



重慶工信職業學院

2023 级专业人才培养方案

专业名称： 数字媒体技术

专业代码： 510204

培养性质： 全日制

制 订 人： 李 琳

审 核 人： 彭 阳

制 订 日 期： 2023 年 8 月

信息工程学院

数字媒体技术专业教研室制定

二〇二三年八月

目录

| | |
|---------------------|--------|
| 一、专业名称与代码 | 1 |
| 二、入学要求 | 1 |
| 三、修业年限 | 1 |
| 四、职业面向 | 1 |
| 五、培养目标与培养规格 | 1 |
| (一) 培养目标 | 1 |
| (二) 培养规格 | 2 |
| 1. 素质要求 | 2 |
| 2. 知识要求 | 2 |
| 六、课程设置及要求 | 3 |
| (一) 课程设置总体情况 | 3 |
| (二) 课程设置要求 | 3 |
| 1. 公共基础课 | 3 |
| 2. 专业(技能)课程 | 10 |
| 3. 其他课程 | 18 |
| 七、教学进程总体安排 | 19 |
| 八、实施保障 | 21 |
| (一) 师资队伍 | 21 |
| 1. 教师数量及结构 | 21 |
| 2. 专业带头人 | 21 |
| 3. 专任教师 | 21 |
| 4. 兼职教师 | 22 |
| (二) 教学设施设备 | 22 |
| 1. 校内实践教学条件 | 22 |
| 2. 校外实践教学条件 | 22 |
| 3. 信息化保障条件 | 23 |
| (三) 教学资源 | 23 |
| (四) 教学方法 | 24 |
| (五) 学习评价 | 25 |
| (六) 质量管理 | 25 |
| 九、毕业要求 | - 27 - |
| 十、持续发展建议 | - 27 - |
| 附件 2 | - 28 - |
| 数字媒体技术专业人才培养方案编委会成员 | - 28 - |

2023 级数字媒体技术专业人才培养方案

一、专业名称与代码

专业名称：数字媒体技术

专业代码：510204

二、入学要求

普通高级中学毕业、中等职业学校毕业或具备同等学力者。

三、修业年限

基本修业年限为3年，实行弹性学制，学生在校学习可延长至5年。

四、职业面向

表 1 数字媒体技术专业主要职业面向

| 专业大类 (代码) | 专业类 (代码) | 对应行业 | 主要职业类别 | 主要岗位群或技 术领域举例 | 职业资格证书或 技能等级证书举 例 |
|---------------------|----------------|--|---|---|---|
| 电子与信息 大类 (51) | 计算机类 (5102) | 软件和信息技术服务业 广播、电视、电影和影 视录音制作 业 | 虚拟现实工程技 术人员 技术编辑 音像电子出版物 编辑 剪辑师 动画制作员 多媒体作品制作 员 | 1 视觉设计师； 2. UI 设计师； 3. 网页设计师； 4. 摄影摄像师； 5. 平面设计师； 6. WEB 前端设计师； 7. 互联网媒体制作 师； 8. 影视编辑师； 9. 3D 建模师； | 1. “1+X”游戏美术设 计（中级）； 2. “1+X” web 前端开 发（中级）； 3. 广告设计师； 4. Adobe 认证影视 后期设计师（中 级） |

五、培养目标与培养规格

（一）培养目标

本专业坚持立德树人、德技并修，面向软件和信息技术服务业以及广播、电视、电影和影视录音制、游戏设计作业等行业企业，培养从事内容编辑、视觉设计、创意设计、数字媒体应用开发等数字媒体产品设计和制作等工作，掌握图形图像处理、平面广告设计、网页设计与制作、影视编辑、摄影摄像、动画制作、三维模型制作等知识和专业技术技能，具备认知能力、合作能力、职业能力等支撑终身发展、适应时代要求的关键能力，具有本专业相关领域工作的岗位能力和专业技能，德、智、体、美、劳全面发展、

具有健全的人格的高素质、创新型技术技能人才。

(二) 培养规格

1. 素质要求

(1) 养成牢固树立对中国特色社会主义的思想认同、政治认同、理论认同和情感认同。坚定拥护中国共产党领导和中国特色社会主义制度，以习近平新时代中国特色社会主义思想为指导，践行社会主义核心价值观，具有坚定的理想信念、深厚的爱国情感和中华民族自豪感。

(2) 树立良好的专业精神、职业精神和工匠精神。具有良好的职业道德和职业素养，敬业爱岗，团队合作，诚实守信，精益求精的工匠精神；具有质量意识、环保意识、安全意识、信息素养、创新精神；了解相关产业文化，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) 形成良好的审美情趣。掌握必备的美育知识，具有一定的文化修养、审美能力。具有健康的体魄、心理和健全的人格，掌握基本身体运动知识和至少 1 项体育运动技能，达到国家大学生体质测试合格标准，养成良好的运动习惯、卫生习惯和行为习惯，具备一定的心理调适能力。

(4) 具有创新创业思维与职业生涯规划意识。弘扬劳动光荣、技能宝贵、创造伟大的时代精神，热爱劳动人民、珍惜劳动成果、树立劳动观念、积极投身劳动，具备与本专业职业发展相适应的劳动素养、劳动技能。拥有探究学习和终身学习的能力，以及运用跨学科知识和综合运用知识分析问题、解决问题的能力。

2. 知识要求

(1) 掌握视觉设计基础知识和界面设计流程及相关知识；掌握数字绘画基础知识，以及图形图像处理基础知识及图形创意设计理念。

(2) 掌握三维模型、场景创建及渲染技能；掌握动画制作、引擎交互设计技能。

(3) 掌握 HTML、CSS、JavaScript 网页设计与制作知识，以及面向对象的程序设计基础知识。

(4) 掌握音视频剪辑、编辑、后期合成、以及特效制作技能。

3. 能力要求

(1) 具备广泛的人类文化、社会、历史、语言等方面的知识和技能，能够深入了解并应用这些知识，以适应不断变化的社会环境。

(2) 具备良好的安全意识，掌握相应的安全防范技能，同时具备较强的环保意识，并能够采取积极的环保行为。



(3) 具备良好的语言和文字表达能力，能够有效地表达自己的意思，积极做事，融入团队，并与他人进行良好的合作和沟通。

(4) 具有熟练使用计算机网络技术获取多媒体素材、正确选择应用软件采集和处理多媒体素材的技能。

(5) 具有使用计算机从事图形图像处理、平面创意与制作、二维动画设计与制作、三维设计与制作等工作技能。

六、课程设置及要求

(一) 课程设置总体情况

本专业的课程由公共基础课程、专业（技能）课程和其他课程组成，共开设课程 49 门，总计 2632 学时，155 学分。其中，开设公共基础课 21 门，共计 676 学时，占总学时的 25.7%；专业（技能）课程，24 门，共计 1968 学时，占总学时的 74.8%；开设选修课 13 门（包括公共选修课和专业选修课），共计 428 学时，占总学时的 16.3%；实践教学总计 1543 学时，占总学时的 58.6%。各模块课程设置具体情况见表 2。

表 2 数字媒体技术专业课程结构及学时安排

| 分配情况 课程类别 | | 性质 | 课程 门数 | 学时分配 | | | | 学分 分配 | 占总学 分比例 |
|--------------|-------|----|----------|------|------|-----|------------|----------|------------|
| | | | | 理论课时 | 实践课时 | 小计 | 占总学 时比例 | | |
| 公共基础 课程 | 公共基础课 | 必修 | 14 | 494 | 182 | 676 | 25.6% | 41 | 26.5% |
| | 公共选修课 | 选修 | 7 | 208 | 10 | 218 | 8.3% | 13 | 8.4% |
| 专业（技 能）课 | 专业基础课 | 必修 | 5 | 172 | 188 | 360 | 13.7% | 22 | 14.2% |
| | | 选修 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| | 专业核心课 | 必修 | 6 | 270 | 256 | 526 | 20.0% | 32 | 20.6% |
| | 专业拓展课 | 必修 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| | | 选修 | 6 | 0 | 143 | 338 | 12.8% | 21 | 13.5% |
| | 实习 | | | 2 | 0 | 624 | 624 | 23.7% | 15 |
| 毕业设计（论文） | | | 1 | 24 | 0 | 24 | 1% | 1 | 0.6% |
| 总学时 | | 必修 | 2204 | | | | | | |
| | | 选修 | 428 | | | | | | |
| | | 理论 | 1089 | | | | | | |
| | | 实践 | 1543 | | | | | | |

