

数字媒体技术专业人才培养方案

（普通类）

2022 年 5 月

目 录

一、专业名称	3
二、专业代码	3
三、招生对象	3
四、学制与学历	3
五、就业面向	3
六、培养目标与规格	4
(一) 培养目标	4
(二) 培养规格	4
七、职业资格证书	5
八、职业资格标准、行业技术规范和课程对接分析	6
九、人才培养模式	7
十、课程结构框架	9
十一、实践教学体系框架	10
十二、教学安排	11
(一) 教学环节总体安排	11
(二) 课程学分、学时分类统计表	11
(三) 核心课程及主要实践教学环节	11
十三、实施保障	21
(一) 师资队伍	21
(二) 教学设施	22
(三) 教学资源	22
(四) 教学方法	23
(五) 学习评价	24
(六) 质量管理	25
十四、学生毕业条件	25
(一) 学分规定	25
(二) 证书规定	26
(三) 考核规定	26
十五、继续学习深造	26
十六、课程设置及要求	27

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

高中阶段教育毕业生或具有同等学力者

四、学制与学历

三年（也可根据学生灵活学习需求合理、弹性安排学习时间，年限控制在 2-6 年）

五、就业面向

主要就业单位：平面设计公司、影视与文化传播公司、游戏设计公司、建筑设计公司、新媒体公司、网络公司、图书出版发行公司、报刊杂志等印刷出版行业设计部门，以及电视台等与文化产业相关的公司及一般企事业单位。

主要就业部门：设计部门、推广部门、宣传部门等。

从事的主要就业岗位：平面设计师、插画师、产品设计师、UI 设计师、影视多媒体工程师、虚拟现实开发工程师、AR 开发工程师、3D 场景建模设计师、游戏开发工程师。

相关工作岗位：

序号	职业领域	初始岗位群	发展岗位群及需要时间	相近岗位群
1	UI 设计	UI 设计师助理	UI 设计师（一年以上） 交互设计师（二年以上） 产品经理（四年以上）	多媒体开发工程师、 软件开发工程师 网页设计师

2	虚拟现实技术	3D 场景建模员 后期制作员	后期特效师（二年以上） 虚拟现实开发工程师（二年以上） AR 开发工程师（二年以上） 游戏开发工程师（三年以上）	视频编辑员、特效制作员、虚拟场景制作员、三维仿真设计师
3	平面设计	广告文员、数码设计师助理、平面设计助理	设计师（一年以上） 广告文案专员（一年以上） 设计主管（总监）（三年以上）	美术设计教育机构、衍生产品设计、卡通形象设计、传媒公司

六、培养目标与规格

（一）培养目标

本专业主要面向虚拟现实技术网络公司、新媒体传播等公司或机构、广告制作、出版印刷、动漫设计制作、影视制作、文化传媒，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的能力；具备平面设计、UI 设计和虚拟现实技术的设计能力，具有良好职业素质和创新创业能力，能够从事视觉设计、创意设计、数字媒体应用开发等数字媒体产品设计和制作工作的高素质技术技能人才。

（二）培养规格

本专业毕业生应在素质、知识和能力等方面达到以下要求。

1. 素质

（1）坚定拥护中国共产党领导和我国社会主义制度，在习近平新时代中国特色社会主义思想指引下，践行社会主义核心价值观，具有深厚的爱国情感和中华民族自豪感；

（2）崇尚宪法、遵法守纪、崇德向善、诚实守信、尊重生命、热爱劳动，履行道德准则和行为规范，具有社会责任感和社会参与意识；

（3）具有质量意识、环保意识、安全意识、信息素养、工匠精神、创新思维；

（4）勇于奋斗、乐观向上，具有自我管理能力、职业生涯规划的意识，有较强的集体意识和团队合作精神；

（5）具有健康的体魄、心理和健全的人格，掌握基本运动知识和一两项运

动技能，养成良好的健身与卫生习惯，良好的行为习惯；

（6）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。

2. 知识

（1）通用知识：通用知识是学习和掌握专业基础理论、专业知识的基础和工具，并对今后从事的数字媒体技术工作起辅助和支持作用。通用知识包括扎实的文化、社会科学以及平面造型和表现、设计构成要素、平面设计、图形创意设计等知识。

（2）专业知识：专业知识是从事数字媒体技术工作的根基，包括版式设计、图形创意设计、UI 设计、3D 建模、VR 场景设计、Unity3D 虚拟技术、商业广告创意与制作、图标设计、品牌策划与推广、包装设计等知识。

3. 能力

（1）专业能力：具备数码图像处理能力、平面设计排版能力、企业形象策划与设计能力、基本 UI 设计能力、基本多媒体制作技术、虚拟现实技术制作能力，具有技术推广和用户支持所需的基本市场营销能力。

（2）社会能力：具备团队合作能力、与人交流沟通能力、较好的语言表达能力、社会适应能力和客户服务意识、社会环保意识，能够爱岗敬业、遵纪守法，富有责任感、事业心和承受一定压力的能力。

（3）方法能力：具有一定的艺术审美能力、发现问题并分析问题的能力、确定工作方法能力、制定工作计划能力、自学能力、查找资料能力、艺术创意和创新能力。

七、职业证书

本专业学生通过学习可获得的职业资格（职业技能等级）证书见表 1-1。

表 1-1 数字媒体技术专业职业资格（职业技能等级）证书

序号	职业资格（职业技能等级）证书	等级	认证单位
1☆	（1+X）数字媒体交互设计职业技能等级证书	初级	凤凰新联合（北京）教育科技有限公司
2☆	（1+X）数字媒体交互设计职业技能等级证书	中极	凤凰新联合（北京）教育科技有限公司

注：*表示职业资格证书；☆表示职业技能等级证书。

八、职业资格标准、行业技术规范和课程对接分析

职业能力	工作任务	技能要求	相关国家（行业）职业资格标准要求	相关课程
平面设计	接待客户 邀谈业务	能与客户交流沟通。	具有良好的个人形象，优秀的交际能力，语言逻辑性强，优秀的决策力以及解决复杂问题的能力。	职业核心能力素养 大学生职业发展与就业指导
	设计定位	会制定市场调研方案，开展市场调研，进行分析，根据分析结果选择设计表现形式与表现手法。	1. 能够根据商品的特性与消费者群体的消费心理，确定设计主题与设计方向； 2. 能够根据主题定位，准确选择设计表现形式与表现手法。	品牌策划设计 商业广告创意与制作
	文案创意	能运用文案创意写作原则和语言技巧，开展广告文案创意。	能够撰写表现设计主题的文案创意。	应用文写作 中华优秀传统文化教育
	视觉形象 设计创意	能运用视觉形象设计原则和创意方法，开展视觉形象设计创意。	能够根据设计要求，进行视觉形象设计创意。	造型与表现 字体设计 设计构成 商业广告创意与制作 图形创意设计 品牌策划设计
	设计平面广告	能采用多种手段获取并处理设计素材，能综合使用 Photoshop、In design、Illustrator 等设计软件设计平面广告作品。	1. 能够根据设计对象的特征，独立设计图形； 2. 能够根据客户要求，独立设计招贴广告、报刊广告、POP 广告等； 3. 能够确定广告制作工艺，选定广告制作材料。	造型与表现 设计构成 图像处理基础 平面设计基础 图形创意设计 版式设计 包装设计 商业广告创意与制作 顶岗实习

	视觉识别设计	能独立进行常规用户的 VI 系统策划、设计和实现。	1. 能够对标志、标准字、标准色等基础元素进行设计； 2. 能够对各基础元素进行统一、规范的综合设计； 3. 能够完成 VI 手册的设计。	品牌策划设计 顶岗实习
--	--------	---------------------------	---	----------------

九、人才培养模式

按照学校“岗课赛证融通、实境历练”人才培养模式的总体要求，结合专业发展特点，创新并实施“课岗赛证融通、校企共育、德能递进”人才培养模式。



“课岗赛证融通、校企共育、德能递进”人才培养模式图

“课岗赛证融通”：以 UI 设计、虚拟现实技术、平面设计三个主要工作岗位职业能力分析为主线，结合国家相关职业资格、行业、企业要求，确定典型工作任务，分析出岗位典型工作任务的知识、技能与素质要求，构建课程体系，确立课程内容。从而实现了人才培养目标与工作岗位要求相统一，课程设置与职业能力需求相统一，课程目标与岗位标准相统一，教学内容与岗位技能需求相统一。

“校企共育”：依托专业理事会，借助与校企合作企业深层次合作，形成了课程、师资和实训基地三位一体的校企共育平台。校企双方共同实施专业调研，制订人才培养方案，构建课程体系，开发课程标准，引进企业真实项目，实施项目化课程改革，打造企业实境化实训基地，强化与合作企业的顶岗实习管理，共

建双师结构教学团队等。校企紧密合作，融为一体，校企共育贯穿人才培养的全过程。

“德能递进”：德即德文化融入人才培养全过程。坚持立德树人，依托以文明、和谐、诚信、敬业为主要内容的“德”文化品牌，强化学生素质训练。将“德”文化融入课堂教学和实习实践中，教师授课前要通过“德”文化培训，课堂上，在传授知识和技能的同时，潜移默化的将“德”文化融入教学内容，使学生受到熏陶，人文素质递进提升。

