



烟台工程职业技术学院

Yantai Engineering & Technology College

数字媒体技术专业人才培养方案

专业代码：510204

专业负责人：杨盛芳

系主任：张春霞

烟台工程职业技术学院

二〇二二年七月十日

数字媒体应用技术专业建设指导委员会

专业建设指导委员会成员

序号	姓名	职称	委员会职务	工作单位	职务	电话
1	张春霞	副教授	主任	烟台工程职业技术学院	系主任	18660518867
3	杨盛芳	讲师	委员	烟台工程职业技术学院	教研室主任	15106549518
4	张磊	讲师	委员	烟台工程职业技术学院	教研室主任	15966465696
5	隋志远	副教授	委员	烟台工程职业技术学院	教研室主任	18660540722
6	辛云涛	高级工程师	委员	烟台业软实训管理咨询有限公司	副总经理	18660010717
7	王凯	高级工程师	委员	影创天下传媒	总经理	18762870378
8	宋庆鑫	工程师	委员	烟台百年文化动漫有限公司	导演	18660531213
9	田玉玺	工程师	委员	大众网烟台分公司	设计部主任	18660092265
10	王昊文 (毕业生代表)	工程师	委员	烟台微艺视文化传媒有限公司	项目经理	15215456651
11	张家鹏 (毕业生代表)	剪辑师	委员	青岛六度科技有限公司	剪辑师	17862852119

目 录

一、专业名称	1
二、专业代码	1
三、招生对象	1
四、学制与学历	1
五、职业面向及职业能力要求	1
(一) 职业面向	1
(二) 典型工作任务及其工作过程	6
六、培养目标与培养规格	12
(一) 培养目标	12
(二) 培养规格	13
八、毕业要求指标点	16
九、专业课程体系	17
十、教学时间安排及课时建议	24
十一、课程设置及要求	29
(一) 平台课程	29
(二) 模块课程	35
(四) 创新创业体系	45
十二、实施保障（根据各专业实际情况填写）	45
(一) 师资队伍	46
(二) 教学设施	47
(四) 教学方法、手段与教学组织形式	49

(五) 学习评价	50
(六) 质量管理	51
十三、继续专业学习深造的途径	53
附件 外显行为动词参考表	53

数字媒体技术专业人才培养方案

一、专业名称

数字媒体技术专业

二、专业代码

510204

三、招生对象

普通高招

自主招生

对口招生

注册入学

五年一贯

其他

四、学制与学历

学制：三年制

五年制

学历：高职

五、职业面向及职业能力要求

（一）职业面向

1. 职业面向

表 1 职业面向

所属专业大类 1 (代码)	所属专业类 2 (代码)	对应行业 3 (代码)	主要职业类别 4 (代码)	主要岗位类别 5(或 技术领域)
电子信息大类 (61)	计算机类 (6102)	软件和信息技术服务业(65)； 广播、电视、电影和影视录音制作业(87)	计算机软件工程技术人员(2-02-10-03)； 技术编辑(2-10-02-03)；音像电子出版物编辑(2-10-02-04)； 剪辑师(2-09-03-06)； 动画制作员(4-13-02-02)	内容编辑； 视觉设计师； UI 设计师； 技术美术； 创意设计师； 摄影师； 影视剪辑师； 特效合成师； 栏目包装师

- 注 1：所属专业大类及所属专业类：应依据现行专业目录；
 注 2：对应行业：参照现行的《国民经济行业分类》；
 注 3：主要职业类别：参照现行的《国家职业分类大典》；
 注 4：主要岗位类别（或技术领域）：根据行业企业调研明确主要岗位类别（或技术领域）；
 注 5：职业资格证书或技能等级证书：根据实际情况举例职业资格证书或技能等级证书。

表 2 职业技能（资格）证书或技能等级证书

序号	职业技能（资格）证书或技能等级证书名称	职业技能（资格）证书或技能等级证书等级	职业技能（资格）证书或技能等级证书认证时间	职业技能（资格）证书或技能等级证书颁证单位	备注
	普通话水平测试等级证书	国家二级	第二学期	国家语委普通话与文字应用培训测试中心	
	融媒体中心制作职业技能等级证书	中级	第三学期	北京乐享云创科技有限公司	
	NACG 平面设计师	高级	第四学期	工业和信息化部人才交流中心	
	NACG 插画/漫画设计师	高级	第五学期	工业和信息化部人才交流中心	
	NACG 二维动画设计师	高级	第五学期	工业和信息化部人才交流中心	
	NACG 三维动画设计师	高级	第五学期	工业和信息化部人才交流中心	
	NACG 影视特效设计师	高级	第五学期	工业和信息化部人才交流中心	
	NACG 网页设计师	高级	第五学期	工业和信息化部人才交流中心	

2. 可从事的岗位

表 3 岗位能力分析表

序号	岗位名称	岗位类别		岗位描述 ¹	岗位能力要求 ²
		初始岗位	发展岗位		
1	摄影师助理	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	1. 根据要求，完成摄影棚、道具间的管理； 2. 根据要求完成道具、背景的制作或修整工作； 3. 严格按照摄影室及各类摄影器材的使用规范布置和维护摄影师的正常使用； 4. 完成拍摄过程信息表的建立； 5. 按照流程，完成拍摄前的准备工作。	1. 能够在拍摄完成后协助摄影师完成产品原片的整理归类； 2. 能协助摄影师参与完成相关摄影模板系统的建设，并按照相关章程定期更新模板库； 3. 能协助摄影师参与试拍，会前室内造景的筹建。
2	摄影师	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	1. 根据公司拍摄任务和拍摄对象客户特质，构思确定拍摄风格； 2. 根据拍摄的要求，运用摄影艺术手段完成客户的旅行影视片段； 3. 妥善保管各类摄影器材和存储设备，对客户影片资料的内存卡、U盘等尤为小心保管，不得丢失，禁止外泄。	1. 能与客户进行拍前简单沟通，并确定拍摄风格； 2. 能在出行完成拍摄任务的整个过程中，与随车的其他成员紧密协作； 3. 能够运用专业技能完成客户满意的作品； 4. 能够用镜头语言记录并发现美，挖掘客户潜在消费。
3	平面设计师助理	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	1. 协助拍摄照片，选择照片进行图片处理并归类存档； 2. 整理并及时更新宣传图纸等资料，保证资料的正确和完整； 3. 电脑操作基本知识； 4. 熟悉 Adobe 平面设计软件。	1. 能够按设计要求，搜集相关素材； 2. 能够协助设计师完成一些文字资料的录入工作； 3. 能够使用常用图形图像处理软件进行素材的制作和宣传资料的制作； 4. 能够完成一些后期工作，比如文件刻盘，交给客户或发送到印刷厂等； 5. 能够完成设计师日常工作的协调和讲解，比如设计师讨论设计方案向客户讲解时，能协助调整投影仪等。

4	平面设计师	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<p>1. 负责公司日常宣传、策划设计制作、公司展览会议布置等；</p> <p>2. 广告平面设计、制作及其他图文处理；企业宣传资料的设计、制作与创新；</p> <p>3. 公司其他 PC 及 MAC 设计文件的使用，修改、数码照相处理、公司市场活动宣传品配合；</p> <p>4. 公司网站风格的把握，色调搭配，布局合理性，图片整理、企业徽标处理等。</p>	<p>1. 能够协调各个部门工作人员完成设计及美学方面的工作；</p> <p>2. 能够完成对公司网站风格的把握，色调搭配，布局合理性，图片整理、企业徽标处理等等；</p> <p>3. 能够建立规范以保持设计执行高品质、高可靠性和高安全性标准；</p> <p>4. 能够按照现有规范及组织实际状况，确定并执行质量和安全标准；</p> <p>5. 能够与协作方进行有效的沟通，保证各类平面项目的质量及其时间的把握，成功地验收；</p> <p>6. 能够负责设计控制的执行和维护，不断改进设计水平，以达到公司日益发展的要求；</p> <p>7. 能够利用自身的行业背景和知识，在设计和制作上有效地控制成本。</p>
5	影视剪辑师助理	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<p>1. 对剪辑、对影视创作有绝对的热情和能忍受磨炼的毅力；</p> <p>2. 需要理解视听语言；</p> <p>3. 了解影视编辑软件的使用方法和简单的编辑技巧。</p>	<p>1. 能娴熟地运用镜头讲故事；</p> <p>2. 能够运用镜头语言表达自己的想法；</p> <p>3. 动手能力强，能做剪辑方面工作。</p>
6	影视剪辑师	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<p>1. 参与导演有关的创作活动，为后期的剪辑制定方案；</p> <p>2. 熟悉各类电子编辑设备，熟练掌握视听语言；</p> <p>3. 具有音乐艺术节奏感，对背景音乐、动效、音效有一定的敏感性；</p> <p>4. 熟练使用常用的音频编辑软件和后期剪辑软件等。</p>	<p>1. 能够运用视听语言和后期软件对摄制镜头的编剪、组接，实现导演的创作意图和艺术构思；</p> <p>2. 能够运用音乐知识进行影视片的音乐、对白、音响磁带的套剪及混录；</p> <p>3. 能够协助导演完成全片的图像结构工作。</p>

7	特效合成助理	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<p>1. 协助负责公司视频项目中字幕及特效合成工作；</p> <p>2. 协助构思分镜脚本，设计动态效果及人物角色动画；</p> <p>3. 根据要求，协助完成动画设计与制作；</p> <p>4. 根据导演的镜头设计协助完成整体环境或其中元素的艺术效果。</p>	<p>1. 熟悉 AE 特效制作和合成，能熟练使用其中一款三维软件（Maya、C4d、3Dmax），工作有时会涉及部分 3D 包装；</p> <p>2. 能够熟练使用 Photoshop，有手绘能力；</p> <p>3. 能够制作 MG 动画或熟悉 MG 动画制作流程，能够使用 flash 或了解 flash 制作方法；</p> <p>4. 具有一定的美术基础。</p>
8	特效合成师	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<p>1. 负责公司视频项目中字幕及特效合成工作；</p> <p>2. 构思分镜脚本，设计动态效果及人物角色动画；</p> <p>3. 根据要求，独立完成动画设计与制作；</p> <p>4. 根据导演的镜头设计完成整体环境或其中元素的艺术效果。</p>	<p>1. 精通 AE 特效制作和合成，能熟练使用其中一款三维软件（Maya、C4d、3Dmax），工作有时会涉及部分 3D 包装；</p> <p>2. 熟练使用 Photoshop，有手绘能力；</p> <p>3. 能够制作 MG 动画或熟悉 MG 动画制作流程</p> <p>4. 具有较强的美术基础。</p>
9	二维动画制作师助理	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<p>1. 根据策划内容完成节目视频所需的人物、场景、元素设计；</p> <p>2. 完成二维动画制作；</p> <p>3. 协助完成节目拍摄；</p> <p>4. 完成上级交代的工作任务。</p>	<p>1. 手绘功底扎实、色彩感觉好、有创意；</p> <p>2. 对动画设计有热情；</p> <p>3. 精通使用软件，如 AI、Animate cc、AE 等；</p> <p>4. 工作认真负责，具备良好的沟通能力和团队合作精神，有较强的主动性；</p> <p>5. 性格外向、有爱心、充满正能量。</p>
10	UI 设计师	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<p>1. 负责移动互联网产品的视觉风格和 UI 设计；</p> <p>2. 参与产品前期界面 UI 研究、设计流行趋势分析；</p> <p>3. 通过优秀的 UI 设计改进用户体验；</p> <p>4. 对最终界面效果进行跟进反馈调整工作。</p>	<p>1. 能准确把握整体风格及视觉表现。有扎实的美术基础，审美能力和创意，色彩感强；</p> <p>2. 能独立完成美工创意与设计，独立完成设计方案；思维活跃，富有创意，表现能力强，对结构布局策划有丰富经验；</p> <p>3. 能够充分渗透理解品牌理念和品牌所表达给顾客的文化风格，很好地把握视觉色彩与版面布局，具体表</p>