(二) 课程设置要求

1. 公共基础课

表 3 公共基础必修课

| 序号 | 课程名称 | 课程教学目标、教学内容和要求 | 性质 | 学时 |
|----|---------|---|----|----|
| 1 | 思想道德与法治 | 教学目标：引导学生加强自身道德修养，提高思想道德素质；加强法律观念和法律知识教育，提高法律素养；培养学生爱岗敬业、诚实守信等道德品质。 | 必修 | 48 |



| | | | | |
|---|----------------------|--|----|----|
| | | <p>教学内容：以社会主义核心价值观为主线，开展马克思主义世界观、人生观、价值观、道德观和法治观教育。</p> <p>教学要求：帮助和指导学生系统了解、认识、掌握正确的人生观及辩证地对待人生矛盾；理想信念的内涵及重要性；爱国主义及其时代内涵，弘扬中国精神；了解社会主义核心价值观的基本内容及践行；掌握社会主义道德的核心和原则；社会主义法律的本质特征、运行、体系，建设社会主义法治体系的重大意义，主要内容，法治思维及其内涵等。</p> | | |
| 2 | 毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论 | <p>教学目标：强化学生对中国共产党领导人民进行的革命、建设、改革的历史进程深刻认识；对党在新时代基本理论、基本路线、基本方略理解的更加透彻；提高大学生认识、分析和解决问题能力。</p> <p>教学内容：中国共产党将马克思主义基本原理与中国实际相结合的主要历史进程，毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系等内容。</p> <p>教学要求：帮助学生系统掌握毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系的基本原理，形成科学的“三观”，坚定走中国特色社会主义道路的理想信念，增强全面建成小康社会，加快推进社会主义现代化进程的自觉性和坚定性。</p> | 必修 | 32 |
| 3 | 习近平新时代中国特色社会主义思想概论 | <p>教学目标：要求学生理解习近平新时代中国特色社会主义思想是马克思主义中国化的一重大理论飞跃，从而树立正确的世界观、人生观和价值观，能坚定在党的领导下，走中国特色社会主义道路的理想信念，努力培养德智体全面发展的、有理想、有道德、有文化、有纪律的社会主义事业的建设者和接班人。</p> <p>教学内容：本课程全面概述了习近平新时代中国特色社会主义思想和科学涵义、形成发展、历史地位及指导意义。</p> <p>教学要求：通过专题理论教学和课堂实践活动，灵活运用问题式、案例式、讨论式、体验式和倒置式等教学方法，有效利用新媒体新技术手段，增强教学的思想性、理论性和亲和力、针对性。</p> | 必修 | 48 |
| 4 | 思想政治理论课实践活动 | <p>教学目标：、加深学生对思想政治理论课程教学内容的理解，提高运用马克思主义基本原理分析解决思想认识问题的能力。提高学生道德修养和思想品质，增强大学生的法律意识及运用法律武器维护自己权益的能力。引导学生客观、辩证地认识国情、认识社会，了解我国改革开放的历史、现状和发展趋势，增强历史使命感。增强大学生适应社会的能力，以积极的心态面对学习、工作和生活，做一个对社会有用的人。</p> <p>教学内容：参观爱国主义教育基地,文献调研,社</p> | 必修 | 16 |



| | | | | |
|---|---------|--|----|-----|
| | | <p>会调查理论教育,开展社会调查等活动。</p> <p>教学要求:思想政治理论课综合实践教学立足“面向全体、人人参与,分层指导、形式多样,注重实效、打造精品,良性循环、长效运行”,通过课内实践、课内外衔接、课外拓展等三个层面指导实施。</p> | | |
| 5 | 形势与政策教育 | <p>教学目标:引导学生掌握认识形势与政策问题的基本理论和知识,学会正确的形势与政策分析方法,特别对我国的基本国情、国内外重大事件、社会热点和难点等问题的思考、分析和判断能力。</p> <p>教学内容:紧紧围绕学习贯彻习近平新时代中国特色社会主义思想这个首要任务,围绕全面从严治党、我国经济社会发展、港澳台工作、国际形势与政策四个主题,结合当前形势以及学校实际和大学生成长的特点,确定6-8个专题进行教学。</p> <p>教学要求:让学生感知党情、国情、世情,形成正确的三观;引导学生树立科学的社会政治理想、道德理想、职业理想和生活理想;增强实现中国梦的信心信念和历史责任感以及国家大局观念;全面拓展学生能力,提高其综合素质。教学过程中组织4学时教学实践活动,并要求学生提供实践报告。</p> | 必修 | 32 |
| 6 | 大学英语 | <p>教学目标:培养学生阅读英文资料获取前沿信息的能力、涉外口头交际和书面表达能力、跨文化交流能力、学生未来职业发展和英语终身学习能力。</p> <p>教学内容:英语语言知识与应用技能、学习策略和跨文化交际,分为通用英语与专业英语两部分。</p> <p>教学要求:以培养学生的英语应用能力为重点,通过训练听、说、读、写、译等语言基本技能,增强职业英语交流及跨文化交际能力,提高综合文化素养,使学生在日常交际、专业学习和职业岗位等不同领域或语境中能够运用英语进行有效交流。</p> | 必修 | 128 |
| 7 | 高等数学 | <p>教学目标:培养学生可持续发展的能力;提高学生数学素养和文化素养。为后续专业课程的学习打下坚实数学基础。</p> <p>教学内容:包括极限、导数与微分、导数的应用、不定积分、定积分、积分的应用、微分方程及科学计算。</p> <p>教学要求:体现知识的必须、够用原则,强化应用和实践能力的培养;使学生掌握微积分,具备基本概念基本的手工计算能力;能力目标为会利用微积分的应用方法解决实际生活及专业上的基本问题;素质目标是养成微积分思想的应用与创新意识。</p> | 必修 | 64 |
| 8 | 大学体育 | <p>教学目标:引导学生正确认识体育锻炼目的意义,了解基本的体育理论知识,掌握必要的运动技术和技</p> | 必修 | 128 |



| | | | | |
|----|-----------|--|----|----|
| | | <p>能，学会科学锻炼身体的方法，养成锻炼身体的良好习惯。</p> <p>教学内容：包括以武术、身体素质和体育生理卫生保健知识为主的普修课，以自选体育项目为主的选修课。</p> <p>教学要求：使学生学习健身、强身的基础知识、基本技术、技能，增强学生体质，全面提高学生的身体、心理素质、思想品德，发展学生的个性。了解和掌握体育卫生保健的基本知识及科学锻炼身体的方法，培养学生的体育兴趣与爱好，养成自觉锻炼身体的习惯，为终身锻炼奠定良好的基础。</p> | | |
| 9 | 心理健康教育 | <p>教学目标：培养学生了解心理健康的标准及意义，掌握并应用心理健康知识，培养自我认知能力、人际沟通能力、自我调节能力，增强自我心理保健意识和心理危机预防意识，切实提高心理素质。</p> <p>教学内容：大学生心理健康概述，大学生自我意识、人格、生涯规划及能力发展，学习心理、情绪管理、人际交往、性及恋爱心理、学生压力管理及挫折应对，生命教育及心理危机应对等方面。</p> <p>教学要求：通过课程教学，使大学生树立心理健康意识，优化心理品质，增强心理调适能力和社会生活的适应能力，预防和缓解心理问题；帮助大学生自我管理、学习成才、人际交往、交友恋爱、求职择业、人格发展和情绪调试等。</p> | 必修 | 32 |
| 10 | 职业发展与就业指导 | <p>教学目标：了解生涯规划意义和方法，引导学生认识自我和职业世界，了解职业素养和职业能力要求，了解就业形势和就业创业政策，掌握求职材料和面试技巧，提高依法维权意识，培养学生具备解决职场适应和职业发展实际问题能力。</p> <p>教学内容：建立生涯与职业意识；职业发展规划，包括认识自我，了解职业，了解环境，职业发展决策，提高就业能力。</p> <p>教学要求：通过课程教学激发大学生职业生涯发展的自主意识，树立正确的就业观，促使大学生理性规划自身未来发展，并努力在学习过程中自觉提高就业能力和生涯管理能力。</p> | 必修 | 32 |
| 11 | 大学语文与应用写作 | <p>教学目标：培养学生阅读和理解文学作品的的能力，散文阅读与欣赏；诗歌阅读与欣赏；提高学生文学鉴赏水平和文化修养，提升写作能力，以适应学习和工作的需要。</p> <p>教学内容：语言知识、文学知识、课文阅读分析和写作练习四大部分。</p> <p>教学要求：通过对中外各名家名作阅读、思考、理解，提高学生的文学鉴赏水平和综合分析能力，通过各种文化知识的拓展阅读，丰富学生的精神世界，</p> | 必修 | 32 |



| | | | | |
|----|-------|--|----|-----|
| | | 开阔文化视野；通过各类综合训练，提高学生的语言应用能力。 | | |
| 12 | 信息技术 | <p>教学目标：使学生理解计算机系统与计算环境基本原理，理解信息获取、数据管理与处理分析、信息表达与发布等知识和理论。具备使用应用工具软件获取信息、处理数据、解决问题的能力，形成分析和解决问题的计算思维与素养。</p> <p>教学内容：为计算机的基础知识、计算机系统的组成和各部分的功能、操作系统的基本功能和作用、Windows 的基本操作和应用、电子表格的操作和应用、计算机网络的基本概念和因特网的初步知识、浏览器的使用等。</p> <p>教学要求：通过教学演示和拓展训练，促进计算机应用相关知识点的学习与操作，使学生对计算机应用基础有具体的认识，能熟练使用主流办公软件，处理计算机的相关问题，满足其职业要求相关的计算机技能。</p> | 必修 | |
| 13 | 军事理论课 | <p>教学目标：了解军事基础知识，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、提高学生综合国防素质。</p> <p>教学内容：中国国防，国家安全，军事思想，现代战争，信息化装备等五部分。</p> <p>教学要求：帮助学生了解当前国际军事斗争形式，掌握军事基础知识和基本技能，达到增强国防观念、国防安全意识和忧患意识。</p> | 必修 | 32 |
| 14 | 军训 | <p>教学目标：掌握基本的军事技能，增强组织纪律观念，培养令行禁止、团结奋进、顽强拼搏的过硬作风，全面提高学生综合军事素质培养独立生存能力，养成良好的生活习惯。</p> <p>教学内容：使学生学习军事知识，对学生加强组织纪律教育，根据具体情况组织军训。</p> <p>教学要求：引导学生做好思想、学习鉴定，看到成绩，找出差距，以利毕业后更好地发展，强化学生内务管理。</p> | 必修 | 112 |
| 15 | 劳动教育 | <p>教学目标：全面提高学生劳动素养，使学生；树立正确的劳动观念。掌握基本的劳动知识和技能，正确使用常见劳动工具，具备完成一定劳动任务所需要的设计、操作能力及团队合作能力。养成良好的劳动习惯和品质。能够自觉自愿、认真负责、安全规范、坚持不懈地参与劳动，形成诚实守信、吃苦耐劳的品质。</p> <p>教学内容：本课程以学习劳模典型事迹和开展劳动实践活动为主要内容。</p> <p>教学要求：以课程教学、专业实训、课外活动、</p> | 必修 | 32 |



| | | | | |
|--|--|---|--|--|
| | | 顶岗实习、社会实践、技能竞赛、志愿服务等为主要形式，充分发挥劳动的综合育人功能，引导学生树立正确的劳动价值观，热爱劳动、尊重劳动。 | | |
|--|--|---|--|--|

