

# 2019 级数字媒体应用技术专业人才培养方案(VR 虚拟现实技术方向)

## 一、专业名称与代码

- (一) 专业名称: 数字媒体应用技术(VR 虚拟现实技术方向)
- (二) 专业代码: 610210

## 二、教育类型及学历层次

- (一) 教育类型: 高等职业教育
- (二) 学历层次: 大专

## 三、招生对象与学制

- (一) 招生对象: 高中毕业生、同等学力者
- (二) 标准学制: 三年

## 四、培养目标与规格

### (一) 培养目标

数字媒体应用技术专业(VR 方向, 现代学徒制) 融合现代学徒制职业教育理念, 通过现代学徒制项目, 校企一体化育人的教学体系培养适应现代数字媒体技术发展及产业需求, 掌握数字媒体、移动网络开发、三维制作、虚拟现实等数字媒体应用技术及相关领域具有竞争力的技能型专门人才。

### (二) 职业面向

主要面向广告传媒企业、VR 全景动画行业、VR 全景游戏开发行业、数字广告行业、文化传媒行业、广播影视行业、企事业单位的宣传部门、互联网企业、IT 信息科技公司、以及其他数字媒体与虚拟现实应用领域等相关单位。

### (三) 专业面向的岗位(群)

#### 1. 专业面向岗位

主要面向 3 个岗位群的 14 个职业岗位, 其中 5 个为初始岗位, 5 个为发展岗位, 4 个为相关岗位。

表 1 专业面向岗位

序号	岗位群	初始岗位	发展岗位	相关岗位
1	数码设计岗位群	图形图像制作员 网页 UI 制作员	图形图像设计师 网页设计师	网络编辑师
2	VR 虚拟现实岗位群	虚拟现实建模师 虚拟现实制作	VR 角色动画师 VR 游戏设计师	仿真家装师 全景体验师
3	影视广告岗位群	视频编辑员	影视特效设计师	摄影摄像师

## 2. 学生职业发展路线

了解职业周期，设计学生在毕业后某个时间段内，职业发展应该达到的阶段及对应的岗位群。

表 2 学生职业发展路线

职业发展阶段	毕业后工作年限	岗位群
1. 技术员	1 年	动画技术员，摄影助理，摄像助理，网页制作员，影视编辑师。
2. 技师	2-3 年	虚拟现实建模师，VR 设计师，三维贴图师，摄影师，网页设计师，影视包装师。
3. 开发主管	3-4	VR 项目主管、动画开发主管，网站开发主管，摄影主管，影视广告主管。
4. 项目负责人	5-8 年	项目负责人。
5. 综合部门管理	9-10 年	公司总经理、技术副总、集团技术总监。

#### （四）人才规格

##### 1. 素质要求：

###### （1）思想道德素质

具有为国家富强、民族昌盛及个人发展而努力奋斗的远大理想；  
具有明确的社会责任感和强烈的事业心；  
具有良好的思想品德、社会公德和职业道德。

###### （2）身心素质

具有健康的身体素质、良好的心理素质、健全的人格、坚强的意志和乐观向上的精神风貌；

具有良好的交流与表达能力。

###### （3）职业素质与人文素质

具有求实创新的科学精神、刻苦钻研的实干精神、团结协作的团队精神；

具有较强的自学能力、创新意识和一定的社会活动能力。

##### 2. 知识结构要求

###### （1）基础知识

具有本专业所必需的文化基础和专业基础理论知识；  
掌握计算机系统方面的基础知识。掌握本专业所必需的计算机维护、计算机多媒体应用软件开发等基本理论知识。

###### （2）专业知识

掌握图形图像的基础知识，熟练运用数码软件进行创作；

掌握网页制作与网页广告的设计制作技术；

掌握虚拟现实建模技术及动画制作技术；

掌握音频录制、以及视频拍摄与编辑技术；

掌握视频特效合成技术。

##### 3. 专业能力要求

具有良好的职业道德和良好的行为规范；

熟练掌握与本专业要求相适应的专业理论知识和专业技能；

具有从事所在职业、岗位及相关领域内的活动能力；

具有学习和利用新知识、新技术的能力。

表 3 培养规格指标体系表

一级指标	二级指标	三级指标
素质要求	思想政治素质	具有明确的社会责任感和强烈的事业心； 具有良好的思想品德、社会公德和职业道德。
	身心素质	具有健康的身体素质、良好的心理素质、健全的人格、坚强的意志和乐观向上的精神风貌； 具有良好的交流与表达能力。
	人文素质	具有求实创新的科学精神、刻苦钻研的实干精神、团结协作的团队精神； 具有较强的自学能力、创新意识和一定的社会活动能力。
	职业素质	爱岗、敬业、全力以赴，强烈的责任心与使命感
知识要求	基础知识	具有本专业所必需的文化基础和专业基础理论知识； 掌握计算机系统方面的基础知识。掌握本专业所必需的计算机维护、计算机多媒体应用软件开发等基本理论知识。
	专业知识	掌握图形图像的基础知识，熟练运用数码软件进行创作； 掌握网页制作技术； 掌握虚拟现实三维制作技术； 掌握摄影摄像技术及其编辑技术； 掌握视频特效合成技术。
能力要求	方法能力	熟练掌握与本专业要求相适应的专业理论知识和专业技能。 具有学习和利用新知识、新技术的能力。
	社会能力	具有从事所在职业、岗位及相关领域内的活动能力。
	职业能力	具有良好的职业道德和良好的行为规范。

## (五) 毕业标准

### 1. 学分要求

学生必须修完本专业教学进程表所规定的课程并达到合格标准，共须修满 145 学分，其中课内 120 学分，课外 25 学分。

课内学分包括公共通识基础课 27 学分、公共通识拓展课 6 学分、专业基础课 31 学分、专业核心课 26 学分、专业拓展课 4 学

分、跨专业课 10 学分、毕业顶岗实习 10 学分和毕业报告（设计）6 学分。

课外学分包括课外职业素养教育 9 学分、课外专业能力教育 15 学分和讲座 1 学分

## 2. 英语、计算机要求

英语、计算机列入准学士学位要求，其中英语需获得高等学校英语应用能力 B 级（或以上）合格证书或其它相应的全国英语考试认证证书（如托业桥职业英语证书、雅思证书等）；计算机需获得全国计算机等级考试一级（或以上）合格证书。

## 3. 1+X 证书制度试点工作要求

进一步发挥好学历证书作用，夯实学生可持续发展基础，鼓励职业院校学生在获得学历证书的同时，积极取得多类职业技能等级证书，拓展就业创业本领（此证书不作为毕业必要条件）。

### 职业技能等级证书

试点专业	职业工种	考证级别	颁证机构	获证要求
数字媒体应用技术（VR 学徒班）	Web 前端开发	中级	工信部	考试通过

## 五、课程体系

### （一）课程体系设计思路（可用文字、图表等多种形式）

根据《教育部关于开展现代学徒制试点工作的意见》创新数字媒体应用技术技能人才培养模式，根据中国经济转型升级和现代数字媒体行业发展需要，融合现代学徒制职业教育理念，通过现代学徒制项目，推进探索建立校企联合招生、联合培养、一体化育人的长效机制，基本形成“政府、企业、学校”三元合一的学生实习管理体系，探索创建“学生→学徒→准员工→员工”四位一体的人才培养模式。完善学徒培养的教学文件、管理制度及相关标准，推进专兼结合、校企互

