

2020级数字媒体技术专业人才培养方案（三二分段制）

一、专业名称与代码

专业名称：数字媒作技术

专业代码：510204

二、招生对象

普通高中毕业生、高职单招

三、修业年限

五年（三二分段制）

四、专业定位

所属专业大类（代码）	所属专业类（代	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）	职业资格证书或技能等级证书
电子与信息大类（51）	计算机类（5102）	软件和信息技术服务业（65）	计算机程序设计员设计员（4-04-05-01）	多媒体信息技术员 多媒体产品开发与制作员 多媒体系统运管员	数字媒体交互设计职业技能等级证书（1+X职业技能证书）

五、培养目标与培养规格

（一）培养目标

本专业培养理想信念坚定，德、智、体、美、劳全面发展，具有一定的科学文化水平，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；掌握本专业知识和技术技能，面向网络媒体、影视广告、娱乐游戏、新闻、图书出版等多媒体技术职业群，能够从事数字媒体产品的设计，数字媒体内容制作、数字媒体软件系统开发等工作的高素质技术技能人才。

（二）培养规格

1. 素质目标

(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引导下，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；

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；

(3) 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；

(4) 具有健康的体魄、心理和健全的人格，掌握基本运动知识和一两项运动技能，养成良好的健身与卫生习惯，良好的行为习惯；

(5) 具有一定的审美和人文素养，能够形成一两项艺术特长或爱好。

2. 知识目标

(1) 掌握必备的政治理论、科学文化基础知识和中华优秀传统文化知识；

(2) 熟悉与本专业相关的法律法规以及环境保护、安全消防、文明生产等相关知识；

(3) 系统掌握数字媒体技术专业的基本理论、基本知识；

(4) 掌握扎实的计算机基础理论和基本知识；

(5) 掌握数字媒体软件开发的基础理论和基本知识。

3. 能力目标

(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，具有团队合作能力；

(3) 能够运用相关软件进行用数字媒体户界面设计的能力；

(4) 具备开发功能丰富的交互式多媒体网站或应用的能力；

(5) 能熟练运用后期制作软件进行动画影视特效展示的能力。

六、课程设置及要求

1. 程序设计基础

学分：4 总学时：64 实践学时：32

5. Illustrator 学分：3 总学时： 48 实践学时： 24

课程目标	主要内容/思政元素	教学要求
<p>素质： 培养学生认真严谨的学习素质； 培养学生实践操作的学习态度； 培养学生精益求精的学习氛围。</p> <p>知识： 通过学习 Illustrator 课程后使学生能够综合利用各种绘图工具和效果比较熟练的画出矢量图以及平面设计图。</p> <p>能力： 掌握 Illustrator 的特点，灵活运用各种绘图工具、掌握 Illustrator 的图形填充、编辑效果处理较熟练的绘制各种适量图、使用 Illustrator 制作多种多样的艺术文字，并注重“滤镜”和“效果”命令的灵活使用、学会使用图表功能，学会创建编辑以及自定义图表、学会灵活使用“滤镜”和“效果”，制作出精美的艺术效果的画面、使学生比较熟练的完成名片、海报等的实际创作以及在实际应用中实现创意设计等实战内容。</p>	<p>主要内容</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 标志设计相关知识 2. 卡片设计相关知识 3. DM 单设计相关知识 4. 卡通形象设计相关知识 5. 包装设计相关知识 6. 图书封面设计相关知识 7. 海报设计相关知识 8. 报刊广告设计相关知识 9. 户外广告设计相关知识 10. 网页设计相关知识 <p>思政元素</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 提高学生正确认识问题、分析问题和解决问题的能力 2. 强化学生工作观教育，培养学生精益求精的大国工匠精神，激发学生科技报国的家国情怀和使命担当。 3. 培养学生探索未知、追求真理、勇攀科学高峰的责任感和使命感。 5. 提高学生的审美和人文素养 6. 增强文化自信、家国情怀 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 标志设计实战演练 2. 卡片设计实战演练 3. DM 单设计实战演练 4. 卡通形象设计实战演练 5. 包装设计实战演练 6. 图书封面设计实战演练 7. 海报设计实战演练 8. 报刊广告设计实战演练 9. 户外广告设计实战演练 10. 网页设计实战演练

