计算机数字媒体技术专业人才培养方案

一、 专业名称、专业代码及专业大类

专业名称：数字媒体技术

专业代码：610210

专业大类：电子信息大类

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历企事业在职职工、农民

工、下岗工人、新型职业农民、退役军人等。

三、 基本修业年限

本专业学制3年，实行弹性学习，最长不超过6年。

四、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 | 职业资格证书 和职业技能等 级证书举例 |
| 电子信息  大类(61) | 计剛类  (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) | 计算机软件工程技术 人员(2-02-10-03) 技术编辑(2T0-02-03) 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 | 多媒体作品制 作员国家职业 资格证书数 字视频(DV) 策划制作师国 家职业资格证 书 |

五、培养目标

本专业培养拥护党的基本路线，适应生产，建设，管理和服务第一线需要的德 智体美全面发展的高等技术应用型人才。毕业生应具有良好的职业素质和职业道德, 熟悉计算机应用环境，了解计算机科学和数字媒体相关的基本理论和知识，掌握数 字媒体的信息处理技能，并熟练掌握多出版物制作技能。

本专业毕业生在企业宣传部门能够完成常规平面、网络、视频等宣传材料的设 计、制作以及资源管理，能够与外包制作方进行有效沟通；在多媒体行业，能够从 事生产平台的搭建和维护、发布平台的应用，VR项目的开发等岗位的工作。

六、培养规格

1. 素质要求

1、思想政治素质

具有科学的世界观、人生观和价值观，践行社会主义荣辱观；具有爱国主义精 神；就有责任心和社会责任感；具有法律意识。

2、 文化科技素质

具有合理的知识结构和一定的知识储备；具有不断更新知识和自我完善的能力; 具有持续学习和终身学习的能力；具有一定的创新意识、创新精神及创新能力；具 有一定的人文和艺术修养；具有良好的人际沟通能力。

3、 专业素质

计算机基本知识，平面及三维设计基本知识，数字音视频相关知识。

4、 职业素质

具有良好的职业道德与职业操守；具有极强的这种观念和集体意识。

5、 身心素质

具有健康的体魄和良好的身体素质；具有积极的人生态度和良好的心理调适能 力。

（二） 专业岗位能力要求

1、 计算机操作能力，互联网工具使用能力；

2、 中级平面设计能力，中级网页设计能力，中级视频制作能力；

3、 数字媒体设备的辨识和基本操作能力，数字媒体系统的基本操作能力，交互 设计能力；

4、 三维图像及动画制作能力。

5、 VR项目开发能力。

（三） 职业岗位知识要求

1、 掌握本专业领域较宽广的技术基础理论知识；

2、 数字媒体产品制作技能；

3、 数字媒体系统的搭建、维护和技术支持；

4、 数字媒体产品和方案的营销能力；

七、课程设置及学时安排

（一）课程设置

1.公共基础课程 712学时

《毛泽东思想与中国特色社会主义理论体系概论》、《思想道德修养和法律基 础》、《形势与政策》、《职业生涯规划》、《就业与创新创业教育》、《体育》、 《心理健康教育》、《计算机应用基础》、《大学语文》、《军事课》、《社会责 任教育》。

《毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论》课程描述

《毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论》是高职院校各专业面向高职 大学生开设的一门公共基础课，是高校思想政治理论课的重中之重。通过本课程的 学习旨在帮助学生系统掌握毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系的基本原理及 其对当代中国发展的重大意义，增强贯彻党的基本理论、基本路线、基本纲领及各 项方针政策的自觉性和坚定性，树立中国特色社会主义共同理想，并在不断践履中 牢固树立“四个意识”，坚定“四个自信”，坚决做到“两个维护”，强化学生服 务社会、报效国家的责任意识和实践能力。本课程集中阐述马克思主义中国化的两 大理论成果，结合《习近平新时代中国特色社会主义思想学习纲要》，以专题的形 式着重为学生讲解当前新时代背景下中国特色社会主义总体布局和战略目标，树立 在党的领导下走中国特色社会主义道路的理想信念，真正做到用习近平新时代中国 特色社会主义思想武装头脑，夺取新时代中国特色社会主义的伟大胜利。本课程按 照国家文件要求4学分，在大学生入学后的第二学期开设，每周4学时，前期课程 是《思想道德修养与法律基础》。

《思想道德修养与法律基础》课程描述

《思想道德修养与法律基础》是高职院校各专业面向高职大学生开设的一门公 共基础课，本课程旨在帮助学生了解日常生活和职业生活中道德法律知识和规范。 课程以马列主义、毛泽东思想为指导，以习近平新时代中国特色社会主义思想为价 值取向，以正确的世界观、人生观、价值观和道德观、法制观教育为主要内容，把 社会主义核心价值观贯穿教学的全过程，通过理论学习和实践体验，帮助大学生确 立正确的世界观、人生观和价值观，形成崇高的理想信念，弘扬伟大的爱国精神， 加强思想品德修养，增强学法、用法的自觉性，全面提高大学生的思想道德素质、 行为修养和法律素养，把大学生培养成社会主义事业的合格建设者和接班人。本课 程在具备一定文化水平和心理素质基础上，需要将课堂教学和实践教学有效融合， 以真正发挥这门课程的思想引领作用。课程按照国家文件要求3学分，每周3学时, 在大学生入学后的第一学期开设，该课程的后续课程是《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》课程描述

《形势与政策》课是高职院校各专业面向高职大学生开设的一门公共基础课， 是贯彻、落实党和国家路线、方针、政策的一门重要课程，在高校大学生思想政治 教育中担负着重要使命。本课程旨在帮助学生及时、正确地认识新时代国内国际热 点、难点和敏感问题,及时、正确理解党的理论、路线、方针、政策，认识党和国家 面临的形势与任务，培养大学生运用马克思主义的立场、观点和方法分析问题、解 决问题的能力，提高学生的实践能力和社会适应能力。本课程教学中主要联系涉及 国内与国际两个领域的时政热点问题，灵活运用多种教学方法和现代化教学手段讲 述十八大以来党和国家事业发展取得的历史性成就、发生的历史性变革、面临的历 史性机遇和挑战，通过学习增强学生的获得感和满意度。本课程按照国家文件要求1 学分，分别在新生入校后的第一、第二、第三、第四学期开设，每学期8个学时。

《大学语文》课程描述

《大学语文》是一门为高职生提供坚实价值根基的公共课。主要目标是引导高 职生进一步拓宽视野、启蒙心智、健全人格，提高人文素养，帮助大学生进一步贴 近语言、文学，增强学生的阅读、表达和写作能力。主要内容是通过阅读理解中华 传统经典文学作品，发掘优秀文学作品所蕴涵的内在思想教育、情感熏陶因素，提 高学生思维品质和审美悟性，帮助他们突破思维定势，激发创造精神，学会形象思 维和逻辑思维，从而建构起开放灵活的思维方式，形成健康高雅的审美心理和情趣, 帮助学生数量正确的世界观、人生观和价值观，增强爱国主义精神和民族自豪感。 教学要求是通过对作品的解读、赏析，培养高尚的道德情操和健康的审美情趣，提 升自身的文化素养和品位，促使广大高职生正确认识人与自然、人与社会、人与人

之间的关系，理解优美而丰富的人性，培养爱心，追求真善美，建立对人类普世价

|  |  |
| --- | --- |
| 值体系的认同。 | 《大学体育》课程描述 |

教学目标：全面贯彻党的教育方针，为国家培养品德高尚、人格健全、体格健

壮的高素质人才；引导学生建立终身锻炼的意识，能够掌握一定的体育健身理论知 识和运动技能，并能养成体育锻炼的习惯；弘扬体育精神，形成积极进取、乐观开 朗的生活态度，培养学生体育欣赏及审美情趣。提高与学生专业特点相适应的体育 素养。

教学内容：体育课程将“健康第一”的指导思想作为教学内容的基本出发点,

遵循大学生身心发展规律和兴趣爱好，主要包括以下几个方面内容：

1） 田径、篮球、排球、足球、羽毛球、乒乓球、健美操等各 专项运动的基本技术、技能、战术、理论知识及专项身体素质。

2） 体育锻炼的基本理论知识和科学锻炼身体的方法。

3）各专项运动的竞赛规则和裁判法以及基层单项比赛的指导方法和组织方法。

教学要求：通过体育理论知识教学的学习，让学生初步掌握体育保健的基本方 法，使学生全面明确日常生活方式和健康关系，树立正确的健康观念，不断促进学 生身心健康发展，陶冶美的情操。认真研究和探索教学的特点和规律，以课堂教学 为中心，全面完成体育教学目标和基本要求。体育教学中必须加强素质教育，并将 素质教育贯彻教学始终，全面提学生的综合素质。应充分利用现代教学技术、教学 手段，提高体育教学效果，充分利用现代教学手段提高教学效率。

《大学生心理健康教育》课程描述

通过课程教学，使学生在知识、技能和自我认知三个层面达到以下目标。

知识层面：通过本课程的教学，使学生了解心理学的有关理论和基本概念，明 确心理健康的标准及意义，了解大学阶段人的心理发展特征及异常表现，掌握自我 调适的基本知识。

技能层面：通过本课程的教学，使学生掌握自我探索技能，心理调适技能及心 理发展技能。如学习发展技能、环境适应技能、压力管理技能、沟通技能、问题解 决技能、自我管理技能、人际交往技能和生涯规划技能等。

自我认知层面：通过本课程的教学，使学生树立心理健康发展的自主意识，了 解自身的心理特点和性格特征，能够对自己的身体条件、心理状况、行为能力等进 行客观评价，正确认识自己、接纳自己，在遇到心理问题时能够进行自我调适或寻 求帮助，积极探索适合自己并适应社会的生活状态。

