

齐河县职业中等专业学校数字媒体技术应用 专业联办五年制高职教育人才培养方案

中职院校名称：齐河县职业中等专业学校（齐河县技工学校）

中职专业名称：数字媒体技术应用

高职院校名称：山东传媒职业学院

高职专业名称：数字媒体技术

二〇二四年八月



目录

| | |
|--------------------------------------|-----|
| 一、专业名称及代码 | 1 |
| (一) 高等职业教育专业名称及专业代码 | 1 |
| (二) 对应中等职业教育专业名称及专业代码 | 1 |
| 二、入学要求 | 1 |
| 三、修业年限 | 1 |
| 四、职业面向 | 1 |
| 五、职业能力和职业资格标准分析 | 2 |
| 六、培养目标 | 2 |
| 七、培养规格 | 3 |
| 八、课程结构框架 | 6 |
| 九、课程设置与教学要求 | 7 |
| 十、教学时间安排及教学进程安排 | 12 |
| (一) 教学时间安排 | 12 |
| (二) 教学进程安排 | 12 |
| 十一、实施保障 | 15 |
| (一) 师资队伍 | 15 |
| (二) 教学设施 | 16 |
| (三) 教学资源 | 25 |
| (四) 教学方法 | 25 |
| (五) 学习评价 | 26 |
| (六) 质量管理 | 26 |
| 十二、毕业要求 | 27 |
| (一) 学业考核要求 | 27 |
| (二) 证书考取要求 | 28 |
| (三) 继续专业学习深造建议 | 28 |
| 附件 1: 课程标准 | 30 |
| 附件 2: 数字媒体技术应用专业调研报告 | 133 |
| 附件 3: 2024 级数字媒体技术应用专业人才培养方案审批信息表 .. | 138 |

齐河县职业中等专业学校数字媒体技术应用专业 联办五年制高职教育人才培养方案

一、专业名称及代码

（一）高等职业教育专业名称及专业代码

1. 专业名称 数字媒体技术
2. 专业代码 510204

（二）对应中等职业教育专业名称及专业代码

1. 专业名称 数字媒体技术应用
2. 专业代码 710204

二、入学要求

初级中学毕业或具备同等学力者。

三、修业年限

五年（实行弹性学制，以修满规定学分为准）。

四、职业面向

| | |
|--------------|--|
| 所属高职专业大类（代码） | 电子信息大类（51） |
| 所属高职专业类（代码） | 计算机类（5102） |
| 对应行业（代码） | 数字内容服务（657） 影视节目制作（873） 广告业（725） 软件和信息技术服务业（65） |
| 主要职业类别（代码） | 数字媒体艺术专业人员（2-09-06-07） 商业摄影师（4-08-09-01）、 剪辑师（2-09-03-06） 动画制作员（4-13-02-02）、 广告设计师（4-08-08-08） |

| | |
|----------------|---|
| 主要岗位（群）或技术领域举例 | 摄影摄像师； 音视频制作； 视觉设计师； UI 设计师； 软件和信息技术服务人员等 |
| 职业类证书举例 | Web 前端开发（初级） 虚拟现实应用开发（初级） 融媒体内容制作（中级） 数字媒体交互设计（初、中级） |

五、职业能力和职业资格标准分析

| 工作领域 | 工作任务 | 职业能力 | 职业资格标准 |
|--------|-----------------------------|---------------------------------|---------------------------------------|
| 影视后期制作 | 参与电影、电视节目的动画制作、特效合成和后期剪辑等工作 | 掌握数字视音频非线性编辑、后期合成技术和方法 | 具备扎实的技术能力，熟练掌握数字媒体相关的专业软件 |
| 交互设计 | 涉及网站设计、移动应用程序开发、多媒体产品设计等 | 能够根据行业规范和项目需求进行界面设计、用户体验设计等 | 具有创新与解决问题的能力、沟通与团队合作的能力 |
| 平面设计 | 进行品牌形象设计、广告宣传册设计、包装设计等 | 具备图形图像处理和平设计能力；能够进行 UI 设计、交互设计等 | 具备良好的技术修养和审美能力，能够进行创意设计、视觉设计以及数字内容的创作 |

六、培养目标

本专业培养理想信念坚定，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，掌握本专业知识和技术技能，面向软件和信息技术服务业以及广播、影视等行业的计算机工程技术人员、剪辑师、动画制作员、视觉设计师等岗位群，能够从

事内容编辑、视觉设计、界面设计、音视频制作、数字媒体应用开发等数字媒体产品设计和制作工作的高素质技术技能人才。

七、培养规格

在充分调研的基础上,从以下几个方面分别描述人才培养规格、毕业生应具备的基本素质和核心技能。

(一) 素质

(1) 坚定拥护中国共产党领导和我国社会主义制度,在习近平新时代中国特色社会主义思想指引下,践行社会主义核心价值观,具有深厚的爱国情感和中华民族自豪感。

(2) 崇尚宪法、遵法守纪、崇德向善、诚实守信、尊重生命、热爱劳动,履行道德准则和行为规范,具有社会责任感和社会参与意识。

(3) 具有质量意识、环保意识、安全意识、信息素养、工匠精神、创新思维、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。

(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 1—2 项运动技能,养成良好的健身与卫生习惯,以及良好的行为习惯。

