



重庆市立信职业教育中心
CHONGQING LIXIN VOCATIONAL EDUCATION CENTER

2018 级

五年制高等职业教育 数字媒体应用技术专业 人才培养方案

编制人	：	刘明 李团 李国强 刘文倩
计算机学院院长	：	武春岭
专业指导委员会主任	：	姚有杰
编制（修订）时间	：	2018年7月20日
教务处审查	：	张进春
主管校长批准	：	龚小勇 蒋红梅
审批时间	：	2018年7月30日

重庆电子工程职业学院
重庆市立信职业教育中心
编印

“五年制”高等职业教育数字媒体应用技术专业人才培养方案

一、专业名称（专业代码）

中职阶段：数字媒体技术应用（090200）

高职阶段：数字媒体应用技术（610210）

二、招生对象：我市应届初中毕业生

三、基本学制：5年

四、培养目标与人才规格

（一）培养目标：

本专业主要培养面向美工设计、UI设计师、影视广告设计师、商业动画设计师、广告设计师等岗位，培养具有良好职业素养、创新意识和创新能力，掌握影视后期和建筑表现技术不同职位需求的专业知识和专业技能，能从事广告设计与广告策划、建筑效果图制作、商业建筑动画、影视后期制作等工作的高端技术技能型人才。

（二）人才规格：

1. 职业素养

（1）热爱祖国，遵纪守法，具备良好的职业道德和敬业精神；

（2）具有吃苦耐劳、严谨求实、勇于创新的学习和工作作风；

（3）具有自主学习能力，有乐观向上、诚实守信的品质；

（4）较好的与人沟通能力和团队协作精神；

- (5) 具有健康的体魄和良好的心理调节能力；
- (6) 具有基本的审美能力和健康的审美情趣；
- (7) 热爱专业，对专业具有强烈的兴趣和爱好；
- (8) 有较强的市场洞察力和把握能力；
- (9) 对产品和项目的诉求点的挖掘能力；
- (10) 较强的客户沟通能力。

2. 专业知识

- (1) 掌握计算机应用技术的基本操作技能；
- (2) 掌握数字媒体设计制作、传输处理的专业知识；
- (3) 掌握数字媒体美术方面的知识；
- (4) 掌握数字媒体传播、应用等方面的基础知识；
- (5) 掌握数字音频的基本知识、格式转换、编辑、音效合成和输出的知识；
- (6) 掌握图形图像处理的知识；
- (7) 掌握三维动画制作的原理以及建模、灯光、材质、摄像机、动画、视频特效的制作流程和知识；
- (8) 掌握平面动画制作的原理、制作流程、运动动画、变形动画、蒙板、脚本的知识；
- (9) 掌握流媒体的概念和常用格式，以及流媒体领域中的两大技术：Windows Media Real 流媒体。熟悉流媒体编码、编辑、发布等相关知识，掌握流媒体的设计、制作、发布、存储流程；
- (10) 掌握网页制作的站点配置、页面布局、文本样式、图层、代码编写的基本知识和各种数字媒体的引入方法和技巧；
- (11) 熟悉数字影视特技与后期合成的基本原理及系统平

台，掌握数字广播电视领域的标准合成软件的应用的基本知识；

(12) 熟悉数字影视制作过程，掌握非线性编辑系统应用的知识。

3.专业技能

(1) 能够对互动媒体行业分类特点、行业广告行为习惯以及行业互动需求特点、设计风格和功能进行初步分析；

(2) 能够根据内容需要，进行平面媒体的版面编排；

(3) 能熟练操作 Flash、Photoshop、CorelDraw、3DMAX、AE 等软件；

(4) 能够完成平面宣传品的创意设计；

(5) 能够执行公司开发项目的 VI 设计发展和导入；

(6) 能够完成会展、活动的整体布局，灯光舞美、气氛模拟设计；

(7) 能够完成对照片、图片的后期处理；

(8) 能够完成数字影音后期处理。

五、职业范围

序号	就业职业（岗位）	职业资格证书举例
1	影视后期制作、影视剪辑、网络视频编辑、影视广告设计与制作	影视编辑设计师
2	界面设计、网站美工、APP UI 设计、网络版面设计	UI 设计师

六、主要接续专业

本科：五年制数字媒体应用技术专业后续对接本科数字媒体技术、计算机科学与技术等专业。

七、人才培养模式

(一) 立足真实任务组织工学交替

工学结合是实现高等职业教育人才培养目标的最有效的途径。通过工学结合，可以提高人才培养的质量和学生的就业能力，同时可以提高教师的“双师”能力和改善师资队伍的结构。学生可以提高职业素质、综合素质和就业竞争能力，同时企业也可以进行有目的的培养自己需要的人才，减少培养成本。

