



数字媒体技术人才培养方案

2024 年 1 月

目录

一、专业名称及代码	1
二、招生对象与学制	1
(一) 招生对象	1
(二) 学制	1
三、就业方向	1
(一) 就业方向	1
(二) 典型工作任务分析	2
四、培养目标	2
五、培养规格	3
(一) 素质	3
(二) 知识	3
(三) 能力	4
六、课程设置及要求	5
(一) 课程设置	5
(二) 教学进度	8
(三) 教学周数分配表	12
(四) 学时安排	13
七、实施保障	14
(一) 师资队伍	14
(二) 教学设施	15
(三) 教学资源	17
(四) 教学方法	18
(五) 学习评价	19
(六) 质量保障	20
八、毕业要求	21
九、编制说明	21
(一) 编制依据	21
(二) 编制过程	21

数字媒体技术

人才培养方案

一、专业名称及代码

数字媒体技术（510204）

批准设置日期：2023年3月

首次招生日期：2023年9月

二、招生对象与学制

（一）招生对象

普通高级中学毕业、中等职业学校毕业或具备同等学历者

（二）学制

全日制三年

三、就业方向

（一）就业方向

主要面向行政事业单位和企业，从事动画制作、模型设计、影视后期合成、新媒体开发运营以及数字媒体交互设计等工作，就业方向广泛，如表1所示：

表1 就业方向一览表

所属专业大类	所属专业类	对应行业	主要职业类别	主要岗位类别 (或技术领域) 举例	职业资格(职业技能等级) 证书举例
电子信息 (61)	计算机(6102)	软件和信息技术服务业(65) 广播、电视和影视录音制作业(87)	计算机软件工程技术人员 (2-02-10-03)；技术编辑 (2-10-02-03)、数字视	动画制作员 (4-13-02-02) 全媒体运营师 (4-13-05-04)	平面设计师 三维动画工程师

			频(DV)策划制作 (X2-02-13-08); 剪辑师 (2-10-05-06)	
--	--	--	---	--

(二) 典型工作任务分析

如表 2 所示

表 2 典型工作任务分析表

职业岗位	典型工作任务	能力要求	素质要求
视觉平面设计师	广告平面设计、网络UI设计、网页设计制作	1、掌握色彩构成知识； 2、掌握构成原理； 3、熟悉现代视觉媒体美术，网上发布知识； 4、具备图形图像图像处理能力； 5、具备创意设计的能力。	1. 培养理想信念坚定，德、智、体、美、劳全面发展； 2. 具有一定的科学文化水平,良好的人文素养、职业道德和创新意识,精益求精的工匠精神；
影视剪辑师	摄影与摄像、数字影视后期编辑与制作	1、具备数字影视制作、编辑合成能力； 2、具备音频采集与加工、数字资源采集能力； 3、具备数字媒体交互设计能力； 4、具备影视特效与后期合成能力。	3. 有较强的就业能力和可持续发展的能力,掌握数字媒体技术专业理论知识、制作基础与前沿制作技术；
影视动画设计师	三维设计与制作、网络动画设计	1、掌握虚拟现实制作的基础； 2、熟悉资源制作； 3、掌握三维建模技术，数字媒体交互设计； 4、掌握虚拟现实语言基础，虚拟现实制作技术。	4. 具备良好的图形图像处理、动画制作、音视频编辑,虚拟现实设计与开发等技术技能。

四、培养目标

本专业培养理想信念坚定，德、智、体、美、劳全面发展，具有一定的科学文化水平,良好的人文素养、职业道德和创新意识，精益求精的

工匠精神，较强的就业能力和可持续发展的能力，掌握数字媒体技术专业理论知识、制作基础与前沿制作技术，具备良好的图形图像处理、动画制作、音视频编辑，虚拟现实设计与开发等技术技能，主要面向数字媒体行业和 IT 企业，能够从事平面设计制作、三维设计制作、数字影视制作、网络动画和网页设计制作、数字媒体企业、计算机软工技术人员、电子出版物编辑、剪辑师、动画制作员等岗位群能够从事内容编辑、视觉设计、创意设计、数字媒体应用开发和数字媒体产品设计和制作的高素质技术技能人才。

