

数字媒体艺术设计专业人才培养方案

专业大类：文化艺术大类

专业名称：数字媒艺术设计

专业代码：550103

修订时间：2024 年 7 月

修订说明

本方案按照《教育部关于职业院校专业人才培养方案制订与实施工作的指导意见》（教职成〔2019〕13号）、《关于组织做好职业院校专业人才培养方案制订与实施工作的通知》（教职成司函〔2019〕61号）、《职业教育专业目录（教职成〔2021〕2号）》、《职业学校学生实习管理规定（2022年）》和《职业教育专业简介》有关要求，根据学院人才培养方案制（修）订原则意见的指导，经数字媒体艺术设计专业建设指导委员会论证，分别上报院长办公会和党委会，经会议审议批准同意实施。本方案适用于全日制数字媒体艺术设计专业，自2024年9月开始实施。本方案2023年8月按照《职业学校学生实习管理规定（2022年）》、2022年9月按照《职业教育专业简介》有关规定进行调整，并报送学院教务工作部备案。

编制单位与参编人员：

编制单位类型	编写人员单位具体名称	参编人员姓名	专业技术职务	行政职务
企业	完美世界教育科技有限公司	李爱红		山西地区负责人
	九智云辉文化发展（北京）有限公司	曹钢		教学总监
	北京萤光文化传播有限公司	任波		教学总监
学校教学管理人员和专业教师	山西林业职业技术学院	吕耀华	副教授	艺术系主任
		刘变琴	副教授	教研主任
		李哲慧	讲师	
		刘 洋	助教	
		周震宇	助教	
		王利军	助教	
		孙 妮	助教	

目 录

一、专业名称及代码	1
二、入学要求	1
三、基本修业年限	1
四、职业面向	1
五、培养目标与培养规格	1
六、课程设置及要求	3
七、教学进程总体安排	9
八、教学基本条件	11
九、质量保障	14
十、毕业要求	20
十一、附录	20

数字媒体艺术设计专业人才培养方案

一、专业名称及代码

数字媒体艺术设计 550103

二、入学要求

高中阶段教育毕业生或具有同等学力者

三、基本修业年限

三年

四、职业面向

本专业职业面向如表 1 所示。

表 1 本专业职业面向

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	职业资格证书或技 能等级证书举例
文化艺术大类 (55)	艺术设计类 (5501)	电影电视制作专业人员 (2-09-03) 美术专业人员 (2-09-05) 工艺美术与创意设计专 业人员 (2-09-06)	电影电视场记 2-09-03-02 电影电视摄影师 2-09-03-03 剪辑师 2-09-03-06 摄影家 2-09-05-05 视觉传达设计人员 2-09-06-01 动画设计人员 2-09-06-03 数字媒体艺术专业人员 S 2-09-06-07	数字媒体平面艺术设计 数字交互设计 数字合成 动画设计制作 虚拟现实内容设计制作	数字创意建模 数字媒体交互设计 新媒体运营 数字影视特效制作 动画制作

五、培养目标与培养规格

(一) 本专业培养德智体美劳全面发展，掌握扎实的科学文化基础和设计基础、造型基础、视听语言等知识，具备数字创意产品设计、设计文稿编写、展示传播等能力，具有工匠精神和信息素养，能够从事从事数字交互设计、虚拟现实内容设计制作、数字合成、动画设计制作等工作的高素质技术技能人才。

（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；

（2）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；

（3）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；

（4）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；

（5）具有较强的集体意识和团队合作精神，能够进行有效的人际沟通和协作，具有良好的行为习惯和自我管理能力。

（6）具有良好的身心素质和人文素养。具有健康的体魄和心理、健全的人格；具有感受美、表现美、鉴赏美、创造美的能力。

2. 知识

（1）掌握必备的政治理论、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、安全消防等相关知识。

（3）掌握计算机美术设计基础、摄影摄像技术等知识。

（4）掌握视频剪辑的基础知识，理解剪辑师工作的意义，熟悉后期剪辑工作的规范和要求，熟悉 PR 软件和前期拍摄的基本方法。

（5）掌握电视栏目特效包装师的基础知识，理解特效包装工作的意义，熟悉视频特效包装工作的规范和要求，熟悉 AE、C4D、PS、AI 软件知识和基本方法。

（6）掌握影视后期特效合成师的基础知识，理解特效合成师工作的意义，熟悉特效合成工作的规范和要求，熟悉 Nuke、MAYA、达芬奇软件知识和基本方法。

（7）掌握动漫设计知识，理解透视理论、人体结构理论、运动规律、角色设计、场景设计。

(8) 掌握漫画设计的知识,理解漫画设计流程与规范。

(9) 掌握三维动画的知识,熟悉三维建模、材质、绑定与动画。

3. 能力

(1) 具有良好的语言、文字表达能力,沟通能力和分析问题、解决问题的能力;

(2) 具有数字技能,适应数字经济发展新需求,能够使用数字工具完成数字内容创作;

(3) 具有对新知识、新技能的学习能力和创新创业能力;

(4) 具有良好的审美与设计能力;

(5) 具有分镜头设计与创作能力;

(6) 具有交互产品设计与开发能力;

(7) 具有数字合成与数字产品的创意与设计能力;

(8) 具有虚拟现实内容设计与制作能力;

(9) 具有探究学习、终身学习和可持续发展的能力。

六、课程设置及要求

本专业的课程主要包括公共基础课程、专业(技能)课程、人文素质拓展课程。

1. 公共基础课程

准确描述各门课程的课程目标、主要内容和教学要求,落实国家有关规定和要求。

表 2 公共基础课一览表(灰色表示的课程,教学计划表中不可删除)

序号	课程名称	主要教学内容和要求	参考学时
1	思想道德与法治	本课程以习近平新时代中国特色社会主义思想为指导,针对大学生成长过程中面临的思想和法律问题,开展马克思主义的世界观、人生观、价值观、道德观、法治观教育,引导大学生提高思想道德素质和法治素养,成长为自觉担当民族复兴大任的时代新人。	48
2	习近平新时代中国特色社会主义思想概论	习近平新时代中国特色社会主义思想,是新时代中国共产党的思想旗帜,是国家政治生活和社会生活的根本指针,是当代中国马克思主义、21 世纪马克思主义,为实现中华民族伟大复兴提供了行动指南,为推动构建人类命运共同体贡献了智慧方案。“习近平新时代中国特色社会主义思想概论”课程全面介绍与阐释了习近平新时代中国特色社会主义思想的时代背景、核心要义、精神实质、科学内涵、历史地位和实践要求,引导学生全面深入地理解习近平新时代中国特色社会主义思想的理论体系、内在逻辑、精神实质和重大意义,理解其蕴含和体现的马克思主义基本立	48

