

2023 年数字媒体技术专业人才培养方案

一、专业名称及代码

专业名称：数字媒体技术

专业代码：510204

二、入学要求

高中阶段教育毕业生或具有同等学力者。

三、修业年限

3 年

四、职业面向与需求分析

（一）职业面向

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）	职业资格证书或技能等级证书举例
电子信息大类 51	计算机 5102	计算机服务业（61）、 广播、电视、 电影和音像 业（89）	动画制作 员；剪辑师； 技术编辑； 数字媒体艺 术专业人员	内容编辑、视觉设计 师、UI 设计师、技术 美术、创意设计师、 引擎开发工程师	视频编辑、图形图像处理、1+X 动画制作

（二）需求分析

数字创意产业作为我国产值规模 10 万亿元级的新支柱产业之一，十四五规划纲要提出，实施文化产业数字化战略，加快发展新型文化企业、文化业态、文化消费模式，壮大数字创意、网络视听、数字出版、数字娱乐等产业。

教高〔2018〕2 号文件《教育部关于加快建设高水平本科教

育全面提高人才培养能力的意见》中明确指出主动布局人工智能、云计算、大数据、网络空间安全、养老护理、儿科等战略性新兴产业发展和民生急需相关学科专业。2020 年国家发改委、科技部、工信部、财务部联合发布《关于扩大战略性新兴产业投资培育壮大新增张点增长极的指导意见》提出鼓励数字创意产业与生产制造、文化教育、旅游体育、健康医疗与养老、智慧农业等领域融合发展，激发市场消费活力，建设一批数字创意产业集群，加强数字内容供给和技术装备研发平台，提供 VR 旅游、AR 营销、数字文博馆、创意设计、智慧广电、智能体育等多元化消费体验。数字创意产业以 CG 等现代数字技术为主要工具，强调团队或个人通过技术、创意和产业化的方式进行数字内容开发、视觉设计、策划和创意服务等。

数字媒体技术迎合时代的发展，集合了人工智能以及复合型人才培养的发展需要。据业内人士统计，2016 年我国数字创意产业已集聚了 36,948 家企业、近 384 万从业人员，产业规模达到 5,939 亿元，同比增长 22.9%，其中 VR 增幅最大，达 267.5%。目前我国对数字媒体技术人才的缺口，大约每年在 15 万左右。数字媒体行业在中国仅电视卡通业一个分支就存在着 200 亿元/年的巨大市场，融媒体产业已成为一个发展规模可观的经济产业，与数字媒体相关的网络游戏和 CG 人才已经被纳入国家计划，至 2017 年 6 月，市场上对于 CG 领域的人才缺口大约在 39 万人左右，被国家紧缺人才办公室列为紧缺人才项目。

为贯彻落实《国家职业教育改革实施方案》和《关于在院校实施“学历证书+若干职业技能等级证书”制度试点方案》等政策，教

教育部与中国动漫集团共同在职业院校、应用型本科高校推进“1+X”动画制作职业技能等级证书试点工作。共同研讨“动画制作”1+X证书的定位与需求，助力动画复合型技术技能人才的培养。

五、培养目标与培养规格

（一）培养目标

本专业培养适应经济社会发展需要，培养思想政治坚定、德技并修、全面发展，具有基础扎实、专业精湛、富有创新精神和创业能力并与数字媒体产业接轨的专业人才和管理人才。使培养对象具有良好的职业道德和人文艺术素养、具备管理素质和领导才能，系统地掌握媒体技术的专业知识，具有较高的专业媒体视觉设计与开发能力和良好的组织与沟通能力，能适应数字媒体新产业的发展需要及产业需求，能在虚拟仿真、医疗、教育、游戏、网络科技、影视媒体、地产等各个领域内从事数字媒体技术的应用开发和内容设计相关工作的高素质技术技能人才。

（二）培养规格

（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，能够进行有效的人际沟通和协作，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。

（2）知识

- 1、公共基础知识，完成大学公共基础课程。
- 2、专业技术基础知识，要求掌握计算机图形图像处理、图形图案的创作与绘制、创意设计基本概念、三维动画、视音频制作、交互技术、视效合成等基本知识。
- 3、专业知识，了解媒体技术、影视动漫行业发展的情况、前景、最新技术和市场信息。

