附件

江苏联合职业技术学院

专业实施性人才培养方案报审表

|  |  |
| --- | --- |
| 学校名称 | 江苏联合职业技术学院中华中专办学点 |
| 专业名称 | 数字媒体艺术设计 | 专业代码 | 550103 |
| 学校联系人 | 张晓莉 | 联系电话 | 13913960126 |
| 专业负责人 | 王光辉 | 联系电话 | 13611584391 |
| 方案中培养目标与 培养规格的主要特 色与创新 | 本方案对人文素养、职业道德和创新意识及工匠精神有明确的要求。 在掌握本专业知识和技术技能的同时，强调专业面向文化创意产业的新媒体 艺术设计与制作，培养数码视频编辑、虚拟现实、数字媒体广告、平面广告创 意与策划等相互融合，能力互补的综合型髙素质技术技能人才。就业能力和 可持续性发展并重，拓宽了人才培养的宽度。 |
| “4.5+0.5” 培养 模式落实、第9学 期课程安排情况 | 本方案严格按照"4.5+0.5”培养模式落实，在第九学期主要安排了 职业健康与安全、体育与健康、三维效果制作、虚拟现实技术与应用、商业 插画、POP广告制作、毕业设计等课程。 |
| 思想政治课程依规 设置（学时）情况 | 本方案思想政治课程依规设置，充分体现"课程思政”，主要课程有： 中国特色社会主义、哲学与人生、心理健康与职业生涯、职业道德与法治、思想 道德修养与法律基础、毛泽东思想与中国特色社会主义理论体系概 论、形 势与政策、中华优秀传统文化、创业与就业教育、职业健康与安全 等。共计353学时。 |
| 主要公共基础课程 及艺术、体育、劳 动教育课程设置（学时）情况 | 本方案主要公共基础课程有：语文290学时，数学290学时，英语 322学时。体育与健康286、历史66、美育132、艺术32、信息技术124. 劳动礼仪教育30等，共计：1572课时。 |
| 职业资格证书或职 业技能等级证书设 定情况 | 1.1+x游戏动画制作1. 普通话二乙证书
2. 图形图像处理系类（Photoshop）应用技能中级、髙级。
 |

|  |  |
| --- | --- |
| 专业（技能）课程 设置的特色与创新 及主要依据 | 本方案的专业（技能）课程设置充分数字媒体艺术设计专业是一个跨自然科学、社会科学和人文科学的综 合性学科，集中体现了''科学、艺术和人文''的理念。这一术语中的数字反映 其科技基础，媒体强调其立足于传媒行业，艺术则明确其所针对的是艺术作 品创作和数字产品的艺术设计等应用领域。该领域目前属于交叉学科领域，涉及造型艺术、艺术设计、交互设计、计 算机语言、计算机图形学、信息与通信技术等方面的知识。"数字媒体艺术 设计"是艺术类专业，与传统意义上的"艺术"所不同的，数字媒体艺术专业 定位学科领域有一定的交叉和细化，是关于媒体领域的，表现方式为数字化 的。数字媒体艺术设计专业可以选择的职业很多：动画，后期特效，游戏， 影视，广告，互联网，光环境设计、微电影拍摄等。因此，本方案定位为数字广告，在课程设置上以游戏，影视、微电影拍 摄、视频剪辑与特效操作等为主，同时与平面的视觉审美相融合，既掌握了 数字媒体设计的相关技术，有融合了艺术审美和艺术和人文，如：古典诗词 赏析、书法、版式设计、字体设计与应用等，形成了课程的交叉、 互补，培养既懂技术又懂艺术的复合型髙技能人才。 |
| 其它方面 特色与创新 | 学校建立技能竞赛制度，每年校内竞赛，本专业学生参赛率100%， 选拔优秀学生参加南京市专业技能竞赛，成绩优异。近三年，我校艺术类有 5名师生代表南京市参加江苏省职业学校技能大赛，获得1金8银2铜的 好成绩。2018年，在"江苏之星艺术设计大赛''和"国际商业美术设计大 赛”中，师生共2人获金奖，10人获银奖、10人获铜奖、28人获优秀 奖。其中，1名学生获"双赛”全场唯一“希望之星奖”。在同类学校中， 处于全市领先位置。2019 "江苏之星艺术设计大赛”获师生2金、7银、7 铜、20优秀的出色成绩。在全国中小学生书画大赛中获历届优秀组织奖， 一、二、三等奖数百项。在江苏省学业水平考试专业业基础课合格率达到 100%。学校依托现代化实训基地与江苏原力电脑动画制作股份有限公司、丝路 视觉科技股份有限公司、一技教育科技有限公司、南京艾迪亚动漫艺术公司 南京盛行房产经纪有限公司、东南文化等紧密合作，共同研究制定人才培养 方案、专业课程标准、实现专业课程与企业实践课程的对接。合作企业江苏 原力动画公司利用自身优势，与众多如梦工厂，迪士尼，腾讯，网易等国 内外知名企业多有项目合作，在共建实习基地后，江苏原力为我校提供了次 时代模型，动画，原画、后期等专业课程，并免费提供了学习所需的各种资 源包，在专业技能方面得到了提升，同时也增加了学生的就业几率。合作企业 南京一技教育科技有限公司公司由影视游戏行业内从业十多年的资深行业人员 组成，主要人员先后在十多年工作生涯中参与过国 内外大型游戏和影视项目，其中参与直到和制作过的电影《驯龙记》、編 |



奇与叮当》讲戏《指坏王在线》，《柴格勛华》,<NBA2K> M列彳城家喩户晓，学校依托现代化实训M地*X*现企业的项目实践，名加的项IJ常州恐龙园的翼龙骑1-制\\ ,伽江楼宣件丿!劝的灯光*位*染模块,《朋出没》劝 画部分调动画"通过这些学习,学，|.見吊的*f* M到行业耿业技能标准,以 及更早的适应社会対人才机构的帯求.

