

2024 级中高职衔接
人才培养方案

数字媒体技术应用专业

人才培养方案

方案编码：G245102040401

长春职业技术学校

人才培养方案适用的对接学院与专业

序号	对接学院	专业
1	长春职业技术学院	数字媒体技术
2		
4		
5		
6		
7		
8		

人才培养方案适用的范围

序号	班级类型	是否适用
1	中高职业衔接班	是
2	中职班	是
3	升学班	否
4		

目 录

一、专业名称及代码	1
二、入学要求	1
三、修业年限	1
四、职业面向	1
五、培养目标及培养规格	2
六、课程设置及要求	3
七、教学进程总体安排	11
八、实施保障	13
九、毕业要求	21
十、附录	21



数字媒体技术应用专业人才培养方案

(中职三年)

一、专业名称及代码

中职专业名称：数字媒体技术应用

中职专业代码：710204

高职专业名称：数字媒体技术

高职专业代码：510204

二、入学要求

初中毕业生或具有同等学历者。

三、修业年限

6 年(其中中职 3 年，高职 3 年)

四、职业面向

数字媒体技术应用专业所属信息技术专业大类（专业类），中职专业代码为 710204，高职专业代码为 510204。本专业面向长春地区数字媒体产业发展需求，培养德智体美劳全面发展，掌握扎实的科学文化基础及数字媒体技术理论、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、素材处理及开发与服务等能力等能力，具有工匠精神和信息素养，能够从事视觉传达设计、界面与交互设计、数字文创产品设计、音视频编辑等工作的高素质技术技能人才。具体从事的就业岗位如下：（含未来 3-5 年内学生经过努力可能从事的岗位）。

表 1 数字媒体技术应用专业主要职业岗位

专业大类 (代码)	专业类 (代码)	对应行业 (代码)	主要职业类别 (代码)	主要岗位类别 (或 技术领域)	职业技能等级 证书
电子与信息类 (51)	计算机类 (5102)	数字媒体 技术 (04)	动画制作员 (4-13-02-02) 动画设计人员 (2-09-06-03) 美术编辑 (2-10-02-04) 剪辑师 (2-09-03-06) 电影电视摄影师 (2-09-03-03) 虚拟现实工程技术人员 (2-02-10-14) 计算机软件工程技术人员 (2-02-10-03) 全媒体运营师 (4-13-05-04)	数字视觉设计、 用户界面设计、 交互和原型设计、 界面开发、 数字音视频技术、 三维动画制作技 术、 特效制作技术、 融媒体技术、 全媒体运营、 虚拟现实应用开 发。	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 级考试证书



五、培养目标及培养规格

（一）培养目标

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平面设计、摄影摄像技术、版式设计等专业知识，具备图形图像处理、广告制作、数码照片艺术处理、网页设计与制作等能力，具有工匠精神和信息素养，能够从事图形图像处理、计算机平面设计、广告设计与制作、包装设计与制作、网页美工等工作的技术技能人才。

（二）培养规格

本专业毕业生应具有以下职业素养（职业道德和产业文化素养）、专业知识和技能：

1. 职业素养

- （1）具有良好的职业道德，能自觉遵守行业法规、规范和企业规章制度；
- （2）具有良好的人际交往、团队协作能力和客户服务意识；
- （3）具有信息安全、知识产权保护和质量规范意识；
- （4）具有获取前沿技术信息、学习新知识的能力；
- （5）具有一定的美学艺术修养；
- （6）具有熟练的信息技术应用能力。

2. 专业知识和技能

- （1）具有常用办公及工具软件的基本应用能力；
- （2）掌握素描、速写、和色彩的基础知识及绘制技能；
- （3）熟悉从事计算机平面设计必需的文学和设计规范等知识；
- （4）具有使用计算机处理图形、图像等数字媒体信息的能力；
- （5）掌握平面广告基础知识、广告设计原则、流程、技法；能设计并制作平面广告；
- （6）掌握影视广告基础知识、广告设计原则、流程、技法；能设计并制作影视广告；
- （7）掌握网络广告基础知识、广告设计原则、流程、技法；能设计并制作网络广告。

3. 课程思政内容

- （1）具有正确的社会主义核心价值观；
- （2）具有正确的世界观、人生观、价值观；
- （3）具有理解新时代中国特色社会主义经济建设、政治建设、文化建设、社会建设、生态文明建设的内容和要求的能力；
- （4）具有政治认同、职业精神、法治意识、健全人格、公共参与等核心素养；

(5) 具有树立共产主义远大理想和中国特色社会主义共同理想, 坚定中国特色社会主义道路自信。

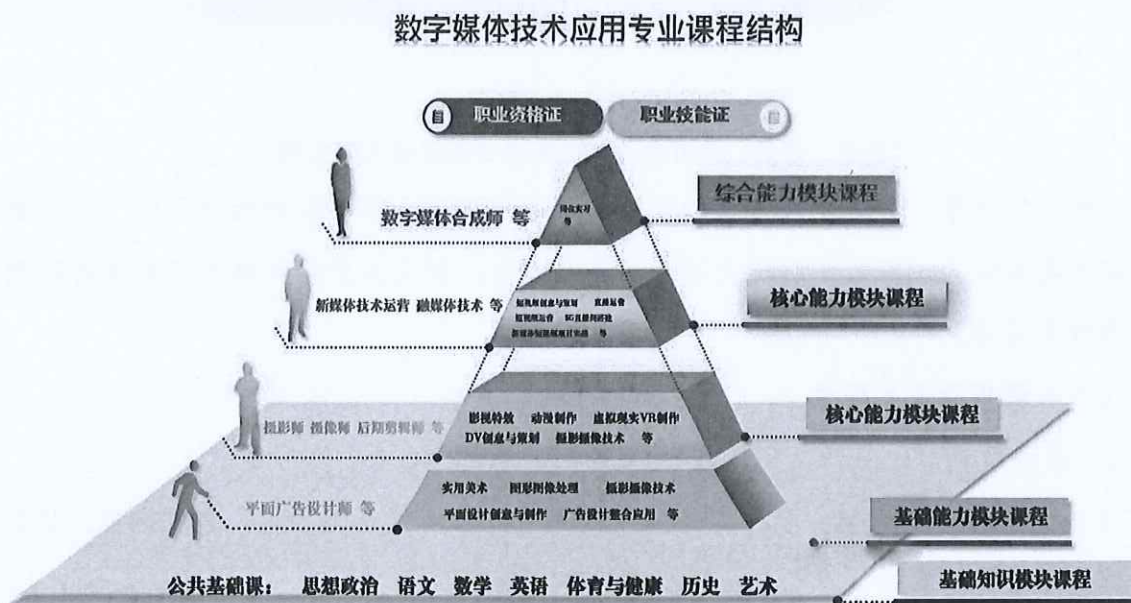
六、课程设置及要求

(一) 课程结构

本专业课程结构按照人才培养的内容由四个教学模块组成:

1. 以学生开始职业生涯前必须具备的基本素养的基础知识模块;
2. 以学生身份为主体的基础能力模块;
3. 以学徒身份为主体的核心能力模块;
4. 以职员身份为主体的综合能力模块。