五、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。

（一）素质

1. 坚定拥护中国共产党领导和我国社会主义制度，崇尚宪法、遵法守纪、崇德向善、诚实守信、尊重生命、热爱劳动。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。

（二）知识

1. 通用知识：

掌握毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系、思想道德修养与法律基础、形势与政策、大学语文、计算机应用基础、应用英语、体育、大学生职业生涯规划与创新创业导航等公共基础知识。

2. 专业知识：

掌握数字媒体技术的基础理论知识；信息安全法律法规知识、知识产权知识；熟练掌握平面设计、影视制作/剪辑、虚拟现实制作的基础知识；熟练掌握美术学基础知识、数字资源采集、资源制作、网上发布知识；熟悉掌握现代视觉媒体美术、摄影摄像器材使用、数字影视制作技术、三维建模技术、数字媒体交互设计、虚拟现实制作技术；熟悉掌握自媒体交互设计、虚拟现实制作技术。

（三）能力

- 1.具备数字媒体作品的创作设计能力，在移动互联、大数据和信息技术环境下，综合运用各种多媒体软硬件技术工具及设备的能力；
- 2.具备运用多种软件工具进行图形、图像进行编辑处理的能力；
- 3.具备运用相关软件进行二维、三维动画设计和创作的能力；
- 4.具备数据库系统与数字媒体系统集合的能力；
- 5.具备运用拍摄、编辑、合成制作等技术制作数字影视作品的的能力；
- 6.具备运用 **Mlugada** 交互动画平台完成零代码游戏制作的案例以及 **API** 功能的应用能力；
- 7.具备运用 **Unity 3D** 进行游戏项目开发，及 **VR** 和 **AR** 开发能力；
- 8.具备运用多种软件进行网络信息制作和发布的能力。

基于以上素质、知识和能力要求，毕业生应能够完成以下典型工作任务，如表 3 所示：

表 3 职业领域分析表

职业领域	工作岗位	工作任务	职业能力
三维制作	室内外设计师	三维模型制作	1.能较熟练地使用三维制作软件创建模型 2.能熟练使用软件进行快速精准建模的能力
		模型材质制作	1.能深入了解材质属性 2.能为模型设置逼真材质贴图
		场景灯光设置	1.能对灯光属性有深入的了解 2.能为场景合理设置灯光
		效果图渲染	1.对软件的渲染器有深入的理解 2.能合理设置渲染器参数渲染出效果图

		3.能使用 vary 渲染器
	效果图后期处理	1.能使用 Photoshop 对渲染效果图进行后期处理

六、课程设置及要求

(一) 课程设置

本专业课程主要包括公共基础课程和专业课程。

本专业 A 类课 22 门、B 类课 8 门、C 类课 5 门，课程标准 39 门，选修课程 144 学时，考试课 13 门，考查课 23 门。

1.公共基础课程

主要培养学生主动参与学习的良好习惯，培养学生良好的身体素质和心理素质、培养学生健康的人生观和积极的社会态度，并为后续基于工作任务的课程学习奠定一定的基础。本专业公共基础课 666 学时，其中体育课 144 学时、毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论 4 学分、思想道德与法治 2 学分、心理健康教育 2 学分、改革开放史 2 学分，创新与创业教育 2 学时。

包括军事理论与军训、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、体育、大学语文、大学英语、信息技术、创新与创业教育、。

2. 专业课程

本专业基础课程 10 门，专业基础课 720 学时。

本专业核心课程 8 门，专业核心课 576 学时。

本专业专业拓展课 144 学时。

(1) 专业基础课程

专业基础课程为专业核心课程以及专业技能的学习提供理论基础知识和职业基本技能，让学生逐步掌握数字媒体技术专业的基本理论和基本技能，为后续学习奠定基础。专业基础课包括视觉原理与设计构成、界面版式、图形图像处理、数字摄影与摄像、虚拟现实语言基础(c 语言)、数字绘画、二维动画制作、Web 前端开发基础、影视编导等。

