

2020 级数字媒体应用技术专业

(专业代码：510204)

人才培养方案

二〇二〇年六月

数字媒体应用技术专业人才培养方案

| | | |
|----------|-------------------------------|--------|
| 编制单位： | 某某职业技术学院艺术与设计学院 某某文化科技有限公司 | |
| 专业负责人：管某 | 某某职业技术学院艺术与设计学院 | 院长 |
| 专业带头人：房某 | 某某职业技术学院艺术与设计学院 | 专业带头人 |
| 李某 | 某某文化科技有限公司 | 专业带头人 |
| 主要完成人：王某 | 某某职业技术学院艺术与设计学院 | 骨干教师 |
| 文某 | 某某职业技术学院艺术与设计学院 | 骨干教师 |
| 王某某 | 某某职业技术学院艺术与设计学院 | 骨干教师 |
| 李某 | 某某职业技术学院艺术与设计学院 | 骨干教师 |
| 杜某 | 某某职业技术学院艺术与设计学院 | 骨干教师 |
| 殷某某 | 某某科技有限公司 | 企业兼职教师 |
| 赵某 | 某某文化传播有限公司 | 企业兼职教师 |
| 董某某 | 某某文化科技有限公司 | 企业兼职教师 |

本方案经过专业建设指导委员会严格审核，同意执行。

专业负责人：

专业带头人：

(签名)

年 月 日

目 录

| | |
|--------------------------|----|
| 一、专业名称及代码..... | 1 |
| (一) 专业名称..... | 1 |
| (二) 专业代码..... | 1 |
| 二、入学要求..... | 1 |
| (一) 招生对象..... | 1 |
| (二) 招生类型..... | 1 |
| 三、修业年限..... | 1 |
| 四、职业面向..... | 1 |
| (一) 职业面向..... | 1 |
| (二) 核心岗位与职业能力分析..... | 1 |
| 五、培养目标与培养规格..... | 2 |
| (一) 培养目标..... | 2 |
| (二) 培养规格..... | 2 |
| 六、人才培养模式..... | 4 |
| 七、课程体系..... | 1 |
| (一) 课程设置..... | 7 |
| (二) 课程要求..... | 10 |
| 八、教学进程安排..... | 16 |
| (一) 专业教学活动安排..... | 17 |
| (二) 学时分配..... | 17 |
| (三) 素质养成教学进程安排..... | 18 |
| (四) 就业创业教育安排..... | 19 |
| 九、毕业条件..... | 19 |
| 十、学分替代..... | 19 |
| 十一、继续专业学习深造建议..... | 20 |
| 十二、实施保障..... | 20 |
| (一) 师资队伍..... | 20 |
| (二) 教学设施..... | 20 |
| (三) 教学资源..... | 21 |
| (四) 教学方法..... | 21 |
| (五) 学习评价..... | 21 |
| (六) 质量管理..... | 21 |
| 十三、人才培养方案专家论证..... | 22 |
| 附录 1: 人才需求和专业改革调研报告..... | 27 |
| 附录 2: 素质教育拓展项目及学分表..... | 25 |

| | |
|-----------------------|----|
| 附录 3: 证书项目及奖励学分表..... | 27 |
| 附录 4: 公共拓展学习领域课程..... | 27 |

一、专业名称及代码

(一) 专业名称：数字媒体应用技术

(二) 专业代码：610210

二、入学要求

(一) 招生对象：高中毕业生或具有同等学力者。

(二) 招生类型：文理兼收（或理科、文科）。

三、修业年限

三年（全日制）

四、职业面向

(一) 职业面向

表 1 数字媒体应用技术专业职业面向

| 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 |
|-----------------|---------------|--|--|--------------------|
| 电子与信息大类 (61) | 计算机类(6102) | 新闻和出版业 (86) 广播、电视、电影和 录音制作业(87) | 剪辑师 (2-10-05-06) 美工师 (2-10-05-07) 广告设计人员 (2-10-05-08) 影视动画制作员 (6-19-01-04) 影视设备机械员 (6-19-03-02) | 平面设计、UI 设计、影视动漫 |

注：所属专业大类及所属专业类应依据现行专业目录；对应行业参照现行的《国民经济行业分类》；主要职业类别参照现行的《国家职业分类大典》；根据行业企业调研，明确主要岗位类别（或技术领域）。

(二) 核心岗位与职业能力分析

表 2 数字媒体应用技术专业核心岗位与职业能力分析

| 岗位 | 典型工作任务 | 职业能力 | 核心支撑课程 |
|----|--------|------|--------|
|----|--------|------|--------|

| 岗位 | 典型工作任务 | 职业能力 | 核心支撑课程 |
|----------|---|--|--|
| 平面设计岗位 | 1.美术编辑 2.广告文案人员及营销策划 3.VI设计与制作 4.平面广告设计与制作 5.UI设计 6.网站界面设计 | 1.具备的创意能力及良好的审美艺术修养； 2.具备较强的学习能力、领悟能力，执行力和沟通能力； 3.具备熟练的软件操作能力 | 1.photoshop 2.Illustrator 3.VI视觉形象设计 4.UI界面设计 5.网站美工 6.校内技能训练（平面设计方向） |
| 影视编辑制作岗位 | 1.微电影、宣传片、广告拍摄 2.影视后期制作 3.视频包装 | 1.具备较强的沟通能力，能够了解客户需求； 2.具有良好的工作态度，责任心和团队合作精神； 3.具备熟练的软件操作能力 | 1.影视后期制作（After Effects） 2.微电影拍摄 3.摄影技术与应用 4.校内技能训练（影视方向） |
| 游戏动漫制作岗位 | 1.二维动画制作 2.游戏原画设计 3.三维模型制作 4.游戏场景人物设定 | 1.有较强的的空间想象能力； 2.具备团结协作、耐心细致的职业素质； 3.有较强的审美能力和色彩搭配能力； 4.具备熟练的软件操作能力 | 1.photoshop 2.三维数字造型 3.CG插画设计 4.企业实践技能训练（动漫游戏方向） |

五、培养目标与培养规格

（一）培养目标

本专业培养拥护党的基本路线，适应××省数字媒体行业及区域经济建设发展需要，掌握图形图像处理（设计）技术、多媒体及网页开发技术、影视动画制作技术等方面的基本理论和专业知识，能够进行电子信息、文化教育、艺术设计、广播影视、广告设计、影视特技、数字动画、网络应用等方面的工作，具有良好的职业道德，较强的专业能力、方法能力和社会能力，能从事数字图形图像作品、数字影视作品、数字动画作品制作等第一线需要的德智体美劳全面发展的高素质复合型技术技能人才。

表3 学生职业生涯路径

| 就业领域 | 1.平面设计领域 | 2.数字影视动漫制作领域 | 游戏动漫制作岗位 |
|------|--------------------------------|-----------------------------|-----------------------------|
| 初级岗位 | 图形图像制作员 广告设计与制作员 网页设计技术员 | 影视制作员 影视音频剪辑员 动画特效制作员 | 二维动画制作员 三维动画制作员 原画设计员 |

| | | | |
|------|-----------|-----------|-------|
| 发展岗位 | 图形图像制作工程师 | 摄影摄像师 | 二维动画师 |
| | 广告设计师 | 数字影视制作工程师 | 三维动画师 |
| | 网页设计师 | 动画特效制作工程师 | 原画设计师 |

（二）培养规格

1.素质结构

（1）基本素质

1) 思想道德素质

牢固树立社会主义核心价值观，坚定在党的领导下走中国特色社会主义道路的理想信念，形成科学的世界观、人生观、价值观、道德观、法治观，自尊、自爱、自立、自强，遵守法纪，尊重他人，恪守职业道德，成为德、智、体、美、劳全面发展的社会主义建设者和接班人。

2) 心理素质

培养学生具有顽强的意志，良好的情绪状态，完整和谐的健康人格，能正确认识自我和接纳自我，有良好的适应能力及保持和谐的人际关系的能力。

3) 身体素质

生理健全、身体健康，达到教育部和国家体育总局联合发布的“大学生体质健康标准”相应要求，能胜任现场工作的需要。

4) 文化素质

对文学、历史、哲学、艺术等人文社会科学有一定了解，具有一定的文化品位、审美情趣、人文素养；具有良好的数字媒体应用技术及相关基础知识；掌握数字媒体设计与制作技术，熟悉数字媒体的设计、制作规律和工艺流程，掌握数字媒体制作设备与软件的使用，具有较强的数字媒体设计、制作、传输、处理的能力。

（2）职业素质

1) 具备良好的思想品德、心理素质；

2) 具有良好的职业道德、敬业精神、工匠精神、劳模精神和职业素质；

3) 具有良好的工作态度，责任意识和团队合作精神；

4) 具备“爱国奉献，艰苦奋斗；攻坚克难，精益求精；开拓创新，追求卓越”的精神。

2.知识结构

（1）基础知识

1) 掌握马克思主义的基本理论和基本知识；

2) 掌握较扎实的科学文化基础知识；

3) 掌握人文、道德和法律基本理论和基本知识；

4) 掌握计算机应用与信息检索的基本知识。

（2）专业知识

1) 掌握计算机应用技术的基本操作技能；

2) 掌握数字媒体设计制作、传输处理的专业基础知识及操作技能；

- 3) 掌握数字媒体美术方面的基本知识；
- 4) 掌握数字媒体传播、应用等方面的基础知识；
- 5) 掌握数字音频的基本知识、格式转换、编辑、音效合成和输出的基本知识；
- 6) 掌握数字摄影的拍摄、处理、合成、特效的基本知识；
- 7) 掌握数字摄像的拍摄、电视灯光及拍摄特技等基本知识；
- 8) 掌握图形图像处理的基本知识；
- 9) 掌握三维制作的原理以及基础建模知识；
- 10) 掌握网页制作的站点配置、页面布局、文本样式、图层、代码编写的基本知识和各种数字媒体的引入方法和技巧；
- 11) 掌握数字媒体非线性编辑技术的基本知识；
- 12) 熟悉数字影视特技与后期合成的基本原理及系统平台，掌握数字广播电视领域的标准合成软件的应用的基本知识；
- 13) 熟悉数字影视制作过程，掌握非线性编辑系统应用的基本知识；
- 14) 掌握数字存储的基本知识、存储格式的基本知识；
- 15) 掌握三维模型设计的基础知识，熟悉动画设计流程。

3.能力结构

(1) 基本能力

1) 自我学习能力

具有良好的学习习惯，具有较强的抽象思维能力、形象思维能力、逻辑思维能力。能够快速查阅专业的相关资料和文献，能够快速自学专业领域的一些前沿知识和技能。具有自主学习、自我提高的能力，具有自我控制、管理与评价的能力。

