数字媒体技术专业人才培养方案

一、专业名称及代码

专业名称：数字媒体技术

专业代码：510204

二、入学要求

教育类型：高等职业教育

学历层次：专科

三、招生对象

招生对象：应届普通高中毕业生、中等职业学校毕业或具备同等学力。

修业年限：标准学制3年，弹性学习年限3-5年。

四、职业面向

（一）本专业职业面向如表1所示。

**表1 本专业职业面向才培养方案**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 所属专业大类  （代码） | 所属专业类  （代码） | 对应行业  （代码） | 主要职业类别  （代码） | 主要岗位群或  技术领域举例 |
| 电子信息大类  （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） | 计算机软件工程技术人员  （2-02-10-03）；  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） | 内容编辑； 视觉设计师；  UI设计师；  Unity开发工程师； 技术美术； 创意设计师 |

（二）岗位及职业能力分析

数字媒体技术专业群面向平面设计、动画制作、摄影摄像、栏目包装、后期剪辑、专题片制作等影视媒体领域相关岗位群，主要包括剪辑师、摄影师、平面设计师等核心岗位。

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **核心岗位** | **典型工作任务** | **核心能力** | **主要支撑课程** |
| 剪辑师 | 1、MV、短视频、宣传片等项目的视频剪辑与后期特效合成制作；  2、按照脚本，独立剪接完成宣传片、广告、专题等；  3、运用纯熟的剪辑技术，针对产品特性进行剪辑，协助完成视频编辑和成片出库；  4、影音项目的剪接和音频处理；  5、影视语言，根据创意脚本或文案进行二次创作和编排；  6、了解视频编码格式，熟练掌握各种视频、音频文件格式及其转换方法。 | 1、掌握影视制作流程，能协助剪辑师完成策划以及剪辑工作，有艺术感觉敏锐，有创意，有扎实的美术功底；  2、掌握运用剪辑软件,需熟练运用AE（After Effects）、Ai、Photoshop 等软件。 | 《三维软件基础》 《非线性编辑》  《影视画面语言》  《后期合成》 |
| 摄影师 | 1、配合编导或独立完成短视频的脚本拍摄；  2、制作拍摄教程，指导艺人如何利用灯光、道具、场景等；  3、对拍摄画面有创意，提出机位、角度、光影、调度等应用镜头的设想；  4、承担前期筹备及拍摄现场布景、布光、构图、技术支持等工作；  5、精通各类摄像设备的操作；对设备及附件进行日常维护，确保设备安全正常使用。 | 1、精通各类摄像机：佳能、索尼设备操作；  2、熟悉拍摄流程，熟练使用灯光、道具、场景等；  3、有较强的构图能力，对色彩感觉强烈，视觉表达方面有个人独特观点；  4、影视创意能力强，思维活跃，团队合作能力和沟通能力强，工作效率高。 | 《摄影基础》  《影视灯光》  《影视画面语言》《电视节目编导及制作》 |
| 平面设计师 | 1、设计名片、品牌包装、海报、画册等与平面有关的工作内容；  2、负责公司各类广告、宣传等方面的设计和跟踪制作；  3、负责广场宣传单页涉及与制作及营销活动的拍照与处理。 | 1、有独立完成整个设计的工作能力；  2、熟悉各类平面设计的软件；  3、逻辑思维清晰，表达能力强；  4、具备团队合作精神，有很强的上进心态；  5、较强的创意和执行能力，审美感强,对色彩把握敏锐，构图与美术功底扎实。 | 《数字图像处理》  《字体设计》  《包装设计》 |
| UI设计师 | 1. 对产品客户端进行UI界面设计； 2. 为产品与功 能提供创意设计文案 | 1. 具有一定的数字娱乐知识和艺术基础设计能力； 2. 具有开发媒体设计、游戏设计、动画设计中的用户界面设 计能力； 3. 具有从事客户端用户界面设计创作能力； 4. 具有独立解决技术问题和不断创新的能力。 | 《用户界面设计》  《交互设计基础》  《网页设计和网站建设》 |
| 三维模型 设计师 | 对产品中的角色、场景、道具等进行3D建模设计 | 1. 具有一定的数字娱乐知识和艺术基础设计能力； 2. 具有开发媒体设计、游戏设计、动画设计中的建模、材质、 灯光等能力； 3. 具有从事 3D 建模能力； 4. 具有独立解决技术问题和不断创新的能力。 | 《三维软件基础》 |

