

苏州健雄职业技术学院

2025 级数字媒体技术专业人才培养方案

(专业代码: 510204)

一、招生对象

普通高级中学毕业生

二、基本修业年限

三年

三、职业面向

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
电子与信息大类 (51)	计算机类 (5102)	数字内容服务 (657) 影视节目制作 (873)	视觉传达设计人员 (2-09-06-01) 数字媒体艺术专业人员 (2-09-06-07) 全媒体运营师 S (4-13-01-05)	数字视觉设计、交互设计、影视后期与特效、三维动画、技术美术、新媒体运营与内容制作、文创产品与 IP 开发、虚拟现实/增强现实开发

四、培养目标

本专业培养能够践行社会主义核心价值观，传承技能文明，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、科学素养、数字素养、职业道德、创新意识，爱岗敬业的职业精神和精益求精的工匠精神，较强的就业创业能力和可持续发展的能力，掌握本专业知识和技术技能，具备职业综合素质和行动能力，面向数字内容服务、影视节目制作等行业的视觉传达设计员、数字媒体艺术专业人员、全媒体运营师等职业，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技能人才。

五、培养规格

(一) 素质

1. 坚定政治立场，始终坚定拥护中国共产党领导和中国特色社会主义制度，以习近平新时代中国特色社会主义思想武装头脑，积极践行社会主义核心价值观，具备坚定的理想信念、深厚的爱国情怀和强烈的中华民族自豪感。

2.掌握与本专业对应职业活动相关的国家法律、行业规定,掌握绿色生产、环境保护、安全防护、质量管理等相关知识与技能,了解相关行业文化,具有爱岗敬业的职业精神,遵守职业道德准则和行为规范,具备社会责任感和担当精神;

3.提升人文与科学素养,通过语文、数学、外语(英语等)、信息技术等文化基础知识的学习,塑造良好的人文素养与科学素养,能够科学规划职业生涯。

4.培养沟通与合作素质,具备良好的语言表达能力、文字表达能力,善于与他人沟通合作,具有强烈的集体意识和团队合作意识,能够熟练运用1门外语辅助本专业工作。

5.培育专业审美与创意素质,通过数字媒体技术基础、图文编辑、创意设计、构成基础等专业知识的学习,具备良好的色彩运用能力和一定的数字绘画能力,提升创意策划素质。

6.树立正确劳动观,尊重劳动、热爱劳动,具备与本专业职业发展相适应的劳动素养,积极弘扬劳模精神、劳动精神、工匠精神,崇尚劳动光荣、技能宝贵、创造伟大的时代风尚。

7.具备健康身心素质,掌握身体运动的基本知识,熟练掌握至少1项体育运动技能,确保达到国家大学生体质健康测试合格标准,养成良好的运动习惯、卫生习惯和行为习惯,具备较强的心理调适能力。

8.提升美育素养,掌握必备的美育知识,具备一定的文化修养和审美能力,培养至少1项艺术特长或爱好。

(二) 知识

1.精通数字媒体技术基础、图文编辑、创意设计、构成基础、程序设计、三维软件基础等专业基础理论知识,具备良好的色彩运用知识和数字绘画知识储备。

2.熟练掌握图形图像处理、摄影摄像等专业基础理论知识,明晰素材采集、整理和加工的知识要点,掌握创意策划的相关知识。

3.深入学习视觉传达设计、界面与交互设计、网页设计等方面的知识,全面掌握交互设计、文创产品设计、Web前端开发的相关知识。

4.熟练掌握三维建模、灯光渲染、三维动画制作,以及音视频采集、后期特效制作等技术技能相关知识,具备影视短片创意与制作的知识体系。

5.系统学习合作完成项目策划、开展数字媒体运营的知识,了解融合媒体技术加工信息内容向目标受众推广的知识要点。

（三）能力

1.具备问题分析与解决能力，能够整合知识，综合运用所学知识分析和解决专业相关问题，具备探究学习、终身学习和可持续发展的能力。

2.掌握专业技术实践能力，熟练掌握数字媒体技术基础、图文编辑、创意设计、构成基础、程序设计、三维软件基础等方面的专业技能，能够熟练进行图形图像处理、摄影摄像等素材采集、整理和加工工作，具备交互设计、文创产品设计、Web 前端开发的实践能力，熟练掌握三维建模、灯光渲染、三维动画制作，以及音视频采集、后期特效制作等技术技能，能够独立完成影视短片创意与制作。