2) 信息处理、数字应用能力

能根据专业领域的需要，运用多种媒介、多种方式采集、提炼、加工、整理信息。掌握专业所需的计算方法，对数据进行处理，并对专业问题进行分析、预测和评价。

3) 实践动手能力

能综合运用所学专业知识和技术，及时、正确地处理生产中存在的各种问题，能积极主动地解决所在岗位的技术难题，具有勤于思考，乐于探索，发现及解决问题的能力。

(2) 专业能力

1) 掌握平面设计的基本理论，具有能运用相关软件制作招贴、企业标志、VI 设计及包装设计等能力；

2) 具备三维模型的建模能力；

3) 掌握视频编辑设计的基本理论和技术，具备视频剪辑及特效制作能力；

4) 掌握数字影视技术、数字影视制作技术的理论与方法，能熟练运用拍摄、编辑、特效制作等技巧创作数字影视作品；

5) 掌握网络传播的基本理论和技术，具备开展网站界面设计与开发、网络多媒体设计与开发的能力；

6) 掌握数字媒体产品开发项目的策划与管理的相关理论与方法，了解相关的法律法规和行业规则，具备组织、控制、管理、推广项目的能力；

7) 具备进行数字媒体实验与综合实践的能力；

8) 具有阅读有关技术资料,拓展学习本专业的新技术、新工艺、新设备、新材料、新方法和新标准,获取新知识的能力;

9) 具有职业生涯自我规划能力。

六、人才培养模式

数字媒体应用技术专业“以学生为中心,尊重学生个性发展”的思路优化专业建设、构建企业引领“课、岗、证、赛”融通的人才培养模式,课程依据企业工作岗位工作内容进行项目化教学设计,以实岗育人工学交替的学习方式为基础,加强复合型技术技能人才培养,在课程教学过程中组织学生展开技能大赛,可以参与各级部门组织的技能大赛,以此来提高学生的岗位动手能力和实践能力。

1、基于工作岗位为导向

根据专业培养目标和人才需求调研,通过对数字媒体应用技术专业相关岗位(群)及任职要求的分析,以职业岗位(群)工作任务为依据,以完成典型工作任务为目标,构建课程所需的知识、技能结构;以工作过程为导向,根据认知规律和职业素养规律,从职业需求分析入手,按照项目生产的工作流程,以能力为本位,对职业岗位进行能力分解,以岗位工作技能为支撑,确定数字媒体应用技术专业重点培养多媒体产品开发、平面设计、网页界面设计制作、影视编导制作、三维设计等方面的关键能力;同时结合相关职业资格证书的要求,围绕核心能力培养,构建课程体系。

2、基于“双证”融通

依据国家职业分类标准,将职业资格证书的要求纳入课程体系,实行“课证融通”,推行“双证书”制度,作为试点推进1+X证书的考证培训等工作。职业资格证书的选取是依据职业岗位核心能力,选取途径可以是国家人力资源和社会保障部、国家工信部、行业协会等,可以以证代考,或作为课程考核的一部分。

3、基于技能大赛的课程教学

依据技能大赛标准,将大赛项目融入课程教学,通过对技能大赛及其项目的分析,将其内容及标准加以提炼,转化为课程教学项目,实现基于技能大赛的项目课程开发,有利于推动学生从知识技能积累向能力积累的转变,实现技能人才职业能力的培养。采用任务驱动、项目导向的课程模式,打破传统的学科模式,体现以工作任务为中心、以实践为主线,构建课程学习情境(项目)。学生在完成各个学习情境(项目)中,以完成工作任务的行动来获取专业知识和技能,实现专业课程理论与实践教学一体化,形成学生的职业能力,提高学生的实际操作能力。

企业引领“课、岗、证、赛”融通的人才培养模式。通过引进校企合作企业的岗位需求,将相关专业技能证书考试大纲与课程教学大纲相衔接,使课程内容与岗位和职业技能证书相融通推进数字媒体应用技术专业产教结合、校企融合、双师建设、1+X证书制度建设、技能大赛水平提升,全面提高数字媒体应用技术专业人才培养质量。

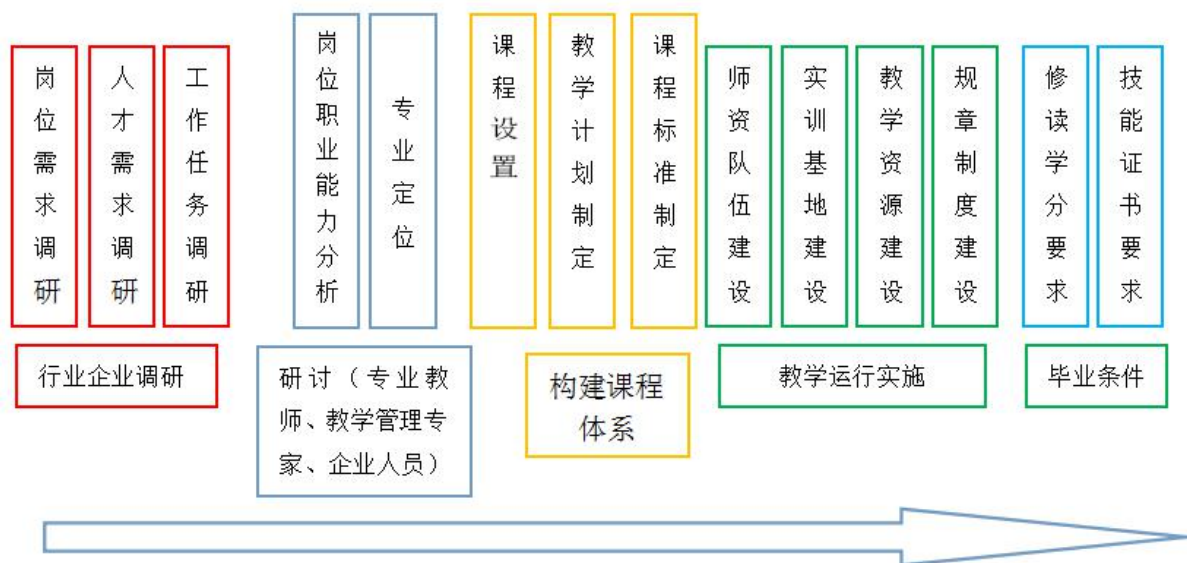


图 1 数字媒体应用技术专业人才培养方案的开发流程图

七、课程体系

(一) 课程设置

1. 课程设置表

表 4 数字媒体应用技术专业课程设置表

| 课程类别 | 序号 | 课程代码 | 课程类型 | 目标学分 | 学期 | 一 | 二 | 三 | 四 | 五 | 六 | 课时分配 | | | 考试学期 |
|----------|----|-----------|------|------|-------------------------|----------|-----|----|-----|---|----|------|-----|-----|------|
| | | | | | 理论教学周数 | 12 | 135 | 15 | 135 | 0 | 19 | 讲课 | 实践 | 合计 | |
| | | | | | 课程名称 | 周课时或教学周数 | | | | | | | | | |
| 公共基础学习领域 | 1 | 312010110 | A | 1.5 | 思想道德修养与法律基础(一) | 2 | | | | | | 18 | 4 | 22 | |
| | 2 | 312010120 | A | 1.5 | 思想道德修养与法律基础(二) | | 2 | | | | | 22 | 4 | 26 | |
| | 3 | 312019810 | A | 2 | 毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论(一) | | | 2 | | | | 26 | 4 | 30 | |
| | 4 | 312019820 | A | 2 | 毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论(二) | | | | 2 | | | 26 | 4 | 30 | |
| | 5 | 313010110 | B | 2 | 体育(一) | 2 | | | | | | 14 | 16 | 30 | |
| | 6 | 313010220 | B | 2 | 体育(二) | | 2 | | | | | 14 | 16 | 30 | |
| | 7 | 313015203 | C | 3 | 体育(三) | - | - | - | - | - | - | | 48 | 48 | |
| | 8 | 204024125 | A | 1.5 | 入学教育 | ① | | | | | | 24 | | 24 | |
| | 9 | 313011111 | B | 4 | 军事理论与训练 | ② | | | | | | 36 | 112 | 148 | |
| | 10 | 310060001 | A | 2 | 大学生艺术鉴赏与实践 | 2 | | | | | | 32 | | 32 | |
| | 11 | 310070001 | A | 2 | 中国传统艺术 | 2 | | | | | | 28 | | 28 | |
| | 12 | 311030110 | A | 3 | 实用英语(一) | 4 | | | | | | 48 | | 48 | 1 |
| | 13 | 311030120 | A | 3 | 实用英语(二) | | 4 | | | | | 48 | | 48 | 2 |
| | 14 | 306020100 | B | 3 | 计算机应用基础 | | 4 | | | | | 24 | 24 | 48 | 2 |
| | 15 | 312029902 | A | 1 | 大学生创业与就业教育(一) | 1 | | | | | | 16 | | 16 | |
| | 16 | 312029903 | A | 1 | 大学生创业与就业教育(二) | | 2 | | | | | 32 | | 32 | |
| | 17 | 312029904 | A | 1 | 大学生创业与就业教育(三) | | | | 1 | | | 16 | | 16 | |
| | 18 | 312019821 | A | 0.5 | 形势与政策(一) | 1 | | | | | | 8 | | 8 | |
| | 19 | 312019822 | A | 0.5 | 形势与政策(二) | | 1 | | | | | 8 | | 8 | |
| | 20 | 312019823 | A | 0.5 | 形势与政策(三) | | | 1 | | | | 8 | | 8 | |

