



四川科技职业学院

SICHUAN UNIVERSITY OF SCIENCE AND TECHNOLOGY

信息与通信学院

2022级人才培养方案

2022年6月

# 数字媒体技术专业人才培养方案

## 一、专业名称及代码

数字媒体技术 510204

## 二、入学要求

高中阶段教育毕业生或具有同等学力者

## 三、修业年限

三年

## 四、职业面向

本专业培养的学生能够在软件公司、互联网公司、音视频娱乐产品开发与制作公司、游戏动画公司、广告制作公司、电视台或电台等 IT 相关领域，从事图文制作、电脑排版、平面设计、交互设计、UI 设计、网页设计、多媒体设计制作、数码印刷、计算机美术设计、计算机动画设计与制作、文字与版式设计、短视频创作、视频后期等工作（详见下表）。

**表 1 岗位需求与课程设置**

| 专业类  | 专业代码               | 主要对应行业                  | 主要职业类别                           | 主要岗位类别（或技术领域）                                 | 对应的职业技能证或执业资格证或赛事名称及类别                                                | 证书或赛事对应课程                                                    |
|------|--------------------|-------------------------|----------------------------------|-----------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------|
| 计算机类 | 数字媒体技术专业<br>510204 | 互联网相关领域及数字媒体开发类行业的技术服务业 | 计算机美术设计人员、数字媒体开发人员、信息服务及数字媒体管理人员 | 移动应用开发、新媒体运营、二维动画设计与制作、影视后期制作、网页制作、平面设计、版式设计等 | ☆PHOTOSHOP 软件技能证书、ILLUSTRATOR 软件技能证书<br>☆Premiere 软件技能证书<br>华为认证技能证书等 | 图像图片处理技术、移动应用 UI 设计、短视频拍摄及制作、ILLUSTRATOR 软件应用、VI 设计、文字与版式设计等 |

注：“对应的职业技能证或执业资格证或赛事名称及类别”栏中“☆”标识为国家试点职业技能等级证书。

## 五、培养目标与培养规格

### （一）培养目标

本专业的培养培养理想信念坚定，德、智、体、美、劳全面发展，具有一定的科学文化水平，良好的人文素养、职业道德和创新意识，精益求精的工匠精神，较强的就业能力和可持续发展的能力；掌握专业知识和技术技能，能够在印刷包装、设计与广告行业、数字娱乐行业、多媒体行业、软件外包行业、电脑美术行业以及教育等领域，从事平面设计、Ui 设计、界面设计、交互设计、用户体验设计、动效设计、版式设计、视频剪辑、视频后期制作等工作的高素质技术技能的应用型人才。

### （二）培养规格

#### 1. 素质目标：

（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、全球视野；

（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）具有健康的体魄、心理和健全的人格，掌握基本运动知识和一两项目运动技能，养成良好的健身与卫生习惯，良好的行为习惯；

（6）具有一定的审美和人文素养，能够形成一两项艺术特长或爱好。

#### 2. 知识目标：

（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环境保护、安全消防、文明生产等相关知识；

（3）掌握设计基础的基本原理，并能够运用所学知识解决 ui 界面设计、动效设计设计、平面设计和创作中所遇到的具体问题；

（4）掌握艺术史中音、视频发展构架与剪辑特效原理，并能运用相关知识解决数媒数字影视作品呈现过程中遇见的具体问题；

（5）掌握艺术学中艺术接受部分基础理论知识，并能运用所学知识解决数媒作品呈现与创作过程中遇到的具体问题；

（6）掌握数字媒体技术专业的专业知识和基本技能，理解数字媒体技术领域的基本概念、知识结构、典型方法，建立数字化、网络化、交互性等核心专业意识；

（7）掌握数字媒体领域的核心技术，具有良好的科学素养和一定的艺术修养，能够为数字媒体内容的创作和传播提供基本的技术解决方案，具备设计、开发数字媒体系统的基本能力；

