

附件 1:

\*\*\*\*\*学院  
数字媒体应用技术专业  
人才培养方案

(适用于 2018 级高职学生)

专业代码: 610210

专业大类: 电子信息大类

二级类: 计算机类

专业系部: \*\*\*\*\*

合作单位: \*\*\*\*\*文化传媒有限公司

\*\*\*\*\*教育科技有限公司

专业负责人: \*\*\*\*\*

执笔人: \*\*\*\*\*

编写日期: 2018 年 4 月

审核人: \*\*\*\*\*

批准人: \*\*\*\*\*

# 目录

一、【专业名称及代码】 .....	- 3 -
二、【教育类型及学历层次】 .....	- 3 -
三、【招生对象】 .....	- 3 -
四、【修业年限】 .....	- 3 -
五、【职业面向】 .....	- 3 -
六、【培养目标与培养规格】 .....	- 3 -
(一) 培养目标.....	- 3 -
(二) 培养规格.....	- 4 -
七、【证书要求】 .....	- 5 -
八、【职业能力和职业资格标准（职业技能标准）分析】 .....	- 6 -
九、【培养模式】 .....	- 7 -
十、【课程结构框架】 .....	- 9 -
(一) 课程体系构建.....	- 9 -
(二) 课程设置.....	- 10 -
(三) 实践教学的组织与实施.....	- 11 -
十一、【课程设置】 .....	- 12 -
十二、【各学期教学环节时间分配表】 .....	- 16 -
十三、【专业核心课程介绍及修读指导建议】 .....	- 16 -
(一) 课程名称：《三维建模基础》课程代码： 08092021.....	- 16 -
(三) 课程名称：《影视制作技术(影视编辑)》课程代码： 08002080.....	- 16 -
(四) 课程名称：《三维高级建模》课程代码： 08092022.....	- 17 -
(五) 课程名称：《影视视听语言》课程代码： 08092041.....	- 17 -
(六) 课程名称：《影视制作技术(特效制作)》课程代码： 08004070.....	- 18 -
十四、【教学实施建议】 .....	- 18 -
(一) 教学要求.....	- 18 -
(二) 教学资源.....	- 18 -
(三) 学习评价.....	- 19 -
(四) 质量管理.....	- 19 -
十五、【毕业要求】 .....	- 20 -
(一) 学业考核要求.....	- 20 -
(二) 证书考取要求.....	- 21 -
十六、【继续专业学习深造建议】 .....	- 21 -
十七、【编制说明】 .....	- 21 -
(一) 编制依据.....	- 21 -
(二) 适用范围.....	- 21 -
附件：教学进程表（采用 excel 表制作） .....	- 21 -

## 一、【专业名称及代码】

专业名称：数字媒体应用技术专业

专业代码：610210

## 二、【教育类型及学历层次】

教育类型：高等职业教育

学历层次：专科

## 三、【招生对象】

高职：普通高中毕业生/“三校生”（职高、中专、技校毕业生）

## 四、【修业年限】

基本修业年限为 3 年，实行弹性修业年限，为 3-6 年。

## 五、【职业面向】

表 1. 职业面向

序号	对应职业 (编码)	对应岗位群或技术领 域举例(代码)	职业资格证书或技能等级证书举 例	专业方向
1	2-10-02-03	技术编辑	数字创意建模技能等级证书☆	影视特效方向
2	2-10-02-04	音像电子出版物编辑	数字创意建模技能等级证书☆	影视特效方向
3	2-09-03-06	剪辑师	数字创意建模技能等级证书☆	影视特效方向
4	2-10-05-04	动画制作员	数字创意建模技能等级证书☆	影视特效方向

## 六、【培养目标与培养规格】

### (一) 培养目标

数字媒体应用技术专业（影视特效方向）：对接新一代信息技术、数字创意和影视产业，面向影视项目制作、电视栏目制作等相关企业，培养能胜任摄影摄像、影视剪辑与合成、影视后期特效制作、影视调色、音频处理、电视栏目包装等职业岗位，从事影视特效产品设计制作，具有良好团队合作精神和职业素养的创新型、发展型、复合型高素质技术技能人才。

## （二）培养规格

在充分调研基础上，从以下几个方面分别描述人才培养规格、毕业生应具备的基本素质和核心技术技能。

### 1. 素质要求

- 具有深厚的爱国情感、国家认同感、中华民族自豪感；
- 具有正确的世界观、人生观、价值观；
- 具有良好的职业道德和职业素养，具有职业生涯规划意识；
- 具有质量意识、绿色环保意识、安全意识、信息素养、创新精神；
- 具有较强的团队合作意识，能够进行有效的人际沟通和团队协作；
- 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；
- 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. 知识要求

#### （1）公共基础知识要求

- 掌握马列主义、毛泽东思想、邓小平理论、“三个代表”重要思想和科学发展观的基本知识，领会习近平新时代中国特色社会主义思想；
- 了解法律法规基础知识；
- 熟悉职场沟通交流与应用文写作知识；
- 掌握一定的英语交流、阅读和写作知识。