(2) 专业核心课程

学生通过系统学习，具有较强的专业能力，除传授给学生专业知识外，还注重培养学生的专业能力和职业综合素质，培养学生的团队合作意识和吃苦耐劳的品质，让学生树立职业意识。本专业核心课程包括：数字媒体专业认知实习、音频采集与编辑、数字媒体应用技术创新实战、三维建模与动画、非线性编辑技术、数字图像编辑项目实训、影视特效与后期合成、数字图像编辑项目实训等，如表 4 所示：

表 4 专业核心课程简介表

序号	专业核心课名称	主要教学内容
1	数字媒体专业认知实习	<ol style="list-style-type: none"> 1.主要采用班级教学组织形式。 2.通过专业负责人专业介绍，企业现场参观及听取介绍，数字媒体企业部门构架及工作环境，数字媒体产品设计制作流程。 3.实习场地为校内实训基地和校外实调基地。 4.评价及考核:学生出勤、表现及认知实习报告综合评价。 5.将立德树人贯穿课程教学全过程，深入挖掘课程思政元素，实习过程中结合实习内容融入思政元素。
2	音频采集与编辑	<ol style="list-style-type: none"> 1.数字音频基础知识。 2.音频编辑软 adobe Audition 介绍。 3.音频串烧设计与制作。 4.贴唱 DIY 设计与制作。 5.影视音效设计与制作。 6.广告音效设计与制作。 7.动画音效设计与制作。 8.游戏音效设计与制作。
3	三维建模与动画	<ol style="list-style-type: none"> 1. 动画的概念、3ds Max 的工作界面。 2.创建标准、扩展基本体和复合对象 3.样条线、模型的编辑，常用修改器的使用。 4.材质编辑器。

		<p>5.灯光基础知识。</p> <p>6.摄影机的基础知识。</p> <p>7.渲染的基本知识。</p> <p>8.关键帧动画，自动和手动记录动画关键点。</p> <p>9.曲线编辑器的运动轨迹、可见性轨迹、减缓和增强曲线设计。</p> <p>10.各类约束动画的创建，如附着、曲面、链接、路径、注视、方向、位置等。</p> <p>11.动画控制器的概念及指定方法。</p> <p>12.模型表面变形动画、柔体、融化和链接变形等。</p> <p>13.粒子动画的生成、材质指定，以及粒子视图的设置。</p>
4	非线性编辑技术	<p>1.素材采集、导入与管理素材。</p> <p>2.创建与编辑序列，序列的初级编辑、高级编辑。</p> <p>3.添加转场，二维动画与其他特效。</p> <p>4.创建与设计字幕。</p> <p>5.合成与抠像；音频混合与编辑；节目的渲染与输出。</p>
5	数字图像编辑项目实训	<p>1.数字摄影和摄像的拍摄、处理。</p> <p>2.合成的基本知识。</p> <p>3.摄影灯光、色彩、取景构图等拍摄特技的基本知识。</p> <p>4.新闻图片、纪实摄影、人文摄影、风光摄影、人像摄影、拍摄的基本方法和制作流程。</p>
6	影视特效与后期合成	<p>1.图层、图形创建、动画制作基础。</p> <p>2.粒子与光效的应用。</p> <p>3.调色技术的应用。</p> <p>4.跟踪与稳定技术。</p> <p>5.蒙版抠像技术。</p> <p>6.高级特效案例。</p> <p>7. MG 动画项目实践。</p> <p>8.节目包装项目实践。</p>
7	数字图像编辑项目实训	<p>1. 数字摄影和摄像的拍摄与处理。</p> <p>2. 合成的基本知识。</p> <p>3. 摄影的灯光、色彩、取景构图等拍摄特技的基本知识。</p>

		4. 新闻图片、纪实摄影、人文摄影、风光摄影、人像摄影拍摄的基本方法和制作流程。
8	虚拟现实制作技术	1.多平台游戏场景的创建及发布。 2.创建 3D 场景。 3.第一人称漫游开发。 4.游戏图形界面开发。 5.三维游戏场景设计。 6.迷宫夺宝之物理引擎。 7.模型动画交互开发。 8.导航系统实现障碍物绕行。 9.万圣节的尖叫之游戏特效。 10.2D 游戏开发。 11.3D 射击游戏开发。 12. VR 虚拟现实开发。 13. AR 增强现实开发。