6. 视听语言 学分：3 总学时： 48 实践学时： 24

课程目标	主要内容/思政元素	教学要求
<p>素质：（1）严谨务实的工作作风和服从力。 （2）创作主动力和自我潜能的发掘能力。 （3）具备工作中处理与各方关系的能力。 （4）具有较强的团队意识和协作精神。 （5）具备良好的心理素质和克服困难的能力。</p> <p>知识：（1）掌握画面造型语言——景别、景深与焦距 （2）掌握画面造型语言——角度 （3）掌握画面造型语言——色彩 （4）掌握画面造型语言——光线 （5）掌握画面造型语言——构图 （6）掌握镜头形式（固定、运动、场面调度） （7）掌握剪辑和蒙太奇 （8）掌握声画关系</p> <p>能力：（1）蒙太奇思维能力； （2）剧本构思、创作能力 （3）影视作品鉴赏能力 （4）镜头设计能力 （5）能够用剧本编撰的方法实现自己的故事创想 （6）能够用分镜头的方法实现对剧本镜头的细化 （7）能够用导演阐述的方法实现与摄影师对构图要</p>	<p>主要内容</p> <ol style="list-style-type: none"> 一、光影 <ol style="list-style-type: none"> 1. 认识光影 2. 光影在影视作品中的基本功能 3. 布光基础 4. 布光方式 二、色彩 <ol style="list-style-type: none"> 1. 色彩的基本常识 2. 色彩的概念 3. 色彩的相对性： 4. 色彩对人生里和心理的影响 5. 色彩在影视作品中的功能 三、构图 <ol style="list-style-type: none"> 1. 构图的概念和基本要求 2. 构图的一般规律 3. 影响构图的因素 四、场面调度 <ol style="list-style-type: none"> 1. 场面调度的概念 2. 场面调度的具体样式 3. 场面调度的技巧 五、声音 <ol style="list-style-type: none"> 1. 电影声音的历史 	<p>该课程以培养学生在熟练掌握视听表达的一般规律的同时，让学生建立起画面思维的能力，蒙太奇化的分镜头脚本构思能力、影视作品鉴赏能力的人才为目标，在使学生熟练掌握视听表达的一般规律的同时，使学生在进行创作和表达时，可以从抽象的文字思维转换为声画结合具象的影视语言思维，从而写出具有</p>

求的沟通 (8) 能够用导演阐述的方法实现与灯光师对光线要求的沟通 (9) 能够用现场调度的方式实现对拍摄现场的各种调度	2. 电影声音的分类及功能 3. 声画关系 六、 剪辑 1. 剪辑的基本认知 2. 剪辑的目标与技巧 思政元素 1. 以美育人、以美化人 2. 从学科发展史、大师成长道路引导学生价值观塑造 3. 提高学生的审美和人文素养 4. 增强文化自信、家国情怀	画面感的用镜头语言来表达的剧本、分镜头本，而非用文字表达的作品。
--	--	----------------------------------

7. JavaScript应用开发 学分：3 总学时：48 实践学时：24

课程目标	主要内容/思政元素	教学要求
素质： (1) 具有辩证思维的能力； (2) 具有热爱 IT 技术，事实求是的学风和创新意识、创新精神； (3) 加强职业道德意识。 知识： 通过本课程的学习，使学生具备 JAVASCRIPT 基础知识，掌握 JQUERY 基本方法，掌握表单校验的原理和使用方法 能力： ① 会使用 JavaScript 设置网页动画效果 ② 会使用 JavaScript 设置网页验证效果 ③ 会使用 JavaScript 设置表单特效	主要内容 学会使用JavaScript 以及JavaScript 是什么 了解什么是对象以及 JavaScript 对象在网页中的用法 学会编写第一个 jQuery 程序，能够使用 jQuery 变换网页效果 使用 addClass() 为图片添加边框 使用 jQuery 方式弹出消息 了解 jQuery 选择器包括哪几大类 掌握几种选择器有什么区别 掌握制作左导航特效 制作登录框特效 制作团购网主导航 制作 FAQ 列表页 思政元素 1. 提高学生正确认识问题、分析问题和解决问题的能力 2. 强化学生工程伦理教育，培养学生精益求精的大国工匠精神，激发学生科技报国的家国情怀和使命担当。 3. 培养学生探索未知、追求真理、勇攀科学高峰的责任感和使命感。	本课程是网页设计的提升课程，通过对本课程的学习，能够掌握如何使网站的视觉效果更干净、整洁和美观，加强网页的特效。增强学生的实际动手能力和综合分析问题的能力。