专家论证时间、论
证意见

学校与企业共同研讨制订仆学，观菊的故字媒体艺术设计。业实施性 人才培养方案，方案中休现产业岗位细化的新W点，例订专业*板*学标弔. 课程标准、岗位标准，质!？监杖折;巾及相应次施方案"

学校加强以“工学结合、如行合为切入点的人才培芥模式改却， 积极推进校企联令招生、联合培成的“现代学徒制”培芥模式，实行校企 一体化育人。

学校围绕专业培养目标，加强职业道彼和职业去芥枚。，突出収业精 神培养，为学生多样化选择、全面吸阪与多路径成才、终身发展搭建“立 交桥"。以求培养出适应社会需要的厅业人才。

学校专业底蕴深岸拥有江苏省现代化突训基地一个，'‘原力新媒体创 意学院"一个，是南京市VR（虚拟现实）市赛赛点（三年）、南京市"X 动漫游戏制作考点単位，江苏省职业学校中职美术学业水平考试考点中位 （两年）o在省市职业院校技能大赛中取得良好成绩，具有艮好的办学条 件，建议继续申报开办数字媒体艺术设计专业.

**学校行政
意见**

**学校党组织
意见**

**注：**1**.报送表一般为**3**页，在框体内塡写、字体不小于"六号”；**

2.参照指导性人才培养方案和高等职业学校专业教学标堆，对专业（技能）课程鮮平S课程、 专业核心课程、主要专业实训课程进行调整的，须附1页，充分说明理由与原因•

江苏联合职业技术学院中华中专办学点
数字媒体艺术设计专业实施性人才培养方案

**一、 专业名称及代码**

专业名称：数字媒体艺术设计

专业代码：550103

**二、 入学要求**

初中应届毕业生

**三、 修业年限**

5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** | **职业资格或职业技能 等级证书举例** |
| 文化艺术类(55) | 艺术设计类(5501) | 文化艺术业(88) | 数字媒体艺术专业人员(2090607) 广告设计人员 | 广告设计师；虚拟现实 (VR)编辑员 | 1.1+x游戏动画制作；1. 普通话二乙证书；
2. (Photoshop)应用技 能中级、髙级
 |

**五、培养目标与培养规格**

**(―)培养目标**

本专业培养理想信念坚定，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；掌握本 专业知识和技术技能，面向文化创意产业的新媒体艺术设计与制作，能从事网络媒体制作、数码视频 编辑、虚拟现实、数字媒体广告、平面广告创意与策划等工作的髙素质技术技能人才。

**(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；

⑵ 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；

⑶ 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；

⑷ 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；

⑸ 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，以及良好的行为习惯；

⑹ 具有一定的审美和人文素养，能够形成1~2项项艺术特长或爱好。

1. 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文明生产、环境保护、安全消防等知识；

（3） 掌握数字媒体产品或内容设计的基础知识与流程规范；

（4） 掌握撰写数字媒体产品方案的技巧与方法；

（5） 掌握绘制数字媒体产品或内容草图的技巧与方法；

（6） 掌握制作数字媒体产品或内容软件使用技巧的必备知识。

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） 具有良好的团队合作和抗压能力；

（4） 具有一定的文案策划、创意设计能力和数字媒体产品营销能力；

（5） 具有阅读并正确理解需求分析报告和项目设计方案的能力；

（6） 具有熟练查阅各种资料，并加以整理、分析与处理，进行文档管理的能力；

（7） 具有使用二维和三维软件绘制软件开发相关图形的能力；

（8） 具有数字媒体产品或内容的创意策划、设计表达、制作表现的能力；

（9） 具有数字媒体内容开发生产行业机构中相关的管理与服务能力；

（10） 具有数字媒体应用内容项目开发创意策划、项目调研与用户体验实施能力;

（11） 具有数字媒体应用内容视听设计、交互设计、整合设计等创意设计能力；

**（12）** 具有数字媒体应用内容原型制作及艺术设计相关生产制作能力。

**六、课程设置及要求**

本专业课程设置框架主要包括公共基础课程体系和专业（技能）课程体系。公共课程体系包括 思想政治课程模块和文化课程模块；专业（技能）课程体系包括专业（群）平台课程模块、专业核 心课程模块、专业技能实训课程模块、专业拓展课程模块等。