3.实践性教学环节

本专业实践性教学 460 学时、顶岗实习 24 周、岗位实习开展学期第五、第六学期，（注：1 安排学生从事高空、井下、放射性、有毒、易燃易爆，以及其他具有较高安全风险的实习；2 安排学生在休息日、法定节假日实习；3 安排学生加班和上夜班；4 岗位实习半年以上。），军训 3 周、社会实践 80 学时。

（二）教学进度

如表 5 所示：

课程类别	课程名称	考核方式	各学期周学时						
			第一学年		第二学年		第三学年		
			1	2	3	4	5		

通识课程 (公共基础课)	公共必修课	军事理论与军训 (含入学教育)	考查	1周					
		形势与政策	考查	讲座 (每学期一次)					
		思想道德与法治	考试	4					
		毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	考试		4				
		大学语文	考试	2	2				
		大学体育与健康	考试	2	2	2	2		
		信息技术	考查	2	2				
		心理健康教育	考查			2			
		创新与创业教育	考查				2		
		习近平新时代中国特色社会主义思想概论	考察		2				
		大学英语	考查	2	2				
		改革开放史	考查	2					
		劳动教育	考查	(每学期一次)					
		小计		14	14	4	4		
		公共选修课	(必选2门)		2	2			

课								
专业 基 础课 程	视觉原理 与设计构成	考查	4					
	界面版式 与色彩	考查	4					
	图形图像 处理	考查	4					
	数字摄影 与摄像	考查		4				
	虚拟现实 语言基础（c 语 言）	考试		4				
	数字绘画	考试			4			
	二维动画 制作	考查				4		
	Web 前端 开发基础	考试			4			
	数据结构	考查			6			
	影视编导	考查		4				
	小计			12	12	14	4	0
专业 技能（核 心） 课程	数字媒体 专业认知实习	考查	2					
	音频采集 与编辑	考试		4				
	三维动画 制作	考查				4		

	非线性编辑技术	考试			4			
	数字图像编辑项目实训	考查				4		
	三维建模技术	考试			4			
	影视特效与后期合成	考试				4		
	影视制作项目实训	考试				4		
	虚拟现实制作技术	考试				4		
	小计		2	4	8	20	0	
专业选修课程 (必选2门)	大数据概论	考查	3-4 学期开设 (4 选 2, 每学期 1 门)					
	数字媒体信息制作与发布技术	考查						
	短视频策划与制作	考查						
	JavaScript 技术开发	考查						
	小计				2	2		
专业综合实践	数字媒体综合项目实训	考查						周
	职业资格认证训练	考查						周
	顶岗实习						6	

								个月	
		毕业设计 (毕业论文)							周
		小计							
合计				28	30	26	28	0	

表 5 教学进度表

(三) 教学周数分配表

1. 学时安排

总学时一般为 2566 学时，每 15 学时折算 1 学分。学年周数 40，公共基础课程学时一般不少于总学时的 25%。实践性教学学时原则上不少于总学时的 50%，其中，顶岗实习累计时间一般为 6 个月，可根据实际集中或分阶段安排实习时间。各类选修课程学时不少于总学时的 10%。

2. 教学时间

本专业教学周数安排如表 6 所示：

表 6 教育教学时间安排表（单位：周）：

项目	第一学年		第二学年		第三学年		合计	备注
	一	二	三	四	五	六		
国防教育（含军训）	1						1	
顶岗实习					20		20	
毕业论文（设计）						6	6	
考试	1	1	1	1			4	
课堂教学（授课）	18	18	18	18			72	
专业综合实训						7	7	
教学周数	20	19	19	19	20	10	110	

3. 课程结构比例，如表 7 所示：

表 7 课程结构比例表

	课程类别	课时数		占比（%）		学分数		占比（%）	
		666	总计：	25.94%	总计：	34	总计：	25.56%	总计：
必修课	公共必修课	666	总计：	25.94%	总计：	34	总计：	25.56%	总计：

