



郴州职业技术学院
Chenzhou Vocational Technical College

三年制高职数字媒体应用技术专业 人才培养方案

专业名称： 数字媒体应用技术
专业代码： 610210
适用年级： 2020 级
所属院系： 信息工程学院
修(制)订时间： 2020 年 7 月

郴州职业技术学院

三年制高职数字媒体应用技术专业人才培养方案

一、专业名称及代码

专业名称：数字媒体应用技术

专业代码：610210

二、入学要求

普通高级中学毕业、中等职业学校毕业或具备同等学力。

三、修业年限

三年。

四、职业面向

表 1 职业面向一览表

所属专业大类 (代码) A	所属专业类 (代码) B	对应行业 (代码) C	主要职业类别 (代码) D	主要岗位类别 (或技术领域) E	职业资格证书和 技能等级证书 F
电子信息大类 (61)	计算机类 (6102)	1. 软件和信息技术服务 (65) 2. 广播、电视、电影和 影视录音制作业 (87)	1. 计算机软件工程技术人员 (2-02-10-03) 2. 技术编辑 (2-10-02-03) 3. 音像电子出版物编辑 (2-10-02-04) 4. 剪辑师 (2-09-03-06) 5. 动画制作员 (4-13-02-02)	1. 界面设计师 2. 视觉创意设计师 3. 影视制作师 4. 动画制作员	1. 高新技术图像制作员等级证书 (三级) 2. 1+X 界面设计职业等级证书 (中级) 3. 广告设计师国家职业技能等级证书 (三级)

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

展的能力；通过校企合作、工学结合的人才培养模式，使学生掌握动画制作、UI 设计、影视制作、广告设计、网络媒体设计方面的技术技能，具备认知能力、合作能力、职业能力等支撑终身发展、适应时代要求的关键能力，具有较强的就业创业能力和可持续发展的能力；培养面向广告传媒设计制作、网络传播设计制作及影视制作领域的界面设计师、视觉设计师、影视制作师、动画制作员等岗位群，能够从事多媒体设计、平面设计、UI 设计、美工、影视制作、动画制作等工作的高素质技术技能人才。

（二）培养规格

1.素质

（1）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，具有爱国情感、国家认同感、中华民族自豪感；

（2）崇尚宪法，遵守法律，遵规守纪，具有社会责任感和社会参与意识；

（3）具有良好的职业道德和职业素养。遵守、履行道德准则和行为规范；尊重劳动、热爱劳动；崇德向善、诚实守信、爱岗敬业，具有精益求精的工匠精神；

（4）具有较强的集体意识和团队合作精神，具有质量意识、绿色环保意识、安全意识、职业生涯规划意识等；具有从事相关职业应具备的其他职业素养要求；

（5）具有良好的身心素质和人文素养。达到《国家学生体质健康标准》要求，具有健康的体魄和心理、健全的人格；具有一定的审美和人文素养，能够形成 1-2 项艺术特长或爱好。

2.能力

（1）专业通识能力

能够对获取的信息进行加工、整理、分析，并能运用于项目实施过程；

能够运用数字媒体应用技术及相关领域专业知识开展相应的实践活动，

能够运用专业理论、知识与技能分析实际问题并提出解决方案；

能够根据计算机科学与技术及数字媒体技术建立数字化、网络化、交互性等核心专业意识；

能够利用语言及信息工具提升工作水平，使用书面和口头表达方式与业界同行和社会公众进行有效沟通与交流；

能够在数字媒体应用技术学科及相应交叉学科团队活动中有效地发挥个人能力，与其他成员进行协调合作并促成团队合作目标的达成；

能够自主有效地持续学习和终身学习，保持专业敏感性和创新精神。

（2）专业核心能力

岗位一：界面设计师

能了解客户需求、填写需求分析表、能对受众和用户群体进行定位；

能根据分析表及目标群体制定策划方案；

能根据策划方案，结合相应的设计软件完成界面设计；

能配合开发人员切成透明的 PNG 图形并交付使用；

能根据用户需求，利用结合软件 Axure、FL、CSS、DW 制作交互界面。

岗位二：影视制作师

能够顺畅与客户沟通理解客户需求，能对影音作品进行总体构思与剧本创作设计；

能进行分镜头脚本撰写，能够根据分镜头脚本选择演员与勘定场景；

能运用纯熟的剪辑技术，根据客户要求剪辑包装创意，完成视音频编辑；

能通过特效、包装、合成等手段，完成视频制作的后期合成；

能运用多变的镜头语言独立完成广告宣传片、电子相册、MTV 等题材的视频制作。

岗位三：视觉创意设计

能根据客户需求，制作设计方案；

能根据收到的设计信息，合理定位；

能根据需求，收集素材并进行处理；

能合理使用设计软件，进行相应的设计；

能够根据客户要求对设计进行修订，并确定正稿；

能对作品进行美学鉴定；

能对设计构想进行表述；

能熟练操作设计类软件进行全面专业设计。

岗位四：动画制作师

能确定设计风格和设计方案；

能熟练使用操作设计软件；

能具有较好的手绘能力或者对某类艺术有较强鉴赏能力；

能熟练掌握动画运动规律的应用能力；

能熟练掌握动画场景和角色的设计和绘制能力；

能熟练掌握绘制中间画，使用二维动画制作软件的制作动画的能力；

能熟练掌握色彩的欣赏和使用能力；

能熟练掌握使用三维软件造型、制作光影材质贴图、制作动画短片、动画的能力。

3.知识

(1) 了解数字内容制作相关的艺术、技术背景知识；

(2) 了解设计的基本原理和方法、各类行业媒体及运作流程；

(3) 了解相关数字媒体设计专业方向领域内的前景、需求和发展动态；

(4) 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；

(5) 熟悉美术基本知识（素描、色彩、速写）、印刷工艺及广告媒体；

(6) 熟悉开发和管理媒体资源的方法；

(7) 熟悉品牌传播的知识；

(8) 熟悉镜头语言的表现技巧、剧本编写的方法、故事板创作；

(9) 掌握必备的思想政治理论、科学文化基础知识和中华优秀传统文化知识；

(10) 掌握运动生理常识和科学锻炼身体的方法，掌握卫生保健和心理疏导的相关知识；

(11) 掌握 Photoshop、Illustrator 和 C4D 等设计软件；

(12) 掌握数字绘画基础知识、CG 插画创作、电脑上色、颜色的合理搭配技术；

(13) 掌握 3D 建模和动画基础知识，掌握动画的制作过程技术；

(14) 掌握运动规律、原画设计，能够独立完成原画创作；

(15) 掌握动画角色设计和场景设计技巧、动画合成技能；

(16) 掌握视觉设计基础知识；

(17) 掌握 UI 设计规范、流程、设计方法及用户体验基础知识；

(18) 掌握运用数字平台为客户设计品牌形象的能力、相关软件的操作技术、品牌设计的基本流程、规律和方法；

(19) 掌握大型媒体合作项目、市场活动、合作项目的组织策划技巧；

(20) 掌握影视后期特效制作和非线性编辑软件技术。

六、课程设置

(一) 课程总体设置

1. 课程总体结构

表 2 课程总体结构

课程类型			开设课程
一级名称	二级名称	门数	
公共基础课	必修课	10	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、大学生心理健康教育、创新创业基础、大学生职业发展与就业指导、国家安全与军事教育、大学体育与健康、劳动教育等
	选修课	3(6选3)	大学语文(编导方向)、音乐鉴赏、中华优秀传统文化、口才与交际、大学英语、信息技术
专业课	专业基础课	7	素描、设计构成、Photoshop 图像处理、视听语言、二维动画及运动规律、矢量图形制作、字体与版式设计
	专业核心课	7	影视后期处理、数字绘画、广告策划与创意设计、C4D 三维基础、UI 界面设计、人机交互设计与用户体验(Axure)、3D 动画
	专业实践课	3	专业技能考核训练、毕业设计、顶岗实习
	专业选修课	3(6选3)	包装设计、VR 基础、网页制作、动画造型设计、AutoCAD 、PHP 技术与应用

2. 典型工作任务与职业能力分析

表 3 典型工作任务与职业能力分析

职业岗位名称	典型工作任务	岗位核心能力	支撑主干课程
界面设计师	1. 用户设计体验策划、流程的制定和规范编写	1. 能了解客户需求、填写需求分析表、能对受众和用户群体进行定位； 2. 能根据分析表及目标群体制定策划方案； 3. 能分析界面架构，实时把握流行趋势，提出崭新的创意策略； 4. 能制定交互界面流程和操作设计规范文档。	素描 字体与版式设计 数字绘画 矢量图形制作 设计构成 Photoshop 图像处理 网页制作 人机交互与用户体验(Axure) 二维动画及运动规律 影视后期处理 VR 基础 广告策划与创意设计
	2. 界面外观设计	1. 能根据策划方案，结合相应的设计软件完成界面设计； 2. 能够渗透理解品牌理念和品牌所表达给顾客的文化风格，把握视觉色彩与版面布局，具体表现在色彩搭配、质感表现、排版布局、字体设计等方面； 3. 能确保设计风格一致，美观大方，给用户良好的整体印象。	
	3. 界面交互设计	1. 知道交互设计理论和应用知识； 2. 知道交互线框图的基本概念和绘制流程； 3. 知道常见的移动端硬件设备的人机	

职业岗位名称	典型工作任务	岗位核心能力	支撑主干课程
		交互方式； 4. 能根据用户需求，利用结合软件 Axure、FL、CSS、DW 制作交互界面。	
	4. 动态特效制作	1. 能设计制作相关动画资源、GIF 或者 Flash 资源； 2. 能够运用 AE 实现动态效果的制作。 3. 知道动效设计类型和表现手法； 4. 知道动效设计的常用工具、主要特点和应用范围； 5. 理解时间、帧、组帧动画等基本概念 6. 知道主要动效设计规范相关知识。	
	4. 界面输出	1. 能配合开发人员切成透明的 PNG 图形并交付使用； 2. 能与页面工程师及前端程序员配合，将界面代码化； 3. 能分析使用者报告，做出完善调整； 4. 能对项目所有资源进行分类归档； 5. 能与团队充分沟通协调，确认可控的误差范围，并确保视觉效果最终实现。	
	5. 产品跟踪	1. 能根据产品开发需求和变更，积极配合完成产品各部分的更新和修改； 2. 能协助产品团队进行产品原型评测、产品用户体验测试，基于测试结果，对产品界面进行持续的设计优化，提升用户体验； 3. 能够维护现有应用产品。	
影视制作师	1. 影视编导	1. 能够顺畅与客户沟通理解客户需求； 2. 能对影音作品进行总体构思与剧本创作设计； 3. 能进行分镜头脚本撰写； 4. 能够根据分镜头脚本选择演员与勘定场景。	素描 Photoshop 图像处理 设计构成 视听语言 影视后期处理 C4D 三维基础 3D 动画 VR 基础 大学语文（编导） 二维动画及运动规律
	2. 影片摄录	1. 了解一定的器材性能常识； 2. 能操作摄录器材； 3. 能运用相关摄录符合分镜头脚本要求的镜头画面； 4. 能够按照导演的要求完成摄录任务； 5. 能够与摄录对象、场景配合协作，共同完成摄录任务。	
	3. 后期剪辑与特效制作	1. 了解某场景多镜头组接技巧的应用； 2. 能进行镜头组段落组接技巧的应用； 3. 能进行整体镜头剪辑风格与节奏的把握； 4. 能进行影音配音字幕的制作； 5. 能进行片头字幕的制作； 6. 能进行各种类型视音频字幕特效的制作；	

职业岗位名称	典型工作任务	岗位核心能力	支撑主干课程
		7. 能进行视音频前后期色调风格处理与后期校色； 8. 能进行后期特效与视音频后期包装技巧。	
	4. 录音制作	1. 能进行场景对话与背景声音环境的勘定与拾音； 2. 能进行现场拾音设备选择与现场拾音技巧的应用； 3. 能对原有素材的后期调音； 4. 能进行视音频解说与音响配音。	
视觉创意设计	1. 图像处理	1. 能根据需求，收集素材； 2. 理解图像处理中像素、锐化等专业术语的概念和基本原理； 3. 能运用 Photoshop 工具进行图像的设计和處理。	素描 字体与版式设计 数字绘画 矢量图形制作 设计构成 包装设计 Photoshop 图像处理 广告策划与创意设计
	2. 插画绘制	1. 能够运用 PS、AI 等软件工具绘制图形、插画海报； 2. 知道视觉效果呈现基本原理； 3. 知道插画、图形的具体应用知识。	
	3. 版面字体设计处理	1. 知道平面构图的基本概念、要素和法则； 2. 理解色彩的基本原理和规律； 3. 知道排版的基本类型和方法； 4. 知道字体的分类和呈现特点 5. 知道设计输出规范； 6. 能用相关设计软件进行排版和文字处理。	
	4. 包装制作	1. 能合理使用设计软件，进行相应的设计； 2. 知道 3D 效果呈现基本原理； 3. 知道包装设计相关设计规范。	
	5. 品牌策划和设计	1. 能根据客户需求，制作设计方案； 2. 能根据收到的设计信息，合理定位； 3. 能够根据客户要求对设计进行修订，并确定正稿； 4. 知道品牌定位、识别、生长、传播等相关知识； 5. 知道视觉识别 VI 体系规范和品牌元素相关知识； 6. 理解品牌 IP 的概念； 7. 知道不同媒体介质的应用知识； 8. 理解品牌衍生品的相关商业应用知识； 9. 能够根据品牌和产品特性产出广告创意； 10. 能根据推广要求，输出适合推广渠	

职业岗位名称	典型工作任务	岗位核心能力	支撑主干课程
		道和形式的设计产出； 11. 知道多种活动形式的实现方法； 12. 能对作品进行美学鉴定； 13. 能对设计构想进行表述。	
动画制作师	1. 原画设计制作	1. 能使用操作设计软件； 2. 能确定设计风格和设计方案； 3. 具有较好的手绘能力或者对某类艺术有较强鉴赏能力。	素描 数字绘画 C4D 三维基础 3D 动画 视听语言 VR 基础 动画造型设计 二维动画及运动规律 大学语文（编导）
	2. 二维动画设计制作 3. 三维动画设计制作	1. 能进行动画运动规律的应用； 2. 能进行动画场景和角色的设计和绘制； 3. 能绘制中间画，使用二维动画制作软件进行动画制作 4. 能对色彩正确使用； 5. 能使用三维软件进行造型、制作光影材质贴图、制作动画短片、动画。	

3.课证融通

表 4 课证融通

序号	证书名称	对应支撑课程
1	高新技术图像制作员等级证书（三级）	素描、设计构成、Photoshop 图像处理、3D 动画、数字绘画、矢量图形制作、字体与版式设计
2	1+X 界面设计职业等级证书（中级）	素描、设计构成、影视后期处理、数字绘画、VI 设计、C4D 三维基础、UI 界面设计、人机交互设计与用户体验（Axure）、广告策划与创意设计、字体与版式设计、矢量图形制作、二维动画及运动规律、3D 动画、视听语言、Photoshop 图像处理、网页制作、VR 基础、包装设计
3	广告设计师国家职业技能等级证书（三级）	素描、设计构成、Photoshop 图像处理、VI 设计、数字绘画、矢量图形制作、字体与版式设计、网页制作、广告策划与创意设计、包装设计

（二）公共基础课程

1. 公共必修课

课程 1:《思想道德修养与法律基础》

(1) 课程目标: 本课程主要针对大学生成长过程中所面临的思想道德和法律问题, 开展马克思主义世界观、人生观、价值观、道德观和法治观教育, 引导大学生领悟人生真谛, 坚定理想信念, 自觉践行社会主义核心价值观, 不断提高思想道德素质和法治素养, 成长为自觉担当民族复兴大任的时代新人。