					现在色彩搭配、质感表现、排版布局、字体设计等方面； 4. 能独立完成原型图、效果图的设计、切图等设计工作。
11	融媒体交互设计师	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	1. 根据企业需求完成融媒体内容设计； 2. 企业移动端平台设计和运营； 3. 根据企业定位完成企业移动媒体宣传推广； 4. 对产品进行跟踪反馈。	1. 能根据客户需求和成本投入完成产品的 h5 策划； 2. 能利用交互设计软件实现 H5 效果； 3. 能做到及时跟踪反馈，分析数据，生成报告。
12	栏目包装师	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	1. 负责电视节目包装及特技合成等工作； 2. 准确领悟相关制作要求，独立完成创意、脚本或文案等； 3. 对创意及画面的把握能力强，善于沟通，配合客户进行项目策划和创意，与客户联络及沟通，汇报及阐述创意方案； 4. 熟悉三维及后期制作流程，熟练使用相关软件。	1. 具有丰富电视栏目包装制作经验，丰富的视觉表达经验，良好的审美和创新能力，有成熟的制作案例； 2. 熟练使用 PR、After effects、C4D 等影视后期包装软件，有独立设计的能力； 3. 熟练运用 Photoshop 等相关的平面设计软件，平面功底好，能独立制作创意版等； 4. 思维活跃，具备较高的美术基础，良好的审美感、镜头节奏感和音乐感； 5. 能承受工作压力并于客户要求的时间内提出创意； 6. 具备团队合作精神，踏实，敬业，工作认真负责，有进取心。

注 1：概要阐述岗位工作内容，如质量主管岗位的工作内容是保证和维护质量管理体系的运行，制定和完善检验室的质量管理制度等。

注 2：概要阐述要胜任该岗位需要具备的能力，用“能……”进行描述。

(二) 典型工作任务及其工作过程

表 4 典型工作任务及工作过程分析表

序号	典型工作任务	工作过程				
1	平面广告设计与制作	<p>工作对象：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 从业务主管处接受二维广告动画制作任务，明确任务的具体广告制作及经费要求 2. 联系客户，对客户单位、产品等进行调研，明确企业文化、形象、产品的市场定位 3. 编写广告剧本 4. 与业务主管及客户沟通，及时地按要求更改剧本 5. 广告剧本确定后，编写二维动画制作脚本 6. 与业务主管及客户沟通，修改脚本 7. 完成设计工作，包括角色设计、背景设计、色彩设计，交互设计 8. 完成分镜图制作 9. 完成构图，在分镜图和所有的人物设计和背景备齐后，将所有的材料放在一起画出放大的详细分镜图以便后续工作 10. 动画制作，在画完主镜后，清理线条及画中间的分格动作，完稿的分格动作须经过动画检查人员看过动作没有问题后才能着色。 11. 背景绘制，根据分镜和设计图时候背景的草案进行具体的背景设计和完成上色。 12. 动画稿和背景合成。 13. 进行动画剪辑。 14. 根据广告动画需要，进行特效制作。第一种是背景特效，第二种是使用计算机软件在上完基本色后的镜头里加上特殊效果，第三种是在摄影部分的摄影效果。 15. 广告动画需要，对动画进行配音效果音合成，音乐的制作规模以预算而定，大规模的可能请到有名的音乐家和交响乐团来演奏主题曲，小规模的可小到一人用计算机混音完成 16. 影音合成，发布作品 17. 与业务主管及客户沟通，对二维广告动画片检验、试映，完成交付工作 	<p>工具、材料、设备及资料：</p> <p>工具与设备： Flash 软件、计算机，手绘板</p> <p>材料：动画素材，图片素材、声音素材</p> <p>资料：网页页面广告制作标准，央视广告片制作标准，ActionScript3.0 帮助文档，知识产权法</p>	<p>工作方法：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 根据客户的需求制订剧本，规划分镜头。 2. 互联网上收集素材 3. 借助手绘板，使用 Photoshop、Flash 软件进行角色、背景绘制等工作 4. 使用 Audition 软件进行声音编辑制作 	<p>劳动组织方式： 以小组合作形式实施，建立项目主管负责制；</p>	<p>工作要求：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 接受任务，明确工作任务； 2. 与业务主管及客户进行沟通，明确设计要求； 3. 根据制作经费，设计合理的制作方案 工作文档齐全，包括广告创意的文案，广告片的长度、规格、交片日期、目的、任务、情节、创意点、气氛和禁忌等做必要的书面说明 4. 根据投放媒体的要求，按要求的分辨率、尺寸及色彩，设计作品； 5. 根据作品要求通过多种途径收集相关素材； 6. Flash 软件为主，辅助软件包括 Photoshop、Dreamweaver 等软件； 7. 按业务主管和客户要求及时地修改作品； 8. 作品交付前要经过验收，试映测试，项目主管要在相应的文档上签字确认。 9. 在制作过程中，注意作品要符合投放媒体的播放要求，不能侵犯别人的知识

				产权。
2	二维动画制作	<p>工作对象：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 从业务主管处接受二维广告动画制作任务，明确任务的具体广告制作及经费要求 2. 联系客户，对客户单位、产品等进行调研，明确企业文化、形象、产品的市场定位编写广告剧本 3. 与业务主管及客户沟通，及时地按要求更改剧本、广告剧本确定后，编写二维动画制作脚本与业务主管及客户沟通，修改脚本完成设计工作，包括角色设计、背景设计、色彩设计，交互设计 4. 分镜图制作 完成构图，在分镜图和所有的人物设计和背景备齐后，将所有的材料放在一起画出放大的详细分镜图以便后续工作 5. 动画制作，在画完主镜后，清理线条及画中间的分格动作，完稿的分格动作须经过动画检查人员看过动作没有问题后才能着色。 6. 背景绘制 根据分镜和设计图时候背景的草案进行具体的背景设计和完成上色。 7. 动画稿和背景合成。 8. 动画剪辑。 9. 广告动画需要，进行特效制作。第一种是背景特效，第二种是使用计算机软件在上完基本色后的镜头里加上特殊效果，第三种是在摄影部分的摄影效果。 10. 根据广告动画需要，对动画进行配音 11. 效果音合成，音乐的制作规模以预算而定，大规模的可能请到有名的音乐家和交响乐团来演奏主题曲，小规模的可小到一人用计算机混音完成影音合成，发布作品 12. 与业务主管及客户沟通，对二维广告动画片检验、试映，完成交付工作 	<p>工具、材料、设备及资料：</p> <p>工具与设备： Flash 软件、计算机，手绘板</p> <p>材料：动画素材，图片素材、声音素材</p> <p>资料：网页页面广告制作标准，央视广告片制作标准，ActionScript3.0 帮助文档，知识产权法</p> <p>工作方法：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 根据客户的需求制订剧本，规划分镜头。 2. 从互联网上收集素材 3. 借助手绘板，使用 Photoshop，Flash 软件进行角色、背景绘制等工作 4. 使用 Audition 软件进行声音编辑制作 <p>劳动组织方式： 以小组合作形式实施，建立项目主管负责制；</p>	<p>工作要求：</p> <p>接受任务，明确工作任务；</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 业务主管及客户进行沟通，明确设计要求； 2. 根据制作经费，设计合理的制作方案 工作文档齐全，包括广告创意的文案，广告片的长度、规格、交片日期、目的、任务、情节、创意点、气氛和禁忌等做必要的书面说明 3. 根据投放媒体的要求，按要求的分辨率、尺寸及色彩，设计作品； 4. 根据作品要求通过多种途径收集相关素材； 5. 以 Flash 软件为主，辅助软件包括 Photoshop、Dreamweaver 等软件； 6. 按业务主管和客户要求及时地修改作品； 7. 作品交付前要经过验收，试映测试，项目主管要在相应的文档上签字确认。 8. 在制作过程中，注意作品要符合投放媒体的播放要求，不能侵犯别人的知识产权。

3	三维动画设计与制作	<p>工作对象：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 从设计总监处接受制作任务，与客户进行沟通，明确合同任务的具体要求； 2. 与设计总监与客户沟通，根据具体项目进行创意设计、制作剧本； 3. 剧本与设计总监和客户进行交流，并根据其意见进行修改； 4. 设计人员进行场景、人设、物设等先期(手绘)设计，并与设计总监和客户沟通、修改、确认并签字； 5. 确定的剧本制作分镜头设计，并与设计总监沟通、修改、确认并签字； 6. 三维制作人员依据确定的场景、人设、物设计等进行模型、材质等制作；将模型部分与设计总监和客户沟通、修改、确认并签字； 7. 三维制作人员依据分镜进行动画制作； 8. 将动画部分与设计总监和客户沟通、修改、确认并签字； 9. 制作人员进行最终产品动画合成，并提交设计总监和客户进行沟通、修改、确认并签字； 10. 总结汇报。 	<p>工具、材料、设备及资料：</p> <p>工具与设备：电脑、手绘板、相关软件。</p> <p>材料：动画素材，图片素材、声音素材</p> <p>资料：各类制作资料</p> <p>工作方法：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 根据客户的需求制订剧本，规划三维动画制作分镜。 2. 使用三维软件制作。 <p>劳动组织方式：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 一般以小组的形式完成任务； 2. 设计总监处领取工作任务； 3. 与其他小组有效沟通、协调 4. 与本小组成员有效沟通、合作完成设计任务； 5. 从互联网或资源库下搜集材料和软件工具。 	<p>工作要求：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 接受任务，明确工作任务； 2. 在接受任务后明确任务的具体要求； 3. 任务进行创意设计，进行剧本创作； 4. 将剧本给设计总监审核，并与客户沟通，进行修改和定稿； 5. 剧本设计场景、人设、物设等； 6. 将场景、人设、物设等设计内容给设计总监审核，并与客户沟通，进行修改和定稿； 7. 剧本进行分镜头设计； 8. 将分镜头设计内容给设计总监审核，进行修改和定稿； 9. 根据设计进行场景、人设、物设等模型制作； 10. 设计进行分镜头制作； 11. 将设计内容给设计总监审核，进行修改和定稿； 12. 后期制作人员进行合成制作； 13. 将合成内容提交设计总监审核，进行修改和定稿； 14. 将制作作品提交客户，并确认签字； 15. 将任务完成情况进行记录。
4	微视频拍	<p>工作对象：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 从业务主管处接受制作任务，明确合同任务的具体制作要求； 2. 客户，到客户单位进行实地调研，根据企 	<p>工具、材料、设备及资料：</p> <p>工具与设备：相机、摄像机、三</p>	<p>工作要求：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 接受任务，明确工作任务； 2. 客户沟通，明确客

<p>摄 与 制 作</p>	<p>业的品牌形象、理念进行创意设计，撰写剧本；</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. 将剧本与业务主管、客户进行交流，并根据其意见进行修改； 4. 根据确定的剧本，进行分镜头的创作； 5. 将完成的分镜头与业务主管、客户进行交流，并根据其意见进行修改； 6. 分镜头确定后，按照分镜头拍摄要求准备相机、摄像机、三脚架、灯具、简易轨道、摇臂、云台、道具及其他所需器材与工具； 7. 根据分镜头与客户共同进行拍摄工作； 8. 根据分镜头对拍摄的素材进行粗剪； 9. 将粗剪结果与客户沟通，再进行精剪。 <p>加片头、特效；</p> <ol style="list-style-type: none"> 10. 审阅、交付 11. 汇报。 	<p>脚架、灯具、简易轨道、摇臂、蓝幕、绿幕、道具。</p> <p>材料：音乐、照片、视频、动画等素材。</p> <p>资料：相机使用手册、摄像机使用手册、灯具使用手册、摇臂使用手册、云台使用手册。</p> <p>工作方法：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 根据客户的需求制订剧本，规划分镜头； 2. 利用互联网查阅相关资料； 3. 单反相机拍摄照片； 4. 摄像机拍摄视频； 5. Premiere 编辑视频； 6. After Effects 制作片头与特效； 7. 填写工作记录。 <p>劳动组织方式： 以小组合作形式实施，建立部门主管负责制。</p>	<p>户的需求；</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. 客户需求进行剧本创作； 4. 根据剧本进行分镜头创作； 5. 分镜头要求，准备设备器材、工具与相关资料； 6. 视频与照片素材的拍摄工作； 7. 按照分镜头要求完成后期剪辑工作； 8. 片头与特效制作工作； 9. 任务中、后期，按合同与客户及时沟通，进行质量监控； 10. 交付作品后，撰写总结报告； 11. 在操作过程中所使用的工具和设备要符合安全规范要求，并将工作完成情况进行记录，遵循“6S”管理的工作要求。
----------------------------	---	--	---

