

# 数字媒体技术专业人才培养方案

## 一. 专业名称与代码

(一) 专业名称：数字媒体技术

(二) 专业代码：510204

## 二. 入学要求

普通高中毕业生或三校（中专、技校、职高）毕业生

## 三. 修业年限

标准学制：三年

学 分：150

## 四. 职业面向

数字媒体技术从属于电子信息大类计算机类（5102），专业主要面向动画设计、影视动画包装师、虚拟现实、游戏设计、三维动画等相关领域从事图形图像制作、动画设计、影视制作、建模、特效、渲染、虚拟现实引擎开发等实际工作。

适应的岗位群：1、虚拟现实设计师；2、影视动画包装师；3、三维动画设计师岗位或岗位群。其中1个初始岗位，1个发展岗位，1个目标岗位。

表 1 职业面向

所属专业 大类	所属专业类	对应行业	主要职业类别	主要岗位类别 (或技术领域)	职业资格证书
------------	-------	------	--------	-------------------	--------

电子信息 大类 (51)	计算机类 (5102)	新媒体、动画、影 视、游戏、广告、 文化传媒、UI\交 互	虚拟现实开发 设计人员、 影视动画制作 人员、 产品经理、 影视后期特效 设计人员、 三维动画设计 人员、 艺术美术与创 意设计专业人 员、广告设计人 员、剪辑师	1、动画设计师、 2、虚拟现实设 计师、 3、三维模型师、 4、三维动画师、 5、开发工程师、 6、后期影视制 作特效师、 7、游戏美术设 计师、 8、摄影师、剪 辑师 9、插画师、广 告设计	数字艺术创作、 计算机技术与 软件专业技术 资格(水平)证 书(程序员、多 媒体应用技术 制作员) 全国计算机等 级考试二级证 书、虚拟现实模 型制作专项职 业能力证书
-----------------	----------------	--	---	---	---

表 2 专业面向岗位

序号	岗位群	初始岗位	发展岗位	目标岗位
1	虚拟现实	3D 美术设计师	游戏美术	开发工程师
2	影视动画包装	视频剪辑	影视制作与特效	影视动画包装师
3	三维动画	建模设计	三维材质、贴图、 动画	三维动画设计师

### (一) 虚拟现实岗位群

#### 1. (初始岗位)

负责日常客户要求，能够对设计文案进行转化，快速准确地建立各种建筑模型和产品模型，包括高中低模，合理展 UV，绘制贴图，渲染贴图，制作法线，反射等贴图。统筹相关前期准备设计工作，协助设计师进行场景导入 Unity3D 或 UnrealEngine4 引擎并面向对象编程设计，参与数据结构与高级语法，对计算机仿真、/AR 技术制作。

## 2. （发展岗位）

负责客户需求调研及需求转化，研究 项目中美术内容制作的各项工具使用。熟悉并研究 Unity3D 或 UnrealEngine4 引擎的各项功能使用，在 Unity3D 或 UnrealEngine4 引擎中熟练设计场景，材质及灯光调节，与灯光渲染。统筹设计方案工作，协助设计师完成 OPENGL、Unity3D 引擎结构与物理结构、UGUI 与动画系统设计，参与数据存储、数据库、WWW 类网络资源管理、特效系统、性能优化制作。

## 3. （目标岗位）

负责客户方案调整转化及相关技术文档的编写，基于 Unity3d/UnrealEngine4 虚幻 4 引擎 对接 Occlus/HTC VIVE 等设备的项目开发。统筹设计方案工作，可视化编程平台需求分析与设计、可视化编程平台工具开发与测试，参与 Android 平台上业务应用的功能设计及架构规划，负责 客户端相关产品的设计、编码和实现协助设计师完成 GPU 编程、计算机图形学与 Shader 编程，脚本书写、手势设定、交互设计参与方案实现设计与制作。

## （二）影视动画包装岗位群

### 1. （初始岗位）

负责日常音频、视频剪辑技术，统筹客户要求，能够对影视文案进行一般处理，协助设计师完成视频的拍摄能力，参与视频的剪辑、合成和后期处理设计。

### 2. （发展岗位）

负责视频特效处理，统筹 AE 影视特效、栏目包装前期设计需求，协助设计完成特效及栏目设计内容，参与视频特效相关设计工作。

### 3. （目标岗位）

负责前期设计需求相关视频拍摄，统筹相关特效视频内容素材，协助设计完成相关视频特效制作以及特效视频内容的合成，参与影视或者广告拍摄及特效制作设计。

## （三）三维动画岗位群

### 1. （初始岗位）

负责日常动画、漫画、游戏项目创意构思，制订设计方案，统筹方案前期素材进行设计整理，协助设计师完成前期素材内容创作与设计，参与3D场景及3D基础建模设计。

### 2. （发展岗位）

负责设计三维角色、场景建模设计需求，统筹角色及场景进行材质、贴图、动画设计制作。协助设计模型进行角色骨骼的设定，使其能在动画中执行相应的动作，参与三维动画相关设计工作。

### 3. （目标岗位）

负责骨骼和对纹理贴图的模型按照分镜图的设定进行动画制作，统筹三维动画特效制作，协助设计完成三维软件对动画镜头进行灯光设置及渲染，参与三维动画影片及三维特效动画的创作设计。

## 五. 培养目标与培养规格

### （一）培养目标

全面贯彻党的教育方针，坚持立德树人，培养能适应新时代数字媒体技术发展需要，具有良好职业道德、人文素养和艺术素质，促进学生在德、智、体、美、劳诸多方面全面发展。本专业构建了虚拟现实、影视动画包装、三维动画等专业领域，必备的基本知识理论和职业技能人才培养模式，

培养思想政治坚定、德技并修、全面发展，具有一定的科学文化水平、良好的职业道德和工匠精神、掌握从事本专业领域实际工作的职业技能专业必备的基础理论和专门知识、虚拟现实、影视动画包装、三维动画等专业技术技能，具备认知能力、合作能力、创新能力、职业能力等支撑终身发展、适应时代要求的关键能力，具有较强的就业创业能力，面向虚拟现实设计、影视动画包装、三维动画等设计行业领域，能够从事面向互联网行业、虚拟现实行业、影视传媒行业、游戏行业、动漫行业、平面设计行业领域等工作的高素质技术技能人才。

## （二）培养规格

### 1. 素质

（1）具有正确的世界观、人生观、价值观。坚决拥护中国共产党领导，坚持中国特色社会主义道路，践行社会主义核心价值观，具有爱国情怀，国家认同感，中华民族自豪感，遵守法律，遵规守纪，具有社会责任感和参与意识。

（2）具有良好的职业道德和职业素养，遵守履行道德准则和行为规范；尊重劳动、热爱劳动；崇德向善、诚实守信、爱岗敬业，具有精益求精的工匠精神；

（3）具有集体意识和团队合作精神，具有质量意识、绿色环保意识、安全意识、职业生涯规划意识等；

（4）具有良好的职业形象和服务意识；具有从事数字媒体相关职业的应具备的其它职业素要求。

（5）具有良好的身心素质和人文素养。达到《国家学生体质健康标准》要求，具有健康的体魄和心理、健全的人格；具有一定的审美和人文素养。

（6）乐于主动学习，具有创新创业意识和能力。

## 2. 知识

- (1) 具有计算机应用等专业必备的基础理论知识
- (2) 具有数字媒体设计制作、传输处理等专业基础知识。
- (3) 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与制作等专业理论知识。
- (4) 掌握 Unity3D、UE4 等引擎操作及相关子系统等相关知识。
- (5) 熟悉数字影视制作过程，掌握非线性编辑系统应用的基本知识。
- (7) 掌握虚拟现实、增强现实应用设计、开发的知識。
- (8) 具有本专业先进的和面向现代人才市场需求的科学知识。
- (9) 掌握较宽厚的专业基础、专业技能知识与技巧，并具备通过短期培训可从事相近专业工作的能力。

## 3. 能力

(1) 基本能力：具备计算机相关网络通信应用操作能力；具备平面图形图像的设计、处理、输入输出、3D 动画以及 Unity3D 等专业学习能力；具备虚拟现实、增强现实主流引擎交互功能开发能力；具备虚拟现实、增强现实三维模型、动画设计与制作能力；具备搭建和维护虚拟现实、增强现实常用软硬件设备或平台的能力；具备全景图片、全景视频的拍摄和后期处理能力；具备虚拟现实、增强现实技术应用的实践能力；具有沟通交流能力、进行团队创作能力；具有一定的英语应用能力和计算机基本操作能力。

(2) 职业核心能力：具有数字摄影摄像能力，网页制作的策划、布局设计、版式设计和制作能力，数字影视节目的拍摄、剪辑、特技与后期合成能力，二、三维动画的场景设计、动画合成和输出的能力。掌握从事本专业所需知识的基本操作技术；动手实践和解决问题能力强，具备对数字媒体创新意识以及创新内容提供技术解决能力；具有数字媒体领域的发展

现状和趋势的观察能力；具备对新技术、新知识、新创意的能力。

(3) 专业拓展能力：熟悉文献检索、资料查询的基本方法，对所获得信息具有加工、独立思考、逻辑推理能力；具有一定的专业技术科研和管理能力，具有终身学习的意识和能力；具有一定的体育和军事基本知识，养成良好的体育锻炼和卫生习惯，具有健全的心理和健康的体魄，能够履行建设祖国和保卫祖国的神圣义务；具备数字媒体等专业方向的国际视野和跨文化交流能力。

(4) 创业和管理能力：熟悉相关专业管理的理论和知识，具备自我管理能力和与他人合作能力；具有良好的生理、心理状态和社会适应能力，正确认识和评价自己，慎独意识强；具备一定的自我心理调整能力和对挫折、失败的承受能力；具备正确认识社会、判别是非的基本能力；具有创新思维和创新创造能力。

(5) 具有终身学习的能力。

## 六. 课程设置

### (一) 课程体系构建说明

通过数字媒体技术专业人才需求调研、企业技师及专家论证，确定核心能力，结合目前国家、行业职业技术标准确立数字媒体技术专业领域人才应具备的知识、能力、素质结构，设置所需的基本素质课程（包括公共基础必修课和公共基础选修课）和职业能力课程（专业基础课、专业核心课和专业拓展课），将企业工作任务及核心能力融入教学内容，建立课程标准，开发教学资源，构建以岗位能力为核心，基于校企结合工作过程的课程体系。通过校内、外实训（实验）和校外实习、第二课堂活动等实践教学环节，培养学生在专业应用岗位需要的专业基本技能和职业基本技能。

