



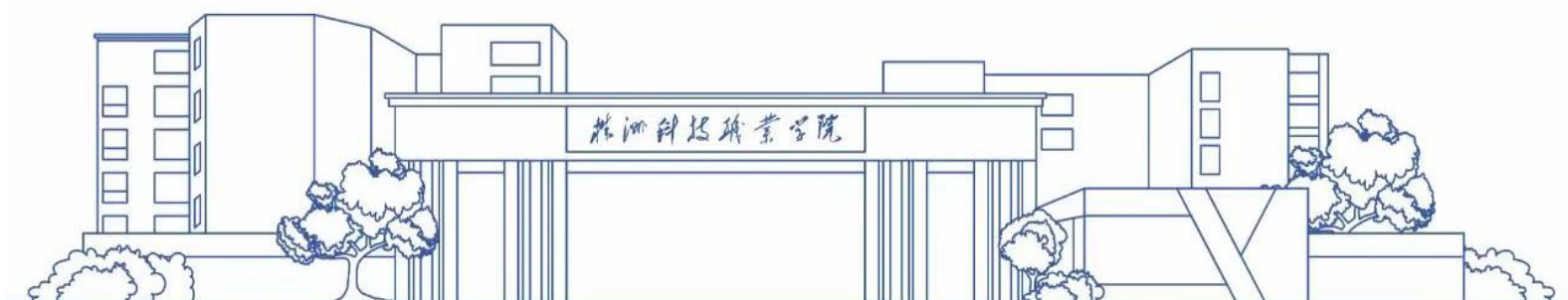
株洲科技职业学院

ZHUZHOU VOCATIONAL COLLEGE OF SCIENCE AND TECHNOLOGY

数字媒体技术专业 人才培养方案

专业代码：	510204
适用年级：	2025 级
专业带头人：	谢树新（校内）/ 刘沛东（校外）
学院审批人：	谢树新
审批时间：	2025.7
学校审批人：	陈美仁
学校审批时间：	2025.8

株洲科技职业学院



目 录

一、概述	1
二、专业名称（专业代码）	1
三、入学基本要求	1
四、基本修业年限	1
五、职业面向和职业资格证书	1
（一）职业面向	1
（二）职业资格证书	2
六、培养目标与培养规格	3
（一）培养目标	3
（二）培养规格	4
（三）人才培养特色	5
七、课程设置及要求	7
（一）课程体系	7
（二）课程教学要求	10
八、教学进程总体安排	42
（一）教学进程总体安排	42
（二）学时学分比例	47
（三）任选课程开设情况	48
九、师资队伍	49
十、教学条件	50
（一）教学设施	50
（二）教学资源	52
（三）教学方法	53
（四）学习评价	54
（五）质量管理	56

十一、毕业要求	56
(一) 学分要求	57
(二) 学业要求	57
(三) 素质要求	57
(四) 证书要求	57
(五) 其他要求	57
十二、附录	57
附录 1：教学进程安排表	58
附录 2：人才培养方案课程变更审批表	59
附录 3：学分认定与转化	60
附录 4：专业建设指导委员会论证意见表	61
附录 5：人才培养方案制定与审议	62

专科数字媒体技术专业人才培养方案

一、概述

为适应科技发展、技术进步对行业生产、建设、管理、服务等领域带来的新变化，顺应数字内容服务、影视节目制作等行业数字化、网络化、智能化发展新趋势，对接新产业、新业态、新模式下数字视觉设计、交互设计、影视后期制作等岗位（群）的新要求，不断满足数字媒体技术领域高质量发展对高素质技能人才的需求，推动职业教育专业升级和数字化改造，提高人才培养质量，遵循推进现代职业教育高质量发展的总体要求，参照国家相关标准编制要求，制订本方案。

二、专业名称（专业代码）

专业名称：数字媒体技术

专业代码：510204

三、入学基本要求

中等职业学校毕业、普通高级中学毕业或具备同等学力者

四、基本修业年限

三年

五、职业面向和职业证书

（一）职业面向

1. 数字媒体技术专业毕业生职业发展路径

数字媒体技术专业毕业生职业发展路径见表 1。

表 1 数字媒体技术专业毕业生职业发展路径

岗位类型	岗位名称	岗位要求
目标岗位	平面设计师	具备图形图像处理、三维软件基础和平面设计的能力。
	用户界面设计师	具备用户界面设计、交互设计和原型设计的能力。
	三维建模师	具备三维建模、材质、贴图、灯光、渲染的知识和技巧。

岗位类型	岗位名称	岗位要求
	剪辑师	具备音视频采集、编辑后期合成处理的能力。
发展岗位	动画设计师	具备一定的2D/3D动画设计和制作能力。
	高级数字影视特效师	具备制作特效、编辑后期合成处理的能力。
迁移岗位	网页设计师	具备一定的程序设计基础知识，设计并实现简单Web网站和前端交互的能力。
	虚拟现实产品设计师	具备设计并实现简单虚拟现实交互和场景漫游的能力。
	特效总监	具备制作特效、编辑后期合成处理的能力和管理能力。

2. 数字媒体技术专业职业面向

数字媒体技术专业职业面向见表 2。

表 2 数字媒体技术专业职业面向表

所属专业 大类 (代码)	所属专业 (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)	职业资格证书 举例
电子信息 大类 (51)	计算机类 (5102)	数字内容 服务 (657) 影视节目 制作 (873)	视觉传达设计人员 (2-09-06-01)、 数字媒体艺术专 业人员 S (2-09-06-07)、 全媒体运营师 S (4-13-01-05)	目标岗位： 平面设计师；用户 界面设计师；三维 建模师；剪辑师 发展岗位： 动画设计师；高级 数字影视特效师 迁移岗位： 网页设计师；虚拟 现实产品设计师； 特效总监	数字媒体交互 设计（初级/中 级）；数字创意 建模（初级）； 界面设计（初级 /中级）；；虚拟 现实应用开发 （初级）；数字 影像处理（初级 /中级）。

（二）职业证书

1. 通用证书

本专业相关的通用证书有高等学校英语应用考试证书、全国计算机等级证书、普通话水平测试等级证书，证书与课程的融合见表 3。

表 3 数字媒体技术专业证书一览表

证书名称	颁证单位	建议等级	融通课程
高等学校英语应用能力考试证书	高等学校英语应用能力考试委员会	A 级及以上	大学英语
全国计算机等级证书	教育部考试中心	一级及以上	信息技术
普通话水平测试等级证书	湖南省语言文字工作委员会	三级甲等及以上	语言类课程

2. 职业资格证书/职业技能等级证书/执业资格证书

本专业相关的职业资格证书有数字媒体交互设计职业资格证书、数字创意建模职业资格证书、界面设计职业资格证书、虚拟现实应用开发职业资格证书和数字影像处理职业资格证书等，其内容与课程的融合见表 4。

表 4 职业技能等级证书/职业资格证书一览表

序号	证书名称	颁证单位	建议等级	融通课程
1	数字媒体交互设计	人力资源社会保障部备案的社会培训评价组织或行业协会（如中国职业技术教育学会）	初级 中级	构成基础、图形图像处理、三维软件基础、用户界面设计、交互设计、图文编辑技术、品牌策划与设计、网页设计、网站开发实训
2	数字创意建模	人社部备案的职业技能鉴定机构或行业协会	初级	构成基础、图形图像处理、三维软件基础、三维动画制作、虚拟现实应用技术、特效制作技术
3	界面设计	人社部授权的社会培训评价组织或专业机构（如 UI/UX 设计行业协会）	初级 中级	构成基础、图形图像处理、用户界面设计、交互设计、三维动画制作、数字文创产品开发与设计
4	虚拟现实应用开发	人社部认证的虚拟现实行业评价机构（如虚拟现实产业联盟）	初级	图形图像处理、三维软件基础、短视频策划与制作、特效制作技术、虚拟现实应用技术
5	数字影像处理	人社部门备案的职业技能鉴定机构或专业协会（如中国图像图形学学会）	初级 中级	摄影摄像技术、数字音视频技术、短视频策划与制作、数字文创产品开发与设计、特效制作技术、融媒体技术

六、培养目标与培养规格

（一）培养目标

本专业培养能够践行社会主义核心价值观，传承技能文明，德智体美劳全面发展，具有一定的科学文化水平，良好的人文素养、科学素养、数字素养、职业

道德、创新意识，爱岗敬业的职业精神和精益求精的工匠精神，较强的就业创业能力和可持续发展的能力，掌握扎实的科学文化基础和数字媒体技术理论，具备平面设计、网页设计、创意设计与特效合成、三维建模等能力。面向数字内容服务、影视节目制作等行业的视觉传达设计员、数字媒体艺术专业人员、全媒体运营师等职业，能够从事视觉传达设计、界面与交互设计、数字文创产品设计、音视频编辑等工作的高技能人才。

毕业 1-2 年能够胜任用户界面设计、创意设计、三维建模等工作，毕业 3-5 年能够胜任高级数字影视特效师、动画设计师、虚拟现实产品设计师等职业岗位工作。

（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。

表 5 数字媒体技术专业毕业生培养规格

类型	编号	培养规格
素质目标	Q1	坚决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、遵纪守法、崇德向善、诚实守信、尊重生命，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、创新思维。
	Q4	勇于奋斗、乐观向上，具有自我管理意识、职业生涯规划意识，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、卫生及行为习惯。
	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	具有良好的生活习惯、行为习惯和自我管理能力。
	Q8	具有感受美、表现美、鉴赏美、创造美的能力。
知识目标	K1	掌握必备的思想政理论、科学文化基础知识、中华优秀传统文化知识及通用劳动知识。
	K2	熟悉与本专业相关的法律法规及环境保护、安全消防、文明生产等方面的知识。
	K3	了解数字内容制作相关的艺术、技术背景知识。

类型	编号	培养规格
	K4	掌握平面构成和色彩构成的基本知识。
	K5	掌握数字媒体导论、图文编辑技术基础的基础知识。
	K6	掌握三维模型制作的基础知识。
	K7	掌握用户界面设计、网页设计的基础知识。
	K8	掌握面向对象程序设计基础知识。
	K9	掌握数字音视频非线性编辑、后期合成技术和方法。
	K10	掌握虚拟现实技术设计和交互设计的基础知识。
	K11	掌握动效设计、二维与游戏设计与制作基础知识。
能力目标	A1	具有良好的语言、文字表达能力和沟通能力。
	A2	具有必备的劳动能力。
	A3	具有适应产业数字化、智能化发展需求的基本技能。
	A4	具有终身学习和可持续发展的能力。
	A5	具有阅读本专业技术资料，自主学习本专业新技术、新开发工具，获取新知识的能力。
	A6	具有办公软件操作技能、文案展示、创意设计能力。
	A7	具有采集、排版、处理图形图像素材，平面设计的能力。
	A8	具有数字媒体导论、图文编辑技术、字体设计的能力。
	A9	具有一定的二维、游戏设计与制作能力。
	A10	具有用户界面设计、交互设计和制作、页面设计制作的能力。
	A11	具有数字音创意设计、编辑、后期合成及融媒体技术能力。
	A12	具有产品虚拟现实交互和简单场景虚拟漫游制作的能力。
	A13	具有使用三维软件，制作三维产品模型的能力。
	A14	具有综合运用专业知识推理和解决问题的能力。

（三）人才培养特色

构建“双主体、三特色、四阶段、四融合”的人才培养模式（如图 1 所示）。在人才培养中，以学生为中心，以立德树人为宗旨，以产教融合为主线的理念实施教学改革。以“项目制教学”“企业化实训”“职业化评价”为特色。将专业技能和

企业职业素养双线融合，贯穿学生“四阶段”培养全过程，形成人才培养“职业启蒙-职业唤醒-职业养成-职业助行”和“岗位认知-岗位深入-岗位熟练-岗位综合”的双路径。通过校内与行业的教学标准对接职业标准、教学内容对接典型任务、教学过程对接工作流程、职业素养对接企业文化的四融合，融入思政教育、双创教育以及岗课赛证，通过“双主体、三特色、四阶段、四融合”的培养模式，最终达成专业人才培养目标。

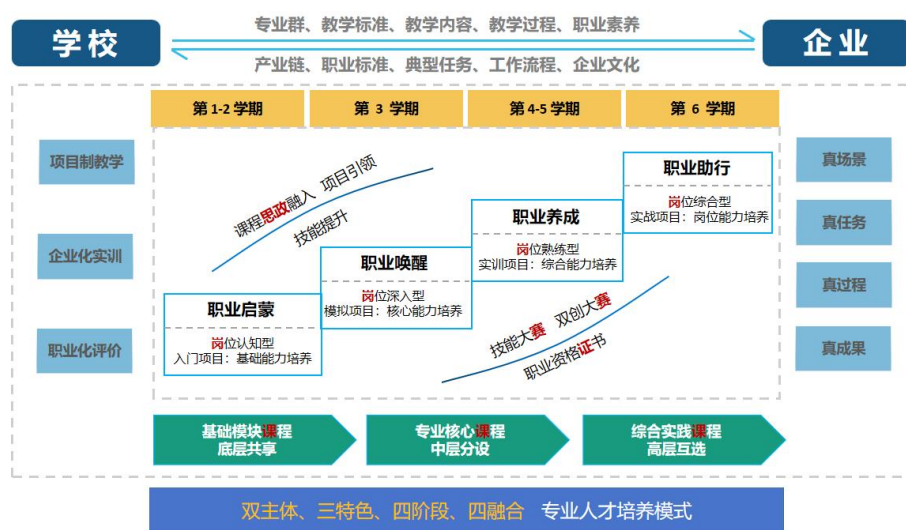


图 1 “双主体、三特色、四阶段、四融合”人才培养模式

第一阶段：职业启蒙阶段

主要对学生进行思想政治教育、入学教育、通识能力教育。有计划有步骤地组织学生进行职业观摩和职业体验，通过专职教师、企业导师的言传身教，让学生了解数字媒体技术工作过程和岗位性质，使学生建立职业认知，树立正确的职业价值意识，明确努力方向，为之后的职业养成阶段打下基础。

第二阶段：职业唤醒阶段

在学习完部分专业基础课后，带领学生到企业（行业）参观，进行认知实习，让学生了解真正的企业工作环境、工作任务、工作流程，学生借助所学的专业知识提出相关问题，增进对职业氛围的感受。通过模拟项目与仿真项目的实践让学生掌握企业产品生产的主要工作流程，并能较好地完成模拟项目的实训任务，为职业养成阶段累积经验。

第三阶段：职业养成阶段

以案例的形式呈现颗粒化理论和技能知识，穿插素质和思政教育，同时与企业合作，设计真实案例，通过“案例教学”，引导学生更深一步理解职业特点，进入职业角色，进而能够有目标有方向地规划职业生涯。通过职业养成阶段教育，让学生树立职业价值观、职业使命感和职业素养，初步掌握数字媒体技能，为职业助行阶段打下坚实的能力和素质基础。

第四阶段：职业助行阶段

为期 6 个月的顶岗实习，由学校实习部门和合作企业联合对学生进行综合考核，通过顶岗实习，使学生进一步熟练掌握专业技能，培养创意思维，在职业意识、职业道德和基本职业技能等各方面能够达到用人单位对初聘人才的岗位要求，为学生进入社会成为数字媒体技术人才做好充分准备。

七、课程设置及要求

（一）课程体系

1. 典型岗位工作任务分析与课程设置

通过专业调研，整理典型工作任务，并梳理典型工作任务与之对应课程和培养规格关系见表 6。

表 6 典型岗位工作任务、职业能力与主要支撑课程对应表

序号	典型岗位	典型工作任务	主要对应课程	对应培养规格
1	平面设计师	宣传画册设计与制作	构成基础、图形图像处理、三维软件基础、数字媒体导论、图文编辑技术	Q2, Q3, Q6, Q8, K2, K4, K5, A3, A4, A5, A7, A8, A14
		海报设计与制作		Q2, Q3, Q6, Q8, K2, K4, K5, A3, A4, A5, A7, A8, A14
		企业形象设计与制作		Q2, Q3, Q6, Q8, K2, K4, K5, A3, A4, A5, A7, A8, A14
2	UI 设计师	移动图标设计	用户界面设计、数字媒体导论、图文编辑技术、交互动画设计、品牌策划与设计、用户界面设计实训、网页设计、数字文创产品开发与设计	Q2, Q3, Q6, Q8, K2, K4, K5, A3, A5, A7, A8, A14
		移动界面设计		Q3, Q6, Q8, K2, K4, K5, A3, A4, A5, A7, A8, A14
		移动交互设计		Q3, Q6, Q8, K2, K4, K5, K10, A3, A4, A5, A7, A8, A14

