

数字媒体技术专业人才培养方案

一、专业名称与代码

专业名称：数字媒体技术

专业代码：510204

二、入学要求

普通高中阶段教育毕业生或具备同等学力。

三、修业年限

基本修业年限为3年，根据学生灵活学习需求，实行弹性学习时间，允许在3—6年完成学业。

四、职业面向与岗位能力分析

（一）职业面向

职业面向	行业领域	职业岗位（群）	主要工作内容
主要岗位	广播、电视、电影和影视制作业	视频导演 文案策划 商业摄影师 视频剪辑与后期制作 影视动画制作师	文案策划、视频拍摄，视频剪辑与后期制作，影视动画制作，三维动画模型设计，平面或视频广告设计与制作，短视频拍摄与制作。
	软件和信息技术服务行业	软件界面 UI 设计师	软件界面设计、软件的人机交互、操作逻辑、界面美观的整体设计工作。
辅助岗位	广播、电视、电影和影视制作业	视觉传达	场景、角色及道具设计，图文编辑、图形图像处理。

（二）职业岗位与能力需求分析

职业岗位	关键能力	典型工作任务	职业能力与素质要求
视频导演	1. 熟悉不同时长视频	1. 可快速深入地了解客	

	<p>特性、不同镜头的表现力、画面和配乐；</p> <p>2. 能够精准理解客户的需求并拥有良好的创作能力将甲方需求和创意结合；</p> <p>3. 具备色彩运用及策划、布局等设计审美能力，了解时代潮流和时尚元素。</p>	<p>户产品功能与传播需求，并形成可执行脚本；负责前期策划、创意、构想动画风格和视觉表现，导演阐述，提案 PPM 等；</p> <p>2. 高效指导拍摄，整体把控项目呈现效果指导后期团队完成后期制作，制作出符合要求的高质量影片，并按时交付。</p>	
文案策划	<p>1. 擅长营销文案、新闻稿、活动方案、网络编辑，有较强的文字编写能力和策划能力；</p> <p>2. 支持完成网络推广策划和内容策划工作；</p> <p>3. 协助完成展会、促销、会议等营销活动策划工作；</p> <p>4. 负责影视项目前期策划、创意、构想动画风格和视觉表现，提出可行性建议与客户提报和沟通。</p>	<p>1. 独立完成选题规划和内容运营，带领策划团队完成影视类的项目方案的策划和创意；</p> <p>2. 结合当下热点、热议话题，负责撰写视频脚本，策划视频拍摄方案及包装文案等；</p> <p>3. 熟悉视频号、抖音、快手等视频平台运营规则；有洞察力，善于捕捉当下热门视频，热点事件，进行创意策划。</p>	<p>1. 对新知识、新技能的学习能力和创新创业能力和素质；</p> <p>2. 具备良好职业道德和敬业精神和素质；</p> <p>3. 具备人际交往能力、公共关系处理能力和团队协作精神和素质；</p> <p>4. 具有适应高强度工作环境下工作的身体和心理素质；</p> <p>5. 具有较强的逻辑思维能力、分析问题与解决问题的能力；</p> <p>6. 具备快速学习、持续自我学习的能力和素质。</p>
商业摄影师	<p>1. 具备独立完成各种类型商业摄影图片的能力；</p> <p>2. 能够完成项目的前期策划与后期优化；</p> <p>3. 具备审美能力提升与图像创作表达的能力。</p>	<p>1. 前期进行沟通协调，了解拍摄需求，完成优秀的画面效果；</p> <p>2. 商业广告、人像、产品等商业平面成片的交付；</p> <p>3. 对设备进行日常地保养、维护，保证设备的正常使用。</p>	
视频剪辑与后期制作	<p>1. 利用后期剪辑软件对拍摄素材进行剪辑工作；</p> <p>2. 挑选镜头的审美能力、挑选内容的感知能力、组接镜头的逻辑能力、把握整体的叙事能力、把握控制节奏的能力、配上合适音乐音效的能力等。</p>	<p>1. 具有较好的艺术基础，利用 Premiere、达芬奇等软件进行动画片包装、频道栏目包装的工作。</p>	
影视动画制作师	<p>1. 根据动画脚本进行动画镜头的设计制作；与客户进行沟通，领悟客户需求，跟进项目进</p>	<p>1. 参与动画 ip 形象与角色设计</p> <p>2. 动画脚本剧情撰写</p> <p>3. 动画场景与模型渲染</p>	

	<p>展，完成项目方案；</p> <p>2. 能独立进行二维动画与三维动画建模渲染</p> <p>3. 动画电影的脚本、角色、运动规律等短片制作全流程设计技能。</p>	<p>4. 参与影视后期视觉特效等工作</p>	
软件界面 UI 设计师	<p>1. 具备设计不同风格 UI 设计的能力；</p> <p>2. 能从用户习惯及产品优化出发提升 UI 设计品位。</p>	<p>1. 参与具体的产品设计，根据产品需求完成 UI 效果图；</p> <p>2. 注重用户体验和用户习惯，进行人机界面的 UI 设计；</p> <p>3. 为页面中的界面、图标、动画等提供解决方案；</p> <p>4. 制作产品海报、logo、包装等平面设计；</p> <p>5. 配合前端开发工程师进行 UI 界面开发，并进行测试；</p> <p>6. 可以根据用户需求进行用户测试/研究等。</p>	
视觉传达	<p>1. 品牌形象设计、vi 设计、画册设计等平面设计，新锐的设计理念；</p> <p>2. 参与策略研讨，负责品牌平面设计，独立完成主视觉形象设计；</p> <p>3. 能够用 PS 对产品图等进行精修处理，包括抠图、调色、合成、添加文字；</p> <p>4. 网店页面整体形象设计，包括网店风格设计、首页设计、产品展示、形象更新等；</p> <p>5. 活动宣传所需的页面设计，比如宣传海报设计、直通车、钻展图设计等。</p>	<p>1. 对图像、文字、色彩、版面、图形等表达广告的元素，结合广告媒体的使用特征，在计算机上通过相关设计软件来实现表达广告目的和意图，进行平面艺术创意。</p> <p>2. 具备平面设计能力，图像制作、广告、产品、包装设计、企业形象设计及网页美工等岗位群；</p> <p>3. 网页美工设计，网页设计与制作。</p>	

(三) 岗位相关职业资格 (专业技术) 证书

职业岗位	职业资格证书名称	等级	发证单位	证书要求
软件界面 UI 设计师	界面设计 1+X 证书	初级、中级	腾讯云计算（北京）有限责任公司	1. 具备设计不同风格 UI 设计的能力； 2. 能从用户习惯及产品优化出发提升 UI 设计品位。
视频剪辑与后期制作	Adobe 数字视频设计师、达芬奇调色认证	初级、中级	Adobe 认证	1. 具有较好的艺术基础，利用 Maya、After Effects、Premiere 等软件进行动画片包装、频道栏目包装的工作。
影视动画制作师	NACG 数字媒体技术师	初级、中级	国家人力资源和社会保障部、工业和信息化部	1. 具备准确捕捉物体比例，生动再现物体细节的能力，能够迅速创建基本模型； 2. 会处理各种类型的贴图。
三维动画模型师	Unity 认证中级 3D 美术师	中级	Unity Technologies	1. 根据 3D 扫描模型或原画创建 3D 真人数字角色模型，场景，物件模型； 2. 对角色结构、形体解剖、模型的布线、卡通角色有深入的认知与理解。
视觉传达	Adobe 数字媒体设计师	初级、中级	国家人力资源和社会保障部、工业和信息化部	1. 对图像、文字、色彩、版面、图形等表达广告的元素，结合广告媒体的使用特征，在计算机上通过相关设计软件来为实现表达广告目的和意图，进行平面艺术创意。
商业摄影师	商业摄影师	初级、中级、高级、技师、高级技师。	国家人力资源和社会保障部、工业和信息化部	1. 使用照相器材、光源和造型技艺，按与顾客确定的方案，拍摄人像、风景、产品及采集生产或生活图像信息的人员。具有语言表达能力，视力正常（矫正后），具有较强的色觉、形体感、空间感。

五、培养目标与培养规格

（一）培养目标

本专业面向各级政府、企事业单位以及独立职业者，培养网络新媒体相关行业、影视制作业、信息技术服务等行业的视频创作人员、数字媒体技术人员、软件开发技术人员，掌握扎实的科学文化基础知识和数字媒体艺术与技术理论、设计创意、媒体制作与应用及相关法律法规等知识，具备

数字媒体产品策划、视频拍摄、素材处理、开发与服务等能力，具有工匠精神和信息素养，能够从事影视节目创作、视觉传达设计、动画设计与制作、界面与交互设计、音视频特效编辑等数字媒体艺术与技术岗位工作的高素质技术技能人才。