		场、观点和方法,增进对其科学性系统性的把握,提高学习和运用的自觉性,增强建设社会主义现代化强国和实现中华民族伟大复兴中国梦的使命感。	
3	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	本课程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、历史地位和指导意义及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,充分反映建设社会主义现代化强国的战略部署,旨在使大学生透彻地理解中国共产党在新时代坚持的基本理论、基本路线、基本方略,树立中国共产党领导下的新时代中国特色社会主义的坚定信念;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。	32
4	形势与政策	本课程着重进行我国改革开放和社会主义现代化建设的形势、任务和发展成就、党和国家重大方针政策和重大改革措施、当前国际形势与国际关系的状况和我国的对外政策、世界重大事件及我国政府的原则立场教育,并针对学生关注的热点问题和思想特点,帮助学生认清国内外形势,教育和引导学生全面准确地理解党的路线、方针和政策,培养学生掌握正确分析形势和理解政策的能力。	48
5	信息技术	本课程主要教学内容为计算机的基本操作和应用、文字处理软件、电子表格软件、演示文稿软件的基本知识和应用,旨在培养学生利用计算机查找数据、处理数据的能力,培养学生使用办公软件处理日常生活工作中碰到的事务,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。	60
6	职业发展与就业指导	本课程主要教学内容为职业生涯规划与指导、职业素养训练与指导、求职技能训练与指导、就业权益保护与指导,旨在激发大学生职业生涯发展的自主意识和创新创业意识,树立正确的就业创业观,促使大学生理性地规划自身未来的发展,并在学习过程中自觉地提高就业能力、创新创业能力和生涯管理能力。	40
7	心理健康教育	本课程主要讲述心理学基本知识、学院心理健康教育教学工作体系及各类形式多样的心理健康教育活动、学生心理健康教育与咨询中心及各系学管人员如何开展心理咨询与心理干预等工作的基本情况,使学生对心理健康教育工作有一定的了解与认识,帮助学生掌握心理健康知识,解决身心发展过程中的心理问题,增强心理保健意识和心理调适能力。	36
8	入学教育及军事训练	本课程主要教学内容为军事理论、战略战术和军事技术,了解政治经济状况、军事思想、军队编制、武器装备和作战特点等,演练诸军种、兵种作战的组织指挥和协同动作,培养军人坚强的体魄,严格的组织纪律性和英勇顽强的战斗作风,以提升学生国防意识和军事素养为重点,为实施军民融合发展战略和建设国防后备力量服务。	48
9	安全教育	本课程主要教学内容为公共安全、消防安全、人身安全、财产安全、食品安全、交通安全、教学实习实践安全、网络信息安全、国家安全与政治稳定、自然灾害及事故防范、社会兼职与就业安全、特殊安全常识等与学生切身利益相关的多个方面,旨在培养学生的社会安全责任感,使其逐步形成安全意识,掌握必要的安全知识和技能,能有效应对工作、学习、生活中的各类突发事件,预防和减少安全事故给自身和社会造成的伤害和损失。	24
10	劳动教育	本课程围绕立德树人根本任务,树立学生正确的劳动观点,使他们懂得劳动的伟大意义,进一步养成良好的劳动习惯,培养学生热爱劳动、尊重劳动的情感,强化劳动光荣的意识。	48

			24(3+2)
11	大学美育	该课程是面向全院学生开设的一门公共必修课。在一年级第一学期开设线上网络授课，一年级第二学期开设本校原创线上美育特色主题专项课程。第一学期的线上网络授课内容，主要讲授美育相关基础知识，让学生初步建立对美的认识，通过对中外艺术经典作品的赏析，通过“美的印象”“美的视窗”“美的知识”“美的欣赏”和“美的体验”五个板块，达到优化学生性情、完善学生人格和培养学生审美能力的目的，从而提高学生的审美和人文素养。第二学期的原创线上美育特色主题专项课程以专题课的形式开展，以创新能力培育为重点，以优秀传统文化传承和艺术经典教育为主要内容，通过高雅艺术普及、职业公关礼仪、山西民歌赏析、古诗词鉴赏等特色美育专项课程体验，对专项领域的美和内涵有更深刻的了解，更好的贴近学生专业实际，充分感受传统文化美的内涵，从而达到“艺术基础知识基础技能+艺术审美体验+艺术专项特长”的培养模式，使学生综合素养得到提升。	32
12	创新创业教育	本课程主要教学内容为创业的概念、要素及特征，开展创业活动的基本知识，掌握商业模式开发的过程、设计策略及技巧，创业计划书撰写和模拟实践活动开展等，旨在鼓励学生体验创业准备的各个环节，培养学生的各项创新创业素质，使学生具备必要的创业能力。	24
13	军事教育理论	本课程主要教学内容为中国国防、军事思想、战略环境、军事高技术、信息化战争等，通过课堂教学，使大学生掌握基本军事理论，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，促进大学生综合素质的提高。	36
14	高职英语	本课程以发展学生英语学科核心素养为基础，主要包括职场涉外沟通、多元文化交流、语言思维提升和自主学习完善四个方面，突出学生英语语言能力在职场情境中的应用，为学生未来继续学习和终身发展奠定良好的英语基础。	48
15	体育与健康	本课程教学使学生掌握 1-2 项基本技能和保健方法，具备多项体育项目的赏析能力，养成终身锻炼的习惯。改善学生心理状态，建立良好的人际关系，体现出良好的体育道德、强烈的竞争和创新意识、高尚的团队精神。本课程不仅培养了技能型人才，还培养了身心健康和具有赏析多个体育项目能力的复合型人才。	108
16	应用文写作	本课程立足行业及专业特点，服务高职学生职业发展，选取工作生活必备的应用文书开展教学，旨在有效提高学生写作能力的同时，注重学生职业素质和人文精神的培养，落实“立德树人”根本任务，培养知行合一、德技双修的双素质应用型人才。	48
17	中华优秀传统文化	本课程旨在引导高职学生更深入地了解、感受、体悟、探求中华优秀传统文化的精髓所在，树立深层次文化自信，具备理解和吸收、传承和发展中华优秀传统文化的能力，自觉践行中华优秀传统文化浸润下的生活方式，增强运用中华优秀传统文化解决实际问题的能力，增强为中华民族伟大复兴而努力学习的社会责任感和历史使命感。	36

2. 专业（技能）课程

专业（技能）课包括专业基础课、专业核心课、专业选修课和实践课程，其中专业基础课程 8 门，专业核心课程 6 门。

课程设置要与培养目标保持一致，课程内容要保证培养目标的实现，突出应用性和实践性，注重学生职业能力和职业精神的培养。按照相应职业岗位（群）

的能力要求，确定专业核心课程并明确教学内容及要求。专业课程设置要体现理实一体化教学。

总体设计是：遵循“三对接”的原则，即专业设置与区域产业需求对接，课程内容与职业标准对接，教学过程与生产过程对接。同时考虑到与应用型本科、中等职业教育课程体系的衔接。

课程体系设计思路是：专业人才需求调研与就业岗位确定→岗位的工作任务及职业能力分析→归纳任务领域→转化学习领域→分析学习领域的知识要求及技能要求→编写课程标准。

实践性教学环节主要包括实习、实训、产业工坊实践、毕业设计（论文）等。应依据国家发布的有关专业岗位实习标准，严格执行《职业学校学生实习管理规定》有关要求，组织好认识实习、产业工坊实践和岗位实习，将本专业的新技术、新方法、新工艺融入到实习实训中。

（1）专业基础课程

表 3 专业基础课程一览表

序号	课程名称	主要教学内容和要求	学时
1	数字媒体艺术概论	本课程主要介绍数字媒体艺术的概念、特点、发展历史、数字媒体艺术创意思维方法以及数字媒体艺术产业与教育现状与发展趋势。使学生了解数字媒体艺术的发展历程，理解其变化的动因，了解未来发展趋势；理解数字媒体艺术概念、数字媒体艺术的分类、数字媒体艺术与新媒体艺术及数字媒体艺术与传统艺术、现代艺术流派、大众文化的关联；熟悉数字媒体艺术不同类别的特点，创作流程，明确其与相关艺术领域的关系；熟悉数字媒体艺术形式语言，了解掌握数字媒体艺术的创意流程，创意思维方法；熟悉数字媒体艺术产业现状与数字媒体艺术教育发展趋势等。使学生对数字媒体艺术有深入认知，掌握数字媒体艺术基本理论知识，为后续专业课的学习建立良好的理论基础。	26
2	造型基础	该课程主要是介绍色彩、素描、速写三种造型技法，培养学生造型塑造，形体把握，色彩运用的能力。该课程不仅可以学习专业技法，还能陶冶情操，提高艺术修养。	72
3	计算机图形处理技术	本课程是以实际工作案例为教学载体，采用“项目驱动、案例教学”的教学模式展开教学，整个课程由多个实际工作项目驱动学习 PS 的使用方法和技巧，培养学生数码照片处理、VI 图形绘制、网页图像处理、广告图像处理等技能，达到“会、熟、快、美”的图像处理岗位要求。	48
4	分镜头脚本设计	本课程主要是深入探索影视制作中的镜头的设计艺术，通过理论与实践相结合的方式，使学生在拿到剧本后进行构思、描写或绘制出镜头与镜头间的组接逻辑关系。课程涵盖镜头语言、景别选择、构图美学、	36