表 4 公共基础选修课

| 序号 | 课程名称 | 课程教学目标、教学内容和要求 | 性质 | 学时 |
|----|----------|--|----|----|
| 1 | 中国优秀传统文化 | <p>教学目标：系统认识中国传统文化的内容、性质、特点等，提升学生人文素质和个人修养，提升民族自信心和凝聚力。培养学生把传统文化融入专业学习意识和能力。</p> <p>教学内容：中国传统文化概述，文化形成发展条件，传统文化基本精神、传统美德与家国情怀内涵、诸子百家思想精华，民俗地方特点与科教制度发展等。</p> <p>教学要求：运用新时代中国特色社会主义思想核心价值观解读家国情怀和传统美德内涵，系统把握中国哲学思想演变线索，从文化视野分析现实问题，提高文化素养，提升爱国情怀，树立文化自信。</p> | 限选 | 32 |
| 2 | 艺术鉴赏 | <p>教学目标：通过学习，让学生具有体验美、发现美、鉴赏美、创造美的能力，具有分辨真善美的能力，以此达到丰富学生的美术知识，提高学生的美学素质和修养，让学生树立正确的人生观和价值观。</p> <p>教学内容：主要包括艺术的本质，艺术鉴赏的性质与特征，审美活动的一般规律，艺术的社会功能和中外美术作品赏析、中外音乐作品赏析等。</p> <p>教学要求：通过学习使学生了解艺术与其他学科之间的联系，深化对艺术内涵的感知与体验，以提升学生人文素养，树立正确的审美观念与审美情趣。</p> | 限选 | 32 |
| 3 | 中国共产党党史 | <p>教学目标：了解历史和人民为什么选择了中国共产党，了解中国人民救亡图存的奋斗过程，了解中国人民选择社会主义的历史进程及其必然性；了解中国共产党百年奋斗重大成就和历史经验。</p> <p>教学内容：讲述中国共产党的历史发展、理论、政策与实践，探索中国共产党领导中国革命、建设、改革和党的建设的历史经验教训，认识并反映中国革命、建设、改革的发展规律和党自身的发展规律。</p> <p>教学要求：本课程通过教学使学生从宏观上对中国共产党的历史形成系统的认识，帮助大学生正确总结经验，认识国情、党情，学会全面地分析矛盾，解决问题；激发爱国热情和民族自豪感、自信心，增强凝聚力；从而增强拥护共产党的领导和接受马克思主义指导的自觉性，更好更坚定地走中国特色社会主义</p> | 限选 | 16 |



| | | | | |
|---|------------|---|----|----|
| | | 道路。 | | |
| 4 | 创新创业教育 | <p>教学目标：培养学生创业意识、创新精神，掌握创业所需基本知识和基本理论，熟悉创业基本流程和基本方法，了解创业的法律法规和相关政策。</p> <p>教学内容：创新思维方式及培养；创业意识及创新能力；初识创业，创业准备；创业项目选择与商业模式开发；创业机会与创业风险，创业计划，新企业的设立，企业的创新与成长。</p> <p>教学要求：使大学生掌握开展创业活动所需的基础知识与基本理论，熟悉创业的基本流程与基本方法；了解创业的基本要素、大学生创业的相关政策法规、创业过程中应注意的问题及对策等，学会制作商业计划书并创造付诸实践的条件。此外，还应该通过课程和社会实践提高大学生的各种通用技能，如沟通技能、自我管理技能和人际交往技能等。</p> | 限选 | 32 |
| 5 | 文学艺术与美育类 | <p>教学目标：树立学生正确的审美意识和审美情操，树立马克思主义审美观，提高学生审美能力和鉴赏美的水平，提高学生的整体素质的重要任务，具有独特的教育功能和地位。</p> <p>教学内容：本课程是一个美育知识系统，包括美育的任务、什么是美、审美门户、审美范畴、审美意识、审美心理、自然审美、社会审美、科学审美与技术审美、艺术审美等内容。</p> <p>教学要求：通过本课程的学习，使学生了解马克思主义美学的基本原理，以及美育的意义、任务和途径，从而树立正确的审美思想和审美情趣，发展发现美、感受美、鉴赏美和创造美的能力。本课程重视美学、美育理论向审美实践与审美教育实践能力的转化，注意理论与实践的结合。具有较强的综合性、渗透性和复杂相关性。</p> | 选修 | 36 |
| 6 | 历史文化类 | <p>教学目标：使学生懂得中国共产党为什么“能”，从而热爱中国共产党，拥护中国共产党，永远跟党走；了解新中国的发展历程，增强社会主义道路自信；了解改革开放的发展成果，增强建设中国特色社会主义的理论自信；了解社会主义发展史，增强社会主义文化自信和制度自信，凝聚起全国人民建设社会主义现代化强国的磅礴力量。</p> <p>教学内容：本课程学习党史、新中国史、改革开放史、社会主义发展史等内容。</p> <p>教学要求：培养学生的爱国主义心，引导学生认识，认同中国的梦想，树立民族信心，为实现中华民族伟大复兴的中国梦而奋斗。通过历史文化类课程的学习，健全学生的人格，增强学生的国家意识与公民意识，心存善念的在学习生活中进步。</p> | 选修 | 34 |
| 7 | 人工智能与科学技术类 | <p>教学目标：在帮助学生掌握人工智能的基本原理和相关技术，拓展知识和技能范围，为利用人工智能技术解决能源与动力工程领域中的问题打好基础，增强学生自主学习和终身学习的意识，增强其不断学习和适应发展的能力。</p> | 选修 | 20 |



| | | | | |
|--|--|--|--|--|
| | | <p>教学内容：本课程通过介绍本主题大数据基础知识、大数据系统架构、大数据分析算法、大数据应用及发展趋势、人工智能基础知识、人工智能核心技术、人工智能技术应用等内容。</p> <p>教学要求：让学生了解大数据应用中面临的常见安全问题和风险，以及大数据安全防护的基本方法，自觉遵守和维护相关法律法规。同时能辨析人工智能在社会应用中面临的伦理、道德和法律问题。</p> | | |
|--|--|--|--|--|

2. 专业（技能）课程

表 5 专业基础课

| 序号 | 课程名称 | 课程教学目标、教学内容和要求 | 性质 | 学时 |
|----|----------|---|----|----|
| 1 | 三维软件基础 | <p>教学目标：掌握三维建模软件 3DMAX 的使用方法和技巧；能完成 3DMAX 的建模；能设置模型的材质与贴图；能完成作品的渲染输出；培养学生良好的三维建模职业道德；培养学生按时交付作品的观念。</p> <p>教学内容：本课程的主要内容包括 3Dmax 软件中模型、贴图、材质等流程的具体操作与相应的案例制作。</p> <p>教学要求：采用了项目驱动教学法：以完成项目任务为目标，整个教学围绕任务的解决展开，突出知识的应用性，引导学生自主思考创新。</p> | 必修 | 96 |
| 2 | 新媒体运营与推广 | <p>教学目标：通过课程学习，在能够掌握新媒体营销基本理论与研究方法的基础上，能够与企业相关实际工作的具体实践相结合，掌握企业新媒体营销基本策略的实施流程和具体步骤；系统运营企业微博；能够成功打造微博自媒体；掌握新品上市不同阶段的微博营销技巧；能全面构建微信营销系统；掌握微营销多元化发展背景下各个新模式的特点，培养学生的自学能力和动手解决问题的能力。</p> <p>教学内容：本课程主要讲述新媒体类型、传播特点、运营方式、推广方式等角度，结合具体案例，介绍电子竞技新媒体运营与推广技巧。在课程中引入电竞新媒体对于中国传统文化的推广案例，提高学生对于我国优秀文化的认知度与认同感。同时以任务的形式引导学生自主创建于运营新媒体，提高学生创新创造力。</p> <p>教学要求：在教学中贯彻理论联系实际的原则，以热门游戏推广、热门电竞赛事推广案例为依托，引导学生分析、学习电竞推广的成功案例，并且在仿真的新媒体运营场景中操练、学习，通过做中学、学中做去理解、掌握、深化基本概念</p> | 必修 | 60 |