**（一）主要公共基础课程教学内容及目标要求**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **序 号** | **课程名称****（学时）** | **主要教学内容** | **目标要求** |
| **1** | 中国特色 社会主义（32） | 阐释中国特色社会主义的开创与发展，明确中 国特色社会主义进入新时代的历史方位，阐明中 国特色社会主义建设"五位一体”总体布局的基本 内容。 | 紧密结合社会实践和 学生实际，引导学生树立 对马克思主义的信仰、对 中国特色社会主义的信 念、对中华民族伟大复兴 中国梦的信心，坚定中国 特色社会主义道路自信、 理论自信、制度自信、文 化自信，把爱国情、强国 志、报国行自觉融入坚持 和发展中国特色社会 主 义事业、建设社会主义现 代化强国、实现中华民族 伟大复兴的奋斗之中。 |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **2** | 心理健康 与职业生 涯 (30) | 阐释职业生涯发展环境、职业生涯规划；正确 认识自我、正确认识职业理想与现实的关系；了解 个体生理与心理特点差异，情绪的基本特征和成 因；职业群及演变趋势；立足专业，谋划发展；提 升职业素养的方法；良好的人际关系与交往方法； 科学的学习方法及良好的学习习惯等。 | 通过本门课程的学 习，学生应能结合活动体 验和社会实践，了解心理 健康、职业生涯的基本知 识，树立心理健康意识， 掌握心理调适方法，形成 适应时代发展的职业理想 和职业发展观，探寻符合 自身实际和社会发展的积 极生活目标，养成自立自 强、敬业乐群的心理品质 和自尊自信、理性平和、 积极向上的良好心态，提 髙应对挫折与适应社会的 能力，掌握制订和执行职 业生涯规划的方法，提升 职业素养，为顺利就业创 业创造条件。 |
| **3** | 哲学与人 生(32) | 阐明马克思主义哲学是科学的世界观和方法 论，讲述辩证唯物主义和历史唯物主义基本观点及 其对人生成长的意义；阐述社会生活及个人成长中 进行正确的价值判断和行为选择的意义；社会主义 核心价值观内涵等。 | 通过本门课程的学 习，学生能够了解马克思 主义哲学基本原理，运用 辩证唯物主义和历史唯物 主义观点认识世界，坚持 实践第一的观点，一切从 实际出发、实事求是，学 会用具体问题具体分析等 方法，正确认识社会问题， 分析和处理个人成长中的 人生问题，在生活中做出 正确的价值判断和行为选 择，自觉弘扬和践行社会 主义核心价值观，为形成 正确的世界观、人生观和 价值观奠定基础。 |
| **4** | 职业道德 与法治(34) | 感悟道德力量；践行职业道德的基本规范，提 升职业道德境界；坚持全面依法治国；维护宪法尊 严，遵循法律规范。 | 通过本门课程的学 习，学生能够理解全面依 法治国的总目标，了解我 国新时代加强公民道德建 设、践行职业道德的主要 内容及其重要意义；能够 掌握加强职业道德修养的 |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  |  |  | 主要方法，初步具备依法 维权和有序参与公共事务 的能力；能够根据社会发 展需要、结合自身实际， 以道德和法律的要求规范 自己的言行，做恪守道德 规范、尊法学法守法用法 的好公民。 |
| **5** | 思想道德 修养与法 律基础(51) | 本课程包括知识模块和实践模块。知识模块：做担当民族复兴大任的时代新人， 确立髙尚的人生追求，科学应对人生的各种挑战， 理想信念内涵与作用，确立崇髙科学的理想信念， 中国精神的科学内涵和现实意义，弘扬新时代的爱 国主义，坚定社会主义核心价值观自信、践行社会 主义核心价值观的基本要求，社会主义道德的形成 及其本质，社会主义道德的核心、原则及其规范， 在实践中养成优良道德品质，我国社会主义法律的 本质和作用，坚持全面依法治国，培养社会主义法 治思维，依法行使权利与履行义务。实践模块：通过课堂讨论、经典回放、文献报 告等课堂实践，校外参观学习、假期社会调查等社 会实践，实现理论学习与实践体验的有效衔接。 | 紧密结合社会实践和 学生实际，运用辩证唯物 主义和历史唯物主义世界 观和方法论，引导大学生 树立正确的世界观、人生 观、价值观、道德观和法 治观，解决成长成才过程 中遇到的实际问题，更好 适应大学生活，促进德智 体美劳全面发展。 |
| **6** | 毛泽东思 想和中国 特色社会 主义理论 体系概论(66) | 阐述马克思主义中国化理论成果的主要内容、 精神实质、历史地位和指导意义，毛泽东思想的主 要内容及其历史地位，邓小平理论、“三个代表” 重要思想、科学发展观各自形成的社会历史条件、 形成发展过程、主要内容和历史地位，习近平新时 代中国特色社会主义思想的主要内容及其历史地 位，坚持和发展中国特色社会主义的总任务，系统 阐述“五位一体”总体布局和“四个全面”战略布 局，全面推进国防和军队现代化，中国特色大国外 交、坚持和加强党的领导等。 | 旨在从整体上阐释马 克思主义中国化理论成 果，既体现马克思主义中 国化理论成果形成和发展 的历史逻辑，又体现这些 理论成果的理论逻辑；既 体现马克思主义中国化理 论成果的整体性，又体现 各个理论成果的重点和难 点，力求全面准确地理解 毛泽东思想和中国特色社 会主义理论体系，尤其是 马克思主义中国化的最新 成果一一习近平新时代中 国特色社会主义思想，引 导学生增强中国特色社会 主义道路自信、理论自信、 制度自信、文化自信，努 力培养德智体美劳全面发 |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  |  |  | 展的社会主义建设者和接 班人。 |
| 7 | 语文(290) | 本课程分为基础模块（必修）、职业模块（限 定选修）、拓展模块（选修）。基础模块：语感与语言习得，中外文学作品选 读，实用性阅读与口语交流，古代诗文选读，中国 革命传统作品选读，社会主义先进文化作品选读。职业模块：劳模、工匠精神作品研读，职场应 用写作与交流，科普作品选读。拓展模块：思辨性阅读与表达，古代科技著述 选读，中外文学作品研读。 | 正确、熟练、有效地 运用祖国语言文字；加强 语文积累，提升语言文字 运用能力；增强语文鉴赏 和感受能力；品味语言， 感受形象，理解思想内容， 欣赏艺术魅力，发展想象 能力和审美能力；增强思 考和领悟意识，开阔语文 学习视野，拓宽语文学习 范围，发展语文学习潜能。 |
| 8 | 数学(290) | 本课程分为必修模块、选修模块、发展（应用） 模块。必修模块：集合、不等式、函数、三角函数、 数列、平面向量、立体几何、概率与统计初步、复 数、线性规划初步、平面解析几何、排列、组合与 二项式定理等。选修模块：逻辑代数初步、算法与程序框图、 数据表格信息处理、编制计划的原理与方法（学校 可根据实际需求在上述四个部分内容中选择两部分 内容进行教学）。发展（应用）模块：极限与连续、导数与微分 等内容，或专业数学（如线性代数）。 | 提髙作为髙技能人才 所必须具备的数学素养。 获得必要的数学基础知识 和基本技能；了解概念、 结论等的产生背景及应 用，体会其中所蕴涵的 数学思想方法；提髙空 间想象、逻辑推理、运算 求解、数据处理、现代信 息技术运用和分析、解决 简单实际问题的能力；发 展数学应用意识和创新意 识，形 成良好的数学学习习惯。 |
| 9 | 英语(322) | 本课程分为必修模块、选修模块。必修模块以主题为主线，涵盖语篇类型、语言 与技能知识、文化情感知识。在自我与他人、生活与学习、社会交往、社会 服务、历史与文化、科学与技术、自然与环境和可 持续发展8个主题中，涵盖记叙文、说明文、应用 文和议论文等文体，并涉及口头、书面语体。语言与技能知识包括语音知识、词汇知识、语 法知识、语篇知识、语用知识。文化情感知识包括中外文化的成就及其代表 人物、中外传统节日和民俗的异同、中外文明礼仪 的差异、相关国家人文地理、中华优秀传统文化等。选修模块：依据与职业领域相关的通用职场能 力设立求职应聘、职场礼仪、职场服务、设备操作、 技术应用、职场安全、危机应对、职场规划等主题。 | 掌握英语基础知识和 基本技能，发展英语学科 核心素养。能运用所学语 言知识和技能在职场沟通 方面进行跨文化交流与情 感沟通；在逻辑论证方面 体现出思辨思维；能够自 主、有效规划个人学习， 通过多渠道获取英语学习 资源，选择恰当的学习策 略和方法，提髙学习效率。 |
| 10 | 信息技术 | 本课程分为基础模块（必修）和拓展模块（选 | 了解信息技术设备与 |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | (124) | 修)。基础模块：信息技术应用基础、网络技术应用、 图文编辑、数据处理、演示文稿制作、程序设计入 门、数字媒体技术应用、信息安全基础、人工智能。拓展模块：维护计算机与移动终端、组建小型 网络、应用办公云、制作实用图册、绘制三维数字 模型、编制数据报表、创作数字媒体作品、体验 VR/AR应用、开设个人网店、设计应用程序、保护 信息安全(不同类别的专业可根据实际需求选择2 -3个专题进行教学)。 | 系统操作、程序设计、网 络应用、图文编辑、数据 处理、数字媒体技术应用、 信息安全防护和人工智能 应用等相关知识；理解信 息社会特征；遵循信息社 会规范；掌握信息技术在 生产、生活和学习情境中 的相关应用技能；具备综 合运用信息技术和所学专 业知识解决职业岗位情境 中具体业务问题的信息化 职业能力。 |