| 课程类别 | 序号 | 课程代码 | 课程类型 | 目标学分 | 学期 | 一 | 二 | 三 | 四 | 五 | 六 | 课时分配 | | | 考试学期 | |
|----------|----|------------|------|------|----------------|----------|-----|----|-----|---|----|------|-----|-----|------|--|
| | | | | | 理论教学周数 | 12 | 135 | 15 | 135 | 0 | 19 | 讲课 | 实践 | 合计 | | |
| | | | | | 课程名称 | 周课时或教学周数 | | | | | | | | | | |
| | 21 | 312019824 | A | 0.5 | 形势与政策（四） | | | | 1 | | | 8 | | 8 | | |
| | 22 | 106050021 | A | 2 | 大学生健康教育 | | 2 | | | | | 32 | | 32 | | |
| | 23 | 311039241 | A | 1 | 中华经典诵读 | - | - | | | | | 12 | | 12 | | |
| | 24 | 106050003 | C | 1.5 | 社会实践 | | - | | - | | | | | | | |
| | 25 | 2040274205 | C | 1.5 | 劳育教育与创新创业技能训练 | | | | ① | | | | | 24 | 24 | |
| 专业基本学习领域 | 26 | 310070006 | B | 3 | 设计素描 | 4 | | | | | | 24 | 24 | 48 | 1 | |
| | 27 | 310070020 | C | 1.5 | 设计素描实训 | ① | | | | | | | 24 | 24 | | |
| | 28 | 310070007 | B | 4 | 设计色彩 | | 4 | | | | | 26 | 28 | 54 | 2 | |
| | 29 | 310070008 | B | 3 | 设计构成基础 | 4 | | | | | | 24 | 24 | 48 | 1 | |
| | 30 | 310070036 | B | 2 | 摄影技术与应用 | | | 4 | | | | 24 | 32 | 56 | | |
| | 31 | 310070010 | B | 3 | photoshop | 4 | | | | | | 24 | 24 | 48 | 1 | |
| | 32 | 310070021 | C | 3 | Photoshop 实训 | ② | | | | | | | 48 | 48 | | |
| | 33 | 310070037 | B | 4 | Illustrator | | 4 | | | | | 26 | 28 | 54 | 2 | |
| | 34 | 310070022 | C | 1.5 | Illustrator 实训 | | ① | | | | | | 24 | 24 | | |
| 专业核心学习领域 | 35 | 310070012 | B | 4 | 新媒体运营 | | | 4 | | | | 56 | | 56 | 3 | |
| | 36 | 310070013 | B | 4 | 三维数字造型 | | | | 4 | | | 26 | 28 | 54 | 4 | |
| | 37 | 310070014 | B | 4 | 网站美工 | | | | 4 | | | 26 | 28 | 54 | 4 | |
| | 38 | 310070024 | C | 1.5 | 网站美工实训 | | | | ① | | | | 24 | 24 | | |
| | 39 | 310070015 | B | 4 | VI 视觉形象设计 | | | | 4 | | | 26 | 28 | 54 | 4 | |
| | 40 | 310070025 | C | 1.5 | VI 设计实训 | | | | ① | | | | 24 | 24 | | |
| | 41 | 310070016 | B | 4 | 影视后期制作 | | | 4 | | | | 24 | 32 | 56 | 3 | |
| | 42 | 310070017 | B | 4 | UI 界面设计 | | | 4 | | | | 24 | 32 | 56 | 3 | |
| | 43 | 310070026 | C | 1.5 | UI 界面设计实训 | | | ② | | | | | 24 | 24 | | |
| | 44 | 310070018 | B | 4 | 微电影拍摄 | | | | 4 | | | 26 | 28 | 54 | 4 | |
| | 45 | 310070027 | C | 3 | 微电影拍摄综合实训 | | | | ② | | | | 48 | 48 | | |
| | 46 | 310070019 | B | 4 | CG 插画设计 | | | 4 | | | | 24 | 32 | 56 | 3 | |
| | 47 | 310070028 | C | 1.5 | CG 插画设计实训 | | | ② | | | | | 24 | 24 | | |
| | 48 | 310070029 | C | 10 | 毕业设计与答辩 | | | | | | ⑦ | | 168 | 168 | | |

| 课程类别 | 序号 | 课程代码 | 课程类型 | 目标学分 | 学期 | 一 | 二 | 三 | 四 | 五 | 六 | 课时分配 | | | 考试学期 |
|----------|----|-----------|------|------|-------------------|-------------------|-----|----|-----|-----|----|------|------|------|------|
| | | | | | 理论教学周数 | 12 | 135 | 15 | 135 | 0 | 19 | 讲课 | 实践 | 合计 | |
| | | | | | 课程名称 | 周课时或教学周数 | | | | | | | | | |
| | 49 | 310026006 | C | 18 | 顶岗实习 | | | | | 6个月 | | | 480 | 480 | |
| | 50 | 206030004 | A | 1 | 毕业教育 | | | | | | ① | 24 | | 24 | |
| 专业拓展学习领域 | 51 | 310070030 | C | 3 | 综合训练写生 | | ② | | | | | | 48 | 48 | |
| | 52 | 310070031 | C | 1.5 | 平面设计企业模块实践 | | ① | | | | | | 24 | 24 | |
| | 53 | 310070032 | C | 6 | 企业实践技能训练(动漫游戏方向) | | | | | | ④ | | 96 | 96 | |
| | 54 | 310070033 | C | 3 | 校内技能训练(平面设计方向) | | | | | | ② | | 48 | 48 | |
| | 55 | 310070034 | C | 3 | 校内技能训练(影视方向) | | | | | | ② | | 48 | 48 | |
| 公共拓展学习领域 | | | | 6 | 公共选修课(智能制造、经管、艺术) | 公共拓展学习领域体系(见教务系统) | | | | | | 60 | 40 | 100 | |
| 素质教育拓展领域 | | | | 6 | | 素质教育拓展体系 | | | | | | | | | |
| 合计 | | | | 161 | | 26 | 25 | 23 | 20 | 0 | | 964 | 1816 | 2780 | |

注：1.表中“-”表示课外执行，“①”表示以周为单位的教学安排，“A”为理论课程，“B”为理实一体化课程，“C”为实践课程。

2.表中公共基础学习领域课程及专业核心学习领域和专业拓展学习领域部分课程总课时已限定，按表中标记执行，在修订过程中总课时不能变动。周课时为建议周课时，各专业根据教学进程可适当调整安排。

3.公共拓展学习领域，共计100学时。除智能制造学院、经济管理学院、艺术与设计学院外，其他分院各专业公共拓展学习领域分为：公共选修课与美育选修课。

（二）课程要求

1.公共基础学习领域

（1）思想道德与法律基础（48学时，3学分）

主要进行社会主义道德教育、法制教育、“四史”教育，帮助大学生增强社会主义法治观念，提高思想道德素养，解决大学生成长成才中遇到的实际问题，形成科学的世界观、人生观、价值观、法治观，成为德智体美劳全面发展的社会主义建设者和接班人。每学期开展思想政治教育实践活动，共计8学时。

（2）毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论（60学时，4学分）

着重讲授中国共产党把马克思主义基本原理与中国实际相结合的历史进程，充分反映马克思主义中国化的三大理论成果，帮助学生系统掌握毛泽东思想、邓小平理论、“三个代表”重要思想、科学发展观和习近平新时代中国特色社会主义思想，坚定在党的领导下走中国特色社会主义道路的理想信念。每学期开展思想政治教育实践活动，计8学时。

（3）体育（108学时，7学分）

主要开设田径、篮球、足球、排球、乒乓球、羽毛球、健美操、跆拳道等内容，共计60学时。通过学习锻炼，使学生达到国家学生体质健康标准，培养学生具有强健的体魄，充沛的精力，保证学习顺利进行，并为现代化建设多做贡献。每学期开展相应的专项体育活动，计48学时。共计108学时，6学分。

（4）入学教育（24学时，1.5学分）

通过学业指导、理想信念教育、安全教育、以及依托国防教育基地开展的国防教育等入学教育环节，帮助学生了解学校规章制度，懂得自己所肩负的使命，增强事业心和使命感，明确大学期间的主要任务，充分了解专业所学内容、课程体系以及就业方向。树立远大的学习、生活目标，提升自身的综合素质和爱国主义情怀。

其中，安全教育计4学时，帮助学生增强安全防范意识，掌握必要的安全知识和安全防范技能，消除各种安全隐患。

（5）军事理论与训练（148学时，4学分）

通过军事理论讲授、军事技能训练等，帮助学生了解军事思想的形成与发展过程，正确认识我国的周边安全环境和安全策略，增强国防观念和国家安全意识，提高政治思想觉悟，激发学生的爱国热情，强化爱国主义、集体主义观念，增强组织纪律性，自觉履行国防义务。

（6）大学生艺术鉴赏与实践（32学时，2学分）

通过介绍艺术的基本性质、艺术的社会功能、艺术的门类区划、艺术的创作活动、艺术作品的内容和形式、艺术的欣赏和批评等几个方面，帮助艺术设计专业的高职学生加深对艺术作品的理解，并掌握鉴赏作品的方法。从美学和文化学的角度来研究艺术，力求探索和发掘艺术的人文精神，传承工匠精神，弘扬中国传统文化，激发学生的爱国之心。同时增加了国内外最新艺术动态，使学生具备艺术设计相关职业应用性人才所必需的基础知识。

（7）中国传统艺术（28学时，2学分）

通过学习中国传统艺术让学生在了解中国传统艺术的形式，使学生掌

握中国传统艺术的基本概念，感受中国传统艺术魅力潜移默化的进行文化育人，激发学生的艺术兴趣和对传统文化的热爱，增强广大学生文化和道德素质，使其能将中国传统艺术融入到自己的艺术设计创作当中。

(8) 实用英语 (96 学时, 6 学分)

在中等教育的基础上,培养学生的英语综合应用能力,特别是在职场环境下运用英语的基本能力。同时,提高学生的综合文化素养和跨文化交际意识,培养学生的学习兴趣和自主学习能力,使学生掌握有效的学习方法和学习策略,为提升学生的就业竞争力及未来的可持续发展打下必要的基础。

(9) 计算机应用基础 (48 学时, 3 学分)

具备计算机的初步知识;掌握微机的基本操作能力;掌握操作系统的有关知识及使用能力;掌握文字处理软件 Word 的使用;初步掌握电子表格软件 Excel 的使用;了解计算机病毒知识及处理方法;具有计算机网络的初步知识。

(10) 大学生创业与就业教育 (64 学时, 3 学分)

1) 职业生涯规划环节帮助学生树立正确的职业价值观,指导学生通过审慎的选择走上一条既符合社会发展需要,又适合自己发展的成功之路;帮助学生正确地认识自我,根据自己的特长、心理素质、知识结构选择能发挥自己特长和潜能的职业;通过学习,掌握基本的职业道德和基本职业素质,以适应社会主义市场经济的需要。职业生涯规划环节计 16 学时, 1 学分。

2) 创新创业与劳动教育课程旨在帮助学生掌握开展创新、创业活动所需要的基本知识;使学生具备必要的创新意识和创业能力;帮助学生树立科学的创新、创业观念,主动适应国家经济社会发展和人才的全面发展需求,正确理解创业与职业生涯发展的关系,自觉遵循创业规律,积极投身创业实践。创新创业环节计 16 学时,劳动教育理论教学部分计 16 学时(8 学时进课堂+8 学时讲座)。共计 32 学时, 2 学分。

3) 就业指导环节帮助学生了解国家就业政策和就业形势,使学生具备一定的就业信息搜集、心理调适和职业测评等方面的能力;掌握求职过程中简历的撰写技巧,面试的基本形式和应对要点,以及权益保护的方法与途径。就业指导环节计 16 学时, 1 学分。

(11) 形势与政策 (32 学时, 2 学分)

帮助学生系统掌握中国政治、文化、经济、外交等发展形势,掌握我国社会发展的新理念、新思想和新战略;全面正确地认识党和国家面临的形势和任务,拥护党的路线、方针和政策,增强实现中华民族伟大复兴的“中国梦”的信心和社会责任感。

(12) 大学生健康教育 (32 学时, 2 学分)

1) 心理健康教育环节帮助学生预防和识别常见心理障碍,科学应对心理危机;指导学生深化对自己、他人和社会的了解,掌握自我调节的方法,优化心理素质,提高挫折承受力,增进社会适应能力,进而促进学生整体素质的全面发展。心理健康教育环节计 28 学时。

2) 卫生教育环节帮助学生提高卫生保健知识水平,降低和预防艾滋病、肺结核、出血热等传染性疾病的发病率;增强学生维护自身健康的自觉性,自觉选择并逐步养成健康的行为和生活方式。卫生教育环节计4学时。