8. 网页美术设计 学分：3 总学时：48 实践学时：24

课程目标	主要内容/思政元素	教学要求
素质： 有责任感，勤奋好学，良好的沟通能力和协调能力，有团队合作精神	主要内容 1. 了解 网页设计的基础原理、特征、常见的 网页类型等。 2. 掌握网站的结构、栏目的设置、网站的风格、颜色搭配、版面布局、文字图片的运用	通过本课程的学习，学

知识: 掌握网页美术设计的基础知识 能力: 掌握设计商业网页	等。 思政元素 1. 提高学生正确认识问题、分析问题和解决问题的能力 2. 强化学生工程伦理教育, 培养学生精益求精的大国工匠精神, 激发学生科技报国的家国情怀和使命担当。 3. 培养学生探索未知、追求真理、勇攀科学高峰的责任感和使命感。	生能够了解网页设计的基础原理、特征、常见的网页类型, 掌握网站的结构、栏目的设置、网站的风格、颜色搭配、版面布局、文字图片的运用等。
---	---	--

9. HTML5与CSS3网页设计 学分：3 总学时：48 实践学时：24

课程目标	主要内容/思政元素	教学要求
素质: 有责任感, 勤奋好学, 良好的沟通能力和协调能力, 有团队合作精神 知识: 掌握 HTML5 的基础知识 能力: 编写 HTML5 应用程序	主要内容 1. 使用 CSS 控制布局 2. JavaScript 控制脚本 3. WebWorker 同时运行多个 JS 处理耗时的事务 4. WebSocket 双向通信 5. Canvas2D 绘图 思政元素 1. 提高学生正确认识问题、分析问题和解决问题的能力 2. 强化学生工作观教育, 培养学生精益求精的大国工匠精神, 激发学生科技报国的家国情怀和使命担当。 3. 培养学生探索未知、追求真理、勇攀科学高峰的责任感和使命感。 4. 提高学生的审美和人文素养 5. 增强文化自信、家国情怀	主要学习 HTML标签、属性和事件。内容包含学习使用 CSS控制布局、JavaScript控制脚本、WebWorker同时运行多个 JS处理耗时的任务、WebSocket双向通信、Canvas2D 绘图。

10. 数字媒体交互设计 (1+X) 学分：4 总学时：64 实践学时：32

课程目标	主要内容/思政元素	教学要求
素质: 良好的沟通, 职业道德和责任意识和创新精神。 知识: 掌握Web 产品需求对接; Web 产品逻辑确认; Web 产品页面规划; Web 产品原型制作这四个方面的专业知识。 能力: 能基于商业需求文档及用户描述文档, 与产品经理和用户研究部门沟通, 正确理解用户画像和 用户场景。能熟练应用骨骼型、国字型、拐角型、框架 型、满版型、分割型、中轴型、曲线型、倾斜型、 对称型、焦点型、自由型等 12种网页版式。	主要内容 1. Web 产品需求对接; 2. Web 品逻辑确认; 3. Web 产品页面规划; 4. Web 产品原型制作 思政元素 1. 提高学生正确认识问题、分析问题和解决问题的能力 2. 强化学生工作观教育, 培养学生精益求精的大国工匠精神, 激发学生科技报国的家国情怀和使命担当。 3. 培养学生探索未知、追求真理、勇攀科学高峰的责任感和使命感。 4. 提高学生的审美和人文素养	本课程主要面向各数字媒体 Web 产品开发企业, 对接产品经理和用户研究部门, 从事产品逻辑确认、信息架构和任务流程信息图表达、 页面规划等工作, 为设计方案评审和视觉实现提供低保真原型, 实现 Web 产品

