

附件 2

2023 级普高数字媒体技术专业人才培养方案

一、专业名称及代码

数字媒体技术专业（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有同等学力者

三、修业年限

全日制 三 年

四、职业面向（见表 1）

表1 本专业职业面向

所属专业大类及代码	专业类及代码	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）举例	技能等级证书或社会认可度高的证书举例
电子与信息大类（51）	计算机类（5102）	软件和信息技术服务业（65） 商务服务业（72） 文化、体育和娱乐业新闻和出版业（86） 广播、电视、电影和录音制作业（87） 文化艺术业（88）	计算机软件工程技术人员（2-02-10-03） 虚拟现实工程技术人员（2-02-38-07） 电影电视摄影师（2-09-03-03） 剪辑师（2-09-03-06） 动画设计人员（2-09-06-03） 数字媒体艺术专业人员（2-09-06-07） 网络编辑（2-10-02-05）	UI 设计师； 内容编辑； 视觉设计师； 创意设计师； 虚拟现实技术美术； 虚拟现实交互设计； 虚拟现实应用开发； 动画制作师； 三维模型师；	计算机技能等级证书； 《MS Office 高级应用》 《动漫技术》 《WPS办公软件高级应用技术》 1+X职业技能证书； 数字媒体交互设计、

			室内装饰设计师 (4-08-08-07) 广告设计师 (4-08-08-08) 家具设计师 (4-08-08-12) 建筑信息模型技术员 (4-08-08-23) 桌面游戏设计师 (4-08-08-29) 全媒体运营师 (4-13-01-05) 动画制作员 (4-13-02-02)	室内设计师； 数字媒体设计 师； 多媒体开发工 程师； 视频编辑师； 网页设计师	数字创意建 模、 界面设计、 虚拟现实应 用开发、 数字影像处 理、 游戏美术设 计 社会认可度 高的证书： 三维模型师 (ACAA认证)、 三维动画师 (ACAA认证)、 特效设计师 (ACAA认证) 等。
--	--	--	--	--	---

说明：对应行业参照现行的《国民经济行业分类》；主要职业类别参照现行的《国家职业分类大典》；根据行业企业调研，明确主要岗位类别（或技术领域）。

五、人才培养目标与培养规格

（一）人才培养目标

本专业群对接温州市信息技术与数字经济产业，培养适应区域经济和社会发展需要，拥护党的基本路线，思想政治坚定、德技并修、全面发展，适应各企事业单位对新型信息技术与数字视觉技术的需要，具有良好的沟通表达能力和团队协作精神，具备实践能力和创新意识，掌握数字媒体技术、VR/AR技术、大数据技术、人工智能等知识和技术技能，面向数字媒体、大数据、人工智能等领域的

高素质劳动者和技术技能人才。

数字媒体技术专业的人才将具备全面的专业素养和综合能力，能够适应数字媒体行业的发展需求，并在创新和应用方面做出积极贡献。

1. 技术应用能力：培养掌握数字媒体技术基本理论和专业技能，包括计算机图形学、图像处理、视频编码、虚拟现实等方面的专业知识，能够熟练运用数字媒体技术进行相关设计、制作、开发和应用的的高素质技术技能人才。

2. 创新能力：培养学生的创新思维和实践能力，能够独立思考并解决数字媒体技术领域的问题。学生应具备良好的逻辑思维能力和团队合作能力，能够进行项目管理和创意设计。

3. 跨学科能力：培养学生具备跨学科的知识背景和综合能力，能够将数字媒体技术与其他领域相结合，如艺术设计、传媒传播、人机交互等。学生应具备良好的沟通能力和文化素养，能够与不同领域的专业人士进行有效的合作。

4. 实践能力：培养学生具备实践能力和实际操作经验，能够应对实际项目的需求和挑战。学生应通过实习、实训和项目实践等方式，锻炼解决问题的能力 and 实际操作的技巧。

5. 社会责任感：培养学生具备社会责任感和职业道德，能够在数字媒体技术领域积极参与社会发展，关注信息安全、隐私保护和伦理道德等问题。

面向数字媒体产业，培养适应区域经济和社会发展需要，拥护党的基本路线，思想政治坚定、德技并修、全面发展，适应我国数字媒体产业发展需要，具有良好的沟通表达能力和团队协作精神，具备实践能力和创新意识，掌握VR场景设计、Unity前端开发、三维动画、影视后期特效、室内效果图渲染等知识和技能的高素质人才。

（二）人才培养规格

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. 素质要求

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

(2) 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。

(3) 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。

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

(5) 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。

(6) 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。

2. 知识要求

(1) 掌握必备的思想政理论、科学文化基础知识和中华优秀传统文化知识；

(2) 掌握数字媒体技术专业的基础理论、基本知识与基本技能，了解本专业及相关领域的前沿，关注数字媒体产业的发展方向；

(3) 熟悉与本专业相关的法律法规以及环境保护、安全消防、文明生产等知识；

(4) 掌握视觉设计基础知识，掌握美学、创意设计、设计思维相关知识；

(5) 掌握3D建模与动画基础知识，能够运用相关软件进行二维、三维动画设计和创作能力；

(6) 掌握用户体验设计基础知识，具备开发功能丰富的交互式网站的能力；

(7) 掌握数字视音频非线性编辑、后期合成技术和方法，能够熟练运用拍摄、编辑、特效制作数字影视作品；

(8) 掌握主流游戏引擎的基本操作和应用技术，掌握游戏开发的代码设计以及游戏设计模式；

(9) 掌握面向对象程序设计基础知识

(10) 了解数字产品的产权保护及相关法律法规和行业规范，熟悉数字媒体产品项目的开发及管理的相关知识。

3. 能力要求

(1) 具有探究学习、终身学习、分析问题和解决问题的能力。

(2) 具有良好的语言、文字表达能力和沟通能力。

(3) 具有良好的文案策划、创意设计能力。

(4) 具有良好的图形图像处理 and 平面设计能力。

(5) 具有音视频剪辑、编辑、后期合成, 以及特效制作能力。

(6) 具有一定的2D/3D动画设计和制作能力。

(7) 具有根据行业规范和项目需求进行UI设计、交互设计、用户体验设计, 以及产品 原型设计与制作的能力。

(8) 具有应用主流游戏引擎设计和开发移动游戏、增强现实、或虚拟现实等应用的能力。

(9) 具有综合运用所学专业知识和推理和解决问题、管理时间和资源, 以及规划职业生涯的能力。

六、课程体系与核心课程（教学内容）

课程设置分为公共基础课(含必修、选修)、专业基础课、专业核心课、专业方向(技能)课、专业拓展课、实践环节列出专业开设的课程，体现动手能力培养和基础知识培养两个系统的有机融合。

本专业课程“主要教学内容和要求”应融入思想政治教育和“三全育人”改革等要求，把立德树人贯穿到思想道德教育、文化知识教育、技术技能培养、社会实践教育等各个环节。

（一）公共基础课程（见表 2）

表 2 公共基础课程设置主要教学内容与要求

序号	课程名称	课程目标	课程内容	教学要求	课时
1	军事技能	<p>知识目标： 掌握基本的军事技能，为国家培养综合素质人才和向中国 人民解放军提供合格的后备兵员打好基础；</p> <p>能力目标： 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；</p> <p>素质目标：</p>	<p>1. 共同条令教育与队列训练；</p> <p>2. 战术训练；</p> <p>3. 防卫技能与战时防护训练；</p> <p>4. 战备基础与应用训练；</p> <p>5. 基本生活技能：叠被子、整理内务 以及宿舍的“6S”管理；</p> <p>6. 军体拳。</p>	<p>1. 课程思政：符合新时代思想政治教育的新规律和新时代青年的成长需求，强调四个意识，多方面利用军事元素多、军事技能强、军训参与率高、军训体验感强的军事技能训练，有效发挥课堂育人主渠道作用，增强学生集体荣誉感，坚持按纲施训、依法治训原则，积极推广仿真训练和模拟训练，在宽敞无障碍的运动场地开展。</p> <p>2. 教学方法：本课程实践性强，采用行动导向教学法、四步法、情境教学法、启发式教学法等教学方法。要求教师具有一定的军事理论知识，</p>	112

		培养独立生存能力，养成良好的生活习惯		曾有部队服役经历或具有武装部颁发的四会教练员资格证书。 3. 评价及考核： 采用过程性考核，占比 100%，主要从出勤率、学习态度、学习纪律、内务整理、学习自主性、自觉性等全方位多角度进行考核。	
2	军事理论	<p>知识目标：</p> <p>了解国防基本内容、发展历史、国防法规、国防建设、国防动员与武装力量体制；了解军事思想的形成、军事理论主要内容；了解世界战略格局概况、掌握战略基本理论了解高技术战争的特点、演变历史、军事高技术的种类；掌握国防动员、国防教育的有关内容。</p> <p>能力目标：</p> <p>能关心国防、热爱国防，自觉参加和支持国防建设；能明确我军的性质、任务及军队建设的指导思想，树立科学的战争观和方法论；能正确分析我国周边环境，树立为国防建设、增强综合国力的理想；能树立“科学是第一生产力”的观念。</p> <p>素质目标：</p> <p>具有依法建设国防的观念；具有国家安全意识和忧患意</p>	<p>1. 中国国防包括国防概述，国防法规，国防建设，武装力量，国防动员；</p> <p>2. 国家安全包括国家安全概述，国家安全形势，国际战略形势；</p> <p>3. 军事思想包括军事思想概述，外国军事思想，中国古代军事思想，当代中国军事思想；</p> <p>4. 现代战争包括战争概述，新军事革命，机械化战争，信息化战争；</p> <p>5. 信息化装备包括信息化装备概述，信息化作战平台，综合电子信息系统，信息化杀伤武器。</p>	<p>1. 课程思政：逐步构建“五位一体”国防教育教学体系，增强学生的国防意识，提升军事课的满意度，提高参军入伍的积极性，促进建设“抓特色、创新意、求实效”的国防教育特色学校，筑牢大思政格局下的国防教育课程思政新阵地。</p> <p>2. 教学方法：采用案例教学法、情境教学法、启发式教学法、发现式教学法等教学方法，主要在配有网络的多媒体综合教室开展。坚持课堂教学和教师面授在军事课教学中的主渠道作用，重视信息技术和视频公开课等在线课程在教学中的应用和管理。</p> <p>3. 评价及考核：采用过程性考核与终结性考核相结合的考评方法，其中过程性考核占 50%，终结性考核占 50%。</p>	36