数字媒体技术专业是集数字媒体艺术与技术应用和视觉艺术设计于一体的专业，本专业以时代需求为方向，以社会职责为己任，服务地方经济和社会发展需要，顺应现代科技发展需求，培养学生掌握数字技术在影视艺术领域、动画制作领域、UI 设计领域中视频节目创作与制作、网络动画制作、网络交互设计制作等相关技能和应用，使学生具备影视编导与制作、数字创意产品设计、设计文稿编写、展示传播、行业软件界面设计、视觉创意设计等能力，并具有自主设计能力、独立的思考能力、较强的审美能力，能够成为从事影视传媒及文化产业相关领域的视频节目创作、互联网数字交互设计、动画设计制作等工作的高素质应用型专业人才。

(二) 培养规格

1.知识

(1) 公共基础知识

理解马克思主义理论认知的基本知识、熟悉习近平新时代中国特色社会主义思想知识、掌握思想道德修养知识、法律基础知识、职业道德知识、外语知识、计算机基础知识等。

(2) 专业技术基础知识

掌握数字媒体艺术与技术概论、摄影艺术与技术、平面艺术设计概论、摄像艺术与技术、音视频剪辑理论与技巧、PR 视频编辑软件应用、视听语言、数字动画基础等。

(3) 专业知识

熟练掌握数码图像处理、插画设计、角色设计、分镜头脚本设计、动画场景设计、二维动画设计、数字影视后期合成、三维软件基础、三维材质灯光与渲染、After Effects、短视频策划制作运营、版式设计、新媒体文案策划、动态图形设计、UI 设计、广告基础与影视广告、新媒体运营技术、AUTOCAD、3Dsmax、C4D 的相关知识。

2.能力

(1) 专业能力

- 1) 能够综合运用各种调研方法，结合用户的需求描述，分析和整理用户需求，并通过分析识别、挖掘用户需求本质；
- 2) 具有良好的语言、文字表达能力、沟通能力、文案策划、创意设计的能力；
- 3) 具有良好的图形图像处理和平面设计能力；
- 4) 具有音视频剪辑、编辑、后期合成，以及特效制作能力；
- 5) 具有一定的 2D、3D 动画设计和制作能力；

6) 具有根据行业规范和项目需求进行 UI 设计、交互设计、用户体验设计以及产品原型设计与制作的能力。

7) 具有文字图形动画制作、视频校色、音视频后期合成的能力，熟练运用 PS、PR、达芬奇等数媒软件；

8) 会使用应用工具软件进行图像编辑与处理；

9) 能够使用三维设计软件结合产品设计、角色设计、运动规律等设计原理完成虚拟现实项目中模型制作、动画制作、三维特效处理工作任务；

(2) 方法能力

1) 对新知识、新技能的学习能力和创新创业能力；

2) 具有分析问题与解决问题的能力、应用知识能力；

3) 具有个人职业生涯规划的能力；

4) 具有独立学习和继续学习的能力；

5) 具有较强的决策能力，具有适应职业岗位变化的能力；

(3) 社会交往和一定的项目团队组织能力

1) 具有较强的人际交往能力、公共关系处理能力、语言表达和写作能力、劳动组织与专业协调能力；

2) 具有人员管理、时间管理、技术管理、流程管理等项目组织管理能力。

3. 素质

(1) 思想政治素质

具有良好的科学的世界观、人生观和价值观，社会主义核心价值观；具有爱国主义精神；具有工作和社会责任感素养；具有法治素养。

(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素养；具有持续学习和终身学习的素质；具有一定的人文和艺术素养。

(3) 专业素质

熟悉与本专业相关的法律法规以及环境保护、安全消防、文明生产等知识。掌握数字媒体艺术与技术基础知识、摄影摄像、平面设计基础、视觉设计、3D 建模与动画基础知识、数字视音频非线性编辑、后期合成技术和方法。了解数字内容制作相关的艺术、技术背景知识。具有一定的逻辑思维、团队意识、项目意识和效益意识。

(4) 职业素质

具有良好的职业道德与职业操守；具备较强的组织观念和集体意识；有较强的执行能力及较高的工作效率及安全意识。

六、课程设计及要求

课程设置包括公共基础课、专业基础课、专业核心课、专业方向课和实践性教学环节。

（一）公共基础课程

根据党和国家有关文件明确规定和学校特色，军事理论、军事技能、心理健康教育、创新创业教育、形势与政策、思想道德与法治、毛泽东思想与中国特色社会主义理论体系概论、信息技术基础、大学英语、体育、大学生职业生涯发展规划、就业指导、中华优秀传统文化、美育类课程等课程列为公共必修课程，由学校统一组织开设。

（二）公共选修课程

按照上级教育行政部门要求，结合学校特色、学生全面素质教育和个性发展，将普通话、中国书法、影视鉴赏、信息检索、舞蹈、数学建模、诗文与修养、声乐表演、秘书学、交响乐欣赏、管乐表演、打击乐表演、播音主持、公关关系礼仪实务、大学生疾病与健康等课程列为公共选修课程。

（三）专业基础课程

专业基础课程按照专业群进行规划组合，包括相近相关专业互通的专业基础知识课程，它与公共基础课程一起为学生构筑学习专业知识而必须掌握的基础知识和技能。建设完善、规范、科学的知识体系，为学生拓宽专业口径和专业学习奠定宽厚的基础。数字媒体技术专业-短视频制作方向详见表 1.1、数字媒体技术专业-动画制作方向详见表 1.2、数字媒体技术专业-UI 设计方向专业基础课详见表 1.3。

表 1.1 数字媒体技术专业基础课程一览表

短视频制作方向课程设置

序号	专业基础课程名称	主要教学内容及要求	学时数
1	数字媒体技术概论	该课程是融合了数字信息处理技术、计算机技术、数字通信和网络技术等多种技术的交叉学科和技术领域。通过现代计算和通信手段，综合处理文字、声音、图形、图像、视频等信息，使抽象的信息变成可感知、可管理和可交互的一种技术。 了解数字媒体技术的前沿研究进展和发展方向，领略数字媒体技术领域的魅力，培养学习相关技术的兴趣和动力，为后续数字媒体技术专业课程的学习和开展相关科学研究打下良好的认识基础。	24

2	摄影艺术与技术	<p>该课程学习摄影基础知识与技术、了解新闻摄影、纪实摄影、手机摄影、观念摄影的各项分类及特点；掌握各种相机、镜头等摄影器材操作技巧、新闻与纪实摄影的拍摄方法。掌握人像摄影风格特点、人物姿态设计、灯光造型、构图与拍摄、后期修图。实践内容要求能够运用熟练摄影器材完成不同风格的人像摄影创作。商业摄影布景与场景造型；拍摄道具选择；能够熟练运用摄影器材进行不同类型的产品摄影创作。利用 Photoshop、CameraRAW 软件对数码照片进行后期修图制作，掌握人像影片的磨皮、调色、精修、创意设计等能力；掌握风格、人文等各题材照片的后期处理。</p> <p>课程中会融入《商业摄影师资格证》考核的要求内容，以期学生在摄影艺术方面达到长足的进步。</p>	48
3	平面艺术设计概论	<p>该课程学习平面设计概述、文字与平面设计、图形创意与平面设计、色彩与平面设计、版式设计等基础理论。并从平面构成，色彩构成，立体构成三方面对设计中的点、线、面、色彩、肌理、形态规律等的综合研究。同时在短期内掌握相关的设计原理、Photoshop 软件、CoreIDRAW 矢量软件、Illustrator 矢量软件平面等制图技术；以及平面设计材料知识、操作流程等实践课程。</p>	24
4	视听语言	<p>该课程通过系统阐述视听语言的各构成要素，从镜头、构图、景别、角度、焦距、场面调度、运动、光线与色彩、声音等不同方面进行深入分析，使学生掌握视听语言在影视中的主要特点与常用表现手法，让学生熟悉影视视听语言概念，拓展其艺术思维空间，使学生了解视听语言规律，掌握分镜头原理，为后续课程的学习打下基础。</p>	32
5	优秀影视作品赏析	<p>该课程可以帮助我们更好地理解电影和电视剧的艺术价值，提高我们的审美水平和文化素养。包括电影和电视剧的基本元素、影视剧的类型、影视剧的历史和文化背景、影视剧的制作和表现技巧等，以便更好地欣赏和理解影视剧的艺术魅力。</p>	32
6	摄像艺术与技术	<p>该课程掌握摄像机及其附属设备的操作、摄像构图、把控画面的思维、光线的运用和拍摄计划制订；不同类型的设备技术参数调整；不同类型影像素材的拍摄。实践要求是能够了解摄像器材完成电视栏目、纪实类、剧情类影像的摄像创作。</p>	64
7	音视频编辑理论与技巧	<p>该课程要求学生掌握影视画面构成、影视画面组接原理、影视语言叙事与表达等基本理论和专业知识。熟练使用照相机、摄像机后期编辑软件及设备。数字视音频的基础知识、剪辑原理、非线性编辑的工作原理与工作流程。</p>	32
8	数字动画基础	<p>该课程通过多媒体授课、影片观摩分析及大量的实验实践，使学生了解数字动画的概况，培养动画思维，结合软件练习和工具的使用，能够独立完成数字动画短片。了解二维、三维动画生产流程，掌握二维、三维动画制作的技能，熟悉动画制作中的具体实务、操作流程和规范要求，能够使用二维或三维动画软件进行动画制作。</p>	32