#### （2）专业基础知识要求

- 掌握数字媒体技术基础和相关美术知识；
- 掌握色彩原理，熟练掌握色彩对比、色彩调和、色彩心理等知识；
- 掌握数字媒体素材的采集技术，特殊摄影摄像装置与应用技巧；
- 掌握计算机操作、文字、表格处理及 Internet 操作技术；
- 掌握平面设计、图像处理的基本知识。

#### （3）专业核心知识要求

- 了解影视语言的基本特点，并用来指导影视创作；
- **掌握视频拍摄技术，掌握景别、轴线、场面调度、镜头拍摄等基础知识；**
- 熟练掌握影视制作中数字合成的基本概念、基本原理；
- 了解数字音频采集设备，掌握声音的构成、音频制作基本原理，熟练应用声画关系；
- 了解影视栏目包装理念、包装项目的制作流程，掌握建模、材质、动画合成等影视栏目包装基本知识；

- 掌握二维动画制作和三维动画制作的相关知识。

### 3. 能力要求

#### (1) 专业基础能力要求

- 能将平面构成法则应用于平面设计作品中；
- 能在平面设计作品中合理地体现光影关系和透视关系；
- 能灵活运用色彩表达设计情感；
- 能制作多种文字效果，能运用排版原则对段落文字、篇章文字进行排版设计；
- 能使用图像处理软件进行图片处理、贴图制作、图像绘制等操作；
- 能运用矢量图形软件进行图标设计与制作；
- 能用摄影器材拍摄不同题材的作品；
- 能用视听语言的基础知识进行影视作品赏析；
- 能进行分镜稿本的设计及基本拍摄创作；
- 能遵循影视剪辑艺术技巧进行不同题材作品的剪辑创作。

#### (2) 专业核心能力要求

- 具备图形图像绘制、编辑、艺术设计等处理能力；
- 具备使用专业设备进行摄影摄像的能力；
- 具备进行影视创意和影视语言分析能力；
- 具备音/视频的剪辑、处理和特效制作能力；
- 能根据剧情需要进行后期调色；
- 具备为电影/电视、动画作品进行后期包装的能力；
- 能根据客户需求完成影视节目的包装；
- 具备影视作品的创作与制作能力。

## 七、【证书要求】

表 2 主要证书

级别	证书名称	发证机构	备注
中级	Adobe 认证（创意设计、影视后期设计师）	Adobe 中国授权认证培训考试中心	
中级	Autodesk 认证（动画工程师、动画设计师、可视化设计师）	美国 Autodesk 公司	
中级	“工业和信息化领域急需紧缺人才”数字艺术类设计师认证	工信部人才交流中心	
一级	全国计算机等级考试（NCRE）-计算机基础及 MS Office 应用	教育部考试中心	

一级	全国计算机等级考试 (NCRE) - 计算机基础及 Photoshop 应用	教育部考试中心	
二级	全国计算机等级考试 (NCRE) - MS Office 高级应用	教育部考试中心	
无	平面设计师/ UI 设计师	ACAA 中国数字艺术教育联盟	
无	视频剪辑师	ACAA 中国数字艺术教育联盟	
无	视频特效工程师	ACAA 中国数字艺术教育联盟	
初级	计算机技术与软件专业技术资格(水平)证书(多媒体应用技术制作员)	中华人民共和国人力资源和社会保障部、工业和信息化部	

## 八、【职业能力和职业资格标准（职业技能标准）分析】

表 3 岗位与职业能力分析

岗位	职业能力	主干课程
平面设计	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 能熟练使用 Photoshop、Illustrator 等图形软件；</li> <li>2. 能掌握平面设计的行业规范和制作流程；</li> <li>3. 能设计与制作出美观的宣传作品。</li> </ol>	图形图像处理 (Photoshop) UI 设计
三维数字建模	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 能使用编辑多边形工具进行场景建模；</li> <li>2. 能使用展 UV 工具进行模型展 UV；</li> <li>3. 能绘制贴图；</li> <li>4. 能进行场景优化；</li> <li>5. 能制作基本三维动画；</li> <li>6. 能使用导入的角色模型与角色动画；</li> <li>7. 能根据照片制作模型；</li> <li>8. 熟悉项目制作完成后打包模型的规范；</li> <li>9. 对于机械结构有一定程度的了解，在模型层次结构划分中能够准确的定位模型坐标轴，能够为之后模型动画展示中提供基础，</li> <li>10. 运用 3dsMax 或 Maya 脚本语言来提高效率，开发美术制作工具；</li> <li>11. 具备在美术上与客户或企业在美术要求上的沟通反复修改完善任务的能力</li> </ol>	三维动画制作 1 (3ds Max) 三维动画制作 1 (Maya) 三维动画制作 2 (3ds Max) 院校 VR 项目展示模型 院校 VR 项目展示材质贴图
影视剪辑	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 能剪辑各类影视素材；</li> <li>2. 能艺术地组接镜头；</li> <li>3. 能设计视频转场技巧；</li> <li>4. 能剪辑声画组合；</li> <li>5. 能进行节奏剪辑；</li> <li>6. 能为视频做特效处理；</li> <li>7. 能进行复杂字幕的制作。</li> </ol>	影视视听语言 影视制作技术(影视编辑) 影视制作技术(特效制作)

