间 | 80㎡ | 背景布3套、可移动灯架3套、摄影灯3套、静物拍摄台4个、小推车等。 |
| 5 | 标准直播室 | 网络直播项目实训等 | 2间 | 80㎡ | 背景布、直播桌椅1套、提词器中控等。 |

| 序号 | 实训室名称 | 实训项目 | 数量 | 面积 | 设备名称及台套数要求 |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 6 | 动画制作工作室 | 三维动画制作项目实训、虚拟现实项目实训等 | 1间 | 80㎡ | 50台高配双显示电脑、会议桌、100寸移动电视等相关配件。 |
| 7 | 素描画室 | 素描教学、创作、考核 | 2间 | 80㎡ | 每间配静物台3个、静物柜2个、空调2台、吊扇8把、聚光灯3个、画架30个、凳子30张、智慧黑板。 |
| 8 | 色彩画室 | 色彩教学、创作、考核 | 2间 | 80㎡ | 每间配静物台3个、静物柜2个、空调2台、吊扇8把、聚光灯3个、画架30个、凳子30张、智慧黑板。 |
| 9 | 美术器材保管室 | 各类美术教学器材存放 | 1间 | 80㎡ | A0图纸防潮钢化柜4个、静物钢架10个、防尘铁皮柜8组。 |
| 10 | 美术展览室 | 教学成果展示 | 1间 | 300㎡ | 墙面贴毛毡、挂画槽、专业灯光、可移动展板 |

## 表10　校外实训基地（校企合作单位）

| 数字媒体艺术设计专业校企合作单位及内容 | | |
| --- | --- | --- |
| 序号 | 基地名称 | 实习实训项目 |
| 1 | 郴州市电视台 | 多媒体制作和数字影音认识实习、岗位实习 |
| 2 | 郴州日报 | 多媒体制作认识实习、岗位实习 |
| 3 | 红网郴州站 | 多媒体制作认识实习、岗位实习 |
| 4 | 郴州优趣信息科技有限公司 | 多媒体制作和数字影音认识实习、岗位实习 |
| 5 | 郴州市文化旅游发展投资集团有限公司 | 多媒体制作和数字影音认识实习、岗位实习 |
| 6 | 郴州壹鼎文化传媒有限公司 | 多媒体制作和数字影音认识实习、岗位实习 |
| 7 | 与光同尘（杭州）文化科技有限公司 | 数字影音和AIGC认识实习、岗位实习 |
| 8 | 湖南创研科技股份有限公司 | 数字媒体技术认识实习、岗位实习 |
| 9 | 水羊集团股份有限公司 | 多媒体制作和数字影音认识实习、岗位实习 |
| 10 | 西子健康集团股份有限公司 | 数字影音和AIGC认识实习、岗位实习 |
| 11 | 长沙乘跑网络科技有限公司 | 多媒体制作和数字影音认识实习、岗位实习 |
| 12 | 湖南星火丰城科技发展有限公司 | 数字媒体技术认识实习、岗位实习 |
| 13 | 湖南全数科技有限公司 | 虚拟现实认识实习、岗位实习 |
| 14 | 湖南草花互动科技股份公司 | 数字媒体技术认识实习、岗位实习 |

3. 实习场所基本要求

符合《职业学校学生实习管理规定》《职业学校校企合作促进办法》等对实习单位的有关要求，经实地考察后，确定合法经营、管理规范，实习条件完备且符合产业发展实际、符合安全生产法律法规要求，与学校建立稳定合作关系的单位成为实习基地，并签署学校、学生、实习单位三方协议。

根据本专业人才培养的需要和未来就业需求，实习基地应能提供虚拟现实内容设计与制作、数字创意界面设计、动画制作等与专业对口的相关实习岗位，能涵盖当前相关产业发展的主流技术，可接纳一定规模的学生实习；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习进行指导和管理，实习单位安排有经验的技术或管理人员担任实习指导教师，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，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。

**（三）教学资源**

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。资源内容强调技能型和团队精神相结合，以符合数字媒体艺术设计专业特点，培养能沟通交流、职场协调的具有适岗能力的数字设计、影视后期及动画制作等行业人才。

1.教材选用基本要求

本专业严格按照国家规定选用教材，学校应建立由专业教师、行业专家和教研人员等参与的教材选用机制，完善教材选用制度，经过规范程序择优选用国家级、省级规划教材、面向二十一世纪课程教材、教育部教学指导委员会推荐教材、国家级及省部级精品课程教材、省部级获奖教材等。同时为保障教材内容的先进性与实用性，建立教材更新周期与行业技术迭代的紧密同步机制。

成立由专业教师、行业专家、企业技术骨干组成的教材建设委员会，定期调研数字媒体艺术设计行业技术发展动态。通过参加行业展会、研讨会，与合作企业保持密切沟通，及时掌握影视特效制作软件更新、三维建模技术升级、新媒体运营模式创新等行业技术迭代情况。根据行业技术的不同迭代周期，制定差异化的教材修订计划：对于更新频繁的领域，如短视频制作、AIGC创意影像等相关技术，教材每年进行局部内容修订，每 2 - 3 年完成全面更新；对于相对稳定但也在持续发展的领域，如基础的三维建模、平面设计等技术，教材每 3 - 5 年进行一次全面修订。

建立教材使用反馈机制，鼓励教师在教学过程中，收集学生学习反馈、行业企业对

人才技能需求变化等信息，将其纳入教材更新参考。同时，将行业新技术、新规范、新标准、新形态及时融入教材内容，以数字教材、活页式教材等多种形式呈现，确保教材内容与行业发展同频。此外，在开发校本项目化教材、数字化资源库时，直接引入企业真实项目案例与最新技术要求，使教材内容从开发源头就与行业技术迭代紧密相连。

**表11　部分选用教材**

| 课程名称 | 教材名称 | 主编 | 出版社 | 书号 |
|---|---|---|---|---|
| 思想道德与法治 | 思想道德与法治 | 本书编写组 | 高等教育出版社 | 9787040566215 |
| 毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论 | 毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论 | 本书编写组 | 高等教育出版社 | 9787040494815 |
| 习近平新时代中国特色社会主义思想概论 | 习近平新时代中国特色社会主义思想概论 | 本书编写组 | 高等教育出版社 | 9787040610536 |
| 形势与政策 | 时事报告大学生版 | 总编辑：孙德立 | 中共中央宣传部时事报告杂志社 | CN11-/4677/D |
| 军事理论 | 大学生军事理论教程 | 彭呈仓 郑义臣 | 中共中央党校出版社 | 9787517707640 |
| 大学生创新与创业教育 | 大学生创业基础（微课版） | 汪卫星 李海波 | 北京邮电大学出版社 | 9787563550470 |
| 大学生大学生职业发展与就业指导 | 大学生大学生职业发展与就业指导 | 刘玉红 | 科学出版社 | 9787030655455 |
| 中国共产党简史 | 学党史、知党情、跟党走 | 李东方 | 中共中央党校出版社 | 9787503569838 |
| 大学生心理健康教育 | 大学生心理健康教育教程 | 胡凯 | 湖南人民出版社 | 9787543858633 |
| 大学英语 | 《新编大学实用英语教程》（第3版）第2册 | 林立，陈亚平 | 教育科学出版社 | 9787040527780 |
| 大学体育 | 大学体育教程 | 李萍 | 中南大学出版社 | 9787548744337 |
| 大学语文 | 大学语文 | 徐中玉 齐森华 谭帆 | 华东师范大学出版社 | 9787567577527 |
| 素描 | 设计素描 | 赵圣龄 | 海河大学出版社 | 9787563068555 |
| 色彩 | 设计色彩 | 张志明、廖远芳、韦涵木 | 电子科技大学出版社 | 9787577007175 |
| 图形图像设计（PS） | Photoshop 平面设计基础教程（双色版） | 应志远 | 东北大学出版社 | 9787551719063 |
| 图形图像设计（AI） | Illustrator从入门到精通 | 陆成思 | 人民邮电出版社 | 9787115614377 |
| 数字创意界面设计 | 网页设计与制作 | 刘兵 | 水利水电出版社 | 9787517086543 |
| 数字交互内容设计 | 人机交互设计 | 熊美姝 | 电子工业出版社 | 9787121354441 |

| 课程名称 | 教材名称 | 主编 | 出版社 | 书号 |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 三维动画设计与制作 | 中文版3dsMax2023从入门到精通微课视频全彩版 | 唯美世界、曹茂鹏 | 水利水电出版社 | 9787522614861 |
| 影视后期制作 | Premiere Pro从入门到精通 | 文森学堂，敬伟 | 清华大学出版社 | 9787302655510 |
| | After Effects从入门到精通 | 曹茂鹏 | 中国水利水电出版社 | 9787522609133 |
| 新媒体文案策划与写作 | 新媒体文案策划与写作 | 徐杨，李丽娜，隋东旭 | 清华大学出版社 | 9787302672388 |
| 视听语言 | 影视视听语言 | 张菁 关玲 | 中国传媒大学出版社 | 9787565708237 |
| 设计思维与表达 | 数字媒体创意设计思维 | 朱云 | 同济大学出版社 | 9787560895024 |
| 分镜头脚本设计 | 分镜头脚本设计 | 李杰 | 中国青年出版社 | 9787515325798 |

2.图书文献配备基本要求

图书文献配备能满足人才培养、专业建设、教科研等工作的需要。专业类图书文献主要包括：设计基础、造型基础、三维动画设计与制作、分镜头脚本设计等。方便师生查询和借阅，且保持每年更新。馆藏专业类图书、杂志生均不少于50册，外文图书不少于10种。其中应包括：

（1）关于文学、传播学、新闻学、社会学、心理学、历史学、人类学、新闻和出版业政策法规等人文素养和专业理论书籍；

（2）关于文案写作、新媒体运营、广告策划、VR虚拟现实、数字媒体艺术、视频剪辑等操作、AIGC工具书类书籍；

（3）关于大数据、物联网、云计算、算法新闻、机器人新闻、传感器新闻等网络新媒体技术类书籍。

（4）关于经济、管理、金融、商务和国际传播等相关专业类书籍；

（5）关于新闻、传播、出版、影视、广告、经济、科技和艺术等领域的杂志。以上图书和杂志会根据实际情况更新和充实。

**表12　图书资料**

| 图书文献资源 | | | 纸质图书分类 | | | |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 文献类型 | | 数量（册） | 专业类目 | 数量（册） | 专业类目 | 数量（册） |
| 纸质文献 | 纸质文献总计 | 319395 | A马克思列宁主义、毛泽东思想、邓小平理论 | 876 | N自然科学总论 | 1534 |

<table>
<tr><th colspan="4">图书文献资源</th><th colspan="4">纸质图书分类</th></tr>
<tr><th colspan="3">文献类型</th><th>数量（册）</th><th>专业类目</th><th>数量（册）</th><th>专业类目</th><th>数量（册）</th></tr>
<tr><td rowspan="3"></td><td rowspan="2">其中</td><td>报刊合订</td><td>34709</td><td>B哲学宗教</td><td>15747</td><td>O数理科学化学</td><td>5208</td></tr>
<tr><td>纸质图书</td><td>284686</td><td>C社科总论</td><td>4230</td><td>P天文地球科学</td><td>674</td></tr>
<tr><td colspan="2">生均纸质图书</td><td>65</td><td>D政治法律</td><td>6572</td><td>Q生物科学</td><td>853</td></tr>
<tr><td rowspan="5">电子文献</td><td colspan="2">电子图书</td><td>480000</td><td>E军事</td><td>1308</td><td>R医药卫生</td><td>3198</td></tr>
<tr><td colspan="3">中国期刊全文数据库（F.H）</td><td>F经济</td><td>3285</td><td>S农业林业</td><td>934</td></tr>
<tr><td colspan="3">中国博士学位论文全文数据库（F.H）</td><td>G文化科学教育体育</td><td>71085</td><td>T工业技术总论</td><td>13073</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">中国优秀硕士学位论文全文数据库（F.H）</td><td>H语言文字</td><td>15758</td><td>U交通运输</td><td>171</td></tr>
<tr><td>I文学</td><td>65562</td><td>V航空航天</td><td>132</td></tr>
<tr><td colspan="3">视听资料</td><td>106（盘）</td><td>J艺术</td><td>50704</td><td>X环境科学</td><td>379</td></tr>
<tr><td colspan="3">报纸期刊</td><td>402（种）</td><td>K历史地理</td><td>20440</td><td>Z综合性图书</td><td>2963</td></tr>
</table>

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、数字 教材等专业教学资源库，种类丰富、形式多样、使用便捷、动态更新、满足数字化教学。建议使用已建成的应用电子技术专业国家教学资源库、国家精品资源共享课、在线开放课程等资源。

（1）借助学校现有数字图书资源，建设与本专业有关的数字资源库。包括文献资源：中国知网、万方数据、维普、超星等；

数据资源：国家数据（统计局）、清博指数、艾瑞网、淘宝指数、百度指数、极光数据、199IT中文互联网数据资讯网、易观智库、企鹅智酷等；

网课资源：中国慕课网、超星学习通、智慧职教、职教云资源库、高校信息素养教育数据库等；

综合资源：中华传媒网、中国记协网、人民日报客户端、新华社客户端、央视新闻客户端、新湖南客户端、RUC新闻坊公众号、南方人物周刊公众号、三联生活周刊公众号、南方周末公众号、澎湃新闻公众号等。

（2）利用网络教学平台构建信息化、立体化教学环境。增强网络学习资源的建设，增加网络互动资源、教学视频等材料，开通专业学习网站，利用超星泛雅、职教在线、

QQ课堂、微信会议、学校网络资源进行线上线下融合的教学。

（3）在线课程建设中注重案例库建设。注重在线课程资源包括各种教学资料、文本素材、图片（图形）素材、音频素材、视频素材、动画素材、多媒体课件、示范课程录像等内容建设，为学生自主学习提供资料，为师生之间、同行之间交流提供网络支持。

以上数字资源配置会根据实际情况更新和充实。

**（四）教学方法**

本专业鼓励实行教学方法和手段的改革，深度融入工匠精神，强化项目化实践与企业导师协同机制，提升教学质量。

1. 线上线下结合、打破时空混合式教学法

使用在线授课与课堂授课相结合，利用线上教学资源积极建设在线课程，实现线上线下教学联动。引入企业真实项目案例作为线上课程素材，企业导师定期通过网络平台开展专题讲座，分享行业前沿技术与项目经验。利用网络新媒体技术改进教学手段，加强与学生交流互动，通过 QQ 群、微信群、自媒体账号、微信小程序、超星泛雅等平台开展网上答疑、远程教学、在线提交作业、问题讨论等互动教学。教师整理企业导师指导记录、企业项目流程等教学资源，实现师生之间、学生之间跨时空交流、学习，让学生在学习过程中感受企业对品质的追求，培养工匠精神。

2. 结合岗位用人需求与证书考核，实行 “任务驱动、项目导向” 教学模式改革

根据岗位实际工作流程的特征和要求，设计教学情境，每个学习情境设计为一个真实的工作项目。邀请企业导师深度参与项目设计，确保项目贴合企业实际需求与行业标准。通过任务驱动型教学法实施教学，将一个项目划分成若干子工作任务，每个工作任务按照 “调研 – 立项 – 策划 – 设计 – 评价” 五步法来组织教学。企业导师与校内教师共同指导学生制订、实施方案，在项目执行过程中，企业导师以自身丰富的实践经验，向学生传授精益求精的工作态度和专业技能，引导学生树立工匠精神。项目完成后，每个团队除了给其他团队展示、接受问询外，还需向企业导师进行汇报答辩，项目团队的最终成绩由教师、其他项目团队和企业导师共同打分决定，以此来提高学生的学习兴趣和参与乐趣，同时让学生明确企业对项目成果的要求标准。

3. 关心学生个人成长目标，对学生进行个性化的人才培养方案设计，施行 “教、学、做” 一体自媒体实践教学法

以学生为主体，搭建微信公众号、视频号和抖音号等自媒体实践平台，配合专业实践教学。邀请企业新媒体运营专家作为企业导师，为学生提供运营指导，分享企业自媒

体账号运营经验与技巧。目前已有专业实践平台微信公众号及同名视频号，遵照公众号和视频号运营规范和要求，开展全流程新媒体内容生产和发布，每日更新，为学生提供基于真实工作环境的新媒体实践平台。企业导师定期对平台内容进行点评，提出改进意见，培养学生对内容质量的严格把控意识，践行工匠精神。同时，鼓励学生创建个人自媒体，如微信公众号、抖音号、头条号、小红书、B 站 UP 主、视频号、企鹅号等，企业导师通过线上线下相结合的方式，帮助学生熟悉平台运营规则，通过创新创业教育，捕捉行业发展新业态、新技术、新模式，以适应行业不断更新的能力与素质要求。

4. 建立健全工学结合、校企合作的人才培养模式

注重理论与实践相结合，强化培养学生综合运用知识的能力。教学过程中理论教学与实践教学兼顾，在理论教学的基础上，通过实践教学环节培养学生运用专业知识与技能解决数字影像、影视后期剪辑、影视特效合成、三维基础建模、三维动画等工作的能力。与企业共建项目工作室，企业导师常驻工作室，带领学生参与企业真实项目，从项目策划、执行到交付全程指导，让学生在真实的工作场景中学习，培养学生的职业素养和工匠精神。定期组织学生到企业进行岗位实习，企业导师在实习过程中对学生进行一对一指导，及时纠正学生在工作中的问题，帮助学生掌握专业技能，提高实践能力。

**（五）教学评价**

严格按照高职数字媒体艺术设计专业教学要求进行教学评价，激发学生独立思考的意识和勇于创新的热情为目的，切实提高教学质量。对标 “三标准”：教学标准、课程标准、数字媒体专业人才考核标准，考核学生知识、技能和素质目标的达成，尤其注重对学生工匠精神的考核。

建立多元评价机制，对学生学习效果实施自我评价、教师评价、用人单位评价和第三方评价相结合，及时诊断分析、发现问题、查摆原因、提出整改措施，不断改进提高，形成教学质量改进螺旋。建立评价主体多元化（教师、学生、家长、用人单位、企业导师）、评价内容综合化（专业知识、操作技能、职业素养、综合素质、工匠精神体现）、评价方法多样化（项目完成、实训操作、社会实践、志愿者、理论考核、企业项目成果评估）的评价体系。通过对在线课程、数字资源库、虚拟仿真实训平台、教学管理平台等信息渠道进行学生学习数据采集，建立数字智能评价模型。重视真实性测评，探索增值评价。

1. 过程性

如在交互设计课程中，通过平时课堂对原型设计、用户需求分析等内容的检测，课

后交互方案设计作业、小组讨论成果汇报，以及实验实训中交互原型制作操作水平进行考核。三维动画设计与制作课程关注建模、动画关键帧设置等课堂实操表现，课后模型优化、动画短片制作任务，实训时的渲染输出等技能。影视后期制作课程考核素材剪辑、特效合成等课堂操作，课后短视频创作、影视片段剪辑作业，以及实训中成片输出质量。企业导师针对学生在各类项目实践中的工作态度、协作能力、细节把控等方面评价，考核其对工匠精神的践行，如交互设计中对用户体验细节的打磨，三维动画制作中对模型精度的追求，影视后期制作中对画面质感的雕琢。

2. 综合性

综合考核学生在交互设计、三维动画设计与制作、影视后期制作等课程中的专业知识，如交互设计原理、三维动画制作流程、影视剪辑理论；专业技能，像交互界面设计、三维角色建模、影视特效合成；职业素质包括职业道德、人文素质、职业意识、职业态度，将工匠精神纳入职业素质考核，通过学生在项目中对作品的反复优化、对质量的严格要求等方面评定。同时结合学生领导能力、协作精神、创新能力、想象力、艺术美育等综合素质进行综合考核，例如在团队项目中主导交互设计方案创新，或在三维动画团队中展现艺术审美与协作能力。