5	融 媒 体 交 互 设 计	<p>工作对象：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 从业务主管处接受网页设计与制作任务，明确任务的具体制作要求。 2. 联系客户，对客户交流沟通，对用户提供的信息进行筛选，确定项目的可行性，确定网站功能需求和风格。 3. 多角度把握项目特点，全面收集素材材料并对重点部分进行处理和加工 4. 与客户沟通，参考成熟网站，确定网站配色方案，制作网页界面效果图。 5. 对效果图进行 HTML 代码重构。 6. 使用动画和样式表对网页视觉效果进行美化。 7. 使用脚本语言对网页交互效果进行设计。 8. 申请域名、空间或设置客户服务器。 9. 修改测试。 	<p>工具、材料、设备及资料：</p> <p>工具：相关设计软件 (Photoshop、Flash 等)、铅笔、彩铅、绘图笔、麦克笔、尺子等、相机、摄像机、计算机</p> <p>材料： 富媒体素材、打印耗材</p> <p>设备：工作站、工作台、存储设备、打印机、测试服务器</p> <p>资料： HTML5 参考手册 JavaScript 参考手册 相关书籍和设计网站</p>	<p>工作要求：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 与客户沟通交流并对信息进行筛选； 2. 确定项目的可行性； 3. 确定网站功能需求和风格； 4. 多角度把握项目特点； 5. 根据制作要求尽可能全面收集素材并对重点部分素材进行处理和加工； 6. 根据客户的需求进行图片、视频、全景的拍摄； 7. 使用工具设计网页效果图并与客户确认； 8. 制作网站模板； 9. 设计 CSS 样式对网页进行美化； 10. 添加动态效果美化网页，增强交互效果。 11. 能按照行业标准管理设计工作，进行资料分类、整理、归档工作。 12. 能严格遵守设备使用规范。
		<p>工作方法：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 资料收集与信息处理方法； 2. 与客户进行有效沟通的方法； 3. 制作项目策划报告的方法； 4. 交互方式设计方法； 5. 设计网页原型的方法； 6. 创意思维方法； 7. 界面架构规划方法； 8. 应用软件辅助设计； 	<p>劳动组织方式：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 向项目主管咨询明确设计 	

			任务要求 2. 与客户进行前期、中期和后期沟通，需客户确定最终设计方案后才能进行制作。 3. 设计最终方案制作完毕交付项目主管进行验收并签字确认。	
--	--	--	---	--

六、培养目标与培养规格

(一) 培养目标

本专业坚持以习近平新时代中国特色社会主义思想为指导，以立德树人为根本，以德技并修为途径，培养“心中有礼、眼中有敬、言中有雅、行中有仪”的四有四美新职教君子淑女，即具有良好的职业道德、工匠精神和人文素养，面向软件和信息技术服务业以及广播、电视、电影，和影视录音制作等行业计算机工程技术人员、技术编辑、音像电子出版物编辑、剪辑师、动画制作员等职业群，能够从事内容编辑、视觉设计、创意设计、数字媒体应用开发等数字媒体产品设计和制作等工作，德、智、体、美、劳全面发展的复合型、创新型高素质技术技能人才。

表 5 数字媒体技术专业培养目标

序号	具体内容
A	具有良好的思想政治素质，坚定的政治立场，热爱祖国
B	能够应对实际工作中的问题，提供有效的技术解决方案，能够在数字媒体技术专业合作领域中发挥有效的领导、沟通、协作作用
C	具有良好的行为规范和社会公德，以及较强的法制观念具有敬业爱岗的职业意识、良好的职业道德意识，吃苦耐劳具有强烈的责任心、事业心，以及可持续发展能力

序号	具体内容
D	具有终身学习的意识，具有良好的学习方法与习惯，养成终身学习能力
E	能够为区域经济在提供文化服务产品方面做出相应的贡献
F	“心中有礼、眼中有敬、言中有雅、行中有仪”的四有四美新职教君子淑女

（二）培养规格

由素质、知识、能力三个方面的要求组成。

在素质方面，对照以下总体要求，并结合专业特点研究确定。在知识、能力方面，对应人才培养目标，对照有关课程标准、专业教学标准和通过企业调研、职业能力分析提出的有关具体要求，研究确定并分条目列举。

1. 素质

具有正确的世界观、人生观、价值观。坚决拥护中国共产党领导，树立中国特色社会主义共同理想，践行社会主义核心价值观，具有深厚的爱国情感、国家认同感、中华民族自豪感；崇尚宪法、遵守法律、遵规守纪；具有社会责任感和参与意识。

具有良好的职业道德和职业素养。崇德向善、诚实守信、爱岗敬业，具有精益求精的工匠精神；尊重劳动、热爱劳动，具有较强的实践能力；具有质量意识、绿色环保意识、安全意识、信息素养、创新精神；具有较强的集体意识和团队合作精神，能够有效进行的人际沟通和协作，与社会、自然和谐共处；具有职业生涯规划意识。

具有良好的身心素质和人文素养。具有健康的体魄和心理、健全的人格，能够掌握基本运动知识和一两项运动技能；具有感

受美、表现美、鉴赏美、创造美的能力，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；掌握一定的学习方法，具有良好的生活习惯、行为习惯和自我管理能力。

能够通过专业培养提升学生的美育素质，正确引导学生的美学意识。通过校园礼仪培养学生的校园文明美，在实习实训中能够理解与学习岗位规范美，以专业的角度提升学生的审美、享美的能力，关注个性化、差异化，创造学生的创意作品美培养学生的工匠之美，并以教师职场形象美来感染学生，将美育教育贯穿人才培养全过程。

2. 知识

掌握必备的思想政理论、科学文化基础知识和中华优秀传统文化知识；熟悉与本专业相关的法律法规以及环境保护、安全消防、文明生产等知识；掌握数字绘画基础知识；掌握视觉设计基础知识；掌握用户体验设计基础知识；掌握 3D 建模与动画基础知识；掌握数字视音频非线性编辑、后期合成技术和方法；了解数字内容制作相关的艺术、技术背景知识。

3. 能力

具有探究学习、终身学习、分析问题和解决问题的能力；具有良好的语言、文字表达能力和沟通能力；具有良好的文案策划、创意设计能力；具有良好的图形图像处理 and 平面设计能力；具有音视频剪辑、编辑、后期合成，以及特效制作能力；具有一定的 2D/3D 动画设计和制作能力；具有根据行业规范和项目需求进行 UI 设计、交互设计、用户体验设计，以及产品原型设计与制作的能力；具有综合运用所学专业知识和推理和解决问题、管理时间和

资源，以及规划职业生涯的能力；具有一定的口语和书面表达能力；具有终身学习的能力；具有信息技术应用能力；具有独立思考、逻辑推理、信息加工能力等。

七、毕业要求

表 6 数字媒体技术专业毕业要求

序号	毕业能力要求	对应的培养目标
1	思想政治素养：坚持社会主义核心价值观，具有坚定的政治立场，热爱祖国，具有专业素养和社会责任感，能够在专业实践中理解并遵守职业道德和规范，履行职责。	ABCDEF
2	知识：能够将数字媒体、影视、平面等基本理论和基本知识用于解决数字媒体技术领域的复杂工程问题。	A
3	问题分析：能够应用自然科学、工程科学和专业课程的基本原理对复杂工程问题进行识别、表达和分析，并通过文献研究，分析和评价数字媒体技术领域的综合性工程实践和复杂工程问题，以获得有效结论。	ABCD
4	设计/开发解决方案：能够设计针对复杂问题的解决方案，设计满足特定需求的设计方案和制作方案，并能够在设计环节中体现创新意识，考虑社会、健康、安全、法律、文化以及环境等因素。	ABC
5	使用现代工具：能够针对相应的问题，开发、选择与使用恰当的技术、资源、现代媒体工具、信息技术工具等。	AD
6	工程与社会：能够基于数字媒体领域相关背景知识和标准，评价项目的设计、实施方案，以及复杂问题的解决方案，包括其对社会、健康、法律、文化的影响，并理解数字媒体工程师应承担的责任。	ABCEF
7	职业规范：具有人文社会科学素养、社会责任感，能够在数字媒体技术领域实践中理解并遵守工程职业道德和规范，履行责任。	ABCF
8	个人和团队：能够在影视后期、平面设计、动画制作、web 前端等多学科背景下的团队中承担个体、团队成员以及负责人的角色。	BCF
9	沟通：能够就数字媒体技术相关领域的复杂工程问题与业界同行及社会公众进行沟通和交流，包括撰写报告和设计文稿、陈述发言、清晰表达或回应指令。并具备一定的国际视野，能够在跨文化背景下进行沟通和交流。	BCF
10	项目管理：能够将项目管理的原理和经济决策的方法用于数字媒体技术工程的设计、运行及管理。	BCEF
11	终身学习：具有自主学习和终身学习的意识，有不断学习和适应社会发展的能力，能及时了解数字媒体技术领域的最新理论、技术及国际前沿动态。	D

八、毕业要求指标点

表 7 数字媒体技术专业毕业要求指标点

序号	毕业要求	能力要求 指标点序号	对应的指标点
1	思想政治素养	1.1	热爱祖国、拥护党的领导
		1.2	了解马克思主义中国化的历史进程，对毛泽东思想、邓小平理论和“三个代表”重要思想有深入认识，树立科学社会主义信仰和建设中国特色社会主义的共同理想
2	知识	2.1	能够运用数字媒体基本概念分析该领域中的基本原理；
		2.2	能够掌握数字媒体基础知识、行业标准、发展和前沿；
		2.3	具有能够运用数字媒体理论和技术分析、解决问题的能力。
3	问题分析	3.1	能够应用自然科学、工程科学和专业课程的基本原理，识别和判断复杂问题的关键环节
		3.2	能够根据科学原理及文献调研，认识到解决问题的多种方案，并进而对可能的方案进行分析，并能正确表达解决问题的方案。
		3.3	能够运用学科基本原理，分析数字媒体相关领域复杂问题的影响因素，证实解决方案的合理性
4	设计/开发解决方案	4.1	能够综合考虑社会、健康、安全、法律、文化以及环境等因素，通过技术经济评价对设计方案的可行性进行研究和优选，体现创新
		4.2	在合理论证解决方案的基础上，能够综合考虑参数指标需求、成本等因素，确定复杂工程问题的解决方案，并提出行之有效的流程规划。
		4.3	能够在既有知识和国内外参考文献的基础上，通过深入分析和研究既有方案中存在的问题，对工程问题进行改进和调整，或提出具有创新意识的设计方案和实施手段。
5	使用现代工具	5.1	能针对遇到的复杂问题开发、选择和使用恰当的相关工具
		5.2	能够应用恰当的技术、资源和现代工具、信息技术工具对复杂问题进行模拟
		5.3	能够认识现代工具和信息技术工具的适用范围及特点，能够综合利用多种现代工具的优势，解决复杂问题，并理解其局限性
6	工程与社会	6.1	具有系统地关于实习和社会实践的经历，熟悉相

			关的技术标准、知识产权、产业政策和法律法规
		6.2	能够分析、比较和评价设计、实施方案，以及数字媒体相关领域复杂问题的解决方案
		6.3	能够分析、比较、评价项目对社会、健康、安全、法律及文化的影响，并理解数字媒体类工程师应当承担的责任
7	职业规范	7.1	具有基本人文知识、思辨能力和科学精神。了解国情，维护国家礼仪，具有推动民族复兴和社会进步的责任感
		7.2	了解设计师的职业性质和责任，在工作过程中能自觉遵守职业道德和规范，具有法律意识
8	个人和团队	8.1	能够独立完成团队分配的工作，能够配合团队工作，胜任团队成员的角色与责任，能主动与其他学科的成员合作开展工作
		8.2	能组织、协调团队成员开展工作
9	沟通	9.1	能够利用口头和书面方式与业界同行及社会公众就数字媒体相关领域的复杂问题进行有效沟通和交流
		9.2	具备一定的国际视野，能够在跨文化背景下进行沟通和交流
10	项目管理	10.1	理解、掌握和应用管理、分析和决策的方法
		10.2	具有一定的组织、管理和领导能力
11	终身学习	11.1	掌握自主学习的方法，了解拓展知识和能力的途径，能认识不断探索和学习的必要性，具有自主学习和终身学习的意识
		11.2	能针对个人或职业发展的需求，采用合适的方法，自主学习，适应数字媒体相关行业的新发展

