

附件 1



娄底职业技术学院

Loudi Vocational & Technical College

专业人才培养方案

专业名称：	数字媒体艺术设计
专业代码：	650104
专业群名称：	数字艺术设计
适用年级：	2020 级
所属二级学院：	艺术设计学院
执笔人：	肖乐、夏高彦
专业负责人：	夏高彦
专业群负责人：	夏高彦
制（修）订日期：	2020 年 5 月

娄底职业技术学院教务处编制

二〇二〇年五月

娄底职业技术学院数字媒体艺术设计专业人才培养方案

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：650104

二、入学要求

高中阶段教育毕业生或具备同等学力者。

三、修业年限

三年，专科。

四、职业面向

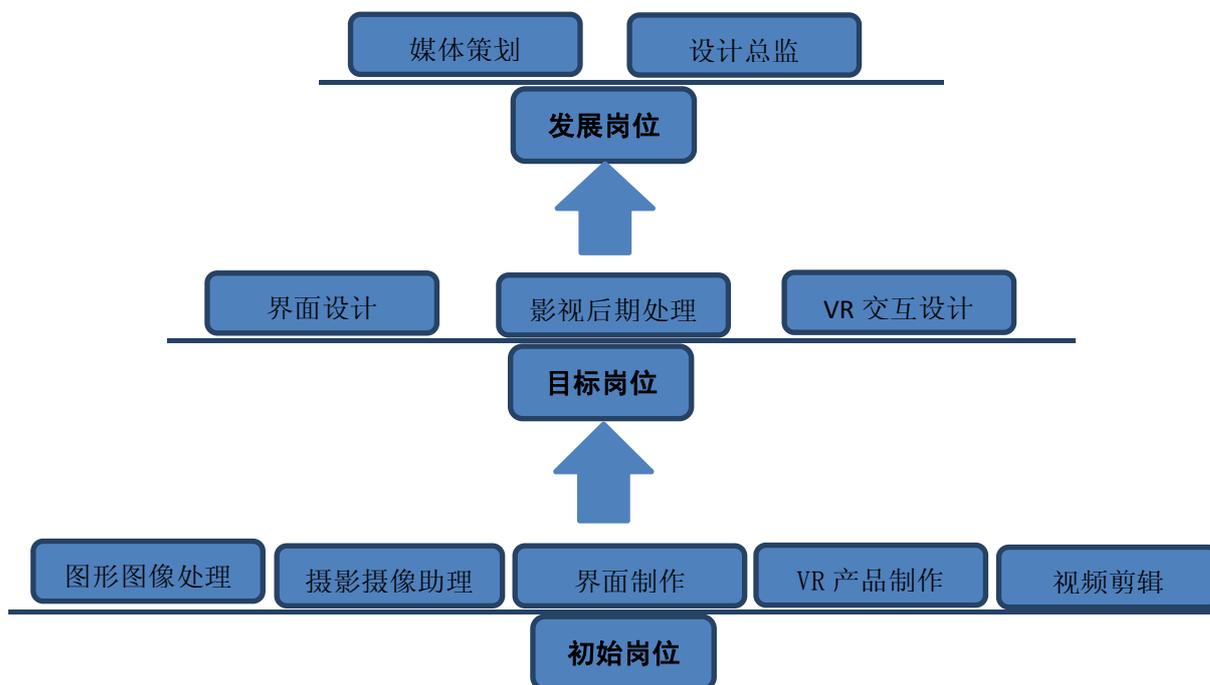
（一）职业面向

通过对数字媒体行业、企业的调研，参照数字媒体艺术设计专业相关教学标准，结合区域经济发展实际，确定本专业的职业面向如下表。

表 1：数字媒体艺术设计专业职业面向

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)	主要岗位类别 或技术领域	职业技能等级证书/ 职业资格证书举例
文化艺术 65	艺术设计 6501	数字内容服务 (657)	数字媒体艺术专 业人员 (2-09-06-07)	界面设计、影 视后期处理、 VR 交互设计等 岗位	“1+X”界面设计职业 技能等级证书

（二）职业生涯发展路径



五、培养目标及规格

（一）培养目标

本专业培养理想信念坚定，德、智、体、美、劳全面发展，具有一定的科学文化知识，良好的人文素养、职业道德和创新意识、精益求精的工匠精神，较强的就业创业能力和可持续发展能力，掌握数字图像基础、摄影摄像基础、版式设计及图像处理基础等基本理论和基本知识，熟悉相关法律、法规，具备UI设计、影视剪辑技术、影视后期特效合成、三维设计、VR虚拟设计等专业技能，面向数字媒体设计行业的新媒体设计、影视后期编辑与制作、VR虚拟设计等职业群，能够从事UI界面设计、影视后期处理、VR设计等工作的复合型技术技能人才。

（二）培养规格

本专业毕业生应在素质、知识和能力等方面达到以下要求：

1. 素质

Q1: 坚定拥护中国共产党领导和我国社会主义制度，在习近平新时代中国特色社会主义思想指引下，践行社会主义核心价值观，具有深厚的爱国情感和中华民族自豪感；

Q2: 崇尚宪法、遵法守纪、崇德向善、诚实守信、尊重生命、热爱劳动，履行道德准则和行为规范，具有社会责任感和社会参与意识；

Q3: 具有质量意识、环保意识、安全意识、信息素养、工匠精神、创新思维；

Q4: 勇于奋斗、乐观向上，具有自我管理能力和职业生涯规划的意识，有较强的集体意识和团队合作精神；

Q5: 具有健康的体魄、心理和健全的人格，掌握基本运动知识和1-2项运动技能，养成良好的健身与卫生习惯，以及良好的行为习惯；

Q6: 具有一定的审美和人文素养，能够形成1-2项艺术特长或爱好；

Q7: 热爱专业，爱岗敬业，具有良好的职业道德和团结协作精神；

Q8: 具有良好的艺术修养，专业审美能力较好；

Q9: 具有良好的创新、创造精神与能力；

Q10: 具有及时认知本专业新形式、新发展的能力；

Q11: 具有良好的语言沟通能力和文案写作能力；

2. 知识

K1: 掌握必备的思想政治理论知识、科学文化基础知识和中华优秀传统文化知识；

K2: 掌握必备心理健康知识、创新创业知识、职业发展与就业指导知识、数字媒体艺术设计专业素养知识；

K3: 掌握与本专业相关的法律法规知识；

K4: 具备良好的人文科学素养，掌握数字媒体艺术相关的基本理论、基本知识；

K5: 掌握对本专业的基本的审美素养及具备一定的设计赏析知识；

K6: 掌握造型基础的基本知识；

K7: 掌握版式设计的编排的基本知识；

K8: 掌握图像处理、数字图形的原则等基本知识；

K9: 掌握计算机图形辅助设计、熟悉图形设计软件知识；

K10: 掌握摄影摄像和UI设计专业基础知识；

K11: 掌握一定的计算机基础知识以及与数字媒体艺术相关的软件操作知识

K12: 掌握数字媒体艺术设计的基本技能和表现手法；

K13: 掌握UI设计的相关设计流程和设计方法、设计软件等知识；

K14: 掌握影视后期处理的相关设计流程和设计方法、设计软件等知识；

K15: 掌握VR设计的相关设计流程和设计方法、设计软件等知识；

K16: 掌握MG动画制作的相关流程和软件运用等知识；

3. 能力

A1: 具有探究学习、终身学习、分析问题和解决问题的能力；

A2: 具有良好的语言、文字表达能力和沟通能力；

A3: 具有文字、表格、图像等计算机处理能力，本专业必需的信息技术应用能力；

A4: 具备良好的团队协作能力；

A5:具备较强的创新创业能力;

A6:具备较好的设计审美能力;

A7:具有良好图形图像软件处理和制作能力;

A8:具有良好的造型基础及基本设计应用能力;

A9:具有良好版式编排设计及版式处理能力;

A10:掌握数字媒体艺术设计的前沿和发展的趋势,具备一定的调查研究能力以及分析问题、解决问题的能力,具有较强的创新设计、数据采集处理以及实际工作的能力;

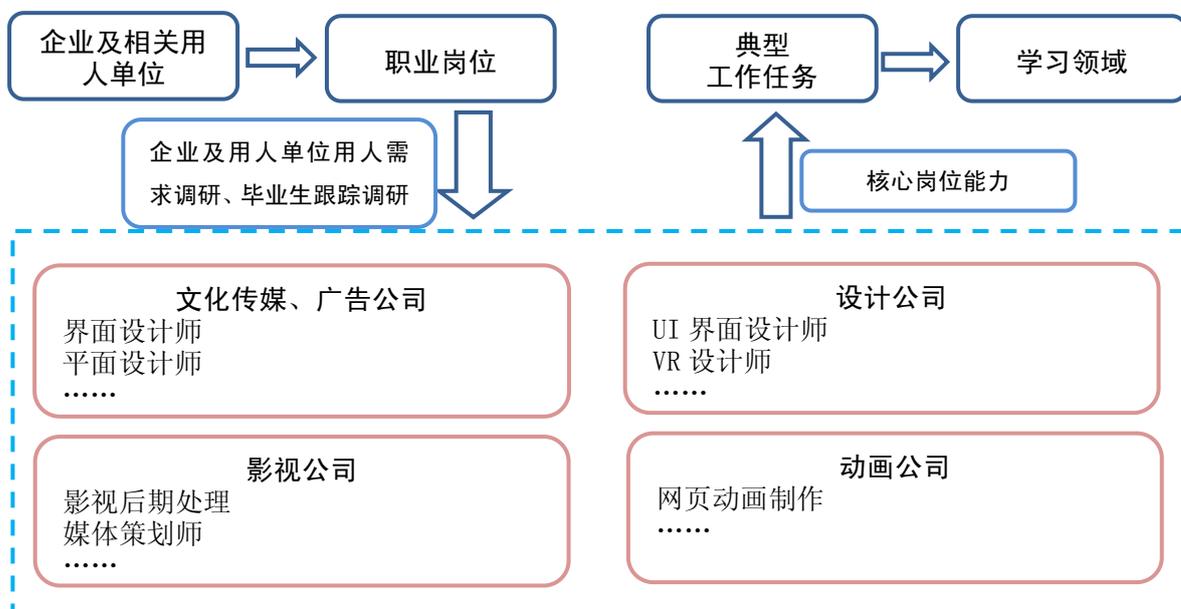
A11:具有利用数字技术进行艺术创作的能力,能够根据设计要求进行不同形式的艺术短片的创作。具备独立完成模型设计、UI设计和MG动画创意与设计的能力;

A12:具备进行影视作品的策划和制作的能力,并能够根据剧本完成视频的拍摄、剪辑及后期特效与声音设计,所创作的作品主题明确,情节完整,镜头安排得当,展现专业的剪辑和特效水准;

A16:具有较强的学习能力、独立工作能力、团队合作能力、设计创新能力和专业可持续发展能力;