| | | | | |
|---|---------|---|----|----|
| | | 和基本理论，最后能够独立进行电竞相关的新媒体运营策划及效果评估工作。 | | |
| 3 | 数字图形处理 | <p>教学目标：培养学生能够运用图像处理软件制作图形图像作品，能够运用色彩关系处理和调整图形图像色彩，能够根据需要设计不同效果的艺术文字，能够根据应用需求编排不同类型和风格的版式,能够根据不同的用途选择、制作特殊材质效果,能够根据作品或项目要求整理和撰写设计文档。培养学生知识产权保护意识、诚信意识，尊重公民隐私，履行道德准则和行为规范。</p> <p>教学内容：Photoshop 与 AI 都是平面设计基础软件，前者是基于位图的图形图像处理软件，后者是基于矢量图的排版软件，通过本学期的学习，学生能了解 Photoshop、AI 软件一些基本的理论知识。</p> <p>教学要求：熟练掌握 Photoshop 软件的基本操作和工具使用，能够利用软件处理简单的图像，以及在指导教师的指导下能够根据要求做出属于自己的作品。</p> | 必修 | 64 |
| 4 | 数字绘画基础 | <p>教学目标：通过本课程，学生了解数字绘画艺术设计的概念、功能、分类、应用、表现手法等相关专业知识。熟练掌握各种技法表现手段，在形式上推陈出新。创作出具有主题性，具备造型能力、想象力的插画作品，表现鲜明的个性，使作品能体现创意新思维，具有审美及商业价值。使学生了解并接受现代艺术手法的需要而设置，能够适应现在科技发展，学会使用计算机辅助绘画设计，用新的视角与绘画语言创作绘画艺术作品。</p> <p>教学内容：本课程主要讲述利用 Photoshop 绘图软件，使用数字手绘板进行手绘以及配合基础的图层操作、图像调整及少量滤镜，完成游戏中基础道具，武器等图像绘制。通过手绘以及软件实操运用，完成游戏原画图像的绘制。</p> <p>教学要求：该课程可帮助学生了解游戏原画的基本绘制流程，素材的挑选及软件使用方法，具备基础的图像绘制能力，了解基础的游戏原画绘制原理。根据课程特点，将中国传统文化及新中国建设成就融入教学内容，以突显中国文化特色的道具及场景为绘画练习对象，让学生建立符合东方审美标准的价值观，同时注重培养学生的语言表达、团队合作、规则意识、创新意识等基本素养。</p> | 必修 | 72 |
| 5 | 新媒体内容策划 | <p>教学目标：通过本课程，使学生掌握新媒体运营的基础知识和基本理论，熟悉新媒体运营策</p> | 必修 | 68 |



| | | | | |
|--|--|---|--|--|
| | | <p>划的基本流程和基本方法,掌握开展新媒体营销传播的规律,激发创意;使学生掌握新媒体与自媒体的区别与联系,主流自媒体写作平台,及变现途径;认识新媒体写作平台的营销价值;掌握各主流媒体平台运营技巧和策略。</p> <p>教学内容:本课程主要讲述电子竞技推广的内容类型、写作方法、内容组织形式、主要写作框架等方面进行系统介绍。在课程讲授过程中引入电竞行业对于优秀电竞选手内容构成,引导学生正确合理看待游戏,避免沉迷于游戏,同时宣扬电竞中的拼搏,奋斗和永不言弃的精神。</p> <p>教学要求:通过系统的理论学习和实践,引导学生掌握新媒体与自媒体的区别与联系,主流自媒体内容策划平台及变现途径;结合电竞热点与具体运营内容的案例分析与学习,学生能全面认识电竞新媒体内容平台的营销价值;最后掌握在微博、今日头条、Bilibili、微信公众号、抖音号等平台的内容策划技巧,与为学生今后从事相关工作打下坚实基础。在教学过程中,通过生生互评、小组合作等方式,加强学生的团队协作力与团队创造力,培养学生的团队精神。</p> | | |
|--|--|---|--|--|

表 6 专业核心课

| 序号 | 课程名称 | 课程教学目标、教学内容和要求 | 性质 | 学时 |
|----|----------|---|----|-----|
| 1 | UI 界面设计 | <p>教学目标:培养具有较高的交互艺术创意与设计理论素养,掌握互动媒体的基本理论和基本技能,能收集和分析各种相关软件用户群的需求,提出构思新颖、有高度吸引力的交互艺术创意设计;能对页面进行优化,使用户操作更趋于人性化。并能熟练运用图形软件和互动技术完成软件界面和图标的美术设计、创意工作和制作工作。培养学生知识产权保护意识和诚信意识,尊重公民隐私,履行道德准则和行为规范。</p> <p>教学内容:本课程主要教授游戏 UI 界面设计、交互设计、图标绘制。任务取自真实的商业案例,精准对标职场需求,课程制作难度上呈阶梯递增。案例风格丰富,包含:中国风、休闲卡通、二次元及欧美魔幻风格。</p> <p>教学要求:帮助学生了解界面的系统层级关系,掌握 PS 软件的熟练使用,培养学生良好的审美品位、风格把控及设计制作能力和创新能力。</p> | 必修 | 68 |
| 2 | 三维角色模型制作 | <p>教学目标:让学生了解三维角色建模的制作原理与方法,掌握角色建模的高模和低模的制作</p> | 必修 | 102 |



| | | | | |
|---|------------|--|----|-----|
| | | <p>方法，掌握人物结构比例、服装道具制作等技法，并全面了解 3d 人体解剖知识，制作完整的人体模型，为后期动画等课程打好基础。</p> <p>教学内容：本课程主要讲述了三维角色模型的制作流程。包含了 UV 拆分思路和摆放要点以及贴图绘制。从原画分析，到模型搭建思路，到具体实操制作，由浅入深的案例解析。</p> <p>教学要求：帮助学生了解制作游戏三维角色模型的基础软件使用。掌握符合市场需求的游戏三维角色的制作方法。提升学生三维角色模型的制作能力。</p> | | |
| 3 | 三维场景模型制作 | <p>教学目标：掌握空间表现、色彩、光影、构图、透视等基本表现手段。培养学生独立制作场景与角色的能力，提高学生的职业素养和职业核心能力。</p> <p>教学内容：主要讲述在游戏美术三维场景方向的模型制作、UV 编辑、贴图纹理、资源优化的针对性案例，帮助学生由浅入深的了解三维场景模型制作的重点、难点。</p> <p>教学要求：掌握不同美术风格下项目的制作技巧及表现手法，提升在 3D 场景方向上的制作能力。</p> | 必修 | 72 |
| 4 | 次世代模型制作与渲染 | <p>教学目标：通过本课程的学习，培养学生的艺术感、空间感和运动感，具有使用三维渲染技术解决虚拟现实环境、建筑漫游环境、三维游戏场景等方面的技术处理能力，为今后继续学习其它专业课程和深入应用奠定基础。</p> <p>教学内容：本课程的主要内容是广泛应用到 CG 电影、游戏等高品质的逼真、高还原度数字产品。而次世代模型制作和渲染这门课程就是学习这项技术中最核心的中高精度模型制作的重要内容，其中包含高模雕刻、中模拓普、物体材质制作渲染等一系列 PBR 流程。</p> <p>教学要求：掌握 CG 模型制作的全部工业化流程。课程案例引入中国古典名著的人物与道具模型制作，通过对人物与道具的模型还原，深入了解时代背景、人物特点，解读原著中古人的思想观念、价值取向，让学生更深刻地理解自己的民族和文化。</p> | 必修 | 102 |
| 5 | 动画制作 | <p>教学目标：掌握 3ds max 中各种常用的动画技术。掌握 3ds max 中制作对象动画和修改器动画的方法。掌握骨骼绑定及蒙皮的使用，理解并掌握走路、跑步、攻击等常见动画调试方法，具有三维角色设计与制作素养。</p> <p>教学内容：动画的制作流程和基础知识，骨</p> | 必修 | 102 |



| | | | | |
|---|------|---|----|----|
| | | <p>骼绑定及蒙皮；运动规律、常见动作调试；动作渲染。</p> <p>教学要求：培养学生掌握三维动画的一般流程和基础知识，各种类型动画的制作技巧，并能综合运用所学知识，以游戏美术为基础创作游戏动作类动画。</p> | | |
| 6 | 引擎技术 | <p>教学目标：了解虚拟现实的设计原理和制作流程，理解虚拟现实技术专业理论知识，掌握蓝图开发技能，熟悉引擎的使用技巧和方法，能根据产品和项目设计要求，完成三维虚拟交互功能的实现和效果的设计与制作工作。</p> <p>教学内容：本课程主要学习游戏引擎的原理和使用游戏引擎进行游戏开发的方法，游戏开发的流程、游戏开发中的资源管理和使用方法。</p> <p>教学要求：熟练掌握游戏引擎的使用方法，并了解游戏开发的相关流程和技术特点。掌握渲染引擎、物理引擎、碰撞检测系统、音效、脚本引擎、电脑动画、人工智能、网络引擎以及场景管理。</p> | 必修 | 80 |