五、培养目标与培养规格

（一）培养目标

1．总体目标

本专业培养德智体美全面发展，培养具有正确世界观和人生观、良好的职业道德，具有良好审美能力和创新意识，通过学习掌握多媒体技术专业必备的基础理论和专门知识，能熟练应用摄影摄像技术及平面设计、三维制作、影视特效与合成等相关软件在广告公司、游戏动画制作公司、影视广告公司等各类企业从事平面设计、动画制作、摄影摄像、栏目包装、后期剪辑、专题片制作等影视媒体相关工作的高素质技能应用型人才及管理人才。

2．适应岗位

核心岗位：影视后期制作、UI设计师、VR/AR工程师

发展岗位：剪辑工程师、建模工程师、栏目包装策划

（二）培养规格

由素质、知识、能力三个方面的要求组成。

**1．素质要求**

（1）思想政治素质：高校思想政治教育承担着培养中国特色社会主义合格建设者和可靠接班人的重大使命，最大限度发挥课堂教学的育人主渠道作用，是提升高校思想政治教育实效的关键抓手。在新时期，坚持把立德树人作为中心环节，把思想政治工作贯穿教育教学全过程，同时把思想政治理论课与专业课相结合，加快推进由“思政课程”走向“课程思政”，全面加强大学生思想政治教育，完善大学教育的育人机制，增强大学生的社会责任感、使命感和紧迫感，培养热爱中国共产党，热爱社会主义祖国，拥护党的基本路线和改革开放的政策，事业心强，有奉献精神；具有正确的世界观、人生观、价值观，遵纪守法；为人诚实、正直、谦虚、谨慎，具有良好的职业操守和公共道德。造就一批批具有高尚思想品质和良好道德修养，掌握现代化建设所需要的丰富知识和扎实本领的优秀人才。

（2）人文与科学素质：具有较强的语言表达能力；能够借助工具书阅读外文资料，能用外语进行日常的会话；系统掌握计算机数学（高等数学）基础知识；掌握本专业的专业知识，具有一定的计算机硬件管理和常用软件的应用能力、能够不断适应计算机技术飞速发展的形式；掌握相关的法律、法规，对计算机应用的合法性有明确的判断能力。有一定的文化艺术修养，良好的语言、文字表达能力。

（3）身心素质：养成科学地锻炼身体的习惯，具有强健的体魄，能够适应计算机应用工作需要，掌握并爱好一种科学锻炼身体的基本方法和技能，有健康体魄，良好卫生习惯，有吃苦耐劳的精神。

（4）职业素质：具备较好的创新思维能力，努力提高实际动手操作能力，具有较强的解决实际问题的能力以及爱岗敬业、诚实守信、乐于奉献、艰苦奋斗、遵纪守法的道德素养和职业操守。