序号	典型岗位	典型工作任务	主要对应课程	对应培养规格
3	三维建模师	三维模型制作	三维软件基础、图形图像处理、三维动画制作技术、特效制作技术	Q3, Q6, Q8, K2, K6, A3, A4, A5, A7, A9, A14
		场景制作		Q3, Q6, Q8, K2, K6, A3, A4, A5, A7, A9, A14
4	剪辑师	非线性编辑	构成基础、图形图像处理、三维软件基础、摄影摄像技术、创意设计、短视频策划与制作	Q3, Q6, Q8, K2, K4, K9, A3, A4, A5, A7, A8, A14
		后期合成		Q3, Q6, Q8, K2, K4, K9, A3, A4, A5, A11, A14
5	动画设计师	模型制作	交互设计、三维动画制作技术、数字音视频技术、游戏设计与制作	Q3, Q6, Q8, K2, K4, K5, A3, A4, A5, A9, A13, A14
		动画设计		Q3, Q6, Q8, K2, K4, K5, A3, A4, A5, A9, A12, A13, A14
6	网页设计师	网页版面与布局 网页	构成基础、图形图像处理、三维软件基础、网页设计、数字文创产品开发与设计	Q3, Q6, Q8, K2, K4, K7, A3, A4, A5, A8, A10, A14
		网页设计与制作		Q3, Q6, Q8, K2, K4, K8, A3, A4, A5, A7, A10, A14
		网页页面美化与修改		Q3, Q6, Q8, K2, K4, K8, A3, A4, A5, A7, A13, A14
7	虚拟现实产品设计师	VR 三维建模	数字音视频技术、数字视觉设计、虚拟现实技术、增强现实技术、特效制作	Q3, Q6, Q8, K2, K4, K10, K11, A3, A4, A5, A9, A12, A14
		VR 交互设计		Q3, Q6, Q8, K2, K4, K10, K11, A3, A4, A5, A9, A12, A14

2. 课程体系

依据专业调研结果、数媒行业企业专家意见与建议，确定岗位（群）、岗位任职要求及典型工作任务，分析和归纳本专业人才培养目标，根据目标达成需要设计课程体系。整个课程体系要求体现岗课、课证融通，课程思政育人体系、人工智能等新技术融入，如图 2 所示。



图 2 数字媒体技术专业课程体系示意图

3. 课程设置

根据课程体系设计思路，对接人才培养规格要求，数字媒体技术专业课程设置主要包括公共基础课程和专业课程，其中公共基础必修课程 12 门，公共基础选修课程 11 门，专业基础课程 8 门，专业核心课程 8 门，专业综合实践课程 12 门，专业拓展课程 8 门，共计 59 门课程。

表 7 课程设置一览表

课程模块名称	课程性质		课程门数	学分小计	主要课程
公共基础课程	必修课		12	28	军事理论、军事技能、思想道德与法治、毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论、习近平新时代中国特色社会主义思想概论、形势与政策、劳动教育、党史国史、心理健康教育、职业发展与就业指导、创新创业教育（钢铁是怎样烧成的-成功企业家励志系列讲座）、体育
	选修课	限选课	9	18	国家安全教育、英语、信息技术、中华优秀传统文化（茶艺与茶文化）、语文/经典诵读与专业应用文写作、数学、美育、职业文化素养（现代职场礼仪）、马克思主义素养（马克思主义理论类）

课程模块名称	课程性质		课程门数	学分小计	主要课程
		任选课	2	2	气韵生动：走进传统文化、毒品危害与防范、大学生防艾健康教育、食品安全与日常饮食、中医健康理念（5选1）、大学生魅力讲话实操、突发事件及自救互救、化学与人类、人工智能应用基础、人人学点营销学（5选1）
专业（技能）课程	必修课	专业基础必修课	8	22	构成基础、图形图像处理、三维软件基础、摄影摄像技术、数字媒体导论、程序设计基础、图文编辑技术、创意设计
		专业核心必修课	8	28	三维动画制作技术、数字音视频技术、网页设计、用户界面设计、数字视觉设计、特效制作技术、交互设计、融媒体技术
	拓展课	限选课	6	12	品牌策划与设计、短视频策划与制作、移动端框架技术 虚拟现实应用技术、游戏设计与制作、数字文创产品开发与设计
		任选课	2	3	虚拟现实应用技术、融媒体策划与营销、运动捕捉技术、人工智能与新媒体（四选二）
综合实践教学环节			12	47	入学教育、志愿服务及其他社会公益活动、创新创业就业实践、劳动实践、数字视觉设计实训、三维动画制作实训、用户界面设计实训、特效制作实训、网站开发综合实训、数字媒体技能综合实训、毕业设计、岗位实习
合计			59	160	

（二）课程教学要求

1.公共基础课程设置及要求

（1）公共基础必修课程设置及要求

主要开设军事理论、军事技能、思想道德与法治、毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论、习近平新时代中国特色社会主义思想概论、形势与政策、劳动教育、党史国史、心理健康教育、职业发展与就业指导、创新创业教育、体育等共 12 门，共计 28 学分。课程教学要求见表 8。

表 8 公共基础必修课程描述

序号	课程名称 学时/学分	课程描述	
1	军事理论 (36/2)	教学目标	1.素质目标：具有国防观念和国家安全意识，培养爱国主义、集体主义观念。 2.知识目标：了解基本军事知识；熟悉国防常识；掌握基本军事理论与军事技能。 3.能力目标：加强组织纪律性，促进综合素质的提高，为中国人民解放军训练储备合格后备兵员和培养预备役军官打下坚实基础。
		教学内容	1.国防、国家安全、军事思想概述； 2.国际战略形势； 3.外国军事思想、中国古代、当代军事思想； 4.新军事革命； 5.机械化战争、军事高科技、信息化战争。
		教学要求	本课程是纯在线式网络课程。所有教学活动均在网络上进行，学生可以跨时间、跨地域灵活自主地参与学习。 考核成绩评定办法：课程视频考核占 40%，课程测验考核占 30%，期末考试占 30%。
2	军事技能 (112/2)	教学目标	1.素质目标：增强国防意识和国家总体安全观，强化爱国主义、集体主义观念。 2.知识目标：了解基本军事条例、条令与军事训练和实践活动，掌握一定的军事知识和技能。 3.能力目标：加强军事训练和国防教育，提高身体素质和应急反应能力，强化作风训练和养成教育，培养组织纪律性和团队协作精神，为中国人民解放军训练储备合格后备兵员和培养预备役军官打下坚实基础。
		教学内容	1.军事队列训练；2.三大条例、条令学习教育；3.军事体能训练；4.战术基础与应用；5.野外拉练与实弹射击；6.国防与国家安全教育活动。
		教学要求	本课程采用理论与实践相结合的教学方式。理论教学以讲座、报告为主，实践教学则以操场训练、模拟演练等形式进行。考核主要包括平时考核和结业考核。平时考核根据出勤情况、训练表现等情况综合评定；结业考核则通过队列会操、军事技能测试等方式进行。最终成绩由平时考核和结业考核成绩按 60%和 40%综合评定。
3	思想道德 与法治 (48/3)	教学目标	1.素质目标：树立正确的人生观、价值观、道德观和法治观，具有优良的思想道德素质和法治素养，成长为自觉担当民族复兴大任的时代新人。 2.知识目标：开展马克思主义的人生观、价值观、世界观、道德观、法治观教育，帮助大学生提升思想道德素质和法治素养。 3.能力目标：具有人生规划能力、团队合作能力、辩证思考能力和运用道德、法律理论指导实践的能力。
		教学内容	1.适应教育：了解我国所处的新时代特点、积极融入大学生活，以复兴民族为己任。 2.思想教育：树立理想信念，培育爱国主义情操，领会人生真谛与价值，弘扬社会主义核心价值观。 3.道德教育：掌握并传承中华优秀传统文化美德和革命道德，培育社会公德、职业道德、家庭美德、个人品德。 4.法治教育 把握法律的精神内核、了解我国法律的基础知识，具有较强的法治意识和法治观念。

序号	课程名称 学时/学分	课程描述	
		教学要求	本课程是各专业的公共基础课,是对大学生进行系统的思想政治教育的核心课程,是一门融思想性、政治性、科学性、理论性、实践性于一体的思想政治理论课。 充分利用在线开放课程;教师可根据不同的教学内容采用讲授法、提问法、分组讨论法、案例教学法和项目教学法等教学方法。 考核成绩评定办法:过程性考核模块(占 30%)、实践考核模块(占 30%)、期末考试模块(占 40%)。
4	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论 (32/2)	教学目标	1.素质目标:培养对中国特色社会主义的道路、理论、制度、文化自信,增强家国情怀和担当精神。 2.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基本要义,掌握中国共产党作为领导核心对中国特色社会主义事业的引领作用。 3.能力目标:能够运用马克思主义中国化理论成果认识问题、分析问题和解决问题。
		教学内容	1.马克思主义中国化及其理论成果; 2.毛泽东思想; 3.邓小平理论、“三个代表”重要思想、科学发展观。
		教学要求	利用超星学习通平台,采用线上线下混合式教学,并努力打造校内、校外实践教学基地,开展有针对性的实践教学。讲授中做到理论阐述准确,内容详实得当。教师应针对不同专业学生和授课内容及时调整教学方法,不断总结经验,力争提升自我。 考核成绩评定办法:过程性考核模块(占 30%)、实践考核模块(占 30%)、期末考试模块(占 40%)。
5	习近平新时代中国特色社会主义思想概论 (48/3)	教学目标	1.素质目标:理解中国特色社会主义进入新时代的科学内涵和基本特征,增强全面贯彻党的基本理论、基本路线和基本方略的自觉性和主动性,进一步坚定建设富强民主文明和谐美丽的社会主义现代化强国的决心,引导学生在实现中国梦的实践中放飞青春梦想。 2.知识目标:熟悉习近平新时代中国特色社会主义思想的深刻内涵,自觉做习近平新时代中国特色社会主义思想的坚定信仰者和忠实实践者,高举旗帜,忠于职守,踔厉奋发,担当作为。 3.能力目标:指导学生系统学习这一思想的基本内容、理论体系、时代价值与历史意义,更好把握习近平新时代中国特色社会主义思想的理论精髓与实践要义,自觉投身到建设新时代中国特色社会主义的伟大历史进程中去。
		教学内容	1.“十个明确”; 2.“十四个坚持”; 3.“十三个方面成就”。
		教学要求	本课程直面当代大学生投身伟大新时代的成长需求、认识和把握现实问题与发展规律的问题需求、不断追求政治进步的理论需求,力求提供对党和国家长期坚持的指导思想的系统解读。在内容上,不断提升课程教学的系统性和创新性,逐渐使课程内容更加成熟更加完善;在师资上,建立一支相对稳定的教学队伍,不断吸纳中青年骨干教师参与教学;在方法上,通过“坚持集中研讨提问题、集中培训提素质、集体备课提质量”,不断提高备课水平与授课质量,增强教学内容的针对性与有效性。 考核成绩评定办法:过程性考核模块(占 30%)、实践考核模块(占 30%)、

序号	课程名称 学时/学分	课程描述	
			期末考试模块（占 40%）。
6	形势与政策 (32/2)	教学目标	1.素质目标：感知国情民意，具有认识时政热点的理性思维、政治素养以及责任担当意识，增强“四个意识”、坚定“四个自信”、做到“两个维护”，增强为实现中华民族伟大复兴而努力的使命感。 2.知识目标：了解我国经济社会发展、党建工作、港澳台工作、国际形势与政策等时事热点问题的背景、原因、本质；掌握认识形势与政策问题的基本理论、基础知识、分析方法，深化认识不断发展的党情国情世情和动态前沿。 3.能力目标：能够运用马克思主义的立场、观点和方法把握时代脉搏，分析判断形势，具有正确分析形势和理解政策的能力；能够理论联系实际，具有科学解决新问题的综合能力；能够自觉抵制各种不良思潮和言论的影响，思想上、政治上、行动上与党中央保持高度一致。
		教学内容	1.党的建设总要求和全面从严治党形势与政策； 2.我国经济社会发展形势与政策； 3.社会主义文化强国建设与意识形态工作； 4.港澳台及民族工作形势与政策； 5.国际形势与政策。
		教学要求	依据教育部社政司和湖南省教育厅下发的每学期《高校“形势与政策”教育教学要点》，主要围绕党和国家推出的重大战略决策和当前国际、国内形势的热点、焦点问题，并结合学校实际教学情况和学生的实际来组织实施。 教学模式：线上线下混合式教学。 教学方法：传授重大国际国内事件和国家相关政策规范知识的“讲授法”；培养国际国内形势与政策理解和分析能力的“自主探究法”；培养形势与政策调研和社会实践能力的“项目教学法”；培养辩证分析能力的“分组讨论法”和“案例教学法”。 课程考核评价：采用过程性多维度考核评价。 考核成绩评定办法：课堂学习过程考核成绩（50%），期末考试成绩（50%）。
7	劳动教育 (16/1)	教学目标	1.素质目标：树立正确的劳动观；具有尊重劳动、尊重劳动者、尊重劳动成果的意识；大力弘扬劳模精神、劳动精神、工匠精神。 2.知识目标：了解劳动科学理论、基本知识，熟悉劳动科学的基本概念、基本知识、基本原理，掌握劳动的基本理论。 3.能力目标：深刻认识人类劳动实践的创造本质，深入理解劳动实践对于职业成长的重大意义，深切感悟劳动实践对于人的全面发展所具有的重要推动作用，形成科学的劳动观。
		教学内容	劳动技能与职业发展、工匠精神与劳动价值、劳动安全与规范、创新创业中的劳动力量、校园劳动与社会劳动等专题讲座及校内校外劳动实践。
		教学要求	本课程理论与实践相结合，理论以专题讲座为主；劳动实践以校园劳动、志愿服务等方式实施。 考核成绩评定办法：设理论考核和实践考核，理论考核占 20%，实践考核占 80%。

序号	课程名称 学时/学分	课程描述	
8	党史国史 (16/1)	教学目标	1.素质目标：培养学生的史学素养和政治觉悟，树立正确的世界观、价值观和人生观。 2.知识目标：了解中国近现代历史基本知识，熟悉马克思主义基本理论和中国共产党历史发展历程，掌握中国近现代历史及改革开放的基本知识和基本规律。 3.能力目标：帮助学生形成用正确的史学观和政治思维分析、理解现实社会问题和各种事件的能力。
		教学内容	1. 西方列强对中国的侵略；2. 马克思主义在中国传播与中国共产党成立；3. 中华民族抗日战争的伟大胜利；4. 历史和人民选择了中国共产党；5. 中国特色社会主义进入新时代。
		教学要求	开展集体备课，组织丰富的形象、生动、具体的案例，重构内容，以专题的方式实施教学，将理论与实际有机融合，同时可组织学生开展专题演讲、辩论赛等活动。 考核成绩评定办法：过程性考核模块（占 30%）、实践考核模块（占 30%）、期末考试模块（占 40%）。
9	心理健康 教育 (32/2)	教学目标	1.素质目标：具有健康的心理素质；具有良好的生活习惯；具有正确的人生观、价值观和世界观。 2.知识目标：认识心理科学，消除对心理学的误解，培养科学的心理观，消除唯心主义、封建迷信和伪科学的干扰；通过心理健康知识的传授，让大学生重视心理健康对成人成才的重要意义。 3.能力目标：掌握心理调适方法，通过消除心理困惑，学会调节负性情绪，学会面对人生的各种挫折与困难，增强心理承受能力。
		教学内容	1.大学生心理健康教育概述； 2.大学生自我意识培养； 3.大学生人格塑造； 4.大学生学习心理； 5.大学生情绪管理； 6.大学生人际健康； 7.大学生恋爱与性心理； 8.大学生精神障碍与求助。
		教学要求	教师应根据学生的学习程度、专业（方向）背景选择相应的教学内容、案例、教学情境。 在“理论教学+课堂互动+探究拓展”的教学模式中，采用课堂讲授、实践教学、同时结合情景设置、心理测试、心理游戏等师生互动活动。 课程考核包括学习过程考核、课程作业考核和期末考试三部分。考核成绩评定办法：学习过程考核占 30%，作业考核占 20%，期末考试占 50%。
10	职业发展 与就业指导 (36/2)	教学目标	1.素质目标：具有职业生涯发展的自主意识；具有正确的职业态度和就业观念；具有良好的职业素养；具有科学的职业决策思维。 2.知识目标：了解职业生涯规划对人生发展的重要作用；了解就业政策与就业权益保护；熟悉职业生涯规划的流程和步骤；掌握自我探索、职业世界探索、生涯决策与行动计划制定的方法；掌握求职技巧。 3.能力目标：能进行自我觉察，自我分析；能进行职业信息的收集和管理；进行科学的生涯决策；提升学生专业知识能力、可迁移性能力和自我管理能力，具有求职就业竞争能力。