(2) 主要内容: 理论教学包括争做中国特色社会主义时代新人、人生的青春之问、坚定理想信念、弘扬中国精神、践行社会主义核心价值观、明大德守公德严私德和尊法学法守法用法七个部分的内容; 实践教学包括大学生日常行为规范践履、参观爱国主义教育基地、庭审旁听、主题演讲及参加公益活动等。

(3) 教学要求: 主要采取启发式、案例教学法、情景教学法等, 同时依托超星学习通平台开展线上线下混合式教学; 实践教学注重结合《大学生日常行为规范》内容要求, 设计学生日常良好行为习惯的养成项目, 包括参观、旁听、演讲、辩论、研讨等多种方式。

(4) 计划学时: 48 学时, 其中理论 32 学时, 实践 16 学时。

课程 2:《毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论》

(1) 课程目标: 本课程主要使大学生能准确把握马克思主义中国化进程中形成的理论成果; 能深刻认识中国共产党领导人民进行的革命、建设、改革的历史进程、历史变革、历史成就; 能透彻理解中国共产党在新时代坚持的基本理论、基本路线、基本方略; 进一步提升运用马克思主义立场、观点和方法认识问题、分析问题和解决问题的能力; 进一步坚定“四个自信”, 努力成长为德智体美劳全面发展的社会主义建设者和接班人, 自觉为实现中华民族伟大复兴的中国梦而不懈奋斗。

(2) 主要内容: 理论教学包括前言和三个模块, 分别为: 马克思主义中国化; 毛泽东思想; 邓小平理论、“三个代表”重要思想、科学发展观; 习近平新时代中国特色社会主义思想。实践教学主要包括社会实践调研、主题演讲和研究性学习等。

(3) 教学要求: 理论教学主要采取启发式、案例教学法、情景教学法等, 同时依托超星学习通平台开展线上线下混合式教学。实践教学主要以撰写社会实践调研报告、开展主题演讲、开展研究性学习等。

(4) 计划学时: 72 学时, 其中理论 48 学时, 实践 24 学时。

课程 3:《形势与政策》

(1) 课程目标: 本课程主要针对大学生关注的国际国内热点问题, 引导学生正确认识国内外形势, 深刻把握习近平新时代中国特色社会主义思想的重大意义、科学体系、精神实质、实践要求, 树牢“四个意识”, 坚定“四个自信”, 坚决做到“两个维护”, 并自觉成长为德智体美劳全面发展的社会主义建设者和接班人。

(2) 主要内容: 以教育部社科司印发的关于高校“形势与政策”教育教学要点为依据, 针对学生关注的国内外热点, 采取专题教学, 主要讲述党的基本理论、基本路线和基本方略; 讲述我国改革开放和社会主义现代化建设的形势、任务和发展成就; 讲述党和国家重大方针政策、重大活动和重大改革措施; 讲述国际形势与外交方略。

(3) 教学要求: 采用专题教学, 主要采取启发式、案例教学法、情景教学法等, 同时依托超星学习通平台开展线上线下混合式教学。

(4) 计划学时: 32 学时, 其中理论 16 学时, 实践 16 学时。

课程 4:《大学生心理健康教育》

(1) 课程目标: 本课程主要是帮助学生了解心理健康的基本知识, 树立心理健康意识, 掌握心理调适的方法; 能正确处理各种人际关系, 学会合作与竞争, 培养职业兴趣, 提高应对挫折、求职就业、适应社会的能力; 能正确认识自我, 学会有效学习, 确立符合自身发展的积极生活目标, 培养责任感、义务感和创新精神, 养成自信、自律、敬业、乐群的心理品质, 提高心理健康水平和职业心理素质。

(2) 主要内容: 以省教育厅统编的《大学生心理健康教育》教材为依据, 有针对性地组织教学; 开展心理咨询与辅导; 组织学生开展心理训练等实践活动。

(3) 教学要求: 理论教学采用多媒体讲授、案例讲解、互动体验等形式; 实践教学采用参与心理健康教育实践活动、心理普查、专题讲座等形式。

(4) 计划学时: 32 学时, 其中理论 24 学时, 实践 8 学时。

课程 5:《创新创业基础》

(1) 课程目标:

➤ 素质目标: 激发学生的创新创业意识, 培养挑战自我、承受挫折、坚持不懈的意志品质和善于合作的职业操守, 提高服务国家、服务人民的社会责任感和创新创业精神。

➤ 能力目标: 系统培养学生创新创业能力, 学会整合创业资源、撰写创业计划以及创办

和管理企业的基本能力；培养识别创业机会、防范创业风险、适时采取行动的创新创业能力，提高创办和管理企业的综合能力。

➤ 知识目标：掌握开展创业活动所需要的基本知识。认识创新创业的基本内涵和创业活动的特殊性；辩证地认识和分析创业者、创新创业机会、创业资源、创业计划和创业项目。

(2) 主要内容：创新和创新意识的培养；创新思维和创新方法的开发和提升；创业团队的组建；创业机会的识别和选择；创业风险的规避；创业资源的整合；创业计划的撰写；企业创办及管理。

(3) 教学要求：知识讲授；案例分析；小组讨论分享；专题讲座；能力训练；各类创新创业大赛；创新创业探索活动

(4) 计划学时：32 学时，其中理论 16 学时，实践 16 学时。

课程 6：《大学生职业发展与就业指导》

(1) 课程目标：

➤ 素质目标：通过本课程的学习，树立职业发展的自主意识，养成良好的职业心态；树立良好的职业精神，培养和树立工匠精神和劳模精神。

➤ 能力目标：学会自我分析和制作职业生涯规划、求职简历；掌握必要的求职技巧和礼仪；掌握预防就业陷阱的方法；能运用所学知识科学的确定个人发展的正确途径。

➤ 知识目标：掌握职业和职业生涯规划、求职应聘技巧、职业发展知识及劳动法等基本知识；掌握职业生涯规划方法，锻炼求职应聘能力，不断提高自身素质。

(2) 主要内容：做好规划准备；规划职业生涯；认识就业市场；做好就业准备；维护就业权益；适应职业发展；毕业生常见问题。

(3) 教学要求：知识讲授；案例分析；模拟体验；小组讨论分享；专题讲座；人才市场专题活动；人才市场专题活动。

(4) 计划学时：32 学时，其中理论 16 学时，实践 16 学时。

课程 7：《国家安全与军事教育》

课程由安全教育、入学教育军训、军事理论三部分组成，共 148 学时。其中安全教育占 36 学时，入学教育军训占 76 学时，军事理论占 36 学时。

➤ 安全教育部分：

(1) 课程目标：树立起安全重于泰山的意识，树立积极正确的安全观，把安全问题与个人发展和国家需要、社会发展相结合，为构筑平安人生主动与积极的努力；能够运用所学的安全防范等技能进行自我保护、沟通和安全管理；了解安全基本知识，掌握与安全问题相关的法律法规和校纪校规，安全问题所包含的基本内容，安全问题的社会、校园环境；了解安全信息、相关的安全问题分类知识以及安全保障的基本知识。

(2) 主要内容：人身安全；财物安全；实践安全篇；心理与社交安全；政治安全与自然灾害防范篇。

(3) 教学要求：课堂讲授+网络。

➤ 入学教育军训部分：

(1) 课程目标：增强国防观念，掌握基本军事知识和技能；加强国家安全意识，培养爱国主义和革命英雄主义精神；开展校纪校规和法纪，增强组织纪律观念，培养吃苦精神；熟悉专业课程体系，确立学习目标，制定职业规划。

(2) 主要内容：教官指导下的完成基本军事技能训练，开展国情、军情、形势讲座教育；普法教育、校纪校规教育报告会；其它形式入学教育、专业讲座等。

(3) 教学要求：教官与教师联合指导、组织和考核。

➤ 军事理论部分：

(1) 课程目标：增强大学生的国防观念和国防意识；培养大学生基本军事技能，完善学生的军事素质，建设国防后备力量；提高国家的国防能力，保障国家安全。

(2) 主要内容：中国国防；国家安全；军事思想；现代战争；信息化装备；共同条令教育和训练；射击与战术训练；防卫技能与站时防护训练；战备基础与应用。

(3) 教学要求：课堂讲授+网络。

课程 8：《大学体育与健康》

(1) 课程目标：

➤ 素质目标：通过本课程的学习，激发学生积极参加体育运动的兴趣，在体育活动中形成积极向上、热情开朗的性格，养成终身锻炼习惯，形成健康的生活方式，培养良好的体育道德、合作精神、规则意识等。

➤ 能力目标：发展学生的速度、灵敏、力量、耐力、柔韧等身体素质，增强学生体质；掌握 2 项及以上体育项目的基础知识、基本技术、简单战术，安全地进行体育运动。

➤ 知识目标：能科学地进行体育锻炼；能编制可行的个人锻炼计划；掌握各项体育竞赛规则和 2 项及以上体育竞技项目的裁判方法；了解体育运动的其他形式。

(2) 主要内容：本课程开设了篮球、排球、足球、乒乓球、羽毛球、健美操、啦啦操、花样跳绳、武术、核心力量训练等体育选项项目课程。包括各选项项目的基本运动技术与技能；体育锻炼知识和方法；竞赛裁判法与体育健身理论知识；体质健康测试等内容。

(3) 教学要求：本课程主要通过课堂理论教学、课堂赛事欣赏、室外课堂教学、日常体育锻炼、专项体育训练、体质健康测试、各级体育竞赛等形式进行组织教学。以落实立德树人根本任务、倡导开放式、探究式教学；以身体练习为主，体现体育运动的实践性，遵循体育教学规律，提高学生运动能力；强化职业教育特色，提高职业体能教学实践的针对性；重视理论与实践相结合，在运动实践教学中渗透相关理论知识，形成课内外、校内外有机联系的课程结构。

(4) 计划学时：108 学时，其中理论 12 学时，实践 96 学时。

课程 9：《劳动教育》

(1) 课程目标：该课程主要是发挥劳动的育人功能，对学生进行热爱劳动、热爱劳动人民的教育。学生通过亲身参与劳动获得直接劳动体验，具备必备的劳动能力，促使学生主动认识并理解劳动世界，让学生动手实践、出力流汗，接受锻炼、磨炼意志，培养学生正确劳动价值观和良好劳动品质，同时养成良好劳动习惯和热爱劳动人民的思想感情。

(2) 主要内容：理论内容包括马克思主义劳动观、劳动知识、劳动工具使用、劳动精神、劳模精神、工匠精神、劳动组织、劳动安全和劳动法规等内容；实践内容包括日常生活劳动、生产劳动和服务性劳动中的知识、技能与价值观等内容。

(3) 教学要求：课程以理论加实践相结合的方式实施。理论内容通过每学期 4 学时、共 16 学时的劳动讲座实施，实践内容每学年开设一周劳动教育课程实训，通过学生持续开展日常生活劳动、定期开展校内外公益服务性劳动、积极参加劳动技能竞赛和劳动成果展示，参与真实的生产劳动和服务性劳动等方式进行；学习评价采用过程性评价与结果性评价相结合，包括平时评价与学段综合性评价。以班级辅导员和相关负责人员对劳动教学和劳动体验的实施和完成情况进行评价。

(4) 计划学时：64 学时，其中理论 16 学时，实践 48 学时。

课程 10：《艾滋病预防知识》

(1) 课程目标：通过对艾滋病及其传播途径的基本了解，让学生掌握正确预防艾滋病的方法，同时了解艾滋病感染后的正确应对方法，让学生提早预防，洁身自好，学会正确保护自己。

(2) 主要内容：艾滋病积极危害；艾滋病的传播途径；艾滋病的预防；感染艾滋病的应对方法。

(3) 教学要求：采用集中讲座形式每学年开展，让学生通过课件讲授，音视频观看等方式达到课程学习目标。

(4) 计划学时：6 学时，其中理论 6 学时。

2. 公共选修课

课程 11：《大学语文》（编导方向）

(1) 课程目标

➤ 素质目标：继承并弘扬中华民族精神，树立正确的人生观、价值观，养成良好的品质、健全的人格；拓展人文视野，感受自然与生命的美，提高审美情趣；培养创新思维，养成良好职业意识，以适应个人终身发展和社会发展需要。

➤ 能力目标：提高以编导为职业目标的语文听说读写能力，包括正确书写文字及规范布置文章行款格式的能力、围绕主题巧妙解说事物的能力、文字材料的正确阅读分析处理能力、创意写作能力、影视评论能力、微视频脚本创作能力、专题活动策划能力。

➤ 知识目标：掌握文面常识、解说种类及要求、阅读层次及要求、写作常识、影视编剧知识、专题活动设计知识。

(2) 主要内容：本课程旨在提高以编导为职业目标的语文听说读写能力，课程内容整合了文面能力训练、阅读能力训练、写作能力训练、影视欣赏与创作训练、口语表达能力训练、专题活动策划能力训练的知识点，使学生具备适应日常生活和职业需求的语言文字应用能力。

(3) 教学要求：采用理论和实践结合的教学方式，理论教学主要采取启发式、案例教学法、情景教学法等，同时依托超星学习通平台开展线上线下混合式教学；实践教学结合视频观摩、专家讲座、演讲赛、辩论赛、朗诵赛、课本剧表演等方式进行。

(4) 计划学时：72 学时，其中理论 36 学时，实践 36 学时。

课程 12：《音乐鉴赏》

(1) 课程目标：

➤ 知识目标：课程采用以音乐为核心的艺术审美理论与艺术实践相结合的训练模式，让学生了解主要艺术门类的艺术特征和鉴赏艺术的主要方法，掌握一定的中外音乐作品基础理论、音乐实践知识。

➤ 能力目标：学生能通过鉴赏音乐作品、学习艺术理论、参加艺术实践，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。

➤ 素质目标：树立正确的审美观念，培养高雅的审美品位；陶冶情操，发展个性；了解、吸纳中外优秀成果，提高文化艺术素养，增强爱国主义精神。

(2) 主要内容：音乐鉴赏教学指导学生学习必需的音乐基础知识，了解中外典型的声乐艺术和器乐艺术，开展体验式学习，深入了解中国音乐文化知识，学唱民歌、戏曲等，具有初步的音乐审美能力和正确的审美观念。引导学生重视传统音乐的积累和欣赏，接受优秀文化熏陶，提高思想品德修养和审美情趣，形成良好的个性、健全的人格，促进职业生涯的发展。

(3) 教学要求：重视基础知识联系实践的训练，强化能力，突出重点，学以致用，使学生在掌握必要的音乐知识和技能的基础上，提高音乐运用的迁移能力，重视情感、态度、价值观的正确引导，充分发挥本课程的优势，促进学生整体素质的提高。理论教学：主要采取启发式教学法、情景教学法等，同时依托超星学习通平台开展线上线下混合式教学。实践教学：结合相关音乐视频材料和课堂的示范等形式，学生通过模仿体验音乐之美，重在让学生参与课堂、实践知识，养成良好有效的欣赏习惯。

(4) 计划学时：36 学时，其中理论 18 学时，实践 18 学时。

课程 13：《中国优秀传统文化》

(1) 课程目标：

➤ 素质目标：树立爱国情操，掌握多种认识方法，培养团队协作精神，树立良好的人生、社交和工作态度，养成良好的行为习惯。

➤ 知识目标：对中国传统文化的基本面貌、基本特征和主体品格有初步的、比较全面的、正确的了解。对中国传统文化中的哲学、伦理、宗教、教育语言文字、文学、艺术、史学和科学技术的文化传统的发展历程有初步的了解。基本掌握中国传统文化发展进程中，起关键作用的人物、流派和他们的贡献。