	专业必修课	1296	2422	50.51%	94.38%	68	125	51.13%	93.98%
	专业实践课	460		17.93%		23		17.29%	
选修课	公共选修课	72	总计:	2.81%	总计:	4	总计:	3%	总计:
	专业选修课	72	144	2.81%	5.62%	4	8	3%	6%
总计		2566		100%				100%	

4.课程计划，如表 8 所示：

表 8 课程计划总表

课程类别		基本学制各学期授课周课时分配						学分	备注	
		一	二	三	四	五	六			
通识课程	公共必修课	14	12	4	4			34		
	公共选修课	2	2					4		
	小计	16	14	4	4	0	0	38		
专业课程	专业基础课程	10	12	10	8			36		
	专业技能（核心）课程	2	4	8	18			32		
	专业选修课程			2	2			4		
	专业 综合实践	综合实训						7	7	
		专业实习					10		10	
		实训、毕业设计						6	6	
小计	12	16	20	28	10	13	95			
合计		28	30	24	32	10	13	133		

(四) 学时安排

如表 9 所示：

表 9 各类课程学时、学分比例表

课程	课程	学时分配			学分	修读性质
		课内总学时	理论学时	实践学时		
平台	模块					

通识教育平台	公共必修课	666	338	328	34	必修
	公共选修课	72	36	36	4	选修
	合计	738	374	364	38	——
专业课平台	专业基础课	720	304	416	36	必修
	专业技能（核心）课	576	126	450	32	必修
	专业选修课	72	36	36	4	选修
	专业综合实践	460	20	440	23	必修
	合计	1828	486	1342	95	——
总计		2566	860	1706	133	——

七、实施保障

（一）师资队伍

序号	内容	要求
1	教师总数	专任教师的师生比不高于 22:1（不含公共课教师）
2	教师储备	建立一个与教学团队人数相当的教师库
3	专兼职教师比	按 7:3 配备专、兼职教师，兼职教师应主要来自于行业企业
4	年龄结构	老中青教师比为 2:6:2
5	学历与职称结构	任课教师具备本科及以上学历;专任教师中具有硕士学位的教师比例达到 20%以上
6	专任教师	专任教师应具有高校教师资格;有理想信念、有道德情操、有扎实学识、有仁爱之心;具有数字媒体相关专业本科及以上学历;具有扎实的本专业相关理论功底和实践能力;具有较强信息化教学能力，能够开展课程教学改革和科学研究;有每 5 年累计不少于 6 个月的企业实践经历。
7	专业带头人	实行双带头人(专职兼职带头人各一人)，专业带头人原则上应具有高级职称，熟悉行业企业的最新技术动态，把握专业发展方向，具备较强的专业水平和专业能力,能够带领教学团队完成专业建设、课程建设与教学改革等工作;专业群带头人应在省内或行业内具有较大影响，原则上具备正高级职称并能够牵头取得 1 项以上省级标志性成果
8	骨干教师	骨干教师占教师总数的 25%以上，骨干教师要求能主讲 2 门及以上专业课程，其中至少 1 门为专业核心课程;至少带 1 名青年教师

9	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。
10	师德师风	坚定教师职业操守，树牢师德意识，树立正确的教育观、质量观和人才观，遵守《教师法》规定，争做“四有”好老师和“四个引路人”
11	从教能力	具有较强的语言表达能力;具有较丰富的教育教学知识;具备专业课程的教学能力和实践教学指导能力，具有开拓创新的精神;能够立足行业企业岗位进行课程开发的能力;能从事、承担本专业核心课程及相关专业教学任务;能够将学生的思想道德教育融入到教学全程
12	科研能力	教学团队中的教师至少有-项校级以上的科研课题
13	双师素质	教学团队双师素质要求达到 90%，获得职业技能证书的比例达到 80%以上，中青年专任教师近 3 年必须到企业任职 4 个月以上专任教师具有半年以上企业挂职;对行业企业的工作岗位都有较充分的了解;熟悉行业企业工作岗位流程和典型工作任务