六、课程设置及要求

(一) 课程体系开发思路



课程体系开发流程图

(二) 职业能力分析

通过调研,邀请数字媒体艺术设计行业专家进行职业岗位、工作任务与职业

能力分析，确定典型工作任务和职业能力如下：

表2：数字媒体艺术设计专业典型工作任务与职业能力分析表

序号	职业岗位	典型工作任务	职业能力要求	支撑课程	职业技能等级证书/职业资格证书要求
1	UI 界面设计	移动端界面设计、交互设计	<ol style="list-style-type: none"> 1、能进行界面设计与制作 2、能进行界面视觉设计和持续优化 3、能进行各类专题的设计和切片，参与大小建站工作。 4、具有参与前瞻性产品的创意设计和实现能力，为日常的运营活动及产品功能维护提供视觉支持和持续优化 5、能提供原创性素材，包括图形图标设计、物料设计及动画设计等 	图像处理基础 数字图形基础 版式设计 UI设计（一） UI设计（二） UI 专题设计	“1+X” 界面设计/中级
2	网页设计	网页设计与制作	<ol style="list-style-type: none"> 1、能熟练搭建网络发布环境 2、分析并设计需求结构及业务整体流程 3、能制作或处理音视频素材 4、能处理图片元素 5、能简单进行后台开发 	图像处理基础 数字图形基础 版式设计 UI设计（一） UI设计（二） UI 专题设计	
3	影视后期处理	摄影、分镜头脚本制作、后期编辑	<ol style="list-style-type: none"> 1、具有跟客户交流、理解客户需求的能力 2、能根据客户要求撰写文案 3、具备写分镜头稿本的专业能力 4、能根据脚本完成影视剪辑与编辑工作，按需求找到合适的剪接点，熟悉镜头的组 5、能对视频进行剪辑或编辑 6、能制作转场效果 	图像处理基础 数字图形基础 摄影摄像基础 影视后期特效合成 影视剪辑技术	
4	VR 设计	VR 虚拟展示、三维动画制作	<ol style="list-style-type: none"> 1、具备利用数字设备进行动画创作的能力。 2、具备根据设计要求把握模型结构、比例及外形并进行不同形式的VR虚拟展示的能力。 	造型基础（一） 造型基础（二） 图像处理基础 三维设计基础 MG 动画创意与设计 虚拟空间质感表现 VR 表现及应用	

（三）课程体系构成

通过对数字媒体设计相关企业及用人单位人才需求的调研，将企业岗位设置及职业能力进行梳理，依据能力层次划分课程结构，整合具有交叉内容课程，结合人才培养目标，合理设置课程，主要包括公共基础课13门、公共素质拓展课程6门（其中限选课程3门、任选课程3门），专业（技能）基础课程7门、专业（技能）核心课程6门、专业（技能）集中实践环节课程6门，专业拓展课程6门（其中限选课程3门、任选课程3门），共计44门课程。

1. 公共基础课程

表3：数字媒体艺术设计专业公共基础必修课程一览表

课程名称	学时	学分	开课学期	课证融通课程所对应的通用能力证书或职业技能等级/职业资格证书
军事教育	148	4	1、2、3、4、5	
思想道德修养与法律基础(简称“基础”)	60	3	2、2.3	
毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论(简称“概论”)	76	4	3、3.4	
形势与政策	40	2.5	1、2、3、4、5	
职业生涯规划	4	0	1	
心理健康教育	32	2	1、2	
创新创业基础	32	2	2、3	
#计算机基础及应用	56	3.5	1	全国计算机信息高新技术等级证书
#大学语文	56	3.5	2	国家普通话水平等级证书
#高职英语	56	3.5	1	全国高等学校英语应用能力证书
体育与健康（一）	30	2	1	
就业指导	16	1	5	
劳动教育	16	1	1、2	

课程类型	课程名称	学时	学分	开课学期	课证融通课程所对应的通用能力证书或职业技能等级/职业资格证书
限选	体育与健康（二）	90	5.5	2、3、4	
	综合素质拓展（含安全教育、健	32	2	1、2、3、	

课程	康教育、美育、中华优秀传统文化等)			4	
	艺术设计英语	32	2	2	
任选课程	由学校根据有关文件规定，统一开设关于国家安全教育、节能减排、绿色环保、金融知识、社会责任、中华优秀传统文化、美育、人口资源、海洋科学、管理等方面的任选课程，学生至少选修其中3门	60	3	2、3、4、5	

表4：数字媒体艺术设计专业公共素质拓展课程一览表

2. 专业（技能）课程

表5：数字媒体艺术设计专业（技能）基础课程一览表

课程名称	学时	学分	开课学期	课证融通课程所对应的通用能力证书或职业技能等级/职业资格证书
数字媒体概论	32	2	1	
●造型基础（一）	96	6	1	
●造型基础（二）	96	6	2	
●版式设计	42	2.5	2	
●图像处理基础	64	4	2	
数字图形基础	48	3	3	
摄影摄像基础	64	4	4	

表6：数字媒体艺术设计专业（技能）核心课程一览表

课程名称	学时	学分	开课学期	课证融通课程所对应的通用能力证书或职业技能等级/职业资格证书
▲三维设计基础	88	5.5	3	
▲影视剪辑技术	48	3	3	
▲UI设计（一）	48	3	3	
▲影视后期特效合成	96	6	4	
▲UI设计（二）	64	4	4	
▲MG动画创意与设计	96	6	4	

表7：数字媒体艺术设计专业（技能）集中实践课程一览表

课程名称	学时	学分	开课学期	课证融通课程所对应的通用能力证书或职业技能等级/职业资格证书
三维产品专题设计	56	2	5	

影视后期专题实训	84	3	5	
★UI专题设计	84	3	5	“1+X”界面设计/中级
专业技能综合实训	56	2	5	
毕业设计	112	4	5	
顶岗实习	560	20	5.6、6	

表8：数字媒体艺术设计专业（技能）拓展课程一览表

课程类型	课程名称	学时	学分	开课学期	课证融通课程所对应的通用能力证书和职业技能等级/职业资格证书
限选课程	虚拟空间质感表现	32	2	4	
	VR表现及应用	48	3	4	
	●创新创业实战	32	2	5	
任选课程	设计赏析	32	2	1、3、4	
	室内设计基础	32	2	1、3、4	
	CorelDRAW	32	2	1、3、4	
	CG插画	32	2	1、3、4	
	文创产品设计	32	2	1、3、4	
	中外建筑史	32	2	1、3、4	

说明：“●”标记表示专业群共享课程，“▲”标记表示专业（技能）核心课程，“#”标记表示通用能力证书课证融通课程，“★”标记表示职业技能等级/职业资格证书课证融通课程，“※”标记表示企业（订单）课程。

（四）课程描述

1. 公共基础课程

（1）公共基础必修课程

表9：数字媒体艺术设计专业公共基础必修课程开设一览表

序号	课程名称	课程目标	主要教学内容	教学要求	支撑的培养规格
----	------	------	--------	------	---------

序号	课程名称	课程目标	主要教学内容	教学要求	支撑的培养规格
1	军事教育	<p>素质目标: 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, 提高综合国防素质和军事素质, 培养良好的身心素质。</p> <p>知识目标: 了解军事理论基本知识, 熟悉世界军事变革发展趋势; 理解习近平强军思想内涵; 熟悉并掌握军人队列动作要领标准。</p> <p>能力目标: 具备对军事理论基本知识进行正确认知、理解、领悟和宣传的能力; 具备一定的个人军事基础能力及突发安全事件应急处理能力。</p>	<p>模块一: 军事理论。包括中国国防; 国家安全; 军事思想; 现代战争; 信息化装备。</p> <p>模块二: 军事技能; 包括共同条令教育与训练; 射击与战术训练、防卫技能与战时防护训练、战备基础与应用训练。</p>	<p>由自身思想素质、军事素质和业务能力强的军事课教师负责军事理论教学和军事技能训练。综合运用讲授法、问题探究法、仿真训练和模拟训练开展教学。以学生出勤、军事训练、遵章守纪、活动参与、理论学习、内务整理等为依据, 采取过程性考核和终结性考核相结合的考核评价方式。</p>	<p>Q1-Q5; K1-K3; A1;A2;A4</p>
2	形势与政策	<p>素质目标: 了解体会党的路线方针政策; 坚定在中国共产党领导下走中国特色社会主义道路的信心和决心, 为实现中国梦而发奋学习。</p> <p>知识目标: 掌握认识形势与政策问题的基本理论和基础知识。</p> <p>能力目标: 掌握正确分析形势和理解政策的能力。</p>	<p>依据教育部《高校“形势与政策”课教学要点》, 从以下专题中, 有针对性的设置教学内容:</p> <p>专题一: 党的理论创新最新成果;</p> <p>专题二: 全面从严治党形势与政策;</p> <p>专题三: 我国经济社会发展形势与政策;</p> <p>专题四: 港澳台工作形势与政策;</p> <p>专题五: 国际形势与政策。</p>	<p>通过专家讲座和时事热点讨论等方式, 使学生了解国内外经济、政治、外交等形势, 提升学生判断形势、分析问题、把握规律的能力和理性看待时事热点问题的水平。采取过程性考核和终结性考核相结合的考核评价方式。</p>	<p>Q1-Q5;Q7 K1-K3; A1-A2</p>
3	心理健康教育	<p>素质目标: 树立正确的心理健康观念, 增强自我心理保健意识和心理危机预防意识。</p> <p>知识目标: 了解心理学的有关理论和基本概念; 了解大学阶段人的心理发展特征及异常表现; 掌握自我调适的基本知识。</p> <p>能力目标: 培养学生自我认知能力、人际沟通能力、自我调节能力。</p>	<p>模块一: 大学生自我意识;</p> <p>模块二: 大学生学习心理;</p> <p>模块三: 大学生情绪管理;</p> <p>模块三: 大学生人际交往;</p> <p>模块四: 大学生恋爱与性心理;</p> <p>模块五: 大学生生命教育;</p>	<p>结合大一新生特点和普遍问题, 设计菜单式课程内容, 倡导活动型教学模式, 以活动为载体, 通过参与、合作、感知、体验、分享等方式, 在同伴之间相互反馈和分享的过程中获得成长。采取过程性考核和终结性考核相结合的考核评价方式。</p>	<p>Q1-Q5; K2; A1;A2;A4</p>