(13) 中华经典诵读(12学时,1学分)

通过经典诵读弘扬祖国优秀的传统文化,让学生在诵读过程中接受古诗文经典的基本熏陶,接受中国传统美德潜移默化的影响和教育,培养学生博览群书、诵读国学经典的良好习惯,激发学生阅读古诗文经典的兴趣和对传统文化的热爱,增强广大学生文化和道德素质。

(14) 劳动教育与创新创业技能训练(24学时,1.5学分)

通过劳动教育,使学生树立新时代劳动价值观,增强诚实劳动意识,积累职业经验。通过创新创业技能训练,提升就业创业能力,树立正确择业观;使学生具备满足生存发展需要的基本劳动能力,具备到艰苦地区和行业工作的奋斗精神,具备面对重大疫情和灾害等危机时主动作为的奉献精神。

2.专业基本学习领域

(1) 设计素描(48学时,3学分)

本课程是数字媒体应用技术专业的专业基础课程,主要学习素描基础理论(设计素描的概念、设计素描的观察认识及表现),旨在培养学生的基本造型能力、基础审美能力、构图能力、观察能力、空间表现能力、结构塑造能力、透视关系表现能力、画面综合控制与处理能力,使学生掌握素描写生的一般步骤、学会整体观察设计的方法和能够进行基础造型的表现,同时通过理论学习和观摩提高素描应用基础理论的水平,通过对艺术作品的鉴赏去了解我国优秀的历史文化,从中感受到中华文明的伟大,增强爱国主义情怀,为后续专业课程的学习以及从事设计工作奠定扎实基础。

(2) 设计素描实训(24学时,1.5学分)

该实训主要是训练学生的造型能力,对空间的理解能力以及通过绘画素描来理解绘画的含义。理论和实践相结合是素描实训的基本要求。通过实训使学生有熟练和准确的造型能力,为专业课奠定基础。在实践过程中除了对专业知识的学习,同时注重设计思维意识的引导让学生在实践中思考传承,引导学生在自己的艺术创作中融入对民族文化的情感,从而达到良好的教学与实践效果。

(3) 设计色彩(54学时,4学分)

本课程是数字媒体应用技术专业专业基础课。通过色彩基础训练帮助学生掌握色彩的观察方式提高审美能力,建立色彩搭配和谐统一的画面感的整体意识。在授课过程中分阶段进行训练从基础静物写生、风景写生、设计快题表现等分阶段阶梯性的学习提高学生的彩色能力。让学生对色彩的感觉由个人的知觉升华到更宽广、更科学的色彩审美观,在课堂案例讲解中融入课程思政元素,最终达到在各种专业性的设计中能够灵活运用色彩构成的理论和方法进行符合功能和审美的色彩设计。

(4) 设计构成基础(48学时,3学分)

本课程为数字媒体应用技术专业的专业基础课,通过对三大构成的学习了解掌握设计规律:如平面构成的形态构成要素点、线、面,平面构成的图形,立体构成中的立体与空间,色彩构成的色彩搭配原理以及构成设计在艺术创作中的应用等方面的学

习，帮助学生在今后平面设计创作的实际应用，增强平面创作的理性认知成分，使得平面应用设计更具专业特点，更有针对性。

（5）摄影技术与应用（56学时，4学分）

通过本课程的学习要求学生掌握摄影的基础知识和基本理论，熟悉常见单反相机及手机拍摄的使用，了解常用镜头的基本结构和工作原理。掌握摄影用光、色彩、构图的基本知识和基本方法，并熟练应用于静物、人像、风光及产品拍摄，了解艺术摄影，使学生灵活掌握摄影中常用的拍摄方法和技巧。运用理论与实践相结合的教学方法，以红色教育为主线，通过课堂教学指导学生拍摄出颂扬党的丰功伟绩，弘扬中华民族优秀传统文化和时代风采，展示人民健康、积极向上的精神风貌和幸福生活的作品，培养学生对社会各方面的观察、想象、思维能力。

（6）Photoshop（48学时，3学分）

本课程是数字媒体应用技术专业的一门专业基础课程，在专业领域里是一门实践性很强的课程。是学生在广告设计、动漫设计行业及相近行业的岗位就业所应具备的知识和技能基础，培养学生平面设计能力，使学生具备一定的平面设计、策划等平面设计人员所必需的基础知识及相关的基本职业能力，培养学生初步具备专业开发过程中需要的基本职业能力，并为后续专业课程的学习作前期准备。

（7）Photoshop 实训（48学时，3学分）

通过本课程的训练，能够熟练使用 PHOTOSHOP 的常用功能处理编辑图形图像，通过实训使学生进一步掌握图形图像处理的基本方法和技能，熟练运用软件完成图形图像的设计、制作和处理。培养学生在规定时间内完成制作广告创意海报、图标制作、人像处理、字体设计、合成图片以及特效图片处理等课题的实践动手能力和创新能力，为毕业后从事相关专业职业岗位工作具备基本计算机应用能力打下坚实的基础。

（8）Illustrator（54学时，4学分）

本课程是一门专业基础课程，使用范围广泛，针对图形设计的课程，实践性较强，此软件已广泛用于广告、图形设计、编排设计、插画设计等领域，为在今后的广告行业中占有极为重要的地位。通过系统学习。牢固掌控软件应用方面的专业知识，培养学生的图形处理能力，掌握图形处理的基本技术，可以对平面广告设计中的编排、形、插画作电脑辅助表达，使学生在掌握基础知识的情况下，激发学生的动手动脑的创造和想象空间，为今后在网络技术、广告平面设计等方面的工作打下基础。

（9）Illustrator 实训（24学时，1.5学分）

通过本课程的训练，能够熟练使用 Illustrator 的常用功能绘制简单的矢量图形，能将矢量图形加工处理成新的素材，能制作一些常见的文字或图形特效，能够制作一些基本的设计案例。最后使学生能进行平面设计、企业形象设计、包装设计、技术插图或制版印刷设计，为毕业后从事相关专业职业岗位工作具备基本计算机应用能力打下坚实的基础。

（10）新媒体运营（56学时，4学分）

本课程主要学习新媒体运营的基本知识、文案策划、自媒体运营、活动运营以及推广、短视频自媒体与音频自媒体运营、用户运营、运营人的通用方法等。通过学习本课程使学生具备创建并运营管理各自媒体平台的能力，结合影视后期等课程的学习

使学生成为一名合格的自媒体人，为就业成才多提供一条途径。

3.专业核心学习领域

(1) 三维数字造型 (54 学时, 4 学分)

该课程在数字媒体设计制作领域中占有重要的地位。本课程要求学生系统地掌握本三维制图软件的基本概念、操作程序以及技巧。通过学习该课程,培养学生熟练地运用所学专业理论知识及专业技能的实际运用技能。掌握三维数字造型设计的基本概念、基本要求和基本的设计原则,在课堂案例讲解中融入课程思政环节,掌握不同空间的设计方法,通过手绘或者电脑辅助设计将设计效果表达出来。

(2) 网站美工 (54 学时, 4 学分)

本课程以现代职业教育理念为指导,通过先进的教学手段,使学生充分掌握网页设计中平面构成、色彩搭配、字体设计、排版与布局、网络动画、形象设计与广告传媒等多个方面的理论知识并结合实例进行设计,加深对网页设计的理解,不断提高学生的艺术修养和基本技能的水平。本课程的任务是培养学生网页设计和网页制作的能力,课程结合网页制作软件的使用,使学生比较完整的了解网页制作、发布、宣传推广与维护站点的方法和思路。通过学习,能够熟练使用 PS、AI 等软件完成网页设计,通过企业案例的练习完成网站设计得制作,能够熟练运用各种网页设计技术实现网页的效果胜任网站美工工作职业岗位。

(3) 网站美工实训 (24 学时, 1.5 学分)

通过实训提高学生动手能力,使学生了解网页基本设计思想,掌握和提高色彩搭配能力、网页的色彩设计、平面构成,熟练掌握 Photoshop、Illustrator、墨刀、Axure RP 等工具的使用,掌握网页设计的基本方法,具备网站美工的项目实践经验,对网站美工有深刻的认识和独特的见解,能够熟练运用各种网页设计技术实现网页的效果。在实施过程中,课堂教学中对网页设计中的“页面构成”、“色彩搭配”、“字体设计”、“排版与布局”、“动画制作”、“图像制作”、“网店平面设计”、“实例解析”等单元进行严格的训练(结合思政元素案例进行实战教学),力求在一个较短的时间内将学生网页设计能力提到一个较高水准。

(4) VI 视觉形象设计 (54 学时, 4 学分)

本课程针对广告设计和品牌形象设计岗位,以广告设计师职业能力培养和职业素养成为主线,以工作过程为行动导向,以项目为载体开展教学。在教学过程中充分融入思政和德育元素,聚焦中华优秀传统文化、国内优秀企业形象案例,引导学生从全球视野看待中国文化,增强学生的价值认同和文化自信。从 VI 基础系统到应用系统,完整、系统地进行 VI 设计与 VI 手册编辑制作,掌握标志设计、字体设计、色彩应用及版式设计的运用能力,提高手绘技巧及平面制作软件的综合操作水平。

(5) VI 设计实训 (24 学时, 1.5 学分)

本课程注重强化学生的操作技能,基于工作过程,以企业、组织、网络媒体公开的 VI 竞标题目作为实训的真实项目和工作任务,熟练掌握 VI 制作技能,是学生具有较强平面设计能力,良好的语言文字表达能力,并养成诚信、刻苦、善于沟通和团队合作的职业素养。

(6) 影视后期制作 (56 学时, 4 学分)

本课程通过学习 **Premiere** 和 **After Effects** 软件，了解影视剪辑和后期特效的相关知识，掌握各种类型视频的剪辑思路与常见剪辑技巧，掌握以三维合成、遮罩、动作跟踪、文字特效、常见插件使用及包装项目等为主的视频特效制作方法，并潜移默化地将思政元素融入素材与案例中，增强学生文化自信，提高学生的审美素养和特效、包装创作创意能力。

(7) UI 界面设计 (56 学时, 4 学分)

UI 界面设计课程的设置面向职业岗位要求，其主要任务是培养学生的手机界面设计的制作能力，使学生了解当今界面设计制作的基本知识。UI 界面设计课在整个教学的过程中，运用启发、引导和实践的方式，通过对设计基础知识点的逐步讲解并加入思政元素的实战练习，训练学生的相互配合能力，培养学生的职业道德、团队协作意识以及良好的审美意识，通过本课程学习，学生能认识到界面设计作为现代传媒的重要途径，其合理性与美观性直接影响用户的评价，从而促使学生提高界面的设计技能，通过人性化设计的方法来进行手机、网站用户界面设计，并掌握相关的设计软件的操作，独立完成图标、手机、网页等界面的设计和表现工作，以适应社会对本职业能力的要求。

(8) UI 界面设计实训 (24 学时, 1.5 学分)