（3）能力

- 1、专业能力，具有数字信息技术、艺术创意设计、动画制作、媒体交互设计、影视后期制作的基本操作能力，掌握媒体艺术、动态图形制作与视效合成的基本方法，应用计算机进行图形、图像处理的能力。
- 2、社会能力，具有良好的团队协作能力，就有一定的组织管理能力；具有相应的统筹生产线的技术管理才能。
- 3、方法能力，市场信息的收集与筛选能力，制定工作计划和独立决策能力，具备准确的自我评价能力和接受他人评价的承受力，并能够从成败经历中有效地吸取经验教训。

六、教学进程安排表（结合专业实际情况修改）

学期	各 周 安 排																			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
一	√:	:	:	←	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	→	×	◆
二	□	←	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	→	×	◆
三	←	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	→	▲	▲	☆	☆	×	◆
四	←	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	→	▲	▲	☆	☆	×	◆
五	←	—	—	—	—	—	—	→	☆	☆	☆	☆	☆	☆	☆	☆	☆	☆		
六	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	~	◆		

符号说明： √入学教育 : 军训 ←→ 课堂教学 × 考试 ≡ 假期 □ 认识实习 ☆ 课程实训（设计、论文） ▲ 跟岗实习
 ● 顶岗实习 ~ 毕业教育 ◆ 机动

七、教学计划安排表

序号	课程代码	课程名称	课程性质	学分	学时数分配			考核方式	"岗课证赛"融通	各学期周学时分配						
					理论	实践	合计			一 4-19	二 1-16	三 1-16	四 1-16	五 1-8	六	
1	S0000001	思想道德修养与法律基础	公共必修课	3	36	12	48	试		3						
2	S0000002	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	公共必修课	4	48	16	64	查			4					
3	S0000017	形势与政策	公共必修课	1	48		48	查		每学期 8 课时						
4	S0000024	大学英语（一）	公共必修课	2	16	16	32			2						
5	S0000027	大学英语（二）	公共必修课	2	16	16	32				2					
6	S0000026	信息技术	公共必修课	4	32	32	64				4					
7	S0000008	大学体育（一）	公共必修课	2	4	32	36			2						
8	S0000009	大学体育（二）	公共必修课	2	4	32	36				2					
9	S0000010	大学语文	公共必修课	2	32		32			2						
10	S0000011	创造性思维与创新方法（网络课程）	公共必修课	2	2	2	4						2			
11	S0000012	摄影基础（网络课程）	公共必修课	2	8	8	16					2				
14	S0000015	职业规划与就业创业（一）	公共必修课	1	16		16			1						
15	S0000016	职业规划与就业创业（二）	公共必修课	1	16		16						1			
16	S0000019	军事理论	公共必修课	1	16		16			1						
17	S0000020	入学教育、军事技能训练	公共必修课	2	0	0	0			2W						
18	S0000021	中国优秀传统文化（网络课程）	公共必修课	2	2		2			2						
19	S0000023	劳动教育（网络课程）	公共必修课	2	0	2	2									
20		公共任选课(含体育限选)	公共任选课	6	48	48	96									
公共基础课模块					41	344	216	560	0	0	13	12	2	3	0	0
1	S0504001	设计基础	专业基础课	2	12	20	32	查		2						
2	S0504053	数字媒体艺术概论	专业基础课	2	24	8	32	查		2						
3	S0504028	数字绘画基础	专业基础课	2	8	24	32	查		2						