聘互用的“双师”型师资队伍建设，建立健全现代学徒制的支持政策，逐步建立起政府引导、行业参与、社会支持，企业和职业院校双主体育人的中国特色现代学徒制。通过将岗位分解成工作任务，按工作任务制订岗位能力，然后以能力为基础转换成学习领域（课程），并将课程分解成项目和任务，以学习型项目和任务为载体，以项目导向、任务驱动组织教学，校企合作构建了以技术应用能力培养为主线的、以工作过程为主导的项目化课程体系，如下图所示。

表5 基于工作任务能力路线设计的课程与实践体系

岗位	工作任务	岗位能力	理实一体化课程设计		实践教学		
			理实一体化课程	专业基础课程	实训项目	实训内容	
数码设计方向	平面设计师	1. 图片美化 2. 广告设计 3. 网页设计	图像处理 矢量图形 二维动画 网页制作 数码广告设计	计算机应用技术 色彩构成	单项技能训练	图片的美化 图像的基本编辑 矢量图形的绘制	校内
	UI设计师	1. 界面设计 2. 图标设计 3. 页面设计			综合模拟训练	网页设计与制作	
	网络编辑师	1. 活动策划 2. 网站内容收集编辑 3. 良好的沟通			校内生产性实训	数码广告制作	校外
VR动画与游戏设计方向	二维动画师	1. 平面设计 2. 动画人物设计 3. 动画效果制作	二维动画 VR 三维动画 VR 三维室内设计 Unity 3D 技术	计算机应用技术 色彩构成 平面构成 立体构成	单项技能训练	VR 三维动画	校内
	三维动画师	1. 角色绑定 2. 动画制作			综合模拟训练	角色动画	
	建模师	1. 创建三维			校内生产性实训	VR 三维开发	校外

		师	模型			校外顶岗 实习	VR 游戏师	
影视编辑与合成方向	视频编辑师	视频编辑	制作片头片尾 视频剪辑 字幕合成	影视编辑 影视后期合成 影视包装	计算机应用技术 摄影摄像技术 图像处理 矢量图形	单项技能训练	摄影 摄像 视频编辑	校 内 §
	影视后期合成师/特效师	后期合成特效制作	后期剪辑 后期合成 特效制作			综合模拟训练	影视包装	
						校内生产性实训	数码电影制作	校
						校外顶岗实习	影视编辑师 影视后期合成师	外

## (二) 典型工作任务与职业能力分解

表 4 工作任务与职业能力分解表

工作领域	工作任务	职业能力要求	支撑课程	考证考级要求
平面设计	1. 根据内容需要,进行平面媒体的版面编排; 2. 完成平面宣传品的创意设计; 3. 执行公司开发项目的VI设计发展和导入; 4. 完成会展、活动的整体布局、灯光舞美、气氛模拟设计。	1.有独立完成整个设计的工作能力。 2.熟悉各类平面设计用软件和使用办公软件。 3.逻辑思维清晰,做事认真、细致,表达能力强。具备良好的工作习惯。 4. 具备团队合作精神,有很强的上进心态,能承受工作带来的较大压力。 5.对色彩把握敏锐,具有把握不同风格页面的能力。 6.有良好的处事心态,对企业有一定的忠诚度。	计算机应用基础、图像处理、矢量图形、数码广告设计	可考 Adobe 对应科目认证
网页设计	1. 负责对网站整体表现风格的定位,对用户视觉感受的整体把握; 2. 进行网页的具体设计制作; 3. 产品目录的平面设计;	1. 有扎实的美术功底、丰富的视觉创作经验和独到的审美修养; 2. 熟练掌握 Photoshop、FLASH、Dream weaver、Corel draw 等相关创意制作工具的使用; 3. 精通并且熟练手写 Div +CSS	计算机应用基础、网页制作、网站设计、二维动画	可考 Adobe 对应科目认证 可考工信部1+X的 Web 前端开发证书

	4. 各类活动的广告设计; 5. 协助开发人员页面设计等工作。	制作 4. 制作 JavaScript、VBScript 页面动态特效; 5. 能设计制作符合国际潮流风格的网页。		
VR 三维动画设计	1. 脚本编写及分工 2. 模型制作 3. 材质贴图 4. 骨骼蒙皮 5. 分镜动画: 6. 灯光 7. 特效 8. 渲染输出	1. 具有良好的美术功底, 熟悉动画制作流程 2. 具有独立完成动画分镜头脚本绘制能力, 熟悉镜头语言运用。有较强的造型能力, 能熟练完成各种风格动画人物设定及背景绘制。 3. 熟练掌握 Flash 及 Photoshop Corel draw 等平面设计软件, 以及熟悉相关三维制作软件(如: 3D max、Maya、Unity3D)。 4. 把握动画规律, 熟练完成 Flash 角色动画及关键帧等相关设计工作。 5. 具备良好的沟通能力和团队合作意识, 责任心强, 对设计工作富有热情和进取心, 能承受高强度工作压力。	二维动画、Unity3D 技术、VR 三维室内设计、VR 三维动画	可考国家动漫游戏人才培养工程 {NACG} (二维/三维) 动画设计师
影视编辑	1. 准备阶段: 修改脚本-熟悉素材-选择素材-确定风格基调-撰写编辑提纲; 2. 剪辑阶段: 选择素材-剪辑(粗编、精编)-检查声音画面 3. 合成阶段: 配解说、加字幕、配音乐音效-合成为播出版	1. 能阅读并正确理解分镜头稿本的意图并完整实现; 2. 与导演, 制片, 摄像师可以良好顺畅的沟通, 可以在摄像阶段提出后期的需求; 3. 有较好的镜头语言基础和蒙太奇理论基础; 4. 熟练使用主流的后非线性编辑工具, Adobe Premiere CS4, Adobe After Effect CS4, Combustion 3.0, digital fusion 4/5 诸多工具中至少熟练掌握两种; 5. 有扎实的影视方面的摄像能力, 分镜头稿本写作基础知识。	摄影摄像、图像处理、矢量图形、视频编辑、二维动画、三维动画、影视包装	可考 Adobe 对应科目认证 可考国家动漫游戏人才培养工程 {NACG} 影视特效设计师

### (三) 课程设置

#### 1. 公共通识基础

职业素养课以培养学生的职业思想素养、职业能力为主要目的, 旨在帮助学生对自己的兴趣、性格、能力和价值观等因素进行探索, 对职业世界进行探索, 提升重要的职业素质, 使学生拥有良好的职业素养。