		识；具有爱国主义精神、传承红色基因、增强集体主义观念；激发学习科学技术的热情，树立为国防建设服务的思想。			
3	思想道德与法治	<p>知识目标：</p> <p>通过本课程学习，使学生了解新时代内涵、人生观的基本理论；掌握中国精神的内涵及爱国主义的要求；掌握社会主义核心价值观的基本内容、显著特征和重大意义；掌握社会主义道德的核心和原则，明白吸收借鉴优秀道德成果的价值意蕴；领会习近平新时代中国特色社会主义思想，掌握社会主义法律的本质特征、宪法基本内容和全面依法治国的要求。</p> <p>能力目标：</p> <p>通过本课程学习，使学生具备把握新时代历史使命的政治能力；具备运用科学的世界观、人生观、价值观、道德观和法治观分析问题、解决现实问题的能力；具备践行社会主义核心价值观的行动能力；具备崇德向善的道德实践能力；具备社会主义法治的思维能力。</p>	<p>1. 思想教育：人生观、理想信念、中国精神、社会主义核心价值观等；</p> <p>2. 道德教育：马克思主义道德观、中华传统美德、革命道德、社会公德、职业道德、家庭美德、个人品德等；</p> <p>3. 法治教育：社会主义法律的特征和运行、中国特色社会主义法治体系、中国特色社会主义法治道路、社会主义法治思维、我国宪法法律规定的权利；依法行使法律权利；依法履行法律义务。</p>	<p>1. 课程思政：将立德树人贯穿课程教育教学全过程，采用理论教学与实践教学相结合、线上与线下相结合的教学组织形式，教学中要做到理论联系实际，融知识传授、能力培育、素质提升于一体。</p> <p>2. 教学方法：以“教师主导、学生主体”为教学理念，采取讲授法、案例教学法、情境教学法、探究法、讨论法等多种教学方法，辅之辩论、演讲、观看影视片、新闻播报等多种活动，引导学生学会思辨、学会表达、学会欣赏、学会做人。本课程采用教育部统编教材，将信息技术充分融入课堂教学，增强教学的时代性和吸引力。</p> <p>3. 评价及考核：采用过程性考核与终结性考核相结合的方式，通过理论与实践相结合，重点评价学生的综合素质。平时成绩和期末成绩各占50%；平时成绩包括课堂考勤、课后作业、学习态度、社会实践等；期末考试采用开卷形式，重在考核学生理论联系实际，对具体问题进行分析、解答的能力。</p>	48

		<p>素质目标:</p> <p>通过本课程学习,逐步提升高职学生走向社会发展所需要的思想、文化、身心、法律、职业等方面的综合素质,重点培养高职学生良好的职业意识、职业理想、职业道德、职业态度、职业价值观和职业纪律,更好地促进高职学生成长成材和终身发展。</p>			
4	大学生心理健康教育	<p>知识目标:</p> <p>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;熟悉心理健康的标准及意义;掌握自我调适的基本知识。</p> <p>能力目标:</p> <p>能够准确认识自己,接纳自己,在遇到心理问题时能够进行自我调适或寻求帮助;能积极探索适合自己并适应社会的生活状态。</p> <p>素质目标:</p> <p>具备心理健康发展的自主意识;具备正确的人生观和价值观。</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 大学生生涯发展; 2. 大学生自我意识; 3. 大学生人格培养; 4. 大学生学习与创造; 5. 大学生情绪管理; 6. 大学生压力与挫折应对; 7. 大学生人际交往; 8. 大学生恋爱与性心理; 9. 大学生常见精神障碍预防; 10. 大学生生命教育与心理危机应对。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 课程思政:明确课程教学各环节中的思政教育元素和育人要求,注重“课程思政”的价值聚焦,聚焦育人价值的本源,注重价值导向引导。不断更新和提升专业知识水平和思想政治素养,及时把握专业和思想政治教育动态,增强对心理专业思想教育价值、专业育人内在价值的充分认识。 2. 教学方法:采用理论与体验教学相结合、讲授与训练相结合的教学方法,如课堂讲授、案例分析、小组讨论、心理测试、团体训练、角色扮演、体验活动等方法。教学主要在配有网络的教室完成,也可以在室外进行团体训练。 3. 教学内容与形式:充分利用各种线上资源,如微课视频、教学示范包、心理测评系统等丰富教学手段。在线下也可以调动社会资源,聘请有关 	36

				<p>专家，举办专题讲座等各类活动补充教学形式。</p> <p>4. 评价及考核：采用过程性考核与终结性考核相结合的考评方法，其中过程性考核占 50%，终结性考核占 50%。</p>	
5	大学生 创业教育	<p>知识目标：</p> <p>了解创业的基本内涵和创业活动的特殊性；掌握开展创业活动所需要的基本知识；辩证地认识和分析创业者、创业机会、创业资源、创业计划和创业项目；掌握创业资源整合与创业计划撰写的方法。</p> <p>能力目标：</p> <p>具备必要的创新创业思维；能够独立进行项目策划并开展项目的可行性分析；能应用思维方法与调研需求整合创业资源，撰写创业计划书；提高互联网创办和管理企业的综合素质和能力。</p> <p>素质目标：</p> <p>树立正确、科学的创业观、创业伦理；主动适应经济社会发展 and 人的全面发展需求，明确创业企业社会责任；学习创业思维，理解创业与职业生涯发展的关系积极投身创业</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 创新创业概述； 2. 创新思维训练与创业能力培养； 3. 辨识创业机会和创业风险； 4. 整合创业资源； 5. 组建创业团队； 6. 创业企业申办； 7. 了解创业政策与构建创业平台； 8. 新企业运营管理和实训。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 课程思政：充分发挥“课程思政”理念在大学生创新创业教育中的应用，通过理想信念引领、中华优秀传统文化浸润、思政课程孕育、创新创业实践平台助力、“互联网+”背景等多维发力，发挥思想政治教育在大学生创新创业教育中的引领作用，形成育人合力，培养高素质创新创业的人才。 2. 教学方法：采用案例教学法、实践教学法等多种教学方法，设计与教学内容高度匹配的体验型活动，以学生自我练习反思为主，老师引导为辅，注重“从实际出发，因材施教”，提高学生创新的能力。充分利用以信息技术为代表的新媒体教学手段，以及创新思维教室等校内实训场所，拓宽学习渠道，扩展教育资源，提高教学效率。同时通过开展创新创业能力竞赛等技能性活动的方式开展第二课堂。 3. 评价及考核：采用过程性考核与终结性考核相结合的考评方法，其中过程性考核占 50%，终结性考核占 50%。 	16

		实践；培养团队协作素质；培养创新创业素质、个人发展与国家社会发展相连接的国家意识。			
6	体育与健康	<p>知识目标：</p> <p>掌握一定的健康锻炼知识，了解体育、运动、生理、心理等诸多学科领域的有关知识，能够正确、科学地进行体育锻炼。</p> <p>能力目标：</p> <p>熟练掌握两项以上健身运动的基本方法和技能，常见运动创伤的处置方法，具备健康的体魄，能够从事各种工作的复合型技术技能人才。</p> <p>素质目标：</p> <p>具备团结协作的精神；具备敢于拼搏的精神；具备终身体育的意识。</p>	<p>1. 武术、田径、篮球、羽毛球、健美操，体育舞蹈，乒乓球等相关知识；</p> <p>2. 各类体育项目的规则、组织与编排等内容；</p> <p>3. 国家体质健康测试。</p>	<p>1. 课程思政：将立德树人贯穿课程教学全过程，深入挖掘课程思政元素，采用线上与线下相结合的教学组织形式，教学中做到理论联系实际，融体育知识传授、体育锻炼能力培育、人文素质提高于一体。</p> <p>2. 教学方法：以“教师主导、学生主体”为教学理念，采取讲授法、示范法，情境教学法、案例教学法等多种教学方法，辅之观看体育竞赛等活动引导学生了解与鉴赏体育运动、学会做人与生活。</p> <p>3. 评价及考核：采用过程性考核与终结性考核相结合的考评方法，其中过程性考核占 60%，终结性考核占 40%。</p>	108
7	毛泽东思想和中国特色社会主义社会	<p>知识目标：</p> <p>掌握马克思主义中国化的两大理论成果—毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系的形成发展、主要内容、精神实质、历史地位和指导意义。</p>	<p>1. 马克思主义中国化的两大理论成果—毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系的形成发展、主要内容、精神实质、历史地位和指导意义；</p>	<p>1. 马克思主义中国化的两大理论成果—毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系的形成发展、主要内容、精神实质、历史地位和指导意义；</p> <p>2. 中国共产党不断推进马克思主义基本原理与中国具体实际相结合的历史进程和基本经验。法、案例教学法、情境教学法、讨论法等，增强学</p>	32

	主义理论体系概论	<p>能力目标:</p> <p>能运用马克思主义的立场、观点和方法认识、分析国情,具有初步的分析、研判和解决问题的能力;能理性、辩证地看待、分析社会发展进程中出现的各种问题。</p> <p>素质目标:</p> <p>坚定的拥护中国共产党的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。</p>	<p>2. 中国共产党不断推进马克思主义基本原理与中国具体实际相结合的历史进程和基本经验。</p>	<p>生学习兴趣。本课程采用教育部统编教材,依托超星教学平台,充分运用信息技术手段有效地辅助教学,优化教学过程与教学管理。</p> <p>3. 评价及考核:采取过程性评价与终结性评价相结合的方式,通过理论与实践相结合,重点评价学生的综合素质。平时成绩和期末成绩各占50%;平时成绩包括考勤、作业、课堂表现、社会实践等;期末考试采用开卷形式,重在考核学生理论联系实际,对具体问题进行分析、解答的能力。</p>	
8	习近平新时代中国特色社会主义思想概论课程	<p>知识目标:</p> <p>掌握习近平新时代中国特色社会主义思想的形成过程、核心要义、重要内容、理论特质、历史地位和指导意义。</p> <p>能力目标:</p> <p>能够把理想信念内化于心、外化于行,把个人发展融入民族复兴,成为担当实现中国梦大任的时代新人。</p> <p>素质目标:</p> <p>全面把握马克思主义为什么行,中国特色社会主义为什么好,中国共产党为什么能,树立“四个意识”坚定“四个</p>	<p>1. 习近平新时代中国特色社会主义思想及其历史地位;</p> <p>2. 坚持和发展中国特色社会主义的总任务;</p> <p>3. “五位一体”总体布局;</p> <p>4. “四个全面”战略布局;</p> <p>5. 实现中华民族伟大复兴的重要保障;</p> <p>6. 中国特色大国外交;</p>	<p>1. 课程思政:教学采取理论教学与实践教学相结合、线上与线下相结合、校内与校外相结合的教学模式。以思想政治教育为引领,促进学生的专业学习,培养德才兼备的人才。</p> <p>2. 教学方法:以“教师主导、学生主体”为教学理念,根据教学内容,采取多种教学方法,如:启发式教学法、案例教学法、专题讲授法、情境教学法、体验式教学法等,提升学生的积极性和主动性。</p> <p>3. 评价及考核:采用过程性考核与终结性考核相结合,重点考查学生理论联系实际,分析问题和解决问题的能力。课程的总成绩由平时考核和期末考试两部分组成,平时成绩占50%,期末考试成绩占50%。</p>	48