(二) 教学设施

主要包括专业教室、校内实训室（基地）、校外实训基地、学生实习基地以及支持信息化教学方面的基本要求。

1.专业教室应达到的基本条件：

专业教室要达到容纳学生正常进行基于能力本位教学所需要的条件。教师配套设置多媒体教学系统、教学展示用具、学生讨论区和作业区，基本建筑面积不低于 80 平方米。

2.校内实训室（基地）应达到的基本要求：

与行业企业共建校内外实习实训基地，共同制订生产性实习实训基地建设规划，引入现代企业理念、企业文化、企业管理模式，校企合作共同进行生产性实训环境设计、生产性实训项目开发，探索实训基地经营主体多元化的途径，全方位营造真实或仿真的职业氛围。

依据职业能力分析和岗位技能要求，按照“真设备、真流程、真环境”的设计原则，与企业共同进行生产性实训场馆的规划与开发，建成具有集教学、培训、技能鉴定、技术开发与服务于一体的各类实训室，服务

于具有“工学结合”特色的专业建设。探索开放实训项目和场地的管理模式，与企业深度融合，建立可持续发展的管理运行机制。目前校内实训室共 6 个，实训指导教师合格，实训管理规章制度齐全，如表 10 所示：

表 10 校内实训室一览表

序号	实训室名称	面积	可容纳实习人数	主要实训项目	服务专业
1	画室	120m ²	60	素描、色彩、构成技能	数字媒体技术
2	摄影实训室	120m ²	50	图片视频素材采集	数字媒体技术
3	计算机网络教室	120m ²	70	计算机基础 常用软件	数字媒体技术
4	直播实训室	120m ²	50	网络直播实训	数字媒体技术
5	融媒体采编实验室	120m ²	50	媒体采集编辑发布	数字媒体技术
6	三维建模实训室	120m ²	60	VR 虚拟仿真建模	数字媒体技术

3.校外实训基地应达到的基本要求：

(1) 符合专业培养目标，满足实践教学要求，保证实践教学质量。

(2) 基本满足师生食宿、劳动、卫生、安全等条件。

(3) 按照就地就近、相对稳定和节约开支的原则，在教学经费允许的范围内，尽量选择规模较大、管理水平较高、设备技术较先进、种类齐全、实习条件较好的单位。

(4) 采用教学、科研、生产三结合的形式，与实训基地所在单位建立较稳定的关系，互利互惠，双方受益，义务分担，长期共建，保证质量。

根据互利互惠、双向互动的原则，依托行业，联合企业，采取集中与分散相结合的方法，建设 4 个以上稳定的能长期安排学生顶岗实习的校外实习基地。通过面向企业提供“订单式”培养、“项目化”合作教育、技能培训与技术服务等途径，进一步拓展校外实习基地，扩大合作层面，提高合作深度，使学院与企业、市场更紧密地结合。学院与企业共同管理、共同考核，确保实习教学质量，形成校外实习基地运行与管理长效

机制，校外实训基地能满足本专业的生产性实习和半年以上顶岗实习的需要。

目前合作的紧密型校外实训基地：昭通优视在线策划有限公司、昭通市圣典广告有限公司、昭通亿都文化传媒有限公司、昭阳区彩华广告设计服务部，能提供广告制作设计、影视拍摄及后期制作、微电影制作等相关实习岗位，能涵盖当前数字媒体专业的主流实务与技术，实训设施齐备，实训岗位、实训指导教师确定，实训管理及实施规章制度齐全，有安全、保险保障，如表 11 所示：

表 11 校外实训室一览表

序号	实训基地名称	可容纳实习人数	主要实训项目	服务专业
1	昭通优视在线策划有限公司	30 人	摄影摄像后期制作；文案制作	数字媒体技术
2	昭通市圣典广告有限公司	20 人	数组图像综合实训	数字媒体技术
3	昭通亿都文化传媒有限公司	20 人	三维动画设计与制作；媒体采编制作	数字媒体技术
4	昭阳区彩华广告设计服务部	30 人	数字绘画；广告创意	数字媒体技术