**(二)主要专业(群)平台课程教学内容及目标要求**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **序 号** | **课程名称****(学时)** | **主要教学内容** | **目标要求** |
| 1 | 素描 素描造型训练(256) | 掌握素描造型的一般规律和法则，正确 认识素描造型中的形态和表现之间的关 系； | 1. 具备基本的素描造型能力；
2. 具有艺术感知能力和鉴赏能力。
 |
| 2 | 色彩 色彩表现训练(93) | 1. 掌握色彩表现的一般规律和原理， 引导学生正确认识色彩原理；
2. 掌握基本的色彩造型能力，奠定学 生色彩的造型基础；
 | 具有将色彩运用到设计中的能力。 |
| 3 | 设计鉴赏(32) | ① 了解数字媒体艺术设计的研究方法⑵采用课堂面授与配合多种媒体进行 的设计作品赏析； | 1. 用美学思想对设计作品进行分析研 究并进行评价；
2. 能通过对相了解设计中的其他行 业，拓宽个人的知识领域。
 |
| 4 | 三大构成(63) | 1. 了解平面构成、色彩构成、立体构 成的内容与形式；
2. 了解构成创作与欣赏的审美原则， 不同构成类型的基本元素及构成材料，构 成艺术的应用领域和形式；
 | 掌握三大构成的创作方法和技法，综合 构成的创作技法。 |
| 5 | 图形图像 处理 图形图像 处理操作 (64) | 1. 了解计算机图像处理软件使用的 基础知识；
2. 掌握计算机图像处理基础理论；
 | 熟练掌握图像处理软件的使用方法与使 用技巧。 |
| 6 | 图形创意 | (1) 了解图形设计的相关知识； | (1)掌握图形的创意规律和表现形式法 |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | (48) | （2）熟练掌握图形创意的方法，能完成 以图形为核心的视觉传达基本要素设计； | 则及常见识图方法；（2）能设计和制作出完整的图形作品。 |
| 7 | 版式设计（51） | 了解版面编排的基本知识，掌握版面设计 与编排的一般规律和法则； | （1） 具备版面设计在传统媒体与新媒体 中的基本应用能力；（2） 具有艺术感知能力和鉴赏能力 |
| 8 | 矢量图设 计与制作 矢量图设 计与制作 训练（68） | （1） 掌握Illustrator等矢量软件的基 本原理和使用技巧；（2） 能利用软件进行图形绘制和初步设 计； | 具有一定的审美观、分析及解决问题的 能力。 |
| 9 | 字体设计 与应用（68） | 掌握字体设计的基本法则、字体设计程序 和创意方法、字体设计的分类和意义、字 体设计的形式美感法则； | （1） 具有画面构图组织、字体表现、字 体主观联想、字体主观创造的能力；（2） 具有归纳组织能力、创新能力和专 业表达能力；（3） 具备独立分析与解决具体问题的综 合素质能力。 |
| 10 | 三维效果 制作三维效果 制作技能 训练 （180） | （1） 了解 MAYA、3DMAX、cinema-4d 等 三维软件的概况、用途、常用命令；（2） 掌握最常用的建模技法；（3） 掌握设置材质、灯光与渲染的方法； | 掌握三维动画制作方法与技巧 |
| 11 | 摄影（99） | （1） 了解照相机基本构造，镜头参数， 照相机的使用基本知识，景深与景深原 理，超焦距概念，感光片的标准性能和选 择，滤光器的性能与使用；（2） 理解测光原理，视觉转换的内容和 转换的意义； | 掌握不同的测光方法，光圈与快门参数 和光圈快门组合的选择，画面元素的构 图与布局，摄影各造型元素对造型效果 的影响，闪光灯的使用，产品摄影造型 方法。 |
| 12 | 虚拟现实 技术与应用（180） | 掌握3个虚拟现实工具软件（VRP、X3D Unity3D）的使用方法； | 具有运用VR开发工具制作三维交互、虚 拟现实场景的能力。 |