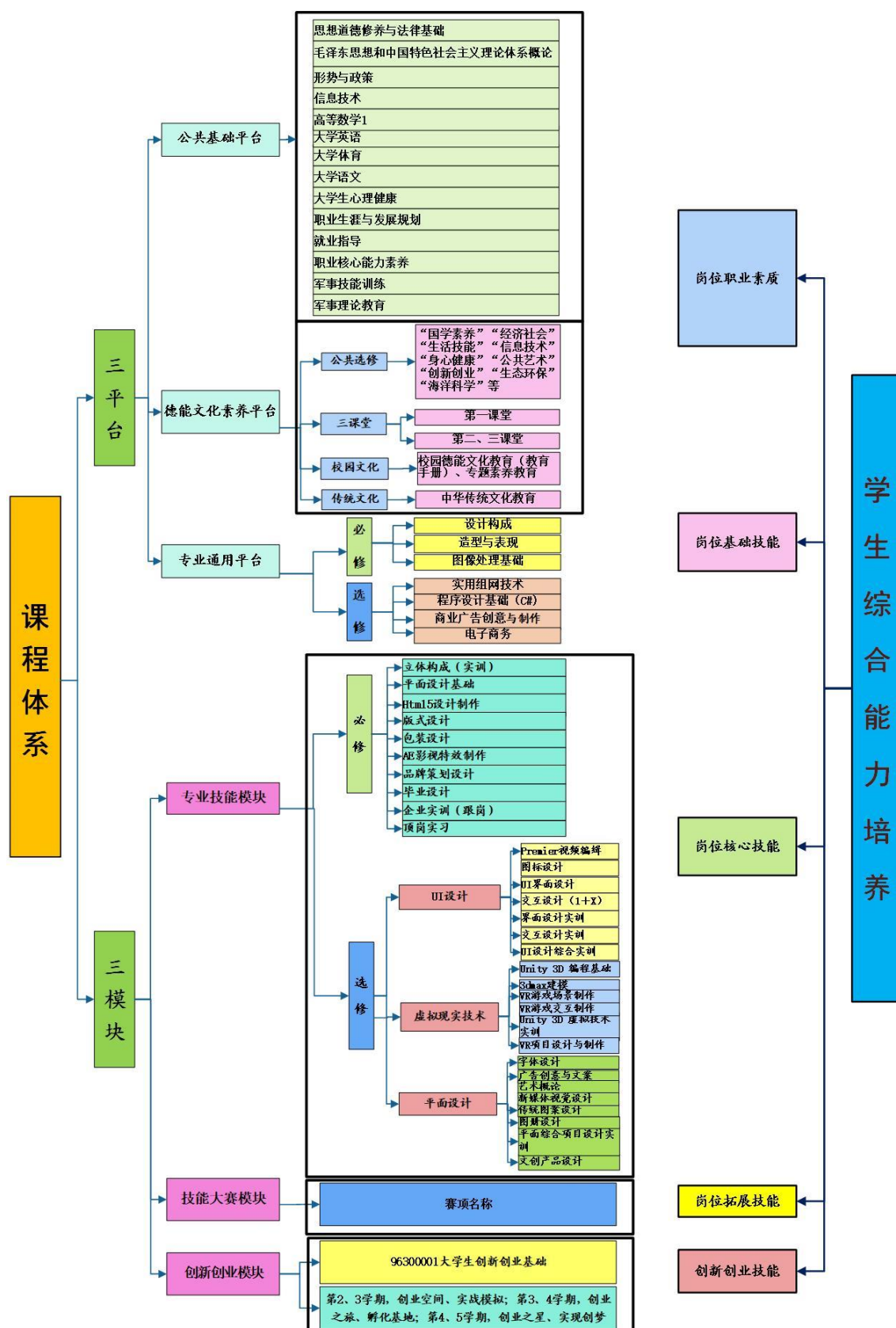
能即职业能力。职业能力递进训练分为三个阶段实施。

第一阶段“职业岗位认知”（第1学期）。校企共同完成教学任务，新生入校后先进行基本素质领域学习。在第一学年暑期，深入企业进行职场体验，对企业运行过程进行全面认知。由企业提供教学场所，校企双方共同实施教学、管理。通过职场体验，建立对专业、职业及岗位能力需求的系统认识。做好职业生涯规划，为后续专业知识、能力和素质学习与培养奠定基础。校企双方共同制定评价标准，对学生岗位认知阶段学习进行评价。

第二阶段“职业能力训练”（第2-5学期）。学生进行岗位基本领域、岗位核心领域和综合素质拓展领域学习。第2学期，通过专业通用平台课程的学习，具备商务软件应用技术、Html5设计制作、造型表现等基本能力；第3-4学期，通过专业技能模块的必修课程和选择的职业技能课程群实施培养；第5学期，深化专业方向技能训练，依托校内工作室、大赛训练室，在校内外导师的指导下，进行专业综合实训、技能大赛、技术服务、创业实践等，并考取相应的职业资格证书，将“1+X”证书培训制度真正落到实处，做到“课、岗、证”的融合，有效提升职业教育质量和学生就业能力。

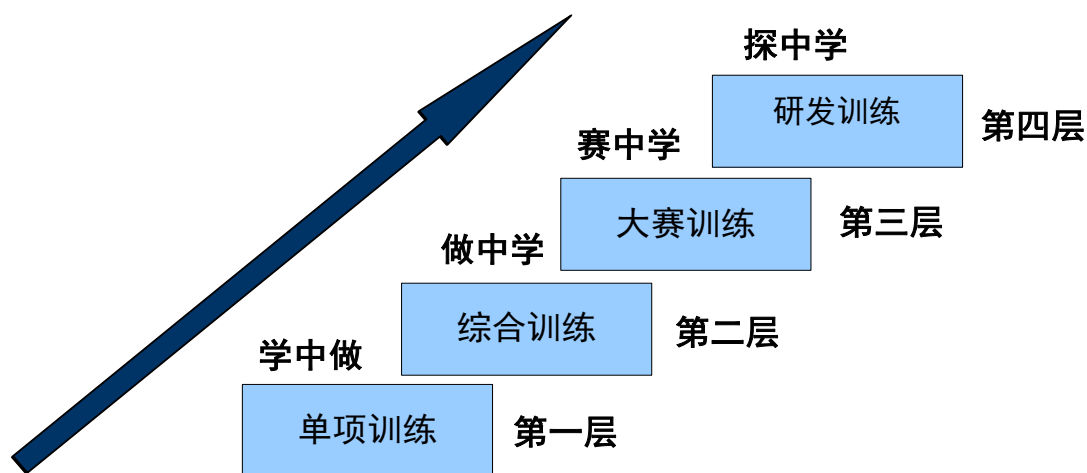
第三阶段“职业能力提升”（第6学期）。学生再次进入企业，进行为期半年的顶岗实习。校企双方共同制订顶岗实习计划，由企业兼职教师实施教学、管理与评价，学校派专业教师跟踪、检查并参与考核评价。在此期间，学生获得适应工作岗位要求的工作能力和职业素质。在实习阶段，学生根据前几阶段对于岗位和个人能力的认识、积累与评价，确定自己未来的工作岗位，完成由学生向员工的转变。

十、课程结构框架



十一、实践教学体系框架

按照学生认知与技能成长规律和“4 明确”要求，构建“4 层 4 训”能力递进式实践教学体系。



“四层四训”实践教学体系

具体要求：

层级和训练分项	对应训练内容
第 1 层 单项训练	立体构成实训
第 2 层 综合训练	Unity 3D 编程基础 移动端界面设计实训 Web 端界面设计实训 Unity 3D 虚拟技术实训
第 3 层 大赛训练	虚拟现实 VR 设计与制作 HTML5 交互融媒体内容设计与制作
第 4 层 研发训练	毕业设计 顶岗实习

方案编制要求：1. 在方案中要有以上安排表。

2. 实践教学体系按此表要求设计安排。

十二、教学安排

（一）教学环节总体安排

项目 \ 周数 \ 学期	第一学年		第二学年		第三学年		合计周数
	一	二	三	四	五	六	
理论教学周数	13	18	18	16	13		78
入学教育、军训	2						2
校内集中实践教学	3			2			5
毕业设计					3		3
企业实训（跟岗）					2		2
顶岗实习						15	15
机动	1	1	1	1	1	5	10
考试	1	1	1	1	1		5
学期总周数	20	20	20	20	20	20	120

（二）课程学分、学时分类统计表

课程类别	学时			学分			占总学分比例
	总学时	理论	实践	总学分	理论	实践	
公共基础平台课程	732	496	236	33	20	13	39%
德能文化素养平台课程	162	162	0	15	15	0	0%
专业通用平台课程	312	104	208	15	5	10	67%
专业技能模块课程	1724	310	1414	67	12	55	82%
技能大赛模块课程	0	0	0	4	2	2	50%
创新创业模块课程	36	36	0	4	2	2	50%
合计	2966	1102	1864	140	58	82	60%
理论与实践教学比例	学时比例	37%	63%	学分比例	40%	60%	

（三）核心课程及主要实践教学环节

核心课程：平面设计基础、Html5 设计制作、版式设计、图形创意设计、图标设计、Web 端界面设计、移动端界面设计

主要实践教学环节：立体构成实训、平面综合项目设计、移动端界面设计实训、web 端界面设计实训、Unity 3D 虚拟技术实训、毕业设计、顶岗实习。

（三年制高职）课程设置及教学进程安排表

序号	分类	课程编码	课程名称	学分	学时	其中 实践 学时	周学时-学周												考试 考查
							第一学年				第二学年				第三学年				
							第一学期		第二学期		第三学期		第四学期		第五学期		第六学期		
							周学 时	学 周	周学 时	学周	周学 时	学 周	周学 时	学 周	周学 时	学 周	周学 时	学 周	
1	公共基础平台	00300001	思想道德与法治	3	54	18 课外实践	2	18											考试
2		003000022 1 003000022 2	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	4	72	12			2	18	2	18							考试 2-3
3		003000035 1 003000035 2 003000035 3 003000035 4 003000035 5	形势与政策	1	40		2	4	2	4	2	4	2	4	2	4			考查 1-5
4		03300001	信息技术	2	36	20	2	18											考查

序号	分类	课程编码	课程名称	学分	学时	其中 实践 学时	周学时-学周												考试 考查
							第一学年				第二学年				第三学年				
							第一学期		第二学期		第三学期		第四学期		第五学期		第六学期		
							周学 时	学 周	周学 时	学周	周学 时	学 周	周学 时	学 周	周学 时	学 周	周学 时	学 周	
5		003000042 1	高等数学 1	1	36	0	2	18										考试 1	
6		003000072 1 003000072 2	大学英语	5	144	0	4	18	4	18								考试 1-2	
7		003000083 1 003000083 2 003000083 3	大学体育	6	108	96	2	18	2	18	2	18						考试 1-3	
8		00300009	大学语文	1	36						2	18						考试	
9		00300010	大学生心理 健康	2	36	6			2	18								考查	
1 0		00300011	职业生涯与 发展规划	1	20	9			2	10								考查	
1 1		00300012	就业指导	1	18	9									2	9		考查	