表 1.2 数字媒体技术专业基础课程一览表

动画制作方向课程设置

序号	专业基础课程名称	主要教学内容及要求	学时数
1	数字媒体技术概论	<p>该课程是融合了数字信息处理技术、计算机技术、数字通信和网络技术等多种交叉学科和领域。通过现代计算和通信手段，综合处理文字、声音、图形、图像、视频等信息，使抽象的信息变成可感知、可管理和可交互的一种技术。</p> <p>了解数字媒体技术前沿的研究进展和发展方向，领略数字媒体技术领域的魅力，培养学习相关技术的兴趣和动力，为后续数字媒体技术专业课程的学习和开展相关科学研究打下良好的认识基础。</p>	24
2	平面艺术设计概论	<p>该课程学习平面设计概述、文字与平面设计、图形创意与平面设计、色彩与平面设计、版式设计等基础理论。并从平面构成，色彩构成，立体构成三方面对设计中的点、线、面、色彩、肌理、形态规律等的综合研究。同时在短期内掌握相关的设计原理和 Photoshop、CoreIDRAW、Illustrator 等软件制图技术；以及平面设计材料知识、操作流程等实践课程。</p>	24
3	图形创意	<p>图形创意是图形设计的核心，它以传播信息为根本原则，以创造性思维为先导，寻求独特，新颖的意念表达方式和表现形式，以独特而清晰的阐释方式说明信息内容，以独具匠心而新异的形象画面引人关注，发生兴趣，产生感染，并留下深刻印象，从而使观众不得不接受信息。本书重点讲述国际案例，并结合教学理论研发出活跃的课堂互动练习。创意的图形表现是通过对创意的中心的深刻思考和系统分析，充分发挥想象思维和创造力，将想象、意念形文图形象化、视觉化。这是创意的最后环节，也是关键的环节。是从怎样分析、怎样思考到怎样表现的过程。</p>	48
4	动画设计概论	<p>动画概论是专为喜欢动画的学习者设计的一门课程，属于动画专业的必修前导课，它涵盖了所有动画相关的基础知识，包括“认识动画”和“认识动画片”两大板块，建立起一套最基本的动画理论框架，介绍有关动画的基础概念和学术性的理念，运用大量视频资料帮助学生理解它们。</p>	32
5	图形图像处理	<p>软件技能课程以有趣的案例介绍入手，为同学们讲解基础的设计软件知识的运用。内容主要包含设计软件初识、设计软件案例实操组成，通过设计软件基础理论认知、典型常用设计软件认知和操作、应用案例操作开展能力训练，为进一步学习专业性的设计软件打下基础。</p>	64

6	动效软件技能	本门课程主要让同学们了解动效制作软件，适用于从事设计和视频的同学。可以帮助同学们高效且精确地创建无数种引人注目的动态图形和震撼人心的视觉效果。利用与其他 Adobe 软件无与伦比的紧密集成和高度灵活的 2D 和 3D 合成，以及数百种预设的效果和动画，为作品增添令人耳目一新的效果	32
7	插画设计	插画设计是一门艺术，它可以使文字和图片相结合，从而表达更丰富的思想。插画设计可以用于各种媒体，如印刷品、广告、电视、网站等。插画设计师应该具备良好的绘画技巧和设计能力，能够将想法转化为美丽的图片。插画设计师的工作是创造精美的图片，从而为商业目的服务。	64

表 1.3 数字媒体技术专业基础课程一览表

UI 设计方向课程设置

序号	专业基础课程名称	主要教学内容及要求	学时数
1	数字媒体技术概论	该课程是融合了数字信息处理技术、计算机技术、数字通信和网络技术等多种技术的交叉学科和技术领域。通过现代计算和通信手段，综合处理文字、声音、图形、图像、视频等信息，使抽象的信息变成可感知、可管理和可交互的一种技术。 了解数字媒体技术前沿的研究进展和发展方向，领略数字媒体技术领域的魅力，培养学习相关技术的兴趣和动力，为后续数字媒体技术专业课程的学习和开展相关科学研究打下良好的认识基础。	24
2	平面艺术设计概论	该课程学习平面设计概述、文字与平面设计、图形创意与平面设计、色彩与平面设计、版式设计等基础理论。并从平面构成，色彩构成，立体构成三方面对设计中的点、线、面、色彩、肌理、形态规律等的综合研究。同时在短期内掌握相关的设计原理和 Photoshop、CoreIDRAW、Illustrator 等软件制图技术；以及平面设计材料知识、操作流程等实践课程。	24
3	图形创意	图形创意是图形设计的核心，它以传播信息为根本原则，以创造性思维为先导，寻求独特，新颖的意念表达方式和表现形式，以独特而清晰的阐释方式说明信息内容，以独具匠心而新异的形象画面引人关注，发生兴趣，产生感染，并留下深刻印象，从而使观众不得不接受信息。本书重点讲述国际案例，并结合教学理论研发出活跃的课堂互动练习。创意的图形表现是通过对创意的中心的深刻思考和系统分析，充分发挥想象思维和创造力，将想象、意念形文图形象化、视觉化。这是创意的最后环节，也是关键的环节。是从怎样分析、怎样思考到怎样表现的过程。	48

4	图形图像处理	软件技能课程以有趣的案例介绍入手，为同学们讲解基础的设计软件知识的运用。内容主要包含设计软件初识、设计软件案例实操，通过设计软件基础理论认知、典型常用设计软件认知和操作、应用案例操作开展能力训练，为进一步学习专业性的设计软件打下基础。	64
5	插画设计	插画设计是一门艺术，它可以使文字和图片相结合，从而表达更丰富的思想。插画设计可以用于各种媒体，如印刷品、广告、电视、网站等。插画设计师应该具备良好的绘画技巧和设计能力，能够将想法转化为美丽的图片，插画设计师的工作是创造精美的图片，从而为商业目的服务。	64
6	人机工程学	人机工程学是一门多学科的交叉学科，研究的核心问题是不同的作业中人、机器及环境三者间的协调，研究方法和评价手段涉及心理学、生理学、医学、人体测量学、美学、设计学和工程技术等多个领域，研究的目的是通过各学科知识的应用，来指导工作器具、工作方式和工作环境的设计和改造，使得作业在效率、安全、健康、舒适等几个方面的特性得以提高。	32
7	动效软件	本门软件技能课程主要让同学们了解动效制作软件，适用于从事设计和视频的同学。可以帮助同学们高效且精确地创建无数种引人注目的动态图形和震撼人心的视觉效果。利用与其他 Adobe 软件无与伦比的紧密集成和高度灵活的 2D 和 3D 合成，以及数百种预设的效果和动画，为作品增添令人耳目一新的效果。	32

(四) 专业核心课程

专业核心课程要提供与学生未来从事的职业、适应未来工作环境所必需的专业知识、技能和相关职业考证所需等课程，根据职业岗位要求和人才成长规律及国家专业教学标准设置专业核心课程，数字媒体技术专业-短视频制作方向详见表 2.1、数字媒体技术专业-动画制作方向 2.2、数字媒体技术专业-UI 设计方向详见表 2.3。

表 2.1 数字媒体技术专业核心课程一览表

短视频制作方向课程设置

序号	专业核心课程名称	主要教学内容及要求	学时数
----	----------	-----------	-----

1	视频策划与文案写作	该课程包括电视新闻节目策划、电视节目策划、电视科学教育节目策划、电视文艺娱乐节目策划、电视谈话节目策划、影视策划、广告文案策划等，为后续学习剧情片、纪录片制作打下基础。旨在培养学生的电视节目策划与制作的能力，包括培养敏锐的观察生活的能力、独立思考的能力、创新性思维的能力；前期栏目定位与策划的能力；节目主题或是选题策划的能力，并且掌握节目策划案的撰写方法；节目拍摄、脚本撰写、现场调度和后期制作的能力。	32
2	视频导演基础	该课程要求学生了解影视导演基础知识与操作技巧在导演工作中的重要性，具备前期分析剧本并根据自己的理解对剧本进行二度创作、现场指导场面调度与演员表演、整体统筹并独立完成导演工作的基本能力。同时了解并熟悉影视制片作为视频生产商的管理者，以及管理者从事的管理工作。能够承担栏目剧、单元剧等影视短剧的创作、统筹管理、拍摄与制作工作。	64
3	图像编辑软件基础	课程旨在培养学生掌握图像处理的基础知识和技能，使学生能够熟练使用图像编辑软件进行基本的图像处理工作。课程内容包括但不限于图像的获取、编辑、调整、修复和输出等操作。学生将学习到如何使用软件工具进行色彩校正、图层操作、蒙版应用、滤镜效果的添加以及图像合成等。通过本课程的学习，学生将能够对图像进行创意性的编辑和设计，为后续的视频制作和动效设计打下坚实的基础。	32
4	视频编辑软件应用	该课程要求掌握各种不同剪辑后期软件的应用，包括 Premiere、达芬奇、剪映等等，让学生对视频后期软件有整体的了解，启发学生对后期工作的兴趣。	64
5	动效软件基础	该课程培养对影视的鉴赏能力和审美能力，掌握相关基础知识，音视频处理流程方法，并灵活应用，具备剪辑合成师的相应能力；掌握 Premiere 软件编辑视频特效的方法，运用 Premiere 制作视频短片；掌握影视特效的方法，能灵活、精确、高效制作出各种绚丽夺目的视频效果，满足一线企业需求。 课程中会融入《Adobe 数字视频设计师》《达芬奇调色认证》考核的要求内容，以期学生在剪辑艺术方面达到长足的进步。	32