**（三）主要专业核心课程教学内容及目标要求**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **序 号** | **课程名称****（学时）** | **主要教学内容** | **目标要求** |
| 1 | UI界面设 计UI界面设 计技能训 | （1） 熟悉UI设计的流程和设计方法；（2） 能制作有创意的、有视觉冲击力 的UI设计作品； | 能完成一整套UI系统设计，具备从事UI 系统的开发与设计能力。 |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | 练(96) |  |  |
| 2 | 视频剪辑 与特效视频剪辑 与特效操 作（96） | （1） 了解视频技术基础知识；（2） 了解 Premiere、After effect 等后期合成特效软件工作面板； | （1） 熟练掌握基本特效制作方法；（2） 掌握基本的剪辑技巧；（3） 能够制作和输出电影文件 |
| 3 | 数字绘画 数字绘画 技能训练（68） | （1） 了解无纸化计算机绘图基础的基 本理论和基础知识；（2） 掌握计算机绘图软件的原理与方 法； | （1） 具有应用计算机进行绘画创作的表 现技术与技巧；（2） 具备数字绘画创作的能力 |
| 4 | 品牌形象 设计 （96） | （1） 掌握企业品牌形象的理论知识；（2） 理解企业品牌形象的基本构成要素；（3） 掌握企业品牌形象设计的基本原则； | （1） 掌握企业品牌形象计划开发程序的 基本知识与技能；（2） 具有从事视觉识别设计开发的能力。 |
| 5 | VI企业设 计（120） | （1） 掌握VI的理论知识；（2） 了解VI企业系列设计内容； | 能运用AI、PS等软件设计出完整的企业 VI设计。 |
| 6 | 广告策划 与设计（96） | （1） 能根据客户的要求对项目进行准 确的定位，能编制整体的设计创意方 案；（2） 能运用多种媒体全面地表达、表 现设计意图；（3） 掌握绘制（手绘）创意草图或概 念草图； | （1） 掌握广告设计的各种创意与方法和 表现手法；（2） 具有创新思维、专业理念、专业技 术创造能力和运用能力。 |

**（四）主要专业技能实训课程教学内容及目标要求**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **序****号** | **课程名称****（学时）** | **主要教学内容** | **目标要求** |
| 1 | 素描造型训练（4 天/7学时） | 掌握素描造型的一般规律和法则，正确认识素描造型中的形态和表现之间的关系； | （1） 具备基本的素描造型能力；（2） 具有艺术感知能力和鉴赏能力。 |
| 2 | 色彩表现训练（4 天/7学时） | （1） 掌握色彩表现的一般规律和原理，引 导学生正确认识色彩原理；（2） 掌握基本的色彩造型能力，奠定学生 色彩的造型基础； | 具有将色彩运用到设计中的能力。 |
| 3 | 图形图像 处理操作 | （1） 了解图形设计的相关知识；（2） 熟练掌握图形创意的方法，能完成以 | （1）掌握图形的创意规律和表现形 式法则及常见识图方法； |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | （8 天/7 学时） | 图形为核心的视觉传达基本要素设计； | （2）能设计和制作出完整的图形作 品。 |
| 4 | 矢量图设 计与制作 训练（4天/7学 时） | （1） 掌握Illustrator等矢量软件的基本 原理和使用技巧；（2） 能利用软件进行图形绘制和初步设 计； | 具有一定的审美观、分析及解决问题 的能力。 |
| 5 | 数字绘画 技能训练（4 天/7 学时） | （1） 了解无纸化计算机绘图基础的基本理 论和基础知识；（2） 掌握计算机绘图软件的原理与方法； | （1） 具有应用计算机进行绘画创作 的表现技术与技巧；（2） 具备数字绘画创作的能力 |
| 6 | UI界面设 计技能训 练（8天/7学时） | （1） 熟悉UI设计的流程和设计方法；（2） 能制作有创意的、有视觉冲击力的UI 设计作品； | 能完成一整套UI系统设计，具备从 事UI系统的开发与设计能力。 |
| 7 | 视频剪辑 与特效操 作（8天/7学时） | （1） 了解视频技术基础知识；（2） 了解 Premiere、After effect 等后期合成特效软件工作面板； | （1） 熟练掌握基本特效制作方法；（2） 掌握基本的剪辑技巧；（3） 能够制作和输出电影文件 |
| 8 | 三维效果 制作技能 训练（8 天/7学时） | （1） 了解 MAYA、3DMAX、cinema-4d 等三维软件的概况、用途、常用命令；⑵掌握最常用的建模技法；⑶掌握设置材质、灯光与渲染的方法； | 掌握三维动画制作方法与技巧 |

\*课程为本专业教学质量监测课程

**七、教学进程总体安排表**

**（一）教学时间表（按周分配）**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 学 期 | 学期 周数 | 理论教学 | 实践教学 | 入学教育 与 军训 | 劳 动/ 机 动 周 |
| 授课周数 | 考试周数 | 技能训练 | 课程设计毕业设计（论 文） | 企业见习顶岗实习 |
| 内容 | 周数 | 内容 | 周数 | 内容 | 周数 | 周数 |
| 一 | 20 | 17 | 1 | 素描造型训练 | 17 |  |  |  |  | 1 | 1 |
| 二 | 20 | 17 | 1 | 色彩表现训练 | 17 |  |  |  |  |  | 1 |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 三 | 20 | 17 | 1 | 图形图像处理操 作 | 17 |  |  |  |  |  | 1 |
| 四 | 20 | 17 | 1 | 矢量图设计与 制作训练 | 17 |  |  |  |  |  | 1 |
| 五 | 20 | 17 | 1 | 数字绘画技能训练 | 17 |  |  |  |  |  | 1 |
| 六 | 20 | 17 | 1 | UI界面设计技 能训练/室内设 计制图技能训 练 | 17 |  |  |  |  |  | 1 |
| 七 | 20 | 17 | 1 | 视频剪辑与特效操作/计算机辅助设计操作 | 17 |  |  |  |  |  | 1 |
| 八 | 20 | 17 | 1 | 三维效果制作 技能训练 | 17 |  |  |  |  |  | 1 |
| 九 | 20 | 17 | 1 | 版式设计 | 17 |  |  |  |  |  | 1 |
| 十 | 20 | 17 | 1 | 字体设计与应用 | 17 |  |  |  |  |  | 1 |
| 十 | 20 | 0 | 0 |  |  | 毕业设计 | 17 | 顶岗 实习 | 14 |  | 18 |
| 合计 | 220 | 170 | 10 |  | 170 |  | 17 |  | 14 | 1 | 28 |

**（二）教学进程安排表（见附录）**

**八、实施保障**

**（一）师资队伍**

1. 队伍结构

学生数与本专业专任教师数比例为1:21.5，双师素质教师占专业教师比为73.3%。专任教师队伍 研究生学历（或硕士以上学位）60%，髙级职称27%。获得髙级工职业资格60%，获得技师以上职业 资格或非教师系列专业技术中级以上职称60%以上，或获得相关行业执业资格73%以上。兼职教师占 专业教师比例10%。