4	S0504003	图形图像处理基础	专业基础课	2	16	16	32	查		2						
5	S0504004	图形绘制基础	专业基础课	2	16	16	32	查		2						
6	S0504005	三维动画设计基础	专业基础课	4	16	48	64	查			4					
7	S0504045	影视摄影基础	专业基础课	2	16	16	32	查			2					
8	S0504044	影视画面编辑基础	专业基础课	4	16	48	64	查			4					
9	S0504006	分镜脚本创作基础	专业基础课	2	16	16	32	查			2					
10	S0504008	动态后期合成基础	专业基础课	2	16	16	32	查			2					
11	S0504037	三维特效基础	专业基础课	4	16	48	64	查	课证融通			4				
专业基础课程模块					28	172	276	448	0	0	10	14	4	0	0	0
1	S0504046	非线性编辑技术	专业核心课	4	16	48	64	查	课证融通			4				
2	S0504032	数字音频制作	专业核心课	4	16	48	64	查	课证融通				4			
3	S0504033	UI 设计	专业核心课	2	16	16	32	查	课岗融通			2				
4	S0504049	数字内容设计与制作 I	专业核心课	4	16	48	64	查	课证融通			4				
5	S0504050	数字内容设计与制作 II	专业核心课	4	16	48	64	查	课证融通				4			
6	S0504038	栏目包装设计与制作	专业核心课	4	16	48	64	查	课证融通			4				
7	S0504043	交互设计	专业核心课	2	16	16	32	查	课岗融通			2				
专业核心课程模块					24	112	272	384	0	0	0	0	16	8	0	0
	S0504031	动态后期合成技术	专业拓展课	4	16	48	64	查	课证融通			4				
	S0504051	数字包装设计综合实训	专业拓展课	4	0	64	64	查	课岗融通						8	
	S0504040	交互媒体技术综合实训	专业拓展课	4	0	64	64	查	课赛融通				4			
	S0504055	数字动画项目实训	专业拓展课	4	0	64	64	查	课岗融通						8	
	S0504054	动态信息可视化设计	专业拓展课	2	8	24	32	查	课岗融通				2			
	S0504048	动态图形设计	专业拓展课	4	16	48	64	查	课岗融通			4				
	S0504021	专业认知实习		0.5		18	18	查				3T				
	S0504022	专业跟岗实习		2		28	28	查					2W			
	S0504023	毕业设计		8		224	224	查						8W		
	S0504024	顶岗实习		8		392	392	查							16W	
	S0504035	专业限选课：程序设计	专业限选课	2	8	24	32	查	课赛融通				2			
	S0504056	专业限选课：引擎动画制作	专业限选课	4	8	56	64	查	课证融通				4			

S0504047	专业限选课：影视特效制作技术	专业限选课	4	16	48	64	查	课岗融通				4		
专业拓展课程模块			50.5	72	1102	1174	0	0	0	0	8	16	16	0
合计			144	700	1866	2566	0	0	23	26	30	27	16	0

八、各模块学时与学分分配表

					理论		实践	
					时数	占比	时数	占比
公共基础课程模块	41	28.57%	560	21.82%	344	49.14%	216	11.58%
专业基础课程模块	28	19.51%	448	17.46%	172	24.57%	276	14.79%
专业核心课程模块	24	16.72%	384	14.96%	112	16.00%	272	14.58%
专业拓展课程模块	50.5	35.19%	1174	45.75%	72	10.29%	1102	59.06%
合计	143.5	100%	2566	100%	实践学时数占比		1866	72.72%
					选修课学时占比		256	9.98%

九、专业核心课程及基本内容

《非线性编辑技术》（课程类型：专业核心课；课程性质：必修课；学时：64；学分：4）

根据学习任务要求，使学生了解和掌握视音频编辑的理论知识，掌握节目后期制作这一重要环节中的非线性编辑方式的技术原理、艺术原则以及实际操作的方法和技巧，并能够利用常用剪辑软件制作各种影像视频文件，培养学生具备专业影视剪切、视音频合成、非线性编辑等方面的技术能力。

《数字内容设计与制作》（课程类型：专业核心课；课程性质：必修课；学时：64；学分：4）

根据学习任务要求，要求学生掌握数字内容包装的基本概念，学会使用常用的数字包装理念和技术技能，能够设计制作新型数字内容包装效果，具备艺术与数字融合的能力，培养学生的数字创意能力、综合职业能力和创新的职业精神。

《栏目包装设计与管理》（课程类型：专业核心课；课程性质：必修课；学时：64；学分：4）

本课程通过三维视觉元素的制作、后期合成与包装的设计、多重元素联合设计等综合性的实践模拟训练，使学生学习电视栏目包装设计与制作的内容，让学生充分认识掌握实践技能的重要性，提高学生的实践设计操作能力，使学生适应当下市场对栏目包装设计人才的职业能力要求。

《影视特效制作技术》（课程类型：专业核心课；课程性质：必修课；学时：64；学分：4）

本课程从影视级特效设计师的角度出发，强化学习三维特效与实际产品效果相融合的高阶制作能力。学生在进行项目实例训练的同时，可以循序渐进地掌握制作影视级三维特效的拓展知识、制作流程和技巧，领悟仿真影视级动画特效制作的全过程。