(6) 具有一定的审美和人文素养,能够形成 1—2 项艺术特长或爱好。

(二) 知识

(1) 掌握必备的思想政理论、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、文明生产等知识。

(3) 掌握数字媒体应用开发的基础知识与流程规范。

(4) 掌握图形图像处理 and 数字绘画的基础知识。

(5) 掌握视觉设计基础知识。

(6) 掌握数字音视频非线性编辑、后期合成技术与方法。

(7) 掌握常用数字媒体与音像设备的使用方法。

(8) 掌握 3D 建模与动画制作基础知识。

(9) 掌握程序设计基础知识。

(10) 了解数字内容制作相关的艺术、技术背景知识。

(三) 能力

(1) 具有探究学习、终身学习、分析问题和解决问题的能力。

(2) 具有良好的语言、文字表达能力和沟通能力。

(3) 具有良好的团队合作和抗压能力。

(4) 具有一定的文案策划、创意设计能力和数字媒体产品营销能力。

(5) 具有良好的图形图像处理和平面设计能力。

(6) 具有音视频剪辑、编辑、后期合成以及特效制作能力。

(7) 具有一定的 2D/3D 动画设计与制作能力。

(8) 具有根据行业规范和项目需求进行 UI 设计、交互设计、数字媒体作品创作的能力。

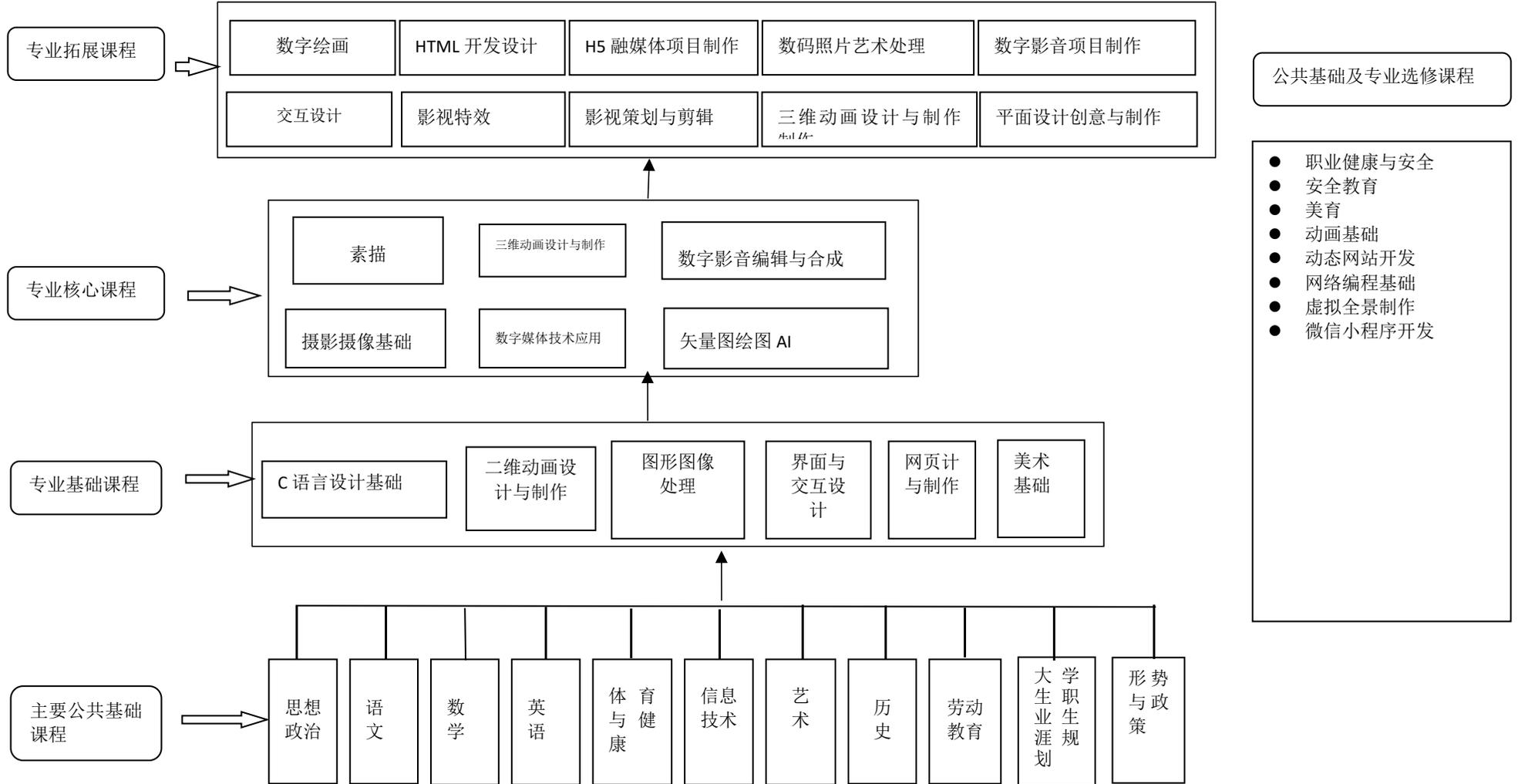
(9) 具有一定的网页设计与制作能力。

(10) 具有一定的编程能力及信息处理能力。

(11) 具有综合运用所学专业知识和推理和解决问题、管理时间和资源、以及规划职业生涯的能力。

(12) 具有熟练查阅各种资料，并加以整理、分析与处理，文档管理的能力。

八、课程结构框架



九、课程设置与教学要求

1. 主要公共基础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 | 中国特色社会主义 (36) | 阐释中国特色社会主义的开创与发展,明确中国特色社会主义进入新时代的历史方位,阐明中国特色社会主义建设“五位一体”总体布局的基本内容。 | 紧密结合社会实践和学生实际,引导学生树立对马克思主义的信仰、对中国特色社会主义的信念、对中华民族伟大复兴中国梦的信心,坚定中国特色社会主义道路自信、理论自信、制度自信、文化自信,把爱国情、强国志、报国行自觉融入坚持和发展中国特色社会主义事业、建设社会主义现代化强国、实现中华民族伟大复兴的奋斗之中。 |
| 2 | 心理健康与 职业生涯 (36) | 阐释职业生涯发展环境、职业生涯规划;正确认识自我、正确认识职业理想与现实的关系;了解个体生理与心理特点差异,情绪的基本特征和成因;职业群及演变趋势;立足专业,谋划发展;提升职业素养的方法;良好的人际关系与交往方法;科学的学习方法及良好的学习习惯等。 | 通过本课程的学习,学生应能结合活动体验和社会实践,了解心理健康、职业生涯的基本知识,树立心理健康意识,掌握心理调适方法,形成适应时代发展的职业理想和职业发展规划,探寻符合自身实际和社会发展的积极生活目标,养成自立自强、敬业乐群的心理品质和自尊自信、理性平和、积极向上的良好心态,提高应对挫折与适应社会的能力,掌握制订和执行职业生涯规划的方法,提升职业素养,为顺利就业创业创造条件。 |
| 3 | 哲学与人生 (36) | 阐明马克思主义哲学是科学的世界观和方法论,讲述辩证唯物主义和历史唯物主义基本观点及其对人生成长的意义;阐述社会生活及个人成长中进行正确的价值判断和行为选择的意义;社会主义核心价值观内涵等。 | 通过本课程的学习,学生能够了解马克思主义哲学基本原理,运用辩证唯物主义和历史唯物主义观点认识世界,坚持实践第一的观点,一切从实际出发、实事求是,学会用具体问题具体分析等方法,正确认识社会问题,分析和处理个人成长中的人生问题,在生活中做出正确的价值判断和行为选择,自觉弘扬和践行社会主义核心价值观,为形成正确的世界观、人生观和价值观奠定基础。 |
| 4 | 职业道德与 法治(36) | 感悟道德力量;践行职业道德的基本规范,提升职业道德境界;坚持全面依法治国;维护宪法尊严,遵循法律规范。 | 通过本课程的学习,学生能够理解全面依法治国的总目标,了解我国新时代加强公民道德建设、践行职业道德的主要内容及其重要意义;能够掌握加强职业道德修养的主要方法,初步具备依法维权和 |

| | | | |
|---|--------------------------|---|---|
| | | | 有序参与公共事务的能力；能够根据社会发展需要、结合自身实际，以道德和法律的要求规范自己的言行，做恪守道德规范、尊法学法守法用法的好公民。 |
| 5 | 思想道德修养与法律基础（54） | <p>本课程包括知识模块和实践模块。</p> <p>知识模块：做担当民族复兴大任的时代新人，确立高尚的人生追求，科学应对人生的各种挑战，理想信念内涵与作用，确立崇高科学的理想信念，中国精神的科学内涵和现实意义，弘扬新时代的爱国主义，坚定社会主义核心价值观自信、践行社会主义核心价值观的基本要求，社会主义道德的形成及其本质，社会主义道德的核心、原则及其规范，在实践中养成优良道德品质，我国社会主义法律的本质和作用，坚持全面依法治国，培养社会主义法治思维，依法行使权利与履行义务。</p> <p>实践模块：通过课堂讨论、经典回放、文献报告等课堂实践，校外参观学习、假期社会调查等社会实践，实现理论学习与实践体验的有效衔接。</p> | 紧密结合社会实践和学生实际，运用辩证唯物主义和历史唯物主义世界观和方法论，引导大学生树立正确的世界观、人生观、价值观、道德观和法治观，解决成长成才过程中遇到的实际问题，更好适应大学活，促进德智体美劳全面发展。 |
| 6 | 毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论（72） | 阐述马克思主义中国化理论成果的主要内容、精神实质、历史地位和指导意义，毛泽东思想的主要内容及其历史地位，邓小平理论、“三个代表”重要思想、科学发展观各自形成的社会历史条件、形成发展过程、主要内容和历史地位，习近平新时代中国特色社会主义思想的主要内容及其历史地位，坚持和发展中国特色社会主义的总任务，系统阐述“五位一体”总体布局和“四个全面”战略布局，全面推进国防和军队现代化，中国特色大国外交、坚持和加强党的领导等。 | 旨在从整体上阐释马克思主义中国化理论成果，既体现马克思主义中国化理论成果形成和发展的历史逻辑，又体现这些理论成果的理论逻辑；既体现马克思主义中国化理论成果的整体性，又体现各个理论成果的重点和难点，力求全面准确地理解毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系，尤其是马克思主义中国化的最新成果——习近平新时代中国特色社会主义思想，引导学生增强中国特色社会主义道路自信、理论自信、制度自信、文化自信，努力培养德智体美劳全面发展的社会主义建设者和接班人。 |
| 7 | 语文（342） | <p>本课程分为基础模块、职业模块、拓展模块。</p> <p>基础模块：语感与语言习得，中外文学作品选读，实用性阅读与口语交流，古代诗文选读，中国革命传统作品选读，社会主义先进文化作品选读。</p> <p>职业模块：劳模、工匠精神作品研读，职场应用写作与交流，科普作品选读。</p> <p>拓展模块：思辨性阅读与表达，古代科技著述选读，中外文学作品研读。</p> | 正确、熟练、有效地运用祖国语言文字；加强语文积累，提升语言文字运用能力；增强语文鉴赏和感受能力；品味语言，感受形象，理解思想内容，欣赏艺术魅力，发展想象能力和审美能力；增强思考和领悟意识，开阔语文学视野，拓宽语文学范围，发展语文学潜能。 |
| 8 | 数学（288） | 本课程分为必修模块、选修模块、发展（应用）模块。 | 提高作为高技能人才所必须具备的数学素养。获得必要的数学基 |

