

兰州现代职业学院

计算机应用技术专业 (数字媒体方向) 人才培养方案 (2020版)

学校名称：兰州现代职业学院

学校主管部门：兰州市政府

专业名称：计算机应用技术

专业代码：610201

修业年限：全日制三年

计算机应用技术专业人才培养方案

一、专业名称及代码

计算机应用技术（数字媒体方向）（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

全日制三年

四、职业面向

（一）本专业职业面向

所属专业大类 (代码)	所属专业类 (代码)	对应行业 (代码)	主要职业类别 (代码)	主要岗位群或 技术领域举例
电子信息大类 (61)	计算机类 (6102)	软件和信息技术服务业 (65) 广播、电视、电影和 影视录音制作业 (87)	计算机软工技术人员 (2-02-10-03) 技术编辑 (2-10-02-03) 音像电子出版物编辑 (2-10-02-04) 剪辑师 (2-09-03-06) 动画制作员 (4-13-02-02)	内容编辑 视觉设计师 UI 设计师 Unity 开发工程师 技术美术 创意设计师

（二）本专业职业资格鉴定项目

通用技能证书	专业职业资格证书	专业拓展技能证书
英语应用能力 A 级或 B 级	视觉设计师	Unity 开发工程师
全国计算机等级考试 (NCRE) 一级 全国计算机等级考试 (NCRE) 二级	图形图像处理 (OSTA) 证书	创意设计师
普通话证书	多媒体作品制作员国家职业资格 资格证书	数字视频 (DV) 策划制作师国 家职业资格证书
注：以上三种证书学生必须考取	注：以上三种证书学生必须考取 至少一种	注：以上三种证书由学生自行选考

五、培养目标与培养规格

（一）培养目标

本专业以落实立德树人为根本任务，持续深化“三全育人”综合改革，坚持面向市场、服务发展、促进就业的人才培养方向，健全德技并修、工学结合育人的机制，培养学生具有坚定的理想信念，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。掌握本专业知识和技术技能，面向软件和信息技术服务业以及广播、电视、电影和影视录音制作业等行业的计算机工程技术人员、技术编辑、音像电子出版物编辑、剪辑师、动画制作员等岗位群，能够从事内容编辑、视觉设计、创意设计、数字媒体应用开发等数字媒体产品设计和制作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、全球视野。

(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 1 -2 项运动技能，养成良好的健身与卫生习惯，以及良好的行为习惯。

(6) 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. 知识

(1) 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。
(2) 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。

(3) 掌握数字绘画基础知识。

(4) 掌握视觉设计基础知识。

(5) 掌握用户体验设计基础知识。

(6) 掌握 3D 建模与动画基础知识。

(7) 掌握数字影视音频非线性编辑、后期合成技术和方法。

(8) 掌握面向对象程序设计基础知识。

(9) 掌握主流游戏引擎的基本操作和应用技术。

(10) 了解数字内容制作相关的艺术、技术背景知识。

3. 能力

(1) 具有探究学习、终身学习、分析问题和解决问题的能力。

(2) 具有良好的语言、文字表达能力和沟通能力。

(3) 具有良好的文案策划、创意设计能力。

(4) 具有良好的图形图像处理 and 平面设计能力。

(5) 具有音视频剪辑、编辑、后期合成、以及特效制作能力。

(6) 具有一定的 2D/3D 动画设计和制作能力。

(7) 能够根据行业规范和项目需求进行 UI 设计、交互设计、用户体验设计、以及产品原型设计与制作。

(8) 能够应用主流游戏引擎设计和开发移动游戏、增强现实、或虚拟现实等应用。

(9) 具有综合运用所学专业知识和推理和解决问题、管理时间和资源、以及规划职业生涯的能力。

六、课程设置及要求

全面推动习近平新时代中国特色社会主义思想进教材进课堂进头脑，按规定开齐足公共基础必修课程、专业基础课程、专业核心课程，加强专业实训教学，突出特色开设人文素养、科学素养、专业综合能力提升等选修课程、拓展课程或专题讲座，积极组织学生参加劳动实践、创新创业实践、志愿服务及其他社会公益活动，将知识、技能、素养教育融入到专业教学和社会实践。

(一) 公共基础课程设置及要求 (必修)