序号	课程名称	课程目标	主要教学内容	教学要求	支撑的培养规格
			模块六：大学生常见精神障碍防治。		
4	#大学语文	<p>素质目标：增强学生的人文素养；培育学生的人文精神，提升文化品位。</p> <p>知识目标：掌握阅读、评析文学作品的基本方法；理解口语表达的基本要求与技巧；掌握各类应用文的基本要素与写作技巧。</p> <p>能力目标：提升学生阅读能力、鉴赏能力、审美能力及对人类美好情感的感受能力；培养良好的语言、文字表达能力和沟通能力；具备较强的应用文撰写能力。</p>	<p>模块一：经典文学作品欣赏；</p> <p>模块二：应用文写作训练；</p> <p>模块三：口语表达训练。</p>	<p>通过范文讲解、专题讲座、课堂讨论、辩论会或习作交流会等方式，结合校园文化建设，来加强中华优秀传统文化教育，注重与专业的融合。采取过程性考核和终结性考核相结合的考核评价方式。学生获得普通话等级证书可以免修该课程模块三。</p>	<p>Q1;Q6;Q9;Q11;</p> <p>K1;K4;</p> <p>A1;A2</p>
5	“基础”	<p>素质目标：提高政治素质、道德素质、法律素质。</p> <p>知识目标：理想信念教育，三观教育，社会主义核心价值观教育，思想道德教育，社会主义法治教育。</p> <p>能力目标：培养学生认识自我、认识环境、认识时代特征的能力，提升学生明辨是非、遵纪守法的能力。</p>	<p>专题一：适应大学生活；</p> <p>专题二：树立正确的“三观”；</p> <p>专题三：坚定理想信念；</p> <p>专题四：弘扬中国精神；</p> <p>专题五：践行社会主义核心价值观；</p> <p>专题六：明大德，守公德，严私德；</p> <p>专题七：学法、守法、用法。</p>	<p>教师应理想信念坚定、道德情操高尚、理论功底丰厚、有高校思想政治理论课任教资格。教师选取典型案例，组织学生讨论、观摩，参与思政研究性学习竞赛活动，利用信息化教学平台开展教学。采取过程性考核和终结性考核相结合的考核评价方式。</p>	<p>Q1-Q5;Q7</p> <p>K1;K3</p> <p>A1;A2;A4</p>
6	#计算机基础及应用	<p>素质目标：提高信息素养，培养信息安全意识。</p> <p>知识目标：掌握计算机及网络基础知识；了解云计算、人工智能、大数据技术、物联网、移动互联网的基本知识。</p> <p>能力目标：具备解决计算机基本问题和运用办公软件的实践操作能力。</p>	<p>模块一：计算机基础知识和 windows 操作系统；</p> <p>模块二：office 办公软件的应用；</p> <p>模块三：计算机网络和信息安全；</p> <p>模块四：云计算、人工智能、大数据技术、物联网、移动互联网。</p>	<p>在配置先进的计算机机房实施“教、学、做”合一教学模式；采取计算机操作的考核方式；学生获得计算机等级证书可以免修该课程。</p>	<p>Q3;Q8;Q10K7;K9;</p> <p>K11;</p> <p>A1;A3;</p> <p>A16</p>

序号	课程名称	课程目标	主要教学内容	教学要求	支撑的培养规格
7	#高职英语	<p>素质目标: 培养学生的文化品格; 培养学生终身学习的意识。</p> <p>知识目标: 记忆、理解常用英语词汇; 掌握常用表达方式和语法规则; 掌握听、说、读、写、译等技巧。</p> <p>能力目标: 具备使用英语进行简单的口头和书面沟通能力; 具备跨文化交际能力。</p>	<p>模块一: 常用词汇的理解、记忆;</p> <p>模块二: 简单实用的语法规则;</p> <p>模块三: 听、说、读、写、译等能力训练。</p>	<p>在听、说设施完善的多媒体教室, 通过讲授、小组讨论讲练、视听、角色扮演、情境模拟、案例分析和项目学习等方式组织教学。采用过程性考核与终结性考核相结合的考核评价方式。学生获得英语应用能力等级证书可以免修该课程。</p>	Q10; Q11 K1;K4 A2;A16
8	“概论”	<p>素质目标: 热爱祖国, 拥护中国共产党的领导, 坚持四项基本原则, 与党中央保持一致。</p> <p>知识目标: 了解毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系的主要内容、历史地位和意义。</p> <p>能力目标: 能懂得马克思主义基本原理必须同中国具体实际相结合才能发挥它的指导作用; 能运用马克思主义基本原理分析问题和解决问题。</p>	<p>专题一: 毛泽东思想;</p> <p>专题二: 邓小平理论;</p> <p>专题三: “三个代表”重要思想;</p> <p>专题四: 科学发展观;</p> <p>专题五: 习近平新时代中国特色社会主义思想。</p>	<p>教师应具有高校思想政治理论课任教资格, 原则上应为中共党员, 有较高的马克思主义理论素养, 正确的政治方向。采用理论讲授、案例分析、课堂讨论、演讲辩论等方式来开展教学, 注重“教”与“学”的互动。实行过程性考核和终结性考核相结合的考核评价方式。</p>	Q1-Q5;Q7 K1;K3 A1;A2;A4
9	体育与健康(一)	<p>素质目标: 养成良好的健身习惯, 学会通过体育活动调控情绪。</p> <p>知识目标: 掌握体育和健康知识, 懂得营养、环境和行为习惯对身体健康的影响, 了解常见运动创伤的紧急处理方法。</p> <p>能力目标: 掌握 1-2 项运动技能, 学会获取现代社会中体育与健康知识的方法。</p>	<p>模块一: 体育健康理论;</p> <p>模块二: 第九套广播体操;</p> <p>模块三: 垫上运动;</p> <p>模块四: 三大球类运动;</p> <p>模块五: 大学生体能测试;</p> <p>模块六: 运动损伤防治与应急处理。</p>	<p>采取小群体学习式、发现式、技能掌握式、快乐体育、成功体育、主动体育等多种教学模式, 注重发挥群体的积极功能, 提高个体的学习动力和能力, 激发学生的主动性、创造性; 融合学生从业的职业特点, 加强从业工作岗位所应具有的身体素质与相关职业素养的培养。以过程性考核为主, 侧重对学生参与度与体育技能的考核。</p>	Q3;Q5 K2 A1;A4
10	职业生涯规划	<p>素质目标: 树立正确的职业观、择业观、创业观和成才观。</p> <p>知识目标: 了解自我分析</p>	<p>模块一: 职业规划理论模块。包括职业规划与就业的意义、自我分析、</p>	<p>通过专家讲座、校友讲座、实践操作和素质拓展等形式, 搭建多维、动态、活跃、</p>	Q3;Q4;Q9 ;Q11 K1;K2 A4;A5

序号	课程名称	课程目标	主要教学内容	教学要求	支撑的培养规格
		的基本内容与要求、职业分析与职业定位的基本方法；掌握职业生涯规划设计与规划的格式、基本内容、流程与技巧。 能力目标： 培养学生的职业生涯规划能力，能够撰写个人职业生涯规划与规划书。	职业分析与职业定位、职业素养。 模块二：职业规划训练模块。包括个人职业生涯规划设计与规划书撰写。	自主的课程训练平台，充分调动学生的主动性、积极性和创造性。以学生的职业生涯规划设计与规划书完成情况作为主要的考核评价内容。	
11	创新创业基础	素质目标： 培养学生的创新意识、创业精神。 知识目标： 了解并掌握创业项目选择、现代企业人力资源团队管理方法与技巧、市场营销基本理论和产品营销渠道开发、企业融资方法与企业财务管理、公司注册基本流程、互联网+营销模式。 能力目标： 能独立进行项目分析与策划，写出项目策划书；熟悉并掌握市场分析与产品营销策略；能进行财务分析与风险预测。	模块一：创新创业理论； 模块二：创新创业计划； 模块三：创新创业实践。	本课程采用理论教学和实践教学相结合的方式，通过案例教学和项目路演，使学生掌握创新创业相关的理论知识和实战技能。通过制作创业计划书、路演等方式进行课程考核。	Q3;Q4;Q9; ;Q10;Q11 K1;K2;K5 A4;A5;A1 6
12	就业指导	素质目标： 引导学生自我分析、自我完善，树立正确的职业观、择业观，培养良好的职业素质。 知识目标： 了解就业形势，掌握就业政策和相关法律法规。 能力目标： 掌握求职面试的方法与技巧、程序与步骤，提高就业竞争能力。	模块一：就业形势、就业知识、求职技巧； 模块二：就业创业政策和法律法规； 模块三：求职面试的方法与技巧、程序与步骤； 模块四：职业素质和就业能力。	通过课件演示、视频录像、案例分析、讨论、社会调查等一系列的活动，增强教学的实效性，帮助学生树立正确的职业观、择业观。以过程性考核和求职简历完成情况相结合的方式考核评价。	Q3;Q4;Q1 1 K1;K2 A4;A5;A1 6
13	劳动教育	素质目标： 培养勤俭、奋斗、创新、奉献的劳动精神；增强诚实劳动意识，树立正确择业观，具有到艰苦地区和行业工作的奋斗精神，具有面对重大疫情、灾害等危机主动作为的奉献精神。 知识目标： 懂得空谈误国、实干兴邦的道理。 能力目标： 具备满足生存发展需要的基本劳动能	专题一：劳动精神； 专题二：劳模精神； 专题三：工匠精神。	采取参与式、体验式教学模式，通过专题教育、案例分析、小组讨论等多种教学方式，提高学生的劳动素质；以过程性考核为主进行考核评价。	Q1;Q2;Q3 ;Q4;Q7 K1;K2 A4;A5;A1 6

序号	课程名称	课程目标	主要教学内容	教学要求	支撑的培养规格
		力。			

说明：“#”标记表示通用能力证书课证融通课程。

(2) 公共素质拓展课程

①公共素质限选课程

表 10：数字媒体艺术设计专业公共素质限选课程开设一览表

序号	课程名称	课程目标	主要教学内容	教学要求	支撑的培养规格
1	艺术设计英语	<p>素质目标：提升学生的英语语言素养，培养学生的国际视野。</p> <p>知识目标：掌握与本专业相关的专业词汇，了解行业英语文体的特定表达方式。</p> <p>能力目标：具备专业文章阅读、写作和翻译能力；能在特定的行业岗位第一线用英语从事基本的服务和管理工作。</p>	<p>模块一：常用专业词汇的理解；</p> <p>模块二：职场常见工作话题的听、说；</p> <p>模块三：描述行业工作、管理流程，反映职场感悟文章的阅读；</p> <p>模块四：职场常见应用文写作；</p> <p>模块五：专业相关行业主要典型工作过程的体验。</p>	由既熟悉本专业基本知识又具有较好英语听说写能力的教师在设施完善的多媒体教室，采用启发式、任务驱动式、交际式、情境式、项目式等教学方法实施教学；采取过程性考核与终结性考核相结合的方式对学生进行考核评价，突出对学生听、说能力的考核。	Q10；Q11 K1；K4 A1；A2；A16
2	综合素质拓展（含安全教育、健康教育、美育、中华优秀传统文化等）	<p>素质目标：培养学生的安全意识，提升学生的审美和人文素养，养成良好的行为习惯。</p> <p>知识目标：掌握中华优秀传统文化知识、美育知识、安全健康知识等。</p> <p>能力目标：培养学生的表达能力、沟通能力、协作能力、自我保护能力等。</p>	<p>模块一：健康教育；</p> <p>模块二：安全健康；</p> <p>模块三：美育培养；</p> <p>模块四：中华优秀传统文化。</p>	采取参与式、体验式教学模式，通过课堂讲授、户外拓展、案例分析、情景模拟、小组讨论、角色扮演等多种教学方式，提高学生的综合素质；以辅导员为主，对综合素质的各项内容进行考核和评价，侧重过程性考核。	Q1-Q9； K1-K4； A1-A5； A16
3	体育与健康（二）	<p>素质目标：养成良好的健身习惯，学会通过体育活动调控情绪。</p> <p>知识目标：掌握篮</p>	<p>每学期从以下兴趣项目中任选一项或多项训练：</p> <p>项目一：田径；</p>	采取小群体学习式、发现式、技能掌握式、快乐体育、成功体育、	Q3；Q5 K2 A1；A4