（8）能够自觉跟踪数字媒体技术领域的发展现状和趋势，具备良好的创新意识，具备技术创新和产品创新的初步能力；

（9）理解与本专业相关的职业和行业的重要法律法规及方针与政策，理解工程技术、信息技术以及艺术创作相关的伦理基本要求，具备专利和版权的保护、利用、经营等创业意识。

#### 3. 能力目标：

（1）掌握计算机学科的基本思维方法和研究方法，具备研究探索意识和良好的科学素养；

（2）理解数字媒体技术领域的基本概念、知识结构、典型方法，并对数字媒体技术的知识结构有宏观认识；

（3）能够根据计算机科学与技术及数字媒体技术建立数字化、网络化、交互性等核心专业意识；

（4）具备信息获取能力，熟练掌握检索技术及现代信息技术工具。

（5）能够对获取的信息进行加工、整理、分析，并能运用于项目实施过程；

（6）掌握动画设计的基本理论，能够运用相关软件进行二维、三维动画设计和创作的能力；

（7）掌握交互式多媒体网站开发的基本技术，具备开发功能丰富的交互式多媒体网站的能力；

（8）掌握数字影视技术、数字影视制作技术的基本理论和方法，能够熟练运用拍摄、编辑、特效制作等技巧制作数字影视作品；

（9）掌握数字音频、视频、图形图像处理技术，能够对数字图像、音视频进行处理的能力；

（10）掌握平面设计相关技术基础及应用，能够设计标志、画册、海报等。

（11）掌握游戏设计基础，能够将简单的模型在游戏引擎中进行程序设计。

#### 4. 职业素养：

（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、全球视野和市场洞察力；

（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；

## 六、课程设置及要求

### （一）公共基础课程

根据党和国家有关文件规定，将思想政治理论、中华优秀传统文化、体育、军事理论与军训、大学生职业发展与就业指导、心理健康教育等列入公共基础必修课；并可将党史国史、劳动教育、大学语文、信息技术、高等数学、公共外语、创新创业教育、健康教育、美育、职业素养等列入必修课或选修课。

### （二）专业（技能）课程

一般包括专业基础课程、专业核心课程、专业拓展课程，并涵盖有关实践性教学环节。学校自主确定课程名称，但应包括以下主要教学内容：

#### （1）专业基础课程

专业基础课包括 web 开发基础、C 语言程序设计、图像图片处理技术、UI 美术手绘、数据库设计等。

## (2)专业核心课程

专业核心课程软件 UI 动效设计、移动应用 UI 设计、文字与版式设计、企业 VI 设计、企业门户仿真项目 UI 界面设计等。

## (3)专业拓展课程

包括版式设计综合实践、短视频拍摄及制作、视频后期制作、电商平台仿真项目 UI 界面设计等。

## (4)专业核心课程主要教学内容

本专业核心课程主要教学内容如表 2 所示。

表 2 专业核心课程主要教学内容

| 序号 | 专业核心课程           | 主要教学内容与要求                                                           |
|----|------------------|---------------------------------------------------------------------|
| 1  | 企业门户仿真项目 UI 界面设计 | 网站建设的基础知识、网站建设流程、网页界面设计规范、网页界面设计颜色搭配、字体设计、原型设计等                     |
| 2  | 软件 UI 动效设计       | After Effects 软件介绍与应用、创建新图层、创建关键帧、影像合成、动态图像建立、视觉效果、多媒体制作等           |
| 3  | 移动应用 UI 设计       | 移动应用的介绍与赏析、互联网移动时代介绍与特点分析、IOS 端界面设计规范、安卓端界面设计规范、应用型 APP 界面设计等       |
| 4  | 文字与版式设计          | 字体介绍与赏析、字体设计的三种方法介绍与应用、版式设计原则、海报设计、BANNER 设计等                       |
| 5  | 企业 VI 设计         | 企业 VI 系统相关知识介绍、国内外优秀标志赏析、VI 设计基本要素设计、标志设计、标准化制图、标准字体设计、企业标准色、企业辅助色等 |

## 七、教学进程总体安排

表 3 必修课、选修课、实践教学学时与学分配

| 纵向结构  |      |      |        |      |        | 横向结构 |       |      |        |      |        |
|-------|------|------|--------|------|--------|------|-------|------|--------|------|--------|
| 课程类别  |      | 学时分配 |        | 学分分配 |        | 课程性质 |       | 学时分配 |        | 学分分配 |        |
|       |      | 学时   | 比例%    | 学分   | 比例%    |      |       | 学时   | 比例%    | 学分   | 比例%    |
| 公共基础课 |      | 656  | 35.97% | 39   | 34.82% | 必修课  | 公共基础课 | 496  | 21.99% | 29   | 24.37% |
| 专业基础课 |      | 384  | 21.05% | 24   | 21.43% |      | 专业基础课 | 384  | 17.02% | 18   | 15.13% |
| 专业课   |      | 784  | 42.98% | 49   | 43.75% |      | 专业课   | 576  | 25.53% | 42   | 35.29% |
| 小计    |      | 1824 | 100%   | 112  | 100%   |      | 集中实践课 | 800  | 35.46% | 30   | 25.21% |
|       |      |      |        |      |        |      | 必修课小计 | 2256 | 100%   | 119  | 100%   |
| 理 论   |      | 592  | 22.56% | 37   | 26.05% | 选修课  | 公共基础课 | 160  | 43.48% | 10   | 43.48% |
| 实 践   | 课带实验 | 1232 | 46.95% | 75   | 52.82% |      | 专业课   | 208  | 56.52% | 13   | 56.52% |
|       | 集中实践 | 800  | 30.49% | 30   | 21.13% |      | 选修课小计 | 368  | 100%   | 23   | 100%   |
| 合计    |      | 2624 | 100%   | 142  | 100%   | 合计   |       | 2624 | —      | 142  | —      |

|               |        |        |       |        |        |
|---------------|--------|--------|-------|--------|--------|
| 理论：实践         | 1:3.43 | 1:2.84 | 必修：选修 | 6.13:1 | 5.17:1 |
| 最低毕业学分：142 学分 |        |        |       |        |        |