6	AI 视频创作	课程旨在培养学生利用人工智能技术进行视频内容创作的能力。通过学习，学生将掌握使用 AI 工具进行视频内容的生成、编辑和优化，以及如何结合 AI 技术提升视频创意和制作效率。课程内容包括 AI 视频编辑工具的使用、AI 在视频内容创作中的应用案例分析、AI 技术与传统视频制作的结合方法等。通过本课程，学生将能够运用 AI 技术创作出具有创新性和吸引力的视频作品，满足当前短视频市场对高质量内容的需求。	32
7	微短剧剧本创作	该课程包括微短剧剧本、电视剧、电影策划，电视剧、电影剧本写作等，为后续学习剧情片打下创作基础。旨在培养学生的故事构思、剧本创作的能力，包括培养敏锐地观察生活的能力、独立思考的能力、创新性思维的能力；前期作品定位与策划的能力；节目主题或是选题策划的能力，并且掌握节目策划案、剧本选题的撰写方法；节目拍摄、脚本撰写、现场调度和后期制作的能力。	

表 2.2 数字媒体技术专业核心课程一览表

动画制作方向课程设置

序号	专业核心课程名称	主要教学内容及要求	学时数
1	二维动画应用	该课程通过多媒体授课、影片观摩分析及大量的实验实践，使学生了解数字动画的概况，培养动画思维，结合软件练习和工具的使用，能够独立完成数字动画短片。了解二维、三维动画生产流程，掌握二维、三维动画制作的技能，熟悉动画制作中的具体实务、操作流程和规范要求，能够使用二维或三维动画软件进行动画制作。	64
2	影视后期编辑	该课程旨在培养学生对短视频剪辑与制作的全面掌握，重点围绕 Premiere Pro 软件的实际应用展开教学。课程内容涵盖视频剪辑的基础操作与技巧，包括时间轴管理、叙事节奏控制，以及音视频同步处理。学生将在学习中掌握视频效果的基础技能，如转场效果、文字动态、绿幕抠像、滤镜应用和颜色校正等，学生能够制作更具创意和技术含量的视频剪辑作品。	64
3	AE 动效软件技能（下）	该课程专注于提升学生在 After Effects 中的影视特效与后期合成能力，注重从基础动画到高级特效的实战应用。课程涵盖关键帧动画、路径动画等基础技术，深入探索 AE 内置特效工具的使用，包括发光、模糊、变形、自然风光等效果。同时，课程引入外部高级插件如 Trapcode 、 Particular 粒子特效，使学生能够制作更具创意和技术含量的影视特效作品。	64

4	创意短片创作	课程主要讲授加入 AI 技能，AI 文生图、图生图、图生视频、文生视频等内容，使学生学习利用 AI 技术进行视频全流程制作，以及利用传统软件与 ai 技术相结合，实现视频创作及后期的制作手法。	64
---	--------	--	----

表 2.3 数字媒体技术专业核心课程一览表

UI 设计方向课程设置

序号	专业核心课程名称	主要教学内容及要求	学时数
1	动效软件(下)	本课程旨在深化学生对 AE 软件的理解与应用，涵盖高级动画技巧、插件应用、三维层与摄像机效果等内容。旨在培养学生具备专业的动画设计与制作能力，以及创新思维和高效协作能力。	64
2	用户界面设计	本课程是一门以实践学习为核心，设计、心理学、营销传播等多学科综合交叉的课程。该课程以培养学生具备移动互联网行业 UI 设计师基本职业素养为目标，帮助数字媒体的学生了解用户界面设计在移动互联网的价值与地位，掌握基本的设计准则，同时培养一定的美学素养。旨在通过系列课程建设，教会学生如何树立整体的用户体验思维及 UI 设计思考范式，并掌握常见工具软件的使用方法，能够从专业视角甄别数字出版产品及移动互联网产品用户体验和 UI 设计的优劣，并可以从用户体验、交互设计等角度进行优化的建议与实践。	64
3	网页设计	网页设计 (web design, 又称为 Web UI design, WUI design, WUI), 是根据企业希望向浏览者传递地信息 (包括产品、服务、理念、文化), 进行网站功能策划, 然后进行的页面设计美化工作。该课程通过理论联系实际, 介绍文字设计、图形图像设计、版式设计、色彩搭配以及多媒体元素搭配等内容, 同时以动态的思维训练教学方式激发同学们的学习兴趣。	64
4	移动端设计	全面地讲解移动端 UI 界面的设计与制作, 以培养学生的 UI 设计理念和方法为基础, 结合 Photoshop、Illustrator 等软件, 有针对性地剖析设计制作的实施策略与过程, 以训练和提高学生 UI 界面设计的制作技能。	64
5	计算机程序设计	本课程着重让学生了解基本的前后端开发思路和基础技术(如 HTML、CSS、JavaScript 等), 帮助 UI 设计师更好地与开发团队合作, 理解 UI 设计在产品开发中的应用。	32

(五) 专业方向课程

专业方向课程根据行业企业发展需要和本专业学生的职业发展、兴趣确定课程设置，数字媒体技术专业-短视频制作方向详见表 3.1、数字媒体技术专业-动画制作方向详见表 3.2、数字媒体技术专业-UI 设计方向详见表 3.3。

表 3.1 数字媒体技术专业方向课程一览表

短视频制作方向课程设置

序号	专业方向 课程名称	主要教学内容及要求	学时数
1	影视特效 渲染技术	课程旨在培养学生掌握影视特效制作的基本理论和技能，通过学习本课程，学生将能够了解和运用当前流行的影视特效软件，进行基本的视觉效果创作。课程内容包括但不限于：特效软件的基本操作、特效合成技术、3D 模型在特效中的应用、动态跟踪与匹配、色彩校正与调色技巧等。通过案例分析和实际操作，学生将能够独立完成简单的影视特效项目，为将来的专业工作打下坚实的基础。	64
2	AI 短剧创 作	是一门结合人工智能技术与创意短片制作的课程，旨在培养学生利用 AI 技术进行短剧创作的能力。课程内容涵盖 AI 技术在视频制作中的应用，包括但不限于 AI 驱动的剧本生成、角色设计、场景布局以及后期制作等环节。学生将学习如何使用 AI 工具来辅助创意构思，提高短剧创作的效率和质量。此外，课程还将探讨 AI 技术在视频内容分析、观众行为预测以及个性化内容推荐等方面的应用，使学生能够更好地理解 AI 技术在短视频行业中的潜力和挑战。通过本课程的学习，学生将能够掌握将 AI 技术应用于短视频创作的前沿知识和技能，为未来在数字媒体领域的职业发展打下坚实的基础。	32
3	广告与纪 录片剪辑	该课程是一门涉及广告片以及纪录片编辑、剪辑、音效处理、字幕设计、灯光调整以及导演创意等方面的课程。学生学习如何将创意转化为具体的视频节目，包括视频策划、故事情节、角色表演等。以及摄制方面的无人机创作，通过学习理论、实践，掌握无人机操控及飞行技术、无人机航拍摄影、航拍影像处理等应用方面的专业实践技能。通过实际制作视频，将所学知识应用于实践中，培养学生的实际操作能力。它旨在培养学生的创意和技术能力，使他们能够成功地制作出吸引人的、具有影响力的视频。	64
4	微短片剪 辑	该课程以微电影创作理论为基础，以应用实践为主要内容，将理论与实践相结合，通过鉴赏优秀微电影，了解微电影创作的基本思路，围绕微电影类型与特点、微电影的创作流程、微电影剧本创作、微电影导演技巧、微电影摄影技巧、微电影剪辑技巧、微电影传播等七部分进行讲授，并组织学生通过实践，让学生了解微电影，掌握创作规律与技巧，熟练微电影制作方法。	64

5	新媒体运营	<p>该课程是一门专注于纪实类视频制作的课程。它旨在培养学生掌握宣教片创作与制作的基本知识和技能，使其能够制作出具有说服力和影响力的宣教片。教授宣教片基础知识、创意策划、剧本创作、拍摄技巧、后期制作、视觉效果、传播策略，并通过实际制作宣教片，将所学知识应用于实践中，培养学生的实际操作能力。</p> <p>在教学过程中，教师将引导学生进行小组讨论和合作，培养学生的团队协作能力和沟通能力。培养学生的传播意识和公共关系意识，使其能够更好地为社会服务。</p>	64
---	--------------	--	----