序号	公共基础课程	主要教学内容与要求
1	思想道德修养与法律基础	本课程综合运用马克思主义的基本观点和方法，从当代大学生面临和关心的实际问题出发，对大学生进行思想品德和社会主义法治教育，教育引导大学生确立科学的人生观，价值观，道德观和法治观，牢固树立社会主义荣辱观和高尚的思想情操，养成良好的道德品质。是落实高校德育目标不可或缺的必修课程。本课程具有较强的理论性，系统的知识性，又具有突出的实践性和教育性，更具有鲜明的政治性和思想性，在本专业人才培养体系中具有十分重要的学科地位。
2	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	其主要任务是帮助学生认真学习毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系的基本内容，帮助学生理解毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系是马克思主义的基本原理与中国实际相结合的两次伟大的理论成果，是中国共产党集体智慧的结晶。
3	形势与政策	本课程结合当前国际国内形势以及高等教育改革形势，通过介绍当前国内外经济政治形势、国际关系以及国内外热点事件等，阐明我国政府的基本原则、基本立场与应对政策，宣传社会主义核心价值观，帮助学生树立正确的人生观、价值观。
4	大学语文（含应用文写作）	本课程以听、说、读、写为基本载体，着重培养学生的阅读与理解，表达与交流等语文应用能力，是融思想性、知识性、审美性、人文性和趣味性于一体，提高学生文化素养和职业基本素质，提升学生思想品质和审美悟性必修的公共基础课程。本课程对于提高学生的职业能力，丰富学生的职业情感，促进学生的职业发展，继承传统文化，建立精神家园、重塑人格，提升学生行为修养，为学生成长为高素质，有文化的现代职业人提供支撑和保障。
5	大学英语	本课程重点通过听、说、读、写教学，培养学生实际应用英语的能力，注重培养学生听说能力和实际应用语言的技能，特别是用英语处理与本专业职业生活相关的业务能力，培养具有一定的英语基础知识和语言技能的高素质技术技能人才。
6	计算机文化基础	本课程旨在使学生了解数字媒体应用技术基础知识，掌握 windows 操作系统，office 办公软件和使用互联网等计算机基本操作技能，能够运用计算机进行日常的信息加工和处理，提高学生办公事务的信息化处理能力，是培养学生的信息技

		术素养、网络安全意识、创新意识，提高学生职业能力和就业素质的一门必修公共基础课程。
7	大学体育	本课程旨在指导学生科学有效开展身体健康锻炼，重点以体育与健康知识，技能与方法为主要学习内容，树立健康生活工作方式，养成良好体育锻炼习惯，增强学生体质健康水平，完善与职业岗位相适应的身体素质储备，提升体育和素质素养为主要目的，是学生未来的学习、生活、工作、职业发展提供良好的身心素质基础的一门公共基础必修课。
8	心理健康教育	本课程旨在宣传普及心理保健知识，帮助学生认识健康心理对成长成才的重要意义，指导学生树立心理保健意识，掌握心理健康知识和心理调适方法，指导学生学会正确认识评价自己，悦纳自己，增强社会生活的适应能力，压力管理能力，问题解决能力，人际交往能力，自我管理能力等，培养学生拥有乐观向上，积极进取的人生态度，并能够科学规划自己的未来和人生。是学生综合职业素养能力培养的一门必修公共基础课程。
9	高等数学	本课程旨在培养学生运用数学中的微积分学、微分方程、概率论与数理统计等相关的基本思想方法，培养学生的基本运算能力，逻辑推理能力以及解决实际问题的能力，使学生能够运用数学思维解决实际学习和工作中出现的问题，提升学生的综合素质。
10	人文素养、科学素养选修课程	根据专业人才培养需要，提供传统文化、创新创业、演讲与口才、安全教育等人文素养、科学素养网络选修课程，每学期至少选修1门课程，通过线上学习、线下辅导，在线考试获取选修课程学分。