		叙事策略等内容,旨在培养学生的视觉叙事能力和创意表达。学生将学习如何将文学剧本转化为生动形象的视觉镜头,理解镜头间的衔接与转换逻辑,以及如何通过分镜头设计来强化影片的情感表达和主题呈现。通过案例分析、实操练习和作品展示,学生将不断提升自己的分镜头设计能力,为未来的影视创作奠定坚实基础。	
5	视听语言	本课程主要培养学生理解运用视觉与听觉元素构建叙事、表达情感的能力。课程涵盖镜头语言、色彩运用、音效设计、剪辑技巧等影视创作关键领域,通过深入分析经典影视作品,让学生掌握如何通过镜头调度、画面构图、色彩搭配、音乐与音效的融合等手段,讲述故事、营造氛围、传达深层含义。学生将学习如何运用视听语言强化影片的叙事力量,提升视频的表现能力。通过实践项目与案例分析,学生将不断深化对视听语言的理解与应用,为未来的视频创作之路铺设坚实的基石。	48
6	数字图形	本课程详细讲解 Stable Diffusion 在 AI 绘图中的应用,如何设定主题、选择合适的提示词、调整模型参数、生成图像并进行后期处理等。通过分析具体的实战案例,让学生深入了解 Stable Diffusion 在原画设计中的应用,掌握实际操作技巧。要求学生应能够熟练掌握 AI 绘图的应用技巧,生成满足需求的图像。鼓励学生发挥创新思维,尝试创作出具有独特风格和特点的原画作品。	48
7	设计创意	本课程主要介绍设计的基本概念、原理和历史,以及设计的类型和应用领域。主要培养学生的创新思维、联想思维、批判性思维等,通过案例分析、头脑风暴等方式激发学生的创意灵感。	48
影视后期			
8	动画运动规律	本课程介绍动画运动的基本原理,包括时间、空间、帧率、速度等概念,以及它们之间的相互关系。详细讲解人物角色和动物角色在动画中的运动规律,如走路、跑步、跳跃等动作的特点和表现方法以及各种动物特有的运动方式和特点。最后从物理力学的角度解析动画中的运动规律,如重力、惯性、摩擦力等如何影响动画角色的运动。要求学生应深入理解动画运动的基本原理和规律,能够将角色和物体的运动状态准确的拆解成关键帧。在制作动画时,学生应注重细节和表现力,使动画角色和物体的运动更加生动、自然和具有感染力。	48
三维动画			
8	摄影摄像基础	本课程主要学习摄影与摄像的历史与发展,了解摄影的诞生、摄影史上各个阶段的代表作以及代表人物,当今摄影的分类、特点及发展趋势。介绍相机和摄像机、镜头、感光原件、各种器材的基本性能、特点及其使用方法。探讨影像的艺术价值、审美标准及表现形式。学习如何运用线条、色彩、形状等元素进行构图以及动态构图的特性,创造出具有视觉冲击力和艺术感染力的作品。对动态镜头的运动方式和演员在画面中的行动进行设计。完成摄影与摄像的项目的策划与实施,通过参与实际项目,锻炼学生的项目策划、团队协作及解决问题的能力。组织学生进行作品展示和交流,通过互评和师评的方式,提高学生的艺术鉴赏能力和自我反思能力。	48

(2) 专业核心课程

表 4 专业核心课程一览表

序号	课程名称	主要教学内容和要求	学时
剪辑方向			
1	影视后期剪辑	本课程是使用视频剪辑软件 Adobe premiere 进行视频片段的剪切、拼接、调整顺序等操作,以实现故事情节的连贯性和节奏感。掌握剪辑节奏、镜头过渡、场景转换等高级技巧,使影片节奏感强,故事情节连贯。同时在剪辑过程中加入适当的特效,如转场特效、字幕动画等,以增加影片的视觉效果。	64
2	After Effects 特效制作	本课程主要围绕高级合成技术、动画原理、运动图像设计原理、项目管理与组织等方面展开,旨在提升学生的专业技能和项目效率。让学生深入学习火、烟、爆炸等视觉效果的合成技术。	96
3	视觉化信息设计	本课程的实践教学也使学生理解信息可视化的基本概念,掌握信息可视化的基本设计与程序,能够将庞大复杂的抽象信息进行梳理,进而进行图形的可视化设计。并锻炼学生熟练使用 PS 及 AI 等图形设计工具。	80
4	数字影片调色	本课程使学生掌握影片一级调色技巧,学习不同场景下亮度及颜色的匹配。学习达芬奇高效的二级调色工具;分析不同调色工具优缺点及应用场景;学习磨皮瘦脸等高级人像调色技巧。	64
5	数字创意产品设计	本课程要熟悉 C4D 基础工作界面,了解 C4D 工作流程,掌握 C4D 建模,基础材质灯光,渲染,基础动画调节。掌握分层渲染,在 AE 中进行合成与二次创作调节,要求学生学习视频创意设计技巧、场景表现技巧、高级渲染技巧、高级合成技巧、AE 三维综合技巧, MG 动画,(抖音、微信视频、自媒体、电商广告、游戏广告)和企业宣传片片头制作等	128
6	新媒体广告设计	本课程主要介绍新媒体广告设计的理念与方法,内容包括认识新媒体广告、新媒体广告文案撰写、新媒体广告色彩设计、新媒体广告字体设计、新媒体广告图形设计、新媒体广告版面编排以及新媒体广告设计实战等,要求学生在充斥碎片化信息、用户注意力稀缺的新媒体时代,通过广告创意设计吸引用户关注是新媒体广告从业人员必备的能力与素质。	48
动画方向			
7	动画剪辑	本课程旨在通过 Adobe Premiere 或 DaVinci Resolve 等专业视频编辑软件,使学生掌握动画剪辑的基本理论、技术和工作流程,培养学生在动画制作中的剪辑能力和综合应用能力。课程将涵盖视频片段的剪切、拼接、剪辑点的选择(如动作剪接点、情绪剪接点)、镜头组接技巧、节奏控制、添加特效和转场效果、提升画面的视觉冲击力、色彩搭配、色调调整等技巧。学生在掌握基础理论知识的同时,必须通过大量的实践练习来巩固所学知识。鼓励学生发挥想象力,尝试不同的剪辑手法和创意表达,提升作品的独特性和观赏性。	48
8	三维动画设计与制作	本课程使学生掌握 Maya 三维动画的设计、制作与渲染。主要的教学内容为三维动画中的镜头设计和角色表演设计,时间与空间的节奏关系,使用 Maya 软件进行关键 POSE 与关键帧动画的制作,	96