表 7 职业素养课说明表



序号	课程名称	主要教学内容与教学目标	教学方式 (方法)	考核方式与 要求	参考学时
1	思想道德修养与法律基础 (简称“思修法律”)	<p><b>教学内容:</b> 本课程主要对学生进行爱国主义、集体主义、社会主义和人生观、价值观教育; 阐述社会主义道德的基本理论和价值导向, 进行道德观教育; 阐述法律基本理论知识, 进行法制观教育</p> <p><b>教学目标:</b> 通过课堂教学以及社会实践, 帮助大学生尽快适应大学生活, 提高大学生的思想道德修养和法律修养, 树立正确的世界观、人生观、价值观和法制观, 树立远大崇高的理想, 树立以“八荣八耻”为主要内容的社会主义荣辱观, 培养完善的人格和良好的心理素质, 使他们逐渐成长为全面发展的社会主义事业的合格建设者和可靠接班人</p>	混合式教学	C 总评成绩=70% (过程性考试成绩)+30% (期末机考成绩)	48
2	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论 (简称“毛中概论”)	<p><b>教学内容:</b> 毛泽东思想、邓小平理论、“三个代表”重要思想和科学发展观的基本原理及其对当代中国发展的重大战略意义</p> <p><b>教学目标:</b> 使学生了解中国化马克思主义的形成、发展和理论成果, 学会运用马克思主义世界观和方法论去认识和分析问题, 坚定在中国共产党的领导下走中国特色社会主义道路的理想信念, 增强在党的领导下全面建设小康社会, 加快推进社会主义现代化的自觉性和坚定性</p>	混合式教学	K 总评成绩=70% (平时综合成绩)+30% (期末机考成绩)	64
3	形势与政策	<p><b>教学内容:</b> 根据教育部社政司下发的《高校“形势与政策”教育教学要点》, 围绕党的理论方针、政策以及结合社会实际情况和学生关注的热点、焦点问题来确定</p> <p><b>教学目标:</b> 使学生较为全面系统地掌握认识形势与政策问题的基本理论和基础知识, 学会正确的形势与政策分析方法, 掌握正确理解政策的途径; 引导和帮助学生对中国内外重大事件、社会热点和难点等问题进行思考, 提高分析和判断能力, 使之能科学预测和准确把握形势与政策发展的客观规律, 形成正确的政治观</p>	专题讲座	C 总评成绩=70% (一学年的考勤)+30% (学年论文、心得体会或调查报告)	8 个专题 讲座, 每 学期 2 个专题 讲座, ; 2 个学 期完成。
4	大学生心理健康教育	<p><b>教学内容:</b> 了解心理健康的基础知识, 了解自我, 发展自我, 提高自我心理调适能力</p> <p><b>教学目标:</b> 通过心理健康知识传授、心理体验与行为训练提高学生心理素质, 促进学生全面发展</p>	专题讲座	C 综合评分: 考试成绩×40%+平时成绩(出勤)×30%+学习态度	8 个专题 讲座, 2 个学期 完成

				×30%	
5	体育与健康	<p><b>教学内容:</b> 基本的体育理论以及田径、球类、健美操、武术等项目的基本知识、技术、技能</p> <p><b>教学目标:</b> 提高学生体能和运动技能水平; 增强体育实践能力和创新能力; 发展良好的心理品质, 增强人际交往技能和团队意识; 形成运动爱好和专长, 培养终身体育的意识和习惯</p>	混合式教学、任务驱动	<p>C</p> <p>综合评分: 考试成绩×40%+平时成绩(出勤)×30%+学习态度×30%</p>	90学时, 第1、2、3学期分别为26、32、32学时
6	大学英语	<p><b>教学内容:</b> 遵循“以应用为目的”和“以必需、够用为度”的原则, 传授二级系统的语言知识(语音、语法、词汇、篇章结构和语言功能等), 对学生进行全面、严格的基本技能训练(听、说、读、写、译), 培养学生初步运用英语进行交际的能力</p> <p><b>教学目标:</b> 通过对大学生进行全面、严格的基本技能训练使学生具备基本的听、说、读、写、译的能力, 日常活动和业务活动中进行简单的口头和书面交流, 为学生升入高级阶段的英语学习及各专业后续的专业英语课程的学习打下基础</p>	教师应根据不同的教学对象、不同阶段的教学要求, 采用灵活机动、切合实际的教学方法, 如合作学习法、角色扮演法、启发引导法、任务驱动法、竞赛激励法等。	<p>考核方式: 考核。</p> <p>第一学期采取形成性考核: 学习态度30%+学习水平70%。第二学期采用形成性考核和综合笔试考核(全国高等院校英语应用能力B级水平测试或其它相应的全国英语认证考试)相结合的方式。形成性考核占70%, 综合笔试考核占30%。</p>	74学时, 第一学期26学时, 第二学期48学时
7	职业发展与就业指导	<p><b>教学内容:</b> 按照教育部下发的《大学生职业发展与就业指导课程教学要求》的文件精神, 内容基本上涵盖大学生职业生涯规划、求职准备、就业创业政策、报到流程、职业发展和创新创业教育等模块</p> <p><b>教学目标:</b> 通过对大学生进行科学有效的职业生涯规划指导, 激发大学生职业发展的自主意识, 树立正确的就业观, 促使大学生理性地规划自身未来的发展, 并努力在学习过程中自觉地提升就业能力和生涯管理能力, 实现个体与职业的匹配, 体现个体价值的最大化</p>	混合式教学	<p>C</p> <p>“职业天空”在线测评, 作业</p> <p>总评成绩=40%(考勤及课堂表现)+60%(职业测评或作业)</p>	4个专题讲座
8	大学生创新创业基础	<p><b>教学内容:</b> 学习和掌握创业的基础知识和基本理论, 创业的基本流程和基本方法,</p>	混合式教学	<p>C</p> <p>总评成绩=</p>	4个专题讲座

		<p>创业的法律法规和相关政策</p> <p><b>教学目标:</b> 通过学习创业课程,使学生掌握创业的基础知识和基本理论;熟悉创业的基本流程和基本方法;了解创业的法律法规和相关政策,激发学生的创业意识,提高学生的社会责任感、创新精神和创业能力,促进学生创业就业和全面发展。</p>		5% (上课出勤) + 25% (在线学习时间) + 70% (计划书制作)	
9	中华文化选读	<p><b>教学内容:</b> 通过学习,引导学生了解中国传统文化,提高学生的整体文化素养,从而关注、分析传统文化的现代价值与意义,进而培养适应生活与职场发展的能力。</p> <p><b>教学目标:</b> 本课程从崇真、尚善、创美、慧智、仁和、礼乐六个方面入手,对中国传统文化进行介绍,着眼于探讨和揭示中华文化概念本身的深层内涵,使学生理解、掌握中国传统思想观念文化及其演变的内容与实质。</p>	混合式教学	总评成绩=30% (线下教学) + 70% (线上教学)	4 个专题讲座

## 2. 专业基础课

要求学生掌握课程的基本理论、基本方法和基本实验技能,培养学生分析和解决实际问题的能力,通过知识的不断积累和融合,为后续专业课程的学习打下扎实的基础。

表 8 专业能力基础课说明表

序号	课程名称	主要教学内容与教学目标	教学方法	考核方式与要求	参考学时
1	计算机应用技术	<p><b>教学内容:</b> 以全国计算机等级考试一级MSOffice 考试大纲为依据,主要包括:计算机基础知识、操作系统的功能和使用、文字处理软件的功能和使用、电子表格软件的功能和使用、PowerPoint 的功能和使用、因特网(Internet)的初步知识和应用。</p> <p><b>教学目标:</b> 通过课程的学习要求学生具有微型计算机的基础知识(包括计算机病毒的防治常识)。了解微型计算机系统的组成和各部分的功能。了解操作二级系统的基本功能和作用,掌握Windows7 的基本操作和应用。了解文字处理的基本知识,熟练掌握文字处理Word的基本操作和应用,熟练掌握一种汉字(键盘)输入方法。了解电子表格软件的基本知识,掌握电子表格软件Excel 的基本操作和应用。了解多媒体演示软件</p>	混合式教学	<p>K</p> <p>总评成绩=平时成绩(平时表现 10% 作业 15%+单元测试 15%) 40%+期末闭卷统一考试(卷纸)成绩 60%。</p> <p>通过计算机二级可替换本课程成绩</p>	64