表 3 数字媒体技术专业课程体系构建

岗位	工作任务	岗位能力	所需知识和素质			课程设置	
			知识	技能	素质		
虚拟现实	虚拟现实项目开发制作	<p>1、掌握虚拟引擎的使用,场景设计、操作使用。</p> <p>2、能独立完成场景、角色的3D设计、建模、UV展开、贴图绘制,模型烘焙等流程。</p> <p>3、配合开发工程师一起进行资源输出,保证动效的实现和还原,以及场景的性能和效果的优化。</p>	掌握 C# 或 Java 基础语法与算法、面向对象编程、数据结构与高级语法,对计算机仿真、/AR 技术基础知识	了解 OPENGL、Unity3D、引擎结构与物理结构、UGUI 与动画系统、数据存储、数据库、WWW 类网络资源管理、特效系统、性能优化; 熟练掌握计算机图形学与 GPU 编程、计算机图形学与 Shader 编程,具备扎实的知识基础及实际代码编写经验的能力。	具备良好的沟通协调能,具备较强的团队协作意识; 树立优良的专业意识提升自我学习能力与创意能力。	C#面向对象程序设计; Photoshop; 摄影摄像; Unity3D 虚幻引擎; 三维动画与特效; After Effects 影视后期合成; 虚幻引擎 ( Unreal Engine); 虚拟现实项目开发实训。	校内
影视动画包装	音视频剪辑处理; 影视制作与特效制作	<p>1、掌握影片的包装特效工作,包含完成片头、片尾、宣传片、广告片中动画的制作。</p> <p>2、独立完成影片包装的设计及制作。</p> <p>3、能通过特效、包装、合成等手段,独立完成视频制作的后期合成。</p>	具备视频的拍摄能力; 具备视频的剪辑、合成和后期处理能力基础知识。	能够运用后期软件完成简单影视片头的设计与制作; 能够运用后期软件完成简单影视广告的设计与制作; 能够运用后期软件完成各类影视特效的制作; 能够进行视频模板的开发和应用的能力。	与客户进行良好的沟通; 根据客户要求,能够对影视文案进行一般处理; 适应影视后期特效行业技术发展的需要不断增强创新意识并养成自我学习的习惯。	Photoshop; 摄影摄像; 视听语言; premiere 视频剪辑; After Effects 影视后期合成; cinema4D; 影视项目实训; 动画项目实训。	校内



三维动画	三维动画创作设计	1、掌握动画设计制作流程，熟练掌握 3dsMa 三维动画技术；	具有能熟练操作三维软件进行角色、场景建模的能力；	能协同团队开发制作动画、漫画、游戏产品及衍生品；	三大构成；动画技术；Photoshop；3D 场景基础；数字插画；三维场景建模；三维材质、灯光；三维动画与特效；视听语言；三维模型综合实训；影视项目实训；
		2、掌握动画行业，熟知相关制作规范；			
		3、能够进行进行项目的场景、角色、特效设计。	具备动画创意思，能自行制订设计方案；能对剧本分镜头场景、角色、特效进行设计的基础知识。		
		4、对建筑漫游的建模、材质、灯光、动作、渲染等方面把握能力；			
		5、对镜头有自己的理解能力，能独立完成动画的场景布置、路径生成及渲染输出；			

## (二) 典型工作任务与专业核心课程职业能力分解

表 4 典型工作任务与专业核心课程职业能力分解

工作领域	工作任务	职业能力要求	支撑课程	考证考级要求
1、虚拟现实设计师	客户需求调研及需求转化	<p>1、熟练掌握 C、C++、C# 或 Java 基础语法与算法、面向对象编程、数据结构与高级语法，对计算机仿真、/AR 技术有一定的了解；</p> <p>2、了解 OPENGL、Unity3D、引擎结构与物理结构、UGUI 与动画系统、数据存储、数据库、WWW 类网络资源管理、特效系统、性能优化；</p> <p>3、熟练掌握计算机图形学与 GPU 编程、计算机图形学与 Shader 编程，具备扎实的知识基础及实际代码编写经验；</p>	<p>C#面向对象程序设计；</p> <p>三维场景建模；</p> <p>三维材质灯光</p> <p>三维动画与特效；</p> <p>cinerna4D ；</p> <p>虚幻引擎（ Unreal Engine）；</p> <p>虚拟现实项目开发实训。</p>	<p>需获得 1+X 国家认证：数字创意建模等相关证书；</p> <p>职业岗位认证：NACG 数字媒体技术师，Adobe cinerna4D ；</p> <p>数字视频设计师；</p> <p>专项技能认证：Adobe 、Autodesk 公司设计认证（初级、中级）或工信</p>

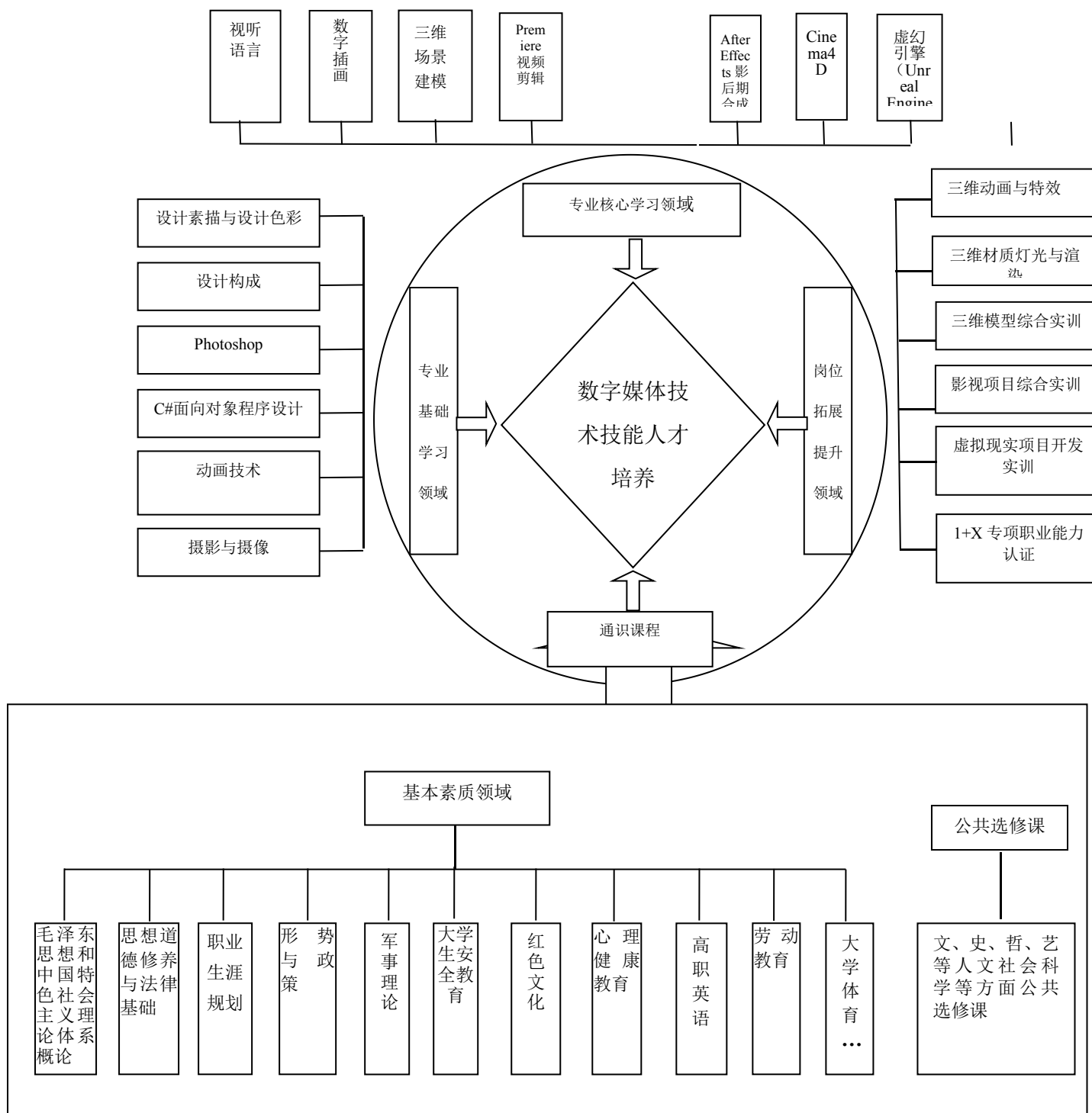
		4、具备良好的沟通协调能力，具备较强的团队协作意识。		部虚拟现实设计师证。
2、多媒体影视动画包装师	音视频剪辑技术、影视制作与特技	1、根据客户要求，能够对影视文案进行一般处理； 2、具备视频的拍摄能力； 3、具备视频的剪辑、合成和后期处理能力； 4、能够完成简单影视片头的设计与制作； 5、能够完成简单影视广告的设计与制作； 6、能够完成各类影视特效的制作； 7、能够进行视频模板的开发和应用。	Photoshop； premiere 视频剪辑； After Effects 影后期合成； Premiere 视频剪辑； 动画技术； 摄影与摄像； 视听语言； 数字插画； 影视项目综合实训	需获得 1+X 国家认证； 职业岗位认证； 专项技能认证； Adobe 、Autodesk 公司设计认证（初级、中级）或工信部虚拟现实设计师证。
3、三维动画设计师	三维动画设计	1、能熟练操作三维软件进行角色、场景建模； 2、能够熟练操作三维软件对角色及场景进行材质贴图制作； 3、根据剧本的需要，为模型师制作的模型进行角色骨骼的设定，使其能在动画中执行相应的动作； 4、使用绑定骨骼和对纹理贴图的模型按照分镜图的设定进行动画制作；能熟练操作三维软件进行三维特效制作； 5、能熟练操作三维软件对动画镜头进行灯光设置及渲染； 6、能够熟练使用后期软件对渲染素材进行合成。	三维场景建模； 三维材质灯光； 三维动画与特效； 数字插画； 三维模型综合实训； Photoshop； cinema4D	需获得 1+X 国家认证； 职业岗位认证； 专项技能认证； Adobe 、Autodesk 公司设计认证（初级、中级）或工信部虚拟现实设计师证； 全国职业资格认证（NACG）职业技能证书（数字艺术论证三维动画师）

### (三) 课程设置

## 1. 设置原则

总学时一般为 2600—2800 左右。公共基础课程学时占总学时不少于 25%，选修课学时占总学时不少于 10%。专业核心课一般 6—8 门。实践性教学学时原则上占总学时数 50%以上。

### 数字媒体技术专业课程体系结构图



## 2. 课程说明

### (1) 公共基础课程

公共基础必修课以培养学生的职业思想素养、职业能力为主要目的，旨在帮助学生对自己的兴趣、性格、能力和价值观等因素进行探索，对职业世界进行探索，提升重要的职业素质，使学生拥有良好的职业素养。思

#### ①思政课程

序号	名称	支撑人才培养规格的素质、知识、能力	教学内容和教学目标	教学方式	总评	学期学时
1	思想道德修养与法律基础	<p>1. 学生掌握相关的职业知识：人生观、爱国观、价值观、道德观、法治观基本观点。</p> <p>2. 学生具备道德的是非判断和自我约束能力以及自我学习、自学发展能力。</p> <p>3. 职业素质与专业相结合，学生具备符合现代社会要求的团队合作、诚信友爱、开拓创新、脚踏实地、吃苦耐劳等职业精神，把握基本的职业道德规范，了解我国劳动法规的基本要求。</p>	<p>1. 思想政治教育。包括“人生的青春之问”、“坚定理想信念”、“弘扬中国精神”“践行社会主义核心价值观”等内容。旨在引导帮助大学生积极培育和践行社会主义核心价值观。</p> <p>2. 道德教育。包括“明大德守公德严私德”等内容。旨在帮助大学生遵循社会主义道德核心和原则，遵守道德规范，提升个人品德。</p> <p>3. 法治教育。包括“尊法学法守法用法”等内容。帮助大学生了解掌握以宪法为核心的中国特色社会主义法律体系的基本内容，引导大学生积极培养法治思维，合</p>	讲授式、启发式、参与式、案例式、研究式、实践教学等多种教学方法于一体	实践教学占 20%，平时成绩占 30%，考试成绩 50%	48