《就业与创新创业教育》课程描述

《就业与创新创业教育》是一门为高职生提供创新创业教育理念、教育原则转 化为具体的创新创业实践的公共课程，也是大学创新创业型人才培养目标得以实现 的桥梁。

教学目标：学生通过本课程的学习，能清晰地认识到创新的重要性，掌握一些 基本的创新技法，并且在学习生活中能积极主动去创新；通过对创业理论知识的学 习，学生的创业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，切实提升学生的创业能力并树立正确的创业成败观。学生需要培养善于思考、 勇于探索的创新精神；敢于承担风险、挑战自我的进取意识；面对困难和挫折不轻 易放弃的态度；识别机会、快速行动和善于解决问题的时间能力；善于合作、诚实 守信、懂得感恩的道德素养；以及创造价值、回报社会的责任感。

教学内容：熟悉创新思维提升的基本方法；知道创业的基本概念、基本原理和 基本方法；了解创业的产生与演变过程；掌握商业模式的设计；对互联网经济趋势 有较为全面的认识，主动适应互联网经济大趋势。学习创新创业者的科学思维能力; 了解创业过程中的财务计算与分配能力；在项目运营过程中掌握分析问题、概括、 总结能力；通过加强社交能力，从而提升信息获取与利用，提高合作的能力。掌握 主动创新意识，创业潜质分析能力，并能够进行创业机会甄别和分析，树立科学的 创新创业观。

教学要求：从以教师为主向以学生为主的转变、从以讲授灌输为主向以体验参 与为主的转变，调动学生学习的积极性、主动性和创造性。充分整合校内教育资源, 组织开展灵活多样的创业讲座、创业训练、创业模拟、创业大赛等活动。积极创造 条件，支持学生创办并参加创业协会、创业俱乐部等社团活动。充分利用校内外资 源，依托校企联盟、科技园区、创业园区、创业项目孵化器、大学生校外实践基地 和创业基地等，开展学习参观、市场调查、项目设计、成果转化、企业创办等创业 实践活动。

《计算机基础》课程描述

《计算机基础》课是新生入校的第一门计算机课程，是支撑学生核心素质能力 的公共基础课程和必修课程，其涉及面广，影响大，实践性强。

教学目标：培养学生利用计算机査找数据、处理数据的能力，培养学生使用 Microsoft Office软件处理日常生活工作中碰到的事务，也为以后能掌握计算机基 本操作技能，为学好本专业后续课程打下坚实的基础。

教学内容：计算机基本组成和工作原理；windows操作系统应用；WORD办公自 动化应用方法；EXCEL表格处理和数据处理方法；PPT演示文稿编辑和处理方法；网 络基本知识；数字媒体技术基本知识和应用；基本编程软件的使用等基本知识。

教学要求：本课程是一门综合实践活动课程，釆取基于工作过程的自主学习任 务驱动式教学理念，主张以学生自主学习为主，教师引导为辅的，以任务驱动为主 要教学方法的教学模式。精讲多练主要做到以下几个方面：对于基本概念、方法， 要做到精讲。与基本知识配套的上机练习和操作性很强的知识，属于“多练”内容 是本课程的基本教学要求。

1. 专业课程
2. 专业基础课程 544学时

UnDesign专业排版设计》、《计算机组装与维护》、《网页设计与制作》、 《Flash动画制作》、《MAYA三维动画设计基础》、Corel draw图形图像处理》、 《Premier音频视频编辑与处理》、《办公自动化高级应用》、《After Effects视 频后期制作》、妇llustrator图形制作》

1. 专业核心课程 448学时

《photoshop图形图像处理》、《3DSMAX三维设计基础》、《UI设计与制作》、

《3DS MAX三维设计进阶》、《Unity 3D基础》、《Unity 3D进阶》、《MAYA三维 动画设计进阶》

1. 专业选修课程 96学时

《美术基础》、《C#程序设计》、《组建与维护企业网络》

1. 选择3门专业课作为“课程思政”教学改革建设课程。

选择《photoshop图形图像处理》、《Unity 3D基础》、《MAYA三维动画设计 基础》作为“课程思政”教学改革建设课程。

1. 专业课程主要教学内容与要求

专业基础课程10门：

《InDesign专业排版设计》课程描述

|  |  |
| --- | --- |
| 开设学期 | 5 课时数 48 学分 3 |
| 课程内容 | 教学内容包括版面构成、基本版型的制作与编排、版面设 计基本原则、文字编辑及属性操作、文本与路径的转换、文档 页面的设计、页码的设置、主页样式、绘图及对象处理、对象 的旋转和镜像、裁切路径、表格插入、表格与文本的互换、色 彩基础知识、色彩模型和色彩模式、分色和溢色、打印输出等。 课程实践部分则以项目及任务为主要的教学载体，釆用情景模 拟、学练考等方式开展案例教学活动，激发学生的学习兴趣， 挖掘学生的创造能力。 |
| 学习要求 | 通过本课的学习，要求学生熟练综合应用InDesign各种 知识，按照平面设计的基本原则和方法，掌握独立完成一个项 目设计的综合能力和技能。熟练掌握最规范的版面设计和排版 的原理和方法，并能用所学的知识，创作出具有一定水准的作 品，使其将来能够在杂志、广告设计和报纸出版等领域发挥作 用。同时要求学生提高个人审美能力，增强其个人艺术修养。 |
| 教学方法和手段 | 通过完成以项目为载体的工作任务，以教师为主导，以学 生为主体，釆用案例分析、成果展示、实例操作等教学方式。 |
| 教学组织形式 | 线上主要通过学生自主学习、观看视频、答疑，完成作业、 项目方案设计等；线下主要是集中授课和技能训练。 |

|  |  |
| --- | --- |
| 保障条件 | 数字媒体实训室、InDesign软件环境，网络教学资源平台 （超星学习通教育平台） |
| 考核方式 | 本课程的考核包括：出勤情况、在线作业、期末考试，其 中平时出勤情况，占总成绩的20%；在线作业，占总成绩的20%； 期末集中考试，占总成绩的60%。 |

《计算机组装与维护》课程描述

|  |  |
| --- | --- |
| 开设学期 | 2 课时数 48 学分 3 |
| 课程内容 | 课程是计算机基础课程体系中的一门基础课程。本课程对 学生毕业后从事计算机组装、机房管理、计算机售后服务、产 品质检、计算机与数码产品维修等岗位工作的职业能力培养和 职业素质养成起重要支撑作用。 |
| 学习要求 | 通过本课程的学习，使学生掌握计算机硬件的识别和选购、 计算机硬件的组装、BIOS的设置和硬盘分区、操作系统和应用 软件的安装、系统测试、系统维护常见故障的检测与维修等知 识 |
| 教学方法和手段 | 本课程教学宜采用理论实践一体化的教学方法，在完成相 关训练项目的过程中学习有关的技术知识。釆用任务驱动法， 案例分析法，讲练结合法，对比分析法。在教学过程中，应立 足于加强学生实际操作能力的培养，通过项目训练提高学生学 习兴趣，激发学生的成就感，有些项目的实施可釆用小组合作 学习的方法，强化学生的团队协作精神。 |
| 教学组织形式 | 线上线下相结合，线上自学，线下集中教学和技能训练。 在教学过程中，应立足于加强学生实际操作能力的培养， 通过项目训练提高学生学习兴趣，激发学生的成就感，有些项 目的实施可釆用小组合作学习的方法，强化学生的团队协作精 神。 |
| 保障条件 | 组装与维修实验室、多媒体教学环境、网络教学资源平台 |
| 考核方式 | 本课程属于一体化课程，注重学习态度和最终成绩的平衡， 考核方案采取线下集中授课+实践+考试，注重学习过程评价以 全面综合地评定学生的能力。考核方法可以灵活多样，具体可 由任课教师根据授课内容及要求决定。 |

《网页设计与制作》课程描述

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 开设学期 | 5 | 课时数 | 48 | 学分 | 3 |

|  |  |
| --- | --- |
| 课程内容 | 根据行业企业发展需要和完成职业岗位实际工作任务所需 要的知识、能力、素质要求，按照网页设计与制作从“入门一 熟悉一熟练一能手”四层递进的培养思路和学生的学习认知规 律，与行业企业专家共同探讨行业岗位要求，打破原有的功能 化知识体系，对教学内容从简单到复杂、从入门到深化进行科 学安排，循序渐进的实现教学目标，课程内容与项目开发内容 一致，理论与实践一体化，实现学习和工作的深度融合。内容 包括站点的创建与基本操作，常见网页的布局方式，学会制作 综合网站的系统分析与设计，学会制作综合网站，学会上传网 站。 |
| 学习要求 | 通过本课程的学习，使学生掌握多种类型网站的设计技巧 与注意事项，能比较熟练地规划个人网站、企业网站、门户网 站、娱乐网站、游戏网站、教学网站等各种不同主题的不同风 格效果。促进学生创新意识和综合职业能力的形成，让学生在 学习设计不同主题的网站风格时作一些调查，在此基础上培养 自己的创新意识和创新能力，审美能力等。 |
| 教学方法和手段 | 采用项目导向，团队协作、案例教学，自主性学习，做学 合一。建立师生交流渠道，经常和学生一起反思学习过程和学 习效果，做到教学相长。 |
| 教学组织形式 | 线上线下相结合，线上自学，线下集中教学和技能训练。 |
| 保障条件 | 机房、多媒体、网络教学资源平台 |
| 考核方式 | 本课程的考核方式以形成性考核和终结性考核相结合的方 式进行，主要考核学生的理论掌握程度和实际操作能力。 |