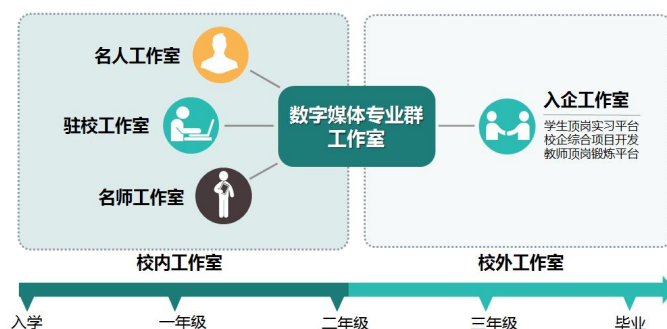
岗位	职业能力	主干课程
影视后期合成	1. 能对音频、视频素材片段进行多层次合成； 2. 能运用影视后期特效进行动画的制作； 3. 能完成常见影视特效的制作； 4. 能为影视剧、广告片等进行调色； 5. 能进行音频的剪辑与处理； 7. 能对各类视频、音频文件进行格式转换； 6. 能完成基本影视项目的策划、创意和综合操作。	影视动画综合实战 影视制作综合实战 影视制作技术(特效制作)

## 九、【培养模式】

以建设产教融合生态网（国办发《国务院办公厅关于深化产教融合的若干意见》）为理论指导，依据“双园融合”人才培养机制，依托\*\*\*\*\*电子信息职教集团和\*\*\*数字媒体产教联盟，契合“技艺融合”的专业群特色，完善以工作室为载体的校企合作平台，实施“工作室协同 双角色培养”工学结合的人才培养，提升“技精艺高”的数字创意产业人才质量。

### （一）依托校企合作平台，分类建设工作室

依托专业群校企合作平台，在校内、企业分类建设工作室。工作室由以下四类组成：一是以企业知名专家为主，建设“名人工作室”；二是以优秀企业入驻科技园，建立“驻校工作室”；三是由骨干教师建立“名师工作室”；四是校企共建“入企工作室”，为教师顶岗锻炼、学生顶岗实习、科研与社会服务等提供平台。



工作室分类示意图

名人工作室由数字媒体行业领军人物和知名专家组成，引领专业发展。与资深摄像师、第十二届节中国广告节金奖获得者\*\*\*先生共建“\*\*\*工作室”，与\*\*\*\*\*信息科技有限公司总经理\*\*\*共建“展览展示工作室”，与\*\*\*科技集团有限公司共建“创新创业工作室”。通过工作室，将行业最先进的理念和技能技能融入到工作室教学中，提升人才培养质量。

依托学校科技园，吸引优质企业入校，拓宽校企合作育人平台，建设驻校工作室，拉动企业项目进校园，培养学生职业能力。与\*\*\*\*\*动画有限公司合作，建设“\*\*\*工作室”，将优质企业项目引入企业工作室，对学生进行专门化培养。与\*\*\*科技集团有限公司合作，校企共建专业，引入企业优质资源进入工作室。

## **（二）实施工作室双导师制，建设双师型导师团队**

工作室由来自企业的专家和校内专任教师共同负责，双方签署《数字媒体应用技术专业工作室人才培养协议》，明晰导师的职责、分工、义务和权力，共同制订适应企业、学校、学生三方需求的管理制度。

工作室育人实施双导师制，对教学工作和实习工作进行过程管理与质量监控。企业专家的前沿技术和专任教师授课及管理优势互补，构建校企融合的双师型育人团队，共同制定人才培养方案，引入或自主研发教学项目，实施人才培养。

## **（三）工作室协同，实施双角色人才培养**

工作室人才培养机制将校内、外各类工作室协同，贯穿到人才培养全过程：一、二年级，学生进入校内工作室跟随导师进行项目化学习，提升专业技能和创新意识；三年级在入企工作室完成顶岗实习，提升职业能力和职业素养。

### **1. 双角色人才培养模式构建**

教师双角色：校内专任教师，一方面是普通教师，另一方面是工作室导师，带领学生进行工作室项目的自主研发；来自企业的导师，一方面是企业员工，接受企业管理，另一方面是工作室导师，负责引入企业项目，并带领学生进行项目制作。