			理行使法律规定的权利义务。			
2	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	<p>1. 从整体上把握马克思主义中国化的理论成果的科学内涵、理论体系,特别是中国特色社会主义理论体系的基本观点。</p> <p>2. 紧密联系改革开放和社会主义现代化建设的实际,联系自己的思想实际,树立历史观点、世界视野、国情意识和问题意识,增强分析问题、解决问题的能力。</p> <p>3. 增强为中国特色社会主义事业和中华民族伟大复兴做贡献的历史使命感和社会责任感。</p>	<p>1. 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主要内容、精神实质、历史进程、指导意义和基本经验;</p> <p>2. 以马克思主义中国化最新成果为重点,全面把握中国特色社会主义进入新时代,系统阐释习近平新时代中国特色社会主义思想的主要内容和历史地位。</p> <p>3. 使大学生对马克思主义中国化进程中形成的理论成果有更加准确的把握;对中国共产党领导人民进行的革命、建设、改革的历史进程、变革、成就有更加深刻的认识;对新时代坚持的基本理论、基本路线、基本方略有更透彻的理解。</p> <p>4. 能提升运用马克思主义立场、观点和方法认识问题、分析问题和解决问题的能力。</p>	理论课堂授课 + 实践教学	总评=实践成绩*20%+平时成绩*30%+期末成绩*50%	64
3	公共	1. 明确大学生需要	1. 坚持“教育在先、预	线上		16

	安全教育	<p>树立安全第一的意识,树立积极正确的安全观。</p> <p>2. 了解安全基本知识,掌握相关的安全保障基本知识。</p> <p>3. 掌握安全防范技能、安全信息搜索与安全管理技能,提高保护技能、沟通技能、问题解决技能。</p>	<p>防在前”的原则,强调安全在人生发展中的重要地位。</p> <p>2. 激发大学生树立安全第一的意识,确立正确安全观,掌握安全防范知识和主动增强安全防范能力。</p>			
4	军事理论	<p>以国防教育为主线,以军事理论教学为重点,使学生掌握基本军事理论与军事技能,增强国防观念和国家安全意识,强化爱国主义、集体主义观念,加强组织纪律性,促进综合素质的提高。</p>	<p>1. 适应我国人才培养战略目标和加强国防后备力量建设的需要,为培养高素质的社会主义事业的建设者和保卫者服务。</p> <p>2. 为中国人民解放军训练储备合格后备兵员和培养预备役军官打下坚实基础。</p>	线下	理论+实操 各 50%	36
5	大学生职业生涯规划	<p>培养学生正确的职业观,树立职业生涯规划意识。</p>	<p>1. 了解职业生涯的基本概念,学习职业生涯发展的相关理论。</p> <p>2. 掌握职业生涯规划的基本方法,实现正确的自我认知,结合自身特点和社会需求,确立自己的职业目标和实现路径。</p>	讲授、讨论案例、模拟实践等方式	考查	16

			3. 使学生树立科学的职业观，就业观，促使大学生提高就业能力和生涯管理能力。			
6	大学生就业指导	树立科学的职业观，就业观，掌握求职的基本方法，掌握就业前各种手续的办理流程。	<p>1. 了解当前的就业形势、政策和就业方向、就业途径，掌握就业前各种手续的办理流程。</p> <p>2. 使学生掌握求职的基本方法。</p> <p>3. 使学生树立科学的职业观，就业观，促使大学生理性地规划自己的职业方向，就业选择。</p>	讲授、讨论案例、模拟实践等方式	考查	16
7	创新创业实务	掌握创新创业知识、锻炼创新创业能力和培养创新创业精神	<p>1. 使学生掌握开展创新创业活动所需要的基本知识，认识创业的基本内涵和创业活动的特性。</p> <p>2. 使学生具备必要的创业能力。掌握创业资源整合与创业计划撰写的方法，熟悉新企业的开办流程与管理，提高创办和管理企业综合素质和能力。</p> <p>3. 使学生树立科学的创新创业观念。主动适应国家经济社会发展和人的全面发</p>	讲授分组、讨论案例、模拟实践等方式	考查	16



			展需求，正确理解创业与职业生涯发展的关系，自觉遵循创业规律，积极投身创业实践。			
8	形势与政策	<p>1. 掌握党的基本路线、重大方针和政策，深刻理解党和政府治国方略；</p> <p>2. 掌握一定的人文社会科学、近现代历史知识和自然科学知识，能积极关注社会热点、焦点问题。</p> <p>3. 掌握马克思主义关于正确分析社会问题和思想问题的立场、观点和方法，科学分析我国和平发展进程中的国际环境和社会特征；</p> <p>(3) 能冷静思考世界重大事件及我国政府的原则立场。</p>	<p>1. 依据中宣部、教育部下发、省教育厅转发的“高校形势与政策教育教学要点”，课程涉及国际和国内时政热点8个专题。阐明了我国政府的基本原则、基本立场与应对政策。</p> <p>2. 通过宣传教育，统一思想，凝聚人心。帮助学生树立正确的马克思主义形势观、政策观，提高学生的政治敏锐性和政治鉴别力，学会运用马克思主义世界观和方法论分析国内国际发展形势和热点难点问题，正确辨别各种社会思潮，提高分析问题解决问题的能力。</p>	<p>请校外特聘专家、学院中层干部(中共党员)《形势与政策》课程专职教师为全院学生开设专题讲座，《形势与政策》还应邀请各行各业的先进人物进校园为学生授课，每学期应不少于八个课时。</p>	<p>采用学习过程考核。成绩分为优秀、良好、合格和不合格四个等级，</p>	16

## ②公共基础课程说明表

序号	名称	支撑人才培养规格的素质、知	教学内容和教学目标	教学方式	总评	学期
----	----	---------------	-----------	------	----	----

		识、能力				学时	
1	大学体育1(篮球) 第一学期	<p>1. 篮球课程是学校公共体育的核心课程。篮球课是以身体练习为主要手段,增进学生身心健康和提高应职、任职能力与素质。</p> <p>2 传授篮球相关知识,促进身体健康、心理健康,发展体能素质和运动技能。</p>	<p>1. 教学内容分为实践技术部分(含专项素质练习和专项技术练习)和理论部分:(讲解篮球的起源和发展趋势、基本概况、运动特点、裁判基础知识等)。</p> <p>2. 通过教学指导学生掌握篮球锻炼方法,有效发展体能与素质,形成自主锻炼能力。增强体质,完善机能,塑造健硕体魄,奠定生活、劳作、体育休闲的坚实基础。</p> <p>3. 熟练掌握篮球运动的基本知识,了解篮球比赛的规则,提高比赛的鉴赏能力。使之成为自身的运动爱好和运动特长,能运用到自身的锻炼实践中,</p> <p>4. 能够利用自身所学的体育知识,锻炼坚毅的意志品质和良好的心理素质,预防职业性疾病。能掌握基本的健身知识和方法,培养终身体育的意识和习惯。</p> <p>5. 为学校培养篮球人才。</p>	讲授法、启发法、参与法、完整法、分解法、实践教学等多种教学方法于一体	平时成绩占50%; 考试成绩占50%	32	
2	大学体育2(篮球) 第二学期	<p>1. 篮球课程是学校公共体育的核心课程。篮球课是以身体练习为主要手段,增进学生身心健康和提高应职、任职能力与素质。</p> <p>2 传授篮球相关知识,促进身体健康、心理健康,发展体能素质和运动技能。</p>	<p>1. 教学内容分为实践技术部分(含专项素质练习和专项技术练习)和理论部分:(欣赏篮球比赛,讲解篮球比赛的相关规则、裁判基础知识、运动损伤恢复等。)</p> <p>2. 通过教学指导学生掌握篮球锻炼方法,有效发展体能与素质,形成自主锻炼能力。增强体质,完善机能,塑造健硕体魄,奠定生活、劳作、体育休闲的坚实基础。</p> <p>3. 熟练掌握篮球运动的基本知识,了解篮球比赛的规则,提高</p>	讲授法、启发法、参与法、完整法、分解法、实践教学等多种教学方法于一体	平时成绩占50%; 考试成绩占50%	36	

			<p>比赛的鉴赏能力。使之成为自身的运动爱好和运动特长，能运用到自身的锻炼实践中，</p> <p>4. 能够利用自身所学的体育知识，锻炼坚毅的意志品质和良好的心理素质，预防职业性疾病。能掌握基本的健身知识和方法，培养终身体育的意识和习惯。</p> <p>5. 为学校培养篮球人才。</p>	体			
3	大学语文	<p>1. 通过文学鉴赏水平的提高，提升大学生的人文素养、人文精神，使学生的内心世界更为充实、丰富、健康。</p> <p>2. 通过学习文章写作要领及语言表达技巧等，提高语言文字的实际应用水平，为学好本专业各类专业课程及接受通才教育打下坚实基础。</p>	<p>1. 夯实语文基础，在中学语文学习的基础上，进一步提高学生正确阅读、理解和运用语言文字的能力。</p> <p>2. 学习古今中外的名家名作，了解文化的多样性、丰富性，尤其是了解并继承中华民族的优秀文化传统，培养高尚的思想品质和道德情操，帮助学生提升人文素养。</p> <p>3. 学习常用公文的写作，掌握公文基础文种的写作知识及基本写法。</p> <p>4. 将语文知识与本专业课程相结合进行创作性的学习。</p>	运用讲授式、启发式、参与式、研究式、等多种教学方法于一体…	平时成绩占30%，考试成绩70%	32	
4	国学讲堂	<p>1. 依据学生已具备基本的文学素养，通过诵读国学经典，进一步提升学生的语言和文学修养。</p> <p>2. 培养学生对中华民族及中华传统文化深切认同感及强烈的爱国主义精神。</p>	<p>1. 以培育和践行社会主义核心价值观为统领，融国学教育、传统文化教育、创新创业教育和现代职业教育思想于一体，植入中华优秀传统文化，传播职业教育理念，提升学生的人文素养。</p> <p>2. 通过国学讲堂，增长学生的国学知识，进一步提升学生的文化素养与内涵，增加素材积累，提高阅读与写作能力。</p> <p>3. 学习文明礼仪，养成良好的行为习惯；奠定道德根基，塑造美好品格。</p> <p>4. 通过国学讲堂，使学生树立民族自信，继承和弘扬国学精神、民族</p>	讲授式、案例式、启发式、参与式、研究式等多种教学方法于一体	平时成绩占30%；考试成绩占70%	16	