工学交替贯穿专业培养全过程，根据学生的职业能力培养需要，在教学组织形式上将校内教学与校外实习交替进行，校

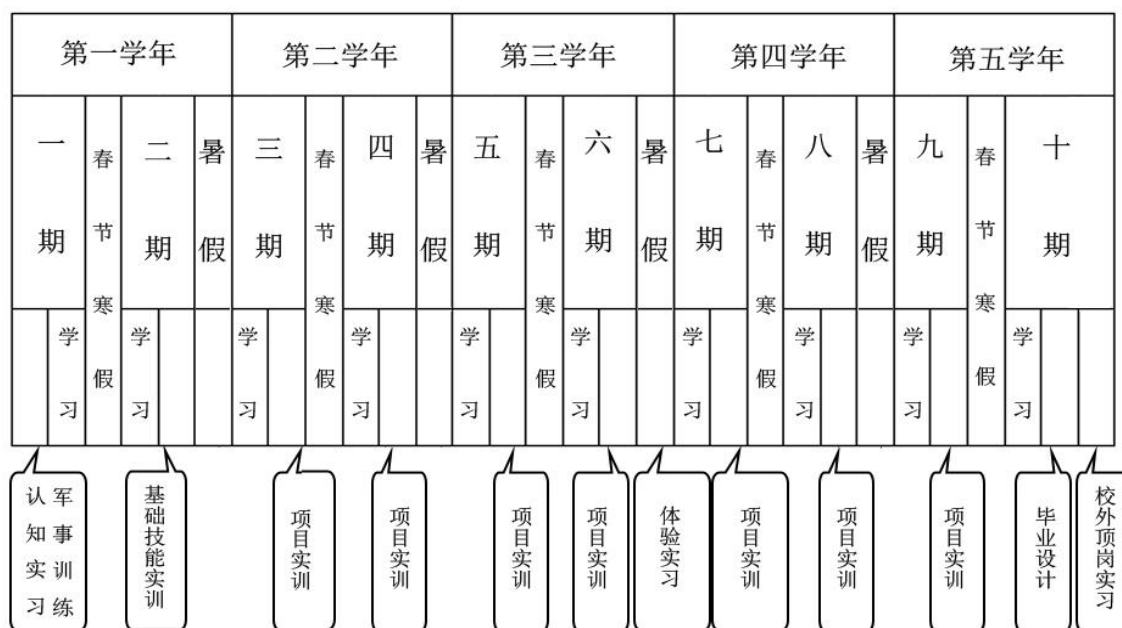


外实习类型可分为的多种类型。多样性实习图如图所示。

多样性实习图

实现工学结合的具体方法如下图所示。

工学交替人才培养过程图



(二) 基于工作过程实施职场鉴定

职场鉴定方式主要包括知识技能测评、任务模拟演练、职业资格认证三种方式，考评员可以是学校教师，也可以是企业技术人员。其中，三种职场鉴定方式详细内容分别如下：

知识技能测评：是指针对于理实一体化教学所开展的以知识考试、技能测试为主的鉴定。使用该种技能测评的课程有《计算机应用基础》、《计算机美术基础》、《图像处理基础》、《设计美学》。

任务模拟演练：是针对于校内实训教学所开展的小组模拟实际工作任务的演练，从而对学生的态度、团队协作精神和任务完成率的鉴定。使用该种技能测评的课程有《办公自动化实训》、《图像处理实训》、《UI项目实训》、《CAD室内制图实训》、《商业多媒体实训》、《商业动画实训》、《包装设计实训》、《商业广告设计实训》、《3D设计实训》、《影视

后期特效实训》、《影视剪辑实训》等。

职业资格认证：为培养学生的职业能力，在课程评价上，还积极和相关厂商合作，引入和本专业相关，在国内具有一定知名度的企业和国家相关认证，以保证人才培养质量和水平。数字媒体应用技术方向采用 NACG、Adobe 专业职业资格证书之一。

八、课程体系

（一）课程体系设计原则

根据人才培养目标，本专业课程体系的设计思路是：以商业动画和影视后期工作过程为导向，结合重庆地区商业动画和我影视后期行业对技能人才的需求状况，在美工设计、UI 设计、商业动画设计、影视广告设计设计、广告设计等主要职业岗位的工作任务、职业能力、岗位技能与知识的基础上，针对岗位知识与职业能力要求，结合学生的职业可持续发展和创新意识培养要求，设计和构建了由职业能力课程、职业素质课程和创新意识课程构成的课程体系。在对商业动画设计师和影视后期制作师典型工作任务分析基础上，设计了专业开设的核心课程体系。

1. 美工设计师岗位

表 6-1 美工设计岗位任务分析

序号	典型工作任务	对应课程
01	提案准备	各学期公共必修课程及选修课程、《设计素描》
02	构成设计基本原理与设计方法	《计算机美术基础》、《设计美学》、《平面构成》
03	实现平面设计	《矢量图形设计案例制作》、《网页设计案例制作》、《三维设计项目开发》
04	色彩搭配	《色彩构成》、《插画设计》

05	立体设计	《立体构成》、《三维设计实训》
----	------	-----------------

2.UI 设计师岗位

表 6-2 UI 设计师岗位任务分析

序号	典型工作任务	对应课程
01	提案准备	各学期公共必修课程及选修课程、《设计素描》、《平面构成》
02	前期调研, 资料收集	《图像处理基础》、《设计美学》
03	运用软件完成创意设计	《UI 设计基础》、《网页设计案例制作》
04	修改设计方案	《UI 设计案例制作》、《UI 设计实训》
05	汇编成册	《移动终端界面设计实训》

3. 影视广告设计师

表 6-3 影视广告设计师岗位任务分析

序号	典型工作任务	对应课程
01	信息收集	各学期公共必修课程及选修课程、《设计素描》、《平面构成》
02	提案准备	《计算机美术基础》、《设计美学》
03	拟定工作计划	《图像处理基础》、《矢量图形设计基础》、《二维动画基础》
04	整体策划、设计制作	《图像处理案例制作》、《二维动画案例制作》
05	完成验收、跟踪服务	《包装设计实训》、《影视制作实训》