学生双角色：一方面作为普通学生进行基本技能学习，另一方面作为工作室准员工，接受企业式管理和专门化学习。

### **2. 实施“三阶段递进式”人才培养**

实施“三阶段递进式”工作室人才培养。

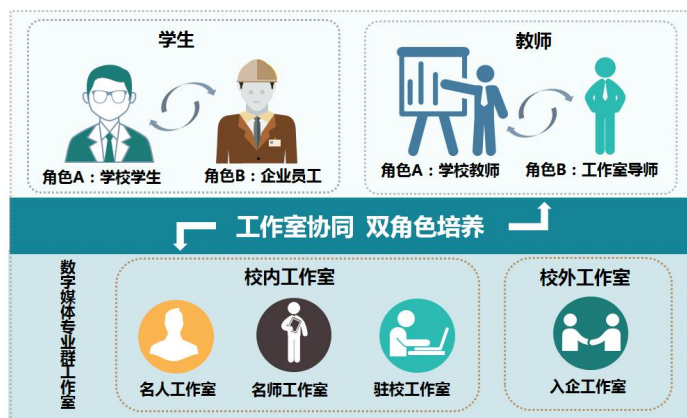
第1阶段：在校内学习，提高专业基本技能。

第2阶段：在校内工作室实践，学生与导师互选，入驻工作室，双导师通过项目化教学，提升学生的专业综合技能。

第3阶段：在校外工作室跟岗、顶岗实习，提升职业能力和职业素养。



在学生通过考核入选工作室后，签订《工作室聘用合同》，作为企业准员工，接受企业化管理、考核与评价，取得相应学分。



“工作室协同 双角色培养”工学结合的人才培养模式

## 十、【课程结构框架】

### （一）课程体系构建

依据“平台共享共建、模块个性发散、创新驱动发展”建设思路，构建链式协同螺旋梯进的“链式”项目化课程体系。

#### 1. 建设公共基础课和专业基础课平台

公共基础课培养学生的文化基础知识，提高学生的综合素质和可持续发展能力；专业基本课程，训练学生的专业基本技能，为工作室项目化教学奠定坚实的基础。

#### 2. “链式”项目化专业课程体系

①项目链接，能力贯穿：打破原有课程框架，基于校企协同育人平台，以“职业素养课程模块-通用专业基础能力模块-岗位技术技能模块-个人职业发展需求课程模块”为课程构建路径，以学生职业能力养成为目标，项目之间有机衔接，将知识、能力和素质培养贯穿于工作室项目开发之中。

②工作室链接，协同培养：基于职业核心岗位能力，综合项目贯穿多个工作室培养模块，工作室之间相互协同，项目链接，共同完成项目开发，使学生技能融会贯通，促进学生职业能力养成，创新了凸显工作室特色的“链式”项目化课程体系。企业导师提供真实企业项目，与校内专任教师共同开发为工作室教学项目，并依据引入的企业项目每年更新。

③螺旋梯进，能力链接：以工作室为载体，实现知识链、能力链、素质链无缝对接，最终实现职业能力和职业素养的螺旋梯进。

## （二）课程设置

在课程设计中，根据学院“一个平台、两个融合、三个贯穿”的课程体系建设指导，以公共课平台、专业课平台、专业方向课程模块、专业拓展课程、综合实践课程的“平台+模块”的思路，进行专业课程体系的分方向开发建设。



数字媒体应用技术专业课程体系图

专业平台课：包括数字媒体技术导论、构成艺术、摄影技术、摄像技术、音频处理等专业基础课。

专业核心课程：括图形图像处理、**影视视听语言**、三维数字建模、三维动画制作、影视制作技术（影视编辑）、影视制作技术（特效制作）等专业核心课，有利于学生专业学习和毕业后适应社会发展与可持续发展的要求。

方向课程模块：是专业平台课程的后续课程，让学生掌握从事影视后期岗位必备的职业技能与技能，数字媒体专业结合岗位工作任务分析，深入把握岗位环境、岗位职责、岗位所需能力、任职资格等，提炼各个工作项目的职业核心能力，明确数字媒体专业核心课程体系。

专业拓展课程包括：UI 设计、网页设计与制作、二维动画制作(Flash)、游戏设计基础等。这些课程为学生职业生涯拓展、岗位升迁提供辅助支撑。

职业生涯与发展规划、职业素养提升、大学生就业与创业指导为学生的跟岗实习和顶岗实习打下坚实的基础。跟岗实习、顶岗实习等实践课程是推进数字媒体教育“职业化”、实现实习实训场所与职业工作环境零距离对接的教学基本规范，是学生将数字媒体理论知识和操作技能转化为职业能力的重要环节，是培养学生严谨的工作作风、良好的职业道德

和素质的重要步骤。通过将所学专业知识和技能直接运用到实际工作中，实现毕业环节、顶岗实习、就业三者的有机结合。

### （三）实践教学的组织与实施

实践教学包括实验课、实习、实训、课程设计、顶岗实习、毕业设计等教学环节。顶岗实习和毕业教育安排在5~6学期，按照高职专业学生顶岗实习时间不多于1年、不少于半年的原则，根据高职专业的特点，实行“2.5+0.5”模式。