序号	课程名称	课程目标	主要教学内容	教学要求	支撑的培养规格
		球、排球等专项体育知识，了解常见运动创伤的紧急处理方法。 能力目标： 掌握 1-2 项运动技能，学会获取现代社会中体育与健康知识的方法。	项目二：篮球； 项目三：排球； 项目四：乒乓球； 项目五：羽毛球； 项目六：足球； 项目七：体育舞蹈； 项目八：武术。	主动体育等多种教学模式，注重发挥群体的积极功能，提高个体的学习动力和能力，激发学生的主动性、创造性；融合学生从业的职业特点，加强从业工作岗位所应具有的身体素质与相关职业素养的培养。以过程性考核为主，侧重对学生参与度与体育技能的考核。	

②公共素质任选课程

即全校公选课，每门课计 20 学时，1 学分。第 2-5 学期，由学校根据有关文件规定，统一开设关于国家安全教育、节能减排、绿色环保、金融知识、社会责任、中华优秀传统文化、美育、人口资源、海洋科学、管理等方面的任选课程，学生至少选修其中 3 门。

2. 专业（技能）课程

(1) 专业（技能）基础课程

表 11：数字媒体艺术设计专业（技能）基础课程开设一览表

序号	课程名称	课程目标	主要教学内容	教学要求	支撑的培养规格
1	数字媒体概论	素质目标： 培养学生及时认知本专业新形式、新发展的意识。 知识目标： 具备良好的人文科学素养，掌握数字媒体艺术相关的基本理论、基本知识；掌握数字媒体艺术设计的基本技能和表现手法，以及与数字媒体艺术设计专业相关的重要实践领域的专业技能。	模块一：数字媒体艺术的概念与发展史； 模块二：数字电影的发展史和特征； 模块三：数字动漫的发展史和数字时代的动漫思维； 模块四：数字网络艺术、虚拟艺术、交互艺术的发展史和发展趋势。	在网络设施完善的多媒体教室，通过讲授、小组讨论讲练、案例分析、项目学习以及现场实践等方式组织教学。采用过程性考核与终结性考核相结合的考核评价方式。	Q8;Q9;Q10 Q11; K1;K2;K4; K5 A1;; A2; A10; A16

序号	课程名称	课程目标	主要教学内容	教学要求	支撑的培养规格
		能力目标： 掌握数字媒体艺术设计的前沿和发展的趋势，具备一定的调查研究能力以及分析问题、解决问题的能力，具有较强的创新设计、数据采集处理以及实际工作的能力。			
2	●造型基础（一）	素质目标： 提高素描造型基础素养，培养素描造型审美意识和设计素描表现意识。 知识目标： 掌握几何体解构造型知识；结构素描表现、光影素描表现、平面构成与立体构成的表现、设计素描的表现等造型基本知识。 能力目标： 具备造型表现和设计的实践操作能力。	项目一：几何体造型、结构素描、光影素描的表现与技法应用； 项目二：平面构成与立体构成的表现与操作； 项目三：设计素描的表现与技法应用。	在听、说设施完善的多媒体教室，通过讲授、课堂互动、教学示范、现场作业点评、优秀作品分析、实训任务阶段化等方式组织教学。采用分阶段性平时实训与终结性实训考核相结合的考核评价方式。	Q8;Q9; K5;K6 A1;A6;A8
3	摄影摄像基础	素质目标： 具备专业摄影摄像所需的构图、光影、情节、设备等基本认知素养。 知识目标： 掌握专业摄影摄像基本知识、应用分类和基本技术知识。 能力目标： 具备利用摄影摄像设备完成不同类型的静态摄像和情节摄像的能力。	模块一：摄影摄像基础认知 模块二：摄影摄像技术 模块三：分类应用 模块四：综合实训	在多媒体教室及摄影实训室，通过展示、演示等理实一体化、信息化等方式与手段组织开展教学。考核评价采用过程性考核与终结性考核相结合的方式。	Q8;Q9;Q10 K8;K10; A3;A7
4	●造型基础（二）	素质目标： 提高色彩造型素养，培养色彩审美意识和表现意识。 知识目标： 掌握色彩的基础知识和色彩调配知识、色彩构	项目一：色彩的基础知识与调配操作； 项目二：色彩构成的表现与操作； 项目三：写实色彩的表现与技法应用； 项目四：装饰色彩的表	在听、说设施完善的多媒体教室，通过讲授、课堂互动、教学示范、现场作业点评、优秀作品分析、实训任务阶段化等方式	Q8;Q9; K5;K6 A1;A6;A8

序号	课程名称	课程目标	主要教学内容	教学要求	支撑的培养规格
		成表现、写实色彩的表现、装饰色彩的表现、设计色彩的表现等色彩基本知识。 能力目标: 具备色彩表现和设计运用操作能力。	现与技法应用; 项目五: 设计色彩的表现与技法应用;	组织教学。采用分阶段性平时实训与终结性实训考核相结合的考核评价方式。	
5	●版式设计	素质目标: 塑造良好的设计素养, 丰富人文精神。 知识目标: 认识和了解版式设计的重要性; 掌握版式设计的设计方法; 理解版式设计的基本内容。 能力目标: 具备版面编排能力、审美能力、创新能力、沟通能力及团队协作能力。	模块一: 版式设计基础知识; 模块二: 版式设计编排方法; 模块三: 版式设计的应用。	在设施完善的多媒体教室, 通过讲授、讨论、实训、案例分析与模拟等方式组织教学。采用过程性考核与终结性考核相结合的考核评价方式。	Q8;Q9; K5;K7; A6;A7;A9
6	图像处理基础	素质目标: (1) 具备理解计算机辅助软件基本工作原理的专业素质; (2) 具备解读案例、临摹案例、解构与重构案例的专业素质; 知识目标: (1) 掌握数字图像一般性基础知识; (2) 掌握 PhotoshopW 各种工具、命令的功能与使用方法等基本知识。 能力目标: 具备使用 Photoshop 软件绘图、色彩色调调整、图层、蒙版、通道、文字、路径、滤镜等功能完成各种图像处理及平面设计相关项目制作的能力。	模块一、Photoshop 基本技能(基础操作、图层、通道、蒙版、文本、路径、滤镜等) 模块二、Photoshop 综合应用(图像素材处理、摄像作品后期加工、图标制作、版式处理等)	在配置条件达标的专业网络机房, 通过理实一体化、信息化等方式与手段组织开展教学。考核评价采用过程性考核与终结性考核相结合的方式。	Q8-Q10; K7-K12; A6-A9
7	数字图形基础	素质目标: (1) 具备理解计算机辅助软件基本工作原理的专业素质; (2) 具备解读案例、临摹案例、解构与重构案	模块一、Illustrator 基本技能 模块二、Illustrator 实战运用技能	在配置条件达标的专业网络机房, 通过理实一体化、信息化等方式与手段组织开展教学。考核评价采用	Q8-Q10; K7-K12; A6-A9

序号	课程名称	课程目标	主要教学内容	教学要求	支撑的培养规格
		例的专业素质。 知识目标： （1）掌握数字图形关于图形类型、文件格式、色彩模式等一般性基础知识；（2）掌握 Illustrator 各种工具、命令的功能与使用方法等基本知识。 能力目标： 具备使用 Illustrator 软件图形绘制、色彩填充、图形修整、图形特效、文本处理、矢量图形绘制、位图处理等功能完成平面设计相关项目制作的能力。		过程性考核与终结性考核相结合的方式。	

(2) 专业（技能）核心课程

表 12：数字媒体艺术设计专业（技能）核心课程开设一览表

序号	课程名称	课程目标	主要教学内容	教学要求	支撑的培养规格
1	▲三维设计基础	素质目标： 培养学生独立分析问题、解决问题的意识；拥有实事求是的学风和创新精神；具有培养良好的协作精神。 知识目标： 掌握 3DSMAX 软件的各种绘图命令知识和操作命令知识，掌握 3DSMAX 的基于特征的产品外观设计多边形的建模方法，掌握二维、三维、修改器、材质编辑器应用、灯光摄像机及后期渲染处理效果的综合运用能力。 能力目标： 能够通过产品设计图纸进行产品的模型制作、完成产品效果图序列	项目一：3DSMAX 的发展及界面操作、物体的操作和菜单操作等 项目二：1、基础建模（标准物体、扩展物体） 2、平面图形建模（平面图形的建立、平面图形的修改、二维生成三维命令） 3、修改器建模（修改器概述、常用修改器及高级修改器） 项目三：材质编辑器、基本材质、贴图与同道、材质类型 项目四：初识 3D 灯光、灯光的建立与修改、灯光的创作技巧 项目五：效果图的渲染输出、扫描线渲染、光能传递渲染 项目五：标准材质运用	通过理论讲授、案例导入、训练等方法，选用典型案例教学，使学生明白三维设计的实用性；努力提高学生的创新能力和运用三维设计知识解决实际问题的能力。采取过程性考核和终结性考核相结合的考核评价方式。	Q8-Q10； K7-K12； A6-A9

序号	课程名称	课程目标	主要教学内容	教学要求	支撑的培养规格
		制作方法, 产品材质处理、产品效果图灯光布局处理、产品后期渲染效果图处理。	材质 项目六: 1、VRAY 渲染器简介 2、VRAY 材质 3、VRAY 灯光 4、VRAY 渲染		
2	▲影视剪辑技术	素质目标: 具备影视艺术审美素养, 拥有影视专业的职业素养; 知识目标: 培养学生学习了解影视节目制作方面的知识和对数字化影视制作技术; 能力目标: 适应新时代的特点, 能够制作出优秀的影视节目, 具备熟悉艺术创作且懂得技术制作的能力。	模块一: 掌握影视节目制作的基本流程; 模块二: 熟悉影视剪辑软件与相关流程; 模块三: 了解现实条件下影视作品的段落构成; 模块四: 实操训练与制作。	在配置先进的计算机机房实施“教、学、做”合一教学模式; 采取计算机操作的过程性考核与终结性考核相结合的考核评价方式。	Q8-Q10; K7-K12;K14 A6-A9;A15
3	▲UI设计(一)	素质目标: 培养学生良好的艺术修养和专业审美能力。 知识能力: 掌握 ps、Axure、xmind 等相关软件操作知识, 并运用相关软件辅助 UI 设计; 掌握 UI 设计中图形造型的基本知识; 掌握 UI 设计中网页设计规范; 掌握网页页面设计技巧。 能力目标: 掌握各种软件基础及图形绘制和设计能力; 掌握网页设计流程及各个阶段的页面设计; 全面了解和掌握 UI 设计中网页设计的基本知识。	模块一: UI设计课程导学 模块二: 图标设计 模块三: 网页设计基础知识, 网页框架设计 模块四: 产品效果图和流程图绘制, 产品设计说明长图设计。	1. 在配置先进的计算机机房实施“教、学、做”合一教学模式, 同时运用“智慧职教”平台进行视频学习、在线测试、外部资源获取、作业提交、点评等形式结合教学。 2. 两种考核方式线上加线下: 线上考核为理论测试和设计作品评分; 线下考核为实操考核。	Q8-Q10; K7-K13; A6-A9;A13