《UI 设计》（课程类型：专业核心课；课程性质：必修课；学时：32；学分：2）

根据学习任务要求，使学生了解和掌握用户界面的基本概念、基本原理和方法，主要包括用户研究、结构设计、交互设计、视觉设计、设计实践等内容，以及 Web 网站和移动 App 用户界面设计原则、方法与工具。

《交互设计》（课程类型：专业核心课；课程性质：必修课；学时：32；学分：2）

根据学习任务要求，使学生了解和掌握人机交互的基本概念、基本结构、工作原理、研究内容和发展趋势等理论知识；移动 App、Web 网站以及虚拟现实应用等主流媒体的人机交互设计原则、方法和工具，以及相关原型开发和可用性测试技术等。

十、主要实践教学环节（包括校内外实验、实训、认识实习、跟岗实习、顶岗实习等）

序号	课程名称	主要实践内容	教学实施建议
1	《三维动画设计基础》	<p>三维设计软件基础实训：使学生掌握三维设计软件基本操作技巧，培养学生认识三维空间基本常识，并掌握在三维空间中自由创作视觉元素的能力。</p> <p>三维模型设计基础实训：使学生掌握三维空间中设计模型的基本方法与技巧，并掌握自由运用建模工具设计三维线条的能力。</p> <p>三维动画模块基础实训：使学生掌握三维空间中设计动态图形的技巧，培养学生掌握动态设计与三维动画工具模块的能力。</p>	<p>授课教师应为讲师以上职称并具备掌控三维动画工作流程的能力，课程学习前需学生完成基本构图原理、动画基本原理、绘画基本技巧等模块的学习。</p>
2	《动态后期合成基础》	<p>动态图形元素设计实训：使学生掌握具备动态属性图形设计的方法与技巧，培养学生掌握设计图形运动表现、动态元素视觉搭配的能力。</p> <p>动态图形设计案例实训：以案</p>	<p>授课教师应为讲师以上职称并具备掌控动画媒体工作流程的能力，课程学习前需学</p>

		例实训为单位，使学生掌握设计较小篇幅的动态图形表现的方法，培养学生具有较综合性地设计图形元素篇幅的能力。	生完成素描与色彩实训、动画基本原理、绘画基本技巧等模块的学习。
3	《动态后期合成技术》	<p>动态后期合成软件基础实训：使学生掌握动态后期合成软件的基本操作技巧，培养学生认识理解动态后期合成的基本流程概念与原理。</p> <p>动态后期合成案例实训：以案例为单位，使学生掌握动态后期合成与视觉包装基本的工作概念流程技巧，培养学生制作较小篇幅的视觉包装特效。</p>	授课教师应为讲师以上职称并具备掌控动画媒体、特效制作等工作流程的能力，课程学习前需学生完成图形图像处理实训、矢量绘图实训、动画技法实训等模块的学习。
4	《三维特效基础》	<p>三维动画元素创作实训：使学生掌握复杂三维动画元素素材制作的基本方法，培养学生制作三维动画元素的大局观和综合视觉设计素质，通过制作三维动画元素中的模型、材质、动画、灯光等模块提高自己的三维形态设计、质感把控、视觉节奏把控、光影把控</p>	授课教师应为讲师以上职称并具备掌控动画媒体、特效制作等工作流程的能力，课程学习前需学生完成图形图像处理

		<p>等综合制作能力。</p> <p>三维动画元素合成实训：使学生掌握三维动画制作与合成全流程的方法与技巧，培养学生具备视觉导演所具备的基础特质，通过三维动画渲染、特效、合成等模块的学习提高自己的综合艺术表现力和数字工程管理能力。</p>	<p>实训、动画技法实训、动态后期合成技术、三维动画基础等模块的学习。</p>
5	《数字包装设计综合实训》	<p>视觉包装模拟项目学习、二维三维视效模拟项目学习，通过模拟项目学习，使学生熟悉媒体技术类商业项目的制作全流程，及时找出自己的强项与弱项模块，并在后续的实践学习中提高自我。</p>	<p>项目指导教师应为讲师以上职称或中级以上企业职称并具备掌控动画媒体、交互媒体等工作全流程的能力，课程实习前需学生完成图形图像处理实训、三维特效基础、动态后期合成技术、栏目包装设计与制作等模块的学</p>