**2．知识要求**

（1）具有常见计算机组装与软硬件的安装、维护，掌握常见操作系统和常规办公应用软件使用的素质；

（2）具备阅读、理解计算机软硬件英文文档所必备的英语知识；

（3）具有较强的素描绘画与色彩搭配能力；

（4）具有运用平面设计软件及相关技能进行数码视觉及平面图形的设计与制作的能力；

（5）具有编写剧本，设计分镜头，并根据剧本要求进行动画设计与制作的能力；

（6）具有运用C4D三维制作进行影视前期制作的基本知识；

（7）具有一定摄影摄像及素材的采集、剪辑、加工制作的知识。

**3．能力要求**

（1）具有理论知识的运用的音频、视频能力；

（2）具有良好认识、分析和解决问题的素质，具有一定继续教育提高的能力，适应后续教育和转岗需要的能力；

（3）具备信息分析、学习、整理、判断、应用和传达能力；

（4）具备阅读相关资料，自我拓展，学习本专业新技术、设计新方法的能力；

（5）具有独立获取新知识能力、决策能力和创新能力；

（6）具备职业生涯规划能力；

（7）具有综合运用 C4D、PS 等相关软件进行影视前期制作的能力；

（8）具有综合运用剪辑及调色相关软件进行音视频剪辑、合成及特效制作的能力；

（9）具有综合运用所学进行影视包装制作的能力；

（10）具有视频拍摄及后期制作的能力。

六、课程设置及要求

（一）公共基础课程

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **序号** | **课程名称** | **主要教学内容与要求** | **学时** |
| 1 | 习近平新时代中国特色社会主义思想概论 | 全面介绍习近平总书记对经济、政治、法治、科技、文化、教育、民生、民族、宗教、社会、生态文明、国家安全、国防和军队、“一国两制”和祖国统一、统一战线、外交、党的建设等方面作出的理论概括和战略指引。引导学生树立中国特色社会主义共同理想，深刻认识习近平新时代中国特色社会主义思想是实现中华民族伟大复兴的行动指南。 | 32 |
| 2 | 毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论 | 以马克思主义中国化为主线，集中阐述马克思主义中国化理论成果的主要内容、精神实质、历史地位和指导意义。使大学生对马克思主义中国化进程中形成的理论成果有更加准确的理解和把握。 | 32 |
| 3 | 思想道德与法治 | 根据新时代特征明确自己肩负的历史使命；运用思想道德知识分析、解决现实生活中的思想道德问题；培养成功就业和自主创业的意识和能力；明确社会主义法律特征，培养法治思维。 | 28 |
| 4 | 形势与政策 | 按照教育部《高校“形势与政策”课教学要点》确定教学专题，每学期更新，学生在校期间学习不间断。紧密围绕习近平新时代中国特色社会主义思想，针对学生关注的热点问题和思想特点，重点讲授党的理论创新最新成果、新时代坚持和发展中国特色社会主义的生动实践，引导学生正确认识世界和中国发展大势、中国特色和国际比较、时代使命。 | 32 |
| 5 | 职业规划 | 了解职业生涯规划以及中职生职业生涯规划的特点，了解职业、职业生涯、职业理想的内涵。理解职业理想对人生发展的作用，理解职业生涯规划对实现职业理想的重要性。引导学生增强职业意识，形成正确的职业观，理解职业生涯规划的特点及其与职业理想的关系，明确职业理想对人生发展的重要性。 | 32 |
| 6 | 简明新疆地方史 | 综合运用用马克思主义国家观、历史观、民族观、文化观、宗教观，引导大学生全面了解新疆历史，正确认识新疆历史，增强“五个认同”，坚定“四个自信”，做到“两个维护”，在实现“两个一百年”奋斗目标和实现中华民族伟大复兴中国梦的实践中实现青春梦想和人生价值。 | 32 |
| 7 | 心理健康 | 集传授知识、心理体验和行为训练为一体，旨在普及心理健康知识，增强学生心理保健意识，提高心理调适能力，最终促进学生身心健康和全面发展。 | 28 |
| 8 | 大学语文 | 通过优秀语文作品学习、鉴赏水平的提高，使学生的内心世界更为充实、丰富、健康；通过对优秀文章写作要领及语言表达技巧的体认，提高学生语言文字的实际应用水平。 | 60 |
| 9 | 基础英语 | 要求学生掌握语音、语法、词汇、基本句型结构和基本篇章布局，通过听、说、读、写、译的综合训练，提高学生的英语运用能力和跨交际意识，提升就业竞争力和可持续发展力。 | 32 |
| 10 | 大学体育与健康 | 通过体育理论学习，正确认识体质健康；通过运动技能学习，掌握两项以上运动基本方法和技能；掌握常见运动创伤的处置方法；发展力量、速度、耐力、灵敏、协调等能力；了解各项规则与裁判法，提高欣赏高水平比赛的能力。 | 60 |
| 11 | 计算机应用基础 | 计算机基础知识、Windows中文操作系统、文字处理软件 Word、电子表格软件 Excel、演示文稿软件 PowerPoint等；计算机网络与Internet 应用、云物大智新技术及应用。对上述考核项目的掌握和熟练程度。 | 56 |