➤ 能力目标：能将中国传统文化精神运用于实际社会生活，并将思考所得用符合现代规范的、感染人的语言文字表达出来，影响周围的人。

(2) 主要内容:

本课程包括中国传统文化概说; 中国古代的生活方式; 中国传统宗教; 中国古代节庆仪式; 中国传统戏曲; 中国古代文化符号; 中国古代文学; 中国古代手工艺术。通过本课程的学习, 结合学生专业及就业需要的中国传统文化的知识, 使学生能够整合中国传统文化的生成、发展和基础精神等知识, 有效把握中华优秀传统文化的思想精髓, 培养学生把优秀传统文化融入到日常生活、学习、工作的理论和实践中去的能力。

(3) 教学要求: 理论教学部分主要采取知识点讲授; 家乡文化介绍; 学唱戏曲; 手工活动; 武术学习; 角色扮演等, 同时依托超星学习通平台开展线上线下混合式教学; 实践教学部分以课堂讲授为主, 采用多媒体教学手段和启发式教学方法, 突出教师的主导地位和学生的主体地位。引导学生多看、多读传统文化著作, 配合文化网站等现代化信息的输入, 提高教学效率。本课程内容丰富, 信息量大, 不可能在有限的课时内悉数穷尽, 建议将一些适合讨论和交流的知识单元集中于网络教育平台, 进行师生讨论和交流, 提高学生学习中国传统文化知识的积极性。

(4) 计划学时: 36 学时, 其中理论 18 学时, 实践 18 学时。

课程 14: 《口才与交际》

(1) 课程目标:

- 素质目标: 通过模块项目教学, 培养学生的人际交往中的健康心理素质, 养成良好的品质、健全的人格, 成为高技能高素质的人才。
- 能力目标: 通过本课程的学习, 指导学生掌握基本的口语交际技巧, 提高学习、工作、生活中的口语交际能力。
- 知识目标: 通过本课程的学习, 掌握口语交际的基本技巧。

(2) 主要内容:

本课程内容可分为“心态与交际”、“性格与交际”、“语言表达技巧”和“职场交际口才”四个模块, 每个模块包含若干项目。指导学生学习必需的口语交际基础知识, 掌握口语交际的基本技巧, 提高口语交际能力。

(3) 教学要求: 理论教学部分主要采取启发式、案例教学法、情景教学法等, 同时依托超星学习通平台开展线上线下混合式教学; 实践教学部分重在培养人际交往中的良好心态, 掌握口语交际的基本技巧, 依托项目教学, 采用讨论、演练、演讲、辩论等方式进行。

(4) 计划学时：36 学时，其中理论 18 学时，实践 18 学时。

课程 15：《过级英语》

(1) 课程目标：

➤ 素质目标：培养学生学习英语的兴趣，养成良好的学习习惯和形成有效的学习策略，使学生树立自信心，发展自主学习的能力。

➤ 能力目标：通过本门课的学习，使学生掌握听、读、写、译四种基本技能以及用英语处理一般业务和涉外交际的基本能力，以提高学生的英语综合应用能力。

➤ 知识目标：A 级词汇、语法和听、读、写、译的策略与要点。

(2) 主要内容：本课程根据A级考试题型分为听力理解、词汇和语法结构、阅读理解、英汉翻译、应用文写作、综合训练六大教学模块。

(3) 教学要求：

➤ 听力理解：讲解听力题的题型、听力考试技能、常见听力题的问题类型；要求学生熟悉一些生活常用词汇和场景用语；通过听力模块训练，让学生掌握听力技巧，提高学生听力水平。

➤ 词汇和语法结构：重点词汇要求学生课外识记；根据 A 级考试要求，精讲重点语法，以线上为主，进行线上线下语法训练，提高学生语言应用的准确性。

➤ 阅读理解：讲解阅读理解题型、阅读方法与技巧、阅读技能和各类题型解题技巧；线上线下、课内课外进行阅读训练，提高学生阅读水平。

➤ 英汉翻译：讲解翻译题型、翻译标准、翻译技巧和翻译步骤；进行翻译实践训练，提高学生翻译能力。

➤ 应用文写作：讲解三种不同类型的应用文格式与模版，结合近年考试趋势，侧重训练考试重点，提高学生写作水平和实际语言应用能力。

➤ 综合训练：单项能力训练项目要重视，综合能力训练也要关注，既可以帮助学生查漏补缺，也可以让教师明白学生的薄弱环节而加以强化。

(4) 计划学时：72学时，其中理论36学时，实践36学时。

课程 16：《信息技术》

(1) 课程目标：

➤ 素质目标：通过本课程的学习，培养学生综合信息化办公能力，提升学生的信息

素养，培养学生创新意识，让学生成为信息社会的合格公民、

➤ 能力目标：通过理论学习及实操练习，能有良好的信息收集、信息处理、信息呈现的能力及利用常用办公软件解决实际问题的能力。

➤ 知识目标：掌握文档的基本编辑、排版、表格的建立及编辑；掌握电子工作表公式计算及数据处理；掌握演示文稿的制作及美化。

(2) 主要内容：文档格式设置、文档的版面设计与编排；表格的创建和设计；电子表格数据计算及排序、筛选、分类汇总、建立数据透视表等；制作、美化 PPT 文档。

(3) 教学要求：采用在机房实现理论实操一体化教学形式，主要采取启发式、项目驱动、案例教学法、实操练习等，提高学生综合信息化办公能力。

(4) 计划学时：36 学时，其中理论 18 学时，实践 18 学时。

(三) 专业（技能）课程

1. 专业基础课

课程 17：《素描》

(1) 课程目标：

➤ 素质目标：具有良好的道德品质和敬业精神；具有良好的社会责任感、热爱自然、保护环境的意识；树立正确的基本的艺术审美能力，具备基本的艺术修养与艺术鉴别能力。

➤ 能力目标：能够进行绘画线条、形体透视关系、几何形体结构表现；能够运用素描的表现规律、形式、特点进行图形表现；能够合理运用常见的各种构图表现技法进行图形表现。

➤ 知识目标：了解素描基本概念、表现特点、表现形式、为什么学习素描；了解素描绘画过程；了解一定的素描绘画基础知识；掌握素描绘画表现基本步骤；掌握素描绘画构图形式；掌握素描绘画中各种常用表现技法。

(2) 主要内容：素描概述；素描绘画的工具和材料；透视类型；构图形式；人体基本结构和运动规律；临摹训练；写生训练。

(3) 训练项目：透视训练；结构素描训练；石膏几何形体素描临摹训练；石膏几何形体素描写生训练；静物素描临摹训练；静物素描写生训练；人物素描临摹训练；设计性素描训练。

(4) 教学要求：本课程属于专业基础实践课程，重点以训练学生实践技能为主，增强和提

高学生的审美能力、观察能力、表现能力、创新能力；整个教学过程统一按照“理实一体化”进行，要求学生与教师同步进行绘画表现技巧练习，在练习过程中分析知识点、观察方法、特征归纳、技巧与难点；教师随时帮助学生纠正和解决出现的实际问题，使学生逐步灵活的掌握知识点，提高专业基本素质。

（5）计划学时：64 学时，课程理论融入实践进行，实践 64 学时。

课程 18：《设计构成》

（1）课程目标：

- ▶ 素质目标：具有分析问题、解决问题的能力；具有良好的社会责任感、热爱自然、保护环境的意识；具有较强的团队协作、坚强的毅力和吃苦耐劳的工作作风，有良好的行业规范和职业道德。
- ▶ 能力目标：能够强化创造意识，提高审美水平；能够提高学生对客观事物本质的洞察力和理解力，对形式美的敏感性和构成能力；能够对创造性展开构思。
- ▶ 知识目标：了解三大构成的内容与形式；了解认识构成创作与欣赏的审美原则；了解不同构成类型的基本元素，不同构成类型的构成材料，构成艺术的应用领域和形式；了解运平面构成、色彩构成、立体构成的创作方法和技法，综合构成的创作技法。

（2）主要内容：运用点线面的基础知识绘制基本的构成设计图形；色彩基础构成的原理以及色彩构成的基本法则，色彩的心理学概念和色彩心理的表现内容；运用构成理论知识合理运用材料以及加工技法，完成可展示设计。

（3）训练项目：基本形组合设计；点线面元素的表达；各种骨骼组合构成训练；24 色相环制作；色彩对比训练；色彩调和训练；色彩知觉训练；色彩搭配训练；软线构成；硬线构成；面的插接；透空柱体；仿生形态塑造；悬吊构成；多面体创造；空间场的塑造；首饰设计；纸浆工艺制作；服饰改造；块形态塑造。

（4）教学要求：本课程属于专业基础实践课程，重点以训练学生实践技能为主，增强和提高学生的审美能力、观察能力、表现能力、创新能力；整个教学过程统一按照“理实一体化”进行，坚持“以学生为中心”的原则，遵循学生的认知规律，激发学生的学习兴趣，启发学生自主学习；从事设计构成的教学，要注意从易到难整合好教学内容，使学生能够步步为营、扎实的掌握好设计构成课程的教学内容，为以后的专业课程设计的学习打好基础；教师随时帮助学生纠正和解决出现的实际问题，使学生逐步灵活的掌握知识点，提高专业基本素质。

(5) 计划学时：72 学时，其中理论 30，实践 42 学时。

课程 19：《矢量图形制作》

(1) 课程目标：

- ▶ 素质目标：具有分析问题、解决问题的能力；具有良好的社会责任感、热爱自然、保护环境的意识；具有较强的团队协作、坚强的毅力和吃苦耐劳的工作作风，有良好的行业规范和职业道德；具有创新精神。
- ▶ 能力目标：能够熟练运用矢量图形制作软件实现设计任务；能适应行业发展和职业要求。
- ▶ 知识目标：熟悉矢量图形制作软件的工作界面和基本操作；掌握绘制和编辑图形的方法；掌握图形颜色填充与描边的方法；掌握创建和编辑文本的方法；掌握创建和编辑图表的方法；掌握图层和蒙版的使用方法；掌握特殊效果的使用方法。

(2) 主要内容：软件基础知识；基本绘图工具的应用；图形编辑命令和工具的使用；图形颜色填充与描边；文本的制作；图表的制作；图形特殊效果的使用。

(3) 训练项目：绘制和编辑图形；对象颜色的填充；文本图表的处理；特殊效果的制作。

(4) 教学要求：本课程属于专业基础实践课程，重点以训练学生实践技能为主，整个教学过程统一按照“理实一体化”进行，坚持“以学生为中心”的原则，教学过程应加强对学生的实际职业能力的培养，强化案例教学或项目教学，注重以任务引领型案例或项目诱发学生兴趣，使学生在项目活动中掌握相关的知识和技能；遵循学生的认知规律，激发学生的学习兴趣，启发学生自主学习，教师随时帮助学生纠正和解决出现的实际问题，使学生逐步灵活的掌握知识点，提高专业基本素质。

(5) 计划学时：64 学时，课程理论融入实践进行，实践 64 学时。

课程 20：《Photoshop 图像处理》

(1) 课程目标：

- ▶ 素质目标：具备正确的价值观和良好的职业素养；具备克服困难的坚强意志品质；具备良好的团队合作精神、精益求精的工匠精神、创新精神和自主学习能力。
- ▶ 能力目标：能够熟练运 Photoshop 软件；能完成选取与合成图像、调整修正数码照片；能绘制简单形状；能制作简单广告及产品包装特效。
- ▶ 知识目标：熟悉 Photoshop 工作界面、工具、面板及命令的使用；理解并识记 Photoshop

的图像格式及色彩调整方法；熟悉 Photoshop 中图像的选取与合成技术。

(2) 主要内容：Photoshop 界面；常用工具的使用；常用操作命令使用；简单形状绘制；图文编辑；滤镜特效处理；图层蒙版使用；通道使用；综合案例。

(3) 训练项目：矢量图形绘制；数码照片美化处理；图像合成效果制作；广告制作；产品包装特效制作。

(4) 教学要求：开发 PPT、案例、视频和翻转等多媒体授课形式，通过教学平台充分调动学生学习的主动性、积极性和创造性；利用商业案例作为教学项目，提高学生课程学习兴趣；加强学生学习过程管理，结合课堂提问、小组讨论、成果展示、案例分析等手段加强教学环节考核，采取形成性考核占 60%+终结性考核占 40%的形式进行课程考核与评价。

(5) 计划学时：100 学时，课程理论融入实践进行，实践 100 学时。

课程 21：《视听语言》

(1) 课程目标：

- ▶ 素质目标：具备影视制作综合协调能力和创意思维；积极向上的精神风貌和爱国情怀、严谨务实的工作作风和服从力；具备创作主动力和自我潜能的发掘能力；具备较强的团队意识和协作精神、良好的心理素质和克服困难的能力。
- ▶ 能力目标：能对摄影摄像器材简单分辨；能进行剧本构思创作；能对影视作品进行美学鉴赏；能进行镜头设计；能进行蒙太奇思维；能完成故事创想、细化剧本镜头及对拍摄现场的各种调度，小组完成制作 4 个主题短片。
- ▶ 知识目标：掌握摄影摄像基础知识；理解视听语言的定义；掌握分镜头脚本的基本格式及镜头设计方法；掌握影片中的构图、角度、镜头运动、光线、色彩、声音的表现规律和运用方法；掌握剪辑的内涵、作用及声画关系的处理方法。

(2) 主要内容：视听语言基本概念与分镜头脚本创作；摄影摄像基础知识；声音的类型、作用及配音方法；摄影摄像构图与景别的类型、作用和合理运用；摄影摄像角度与运动镜头的类型、作用及运用；摄影摄像照明与色彩的类型、作用与运用；剪辑的基本概念、手法及其效果运用。

(3) 训练项目：照片拍摄；分镜头脚本的创作；影片鉴赏分析；主题短片创作。

(4) 教学要求：开发 PPT、案例、视频和翻转等多媒体授课形式，通过教学平台充分调动学生学习的主动性、积极性和创造性；通过经典影视片段分析、小组制作项目任务，提高学

生课程学习兴趣，培养学生专业能力和职业素养；加强学生学习过程管理，结合课堂提问、小组讨论、成果展示、案例分析等手段加强教学环节考核，采取形成性考核占 60%+终结性考核占 40%的形式进行课程考核与评价。

(5) 计划学时：54 学时，其中理论 54 学时，实训内容课外完成，不占课时。

课程 22：《字体与版式设计》

(1) 课程目标：

- ▶ 素质目标：具备正确的价值观和良好的职业素养；具备良好的团队合作精神；具备一定的创新精神。
- ▶ 能力目标：能够运用版式设计技能方法进行相关的项目设计；能正确的运用字体，根据主题合理选用、设计字体；能根据主题，完成字体设计。
- ▶ 知识目标：了解汉字的历史；了解汉字基本笔形；了解宋、黑、楷等汉字基本字体特征及基本概念；了解编排设计的视觉要素；了解编排设计的构成要素、认知心理对编排设计的影响。

(2) 主要内容：汉字的历史；汉字的基本笔形；编排设计的视觉要素；编排设计的心理影响；商业字体设计方法；字体设计在平面设计中的应用；编排设计在平面设计中的应用。

(3) 训练项目：宋、黑、楷等汉字摹写实践；商业品牌字体设计；房地产海报的制作；画册的制作。

(4) 教学要求：开发 PPT、案例、视频和翻转等多媒体授课形式，通过教学平台充分调动学生学习的主动性、积极性和创造性；利用商业案例作为教学项目，提高学生课程学习兴趣；加强学生学习过程管理，结合课堂提问、小组讨论、成果展示、案例分析等手段加强教学环节考核，采取形成性考核占 60%+终结性考核占 40%的形式进行课程考核与评价。