4. 商业动画设计师

表 6-4 商业动画设计师岗位任务分析

序号	典型工作任务	对应课程
01	基本建模	各学期公共必修课程及选修课程、《草图大师》、《色彩构成》、《3D 建模基础》
02	场景建模	《灯光和材质》、《设计素描》
03	美化、特效等	《构成》、《商业动画设计》、《影视制作项目开发》
04	完成验收、跟踪服务	《商业动画设计项目开发》、《建筑表现设计实训》

5. 广告设计师岗位

表 6-5 广告设计师岗位任务分析

序号	典型工作任务	对应课程
01	根据客户需求分析提供设计思路	各学期公共必修课程及选修课程、《设计素描》、《色彩构成》、《立体构成》、《设计美学》

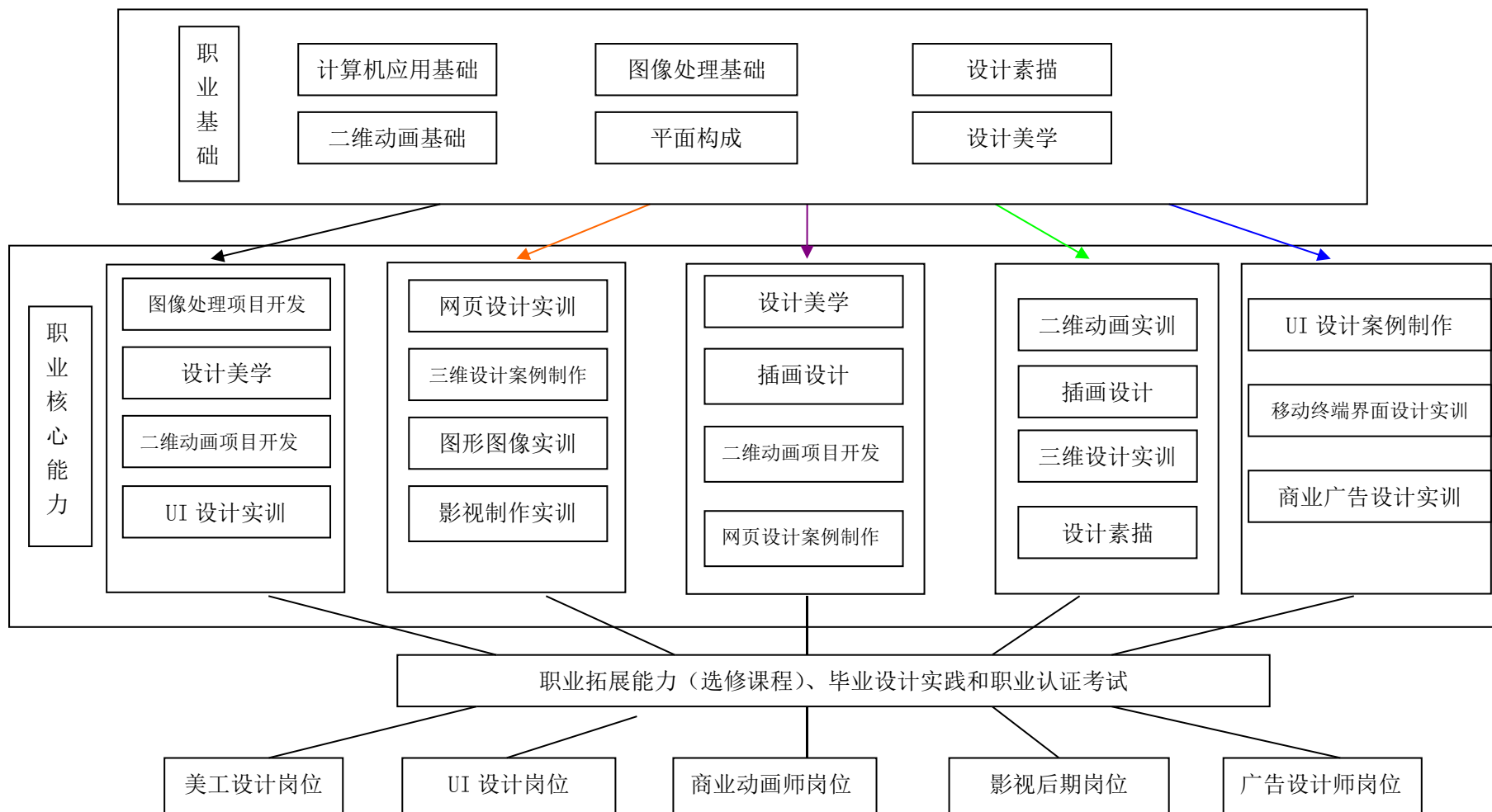
02	产品栏目制作	《二维动画项目开发》、《影视制作基础》
03	产品宣传包装	《包装设计实训》、《影视案例制作》
04	产品后期特效	《影视制作实训》、《商业广告设计实训》、《三维设计实训》

在充分认识到行业新形势的变化与人才市场的反映后，重新对专业进行了细化和尝试，形成了从美工设计、基本建模编排、商业动画设计三个层面出发，以商业动画设计师就业岗位群为核心的“大平台，小方向”专业结构体系。对应上述职业岗位所要求的能力，并依此构建了以工学结合、工学交替为主旨，以实践教学为重点，以职业岗位生产性综合实训为核心、为主线专业平台，辅以教学管理、教学计划、教学内容、教学模式、教学方法、实践环节、师资、实验室配套建设等配套教改措施，初步形成了以职业岗位（群）及技能为核心的模块课程体系。