序号	分类	课程编码	课程名称	学分	学时	其中 实践 学时	周学时-学周												考试 考查		
							第一学年				第二学年				第三学年						
							第一学期		第二学期		第三学期		第四学期		第五学期		第六学期				
							周学 时	学 周	周学 时	学周	周学 时	学 周	周学 时	学 周	周学 时	学 周	周学 时	学 周			
1 2		00300013	职业核心能力素养	2	36			2	18										考查		
1 3		98300001	军事技能训练	2	60	60		2w											考查		
1 4		98300002	军事理论教育	2	36	6	2	18											考查		
小计				33	732	236	16		16		8		2		4						
1	德 能 文 化 素 养 平 台	公共选修	“国学素养”“经济社会”“生活技能”“信息技术”“身心健康”“公共艺术”“创新创业”“生态环保”“海洋科学”等	8	144		每个学生在第一学期限定选修安全教育课程并通过考核，取得1学分；在第二学期至少要在公共艺术限定性选修课程中选修1门并通过考核，取得2个学分；在第三学期要在马克思主义理论类限定性课程中选修2门并通过考核，取得1个学分。文科类专业主要从生活技能、信息技术、身心健康、创新创业、生态环保、海洋科学等类中选修，工科类专业主要从国学素养、经济社会、身心健康、创新创业、生态环保、海洋科学等类中选修。具体开设情况见公共选修课课程目录表，选修课安排在1-4学期开设，至少选够8个学分。														
2		三课堂	第一课堂		6		按注1安排实施														
3			97300001	第二、三课堂			按注2安排实施														
4		传统文化	00300014	中华优秀传统文化	1	18				2	9										

序号	分类		课程编码	课程名称	学分	学时	其中 实践 学时	周学时-学周												考试 考查	
								第一学年				第二学年				第三学年					
								第一学期		第二学期		第三学期		第四学期		第五学期		第六学期			
								周学 时	学 周	周学 时	学周	周学 时	学 周	周学 时	学 周	周学 时	学 周	周学 时	学 周		
5		校园文化	校园德能文化教育（教育手册）、专题素养教育				按注 3 安排实施														
小计					15	162	0	0		2		0		0		0					
	专业 通用 平台	必修	03300207	设计构成	2.5	56	36	4	14											考试	
			03300205	造型与表现	2.5	56	36	4	14											考试	
			03303028	程序设计基础（C#）	2	56	36	4	14											考查	
		选修 （须取得 8 学分）	03300301	实用组网技术	4	72	50			4	18										考试
	03300201		图像处理基础	4	72	50			4	18										考试	
	03303029		商业广告创意与制作	4	72	50					4	18								考试	
	03300207		电子商务基础	4	72	50					4	18								考试	
小计					15	312	208	12		4		4		0		0		0			
	专业	必修	03300206	立体构成实训（含劳动	2	60	60		2w											考查	

序号	分类		课程编码	课程名称	学分	学时	其中 实践 学时	周学时-学周												考试 考查		
								第一学年				第二学年				第三学年						
								第一学期		第二学期		第三学期		第四学期		第五学期		第六学期				
								周学 时	学 周	周学 时	学周	周学 时	学 周	周学 时	学 周	周学 时	学 周	周学 时	学 周			
	技能 模块			教育 6 学 时)																		
			03303001	平面设计基 础	3	72	50			4	18										考试	
			03303002	Html5 设计 制作	3	72	50			4	18											考试
			03303003	版式设计	3	72	50					4	18									考查
			03303004	包装设计	3	64	52							4	16							考查
			03303005	AE 影视特效 制作	3	64	52							4	16							考查
			03303006	品牌策划设计	6	130	90									10	13					考查
			03303007	毕业设计	3	90	90											3w				考查
			03303008	企业实训 (跟岗)	2	60	60											2w				考查
			03303009	顶岗实习	15	450	450	第六学期 15 周												考查		
	选修	方向 1	03303010	Premier 视 频编辑	3	72	50					4	18								考试	
			03303031	图标设计	3	72	50					4	18									
			03303011	UI 界面设计	6	128	90							16	8						考试	

序号	分类		课程编码	课程名称	学分	学时	其中 实践 学时	周学时-学周												考试 考查
								第一学年				第二学年				第三学年				
								第一学期		第二学期		第三学期		第四学期		第五学期		第六学期		
								周学 时	学 周	周学 时	学周	周学 时	学 周	周学 时	学 周	周学 时	学 周	周学 时	学 周	
			03303012	交互设计 (1+X)	6	128	90							16	8					考试
			03303013	界面设计实训	1	30	30								1w					考查
			03303014	交互设计实训	1	30	30								1w					考查
			03303015	UI 设计综合实训	6	130	70									10	13			考查
	方向 2		03303016	Unity 3D 编程基础	3	72	50					4	18							考试
			03303017	3dmax 建模	3	72	90					4	18							考试
			03303018	VR 游戏场景制作	6	128	90							8	16					考试
			03303032	VR 游戏交互制作	6	128	90							8	16					
			03303019	Unity 3D 虚拟技术实训	2	60	60								2w					考查
			03303020	VR 项目设计与制作	6	130	70										10	13		
			03303021	字体设计	3	72	50					4	18							考试

序号	分类			课程编码	课程名称	学分	学时	其中 实践 学时	周学时-学周										考试 考查		
									第一学年				第二学年				第三学年				
									第一学期		第二学期		第三学期		第四学期		第五学期			第六学期	
									周学 时	学 周	周学 时	学周	周学 时	学 周	周学 时	学 周	周学 时	学 周		周学 时	学 周
		方向 3	03303022	广告创意与 文案	3	72	50					4	18							考试	
			03300202	艺术设计概 论	3	64	45							4	16						
			03305022	新媒体视觉 设计	3	64	45							4	16						
			03303023	传统图案设 计	3	64	45							4	16					考查	
			03303024	图册设计	3	64	45							4	16					考试	
			03303025	平面综合项 目设计实训	2	60	60								2w					考查	
			03303026	文创产品设 计	6	130	70									10	13			考查	
小计					69	1724	1414	0		8		12		24		20					
	技能大赛模 块		03303027 03303030	校级各类技 能大赛，H5 融媒体设计 与制作赛 项、VR 虚拟	4	0	0	0	0	按注 4 安排实施											

序号	分类	课程编码	课程名称	学分	学时	其中 实践 学时	周学时-学周												考试 考查
							第一学年				第二学年				第三学年				
							第一学期		第二学期		第三学期		第四学期		第五学期		第六学期		
							周学 时	学 周	周学 时	学周	周学 时	学 周	周学 时	学 周	周学 时	学 周	周学 时	学 周	
			现实技术赛 项等省级职 业技能大 赛，世界技 能大赛及行 业赛																
小计				4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0			
	创新创业模 块	96300001	大学生创新 创业基础	2	36	6	2	14											
		第 2、3 学期，创业空间、 实战模拟；第 3、4 学期， 创业之旅、孵化基地；第 4、5 学期，创业之星、实 现创梦		2					按注 5 安排实施										
小计				4	36	6	2		0	0	0	0	0	0	0	0			
合计				14 0	2966	186 4	30		30		24		26		24				

注 1：第一课堂素养教育，由全体教师在第一课堂适时融入素养教育内容，**重点为中华优秀传统文化教育、工匠精神教育、劳动精神教育、校园文化教育、地域文化教育**等内容，要和项目化课程改革结合，在素质目标中体现。

注 2：第二、三课堂素养教育，计 6 学分，由学生处、团委、计算机信息技术工程系安排并考核，由计算机信息技术工程系报教务处确认学分。主要内容是学生日常表现、劳动实践、志愿服务及其他社会公益活动、学生活动、社会实践、各项活动竞赛等，按学生处实施方案执行，**其中劳动实践、参观博物馆为必须安排内容**。

注 3：**校园文化素养教育**，主要内容为校园德能文化教育（教育手册）、专题素养教育（包括工匠精神教育、劳动精神教育）等，在德能大讲堂以讲座、报告、培训等形式开展，由宣传部、学生处、团委、计算机信息技术工程系共同安排。

注 4：**技能大赛模块**，计 4 学分。第 2 学期开始设置技能大赛，2、3、4、5 学期均设置赛项，如校级电脑文化节、平面设计大赛、省级、国家级虚拟现实技术大赛、H5 融媒体技能大赛等赛项。每个学期、每位学生都要参加大赛，共计 4 学分，原则上每学期 1 学分。参加校级技能大赛获三等奖以上且参加了比赛训练全过程计 1 学分；参加市、省、国家技能大赛获 1 等奖计 2、3、4 学分，其他获奖等次均按上一级获奖等次折半计算学分。

注 5：**创新创业教育模块**：计 4 学分。将普及性创业启蒙教育与创业精英教育相结合。第 1 学期开设大学生创新创业基础，不少于 36 学时，计 2 学分；在第 2、3、4、5 学期每学期安排对学生进行创新创业教育专题培训（可网络培训），或安排学生到创新创业园实践，每学期不少于 5 学时，计 1 学分；自第三学期开始，组建大学生创新创业团队（小组），学生全员参与，组织创业实战，创新创业指导教师对创新创业项目进行企划、指导、培养，计 1 学分。学生也可通过选修或网络课程学习获得学分。

学生要积极参加各级各类创新创业大赛，积极参与科研与技术研发项目。学生独立开展科技创新项目研究获取专利或发表论文计 2 学分/项，参与教师或其他学生科研与技术研发项目获取专利或发表论文按位次依次折半计算学分；参加创业项目孵化实战或有自主创业项目计 2 学分/项；参加省、国家创新创业大赛获一等奖计 1、2 学分，其他获奖等次均按上一级获奖等次折半计算学分。奖励