序号	课程名称 学时/学分	课程描述	
		教学内容	1. 觉知与承诺； 2. 自我认知； 3. 职业世界认知； 4. 生涯决策； 5. 计划与行动； 6. 求职准备； 7. 求职与面试技巧； 8. 就业政策就业权益保护； 10. 职场适应与发展”等模块。
		教学要求	本课程是面向全院大学生开设的公共必修课。本课程既强调职业在人生发展中的重要地位，又关注学生的全面发展和终身发展，分两个阶段教学：职业生涯规划安排在第一学期，就业指导安排在第四学期。 本课程可根据不同的教学内容采用讲授法、案例教学法、提问法、练习法、讨论法、头脑风暴法、人物访谈法、游戏法等教学方法。 课程考核包括学习过程考核、课程作业考核和期末考查三部分。具体考核成绩评定办法：学习过程考核占 30%，作业考核占 30%，期末考试占 40%。
11	创新创业教育 (32/2)	教学目标	1. 素质目标：具有创新创业意识；具有创业风险防范意识；具有团队合作精神。 2. 知识目标：了解创业者通常应具有的能力和素质，了解精益创业的基本理论；熟悉商业模式的基本知识；掌握创业团队的内涵、模式及创业团队的组建与管理。 3. 能力目标：具有团队合作能力、语言表达能力、收集信息和整理资料的能力、动手操作能力、分析问题解决问题的能力。
		教学内容	包括认识创业、创业思维与人生发展、创业资源、创业团队、创业机会、创意设计、创业风险、商业模式、创业计划书（选修）、企业创办与初创企业管理（选修）等模块。
		教学要求	教学方法：遵循教育教学规律，坚持理论讲授与案例分析相结合、小组讨论与角色体验相结合、经验传授与创业实践相结合，在“课程思政”教学理念的指导下，综合运用讲授法、案例分析法、讨论法、头脑风暴法、练习法、角色扮演法、游戏法、榜样示范法、网络教学法和实地考察法等多种教学方法，把知识传授、思想碰撞和实践体验有机统一起来，调动学生学习的积极性、主动性、创造性，提高教学效果，充分发挥“课程思政”的育人功能。 考核评价：课程考核包括学习过程考核、课程作业考核和期末考查三部分。考核成绩评定办法：学习过程考核占 30%，作业考核占 30%，期末考查占 40%。
12	体育 (108/6)	教学目标	1. 素质目标：具有“健康第一”和“终身体育”的意识；具有良好的运动习惯和积极乐观的生活态度；具有奋发向上、顽强拼搏的精神；具有健康的心理素质。 2. 知识目标：了解常见运动项目的种类、起源与发展；了解开设项目的比赛规则；熟悉测试和评价健康状况的方法；掌握健康营养食品的选择原则；掌握良好的生活行为习惯及健康的生活方式；了解科学运动的理念；掌握有效提高身体素质、全面发展体能的知识和方法；掌握必要的体育技能；熟悉相关职业病的预防知识。 3. 能力目标：结合自身特点，熟练掌握两项以上运动的健身基本方法和技

序号	课程名称 学时/学分	课程描述	
			能；能够科学地指导自己的日常体育锻炼并提高运动能力；具有预防和处理常见运动损伤的能力；具有一定的体育欣赏能力，能够运用所学知识较好地解读一场比赛。
		教学内容	1.体育理论：体育锻炼方法、体育卫生与保健、体育鉴赏、裁判法和田径、球类以及趣味运动等竞赛组织工作。 2.体育技能：篮球、排球、足球、田径、体操、健美健身操、乒乓球、羽毛球、武术和跆拳道等项目。 3.体育锻炼：阳光跑、学生体质健康达标测试（立定跳远、引体向上男、仰卧起坐女、1000 米男、800 米女、50 米等）。
		教学要求	教师应根据学生的学习程度、专业（方向）背景选择相应的教学内容、案例、教学情境。可根据不同的教学内容采用任务驱动法、示范法、分组练习、分层学习、分组对抗等教学方法进行教学实践。 课程考核包括学习过程考核、身体素质考核和期末考试三部分。具体考核成绩评定办法：学习过程考核占 40%，身体素质考核占 20%，期末考试占 40%。

（2）公共限选课程设置及要求

主要开设国家安全教育、英语、信息技术、中华优秀传统文化（茶艺与茶文化）、语文（经典诵读与专业应用文写作）、数学、美育、职业文化素养（现代职场礼仪）、马克思主义素养（马克思主义理论类）等共 9 门，计 18 学分。课程教学要求见表 9。

表 9 公共限选课程描述

序号	课程名称 学时/学分	课程描述	
1	国家安全教育 (16/1)	教学目标	1.素质目标：养成宏观国际视野，增强国家安全意识和忧患危机意识，具有“国家兴亡，匹夫有责”的责任感和理性爱国的行为素养。以全面贯彻落实总体国家安全观为目标，从总论到 13 个重点安全领域知识学习。 2.知识目标：了解国家安全的基本内涵，认识传统与非传统安全，熟悉国家安全战略及应变机制。 3.能力目标：系统掌握中国特色国家安全体系，养成主动关注国内外时事的习惯，具备正确分析国家安全形势的能力；树立国家安全底线思维，将国家安全意识转化为自觉行动，强化责任担当。
		教学内容	为牢固树立和全面践行总体国家安全观，落实 2020 年 10 月教育部印发的《大中小学国家安全教育指导纲要》（以下简称《纲要》），根据《纲要》中对高校开展国家安全教育的要求，以及《纲要》明确规定的详尽的国家安全教育知识要点，课程重点围绕理解中华民族命运与国家关系，践行总体国家安全观，从总论与政治安全、经济安全、军事安全等 13 个重点领域，完整涵盖最新教学要点，并配备丰富的专题教育、教学辅助资源。

序号	课程名称 学时/学分	课程描述	
		教学要求	整理系列典型案例和生动素材,开展案例教学,帮助学生充分认识国家整体安全观的意义,树立大学生应有安全观念和行动自觉。 考核成绩评定办法:过程性考核模块(占 30%)、实践考核模块(占 30%)、期末考试模块(占 40%)。
2	英语 (128/8)	教学目标	1.素质目标:具有跨文化交际和职业岗位意识;具有良好的多元文化交流素养和可持续学习素养;具有良好的学习习惯和逻辑思维。 2.知识目标:了解世界多元文化的差异性,拓宽国际视野;熟悉跨文化交际知识与交际策略;掌握日常生活和职场交际中的英文核心词汇、句型和语法结构。 3.能力目标:具有英文日常交流和简单业务交流沟通会话的能力;具有阅读并理解社会、经济、文化等英文资料的能力;具有一定的英文资料翻译和职场应用文写作能力;具有职场环境下用英语处理业务的能力。
		教学内容	根据《高等职业教育专科英语课程标准》,教学主题围绕职业与个人、职业与社会和职业与环境等 3 个方面。课程贯彻“职场驱动,听说领先”的理念,涵盖英语听说、阅读、语法和写作等 4 大板块。内容包括工作、学习、生活、求职等方面,分别为问候介绍、校园生活、网络生活、职场文化、组织活动、参观接待、办公交际、客户管理、求职面试、职业选择等。
		教学要求	大学英语课程属于公共课程,培养面向生产、建设、服务和管理一线需要的懂英语、高素质、有国际化意识,能够满足行业发展要求的技能型人才。 教学中设计形式多样的教学活动,激发学生的学习兴趣,充分利用网络学习平台进行线上+线下混合式教学,采用任务驱动法、项目导向法、情境教学法和翻转课堂教学法相结合的教学方法,培养学生在职场环境下运用英语的基本技能。融入课程思政,将立德树人的理念贯穿于教学中,培育和践行社会主义核心价值观。 为了更全面考核学生的学习情况,课程考核包括平时考核、过程性考核和期末考试三部分。具体考核成绩评定办法:平时考核成绩占 30%,过程性考核成绩占 30%,期末考试成绩占 40%。
3	信息技术 (48/3)	教学目标	1.素质目标:具有自主探索学习意识;具有团队合作精神;具有信息安全意识和网络道德素养;具有互联网思维。 2.知识目标:了解信息时代特征及信息安全与网络道德知识;了解互联网与互联网思维;熟悉常用计算机操作与维护 and 常用软件的安装与卸载;掌握文档的编排、数据统计与分析、演示文稿展示等基本信息处理方法,掌握常用信息检索方法;了解新一代信息技术。 3.能力目标:能够对计算机进行日常维护,熟悉计算机基本操作和常用软件的安装与卸载,能安全有效地利用互联网进行信息检索和信息获取,并利用计算机进行文档编辑、数据统计与分析、信息展示等信息基本处理;会使用新一代信息技术进行信息处理。
		教学内容	1.信息时代的特征; 2.时代的助力者计算机; 3.计算机网络; 4.信息检索; 5.文档编辑; 6.数据统计与分析; 7.信息展示; 8.人工智能管理平台应用。
		教学要求	本课程是公共基础课程。教师应根据学生的学习程度、专业(方向)背景选择相应的教学内容、案例、教学情境。采用项目教学、案例教学、

序号	课程名称 学时/学分	课程描述	
			情境教学等教学方式；运用启发式、参与式、讨论式等教学法。 考核成绩评定办法：过程考核占 30%，作业考核占 30%，期末考试占 40%。
4	中国传统文化（茶艺与茶文化） (16/1)	教学目标 1.素质目标：增强文化自信与乡土情怀，理解茶文化的精神内涵，具有自主学习中国传统文化的意识；培养跨学科视野，将茶文化与哲学、美学、经济学等结合思考。 2.知识目标：掌握中国茶文化的历史脉络、核心思想及社会影响，重点理解湖南黑茶等地方茶类的文化价值；熟悉湖南茶文化的地域特色，包括安化黑茶制作技艺、茶马古道历史、民俗茶礼等。 3.能力目标：能运用传统文化理论分析茶文化现象，具备茶艺实践、茶文化传播的基本技能；结合湖南非遗项目，培养文化传承与创新的实践能力。 教学内容 1.中国茶文化概论； 2.湖南茶文化专题； 3.传统文化与现代应用 教学要求 本课程以线下专题讲座为主，辅以线上学习，教师需编写专题讲义，制作相关学习资料建立在线课程，学生需在线完成课后阅读、讨论、作业与考核等。 考核成绩评定办法：课后学习考核 40%，作业及平常考核 30%，期末考试 30%。	
5	语文（经典诵读与专业应用文写作） (16/1)	教学目标 1.素质目标：增强文化自信与人文关怀，树立正确的价值观；培养跨学科视野，将语文能力与专业学习相结合；培养终身学习意识，激发学生对语言、文学、文化的持续兴趣，提升自主阅读与思考的习惯。 2.知识目标：掌握汉语语言文学的基础知识，了解中国文学发展脉络，熟悉不同历史时期的代表性作家、作品及其时代背景；系统掌握应用文写作规范与技巧，包括行政公文、事务文书、学术写作等常见文体。 3.能力目标：能利用口语表达的基本知识与技巧进行有效交流与沟通；能运用应用文写作的基本写法与要求进行常用应用文的写作；能运用文学鉴赏的基本方法进行文学作品的赏析，培养批判性思维和审美能力；增强信息处理能力，学会从文本中提取关键信息，形成自己的观点与见解。 教学内容 1.口语表达：口语表达基本知识与技巧；演讲的技巧以及演讲训练。 2.应用文写作：公文概述，通知、报告、请示、信函、求职信、个人简历、计划、总结、经济合同等常用应用文书的写作。 3.文学鉴赏：鉴赏经典诗歌、散文、小说或戏剧作品。 教学要求 本课程作为高校公共基础课程，是高等教育体系中不可或缺的人文素质教育载体，同时也是正确价值导向的引领平台。本课程为在线网络课程，学生需在线完成视频观看学习、作业、互动研讨及考试等，安排课程管理教师对学生的线上学习及作业完成、在线测试等进行监督与管理。 考核成绩评定办法：课程视频学习考核 40%，作业及平常考核 30%，期末考试 30%。	
6	数学 (16/1)	教学目标 1.素质目标：培养学生严谨的逻辑思维、数据敏感性及职业道德，树立数据安全意识，理解大数据应用中的社会责任与伦理规范。 2.知识目标：掌握概率论与数理统计的核心概念、线性代数基础、最优化理论初步，以及离散数学中的图论与逻辑结构。	

序号	课程名称 学时/学分	课程描述	
			3.能力目标：具备运用数学工具解决实际数据问题的能力：能建立统计模型分析数据集、使用矩阵运算处理高维数据、通过算法优化提升计算效率。
		教学内容	1.概率与统计基础 2.线性代数与数据降维 3.最优化方法 4.离散数学与数据结构 5.数学建模实践
		教学要求	本课程为在线网络课程，学生需在线完成视频观看学习、作业、互动研讨及考试等，安排课程管理教师对学生的线上学习及作业完成、在线测试等进行监督与管理。 考核成绩评定办法：课程视频学习考核 40%，作业及平常考核 30%，期末考试 30%。
7	美育 (16/1)	教学目标	1.素质目标：初步树立正确进步的审美观，培养健康高尚的审美理想和审美情趣而塑造审美的人生境界，培养和谐完美的人格。 2.知识目标：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。 3.能力目标：能够对美的事物有感受力、鉴赏力和创造力，提高在审美欣赏活动和创造活动中陶冶情操、完善人格，进行自我教育的自觉。
		教学内容	1.美学导论 2.美术之美 3.诗歌之美 4.戏剧之美 5.人生之美
		教学要求	本课程为在线网络课程，学生需在线完成视频观看学习、作业、互动研讨及考试等，安排课程管理教师对学生的线上学习及作业完成、在线测试等进行监督与管理。 考核成绩评定办法：课程视频学习考核 40%，作业及平常考核 30%，期末考试 30%。
8	职业文化 素养（现代 职场礼仪） (16/1)	教学目标	通过本课程的学习，掌握必要的人文素养基本知识，一定的美学知识和人际沟通的技巧，熟悉护士职业活动中的道德要求，能够运用所学知识和技能体现护士人文素养的细节美和职业美。能与患者进行良好的沟通，正确处理和调整各种人际关系的能力。
		教学内容	本课程包括优秀的文化传统、生命伦理素养、现代职场礼仪、人际交往素养、科学思维素养等 10 个项目和对应的 26 个教学任务。
		教学要求	本课程为在线网络课程，学生需在线完成视频观看学习、作业、互动研讨及考试等，安排课程管理教师对学生的线上学习及作业完成、在线测试等进行监督与管理。 考核成绩评定办法：课程视频学习考核 40%，作业及平常考核 30%，期末考试 30%。
9	马克思主 义素养 (马克思 主义理论 类) (16/1)	教学目标	1.素质目标：树立坚定的马克思主义信仰和社会主义信念，增强对中国特色社会主义的道路自信、理论自信、制度自信、文化自信；培养社会责任感和担当精神，成为德智体美劳全面发展的社会主义建设者和接班人，积极投身于中国特色社会主义事业。 2.知识目标：系统掌握马克思主义哲学、政治经济学和科学社会主义的基本理论；熟悉马克思主义经典著作的主要内容和核心观点；了解马克思主义在中国的发展历程和理论成果。 3.能力目标：运用马克思主义立场、观点、方法分析社会现象和实际问题；

序号	课程名称 学时/学分	课程描述	
			能准确理解和阐释马克思主义基本原理，并结合具体情境灵活运用；具备辨别是非、批判错误观点的能力，能用马克思主义理论回应现实挑战。
		教学内容	第一部分什么是马克思主义、为什么要学习马克思主义和怎样学习马克思主义；第二部分马克思主义哲学，包括唯物论和辩证法，认识论，马克思主义历史观等；第三部分马克思主义政治经济学。解析资本主义的形成、本质及其历史进程。第四部分是科学社会主义，讲述社会主义发展和共产主义理想。
		教学要求	课程主要采用线上教学，不仅让学生掌握马克思主义基本原理，更要指导学生将所学马克思主义立场、观点和方法，运用到实践中去解决实际问题，做到学以致用，提高学生的分析、解决问题的能力。同时，让学生在学中感受马克思主义基本原理丰富的思想内涵、突出的实践品格、强烈的人文情怀。本课程的评价主要是线上测试。 考核成绩评定办法：课程视频学习考核 40%，作业及平常考核 30%，期末考试 30%。

(3) 公共任选课程设置及要求

主要开设有气韵生动：走进传统文化、毒品危害与防范、大学生防艾健康教育、食品安全与日常饮食、中医健康理念、大学生魅力讲话实操、突发事件及自救互救、化学与人类、人工智能应用基础、人人学点营销学等 10 门课程，任选 2 门，具体安排为一年一期“5 选 1”和一年二期“5 选 1”，共计 2 学分。课程教学要求见表 10。

表 10 公共任选课程描述

序号	课程名称 学时/学分	课程描述	
1	气韵生动： 走进传统文化(16/1)	教学目标	1.素质目标：全面提升韵律和文学典故鉴赏能力，树立传统文化审美意识。 2.知识目标：掌握中华优秀传统文化基础知识、掌握基础的文化审美能力并把握具体文化意象的内涵；欣赏与理解中华优秀传统文化的诸多典故内涵。 3.能力目标：拥有基本的文化常识与艺术通识知识；能对生活中出现的传统文化审美情景做出分析、遴选、判断；具备认识中华优秀传统文化史及其中代表人物与其作品的的能力，培养认识美、感受美、热爱美、创造美的能力。
		教学内容	传统文化气韵概述、中华优秀传统文化经典意象分析，以及传统文化的各类艺术特征和审美欣赏。
		教学要求	本课程为在线网络课程，学生需在线完成视频观看学习、作业、互动研讨及考试等，安排课程管理教师对学生的线上学习及作业完成、在线测试等进行监督与管理。 考核成绩评定办法：课程视频学习考核 40%，作业及平常考核 30%，期末考试 30%。