(二) 专业课程

专业课程一般包括专业基础课程、专业核心课程、专业拓展课程，并涵盖有关实践性教学环节。

(1) 专业基础课程

专业基础课程一般设置 6-8 门。包括:包括设计基础、摄影基础、图形图像处理、广告创意、用户体验设计、面向对象程序设计基础等。

(2) 专业核心课程

专业核心课程一般设置 6-8 门。包括:包括数字绘画、三维软件基础、交互设计基础、非线性编辑、后期合成、用户界面设计、游戏引擎基础等。

(3) 专业拓展课程

专业拓展课程包括:商业摄影、动态图形设计、三维动画基础、数字声音处理、影视特效制作、游戏设计基础、游戏美术基础、游戏原型开发、数据结构、

数据库基础、游戏程序设计、虚拟现实应用设计、增强现实应用设计、交互产品原型开发、数字媒体产业前沿等。

(4) 专业核心课程主要教学内容

序号	专业核心课程名称	主要教学内容
1	数字绘画	常见数位板的使用方法；Adobe Photoshop 或 SAI 等常用数字绘画软件的基本操作；使用常用数字绘画软件和数位板进行标志设计、人物设定、头像设计、场景设计和插画设计等的绘制技法。
2	三维软件基础	常用三维动画制作软件 3DS Max、Maya 或 Cinema4D 等的基本使用方法和操作技巧，主要内容包括三维建模与动画的基本知识、工作界面、基本设置、以及三维建模、材质、贴图、灯光、摄像机、渲染等方面的基础知识与应用技巧。
3	交互设计基础	人机交互的基本概念、基本结构、工作原理、研究内容和发展趋势等基础理论知识；移动 APP、Web 网站以及虚拟现实应用等主流媒体的人机交互设计原则、方法和工具、以及相关原型开发和可用性测试技术等。
4	非线性编辑	数字影视音频的基础知识、剪辑原理、非线性编辑的工作原理与工作流程；Premiere CC 等非线性编辑软件的基本操作；镜头剪接、转场、字幕、校色、音画搭配、以及片头片尾设计等技巧。
5	后期合成	后期合成的基本概念、工作原理、关键技术；After Effects 或 Nuke 等常用后期合成软件的基本操作和实用技巧；文字图形动画制作、三维合成、音效合成、抠像合成、运动跟踪和视频校色等实用技术。
6	用户界面设计	用户界面设计的基本概念、基本原理和方法，主要包括用户研究、结构设计、交互设计、视觉设计、设计实践等内容，以及 WEB 网站和移动 APP 用户界面设计原则、方法与工具。
7	游戏引擎基础	游戏引擎的基本概念、基本架构、工作原理、发展历程、以及 Unity 或 Unreal 等主流游戏引擎的主要功能、基本操作和实用技术，包括项游戏世界构建、游戏对象创建、角色控制、粒子特效、碰撞检测、动画系统、交互界面、游戏逻辑编写、以及调试和发布等。

(5) 素质拓展项目

序号	职业素养培训项目	考核内容与方式	类别模块
1	特色晨读/晚读	传统文化、国内外经典作品诵读	文化素养
2	志愿者服务	累计时间达 16 个小时计 1 分，以此类推(出具主办方提供的证明)	感恩教育

3	社团活动	参加各级各类社团活动记录及指导教师评价成绩	职业素养
4	体育活动与竞赛	平时参加体育活动的记录，参加院级以上项目获奖可申请替代学分	素质教育
5	参加院校级各类比赛、作业作品展赛等活动	提供参加各级各类院校级比赛活动获奖证书，可申请替代学分。	职业素养
6	勤工俭学（校内）	提供学生处开具的勤工俭学证明	职业素养
7	企业、市场、社会调研	根据专业对接行业企业，统一组织或学生个人前往企业、市场、社会开展考查调研，并完成调研报告（2000字）	专业素养
8	职业技能大赛	参加院级及以上职业技能大赛，获奖可申请替代学分	专业素养
9	假期社会实践	利用业余时间或假期参加时间，完成实践报告（2000字），获奖可申请替代学分。	职业素养
10	参加各类专题讲座、研讨	参加院校组织的安全教育、社会责任、绿色环保、管理等人文素养、科学素养方面的专题讲座、专题研讨活动，提供每学期参加活动一览表及一份总结报告（2000字）	素质教育

(6) 专业实践教学

序号	专业实践项目	考核内容与方式	类别模块
1	企业认知实习	参加企业参观、见习、认知实习，提交认知实习报告（2000字）	职业素养
2	校内专项实训	根据专业课程安排，完成校内实训室实训项目训练，通过实训项目评比、实训作品评比考核，获奖可申请替代学分。	专业技能
3	企业工学交替实训	根据教学安排，赴企业开展阶段性工学交替实训，填写工学交替实训手册，由企业师傅、指导教师、学生共同评出实训成绩，根据实训情况16-18学时计1学分	专业技能
4	顶岗实习	根据教学安排，学生赴企业开展不少于6个月的顶岗实习，填写顶岗实训手册，撰写顶岗实习总结，由企业师傅、指导教师、学生共同评出顶岗实训成绩。	素质教育
5	毕业设计	根据专业特色，在教师指导下进行选题，完成开题报告、毕业设计，通过答辩，获得相应学分。	职业素养

本专业实践教学学时安排占总学时数50%以上。通过实施“校内基地基本技能实训”“校外企业见习、实践进行职业能力训练”“企业工学交替、顶岗实习就业能力训练”的“三训结合实训教学模式”，有效组织学生赴企业认知实

习、跟岗实习、顶岗实习等多种实习方式，强化以育人为目标的实习实训考核评价。认真落实学生顶岗实习6个月的规定，加强校内外实训基地建设，强化学生实习实训。统筹推进文化育人、实践育人、活动育人，广泛开展各类社会实践活动。

七、教学进程总体安排

(一) 全学程教学历程

数字媒体应用技术专业全学程教学历程表

(二) 公共课、专业课设置及学时分配（见附录一）

周次 学期	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
一	A	A	B	B	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	D	D
二	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	D	D
三	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	E	E	D	D
四	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	E	E	D	D
五	C	C	G	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	G	G	G	G	D	D
六	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F

注：
A 入学教育，B 军事训练，C 课程教学，D 复习考试，E 技能鉴定，F 顶岗实习，G 毕业设计

高职每学年安排40周教学活动。三年制高职总学时数不低于2500，鼓励学生自主学习，公共基础课程学时应当不少于总学时的1/4。高职选修课教学时数占总学时的比例均应当不少于10%。一般以16—18学时计为1个学分。鼓励将学生取得的行业企业认可度高的有关职业技能等级证书或已掌握的有关技术技能，按一定规则折算为学历教育相应学分。