	5.增强文化自信、家国情怀	交互设计。
--	---------------	-------

11. 图标设计 学分： 3 总学时： 48 实践学时： 24

课程目标	主要内容/思政元素	教学要求
<p>素质： 培养学生严谨的行事风格；培养学生具有踏实工作作风，良好的观察和思考能力强以及团队合作能力。</p> <p>知识： 图标设计的相关知识</p> <p>能力： 能使用工具进行小程序、新媒体的图标设计。</p>	<p>主要内容</p> <p>图标设计的基本概念和框架结构制作方法以及商业开发。</p> <p>思政元素</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 提高学生正确认识问题、分析问题和解决问题的能力 2. 强化学生工作观教育，培养学生精益求精的大国工匠精神，激发学生科技报国的家国情怀和使命担当。 3. 培养学生探索未知、追求真理、勇攀科学高峰的责任感和使命感。 4. 提高学生的审美和人文素养 5. 增强文化自信、家国情怀 	<p>本课程以图标设计原则为知识点，结合实战项目进行制作，由浅入深地讲解图标设计的基础知识和制作技术，学生可以通过“学中做”和“做中学”，掌握图标设计的基本原理和图标设计的实用技能，开启自己的小程序开发之旅。</p>

12. 影视包装设计 学分： 4 总学时： 64 实践学时： 32

课程目标	主要内容/思政元素	教学要求
<p>素质： 培养学生严谨的行事风格；培养学生具有踏实工作作风，良好的观察和思考能力强以及团队合作能力。</p> <p>知识： PS、AI、C4D 的综合运用，C4D 为主，PS、AI 为辅。C4D 的相关知识。</p> <p>能力： 能使用 C4D进行影视包装设计。</p>	<p>主要内容</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 方块理论 2. 渲染原理 3. 商业案例 4. 工作实战案例 5. 建模原理 6. 运动图形 7. 动力学 8. 预设&插件&软件：灯光预设（GSGLight KitPro3、ArnoldLightSuiteC4D）、渲染器插件（Arnold）、流体插件（RealFlow、TurbulenceFD）、材质纹理插件（EnhanceC4D）、植物地形插件（Forester、IvyGrower、LaubwerkSurfaceSPREAD）、特殊效果插件（MeshBoolean、Proc3durale、Voxygen、DualGraph）、特殊效果软件（Jsplacement、InstantMeshes）等。 9. 高级渲染：包括真实的人物皮肤渲染、家电渲染、食品渲染等，对于想全方位发展的品牌视觉设计师特别适用。 <p>思政元素</p>	<p>从平面基础开始入手，配合实战讲述案例，系统化地训练你的品牌思维、品牌创意。把设计应用到职场上的完整体系，有理论，有技术层面的突破（渲染，建模等）。</p>

	<p>1. 提高学生正确认识问题、分析问题和解决问题的能力</p> <p>2. 强化学生工作观教育，培养学生精益求精的大国工匠精神，激发学生科技报国的家国情怀和使命担当。</p> <p>3. 培养学生探索未知、追求真理、勇攀科学高峰的责任感和使命感。</p> <p>4. 提高学生的审美和人文素养</p> <p>5. 增强文化自信、家国情怀</p>	
--	--	--

13. UI设计 学分：3 总学时：48 实践学时：24

课程目标	主要内容	教学要求
<p>素质：</p> <p>(1) 养成具有良好的职业道德和科学的创新精神；</p> <p>(2) 培养工作中的与他人的合作能力、交流与协商能力；</p> <p>(3) 能够具有决策能力和执行能力；</p> <p>(4) 能够有社会责任感和环境保护；</p> <p>(5) 能够有语言及文字表达能力。</p> <p>知识：</p> <p>(1) 能够掌握 UI 的概念、要素、原则、设计方法等知识。</p> <p>(2) 能够基本掌握企业形象策划中理念、行为、识别的作用和相互关系的理论系统、策划顺序、设计方法。</p> <p>(3) 掌握 UI 设计的定义分类，历史及发展以及 UI 设计的一般形式美法则、构成方法、设计造型表现。</p>	<p>主要内容</p> <p>1. UI 的起源和发展、UI 的基本要素</p> <p>2. UI 的概念、作用；UI 设计的基本原则、步骤</p> <p>3. 核心视觉要素设计、基本要素的规范组合、核心视觉要素之外的设计</p> <p>4. 产品包装、广告媒体、游戏 UI、GUI 等设计</p> <p>思政元素</p> <p>1. 提高学生正确认识问题、分析问题和解决问题的能力</p>	<p>1. 准确指出自定义企业或品牌的 UI 基础要素和应用要素。</p> <p>2. 为游戏企业（品牌）或现</p>