3.提升项目运营与推广能力，能够与团队成员高效合作完成项目策划，熟练开展数字媒体运营工作，具备运用融合媒体技术加工信息内容并向目标受众有效推广的能力。

4.适应行业数字化发展能力，掌握信息技术基础知识，具备适应本行业数字化和智能化发展需求的数字技能，能够熟练运用数字技术辅助专业工作。

5.具备沟通协作能力，具有良好的语言表达能力、文字表达能力，能够与团队成员有效沟通合作，共同完成工作任务，具有较强的集体意识和团队合作意识，能够运用外语与国际同行进行专业交流。

六、课程体系与核心课程

（一）课程体系结构

1.设计思路

以培养现代职业人为根本要求，结合学生入学的实际情况，将数字媒体技术专业的职业素质养成教育贯穿人才培养全过程，依据国家职业技能标准对数字媒体技术专业的要求，通过开展数字媒体等相关行业的专业调研，明确行业对交互式设计师、全媒体运营师、三维动画师的需求，确定培养目标与方向，邀请行业技术专家进行典型工作任务分析，确定相关岗位工作项目、工作任务、职业能力，系统规划数字媒体技术专业的课程设置、教学安排、教学条件及实训设备等教学体系。本专业依据数字内容服务、影视节目制作等岗位群的职业能力要求，课程设计集中于“专业知识、实务应用、问题解决”的能力训练上，将数字媒体设计、施工、管理等工作任务的主要职业能力培养贯穿人才培养全过程，形成螺旋递进、技能进阶、灵活拓展的专业技能课程体系，为学生可持续发展提供基础保证。

2. 框架结构

表 2：课程结构表

类别/类型	课程
公共基础课	思想道德与法治、国家安全教育、毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论、习近平新时代中国特色社会主义思想概论、形势与政策、大学生职业发展与就业指导、心理健康、军事理论、军事技能、创业教育、体育、人工智能通识应用、职场通用英语
专业平台课	图形图像处理、构成基础、摄影摄像技术、三维软件基础、程序设计基础
专业核心课	动画运动规律、三维角色建模、交互设计、角色骨骼绑定、数字音视频技术、融媒体技术、网页设计、三维动画制作技术
专业选修课	分镜头脚本设计、虚拟现实应用技术、增强现实技术应用、数字文创产品开发与设计、人工智能与新媒体
实践环节	数字视觉设计、特效制作技术、项目实战、劳动教育与劳动周、用户界面设计、岗位实习、毕业实习报告

3. 专业课程介绍

表 3：专业核心课程主要内容与要求

课程 1：动画运动规律	第 2 学期 学时：64
课程涉及的主要领域	动画制作、影视艺术、视觉设计
典型工作任务描述	①分析各类物体在现实中的运动状态，并将其转化为符合动画风格的运动表现形式。 ②依据动画角色的性格、情绪，设计出与之匹配的独特运动姿态。 ③研究自然现象的运动规律，通过动画手法进行模拟呈现。 ④配合动画场景氛围，调整物体运动的速度、节奏，使画面整体协调统一。
主要教学内容与要求	①理解动画运动的基本原理，能够分析简单动画片段中这些要素的运用。 ②了解自然现象的运动规律，学会使用动画技法模拟这些现象。 ③通过对优秀动画作品的赏析，培养对动画运动的审美能力与鉴赏力，学习他人在运动设计方面的创意与技巧。
课程 2：三维角色建模	第 3 学期 学时：96
课程涉及的主要领域	三维动画制作、数字艺术设计、游戏开发、影视特效制作
典型工作任务描述	①根据角色设计稿或概念设定，用三维建模软件完成角色基础模型的搭建。 ②对基础模型进行细节雕刻与纹理绘制，增强角色真实感。 ③配合动画制作需求，对角色模型进行优化，确保模型在动画渲染过程中高效运行，同时保证视觉效果。
主要教学内容与要求	①掌握从概念设计到最终模型完成的全流程规范。 ②熟练使用至少一款主流三维建模软件，掌握基础建模工具与命令，能够独立完成角色低模、中模、高模的制作。 ③能够运用雕刻软件和纹理绘制工具，制作出高精度、细节丰富的角色模型与贴图。 ④通过经典三维角色案例分析与临摹实践，提升审美能力和建模技巧，培养创新设计思维，能够独立完成具有个人风格的三维角色建模作品。
课程 3：交互设计	第 3 学期 学时：80
课程涉及的主要领域	交互设计、用户体验设计