1. 专任教师

具有髙校教师资格和本专业领域有关证书；有理想信念、有道德情操、有扎实学识、有仁爱之心; 具有数字媒体相关专业本科及以上学历;具有扎实的本专业相关理论功底和实践能力；具有较强的信息 化教学能力，能够开展课程教学改革和科学研究;每5年累计不少于6个月的企业实践经历。

1. 专业带头人

具有本科以上学历，副髙及以上教师职称，"双师型”教师，从事本专业教学3年以上，能够较好 地把握国内外相关行业、专业发展，能广泛联系行业企业，了解行业企业对本专业人才的实际需 求，教学设计、专业研究能力强，组织开展教科研工作能力强，在本区域或本领域有一定的专业影 响力。

1. 兼职教师

主要从本专业相关的行业企业聘任，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。

**（二）教学设施**

教学设施主要包括能够满足正常的课程教学、实习实训所必需的专业教室、实训室和实训基地。

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. 校内实训室基本要求

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **序号** | **实训室名称** | **主要功能** | **主要设施设备配置建议** |
| 1 | 画室 | 设计造型基础课（素描、色彩、图形创意实训） | 画椅、画架、静物台、静物、石膏像 |
| 2 | 图形图像处理 实训室 | CAD、Al、PS等辅助设计 | 图形工作站、投影机 |
| 3 | 摄影实训室 | 摄影、摄像等相关信息采集处理 | 摄影棚、专业摄像机、专业数码相机 |
| 4 | 三维效果制作实训室 | 辅助设计（3DMAX等） | 三维专用计算机、3D打印机 |
| 5 | 视频后期处理 实训室 | 采集、编辑、特效、合成 | 图形工作站、投影机 |
| 6 | 虚拟演播室 | 音视频录入 | 演播室蓝箱、虚拟演播灯光系统、虚 拟演播系统 |
| 7 | 原力新媒体创意学院 | 虚拟现实项目开发、动漫设计 | 虚拟现实头显平台、虚拟现实开发图 形工作站、触控屏一体机 |

1. 校外实习基地基本要求

具有稳定的校外实习基地。能够提供开展数字媒体艺术设计专业相关实训活动，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。

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、常见问题解答等信息化条件，引导鼓励教师开发并利用信 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**

教学资源主要包括能够满足学生学习、教师教学和科研等需要的教材、图书资料以及数字资源等。

1. 教材选用基本要求

按照国家规定选用优质教材，禁止不合格的教材进入课堂。学校建立由专业教师、行业专家和教研 人员等参与的教材选用机构，完善教材选用制度，经过规范程序择优选用教材。

1. 图书文献配备基本要求

图书文献配备应能满足人才培养、专业建设、教科研等工作的需要，方便师生查询、借阅。专业类 图书文献主要包括:有关数字媒体内容制作和软件开发的技术、标准、方法、操作规范以及实务案例类 图书等。

1. 数字教学资源配备基本要求

建设、配备与本专业有关的音视频素材、教学课件、数字化教学案例库、虚拟仿真软件、数字教材 等专业数字资源库，应种类丰富、形式多样、使用便捷、动态更新，能满足教学要求。

**（四） 教学方法**

1.教学模式

在教学过程中，教师要依据以行动为导向的教学理念进行课堂教学改革。在课程教学过程中，指导学 生的学习时要推进"要我学”过渡为"我要学”的学习理念；教师课堂教学过程中要突出'‘以学生为 中心''的以人为本理念；在教学方法设计上，要创设真实的企业情境，实施探究性学习、互动性学习、 协作性学习等多种学习策略；在教学方法选择上，要充分运用行动导向教学理论，采用任务驱动教学 法、头脑风暴法、项目引领教学法、小组协作学习法、角色扮演教学法、案例教学法、引导文教学法、 模拟教学法、自主学习法等多种教学方法，实现"学中做、做中学”的有机结合。促进学生职业能力 的形成。

1. 教学组织形式

根据本专业的课程特点，教学的组织形式主要有以下几种。

公共素质教育课程、人文类选修课程可以采用合班上课的组织形式；专业基础课程和专业核心课程 适合采用单班上课的组织形式。课程设计实训、毕业设计类课程采用小组的组织形式，分组集中讨论 或个别辅导的教学组织形式，每个小组3-5人；毕业设计、顶岗实习类课程适合采用导师制教学组 织形式进行教学。

**（五） 学习评价**

专业要积极推进课程教学评价体系改革，突出能力考核评价方式，建立形式多样化的课程考核形式 组成的评价体系，积极吸纳行业企业和社会参与学生的考核评价，通过多样式的考核方式，实现对学 生专业技能及岗位技能的综合素质评价，激发学生自主性学习，鼓励学生的个性发展以及培养其创 新意识和创造能力，更有利于培养学生的职业能力。所有必修课和学生选定的选修课及岗前实训等 均在教学过程中或完成教学目标时进行知识和技能考核，合格者取得该课程学分。评价体系包括： 笔试、实践技能考核、项目实施技能考核等考核方式。每门课程评价根据课程的不同特点，采用其 中一种或多种考核方式相合的形式进行。

1. 笔试。适用于理论性比较强的课程。考核成绩采用百分制，该门课程不合格，不能取得相应学分， 由专业教师组织考核。
2. 实践技能考核。适用于实践性比较强的课程。技能考核应根据应职岗位技能要求，确定其相应的 主要技能考核项目，由专兼职教师共同组织考核。
3. 项目实施技能考核。综合项目实训课程主要是通过项目开展的，课程考核旨在评价学生综合专业 技能掌握的情况及工作态度及团队合作能力，因而通常采取项目实施过程考核与实践技能考核相结合 进行综合评价，由专兼职教师共同组织考核。

（六）质量管理

1. 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 过教学设施、过程监控、质量评价和持续改进，达成人才培养规格。
2. 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。
3. 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。

4充分利用评价分析结果有效改进专业教学，持续提髙人才培养质量。

**九、毕业要求**

学生学习期满，经考核、评价，具备下列要求的，予以毕业：

1. 在校期间思想政治操行考核合格；
2. 完成学校实施性方案所制定的各教学环节活动，各门课程成绩考核合格；
3. 取得学校实施性方案所规定的通用能力证书、职业资格证书或相对应的基本学分；
4. 修满学校实施性方案所规定的学分要求。