（二）专业（技能）课程

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **序号** | **课程名称** | **课程目标** | **主要教学内容** | **技能考核项目与要求** | **学时** |
| **1** | 虚拟现实应用设计 | 培养学生具备设计与创作虚拟现实体感游戏及AR/VR相关软件应用的能力。 | 1. 3D立体信号发射器的使用，与光学追踪系统软件的使用。   （2）虚拟现实桥接软件、3D主动立体眼镜、VR场景管理器软件的使用及AR/VR效果的制作方法。 | 1. 能够掌握软件的基本使用。 2. 能够设计虚拟现实/增强现实场景。   （3）能够独立使用实训设备。 | 64 |
| **2** | 非线性编辑 | 培养学生具备网络视频拍摄、后期处理的能力。 | 视频的常见格式、视频拍摄的常用方法、视频常规剪辑处理的方法与技巧（裁剪、转场、文字、音频等）、视频特效制作的方法 | （1）能够拍摄简单的微视频；  （2）能够利用常用软件对视频进行文字、音频、裁剪、转场等简单的后期处理；  （3）能够制作一些简单的视频特效。 | 64 |
| **3** | 三维软件基础 | 培养学生具备三维空间思维能力，掌握建模、渲染、动效等能力。 | 三维设计的基本概念；三维软件C4D的使用;利用软件进行各类模型与动画的设计。 | （1）2D图形的3D转化；  （2）能够跟胡客户要求进行3D图形的创作； | 64 |
| **4** | 交互设计基础 | 培养学生具备界面设计与交互设计的双重能力。 | 界面设计的基本概念；交互设计的基本概念；界面设计的软件操作、基本原则与规范、风格；交互设计的软件操作（axure）；用户体验设计 | 1. 能够将户体验设计思维贯穿到业务逻辑流程设计去； 2. 能够完整设计出一套完整的app界面图标；   （3）能够将图标运用axsure软件进行模拟人机交互。 | 64 |
| **5** | 用户界面设计 | 培养学生制作（icon）以及界面结构设计、平面设计、美学鉴赏等能力 | 用户界面设计的基本概念、基本原理和方法，主要包括用户研究、结构设计、交互设计、视觉设计、设计实践等内容，以及Web网站和移动App用户界面设计原则、方法与工具。 | 1. 能够掌握界面结构设计的能力；   （2）能够熟练掌握（icon）图标与文字排版的能力  （3）能够依据客户要求合理进行界面设计。 | 64 |

1. 教学进程总体安排

见附表1、附表2、附表3

1. 实施保障

主要包括师资队伍、教学设施、教学资源、教学方法、学习评价、质量管理等方面。

（一）师资队伍

专业群积极聘用行业企业专业人才和能工巧匠担任兼职教师，组建了不少于20人的兼职教师库并实行动态更新，形成了由5人组成的核心兼职教师队伍。聘请高水平企业工程师3人。专业现有专任教师6人，生师比约28：1。硕士及硕士以上学位2人。根据专业师资规划，专任教师生师比将逐步达到18:1，熟悉行业企业应用技术的骨干教师占专业教师的50%以上。兼职教师中具有中、高级专业技术资格和技师、高级技师的比例不低于80%，授课量占总课时的比重提高到25%以上，占专业课时比例逐步提高到40%。

（二）教学设施

本专业具备工位足够、功能完备、技术先进、能满足专业校内实训需要的实践教学条件。专业技能训练项目都有对应的实训室，现有三维动画与影视后期综合实训室、数字媒体技术综合实训室、摄影与摄像实训室、数字媒体后期剪辑实训室、数字媒体交互设计综合实训室、虚拟现实（VR）技术实训室等6个实训室，；进一步凝练VR影视媒体与VR游戏动画专业核心方向，形成基于校企协同育人、对接产业需求、服务产业升级的应用型专业特色。围绕10门核心专业课程建设需要，打造方向明确、教研一体的核心师资团队，形成教学文件、教材讲义与考试考核等全套教学资源。