典型工作任务描述	①进行交互设计流程中各任务环节的设计与策划。 ②应用相关软件完成流程图及交互设计作品。 ③组织体验测试和评估进行作品优化。
主要教学内容与要求	①了解交互设计的概念、方法及流程。 ②理解用户体验设计。 ③掌握产品需求分析、信息架构、流程图及交互设计稿的设计方法。 ④了解主流交互设计软件的技术应用。
课程 4：角色骨骼绑定	第 3 学期 学时： 64
课程涉及的主要领域	三维动画制作、游戏开发、影视特效制作、虚拟制作
典型工作任务描述	①在 Maya、3ds Max 等软件中，依据角色结构和运动需求搭建骨骼系统。 ②完成骨骼与模型蒙皮权重分配，确保模型变形自然。 ③添加控制器，调节角色动作。 ④针对复杂角色设计 IK/FK 混合控制系统。
主要教学内容与要求	①掌握骨骼绑定原理、层级关系与运动学基础，能分析搭建思路。 ②熟练使用一款主流软件，完成基础角色骨骼创建、权重调整与控制器设置。 ③学习 IK/FK 原理与切换系统搭建，设计动力学控制方案。
课程 5：数字音视频技术	第 3 学期 学时： 64
课程涉及的主要领域	数字音视频技术、影视后期制作
典型工作任务描述	①采集、处理、加工音频视频等素材。 ②设计字幕及音视频转场、过渡等效果。 ③制作并发布作品。
主要教学内容与要求	①了解非线性编辑工作的原理及流程。 ②掌握音视频的基础知识、剪辑原理及采集。 ③掌握镜头剪接、转场、字幕、校色、音画搭配及片头片尾等内容的设计方法和技巧。 ④了解非线性编辑软件的技术应用。
课程 6：融媒体技术	第 4 学期 学时： 64
课程涉及的主要领域	融媒体技术、新媒体内容创作与策划
典型工作任务描述	①运用媒体技术平台进行融媒体作品设计和创作。 ②发布融媒体作品，进行传播互动的评估与管理。
主要教学内容与要求	①了解融媒体技术平台。 ②掌握媒体存储、压缩及检索技术。 ③能够使用融媒体技术设计作品。 ④掌握融媒体作品的播发。 ⑤了解发布作品的访问监测与管理，以及效果的评价分析。 ⑥了解融媒体技术的创新。
课程 7：网页设计	第 3 学期 学时： 64
课程涉及的主要领域	网页设计、前端开发、用户界面设计

典型工作任务描述	①策划网页内容并确定网页风格。 ②整理、编辑、制作网页素材。 ③运用相关软件或语言制作网页。
主要教学内容与要求	①了解互联网的基本原理，以及服务器、浏览器、HTTP 请求的概念。 ②掌握 HTML 和 CSS 样式。 ③掌握静态网站设计制作。 ④熟悉 JavaScript 语言。 ⑤掌握移动 Web 和响应式页面的设计制作。 ⑥了解主流前端代码编辑器等软件的应用。
课程 8：三维动画制作技术	第 4 学期 学时：80
课程涉及的主要领域	网页设计、前端开发、用户界面设计
典型工作任务描述	①进行三维动画的设计与策划。 ②应用三维动画软件完成三维动画的制作与表现。
主要教学内容与要求	①了解三维动画创意构思。 ②掌握主流三维动画软件的应用技术。 ③掌握三维建模、材质、贴图、灯光、摄影、渲染等方面的应用技巧。 ④掌握三维动画的制作方法和技巧。