(5) 计划学时：36 学时，课程理论融入实践进行，实践 36 学时。

课程 23：《二维动画及运动规律》

(1) 课程目标：

- ▶ 素质目标：具备正确的价值观和良好的职业素养；具有良好的团队合作能力；具有一定的创新精神；具有清晰的逻辑思维能力。
- ▶ 能力目标：能根据指定素材较合理设计层动画；能根据客户产品制作广告宣传动画；能熟练处理动画的声音和视频。

➤知识目标：了解动画的基本原理；了解人物动作的运动规律；了解动物动作的运动规律；了解自然现象的运动规律；掌握绘制物体、角色、场景的方法；掌握逐帧动画、补间动画的制作方法；掌握引导动画、遮罩动画的制作方法。

(2) 主要内容：flash 基本操作及动画制作流程；常见运动规律了解；二维动画制作。

(3) 训练项目：人物的行走与跑步绘制；动物的行走与跑步绘制；自然现象动态绘制；物体、角色、场景绘制；逐帧动画、补间动画、引导动画、遮罩动画实例制作。

(4) 教学要求：通过系列项目训练、理论讲授、作品赏析、创作辅导、师生互动、作业指导、讲评交流等多种教学结合方式的灵活运用，使学生在概念知识、方法体验、能力培养三个阶段教学过程中获取设计营养；构建企业真实工作模拟环境，通过创建动画作品展示学习成效。为明确学习边界，教师首先提供最终产品的规格说明，学习者在团队中工作，通过多轮迭代完成动画制作；实训教学过程应以学生动手为主，教师讲解示范要突出重点，并加强巡回指导；强化评价过程，注重培养学生观察能力和创新精神。

(5) 计划学时：54 学时，课程理论融入实践进行，实践 54 学时。

2. 专业核心课

表 5 专业核心课程设置及要求

课程名称	24	UI 界面设计	开设学段	第四学期上学段			
合作开发企业	梅州活盛信息科技有限公司、湖南春韵文化传播有限公司、郴州江河影视传媒、郴州七嘴网络公司、广州南方数码科技有限公司						
总学时	72	学分	4	理论学时	0	实践学时	72
课程目标	素质目标	<ol style="list-style-type: none"> 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. 具备精益求精的工匠精神； 4. 具备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； 6. 具备工作中处理与各方面关系的协调能力。 					
	能力目标	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能利用平面设计原则、色彩构成原则和基本要素设计界面； 2. 能完成功能图标、主图标的设计制作； 3. 能灵活利用设计技巧完成网页内容的编排、版式设计优化； 4. 能完成移动端 APP 界面设计； 5. 能运用办公工具撰写交付文档。 					
	知识目标	<ol style="list-style-type: none"> 1. 了解界面设计的含义、特性； 2. 理解界面设计的出发点，包括：视觉、信息传达的基本原则和基本元素； 3. 理解感知与情趣、感情与文化、传统与现代、世界性与民族性在界面设计中的作用； 4. 理解平面构成要素、色彩构成原理和基本的构成原则； 5. 理解和掌握 ios/安卓软件界面设计规范； 6. 深入理解文字的编排和设计在界面设计中的作用； 7. 理解字体选择、版式设计在界面设计中的作用； 8. 掌握图标、网页界面和移动端 APP 界面的设计规范。 					
教学内容	<p>根据我国高等职业学校数字媒体制作技术专业教学标准，结合本地文化传媒企业的岗位发展需要，按照课证融通的原则性意见，设置课程教学内容为：UI 设计概述、图标设计、banner 设计、网站 UI 设计和移动端 APP 界面设计。通过课程学习，让学生掌握 UI 设计基本流程、规范，掌握基础用户研究、体验设计、界面构建的基本方法，认识到界面设计作为现代传媒的重要途径，其合理性和美观性直接影响用户的阅读体验和用户评价，从而促使学生提高人性化界面设计能力，适应社会对本职业能力的要求。</p>						
训练项目	<p>项目一：UI 设计概述 理解 UI 设计相关概念，掌握 UI 设计注意事项，了解 UI 设计基本流程，掌握基础用户研究、体验设计、界面构建的基本方法。</p> <p>项目二：图标设计 图标设计规范、设计流程及技巧和办法，设计风格统一、表意准确、主题突出的金刚区和 Tab 栏系列图标</p> <p>项目三：banner 设计 掌握电商海报设计基础，理解海报设计的思维和技法，利用图像合成技术，掌握典型的配图类、模特类和插画类商业海报设计过程。</p> <p>项目四：网站网页设计 理解和掌握各种类型网站的特点、视觉规范，实现网站交互原型，根据不同网站特点，实现对应的相关网页图标和界面设计。驾驭完整版面首页框架结构，实现完整版店铺首页设计；理解详情页营销思维，实践爆款详情页的实操案例。</p> <p>项目五 移动端 APP 界面设计 通过课程掌握移动端 UI 设计的相关知识和规范，作出适合 IOS、Android 等移动设备的图标和界面。</p>						

<p style="text-align: center;">教学要求</p>	<p>(1) 教学模式：采用产教融合校企合作的教学模式：①在校内实训基地采取理论融入项目实操的教学方式，同时引进企业真实项目实施任务驱动教学，教学时数 36 课时；②在校外实训基地：通过组织实习实训，进企业参与真实项目制作，实践绘制图标、调色处理、设计网页及移动 UI 界面等工作，教学时数 36 课时。</p> <p>(2) 教学方式：①案例教学法，通过观摩优秀的 UI 作品，培养学生的知识应用能力、鉴赏能力、判断能力以及解决问题能力，理解界面表现方法理论基础，使深奥、抽象的知识具体形象，提高知识的易受性，提高学生的学习兴趣；②分组教学法，以 3-4 人为异质小组，并从中挑选一名综合素质较高的组员为组长，针对不同教学内容分别采用同步共进法和异步共进法有机分割操作内容，有利于培养学生自主学习能力、协作沟通能力和提高学生的整体操作水平；③项目教学法，通过制作 UI 作品展示学习成效，以项目制作为任务，建构企业真实工作模拟环境，驱动学生主动发现问题并协作确定解决问题方案，学生在团队中工作，通过多轮迭代完成 UI 设计制作，有利于培养学生精益求精的工匠精神和攻坚克难能力。</p> <p>(3) 教学要求：①强化评价过程，注重工匠精神和职业素养的培养；②加强对实际职业能力的培养，强化项目教学，注重以任务引领型项目诱发学生兴趣；③课程构成部分突出职业能力训练，理论知识学习围绕完成工作任务需要进行，融合相关职业资格证书对知识、技能和态度的要求。④在项目制作过程中，既要注重设计规范，也要注重根据具体项目培养学生创新能力，以及合作协调能力；⑤实训室为每个学生配备一台安装有 Photoshop cc 和 Illustrator cc 软件、能联网的计算机；⑥师资方面，组建一支“双师”结构合理、专兼结合的教学团队，包括校内专职教师、企业技术专家或行业专家。</p>
<p style="text-align: center;">教学资源</p>	<p>(1) 课程校外实习实训资源：校内机房、校外专业实训基地。</p> <p>(2) 课程教材资源：以美国 Jeff Johnson 编著的《认知与设计-理解 UI 设计准则》(人民邮电出版社，2014 年 8 月第 2 版) 为主要教材，同时参考人民邮电出版社的《新印象解构 UI 界面设计》、郑国强编著的《Photoshop 网页设计与配色标准教程》(清华大学出版社)、湖南省数字媒体专业职业技能抽查题库等</p> <p>(3) 课程数字资源包括：超星学习通平台、花瓣网、矢量图标库、虎克网等</p>
<p style="text-align: center;">考核要求</p>	<p>采用过程性考核和终结性考核相结合的方式进行，过程性考核包括常规(学习态度、出勤、课堂提问、职业行为养成等)、课堂作业(各能力训练分项目或任务完成的情况)和课外作业(课外项目训练完成的情况)等。终结性考核包括课程综合训练项目完成情况而定，过程性考核占期考成绩 60%，终结性考核占期考成绩的 40%。</p>

课程名称	25	C4D 三维基础	开设学段	第四学期下学段			
合作开发企业	梅州活盛信息科技有限公司、湖南春韵文化传播有限公司、郴州江河影视传媒、郴州七嘴网络公司、广州南方数码科技有限公司						
总学时	72	学分	4	理论学时	0	实践学时	72
课程目标	素质目标	<ol style="list-style-type: none"> 1. 对作品的主题创意，画面设计，节奏，色彩等方面有较好的把握； 2. 有一定创意设计意识及能力突出，有良好的审美能力基础； 3. 能吃苦耐劳，有良好的团队合作精神，强烈的责任感； 4. 有团队协作精神，善于学习和挑战。 					
	能力目标	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能根据提供的效果图及文案说明，利用 C4D 软件熟练的制作出相应的场景模型、道具模型或角色模型，布线合理，模型仿真度高； 2. 能根据提供的效果图及文案说明，对相应模型进行合理的材质设置，使其更具真实感； 3. 能根据提供的效果图及文案说明，对相应场景进行合理的布光； 4. 能根据提供的效果图及文案说明，对相应场景进行合理的布光； 5. 能制作出常见的动画。 					
	知识目标	<ol style="list-style-type: none"> 1. 理解模型设计的常识，掌握模型制作的方法与技巧； 2. 理解材质的常识，光线的常识； 3. 熟悉常见各类材质的物理特性及常见场景的布光原理； 4. 掌握常见材质与灯光的设置方法及技巧； 5. 理解运动规律； 5. 熟练的掌握常见动画制作方法与技巧。 					
教学内容	<p>根据我国高等职业学校数字媒体制作技术专业教学标准，结合本地文化传媒企业的岗位发展需要，按照课证融通的原则性意见，设置课程教学内容为：C4D 基础理论、6 种建模方法、以及渲染器、灯光、材质和贴图、摄像机知识，基础动画、运动图形、布料和动力学、粒子的设计。通过课程学习，让学生能设计出优秀的素材，使其能灵活的应用到品牌 VI、UI、网页、电商、包装等领域中去。</p>						
训练项目	<p>项目一：C4D 基础理论 理解三维空间概念，模型设计相关常识，熟悉 C4D 软件的界面，掌握 C4D 软件的基本操作。</p> <p>项目二：模型设计 掌握参数化建模、样条线建模、NURBS 建模、造型工具组建模、变形器及多边形建模的方法及技巧，能根据提供的效果图及文案说明，选择合适的建模方法设计出相应的模型，布线合理，模型仿真度高。</p> <p>项目三：渲染器、灯光、材质及摄影机设置 掌握常用渲染器的设置方法，熟悉常用灯光的使用技巧，掌握材质贴图的方法及摄影机的使用技巧，能根据提供的效果图及文案说明，对相应场景添加相应合理的材质灯光及摄影机，利用合适的渲染器渲染出真实合理的效果图。</p> <p>项目四：动画设计 熟悉运动规律，掌握基础动画、运动图形动画、动力学和布料动画、粒子系统动画的设计方法及技巧，根据要求能熟练的设计出合理流畅的动画效果。</p> <p>项目五：综合实例 通过两个综合实例（时尚动感音乐播放器及手机产品宣传广告），来加深学生对 C4D 设计的流程认识，并能将前期所学知识熟练的融汇应用。</p>						

<p>教学要求</p>	<p>(1) 教学模式：采用产教融合校企合作的教学模式：①在校内实训基地采取理论融入项目实操的教学方式，同时引进企业真实项目实施任务驱动教学，教学时数 36 学时；②在校外实训基地：通过组织实习实训，进企业参与真实项目制作等工作，教学时数 36 学时。</p> <p>(2) 教学方式：结合学习者学习情况分析，综合考虑教学效果和可操作性等因素，本课程选用以下教学方法：①讲授法：对建模基础、灯光基础及运动规律进行讲授，使深奥、抽象的知识具体形象。②分组教学法：以 2-3 人为一个小组，并从中挑选一名综合素质较高的组员为组长，针对不同教学内容分别采用同步共进法和异步共进法来把操作内容进行有机分割，化整为零，从而达到培养“小老师”，提高学生的整体操作水平。③案例教学法：通过观摩优秀的电商作品，培养学生的鉴赏能力、判断能力以及解决问题能力。④任务驱动法：运用学科或跨学科的核心概念和原理，以电商作品开发为任务，驱动学习者主动发现问题并协作确定解决方案的教学法。⑤项目教学法：构建企业真实工作模拟环境，通过创建电商作品展示学习成效。为明确学习边界，教师首先提供最终产品的规格说明，学习者在团队中工作，通过多轮迭代完成电商制作。</p> <p>(3) 教学要求：①强化评价过程，注重工匠精神和职业素养的培养；②加强对实际职业能力的培养，强化项目教学，注重以任务引领型项目诱发学生兴趣；③课程构成部分突出职业能力训练，理论知识学习围绕完成工作任务需要进行，融合相关职业资格证书对知识、技能和态度的要求。④在项目制作过程中，既要注重设计规范，也要注重根据具体项目培养学生创新能力，以及合作协调能力；⑤实训室为每个学生配备一台安装有 C4D 软件、能联网的计算机；⑥师资方面，组建一支“双师”结构合理、专兼结合的教学团队，包括校内专职教师、企业技术专家或行业专家。</p>
<p>教学资源</p>	<p>(1) 课程校内外实习实训资源：校内机房、校外专业实训基地。</p> <p>(2) 课程教材资源：《Cinema 4D R19 从入门到精通》为主要教材，清华大学出版社，ISBN 编号：9787302523284</p> <p>(3) 课程数字资源包括：超星学习通平台、翼狐网、虎克网等。</p>
<p>考核要求</p>	<p>采用过程性考核和终结性考核相结合的方式进行，过程性考核包括常规（学习态度、出勤、课堂提问、职业行为养成等）、课堂作业（各能力训练分项目或任务完成的情况）和课外作业（课外项目训练完成的情况）等。终结性考核包括课程综合训练项目完成情况而定，过程性考核占期考成绩 60%，终结性考核占期考成绩的 40%。</p>