表 3.2 数字媒体技术专业方向课程一览表

动画制作方向课程设置

序号	专业方向课程名称	主要教学内容及要求	学时数
1	三维模型创作	《三维动画模型》是高校动画专业学生必须掌握的技能。系统科学地讲解了“三维 CG 技术与动画电影”“三维电脑动画软件”“三维模型制作基础”“动画机械模型制作”“动画角色模型制作”“动画道具模型制作”“动画场景模型制作”等基本原理、方法、流程和实施步骤，讲述在专业艺术原理指导下进行三维动画模型实际创作的技巧。	64
2	三维动画制作	三维动画制作依赖于让观众感觉真实的视觉渲染技术。三维动画制作渲染讲述模型渲染和场景渲染两大部分，两者都需要使用三维建模软件创造出物体的形状、材质和纹理，以及确定物体的外观特征。在渲染步骤中，我们会使用 3D 渲染软件，包括 Maya, CINEMA4D 等等。在渲染时需要考虑光照，光泽以及其他视觉特征的影响，以实现更高级的渲染效果。	64
3	作品集设计与排版	主要内容包括有颜色搭配、字体设计、版式设计、画册排版、作品样机制作等内容，主要针对学生的就业工作作品汇总能力，提高学生的整体审美能力，增加就业的竞争性和综合实践能力。	64
4	AI 视频创作	介绍 AI 技术概念与现在的发展应用，再结合视频相关内容，让同学们认识到 AI 技术的当代应用以及发展方式。通过 AI 技术实现 AI 绘画、AI 处理特效以及后期制作等内容，进行跨学科深度学习。	64
5	影视后期视觉特效	学习并掌握影视、短视频、广告后期合成与特效的相关技术；运用影视后期合成的规律来解读影视后期作品，学习、分析优秀影视作品的剪辑手法和特效效果，使学生熟练运用影视动画素材进行剪辑、合成，运用后期软件进行特效制作。	64

表 3.3 数字媒体技术专业方向课程一览表

UI 设计方向课程设置

序号	专业方向课程名称	主要教学内容及要求	学时数
1	用户体验	用户体验是用户在使用产品过程中建立起来的一种纯主观感受，本课程会从用户适用的整体感受出发，让学生掌握各种用户研究和创新的方法、产品和项目开发的流程和方法、设计思维、服务设计、交互设计、视觉设计、以及测试和验证的方法等用户体验知识。	64
2	交互设计概论	以用户体验为中心的移动应用交互设计对于移动应用产品的开发是否成功起着决定性的作用。该课程以行业对数字媒体人才的需求为导向，将企业项目开发流程贯穿到整个课程设计中。本课程适合数字媒体艺术相关专业的移动设计初学者，对移动设计感兴趣、想进入此领域的设计师，同时对设计师在设计领域中迅速转型也有很大的帮助。	64
3	品牌设计	本课程结合 UI 设计专业的前期基础课程，如色彩理论、界面布局、用户体验设计等，综合运用所学知识与技能，要求学生以小组形式完成作业。从品牌调研、定位分析、视觉识别系统（VI）设计、用户画像构建、品牌故事讲述到数字媒体应用（如 APP 界面、网站设计等），经历品牌设计的全过程。	64
4	设计作品集打造	本课程旨在指导学生如何打造专业的 UI 设计作品集，以往完成的设计作品，从项目策划、用户调研、界面设计到成品展示等各个环节进行整合，综合应用所学的 UI 设计知识和技能，完成个人设计作品集的打造。	64
5	AI 创作实践	通过结合 AI 技术与 UI 设计原理，提升学生的设计创新能力和技术应用能力。课程将引导学生掌握 AI 工具在设计领域的应用，培养学生具备 AI 辅助设计的能力，能够利用 AI 工具提升设计效率和创意水平。	64

（六）实践性教学环节

实践性教学环节，包括认知实习、创作实习、顶岗实习、专业实训、毕业实习等课程，此环节为选修环节，学生依照个人方向选择实践课程完成相关任务，获得学分。数字媒体技术专业-短视频制作方向、UI 设计与动画制作方向详见表 4。

表 4 数字媒体技术专业实践课程一览表

序号	专业实践课程名称	主要教学内容及要求	学时数
----	----------	-----------	-----

1	软件界面 UI 设计项目实践	该课程旨在让学生理解，用户体验设计全套流程与方法，通过案例学习相关工具，认识到用户体验设计在产品中的重要性，了解 UI 设计的实用理念与实践方法，并能够通过流程的规范化来控制设计的过程与质量，设计出让客户满意和用户喜爱的产品。	32
2	动画手办制作	该课程要求学生运用三维建模技术，进行简模的创建、身体局部的捏造，头部、手臂、腿部、手指、脚趾的形状细化，利用 3D Print Hub 等软件导出模型，然后在对模型中空化、身体部位搭桥、ChituBox 支撑设置等，得到手办模型，之后进行冲洗、组装、上色等一系列专业流程。	32
3	短视频写作与摄制实践	该课程要求学生结合课程视频策划与文案策划、视频导演与摄制等课程完成一部广告、短剧、短片、节目或者纪录片作品，并学会与企业合作或者以参加比赛的方式投放市场。	32
4	创新学分（以职业资格证书、社会实践、竞赛获奖、参与讲座等方式获得）	该课程主要指不限于以课时做学分统计依据的参与性实践活动，职业资格证书、社会实践、竞赛获奖、参与讲座等各种类型的艺术实践活动。 职业资格证书：界面设计 1+X 证书、数字创意建模等相关证书、Adobe 数字视频设计师认证、商业摄影师国家职业技能证书； 竞赛获奖：中国国际“互联网+”大学生创新创业大赛、河南省新人新作摄影展览、青年摄影大展、中摄协网站、中国当代摄影新锐展、全国农民大展等。 此类课程应通过考核学生参与实践项目所承担的比例或参与实践训练活动的数量和质量等情况来认定学分。	

（七）毕业实习环节

该环节为学生毕业设计和毕业实习课程

序号	毕业实习课程名称	主要教学内容及要求	学时数
1	界面 UI 设计项目毕业实习	该课程为毕业设计项目课程。学生可设计实际或虚拟项目，B 端、C 端皆可。方向选择上可从 web 端后台设计、移动端 app 优化再设计或 0-1 设计、导视系统设计、品牌形象设计等方面入手，完成一套页面设计。UI 页面不低于 30 个，品牌形象设计需包含一套完整的 IP 方案设计及应用。同时根据毕业作品写出一份 2000 字左右的说明报告，需包含背景介绍、竞品分析、设计过程、作品展现等。	720

2	动画短片创作毕业实习	该课程要求学生进行短片剧本毕业设计创作。通过原创角色塑造,各种场景、动效、画面效果、剪辑等图像技术,对以往所学课程内容进行综合呈现,熟练运用电脑动画的核心技术,独立完成一部1至3分钟的有主题的动画短片制作,并根据毕业作品写出一份2000字左右的说明报告,同时提交本人创作时的现场记录图片。	720
3	视频节目摄制毕业实习	该课程为学生毕业设计和毕业实习课程,结合所学知识、专业实训创作一部自己作为主创的作品(主创包含导演、文案编写、摄像、后期剪辑合成等某两项),要求学生个人原创,并有一定的创新设计。节目时长5至10分钟,可以是微短剧、广告片、微电影或者纪录片中的任意一种。并根据毕业作品写出一份2000字左右的说明报告,同时提交本人创作时的现场记录影像和图片。	720

七、学期教学活动安排情况表

(一) 周数分配表

学期 周数		理论 教学	实习(实 训)	课程 设计	专业综 合训练	毕业 实践	军训	机动 (劳 动)	考 试	合 计
学年	学期									
一	一	12	2	1	0	0	3	1	1	20
	二	16	2	0	0	0	0	1	1	20
二	三	16	2	0	0	0	0	1	1	20
	四	16	2	0	0	0	0	1	1	20
三	五	0	2	0	16	0	0	1	1	20
	六	0	3	0	0	14	0	2	1	20

(二) 时间安排表

学 期	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
一	G	军训	军训	军训	G	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	B	F	B	C
二	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	F	G	B	B
三	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	F	G	B	B

四	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	F	G	B	B
五	A	D	D	A	D	D	A	D	D	A	D	D	A	D	D	A	D	D	F	G
六	B	B	B	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	G	F	G

注：A-理论教学， B-实习、实践， C-课程设计， D专业综合训练， E-毕业实践， F-复习考试， G-机动（劳动）

八、教学进程总体安排

教学进程是对本专业技术技能人才培养、教育教学实施进程的总体安排，是专业人才培养方案实施的具体体现。以表格的形式列出本专业开设课程类别、课程性质、课程名称、学时学分、学期课程安排、考核方式。课程体系安排由第一课堂、第二课堂组成。