			习。
9	认识实习	<p>在实训单位的具体岗位上熟悉并熟练掌握各岗位的工作要求、工作流程、业务技巧；能独立、认真无误地从事岗位工作，保守实习单位秘密。</p>	<p>进行实训动员，制定实训计划，确定实训目标和要求、确定实训单位。实训结束后学生要提交实训报告和实训单位鉴定，以此作为对实训成绩的评判。实训期间学校应安排指导老师及管理人员，定期进行实训指导、检查，保证实训正常进行。</p>
10	跟岗实习	<p>社会实践包含三个方面的方式和内容：一是结合课堂教学，完成相应课业和社会调研报告；二是有组织地参加课外学术课题研究小组，在教师指导下进行研究性学习，提高理</p>	<p>进行实训动员，制定实训计划，确定实训目标和要求、确定实训单位。实训结束后学生要提交实训报告和</p>

		<p>论与实践结合的能力；三是有组织地到企业了解媒体技术生产线的基本运作理念，增加相关岗位阅历和经验，检验在课堂上所学的理论知识和基本技能原理，做到理论联系实际。同时增强择业或创业能力。</p>	<p>实训单位鉴定，以此作为对实训成绩的评判。实训期间学校应安排指导老师及管理人员，定期进行实训指导、检查，保证实训正常进行。</p>
11	顶岗实习	<p>学生可根据自己的特长和爱好，结合毕业后的工作意向，在事业单位或者企业自行选择，在实习单位的具体岗位上进一步熟练掌握各岗位的工作流程和业务技巧，为毕业后走上工作岗位奠定扎实的基础。</p>	<p>顶岗实习前对毕业实习的形式、要求和安排布置。实习期间学校安排指导老师定期进行实习指导、检查，保证实习正常进行。实习结束后学生要提交实习报告和实习单位鉴定，以此作为对毕业实习成绩的评判。</p>

十一、实施保障

（一）师资队伍

1、队伍结构

学生数与本专业专任教师数比例不高于 25: 1，双师素质教师占专业教师比例一般不低于 60%，专任教师队伍要考虑职称、年龄，形成合理的梯队结构。

2、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；具有动漫制作开发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。

3、专业带头人

专业带头人原则上应具有副高及以上职称，能够较好地把握国内外行业、专业发展，能广泛联系行业企业，了解行业企业对本专业人才的需求实际，教学设计、专业研究能力强，组织开展教科研工作能力强，在本区域或本领域具有一定的专业影响力。

4、兼职教师

兼职教师主要从本专业相关的行业企聘任，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。

（二）教学设施

教学设施主要包括能够满足正常的课程教学、实习实训所需的专业教室、校内实训室和校外实训基地等。

1、校内实训室基本要求

校内实训室应配备能够满足素描、雕塑、色彩构成、平面构成、色彩、概念设计、交互设计、影视特效与后期制作等课程教学和综合实训需要的教学硬件和软件。

（1）绘画实训室

绘画实训室应配备投影设备 1 套/室、黑板或白板 1 个/室、画架与画凳 1 套/人、供水与排水设施 1 套/室、素描灯 1 盏/10 人、石膏道具 1 套/室、静物台 1 张/10 人，用于素描、色彩、色彩构成、平面构成等课程的一体化教学。

（2）概念设计实训室

概念设计实训室应配备投影设备 1 套/室、黑板或白板 1 个/室、高性能工作站 1 台/人、手绘板或数位屏 1 台/人，网络覆盖，平面设计软件系列等软件环境；用于插画制作、概念设计、动态交互设计等课程的教学实训。

（3）影视制作实训室

影视制作实训室应配备非线性编辑工作站、专业摄像机、投影仪、调试系统、调音台、数字电视等设备，网络覆盖，三维动画制作、特效制作、非线性编辑等软件环境；用于摄影基础、三维动画制作、后期合成、影视特效制作等课程的教学实训。

（4）交互设计实训室

交互设计实训室应配备高性能计算机、Kinect 开发套件、Arduino 开发板、LeapMotion 设备、Android/IOS 测试终端等设备；网络覆盖，互动媒体产品开发等软件工具；用于交互设计、UI 设计、交互媒体综合技术等课程的教学实训。

（5）特效与后期实训室

特效与后期实训室应配备投影设备 1 套/室、黑板或白板 1 个/室、高性能工作站 1 台/人、耳机 1 个/人，网络覆盖，后期制作软件、三维动画软件等软件环境；用于特效制作、后期合成等课程的教学实训。