课程名称	26	广告策划与创意设计	开设学段	第四学期下学段、第五学期上学段			
合作开发企业	梅州活盛信息科技有限公司、湖南春韵文化传播有限公司、郴州江河影视传媒、郴州七啸网络公司、广州南方数码科技有限公司						
总学时	108	学分	6	理论学时	36	实践学时	72
课程目标	素质目标	1. 具备较好的观察能力、审美能力； 2. 培养学生良好的创新精神、沟通能力、团队协作意识； 3. 形成正确的价值观、良好的职业道德和职业素养。					
	能力目标	1. 能掌握广告创意、策划、文案写作的基本要领； 2. 能具备各种类别的广告的鉴赏、筹备与创作，以及广告媒介的选择等综合能力； 3. 能够灵活运用造型能力设计符合商品或企业特性的标志与企业形象； 4. 能够熟练掌握标志设计构思方法和设计技巧，掌握 VI 设计制作的程序与方法。					
	知识目标	1. 领会广告的基本概念、类别、作用等基本理论，知晓广告的渊源、发展、现状，对广告环境、广告产业有一个总的了解； 2. 学习广告调研、广告创意过程及战略、广告诉求与表现方法，掌握广告策划和广告设计的方法； 3. 了解标志的概念、分类，掌握 logo 的设计要求、设计方法； 4. 了解 VI 设计的概念、要求和原则，掌握 VI 设计的方法。					
教学内容	根据我国高等职业学校数字媒体制作技术专业教学标准，结合本地文化传媒企业的岗位发展需要，按照课证融通的原则性意见，设置课程内容为广告策划、广告创意设计、综合实训三大模块，综合培养学生的广告思维和设计、策划能力。通过课程学习，让学生能够结合图形、符号、色彩等设计元素，熟练应用设计软件进行辅助设计；能够运用各种媒介全面地表现设计意图，设计出符合大众审美与消费需求的广告创意作品；能够准确把握产品的特色与消费群体的心理之间的联系，为客户量身定制符合其产品与服务的广告策划方案以及视觉识别系统。						
训练项目	<p>项目一：广告策划项目信息调研</p> <p>（1）专题研讨——中国移动“动感地带”品牌策划案</p> <p>（2）专题调研——郴州移动电视广告市场调查</p> <p>项目二：广告策划的产品策略</p> <p>（1）专题研讨——“七度空间”的产品策略</p> <p>（2）专题调研——郴州市矿泉水市场调查</p> <p>项目三、广告战略的制定与实施</p> <p>（1）专题研讨——“脑白金”的广告战略策划</p> <p>（2）实战模拟——郴州临武鸭/东江鱼广告战略制定</p> <p>项目四：广告媒体渠道策划</p> <p>（1）为郴州职业技术学院设计关键词招生宣传广告</p> <p>（2）为某国际品牌化妆品设计杂志平面广告（版面设计与制作）</p> <p>项目五：广告策划与营销计划、品牌建设</p> <p>（1）为洗发水品牌进行市场细分战略、定位战略及广告定位</p> <p>（2）做出相应的品牌战略策划</p> <p>项目六：广告策划与广告表现</p> <p>（1）延续现有广告定位及品牌风格，为“德芙巧克力”设计平面广告</p> <p>（2）延续现有广告定位及品牌风格，为“彩虹糖”设计电视广告</p> <p>项目七：图形类标志设计</p> <p>“橘光文具” logo 设计</p> <p>项目八：字体类标志的设计</p> <p>“顶晟东方”楼盘 logo 设计</p> <p>项目九：VI 基础系统的制作</p> <p>“城市印象”企业形象设计制作项目</p> <p>项目十：VI 应用系统的制作</p> <p>“视尚广告公司”企业形象设计制作项目</p>						

<p style="text-align: center;">教学要求</p>	<p>(1) 教学模式：采用产教融合校企合作的教学模式：①在校内实训基地采取理论融入项目实操的教学方式，同时引进企业真实项目实施任务驱动教学，教学时数 54 学时；②在校外实训基地：通过组织实习实训，进企业参与真实项目制作等工作，教学时数 54 学时。</p> <p>(2) 教学方法：教学过程主要采用任务驱动、案例教学、项目教学等教学方法，教学手段以多媒体教学为主。教师以优秀广告策划案为例，提出专题调研方法以及调研资料的收集、分析技能、调研报告的撰写方法，布置所要完成的工作，提供相关知识背景及教学资源。以学生为本，注重“教”与“学”的互动。通过分析广告策划项目，由教师进行引导或示范，组织学生进行活动，让学生在头脑风暴过程中提高实际操作能力。采用启发式教学方法引导学生分析、思考、合作，从中得到最佳方案，学生在学习过程中，能力得到提升，使学生体会创造性学习带来的快乐。采用真实企业项目设计作为教学任务，在进行市场调研等工作时团队不宜过大，5 人以下为宜；重视项目策划、创意能力及基本素质（与客户沟通、团队合作关系、职业道德、表达能力、学习能力等）的培养。在教学过程中发现问题、分析问题、根据建议进行自审改进，并对完成任务进行整理、分类与归档。教师的任务是引导学生通过实操来认知知识理论。课程设计（项目）的任务是进行综合能力训练。学生要通过完成项目（广告/VI）的策划、设计与制作全过程，锻炼独立的项目策划与设计能力。</p> <p>(3) 教学要求：①强化评价过程，注重工匠精神和职业素养的培养，教学中充分注重对学生社会能力、个人能力的培养，在教师的引导下形成广告从业者良好的职业道德和职业素养，提高学生的岗位适应能力和广告人的社会责任感；②课程构成部分突出职业能力训练，理论知识学习围绕完成工作任务需要进行，融合相关职业资格证书对知识、技能和态度的要求。③加强对实际职业能力的培养，强化项目教学，注重以任务引领型项目诱发学生兴趣；④在项目制作过程中，既要注重设计规范，也要注重根据具体项目培养学生创新能力，以及合作协调能力；⑤实训室为每个学生配备一台安装有设计软件、能联网的计算机；⑥师资方面，组建一支“双师”结构合理、专兼结合的教学团队，包括校内专职教师、企业技术专家或行业专家。</p>
<p style="text-align: center;">教学资源</p>	<p>(1) 课程校内外实习实训资源：校内机房、校外专业实训基地。</p> <p>(2) 课程教材资源：《数字广告：新媒体广告创意、策划、执行与数字整合营销》，郑龙伟、刘境奇等著，人民邮电出版社；《广告策划：理论、案例、实务（第 2 版）》，钟静（著），人民邮电出版社；《VI 设计》，陈青 编著，清华大学出版社；《广告原理与实务》张冬霞、姜洪源编著，科学出版社；《标志与 VI 设计实训》夏高彦、柴彬彬、曹志宏；《标志与 VI 设计》肖勇、林家阳编著。</p> <p>(3) 课程数字资源包括：超星学习通、站酷网、微信公众号（广告门、广告狂人、麦迪逊邦、顶尖文案 TOPYS 等）</p>
<p style="text-align: center;">考核要求</p>	<p>采用过程性考核和终结性考核相结合的方式进行，过程性考核包括常规（学习态度、出勤、课堂提问、职业行为养成等）、课堂作业（各能力训练分项目或任务完成的情况）和课外作业（课外项目训练完成的情况）等。终结性考核包括课程综合训练项目完成情况而定，过程性考核占期考成绩 60%，终结性考核占期考成绩的 40%。</p>

课程名称	27	数字绘画	开设学段	第二学期下学段			
合作开发企业	梅州活盛信息科技有限公司、湖南春韵文化传播有限公司、郴州江河影视传媒、郴州七嘴网络公司、广州南方数码科技有限公司						
总学时	54	学分	3	理论学时	0	实践学时	54
课程目标	素质目标	1. 培养学生良好的道德品质、实事求是的学风和敬业精神； 2. 培养学生的沟通协调能力和小组团队协作精神； 3. 具备全面、追求高效、精益求精的职业素质。					
	能力目标	1. 具有熟练掌握各类常用手绘软件的基本能力； 2. 具有从个案中找到共性，总结规律，积累经验，举一反三的能力； 3. 具有实际操作中动插画项目设计的各种要求与规范的能力； 4. 具有能结合相关科目理论，强化创新应用的能力；					
	知识目标	1. 掌握各类常用手绘软件的基础知识； 2. 掌握应用手绘软件中与数字绘画相关的工具与技能； 3. 掌握并熟悉各种相关数字插漫画项目的流程； 4. 掌握动插画知识所涉及的相关领域；					
教学内容	<p>根据我国高等职业学校数字媒体制作技术专业教学标准，结合本地文化传媒企业的岗位发展需要，按照课证融通的原则性意见，设置课程教学内容为：数字绘画基础、数字绘画常用软件工具介绍、数字绘画应用。本课程的学习领域由 8 个项目设计组成，由简单到复杂让学生能够掌握数字绘画制作技法，掌握手绘板的使用方法，培养学生的创造性思维，使学生能够将自身的创作思想和传统的绘画表现方式有机结合起来。通过本课程的学习，培养学生的综合能力，帮助学生加强基础知识，为将来从事数媒及相关行业的工作建立一定的认识和基本技能。</p>						
训练项目	<p>项目一： 数字绘画概念简化图设计 教学目标:了解数字绘画概念和软硬件需求、了解基本色彩原理和分辨率、了解颜色模式</p> <p>项目二： 儿童画贴图设计 教学目标:掌握绘画软件的基本命令面板、了解各类画笔的功用、能根据作画习惯对画笔的高级属性进行调整</p> <p>项目三： 装饰画《百合》项目设计 教学目标:能熟练掌握手绘板操作、能结合绘画软件进行项目设计</p> <p>项目四： 少女卡通头像贴图项目设计 教学目标:了解头部结构、五官的设计方法、能够掌握人物半身的绘制技巧</p> <p>项目五： 海底精灵角色设定项目设计 教学目标:了解角色设定概念、能结合素材发挥实施创意、能理解掌握人物基本比例关系、掌握人物身体的简化画法、三视图的画法</p> <p>项目六： 美式角色书籍插画项目设计 教学目标:了解书籍插画设计的概念、书籍插画的特点传播形式、能按要求设计出人物角色和场景氛围图、服装和发型及动作表情的设计</p> <p>项目七： 自然风景画项目设计 教学目标:能结合软件掌握各类自然景物的绘画方法、丛林画法、自定义笔刷制作</p> <p>项目八： 教室场景项目贴图设计 教学目标:了解场景造型基础、场景的功能和传达、能结合软件掌握各类建筑及动画场景绘制方法</p>						

<p style="text-align: center;">教学要求</p>	<p>(1) 教学模式：国家实施产教融合职教发展战略，本专业立足服务本地数媒文化产业，课程的教学以产教融合为指导，积极开展校企合作，尽可能以企业真实项目开展教学，以企业真实的项目素材和需要解决的问题为项目实施任务驱动教学。①在校内实训基地采取理论融入项目实操的教学方式，同时引进企业真实项目实施任务驱动教学，教学时数 27 学时；②在校外实训基地：通过组织实习实训，进企业参与真实项目制作等工作，教学时数 27 学时，实践内容包括动漫插画绘制、影视制作等。</p> <p>(2) 教学方法：课程采用“案例讲授（学校教师）+项目结合（企业导师）教学法”，课程实施媒介：机构（学校与企业）、导师(教师与企业导师)、平台（企业公司）；课程实施步骤：设置项目、制定方案、方案讨论、方案实施、方案检验、方案优化、成果运用。</p> <p>(3) 教学要求：①强化评价过程，注重工匠精神和职业素养的培养，教学中充分注重对学生社会能力、个人能力的培养，在教师的引导下形成良好的职业道德和职业素养，提高学生的岗位适应能力和责任感；②课程构成部分突出职业能力训练，理论知识学习围绕完成工作任务需要进行，融合相关职业资格证书对知识、技能和态度的要求。③运用信息化教学手段加入课程前导与课后任务，提高学生的学习主动性，同时解放课堂的理论教学时间，让学生有更多的时间进行项目操作，以期提高学生的学习兴趣与专业技能；④在项目制作过程中，既要注重设计规范，也要注重根据具体项目培养学生创意创新能力，以及合作协调能力；⑤实训室为每个学生配备一台安装有设计软件、能联网的计算机；⑥师资方面，组建一支“双师”结构合理、专兼结合的教学团队，包括校内专职教师、企业技术专家或行业专家。</p>
<p style="text-align: center;">教学资源</p>	<p>(1) 课程校内外实习实训资源：校内机房、校外专业实训基地。</p> <p>(2) 课程教材资源：《数字绘画》 向杰蔡友主编 ， ISBN:978-7-305-06686；《数字绘画基础》韩明辉主编 ， ISBN： 978-7-89436-127-1；《动态素描人体解剖》. 伯恩·霍加斯著 ， ISBN:978-7-80625-7/292</p> <p>(3) 课程数字资源包括：超星学习通平台、https://www.99ku.vip/等。</p>
<p style="text-align: center;">考核要求</p>	<p>采用过程性考核和终结性考核相结合的方式进行，过程性考核包括常规（学习态度、出勤、课堂提问、职业行为养成等）、课堂作业（各能力训练分项目或任务完成的情况）和课外作业（课外项目训练完成的情况）等。终结性考核包括课程综合训练项目完成情况而定，过程性考核占期考成绩 60%，终结性考核占期考成绩的 40%。</p>

课程名称	28	影视后期处理	开设学段	第一学期、第三学期上学段、第五学期上学段			
合作开发企业	梅州活盛信息科技有限公司、湖南春韵文化传播有限公司、郴州江河影视传媒、郴州七嘴网络公司、广州南方数码科技有限公司						
总学时	172	学分	10	理论学时	0	实践学时	172
课程目标	素质目标	<ol style="list-style-type: none"> 1. 崇尚中国传统文化和工匠精神，能吃苦耐劳，有良好的团队合作能力； 2. 具备良好的信息素养和信息服务意识，有新媒体宣传、多媒体处理及数字艺术策划能力； 3. 具有良好的文字表达和影视创作修养，具备职业岗位迁移和可持续发展能力。 					
	能力目标	<ol style="list-style-type: none"> 1. 有敏锐的剪辑思维和新媒体运营与服务意识，能挖掘视频题材进行素材采集和处理； 2. 能熟练使用 PR、AE 等后期制作软件，对视音频剪辑合成、特效包装，并能渲染出不同格式的作品； 3. 能把握视频风格，完成宣传广告片、MTV、电子相册、微视频等类型视频制作； 4. 能够策划制作出适合在电商平台、短视频等信息平台上展示和传播的视频脚本和动态影像； 5. 能对画面、音乐等元素进行二次创作，提升影片的品质感。 					
	知识目标	<ol style="list-style-type: none"> 1. 理解数字视音频的基础知识和蒙太奇剪辑手法；熟悉前期拍摄、影视后期制作工作原理和 workflow； 2. 掌握 Premiere 非线性编辑软件的基础操作和剪辑技巧，包括镜头剪接、转场、字幕、校色、音频处理、音画搭配等技术； 3. 掌握 After Effects 特效软件的基础操作和后期合成技巧，包括文字图形动画制作、三维合成、音效合成、抠像、运动跟踪和影视包装等实用技术； 4. 掌握广告宣传片、MTV、电子相册、微视频等影视题材的设计思路和制作技术。 					
教学内容	<p>根据我国高等职业学校数字媒体制作技术专业教学标准，结合本地文化传媒企业的岗位发展需要，按照课证融通的原则性意见，设置课程教学内容为：数字影音基础知识、Premiere 非线性编辑技术和 After Effects 特效合成的基础操作和实用技巧。通过课程学习，学生能掌握影视后期制作原理和 workflow、视频采集、视音频剪辑、视频特效制作等职业技能，为影视制作、广告宣传、自媒体运营与服务、电商美工、动漫等领域的视频制作相关岗位打下良好的职业素质和能力基础。</p>						
训练项目	<p>一、基础模块（4 学时）</p> <p>模块 1：影视后期制作基础知识 （数字视频基础、电视制式和影视后期制作工作原理）</p> <p>模块 2：剪辑思维入门 （影视后期制作 workflow、脚本编写、蒙太奇剪辑手法）</p> <p>二、核心模块</p> <p>模块 1：Premiere 非线性编辑软件的基础操作和实用技巧（24 学时） （PR 工作界面、字幕制作、关键帧动画、视频转场、视频特效、音频处理技术、视音频输出）</p> <p>模块 2：After Effects 软件的基础操作和后期合成（72 学时） （AE 工作界面、摄像机镜头动画、抠像、跟踪与表达式、合成特效、片头片尾制作、短视频制作）</p> <p>三、综合模块（72 学时）</p> <p>模块 1：剪辑包装 电视栏目包装、自媒体影像制作</p> <p>模块 2：影视创作 专题片制作（广告宣传片、MTV、电子相册、新闻视频）、微视频创作</p>						