（三）教学资源

专业具有先进的高等教育理念和创新教育思想，师德高尚，治学严谨，具有丰富的教学实践经验，具有较强的专业发展方向把握能力、课程开发能力、教研教改能力、学术研究能力、项目开发能力、实训指导能力、组织协调能力等，能带领专业团队进行专业人才培养方案的设计，实施理实一体课程改革与项目教学改革。融合专业群“1+X”技能证书标准，实施专业群模块化综合实训课程。

（四）教学方法

专业积极开展“互联网+”背景下的课程教学方法与手段的改革创新，基于“平台+模块”结构的课程重构；融入“1+X”证书技能标准，对专业模块化课程开展专业协作式模块化教学；充分依托教学资源库、虚拟仿真实训云系统开展“翻转课堂”、“慕课”等混合式教学改革。专业积极推行项目化教学、案例教学、情景教学、混合教学、模块式教学等新型教学方法。在教学组织形式上，全面实行“教学做评”一体化教学形式，建立以学生为学习主体的课堂组织模式，提升学生课堂关注度，引导培养学生学习主动性和学术兴趣。

（五）学习评价

专业引入“1+X”证书第三方评价机制，通过多元化的评价主体、多元化的评价内容（学业成绩评价、职业素养评价、文化素养评价、思想道德评价、社会关系评价）以及多元化的评价方式，及时发现并解决学生学习、教师教学、企业协同育人等方面问题，促进教学内容、方式方法改革，提高育人质量，促进学生全面成长。专业积极改革教学评价制度，在“教、学、做、评”一体化教学形式中，推行过程化考核，将学习态度、平时学业作品成绩、综合作品成绩纳入到课程考核评价体系，70%的专业课程已采用形成性评价。在考核评价主体上，推行考核主体多元化，将专任教师、兼职教学和学生纳入到考核评价机制当中。专业3门平台课程建立了试题库。

（六）质量管理

重点在人才培养模式、课程体系构成、师资队伍建设、实训基地建设、教学资源库建设等方面构建定性与定量、过程与结果相结合的专业群评价指标体系，在专业和课程两级层面上定期开展同步专业群教学质量要求的诊断与改进。

落实并完善本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，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。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断与改进，建立健全专业巡课、听课、评教、评学等制度，建立与企业联动的实践教学环节督导制度，严明教学纪律，强化教学组织功能，定期开展公开课、示范课等教研活动。建立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，同时充分利用评价分析结果有效改进专业教学，持续提高人才培养质量。

九、毕业要求

（一）资格证书要求

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **证书类型** | **序号** | **证书名称** | **颁证机构** | **获证建议** |
| **专业**  **技能证书** | 1 | ACAA中国高级数字艺术认证 | 中国数字艺术教育联盟（ACAA） | 推荐获得 |
| 2 | 国家信息化培训认证（CEAC） | CEAC信息化培训认证管理办公室 |
| 3 | ★数字媒体交互设计  “1+X”职业技能等级证书 | 凤凰新联合（北京）教育科技有限公司 |
| 4 | Adobe认证 | Adobe公司 |
| **基本**  **技能证书** | 5 | 高等学校英语应用  能力B级证书 | 高等学校英语应用能力考试委员会 | 推荐获得 |
| 6 | 高校计算机  等级一级证书 | 新疆自治区教育厅 |

注：标★号的为1+X证书。

（二）学分要求

学生毕业前应获得142学分，其中公共必修课程39学分、公共选修课程8学分、专业基础课程21学分、专业核心课程24学分、专业实训课程36学分、专业选修课程16学分。