序号	课程名称 学时/学分	课程描述	
2	毒品危害 与防范 (16/1)	教学目标	1.素质目标：树立正确的道德观、人生观，提高坚决抵制毒品的意识。 2.知识目标：了解毒品问题现状及危害，防范和远离毒品。 3.能力目标：提高识毒、防毒、拒毒的能力；加深对我国禁毒工作的了解。
		教学内容	毒品概述、毒品问题现状、毒品滥用、毒品检验方法、毒品的危害与防范、禁毒工作的开展。
		教学要求	本课程为在线网络课程，学生需在线完成视频观看学习、作业、互动研讨及考试等，安排课程管理教师对学生的线上学习及作业完成、在线测试等进行监督与管理。 考核成绩评定办法：课程视频学习考核 40%，作业及平常考核 30%，期末考试 30%。
3	大学生防 艾健康教育 (16/1)	教学目标	1.素质目标：形成性健康意识，正确看待艾滋病。 2.知识目标：了解艾滋病现状、传播途径及防控难点，深入理解艾滋病的防治方法，以及如何与艾滋病患者正确共处。 3.能力目标：提高学生性健康的自我防护能力，正确认识并科学预防艾滋病。
		教学内容	本课程主要普及了艾滋病防治知识，讲解了艾滋病的传播方式和防控难点，分析了大学生群体防艾的重要性，构建大学生性健康教育体系，指导 HIV 感染高危人群正确面对并科学防治艾滋病。
		教学要求	本课程为在线网络课程，学生需在线完成视频观看学习、作业、互动研讨及考试等，安排课程管理教师对学生的线上学习及作业完成、在线测试等进行监督与管理。 考核成绩评定办法：课程视频学习考核 40%，作业及平常考核 30%，期末考试 30%。
4	食品安全 与日常饮 食 (16/1)	教学目标	1.素质目标：培养学生关注公共健康的社会责任感，树立食品安全意识，形成科学理性的食品安全观与健康饮食习惯。 2.知识目标：学生掌握食品安全基本原理，了解常见食品安全风险及我国相关法规标准体系。 3.能力目标：提升学生甄别食品安全信息真伪的能力，掌握选购安全食品、科学储存加工食物、预防食源性疾病的基本技能，并能应用于日常饮食决策。
		教学内容	本课程主要讲述的内容包括环境污染对食品安全性的影响、生物因素引起的食品安全问题、食品加工过程中形成的有害物、食品安全风险分析、食品安全危机管理、食品安全标准等。旨在让学生全面掌握关于食品安全的知识，学会健康饮食。
		教学要求	本课程为在线网络课程，学生需在线完成视频观看学习、作业、互动研讨及考试等，安排课程管理教师对学生的线上学习及作业完成、在线测试等进行监督与管理。 考核成绩评定办法：课程视频学习考核 40%，作业及平常考核 30%，期末考试 30%。
5	中医健康 理念 (16/1)	教学目标	1.素质目标：具有中医健康养生意识，树立正确的健康观。 2.知识目标：科学把握和调整自身健康状态的具体方法，理解中医健康相关知识，掌握中医养生的概念及中医养生知识在指导全民养生中的作

序号	课程名称 学时/学分	课程描述	
			用。 3.能力目标：熟练掌握中医健康养生知识，普及中医健康理念。
		教学内容	本课程主要讲解了《黄帝内经》健康养生理论，科普正确的“道法自然”健康观，学习科学评价自身健康状态的方法，辨别气血阴阳状态和脏腑功能状态，深入学习中医调补虚症的相关知识。
		教学要求	本课程为在线网络课程，学生需在线完成视频观看学习、作业、互动研讨及考试等，安排课程管理教师对学生的线上学习及作业完成、在线测试等进行监督与管理。 考核成绩评定办法：课程视频学习考核 40%，作业及平常考核 30%，期末考试 30%。
6	大学生魅力讲话实操 (16/1)	教学目标	1.素质目标：具有注重语言艺术的意识，克服表达焦虑，塑造自信的沟通姿态。 2.知识目标：理解表达结构设计、声音表现力、肢体语言运用等核心表达原理，掌握语言交流的实用技巧。 3.能力目标：提升即兴发言、主题演讲、面试答辩等场景下的逻辑组织与感染力；培养控场能力与听众共情技巧。
		教学内容	本课程的主要内容有：说话魅力概述、耳语练声法、三定练胆法、双人舞练情法、一简二活三口诀、当众讲话的五个实用技巧。
		教学要求	本课程为在线网络课程，学生需在线完成视频观看学习、作业、互动研讨及考试等，安排课程管理教师对学生的线上学习及作业完成、在线测试等进行监督与管理。 考核成绩评定办法：课程视频学习考核 40%，作业及平常考核 30%，期末考试 30%。
7	突发事件及自救互救 (16/1)	教学目标	1.素质目标：增强社会责任感与公民义务感，培养珍爱生命、关爱他人的意识；提升面对突发事件的冷静心态、理性判断力及团队协作精神；培养主动学习安全知识、提升应急能力的意识。 2.知识目标：掌握常见突发事件的基本特点，理解突发事件应对的基本原则；熟悉常见事故的紧急处理措施，掌握常见的有效急救方法。 3.能力目标：具备在突发事件现场进行初步风险评估和环境安全判断的能力；掌握核心自救互救技能；具备在保障自身安全前提下，进行简单互救和引导他人的能力。
		教学内容	突发事件的类别及基本特点，自然灾害、事故灾难、公共卫生事件和社会安全事件等常见突发事件的现场急救原则和方法等。
		教学要求	本课程为在线网络课程，学生需在线完成视频观看学习、作业、互动研讨及考试等，安排课程管理教师对学生的线上学习及作业完成、在线测试等进行监督与管理。 考核成绩评定办法：课程视频学习考核 40%，作业及平常考核 30%，期末考试 30%。
8	化学与人类 (16/1)	教学目标	1.素质目标：培养科学素养，树立健康生活与绿色生态理念，提升社会责任感。 2.知识目标：理解化学基本原理，掌握化学在能源、材料、医药及日常生

序号	课程名称 学时/学分	课程描述	
			活中的核心应用。 3.能力目标：具备应用化学知识分析有关社会议题的能力，批判性评估科技发展的双面性，运用化学思维解决实际问题。
		教学内容	化学在人类的生存、发展中的重要地位与作用，化学的一些基本知识和原理，化学与食品安全、化学与生态环境等，易燃易爆及有毒物质的知识等。
		教学要求	本课程为在线网络课程，学生需在线完成视频观看学习、作业、互动研讨及考试等，安排课程管理教师对学生的线上学习及作业完成、在线测试等进行监督与管理。 考核成绩评定办法：课课程视频学习考核 40%，作业及平常考核 30%，期末考试 30%。
9	人工智能应用基础 (16/1)	教学目标	1.素质目标：培养对人工智能技术的科学认知与辩证思维，树立正确的技术伦理观；增强社会责任意识，理解人工智能对就业、社会发展等领域的潜在影响。 2.知识目标：掌握人工智能核心概念及典型应用场景；了解人工智能发展历程、技术边界及当前机器学习的运用。 3.能力目标：具备运用人工智能工具解决实际问题的基本技能；初步掌握批判性评估人工智能应用可行性的能力，识别技术滥用风险并提出应对策略。
		教学内容	本课程首先讲解了人工智能的基本概念、发展历史、经典算法、应用领域及其对人类社会产生的深远影响。通过深入学习计算机视觉、语音处理、自然语言处理、智能机器人、机器学习算法等一系列关键技术，使学生获得坚实的理论基础。在提升学生对人工智能兴趣的同时，锻炼其项目开发能力，为结合个人专业与职业规划进行创新创业打开创新思维的大门。
		教学要求	本课程为在线网络课程，学生需在线完成视频观看学习、作业、互动研讨及考试等，安排课程管理教师对学生的线上学习及作业完成、在线测试等进行监督与管理。 考核成绩评定办法：课程视频学习考核 40%，作业及平常考核 30%，期末考试 30%。
10	人人学点营销学 (16/1)	教学目标	1.素质目标：树立正确的营销价值观；培养基本的商业伦理意识，认识诚信营销、社会责任营销的重要性；具有以消费者需求为主体的意识，提高基本的职业道德。 2.知识目标：掌握目标市场、顾客价值、需求、品牌、市场细分、产品定位等基本营销概念；理解影响消费者购买决策的心理、社会和文化因素；了解数字营销基础，认识新媒体在现代多样化营销中的作用与基本形式。 3.能力目标：具备初步的市场观察与分析能力，能够运用基本概念观察和解读生活中的营销现象；提升信息处理与沟通能力，能够更有效地识别、获取、评估和利用营销信息；掌握基本的营销思维框架；增强批判性评估能力，能对市场反馈进行理性分析和判断。

序号	课程名称 学时/学分	课程描述	
		教学内容	本课程首先将为大家揭示营销的本质，讲解营销观念的演进史，系统地阐述营销的基本体系和框架。通过众多典型案例，促进营销理论和方法传播，并在传统的营销框架下融入更多新营销的思想，如新媒体营销，促进对现代企业营销策略的学习。
		教学要求	本课程为在线网络课程，学生需在线完成视频观看学习、作业、互动研讨及考试等，安排课程管理教师对学生的线上学习及作业完成、在线测试等进行监督与管理。 考核成绩评定办法：课程视频学习考核40%，作业及平常考核30%，期末考试30%。

2.专业基础课程设置及要求

专业（技能）基础必修课程包括构成基础、图形图像处理、三维软件基础、摄影摄像技术、数字媒体导论、程序设计基础、图文编辑技术、创意设计，共计 8 门，22 学分。课程教学要求见表 11。

表 11 专业基础课程设置及要求

序号	课程名称 学时/学分	课程描述	
1	构成基础 (32/2)	教学目标	1.素质目标：具有热爱本职工作、爱岗敬业、乐于奉献的精神。具有分析问题、解决问题的能力。具有用于创新勇于创新、敬业乐业的工作作风。具有质量意识、团队协作意识。具有社会责任感。具备创新能力和不断学习的能力。 2.知识目标：掌握现代构成设计的概念、分类及形式美法则掌握平面构成的基本理论和构成方法了解色彩的成因，并懂得用色彩进行色彩设计。了解立体构成中的形状包括哪些要素、立体构成中材料的种类掌握立体构成的技法。 3.能力目标：能按照设计课题的要求，对设计课题进行从二维平面形象到三维空间形态的全面创新设计;能对设计项目进行版式设计，并进行符合设计主题的色彩设计，具备完成具体设计项目的信息交流和沟通能力。
		教学内容	1.构成概述； 2.平面构成基础； 3.平面构成的基础形式； 4.色彩构成基础； 5.色彩特性和色彩心理； 6.立体构成基础； 7.立体构成的要素和形式。
		教学要求	本课程为专业基础课，以界面设计岗位为依托，讲授数字媒体前期工作。结合职业资格要求，注重学生动手与手绘。教师依内容选多样教学法，做到“线上+线下”结合。课程考核融合过程、教师评价、结果、技能及期末考核多种形式。

序号	课程名称 学时/学分	课程描述	
2	图形图像处理 (64/4)	教学目标	1.素质目标:培养较好的自主学习能力;培养按时交付作品的时间观念;培养精益求精的工匠精神;培养较好的审美能力、创新能力和团队协作能力;培养较好的查阅资源能力;培养积极进取和乐观的人生态度; 2.知识目标:了解图像处理的基本概念;掌握 Photoshop 软件的基本操作及运用;掌握图像的选择和编辑方法;掌握图像色彩和色调调整方法;掌握图像的复制和修复方法掌握矢量图形绘制的方法掌握手绘图像的方法掌握图像合成方法;掌握文字处理方法;掌握图像的优化和 GIF 动画的制作方法;掌握图像特效和文字特效的制作方法。 3.能力目标:能完成图像的选择和编辑;能完成图像的色彩和色调调整;能修复数码照片;能绘制 VI 图形、卡通图案和图书插画等手绘作品;能利用图层和通道技术合成图像;能完成文字的录入与编辑;能完成文字的录入与编辑;能设计和制作 10 秒~30 秒 GIF 动画;能完成数码照片处理、VI 图形绘制、网页图像处理和广告图像处理等实际工作项目。
		教学内容	1.基础知识、基本操作; 2.选择区、文字工具; 3.颜色模式与色彩管理; 4.色彩调整; 5.绘画与修饰; 6.矢量工具与路径编辑; 7.图层的操作、图层样式应用; 8.蒙版、通道; 9.滤镜; 10.综合实例。
		教学要求	本课程属专业基础课,教师依教学内容灵活选用讲授、提问等多种教学法,实现“线上+线下”融合。课程考核形式多元,涵盖学习过程、学生自评互评、教师评价、项目、章节测验、技能及期末考核等。
3	三维软件基础 (32/2)	教学目标	1.素质目标:具备根据工作任务的需要使用各种信息媒体,独立收集资料的素质。具备根据工作任务的目标要求,制定工作计划,有步骤地开展工作的素质。具备自主学习新知识、新技术,并应用到工作中的素质。具有感受美、表现美、鉴赏美、创造美的能力。具备良好的社会责任感、工作责任心,能主动参与到工作中。具有团队协作精神,能主动与人交流、合作。具有良好的职业道德,能按照劳动保护与环境保护的要求开展工作。具有精益求精的工匠精神。 2.知识目标:了解三维制作的应用范围及就业前景。掌握三维软件的基本操作方法。掌握二维图形的创建及编辑方法。掌握长方体、圆柱体、球体等基本几何体的创建及编辑方法。掌握各物体之间对齐、复制、布尔复合运算等操作的方法。掌握弯曲、挤出、挤压等命令的使用方法。掌握三维放样路径和图形的创建方法。掌握三维放样的缩放、倒角、倾斜等变形工具的使用方法。掌握目标聚光灯和泛光灯等标准灯光的创建及设计方法;掌握摄像机创建及参数设置的方法。掌握漫反射、反射、不透明度、自发光等材质的设置及使用

序号	课程名称 学时/学分	课程描述	
			方法。掌握双面材质、多维子材质、顶底材质、混合材质等复合材质的设置及使用方法。掌握移动、旋转、链接、粒子等动画制作方法。 3.能力目标：能掌握三维软件的基本操作方法。能对二维图形进行创建和编辑。 4.能渲染效果图并进行文件归档。能使用移动、旋转、缩放、对齐、克隆等工具使用的方法。能合理地设置编辑修改器的命令对模型进行设计。能创建并编辑三维放样物体的路径和图形。能使用三维放样的缩放、倒角、倾斜等变形工具制作模型。能合理地创建并设置目标聚光灯和泛光灯等标准灯光。能合理设置环境背景及特效。能合理创建并设置摄像机。能掌握材质与贴图的使用及使用方法。能掌握移动、旋转、链接、粒子等动画制作方法。
		教学内容	1.二维图形； 2.模型创建； 3.编辑修改器的使用； 4.三维放样； 5.灯光环境与摄像机； 6.标准材质与贴图； 7.复合材质与贴图； 8.基础动画。
		教学要求	本课程是专业基础课程。注重学生动手能力，提升审美能力，以学生为中心，教师应根据学生的学情分析，选择相应的教学内容，设计教学情境和教学案例，做到“线上+线下”有效结合。 课程考核采取学习过程考核、学生自评、学生互评、教师评价、结果评价及期末考核等多种形式相结合。
4	摄影摄像 技术 (32/2)	教学目标	1.素质目标：培养自主学习、社会责任感，促进团队协作与工匠精神。 2.知识目标：让学生知悉摄影摄像发展、原理、要素，掌握曝光控制、构图技巧，了解常见题材拍摄要点。 3.能力目标：具有摄影摄像的创作能力；具有拍摄画面美感摄影作品的的能力。
		教学内容	1.摄影摄像技术知识；2.数码相机、摄像机的使用；3.摄影摄像构图技巧；4.摄影摄像用光方法；5.摄影摄像后期基础。
		教学要求	本课程是专业基础课程。注重学生动手能力，提升审美能力，以学生为中心，教师应根据学生的学情分析，选择相应的教学内容，设计教学情境和教学案例，做到“线上+线下”有效结合。考核形式多元，含学习过程、学生自评互评、教师评价、结果及期末考核。
5	数字媒体 导论 (32/4)	教学目标	1.素质目标：了解数字媒体专业领域相关的技术标准和原理，培养学生合法守规的职业操守。了解数字媒体技术发展趋势和方向，把握数字媒体行业前景，能认识到不断探索和学习的必要性，培养终身学习的意识。 2.知识目标：了解数字媒体技术的基础及其概念、应用领域等基本知识，能够针对某个选题，调研与之相关的数字媒体技术。 3.能力目标：培养分析作品、收集整理素材及运用工具处理素材的能