| | | | |
|----|---------------|---|--|
| | | <p>必修模块：集合、不等式、函数、三角函数、数列、平面向量、立体几何、概率与统计初步、复数、线性规划初步、平面解析几何、排列、组合与二项式定理等。</p> <p>选修模块：逻辑代数初步、算法与程序框图、数据表格信息处理、编制计划的原理与方法（学校可根据实际需求在上述四个部分内容中选择两部分内容进行教学）。</p> <p>发展（应用）模块：极限与连续、导数与微分等内容，或专业数学（如线性代数）。</p> | <p>础知识和基本技能；了解概念、结论等的产生背景及应用，体会其中所蕴涵的数学思想方法；提高空间想象、逻辑推理、运算求解、数据处理、现代信息技术运用和分析、解决简单实际问题的能力；发展数学应用意识和创新意识，形成良好的数学学习习惯。</p> |
| 9 | 英语 (288) | <p>本课程分为必修模块、选修模块。</p> <p>必修模块以主题为主线，涵盖语篇类型、语言与技能知识、文化情感知识。</p> <p>在自我与他人、生活与学习、社会交往、社会服务、历史与文化、科学与技术、自然与环境 and 可持续发展 8 个主题中，涵盖记叙文、说明文、应用文和议论文等文体，并涉及口头、书面语体。</p> <p>语言与技能知识包括语音知识、词汇知识、语法知识、语篇知识、语用知识。</p> <p>文化情感知识包括中外文化的成就及其代表人物、中外传统节日和民俗的异同、中外文明礼仪的差异、相关国家人文地理、中华优秀传统文化等。</p> <p>选修模块：依据与职业领域相关的通用职场能力设立求职应聘、职场礼仪、职场服务、设备操作、技术应用、职场安全、危机应对、职场规划等主题。</p> | <p>掌握英语基础知识和基本技能，发展英语学科核心素养。能运用所学语言知识和技能在职场沟通方面进行跨文化交流与情感沟通；在逻辑论证方面体现出思辨思维；能够自主、有效规划个人学习，通过多渠道获取英语学习资源，选择恰当的学习策略和方法，提高学习效率。</p> |
| 10 | 信息技术 (108) | <p>本课程分为基础模块（必修）和拓展模块（选修）。</p> <p>基础模块：信息技术应用基础、网络技术应用、图文编辑、数据处理、演示文稿制作、程序设计入门、数字媒体技术应用、信息安全基础、人工智能。</p> <p>拓展模块：维护计算机与移动终端、组建小型网络、应用办公云、制作实用图册、绘制三维数字模型、编制数据报表、创作数字媒体作品、体验 VR/AR 应用、开设个人网店、设计应用程序、保护信息安全（不同类别的专业可根据实际需求选择 2-3 个专题进行教学）。</p> | <p>了解信息技术设备与系统操作、程序设计、网络应用、图文编辑、数据处理、数字媒体技术应用、信息安全防护和人工智能应用等相关知识；理解信息社会特征；遵循信息社会规范；掌握信息技术在生产、生活和学习情境中的相关应用技能；具备综合运用信息技术和所学专业解决职业岗位情境中具体业务问题的信息化职业能力。</p> |

2.主要专业基础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 | 图形图像处理 (72) | 图形、图像基础知识; Photoshop 软件操作界面以及常用工具的使用方法; 图像修补技术; 图像合成; 图像调整; 图层、路径与通道; 滤镜等。 | 了解计算机图像处理软件使用的基础知识; 理解计算机图像处理基础理论; 掌握图像处理软件的使用方法与使用技巧; 具有使用 Photoshop 软件制作相关案例的技能。 |
| 2 | C 语言设计 基础 (108) | C 语言的基本语法, 基本数据类型, 顺序结构、分支结构、循环结构的使用; 数组及函数的使用; 文件的读写。 | 掌握程序设计语言的基本语法; 掌握数据类型、结构化程序设计方法、数组、函数、指针、结构体等知识; 掌握基本的编程规范; 掌握编程的基本技能。 |
| 3 | 二维动画设计 与制作 (108) | 二维动画制作的基础知识; 二维动画软件的基本操作; 动画制作的基本规律; 动画编辑、音频和视频的导入与编辑、二维场景和角色制作、动画生成与输出。 | 了解常用二维动画制作软件的种类和功能; 掌握二维动画软件的基本操作; 了解动画设计与制作的发展趋势, 掌握动画制作的基本概念和规律; 掌握动画编辑、音频和视频的导入与编辑、简单二维场景和角色制作、动画生成与输出等技能。 |
| 4 | 界面与交互 设计 (72) | 用户界面设计的基本概念、基本原理和方法, 包括用户研究、结构设计、交互设计、视觉设计、设计实践等内容; 掌握 Web 网站和移动 APP 用户界面设计原则、方法与工具。 | 了解用户界面设计的基本概念、基本原理和方法; 熟悉 Web 界面设计的基本结构和常见组件, 掌握网站界面设计的基础知识、设计方法与流程; 掌握移动 UI 界面中视觉基本元素的设计与应用。 |
| 5 | 网页设计与 制作 (144) | 网页设计基础知识; Dreamweaver 的基础操作; 创建站点; 网页文字编辑与图像编辑; 表格的使用; 超链接的概念与使用; CSS 样式表的使用; 层的创建与使用; 框架的使用; 表单的设计与制作; 行为的使用; 模板和库的使用; 站点的管理。 | 了解网页设计与制作的基础知识和规范要求; 掌握站点创建、网页元素编辑、表格应用、层和框架布局、网页行为添加、样式与模板应用、表单元素使用等相关技能; 了解常用脚本语言, 能应用主流网页设计软件进行不同风格的简单网页设计, 能编写简单网页代码和脚本。 |
| 6 | 美术基础 (72) | 平面构成的元素及形式; 色彩原理与构成; 色彩语言; 构图; 版式设计; 图形设计; 字体设计; 标志设计; 立体构成。 | 了解页面构成的元素; 理解色彩构成原理; 掌握构图技艺; 会版式、字体、图形、标志的设计; 掌握立体构成。 |

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 | 数字媒体技术应用 (54) | 数字媒体技术的概念、原理及典型的技术方法,数字媒体技术的基础知识,图像、图形、音频、视频,计算机动画的基本原理及处理技术;数字媒体应用技术的基本要素和应用领域;数字媒体技术的发展趋势等。 | 了解数字媒体技术相关知识;理解数字化图像、音频、视频等媒体信息编码和数据压缩、流媒体、数字存储等原理知识;了解数字媒体应用技术的基本要素和应用领域;了解数字媒体技术的发展趋势等。 |
| 2 | 素描 (72) | 几何形体组合的写生步骤、组合体构图、轮廓以及透视关系、组合体构图的空间、主次和形体体面的表现关系、结构素描;静物单体写生、物体材质质感的表达方法、静物组合写生;常见石膏像写生;运用合理的科学方法察看熟悉形体 | 掌握素描造型的一般规律和法则,正确认识素描造型中的形态和表现之间的关系;具备基本的素描造型能力;具有艺术感知能力和鉴赏能力。 |
| 3 | 摄影摄像基础 (72) | 摄影和摄像的基本知识;摄影摄像创作的表现形式和艺术特点;常用数码摄影摄像设备的使用方法等。 | 了解摄影和摄像的基本知识;理解摄影摄像创作的表现形式和艺术特点;熟悉常用数码摄影摄像设备的使用方法;掌握不同主题和背景下构图、用光等拍摄技巧。 |
| 4 | 矢量绘图 AI (72) | 常用矢量图形绘图软件的各种命令及使用技巧;创建与编辑文件;绘制图形;填充与描边;对象变形与高级编辑;创建与编辑图表、外观与效果、图形实例制作等。 | 掌握 Illustrator、CorelDRAW 等软件的基本原理和使用技巧;能利用软件进行图形绘制和初步设计;具有一定的审美观、分析及解决问题的能力,能实现版面编排、插画设计、招贴设计、书籍装帧、海报招贴等设计与制作。 |
| 5 | 数字影音编辑与合成 (180) | 数字音视频技术基础知识、剪辑原理、非线性编辑的工作原理、工作流程与业务规范;Premiere 等非线性编辑软件的基本操作和使用技巧;后期合成的基础概念、工作原理、关键技术;After effects 等常用后期合成软件的基本操作和实用技巧。 | 了解数字音视频技术基础知识、剪辑原理;了解非线性编辑、后期合成的工作原理、工作流程;掌握 Premiere 等非线性编辑软件的基本操作和使用技巧;掌握 After effects 等常用后期合成软件的基本操作和实用技巧;掌握镜头剪接、转场、字幕、校色、音画搭配以及片头片尾设计等技巧;掌握文字图形动画制作、三维合成、音效合成、抠像合成、运动跟踪和视频校色等实用技术。 |