		表情动画的制作，以及使用曲线编辑器对动画进行优化和调整。要求熟练掌握动画原理与制作技术，能够制作出流畅、自然的动画效果，并能够根据后期合成和调色的要求进行正确的分层渲染。	
9	数字设计与动画制作	本课程使学生掌握动画角色设计、制作与绑定。主要教学内容为使用 Zbrush、Maya、Marvelous Designer 等软件进行三维角色模型的设计与制作，三维模型的 UV 展开与排布，运用 Substance Painter 进行模型贴图的绘制，以及使用 ADV 进行简单的角色模型绑定。要求熟练掌握多边形建模、NURBS 建模以及 Zbrush 数字雕刻等技术，学习掌握 UV 的展开以及合理排布，了解材质编辑器的功能和使用方法，熟悉 PBR 流程中各种贴图的使用，并能够熟练运用 Substance Painter 进行贴图制作，要求学生能够根据参考视图制作出符合动画要求的三维模型，并运用 ADV 对三维模型进行简单的绑定和权重的制作。	80
10	视觉化特效设计	本课程旨在培养学生在影视、游戏及动画领域的视觉化特效设计能力，通过系统学习 Maya、Houdini 或 UE (Unreal Engine 5) 等先进软件工具的动力学系统、粒子系统、流体系统、毛发系统，以模拟现实世界的物理效果。如烟雾、火焰、水流、破碎等。要求学生深入理解影视特效的基本原理，制作方法和技巧，并将所学知识应用于实际项目中，提高动手能力和实践经验。通过项目合作，培养学生的团队合作精神和沟通协调能力，学会在团队中发挥自己的优势。	64
11	数字项目合成	本课程旨在通过教授 Nuke 这一先进的数字合成软件，使学生掌握数字合成的基本原理、技术流程以及高级应用技巧。课程将涵盖抠像、擦除、跟踪、色彩匹配、2.5D 合成、AOVs 合成、deep 深度合成等内容，通过实际项目案例，让学生应用所学技巧进行数字合成和视觉特效制作，提升实践能力。鼓励学生发挥创意，结合所学技能进行原创作品设计，提升个人审美能力和创意思维。引导学生关注行业动态和技术发展，培养自主学习和持续学习的习惯，为未来的职业发展打下坚实基础。	80
12	虚拟现实内容设计与制作	本课程使学生掌握 Unreal Engine 场景搭建与动画渲染。主要教学内容为场景构图的设计，使用 Unreal Engine 进行场景的制作，Maya 动画的导入和使用，以及灯光系统和渲染输出。要求学生能够熟练掌握 Unreal Engine 中的地形编辑系统、植被系统、材质编辑系统的应用，能够构建逼真的动画场景环境，并能够根据场景设计的要求完成场景氛围的营造和摄影机动画，熟练的在 Unreal Engine 中导入和使用 Maya 角色动画，掌握 Unreal Engine 中的渲染优化以及校色输出。	112

(3) 专业拓展课程

表 5 专业拓展课程一览表

序号	课程名称	主要教学内容和要求	学时
1	短视频创作与运营	本课程是完成短视频策划方案；根据提供的脚本模板，编写短视频标题、内容脚本及数据指标，完成短视频分镜头脚本，同	240

序号	课程名称	主要教学内容和要求	学时
		时根据策划方案和提供的素材剪辑短视频，完成创作。短视频内容结构节奏合理，与策划方案准确对应，内容突显作品传播的价值及热词。在短视频后期制作完毕后，对所输出的文本、视频字幕进行合规性审核；根据营销策略完成运营方案；根据提供的短视频数据进行运营复盘。	
2	融媒体内容策划与制作	融媒体专业知识、融媒体项目分析与策划和融媒体内容制作，全面考察选手的项目分析与策划能力、图文编辑能力、平面设计能力、交互设计能力、音视频等融媒体作品制作能力以及协同合作能力。	240
3	数字艺术设计	本课程是利用数字化技术手段进行创作或呈现的一种艺术形式，它通过数字技术的运用，将传统的视觉、听觉和其他艺术表现形式进行融合，实现艺术作品的数字化、网络化和交互化。主要检验学生的艺术创造能力和技术表达能力，契合产业行业发展需求，提高使用计算机软件工具完成数字艺术设计制作的综合能力；重点检验学生运用市场主流设计软件进行数字绘画造型、3D 模型制作、动画制作、引擎效果渲染和影视后期制作等核心技术技能；同时考查学生的技术操作规范和团队协作等岗位素养。	240
4	数字化产品设计与开发	本课程综合使用数字图像处理软件和建模软件进行数字内容设计与制作，完成建模和贴图操作以及部分贴图制作，最终完成任务书要求的 3D 模型的表现形式和效果、3D 模型动画制作效果，最后使用数字产品应用软件，开发并实现该数字产品应用中要求的功能和表现形式，并在数字化产品终端显示设备上安装、运行和调试。	240
5	山西民间美术	本课程是学院开发的一门以非遗为特色的国家在线精品课。课程采用线上线下混合式教学。线上课程主要由平面美术、立体美术、综合美术以及“民间美术大师谈”四大版块构成，涵盖民间美术的各个品类，系统化立体式呈现三晋民间美术全貌；线下教学以技艺传习为主，目前已开发剪纸、木版年画等课堂实训项目，每个项目又依据技艺难度梯度设有 2-3 个进阶模块，确保学生“第一节课出作品”	36

3. 人文素质拓展课程

表 6 人文素质拓展课程一览表

序号	课程名称	主要教学内容和要求	学时
1	中共党史	“新青年·习党史”青年纽扣课堂是南京大学倾力打造的党史教育在线课程是南京大学献礼中国共产党成立 100 周年的创新之作。课程取习近平总书记“引导青年扣好人生第一粒扣子”的寓意，立足青年视角，挖掘党史中的相关素材，采用短视频呈现形式带领青年人学习中国共产党的创建历史以及中国共产党人的奋斗历史，以教育青年知史爱党、知史爱国，引导青年更加坚定共产主义的理想信念，坚定拥护中国共产党的领导。	8
2	新中国史	本课程以中国特色社会主义的真基、开创、坚持和发展为主线，全方位、多层次的展现了新中国发展的光辉历程。课程突出思想性、政治	8

		性和理论性特点, 注重体现社会风貌和人民生活的变化, 努力引导学生坚定不移听党话、跟党走, 在全面建设社会主义现代化国家伟大实践中建功立业。	
3	改革开放史	本课程详细描绘了党作出改革开放重大战略抉择的历史背景、决策部署和接续发展, 讲述了从 1978 年中共十一届三中全会后, 中国共产党领导人民推进改革开放和社会主义现代化建设的伟大历程。课程从历史方位、思想转变、经济成就、将改革推向深入、世界范围的影响等维度进行深度讲解, 全方位展示改革开放伟大成就, 总结中国改革开放取得成功的宝贵经验, 深刻阐释改革开放是决定当代中国命运的关键一招, 是走向现代化强国的必然选择, 引导学生坚定“四个自信”, 牢固树立使命担当意识, 自觉投身于中国特色社会主义的伟大事业中。	8
4	社会主义发展史	本课程运用马克思主义的基本立场、观点、方法对社会主义发展史进行深度分析, 重点讲述当代中国把科学社会主义基本原理同本国具体实际、历史文化传统、时代要求紧密结合起来辉煌历史进程, 着力讲述社会主义、共产主义与百年求索、百年奋斗的内在关系, 揭示出深刻道理: 中国共产党为什么“能”, 中国特色社会主义为什么“好”, 归根到底是因为马克思主义“行”。	8
5	中国传统书法	本课程主要讲授毛笔书写技法, 涵盖基本笔画、结构章法、主要以楷书为主, 介绍书法历史与文化内涵; 引导学生欣赏并创作书法作品。教学要求强调技法熟练掌握, 历史文化深入理解, 审美能力与创新思维培养, 以及良好书写习惯养成。旨在提升学生书法技艺与文化素养, 传承发扬中华优秀传统文化。	20
6	普通话	本课程围绕国家普通话水平测试内容及要求, 指导学生系统学习普通话语音知识、朗读及说话技巧, 改善不良发音及表达习惯, 通过普通话水平测试并取得较高等级的证书。	8
7	烘焙食品生产技	主要讲授中式点心(混酥类)制作、面包(甜面包)制作、饼干(燕麦饼干)制作、蛋糕(戚风蛋糕)制作技术。通过学习本课程使学生了解中式及西式烘焙点心的理论知识, 培养其实操技能训练, 掌握各种焙烤食品的制作方法, 逐步将抽象的理论知识与真实生产环境融合, 对焙烤食品生产行业获得真实的感受。	36
8	环境监测技术	课程主要介绍环境空气和室内空气检测, 这样有助于学生理解空气的监测指标的内容、方法和意义, 有助于提升学生从环保角度进行室内设计的工作, 且环保是室内设计的重要内容之一, 通过本课程学习, 可以从环境保护专业方向帮助学生理解室内设计的作用和意义, 本课程内容涉及环境、化学等多个学科, 通过学习可以拓宽学生的知识面, 增强跨学科能力, 培养具有社会责任感的高素质人才。	20