<p>(4) 能够通过设计了解色彩等相关知识。</p> <p>能力:</p> <p>(1) 能够通过本课程的学习, 学生应掌握 UI 设计的基本知识与方法, 掌握其庞大的基础理论体系和运作系统, 具备综合分析和判断的能力。</p> <p>(2) 能够通过学习、实践使学生能明确运用简练的形象语言设计寓意丰富的标志能力;</p> <p>(3) 能够根据 UI 设计的程序进行市场调研与正确的设计定位; 确定设计表达要素, 具有从基础系统到应用系统完整、系统地进行 UI 设计。</p>	<p>2. 强化学生工作观教育, 培养学生精益求精的大国工匠精神, 激发学生科技报国的家国情怀和使命担当。</p> <p>3. 培养学生探索未知、追求真理、勇攀科学高峰的责任感和使命感。</p> <p>5. 提高学生的审美和人文素养</p> <p>6. 增强文化自信、家国情怀</p>	<p>有企业(品牌)做UI(再)设计。</p>
--	--	-------------------------

七、教学计划进程和学历与时间分配

1、教学计划学历与时间分配表(单位: 周)

2020 级数字媒体技术专业教学计划学历与时间分配表

学年	学期	学期周数	课堂教学	考试	入学教育	军事训练	社会实践	实训实习	跟岗顶岗	集中教育	机动时间
一	1	20		1	0.5	2					1.5
	2	20		1							1
二	3	20		1							1.5
	4	20		1							1
三	5	20		1							1.5
	6	20		1					1		1
四	7	20		1	0.5						1.5
	8	20		1							1
五	9	20		1							1.5
	10	20							1		1
合计											

2、课程教学计划进程表

2020 级数字媒体技术专业课程教学计划进程表

属性	序号	课程编码	课程名称	学分	总学时	学时分配		考核方式		按学期分配的周学时数				
						理论	实践	考试	考查	第一学年	第二学年	第三学年	第四学年	第五学年

										1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
通识教育课程	1	体育	8	220	110	110				2	2	2	2	2	2					
	2	军事教育	6	140	36	104				4	6									
	3	职业生涯规划	2	32	16	16				2										
	4	职业道德与法律	2	32	32						2									
	5	政治经济与社会	2	32	32							2								
	6	哲学与人生	2	32	32								2							
	7	初等数学	12	192	192					3	3	3	3							
	8	语文	12	192	192					3	3	3	3							
	9	英语	21	384	384					4	4	4	4	4	4					
	10	计算机应用基础	8	128	40	88				4	4									
	11	公共艺术	1	17	17					1										
	12	思想道德与法律基础	3	48	48									3						
	13	历史	1	18	18						1									
	14	安全教育	1	17	17							1								
	15	环保教育	1	18	18								1							
	16	160020012 大学英语（一）	2	32	16	16	√			2										
	17	160020013 大学英语（二）	2	32	16	16	√				4									
	18	160020001 思想道德与法治	2	32	32		√										4			
	19	160020002 毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	2	32	32		√										4	4		
	20	160010028 习近平新时代中国特色社会主义思想概论	3	48	40	8	√											4		
	21	160010003 形势与政策	2	32	32		√										√	√	√	√
	22	160030005 体育（一）	2	32	16	16	√										2			
	23	160030006 体育（二）	2	32	16	16	√											2		
	24	160020012 大学英语（一）	2	32	16	16	√										2			
	25	160020013 大学英语（二）	4	64	32	32	√											2		
	26	160010014 高等应用数学（一）	1.5	24	24		√										2			
	27	160010015 高等应用数学（二）	1.5	24	24		√											2		
	28	160010009 就业指导	1	16	8	8		√											2	
	29	160010023 心理健康教育	2	32	32		√										√	√		
	30	160010018 劳动教育	1	16	8	8	√										√	√		
	小 计		102	1828	1544	470			23	25	15	15	9	6	14	14	2			
职业基础课	1	常用工具软件	2	34	17	17			2											
	2	美术基础	6	70	35	35			2	4										
	3	摄影摄像基础	2	34	17	17			2											