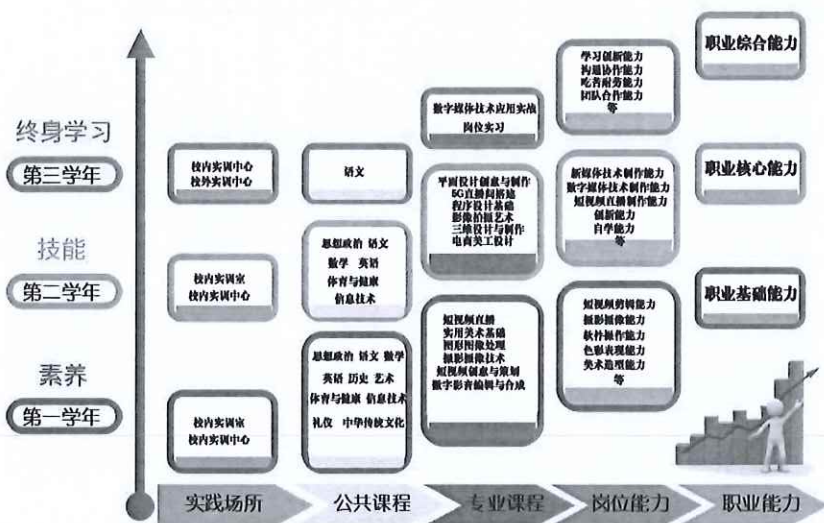
具体课程结构如图所示:



课程结构示意图

按照人才培养目标的要求, 由专业带头人、行业专家、教学骨干等组成课程开发小组, 在对行业需求、职业资格认证标准、岗位能力分析的基础上, 构建数字媒体及相关行业岗位群的知识体系, 进而得出本专业的课程。课程一方面按照由基础知识、基础能力、核心能力、综合能力的层层递进关系设置; 另一方面按照“学生-学徒-职员”由简单到复杂, 由低级到高级的身份转换, 由单一到综合的知识体系层层深入, 构建出“素养、技能、终身学习”的递进式课程体系。课程体系如图所示:

“素养+技能+终身学习”递进式课程体系



“素养、技能、终身学习”的递进式课程体系示意图

以校内实训室、校内实习基地和校外实习基地搭建的所有教学活动平台，培养学生的职业基本能力、职业核心能力和职业综合能力，实现由学生到学徒，学徒再到员工的递进式培养。

（二）课程设置及要求

1. 课程设置

本专业课程设置框架主要包括公共基础课程体系和专业（技能）课程体系。公共基础课程体系包括军事及思想政治课程模块、文化课程模块、职业通识教育课程模块；专业（技能）课程体系包括专业（群）平台基础及方向课程模块、专业核心课程模块、专业技能实训课程模块、集中实践课程模块等。

2. 主要公共基础课程教学内容及目标要求

思想政治、历史、体育等课程依据中等职业学校、高等职业学校相关课程标准开设，并达到课程标准规定的要求。其他主要文化课程教学内容及目标要求如下：

序号	课程名称 (学时)	主要教学内容	目标要求
1	数学 (216 学时)	1. 依据《中等职业学校数学课程标准》开展教学； 2. 基础模块：基础知识（集合、不等式）；函数（函数、指数函数与对数函数、三角函数）；几何与代数（直线与圆的方程、简单几何体）；概率与统计（概率与统计初步）；	1. 了解《中等职业学校数学课程标准》对数学学科的要求； 2. 学会基础模块：基础知识（集合、不等式）；函数（函数、指数函数与对数函数、三角函数）；几何与代数（直线与圆的方程、简单几何体）；概率与统计（概率与统计初步）知识；



		3. 拓展模块一：基础知识（充要条件）；函数（三角计算、数列）；几何与代数（平面向量、圆锥曲线、立体几何、复数）；概率与统计（排列组合、随机变量及其分布、统计）； 4. 拓展模块二：专题与案例； 5. 数学运算，直观想象、逻辑推理、数学抽象、数据分析和数学建模等数学学科核心素养知识。	3. 学会拓展模块一：基础知识（充要条件）；函数（三角计算、数列）；几何与代数（平面向量、圆锥曲线、立体几何、复数）；概率与统计（排列组合、随机变量及其分布、统计）知识； 4. 学会拓展模块二：专题与案例知识； 5. 形成数学运算，直观想象、逻辑推理、数学抽象、数据分析和数学建模等数学学科核心素养。
2	语文 (252 学时)	1. 依据《中等职业学校语文课程标准》开展教学； 2. 基础模块：专题 1-语感与语言习得；专题 2-中外文学作品选读；专题 3-实用性阅读与交流；专题 4-古代诗文选读；专题 5- 中国革命传统作品选读；专题 6- 社会主义先进文化作品选读；专题 7-整本书阅读与研讨；专题 8-跨媒介阅读与交流； 3. 职业模块：专题 1-劳模精神工匠精神作品研读；专题 2-职场应用写作与交流；专题 3-微写作；专题 4-科普作品选读； 4. 拓展模块：专题 1-思辨性阅读与表达；专题 2-古代科技著述选读；专题 3-中外文学作品研读； 5. 语言理解与运用、思维发展与提升、审美发现与鉴赏、文化传承与参与四个方面语文学科核心素养知识。	1. 了解《中等职业学校语文课程标准》对语文学科的要求。 2. 学会基础模块：专题 1-语感与语言习得；专题 2-中外文学作品选读；专题 3-实用性阅读与交流；专题 4-古代诗文选读；专题 5- 中国革命传统作品选读；专题 6- 社会主义先进文化作品选读；专题 7-整本书阅读与研讨；专题 8-跨媒介阅读与交流知识； 3. 学会职业模块：专题 1-劳模精神工匠精神作品研读；专题 2-职场应用写作与交流；专题 3-微写作；专题 4-科普作品选读知识； 4. 学会拓展模块：专题 1-思辨性阅读与表达；专题 2-古代科技著述选读；专题 3-中外文学作品研读知识； 5. 形成语言理解与运用、思维发展与提升、审美发现与鉴赏、文化传承与参与四个方面语文学科核心素养。
3	英语 (252 学时)	1. 依据《中等职业学校英语课程标准》开展教学； 2. 基础模块：主题 1-自我与他人；主题 2-学习与生活；主题 3-社会交往；主题 4-社会服务；主题 5-历史与文化；主题 6-科学与技术；主题 7-自然与环境；主题 8-可持续发展； 3. 职业模块：主题 1-求职应聘；主题 2-职场礼仪；主题 3-职场服务；主题 4-设备操作；主题 5-技术应用；主题 6-职场安全；主题 7-危机应对；主题 8-职业规划； 4. 拓展模块：主题 1-自我发展；主题 2-技术创新；主题 3-环境保护； 5. 职场语言沟通、思维差异感知、跨文化理解和自主学习四个方面英语学科核心素养知识。	1. 了解《中等职业学校英语课程标准》对英语学科的要求； 2. 学会基础模块：主题 1-自我与他人；主题 2-学习与生活；主题 3-社会交往；主题 4-社会服务；主题 5-历史与文化；主题 6-科学与技术；主题 7-自然与环境；主题 8-可持续发展知识； 3. 学会职业模块：主题 1-求职应聘；主题 2-职场礼仪；主题 3-职场服务；主题 4-设备操作；主题 5-技术应用；主题 6-职场安全；主题 7-危机应对；主题 8-职业规划知识； 4. 学会拓展模块：主题 1-自我发展；主题 2-技术创新；主题 3-环境保护知识； 5. 形成职场语言沟通、思维差异感知、跨文化理解和自主学习四个方面英语学科核心素养。
4	计算机应用基础 (108 学时)	1. 计算机软硬件知识、文字录入知识、键盘、鼠标操作知识、系统、应用程序的启动与退出相关知识； 2. 桌面设置知识，窗口、文件和文件夹操作、控制面板系统设置知识； 3. 文档排版、字符、段落设置、边框和底纹、项目符号与编号、文本框、艺术字、图片、图形、页面设置、页眉、页码、邮件合并、自动目录等知识； 4. 数据录入、表格编辑、数据排序、筛选、分类汇总、合并计算、函数、公式、图表知识； 5. 幻灯片文本设计及对象布局、幻灯片主题、背景、母版、动画、模版、放映、	1. 掌握中英文录入的基本知识； 2. 掌握计算机窗口、文件、文件夹基本操作、工作环境定制、系统设置知识； 3. 掌握办公文档的排版、美化知识； 4. 掌握长文档目录、页眉页码、章节排版知识； 5. 掌握邮件合并的应用知识； 6. 掌握表格常用编辑与美化知识； 7. 掌握表格数据排序、筛选、分类汇总、合并计算、函数、公式、图表知识； 8. 掌握常用 PPT 设计与制作知识； 9. 掌握 PPT 模版应用与修改知识； 10. 会网络搜索及应用、局域网设置、网盘使用、规范收发邮件知识。