		的基本知识,掌握演示文稿制作软件 PowerPoint 的基本操作和应用。了解计算机网络的基本概念和因特网(Internet)的初步知识,掌握 IE 浏览器软件的基本操作和使用			
2	办公软件实训	<b>教学内容:</b> 一级考试模拟实训 <b>教学目标:</b> 通过本实训课程学习,强化学生计算机公共基础知识的学习和理解,提高学生的 MS Office 应用能力,使学生能够顺利通过全国计算机等级考试一级 MS Office 考试	案例教学法	H 考核方式采用过程性考核,通过计算机二级可替换本课程成绩	32
3	矢量设计	<b>教学内容:</b> Adobe Illustrator 软件:主要学习 Illustrator 的基础知识,重点掌握 Illustrator 中路径图形的制作与相关处理操作、图形填色及艺术效果处理、文字处理、图表与滤镜,了解文件输入、输出与打印的相关知识。 <b>教学目标:</b> 学生经过本课程的学习后,要求能独立进行相应地广告设计、封面设计、商标设计等。进入社会后能迅速参与实际工作,并运用已有的软件知识,不断创作出更优秀的艺术作品。	案例教学法	K 考核方式:过程性考核+期末作品考核。 要求:学生通过课程的学习,能掌握 Illustrator 的相关矢量绘图技术。	32
4	网页制作	<b>教学内容:</b> 网页与网站的基础知识、html 的基本语言、编辑网页元素、表格框架和表单、多媒体对象和行为、css 知识等。 <b>教学目标:</b> 通过对本课程的学习,学生能够掌握有关网页制作的技术及其综合应用:如网站规划、页面组织、素材准备等,通过实践训练,能够举一反三,能够将所学知识点与工作技巧融合,为本专业学生将来成为“职场精英”打下坚实的基础,本课程侧重于实际的软件开发,加强实践环节,提高网页制作能力,使学生适应当前的计算机网络流行趋势。	混合式教学	K 考核方式:过程性考核+期末作品考核。 要求:学生通过课程的学习,能掌握网页制作的相关技术,设计并制作出精美的网页。	64
5	VR 信息采集	<b>教学内容:</b> 摄影摄像的基本原理、摄影用光、曝光控制,囊括了摄影摄像所涉及的最为主要的技术要领和艺术表现手法。 <b>教学目标:</b> 通过训练使学生能跟熟练地使用相机进行拍照和摄像,并根据摄影目的来确定相应的软件和技术等参数。能跟使用计算机对视频进行加工处理	混合式教学	H 考核方式:过程性考核+期末作品考核	64
6	图像处理	<b>教学内容:</b> (1) 能够了解数字图像的基本理论、有关色彩理论和颜色模式的理论知识。 (2) 熟练掌握 PHOTOSHOP 的工作界面以及一些基础操作。 (3) 能够熟练利用 PHOTOSHOP 中的工具和命令创建、编辑和保存选区;熟练掌握创建、编辑路径的方法与技巧。	混合式教学	K 课程考核主要采用过程性考核和期末作品二者结合的方式。	64

		<p>(4) 熟练掌握图层的一些概念、基本操作。</p> <p>(5) 对通道与蒙版的概念有一个清晰的认识, 轻松掌握通道与蒙版的操作方法与技巧。</p> <p>(6) 掌握滤镜的一些基础的操作。</p> <p><b>教学目标:</b> 学生熟练掌握现代化的设计工具的使用技巧, 提高设计效率, 适应社会要求, 将来能够从事于平面广告设计、包装设计、产品造型设计、装潢设计、网页设计、印刷制版等专业与行业。</p>			
7	矢量排版	<p><b>教学内容:</b> 在图形图像的基础上, 运用 CoreDRAW 软件设计与制作各种数码广告案例。</p> <p><b>教学目标:</b> 实现数码广告设计与制作的高级应用。</p>	混合式教学	H 考核方式: 过程性考核+期末作品考核	32
8	CAD 制图	<p><b>教学内容:</b> 概述、基本概念与基本操作、绘制基本二维图形、编辑图形、线型、线宽、颜色和图层、图形显示控制、精确绘图、绘制、编辑复杂图形、填充与编辑图案、标注文字、创建表格、标注尺寸、块与属性、高级绘图工具、样板文件、数据查询及图形打印。</p> <p><b>教学目的:</b> 本课程目的在于使学生掌握专业所需的 CAD 基本知识和应用技巧, 基本绘图命令和编辑命令, 了解三维绘图的基本方法和 CAD 平台的二次开发技术, 能应用 CAD 绘制地形图等图件。</p>	混合式教学	K 考核方式: 过程性考核+期末机试	48
9	影视编辑	<p><b>教学内容:</b> 主要讲解摄像机的使用, 摄像的相关技术与方法, Adobe Premiere 专业视频编辑软件作为教学软件的制作。</p> <p><b>教学目标:</b> 通过学习该课程, 学生可策划、制作广告片、企业宣传片、专题片、娱乐短片等视频作品, 能使用摄影摄像器材, 完成素材采集, 熟练使用编辑软件完成视频作品的编辑制作。教学内容涉及策划师、摄像师、编辑师等多个工作岗位, 对整个专业知识的学习和岗位能力的提高起着重要的促进作用。</p>	混合式教学	K 考核方式: 过程性考核+期末作品考核	32
10	二维动画	<p><b>教学内容:</b> 二维动画的基本理论与实践操作方面知识以及二维动画软件 Flash 的基本操作和动画处理功能、对象的操作和补间动画的应用</p> <p><b>教学目标:</b> 使学生具备熟练使用动画软件独立制作二维动画的能力, 具备使用动画完善网页的能力。</p>	混合式教学	C 考核方式: 过程性考核+期末作品考核	64