整周的实训课程计入实践学时，一体化课程按1:1比例分别计入理论和实践学时。各种分散和集中的实践教学学时一般能占到教学活动总学时的50%~60%。校内外的集中综合实践课程，每周按24学时计算总课时。校内整周实践课程必须经过认真论证，并提交实训（实验）指导书、课程设计方案、课内外学时分配和具体的实践地点。

集中安排的实践教学学分计算。集中安排的实践教学（社会调查、校内进行的教学实习和生产实习、课程设计等）以每周计1学分；顶岗实习（含毕业设计、毕业论文）一般安排在第五、六学期进行，每周计1学分，为必须参加项目；其他集中安排的实践活动折合成周数，按每周1学分计算。

表4 数字媒体应用技术专业典型工作任务和职业能力实践教学描述表

序号	课程设计名称	学时	主要实训内容	对应专业方向
1	影视制作技术（影视编辑）实训	24	电视专题片创作，电视新闻片创作，电视广告片创作，电视包装片创作，数字影音作品创作，非线性编辑Premiere精品创作。	影视特效方向
2	三维动画制作1(Maya)实训	24	灯光、材质、渲染的应用，UV编辑技巧，绘制纹理贴图，Maya材质编辑器的应用与技巧，角色纹理定位与绘制，角色贴图及材质的实例制作，Maya软件渲染，Mentalray渲染、批渲染等。	影视特效方向
3	VR角色建模综合实训	24	家装室内项目的场景制作、效果实现及简单的交互制作；工业场站项目的场景模型制作、贴图绘制以及简单的场景交互制作。	虚拟现实方向
4	影视制作技术（特效制作）实训	24	完成微电影、栏目包装、宣传短片的制作	影视特效方向
5	三维动画制作2(Maya)项目实训	24	以虚拟现实应用角色动作为中心选择和组织课程内容，通过虚拟现实应用角色骨骼的绑定制作；虚拟现实应用角色蒙皮绘制权重；虚拟现实应用角色骨骼动作调整发展职业能力。	影视特效方向
6	影视制作技术（特效制作）2实训	24	微电影、栏目包装、宣传短片、动画等特效制作	影视特效方向

## 十一、【课程设置】

### 1. 公共基础课程

表 4. 公共必修课设置

序号	课程名称	开设学期	总学时（学分）	备注
1	思想道德修养与法律基础	1-2	48（3）	
2	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	3-4	64（4）	
3	形势与政策	2	16（1）	
4	心理健康教育	1	16（1）	
5	信息技术	1	64（4）	
6	军事理论	2	16（1）	
7	体育	1-3	108（3）	在保证体育基础知识教育基础上，学生可选择不同运动项目。
8	入学教育与军训	1	（2）	
9	毕业教育	6	（1）	

### 2. 公共限选课程，见表 5：

表 5 公共限选模块

序号	课程名称	开设学期	总学时（学分）	备注
1	高等数学 B 或经济数学 B	1	64（4）	
2	大学英语 A	1-2	128（8）	
3	创新创业教育	2	16（1）	
4	中华优秀传统文化	3	32（2）	
5	职业素养提升	3	16（1）	

### 2. 公共任选课程

各专业在第一至三学期开设公共选修课，根据学生需求在学校公选课线上课程库中选择，公选课选修课程以拓宽学生知识面，优化学生知识结构，增强学生社会适应能力，提高学生文化品位、人文素养和科学素养为目的。学生需修满 6 学分，其中须修满 2 学分的美育课程。

### 3. 专业课

专业课设置见表 5 所示：

表 6. 专业课课程设置（影视特效方向）

课程类别	课程代码	课程名称	总学分	学时分配			开课学期及周学时						考核方式		
				总学时	理论	实践	一	二	三	四	五	六			
专业课	专业 群基 础课 程	08002020	构成艺术	2	32	16	16		2/16						
		08002200	摄像技术	2	32	16	16			2/16					
		08032010	数字媒体技术 导论	4	64	32	32	4/16							
		08002040	图形图像处理 (PhotoShop)	4	64	32	32	4/16							
	专业 核心 课程	08002061	三维动画制作 1 (3ds Max)	4	64	32	32		4/16						
		08002080	影视制作技术 (影视编辑)	4	64	32	32		4/16						
		08002071	三维动画制作 1 (Maya)	4	64	32	32			4/16					
		08002062	三维动画制作 2 (3ds Max)	4	64	32	32			4/16					
		08002091	影视制作技术 (特效制作)	4	64	32	32			4/16					
		08002072	三维动画制作 2 (Maya)	4	64	32	32				4/16				