4. 学生实习基地应达到的基本要求：

学生实习基地必须具有独立法人（含二级法人）资格、依法经营、具有一定生产经营规模和技术条件；管理规范具备对实习学生日常管理和安全责任进行承诺、有良好的社会信誉和相关资质，无重大不良社会记录；所提供实习岗位符合专业培养目标，与本专业所学一致或者相近。

5. 支持信息化教学方面的基本要求：

加强硬件和软件建设，提高教师利用信息技术的能力，以教育资源建设技术规范（CELTS-41.1）为标准进行相关功能的开发和利用。

（三）教学资源

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

1. 教材选用有关基本要求

根据学校建立的教材选用制度，优先从国家和省两级规划教材目录中选用教材。鼓励与行业企业合作开发特色鲜明的专业课校本教材。所

选用的教材应符合学院高职高专人才培养方案、课程标准的基本要求，教材内容循序渐进，具有启发性，有利于培养学生的学习兴趣。所选用的教材的教学内容要能反映新知识和新技术，是近三年出版（包括修订再版）、具有较高图文水平和印刷质量的新教材，杜绝选用质量低劣、内容陈旧、以营利为目的的包销教材。为了推动现代信息技术的应用，改进教学手段和方法，优先选用配有声像、计算机辅助教学软件、多媒体教学软件的教材。同一门课程一般只选用一种教材，尽量不选用跨层次教材。

2. 图书配备有关基本要求

图书配备有关基本要求:学校图书馆应有艺术、摄影摄像、平面设计、动画制作、三维建模、影视制作和后期编辑、虚拟现实等有关本专业的课程教材、培训教材等图书;应有美术学、素描、艺术设计、音乐、计算机、软件应用等相关专业的图书;应有国内外数字媒体制作的图书资料。

图书馆应订有信息时代、艺术赏析、视觉媒体、UI 设计、界面设计、计算机应用、摄影与摄像、平面设计、动画制作、三维建模、影视制作和后期编辑、虚拟现实制作等多种相关专业的报纸、杂志和学术期刊。

3. 数字资源配备有关基本要求

(1) 网络课程:

核心课程有可供学生自主学习的网络课程。网络课程应包括:课程标准(教学大纲)、授课计划、集中实训任务书、电子教案、多媒体课件、视频课程(微课或慕课)、习题库、网上测试或试题库等。

(2) 音像资料:图书馆应有相关专业的音像资料。

(3) 电子期刊:学校应有中国知网学术期刊、国开图书馆数字资源、北京超星电子图书等电子期刊。

(四) 教学方法

数字媒体应用技术专业涉及职业面较为宽泛，教学方法也相应灵活多样，除讲授法外，主要方法有:

1.项目教学法。数字摄影与摄像、非线性编辑技术、影视特效与后期合成、虚拟现实制作技术、Web 前端开发基础、三维建模技术，通过企业真实工作项目实现教学。

2.案例教学法。图形图像处理、数字绘画、二维动画制作、三维动画制作、音频采集与编辑等课程采用任务驱动，案例教学法，通过实践案例解析实现教学，主要适合理实一体化课程教学。

3.示范教学法。数字媒体应用技术专业基础课、专业课大部分课程可以采用示范教学法。

4.探求教学法。数字媒体应用技术专业基础课、专业课和专业选修课程均可以采用探求教学法。

5.研讨教学法。数字媒体应用技术专业基础课、专业课和专业选修课程均可以采用研讨教学法。

6.岗位教学法。数字图像编辑项目实训、影视制作项目实训、数字媒体综合项目实训、数字媒体应用技术创新训练、顶岗实习通过实际岗位体验实现教学，强化岗位技能训练。

（五）学习评价

教学评价对象包括对教师教学、学生学习。

教师教学的评价

通过学校督导室督导员、系部、教研室、同行教师、学生建立起对教师教学多元评价机制。评价的结果及时反馈并纳入年终考核指标体系。

2.学生学习的评价

(1)评价的目的:从注重甄别转变为注重激励、诊断与反馈。

(2)评价模式:终结性评价与过程性评价相结合;个体评价与团体评价相结合;理论学习评价与实践技能评价相结合;素质评价-知识评价-能力(技能)评价并重。

(3)评价方式:根据课程的不同采取观察、口试与答辩、笔试、顶岗操作、提交作品、职业技能大赛、专业技能抽查、职业资格证书(以证代考)等,有条件的课程,可与社会性评价相结合。