4		数字媒体技术基础	1	17	10	7			1									
5		图像图形处理	5	85	40	45			5									
6		3Dsmax 三维动画制作	8	140	70	70					4	4						
7		AE 影视特效制作	4	68	34	34					4							
8		数字影像设备使用与维护	2	34	17	17							2					
9		数字影音编辑	4	72	36	36			4									
10		Flash 动画制作	4	72	36	36			4									
11		平面设计与制作	4	72	36	36					4							
12		Maya 动画角色设计	4	72	36	36							4					
13		网页设计与制作	4	68	34	34						4						
14		关系数据库与MySQL 语言	4	64	32	32							4					
15	112020205	数字媒体交互设计(1+X)	4	64	32	32	考证							4				
16	110020201	程序设计基础	4	64	32	32		√						4				
17	112020201	用户体验设计概论	2	32	32	0		√								2		
小 计			60	998	514	484			12	12	12	8	10	4	8	2	0	
1		VR 全景素材制作	4	68	34	34					4							
2		虚拟技术现实设计与制作	6	108	54	54						6						
3		Unity3D 引擎基础	6	102	51	51							6					
4		VR 综合实训	6	102	51	51							6					
5	112020203	JavaScript应用开发	3	48	24	24										4		
6	112020207	影视包装设计	3	48	24	24		√									3	
8	112020206	图标设计	3	48	24	24		√						4				
9	110020015	UI 设计	3	48	24	24		√								3		
10	110020204	网页美术设计	3	48	24	24		√								4		
小 计			41	684	342	342			0	4	6	12		4	11	3		
1		公文写作	2	40	20	20			2									
2		音乐欣赏	3	60	30	30			2	1								
3		多媒体应用	2	40	20	20			2									
4		美育	2	40	20	20			2									
5	110020016	摄影基础	3	48	24	24		√						4				
6	110020105	影视特效	3	48	24	24		√						4				
7	112020202	视听语言	3	48	24	24		√							4			
	112020901	视觉编排设计	3	48	24	24		√									3	
小计 (至少选修 10 学分)			21	372	186	186			2	7				8	4	4		

职业素养选修课程	1	160020040	信息技术	3	48	16	32	√										4	
	2	160010039	大学语文	3	48	16	32	√										4	
	2	160010023	中国优秀传统文化	2	32	32													
	3		其他校选课程或在线课程								2								
	小计（至少选修 5 学分，*号限选）				8	128	64	64				2	4	0	0	0	0	0	8
合计				232	4010	2650	1546			37	44	33	33	31	6	34	31	14	0
周学时										37	44	33	33	31	6	34	31	14	0

3、集中性实践教学环节计划进程表

2020 级数字媒体专业集中性实践教学环节计划进程表

属性	序号	课程编码	项目内容	类别	学分	学时	考核方式	实施学期										备注		
								第一学年		第二学年		第三学年		第四学期		第五学期				
								1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
集中实践课程	1		入学教育（含专业教育）	C	1	0.5	考查	0.5												
	2	160030023	军事训练	C	2	112	考查						2							
	3	160030024	社会实践（思想道德与法治）	C	1	16	考查						1							
	4	112030202	数字媒体产品设计开发综合实训	C	4	104	考查											4		
	5	112030201	自媒体项目实训	C	4	104	考查											4		
	6	160030026	毕业教育	C	1	16	考查												2	
	7	16003027	岗位实习	C	20	520	考查													20
	小计								0.5						3		8	22		

八、实施保障

（一）师资队伍

为满足教学工作的需要，专业生师比建议为25:1，采用校企双带头人。

本专业教师应具备本科以上学历，热爱教育事业，工作认真，作风严谨，持有国家或行业的职业资格证书，或者具有企业工作经历，具备课程开发能力，能指导项目实训。专任教师中“双师”素质教师不低于 60%，专任教师职称结构合理。

在项目实践类课程上，建议引入网龙高P进课堂，聘请行业企业技术人员作为兼职教师，企业兼职教师应为行业内从业多年的资深专业技术人员，有较强的执教能力。专职教师和兼职教师采取“结对子”形式方式共同完成专业课程的教学和实训指导，兼职教师主要负责讲授专业的新标准、新技术、新工艺、新流程等，指导生产性实训和顶岗实习。