序号	课程名称 学时/学分	课程描述	
			力。
		教学 内容	1.数字媒体概述； 2.数字媒体元素； 3.数字媒体技术基础； 4.数字媒体应用领域。
		教学 要求	本课程为专业基础课，以生为本，注重提升学生动手及审美能力。教师依学情选内容、创情境案例，实施“线上+线下”教学。考核融合学习过程、学生自评互评、教师评价、结果评估与期末考核等多元形式。
6	程序设计 基础 (64/4)	教学 目标	1.素质目标：培养工作规划、自主学习应用、社会责任感，塑造团队协作与工匠精神。 2.知识目标：了解程序设计基础知识、程序设计方法；掌握数据类型、运算符与表达式；掌握三种控制结构及相关语句实现；掌握数组及字符数组的使用；了解字符串的定义、存储和字符串处理函数。 3.能力目标：赋予信息处理、编程环境搭建及运用多种编程知识解决问题的能力。
		教学 内容	1.语法基础；2.选择结构；3.循环结构；4.流程控制综合应用；5.函数的定义和调用；6.数组对象的使用；7.字符串和表达式；8.事件的应用。
		教学 要求	本课程为专业基础课，教师依学生学习程度与专业背景选择教学内容等，运用多种教学法。考核采取形成性考核，项目考核占 50%，平时考核（出勤、作业、课堂表现）占 20%，综合测试占 30%。
7	图文编辑 技术 (32/2)	教学 目标	1.素质目标：培育自主学习、社会责任感，促进团队协作与工匠精神。 2.知识目标：让学生了解图文编辑概念、发展与应用，熟练软件操作，掌握图像、文字、图形知识。 3.能力目标：培养学生具备软件操作、文字排版、图形创作及图文整合设计的能力。
		教学 内容	1.图文编辑基础； 2.图像编辑基础； 3.图形绘制； 4.文字排版与设计。
		教学 要求	本课程为专业基础课，助学生系统掌握图文编辑理论、方法与技巧，培养处理能力和创意思维，为相关职业奠基。教师依内容选用多种教学法，线上线下结合。课程考核融合学习过程、学生自评互评、教师评价、结果及期末考核。
8	创意设计 (32/2)	教学 目标	1.素质目标：培养发现、还原与创造美的能力，以及自主学习、责任意识、团队协作和工匠精神。 2.知识目标：让学生了解创意设计概念、发展及应用，掌握思维方法、元素原则等；熟悉设计项目从概念构思到方案落地的全流程。 3.能力目标：赋予创新构思、视觉表达、调研分析及方案转化展示的能力。

序号	课程名称 学时/学分	课程描述	
		教学内容	1.创意设计基础理论; 2.用户需求分析与市场调研; 3.创意构思与表达; 4.设计方案制作。
		教学要求	本课程为专业基础课,助学生系统学习创意设计理论方法,培养创新思维等能力,为后续专业学习与设计职业奠基。教师依内容选多样教学法,线上线下结合。考核融合学习过程、学生自评互评、教师评价及期末等多种形式。

3.专业核心课程设置及要求

主要开设有三维动画制作技术、数字音视频技术、用户界面设计、网页设计、数字视觉设计、特效制作技术、交互动画设计、融媒体技术,共计 8 门,共计 28 学分。课程教学要求见表 12。

表 12 专业核心课程设置及要求

序号	课程名称 学时/学分	课程描述	
1	三维动画制作技术 (64/4)	教学目标	1.素质目标:具有自主学习新知识、新技术,并应用到工作中的素质;具有良好的社会责任感、工作责任心;具有团队协作精神,能主动与人交流、合作;具有精益求精的工匠精神。 2.知识目标:了解三维动画制作技术的应用范围及就业前景;掌握三维软件的基本操作方法;三维建模与动画的基本知识、工作界面、基本设置。 3.能力目标:具有三维建模基础的创作能力,具有三维软件的应用能力。
		教学内容	1.二维图形; 2.模型创建; 3.编辑修改器的使用; 4.三维放样; 5.灯光环境与摄像机; 6.标准材质与贴图; 7.复合材质与贴图; 8.基础动画。
		教学要求	本课程为专业核心课,以模型制作岗位为依托,讲授数字媒体模型制作工作。教师依内容选用讲授等多样教学法,实现“线上+线下”融合。考核形式多元,含学习过程、学生互评自评、教师评价及多种专项考核与期末考核等多种形式相结合。
2	数字音视频技术	教学目标	1.素质目标:培养自主学习、社会责任感,塑造团队协作与工匠精神。 2.知识目标:了解数字音视频技术的基本概念、发展历程及在不同领域的应用;熟悉数字音频的采样、量化、编码原理和常见音频格式;

序号	课程名称 学时/学分	课程描述	
	(64/4)		掌握数字视频的帧、分辨率、帧率、色彩空间等基本概念和视频编码标准；理解音视频同步原理和常见的音视频处理技术。 3.能力目标：具有运用数字音频处理技术的能力；具有分析和解决数字音视频处理过程中常见问题的能力；具有完成简单音视频作品创作的能力。
		教学内容	1.数字音视频技术理论基础；2.音频处理技术；3.视频处理技术；4.音视频同步技术。
		教学要求	本课程是专业核心课，以模型制作岗位为依托，结合数字音视频技术证书要求设情境案例。教师依内容选多样教学法，线上线下融合。课程考核采取学习过程考核、学生互评、教师评价、结果评价、项目考核、章节测验、技能考核及期末考核等多种形式相结合。
3	用户界面设计 (64/4)	教学目标	1.素质目标：培养自主学习应用、社会责任感，塑造团队协作与工匠精神。 2.知识目标：了解用户界面设计的基本概念、发展历程及行业现状；熟悉用户研究的方法；掌握界面设计的原则；理解交互设计的基本概念和常用交互模式；熟悉常见的界面设计工具的基本功能和操作。 3.能力目标：具有收集和分析用户需求的能力；具有界面布局设计、色彩搭配和元素设计的能力；具有用户交互流程和交互效果的能力；具有界面原型设计的能力；具有设计方案优化能力。
		教学内容	1.用户界面设计基础；2.用户研究；3.界面设计；4.交互设计。
		教学要求	本课程为专业核心课，依托界面设计岗位，讲解数字媒体用户界面设计工作，结合职业资格要求设计情境案例。教师选用多样教学法，线上线下融合。课程考核采取学习过程考核、学生自评、学生互评、教师评价、结果评价、项目考核、章节测验、技能考核及期末考核等多种形式相结合。
4	网页设计 (64/4)	教学目标	1.素质目标：具有自主学习新知识、新技术，并应用到工作中的素质；具有良好的社会责任感、工作责任心；具有团队协作精神，能主动与人交流、合作；具有精益求精的工匠精神。 2.知识目标：掌握 HTML 基本语法规则；掌握网页中文字与段落标记、使用图像、使用列表、使用表格、建立超链接、使用表单等各种媒体元素的添加；认识和使用 CSS 对各种媒体元素进行简单修饰。 3.能力目标：具有制作图文混排页面的能力；具有制作列表页面的能力；具有制作导航、表格页面的能力；具有制作注册登录页面的能力。
		教学内容	1.初识网页； 2.文本网页； 3.图文网页； 4.列表的使用； 5.简易表格； 6.表单的应用； 7.整体页面设计。

序号	课程名称 学时/学分	课程描述	
		教学要求	本课程为专业核心课，以网页制作岗位为依托，结合职业资格要求，讲解数字媒体行业网页制作工作，设计教学情境与案例。教师运用多种教学法，线上线下融合。课程考核采取学习过程考核、学生自评、学生互评、教师评价、结果评价及期末考核等多种形式相结合。
5	数字视觉设计 (64/4)	教学目标	1.素质目标：具有自主学习新知识、新技术，并应用到工作中的素质；具有良好的社会责任感、工作责任心；具有团队协作精神，能主动与人交流、合作；具有精益求精的工匠精神。 2.知识目标：让学生了解数字视觉设计概念、发展等，熟悉元素知识与设计理论，掌握设计流程与软件。 3.能力目标：赋予运用元素、设计原理、软件，以及评估优化作品和团队协作的能力。
		教学内容	1.数字视觉设计基础；2.设计理论基础；3.数字图像与图形设计；4.数字动画设计；5.3D 数字视觉设计基础。
		教学要求	本课程为专业核心课，助力学生系统掌握数字视觉设计原理、方法与技术，培养审美、创新及实践能力，为后续学习与相关职业奠基。教师依内容选多样教学法，线上线下结合。课程考核采取学习过程考核、学生自评、学生互评、教师评价、结果评价及期末考核等多种形式相结合。
6	特效制作技术 (64/4)	教学目标	1.素质目标：培养自主学习应用能力，树立责任意识，塑造团队协作与工匠精神。 2.知识目标：了解特效制作技术的基本概念、发展历程及各领域的应用；熟悉常见特效类型的原理和特点；掌握特效制作软件的基本功能和操作界面；掌握特效制作的流程环节。 3.能力目标：赋予特效方案构思、软件运用、合成抠像跟踪及团队协作完成项目的的能力。
		教学内容	1.特效制作软件基础；2.视觉特效制作；3.粒子特效与物理特效制作。
		教学要求	本课程为专业核心课，助力学生系统掌握特效制作原理、方法与流程，培养创新思维和实践能力，为相关职业奠基。教师依内容选用多种教学法，线上线下结合。课程考核采取学习过程考核、学生自评、学生互评、教师评价、结果评价及期末考核等多种形式相结合。
7	交互设计 (36/2)	教学目标	1.素质目标：培养自主学习应用、责任意识，塑造团队协作与工匠精神。 2.知识目标：让学生了解交互动画设计基础，掌握页面制作、交互控制、元素处理及控件使用。 3.能力目标：具有使用 H5 动画软件完成动画应用、动画交互设计；具有使用 H5 动画软件制作和设计各种 H5 传播项目。
		教学内容	1.交互动画制作基础；2.表单的创建与使用；3.微信订制功能；4.随机数与舞台截图；5.投票功能的使用；6.绘图板的使用；7.定时器与陀螺仪的使用；8.逻辑判断；9.测试题制作；10.综合运用。
		教学	本课程是专业核心课程。以大广赛等赛项标准，设计教学情境和

序号	课程名称 学时/学分	课程描述	
		要求	教学案例。教师可根据不同的教学内容采用讲授法、提问法、分组讨论法、案例教学法、任务驱动式教学法和项目教学法等教学方法，做到“线上+线下”有效结合。 课程考核采取学习过程考核、学生自评、学生互评、教师评价、结果评价及期末考核等多种形式相结合。
8	融媒体技术 (36/2)	教学目标	1.素质目标：具有自主学习新知识、新技术，并应用到工作中的素质；具有良好的社会责任感、工作责任心；具有团队协作精神，能主动与人交流、合作；具有精益求精的工匠精神。 2.知识目标：让学生了解融媒体概念等，掌握技术理论、媒体处理技术及平台知识。 3.能力目标：赋予内容策划制作、平台搭建维护、传播策略制定以及数据解读分析的能力，以满足多领域需求。
		教学内容	1.融媒体基础； 2.多媒体采集与处理技术； 3.融媒体平台搭建与开发； 4.融媒体内容发布与传播； 5.融媒体项目实践。
		教学要求	本课程为专业拓展限选课，教师依据教学内容，选用讲授、分组讨论等多样教学法，实现线上线下结合。考核形式丰富，涵盖学习过程、学生自评互评、教师评价及期末考核，全方位评估学生学习状况。

4.专业拓展限选课程设置及要求

主要开设有品牌策划与设计、短视频策划与制作、移动端框架技术、虚拟现实应用技术、游戏设计与制作、数字文创产品开发与设计等 6 门专业限选课，共计 12 学分。课程描述见表 13。

表 13 专业拓展限选课程设置及要求

序号	课程名称 学时/学分	课程描述	
1	品牌策划 与设计 (32/2)	教学目标	1.素质目标：培育自主学习应用能力，树立社会责任感，促进团队协作与工匠精神。 2.知识目标：让学生理解品牌概念等，熟悉品牌定位等知识体系，了解管理维护策略。 3.能力目标：赋予市场调研、品牌设计、传播推广及管理维护的能力。
		教学内容	1.品牌基础理论； 2.品牌策划流程； 3.品牌形象设计；

序号	课程名称 学时/学分	课程描述	
			4.品牌传播与推广； 5.品牌管理与维护。
		教学要求	本课程为专业拓展限选课，教师依据教学内容，灵活运用讲授法等多种教学方式，实现线上线下融合。考核形式丰富，涵盖学习过程、学生自评互评、教师评价，以及项目、章节、技能考核和期末考等。
2	短视频策划与制作 (32/2)	教学目标	1.素质目标：培养发现、还原、创造美的能力，以及自主学习、责任感和团队协作精神。 2.知识目标：让学生了解视频技术发展、要素等，掌握摄像机控制、构图技巧。 3.能力目标：具有视频的创作能力；具有创作画面美感视频作品的能力。
		教学内容	1.视频基础知识； 2.摄像机的使用； 3.摄像机构图技巧； 4.创意设计的方法与原理； 5.视频后期制作与特效。
		教学要求	本课程为专业拓展限选课，依托视频制作岗位，结合数字影视特效职业资格要求，讲解数字媒体视频拍摄与剪辑工作，设计教学情境案例。教师运用多种教学法，线上线下融合，考核形式多样，含过程、互评、评价及期末考核等多种形式相结合。
3	移动端框架技术 (32/2)	教学目标	1.素质目标：培养自主学习应用、责任意识，塑造团队协作与工匠精神。 2.知识目标：让学生理解移动端框架概念等，掌握主流框架核心知识，了解交互机制与设计模式。 3.能力目标：赋予界面设计、业务逻辑开发、框架选型定制及团队协作开发移动应用的能力。
		教学内容	1.移动端框架基础； 2.React Native 框架； 3.Flutter 框架； 4.框架高级应用； 5.基于所选框架进行完整移动应用项目开发。
		教学要求	本课程为专业拓展限选课。教师依教学内容，灵活选用讲授、案例等多种教学法，实现线上线下融合。考核形式多元，涵盖学习过程、学生自评互评、教师评价，以及项目、章节、技能考核和期末考试，全面考量学生学习成效。
4	游戏设计与制作 (32/2)	教学目标	1.素质目标：培养自主学习应用、责任意识，塑造团队协作与工匠精神。 2.知识目标：理解游戏设计的基本概念、要素和流程；熟悉游戏开发中美术资源的制作流程和规范；了解游戏开发所涉及的技术原理。

序号	课程名称 学时/学分	课程描述	
			3.能力目标：赋予撰写策划文档、运用开发引擎、制作美术资源及团队协作开发小型游戏的能力。
		教学内容	1.游戏设计基础； 2.游戏美术基础； 3.游戏开发引擎基础； 4.游戏程序设计基础； 5.游戏项目实战。
		教学要求	本课程为专业拓展限选课，教师依不同教学内容，选用讲授法、案例教学法等多样方式，实现线上线下结合。考核形式多元，涵盖学习过程、学生自评互评、教师评价及期末考核等，全面评估学生学习情况。
5	融媒体策划与营销 (36/2)	教学目标	1.素质目标：具有自主学习新知识、新技术，并应用到工作中的素质；具有良好的社会责任感、工作责任心；具有团队协作精神，能主动与人交流、合作；具有精益求精的工匠精神。 2.知识目标：了解融媒体策划与营销的概念及企业对融媒体策划与营销从业人员的技能要求；掌握用户运营、内容运营、活动运营、产品运营及社群运营的方法与技巧。 3.能力目标：具有进行融媒体策划与营销与推广的能力；具有创新思维的能力。
		教学内容	1.新媒体概述； 2.融媒体策划与营销常用工具； 3.用户运营； 4.内容运营； 5.活动运营； 6.产品运营； 7.社群运营。
		教学要求	本课程为专业拓展任选课，秉持学生主体、教师主导原则。教师依教学内容，选用讲授、案例等多样教学法，线上线下融合教学。考核形式多元，涵盖学习过程、学生互评自评、教师评价及各类专项考核与期末考，全面评估学生学习情况。
6	数字文创产品开发与设计 (36/2)	教学目标	1.素质目标：培养自主学习应用、责任感，塑造团队协作与工匠精神。 2.知识目标：让学生理解数字文创产品相关概念，掌握开发设计理论、文化资源运用、数字技术应用及市场知识。 3.能力目标：赋予创意构思、软件运用、团队协作开发及产品优化迭代能力。
		教学内容	1.数字文创产品基础； 2.文化资源挖掘与转化； 3.数字文创产品设计思维与方法； 4.数字技术在文创产品设计中的应用； 5.数字文创产品项目实践。

序号	课程名称 学时/学分	课程描述	
		教学要求	本课程为专业拓展限选课，教师依教学内容，灵活采用讲授、案例等多样教学法，实现线上线下融合。考核形式丰富，涵盖学习过程、学生自评互评、教师评价以及期末考核，全面考查学生学习情况。

5.专业拓展任选课程设置及要求

主要开设有融媒体策划与营销、运动捕捉技术、人工智能与新媒体、增强现实技术应用等四门专业任选课，选择 2 门，共计 3 学分。课程描述见表 14。

表 14 专业拓展任选课程设置及要求

序号	课程名称 学时/学分	课程描述	
1	虚拟现实技术 (28/1.5)	教学目标	1.素质目标：培养自主学习应用、责任意识，塑造团队协作与工匠精神。 2.知识目标：让学生理解虚拟现实技术概念等，掌握场景建模等知识，熟悉交互技术，了解应用案例。 3.能力目标：赋予建模、引擎开发、问题解决及设计实现虚拟现实应用的能力，具备虚拟现实场景的搭建、交互功能设计的能力。
		教学内容	1.虚拟现实技术基础； 2.虚拟现实场景建模； 3.材质、灯光与渲染； 4.虚拟现实交互技术； 5.虚拟现实开发引擎应用； 6.虚拟现实项目实践。
		教学要求	本课程为专业拓展任选课，以学生为主体、教师主导。教师依教学内容选讲授法等多样方式，线上线下融合。考核形式多元，涵盖学习过程、学生自评互评、教师评价，及项目、章节、技能考核与期末考，全面评估学生。
2	运动捕捉技术 (28/1.5)	教学目标	1.素质目标：培育自主学习、责任意识及团队协作与工匠精神。 2.知识目标：使学生理解运动捕捉技术概念等，掌握设备工作方式，熟悉数据处理流程；了解运动捕捉技术在动画、游戏、影视、医疗、体育等领域的应用案例和发展趋势。 3.能力目标：赋予设备操作、数据处理、数据结合及解决技术问题的能力。
		教学内容	1.运动捕捉技术基础； 2.运动捕捉设备与系统； 3.运动捕捉数据采集； 4.运动捕捉数据处理与分析； 5.运动捕捉技术应用。
		教学要求	本课程为专业拓展任选课，坚持学生主体、教师主导。教师按教学内容灵活选用讲授、案例等教学法，实现线上线下融合。考核