3. 行业评价

用人单位、实习单位对学生在交互设计项目执行、三维动画项目交付、影视后期项目制作等方面的职业胜任、职业发展、综合素质、专业知识和技能进行评价。邀请企业导师对学生参与企业项目成果专业评价，如交互设计项目的落地性、三维动画作品的商业价值、影视后期成片的市场适应性，从企业角度对学生专业能力和职业素养打分，考量其在项目中对产品质量的追求、工作专注度等工匠精神体现。

4.考核建议

（1）考试类课程：以平时考核 + 期末考核形式进行。平时考核（占 60%）涵盖出勤、课堂表现和作业（过程性评价），如交互设计课程中对设计方案构思的课堂表现，三维动画课程中模型制作作业完成情况。期末考核（占 40%）包括终结性评价（35%）与增值性评价（5%），终结性评价考核课程核心知识与技能，如交互设计理论与关键技术的运用、三维动画渲染原理及技术的运用；增值性评价关注学生课外对所学知识的成果转换。

（2）考查类课程：以过程考核+期末考核的形式进行考核。采取多种考核方式相结合的模式，将对学生的考核分散整个学期的教学过程。主要以平时出勤、课堂表现和作

业占30%，实训实践占30%，期末成绩占40%。

**表13 本专业学生成绩评定方式**

| 考核类型 | 评价阶段及权重 | 考核点 | 考核项目及内容 | 评价主体 | 分值 |
|---|---|---|---|---|---|
| 过程性评价 | 课前5% | 自学3% | 平台资源、问题等 | 教学平台自动评分 | 0-3 |
| | | 任务单2% | 课前自测 | 教学平台自动评分 | 0-2 |
| | 课中45% | 专业知识与技能 30% | 考勤 2% | 教学平台自动统计 | 0-2 |
| | | | 课堂参与度 5% | 教师评价与学生互评 | 0-5 |
| | | | 课堂练习与展评 23% | 教师、学生互评 | 0-23 |
| | | 实践技能15% | 项目设计8% | 教师主评、学生辅评 | 0-8 |
| | | | 项目实训7% | 教师评价与学生互评 | 0-7 |
| | 课后10% | 拓展作业4% | 课后自测 | 教学平台、教师评分 | 0-4 |
| | | 校外实践6% | 课后拓展 | 校外专家、教师评分 | 0-6 |
| 终结性评价 | 项目结课考试35% | | 专业课程结课考核 | 教师评价 | 0-35 |
| 增值性评价 | 课外5% | | 相关学习竞赛获奖 | 校外专家、教师评价 | 0-5 |
| 合计得分：100 | | | | | 0-100 |

**（六）质量管理**

根据《关于印发<高等职业院校内部质量保证体系诊断与改进指导方案(试行)>启动相关工作的通知》(教职成司函〔2015〕168号)等文件精神。

1.建立专业建设和教学质量诊断与改进机制，健全专业教学质量监控管理制度，落实教育厅对专业办学水平合格性评价、专业技能考核标准评价、专业技能抽查和毕业设计抽查等工作部署，完善课堂教学、教学评价、实习实训、毕业设计以及专业调研、人才培养方案更新、资源建设等方面的质量标准建设，通过教学实施、过程监控、质量评价和持续改进，达成人才培养规格。

2.完善教学管理机制，加强日常教学组织运行与管理，定期开展课程建设水平和教学质量诊改，建立健全巡课、听课、评教、评学等制度，严明教学纪律和课堂纪律，强化教学组织功能，定期开展公开课、示范课等教研活动。

3.建立本专业毕业生跟踪反馈机制及社会评价机制，并对生源情况、在校生学业水平、毕业生就业情况等进行分析，定期评价人才培养质量和培养目标达成情况。

4.本专业教研室组织充分利用评价分析结果，有效改进专业教学方法、手段，积极更新教学内容，针对专业人才培养方案、课程标准实施情况的整改机制。三年为一个整改周期，每学年对专业人才培养方案实施一轮整改，每一个教学循环对课程标准（含实践环节教学标准）实施一轮整改。

具体整改流程为：各专业（课程）自我整改→汇总至专业群形成各专业群人才培养方案和课程标准自我整改报告→汇总至学院形成学院人才培养方案与课程标准自我整改报告→落实改进措施→下年度（人才培养方案）或下个教学循环（课程标准） 自我整改报告中增加整改成效内容，形成各专业人才培养方案与课程标准质量改进螺旋。

## 九、毕业要求

### （一）学分要求

在规定的修业年限内完成规定课程学习且成绩合格，修得165学分，准予毕业。

### （二）学业要求

按要求完成相应的认知实习和岗位实习任务且成绩合格。

### （三）素质要求

1.思想政治:在籍期间学生政治思想行为和表现合格。

2.素质考核:学生毕业时，综合素质考核合格。

3.专业技能:学生专业技能考核成绩合格。

4.毕业设计:按要求完成毕业设计且成绩合格。

5.毕业创作:按要求完成毕业创作且成绩合格。

### （四）证书要求

在校期间，学生可自主选择参加职业技能等级证书培训与考核，此项任务不作为毕业的限制条件，但学校鼓励学生积极获取，以提高学生的职业技能水平和就业竞争力。

**表14 职业技能等级证书表**

| 序号 | 职业技能等级证 | | | 替代课程 |
|---|---|---|---|---|
| | 名称 | 等级 | 颁证单位 | |
| 1 | 游戏美术设计职业技能等级证书（1+X） | 中级 | 工业和信息化部教育与考试中心 | 三维动画设计与制作 |
| 2 | 国家图形图像操作员证书 | | 中华人民共和国人力资源和社会保障部 | 计算机辅助设计 |

| 序号 | 职业技能等级证 | | | 替代课程 |
|---|---|---|---|---|
| | 名称 | 等级 | 颁证单位 | |
| 3 | 多媒体应用设计师 | | 中华人民共和国人力资源和社会保障部、工业和信息化部 | 交互数字内容设计、数字创意界面设计、三维动画设计与制作、虚拟现实内容设计与制作 |
| 4 | 数字创意建模职业技能等级证书（1+X） | | 职业教育培训评价组织 | 交互数字内容设计、数字创意界面设计、三维动画设计与制作 |

**表15　拓展证书要求**

| 证书名称 | 发证单位 |
|---|---|
| 省级技能竞赛 | 省教育厅等 |
| 全国信息化工程师数字艺术专业人才证书（平面设计师） | 工业和信息化部人才交流中心 |
| 全国信息化工程师数字艺术专业人才证书（动画设计师） | 工业和信息化部人才交流中心 |
| 全国信息化工程师数字艺术专业人才证书（视频剪辑师） | 工业和信息化部人才交流中心 |
| 全国信息化工程师数字艺术专业人才证书（UI 交互设计师） | 工业和信息化部人才交流中心 |
| 1+X融媒体内容设计与制作（初、中级） | 北京乐享云创科技有限公司 |
| 大学英语等级证 | 教育部高等教育司 |
| 全国计算机等级证 | 教育部考试中心 |

### （五）其他要求

1. 无纪律处分或已解除；
2. 符合学院其他制度规定的毕业要求；
3. 符合学生学籍管理相关要求。

## 十、附录与说明

### （一）建立动态调整机制

本人才培养方案建立动态调整机制，根据社会发展和行业人才需求，以及年度整改结论，适时对课程及相关安排进行适度调整，以确保本专业人才培养质量达到培养目标与毕业要求。

### （二）编制流程

专业人才培养方案由专业带头人、专业负责人牵头修订，专业负责人负责审核统稿，经专业建设指导委员会、学校专业建设指导委员会充分研讨论证后，报学校党委会审定

通过。

**（三）编制成员**

主笔人：黄永建

团队成员：王晓芳、楚天怡、欧怡岑、胡满仁

主审人：李严红、冷佩坤、罗名清

艺术设计学院专业建设指导委员会：李云莲（学校专业建设指导委员会副主任委员）、李建华（学校专业建设指导委员会委员）、李严红（学校专业建设指导委员会委员）、冷佩坤（学院院长）、罗名清（学院教学副院长）、黄永建（专业负责人）、何金铭（行业专家）、戴小锋（行业专家）、王晓芳（专业教师）、袁秋桂（学生）

**（四）附件**

1.《三年制专科数字媒体艺术设计专业课程设置与描述》

2.《三年制专科数字媒体艺术设计专业教学进程安排表》

3.《湘南幼儿师范高等专科学校2025级专业人才培养方案制订（修订）与审核表》

附件1

# 三年制专科数字媒体艺术设计专业课程设置与描述

本专业设置公共基础课（包括公共基础必修课程、公共基础选修课程），专业技能课（包括专业基础课程、专业核心课程、专业拓展课程），实践课程3类课程，总计2773学时，165学分。

## 一、公共基础课设置及要求

公共基础课是本专业学生均需学习的有关基础理论、基本知识和基本素养的课程，专业课程是支撑学生达到本专业培养目标，掌握相应专业领域知识、能力、素质的课程。课程设置及教学内容基于国家相关文件规定，强化对培养目标与人才规格的支撑，融入有关国家教学标准要求，融入行业企业最新技术技能，注重与职业面向、职业能力要求以及岗位工作任务的对接。

1.公共基础必修课模块

根据党和国家有关文件明确规定，本专业人才培养方案中明确将思想道德与法治、形势与政策、毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论、习近平新时代中国特色社会主义思想概论等12门课程列为公共基础必修课程，共计778学时，40学分。

课程描述如下：

**公共基础课程设置及描述**

<table>
<tr><td>课程代码</td><td>GB00001、GB00002</td><td>课程名称</td><td>思想道德与法治（1）（2）</td></tr>
<tr><td>课程性质</td><td>必修</td><td>总学时</td><td>48</td></tr>
<tr><td>理论学时</td><td>40</td><td>实践学时</td><td>8</td></tr>
<tr><td>课程学分</td><td>3</td><td>考核方式</td><td>考试</td></tr>
<tr><td colspan="4">课程描述</td></tr>
<tr><td>课程目标</td><td colspan="3">素质目标：<br>树立崇高的理想信念，弘扬伟大的爱国主义精神，确立正确的人生观和价值观。牢固树立社会主义核心价值观，培养良好的思想道德素质和法律素质。<br>知识目标：<br>了解世界观、人生观、价值观和道德观、法制观相关知识；掌握基本的道德和法律知识，明确提高思想道德素质、行为修养和法治素养的方法。<br>能力目标：<br>培养和提高自主学习、合作探究、语言组织、文字写作、辩证思维及逻辑思维能力；培养道德思维方式和法律思维方式，提高分辨是非、善恶、美丑和加强自我修养的能力。</td></tr>
<tr><td>主要内容</td><td colspan="3">本课程主要分为四大模块内容：<br>1.志存高远 砥砺前行<br>2.精神传承 铸魂育人<br>3.明德修身 立德树人<br>4.知法敬法 法行国治</td></tr>
</table>

| | | | |
|---|---|---|---|
| 教学要求 | 1.课程教学注重强化辩证思维能力、逻辑思维能力、法治思维能力的培养；<br>2.以学生为主体，坚持“知行合一”，通过理论讲授、项目教学、任务驱动、情境模拟、案例分析等多种教学方法，掌握正确的世界观、人生观、价值观和道德观、法治观等方面的知识；<br>3.采取过程性考核（60%）+终结性考核（35%）+增值性评价（5%）相结合的形式进行课程考核与评价。 | | |
| 课程代码 | GB00003、GB00004 | 课程名称 | 形势与政策（1）、（2） |
| 课程性质 | 必修 | 总学时 | 16 |
| 理论学时 | 16 | 实践学时 | 0 |
| 课程学分 | 1 | 考核方式 | 考查 |
| 课程描述 | | | |
| 课程目标 | **素质目标：**<br>树立敬业精神、诚信品质、责任意识、遵纪守法意识；提升服务意识和奉献社会的崇高精神；具备良好的心理素质；形成正确的世界观、人生观、价值观；坚定永远跟党走的信念，增强时代责任感和历史使命感；树立构建和谐社会和维护世界和平的崇高理想。<br>**知识目标：**<br>全面深入学习习近平新时代中国特色社会主义思想；熟知当前国际局势和国内形势；识记国家政策、经济文化发展形势；熟知党的基本路线、重大方针和政策；熟知社会关注的热点、焦点问题；熟记国家处理重大问题所坚持立场与政策。<br>**能力目标：**<br>能正确分析当今世情和国情，领会党的路线、方针及政策的精神；形成敏锐的洞察力和深刻的理解力；能厘清当今的社会问题；提高运用马克思主义的观点分析问题、解决问题；能自主学习，养成“国事家事天下事事事关心”的学习习惯。 | | |
| 主要内容 | 本课程主要分为四大模块内容：<br>1.加强党的建设篇；<br>2.经济社会发展篇；<br>3.涉港澳台事务篇；<br>4.国际形势政策篇； | | |
| 教学要求 | 1.教师在教学过程中，应结合学生中的思想热点或时政热点问题进行教学，要注重教学的实效性；<br>2.任课教师要在吃透教材基本精神的基础上，努力实现从教材体系向教学体系的转化，教师在教学过程中要积极发挥主动性和创造性。<br>3.在实践教学中要注重社会调查、现场模拟、亲身体验等多种互动式教学形式，调动学生学习的积极性和主动性，锻炼和提高学生的实践能力。<br>4.以学生为主体，采用启发式教学和案例教学法，努力探索新的教学方法，特别是现代教学手段，不断提高教学质量；要以自身高尚的道德情操感染学生，主动了解并着力解决学生在成长过程中所遇到的实际问题。<br>5.本课程为考查科目，采取过程性考核（60%）+终结性考核（35%）+增值性评价（5%）相结合的形式进行课程考核与评价。 | | |
| 课程代码 | GB00005 | 课程名称 | 毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论 |
| 课程性质 | 必修 | 总学时 | 34 |
| 理论学时 | 24 | 实践学时 | 10 |
| 课程学分 | 2 | 考核方式 | 考试 |
| 课程描述 | | | |
| 课程目标 | **素质目标：**<br>提高马克思主义理论素养和思想政治素质，树立正确的政治方向和政治立场，增强中国特色社会主义道路自信、理论自信、制度自信、文化自信，努力做德智体美劳全面发展的中国特色社会主义事业的建设者和接班人。 | | |

| | |
|---|---|
| | **知识目标：**<br>1.掌握马克思主义中国化的理论成果，认识中国共产党领导人民进行的革命、建设、改革的历史进程、历史变革、历史成就；<br>2.理解中国共产党的基本理论、基本路线、基本方略。<br>**能力目标：**<br>具有熟练掌握本课程基本概念，正确表达思想观点的能力，能够运用马克思主义的基本立场、观点、方法及党的路线、方针、政策分析和解决实际问题，具有当代大学生的使命感和社会责任感，增强分析问题、解决问题的能力，具备一定的创新能力。 |
| 主要内容 | 本课程主要分为4大模块内容：<br>1.毛泽东思想；<br>2.邓小平理论；<br>3.“三个代表”重要思想；<br>4.科学发展观。 |
| 教学要求 | 1.教学过程中深入阐释习近平新时代中国特色社会主义思想的世界观和方法论，介绍战略思维、辩证思维、历史思维、法治思维、创新思维、底线思维和系统观念的基本内涵；引导学生形成理论思维，实现从学理认知到信念生成的转化，增强使命担当；<br>2.讲好中国故事，坚定理想信念，展现的真挚人民情怀，贯穿的高度历史自觉，体现的鲜明问题导向，充满的无畏斗争精神，饱含的深厚天下情怀；<br>3.在实践教学中要注重社会调查、现场模拟、亲身体验等多种互动式教学形式，调动学生学习的积极性和主动性，锻炼和提高学生的实践能力；<br>4.课程综合成绩包括终结性考试成绩和过程性考试成绩两部分，其中终结性考试成绩（即期末教学考核）占课程综合成绩的60%，过程性考核成绩（实践课参与、平时表现、作业、德育等）占40%（含增值性考核成绩5%）。 |

| 课程代码 | GB00006 | 课程名称 | 习近平新时代中国特色社会主义思想概论 |
|---|---|---|---|
| 课程性质 | 必修 | 总学时 | 51 |
| 理论学时 | 41 | 实践学时 | 10 |
| 课程学分 | 3 | 考核方式 | 考试 |

| 课程描述 | |
|---|---|
| 课程目标 | **素质目标：**<br>提高马克思主义理论素养和思想政治素质，树立正确的政治方向和政治立场，拥护“两个确立”，增强“四个意识”、坚定“四个自信”、做到“两个维护”，努力成长为德智体美劳全面发展的中国特色社会主义事业的建设者和接班人。<br>**知识目标：**<br>能够系统掌握马克思主义中国化的理论成果，把握习近平新时代中国特色社会主义思想内容体系；理解中国共产党在新时代坚持的基本理论、基本路线、基本方略。<br>**能力目标：**<br>具有熟练掌握本课程基本概念，正确表达思想观点的能力，能够运用马克思主义的基本立场、观点、方法及党的路线、方针、政策分析和解决实际问题，具有当代大学生的使命感和社会责任感，增强分析问题、解决问题的能力，具备一定的创新能力。 |
| 主要内容 | 本课程主要分为 12 个模块内容：<br>1.新时代呼唤新理论；<br>2.习近平经济思想；<br>3.习近平生态文明思想；<br>4.习近平法治思想； |

| | |
|---|---|
| | 5.习近平强军思想；<br>6.习近平外交思想；<br>7.习近平总书记关于政治建设的重要论述<br>8.习近平总书记关于全面深化改革的重要论述；<br>9.习近平总书记关于党的建设的重要论述；<br>10.习近平总书记关于教育的重要论述；<br>11.习近平总书记关于文化的重要论述；<br>12.习近平总书记关于社会建设的重要论述。 |
| 教学要求 | 1.教学过程中深入阐释习近平新时代中国特色社会主义思想的主要内容，介绍战略思维、辩证思维、历史思维、法治思维、创新思维、底线思维和系统观念的基本内涵；引导学生形成理论思维，实现从学理认知到信念生成的转化，增强使命担当；<br>2.讲好中国故事，引导学生深入理解习近平新时代中国特色社会主义思想所彰显的坚定理想信念，展现的真挚人民情怀，贯穿的高度历史自觉，体现的鲜明问题导向，充满的无畏斗争精神，饱含的深厚天下情怀；<br>3.在实践教学中要注重社会调查、现场模拟、亲身体验等多种互动式教学形式，调动学生学习的积极性和主动性，锻炼和提高学生的实践能力；<br>4.课程综合成绩包括终结性考试成绩和过程性考试成绩两部分，其中终结性考试成绩（即期末教学考核）占课程综合成绩的60%，过程性考核成绩（实践课参与、平时表现、作业、德育等）占40%。 |

| | | | |
|---|---|---|---|
| 课程代码 | GB00007、GB0008 | 课程名称 | 大学生心理健康教育（1）（2） |
| 课程性质 | 必修 | 总学时 | 32 |
| 理论学时 | 22 | 实践学时 | 10 |
| 课程学分 | 2 | 考核方式 | 考查 |

| 课程描述 | |
|---|---|
| 课程目标 | **素质目标：**<br>进一步增强自信心和耐控性，培养乐观积极的生活态度和顽强的意志品质，发挥主观能动性，超越不足，不断完善自我，增强自信心，在积极心态下创造性地生活。<br>**知识目标：**<br>知道心理健康基本知识，理会大学生心理健康的标准，了解大学生容易出现的心理问题，掌握基本的心理调适方法，培养良好的心理素养，为全面发展提供良好的基础。<br>**能力目标：**<br>能运用大学生心理健康标准对自己的心理现状进行评估，及时发现自身存在的心理问题，并能据此进行有效调节，提高自我认知能力、环境适应能力，以及心理调适能力。 |
| 主要内容 | 本课程主要分为十一模块内容：<br>1.大学生心理健康教育绪论；<br>2.大学生职业生涯规划；<br>3.正确的自我认知；<br>4.健全人格的塑造；<br>5.学会学习和创造；<br>6.有效地情绪管理；<br>7.应对压力和挫折；<br>8.优化人际交往；<br>9.邂逅美好爱情；<br>10.预防精神障碍；<br>11.敬畏神圣生命。 |