注：1. 按周计算的实践教学学时统一按照16学时/周进行折算。

2. 公共基础课包含公共必修课和公共选修课。

3. 专业课包含专业选修课和专业必修课。

表4 数字媒体技术专业必修课

|           | 课程名称                 | 理论 / 实践 | 学时  |     |     | 学分 | 执行学期 |     |        |   |   |        |   |             |     | 考核学期 |     |
|-----------|----------------------|---------|-----|-----|-----|----|------|-----|--------|---|---|--------|---|-------------|-----|------|-----|
|           |                      |         | 总计  | 理论  | 实践  |    | 1    | 2   | S1     | 3 | 4 | S2     | 5 | 6           | 考查  | 考试   |     |
| 思政与文化素质模块 | 军事理论                 | A       | 32  | 32  | 0   | 2  | 16   | 16  | 校外社会实践 |   |   | 校外社会实践 |   | 顶岗实习、毕业设计答辩 | 1-2 |      |     |
|           | 思想道德修养与法律基础          | A       | 48  | 40  | 8   | 3  | 48   |     |        |   |   |        |   |             |     | 1    |     |
|           | 习近平新时代中国特色社会主义思想概论   | A       | 48  | 40  | 8   | 3  |      | 48  |        |   |   |        |   |             |     | 1-2  |     |
|           | 毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论 | A       | 32  | 28  | 4   | 2  | 16   | 16  |        |   |   |        |   |             |     | 2    |     |
|           | 形势与政策                | A       | 16  | 16  | 0   | 1  | 4    | 4   |        | 4 | 4 |        |   |             |     | 1-4  |     |
|           | 大学英语                 | A       | 128 | 128 | 0   | 8  | 64   | 64  |        |   |   |        |   |             |     |      | 1-2 |
|           | 体育                   | C       | 64  | 4   | 60  | 2  | 32   | 32  |        |   |   |        |   |             |     | 1-2  |     |
|           | 计算机技能训练              | A       | 64  | 32  | 32  | 4  | 64   |     |        |   |   |        |   |             |     |      | 1   |
|           | 应用文写作                | A       | 32  | 32  | 0   | 2  | 16   | 16  |        |   |   |        |   |             |     |      | 1-2 |
|           | 应用数学                 | A       | 32  | 32  | 0   | 2  | 16   | 16  |        |   |   |        |   |             |     |      | 1-2 |
|           | 小计                   |         | 496 | 384 | 112 | 29 | 276  | 212 |        | 4 | 4 |        |   |             |     |      |     |
| 专业基础模块    | 图像图片处理技术★            | B       | 64  | 32  | 32  | 4  |      | 64  |        |   |   |        |   | 2           |     |      |     |
|           | WEB 开发基础             | B       | 64  | 32  | 32  | 4  | 64   |     |        |   |   |        |   | 1           |     |      |     |
|           | C 语言程序设计             | B       | 48  | 24  | 24  | 3  | 48   |     |        |   |   |        |   |             | 1   |      |     |
|           | 面向对象程序设计             | B       | 48  | 24  | 24  | 3  |      | 48  |        |   |   |        |   | 2           |     |      |     |
|           | 数据库技术                | B       | 48  | 24  | 24  | 3  |      | 48  |        |   |   |        |   | 2           |     |      |     |
|           | 图标造型设计               | B       | 64  | 32  | 32  | 4  |      | 64  |        |   |   |        |   | 2           |     |      |     |