| | | | |
|---|-----------------|---|---|
| 6 | 三维动画设计与制作 (126) | 三维建模与动画的基本知识；三维动画软件的工作界面、基本设置、基本操作；三维建模、材质、贴图、灯光、摄像机、渲染等方面的基础知识与应用技巧。 | 了解常用三维动画制作软件的基本使用方法和操作技巧；掌握基础建模、设置材质、灯光与渲染等方法；掌握运用三维软件进行三维模型、虚拟场景等制作技巧。 |
|---|-----------------|---|---|

十、教学时间安排及教学进程安排

(一) 教学时间安排

| 周数 学年 | 内容 | 教学(含理实一体化教学及专门化集中实训) | 复习考试 | 机动 | 假期 | 全年 |
|----------|----|-----------------------|------|----|-----|-----|
| | | | | | | |
| 一 | | 36周 | 4周 | 1周 | 11周 | 52周 |
| 二 | | 36周 | 4周 | 1周 | 11周 | 52周 |
| 三 | | 36周(其中岗位实习或技能专项训练18周) | 2周 | 3周 | 11周 | 52周 |
| 四 | | 36周 | 4周 | 1周 | 11周 | 52周 |
| 五 | | 36周(其中岗位实习和毕业设计18周) | 2周 | 2周 | 4周 | 52周 |

(二) 教学进程安排

| 课程类别 | 序号 | 课程名称 | 总学时 | 学分 | 按学年、学期教学进程安排 (教学周数/周学时) | | | | | | | | | | |
|--------|----|----------------------|-----|----|----------------------------|---|------|---|------|---|------|---|------|----|--|
| | | | | | 第一学年 | | 第二学年 | | 第三学年 | | 第四学年 | | 第五学年 | | |
| | | | | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | |
| 公共基础课程 | 1 | 中国特色社会主义 | 36 | 2 | 2 | | | | | | | | | | |
| | 2 | 心理健康与职业生涯 | 36 | 2 | | 2 | | | | | | | | | |
| | 3 | 哲学与人生 | 36 | 2 | | | 2 | | | | | | | | |
| | 4 | 职业道德与法治 | 36 | 2 | | | | 2 | | | | | | | |
| | 5 | 思想道德与法治 | 54 | 3 | | | | | 3 | | | | | | |
| | 6 | 毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论 | 72 | 4 | | | | | | | 2 | 2 | | | |

| | | | | | | | | | | | | | |
|------------------|-------|------|----|----|----|----|----|----|--|---|---|---|--|
| 7 | 形势与政策 | 18 | 1 | | | | | | | | | 1 | |
| 8 | 军事理论 | 36 | 2 | | | | | | | 1 | | | |
| 9 | 语文 | 342 | 19 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | | | | | |
| 10 | 数学 | 288 | 16 | 4 | 4 | 4 | 4 | | | | | | |
| 11 | 英语 | 288 | 16 | 4 | 4 | 4 | 4 | | | | | | |
| 12 | 体育与健康 | 288 | 16 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | | 2 | 2 | 2 | |
| 13 | 信息技术 | 108 | 6 | 4 | 2 | | | | | | | | |
| 14 | 历史 | 72 | 4 | 2 | 2 | | | | | | | | |
| 15 | 公共艺术 | 36 | 2 | | | 1 | 1 | | | | | | |
| 16 | 劳动教育 | 36 | 2 | | | | | 2 | | | | | |
| 小计(占总课时比例 32.4%) | | 1782 | 99 | 22 | 20 | 16 | 17 | 11 | | 5 | 4 | 3 | |

| 课程类别 | 序号 | 课程名称 | 总学时 | 学分 | 按学年、学期教学进程安排 (教学周数/周学时) | | | | | | | | | |
|-----------------|-------------|-----------------|-----|----|----------------------------|-----|------|-----|------|-----|------|-----|------|-----|
| | | | | | 第一学年 | | 第二学年 | | 第三学年 | | 第四学年 | | 第五学年 | |
| | | | | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| | | | | | 16周 | 18周 | 18周 | 18周 | 18周 | 10周 | 18周 | 18周 | 18周 | 18周 |
| 公共基础课程 | 模块1 | 中国传统文化 | 36 | 2 | | | | | 2 | | | | | |
| | | 职业素养 | | | | | | | 2 | | | | | |
| | 模块2 | 马列主义经典著作选读 | 36 | 2 | | | | | | 2 | | | | |
| | | 中国共产党简史 | | | | | | | | 2 | | | | |
| | 模块3 | 职业发展与就业指导 | 36 | 2 | | | | | | | | | 2 | |
| | | 创新创业教育 | | | | | | | | | | 2 | | |
| | 模块4 | 安全教育 | 18 | 1 | 1 | | | | | | | | | |
| | | 环保教育 | | | | 1 | | | | | | | | |
| 模块5 | 礼仪 | 18 | 1 | | | 1 | | | | | | | | |
| | 书法 | | | | | 1 | | | | | | | | |
| | 应用文写作 | | | | | 1 | | | | | | | | |
| 小计(占总课时比例2%) | | | 144 | 8 | 1 | 1 | 2 | 1 | 2 | 2 | 2 | 2 | 4 | |
| 专业课程 | 专业基础课程 | 1 图形图像处理 | 72 | 4 | | 4 | | | | | | | | |
| | | 2 C语言设计基础 | 108 | 6 | | | 6 | | | | | | | |
| | | 3 二维动画设计与制作 | 108 | 6 | | | 6 | | | | | | | |
| | | 4 界面与交互设计 | 72 | 4 | | | | 4 | | | | | | |
| | | 5 网页设计与制作 | 144 | 8 | | | | | 8 | | | | | |
| | | 6 美术基础 | 72 | 4 | | 4 | | | | | | | | |
| | | 小计(占总课时比例10.5%) | | | 576 | 32 | 0 | 8 | 12 | 4 | 8 | | | |
| | 专业核心课程 | 1 数字媒体技术应用 | 54 | 3 | 3 | | | | | | | | | |
| | | 2 素描 | 72 | 4 | 4 | | | | | | | | | |
| | | 3 摄影摄像基础 | 72 | 4 | | | | 4 | | | | | | |
| | | 4 矢量绘图AI | 72 | 4 | | | | 4 | | | | | | |
| | | 5 数字影音编辑与合成 | 180 | 10 | | | | | 8 | 4 | | | | |
| | | 6 三维动画设计与制作 | 126 | 7 | | | | | | 4 | 4 | | | |
| 小计(占总课时比例10.5%) | | | 576 | 32 | 7 | | 8 | 8 | 8 | 4 | | | | |
| 专业拓展课程 | 1 数字绘画 | 108 | 6 | | | | | | 10 | | | | | |
| | 2 交互设计 | 180 | 10 | | | | | | | 4 | 6 | | | |
| | 3 HTML5开发技术 | 180 | 10 | | | | | | | 4 | 6 | | | |
| | 4 平面设计创意与制作 | 108 | 6 | | | | | | | | 6 | | | |
| | 5 融媒体项目制作 | 216 | 12 | | | | | | | | | 12 | | |