UI 界面设计实训课运用启发、引导和实践的方式，训练学生的相互配合能力，培养学生的职业道德、团队协作意识以及良好的审美意识，使学生在艺术学习和实践中陶冶情操，并培养学生具备积极思考问题、主动学习、良好的团队合作精神、获取知识能力、设计创意思维能力、结构分析、感悟能力和欣赏能力等素质。本课程训练的主要任务是运用 **PhotoShop** 和 **Illustrator** 进行移动端 UI 制作并学习软件 **Axure RP** 和 **墨刀** 来进行交互设计，使学生熟练掌握软件的操作，根据 **App** 的不同类型进行相关设计。

(9) 微电影拍摄 (54 学时, 4 学分)

通过本课程的学习，让学生从筹划准备、剧本写作及策划、分镜头创作、实践拍摄、后期制作等几个步骤中学习影视制作的全过程。结合理论知识研究影片制作技巧、拍摄技巧，学生独立创作剧本并使用视听语言将其转换成分镜头脚本，能够通过相应的设备将剧本拍摄、剪辑成完整的影视短片。

(10) 微电影拍摄综合实训 (48 学时, 3 学分)

微电影拍摄综合实训的主要任务是通过学生对剧本的构思和创作，摄像和后期制作等过程，提升学生的故事创作能力、人物塑造能力、现场处理能力及团队协作能力等，增强学生将视听语言由理论向实践转换的能力，增强学生对类型片特点以及影视节奏的理解。

(11) CG 插画设计 (56 学时, 4 学分)

本课程为数字媒体应用技术的专业核心课程，通过对插画造型的观摩和绘制等多种方式的训练，使学生能够进行科学的观察、理性的分析，正确地理解插画造型的形体结构、构图特点、透视规律、分镜方法，并能够灵活地运用插画语言加以艺术地表达。通过对插画基础理论的讲解，中国风传统造型以及各种插画形式风格的介绍，使学生能够掌握各种人物、场景、道具的描绘技法和表达方式，训练学生较为扎实的手

绘能力和插画造型表现力，为以后就业打下良好的基础。

(12) CG 插画设计实训 (24 学时, 1.5 学分)

通过对插画造型的观摩和绘制等多种方式的训练,使学生能够进行科学的观察、理性的分析,正确地理解插画造型的形体结构、构图特点、透视规律、分镜方法,并能够灵活地运用插画语言加以艺术地表达。课程内容突出对学生职业能力的训练,理论知识的选取紧紧围绕工作任务完成的需要来进行,依据岗位能力和素养要求完成具体项目设计等形式,充分发挥插画课程学习资源的效果。

(13) 毕业设计与答辩 (168 学时, 10 学分)

毕业设计与答辩是整个教学计划中的一个极其重要的实践性教学环节,是对所学知识总结、提高和应用。通过对某个项目的设计,完成整个方案的构思、设计和效果图绘制等设计全过程工作,要求同学能综合应用三年所学的基础理论和专业知识、开拓思路,展现才略,做到方案设计新颖,技术处理复合实际,能熟练操作及灵活表现,巩固所学专业基础知识,掌握设计方法和技巧。为毕业后走向社会和选择职业,提供一定的依据和基础。

(14) 顶岗实习 (480 学时, 18 学分)

顶岗实习是实践教学的最终环节。学生在校外实训基地以准员工的身份进入企业从事专业相关工作。通过顶岗实习使学生熟悉所从事的专业行业的方向,具有独立完成岗位工作任务的能力,同时培养学生的劳动意识、质量意识、安全意识和协作意识,实现职业综合能力与职业素质的全面提升。顶岗实习第五学期安排 6 周,其中 3 周在假期执行,第六学期安排 18 周,共计 6 个月。

(15) 毕业教育 (24 学时, 1 学分)

毕业教育是针对数字媒体应用技术专业对三年级学生毕业签岗位能力适应培养的一门通用课程。本课程主要通过形式分析、个人困惑、心理调适、责任意识等几个方面的学习和教育,培养和引导学生就业理念和岗位适应能力。

4. 专业拓展学习领域

(1) 综合训练与写生 (48 学时, 3 学分)

本课程是通过写生,使学生能较好地掌握色彩的材料、工具和表达艺术语言的能力,提高色彩修养,培养色彩的审美品味,熟练地掌握运用色彩语言表现情感的能力。通过写生训练,能独立完成色彩静物以及色彩风景写生,为以后的效果图绘制、艺术创作、写生、创意艺术设计等奠定坚实的基础。

(2) 平面设计模块企业实践 (24 学时, 1.5 学分)

主要通过企业的实训实习使学生能够在 1 年级学习阶段尽早的接触社会企业了解工作环境。属于专业认知教育的一部分。使学生能够了解设计工作规范,接触企业实际的设计任务。并熟练软件操作能力,提升个人职业素养,对学生的职业生涯规划与发展都有很积极的意义。

(3) 企业实践技能训练 (动漫游戏方向) (96 学时, 6 学分)

本课程与校企合作实践基地联合开展动漫游戏方向实践项目,通过 4 周时间使学生了解动漫游戏的制作设计流程帮助学生了解动漫游戏行业,为学生提供实践机会帮助学生选择就业方向,使学生在毕业之前适应动漫游戏制作岗位工作掌握基本的岗位

工作能力。

(4) 校内技能训练（平面设计方向）（48学时，3学分）

本课程通过短时间集中进行专项技能训练提升学生在平面学习领域的专项技能。根据毕业就业岗位所需帮助学生提升专业技能，在平面学习领域灵活开展针对性的技能专项训练，使学生掌握足够的实践积累为就业提供有力的能力保障。

(5) 校内技能训练（影视方向）（48学时，3学分）

本课程根据毕业就业岗位所需专业技能学生的掌握情况灵活开展针对性的技能专项训练，通过短时间集中进行专项技能训练提升学生在影视学习领域的专项技能。使学生掌握足够的实践积累为就业提供有力的能力保障。

八、教学进程安排

(一) 专业教学活动安排

表5 数字媒体应用技术专业教学活动安排表

| 学期 | 教学周数 | 理论教学 | 课程实训 | 教学实习 | 一体化课程 | 技能训练 | 毕业设计 | 顶岗实习 | 入学教育 | 军事训练 | 毕业教育 | 运动会 | 复习考试 | 机动 | 社会实践 | 假期 |
|----|------|------|------|------|-------|------|------|------|------|------|------|-----|------|----|------|----|
| 一 | 20 | 12 | 3 | | | | | | 1 | 2 | | | 1 | 1 | | 4 |
| 二 | 20 | 13.5 | 4 | | | | | | | | | 0.5 | 1 | 1 | 1 | 6 |
| 三 | 20 | 15 | 2 | | | 1 | | | | | | | 1 | 1 | | 4 |
| 四 | 20 | 13.5 | 4 | | | | | | | | | 0.5 | 1 | 1 | 1 | 6 |
| 五 | 20 | 0 | 8 | | | | 7 | 3 | | | | | 1 | 1 | | 4 |
| 六 | 19 | 0 | | | | | | 18 | | | 1 | | | | | |
| 合计 | 119 | | | | | | 7 | 21 | 1 | 2 | 1 | 1 | 5 | 5 | 2 | 24 |

(二) 学时分配

表6 数字媒体应用技术专业学时分配表

| 序号 | 类别名称 | 课时数/学分 | 总计 | 百分比(%) | 合计 |
|--------------------|----------|----------|----------|--------|------|
| 1 | 公共基础学习领域 | 756/43.5 | 2770/161 | 27.2% | 100% |
| 2 | 专业基本学习领域 | 438/29 | | 15.9% | |
| 3 | 专业核心学习领域 | 1212/66 | | 43.8% | |
| 4 | 专业拓展学习领域 | 264/16.5 | | 9.5% | |
| 5 | 公共拓展学习领域 | 100/6 | | 3.6% | |
| 理论课时 | | 976 | 2770 | 35.2% | 100% |
| 实践课时 (含理实一体化课程) | | 1794 | | 64.8% | |

(三) 素质养成教学进程安排

素质教育是以社会经济(特别是行业企业)发展以及学生的职业生涯发展需要为出发点,以创新能力为核心要素的综合素质全面提高为根本目的,以尊重学生的主体性和主动性,注意开发学生的智慧潜能和形成的健全个性为特征,促进每个学生全面地、生动活泼地、主动地得到发展的教育。在教学活动中,坚持立德树人根本任务,以爱国主义教育为核心,培育学生的高尚品格和优秀品质。以创新素质教育为基础,提高学生的人文修养和文化品位。以职业素质教育为重点,提升学生的核心竞争力。以身心素质教育为保障,培养学生良好的身体素质和心态。发挥军工背景高职院校军工文化育人功能,着力培育学生特有的工匠精神,提升思想政治教育工作水平,促进大学生全面发展。基于岗位能力及职业素养需求,将素质教育模块渗透到专业教学体系。基于校园人文环境建设,把创新创业素质教育融入到校园文化活动中。基于日常教学与学生管理,有针对性地选取创新创业教育方式。

表7 数字媒体应用技术专业素质养成教学进程安排表

| 名称 | 课程 | 校内活动 | 校外活动 | 实施学期 |
|------|--|--|--|-------------|
| 思政素养 | ①思想道德修养与法律基础 ②毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论 ③形势与政策教育 ④国防教育 | ①主题社会调查 ②主题演讲辩论赛 ③模拟法庭 ④专题讲座 ⑤青马工程培训 ⑥开展爱国主义教育 ⑦军工文化教育 ⑧文明修身教育活动 ⑨国防教育基地参观学习 | ①参观 ②考察 ③志愿者活动 ④祭扫革命烈士陵园 ⑤社会实践活动 | 一 二 三 |
| 文化素养 | ①中华经典诵读 ②中华诗词之美 ③美学原理 ④中国文化概论 ⑤书法鉴赏 ⑥音乐鉴赏 ⑦舞蹈鉴赏 ⑧形体艺术 ⑨公共基础课程 ⑩公共拓展课程 | ①文化知识讲座与竞赛 ②中华传统文化系列活动 ③大学生社团文化艺术节 ④小桥论坛 ⑤经典诵读活动 ⑥主题演讲比赛 ⑦主体团日活动 ⑧大学生校园音乐节 ⑨军工文化进校园活动 ⑩国防大讲堂 | ①文化知识社区宣传 ②校企、军工文化互动活动 ③社会实践活动 ④志愿者服务活动 | 一 二 三 |
| 心理素养 | ①入学教育 ②就业指导 ③职业生涯规划 ④素质教育拓展课程 ⑤大学生健康教育 | ①“3.25~5.25 大学生心理健康教育宣传季”主题活动 ②大学生心理健康知识竞赛 ③心理微电影大赛 ④心理健康教育主题班会视频大赛 ⑤团体心理辅导 ⑥心理委员培训 ⑦心理手语操大赛 ⑧心阅读大赛 ⑨心理情景剧大赛 | ①××省大学生心理科普知识竞赛 ②社会实践 ③顶岗实习 | 一 二 六 |

| | | | | |
|------|--|--|--|----------------------------|
| 劳动素养 | ①劳动教育 ②校内实习实训 ③顶岗实习 ④创新创业技能训练 | ①义务劳动 ②勤工俭学 ③志愿者服务 ④大国工匠进校园活动 ⑤建功立业—优秀毕业生报告会 ⑥安全文明宿舍活动月 ⑦主题班会 ⑧社团活动 | ①公益志愿服务 ②技能服务 ③社区服务 ④军工企业行 ⑤社会实践 | 一 二 三 四 五 六 |
| 体能素养 | ①体育与健康 | ①军事训练 ②早操、课间操 ③课外体育活动 ④单项竞赛 ⑤运动会 ⑥身体素质拓展训练 | ①大学生体育竞赛 ②体育交流 ③社会实践 | 一 二 三 四 五 |
| 业务素养 | 专业基本学习领域、 专业核心学习领域、 专业拓展学习领域课程 | ①校内实训 ②技能鉴定 ③技能竞赛 ④课堂教学 ⑤创新创业技能训练 | ①教学实习 ②顶岗实习 ③进入数字媒体专业校企合作工作站学习 | 一 二 三 四 五 |