|        |                       |   |      |     |     |    |     |     |     |     |  |   |  |  |  |   |   |
|--------|-----------------------|---|------|-----|-----|----|-----|-----|-----|-----|--|---|--|--|--|---|---|
|        | (illustrator 软件)      |   |      |     |     |    |     |     |     |     |  |   |  |  |  |   |   |
|        | ★                     |   |      |     |     |    |     |     |     |     |  |   |  |  |  |   |   |
|        | UI 美术手绘               | B | 48   | 24  | 24  | 3  |     | 48  |     |     |  |   |  |  |  | 3 |   |
|        | 小计                    |   | 384  | 192 | 192 | 24 | 112 | 272 | 0   | 0   |  |   |  |  |  |   |   |
| 专业技能模块 | 企业门户仿真项目 UI 界面设计★     | B | 80   | 16  | 64  | 5  |     |     | 80  |     |  |   |  |  |  | 3 |   |
|        | 移动应用 UI 设计★           | B | 80   | 40  | 40  | 5  |     |     | 80  |     |  |   |  |  |  | 3 |   |
|        | 软件 UI 动效设计            | B | 64   | 16  | 48  | 4  |     |     | 64  |     |  |   |  |  |  | 3 |   |
|        | 文字与版式设计               | B | 64   | 32  | 32  | 4  |     |     | 64  |     |  |   |  |  |  |   | 3 |
|        | 小计                    |   | 288  | 104 | 184 | 18 | 0   | 0   | 288 | 0   |  | 0 |  |  |  |   |   |
| 岗位能力模块 | ▲企业 VI 设计综合实践         | C | 80   | 16  | 64  | 5  |     |     |     | 80  |  |   |  |  |  |   | 4 |
|        | ▲电商平台仿真项目 Ui 界面设计     | C | 80   | 16  | 64  | 5  |     |     |     | 80  |  |   |  |  |  | 4 |   |
|        | ▲移动端 APP 仿真项目 Ui 界面设计 | C | 64   | 0   | 64  | 4  |     |     |     | 64  |  |   |  |  |  | 4 |   |
|        | ▲版式设计综合实践             | C | 64   | 0   | 64  | 4  |     |     |     | 64  |  |   |  |  |  | 4 |   |
|        | 小计                    |   | 288  | 32  | 256 | 18 | 0   | 0   | 0   | 288 |  | 0 |  |  |  |   |   |
| 合计     |                       |   | 1456 | 712 | 744 | 89 | 388 | 484 | 292 | 292 |  | 0 |  |  |  |   |   |

注：1. “\*”标识为“1+X”证书植入的核心课程（2-3门）。

2. “△”标识为校企合作特色课程，与XX、XX、XX（企业全称）共同开发课程，共同制定教学计划、合作培养，实行“双导师制”使学生能够实现岗位能力与职业能力无缝对接。

3. “★”标识为核心课程（原则上专业基础课2~3门，专业课4~5门）。

4. “理论/实践”栏目：用A表示理论课；B表示“理实一体化课程”；C表示实践课，理实一体化课程计算比例时，按实践课计算。

表5 数字媒体技术专业选修课（含公共选修课）

| 课程类别 | 课程名称 |          | 理论 / 实践 | 学时 |    |    | 学分 | 执行学期 |   |      |   |    |      |    |      | 考核学期 |    | 修读学分 |
|------|------|----------|---------|----|----|----|----|------|---|------|---|----|------|----|------|------|----|------|
|      |      |          |         | 总计 | 理论 | 实践 |    | 1    | 2 | S1   | 3 | 4  | S2   | 5  | 6    | 考查   | 考试 |      |
| 专业推荐 | 方向模块 | 短视频拍摄及制作 | B       | 48 | 24 | 24 | 3  |      |   | 校外社会 |   | 48 | 校外社会 |    | 顶岗实习 | 4    |    | 13   |
|      |      | 影视拍摄基础   | A       | 48 | 0  | 48 | 3  |      |   |      |   |    |      | 48 |      | 5    |    |      |

|     |                                                                                                                 |          |        |     |     |     |    |  |  |    |    |     |    |     |                 |   |  |    |  |  |  |
|-----|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------|--------|-----|-----|-----|----|--|--|----|----|-----|----|-----|-----------------|---|--|----|--|--|--|
| 选修课 |                                                                                                                 | 影视后期制作   | C      | 64  | 0   | 64  | 4  |  |  | 实践 |    |     | 实践 | 64  | 、毕业<br>设计<br>答辩 | 5 |  |    |  |  |  |
|     |                                                                                                                 | 视频后期制作   | B      | 48  | 32  | 16  | 3  |  |  |    |    |     |    | 48  |                 | 5 |  |    |  |  |  |
|     |                                                                                                                 | 合计       |        | 208 | 56  | 152 | 13 |  |  |    |    | 48  |    | 160 |                 |   |  |    |  |  |  |
|     | 书证融通模块                                                                                                          | 1+X 证书   | 学分银行转换 |     |     |     |    |  |  |    |    |     |    |     |                 |   |  |    |  |  |  |
|     |                                                                                                                 | 华为认证     | B      | 64  | 32  | 32  | 4  |  |  |    | 64 |     |    |     |                 | 3 |  |    |  |  |  |
|     |                                                                                                                 | 网络通信管理维护 | B      | 64  | 32  | 32  | 4  |  |  |    |    | 64  |    |     |                 | 4 |  |    |  |  |  |
|     |                                                                                                                 | adobe 认证 | B      | 80  | 40  | 40  | 5  |  |  |    |    | 80  |    |     |                 | 4 |  |    |  |  |  |
|     |                                                                                                                 | 合计       |        | 208 | 104 | 104 | 13 |  |  |    | 64 | 144 |    |     |                 |   |  |    |  |  |  |
|     | 公共选修课                                                                                                           |          |        |     |     |     |    |  |  |    |    |     |    |     |                 | √ |  | 10 |  |  |  |
|     | 注：《中国传统文化》1 学分、《职业发展与就业指导》1 学分、《大学生创新创业》1 学分、《大学生健康教育》2 学分等为线上课程，要求学生必选，在 1-2 学期开设。《中国文学经典赏析》为线下课程，1 学分，要求学生必选。 |          |        |     |     |     |    |  |  |    |    |     |    |     |                 |   |  |    |  |  |  |