4. 实践教学体系

实践性教学环节是专业教学的主要内容, 含校内外实训、认知实习、产业工坊实践、岗位实习等多种内容。

通过实习实训主要培养学生良好的沟通协调能力、理解和执行任务的能力、较好的团队合作精神和协作能力、积极应对困难和挫折的能力、环境适应力、较

强的自主学习能力等职业核心能力。培养同学们运用本专业主要设备的操作能力,熟悉本专业典型工作任务的工作流程和工作规范,理解和熟悉本专业工作岗位的各种规章制度,培养良好的从事本专业工作的基本职业态度和职业素养,认同企业和行业的相关文化,在工作中具有一定的创新意识和创新能力等专业能力。

(1) 专业核心技能

专业核心技能以培养满足专业岗位核心技能需求的岗位技能型人才为目标实施的典型生产实践项目,引导学生在真实职业环境中学习应用知识和职业技能。校企合作典型生产实践项目建设要基于企业真实生产过程,融入行业最新技术和标准,充分体现新技术、新工艺、新规范以及深度运用数字技术解决生产问题的能力。

表 7 专业核心技能内容与要求一览表

项目	专业核心技能的内容	专业核心技能的要求	课时
动画方向			
数字化角色设计	学生能独立完成三维模型的设计与制作,包括熟练使用 Ai 绘画、Zbrush、Maya、Marvelous Designer 等软件,进行场景及角色的设计,并根据设计出的参考视图和动画制作的要求进行场景模型、角色模型和道具模型的高模和低模的制作,能够根据动画制作的要求正确的对三维模型进行 UV 的展开与合理排布,能够根据制作需要正确的烘焙 ID 贴图、置换贴图和法线贴图,并熟练使用 Substance Painter 进行 PBR 流程的贴图绘制,熟悉简单的 ADV 角色模型绑定和权重刷取。 完成动画实训,内容包括根据动画制作的要求进行场景模型、道具模型和角色模型的设计与制作,UV 的展开与排布,模型贴图的烘焙与绘制,以及简单的 ADV 角色模型绑定与权重制作。	1. 熟练掌握 PBR 流程中场景模型的设计和制作。 2. 根据动画制作的要求,熟练掌握 Zbrush 数字雕刻与次时代角色的设计和制作,服装模型的制作与雕刻,服饰道具的设计与制作。 3. 根据动画制作的要求,熟练掌握 UV 的展开,并能够进行合理的 UV 排布,正确烘焙所需要的贴图。 4. 熟练掌握模型贴图的绘制方法。 5. 熟练掌握简单的 ADV 角色模型绑定。 了解商业项目的模型制作流程和要求。	160
数字项目合成	学生能独立完成数字项目合成,完成三维场景和人物合成项目实训,内容包括:三维场景项目合成、动物角色项目合成、机械项目合成、角色人物调色项目合成。 完成蓝绿背人物和场景抠像项目实训,内容包括:nuke 人物多通道结合抠像、Primatte 节点抠像、Keylight 节点抠像、IBK 节点抠像、keyer 节点	1. 熟练掌握三维场景和人物合成项目制作流程及商业标准,了解三维场景合成、动物角色合成、机械合成、角色人物调色合成; 2. 熟练掌握影视剧蓝绿背人物和场景抠像项目制作流程及商业标准; 3. 熟练掌握影视剧维维亚擦除项目制作流程及商业标准; 4. 熟练掌握影视剧蓝绿背实拍人物和	176

	抠像、HueKeyer 节点抠像。 完成古装和现代影视剧维亚擦除项目实训，内容包括：panter 擦除、贴面擦除、解算擦除、二维跟踪合成擦除、三维跟踪投射合成擦除； 完成影视剧蓝绿背实拍人物和三维制作场景合成项目实训，内容包括：人物和场景构图、透视、比例大小、景深、光影角度和亮度值、镜头虚焦、跟踪、颜色匹配、人物黑边处理、噪点颗粒大小匹配。	三维制作场景合成流程及商业标准。	
动画制作	学生能独立完成 Maya 三维动画的镜头设计和角色表演设计，熟悉时间与空间的节奏关系，熟练掌握动画原理与制作技术，并能够使用 Maya 软件进行关键帧动画的制作，能够使用曲线编辑器、动作曲线等对动画进行优化和调整，根据动画制作要求在 Unreal Engine 中导入并构建动画场景，熟练使用 Unreal Engine 的粒子系统制作烟尘、烟火、水和海洋、破碎等特效，并根据氛围参考图熟练运用灯光和后期处理系统合理的营造出逼真的场景氛围，能够使用 Maya 动画在 Unreal Engine 中制作出流畅、自然的动画效果，并能在 Unreal Engine 中正确的进行渲染的优化和校色输出。 完成动画实训，内容包括 Maya 三维动画制作，Unreal Engine 地形和场景制作，特效制作，场景布光和氛围营造，在 Unreal Engine 中导入并使用 Maya 动画进行动画制作和渲染输出。	1. 掌握基本动画原理，并能够熟练使用 Maya 进行自然流畅的三维动画制作。 2. 理解并熟练使用动作曲线以及曲线编辑器对 Maya 动画进行调整和优化。 3. 熟练掌握 Unreal Engine 的地形编辑系统，植被系统，材质系统，能够根据场景设计搭建逼真的动画场景。 4. 熟练掌握 Unreal Engine 的粒子系统、灯光系统和后期处理系统进行场景氛围的制作。 5. 熟练掌握 Unreal Engine 的动画系统，能够将 Maya 动画导入 Unreal Engine，熟练掌握定序器动画和摄影机运动。 6. 熟悉 Unreal Engine 中渲染的优化以及后期处理和校色输出。 7. 了解商业项目的动画制作流程和要求。	64
剪辑方向			
视频剪辑	学生能独立进行剪辑项目实训，使用后期剪辑软件进行剪辑，并对影片进行调色。根据剧本意图，把握好影片的节奏，对影片暴露出的问题、反复修改，并对片子进行调色，添加片头、片尾、字幕，配音乐，加动效，转码，最终提交完成影片。	1. 掌握剪辑全流程技巧，剪辑要求符合主题与商业流程。 2. 要求学生满足剪辑师的职业素质和技能要求。	160
剪辑包装	学生能独立完成视频包装项目实训，包括 C4D 建模、C4D 运动图形、C4D 材质灯光技巧、C4D 动画技巧、AE 蓝绿背合成、AE 项目包装等。	1. 掌握 C4D 产品广告表现、C4D 材质灯光技巧、C4D 动画技巧、AE 后期合成技巧等。 2. 要求学生满足视频包装师、三维动画	176