（1）职业素质能力模块：“两课”、法律、体育课程的开设，力图使学生树立正确的人生观、世界观，培养良好的思想和身体素质，这样才能成为优秀的技术人员。

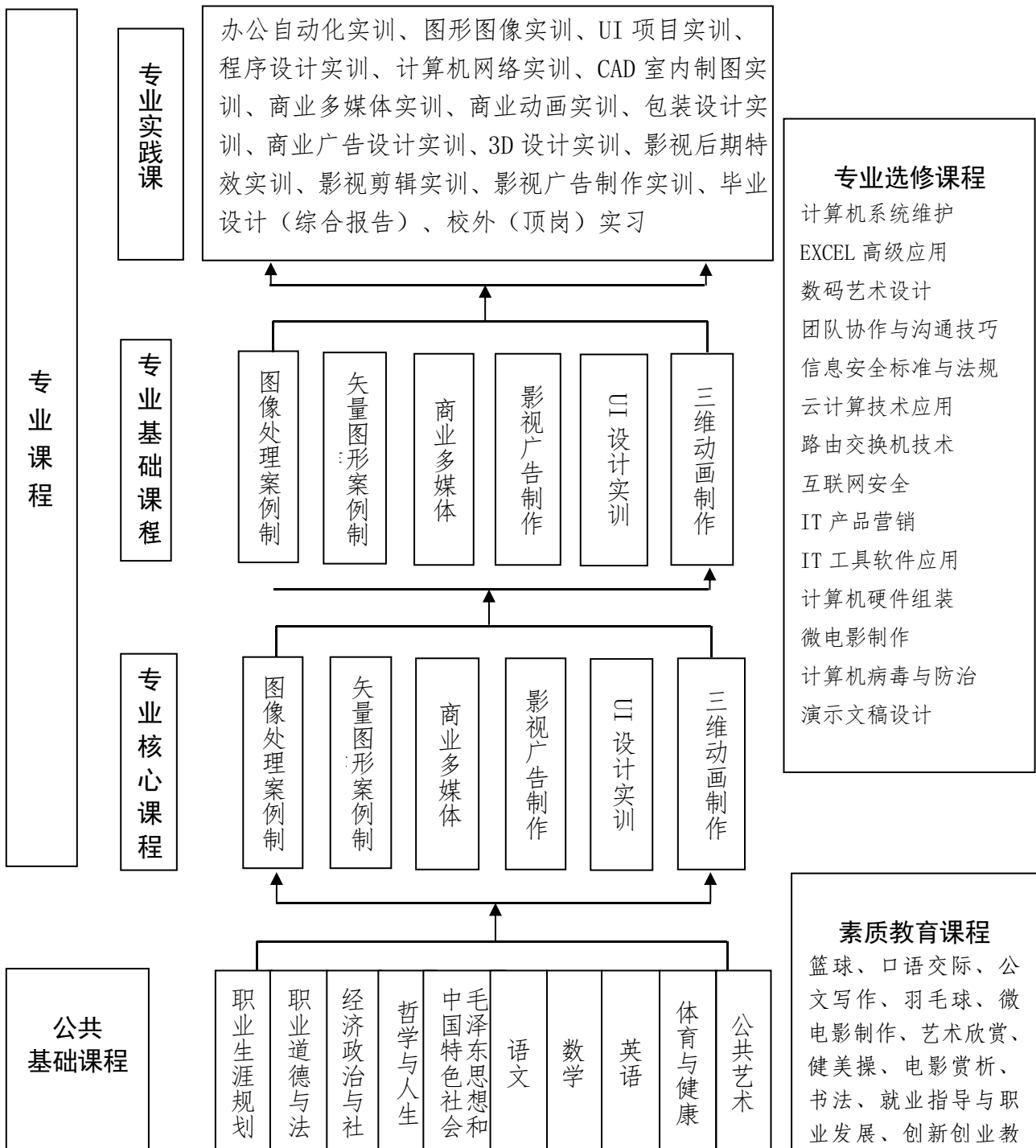
（2）职业基础能力模块：通过计算机应用基础、平面构成、素描、设计美学、图像处理基础、二维动画基础，使学生具备基本的现代设计思想和理念，富有想象力、创造力及艺术素养。

（3）职业核心能力层次：通过三维设计项目开发、矢量图形设计项目开发、UI设计实训、包装设计实训、商业广告设计实训、移动终端界面设计实训、商业动画设计实训、影视制作实训、三维设计实训等教学与实训，使学生掌握商业动画和影视后期制作技巧，全面提升能力，满足社会对平面设计师人才的需求。面向职业岗位课程体系结构如图所示：



面向职业岗位课程体系结构图

(二) 课程结构



从岗位职业能力分析入手，遵循学生成长规律和职业教育规律；强化学生职业技能培养，注重学生全面发展角度设计课程体系，应

包括可持续发展的学习能力和职业素质的岗位或岗位群的职业能力培养。通过职业岗位需求和职业能力的分析，确定了专业培养目标，以职业能力的培养为主线，系统设计公共基础课程、专业课程和素质教育课程体系结构。