			文化。				
5	大学生心理健康教育	<p>1. 宣传普及心理保健知识,帮助大学生认识健康心理对成长成才的重要意义。</p> <p>2. 指导大学生树立心理保健意识,认识心理活动的规律与自身个性特点,掌握心理健康知识和心理调适方法。</p> <p>3. 指导学生处理好环境适应、学习成才、人际交往、恋爱情感、求职择业、人格发展、情绪调节和挫折应对等方面的困惑,化解心理问题,预防心理疾病和危机事件发生,促进健康成长。</p> <p>4. 指导学生树立自我意识,学会正确认识评价自己,科学规划自己的未来和人生,优化心理品质,培养健</p>	<p>1. 教学内容:</p> <p>认识与完善自我,应对挫折、培养意志力,调节与管理情绪,职业生涯规划,改善沟通、促进人际交往,管理爱情、调适性心理等。</p> <p>2. 教学目标:</p> <p>(1) 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。</p> <p>(2) 使学生掌握自我探索技能,心理调适技能及心理发展技能。</p> <p>(3) 通过本课程的教学,使学生树立心理健康发展的自主意识,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。</p>	<p>1、课程采用理论与体验教学相结合、讲授与训练相结合的教学方法。</p> <p>2、在教学过程中,充分运用各种资源,利用相关的图书资料、影视资料、心理测评工具等丰富教</p>	平时成绩40%+期末成绩60%	16	

		全人格，开发心理潜能，促进全面成才。		学手段。也调动社会资源，聘请有关专家，举办专题讲座等活动。			
6	美育基础1	<p>1.理解并掌握美学的基本理论知识，掌握美育的任务和途径，培养学生健康的审美观，审美能力。</p> <p>2.学会用艺术语音点、线、面、色体去观察创造形象；学会欣赏美术、音乐、电影、书法等，鉴赏艺术，感受美的意蕴。提高学生对形式美的敏锐觉察能力；感受能力；认知能力；鉴赏能力，设计创造能力，制作能力。提高在审美欣赏活动和审美创造活动中陶冶情操，自我教育的自觉性。</p> <p>3.具有良好的职业道德，勤奋学习，吃苦耐劳、团结协作、勇于创新</p>	<p>1.美育的主要内容包括：一是培养和提高学生感受美的能力，二是培养和提高学生鉴赏美的能力，三是培养和提高学生表现美、创造美的能力，四是培养和提高学生追求人生趣味和理想境界的能力。重点是艺术美育、社会美育、自然美育和教育美育。主要包括艺术表现技能如音乐、绘画、书法、摄影等技能：设计创造技能，如海报设计，创意设计等，环境美饰技能，形象管理技能，如姿态、言行、服饰、气质等。</p> <p>2.教学目的在于使学生掌握各门艺术的基本知识，逐步形成马克思主义的美学观点和审美标准，培养学生具有良好的审美趣味、审美感知力、审美情感体验力、审美评价力和正确的审美价值理想。激发学生对艺术的兴趣，促使学生更好地爱美、爱艺术、爱生活，并积极地造就美的生活态度和人生价值追求，陶冶情操、完善人格，提高进行自我教育的自觉性。</p>	讲授式、启发式、参与式、案例式、研究式、实践教学等多种教学方法于一体。	实践教学占20%；平时成绩占30%；考试成绩50%	36	

		的精神和科学严谨的工作作风以及环境保护意识。					
7	美育基础 2	<p>1.理解并掌握大学美育的基本理论知识,掌握大学美育的任务和途径,培养学生高尚品德、健康的审美观,审美能力及提高欣赏能力。</p> <p>2.通过教与学,使学生了解音乐的背景和理解音乐语言、掌握音乐的基本规律。</p> <p>3、通过课程学习,使学生学会鉴赏音乐,提高人文素质,提高自身对真善美的认识,形成正确的人生观、世界观。形成自我教育的自觉性。</p> <p>3.具有良好的职业道德,勤奋学习,吃苦耐劳、团结协作、勇于创新的精神和科学严谨的工作作风以及环境保护意识。</p>	<p>1.美育的主要内容包括:一是培养和提高学生感受美的能力,二是培养和提高学生欣赏能力,三是了解掌握音乐的基本语言和表现手段,掌握各时期的音乐特征,四是了解有代表性的音乐家的音乐作品及创作特点,能分辨不同民族的音乐风格。</p> <p>2.教学目的在于音乐欣赏是培养大学生良好审美能力的途径之一,学生通过欣赏音乐,透过对美妙的音色、优雅的节奏、律动的节奏、丰富的和声、清晰的结构、获得美好的审美感受,美的情绪。通过声音感受的艺术审美过程可以大大提升当代大学生的审美感知能力,从而形成感受美、鉴赏美和创造美的能力,在此基础上再自觉生成正确的审美认知能力和审美价值取向,陶冶情操、完善人格,提高进行自我教育的自觉性。</p>	讲授式、启发式、参与式、案例式、研究式、实践教学等多种教学方法于一体。	实践教学占20%;平时成绩占30%;考试成绩50%	38	

8	高职英语1	<p>1.较好掌握英语应用能力考试B级 2500 个词汇；较好掌握常用的基本英语语法。</p> <p>2.能听懂日常生活中常见英语会话并能熟练运用口语进行日常交际。</p> <p>3. 掌握日常生活中常用英语应用文体写作，能运用所学知识完成日常生活中常见应用文体写作，语句通顺、逻辑清晰、无重大语法错误。</p> <p>4.能读懂一般性阅读材料（文化、社会、常识等）。</p> <p>5.能分析常见的句式和复合句式结构，理解一般与文化、社会、常识等相关文章的书写布局，领会写作意图。</p> <p>6.培养学生具有勤奋学习，吃苦耐劳、团结协作、勇于创新的良好职业精神和实践能力；具有国际化思维和视野；培养良好文学素养和审美情趣；具有拓展思维、批判思维能力。</p>	<p>1.以外语教学理论为指导，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内容，并集多种教学模式和教学手段为一体。</p> <p>2.培养学生的英语综合应用能力，特别是听说能力，使他们在今后学习、工作和社会交往中能用英语有效地进行交际，同时增强其自主学习能力，提高综合文化素养，以适应我国社会发展和国际交流的需要。</p>	<p>讲授式、启发式、项目式、参与式、研究式、实践教学等多种教学方法于一体。充分利用现代信息技术实行线上线下相结合的教学方式方法。</p>	<p>形成性评估（占40%）与终结性评估相结合（占60%）</p>	64	
---	-------	--	--	---	-----------------------------------	----	--

9	高职 英语 2	<p>1.较好掌握英语应用能力考试 A 级 3400 个词汇；较好掌握常用的基本英语语法。</p> <p>2.能听懂职场中常见英语会话并能熟练运用口语进行职场交际。</p> <p>3. 掌握职场中常用英语应用文体写作，能运用所学知识完成职场中常见应用文体写作，语句通顺、逻辑清晰、无重大语法错误。</p> <p>4.能读懂一般性阅读材料（科普、经贸、人物等）。</p> <p>5.能分析常见的句式和复合句式结构，理解一般与科普、经贸、人物等相关文章的书写布局，领会写作意图。</p> <p>6.培养学生具有勤奋学习，吃苦耐劳、团结协作、勇于创新的良好职业精神和实践能力；具有国际化思维和视野；培养良好文学素养和审美情趣；具有拓展思维、批判思维能力。</p>	<p>1.以外语教学理论为指导，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内容，并集多种教学模式和教学手段为一体。</p> <p>2.培养学生的英语综合应用能力，特别是听说能力，使他们在今后学习、工作和社会交往中能用英语有效地进行交际，同时增强其自主学习能力，提高综合文化素养，以适应我国社会发展和国际交流的需要。</p>	<p>讲授式、启发式、项目式、参与式、研究式、实践教学等多种教学方法于一体。充分利用现代信息技术实行线上线下相结合的教学方式方法。</p>	<p>形成性评估（占 40%）与终结性评估相结合（占 60%）</p>	72	
---	---------------	--	--	---	-------------------------------------	----	--



### ③公共基础选修课

公共选修课程以培养学生的语言交流沟通技巧、金融知识、社会责任、管理、安全等人文素养、科学素养方面的能力为主要目的，旨在帮助学生树立文化自信，注重内外兼修，促进学生身心健康，提高学生审美素养。

公共基础选修课程说明表

序号	名称	支撑人才培养规格的素质、知识、能力	教学内容和教学目标	教学方式	总评	学期学时
1	中国古典哲学名著选读	<p>1. 立德树人，践行三全育人的思政工作要求，培养有理想的人才。</p> <p>2. 通过选读中国古典哲学名著，引导学生注重内外兼修，提升辩证唯物主义哲学认知水平。</p>	<p>1. 梳理公元前7世纪到公元18世纪的中国古典哲学的发展脉络，跨越中华民族数千年历史，解析经典哲学名著，理解儒家人文的价值理想和道德精神，道家、佛家放达、逍遥、解脱、开放的心灵，诸子百家的生存智慧与机智的论辩，宋明理学家的境界追求。</p> <p>2. 通过对中国哲学史上儒、释、道各家经典原著的阅读、解析，使学生对中国哲学的历史发展有一个概要了解，熟悉中国哲学史上的主要学术流派的分合演变规律，哲学范畴的流变史，掌握主要哲学家的思想体系。由此具有阅读古典哲学原著的基本能力。</p>	线上学习	由形成性考核和终结性考试两部分组成	32
2	中西文化比较	<p>1. 立德树人，践行三全育人的思政工作要求，培养有理想的人才。</p>	<p>1. 教学以中西方“本体论”的比较、中西方人性观的比较、中西方思维方式的比较、中西方信仰观的比较为主线，以中西方思想史上有代表性的人物和元典如苏格拉底、柏拉图、马克思、孔子、老子、惠能、《道德经》等为依据，来解读</p>	线上学习	由形成性考核和终结性考试两部分组成	32

		2. 通过中西文化比较, 引导学生树立文化自信信念。	<p>中西方文化的共性和差异。</p> <p>2. 目的不仅在于培养学生对于中华文化的自信, 也在于塑造学生的多元文化格局和视野。</p> <p>3. 通过教学学生对中西文化的基本脉络有全面的了解; 对中西方文化的主要差异及其原因有基本的认知和理解; 在中西文化比较中树立文化自信和文化自觉。</p>		成	
3	西方文化概论	<p>1. 立德树人, 践行三全育人的思政工作要求, 培养有理想的人才。</p> <p>2. 通过学习西方文化史况, 引导学生树立正确的文化认知观。</p>	<p>1. 介绍两河流域、古代埃及、古代希腊罗马等文明古国的发展史; 阐明了了从中世纪到近现代西方历史的发展脉络; 系统地概括了西方各国政治经济、法律宗教、语言文学、建筑艺术等诸多领域的文化成就。</p> <p>2. 通过学习、了解、掌握西方文化, 能更好地鉴别精华和糟粕, 更有助于吸收其精华屏弃其糟粕而不是全盘照搬; 了解西方古希腊与罗马文化、中世纪宗教文化、文艺复兴、宗教改革、启蒙运动的理性文化、现代社会的多元文化的发生、发展、成就及文化特点等内涵, 引导学生树立正确的文化认知观。</p>	线上学习	由形成性考核和终结性考试两部分组成	32
4	中国古代史	<p>1. 立德树人, 践行三全育人的思政工作要求, 培养有理想的人才。</p> <p>2. 通过学习中国古代史, 提</p>	<p>1. 讲述中国古代史经历的原始社会、奴隶社会(170 万年前-公元前 476 年)和封建社会历史。</p> <p>2. 教学目标一是向学生传授中国古代史的基础知识, 使学生基本了解与掌握中国历史的发展规律; 二是进行科学的思维方式的培养和训练, 培养学生分析解决问题的能力; 三</p>	线上学习	由形成性考核和终结性考试两部分组成	32