注：考核主体指对学生学习情况和学习成绩进行考核的任课教师（团队）、校企共评、学生互评等。

表 4：实践性教学环节安排表

序号	课程名称	学期	周数	教学目标与实训项目	地点
1	用户界面设计	2	3	使学生了解界面设计概念、原则与趋势，掌握视觉风格布局、图标设计，熟悉移动端和网页端界面设计规范方法，以及图像处理软件应用，能完成界面设计与交互优化。基于测试反馈改良交互及功能，提升界面设计与体验优化能力。	实训基地
2	数字视觉设计	4	4	让学生了解广告创意策划，掌握图片素材采集处理、文案与版式设计，熟悉海报、VI、插画、界面等设计原则方法。开展设计调研，为产品编写文案，整合素材制作广告海报、VI 系统、插画作品，通过实际项目强化创意与技能落地。	实训基地
3	特效制作技术	3	3	使学生能够运用视频剪辑软件和特效制作软件进行视频、音频素材的剪辑处理。引导学生掌握影视后期特效合成技术，培养学生通过软件实现高质量的视音频内容创作能力。激发学生在视音频剪辑与特效合成方面的创新意识和创造力。	实训基地
4	项目实战	4	4	掌握数字媒体技术的基本理论和技能，具备数字媒体技术的综合应用能力。掌握数字媒体作品的制作流程和技巧，例如场景搭建、角色设计、动画制作、音效配合、交互设计等。	实训基地
5	劳动教育与劳动周	4	1	从职业能力及综合素质培养出发，结合创新实践，学科知识和专业技能，积极开展实习实训、专业服务、社会实践、勤工助学等活动，重视新知识、新技术、新工艺、新方法应用，创造性地解决实际问题，使学生增强诚实劳动意识，积累职业经	实训基地

				验，提升就业创业能力。实训项目：劳动周结合专业完成专业实训环节。	
6	岗位实习	5 和 6	16	熟悉工作环境和工作流程；辅助工作岗位实习；生产性实训和定岗工作，独立完成相应工作任务；对本专业领域和相关岗位有深入的了解和认识，具备员工应有的基本素质，做好预就业准备。	实习企业
7	毕业实习报告	6	5	毕业实习报告规范及要求；综合运用所学知识设计完成综合性的设计项目和成果。通过报告的创意、设计、制作、展示效果以及开发价值进行综合考评；学生根据设计项目进行设计思路、设计方法和设计意义等进行全面陈述；学生回答评委提出的相应问题。	实训基地

(二) 课程进度安排

表 5：2025 级数字媒体技术专业课程设置及教学进程表 专业代码：510204

课程 设置	课程 性质	课程 类型	课程 代码	课程 名称	考 核 类 型	学 分	总学时		按学年及学期安排总学时数					
									第一学年		第二学年		第三学年	
							理 论	实 践	一	二	三	四	五	六
									18	19	19	19	19	26
公共 基础 课	公共 必修 课	B	08202101	思想道德与法治	F	3	32	16	48					
		A	08202401	国家安全教育	F	1	16		16					
		B	08202203	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	F	2	20	12		32				
		B	08202204	习近平新时代中国特色社会主义思想概论	F	3	32	16		48				
		A	082022x1	形势与政策	S	1	32		6	10	8	8		
		B	082021x3	大学生职业发展与就业指导	F	2	24	8	16		16			
		A	082021x4	心理健康	F	2	32		16	16				
		A	08320201	军事理论	F	2	36		36					
		C	08320202	军事技能	S	2		112	112					
		B	08202105	创业教育	F	2	16	16		32				
		C	082021x6	体育	F	7		112	24	32	24	32		
		B	02027002	人工智能通识应用	S	2	16	16		32				
		B	082022x2	职场通用英语	F	4	32	32	32	32				
		应修小计				33	288	340	306	234	48	40		
	公共 选修 课	公共选修课				6	96		开设优秀传统文化、职业素养、人文素养、数字素养、社会责任、人文等课程					
		公共艺术选修课				2	32		艺术必选 2 学分					
		四史选修课				2	32		四史必选 2 学分					
		应修小计				10	160		32	32	64	32		