| | | | |
|---|---|---|---|
| 教学要求 | 1.本课程运用活动型的教学模式，教师应根据具体目标、内容、条件、资源的不同，根据教学实际，选用并创设丰富多彩的活动形式，以活动为载体，引导学生通过参与、合作、感知、体验，分享等方式获得成长；<br>2.教师要充分利用好各种线上教学资源，以及学校的团体活动室，提高学生的心理调适能力。 | | |
| 课程代码 | GB00009 | 课程名称 | 军事理论教育 |
| 课程性质 | 必修 | 总学时 | 36 |
| 理论学时 | 36 | 实践学时 | 0 |
| 课程学分 | 2 | 考核方式 | 考查 |
| 课程描述 | | | |
| 课程目标 | **素质目标：**<br>1.激发爱国情感，培养社会责任感；<br>2.增强国防观念、国家安全意识和忧患危机意识，提高综合国防素质。<br>3.坚定为建设强大国防贡献力量的理想信念。<br>**知识目标：**<br>1.了解基本的军事基础知识，弘扬爱国主义精神、传承红色基因。<br>2.了解习近平强军思想，了解我国国防体制、国防战略、国防政策以及国防成就；<br>3.正确把握和认识国家安全的内涵，理解我国总体国家安全观；<br>4.了解信息化装备的内涵、分类及对现代作战的影响。<br>**能力目标：**<br>1.能够用科学地看待问题的视角，深刻认识当前我国面临的安全形势。<br>2.能运用所学军事理论知识分析解决现实军事领域军事高技术和信息化战争的基础理论、基本知识的基本问题。 | | |
| 主要内容 | 本课程内容按照教育部、中央军委国防动员部联合制定的《普通高等学校军事课教学大纲》（2019）设计而成，分为五大部分：<br>1.中国国防；<br>2.国家安全；<br>3.军事思想；<br>4.现代战争；<br>5.信息化装备。 | | |
| 教学要求 | 1.课程教学坚持以习近平强军思想和习近平总书记关于教育的重要论述为依据，全面贯彻党的教育方针，新时代军事战略方针和总体国家安全观，围绕立德树人根本任务和强军目标根本要求，着眼培育和践行社会主义核心价值观，以提升学生国防意识和军事素养为重点，为实施军民融合发展战略和建设国防后备力量服务；<br>2.以学生为中心，聚焦学生国防观念的培养，采取线上线下混合式教学方式，坚持课堂教学和教师面授在军事课教学中的主要作用，重视信息技术和慕课、微课、视频公开课等在线课程在教学中的应用和管理。 | | |
| 课程代码 | GB00010 | 课程名称 | 军事技能教育 |
| 课程性质 | 必修 | 总学时 | 112 |
| 理论学时 | 0 | 实践学时 | 112 |
| 课程学分 | 2 | 考核方式 | 考查 |
| 课程描述 | | | |
| 课程目标 | **素质目标：**<br>增强国防观念、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、集体主义观念。<br>**知识目标：**<br>认识并学习军事基本技能，掌握基本技能要点。<br>**能力目标：**<br>加强组织纪律性，提高学生的国防素质与能力。 | | |

<table>
<tr><td>主要内容</td><td colspan="3">本门课程主要包括以下四部分的内容：<br>1.共同条令教育与武练：共同条令教育、分队的队列动作、现场教学；<br>2.射击与战术训练：轻武器射击、战术；<br>3.防卫技能与战时防护训练：格斗基础、战场医疗救护、核生化防护服；<br>4.战备基础与应用试练：战备规定、紧急集合、行军训练、野外生存、识图用图、电磁频谱监测。</td></tr>
<tr><td>教学要求</td><td colspan="3">本课程采用集中训练、集中实践的形式教学，学校成立学生军训教导大队，从学生军训教导大队成员中选拔队员担任教练员，在校内外集中组织实施。学校成立军训团，按营、连、排编队，试练中因人施教、由易到难、由浅入深，先分后合、分步细训，精讲多练、军政并重、循序渐进、劳逸结合、科学施教。</td></tr>
<tr><td>课程代码</td><td>GB000011、GB00012、GB00013、GB00014、GB00015</td><td>课程名称</td><td>劳动教育（1）、（2）（3）（4）（5）</td></tr>
<tr><td>课程性质</td><td>必修</td><td>总学时</td><td>68</td></tr>
<tr><td>理论学时</td><td>16</td><td>实践学时</td><td>52</td></tr>
<tr><td>课程学分</td><td>3</td><td>考核方式</td><td>考查</td></tr>
<tr><td colspan="4">课程描述</td></tr>
<tr><td>课程目标</td><td colspan="3">素质目标：<br>1.增强职业认同感和劳动自豪感，提升创意物化能力，培育不断探索、精益求精、追求卓越的工匠精神和认真负责、爱岗敬业的劳动态度；<br>2.树立正确的劳动观念， 体会劳动创造美好生活，热爱劳动，尊重普通劳动者，形成良好的劳动习惯和品质， 培养勤俭、奋斗、创新、奉献的劳动精神；<br>3.培育社会公德，厚植爱国爱民的情怀。<br>知识目标：<br>1.准确把握社会主义建设者和接班人的劳动精神面貌、劳动价值取向和劳动技能 水平的培养要求，掌握满足日常生存发展需要的基本劳动知识；<br>2.理解和形成马克思主义劳动观，牢固树立劳动最光荣、劳动最崇高、劳动最伟大、劳动最美丽的观念。<br>能力目标：<br>1.具备满足生存发展需要的必备劳动能力，体认劳动不分贵贱；<br>2.提高职业劳动技能水平，增强劳动自立自强能力。</td></tr>
<tr><td>主要内容</td><td colspan="3">本课程围绕“为党育人、为国育才”的办学宗旨，秉承“立德树人、教书育人”的校训，结合专业特点设定教学内容，主要包括以下内容：<br>1.持续开展日常生活劳动。<br>2.定期开展校内外公益服务性劳动，做好校园环境秩序维护，运用专业技能为社会、 为他人提供相关公益服务。<br>3.依托实习实训，参与真实的生产劳动和服务性劳动。<br>4.开展“大国工匠进校园”“优秀毕业生报告会”“优秀劳模宣讲会”“劳动安全和法规”等专题讲座。</td></tr>
<tr><td>教学要求</td><td colspan="3">1.要围绕劳动精神、工匠精神、劳动组织、劳动安全和劳动法规等方面设计教学内容，加强马克思主义劳动观教育，普及与学生职业发展密切相关的通用劳动科学知识，并经历必要的实践体验；<br>2.要将劳动教育全面融入公共基础课，要强化马克思主义劳动观、劳动安全、劳动法规教育。专业课在进行职业劳动知识技能教学的同时，注重培养“干一行爱一行”的敬业精神，吃苦耐劳、团结合作、严谨细致工作态度；<br>3.要将劳动素养纳入学生综合素质评价体系。以劳动教育目标、内容要求为依据，将过程性评价和结果性评价结合起来，健全和完善学生劳动素养评价标准、程序和方法，发挥评价的育人导向和反馈改进功能；<br>4.要建立专兼职相结合的劳动教育教师队伍。根据学校劳动教育需要，明确劳动教育责任人，配齐劳动教育必修课教师，聘请相关行业专业人士担任劳动实践指导教师。保持教师队伍的相对稳定性：</td></tr>
</table>

| | | | |
|---|---|---|---|
| | 5.要充分发挥教职员工特别是班主任、辅导员的作用，利用共青团、党组织以及学生社团等各方面的力量，合力开展劳动教育实践活动。 | | |
| 课程代码 | GB00016、GB00017 | 课程名称 | 大学语文（1）、（2） |
| 课程性质 | 必修 | 总学时 | 66 |
| 理论学时 | 54 | 实践学时 | 12 |
| 课程学分 | 4 | 考核方式 | 考试 |
| 课程描述 | | | |
| 课程目标 | **素质目标：**<br>1.浸润革命精神，厚植家国情怀，增强责任担当，做有理想信念的人；<br>2.感受先贤魅力，塑造高尚品格，培育宽广情怀，做有道德情操的人；<br>3.坚定文化自信，传承中国文化，培育工匠精神，做有扎实学识的人；<br>4.感悟人生智慧，懂得为人处世，学会感恩怀德，做有仁爱之心的人。<br>**知识目标：**<br>1.能掌握基本的语文学科知识：了解文学鉴赏的基本原理，掌握阅读、鉴赏文学作品的基本方法，领略国学经典之美；<br>2.结合教师资格证考证，着重掌握中国历朝历代的文学文化常识，掌握论说文的写作方法及其技巧。<br>**能力目标：**<br>1.对不同体裁文学作品具有一定的阅读、理解、鉴赏及评析能力，能较深刻地把握文学作品内涵。<br>2.具备较强的口语及书面表达能力，口头表达时能做到用语准确、主旨突出、条理清晰、大方得体；书面表达能做到规范准确、言之有物、言而有文。 | | |
| 主要内容 | 1.阅读与鉴赏。精选中国历代经典文学作品为讲授对象，采用专题的形式，每个专题精选篇目展开讲解，所选篇目涵盖政治、社会、历史、自然等方面。<br>2.应用文写作。针对各专业学生特点及职业要求，设计求职简历及调查报告的撰写，掌握两种应用文的基本结构及写作技法，学会撰写规范的求职简历及调查报告，提升职业素养。<br>3.口语与交际。在实践活动课程中设计了诗歌朗诵会与即兴演讲，培养学生在理解基础上有感情地朗诵及逻辑清晰，完整有序地进行即兴演讲的能力。 | | |
| 教学要求 | 1.在教学中力求以文本带动知识，引导学生理解母语的造字构词、措句成篇、情辞声韵之妙；通过知识点的细化与深化，培养学生“言之有物，言而有序”地进行写作的能力；运用问题式、陈述式、发现式等教学方法，提高学生人文境界和审美能力，为其文化人格的健全和知识结构的良化奠定基础。<br>2.为兼顾学生的接受程度及课程的生动性，本课程在篇目讲解中不追求逐字解释，主要就每篇课文的精要之处进行重点讲解，并发挥主讲教师的专业优势，在加强课堂效果之余提高授课的学术性和前沿性，使学生对讲授内容产生兴趣，又能真正学到知识，具有一定学术眼光与研究意识，提高对中国文学的整体认识。<br>3.本课程不仅以提高学生文学文化素养和母语应用能力为目标，更要以中国语言、文学所体现的人文精神和优秀传统熏陶学生，帮助学生树立正确的世界观、人生观、价值观，传承优秀的民族文化血脉，增强爱国主义精神和中国特色社会主义文化自信。 | | |
| 课程代码 | GB00018、GB00019 | 课程名称 | 大学英语（1）、（2） |
| 课程性质 | 必修 | 总学时 | 132 |
| 理论学时 | 92 | 实践学时 | 40 |
| 课程学分 | 8 | 考核方式 | 考试 |
| 课程描述 | | | |
| 课程目标 | **素质目标：**<br>1.树立正确的世界观、人生观、价值观。<br>2.具有端正的英语学习态度、饱满的英语学习热情、良好的英语学习习惯。<br>3.坚定文化自信，主动积极讲好中国故事，继承与传播中国文化。 | | |

| | |
|---|---|
| | 4.了解多元文化知识，汲取文化精髓，提升自身英语学科核心素养。<br>**知识目标：**<br>1.掌握必要的英语语音与2700--3000 的常用英语词汇。<br>2.掌握基本的英语时态、语态、句子结构、语篇与语用知识。<br>3.掌握常用英语应用文体的基本结构及句式表达。<br>4.掌握英语语言学习基本策略与英语思维方法。<br>5.掌握必要的跨文化知识、职场文化、企业文化与**中华优秀**传统文化<br>。**能力目标：**<br>1.能运用英语完成与职业相关的理解活动。<br>2.能运用英语完成与职业相关的表达活动。<br>3.能运用英语完成职场中的互动活动。<br>4.能在日常交际中熟练运用英语基本技能。<br>5.能运用英语进行教学设计与课堂教学。<br>6.能运用英语讲好中国故事，传播中国文化。 |
| 主要内容 | 本课程内容主要包括以下模块：<br>模块一：职业与个人，包括人文底蕴、职业规划、 职业精神专题。职场 情境任务有求职应聘、文件处理、活动策划、活动组织、参访接待、市场调查等。<br>模块二：职业与社会，包括社会责任、科学技术、文化交流专题。职场情境任务有营销策划、电子邮件处理等。<br>模块三：职业与环境，包括生态环境、职场环境专题。职场情境任务有危机公关、交易善后等。 |
| 教学要求 | 1.教师在教学中践行OBE教学理念，提升学生英语学习获得感。<br>2.教师在教学中灵活采用任务型教学法、多媒体辅助教学法和情境教学法等多种教学方法，注重学生英语听、说、读、写、译基本语言技能的综合训练，引导学生将英语语言知识转化为英语应用能力。<br>3.教师在课堂注重学生英语语言学习策略的培养，增强学生应用语言学习策略的意识，提升自主学习能力，增强学习效果。<br>4.教师在学生学法上主要运用合作、探究模式激发学生的学习兴趣、克服畏难情绪，引导学生积极参与课堂活动，培养合作意识与语言思维能力。<br>5.在教学硬件与软件方面，要求运用多媒体教室，制作精美课件，熟练运用教学平台，如学习通等教学软件开展线上、线下混合式教学，提高课堂实效。 |

| | | | |
|---|---|---|---|
| 课程代码 | GB00020、GB00021、GB00022、GB00023 | 课程名称 | 大学体育与健康（1）、（2）（3）（4） |
| 课程性质 | 必修 | 总学时 | 134 |
| 理论学时 | 36 | 实践学时 | 116 |
| 课程学分 | 8 | 考核方式 | 考查 |

| | |
|---|---|
| 课程描述 | |
| 课程目标 | **素质目标：**<br>1.培养顽强拼搏、团结协作、敢于竞争的优良品质；<br>2.养成良好的心理品质，表现出人际交往的能力与合作精神；<br>3.提高对个人健康和群体健康的责任感，形成健康的生活方式；<br>4.发扬体育精神，形成积极进取，乐观开朗的生活态度。<br>**知识目标：**<br>通过体育理论知识的学习，认识体质、健康与体育的关系，为体育锻炼提供有效的指导，了解运动项目竞赛规则，提高竞技体育欣赏水平。<br>**能力目标：**<br>1.增强体质，提高运动能力，发展力量、速度、耐力、灵敏、协调等身体素质；<br>2.具体掌握两项以上运动项目的基本方法和技能；<br>3.能科学地进行体育锻炼，提高运动能力；<br>4.具备常见运动创伤的处置方法的能力。 |

<table>
<tr><td>主要内容</td><td colspan="3">本课程内容分为七个模块：<br>1.体育理论知识；<br>2.操类运动；<br>3.球类运动；<br>4.田径运动；<br>5.民族传统体育；<br>6.健康体适能；<br>7.“国家学生体质健康标准”的实施。</td></tr>
<tr><td>教学要求</td><td colspan="3">1.坚持“健康第一”和“终身体育”原则：教师以提高学生身心健康为主线，以增强学生体质为目标，在教学过程中充分发挥主导作用，尊重学生的主体地位，带动学生积极参与学习和锻炼的积极性；培养终身体育意识，为学生终身发展和综合素养的提高打下坚实基础；<br>2.采用灵活多样的教学方法，积极恰当地运用现代化手段，时刻重视学生兴趣的培养和其他领域知识的渗透;<br>3.尊重学生个体差异，注重过程性评价，突出激励、发展功能，促进学生身心和谐发展，提高教学效果。</td></tr>
<tr><td>课程代码</td><td>GB00024、GB00025</td><td>课程名称</td><td>信息技术（1）、（2）</td></tr>
<tr><td>课程性质</td><td>必修</td><td>总学时</td><td>49</td></tr>
<tr><td>理论学时</td><td>20</td><td>实践学时</td><td>29</td></tr>
<tr><td>课程学分</td><td>3</td><td>考核方式</td><td>考查</td></tr>
<tr><td colspan="4">课程描述</td></tr>
<tr><td>课程目标</td><td colspan="3">素质目标：<br>1.培养理想信念坚定的专业人才；<br>2.提升个人信息素养；<br>3.在现实及虚拟空间中遵守相关法律法规，信守信息社会的道德与伦理准则；<br>4.具备较强的信息安全意识及防护能力。<br>知识目标：<br>1.掌握信息技术基础知识、计算机基础知识、网络基础知识。<br>2.熟练掌握计算机操作系统、办公软件、上网操作技能<br>能力目标：<br>1.培养技术应用能力；<br>2.掌握常用的工具软件和信息化办公技术；<br>3.能从信息化角度分析问题的解决路径，通过创新思维、具体实践使问题得以解决。</td></tr>
<tr><td>主要内容</td><td colspan="3">本课程主要包括以下内容：<br>1.文档排版；<br>2.电子表格；<br>3.演示文稿；<br>4.信息检索；<br>5.信息技术发展史；<br>6.新技术的应用及融合。</td></tr>
<tr><td>教学要求</td><td colspan="3">1.加强理实一体教学。理论课和实验课都在机房完成，采用大屏幕投影和服务端控屏技术，利用电子讲稿或教学课件进行理论讲授与操作演示，把计算机的<br>2.基本理论、基础知识和基本技能有机结合起来，突出重点难点。以培养学生创新精神与动手实践能力为目的，教师严格课堂管理，严格平时成绩测试管理。采用“任务驱动教学法”，课前做好学习任务样张展示给学生，让学生对学习内容一目了然；<br>3.加强理论教学内容改革。对计算机部分基础理论知识内容进行实时更新，进一步拓展加深计算机网络方面内容，新增贴近实际工作、生活中的案例；<br>4.加强实验教学环节改革。运用任务驱动教学法，强化实训，强化实验课程教学，重视学生的计算机实际动手操作技能训练，培养学生掌握计算机新知识能力。</td></tr>
</table>

2.公共基础选修课模块

公共基础选修课包括限选课程9门，任选课程2门（四选二）。

（1）限选课程：国家安全教育、党史国史、创业基础、马克思主义理论、大学生职业发展与就业指导、职业素养、中华优秀传统文化、高等数学9门课程，共计163学时，10学分。