教学要求	<p>(1) 教学模式：国家实施产教融合职教发展战略，本专业立足服务本地数媒文化产业，课程的教学以产教融合为指导，积极开展校企合作，尽可能以企业真实项目开展教学，以企业真实的项目素材和需要解决的问题为项目实施任务驱动教学。①在校内实训基地采取理论融入项目实操的教学方式，同时引进企业真实项目实施任务驱动教学，通过课堂案例演练，使学生深入学习软件功能和影视后期制作思路，掌握不同题材的影片制作技术。教学时数 86 学时；②在校外实训基地：通过组织实习实训，进企业采用真实项目实训深化影视后期处理的技术应用，对企业案例进行全面的分析和详细操作，结合自媒体平台扩宽创意思维，贴近实际生活和工作，提升综合素质及影视后期制作水平，教学时数 86 学时。</p> <p>(2) 教学方法：①案例教学法：通过观摩优秀的影视作品，培养学生的鉴赏能力、判断能力以及解决问题能力；②任务驱动法：运用影视后期处理工作流程的核心概念和原理，以影视作品开发为任务，驱动学习者主动发现问题并协作确定解决问题方案的教学法；③项目教学法：建构企业真实工作模拟环境，通过创建视音作品展示学习成效，为明确学习边界，教师首先提供最终产品的规格说明，学习者在团队中工作，通过多轮迭代完成视频制作；④角色扮演法：通过影视制作情景模拟活动，根据职业岗位的职务和要求，在模拟的、逼真的工作环境中，要求学习者合作学习，通过实施脚本编写、素材采集、后期剪辑、合成输出等流程完成影视作品。</p> <p>(3) 教学要求：①组建一支“双师”结构合理、专兼结合、校内外专家引领的教学团队，提升团队的教学设计能力和专业技术，对接职业资格标准，课程构成部分突出职业能力训练，理论知识学习围绕完成工作任务需要进行，融合相关职业资格证书对知识、技能和态度的要求，按岗位任务的递进和流程重构职业技能（知识、技能和素养），建立以项目和任务为驱动的课程教学和能力训练体系；②注重培养学习者的剪辑思维以及影视文化素养、信息素养、工匠精神和知识迁移能力；③教学效果评价采取过程性评价和结果性评价（影视作品）相结合的方式，重点评价影视作品的完整性和感染力；④校内实训计算机应能联网共享，安装有网络教学工具及 PR、PS、AE、格式化工厂、C4D、EDIUS 等设计软件，并具备良好的 CPU 的多线程数据处理能力。</p>
教学资源	<p>(1) 课程校内外实习实训资源：校内机房、校外专业实训基地。</p> <p>(2) 课程教材资源：《影视后期剪辑实训教程》王晶 主编，湖南人民出版社；《After Effects CC 影视特效及商业栏目包装案例》张刚峰 主编，清华大学出版社；《数字影视后期制作》黄卓 主编，化学工业出版社。</p> <p>(3) 课程数字资源包括：中国大学 MOOC、超星学习通平台。</p>
考核要求	<p>采用过程性考核和终结性考核相结合的方式进行，过程性考核包括常规（学习态度、出勤、课堂提问、职业行为养成等）、课堂作业（各能力训练分项目或任务完成的情况）和课外作业（课外项目训练完成的情况）等。终结性考核包括课程综合训练项目完成情况而定，过程性考核占期考成绩 60%，终结性考核占期考成绩的 40%。</p>

课程名称	29	人机交互设计与用户体验 (Axure)	开设学段	第三学期下学段			
合作开发企业	梅州活盛信息科技有限公司、湖南春韵文化传播有限公司、郴州江河影视传媒、郴州七嘴网络公司、南方数码科技有限公司						
总学时	63	学分	4	理论学时	0	实践学时	63
课程目标	素质目标	<ol style="list-style-type: none"> 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. 具备精益求精的工匠精神; 4. 具备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; 6. 具备工作中处理与各方面关系的协调能力。 					
	能力目标	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能够运用数据采集工具进行用户数据的采集; 2. 能够运用工具对用户数据进行数据处理和分析; 3. 能够运用工具制作常用的数据可视化图表; 4. 能够运用常用办公工具制作竞品分析报告; 5. 能够运用思维导图构建产品功能框架; 6. 能够制作产品信息框架图; 7. 能够运用卡片分类法验证和检测产品的信息框架; 8. 能熟练运用交互布局线框图输出交互设计稿; 9. 能够使用 Axure 设计原型基础界面。 					
	知识目标	<ol style="list-style-type: none"> 1. 理解并掌握互联网产品客户需求的相关知识; 2. 用户数据采集和分析的基本方法; 3. 掌握数据可视化的基本方法; 4. 掌握竞品分析的基本方法和工作要点; 5. 掌握产品用户反馈信息收集和成果验证方法; 6. 掌握头脑风暴和故事板的相关知识; 7. 理解产品信息框架的基本构成和相关核心知识点; 8. 理解用户体验的在产品中的重要意义, 以及相关核心知识要点; 9. 掌握卡片分类法的操作要点与基本步骤; 10. 掌握产品交互设计的基本原则; 11. 掌握交互线框图的基本概念和绘制流程; 12. 掌握交互设计和视觉设计的基本规范相关知识; 13. 掌握常见的移动端硬件设备的人机交互方式; 14. 掌握 Axure 软件的基本界面要素和元件库; 15. 掌握 Axure 常用控件、动态面板、中继器、常用函数等相关知识。 					
教学内容	<p>根据我国高等职业学校数字媒体制作技术专业教学标准, 结合本地文化传媒企业的岗位发展需要, 按照课证融通的原则性意见, 设置课程教学内容为: 人机交互的基础知识, 以及用户需求收集、数据分析、竞品分析等方法, 从用户角度深挖可用及易用性, 并找到存在的问题加以解决; 掌握 Axure 制作产品交互文档的相关知识和技巧, 使用 Axure 设计原型并理解动效设计规范, 能够梳理设计全流程思路和对设计项目全方位整合。通过课程学习, 使学生能够基于 Axure 这个软件完成产品交互设计。</p>						

<p>训练项目</p>	<p>项目一：用户体验和产品思维交互设计基础 理解用户体验概念，掌握包括需求分析、数据分析、用户画像、竞品分析及可用性测试的产品思维方式，设计用户体验感良好的产品原型。</p> <p>项目二：软件基本操作 掌握 Axure 软件的页面布局及操作基础。</p> <p>项目三：制作产品交互文档 掌握 Axure 相关基础知识和技巧，使用 Axure 制作产品交互文档。</p> <p>项目四：Axure 进阶案例 掌握 Axure 进阶知识、动态面板和变量，实现原型交互设计的酷炫效果。</p>
<p>教学要求</p>	<p>(1) 教学模式：采用产教融合校企合作的模式：①在校内实训基地采取理论融入项目实操的教学方式，同时引进企业真实项目实施任务驱动教学，教学时数 30 学时；②在校外实训基地：通过组织顶岗实习，进企业参与真实项目制作，实践项目产品原型设计工作过程，教学时数 33 学时。</p> <p>(2) 教学方法：①案例教学法，通过观摩优秀的 UI 作品，培养学生的知识应用能力、鉴赏能力、判断能力以及解决问题能力，理解界面表现方法理论基础，使深奥、抽象的知识具体形象，提高知识的易受性，提高学生的学习兴趣；②分组教学法，以 3-4 人为一支小组，并从中挑选一名综合素质较高的组员为组长，针对不同教学内容分别采用同步共进法和异步共进法有机分割操作内容，有利于培养学生自主学习能力、协作沟通能力和提高学生的整体操作水平；③项目教学法，通过制作 UI 作品展示学习成效，以项目制作作为任务，建构企业真实工作模拟环境，驱动学生主动发现问题并协作确定解决问题方案，学生在团队中工作，通过多轮迭代完成 UI 原型设计制作，有利于培养学生精益求精的工匠精神和攻坚克难能力。</p> <p>(3) 教学要求：①组建一支“双师”结构合理、专兼结合、校内外专家引领的教学团队，提升团队的教学设计能力和专业技术，对接职业资格标准，课程构成部分突出职业能力训练，理论知识学习围绕完成工作任务需要进行，融合相关职业资格证书对知识、技能和态度的要求，按岗位任务的递进和流程重构职业技能（知识、技能和素养），建立以项目和任务为驱动的课程教学和训练体系；②强化评价过程，注重工匠精神和职业素养的培养；③加强对实际职业能力的培养，强化项目教学，注重以任务引领型项目诱发学生兴趣；④实训室为每个学生配备一台安装有 Axure 软件、能联网的计算机。</p>
<p>教学资源</p>	<p>(1) 课程校外实习实训资源：校内机房、校外专业实训基地。</p> <p>(2) 课程教材资源：以美国杰西·詹姆斯·加勒特 (Jesse James Garrett) 编著的《用户体验要素：以用户为中心的产品设计》(机械工业出版社，2019 年 4 月，第 2 版) 为主要教材，同时参考蔡贇的《用户体验设计指南：从方法论到产品设计实践》(电子工业出版社)、刘津的《破茧成蝶》(人民邮电出版社)、湖南省数字媒体专业职业技能抽查题库等。</p> <p>(3) 课程数字资源包括：超星学习通平台、https://www.axure.com.cn/axure/course/、虎克网等。</p>
<p>考核要求</p>	<p>采用过程性考核和终结性考核相结合的方式进行，过程性考核包括常规（学习态度、出勤、课堂提问、职业行为养成等）、课堂作业（各能力训练分项目或任务完成的情况）和课外作业（课外项目训练完成的情况）等。终结性考核包括课程综合训练项目完成情况而定，过程性考核占期考成绩 60%，终结性考核占期考成绩的 40%。</p>

课程名称	30	3D 动画	开设学段	第三学期下学段、第四学期上学段			
合作开发企业	梅州活盛信息科技有限公司、湖南春韵文化传播有限公司、郴州江河影视传媒、郴州七嘴网络公司、广州南方数码科技有限公司						
总学时	144	学分	8	理论学时	0	实践学时	144
课程 目标	素质 目标	<ol style="list-style-type: none"> 1. 具有对作品的主题创意，画面设计，节奏，色彩等方面较好的把握力； 2. 具有一定创意设计意识及能力突出，有良好的审美能力基础； 3. 具有吃苦耐劳、良好的团队合作精神，强烈的责任感； 4. 具有敏锐的观察力，能快速的判断出各类物质的特性； 5. 具有较强的大局意识，能很好的把握现场的光线分布； 6. 有团队协作精神，善于学习和挑战； 7. 具有较强的动画感观能力，对各类动画有较强的领悟意识。 					
	能力 目标	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能根据提供的效果图及文案说明，利用 3DMAX 软件熟练的制作出相应的场景模型、道具模型或角色模型，布线合理，模型仿真度高； 2. 能根据提供的效果图及文案说明，对相应模型进行合理的材质设置，使其更具真实感； 3. 能根据提供的效果图及文案说明，对相应场景进行合理的布光； 4. 能制作出常见的动画。 					
	知识 目标	<ol style="list-style-type: none"> 1. 理解模型设计的常识，掌握模型制作的方法与技巧； 2. 理解材质的常识，光线的常识； 3. 熟悉常见各类材质的物理特性及常见场景的布光原理； 4. 掌握常见材质与灯光的设置方法及技巧； 5. 理解运动规律； 6. 熟练的掌握常见动画制作方法与技巧。 					
教学 内容	<p>根据我国高等职业学校数字媒体制作技术专业教学标准，结合本地文化传媒企业的岗位发展需要，按照课证融通的原则性意见，设置课程教学内容为：3DMAX 基础知识、各类常规模型设计、常见材质设置、常规场景灯光设置和常见动画设计。通过课程学习，让学生具备“能创造、会包装、知动画”的能力（“能创造”就是指根据客户需要创造出符合要求的场景模型、角色模型及道具模型等。“会包装”就是指根据客户的实际需求对已经创造出的模型进行合理的材质及灯光设置，使其更具真实感。“知动画”就是指根据客户的实际需求，制作出合理的、自然流畅的动画效果。）。</p>						
训练 项目	<p>项目一：3DMAX 基础知识 理解三维空间概念，模型设计相关常识，熟悉 3DMAX 软件的界面，掌握 3DMAX 软件的基本操作。</p> <p>项目二：模型设计 掌握几何体建模、二维建模、修改器建模、复合建模及多边形建模的方法及技巧，能根据提供的效果图及文案说明，选择合适的建模方法设计出相应的模型，布线合理，模型仿真度高。</p> <p>项目三：材质设置 熟悉常见各类材质的物理特性，掌握常见标准材质及贴图的设置方法及技巧，能根据提供的效果图及文案说明，对相应模型添加相应合理的材质，使其更具真实感。</p> <p>项目四：灯光设置 熟悉常见场景的布光原理，掌握标准灯光中聚光灯、泛光灯、平行光的使用技巧，能根据提供的效果图及文案说明，对相应场景添加合理的灯光。</p> <p>项目五：动画设计 熟悉运动规律，掌握基础动画、高级动画、环境动画及角色动画的设计方法及技巧，根据要求能熟练的设计出合理流畅的动画效果。</p>						

<p style="text-align: center;">教学要求</p>	<p>(1) 教学模式：采用产教融合校企合作的模式：①在校内实训基地采取理论融入项目实操的教学方式，同时引进企业真实项目实施任务驱动教学，学时数 72 学时；②在校外实训基地：通过组织顶岗实习，进企业参与真实项目制作，实践项目产品原型设计工作过程，学时数 72 学时。</p> <p>(2) 教学方法：①讲授法：对建模基础、灯光基础及运动规律进行讲授，使深奥、抽象的知识具体形象；②分组教学法：以 2-3 人为一个小组，并从中挑选一名综合素质较高的组员为组长，针对不同教学内容分别采用同步共进法和异步共进法来把操作内容进行有机分割，化整为零，从而达到培养“小老师”，提高学生的整体操作水平；③案例教学法：通过观摩优秀的动漫作品，培养学生的鉴赏能力、判断能力以及解决问题能力。④任务驱动法：运用学科或跨学科的核心概念和原理，以动漫作品开发为任务，驱动学习者主动发现问题并协作确定解决问题方案的教学法；⑤项目教学法：构建企业真实工作模拟环境，通过创建动漫作品展示学习成效。为明确学习边界，教师首先提供最终产品的规格说明，学习者在团队中工作，通过多轮迭代完成动漫制作；⑥角色扮演法：通过动漫制作情景模拟活动，根据职业岗位的职务和要求，编制一套与该职务实际根据相似的测试项目，将被试者安排在模拟的、逼真的工作环境中，要求被试者处理可能出现的各种问题，用多种方法来测评其心理素质、潜在能力的一系列方法。</p> <p>(3) 教学要求：①组建一支“双师”结构合理、专兼结合、校内外专家引领的教学团队，提升团队的教学设计能力和专业技术，对接职业资格标准，课程构成部分突出职业能力训练，理论知识学习围绕完成工作任务需要进行，融合相关职业资格证书对知识、技能和态度的要求，按岗位任务的递进和流程重构职业技能（知识、技能和素养），建立以项目和任务为驱动的课程教学和训练体系；②强化评价过程，注重工匠精神和职业素养的培养；③加强对实际职业能力的培养，强化项目教学，注重以任务引领型项目诱发学生兴趣；④实训室为每个学生配备一台安装有 3Dmax 软件、能联网的计算机。</p>
<p style="text-align: center;">教学资源</p>	<p>(1) 课程校外实习实训资源：校内机房、校外专业实训基地。</p> <p>(2) 课程教材资源：《火星人：3ds Max 大风暴》为主要教材，人民邮电出版社，I S B N：9787115312822。</p> <p>(3) 课程数字资源包括：超星学习通平台、翼狐网、虎克网等。</p>
<p style="text-align: center;">考核要求</p>	<p>采用过程性考核和终结性考核相结合的方式进行，过程性考核包括常规（学习态度、出勤、课堂提问、职业行为养成等）、课堂作业（各能力训练分项目或任务完成的情况）和课外作业（课外项目训练完成的情况）等。终结性考核包括课程综合训练项目完成情况而定，过程性考核占期考成绩 60%，终结性考核占期考成绩的 40%。</p>