九、专业课程体系

数字媒体技术专业隶属于“数字传媒”专业群，是该专业群核心专业。在专业群课程体系中，把课程分为上、中、下三个模块，群内课程“底层共享、中层融通、上层互选”。

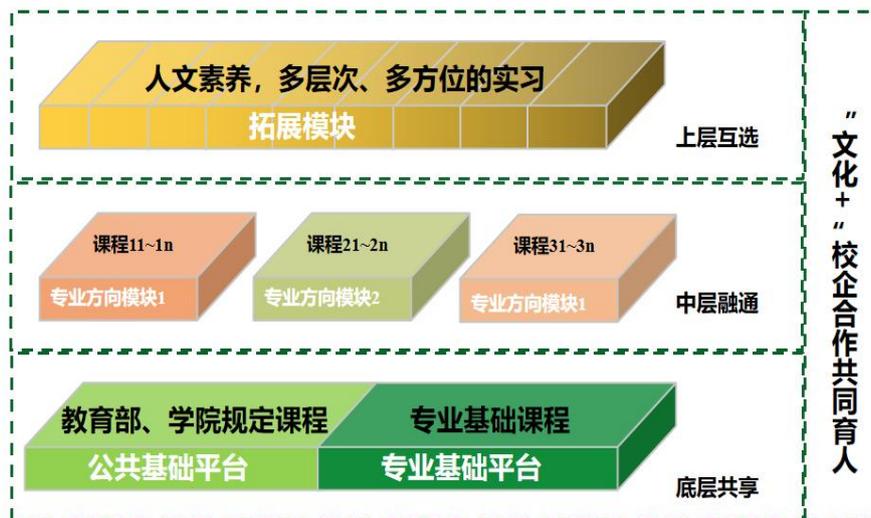


图 9-1

专业群内，各专业具体模块划分，如下图所示。其中，公共基础平台课程、专业群基础平台课程为底层，专业群方向核心课程、专业群方向拓展课程为中层，人文素养、实习环节为上层。

在人文素养层面，融入系部文化育人特色，围绕德美一体的身心美育，专美融合的技艺美育，培养懂技术展艺术的“四有四美”新职教君子淑女。其中，中华优秀传统文化将学习非遗文化相关内容，而中华文明礼仪则是系部特色美育课程。

(1) 专业课程体系

根据行业调研情况，结合本专业现有的生源情况和软件教学条件，确定了两个岗位群，分别是影视类制作和新媒体内容制作，对应的数十个适合我们学生入门岗位及发展岗位，主要有平面设计、二维动画制作、UI 设计、三维动画制作、摄影师、影视编辑和合成等。在教育部《数字媒体技术专业培养标准》的指导下，以核心岗位能力为依据，提炼了 6 个典型工作任务，最终确定了专业的 6 门专业核心课程。



图 9-2

影视类制作岗位能力的培养以摄影摄像、影视编辑技术、影视特效制作技术为技术基础，通过微视频拍摄与制作进行融会贯通应用，最终实现培养适应岗位能力需求的技术型人才。在专业能力培养过程中又以三维动画设计与制作和影视合成软件（nuke）为高阶岗位发展的入门技能，为学生职业能力发展提供一定的支撑。

新媒体内容制作是针对国家职业标准中的全媒体运营师所需岗位能力进行培养，包含平面广告设计、UI设计、影视编辑技术、影视特效合成技术、融媒体内容交互设计等。结合生源情况，非艺术类学生占比较大，开设了一系列艺术修养类课程，包含基础素描、中国画、商业插画等。又将软件学习作为岗位能力培养的入门级课程，设置了平面设计软件训练、多媒体技术基础应用等专业基础类课程，并在拓展课程中加入新媒体策划与营销，为学生提供全方位行业能力培养方案。

其中，《三维动画设计与制作》课程与数字创意建模 1+x 证书考核相结合，《融媒体交互设计》课程将山东省职业技能大赛融媒体内容交互设计赛项要求及融媒体交互设计 1+x 证书要求融入教学内容，《微视频拍摄与制作》和《二维广告动画制作》的课程成果可参加全国高校艺术设计大赛、各级地方组织的短视频大赛等比赛，实现岗课赛证有机统一。

表 8 专业课程体系

序号	课程名称	对应的典型工作任务
1	平面广告设计与制作	平面广告设计
2	二维广告动画制作	二维广告动画制作
3	UI 设计	UI 设计与制作
4	三维动画设计与制作	三维动画设计与制作
5	微视频拍摄与制作	微视频拍摄与制作
6	融媒体交互设计	融媒体交互设计

(2) 专业课程体系中课程—毕业要求—指标点三者之间的对应关系，如表 9

表9 数字媒体技术专业课程矩阵

毕业要求	毕业 要求 指标 点 5	多媒 体技 术基 础应 用	素描	中国 画	商业 插画	平面 广告 软件 基础 训练	影视 合成 软件 训练	影视 剪辑 技术	平面 广告 设计 与制 作	摄像 摄影	UI 设 计	二维 动画 广告 制作	融媒 体交 互设 计	微电 影广 告拍 摄与 制作	影视 合成 软件 训练 (nuk e)	三维 动画 设计 与制 作	专项 实训
1. 思想政 治素养	1.1	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
	1.2	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
2. 知识	2.1	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
	2.2	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
	2.3	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
3. 问题分 析	3.1	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
	3.2	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
	3.3	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
4. 设计/ 开发 解决方案	4.1				√				√	√	√	√	√	√		√	
	4.2	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
	4.3	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√

毕业要求	毕业 要求 指标 点 5	多媒 体技 术基 础应 用	素描	中国 画	商业 插画	平面 广告 软件 基础 训练	影视 合成 软件 训练	影视 剪辑 技术	平面 广告 设计 与制 作	摄像 摄影	UI 设 计	二维 动画 广告 制作	融媒 体交 互设 计	微电 影广 告拍 摄与 制作	影视 合成 软件 训练 (nuk e)	三维 动画 设计 与制 作	专项 实训
5. 使用现 代工具	5.1	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
	5.2	√				√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
	5.3	√				√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
6. 工程与 社会	6.1				√				√	√	√	√	√	√		√	√
	6.2	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
	6.3				√				√	√	√	√	√	√		√	√
7. 职业规 范	7.1				√				√	√	√	√	√	√		√	√
	7.2	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
8. 个人和 团队	8.1	√				√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
	8.2	√				√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
9. 沟通	9.1	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
	9.2				√				√	√	√	√		√	√	√	√
10. 项目 管理	10.1	√			√				√		√	√	√	√		√	√
	10.2	√							√		√	√	√	√		√	√

毕业要求	毕业 要求 指标 点 5	多媒 体技 术基 础应 用	素描	中国 画	商业 插画	平面 广告 软件 基础 训练	影视 合成 软件 训练	影视 剪辑 技术	平面 广告 设计 与制 作	摄像 摄影	UI 设 计	二维 动画 广告 制作	融媒 体交 互设 计	微电 影广 告拍 摄与 制作	影视 合成 软件 训练 (nuk e)	三维 动画 设计 与制 作	专项 实训
11. 终身 学习	11.1	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
	11.2	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√

注 5：毕业要求指标点落到哪一门课程可以在该门课程对应的框中打“√”

十、教学时间安排及课时建议

表 10 教学时间安排建议表

周数 学年	内容	教学（含理实一体教学 及专门化集中实训）	复习 考试	机动	假期	全年 周数
一		36	2	2	12	52
二		36	2	2	12	52
三		38（其中，岗位实习 26 周）	1	4	5	48

表 11 授课计划安排建议表

课程 类别	课程 代码	课程名称	学时			学 分	按学年、学期教学进程安排						备注	
							（周学时/教学周数）							
			总学时		理论 学时		实践 学时	第一学年		第二学年		第三学年		
								1	2	3	4	5		6
	22510204001 0	军事技能	48	0	48	2	2周							
	22510204002 0	军事理论	36	36	0	2	讲座							
	22510204003 0	思想品德修养与法律 基础	48	30	18	3	2/15							社会实践 18
	22510204004 0	毛泽东思想和中国特 色社会主义理论体系 概论	32	32	0	2.0	2/16							
公共 基础 课程	22510204005 0	习近平新时代中国特 色社会主义思想概论	48	48	0	3		4/12						
	22510204005 1	健康体育 1	26	4	22	1.5	2/13							
	22510204005 2	健康体育 2	36	6	30	2		2/18						
	22510204005 3	健康体育 3	36	6	30	2			2/18					
	22510204005 4	健康体育 4	10	2	8	0.5				2/5				
	22510204006 1	形势与政策 1	8	8	0	0.25	2/4							
	22510204006	形势与政策 2	8	8	0	0.25		2/4						

课程类别	课程代码	课程名称	学时			学分	按学年、学期教学进程安排						备注
							(周学时/教学周数)						
			第一学年		第二学年		第三学年						
			1	2	3		4	5	6				
18	18	18	18	18	20								
总学时	理论学时	实践学时											
	2												
	225102040063	形势与政策3	8	8	0	0.25			2/4				
	225102040064	形势与政策4	8	8	0	0.25			2/4				
	225102040071	职业生涯规划与心理健康教育1	16	8	8	1	2/8						
	22225102040072	职业生涯规划与心理健康教育2	16	8	8	1		2/8					
	225102040073	职业生涯规划与心理健康教育3	16	8	8	0.5			2/8				
	225102040074	职业生涯规划与心理健康教育4	6	3	3	0.5				2/3			
	225102040081	劳动(实践+理论)1	24	8	16	1		一周					每周5天中
	225102040082	劳动(实践+理论)2	24	8	16	1			一周				2天上理论课
	225102040090	美育(中华文明礼仪)	32	28	4	2	2/16						
	225102040100	安全	16	16	0	1	讲座	讲座	讲座	讲座			每学期利用班会、实践课及课余时间,保证间周1课时的安全教育
	小计(占总课时比例20.2%)		526	307	209	27							
公共选修课	225102040211	大学语文(应用文写作)1	30	8	22	2.0	2/15						
	225102040212	大学语文(应用文写作)2	34	8	26	2.0		2/17					
	225102040231	大学英语1	30	8	22	2.0	2/15						
	225102040232	大学英语2	34	8	26	2.0		2/17					
	22510204024	党史国史	16	8	8	1.0	讲座	讲座	讲座	讲座			

课程类别	课程代码	课程名称	学时			学分	按学年、学期教学进程安排						备注
							(周学时/教学周数)						
			第一学年		第二学年		第三学年						
			1	2	3		4	5	6				
18	18	18	18	18	20								
			总学时	理论学时	实践学时								
	1												
	225102040260	中华优秀传统文化(非遗文化传承)	30	8	22	2.0	2/15						刺绣、布贴画
	225102040270	职业素养	16	8	8	1.0	讲座	讲座	讲座	讲座			
	225102040280	创新创业教育(SYB)	64	60	4	4.0				4/16			
	225102040290	大数据概论	16	16	0	1.0			平台课				
	225102040300	人工智能概论	16	16	0	1.0				平台课			
	小计(占总课时比例 10.45%)		286	148	138	18							
专业课程	专业基础课程	225102040410	素描1	30	12	18	2.0	2/15					
		225102040610	素描2	34	8	26	2.0		2/17				
		225102040420	多媒体技术基础应用	60	24	36	3.0	4/15					
		225102040430	平面设计软件训练	60	24	36	3.0	4/15					
		225102040440	新媒体传播	30	12	18	2.0	2/15					
		225102040450	影视剪辑技术	68	22	46	4.0		4/17				
		225102040460	影视特效制作技术	68	22	46	4.0			4/17			职业资格证书课证融合、大赛
		小计(占总课时比例 14.59%)		342	126	216	19						
	专业(技能)课程	225102040631	平面设计与制作	68	22	46	4.0		4/17				
225102040640		二维动画制作	68	22	46	4.0		4/17					职业资格证书课证融合、大赛
22510204063		融媒体交互设计	68	22	46	4.0			4/17				1+x 课证融