九、课程设置及要求

本专业课程设置分为公共基础课程、专业课、素质教育课程及专业实践课程。

(一) 公共基础课程

序号	课程名称	主要教学内容和要求	参考学时
1	职业生涯规划	依据《中等职业学校职业生涯规划教学大纲》开设，并与专业实际和行业发展密切结合	32
2	职业道德与法律	依据《中等职业学校职业道德与法律教学大纲》开设，并与专业实际和行业发展密切结合	32
3	经济政治与社会	依据《中等职业学校经济政治与社会教学大纲》开设，并与专业实际和行业发展密切结合	32
4	哲学与人生	依据《中等职业学校哲学与人生教学大纲》开设，并与专业实际和行业发展密切结合	32
5	语文	依据《中等职业学校语文教学大纲》开设，并注重在职业模块的教学内容中体现专业特色	240
6	数学	依据《中等职业学校语文教学大纲》开设，并注重在职业模块的教学内容中体现专业特色	352
7	英语	依据《中等职业学校语文教学大纲》开设，并注重在职业模块的教学内容中体现专业特色	256
8	体育与健康	依据《中等职业学校体育与健康教学指导纲要》开设，并与专业实际和行业发展密切结合	128
9	公共艺术 (音乐、美术)	依据《中等职业学校公共艺术教学大纲》开设，并与专业实际和行业发展密切结合	32

(二) 专业课程

序号	课程名称	课程目标及主要内容	参考学时	
专业基础课	1	计算机应用基础	<p>本课程主要内容包括计算机基础知识及软硬件的安装调试、Windows 操作系统、Office 等软件的应用、Internet 的基本应用。通过本课程的学习，培养学生计算机操作与软件应用能力，为后续课程的学习及今后工作中信息技术的使用奠定良好的基础。</p>	64
	2	素描	<p>设计素描作为一门重要的美术基础课程，是培养学生练习造型基本功和审美能力的一种基本手段，也是学生将来收集素材，表达设计、创作意念的一种工具。</p>	64
	3	平面构成	<p>要求学生掌握平面设计的基本要素和色彩的正确表现方法，提高三维空间想象能力，综合了解各种抽象的造型语言，为今后的设计课程打下坚实的理论和实践基础</p>	32
	4	设计美学	<p>要求掌握写生色彩学的基本原理及基本知识，分析、认识和表现色彩关系，掌握色彩造型和水粉写生的技巧方法，技法及作画的一般步骤。</p>	64
	5	图像处理基础	<p>本课程学习图形图像处理方法，在此基础上学习计算机图像处理的基本概念及</p>	64

			Photoshop 软件的使用方法。本课程的任务是培养学生的平面设计能力，掌握 Photoshop 的各类命令的使用，具有简单广告设计能力	
	6	二维动画基础	本课程要求学生了解 Flash MX 用途、优点。掌握 Flash MX 的工作界面工具面板、属性面板以及各种控制面板的布局方式和使用方法。掌握使用选择工具选择并修改节点和图形。掌握 Flash MX 时间轴的概念、时间轴中各元素的功能及操作方法。掌握逐帧动画和补间动画的制作方法。	64
专业 核心 课	1	图像处理案例制作	通过对平面设计基础知识的了解，对基本工具等进行训练，达到以下目标：掌握使用 Photoshop 进行图像处理、文字特效制作、海报设计等平面设计的相关技术和实用技巧。	32
	2	矢量图形案例制作	通过学习该课程，熟练掌握矢量图形设计软件 Coreldraw 的综合应用，主要是在图形设计，色彩应用，创意表达等方面的应用全面掌握，提高学生的矢量图形设计项目开发能力。	64
	3	商业多媒体	通过理论讲授和对学生实践辅导，使学生了解商业多媒体在经济生活和国际竞争中	64

			的作用；掌握商业多媒体创作构思和创作方法，把握商业多媒体的视觉语言和设计规律；提高商业多媒体设计的创造力，为社会实践打下坚实的基础。	
	4	影视广告制作	通过影视广告、栏目包装创意与制作的训练培养学生应用不同创意方法完成影视广告、栏目包装创意的能力；通过具体制作技能完成影视广告、栏目包装的制作能力。掌握影视广告、栏目包装的调研、创意、制作的相关知识。	96
	5	UI 设计实训	通过该课程的学习，培养学生根据产品需求，对产品的整体美术风格、交互设计、界面结构、操作流程等进行设计的能力，能独立完成各种交互界面、图标、LOGO、按钮等相关元素的设计与制作。	32
	6	三维动画制作	通过三维设计企业真实项目开发训练，使学生能够独立完成三维空间设计，完成图形创作，并具有三维动画演示的制作能力，并初步具备根据客户需求开展三维创意设计，独立策划操作项目及提案的能力。	96
	1	IT 产品营销	通过该课程的学习掌握信息产品营销的基本理论，了解信息产品营销环境，了解信息产品消费者的需求，了解信息产品营销调	32