1、课程学时学分分配

学分分配	学时总数	学分总数	备注
总学分	≥2500	130-150	
公共基础课	≥625	≥35	

选修课	≥250	≥15	
实践课	≥1300	≥72	

2、替代学分和奖励学分核算

项目	一等奖/高级	二等奖/中级	三等奖/初级
国家级获奖	12	10	8
省级获奖	10	8	6
市、院级获奖	8	6	4
系部级获奖	4	2	1
职业资格证书	6	4	2
技能等级证书	6	4	2
品德评价证书	6	4	2

(三) 理论课、实践课设置及学时分配

理论与实践教学学时数比例表

课程类别	学时数	占总学时百分比	备注
理论教学	704	26.57%	
实践教学	1946	73.43%	
总学时	2650	100%	

注:1、理论教学总学时包含公共课与专业课总学时(不含实验课)

2、实践教学总学时包含实验、实训、顶岗实习、毕业设计学时数

八、实施保障

(一) 师资队伍

1.队伍结构

学院本专业团队有一支年龄结构、职称结构、学历结构、学科结构和学缘结构合理的师资队伍,教学科研力量雄厚。数字媒体应用技术专业现有从事公共

基础课、专业课教学的专任教师 36 人，本科以上学历 100%，生师比约为 21: 1。其中专业课教师 28 人，副教授 10 人，占 38.4%，讲师 13 人，助理讲师 5 人，硕士研究生 7 名，占 26.9%，双师素质教师 28 人，占 100%，其中 50 岁以上 2 人，占 7.1%，40-50 岁 17 人，占 60.7%，40 岁以下 9 人，占 32.2%。今后学院将通过加强师资培训，选派教师赴企业实践、加大人才引进、外聘企业兼职教师等不断优化师资结构，提高教学团队的教学、科研和企业项目实践能力，以保障数字媒体应用技术专业人才培养质量。

2.专任教师

学院数字媒体应用技术专业专任教师能够严格遵守师德规范，努力争做有理想信念、有道德情操、有扎实学识、有仁爱之心的“四有教师”；26 人具有计算机科学与技术、网络工程、通信工程、电子信息工程等相关专业本科及以上学历，其中研究生学历 7 人；26 人具有高校教师资格证书；16 人次参加了数字媒体应用技术专业国家级骨干教师培训、省级骨干教师培训、国家级骨干教师赴企业实践锻炼，学院数字媒体应用技术专业专任教师能够通过参与校企合作工作、指导学生赴企业工学交替实践、顶岗实习等，完成教师赴企业实践任务，通过开展教学实践，专任教师具有扎实的数字媒体应用技术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，能够胜任学院数字媒体应用技术专业专业教育教学工作任务。

3.专业带头人

学院在数字媒体应用技术专业专任教师中，选拔培养 1-2 名具有副高及以上职称，能够较好地把握国内外数字媒体应用技术行业、专业发展，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需求实际，教学设计、专业研究能力强，组织开展教科研工作能力强，在本区域或本领域具有一定的专业影响力的专业带头人，学院将通过支持专业带头人参加国内外进修培训、参与企业产学研实践、参与课题研究，辅导学生技能竞赛、编写校

本教材、开发课程资源等多种途径，不断提升专业带头人的理论水平、技术能力和教学能力，带动专业教学团队建设，在专业建设与课程改革中发挥重要作用。

4. 兼职教师

为了补充学院数字媒体应用技术专业师资不足，优化师资队伍结构，提升数字媒体应用技术专业教学团队的整体素质，根据专业教学需要，学院建立数字媒体应用技术专业兼职教师库，根据每学期专业教学实践需要，从计算机相关行业、企业聘任具备良好的思想政治素质、职业道德和工匠精神，具有扎实的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，能承担专业课程教学、实习实训指导和学生职业发展规划指导等教学任务的兼职教师，并加强兼职教师培养，支持兼职教师参与专业建设、实训基地建设、产学研实践等。

（二）教学设施

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

1. 专业教室基本条件

专业教室一般配备黑(白)板、多媒体计算机、投影设备、音响设备，互联网接人或 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. 校内实训室条件

(1) 三维动画实训室

三维动画实训室配备计算机 40 台，安装三维动画制作、非线性编辑相关软件及工具，支持三维动画、影视特效制作等课程的教学与实训。

(2) 影视制作实训室

数字媒体技术实训室目前计算机 30 台，配备非线性编辑工作站、专业摄像

机、镜头、灯光、显示器、投影仪、调试系统、调音台、液晶电视等设备，安装三维动画制作、非线性编辑相关软件及工具，支持摄影基础、三维软件基础、非线性编辑、后期合成、三维动画、影视特效制作等课程的教学与实训。