课程类别	课程代码	课程名称	学时			学分	按学年、学期教学进程安排						备注
							(周学时/教学周数)						
			第一学年		第二学年		第三学年						
			1	2	3		4	5	6				
总学时			理论学时	实践学时		18	18	18	18	18	20		
	2											合、职业技能大赛	
	22510204065 1	微视频拍摄与制作 1	68	22	46	4.0			4/17				
	22510204065 2	微视频拍摄与制作 2	72	24	48	4.0				4/18			
	22510204066 1	三维动画设计与制作 1	68	22	46	4.0			4/17				
	22510204066 2	三维动画设计与制作 2	72	24	48	4.0				4/18			
	22510204067 1	UI 设计 1	34	8	26	2.0			2/17				
	22510204067 2	UI 设计 2	72	24	48	4.0				4/18			
	22510204069 0	数字摄影实训	24	0	24	1	24/1						
	22510204069 1	数字摄像实训	24	0	24	1		24/1					
	22510204068 1	岗位实习 1	260	0	260	13.0					20/13		
	22510204068 2	岗位实习 2	260	0	260	13.0						20/13	
	小计 (占总课时比例 42.63%)		1158	190	968	62							
专业选修课程	22510204071 0	中国画	34	8	26	2			2/17				
	22510204072 0	影视合成软件训练 (nuke)	34	8	26	2			2/17				
	22510204073 0	商业插画	36	16	20	2				2/18			
	22510204074 0	新媒体策划与营销	36	16	20	2				2/18			
	小计 (占总课时比例 5.38%)		140	48	92	8							
其他	22510204081 0	毕业设计	80	0	80	4					20/4		
	22510204082	第二课堂(创新创业教	96	0	96	4						24/4	

课程类别	课程代码	课程名称	学时			按学年、学期教学进程安排						备注										
						(周学时/教学周数)																
			学分		第一学年		第二学年		第三学年													
					1	2	3	4	5	6												
总学时	理论学时	实践学时	18	18	18	18	18	20														
	0	育实践)																				
	小计(占总课时比例) 6.76%		176	0	176	8.0																
周课时及学分合计			2612	793	1773	143	28	28	28	28	20	24										
总学时			2704																			

注：1) 岗位实习以外的专业技能课程学时包含课程内理实一体化的技能实训或专门化集中实训的时间。2) 其他含军训、入学教育、社会实践、毕业教育等。

表 12 教学进程安排表

单位：周

周 学期	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22~26
一	☆	☆	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	△	※	*	*
二	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	△	※	*	*
三	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	△	※	*	*
四	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	△	※	*	*
五	⊙	⊙	⊙	⊙	▲	▲	▲	▲	▲	▲	△	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	△	※	*	*
六	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	△	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	△	※	*	*

注：第一学期全部为理论周，第六学期为岗位实习，第二学期到第五学期各系按专业不同确定理论和实习周数，理论用“●”实习用“○”一体化“★”）

“☆”为军训周

“※”为考试周

“*”为假期周

“⊙”为毕业设计周

“△”为机动周

“▲”为岗位实习周

“▼”创新创业实践周

表 13 教学环节统计表（总计 2636 学时，144 学分）

课程类别	学时	学分	占总学时比例	占总学分比例
------	----	----	--------	--------

		理论	实践		理论	实践	
平台课程	公共必修平台课程	307	209	27	0.10	0.08	18.57
	专业类必修平台课程	124	226	21	0.05	0.09	14.29
	专业核心必修平台课程	190	968	62	0.07	0.24	31.28
	小计	621	1403	110	0.23	0.41	64.14
模块课程	公共选修模块课程	78	0	6	0.03	0.00	2.63
	限定性选修模块课程	148	138	18	0.06	0.05	10.53
	专业选修模块课程	40	92	8	0.02	0.03	5.26
	小计	266	230	32	0.10	0.08	18.42
基础实践环节	入学教育及军训	0	38	2	0.00	0.01	0.01
	公益劳动	16	32	2	0.01	0.01	0.02
	毕业教育及设计	0	80	4	0.00	0.03	0.03
	社会实践	0	288	20	0.00	0.11	0.11
	小计	16	438	28	0.01	0.15	0.16
第二课堂	创新创业模块	60	100	8	0.02	0.04	0.06
总学时（学分）数		809	1809	144	0.33	0.66	

十一、课程设置及要求

（一）平台课程

1. 公共必修平台课程

包括思想道德修养与法律基础、毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论、形势与政策、健康体育、就业与创业系列等课程。

包括毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论、思想道德与法治、习近平新时代中国特色社会主义思想概论、形势与政策、健康体育、就业与创业系列等课程。

序号	课程名称	主要教学内容	教学要求	参考学时
1	毛泽东思想和	本课程以马克思主义中国化为主线，集中阐述马克思主义中国化理论成果的形成过	指导学生系统掌握马克思主义中国化的理论成果，掌握马克思主义的基本立场和辩证思维方法，形成	32

	中国特色社会主义理论体系概论	程、主要内容、精神实质、历史地位和指导意义，引导学生坚定“四个自信”。	正确的世界观、人生观、价值观，自觉投身于中华民族伟大复兴历史征程。	
2	思想道德与法治	本课程主要针对大学生成长过程中面临的思想道德与法治问题，开展马克思主义的人生观、价值观、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。	结合我院高职各专业人才培养目标，通过绪论、人生观等专题教学，培养学生正确的人生观价值观、较高的法治素养等，引导他们成长为自觉担当民族复兴大任的时代新人。	48
3	习近平新时代中国特色社会主义思想概论	本课程以马克思主义中国化最新成果为重点，全面把握中国特色社会主义进入新时代，系统阐释习近平新时代中国特色社会主义思想的主要内容和历史地位，充分反映实现全面建成社会主义现代化强国、中华民族伟大复兴中国梦的战略部署。	引导学生全面深刻把握习近平新时代中国特色社会主义思想的科学体系、主要内容和历史地位，引导学生坚定中国特色社会主义道路自信、理论自信、制度自信和文化自信。	48
4	形势与政策	本课程根据《高校“形势与政策”课教学要点》具体安排，主要涵盖以下四个专题：“加强党的建设”“经济社会发展”“涉港澳台事务”“国际形势政策”。	采用专题教学模式，并根据专题教学内容灵活选用系统讲授法、案例教学法、实践教学法等多种教学方法，把坚定“四个自信”贯穿教学全过程。深入阐释党和国家重要会议精神；深入阐释国内经济社会发展的形势与政策以及经济发展态势；深刻阐释港澳台工作形势与政策的专题教育；深入阐述国际形势与外交方略。	32
5	军事技能	解放军条令条例教育与训练、轻武器射击、战术、军事地形学、综合训练	在组织军事技能训练时，要以中国人民解放军的条令、条例为依据，严格训练，严格要求，培养学生良好的军事素质	2周
6	军事理论	中国国防、军事思想、世界军事、军事高级技术、高技术战争。	在完成规定的学时之外，应积极开设选修课和举办讲座。在军事理论教学中，要掌握好深度和广度，不断改进教学方法，积极采用以计算机为中心的多媒体教学，确保教学质量。	36

7	健康体育	掌握基本知识，科学参与运动，提高运动技能。培养运动的兴趣，养成锻炼的习惯，具有终身体育意识，形成健康的生活方式；具有良好的心理素质，表现出交流沟通合作竞争精神，拥有积极进取、乐观开朗的生活态度；提高体育素养，培养专业素养和职业素养。	完成国家体育达标项目测试，提高综合素质；具备田径的基本常识和竞赛规则，考核跑跳投能力；掌握篮排足乒羽健美操基本技术、战术运用、竞赛规则及组织比赛能力。	108
8	职业生涯规划与心理健康教育	职业规划的类型和基本步骤；如何正确客观地对待自我，提高社会适应能力；了解所学专业的特点和优势，合理规划职业发展道路；自我意识与心理健康；就业心理适应、择业心理辅导；大学生恋爱心理辅导；就业形势与政策；简历撰写、面试技巧；维护个人就业权益；创新创业。	使学生掌握职业生涯规划、就业与心理健康的基本知识，及时给予学生积极的职业生涯规划、就业与心理方面的指导，帮助大学生在正确认识自我的基础上对自我的人生做出合理的规划，树立健康的就业观与创业观，使学生逐渐地完善自我、发展自我、优化心理素质，促进全面发展。	54
9	劳动	日常生活劳动、生产劳动和服务性劳动中的知识、技能与价值观。	持续开展日常生活劳动，自我管理生活，增强劳动自立自强的意识和能力；定期开展校内外公益服务性劳动，培育社会公德；依托实习实训，参与真实的生产劳动和服务性劳动，增强职业认同感和劳动自豪感，提升创意物化能力，培育工匠精神，坚信“三百六十行，行行出状元”，体认劳动不分贵贱，任何职业都很光荣，都能出彩。	56 (每学期28, 其理论12, 实践16)
10	美育	至少包含艺术导论、音乐鉴赏、美术鉴赏、影视鉴赏、戏剧鉴赏、舞蹈鉴赏、书法鉴赏、戏曲鉴赏八类课程中的一类。	树立正确的审美观念，培养高雅的审美品位，提高人文素养；发展形象思维，培养创新精神和实践能力，提高感受美、表现美、鉴赏美、创造美的能力，促进德智体美全面发展。	32
11	安全	社会安全；校园生活安全；交通、消防、食品、卫生安全常识；防盗、防意外伤害等技能外；防诈骗、防性骚	结合案例，尤其是各高校校园内发生的案例，对学生进行直观教育。使大学生安全教育走向制度化、规范化、系统化进而达到普及安全知	16

		扰以及社交安全、网络安全等。	识，增强学生安全防范意识、法制意识和自我保护意识，增强防范能力的目的，同时也为今后大学生走向社会，成为一名正直守法公民打下基础。	
--	--	----------------	--	--

2. 专业类必修平台课程

序号	课程名称	主要教学内容与要求	技能考核项目与要求	参考学时
1	素描	<p>主要内容： 基本绘画工具的具体使用方法和应用技巧，素描的点、线、面绘制技巧，素描中透视的分类和使用，素描的观察方法和构图准则，线性素描和结构素描绘制技巧、静物、场景速写训练、速写线条训练</p> <p>要求： 能够根据工具的不同绘制不同风格的素描草图。 能够运用数位板、速写本等工具准确地勾画物体外轮廓 能够运用数位板完成简单的电脑插画线条训练</p>	<p>能根据自己的习惯选择合适的素描工具和表现方式 能按照目标需求快速完成素描的构图 能利用 PS、SAI 等绘画软件进行速写稿的临摹并学会修饰线条</p>	64
2	多媒体技术基础应用	<p>主要内容： 思维导图软件的使用； 合作学习技巧； 微型计算机使用基础； 办公软件 Office 2019 的使用。</p> <p>要求： 1.使学生了解所学专业的就业方向，明确专业的培养目标，了解专业的学习内容，了解专业的人才培养模式，培养学生的专业认同感。 2.培养学生的信息化处理能力，使学生具备一定的信息化知识与信息化办公的能力。 3.培养学生的专业学习能力，为平面处理、动画制作、影视制作等专业课程的学习起到前导支撑作用。</p>	<p>1.思维导图的使用：重点考查学生使用思维导图等可视化工具进行有效学习； 2.合作技巧训练：重点考查学生进行小组合作的能力； 3.微型计算机使用：重点考查学生基础计算机与信息技术基础理论掌握情况； 4.Office 办公软件的使用：重点考查学生使用办公软件进行日常字表处理、数据处理及演示文稿的使用能力。</p>	60