专业 选修 课			研与预测的步骤,掌握目标市场、产品、价格、分销渠道、促销的策略,了解信息产品营销策划步骤	
	2	信息安全标准与法规	介绍国内外信息安全标准与法律法规相关知识紧扣信息安全专业规范,树立网络安全意识。	48
	3	EXCEL 高级应用	掌握常用的几大类函数的使用方法; Excel 图表的高级应用及动态图表的可视化分析; 采用数据透视表快速地汇总分析大量数据的操作方法; Excel 与数据库的高级应用知识; Excel 与水晶易表的综合应用。	48
	4	数码艺术设计	掌握数码艺术设计基本概论; 数码艺术设计方法; 数码艺术设计训练; 数码艺术设计应用软件; 数码艺术设计与现代艺术几部分, 主要内容包括: 图形设计与数码技术概述、数码图形设计的基本要素及原理。	48
	5	物联网概论	理解物联网概念体系、物联网所需要相关技术的认识, 包括: 射频识别技术、物联网通信技术、中间件技术和物联网的应用层技术等、了解物联网在工业、农业、军事、医疗、家居等领域的应用	48
	6	计算机系统维护	本课程主要介绍计算机硬件系统中各部分的工作原理及维修; 微机系统的环境设计、	48

			维护、使用与保养；故障分析与测试诊断技术。使学生掌握微机硬件系统的安装、调试，能判断和排除简单的计算机故障。	
	7	IT 工具软件应用	本课程以各种计算机常用工具软件的应用为主线，以实际应用需求为依据，遵循学生认知规律，学习应用软件的理论及具体的实际应用。	48
	8	路由交换机技术	掌握路由器和交换机的原理和配置；能够将课本上的理论知识和实践开发有机的结合起来；在理解相关设备的原理知识的同时又提高学生的实际操作能力。	48

(三) 素质教育及拓展课程

序号	课程名称	课程目标及主要内容	参考学时
1	篮球	了解篮球比赛的规则、篮球运动的发展，掌握篮球运动的技巧。	48
2	口语交际	讲述口语交际相关的观察与表达技巧，激发学生的观察兴趣与表达愿望。精心设计与各单元口语交际题相关的字、词、句、段练习，为学生有创意的表达作有效铺垫。	32
3	公文写作	学习行政公文、事务文书、公关文书、财经文书、法律文书及生活文书等实用型文章的基本特征，使学生了解提高实	32

		用文写作水平的途径,形成对实用型文章的总体认识,提高在工作和日常生活中实际应用各种文体文章的写作能力。	
4	羽毛球	介绍羽毛球运动的起源、运动特点,掌握羽毛球运动的技巧。	32
5	微电影制作	掌握微电影的制作过程,前期准备、拍摄录制、后期制作加工三个阶段,以及各个阶段所要完成的工作,所要运用的相关专业技能,以小组全作的方式共同完成一部微电影的制作。	32
6	艺术欣赏	主要进行优秀影视作品、广告、绘画的欣赏,提高学生的艺术鉴赏能力,陶冶性情。	32

(四) 专业实践教学

校内、校外实训及顶岗实习项目、内容

序号	实训项目	内容	参考学时/ (周)
1	包装设计实训	让学生了解包装设计在整个设计领域的地位与作用,能用科学的方法把复杂的包装设计现象还原为基本要素。利用包装在空间上的量与质的可变性,按一定的包装设计和构成各要素之间的互相关系,结合现代包装设计所追求的节约和绿色的环保理念,创造出新的艺术	32

		造型空间——理想的包装设计效果。	
2	商业广告设计实训	根据社会中平面设计行业中一些实际项目的要求,在教师指导下对学生进行的具有针对性的设计理论与软件操作,手绘草图,创意表达等多个方面的训练。培养学生运用所学知识解决实际问题的能力,以及整合所学的设计理论知识、软件操作能力、图形图像创意表达、手绘与色彩的运用能力的综合运用能力。	32
3	3D 设计实训	掌握对设计场所的基本情况和场所实际情况的分析方法,掌握空间的功能需求和根据功能划分空间的原则,掌握设计风格、色彩与材质的选择方法。通过实训,把专业知识转化为设计员的职业能力,切实提高设计与方案表达的专项技能与素质。	32
4	影视后期特效实训	应用文字、图片、视频、音频等素材通过后期合成技术,设计制作出图文并茂、音像俱佳各类音像制品。	32
5	影视剪辑实训	利用摄影摄像技术的实际操作,然后在 flash 中制作完整的课件播放效果,利用 Editing with Final Cut Pro 和	32

		After Effect 等软件技术来编辑制作，力求操作界面灵活而友善，养成良好自觉的职业习惯与素养。	
6	影视广告制作实训	理解影视特技及后期合成，掌握不同素材的导入、编辑与管理。培养学生动画制作、影视后期合成的能力；使学生能适应影视广告制作及设计工作方面的要求。	32

十、教学时间安排

(一) 基本要求

(二) 教学运行

教学运行计划（表）

课程类别	课程名称	考试 考查	学时	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0
				2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
公共基础课	校园文化	考查	16	1									
	职业生涯规划	考试	32	2									
	职业道德与法律	考试	32		2								
	经济政治与社会	考试	32			2							
	哲学与人生	考试	32				2						
	语文	考试	180	4	4	4	3						
	数学	考试	180	4	4	4	3						

英语	考试	128	2	2	2	2							
体育与健康	考查	128	2	2	2	2							
艺术（或音乐、美术）	考查	32	1	1									
安全与国防教育	考查	32	2										
安全与国防教育（理论学习）	考查	32	2										
普通话	考查	16		1									
心理健康	考查	16		1									
就业指导与职业发展	考查	16				1							
思想道德修养与法律基础	考试	48					3						
公共体育(1)	考查	32					2						
公共英语 II(1)	考查	64					4						
高等数学	考试	64					4						
毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	考试	64						4					
公共体育（2）	考查	48						3					
公共英语 II(2)	考试	64						4					
工程数学 II	考试	48						3					
形势与政策	考查	16							1				
公共基础选修课 1 篮球	考查	48							3				
公共基础选修课 2 口语交际	考查	32							2				
公共基础选修课 3 公文写作	考查	32							2				
公共基础选修课 4 羽毛球	考查	32								2			
公共基础选修课 5 微电影制作	考查	32									2		