《Flash动画制作》课程描述

|  |  |
| --- | --- |
| 开设学期 | 4 课时数 64 学分 4 |
| 课程内容 | 该课程内容主要包括三大模块：即基础篇模块、动画篇模 块和提高篇模块。基础篇模块主要讲解Flash基础知识、绘制 图形及编辑对象、导入外部媒体文件、元件实例和库等内容； 动画篇模块主要讲解逐帧动画、运动动画、形变动画、补间动 画等；Flash特效的应用等内容；提高篇模块主要讲解综合实 例等内容。本课程的教学内容的设计思路紧紧围绕“案例教学 法”即在每一个知识点讲解中配以相应的案例。每个案例折射 出出具体的知识点和能力掌握。这些案例通过一定的学时进行 |

|  |  |
| --- | --- |
|  | 理论和实践学完。最终实现课程的目标。根据教育学理念项目 由简单到复杂，任务难易程度阶梯式推进，从而凸现职教特色。 |
| 学习要求 | 学生通过案例制作将课堂上学到的理论知识运用到实际问 题中，能帮助学生将理论与实践融会贯通，达到联系社会实际， 综合运用学到的知识，进行创造性开发，从而培养创新意识和 开发能力的目的。 |
| 教学方法和手段 | 根据社招生的特点，我系对本课程釆取了线上自主学习、 线下面授、线上线下答疑为辅的教学方法，以学生为主体、以 老师为主导，依据计算机编程课的特点，本课程釆用了互动式、 情景式、项目式等教学方式。学期安排线下48面授学时，其中 理论授课24学时，项目实践24学时，线上通过知识预习、视 频学习、课件复习巩固、线上作业、扩展资料学习等方式完成， 并进行线上线下的课程考核。 |
| 教学组织形式 | 线上线下相结合，线上自学，线下集中教学和项目训练。 |
| 保障条件 | 多媒体、网络教学资源平台 |
| 考核方式 | 考核方式:根据学生在各个阶段的情况釆用不同考核形式。 分为线上学习情况考核、课堂教学理论考核、课程实训考核、 项目实训考核。考核的方式灵活多样，授课老师可以根据课程 授课情况进行灵活制定。  成绩评定：将线上学习情况、线下考勤、项目考核定位平 时成绩，占总成绩的40%,期末理论和实践考核占总成绩的 60% o |

《Maya三维动画设计基础》课程描述

|  |  |
| --- | --- |
| 开设学期 | 3 课时数 64 学分 4 |
| 课程内容 | Maya软件基础操作；Nurbs建模；Polygons多边形建模之 道具建模、场景建模、卡通角色建模；材质与UV贴图；灯光与 渲染。 |
| 学习要求 | 通过本课的学习，了解Maya的工作方式，掌握maya的基 本操作方法；掌握NURBS曲线建立和编辑的方法及NURBS表面 的建立与几种常用编辑方法，能够利用Nurbs建模工具制作简 单的工业模型；能够配合一定的手绘功底，熟练掌握多边形建 模的方法，制作出布线合理、符合项目要求的多边形模型；能 |

|  |  |
| --- | --- |
|  | 够制作常用的材质类型，掌握一些重要材质的调节和应用；能 够使用UV编辑器和展UV插件展UV,能够绘制贴图；能够对场 景进行布光和渲染。 |
| 教学方法和手段 | 通过完成以项目为载体的工作任务，以教师为主导，以学 生为主体，釆用案例分析、实例演示、学生实验、教学一体化 等教学方式。 |
| 教学组织形式 | 线上主要通过学生自主学习、观看视频、答疑，完成作业 等；线下主要是集中授课和技能训练。 |
| 保障条件 | 数字媒体机房、网络教学资源平台（超星、CG—体化平台） |
| 考核方式 | 本课程的考核方式以形成性考核和终结性考核相结合的方 式进行，主要考核学生的理论掌握程度和实际操作能力。 |

《CorelDRAW图形图像处理》课程描述

|  |  |
| --- | --- |
| 开设学期 | 4 课时数 64 学分 4 |
| 课程内容 | 教学内容包括对象基本操作、对象造形、基本图形绘制与 属性、文字编辑、特效应用等。课程实践部分则分成几个独立 的项目进行教学，主要分成：企业办公用品及礼品设计、企业 指示牌及POP挂旗设计、纺织品设计、服装设计、贺卡设计、 网络视觉元素设计、店面装潢设计、产品造型设计、包装设计、 报纸广告设计、户外媒体广告设计等。另外在课堂教学时，还 可以通过优秀的设计实例来启发和引导学生。 |
| 学习要求 | 通过本课的学习，要求学生掌握CorelDRAW的基本操作， 并合理有效的利用软件来完成图形设计、文字特效、印刷排版 和图形输出等知识，使学生具备平面广告设计基本知识，能够 快速优质地获取新知识，把所学到的设计功能运用到实践中， 从不同的应用方向和不同的技术角度，巩固所学，创作出具有 一定水准的作品。同时在此基础上，要求学生提高个人审美能 力，增强了其个人修养。 |
| 教学方法和手段 | 通过完成以项目为载体的工作任务，以教师为主导，以学 生为主体，采用案例分析、成果展示、实例操作等教学方式。 |
| 教学组织形式 | 线上主要通过学生自主学习、观看视频、答疑，完成作业、 项目方案设计等；线下主要是集中授课和技能训练。 |
| 保障条件 | 数字媒体实训室、CorelDRAW软件环境，网络教学资源平 |

|  |  |
| --- | --- |
|  | 台（超星学习通教育平台） |
| 考核方式 | 本课程的考核包括：出勤情况、在线作业、期末考试，其 中平时出勤情况，占总成绩的20%；在线作业，占总成绩的20%； 期末集中考试，占总成绩的60%。 |

《Premiere音频视频编辑与处理》课程描述

|  |  |
| --- | --- |
| 开设学期 | 4 课时数 64 学分 4 |
| 课程内容 | 数字视频编辑基础；Premiere Pro的基本和精确编辑；视 频之间的过渡效果和特效；动态效果运用；视频的合成；字幕 的运用；音频效果的应用；输出文件应用和各种实例的学习 |
| 学习要求 | 通过本课程的学习，学生掌握非线性编辑的概念和影视制 作的工作流程；理解视频合成的原理；熟练掌握Premiere Pro 的各种编辑工具的使用和特点；熟练掌握各种字幕制作的方法 和应用；熟悉音频编辑的操作，让学生在完成具体项目的过程 中学会完成相应工作任务，并构建相关理论知识，发展职业能 力。课程内容突出对学生职业能力的训练，理论知识的选取紧 紧围绕工作任务完成的需要来进行，同时又充分考虑了高等职 业教育对理论知识学习的需要。教学效果评价釆取过程评价与 结果评价相结合的方式，通过理论与实践相结合，重点评价学 生的职业能力。能在规定时间内完成短片的制作，并且短片符 合样片要求。 |
| 教学方法和手段 | 通过完成以项目为载体的工作任务，以教师为主导，以学 生为主体，采用案例分析、互动式、启发式、作品展示等教学 方式 |
| 教学组织形式 | 线上主要通过学生自主学习、观看视频、答疑完成作业、 作品创新设计等；线下主要是集中授课答疑和实践训练。 |
| 保障条件 | 校内多媒体实验室、网络教学资源平台（超星学习通） |
| 考核方式 | 本课程的考核包括出勤情况、平时表现、在线作业、期末 考试，其中平时表现，出勤情况和作业占总成绩的35%；期末 考查占总成绩的65%。 |

《办公自动化高级应用》课程描述

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 开设学期 | 3 | 课时数 | 48 | 学分 | 3 |
| 课程内容 | 对Office高级应用所需的知识与技能进行详细深入讲解， 包括四个部分：Word高级应用、Excel高级应用、PowerPoint 高级应用和Visio应用。 | | | | |

|  |  |
| --- | --- |
| 学习要求 | 通过本课程的教学使学生能够系统地掌握现代办公化方法 与手段，并能利用所学的知识与技能较好地完成日常办公中的 文字处理工作、数据表格的制作与统计汇总工作以及不同领域 PPT演示文稿的制作工作。 |
| 教学方法和手段 | 培养学生了解计算机在办公自动化领域中的相关知识，掌 握办公软件的使用，培养学生在办公自动化领域的办公事务处 理、数据处理、信息管理的综合能力，同时培养学生的方法能 力、社会能力及职业素质。 |
| 教学组织形式 | 采用项目导向，团队协作、案例教学，自主性学习，做学合 一。建立师生交流渠道，经常和学生一起反思学习过程和学习 效果，做到教学相长。 |
| 保障条件 | 计算机基础实训室、智慧职教网络教学资源库。 |
| 考核方式 | 本课程的考核方式以形成性考核和终结性考核相结合的方 式进行，主要考核学生的理论掌握程度和实际操作能力 |

《After Effects视频后期制作》课程描述

|  |  |
| --- | --- |
| 开设学期 | 5 课时数 48 学分 3 |
| 课程内容 | 教学内容理论部分包括素材的导入与编辑管理、合成操作、 图层属性设置、遮罩与蒙版、各种内置特效的设置，色彩调整、 输出渲染等o课程实践部分则以项目及任务为主要的教学载体， 运用启发引导、逆向教学、案例分析、作品展示等教学方法， 提高教学实效性，引导学生积极思考、主动实践，通过适应学 生的教学模式的运用，使学生在较短时间内掌握较多的知识和 技能。 |
| 学习要求 | 通过本课的学习，要求学生可以综合应用AfterEffects 的各种音视频知识，熟练掌握视频后期合成的各种特技效果制 作方法，及影视后期相关的其他技术实践技能。并要求使学生 在掌握计算机视频后期处理特效的基本知识前提下，能够利用 数字合成技术制作影视后期和各种特效动画片头及片段等，从 而满足从事相关工作岗位人员的职业要求。 |
| 教学方法和手段 | 通过完成以项目为载体的工作任务，以教师为主导，以学 生为主体，釆用案例分析、成果展示、实例操作等教学方式。 |
| 教学组织形式 | 线上主要通过学生自主学习、观看视频、答疑，完成作业、 项目方案设计等；线下主要是集中授课和技能训练。 |
| 保障条件 | 数字媒体实训室、After Effects软件环境，网络教学资 |

|  |  |
| --- | --- |
|  | 源平台（超星学习通教育平台） |
| 考核方式 | 本课程的考核包括：出勤情况、在线作业、期末考试，其 中平时出勤情况，占总成绩的20%；在线作业，占总成绩的20%； 期末集中考试，占总成绩的60%。 |