| | | | | | | | | | | | | | |
|----------|------------------|-----------|------|-----|----|---|---|---|---|----|----|----|-----|
| | 6 | 影视策划与剪辑 | 108 | 6 | | | | | | 10 | | | |
| | 7 | 影视特技 | 72 | 4 | | | | | | 4 | | | |
| | 8 | 数码照片艺术处理 | 108 | 6 | | | | | | 6 | | | |
| | 9 | 三维动画设计与制作 | 108 | 6 | | | | | | | 6 | | |
| | 10 | 数字影音项目制作 | 216 | 12 | | | | | | | | | 12 |
| | 小计（占总课时比例 25.4%） | | 1394 | 78 | | | | | | 20 | 18 | 24 | 24 |
| 岗位实习 | 1 | 岗位实习与毕业设计 | 780 | 26 | | | | | | 8W | | | 18W |
| | 小计（占总课时比例 14.2%） | | 780 | 26 | | | | | | | | | |
| 其他课程 | 1 | 入学教育 | 30 | 1 | 1w | | | | | | | | |
| | 2 | 军事技能 | 30 | 1 | 1w | | | | | | | | |
| | 3 | 社团活动 | 144 | 8 | | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| | 4 | 毕业教育 | 30 | 1 | | | | | | | | | 1w |
| | 小计（占总课时比例 4.2%） | | 234 | 11 | | | | | | | | | |
| 周学时及学分合计 | | | | 286 | | | | | | | | | |
| 总学时 | | | 5486 | | | | | | | | | | |

说明：1. 社会实践，除第 6、10 学期外，共需参加不少于 2 周的课外社会实践活动。

2. 社团活动，除第 6、10 学期外，每周需参加课外社团活动 1 学时，每学期 1 学分。

3. 劳动实践，从第二学年开始，设立集体劳动周，同时进行 16 学时专题教育，计 1 学分。

4. 第一学期由于涉及到入学教育与军训，实际教学周数为 16 周，公共基础课程不足的学时以讲座的形式开设，具体为：中国特色社会主义课程以讲座的形式增加 4 课时，总学时达 36 学时；历史课程以讲座的形式增加 4 课时，总学时达 72 学时；开齐开足开好公共基础课程。

十一、实施保障

（一）师资队伍

建立一支专兼结合、功能融合的双师型结构化教学团队，按照生师比和有关文件要求配置专任教师、辅导员规模和企业兼职教师比例。

1. 队伍结构

专任教师队伍的数量、学历和职称要符合国家有关规定，形成合理的梯队结构。学生数与专任教师数比例为 14:1，具有研究生学位教师占专任教师总数比例为 25%， “双师型” 教师占专业教师数比例为

88%。

整合校内外优质人才资源，选聘企业高级技术人员担任产业导师，组建了校企合作、专兼结合的教师团队，建立定期开展数字媒体技术应用专业教研机制。

2. 专业带头人

数字传媒技术应用专业带头人是本专业高级讲师，具有较强的实践能力，是山东省计算机行业教学指导委员会委员，能联系行业企业，了解国内外计算机及数字媒体行业发展新趋势，准确把握行业企业用人需求，具有组织开展专业建设、教科研工作和企业服务的能力，在专业改革发展中起到引领作用。

3. 专任教师

具有数字媒体技术、数字媒体艺术等相关专业本科及以上学历，并具有计算机类的教师资格证书；获得数字媒体技术等专业相关职业资格，具有数字媒体技术专业理论和实践能力；能够落实课程思政要求，挖掘专业课程中的思政教育元素和资源；能够运用信息技术开展混合式教学等教法改革；能够跟踪产业发展前沿，开展社会服务；专任教师每年至少1个月在企业或实训基地实训，每5年累计不少于6个月的企业实践经历。

4. 兼职教师

本专业与企业合作紧密，兼职教师储备充沛。聘请企业具有丰富经验的行家里手担任兼职教师，主要承担岗位实习、实训指导等实践类课程。

（二）教学设施

教学设施主要包括能够满足正常的课程教学、实习实训所必需的专业教室、实训室和实训基地。

1. 专业教室基本条件

一般配备黑（白）板、多媒体计算机、投影设备、音响设备，互联网接入或 WiFi 环境，并具有网络安全防护措施。安装应急照明装置并保持良好状态，符合紧急疏散要求，标志明显，保持逃生通道畅通无阻。

2. 校内实训室基本要求

符合教育部高等职业学校数字媒体技术应用专业实训教学条件建设标准。

| 实训教学分类 | 实训教学场所 | 实训教学任务 | 实训设备 | | | | |
|--------|--------|---|------|--------|----|----|-------------|
| | | | 序号 | 名称 | 单位 | 数量 | 参考价值（元） |
| 技能实训室 | 基础实训室 | 该实训室旨在为学生专业基础课学习提供实践场所，培养学生基本的图形图像、简单的影视动画处理能力。 | 1 | 图形工作站 | 套 | 46 | 9000-12000 |
| | | | 2 | 多功能一体机 | 台 | 1 | 20000-25000 |
| | | | 33 | 交换机 | 台 | 2 | 3000-4000 |
| | | | 4 | 路由器 | 台 | 1 | 2000-5000 |
| | | | 5 | 学生桌椅 | 套 | 45 | 600-1000 |
| | | | 6 | 教师桌椅 | 套 | 1 | 1500-2000 |

| | | | | | | | |
|-------|-------|--|----|-------------|---|----|-------------|
| 技能实训室 | 摄影实训室 | 该实训室旨在培养学生的广告摄影、人像摄影、产品摄影等技能。主要是为学生了解各种摄影摄像仪器的外观、性能及使用方法，模拟当代媒体的工作环境，进行摄影摄像操作演练。 | 1 | 后期处理图形工作站 | 套 | 16 | 9000-12000 |
| | | | 2 | 智慧黑板 | 套 | 1 | 31000-38000 |
| | | | 3 | 单反相机机身 | 台 | 10 | 8000-9000 |
| | | | 4 | 单反相机镜头 | 台 | 10 | 3000-4000 |
| | | | 5 | 全画幅微单相机机身 | 台 | 10 | 13000-15000 |
| | | | 6 | 微单相机镜头 | 台 | 10 | 7000-8000 |
| | | | 7 | 滤镜/UV 镜 | 个 | 10 | 100-120 |
| | | | 8 | 相机配件 | 套 | 20 | 300-500 |
| | | | 9 | 反光板 | 块 | 15 | 70-90 |
| | | | 10 | 摄影灯 | 台 | 6 | 3000-5000 |
| | | | 11 | 摄影背景架 | 台 | 1 | 230-300 |
| | | | 12 | 摄影背景幕 | 台 | 1 | 210-300 |
| | | | 13 | 单反相机手持云台稳定器 | 台 | 2 | 3300-3500 |
| | | | 14 | 摄像机及配件 | 套 | 2 | 10000-13000 |
| | | | 15 | 照片打印机 | 台 | 1 | 5000-6000 |
| | | | 16 | 静物拍摄台 | 张 | 3 | 500-700 |
| 技能实训室 | 数媒设备 | 该实训室旨在建立数媒设备检测与维修环境，让学生亲自检测与维修 | 1 | 维修工作台 | 套 | 21 | 30000-35000 |
| | | | 2 | 示波器 | 台 | 46 | 60000-65000 |
| | | | 3 | 秒开烙铁 | 台 | 46 | 18000-22000 |
| | | | 4 | 热风焊台 | 台 | 46 | 25000-32000 |