		高学生综合文化修养。	是进行爱国主义和优秀传统文化的教育，增强学生的爱国主义精神，提高综合文化修养。			
5	中国近现代史	<p>1. 立德树人，践行三全育人的思政工作要求，培养有理想的人才。</p> <p>2. 通过学习中国近现代史，提高学生对中国特色社会主义的道路自信、理论自信、制度自信和文化自信。</p>	<p>1. 讲授中国近代以来抵御外来侵略、争取民族独立、推翻反动统治、实现人民解放、建立新中国后的中国共产党带领中国人民实现了富起来到强起来的历史。</p> <p>2. 通过中国近现代史的学习帮助大学生了解国史、国情，增强当代大学生对中国特色社会主义的道路自信、理论自信、制度自信和文化自信。通过学习引导学生为实现中国民族伟大复兴的中国梦而努力奋斗。</p>	线上学习	由形成性考核和终结性考试两部分组成	32
6	西方哲学的智慧	<p>1. 立德树人，践行三全育人的思政工作要求，培养有理想的人才。</p> <p>2. 通过学习西方哲学的智慧，丰富学生的知识，拓宽学生的眼界，让学生了解不同文化的思维方式。</p>	<p>1. 本课程以逻辑演进为线索，以时间为顺序，讲授西方哲学自古希腊、中世纪、唯理论和经验论直到德意志古典哲学的发展历程。</p> <p>2. 通过学习马克思主义产生前的各种西方哲学思想，让学生了解西方文化的思维方式，进而深入了解西方文化，从而在中西文化的比较中，加深对中华文化的认知，更深刻地理解马克思主义相关论述。</p>	线上学习	由形成性考核和终结性考试两部分组成	32
7	中华民族精神	1. 学生认识理解弘扬和培育中	1. 学习长征精神、延安精神、雷锋精神、抗洪精神、载人航天精神等，使学生了解中华民族精	线上学习	由形成性考核	32

		<p>华民族精神的重要意义，认识到弘扬和培育中华民族精神的必要性和重要性。</p> <p>2. 树立人人都应该是民族精神的传播者、弘扬者和建设者的思想意识，成为自觉践行者。</p>	<p>神的时代特点和伟大力量。</p> <p>2. 增强学生对社会主义祖国、中国共产党的热爱之情，坚信在伟大的中华民族精神的鼓舞下，中华民族伟大复兴一定能实现。</p> <p>3. 增强学生的民族自尊、自信、自立、自强意识，保持民族气节，维护民族尊严，以实际行动报效祖国。</p>		和终结性考试两部分组成	
8	心理学的智慧	<p>1. 了解心理学的理论体系和方法体系，掌握学习、交往、爱情、职场、休闲的心理规律。</p> <p>2. 具有自觉科学运用心理学知识和技术，主动掌控自我，富有建设性地面对考验的心理能力。</p>	<p>1. 从心理学基本原理、人格心理学、发展心理学、社会心理学、人际关系心理学、健康心理学、职业心理学等构成的应用心理学体系架构中选择富有科学价值和应用价值的心理学知识向非心理学专业的学生解读。</p> <p>2. 作为非心理学专业的学生，学习心理学是让学生全面了解心理学体系架构和应用价值，让学生学以致用，让心理学改变生活。</p>	线上学习	由形成性考核和终结性考试两部分组成	32
9	中国古典戏曲艺术	<p>1. 通过对戏曲作品的欣赏，使学生了解中国古典戏曲丰富的表现形式。</p>	<p>1. 从中国几千年的的戏曲历史中有选择地让学生了解欣赏中华多种戏曲的艺术作品，认知古典戏曲多元表现形式。</p> <p>2. 通过戏曲作品欣赏，使学生了解有关戏曲的常识，懂得如何去欣赏、品味戏曲，感</p>	线上学习	由形成性考核和终结性考试两部	32

		2. 提高学生的艺术欣赏水平和文化品位，增强学生的审美能力。	受到东方艺术的源远流长，中华戏曲的百花齐放、绚丽芬芳。		分组成	
10	古典诗词鉴赏	<p>1. 了解中国古典诗词发展的历史和文化渊源。</p> <p>2. 掌握古典诗词的基本知识。</p> <p>3. 掌握古典诗词鉴赏的基本方法和技巧。</p>	<p>1. 我国是诗的国度，古诗文是我国传统文化的精髓，源远流长。课程以“学生素质提升”为出发点，选学一定数量的古典诗词。</p> <p>2. 借助古典诗歌，让学生认识人类文化的丰厚博大，让学生吸收民族文化智慧，吸取人类多元优秀文化的营养。</p> <p>3. 提高学生的品德修养和审美情趣，提升学生的人文素养和综合能力，逐步形成良好的个性和健全的人格。</p>	线上学习	由形成性考核和终结性考试两部分组成	32
11	食品营养与食品安全	<p>1. 了解中国居民营养与健康状况。</p> <p>2. 了解营养学基础知识。</p> <p>3. 熟悉食品营养与安全相关知识。</p> <p>4. 理解合理营养与平衡膳食的关系。</p>	<p>1. 学习了解各类食品的营养素的组成、应用以及食品卫生的基础知识。</p> <p>2. 通过学习，学生能运用所学的知识对常见各类伪劣食品进行鉴别，按任务要求运用所学知识提出工作方案。</p> <p>3. 具有现场发现问题、综合分析问题和解决生产实际问题的能力。</p>	线上学习	由形成性考核和终结性考试两部分组成	32
12	魅力科学	以“科学好看、科学好玩、科	1. 《魅力科学》主要讲解化学概述、动感物理以及自然与人类三大部分，与学生分享科学家对于物理学的理解。	线上学习	由形成性考核和终	32

		学改变生活”为创作理念，充分运用故事化、悬念化的表现手法，传递科学知识。	2. 让学生了解科学对推动人类与自然发展的巨大作用，增加学生的科学常识，提高对人类和自然的科学认识。		结性考试两部分组成	
13	急救基本知识与技术	<p>1. 了解创伤的病因及分类。</p> <p>2. 熟悉创伤的病理生理。</p> <p>3. 掌握创伤的临床表现及诊断。</p> <p>4. 掌握创伤的急救及处理原则。</p>	<p>1. 普及基础急救知识，教授基本急救技能，包括心肺复苏、创伤的急救四大技术(止血、包扎、固定、搬运)、家庭常见病的应对、以及遇上某些意外灾害事故(如车祸、地震、火灾等)后的避险逃生和自救互救常识。</p> <p>2. 增强学生的急救意识，让学生掌握自我保健、自我救治、相互救治、防治疾病、保障健康的基本手段。</p>	线上学习	由形成性考核和终结性考试两部分组成	32
14	口才艺术与社交礼仪	<p>1. 掌握礼仪的含义与特征，认识礼仪与礼、礼貌礼节之间的区别和联系。</p> <p>2. 领会礼仪的基本理念，把握礼仪的基本原则。</p> <p>3. 了解礼仪的功能与作用，明确学习礼仪的重</p>	<p>1. 教学内容包括社交礼仪概述，仪表与修饰，仪态与习练，交际礼仪，涉外礼仪，社交口语的表达要素与过程，沟通口才，宣传口才及说服口才等内容。</p> <p>2. 使学生了解和掌握社交礼仪的涵义与特征，明确仪表修饰的作用，仪态的姿势、表情与风度的构成要素，懂得交际的涵义。</p> <p>3. 进一步了解经济往来中的交往礼仪规范，东、西方礼仪的基本知识，掌握社交口语的基本特征和基本规范，具有社交口语表达的基本构思与表</p>	线上学习	由形成性考核和终结性考试两部分组成	32

		要意义。	达能力。			
15	组织行为与领导力	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 提高学生跨文化管理能力。</li> <li>2. 引导学生发现、挖掘自身具备的领导潜能。</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 通过讲解个体、群体、组织行为以及领导素质、行为、环境多维度内容，让学生初步了解组织行为与领导力的基本知识。</li> <li>2. 让学生认识到全球政治、经济、社会环境不确定性持续增加，优秀的领导者和领导团队已成为组织发展最重要的条件。</li> <li>3. 让学生有意识培养自己的组织行为与领导力。</li> </ol>	线上学习	由形成性考核和终结性考试两部分组成	32
16	大学生创新创业降龙十八讲	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 使学生了解创新思维与创新能力开发的真正含义、特征。</li> <li>2. 使学生掌握开展创业活动所需要的基本知识。</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 讲解大学生创新创业基本知识。让学生初步掌握创新创业基本理论和方式方法。</li> <li>2. 培养学生的创新创业意识和精神、科学创业观和训练学生创新创业技能，锻炼和提升学生创新创业基本素质和能力。</li> <li>3. 使学生具备必要的创业能力。掌握创业资源整合与创业计划撰写的方法。</li> </ol>	线上学习	由形成性考核和终结性考试两部分组成	32
17	宋崇导演教你拍摄微电影	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 通过前期理论到后期制作的学习过程，使学生了解微电影制作</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 移动新媒体技术的发展和网络视频的巨大影响力，微电影做为种新生的事物，正在席卷全球。课程主要是引导学生以微电影这种新媒体的方式来记录生活中的点滴，可以是</li> </ol>	线上学习	由形成性考核和终结性考试	32

影	<p>的系统性和完整性。</p> <p>2. 通过对有代表性的佳作赏析, 组织学生充分交流自己的观片感想, 进行个性化赏析, 培养学生的洞察能力和自主分析能力。</p>	<p>天马行空的创意, 也可以是细致入微的观察。实施过程中涉及了艺术, 文学, 社会, 技术等多门学科知识。</p> <p>2. 通过学生对脚本的创作和构思, 摄像和后期制作及发表作品等过程, 提升学生的艺术素养, 洞察分析现状能力, 文学创作能力, 技术处理能力, 及团结协作能力等。</p>	两部分组成
---	--	---	-------

## (2) 专业课程

### ①专业基础课程

专业基础课程是培养学生艺术创意与图形创意的基础课, 也是学习专业能力核心课的基础, 是数字媒体技术应用的基本理论、基本知识、基本技能, 使学生养成自我艺术素质, 培养学生的观察能力、分析能力、认知能力。

表 7 专业基础课程说明表

序号	课程名称	支撑人才培养规格的素质、知识、能力	主要教学内容与教学目标	教学方式(方法)	考核方式与要求	参考学时
1	设计素描与设计色彩	<p>1、通过本课程的教学、训练学生对构图、形体、结构、空间、色彩、光感、质感、量感等视知觉要素方面的敏感感受与把握。</p> <p>2、在写生训练中掌</p>	<p>1、理论讲授和技能训练应按照循序渐进的原则, 由浅入深, 由简及繁地进行教学安排。</p> <p>2、根据课程进行情况及学生作业反映的问题进行个别辅导, 注重理论和实践的联系。</p>	<p>写生为主; 辅以色彩、速写等多种形式; 默写和临摹。</p>	考查	72