### 3. 专业核心课

支撑专业核心能力的核心课程，以专业能力培养为目标，与专业的职业资格标准相一致，理论知识和技能训练覆盖职业资格标准的所有知识点、工作内容和技能要求。

表 9 专业核心课说明表

序号	课程名称	主要教学内容与教学目标	教学方式(方法)	考核方式与要求	参考学时
2	VR 三维室内设计	<p><b>教学内容:</b> 了解三维设计基本原理, 掌握三维建模的基本方法、材质的使用编辑、灯光效果的使用等基本设计技能, 并能运用于三维室内效果图。</p> <p><b>教学目标:</b> 通过本课程的学习, 使学生了解三维建模与三维动画制作流程的专业范围、性质和意义, 在培养学习方法和设计理念的基础上, 进一步掌握三维建模的基本设计方法和表现内容, 掌握不同模型的类型、功能与性质, 确定环境中模型空间、形态、材料和功能的关系和规律。</p>	混合式教学	<p>K</p> <p>考核方式: 过程性考核+期末作品考核</p>	64
3	三维动画	<p><b>教学内容:</b> Maya 基础知识和基本操作, 包括 NURBS 曲面建模技术、Polygons 多边形建模技术、Subdiv 细分建模技术、材质、灯光、渲染、基础动画技术、基本粒子系统等内容</p> <p><b>教学目标:</b> 学成后具备 Maya 的初中级应用水平, 熟练掌握 Maya 各个基本功能模块的使用方法, 以及掌握使用 Maya 软件进行基本艺术设计的工作流程</p>	混合式教学	<p>K</p> <p>考核方式: 过程性考核+期末作品考核</p>	64
4	H5 交互动画	<p><b>教学内容:</b> 在网页制作和网页动画课程的基础上, 运用 H5 开发技术, 制作移动端交互动画。</p> <p><b>教学目标:</b> 使学生具备熟练设计开发 H5 移动端交互动画的能力。</p>	混合式教学	<p>H</p> <p>考核方式: 过程性考核+期末作品考核</p>	64
5	Unity 3D 技术	<p><b>教学内容:</b> 了解 unity3d 的菜单, 视图界面。理解场景里面的坐标系统, 输入系统, 简单的向量概念。学习创建基本的场景的一些基本概念: 游戏对象, 组件, 脚本。学习资源导入方面的一些基本元素: 网格, 材质, 贴图, 动画等。脚本的生命周期, Start, Update, OnGUI 这些基本的方法。了解, 预制, 时间, 数学等常用的类及相关方法。理解游戏对象, 组件, 脚本彼此之间的关系。学习摄像机, 灯光, 地形, 渲染, 粒子系统,</p>	混合式教学	<p>H</p> <p>考核方式: 过程性考核+期末作品考核</p>	32

		物理系统等等,这些每一个深入进去都是一个很复杂的主题。 <b>教学目标:</b> 通过这套教程,我们也会了解 unity3d 的基本使用,掌握 unity3d 游戏的开发过程,会制作简单的 VR 虚拟漫游以及 VR 虚拟游戏。			
6	影视包装	<b>教学内容:</b> 影视后期合成的高级课程, After Effects, EDIUS 等后期软件,对各种影视效果制作包装制作。 <b>教学目标:</b> 使学生具备影视包装的能力,能根据需求对影视素材进行加工处理,形成综合的效果,实现高质量的影视包装。	混合式教学	H 考核方式:过程性考核+期末作品考核	64
7	数码广告设计	<b>教学内容:</b> 在图形图像的基础上,运用 Photoshop 和 illustrator 等软件设计与制作各种数码广告案例。 <b>教学目标:</b> 实现数码广告设计与制作的高级应用。	混合式教学	H 考核方式:过程性考核+期末作品考核	64
8	小程序开发	<b>教学内容:</b> 在网站设计、HTML5、以及 JavaScript 的基础上,开发移动端 app 应用。 <b>教学目标:</b> 将学生所学网站知识整合成一个体系,实现毕业前的强化提高,以应对毕业求职。	混合式教学	H 考核方式:过程性考核+期末作品考核	64

#### 4. 专业拓展课

以培育学生的主体意识、完善学生的认知结构、提高学生自我规划和自主选择能力为宗旨,着眼于培养、激发和发展学生的兴趣爱好,开发学生的潜能,具有一定开放性的课程。

表 10 专业能力拓展课说明表

序号	课程名称	主要教学内容与教学目标	教学方法	考核方式与要求	参考学时
1	三维动画实训	<b>教学内容:</b> 老师指导学生完成三维动画实训作品。 <b>教学目的:</b> 使学生运用所学三维动画专业知识,完成完成动画作品。	混合式教学	H 考核方式:过程性考核+期末机试	32
2	VR 专业实训 (实训周)	<b>教学内容:</b> 请企业对学生进行 1 周左右的岗前培训。 <b>教学目的:</b> 通过企业培训,完成一定的项目实例,提高学生的实际动手能力。	案例指导法	H 完成项目	32

#### 5. 跨专业核心课

通过纵向延伸能力和横向扩展能力有机结合，培养学生发现问题、解决问题的能力，提升学生个体职业素质，促进多元发展，成为符合产业转型升级和企业技术创新所需的发展型、复合型和创新型的技术技能人才的课程。

表 11 跨专业核心课说明表

序号	课程名称	主要教学内容与教学目标	教学方法	考核方式与要求	参考学时
1	设计构成	<p><b>教学内容：</b>色彩构成、平面构成、立体构成。</p> <p><b>教学目标：</b>通过色彩构成课程的学习，要求学生了解色彩构成的基础理论知识，掌握各种色彩的构成方法，从而提高学生对规律的认识，提高学生的设计能力、想象力、创造力和敏锐的观察能力。在色彩方面人对色彩的知觉和心理出发用科学分析的方法把复杂的色彩现象还原为基本的要素，利用色彩在空间、量与值的可变换性，按照一定的色彩规律去组合各予构成要素间的相互关系，创造出新的理想的色彩效果。色彩搭配能力和画面组织能力。立体构成中除了造型形态的实体之外，还有一种虚拟的空间形态。这种空间形态几乎涉及一切艺术设计领域。中国古代老庄哲学中就十分强调“空”、“无”的美学观念，认为“无”形比有形更富有表现力。中国古典建筑中最讲究通透，这种内外合一把建筑的实体与空间自然融合的方式，可以丰富空间的层次和对景物的情思。</p>	混合式教学	H 考核方式：过程性考核，期末完成综合操作考查	64
2	JS 程序基础	<p><b>教学内容：</b>JavaScript 的基本语法、DOM 的操作、事件操作、事件对象、Windows 对象、常见对象属性以及一些常用的实例。</p> <p><b>教学目标：</b>具备相应的基础知识：掌握 JavaScript 的基本语法以及开发的技术。</p>	混合式教学	K 考核方式：过程性考核，期末完成综合操作考查	32
3	素描	<p><b>教学内容：</b>学生在课堂上了解并掌握什么是设计素描、设计素描的表现特征、设计素描教学的认识、绘画工具与材料、“线”的表现与分类、构图的处理、透视规律的应用、结构特点的体现、设计素描训练的方法及内容。</p> <p><b>教学目标：</b></p>	混合式教学	H 考核方式：过程性考核，期末完成综合操作考查	32



	设计素描教学是以感觉训练为基础，以透视原理为依据，培养学生敏锐的观察力，正确的分析力，透彻的理解力，使学生了解掌握设计素描的表现规律,理解物象的表现设计形态。			
--	---	--	--	--

## 6. 毕业顶岗实习

### (1) 学期与时间安排

第6学期（暑期）2个月，第7学期2-16周，第8学期1-14周，共计10个月。

### (2) 工作内容

①对实习所在的企事业单位的工作性质、组织管理体制、生产或事务的运作机制从专业方向的角度有比较全面的概貌了解。

②了解实习所在的企事业单位如何科学地采用先进专业技术和先进专业管理体制。

③了解工程技术人员、生产管理人员等在生产或工作中的方法、作用和职责，广泛地接触他们，从他们身上学习踏实优良的品质和作风。

④了解IT行业的前沿技术发展情况。

⑤掌握所从事专业工作的基本技术和基本方法。

⑥通过实习，学会观察、搜集资料、调查研究、整理报告等方法，提高分析问题和解决问题的能力。

⑦懂得运用计算机、结合专业方向解决所从事事务的方法。

⑧结合实习内容撰写实习报告或论文。

### (3) 考核方式

实习中，由实习指导老师与实习学生保持联系，指导和帮助学生实习，如果学生是自主实习，则需要填写自主实习申请表，由二级学院同意后进入实习，实习之中学生应该填写实习日志。实习结束，学生必须提交实习报告、实习日记以及实习鉴定表等材料，指导教师对每个学生进行认真地考核，考核成绩根据实习日记、实习报告的质量和实习单位的鉴定意见等方面（所占比例：实习单位鉴定意见60%；实习报告质量20%；实习日记的质量20%）综合评定，按优、良、中、及格、不及格五级记分制评定学生实习成绩。