(3) 平面设计实训室

平面设计实训室目前计算机 40 台，支持 Adobe Photoshop 或 SAI 等常用数字绘画软件等课程的教学与实训。

(4) 虚拟现实实训室

虚拟现实实训室正在筹建中，配备计算机、虚拟现实头盔、全景摄像机、3D 空间跟踪定位器、3D 立体显示器、数据手套等设备，安装 AR/VR 应用开发相关软件及工具，支持游戏引擎基础、虚拟现实应用设计、增强现实应用设计、游戏程序设计等课程的教学与实训。

(5) 交互设计实训室

交互设计实训室正在筹建中，配备计算机、体感游戏机、Kinect 开发套件、Arduino 开发板、LeapMotion 设备、Android/iOS 测试终端等设备，安装互动媒体产品开发相关软件及工具，支持交互设计基础、用户界面设计、用户体验设计、交互产品原型开发等课程的教学与实训。

3.校外实训基地基本要求

校外实训基地基本要求为：具有稳定的校外实训基地；能够开展网络系统集成、网络运行与维护、网络安全管理、网络应用开发等实训活动，实训设施齐备，实训岗位、实训指导教师确定，实训管理及实施规章制度齐全。

序号	协议名称	基地名称	联系人
1	校外实训基地协议书	兰州广印联盟促进会	南陆军
2	校外实训基地协议书	金翔电子有限责任公司	李彦博
3	校外实训基地协议书	万科创意广告公司	孙川科
4	校外实训基地协议书	兰州天瑞彩印	王钧平
5	校外实训基地协议书	兰州华宇影像文化传播公司	王宏潭
6	校外实训基地协议书	兰州博雅包装有限公司	李洪博
7	校外实训基地协议书	兰州森迪标识有限公司	韩弘武
8	校外实训基地协议书	文特印刷有限公司	朱海良

9	校外实训基地协议书	兰州博通文化传播有限公司	宋强
10	校外实训基地协议书	未来窗数码图文	董清风
11	校外实训基地协议书	甘肃大公广告设计	徐大公
12	校外实训基地协议书	兰州鑫诚印务有限责任公司	何其美
13	校外实训基地协议书	兰州皇瑜商贸有限公司	李莉
14	校外实训基地协议书	柯美数码图文	葛林
15	校外实训基地协议书	上海柯美总部	谷伟
16	校外实训基地协议书	标点图文广告	穆慧鹏
17	校外实训基地协议书	兰州泰罗广告有限公司	牛宾
18	校外实训基地协议书	兰州联众广告有限公司	王瑞江
19	校外实训基地协议书	甘肃龙摄影服务有限责任公司	赵学康

4. 学生实习基地基本要求

学生实习基地基本要求为:具有稳定的校外实习基地;能提供网络售前技术支持、网络应用开发、网络系统运维、网络系统集成等相关实习岗位,能涵盖当前相关产业发展的主流技术,可接纳一定规模的学生实习;能够配备相应数量的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。

5. 支持信息化教学方面情况

主动适应“互联网+职业教育”新要求,修订完善学院“三延伸两融合”教学模式改革实践,全面提升教师信息技术应用能力,积极推进信息技术与教学融合实践,通过数字化校园环境建设、数字化教学资源库应用与建设,加快建设智能化教学支持环境,推动大数据、人工智能、虚拟现实等现代信息技术在教育教学中的广泛应用,引导鼓励教师利用信息化教学资源、教学平台,仿真模拟平台实施教学,积极推动教师角色的转变和教育理念、教学观念、教学内容、教学方法以及教学评价等方面的改革,为学生终身学习服务。

(三) 教学资源

1. 教材选用情况

学院制定完善教材选用制度,建立由专业教师、行业专家和教研人员等参与的教材选用机构,坚持按照国家规定选用规划教材或能够体现新技术、新工

艺、新规范等的高质量教材，支持和鼓励教教师开发符合国家要求的校本教材，制定严格的校本教材使用规范。

2. 图书文献配备情况

学院建有 3.6 万平方米的图书馆，馆藏图书文献配备能满足人才培养、专业建设、教科研等工作的需要，并为师生提升了方便的查询、借阅。购置了期刊库、有 400 多门网络课程的超星尔雅学习平台，专业类图书和学术期刊逐年采购和补充，能够满足本专业教育教学研究需要。

3. 数字教学资源配置情况

学院计算机专业建设和配备有超星教学资源，有丰富的音视频素材、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，种类丰富、形式多样、使用便捷、动态更新、满足教学。