		超链接知识; 6. 互联网使用、素材查找与下载、局域网 IP 设置、收发邮件、网盘申请与使用等知识。	
--	--	---	--

3. 主要专业核心课程教学内容及目标要求

序号	课程名称 (学时)	主要教学内容	目标要求
1	次世代模型制作技术 (48)	本课程旨在让学生熟练掌握次世代模型制作的先进技术和流程,能够创作出具有高度真实感和细节的模型作品。培养学生的三维建模能力、材质处理能力和对新技术的应用能力,为在游戏、影视等领域的发展打下坚实基础。	【主要内容】涵盖次世代模型制作的基础知识,如高模与低模的概念、拓扑结构优化;高精度雕刻软件(如 ZBrush)的使用技巧,进行细节雕刻;PBR 材质的原理与制作,包括金属度、粗糙度、法线贴图;模型的 UV 展开与纹理绘制;烘焙技术的应用,如 AO 烘焙、法线烘焙;模型在游戏引擎或渲染器中的导入与优化;行业前沿案例分析与实践项目。 【教学要求】学生要按时完成模型制作任务,积极参与技术交流和作品展示,不断提升自己的技术水平和艺术表现力。教师应采用示范教学、项目指导等方式,及时对学生的作品进行评估和反馈,引导学生关注行业最新动态和技术发展趋势,培养学生的创新精神和团队合作能力。
2	游戏与虚拟现实场景开发 (48)	本课程旨在让学生熟练掌握游戏与虚拟现实场景开发的技术和流程,能够运用相关工具和知识创建出具有沉浸感和交互性的场景。培养学生的空间构建能力、美术表现力和技术实现能力,使其能够满足游戏和虚拟现实领域对于场景设计的高标准要求。	【主要内容】涵盖游戏与虚拟现实场景开发的基础理论,包括场景设计原则、空间布局规划;3D 建模技术与软件应用,如 3ds Max、Maya 等;材质与纹理绘制;灯光与渲染效果的设置;地形生成与环境模拟;交互元素的设计与实现;虚拟现实场景的优化与适配;相关引擎(如 Unreal Engine、Unity)中的场景搭建与整合;案例分析与实际项目开发。 【教学要求】学生需按时完成场景开发任务,积极参与团队协作和创意讨论,不断提升自己的场景构建水平和创新能力。教师应采用实例演示、项目指导等方式,及时对学生的作品进行评价和建议,引导学生关注行业最新技术和发展趋势,培养学生的团队合作精神和解决实际问题的能力。
3	游戏与虚拟现实项目开发 (48)	本课程旨在让学生全面掌握游戏与虚拟现实项目的开发流程和关键技术,能够独立或团队协作完成具有创新性和可玩性的项目。培养学生的项目规划、设计、开发和优化能力,同时提升其团队协作、沟通和问题解决的能力。	【主要内容】包括游戏与虚拟现实项目的策划与需求分析,明确项目的目标、受众和特色;游戏与虚拟现实的设计原则与方法,如玩法设计、关卡设计、用户体验设计等;技术选型与开发工具的应用,涵盖游戏引擎(如 Unity、Unreal Engine)、建模软件、编程语言等;项目的开发与实现,包括场景搭建、角色控制、交互逻辑的编写等;项目的测试与优化,如性能优化、Bug 修复、用户体验改进;项目的发布与推广策略;行业内成功案例的分析与学习。 【教学要求】学生要积极投入项目开发的全过程,按时完成个人和团队的任务,善于与团队成员沟通协调。教师应采用项目驱动教学、小组辅导等方式,及时对学生的项目进展进行评估和指导,引导学生关注行业动态和新技术应用,培养学生的创新意识和职业素养。
4	交互数字内容设计 (48)	本课程旨在让学生掌握交互数字内容设计的核心原理和方法,能够运用多种技术和工具创作出具有创新性和用户友好性的数字内容。培养学生的用户需求分析能力、交互设计思维和跨平台设计能力。	【主要内容】涵盖交互设计理论基础,包括用户行为研究、信息架构设计、交互流程规划;数字内容的类型与特点,如网页、移动应用、多媒体展示等;交互原型设计工具的使用,如 Axure、Figma 等;用户界面设计原则与技巧,包括布局、色彩、图标等;交互数字内容的动态效果设计;响应式设计 with 多平台适配;用户测试与评估方法;行业优秀案例分析与实践项目。 【教学要求】学生需按时完成设计任务和项目作业,积极参与用户调研和小组讨论,不断提升自己的设计水平和解决问题的能力。教师应采用案例教学、实践指导等方式,



			及时对学生的作品进行点评和反馈,引导学生关注行业前沿趋势和新技术应用,培养学生的团队协作精神和创新意识。
5	数字产品创意设计 (48)	本课程旨在培养学生的数字产品创意构思和设计能力,使学生能够深入理解用户需求,结合前沿技术和创新思维,设计出具有独特价值和市场竞争力的数字产品。同时,提升学生的创新意识、问题解决能力和团队协作精神。	【主要内容】包括数字产品设计的基本概念和流程,如市场调研、用户需求分析、产品定位;创新思维与方法,如头脑风暴、逆向思维、跨界融合;数字产品的形态与功能设计,涵盖软件应用、智能硬件、数字服务等;用户体验设计原则与方法,注重可用性、易用性和情感化设计;技术趋势与应用,如人工智能、大数据、物联网在数字产品中的融合;设计原型制作与测试;案例分析与实战项目,从概念到成品的完整设计过程。 【教学要求】学生要按时完成创意设计作业,积极参与课堂讨论和团队合作,不断拓展自己的思维边界和设计能力。教师应采用启发式教学、项目辅导等方式,及时给予学生指导和建议,引导学生关注行业动态和用户需求变化,培养学生的市场敏感度和社会责任感。
6	动态图形创意 (48)	本课程旨在让学生深入了解动态图形的创意理念和表现手法,能够熟练运用相关软件和技术创作出富有创意和吸引力的动态图形作品。培养学生的创意思维、动态感知能力和视觉传达能力。	【主要内容】涵盖动态图形的基本概念和发展趋势,动态图形在不同领域的应用;创意思维方法与技巧,如联想、夸张、变形等;动态图形的构成元素,包括图形、文字、色彩、音效等;动画原理与运动规律,如关键帧动画、路径动画、缓动效果等;动态图形的叙事与表达,如何通过动态展示传递信息和情感;常用的动态图形制作软件,Adobe After Effects 的操作与应用;案例分析与创意实践。 【教学要求】学生需按时完成动态图形创作任务,积极参与创意讨论和作品互评,不断提升自己的创意水平和制作技能。教师应采用案例教学、实践指导等方式,及时对学生的作品进行点评和反馈,引导学生关注前沿动态和创新应用,培养学生的独立思考能力和团队协作精神。