		自信”坚决做到“两个维护”，具有担当民族复兴大任的使命感。	7. 坚持和加强党的领导。		
9	劳动教育	<p>知识目标：</p> <p>了解劳动的含义及其发展史，领会劳动的价值，理解劳动精神、劳模精神、工匠精神、职业精神的内涵与意义，了解劳动法律法规、劳动安全保护。</p> <p>能力目标：</p> <p>具备运用劳动精神、劳模精神、工匠精神、职业精神指导自身劳动实践的能力；具备完成一定劳动任务所需要的操作能力及团队协作能力；初步具备运用劳动法律法规解决劳动争议的能力。</p> <p>素质目标：</p> <p>树立正确的劳动观念，养成良好的劳动习惯，增强热爱劳动和劳动人民的感情，培育积极的劳动精神，传承和弘扬劳模精神、工匠精神。</p>	<p>1. 劳动及其发展史；</p> <p>2. 劳动价值及其体现；</p> <p>3. 劳动精神；</p> <p>4. 劳模精神；</p> <p>5. 工匠精神；</p> <p>6. 职业精神；</p> <p>7. 劳动安全；</p> <p>8. 劳动成果展示。</p>	<p>1. 课程思政：教学采取理论教学与实践教学相结合、校内与校外相结合的教学模式。课程以劳动实践教育为引领，加强与实习实训、专业服务和创新创业活动相结合，强化劳动实践育人实效。</p> <p>2. 教学方法：紧密联系实际，坚持以马克思主义的劳动价值观教育引领学知识教育，注重劳动实践养成教育、劳动体验式教育，做到劳动知识学习、劳动情感培育和劳动习惯培养相统一，增强教学的针对性、实效性和时代感。</p> <p>3. 评价及考核：考核采用过程性考核与结果性考核相结合，重点考查学生劳动观念、劳动能力、劳动精神、劳动习惯和品质等。课程总成绩由平时和期末考试两部分构成，平时成绩占 50%，期末考试成绩占 50%。</p>	16
10	应急救	<p>知识目标：</p>		<p>1. 本课程旨在通过急救理论与实践教学，融入思想政治教育元</p>	12

	<p>护理论与实践</p>	<p>掌握应急救护的基本理论，包括救护原则、急救程序、常见急症的识别与处理等；熟悉各种急救设备的使用方法和注意事项，如心肺复苏设备、止血带、急救箱等；了解常见意外伤害和突发疾病的预防措施和救护方法，如创伤止血、骨折固定、心肺复苏等</p> <p>能力目标：</p> <p>能够迅速判断紧急情况的性质，并采取相应的救护措施；熟练掌握心肺复苏、止血包扎、骨折固定等基本救护技能，并能在实际操作中准确运用；具备良好的沟通能力和团队协作精神，能够与患者及其家属进行有效沟通，协同其他救护人员完成任务；具备一定的应变能力和创新思维，能够在复杂的应急救护环境中迅速找到解决问题的方案。</p> <p>素质目标：</p> <p>培养学生良好的职业道德和责任心，能够在紧急救护情境中保持冷静、专业的态度；提升学生的团队协作意识和沟通能力，以便在应急救护过程中与团队成员有效配合；培养学生的吃苦耐劳精神和抗压能力，以应对复杂多变的</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 应急救护的概念、原则和重要性 2. 常见急症与意外伤害的识别与处理原则 3. 心肺复苏术（CPR）：包括胸外按压、人工呼吸等 4. 止血技术：各种止血方法的介绍与实践 5. 包扎技术：使用绷带、纱布等材料进行伤口包扎 6. 骨折固定与搬运：骨折的初步固定，以及伤员的正确搬运方法 7. 急救设备的使用与实操：如 AED（自动体外除颤器）等 8. 模拟应急救护场景：进行实战模拟，提升学生应对紧急情况的能力 9. 案例分析：分析真实应急救护案例，总结经验教训 	<p>素，培养学生的社会责任感、职业道德和人文素养。课程着重强调救死扶伤、生命至上的理念，引导学生在掌握应急救护技能的同时，树立正确的价值观、生命观和道德观。</p> <p>2. 采用多种教学方法以全面提升学生的理论与实践能力。通过任务驱动教学法，我们以具体任务为引导，让学生在解决问题中掌握救护知识。同时，我们运用多媒体技术使教学更加直观生动，并结合实践教学法，包括单项技能训练和模拟实战演练，以提高学生的实操能力。此外，还通过案例教学法深化学生对实际救护过程的理解，而讲授与示范的结合则确保了理论与实践的紧密结合。这些方法共同构成了本课程全面、系统的教学体系。</p> <p>3. 评分标准是一个综合体系，主要考量学生在理论知识掌握、实践技能操作以及课堂表现和团队协作能力方面的表现。其中，理论知识掌握（30%），实践技能操作（50%）和课堂表现和团队协作能力（20%）。这一评分标准旨在全面、公正地评价学生在应急救护方面的综合素养。</p>	
--	----------------------	--	---	---	--

		应急救护环境。			
11	形势与政策	<p>知识目标： 掌握习近平新时代中国特色社会主义思想，特别是习近平总书记最新的重要讲话精神；了解和把握国际形势与政策、大国关系，以及中国应对国内外重要事务的政策、路线和方针。</p> <p>能力目标： 具备分析时政新闻大政的基础能力，能够分析多元时政要闻背后的相互联系和其中反映出的国内形势和国际趋势的基本规律。</p> <p>素质目标： 具备关注国家大事的习惯；热爱专业和地域特色，从而进一步培育和践行社会主义核心价值观。</p>	<p>1. 每学期拟定 4 个专题讲座（如：全面从严治党、经济社会发展、涉港澳台事务、国际形势政策等）；</p> <p>2. 遵循教育部办公厅印发的《高校“形势与政策”课教学要点的通知》，紧密围绕党和国家重大理论政策、新时代社会主义现代化建设的形势、国际形势与国际关系等与时俱进设定教学内容。</p>	<p>1. 课程思政：紧密结合国内外形势和高职学生的思想实际，适时地进行形势政策教育，教学中要做到理论联系实际，融知识传授、能力培育、素质提升于一体。</p> <p>2. 教学方法：以“教师主导、学生主体”为教学理念，采取讲授法、案例教学法、情境教学法、讨论教学法等多种教学方法，增强教学的针对性与实效性，不断提升学生的获得感和满意度。</p> <p>3. 评价及考核：采取单元测试方式合成考核成绩。</p>	16
12	大学生职业发展与就业指导	<p>知识目标： 了解职业的一般知识及现代职业发展的趋势；较清晰地了解自己职业生涯发展和规划的决策方式；了解所学专业的现状和发展前景；熟练掌握当前的就业形势、就业政策及</p>	<p>1. 大学生生活与职业起步；</p> <p>2. 自我认知与职业认知；</p> <p>3. 决策与行动计划；</p> <p>4. 职业生涯规划的制作和实施；</p>	<p>1. 课程思政：坚持不懈传播马克思主义中国化的最新理论成果，将思政教育与生涯教育相结合，加强课程的思想政治教育实践，引导大学生在了解自身个性特质的基础上，结合国家和社会发展状况，合理规划职业发展，激励学生自觉把个人职业理想融入到国家事业中去，担当民族复</p>	18

		<p>法规；掌握目标职业对个人专业技能、通用技能和个人素质的要求；熟练掌握求职材料的准备要求；熟练掌握面试礼仪与应对技巧。</p> <p>能力目标：</p> <p>掌握自我探索技能、生涯决策技能、管理技能，能准确定位自己、理性评价自己，合理安排学习与实践的时间，具备较强的社会适应能力，能够快速为融入社会做好准备；能有意识地培养并提升社会适应能力、沟通能力，从而顺利实现职业转变；培养学生根据目标职业对个人知识、技能和素质的要求，合理制定个人大学期间的学业规划的能力。</p> <p>素质目标：</p> <p>激发学生职业生涯发展的自主意识；树立正确的就业观，促使学生理性规划自身未来的发展；提升提高就业竞争力和职业发展能力的自觉性；增强职业生涯成功的自信心。</p>	<p>5. 就业能力培养和就业信息搜集；</p> <p>6. 就业程序指导和求职准备；</p> <p>7. 职业测量和职业心理调适；</p> <p>8. 就业政策、就业权益维护。</p>	<p>兴大任的时代新人，最大限度地实现自己的人生价值。</p> <p>2. 教学方法：以理论与实践教学法为主，在教学中要多开展团队展示的教学活动。在加强基础训练的同时，采用分组讨论法、案例教学法、角色扮演法等的教学方法，充分调动学生思考与行动，激发学生兴趣爱好，主动性和参与性，最大限度地让学生行动起来，调动学生探索问题、分析问题、解决问题的能力，提高教学效果。运用“在做中学”的实践方法，使学生更全面了解目前我国的就业形势与就业政策，将学生连接到就业情景中，并将情景真实化、项目化，形成系统，引导学生树立正确价值观，唤醒就业意识，懂得求职流程，熟悉求职环节，能满足未来的求职需求。</p> <p>3. 评价及考核：采用过程性考核与终结性考核相结合的考评方法，其中过程性考核占 50%，终结性考核占 50%。</p>	
13	高等数	知识目标：	1. 行列式与矩阵、线性方程组。	1. 将立德树人贯穿课程教学全过程，深入挖掘课程思政元素，采用线上	64

	学	<p>掌握高等数学的基本概念、基本原理和基本方法,包括极限、导数、微分、积分等知识点,为后续专业课程的学习打下坚实的数学基础;理解高等数学中的重要思想和方法,如数形结合、化归与转化、分类讨论等,并能够灵活运用这些思想和方法解决实际问题;了解高等数学与其他学科的内在联系,认识数学在科学和技术领域中的重要性和应用价值。</p> <p>能力目标:</p> <p>掌握运用高等数学知识和方法解决实际问题的能力,包括建模、求解、解释和验证等环节;培养学生的空间想象力和数据处理能力,通过高等数学的学习,使学生能够处理和分析复杂数据和图像;增强学生的团队协作能力,通过高等数学的学习和实践活动,使学生能够与他人有效沟通和协作。</p> <p>素质目标:</p> <p>培养学生的逻辑思维能力和抽象思维能力,通过高等数学的学习,使学生能够更加严谨、系统地思考问题;培养学</p>	<p>2. 集合及其运算、关系与函数。</p> <p>3. 命题与联结词、公式等价与蕴含、谓词与量词、谓词公式。</p> <p>4. 图的基本概念、几种特殊图、树及其应用。</p> <p>5. 数学软件的使用。</p>	<p>与线下相结合的班级教学组织形式,教学中做到理论联系实际,融数学知识传授、数学素养培育、数学知识运用于一体。</p> <p>2. 采用理论讲授为主的教学方法,在讲授过程中注重把数学知识与算法联系起来;其次强调学生作业练习。</p> <p>3. 采用过程性考核与终结性考核相结合的考评方法,其中过程性考核占50%,终结性考核占50%。</p>	
--	---	---	---	--	--