	学习视频创意设计技巧、场景表现技巧、高级渲染技巧、高级合成技巧、AE 三维综合技巧, MG 动画, (抖音、微信视频、自媒体、电商广告、游戏广告) 和企业宣传片片头制作等。	师、后期特效师、电商广告设计师、MG 动画师的职业素质和技能要求。	
DaVinci 调色	学生能独立进行 DaVinci 调色项目实训, 通过项目实战案例学习影片一级调色技巧, 学习不同场景下亮度及颜色的匹配。学习达芬奇高效的二级调色工具; 分析不同调色工具优缺点及应用场景; 学习磨皮瘦脸等高级人像调色技巧。	1. 熟练掌握达芬奇一级调色、二级调色项目流程及商业标准; 2. 掌握不同场景下亮度及颜色的匹配 3. 满足短视频、VOLG、电商、广告、影视剧等多种类型片的调色技能需求。 4. 要求学生养成专业调色师的职业素质。	64

(2) 认知实习

认知实习是本专业人才培养方案的重要组成部分, 是本专业基础知识学习和专业核心知识学习之间的连接和实践环节。

表 8 认知实习内容与要求一览表

项目	认知实习的内容	认知实习的要求	课时
认知实习	1. 熟悉影视后期和动画设计工作岗位的一般要求; 2. 熟悉工作环境的基本条件; 3. 了解目前在岗工作的人们对职业岗位的认识和理解; 4. 了解企业或公司对员工的基本要求。	认知实习是对书本知识的巩固加深。需要到工作岗位的环境去参观, 去了解今后将要工作(实习)的环境, 增加对将要从事的职业岗位的初级认识, 只有学员积极参加认知实习, 对未来工作岗位、工作内容有了初步的认识, 才能有针对性的继续学习。	24

(3) 综合实训

综合实训是学生在实训基地分别进行影视后期, 三维动画设计等综合实训, 学生参与项目制作过程, 全面了解影视后期, 三维动画设计的过程及相关规程, 同时熟练掌握软件安全操作规程。

表 9 综合实训内容与要求一览表

项目	综合实训的内容	综合实训的要求	课时
摄影摄像综合实训	摄影综合实训是本专业重要的综合实践环节, 通过对本专业基本技能课程和核心课程技能项目进行综合训练, 完成人像摄影、静物摄影、风光摄影、建筑摄影、纪实摄影的制作, 培养学员热爱劳动、遵守纪律的品德, 培养专业素养和精益求精的工作作风。	1. 提升学生熟练操作不同摄影设备的能力、审美能力、画面构图能力以及灵活运用各种不同类型光线的能力。 使学生掌握拍摄人像、静物、分光、建筑、纪实等不同类型的摄影的技巧与手法。 2. 学生拍摄作品主题必须积极向上、构图规范、用光准确。	48 课时

		3. 在实训过程中要调动学生的主观能动性，强调举一反三，激发学生的创新精神。	
影视画面创作实训	影视画面创作实训是本专业重要的综合实践环节，通过对本专业基本技能课程和核心课程技能项目进行综合训练，完成 MV 的拍摄与制作、剧情片的拍摄与制作、宣传片的拍摄与制作（三选一），培养学员热爱劳动、遵守纪律的品德，培养专业素养和精益求精的工作作风。	1. 提升学生的剧本创作能力、影视画面拍摄能力、后期剪辑能力，运用镜头语言的能力。通过实训使学生了解、熟悉影视画面拍摄与后期制作流程，初步掌握影视画面拍摄与后期制作的基本技能，能熟练运用各种拍摄设备与非线性剪辑软件。实训强调动手能力、强调学以致用，最终使学生掌握电视广告、电视专题、音乐电视等各类影片的拍摄与后期剪辑能力。 2. 在实训过程中要调动学生的主观能动性，强调举一反三，激发学生的创新精神。	48 课时
三维包装设计实训	三维包装设计实训是本专业重要的综合实践环节，通过对本专业基本技能课程和核心课程技能项目进行综合训练，完成 C4D 产品建模项目、C4D 动画项目的制作，培养学员热爱劳动、遵守纪律的品德，培养专业素养和精益求精的工作作风。	完成 C4D 建模，材质灯光表现，进行 C4D 动画制作，最终 AE 后期合成包装进行全流程制作。	48 课时
三维动画综合实训	动画综合实训是本专业重要的综合实践环节，通过对本专业基本技能课程和核心课程技能项目进行综合训练，完成一部时长为 1-3 分钟的动画短片创作。在创作过程中需要创作短片剧本，绘制分镜，根据短片剧本需求，设计并制作三维模型，确保模型结构准确，细节丰富。设计并构建短片中的主要场景，包括室内场景和室外场景。注意场景的比例、透视和细节处理，使场景具有层次感和深度。设计并制作短片中的主要卡通角色注重角色的比例、表情和动态特征，使角色具有鲜明的个性和辨识度。对道具、场景和角色模型进行 UV 拆分，确保 UV 展平无拉伸，便于后续贴图绘制。根据模型 UV 布局，使用贴图绘制软件，为道具、场景和角色绘制贴图，包括颜色贴图、法线贴图、高光贴图。	学生需合理规划时间，确保在规定时间内完成短片制作。鼓励学生分组进行实训，每组人数不超过 10 人。明确成员分工，确保每位成员都能参与到实训的各个环节。鼓励学生发挥创意，展现个人或团队风格。严格按照制作规范进行操作，确保短片质量。注意模型精度、动画流畅度、材质真实感以及合成效果的和谐统一。实训结束后需提交完整的短片作品及相关文档，包括剧本、分镜脚本、模型源文件、贴图文件、渲染参数设置以及 Nuke 合成工程文件等。组织成果展示会，邀请教师和其他同学观看并评价短片作品。鼓励学生分享制作经验和心得，促进相互学习和交流。	96 课时

	为卡通角色创建骨骼系统,并进行绑定与蒙皮,确保骨骼运动能自然带动角色模型变形。根据短片剧情,为角色设计并制作关键帧动画,包括行走、跑步、表情变化,情绪表演等。布置灯光,营造合适的氛围。将渲染出的各个镜头在 Nuke 中进行合成,导出符合要求的视频文件,调色配音混音整体出片。		
--	---	--	--

(4) 岗位实习

岗位实习是本专业学生职业技能和职业岗位工作能力培养的重要实践教学环节。认真落实《中华人民共和国职业教育法》,《国家职业教育改革实施方案》和《职业学校学生实习管理规定》等文件精神,促进学生对口就业,提升就业质量。

表 10 岗位实习内容与要求一览表

项目	实习内容	实习要求	课时
岗位实习	1. 进一步推进工学结合的人才培养模式改革。通过全面实施岗位实习,进一步密切学校与社会、学校与企业的联系,真正培养具备适应工作岗位的实践能力、专业技能、敬业精神的高素质技术技能人才。 2. 进一步提升教学过程的实践性、开放性和职业岗位的针对性,增强学生实际动手能力,深化学生对专业实践课程的学习,强化专业技能的培养。 3. 让学生认识社会,树立正确的世界观、人生观、价值观和就业观,熟悉自己将要从事的行业,了解企业概况和企业的组织结构、规章制度。	1. 制定系级岗位实习实施方案。 2. 按照《职业院校学生实习管理规定》的要求联系、考察岗位实习单位,填写《实习单位考察评估报告》,落实实习岗位,保障统一安排岗位实习率达 80%以上。自主联系岗位实习学生填写《毕业生自主联系实习单位申请表》。自主联系实习岗位学生需符合以下条件之一。 ①已确定就业单位,并提供相关证明材料; ②因身体健康问题不能参加统一安排的实习岗位; ③其他特殊原因。 3. 召开岗位实习动员会,宣讲实习管理制度、岗位实习内容和安排,进行思想政治教育、职业道德教育、安全教育等。 4. 签订学校、实习单位、学生三方《职业学校学生岗位实习协议书》,并将《毕业生岗位实习安排表》、《毕业生岗位实习统计表》交回岗位实习办公室,经学院党委确定后,学生方可上岗实习。 5. 指导教师和学生及时、准确、如实登陆岗位实习管理系统,填报实习信息。 6. 就业见习学生填写《毕业生就业见习申请表》,在	