妇llustrator图形制作》课程描述

|  |  |
| --- | --- |
| 开设学期 | 5 课时数 48 学分 3 |
| 课程内容 | 常规信息、页面布置和显示；路径图形的制作与相关处理 操作，绘制网格和光晕工具的操作；图形填色及艺术效果处理， 路径查找器的使用；应用图表、画笔设计；文字输入工具的使 用方法和过程，包括美术、段落文本和路径文本的创建、特性 与使用范围；图文混排；使用渐变网格，创建混合效果；“外 观”面板、创建剪贴蒙版、在面板内进行外观编辑。 |
| 学习要求 | 通过本课的学习，学生可以熟练的使用各种绘图工具；对 所绘制图形进行填色处理，并且会对图形进行运算；自定义画 笔，并创建出各种图表；使用文字工具与文字菜单对图形进行 处理及对文字进行编辑；熟练掌握渐变和混合工具并创建出更 多效果；掌握对象编辑的方法，从而能够对对象进行下一步的 操作。 |
| 教学方法和手段 | 通过完成小任务，以教师为主导，以学生为主体，釆用例 题讲解、作业练习等教学方式 |
| 教学组织形式 | 线上主要通过学生自主学习、观看视频、答疑，完成作业、 项目方案设计等；线下主要是集中授课和技能训练。 |
| 保障条件 | 校内多媒体、网络教学资源平台（CG 一体化平台） |
| 考核方式 | 本课程的考核包括：出勤情况、平时作业、期末考试，其 中平时出勤、作业情况，占总成绩的40%；期末考试，占总成 绩的60%。 |

专业核心课程7门:

《Photoshop图形图像处理》课程描述

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 开设学期 | 1 | 课时数 | 64 | 学分 | 4 |
| 课程内容 | 包括Photoshop基础知识、工具箱详解、图层的概念与应 用、路径的概念与应用、通道与蒙版、色彩调整、滤镜的运用 | | | | |

|  |  |
| --- | --- |
|  | 等知识 |
| 学习要求 | 通过本课程的学习，帮助学生建立浓厚的学习兴趣及热情， 掌握一定的美术及绘画基础，具备一定的审美及创意设计能力， 熟练掌握软件的使用，能轻松驾驭平面及交互设计，为学生将 来从事平面设计建模贴图，游戏场景及人物造型等工作提供必 要的技能支撑。 |
| 教学方法和手段 | 以教师为主导，以学生为主体，釆用互动式、启发式、讨 论式等教学方式， |
| 教学组织形式 | 本课程釆取线上自主学习为主，线下面授、答疑为辅教学 方式，线上学习主要通过知识学习、观看视频、作业、项目方 案等方式完成，线下主要是集中授课、完成课程考核等。 |
| 保障条件 | 数字媒体实训室、Photoshop软件环境，网络教学资源平台 （超星学习通教育平台） |
| 考核方式 | 本课程的考核包括：出勤情况、在线作业、期末考试，其 中平时出勤情况，占总成绩的20%；在线作业，占总成绩的20%； 期末集中考试，占总成绩的60%。 |

《3DS MAX三维设计基础》课程描述

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 开设学期 | 2 | 课时数 | 64 | 学分 | 4 |
| 课程内容 | 3D基础知识介绍；3ds max基础操作；制作简单模型；制 作复杂模型；使用材质与贴图；设置摄影机；灯光的引入；三 维动画基础制作；渲染输出 | | | | |
| 学习要求 | 本课程是高等职业技术学院艺术设计专业的专业技术课 程。本课程的任务是使学生通过通过本课程的学习使学生掌握 使用3ds max三维制作软件，实现三维模型与场景制作，毕业 后可从事三维产品设计与制作、影视后期三维制作、城市规划、 房地产公司、企事业单位的设计部门从事三维建模师、灯光渲 染师、设计师等多个工作岗位等工作。《3D MAX三维动画设计》 是一门理论与实践相结合的专业基础课程，兼顾技术与艺术的 课程，目的是使学生了解和掌握3D Max的理论知识，掌握三维 模型、场景制作的技术技能、艺术原则及实际操作的方法与技 | | | | |

|  |  |
| --- | --- |
|  | 巧；目标在于培养学生具备从事专业三维项目的模型制作、场 景制作、影视后期等方面工作的基本职业能力。 |
| 教学方法和手段 | 根据社招生特点，对本课程釆取线上自主学习为主，线下 面授、答疑为辅教学方式，以教师为主导，以学生为主体，釆 用互动式、启发式、讨论式等教学方式，每学期安排64学时， 其中线上32学时，线下32学时。 |
| 教学组织形式 | 线上主要通过学生自主学习、观看视频、答疑，完成作业、 项目任务完成等；线下主要是集中授课和技能训练。 |
| 保障条件 | 校内数字媒体设计机房、超星“一平三端”智慧教学系统 |
| 考核方式 | 平时成绩与考试成绩相结合。平时成绩占40%,考试成绩占  60%,其中考试成绩釆用提交作品方式。 |

《UI设计与制作》课程描述

|  |  |
| --- | --- |
| 开设学期 | 2 课时数 64 学分 4 |
| 课程内容 | 包括数码照片处理、网页元素设计、标志设计、字体设计、 海报设计、包装设计等知识 |
| 学习要求 | 通过本课程的学习，帮助学生建立浓厚的学习兴趣及热情， 良好的团队协作能力，掌握各种类型的平面及交互设计，熟练 掌握各软件的使用，能轻松驾驭平面及交互设计，为学生将来 从事平面设计、建模贴图，游戏场景及人物造型等工作提供必 要的技能支撑。 |
| 教学方法和手段 | 以教师为主导，以学生为主体采用互动式、启发式、讨论 式等教学方式， |
| 教学组织形式 | 本课程釆取线上自主学习为主，线下面授、答疑为辅教学 方式，线上学习主要通过知识学习、观看视频、作业、项目方 案等方式完成，线下主要是集中授课、完成课程考核等。 |
| 保障条件 | 数字媒体实训室、Photoshop, CorelDRAW等软件环境，网 络教学资源平台（超星学习通教育平台） |
| 考核方式 | 本课程的考核包括：出勤情况、在线作业、期末考试，其 中平时出勤情况，占总成绩的20%；在线作业，占总成绩的20%； 期末集中考试，占总成绩的60%。 |

《3DS MAX三维设计进阶》课程描述

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 开设学期 | 3 | 课时数 | 64 | 学分 | 4 |

|  |  |
| --- | --- |
| 课程内容 | 客厅室内场景模型搭建；客厅室内场景模型的合并与材质编 辑；客厅室内场景灯光的创建和布置；室内渲染出图和后期处 理；儿童房案例制作；服装展厅设计；服装展厅设计 |
| 学习要求 | 该课程是计算机数字媒体专业必修课，是根据三维室内设 计、室外场景处理等工作岗位能力要求所开设的课程。为学生 将来从事室内、室外设计工作提供必要的技能支撑。教学中要 以职业岗位需求为核心，内容要紧密结合社会现实需求。同时 要注重对学生学习兴趣的培养，注重学生的三维空间想象和实 际动手能力。课堂教学中要注意学生的实际掌握情况，灵活把 握教学进度，教学方式强调边学边做，学做结合，切实提高学 生的职业技术能力。本课程以从事室内外设计实用型人才为培 养目标。可广泛应用于室内场景搭建、室内灯光布局设计、室 外建筑设计、园林景观设计专业需要。通过本课程的学习，使 学生能够掌握利用3DMAX进行室内场景搭建和设计，具备熟练 利用3D Max进行室内外设计的能力，可以利用软件进行室内 场景搭建、室内模型导入、灯光布置、VRay渲染出图等操作。 |
| 教学方法和手段 | 通过超星“一平三端”智慧教学系统完成以项目为载体的 工作任务，以教师为主导，以学生为主体，采用案例分析演示， 分组操作等教学方式 |
| 教学组织形式 | 根据社招生特点，我院对本课程釆取线上自主学习为主， 线下面授、答疑为辅教学方式，以教师为主导，以学生为主体， 釆用互动式、启发式、讨论式等教学方式，每学期安排64学 时，其中线上32学时，线下32学时，线上学习主要通过知识 学习、观看视频、主题讨论等方式完成，线下主要是集中答疑、 完成课程考核等。 |
| 保障条件 | 校内数字媒体设计机房、超星“一平三端”智慧教学系统 |
| 考核方式 | 平时成绩与考试成绩相结合。平时成绩占40%,考试成绩占 60%,其中考试成绩釆用提交作品方式。 |

Wnity 3D基础》课程描述

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 开设学期 | 3 | 课时数 | 64 | 学分 | 4 |
| 课程内容 | Unity3D基础从初学者的角度介绍Unity引擎的相关知识， | | | | |

|  |  |
| --- | --- |
|  | 主要的内容有：编辑器的安装、开发的相关资源和服务、unity 编辑器的基本操作、3D游戏场景的创建和设计、2D游戏场景的 创建、课程资源的导入和导出、游戏对象组件预制件和 Shuriken粒子系统等。 |
| 学习要求 | 本课程开始前需要开设一些前期的专业课程，如：C#、3D MAX或Maya等。C#可以帮助学生学习unity时更好地开发后台 应用程序，3D MAX或Maya能让学生更好地理解并快速处理模 型的相关问题和操作。另外教学的整个环节需要配备有Unity 引擎的实训室，要求有较高的软硬件配置以保证教学的顺利完 成。 |
| 教学方法和手段 | 根据社招生特点，我院对本课程釆取线上自主学习为主， 线下面授、答疑为辅的教学方式。以教师为教学主导，以学生 为学习主体，采用互动式、启发式、讨论式等教学方式按照教 学计划分配线上和面授的教学时间分别为36和28学时，线上 学习主要通过自学、观看视频、主题讨论等方式完成，面授主 要是针对知识点的重点和难点进行演示讲解，同时对学生在学 习和开发项目过程中遇到的疑难问题进行解答。 |
| 教学组织形式 | 线上主要通过学生自主学习、观看视频、答疑完成作业、 项目方案设计等；线下主要是集中授课和技能训练。 |
| 保障条件 | 校内实训室、多媒体、网络教学资源平台。 |
| 考核方式 | 本课程的考核包括：出勤情况、在线作业、期末考试，其 中平时出勤情况，占总成绩的20%；在线作业，占总成绩的20%； 期末集中考试，占总成绩的60%。 |