表 12 校外顶岗实习考评表（满分 100 分）

序号	一级指标	二级指标	三级指标	评价主体			总分
				岗位工作小组 自评（20%）	责任教师 （40%）	企业管理者 （40%）	
1	岗位任务 (20%)	岗位与专业人才培养方向的一致性(5%)	1. 岗位与就业结合(3%) 2. 岗位与个人爱好相一致(2%)				
		岗位与技能人才相结合的程度(5%)	岗位工作的娴熟性(5%)				
		个人品行表现(10%)	1. 尊敬师长，待人谦和(5%) 2. 良好的相处沟通能力(5%)				
2	工作过程 (40%)	遵守纪律状况(20%)	1. 尊敬指导老师与实习单位人员(8%) 2. 遵守实习单位规章(6%) 3. 文明优质服务(6%)				
		胜任工作能力(20%)	1. 对岗位工作能很快进入状态(10分) 2. 服务质量符合要求(10分)				
3	工作成果 (40%)	理论联二级学院实际的提高(25%)	1. 实习记录(10%) 2. 实习中的奖励(5%) 3. 实习总结(10%)				
		分析解决问题的能力提高(5%)	1. 在岗期间提出了合理化建议(2%) 2. 对本专业课程设置、教学内容、教学方法等促进工学结合方面有合理的建议(3分)				
		就业情况(5%)	与企业签订了就业协议(5%)				
		事故处理(5%)	安全事故、违纪问题(5%)				

#### （四）第二课堂

##### 1. 课外职业素养教育（见表 17）

（1）入学教育：主要包括校史校情教育、学习《学生手册》并通过书面考核、专业教育、安全及法制教育等内容。

（2）思想政治与道德素质教育：（结合专业培养目标填写）

（3）人文素质教育：（各专业及学工部门应结合专业培养，开展有助于提高学生人文素质的各类活动）

（4）身心素质教育：（各专业及学工部门应结合专业培养，开展有助于完善学生身心素质的各类活动，配合第一课堂的社团，课外

的训练（练习）

（5）大学生公益劳动：分为必修课和选修课，主要从事校园内部环境净化等公益性劳动。

（6）中国传统文化教育：可采用多种形式，如加强院（系）人文环境建设，引领阅读经典著作，开设人文社会科学讲座，开展多彩校园文化活动，组织传统节日纪念活动，抓好民族传统礼仪教育等，由各二级学院负责具体组织实施。

（7）考核方式：各二级学院成立认证中心，每年6月底以班级为单位收集二级学院学生的《第二课堂学分认证手册》，先审核、确认《手册》记录的真实性，后进入正方二级学院统登录学生第二课堂获得的学分值，并于15个工作日内完成。

## 2. 课外专业能力教育（见表18）

（由各专业根据本专业的具体安排填写，并写清楚本专业的考核方式）

## 六、教学进程安排

### （一）教学时间分配表

表13 教学时间分配表

学年	学期	总周数	军事教育	实习/毕业报告周数	教学周数	考试周数	机动周数	学时	平均周学时 (学时/教学周数)
一	1	17	2	0	13	1	1	376	29
	2	19	0	0	16	2	1	400	25
	3	3	0	3	0	0	0	-	-
二	4	19	0	0	16	2	1	480	30
	5	19	0	0	16	2	1	330	21
	6	3	0	3	0	0	0	-	-
三	7	19	0	9	8	1	1	440	27.5
	8	16	0	16	0	0	0	300	21.5
合计		109	2	25	69	8	5	2294	

注：平均 20-24 学时/周。

### （二）各类课程学时、学分分配表

表 14 各类课程学时、学分分配表

课程类别	理论学时	实践学时	学时小计	学时百分比%	学分	学分百分比%
公共通识基础	143	169	312	13.66%	27	22.50%
公共通识拓展课	64	32	96	4.20%	6	5.00%
专业能力基础课	200	296	496	21.72%	31	25.83%
专业能力核心课	96	320	416	18.21%	26	21.67%
专业拓展课	0	64	64	2.80%	4	3.33%
跨专业核心课	80	80	160	7.01%	10	8.33%
毕业顶岗实习	0	380	380	16.64%	10	8.33%
毕业报告（设计）	0	360	360	15.76%	6	5.00%
合计	583	1701	2284	1	120	1

注：实践学时占总学时比例不低于 50%。理论与实践学时必须与课程大纲中的一致。

(三) 2 + 1 模式 教学进程表 (excel 格式的表格见附件)

### 表 15 教学进程表

课程类别	课程性质	序号	课程名称	管理单位	学分	总学时	理论学时	实践学时	各学期周学时分配								考核方式	备注			
									1	2	3	4	5	6	7	8					
									14周	17周	3周	17周	17周	3周	17周	17周					
公共 通识 基础	B	1	思想道德修养与法律基础（简称“思修法律”）	马克思	3	48	36	12	4									C	注 4、5、6		
	B	2	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论（简称“毛中概论”）		4	64	48	16	4										K		
	B	3	形势与政策（一）		0.5															专题讲座	
			形势与政策（二）																		
			形势与政策（三）																		
			形势与政策（四）																		
	B	4	军事教育		2	36	16	20	2										C		
	B	5	大学生安全教育（一）		0.5																专题讲座
			大学生安全教育（二）		0.5																专题讲座
	B	6	职业发展与就业指导（一）		0.5																注 8
			职业发展与就业指导（二）		0.5																专题讲座
	B	7	大学生心理健康教育（一）		1																专题讲座
			大学生心理健康教育（二）	1																	
	B	8	体育与健康（一）	2	26	2	24	2											C		
			体育与健康（二）	2	32	2	30	2											C	选项课	
			体育与健康（三）	2	32	2	30			2									C	选项课	
B	9	大学生创新创业基础	1																专题讲座		
B	10	中华文化选读	1																混合式教学		
B	11	体测						第1次	第2次		第3次								注 9		
B	12	大学英语（一）	2	26	13	13	2											K			
		大学英语（二）	3	48	24	24	3											K			
	13	暑期社会实践									24										