序号	课程名称 (学时)	主要教学内容	目标要求
1	VR 模型制作技术 (80)	通过本课程的学习,使学生具备从事 VR 物品建模、VR 场景建模、VR 角色建模等所必需的专业知识、专业技能及相关的职业能力,培养学生实际岗位的适应能力,提高学生的职业素质。	【主要内容】共分两个模块,即 VR 模型制作基础,VR 场景制作,课程将 VR 模型制作基本知识、3ds Max 软件知识、各类 VR 模型建模方法应用到实际案例中。 【教学要求】主要采用理实一体化教学模式,使用采用任务驱动法、案例分析法、引导文教学法、小组讨论等等教学方法,借助三维动画制作实训室及软硬件环境进行多媒体演示教学(教学环境或教学资源),通过采取过程性考核与终结性考核相结合考核方式,完成学生专业技能、职业素养、学生问题解决、团队合作等能力、创新思维、实践应用、自主学习、沟通表达、专业技能、职业素养等能力的培养。
2	VR 动画制作技术 (80)	通过本课程的学习,学生将掌握 VR 动画制作理论知识、VR 角色动画制作技法,使学生具备运用 3ds Max 软件进行 VR 基本动画与角色动画设计与制作的能力,最终使学生达到 VR 动画设计师工作岗位能力要求,为从事三维动画相关工作打下扎实基础。	【主要内容】共分三个模块,即 VR 基础动画制作、VR 特效动画制作、VR 角色动画制作,课程主要包含运用 3ds Max 软件进行 VR 基本动画与角色动画设计与制作的内容。 【教学要求】主要采用理实一体化教学模式,使用采用任务驱动法、案例分析法、引导文教学法、小组讨论等等教学方法,借助三维动画制作实训室及软硬件环境进行多媒体演示教学(教学环境或教学资源),通过采取过程性考核与终结性考核相结合考核方式,完成学生专业技能、职业素养、学生问题解决、团队合作等能力、创新思维、实践应用、自主学习、沟通表达、专业技能、职业素养等能力的培养。



			职业素养等能力的培养。
3	影视后期制作技术 (72)	通过本课程的学习,学生将掌握 After Effects 中的关键帧动画、摄像机动画、影视特效、后期数字影视合成等任务的学习,使学生能够在真正的三维环境内交互地完成运动跟踪、设置关键帧、校正颜色、场景背景同步和渲染等工作。通过本课程的学习,使学生掌握 After Effects 软件的使用方法,具备从事动画特效制作、后期剪辑等工作能力,为学生成为后期合成师及影视后期剪辑师奠定坚实基础。	【主要内容】共分四个模块,即影视合成典型技法、短视频特效应用、影视动画片头创作、电视栏目片头创作,主要包含动画后期合成和特效制作,通过关键帧动画、摄像机动画、影视特效、后期数字合成等内容。 【教学要求】主要采用理实一体化教学模式,使用采用任务驱动法、案例分析法、引导文教学法、小组讨论等等教学方法,借助影视后期实训室及软硬件环境进行多媒体演示教学(教学环境或教学资源),通过采取过程性考核与终结性考核相结合考核方式,完成学生专业技能、职业素养、学生问题解决、团队合作等能力、创新思维、实践应用、自主学习、沟通表达、专业技能、职业素养等能力的培养。
3	游戏引擎开发与应用 (80)	通过本课程的学习,学生将掌握 Unity3D 中的各种功能及编程方法,使学生掌握使用 Unity 制作简单的交互及游戏程序,掌握引擎的基本框架及概念,最终使学生能够使用 Unity 开发出虚拟现实交互程序,使学生达到游戏及虚拟现实公司从事虚拟现实工程师岗位要求,为学生从事游戏引擎开发工程师工作打下坚实基础。	【主要内容】共分十个模块,即熟悉 Unity 中各种组件功能并利用 C# 进行编程、认识摄像机、灯光、模型网络组件、利用键盘控制物体移动以及刚体、碰撞体的应用、Unity 生命周期函数以及完成案例贪吃蛇、协程及物理射线的应用、UI 系统的设计与开发、Unity 中的动画系统的设计与实现、动画系统系统的设计与开发、导航系统、粒子系统开发与应用、在 Unity 中搭建场景并添加特效。 【教学要求】主要采用理实一体化教学模式,使用采用任务驱动法、案例分析法、引导文教学法、小组讨论等等教学方法,借助虚拟现实实训室及软硬件环境进行多媒体演示教学(教学环境或教学资源),通过采取过程性考核与终结性考核相结合考核方式,完成学生专业技能、职业素养、学生问题解决、团队合作等能力、创新思维、实践应用、自主学习、沟通表达、专业技能、职业素养等能力的培养。
4	Maya 动画制作技术 (80)	通过本课程的学习,学生将掌握角色模型、角色动画、角色绑定等任务,掌握在三维软件中制作各种交互及演示动画的方法和基本概念,最终使学生能够使用 Maya 制作角色及道具动画。使学生能够达到 VR 动画设计师的工作岗位要求,为学生深入学习和从事三维动画制作及引擎美工工作打下扎实的基础。	【主要内容】共分六个模块,即动漫形象的制作、角色与场景模型制作、材质与贴图的制作、场景照明、绑定基础、Maya 特效。 【教学要求】主要采用理实一体化教学模式,使用采用任务驱动法、案例分析法、引导文教学法、小组讨论等等教学方法,借助三维动画实训室及软硬件环境进行多媒体演示教学(教学环境或教学资源),通过采取过程性考核与终结性考核相结合考核方式,完成学生专业技能、职业素养、学生问题解决、团队合作等能力、创新思维、实践应用、自主学习、沟通表达、专业技能、职业素养等能力的培养。
5	UE4 开发与应用 (72)	通过本课程的学习,学生将掌握 UE4 模型载入、UE4 程序开发、UE4 程序设计等任务,使学生掌握在 UE4 软件中制作各种交互及演示动画的方法,并能够使用 UE4 制作游戏及交互虚拟现实程序,为学生从事 VR 程序开发工作打下基础。	【主要内容】共分四个模块,即虚幻引擎基础架构解析、虚幻引擎材质与纹理艺术、虚幻引擎高级动画制作、虚幻引擎蓝图编程实战。 【教学要求】主要采用理实一体化教学模式,使用采用任务驱动法、案例分析法、引导文教学法、小组讨论等等教学方法,借助虚拟现实实训室及软硬件环境进行多媒体演示教学(教学环境或教学资源),通过采取过程性考核与终结性考核相结合考核方式,完成学生专业技能、职业素养、学生问题解决、团队合作等能力、创新思维、实践应用、自主学习、沟通表达、专业技能、职业素养等能力的培养。



			业素养等能力的培养。
--	--	--	------------

4. 主要专业综合技术技能实训课程教学内容及目标要求

序号	课程名称 (学时)	主要教学内容	目标要求
1	VR 模型制作专项训练 (24)	本课程旨在让学生熟练掌握 VR 模型制作的流程和技术,能够运用专业软件创建出高质量、符合虚拟现实应用需求的模型。培养学生的空间想象力、三维建模能力和对细节的把控能力,同时提升学生在 VR 领域的创新思维和实践能力。	【主要内容】涵盖 VR 模型制作的基础知识,包括 VR 技术原理、模型制作规范;常用的 3D 建模软件,如 3ds Max、Maya、Blender 等的操作技巧;模型的拓扑结构优化、UV 展开与纹理绘制;低多边形建模与高模雕刻;VR 场景搭建与整合;模型的渲染与优化;案例分析与实际项目实践。 【教学要求】学生需按时完成模型制作任务,积极参与团队协作和项目讨论,不断提升自己的建模技能和效率。教师应采用示范教学、项目指导等方式,及时对学生的作品进行评估和反馈,引导学生关注 VR 行业的最新发展和技术应用,培养学生的团队合作精神和解决实际问题的能力。
2	VR 角色动画专项训练 (24)	本课程旨在让学生熟练掌握 VR 角色动画的创作技巧和流程,能够运用相关工具和技术制作出逼真、生动且符合 VR 体验需求的角色动画。培养学生的动画表演能力、动作捕捉与编辑能力,以及对 VR 环境中角色动画的独特理解和创新思维。	【主要内容】包括 VR 角色动画的基础理论,如动作原理、运动规律;角色建模与绑定;动作捕捉技术及数据处理;关键帧动画制作;表情动画与肢体语言表现;VR 中的交互动画设计;动画渲染与优化;行业案例分析与实践项目。 【教学要求】学生要按时完成动画制作作业,积极参与动画演示和小组讨论,不断提升自己的动画创作水平和艺术表现力。教师应采用实例演示、一对一指导等方式,及时给予学生反馈和建议,引导学生关注 VR 角色动画的发展趋势和技术创新,培养学生的团队协作意识和市场适应能力。
3	游戏引擎开发与应用专项训练	本课程旨在让学生深入掌握游戏引擎的开发原理和应用技术,能够运用主流游戏引擎进行高效的游戏开发和创新实践。培养学生的技术研发能力、项目管理能力和解决复杂问题的能力,使其能够打造出具有吸引力和竞争力的游戏作品。	【主要内容】涵盖游戏引擎的架构与工作原理,如渲染系统、物理引擎、脚本系统等;主流游戏引擎(如 Unity、Unreal Engine)的使用方法与高级特性;游戏场景搭建与优化;游戏逻辑编程与脚本开发;资源管理与导入导出;多人游戏网络编程;游戏性能优化与调试;案例分析与实际项目开发。 【教学要求】学生需按时完成开发任务,积极参与团队协作和技术研讨,不断提升自己的游戏开发技能和创新能力。教师应采用项目驱动教学、技术讲座等方式,及时对学生的项目进行评估和指导,引导学生关注游戏行业的最新动态和技术趋势,培养学生的团队合作精神和职业素养。