（三）体质测试

体质测试成绩要达到50分才可毕业。

1. 附录（教学进程表）

表1 按学期安排课程表

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 课程  类别 | | 课程代码 | | 课程/技能训练名称 | 学分 | 学时 | | | 考核方式 | 周学时\*学周（不含考试考查周） | | | | | | 备注 |
| 第二  学期 | 第二学期 | 第三学期 | 第四学期 | 第五学期 | 第六学期 |
| 共计 | 理论 | 实践 | 14 周 | 16 周 | 16 周 | 16周 | 16 周 | 16周 |  |
|  | 公  共  必  修  课 | 5102041001 | | 大学语文1 | 2 | 28 | 28 | 0 | 考试 | 2\*14 |  |  |  |  |  |  |
| 5102041002 | | 大学语文2 | 2 | 32 | 32 | 0 | 考试 |  | 2\*16 |  |  |  |  |  |
| 5102041003 | | 大学英语 | 2 | 32 | 32 | 0 | 考试 |  | 2\*16 |  |  |  |  |  |
| 5102041004 | | 大学体育与健康1 | 2 | 28 | 8 | 20 | 考查 | 2\*14 |  |  |  |  |  |  |
| 5102041005 | | 大学体育与健康2 | 2 | 32 | 0 | 32 | 考查 |  | 2\*16 |  |  |  |  |  |
| 5102041006 | | 计算机应用基础1 | 2 | 28 | 0 | 28 | 考查 | 2\*14 |  |  |  |  |  |  |
| 5102041007 | | 计算机应用基础2 | 2 | 32 | 0 | 32 | 考查 |  | 2\*16 |  |  |  |  |  |
| 5102041008 | | 心理健康 | 2 | 28 | 28 | 0 | 考查 | 2\*14 |  |  |  |  |  |  |
| 5102041009 | | 职业规划 | 2 | 32 | 32 | 0 | 考查 |  | 2\*16 |  |  |  |  |  |
| 5102041010 | | 思想道德与法治 | 2 | 28 | 28 | 0 | 考试 | 2\*14 |  |  |  |  |  |  |
| 5102041011 | | 毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论 | 2 | 32 | 32 | 0 | 考试 |  | 2\*16 |  |  |  |  |  |
| 1000001025 | | 习近平新时代中国特色社会主义思想概论 | 2 | 32 | 32 | 0 | 考试 |  |  | 2\*16 |  |  |  |  |
| 5102041012 | | 简明新疆地方史 | 2 | 32 | 32 | 0 | 考试 |  |  |  | 2\*16 |  |  |  |
| 1000001013 | | 形式与政策Ⅰ | 0.5 | 8 | 8 | 0 | 考查 | 2\*4 |  |  |  |  |  |  |
| 1000001014 | | 形式与政策Ⅱ | 0.5 | 8 | 8 | 0 | 考查 |  | 2\*4 |  |  |  |  |  |
| 1000001015 | | 形式与政策Ⅲ | 0.5 | 8 | 8 | 0 | 考查 |  |  | 2\*4 |  |  |  |  |
| 1000001016 | | 形式与政策Ⅳ | 0.5 | 8 | 8 | 0 | 考查 |  |  |  | 2\*4 |  |  |  |
| 5102041017 | | 军事理论 | 2 | 36 | 36 | 0 | 考查 | 4\*9 |  |  |  |  |  |  |
| 5102041018 | | 军事实践 | 7 | 112 | 0 | 112 | 考查 | 56\*2 |  |  |  |  |  |  |
| 1000001019 | | 劳动实践Ⅰ | 1 | 24 | 0 | 24 | 考查 |  | 24\*1 |  |  |  |  |  |
|  | 1000001020 | | 劳动实践Ⅱ | 1 | 24 | 0 | 24 | 考查 |  |  | 24\*1 |  |  |  |  |
|  | 1000001021 | | 劳动实践Ⅲ | 1 | 24 | 0 | 24 | 考查 |  |  |  | 24\*1 |  |  |  |
|  | 1000001022 | | 劳动实践Ⅳ | 1 | 24 | 0 | 24 | 考查 |  |  |  |  | 24\*1 |  |  |
| 小计 | | | | 39 | 640 | 320 | 320 |  | 296 | 224 | 64 | 32 | 24 |  |  |
| 公共选修课 | | 1. 公共选修课分为体育、人文、心理等大类，可选课程列表详见附件1；   2、修业年限内应选合计8学分，144学时，其中，体育（项目限选）2学分，普通话2学分，其他课程任选。 | | | | | | | | | | | | |  |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 课程类别 | | 课程代码 | 课程/技能训练名称 | 学分 | 学时 | | | 考核方式 | 周学时\*学周（不含考试考查周） | | | | | | 备注 |
| 第一学期 | 第二学期 | 第三学期 | 第四学期 | 第五学期 | 第六学期 |
| 共计 | 理论 | 实践 | 14 周 | 16 周 | 16 周 | 16周 | 16 周 | 16周 |  |
| 专业课程 | 专业基础课 | 5102043001 | 设计素描/色彩 | 3.5 | 56 | 28 | 28 | 考查 | 4\*14 |  |  |  |  |  |  |
| 5102043002 | 数字图像处理(PS) | 4 | 64 | 32 | 32 | 考试 |  | 4\*16 |  |  |  |  |  |
| 5102043003 | 摄影基础 | 2 | 28 | 14 | 14 | 考试 | 2\*14 |  |  |  |  |  |  |