课程类别	课程代码	课程名称	总学分	学时分配			开课学期及周学时						考核方式
				总学时	理论	实践	一	二	三	四	五	六	
	08002140	影视视听语言	4	64	32	32				4/16			
	08032020	影视制作技术(特效制作)2	6	96	48	48				6/16			
	08012260	影视动画综合实战	8	128	96	96					8/16		
	08002160	影视制作综合实战	8	128	96	96					8/16		
专业拓展课程	08004030	摄影技术√	4	64	32	32		4/16					
	08004010	矢量绘图设计(Illustrator)	4	64	32	32		4/16					
	08004050	游戏设计基础	4	64	32	32			4/16				
	08034010	UI设计√	4	64	32	32			4/16				
	08002120	音频处理	4	64	32	32				4/16			
	08004020	网页设计与制作√	4	64	32	32				4/16			
	08004080	二维动画制作(Flash)√	4	64	32	32					4/16		
	08004060	施工制图(AutoCAD)	4	64	32	32					4/16		
	集中实践	08005040	影视制作技术(影视编辑)实训	1	24	0	24		24/1				

课程类别	课程代码	课程名称	总学分	学时分配			开课学期及周学时						考核方式
				总学时	理论	实践	一	二	三	四	五	六	
	08005021	三维动画制作1 (3ds Max) 实训	1	24	0	24		24/1					
	08005011	三维动画制作1 (Maya) 实训	1	24	0	24			24/1				
	08005051	影视制作技术(特效制作)实训	1	24	0	24			24/1				
	08005022	三维动画制作2 (3ds Max) 实训	1	24	0	24			24/1				
	08005012	三维动画制作2 (Maya) 实训	1	24	0	24				24/1			
	08005052	影视制作技术(特效制作)2实训	1	24	0	24				24/1			
	08006090	顶岗实习	18	540	0	540						30/18	

## 十二、【各学期教学环节时间分配表】

表 7. 各学期教学环节时间分配表

教学环节 学期	课堂 教学	专业 实践	企业 实习	考试	机动	学期总周数
一	16	2	0	1	1	20
二	16	3	0	1	0	20
三	16	3	0	1	0	20
四	16	3	0	1	0	20
五	16	0	0	1	3	20
六	0	1	18		1	20

## 十三、【专业核心课程介绍及修读指导建议】

(一) 课程名称：《三维建模基础》课程代码：08092021

**课程任务与目的：**要求熟悉虚拟现实游戏场景道具的制作流程和方法；能运用 3ds Max、PS 等软件制作 VR 场景道具模型和贴图，达到项目要求；掌握 UV 拆分摆放的方法和技巧；能运用 PS 等软件绘制场景道具的贴图，达到项目要求；熟悉调节模型贴图最终效果的方法和技巧。

**课程主要内容：**三维动画软件 3ds Max 的基本功能和使用方法，包括 3ds Max 基础知识、建模、材质、渲染等，重点学习软件的基本操作技能。

**先修课程：**《图形图像处理 (PhotoShop)》

**修读指导建议：**本课程是以三维动画软件 3ds Max 的使用为核心内容的一门课程，其教学要以讲解、实际案例分析和操作练习为主要方法，实行理论与实践相结合的教学。教学在一体化教室及实训室中进行。在学习情境中，建议多让学生动手操作，实施讲练结合教学。

(三) 课程名称：《影视制作技术(影视编辑)》课程代码：08002080

**课程任务与目的：**了解动画制作的理论；理解影视合成制作的流程；掌握影视合成、剪辑的制作方法；熟练掌握影视合成制作项目及粒子插件、光效、3D 描边重要插件的应用。

**课程主要内容：**本课程在数字媒体专业中是主要课程，起着核心主导地位。是现实可视化效果的重要手段。内容包含影视合成制作的流程、剪辑方法、遮罩、



键控特效、表达式语句、常用特效工具等。

**先修课程：**摄像技术、摄影技术

**修读指导建议：**本课程是以影视编辑软件 Premiere 的使用为核心内容的一门课程，其教学要以讲解、实际案例分析和操作练习为主要方法，实行理论与实践相结合的教学。教学在一体化教室及实训室中进行。在学习情境中，建议多让学生动手操作，实施讲练结合教学。

**（四）课程名称：《三维高级建模》课程代码：08092022**

**课程任务与目的：**三维模型符合导演要求符合动画设计师职业规范标准，场景、角色符合行业规范要求，动画效果遵循运动规律。

**课程主要内容：**三维动画制作 2（3ds Max）课程主要讲解场景道具的制作流程；场景道具制作需要的软件；场景道具高模细节雕刻的方法技巧；场景道具低模的 UV 拆分和摆放；场景道具的绘制方法；基础的三维制作。

**先修课程：**《三维动画制作 1（3ds Max）》

**修读指导建议：**本课程是以三维动画制作（3ds Max）的使用为核心内容的一门课程，其教学要以讲解、实际案例分析和操作练习为主要方法，实行理论与实践相结合的教学。教学在一体化教室及实训室中进行。在学习情境中，建议多让学生动手操作，实施讲练结合教学。