(四) 就业创业教育安排

就业教育是以就业择业、职业发展、职场规划为主要内容的职业教育。通过开设《职业生涯规划》、《创新创业教育》、《就业指导》、《毕业教育》等课程强调职业在人生发展中的重要地位，关注学生的全面发展和终身发展。激发大学生职业发展的自主意识，树立正确的就业观，促使大学生理性地规划自身未来的发展，并努力在学习过程中自觉地提高就业能力和生涯管理能力。

创业能力教育是培养大学生创业意识、创业素质和创业技能的教育活动，是一种进取型的就业教育，它是一种培养开创性的人并使之在未来的职场上具有更大的竞争力和更好的适应力的教育。“以创业促就业”是促进大学生就业的一个重要举措。通过设立大学生创业基金、开办创业知识讲座和培训，企业以各种名义举行创业竞赛等，培养大学生如何适应社会、提高能力以及进行自我创业。方案要求学生在校期间充分利用大学生创新中心、教师工作室等创新创业场所提高创新创业能力。

九、毕业条件

学生必须在规定的年限内完成相关课程的学习达到本专业规定的学分，身体素质达到大学生身体素质测评要求方可毕业。

各专业根据专业特点就英语等级证书、计算机等级证书、职业资格证书和职业技能等级制证书的获取做说明。

十、学分替代

原则：取得“1+X”证书等证书奖励学分和素质教育学分可折换成相应的课程学分。其中，相关证书及素质教育学分详见附录2及附录3。

表8 学分折算表

| 序号 | 学分折算项目 | 替代课程 |
|----|----------------|-----------|
| 1 | 参加省级技能大赛且获得奖项者 | Photoshop |

| | | |
|---|-----------------------|---------------|
| 2 | 参加国家级技能大赛且获得奖项者 | 三维数字造型 |
| 3 | 取得“1+X”界面设计职业技能等级初级证书 | UI 界面设计 |
| 4 | 取得“1+X”界面设计职业技能等级中级证书 | 网站美工 |
| 5 | 参加“互联网+”省级大赛获且获得奖项者 | 劳育教育与创新创业技能训练 |
| 6 | 参加“互联网+”国家级大赛且获得奖项者 | VI 视觉形象设计 |

十一、继续专业学习深造建议

1、参与数字媒体应用技术专业及相关专业的高等自学考试（以下简称高自考）的学习。一般情况下，高自考在两年之内可以修完所有课程，利用半年时间做毕业论文，通过后就可以获得相应的本科毕业证。通过学位英语考试，各科平均分在 70 分以上可以申请学士学位。高自考的学习主要采取业余时间自主学习的方式，可以于在校期间完成。

2、参加专升本考试升至本科院校继续学习深造或参加函授、远程教育本科学习。数字媒体应用技术专业可继续深造的本科专业包括数字媒体应用技术(理)等。通过全日制或业余学习方式完成学业，达到毕业要求的学生，可获得本科毕业证书。同时，毕业后符合本科毕业生学士学位申报条件的学生可申请毕业论文答辩，以取得学士学位。

3、可在毕业两年后，参加研究生考试，攻读研究生学位。

4、可考取专业相关高级工、技师技能证书。

5、可通过有资质的中外办学合作项目或者个人通过考试，申请出国深造或出国进修和培训。

十二、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

数字媒体应用技术专业教学团队拥有一支专业素质优良，业务能力较强的师资队伍。目前共有专兼职教师 21 名，其中，副教授 2 人，高级工程师 4 人，讲师 4 人，助教 8 人，外聘教师 3 人；具有硕士学位的教师占教师总数的 100%。

本专业将继续加强师资队伍建设，优化师资队伍结构，努力提高教授、副教授高级职称教师数量，增加博士学位的教师人数，重视团队教师的继续教育和能力提升工作，制定团队教师的国内外进修、访学计划，不断提升团队教师队伍的教学能力和科研水平。

（二）教学设施

数字媒体应用技术专业形成了独立的数字媒体实训室、专业画室、工作室（摄影工作室、综合材料工作室）、设计实训中心（3Dmax 实训室、动漫实训室、平面设计实训室），以及为学生提供计算机基本应用技能训练的 teaching center 机房 4 个，机器总数近 200 台。

本专业多次与××、××等多个省会城市的相关企业实施合作办学，建立了数字媒体应用技术专业的校外实训基地。其中与××××有限公司、××××科技有限公司建立了长期合作的关系。

（三）教学资源

本专业课程资源包括专业课程的课程标准及超星学习通学习平台大量的教学视频资源以及《Photoshop》精品在线课程及相关专业教学电子教案、多媒体课件、视频资料等内容。

（四）教学方法

依据企业引领“课、岗、证、赛”融通的人才培养模式遵循“育训结合、德技并修”的人才培养理念，将大部分专业课程安排在实训室讲授，形成开放交流互动的学习模式。将中国传统美学、古代工匠精神融入课堂教学，树立爱国主义情怀建立民族自信。教师理论讲授中穿插技能演示，让学生的理论学习与技能模仿、强化动手能力，从而有效集中学生注意力，提高学生设计实操能力。

1、从企业所需出发共同分析专业毕业生应具备的技术技能，充分了解岗位需求根据岗位需求进行教学设计，整合课程资源项目，充实校内的实验实训基地建设，让校内的实验实训基地和企业所需对接进行项目教学的开展。

2、对在校生进行分层次递进式教学，以企业项目引领入手，成立项目团队学习班，以共同完成企业项目的方式进行校内外结合培训教学，打破传统的教学方式。在教学方法上，应用更加灵活的方式，结合企业实际所需的技能型人才，探索校企融合的“1+X”证书制度，提升高职学生的创业就业能力。

3、通过组织培训参加技能大赛推动“课、岗、证、赛”融通教学模式的构建与实践，以校级专业群技能大赛的普适性、省级技能大赛的选拔性、国家级技能大赛的高端性来促进学生自主学习的能动性，为高职教育教学模式改革创新提供可借鉴的经验。

4、学习评价，利用学校教学管理平台对学生学习数据进行收集，根据收集信息分析对学生学习具体情况评价学习体系的合理性科学性。

（六）质量管理

学院教学质量评价与监控体系由“教学质量评价与监控组织体系”、“教学质量评价体系”、“教学质量评价与监控制度体系”和“教学质量信息反馈与调控体系”组成。

（1）构建三级教学质量组织系统。建立学院、分院、教研室构成的三级监控组织。学院教学工作委员会作为全院教学质量工作的决策机构。委员会成员由院长、教学副院长、学院督导组、各分院院长、教师和企业兼职教师代表、管理人员代表组成，院长担任教学工作委员会主任、教学副院长和企业管理人员任副主任，

教学工作委员会日常工作由教务处师资与教学质量科负责，形成学院教学质量委员会负责，教学督导组、各系协调配合，企业兼职教师、管理人员及学生信息员参与的质量评价与监控组织系统。

（2）建立教学质量评价体系。教学质量评价系统包含质量标准子系统及质量评价子系统。

教学质量标准子系统主要包括：专业与课程评价标准，主要教学环节质量标准，师资队伍建设与评价标准和学生学习质量评价标准。

教学质量评价子系统包括常规教学活动评价、随机教学活动评价、专项教学活动

评价和毕业生社会评价。

(3) 建立教学质量评价与监控制度体系。一是建立日常教学检查制度。二是建立各级人员听课制度。三是建立学生教学信息员制度。四是建立教师教学工作考核制度，对教师的教学工作从质和量两方面进行考核，考核结果与教师的职称评定和收入挂钩。五是建立学生评教制度。六是建立主讲教师、新开课和开新课教师的资格审核制度。七是建立奖惩制度。设立教学优秀奖，奖励在教学工作中业绩突出的一线教师；实行学期业绩建立教学事故责任追究制度，对各级教学事故的相关责任人，严格按学院《教学事故认定及处理办法》处理。

(4) 建立教学质量信息反馈与调控体系，包括常规教学检查反馈调控、专项评估反馈调控、教师课程教学质量评价反馈调控、学生教学信息反馈调控和人才培养质量反馈调控（掌握用人单位对毕业生的整体评价以及社会对学院人才培养的意见和建议；及时调整人才培养方案，使学院各专业人才培养方案与社会需求保持动态的适应性）。

通过建立企业参与的教学质量评价与监控体系，及时发现教学和管理的问题，对学院人才培养中出现的问题和危机做出预警，确保了学院人才培养质量。

十三、人才培养方案专家论证

人才培养方案专家论证意见

| 专业名称 | | 专业代码 | |
|-------|----|-------|----|
| 专家意见 | | | |
| 年 月 日 | | | |
| 专家姓名 | 单位 | 职称/职务 | 签名 |
| | | | |
| | | | |

| | | | |
|--|--|--|--|
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |

附录 1：人才需求和专业改革调研报告

一、调研目的

1、针对数字媒体应用技术专业了解××地区相关企业的基本情况，企业中现有相关专业人才需求的基本信息；以及企业在未来几年中的重点人才缺口；征求企业对高等教育在人才培养模式方面的意见与建议。

2、考察数字媒体应用技术目前人才培养模式定位是否符合市场的要求。

3、专业教师通过亲自接触市场和企业一线，亲身体会工学结合的现代学徒制人才培养模式。

4、通过对毕业生的就业调查了解学生对现有人才培养模式的意见和建议，并为学校人才培养模式改革提出意见，通过对应届生的问卷调查和访谈了解学生在学习中对人才培养模式的适应性意见，对现代学徒制模式的了解程度和预期效果。

5、探讨人才培养模式的可行性及实施方案。通过与市场接触，讨论如何建立校企长效合作意向，如何将学徒制落实到实处，具体形式选择，保障体系和评价体系等。人才培养模式教学内容与组织，实习的内容、课程、实训室，企业所培养的能力，目标，前期知识准备等。校内教学条件（实训、师资）、组织形式（即教学情境如何实施）、教学方法、考核方式；校外企业实习教学组织与考核方式，教学质量监控方式。