表 7 专业拓展课

| 序号 | 课程名称 | 课程教学目标、教学内容和要求 | 性质 | 学时 |
|----|------------|--|----|----|
| 1 | 程序设计基础 | <p>教学目标：掌握 C 语言程序设计的思路和基本方法；能完成 C#程序设计；培养良好的编程规范和职业习惯。</p> <p>教学内容：包程序设计基本方法，程序设计语言的语法，熟练掌握一种程序设计语言。</p> <p>教学要求：本课程以 C 语言为教授程序设计的描述语言，结合语言介绍程序设计的基本原理，技巧和方法，旨在培养学生具有设计计算机程序，编写程序和调试程序的能力。</p> | 选修 | 68 |
| 2 | WEB 技术开发 | <p>教学目标：掌握网页设计基本流程，静态网页制作方法，了解 WEB 前端技术发展趋势，学会设计 WEB 前端作品。</p> <p>教学内容：学习 HTML 标识语言、Java、Applet、CGI、脚本语言、ASP 和 JSP 技术等。</p> <p>教学要求：掌握 WEB 服务端技术和 WEB 客户端技术。</p> | 选修 | 60 |
| 3 | 企业 CI 策划设计 | <p>教学目标：掌握企业形象策划的基本知识与方法，了解企业形象策划中理念、行为、识别的作用和相互关系的理论系统、策划顺序、设计方法，培养学生综合分析判断能力。</p> <p>教学内容：使学生了解标志设计的形式、技</p> | 选修 | 40 |



| | | | | |
|---|--------|---|----|----|
| | | <p>法、掌握企业形象策划设计的基本概念和设计流程。</p> <p>教学要求：使学生获得从事企业形象设计策划的基本知识和能力。</p> | | |
| 4 | 摄影基础 | <p>教学目标：培养和提高学生摄影造型的艺术修养和创作能力，要求学生掌握摄影基本技能，培养学生的创新能力，培养学生适应 ze 岗位 ze 工作的能力，培养学生的职业素养。</p> <p>教学内容：摄影成像原理、照相机的基本构造、景深的基本知识、影响主题的表达以及主体的各种的因素、摄影构图的基本知识、摄影的正确曝光。</p> <p>教学要求：使学生了解并掌握摄影成像原理、照相机的基本构造和工作原理；掌握摄影的技术技巧；了解和掌握在各种光线的情况下进行拍摄曝光以及用相机内测光系统或用测光表来获取准确的曝光的方法；能够独立拍摄人物、风景摄影。</p> | 选修 | 34 |
| 5 | 设计基础 | <p>教学目标：了解平面构成和色彩构成等设计的基础理论；其次是学会分析、应用设计的形式法则，理解作品的内容与形式、创意与表现的关系，创造性地运用材料、媒介进行创意设计和作品制作的能力，培养学生的实践能力。</p> <p>教学内容：对物体形态的认识，了解物体的结构，建立物体形态的内部结构概念和理性分析的观念，通过比例关系、透视关系、组合关系等的学习和绘画。</p> <p>教学要求：本课程是一门实践性较强的课程，是建立在理性与感性相结合、理论与实践相融汇的基础上，从基本造型规律和视觉认知规律出发，学习视觉语言和艺术造型共性的形式美法则，除了理论教学外，主要是做好相应的学生作业训练，注重学生动手能力的培养，提高学生在生活中发现形式美的意识和能力，启发学生形态构成的创新精神和思维习惯。</p> | 选修 | 68 |
| 6 | 矢量图形处理 | <p>教学目标：掌握矢量图制作工具的使用方法，学会矢量图的基本设计制作流程和方法，能够将矢量图形加工处理成新的素材，熟练使用所学工具设计矢量图形。</p> <p>教学内容：主要学习矢量图形的绘制和编辑与颜色填充；对象的排序和组合；文本的编辑；位图转矢量图的处理；图形的特殊效果。</p> <p>教学要求：培养学生能利用矢量绘图软件中的绘图工具，绘制各种图形，并掌握常用编辑工</p> | 选修 | 68 |



| | | | | |
|--|--|---|--|--|
| | | 具的用法，能够熟练地修改绘制的图形。熟练掌握对象的编辑与组织的技巧，掌握对象整形的方法，如修剪、相交、焊接等。掌握文本工具的使用技巧，灵活使用美术字与段落文本，实现在矢量图形软件中的图文混排。采用项目化教学，培养学生的模拟和创新能力，理论联系实际，发挥学生的主观能动性。 | | |
|--|--|---|--|--|

表 8 实践教学环节

| 序号 | 实践教学名称 | 课程教学目标、教学内容和要求 | 性质 | 学时 |
|----|----------|--|----|----|
| 1 | 直播技术 | <p>教学目标：通过课程学习，掌握直播技术的基本理论、方法和操作能力，能够进行直播视频的筹划、运作、实施和维护，了解主要直播电商岗位、直播电商、赛事直播与转播存在的风险。</p> <p>教学内容：：掌握现场架设独立的信号采集设备(音频+视频)导入导播端(导播设备或平台)，再通过网络上传至服务器，发布至网址供人观看。</p> <p>教学要求：理论配合实战训练进行学习，提高学生在直播镜头前的语言表达能力、形象管理能力、直播控场能力、商品讲解能力，以及直播后的数据分析能力等。</p> | 必修 | 24 |
| 2 | 游戏美术实训 | <p>教学目标：掌握基本建模操作方法；了解高级建模操作。正确理解修改命令面板的用途及基本操作方法；掌握常用修改器的含义及使用方法。正确理解材质编辑器的用途及基本操作方法，了解并掌握灯光和相机的设置方法及应用。掌握渲染输出的基本方法；了解高级渲染。</p> <p>教学内容：手绘游戏场景低模制作、手绘游戏角色低模制作、游戏 UI 设计临摹创作</p> <p>教学要求：学生提前熟知实训指导书，能够在教师指导下自己动手，亲自实践，边作边想，认真记录，并按照要求写出详实的实训报告。</p> | 必修 | 24 |
| 3 | 影视后期制作实训 | <p>教学目标：培养学生具有数字音频编辑、制作以及声音素材采样与应用处理等方面的职业技能和素养。</p> <p>教学内容：要求学生在熟练应用软件 AFTER EFFECT 的基础上，了解影视后期特效的应用范围、在影视制作中的作用，通过大量的、不同风格和题材的案例实作，进一步掌握 AE 的各项实用技巧，并且综合利用软件来进行影视抠像、影视后期特效、字幕特效、片头制作、画面特殊效果处理、广告片制作。</p> | 必修 | 24 |



| | | | | |
|---|------------|---|----|-----|
| | | <p>教学要求：课程采取项目驱动式教学，以任务的完成过程为主线贯穿于每个知识点的讲解，随着任务的不断拓展来推动整个课程的进展。课堂教学过程中教师采用信息化教学手段，学生采用课堂训练掌握与课后训练提升相结合的方式进行学习。</p> | | |
| 4 | 三维动画创新项目实训 | <p>教学目标：提升学生在三维动画项目制作中的创意、策划和制作技能，以典型的三维动画项目制作相关要求引导学生掌握三维动画制作相关岗位的工作流程、制作技巧，并提升学生在实际制作中所遇到问题的解决能力。培养学生知识产权保护意识，不弄虚作假，尊重公民隐私，履行道德准则和行为规范。</p> <p>教学内容：三维动画项目实训是在学生学习并掌握了三维相关的理论与操作方法后必要的一门课程，使学生能够将整个三维动画流程融会贯通，并且可难，培养他们着重的三维空间感以及三维项目独特的思考方式。</p> <p>教学要求：采用“任务驱动、项目导向”教学方法，每个模块由简单到复杂优选典型任务，按照典型三维动画设计制作过程组织教学内容和安排教学顺序。</p> | 必修 | 48 |
| 5 | 网页制作实务 | <p>教学目标：通过本课程学习，使学生能够独立完成网站首页及内页效果图设计，提供网页平面设计图；能完成网页中宣传广告、标语、图标的图片设计制作；能对网页中各元素进行编辑；能采用 DIV+CSS 布局制作静态网页，并能兼容主流浏览器；能对页面进行持续的优化，不断提升访问者的用户体验。</p> <p>教学内容：综合运用 PS 图形设计软件、Html5 语言+DIV+CSS 网页布局、javascript+jquery 等网站开发技术能设计与制作一个网站。熟练掌握网站前端开发技术、能运用 flash 软件动画及按钮制作。掌握网站架构设计、网站界面视觉设计、网站开发制作、网站测试与推广等网站制作流程。</p> <p>教学要求：引入实际网站项目，以任务的完成过程为主线，贯穿于每个知识点的讲解，随着任务的不断拓展来推动整个课程的进展。课堂教学过程中教师采用线上线下相结合的教学手段，情境设置法、项目驱动法、行动导向法、案例分析法等实践性较强的教学方法。</p> | 必修 | 24 |
| 6 | 跟岗实习 | <p>教学目标：使学生体会生产、管理流程和各个工作环节的工作任务，合理确定毕业设计的题目，有目的地收集与毕业设计相关的资料，并在</p> | 必修 | 168 |



| | | | | |
|---|------|--|----|-----|
| | | <p>指导老师的指导下，完成毕业设计和答辩。实现人才培养目标，培养学生综合运用所学知识和技能去分析与解决实际问题，完成岗位综合能力基本训练，培养学生创新能力和创新精神。</p> <p>教学内容：选择有关单位进行跟岗实习，收集毕业设计所需的数据和资料。通过毕业实习使学生进一步熟悉本专业业务内容，提高工作能力。</p> <p>教学要求：在保证教学要求的前提下，应尽可能结合实际选题，要求学生独立完成设计任务，进行毕业论文的撰写。</p> | | |
| 7 | 顶岗实习 | <p>教学目标：了解企业的运作、组织架构、规章制度和企业文化；掌握岗位的典型工作流程、工作内容及核心技能；养成爱岗敬业、精益求精、诚实守信的职业精神，增强学生的就业能力。</p> <p>教学内容：该阶段学生自主选择进入数字媒体行业相关企业进行岗位技能学习，主要内容以数字图片处理、数字影视制作、网页网站制作、H5 交互动画制作、虚拟现实制作、三维动画制作等相关实际岗位需求的技能知识为主。</p> <p>教学要求：本课程主要以企业导师为主进行教学实施，学校指导老师以引导和协助为主，学生在此阶段按企业需求参与并完成给出的实际项目，全程接受两方面的考核，企业老师对学生的实际工作能力和技能水平进行过程性考核；在校指导老师对学生在实习期间的学习态度、学习情况和企业反馈数据进行统计并进行评价考核。</p> | 必修 | 456 |