			小计															-		
公共 知识 拓展 课	G	1	技能素养拓展课	人文	1.5	24	16	8	2									C	注 11、12	
	G	2	人文素养拓展课		1.5	24	16	8				2						C	注 13	
	G	3	艺术素养拓展课		1.5	24	16	8				2						C		
	G	4	商业文化素养课		1.5	24	16	8						2				C		
				小计		4	96	64	32										-	
专业 基础 课	B	1	计算机应用技术	工程	4	64	32	32	5									K	注 13	
	B	2	办公软件实训		2	32	0	32	32										C	注 14
	B	3	VR 信息采集		4	64	16	48	5										H	
	B	4	矢量设计		2	32	16	16	2										K	
	B	5	图像处理		4	64	16	48	4										K	
	B	6	影视编辑		2	32	16	16				4							K	
	B	7	网页制作		4	64	32	32				4							K	
	B	8	矢量排版		2	32	16	16	2										H	
	B	9	CAD 制图		3	48	24	24				3							H	
	B	10	二维动画		4	64	32	32				4							K	
	专业 核心 课	B	11	三维动画★	4	64	16	48				4							H	注 15
		B	12	VR 三维室内设计	4	64	16	48				4							H	
		B	13	H5 交互动画★	4	64	16	48				4							H	
		B	14	影视包装	4	64	16	48				4							H	
		B	15	Unity3d 技术	2	32	16	16				2							H	
		B	16	数码广告设计★	4	64	16	48				4							H	
		B	17	小程序开发	4	64	0	64					4						H	
		B	18	专业实践											24					
			小计		57	912	296	616												
专业 拓展 课	X	1	三维动画实训	工程	2	32	0	32					32					C	注 16	
	X	2	VR 实训		2	32	0	32					32					C		
				小计		4	64	0	64											
辅 修 课	B	1	设计构成	人文	4	64	32	32	4									H		
	B	2	JS 程序基础	工程	4	64	32	32			4							K		
	B	3	素描	人文	2	32	16	16			4							H		
				小计		10	160	80	80											
合计（所有课程）					100	1658	673	985												
开设课程总数 45					考查课程数		23	考核课程数		14	考试课程数		8							
其他	B		军训		1															

B	毕业顶岗实习	10	380	0	380								80	30	C	注 17
B	毕业报告（设计）	6	360	0	360								36	0	C	注 18
	小计	17	740	0	740											
	总计	482（非专业课不含选修课）		非专业课占比		21.1% (2.5+0.5)		23.7% (2+1)								

备注：

1. 课程管理单位简称为管理单位，为方便排版，管理单位采用简称。
2. 非 2+1 模式的专业应在此注明：第 7 学期在校学习时间\*\*个周，其中上课 8 周，考试 1 周。
3. 第七、八学期含实习周
4. “思修法律”和“毛中概论”由马克思主义学院安排。形势与政策理论课由马克思主义学院实施，实践课由各二级学院实施。大学生心理健康教育由人文艺术学院安排，实践学时由学工处在课外进行。军事教育共 2 周，由学生工作处统筹，理论课由马克思主义学院实施。
5. 课程性质：必修课用 B 表示，限选课用 X 表示，公选课用 G 表示。
6. 考核方式：考试课用 K 表示，考查课用 C 表示，考核用 H 表示。三种考核方式的课程数量要基本相等，即各占约三分之一。
7. 课程名称后面的（一）、（二）等数字表示课程开设的顺序，如第二学期开设则在课程名称后面用（一）标注，第三学期继续开设则在下一行的课程名称后标注（二），请参照上表；如仅一个学期开设，则不用标注。
8. 职业发展与就业指导课理论学时由人文艺术学院安排，在第 4、5 学期开设，实践学时由各二级学院执行，安排在要求学期的课外进行。
9. 体测共安排 3 次，第一次安排在军训后进行，第二次和第三次分别安排在第二学期和第四学期进行，成绩于第五学期录入正方系统。
10. 职业素养拓展课（公选课）分人文素养、技能素养和艺术素养拓展课三类课程，学生于第 2-5 学期从三类课程中选修二门课程，达到 3 学分，职业素养拓展课不作为毕业学分要求，如学生有未通过的非专业课，可作为替换的课程。
11. 技能素质拓展课需从应用文写作和另外一门课程（人文艺术学院提供课程）二选一。
12. 人文素养拓展课需从职场沟通与交际和另外一门课程（人文艺术学院提供课程）二选一。
13. 计算机应用基础课程 4 学分，64 学时。学生考取全国计算机等级考试一级或以上证书可免修或替换该课程成绩。
14. 办公软件实训 2 学分，时间安排在开学 3 月份，在计算机等级考试开始前集中一周实训。
15. 专业能力核心课程可以在课程名称后加“\*”标注，理实一体课用“★”标志。
16. 本课程为专业能力拓展课，专业实践实训模块课程，通常安排在实训周。
17. 毕业顶岗实习于第 7 学期第 2-16 周，第 6 学期 2-14 周，包含第 6 学期（暑假）2 个月，共计 10 个月，10 学分，388 学时。
18. 毕业报告（设计）于第 7 学期第 2-16 周，按照每周 24 学时计算，共计 6 学分。

19.《暑期社会实践》，1学分，1周，必修课，安排在第一学年的暑假，由马克思主义学院和团委共同安排。

#### (四) 集中实训

表 16 集中实训安排表

序号	集中实训课程	学期	学分	学时	所在周	教学实践 内容、要 求	实践地点	考核方式
1	办公软件实训	2	2	32	二级学院统一安排，在计算机一级考试前安排	参考表 10 相关内容	机房	考查
2	三维动画实训	4	2	32	二级学院统一安排	熟悉三维动画开发过程	机房	考查
3	VR 专业实训	4	2	32	二级学院统一安排	熟悉企业工作过程	机房	考查

#### (五) 第二课堂

表 17 课外职业素养教育安排表

序号	活动项目	实施单位	活动地点	开展时间	参与对象	举行方式	培养能力	学分
1	新生入学教育	学生处	校内	第 1 学期	工程技术学院学生	讲座	适应能力	1
2	思想政治与道德素质教育	学生处	校内	第 1、2、3、4 学期	工程技术学院学生	讲座、主题活动等	职业素养	2
3	职业迁移能力培养	学生处	校内	第 1、2、3、4 学期	工程技术学院学生	讲座、竞赛、实践等	职业能力、实践能力、自学能力	2
4	身心素质教育	学生处	校内	第 1、2、3、4 学期	工程技术学院学生	讲座、文体活动、扩展活动等	实践能力、团队合作能力	2
5	劳动教育	思政部	校内	第 1、2、3、4 学期	工程技术学院学生	义务劳动	动手能力	2
合计								9



表 18 课外专业能力教育安排表

序号	活动项目	实施单位	活动地点	开展时间	参与对象	举行方式	培养能力	学分	备注
1	在校大学生职业生涯规划	学工办、团总支学生会	校内校外	机动	工程技术学院学生	竞赛、主题活动	职业观	1	上交规划书
2	在校期间大学三年学习规划	学工办、团总支学生会	校内校外	机动	工程技术学院学生	竞赛、主题活动	学习能力培养	1	上交规划书
3	社团活动	学工办、团总支学生会	校内校外	机动	工程技术学院学生	主题活动	组织能力	1	1次1分
4	专业技术服务	学工办、团总支学生会	校内校外	机动	工程技术学院学生	主题活动	专业技能、团队沟通	1	1次1分
5	参加学院大型文体活动	学工办、团总支学生会	校内校外	机动	工程技术学院学生	文体活动	集体荣誉感团队合作	1	1次1分
6	参加创新创业比赛	教学部	校内校外	机动	工程技术学院学生	主题活动	创业创新能力	1	1次1分
7	宿舍管理	学工办、团总支学生会	校内校外	机动	工程技术学院学生	主题活动	宿舍文化	1	宿舍检查合格者1个学分
8	参加职业专题讲座	学工办、团总支学生会	校内校外	机动	工程技术学院学生	讲座	职业扩展	2	1次1分,须参加2次
9	暑期社会实践活动	学工办、团总支学生会	校内校外	第一、二学年暑假	工程技术学院学生	实践活动	认知社会	1	1次1分
10	技能竞赛活动	教学部	校内校外	机动	工程技术学院学生	竞赛	专业技能	1	1次1分
11	党团活动	学工办、团总支学生会	校内校外	机动	工程技术学院学生	主题活动	思想健康	2	1次1分,须参加2次
12	青年志愿者服务	学工办、团总支学生会	校内校外	机动	工程技术学院学生	主题活动	组织能力沟通能力	2	1次1分,须参加2次