学分由数字媒体教研室申报，教务处审批。

注 6：在实习实训课中增加劳动教育必修内容，以实习实训课为主要载体开展劳动教育，其中劳动精神、劳模精神、工匠精神专题教育不少于 18 学时，1 学分。

表 2：整周课程安排表

序号	分类	实践类别	课程编码	实践课名称	学分	学时	第一学期	第二学期	第三学期	第四学期	第五学期	第六学期
1	集中实践教学	基础技能	98300001	军事技能训练	2	60	2w					
2			0312079	立体构成实训	2	60 (6)	2w					
3		综合创新	0312008	平面综合项目设计	2	60				2w		
4			0312175	界面设计实训	1	30 (6)				1w		
5			0312176	交互设计实训	1	30 (6)				1w		
6			0318258	Unity3D 虚拟技术实训	2	60				2w		
7			0314020	毕业设计	3	90					3w	
8			0314021	顶岗实习	15	450						15w
实践教学总计					27	720	4w	0	0	2w	3w	15w

十三、实施保障

（一）师资队伍

1. 师资队伍

数字媒体技术专业教学团队现有专兼职教师 14 人，其中专职教师 12 人，兼职教师 3 人。专任教师中，副教授 2 人，讲师 8 人，高级职称教师占 14%；研究生及以上学历教师占 100%，三能素质教师达 100%。同时培养有校内专业带头人 1 人，校外专业带头人 1 人，骨干教师 4 人。

2. 专业带头人和骨干教师培养

选拔副教授以上职称、硕士及以上学位的校内专业带头人 1 名，每年派出骨干教师参加国内外培训 4 次以上，承担课题立项 1 项。选聘行业、企业有影响力的校外专业带头人 1 名，指导专业建设。

3. 双师素质教师队伍建设

根据教师承担的专业方向课程，派出教师参加相应专业进修、参加学术交流，

不断提升自己的理论知识水平,并通过在高等学府与名师交流提升自己的人文素质和教学理念。对教师实践提出实践要求和执行实践考核。通过企业实践积累实际工作经验,提高实践教学能力。

4. 兼职教师队伍建设

聘用兼职教师加强实践教学,挑选行业企业的专业人才和能工巧匠担任兼职教师,同时专业负责人对兼职教师进行教法指导。兼职教师参与到专业教学、实习实训等教学过程中,计划招聘两名具有行业工作经验三年以上的专业人才作为专职教师。

5. 加强教学方法教学理念的培养

贯彻学院“青蓝工程”,拥有丰富经验的老教师在教学手段、教学方法和教学技巧等方面对青年教师进行了有效地指导。

(二) 教学设施

1. 校内实践教学条件

(1) 建设高配置数字媒体技术专业机房,满足计算机系数字媒体技术课程实践教学需要。

(2) 建设校企合作职场化实训室,满足职业能力训练需要。

(3) 建设校企合作工作室,满足大学创业需要。

(4) 建设“1+X”证书考评中心。按照“足够、配套、先进、高效、共享”的原则,建设先进的考评中心硬件条件,将1+X证书制度试点与专业建设、课程建设、教师队伍建设等紧密结合,推进“1”和“X”的有机衔接,提升职业教育质量和学生就业能力。通过考评中心建设,深化教师、教材、教法“三教”改革,促进书证融通,对接职业教育国家“学分银行”,为提高人才培养质量提供保障。

2. 校外实践教学条件

已经为学生联系了20余家实习基地,并与众邦广告传媒有限公司、金海岸摄影机构签订了校企合作协,为我专业的师资培训、学生实习、项目研发、产学结合等提供有力的保障。

(三) 教学资源

1. 教材的选用与建设

目前我们的专业课程教材全部采用十三五、十四五国规教材，部分教材选用新型活页式、工作手册式教材，教材内容采用项目引导或任务驱动式。

2. 图书文献资料

图书馆内现有本专业图书三万八千余册万册，图书丰富实用，能较好的满足学生学习需求。

3. 课程数字教学资源

课程均有电子教案、试题库，同时，专业教研室也在逐步建立素材资源库，满足学生实习实训要求。

还可以充分运用网络课程资源中的电子书籍、电子期刊、数学图书馆、各大网站等网络资源,使教学内容从单一走向多元，使学生的知识和能力的拓展成为可能。

（四）教学方法

根据人才培养方案不同阶段的教学项目、教学任务和教学内容特点，可选择针对性强的一种或多种教学方法实施教学。根据岗位需求和课程教学目标，采用项目引导、任务驱动等合适、合理的教学方法。

1. 教学模式

在教学设计中坚持以学生为教学主体，以教师为主导，采用教、学、做一体化的教学模式；并结合实践项目为导向的工学结合教学模式，使学生有效提高实际设计能力和动手能力。

2. 教学方法

在课程教学中应将理论知识和实践操作融为一体，课程内容与实训项目融为一体，将教师“讲”与学生“学”融为一体。以任务驱动教学完成横向知识模块的学习，以项目教学引导学生参与真实工作，学习平面设计基础工作过程，实现知识的纵向联系。同时，采用案例教学开阔学生视野，采用任务引导自学来指导学生自学，采用激励教学激发学生学习兴趣。运用互联网+交流讨论，以及边讲、边看、边做、边讨论等多种教学手段，将教学方法、教学手段与课程体系改革有机结合，建立以培养学生职业能力为核心的教学体系，充分发挥学生主观能动性，培养学生独立思考、创新意识、团队意识，提高学生学习实践应用能力，使学生能够真正学有所用。

（五）学习评价

高职院校的人才培养是以能力为目标、以就业为导向的，根据数字媒体技术专业人才培养方案的培养规格，本专业毕业生应在素质、知识和能力等方面达到相应要求。学生的能力水平是评估学生的基本标准，而就业状况则是评估学生在实际岗位情况的综合判断。

1. 学生校内学习评价

学生校内的学习评价应以形成性评价为主，总结性评价为辅，注重培养学生注重积累，脚踏实地，认真细致的工匠精神。

（1）理论、实践一体化课程的考核方式以形成性评价为主，主要依据学生上课表现、任务完成情况，操作及答辩情况；总结性评价为辅，以笔试+实操的考核形式，考核题目的设计以考察学生的综合运用能力为主，兼顾基本知识基本理论的掌握与原则，权重比例根据具体课程情况确定；

（2）实习实训类课程考核方式，以实训成果为主进行考核，即对实训成果按照相关标准进行鉴定评分为主，答辩成绩和遵章守纪为辅，划分等级进行评定；

（3）毕业设计的考核方式以形成性评价为主，由校企指导教师协商给出，其中包括毕业设计方案论证、设计创新性、论文撰写、平时设计态度以及出勤率；总结性评价为辅，以答辩和毕业设计作品为主，按等级进行评定。

2. 学生校外学习跟踪评价

（1）学生顶岗实习的考核方式，以形成性评价为主，成绩由校企指导教师共同给出，结合校内以及定岗实习期间工作态度、纪律表现、职业素养、专业能力等方面，根据表现将实习总成绩，按优、良、中、等及格、不及格 5 个等级进行评定；

（2）学生工作后的跟踪评价，以形成性评价为主，成绩由企业、社会多方调查共同给出，结合企业走访、毕业生座谈、问卷调查、网络调查等多种评价方式，对企业反馈的工作态度、纪律表现、职业素养、专业能力等多个方面进行综合评价。

（3）教学评价应突出职业资格标准的导向作用，构建知识与能力兼顾，突出职业能力考核的评价方式，从知识、态度、技能、创新合作等方面综合考核学生的学习效果。

（六）质量管理

1. 学校和二级院系建立专业建设和教学质量诊断与改进机制，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、毕业设计以及专业调研、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。

2. 学校、二级院系完善教学管理机制，加强日常教学组织运行与管理，坚持期初、期中、期末教学例行检查，对教学工作的准备实施结果进行监控，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，通过学生教学信息反馈日常教学督导，发现问题及时处理，及时整改，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。

3. 学校建立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. 专业教研组织充分利用评价分析结果有效改进专业教学，实行教学及教学管理工作，保证教学环节标准明确、执行严谨，以确保教学活动保质保量全面完成，从而持续提高人才培养质量。

十四、学生毕业条件

（一）学分规定

数字媒体技术专业学生毕业须取得总学分不低于 140 学分。各部分学分要求如下：

1. 取得必修课程全部学分；
2. 取得公共选修课程不低于 8 学分，其中包含公共艺术限定性选修课程 2 学分；
3. 取得专业通用平台选修课程不低于 15 学分；
4. 取得专业方向课程 69 学分；
5. 取得第二课堂不低于 6 学分；
6. 取得技能大赛 4 学分；
7. 取得创新创业 4 学分。

（二）证书规定

1. 普通话等级考试要求

获得普通话二乙级水平证书。

2. 职业资格证书要求

根据专业所对应的职业岗位，学生学完规定课程考试合格后，本专业学生通过学习可获得的职业资格（职业技能等级）证书见表 1-1。

表 1-1 数字媒体技术专业职业资格（职业技能等级）证书

序号	职业资格（职业技能等级）证书	等级	认证单位
1☆	（1+X）数字媒体交互设计职业技能等级证书	初级	凤凰新联合（北京）教育科技有限公司
2☆	（1+X）数字媒体交互设计职业技能等级证书	中极	凤凰新联合（北京）教育科技有限公司

（三）考核规定

1. 考核应以形成性考核为主，可以根据不同课程的特点采取笔试、口试、实操、作品展示、成果汇报等多种方式进行考核。

2. 考核要以能力考核为核心，综合考核专业知识、专业技能、方法能力、职业素质、团队合作等方面。

3. 各门课程应该根据课程的特点和要求，对采取不同方式、对各个不同方面进行考核的结果，通过一定的加权系数评定最终成绩。

十五、继续学习深造

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。

1. 专业技能的继续学习的渠道

（1）学校开展的平面设计、影视多媒体、数字媒体交互设计专业课程培训。

（2）行业企业的平面设计、影视多媒体、数字媒体交互设计专业技术培训。

（3）互联网资源自主学习。

2. 提高层次教育的专业面向

毕业生为了提高个人学历层次，可在毕业后通过专升本考试、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。