| 5102043004 | 影视画面语言(视听语言） | 3.5 | 56 | 28 | 28 | 考试 | 4\*14 |  |  |  |  |  |  |
| 5102043005 | 物理互动基础 | 2 | 32 | 16 | 16 | 考查 |  |  |  |  | 4\*8 |  |  |
| 5102043006 | 分镜头脚本及故事分析创作 | 4 | 64 | 32 | 32 | 考查 |  |  | 4\*16 |  |  |  |  |
| 5102043007 | 数字媒体技术概论 | 2 | 28 | 14 | 14 | 考试 | 2\*14 |  |  |  |  |  |  |
| 小计 | | | 21 | 328 | 164 | 164 |  | 168 | 64 | 64 |  | 32 |  |  |
| 专业核心课 | 5102044001 | 交互设计基础（Axure） | 4 | 64 | 32 | 32 | 考查 |  | 4\*16 |  |  |  |  |  |
| 5102044002 | 用户界面设计（AI) | 4 | 64 | 32 | 32 | 考试 |  | 4\*16 |  |  |  |  |  |
| 5102044003 | 三维软件基础(C4D) | 4 | 64 | 32 | 32 | 考查 |  |  |  | 4\*16 |  |  |  |
| 5102044004 | 非线性编辑(PR) | 4 | 64 | 32 | 32 | 考试 |  |  | 4\*16 |  |  |  |  |
| 5102044005 | 后期合成（AE) | 4 | 64 | 32 | 32 | 考试 |  |  | 4\*16 |  |  |  |  |
| 5102044006 | 虚拟现实应用设计(UNITY) | 4 | 64 | 32 | 32 | 考查 |  |  |  | 4\*16 |  |  |  |
| 小计 | | | 24 | 384 | 192 | 192 |  | 0 | 128 | 128 | 128 |  |  |  |
| 专业实训课程 | 5102045001 | 交互设计基础实训 | 1 | 24 |  | 24 | 考查 |  | 24\*1 |  |  |  |  |  |
| 5102045002 | 影视基础实训 | 2 | 48 |  | 48 | 考查 |  |  | 24\*2 |  |  |  |  |
| 5102045003 | 交互设计项目综合实训（可用顶岗实习代替） | 2 | 48 |  | 48 | 考查 |  |  |  |  | 24\*2 |  |  |
| 5102045004 | 数字图像处理实训 | 1 | 24 |  | 24 | 考查 |  | 24\*1 |  |  |  |  |  |
| 5102045005 | 影视后期制作实训（可用顶岗实习代替） | 3 | 72 |  | 72 | 考查 |  |  |  |  | 24\*3 |  |  |
| 5102045006 | 虚拟现实及增强现实技术运用实训 | 2 | 48 |  | 48 | 考查 |  |  |  | 24\*2 |  |  |  |
| 5102045007 | 数字出版物实训（可用顶岗实习代替） | 3 | 72 |  | 72 | 考查 |  |  |  |  | 24\*3 |  |  |
| 5102045008 | 暑期综合实践 | 4 | 96 |  | 96 | 考查 |  | 24\*2 |  | 24\*2 |  |  |  |
| （认知实习） |  |
| 5102045009 | 顶岗实习 | 20 | 576 |  | 576 | 考查 |  |  |  |  | 24\*8 | 24\*16 |  |
| 5102045010 | 毕业设计 | 4 | 48 |  | 48 | 考查 |  |  |  |  |  | 24\*2 |  |
| 小计 | | 36 | 912 |  | 912 |  |  | 96 | 48 | 96 | 240 | 624 |  |
| 专业选修课 | 5102046001 | 数字出版物制作(ID) | 2 | 32 | 16 | 16 | 考查 |  |  |  |  | 4\*8 |  |  |
| 5102046002 | 网页设计和网站建设(H5） | 4 | 64 | 32 | 32 | 考查 |  |  | 4\*16 |  |  |  |  |
| 5102046003 | 字体设计 | 2 | 32 | 16 | 16 | 考查 |  | 2\*16 |  |  |  |  |  |
| 5102046004 | 电视节目编导及制作 | 2 | 32 | 16 | 16 | 考试 |  |  |  | 2\*16 |  |  |  |
| 5102046005 | 增强现实应用设计 | 4 | 64 | 32 | 32 | 考查 |  |  |  | 4\*16 |  |  |  |
| 5102046006 | 包装设计 | 2 | 32 | 16 | 16 | 考查 |  |  |  |  | 2\*16 |  |  |
| 5102046007 | 媒体文案写作 | 2 | 32 | 16 | 16 | 考查 |  | 2\*16 |  |  |  |  |  |
| 5102046008 | 数据可视化 | 2 | 32 | 16 | 16 | 考查 |  |  |  |  | 4\*8 |  |  |
| 5102046009 | 动态图形设计 | 2 | 32 | 16 | 16 | 考查 |  |  | 2\*16 |  |  |  |  |
| 5102046010 | 游戏引擎基础 | 2 | 32 | 16 | 16 | 考查 |  |  |  |  | 4\*8 |  |  |
| 5102046011 | 数字声音处理 | 2 | 32 | 16 | 16 | 考试 |  |  |  | 2\*16 |  |  |  |
| 小计 | | 26 | 416 | 208 | 208 |  |  | 64 | 96 | 128 | 128 |  |  |
| **应选小计** | | | 16 | 256 | 128 | 128 |  |  | 32 | 64 | 96 | 64 |  |  |