3. 专业实践课

课程 31:《专业技能考核训练》

(1) 课程目标: 通过技能考核模块的考核训练, 提升学生对数字媒体应用技术专业岗位操作规范和职业素养能力, 使学生更好的通过技能抽查考核。

(2) 主要内容: 视觉设计模块; 后期处理模块。

(3) 教学要求: 院部制定专业技能考核训练方案, 安排专门的指导老师负责专业技能考核训练管理, 学生按时按量完成训练任务, 通过最后的抽查考核。

(4) 计划学时: 24 学时。

课程 32:《毕业设计》

(1) 课程目标: 为了培养学生综合运用所学理论、知识和技能解决实际问题的能力, 学生在教师的指导下, 完成毕业作品。通过这一环节使学生巩固、加深和扩大所学的理论知识, 提高分析问题、解决问题的能力, 更好地适应实际工作的需要。毕业设计是评定毕业成绩的重要依据, 学生通过毕业设计答辩, 成绩评定及格方能毕业。

(2) 主要内容: 综合运用所学专业知知识; 独立完成所选课题的毕业设计撰写任务; 完成毕业设计成果。

(3) 教学要求: 学生在毕业前, 在教师的指导下, 根据指定的任务, 收集资料、研究问题、综合运用所学知识独立地完成毕业作品。

(4) 计划学时: 120 学时。

课程 33:《顶岗实习》

(1) 课程目标: 顶岗实习是指在学生毕业之前, 组织学生到专业对口、业务较全面、工作量较大的单位实习, 在实习企业参与一定实际工作, 通过综合运用所学知识解决专业问题, 获取独立工作能力的实践教学形式。使学生在思想上、业务上得到全面锻炼。提高学生的专业技能, 为毕业后进入工作岗位打下良好基础。

(2) 主要内容: 各专业结合实际情况描述。

(3) 教学要求: 学生在企业指导老师的指导下, 完成岗位实习任务。

(4) 计划学时: 576 学时。

4. 专业选修课

课程 34:《包装设计》

(1) 课程目标:

- ▶ 素质目标: 具有清晰的逻辑思维能力; 具有良好的职业素养和创新精神。
- ▶ 能力目标: 能进行市场调研和创意开发; 能运用不同设计形式和技法进行设计表达; 能精致化制作包装。
- ▶ 知识目标: 掌握依据设计题目完成市场调查和分析研究的方法; 掌握在调研基础上进行创意开发和设计定位的方法; 掌握系列化包装设计的制作流程; 掌握包装展开图、效果图的制作方法。

(2) 主要内容: 包装设计的构成要素; 优秀包装的评价标准; 包装设计的功能分类; 包装设计的材料分类及优缺点; 包装设计定位分析; 包装设计程序流程; 包装容器造型设计; 包装设计中文字、图形、色彩的应用; 商业包装的创意方法; 系列化包装设计的实践方法与程序。

(3) 教学要求: 采用混合式教学模式, 课内老师讲授、指导, 学生操练, 课外通过网络的微课资源以及 QQ、微信等即时通信设备与老师互动, 实现线上+线下、课内+课外的混合式教学模式; 实训教学过程应以学生动手为主, 教师讲解示范要突出重点, 并加强巡回指导; 强化评价过程, 注重培养学生观察能力和创新精神。

(4) 计划学时: 36 学时, 课程理论融入实践进行, 实践 36 学时。

课程 35:《动画造型设计》

(1) 课程目标:

- ▶ 素质目标: 具有观察、分析和理解能力; 具有良好的职业道德和职业基本素质; 具有良好的创意思维能力。
- ▶ 能力目标: 能创造出充满活力有个性有特征的动画造型。
- ▶ 知识目标: 掌握造型的基本概念, 掌握造型设计方法; 掌握各种造型特征、造型风格、造型技巧。

(2) 主要内容: 造型的设计风格分类; 人物造型的创作流程; 人物结构; 人物转面图创作、服饰、发型的设计; 道具创作流程; 动物造型的设计方法; 场景图的创作方法。

(3) 教学要求: 教学团队需要熟悉动画制作流程、系统学习过设计基础理论、具备一定的手

绘能力、同时需要有良好的沟通协调能力和表达能力；另在教学中应注重提高学生的审美能力；在教学中，应当遵循审美的规律，多给学生感悟艺术作品的机会，引导学生体验、思考、鉴别、判断，努力提高审美品味。

（4）计划学时：36 学时，课程理论融入实践进行，实践 36 学时。

课程 36：《网页制作》

（1）课程目标：

- ▶ 素质目标：具有清晰的逻辑思维能力；具有良好的职业素养和创新精神。
- ▶ 能力目标：能独立进行资料收集与整理，具备用户需求的理解通力；能根据项目需求，具备项目页面设计与实现能力；具有综合应用 HTML 语言、CSS 样式进行页面设计、编码、调试和维护能力。
- ▶ 知识目标：了解 Internet、WWW、HTTP、HTML 等概念及作用；熟悉 HTML 语言的作用和开发环境，能够编写 HTML 代码；了解网站设计和发布的流程；掌握各类 HTML 多媒体元素标签；掌握 CSS 样式的基本使用方法；掌握过渡、转换和动画等语句的使用方法。

（2）主要内容：HTML5 文本控制和图像标记的使用；HTML5 超链接标记的使用；HTML5 页面元素及属性；使用合适的选择器来设置页面样式；浮动样式的设置及清除；各种定位的使用；表格的创建及样式设置；音频和视频对象的添加及样式设置。

（3）教学要求：采用小组+个人学习模式，以自愿为基础结合学生的学习能力，将学生分为若干个学习小组，采用小组讨论和互相督促与个人独立上机完成项目相结合，既让学生能独立思考，又能得到同学的帮助和鼓励，更好的提高学习效率；实训教学过程应以学生动手为主，教师讲解示范要突出重点，并加强巡回指导；强化评价过程，注重培养学生观察能力和创新精神。

（4）计划学时：54 学时，课程理论融入实践进行，实践 54 学时。

课程 37：《AutoCAD》

（1）课程目标：

- ▶ 素质目标：具有清晰的逻辑思维能力；具有良好的职业素养和创新精神。
- ▶ 能力目标：能绘制图形并进行尺寸及文字标注；能应用图层绘制三视图；能绘制立体图形。

➤知识目标：掌握基本绘图命令和编辑图形命令；掌握 AutoCAD 绘制常用土建图的方法。

(2) 主要内容：图形的绘制和编辑；土建图的绘制及尺寸标注；三视图的绘制；立体图形的绘制。

(3) 教学要求：采用小组+个人学习模式，以自愿为基础结合学生的学习能力，将学生分为若干个学习小组，采用小组讨论和互相督促与个人独立上机完成项目相结合，既让学生能独立思考，又能得到同学的帮助和鼓励，更好的提高学习效率；实训教学过程应以学生动手为主，教师讲解示范要突出重点，并加强巡回指导；强化评价过程，注重培养学生观察能力和创新精神。

(4) 计划学时：54 学时，课程理论融入实践进行，实践 54 学时。

课程 38：《VR 基础》

(1) 课程目标：

➤素质目标：具有团队协作能力，敢于挑战和学习；具有好职业道德修养；具有良好的三维空间掌控处理能力；具有良好的创意发散思维能力；具有良好的审美意识和艺术品位。

➤能力目标：能掌握虚拟现实场景的制作原理和创建方法；能运用虚拟现实开发工具 Unity3D 制作三维交互的效果逼真的虚拟现实场景。

➤知识目标：掌握 VR 概念及应用场景；了解 VR 主流开发工具和开发流程；掌握 UNIYT 基本语法的应用及场景输出；了解 VR 影视拍摄和后期制作工作流程。

(2) 主要内容：VR 基础概念和工作流程；Unity 引擎及 VR/AR 发展；Unity 安装与基本操作；c#脚本开发基础；Unity 动画系统。

(3) 教学要求：安排合适教学完成理论知识融合实训项目操作，提高学生的主动学习性、动手操作能力；实训教学过程应以学生动手为主，教师讲解示范要突出重点，并加强巡回指导；强化评价过程，注重培养学生思维能力和创新精神。

(4) 计划学时：63 学时，课程理论融入实践进行，实践 63 学时。

课程 39：《PHP 技术与应用》

(1) 课程目标：

➤素质目标：具备按时、守时的软件交付观念；具备自主、开放的学习能力；具备良好的业务逻辑分析能力；具备良好的自我表现、与人沟通能力及良好团队合作精神。

►能力目标：能够熟练使用 HBuilder 和 Sublime 管理和设计页面；能够在 MySQL 数据库管理系统中建库建表；能够利用动态网页技术实现基本的交互应用；能够在网站中实现对文件处理与文件的上传下载；能够在网站中用多种方式显示数据，并实现数据的增、删、查、改；能够自主完成一个动态网站系统的设计和实现。

►知识目标：掌握典型 PHP 开发环境的配置；掌握 PHP 脚本元素的用法；掌握 PHP 控制结构（选择分支和循环语句）的使用；掌握 PHP 内置对象的特点及用法；掌握 PHP 中 Session 会话中 Cookie 对象的使用；熟练掌握访问数据库技术；数据库查询和更新语句的使用。

(2) 主要内容：PHP 数组、函数、文件系统处理、图形图像处理；与 Web 页面交互；应用 PHP 操作与管理 MySQL 数据库；通过 Session 及 Cookie 的操作来控制会话。

(3) 教学要求：利用计算机应用技术专业资源库线上线下混合教学模式实施教学；理论知识融合实训项目操作,采用“教学做”一体化设计，以学生为主体，“做”的部分重点突出，教的部分以教师引导为主，“学”的部分可在做中学，线上学，完成课程数字资源的任务点。

(4) 计划学时：63 学时，课程理论融入实践进行，实践 63 学时。

七、教学进程总体安排

(一) 课程学时比例分配

表 6 课程学时比例分配表

序号	课程类型	课程门数	教学课时				学时比例 (%)	实践学时比例 (%)	备注	
			学分	理论学时	实践学时	学时小计				
1	公共必修课	10	30	232	342	574	21.0%	59.6%		
2	公共选修课	3(6选3)	8	72	72	144	5.3%	50.0%		
3	专业必修课	专业基础课	7	26	84	360	444	16.3%	81.1%	
4		专业核心课	7	39	36	657	693	25.4%	94.8%	
5		专业实践课	3	30	0	720	720	26.4%	100.0%	
6	专业选修课	3(6选3)	9	0	153	153	5.6%	100.0%		
总计		43	142	424	2304	2728	100%	84.5%		

其中：学时总计为 2728 学时，公共基础课程学时占总学时的 26.3%，选修课教学时数占总学时的 10.9%，实践性教学学时占总学时的 84.5%。

(二)教学环节时间分配表

表 7 专业教学环节时间分配表

学 期	教 学 活 动									
	国家安全 与军事教 育	课堂 教学	专业能 力实践 或实训	劳动教育	毕业设 计	顶岗实习	开学 准备	机动 与考 试		合 计
1	2w (14 天)	16w		1w (课外实施)			1w	1w		20 w
2		18w					1w	1w		20 w
3		18w		1w (课外实施)			1w	1w		20 w
4		18w					1w	1w		20 w
5		9w	1w		5 w	4 w	1w			20 w
6						20 w				20 w

(三)教学进程安排表

表 8 教学进程安排表

课程类别	课程名称		课程性质	课程编码	学分	总学时	学时分配		考核方式	第一学期		第二学期		第三学期		第四学期		第五学期		第六学期	
							理论教学	实践教学		上	下	上	下	上	下	上	下	上	下		
										10W	10W	10W	10W	10W	10W	10W	10W	10W	10W	20W	
公共基础课	1	思想道德修养与法律基础	C	A09001	3	48	32	16	考试	4*7	4*5										
	2	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	C	A09002	4	72	48	24	考试			4*9	4*9								
	3	形势与政策	C	A09004	1	32	16	16	考查	8学时/学期, 共四学期											
	4	大学生心理健康教育	C	A09003	2	32	24	8	考查			2*9	2*9								
	5	创新创业基础	C	A08401	2	32	16	16	考查							2*9	2*9				
	6	大学生职业发展与就业指导	C	A08400	2	32	16	16	考查					2*9	2*9						
	7	国家安全与军事教育※	C	A08500	4	148	36	112	考查	14天											
	8	大学体育与健康	C	A08512	7	108	12	96	考试	2*7	2*9+2 (●)	2*9	2*9	2*9	2*9+2 (●)						
	9	劳动教育	C	B05008	4	64	16	48	考查	4学时讲座/期, 共四学期16学时+ 1周/年劳动教育实训48学时(不占用教学											
	10	艾滋病预防知识	A	B05006	1	6	6	0	考查	每学年一次讲座											
	小计/周学时					30	574	232	342												
	公共选修课	11	大学语文(编导方向)	C	A08110	4	72	36	36	考查			4*9	4*9							
		12	音乐鉴赏	C	A08107	2	36	18	18	考查				4*9							
		13	中华优秀传统文化	C	A08103	2	36	18	18	考查				4*9							
		14	口才与交际	C	A08104	2	36	18	18	考查				4*9							
		15	过级英语	C	A08326	4	72	36	36	考查				4*9	4*9						
16		信息技术	C	A08201	2	36	18	18	考查				4*9								
小计/周学时					8	144	72	72													
公共基础课合计					38	718	304	414													
专业基础课	17	素描	B	A03214	4	64	0	64	考查	4*7	4*9										
	18	设计构成	C	A03215	4	72	30	42	考查		4*9	4*9									
	19	矢量图形制作	B	A03198	4	64	0	64	考试	4*7	4*9										
	20	Photoshop 图像处理	B	A03209	6	100	0	100	考试	4*7	4*9		4*9								
	21	视听语言	A	A03216	3	54	54	0	考查					6*9							
	22	字体与版式设计	B	A03197	2	36	0	36	考查			4*9									
	23	二维动画及运动规律	B	A03132	3	54	0	54	考查					6*9							
	小计/周学时					26	444	84	360												
	专业核心课	24	★UI 界面设计	B	A03153	4	72	0	72	考试						8*9					
		25	★C4D 三维基础	B	A03193	4	72	0	72	考试							8*9				
		26	★广告策划与创意设计	C	A03194	6	108	36	72	考试							4*9	8*9			
		27	★数字绘画	B	A03195	3	54	0	54	考试				6*9							
		28	★影视后期处理	B	0120180237	10	172	0	172	考试	4*7	4*9			4*9				8*9		
29		★人机交互设计与用户体验(Axure)	B	A03196	4	63	0	63	考试						7*9						
30		★3D 动画	B	A03201	8	144	0	144	考试						4*9	12*9					

课程类别	课程名称	课程性质	课程编码	学分	总学时	学时分配		考核方式	第一学期		第二学期		第三学期		第四学期		第五学期		第六学期
						理论教学	实践教学		上	下	上	下	上	下	上	下	上	下	
一级	二级								10W	10W	10W	10W	10W	10W	10W	10W	10W	10W	20W
		小计/周学时			39	693	36	657											
专业实践课	31	专业技能考核训练	B	B05002	1	24	0	24										1w	
	32	毕业设计	B	B05001	5	120	0	120										5w	
	33	顶岗实习	B	B05003	24	576	0	576										4w	20w
		小计/周学时			30	720	0	720											
专业选修课	34	包装设计	2选1	B	A03155	2	36	0	36	考查							4*9		
	35	动画造型设计	2选1	B	A03131	2	36	0	36	考查									
	36	网页制作	2选1	B	A03345	3	54	0	54	考查					6*9				
	37	AutoCAD	2选1	B	A03203	3	54	0	54	考查									
	38	VR 基础	2选1	B	A03123	4	63	0	63	考查									
	39	PHP 技术与应用	2选1	B	A03181	4	63	0	63	考查								7*9	
		小计/周学时			9	153	0	153											
		专业课合计			104	2010	120	1890											
		总学时/学分/平均周学时			142	2728	424	2304		22	26	24	26	20	21	22	20	23	