序号	课程名称 学时/学分	课程描述	
			方式多元，含学习过程、学生自评互评、教师评价，以及项目、章节、技能考核与期末考，全面评估学生学习成果。
3	人工智能 与新媒体 (28/1.5)	教学目标	1.素质目标：培养自主学习、责任意识与团队协作精神，能主动与人交流、合作；具有精益求精的工匠精神。 2.知识目标：让学生理解人工智能、新媒体相关概念，掌握新媒体运营知识及人工智能应用原理。 3.能力目标：赋予内容创作、数据处理、用户画像构建及解决融合问题的能力，紧跟行业动态。
		教学内容	1.人工智能与新媒体基础； 2.机器学习基础； 3.智能写作技术与应用； 4.图像生成技术与应用； 5.视频编辑与生成技术； 6.电影人工智能与新媒体； 7.宣传片人工智能与新媒体； 8.微视频人工智能与新媒体； 9.新媒体数据采集与预处理。
		教学要求	本课程为专业拓展任选课，以学生为主体、教师主导。教师依教学内容灵活选用讲授、案例等教学法，实现线上线下融合。考核形式多元，涵盖学习过程、学生自评互评、教师评价及项目、章节、技能考核与期末考，全面衡量学生学习成效。
4	增强现实 技术应用 (28/1.5)	教学目标	1.素质目标：培养创新思维与跨学科协作能力，树立技术伦理意识与数字内容版权观念；强化项目执行力与团队沟通能力，建立符合行业规范的技术开发素养；形成持续跟进 XR 技术演进的学习能力，适应产业数字化转型需求。 2.知识目标：掌握 AR 技术体系架构与实现原理，理解空间计算、虚实融合等关键技术；熟悉 AR 交互设计范式与用户体验标准；了解行业应用场景及技术发展趋势。 3.能力目标：能熟练使用 Unity 引擎开发 AR 应用，完成环境建模、交互逻辑设计与性能优化；具备跨平台部署能力（移动端/可穿戴设备）；掌握完整项目开发流程，形成需求分析-原型设计-开发测试的系统工程思维。
		教学内容	AR 技术原理与硬件架构（SLAM、图像识别等核心算法）；主流开发工具（Unity3D+Vuforia/ARKit）及 SDK 应用；交互设计与用户体验规范；行业级 AR 项目开发全流程（文旅、教育等场景）。
		教学要求	本课程为专业拓展任选课，坚持学生主体、教师主导。教师按教学内容灵活选用讲授、案例等教学法，实现线上线下融合。考核方式多元，含学习过程、学生自评互评、教师评价，以及项目、章节、技能考核与期末考，全面评估学生学习成果。

6. 综合实践教学课程设置及要求

综合实践教学课程包括入学教育、志愿服务及其他社会公益活动、创新创业就业实践、劳动实践、数字视觉设计实训、用户界面设计实训、三维动画制作实训、特效制作实训、网站开发综合实训、数字媒体技能综合实训、毕业设计、岗位实习等 12 门，47 学分。综合项目、综合实训在校内实训室、校外实训基地进行；三维动画制作实训、岗位实习由学校组织在合作企业开展完成。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技术专业顶岗实习标准》，集中实践环节教学要求见表 15。

表 15 集中实践教学环节课程描述

序号	课程名称 学时/学分	课程描述	
1	三维动画制作实训 (40/2)	教学目标	1.素质目标：具有自主学习新知识、新技术，并应用到工作中的素质；具有良好的社会责任感、工作责任心；具有团队协作精神，能主动与人交流、合作；具有精益求精的工匠精神。 2.知识目标：掌握三维动画制作原理，理解模型拓扑结构、材质节点系统、角色绑定技术、动画运动规律及渲染引擎参数设置等专业理论。 3.能力目标：能够独立完成角色/场景建模、UV 拆分、PBR 材质制作、角色动画设计与渲染输出，具备动画项目全流程制作能力及技术问题解决问题的能力。
		教学内容	教学内容涵盖三维建模、材质贴图、骨骼绑定、关键帧动画、灯光渲染及特效合成等核心模块，结合 Maya、Blender、UE5 等工具开展项目化教学。
		教学要求	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，引导学生不断提升专业素养。 课程考核包括过程性考核、终结性考核两部分。具体考核成绩评定办法：过程性考核包括出勤和表现，成绩占 60%；终结性考核为三维动画制作实训报告，成绩占 40%。
2	用户界面设计实训 (40/2)	教学目标	1.素质目标：具有自主学习新知识、新技术，并应用到工作中的素质；具有良好的社会责任感、工作责任心；具有团队协作精神，能主动与人交流、合作；具有精益求精的工匠精神。 2.知识目标：了解 UI 的应用范围及就业前景；掌握色彩搭配和版面设计知识；掌握平面设计软件；掌握 UI 的设计规范。 3.能力目标：具有 UI 界面的创作能力；具有设计与制作 App 的能力。
		教学内容	1.启动图标设计；2.原型图设计；3.登录页设计；4.引导页设计；5.首页设计；6.内页设计；7.各类信息页面的设计；8.项目答辩。

序号	课程名称 学时/学分	课程描述	
		教学要求	教师安排实训任务，学生自行选题，教师指导学生综合运用本学期所学专业知 识，设计与制作 App，完成实训任务。 根据本课程内容采用实践教学、任务驱动教学和学生自主学习等方法。 课程考核包括过程性考核、终结性考核两部分。具体考核成绩评定办法：过程性考核包括出勤和阶段任务考核，成绩占 60%；终结性考核为项目答辩，成绩占 40%。
3	特效制作实训 (20/1)	教学目标	1.素质目标：具有自主学习新知识、新技术，并应用到工作中的素质；具有良好的社会责任感、工作责任心；具有团队协作精神，能主动与人交流、合作；具有精益求精的工匠精神。 2.知识目标：了解特效滤镜；掌握色彩、版面和三维技术的应用；掌握 VFX 制作原理、物理仿真算法基础及特效资产优化策略。 3.能力目标：培养复杂特效场景搭建能力；具备跨软件协同制作技巧及特效元素与实拍素材的无缝合成技术。
		教学内容	1.三维粒子系统；2.角色绑定与表情捕捉；3. Maya、Houdini、After Effects 的应用；4.实时渲染与虚拟制作；5.项目答辩。
		教学要求	教师安排实训任务，学生自行选题，教师指导学生综合运用本学期所学专业知 识，通过“创意提案-技术预研-测试渲染-成品输出”的完整流程训练，使学生具备应对影视工业化生产要求的特效制作能力。 根据本课程内容采用实践教学、任务驱动教学和学生自主学习等方法。 课程考核包括过程性考核、终结性考核两部分。具体考核成绩评定办法：过程性考核包括出勤和阶段任务考核，成绩占 60%；终结性考核为项目答辩，成绩占 40%。
4	数字视觉综合实训 (20/1)	教学目标	1.素质目标：具有自主学习新知识、新技术，并应用到工作中的素质；具有良好的社会责任感、工作责任心；具有团队协作精神，能主动与人交流、合作；具有精益求精的工匠精神。 2.知识目标：了解视觉识别系统的基本定义、适用范围和使用场景；理解视觉识别系统的色彩数字媒体导论、图文编辑技术理念；掌握图形识别系统设计技能及流程。 3.能力目标：具有独立完成视觉识别系统设计和制作的能力。
		教学内容	1.VI 设计概述；2.AI 技术的设计应用；3.视觉识别系统的设计流程；4.视觉识别系统的场景应用；5.视觉形象设计的新领域；6.项目答辩。
		教学要求	教师安排实训任务，学生自行选题，教师指导学生综合运用本学期所学专业知 识，设计视觉传达 VI 手册，完成实训任务。根据本课程内容采用实践教学、任务驱动教学和学生自主学习等方法。课程考核包括过程性考核、终结性考核两部分。具体考核成绩评定办法：过程性考核包括出勤和阶段任务考核，成绩占 60%；终结性考核为项目答辩，成绩占 40%。

序号	课程名称 学时/学分	课程描述	
5	网站开发 综合实训 (20/1)	教学目标	1.素质目标：具有自主学习新知识、新技术，并应用到工作中的素质；具有良好的社会责任感、工作责任心；具有团队协作精神，能主动与人交流、合作；具有精益求精的工匠精神。 2.知识目标：了解配色方案的设定方法；掌握网页效果图的设计和制作；掌握基本文案的编写。 3.能力目标：具有独立完成页面效果图设计和制作的能力。
		教学内容	1.完成选题；2.整理素材；3.确定配色方案；4.完成首页效果图设计；5.制作首页；6.制作二级页面；7.测试页面和调试；8.填写项目说明书；9.项目答辩。
		教学要求	教师安排实训任务，学生自行选题，教师指导学生综合运用本学期所学专业知识，设计与制作 App，完成实训任务。 根据本课程内容采用实践教学、任务驱动教学和学生自主学习等方法。 课程考核包括过程性考核、终结性考核两部分。具体考核成绩评定办法：过程性考核包括出勤和阶段任务考核，成绩占 60%；终结性考核为项目答辩，成绩占 40%。
6	数字媒体 技能综合 实训 (60/3)	教学目标	1.素质目标：具有自主学习新知识、新技术，并应用到工作中的素质；具有良好的社会责任感、工作责任心；具有团队协作精神，能主动与人交流、合作；具有精益求精的工匠精神。 2.知识目标：掌握数字图像编辑与制作方法；掌握网页设计与制作方法；掌握三维动画的设计与制作方法。 3.能力目标：具有数字图像编辑与制作的能力；具有网页设计与制作的能力；具有三维动画的设计与制作的能力。
		教学内容	1.数字图像编辑与制作；2.网页设计与制作；3.三维动画的设计与制作；4.AI 技术的设计应用；5.轨道交通类网站、医卫健康类网站、服饰推广类网站设计与制作。
		教学要求	教师安排实训任务，学生自行选题，教师指导学生综合运用所学专业知识，完成技能抽查题库。 根据本课程内容采用实践教学、任务驱动教学和学生自主学习等方法。 课程考核包括过程性考核、终结性考核两部分。具体考核成绩评定办法：过程性考核包括出勤和阶段任务考核，成绩占 60%；终结性考核为题库内容，成绩占 40%。
7	毕业设计 (80/4)	教学目标	1.素质目标：培养和提高学生正确运用分析问题、解决实际问题的能力；培养学生的写作能力培养学生的团队合作精神和创新意识。 2.知识目标：了解毕业设计作用、意义、方法、内容；掌握视频拍摄与制作、H5 交互动画片、三维模型、网页制作、界面设计、虚拟漫游制作等制作流程；掌握设计说明书撰写。 3.能力目标：具有准确全面地查阅资料的能力；具有进行毕业设计文件撰写的能力；具有使用相关软件完成指定任务的能力；具有完成对应文案设计的能力。

序号	课程名称 学时/学分	课程描述	
8	岗位实习 (480/24)	教学内容	1.毕业设计任务书的拟定；2.设计要求制订；3.作品要求；4.搜索相关资料；5.设计成果报告书的编写。
		教学要求	毕业设计的组织实施分下达任务、指导选题、组织实施、考核总结等四个阶段进行。 教师下发毕业设计任务，学生自行分组选题，校内教师和企业教师共同指导学生综合运用所学专业知识，完成毕业设计任务，整理形成包括毕业设计任务书、毕业设计成果报告书和毕业设计作品（产品或方案）在内的毕业设计成果，按时完成答辩和资料的上传。采用实践教学、任务驱动教学和学生自主学习等方法。 考核评价方式：平时成绩占 20%、评阅成绩占 60%、答辩成绩占 20%，总分 100 分。
		教学目标	1.素质目标：具有职业生涯规划的意识；具有自主学习意识；具有团队协作精神；具有岗位敬业精神；具有守规章、重安全、讲诚信、负责任、勇奉献的良好职业道德与行为习惯。 2.知识目标：了解数字媒体技术及相关行业的企业文化、企业运作、规章制度等；了解实习单位所面向的行业背景知识；了解企业职业岗位的管理制度、劳动纪律、安全制度和操作规程；熟悉数字媒体技术工作岗位的业务流程、工作规范、处理方法。 3.能力目标：融入企业环境，训练与岗位要求相应的职业技能；能够通过培养平面设计师、用户界面设计师、三维建模师、剪辑师等岗位的实际工作能力和团队协作能力，实现从学生到职业人的转变；能够将实习任务完成情况或收获写入岗位实习周记、实习报告。
9	入学教育 (1 周/1)	教学内容	1.平面设计师岗位的图形图像处理、三维软件基础和平面设计； 2.用户界面设计师岗位的用户界面设计、交互设计和原型设计； 3.三维建模师岗位的三维建模、贴图、灯光、渲染； 4.剪辑师岗位的音视频采集、编辑后期合成处理； 5.动画设计师岗位的 2D/3D 动画设计和制作； 6.网页设计师岗位的编程、Web 网站设计和前端交互设计。
		教学要求	学生在岗位实习中，由企业指导教师和校内指导教师共同进行项目指导，完成实习任务。学生按时进行周记填写，结束后提交岗位实习总结等材料。采用实践教学、任务驱动教学和学生自主学习等方法。 课程考核包括实习过程考核、实习企业考核和指导老师考核三部分。具体考核成绩评定办法：实习过程考核成绩占 30%，实习企业考核成绩占 30%，指导老师考核成绩占 40%。
		教学目标	1.素质目标：树立正确的价值观，厚植对学校、专业的自豪与荣誉感，培养主动学习习惯。 2.知识目标：了解学校历史及各种规章制度，本专业人才培养模式、专业课程体系、专业课程设置、专业学习方法并对未来职业进行初步规划等。 3.能力目标：能明确学习主体的角色转变，快速适应大学生活。

序号	课程名称 学时/学分	课程描述	
10	劳动实践 (4 周/4)	主要内容	1.校纪校规教育； 2.校情校史、院情院史教育。介绍学校、学院的发展历史、现状及规划，学校的教学、科研、师资、专业建设、基础设施； 3.学习教育，介绍大学学习结算任务的划分、学分制的相关要求、专业培养方案的要求等。
		教学要求	1.教学场地：多媒体教室； 2.教学方法：讲授法、问答法； 3.师资要求：大学本科及以上学历，了解学校及专业相关情况； 4.考核要求：采用过程性评价与终结性评价相结合的形式。
		教学目标	1.素质目标：增强职业认同感和劳动自豪感，具有到艰苦地区工作、扎根行业情怀；具备吃苦耐劳、诚实劳动意识；培育不断探索、持续奋斗、勇于变革的职业精神和爱岗敬业的劳动态度。 2.知识目标：熟悉行业劳动工作的流程和方法，了解运用新工艺、新流程、新技术进行创新型劳动的方法。 3.能力目标：提高日常生活劳动能力、自我管理能力，培养面对重大疫情、灾害等危机主动作为的能力。
		主要内容	1.通过工作流程和要求，塑造劳动观念，掌握工作技能、端正劳动态度、培养劳动习惯； 2.通过家务劳动、志愿服务、就业创业、服务创新等形式多样的实践活动中引导学生热爱劳动、尊重劳动、珍惜劳动成果。
11	志愿服务及其他社会公益活动(1 周/1)	课程目标	1.素质目标：培养乐观向上的生活态度，工作中诚实守信，有大局观和团队精神，必须尊重他人。 2.知识目标：掌握文明创建、生活常识、社交礼仪、志愿者服务等方面的知识。 3.能力目标：具有一定的组织协调能力、口头和文字表达能力和应变能力。
		主要内容	1.参与收集调查贫困学生资料、整理贫困学生资料、宣传助学活动、募集助学款、助学后续工作跟进； 2.进入社区为老弱病残或者敬老院，给老弱病残者情感的关怀、并做些力所能及的事情； 3.为宣传全社会公众平等对待残疾人，协助残疾人学习基本生活技能，促进减少社会公众与残疾人的交流障碍； 4.对贫困重症患者募捐救助、流浪人员物资关怀； 5.对单亲家庭青少年关爱、问题家庭青少年关爱、家庭暴力干涉、孤儿关爱； 6.进行环境保护宣传工作以及一些身体力行的环境保护活动开展等。