《Unity3D进阶》课程描述

|  |  |
| --- | --- |
| 开设学期 | 4 课时数 64 学分 4 |
| 课程内容 | Unity是专业的虚拟交互式引擎，为开发各种游戏、三维 互动项目和模拟现实的制作与实现提供了跨平台的开发生态 链。Unity3D进阶从项目开发者的角度讲述如何利用Unity引 擎的基础知识，深入学习并掌握Unity3D的综合型且功能较复 杂项目的开发知识和技能。主要的内容有：Mecanim、物理系 统、音效系统、全局光照、导航网格寻路、屏幕渲染、脚本开 发、GUI开发和Shader开发等。 |

|  |  |
| --- | --- |
| 学习要求 | 本课程开始前需要开设一些前期的专业课程，如：C#、3D MAX或Maya和Unity3D基础等。C#可以帮助学生学习unity时 更好地开发后台应用程序，3D MAX或Maya能让学生更好地理 解并快速处理模型的相关问题和操作，Unity3D基础让学生具 备了开发游戏和VR项目所必需的一些基础知识。另外教学的整 个环节需要配备有Unity引擎的实训室，要求有较高的软硬件 配置以保证教学的顺利完成。 |
| 教学方法和手段 | 根据社招生特点，我院对本课程釆取线上自主学习为主， 线下面授、答疑为辅的教学方式。以教师为教学主导，以学生 为学习主体，采用互动式、启发式、讨论式等教学方式按照教 学计划分配线上和面授的教学时间分别为36和28学时，线上 学习主要通过自学、观看视频、主题讨论等方式完成，面授主 要是针对知识点的重点和难点进行演示讲解，同时对学生在学 习和开发项目过程中遇到的疑难问题进行解答。 |
| 教学组织形式 | 线上主要通过学生自主学习、观看视频、答疑完成作业、项目 方案设计等；线下主要是集中授课和技能训练。 |
| 保障条件 | 校内实训室、多媒体、网络教学资源平台（CG 一体化平台） |
| 考核方式 | 本课程的考核包括：出勤情况、在线作业、期末考试，其 中平时出勤情况，占总成绩的20%；在线作业，占总成绩的20%； 期末集中考试，占总成绩的60%。 |

《MAYA三维动画设计进阶》课程描述

|  |  |
| --- | --- |
| 开设学期 | 4 课时数 64 学分 4 |
| 课程内容 | Maya基础动画制作；Maya骨骼知识；角色身体绑定；蒙皮 及权重调节；动画基本法则；角色运动动画。 |
| 学习要求 | 通过本课的学习，了解动画模块的应用领域、动画的类型， 掌握关键帧动画、路径动画、驱动关键帧动画等的设置和使用， 掌握曲线编辑器的用法。熟练运用各种基础动画技巧，掌握基 础动画的制作方法。掌握角色骨骼的设置方法，能够绑定一套 完整的角色骨骼。能够制作出角色动画，比如人物行走、跑步 等基本的角色动画。 |
| 教学方法和手段 | 通过完成以项目为载体的工作任务，以教师为主导，以学 生为主体，釆用案例分析、实例演示、学生实验、教学一体化 等教学方式。 |

|  |  |
| --- | --- |
| 教学组织形式 | 线上主要通过学生自主学习、观看视频、答疑，完成作业 等；线下主要是集中授课和技能训练。 |
| 保障条件 | 数字媒体机房、网络教学资源平台（超星、CG一体化平台） |
| 考核方式 | 本课程的考核包括：出勤情况、在线作业、期末考试，其 中平时出勤情况，占总成绩的20%；在线作业，占总成绩的20%； 期末集中考试，占总成绩的60%。 |

专业选修课程三门:

《美术基础》课程描述

|  |  |
| --- | --- |
| 开设学期 | 3 课时数 32 学分 2 |
| 课程内容 | 本课程主要包括平面构成、美术基本造型、色彩表现、事物 的形态描绘、绘画素描设计、逐步掌握技巧、表达、表现和创 意设计规律等知识。 |
| 学习要求 | 本课程以素质教育、创新教育为基础，以学生能力培养、 技能实训为本位，能够锻炼学生的动手能力，造型和色彩搭配 能力，对手绘能力有很大的锻炼，为同期和后续课程学生能快 速的把设计理念和感觉表达出来打下基础，是全面构建适应21 世纪人才培养需求的基础课程。 |
| 教学方法和手段 | 在实践教学中，从具象的客观再现到抽象的形态创造，从 自然物体的空间、结构的认识到超越自然实际的“绘画”，多 方位、多角度观察，培养人才创意能力与实际操作能力，用实 际应用案例来说明美术绘画设计的基本原理和制作技术，引导 学生在实践训练中熟练掌握设计原则，树立创意设计思维方式。 |
| 教学组织形式 | 本课程釆取线上自主学习为主，线下面授、答疑为辅教学方 式，以教师为主导，以学生为主体，采用互动式、启发式、讨 论式等教学方式。 |
| 保障条件 | 综合实训室、多媒体教学环境、网络教学资源平台 |
| 考核方式 | 以创作性绘画为考核内容，出勤、课堂表现占20%,作品占  80% □ |

《C#程序设计》课程描述

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 开设学期 | 4 | 课时数 | 32 | 学分 | 2 |
| 课程内容 | 《C#程序设计（GUI应用程序开发）》是软件专业的主干 课程，根据专业课程目标和涵盖的工作任务要求，确定课程内 | | | | |

|  |  |
| --- | --- |
|  | 容和要求，课程内容以“项目”的形式，其排序遵循从简单到 复杂原则。课程内容为典型软件开发项目，活动设计遵循原则： 职业活动为导向；素质为基础；能力目标为主线；学生为主体； 项目为载体；知识、理论、实践为一体。 |
| 学习要求 | 通过本课程的理论学习和实践训练，使学生了解面向对象 理论的相关概念，C#基本语法、常用控件的使用、数据库的访 问技术等，并在此基础上初步掌握Windows窗体应用程序、数 据库交互、多线程等高级语言程序设计技术知识与技能。 |
| 教学方法和手段 | 釆取了线上自主学习、线下面授为主，线上线下答疑为辅 的教学方法，以学生为主体、以老师为主导，依据计算机编程 课的特点，本课程釆用了互动式、情景式、项目式等教学方式。 学期安排线上28学时，线下20面授学时，其中理论授课24学 时，项目实践24学时，线上通过知识预习、视频学习、课件复 习巩固、线上作业、扩展资料学习等方式完成，并进行线上线 下的课程考核。 |
| 教学组织形式 | 线上线下相结合，线上自学，线下集中教学和技能训练。 |
| 保障条件 | 软件技术实验室、多媒体教室、网络教学资源平台等 |
| 考核方式 | 根据学生在各个阶段的情况采用不同考核形式。分为线上 学习情况考核、课堂教学理论考核、课程实训考核、项目实训 考核。考核的方式灵活多样，授课老师可以根据课程授课情况 进行灵活制定。 |

《组建与维护企业网络》课程描述

|  |  |
| --- | --- |
| 开设学期 | 5 课时数 32 学分 2 |
| 课程内容 | 本课程的总体设计思路是按照职业课程模式，以能力为主 线，以任务引领知识，以学生为中心，以就业为导向，以能力 为本位，以岗位需要和职业标准为依据，以职业能力为依据， 设计整合课程内容，边学边练。模块包括：计算机网络概述、 IP地址、网络传输介质、路由器配置、互联网接入方式。 |
| 学习要求 | 通过本课程的学习，使学生掌握组建与维护计算机网络的基 础知识，并融合相关职业资格考试对知识、技能和态度的要求， 使学生在学习完本课程后具有基本的网络管理能力和适合岗 位需要的职业能力和素质，为后续的系列课程学习奠定基础， 有利于学生将来更深入的学习。 |

|  |  |
| --- | --- |
| 教学方法和手段 | 本课程教学宜釆用理论实践一体化的教学方法，在完成相 关训练项目的过程中学习有关的技术知识。采用任务驱动法， 案例分析法，讲练结合法，对比分析法。在教学过程中，应立 足于加强学生实际操作能力的培养，通过项目训练提高学生学 习兴趣，激发学生的成就感，有些项目的实施可采用小组合作 学习的方法，强化学生的团队协作精神。 |
| 教学组织形式 | 线上线下相结合，线上自学，线下集中教学和技能训练。 |
| 保障条件 | 计算机网络模拟及真机实验平台、多媒体教学环境、网络 教学资源平台 |
| 考核方式 | 本课程属于一体化课程，注重学习态度和最终成绩的平衡， 考核方案釆取线下集中授课+实践+考试，注重学习过程评价以 全面综合地评定学生的能力。考核方法可以灵活多样，具体可 由任课教师根据授课内容及要求决定。 |

4.实践性教学环节 700学时

主要包括《UI设计与制作实训》、《3DSMAX三维设计实训》、《MAYA三维动画 设计实训》、《Unity3D实训》、《网页设计与制作实训》、《After Effects视频 后期制作实训》、顶岗实习、毕业设计、社会实践等。实训可在校内实训实验室、 校外实训基地等开展完成；社会实践、顶岗实习由学校组织在校企合作相关企业开 展完成。学校可根据实际情况在校内组织实训完成操作技能。实训实习既是实践性 教学，也是专业课教学的重要内容，应注重理论与实践一体化教学。应严格执行《职 业学校学生实习管理规定》要求。