（一）课程学时、学分结构表

课程性质	公共必修课	公共选修课	专业基础课	专业核心课	专业方向课	实践教学环节	合计	其中：实习、实践、实验课程、课程设计、技能训练等实践环节
短视频制作方向								
学时数	872	64	288	288	288	752	2552	1868
学分数	41	4	18	18	18	36	135	
占总学时	33.8%	2.5%	11.1%	12.4%	11.1%	29.1%	100.00%	73.20%
动画制作方向								
学时数	872	64	288	256	320	752	2552	1606
学分数	41	4	18	16	20	36	135	-
占总学时	33.8%	2.5%	11.2%	10%	12.4%	29.3%	100.00%	62.8%

UI 设计方向								
学时数	872	64	288	288	320	752	2584	1604
学分数	41	4	18	18	20	36	137	-
占总学时	33.8%	2.5%	11.1%	11.1%	12.4%	29.1%	100.00%	62.1%

(二) 课程体系设置

1. 第一课堂课程体系安排

	10001016	大学体育（3）	1	36	4	32			2				√	
	10001017	大学体育（4）	1	36	4	32				2			√	
	10001018	军事技能	3	168	0	168	3周						√	军训三周
	10001019	军事理论	2	32	32	0	2						√	
	10001020	心理健康教育	2	32	16	16	2						√	
	10001021	国家安全教育	1	16	16	0		1					√	
	10001022	劳动教育	1	16	0	16		1					√	
	公共必修课小计		41	872	416	456	22	12	7	4	0	0		第一学期含三周军训
公共选修课	10001020	美育	2	32	32	0		1	1				√	至少修读2学分艺术类课程
	10001021	大学英语（3）	2	32	32	0			2				√	任选课
	10001022	大学英语（4）	2	32	32	0				2			√	任选课
	10001023	批判性思维	1	16	16	0			1				√	限选课
	10001024	演讲与口才	1	16	0	16		1					√	限选课
	小计		4	64	48	16	0	2	2	0	0	0		其他选修课由教务处统一安排

表 5.2 数字媒体技术专业教学计划进程表

短视频制作方向教学计划进程表

课程性质	课程代码	课程名称	学分	总学时	学时分配		各学期周学时分配						考核方式		备注
					理论	实践	第一学年		第二学年		第三学年		考试	考查	
							1	2	3	4	5	6			
专业基础课程		数字媒体技术概论	1.5	24	8	16	2						√		必修
		摄影艺术与技术	3	48	12	36	4							√	必修
		平面艺术设计概论	1.5	24	8	16	2						√		必修
		视听语言	2	32	8	24		2					√		必修
		优秀影视作品赏析	2	32	8	24		2					√		必修
		摄像艺术与技术	4	64	16	48		4						√	必修
		音视频编辑理论与技巧	2	32	8	24		2						√	必修
		数字动画基础	2	32	8	24		2						√	必修
		专业基础课程小计	18	288	76	212	8	12							必修
专业核心		视频策划与文案写作	2	32	16	16			2				√		必修
		视频导演基础	4	64	16	48			4					√	必修

课程		图像编辑软件基础	2	32	16	16			4					√	必修
		视频编辑软件应用	4	64	32	32			4					√	必修
		动效软件基础	2	32	16	16			4					√	必修
		AI 视频创作	2	32	8	24			2					√	必修
		微短剧剧本创作	2	32	8	24				4			√		必修
专业核心课小计			18	288	112	176			20	4					
专业方向课程		影视特效渲染技术	4	64	16	48				8				√	必修
		AI 短剧创作	4	64	16	48				8				√	必修
		广告与纪录片剪辑	4	64	16	48				8				√	必修
		微短片剪辑	4	64	16	48				8				√	必修
		新媒体运营	2	32	8	24				4				√	选修
专业方向课程小计			18	288	72	216				18					
专业课程小计			54	864	260	604	8	12	20	20					

表 5.3 数字媒体技术专业教学计划进程表

动画方向教学计划进程表

课程性质	课程代码	课程名称	学分	总学时	学时分配		各学期周学时分配						考核方式		备注
					理论	实践	第一学年		第二学年		第三学年		考试	考查	
							1	2	3	4	5	6			
专业基础课程		数字媒体技术概论	1.5	24	24	0	2						√		必修
		平面艺术设计概论	1.5	24	12	12	2							√	必修
		图形创意	3	48	38	10	4							√	必修
		动画设计概论	2	32	32	0		2					√		必修
		图形图像处理	4	64	32	32		4						√	必修
		动效软件技能	2	32	16	16		2						√	必修
		插画设计	4	64	40	24		4						√	必修
		专业基础课程小计	18	288	194	94	8	12							
专业核心课程		二维动画应用	4	64	32	32			4					√	必修
		影视后期编辑	4	64	32	32			4					√	必修
		AE 动效软件技能（下）	4	64	32	32			4					√	必修
		创意短片创作	4	64	32	32			4				√		必修
	专业核心课小计	16	256	128	128			16							
专业方向课		三维模型创作	4	64	32	32				4				√	必修
		三维动画制作	4	64	32	32				4				√	必修
		AI 视频创作	4	64	32	32				4				√	必修
		影视后期视觉特效	4	64	32	32				4			√		必修

课程性质	课程代码	课程名称	学分	总学时	学时分配		各学期周学时分配						考核方式		备注
					理论	实践	第一学年		第二学年		第三学年		考试	考查	
							1	2	3	4	5	6			
程		作品集设计与排版	4	64	32	32				4				√	必修
专业方向课程小计			20	320	160	160				20					
专业课程小计			55	880	490	390	8	12	17	20					

表 5.4 数字媒体技术专业教学计划进程表

UI 设计方向教学计划进程表

课程性质	课程代码	课程名称	学分	总学时	学时分配		各学期周学时分配						考核方式		备注
					理论	实践	第一学年		第二学年		第三学年		考试	考查	
							1	2	3	4	5	6			
专业基础课程		数字媒体技术概论	1.5	24	12	12	2						√		必修
		平面艺术设计概论	1.5	24	24	0	2							√	必修
		图形创意	3	48	32	16	4							√	必修
		图形图像处理	4	64	16	48		4						√	必修
		插画设计	4	64	48	16		4						√	必修
		人机工程学	2	32	32	0		2					√		必修
		动效软件	2	32	16	16		2						√	
	专业基础课程小计			18	288	180	108	8	12						
专		动效软件（下）	4	64	48	16			4					√	必修

课程性质	课程代码	课程名称	学分	总学时	学时分配		各学期周学时分配						考核方式		备注
					理论	实践	第一学年		第二学年		第三学年		考试	考查	
							1	2	3	4	5	6			
业 核 心 课 程		用户界面设计	4	64	32	32			4					√	必修
		网页设计	4	64	32	32			4					√	必修
		移动端设计	4	64	48	16			4				√		必修
		计算机程序设计	2	32	32	0			2					√	必修
专业核心课小计			18	288	192	96			18						
专 业 方 向 课 程		用户体验	4	64	32	32				4			√		必修
		交互设计概论	4	64	32	32				4				√	必修
		品牌设计	4	64	32	32				4				√	必修
		设计作品集打造	4	64	32	32				4				√	必修
		AI 创作实践	4	64	16	48				4				√	必修
专业方向课程小计			20	320	144	176				20					
专业课程小计			56	896	516	380	8	12	18	20					

2. 专业实践课程

表 6 数字媒体技术专业教学计划进程表

课程性质	课程代码	课程名称	学分	总学时	学时分配		各学期周学时分配			备注
					理	实	第一学年	第二学年	第三学年	

九、实施保障

主要包括师资队伍、教学设施、教学资源、教学方法、学习评价、质量管理等方面。

（一）师资队伍

（1）专任教师队伍配置要求

数字媒体技术专业高素质技术技能型专门人才培养模式实施的关键在于，要有一支具备良好“双师”素质的教师队伍。因为符合数字媒体技术专业高等技术技能型专门人才培养模式要求的专业调整整合、课程体系及内容的设计与实施、生产性实践实习基地的建设，都要靠这样一支教师队伍去操作完成。

该专业团队，需至少大学本科学历，具备高级职称比例 10%以上，双师型教师需不低于 30%。60% 以上的专业老师需要具备项目主控能力，已经完成 2 项以上项目成果。

该专业的教学实施，需要有一支专业能力强、职业素养高的“双师素质”师资队伍，需要让专业教师到企业接受顶岗培训，不断丰富主流工作经验；进行“双师结构”的师资结构调整，聘请企业在影视后期人员参与数字媒体技术，结合人才培养方案的制订、艺术学结合教材的开发和实验室的建设；将校企深度合作企业专业技术人员聘为兼职教师，来校讲授专业性较强、应用性较强的课程，弥补目前本专业师资队伍在数量、年龄、学历、职称等方面的不足，使其能够满足课程改革的要求。同时，安排专业教师下企业实践，从而形成一支具有较强教学能力、实践能力、科技服务能力的专兼职教学团队，成为一支整体水平较高、充满活力的适应学校事业发展需要的双师型师资队伍。

（2）兼职教师队伍配置要求

企业兼职教师，需配置本科学历以上，具有 3 年以上企业工作经验、一定的专业能力、教学能力和综合职业能力。具有 2 项以上独立项目经验，以校外高水平的数字媒体艺术家、摄影家、知名导演、编剧等行业的知名人才为主要方向。懂得教育教学的基本规律，有较好的语言表达能力和书写能力，有一定的时间安排和健康的身体素质作为教学保证。