							服务意识		
合计								15	

## 七、创新创业学分

为培养学生创新精神与创业能力，促进学生全面发展，学校鼓励学生利用课外时间积极从事科研、竞赛和发明创造活动。学生创新创业实践活动、创新创业成果可适当转化为课程学分。创新创业学分可以累计，但每个方面的学分只能计算1次，同一项目中有多项符合学分给予条件者，取该项奖励学分的最高值（按照《创新创业学分认定管理办法》。创新创业学分可依据其性质替代相应课程的学分（按照海南经贸职业技术学院《考试管理办法》执行）。

## 八、辅修专业

学生修满辅修专业课程学分，符合海南经贸职业技术学院辅修专业相关规定者，发给辅修专业证书。

表 19 辅修专业教学进程表

序号	课程名称	学分	总学时	理论学时	实践学时	开课学期	周学时	上课周数	考核方式	备注
1	图像处理	4	64	16	48	2	4	16	K	注：辅修专业一般设置6—8门必修课，总学分12—16学分（约192—256学时）修满16学分者，由学校颁发辅修专业证书。
2	二维动画	4	64	32	32	3	4	16	K	
3	网页制作	4	64	32	32	3	4	16	H	
4	影视编辑	2	32	16	16	2	2	16	K	
5	VR三维动画	4	64	16	48	4	4	16	H	
6	影视包装	4	64	16	48	4	4	16	H	
7	矢量图形	2	32	16	16	2	2	16	K	
	合计	24	384	144	240	20	24	112		

## 九、条件与保障

### （一）体制机制

#### 1. 组织机构（专业建设指导委员会）

序号	姓名	委员会职务	工作单位	单位职务	职称
1	张克明	委员长	海南经贸职业技术学院 工程技术学院	院长	教授
2	王忠	副委员长	海南经贸职业技术学院 工程技术学院	副院长	教授
3	王世安	副委员长	广州工程技术职业学院	主任	教授
4	陈焕东	委员	海南省计算机学会	理事	教授
5	白涛	委员	广州口可软件科技有限公 司	项目经理	经理
6	李大宝	委员	上海曼恒数字技术股份有限公 司	项目经理	经理
7	康东	委员	海南经贸职业技术学院 工程技术学院	专业负责人	副教授
8	张又文	委员	海南经贸职业技术学院 工程技术学院	专职教师	讲师
9	马清	委员	海南经贸职业技术学院 工程技术学院	专职教师	副教授
10	董阁	委员	海南经贸职业技术学院 工程技术学院	专职教师	讲师

(二) 师资要求 (国家骨干重点建设专业双师型教师比例不低于 90%，其他专业不低于 80%，同时，重点建设专业要确保企业兼职教师承担的专业课学时比例达到 50%以上)

### 1. 专业教师要求

#### (1) 职业道德

具备事业心和开拓能力，具备坚定教育者的品格和素质，能够为人师表。

#### (2) 专业知识和能力

具备较宽广的科学和人文素养，完善的教学能力，实验指导能力，书面与口头表达能力，示范能力，以及推理思考能力；要

有善于与人交往的能力，即与学生、与学生家长实现有效的双向沟通能力；组织管理的能力。如组织好班集体，使这个集体能为每个学生提供施展才华的机会以及教育研究能力。

## 2. 兼职教师要求

有中级以上专业技术职务或高级工以上职业资格，或者是在相关行业领域享有较高声誉、具有丰富实践经验和特殊技能的“能工巧匠”。

## （三）实训条件

### 1. 校内基地具备条件

本专业相关的实验实训场所 6 个，有：影视后期合成实训室等。提供给专业内课程使用的多媒体教室 4 间，专业计算机机房 3 间，PC 电脑共计 200 台、web 服务器 3 台。计算机采用最新配置，每间机房均安装多媒体教学系统和高性能的网络设备，便于直观教学。均可高速联接 Internet。按 50 人为自然班，具体配置要求如下。

表 20 校内实训条件列表

实训类别	实训项目	主要设备名称	数量(台/套)
专业基础实训	计算机应用技术实训	多媒体计算机	60
专业实训	专业实训（一）	多媒体计算机	60
专业实训	影视后期合成实训	多媒体计算机	7
		数码相机	6
		绘图板	2
		苹果工作站	2
		数码摄像机	3
		强氧线编工作站	1
		存储服务器	1
		单反相机	6
		标清摄像机（磁带）	3

实训类别	实训项目	主要设备名称	数量(台/套)
		高清摄像机（闪存）	2

## 2. 校外基地具备条件

表 21 校外实训条件列表

序号	基地名称	地点	实习规模	功能
1	海南经贸职业技术学院工程技术二级学院-数字媒体校外实训基地	海南省三亚市田独镇高新路 99 号	可容纳 30 人	开展动画的顶岗实习
2	海南经贸职业技术学院工程技术二级学院-数字媒体校外实训基地	广东省中山市火炬开发区	可容纳 50 人	平面图像实习实训
2	海南经贸职业技术学院工程技术二级学院-摄影与影视编辑基地	海南省海口市龙华区龙华路 13 号	可容纳 10 人	学生可以跟随屈师傅在岗学习摄影、图片处理、影视编辑技术
3	海南经贸职业技术学院工程技术二级学院-数字媒体实训基地	重庆市沙坪坝区西永微电子产业园区	可容纳 50 人	影视后期合成、UI 设计、动画制作的顶岗实习
4	海南经贸职业技术学院工程技术二级学院-海南心映像影视特效基地	海南省海口市龙华区国贸大道 48 号新达商务大厦	可容纳 50 人	图像处理、动画制作、影视特效、视频编辑等顶岗实习
5	海南经贸职业技术学院工程技术二级学院-华大锐志软件实训基地	上海市	可容纳 50 人	网站前端开发实训

### （四）质量保障措施

#### 十、专家论证意见

从产业逻辑来看，数字媒体应用技术专业（VR 方向）是未来信息化社会的交叉点。信息技术的网络化、智能化、虚拟化、数字化深入发展需要大量的数字媒体应用技术专业人才。

对海南的产业来说，数字媒体应用技术专业（VR方向）是信息产业链中的未来发展的首要方向，是信息技术在海南产业中最容易落地点。专业人才培养置面向产业领域相近、核心技术紧密相关、技术服务需求一体，具备很强的相关性、逻辑性、协同性。

从海南省高职高专同类专业群来看，本专业既符合国内外信息技术发展趋势，又符合海南自由贸易区（港）建设的地区特点，必将在未来有一番作为。

总之，本专业课程前后衔接合理，专业发展目标明确，符合数字媒体应用技术专业发展和海南当前用人需求。

姓名	单位、职务及职称	签名
陈焕东	海南师范大学 教授	
王世安	广州工程职业技术学院 教授	
李大宝	上海曼恒数字技术股份有限公司	
白涛	广州可口可乐软件科技有限公司	
胡颖	海南蓝博统计咨询服务有限公司 总经理	

专业负责人：康东、李大宝（行业企业）

审 核：王忠（主管教学副院长）

二级学院院长：张克明