（二）教学设施

（1）多媒体教室，配备讲台、投影仪、普米、黑板、扩音等设备，采用联想云桌面系统，能实现讲台电脑、投影仪和普米三方联动，信息化配备高，能满足本专业信息化课堂教学需要。

（2）校内实训环境

游戏产业学院现有十四间校内实训室，以 VR 体验中心、未来工坊、VR 基础实训室、未来教室和 VR 虚拟现实设计研究中心室、VR 公共省级实训基地等为基础，根据 VR 产业链各岗位工作标准，参照福建省公共实训基地培育建设项目要求，整合现有资源，建成包含 VR 资源中心、VR 视频剪辑、101创想世界等七大模块，集人才培养、技术创新、培训鉴定、文化传播等多种功能于一体的 VR 产业公共实训基地。

（3）校外实训基地

与福州天晴数码有限公司等多家行业企业签订了合作办学协议，企业每年可提供 20多个实习岗位，为学生实习实训提供了可靠保障。

实训基地名称	规模	主要项目/岗位	主要设施与条件
福州天晴数码有限公司	可接待 50 人/ 次	多媒体信息技术员 多媒体产品开发与 制作员 多媒体系统运管员	标准化工位

福州华渔教育技术有限公司	可接待 50 人/ 次	多媒体产品开发与 制作员	标准化工位
福州中锐网络技术有限公司	可接待 50 人/ 次	多媒体系统运管员	标准化工位
福建博宇信息科技股份有限公司	可接待 50 人/次	多媒体产品开发与 制作员	标准化工位

（三）教学资源

根据《福州软件职业技术学院教材建设与管理办法》（福软教[2018]41号）文件要求，教材选用坚持“择优选，注重质量，严格论证，加强管理”基本原则，选用体现新技术、新工艺、新规范的高质量教材，引入典型生产案例。优先选用优秀高职高专规划教材，优秀教材选用比例达到60%以上，新教材的选用比例原则上达到70%以上，要加强国内外教材比较和选用工作，加强国外教材审核，确保符合社会主义核心价值观要求。结合网龙和合作企业人才技术优势，开发基于工作过程的课程教材。

加强教学资源共享与利用，充分利用学院建有的课程资源、智慧职教平台（国家级精品在线课程资源）、福软通（网龙企业资源）和网龙VR课程资源，进一步建设优质校企合作课程资源。

（四）教学方法

教师依据专业培养目标、课程教学要求、学生能力与教学资源，采用适当的教学方法，以达成预期教学目标。倡导因材施教、按需施教，鼓励创新教学方法和策略，采用理实一体化教学、任务驱动教学、案例教学、情境教学、项目教学、仿真教学、模块化教学、生产性实践教学、现代学徒等方式，广泛运用启发式、探究式、讨论式、参与式等教学方法，坚持学中做、做中学。

根据《福州软件职业技术学院关于教学方法和教学手段改革的指导意见》（福软教〔2017〕66号）文件要求，树立“教为主导，学为主体”的观念，坚持“教学做”一体化教学模式，鼓励采用信息化教学手段，结合我院普米和一体机等优越教学条件，充分利用学院建有的课

程资源、智慧职教平台（国家级精品在线课程资源）、福软通（网龙企业资源）和网龙 VR 课程资源，进一步建设优质校企合作课程资源，加强信息化课程设计，大力开展翻转课堂、混合教学改革，规范教学秩序，打造优质课堂。

（五）学习评价

严格落实培养目标和培养规格要求，加大过程考核、实践技能考核成绩在课程总成绩中的比重。严格考试纪律，健全多元考核评价体现，完善学生学习过程检测、评价与反馈机制，引导学生自我管理、主动学习，提高学习效率。强化实习、实训、岗位实习等实践性教学环节的全过程管理与评价。

根据学院制定的《福州软件职业技术学院关于进一步深化课程考核改革的指导意见》（福软教〔2017〕51号）文件要求，学生的学业考核评价内容应兼顾认知、技能、情感等方面，评价应体现评价标准、评价主体、评价方式、评价过程的多元化，鼓励采用综合测试、口试、面试答辩、项目设计、情景考场、调研报告、方案策划、案例分析、现场技能操作、作品制作、路演录像、课证融合、课赛融合、自我评价、团队互评、第三方评价等考核方式，提倡两种或多种考试形式，过程考核与结果考核相结合对学生的知识、能力、素质进行全面检测考核。