(四) 教学方法

构建适应“互联网+职业教育”新要求，积极推进“公共基础课向第二课堂和校企文化融合延伸”“专业理论课向实践性教学延伸”“专业技能课向工学结合、技能展赛、顶岗实习岗位技能延伸”“信息技术与教学融合”“产教融合”的“三延伸两融合”教学模式改革实践，充分利用数字化教学资源、校企合作资源，推进本专业开展项目教学、案例教学、情境教学、模块化教学、仿真模拟教学等教学方式，广泛运用启发式、探究式、讨论式、参与式等教学方法，逐步推广翻转课堂、混合式教学、理实一体教学等新型教学模式，加大实践教学力度，做好专业实训教学超过 50%，提高课堂教学质量，强化学生职业技能训练。



图：“三延伸两融合”教学模式图示

本专业构建了“以岗位职业能力需求为核心、以职业能力培养为主线、岗位工作为导向”的课程体系，通过实施“专业—岗位—能力—任务—项目—课程”六位一体式双向融通的人才培养模式，通过开展“课程教学项目化、实践教学任务化、技能训练标准化、实训项目专门化、顶岗实习岗位化”，将职业素质训练贯穿于教学及实训的各个环节，建设特色课程，有效实施“校内基地基本技能实训”“校外企业见习、实践进行职业能力训练”“企业工学交替、顶岗实习就业能力训练”的“三训结合实训教学模式”，促进校企文化融合，强化学生职业能力培养。

（五）学习评价

根据学院构建的“六位一体”多元化学生综合能力评价体系要求，充分利用数字化校园环境建设的优势，严格落实本专业培养目标和培养规格要求，有效开展“学生品德评价、学业成绩评价、拓展活动参与评价、技能定级评价、工学交替评价、顶岗实习评价”等六个方面的综合评价，引入自评、互评、企业评、社会评等多元评价，客观公正、全过程、全方位进行学生综合能力评价，

引导学生自我管理、主动学习，提高学习效率。为学生搭建展示才能的舞台，提高学生的综合职业能力。



图：“六位一体”多元化学生综合能力评价体系

1. 有效开展学生思想品德评价，建立学生成长档案。坚持把立德树人作为根本任务，深化“三全育人”综合改革，全面推动习近平新时代中国特色社会主义思想进教材进课堂进头脑，积极培育和践行社会主义核心价值观。通过加强学生思想品德教育，在学生的思想道德教育、文化知识教育、技术技能培养、社会实践教育各环节融入社会主义核心价值观，推动专业课教学与思想政治理论课教学紧密结合，切实提升思想政治工作质量。通过制定学生思想品德评价标准，利用数字化教学环境建设、大数据分析等先进手段，建立学生思想品德成长档案，根据学生在校综合表现和参与各类活动的情况，在本专业各班开展学院、家庭、社会共同参与的学生思想品德评价改革。

2. 开展多形式学生学业成绩评价，完善学生学籍档案。根据数字媒体应用技术专业学生在校期间开设的课程，根据公共基础课、专业理论课、专业技能课等课程教学特点和数字媒体应用技术专业特色，制定各学科考核标准

和考试评价细则，采用理论测试、理论与技能测试相结合、技能竞赛、作业作品展评、技能定级等多种形式考核评价学生的学业的新模式，实现成绩，修订和完善学生学籍档案，探索基于数字化教学环境，加强学生学籍档案管理学生学业成绩信息化管理。

3. 重视学生专业拓展活动评价，强化学生职业素养培养。制定数字媒体应用技术专业职业技能竞赛、作业展评、社团活动评价标准，构建以赛促学、以赛促练、以赛促评综合评价改革。结合数字媒体应用技术专业各学科教学特点，积极组织数字媒体应用技术专业各年级各学科学生广泛开展“科科有训练、周周有展示、学期有竞赛、层层有选拔”活动，实现以赛促学、以赛促练、以赛促评。制定数字媒体应用技术专业各学科各年级各项目竞赛训练队活动方案、社团活动、作业作品展评的计划、实施方案、竞赛规程、评价标准，学生奖励制度等，鼓励学生结合自己的特长、兴趣参加学院各类竞赛训练、各种社团活动及作业作品展评活动等，整理归档各类活动资料，总结竞赛训练、社团活动、作业作品展评等活动的开展对促进学生专业技能和专业综合能力提升的成果。

（四）积极参与实施 1+X 证书制度试点。充分发挥学院职业技能鉴定所的服务功能，结合学院数字媒体应用技术专业的课程特点，以数字媒体应用技术专业相对应的岗位技能要求、数字媒体应用技术实训等确定数字媒体应用技术专业开展职业资格鉴定工作为抓手，认定技能和等级考试的科目，根据技能定级评价，鼓励学生制定技能定级标准和技能定级培训方案等，引进企业技能评价标准和职业资格认证，通过鼓励学生考取行业、企业认证有职业资格证书，积极开展“1+X”证书试点工作，实现“以定促学，以定促评”评价模式改革。

（五）企业共同参与学生工学交替实践评价，提升学生综合实践能力。充

分发挥数字媒体应用技术技术专业校企资源优势，依托校内外实训基地，广泛开展学生实训基地见习、工学交替实践，制定学生工学交替实践考核评价细则、优秀实习生评价标准等，通过校企双方面共同评价学生工学交替实习的真正。