注：“理论/实践”栏目：用 A 表示理论课；B 表示“理实一体化课程”；C 表示实践课，理实一体化课程计算比例时，按实践课计算。

表 6 数字媒体技术专业实践教学

| 项 目    |        | 教 学 环 节       | 学分 | 实践<br>周数 | 执 行 学 期 |   |    |   |   |    |    |    | 说 明 |
|--------|--------|---------------|----|----------|---------|---|----|---|---|----|----|----|-----|
|        |        |               |    |          | 1       | 2 | S1 | 3 | 4 | S2 | 5  | 6  |     |
| 公共基础素质 | 军事技能   | 军训            | 2  | 2        | 2       |   |    |   |   |    |    |    |     |
|        | 劳动教育   | 劳动实践          | 2  | 2        | 1       | 1 |    |   |   |    |    |    |     |
|        | 就业创新创业 | 就业教育、创新创业教育   | 2  | 2        |         | 1 |    |   | 1 |    |    |    |     |
|        |        |               |    |          |         |   |    |   |   |    |    |    |     |
| 专业实训   |        | 校内专业技能集中实训    | 2  | 2        |         | 1 |    |   | 1 |    |    |    |     |
|        |        | 认知实习或课程实习     | 2  | 2        | 1       |   |    | 1 |   |    |    |    |     |
|        |        | 校外社会实践跟岗/顶岗实习 | 12 | 24       |         |   | 4  |   |   | 8  |    | 12 |     |
| 毕业设计答辩 |        | 毕业设计（论文）与答辩   | 8  | 16       |         |   |    |   |   |    | 14 | 2  |     |

|     |    |    |   |   |   |   |   |   |    |    |  |
|-----|----|----|---|---|---|---|---|---|----|----|--|
| 合 计 | 30 | 50 | 4 | 3 | 4 | 1 | 2 | 8 | 14 | 14 |  |
|-----|----|----|---|---|---|---|---|---|----|----|--|

注：1. 毕业设计学分构成（作品1份：4分学，毕业设计文档1份：2学分；汇报答辩PPT1份：2学分

2. 校外社会实践跟岗/顶岗实习、毕业设计（论文）与答辩按2周1学分计算。

3. 校内专业技能集中实训由二级学院根据课程需要强化实践内容，包含但不限于技能强化训练、技能竞赛等。

## 八、实施保障

### （一）师资队伍

#### 1. 队伍结构

学生数与本专业专任教师数比例不高于 25:1，双师素质教师占专业教师比一般不低于 60%，专任教师队伍要考虑职称、年龄，形成合理的梯队结构。

#### 2. 专任教师

本专业专职教师团队是一支有理想信念、有道德情操、有扎实学识、有仁爱之心的专业教学团队，其中具有高校教师资格人数占比为 66%、专业领域有关证书占比 80%；具有计算机科学与技术、视觉传达设计、计算机应用程、电子信息工程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，具有较强的信息化教学能力，能够开展课程教学改革和科学研究；积极参与企业实践，每 5 年累计不少于 6 个月的企业实践经历。

#### 3. 专业带头人

本专业带头人具有中级技能证书及中级职称，能够较好地把握国内外数字媒体技术行业、专业发展，能广泛联系行业企业，了解行业企业对网络技术专业人才的需求实际，教学设计、专业研究能力强，能有力组织开展教科研工作。

#### 4. “双师型”教师

本专业教师在开展专业教学阶段不但具备较强的理论教学素质，同时也能够通过自身的专业知识带领学生积极开展各项实践过程

#### 5. 兼职教师（含企业方）

本专业兼职教师主要从互联网设计相关企业聘任，要求具备良好的思想政治素质、职业道德和工匠精神，具有扎实的网络技术专业知识和丰富的实际工作经验，具有中级及以上相关专业职称，能承担专业课程教学、实习实训指导和学生职业发展规划指导等教学任务。

### （二）教学设施

#### 1. 实训教学场所

数字媒体专业现有实训教学场所“7307（虚拟现实 VR 实训室）、7102/7104（物联网 A8 实训中心）”及设备的建设，已基本具备数字媒体专业人才培养目标和规格应具备的部分实训教学条件要求，还需要进行补充性的实训室和设备建设来满足专业技能教学需求。