**十、其他说明**

**（一） 编制依据**

1. 《国家职业教育改革实施方案的通知》（国发〔2019） 4号）；
2. 《教育部关于职业院校专业人才培养方案制定与实施工作的指导意见》（教职成〔2019） 13 号）；
3. 《省政府办公厅关于深化产教融合的实施意见》（苏政办发〔2018） 48号）；
4. 教育部颁《髙等职业学校会计专业教学标准》；
5. 《江苏联合职业技术学院关于专业人才培养方案制（修）订与实施工作的指导意见》（苏联

院〔2019） 12 号）；

1. 江苏联合职业技术学院《关于人才培养方案中公共基础课程安排建议（试行）的通知》

（苏联院教〔2020） 7号）。

**（二） 执行要求**

1. 学时安排与学分。坚持"4.5+0.5”模式，即第1—9学期同时进行理论教学和实践教学，第 10学期安排顶岗实习。每学年教学时间40周。入学教育和军训安排在第一学期开设，也可安排在 第一学期开学前开设。
2. 理论教学和实践教学按16—18学时计1学分。军训、入学教育、社会实践、毕业设计（或毕 业论文、毕业教育）、顶岗实习等，1周计30个学时、1个学分。学生取得行业企业认可度髙的有 关职业技能等级证书或已掌握有关技术技能，可按一定规则折算为学历教育相应学分。在校期间参加 各级各类技能大赛、创新创业大赛并获奖的，按照获奖级别和奖项，给与相应学分奖励。
3. 本方案所附教学进程安排表（见附表）为各校制定实施性人才培养方案的参考依据，总学时为 5071学时，总学分为287学分。其中文化课1895学时，占总学时的37.4%；专业课2129学时，占 总学时的42%；选修课324学时，占总学时的6. 4%；素质拓展类60学时，占总学时的1.2%。
4. 学校应坚持立德树人根本任务，全面加强思政课程建设，整体推进课程思政，充分发掘各类 课程的思想政治教育资源，发挥所有课程育人功能。
5. 学校应加强和改进美育工作，以书法、美术、音乐课程为主体开展美育教育，艺术教育必修 内容安排不少于2个学分，选修内容安排不少于2个学分。积极开展艺术实践活动。
6. 学校应根据教育部要求，以实习实训课为主要载体开展劳动教育，并开设劳动精神、劳模精神 和工匠精神专题教育不少于16学时。同时，在其他课程中渗透开展劳动教育，在课外、校外活动中安 排劳动实践。鼓励设立劳动周。
7. 各校应制定毕业设计（论文）课题范围和指导要求，配备指导老师，严格加强学术道德规范。
8. 顶岗实习是学生在校学习的重要组成部分，是培养学生综合职业能力的主要教学环节之一。 各校应严格执行教育部颁发的《职业学校学生实习管理规定》和《髙等职业院校电子商务专业顶岗 实习标准》要求，与合作企业共同制定顶岗实习计划、实习内容，共同商定指导教师，共同制定实 习评价标准，共同管理学生实习工作。