（六）利用信息化平台，加强学生顶岗实习跟踪管理，形成多元参与的顶岗实习评价机制。创新学生顶岗实习管理机制，完善数字媒体应用技术技术专业校企共同评价学生综合能力的内容和形式。广泛与数字媒体应用技术技术专业合作企业研讨，制定校企合作协议书，学生赴企业顶岗实习管理制度，学生实习就业协议等，完善班主任参与顶岗实习学生管理的相关规定，根据学生顶岗实习成绩评定表，实习总结，企业实习员工评价等相关资料综合评定学生顶岗实习成绩。依托数字化校园环境建设，逐步实现学生顶岗实习远程管理，创新基于网络平台的学生自评、互评、班主任评价、企业管理者评价等方式。

（六）质量管理

（一）为落实《国家职业教育改革实施方案》，推进国家教学标准落地实施，提升本专业教育教学质量，根据每年度《职业院校人才培养工作状态数据采集》、《职业院校教育质量年报》及甘肃省职业院校教学质量诊断与改进机制等工作要求，学院建立健全专业教学质量监控管理制度，不断完善课堂教学、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。

（二）学院与二级学院不断修订完善教学管理机制，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。

（三）学院与二级学院共同合作，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。

（四）通过各专业教学部或专业教研积极参与教学质量诊断与改进工作，充分利用人才培养工作状态数据、质量年报、诊断与改进等评价分析结果，根据产业发展趋势和行业人才需求，引进行业企业、第三方评价机构等多方参与的专业人才培养方案动态调整机制，强化教师参与教学和课程改革的效果评价与激励，做好人才培养质量评价与反馈，持续提高人才培养质量。

九、毕业要求

根据数字媒体应用技术专业人才培养方案规定，学生的毕业要求是：学生通过三年学习，需达到以下毕业要求：

（一）学时学分及成绩要求：学生必须完成不低于 2500 学时的教育教学活动，各门功课考核合格，至少考取一个与本专业相关的职业资格证书，修满不低于 150 学分的总学分，其中必修学分不低于 130，选修学分或专业拓展项目替代学分不低于 20。

（二）基础素养能力要求

- 1、具有良好的思想道德和职业道德修养；
- 2、具有良好的文化修养；
- 3、具有良好的身体素质；
- 4、具有良好的心理素质。

（三）职业能力要求

职业岗位	典型工作任务	职业能力
影视剪辑	<ol style="list-style-type: none">1. 接受任务，了解专题片的主题和主要内容。2. 与客户和导演沟通，了解专题片的风格和表现手法。3. 仔细阅读和分析专题片分镜头脚本和剪辑要求。	掌握数字媒体技术、影视语言、大众传播实务等基本理论知识。熟悉非线性编辑系统，熟悉各种音频和视频特技的功能。掌握电

	<ol style="list-style-type: none"> 根据客户和导演的要求选取合适的编辑软件和设备。 对设备和软件进行安装和调试,对素材进行采集。 根据分镜头脚本和导演的要求进行剪辑。 完成字幕,片头,片尾,音频等元素的合成。 完成初稿,提交给导演或客户初审。 根据反馈信息进行修改,再次提交给导演或客户审查,及时获得反馈意见,直到导演或客户满意为止。 完成剪辑,输出影片,提交作品。 做好文字记录及资料归档,清点检查设备,完成整个工作任务。 	<p>视新闻片、电视专题片、影视广告等各种风格的剪辑艺术。具备团结协作、耐心细致的职业素质。</p>
特效合成	<ol style="list-style-type: none"> 接受任务,了解需要添加特技及合成的主题和主要内容。 与客户和导演沟通,了解影片整体风格 and 特点。 确定特技采用的风格、表现手法、色彩节奏等。 为特技制作小样或绘制故事版。 将制作方案与客户沟通确定最终的制作方案。 执行设计好的制作过程,包括涉及到的 3D 模型、视频特效、图形元素、AE 光效、粒子特效、音乐制作等。 完成初稿,提交给导演或客户初审。 根据反馈信息进行修改,再次提交给导演或客户审查,及时获得反馈意见,直到导演或客户满意为止。 完成修改,输出影片,提交作品。 做好文字记录及资料归档,清点检查设备,完成整个工作任务。 	<p>掌握数字媒体技术、数字色彩、影视语言、大众传播实务等基本理论知识。掌握二维动画原理、三维建模、灯光材质、高级渲染、动画的基本知识。掌握抠像合成、变形特效、时间扭曲、实拍影像与三维场景的跟踪合成技巧。具备团结协作、耐心细致的职业素质。</p>
平面设计	<ol style="list-style-type: none"> ①广告、传媒、杂志、会展设计 ②家装设计 	<p>有创新设计理念, 有较好的设计思路</p>
网页设计	<ol style="list-style-type: none"> 接受任务,与客户进行沟通。 区分网站类型,定位网站功能和主题。 了解客户需求,确定栏目、功能需求。 规划布局草图,与客户进行沟通,达成初步方案。 确定色彩色调及 LOGO 等元素。 提交初稿,与客户进行沟通,获得反馈信息。 按客户要求要求进行改进,再次提交作品,直到客户认可。 完成整体界面设计,提交工程文件给网页后台制作人员。 	<p>具备数字色彩基本知识掌握 Dreamweave、Flash、Photoshop 等网页设计相关软件的操作技巧。具备团结协作、耐心细致的职业素质。</p>