公共基础课小计						43	448	340	338	266	112	72		
专业（技能）课	必修课（专业基础）	B	06305053	图形图像处理	F	4	32	32	64					
		B	06305054	构成基础	F	4	32	32	64					
		B	06305055	摄影摄像技术	F	2	16	16	32					
		B	06305056	三维软件基础	F	4	32	32		64				
		B	06305057	程序设计基础	F	4	32	32		64				
	必修课（专业技术）	B	06305059	动画运动规律	F	4	32	32		64				
		B	06305060	三维角色建模	F	6	48	48			96			
		B	06305061	交互设计	F	5	40	40			80			
		B	06305062	角色骨骼绑定	F	4	32	32			64			
		B	06305063	数字音视频技术	F	4	32	32			64			
		B	06305064	融媒体技术	F	4	32	32				64		
		B	06305065	网页设计	F	4	32	32			64			
		B	06305145	三维动画制作技术	F	5	40	40				80		
	专业选修课	B	06305066	分镜头脚本设计	F	2	16	16		32				
		B	06305067	虚拟现实应用技术	F	2	16	16			32			
		B	06305069	增强现实技术应用	F	3	24	24					48	
		B	06305143	数字文创产品开发与设计	F	3	24	24					48	
		B	06305144	人工智能与新媒体	F	3	24	24					48	
	必修课（实践环节）	C	06305125	数字视觉设计	F	4		64				64		
		C	06305127	特效制作技术	F	3		48	48					
		C	06305128	项目实战	F	4		64				64		
		C	06305129	劳动教育与劳动周	F	1		16				16		
		C	06305130	用户界面设计	F	3		48		48				
		C	06305116	岗位实习	F	10		160					160	
					F	16		256						256
	C	06305131	毕业实习报告	F	5		80						80	
专业技能课小计						113	536	1272	208	272	400	288	304	336
总计						156	2596		546	538	514	360	304	336
平均周学时							21.6		30.3	28.3	27.0	18.9	16.0	12.9
公共基础课学时统计						788			占总课时比例:			30.35%		
选修课学时统计（含公共选修+专业选修）						368			占总课时比例:			14.18%		
实践教学学时统计						1612			占总课时比例:			62.10%		

七、毕业要求

1.学分

序号	课程性质	学分
1	必修	133
2	选修	23
3	德育学分	2

序号	性质	名称	颁发部门	等级
1	可选考证书	全国计算机等级考试证书	教育部考试中心	一级
2		NACG 认证（三维动画设计师）	中华人民共和国工业和信息化部	中级

周次	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	寒暑假	合计	教学周总计
第一学期		军训及入学教育	教 学 环 节																考试机动			120周
周数		2	15																1	5	23	
第二学期	教 学 环 节																考试机动					
周数	18																1	9	28			
第三学期	教 学 环 节																考试机动					
周数	18																1	5	24			
第四学期	教 学 环 节																考试机动					
周数	18																1	9	28			
第五学期	教 学 环 节																考试机动					
周数	18																1	5	24			
第六学期	岗位实习																					
周数	26																					

(注： 二元制专业表 6 请用下表格式)

表 6： 数字媒体技术专业培养路径安排表

第一年	2025Year				2026Year							
	Sep（9月）	Oct(10月)	Nov（11月）	Dec（12月）	Jan（1月）	Feb（2月）	Mar（3月）	Apr（4月）	May（5月）	Jun（6月）	Jul（7月）	Aug（8月）
	第2周-第4周	第5周-第19周			1月至2月		第1周-第19周				7月至8月	
	学校 军事训练	学校 理论教学、理实一体化教学			寒假		学校 理论教学、理实一体化教学				暑假	
第二年	2026Year				2027Year							
	Sep（9月）	Oct(10月)	Nov（11月）	Dec（12月）	Jan（1月）	Feb（2月）	Mar（3月）	Apr（4月）	May（5月）	Jun（6月）	Jul（7月）	Aug（8月）
	第1周-第8周		第9周-第18周		第19周	1月至2月		第1周-第10周		第11周-第18周	第19周	7月至8月
	跨企业培训中心 专业课程实训模块		学校 理论教学、理实一体化教学		跨企业培训 中心 软件开发实训	寒假		跨企业培训中心 专业课程实训模块		学校 理论教学、理实一体化教学	跨企业培训 中心 软件测试实训	暑期社会实践
第三年	2027Year				2028Year							
	Sep（9月）	Oct(10月)	Nov（11月）	Dec（12月）	Jan（1月）	Feb（2月）	Mar（3月）	Apr（4月）	May（5月）	Jun（6月）	Jul（7月）	Aug（8月）
	第1周-第3周	第4周-第8周	第9周-第12周	第13周-第19周	1月至2月		第1周-第6周		第7周	第8周-第16周		发证、7月中旬毕业典礼
	企业 软件项目开发 综合实训	跨企业培训中心 专业课程实训模块	跨企业培训中心 毕业设计	企业岗位实习	企业岗位实习		企业 岗位实习		学校 毕业答辩	企业 岗位实习		