序号	课程名称	课程目标	主要教学内容	教学要求	支撑的培养规格
4	▲影视后期特效合成	<p>素质目标: 具备影视艺术审美素养, 拥有影视专业的职业素养;</p> <p>知识目标: 培养学生学习了解影视节目制作方面的知识和对数字化影视制作技术;</p> <p>能力目标: 适应新时代的特点, 能够制作出优秀的影视节目, 具备熟悉艺术创作且懂得技术制作的能力。</p>	<p>模块一: 掌握影视节目制作的基本流程;</p> <p>模块二: 熟悉影视剪辑软件与相关流程;</p> <p>模块三: 了解现实条件下影视作品的段落构成;</p> <p>模块四: 实操训练与制作。</p>	<p>在配置先进的计算机机房实施“教、学、做”合一教学模式; 采取计算机操作的过程性考核与终结性考核相结合的考核评价方式。</p>	<p>Q8-Q10; K7-K12; K14 A6-A9;A15</p>
5	▲UI设计(二)	<p>素质目标: 培养学生良好的艺术修养和专业审美意识, 具有良好的创新和设计意识。</p> <p>知识能力: 掌握 UI 设计的专业知识; 掌握相关的软件操作知识以及基本技能和表现手法, 以解决本专业领域内的技术问题。</p> <p>能力目标: 掌握各种软件基础及图形绘制和设计能力; 掌握 UI 设计流程及各个阶段的页面设计; 全面了解和掌握 UI 设计的基本知识。</p>	<p>模块一: 移动APP设计基础; 移动APP框架设计。</p> <p>模块二: 移动APP产品原型图和交互设计。</p> <p>模块三: 移动APP产品效果图绘制, 页面切图与标注。</p> <p>模块四: 流程图绘制, 产品说明长图设计。</p>	<p>1. 在配置先进的计算机机房实施“教、学、做”合一教学模式, 同时运用“智慧职教”平台进行视频学习、在线测试、外部资源获取、作业提交、点评等形式结合教学。</p> <p>2. 两种考核方式线上加线下: 线上考核为理论测试和设计作品评分; 线下考核为实操考核。</p>	<p>Q8-Q10; K7-K13; A6-A9;A13</p>
6	▲MG动画创意与设计	<p>素质目标: 培养学生具有对新事物的观察和对新事物的接受意识;</p> <p>知识目标: 学习 MG 动画制作流程与软件的操作;</p> <p>能力目标: 能综合运用软件制作完成完整的 MG 动画视频。</p>	<p>模块一: 了解行业, 熟悉 MG 动画的作用及其制作流程;</p> <p>模块二: 熟悉制作 MG 动画的相关软件的基本操作;</p> <p>模块三: 案例讲解与演练;</p> <p>模块四: 综合实操。</p>	<p>在配置先进的计算机机房实施“教、学、做”合一教学模式; 采取计算机操作的过程性考核与终结性考核相结合的考核评价方式。</p>	<p>Q8-Q10; K7-K12;K16 A6-A9;A14</p>

(3) 集中实践课程

表 13: 数字媒体艺术设计专业(技能)集中实践课程开设一览表

序号	课程名称	课程目标	主要教学内容	教学要求	支撑的培养规格
1	专业技能综合实训	<p>素质目标: 具备对专业系统理解的素养; 具备能从整体与局部的角度分析问题、解决问题的素养;</p> <p>知识目标: 掌握本专业基础专业知识与核心专业知识。</p> <p>能力目标: 掌握本专业基础专业技能与核心专业技能。</p>	<p>模块一图形图像处理</p> <p>模块二图形制作基础</p> <p>模块三三维产品制作</p> <p>模块四 网页设计</p> <p>模块五 UI设计</p> <p>模块六 VR设计</p>	通过递进的模块实训任务, 使学生对本专业关键技术形成系统、整体的理解并同时进一步提升技能水平。	Q6-Q10; K7-K16 A6-A16
2	三维产品专题设计	<p>素质目标 培养学生独立分析问题, 解决问题的意识; 拥有实事求是的学风和创新精神; 具有培养良好的协作精神;</p> <p>知识目标: 掌握计算机绘图的基本概念和基本知识, 掌握3DSMAX 软件的各种绘图命令知识和操作命令知识, 掌握3DSMAX 的基于特征的产品外观设计多边形的建模方法, 掌握二维、三维、修改器、材质编辑器应用、灯光摄像机及后期渲染处理效果的综合运用能力。</p> <p>能力目标: 能够通过产品设计图纸完成项目制作。</p>	<p>项目一: 拓展产品展示设计(一);</p> <p>项目二: 拓展产品展示设计(二);</p>	教师通过理论讲授、案例导入、训练等方法, 选用典型案例教学, 由教师提出与学生将来专业挂钩的案例, 组织学生进行学习和分析, 让学生明白三维设计的实用性; 努力提高学生的创新能力和运用三维设计知识解决实际问题的能力。采取过程性考核和终结性考核相结合的考核评价方式。	Q8-Q10; K7-K12; A6-A9
3	影视后期专题实训	<p>素质目标: 培养学生具有胜任影视项目后期处理工作的良好的业务素质, 较好的审美与创新意识;</p> <p>知识目标: 掌握拍摄、剪辑与后期软件的流程、功能与操作知识;</p> <p>能力目标: 能熟练的运用相关软件较好的完成整个项目体</p>	完成一个完整的集脚本、拍摄、剪辑与后期制作于一体的综合项目。	在配置先进的计算机机房实施“教、学、做”合一教学模式; 通过个人与团队相结合的方式进行实操训练方式; 采取计算机操作的考核评价方式。	Q8-Q10; K7-K12; K14 A6-A9; A15;A16

序号	课程名称	课程目标	主要教学内容	教学要求	支撑的培养规格
		系的制作。			
4	★UI专题设计	<p>素质目标: 培养学生良好的艺术修养和专业审美意识和良好的创新、设计意识。</p> <p>知识能力: 掌握 UI 设计的专业知识以及制作流程。掌握 UI 设计的审美知识,对 UI 设计具有创新能力。</p> <p>能力目标: 掌握 UI 设计流程及各个阶段的页面设计;全面了解和掌握 UI 设计的基本知识,能独立处理 UI 设计问题,能分析产品问题及优胜劣汰,同时能解决产品问题。</p>	<p>项目一: 根据个人情况选择不同 APP 类型进行整体设计。(包括该 APP 产品的系列图标设计、框架设计图、原型图、交互设计、效果图、流程图、设计说明长图, UI 动效。)</p>	<p>在方便学生自备电脑使用的多媒体教室,通过知识回顾,案例分析和项目指导以及运用职教云平台的资源学习等方式,采用任务驱动式,将教学内容融入到工作任务中,结合“1+X”界面设计中级考核标准组织教学。采用设计作品评分的方式进行考核。学生获得界面设计中级证书可以免修该课程。</p>	<p>Q8-Q10; K7-K13; A6-A9; A13:A16</p>
5	毕业设计	<p>素质目标: 热爱专业,爱岗敬业,实事求是,敢于创新,具有良好刻苦钻研勇于创新的精神、好的学习态度和严谨的工作作风及具有职业道德和团结协作精神。</p> <p>知识目标: 掌握本专业所必需的基本理论、基本技能,具有相应的专业学科知识。</p> <p>能力目标: (1) 具备基础造型与色彩搭配、版式设计,二维、三维图形图像制作与处理设计等基础能力; (2) 至少具备以下一种核心能力。移动端、网页端 UI 设计与简单交互的能力;影视作品后期处理</p>	<p>学生从核心课程中选择设计方向开展项目设计与制作,并完成设计说明书。如 UI 设计、网页设计与制作、二维三维动画设计、影视广告设计、影视短片、VR 产品设计等方向。</p>	<p>通过毕业设计,进一步加强学生运用所学知识综合解决实际问题的能力,进一步提高学生的专业综合素质,强化学生在专业某一个方向更全面的理解与能力,并能达到触类旁通的作用。课程采用过程考核评价与终结考核评价相结合的考评评价方式。按选题、下达任务书、开题、制订设计方案、设计实施、答辩、评价的流程开展组织。</p>	<p>Q8-Q11; K7-K16; A6-A16</p>

序号	课程名称	课程目标	主要教学内容	教学要求	支撑的培养规格
		能力;VR产品制作能力;二维、三维动画短片制作能力。			
6	顶岗实习	素质目标 热爱专业,爱岗敬业,具有良好的职业道德和团结协作精神具备能吃苦、有毅力、能主动学习、自觉训练、迎难而上的良好学习素养。 知识目标 掌握具体岗位所需要的相关专业知识、工作知识。 能力目标 具有较快适应岗位实际工作的能力;具备能使校内所学专业技能充分在岗位实践快速提升的能力。	下达任务书,明确学习任务与目的,了解实习要求;开展实习;提交实习成果;考核评价	要求学生以单位员工的身份参加单位的日常生产活动,在工作实践中培养学生的专业知识技能的应用能力和工作能力。课程采用过程考核为主的评价方式。	Q1-Q11; K1-K16; A1-A16

(4) 专业(技能)拓展课程

①专业(技能)限选课程

表 14:数字媒体艺术设计专业(技能)限选课程开设表

序号	课程名称	课程目标	主要教学内容	教学要求	支撑的培养规格	备注
1	虚拟空间质感表现	素质目标: 培养学生独立分析问题、解决问题的意识;拥有实事求是的学风和创新精神;具有培养良好的协作精神。 知识目标: 掌握常用材质的设置;材质的类型和用法。 能力目标: 能后灵活运用 Substance Painter 相关软件;能够把握相关软件材质的设置;能够及时吸收新技术和新知识。	项目一: Substance ; Painter 材质编辑器; 项目二: Substance ; Painter 常用材质; 项目三: Substance Painter 材质贴图的类型及用法 项目四: 综合练习	通过理论讲授、案例导入、训练等方法,选用典型案例教学,使学生明白三维设计的实用性;努力提高学生的创新能力和运用三维设计知识解决实际问题的能力。采取过程性考核和终结性考核相结合的考核评价方式。	Q8; Q9; K4; K5; K10; K11; K15 A6; A7; A8; A11; A10; A15; A16	
2	VR表现及	素质目标: 培养学生独立分析问题,解决问题的意识;	项目一: UE4 界面与资源系统基础	通过理论讲授、案例导入、训练	Q8; Q9; K4; K5;	