#### 2. 校内实训室（实训教学设备）

校内实训室（实训教学设备）依据教育部职业院校软件技术专业实训教学条件建设标准进行建设，校内本专业应建、已建、拟建实训室如下：

表 7-1 校内本专业应建实训室

| 序号 | 场地名称      | 完成的实践教学内容                                                                                    | 适用课程                                                                                                                                |
|----|-----------|----------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1  | WEB 开发实训室 | 1. Photoshop 软件应用实训<br>2. Illustrator 软件应用<br>3. 前端开发实训;<br>4. PHP 项目开发实训;<br>5. 企业级移动应用软件开发 | 1. Ui 设计基础;<br>2. 实用美术理论;<br>3. 网页 UI 界面设计;<br>4. Web 前端交互技术;<br>5. 企业门户网站仿真项目 UI 界面设计综合实践;<br>6. 移动应用 UI 设计等课程                     |
| 2  | 数字媒体技术实训室 | 1. 专业教学科研<br>2. 平面/Ui 设计技术技能大赛师资和选手培训<br>3. 图像后期处理<br>4. 摄影摄像实训<br>5. 云平台实训<br>6. 技术服务等功能    | 1. 电商平台仿真项目 UI 界面设计;<br>2. 移动 APP 界面设计;<br>3. 视频拍摄基础;<br>4. 影视制作与后期处理;<br>5. 短视频拍摄与创作;<br>6. 图像图片处理;<br>7. 文字与版式设计;<br>8. AE 动效设计等; |

表 7-2 校内本专业已建实训室

| 序号 | 场地名称        | 完成的实践教学内容                                                     | 适用课程                                                                                                                                                       |
|----|-------------|---------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1  | 物联网 A8 实训中心 | 1. 图像后期处理;<br>2. 全国计算机等级考试二级实践(考证)                            | 1. 计算机应用基础;<br>2. 静态网页设计与制作;<br>3. Ui 设计基础;<br>4. 图像图片处理                                                                                                   |
| 2  | 虚拟现实 VR 实训室 | 1. ADOBE 软件相关实训;<br>2. 前端开发实训;<br>3. 数字媒体项目实践教学;<br>4. 交互设计实训 | 1. Photoshop 软件应用;<br>2. Illustrator 软件应用;<br>3. 美学基础;<br>4. 平面设计基础;<br>5. 网页 UI 界面设计;<br>6. Web 前端交互技术;<br>7. 企业门户网站仿真项目 UI 界面设计综合实践;<br>8. 移动应用 UI 设计等课程 |

表 7-3 校内拟建实训室

| 序号 | 实训室名称     | 完成的实践教学内容                                                                                 | 适用课程                                                                                                                                | 拟建成时间      | 备注 |
|----|-----------|-------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------|----|
| 1  | 数字媒体技术实训室 | 1. 专业教学科研<br>2. 平面/Ui 设计技术技能大赛师资和选手培训<br>3. 图像后期处理<br>4. 摄影摄像实训<br>5. 云平台实训<br>6. 技术服务等功能 | 1. 电商平台仿真项目 UI 界面设计；<br>2. 移动 APP 界面设计；<br>3. 视频拍摄基础；<br>4. 影视制作与后期处理；<br>5. 短视频拍摄与创作；<br>6. 图像图片处理；<br>7. 文字与版式设计；<br>8. AE 动效设计等； | 2023 年 9 月 |    |

## 3. 校外实训条件

表 8 校外实践场所

| 序号 | 校外实训基地名称      | 合作企业名称        | 实践教学形式                         | 备注 |
|----|---------------|---------------|--------------------------------|----|
| 1  | 成都玖趣互娱科技有限公司  | 成都玖趣互娱科技有限公司  | 认知实习<br>跟岗实习<br>顶岗实习<br>科研项目申报 |    |
| 2  | 杭州喜马拉雅科技成都分公司 | 杭州喜马拉雅科技成都分公司 | 顶岗实习<br>科研项目申报                 |    |

## （三）教学资源

教学资源主要包括能够满足学生专业学习、教师专业教学研究和教学实施需要的教材、图书及数字化资源等。

## 1. 教材选用基本要求

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

## 2. 图书文献配备基本要求

图书文献配备能满足人才培养、专业建设、教科研等工作的需要，方便师生查询、借阅。专业类图书文献主要包括：行业政策法规资料，有关计算机软件技术的技术发展、标准、方法、操作规范以及工程案例类图书等。

## 3. 数字教学资源配置基本要求

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

结合上述的要求，数字媒体技术专业的教材选用以及数字媒体技术专业数字化资源选用，分别参见表 9 数字媒体技术专业教材一览表（参考）、表 10 数字媒体技术专业数字化资源选用表。