WI设计与制作实训》课程描述

|  |  |
| --- | --- |
| 开设学期 | 2 课时数 24 学分 1 |
| 课程内容 | 本课程的内容每次都不尽一样，每次都会做适当的调整。项 目类型主要有两种情况：  1、 给定素材的平面及交互设计制作  2、 给定主题，自行搜集素材的平面及交互设计制作  鼓励原创元素，强调色彩搭配，构图，精妙的创意，精彩的 最终效果 |

|  |  |
| --- | --- |
| 学习要求 | 该课程是一门技能拓展课程，为使学生在短时间内系统、 全面的掌握使用图形图像软件进行平面设计，根据数字媒体专 业的课程结构，将软件功能与平面设计知识、交互设计、基本 技能有机结合，形成新的教学体系。该实训课程是理论与技能 密切结合的课程，通过实际项目的制作，达到实用的目的，为 学生将来就业提供坚实的技能基础 |
| 教学方法和手段 | 倡导独立自主或分组设计、小组讨论等环节，强调“点子” 的重要性，调动学生学习的积极性、主动性和创造性。高度重 视学生的综合素质能力和动手实践能力，充分利用系部实验室 的硬件设备，精心设计实训项目。 |
| 教学组织形式 | 本课程釆取线上自主完成为主，线下面授、答疑为辅教学方 式，以教师为主导，以学生为主体，釆用互动式、启发式、讨 论式等教学方式，线上学习主要通过自主收集素材，自定设计 方案等方式完成，线下主要是启发式引导、阶段检查把关等。 |
| 保障条件 | 数字媒体实训室、Photoshop, CorelDRAW等软件环境，网 络教学资源平台（超星学习通教育平台） |
| 考核方式 | 出勤成绩与最终作品成绩相结合。平时出勤成绩占40%,最 终作品成绩占60%。 |

《3DS MAX三维设计实训》课程描述

|  |  |
| --- | --- |
| 开设学期 | 3 课时数 24 学分 1 |
| 课程内容 | 雨雪特效制作；咖啡杯制作；材质案例制作；会议室设计 |
| 学习要求 | 本课程是数字媒体技术专业学生的专业实践课。理实一体的 形式，逐步掌握基本的三维建模、三维动画及三维设计的开发知 识和技能，在学习的过程中让学生磨砺意志、发展思维、陶冶情 操、拓展视野、丰富生活经历、发展个性、提高实践技能素养。 结合社招生身心发展的特点，将本课程目标定为“培养学生的专 业高级技能运用能力”。 |
| 教学方法和手段 | 根据社招生特点，我院对本课程采取线上学习，线下辅导 的教学方式，以教师为主导，以学生为主体，釆用互动式、启发 式、讨论式等教学方式，线上学习主要通过知识学习、观看视频、 主题讨论等方式完成，线下主要是集中答疑、完成课程考核等。 |

|  |  |
| --- | --- |
|  | 以任务教学法、案例教学法、交流教学法、启发引导式教学为主， 积极开发真实项目模拟教学法。这些教学方法充分体现了 “自我 学习”、“信息处理”、“与人交流”、“与人合作”、“解决 问题”等学习、交流能力对大学生的要求。以分组形式、竞赛、 课堂小组讨论为主。 |
| 教学组织形式 | 根据社招生特点，我院对本课程釆取线上自主学习为主，线 下面授、答疑为辅教学方式，以教师为主导，以学生为主体，采 用互动式、启发式、讨论式等教学方式；线上学习主要通过知识 学习、观看视频、主题讨论等方式完成，线下主要是集中答疑、 完成课程考核等。 |
| 保障条件 | 校内数字媒体设计机房、超星“一平三端”智慧教学系统 |
| 考核方式 | 平时成绩与考试成绩相结合。平时成绩占40%,考试成绩占 60%,其中考试成绩釆用提交作品方式。 |

《Maya三维动画设计实训》课程描述

|  |  |
| --- | --- |
| 开设学期 | 4 课时数 24 学分 1 |
| 课程内容 | 创建骨骼；添加IK；添加控制器；蒙皮；刷权重；角色动 画设计；角色动画制作。 |
| 学习要求 | 通过本课的学习，掌握角色骨骼的设置方法，独立绑定一套 完整的角色骨骼。能够设计制作出一段有故事情节的角色动画。 |
| 教学方法和手段 | 通过完成以项目为载体的工作任务，以学生实践为主体，教 师为辅的教学方式。 |
| 教学组织形式 | 线下集中授课、实践、答疑的教学方式。 |
| 保障条件 | 数字媒体机房、网络教学资源平台（超星、CG一体化平台） |
| 考核方式 | 本课程的考核包括：出勤情况、期末考试，其中平时出勤情 况，占总成绩的40%；期末集中考试，占总成绩的60%。 |

《Unity3D实训》课程描述

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 开设学期 | 4 | 课时数 | 24 | 学分 | 1 |
| 课程内容 | Unity3D实训主要的教学内容是通过开发项目的方式，对前 期学过的Unity3D知识加深理解，达到融会贯通，灵活应用的 目的。项目的内容是开发一个游戏，实现的功能包括创建地形、 添加游戏角色、设置障碍物、实现各方位的移动、能够通过后 台编程完成特定的任务、使用粒子系统实现一些特效、利用导 | | | | |

|  |  |
| --- | --- |
|  | 航网格寻路、使用Mecanim实现动画、使用GUI实现人机交互 界面等。 |
| 学习要求 | 本课程开始前需要开设一些前期的专业课程，如:C#、3D MAX 或Maya、Unity3D基础和Unity3D进阶等。这些课程让学生具 备了开发游戏和VR项目所必需的一些基础知识。另外实训课需 要配备有Unity引擎的实训室，要求有较高的软硬件配置以保 证实训任务的顺利完成。 |
| 教学方法和手段 | 由于本课程是实操课，故釆用线下的教学方式。教师引导， 以学生练习为主，釆用互动式、启发式、分组等教学方式。针 对项目开发过程中出现共性问题进行重点讲解，同时对学生遇 到的疑难问题进行解答。 |
| 教学组织形式 | 线上主要通过学生自主学习、观看视频、答疑完成作业、项目 方案设计等；线下主要是集中授课和技能训练。 |
| 保障条件 | 校内实训室、多媒体、网络教学资源平台（CG 一体化平台） |
| 考核方式 | 本课程的考核包括：出勤情况、在线作业、期末考试，其中 平时出勤情况，占总成绩的20%；在线作业，占总成绩的20%； 期末集中考试，占总成绩的60%。 |

《网页设计与制作实训》课程描述

|  |  |
| --- | --- |
| 开设学期 | 5 课时数 24 学分 1 |
| 课程内容 | 通过本课程的学习，学生具有网页设计师工作最基本的知识 与技能、具备较高的职业素质，能基本胜任各公司的网页设计 师和网站管理维护等岗位工作。内容包括站点的创建与基本操 作，常见网页的布局方式，学会制作综合网站的系统分析与设 计，学会制作综合网站，学会上传网站。 |
| 学习要求 | 通过本课程的学习，使学生掌握多种类型网站的设计技巧与 注意事项，能比较熟练地规划个人网站、企业网站、门户网站、 娱乐网站、游戏网站、教学网站等各种不同主题的不同风格效 果,培养学生的动手能力，同时满足社会对计算机专业人才的需 求，适合从事网站建设相关的岗位群。 |
| 教学方法和手段 | 釆用项目导向，团队协作、案例教学，自主性学习，做学 合一。建立师生交流渠道，经常和学生一起反思学习过程和学 习效果，做到教学相长。 |
| 教学组织形式 | 线上线下相结合，线上自学，线下集中教学和技能训练。 |

|  |  |
| --- | --- |
| 保障条件 | 机房、多媒体、网络教学资源平台 |
| 考核方式 | 本课程的考核方式以形成性考核和终结性考核相结合的方 式进行，主要考核学生的理论掌握程度和实际操作能力。 |

《After Effects视频后期制作实训》课程描述

|  |  |
| --- | --- |
| 开设学期 | 5 课时数 24 学分 1 |
| 课程内容 | 实训内容则以项目及任务为主要的教学载体，运用启发引 导、逆向教学、案例分析、作品展示等教学方法，提高教学实 效性，引导学生积极思考、主动实践，通过适应学生的教学模 式的运用，使学生在较短是时间内掌握较多的知识和技能。因 此在实训操作的过程中、创作设计项目制作的过程中，将通过 大量的典型影视视频特效实例，如爆炸效果、调色特效、粒子 特效、各种文字特效、运动追踪特效等，学生能够熟练地运用 AE制作出各类视频特效，将实际应用结合到教学中。 |
| 学习要求 | 通过本实训的学习，要求学生掌握综合应用各种音视频知 识，和掌握数字合成及其他相关技术进行影视后期特技效果制 作的实践技能的基础上学生能够熟练地将AfterEffects与其 他计算机绘图及动画制作软件结合应用，同时熟练掌握动画的 后期合成流程，能够独立完成一部影视后期特效制作。 |
| 教学方法和手段 | 通过完成以项目为载体的工作任务，以教师为主导，以学 生为主体，釆用案例分析、成果展示、实例操作等教学方式。 |
| 教学组织形式 | 本课程实训主要通过线下形式完成，主要是综合项目技能 实训训练。 |
| 保障条件 | 数字媒体实训室、After Effects软件环境。 |
| 考核方式 | 本课程的考核包括：出勤情况、线下作业、综合实训作品。 其中平时出勤情况，占总成绩的20%；线下作业，占总成绩的 20%；综合实训作品，占总成绩的60%。 |