（6）数字媒体艺术中心

数字媒体艺术中心应配备集群渲染农场 1 套/室、动作捕捉系统 1 套/室、数字电视 1 套/室、高性能工作站 1 台/人、耳机 1 个/人，网络覆盖，平面设计软件、后期制作软件、三维动画软件等软件环境；用于专业生产性实训课程教学。

2、校外实训室基本要求

校外实训室基本要求为：具有稳定的校外实训基地；能够开展动漫制作技术专业相关实训活动，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。

（三）教学资源

1、教材选用基本要求

按照国家规定选用优质教材，禁止不合格的教材进入课堂。优先选用十三五、十四五规划的优秀高职高专规划教材，优先选用国家资源共享课程教学资源，开发基于工作过程的

专业课程教材。

2、 图书文献配备基本要求

图书文献配备能满足人才培养、专业建设、教科研等工作的需要，方便师生查询、借阅。专业图书文献主要包括有关动漫的技术、标准、方法、操作规范以及案例类图书等。

3、 数字教学资源配备基本要求

建设、配备与本专业有关的音视频素材、教学课件、数字化教学案例库、虚拟仿真软件、数字教材等专业教学资源库，应种类丰富、形式多样、使用便捷、动态更新，能满足教学要求。

（四）教学方法

提出实施教学应该采取的方法指导建议，指导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、因需施教，鼓励创新教学方法和策略，采用理实一体化教学、案例教学、项目教学等方法，坚持学中做、做中学。

（五）教学评价

对教师教学、学生学习评价的方式方法提出建议。对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，如观察、口试、笔试、顶岗操作、职业技能大赛、职业资格鉴定等评价、评定方式。要加强对教学过程的质量监控，改革教学评价的标准和方法。

（六）质量管理

建立健全校院（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。

十二、教学实施要求

(一)“三堂联动，六化育人”教学实施要求

序号	名称	课程名称（活动名称）	目标及内容	学分统计
1	制度文化	入学教育及军事技能训练	以学生的全面发展为目标，针对民办高职院校学生特点遵循学生身心发展规律，建章立制，用制度文化规范人，用科学的制度推动严谨、规范、精细的学生管理，形成和谐的制度化生活学习方式，增强育人新成效	2
2	环境文化	数字包装设计综合实训	数字包装设计综合实训使学生置身于企业生产过程，使学生对企业产品的整个制作管理过程有了非常透彻的了解，帮助学生培养团队协作精神、逻辑思维能力、组织与计划能力、创新能力和及时应变能力	8
3	行为文化	文明礼仪国学讲座、书香校园读书	以学生行为规范和文明习惯为着力点，坚	

		节、青春绿色校园行动、阳光体育校运会、志愿者活动	持“人本关怀、精细管理、严谨治学”，不断提升学生道德意识、强化学生文明行为	
4	精神文化	中国传统文化	以校风、教风、学风建设为切入点，打造独具华光魅力的精神文化，引导学生“扣好人生的第一粒扣子”，让学生在主动实践体验中汲取精神文化营养，内强素质，外塑形象努力，成为道德纯洁、理想高尚的人	2
5	艺术文化	宿舍文化节、科技文化艺术节	营造浓厚的艺术文化氛围，着力提升校园文化品位，让学生在富有华光特色的艺术氛围中健康成长，促进学生全面发展	
6	职场文化	数字包装设计综合实训、数字动画项目实训	通过实验，用行业、企业的生产技术标准影响和塑造学生的良好职业素养。	12

（二）就业创业教学实施要求

就业创业能力培养是本专业的核心，分布于学生在校学习期间。将就业创业能力培养纳入人才培养方案，既是教育部的创新创业的培养要求，也是现代职业教育技能型人才培养的需要。学生参加就业创业活动可获国家相关政策的支持。

（三）毕业设计教学实施要求

毕业设计专题制作是本专业实务性应用研究的一门重要开放式、必修课程，主要是通过毕业设计制作的过程培养学生掌握专业理论基础知识和基本技能，提升将知识与技能在实际工作中整合应用的能力、学习能力、团队合作的工作态度精神、独立思考研究及创新的能力、解决问题的逻辑思考能力、实际项目操作的能力、提升设计与研发的能力，并由此提供学生一个提升自我能力及训练的机会。为切实履行毕业设计制作的教學理念、培养学生关键能力。