| | | | | | | |
|--------------------------------------|---|----|---------------------------|---|----|-------------|
| 组 装 与 维 护 实 训 室 | 修主流电子产品， 全方位了解各种 元器件特性认知、 电路知识、芯片级 维修的维修前检 测、故障排除、维 修后检测、各类维 修工具使用等。通 过实训室的学习， 提高学生芯片级 维修与数据恢复 的技能和实战能 力。 | 5 | 数字万用表 | 台 | 46 | 5200-5600 |
| | | 6 | BGA 焊接机 | 台 | 4 | 45000-50000 |
| | | 7 | 压屏机 | 台 | 4 | 50000-55000 |
| | | 8 | 手机专修软件 | 套 | 21 | 18000-22000 |
| | | 9 | 电脑 | 台 | 21 | 3000-5000 |
| | | 10 | PCB 测试架 | 台 | 11 | 20000-23000 |
| | | 11 | 显微镜 | 台 | 11 | 12000-15000 |
| | | 12 | 曲面分离机 | 台 | 46 | 22000-25000 |
| | | 13 | 主板加热平台 | 台 | 46 | 15000-20000 |
| | | 14 | 屏幕修复仪 | 台 | 11 | 45000-53000 |
| | | 15 | 屏幕除泡机 | 台 | 11 | 7000-10000 |
| | | 16 | 手机检查气密仪 | 台 | 11 | 500-1000 |
| | | 17 | 配套工具箱 | 套 | 51 | 25000-32000 |
| | | 18 | 直流可调电源 | 台 | 51 | 15000-20000 |
| | | 19 | 智慧黑板 | 套 | 1 | 31000-38000 |
| | | 20 | 台式机实训功能套 件 | 套 | 21 | 24000-28000 |
| | | 21 | 笔记本电脑实训功 能套件 | 套 | 21 | 25000-30000 |
| | | 22 | 手机故障功能套件 | 套 | 21 | 1200-1600 |
| | | 23 | 液晶显示器视频输 出故障实训功能套 件 | 套 | 21 | 5200-5800 |

| | | | | | | | |
|-------|-------|--|----|-------------|---|----|-------------|
| | | | 24 | 摄像机及配件 | 套 | 2 | 8000-12000 |
| | | | 25 | 照相机及配件 | 套 | 4 | 6000-10000 |
| | | | 26 | 调音台及配件 | 套 | 2 | 2500-3000 |
| | | | 27 | 交换机 | 台 | 2 | 3000-4000 |
| | | | 28 | 路由器 | 台 | 1 | 2000-5000 |
| 技能实训室 | 画室实训室 | 该实训室旨在培养学生对素描知识的实践能力。主要培养学生对构图、色彩等视知觉要素的把握,通过静物几何体的写生实践,掌握绘图表现技法,具备创意设计能力。 | 1 | 1.5m 画架 | 个 | 46 | 100-150 |
| | | | 2 | 1.75m 画架 | 个 | 46 | 100-150 |
| | | | 3 | 画板 | 块 | 46 | 60-100 |
| | | | 4 | 画板收纳柜 | 个 | 15 | 400-600 |
| | | | 5 | 学生桌椅 | 套 | 45 | 600-1000 |
| | | | 6 | 教师桌椅 | 套 | 1 | 1500-2000 |
| | | | 7 | 静物台 | 个 | 4 | 500-700 |
| | | | 8 | 静物灯 | 个 | 4 | 120-200 |
| | | | 9 | 石膏像 | 个 | 10 | 100-200 |
| | | | 10 | 静物 | 个 | 10 | 70-100 |
| | | | 11 | 石膏几何体 | 个 | 10 | 20-50 |
| | | | 12 | 衬布 | 块 | 10 | 25-50 |
| | | | 13 | 储物架 | 个 | 4 | 600-700 |
| | | | 14 | 人体骨架模型 | 个 | 2 | 1400-1800 |
| | | | 15 | 高清视频展台 | 个 | 1 | 1500-1700 |
| | | | 16 | 白板 | 块 | 1 | 400-500 |
| | | | 17 | 智慧黑板 | 套 | 1 | 31000-38000 |
| 技能 | 虚 | 该实训室将沉浸 | 1 | VR 主机 (学生端) | 台 | 24 | 15000-18000 |

| | | | | | | | |
|-----|--------|--|----|--|---|----|---------------|
| 实训室 | 拟仿真实训室 | 式虚拟现实技术（VR）与教学实践相融合，旨在为学生创设接近真实的学习环境，将虚拟空间与实景空间相结合，将抽象概念具象化，为学生打造高度开放、可交互、沉浸式的三维学习环境。满足学生对专业实训过程从认知、模拟到熟练操作的虚拟仿真训练需求，根据预设的岗位实训任务，进行不同岗位角色虚拟实训。 | 2 | VR 主机（教师端） | 台 | 1 | 20000-23000 |
| | | | 3 | VR 头戴式显示设备 | 套 | 6 | 11000-13000 |
| | | | 4 | 显示器 | 台 | 25 | 2000-2500 |
| | | | 5 | 12 平 VR 显示屏 | 套 | | 150000-160000 |
| | | | 6 | 数字孪生 VR 交互课程展示系统 | 套 | 1 | 520000-550000 |
| | | | 7 | 「Twin 双镜头版标配」 Insta360 ONE R 高清防抖防水 Vlog 数码相机 4K | 台 | 2 | 4000-5000 |
| | | | 8 | Insta360 TITAN 11K 全景摄像机专业 VR 摄影机 | 台 | 2 | 100000-110000 |
| | | | 9 | 全景相机 | 台 | 4 | 4000-5000 |
| | | | 10 | 产教融合教学资源包 | 套 | 2 | 100000-120000 |
| | | | 11 | 短距激光投影仪 | 台 | 1 | 6000-7000 |
| | | | 12 | 全息 3D 增强现实眼镜（套装） | 套 | 6 | 50000-60000 |
| | | | 13 | 交换机 | 台 | 2 | 3000-4000 |

| | | | | | | | |
|-------|---------|---|----|---------------------|---|----|-------------|
| | | | 14 | 路由器 | 台 | 1 | 2000-5000 |
| 技能实训室 | 影视实训室 | 该实训室旨在培养学生的视频剪辑能力、音视频特效制作能力,使学生具有较高的创造性思维能力和创新意识,提高学生从影视前期设计、中期制作、后期合成、输出的完整流程制作能力,保证学生对整个影视制作流程的学习和训练。 | 11 | 图形工作站 | 套 | 46 | 12000-15000 |
| | | | 22 | 双声道耳机 | 个 | 46 | 50-100 |
| | | | 33 | 智慧黑板 | 套 | 1 | 31000-38000 |
| | | | 44 | 交换机 | 台 | 2 | 3000-4000 |
| | | | 55 | 路由器 | 台 | 1 | 2000-5000 |
| | | | 66 | 磁盘阵列 | 台 | 2 | 3000-5000 |
| | | | 77 | UPS 不间断电源 | 台 | 1 | 500-1000 |
| | | | 88 | 视频剪辑软件(剪辑、Adobe 系列) | 套 | 46 | |
| | | | 22 | 数位板 | 套 | 46 | 300-500 |
| | | | 33 | 数位屏 | 套 | 1 | 1000-2000 |
| | | | 44 | 智慧黑板 | 套 | 1 | 31000-38000 |
| | | | 55 | 交换机 | 台 | 2 | 3000-4000 |
| | | | 66 | 拷贝台 | 台 | 46 | 200-500 |
| | | | 77 | 路由器 | 台 | 1 | 2000-5000 |
| 技能实训室 | 融媒体运营实训 | 该实训室旨在培养学生全面学习、实践全媒体媒介业务操作能力。熟悉并掌握新媒体行业采用主流设备及相关融媒 | 11 | APP 移动端 | 套 | 1 | 5000 |
| | | | 22 | 智慧黑板 | 套 | 1 | 31000-38000 |
| | | | 33 | 直播转码平台 | 套 | 1 | 5000 |
| | | | 44 | 融媒体创作工作站 | 台 | 31 | 12000-15000 |
| | | | 55 | 摄像机 | 台 | 5 | 10000 |
| | | | 66 | 音响 | 只 | 2 | 1000 |
| | | | 77 | 调音台 | 台 | 1 | 3000 |