4	栏目包装专项训练 (24)	本课程旨在让学生熟练掌握栏目包装的设计理念和制作流程,能够运用多种软件和技术创作出富有创意、视觉冲击力强且符合栏目定位的包装作品。培养学生的创意思维能力、品牌意识和对视觉元素的综合运用能力。	【主要内容】包括栏目包装的概念与发展趋势,栏目品牌形象分析;创意构思与策划方法;图形设计、动画制作、特效合成等技术;色彩搭配与字体设计;音乐与音效的选择与编辑;不同类型栏目的包装特点与案例分析;实际项目的全流程制作。 【教学要求】学生要按时完成包装设计作品,积极参与头脑风暴和作品互评,不断提升自己的设计水平和审美素养。教师应采用案例教学、实践指导等方式,及时给予学生反馈和改进建议,引导学生关注行业前沿动态和创新手法,培养学生的团队协作能力和责任心。
5	Maya 动画专项训练 (24)	本课程旨在让学生精通 Maya 动画制作的核心技术和流程,能够运用 Maya 软件创作出高质量、富有表现力的动画作品。培养学生的动画节奏感、角色表演能力和对动画细节的精准把控能力。	【主要内容】涵盖 Maya 软件的动画模块基础操作,如关键帧动画、路径动画、驱动关键帧等;角色建模与绑定技术在动画中的应用;角色动画的基本原理,包括行走、跑步、跳跃等动作的规律;表情动画与口型同步;动画曲线的编辑与调整;布料、毛发等动态效果的模拟;复杂场景下的动画制作与管理;行业经典案例剖析与实战项目演练。 【教学要求】学生需按时完成动画制作任务,积极参与动画演示和小组讨论,不断提升自己的动画技能和创造力。教师应采用示范教学、一对一辅导等方式,及时对学生的作品进行评价和指导,引导学生关注动画行业的最新趋势和技术创新,培养学生的团队合作精神和职业素养。
6	游戏与虚拟现实场景开发 (48)	本课程旨在让学生熟练掌握游戏与虚拟现实场景开发的技术和流程,能够运用相关工具和知识创建出具有沉浸感和交互性的场景。培养学生的空间构建能力、美术表现力和技术实现能力,使其能够满足游戏和虚拟现实领域对于场景设计的高标准要求。	【主要内容】涵盖游戏与虚拟现实场景开发的基础理论,包括场景设计原则、空间布局规划;3D 建模技术与软件应用,如 3ds Max、Maya 等;材质与纹理绘制;灯光与渲染效果的设置;地形生成与环境模拟;交互元素的设计与实现;虚拟现实场景的优化与适配;相关引擎(如 Unreal Engine、Unity)中的场景搭建与整合;案例分析与实际项目开发。 【教学要求】学生需按时完成场景开发任务,积极参与团队协作和创意讨论,不断提升自己的场景构建水平和创新能力。教师应采用实例演示、项目指导等方式,及时对学生的作品进行评价和建议,引导学生关注行业最新技术和发展趋势,培养学生的团队合作精神和解决实际问题的能力。
7	游戏与虚拟现实项目开发 (48)	本课程旨在让学生全面掌握游戏与虚拟现实项目的开发流程和关键技术,能够独立或团队协作完成具有创新性和可玩性的项目。培养学生的项目规划、设计、开发和优化能力,同时提升其团队协作、沟通和问题解决的能力。	【主要内容】包括游戏与虚拟现实项目的策划与需求分析,明确项目的目标、受众和特色;游戏与虚拟现实的设计原则与方法,如玩法设计、关卡设计、用户体验设计等;技术选型与开发工具的应用,涵盖游戏引擎(如 Unity、Unreal Engine)、建模软件、编程语言等;项目的开发与实现,包括场景搭建、角色控制、交互逻辑的编写等;项目的测试与优化,如性能优化、Bug 修复、用户体验改进;项目的发布与推广策略;行业内成功案例的分析与学习。 【教学要求】学生要积极投入项目开发的全过程,按时完成个人和团队的任务,善于与团队成员沟通协调。教师应采用项目驱动教学、小组辅导等方式,及时对学生的项目进展进行评估和指导,引导学生关注行业动态和新技术应用,培养学生的创新意识和职业素养。



七、教学进程总体安排

（一）基本要求

第一学期新生入校后先进行 2 周军训，18 周教学，考核 1 周，机动 1 周，假期 6 周，共计 28 周；第 2、3、4、5 学期为 18 教学周，考核 1 周，机动 1 周，假期 6 周，共计 26 周；第 6 学期顶岗实习，18 周教学，考核 1 周，机动 1 周，毕业教育 1 周，共计 21 周；总计 153 周。

专业教学活动时间分配见表 2。

表 2 数字媒体技术应用专业教学活动时间分配表

周数 学年 学期	项目	入学 教育 和军训	教学周	考核	机动	毕业 教育	假期	学期 周数
一学年	1 学期	2	18	1	1		6	28
	2 学期		18	1	1		6	26
二学年	3 学期		18	1	1		6	26
	4 学期		18	1	1		6	26
三学年	5 学期		18	1	1		6	26
	6 学期		18	1	1	1		21
合 计		2	108	6	6	1	30	153