表 9 数字媒体技术专业教材一览表（参考）

| 序号 | 课程名称         | 教材名称                      | 出版社     | 作者               | 出版时间        | 校企开发教材<br>(是/否) | 新形态教材<br>(是/否) |
|----|--------------|---------------------------|---------|------------------|-------------|-----------------|----------------|
| 1  | 文字与版式设计      | 字体与版式设计                   | 美术学院出版社 | 方舒弘<br>韩绪        | 2019 年 1 月  | 否               | 否              |
| 2  | 图形图像设计       | Photoshop CC 视觉设计教程       | 人民邮电出版社 | 庄志蕾              | 2020 年 9 月  | 否               | 否              |
| 3  | 移动 UI 界面设计   | Photoshop 移动 UI 设计基础与案例教程 | 人民邮电出版社 | 时代印象             | 2021 年 9 月  | 否               | 否              |
| 4  | 企业 VI 设计综合实践 | VI 品牌形象设计                 | 航空工业出版社 | 周 祺<br>芬，胡树斌     | 2021 年 11 月 | 否               | 否              |
| 5  | 软件 UI 动效设计   | After Effects 动态设计        | 人民邮电出版社 | 克 里<br>斯·杰<br>克逊 | 2020 年 12 月 | 否               | 否              |

表 10 数字媒体技术专业数字化资源选用表

| 序号 | 类型  | 数字化资源名称        | 资源网址                                                                        |
|----|-----|----------------|-----------------------------------------------------------------------------|
| 1  | 数字化 | 中国大学 MOOC 系列课程 | <a href="https://wmooc.icourses.cn/">https://wmooc.icourses.cn/</a>         |
| 2  | 数字化 | 清华大学出版社        | <a href="http://www.tup.tsinghua.edu.cn">http://www.tup.tsinghua.edu.cn</a> |

## (四) 教学方法

课堂教学、实践教学、理论实践一体化教学、实习就业等。介绍本专业采用的主要教学方法。

## 1. 螺旋式人才培养方法与靶向式人才培养模式有机融合

### （1）螺旋式人才培养方法

针对学生学情复杂化特点和同质化培养的现状，以就业为导向，从产业链企业人才需求岗位出发，瞄准人才核心技能需求，制定符合岗位标准的课程体系与课程内容，并根据生源复杂性特点采用分层分类精准制导教学方法，构建靶向人才培养模式。在人才培养过程中，以项目为牵引，按理论（Knowledge）、实践（Practice）、项目（Project）（KPP）三大核心要素（简称 KPP）为教学螺旋平面，为提高学生界面设计、创新能力，整个培养过程实现学生岗位核心技能阶梯增长、不断迭代，螺旋式前进，逼近企业人才岗位能力。落实“知行合一、工学结合、产教融合”的育人理念，校企深度融合构建命运共同体机制，构建校企合作利益共享共赢平台，推动校合作可持续发展。

### （2）营造浓郁的实践氛围培养职业能力

在基于工作体系的多环境职业素养的训练中，配备具有丰富企业经历的校内专任教师和企业专业人士兼职作为实践指导教师或校外指导教师，负责指导、组织学生在课堂和各种校内外实践活动的不同环境下，积极实践，达到教学目标，形成职业能力。切实将学生的短期实训活动与长期顶岗实习结合起来，把校内训练和校外训练结合起来。

## 2.多种教学方法的运用

本课程能够因材施教，根据项目内容的不同，灵活运用多种恰当的教学方法，有效调动学生学习兴趣，促进学生积极思考与实践，寓学于做，提高了学生动手能力、创新能力、解决问题能力等。主要教学方法有：

### （1）情境模拟法

我们充分利用本专业高质量的校内实训实习基地打造仿真教学环境，实施情境模拟教学。通过营造与现实工作类似的教学情境，将导游员的知识应用置于接近真实的导游工作体系中。

### （2）角色扮演法

由教师给出一定的案例或要解决的实际问题，由学生扮演其中的角色，设身处地地分析与解决所面临的问题。

### （3）现场教学法

在课堂教学、情景教学以及角色扮演等不同的教学方法中，由于学生尝试了不同的情景和角色，会提出许多新的问题，这时教师就可在现场提出新的案例和临时下达新的教学任务书，学生根据运用所学知识对新的教学内容进行现场构思和展示。

3. 应用企业案例、工作任务单、网络、视频、实物、现场操作等教学手段，以小组、团队为单位进行协作性学习。

## （五）学习评价

本专业的人才培养以专业培养目标、课程教学目标为核心，结合职业岗位要求和国家职业技能标准制定考核内容、考核办法和评价标准，实行：

- （1）过程性评价与终结性评价相结合；
- （2）理论考核与技能考核相结合；
- （3）学校考核与企业考核相结合；
- （4）教师评价与学生评价相结合的考核评价方法。

全面评价学生的专业能力、方法能力、社会能力，重视学生个性化发展和创新能力的培养。公共基础课程以理论考核为主、实践考核为辅；职业技术基础课程理论考核与实践考核并重；职业技术课程侧重专业技能与实践能力的培养，以实践考核为主、理论考核为辅；实习实训课程由学校实训实习指导教师和企业指导教师从实习实训纪律、实习实训任务完成情况、实习实训过程表现、实习实训成果等方面进行综合评价。过程性考核包括纪律、参与课