课程描述如下：

**公共基础选修（限选课）课程设置及描述**

| **课程** 《国家安全教育》课程描述 | | | |
|---|---|---|---|
| **课程代码** | GD00001 | **课程名称** | 国家安全教育 |
| **课程性质** | 限选 | **总学时** | 17 |
| **理论学时** | 13 | **实践学时** | 4 |
| **课程学分** | 1 | **考核方式** | 考查 |
| **课程描述** | | | |
| **课程目标** | **素质目标：**<br>树立起安全第一的意识。树立积极正确的安全观，把安全问题与个人发展和国家需要、社会发展相结合，为构筑平安人生积极努力。<br>**知识目标：**<br>1.了解安全信息，相关的安全问题分类知识以及安全保障的基本知识。<br>2.掌握与安全问题相关的法律法规和校纪校规。<br>**能力目标：**<br>具备维护国家安全、社会安全和校园安全的基本技能。 | | |
| **主要内容** | 本门课程主要包括以下7部分的内容：<br>1.法律法规、校纪校规；2.应急知识、公共安全;3. 珍惜生命、人身安全;4.物品保管、财产安全;5.防火知识、消防安全;6.出行平安、交通安全;7.校园环境、周边安全。 | | |
| **教学要求** | 1.教学内容应力求实践性、科学性，突出强调理论联系实际，切实增强针对性，注重实效；<br>2.在遵循教学规律的前提下，充分利用线上教学资源进行教学，讲究内容更新与方法创新相融合，课内教学与课外实践相结合，创设教育引导与行为实践的学习形态，更好地激发学生学习主动性和参与性，提升教学实效，学以致用，知行合一。 | | |
| **课程** 《党史国史》课程描述 | | | |
| **课程代码** | GD00002 | **课程名称** | 党史国史 |
| **课程性质** | 限选 | **总学时** | 17 |
| **理论学时** | 13 | **实践学时** | 4 |
| **课程学分** | 1 | **考核方式** | 考查 |
| **课程描述** | | | |
| **课程目标** | **素质目标：**<br>运用唯物史观对中国共产党领导中国人民站起来、富起来、强起来的历史进程、重大事件、人物的分析，激发爱国主义情感和历史责任感使命感，坚定对马克思主义的信仰，增强“四个自信”，增强爱党、跟党走的自觉性。 | | |

| | |
|---|---|
| | **知识目标：**<br>了解中国共产党带领中国人民争取民族独立、解放和实现国家富强、人民幸福这两大历史任务接续奋斗的历史，懂得新民主主义革命取代旧民主主义革命、人民共和国取代资产阶级共和国的历史必然性，懂得中国共产党领导中国人民走上社会主义道路的历史必然性；了解中国共产党和人民群众为救亡图存而进行的艰辛探索、顽强奋斗的历程及经验教训，认识历史和人民怎样选择了马克思主义、选择了中国共产党、选择了社会主义道路、选择了改革开放；了解开创和发展中国特色社会主义的伟大进程、伟大成就、重大意义<br>**能力目标：**<br>树立唯物史观，提高运用科学的历史观、方法论分析问题、解决问题的能力，警惕和反对历史虚无主义；能够依据史料与史实对史事表达自己的看法；能对同一史事的不同解释加以评析；能全面客观地评价历史人物、事件、现象；通过自主学习、小组合作探究等，培养合作精神和能力。 |
| **主要内容** | 本课程主要分为四大模块内容：<br>1.夺取新民主主义革命伟大胜利2.完成社会主义革命和推进社会主义建设<br>3.进行改革开放和社会主义现代化建设4.开创中国特色社会主义新时代 |
| **教学要求** | 1.本课程教学时，应该注意结合中国近现代史的发展，着力阐明中国共产党发展规律,总结中国共产党每个历史阶段的基本经验、教训。同时,在论述中国近现代史的基本问题时,还要注意联系社会上流行的有关思潮,联系大学生经常关注或者感到困惑的重大问题,有针对性地说明有关的历史情况,着重从正面分析；注意培养运用马克思主义的立场、观点和方法分析和解决问题的能力，增强执行党的基本路线和基本纲领的自觉性和坚定性，积极投身社会主义现代化强国建设的伟大实践。<br>2.以学生为主体，建议采用任务驱动教学法、案例教学法、合作探究法。<br>3.课前5分钟进行一个“红色故事”的宣讲，通过一个个鲜活生动的人物、事件让学生体会到中国共产党的伟大。<br>4.实行多元化的评价体系，既有教师点评，也有学生的自评、互评；既有课后总结性评，也有课中过程性评。本课程学生总评成绩由平时成绩和期末考试成绩两部分组成。 |

**课程** 《马克思主义理论》课程描述

| | | | |
|---|---|---|---|
| **课程代码** | GD00003 | **课程名称** | 马克思主义理论 |
| **课程性质** | 限选 | **总学时** | 17 |
| **理论学时** | 13 | **实践学时** | 4 |
| **课程学分** | 1 | **考核方式** | 考查 |

**课程描述**

| | |
|---|---|
| **课程目标** | **素质目标：**<br>1.树立马克思主义世界观、人生观、价值观，坚定马克思主义信仰。<br>2.树立崇高理想和科学价值观的理念。<br>**知识目标：**<br>1.掌握马克思主义理论的基本观点和基本理论。<br>2.明确马克思主义理论的科学性、时代性和创新性。<br>**能力目标：**<br>1.增强怀疑、批判、创新能力。<br>2.提高哲学思维能力。 |

| | |
|---|---|
| **主要内容** | 1.哲学及马克思主义理论<br>2.世界物质性与实践<br>3.世界的联系与发展<br>4.社会基本矛盾<br>5.生产力、人民群众、文化在社会发展中的作用<br>6.认识活动<br>7.真理<br>8.价值与价值观<br>9.人的自由全面发展 |
| **教学要求** | 1.本课程以学生为本，强化学生对马克思主义理论的认识和理解，树立科学的世界观、人生观、价值观，坚定马克思主义信仰；<br>2.要更新教育观念、创新教学方法。用学生所喜闻乐见的语言和形式讲好理论；以学生为主体，采用启发式教学和案例教学法，努力探索新的教学方法，特别是现代教学手段，不断提高教学质量。 |

**课程** 《创业基础》课程描述

| | | | |
|---|---|---|---|
| **课程代码** | GD00004 | 课程名称 | 创业基础 |
| **课程性质** | 限选 | 总学时 | 32 |
| **理论学时** | 22 | 实践学时 | 10 |
| **课程学分** | 2 | 考核方式 | 考查 |

**课程描述**

| | |
|---|---|
| **课程目标** | **素质目标：**<br>确立科学的创新创业理念，以适应国家经济发展、社会进步以及人的全面发展的需求；深入理解创业与职业发展之间的紧密联系，遵循创业的基本规律，并积极付诸实践；通过在就业过程中展现企业家精神的优势与竞争力，实现卓越的工作表现和职业成就。<br>**知识目标：**<br>掌握开展创新与创业活动所必需的基础理论知识；理解创新与创业的核心概念及其基本内涵，以及创业活动的独特性，辩证地分析创业主体、创业机遇、创业资源、创业规划与创业项目。<br>**能力目标：**<br>具备必要的创新意识和创业能力；掌握创业资源整合与创业计划撰写的方法，熟悉新企业的开办流程与管理，提高创办和管理企业的综合素质和能力。 |
| **主要内容** | 本课程的架构设计科学且合理，内容编纂以习近平新时代中国特色社会主义思想为指导，紧密结合创新创业的实践过程，并吸收了国内外先进的创新创业理论。全书共分为八章，涵盖了创新与创业的初步认识、创新素养的培养、创新发明与成果保护、创业机会与风险评估、创业者与创业团队建设、创业资源获取与融资策略、创业计划制定以及新创企业的管理等多个方面。 |
| **教学要求** | 本课程的教学可以采用多种灵活的教学手段，包括：多媒体教学、创新创业大赛、讲座、社会实践（参观访问、调查、专业实习等）、集中教学和个体辅导（咨询）；在授课过程中，借助案例、视频、讨论、小游戏等活跃课堂气氛。调动学生的积极性和主动性，使学生在参加活动的过程中，既加深了对知识的理解，又提高了动手的能力；采取过程性考核（60%）+终结性考核（40%）相结合的形式进行课程考核与评价。 |

**课程** 《大学生职业发展与就业指导（1）（2）》课程描述

| | | | |
|---|---|---|---|
| **课程代码** | GD00005、GD00006 | **课程名称** | 大学生职业发展与就业指导 |

| | | | |
|---|---|---|---|
| | | | （1）（2） |
| **课程性质** | 限选 | **总学时** | 32 |
| **理论学时** | 22 | **实践学时** | 10 |
| **课程学分** | 2 | **考核方式** | 考查 |
| **课程描述** | | | |
| **课程目标** | **素质目标：**<br>树立职业生涯发展的自主意识，树立积极正确的人生观、价值观和就业观念，能把个人发展和国家需要、社会发展相结合，确立职业的概念和意识，愿意为个人的生涯发展和社会发展主动付出积极的努力。<br>**知识目标：**<br>1.了解职业生涯规划方法，把握职业选择的原则和方向；<br>2.基本了解职业发展的阶段特点，较为清晰地认识自己的特性、职业的特性以及社会环境；<br>3.掌握基本的职场市场信息，相关的职业知识，了解就业形势与政策法规；<br>4.掌握基本的求职信息、就业技巧等基本知识。<br>**能力目标：**<br>具备自我探索能力，独立思考和勇于创新的能力，掌握信息获取与自我职业生涯管理技能，提高学生的各种通用技能，比如沟通技能、自我管理技能、人际交往技能和团队协作精神等。 | | |
| **主要内容** | 1.职业发展：大学生活与职业发展，职业生涯规划理论、自我探索、工作世界探索、职业发展决策、职业素养拓展、综合实践；<br>2.就业指导：就业政策与形势、毕业去向的分析与选择、求职准备、应聘实务、求职心理调适、就业权益保护、职业适应与发展。 | | |
| **教学要求** | 1.将多媒体教学与职业生涯课程相结合，在教学中根据所教的内容，灵活地将视听讲说结合起来，增强学生课堂学习的生动性；<br>2.教师应发挥主观能动性，充分开发事业有成的毕业生等德育资源，让学生以此为榜样，汲取成功的职业生涯经验，帮助学生更好地进行生涯规划；坚持理论与实践相结合，讲授与训练相结合。在课程理论讲授的基础上恰当安排实践训练活动，如：典型案例讨论，情境模拟训练，课堂小游戏，角色扮演、主题辩论、社会调查等。开展互动式的实践活动，提高学生分析问题、解决问题的能力，培养学生的口头表达、书面表达的能力，进一步深化学生的团结协作意识、职场适应和应变能力；<br>3.根据教学需要，组织学生开展生活规划等比赛，将教学场所移至赛场，通过层层预赛选拔，让更多学生参与进来。提高学生的学习积极性。寓教于赛，以赛促学，以赛促教；<br>4.以就业为导向，以提升学生综合就业能力为目标，突出对学生在校期间全过程就业指导；<br>5.加强就业形势和政策的宣传教育，帮助学生树立正确的就业观念；<br>6.充分运用现代化技术和手段，采取灵活多样的方式组织就业指导教学与训练，动员学生全身心地参与。 | | |
| **课程** 《职业素养》课程描述 | | | |
| **课程代码** | GD00007 | **课程名称** | 职业素养 |
| **课程性质** | 限选 | **总学时** | 16 |
| **理论学时** | 8 | **实践学时** | 8 |

| 课程学分 | 1 | 考核方式 | 考查 |
|---|---|---|---|
| 课程描述 | | | |
| 课程目标 | **素质目标:**<br>通过本门课程的学习，学生应掌握职业道德基本规范，树立正确的职业道德观念，明辨是非，诚实守信、秉公办事。树立正确的世界观、人生观、价值观和职业观；养成良好的职业素质和就业创业能力，为未来职业生涯奠定基础。<br>**知识目标:**<br>课程目标通过本门课程的学习， 学生应了解本专业就业所需要的职业形象、职业态度、职业技能、职业道德和职业精神，并且掌握相关的提升途径和方式方法；能够进行相关的认知检测，并制订针对性的培养措施，增强就业竞争力。<br>**能力目标:**<br>学生应根据不同专业要求，掌握交流能力团队合作能力信息处理能力、应用能力、创新能力、解决问题能力和自我学习能力。 | | |
| 主要内容 | 本课程的主要内容包括:<br>项目一 大学生职业素养概述<br>项目二 自我管理能力的提升<br>项目三 情绪管理能力的提升<br>项目四 沟通表达能力的提升<br>项目五 问题解决能力的提升<br>项目六 团队合作能力的提升<br>项目七 科学管理时间<br>项目八 塑造职业形象 | | |
| 教学要求 | 1.教学方法：采取“项目制+任务驱动式”教学方式，教师布置探究性学习任务，学生分组合作、查阅资料、设计调研、形成报告，师生之间有效沟通，提升学习效果；<br>2.教学评价：包括形成性评价和结果性评价，利用探究性学习任务的完成过程及表现作为过程性评价的依据:期末基本基础理论的检测得出结果性评价；<br>3.教学资源：建议结合本专业“校企合作”中的企业、社会资源，增强学生积极对接行业、企业、职业的学习意识。案例教学时多用贴近学生、贴近专业、贴近社会的案例，培养学生发现问题、分析问题和解决问题的能力；<br>4.教学师资：任课教师具有一定的行业、企业实践经历，或者拥有相关的行业、企业资源，并且具有一定的数字化、信息化教学水平。 | | |
| **课程** 《中华优秀传统文化》课程描述 | | | |
| **课程代码** | GD00008 | **课程名称** | 中华优秀传统文化 |
| **课程性质** | 限选 | **总学时** | 16 |
| **理论学时** | 10 | **实践学时** | 6 |
| **课程学分** | 1 | **考核方式** | 考查 |
| 课程描述 | | | |
| 课程目标 | **素质目标：**<br>热爱**中华优秀**传统文化，具有强烈民族自豪感与文化自信心。<br>**知识目标：**<br>了解中国传统文学、哲学、美德等文化精髓及中国传统艺术、建筑等文化成果，熟悉中国传统节日、服饰及饮食文化，传承**中华优秀**传统文化的基本精神。 | | |

| | |
|---|---|
| | **能力目标：**<br>能够从文化的视野分析、解读当代社会的种种现象，能够把内在的文化素养在言行举止中体现出来。 |
| **主要内容** | 本课程主要包括古代哲学思想，中国传统美德，古代文学，中国传统建筑，中国传统艺术，节日文化、服饰文化、饮食文化等6个模块（项目）和古代哲学思想之天人合一思想、贵和尚中思想、上善若水思想、大智若愚思想，中国传统美德之仁爱孝悌、勤劳节俭、明礼诚信、安贫乐道、浩然之气，古代文化之历史脉络、古代文学精神，中国传统建筑之庙堂殿宇、园林建筑、民居建筑、石桥建筑，中国传统艺术之书法、绘画、戏曲、雕刻、剪纸、皮影戏、刺绣，节日文化、服饰文化、饮食文化之服饰发展、食文化、酒文化、茶文化等26个任务。 |
| **教学要求** | 1.本课程以学生为本，培养学生对**中华优秀**传统文化的热爱，提高学生的民族自豪感和文化自信心；<br>2.开展案例教学、仿真教学、情景教学、讨论教学等，重视教法与学法的改革；<br>3.理论与实践相结合，结合**中华优秀**传统文化的内容开展社会实践活动，重视过程育人。 |

| **课程** 《高等数学》课程描述 | | | |
|---|---|---|---|
| **课程代码** | GD00011 | **课程名称** | 高等数学 |
| **课程性质** | 限选 | **总学时** | 16 |
| **理论学时** | 10 | **实践学时** | 6 |
| **课程学分** | 1 | **考核方式** | 考查 |

| **课程描述** | |
|---|---|
| **课程目标** | **素质目标：**<br>逐步养成良好的学习习惯、 严谨细致的职业意识和实事求是的科学态度，提高学生就业能力与创业能力。<br>**知识目标：**<br>在普通高中或中等职业教育基础上，使学生进一步学好职业岗位和生活中所必要的数学知识，并掌握职业生涯发展所需要的数学基础知识。<br>**能力目标：**<br>培养学生的数学素质，以及计算技能、计算工具使用技能和数据处理技能，培养学生的观察能力、空间想象能力、分析与解决问题能力和数学思维能力。 |
| **主要内容** | 1.函数、极限与连续 2.导数与微分 3.导数应用 4.不定积分 5.定积分及其应用 6.常微分方程 7.空间解析几何与向量代数 8.多元函数微积分 9.无穷级数 |
| **教学要求** | 1.本课程以学生为本，强化的观察能力、空间想象能力、分析与解决问题能力和数学思维能力。<br>2.要更新教育观念、创新教学方法。运用示范教学、情景教学、案例教学、模块化教学，采用启发式、参与式教学方法，充分采用信息化教学手段进行教学。 |

（2）任选课程：包括美术鉴赏、音乐鉴赏、人际沟通与礼仪、应用文写作4门课程，其中美术鉴赏、音乐鉴赏第三学期开设，人际沟通与礼仪、应用文写作第四学期开设，这两学期各选1门，共选2门作为公共基础任选课程，共计50学时，3学分。

课程描述如下：

## 公共基础选修（任选课）课程设置及描述

<table>
<tr><td colspan="4">课程　《美术鉴赏》课程描述</td></tr>
<tr><td>课程代码</td><td>GX40015</td><td>课程名称</td><td>美术鉴赏</td></tr>
<tr><td>课程性质</td><td>任选</td><td>总学时</td><td>34</td></tr>
<tr><td>理论学时</td><td>17</td><td>实践学时</td><td>17</td></tr>
<tr><td>课程学分</td><td>2</td><td>考核方式</td><td>考查</td></tr>
<tr><td colspan="4">课程描述</td></tr>
<tr><td>课程目标</td><td colspan="3">素质目标:<br>培养学生热爱艺术、感知艺术、享受艺术的意识，陶冶情操，提升审美情趣和艺术修养。<br>知识目标:<br>使学生掌握美术学科的基础理论知识、历史知识，了解美术的语言和表达规律，辨识不同美术风格、流派及其特征。<br>能力目标:<br>提高学生的艺术感知能力，能够鉴赏和分析美术作品，理解美术的发展历程及相关学术用语。</td></tr>
<tr><td>主要内容</td><td colspan="3">1.美术的起源、发展、分类、形式语言等；<br>2.涵盖从原始社会到20世纪的中外优秀美术作品，包括绘画、雕塑、建筑、工艺美术等；<br>3.介绍不同时期和地区的美术风格与流派，以及代表性艺术家和作品。</td></tr>
<tr><td>教学要求</td><td colspan="3">1.采用讲授法、讨论法、赏析法、互动等多种教学手段，增强学生的理解和认知能力；<br>2.结合美术作品的学习和鉴赏，培养学生的民族文化自信，促进健康人格的塑造；<br>3.鼓励学生将所学知识应用于实际，通过实践活动提高学生的鉴赏能力和创新思维。</td></tr>
<tr><td colspan="4">课程　《音乐鉴赏》课程描述</td></tr>
<tr><td>课程代码</td><td>GX40013</td><td>课程名称</td><td>音乐鉴赏</td></tr>
<tr><td>课程性质</td><td>任选</td><td>总学时</td><td>34</td></tr>
<tr><td>理论学时</td><td>17</td><td>实践学时</td><td>17</td></tr>
<tr><td>课程学分</td><td>2</td><td>考核方式</td><td>考查</td></tr>
<tr><td colspan="4">课程描述</td></tr>
<tr><td>课程目标</td><td colspan="3">素质目标:<br>培养学生的审美素质，提高对真善美的认识，树立正确的审美观念，激发想象力和创新意识。<br>知识目标:<br>使学生掌握音乐基础理论知识，了解音乐各门类的概念、特征、类型、要素及鉴赏方法，提高对音乐的感性和理性认识。<br>能力目标:<br>提高学生的音乐鉴赏能力，使其能够从整体上感受、体验音乐表现内容，并评价音乐内容和形式中所反映的价值观。</td></tr>
</table>

| | |
|---|---|
| **主要内容** | 1.音乐的三要素、二度创作、三度创作和音乐欣赏的方法；<br>2.涵盖中国古代音乐、民歌、民族器乐、歌剧、舞剧音乐，以及西方古代音乐、巴洛克时期音乐、古典主义时期音乐、浪漫主义音乐、20世纪音乐等；<br>3.介绍不同时期和地区的代表性音乐风格与流派，以及代表性艺术家和作品。 |
| **教学要求** | 1.采用讲授法、案例分析法、讨论法、演示法、练习法等多种教学手段，增强师生互动，提高学生的理解认知能力；<br>2.结合音乐作品的学习和鉴赏，培养学生的民族文化自信，促进健康人格的塑造；<br>3.鼓励学生将所学知识应用于实际，通过实践活动提高学生的鉴赏能力和创新思维。 |

**课程** 《人际沟通与礼仪》课程描述

| | | | |
|---|---|---|---|
| **课程代码** | GX40026 | **课程名称** | 人际沟通与礼仪 |
| **课程性质** | 任选 | **总学时** | 16 |
| **理论学时** | 10 | **实践学时** | 6 |
| **课程学分** | 1 | **考核方式** | 考查 |