3. 其他课程

表 9 其他课程

| 序号 | 其他课程名称 | 课程教学目标、教学内容和要求 | 性质 | 学时 |
|----|--------|---|----|----|
| 1 | 入学教育 | <p>教学目标：让学生进明确学习目的、方向，从而更能热爱本专业，具有积极进取、为社会主义祖国奋发学习的态度。</p> <p>教学内容：通过学校概况介绍，学习校纪、校规，学习有关专业内容、本专业所具备的专业技能、适用范围及就业方向等。</p> <p>教学要求：通过对学校规章制度、专业发展、职业教育等内容的了解，培养学生积极进取，为社会主义祖国奋发学习的态度，初步建立学习生涯规划，为更好的完成学业奠定基础。</p> | 必修 | 8 |
| 2 | 社会实践 | <p>教学目标：培养集体的团体合作精神，在合作学习、研究和交流中具有彼此尊重、理解与容</p> | 必修 | 24 |



| | | | | |
|---|------|--|----|----|
| | | <p>忍的态度；不怕困难、直面挑战、勇于探索、不断进取的人格力量与价值取向；对未知事物的好奇心理、浓厚兴趣和求知欲望。</p> <p>教学内容：社会实践是培养学生实践能力和对学生加强国情教育的重要形式，学生在校期间必须参加社会实践活动，并写出实践报告。</p> <p>教学要求：社会实践每次连续实践时间不得少于1周。社会实践考核不合格者，不能取得相应学分。</p> | | |
| 3 | 毕业教育 | <p>教学目标：引导广大学生正确认识、评价自我，看到成绩，找出差距，以利毕业后更好地发展。同时还要引导学生及家长改变传统的就业观念，广开就业渠道，提倡自我创业。</p> <p>教学内容：毕业教育重点对学生理想教育、就业形势分析，教育学生胸怀大局，到祖国最需要的地方去。</p> <p>教学要求：学生在此阶段按企业需求参与并完成给出的实际项目，全程接受两方面的考核，企业老师对学生的实际工作能力和技能水平进行过程性考核；在校指导老师对学生在实习期间的学习态度、学习情况和企业反馈数据进行统计并进行评价考核。</p> | 必修 | 24 |

七、教学进程总体安排

表 4：教学进程安排表

| 类别 | 课程代码 | 课程名称 | 课程类型 | 总学分 | 总学时 | 实践学时 | 课程性质 | 考核方式 | 开课学期及周学时 | | | | | |
|--------|----------|----------------------|------|-----|-----|------|------|------|----------|---|---|---|---|---|
| | | | | | | | | | 一 | 二 | 三 | 四 | 五 | 六 |
| 公共基础课程 | G1206101 | 思想道德与法治 | A | 3 | 48 | 8 | 必修 | 考试 | 4 | | | | | |
| | G1206102 | 毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论 | A | 2 | 32 | 4 | 必修 | 考试 | | 4 | | | | |
| | G1206107 | 习近平新时代中国特色社会主义思想概论 | A | 3 | 48 | 4 | 必修 | 考试 | | 4 | | | | |
| | G1206109 | 形势与政策 | A | 1 | 32 | 0 | 必修 | 考查 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | |
| | G1206401 | 大学英语 | A | 8 | 128 | 0 | 必修 | 考试 | 4 | 4 | | | | |
| | G1206301 | 高等数学 | A | 4 | 64 | 0 | 必修 | 考试 | | 4 | | | | |
| | G1206501 | 大学体育 | B | 8 | 128 | 120 | 必修 | 考查 | 2 | 2 | 2 | 2 | | |
| | G1206105 | 心理健康教育 | A | 2 | 32 | 8 | 必修 | 考查 | 2 | | | | | |
| | G1206103 | 职业发展与就业指导 | B | 2 | 32 | 8 | 必修 | 考查 | | | | 2 | | |
| | G2206202 | 大学语文与应用写作 | B | 2 | 32 | 6 | 必修 | 考查 | | 2 | | | | |
| | G2206201 | 中华优秀传统文化 | A | 2 | 32 | 4 | 限选 | 考查 | | | 2 | | | |
| | G2206101 | 中国共产党党史 | A | 1 | 16 | 0 | 限选 | 考查 | 2 | | | | | |



| | | | | | | | | | | | | | | | | |
|----------------------------|------------------------|-----------------|----------------|---|-----|-----|-------------|-------------|--------|------|------|------|----|------|---|---|
| | G3206507 | 艺术鉴赏 | B | 2 | 32 | 6 | 选 限 选 | 查 考 查 | | | | 2 | | | | |
| | G1203202 | 信息技术 | B | 2 | 32 | 16 | 必 修 | 考 查 | 2 | | | | | | | |
| | G1206104 | 劳动教育 | B | 1 | 16 | 8 | 必 修 | 考 查 | 1 | | | | | | | |
| | G1206108 | 创新创业教育 | B | 3 | 48 | 0 | 选 限 选 | 考 查 | | | | | | | | |
| | G1206115 | 军事理论 | A | 2 | 36 | 0 | 必 修 | 考 查 | 2 | | | | | | | |
| | G1206114 | 思想政治理论课 实践活动 | C | 1 | 16 | 0 | 必 修 | 考 查 | 1 | 1 | | | | | | |
| | G3206508 | 文学艺术与美育 类 | A | 2 | 36 | 0 | 选 修 | 考 查 | | 2 | | | | | | |
| | G2206102 | 历史文化类 | A | 2 | 34 | 0 | 选 修 | 考 查 | | | 2 | | | | | |
| | G3206509 | 人工智能与科学 技术类 | A | 1 | 20 | 0 | 选 修 | 考 查 | | | | | 2 | | | |
| | 小计 | | | | | 54 | 676 | 188 | 0 | 0 | 14 | 16 | 4 | 4 | 0 | 0 |
| 专业 (技 能) 课程 | 专业 基 础 课 程 | Z1203102 | 三维软件基础 | B | 5 | 96 | 50 | 必 修 | 考 试 | 6 | | | | | | |
| | | Z1203103 | 新媒体运营与推 广 | B | 4 | 60 | 30 | 必 修 | 考 试 | | | | | 6 | | |
| | | Z1203105 | 数字图形处理 | B | 4 | 64 | 40 | 必 修 | 考 试 | 4 | | | | | | |
| | | Z1203104 | 数字绘画基础 | B | 5 | 72 | 32 | 必 修 | 考 试 | | 4 | | | | | |
| | | Z1203106 | 新媒体内容策划 | B | 4 | 68 | 36 | 必 修 | 考 试 | | | | | 4 | | |
| | | 小计 | | | | | 22 | 360 | 188 | 0 | 0 | 10 | 4 | 0 | 4 | 6 |
| | 专业 核 心 课 程 | Z2203101 | *UI 界面设计 | B | 4 | 68 | 30 | 必 修 | 考 试 | | | 4 | | | | |
| | | Z2203102 | *三维角色模型 制作 | B | 6 | 102 | 52 | 必 修 | 考 试 | | | 6 | | | | |
| | | Z2203103 | *三维场景模型 制作 | B | 5 | 72 | 30 | 必 修 | 考 试 | | 4 | | | | | |
| | | Z2203104 | 次世代模型制作 与渲染 | B | 6 | 102 | 52 | 必 修 | 考 试 | | | | | 6 | | |
| | | Z2203105 | 动画制作 | B | 6 | 102 | 52 | 必 修 | 考 试 | | | | | 6 | | |
| | | Z2203106 | 引擎技术 | B | 5 | 80 | 40 | 必 修 | 考 试 | | | | | | 8 | |
| | 小计 | | | | | 32 | 526 | 256 | 0 | 0 | 0 | 4 | 10 | 12 | 8 | 0 |
| | 专业 拓 展 课 程 | Z3203101 | 程序设计基础 | B | 4 | 68 | 24 | 选 修 | 考 查 | | | | 4 | | | |
| | | Z3203102 | WEB 技术开发 | B | 4 | 60 | 25 | 选 修 | 考 查 | | | | | 6 | | |
| | | Z3203103 | 企业 CI 策划设计 | B | 3 | 40 | 20 | 选 修 | 考 查 | | | | | 4 | | |
| Z3203104 | | 摄影基础 | B | 2 | 34 | 16 | 选 修 | 考 查 | | | 2 | | | | | |
| Z3203105 | | 设计基础 | B | 4 | 68 | 28 | 选 修 | 考 查 | | | 4 | | | | | |
| Z3203106 | | 矢量图形处理 | B | 4 | 68 | 30 | 选 修 | 考 查 | | | 4 | | | | | |
| 小计 | | | | | 21 | 338 | 143 | 0 | 0 | 0 | 0 | 10 | 4 | 10 | 0 | |
| 实 践 教 学 环 节 | Z5203101 | 直转播技术 | C | 1 | 24 | 24 | 必 修 | 考 查 | | 24*1 | | | | | | |
| | Z5203108 | *游戏美术实训 | C | 1 | 24 | 24 | 必 修 | 考 查 | | | 24*1 | | | | | |
| | Z5203105 | 影视后期制作实 训 | C | 1 | 24 | 24 | 必 修 | 考 查 | | | 24*1 | | | | | |
| | Z5203103 | 三维动画创新项 目实训 | C | 2 | 48 | 48 | 必 修 | 考 查 | | | | 24*2 | | | | |
| | Z5203104 | 网页制作务实 | C | 1 | 24 | 24 | 必 修 | 考 查 | | | | | | 24*1 | | |
| | Z5203109 | 跟岗实习 | C | 7 | 168 | 168 | 必 修 | 考 查 | | | | | | 24*7 | | |