		<p>生的创新意识和探索精神，激发学生对数学知识的兴趣和热爱，以及自主学习和终身学习的意识；培养学生的科学素养和人文素养，通过高等数学的学习，使学生能够更好地理解自然界的规律和现象，提高对未来职业发展的认知和规划能力。</p>			
14	大学英语	<p>知识目标： 掌握英语的阅读与听说知识，了解多元文化，学习世界优秀文化。达到《中国英语能力等级量表》三级水平。</p> <p>能力目标： 掌握跨文化交际能力。能听懂涉及日常交际的对话，并有效进行交流。正确掌握和理解日常题材的英文资料并结合专业学习要求，策划、组织和实施相应的实践活动。</p> <p>素质目标： 具有包容、理解、开放、自信的人文情怀。具有健全的人格和道德品质。具有较强的社会责任意识。热爱祖国，热爱社会主义为核心的民族精神。</p>	<p>1. 基础知识模块，包含基础口语和听力；</p> <p>2. 基础阅读模块，包含国内外优秀的阅读素材；</p> <p>3. 基础写作模块，包含职场和生活中主要的应用文写作题材；</p> <p>4. 文化模块，包含中西文化中重要的节日、习俗和优秀文化。</p>	<p>1. 课程思政：将立德树人贯穿课程教学全过程，采用线上与线下相结合的教学组织形式，课程通过培养学生的语言能力、文化品格、思维品质，达到“课程思政”的目的。</p> <p>2. 教学方法：以“教师主导、学生主体”为教学理念，采用情景教学法、互动教学法、任务教学法、项目教学法等开展教学。辅之以选修课、英语角、口语大赛、写作大赛和学生实践活动来提高学生的实践能力。</p> <p>3. 评价及考核：采用过程性考核与终结性考核相结合的考评方法，其中过程性考核占 60%，终结性考核占 40%。</p>	64

(四) 专业群课程设置

1. 专业基础课程（见表 4）

表 4 专业基础课程设置表

课程代码	课程名称	典型工作任务	课程目标	主要教学内容	教学要求	参考学时
5301120015	Unity 编程基础	T1、T2、T4	<p>1. 素质目标：具有遵守各项规章制度、沟通能力和团队合作能力等优良品质。</p> <p>2. 知识目标：了解 C#语言的历史和发展前景。熟悉 C#开发环境和开发工具。掌握 C#编程基础、面向对象基础及面向对象高级。</p> <p>3. 能力目标：具备一定的规范化编程能力、技术文档编制能力、系统开发能力，一种或以上主流开发工具使用能力并具备良好的开发语言的基础，能够解决突发性问题和处理综合性的问题。</p>	<p>1. C#开发环境搭建。</p> <p>2. C#基本语法。</p> <p>3. 变量、运算符、结构语句、方法、方法的高级应用。</p> <p>4. 数组、程序调试。</p> <p>5. 面向对象基础，包括类与对象、访问修改符、构造方法、static 关键字、嵌套类等。</p>	<p>1. 将立德树人贯穿课程教学全过程，深入挖掘软件开发规范等课程思政元素，结合本课程的内容，加强对学生编程规范的培养。</p> <p>2. 教学中要求尽量做到“举一反三”，学生能用不同语言解决同一问题。</p> <p>3. 采用理实一体化教学，在理论知识点讲透彻的基础上，融入实际小案例，强化学生对知识点的理解和掌握。</p> <p>4. 评价及考核：过程性考核和期末考核相结合，过程占 40%，期末占 60%。</p>	56

					5. 本课程教学在专业实训机房进行。	
5301120006	计算机 网络基 础	T1、 T2、 T3、T4	<p>1. 素质目标：具有正确的网络使用价值观，遵守网络管理的法律法规、道德，养成良好的职业岗位素养；具备团队成员善沟通和协作的能力。</p> <p>2. 知识目标：了解 Windows Server 网络操作系统的基本使用，熟悉 Windows 网络操作系统的安装与基本配置，掌握网络管理、账户管理、文件管理、Web 服务、流媒体服务配置等实用技术。</p> <p>3. 能力目标：具备 Windows 网络操作系统的安装与基本配置、网络管理、账户管理、文件管理、Web 服务、流媒体服务配置等实用技术的能力。</p>	<p>1. 网络操作系统的基本概念和技术。</p> <p>2. Windows Server 系统自身地安装、基本配置和使用方法。</p> <p>3. Windows Server 网络管理、账户管理、文件管理、Web 服务、流媒体服务配置。</p>	<p>1. 将立德树人贯穿课程教学全过程，结合课程内容深入挖掘网络安全方面的法律法规等课程思政元素，结合本课程的内容，加强对学生网络安全意识的培养。</p> <p>2. 以实践为主理论为辅，加大学生动手实践练习学时，实现学生学中练、练中学。</p> <p>3. 采用项目式教学，将传统教学和线上教学结合，利用线上教学资源，积极开展线上线下的混合式教学。</p> <p>4. 评价及考核：过程考核 60%，期末考核 40%。5. 本课程教学需在安装了虚拟机的机房进行。</p>	28
5314120001	办公软 件应用	T1、 T2、	<p>1. 素质目标：具有信息意识；具有计算思维；了解数字化创新与发展；具备信息社会责任；具有团队协作精神、严谨的工作态度和吃苦耐劳的精神；具有采</p>	<p>1. 使用 Word 进行文字信息处理；</p>	<p>1. 课程思政：将立德树人贯穿课程教学全过程，深入挖掘职业素养方面的</p>	60

	实训	T3、T4	<p>用信息技术处理问题的素养。</p> <p>2. 知识目标：掌握文字信息处理方法，数据信息处理技术，演示文稿制作与应用；了解信息检索的基本流程，掌握搜索引擎使用技巧以及专用平台的信息检索；理解新一代信息技术及其主要代表技术的基本概念，了解新一代信息技术各主要代表技术的技术特点、典型应用以及与其他产业的融合发展方式；掌握信息伦理知识并能有效辨别虚假信息，了解相关法律法规与职业行为自律的要求。</p> <p>3. 能力目标：能够运用计算机完成信息的获取、处理、分析及发布；能够运用 office 软件中常用的各种文件格式并能按行业工作要求熟练进行文字编辑及排版；能够针对网络信息进行高效的检索；能够了解新兴技术在产业中的应用；能够具备较好信息素养。</p>	<p>2. 使用 Excel 对电子表格中的数据进行处理；</p> <p>3. 使用 PowerPoint 制作的电子演示文稿；</p> <p>4. 使用常用搜索引擎的自定义搜索方法，掌握布尔逻辑检索、截词检索、位置检索、限制检索等检索方法；</p> <p>5. 使用案例介绍新一代信息技术在产业中的应用；</p> <p>6. 使用案例介绍与信息素养相关的法律法规、信息伦理与职业行为自律的要求。</p>	<p>课程思政元素，结合本课程的内容，加强对学生信息获取与应用能力的培养。</p> <p>2. 教学方法：在多媒体计算机机房完成，采用教、学、做一体化的教学模式。</p> <p>3. 课程教学方式：以项目式教学法为主，教学内容围绕 6 个任务的完成展开。</p> <p>4. 评价及考核：过程性考核 100%，针对 6 个任务的完成情况进行评分。</p>	
--	----	-------	--	--	---	--

注：表中“典型工作任务”栏填写表 3 中任务编号。

2. 专业核心课程（见表 5）

表 5 专业核心课程设置表

序	课程	典型	课程目标	主要教学内容	教学要求	开	参
---	----	----	------	--------	------	---	---

号	名称	工作任务				设 学 期	考 学 时
1	三维 建模 技术	T1、T 3	<p>1. 素质目标：培养较强的审美意识和造型能力，培养较高的创造能力和工匠精神，具有良好的心理素质、沟通能力、团队合作能力，树立创新职业素养。</p> <p>2. 知识目标：了解三维建模的应用范围，熟悉模型的创建、材质的设置、灯光的应用及渲染输出设置，掌握三维效果图制作的基本流程，渲染器的安装与使用方法，掌握 V-Ray 渲染器后期渲染设置。</p> <p>3. 能力目标：具有三维软件制作进行模型制作的能力，具备的三维空间表现能力和创建能力。</p>	<p>1. 餐桌椅子、茶几沙发模型创建制作。</p> <p>2. 卧室室内模型制作。</p> <p>3. 卧室室内材质制作。</p> <p>4. 卧室室内灯光制作。</p> <p>5. 餐厅效果图制作。</p> <p>6. 起居室案例制作。</p>	<p>1. 将立德树人的教学理念贯穿整个教学过程，通过深入挖掘课程思政元素，在教学项目中融入思政主题，加强对学生的职业素养与职业道德进行适当地引导，强调学生工匠精神、劳动观念、爱国情怀等养成，培养树立正确的世界观、人生观、价值观，坚定职业操守。</p> <p>2. 课程要求机房安装 3ds Max 软件、Photoshop 软件、V-Ray 渲染器。</p> <p>3. 课程采用示范教学法、任务驱动法和案例教学相结合，利用在线教学资源开展线上线下的混合教学模式。</p> <p>4. 评价及考核：过程性考核 60%，结果性考核 40%。</p> <p>5. 本课程教学在专业实训机房进行。</p>	一	56
2	数字 媒体	T1、T 2、T	<p>1. 素质目标：具备专业认知、岗位责任感和团队协作精神。</p> <p>2. 知识目标：了解各工作岗位的一般要求、工作环境的基本条</p>	1. 数字媒体技术专业介绍。	1. 将立德树人贯穿课程教学全过程，从专业的沿革、现状与前沿的讲解中，激发学生的责任感、使命感与荣誉感，引导学生不断	一	42

	技术 导论	3、T4	件等。 3. 能力目标:具有对职业岗位的认识和理解以及了解企业对员工的基本要求	2. 数字媒体行业现状。 3. 专业培养目标及专业课程体系、教学安排等。 4. 企业现场参观和听取介绍。 5. 数字媒体企业部门构架及工作环境。 6. 数字媒体产品设计制作流程。	提升专业素养。 2. 主要采用班级教学组织形式。 3. 通过专业负责人专业介绍,企业现场参观及听取介绍。 4. 实习场地为校内实训基地和校外实训基地。 5. 评价及考核:学生出勤、表现及认知实习报告综合评价。		
3	图形 图像 处理 技术	T1、T 3、T4	1. 素质目标:具备较强的审美意识、分析问题和解决问题的能力;具有良好的心理素质、良好的沟通能力和团队合作能力。 2. 知识目标:了解图像处理基本知识和应用领域;熟悉 Photoshop 软件的工作界面;掌握软件基本操作、常用工具的使用;创建与编辑选区;图像色彩、色调的调整;绘制与编辑图像、图层与图层样式的应用、路径的创建及应用;通道、蒙版、滤镜的操作及应用;自动化处理图像。	1. Photoshop 基本操作。 2. 常用工具的使用。 3. 图像色彩、色调的调整;绘制与编辑图像。 4. 图层与图层样式的应用。 5. 路径的创建及应用。 6. 通道和蒙版的概念、操作	1. 将立德树人贯穿课程教学全过程,结合课程内容将社会主义核心价值观、中华优秀传统文化、中国梦等时政相关的有教育意义题材的课程思政元素有机结合。 2. 教学中要求尽量做到“精讲多练”,采用教、学、做一体化的教学方式。 3. 采用任务驱动、案例教学,将传统教学和多媒体教学相结合,利用在线教学资源开展线上线下的混合教学模式。 4. 评价及考核:过程性考核 60%,终结性考核 40%。	二	48