序号	课程名称	课程目标	主要教学内容	教学要求	支撑的培养规格	备注
	应用	<p>拥有实事求是的学风和创新精神;具有培养良好的协作精神。</p> <p>知识目标: VR 技术作为一种最为强大的人机交互技术,一直是信息领域研究开发和应用的热点方向之一。通过本课程的学习,是了解并掌握 VR 技术的基本概念和术语、体统组成及应用领域。使用 Photoshop 进行模型贴图的有效处理,分 UV。</p> <p>能力目标: 掌握 VR 现实场景的制作原理和创建方法。了解 VR 技术在展示,预测,体验,训练等方面的运用。培养学生的自学能力及资源素材整理能力以及独立解决项目过程中遇到问题找到解决方案的思维能力。</p>	<p>入门</p> <p>项目二: UE4 场景搭建</p> <p>项目三: UE4 灯光</p> <p>项目四: UE4 粒子系统</p> <p>项目五: UE4 蓝图</p> <p>项目六: VR 场景输出</p>	<p>等方法,选用典型案例教学,使学生明白三维设计的实用性;努力提高学生的创新能力和运用三维设计知识解决实际问题的能力。采取过程性考核和终结性考核相结合的考核评价方式。</p>	<p>K10; K11; K15</p> <p>A6; A7; A8; A11; A10; A15; A16</p>	
3	●创新创业实战	<p>素质目标:具备创新意识、团队协作意识,和良好的心理素质。</p> <p>知识目标:掌握开展创新、创业活动所需的基本知识;掌握创业资源整合与创业计划撰写的方法。</p> <p>能力目标:能自觉遵循创业规律,将所学专业技能转化为实际项目,积极投身创业实践。</p>	<p>任务 1:创业、创新与创业管理;</p> <p>任务 2:创业项目书;</p> <p>任务 3:创业风险与危机管理;</p> <p>任务 4:专业技术创新案例;</p> <p>任务 5:创新创业项目规划及实践。</p>	<p>教师需具备丰富的专业技术功底及创新创业经验,教学以案例教学为主。采用过程性考核和结果性考核相结合的方式进行考核。</p>	<p>Q1-Q9;</p> <p>K1-K5;</p> <p>A1-A7</p>	

②专业(技能)任选课程

表 15:数字媒体艺术设计专业(技能)选修课程开设表

序号	课程名称	课程目标	主要教学内容	教学要求	支撑的培养规格	备注
----	------	------	--------	------	---------	----

序号	课程名称	课程目标	主要教学内容	教学要求	支撑的培养规格	备注
1	设计赏析	<p>素质目标: 提升和丰富学生的审美观和实用观, 拓宽学生的综合艺术眼界和视域。</p> <p>知识目标: 掌握各类艺术和设计的基础知识; 了解艺术大师、设计大师们的特色和代表性作品。</p> <p>能力目标: 具备鉴赏优秀作品并能将作品中的创意元素运用到自己作品中的能力。</p>	<p>模块一: 造型艺术鉴赏部分;</p> <p>模块二: 设计艺术鉴赏部分;</p> <p>模块三: 分享鉴赏优秀作品部分。</p>	在配置多媒体教学的设备、绘制草图软件、网上查询素材功能的多功能专业教室、多媒体网络教室实施理实一体化的教学模式; 采用过程性考核与终结性考核相结合的考核评价方式。	Q8; K4; A1; A6	
2	CorelDRAW	<p>素质目标: (1) 具备理解计算机辅助软件基本工作原理的专业素质; (2) 具备解读案例、临摹案例、解构与重构案例的专业素质;</p> <p>知识目标: 掌握 CorelDRAW 各种工具、命令的功能与使用方法等基本知识。</p> <p>能力目标: 具备使用软件的绘制图形、填充色彩、图形修整、图形特效、文本处理、位图处理等功能完成相关项目矢量图形制作的能力。</p>	<p>项目一、图形绘制</p> <p>项目二、图形填充</p> <p>项目三、图形特效</p> <p>项目四、文本处理</p> <p>项目五、图形转换</p> <p>项目六、综合运用</p>	在配置条件达标的专业网络机房, 通过理实一体化、信息化等方式与手段组织开展教学。考核评价采用过程性考核与终结性考核相结合的方式。	Q8; Q9; Q10; K4; K5; K6; ; K7; K8; A6; A7; A8 ; A9	
3	室内设计基础	<p>素质目标: 培养具有吃苦耐劳、踏实肯干的严谨工作作风; 培养能及时了解行业的前沿设计理念的信息获取能力; 提升学生的终身学习意识。</p> <p>知识目标: 了解室内设计基础知识和当代不同室内设计风格的特点、特征, 掌握基本的室内设计制图规范, 室内设计流程; 掌握 AutoCAD 操作的基本知识, 掌握绘制与编辑施工图的基本方法。</p> <p>能力目标: 具备能根据设计方案和现场勘察数据, 完成符合国家制图标准的室内空间设计等方案设计图的绘制与打印出图的能力。</p>	<p>模块一: 室内设计基础知识;</p> <p>模块二: 室内装饰设计图制图规范;</p> <p>模块三: AutoCAD 基础知识和操作掌握;</p> <p>模块四: 施工图的绘制与编辑;</p> <p>模块五: 家居空间装饰设计施工图绘制训练;</p>	在设施完善的多媒体教室, 通过讲授、小组讨论示范、案例分析、项目学习和实训操作等方式组织教学。采用过程性考核与终结性考核相结合的考核评价方式。	Q10; K7 A1; A7; A8; A11	

序号	课程名称	课程目标	主要教学内容	教学要求	支撑的培养规格	备注
		力。				
4	CG插画	<p>素质目标: 提高插画素养, 培养插画表现意识。</p> <p>知识目标: 掌握矢量插画、图像合成绘制插画的基本知识。</p> <p>能力目标: 具备绘制插画和运用软件绘制插画的实践操作能力。</p>	<p>模块一: 商业插画的概论及分类;</p> <p>模块二: 商业插画的 艺术表现方法;</p> <p>模块三: 商业插画风格拓展;</p> <p>模块四: 商业插画的综合应用表现;</p>	<p>在配置先进的计算机机房实施“教、学、做”合一教学模式; 采取手绘与计算机操作的考核方式学习该课程。</p>	<p>Q1; K7;K9; A3;A7; A16;</p>	
5	文创产品设计	<p>素质目标: 提升学生的审美素养, 培养学生的动手意识;</p> <p>知识目标: 掌握地方文创产品设计知识和技能;</p> <p>能力目标: 具备较好的设计能力, 能够在文创产业从事设计与制作、 文化传承、 研发及管理等方面工作</p>	<p>项目一: 文创产品基础</p> <p>项目二: 文创产品的设计与创新</p> <p>项目三: 文创产品设计方法</p> <p>项目四: 文创产品设计流程</p> <p>项目五: 文创设计实战</p>	<p>在实训条件完善的专业教室教师通过理论讲解及案例分析、设计实战等方法, 采用典型案例教学, 结合地域文化特点, 来加强文创产品的认识, 注重文创产品的设计与制作实践过程; 课程实行过程性考核和终结性考核相结合的考核评价方式。</p>	<p>Q8;Q9; K5;K6;K11 A7;A8 A11;A12</p>	
6	中外建筑史	<p>素质目标: 培养学生的社会责任感与民族自尊心; 培养学生人文素养和创新思维能力; 培养学生独立分析问题和解决问题的意识。</p> <p>知识目标: 掌握中外古代优秀建筑案例的建筑特征与装饰特征; 掌握中外近现代建筑运动中各建筑流派的主要理论、代表作品、设计思想。</p> <p>能力目标: 能简要分析中外优秀建筑案例的主要特征、建筑成就; 掌握近现代建筑运动中各建筑流派的主要理论、代表作品、</p>	<p>一、绪论</p> <p>二、宫殿建筑</p> <p>三、宗教建筑</p> <p>四、陵墓建筑</p> <p>五、民居建筑</p> <p>六、近现代建筑</p>	<p>本课程采用探究式教学法、问题驱动法、案例教学法、分析法等多种教学方法, 并综合采用多种现代化教学手段进行教学。依托校办实训室完成实训项目。课程采用过程考核评价与终结考核评价相结合的考评评价方式。</p>	<p>Q8; K4; A1; A6</p>	

序号	课程名称	课程目标	主要教学内容	教学要求	支撑的培养规格	备注
		设计思想；具备借鉴中外优秀建筑案例的主要特征与艺术成就，并运用到实际设计工作中的能力。				

说明：“●”标记表示专业群共享课程，“▲”标记表示专业核心课程，“★”标记表示职业技能等级证书课证融通课程，“※”标记表示企业（订单）课程。

七、教学时间安排表

表 16：数字媒体艺术设计专业教学时间安排表

学年	学期	总周数	学期周数分配								机动	复习考试
			时序教学	周序教学								
				军事教育	专项实训	综合实训	毕业设计	认识实习	跟岗实习	顶岗实习		
第一学年	1	20	16	2							1	1
	2	20	17								2	1
	2.3	1			1							
第二学年	3	20	17								2	1
	3.4	1			1							
	4	20	17								2	1
第三学年	4.5											
	5	20	8 ^{※1}		8	2	4				1	1
	5.6	4								4		
	6	20								20		
合计		126	75 ^{※1}	2	10	2	4			24	8	5

备注：第五期时序教学总周数中有 4 周与毕业设计时间重叠，时序课程每周共 4 节。

八、教学进程总体安排

（一）教学进程安排

见附录 1。

（二）集中实践教学安排

表 17：数字媒体艺术设计专业集中实践教学环节安排表

课程性质	实践（实训）名称	开设学期	周数	备注
公共基础实践	“基础”社会实践	2.3	1	
	“概论”社会实践	3.4	1	
专业（技能）实践	专业技能综合实训	5	2	
	三维产品专题设计	5	2	

	影视后期专题实训	5	3	
	UI专题设计	5	3	
	毕业设计	5	4	
	顶岗实习	5.6、6	24	

(三) 教学执行计划

表 18: 数字媒体艺术设计专业教学执行计划表

周 学期	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
1	▲	▲	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	◎	※
1.2																					
2	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	◎	◎	※
2.3	◇																				
3	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	◎	◎	※
3.4	◇																				
4	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	◎	◎	※
4.5																					
5	■	■	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	□	□	□	□	★	★	★	★	◎	※	
5.6	●	●	●	●																	
6	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●

备注：1. 每周的教学任务用符号表示；

2. 各符号表示的含义如下：(1)军事教育▲；(2)时序教学★；(3)专项实训◎；(4)综合实训■；(5)毕业设计□；(6)认识实习△；(7)跟岗实习§；(8)顶岗实习●；(9)考试※；(10)假期&。(11)机动◎；(12)社会实践◇。