| | | | | | | | | | | | | | | |
|---------------|----------|-------------|---|-----|------|------|-----|----|------|----|----|----|------|-------|
| | Z5203107 | 顶岗实习 | C | 8 | 456 | 456 | 必修 | 考查 | | | | | | 24*19 |
| | 小计 | | | 21 | 744 | 744 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 其他课程 | J1106101 | 入学教育 | A | 1 | 8 | 0 | 必修 | 考查 | 8 | | | | | |
| | J1106104 | 军事技能(军训) | C | 2 | 112 | 112 | 必修 | 考查 | 28*4 | | | | | |
| | J1106102 | 社会实践 | C | 1 | 24 | 24 | 必修 | 考查 | | | | | 24*1 | |
| | J1106103 | 毕业教育 | A | 1 | 24 | 0 | 必修 | 考查 | | | | | | 24*1 |
| | 小计 | | | | 5 | 168 | 136 | 0 | 0 | 8 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 合计 | | | | 155 | 2632 | 1543 | 0 | 0 | 24 | 24 | 24 | 24 | 24 | 0 |
| 公共基础课学时占比 | | 25.7% | | | | | | | | | | | | |
| 专业(技能)课程学时占比 | | 74.8% | | | | | | | | | | | | |
| 选修课程学时占比 | | 16.3% | | | | | | | | | | | | |
| 理论课时占比/实践课时占比 | | 41.0%/59.0% | | | | | | | | | | | | |

备注：1. 课程代码以学校自行编制为准；2. 课程类型分为 A、B、C 类课程，其中 A 类为纯理论课程，B 类为理论+实践课程，C 类为纯实践课程；3 课证融通课程*标明。

八、实施保障

(一) 师资队伍

为确保专业人才培养质量，学院将严格按照教育部有关要求，从教师数量、专业带头人、专任教师和兼任教师等多个面加强专业师资队伍建设，打造高水平、结构化的创新性教师团队。

1. 教师数量及结构

专业教师与专业学生的比例不高于 1:25，双师型教师占专业教师的比例应不低于 60%，企业兼职教师占专业教师的比例不高于 30%。专任教师的年龄、职称要形成合理的梯度。

2. 专业带头人

本专业应配备 2 名专业带头人，其中校内专业带头人原则上应具有副高及以上职称，能够较好地把握国内外本行业、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，教学设计、专业研究能力强，组织开展教科研工作能力强，在本区域或本领域具有一定的专业影响力。校外专业带头人应具有副高级以上职称或高级职业资格证书或具有行业管理部门、行业协会等领导职务，在本行业或专业领域内具备一定的知名度和影响力，具有 10 年以上相关专业的行业企业工作经历，具有较强的科技创新、科技服务和过硬的实践技能，积极参与校企合作，有较强的指导实践教学的能力。

3. 专任教师

本专业教师应不少于 9 名，应具备具有高校教师资格和本专业领域有关证书；有理想信念、有道德情操、有扎实学识、有仁爱之心；具有数字媒体技术专业研究生及

以上学历，扎实的专业理论功底和实践能力；具有较强信息化教学能力，能够开展课程教学改革和科学研究；每 5 年累计不少于 6 个月的企业实践经历。

4. 兼职教师

兼职教师主要从本专业相关行业企业的高技术技能人才中聘任，应具有扎实的专业知识和丰富的实际工作经验，原则上应具有中级及以上相关专业技术职称，了解教育教学规律，能承担专业课程教学、实习实训指导和学生职业发展规划指导等教学任务。根据需要聘请技能大师、劳动模范、能工巧匠等高技能人才，建立专门针对兼职教师聘任与管理的具体实施办法。

(二) 教学设施设备

我校本专业教学设施设备满足人才培养实施需要，实训(实验)室面积、设施设备均已达到国家发布的数字媒体技术专业实训教学条件建设标准要求。具体条件如下：

1. 校内实践教学条件

表 6：校内实训基地（室）一览表

| 序号 | 实训室名称 | 实训室功能 | 设备名称及数量 |
|----|-----------|--------------------------------|--|
| 1 | 数字媒体实训室 1 | 三维模型制作、影视后期实训 | 交换机、路由器、无线 AP、图形工作站、数位板 |
| 2 | 数字媒体实训室 2 | 图形图像处理、广告设计、程序设计、视觉设计实训、网页设计实训 | 交换机、路由器、无线 AP、图形工作站、数位板 |
| 3 | VR 虚拟实训室 | 程序设计实训、三维动画制作、游戏引擎开发 | 交换机、路由器、无线 AP、图形工作站 |
| 4 | 摄影工作室 | 数码摄影实训 | 摄影器材（相机、摄影机、摇臂、幕布、闪光灯、道具等） |
| 5 | 动捕实训室 | 动画影视后期、动画表演、动画创作 | 无标记点运动捕捉系统 2 套、手部运动捕捉系统 1 套、图形工作站 1 套、高性能后期处理工作站 1 套 |

2. 校外实践教学条件

表 7：校外实践教学基地一览表

| 序号 | 基地名称 | 基地(企业)简介 | 基地功能 |
|----|----------------------|--|--|
| 1 | 完美世界教育科技有限公司(北京)有限公司 | 完美世界教育是完美世界控股集团业务板块之一，致力于打造中国文创行业教育领域的高端品牌。主要围绕“产教融合、校企共建”，整合教育资源，创新服务模式，为高校、企业和政府提供包括教学、实验、竞赛及科研服务，内容涵盖科研孵化、产业学院、实习 | 认识实习、跟岗实习、顶岗实习 选派数字媒体专业学生到企业进行广告宣传的各种平面设计，及企业画册设计实践实训学习 |



| | | | |
|---|--------------|---|---|
| | | 实训平台、创新创业、专业共建、学术研讨等多种形式。 | |
| 2 | 重庆高戈互动传媒公司 | 重庆高戈广告整合传播机构创立于1996年，是中国中西部最具实力和影响力的本土广告公司之一。经营范围广泛，全面覆盖市场研究、产品定位、品牌整合、创意策略、互动行销、数字传播、媒介研究及策略、公关展示等服务领域，公司以“专业成就一切”为理念，致力于为客户提供精准、持续和有效的全方位整合传播及行销解决方案。 | 认识实习、跟岗实习、顶岗实习 选派数字媒体专业学生到企业进行产品拍摄，图片处理等后期制作；网站的页面整体规划设计，对新产品的图片进行处理、产品描述美化等实践实训学习 |
| 3 | 重庆杜塞科技有限公司 | 重庆杜塞科技有限公司于2007年02月12日成立。公司经营范围包括：计算机软硬件开发、销售，计算机系统服务，平面图设计，包装设计，会展服务，动漫设计；工艺品、礼品，装饰设计等。 | 认识实习、跟岗实习、顶岗实习 选派数字媒体专业学生到企业进行交互设计、互联网平台开发、平台运维实践实训学习 |
| 4 | 重庆雷宙科技有限公司 | 重庆雷宙科技集团有限公司成立于2019年11月05日。经营范围包括一般项目：软件开发；组织文化艺术交流活动；广告设计、代理；广告制作；企业形象策划；摄影扩印服务；会议及展览服务；图文设计制作等。 | 认识实习、跟岗实习、顶岗实习 选派数字媒体专业学生到企业进行互动影像装饰系统、全息三维影像、互联网应用实践实训学习 |
| 5 | 重庆巨蟹数码摄影有限公司 | 重庆巨蟹数码有限公司主要经营许可项目：广播电视节目制作经营，网络文化经营（依法须经批准的项目，经相关部门批准后方可开展经营活动，具体经营项目以相关部门批准文件或许可证件为准）一般项目：从事数字技术、智能科技、互联网技术领域的技术开发、技术咨询、技术转让、技术服务，计算机软硬件开发，计算机系统集成，计算机数据处理，动画设计，VR软件开发，计算机软硬件及辅助设备的销售（除依法须经批准的项目外，凭营业执照依法自主开展经营活动）。 | 认识实习、跟岗实习、顶岗实习 选派数字媒体专业学生到企业进行数字模型制作、数字动画制作、AR/VR虚拟交互技术实践实训学习 |