		CAD 室内制图	考试	32							2			
		材质灯光基础	考查	96								6		
		室内效果图表现	考查	64								4		
		室内动画	考查	64								4		
		影视后期特效	考试	64								4		
		商业产品渲染	考试	96									6	
		影视广告拍摄	考查	96									6	
		影视后期合成	考试	96									6	
	专业核 心课	图像处理案例制作	考试	32		2								
		矢量图形设计案例制作	考试	64			4							
		UI 设计案例制作	考试	64				4						
		3D 商业模型制作	考试	64					4					
		商业多媒体制作	考试	64						4				
		三维动画制作	考试	96									6	
	专业选 修课	IT 产品营销	考查	32					2					
		信息安全标准与法规	考查	48					3					
		EXCEL 高级应用	考查	48					3					
		数码艺术设计	考查	48							3			
		物联网概论	考查	48								3		
		计算机系统维护	考查	48									3	
		IT 工具软件应用	考查	48										3
		路由交换机技术	考查	48						3				
	专业实	认知实习综合实训周	考查	16	1									

践课	办公自动化实训周	考查	32		2									
	图形图像实训周	考查	32		2									
	UI 项目实训周	考查	32		2									
	程序设计实训周	考查	16				1	1						
	计算机网络实训周	考查	16				1							
	体验实习周	考查	16					1						
	商业多媒体实训周	考查	16						1					
	商业动画实训周	考查	32								2			
	包装设计实训周	考查	32									2		
	商业广告设计实训周	考查	32									2		
	3D 设计实训周	考查	32									2		
	影视后期特效实训周	考查	32									2		
	影视剪辑实训周	考查	32									2		
	影视广告制作实训周	考查	32									2		
	毕业设计（综合报告）	答辩	96										6	
校外（顶岗）实习	考查	192											12	
素质教育课	就业指导与职业发展	考查	16						1					
	创新创业教育	考查	32						2					
总学时			4080											

说明：总学分为 288（含校园文化学分）学分，其中公共必修课学分为 97 分；专业必修课学分为 175 学分，选修课学分为 23 学分。总学时为 4944 学时，其中课内总学时为 4080 学时，整周实训为 48 周（含 4 周军训），学时为 960 学时。军事训练分为军事训练和军事理论两个部分，共计四周。安全与国防教育：2 学分（主要在入学教育和军训期间，通过安全教育、国防教育专题讲座和在线互动学习方式），共计视为实训四周，此处未计入总学时。本专业毕业要求达到的最低公共选修课程总学分 5-7 分。本专业毕业要求达到的最低专业选修课程总学分 16 分。

备注：篮球作为公共体育3（专项体育）课程，每个学生必选，其中1学分通过在线互动学习技能体育。选修学科不能重复。

十一、教学实施

（一）教学要求

1.公共基础课

公共基础课教学要符合教育部有关教育教学的基本要求，按照培养学生基本科学文化素养、服务学生专业学习和终身发展的功能来定位，重在教学方法、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。

2.专业课

根据专业培养目标，结合企业生产与生活实际，选择合适的教学内容，大力对课程内容进行整合，在课程内容编排上，合理规划，集综合项目、任务实践、理论知识于一体，强化技能训练，在实践中寻找理论和知识点，增强课程的灵活性、实用性与实践性。

3.素质教育课

素质教育课以公共素质选修课的形式开展。包括身心素质、人文素养、专业内涵修养三方面，其中提高身心素质的课程有篮球、羽毛球、健美操；提高人文素养的课程有口语交际、公文写作、艺术欣赏、书法；提高专业内涵修养的课程有微电影制作、电影赏析。

（二）考核与评价

在学校建立校内成绩考核与企业实践考核相结合、职业技能考核与国家职业资格鉴定相结合、过程性考核与终结性评价相结合的“三结合”评价体系来实施考核。在对学生进行成绩评价时，将职

业、企业、工作等元素引入其中，使评价真正体现职场因素。各学习领域的考核采用平时考核+笔试考核、平时考核+上机考核、平时考核+论文考核、平时考核+面试、平时考核+作品、平时考核+实习报告、企业评定+实习报告，重点突出对学生的项目执行过程的考核。通过企业职业岗位要求，对学生进行评价，企业实践考核采用指导教师和企业考核相结合的方式进行考核，企业根据学生的跟随项目组完成项目的分析、方案设计、系统实现、测试、总结报告等各个环节给定成绩；指导教师根据学生的出勤、纪律、业绩、知识运用能力、协作精神、耐挫耐劳能力及实习报告等内容给定成绩。

十二、毕业条件

本专业学生毕业时，实行双证书考核制度，要求学生毕业时需要同时取得毕业证和职业资格证书，其具体条件如下：

- 1.取得的公共必修课学分达到 90 学分及以上；专业必修课达到 175 学分及以上；公共选修不低于 5 学分；专业选修课不低于 16 学分；
- 2.取得的总学分达到 288 学分及以上；
- 3.所有纪律处分影响期已经解除；
- 4.社会实践与课外素质拓展学分达到 10 学分及以上。