**表2 课程学时分配表**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 课程类别 | | 学时数 | 占专业  总学时比例 | 实践学时 | |
| 学时数 | 占比 |
| 公共课程 | 公共必修课 | 640 | 25% | 320 | 50.3% |
| 公共选修课 | 144 | 5.6% | 0 | 0% |
| 专业课程 | 专业基础课 | 328 | 12.8% | 164 | 50% |
| 专业核心课 | 384 | 15% | 192 | 50% |
| 专业选修（模块）课 | 256 | 10% | 128 | 50% |
| 职业技能训练课 | | 912 | 31.8% | 912 | 100% |
| 合 计 | | 2664 | 100% | 1716 | 64.4% |

**表3 教学环节时间分配表**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 学期 | 第1学期 | 第2学期 | 第3学期 | 第4学期 | 第5学期 | 第6学期 |
| 入学教育与军训 | 2周 |  |  |  |  |  |
| 理论与实践教学 | 14周 | 16周 | 16周 | 16周 | 10周 |  |
| 考试考查 | 2周 | 2周 | 2周 | 2周 | 2周 |  |
| 劳动实践 |  | 1周 | 1周 | 1周 | 1周 |  |
| 专业实践 | 1周 | 1周 | 1周 | 1周 | 1周 |  |
| 顶岗实习 |  |  |  |  | 8周 | 16周 |
| 毕业设计（论文） |  |  |  |  |  | 2周 |
| 合计 | 19周 | 20周 | 20周 | 20周 | 20周 | 16周 |