**（三）研制团队**

王光辉 南京中华中等专业学校

种颖 南京中华中等专业学校

雷静静 江苏原力数字科技股份有限公司

曹红丽 南京艾迪亚动漫艺术有限公司

王群 南京一技科技教育

徐建喜 丝路视觉科技股份有限公司

严正南京艺术学院

**十一、附录**

教学进程安排表

数字媒体艺术设计专业教学进程安排表

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 类别 | 序 号 | 课程名称 | 学时及学分 | 周课时及教学周安排 | 考核方式 |
| 学时 | 学分 | 一 | 二 | 三 | 四 | 五 | 六 | 七 | 八 | 九 | 十 | 考试 | 考查 |
| 16+2 | 15+3 | 16+2 | 17+1 | 17+1 | 16+2 | 16+2 | 16+2 | 14+4 | 18 |
| 公共基础课程 | 思想政治课 | 必修课 | 1 | 中国特色社会主义 | 32 | 2 | 2 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | V |
| 2 | 心理健康与职业生涯 | 30 | 2 |  | 2 |  |  |  |  |  |  |  |  |  | V |
| 3 | 哲学与人生 | 32 | 2 |  |  | 2 |  |  |  |  |  |  |  |  | V |
| 4 | 职业道德与法治 | 34 | 2 |  |  |  | 2 |  |  |  |  |  |  |  | V |
| 5 | 思想道德修养与法律基础 | 51 | 3 |  |  |  |  | 3 |  |  |  |  |  |  | V |
| 6 | 毛泽东思想与中国特色社会主义理论体系概论 | 66 | 4 |  |  |  |  | 2 | 2 |  |  |  |  |  | V |
| 7 | 形势与政策 | 24 | 1 |  |  |  |  | 8学时 | 8学时 | 8学时 |  |  |  |  | V |
| 8 | 中华优秀传统文化 | 24 | 1 |  |  |  |  | 12学时 | 12学时 |  |  |  |  |  | V |
| 9 | 创业与就业教育 | 32 | 2 |  |  |  |  |  |  |  | 2 |  |  |  | V |
| 限选课 | 10 | 职业健康与安全 | 28 | 2 |  |  |  |  |  |  |  |  | 2 |  |  | V |
| 文化课 | 必修课 | 1 | 语文 | 290 | 18 | 4 | 4 | 4 | 4 | 2 |  |  |  |  |  | V |  |
| 2 | 英语 | 322 | 20 | 4 | 4 | 4 | 4 | 2 | 2 |  |  |  |  | V |  |
| 3 | 数学 | 290 | 18 | 4 | 4 | 4 | 4 | 2 |  |  |  |  |  | V |  |
| 4 | 体育与健康 | 286 | 18 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 |  |  | V |
| 5 | 信息技术 | 124 | 8 | 4 | 4 |  |  |  |  |  |  |  |  | V |  |
| 6 | 艺术 | 32 | 2 | 2 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | V |
| 7 | 历史 | 66 | 4 |  |  |  |  | 2 | 2 |  |  |  |  |  | V |
| 限选课 | 8 | 美育 | 132 | 8 |  |  | 2 | 2 | 2 | 2 |  |  |  |  |  | V |
| **公共基础课小计** | **1895** | **117** | **22** | **20** | **18** | **18** | **17** | **10** | **2** | **4** | **4** | **0** |  |  |
| 专业课程 | 专业平台课程 | 1 | ▲素描 | 256 | 16 | 4 | 3 | 3 | 3 |  | 3 |  |  |  |  | V |  |
| 2 | ▲色彩 | 93 | 6 |  | 3 | 3 |  |  |  |  |  |  |  | V |  |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  | 3 | 设计鉴赏 | 32 | 2 |  |  |  |  |  |  | 2 |  |  |  | V |  |
| 4 | ▲三大构成 | 63 | 4 |  | 2 | 1 | 1 |  |  |  |  |  |  | V |  |
| 5 | ▲图形图像处理 | 64 | 4 |  |  | 4 |  |  |  |  |  |  |  | V |  |
| 6 | 图形创意 | 48 | 3 |  |  |  |  |  |  | 3 |  |  |  | V |  |
| 7 | ▲版式设计 | 51 | 3 |  |  |  | 3 |  |  |  |  |  |  | V |  |
| 8 | ▲矢量图设计与制作 | 68 | 4 |  |  |  | 4 |  |  |  |  |  |  | V |  |
| 9 | 字体设计与应用 | 68 | 4 |  |  |  |  | 4 |  |  |  |  |  | V |  |
| 10 | ▲三维效果制作 | 180 | 12 |  |  |  |  |  |  |  | 6 | 6 |  | V |  |
| 11 | 摄影 | 99 | 6 |  |  |  |  | 3 | 3 |  |  |  |  | V |  |
| 12 | 虚拟现实技术与应用 | 180 | 12 |  |  |  |  |  |  |  | 6 | 6 |  | V |  |
| **专业平台课小计** | **1202** | **76** | **4** | **8** | **11** | **11** | **7** | **6** | **5** | **12** | **12** | **0** |  |  |
| 专业方向课程（数字广 告） | 1 | UI界面设计 | 96 | 6 |  |  |  |  |  | 6 |  |  |  |  | V |  |
| 2 | 视频剪辑与特效 | 96 | 6 |  |  |  |  |  |  | 6 |  |  |  | V |  |
| 3 | 数字绘画 | 68 | 4 |  |  |  |  | 4 |  |  |  |  |  | V |  |
| 4 | 品牌形象设计 | 96 | 6 |  |  |  |  |  | 6 |  |  |  |  | V |  |
| 5 | VI企业设计 | 120 | 8 |  |  |  |  |  |  |  | 4 | 4 |  | V |  |
| 6 | 广告策划与设计 | 96 | 6 |  |  |  |  |  |  | 6 |  |  |  | V |  |
| **专业方向课小计** | **572** | **36** | **0** | **0** | **0** | **0** | **4** | **12** | **12** | **4** | **4** | **0** |  |  |
| 专业技能 实训项目课程 | 1 | 素描造型训练 | 28 | 1 |  | 1W |  |  |  |  |  |  |  |  |  | V |
| 2 | 色彩表现训练 | 28 | 1 |  | 1W |  |  |  |  |  |  |  |  |  | V |
| 3 | 图形图像处理操作 | 56 | 2 |  |  | 2W |  |  |  |  |  |  |  |  | V |
| 4 | 矢量图设计与制作训练 | 28 | 1 |  |  |  | 1W |  |  |  |  |  |  |  | V |
| 5 | 数字绘画技能训练 | 28 | 1 |  |  |  |  | 1W |  |  |  |  |  |  | V |
| 6 | UI界面设计技能训练 | 56 | 2 |  |  |  |  |  | 2W |  |  |  |  |  | V |
| 7 | 视频剪辑与特效操作 | 52 | 2 |  |  |  |  |  |  | 2W |  |  |  |  | V |
| 8 | 三维效果制作技能训练 | 52 | 2 |  |  |  |  |  |  |  | 2W |  |  |  | V |
| **专业技能实训课程小计** | **328** | **12** |  | **2W** | **2W** | **1W** | **1W** | **2W** | **2W** | **2W** |  |  |  |  |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 选修课程 | 1 | 社交礼仪 | 32 | 2 |  |  |  |  |  |  | 2 |  |  |  |  | V |
| 2 | 中外美术鉴赏 | 32 | 2 |  |  |  |  |  |  |  | 2 |  |  |  | V |
| 3 | 书法 | 48 | 3 |  |  |  |  |  |  | 3 |  |  |  |  | V |
| 4 | 包装设计 | 64 | 4 |  |  |  |  |  |  |  | 4 |  |  |  | V |
| 5 | 汉字输入 | 32 | 2 | 2 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | V |
| 6 | 古诗词欣赏 | 32 | 2 |  |  |  |  |  |  | 2 |  |  |  |  | V |
|  | 商业插画 | 56 | 4 |  |  |  |  |  |  |  |  | 4 |  |  | V |
| 7 | POP广告制作 | 28 | 2 |  |  |  |  |  |  |  |  | 2 |  |  | V |
| **选修课程小计** | **324** | **21** | **2** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **7** | **6** | **6** |  |  |  |
| 集中实践课程 | 1 | 军训、入学教育 | 30 | 1 | 1W |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | V |
| 2 | 专业认知实习 | 30 | 1 | 1W |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | V |
| 3 | 劳动礼仪教育 | 30 | 1 |  | 1W |  |  |  |  |  |  |  |  |  | V |
| 4 | 毕业设计 | 120 | 4 |  |  |  |  |  |  |  |  | 4W |  |  | V |
| 5 | 顶岗实习（含毕业教育） | 540 | 18 |  |  |  |  |  |  |  |  |  | 18W |  | V |
| **集中实践课程小计** | **750** | **25** | **2W** | **1W** |  |  |  |  |  |  | **4W** | **18W** |  |  |
| 素质拓展模块 | 1 | 社团活动 |  | 参加社团活动、技能大赛、创新创业大赛，取得的成绩可折算为一定 |  |  |  |
| 2 | 技能大赛、创新创业大赛等 |  | 二学分 |  |  |
| **合计** | **5071** | **287** | **28** | **28** | **29** | **29** | **28** | **28** | **26** | **26** | **26** | **18W** |  |  |