**课程描述**

| | |
|---|---|
| **课程目标** | 素质目标:<br>培养学生良好的职业道德和个人修养，提高学生的跨文化交流意识和社会适应能力，增强学生的自信心和责任感。<br>知识目标:<br>使学生掌握人际沟通的基本理论、有效沟通的技巧、不同场合的礼仪规范以及跨文化沟通的知识。<br>能力目标:<br>提高学生的沟通能力，包括倾听、表达、说服、协调和解决冲突的能力；培养学生在各种社交场合中运用礼仪知识的能力。 |
| **主要内容** | 1.人际沟通理论：沟通的模式、沟通的障碍和沟通的技巧等；<br>2.沟通技巧： 包括非语言沟通、语言表达、倾听技巧、演讲技巧和团队沟通等；<br>3.社交礼仪： 包括个人形象、商务礼仪、餐桌礼仪、公共场合礼仪和网络礼仪等；<br>4.跨文化交流： 包括不同文化背景下的沟通差异、跨文化沟通策略和全球化背景下的礼仪知识等；<br>5.案例分析： 分析真实或模拟的人际沟通和礼仪场景，提高学生的实际操作能力。 |
| **教学要求** | 1.采用讲授法、角色扮演、案例分析、小组讨论、模拟演练等多种教学手段，以提高学生的参与度和实践能力；<br>2.鼓励学生将所学知识应用于实际情境中，如参与社交活动、组织团队项目等，以增强学生的实际操作经验；<br>3.通过课堂表现、小组项目、模拟演练和期末考试等方式评估学生的学习成果，并提供及时的反馈和指导。 |

**课程** 《应用文写作》课程描述

| | | | |
|---|---|---|---|
| **课程代码** | GX10001 | **课程名称** | 应用文写作 |
| **课程性质** | 任选 | **总学时** | 16 |

| 理论学时 | 10 | 实践学时 | 6 |
| --- | --- | --- | --- |
| 课程学分 | 1 | 考核方式 | 考查 |
| 课程描述 | | | |
| 课程目标 | **素质目标：**<br>认同应用文的重要性，具有规范写作应用文的意识，养成规范写作应用文的习惯，为今后走向社会的写作实践的可持续发展奠定良好的基础，培养良好的职业意识和职业素养。<br>**知识目标：**<br>了解应用文写作的材料搜集方法和写作规律。<br>掌握职业应用文的基本格式、写作要求和方法技巧。<br>**能力目标：**<br>能根据日常生活和工作的需要，撰写主题明确、材料准确翔实、结构完整恰当、表达通顺合理的实用文书。<br>能熟练地写好与自己所学专业密切相关的常用文体的应用文。 | | |
| 主要内容 | 本课程主要分为七个模块内容：应用文写作基础知识、学生学业文书写作、教学工作文书写作、行政工作文书写作、日常事务文书写作、社交礼仪文书写作、文化传播文书写作。 | | |
| 教学要求 | 1. 采用案例分析法、情景模拟法、任务驱动法等开展项目式教学，讲练结合，精讲多练，帮助学生分析理解相关的理论知识，强化写作实践，提高学生的写作水平，引导学生为今后更好地开展实践工作奠基。<br>2.采取过程性考核（60%）+终结性考核（40%）相结合的形式进行课程考核与评价。 | | |

## 二、专业技能课程设置及要求

本专业的专业技能课程设置与培养目标相适应，课程内容要紧密联系生产劳动实际和社会实践，突出应用性和实践性，注重学生职业能力和职业精神的培养。专业技能课包括专业基础课程、专业核心课程和专业拓展课程3个模块，共计1058学时，63学分。

1. 专业基础课程模块

按照数字媒体艺术设计岗位群的能力要求，确定设计概论、设计思维与表达、分镜头脚本设计、素描、色彩、图形图像设计、设计基础10门为专业基础课程，共计460学时，27学分。

课程描述如下：

### 专业基础课程设置及描述

| 课程　《设计概论》（美育）课程描述 | | | |
| --- | --- | --- | --- |
| 课程代码 | ZJ31701 | 课程名称 | 设计概论（美育） |
| 课程性质 | 必修课 | 总学时 | 34 |
| 理论学时 | 34 | 实践学时 | 0 |
| 课程学分 | 2 | 考核方式 | 考查 |

| 课程描述 | |
|---|---|
| 课程目标 | **素质目标：**<br>厚植设计审美与文化底蕴，培育创新、人文关怀的设计价值观，增强对数字媒体艺术设计的热爱与责任担当。<br>**知识目标：**<br>理解设计本质、门类、创作过程与发展规律，熟悉数字媒体艺术中设计理论应用案例。<br>**能力目标：**<br>能运用设计理论分析作品，掌握设计分析方法，提升数字媒体艺术设计审美表达与创意应用能力。 |
| 主要内容 | 1. 设计的本质与特征、设计门类（平面设计、室内设计、产品设计等）审美分析。<br>2. 设计创作过程（构思、表达）、设计发展规律。<br>3. 数字媒体艺术中的设计理论应用案例。 |
| 教学要求 | 1.采用“理论讲授 + 作品赏析 + 实践研讨”模式，结合数字媒体艺术案例解析理论。<br>2. 要求学生理解设计概论核心知识，掌握设计作品分析方法<br>3. 通过课堂讨论、作品分析报告、实践项目考核，培养设计理论素养，提升数字媒体艺术设计中的审美表达与创意应用能力 |

| 课程 《设计思维与表达》课程描述 | | | |
|---|---|---|---|
| 课程代码 | ZJ31702 | 课程名称 | 设计思维与表达 |
| 课程性质 | 必修课 | 总学时 | 34 |
| 理论学时 | 34 | 实践学时 | 0 |
| 课程学分 | 2 | 考核方式 | 考查 |

| 课程描述 | |
|---|---|
| 课程目标 | **素质目标：**<br>树立跨学科协作意识与设计伦理观，培养创新、用户导向的专业态度，提升团队协作与责任素养。<br>**知识目标：**<br>掌握设计思维流程、创意工具、可视化技术、用户研究方法及跨学科协作与伦理知识。<br>**能力目标：**<br>能用数字工具完成设计流程，具备用户研究、团队协作及提案汇报、原型演示的实操能力。 |
| 主要内容 | 1.设计思维核心流程（共情→定义→构思→原型→测试）。<br>2.创意工具（头脑风暴、思维导图、SCAMPER 法）。<br>3.视觉化表达技术（草图绘制、故事板、UI/UX 原型设计）。<br>4.用户研究方法（访谈、问卷、可用性测试）。<br>5.跨学科设计协作与设计伦理。 |

| | |
|---|---|
| **教学要求** | 1.采用 ″双轨制″ 教学模式：理论模块结合经典设计案例解析，实践模块以真实设计项目驱动。<br>2.要求学生掌握 Figma/Sketch 等数字工具，完成从需求分析到原型迭代的全流程设计。<br>3.考核包括设计提案汇报（含原型演示）、用户研究报告、团队协作表现，培养用户导向的创新思维与可视化表达能力。 |

**课程**《视听语言》课程描述

| | | | |
|---|---|---|---|
| **课程代码** | ZJ31703 | **课程名称** | 视听语言 |
| **课程性质** | 必修课 | **总学时** | 34 |
| **理论学时** | 34 | **实践学时** | 0 |
| **课程学分** | 2 | **考核方式** | 考查 |

**课程描述**

| | |
|---|---|
| **课程目标** | **素质目标：**<br>培养学生对视听艺术的审美感知，树立创新叙事意识，提升影视创作的文化与艺术责任感，增强团队协作与精益求精的职业素养 。<br>**知识目标：**<br>掌握景别、镜头运动等画面语言，声音设计、剪辑与蒙太奇等知识，熟悉短片创作全流程理论 。<br>**能力目标：**<br>能运用视听语言分析影片，绘制分镜头脚本，独立完成短片声画设计，具备影视创作基础实践能力 。 |
| **主要内容** | 1.视听语言基础：景别、角度、运动镜头等画面语言体系。轴线规则、场面调度与构图原理。色彩、光影在叙事中的符号化表达。<br>2.声音设计：人声、音乐、音效的功能与设计原则。声画同步、声画对位等剪辑技巧。<br>3.剪辑与蒙太奇：线性剪辑与非线性剪辑流程。平行蒙太奇、交叉蒙太奇等叙事手法。<br>4.综合分析：分镜头脚本绘制与动态分析。短片拍摄技巧与后期制作全流程分析。 |
| **教学要求** | 1.采用 ″理论解析 + 案例拉片 + 项目实战″ 模式，结合《盗梦空间》《布达佩斯大饭店》等经典影片分析。<br>2.要求学生能理解和分析分镜、拍摄、剪辑的具体事项内容。<br>3.考核包括：视听语言分析报告、分镜头脚本设计、短片作品声画设计说明。 |

**课程** 《分镜头脚本设计》课程描述

| | | | |
|---|---|---|---|
| **课程代码** | ZJ31704 | **课程名称** | 分镜头脚本设计 |
| **课程性质** | 必修课 | **总学时** | 34 |
| **理论学时** | 17 | **实践学时** | 17 |
| **课程学分** | 2 | **考核方式** | 考查 |

**课程描述**

| | |
|---|---|
| **课程目标** | **素质目标：**<br>通过项目实践，培养学生影视创作的审美素养、团队协作精神，增强创新思维与精益求精的职业态度，提升艺术责任感。<br>**知识目标：**<br>让学生掌握分镜头理论（景别、镜头运动、蒙太奇组接）、脚本格式，熟悉影 |

| | |
|---|---|
| | 视、动画分镜设计全流程。<br>**能力目标：**<br>使学生能运用工具绘制分镜画面，独立完成影视 / 动画分镜头脚本设计，具备分镜叙事与画面表达实操能力。 |
| **主要内容** | 1.分镜头理论：讲解景别、镜头运动、蒙太奇组接原理。<br>2.脚本设计：学习分镜头脚本格式，利用工具绘制分镜画面。<br>3.项目实战：围绕影视短片、动画等主题，完成分镜头脚本全流程设计。 |
| **教学要求** | 1.采用案例式与项目驱动教学，分析经典影片分镜案例。<br>2.实训以真实项目驱动，要求学生掌握分镜设计流程。<br>3.考核结合平时表现与项目作业，评估分镜叙事逻辑、画面表达准确性，培养高质量分镜头脚本设计能力。 |

| **课程** 《素描》课程描述 | | | |
|---|---|---|---|
| **课程代码** | ZJ31705 | **课程名称** | 素描 |
| **课程性质** | 必修课 | **总学时** | 48 |
| **理论学时** | 8 | **实践学时** | 40 |
| **课程学分** | 3 | **考核方式** | 考查 |

| **课程描述** | |
|---|---|
| **课程目标** | **素质目标：**<br>树立创新设计思维，培养审美与专注品质，增强传统与数字工具融合探索精神，提升艺术与职业素养。<br>**知识目标：**<br>掌握设计素描技法、造型规律，熟悉创意表达与数字绘画知识，理解其在专业中的应用逻辑。<br>**能力目标：**<br>能用传统与数位工具创作，具备设计草图绘制、数字绘画及设计思维可视化表达能力。 |
| **主要内容** | 1.基础技法：深化线条、透视运用，强化明暗与质感表现，融入数位板笔刷训练。<br>2.造型与空间：围绕设计对象，开展静物构图、人体结构、场景氛围营造等训练。<br>3.创意与数字融合表达：进行抽象构成训练，深化数字绘画软件操作，强化设计草图转化技巧。 |
| **教学要求** | 1.采用 “观察→解构→设计重构→数字迭代” 模式，结合设计案例贯穿设计思维。<br>2.掌握传统与数位工具，完成 50 + 练习（含设计导向素描、数字创意稿 ），作品融合功能与美感。<br>3.含基础造型（设计结构）、创意主题（附说明 ）、数字绘画（符合规范 ）作业。 |

| **课程** 《色彩》课程描述 | | | |
|---|---|---|---|
| **课程代码** | ZJ31706 | **课程名称** | 色彩 |
| **课程性质** | 必修课 | **总学时** | 48 |
| **理论学时** | 8 | **实践学时** | 40 |
| **课程学分** | 3 | **考核方式** | 考查 |

| **课程描述** |
|---|

| | |
|---|---|
| **课程目标** | **素质目标：**<br>培育色彩审美与创新思维，厚植设计服务意识，塑造传统与数字融合的创作态度，提升艺术人文素养。<br>**知识目标：**<br>掌握色彩基础理论、传统技法，理解造型空间色彩规律，熟悉传统色彩向数字设计转化知识。<br>**能力目标：**<br>能运用传统与数字工具，完成色彩写生、创作，为 UI、数字媒体设计输出适配色彩方案。 |
| **主要内容** | 1. 色彩基础理论：色相环、对比关系，明度/纯度控制，冷暖色调情感与文化象征，关联设计需求讲解。<br>2. 传统色彩技法：水粉/水彩静物写生（从单物到组合场景，衔接设计构图 ）；油画棒、色粉笔质感表现，侧重数字设计质感参考；自然风景色彩采集归纳，服务场景设计。<br>3. 造型与空间：色彩透视（近实远虚、冷暖推移 ）、光影与体积塑造、多光源色彩规律，结合数字场景设计讲解 。<br>4. 设计衔接：传统色彩转数字绘画技巧，聚焦为 UI、数字媒体画面提供手绘色彩方案，含软件适配流程。 |
| **教学要求** | 1. “写生训练 + 理论解析 + 设计应用” ，结合经典画作、数字设计案例（如 APP 界面 ）分析。<br>2. 掌握水粉、水彩等传统工具，完成 30 + 幅作品（含写生、设计导向色彩练习 ）。<br>3. 色彩理论测试（侧重设计应用 ）、静物写生作业（看设计适配性 ）、主题性色彩创作（附设计说明，关联数字媒体/UI 场景 ）。 |

| **课程** 《图形图像设计1、2》课程描述 | | | |
|---|---|---|---|
| **课程代码** | ZJ31707、ZJ31708 | **课程名称** | 图形图像设计 |
| **课程性质** | 必修课 | **总学时** | 120 |
| **理论学时** | 20 | **实践学时** | 100 |
| **课程学分** | 7 | **考核方式** | 考查 |

| **课程描述** | |
|---|---|
| **课程目标** | **素质目标：**<br>培养学生对图形图像设计的审美与创新意识，树立严谨规范的设计态度，增强团队协作与适应行业需求的职业素养。<br>**知识目标：**<br>掌握 PS/AI 软件操作、图形设计核心技术、图像处理及电商海报等项目实战知识。<br>**能力目标：**<br>能熟练运用 PS/AI 完成图形图像设计，独立产出电商海报、品牌 VI 等项目成果。 |
| **主要内容** | 1.软件基础操作：PS 界面布局与图层管理。AI 矢量绘图与路径编辑。文件格式转换与输出规范。<br>2.图形设计核心技术：形状工具与布尔运算（AI）。钢笔工具与路径锚点调整（PS/AI）。图标设计与 LOGO 矢量绘制。 |

| | |
|---|---|
| | 3.图像处理技术：选区工具与复杂抠图（PS）。图像修复与合成（内容识别、仿制图章）。高级调色与特效滤镜（PS）。<br>4.综合项目实战：电商海报设计（PS 合成 +AI 排版）。品牌 VI 基础设计（LOGO + 标准色）。 |
| **教学要求** | 1.采用 ″软件操作→技术模块→项目实战″ 递进式教学，结合行业案例解。<br>2.要求学生掌握 PS/AI 核心功能，完成 5 类设计项目（含源文件与输出文件）。<br>3.考核包括：软件操作测试、图形设计作品集（含设计说明）。 |

| **课程** 《摄影摄像基础》课程描述 | | | |
|---|---|---|---|
| **课程代码** | ZJ31709 | **课程名称** | 摄影摄像基础 |
| **课程性质** | 必修课 | **总学时** | 48 |
| **理论学时** | 12 | **实践学时** | 36 |
| **课程学分** | 3 | **考核方式** | 考查 |

| **课程描述** | |
|---|---|
| **课程目标** | **素质目标：**<br>培养学生摄影摄像艺术审美与创新思维，树立技术与艺术融合的创作观，增强数字媒体创作的耐心、专注力与职业责任感。<br>**知识目标：**<br>掌握摄影摄像基础操作（相机、分镜、设备使用 ）、PS 修片与调色技术，熟悉艺术创作及数字媒体项目适配知识。<br>**能力目标：**<br>能熟练操作设备完成摄影摄像，运用 PS 修图调色，独立产出主题摄影、短片作品，适配数字媒体项目需求。 |
| **主要内容** | 1.摄影基础：相机操作（曝光三要素、ISO/快门/光圈），构图原理（三分法、引导线、对称构图），光线运用（自然光/人工光、软硬光特性）。<br>2.摄像技术：分镜头脚本设计与场面调度，运动拍摄（推/拉/摇/移/跟）与稳定器使用，多机位拍摄与同期声录制。<br>3.PS 修片技术人像精修，产品修图，创意合成。<br>4.图像调色：色阶/曲线/色相饱和度精准调节，电影感色调模拟，商业修图色彩管理（ICC 配置文件）。<br>5.艺术创作：主题摄影创作（人像/静物/创意），修图风格化设计；数字媒体项目适配（UI/插画/广告素材）；视频剪辑（剪映），声画同步与字幕制作；短片类型创作（剧情/广告/纪录片）；影像风格化设计（电影感色调、动态图形）。 |
| **教学要求** | 1. 采用 ″技术训练 + 艺术创作 + 项目实战″ 模式，结合经典影片拉片。<br>2.要求学生掌握单反/微单相机、稳定器等设备，完成 200+ 张摄影作品与PS 修片项目（含图层管理），1 部短片。<br>3.考核包括：摄影作品集（含参数说明）、短片创作（含分镜脚本）、后期处理项目。 |

| **课程** 《设计基础》课程描述 | | | |
|---|---|---|---|
| **课程代码** | ZJ31710 | **课程名称** | 设计基础 |
| **课程性质** | 必修课 | **总学时** | 60 |
| **理论学时** | 8 | **实践学时** | 52 |

| 课程学分 | 3 | 考核方式 | 考查 |
|---|---|---|---|
| 课程描述 | | | |
| 课程目标 | **素质目标：**<br>培养学生设计审美与创新思维，树立理性与感性融合的设计观，增强对数字媒体设计的探索热情与耐心专注品质。<br>**知识目标：**<br>掌握平面、色彩、立体构成基础理论，熟悉 PS、AI 工具应用，理解构成元素向数字设计转化逻辑。<br>**能力目标：**<br>能运用构成原理完成练习，借助 PS、AI 实现数字设计，独立产出适配数字媒体场景的设计项目成果。 | | |
| 主要内容 | 1.平面构成：点线面、重复、渐变、对比等。<br>2.色彩构成：色相、明度、纯度、配色方案。<br>3.立体构成：材料、空间结构、光影效果。<br>4.数字媒体应用：PS、AI 工具应用，构成元素转化为数字设计。 | | |
| 教学要求 | 1.采用案例教学和项目驱动，学生需完成多个构成练习和设计项目。<br>2.考核包括作业、项目和理论测试。 | | |

2.专业核心课程模块

本专业共计开设新媒体文案策划与写作、交互数字内容设计、数字创意界面设计、三维动画设计与制作、影视后期剪辑、数字项目合成、AIGC创意影像与创新创业7门专业核心课程，共计430学时，26学分。