| | | | | | | |
|-------|---|-----|------------|---|----|-------------|
| 室 | 体技术：视频媒体运营、视觉图像采集及视频制作、网络直播、网络媒体转码、PC 和移动端发布等。 | 88 | 无线话筒 | 台 | 4 | 300-500 |
| | | 99 | 采访话筒 | 个 | 2 | 300-500 |
| | | 110 | 桌面话筒 | 台 | 2 | 300-500 |
| | | 111 | 切换台 | 台 | 1 | 10000 |
| | | 112 | 播音提词器 | 套 | 1 | 3000-5000 |
| | | 113 | 移动直导播一体机 | 套 | 2 | 10000 |
| | | 114 | 液晶拼接屏及配套 | 套 | 1 | 50000 |
| | | 115 | 交换机 | 台 | 2 | 3000-4000 |
| | | 116 | 路由器 | 台 | 1 | 2000-5000 |
| | | 117 | 专业绿幕 | 套 | 1 | 2000-2500 |
| | | 118 | 灯光系统及配套 | 套 | 1 | 20000 |
| 技能实训室 | 交互设计实训室 该实训室旨在构建数字媒体的设计、媒体动画、影视制作、媒体交互的统一系统的实验环境，培养学生进行交互设计工作场景模拟、竞品分析、产品原型设计、测试等交互设计工作。 | 11 | VR 开发工作站 | 套 | 1 | 30000-40000 |
| | | 22 | VR 开发资源云平台 | 套 | 1 | |
| | | 33 | VR 眼镜 | 个 | 31 | 1000-2000 |
| | | 44 | VR 全景摄像机 | 套 | 2 | 30000-40000 |
| | | 55 | 图形工作站 | 台 | 46 | 15000-20000 |
| | | 66 | 智慧黑板 | 套 | 1 | 31000-38000 |
| | | 77 | 数位板 | 台 | 46 | 1600-2000 |
| | | 88 | 平板 | 套 | 31 | 5000-6000 |
| | | 99 | 交换机 | 台 | 2 | 3000-4000 |
| | | 110 | 路由器 | 台 | 1 | 2000-5000 |

| | | | | | | | |
|-------|-----------|--|-----|-------------------|---|----|---------------|
| 技能实训室 | 数字创意建模实训室 | 该实训室旨在培养学生熟悉基础建模、材质与灯光、动画控制等三维设计方法，掌握运用三维动画制作工具进行角色模型、剧情场景和动作动画的制作技能 | 11 | 图形工作站 | 台 | 41 | 15000-20000 |
| | | | 22 | 智慧黑板 | 套 | 1 | 31000-38000 |
| | | | 33 | 交换机 | 台 | 2 | 3000-4000 |
| | | | 44 | 路由器 | 台 | 1 | 2000-5000 |
| | | | 55 | 投影设备 | 套 | 1 | 10000-20000 |
| | | | 66 | wacom 数位屏 DTK1661 | 台 | 1 | 5000-6000 |
| | | | 77 | 数位板 | 台 | 46 | 1600-2000 |
| | | | 68 | 摄像机虚拟仿真系统 | 台 | 1 | 100000-120000 |
| | | | 79 | 多功能彩色激光一体机 | 台 | 2 | 10000-30000 |
| | | | 810 | 高拍仪 | 台 | 2 | 3000-4000 |
| | | | 111 | 摄像机及配件 | 套 | 2 | 10000-13000 |
| | | | 112 | 相机及配件 | 套 | 3 | 12000-15000 |

3. 校外实训基地基本要求

具有稳定的校外实习基地。能提供网络售前技术支持、网络应用开发、网络系统运维、网络系统集成等相关实习岗位，能涵盖当前相关产业发展的主流技术，可接纳一定规模的学生实习；能够配备相应数量的指导教师对学生实习进行指导和管理；有保证实习生日常工作、学习、生活的规章制度，有安全、保险保障。

4. 实习场所基本要求

符合《教育部等八部门关于印发〈职业学校学生实习管理规定〉的

通知》（教职成〔2021〕4号）等对实习单位的有关要求，经实地考察后，确定合法经营、管理规范，实习条件完备且符合产业发展实际、符合安全生产法律法规要求，与学校建立稳定合作关系的单位成为实习基地，并签署学校、学生、实习单位三方协议。

（三）教学资源

1. 教材的选用

按照国家和省有关规定，规范教材选用程序，优先选用国家规划教材、全国优秀教材和省级规划教材。专业课程教材应体现本行业新技术、新工艺、新规范、新标准、新形态。学校应建立由专业教师、行业企业专家、教科研人员 and 教学管理人员等参与的教材选用委员会，健全教材选用机制，完善选用制度。

2. 数字化资源建设

推进信息技术与教学有机融合，加快建设智慧教学环境，建设种类丰富、形式多样、使用便捷的数字资源。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，动态更新、满足教学需求。

3. 图书资料建设

学校图书馆配备本专业相关专业标准文献，行业发展调研报告，本专业新技术、新工艺、新设备在本行业应用的科普读物，本行业前沿专家最新研究成果的理论专著及学术论文数字资源库等。

（四）教学方法

公共基础课程教学，要符合教育部有关教育教学及“三教”改革要求，打造优质课堂，推动课堂革命，调动学生学习积极性，为

学生综合素质的提高、职业能力的形成和可持续发展奠定坚实基础。

专业课程教学，要坚持校企合作、工学结合的人才培养模式，利用校内外实训基地，按照相应职业岗位（群）的能力要求，强化理论实践一体化，突出“做中学、做中教”的职业教育教学特色。普及项目教学、案例教学、情境教学、模块化教学等教学方式，广泛运用启发式、探究式、讨论式、参与式等教学方法，推广翻转课堂、混合式教学、理实一体教学等新型教学模式。将学生的自主学习、合作学习和教师引导教学有机结合，优化教学过程，提升学习效率。

（五）学习评价

根据本专业培养目标和以人为本的发展理念，建立科学的评价标准。体现评价主体、评价方式、评价过程的多元化，吸收家长、行业和企业参与。注重校内评价与校外评价相结合，职业技能鉴定与学业考核相结合，教师评价、学生互评与自我评价相结合，过程评价与结果评价相结合，探索增值评价，健全综合评价。鼓励运用大数据、人工智能等现代信息技术开展学习行为的精准分析，个性化评价学生的学习成果和学习成效。

严格落实培养目标和培养规格要求，加大过程考核、实践技能考核成绩在课程总成绩中的比重。严格考试纪律，健全多元化考核评价体系，完善学生学习过程监测、评价与反馈机制，引导学生自我管理、主动学习。强化实习、实训、毕业设计（制作）等实践性教学环节的全过程管理与考核评价。

（六）质量管理

1. 中职学校应联合高职院校建立专业人才培养质量保障机制，建立专业建设和教学质量管理机制，创建与高职高专人才培养模式和课程模式相适应的教学管理制度。完善人才培养方案、课程标准、课堂评价、实验教学、实习实训以及资源建设等质量标准建设，通过教学实施、过程监控、质量评价和持续改进，达到人才培养规格要求。

2. 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. 建立毕业生跟踪反馈、社会评价与在校生培养改革联动机制，定期对生源情况、在校生学业水平、毕业生就业情况等进行分析，定期评价人才培养质量和培养目标达成情况。

十二、毕业要求

（一）学业考核要求

学生学习期满，经考核、评价，符合下列要求的，予以毕业：

1. 在校期间思想政治操行考核合格。
2. 完成学校实施性方案所制定的各教学环节活动，各门课程成绩考核合格。
3. 取得学校实施性方案所规定的通用能力证书、职业资格/职业

技能等级证书或相对应的基本学分。

4. 修满学校实施性方案所规定的学分。

（二）证书考取要求

数字媒体技术专业的学生可以考取多种证书来提升自己的专业技能和就业竞争力。这些证书包括但不限于：

- Adobe 认证证书：涉及 Adobe 产品技术、动漫技能、平面视觉设计等领域。

- 图形图像操作员证书、多媒体应用设计师证：这些证书有助于提升设计和多媒体应用开发能力。

- 安卓（Android）开发者技能认证、网页设计师认证：有助于在移动应用和网页设计领域的专业发展。

- 数字营销师证书、高级 Excel 办公软件应用能力考试：增强数据分析和营销技能。

- 其他专业证书：如绘画技法证书、平面设计师证书、国际商业美术设计师等。

考生还可以考虑考取一些不限专业报考的证书，如英语等级证书、研究生学历证书、普通话证书、教师资格证书、人力资源管理师证书、导游证、心理咨询师证书、一建二建证书、全国计算机等级考试（NCRE）证书、会计职称证书、注册会计师证书和经济师职称等