二、调研对象

现代学徒制所联系的是学校教育与企业教育双方，因此调研范围选取主要针对于企业、毕业生、在校生和高职院校几个方面。具体针对数字媒体应用技术专业走访了广告、影视、动画和房地产公司 30 余家，对学院数字媒体应用技术专业 19 届毕业生和 20 届学生进行问卷调查，并走访了相关专业××地区高职院校十余所。

三、调研内容

1、调研相关高职院校开展“课、岗、证、赛”融通的先进经验；

2、相关企业的用人工作能力需求情况；

3、在本校数字媒体应用技术专业开展“课、岗、证、赛”融通的人才培养模式”存在的问题和优势；

4、相关企业合作开展人才培养工学结合人才培养模式的开展方式。

四、调研结果分析

通过多方面的调研，初步掌握了行业人才需求状况、毕业生工作状况、毕业生及用人单位对我院数字媒体应用技术专业人才培养模式的评价和建议等。

1、从数字媒体应用技术专业看，随着市场经济的发展，该专业所需的人才也越来越多。××已成为中国的网红城市是中国设计类行业增长最快的市场之一，迫切需要大量从事数字媒体行业的专业人才的加盟。尤其是文化传媒类和电子商务类行业的发展，艺术设计专业人才的需求量将进一步扩大。随着互联网产业的蓬勃发展，从事数字图形图像、网站设计与开发、网络媒体设计与制作、影视动画等工作的实用型高级专门人才需求量大。

2、现阶段以传统教学为主的人才培养模式针对设计行业日新月异的变化速度，显示出了一定的滞后性，不能满足行业人才素质培养的基本需求。尤其是毕业生的设计项目实践经验缺乏，创作活力缺乏，这与传统教学不能做到因人而异有很大的关系。我们的毕业生和在校学生也深感新的教学模式更符合现代大学职业培养理念，所以现代学徒制在势在必行。

3、积极进行人才培养模式改革，实行“工作室模式”的现代学徒人才培养模式的构建。设计工作室是教学实施的主要载体，应注重以艺术创作和实践项目为引领，以师傅带徒弟的手把手教学方式对学生进行指导，提升学生的职业素养和人文素养，构建“学工融合工作室”人才培养模式。

4、推行现代学徒制的人才培养模式，要大力引入企业实际设计项目，按企业设计流程展开项目教学，实现“课程设计职业化、能力训练岗位化”。通过这一教学模式的开展，密切了产学研合作教育关系，学校与公司达到了双赢的效果,公司获得了学生“无限”的创意作品，取得了明显的经济效益；而学校更好的培养了岗位能力，使学生对设计项目“全流程”有了较深入的了解，较全面掌握了设计岗位所需要的知识、技术，培养了学生良好的团队合作精神和职业素质。学生在“学中做，做中学”，“教、学、做”一体化，实现了“课程设置职业化、能力训练岗位化、”的要求，使学生在课程中掌握职业技能的同时提高了职业素质。

5、学院在人才培养模式的改革制定方面与企业紧密协作，依据设计公司（企业）设计师的岗位作业能力需要来设置课程的能力培养目标，围绕着“岗位职业能力”的培养来进行整个课程的设计；学校为教学创造相应的条件，对教学质量进行监控；通过对项目的审核验收来检验教学效果，并及时形成对课程的优化。就总体效果而言，通过校企共建的专业建设指导委员会的定期会议，对课程建设进行审查与指导，来保证教学与社会需求的动态对接。

另外现代学徒制人才培养模式的改革，需要企业、学校、学生三方共同努力，同时也需要长期有效的机制和法律法规的保障。企业要提供设计项目、设计人才、设计技术和经验等，校方需要提供招生政策、课程实施保障制度、课程软件和硬件配备等，学生首先需要付出自身的努力，更需要的是诚信和合作等基本职业素养，总之现代学徒制人才培养模式的改革是一个长期的过程，需要我们继续探索努力。

附录 2：素质教育拓展项目及学分表

| 项目名称 | 获奖等级 | 获奖内容 | 学分 | 校内鉴定部门 |
|-----------|----------|---------|--------|--------|
| 科技竞赛与技能竞赛 | 国家级(A类) | 一等奖 | 12 学分 | 各分院 |
| | | 二等奖 | 8 学分 | |
| | | 三等奖 | 6 学分 | |
| | 省级(A类) | 一等奖 | 5 学分 | |
| | | 二等奖 | 6 学分 | |
| | | 三等奖 | 3 学分 | |
| | 院级 | 一等奖 | 3 学分 | |
| | | 二等奖 | 2 学分 | |
| | | 三等奖 | 1.5 学分 | |
| | | 参赛者 | 1 学分 | |
| | 系级 | 等级奖 | 1.5 学分 | |
| | | 其它奖 | 1 学分 | |
| 参赛者 | | 0.5 学分 | | |
| 出版著作 | 出版著作 | 第一作者 | 6 学分 | |
| | | 第二作者 | 4 学分 | |
| 发表论文 | 国家级刊物 | 第一作者 | 6 学分 | |
| | | 第二作者 | 4 学分 | |
| | 省级刊物 | 第一作者 | 4 学分 | |
| | | 第二作者 | 2 学分 | |
| | | 其他作者 | 1 学分 | |
| | 其他正式刊物 | 第一作者 | 2 学分 | |
| | | 其他作者 | 1 学分 | |
| | 学院内部刊物 | 第一作者 | 1 学分 | |
| 其他作者 | | 0.5 学分 | | |
| 参加科研工作项目 | 科研项目成果 | 获得专利 | 6 学分 | |
| | | 获得鉴定 | 2 学分 | |
| | 参加教师科研工作 | 满 10 小时 | 0.5 学分 | |
| 学生完成科研项目 | | 2 学分 | | |
| 其它科技活动 | 学术科技类活动 | 主讲人 | 1 学分 | |
| | 学术科技类活动 | 每参加两次 | 0.5 学分 | |
| 文化艺术体育 | 国家级 | 获奖者 | 6 学分 | 各分院 |
| | | 参加者 | 3 学分 | |
| | 省级 | 等级奖 | 4 学分 | |
| | | 其它奖 | 3 学分 | |
| | | 参加者 | 2 学分 | |
| | 院级 | 一等奖/冠军 | 3 学分 | |
| | | 二等奖/亚军 | 2.5 学分 | |
| | | 三等奖/季军 | 2 学分 | |
| 其它奖 | | 1.5 学分 | | |
| 参加演出/比赛 | 1 学分 | | | |

| | | | | |
|----------------------------|-------------------|-----------------------------|--------|--|
| | 系 级 | 一等奖/冠军 | 2 学分 | |
| | | 二等奖/亚军 | 1.5 学分 | |
| | | 三等奖/季军 | 1 学分 | |
| | | 参加演出/比赛 | 0.5 学分 | |
| | | 参加学生社团 每年考核一次, 考核为优秀者 | 1 学分 | |
| | | 考核为合格者 | 0.5 学分 | |
| 发表 作品 | 国家级刊物 | 第一作者 | 6 学分 | |
| | | 第二作者 | 4 学分 | |
| | 省级刊物 | 第一作者 | 4 学分 | |
| | | 第二作者 | 2 学分 | |
| | | 其他作者 | 1 学分 | |
| | 其他正式刊物 | 第一作者 | 2 学分 | |
| | | 其他作者 | 1 学分 | |
| | 学院内部刊物 | 第一作者 | 1 学分 | |
| 其他作者 | | 0.5 学分 | | |
| 社会 实践 | 获国家级表彰的社会实践小分队成员 | 每获奖一次 | 4 学分 | |
| | 获省级表彰的社会实践小分队成员 | 每获奖一次 | 2 学分 | |
| | 获国家级表彰的社会实践先进个人 | 每获奖一次 | 6 学分 | |
| | 获省级表彰的社会实践先进个人 | 每获奖一次 | 3 学分 | |
| | 获院级表彰的社会实践先进个人 | 每获奖一次 | 2 学分 | |
| | 获系级表彰的社会实践先进个人 | 每获奖一次 | 1.5 学分 | |
| | 学院集中组织的社会实践团队 | 每参加一次 | 1.5 学分 | |
| | 系集中组织的社会实践团队 | 每参加一次 | 1 学分 | |
| | 学院（系）安排的其它社会实践活动 | 每参加一次 | 0.5 学分 | |
| | 公益劳动 | 每参加一周 | 1 学分 | |
| 技能 培训 志愿 服务 活动 | 获得国家级表彰奖励 | 每获奖一次 | 6 学分 | |
| | 获得省级表彰奖励 | 每获奖一次 | 3 学分 | |
| | 获得院级表彰奖励 | 每获奖一次 | 2 学分 | |
| | 获得系级表彰奖励 | 每获奖一次 | 1 学分 | |
| | 注册志愿者服务时间达到 48 小时 | 每学年 | 1 学分 | |
| 发表 作品 | 国家级刊物 | 第一作者 | 6 学分 | |
| | | 第二作者 | 4 学分 | |
| | 省级刊物发表 | 第一作者 | 4 学分 | |
| | | 第二作者 | 2 学分 | |
| | | 其他作者 | 1 学分 | |
| | 其他正式刊物 | 第一作者 | 2 学分 | |
| | | 其他作者 | 1 学分 | |
| | 学院内部刊物 | 第一作者 | 1 学分 | |
| 其他作者 | | 0.5 学分 | | |

各分院

附录 3：证书项目及奖励学分表

| 序号 | 项目名称 | 证书类别 | 证书名称 | 奖励学分 | 校内鉴定部门 |
|----------------------|----------|------------------------|---------------------|--------|--------|
| 1 | 职业技能等级证书 | “1+X”职业技能等级考试 | “1+X”界面设计职业技能等级初级证书 | 3 学分 | |
| | | | “1+X”界面设计职业技能等级中级证书 | 4 学分 | |
| 3 | 外语能力 | 英语 AB 级考试 | 获 B 级证书 | 1 学分 | |
| | | | 获 A 级证书 | 2 学分 | |
| | | 全国大学英语四六级考试 | 通过四级考试 | 3 学分 | |
| | | | 通过六级考试 | 4 学分 | |
| 4 | 计算机能力 | 全国计算机等级考试 (NCRE) | 一级证书 | 0.5 学分 | |
| | | | 二级证书 | 2 学分 | |
| | | | 三级证书 | 3 学分 | |
| | | | 四级证书 | 4 学分 | |
| | | 计算机技术与软件专业技术资格 (水平) 考试 | 初级证 | 2 学分 | |
| | | | 中级证 | 3 学分 | |
| | | | 高级证 | 4 学分 | |
| | | 劳动部制图员职业资格证书考试 | 获中级证 | 1 学分 | |
| | | | 获高级证 | 2 学分 | |
| | | 全国计算机技术应用水平考试 (NIT) | 每模块 | 0.5 学分 | |
| 全国计算机信息高新技术考试 (OSTA) | 每模块 | 0.5 学分 | | | |