十六、课程设置及要求

主要对专业主要课程的课程目标、教学内容、教学建议进行描述。

（一）公共基础平台

1. 思想道德与法治（003000001）

本课程是中宣部、教育部规定的高等学校学生的必修课。课程定位以“高职生成长中的青春之问”为主线进行设计，围绕高职生进入大学校园后面临的问题和困惑，结合教材，将本课程的内容主要分成四大模块：适应篇、理想信念篇、道德篇和法治篇，培养学生成为有着马克思主义世界观、人生观、价值观、道德观和法治观的社会主义事业的建设者和接班人，成为自觉担当民族复兴大任的时代新人，成为一个适应社会发展的公民。

2. 毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论（0030000221 0030000222）

《毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论》是中宣部、教育部规定的高等院校大学生必修课程，是我校高职各专业的公共必修课。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相关内容，并以马克思主义中国化最新成果为重点，系统阐释习近平新时代中国特色社会主义思想。课程采取专题式教学，运用线上线下结合的方式，引导学生增强“四个自信”，从而坚定新时代在党的领导下走中国特色社会主义道路的理想信念。

3. 形势与政策（0030000351 0030000352 0030000353 0030000354 0030000355）

本课程是一门公共基础必修课程，是教育部规定的高等学校学生必修思想政治理论课程。其依据中宣部、教育部下发的“高校形势与政策教育教学要点”，通过对中国的经济、政治、法律、社会治理、外交等方面热点问题的介绍与剖析，阐明了我国政府的基本原则、基本立场与应对政策。课程主要采取专题式教学，运用线上和线下相结合的方式，引导学生正确面对中国机遇与问题并存的客观现实，帮助学生开阔视野，及时了解和正确对待国内外重大时事，使大学生牢固树立“四个意识”，坚定“四个自信”，培养担当民族复兴大任的时代新人。

4. 信息技术（033000001）

信息技术是我院公共基础平台课程，是各专业的公共必修课程。该课程2学分，36课时，面向一年级学生开始。以职业能力培养为重点，注重培养学生的信

息技术素养和计算机基本操作能力，以学到实用技能、提高职业能力为出发点，以过程性知识“实践知识”为主，以适度够用的陈述性知识为辅，以岗位实际需要的知识、能力、素养为目标，并融合了相关职业资格证书对知识、技能和态度的要求，将模仿企业真实的岗位作为学习情景，每一情景的具体工作内容为学习任务，是基于工作过程的“学中做、做中学”，使学生的知识、情感、技能得到全面发展，既为今后的专业核心课程学习打下良好的知识与技能基础，又培养良好的态度，为其将来从事专业活动和未来的职业生涯打下基础。

5. 高等数学 1（0030000421）

本课程是高等职业院校工科专业的一门重要的必修公共基础课程。通过本课程的学习，一方面使学生掌握微积分，常微分方程，行列式与矩阵等基本知识，能熟练的运用其分析计算方法处理一些实际问题；另一方面，通过各个教学环节，培养学生的抽象概括能力、逻辑思维能力、运算能力、自学能力及综合运用所学知识分析和解决问题的能力。鉴于职业教育的特点，教学中以分析和运算方法的掌握为重点，并注重与各专业的实际应用相结合。

6. 大学英语（0030000721 0030000722）

《大学英语》是针对我校高职一年级学生开设的一门必修公共基础平台课程。该课程通过课堂教学的各环节，以英语语言知识与应用技能、跨文化交际和学习策略为主要教学内容，重视学生英语交际能力、自主学习能力和职场英语应用能力的培养。

通过学习，学生能够掌握词汇 2500-3000 个；具备较高的听、说、读、写、译的能力。该课程通过不同主题和情景的设置，在注重学生英语基础知识积累和英语应用能力提高的同时，致力于培养学生的英语日常口语交际能力以及职场交流能力。

7. 大学体育（0030000831 0030000832 0030000833）

大学体育是我校公共基础平台课程，是高职类学生（含三年制高职、“3+2”对口贯通）必修课程，开设 3 学期，6 学分，108 学时。

大学体育课程主要使学生了解体育教育理念、健康管理知识；掌握科学锻炼身体方法，1-2 项专项运动技能；培养学生体育竞赛组织与欣赏能力等，全面提升学生的运动能力，增强学生体质健康水平。

通过本课程学习帮助学生获得岗位特殊身体素质储备、动作技能储备、运动

知识储备；培养学生参与体育锻炼的习惯和意识，培养终身体育锻炼能力、健康的生活方式和适应社会能力，促进学生德、智、体、美全面发展。

8. 大学语文（00300009）

大学语文是我院公共基础平台课程，是高职各专业的公共必修课程。该课程2学分，36课时，面向高职二年级学生开始。该课程涵盖文学鉴赏、文化知识、应用文体写作等内容，兼具工具性与人文性的特点。通过该课程学习，进一步提高各专业学生的语文素养，提升学生的语文审美能力和语文应用能力（包括应用文体写作能力、口语表达能力、汉字书写能力等），提升学生的语言交际能力，形成良好的思想道德素质、人文素质和职业素养，为学生终身学习、个性发展和就业创业奠定基础。

9. 大学生心理健康（00300010）

本课程是为贯彻落实中共教育部党组《高等学校学生心理健康教育指导纲要》等相关文件精神设置的一门职业公共必修课，围绕立德树人根本任务，坚持育心育德相结合，是集知识讲解、行为训练、心理测试、体验活动与个体咨询、团体辅导等内容为一体的大课程。本课程旨在提高和培养学生的心理素质，是高职生的职业能力培养和职业素质养成的重要组成部分，是高校心理健康教育的主阵地。设计思路在总体上借鉴了积极心理学的理念，注重学生积极品质的培养，而不只是单纯关注已经出现的心理问题。

10. 职业生涯规划（00300011）

《大学生职业生涯规划》，属于大学通识课程，面向三年高职各专业开设，共计20学时，1个学分，该课程积极贯彻课程思政理念，落实立德树人根本任务，实现了全员、全程、全方位的三全育人格局，课程内容围绕了解自己，认知职场，科学定位、合理决策、落实行动几大主题，唤起学生的职业规划意识，在学习与实践地中自觉地提高职业生涯规划能力，从而全面提升个人的综合素质和就业竞争力。促使大学生理性地规划自身未来的发展，树立崇高的职业道德和职业理想，学会学习、学会做事、学会做人、学会关心社会，自觉把个人规划与国家大势结合，到祖国最需要的地方去。

11. 就业指导（00300012）

《大学生就业指导》课程，是面向全院三年高职学生开设的一门公共必修课，以习近平新时代中国特色社会主义思想为指导，落实立德树人根本任务，与思政

课程同向同行，积极打造就业育人共同体，教育并引导学生主动增强职业意识，提高就业能力和提升职业素养的核心课程，围绕就业形势、心理调适、择业技巧、权益维护、职场适应为主题，旨在帮助大学生全面认知自我、准确职业定位，迅速适应职场，成功步入社会，全面提高大学生的就业、创业能力，为大学生就业提供系统化、全面化、实用化、全程化的启迪和服务，导航职业人生，打造美好未来。

12. 职业核心能力素养(00300013)

职业素养课程属于公共基础平台必修课程，2 学分，36 学时，面向高职各专业二年级学生开设。该课程以学生未来可持续发展为导向，以培养学生的职业核心素质为目标设置课程内容，涵盖了职业沟通、团队合作、自我管理职业核心素养必备的内容。重在团队合作能力岗位核心能力的基础和支撑，是专业岗位必需的通用能力，也是学生终身发展和可持续发展必需的基础能力。通过该课程学习，可有效提升学生的职业沟通能力、学生的自我管理能力，培养学生的职业道德意识、团队协作精神、爱岗敬业精神。

（二）德能文化素养平台

1. 中华优秀传统文化教育（00300014）

中华优秀传统文化教育是我院高职各专业的一门德能文化素养平台课程，1 学分，18 学时，面向高职各专业一年级学生开设。该课程是学生在完成中学语文学习的基础上，通过对中国传统文化中的经典作品的诵读及对《论语》重要思想“仁”“礼”“孝”等章节的解读，培养自身的审美情趣和文化修养。这门课程能激发学生学习中国传统文化的兴趣，增强学生文化自信，培养学生的文化保护意识和传承意识，增加学生对中国传统文化的知识积累和精神积淀，提升学生的文化解读能力和鉴赏能力，对学生的终身学习和未来发展，起着重要的奠基作用。

（三）专业通用平台

1. 设计构成（03300207）

（1）教学目标：掌握形式美的基本法则规律；掌握运用理性和逻辑推理的方法来塑造形象要素；掌握处理形与形之间的画面关系、位置编排；基本形成对色彩敏感，色彩审美意识；对色彩的基本特性，能够熟练掌握；树立色彩认知、色彩构成和色彩设计的全新理念；具备色彩的创新意识和创造能力；具有较高的色彩组合的专业能力和水平；掌握立体形态体现形式美的法则的运用、立体构成

形式的运用、并应用简单经济的材料和制作工艺探求立体形态的形式规律和设计原理，寻求材料，结构，力学与形态表现的和谐规律。

(2) 主要内容：设计构成认知；平面构成的概念、特征、形式及造型要素；平面构成的形式；平面设计的设计流程；色彩的基础知识与特性；色彩的对比构成；色彩构成与情感表现；以色彩重构形式为主的色彩构成综合实训；立体构成设计。

(3) 教学要求：能够以基本形为手段进行基础造型表现；能够正确应用重复、渐变、特异等构成形式；能对创意表现具有敏锐的感受能力和审美情趣；能够具有一定的对客观物体的艺术观察力和表现能力，为专业课程的学习打好基础；能够对色相、明度、纯度、色彩的对比调和等属性进行灵活运用；找寻平面构成与色彩变化的规律，从而达到灵活运用构成与色彩的能力进行立体构成综合设计；具有敏锐的设计能力和审美情趣，为专业课程的学习打好基础。

2. 造型与表现 (03300205)