序号	课程名称 学时/学分	课程描述	
		教学要求	1.教学场地：不限； 2.教学方法：示范教学法、体验教学法； 3.师资要求：具有奉献精神，具备与所参加的志愿服务项目及活动相适应的基本素质； 4.考核要求：提交活动日志、报告以及相关视频。
12	创新创业就业实践（含毕业教育） （3 周/3）	教学目标	1.素质目标：激发学生的创业热情，培养学生职业生涯规划自我规划意识，树立创新意识，培养积极进取、勇于挑战、敢于承担风险的品质，促进学生创业就业和全面发展。 2.知识目标：掌握创新思维方法；掌握求职就业技巧，包括职业定位、信息搜集、简历制作、面试技巧等；熟悉创业全过程，包括市场调研、商业模式设计、团队组建等；了解创业计划书的编写。 3.能力目标：能够基于自身职业定位，整合资源，将职业规划落地；能够进行市场调研、项目策划和团队管理。
		主要内容	1.创新思维培养； 2.职业思维养成； 3.创业知识体系构建； 4.项目实践与团队竞赛（互联网+创新创业大赛）
		教学要求	1.课程性质：本课程为面向全校所有专业学生开设的公共基础课程。依据国务院办公厅《关于深化高等学校创新创业教育改革的实施意见》开设。旨在加强学生创新创业就业实践能力。分两个阶段进行教学：第二学期为期一周的创新创业就业思维实践；第五或六学期为期两周的创新创业就业项目实践。 2.教学方法：讲授法、提问法、小组讨论法、案例分析法、模拟演练法 3.考核评价：课程考核包括学习过程考核、课程作业考核和期末考查三部分。考核成绩评定办法：学习过程考核占 20%，作业考核占 30%，期末考查占 50%。

八、教学进程总体安排

(一) 教学进程总体安排

表 16 数字媒体技术专业课程计划与进度总表

课程类别	课程性质	序号	课程编码	课程名称	学时、学分分配				考核方式		学期课程安排						备注
					学分	总学时	理论	实践	考试	考查	第一学年		第二学年		第三学年		
											一	二	三	四	五	六	
公共基础课	必修课	1	1000030011	军事理论	2	36	32	4		1	2						线上课讲座
		2	1000030021	军事技能	2	112	0	112		1	2W						
		3	1000010031	思想道德与法治	3	48	40	8		1	4(3-14)						
		4	1000010042	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	2	32	28	4		2		2*16					
		5	1000010053	习近平新时代中国特色社会主义思想概论	3	48	42	6		3			4*12				
		6	1000010061	形势与政策 1	0.5	8	8	0		1	2*4						讲座
		7	1000010062	形势与政策 2	0.5	8	8	0		2		2*4					讲座
		8	1000010063	形势与政策 3	0.5	8	8	0		3			2*4				讲座
		9	1000010064	形势与政策 4	0.5	8	8	0		4				2*4			讲座
		10	1000020071	劳动教育 1	0.25	4	4	0		1	4						讲座
		11	1000020072	劳动教育 2	0.25	4	4	0		2		4					讲座
		12	1000020073	劳动教育 3	0.25	4	4	0		3			4				讲座
		13	1000020074	劳动教育 4	0.25	4	4	0		4				4			讲座
		14	1000010082	党史国史	1	16	16	0		2		2*8					讲座
		15	1000020091	心理健康教育	2	32	16	16		1	2(3-10)	讲座、实践					

课程类别	课程性质	序号	课程编码	课程名称	学时、学分分配				考核方式		学期课程安排						备注
					学分	总学时	理论	实践	考试	考查	第一学年		第二学年		第三学年		
											一	二	三	四	五	六	
		16	1000020101	职业发展与就业指导 1	1	16	10	6		1	2(11-18)						
		17	1000020104	职业发展与就业指导 2	1	20	10	10		4				2*10			
		18	1000020112	创新创业教育（钢铁是怎样烧成的-成功企业家励志系列讲座）	2	32	20	12		2		2(9-18)					创新创业实践 12 学时
		19	1000020121	体育 1	1.5	24	2	22		1	2*12						
		20	1000020122	体育 2	1.5	28	2	26		2		2*14					
		21	1000020123	体育 3	1.5	28	2	26		3			2*14				
		22	1000020124	体育 4	1.5	28	2	26		4				2*14			
		公共必修课小计				28	548	270	278			8	4	6	4		
	限选课	23	1100020011	国家安全教育	1	16	16	0		1							线上课和实践
		24	1100020021	英语 1	4	64	48	16		12	4/2						线上 线下
		25	1100020022	英语 2	4	64	48	16		12		4/2					线上 线下
		26	1100040031	信息技术 1	1.5	32	16	16		1	2						
		27	1100040032	信息技术 2	1.5	16	12	12		2		2(1-8)					
		28	1100020041	中华优秀传统文化（茶艺与茶文化）	1	16	16	0		1	2*8						线上课
		29	1100020051	语文/经典诵读与专业应用文写作	1	16	16	0		1	2*8						线上课
		30	1100020062	数学	1	16	16	0		2		2*8					线上课
		31	1100020072	美育	1	16	16	0		2		2*8					线上课

课程类别	课程性质	序号	课程编码	课程名称	学时、学分分配				考核方式		学期课程安排						备注
					学分	总学时	理论	实践	考试	考查	第一学年		第二学年		第三学年		
											一	二	三	四	五	六	
		32	1100020083	职业文化素养（现代职场礼仪）	1	16	16	0		3			2*8				线上课
		33	1100010094	马克思主义素养（马克思主义理论类）	1	16	16	0		4				2*8			讲座
		公共限选课小计				18	288	232	56			4	4				
	任选课	34	5 选 1			1	16	16	0		1	2*8					
		35	5 选 1			1	16	16	0		2		2*8				
		公共任选课小计				2	32	32	0								
		公共课合计				48	868	534	334			12	8	6	4		
专业（技能）课程	专业基础必修课	1	2042040011	构成基础	2	32	16	16	1		2*16						
		2	2042040021	图形图像处理	4	64	32	32		1	4*16						
		3	2042040031	三维软件基础	2	32	16	16	1		2*16						
		4	2042040041	数字媒体导论	2	32	16	16	1		2*16						
		5	2042040052	摄影摄像技术	2	32	16	16		2		2*16					
		6	2042040062	程序设计基础	4	64	32	32	2			4*16					
		7	2042040072	图文编辑技术	2	32	16	16		2		2*16					
		8	2042040083	创意设计	4	64	32	32		3			4*16				
		专业基础必修课小计				22	352	176	176			10	8	4			
	专业核心必修课	1	3042040012	三维动画制作技术	4	64	32	32		2		4*16					
		2	3042040023	数字音视频技术	4	64	32	32		3			4*16				
		3	3042040033	用户界面设计	4	64	32	32		3			4*16				
		4	3042040044	网页设计	4	64	32	32	4					4*16			
		5	3042040054	数字视觉设计	4	64	32	32		4				4*16			
		6	3042040064	特效制作技术	4	64	32	32		4				4*16			

课程类别	课程性质	序号	课程编码	课程名称	学时、学分分配				考核方式		学期课程安排						备注	
					学分	总学时	理论	实践	考试	考查	第一学年		第二学年		第三学年			
											一	二	三	四	五	六		
		7	3042040075	交互设计	2	36	18	18	5						6*6			
		8	3042040085	融媒体技术	2	36	18	18	5						6*6			
		专业核心必修课小计				28	456	228	228				4	8	12	12		
	专业拓展限选课	1	4142040013	短视频策划与制作	2	32	16	16	3				2*16					
		2	4142040024	品牌策划与设计	2	32	16	16		4				2*16				
		3	4142040034	移动端框架技术	2	32	16	16		4				2*16				
		4	4142040044	虚拟现实应用技术	2	32	16	16		4				2*16				
		5	4142040055	游戏设计与制作	2	36	18	18		5					6*6			
		6	4142040065	数字文创产品开发与设计	2	36	18	18		5					6*6			
		专业拓展任选课	1	2 选 1			1.5	28	18	10		3			2*14			
	2		2 选 1			1.5	28	18	10		4				2*14			
	专业拓展课小计				15	256	136	120					4	8	12			
	实践性教学环节	专业实践	1	5042040012	三维动画制作实训	2	40	0	40		2		2W					
			2	5042040023	用户界面设计实训	2	40	0	40		3			2W				
3			5042040034	特效制作实训	1	20	0	20		4				1W				
4			5042040044	数字视觉设计实训	1	20	0	20		4				1W				
5			5042040055	网站开发综合实训	1	20	0	20		5					1W			
6			5042040065	数字媒体技能综合实训	3	60	0	60		5					3W			
7			5042040075	毕业设计	4	80	0	80		5					4W			
8			5042040086	岗位实习	24	480	0	480		56					4W	20W		
社会实践		1	5000090011	入学教育	1					1	1W							
		2	5042040093	志愿服务及其他社会公益活动	1					3			1W					

课程类别	课程性质	序号	课程编码	课程名称	学时、学分分配				考核方式		学期课程安排						备注
					学分	总学时	理论	实践	考试	考查	第一学年		第二学年		第三学年		
											一	二	三	四	五	六	
		3	5000020015	创新创业就业实践（含毕业教育）	3					25		1W			2W		
		4	5000020024	劳动实践	4					1234	1W	1W	1W	1W			
综合实践小计					47	760	0	760									
合计					160	2692	1074	1618			22	20	22	24	24		

- 备注：**1.线上课、讲座、综合实践课程不在进程表中安排固定周学时，但在对应位置填写周数。
2.公共任选课、部分公共限选课、专业拓展任选课在相应学期实时公布备选课程，实行网上选课。
3.学生在校期间实行学分认定，按照《株洲科技学院学分认定办法（试行稿）》执行。
4.志愿服务及其他社会公益活动安排在第一学年结束后暑假开展社会实践；劳动实践包括日常生活内务管理、校园卫生活动、专业劳动实践等；
5.停课开展的社会实践，每周计 1 个学分。

(二) 学时学分比例

表 17 数字媒体技术专业教学总学时及学分分配表

课程类型	课程模块	课程	学时分配				学分分配	
		门数	理论学时小计	实践学时小计	学时小计	比例	学分小计	比例
公共基础课	公共必修课	12	270	278	548	32.24%	28	30%
	公共限选课	9	232	56	288		18	
	公共任选课	2	32	0	32		2	
专业（技能）课程	专业基础课	8	176	176	352	39.52%	22	40.63%
	专业核心课	8	228	228	456		28	
	专业限选课	6	100	100	200		12	
	专业任选课	2	36	20	56		3	
综合实践教学课程		12	0	760	760	28.23%	47	29.37%
合计		59				100%	160	100%
总学分为160，总学时数为2692其中： (1) 公共基础课程868学时，占总学时29.56%； (2) 选修课程为576学时，占总学时21.39%； (3) 实践为1621学时，占总学时60.21%。								

(三) 任选课程开设情况

各学期公共任选课、专业任选课开设情况，见表 18、表 19。

表 18 各学期公共任选课程一览表

序号	开设学期	课程编码	课程名称	学时	学分	承担院部	备注
1	第一学期	1200020011	气韵生动：走进传统文化	16	1		5选1
2		1200020021	毒品危害与防范	16			
3		1200020031	大学生防艾健康教育	16			
4		1200020041	食品安全与日常饮食	16			
5		1200020051	中医健康理念	16			
6	第二学期	1200020062	大学生魅力讲话实操	16	1		6选1
7		1200020072	突发事件及自救互救	16			
8		1200020082	化学与人类	16			
9		1200020092	人工智能应用基础	16			
10		1200020102	人人学点营销学	16			

备注：公共任选课程从气韵生动：走进传统文化、毒品危害与防范、大学生防艾健康教育、食品安全与日常饮食、中医健康理念、大学生魅力讲话实操、突发事件及自救互救、化学与人类、人工智能应用基础、人人学点营销学等方面选取。

表 19 各学期专业任选课程一览表

序号	开设学期	课程编码	课程名称	学时	学分	承担系部	备注
1	第三学期	4242040013	融媒体策划与营销	28	2	人工智能学院	2选1
2		4242040023	人工智能与新媒体	28	2		
4	第四学期	4242040034	运动捕捉技术	28	2	人工智能学院	2选1
5		4242040044	增强现实技术应用	28	2		

九、师资队伍

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

1. 队伍结构

组建由专任教师和兼职教师构成的双师型教学团队。专业专任教师生师比 $\leq 25:1$ ，专业专任教师中副高以上职称占比 $\geq 25\%$ ，研究生学历教师占比 $\geq 30\%$ ，双师素质教师占专业教师比达到 60%，兼职教师比例不低于 20%；教师的职称、年龄、学历等方面梯队结构合理，师资队伍结构见表 20。

表 20 专业师资队伍结构

专业专任教师生师比	$\leq 25:1$			
兼职教师比例	20%-25%			
双师比	$\geq 50\%$			
年 龄	35 岁以下	35-50 岁	50 岁以上	
	$\leq 35\%$	$\geq 30\%$	$\leq 35\%$	
学历学位	本科	硕士		
	$\leq 70\%$	$\geq 30\%$		
职 称	初级	中级	副高	正高
	30%-40%	30%-40%	20%-25%	5%-10%

2. 专业带头人

专业带头人应具有副高及以上职称，能够准确把握国内外最新技术发展动态，具有跟随数字媒体技术发展动态调整专业发展方向的能力；能广泛联系数字媒体、广播、电视、电影和影视录音制作的行业企业，了解数字媒体行业企业对本专业人才的需求；具有指导专业建设、教学改革的能力；组织开展教研科研工作能力强，在本区域具有一定的专业影响力。企业专业带头人应具备良好的思想政治素质、职业道德和工匠精神，具有扎实的计算机软件、平面设计、影视编辑和三维技术等专业知识、5 年以上的行业工作经验，具有技师及以上职业资格证书，能承担产学合作项目推进、学生顶岗实习的落实、教师的企业轮训、参与实践课程指导与实践环节的考核评价实施与管理、专业课程设置与调整等任务。

3. 专任教师

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

4. 兼职教师

兼职教师应从计算机软件、平面、影视、动漫和游戏等相关的行业企业聘任，具备应用数字媒体技术相关岗位工作 5 年及以上从业经历；具备良好的思想政治素质、法律意识、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；具有软件开发相关中级及以上相关专业职称，能承担专业课程教学、实践实训类课程教学、专业拓展课程教学、岗位实习课程指导、职业发展规划教学。

十、教学条件

（一）教学设施

教学设施包括专业教室、校内实训室、校外实习实训基地等三个部分。依据教育部职业院校专业实训教学条件建设标准(职业学校专业仪器设备装备规范)和《湖南省教育厅关于进一步规范管理职业学校校企合作的通知》湘教通〔2022〕148 号文件要求，科学、合理规划本专业校内外实习实训条件配置要求，实训基地有效支撑课程实施，确保基地工位数量充足。

1. 专业教室基本条件

专业教室一般配备黑（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，并实施网络安全防护措施；桌椅可移动，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（验）室基本要求

校内实训能够开展图形图像处理、三维软件基础、数字音视频技术、用户界面设计、动画设计、特效制作技术、数字文创产品开发与设计等实训内容，具体要求见表 21。

表 21 校内实训（验）室配置一览表

序号	实训室名称	主要工具与设备名称	面积及工位数 (平方米/人)	支撑课程
1	数字视觉设计实训室	图形工作站、服务器、智慧黑板、数位板、数码照相机、数码摄像机、扫描仪、多功能一体机等设备，视觉传达设计的图形图像处理相关软件	160/48	程序设计基础、图形图像处理、数字文创产品开发与设计、数字视觉设计、三维动画制作
2	界面与交互设计实训室	图形工作站、Web 应用服务器、智慧黑板、数位板、平板电脑、视频展台等设备；交互设计、Web 前端开发等技术领域的相关软件	200/60	交互动画设计、用户界面设计、图文编辑技术、移动端框架技术、网页设计、融媒体技术
3	数字音视频制作实训室	计算机、录音工作站、音频接口声卡、话筒、均衡器、音箱、音频操控台、调音台、专业相机等设备，数字音视频相关专业软件。	116/50	摄影摄像技术、创意设计、数字音视频技术、数字视觉设计、特效制作技术、游戏设计与制作、品牌策划与设计
4	视觉特效设计实训室	图形工作站、数位板、三维扫描仪、3D 打印机、动作捕捉、专业摄像机、灯光、调音台、功放等设备，三维动画设计及影视后期特效制作等相关软件	278/64	特效制作、融媒体技术、用户界面设计综合实训、特效制作实训、网站开发综合实训、数字媒体技能综合实训、岗位实习

3. 校外实习实训基地基本要求

按照建立健全校企合作，产教融合管理机制，严格审定合作企业资质，建立准入和退出机制，签订合作协议，对合作的目标任务、内容形式、合作期限、权利义务、合作终止及违约责任等事项提出明确、具体的要求。未签订合作协议，不得开展校企合作。

能够提供开展平面设计师、用户界面设计师、三维建模师、剪辑师等相关实习岗位，能涵盖当前相关产业发展的主流技术，可接纳一定规模的学生实习；能够配备相应数量的指导教师对学生实习进行指导和管理；有保证实习生日常工作、学习、

生活的规章制度，有安全、保险保障。能够配备相应数量的指导教师对学生实习进行指导和管理；能够承担对“双师型”教师的培训。实习基地有保证实习生日常工作、学习、生活的规章制度，有安全、保险保障。校外实习实训基地要求如表 22 所示。

表 22 数字媒体技术校外实训基地配置与要求

序号	实训基地类型	级别/规模	实习实训岗位及内容	数量 (家)	可接纳人数
1	平面设计及界面设计实训基地	小型以上	平面设计师、用户界面设计师等	11	100
2	模型制作及设计实训基地	中型以上	三维建模师、VR设计师、动画设计师等	3	50
3	视频拍摄及制作实训基地	中型以上	剪辑师、影视特效师、短视频运营师等	3	50