《顶岗实习》课程描述

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 开设学期 | 6 | 课时数 | 460 | 学分 | 20 |
| 顶岗实习项目 |  | 顶岗实习要求 | | |  |
| 计算机应用的现状 | 了解实习单位计算机软件硬件配置；了解实习单位计算机的 主要应用范围。 | | | | |

|  |  |
| --- | --- |
| 计算机硬件维护 | 熟悉计算机主要部件的技术性能；能初步处理计算机硬件出 现的常见故障。 |
| 计算机软件维护 | 能处理常用软件出现的故障（如windows系统等）；对单位 自行开发的应用软件出现故障能提出处理意见 |
| 虚拟现实设计与 制作 | 熟练unity 3D, 3D MAX等软件，了解虚拟现实项目的一般 流程，有良好的团队协作能力，具备一定的虚拟现实项目制作 能力。 |
| 局域网日常管理 和维护 | 熟悉局域网日常管理和维护的方法、工具以及应用。 |
| 管理信息系统的 开发、管理与维护 | 按照实习单位计算机应用的情况和业务状况，能提出充分发 挥计算机性能的见解，并开发一个适合本实习单位业务需要的 应用软件。 |
| 平面设计 | 根据设计主题，熟练应用计算机设计软件，进行平面设计， 并根据客户要求，进行修改。 |
| 动画设计 | 根据设计主题，熟练应用计算机设计软件，进行动画制作， 生成动画具有体积小、便于传输和下载、支持交互等，并根据 客户要求，进行修改。 |
| 网站的规划与开 发 | 根据实习单位要求，可以规划并开发单位的门户网站。 |

《毕业设计》课程描述

|  |  |
| --- | --- |
| 开设学期 | **6** 课时数 **96** 学分 **4** |
| 课程内容 | 教学要求 |
| 毕业设计选题 | 学生结合某项计算机实际应用系统为毕业设计课题，在指导教师 的指导下，小型课题学生可以独立完成，比较大的课题多名学生 可以协作完成，但是每个学生应该独立承担其中一个子课题，完 成设计任务后，应撰写内容完整的毕业设计说明书。不能出现  《XXX应用与研究》《XXXX的发展》等格式的选题 |
| 可行性分析 | 要有明确的可行性分析任务，可行性分析步骤，系统流程图。 |
| 需求分析 | 明确需求分析的任务，需求分析的过程 |
| 系统概要设计 | 概要设计的过程，软件设计工具图 |
| 数据库系统设计 | 数据库系统设计的步骤、工具以及结果 |

|  |  |
| --- | --- |
| 模块设计  代码设计 | 设计的方法，设计的工具，设计的结果，语言选择，程序设计工 具 |
| 系统集成与测试 | 系统集成的方法，单元测试，集成测试 |
| 撰写设计报告 | 设计报告组成：封皮，成绩评议，指导教师批阅意见，目录，正 文（不少于5000字），参考文献 |

5.相关要求

学校应结合实际，开设安全教育、社会责任、绿色环保、管理等人文素养、科 学素养方面的选修课程、拓展课程或专题讲座（活动），并将有关内容融入到专业 课程教学中；将创新创业教育融入到专业课程教学和有关实践性教学环节中；自主 开设其他特色课程；组织开展德育活动、志愿服务活动和其他实践活动。

（二） 学习方式

集中学习和自主学习相结合，可依托在线开放课程、学院网络教学平台、“云 班课”或教师自拍微课视频资源，满足个性化学习需求。

（三） 学时安排

总学时2544学时，每16学时折算1学分。其中，公共基础课总学时712学时, 占总学时的30%。实践性教学学时1496学时大于总学时的50%。其中，顶岗实习累 计时间一般为6个月，安排在第六学期的前18周集中实习。各类选修课程学时累计 204学时.学生线下学习课时数不低于总学时的30%0

八、教学基本条件

（一）师资队伍

专业教学团队由专业带头人、骨干教师和兼职教师共同组成。

（!）专业带头人能够站在计算机数字媒体技术专业领域发展前沿，熟悉行业企 业最新技术动态，把握专业技术改革方向，并能组织协调其他教师吸收、消化和推 广专业课程建设，主持完成并负责实施专业人才培养方案等工作。

（2）骨干教师具有“双师”素质、宽视野、新理念，具有较强的实践动手能力 和技术研发能力。

（3 ）兼职教师由既有一定的理论水平又具有丰富实践经验的工程技术人员担 任。

（二）教学设施

1.专业教室基本条件

一般配备黑（白）板、多媒体计算机、投影设备、音响设备，互联网接入或WiFi

环境，并具有网络安全防护措施。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。

1. 校内实训室

（1） 数字媒体综合应用实训室

配置计算机，配备网络布线等软硬件资源，安装Photoshop. 3ds max等相关软 件，支持图像处理、三维设计、音视频处理等课程的教学与实训。

（2） 虚拟现实综合应用实训室

配置高性能计算机，头盔式虚拟眼镜，安装unity 3d等相关软件，用于虚拟现 实设计与制作的理论课程与实践课程。

1. 校外实训基地

具有稳定的校外实训基地。遵循长期规划、深度合作、共建共享的原则，优先 选择拥有专业技术能手，人才培养、选拔体系比较完善的行业龙头企业作为校外实 训基地。实训设施齐备，实训岗位和实训指导教师确定，实训管理规章制度齐全。

1. 学生实习基地

具有稳定的校外实习基地。实习基地要求能提供实习岗位，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。

1. 支持信息化教学方面的基本要求

具有利用数字化教学资源库、文献资料、常见问题解答等的信息化条件。引导 鼓励教师开发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

1. 教材

根据学校教材选用的有关要求，本专业按照《教学计划》和《教学大纲》的要 求选用教材。选用的教材与本专业发展水平相适应，有较强的理论性、系统性和实 用性，适合教学的需要，在内容上应符合本学科在专业教学计划中的地位、作用和 目标要求、深浅程度恰当，阐述循序渐进，富有启发性，有利于学生阅读；注重基 本理论、基本知识和基本技能，有利于学生基本知识、基本技能和素质的提高。文 化基础课优先选用国家教育部门或有关行政部门规定的统编教材；技术基础课也应 首先选用符合《教学大纲》要求的统编教材，优先选用省部级以上获奖的高职高专 教材和能够反映先进技术发展水平、特色鲜明，并能够满足高等职业教育教养目标 要求的教材。

1. 图书与网络资源

图书馆全天向读者开放，并建设有电子阅览室，拥有大量计算机。对教学、科 研及丰富学生业余生活起到了巨大的作用。

近两年系图书室购买书籍较多。系部图书资料健全，已达万余册，可供教师査 阅。校、系图书资料能满足专业教学需要。

我校图书馆目前馆舍是符合要求的，设有外借书库、学生自修室，电子阅览室、 配有计算机检索终端，可用于网络资源检索及本馆数据査询。年订阅报刊多种，藏 书有本专业及课程设置所需要的大量参考书籍，包括计算机以及其他社会科学方面 的书籍，还有相当数量科普性知识读物，生活常识和文学艺术等方面的图书，能满 足本专业学生的学习需要。

系图书室有大量本系相关专业参考用图书资料和专业期刊多种，报刊多份。系 图书室每年有建设经费，教师可直接购买相关的专业资料，入库编目后可供使用。 系图书室对教师长期开放，为教师教学、科研提供了有力的保障。

九、质量保障

（一） 学校和二级院系应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。

（二） 学校、二级院系应完善教学管理机制，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） 学校应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） 专业教研组织应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。

十、毕业要求

学生同时满足下列条件，准予毕业并颁发淮北职业技术学院毕业证书，国家承 认学历。

（D具有正式学籍的学生在规定的学习年限内，所修课程的成绩全部合格，取

得规定的必修课、选修课学分。

(2)职业技能和职业资格证书等级要求，达到专业教学标准规定的相应水平;

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 序号 | 职业资格名称 | 颁证机构 | 资格等级 | 备注 |
| 1 | 安徽省计算机一级 | 安徽省教育厅 | 初级 | 自愿 |
| 2 | **3DS MAX**三维设计 | 全国计算机职业技能考  试**(NIT)** | 中华人民共 和国人力资 源和社会保  障部 | 自愿 |
| 3 | 办公自动化高级应用 | 安徽省计算机水平考试 一考试证书(二级) | 安徽省教育 厅 | 自愿 |
| 4 | **Photoshop**图形图像处理 | 全国计算机职业技能考  试**(NIT)** | 教育部考试 中心 | 自愿 |