(1) 课程目标：掌握设计造型与表现的绘画方法；掌握透视的基本规律、基本画法及表现手法；掌握空间组合体的基本画法及表现方法。

(2) 主要内容：造型与表现知识；基本的透视学；空间训练与结构训练；石膏几何单体写生训练；单体与组合静体写生；静物设计。

(3) 教学要求：学生能够正确表现对象的透视、形体结构、体积和空间、质感等属性；会以线条为手段进行造型与表现造型和简单的明暗关系表现；具有一定的对客观物体的艺术观察力和表现能力；具有一定的对造型与表现作品的鉴赏能力。

3. 图像处理基础 (03300201)

(1) 教学目标：掌握 Photoshop 的基本功能；掌握 Photoshop 各种常用的工具、菜单及控制面板的使用方法及技巧；掌握图层、蒙版、路径、滤镜的基本功能和使用方法；掌握常规广告宣传单的设计流程和方法；

(2) 主要内容：Photoshop 基本图形的绘制；图层功能与运用；路径功能与运用；蒙版与通道的功能的运用；滤镜的功能与运用；文字特效；Photoshop 在网页中的应用。

(3) 教学要求：能够有基本艺术鉴赏能力；能够有基本的修饰处理数码照片、图像的能力；能够有制作常规企业宣传单页、宣传海报、网页元素的能力；

能够有初步自主创新、创意设计能力。

4. 实用组网技术（0312025）

（1）课程目标：了解计算机网络的基本知识，培养学生建立和连接计算机网络的基本操作技能，并通过几种常用的网管系统、安全系统软件的学习使学生具备对常见网络进行安全有效地管理的能力。

（2）主要内容：掌握基本网络知识；掌握局域网传输介质、硬件设备的选购和连接要点，以及测试硬件设备连接的基本方法；掌握网络拓扑的选择、服务器的基本选型；掌握服务器软件的安装；掌握服务器的基本配置；掌握各种常见的网络服务器的配置和管理；掌握常用的几种局域网组网方案等。

（3）教学要求：网络基本概念和技术的理解能力；具有认真负责、严谨细致的工作态度和工作作风；具有和用户沟通的能力以及痕迹用户的描述提炼用户需求的能力；具有 IP 地址规划、网络拓扑规划、网络服务规划能力；具有服务器选型的能力；具有安装服务器并配置各种网络服务器的能力。

5. 商业广告创意与制作（03303029）

（1）教学目标：掌握设计软件 Photoshop、Illustrator 的基本操作方法；掌握平面设计的流程和方法；掌握肖像权、著作权、专利权、商标权等相关法律法规。

（2）主要内容：卡片设计；展板设计；宣传册与 DM 设计；海报设计；UI 界面基础设计。

（3）教学要求：具有综合运用多种设计软件实现创意设计的能力；具有运用视觉传达的基本原理和方法进行平面设计与图形绘制的能力；具有独立完成常规平面设计任务的能力。

6. 电子商务基础（03300207）

（1）教学目标：初步掌握网络营销技巧；掌握电子商务、网络经济在实际中的应用能力；掌握使用电子商务平台操作能力；初步掌握企业电子商务的综合应用。

（2）主要内容：电子商务和的基本概念；电子商务知识包括网络营销、网上贸易、网络客服等实际业务基本流程；网络经济基本原理；电子商务发展的趋势和方向。

（3）教学要求：培养基本审美意识和审美观；培养学生养成一丝不苟的敬

业精神，精益求精的工匠精神；提高学生的动手能力，培养团结合作精神与团队合作的基本素质，为培养高素质的技能型人才服务。

（四）专业技能模块

1. 立体构成综合实训（含劳动教育）（03300206）

立体构成综合实训是本专业必修的综合性训练课程。通过综合实训，使学生了解线、面、块三大构成要素及其构成规律，掌握立体构成设计的基本技能、形式美的基本法则，提高空间的想象力及空间设计、自主创新、创意设计能力，增强团队合作、自主创新和良好的职业道德素质，获得“数字媒体交互设计”职业技能等级证书。

2. 平面设计基础（03303001）

（1）教学目标：掌握标志、卡片、书籍装帧、唱片封面、宣传单、广告、企业宣传册、招贴、杂志、包装各类型的设计与制作方法；熟练运用不同软件的优势，出色地完成各类型平面设计作品。

（2）主要内容：平面设计的基础知识；标志设计；卡片设计；书籍装帧设计；唱片封面设计；宣传单设计；广告设计；企业宣传册设计；招贴设计杂志设计；包装设计。

（3）教学要求：具有良好的市场分析能力；具有美术造型和艺术鉴赏能力；掌握平面设计的基本理论、图形图像制作处理技能；具有运用软件进行规范化设计的能力。

3. 版式设计（03303003）

（1）教学目标：了解排版设计的原理和形式法则；了解排版设计的基本类型；掌握 indesign 的基本功能，各种常用的工具、菜单及控制面板的使用方法及技巧；掌握排版设计基本方法和常用技巧；把握规范化的设计流程。

（2）主要内容：初识 indesign；书籍内页设计；宣传海报设计；商业广告设计；画册设计；长篇文档编排设计；印前输出。

（3）教学要求：独立对报纸、杂志、书籍、画册、产品样本、海报等进行基础排版的能力；有运用软件进行规范化的设计的能力；有初步自主创新、创意能力。

4. 包装设计（03303004）

（1）教学目标：掌握包装的基本概念、性质和作用；掌握包装容器设计、

纸盒结构设计知识；掌握包装装潢设计和不同纸盒造型设计；掌握包装设计的基本要求。

(2) 主要内容：包装设计理论；包装设计社会调查；包装设计草图设计规划；包装设计作业制作。

(3) 教学要求：具有市场调研和创意开发的能力；具有运用不同设计形式和技法进行设计表达的能力；具有包装精致化制作的能力。

5. Premiere 视频编辑 (03303010)

(1) 教学目标：能够利用非线性编辑软件处理各种影视素材；能够合理运用转场效果使镜头切换生动多彩；能够运用视频特效创作丰富多彩的视觉效果；能够根据视频风格进行声音、字幕设计；能够运用运动效果增强视频画面的运动表现。

(2) 主要内容：学习 Premiere 的基本操作方法和影视编辑技巧，包括数字视频，初识软件，素材编辑，视频转场，视频特效，字幕与音频和综合案例。

(3) 教学要求：具有良好的沟通协作能力和团队精神；具有自主学习与创新实践的积极工作态度；具有敬业、诚信、踏实的基本职业素养。

6. 品牌策划设计 (03303006)

(1) 教学目标：了解 VI 设计的基本知识；能规范临摹企业标志；学习掌握办公事务、包装系列、广告系列、服装、交通、环境、展示系列等应用要素的设计方法。

(2) 主要内容：VI 设计概述；企业标志设计；基本要素设计；应用要素设计；手册装帧“VI 手册”的设计表现。

(3) 教学要求：学生具备深厚的 VI 系统设计的基本理论知识；掌握标志设计和企业形象配色的各种常用的手法和技巧；掌握对 VI 手册整体视觉的设计方法。

7. 毕业设计 (03303007)

(1) 教学目标：培养设计案例调研和理论调研的能力，以及文件检索和搜集资料（包括翻译外文资料）的能力；培养实地考察、理论分析、结构设计和综合运用能力；培养实践研究、分析的能力；培养学术论文撰写、语言组织的能力。

(2) 主要内容：综合运用所学知识，通过市场调研，结合实践中发现的问题

题和企业难题,通过检索确定课题内容;针对所选课题进行资料搜集并初步论证,草拟论文提纲,大量参照中外相关文献资料,撰写开题报告;根据论文提纲撰写论文初稿,其中进行设计调研与论证,根据指导教师意见,进行修改并最终定稿。

(3) 教学要求: 有团队精神和协作精神; 具有勤奋、踏实、乐学、善学的精神, 具有恪守学术道德的精神; 具有严谨、诚信的品质。

8. 顶岗实习 (03303009)

(1) 教学目标: 具备利用网络经济基本规律开展网络商务活动的的能力; 具备计算机网络应用、网站基本管理、多媒体信息制作能力; 具备企业电子商务方案策划、应用、实施能力; 具备网络营销、网络推广的应用能力; 具备电子商务人力资源管理相关能力。

(2) 主要内容: 本专业必需的计算机和通讯技术; 电子商务网站建设; 网页制作、电子商务视觉营销; 商务运营、国际贸易等方面的基础知识。

(3) 教学要求: 具有团队精神和协作精神; 具有恪守学术道德的精神; 具有较好的职业态度、职业规范和创新意识。

9. Web 端界面设计 (0312173)

(1) 教学目标: 掌握网页设计界面前端开发流程; 掌握网页设计与界面开发的基本规律和艺术法则; 掌握 Web 端界面配色与版式设计方法; 掌握各类型网站的界面设计规范与技巧。

(2) 主要内容: 网站 UI 概述; 网站页面 UI 配色及页面布局与版式设计; 网站页面图像的优化与调整; 网站导航、网站广告设计; 移动端网站、PC 端网站 UI 设计。

(3) 教学要求: 具有前端新媒体岗位的实践操作能力; 掌握 Web 界面的开发与优化、静态网页的设计与制作的基本技能; 具有独立设计完成具有创造思维的方案与作品的的能力。

10. 移动端界面设计 (0312174)

(1) 教学目标: 掌握移动端界面设计的基本法则和设计流程; 掌握移动端界面组件的设计方法和制作技巧; 掌握 iOS 系统、Android 系统及 WP 系统的基本知识; 掌握 iOS 系统、Android 系统及 WP 系统的组件设计特点与设计方法; 掌握各类型手机软件的界面设计特点与基本方法。

(2) 主要内容: 移动端 UI 设计基础; Photoshop 在移动端 UI 设计中的常用功能; 移动 UI 界面中图标、按钮等基本元素的制作; iOS 系统及其组件的设计; Android 系统及其组件的设计; WP 系统及其组件的设计; 新闻网站 App 设计; 美食网站 APP 设计。

(3) 教学要求: 具有前端新媒体岗位的实践操作能力; 掌握移动端 UI 界面的开发与优化、设计与制作的基本技能; 具有独立思考、创造思维应用、把握市场需求的能力。

11. 移动端界面设计综合实训 (0312175)