附录 4：线上选修课程

| 序号 | 课程代码 | 课程名称 | 学分 | 开课部门 | 课程性质 |
|----|-----------|--------|----|------|------|
| 1 | 204027134 | 艺术导论 | 2 | 教务科 | 限选课 |
| 2 | 204027128 | 音乐鉴赏 1 | 2 | 教务科 | 限选课 |
| 3 | 204027405 | 音乐鉴赏 2 | 2 | 教务科 | 限选课 |
| 4 | 204027132 | 美术鉴赏 | 2 | 教务科 | 限选课 |
| 5 | 204027216 | 影视鉴赏 | 2 | 教务科 | 限选课 |
| 6 | 204027133 | 戏剧鉴赏 | 2 | 教务科 | 限选课 |
| 7 | 204027160 | 舞蹈鉴赏 1 | 2 | 教务科 | 限选课 |
| 8 | 204027406 | 舞蹈鉴赏 2 | 2 | 教务科 | 限选课 |
| 9 | 204027127 | 书法鉴赏 | 2 | 教务科 | 限选课 |
| 10 | 204027135 | 戏曲鉴赏 | 2 | 教务科 | 限选课 |
| 11 | 204028600 | 美学原理 | 2 | 教务科 | 限选课 |
| 12 | 204027700 | 中华诗词之美 | 2 | 教务科 | 限选课 |

| | | | | | |
|----|-----------|------------------|---|---------|-----|
| 13 | 204027351 | 习近平新时代中国特色社会主义思想 | 2 | 教务科 | 任选课 |
| 14 | 204027352 | 中国马克思与当代 | 2 | 教务科 | 任选课 |
| 15 | 305021609 | 智能终端技术专业指导 | 1 | 电子技术教研室 | 任选课 |
| 16 | 305025801 | 应用电子技术专业指导 | 1 | 电子技术教研室 | 任选课 |
| 17 | 305025802 | 微电子技术专业指导 | 1 | 电子技术教研室 | 任选课 |
| 18 | 305025803 | 无人机应用技术专业指导 | 1 | 电子技术教研室 | 任选课 |
| 19 | 310021900 | 素描技巧 | 2 | 艺术教研室 | 任选课 |
| 20 | 310026900 | 广告策划与创意 | 2 | 艺术教研室 | 任选课 |
| 21 | 310028242 | 书法与篆刻 | 2 | 艺术教研室 | 任选课 |
| 22 | 310028247 | 建筑装饰法规 | 2 | 艺术教研室 | 任选课 |
| 23 | 309036600 | 老年政策法规 | 2 | 管理教研室 | 任选课 |
| 24 | 309020700 | 点钞与会计书法 | 2 | 会计教研室 | 任选课 |
| 25 | 306022100 | windows 桌面游戏开发 | 2 | 计算机教研室 | 任选课 |
| 26 | 306025900 | 大学生心理健康教育 | 2 | 计算机教研室 | 任选课 |
| 27 | 204020300 | 数学建模 | 2 | 教务科 | 任选课 |
| 28 | 204021300 | 应用文写作 | 1 | 教务科 | 任选课 |
| 29 | 204027100 | 中国文化概论 | 2 | 教务科 | 任选课 |
| 30 | 204027101 | 数学文化 | 2 | 教务科 | 任选课 |
| 31 | 204027102 | 食品安全与日常饮食 | 1 | 教务科 | 任选课 |
| 32 | 204027103 | 项目管理学 | 2 | 教务科 | 任选课 |
| 33 | 204027104 | 国际经济学 | 2 | 教务科 | 任选课 |
| 34 | 204027105 | 20 世纪中国歌曲发展史 | 2 | 教务科 | 任选课 |
| 35 | 204027106 | 化学与人类 | 2 | 教务科 | 任选课 |
| 36 | 204027107 | 美术概况 | 2 | 教务科 | 任选课 |
| 37 | 204027108 | 天文学新概念 | 2 | 教务科 | 任选课 |
| 38 | 204027109 | 考古与人类 | 2 | 教务科 | 任选课 |
| 39 | 204027110 | 中国经济热点问题研究 | 2 | 教务科 | 任选课 |
| 40 | 204027111 | 逻辑和批判性思维 | 2 | 教务科 | 任选课 |
| 41 | 204027112 | 国学智慧 | 2 | 教务科 | 任选课 |
| 42 | 204027113 | 世界科技文化史 | 1 | 教务科 | 任选课 |
| 43 | 204027114 | 世界建筑史 | 2 | 教务科 | 任选课 |
| 44 | 204027115 | 影视鉴赏 | 2 | 教务科 | 任选课 |
| 45 | 204027116 | 军事理论 | 2 | 教务科 | 任选课 |
| 46 | 204027117 | 大学生心理素质教育和心理调试 | 2 | 教务科 | 任选课 |
| 47 | 204027118 | 礼仪与社交 | 2 | 教务科 | 任选课 |
| 48 | 204027119 | 大学生职业规划系列讲座 | 2 | 教务科 | 任选课 |
| 49 | 204027122 | 中华民族精神 | 2 | 教务科 | 任选课 |
| 50 | 204027139 | 大学生创业基础 | 2 | 教务科 | 任选课 |
| 51 | 204027200 | 中国古代史 | 2 | 教务科 | 任选课 |
| 52 | 204027271 | 大学生创业概论与实践 | 2 | 教务科 | 任选课 |

| | | | | | |
|----|-----------|-------------------|---|-------|-----|
| 53 | 204027273 | 丝绸之路漫谈 | 2 | 教务科 | 任选课 |
| 54 | 204027274 | 中国历史地理 | 2 | 教务科 | 任选课 |
| 55 | 204027275 | 中华国学 | 2 | 教务科 | 任选课 |
| 56 | 204027300 | 明史十讲 | 2 | 教务科 | 任选课 |
| 57 | 204027400 | 蒙元帝国史 | 2 | 教务科 | 任选课 |
| 58 | 204027420 | 创新中国 | 2 | 教务科 | 任选课 |
| 59 | 204027500 | 清史 | 2 | 教务科 | 任选课 |
| 60 | 204027600 | 先秦君子风范 | 2 | 教务科 | 任选课 |
| 61 | 204027800 | 中国古典小说巅峰-四大名著鉴赏 | 2 | 教务科 | 任选课 |
| 62 | 204027900 | 中华传统思想-对话先秦哲学 | 2 | 教务科 | 任选课 |
| 63 | 204028000 | 从爱因斯坦到霍金的宇宙 | 2 | 教务科 | 任选课 |
| 64 | 204028100 | 现代自然地理学 | 2 | 教务科 | 任选课 |
| 65 | 204028200 | 从“愚昧”到“科学”-科学技术简史 | 3 | 教务科 | 任选课 |
| 66 | 204028300 | 魅力科学 | 2 | 教务科 | 任选课 |
| 67 | 204028400 | 文学人类学概说 | 3 | 教务科 | 任选课 |
| 68 | 204028500 | 东方文学史 | 2 | 教务科 | 任选课 |
| 69 | 204028700 | 社会史研究导论 | 2 | 教务科 | 任选课 |
| 70 | 204028800 | 中国近代人物研究 | 1 | 教务科 | 任选课 |
| 71 | 204028900 | 当代中国社会问题透视 | 2 | 教务科 | 任选课 |
| 72 | 204029000 | 西方文化名著导读 | 2 | 教务科 | 任选课 |
| 73 | 204029100 | 西方文明通论 | 2 | 教务科 | 任选课 |
| 74 | 204029200 | 追寻幸福：西方伦理史视角 | 2 | 教务科 | 任选课 |
| 75 | 204029300 | 新伦理学 | 2 | 教务科 | 任选课 |
| 76 | 204029400 | 基督教与西方文化 | 2 | 教务科 | 任选课 |
| 77 | 204029500 | 西方哲学智慧 | 2 | 教务科 | 任选课 |
| 78 | 204029600 | 法学人生 | 2 | 教务科 | 任选课 |
| 79 | 204029700 | 英文经典电影台词赏析 | 2 | 教务科 | 任选课 |
| 80 | 204029800 | 现代生活与材料 | 2 | 教务科 | 任选课 |
| 81 | 307021600 | 制药企业管理与 GMP 实施 | 3 | 精化教研室 | 任选课 |
| 82 | 307021700 | 药品市场营销技术 | 2 | 精化教研室 | 任选课 |
| 83 | 313012500 | 体育与舞蹈 | 2 | 军体教研室 | 任选课 |
| 84 | 313012600 | 篮球 | 2 | 军体教研室 | 任选课 |
| 85 | 313012700 | 足球 | 2 | 军体教研室 | 任选课 |
| 86 | 313012800 | 乒乓球 | 2 | 军体教研室 | 任选课 |
| 87 | 313014400 | 职业体能训练 | 2 | 军体教研室 | 任选课 |
| 88 | 313014401 | 团体操 | 2 | 军体教研室 | 任选课 |
| 89 | 313014500 | 羽毛球 | 2 | 军体教研室 | 任选课 |
| 90 | 313014600 | 篮球裁判 | 2 | 军体教研室 | 任选课 |
| 91 | 313014700 | 拉丁舞 | 2 | 军体教研室 | 任选课 |
| 92 | 307034700 | 化学品储运与使用 | 2 | 石化教研室 | 任选课 |

| | | | | | |
|-----|-----------|----------|---|---------|-----|
| 93 | 307034900 | 化学化工文献检索 | 3 | 石化教研室 | 任选课 |
| 94 | 308020700 | 环境保护 | 2 | 热能教研室 | 任选课 |
| 95 | 308022400 | 节能与环保 | 2 | 热能教研室 | 任选课 |
| 96 | 304023600 | 宏程序应用 | 2 | 数控技术教研室 | 任选课 |
| 97 | 311030200 | 大学生实用礼仪 | 2 | 语言教研室 | 任选课 |
| 98 | 311030300 | 演讲与口才 | 2 | 语言教研室 | 任选课 |
| 99 | 311031301 | 财经应用文写作 | 1 | 语言教研室 | 任选课 |
| 100 | 311031410 | 楷书训练 | 2 | 语言教研室 | 任选课 |
| 101 | 311031500 | 行书训练 | 2 | 语言教研室 | 任选课 |
| 102 | 311031800 | 英语口语与文化 | 2 | 语言教研室 | 任选课 |
| 103 | 311035500 | 音乐欣赏 | 2 | 语言教研室 | 任选课 |
| 104 | 312011000 | 摄影技术与应用 | 2 | 政治教研室 | 任选课 |
| 105 | 312015700 | 实用礼仪 | 2 | 政治教研室 | 任选课 |
| 106 | 302030500 | 电工测量技术 | 2 | 自控教研室 | 任选课 |
| 107 | 302031500 | 安全用电与节能 | 2 | 自控教研室 | 任选课 |