			<p>3. 能力目标:能够利用软件能够进行图像编辑、设计、合成、处理; 网页制作以及高品质图片输出等。</p>	<p>及应用</p> <p>7. 滤镜的应用。</p> <p>8. 自动化处理图像。</p> <p>9. 动作的概念及操作方法。</p> <p>10. 图像切片的使用方法。</p> <p>11. 图像的优化方法。</p> <p>12. GIF 动画的制作。</p>	<p>5. 本课程教学在专业实训机房进行。</p>		
4	Unity 引擎制作技术	T1、T2	<p>1. 素质目标:培养认真负责、精益求精的科学态度和严谨工作作风; 具备良好的团队合作意识; 具有爱岗敬业、高度的责任心; 具备标准化意识; 有爱国的使命感与责任感, 有将科学服务于人类的意识。</p> <p>2. 知识目标: 了解 Unity3D 基础知识; 熟悉 Unity 项目开发流程; 掌握开发一般 Unity 项目以及虚拟现实项目的技能。</p> <p>3. 能力目标:能够正确运用 Unity 中知识和技能进行游戏项目及虚拟现实项目的开发。</p>	<p>1. VR 与 Unity 入门。</p> <p>2. Unity 资源应用。</p> <p>3. Unity 脚本开发。</p> <p>4. Unity 图形界面开发。</p> <p>5. 虚拟场景搭建。</p> <p>6. 物理引擎。</p> <p>7. 模型动画交互开发。</p> <p>8. 导航系统的应用。</p> <p>9. 场景特效的应用。</p> <p>10. Unity 综合项目开发。</p>	<p>1. 将立德树人的教学理念贯穿整个教学过程, 通过深入挖掘课程思政元素, 引导学生在实践中逐步加强职业素养与职业道德, 强调学生工匠精神、团队精神、爱国情怀等养成。</p> <p>2. 课堂教学采用班级教学组织形式, 加强学生动手实践部分, 采用教、学、做合一的教学方式。</p> <p>3. 采用项目式教学, 将传统教学和线上教学结合, 利用线上教学资源, 积极开展线上线下的混合式教学。</p> <p>4. 评价及考核: 过程考核 50%, 期末考核 50%。</p> <p>5. 本课程教学在专业实训机房进行。</p>	三	64

				12. VR 虚拟现实综合项目开发。			
5	虚拟现实应用开发	T1、T2	<p>1. 素质目标</p> <p>具有沟通能力、团队合作协调能力，科学的创造能力和创新能力，具有严谨工作态度和高度的责任意识。</p> <p>2. 知识目标</p> <p>掌握在 Unity 平台开发虚拟现实项目的资源素材收集和整理、熟悉项目流程、掌握交互开发、调试及打包。</p> <p>3. 能力目标</p> <p>能够在 Unity 平台通过团队协作完成虚拟现实中小型项目的开发。</p>	<p>在 Unity 平台开发虚拟现实项目的资源素材收集和整理、项目策划、项目构建、掌握交互开发、调试及打包。</p>	<p>1. 将立德树人的教学理念贯穿整个教学过程，通过深入挖掘课程思政元素，以思政主题作品为引加强对学生的职业素养与职业道德进行适当地引导，强调学生工匠精神、文明、爱国情怀等养成。</p> <p>2. 主要采用分组项目实践组织形式。3. 评价及考核：过程考核 40%，期末考核 60%。</p> <p>4. 本课程教学在虚拟现实实训机房进行。</p>	四	64
6	三维动画技术	T1、T3	<p>1. 素质目标：培养学生的审美意识和设计意识，提高的创造能力和创新精神，具有良好的心理素质能够承受一定的压力，有良好的沟通能力和团队合作能力。</p> <p>2. 知识目标：了解三维动画游戏道具分类及特点，熟悉三维动画游戏道具模型制作与整理、UV 拆分、贴图绘制、材质赋予、动画制作等技巧，掌握模型创建、材质设置，掌握摄像机、灯</p>	<p>1. 卡通钉锤设计。</p> <p>2. 蓝色宝刀设计。</p> <p>3. 百宝箱设计。</p> <p>4. 兽骨镰刀设计。</p> <p>5. 战斗直升机设计。</p> <p>6. 高爆地雷设计。</p>	<p>1. 将立德树人贯穿课程教学全过程，结合课程内容深入挖掘学生健康的审美能力等课程思政元素，培养树立正确的世界观、人生观、价值观；在教学项目中融入思政主题，加强对学生的职业素养与职业道德进行适当地引导，强调学生工匠精神、劳动观念、爱国情怀等养成。</p> <p>2. 课程要求机房安装 MAYA 软件。</p>	三	64

			光的运用。 3. 能力目标：能使用三维软件制作游戏动画道具的能力，具备三维空间表现能力和动作制作实践能力。		3. 课程采用示范教学法、任务驱动法和案例教学相结合，利用在线教学资源开展线上线下的混合教学模式。 4. 评价及考核：过程性考核 60%，结果性考核 40%。 5. 本课程教学在专业实训机房进行。		
7	影视后期制作	T3、T4	1. 素质目标：具有创作能力、团结合作精神。 2. 知识目标：了解软件的基本操作与图层运用，熟悉素材的合成、关键帧动画、编辑与渲染、图层的叠加模式、蒙版与遮罩、三维合成等基本知识和操作技能，掌握数字影视特效与合成技术设计与制作的方法。 3. 能力目标：具备在影视节目、影视广告、影视动画中的综合应用能力。	1. 图层、图形创建、动画制作基础。 2. 粒子与光效的应用。 3. 调色技术的应用。 4. 跟踪与稳定技术。 5. 蒙版抠像技术。 6. 高级特效案例。 7. MG 动画项目实践。 8. 节目包装项目实践。	1. 将立德树人贯穿课程教学全过程，结合课程内容深入挖掘学生健康的审美能力等课程思政元素，培养树立正确的世界观、人生观、价值观；坚定职业操守。 2. 教学中要求尽量做到“精讲多练”，学生在学中练、练中学。 3. 采用项目式教学，将传统教学和多媒体教学相结合，利用在线教学资源开展线上线下的混合教学模式。 4. 评价及考核：平时成绩 30%，过程性考核 30%，结果性考核 40%。 5. 本课程教学在专业实训机房进行。	三	64
8	影视特效技术	T3、T4	素质目标： 爱岗敬业，热爱所学专业；良好的伦理道德、社会公德和职业道德修养；具备创新意识和创业能力；具有良好的语言文字表达、人际沟通、团队合作和社会活动能力。	1、三维软件制作基础 2、背景特效制作 3、文字特效制作 4、光效特效制作	1. 将立德树人的教学理念贯穿整个教学过程，通过深入挖掘课程思政元素，引导学生在实践中逐步加强职业素养与职业道德，强调学生工匠精神、团队精神、爱国情怀等养成。 2. 将工作任务设计成“学习模块”，采用项目化教学，按模块	四	64

			<p>知识目标： 熟练使用影视广告制作相关软件；熟练掌握影视广告、栏目包装的基本原理、创意表现、制作技巧、创作规律和综合制作。</p> <p>能力目标： 能单独进行广告影视基础制作；能进行影视短片的拍摄与剪辑等技术应用能力。</p>	<p>5、粒子特效制作</p> <p>6、广告制作</p> <p>7、栏目片头制作</p> <p>8、综合视频合成制作</p>	<p>的不同采用任务驱动、项目导向等教学模式。课程采用示范教学法、任务驱动法和案例教学相结合，利用在线教学资源开展线上线下的混合教学模式。</p> <p>3. 评价及考核：平时成绩 30%，过程性考核 30%，结果性考核 40%。</p> <p>4. 本课程教学在专业实训机房进行。</p>		
9	室内效果图项目实训	T1、T3、T4	<p>1. 素质目标 培养学生的职业素养和敬业精神，使其能够在室内效果图设计与制作过程中保持高度的责任心和专注度；锻炼学生的团队合作能力，学会在团队中发挥自己的专长，协同完成室内效果图的设计与制作任务；提升学生的审美能力和创新思维，使其能够设计出更具创意和美感的室内效果图。</p> <p>2. 知识目标 掌握室内效果图设计的基本原理和方法，包括色彩搭配、光影处理、材质表现等方面的知识；熟悉室内效果图制作的相关软件操作，如 3D 建模软件、渲染软件等，能够高效地完成室内效果图的设计与渲染工作；了解室内设计行业的最新动态和发</p>	<p>1. 项目分析与设计构思</p> <p>2. 方案设计与呈现</p> <p>3. 客户沟通与方案修改</p> <p>4. 室内设计行业动态</p> <p>5. 职业道德与规范</p>	<p>1. 课程通过实践项目，引导学生践行社会主义核心价值观，强调诚信、敬业等职业品质；同时，通过赏析不同文化的设计作品，提升学生的文化素养和审美，并培养团队协作和集体主义精神。此外，课程还着重职业道德与规范的教育，以及创新意识和工匠精神培养，力求将学生塑造成全面发展、德才兼备的室内设计人才。</p> <p>2. 课程采用项目驱动与案例教学相结合的教学方法，通过实际操作、小组讨论和师生互动，使学生在掌握室内效果图制作技能的同时，也培养了他们的创新思维和团队协作能力，从而实现知识与技能、过程与方法、情感态度与价值观的全面提升。</p> <p>3. 评价及考核：平时成绩 30%，过程性考核 30%，结果性考核</p>	四	64

			展趋势,以便将最新的设计理念和技术应用到室内效果图的设计与制作中。 3. 能力目标 能够独立完成室内效果图的设计与制作任务,包括建模、材质贴图、灯光设置、渲染出图等整个流程;具备一定的解决问题的能力,能够在遇到设计或技术难题时,通过自主学习或团队协作找到解决方案;能够与客户或团队成员进行有效的沟通,准确理解并满足他们的需求,确保室内效果图的设计与制作符合预期效果。		40%。 4. 本课程教学在专业实训机房进行。		
10	多媒体作品制作	T1、T2、T3、T4	1. 素质目标:具有通过作品创新训练,具备创新理念、积极主动的创新意识,具备创新能力,提升专业素质。 2. 知识目标:了解创新的几种思维方式;熟悉创新技法的内容,掌握运用创新思维及技法解决现实问题的技能。 3. 能力目标:具备创新技法的运用能力。通过实践活动提升创新能力、动手能力、思维能力、分析解决问题的能力 and 团队合作能力。	1. 调查本专业的创新作品。 2. 制定小组和个人的创新目标。 3. 小组或个人的调查报告。 4. 初步分析本专业所对应行业或有关作品的不足。 5. 一些改变创新思维的训练。	1. 将立德树人贯穿课程教学全过程,结合课程内容深入挖掘职业规划和勇于创新等课程思政元素,加强对 学生职业素养的培养。 2. 课堂教学采用班级教学组织形式,讲授与案例分析相结合、小组讨论与角色体验相结合、经验传授与创新训练实践相结合。 3. 采用任务驱动、案例教学法、项目教学法与讨论法相结合,调动学生的学习的积极性、主动性和创造性。 4. 评价及考核:过程考核 60%, 期末考核 40%。 5. 本课程教学需在机房进行。	四	64

				6. 提出具体改进的创新点。 7. 着手进行作品的改进。 8. 改进作品的制作。 9. 作品的成型。 10. 改进作品的评判。 11. 创新等级的确定。			
--	--	--	--	---	--	--	--