(二) 教学安排建议

数字媒体技术应用专业 3+3 中职阶段课程设置与教学时间安排见表 3

表 3-1 数字媒体技术应用专业课程设置与教学时间安排表

课程 性质	课程 类别	课程 代码	课程名称		总学 时	理论 学时	实践 学时	各学期周数、学时分配					
								一学年		二学年		三学年	
								1	2	3	4	5	6
								18 周	18 周	18 周	18 周	18 周	18 周
必修课程	公共基础课程	G06GB010	思想政治	中国特色社会主义	144	36		2					
				心理健康与职业生涯		36			2				
				哲学与人生		36				2			
				职业道德与法治		36					2		
		G06GB020	语文	272	272		4	2	2	2	2	4/14	
		G06GB030	数学	244	244		4	2	2	2	2	2/14	
		G06GB040	英语	244	244		4*	2*	2*	2*	2*	2*/14	
		G06GB050	信息技术	144	48	96			4*	4*			
		G06GB060	历史	72	72		2	2					
		G06GB070	体育与健康	144	8	136	2*	2*	2*	2*			
		G06GB080	艺术	36	18	18		2*					
		学时总计		1300	1050	250	324	252	252	252	108	112	
		01031325	数字媒体技术概论	72	72		4						
		09030402	美术设计	180	36	144	10						
		09030403	图像图形处理基础	108	36	72		6					
		09030404	矢量图形设计	108	36	72		6					
		09030405	程序设计基础 I	108	36	72		6					
		09030406	程序设计基础 II	72	18	54			4				
		09030407	数字绘画基础	72	18	54			4				
		09030408	版式设计	72	18	54			4				
		09030409	三维设计与制作 I	108	36	72			6				
		09030410	视听语言基础	72	18	54				4			
		09030411	摄影摄像	72	18	54				4			
		09030412	数字影音编辑与合成	72	18	54				4			
		09030413	UE4 基础	108	36	72				6			
		09030414	后期特效制作	108	36	72					6		
		09030415	网页设计与制作 I	108	36	72					6		
		09030417	三维设计与制作 II	108	36	72					6		
		09030419	网页设计与制作 II	84	14	70						6/14	
		09030421	数字媒体交互设计	84	14	70						6/14	
		09030422	影视后期综合实训	84	14	70						6/14	
		学时总计		1800	546	1254							
选修课	专业选修课	09030416	Unity 基础 I	144	36	108					8		
		G04X1020	图形图像处理高级应用										
		09030420	Unity 基础 II	84	14	70						6/14	
		G04X1030	影像拍摄艺术										
		G04X1050	专业社会实践	128		128						32/4	
学时总计		356	50	306									
学期总学时				3456	1628	1828							
公共基础课学时占总学时				37%									
选修课学时占总学时				10%									
实践性教学学时占总学时				53%									
学期考试课门数							6	7	7	7	6	6	
学期课程门数							8	10	10	10	7	8	
学期课内周学时							32	32	32	32	32	32	

注：1. 考查课用“*”注在开课学期的周学时分配后。

2. 理论实践一体化(项目)课程用“#”注在课程名称后。



3. 未注明教学周的为满学期教学。
4. 每学期考试课不得少于 6 门。
5. 第 6 学期最后 4 周为专业社会实践，该门课程作为专业选修课。选修课程占总学时的 10%。
6. 专业简介中涉及到的需要开设的课程都要开。

八、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

一是学校选派各学科的骨干教师承担“3+2”教学任务，文化课教师要有高级职称的多年公共基础课的教学经验，专业课教师均具备双师资格，课堂教学和技能实训目标达成度高。二是学校通过开展教师与高校教授、行业企业专家，学生与优秀毕业生互帮助、邀请专家、教授和优秀毕业生到校参加教研活动和主题班会，提高教师的教学水平和学生的职业岗位认知。

中职和高职在师资上将互兼互聘、加强联系，在实习实训设备等教育资源上实现共享，这样的举措将大大提高教育资源的利用率，降低教育成本，实现双方学校的互利。

3+2 中高职衔接，实现了人才培养目标的提升，而人才培养目标的提升关键需要中高职教师共同努力来实现，因此，要使 3+2 模式下培养出来的毕业生未来成为平面设计师和摄影摄像师双师型复合型人才或工程技术技能多个领域的跨界人才，职教教师首先应具有这样的能力，然而，从当前的中高职教师群体的状况来看，中职教师亟需提高学历层次，提高研究生和副教授以上职称教师的比例，面对知识结构老化日益严重的趋势，还需要通过进修等形式不断为教师充电，使中职教师从以就业准备为主的教育教学转变为兼顾升学和就业的双重任务。

（二）教学设施

1. 校内实训基地

本专业根据教学需要设有 3 个专业技能实训室、3 个多媒体机房、2 个模拟仿真工作室和 1 个综合技能实训中心，各实训室名称、功能、及应完成项目如表 4 所示：

表 4 数字媒体技术应用专业校内实训室设置

序号	实训室名称	实训室功能	应完成项目
1	新视界 美术实训室	完成《美术设计与实训》课程的教学，本专业展室，用于展示学生和教师优秀作品。	素描写生
			人物速写
			平面构成
			立体构成
			色彩构成
2	新视界 传媒工作室	完成《广告设计实战》课程项目的开发，对外对内开展打字、复印、排版、平面广告等业务。	图形图像处理
			VI 设计与制作
			平面广告设计与制作
			打字复印
3	新视界 影视后期工作室	对外对内开展摄影、摄像、数码照片处理、影视广告、宣传片制作等业务。	数字影音编辑与合成
			DV 创意与合成
4	平面广告实训室 (多媒体机房)	用于本专业技能方向课程的教学与实训。	标志与字体设计
			报纸广告设计
			杂志广告设计
			海报设计
			POP 广告设计
			户外广告设计
5	动画设计实训室 (多媒体机房)	完成三维动画设计、虚拟现实技术等专业的教学和实训。	二维动画制作
			三维动画制作
6	新视界 影视后期实训室	用于本专业技能方向课程的教学与实训。	摄影展
			摄像展
			影视广告制作
			宣传片制作
			微电影制作
7	新视界 造型实训室	用于本专业造型、化妆等基本职业技能的教学与实训。	化妆
			造型
			服装搭配
8	平面设计专业 综合技能实训中心	完成本专业综合实训项目。	平面设计与制作综合实训



表 5-1 数字媒体技术应用专业新视界美术实训室标准配置

序号	主要工具和设施设备名称	数量	备注
1	投影仪	1 台	多媒体教学
2	静物台	2 台	摆放教学用静物
3	数码恒光灯	2 台	模拟日光照射静物
4	静物	1 套	学生素描练习的静物
5	画架	30 个木画架 50 个金属画架	写生画板支架
6	画框	50 个	放置作品
7	展墙	100 平方米	展示专业作品

表 5-2 数字媒体技术应用专业新视界传媒工作室标准配置

序号	主要工具和设施设备名称	数量	备注
1	笔记本电脑	2 台	外出带样片、工作之余加班
2	绘图电脑	6 台	教师学生广告设计
3	办公电脑	2 台	实习基地内办公
4	复印一体机	1 台	用于打印复印业务
5	刻字机	1 台	用于刻字业务
6	塑封机	1 台	用于塑封文件
7	装订机	1 台	用于装订文件
8	办公桌椅	10 套	教师学生办公
9	工作台	2 个	用于装订等工作业务
10	接待台	1 个	用于接待

表 5-3 数字媒体技术应用专业新视界影视后期工作室标准配置

序号	主要工具和设施设备名称	数量	备注
1	照相机	30 台	摄影
2	摄像机	20 台	摄像
3	无人机	10 台	摄影摄像
4	镜头群	2 套	摄影
5	摄影灯、灯架	3 套	摄影摄像配套
6	非线性编辑机两台	2 套	影音编辑
7	录音设备	1 套	录音

表 5-4 数字媒体技术应用专业平面广告实训室标准配置

序号	主要工具和设施设备名称	数量	备注
1	服务器	2 台	教师多媒体教学
2	工作站	80 台	学生上课学习训练
3	交换机	2 台	用于电脑上网搜集资料
4	多媒体教学软件	多套	用于教学多媒体广播教学
5	高清彩色打印机	2 台	用于平面广告设计教学
6	高清晰扫描仪	2 台	用于平面广告设计教学



表 5-5 数字媒体技术应用专业动画设计实训室标准配置

序号	主要工具和设施设备名称	数量	备注
1	服务器	1 台	教师多媒体教学
2	工作站	40 台	学生上课学习训练
3	交换机	1 台	用于电脑上网搜集资料
4	多媒体教学软件	多套	用于教学多媒体广播教学

表 5-6 数字媒体技术应用专业新视界影视后期实训室标准配置

序号	主要工具和设施设备名称	数量	备注
1	服务器	1 台	教师多媒体教学
2	工作站	40 台	学生上课学习训练
3	交换机	1 台	用于电脑上网搜集资料
4	多媒体教学软件	多套	用于教学多媒体广播教学

表 5-7 数字媒体技术应用专业新视界造型实训室标准配置

序号	主要工具和设施设备名称	数量	备注
1	化妆台、椅	8 套	影楼级专业化妆台
2	专业造型衣架	2 套	不锈钢造型
3	服装	40 套	用于学生上课学习训练
4	实物投影仪	1 台	多媒体教学