兼职教师要与数字媒体艺术、数字媒体技术创作实践紧密结合，加强学生创作应用能力的培养，同时还需具备教书育人的爱心，关心学生成长，具备指导学生职业生涯规划的能力。课程采用以面授为主，自学、讨论和实践相结合的课堂培养方式，在培养学生掌握本专业基础理论和专业技能的同时，培养学生的综合实践能力。

（二）教学设施

传媒实验实训中心建设以数字媒体技术为基础，突出本专业高等技术技能型专门人才的培养需求。建设具备真实工作情境，能满足教学需要，并兼有创作、技能培训功能的实验实训基地。还需要引入

企业的项目量化指标，形成生产性实践教学基地，提高学生的创新实践的能力。传媒实验实训中心集理论学习、实习实训、实践培训、职业技能培养等功能于一体，是我院开放型、共享型的传媒实验实训基地。

校外实践基地，是培养学生职业技能和实际工作能力的重要场所，系部将加大实践基地建设的力度，安排学生到合作的公司、基地进行“阶段专项顶岗实习”。校外实践基地的功能主要是让学生与企业进行深度合作，在实际的工作岗位上检验专业技能，通过多元化学习，使得学生对数字媒体相关职业岗位有着清晰的认知，能够更好地规划自己的在校学习生活。校外实践基地对接的企业不但能满足学生实践的需求，亦能形成一个综合平台，提供就业实习机会。比如，企业群、毕业生行业连接群，老毕业生带新毕业生，形成就业、专业技术分享网络。

（三）教学资源

（1）建立网络教学信息平台。将所有专业课程的教学计划、课程标准、教学课件、专业查询资料上网，在网络教学信息平台上实现信息共享。并能实现师生充分互动，方式可以有校内教学资源库，系部教学网站，老师的专题技术交流群等。

（2）积极推进符合地区特点的校本教材的开发与使用。编写符合数字媒体实践的教材和指导书，使核心课程能够指导情境教学的开展。

（3）对校内传媒实验实训中心进行不断建设与维护，营造出数字传媒实验室良好的环境。

（4）充分利用企业资源为教学服务。通过共建校企合作实践基地，校企合作开发教材，邀请企业一线数字媒体技术尖端人才参与实践环节的指导和评价。

（四）教学方法

以“能力为本位”出发构建创新型的“项目驱动、案例教学、理论实践一体化”的总体教学模式；通过选择有代表性的真实企业项目或仿真企业项目，将项目分解成易于掌握的模块，根据学生职业能力培养规律并结合数字媒体技术职业岗位群对知识、技能及职业态度的要求组织教学，让学生在项目过程中培养职业能力。课程的建设以及教材的编写都是紧紧围绕岗位实际工作过程，采用一个或多个项目作为内容的导引，将知识的学习融入任务或问题的解决过程中。教学组织上应体现以就业为导向；课程教学中体现“学生为主体，教师为主导”的教学思想；可以进行“任务驱动”的教学让学生通过执行完整的任务来锻炼综合职业能力；也可以分为学习情景或单元模块，采用课内学习、案例讨论、模拟实践、企业实践相结合等现代教育学习模式，理论联系实际，实现“教、学、做”的完美统一。

在教学内容上，前四个学期每学期都独立安排有专项实践，在第五个学期还安排了学生通过讲座、

考取证书获取创新学分，第六个学期则是落实学生的顶岗实习。

在实践组织方面，从在校内实践、采用虚拟项目、由专任教师辅导逐渐过渡到在企业实践、采用企业真实项目、由企业指导人员、企业兼职教师辅助实践指导，充分利用传媒实验实训中心和校外实践的资源。

在专业方向，从组织学生成立兴趣小组、竞赛小组逐渐过渡到鼓励学生成立工作室、虚拟公司，承接各大型企业的的项目，并支持学生自主创业。

全面推进“三教”改革（教师、教材、教法），即全面推进教师、教材、教学方法的改革，建设符合项目式、模块化教学需要的教学创新团队，不断优化教师能力结构，全面提升教师信息技术应用能力，推动新媒体、互联网AI、VR技术、虚拟现实交互等现代信息技术在教育教学中的广泛应用。健全教材选用制度，选用体现新技术、新工艺、新规范等的高质量教材，引入典型案例。以职业能力培养为目标，促进教学过程与制作过程对接，以真实的工作过程、工作任务、典型作品为载体进行课程教学设计，全面推进项目教学、案例教学、情境教学、模块化教学以及任务驱动等工学结合的教学方式；广泛运用启发式、探究式、讨论式、参与式等教学方法，实施以引导学生主动参与、自主学习、亲身实践、独立思考、合作探究的教学手段与方法改革；推广翻转课堂、混合式教学、理实一体教学等新型教学模式，推动课堂教学革命，加强课堂教学管理，规范教学秩序，打造优质课堂。

为了突出综合实践环节的建设，实践教学体系设计思想遵循了高素质技术技能人才职业能力形成的循序渐进规律：从简单到复杂，从一般到先进，从单一到综合。实践教学环节分阶段、分层次设置，采用循序渐进、螺旋上升的渐进式目标教学法，使学生逐步掌握适应岗位（群）要求的职业技能，具备本行业要求的综合实践能力与职业素质，有利于学生的专业技术应用能力的培养。例如，《微电影创作》遵循“教师演示”—“学生模仿”—“项目实践”阶梯式的模式，通过教师演示，让学生看到实际处理项目需求的完整工作内容和细节过程，并通过演示中的讲解，学习到相关的知识和所要求掌握的分析解决问题的方法。接着学生看过教师演示之后，进行模仿学习（模仿解决的需求一般与教师演示的需求相似）；通过模仿学习，学生加深对相关问题的各种印象和检验自己学习的效果。与此同时，教师需要通过不断地巡视发现问题，并及时进行集体解答或个别辅导，必要时还安排学生间的互相帮助。在多个相对可以共同使用的教学内容结束之后，教师检查学生的项目结果。此处的项目需求可以是教师提出的较大项目中的一个模块，也可以是学生在学习过程中自己提出的更感兴趣解决的小需求。在项目实践的过程中学生可以通过与同学的讨论、咨询教师、查阅文档等各种方式获得帮助和需要的资源。项目实践可以由学生在特定有限的时间内，综合利用学过的知识，独立或分组完成一个任务。主要通过学生分组自主选题、设计实施方案、完成设计、老师指导答疑、交流评议、优秀作品演示等步骤完成实践教学。

（五）学习评价

教学评价的目的在于了解学生的学习状况、发现教学中的缺陷，为改进教学提供依据。教学评价是教学过程中不可缺少的环节，是教师了解教学效果，调控教学行为的重要手段。教学评价体系改革的一个重要目标，就是关注教学过程和学生的自主创新型学习，注重引导学生以适应自身的学习方式来学习，培养形成思考和解决问题的实际能力，逐步推行课程考核与职业技能鉴定一体化的课程评价模式。

改革传统的以终结性评价为主教学评价方法，采用过程性评价与终结性评价相结合的方法，加大过程性评价比重，终结性评价采用期末一次性目标评价和每个项目任务完成后，目标评价相结合的方式进行。考核内容包括知识掌握、技能水平、职业素质、自主学习、团队意识、解决实际问题的能力等各种能力；考核方式可以采用笔试、口试、实践项目、团队意识、技能操作、实地调查、书面报告等方式，从而比较全面的评价学生的学习质量。

课程考核把过程性考核和终结性考核有机地结合起来，过程评价和阶段性目标评价以考核职业技能为主，终结性评价以考核理论知识为主，综合测试和评价学生的学习行为、学习过程和学习成果，从而为学生学习决策提供信息和依据，改善学习行为，提高学习效率，促进学生个性的全面发展；同时，也为教师教学设计和教学资源建设决策与改善提供信息和依据。

教师要转变在学生评价中的裁判员角色，要成为学生学习的促进者、合作者、指导者，学习潜能的开发者，鼓励学生参与学习过程的评价，进行自我评价和同学之间的互评；应鼓励学生发展自己的特长和爱好；做到评价方式的多样化，注重过程性评价和终结性评价相结合。

课程考核应注重评价的多样性，结合出勤、课堂提问、作业、平时测验、技能训练过程及期末考试等综合评价学生成绩。也要根据不同的课程，设定不同的考核要求。

教学评价表：

名称	评定方法
理论课成绩评定	平时成绩（包括出勤情况，课堂纪律，作业情况，学习态度等），占总成绩一般不超过 50%。期末成绩占总成绩一般不超过 50%。可根据具体课程内容与实践结合的情况进行变动，但需在课程进度计划中确定该比例，一经确定，则应按既定比例执行。
实践课成绩评定	实践课采取分段考核、多种考核手段相结合的综合考核方式，注重实践过程的评定，根据学生的实践态度，以及每一步骤完成的情况。进行实践过程的评价。 最终由实践过程表现、实践作品、分析报告编写三项按照一定的比例，综合评定实践课成绩。