3	平面设计软件训练	<p>主要内容： 常用平面设计软件的使用方法和技巧，如 PhotoShop 软件和 Illustrator 软件。PhotoShop 内容包括：PS 基本工具、图像绘制工具、通道、图层、蒙版、图像混合、滤镜及效果工具的应用。Illustrator 软件包括：基本绘图工具的具体使用方法和应用技巧，编辑图形对象，色彩的使用，使用图层和路径绘制和画图，插画的绘制技法与设计。</p> <p>要求： 能够根据客户需求，运用 PS 软件完成图片图像处理，能对图片进行色彩的处理及各种效果的应用；能运用 PS 工具完成各种图像的合成效果处理；能够根据客户需求，运用 PS 软件完成简单的海报排版设计；能够根据客户需求，运用 AI 软件进行图案的绘制，Logo 设计、名片设计、矢量插画设计。具有较强的领悟能力、动手能力；具有团结协作能力，具有良好的职业道德和责任意识；认识自身发展的重要性以及具备可持续发展的能力。</p>	<p>能够根据客户需求，运用 PS 软件完成图片图像处理，能对图片进行色彩的处理及各种效果的应用；能运用 PS 工具完成各种图像的合成效果处理；能够根据客户需求，运用 PS 软件完成简单的海报排版设计；能够根据客户需求，运用 AI 软件进行图案的绘制，Logo 设计、名片设计、矢量插画设计。</p>	60
4	影视剪辑技术	<p>主要内容：影视作品后期制作的基本流程及规范；影视后期编辑软件：AU、PR 的使用方法；影像的基本单位、形成影像的基本元素；场面调度、轴线、镜头的运动方式；基本剪辑技术及镜头组接规律；蒙太奇剪辑的原理及方法；影视声音的处理；声画关系及不同声画关系的剪辑技巧；转场的艺术效果及使用方法；无技巧剪辑与技巧剪辑</p> <p>要求：能使用 Audition 等音频处理软件对音频素材进行简单处理；能使用 Adobe Premiere</p>	<p>根据影视作品创作需要完成声音的收录与处理；根据客户需要独立或协助团队完成广告片、故事片等影视作品的剪辑、调色、包装任务；根据客户需要完成预告片剪辑、电影混剪、mv 剪辑等创意视频剪辑任务；能够具备参加山东省全媒体运营师所需要的视频制作技能。</p>	68

		Pro 等非线性编辑软件进行视频素材处理；掌握影视后期制作的基本流程，能根据客户要求完成影视短片的剪辑制作；能够掌握不同类型影视作品的剪辑风格及方法，完成不同的剪辑内容；具备严谨务实的工作作风和服从力；具备创作主动性和自我潜能的发掘能力；具备较强的团队意识和协作精神。		
5	影视特效制作技术	<p>主要内容： 学习 AU、PR、AE 三个音视频处理软件的使用，着重培养学生影视后期特效编辑能力，具备影视后期编辑特效的知识与操作技能，包括源截取、剃刀工具的使用、效果控件与效果、关键帧，视频速度编辑技巧、视频转场特效处理、文字工具及文字特效制作、Mask 遮罩蒙版、抠像技术、稳定与跟踪、灯光及表达式、音频输入与混合处理等。</p> <p>要求： 通过本课程的学习，使学生达到：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.能够根据视频、广告目标需求开展影视片段剪辑工作； 2.能够对视频中的各类音频进行合理地编辑、剪辑； 3.能够综合运用音视频处理软件进行音视频编辑； 4.能够根据视频、广告目标需求开展影视画面制作工作； 5.能够对已有画面进行色彩、构图的处理； 6.能够综合运用 After Effects 软件进行影视动画、特效后期合成等工作； 7.熟悉影视片头、栏目包装的后期合成流程，能够独立完成一部完成的影视短片创作。 	能够根据客户需求，灵活运用多种音视频处理软件，高效完成视频编辑与制作；根据客户需要独立或协助团队完成广告片、故事片等影视作品的剪辑、抠像合成、片头片中特效制作等任务；根据客户需要完成预告片、电影、宣传片、广告片等视频项目的后期综合处理；能够具备参加山东省全媒体运营师所需要的视频制作技能。	68

6	摄影摄像	<p>主要内容： 摄影摄像技术专业的学生主要学习人像摄影、广告摄影、纪实摄影、数码照片处理、影视摄像、节目剪辑、影视片后期制作等方面的基本知识，具备使用和维护各种现代摄影技术设备的能力。</p> <p>要求：学习掌握 摄影基础、造型艺术基础、影视编导、影视节目剪辑、新闻摄影、非线性编辑、影视广告创意与制作、PS 数码图片后期处理、人像摄影等。</p>	<p>培养在电视、广告、摄影制作机构和企事业、各种文化机构，从事摄影摄像工作的高级技术应用型专门人才。</p>	60
---	------	--	---	----

3. 专业核心必修平台课程

序号	课程名称	主要教学内容与要求	技能考核项目与要求	参考学时
1	平面设计制作	<p>主要内容： 常用平面制作软件（PS，AI）的使用方法及高级应用；平面设计理论基础：三大构成，色彩设计，字体设计，版式设计，图形创意，招贴设计等；平面广告设计的规范与流程；广告设计策划，VI 设计，包装设计，书籍装帧设计，视觉导向设计，综合广告设计。</p> <p>要求： 能够学会平面制作的基本概念、基本理论；掌握平面设计的基本方法及设计流程，并能根据客户需求完成海报创意设计，版式设计、包装设计及综合广告设计。对色彩把握敏锐，具有把握不同风格广告页面的能力；具有良好的理念、意识和团队协作精神，具有良好的分析问题能力和创新能力；具有良好的职业道德和职业思想。</p>	<p>能根据客户需求利用基本设计方法独立完成单页及看板的设计；</p> <p>能根据版式设计技巧完成各种版式设计，如折页、杂志及画册排版设计；</p> <p>能运用创意方法，根据客户需求完成海报创意设计；</p> <p>能根据设计流程及产品的需求，选择合适的包装材质及包装结构，完成单品包装设计及系列包装设计；</p> <p>能根据客户要求独立完成综合广告设计；</p> <p>能够具备参加全国高校数字艺术设计大赛的要求。</p>	68
2	二维动画制作	<p>主要内容： 常用二维动画制作软件的使用方法和技巧，如 AN、AE 等；</p>	<p>能够根据客户需求独立完成制作网络广告 banner；</p> <p>能够根据客户需求通过团</p>	68

		<p>二维动画制作的规范与流程；动画角色设计和场景设计的基本原理；基本的运动规律；后期合成、测试及发布的原理。</p> <p>要求： 能够根据客户需求使用 Animate CC 软件制作网络广告 banner； 能够根据客户需求使用 Animate CC 软件制作商业 MG 广告动画；能够根据客户需求完成公益广告短片的制作；具有较强的领悟能力、分析问题和创新能力；具有团结协作能力，具有良好的职业道德和责任意识；认识自身发展的重要性以及具备可持续发展的能力。</p>	<p>队分工合作的方式完成制作商业 MG 广告动画；能够根据客户需求通过团队分工合作的方式公益广告短片的制作。</p>	
3	融媒体交互设计	<p>主要内容： H5 特点、应用及设计制作流程；常用 H5 制作软件的使用方法及技巧；H5 策划及设计的方法；H5 测试及数据分析。</p> <p>要求： 根据企业需求完成融媒体内容设计； 企业移动端平台设计和运营； 根据企业定位完成企业移动媒体宣传推广； 对产品进行跟踪反馈。</p>	<p>能根据客户需求和成本投入完成产品的 h5 策划； 能利用交互设计软件实现 H5 效果；能做到及时跟踪反馈，分析数据，生成报告； 能够具备参加山东省职业技能大赛融媒体内容交互设计赛项的能力要求； 能够通过 1+x 认证考试，获得融媒体内容制作职业技能等级证书。</p>	68
4	微视频拍摄与制作	<p>主要内容：影视作品制作的整体流程及工作规范；影视剧本创作；公益广告、宣传片等影视项目策划；分镜头脚本写作规范；拍摄计划制定规范及流程；导演阐述；影像拍摄技术基础；视听语言理论基础；镜头组接规律、艺术处理手段及后期编辑软件：PR、AE、AU 的综合应用</p> <p>要求：掌握剧本撰写的方法，能根据客户需要撰写微视频剧本或完成影视项目策划方案；具备导演思维，能完成分镜头</p>	<p>能运用剪辑理论、创意方法完成短视频创意剪辑：如电影预告剪辑、mv 剪辑、电影混剪；能根据剧本创作方法完成原创剧本写作或小说改编剧本写作； 能运用广告创意表现方法根据客户需要完成公益或商业广告的创意策划及制作； 能根据影视作品制作流程带领团队或配合团队完成影视短片设计与制作。</p>	140

		<p>脚本的撰写；掌握镜头拍摄的手法 and 技巧，能组织团队或配合团队完成影视项目的拍摄；掌握剪辑理论及后期编辑软件的使用技巧，能根据客户要求完成影视作品的剪辑与包装制作；具备一定的影视美学知识和审美观念；具备团队协作能力及良好的沟通交流能力；具备良好的职业道德和责任意识</p>		
5	三维动画设计与制作	<p>主要内容： Cinema 4D 建模的方法；Cinema 4D 贴图与材质、灯光的制作；Cinema 4D 的渲染与输出；Cinema 4D 动画制作的方法；三维动画及后期合成制作的规范与流程；后期合成。</p> <p>要求： 能够使用 Cinema 4D 完成模型制作、场景搭建；能够掌握三维动画从模型创建、材质编辑到动画制作、特效处理，以及后期编辑等制作流程；能够使用 Cinema 4D 结合 After Effects、Premiere Pro、Audition 等软件完成影视片头动画、动画短片等制作；具有团结合作、爱岗敬业的团体协作能力；具有创意、构思和制作作品的创新能力；具有自主学习能力与终生学习的理念。</p>	<p>能够根据客户需求独立或者通过团队分工合作的方式使用工具完成模型的绘制和场景搭建； 能够根据客户需求独立添加模型材质、灯光设置； 能够根据动画制作的技巧，分镜的要求，独立或者通过团队分工合作的方式按镜头完成动画制作； 能够根据动画需要独立或者通过团队分工合作的方式完成后期剪辑、特效和配音； 能够完成创作说明。</p>	108
6	UI 设计	<p>主要内容： 常用 UI 设计软件（XD）的使用方法和技巧；UI 设计的规范与流程；交互原型制作的基本原理；界面设计基本原理；图标设计与制作基本原理；汇报提案制作步骤与方法；UI 展示制作方法。</p> <p>要求： 掌握 UI 设计软件（XD）的使用方法和技巧；了解 UI 设计的规范与流程；掌握交互原型的</p>	<p>能够根据客户需求独立完成特色功能的提炼以及产品框架的提炼； 能够根据客户需求通过团队分工合作的方式完成制作 UI 交互原型的制作； 能够根据客户需求通过团队分工合作的方式完成界面的设计； 能够根据汇报提案制作步骤与方法完成汇报提案的制作；</p>	106

		制作方法；区别不同界面类型；掌握版面布局；掌握图标及界面配色方法；了解图标制作规范；掌握图标制作方法与技巧；掌握汇报提案制作步骤与方法；掌握 UI 展示制作方法；具有较强的领悟能力、分析问题和创新能力；具有团结协作能力，具有良好的职业道德和责任意识；认识自身发展的重要性以及具备可持续发展的能力。	能够根据 UI 展示制作方法完成 UI 产品的展示。	
--	--	--	----------------------------	--