表 5-8 数字媒体技术应用专业综合技能实训中心标准配置

序号	主要工具和设施设备名称	数量	备注
1	板材雕刻机	1 台	用于教学实习实训
2	激光雕刻机	1 台	用于教学实习实训
3	写真机	1 台	用于教学实习实训
4	平板打印机	1 台	用于教学实习实训
5	档案装订机	1 台	用于教学实习实训
6	切纸机	1 台	用于教学实习实训
7	热裱机	1 台	用于教学实习实训
8	冷裱机	1 台	用于教学实习实训
9	像框装订机	1 台	用于教学实习实训
10	拷贝台	1 台	用于教学实习实训
11	封口机	1 台	用于教学实习实训
12	室外 UV 机	1 台	用于教学实习实训
13	热转印条幅机	1 台	用于教学实习实训
14	四色印刷机	1 台	用于教学实习实训
15	工作站	4 台	用于教学实习实训
16	高清彩色打印机	2 台	用于教学实习实训

2. 校外实训基地

本专业有 15 家校外实习基地，满足学生生产性实习及顶岗实习需要。校外实习基地见下表。

校外实习基地

序号	实习基地名称	实习内容	学校联系人	企业联系人
1	长春市西进文化传播有限公司	平面广告	崔艳梅	王璐璐
2	长春茗申广告传媒有限公司	平面广告	崔艳梅	张永
3	长春鑫雨广告公司	平面广告	梁梁	于洪波
4	宽城区金灵标识装饰工作室	平面广告	梁梁	陈淑玲
5	长春亚邦广告有限公司	影视广告	张春胜	齐石
6	长春市赢合力文化传媒有限公司	影视广告	张春胜	李威
7	长春尚道科技有限公司	网页图片处理	吕菲	刘才
8	魔镜韩式儿童摄影	平面设计师	吕菲	陈大明
9	长春新都广告有限公司	平面广告	王宏春	丁勇
10	吉林省先驱数码软件信息技术有限公司	平面广告	王宏春	杨刚
11	长春市三元印务有限公司	排版设计	赵炜	田娟
12	吉林省良原印业有限公司	排版设计	赵炜	张林
13	北京信元博亚科技有限公司	电脑办公	徐晓松	金占杰
14	长春市科飞计算机有限公司	电脑硬件	徐晓松	赵秀萍
15	吉视传媒股份有限公司	影视广告	徐晓松	马可明
16	长春创鑫时代广告有限公司	平面广告	潘若龙	胡刚
17	吉林省一棠传媒有限公司	影视广告	刘毅伦	赵猛

(三) 教学资源

1. 教材编写与选用

教材的编写与选用要体现本课程的性质、价值、基本理念、课程目标以及内容标准。本专业课程组与企业专家在完成课程标准基础上进行特色教材的开发，自编适用于专业课程教学模式的校本教材。

2. 图书文献配备

必备图书文献

- (1) 中等职业学校专业教学标准（信息技术类） 高等教育出版社
- (2) 《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）
- (3) 《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）



3. 数字资源配备

(1) 多媒体教学

由于本课程的特殊性，在教学时大量采用多媒体教学，本课程的所有教学内容都制作了（PPT）电子教案，使学生更直观地理解教学内容。

(2) 视频录像

使图文声形并茂，把音频，影视，仿真模拟等技术结合在一起，使抽象的理论描述，通过视听等形式表现出来，使教学过程形象直观，生动活泼，弥补以往课堂中教学的一些不足，使学生能更直观的掌握该门课程的教学内容。

(3) 网上教学平台

将课程中的重点、难点做成动态课件，加深学生对这些难点重点的理解，将课件发布在学校数字化教学平台，该平台具有多项功能，特别设计了师生互动交流平台，便于教师及时掌握学生的学习情况。

(4) 网络、光盘等辅助教学手段

充分利用网络、光盘上的公共教学资源，扩大学生的视野，提高学生的学习兴趣。

(四) 教学方法

依据教学实施阶段不同，建议在教学中分别采取不同的教学方法。为了提高课堂教学效果，本专业课程本着学生主体、教师引导的指导思想，大力提倡启发性、直观式、交互式教学方法，鼓励学生独立思考、勤于动手、勇于实践，融教、学、做一体，激发学生学习积极性和主动性。在教学方法设计上，注重行为导向教学在教学过程中的运用。建议采用了任务驱动教学法、案例教学法、角色扮演教学法等多种教学方法。

(1) 任务驱动教学法：在教学活动中，将真实的工作任务引入课堂教学中，以学生小组为一个团队，共同完成实际工作任务的需求分析（知识引导）、设计规划、任务实施、检查与任务评价等活动，这些都由学生自己负责完成，训练学生的职业能力。

(2) 小组协作学习：主要目的是发掘学生学习潜力，培养学生综合分析问题的能力和创新能力。教师组织学生分为 4-6 人的小组，模拟企业实际工作，共同完成工作任务，在轻松愉快的氛围中，学生们既掌握了知识，又培养了解决问题的实际能力和创新能力。

(3) 角色扮演教学法：模拟企业工作环境，在每个学生小组中，让学生分别扮演设计师、客户、部门经理等角色，共同完成各项目中的具体工作任务。学生通过锻炼，激发学生学习热情，获得岗位的工作经验。



(4) 启发式(教师指导)教学法:引导学生主动思考,亲自动手完成实际任务,提高了学生的技能水平。

(5) 案例教学法:发挥兼职教师在企业工作的优势,将企业在实际工作任务中的数码照片处理、平面广告设计等真实案例,经过课程组成员加工、整理和优化,形成本课程的案例,在教学中教师将与工作任务相关的案例提供给学生,供学生分组讨论、设计方案、实施创意及评价总结。

(6) 作品制作评价法:在完成作品制作环节中,指导教师对学生完成的作品进行评价,以此强化学生的审美意识和质量意识。

(7) 基于网络资源的自主学习法:学生可基于网络资源进行自主学习,创建以学习者为中心的自主学习、探究性学习等现代学习模式,培养学生的创新能力。。

(五) 学习评价

建立以行业、企业专家为主体、中职、本科院校等多方参与的第三方评价体系,在过程性评价中体现一体化的要求,是考核评价一体化的主要内容,设计时体现以下原则:贯通培养原则。过程考核和综合测试内容要体现专业在中职或本科段所学文化基础知识、专业基础理论和基本技能内容,同时也要体现本科段学习对学生基础知识和专业能力的要求,保证培养的贯通性,建立七年一贯的学生学分考核体系,制定涵盖学生公共基础课、专业理论课、专业技能课、专业实训课等在内的精细化、科学化的考核量表,采取单元过关、其中或期末测试的方式。

教考分离原则。中职阶段公共基础课程考试中所在地市教育部门进行统一测试,按照日常、期中、期末成绩进行总评价。专业课程采取高校参与、第三方考核的方式进行:中职学校、行业企业、本科院校三方参与,将专业课程按单元进行任务分解,将任务细化为具体问题,再讲问题转化为可以测试的题目,建立以单元为单位的专业课试题库;单元测试有本科院校或中职学校邀请第三方(行业企业专家)进行,题目从试题库中抽取。过程考核与综合测试相结合的原则,过程考核强化对学生中职或本科学习期间日常表现、学习成绩和参加社会实践活动等情况的考核和评价;综合测试突出对本科段人才培养所需知识和能力的考核,根据单元考核过关成绩和公共基础课、技能训练课成绩,最后换算学分,根据一定比例确定达标标准,学分达标即可顺利转段;不达标,学校适时安排补考,补考不达标,则保留学籍一年,继续补读相关课程并重新进行考核测试,测试过关课继续进入本科院校学习,如补测仍未达到合格水平,则颁发中职毕业证书后就业或参加对口升学考试考取相应高职院校。