		<p>握技术性表现方法的基础上，积极培养学生创造精神的造型能力素质，在形象中寄托个人造型理想。</p> <p>3、通过写实素描、设计素描、意象素描内容的进行，解决学生在设计范围内的造型意图。注重理性认识、结构认识、形式法则的认识。开拓学生的创造性思维能力，使学生能够从素描的造型过程中去发现设计，为后面的专业课程学习奠定基础。</p>	<p>3、采用各种方法活跃教学内容，如通过多媒体演示、作品赏析、技法讲授、现场示范等让学生对素描的概念有明确的认识和了解。</p> <p>4、立方体、圆球体、圆柱体等几何形体组合写生。</p> <p>5、陶罐、水果、软布料等组合写生。</p> <p>6、石膏头像、色彩静物写生。</p> <p>7、人物头像多角度写生。</p>			
2	设计构成	<p>1、掌握三大构成的基本知识。</p> <p>2、认识平面构成中点、线面的关系。掌握点、线、面的组合表现。</p> <p>3、掌握色彩构成的色彩知识及调色、上色、配色能力。</p> <p>4、掌握立体构成中不同材质的组合及三维立体空间的组合审美表现。</p>	<p>1、三大构成的与艺术设计的基本联系与关系。</p> <p>2、点、线、面组织方式、方圆倾向、疏密关系在造型方面的应用。</p> <p>3、色彩写生、色彩选择、色彩组织的应用。</p> <p>4、利用点、线、面、肌理对三维立体空间造型运用。</p>	教学做一体化； 案例教学法； 启发式教学法。	考查	72
3	photoshop	<p>1、掌握 PS 设计基础理论。</p> <p>2、掌握图形创意、字体设计、版式设计专业知识。</p> <p>3、掌握 PS 包装设计、企业形象设计、展示设计、招贴设计等专业核心知识。</p> <p>4、具有一定的 PS 广告、包装、形象、品牌设计能力。</p>	<p>1、Photoshop 应用领域基础知识。</p> <p>2、Photoshop 与创意的关系。</p> <p>3、Photoshop 包装设计、广告设计、书籍设计、CI 设计等不同类型设计的基本技法。</p>	教学做一体化； 案例教学法； 启发式教学法。	考试	72
4	C#面向	1、掌握 C#程序的基	1、C#语言的基本表现方	多媒体教	考试	72

	对象程序设计	<p>基础语言输入输出方法。</p> <p>2、掌握面向对象程序设计的思维方法。</p> <p>3、掌握常用控件及使用方法。</p> <p>4、掌握数据库理解可视化编程的概念。</p>	<p>法。</p> <p>2、面向对象编程思想和方法编辑设计。</p> <p>3、窗体、控件和组件可视化编程。</p> <p>4、网络通信编辑方法。</p>	<p>学；</p> <p>案例教学法。</p>		
5	摄影与摄像	<p>1、掌握视频拍摄的基本方法。</p> <p>2、掌握影视创作的基本方法。</p> <p>3、了解构思、剧本创作、拍摄制作的全过程。</p> <p>4、掌握视频拍摄创造及创新表现。</p>	<p>1、摄影、摄像基本操作应用以及区别、存储知识。</p> <p>2、专业相机、摄像机拍摄技术及操作方法。</p> <p>3、摄影摄像专业操作知识设置内容。</p> <p>4、摄影光源与角度、构图的运用技法。</p> <p>5、不同素材的摄影手法。</p> <p>6、后期视频及图像编辑处理方法。</p>	<p>案例教学法；</p> <p>启发式教学法。</p>	考查	72
6	动画技术	<p>1、掌握一定的手绘技法与电脑知识，在技术讲解过程中大量应用多媒体教学，使学生更加全面、形象、深入的掌握二维动画的知识和制作技术。</p> <p>2、掌握二维动画当中的各种镜头的表现方法和每个工作部门的具体职责要求及基本的制作方法以及重点的原画技法等知识。</p> <p>3、掌握创作酝酿、准备、开始绘制这整个流程的总体把握能力和控制能力。</p> <p>4、研究文学剧本，完成文字和画面分镜头台本。完成人物造型和背景风格设计，进行动作风格试验。</p>	<p>1、中期绘制阶段的创作，根据分镜头台本绘制出设计稿，为以下的原画设计工作铺垫一个良好的开始。重点绘制内容分为动作设计稿和背景设计稿两个部分。</p> <p>2、熟练掌握二维动画的整个制作流程，掌握二维动画当中的各种镜头的表现方法和每个工作部门的具体职责要求及基本的制作方法以及重点的原画技法等知识。培养学生将以往各个类别的二维知识进行有顺序的串联，结合以往学习过程中的动画知识进行二维动画短片的独立创作。</p> <p>3、掌握造型的方法，通过一套方法抽象、解构、安排、组合成自己想要的产品。</p> <p>4、动画工作的顺序、方法和要求，每一个镜头绘制，对照摄影表进行动画绘制等。</p>	<p>多媒体教学；</p> <p>案例教学法。</p>	考试	72

			5、根据原画的要求,对照摄影表进行动画绘制。 6、后期调色,最大限度的拓展作品的表现力。 7、合成输出。			
--	--	--	--	--	--	--

## ②专业核心课程

专业核心课程是面向数字媒体技术、虚拟现实设计师、后期影视动画包装师、三维动画设计师岗位或岗位群,建立数字媒体技术专业核心课程。它是学生创新创意与实践操作的重要课程,培养学生(运用专业知识,进行项目创新创意设计制作,具备发现问题、分析问题、解决问题)的能力。

表 8 专业核心课程说明表

序号	课程名称	支撑人才培养规格的素质、知识、能力	主要教学内容与教学目标	教学方式(方法)	考核方式与要求	参考学时
1	视听语言	1、掌握画面与声音的基本关系。 2、掌握画面与画面之间的蒙太奇表现手法。 3、掌握画面转场景效果的运用。 4、掌握分镜画面中的表现技法。	1、视听语言与动画的基础联系。 2、画面与声音的表现方法。 3、画面与画面蒙太奇的运用手法及技法。 4、分镜头中蒙太奇的运用与故事剧情的表现。 5、不同剧情中故事的蒙太奇、轴线、声音、音乐的表现手法。	多媒体教学; 任务驱动法。	考查	72
2	数字插画	1、掌握 Painter 绘画基础工具的掌握与运用。 2、掌握图像分辨率及大小的设置。 3、对不同笔刷的调整与运用。	1、基础绘画三大关系表现。 2、位图与矢量图形的区别。 3、笔刷的运用与设置。 4、图形创意与绘	多媒体教学; 任务驱动法。	考试	72

		4、构图、结构、素材的收集与创作。 5、掌握插画创意手法及表现手法的运用。 6、掌握画面效果的表现方法。	制方法。 5、色彩关系与上色表现。			
3	三维场景建模	1、掌握基础三维模型的创建。 2、根据设计稿创建三维模型、道具模型、场景模型的创建制作。 3、根据图纸创建室内室外效果模型。 4、掌握不同模型之间的创建方法。	1、基础模型的创建与制作。 2、培养三维空间造型能力。 3、不同模型之布线。 4、培养丰富的想象力、较强的观察力。	多媒体教学； 任务驱动法。	考试	72
4	Premiere 视频剪辑	1、掌握 Premiere 非线性编辑的使用方法。 2、掌握非线性编辑的修整、特效、合成技术。 3、掌握不同素材的剪辑与合成技术。 4、掌握非线性插件模版的特效合成编辑。 5、掌握非线性编辑中节目包装的特效制作。	1、非线性编辑的基础知识。 2、非线性编辑中不同格式的视频素材的输入输出设置。 3、不同视频素材的剪辑、合成、拼接、特效、转场的运用。 4、影视节目包装的特效制作与栏目包装技术。	多媒体教学； 任务驱动法。	考试	72

5	After Effects 影后期合成	<p>1、掌握 After Effects 影后期合成软件不同格式文件的输入、输出素材处理。</p> <p>2、掌握层管理以及认识时间线窗口的布局设置。</p> <p>3、掌握层属性和关键帧对动画精确调整。</p> <p>4、掌握应用高级键控认识渲染与压缩效果的分类应用。</p> <p>5、高级插件的效果合成及运用。</p>	<p>1、基础知识及影视、动画合成。</p> <p>2、插件特效的运用</p> <p>3、高级动画插件控制。</p> <p>4、视频编辑与特效制作的运用</p> <p>5、渲染输出。</p>	多媒体教学；任务驱动法。	考试	72
6	Cinema4D	<p>1、掌握 Cinema4D 基础模块组件的应用。</p> <p>2、掌握 Cinema4D 中多边形建模方法。</p> <p>3、掌握材质灯光及渲染引擎设置。</p> <p>4、掌握动力学基础。</p> <p>5、掌握栏目包装在 AE 结合合成。</p>	<p>1、基础模块的区别。</p> <p>2、多边形建模的创建与基本编辑方法。</p> <p>3、不同光源的设置。</p> <p>4、动力学中的整体表现技法。</p> <p>5、AE 插画的运用和技法。</p>	多媒体教学；任务驱动法。	考试	72
7	虚幻引擎 (Unreal Engine)	<p>1、掌握虚幻引擎基础，材质系统、蓝图、粒子、动画系统、游戏 UI、光效处理的运用。</p> <p>2、掌握 VR 技术及设备的使用方法。</p> <p>3、掌握地形创建、室外场景光照构建等实例。</p> <p>4、掌握虚幻引擎材质系统的关键技术、创建虚拟现</p>	<p>1、创建虚幻引擎项目。</p> <p>2、材质编译系统的应用。</p> <p>3、基础地形创建</p> <p>4、室外场景光照构建。</p> <p>5、蓝图可视化编程。</p> <p>6、用户界面系统。</p> <p>7、粒子系统。</p> <p>8、物理引擎。</p> <p>9、骨骼动画。</p> <p>10、虚幻引擎动画</p>	多媒体教学；任务驱动法。	考试	72

		实场景制作流程及 VR 模型动画优化、打包、输出等。	序列。 11、Steam VR 开发与项目打包。			
--	--	----------------------------	-----------------------------	--	--	--

### ③专业拓展课程

专业拓展课程是数字媒体技术综合实训课程，依据专业培养目标，结合课堂教学与企业生产相结合，建立了全面培养学生理论与实践结合运用的专业拓展课。由动画项目实训、影视项目实训、虚拟现实项目开发实训课程构成专业拓展课。

序号	课程名称	支撑人才培养规格的素质、知识、能力	主要教学内容与教学目标	教学方式（方法）	考核方式与要求	参考学时
1	三维动画与特效	1、掌握动画剧本要求中的镜头运用。 2、掌握镜头时间和角色在镜头中的走位。 3、掌握镜头的构图，对三维角色或道具进行基本的设定。 4、掌握角色肢体和表情的动画设定。 5、掌握道具动画、制作特效并使用后期软件进行动画合成。	1、三维动画的制作流程。 2、三维动画中时间、节奏、距离的设定。 3、物体与人物运动规律的表现和运动节奏的设定。 4、绑定角色骨骼并设定相关动作表现。 5、动画与特效的合成制作。	多媒体教学； 任务驱动法。	考试	72
2	三维材质灯光与渲染	1、掌握基本光源的设置。 2、掌握自然光与全局光、点光、漫	1、基础模型中表面特性（如金属、木材、玻璃、布料等）比较了解。 2、使用三维软件或相	多媒体教学； 任务驱动法。	考试	72