	度、工作流程；熟悉部门和岗位的业务流程、工作规范、处理方法，从而提升自己的职业能力和职业素养。 4. 更好地坚持“以服务为宗旨，以就业为导向”的职业教育办学方针，促进就业。 参与岗位实习的学生有相当部分能够留在实习单位工作，为实现实习与就业的零距离过渡奠定基础，并使学生的专业学习更有针对性，学以致用，进一步提高学生对口就业率。	学院云就业平台提交就业相关证明材料并提交就业见习协议书；专升本备考学生填写《毕业生专升本备考申请表》 7. 各系审核批准后报学院岗位实习办公室备案。 8. 指导教师分类管理与指导，定期将指导情况报系实习领导小组，系实习领导小组汇总整理相关信息报岗位实习办公室。 9. 各系组织学生对灵活岗位实习阶段的工作、学习进行总结汇报。实习学生提交实习报告，就业见习学生提交就业见习报告，专升本备考学生提交学习体会，所有毕业生填写《毕业生岗位实习考核登记表》灵活岗位实习阶段部分。 10. 各系对学生岗位实习阶段进行评价和组织毕业汇报；对学生相关资料进行整理归档。	
--	---	---	--

七、教学进程总体安排

（一）数字媒体艺术设计专业教学进程

表 11 数字媒体艺术设计专业教学计划(三年制)

课程类别	课程代码	课程名称	学分数	学时数	学时分配		理实教学周数	每学期课程周学时						备注
					理论	实践		一	二	三	四	五	六	
								18	20	20	20	20	20	
公共基础课程	A000101	思想道德与法治	3	48	48			2*	2*					
	A000119	习近平新时代中国特色社会主义思想概论	3	48	48					4*				
	A000102	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	2	32	32						2*			
	A000103	形势与政策	1	48	48			√	√	√	√	√	√	
	A000123	应用文写作	3	48	24	24			2					
	A000107	高职英语	3	48	48			4*						
	A000122	体育与健康	5	108		108		2	2	2				
	A000128	中华优秀传统文化	2	36	36			2						
	A000111	信息技术	3	60	30	30			6*					
	A000112	职业发展与就业指导	2	40	40			2	2	2	2			。
	A000113	心理健康教育	2	36	36			2	2					

	A000124	大学美育	2	32	32			线上						
	A000114	入学教育及军事训练	2	48	48		2 周	2 周						
	A000115	安全教育	1.5	24	24			√	√	√				
	A000116	劳动教育	2	48		48	2 周		1 周	1 周				
	A000117	创新创业教育	1	24		24				√				
	A000118	军事教育理论	2	36	36			2 周						
	公共基础课程合计		39.5	764	530	234		16	16	8	4			
专业基础课程	G06201	数字媒体艺术设计概论	1.5	26	26		13	2						
	G06202	造型基础	4.5	72	24	48	6	12						
	G06203	计算机图形处理技术	3	48	12	36	4	12						
	G06204	分镜头脚本设计	2	36	24	12	3	12						
	G06205	视听语言	3	48	48		4		12					
	G06206	数字图形	2	36	12	24	3		12					
	G06207	设计创意	3	48	24	24	4		12					
	G06208	动画运动规律	3	48	48		4		12					动画方向
	G06209	摄影摄像基础	3	48	24	24	4		12					剪辑方向
	专业基础课程合计		22	362	194	168			12					
专业	G06301	影视后期剪辑	4	64	32	32	4			16				剪辑方向

核心课程	G06302	After Effects 特效制作	6	96	32	64	6			16				
	G06303	视觉化信息设计	5	80	32	48	5			16				
	G06304	数字影片调色	4	64	32	32	4				16			
	G06305	新媒体广告设计	3	48	16	32	3				16			
	G06306	数字创意产品设计	8	128	48	80	8				16			
	专业核心课程合计		30	480	192	288								
	G06307	三维动画设计与制作	6	96	32	64	6			16				
	G06308	数字设计与动画制作	5	80	32	48	5			16				
	G06309	视觉化特效设计	4	64	32	32	4			16				
	G06310	动画剪辑	3	48	16	32	3				16			
	G06311	数字项目合成	5	80	32	48	5				16			
	G06312	虚拟现实内容设计与制作	7	112	48	64	7				16			
	专业核心课程合计		30	480	192	288								
专业拓展课程	G06401	短视频创作与运营	15	240	80	160			4	8	4			
	G06402	融媒体内容策划与制作	15	240	80	160			4	8	4			
	G06403	数字艺术设计	15	240	80	160			4	8	4			
	G06404	数字化产品设计与开发	15	240	80	160			4	8	4			
	G06405	山西民间美术	2	36	36				4					
	专业拓展课程合计		17	276	116	160								
	G06501	摄影摄像实训	2	48					2 周					
	G06502	影视画面创作实训	2	48						2 周				剪辑方向
	G06503	三维动画实训（一）	2							2 周				动画方向
	G06504	三维包装设计实训	2	48							2 周			剪辑方向
	G06505	三维动画实训（二）	2								2 周			动画方向
	A000501	职业技能等级评价	1	24									共用	
	A000502	毕业设计（论文）答辩	1										1 周	
	A000503	项目实训	20	300								20		

	A000504	岗位实习	19	276								19	
	综合实践课程合计		47	744		744							
人文 素质 拓展 课程 (选 修)	A000901	党史	0.5	8	8			√					
	A000902	新中国史	0.5	8	8				√				
	A000903	改革开放史	0.5	8	8					√			
	A000904	社会发展史	0.5	8	8						√		
	A000870	中国传统书法	1	20	20				2				
	A000905	普通话	1	8	8						2		
	A203107	烘焙食品生产技术	1	36	18	18					4		
	A000907	环境监测技术	1	20	20					√			网络课程
	人文素质拓展课程合计		6	116	98	18							
	专业总课时合计		161.5	2742	1130	1612							
注： 1. 教学总周数包含课程考核周数，综合实训周学时按 24 计，院考试标志用*表示； 2. A000115 安全教育：每学期至少 4 学时 3. A000117 创新创业教育：第三学期周五下午和周六日； 4. A000118 军事教育理论：6 学时在军训期间。													

(二) 教学过程统计表

表 12 教学周数分配表（三年制）

（单位：周）

学 年	学 期	招生 报到	入学 教育 军事 训练	劳动 教育	教学	综合实训	岗位 实习	论文答辩 毕业教育	考试	总周 数
一	1	3	2		13				1	19
	2			1	16	2			1	20
二	3			1	16	2			1	20
	4				17	2			1	20
三	5						20			20
	6						19	1		20
合计		3	2	2	62	6	39	1	4	119

表 13 学时分配比例表

项目	学时数			百分比		
	理论	实践	总计	理论	实践	总计
公共基础课	530	234	764	69%	31%	100%
专业基础课	194	168	362	54%	46%	100%
专业核心课	192	288	480	40%	60%	100%
专业拓展课	116	160	276	42%	58%	100%
人文素质拓展课	98	18	116	84%	16%	100%
综合实践课		744	744		100%	100%
合计	1130	1612	2742	41%	59%	100%

八、教学基本条件

(一) 师资队伍

1. 队伍结构

本专业学生人数与本专业专任教师数比例不高于 20:1。“双师”素质教师占专业教师比例不低于 90%，专任教师队伍中充分考虑职称、年龄、实践经验等因素，形成合理的梯队结构。