卜一、附教学计划进度表

淮北职业技术学院《计算机数字媒体技术》专业教学进程安排表

（2020级高职社会招生人员）

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 372 | 类别 | 序号 | 课程名称 | 课程 编码 |  | 学分 | 总学  时 | 学时分配 | | | 学期、教学周、课时 | | | | | | 寫 | 考査学  期 | 备注 |
| 理论 | 实践 | 实践 学时 比例 | 一 | 二 | 三 | 四 | 五 | 六 |
| 20周 | 20周 | 20周 | 20周 | 20周 | 20周 |
| 公共基础课 | 1 | 思想道德修养与法律基础 | 0000002B | □ | 3 | 48 | 40 | 8 | 17% | 线上36+线  T12 |  |  |  |  |  | 1 |  | 线下集中授课+实践+考试 |
| E | 毛泽东思想与中国特色社会主 义理论体系概论 | 0000004B | □ | *4* | 64 | 56 |  | 13% |  | 线上48线 下16 |  |  |  |  | H |  | 线下集中授课+实践+考试 |
| E | 形势与政策 | 0000005A | A | *1* | 96 | 96 | 0 |  | 线上12+线 下4 | 线上12+线  下4 | 线上12+ 线下4 | 线上12+线 下4 | 线上12+  线下4 | 线 ±12+  线下4 |  | 1,2, 3,  4, 5,6 | 线下集中授课+考査 |
|  | 就业与创新创业教育 | 0000010A | A |  | 48 | 48 | 0 |  |  |  |  | 线上20+线 下4 | 线上20+  线下4 |  |  | 4,5 | 线下集中授课+考査 |
| 5 | 体育 | 0000013B | H | *7* | 108 | 16 | 92 | 100% |  | 线上46线 下8 | 线上46线 下8 |  |  |  |  | 2,3 | 线下实践+考査 |
| □ | 心理健康教育 | 0000003A | □ | E | 36 | 36 | 0 |  | 线上28  +线下8 |  |  |  |  |  |  | 1 | 线下集中授课+考查 |
| 7 | 计算机应用基础 | 0000018B | B | □ | 64 | 32 | 32 | 50% | 线上32  +线下32 |  |  |  |  |  | 1 |  | 线下集中授课+实践+考试 |
| 8 | 大学语文 | 0000017A | A | 2 | 36 | 36 | 0 |  | 线上28  +线下8 |  |  |  |  |  |  | 1/2 | 线下集中授课+考査 |
| 9 | 社会责任教育 | 0000018C |  | 4 | 64 | 0 | 64 | 100% |  |  |  |  |  |  |  | 4 | 不纳入课程总课时 |
| 10 | 军事课 | 0000001A |  | *4* | 148 | 36 | 112 | 76% |  |  |  |  |  |  |  | 1 | 线上+实践 |
|  | 小计 |  |  | *34* | 712 | 396 | 316 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 蠶课 | 11 | InDesign专业排版设计 |  | E | E | 48 | *24* | 24 | 50% |  |  |  |  | 线上28  +线下20 |  |  | 5 | 学期末线下答疑+实践+考查 |
| 12 | 计算机组装与维护 |  | E | 3 | 48 | *24* | 24 | 50% |  | 线上28  +线下20 |  |  |  |  |  | 2 | 学期末线下答疑+实践+考査 |
| 13 | 网页设计与制作 |  | E | 3 | 48 | *24* | 24 | 50% |  |  |  |  | 线上28  +线下20 |  |  | 5 | 学期末线下答疑+实践+考查 |
| 14 | Flash动画制作 |  | B | 4 | 64 | 32 | 32 | 50% |  |  |  | 线上36  +线下28 |  |  |  | 4 | 学期末线下答疑+实践+考查 |
| 15 | MAYA三维动画设计基础 |  | H | *4* | 64 | 32 | 32 | 50% |  |  | 线上36  +线下28 |  |  |  | 3 |  | 学期末线下答疑+实践+考试 |
| 16 | Corel draw图形图像处理 |  | E | *4* | 64 | 32 | 32 | 50% |  |  |  | 线上36  +线下28 |  |  |  | 4 | 学期末线下答疑+实践+考査 |
| 17 | Premier音频视频编辑与处理 |  | E | *4* | 64 | 32 | 32 | 50% |  |  |  | 线上36  +线下28 |  |  |  | 4 | 学期末线下答疑+实践+考查 |
| 18 | I llustrator图形制作 |  | B | 3 | 48 | 24 | 24 | 50% |  |  |  |  | 线上28  +线下20 |  |  | 5 | 学期末线下答疑+实践+考查 |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | 19 | 办公自动化高级应用 |  | B | 3 | 48 | 24 | *24* | 50% |  |  | 线上28  +线下20 |  |  |  |  | 3 | 学期末线下答疑+实践+考査 |
| 20 | After Effects视频后期制作 |  | B | 3 | 48 | 24 | *24* | 50% |  |  |  |  | 线上28  +线下20 |  |  | 5 | 学期末线下答疑+实践+考査 |
|  | 小计 |  |  | 34 | 544 | 272 | 272 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 专业 核心 课 | 21 | photoshop图形图像处理 |  | B | 4 | 64 | 32 | 32 | 50% | 线上36  +线下28 |  |  |  |  |  | 1 |  | 学期末线下答疑+实践+考试 |
| 22 | 3DS MAX三维设计基础 |  | B | 4 | 64 | 32 | 32 | 50% |  | 线上36  +线下28 |  |  |  |  | 2 |  | 学期末线下答疑+实践+考试 |
| 23 | UI设计与制作 |  | B | 4 | 64 | 32 | 32 | 50% |  | 线上36  +线下28 |  |  |  |  | 2 |  | 学期末线下答疑+实践+考试 |
| 24 | 3DS MAX三维设计进阶 |  | B | 4 | 64 | 32 | 32 | 50% |  |  | 线上36  +线下28 |  |  |  | 3 |  | 学期末线下答疑+实践+考试 |
| 25 | Unity 3D基础 |  | B | 4 | 64 | 32 | 32 | 50% |  |  | 线上36  +线下28 |  |  |  | 3 |  | 学期末线下答疑+实践+考试 |
| 26 | Unity 3D进阶 |  | B | 4 | 64 | 32 | 32 | 50% |  |  |  | 线上36  +线下28 |  |  | 4 |  | 学期末线下答疑+实践+考试 |
| 27 | MAYA三维动画设计进阶 |  | B | 4 | 64 | 32 | 32 | 50% |  |  |  | 线上36  +线下28 |  |  | 4 |  | 学期末线下答疑+实践+考试 |
|  | 小计 |  |  | 28 | 448 | 224 | 224 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 专业 选修 课  公共 选修 课 | 28 | 美术基础 |  | B | 2 | 32 | 16 | 16 | 50% |  |  | 线上18  +线下14 |  |  |  |  | 3 | 学期末线下答疑+实践+考查 |
| 29 | C#程序设计 |  | B | 2 | 32 | 16 | 16 | 50% |  |  |  | 线上18  +线下14 |  |  |  | 4 | 学期末线下答疑+实践+考查 |
| 30 | 组建与维护企业网络 |  | B | 2 | 32 | 16 | 16 | 50% |  |  |  |  | 线上18  +线下14 |  |  | 5 | 学期末线下答疑+实践+考查 |
|  | 小计 |  |  | 6 | 96 | 48 | 48 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  | 人文素养 | GX0001 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  | 大学美育 | GX0007 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  | 语言表达能力训练 | GX0006 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  | 体育与健康 | GX0003 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 31 | 社交与礼仪 | GX0004 | A | 2 | 36 | 36 | 0 |  |  | 线上28  +线下8 |  |  |  |  |  | 2 | 线下集中授课+考査 |
| 32 | 沟通策略与实践 | GX0005 | A | 2 | 36 | 36 | 0 |  |  |  | 线上28  +线下8 |  |  |  |  | 3 | 线下集中授课+考查 |
|  | 大学生自我管理能力培养 | GX0002 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 33 | 计算机素养 | GX0008 | A | 2 | 36 | 36 | 0 |  |  |  |  | 线上28  +线下8 |  |  |  | 4 | 线下集中授课+考查 |
|  | 小计 |  |  | 6 | 108 | 108 | 0 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  | 34 | UI设计与制作实训 |  | C | 1 | 24 |  | 24 | 100% |  | 线下24 |  |  |  |  |  | 2 | 学期末线下答疑+实践+考查 |
| 35 | 3DS MAX三维设计实训 |  | c | 1 | 24 |  | 24 | 100% |  |  | 线下24 |  |  |  |  | 3 | 学期末线下答疑+实践+考查 |
| 36 | MAYA三维动画设计实训 |  | c | 1 | 24 |  | 24 | 100% |  |  |  | 线下24 |  |  |  | 4 | 学期末线下答疑+实践+考査 |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 实践 教学 | 37 | Unity 3D实训 |  | C | 1 | 24 |  | 24 | 100% |  |  |  | 线下24 |  |  |  | 4 | 学期末线下答疑+实践+考查 |
| 38 | 网页设计与制作实训 |  | C | 1 | 24 |  | 24 | 100% |  |  |  |  | 线下24 |  |  | 5 | 学期末线下答疑+实践+考查 |
| 39 | after Effects视频后期制作实 训 |  | C | 1 | 24 |  | 24 | 100% |  |  |  |  | 线下24 |  |  | 5 | 学期末线下答疑+实践+考査 |
| 40 | 劳动教育 |  |  | 1 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 41 | 顶岗实习 |  | C | 20 | 460 |  | 460 | 100% |  |  |  |  |  | 线 ±180  线下280 |  | 6 | 学期末线下答疑+考查 |
| 42 | 毕业设计 |  | C | 4 | 96 |  | 96 | 100% |  |  |  |  |  | 线上48线  下48 |  | 6 | 学期末线下答疑+考査 |
|  | 小计 |  |  | 31 | 700 | 0 | 700 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 合计 | | |  |  | 139 | 2544 | 1048 | 1496 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 开设课程总数 | | | 42 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 考试课程数 | | | 11 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 考査课程数 | | | 31 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

3 备注：1、1,2,3表示第一，第二，第三学期均开设此门课程，1/2表示第一或第二学期开设此门课程；

2、 公共选修课由学院统一组织，包括大学生人文素养、大学生自我管理能力培养、体育与健康、大学生社交与礼仪、沟通策略与实践、语言表达能力训练、大学美育、计算机素养等类课程。第2,第3,第4学期 各开设一门，每门课2学分，共计6学分

3、 军事课由《军事理论》、《军事技能》两部分组成，《军事理论》36学时，2学分；《军事技能》112学时，2学分，退役军人直接折算相应学分。

4、 课程类型A为纯理论课，B为理论+实践课，C为纯实践课

相关文件

1 .根据教育部《新时代高校思想政治理论课教学工作基本要求》的通知要求，“毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论”“思想道德与法律基础” “形势与政策”课程，安排理论与实践学时

1. 教育部《关于加强新时代高校“形势与政策”课程建设的若干意见》教社科[2018] 1号文件
2. 教育部中央军委国防动员部关于印发《普通高等学校军事课教学大纲》的通知教体艺[2019] 1号
3. 《全国高等职业院校体育课程教学指导纲要》
4. 教育部办公厅关于印发《普通高等学校学生心理健康教育课程教学基本要求》的通知（教思政厅[2011]5号）
5. 《安徽省教育厅关于深化高校教学改革加强大学生社会责任教育的意见》（皖教办[2015] 47号）
6. 安徽省人民政府办公厅关于深化高等学校创新创业教育改革的实施意见（皖政办秘[2015]207号）