		<p>反射光源的不同设置方式。</p> <p>3、掌握不同三维模型色彩和质感，设计模型的纹理特征。</p> <p>4、对三维模型进行 UV 编辑，使用图形软件 绘制贴图。</p> <p>5、掌握虚拟灯光塑造镜头中的场景空间感和气氛。</p> <p>6、使用材质或灯光特技制作特效。</p>	<p>关插件对三维模型进行 UV 编辑。</p> <p>3、绘图软件的结合运用进行材质绘制表现。</p> <p>4、模型贴图的制作标准。</p> <p>5、基本摄影用光规则，灵活应用布光原则。</p>			
3	三维模型综合实训	<p>1、培养学生具备对建筑、自然环境、人物角色、道具等各种场景的建模及材质制作能力。</p> <p>2、使学生具备良好的虚拟场景设计审美，深刻理解建筑、自然环境、人物结构，材质使用。</p> <p>3、熟练掌握相关配套制作软件，熟悉一线制作流程。</p> <p>4、具备 3Dmax 模型制作、材质灯管及渲染。</p> <p>5、具备场景设计</p>	<p>1、模型综合概述，模型制作的设计过程及制作流程。</p> <p>2、3DMAX 建模NURBS 和多边形网格建模类型的异同点及建模工具的使用。</p> <p>3、3DMAX UV 制作流程。</p> <p>4、掌握材质理论，理解材质的异同。</p> <p>5、场景案例模型设计实操讲解。</p> <p>6、角色模型的设计与制作。</p> <p>根据课程内容结合案例分析与操作，学生通过实训完成个人三维场景模型制作。</p>	多媒体教学； 任务驱动教学； 案例示范教学。	考查	72

		思路、场景优化，重点培养学生的美术结构、空间构成等方面的理解能力。 6、掌握UV划分及材质制作技法。				
4	影视项目综合实训	1、熟练掌握 AE 影视特效动画制作理论概念。 2、掌握影视编辑的思维方法和基本技巧，提高传媒科技应用能力，拓宽影视创作知识面，提高影视作品解读能力。 3、熟悉影视编辑制作流程、全面掌握制作影视编辑的基本技能能力。 4、熟练地运用 AfterEffects、进行影视编辑、后期特效的基本制作。	1、影视合成制作、掌握基本视频合成效果。 2、二维动画合成制作、掌握二维动画 5 基本变化的属性，人物与场景合成特效。 3、文字特效动画的制作与图层特效动画的合并使用。 4、结合三维模型进行三维合成特效，了解三维空间合成的环境和摄影机变化属性。 5、MAKS 遮罩的运用，掌握遮罩及轨道遮罩的运用。 6、掌握键控特效的运用，实现蓝屏与绿屏扣屏特效的技术。 7、图形图像的调整，通过 ADJUST 图像调节掌握色阶、色彩、曲线、	多媒体教学； 任务驱动教学； 案例示范教学。	考查	72



			饱和度等校色调整与色彩调整。 8、综合特效制作，运用文字与视频设置粒子、关键帧差值、跟踪特效进行特效制作，掌握数字运动影视特效制作技巧。 根据课程内容进行影视特效作品创作。			
5	虚拟现实项目开发实训	1、以项目教学为主，循序渐进地掌握虚拟现实项目开发中的核心技术以及工作流程和实际应用； 2、掌握5个不同类型的项目制作流程，两大引擎方向。	1、虚拟现实项目策划与管理； 2、VR+云团课教育项目开发（Unity方向）； 3、VR+线上校园项目开发（Unreal方向）； 4、VR+数字餐厅项目开发（Unity方向）； 5、VR+数字园林项目开发（Unreal方向）	多媒体教学； 任务驱动教学； 案例示范教学。	考查	72
6	1+X 专项职业能力认证	1、熟练掌握C#或Java基础语法与算法、面向对象编程、数据结构与高级语法，对计算机仿真、/AR技术有一定的了解； 2、OPENGL、Unity3D、引擎结	1、虚拟现实概述，掌握虚拟现实技术的基本概念与特性，能够使用虚拟现实技术的硬件设备。 2、通过案例的分析，实现，让学生掌握基本的艺术作品的沉浸感设计原则。	多媒体教学； 任务驱动教学； 案例示范教学。	考试	72

		<p>构与物理结构、UGUI 与动画系统、数据存储、数据库、WWW 类网络资源管理、特效系统、性能优化；</p> <p>3、掌握计算机图形学与 GPU 编程、计算机图形学与 Shader 编程，具备扎实的知识基础及实际代码编写经验；</p>	<p>3、案例分析让学生掌握正确的虚拟现实开发流程的步骤。</p> <p>4、通过老师带领学生动手操作，让学生掌握 HTC Vive 运行环境搭建、Unity 开发环境搭建、某些设备引擎插件安装。</p> <p>5、掌握虚幻引擎项目规划美术需求，模型制作要求；素材导入与场景搭建，能完成相应的项目制作。</p> <p>6、掌握 HTC Vive 手持控制器设置；可交互的对象；对象的拾取和释放以及软件打包与发布。</p> <p>根据课程内容及案例分析操作，完成全景视频的拍摄、后期制作、特效制作、整体、模型动画、交互设计等内容。</p>			
--	--	--	--	--	--	--

表 9 专业拓展课程说明表

### 3. 实习（认知、跟岗、顶岗实习）

实习是实践教学的一个重要阶段，是提高基础理论、基本知识、基

本能力水平，培养发现问题、分析问题、解决问题能力，掌握数字媒体技术和专业核心知识工作方法的必然途径。通过实习使学生具有主动求知和接受信息的意识，具有扎实的理论知识，具有体现专业岗位的仪表、举止、语言、态度和职业情感；具有一定的沟通技巧和组织能力；具有熟练的专业知识操作技能；具有初步独立完成岗位工作的能力，分析处理解决工作困难的问题能力；熟悉专业知识和专业技能目标；为成为一名合格的新时代综合能力与职业素质全面发展技术型人才奠定扎实的基础。

跟岗或顶岗实习期间，实行北京中师国培教育有限公司南昌九龙湖虚拟现实产业基地和学校双重管理，以北京中师国培教育有限公司南昌九龙湖虚拟现实产业基地管理为主的原则。并和学校分别指定专人作为指导教师负责学生实习期间的管理工作（政治学习、业务学习、劳动纪律、生活安排等），并定期向企业和学校汇报情况，发现问题，及时解决。学校全程跟踪监督，每年度对实习情况进行 2-3 次检查。

(1) 学期与时间安排：集中安排在第六学期，共 18 周。

实习科目	三维场景建模实习	三维室内、室外场景渲染实习	三维引擎场景美术实习	动画项目实习	影视项目实习	虚拟现实项目开发实习	顶岗实习	合计	备注
周数	1	1	1	1	1	3	10	18	

(2) 实习内容:

项目	目标
三维场景建模实习	个人根据实训资料完成建筑室内设计、工业设计、影视等不同客户需求建模技法规范、三维次世代建模技法与规范。
三维室内、室外场景渲染实习	根据实训项目实例对不同场景的构建与拍摄并对不同空间,不同时间建筑场景渲染。
三维引擎场景美术实习	对所授实习内容在三维引擎中拼装场景,设计场景,在引擎中调节材质。
动画项目实习	通过案例、项目实训,让学生逐步理解软件功能,成为游戏3D美术师。
影视项目实习	将通过真实公司测试题的方式强化锻炼学生的实战能力,让学生能够自主的思考制作思路和方法,独立完成镜头从而达到行业公司高端制作标准。
虚拟现实项目开发实训	将通过真实公司测试题的方式强化锻炼学生的实战能力,让学生能够掌握三维影视制作全部流程,成为市场需求人才。
顶岗实习	通过企业岗位实践,成为市场需求人才。

(3) 跟岗实习内容:

<b>学习领域</b>	跟岗实习三维项目开发						
<b>实施学期</b>	六	<b>总学时</b>	270	<b>理论学时</b>	70	<b>实践学时</b>	200
<b>教学方法和手段</b>	案例教学、小组讨论、讲练结合、多媒体教学						
<b>学习重点</b>	跟岗课程主要综合训练 三维项目整体实战						
<b>职业行动能力</b>	项目策划、项目管理、团队合作、技术实训						
	建筑类三维项目实战	1、项目策划 2、项目分配 3、项目制作 4、项目修改 5、项目成品验收					
	室内类三维项目实战	1、项目策划 2、项目分配 3、项目制作 4、项目修改 5、项目成品验收					

<b>跟岗实习内容</b>	展览展示类三维项目实战	1、项目策划 2、项目分配 3、项目制作 4、项目修改 5、项目成品验收
	综合类三维项目实战	1、项目策划 2、项目分配 3、项目制作 4、项目修改 5、项目成品验收
<b>教学基本条件</b>	多媒体教室	

(4) 顶岗实习内容:

实训项目名称	顶岗实习综合描述				
开设学期	六	<b>总学时</b>	270	<b>理论学时</b>	70
实训目的	<p>1. 增强学生吃苦耐劳精神，锻炼学生承受挫折的心理素质，以利于良好职业首先的养成；</p> <p>2. 增加学生对社会的全面了解，丰富学生社会实际经验、提高学生综合素质，进一步增强学生实际操作能力、专业应用能力和岗位适应能力；</p> <p>3. 通过和企业接触与社会的交流，改变学生就业观念，培养学生创业精神和创业意识；</p> <p>4. 加强教师与企业的沟通与联系，了解企业对专业人才知识和技能需求，为人才培养方案制定掌握第一手材料。</p>				
实训内容	<p>根据专业就业岗位方向，结合顶岗实习单位的实际，提供 三维 3D 美术工程师、三维 技术美术、三维 开发工程师、三维 产品经理实习岗位，由学生根据自身特长及兴趣自主选择，实习内容为：</p> <p>1. 与企业项目经理及其他技术人员沟通</p> <p>2. 根据需求文档能够协助制作产品原型</p> <p>3. 根据项目需求，能够协助制作 三维 3D 场景，能够在引擎中设计美化场景。</p> <p>4. 能够使用蓝图制作简单的交互程序</p> <p>5. 完成项目经理交给的工作</p>				

<b>训练要求</b>	1. 遵纪守法、严格遵守实习单位的规章制度，服务安排，认真完成实习单位工作任务； 2. 尊敬师长、团结友爱、正确处理上下级工作关系和人际关系； 3. 实习期间认真填写实习日志，实习结束提交《顶岗实习报告》、《实习日志》和《实习鉴定表》（须实习单位盖章）； 4. 成绩考核：根据学生顶岗实习资料及实习表现按百分制综合评定其毕业顶岗实习成绩。
-------------	--

(5) 考核方式：

实习考核以企业产学研融合教学实训为主，成绩以百分计，按照学校和实习基地共同制定的实习考核标准完成考核，实习基地根据考核结果和学生表现给予综合评价。实习结束，各系和学校教务处负责审核学生实习成绩并归档。

## 七. 学时与学分安排

### (一) 教学时间分配表

教学时间分配表

学 年		一		二		三		合计
学 期		I	II	III	IV	V	VI	
学期周数		20	20	20	20	20	20	120
序号	类 别							
1	入学教育	1						1
2	国防教育	2						2
2	实习						18	18
3	毕业教育						1	1
4	课程教学	16	18	18	18	18	/	88
5	考试周数	1	1	1	1	1	/	5
6	机动周数	/	1	1	1	1	1	5

7	课程教学周学时	29	30	20	22	22	30	153
---	---------	----	----	----	----	----	----	-----