4. 支持信息化教学方面的基本要求

具有可利用的数字化教学资源库、文献资料、常见问题解答等信息化条件；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。

(二) 教学资源

能够满足学生专业学习、教师专业教学研究和教学实施需要的教材、图书及数字资源等。

1. 教材选用基本要求

按照国家规定选用优质教材，禁止不合格的教材进入课堂。学院建立由专业教师、行业专家和教研人员等参与的教材选用机构，完善教材选用制度，经过规范程序择优选教材。严格执行国家、省、校有关教材的选用规定，优先使用国家规划教材、国家优秀教材、省级优秀教材等，公共基础课教材从国家和省级教育行政部门发布的规划教材中选用，专业基础、专业核心及专业拓展课程教材选用高等教育出版社等行业优质规划教材。同时根据需要融入职业资格证书要求，考试要求，编写应体现新技术、新规范、新标准、新形态的数字教材、活页式教材，近三年出版的平面技术类、视频技术类、三维技术类教材。

2. 图书文献配备基本要求

图书文献配备能满足人才培养、专业建设、教科研等工作的需要,方便师生查询、借阅。专业类图书文献主要包括:有关数字媒体内容制作、影视节目制作行业的标准、规范、技术、文化及案例类图书等。及时配置新经济、新技术、新工艺、新材料、新管理方式、新服务方式等相关的图书文献。要求数字媒体技术专业图书资料和数字资源丰富,能够满足专业教学及科研需要。

3. 数字教学资源配置基本要求

建设、配备与数字媒体技术专业有关的音视频素材、教学课件、数字化教学案例库、移动应用开发在线实训平台、数字教材等专业教学资源库,种类丰富、形式多样、动态更新,以满足教学要求。资源都已上传相应平台,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。部分数字资源平台如下:

国家智慧教育公共平台: <https://www.smartedu.cn/>

智慧职教平台: <http://www.icve.com/>

51CTO 学院: <http://e-learning.51cto.com/>

超星数字图书馆: <http://www.sslibrary.com/>

(三) 教学方法

坚持立德树人的根本目标将课程思政融入课程教学之中。在专业课程教学设计中,坚持以学生为主体、教师为主导、实践操作为主线的策略。充分调动学生的自主性和积极性。在实际教学实践中,根据各专业课程的特色和学生认识特点,灵活采用理实一体化教学、案例教学、项目教学相结合的方式进行教学,让学生在学中、学中练,教学做合一。充分利用各种 MOOC、SPOC、在线精品课程等资源,引导学生线上线下融合自主学习。夯实、提高、创新专业知识及动手能力。

实行分层教学法,兼顾学生的能力差异。将能力相近的学生同组进行项目,鼓励有能力的学生可以主动加深项目难度,提高实用性,向更高更强的方向发展。要求其他学生完成相应级别的项目,达到符合自身能力的项目实践水平。数字媒体技术专业在实际教学过程中,可根据专业课程内容采用多种教学方法灵活运用,达到预定的教学效果。

表 23 主要教学模式和教学方法一览表

理实一体化教学模式	突破理论与实践相脱节的现象，教学环节相对集中。充分发挥教师的主导作用，通过设定教学任务和教学目标，让师生双方边教、边学、边做，全程构建素质和技能培养框架，丰富课堂教学和实践教学环节，提高教学质量。在整个教学环节中，理论和实践交替进行，直观和抽象交错出现，没有固定的先实后理或先理后实，而理中有实，实中有理。突出学生动手能力和专业技能的培养，充分调动和激发学生学习兴趣的一种教学模式。
项目教学模式	在老师的指导下，将一个相对独立的项目交由学生自己处理，信息的收集、方案的设计、项目实施及最终评价，都由学生自己负责，学生通过该项目的进行，了解并把握整个过程及每一个环节中的基本要求。
混合式教学模式	用本课程的线上学习平台，采用混合教学模式，以学生为主体设计教学过程，注重培养学生的自主学习能力。课前，教师布置学习任务，学生可以充分利用碎片化时间在线自主学习相关知识，课中，教师进行重点、难点集中讲授、操作演示、学生成果展示和点评，学生完成项目拓展任务和理论测试等。
任务驱动法	以“任务发布—知识讲解—方案制定—任务实施—总结评价”为主线开展教学。学生以小组形式分工协作完成工作任务，教师引导，学练结合，在任务实施过程中实现知识、技能和素养的综合提升。
案例教学法	围绕教学目标，将实际中真实的场景进行典型化处理，一是形成供讲授知识的案例，帮助学生更好地理解知识、应用知识；二是形成供学生思考分析和决断的案例，通过独立思考或相互讨论的方式，来达到分析问题和解决问题的能力。
合作探究式教学法	教师提问，引导学生自主学习工作任务相关的知识点并进行合作探究，学生通过获得信息、制订计划、完成决策、工作任务实施、过程控制、工作成果评价，不断提升分析和解决问题的能力。
辩论式教学法	在课堂教学过程中，教师选择应用广泛但又容易概念模糊或配置相对复杂的问题进行辩论，让学生在辩论中加深对知识的理解和认知，提高知识的应用能力，增强语言表达能力和创新思维能力，营造活跃的课堂氛围。

（四）学习评价

学习评价强调多元化评价主体，线上、线下评价结合，以促进学生学习发展为核心理念，以学习过程与学习结果为评价对象，以考查学生能力掌握为核心内容。具体如下：

1. 多元主体

实行行业企业、学校、学生、第三方机构多元参与的人才培养质量监控评价制度，具体包括用人单位评价、教师评价、学生自评及互评及第三方机构评价等方式。

2. 多元手段

采用线上、线下评价结合的方式进行。线上评价的主要内容有到课率、平台学习时长、在线讨论的发帖次数和质量、在线测试成绩等；线下评价的主要内容有随堂测验、课堂回答问题情况、作业情况、实训成绩、期末考试成绩等。

3. 全过程

各类课程评价融入“四个评价”：过程评价、结果评价、增值评价、综合评价。

(1) 过程评价：评价内容包括学生的学习态度、内容掌握、专业能力发展三个方面。学习态度主要靠在学习活动中的时间投入度、参与度来体现。具体可通过上课考勤、课前预习、资源访问、专题讨论、随堂测、投票抢答、学习反思完成、课后作业完成等体现。内容掌握包括基础知识的了解与识记和基本技能的掌握。具体可通过课前自测、课堂测验、课后作业、期中考试等体现。专业能力发展包括对知识与技能加工整合的能力、分析解决问题的能力、与同伴沟通协作的能力、创新实践能力等。具体可通过平时实训成绩、作品与成果情况、小组讨论中解决问题的次数、专题讨论得分、线上动态交流被教师、学生回复数等体现。

(2) 结果评价：包含实训考核及期末考试。评价设计时应注重能力导向和公平公正。

(3) 增值评价：从能力性指标、社会性指标和经济性增长三个维度对学生从入学到毕业的发展进行评估。能力性增值即基础学习能力、开拓创新能力和专业技能水平上的发展。社会性增值是指包括积极情感与态度的增长，包括道德品质、团队协作能力、组织领导能力和健康仪表等。经济性增值指包括就业机会的获得、岗位胜任力等。经合理设计后，向学生发放问卷并获得评价结果。

(4) 综合评价：采用过程性评价、结果评价相结合的形式，把握课前、课中、课后三环节综合评价。评价权重上，过程评价、结果评价各占 50% 左右。过程评价：课前 10%、课中 30%、课后 10%。结果评价：理论考核 30%—40%、技能考核 10%—20%。具体根据各课程性质在此标准上下浮动。

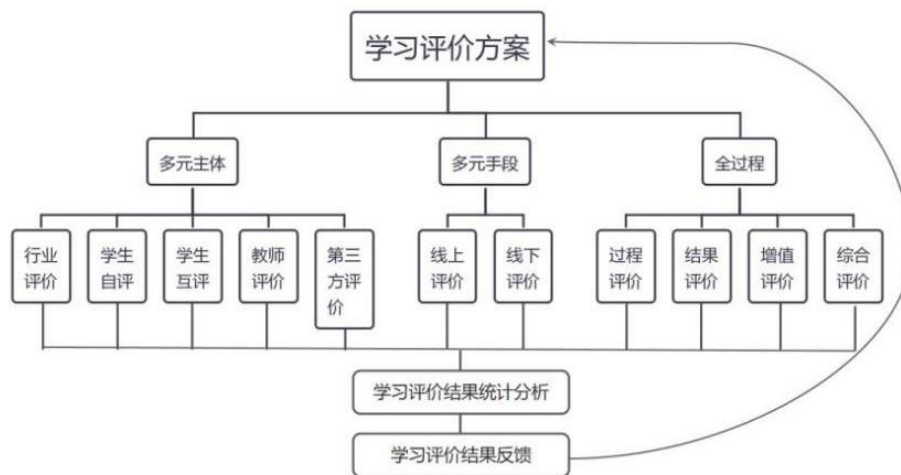


图3 学习评价方法

（五）质量管理

1. 依据学校《人才培养方案修订工作的指导意见》，明确人才培养方案的制（修）订及动态微调的规范流程，确保人才培养调研、任务分析、体系构建等方面工作的科学性、合理性。

2. 依据学校对专业人才培养质量监控的要求，成立以院长为组长的教学质量管理工作小组，健全专业教学质量监控管理制度，通过“巡课、听课、评课”等，完善课堂教学、教学评价、实习实训、毕业设计、资源建设等方面质量标准建设，通过教学实施、过程监控、质量评价和持续改进，达成人才培养规格。

3. 依据学校建立的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. 依据学校专业建设和教学过程质量监控管理办法，按照8字型改进螺旋，从相应的目标着手，通过诊断、分析，发现预警、及时调整改进，达成人才培养规格。

十一、毕业要求

根据专业人才培养方案确定的目标和培养规格，完成规定的实习实训，全部课程考核合格或修满学分，准予毕业。

（一）学分要求

学生在学校规定年限内，修满专业人才培养方案规定的 160 学分，包含公共课 48 学分、专业课 65 学分、集中实践 47 学分。

（二）学业要求

完成校内两年理论和实践教学、岗位见习、毕业实习及社会实践等教学活动，同时毕业设计 with 专业技能考核均需合格。

（三）素质要求

思想品德良好，综合素质考核合格，技能抽考成绩合格，专业技能考核合格。

（四）证书要求

鼓励学生在校期间获得职业资格证书、计算机等级证书以及英语 A 级等证书，支持学生根据认定的学分替代相关课程。鼓励获得以下 5 个职业资格（技能等级）证书中的 1 个，但不作为毕业要求。

- 数字媒体交互设计职业资格证书 初级/中级
- 数字创意建模职业资格证书 中级
- 界面设计职业资格证书 初级/中级
- 虚拟现实应用开发职业资格证书 初级
- 数字影像处理职业资格证书 初级/中级

（五）其他要求

毕业设计答辩合格

十二、附录

附录 1：教学进程整体安排表

附录 2：人才培养方案课程变更审批表

附录 3：学分认定与转化表

附录 4：专业建设指导委员会论证意见表

附录 5：人才培养方案制（修）订审核表

附录 1

教学进程整体安排表

学年	学期	教学进程周次																				课堂教学周数	实践教学周数														学期教学总周数	寒暑假周
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20		入学教育	军事技能	志愿者服务及其他社会公益活动	劳动实践	创新创业就业实践（含毕业教育）	三维动画制作实训	用户界面设计实训	特效制作实训	数字视觉设计实训	网站开发实训	数字媒体技能综合实训	毕业设计	岗位实习			
第一学年	一	↑	#	#	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	⊙	16	1	2		1									20	4		
	二	○	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	△	△	⊙	16				1	1	2							20	8		
第二学年	一	○	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	△	△	⊙	16			1	1			2						20	4		
	二	○	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	△	△	⊙	16				1			1	1					20	8		
第三学年	一	○	△	△	△	※	※	※	※	※	※	△	■	■	■	■	◇	◇	◇	◇	⊙	6					2				1	3	4	4	20			
	二	◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇	0											20	20				
总计																							1	2	1	4	3	2	2	1	1	1	3	4	24	120		

说明：三年6学期总周数共120周；2. ○代表开学准备，※代表课堂教学，↑代表入学教育，#代表军事训练，⊙代表考试，■代表毕业设计，△代表停课实训，◇代表岗位实习。

附录 2

人才培养方案课程变更审批表

申请部门盖章:

更改方式		专业		年级											
更改前后信息对照															
更改前					更改后										
课程名称	课程性质	学分	考核方式	开课学期	课时			课程名称	课程性质	学分	考核方式	开课学期	课时		
					周课时	总课时	实践学时						周课时	总课时	实践周数
申请调整原因（可附件）															
专业负责人签字： 年 月 日															
学院 审批意见	签字： 年 月 日														
教务处 审批意见	签字 年 月 日														
教学分管领导 审批意见	签字： 年 月 日														
校党组织 审批意见	签字（盖章）： 年 月 日														

附录 3

学分认定与转化表

类型	成果名称	举办单位	认定学分	转换课程名称	认定与转换要求	认定部门
服役经历	部队服役证明		6	体育	部队服役证明	教务处
			2	军事理论		
			2	军事技能		
通用证明	大学英语等级考试	高等学校英语应用能力考试委员会	8	英语	A及以上、可累计	教务处
	普通话等级考试	国家语言文字工作委员会	1	公共选修课	二乙及以上	
	全国计算机等级考试证书	国家教育部考试中心	3	信息技术	一级及以上	
职业技能等级证书	数字媒体交互设计	中国职业技术教育学会	3/6	品牌策划与设计、短视频策划与制作、移动端框架技术、虚拟现实应用技术、游戏设计与制作、数字文创产品开发与设计等	初级、中级	各学院教务处
	数字创意建模	人社部备案的职业技能鉴定机构或行业协会	6		初级	
	界面设计	Adobe认证中心或UI/UX设计行业协会	3/6		初级、中级	
	虚拟现实应用开发	虚拟现实产业联盟	6		初级	
	数字影像处理	中国图像图形学学会	6		初级、中级	
技能竞赛	职业院校技能竞赛	教育部门	10	品牌策划与设计、短视频策划与制作、移动端框架技术、虚拟现实应用技术、游戏设计与制作、数字文创产品开发与设计等	国赛一等奖	各学院教务处
			8		国赛二等奖	
			6		国赛三等奖	
			6		省赛一等奖	
			3		省三以上	
创新创业竞赛	大学生互联网+、挑战杯、黄炎培等创新创业大赛	教育部门	8	创新创业	国赛一等奖	各学院教务处
			6		国赛三等奖以上	
			3		省赛三等奖以上	
其他	体育竞赛	教育部门		体育	团体赛项省级三等奖及以上，单人赛项省级三等奖及以上	公共课部教务处
	大学生英语竞赛（包括写作、口语等）	教育部门		英语	省赛三等奖及以上	公共课部教务处

说明：同一证书按照所获取最高等级认定学分，不累计认定。

附录 4

专业建设指导委员会论证意见表

论证意见： 校内外专家根据数字媒体技术专业国家专业教学标准和行业岗位需求，仔细研读了《2025 级数字媒体技术专业（新设）人才培养方案》，并结合本校实际情况对本培养方案开展了论证，充分肯定专业带头人及其团队完成的前期工作，培养方案制定过程科学，调研规范合理，课程设置符合国家相关文件要求，教学方法规范且符合行业要求。经过专业建设委员会论证，一致形成以下意见。 1. 人才培养方案是严格根据国家教学标准制定的 2. 课程体系完整，教学进程安排合理，实施保障切实可行。 3. 人才培养目标定位准确，具有一定的前瞻性。 修改意见： 1. 人才培养方案中要体现数字技术、产教融合、产业链等新理念 2. 教学实施过程中有待进一步研讨如何对学生进行个性化培养。 日期：				
姓名	职称	单位	联系方式	签名
陈承欢	教授（专业）	湖南铁道职业技术学院	13365816656	陈承欢
欧阳广	教授（专业）	湖南化工职业技术学院	13762388635	欧阳广
肖荣灿	总经理	深圳市曜灿视界文化传媒有限公司	15920017648	肖荣灿
谢树新	副教授（校内带头人）	株洲科技职业学院（筹）	18073369667	谢树新
刘冲东	高级工程师（校外带头人）	株洲电力机车有限公司	18107335105	刘冲东
黄志刚	教授（专业）	株洲科技职业学院（筹）	13617317302	黄志刚
陈剑旆	教授（思政）	株洲科技职业学院（筹）	13907315603	陈剑旆
李可兴	教授（公共）	株洲科技职业学院（筹）	13707333112	李可兴

附录 5

人才培养方案制（修）订审核表	
专业名称	数字媒体技术
专业代码	510204
教学工作委员会 审核	签名： 年 月 日
学院意见	同意  签名（盖章）： 2025 年 8 月 4 日
教务处意见	同意执行  签名（盖章）： 2025 年 8 月 20 日
主管教学副校长 意见	同意！  签名： 2025 年 8 月 25 日
学术委员会意见	签名（盖章）： 年 月 日
党委会意见	签名（盖章）： 年 月 日
备注	