根据我院《毕业设计（论文）文件汇编》的要求，以提高学生专业能力和关键能力为目标，在第五学期分阶段修读，共计8学分。学生可以依据职业发展需要或个人兴趣选取一个专题进行实务专题制作，在专、兼教师指导下，以专业技术的实际应用来开展实务专题制作，通过小组合作完成一个具有创新设计的项目专题作业或作品来实现。

1. 毕业设计专题课程内容及要求

毕业设计专题主要来源于本专业相关企业项目设计研发和科研课题等其中一部分内容，也可来自专业课程教学中的项目设计，或学生与教师共同商定的其他室内空间内容。毕业设计专题个人独立完成、小组合作完成的毕业设计专题设计作品或研究项目，其制作难度以个人和小组通过努力就能完成为度。

毕业设计专题课程包括文献收集、编写毕业设计专题设计方案、毕业设计专题制作与研究以及毕业设计专题答辩等阶段性内容。毕业设计专题课程应综合考虑职业岗位专业知识技能和职业核心能力教育教学需要，编制出具有可行性课程实施计划。

2. 课程组织实施

(1) 在专业建设指导委员会的指导下，专、兼教师组成毕业设计专题课程项目小组提供毕业设计专题项目，学生应依据职业发展需要或个人兴趣选取一个专题进行设计，一个专题小组学生数原则上不超过3人。

(2) 每位教师指导实务专题设计不超过10组。

(3) 在毕业设计专题实施前，应开设专题讲座，详细介绍各专题方向的发展现状，需要学习的

知识和技术。通过各专题讲座，让学生了解什么是关键能力，怎么样培养提高关键能力，使学生明确实务专题学习目标。

(4) 选题流程。毕业设计专题指导教师公示题目，学生自主选题并组队，经系批准后开展专题制作，在毕业设计专题运作过程中，若更换题目或指导教师的可按学院规定的程序进行。

(5) 在毕业设计专题实施过程中，指导教师以观察者、顾问、支持者的身份开展教学，通过引导、提醒、解答、鼓励、表扬等办法帮助学生开展专题制作，记录学生各个关键技能的具体表现。

(6) 毕业设计专题答辩。答辩开始前，各组学生需将专题设计作品（实物）等所有资料提交给指导教师；指导教师应审查所提交的专题设计作品（实物）内容是否符合专题制作报告的要求，并在签署审核后向系提交参加答辩的学生名单；专题设计作品（实物）未能提交者，不能申请参加答辩。

3. 考核办法

(1) 毕业设计专题考核有两部分组成，一是专业能力考核，可根据学生在专题预选、文献收集、专题方案设计、专题制作等过程中专业知识应用、技能操作、创新力等情况进行成绩评定；二是关键能力考核，关键能力考核没有统一标准，应以个性关键能力为起点，一般以70分为起点分，通过各阶段实务专题实施后，指导教师观察学生关键能力升幅情况而评定学生成绩。

(2) 文献收集阶段的考核。由小组成员相互自评和指导教师评鉴构成，其中组内成员之间相互自评（平均值）和指导教师对组内每一成员之评鉴各占成绩的 50%。

(3) 编写毕业设计专题设计方案的考核。组内成员之间相互自评的平均值，占个人成绩的 20%；指导教师对组内每一成员的评鉴占个人成绩的 30%；由系指派二位专业教师组成评分小组进行评分，占个人成绩 50%。评分小组若评为及格及以上，此实务专题设计方案提交系存查，作为下阶段实务制作的依据；若评为不及格，限期更改，一个月后再次组织评审，如果仍为不及格，则重修。

(4) 毕业设计专题设计和实务专题答辩阶段。组内成员之间相互自评的平均值，占个人成绩的 20%；指导教师对组内每一组员之评鉴，占个人成绩的 30%；由系指派三位教师（含企业人员）对专题成果进行答辩评分，占个人成绩的 50%。答辩评分不及格者，限期更改。

（四）认识实习教学实施要求

进行实训动员，制定实训计划，确定实训目标和要求、确定实训单位。实训结束后学生要提交实训报告和实训单位鉴定，以此作为对实训成绩的评判。实训期间学校应安排指导老师及管理人员，定期进行实训指导、检查，保证实训正常进行。

（五）跟岗实习教学实施要求

进行实训动员，制定实训计划，确定实训目标和要求、确定实训单位。实训结束后学生要提交实训报告和实训单位鉴定，以此作为对实训成绩的评判。实训期间学校应安排指导老师及管理人员，定期进行实训指导、检查，保证实训正常进行。