**（五）课程名称：《影视视听语言》课程代码：08002140**

**课程任务与目的：**《影视视听语言》课程是数字媒体应用技术专业核心课程，根据教育部专业教学标准，对接电视、电影和影视录音制作业（87），对接职业类别为剪辑师（2-09-03-06）。前导课程为《摄影摄像》，后需课程为《影视制作技术》。本课程的任务是使学生掌握视听语言的主要特点与常用表现手法，掌握视听语言的普遍规律，培养视听思维，拓展艺术思维空间，为后续课程的学习打下坚实的理论基础，能拍摄制作简单的影视短片。

**课程主要内容：**坚持立德树人，立足互联网+融媒体新业态，培养掌握视听语言的基本规律与常用表现手法，合理运用构图、景别、角度、运动镜头、场面调度、轴线、光线、色彩、声音等元素，增强镜头感知力、提升镜头美感，培养视听和艺术思维，为后续课程打下坚实的理论基础，通过影视作品递正能量，弘扬社会主义核心价值观，创造真善美。

**先修课程：**《摄像技术》

**修读指导建议：**本课程是作为专业核心课程，其教学要以理论讲解、实际案

例分析为主要方法，在实际教学中穿插理论探究和实践练习进行。教学在多媒体教室及演播室等教学场所进行。设置相应的教学情境，是学生在任务驱动中掌握新知。

**（六）课程名称：《影视制作技术(特效制作)》课程代码：08004070**

**课程任务与目的：**了解影视特技的基本概念，掌握数字影视特技制作的基本流程，重点掌握数字化影视特技的制作技术，包括：特技蓝背景键控技术、遮罩技术、校色技术、粒子系统和渲染输出技术，熟练应用数字化影视特技技术来表达创意、制作完成影视与多媒体作品，进行影视节目的创作。

**课程主要内容：**影视制作技术（特效制作）是培养学生在影视、广告和多媒体制作中创作特殊艺术视觉效果的专业课。本课程的综合性强，它在教学过程中会综合运用先修课程中所学到的有关色彩学、摄影技术、照明技术、非线性编辑、动画技术、数字影视合成技术等课程中的相关知识与技能，并且深入结合数字影视特技知识，使学生能够进行影视节目的创作与包装。是一门实践性与应用性都比较强的课程。

**先修课程：**《影视制作技术（影视编辑）》

**修读指导建议：**本课程是以视频特效制作软件 AfterEffects 的使用为核心内容的一门课程，其教学要以讲解、实际案例分析和操作练习为主要方法，实行理论与实践相结合的教学。教学在一体化教室及实训室中进行。在学习情境中，建议多让学生动手操作，实施讲练结合教学。

## **十四、【教学实施建议】**

### **（一）教学要求**

公共基础课教学要符合教育部有关教育教学基本要求，通过教学方法、教学组织形式的改革，教学手段、教学模式的创新，调动学生学习积极性，为学生综合素质的提高、职业能力的形成和可持续发展奠定基础。数字媒体应用技术专业新媒体方向专业课坚持校企合作、工学结合的人才培养模式，利用校内外实训基地，按照相应职业岗位（群）的能力要求，强化理论实践一体化，突出“做中学、做中教”的职业教育教学特色，提倡项目教学、案例教学、任务教学、角色扮演、情境教学等方法，运用启发式、探究式、讨论式、参与式教学形式，将学生的自主学习、合作学习和教师引导教学有机结合，优化教学过程，提升学习效率。

### **（二）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、图书及数字化资源等。

#### (1) 教材选用要求

按照国家规定选用优质教材，禁止不合格教材进入课堂。学校应建立由专业教师、行企业业专家和教研人员等参与的教材选用机制，完善教材选用制度，按照规范程序，严格选用国家和地方规划教材。同时，学校可适当开发针对性强的校本教学资源。

#### (2) 图书资料配备要求

本专业相关图书文献配备，能满足人才培养、专业建设、教科研等工作需要，方便师生查询、借阅，且定期更新。主要包括：行业政策法规、行业标准、职业标准、工程师手册等技术类和案例类图书和期刊。

#### (3) 数字资源配备要求

结合专业需要，开发和配备一批优质音视频素材、教学课件、数字化教学案例库、虚拟仿真软件、网络课程等专业教学资源库，有效开展多种形式的信息化教学活动，激发学生学习兴趣，提高学习效果。