课程描述如下：

**专业核心课程设置及描述**

| 课程 《新媒体文案策划与写作》课程描述 | | | |
|---|---|---|---|
| 课程代码 | ZH31701 | 课程名称 | 新媒体文案策划与写作 |
| 课程性质 | 必修课 | 总学时 | 34 |
| 理论学时 | 17 | 实践学时 | 17 |
| 课程学分 | 2 | 考核方式 | 考查 |
| 课程描述 | | | |
| 课程目标 | **素质目标：**<br>培养学生新媒体营销思维与用户洞察意识，树立文案创作的责任与品牌适配观，提升创意转化及跨平台运营素养。<br>**知识目标：**<br>掌握新媒体文案基础、策划方法、多平台适配及传播策略，熟悉文案伦理与品牌调性把控知识。<br>**能力目标：**<br>能运用工具完成全流程文案项目，产出适配多平台的文案作品、策划案，具备数据监测与效果复盘能力。 | | |

| | |
|---|---|
| **主要内容** | 1.新媒体文案基础：标题技巧、正文结构、视觉化表达。<br>2.策划方法论：市场调研、竞品分析、用户痛点挖掘。<br>3.多平台适配：短视频脚本、推文、H5 文案、广告文案等。<br>4.传播策略设计：KOL 合作、话题运营、数据监测工具应用。<br>5.文案伦理与品牌调性把控。 |
| **教学要求** | 1.采用 ″实战工作坊″ 模式，结合品牌真实案例进行分组策划。<br>2.要求学生掌握 Canva、135 编辑器等工具，完成从需求分析到效果复盘的全流程文案项目。<br>3.考核包括文案作品（含排版设计）、营销策划案、传播数据报告，培养用户洞察能力、创意转化能力及跨平台文案适配能力。 |

| **课程** 《数字创意界面设计》课程描述 | | | |
|---|---|---|---|
| **课程代码** | ZH31702 | **课程名称** | 数字创意产品设计 |
| **课程性质** | 必修课 | **总学时** | 36 |
| **理论学时** | 4 | **实践学时** | 32 |
| **课程学分** | 2 | **考核方式** | 考查 |

| **课程描述** | |
|---|---|
| **课程目标** | **素质目标：**<br>培养学生以用户为中心的设计思维，树立创新与规范兼具的设计态度，提升对数字创意界面设计的审美与职业责任感。<br>**知识目标：**<br>掌握 UI 用户界面创意策划流程、Figma 设计技法，熟悉视觉设计原则及基于 Figma 的交互设计知识。<br>**能力目标：**<br>能熟练运用 Figma 完成 UI 创意策划、视觉设计与交互实现，独立产出高质量 UI 设计项目成果。 |
| **主要内容** | 1.UI 用户界面设计的创意策划流程与方法。<br>2.Figma UI 设计技法：涵盖界面布局、组件设计、样式规范等操作技巧。<br>3.UI 视觉设计原则：色彩搭配、图标设计、界面视觉风格实现。<br>4.基于 Figma 的交互设计：动效制作、交互逻辑设计与原型输出。 |
| **教学要求** | 1.采用案例式与项目驱动式教学，通过实际 UI 项目案例讲解知识点，实训环节以项目任务驱动学习。<br>2.要求学生熟练掌握 Figma 工具，精通 UI 设计流程，具备独立完成 UI 创意策划、视觉设计及交互实现的专业技能。<br>3.考核评价结合平时表现（课堂参与、作业完成情况）与项目考核（UI 设计项目成果、Figma 操作熟练度），培养学生依据用户需求完成高质量 UI 设计的能力。 |

| **课程** 《交互数字内容设计》课程描述 | | | |
|---|---|---|---|
| **课程代码** | ZH31703 | **课程名称** | 交互数字内容设计 |
| **课程性质** | 必修课 | **总学时** | 36 |
| **理论学时** | 4 | **实践学时** | 32 |
| **课程学分** | 2 | **考核方式** | 考查 |

| **课程描述** | |
|---|---|
| **课程目标** | **素质目标：**<br>培养以用户为核心的设计思维，树立注重体验、追求创新的设计态度，增强对 |

| | |
|---|---|
| | 交互数字内容设计的责任感与职业素养。<br>**知识目标：**<br>掌握用户体验设计流程、UI 交互设计原理，熟悉 Figma/Axure 工具操作及界面视觉设计、用户测试优化知识。<br>**能力目标：**<br>能运用工具完成交互原型制作、视觉设计，开展用户测试优化，独立产出适配互联网产品的交互数字内容设计成果。 |
| **主要内容** | 1.互联网产品用户体验设计：用户调研方法、需求分析、用户旅程图与痛点挖掘。<br>2.UI 交互设计核心原理：交互逻辑规划、手势交互规范、动效设计原则。<br>3.工具实操（Figma/Axure）：交互原型制作、页面跳转与动态效果实现。<br>4.界面视觉设计要素：色彩搭配策略、字体图标设计、响应式布局规范。<br>5.用户测试与优化：设计测试方案，收集反馈并迭代设计。 |
| **教学要求** | 1.采用项目驱动式与案例教学法，通过真实互联网产品案例讲解，实训模拟项目推进。<br>2.要求学生掌握用户体验全流程，熟练操作设计工具，精通 UI 交互与视觉设计技巧。<br>3.考核结合平时表现（课堂参与、作业质量）与项目成果（用户体验报告、交互原型、视觉设计作品及优化记录），培养学生从用户需求出发，设计优质互联网产品交互数字内容的能力。 |

**课程** 《影视后期剪辑》描述

| | | | |
|---|---|---|---|
| **课程代码** | ZH31704 | **课程名称** | 影视后期剪辑 |
| **课程性质** | 必修课 | **总学时** | 48 |
| **理论学时** | 8 | **实践学时** | 40 |
| **课程学分** | 3 | **考核方式** | 考查 |

**课程描述**

| | |
|---|---|
| **课程目标** | **素质目标：**<br>培养学生影视剪辑的艺术感知力与职业责任感，树立精准把控节奏、追求剪辑艺术的创作态度，强化耐心、专注度及团队协作中素材整合与沟通素养。<br>**知识目标：**<br>掌握 PR 软件核心剪辑功能（如剪辑流程、转场运用、音频处理等），理解影视剪辑基础理论（叙事结构、节奏把控、镜头语言适配），熟悉不同类型影片（如剧情片、纪录片）剪辑逻辑与规范。<br>**能力目标：**<br>能熟练运用 PR 独立完成短视频、广告片、微电影等影视片段剪辑，精准处理素材衔接、节奏调整，依据项目需求优化剪辑方案，产出符合创意与技术标准的作品。 |
| **主要内容** | 1.PR 基础操作：软件界面、素材导入导出、序列与轨道管理，关键帧基础应用。<br>2.剪辑核心技巧：镜头筛选与组接（匹配剪辑、跳切等手法）、节奏控制（通过剪辑点调整影片节奏）、转场与特效（内置转场及简单特效制作）。<br>3.类型化剪辑实践：结合剧情短片、产品广告、纪实影像等素材，按对应风格与叙事需求完成剪辑实训，融入音频校对、字幕添加等流程。 |

| | |
|---|---|
| **教学要求** | 1.采用案例教学（剖析经典影片及优秀 PR 剪辑案例）、项目实操（布置不同类型剪辑项目）结合，理论讲解穿插案例演示，实训环节以项目驱动学生自主操作。<br>2.熟悉 PR 软件操作逻辑，掌握基础剪辑技法，能独立分析影片剪辑思路，运用 PR 完成素材剪辑、节奏优化与基础包装，满足项目交付基本要求。<br>3.结合平时操作练习、阶段项目成果（，如完成指定类型影片剪辑）、最终综合项目（独立完成完整短片剪辑创作），评估学生 PR 剪辑技能与创意落地能力。 |

**课程** 《数字项目合成》课程描述

| | | | |
|---|---|---|---|
| **课程代码** | ZH31705 | **课程名称** | 数字项目合成 |
| **课程性质** | 必修课 | **总学时** | 48 |
| **理论学时** | 8 | **实践学时** | 40 |
| **课程学分** | 3 | **考核方式** | 考查 |

**课程描述**

| | |
|---|---|
| **课程目标** | **素质目标：**<br>培养学生在数字项目合成中追求艺术品质与技术精度的态度，树立创意与技术融合的理念，增强责任心、专注力及跨环节协作意识，理解合成工作对数字项目全流程的价值。<br>**知识目标：**<br>掌握数字合成核心原理、主流合成软件（如 AE ）操作框架与常用功能，熟悉多类型数字项目（影视、游戏、广告等 ）合成流程规范，了解行业前沿技术及趋势。<br>**能力目标：**<br>能熟练运用合成软件，独立完成影视、游戏、广告等不同类型数字项目合成任务，精准把控需求，协调素材，解决色彩、光影、元素融合等技术难题，产出高质量作品。 |
| **主要内容** | 1.合成软件基础：主流合成工具AE的界面布局、层管理、关键帧动画、基础特效（如遮罩、混合模式、色彩校正 ）操作教学。<br>2.核心合成技术：抠像（蓝绿幕抠像、毛发 / 透明物体抠像技巧 ）、跟踪与稳定（二维跟踪、三维跟踪在合成中的应用 ）、光影与色彩匹配（多素材间色彩统一、环境光模拟 ）、元素融合（三维与实拍素材合成、不同风格元素拼接 ）。<br>3.项目化合成实训：围绕影视特效镜头（如科幻场景、奇幻生物合成 ）、游戏宣传物料（游戏 CG 短片合成、宣传海报数字拼接 ）、广告创意合成（产品特效展示、虚拟场景搭建 ）等不同类型项目，开展全流程合成实践，涵盖需求分析、素材准备、分层合成、最终输出。 |
| **教学要求** | 1.采用 “案例驱动 + 项目实操” 模式，理论结合经典案例讲解，实训以真实 / 模拟项目推进，教师同步指导。<br>2.熟悉主流合成软件，掌握核心技术流程；能分析需求、拆解任务，独立 / 协作完成合成，具备问题排查优化能力。<br>3.考核结合平时作业与项目成果，培养学生独立完成数字项目合成全流程的能力。 |

**课程** 《三维动画设计与制作》课程描述

| | | | |
|---|---|---|---|
| **课程代码** | ZH31706 | **课程名称** | 三维动画设计与制作 |
| **课程性质** | 必修课 | **总学时** | 96 |
| **理论学时** | 8 | **实践学时** | 88 |
| **课程学分** | 3 | **考核方式** | 考查 |

| 课程描述 | |
|---|---|
| 课程目标 | **素质目标：**<br>培养学生三维动画创作的空间想象力与创新思维，树立严谨规范的制作态度，增强对技术与艺术融合的职业追求。<br>**知识目标：**<br>掌握 C4D或Maya 软件操作、三维建模（多边形、曲面 ）、动画原理及材质渲染（纹理、Shader、灯光 ）知识。<br>**能力目标：**<br>能熟练运用软件完成三维动画全流程制作（建模→动画→渲染 ），独立产出高质量三维动画项目成果。 |
| 主要内容 | 1.三维设计软件（如 C4D或Maya）操作，涵盖多边形建模、曲面建模。<br>2.动画原理（关键帧、骨骼绑定、动作捕捉）。<br>3.材质编辑（纹理贴图、Shader 应用）、灯光设置与渲染参数调整。 |
| 教学要求 | 1.采用项目式教学，通过案例讲解知识点，实训以项目驱动。<br>2.要求学生熟练掌握软件操作，精通模型制作、动画设计、材质渲染技术。<br>3.考核结合平时作业与项目成果，培养学生独立完成三维动画从建模到渲染全流程的能力。 |

| 课程 《AIGC创意影像与创新创业》课程描述 | | | |
|---|---|---|---|
| 课程代码 | ZH31707 | 课程名称 | AIGC创意影像 |
| 课程性质 | 必修课 | 总学时 | 108 |
| 理论学时 | 12 | 实践学时 | 96 |
| 课程学分 | 6 | 考核方式 | 考查 |

| 课程描述 | |
|---|---|
| 课程目标 | **素质目标：**<br>培养学生 AIGC 影像创新思维与创业意识，树立技术伦理观，增强创意转化、团队协作及市场开拓的职业素养。<br>**知识目标：**<br>掌握分镜脚本、镜头语言知识，熟悉 Midjourney 等 AIGC 工具操作、素材整合及影像叙事逻辑，了解创业理论与实践。<br>**能力目标：**<br>能运用 AIGC 工具创作影像，整合素材完成项目，撰写商业计划书、路演，具备 AIGC 影像领域创新创业实操能力。 |
| 主要内容 | 1.分镜头脚本设计原理、镜头语言表达。<br>2.AIGC 技术原理，MidJourney、Stable Diffusion 等工具操作，prompt（指令词）设计技巧，影像素材生成与风格控制（如写实、卡通、赛博朋克）。<br>3.AI 生成素材与传统素材的整合方法，剪辑软件（如 Premiere）、合成工具（如 AE）对 AI 素材的处理，影像项目叙事逻辑构建。<br>4.创新创业基础理论在 AIGC 影像领域的应用，包括创意影像创业机会发掘、创业风险评估。<br>5.AIGC 创意影像项目商业计划书撰写，市场推广策略制定，以及创业项目路演技巧。 |

| | |
|---|---|
| **教学要求** | 1.采用 “理论 + 实践 + 项目” 教学模式，通过案例分析与实操训练，掌握 AI 生成影像的流程，精准运用指令词产出高质量素材，注重创意与技术结合。<br>2.以项目驱动教学，完成从素材整理到成片合成的全流程实践，掌握数字项目合成技巧，确保作品创意完整与技术实现度。<br>3.采用 “过程考核 + 成果验收” 模式，过程考核关注工具操作熟练度、素材优化能力；成果验收评估数字项目合成质量（创意性、技术完成度、叙事流畅度），强化 AIGC 技术在影像创作中的综合应用能力。<br>4.引入创新创业项目式教学，指导学生基于 AIGC 创意影像完成完整的创业项目策划与实践，培养学生商业思维与市场拓展能力。<br>5.组织学生参与相关创新创业竞赛或模拟创业活动，以赛促学，提升学生在 AIGC 影像领域的创新创业综合素养，成果纳入课程考核。 |

3.专业拓展课程模块

拓展课程是指学生在掌握必需的专业基础知识和专业技能以后，为进一步拓宽专业面，学习专业前沿与专业交叉知识，提高可持续发展能力所选修的课程。专业拓展课程包括专业限选课程4门和专业任选课程4门（4选2），总计168学时，10学分。

（1）专业限选课程

专业限选课程是根据数字媒体艺术设计专业的专业特点拓宽专业面的要求设置，有影视作品赏析、导演基础、数字调色、短视频创作4门课程，共计136学时，8学分。

课程描述如下：

**专业限选课程设置及描述**

| **课程** 《影视作品赏析》课程描述 | | | |
|---|---|---|---|
| **课程代码** | ZT31701 | **课程名称** | 影视作品赏析 |
| **课程性质** | 限选课 | **总学时** | 34 |
| **理论学时** | 34 | **实践学时** | 0 |
| **课程学分** | 2 | **考核方式** | 考查 |
| **课程描述** | | | |
| **课程目标** | **素质目标：**<br>培养学生影视艺术审美与文化感知力，树立创新创作态度，增强对影视艺术的热爱与文化传承、创新意识。<br>**知识目标：**<br>掌握影视基础理论、视听语言知识，熟悉数字媒体衔接技巧，了解分镜头脚本改编与风格化创作方法。<br>**能力目标：**<br>能分析解读影视作品，完成影片分析报告、分镜改编，创作影视风格化数字作品，提升影视鉴赏与创作实践能力。 | | |
| **主要内容** | 1.影视基础理论：蒙太奇、长镜头等经典理论解析，类型片（悬疑/科幻/动画）叙事特征，导演风格与电影流派研究（如诺兰、宫崎骏）。<br>2.视听语言分析：景别、运动镜头、色彩象征等画面语言解读，声画关系（同 | | |

| | |
|---|---|
| | 步/对位）与声音设计原理，经典影片拉片（《盗梦空间》《千与千寻》）。<br>3.数字媒体衔接：电影色调对插画创作的启发，动态图形（MG 动画）的影视化叙事技巧。<br>4.创作实践：分镜头脚本改编（经典影片片段），影视风格化数字作品创作（如赛博朋克海报）。 |
| **教学要求** | 1.采用 ″理论讲授 + 拉片分析 + 创作实践″ 模式，每周 1 部经典影片深度解析。<br>2.要求学生完成 10 部影片分析报告（含视听语言拆解）、1 部短片分镜改编。<br>3.考核包括：课程论文（影视理论应用）、数字创作项目（含设计说明）、课堂参与度。 |

| **课程** 《导演基础》课程描述 | | | |
|---|---|---|---|
| **课程代码** | ZT31702 | **课程名称** | 导演基础 |
| **课程性质** | 限选课 | **总学时** | 34 |
| **理论学时** | 34 | **实践学时** | 0 |
| **课程学分** | 2 | **考核方式** | 考查 |
| **课程描述** | | | |
| **课程目标** | **素质目标：**<br>培养学生影视创作的审美与创新思维，树立严谨的职业态度，增强对导演工作流程及艺术表达的理解与热爱。<br>**知识目标：**<br>掌握剪辑与特效制作软件操作，熟悉镜头组接原理、技巧及特效制作技术，了解影视剪辑全流程知识。<br>**能力目标：**<br>能熟练运用软件完成剪辑实操，精准掌握镜头组接与特效制作，具备影视剪辑项目实践与成果输出能力。 | | |
| **主要内容** | 1.剪辑软件与特效制作软件操作，重点讲解镜头组接原理、技巧及特效制作技术。<br>2.依托新闻、剧情短片、MV 等素材开展剪辑实操训练，涵盖影视视频剪辑、特效创意制作及影视制片后期剪辑内容。 | | |
| **教学要求** | 1.采用案例式教学讲解知识点，实训环节实施项目驱动式教学。<br>2.要求学生熟练操作剪辑与特效制作软件，精准掌握镜头组接与特效制作技术。<br>3.结合平时表现与项目考核成绩，综合评定学生对软件操作、剪辑技巧的应用能力，以及项目实践成果。 | | |

| **课程** 《数字调色》课程描述 | | | |
|---|---|---|---|
| **课程代码** | ZT31703 | **课程名称** | 数字调色 |
| **课程性质** | 限选课 | **总学时** | 34 |
| **理论学时** | 4 | **实践学时** | 30 |
| **课程学分** | 2 | **考核方式** | 考查 |
| **课程描述** | | | |
| **课程目标** | **素质目标：**<br>培养学生数字调色艺术审美与创新思维，树立技术与艺术融合的创作观，增强 | | |

| | |
|---|---|
| | 对色彩情感表达的敏锐感知与职业责任感。<br>**知识目标：**<br>掌握调色软件操作（达芬奇、Premiere 等 ）、色彩理论（心理、搭配等 ）及调色流程（一级、二级、风格化 ）知识。<br>**能力目标：**<br>能熟练运用软件完成不同场景调色实践（人像、环境等 ），独立产出符合艺术表达的调色项目作品。 |
| **主要内容** | 1.调色软件操作（如达芬奇调色、Premiere 调色模块等）。<br>2.色彩理论（色彩心理学、色调搭配、光影与色彩关系）。<br>3.调色流程（一级调色、二级调色、风格化调色）。<br>4.不同场景调色实践（如人像肤色调整、环境氛围渲染、跨素材色彩统一）。 |
| **教学要求** | 1.采用 “案例教学 + 项目实训” 模式，通过影视片段、广告短片等真实案例讲解调色逻辑。<br>2.实训环节以项目驱动，要求学生熟练使用调色软件，掌握色彩校正、风格化调色技巧，独立完成素材调色任务。<br>3.结合平时实训表现（软件操作熟练度、调色思路）与项目作品成果（调色完成度、风格匹配度）进行综合评价，重点检验学生对调色技术的应用能力与艺术化表达水平。 |

**课程** 《短视频创作》课程描述

| | | | |
|---|---|---|---|
| **课程代码** | ZT31704 | **课程名称** | 短视频创作 |
| **课程性质** | 限选课 | **总学时** | 34 |
| **理论学时** | 4 | **实践学时** | 30 |
| **课程学分** | 2 | **考核方式** | 考查 |