八、教学基本条件

(一) 师资队伍

(本配置是针对专业课程而设定, 专、兼教师的要求是根据专业课程中的知识、技能、态度的要求来设定。)

序号	课程名称	专任教师		兼职教师	
		数量	要求	数量	要求
1	构成基础	1	具备扎实的美术基本功和良好的艺术修养; 具有丰富的专业知识储备和设计教学经验。	1	具备扎实的美术基本功和良好的艺术修养; 具有丰富的专业知识储备和设计教学经验。
2	图形图像处理	2	具备良好的审美与设计修养和熟练的设计、操作技能, 并有丰富的设计实战经验。	1	有丰富的专业知识储备和行业经验、具备熟练的设计操作技能, 并有丰富的设计实战经验。
3	摄影摄像技术	1	有丰富的广告摄影及摄像工作经验熟悉摄影摄像器材功能, 具有良好的审美修养和创新意识。	1	有丰富的专业知识储备和行业经验、具备熟练的设计操作技能, 并有丰富的设计实战经验。
4	三维软件基础	1	具备良好的审美与设计修养和熟练的设计、操作技能, 熟练掌握三维软件的应用, 具有丰富的实战经验。	1	具备良好的审美与设计修养和熟练的设计、操作技能, 熟练掌握三维软件的应用, 具有丰富的实战经验。
5	程序设计基础	1	了解软件开发的基本流程和常用工具, 如需求分析、设计、测试、版本控制等。丰富的实践经验: 具有一定的实践经验, 能够独立完成项目开发、调试和维护。了解实际开发中的常见问题和解决方案。	1	有丰富的专业知识储备和软件行业经验, 能够独立完成项目开发、调试和维护, 了解实际开发中的常见问题和解决方案。
6	动画运动规律	1	需要熟练掌握运动规律的理论知识, 需要具备良好的手绘功底。具备丰富的企业工作经验; 具备独立开发基于工作过程的能力; 具有成熟的商业项目案例支撑。	1	需要熟练掌握运动规律的理论知识, 需要具备良好的手绘功底。具备丰富的企业工作经验; 具备独立开发基于工作过程的能力; 具有成熟的商业项目案例支撑。
7	三维角色建模	1	具备良好的审美与设计修养和熟练的设计、操作技能, 具备较强的创新能力, 并有丰富的设计实战经验。	1	有丰富的专业知识储备和行业从业经验、具备熟练的设计操作技能, 并有丰富的设计实战经验。
8	交互设计	1	具备扎实的 VR 技术和引擎应用的专业知识, 熟练掌握虚拟现实技术和 VR 引擎的使用方法。具备创新思维 and 创新能力, 能够针对不同的教学需求, 设计出有趣、实用、创新的教学内容和教学方式。	1	有丰富的专业知识储备和行业经验、具备熟练的设计操作技能, 并有丰富的设计实战经验。
9	角色骨骼绑定	1	精通 Maya、Blender 等软件骨骼绑定功能, 掌握骨骼搭建、蒙皮权重、IK/FK 系统原理, 能指导学生完成复杂角色绑定教学。	1	具备动画、游戏行业角色绑定实战经验, 参与过实际项目骨骼绑定, 熟悉不同类型角色绑定需求, 可分享实战技巧与行业标准。
10	数字音视频技术	1	熟练掌握音视频剪辑、特效合成软件, 精通音频处理、视频调色等技术, 熟悉数字音视频制作流程, 能指导学生完成音视频作品。	1	有影视后期、音频制作等行业经验, 参与过实际音视频项目, 了解行业最新技术与设备, 可传授实战制作技巧与项目经验。
11	融媒体技术	1	掌握融媒体传播、多平台内容制作技术, 熟悉短视频、直播等融媒体形式, 能指导学生进行融媒体内容策划与技术实践。	1	具备融媒体行业从业经历, 参与过融媒体项目运营, 了解平台算法、传播策略, 可分享实战运营经验与前沿技术。
12	三维动画制作技术	1	精通三维软件的各种功能和操作, 包括建模、材质、动画、渲染等。能够熟练运用各种工具和技巧, 制作出高质量的动画作品。不断学习和更新自己的知识和技能。	1	具有丰富的动画行业实践经验, 了解行业的最新动态和发展趋势, 能够将实际工作中的经验和案例融入教学中。
13	网页设计	1	熟练掌握 HTML、CSS、JS 等网页语言, 精通网页布局、交互设计原理, 熟悉响应	1	有网页开发、前端项目实战经验, 了解不同行业网页需求, 掌握主流网页框架