【说明】:

- 表格中课程性质填 (A/B/C), 其中: A: “理论课”、B: “实践课”、C: “理实一体”等。
- 课程的开设方式中的 2*5 表示“周学时×周数”, 实训实习课程“xw”代表“周数”;
- 专业集中方式开展的实训、毕业设计、顶岗实习等专业实践类课程, 每周按 24 学时数 (每周计 1 学分) 计入总的计划学时;
- 标注※的《国家安全与军事教育》课程包含《军事理论》与《军事技能》模块, 《军事理论》为 36 学时理论教学, 《军事技能》为 14 天的军事训练
- 标注◆者为专业群内共享课程, 标注▲为纯线上教学课程, 标注★为专业核心课程;
- 每学期教学活动 20 周, 其中前四学期每学期涵盖 1 周开学准备与 1 周机动与考试, 第五学期涵盖 1 周开学准备。
- 鉴于 2020 年疫情防控原因, 高考各项工作推迟, 新生开学由往年 9 月初推迟到 10 月 12 号, 扣除国庆长假, 实际推迟 5 周, 耽搁的课程在新生开学后的第 3-10 周, 利用下午 7、8 节和晚自习时间段补上。
- 《大学体育与健康》课程第一学期与第三学期标●的两节课为校运会活动补充学时。

八、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为 18:1，双师素质教师占专业教师比例为 65%，专任教师队伍中的有教授 1 人、副教授 3 人、讲师 8 人、助教 2 人；35 岁以下 4 人、35-50 岁 9 人、50 岁以上 1 人。

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；具有数字媒体、艺术设计、视觉传达设计等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

专业带头人具有副高及以上职称，能够较好地把握数字媒体行业及专业发展趋势，能广泛联系行业企业，了解行业企业对数字媒体应用技术专业人才的切实需求，教学设计、专业研究能力强，组织开展教科研工作能力强，在数字媒体行业具有一定的专业影响力。

4. 兼职教师

主要从相关校企合作企业及实习实训基地聘任，要求具备良好的思想政治素质、职业道德和工匠精神，具有扎实的数字媒体应用技术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（同等职称），能承担《3D 动画》、《UI 界面设计》、《广告策划与创意设计》、《影视后期处理》等专业课程教学，能够承担界面设计师、影视制作师、视觉创意设计师、动画制作师等岗位的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习实训基地。

1. 专业教室基本条件

专业教室应配备黑(白)板、多媒体计算机、投影设备、音响设备，互联网接入或 Wi-Fi 环境，并实施网络安全防护措施；安装应急照明装置并保持良好状态，符合紧急疏散要求，标志明显，保持逃生通道畅通无阻。

2. 校内实训室基本条件

校内实训室应具有能够满足完成专业学习领域核心课程、基础课程、选修课程等实训要求的教学软硬件设施设备，确定专职实训指导教师，实训管理及实施规章制度齐全。

表 10 校内教学场地配置与要求

序号	校内教学场地名称	功能 (实训实习项目)	面积、设备名称及台套数要求	容量(一次性 容纳人数)
1	多媒体教室	课程教学、实习实训	教学机柜、软件设备、黑板、多媒体计算机、投影设备、音响设备,互联网接入	45-60 人
2	理实一体化教室	课程教学、实习实训	教学机柜、软件设备、黑板、多媒体计算机、投影设备、音响设备,互联网接入	45-60 人
3	VR/交互设计/影视制作实训室	VR 设计、视频后期处理、Photoshop 图像处理、界面设计	100 m ² , Intel i5 CPU、8G 内存、500G 硬盘、17 寸显示器配置计算机设备 50 套, 摄录制作相关设备 1 套, 虚拟现实设计相关设备 1 套	45-60 人
4	动漫设计与制作实训室	三维动画制作、二维动画制作	100 m ² , Intel i5 CPU、8G 内存、500G 硬盘、17 寸显示器配置计算机设备 50 套	45-60 人
5	视觉设计实训室	Photoshop 图像处理、数字绘画、矢量制图、广告创意制作	100 m ² , Intel i5 CPU、8G 内存、500G 硬盘、17 寸显示器配置计算机设备和数位板 50 套	45-60 人

3. 校外实训场地基本条件

具有稳定的校外实训基地。遵循长期规划、深度合作、互助互信的原则，选择拥有数字媒体应用技术专业技能能手，人才培养、选拔体系比较完善，管理规范、经营业绩突出、社会认可度高的相关专业合作企业作为校外实训基地；可供完成界面设计师、影视制作师、视觉创意设计师、动画制作师等岗位群核心技能的训练和跟岗实习；实训岗位和实训指导教师确定，实训管理及实施规章制度齐全。

表 11 校外实训场地配置与要求

序号	校外实训场地名称	实训项目	条件要求	容量(一次性 容纳人数)
1	梅州活盛信息科技有限公司服务外包基地	专业核心课程见习实践	100 m ² , Intel i5 CPU、8G 内存、500G 硬盘、17 寸显示器配置计算机设备 50 套	45-50 人
2	郴州七嘴网络公司实训基地	专业核心课程见习实践	100 m ² , Intel i5 CPU、8G 内存、500G 硬盘、17 寸显示器配置计算机设备设备 50 套	45-50 人
3	湖南春韵文化传播有限公司实训基地	专业核心课程见习实践	100 m ² , Intel i5 CPU、8G 内存、500G 硬盘、17 寸显示器配置计算机设备 50 套	45-50 人
4	郴州江河影视传媒实训基地	专业核心课程见习实践	100 m ² , 影视制作岗位工作相关设备 50 件	45-50 人
5	广州南方数码科技有限公司实训基地	专业核心课程见习实践	100 m ² , Intel i5 CPU、8G 内存、500G 硬盘、17 寸显示器配置计算机设备 50 套	45-50 人

4. 学生实习基地基本条件

具有稳定的校外实习基地。优先选择管理规范、经营业绩突出、社会认可度高、具有完善的培训机制和提供住宿条件的相关专业合作企业作为学生实习基地，能提供界面设计师、影视制作师、视觉创意设计师、动画制作师等相关实习岗位，能涵盖当前数字媒体产业发展的主流技术，可接纳一定规模的学生实习；能够配备相应数量指导教师对学生实习进行指导和管理；有保证实习生日常工作、学习、生活的规章制度，有安全、保险保障。

表 12 校外实习基地配置与要求

序号	学生实习基地名称	实习项目	条件要求	容量（一次性容纳人数）
1	梅州活盛信息科技有限公司服务外包基地	顶岗实习、毕业设计	100 m ² ，Intel i5 CPU、8G 内存、500G 硬盘、17 寸显示器配置计算机设备 50 套	45-50 人
2	郴州七嘴网络公司实训基地	顶岗实习、毕业设计	100 m ² ，Intel i5 CPU、8G 内存、500G 硬盘、17 寸显示器配置计算机设备 50 套	45-50 人
3	湖南春韵文化传播有限公司实训基地	顶岗实习、毕业设计	100 m ² ，Intel i5 CPU、8G 内存、500G 硬盘、17 寸显示器配置计算机设备 50 套	45-50 人
4	郴州江河影视传媒实训基地	顶岗实习、毕业设计	100 m ² ，影视制作岗位工作相关设备 50 件	45-50 人
5	广州南方数码科技有限公司实训基地	顶岗实习、毕业设计	100 m ² ，Intel i5 CPU、8G 内存、500G 硬盘、17 寸显示器配置计算机设备 50 套	45-50 人

5. 支持信息化教学方面的基本要求

具有可利用的超星学习通数字化教学资源库，知网、维普等文献资料、常见问题解答等信息化条件。引导鼓励教师开发并利用信息化教学资源、教学平台，创新教学方法、提升教学效果。

（三）教学资源

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

1. 教材选用基本要求

教材选用按照国家十三五规划教材、省级优秀教材、校本教材顺序优先选用；教材选用符合《郴州职业技术学院教材管理办法》相关要求；同时建立由教研室组织专业教师、行业企业专家等共同商定、二级院系党政联席会审定的教材选定流程。

2. 图书文献配备基本要求

图书文献配备能满足数字媒体应用技术专业人才培养、专业建设、教科研等工作的需要，

方便师生查询、借阅。订阅有关数字媒体应用技术专业理论、技术、方法以及实务操作类等专业图书、文献资料，达 2000 册，其中，学术期刊不少于 15 种。

3. 数字资源配备基本要求

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。专业课程在超星学习通建设 80%以上的数字化网络课程，以便进行线上线下混合式教学。另外，还可借鉴腾讯课堂、网易云课堂、虎克网等网络教学平台中有关数字媒体应用技术专业的优秀教学资源，合作企业的案例库及素材，充分满足学生的专业学习。

（四）教学方法

在专业教学中，倡导灵活多元的教学方法和策略。在教学模式上实行项目教学、案例教学、情境角色扮演教学、模块化教学、翻转课堂、混合式教学、理实一体教学等教学模式，在教学方法上采用启发式、探究式、讨论式、参与式、任务驱动式等教学方式。

理论课程建议采用启发式、案例教学法、情景教学法等同时依托超星学习通平台开展线上线下混合式教学。

实践课程建议采用参与式、讨论式、任务驱动式、案例教学法、项目教学、模块化教学、理实一体教学等同时依托超星学习通平台开展线上线下混合式教学。

（五）学习评价

1. 教师教学评价

对教师教学评价主要有三个方面：一是院、系日常教学督查及考核；二是督导团及教研室同行听、评课的评价情况；三是学生评教及学生代表座谈会反馈。四是开展教学效果评估活动，同时结合日常过程质量监控进行总体评价。

2. 学生学习评价

对学生学习评价主要采取过程考核和终结性考核相结合的原则（形成性考核），以学习过程考核为主，终结性考核为辅，学习过程考核占总分值的 60%，终结性考核占总分值的 40%。

3. 社会评价

学生到企业实习，一般由企业对学生做出评价。

（六）质量管理

1. 建立健全学校质量诊断与改进制度, 健全专业教学质量监控管理制度, 完善课堂教学、

教学评价、实习实训、毕业设计等专业调研、人才培养方案更新、资源建设等方面质量标准建设，通过教学实施、过程监控、质量评价和持续改进，达成人才培养规格。

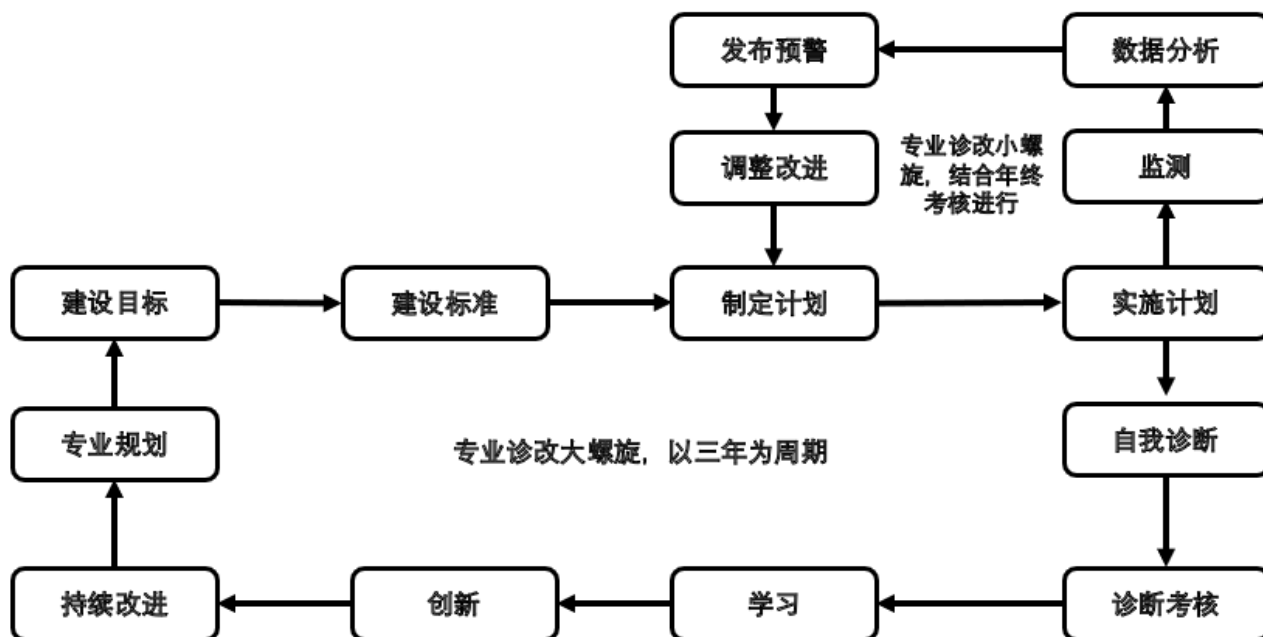


图1 诊断与改进8字螺旋图

2. 建立健全学校与二级院系的教学管理机制，加强日常教学组织运行与管理，定期开展课程建设水平和教学质量诊断与改进，建立健全巡课、听课、评教、评学等制度，建立与企业联动的实践教学环节督导制度，严明教学纪律，强化教学组织功能，定期开展公开课、示范课等教研活动。学校各部门具体职责分工如下：

学校负责教学计划、教学运行管理、教学质量督查与考核、师资队伍建设与业务培训、专业及课程建设管理等常规工作。二级院系负责专业建设、校企合作、教学实施与管理、实训实习基地建设、学生技能培养与就业指导、毕业设计、技能考核等。专业教研室负责专业教研教学常规工作，定期开展教研活动，负责制定人才培养方案，审定教师课程教学方案，开展教学常规检查、同行听评课、教师教学评价、学生技能考核，督查教师教学完成的效果等。教师参与专业课程建设，创新教学方法和教学技能，保证教学效果。专业教师一学期须听课评课4次；每学期应保证有14%教师开展公开课、示范课教学活动，新教师必须实行一对一指导两年；教师若发生教学事故，不得参与当年评优评先，年度考核不高于合格等次。

3. 建立健全毕业生跟踪反馈机制及社会评价机制。并对生源情况、在校学业水平、毕业生就业情况等进行分析，定期评价人才培养质量和培养目标达成情况。

4. 建立健全评价结果的应用与改进机制，专业教研组织充分利用评价分析结果有效改进

专业教学，持续提高人才培养质量。

九、毕业要求

(一) 学分要求：必须修满 142 学分，完成规定的教学活动。

(二) 毕业设计要求：合格。

(三) 学生综合素质要求：毕业时达到专业人才培养方案中的素质、知识和能力等方面要求。

(四) 符合学校学生学籍管理规定中的相关要求。

十、附录

附 1：2020 级数字媒体应用技术专业人才培养方案编制团队

2020 级数字媒体应用技术专业人才培养方案编制团队

(一) 主持人：喻蓉

(二) 参与者：

1、校内教师：邓朝晖、王晶、夏辉、王梓、谢思芹、罗薇、林云、刘建高；

2、行业/企业代表：谭兆平（湖南春韵文化传播有限公司）、雷轶文（郴州七啸网络公司）、蒋胜虎（郴州七啸网络公司）、何嘉文（郴州江河影视传媒）、廖圭义（郴州市广播电视中心）、严德方（梅州活盛信息科技有限公司）、郑凯（广州南方数码科技股份有限公司）；

3、其他学校专家：龚德良（湘南学院教授）、李杨（湘南学院副教授）；

4、学生（含毕业生代表）：向玉、朱齐引（毕业生）。