（六）质量管理

由中职和高职共同组成教学管理委员会，制定5年一贯制的人才培养方案，并以此为基础，进行教学管理，制定相应的管理制度

1. 实行教学质量全过程控制

建立完善的教学质量管理体系。以影响教育教学质量的主要因素为对象，实施全过程控制和持续改进，达到学生、用人单位、家长、上级主管部门满意为指导思想，建立学校质量管理体系；制订各类教学管理制度。涉及到教学和与教学相关的各个环节。

2. 课堂教学的质量监控

重视对课堂教学的评教活动，包括督导评教、同行评教、领导评教和学生评教。通过评教对教师的课堂教学质量做出综合评价。

3. 实践教学的监控

对实践教学所占的比例是否达到规定要求进行审核；对专业所确定的能力及其标准是否明确做出评价；对开展实践教学的条件提出建议；对实践教学计划的执行情况进行检查并做出评价；对学生能力考核的组织工作和实施情况进行检查和评价。

4. 教学检查制度

学期初、中、末教学检查制度，由教务科实施检查。在学期初进行教学检查，内容包括查教学计划、教学任务书、课程标准、教学日历、课程表、教师授课计划和教师三周备课等教学文件；查第一天教师、学生、教材的到课率；查各类教学设施完好率、修缮率等。中期教学检查的内容包括查课堂教学质量、查课程教学的基本文件执行及教研室活动的开展等情况。末期教学检查的内容包括课程考试（查）的考务管理、查教师教学质量分析、查教师教学任务完成情况等，对教学质量进行阶段性评价并反馈给相关教师。

5. 专业跟踪调查

通过对新生入校成绩分析、综合测试、体检等手段调查新生的素质；通过社会反映来评价毕业生质量，对毕业生综合素质进行全面了解，以反馈教学信息，提高教育教学质量。



九、毕业要求

（一）转段升学条件

学生在中职阶段学习 3 年后参加转段考试，成绩合格履行转段录取程序，完成衔接试点学籍转段管理工作。学生完成中职阶段学习并符合中职毕业条件，由中职学校颁发中等职业教育毕业证书。

（二）淘汰机制

学生进入衔接试点中职学校学习 1 年后，由学生所在学校对其进行考核，不适合继续培养或不愿意继续在衔接试点专业学习的学生，可转入本校其他相近专业继续学习。

（三）毕业标准

学生通过 3 年的学习，须修满专业人才培养方案所规定的学时，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。具体毕业标准：

1. 学业考核

及格。

2. 操行考核

合格。

3. 职业资格证书

（1）办公软件证书；

（2）图形图像处理证书；

（3）平面设计师证书。

十、附录

1. 专业学期教学计划调整审批表

表 6 数字媒体技术应用专业学期教学计划调整审批表

专业代码		专业名称		学制		调整学期	第	学期		
调整项目										
课程	新增课程	课程名称	学时	理论学时	实践学时	学期学时分配				
						学时	周学时	理论学时	实践学时	考核类别
	删减课程									
	开课学期及学时	课程名称	学时	周学时	理论学时	实践学时	学时	周学时	理论学时	实践学时
考核类别	课程名称									
调整原因及相关事项说明:										
教研室主任签字: 年 月 日										
教务科审核意见:										
教务科长签字: 年 月 日										
学校审批意见:										
教学校长签字: 年 月 日										



2. 执行性教学计划调整审批表

为了稳定教学秩序，严格执行教学进程安排管理，各教研室如有特殊情况需调整教学安排，必须填写此表一式两份，经教学管理部门审批后方可执行。

表7 数字媒体技术应用专业执行性教学计划调整审批表

开课学期：20 —20 学年 学期

教研室			专 业	
学 历 (学 制)			班 级	
调整内容 (课程名称)	原计划安排		现计划安排	
调整原 因情况说明	教研室主任： 年 月 日			
教务科 审批意 见	教务科长： 年 月 日			

3. 专业人才培养方案审批表

表 8 数字媒体技术应用专业人才培养方案审批表

人才培养方案名称	数字媒体技术应用专业人才培养方案	人才培养方案编码	G245102040401
适用专业名称	数字媒体技术应用专业	专业代码	710204
学历	初中毕业生或具有同等学历者	修业年限(学制)	3 年
教研室	数媒教研室		
专业建设委员会 论证说明	本专业人才培养方案符合《职业教育专业目录》及《数字媒体技术应用专业人才培养方案》的要求，符合职业教育改革方向，人才培养模式充分尊重学生的学习主体性，基本符合专业人才培养要求，课程结构合理，能力培养体系体现由低到高、循序渐进的规律。 专业建设委员会专家：王显峰 孙伟 专业建设委员会主任：梁梁 2024 年 6 月 日		
教务科 意见	教务科长：孙艳波 2024 年 7 月 2 日		
主管校长 审批意见	教学校长：李学 2024 年 7 月 16 日		
校长 审批意见	校长：孙伟		
学校党委会 审批意见	党委书记(党组织盖章)：王显峰 		

说明：人才培养方案制定及修订必须填写此表，一式两份《教务科，教研室各存一份》，其中签署意见和论证说明必须手签。



4. 专业建设委员会

专业建设委员会成员由行业、企业和学校三方组成。其中行业企业 8 人、学校 14 人共 22 人。有广告设计行业的专家、企业技术骨干和学校专业带头人、骨干教师、实践指导教师、教学管理人员等组成。设主任委员 1 人、副主任委员 3 人、委员若干人。主任委员由专业负责人担任。由专业建设委员会审议人才培养方案和课程标准。

表 9 数字媒体技术应用专业建设委员会

序号	姓 名	专业建设 委员会职务	工作单位	单位职务	职称
1	梁梁	主任	长春职业技术学院	教研室主任	高级讲师
2	高磊	副主任	长春职业技术学院	教研室副主任	讲师
3	张春胜	委员	长春职业技术学院	教师	高级讲师
4	葛长利	委员	长春职业技术学院	教师	高级讲师
5	王宏春	委员	长春职业技术学院	教师	高级讲师
6	吕菲	委员	长春职业技术学院	教师	高级讲师
7	陈瑜	委员	长春职业技术学院	教师	讲师
8	刘梦雪	委员	长春职业技术学院	教师	讲师
9	郑雯元	委员	长春职业技术学院	教师	讲师
10	陈默	委员	长春职业技术学院	教学干事	助理讲师
11	何欣泽	委员	长春职业技术学院	教师	助理讲师
12	姜月	委员	长春职业技术学院	教师	助理讲师
13	兰迪	委员	长春职业技术学院	教师	助理讲师
14	王立华	委员	长春职业技术学院	教师	助理讲师
15	王显峰	副主任	吉林省摄影行业协会	会长	
16	宫伟	副主任	吉林教育电视台	台长	
17	刘权尹	委员	吉林教育电视台	主任	
18	尹超	委员	凤凰教育集团	产业学院事业部高级经理	
19	关全权	委员	官之摄影有限公司	总经理	
20	韩南楠	委员	吉林省风格印象文化产业发展有限公司	总经理	
21	胡刚	委员	长春创鑫时代广告有限公司	总经理	
22	赵猛	委员	吉林省一棠传媒有限公司	总经理	



5. 专业人才培养方案专家论证报告

表 10 数字媒体技术应用专业人才培养方案专家论证报告

人才培养方案专家论证报告

专业：数字媒体技术应用专业

负责人：梁梁

评审结论及综合意见

专业培养目标明确以素质教育为主
线，分阶段递进的人才培养模式符合人才
需求特点和岗位要求，将职业技能融入
教学，有利于培养学生的实际工作能力，
提高综合运用理论知识、发现问题、分析、
解决问题的能力，有利于形成多向思维，
一定程度上解决了教学内容与社会需求脱节的
教育问题。

专家组签字：王雪峰 孙永刚

2024年 6 月 日