（六）顶岗实习教学实施要求

专业顶岗实习为本专业学生联结学校课堂学习与岗位就业创业的桥梁，是学生从学校到社会实现人生转折的一个必经阶段。顶岗实习期间要加强学生职业理想、职业道德、从业创业知识指导教育，把按照学院制定的《泉州华光职业技术学院顶岗实习管理办法》，做为本专业学生顶岗实习实施管理的主要依据。

1. 顶岗实习管理模式

顶岗实习按照校企共同制定实习计划、管理规定、评价标准，共同指导学生实习、评价学生成绩模式等开展实践教学，并由院领导、系部领导、指导教师和辅导员定期、分批、巡回各实习点探望学生，召开座谈会，了解学生实习状况，解决学生实际问题，确保实习工作进行；同时，在实习企业或实习城市，成立实习生临时党支部或团支部，充分发挥学生党员、团员在实习过程中的模范带

头作用，以实现在实习过程中学生的自我服务、自我管理和自我约束。

2. 顶岗实习时间

顶岗实习时间安排在第六学期完成，共 16 周。

3. 顶岗实习地点

顶岗实习组织形式以企业安排为主，以学校参与为辅。

4. 顶岗实习要求

职业态度要求：爱岗敬业，工作踏实，学习能力强，树立主人翁的思想。

职业道德要求：节约、安全、文明生产。在实习过程中，要求学生始终坚持“安全第一”的理念，严格遵守工厂的规章制度，服从实习老师的统一管理。

实习岗位要求：顶岗实习的岗位应该是与本专业有关的工作岗位。

考核材料要求：提交顶岗实习记录、顶岗实习报告、顶岗实习考核表等相关材料，完成指导教师和学生顶岗实习各个阶段任务，并做好顶岗实习过程材料整理归档工作。

5. 顶岗实习成绩评定

顶岗实习结束，由实习单位和学校老师共同评定顶岗实习成绩。根据学生实习期间组织纪、工作

态度、任务完成情况、实习报告质量、实习单位意见、实习指导教师意见等进行综合考核，评定实习成绩。其中，组织纪律占 10%，工作态度占 10%，任务完成情况占 45%，实习报告占 15%，实习单位意见占 10%，实习指导教师意见占 10%。顶岗实习成绩按优秀、良好、中等、及格和不及格五级记分制评定。

有下列情况之一的，成绩按不及格处理：①未达到实习大纲规定的基本要求，实习报告马虎潦草，或内容有明显错误；②未参加实习的时间超过全部实习时间三分之一以上者；③实习中有违纪行为，教育不改或有严重违纪行为者。

十三、毕业要求

学生通过规定年限的学习，完成各门课程学习及参与各教学环节活动，参加专业规定的实习，修满专业人才培养方案所规定的 143.5 学分，达到本专业人才培养目标和培养规格的要求，通过省计算机等级考试准予毕业。

十四、继续学习建议

（一）专升本对应相关专业

本专业毕业生为了提高个人学历层次，可在毕业后参加专升本、自学考试、网络远程教育等相关途径，获得更高层次的教育机会，更高学历层次的专业面向主要有：数字媒体技术、数字媒体艺术、艺术设计、动画专业等。

（二）提升职业资格渠道

随着数字媒体艺术与技术行业的发展，本专业毕业生走向工作岗位后，为了适应新技术的应用，以满足岗位的需求，不断地补充更新自己的专业知识，拓宽知识视野，更新知识结构。潜心钻研业务，勇于探索创新，不断提高专业素养和专业技能水平，适应经济社会发展的需要。主要渠道有：

（1）学校开展的动效设计、前端设计与开发、UI 设计等新技术培训；

（2）行业、企业的应用等新技术培训；

（3）互联网资源自主学习。

十五、说明

1. 根据人才培养目标、专业特点和岗位对人才知识、能力、素质的要求，对课程作了调整和优化。

2. 本培养方案采取“2.25+0.75”（可改）的培养模式。
3. 学生必须修满综合能力拓展模块10学分，相关修读、认定标准见教学计划表。
4. 在执行本方案过程中，各二级学院可根据实际情况作适当调整，但必须通过规定程序报教务处审核、分管副校长审批，经批准后方可按调整方案执行。