注：表中“典型工作任务”栏填写表3中任务编号。

(五) 实践性教学环节

表6 综合实训课程描述表

序号	课程名称	典型工作任务	课程目标	主要教学内容	教学要求
1	顶岗实习	T1、T2、 T3、T4	1. 素质目标：具有强烈的社会责任感，明确的职业理想和良好的职业道德，具有一定的吃苦耐劳的精神。 2. 知识目标：了解数字媒体应用专业相关工作的内容。熟悉本专业职业岗位的工作流程。掌握本专业岗位的技能要点。	1、数字媒体技术专业技能考核基本技能模块内容； 2、数字媒体技术专业核心职业技能模块内容。	1. 将立德树人贯穿课程教学全过程，深入挖掘职业规划和职业素养等课程思政元素，激发学生的责任感、使命感与荣誉感，引导学生不断提升职业素养，培养学生良好的职业

			3. 能力目标：具备从事数字媒体技术专业平面处理、音视频前期策划中期拍摄后期制作、新媒体策划制作以及运营、虚拟现实项目制作等岗位的能力。		技能。 2. 与企业对接，为毕业后直接工作打下基础。严格执行《职业学校学生实习管理规定》和《高等职业学校数字媒体应用技术专业顶岗实习标准》 3. 评价及考核：实习单位意见（实习态度（10%）、实习纪律（20%）、实习能力（40%）、实习效果（30%）占40%，校内指导教师60%。
2	岗位实习	T1、T2、 T3、T4	知识目标： 1) 了解企业组织结构和部门职责 2) 熟悉设计行业的相关的规范和标准 3) 识记企业各项规章制度和安全文明生产有关规定 4) 熟悉企业工作流程 5) 熟悉企业的生产产品和服务对象 6) 熟练掌握工程图识读与绘制的方法和步骤 7) 熟练掌握设计思想的表达和陈述方式	1. 熟悉企业与项目需求 2. 跟岗实习； 3. 岗位实习	1. 本课程是学生从学习岗位到工作岗位的初步过渡，也是对学生在校期间所学知识的全面系统地检验和总结。通过本课程的学习，能够培养学生综合运用所学知识和技能解决实际问题的能力；激发学生继续学习专业知识的热情；提高学生的沟通能力和职业道德素质；学以致用，与企业对接，为毕业后直接工作打下基础。严格执行《职业学校

			<p>能力目标:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) 能够理清企业组织结构和各部门关系 2) 能够遵守企业的各项管理规定 3) 能够正确识读和绘制工程图纸及相关的技术资料 4) 能够合理制订工作计划和学习计划 5) 能够在设计师的指导下进行室内空间的创意与设计 6) 能够进行设计方案的陈述与表达 <p>素质目标:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) 培养学生诚实守信的职业素养 2) 培养学生良好的沟通组织能力 3) 提高学生的艺术素养 4) 具有安全生产意识和服务意识 5) 具有团队意识和妥善处理人际关系的能力 6) 培养学生独立解决问题的能力 7) 具有计划组织能力和创新能力 		<p>学生实习管理规定》和《高等职业学校数字媒体应用技术专业顶岗实习标准》</p> <p>2. 实习单位意见（实习态度（10%）、实习纪律（20%）、实习能力（40%）、实习效果（30%）占40%，校内指导老师60%。</p>
3	毕业综合实践	T1、T2、T3、T4	<p>知识目标:</p> <p>培养能从事企业及产品的宣传与推广，以市场调查、分析为基础，能</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 艺术基础; 2. 计算机辅助设计基础; 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 将立德树人贯穿毕业设计全过程深入挖掘严谨工作态度和高度的责任意识等课程

	<p>报告</p>	<p>在企事业单位从事虚拟现实开发、视觉传达设计、影视后期处理、UI界面设计等专门设计人才。</p> <p>能力目标：</p> <p>通过专业学习，使学生能系统的掌握专业基础理论及相关学科的知识，并具有在学习中国传统文化、借鉴国外现代视觉传达设计精华的基础上不断创新的能力，同时有较高的专业设计水平和文化艺术修养，以及理论联系实际的工作能力。加深对于设计的理解。验证、巩固课堂讲授的理论知识的必要环节，且通过项目创作，亦可以培养提高学生的动手能力、运用知识解决实际问题的能力。</p> <p>素质目标：</p> <p>掌握正确的设计方法，建立设计的创新思维理念，扩展学生的职业选择面，为将来的职业生涯奠定好基础。</p>	<p>3. 设计基础；</p> <p>4. 平面设计专业能力；</p> <p>5. 职业综合应用能力。</p>	<p>思政元素，培养学生良好的职业道德和职业素养。</p> <p>2. 采用线上和线下混合式指导。</p> <p>3. 评价及考核：毕业设计过程、成果和答辩的综合性考核。</p>
--	------------------	--	---	---

七、教学进程表（见附表）

（教学进程表可分专业（方向）制定）

八、学时与学分分配（见表6）

（一）学时与学分分配

表6 数字媒体技术专业课时与学分分配表

课程类别与性质		课程 门数	基本学分分配		基本学时分配		其它重要学分数学时分配			备注
			学分	学分 占比	学时	学时 占比	选修 学分	小班化 学时	实践 学时	
公共基础课	必修	15	26	20.16%	568	22.49%	0	0	296	
	限选	2	6	4.65%	120	4.75%	4	0	40	
公共选修课	任选	4	8	6.20%	120	4.75%	8	0	40	
群平台课	必修	2	4.5	3.49%	84	3.33%	0	0	56	
专业（方向）课	限选	15	74.5	57.75%	1474	58.35%	0	0	1319	
专业（方向）拓展课	任选	3	10	7.75%	160	6.33%	10	0	120	
合 计		41	129	100%	2526	100%	22	0	1871	
本专业（方向）选修学分占总学分比例：17 % 本专业（方向）实践教学学时占总学分比例：74 %										

（二）素质拓展学分与第二课堂活动

1. 鼓励获取的高水平职业资格（技能）证书

- （1）数字媒体交互设计
- （2）数字创意建模
- （3）虚拟现实应用开发
- （4）数字影像处理

2. 在校期间学生可参与的技能竞赛

- (1) 浙江省大学生多媒体作品设计竞赛
- (2) 全国/浙江省职业院校技能大赛（高职组）数字艺术设计赛项
- (3) 全国/浙江省职业院校技能大赛（高职组）视觉艺术设计赛项
- (4) 全国/浙江省大学生广告艺术大赛
- (5) 中国/浙江省“互联网+”大学生创新创业大赛
- (6) “挑战杯”中国大学生创业计划竞赛
- (7) “挑战杯”全国大学生课外学术科技作品竞赛
- (8) “振兴杯”全国青年职业技能大赛
- (9) 全国/浙江省大学生职业生涯规划大赛
- (10) “蓝桥杯”全国软件和信息技术专业人才大赛视觉艺术设计赛
- (11) 未来设计师——全国高校数字艺术设计大赛
- (12) 东方创意之星设计大赛
- (13) 中国好创意暨全国数字艺术设计大赛
- (14) “码蹄杯”全国职业院校程序设计大赛
- (15) 浙江省大学生职业生涯规划大赛
- (16) 金砖国家技能发展与技术创新大赛虚拟现实（VR）产品设计与开发
- (17) 金砖国家技能发展与技术创新大赛元宇宙教育虚拟仿真资源设计与制作
- (18) 金砖国家技能发展与技术创新大赛数字人创意设计综合技术应用
- (19) 市长杯创意设计大赛

3. 在校期间学生可参与的专业社团

- (1) VR工作室
- (2) 树莓工作室

4. 其它为学生提供的第二课堂活动

- (1) 专业工作室
- (2) 社团、学生会等组织

九、实施保障

（一）师资队伍

数字媒体技术专业的师资队伍具备相关的学术背景和专业知 识，来自计算机科学、数字媒体、设计等相关领域。此外，他们还应具备一定的教学经验和实践经验，能够将理论知识与实际应用相结合，培养学生的实际操作能力，带领学生参加各类学科竞赛，并取得一定的成绩。

1. 队伍结构

学生数与本专业专任教师数比例不高于25:1, 双师素质教师占专业教师比例一般不低于60%, 专任教师队伍要考虑职称、年龄, 形成合理的梯队结构。

队伍结构		比例
职称结构	教授	2
	副教授	2
	讲师	6
	助教	2
	硕士	12
年龄结构	35 岁以下	8
	36 岁-40 岁	4
	41-45	
双师型教师比例	87.5%	
学生数与专任教师数的比例	24.3%	

2. 专任教师

(1) 具有高校教师任职资格证书，具有较强的信息化教学能力，能够开展数字媒体专业课程教学改革与科学研究；

(2) 有理想信念，有良好的师德，较强的敬业精神，具有一定的企业工作经验，熟悉企业岗位任职与职业技能要求；

(3) 有较强的平面设计、视频处理、WEB前端开发等专业知识水平，能胜任所教授的课程；

(4) 每年不少于6月的企业实践经历；

3. 专业带头人

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相关行业、

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。

4. 兼职教师

兼职教师主要从本专业相关的行业企业聘任,具备良好的思想政治素质、职业道德和工匠精神,具有扎实的专业知识和丰富的实际工作经验,具有中级及以上相关专业职称,能承担专业课程教学、实习实训指导和学生职业发展规划指导等教学任务。

(二) 教学设施

教学设施满足本专业人才培养实施需要,包括能满足正常的课堂教学、实习实训所需的专业教室、校内实训条件和校外实训基地等。其中实训(实验)室面积、设施等应达到国家发布的有关专业实训教学条件建设标准(仪器设备配备规范)要求。信息化条件保障应能满足专业建设、教学管理、信息化教学和学生自主学习需要。

1. 专业教室基本条件

专业教室配备智能多功能板、多媒体计算机、投影设备、音响设备,互联网接入或wi-Fi环境,并实施网络安全防护措施;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(实验)条件(见表7)

表7-2 专业其他实习、实训室(基地)配置情况

序号	实习实训室(基地)名称	课程	主要设备配置	实践教学项目	要求
1	影视动画制作实训室	VR 游戏开发、影视动画	应配备电脑、非线性编辑工作站、专业摄像机、镜头、灯光、显示器、投影机、调试系统、调音台、液晶电视	三维动画制作、非线性编辑、影视剪辑	生均仪器设备值≥4000元;生均实训场地面积≥5.3M ²

		制作	等设备，安装三维动画制作、非线性编辑相关软件及工具。	辑、后期编辑与处理、影视特效制作	各机房均配置 50 台电脑。 计算机的配置要求
2	新媒体技术实训室	三维建模、三维动画设计	配备计算机、融媒体快速生产平台、专业显示器	融媒体制作、融媒体发布	高： 处理器：Intel Core 第六代处理器 i7-6700 或以上，主频不低于
3	图像处理实训室	三维建模、三维动画设计、网页设计	配备计算机、扫描仪、彩色打印机、数位板等设备，安装图形图像处理、数字绘画等软件及工具。	数字绘画、广告创意、动态图形设计、人像修图等	3.2Ghz，四核； 内存：16GB DDR4， 频率不低于 2133MHz； 硬盘：1000GB 7200
4	虚拟现实开发实训室	虚拟现实制作	应配备计算机、虚拟现实头盔、全景摄像机、3D 空间跟踪定位器、3D 立体显示器、数据手套等设备，安装 AR/VR 应用开发相关软件及工具；用于游戏引擎基础、虚拟现实应用设计、增强现实应用设计、游戏程序设计等课程的教学与实训。	虚拟现实制作	转 SATA 机械硬盘； 显示器：19 寸低蓝光显示器，提供低蓝光认证； 显卡：≥1GB 显存 DDR5 独立显卡；