2. 专任教师

专任教师应具有高校教师资格证等相关专业职称证书。有理想信念、道德情操、扎实学识、仁爱之心；具有艺术设计、数字媒体艺术设计、传播与策划等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，能够灵活运用信息化手段展开教学；定期开展教学改革和科学研究，形成一定的研究成果，有每五年累计不少于六个月的企业实践经历。

3. 专业带头人

专业带头人原则上应具有副高级以上职称，能够较好的把握国内外行业专业发展，能广泛联系行业企业，了解行业企业对本专业人才的需求，实际教学设计专业研究力强，组织开展教科研工作能力强，在本区域或本领域具有一定的专业影响力。

4. 兼职教师

兼职教师应从专业相关的行业企业聘任，要求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践经验，原则上要求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

1. 教室设施

专业教室配备直接服务于数字媒体专业及相关产业学院的校内实训室，基本满足了目前专业教学中校内实习实训需求，实训项目开出率达 100%。……

2. 校内实训基地（室）及设备

表 14 校内实训（实验）教学条件配置与要求

序号	实训（实验）室名称	主要设备的配置要求	主干课程	实践教学项目	工位数（个）
1	数字媒体艺术设计基础工作室	工作台、作品展示架、路由器、交换机、投影设备、学生座椅等	PS 图形图像处理 数字图形 视觉化信息设计	视频剪辑 动画制作	48
2	摄影/摄像室	摄像机、数码伴侣、数码照相机、六轴电动背景架（带全套单色布）、绿布、轨道、摄影灯（全套配置）、三脚架、装订机、小型覆膜机、电脑一体机、短板速印机、照相机、写真喷绘机、数控液压切纸机、自揭膜电动冷裱机	摄影摄像基础 短视频运营与创作	视频拍摄	24

3. 校外实训基地及设备

表 15 校外实习、实训基地教学条件配置与要求

序号	实习实训基地名称	配置要求	主要实践教学项目	人数	合作企业
1	完美世界		AICG 绘画、视频剪辑、动画制作	80	完美世界教育科技有限公司（北京）有限公司
2	星驰国际		综艺栏目包装剪辑、短视频剪辑、图文制作	40	北京星驰国际文化传媒有限公司
3	太极国漫		动画制作	20	小明太极国漫文化有限公司
4	九智云辉		广告剪辑、动画制作	120	九智云辉教育科技有限公司

（三）教学资源

1. 教材选用基本要求

严格教材选用制度，规范选用程序，实施精品教材战略。根据人才培养方案要求，大力推广、使用教育部“十三五”“十四五”规划教材、国家级重点教材、校企合作编制教材等。

2. 图书文献配备基本要求

鼓励引导学生使用知网、万方、超星等数据库查阅资料，使其具备自主学习、独立思考及分析问题、解决问题的能力。

3. 数字教学资源配置基本要求

根据专业特色，结合技能比赛教学的需要，积极鼓励教师录制相应的微课及相关的教学视频资料，收集相关的案例，完善资源库建设。同时与合作企业完美世界教育科技有限公司的教学资源与本专业教学进行资源共享。

（四）学习评价

创建以培养职业能力为核心的学习考核评价体系。配合“服务一个企业，做好一个项目，争获一项荣誉”的“工学结合+创业孵化”的人才培养模式和工作过程化的课程体系，在职业岗位分析基础上，结合岗位职业能力考核标准，按照职业能力为主、理论知识为辅、过程和结果并重的原则，构建以能力为核心、以过程为重点，校内评价与企业评价相结合的考核评价体系。

（1）采用传统的卷面考试方式，采用这种方式的主要是一些理论性较强的文化课，

如：高职英语、习近平新时代中国特色社会主义思想概论等课程。

（2）采用实验考核的方式，集中在一定考核时间内独立完成某项作品或完成某些操作，根据完成的速度及质量评定成绩。例如，计算机基础操作、设计类软件使用（如图形设计、图像设计等）等基础性课程。其重点是强调操作技术和技巧的熟练运用程度。

（3）采用学生综合作品考核方式，在课程结束后，学生提交作品给任课教师，教师根据作品的质量及完成过程进行评定成绩，如包装结构设计、商业包装整体策划与设计实训等。完成这类课程的作品需要较长的一段时间，教师先给出一定的课题，供学生进行选择，然后指导学生完成所选择的课题，再根据学生提交的作品进行评定成绩。

（4）实行学校和实习企业共同考核制度。企业指导教师考核学生在岗位实习时的表现和岗位实习任务的完成情况，占总成绩的 70%；学校指导教师考核学生完成实习周记、实习学生撰写岗位实习总结的情况，占总成绩的 30%。

（5）本专业融入“1+X”证书，《普通话水平测试等级证书》等内容，实现“课证融通”，对毕业生开展职业技能水平评价，达到相应标准，准予毕业。

（五）教学方法

（1）案例教学法

从本专业案例库中选取与教学内容相匹配的案例，通过解析，激发学生的学习兴趣，加深学生对内容的理解，锻炼学生案例分析能力，拓宽学生专业视野。

（2）启发引导法

在讲解和训练过程中，采用启发和引导法，既给学生提供了参考思路，也给学生预留了发挥和独立思考的空间。

（3）小组讨论法

将学生划分为几个小组，每个小组根据教师的安排，通过相互设疑、讨论等手段，合作完成一个学习任务。既增加了学习的主动性，大大提高了学生的学习兴趣，又培养了学生组织协调、合作学习的能力。

（4）项目教学法

课程基于工作过程，对接职业岗位，以项目为主线，学生完成信息的收集、方案的设计、项目实施及最终评价。

以项目为载体，从纵深两个方向逐步进阶，以提高学生的综合设计能力。在教学过

程中，一是通过网络教学、视频教学、企业案例教学、理实一体化实训室等教学方式为学生营造浓郁的职业环境和职场氛围，提高学生的实践动手能力，实现“项目化”实境教学。以“项目”为载体，理论教学与实践教学结合、教师提供项目和学生选择项目结合、真实项目和仿真项目结合、团队协作和个人攻关结合，组织学生在实际工作环境和实际工作过程中进行演练，有效提高学生的职业知识、就业能力和职业素质，融理论教学、实践教学、技术服务为一体，进一步完成项目设计和课程设置的对接，完善“教、学、做”一体化的“工学结合、项目导入”教学模式，适应社会、行业、企业的需求。二是“以赛促学”，通过课余时间模拟比赛、企业项目设计技能大赛以及组织参加国内，省内高职高专各类艺术设计类比赛等形式，提高学生的设计能力和团队合作精神。

九、质量保障

1. 学校和各教学系部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。

2. 学校各教学系部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，严明教学纪律，强化教学组织功能。

3. 学校建立《山西林业职业技术学院毕业生跟踪服务管理办法》，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. 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，持续提高人才培养质量。

十、毕业要求

毕业要求是学生通过规定年限的学习，须修满的专业人才培养方案所规定的学时学分，完成规定的教学活动，毕业时应达到的素质、知识和能力等方面要求。毕业要求应能支撑培养目标的有效达成。

表 16 学生毕业要求一览表

项目	毕业条件具体说明
课程考查考试	所设课程均达 60 分以上
综合实训	60 分以上
岗位实习	60 分以上
毕业设计（论文）答辩	60 分以上
技能考核	60 分以上
学生操行鉴定	各学年考核合格以上
专业技能证书 (X 职业资格证书)	新媒体编辑证、数字艺术创作
学分	161.5

十一、附录

附件：山西林业职业技术学院人才培养方案变更审批表

附件：

山西林业职业技术学院教学进程变更审批表

20 ——20 学年 第 学期

申请单位			适用年级、专业	
申请时间			申请执行时间	
人才培养方案 教学进程表 变更内容	原课程信息			
	变更课程信息			
变更原因				