(二) 模块课程

1. 公共限选模块课程

包括大数据、人工智能、创新创业教育（SYB）、信息技术、语文、数学、英语、党史国史、中华优秀传统文化、职业素养等课程。

序号	课程名称	主要教学内容与要求	考核项目与要求	参考学时
1	党史国史	<p>主要教学内容：中国共产党的创建和投身大革命的洪流；掀起土地革命的风暴；全民族抗日战争的中流砥柱；夺取新民主主义革命的全国性胜利；中华人民共和国的成立和社会主义制度的建立；社会主义建设的探索和曲折发展；伟大历史转折和中国特色社会主义的开创；把中国特色社会主义全面推向 21 世纪。</p> <p>教学要求：本课程教学旨在学生重温中国共产党走过的百年历程，帮助学生知史爱党、知史爱国；引导学生学习英雄、铭记英雄，自觉反对历史虚无主义和文化虚无主义，提高学生运用科学的历史观和方法论分析和评价历史问题、辨别历史是非和社会发展方向的能力，帮助学生提升境界、涵养气概、激励担当，激发学生的爱党爱国情怀和民族自豪感。</p>	形成性考核和终结性考核相结合考核。形成性考核占总成绩的 60%，重点考核课堂出勤、课堂互动、课堂纪律、平时个人作业、小组合作项目活动汇报，线上资源完成情况等。期末终结性考核：占总成绩 40%。考核通过线上学习通平台进行闭卷考试。	16
2	大数据（必	主要教学内容：大数据的基本概念、结构类型、核心特征、时代背景、应用场	过程考核+阶段考核。过程考核占 60%，包	16

	选)	<p>景和发展趋势；大数据系统架构基础知识；与传统数据库工具在应用场景上的区别，大数据处理的基本流程；典型的大数据可视化工具及基本使用方法；大数据安全防护的基本方法。</p> <p>教学要求：立德树人，加强对学生的情感态度和社会责任的教育；突出技能，提升学生的信息技术技能和综合应用能力；创新发展，培养学生的数字化学习能力和创新意识。</p>	<p>括出勤、课堂表现、作业及成果展示。阶段考核占40%，对学生能力与素质进行总结性考查。</p>	
3	人工智能（必选）	<p>主要教学内容：人工智能的定义、基本特征、社会价值、发展历程、典型应用和发展趋势；人工智能技术应用的常用开发平台、框架和工具及应用的基本流程和步骤；人工智能涉及的核心技术及部分算法，使用人工智能解决实际问题；人工智能在社会应用中面临的伦理、道德和法律问题。</p> <p>教学要求：立德树人，加强对学生的情感态度和社会责任的教育；突出技能，提升学生的信息技术技能和综合应用能力；创新发展，培养学生的数字化学习能力和创新意识。</p>	<p>过程考核+阶段考核。过程考核占60%，包括出勤、课堂表现、作业及成果展示。阶段考核占40%，对学生能力与素质进行总结性考查。</p>	16
4	创新创业教育（SYB）	<p>主要教学内容：基于实际创业者在创业过程中的实际操作环节的工作任务，进行企业创办的全过程培训。</p> <p>教学要求：创新创业课是一门理论性、政策性、科学性和实践性很强的课程，应遵循教学规律，把知识传授和实践体验有机统一，调动学生积极性、主动性和创造性，不断提高教学质量和水平。</p>	<p>过程考核+阶段考核。过程考核包括出勤、课堂表现、作业及成果展示。阶段考核对学生能力与素质进行总结性考查。</p>	64
5	语文	<p>主要教学内容：包括口语交际、阅读欣赏、文学实践。</p> <p>教学要求：树立正确的人生观、价值观，完成学生文化人格的塑造；品读文学经典，传承优秀传统文化，提高文学欣赏水平及写作水平；讲好普通话，正确理解和运用母语表情达意，提高口语交际水平。</p>	<p>过程考核+阶段考核。过程考核占60%，包括出勤、课堂表现、作业及成果展示。阶段考核占40%，对学生能力与素质进行总结性考查。</p>	64
6	英语	<p>主要教学内容：本课程兼具工具性与人文性双重性质，基于学生职业成长将教学内容分为大学活动篇、职场生活篇和跨文化交流篇三个模块。</p>	<p>过程考核+阶段考核。过程考核占60%，包括出勤、课堂表现、作业及成果展示。阶</p>	64

		教学要求：在提高学生的语言能力和跨文化交际能力的同时，致力于培养具有中国情怀、国际视野和跨文化沟通能力的高素质技能型人才。	段考核占40%，对学生能力与素质进行总结性考查。	
9	中华优秀传统文化	主要教学内容：讲授中华优秀传统文化的特征和基本精神、儒释道思想、中国古代文学、中国传统艺术、中国古代科技、中国传统节日和古代礼仪及生活方式等。 教学要求：使学生了解中华传统文化的内容，理解中华文化蕴含的思想观念、人文精神、道德规范，提升文化涵养，丰富校园文化。	过程考核+阶段考核。过程考核占60%，包括出勤、课堂表现、作业及成果展示。阶段考核占40%，对学生能力与素质进行总结性考查。	30

2. 公共选修课程模块

每学期的院级公共选修课由教务处统一开设，主要涵盖国家安全、生命安全、人文社科、自然科学、职业素养、艺术体育、经济管理等领域。

公共选修课程（系级）开设情况一览表

序号	课程名称	开设学期	学分	备注
1	中华文明礼仪	第一学期	2	

3. 专业选修模块课程

序号	课程名称	主要教学内容与要求	技能考核项目与要求	开设学期	参考学时
1	中国画	主要内容： 认识中国画：写实写意画区别；工笔画入门知识；工笔画特点；工笔画技法，白描和染法；工笔画画法步骤，草稿、过稿、渲、染、勾线。 要求：对传统和现代工笔画所需要的工具材料有初步的认识；了解中国工笔画的分类；了解画笔、纸张特点；学习简单的勾线临摹技巧；对墨色、虚实变化、线条浓淡、水分控制有一定的掌握。	能掌握一定的国画基本知识和基本技能；能培养学生对中国传统绘画的兴趣进一步实现传统文化的传承；能根据要求完成基本的临摹样本和渲染作品。	2	34

2	影视合成软件训练 (nuke)	<p>主要内容： Nuke 的工作逻辑与思维、Nuke 操作基础、通道与多通道合成、色彩空间与调色、实景抠像 Roto 技术、常用辅助节点与插件、跟踪技术、擦除技术、抠像技术、综合实战。</p> <p>要求： 通过本课程的学习，使学生达到：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 能灵活运用各种节点工具，以及灯光、色彩、空间透视等基本知识对视频进行编辑处理； 2. 能熟练运用动画合成技巧与知识，如叠层、MASK、关键帧等； 3. 熟悉特效，材质灯光，渲染工作流程，能配合团队完成后期合成的工作； 4. 具备较强的审美意识和原创能力，视觉效果表达能力强，初步具备掌控全片节奏及色彩的能力。 	<p>能够根据脚本及导演要求，在电影、电视剧、广告片、宣传片等各类视频中，熟练使用 Nuke 进行虚拟主体与实拍素材的仿真合成，并能够以其他影视后期、三维制作软件为辅，处理达成视频作品的最佳效果，进而完成后期合成包装制作：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 能根据项目要求完成镜头跟踪、蓝屏/绿屏抠像、擦除、合成工作； 2. 能根据项目完成对应三维内容的制作； 3. 能匹配 CG 与实拍素材的色彩光影真实度，三维分层合成和立体合成(三维跟踪点云与合成的应用)，能根据实拍素材，还原光源与效果； 4. 能整体无缝地将所有元素和图层，包含实拍素材和 CG 画面，完美整合在镜头中。 	2	34
3	商业插画	<p>主要内容： 商业插画初识；数位板控笔训练；线条的提炼与打磨；光影与结构；草图与构思；色彩实训；当下主流绘制风格解析与实训：MBE 风格、2.5D 风格、噪点风格等；商业插画创作实训；插画行业前景分析与实践就业指导。</p> <p>要求： 了解商业插画的基本内容，能够熟练控制手绘板</p>	<p>能够熟练应用数位板和插画软件绘制作品；能够熟练掌握流行插画风格的绘制；能够举一反三独立分析各类插画的绘制；能够根据要求独立设计与创作</p>	2	36

		绘制插画,了解插画的基本绘制方法与思路,熟练掌握主流插画风格的绘制,提升综合设计能力,通过课程学习使学生具备插画设计的良好插画基础与职业素养,有较强的版权意识并能对整体插画行业前景和职业规划有正确地认识和判断。			
4	新媒体策划与营销	<p>主要内容:</p> <p>新媒体营销基本概念; 新媒体营销发展趋势; 新媒体策划流程和策划方案制定; 新媒体营销模式和方法; 微信、微博、短视频、社群等营销知识、文案写作与营销实务。</p> <p>要求:</p> <p>创意新媒体营销主题; 策划新媒体营销方案; 综合运用微信、微博、短视频、社群等不同新媒体平台开展营销活动。</p>	<p>掌握新媒体营销基本策略的实施流程; 根据社会热点创意并策划新媒体营销活动主题; 掌握微信、微博、短视频、社群等新媒体营销技巧,打造自媒体。</p>	2	36

(三) 实践教学体系

1. 基础实践环节

序号	环节名称	学期	周数	学分	备注
1	岗位实习	5	12	12	
2	毕业设计	5	4	4	
3	顶岗实习	6	12	12	

4	创新创业教育实践	6	4	4	
---	----------	---	---	---	--

2. 课程实践环节

人才培养方案中每门课程中的实践教学部分。与课程教学同步安排，学分计入该课程总学分。

课程实践环节课时一览表

课程名称	总学时	学分	实践学时
军事技能	48	2	38
思想品德修养与法律基础	48	3	18
健康体育 1	26	2	22
健康体育 2	36	2	30
健康体育 3	36	2	30
健康体育 4	10	1	8
劳动（实践+理论）1	24	1	16
劳动（实践+理论）2	24	1	16
美育（中华文明礼仪）	32	2	4
大学语文（应用文写作）1	30	2	22
大学语文（应用文写作）2	34	2	26
大学英语 1	30	2	22
大学英语 2	34	2	26
党史国史	16	1	8
中华优秀传统文化（非遗文化传承）	16	1	8
职业素养	16	1	8

创新创业教育（SYB）	64	4	4
素描 1	30	2	18
素描 2	34	2	26
多媒体技术基础应用	60	4	36
平面设计软件训练	60	4	36
影视剪辑技术	68	3	46
影视特效制作技术	68	3	46
摄影摄像	60	3	36
平面设计与制作	68	3	46
二维动画制作	68	3	46
新媒体交互设计	68	3	46
微视频拍摄与制作 2	72	3	48
微视频拍摄与制作 1	68	3	46
三维动画设计与制作 1	108	6	68
UI 设计 1	34	2	26
UI 设计 2	72	4	48
中国画	34	2	26
影视合成软件训练 (nuke)	34	2	26
商业插画	36	2	20
新媒体策划与营销	36	2	20

3. 专业实践环节

专业实践包括专项能力实训、综合能力实训，以及岗位实习，以及创新创业实践等环节。

专业实践环节课时一览表

专业实践环节类别		名称	学分	开设学期
校内实训	专项能力实训	毕业设计	4	5
	岗位实习	岗位实习	24	5、6
创新创业实践		创新创业教育（SYB）	4	5

（四）创新创业体系

1. 创新创业课程

序号	课程类型	课程名称	学时	学分	备注
1	公共必修平台课程	创新创业教育（SYB）	64	4	校内完成
2	专业选修模块课程	社会实践	4周	4	校外完成
				

2. 创新创业活动（根据各专业实际情况填写）

数字媒体技术专业的创新创业活动由技能大赛、创新创业模拟实训等活动构成，共10学分。学生根据自身发展和创新创业需要，积极参加创新创业活动，获得相应学分。

创新创业活动安排一览表

教学模块			课程/项目性质	课程/项目名称	学分	子项目名称	子项目学分	开设学期	备注
第二课堂	创新创业活动	技能大赛类	任选	专业技能类大赛（可任选参加）	最高4分	世界技能大赛	4	贯彻人才培养全过程	各类比赛需要获得三等奖以上才能获得学分
						山东省职业院校技能大赛	4		
						其他行业组织专业比赛	2		
						其他非专业类比赛	2		
			非专业技能类大赛	最高4分					

		创新创业训练实战	任选	小微企业创建	2	小微企业创建	2		
--	--	----------	----	--------	---	--------	---	--	--