3. 校外实训、实习基地（见表 8）

表 8 校外实习实训基地（紧密合作企业）一览表

合作企业名称	合作类型	基地名称及合作内容
**元宇宙中心	双师双能	学生实习、教师挂职
曼恒		
中科泰岳		
**未来立体教育科技有限公司		

公司		
更上		

(三) 教学资源

1. 教材选用 (见表 9)

在进行教材选用时应按照国家规定选用优质教材,禁止不合格的教材进入课堂。学校应建立专业教师、行业专家和教研人员参与的教材选用机构,完善教材选用制度,经过规范程序择优选用教材。

在教材选用时,需遵循以下基本原则:

(1) 重点原则。主要体现以学生为重点,“教、学、做”一体化高职教学理念。强调学生作为教学的主体,以基于工作过程的形式掌握各实践教学中的知识技术。且根据各系(部)专业设置的实际情况,根据课程建设的目标,扶植重点专业、重点课程建设的配套教材出版,促使它们成为学院学科建设和课程建设的龙头。

(2) 创新原则。教材建设要鼓励创新,改变传统的教材内容编排形式,用项目化教学的工作任务作为教学内容,专业内容按照实际应用关系组织编写教材,与现有教材相比,有明显职业教育特色的教材出版。

(3) 效益原则。教材建设应注重效益,关注学生受益面较宽的公共课、基础课教材的出版。

(4) 择优原则。教材选择时建议采用高职高专规范教材,另外应注重在教学使用中效果良好的优秀教材和在国内处于领先水平的学科(专业)所需的教材。除了选用公开出版的教材外,老师应同教材选用机构经过充分论证,根据学校学生、自身教学资源等实际情况,开发出适合本校学生使用的校本教材。这种教材更有针对性,能更好地改善教学效果。

表 9 核心课程教材使用建议表

序号	课程名称	推荐教材
1	虚拟现实应用开发	虚拟现实交互设计(基于 Unity 引擎)(微课版) “十四五”职业教育国家规划教材,李永亮主编,人民邮电出版社,2020 年 9 月
2	三维建模技术	3ds Max/Vray 室内建模与渲染技术

2. 图书文献设备

图书、文献配备能满足人才培养专业建设教科研的工作都需要方便师生查询借阅专业类图书文献，对专业建设和教学有巨大的推动作用。图书、文献资源配备过程应印本文献资源和电子信息资源建设并存，其相应的服务也并存。这样既具有传统图书借阅的形态、功能和优点，又兼备信息技术的优势，能够更好地满足读者用户的需求。另外，图书、文献资源配备需按照服务对象的需求来采集文献资源，形成具有单位特色的文献信息体系，也需按照一定的方针有计划地采集文献资源；按照统一的标准规范有序地组织文献资源；按照科学的程序和方法不断地优化文献资源。

3. 数字资源配备（见表 10）

建设本专业教学资源库与核心课程资源库，把所有音视频资源、教学资源、案例资源、试题库等上传相应平台，便于学生自主学习，做到资源丰富、开放共享、动态更新等功能。

表 10 核心课程网络资源一览表

序号	课程名称	课程性质	立项情况	校企合作情况	网址
1	虚拟现实应用开发	专业平台课	校级精品课程	校企合作	https://www.zjooc.cn/
2	室内效果图项目实训	专业核心课	校级精品课程	校企合作	https://www.zjooc.cn/
3	3ds Max/Vray 室内建模与渲染技术	专业核心课	校级精品课程	校企合作	https://www.zjooc.cn/
4	影视后期制作	专业核心课	校级精品课程	校企合作	https://www.zjooc.cn/
5	网页前端	专业核心课			https://www.zjooc.cn/

	设计				
6	视频编辑	专业技能课			https://www.zjoc.cn/

(四) 教学方法

针对数字媒体技术专业的教学，教师根据专业培养目标和课程教学要求，结合学生的能力和教学资源，采用适合的教学方法和策略。另外，教师应持续关注教学效果，及时调整和改进教学方法，以确保学生能够达到预期的教学目标。

1. 因材施教：了解学生的学习背景、兴趣和能力水平，根据不同学生的特点，采用不同的教学方法和学习资源，以满足个体学生的学习需求。

2. 理实一体化教学：将理论知识与实际应用相结合，通过实践项目、案例分析、实验室实践等方式，让学生在实际操作中学习理论知识，并培养解决实际问题的能力。

3. 案例教学：通过真实的案例，让学生了解数字媒体技术在实际应用中的挑战和解决方案。教师可以引导学生分析案例、讨论解决方案，并培养学生的问题解决和批判性思维能力。

4. 项目教学：组织学生参与实际项目，让他们在实践中学习和应用数字媒体技术专业相关知识。教师可以担任项目导师，指导学生完成项目的各个阶段，并提供反馈和评估。

5. 创新教学方法和策略：鼓励教师尝试新的教学方法和策略，如借助技术工具进行在线教学、利用虚拟现实和增强现实技术进行互动学习等。这些创新方法可以提高学生的参与度和学习效果。

6. 学中做、做中学：鼓励学生在实践中学习，通过实际操作、模拟演练、项目实践等方式，培养他们的实际技能和解决问题的能力。教师可以提供实践机会和指导，同时结合理论知识进行指导和反思。

(五) 学习评价

对学生的评价是教学过程中非常重要的一环，我们通过以往的经验总结和学习到其他高校的经验，采用了多种评价方式和方法：

1. 期末考试：传统的笔试形式，可以评估学生对知识的掌握程度和理解能力。

2. 作业和项目评价：通过布置作业和项目，评估学生的实际操作能力、问题解决能力和创新能力。

3. 口头报告和演示：要求学生进行口头报告或演示，评估他们的表达能力、沟通能力和展示技巧。

4. 个人或小组项目评估：通过评估学生在个人或小组项目中的表现，评估他们的团队合作能力和领导能力。

5. 实习评价：对学生在实习期间的表现进行评估，评估他们在实际工作环境中的适应能力和职业素养。

6. 参与度和课堂表现评价：评估学生在课堂上的参与度、提问能力和讨论能力。

7. 学习日志和反思：要求学生撰写学习日志和反思，评估他们的学习态度、自我反思和成长能力。

8. 综合评价：综合考虑上述评价方式的结果，给予学生综合评价，包括学术成绩、实践能力、创新能力、团队合作能力等。

学生的学习评价应该是多元化、客观公正的，旨在全面评估学生的认知、技能和情感等方面的发展。评价结果应及时反馈给学生，并用于教学改进，以帮助学生实现学习目标。

1. 多元化评价：评价内容应兼顾认知、技能、情感等方面，不仅仅关注学生的知识掌握程度，还要评估他们的实际操作能力和综合素养。

2. 公正和客观：评价应基于明确的评价标准，评价过程应客观、公正，避免主观偏见和歧视。

3. 及时反馈：评价结果应及时反馈给学生，帮助他们了解自己的优势和不足，并提供改进的建议。

4. 持续改进：评价结果应作为教学改进的参考，教师应根据评价结果调整和改进教学方法，以提高学生的学习效果。

（六）质量管理

建立健全质量保障体系，建立起一个任务明确、职责明确、权限明确的质量保障体系，实现各方面的协调和促进，提高教学质量，确保人才培养质量的持续提升。

1. 设立质量保障机构：学校设有教务处、科研处、督导处，各二级学院也设有督导和教学评价领导小组，负责制定和执行质量保障策略、政策和措施。

2. 制定质量保障政策和标准：学校有制定明确的质量保障政策和标准，包括教学目标、课程设置、师资队伍建设、教学方法和评价体系等方面的要求。这些政策和标准均与学校的整体发展战略相一致。

3. 教学诊断与改进：定期对教学过程和教学效果进行评估和反馈。通过教学评价、学生反馈、教学观摩等方式，发现问题和改进教学方法，以提高教学质量。

4. 师资队伍建设：重视师资队伍的培养，确保教师具备相关的学术背景和实践经验。提供教师培训和发展机会，鼓励教师参与学术研究和教学创新，以提高教学质量。

5. 学生参与和反馈：鼓励学生参与教学质量保障工作，提供学生反馈渠道，听取他们的意见和建议。学生的参与和反馈可以为质量保障工作提供重要的信息和改进方向。

6. 持续改进：质量保障工作应是一个持续改进的过程。根据教学诊断和质量年报的结果，及时调整和改进教学策略、方法和评价体系，以适应不断变化的教学需求和学生需求。

十、毕业标准

（一）学分要求

数字媒体技术专业，获得至少129学分（不包含第二课堂素质拓展活动学分和专业社会实践学分），其中公选课要求8学分。

（二）职业资格证书要求

1. 证书获取范围（见表8）

表8 基本技能证书与职业资格（技能）证书

序号	证书类型	证书名称	级别	发证机构	考证安排	支撑课程
1	基本技	浙江省高校计算	一级	浙江省	每年4	办公软件

	能证书	机等级证书		教育厅	月、11 月	应用实训
2		全国高等学校英语应用能力等级证书	B级	高等学校英语应用能力考试委员会	每年6月、12月	大学英语
3		浙江省大学英语等级证书	三级	浙江省教育厅	每年6月、12月	大学英语
1	职业资格(技能)证书	浙江省计算机二级高级办公软件应用	二级	浙江省教育厅	每年4月、11月	办公软件应用实训
2		浙江省计算机二级动漫设计	二级	浙江省教育厅	每年4月、11月	三维建模技术、三维渲染技术
3		计算机技术与软件专业技术资格(水平)考试多媒体应用制作技术人员等	初级、中级	浙江省人力资源和社会保障厅	每年5月、11月	图形图像处理技术、多媒体作品制作、视频剪辑与制作、影视后期制作、影视特效技术、程序设计基础、Unity编程基础
		短视频培训	初级	温州市鹿城区人力资源和社会保障局	大三上学期	剧本分镜设计、图形图像处理技术、影视后期制作、视频剪辑与制作

2. 证书获取要求

学生毕业前必须通过1项与专业相关的职业资格(技能)认证或基本技能认

证，和校级及以上技能参赛经历；获得校级技能竞赛三等奖及以上可替代职业资格证书（技能）认证或基本技能认证。

十一、“劳模精神数字媒体技术”课程思政人才培养路径

挖掘劳模精神融入数字媒体技术专业教学、融入专业实践、融入技能竞赛，根植于马克思主义关于人的全面发展学说，引入现代人本主义思想、心理学知情意信行等理论，立足中华文明审美，提出了“技德交融”，强化思想政治教育的铸魂引领作用；提出了“以文化人”，突出中华优秀传统文化特色；提出了“技文贯通”，实现数字媒体技术与思想政治教育、优秀传统文化教育、技术专业教育的有机融合。