### (三) 学习评价

根据本专业培养目标和以人为本的发展理念，建立科学的评价标准。学习评价体现评价主体、评价方式、评价过程的多元化，注意吸收家长、行业和企业参与。注重校内评价与校外评价相结合，职业技能鉴定与学业考核相结合，教师评价、学生互评与自我评价相结合，过程性评价与结果性评价结合。学习评价采用学习过程评价、作业完成情况评价、实际操作评价、期末综合考核评价等多种方式。根据不同课程性质和教学要求，可以通过笔试、口试、实操、项目作业等方法，考核学生的专业知识、专业技能和工作规范等方面的学习水平。学习评价不仅关注学生对知识的理解和技能的掌握，更要关注在实践中运用知识与解决问题的能力水平，重视节能环保、绿色发展、规范操作、安全生产等职业素质的形成。

### (四) 质量管理

完善教学管理机制，加强日常教学组织运行与管理，建立健全巡课、听课、评教、评学等制度，建立与行业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。完善专业教学工作诊断与改进制度，健全专业教学质量监控和评价机制，及时开展专业调研、人

人才培养方案更新和教学资源建设工作，加强课堂教学、实习实训、毕业设计等方面质量标准建设，提升教学质量。完善学业水平测试、综合素质评价和毕业生质量跟踪反馈机制及社会评价机制，对生源情况、在校生学业水平、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。

## 十五、【毕业要求】

### （一）学业考核要求

根据数字媒体应用技术专业的特点，实行以项目考核为主的考核方法。在基础知识学习阶段，完成单项项目，取得相应的项目成绩，按照 40%纳入学生期末总成绩；在提高阶段完成综合项目设计，根据项目设计完成的质量和水平，按照 40%纳入学生期末总成绩；在实习阶段，由企业兼职教师评价，占总成绩的 20%。如果学生作品创意新颖、艺术性强，可适当加分，以资鼓励。考核评价方法得到企业和学生的高度认可。

1. 更新考试观念，学习教育心理学、高等学校管理学、教育测量学、教育评价学、教育统计学、信息技术等学科基本原理和技术方法，构建高职高专考核评价方法，加强理论对实践的指导作用。

2. 提倡多元化的考核评价方法，重视实践考核。不论运用哪些考核方式，高职高专教育都应以就业为导向，重视实践考试，重视能力考核。单凭一张考卷考核学生的实践动手能力显然不符合实际，只有通过现场操作才能客观地做出评价。

3. 高职高专人才培养模式、教学内容、教学方法改革那样重视考试改革，教改与考试在目标上相一致。把考试改革真正融入学校整体教育教学改革中，使其成为教育教学改革的有机组成部分。调动教师探索考试改革的积极性，鼓励灵活多样的考核评价方法。

4. 选择某个专业作为考核评价方法改革试点。以就业为导向，制定试点专业考核评价方案，加强考核过程的规范化，突出高职高专培养具有社会责任感的高技能人才这一主题，注重过程考核与能力测评，发挥考试的指挥棒作用。

5. 可信度和效度，同时得到相应岗位的资格证书。

6. 重视学生素质的考核与评价工作，将学生素质的培养纳入到人才培养方案中，按照课程对待，并制定学生素质培养教学大纲，设计学生素质考核与评价方案，有助于培养学生的科学精神、人文精神、协作意识，培养学生的创新精神和

实践能力。加强素质教育过程评价，发挥考核评价的导向和激励作用。

7. 充分发挥考试的反馈调节功能。重视考核后信息的分析与处理、意见的反馈，提出今后教学或学习中的改进措施，指导教学工作，促进教学质量的提高。

## **(二) 证书考取要求**

贯彻落实《国家职业教育改革实施方案》，积极推动 1+X（学历证书+若干职业技能等级证书）制度，结合行业发展现状，面向三维数字内容和产品开发的企事业单位及部门，考取“数字创意建模”证书，面向艺术设计、工业设计、建筑设计、室内设计、工艺美术等行业中的三维模型制作等岗位，根据产品设计要求，从事三维模型设计制作、三维模型贴图制作等工作。

## **十六、【继续专业学习深造建议】**

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。本科：数字媒体技术、计算机科学与技术。

## **十七、【编制说明】**

### **(一) 编制依据**

本专业人才培养方案是依据教职成 2019【13】号《教育部关于职业院校专业人才培养方案制订与实施工作的指导意见》、《普通高等学校高等职业教育（专科）专业目录》，《高等职业学校专业教学标准》，《国家中长期教育改革和发展规划纲要（2010-2020 年）》，《国务院办公厅关于深化产教融合的若干意见》（国办发〔2017〕95 号），教育部关于印发《新时代高校思想政治理论课教学工作基本要求》的通知（教社科〔2018〕2 号），教育部《关于实施中国特色高水平高职学校和专业建设计划的意见》（教职成〔2019〕5 号），《\*\*省教育厅等 11 部门关于办好新时代职业教育的十条意见》（\*教职发〔2018〕1 号），《国家职业教育改革实施方案》（国发〔2019〕4 号），结合数字媒体行业企业人才需求和专业培养目标要求制订本方案。

### **(二) 适用范围**

本方案适用于 2018 级三年制高职数字媒体应用技术专业。

**附件：教学进程表（采用 excel 表制作）**