十二、实施保障（根据各专业实际情况填写）

（一）师资队伍

师资类别	要求	标准		
		合格	规范	示范
公共基础课教师	师生比	不低于 1:40	不低于 1:35	不低于 1:35
	学历要求	硕士研究生及以上比例不低于 70%	硕士研究生及以上比例不低于 80%	硕士研究生及以上比例不低于 90%
专业课教师	师生比	不低于 1:20	不低于 1:18	不低于 1:16
	学历要求	硕士研究生及以上学历比例不低于 70%	硕士研究生及以上学历比例不低于 80%	硕士研究生及以上学历比例不低于 90%
	职称比例 (初:中:高)	不低于 4:4:2	不低于 3:4:3	不低于 2:4:4
	双师教师比例	不低于 70%	不低于 80%	不低于 90%
	专兼职教师比	1:1	1:1	1:1
	基本知识要求	熟练掌握数媒专业课程相关知识,了解行业的发展方向,知道相关领域新技术、新规范、新标准。掌握基本教学所需要的教学理论和教学技能。	1. 熟练掌握数媒相关课程相关知识。了解数媒行业的发展方向,知道相关领域新技术、新规范、新标准。 2. 具备数媒相关软件熟练运用能力,在平面设计、摄影摄像、影视后期、二维动画、新媒体、三维设计等技术领域至少精通一个。 3. 熟练掌握基本教学所需要的教学理论和教学技能。	1. 熟练掌握数媒相关课程相关知识。了解数媒行业的发展方向,知道相关领域新技术、新规范、新标准。 2. 具备数媒相关软件熟练运用能力,在平面设计、摄影摄像、影视后期、二维动画、新媒体、三维设计等技术领域至少精通一个。 3. 熟练掌握基本教学所需要的教学理论和教学技能。 4. 精通教学所需要的教学理论和教学技能。

基本技能要求	承担数字媒体专业课程的教学工作；指导课程实训；参与本专业核心课程的建设工作及精品课程建设工作；承担学生顶岗实习的管理工作。	承担数字媒体专业核心课程的规划、建设任务及精品课程建设任务；承担数字媒体专业核心课程的教学及实训指导任务；承担综合项目实训指导任务；能承担实际动漫项目开发任务。	能够承担专业建设规划、方案设计，主持完成新课程体系构建和教学内容改革方案制定，发表研究成果，主编讲义，进行国内研修交流，指导核心课程建设、指导和培养青年教师等。
实践能力要求	<p>①职业经历： 有2年以上从事项目开发、项目管理的经验或5年以上的企业经历。</p> <p>②实践教学能力： 有指导专业实践性课程的教学经历。</p> <p>③双职称要求： 有教师职称和实际工作的专业职称（或职业资格）。</p>	<p>①资质要求： 中级以上职称或硕士以上学位，5年以上的实践教学经验，具有3年以上的数媒及相关企业经历。</p> <p>②专业技术能力： 能够熟行业最新技术动态、熟练进行项目开发；承担项目管理。</p>	<p>①资质要求： 副高职称或硕士以上学位，10年以上的实践教学经验，能独立动漫项目设计和制作。</p> <p>②专业技术能力： 职业道德好、实践能力强，能把握动漫制作技术专业最新技术、洞悉计算机应用技术专业发展动态；既具有扎实基础理论知识和较强教学能力，又有丰富实践经验。</p>
<p>备注： 专业实训课程聘请行业企业一线专家和能工巧匠任教。</p> <p>(2) 专任教师应具备高校教师资格证书和初级及以上职业资格证书，承担理论知识教学，企业兼职教师应具有本专业或相关专业大学本科以上学历、中级及以上职业资格证书或相应技术职称，承担专业实训课程教学。</p> <p>(3) 兼职教师承担专业课时比例不少于50%。</p> <p>(4) 教师素质提升应通过引进、培养、聘任、参加各类培训、企业挂职锻炼、深度校企合作等方式进行。</p>			

(二) 教学设施

1. 校内实训（实验）装备

(1) 平面设计实训室

功能：为平面设计相关类课程的授课工作提供硬件支持，为承接标志设计、企业VI设计、招贴设计、广告设计等社会服务类项目提供硬件保障。

主要设备装备标准：

序号	设备名称	用途	单位	数量	适用范围（职业鉴定项目）
1	台式计算机	教学	台	40	平面设计、品牌设计、融媒体交互设计
2	投影仪	教学	台	1	平面设计、品牌设计、融媒体交互设计
3	电脑桌椅	教学	套	40	平面设计、品牌设计、融媒体交互设计
4	空调	教学	台	1	平面设计、品牌设计、融媒体交互设计

（2）摄影摄像实训室

功能：本实训室主要承担影视后期类课程的教学任务，包括摄影实训、摄像实训、微电影拍摄、直播、录播等教学项目。同时也为师生承接影视后期类社会服务项目提供硬件保障。

主要设备装备标准：

序号	设备名称	用途	单位	数量	适用范围（职业鉴定项目）
1	摄像机	教学	台	2	摄影摄像
2	灯光	教学	台	4	摄影摄像
3	单反相机	教学	台	6	摄影摄像
4	录音设备	教学	套	1	摄影摄像
5	布景	教学	套	1	摄影摄像

2. 校外实训基地

序号	实训基地名称	主要实训项目	所需实训设备	实训指导及实训实习管理模式
1	微艺视文化传媒有限公司	微视频拍摄与剪辑	摄影摄像设备、非线性编设备、高配置电脑	学徒制
2	影创天下传媒有限公司	视频拍摄与剪辑、品牌设计、三维动画	摄影摄像设备、非线性编设备、高配置电脑	学徒制
3	烟台超吉品牌管理有限公司	品牌设计	高配电脑	学徒制

（三）教学资源

1. 教材及图书

本专业在教材选用方面需遵循以下原则：所有教材均应符合教学标准或专业规范，专业基础课应以适度、够用为原则尽量选用国家级或省部级规划教材，专业核心课教材必须以国家职业标准为依据，以职业活动为导向，以职业技能为核心开发的工学结合类教材，并尽量选用近三年出版的新教材，并可根据学科优势和特色选择部分符合教学基本要求的自编教材、讲义以及相应的实训指导书。

2. 数字化及网络资料

与企业合作，整合各高职院校优质教学资源共同开发建设专业教学资源库，实现优质教学资源共建共享，提高优质教学资源的使用效率和受益面，为专业教学改革与建设提供信息和借鉴。同时，引进国内外优质教学资源，开放教学资源环境，满足学生自主学习需要，提供内容丰富、使用便捷、更新及时的数字化专业学习及信息沟通平台，拓展高等职业教育服务社会的功能。在加强专业资源库建设的过程中，应突出人才培养方案、课程体系、课程标准、课程考核等内容的标准化、规范化、通用化建设，以规范教学基本要求，保障教学质量，充分利用网络平台，实现人才资源、实训资源、课程资源以及信息资源的共享。

（四）教学方法、手段与教学组织形式

1. 教学方法

教学方法上，要紧跟时代的步伐。理论教学方面，内容上依据岗位任职资格要求选取，方法上以情境教学法、案例教学法、启发式、互动式为主，突出课堂教学职业现场化的特点。根据

课程具体特点，实行任务驱动式的项目教学，让学生以小组形式充分发挥集体智慧，整合、利用各种资源完成项目要求的课业，在不断地体验与超越中快乐地主动学习。

2. 教学手段

(1) 采用小组学习形式，培养学生团队合作精神。将学生划分成小组进行学习，在学习过程中不断提高其搜集信息、分析处理信息的能力，不断提高沟通能力，不断获取成功体验，实现快乐学习。

(2) 充分运用现代教育技术和虚拟情景技术，优化教学过程，提高教学质量和效率。利用多媒体进行辅助教学，提高教师教学和学生学习的效率。

(3) 教学手段多样化。利用现代化的各种教学手段，采用项目教学法、分组讨论法、角色扮演法、案例分析法、现场教学法、“头脑风暴”法、张贴板法等先进的教学方法。

(4) 推广网络教学。利用网络化教学平台，与课堂教学互补，教师可以面对每一个学生，真正做到“因材施教”强化实习指导。

要求：“以学生为中心”，根据学生特点，激发学生学习兴趣；实行任务驱动、项目导向等多种形式的“做中学、做中教”教学模式。

(五) 学习评价

建立多元化评价与考核体系，更好地调动学生自主学习的积极性，全面掌握学生的学习动态，总结和发展教师与学生在教、学两个环节中的经验和问题，制定以体现职业能力为核心的课程

考核、评价标准。

(1) 坚持能力本位的评价方式在考核过程中要坚持体现学生的能力，以能力强弱来衡量学生成绩的高低。

(2) 采用开放式的考核方法

——考核方式开放式

积极开展考核模式的改革，采用任务式、调研、操作等多种考核方式，考核重点由原来的知识记忆向知识运用转变，由单纯理论考核向理论与实践一体化考核转变。

——考核人员开放式

由校内专业教师与企业兼职教师……共同组成的专业建设委员会，合作制定课程考核与评价体系，并由专业教师与企业兼职教师共同参与课程教学、考核、评价的全过程，实行学校教师、企业专家共同参与的多元化考核评价标准。

(3) 建立全过程化的考核机制

——考核时间的全过程化。坚持从始至终全过程进行考核。在学期学习过程中，每一阶段都对学生进行阶段性考核，考核时间从始到终，以加强对自主学习引导。

——考核地点的全过程化，采用校内实训、校外实习相结合的考核方式。将进一步加大校企合作联合培养学生的力度，增大实习课程比例，采用校内实训、校外实习场所相结合的考核方式。

(六) 质量管理

建立健全覆盖校院（系）两级，全员、全过程、全方位的质量保障体系。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。

专业五纵		质量主体		构成要素	
决策指挥	事前	目标	1. 学院学术委员会	数字媒体技术专业建设规划	
		标准	2. 数字媒体类专业建设指导委员会 3. 信息与传媒系党政联席会议	1. 专业建设标准 2. 数字媒体技术专业人才培养方案	
质量生成	事中	设计组织实施	1. 数字媒体技术专业建设团队（数字媒体技术教研室、教学科、相关承担专业课程教学任务的教师）	1. 数字媒体技术专业年度建设计划实施； 2. 人才培养方案制定与执行	
资源建设			1. 信息与传媒系 2. 人事处 3. 科研处 4. 实训中心	1. 师资配置 2. 实训设施 3. 教学资源 4. 校企合作	
支持服务			1. 教务处 2. 科研处 3. 人事处 4. 财务处 5. 实训处 6. 后勤保障处 7. 校企合作办等部门	1. 专业设置与调整管理办法 2. 校企四级对接机制 3. 专业建设指导委员会章程 4. 人才培养方案制（修）订管理办法 5. 教师分类培养、管理、考核等制度	
质量生成	事中事后	诊断激励学习创新改进	1. 数字媒体技术专业建设团队（数字媒体技术教研室、教学科、相关承担专业课程教学任务的教师） 2. 信息与传媒系（激励）	1. 专业诊断与改进机制 2. 专业建设激励机制 3. 专业诊改报告	
监督控制	全程	监测预	1. 教务处 2. 招生就业处 3. 学生处 4. 人事处 5. 成人	对专业设置、师资团队、课程教学、实训条件、社会服务能力、校企合作程度、就业质量等数据监测预警	

机制引擎

数据 平台	警	教育处 6. 信息与传媒系等部门	学校信息中心：招生、教务、实训、技能鉴定、离校、就业、质量跟踪等人才培养全过程数据管理系统
	数据 中心	1. 教务处 2. 招生就业处 3. 学生处 4. 人事处 5. 成人教育处 6. 信息与传媒系等部门	
文化引擎			

十三、继续专业学习深造的途径

1. 通过继续学习方式专业深造，如专升本、自考、函授。
为体现终身学习理念，明确本专业毕业生继续学习的渠道和接受更高层次教育的专业面向。
2. 参加数字媒体专业相关的高级培训，如社会培训机构的高级专业培训等。
3. 积极提倡大学生创业，学生毕业后可选取项目进行创业，成为高端创业型人才。