十三、保障条件

（一）教学方法、教学手段改革

采用任务驱动、项目导向的课程模式，打破传统的学科模式，体现以工作任务为中心、以实践为主线，构建课程学习情境(项目)。

学生在完成各个学习情境（项目）中，以完成工作任务的行动来获取专业知识和技能，实现专业课程理论与实践教学一体化，形成学生的职业能力，提高学生的实际操作能力。

教师结合专业特点和个人特色，通过开展微课、网上教学，并利用讨论交流、辅导答疑、作业提交等网络教学功能，为学生提供自主学习的网络环境，形成计算机辅助教学与辅助学生自主学习相结合的教学模式。配合教学方法的改变，在考试内容和考试方法上进行尝试。以“强化教学过程管理，注重平时知识积累，加强实践考核力度”为原则，结合岗位的实际要求，重点加大实践技能考核的力度。考试内容分理论考试和实践技能操作考核两部分。专业技能考核侧重考核能力，采用现场操作，现场打分的方式；作业通过答辩方式，师生共同参与，评分力求公开透明。

（二）师资队伍

该专业拥有一支教育教学能力突出，师资结构合理，专业技术过硬的 23 人的教学团队，其中学科带头人 3 人，7 名市、区级骨干教师，专任教师中具有高级职称教师有 7 人，中级职称教师有 7 人。在编教师中，有 13 名国家级技能考评员，具有技师、高级工职业资格证书的教师 11 人，具有研究生学历或学位 2 人，“双师型”教师 14 人。该专业教师近两年有 5 位教师指导学生获得市级一等奖 3 个，国家级二等奖 2 个、三等奖 1 个，在全国微课制作大赛中获得三等奖一个，重庆市说课竞赛二等奖一个。1 人次教师到德国学习先进职业教学理念和方法，13 人次参加国家级、市级骨干教师培训。

(三) 实习实训条件

1.校内实训基地：主要实训室名称及基本条件、主要功能

校内实训基地说明表

序号	实训室名称	基本条件	主要功能
1	广告设计与策划	电脑 50 台、图形图像处理类软件	根据广告内容，进行构思、策划和平面与立体形象设计实训。
2	建模与后期制作	电脑 50 台、电子白板、各类后期编辑处理软件	根据不同行业需求，进行媒体的剪辑包装，完成宣传片的创意设计实训。
3	网页设计与制作	计算机 50 台，DW 及相关软件	进行网页设计和网站建设实训。
4	计算机网络实训室	计算机 50 台，神州数码网络设备 8 套	进行网络设备连接实验、进行网络搭建实验。

2. 校外实训基地：

根据数字媒体应用技术专业人才培养需要和产业技术发展特点，在企业建立两类校外实训基地：一类是以数字媒体应用技术专业认识和参观为主的实训基地，能够反映目前数字媒体应用技术专业技能方向新技术，并能同时接纳较多学生学习，为新生入学教育和认识专业课程教学提供条件；另一类是以社会实践及学生顶岗实习为主的实训基地，能够为学生提供真实专业技能方向综合实践轮岗训练的工作岗位，并能保证有效工作时间，该基地能根据培养目标要求和实践教学内容，校企合作共同制订实习计划和教学大纲，精心编排教学设计并组织、管理教学过程。

（四）课程教学资源

充分利用网络优势和现代教育技术手段，搭建专业教学资源平台。激励教师参与教育、教学、教改和科研，建立起具有专业特色的素材库、作业库、案例库、电子教案库、试题库等教学资源库。

十四、建议与说明

数字媒体应用技术专业高素质技能型人才的培养主要围绕校企合作、专业师资队伍、专业实训基地，专业核心课程四个方面开展实施。

1.校企合作

依托重庆市乃至全国多媒体相关行业，建立起一批稳定的合作企业，制定校企合作管理制度，成立专业建设指导委员会。发挥校企优势，共建课程标准，共培双师教师，共建实训基地。校企双方互相支持、互相渗透、双向介入、优势互补、资源互用、利益共享，形成双方互惠双赢、共同发展的校企合作关系，共同培养社会与市场需要的数字媒体应用技术人才。

2.专业师资队伍

建立“双师型”专业教师团队，应有业务水平较高的专业带头人，并聘请行业企业技术骨干担任兼职教师。专任教师应为相应专业或相关专业本科以上学历，并具有相关教师资格证书、专业资格证书及中级以上专业技术职务所要求的业务能力；具备良好的师德和终身学习能力，适应产业行业发展需求，熟悉企业情况，积极开展课程教学改革。

3.专业实训基地

通过“政行企校，四方联动”合作机制共建满足学生认识实习、体验实习、顶岗实习、就业实习的校外实习基地，营造学生职业实践能力提升的职业情境，建成5-10个校外顶岗实习基地，实现全程工学交替人才培养，全面促进学生职业素养和职业实践能力的提升，同时，开发学生顶岗实习系统，解决学生实习实训管理困难问题。

4.专业核心课程

由专业骨干教师为主导，邀请行业专家参与，对归纳出的数字媒体应用技术专业典型工作任务进行分析，诠释出具有学习性和职业代表性的知识、技能。最后按照工作过程中知识构成及技能构成的相关性，整合成专业核心课程（学习领域课程），主要包括商业动画设计、图形图像处理、UI设计实训、二维动画案例制作、影视后期制作项目实训、矢量图形设计案例制作等6门课程，对核心课程进行梳理分析，形成一体化课程体系。