**课程描述**

| | |
|---|---|
| **课程目标** | **素质目标：**<br>培养学生短视频创作的创新思维与审美，树立用户导向的创作观，增强团队协作和对新媒体生态的适应力。<br>**知识目标：**<br>掌握短视频策划（选题、脚本等 ）、拍摄（设备、运镜等 ）、后期（剪辑、特效等 ）及运营推广（平台规则、流量策略 ）知识。<br>**能力目标：**<br>能独立完成短视频全流程创作（策划→拍摄→剪辑→运营 ），产出符合平台与用户需求的短视频作品。 |
| **主要内容** | 1.短视频策划：选题技巧、脚本撰写、分镜设计方法。<br>2.拍摄技术：拍摄设备（手机、相机等）使用、运镜技巧、光影构图。<br>3.后期制作：剪辑软件（如剪映、Premiere）操作、特效添加、字幕配音。<br>4.运营推广：短视频平台规则、用户分析、流量提升策略。 |
| **教学要求** | 1.采用 “案例教学 + 项目实战” 模式，通过爆款短视频案例解析创作逻辑。<br>2.实训环节以项目驱动，要求学生独立完成短视频策划、拍摄、剪辑及运营方案，熟练掌握各环节核心技能。<br>3.以 “过程性评价 + 成果验收” 为核心，结合平时实训表现与短视频作品成果进行综合考核，全面评估学生短视频创作实战能力。 |

（2）专业任选课程模块

专业拓展任选课有航拍技术、音效基础、直播营销与运营、游戏策划4门课程（4选2），共计32学时，2学分。

课程描述如下：

**专业任选课程设置及描述**

| **课程** 《航拍技术》课程描述 | | | |
|---|---|---|---|
| **课程代码** | ZT31705 | **课程名称** | 航拍技术 |
| **课程性质** | 限选课 | **总学时** | 16 |
| **理论学时** | 2 | **实践学时** | 14 |
| **课程学分** | 1 | **考核方式** | 考查 |
| **课程描述** | | | |
| **课程目标** | **素质目标：**<br>培养学生航拍技术应用的安全意识与创新思维，树立规范操作、艺术创作融合的职业态度，增强空间感知与户外实践素养。<br>**知识目标：**<br>掌握无人机设备知识（机型、原理、法规 ）、飞行技术（起降、航线等 ）、航拍创作（镜头语言、场景技巧 ）及后期衔接要点。<br>**能力目标：**<br>能规范操控无人机完成航拍，运用镜头语言创作不同场景作品，独立开展航拍项目策划与执行，实现创意与技术落地。 | | |
| **主要内容** | 1.无人机设备知识：机型分类、部件原理、安全规范与法律法规。<br>2.飞行技术：起飞降落、悬停、航线规划、复杂环境飞行操作。<br>3.航拍创作：镜头语言（如运镜、构图）、不同场景（如夜景、动态主体）拍摄技巧。<br>4.后期衔接：航拍素材整理、基础剪辑与调色要点。 | | |
| **教学要求** | 1.采用 “理论讲解 + 实操训练 + 项目实战” 模式，理论部分解析设备原理与法规。<br>2.实操环节通过模拟飞行、外拍实训强化操控能力，项目实战要求学生独立完成航拍策划与执行，掌握创意表达与技术落地。<br>3.结合无人机操作规范性、航拍作品质量及项目实践表现，进行综合评分，重点检验学生航拍技术应用与创作能力。 | | |
| **课程** 《音效基础》课程描述 | | | |
| **课程代码** | ZT31706 | **课程名称** | 音效基础 |
| **课程性质** | 限选课 | **总学时** | 16 |
| **理论学时** | 2 | **实践学时** | 14 |
| **课程学分** | 1 | **考核方式** | 考查 |
| **课程描述** | | | |
| **课程目标** | **素质目标：**<br>培养学生音效创作的艺术感知与创新思维，树立技术与艺术融合的创作观，增强对声音细节的敏锐捕捉与审美表达能力。 | | |

| | |
|---|---|
| | **知识目标：**<br>掌握音效基础理论（物理属性、分类等 ）、采集制作技术（麦克风、录音技巧等 ）、软件操作（Audacity 等 ）及创意设计（拟音、匹配画面等 ）知识。<br>**能力目标：**<br>能独立完成音效采集、编辑与混音，运用软件实现创意音效设计，让音效适配影视、游戏等场景，达成艺术化表达。 |
| **主要内容** | 1.音效基础理论：声音的物理属性、听觉感知、音效分类与应用场景。<br>2.采集与制作技术：麦克风选型、现场录音技巧、音效库管理与使用。<br>3.软件操作：主流音效编辑软件（如 Audacity、Adobe Audition、Pro Tools）操作。<br>4.创意设计：环境声模拟、 Foley 艺术（拟音）、动态音效与画面节奏匹配。 |
| **教学要求** | 1.采用 “案例分析 + 项目实训” 模式，通过影视片段、游戏场景等案例解析音效设计逻辑。<br>2.实训环节以项目驱动，要求学生独立完成音效采集、编辑与混音，掌握软件操作与创意表达能力。<br>3.结合平时实训表现与项目作品成果进行综合评价，重点检验学生音效制作技术应用与艺术化表达水平。 |

| **课程** 《直播营销与运营》课程描述 | | | |
|---|---|---|---|
| **课程代码** | ZT31707 | **课程名称** | 直播营销与运营 |
| **课程性质** | 限选课 | **总学时** | 16 |
| **理论学时** | 2 | **实践学时** | 14 |
| **课程学分** | 1 | **考核方式** | 考查 |

| **课程描述** | |
|---|---|
| **课程目标** | **素质目标：**<br>培养学生直播营销运营的创新思维与职业素养，树立用户导向、数据驱动的运营观，增强团队协作与应变能力。<br>**知识目标：**<br>掌握直播基础理论（趋势、规则等 ）、技术应用（推流、多机位等 ）、策划执行（脚本、互动等 ）、数据分析及视觉创意知识。<br>**能力目标：**<br>能运用工具完成直播全流程操作，策划执行直播活动，分析数据优化运营，设计适配的直播视觉方案。 |
| **主要内容** | 1.直播基础理论：行业趋势、平台规则、用户心理分析。<br>2.直播技术应用：推流软件（OBS 等）操作、多机位切换、虚拟背景搭建。<br>3.策划与执行：脚本撰写、话术设计、粉丝互动技巧、突发情况应对。<br>4.数据分析与运营：流量监控工具使用、ROI 计算、用户留存策略。<br>5.视觉创意：直播封面设计、动态特效制作、多屏画面排版。 |
| **教学要求** | 1.采用 “案例拆解 + 实战模拟” 模式，解析头部直播间运营逻辑。<br>2.实训环节以企业真实项目驱动，要求学生分组完成直播全流程操作，熟练掌握平台工具与运营技巧。<br>3.强化数字媒体技术融合，结合 AE、PS 等软件设计直播视觉方案。 |

| **课程** 《游戏策划》课程描述 | | | |
|---|---|---|---|
| **课程代码** | ZT31708 | **课程名称** | 游戏策划 |

| 课程性质 | 限选课 | 总学时 | 16 |
| --- | --- | --- | --- |
| 理论学时 | 2 | 实践学时 | 14 |
| 课程学分 | 1 | 考核方式 | 考查 |
| 课程描述 | | | |
| 课程目标 | **素质目标：**<br>培养学生游戏策划的创新思维、团队协作精神，树立以玩家为中心的设计理念，增强对游戏行业的认知与职业热情。<br>**知识目标：**<br>掌握游戏设计理论（类型、玩家心理等 ）、工具（Visio、Excel 等 ）操作，熟悉核心模块（世界观、关卡等 ）策划及跨学科协作要点。<br>**能力目标：**<br>能分组完成游戏项目全流程（立项 - 原型开发 ），运用工具输出规范文档，协同美术、程序团队推进开发，提升逻辑与创新表达力。 | | |
| 主要内容 | 1.游戏设计理论：游戏类型分析、玩家行为心理学、经典案例拆解。<br>2.工具与文档：Visio 流程图制作、Excel 数值表格设计、Axure 原型搭建。<br>3.核心模块策划：世界观叙事、关卡设计、角色成长体系、付费系统。<br>4.跨学科协作：与美术团队对接资源需求，与程序团队沟通技术实现。 | | |
| 教学要求 | 1.采用 “案例分析 + 项目实战” 模式，通过《原神》《塞尔达传说》等案例解析策划逻辑。<br>2.实训环节以完整游戏项目驱动，要求学生分组完成从立项到原型开发的全流程，熟练使用策划工具与文档规范。<br>3.强化逻辑思维与创新能力，结合数字媒体技术（如 UE 引擎、PS）辅助可视化策划表达。 | | |

## 三、集中实践课程设置及要求

实践性教学环节主要包括风景写生、专业考察、毕业创作、岗位实习（跟岗）、岗位实习（顶岗）、毕业设计、创新创业实践、志愿服务与社会公益活动8门课程。共计724学时，49学分。

课程描述如下：

### 集中实践课程设置及描述

| 课程 《风景写生》课程描述 | | | |
| --- | --- | --- | --- |
| 课程代码 | ZH31701 | 课程名称 | 风景写生 |
| 课程性质 | 必修课 | 总学时 | 48 |
| 理论学时 | 0 | 实践学时 | 48 |
| 课程学分 | 3 | 考核方式 | 考查 |
| 课程描述 | | | |
| 课程目标 | **素质目标：**<br>培养学生对自然景观的审美感知与艺术共情力，树立传统写生与数字创新融合的创作观，增强耐心、观察力与艺术责任感。<br>**知识目标：** | | |

| | |
|---|---|
| | 掌握水彩/水粉/马克笔等工具技法、风景构图与色彩规律，熟悉数字媒体下写生作品处理流程及在数字插画、UI 等场景的应用知识。<br>**能力目标：**<br>能运用传统工具完成风景速写/写生，通过 PS 数字化处理作品，为数字媒体场景输出适配的自然风格视觉素材。 |
| **主要内容** | 1.基础技法训练：掌握水彩、水粉工具特性与用笔技巧。学习线条、笔触表现自然肌理（山石、树木、水体）。训练快速写生与概括能力（5-30 分钟速写）。<br>2.构图与色彩表现：分析透视原理与空间层次（近景/中景/远景）。完成不同天气、时段的色彩写生。学习自然景观的意境营造与情感表达。<br>3.数字媒体衔接：扫描手绘作品并进行数字化处理（PS 修复/调色）。设计数字插画与 UI 界面的自然风格背景。为游戏场景、动画分镜提供概念草图。 |
| **教学要求** | 1.采用 ″户外写生 + 课堂解析 + 数字转化″ 三段式教学，结合《溪山行旅图》等经典画作分析。<br>2.要求学生完成 50 + 幅速写/写生作品，掌握传统工具与数位板操作。<br>3.考核包括：户外写生作品集（含时间记录）、数字转化项目（含设计说明）、理论测试。 |

**课程** 《专业考察》课程描述

| | | | |
|---|---|---|---|
| **课程代码** | ZH31702 | **课程名称** | 专业考察 |
| **课程性质** | 必修课 | **总学时** | 20 |
| **理论学时** | 0 | **实践学时** | 20 |
| **课程学分** | 1 | **考核方式** | 考查 |

**课程描述**

| | |
|---|---|
| **课程目标** | **素质目标：**<br>培养学生专业考察中的实践调研精神、团队协作意识，树立行业认知与创新设计思维，增强职业探索热情与社会适应力。<br>**知识目标：**<br>掌握专业考察流程（准备、方法、成果整理 ），熟悉企业访谈、案例分析等调研技巧，了解行业趋势与设计转化要点。<br>**能力目标：**<br>能分组开展实地考察，运用工具记录分析，撰写专业报告，转化考察成果为可落地设计方案，提升实践与创新应用能力。 |
| **主要内容** | 1.考察前准备：行业背景分析、考察目标设定、安全规范培训。<br>2.考察方法：企业访谈、项目案例解析、技术流程观摩、市场调研。<br>3.成果整理：数据分析、案例对比、设计趋势提炼。<br>4.成果转化：考察报告撰写、创新设计方案构思与可视化表达。 |
| **教学要求** | 1.采用 “校企联动 + 项目驱动” 模式，组织学生赴数字媒体企业、影视基地、创意园区等开展实地考察。<br>2.要求学生分组完成考察任务，综合运用摄影、录像、问卷等工具记录过程，撰写专业调研报告。<br>3.结合《数字媒体项目管理》《设计思维》等课程知识，将考察成果转化为可落地的设计方案。 |

**课程** 《毕业创作》课程描述

<table>
<tr><td>课程代码</td><td>SJ31703</td><td>课程名称</td><td>毕业创作</td></tr>
<tr><td>课程性质</td><td>实践课</td><td>总学时</td><td>96</td></tr>
<tr><td>理论学时</td><td>0</td><td>实践学时</td><td>96</td></tr>
<tr><td>课程学分</td><td>6</td><td>考核方式</td><td>考查</td></tr>
<tr><td colspan="4">课程描述</td></tr>
<tr><td>课程目标</td><td colspan="3">素质目标：<br>培养学生在 UI 交互设计、AIGC 创意影像、三维动画领域数字媒体创作的创新精神与责任意识，树立跨学科协作与行业规范观，增强社会价值传播及问题解决素养。<br>知识目标：<br>掌握数字媒体项目全流程管理，熟悉各方向核心技术（UI 交互工具与逻辑、AIGC 创意生成技术、三维动画制作技术）、艺术表达（UI 可视化与体验、AIGC 影像风格叙事、三维动画造型叙事）及行业规范（各方向交付标准、版权与平台规范）。<br>能力目标：<br>能独立或协作完成对应方向毕业创作，运用技术实现创意，输出规范过程文档，通过答辩检验，产出具创新性与社会价值的作品（UI 交互产品、AIGC 创意影像、三维动画作品）。。</td></tr>
<tr><td>主要内容</td><td colspan="3">1. 创作方法：数字媒体项目全流程管理（需求分析→进度规划→风险管理）；跨学科协作（UI 方向侧重“交互 + 视觉”协同、AIGC 方向侧重“算法 + 艺术”协同、三维动画方向侧重“建模 + 动效”协同）。<br>2. 技术模块：<br>①交互设计类：交互逻辑实现（Axure/Figma 原型开发）、界面可视化设计（即时设计/Photoshop）、交互动效制作（Principle/AE 动效）3. 艺术表达：风格化视觉设计（如赛博朋克、水墨动画）、叙事逻辑构建（线性/非线性叙事）、用户体验优化（UX/UI设计）。<br>②AIGC创意影像类：AIGC 创意生成（Stable Diffusion/Midjourney 等工具）、影视后期全流程（Premiere 剪辑、AE 特效、DaVinci Resolve 调色合成）<br>③三维动画与设计类：三维建模（C4D/Blender）、骨骼绑定与动画制作、渲染与后期合成。<br>3.艺术表达<br>①风格化界面设计（扁平化 / 拟物化等）、用户体验优化（UX/UI 逻辑构建）交互叙事（通过界面流程传递信息）。<br>②风格化视觉设计（赛博朋克 / 水墨等 AIGC 生成风格）、叙事逻辑构建（线性 / 非线性影像叙事）<br>③角色与场景造型设计、动画叙事构建（故事板与动态演绎）、视觉风格渲染（卡通 / 写实渲染）。<br>4. 行业规范：<br>①多终端界面格式适配、游戏 / 应用平台发布规范、素材授权与原创界面版权管理。<br>②影视交付标准（分辨率 / 帧率）、短视频 / 长视频平台发布规范、AIGC 素材版权与原创声明。<br>③动画交付标准（片长 / 格式）、游戏 / 影视平台发布规范、模型与动画版权管理。</td></tr>
</table>

| | |
|---|---|
| **教学要求** | 1.采用“双导师制”（校内专业导师 + 企业技术 / 艺术总监），以真实项目流程驱动创作（UI 对接互联网项目、AIGC 对接影视 / 广告项目、三维动画对接动画 / 游戏项目）。.<br>2.学生需提交完整过程文档（UI 方向：需求文档、原型稿；AIGC 方向：prompt 记录、分镜稿；三维动画方向：故事板、资产清单、测试记录），并通过阶段性答辩检验进度。<br>3.作品需体现创新性（UI 交互技术突破、AIGC 创意实验、三维动画技术 / 艺术创新）与社会价值（文化传播、用户痛点解决、行业应用价值）。 |

**课程** 《岗位实习（跟岗）（顶岗）》课程描述

| | | | |
|---|---|---|---|
| **课程代码** | SJ31704、SJ31705 | **课程名称** | 岗位实习（跟岗）、（顶岗） |
| **课程性质** | 实践课 | **总学时** | 560 |
| **理论学时** | 0 | **实践学时** | 560 |
| **课程学分** | 35 | **考核方式** | 考查 |

**课程描述**

| | |
|---|---|
| **课程目标** | **素质目标：**<br>培养学生职场适应力与职业精神，树立团队协作、持续学习意识，增强行业认同感与职业发展韧性。<br>**知识目标：**<br>掌握职业素养（礼仪、管理 ）、岗位技能（影视后期等 ）、行业趋势（AIGC 等 ）及成果总结（报告撰写 ）知识。<br>**能力目标：**<br>能参与企业真实项目，完成岗位技能实践，输出实习作品与报告，提炼迁移职业能力，适应职场需求。 |
| **主要内容** | 1.实习前准备：职业素养培训（如职场礼仪、时间管理）、企业规章制度学习、安全操作规范教育。<br>2.岗位技能实践：根据实习岗位（如影视后期、游戏美术、交互设计）开展针对性技能训练，覆盖素材处理、流程协作、质量把控全环节。<br>3.行业认知提升：参与企业项目复盘会议，学习行业前沿技术（如 AIGC、实时渲染），了解数字媒体领域发展趋势。<br>4.成果总结与转化：整理实习作品，撰写实习报告，提炼可迁移的职业能力（如项目管理、问题解决）。 |
| **教学要求** | 1.采用 “校企双导师制”，由企业导师（技术骨干）与校内导师共同指导实习全过程。<br>2.实施 “项目驱动 + 跟岗实践” 模式，要求学生完整参与 1-2 个企业真实项目，提交阶段性成果与最终作品。<br>3.建立实习过程管理体系，通过实习日志、周汇报、中期答辩等方式监控进度，确保实践效果 |