			式设计，能指导学生搭建各类网页并规范教学。		与优化技巧，可分享真实项目案例与行业标准。
14	分镜头脚本设计	1	精通影视视听语言，熟悉动画、影视分镜头创作流程，掌握脚本绘制技巧与叙事逻辑，能指导学生构建故事板并规范教学。	1	有影视、动画项目分镜设计经验，参与过实际影片制作，了解不同类型项目分镜需求，可分享实战分镜思路与行业标准。
15	虚拟现实应用技术	1	具有一定的游戏开发实践经验，能够独立完成游戏开发、调试和维护，了解实际开发中的常见问题和解决方案。需要具备对游戏设计和美术的基本了解，以更好地辅助学生完成游戏开发项目。	1	具有一定的游戏开发实践经验，能够独立完成游戏开发、调试和维护，了解实际开发中的常见问题和解决方案。
16	人工智能与新媒体	1	熟练掌握自然语言处理、计算机视觉、生成式 AI 等前沿技术在新媒体领域的应用流程，掌握 AI 内容生成、智能推荐、交互叙事等创新表达手段。	1	具备扎实的人工智能理论基础和丰富的跨媒体项目经验，能够指导学生将算法模型与创意设计有机结合，培养技术应用与艺术表达的双重能力。
17	增强现实技术应用	1	掌握 AR 核心功能开发流程，包括空间定位、虚实融合、交互设计等关键技术，具备跨平台 AR 产品开发与优化能力。	1	拥有丰富的 AR/VR 项目实战经验，精通 Unity3D、Vuforia 等开发工具，能够引导学生将创意转化为可落地的 AR 解决方案。
18	数字文创产品开发与设计	1	熟练掌握文化 IP 数字化开发流程，包括文创衍生品设计、数字展陈、互动体验等创新形式，掌握用户研究与市场分析方法。	1	具备文化创意产业实战经验，熟悉数字艺术创作工具与产品商业化路径，能够指导学生完成从文化挖掘到产品落地的全流程实践。
19	用户界面设计	1	熟悉界面设计原则、风格与布局，掌握图标、移动端 / 网页端界面设计规范，精通 Figma 等工具，能指导界面交互与优化教学。	1	具备 UI/UX 设计行业经验，参与过实际产品界面项目，熟练用户体验与界面迭代流程，可传授实战设计思路与行业趋势。
20	数字视觉设计	1	精通 PS、AI 等设计软件，熟悉视觉传达全流程，掌握海报、VI、插画等设计技巧与理论，能结合行业趋势教学，建立设计成果评估体系。	1	具备广告、品牌设计等行业实战经验，熟谙数字视觉设计项目流程，掌握前沿设计风格与技术，可引入实际案例教学。
21	特效制作技术	1	熟练掌握多种特效制作软件和工具，如 Adobe After Effects、Nuke、Houdini 等，并能精通至少一种软件的高级功能。了解特效行业的最新发展趋势和技术创新，能够将前沿的技术和理念引入教学。	1	拥有丰富的特效制作行业实践经验，熟悉行业的工作流程和标准。了解特效行业的最新发展趋势和技术创新，能够将前沿的技术和理念引入教学。
22	项目实战	1	能够综合运用数字媒体技术，完成数字媒体作品的制作和展示。熟练掌握数字媒体作品的制作流程和常用工具，如 Photoshop、Maya、Unity 等，掌握数字媒体作品的制作技巧和创意表达方法。	1	有丰富的专业知识和数字媒体技术行业从业经验、具备熟练的设计操作技能，并有丰富的设计项目实战经验。
23	劳动教育与劳动周	1	在真实劳动场景中锻炼学生的团队协作、问题解决与责任心，涵盖劳动组织、安全操作、工具使用等内容，帮助学生理解劳动价值，培养吃苦耐劳、精益求精的职业素养。	1	要求教师具备劳动教育指导经验，能够通过项目化任务设计，强化学生的劳动习惯和职业道德意识。
24	岗位实习	1	熟悉行业工作流程，掌握岗位相关工具和协作方法，强化职业适应力与岗位胜任力，同时通过企业导师指导与反思总结，深化对行业规范、职业角色和职业发展的理解。	1	须具备行业实战背景，能够结合企业需求与学生能力制定个性化实习方案，确保实习过程与职业目标有效衔接。
25	毕业实习报告	1	培养分析问题、归纳成果和书面表达的能力，要求学生围绕实习内容、技术应用、项目贡献及职业反思展开论述，体现对行业实践的深度理解与自我成长评估。	1	须具备学术指导与行业洞察力，帮助学生规范报告结构、提炼技术亮点，并强化逻辑性与专业性，为职业发展或升学奠定基础。