十、附录

附录一 课程设置及教学课程设置及教学进度总体安排表

课程类型	课程名称	学时	学分	周学时	学时分配		学年、学期及周学时						考核		
					理论学时	实践学时	一		二		三		考试	考查	
							1	2	3	4	5	6			
公共基础课	思想道德修养与法律基础	60	3	4	54	6	4							√	
	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	72	4	4	60	12		4						√	
	大学英语	99	6	3	99	0	3	3						√	
	大学语文（含应用文写作）	66	4	2	66	0	2	2						√	
	计算机应用基础	60	3	4	30	30	4							√	
	大学体育	138	8	2	21	117	2	2	2	2				√	
	职业生涯规划	18	1	1	18	0			1						√
	形势与政策	69	4	1	63	6	1	1	1	1					√
	艺术欣赏	30	2	2	30	0	2								√
	大学生创新创业	28	2	2	28	0					2				√
	就业指导课	28	2	2	28	0					2				√
心理健康教育	36	2	2	36	0		2							√	
小计		704	41	29	533	171	18	14	4	3	4	0			
专业课	专业基础课	高等数学（含专业数学）	96	5	3	96	0	4	2					√	
		计算机导论	60	3	4	30	30	4							√
		计算机网络技术	36	2	2	18	18		2						√
		物联网工程导论	72	4	4	0	72		4						√
		人工智能与信息社会	72	4	4	0	72		4						√
		人物素描与速写	144	8	4	24	140			4	4				√
		多媒体技术	36	2	2	18	18			2					√
	专业核心课	图形图像应用处理 (PhotoShop)	72	4	4	0	72			4					
		C 语言程序设计	72	4	4	0	72			4					√
		3DMAX 三维设计	144	8	4	0	144			4	4				√
		二维动画设计	144	8	4	0	144			4	4				√
		web 前端开发	56	4	4	0	56					4			√
		After Effect 影视	72	4	4	0	72				4				√
		Premiere 视频编辑	72	4	4	0	72				4				√
	专业拓展课	动漫后期合成	56	4	4	0	56					4			√
		CG 角色设计	56	4	4	0	56					4			√
ZBrush 三维雕刻基础		36	2	2	0	36				2				√	
Auto CAD 室内设计		56	4	4	0	56					4				
毕业设计		84	6	6	0	84					6			√	

小计		1436	84	71	186	1270	8	12	22	22	22			
	军事训练(含入学教育)	60	2		30	30	2周							
	毕业(顶岗)实习	360	20			360						20周		
	毕业(论文)设计	72	4			72					4周			
	素质拓展课 I													
	素质拓展课 II													
	素质拓展课 III													
合计		2632	151	100	749	1903	26	26	26	25	26			

说明：每学期按照 18 周计算，周学时为 24—26 学时，毕业论文设计和顶岗实习按每周 18 学时计算，专业选修课任选 4 个学分原则：理论课程学分=周学实数×实际授课周数÷18，实训课=周学时数×实际授课周数÷36，其中军训计 2 分，毕业论文设计 4 分和顶岗实习 20 分。

数字媒体应用技术技术专业集中实践教学内容及进程计划

序号	实践课程名称	学分数 (一周记 1 学分)	教学时数(一周按 2 学时计算)						备注
			一		二		三		
			I	II	III	IV	V	VI	
1	微机组装与维护	1		24					1 周/课外
2	网络互联技术	1			24				1 周/课外
3	人物素描与速写	1				24			1 周/课外
4	人物素描与速写	1					24		1 周/课外
5	毕业设计/论文	4					72		4 周
6	顶岗实习	20						360	20 周
7	军事训练(含入学教育)	2	60						2 周
合计		30	60	24	24	24	114	360	总 598 课时

附录二：专业教学计划变更审批表

3DMAX+ZBrush 综合课程更名为 CG 角色设计

动态网页设计更名为 web 前端开发

二维动画设计 FLash 更名为二维动画设计

动漫设计更名动漫后期合成

<p>教务处意见</p>	<p>处长（盖章）： 年 月 日</p>
<p>分管院长意见</p>	<p>院长（盖章）： 年 月 日</p>

说明： 变更人才培养方案必须填写此表，一式两份（教务处一份、提出变更的系部存一份）