(四) 学时、学分分配

表 19: 数字媒体艺术设计专业教学学时、学分分配与分析表

课程性质		学分	学时			
			总学时	理论学时	实践学时	
公共 基础 课程	必修课程	32	622	342	280	
	选修 课程	限选课程	9.5	154	66	88
		任选课程	3	60	40	20
专业 (技 能) 课程	必修 课程	专业(技能)基础课程	27.5	442	164	278
		专业(技能)核心课程	27.5	440	158	282

		集中实践课程	34	952		952	
	选修课程	限选课程	6	112	44	68	
		任选课程	6	96	54	42	
合计			145.5	2878	868	2010	
学时比例分析	课程性质		学时小计	比例	课程性质	学时小计	比例
	公共基础课程		836	29.05%	专业(技能)课程	2042	73.30%
	必修课		2456	85.34%	选修课	422	15.14%
	理论课时		868	30.16%	实践课时	2010	69.84%
	课内课时		1778	63.82%	集中实践课时	1008	35.02%

九、实施保障

(一) 师资配置

1. 队伍结构

学生数与本专业专任教师数比例不高于 13:1，双师素质教师占专任教师比例不低于 70%，专任教师队伍要考虑职称、年龄、背景，形成合理的梯队结构。

2. 专业带头人

实行“双专业带头人”制，学校专业带头人应为副教授以上职称，有丰富的专业教学经验，能把握本专业发展动态，有较强的教学和实践能力。此外还应有 1 名掌握前沿技术和关键技术、具有行业影响的现场专家作为行业专业带头人。

3. 专任教师

在专业建设中发挥中坚作用、满足教学需要、相对稳定、资源共享的专业骨干教师队伍。专业骨干教师具有高校教师资格证和双师素质，有较强的教育教学研究能力，能主讲 2 门及以上专业课程，至少帮带 1 名青年教师成长。专任教师中双师比例达到 80% 以上，中高级职称达到 50% 以上，初级职称不高于 15%，研究生学历或硕士及以上学位达到 60%。

4. 兼职教师

建立健全校企共建教师队伍机制，建立兼职教师库，实行动态更新。聘用有实践经验的行业专家、企业工程技术人员、高技能人才和社会能工巧匠担任兼职教师。兼职教师专业背景与本专业相适应，应具有丰富的企业实践经验，企业任职时间不少于 3 年；逐步提高兼职教师数占专业课与实践指导教师合计数的比例，使兼职教师承担专业实践指导课教学学时达 50%。

表 20: 数字媒体艺术设计专业教学团队一览表

专任教师结构									兼职教师
类别			职称			学历			
专业带头人	骨干教师	“双师”教师	高级	中级	初级	博士	硕士	本科	

2人	3人	3人	2	3	2	0	4	3	4
----	----	----	---	---	---	---	---	---	---

表 21: 数字媒体艺术设计专业师资配置要求一览表

序号	课程名称	教师要求		
		专职/兼职数量	学历/职称	能力素质
1	造型基础(一)(二)	1/1	本科/初级及以上	素描、色彩手绘基本功扎实,对造型和用色有较好的把握和运用能力,善于对学生进行创意引导
2	版式设计	1/1	本科/中级以上	专业基本功扎实、有一定的实践经验、对设计认识较深刻、教学表达能力较好,善于引导学习思考。
3	图像处理基础	1/1	本科/中级以上	软件操作熟练、教学表达能力强、有耐心。
4	数字图形基础	1/1	本科/初级以上	软件操作熟练、教学表达能力强、有耐心和较好的专业审美能力
5	UI设计(一)(二)	1/1	本科/初级以上	
6	摄影摄像基础	1/1	本科/中级以上	熟悉摄影技巧及组织能力
7	三维设计基础	1/1	本科/中级以上	软件操作熟练、教学表达能力强、有耐心
8	影视剪辑技术	1/1	本科/中级以上	专业功底深,软件操作熟练,有一定的实践经验,教学能力强,有耐心。
9	影视后期特效合成	1/1	本科/中级以上	
10	MG动画创意与设计	1/1	本科/中级以上	
11	专业技能综合实训	4/1	本科/中级以上	
12	三维产品专题设计	2/1	本科/中级以上	
13	影视后期专题实训	2/1	本科/中级以上	
14	UI专题设计	2/1	本科/中级以上	
15	毕业设计	5/5	本科/中级以上	专业实践经验较丰富,教学思路清晰,项目指导能力较强
16	顶岗实习	3/3	本科/中级以上	
17	虚拟空间质感表现	2/1	本科/中级以上	软件操作熟练、教学表达能力强、有耐心
18	VR表现及应用	2/1	本科/中级以上	
19	创新创业实战	1/1	本科/初级以上	专业实践经验较丰富,教学思路清晰,项目指导能力较强
20	设计赏析	1/0	本科/初级以上	专业基础较好、专业知识较广博,专业引导能力较强
21	CorelDRAW	1/0	本科/初级以上	软件操作熟练、教学表达能力强、有耐心
22	室内设计基础	1/0	本科/中级以上	专业基本功扎实、有一定的实践经验、教学示范能力较强,教学表达能力较好,善于引导
23	CG插画	1/1	本科/中级及以上	专业基础较好、专业知识较广博,专业引导能力较强

序号	课程名称	教师要求		
		专职/兼职数量	学历/职称	能力素质
24	文创产品设计	1/0	本科/初级以上	熟悉中国传统文化，创意引导能力较强
25	中外建筑史	1/1	本科/初级以上	专业知识较广博，具备较强的知识归纳能力

(二) 教学设施

主要包括能够满足正常的课程教学、实习实训所需的专业教室、实训室和实训基地。

1. 专业教室基本条件

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

2. 校内实训室配置要求

表 22：数字媒体艺术设计专业校内实训室配置要求

序号	实训室名称	主要实训项目	配置要求		服务课程
			主要设备/仪器	人数/工位	
1	专业画室	设计素描、色彩课内实训	多媒体教学设备、画板、画架、静物台等	180/180	造型设计（一） 造型设计（一）
2	图形图像处理实训室	图形图像处理与制作、版式设计实训、室内设计制图、	多媒体网络教学设备、电脑、	120/120	图像处理基础 数字图形基础 版式设计 CorelDRAW 室内设计基础
3	影视后期专题实训室	影视剪辑实训、影视后期特效合成实训	多媒体网络教学设备、电脑	120/120	影视剪辑技术、 影视后期特效合成 影视后期专题实训 MG 动画创意与设计 CG 插画
4	数字设计与制作综合实训室	数字模型设计与制作，数字模型衍生产品成形，真实物体三维扫描成型	多媒体教学设备、电脑、VR 制作与演示设备等	120/120	三维设计基础 UI 设计（一） UI 设计（二） 虚拟空间质感表现 VR 表现及应用 专业技能综合实训 三维产品专题设计 UI 专题设计
5	摄影摄像实训室	动画表演、动画短片创作实践教学	摄影摄像器材及相关配置	40/40	摄影摄像基础

序号	实训室名称	主要实训项目	配置要求		服务课程
			主要设备/仪器	人数/工位	
6	师生设计工作室	实战项目指导与训练、竞赛训练、校企合作项目实施	多媒体、电脑、桌椅、打印机等输出设备	20/20	技能综合训练

3. 校外实习实训基地基本要求

建设多个稳定的校外实习实训基地，能够开展数字媒体艺术设计专业相关实训活动，能提供 UI 设计、影视后期处理、动画制作、VR 设计等实习岗位，能够配备相应数量的指导教师对学生进行指导与管理，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。

表 23：数字媒体艺术设计专业校外实习实训基地一览表

序号	实训基地名称	合作单位名称	主要实习（训）项目
1	娄底职业技术学院数字媒体艺术设计专业校外实训基地	重庆德克特信息技术有限公司	VR 设计、影视后期合成、影视创意设计、UI 设计等实训，毕业设计、顶岗实习等
2	娄底职业技术学院数字媒体艺术设计专业校外实训基地	娄底弘承广告传媒有限公司	摄影摄像实训、影视后期处理实践教学；毕业设计、顶岗实习等
3	娄底职业技术学院数字媒体艺术设计专业校外实训基地	一九八网络科技（湖南）有限公司	UI 设计
4	娄底职业技术学院数字媒体艺术设计专业校外实训基地	湖南华视坐标传媒动画有限公司	三维模型制作、材质与贴图制作、绑定与蒙皮制作、动作调节、特效制作等实践教学
5	娄底职业技术学院数字媒体艺术设计专业校外实训基地	娄底电视台	影视后期特效与合成、影视剪辑技术等实践教学，毕业设计，顶岗实习等
6	娄底职业技术学院数字媒体艺术设计专业校外实训基地	湖南睿卡影视传媒有限公司	影视后期特效与合成、影视剪辑技术等实践教学，毕业设计，顶岗实习等

2. 信息化资源配置要求

具有可利用的数字化教学资源库、文献资料、常见问题解答等的信息化条件，能满足专业建设、教学管理、信息化教学和学生自主学习需要。鼓励教师开发并利用信息化教学资源、教学平台，创新教学方法，引导学生利用信息化教学条件自主学习，提升教学效果。

（三）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所需的教材、图书文献及数字教学资源等。

1. 教材选用基本要求

教材以国家规划教材、重点建设教材和校企双元建设教材为主，专业核心课程和公共基础课程教材原则上从国家和省级教育行政部门发布的规划教材目录中选用，国家和省级规划目录中没有的教材，在职业院校教材信息库选用，优先选用活页式、工作手册式、智慧功能式新形态教材，充分关注数字媒体艺术设计行业最新动态，紧跟数字媒体艺术设计行业前沿计算辅助设计软件技术、摄影摄像技术、设计审美走向等，适时更新教材，原则上选用近三年出版的教材，不得以岗位培训教材取代专业课程教材，不得选用盗版、盗印教材。

2. 图书文献配备基本要求

图书文献满足人才培养、专业建设、教科研等工作的需要，为师生查询、借阅提供方便。主要包括：有关数字媒体艺术设计专业理论、技术、方法、思维以及实务操作类图书与文献。

3. 数字教学资源配备基本要求

建设、配备与本专业有关的音视频素材、教学课件、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、满足教学要求。

（四）教学方法

根据人才培养目标、课程特点、学生的文化水平和专业认知水平等实际情况进行分类施教、因材施教、按需施教，普及项目教学、案例教学、情境教学、模块化教学等教学方式，广泛运用启发式、探究式、讨论式、参与式等教学方法，推广翻转课堂、混合式教学、理实一体教学等新型教学模式。

（五）学习评价

根据课程类型与课程特点，采用笔试、操作、作品、报告、以证代考、以赛代考等多种评价模式，过程性考核与终结性考核相结合，突出对学生的人文素养、职业素养和专业技能的考核，加大过程考核和实践性考核所占的比重，构建企业、学生、教师、社会多元分类评价体系。各门课程的评价内容、评价标准与评价方式在课程标准中明确。