移动端界面设计综合实训是本专业必修的综合性训练课程。通过综合实训, 使学生了解 iOS 系统、Android 系统及 WP 系统的发展历程、界面设计的技术原理和要点、APP 界面设计与制作技巧, 掌握移动端 UI 设计的设计规范、制作流程和 APP 图标的设计与制作方法, 提高前端新媒体岗位的实践操作能力, 增强团队合作、自主创新和良好的职业道德素质, 获得 “数字媒体交互设计” 职业技能等级证书。

12. Web 端界面设计综合实训 (0312176)

Web 端界面设计综合实训是本专业必修的综合性训练课程。通过综合实训, 使学生了解线、面、块三大构成要素及其构成规律, 掌握网页 UI 界面的开发与优化、设计与制作的基本技能, 提高独立完成各类型网站组件、静态界面的制作能力, 增强团队合作、自主创新和良好的职业道德素质, 获得 “数字媒体交互设计” 职业技能等级证书。

13. UI 设计综合项目实训 (0318201)

UI 设计综合项目实训是本专业必修的综合性训练课程。通过综合实训, 使学生了解 UI 设计的工作流程、原则和规范、配色方法、版式搭建, 掌握各类网站页面及 APP 页面的视觉设计和交互设计的方法, 提高独立完成各类网站界面设计的能力, 增强团队合作、自主创新和良好的职业道德素质, 获得 “数字媒体交互设计” 职业技能等级证书。

14. Unity 3D 编程基础 (0318255)

(1) 教学目标: 具有运用设计软件进行编程创作的能力; 运用设计软件设计不同类型 Unity 3D 编程作品的的能力; 基本艺术鉴赏能力; 运用软件进行规范化的设计的能力。

(2) 主要内容: Unity 3D 编程设计的基本知识; Unity 3D 编程设计的特殊职业要求; Unity 3D 编程设计的基本艺术表现技法; 编程语言的理论知识和思维逻辑; Unity 3D 编程设计软件的基本操作, 各种常用的工具、菜单及控制面板的使用方法及技巧; Unity 3D 编程设计处理人机交互的基本知识。

(3) 教学要求: 培养学生进行专业认知和专业探究的能力; 培养学生搜集资料、阅读资料和利用资料的能力; 培养学生的自学能力, 学会设计和创新, 提高审美意识; 提高学生造型能力和抽象思维想象力。

15. 3dsMax 建模课程 (0318256)

(1) 教学目标: 具有运用设计软件进行 3dsMax 建模的能力; 运用设计软件设计不同类型 3dsMax 建模作品的的能力; 基本艺术鉴赏能力; 运用软件进行规范化的设计的能力。

(2) 主要内容: 数字媒体虚拟现实技术方向的含义、发展现状与趋势; 掌握三维软件的基本功能, 常用工具、面板的使用方法及技巧; 3dsMax 模型的创建方法; 材质类型, 材质编辑器的使用和贴图技巧; 摄影机与灯光的设置方法。

(3) 教学要求: 培养学生进行专业认知和专业探究的能力; 培养学生搜集资料、阅读资料和利用资料的能力; 培养学生的自学能力, 学会设计和创新, 提高审美意识; 提高学生造型能力和抽象思维想象力。

16. VR 游戏场景制作 (0318257)

(1) 教学目标: 能够应用三维软件创建游戏场景; 能够正确应用第三方的渲染软件; 能够准确运用三维软件创建出较为真实的游戏场景; 能够熟练应用 VR 虚拟现实技术搭建游戏场景。

(2) 主要内容: 游戏场景的设计要求; 第三方的渲染软件的基本使用方法; 应用三维软件创建出较为真实的游戏场景; VR 虚拟现实技术的实现技巧; 虚拟现实技术搭建游戏场景的方法; VR 游戏场景制作的设计流程。

(3) 教学要求: 逐步培养学生的三个意识和三个能力, 即培养实践意识和实践能力、合作意识和合作能力、终身学习的意识和终身学习的能力, 培养学生勤奋、踏实、乐学、善学的精神, 养成良好的职业素养。

17. Unity 3D 虚拟技术实训 (0318258)

Unity 3D 虚拟技术实训是数字媒体技术专业必修核心职业能力专业课程, 其实践性强, 对计算机虚拟现实设计能力养成具有重要作用。本课程的任务是:

利用 3dmax 建模场景效果的方法和技巧,使用语言编辑逻辑的理念和技法对用户的人机交互、操作逻辑、界面应用的整体设计进行制作。通过对典型应用案例的学习和实践,使学生了解 Unity 3D 软件的特点和基本要素,提高学生运用数字媒体技术的基本原理进行交互设计与创造的能力。课程以企业工作岗位和工作任务要求为依据,按照基于工作过程课程理念,采用项目教学和任务驱动教学,使学生掌握 Unity 3D 虚拟技术知识和技能,提高学生职业能力和可持续发展能力。获得“数字媒体交互设计”职业技能等级证书。

18. VR 项目设计与制作 (0318259)

(1) 教学目标: 具有运用设计软件进行编程创作的能力; 具有运用设计软件设计不同类型虚拟现实作品的能力; 具有基本艺术鉴赏能力; 具有运用软件进行规范化的设计的能力; 具有初步自主创新、创意能力。

(2) 主要内容: 掌握虚拟现实设计的基本知识; 虚拟现实的特殊职业要求; 虚拟现实设计的两种载体体现方式; 编程语言的理论知识和思维逻辑; 掌握虚拟现实设计软件的基本操作, 各种常用的工具、菜单及控制面板的使用方法及技巧。

(3) 教学要求: 培养学生进行专业认知和专业探究的能力; 培养学生搜集资料、阅读资料和利用资料的能力; 培养学生的自学能力, 学会设计和创新, 提高审美意识; 提高学生造型能力和抽象思维想象力。

19. 字体设计 (372020)

(1) 教学目标: 掌握字体设计的基本法则; 掌握字体设计程序和创意方法; 掌握字体设计的分类和意义; 掌握字体设计的应用范围; 掌握字体设计的形式美感法则。

(2) 主要内容: 字体设计概述; 印刷字体黑体、宋体训练; 组合文字的设计方法与实践, 形态化的文本的基本技法; 文字的创意设计与应用; 主题性主题设计。

(3) 教学要求: 具有画面构图组织能力; 具有印刷字体、创意字体、字体综合应用的能力; 具有字体表现、字体主观联想能力; 具有字体的主观创造能力。

20. 广告创意与文案 (0318251)

(1) 教学目标: 培养学生对广告创意的能力; 能够根据构成要素和创意手法设计广告; 能够运用软件制作广告; 能根据客户要求设计客户满意的广告; 有初步自主创新、创意能力。

(2) 主要内容: 掌握广告创意基本原则和类型; 掌握广告构成要素以及创意表现; 掌握各类广告的推销技巧。

(3) 教学要求: 通过任务给定, 学生思考, 并自行制定计划实施计划完成任务, 激发了学生对所学知识的兴趣; 小组讨论的合作式学习, 培养学生团队合作的工作作风, 树立了“企业人”的工作意识, 让学生感觉上课就是工作, 以期实现校企无缝对接; 通过师生共同探讨、分析, 增进彼此的情感, 让学生愉快而充实的学习着。进而使学生具备专业能力、方法能力和社交能力等方面的专业素质。

21. 艺术设计概论 (0316308)

(1) 教学目标: 培养学生的逻辑思维能力; 想象力、创造性的思维; 对设计艺术理论的认知与思考力。

(2) 主要内容: 了解何谓设计; 设计的本质与特征; 设计的形态、思维与美学; 设计风格学; 设计与科学技术; 设计心理学; 设计的历史; 设计与教育。

(3) 教学要求: 通过任务给定, 学生思考, 并自行制定计划实施计划完成任务, 激发了学生对所学知识的兴趣; 小组讨论的合作式学习, 培养学生团队合作的工作作风, 进而使学生具备专业能力、方法能力和社交能力等方面的专业素质。

22. 传统图案设计 (0318252)

(1) 教学目标: 具有能够运用图案设计的理论知识实际设计制作各类图案的能力; 具有准确表达图案传递主题并真实制作成稿的能力; 能够准确运用配色理论, 对色彩进行搭配; 能具有敏锐的思维能力和审美情趣。

(2) 主要内容: 了解传统图案设计的基本概念及设计的基本原理; 图案设计的基本原则和表现技法; 图案意象设计方法。

(3) 教学要求: 具有遵纪守法、爱岗敬业、团结合作的职业操守; 具有踏实肯干的工作作风和主动、热情、耐心的服务意识; 具有较强的语言表达能力, 具备广告设计师在沟通、洽谈、协调等各方面的职业素养; 具有一定的艺术审美能力、艺术创意和创新能力。

23. 图册设计 (0318253)

(1) 教学目标: 能够灵活运用 Indesign 软件进行图册杂志相关设计; 能够结合色彩构成知识, 通过调色来渲染烘托艺术创意表现; 能够灵活运用 Photoshop

软件对图像进行相关调色、蒙版、大小处理；能够灵活运用 Illustrator 软件对平面设计作品进行相关设计；能够发挥个人创意思维，合理设计版式，恰当表达客户诉求。

（2）主要内容：熟练掌握 Indesign、Photoshop、Illustrator 的软件的基本功能、使用方法及技巧；色彩搭配、字体、版面构成等设计原理；媒体艺术编辑和平面设计岗位的主要工作内容、流程和方法。

（3）教学要求：具有遵纪守法、爱岗敬业、团结合作的职业操守；具有踏实肯干的工作作风和主动、热情、耐心的服务意识；具有较强的语言表达能力，具备广告设计师在沟通、洽谈、协调等各方面的职业素养；具有一定的艺术审美能力、艺术创意和创新能力。

24. 平面综合项目设计（0314031）

移动端界面设计平面综合项目设计综合实训是本专业选修的综合性训练课程。通过综合实训，主要向学生讲授广告设计的基本知识和理论，通过学习学生能够运用 Photoshop、illustrator 等平面设计软件，完成广告产品的设计与制作。通过对计算机平面设计工作岗位中的典型工作任务的学习和实践，使学生巩固前期所学知识，比较熟练地掌握综合利用多种设计软件和设计知识实现设计理念的方法和技巧，培养学生的处理实际设计任务的能力，为学生在职业生涯中持续性发展提供保障。获得“数字媒体交互设计”职业技能等级证书。