项目（一体化） 课程考核	按照实践项目数量和比例确定每个项目成绩比率，实践项目总成绩比率不低于 40%；平时学习成绩占 10%；期末成绩不超过 50%。
集中实践考核	过程性学习占 20%，实训成果占 80%。实训成果包括的内容可以是视频作品、软件成果、创作、分析文档等；实训成果的评定可让学生参与，进行互评。
下企业顶岗实习成绩评定	实习结束后，学生成绩评定由企业、学生、老师组成。根据学生的工作态度、团队合作能力、完成任务情况、专业知识应用能力、顶岗实习手册完成情况评定成绩。成绩比例如下：企业评价占 50%，学生自评占 15%，指导老师评价占 35%。
毕业作品 成绩评定	毕业作品成绩由作品成绩两部分组成。作品成绩由教研组成评审小组（不少于两人）进行阅读后评定，作品分数由作品质量、全流程文件等进行评价。两部分成绩原则上各占 50%。
职业技能大赛	学生参加职业技能大赛获得一定名次可直接获得相应成绩，具体参照学院执行办法。

教学具体评定方法如表所示。

（六）质量管理

1、制度建设

（1）制定课程标准，说明课程目标、详细说明教学内容，规范课程内容和实践方法；课程内容的选择考虑课程之间的联系，建立合理的课程信息结构，注意课程间的协调，注重学生专业能力和职业素质的培养。提出恰当的考核方式；强调教学过程中对学生能力进行过程性评价，过程评价根据不同的课程采用适合课程特点的方式。

（2）制定每学期的教学进程表，根据专业培养计划和课程标准制定教学进程表，安排每门课程理论教学课时和实践课时，合理安排实践地点，为课程教学的顺利实施创造条件。

（3）要求老师制定课程教学计划表和实践教学计划表，按照专业培养计划和课程标准的要求，规划和确定教学过程的具体任务；考虑各门课程的具体情况，注意激发学生的学习动力，发挥学生的能动性，有机地控制教学过程，恰当地安排过程评价。

（4）制定数字媒体实践指导书，明确实践要求、实践地点、实践指导老师安排；确定具体的实践内容、实践进度；为实践课程的正常进行创造良好条件。

（5）加强与相关行业的企业合作，建立校外实践基地，安排学生到校外实践基地实践，加强学生专业知识的应用能力，培养良好的职业素养。

3、质量保障体系建设

在数字媒体技术专业人才培养改革和发展过程中，我们始终紧紧抓住人才培养这个核心，把人才

培养和人才培养质量保障作为各项工作的中心，主动、有效地适应企业的需要，构建科学的人才培养质量保障体系。

在学院“人才培养多层次督导体系”的基础上，传媒学院与学校及教务处等部门逐级构建更加细化的多层次督导体系，如学院督导，专业教研室（室组）的督导。

在人才培养督导体系中我们还增设“社会评价”环节（由企业人力资源专家、行业企业专家等有关人士组成），形成一条指导学校人才培养、反映学校人才培养质量和社会影响信息的外部督导渠道，改变传统的封闭式学校教育的模式，进一步推进人才培养模式的转变。

贯彻“以人为本”的科学发展观，学校人才培养工作要始终坚持“以学生为中心，以能力培养为主线”的原则。督导体系从工作计划和组织、教育活动、系统输出的观测点、管理和评价，到各环节的信息反馈，都体现出以学生为中心强调学生的参与，注重学生的意见。

十、毕业要求

（一）学分要求

本专业短视频制作方向须修满培养方案规定课程 135 学分（其中公共必修课 41 学分，公共选修课 4 学分，专业基础课 18 学分，专业核心课 18 学分，专业方向课 18 学分，实践性教学环节 36 学分）。

本专业动画制作方向须修满培养方案规定课程 136 学分（其中公共必修课 41 学分，公共选修课 4 学分，专业基础课 18 学分，专业核心课 17 学分，专业方向课 20 学分，实践性教学环节 36 学分）。

本专业 UI 设计方向须修满培养方案规定课程 137 学分（其中公共必修课 41 学分，公共选修课 4 学分，专业基础课 18 学分，专业核心课 18 学分，专业方向课 20 学分，实践性教学环节 36 学分）。

（二）证书要求

本专业应获得相关职业技能等级证书、国家职业技能鉴定职业资格证书或行业职业资格证书等。同时满足以上两项要求，方可毕业。

十一、附录

（一）培养规格与培养目标对应矩阵

培养目标 培养规格	广告导演	文案策划	商业摄影师	视频剪辑与后期制作	影视动画制作师	软件界面UI设计师	美工设计师
思想政治素质	H	H	H	H	H	H	H
文化科技素质	M	M	H	M	M	M	M
专业素质	H	H	H	H	H	H	H
职业素质	H	H	H	H	H	H	H
质量与安全意识	H	H	H	H	H	H	H
公共基础知识	H	H	H	H	H	H	H
专业技术基础知识	H	H	H	H	M	H	H
专业知识	H	H	H	H	H	H	M
专业能力	H	H	H	H	H	M	H
方法能力	H	H	M	H	M	H	H
社会交往能力	M	M	M	H	H	M	M
项目团队组织能力	H	H	H	M	M	M	M

(二) 课程体系与培养规格对应矩阵

培养目标 课程名称	视频导演	文案策划	商业摄影师	视频剪辑与后期制作	影视动画制作师	软件界面UI设计师	视觉传达	美工设计师
短视频制作方向								
数字媒体技术概论	H	H	H	H	H	M	H	H
摄影艺术与技术	H	H	H	H	H	M	H	H
平面艺术设计概论	H	H	H	H	M	H	H	H
视听语言	H	H	H	H	H	H	H	H
优秀影视作品赏析	H	M	H	M	H	H	H	M

摄像艺术与技术	H	H	H	H	H	H	H	M
音视频编辑理论与技巧	H	H	H	H	H	H	H	H
数字动画基础	M	M	M	H	H	H	H	M
视频策划与文案写作	H	H	H	H	H	H	H	H
视频导演与摄制	M	M	M	M	H	H	H	M
视频后期制作	H	M	H	H	H	H	H	M
视频编辑软件应用	H	M	H	H	M	H	M	M
视频特效渲染技术	M	M	H	H	M	H	M	M
影视类型片分析	M	M	H	H	M	H	M	M
剧本创作	H	H	H	H	H	M	M	M
短视频创作	H	H	H	H	H	M	M	M
广告片创作	H	H	H	H	H	M	M	M
微电影创作	H	H	H	H	H	M	M	M
纪录片创作	H	H	H	H	H	M	M	M
制片与营销	H	H	H	H	H	M	M	M
动画制作方向								
数字媒体技术概论	M	M	M	M	H	M	M	M
平面艺术设计概论	M	M	M	M	H	M	M	M
图形创意	M	M	M	M	H	M	M	M
动画设计概论	M	M	M	M	H	M	M	M
图形图像处理	M	M	M	M	H	M	M	M
动效软件技能	M	M	M	M	H	M	M	M
插画设计	M	M	M	M	H	M	M	M
二维动画应用	M	M	M	M	H	M	M	M
影视后期编辑	M	M	M	M	H	M	M	M
AE 动效软件技能（下）	M	M	M	M	H	M	M	M
创意短片创作	M	M	M	M	H	M	M	M
三维模型创作	M	M	M	M	H	M	M	M
三维动画制作	M	M	M	M	H	M	M	M
AI 视频创作	M	M	M	M	H	M	M	M

影视后期视觉特效	M	M	M	M	H	M	M	M
UI 设计方向								
数字媒体技术概论	M	M	M	M	M	H	H	H
平面艺术设计概论	M	M	M	M	M	H	H	H
图形创意	M	M	M	M	M	H	H	H
图形图像处理	M	M	M	M	M	H	H	H
插画设计	M	M	M	M	M	H	H	H
人机工程学	M	M	M	M	M	H	H	H
动效软件	M	M	M	M	M	H	H	H
动效软件（下）	M	M	M	M	M	H	H	H
用户界面设计	M	M	M	M	M	H	H	H
网页设计	M	M	M	M	M	H	H	H
移动端设计	M	M	M	M	M	H	H	H
计算机程序设计	M	M	M	M	M	H	H	H
用户体验	M	M	M	M	M	H	H	H
交互设计概论	M	M	M	M	M	H	H	H
品牌设计	M	M	M	M	M	H	H	H
设计作品集打造	M	M	M	M	M	H	H	H
AI 创作实践	M	M	M	M	M	H	H	H
软件界面 UI 设计项目实践	M	M	M	M	H	M	M	M
动画手办制作	M	M	M	M	M	H	H	H
短视频写作与摄制实践	H	H	M	H	H	M	M	M
界面 UI 设计项目实习	M	M	M	M	H	M	M	M
动画短片创作实习	M	M	M	M	M	H	H	H
视频节目摄制实习	H	H	M	H	H	M	M	M
创新学分（以职业资格证书、社会实践、竞赛获奖、参与讲座等方式获得）	H	H	H	H	H	H	H	H