堂教学情况、作业任务完成情况、团队合作情况等方面。

### （六）质量管理

学校和二级院系应建立专业建设和教学质量诊断与改进机制，健全专业教学质量监控管理制度，完善课堂教学、教学评价、实习实训、毕业设计以及专业调研、人才培养方案更新、资源建设等方面质量标准建设，通过教学实施、过程监控、质量评价和持续改进，达成人才培养规格。

学校、二级院系应完善教学管理机制，加强日常教学组织运行与管理，定期开展课程建设水平和教学质量诊断与改进，建立健全巡课、听课、评教、评学等制度，建立与企业联动的实践教学环节督导制度，严明教学纪律，强化教学组织功能，定期开展公开课、示范课等教研活动。

学校应建立毕业生跟踪反馈机制及社会评价机制，并对生源情况、在校学业水平、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。

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。

## 九、毕业要求

II类专业：142 学分，其中必修课 89 学分，选修课 23 学分，实践教学 30 学分。

在校期间应考取四川省大学英语三级（SCET-3），四川省计算机等级考试 I 级或全国计算机等级考试（NCRE）I 级 B 合格证书（每个证书可折算公选课 2 学分）；考取计算机技术与软件专业技术资格（水平）考试, Adobe 认证, 华为认证网络工程师, 平面设计师等证书，至少 4 选 1。此外，还可考取计算机动画设计师、UI 设计师、计算机程序设计员、计算机软件测试员、信息通信网络运行管理员、信息通信网络机务员、信息通信网络线务员、电子商务师等证书（每个证书可折算公选课 2 学分，最多不超过 4 学分）。

## 十、培养方案修订说明

### （一）人才需求调查情况

为适应市场经济发展需要，掌握社会现有数字媒体技术专业人才状况，了解社会未来三年对数字媒体技术专业人才的需求及培养要求，从而为确定我院数字媒体技术专业的培养目标和专业设置提供基本的依据，《数字媒体技术》专业相关教师通过各种渠道对四川省内部的 IT 企业和非 IT 企业进行了调研，对专业现状、毕业生的知识结构与能力结构有了明确的认识，为进行专业教学改革提供了依据。

经调查，数字媒体技术专业毕业生就业在平面设计师 31%，UI 设计师 21%，交互设计师 12%，从事网页制作占 15%，网页 web 开发占 9%，短视频制作占 9%。有 3%做行政人员与普通技术工。

### （二）社会岗位需求分析

本专业可从事的岗位包括：软件公司、音视频娱乐产品开发与制作公司、游戏动画公司、广告制作公司、门户网站、电视台或电台/软件公司等 IT 相关领域，从事移动应用、移动游戏、数字媒体开发、多媒体设计制作、游戏设计与开发、计算机美术设计、计算机动画设计与制作、网页设计与网站维护、信息服务及数字媒体管理等岗位

### （三）培养方案修订思路 and 特色

#### 1. 修订思路

近年来，短视频运营、移动界面设计、动效设计等网络新技术在行业企业中的应用日趋广泛，为了适应市场对数字媒体技术人才的专业技能，强调以岗位化模式培养人才，按照新职教新工科的标准修订人才培养方案，并及时加入网络新技术的理论培养和技能训练。

#### 2. 修订特色

数字媒体技术专业建设与课程设置的思路可概括为“面向就业，源于岗位，培养能力，突出特色”。职业素质培养与专业技能培养并重，充分考虑学生个体之间的差异，将传统的“知识学习”的教学观念转换为“能力培养”的教学理念。以真实项目驱动，将典型案例分解成由简到难、循序渐进的课程模块，通过选择课程模块的学习，强化学生的专业技能培养、提高学生运用知识分析问题、解决问题的能力。

## 十一、其它

### （一）辅修专业

可辅修计算机应用专业、计算机软件、物联网应用技术。

### （二）办学依托

数字媒体技术专业是学校与成都玖趣互娱科技有限公司、杭州喜马拉雅科技成都分公司等校企合作的典范学院，基于各大公司的技术背景和行业优势，按照真实产业链对技能人才的需求，将真实的产业项目转化为优质的教育资源，形成真实的实训环境，并以真实的工程师团队组建、充实“双师型”教师队伍，通过“KPP”螺旋式人才培养方法与靶向式人才培养模式有机融合为学生提供教育资源，致力于数字媒体领域应用型人才培养。

### （三）简要说明

本专业人才培养方案就专业人才的社会需求、专业岗位需求、学生就业去向、职业技能要求、职业素质要求、相应的职业资格、专业发展建议等问题开展调研工作，在 2020 年人才培养方案的基础上，总结和探索课程改革的新思路，通过行业和企业调研、论证，由企业专家与教育专家共同拟订，软件技术专业建设指导委员会根据基于工作过程导向课程模式，结合我院实际制定了本人才培养方案。

### （四）可以对口接纳的中职专业

数字媒体技术、计算机应用与技术等

### （五）可以对口报考的本科专业

艺术设计、软件工程、网络工程

## 十二、附录:实践能力培养路线图