(二) 专业课程学时、学分分配表

专业课程体系学时、学分分配表

课程类别	理论学时	占总学时百分比 (%)	实践学时	总学时	学分	占总学分百分比 (%)
公共基础必修课	510	19	414	924	50	33
公共基础选修课	128	4	32	160	10	6
专业基础课	180	7	252	432	24	16
专业核心课	210	8	294	504	28	18
专业拓展课	180		252	432	24	16
入学教育	/		/	/	1	1
国防教育	/		/	/	2	2
第二课堂 (含创新创业)	/		/	/	4	3
实习	/		540	540	10	
毕业教育	/		/	/	1	1
毕业设计 (专业能力测试)	/		144	144	6	4
合计	1208	38	1388	2596	150	100
所占总学时比例	100					

## 八. 教学进程总体安排

### 数字媒体技术专业教学进程计划表

课程类别	课程性质	序号	课程名称	课程代码	学分	总学时	理论学时	实践学时	各学期周学时分配						考核方式	考核学期	
									1	2	3	4	5	6			
									16周	18周	18周	18周	18周	18周			
公共基础必修课	B	1	思想道德修养与法律基础	02200000101	3	48	40	8	4 (12周)							S	
	B	2	大学生安全教育	02200000102	3	32	16	16	2 (16周) 线上							C	
	B	3	军事理论	02200000103	4	148	36	112 (军)	2							C	
	B	4	形势与政策	02200000104	3	48	40	8	2(4周)	2(4)	2(4)	2(4)				C	
	B	5	职业生涯规划	02200000105	1	16	16	0	2(8周)							C	
	B	6	红色文化	02200000106	1	16	12	4			4(4)					C	
	B	7	入学教育		1	16	8	8	2(8周)							C	
	B	8	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	02200000107	2	32	28	4		4(8周)						S	
	B	9	创新创业实务	02200000108	1	16	16	0		2(8)						C	
	B	10	共青团理论课	02200001010	1	16	16	0			2(8)					C	
	B	11	就业指导	02200000111	1	16	16	0				2(8)				C	
	B	12	习近平新时代中国特色社会主义思想概论1	022000001121	3	48	44	4	2(8周)	2(16周)						S	
	B	13	大学体育1	01200000101	2	32	2	30	2							C	
	B	14	高职英语1	01200000102	4	64	32	32	4							S	
	B	15	大学语文	01200000103	2	32	24	8			2					C	
	B	16	劳动教育1 (线上学习课)	01200000104	0.5	8	6	2	第一学期后8周完成学习, 不记入周课时						C		
	B	17	心理健康教育	01200000105	1	16	10	6	2(8周)							C	
	B	18	大学体育2	01200000106	2	36	2	34		2						C	
	B	19	高职英语2	01200000107	4	72	36	36		4						S	
	B	20	劳动教育2 (劳动周及线下见面课)	01200000108	0.5	8	4	4		2(4周)						C	
	B	21	国学讲堂	01200000109	1	16	12	4				2(8)				C	
	B	22	美育基础1	01200000110	2	36	26	10			2					C	
	B	23	美育基础2	01200000111	2	36	26	10				2				C	
	B	24	大学体育3	01200000112	1	18	2	16			2(9)					C	
	B	25	大学体育4	0120000011	1	18	2	16				2(9)				C	
	B	26	劳动教育3 (主题活动学习课)	01200000114	1	16	6	10	一至六学期通过劳动主题活动完成学习, 不记入周课时						C		
	B	27	信息技术	01200000199	2	64	32	32	4							S	
小计27门					50	924	510	414	18	12	6	6					

通识课





专业基础课	B	1	设计素描与设计色彩	04251021401	4	72	30	42	4									C	1	
		2	设计构成	04251021402	4	72	30	42	4										C	1
		3	photoshop	04251021403	4	72	30	42		4									S	2
		4	C#面向对象程序设计	04251021404	4	72	30	42			4								S	3
		5	摄影与摄像	04251021405	4	72	30	42		4									C	2
		6	动画技术	04251021406	4	72	30	42		4									S	2
	小计, 共开设 6 门					24	432	180	252	8	12	4	0	0						
	专业核心课	B	1	视听语言	04251021407	4	72	30	42		4								C	3
			2	数字插画	04251021408	4	72	30	42		4								S	3
			3	三维场景建模	04251021409	4	72	30	42		4								S	3
			4	Premiere视频剪辑	04251021410	4	72	30	42			4							S	4
			5	After Effects影片后期合成	04251021411	4	72	30	42			4							S	4
			6	cinema4D	04251021412	4	72	30	42				4						S	5
			7	虚幻引擎 (Unreal Engine)	04251021413	4	72	30	42				4						S	5
		小计, 共开设 7 门					28	504	210	294	0	0	12	8	8					
	专业拓展课	B	1	三维动画与特效	4251021414	4	72	30	42		4								S	3
			2	三维材质灯光与渲染	4251021415	4	72	30	42			4							S	4
			3	三维模型综合实训	4251021416	4	72	30	42			4							C	4
			4	影视项目综合实训	4251021417	4	72	30	42				4						C	5
			5	虚拟现实项目开发实训	4251021418	4	72	30	42				4						C	5
			6	1+x专项职业能力认证	4251021419	4	72	30	42					4					S	5
小计, 共开设 6 门					24	432	180	252	0	0	4	8	12							
实践课程	B	1	入学教育	1000000301	1					1周										
	B	2	国防教育	1000000302	2					2周										
	B	3	(含创新创业)	1000000303	4															
	B	4	实习	1000000304	10	540		540											30	
	B	5	毕业设计 (专业能力测试)	1000000305	6	144		144											加6周	
	B	6	毕业教育	1000000306	1															
	小计					14	144		144											
合计					150	2596	1208	1388	26	24	26	22	20	0						
开设课程总数	52			考试课程数	19				考查课程数						33					

## 九. 实施保障

### (一) 师资队伍(教学团队)

#### 1. 校内(教学团队)

教师工作性质	姓名	性别	年龄	专业技术职务	最后学历	毕业学校	专业	学位	现从事专业	拟任课程	是否双师型
专职	张芬芬	女	36	副教授	研究生	湖北工业大学	工业设计工程	工程硕士	数字媒体技术、虚拟现实技术	视听语言、After effects 影视后期合成	是
专职	李龙	男	34	讲师	本科	黄淮学院	数字媒体动画	学士	数字媒体技术、虚拟现实技术	数字插画、动画技术	是
专职	沈丹	女	35	助教	研究生	江西师范大学	设计学	硕士	数字媒体技术、虚拟现实技术	三维场景建模、三维灯光与渲染	是
专职	廖美华	女	43	讲师	本科	南昌大学	工业设计工程	学士	数字媒体技术、虚拟现实技术	设计基础1、Photoshop	是
专职	张小燕	女	40	讲师	研究生	云南大学	软件技术	工程硕士	数字媒体技术、虚拟现实技术	设计基础2、Photoshop	是
专职	杨天乙	男	27	无	研究生	景德镇陶瓷大学	工业设计工程	硕士	数字媒体技术、虚拟现实技术	Premiere 视频剪辑、Aftereffects 影视后期合成	否
兼职	何三章	男	27	无			计算机技术	学士	信息技术	C#面向对象程序设计	否

## 2. 校外（企业）（教学团队）

### 校外（教学团队）概况：

序号	姓名	性别	年龄	工作单位	学历学位	职称、职务	任职时间	备注
1	胡小强	男	49	江西科技师范大学	研究生、硕士	教授		
2	肖尧	男	39	北京中师国培（南昌九龙湖三维虚拟现实产业基地）	本科、学士	三维技术总监		
3	吴科盟	男	38	北京中师国培（南昌九龙湖三维虚拟现实产业基地）	本科、学士	三维项目经理		
4	李心强	男	35	北京中师国培（南昌九龙湖三维虚拟现实产业基地）	本科、学士	三维技术讲师		
5	艾伯泉	男	29	北京中师国培（南昌九龙湖三维虚拟现实产业基地）	本科、学士	三维技术讲师		
6	丁仙花	女	30	北京中师国培（南昌九龙湖三维虚拟现实产业基地）	本科、学士	三维技术讲师		
7	朱君	男	32	北京中师国培（南昌九龙湖三维虚拟现实产业基地）	本科、学士	三维技术讲师		

## （二）实训条件

### 1. 校内实训资源

校内实训资源列表

实训类别 (适用课程)	实训室名称	实训项目	主要设备名称	数量(台/套)
数字媒体技术	数字媒体工作室 虚拟现实技能 大师工作室	三维图形编辑创作	DELL 高性能虚拟现实计算工作站	7 套
		三维场景创作	DELL 高性能虚拟现实计算工作站	7 套
		三维全景拍摄	全景拍摄套件	1 套
		无人机航拍	大疆无人机 M600PRO	1 套
		GOPRO 6 目眼镜	HTC PC 6 目眼镜	7 套
		三维室内设计	3D 建模扫描仪套装	2 套
		101 三维编辑器	101 三维科普角	2 套

### 2. 校外实训资源

校外实训条件列表

序号	基地名称	地点	实习规模	功能
1	北京中师国培教育科技有限公司	江西南昌九龙湖虚拟现实产业基地 1 号楼 301	三维虚拟现实产业基地	实习
2	厦门布塔信息技术股份有限公司	福建省厦门市思明区嘉莲街道莲前西路 204 号福源大厦 9 楼厦门布塔信息技术股份有限公司	互联网及移动平台软件、游戏、插件、网站、自主研发	实习

校外实训资源列表

实训类别 (适用课程)	实训室名称	实训项目	主要设备名称	数量(台/套)
数字媒体技术	数字媒体、虚拟现实内容制作中心	3D 场景设计实战	高性能虚拟现实计算工作站	40 套
		三维场景建模	高性能虚拟现实计算工作站	40 套
		三维室内外场景渲染	高性能虚拟现实计算工作站	40 套
		三维引擎场景美术	高性能虚拟现实计算工作站	40 套
		三维交互程序开发	专业级虚拟现实头显套装	8 套
		三维技术美术实训	HTC VIVE FOCUS 移动式虚拟现实一体机整套	40 套
		三维项目开发实训	HTC VIVE FOCUS 移动式虚拟现实一体机整套	40 套
		UE4 交互建筑漫游项目实训	HTC VIVE FOCUS 移动式虚拟现实一体机整套	40 套
		UE4 交互综合项目实训	HTC VIVE FOCUS 移动式虚拟现实一体机整套	40 套

## 十. 毕业要求

毕业要求是学生通过规定年限的学习，修满专业人才培养方案所规定的学分，获得 1+X 职业资格证书，达到本专业人才培养目标和培养规格的要求。

序号	毕业要求	具体内容	备注
1	课程与学分要求	完成培养方案规定的各门课程的学习，成绩合格；学分达 128 分，其中必修课学分 95 分，选修课学分 9 分，实践课程 24 学分；并通过毕业设计（专业技能测试）。	必备

2	计算机、英语、普通话要求	获得全国计算机等级一级以上合格证书、全国英语四、六级以及普通话二乙等级以上。	计算机必备
3	职业资格证书要求	国家及行业资格证书（1+X 证书：数字艺术创作）	必备
4	毕业实习	完成 6 个月顶岗实习，成绩合格。	必备
5	符合学校学生学籍管理规定中的相关要求		