25. 文创产品项目设计（0318254）

（1）教学目标：培养学生具备全面的视觉设计表现与制作的能力；能够运用软件独立完成任务；具备一定的文创品牌策划能力和市场营销能力；有良好的美术功底和创意设计能力。

（2）主要内容：掌握标志设计的基本原理；书装整体设计的基本知识；吉祥物设计的表现方法；文创产品策划与设计的基本方法。

（3）教学要求：具有遵纪守法、爱岗敬业、团结合作的职业操守；具有踏实肯干的工作作风和主动、热情、耐心的服务意识；具有较强的语言表达能力，具备广告设计师在沟通、洽谈、协调等各方面的职业素养；具有一定的艺术审美能力、艺术创意和创新能力。

（五）技能大赛模块

为适应现代社会的发展，使学生具备专业技能素质、社会交往、适应及学习

创新等素质、掌握平面设计、移动端界面设计、3D 建模、虚拟现实设计等专业相关知识、具有解决问题和分析问题的能力，提升学生的实践能力，应参加全国虚拟现实 VR 设计与制作、HTML5 交互融媒体内容设计与制作等技能大赛。

（六）创新创业模块

大学生创新创业基础课程（0618998）是一门通识性的素质教育课程。该课程 2 学分，36 课时，面向高职一年级学生开设。该课程是创新创业教育理念、教育原则转化为具体的创新创业实践的中介，也是大学创新创业型人才培养目标得以实现的桥梁，是创新创业模块通识必修核心课程，课程内容主要包括两个方面，一是创新思维能力培养，通过创新思维破冰，提升学生打破固有思维模式，用发散性思维去处理问题的能力；二是创业意识养成，对组建团队、机会识别、商业模式开发、创业资源整合的方法有比较全面的掌握。同时，对《大学生职业发展与就业指导》、《职业核心能力素养》等课程具有纲领性的引导作用。本课程与专业课程的深度融合，能有效提高大学生的创新创业能力。

通过学习，学生能清晰地认识到创新创业创造的重要性，掌握一些基本的创新技法，并且在学习生活中能积极主动地去创新；通过对创业理论知识的学习，学生的创新意识和创业素养有比较明显的提高；通过对创新创业案例分析与讨论，切实提升学生的创新与创业的能力，并树立正确的创业成败观。为其后续的专创融合课程学习和创新创业实践打下坚实的基础。

附件 2

公共选修课课程开设目录表

课程分类	课程代码	课程中文名称	学分	课程性质
国 学 素 养	0618005	古代诗歌赏析	2	任意选修课
	0618006	当代小说赏析	2	任意选修课
	0618007	《论语》解读	2	任意选修课
	0618008	《红楼梦》解读	2	任意选修课
	9999020	《诗经》导读	1	任意选修课
	9999016	《西厢记》赏析	1	任意选修课
	9999017	古典诗词导读	1	任意选修课
	9999013	中华民族精神	1	任意选修课
	9999009	国学智慧	1	任意选修课
	9999010	中国古典小说巅峰——四大名著鉴赏	1	任意选修课
	9999024	中国文明史（上、下）	1	任意选修课
	9999025	中华诗词之美	1	任意选修课
	9999026	中国现代新诗	1	任意选修课
	9999027	诗词格律与欣赏	1	任意选修课
	9999028	唐诗经典与中国文化传统	1	任意选修课
	9999029	《老子》《论语》今读	1	任意选修课
	9999030	文化传统与现代文明	1	任意选修课
	9999014	百年风流人物——曾国藩	1	任意选修课
	9999032	逻辑学导论	1	任意选修课
	9999033	美学原理	1	任意选修课
	0672066	百首古诗赏析	2	任意选修课
	0672067	百首名曲赏析	2	任意选修课
	0672068	百幅名画赏析	2	任意选修课
	0672069	民族文化遗产与创新	2	任意选修课
	0672071	中华礼仪	2	任意选修课
经 济 社 会	9914002	安全教育	1	限定选修课
	0117004	生活中的统筹	2	任意选修课
	0318001	证券投资与理财	2	任意选修课
	9999004	个人理财规划	1	任意选修课
	0417005	公共关系	2	任意选修课
	0417006	企业管理	2	任意选修课
	0612162	劳动法	2	任意选修课
	9999035	诗意的人学：西方文学名著欣赏	1	任意选修课
	0717003	汽车文化	2	任意选修课
	0818002	建筑文化	2	任意选修课

课程分类	课程代码	课程中文名称	学分	课程性质
	9999036	园林艺术概论	1	任意选修课
	9999037	家园的治理：环境科学概论	1	任意选修课
	0417012	财经基础知识	2	任意选修课
生活技能	0117002	城市与野外生存基本技能	2	任意选修课
	0217004	安全用电	2	任意选修课
	9999001	突发事件及自救与互救	1	任意选修课
	0218002	论辩技巧及鉴赏	2	任意选修课
	9999002	魅力科学	1	任意选修课
	9999038	航空概论	1	任意选修课
	9999021	形象管理	1	任意选修课
	9999040	情绪管理	1	任意选修课
	9999006	口才艺术与社交礼仪	1	任意选修课
	9999011	女子礼仪	1	任意选修课
	9999041	公共关系礼仪实务	1	任意选修课
	9999042	时间管理	1	任意选修课
	9999043	人人爱设计	1	任意选修课
	9999012	宋崇导演教你拍摄微电影	1	任意选修课
	0417002	摄影技术	2	任意选修课
	0417003	大学生形象设计	2	任意选修课
	0672065	普通话	2	任意选修课
	0717006	汽车性能评价与选购技巧	2	任意选修课
	0812407	插花艺术	2	任意选修课
	9914002	机动车驾驶培训	4	任意选修课
信息技术	0317065	人工智能	2	限定选修课
	0317003	PHOTOSHOP 图像处理	2	任意选修课
	0317004	office 办公软件高级应用	2	任意选修课
	0317007	数字音视频编辑及应用	2	任意选修课
	0317036	计算机常用工具软件	2	任意选修课
	0317041	网络安全常识	2	任意选修课
	9999044	移动互联网时代的信息安全与维护	1	任意选修课
	0317037	速录	2	任意选修课
	0618017	网络信息检索与利用	2	任意选修课
身心健康	0612184	健美操	2	任意选修课
	0612188	体育瑜伽	2	任意选修课
	0612203	花样跳绳技术	2	任意选修课
	0612204	太极拳文化与功法习练	2	任意选修课
	0619004	心理素质拓展	2	任意选修课
	0118001	酒文化赏析	2	任意选修课

课程分类	课程代码	课程中文名称	学分	课程性质
康	9999045	食品营养与食品安全	1	任意选修课
	9999019	舌尖上的植物学	1	任意选修课
	0919008	中国饮食文化	2	任意选修课
	0973305	饮食与保健	2	任意选修课
马克思主义理论类课程	9914048	马克思主义基本原理概论	0.5	限定选修课
	9914049	中国近现代史纲要	0.5	限定选修课
公共艺术	9914135	艺术导论	2	限定选修课
	9914032	音乐鉴赏	2	限定选修课
	9914033	美术鉴赏	2	限定选修课
	0619006	影视鉴赏	2	限定选修课
	0417004	书法鉴赏	2	限定选修课
	9914140	民间艺术赏析	2	任意选修课
	9914144	现代艺术评论	2	任意选修课
	9914138	形体训练	2	任意选修课
	9914145	DV 制作	2	任意选修课
创新创业	9999022	网络创业理论与实践	1	任意选修课
	0317035	IT 创业之网上开店	2	任意选修课
	0317043	新互联网商业模式	2	任意选修课
	1019007	SYB 创业培训	2	任意选修课
	9999003	微商创业指南	1	任意选修课
	9999046	创新、发明与专利实务	1	任意选修课
	9999005	企业家培育与创业的理论与实践	1	任意选修课
	9914037	创业创新执行力	1	任意选修课
	9914038	创业创新领导力	1	任意选修课
	9914039	创业精神与实践	1	任意选修课
	9914040	创业基础	1	任意选修课
	9914041	创业管理实战	1	任意选修课
	9999126	创造性思维与创新方法	1	任意选修课
	9999127	大学生就业与创业指导	1	任意选修课
	9999153	媒体创意经济：玩转互联网时代	1	任意选修课
	9914043	走进创业	1	任意选修课
	9914044	创业法学	1	任意选修课
	9914045	创业人生	1	任意选修课
	9914046	商业计划书制作与演示	1	任意选修课
生态	9999037	家园的治理：环境科学概论	1	任意选修课
	9999161	生态文明	1	任意选修课
	9999162	可再生能源与低碳社会	1	任意选修课
	9999163	食品安全	1	任意选修课
	9999164	人类与生态文明	1	任意选修课

课程分类	课程代码	课程中文名称	学分	课程性质
环 保	9999165	环境保护导论	1	任意选修课
	9999166	环境生态与健康	1	任意选修课
	9999069	现代城市生态与环境学	1	任意选修课
海 洋 科 学	9999167	海洋文明	1	任意选修课
	9999168	海洋的前世今生	1	任意选修课
	9999169	学问海鲜	1	任意选修课

注：该表每学期根据实际需求进行修改。

****职业技术学院**

数字媒体技术专业人才培养方案编写组成员

系部

计算机信息技术工程系

编写组成员

- *** 数字媒体技术专业教研室主任
- *** 数字媒体技术专业教师
- *** 数字媒体技术专业教师
- *** 数字媒体技术专业教师
- *** 数字媒体技术专业教师
- *** 数字媒体技术专业教师
- *** 数字媒体技术专业教师
- *** 数字媒体技术专业教师
- *** 数字媒体技术专业教师
- *** 数字媒体技术专业教师
- *** **众邦广告传媒有限公司
- *** **众邦广告传媒有限公司
- *** **嘉俊印刷公司
- *** **中天商务设计公司
- *** 北京魔秀科技有限公司
- *** **市维雅广告工作室