建立形式多样的课程考核，吸纳行业企业和社会参与学生的考核评价，突出职业能力考核评价。通过多样化考核，对学生的专业能力及岗位技能进行综合评价，激发学生自主性学习，鼓励学生的个性发展，培养创新意识和创造能力，培养学生的职业能力。

1、笔试：适用于理论性比较强的课程，由专业教师组织考核。

2、实践技能考核：适用于实践性比较强的课程。技能考核应根据岗位技能要求，确定其相应的主要技能考核项目，由专兼职教师共同组织考核。

3、项目实施技能考核：综合项目实训课程主要是通过项目开展教学，课程考核旨在学生的知识掌握、知识应用、专业技能、创新能力、工作态度及团队合作等方面进行综合评价，通常采取项目实施过程考核与实践技能考核相结合进行综合评价，由专兼职教师共同组织考核。

4、岗位绩效考核：在企业中开设的课程与实践，由企业与企业进行共同考核，企业考核

主要以企业对学生的岗位工作执行情况进行绩效考核。

5、职业技能鉴定：鼓励积极参与实施 1+X 证书制度试点，将职业技能等级标准有关内容及要求融入课程教学，学生参加职业技能认证考核，获得的认证作为学生评价依据。

6、技能竞赛：积极参加国家、省各有关部门及学院组织的各项专业技能竞赛，以竞赛所取得的成绩作为学生评价依据。

（六）质量管理

建立健全院（系）两级的质量保障体系。以保障和提高教学质量为目标，运用系统方法，依靠必要的组织结构，统筹考虑影响教学质量的各主要因素，结合教学诊断与改进、质量年报等职业院校自主保证人才培养质量的工作，统筹管理学校各部门、各环节的教学质量管理活动，形成任务、职责、权限明确，相互协调、相互促进的质量管理有机整体。

加强规范管理，促进标准实施。根据学院各环节质量标准，加强教师教学文件的管理，教师教学规范的执行情况应是教师年度工作量考核的重要依据，教师严格按照学院教学管理规范开展课程教学。人才培养方案、课程标准、教师授课计划、教案、听课记录、教研活动记录、试卷、教学任务、实训指导书、学生考勤表、试卷分析表、教学日志等各项文件应齐备。

加强教学检查，开展教学诊断。通过信息化教务管理手段，加强对教学过程的检查与管理，从课程教学的前期教学对象分析、教材选择、授课计划的编写、备课、课堂教学、一体化教学、实训、考核方式等进行分析总结。对各个教学环节进行认真组织、管理和检查，严格执行各项教学检查、教学评学、学生评教、教学督导、领导听评巡、信息员反馈、座谈会、研讨会等制度，以保证学生满意和教学质量的稳定和提高。

九、毕业要求

1. 本专业学生应完成本方案规定的全部课程学习，总学分修满276学分，其中通识教育课程112学分、职业基础课程60学分、职业核心课程41学分、职业拓展课至少选修 21 学分、职业素养课程至少选修 5 学分、集中实践课程 34 学分。

项目	类别	总学分	总学时	理论学时	实践学时	各类课程占总学时比
课程类型	通识教育课程	105	1982	1496	454	39.8%
	职业基础课程	60	966	514	484	20.56%

	职业核心课程	41	684	342	342	14.56%
	职业拓展课程	21	372	186	186	7.92%
	职业素养课程	8	80	64	64	1.7%
	集中实践课程	34	888.5	0	726.5	15.46%
	合计	276	4972.5	2602	2256.5	100%
环节 类型	理论教学	151.6	2426	/		57.54%
	课内实践教学	110.4	2272.5			42.46%
	集中实践教学					

2. 技能证书要求

序号	技能证书名称	发 证 单 位	等 级	课 程	认 证 学 期
1	福建专项职业能力鉴定	福建省人力资源和社会保障厅	高级	数字应用基础	7
2	创新设计方法论认证	福建网龙计算机网络技术有限公司	初级	创新设计方法论认证	7
3	数字媒体交互设计职业技能等级证书（初级）	凤凰新联合（北京）教育科技有限公司	初级	数字媒体交互设计	7
4					
5					