十二、继续专业学习深造建议

对于高职数字媒体技术专业的学生来说，继续专业学习深造是提升自身能力和职业发展的重要途径。继续专业学习深造需要明确学习目标，选择适合自己的学习路径，并注重实践能力的提升和与行业的联系。不断学习和更新知识，才能适应数字媒体技术领域的快速发展和变化。

1. 确定学习目标：在选择深造方向之前，先明确自己的学习目标和职业规划。考虑自己的兴趣和优势，选择与数字媒体技术相关的专业领域，如影视栏目包装、三维建模、三维动画、虚拟现实、增强现实、数据分析、平面设计、视觉设计等。

2. 学术研究：如果对学术研究感兴趣，可以考虑专升本，攻读硕士或博士学位。选择知名的高校或研究机构，师资力量雄厚，研究方向与个人兴趣相符。

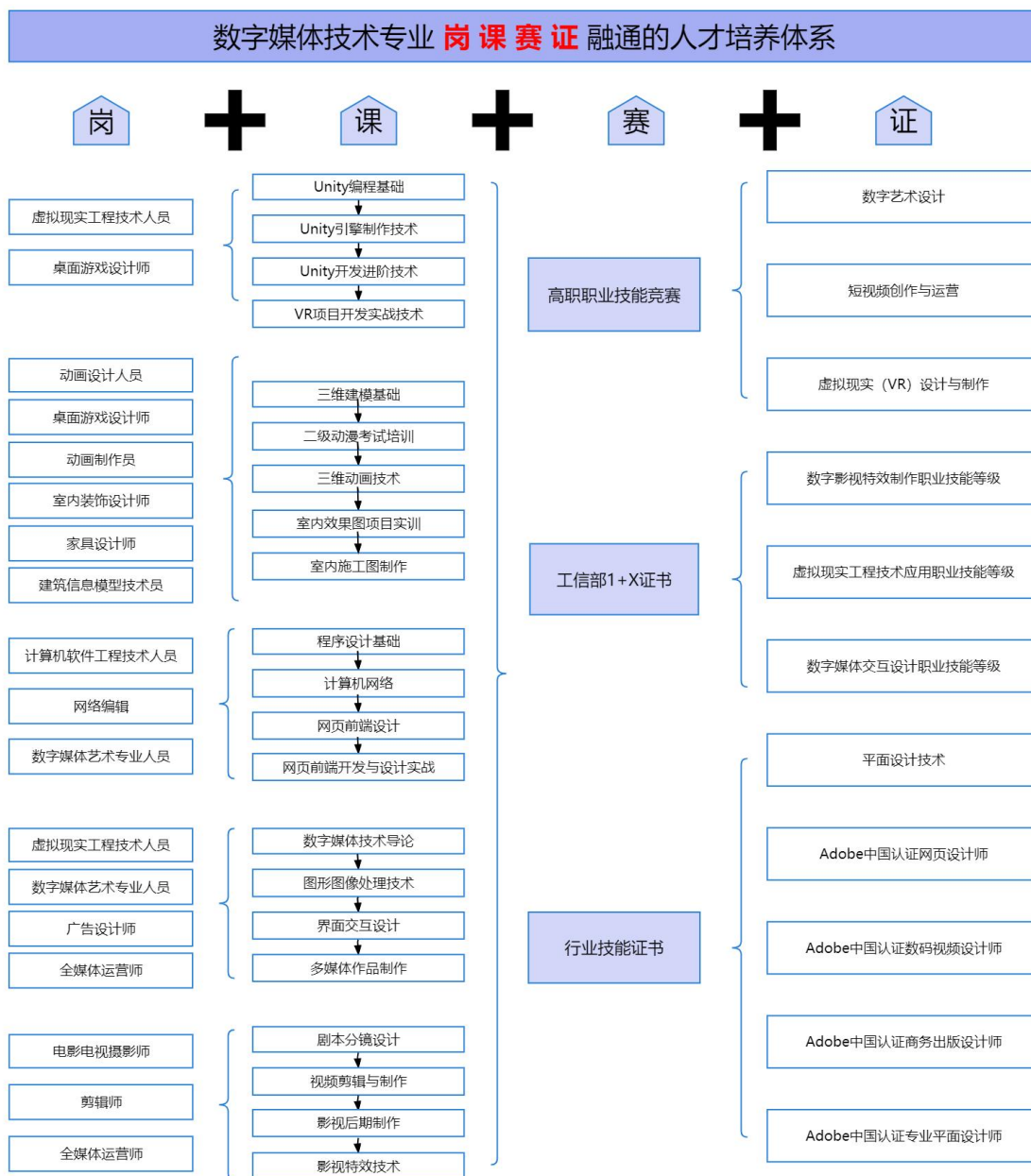
3. 职业培训：如果更注重实践能力的提升，可以选择参加职业培训课程或职业技能认证培训。这些培训通常由行业权威机构或专业机构提供，能够帮助学生系统学习和掌握数字媒体技术的最新发展和应用。

4. 参与项目实践：参与实际项目是提升实践能力的有效方式。可以主动参与校企合作项目，积累实际经验，锻炼解决问题和团队合作的能力。

5. 学习资源：利用互联网和在线学习平台，获取相关领域的学习资源。有许多优质的在线课程、教学视频和学术论文可供学习和参考。

6. 与行业保持联系：与行业保持紧密联系，关注行业的最新动态和趋势。参加行业会议、研讨会和展览，与行业专业人士进行交流，了解行业需求和就业前景。

十三、“岗课赛证”融通人才培养体系



十四、附录

2022 级普高（单考单招）数字媒体技术专业（方向）教学进程表

编制人：郑丛、王菲瑶 审核人：_____ 二级学院院长：_____ 日期：

附件一

2022 级数字媒体技术专业教学进程表

课程类别	课程性质	课程类型 A/B/C	课程名称	考核方式	学分	计划学时	小班 化学时	学时分配		实际 安排 教学 周数	学期总周数及周课时安排						备注	
								理	实		一	二	三	四	五	六		
								论	践		20 周	20 周	20 周	20 周	20 周	18 周		
公共基础课	必修	C	军事技能	C	2	112			112		2W							
		A	军事理论	C	2	36		36		16		2					线上线下相结合	
		B	思想道德与法治	C	3	48		32	16	14		3						
		B	大学生心理健康教育	C	2	36		16	16			2	√	√				集中八周(线上 16 学时, 线下 16 学时)
		A	大学生创业教育	C	1	16		16				√						
		B/C	体育与健康	C	2	72		4	68	14/16		2	2					
		B	毛泽东思想和中国特色社	S	2	32		24	8			4						5—10 教学周

			会主义理论体系概论													
	B		习近平新时代中国特色社会主义思想概论课程	S	3	48		40	8		5					11—18 教学周
	B		劳动教育	C	1	16		4	12		√	√				
	B		急救护理理论与实践	C	0.5	12		4	8		√					
	A		形势与政策	C	1	16		16			√	√	√	√		
	B		大学生职业发展与就业指导	C	1	18		10	8				1			集中八周
	应修小计				20.5	462		202	256		11	9	1	0	0	0
	限选	A	高等数学◎	C	4	64		64		14/16	2	2				2 门及以上
A		大学英语◎	C	4	64		64		14/16	2	2					
C		体适能◎	C	1	36		0	36	16				1	1		含体质健康测试 16 学时
应修小计				9	164		128	36		4	4	1	1	0	0	
公共基础课应修选合计				29.5	626	0	330	292		15	13	2	1	0	0	
公共选修课	任选	B/C	见各学期公布的全院公共选修课汇总表	C	12	180		120	60	15		4	4	4		2-16W

素质拓展活动	任选	C	见学工部及分院第二课堂 素质拓展活动汇总表	C	10	人文艺术素养学分不低于 2 学分； 体育素养学分不低于 1 学分，开展形式为阳光长跑课外体育锻炼活动，在第 3 学期开展。												
	公共选修课及素质拓展活动应选合计					22	180		120	60		0	4	4	4			
专业群平台课	必修	B	Unity 编程基础★	S	3	56		24	32	14	4							
		B	计算机网络基础	S	2	28		14	14	14	2							
		B	信息技术导论	S	4	60		24	36	15		4						
	群平台课应修合计					9	144		62	82		6	4	0	0	0	0	
专业 (方向) 课	VR 设计 模块	B	Unity 引擎制作技术★	S	4	64		16	48	16		4						
		B	Unity 开发进阶技术★	S	4	64		16	48	16			4					
		B	VR 项目开发实战技术	S	4	64		16	48	16				4				
			小 计		12	192		48	144		0	4	4	4	0	0		
	三维 设计 模块	限选	B	图形图像处理技术★	S	3	56		16	40	14	4						
			B	视频剪辑与制作★	S	4	64		16	48	16		4					
			B	三维建模基础★	S	4	64		16	48	16		4					
			B	二级动漫考试培训	S	4	64		16	48	16			4				
			B	UI 设计与制作★	S	4	64		16	48	16				4			
			B	三维动画技术★	S	4	64		16	48	16				4			

			小 计		23	376		96	280		4	8	4	8	0	0		
综合 训练 课程		C	专业社会实践◎	C	2	48			48		2W	2W	2W	2W	2W		全部为课外学时	
		C	岗位实习◎	C	16	384			384						16W			
		C	毕业实习◎	C	12	288			288								12W	
		C	毕业综合实践报告◎	C	4	96			96								4W	
			小 计		34	816	0	0	816		0	0	0	0	0	0		
	专业（方向）课应选合计				69	1384	0	144	1240		4	12	8	12	0	0		
专业（方向） 拓展课	任选	B	影视合成技术	C	4	64		16	48	16			4				四选二	
		B	短视频制作	C	4	64		16	48	16			4					
		B	网页前端设计	C	4	64		16	48	16			4					
		B	UE4 动画设计	C	4	64		16	48	16			4					
		B	网页前端开发与设计实战	C	4	64		16	48	16				4			三选一	
		B	摄影摄像基础	C	4	64		16	48	16				4				
		B	三维渲染技术	C	4	64		16	48	16				4				
	专业（方向）拓展课应选合计				12	192		48	144		0	0	8	4	0	0		
考试周											1W	1W	1W	1W	1W	1W		
机动周											1W	1W	1W	1W	1W	1W		

数字媒体技术专业	合计		141.5	2526	0	704	1818		25	33	22	21	0	0	
----------	----	--	-------	------	---	-----	------	--	----	----	----	----	---	---	--

注：

1. 表中课程名称后加注★符号的为核课程，加注◎符号的为实施分层分类教学的课程，小班学时包含小班学时。
2. 表中的课程类型有三种：A表示理论课程；B表示理实一体课程；C表示集中进行的实训课程。
3. 表中的课程学时数表示方法有三种：
 - (1) A、B两类课程以学时数表示；
 - (2) C类课程中，实训周以“周数”表示，例如“2W”表示该课程连续安排2周，每周按24学时计；
 - (3) 以讲座、实践活动等形式开展的课程用√表示。
4. 专业拓展课中的课程编排方式有以下两种：
 - (1) 以单门课程形式供学生任选；
 - (2) 以课程模块形式供学生任选。