(二) 实训条件

(本配置是针对专业课程而设定。)

序号	实验实训室名称	功能	面积、设备、台套基本配置要求
1	数字传媒艺术设计工作室	承担《UI 交互设计》《用户界面设计》等课程的教学与实训, 进行界面设计、交互原型制作等实践操作。	100 平米空间, 配备交互原型制作工具若干。
2	艺术设计工作室	能够承担《动画运动规律》《角色骨骼绑定》《三维动画制作技术》等重要专业课程的理论一体化教学与实训。	100 平米空间, 与学生数配套的设计工作台, 投影 1 组, 有相应的作品存放与展示设施。
3	创意设计实训中心	满足《图形图像处理》《构成基础》等课程的专业软件教学与操作实训。	100 平米空间, 40 台学生用电脑, 教师用机 1 台。
4	数码影像实训室	完成《摄影摄像技术》课程中的拍摄实训。	100 平米的专业影棚, 配备专业摄影器材, 其中包括摄影灯、幕布、专业相机若干及专业电脑。
5	数字媒体编辑工作室	满足《数字音视频技术》《特效制作技术》课程视频拍摄与编辑等相关实训。	100 平米空间, 高配电脑 3 台、话筒两套, 摄影、摄像设备 1 套, 触屏演示设备一台, 能够完成常规的录播演示。
6	虚拟现实技术实训室	开展《虚拟现实技术应用》《增强现实技术应用》课程相关教学与实训。	可根据课程需求配置相应虚拟现实设备, 如 VR 头显、动作捕捉设备等, 满足教学与实训操作空间需求
7	三维建模实训室	承担《三维软件基础》《三维角色建模》等课程的教学与实训, 进行三维模型创建、编辑等实践操作。	100 平米空间, 40 台安装专业三维建模软件的学生用电脑, 教师用机 1 台, 配备 3D 扫描仪等辅助建模设备

(三) 教学资源

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

依据专业人才培养实际需求和教材选用指导意见, 选用优质教材, 专业教师、行业专家、企业技术骨干共同完成教材的遴选或编写, 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

根据人才培养、专业建设、教科研等工作的需要, 按照专业基础、专业发展方向、专业素质拓展等需求建立专业性强的文献资料库。主要包括: 数字媒体行业相关技术鉴定标准、规范、图集和案例汇编等。

3.数字教学资源配备基本要求

专业教学音视频素材、教学课件、数字化教学案例库、软件库、数字教材、教学设计等专业教学资源库。

九、质量保障

(1) 学校和二级院系应建立专业人才培养质量保障机制，健全专业教学质量监控管理制度，改进结果评价，强化过程评价，探索增值评价，吸纳行业组织、企业等参与评价，并及时公开相关信息，接受教育督导和社会监督，健全综合评价。完善人才培养方案、课程标准、课堂评价、实验教学、实习实训、毕业设计以及资源建设等质量保障建设，通过教学实施、过程监控、质量评价和持续改进，达到人才培养规格要求。

(2) 学校和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、日常教学、人才培养质量的诊断与改进，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。

(3) 专业教研组织应建立线上线下相结合的集中备课制度，定期召开教学研讨会议，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。

(4) 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、职业道德、技术技能水平、就业质量等进行分析，定期评价人才培养质量和培养目标达成情况。

制订人：

二级学院审核人：