（六）质量管理

1. 健全教学质量监控管理制度，遵循国家标准与省级标准，根据专业人才培养目标与规格，完善包括专业教学标准、人才培养方案、课程标准、专业技能考核标准、毕业设计考核标准等的标准体系，并建立标准的检查评价机制。

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断与改进，健全巡课、听课、评教、评学机制，建立与企业联动的实践教学环节督导制度，强化教学组织功能，定期开展公开课、示范课等教研活动。

3. 建立毕业生跟踪反馈机制及社会评价机制，对生源情况、在校学业水平、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. 专业教学团队组织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。

十、毕业要求

1. 学习时间在规定修业年限内;

2. 学生思想政治表现、综合素质考核合格, 体质健康达标;

3. 修完人才培养方案所有必修课程并取得145.5学分, 完成选修课程规定学分 24.5学分, 其中专业选修课12学分, 公共素质选修课12.5学分(公共任选课不低于3学分);

4. 原则上需取得学校规定的通用能力证书和至少一项职业技能等级证书/职业资格证书。

附录:

1. 数字媒体艺术设计专业教学进程安排表

2. 数字媒体艺术设计专业人才培养方案制(修)订审核意见表

附录 1:

数字媒体艺术设计专业教学进程安排表

课程性质	课程名称	课程代码	课程类型	学分	学时			各学期周数分配									考核类别方式	备注		
					总学时	其中		第一学年			第二学年			第三学年						
						理论	实践	1	1.2	2	2.3	3	3.4	4	4.5	5			5.6	6
公共基础课程	军事教育	0088CT002	B	4	148	36	112	2W		4H		4H		4H		4H			②E	
	思想道德修养与法律基础(简称“基础”)	0888CT001	B	3	60	32	28			2	1W								②AF	
	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论(简称“概论”)	0888CT010	B	4	76	48	28					3	1W						②AF	
	职业生涯规划	0888CT016	A		4	4		4H											②A	
	形势与政策	0888CT018	B	2.5	40	30	10	2×4		2×4		2×4		2×4		2×4			②A	
	心理健康教育	0888CI001	B	2	32	16	16	1		1									②A	
	创新创业基础	0888CT021	B	2	32	24	8			1		1							②A	
	高职英语	0588CI012	B	3.5	56	36	20	4											②A	#
	计算机基础及应用	0388CI002	B	3.5	56	28	28	4											②D	#
	大学语文	0988CI007	A	3.5	56	46	10			4									②A	#
	体育与健康(一)	0988CI010	B	2	30	10	20	2											②A	
	就业指导	0888CT015	A	1	16	16										1			②E	
	劳动教育	0888CT030	A	1	16	16		8H		8H									②E	
公共基础小计					32	622	342	280												
公共素质拓展课程模块	限选课程	艺术设计英语	0588CI021	B	2	32	20	12			2								②A	
		体育与健康(二)	0988CI011	B	5.5	90	30	60			2		2		2				②A	
		综合素质拓展(含安全教育、健康教育、美育、中华优秀传统文化等)	1866CT006	B	2	32	16	16	2×4		2×4		2×4		2×4					②E

模块	毕业设计	1405PPG10	C	4	112		112								4W			②E	
	顶岗实习	1405PPF11	C	20	560		560								4W	20W		②E	
专业（技能）集中实践小计					34	952	952												
专业（技能）必修合计					89	1834	322	1512											
专业（技能）拓展课程模块	限选课程	虚拟空间质感表现	1405EI036	B	2	32	16	16							8*4			②D	
		VR表现及应用	1405EI037	B	2	48	16	32							8*6			②D	
		创新创业实战	1405EI038	B	2	32	12	20							4*8			②A	●
		专业限选小计			6	112	44	68											
	任选课程	设计赏析	1405EI020	B	2	32	22	10											②E
		CorelDRAW	1405EI028	B	2	32	16	16											②D
		室内设计基础	1405EI029	B	2	32	16	16											②D
		CG插画	1405EI030	B	2	32	16	16	√				√		√				②G
		文创产品设计	1405EI031	B	2	32	16	16											②G
		中外建筑史	1405EI032	B	2	32	16	16											②E
专业任选小计					6	96	54	42											
专业（技能）拓展合计					12	208	98	110											
专业（技能）课程合计					101	2042	420	1622											
专业总计					145.5	2878	868	2010	27		28		22+		26		14周+		

说明：1. 课程类型：A—纯理论课；B—理实一体课，C—纯实践（实训）课；考核类别：①考试、②考查；考核方式：A 笔试、B 口试、C 操作考试、D 上机考试、E 综合评定、F 实习报告、G 作品/成果、H 以证代考、I 以赛代考。

2. “●” 标记表示专业群共享课程，“▲” 标记表示专业核心课程，“#” 标记表示通用能力证书课证融通课程，“★” 标记表示职业技能等级证书课证融通课程，“※” 标记表示企业（订单）课程。

3. 按学期总周数实施全程教学的课程其学时用“周学时”表示，对只实施阶段性教学的课程，其学时按如下三种方法表示：

① 时序课程以“周学时×周数”表示，例如“4×7”表示该课程为每周4学时，授课7周；② 周序课程学时以“周数”表示，例如“2W”表示该课程连续安排2周；③ 讲座型课程学时以“学时”表示，例如“4H”表示该课程安排4学时的讲座。

附录 2:

专业人才培养方案制（修）订审核意见表

专业名称	数字媒体艺术设计		专业代码	6501
总课程数	4 6		总课时数	2878
公共基础课时比例	29.05%		选修课时比例	15.14%
实践课时比例	69.84%		毕业学分	145.5
制 (修) 订 团 队 成 员	姓名	职称/职务	学历/学位	单位
	夏高彦	教授	本科/硕士	娄底职业技术学院
	肖 乐	讲师	硕士研究生	娄底职业技术学院
	肖 利	讲师	硕士研究生	娄底职业技术学院
	康佳玲	讲师	本科	娄底职业技术学院
	曾庆承	总经理	本科	娄底弘承广告传媒有限公司
	刘莉莉	工程师	本科	重庆德克特信息技术有限公司
制 (修) 订 依 据	<p>1. 《高等职业学校数字媒体艺术设计专业教学标准》；</p> <p>2. 教育部《关于职业院校专业人才培养方案制订与实施工作的指导意见》（教职成〔2019〕13号）；</p> <p>3. 教育部职成司《关于组织做好职业院校专业人才培养方案制订与实施工作的通知》（教职成司函〔2019〕61号）；</p> <p>4. 娄底职业技术学院《关于专业人才培养方案制订与实施的原则意见》及娄底职业技术学院《2020级专业人才培养方案范式》。</p>			
制 (修) 订 综 述	<p>本专业以提供实用性艺术设计服务为专业基础、以现代数字化手段为专业技术支持、以艺术的高雅性+设计的实用性+制作的精美性为人才培养的三个维度,努力构建以服务区域文化创意产业发展为立足点、服务更多的人民日益增长的美好生活品质需求为发展目标。</p> <p>本专业面向文化创意产业中的现代数字艺术设计与制作行业企事业单位,培养思想政治坚定、德智体美劳全面发展,具备一定的语言表达能</p>			

力、知识更新能力、团结协作能力、创新创业能力和基础造型、版式设计、图形图像处理与制作、摄影摄像等专业知识与能力,掌握数字媒体设计专业的二维与三维造型、影视后期编辑与制作、新媒体 UI 设计等能力,能适应生产、建设、管理、服务等需要的高素质技术技能人才。

本专业毕业生面向影视后期、新媒体设计、虚拟展示设计等行业、企业,主要从事新媒体设计、电子商务平台、摄影摄像及影视后期加工处理、VR 虚拟设计等技术工作及相關管理工作。

(一)课程体系设计思路

1,以职业岗位需求为引领,按照专业“底层共享、中层分立、高层互选”的思路,构建能力递进的专业课程体系。课程体系由公共基础课程、专业(技能)课程两大模块构成。其中公共基础课程包括必修课、拓展课两个子模块;专业(技能)课程包括基础课、核心课、集中实践课、拓展课四个子模块。

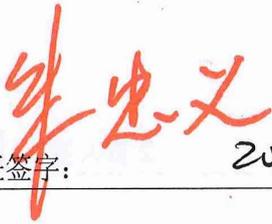
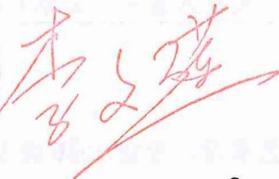
2,按照“产教融合、工学结合”的原则,根据学生认知规律和职业能力形成规律,遵从从简单到复杂、从单项到综合的逻辑线索,完善“项目导向、能力递进、工学一体”的实践教学体系,整体设计专项实训、综合实训、毕业设计和顶岗实习等教学环节的项目和内容。

3,根据专业人才培养定位和创新创业教育目标要求,将创新创业教育与专业教育有机融合,开发和构建“基础模块课程、核心模块课程、实践模块课程”螺旋上升、能力递进的创新创业教育课程,把创新创业教育融入人才培养全过程

4,把培育和践行社会主义核心价值观融入教育教学全过程;充分挖掘和利用本地中华优秀传统文化教育资源,开发素质教育和人文素养课程,充分发挥人文学科的独特育人优势,突出对学生人文素养、职业素养、工匠精神、创新创业就业能力的系统培养,将课程思政、专业思政的要求融入课程体系,把提高学生职业技能和培养职业精神高度融合,促进学生德智体美劳全面发展。

(二)修订特点与重点

	<p>课程体系的构建更加符合以就业为导向的可持续发展的高职人才培养要求。通过广泛的专业调研,在专业技术课的整合、课时量、技术实践课的重点、专业拓展课的面向等方面进行了适当的课程体系调整,以期能使学生在未来的职业生涯中能够有更多的动能支撑其持续向前发展、向上拓展职业空间。</p> <p>本次修订重点在于根据当前市场行业与岗位的情况与趋势调整了专业方向,将核心方向定位于新媒体和影视后期处理两个方向;原有的 VR 虚拟现实设计方向考虑到市场还处理发展期,行业岗位特征定位还不是很明显与稳定,因此调整至专业拓展方向,为学生职业生涯的可持续发展提供一定的拓展的空间指导与补充。</p>
专业建设委员会意见	<p>方案定位准确,职业面向清晰、培养目标与规格明确适度,课程体系设置较合理,同意按此方案实施。</p> <p>负责人签字:  2020年6月5日</p>
二级学院审核意见	<p></p> <p>负责人签字(公章):  2020年6月5日</p>
专家论证意见	<p>见《数字媒体艺术设计专业 2020 级专业人才培养方案专家论证评审表》</p>

教务处 (医学教学部) 审核意见	<p>同意提交教学工作委员会审核。</p> <p>负责人签字(公章):   2020年9月30日</p>
教学工作委员会意见	<p>同意</p> <p> 主任签字:  2020年10月5日</p>
学校党委意见	<p>同意颁发</p> <p> 签字:  2020年10月9日</p>