**课程** 《毕业设计》课程描述

| | | | |
|---|---|---|---|
| **课程代码** | SJ31706 | **课程名称** | 毕业设计 |
| **课程性质** | 实践课 | **总学时** | 32 |
| **理论学时** | 0 | **实践学时** | 32 |
| **课程学分** | 2 | **考核方式** | 考查 |

| 课程描述 | |
|---|---|
| 课程目标 | **素质目标：**<br>培养学生毕业设计的创新思维、严谨态度，树立跨学科融合与社会价值导向，增强沟通表达与职业规范素养。<br>**知识目标：**<br>掌握项目策划（选题、调研等 ）、企划书撰写（结构、规范 ）、跨学科融合（艺术、技术等 ）及答辩沟通知识。<br>**能力目标：**<br>能独立完成毕业设计企划书，规范撰写、融合多学科知识，熟练答辩展示，输出原创、具社会价值的设计成果。 |
| 主要内容 | 1.项目策划方法：学习项目选题的原则与技巧，掌握市场调研、用户需求分析的方法和工具。理解项目目标设定、任务分解、进度规划的逻辑，学会运用甘特图等工具制定项目进度表。<br>2.企划书撰写规范：熟悉项目企划书的结构和内容要求，包括封面、目录、正文、附录等部分的撰写规范。掌握创意阐述、技术方案设计、预算编制的方法，提升文字表达的准确性和专业性。<br>3.跨学科知识融合：了解数字媒体艺术设计涉及的多学科知识，如艺术美学、计算机技术、传播学等。学会在企划书中合理融入不同学科的理念和方法，增强项目的综合性和创新性。<br>4.答辩技巧与沟通表达：训练答辩环节的语言表达、逻辑思维和应变能力。学习如何制作高质量的展示材料，掌握与评审人员有效沟通的技巧，提升成果展示的效果。 |
| 教学要求 | 1.实行校内导师与企业导师联合指导的 “双导师制”，校内导师侧重理论指导和学术规范把控，企业导师提供行业实践经验和市场视角建议。<br>2.学生需按时提交各阶段的企划书初稿、修改稿及最终稿，建立完整的过程文档，包括调研记录、导师指导记录、修改说明等，作为课程考核的重要依据。<br>3.强调项目企划书的原创性，杜绝抄袭行为。鼓励学生在企划书中展现创新思维和独特视角，注重项目的社会价值和应用前景。 |

| 课程 《创新创业实践》课程描述 | | | |
|---|---|---|---|
| **课程代码** | SJ311707 | **课程名称** | 创新创业实践 |
| **课程性质** | 实践课 | **总学时** | 16 |
| **理论学时** | 0 | **实践学时** | 16 |
| **课程学分** | 1 | **考核方式** | 考查 |

| 课程描述 | |
|---|---|
| 课程目标 | **素质目标：**<br>培养学生创新创业的创新思维、实干精神，树立团队协作与商业责任意识，增强数字媒体领域创业的勇气与韧性。<br>**知识目标：**<br>掌握创新工具（设计思维、TRIZ ）、创业基础（画布、财务等 ）、产品开发（Axure 等 ）及运营（融资、营销 ）知识。<br>**能力目标：**<br>能分组完成数字媒体创业全流程（选题→开发→运营 ），输出商业计划书等成果，运用跨学科知识推进项目落地转化。 |

| | |
|---|---|
| **主要内容** | 1.创新方法论与创业基础：掌握设计思维（双钻模型）、TRIZ 理论等创新工具，学习商业画布设计、财务分析及知识产权保护，完成数字媒体领域创新项目的可行性论证。<br>2.产品开发与技术应用：运用 Axure/Figma 构建原型系统，结合 AIGC、XR 等技术开发数字媒体产品（如智能交互装置），遵循 MVP 流程实现最小可行性产品落地。<br>3.实战运营与成果转化：模拟创业团队角色完成路演融资、新媒体营销及数据运营，输出商业计划书并通过创新创业大赛或孵化平台推进项目成果转化。 |
| **教学要求** | 1.采用 “项目驱动 + 校企协同” 模式，引入企业真实需求（如文旅 IP 数字化、电商智能客服系统）。<br>2.学生分组完成 “选题→开发→运营→迭代” 全流程，提交商业计划书、原型系统及运营数据报告。<br>3.强化跨学科协作，联合市场营销、财务管理等专业知识，培养复合型创业能力。 |

**课程** 《志愿服务及社会公益活动》课程描述

| | | | |
|---|---|---|---|
| **课程代码** | SJ31708 | **课程名称** | 志愿服务及社会公益活动 |
| **课程性质** | 必修课 | **总学时** | 16 |
| **理论学时** | 0 | **实践学时** | 16 |
| **课程学分** | 1 | **考核方式** | 考查 |

**课程描述**

| | |
|---|---|
| **课程目标** | **素质目标：**<br>培养学生社会责任感与公益精神，树立德技并修价值观，增强人文关怀、团队协作及用专业服务社会的意识。<br>**知识目标：**<br>掌握公益理论（精神、伦理等 ）、技术赋能（设计、影视等 ）及项目管理（策划、传播 ）知识，了解社会问题分析方法。<br>**能力目标：**<br>能运用专业技术创作公益作品，策划执行公益项目，撰写规范文档，通过多元渠道传播公益价值，推动社会参与。 |
| **主要内容** | 1.公益理论与价值观：融合志愿服务精神与社会问题分析方法，掌握公益项目伦理规范，完成从需求调研到资源对接的系统性策划。<br>2.技术赋能公益实践：运用平面设计、影视制作、交互技术创作公益作品（如海报、短视频、H5），通过新媒体平台扩大社会影响力。<br>3.项目管理与成果传播：参与社区服务并优化方案，制作公益作品集，结合线上线下渠道实现社会价值传播与公众参与激励。 |
| **教学要求** | 1.采用 “项目制 + 服务学习” 模式，与公益组织、社区机构共建实践基地，开展真实公益项目。<br>2.要求学生提交完整项目文档（如策划书、执行日志、效果评估报告），并通过公益成果展、志愿服务时长认证等方式验收。<br>3.强化德育与专业融合，作品需体现社会价值（如文化传承、人文关怀）与技术创新性（如 AR 公益导览、AI 辅助残障人士）。 |

附件2

# 三年制专科数字媒体艺术设计专业教学进程安排表

| 课程类别 | 课程性质 | 课程编码 | 课程名称 | 学分 | 学时分配 | | | 年级/学期/计划周数/教学执行周/课时数 | | | | | | 考核方式（考试1/考查2 | 开课方式 | 归属教研室 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | | | | 一年级 | | 二年级 | | 三年级 | | | | |
| | | | | | | | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | | | |
| | | | | | | | | 20周 | 20周 | 20周 | 20周 | 20周 | 20周 | | | |
| | | | | | 总学时 | 理论学时 | 实践学时 | 16周 | 17周 | 17周 | 17周 | 8周 | 0周 | | | |
| 公共基础课程 | 公共基础必修课程12 | GB00001 | 思想道德与法治（1） | 1.5 | 24 | 20 | 4 | 2x12W | | | | | | 1 | 线下 | 思想道德与法治教研室 |
| | | GB00002 | 思想道德与法治（2） | 1.5 | 24 | 20 | 4 | | 2x12W | | | | | 1 | 线下 | 思想道德与法治教研室 |
| | | GB00003 | 形势与政策（1） | 0.5 | 8 | 8 | 0 | 2x4W | | | | | | 2 | 线下 | 形势与政策教研室 |
| | | GB00004 | 形势与政策（2） | 0.5 | 8 | 8 | 0 | | 2x4W | | | | | 2 | 线下 | 形势与政策教研室 |
| | | GB00005 | 毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论 | 2 | 34 | 24 | 10 | 2 | | | | | | 1 | 线下 | 毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论教研室 |
| | | GB00006 | 习近平新时代中国特色社会主义思想概论 | 3 | 51 | 41 | 10 | | 3 | | | | | 1 | 线下 | 习近平新时代中国特色社会主义思想概论教研室 |
| | | GB00007 | 大学生心理健康教育（1） | 1 | 16 | 11 | 5 | 1 | | | | | | 2 | 线下 | 心理健康与军事理论教育教研室 |
| | | GB00008 | 大学生心理健康教育（2） | 1 | 16 | 11 | 5 | | 1 | | | | | 2 | 线下 | 心理健康与军事理论教育教研室 |
| | | GB00009 | 军事理论教育 | 2 | 36 | 36 | 0 | 2 | | | | | | 2 | 线下 | 心理健康与军事理论教育教研室 |
| | | GB00010 | 军事技能教育 | 2 | 112 | 0 | 112 | 2W | | | | | | 2 | 实践 | |
| | | GB00011 | 劳动教育（1） | 0.25 | 4 | 4 | 0 | 2x2W | | | | | | 2 | 线上 | 就业创业与劳动教育教研室 |
| | | GB00012 | 劳动教育（2） | 0.25 | 4 | 4 | 0 | | 2x2W | | | | | 2 | 线上 | 就业创业与劳动教育教研室 |
| | | GB00013 | 劳动教育（3） | 0.25 | 4 | 4 | 0 | | | 2x2W | | | | 2 | 线上 | 就业创业与劳动教育教研室 |
| | | GB00014 | 劳动教育（4） | 0.25 | 4 | 4 | 0 | | | | 2x2W | | | 2 | 线上 | 就业创业与劳动教育教研室 |
| | | GB00015 | 劳动教育（5） | 1 | 52 | 0 | 52 | 累计完成不少于2周的劳动实践 | | | | | | 2 | 实践 | 就业创业与劳动教育教研室 |
| | | GB00016 | 大学语文（1） | 2 | 32 | 26 | 6 | 2 | | | | | | 1 | 线下 | 公共语文教研室 |
| | | GB00017 | 大学语文（2） | 2 | 34 | 28 | 6 | | 2 | | | | | 1 | 线下 | 公共语文教研室 |
| | | GB00018 | 大学英语（1） | 4 | 64 | 44 | 20 | 4 | | | | | | 1 | 线下 | 公共英语教研室 |
| | | GB00019 | 大学英语（2） | 4 | 68 | 48 | 20 | | 4 | | | | | 1 | 线下 | 公共英语教研室 |
| | | GB00020 | 大学体育与健康（1） | 2 | 32 | 6 | 26 | 2 | | | | | | 2 | 线下 | 公共体育教研室 |
| | | GB00021 | 大学体育与健康（2） | 2 | 34 | 6 | 28 | | 2 | | | | | 2 | 线下 | 公共体育教研室 |
| | | GB00022 | 大学体育与健康（3） | 2 | 34 | 6 | 28 | | | 2 | | | | 2 | 线下 | 公共体育教研室 |
| | | GB00023 | 大学体育与健康（4） | 2 | 34 | 6 | 28 | | | | 2 | | | 2 | 线下 | 公共体育教研室 |
| | | GB00024 | 信息技术（1） | 2 | 32 | 10 | 22 | 2 | | | | | | 2 | 线下 | 公共数学与计算机教研室 |
| | | GB00025 | 信息技术（2） | 1 | 17 | 10 | 7 | | 1 | | | | | 2 | 线下 | 公共数学与计算机教研室 |

| | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 小计 | | 40 | 778 | 385 | 393 | 17 | 15 | 2 | 2 | | | | | |
| | 公共基础限选课程9 | GD00001 | 国家安全教育 | 1 | 17 | 13 | 4 | | | 1 | | | | 2 | 线上 | 习概教研室 |
| | | GD00002 | 党史国史 | 1 | 17 | 13 | 4 | | | | 2 | | | 2 | 线上 | 形势与政策教研室 |
| | | GD00003 | 马克思主义理论 | 1 | 17 | 13 | 4 | | | 1 | | | | 2 | 线上 | 毛概教研室 |
| | | GD00004 | 创业基础 | 2 | 32 | 22 | 10 | | | 2 | | | | 2 | 线下 | 就业创业与劳动教育教研室 |
| | | GD00005 | 大学生职业发展与就业指导（1） | 1 | 16 | 11 | 5 | 1 | | | | | | 2 | 线下 | 就业创业与劳动教育教研室 |
| | | GD00006 | 大学生职业发展与就业指导（2） | 1 | 16 | 11 | 5 | | | | 1 | | | 2 | 线下 | 就业创业与劳动教育教研室 |
| | | GD00007 | 职业素养 | 1 | 16 | 8 | 8 | | 1 | | | | | 2 | 线上 | 就业创业与劳动教育教研室 |
| | | GD00008 | 中华优秀传统文化 | 1 | 16 | 10 | 6 | | 2x8w | | | | | 2 | 线上 | 公共语文教研室 |
| | | GD00011 | 高等数学 | 1 | 16 | 10 | 6 | 2x8W | | | | | | 2 | 线上 | 公共数学与计算机教研室 |
| | | 小计 | | 10 | 163 | 111 | 52 | 1 | 0 | 2 | 1 | | | | | |
| | 公共基础任选课程4选2 | GX40015 | 美术鉴赏 | 2 | 34 | 17 | 17 | | | 2 | | | | 2 | 线下 | 艺术教师教育理论与美育教研室 |
| | | GX40013 | 音乐鉴赏 | | | | | | | | | | | | | 艺术教师教育理论与美育教研室 |
| | | GX40026 | 人际沟通与礼仪 | 1 | 16 | 10 | 6 | | | | 1 | | | 2 | 线下 | 公共语文教研室 |
| | | GX10001 | 应用文写作 | | | | | | | | | | | | | 公共语文教研室 |
| | | 小计 | | 3 | 50 | 27 | 23 | 0 | 0 | 2 | 1 | | | | | |
| | 任选课程分为两期，第三期选修学分为2分的课程，第四期选修学分为1分的课程。三、四期选修合计3分。 | | | | | | | | | | | | | | | |
| | 线上 | | | 7 | 115 | 83 | 32 | | | | | | | | | |
| | 线下 | | | 46 | 876 | 440 | 436 | | | | | | | | | |
| | 合计 | | | 53 | 991 | 523 | 468 | 18 | 15 | 6 | 4 | 0 | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 专业技能课23门 | 专业基础课10门 | ZJ31701 | 设计概论（美育） | 2 | 34 | 34 | 0 | | 2 | | | | | 2 | 线下 | 艺术设计学院 |
| | | ZJ31702 | 设计思维与表达 | 2 | 34 | 34 | 0 | | | 2 | | | | 2 | 线下 | 艺术设计学院 |
| | | ZJ31703 | 视听语言 | 2 | 34 | 34 | 0 | | | 2 | | | | 2 | 线下 | 艺术设计学院 |
| | | ZJ31704 | 分镜头脚本设计 | 2 | 34 | 17 | 17 | | | 2 | | | | 2 | 线下 | 艺术设计学院 |
| | | ZJ31705 | 素描 | 3 | 48 | 8 | 40 | 12x4W | | | | | | 2 | 线下 | 艺术设计学院 |
| | | ZJ31706 | 色彩 | 3 | 48 | 8 | 40 | 12x4W | | | | | | 2 | 线下 | 艺术设计学院 |
| | | ZJ31707 | 图形图像设计1 | 4 | 72 | 12 | 60 | 12x6W | | | | | | 2 | 线下 | 艺术设计学院 |
| | | ZJ31708 | 图形图像设计2 | 3 | 48 | 8 | 40 | | 12x4W | | | | | 2 | 线下 | 艺术设计学院 |
| | | ZJ31709 | 摄影摄像基础 | 3 | 48 | 12 | 36 | | 12x4W | | | | | 2 | 线下 | 艺术设计学院 |
| | | ZJ31710 | 设计基础 | 3 | 60 | 8 | 52 | | 12x5W | | | | | 2 | 线下 | 艺术设计学院 |
| | | 小计 | | 27 | 460 | 175 | 285 | | | | | | | | | |
| | 专业核心课7门 | ZH31701 | 新媒体文案策划与写作 | 2 | 34 | 17 | 17 | | | 2 | | | | 2 | 线下 | 艺术设计学院 |
| | | ZH31702 | 数字创意界面设计 | 3 | 48 | 8 | 40 | | | 12x4W | | | | 2 | 线下 | 艺术设计学院 |
| | | ZH31703 | 交互数字内容设计 | 3 | 48 | 8 | 40 | | | 12x4W | | | | 2 | 线下 | 艺术设计学院 |
| | | ZH31704 | 影视后期剪辑 | 3 | 48 | 8 | 40 | | | 12x4W | | | | 2 | 线下 | 艺术设计学院 |

| | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | ZH31705 | 数字项目合成 | 3 | 48 | 8 | 40 | | | 12x4W | | | | 2 | 线下 | 艺术设计学院 |
| | | ZH31706 | 三维动画设计与制作 | 6 | 96 | 8 | 88 | | | | 12x8W | | | 2 | 线下 | 艺术设计学院 |
| | | ZH31707 | AIGC创意影像与创新创业 | 6 | 108 | 8 | 100 | | | | 12x9W | | | 2 | 线下 | 艺术设计学院 |
| | | 小计 | | 26 | 430 | 65 | 365 | | | | | | | | | |
| | 专业拓展限选课4门 | ZT31701 | 影视作品赏析 | 2 | 34 | 34 | 0 | | | 2 | | | | 2 | 线上 | 艺术设计学院 |
| | | ZT31702 | 导演基础 | 2 | 34 | 34 | 0 | | | 2 | | | | 2 | 线上 | 艺术设计学院 |
| | | ZT31703 | 数字调色 | 2 | 34 | 4 | 30 | | | | 2 | | | 2 | 线下 | 艺术设计学院 |
| | | ZT31704 | 短视频创作 | 2 | 34 | 4 | 30 | | | | 2 | | | 2 | 线下 | 艺术设计学院 |
| | | 小计 | | 8 | 136 | 76 | 60 | | | | | | | | | |
| | 专业基础课、专业核心课、专业拓展课中12X4W等都为阶段课，即一周开课12节，连续开设4周。 | | | | | | | | | | | | | | | |
| | 专业拓展任选课4选2 | ZT31705 | 航拍技术 | 1 | 16 | 2 | 14 | | | | 2x8W | | | 2 | 线下 | 艺术设计学院 |
| | | ZT31706 | 音效基础 | | | | | | | | | | | 2 | 线下 | 艺术设计学院 |
| | | ZT31707 | 直播营销与运营 | 1 | 16 | 2 | 14 | | | | 2x8W | | | 2 | 线下 | 艺术设计学院 |
| | | ZT31708 | 游戏策划 | | | | | | | | | | | 2 | 线下 | 艺术设计学院 |
| | | 小计 | | 2 | 32 | 4 | 28 | | | | | | | | | |
| | 任选课安排在第三、四学期完成，每学期限选1门，共2门。 | | | | | | | | | | | | | | | |
| 合计（23门） | | | | 63 | 1058 | 320 | 738 | 12 | 14 | 20 | 18 | | 18 | 15 | 6 | 4 |
| | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 集中实践课程8 | | SJ31701 | 风景写生 | 3 | 48 | 0 | 48 | | 12x4W | | | | | 2 | 线下 | 艺术设计学院 |
| | | SJ31702 | 专业考察 | 1 | 20 | 0 | 20 | | | 1W | | | | 2 | 线下 | 艺术设计学院 |
| | | SJ31703 | 毕业创作 | 6 | 96 | 0 | 96 | | | | | 12x8W | | 2 | 线下 | 艺术设计学院 |
| | | SJ31704 | 岗位实习（跟岗） | 10 | 160 | 0 | 160 | | | | | 8W | | 2 | 线下 | 艺术设计学院 |
| | | SJ31705 | 岗位实习（顶岗） | 25 | 400 | 0 | 400 | | | | | | 6个月 | 2 | 线下 | 艺术设计学院 |
| | | SJ31706 | 毕业设计 | 2 | 32 | 0 | 32 | | | | | | 课余完成 | 2 | 线下 | 艺术设计学院 |
| | | SJ31707 | 创新创业实践 | 1 | 16 | 0 | 16 | 业余及自修时间 | | | | | | 2 | 线下 | 艺术设计学院 |
| | | SJ31708 | 志愿服务、社会公益活动 | 1 | 16 | 0 | 16 | 业余及自修时间 | | | | | | 2 | 线下 | 艺术设计学院 |
| | | 小计 | | 49 | 724 | 0 | 724 | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 线上学时合计 | | | | 11 | 183 | 151 | 32 | | | | | | | | | |
| 线下学时合计 | | | | 105 | 1866 | 692 | 1174 | | | | | | | | | |
| 集中实践课时合计 | | | | 49 | 724 | 0 | 724 | | | | | | | | | |
| 总计 | | | | 165 | 2773 | 843 | 1930 | 30 | 29 | 24 | 22 | 12 | | | | |

注：①公共基础课程按并行方式排课。

②专业课程根据专业特点，应以并行方式排课为主。

③全院性公共任选课程排课时由教务处指定上课阶段。

④以实践周排课的课程用“周数W”表示，如“4W”表示该课程4周，每周节数由各专业自定；其它串行和并行课程用“周学时×周数W”表示，如“4×5W”为该课程周4学时，排5周。**此类型课程为集中上课，排课建议为周一、二、三上午。**

附件3

# 湘南幼儿师范高等专科学校

## 2025级专业人才培养方案制订（修订）与审核表

| | |
|---|---|
| 专业名称 | 数字媒体艺术设计 |
| 专业代码 | 550103 |
| 参与制（修）订人员签名 | 王晓芳 楚天怡 [illegible] 欧怡岑 |
| 专业负责人审批意见 | 拟同意执行。<br>负责人签字：黄永建<br>2025 年 6 月 27 日 |
| 二级学院审批意见 | 拟同意按此方案执行！<br>负责人签字：[illegible] 学院（盖章）<br>2025 年 6 月 27 日 |
| 专业建设指导委员会意见 | 同意<br>主任签名（盖章）：[illegible]<br>2025 年 7 月 4 日 |
| 学校党委会审批意见 | 同意<br>签名（盖章）：[illegible]<br>2025 年 7 月 5 日 |

注：该表一式两份，一份留存教务处，一份留存学院。