(4)评价内容:应兼顾认知、技能、情感等方面,进行整体性、过程性和情境性评价。

(5)评价主体:实行多主体评价,如:学生平时成绩可与辅导员共同评价、校外实习成绩可由校外指导老师与校内指导老师共同给出。

(6)评价标准的告示与结果反馈:每门课程的考核方式与标准,教师必须在开课初期予以明示。评价结果要做到公开、公正并及时反馈,以利改善学生的学习,有效促进学生发展。学院和系部对评价结果进行阶段性地整理,得到比较系统的信息,系统地总结得失,系统地制订调整方案。

(六) 质量监管

通过“三多”机制,保障和提高教学质量。

1. 多方监控

通过教学简报,将“学院、系部、专业负责人、学生、家长”等多个方面的监督结果汇集,并根据结果,对专业运行进行具体调整,形成多方监控的效果。

(1)教务处全面负责学籍管理、学分制实施,教学方法培训与引导、教师素质测评等;

(2)督导室跟踪教学过程,指导教师提高教学能力;

(3)系部通过“省级示范性专业群”项目,对教学质量实施保障与监控;

(4)教师通过“亚行”贷款项目和其他教研项目建设,以确保质量和规范。

2. 多层指导

建立多层次教学指导机构规范教学行为。

(1)借助教育部高职信息教学指导委员会平台,对专业建设从发展战略高度予以把关,必要时邀请该委员会成员进行指导。

(2)利用学校教学指导委员会,协助专业带头人和课程负责人指导优化专业核心课程的教学设计,保证教学设计的科学、合理、适用;

(3)通过由同行企业专家组成的专业建设指导委员会，对本专业的教学模式、教学内容、教师素质、教学管理等各环节进行审核、诊断和指导，保障学以致用。

3.多向回馈

建立常规的稳定的联系管道，将“用人单位、教师、家长、学生、社会”等方面的回馈信息系统汇集整理。持续性、全程性监控，实现教学质量管理的规范化。

八、毕业要求

具备良好政治思想和职业道德素养，大学生体质测试、心理健康测试合格，在规定的修业年限内完成本专业人才培养方案中规定的教学环节和课程，取得 140 学分；学生注册后所修课程与学分 5 年内有效。

2.鼓励获取该专业要求的职业技能鉴定资格证书(详情见表 1)或其它类别职业技能鉴定资格证书。

九、编制说明

(一) 编制依据

1.本专业人才培养方案是依据《关于推动现代职业教育高质量发展的意见》、《关于职业院校专业人才培养方案制订与实施工作的指导意见》、《国家职业教育改革实施方案》、《昭通市“十四五”规划》等文件精神，依据数字媒体技术专业培养目标基本要求及社会经济发展对应用性人才的需要，结合各数字媒体类企业人才需求制订。

2.编制过程中参照了教育部职业教育与成人教研司制定的《高等职业学校专业教学标准》中数字媒体技术教学标准，结合我院办学的实际情况制订。

3.根据数字媒体技术专业职业面向主要就业岗位的任职要求，参照结合数字媒体技术行业资格标准，以岗位能力为切入点而制定课程方案。

(二) 编制过程

本专业人才培养方案通过对全国数字媒体行业市场、云南省数字媒体行业市场、昭通区域数字媒体行业市场需求分析的基础上，结合企业对数字媒体技术专业人才需求的调查，在调查分析基础上由骨干教师、

教务主任及人事主管共同编制本专业的人才培养方案（讨论稿），通过多轮分析研究，征求常年从事职业教育发展研究、数字媒体技术行业的各位专家的意见和建议，按照讨论和专家意见修改完善，完成人才培养方案编制。