3. 信息化保障条件

信息化保障条件要求能满足专业建设、教学管理、信息化教学和学生自主学习需要。我校现有千兆主干、百兆到桌面的校园网络系统，教学管理实现了数据集成共享，教学管理系统可供目前全校学生考试管理、在线教师测评、选课及其它信息查询。本专业建立了超星课程资源平台包括专业基础课和专业核心课等内容，通过网站链接，为学生提供技术拓展资源等，以便学生查阅资料。

(三) 教学资源



本专业严格执行国家和重庆市关于教材选用的有关要求，按照学校制定的教材选用制度选用教材或根据需要组织本专业教学团队编写校本教材，开发教学资源。优先选用国家规划教材及获得省部级以上奖励的优秀教材（比例不低于 60%），所选教材中近三年出版的新版教材所占比例应不低于 80%。出版年限超过五年的教材，原则上不选用。思想政治理论课必须统一使用中宣部、教育部指定的教材，“马工程”涉及的相关课程必须选用“马工程教材”。学校党委对哲学社会科学教材的选用进行整体把关。

在专业图书配置上能满足数字媒体技术专业人才培养、专业建设、教科研等工作的需要，方便师生查询、借阅。专业类图书文献主要包括：行业政策法规资料，有关软件开发的技术、标准、方法、操作规范以及务实案例类图书等。

在数字资源方面建设、配备了与本专业相关的音视频素材、教学课件、数字化教学案例库、数字教材等专业数字资源库，种类较为丰富、形式多样，能满足正常的教学需求。

（四）教学方法

学院鼓励实行教学方法和手段的改革，如鼓励相关专业课的教师开发各种多媒体、一体化、模块化等教学方法。丰富课堂教学内容，提高了教学质量。

积极开展教学方法的改革，采用“工学一体化”等多种教学形式，推动教学方式变革，推广先进的教学方法，有效地培养学生的创新能力和技术应用能力。

1. 改革教学模式，融“岗、课、赛、证、产”于一体。

将课堂教学、岗位实践、资格认证考试、技能竞赛和产业项目实践融为一体，推动在课堂中实践、在考试中实践、在竞赛中实践，将岗位实际工作场景导入课堂中、将资格认证考试标准融入理论教学中、将技能竞赛要求与产业项目引入实训模拟环节中。坚持课程教学融合岗位工作内容、竞赛内容、考证内容、产业项目，校企混编师资，共建考证、比赛、生产一体的实训场地，将校园文化、企业文化、竞赛文化有机融入，通过“管与理”“管与育”结合，“以岗定课、以证定标、以证验课、以赛导课、以赛提技、以产拓能”实现岗课赛证产互融互通，确定专业课程体系构建路径，构建各专业模块化课程体系。

2. 积极运用现代教育技术。

将多媒体课件、仿真软件、远程教育、网络教学等现代化教学手段相结合，收到良好的教学效果

（1）按照企业生产流程组建实训室，实训室利用电脑和网络设备，提供大量设计参考数字素材，供学生们参考使用。



(2) 组建课程教学平台，课程所提供的设计参考素材在教学平台中可以通过网络下载利用，学生的作品也可以通过教学平台上传或者下载，随时将不同方位的学生通过网络联系在一起。

(3) 向学生推荐国内外优秀的专业网站，学生能够自由的通过国际互联网，及时的把握行业的最新动态，并可以利用网络实现拓展可持续发展目标。

(五) 学习评价

建立多元多维度评价机制，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，形成教学质量评价改进机制。建立评价主体多元化（教师、学生、家长、用人单位）、评价内容综合化（专业知识、操作技能、职业素养）、评价方法多样化（项目完成、操作、社会实践、志愿者、理论考核）的多元多维度评价体系。

1. 过程性：从平时课堂检测、课后相关任务（作业、小论述、团体活动讨论）、实验实训操作水平、实践技能、理论测试等过程加以考核。

2. 综合性：考核学生的专业知识、专业技能、职业素质，结合学生的职业素养（职业道德、人文素质、职业意识、职业态度）与专业评价综合考核。

3. 行业评价：用人单位、实习单位对学生的职业胜任、职业发展、综合素质、专业知识和技能的评价。

(六) 质量管理

建立健全校院两级的质量保障体系。以保障和提高教学质量为目标，运用系统方法，依靠必要的组织结构，形成任务、职责、权限明确，相互协调、相互促进的质量管理有机整体。

1. 建立专业建设和教学进程质量监控机制。对教学中各主要环节（教学准备、课堂教学、实验实训、实习、考试、毕业设计等）提出明确的质量要求和标准，通过教学实施、过程监控、质量评价和持续改进，达成人才培养目标。

2. 完善教学管理机制。加强日常教学组织与管理，建立健全巡课听课制度，严明教学纪律与课堂纪律。

3. 建立毕业生跟踪反馈机制及社会评价机制，定期评价人才培养质量和培养目标达成情况。

4. 充分利用评价分析结果有效地改进专业教学，加强专业建设，持续提高人才培养质量。



5. 建立对《数字媒体技术专业人才培养方案》《课程标准》实施情况的评价改进机制。三年为一个评价改进周期，每学年对《数字媒体技术专业人才培养方案》实施一轮评价改进，每一个教学循环对《课程标准》（含实践性环节教学标准）实施一轮评价改进。

九、毕业要求

学生必须修完教学进程表所规定的必修课程，成绩合格，必修课程学分不低于 155 学分，并获得以下相关职业资格证书。

表 8：毕业学分要求一览表

| 课程体系 | 学时学分要求 | | | | | | |
|-------------|--------|----|----|------|-------|------|-------|
| | 必选 | 限选 | 任选 | 模块学分 | 学分占比 | 模块学时 | 学时占比 |
| 通识必修课程 | 41 | 0 | 0 | 41 | 26.5% | 676 | 25.7% |
| 专业必修课程 | 54 | 0 | 0 | 54 | 34.8% | 886 | 33.4% |
| 顶岗实习 | 8 | 0 | 0 | 8 | 5.2% | 456 | 17.2% |
| 人文素质培育课程 | 0 | 13 | 0 | 13 | 8.4% | 218 | 8.3% |
| 技能提升和能力拓展课程 | 6 | 21 | 0 | 27 | 17.4% | 482 | 18.3% |
| 社会实践锻炼类课程 | 12 | 0 | 0 | 12 | 7.8% | 672 | 25.5% |
| 总计 | | | | 155 | 100% | 2632 | 100% |

表 9：本专业职业资格证书要求

| 序号 | 岗位 | 职业资格证书名称 | 颁证机关 | 等级 | 要求 |
|----|------------------------------|---|--------------|-------------|----|
| 1 | 广告设计师 平面设计师 | 广告设计师 | 职业技能 鉴定中心 | 中级 | 必取 |
| 2 | 动画制作员 数字模型师 | “1+X”数字创意建模 “1+X”web 前端开发 “1+X”游戏美术设计 | 企业 | 中级 | 选取 |
| 3 | | 全国英语应用能力考试 证书 | 教育部 | 三级 B 及以上 | 选取 |
| 4 | 技术编辑 音像电子出版物编 辑 剪辑师 | Adobe 认证影视后期设计 师 | 企业 | 中级 | 选取 |

十、持续发展建议

本专业毕业生可通过入学考试进入数字媒体技术\计算机科学与技术\视觉传达设计等本科专业继续学习深造。

附件 2
数字媒体技术专业人才培养方案编委会成员

| 编制者 | 姓名 | 职务 | 职称 | 工作单位 | 职责分工 |
|--------|-----|----------------|-----|--------------------|---------------------------------|
| 学院教师 | 万美春 | 教务处处长 | 高级 | 重庆工信职业学院 | 总体审核把握 |
| | 彭阳 | 信息工程学院院长 | 中级 | | 审核专业课程 |
| | 李琳 | 专业负责人 | 中级 | | 主笔 |
| | 陈裴鸿 | 教师 | 高级 | | 对课程设置提出建议 |
| | 田妮 | 教师 | 中级 | | 对课程设置提出建议 |
| 行业企业专家 | 周宪章 | 教科院专家 | / | 重庆教育科学研究院 | 对职业面向、培养目标、培养规格、课程设置及要求提出意见建议 |
| | 杨凯 | 企业副总裁 | / | 完美世界教育科技有限公司 | 对培养规格、课程设置及要求提出意见建议 |
| | 蔡清华 | 总经理 | / | 重庆巨蟹数码影像有限公司 | 对培养规格、课程设置及要求提出意见建议 |
| | 李婷 | 企业资深讲师 | / | 完美世界教育科技有限公司 | 对培课程设置及要求提出意见建议 |
| | 都永昌 | 秘书长 | 讲师 | 重庆市职业教育学会传媒艺术专业委员会 | 对课程设置及要求提出意见建议 |
| 高校同行 | 罗坚 | 影视动画系主任 | 副教授 | 重庆电子工程职业学院 | 对课程设置及要求、评价考核、毕业要求、持续发展建议提出意见建议 |
| | 冯启晏 | 传媒与设计学院实训中心副主任 | 副教授 | 重庆工商职业学院 | |
| 毕业生代表 | / | / | / | / | / |
| | / | / | / | | / |