（三）继续专业学习深造建议

为体现终身学习理念，明确本专业毕业生继续学习的渠道和接受更高层次教育的专业面向。

高职本科：数字媒体技术、虚拟现实技术

普通本科：数字媒体技术

附件 1: 课程标准

图形图像处理课程标准

(一) 课程性质与任务

本课程是中等职业学校数字媒体技术应用专业的一门专业基础课程,采用理实一体化教学,具有很强的实践性和应用性,它是利用计算机进行平面设计、网页设计、美术设计、多媒体应用软件开发制作的重要基础课程。主要是培养学生在平面设计制作、材质制作、网页设计等工作岗位的设计与制作能力,要求学生掌握实际创作和使用的基本技能。了解市场中图形图像处理技术的运用,提高学生的理论水平、实践能力,培养软件与信息服务及领域的中初级技术技能人才。

(二) 课程教学目标

1. 素质目标

- (1) 培养较强的学习和应变能力;
- (2) 培养自主学习能力和知识应用能力;
- (3) 培养具有高度责任心和良好的团队合作精神;
- (4) 培养图形图像设计、使用的道德意识;
- (5) 培养良好的职业道德和较强的工作责任心;
- (6) 培养勤于思考、勇于创新的工匠精神;
- (7) 培养较强的图像处理创意思维和健康的审美意识,以及较高的艺术设计鉴赏能力。

2. 知识目标

- (1) 掌握 Photoshop 的基本操作、基本概念;

- (2) 掌握文件操作与颜色设置以及图像的绘图与编辑;
- (3) 掌握路径、图层、蒙板与通道的运用;
- (4) 掌握色彩调整的方法及技巧;
- (5) 掌握文字输入与特效制作;
- (7) 掌握滤镜的运用;
- (8) 掌握 Photoshop 中图片的输出、打印的基本处理知识;
- (9) 掌握海报、书籍、产品包装、网页界面设计及印刷相关知识。

3. 能力目标

- (1) 培养应用软件进行图像处理的能力;
- (2) 培养抠取图像进行加工合成的能力;
- (3) 培养使用画笔、滤镜进行仿真制作的能力;
- (4) 培养按照平面设计的基本流程, 遵循行业的要求进行标志、字体的设计能力;
- (5) 培养制作海报、书籍、产品包装、网站界面的能力。

(三) 参考学时 72 学时

(四) 课程学分 4 学分

(三) 课程结构与内容

课程内容设计表

| 序号 | 教学单元 | 教学内容与教学要求 | 教学活动设计建议 | 参考课时 |
|----|---------------|---|---|------|
| 1 | 平面构成与图形图像基础知识 | 教学内容: 1. 平面设计的概念、构成要素和一般工作流程; 2. 图形图像的分类、属性、格式、特点等基础知识; 3. 图形图像处理软件的操作界面。 教学要求: | 1. 建议教师借助多媒体教室展示不同图片素材, 帮助学生区别不同属性的图形图像。 2. 学生实际操作电脑熟悉photoshop工作环境。 3. 建议理论2课时, 技能 | 6 |

| | | | | |
|---|----------|---|---|----|
| | | <p>1. 了解平面设计的概念、构成要素和一般工作流程；</p> <p>2. 了解图形图像的分类、属性、格式、特点等基础知识；</p> <p>3. 了解图形图像处理软件的操作界面。</p> | 操作2课时。 | |
| 2 | 常用工具的使用 | <p>教学内容：</p> <p>1. 几种创建选区工具的使用方法；</p> <p>2. 选区的基本操作；</p> <p>3. 设置前景色、背景色的方法；</p> <p>4. 渐变、填充、描边工具的基本使用方法；</p> <p>5. 画笔工具组、橡皮擦工具组的使用技巧；</p> <p>6. 裁剪工具；</p> <p>7. 涂抹、模糊、锐化、减淡、加深等工具；</p> <p>8. 图章工具组、修复画笔工具组等工具处理照片。</p> <p>教学要求：</p> <p>能对图像进行移动、旋转、缩放、复制、变形、修复等操作。</p> | <p>1. 建议案例教学法，教师设计具体案例，设置任务，将知识融入其中，实现做与学的融合。设置创新任务培养学生的创新能力。</p> <p>2. 学生分组讨论，合作完成</p> <p>3. 建议理论4课时，技能8课时</p> | 10 |
| 3 | 图层、蒙版、通道 | <p>教学内容：</p> <p>1. 填充图层、调整图层、智能对象的使用方法；</p> <p>2. 图层的基本操作；</p> <p>3. 图层样式、混合模式的使用；</p> <p>4. 蒙版的基本操作；</p> <p>5. 通道的基本操作。</p> <p>教学要求：</p> <p>1. 能通过添加蒙版、通道等方法制作合成图像；</p> <p>2. 熟练应用混合模式、图层样式实现图像的效果。</p> | <p>1. 建议使用案例分析教学方法，教师展示效果，学生参与制作，鼓励学生勤动脑多动手。</p> <p>2. 对比各种图层样式、混合模式、通道实现效果有何不同，帮助学生理解掌握它们的原理，并能够举一反三。</p> <p>3. 建议理论4课时，技能8课时。</p> | 10 |
| 4 | 色彩色调调整 | <p>教学内容：</p> <p>1. 基本的色彩知识；</p> <p>2. 色阶、曲线、亮度/对比度、阴影/高光、色相/饱和度、曝光度、色彩平衡、替换颜色、通道混合器等色彩色调调整工具；</p> <p>3. 去色、黑白、色调分离、渐变映射HDR等特殊色调控制工具。</p> <p>教学要求：</p> <p>1. 能对问题照片进行色彩色调的调整；</p> <p>2. 熟练运用色彩色调调整工具制作艺术效果的的图像。</p> | <p>1. 建议任务驱动教学法，创设情境，设置任务，将知识融入其中，实现做与学的融合。引导学生独立发现问题、解决问题。</p> <p>2. 建议理论4课时，技能6课时。</p> | 10 |
| 5 | 路径和文字工具 | <p>教学内容：</p> <p>1. 路径的创建和编辑；</p> <p>2. 形状工具组的使用；</p> <p>3. 钢笔工具组的使用；</p> | <p>1. 建议项目教学法，设计具体项目实例效果引导学生完成任务。</p> <p>2. 培养学生严谨规范、精</p> | 10 |

| | | | | |
|---|--------------|---|--|----|
| | | 4. 文字的编辑。 教学要求： 1. 掌握路径的创建和编辑； 2. 掌握形状工具组的使用； 3. 掌握钢笔工具组的使用； 4. 掌握文字的编辑。 | 精益求精的工匠精神。 3. 建议理论 4 课时，技能 6 课时。 | |
| 6 | 滤镜的应用 | 教学内容： 1. 滤镜的原理； 2. 滤镜的使用方法。 教学要求： 1. 了解滤镜的原理； 2. 了解滤镜的使用方法； 3. 会使用滤镜制作简单特效。 | 1. 建议创设情境，设置任务，将知识融入其中，实现做与学的融合。 2. 学生分组讨论，合作完成，培养学生吃苦耐劳、团结协作、勇于担当的职业精神。 3. 建议理论 2 课时，技能 4 课时。 | 8 |
| 7 | 动画、动作及 3D 功能 | 教学内容： 1. 动画调板的使用； 2. 动作调板的使用； 3. 3D 功能的使用。 教学要求： 1. 掌握动画调板的使用； 2. 掌握动作调板的使用； 3. 了解 3D 功能的使用。 | 1. 建议教师演示动画、动作实例效果，并让学生参与制作，帮助学生掌握 Photoshop 的动画制作并了解 3d 功能。 2. 建议技能 4 课时。 | 6 |
| 8 | 综合案例制作 | 教学内容： 1. VI 的设计思路与方法； 2. 宣传册设计设计思路与方法； 3. 网页设计设计思路与方法； 4. 界面设计设计思路与方法； 5. 包装设计设计思路与方法。 教学要求： 1. 掌握 VI 的设计思路与方法； 2. 掌握宣传册设计设计思路与方法； 3. 掌握网页设计设计思路与方法； 4. 掌握界面设计设计思路与方法； 5. 掌握包装设计设计思路与方法。 | 1. 建议项目教学法，给学生具体的项目，岗位分工，通过丰富的实例来巩固 Photoshop 各工具的使用。 2. 建议每个案例要有思路梳理和知识总结 | 12 |

（六）实施建议

1. 教学方法

采用项目教学、案例教学、情境教学、模块化教学等教学方法，开展基于网络教学平台的线上线下混合式教学。坚持“学中做，做中学”的教育理念，本着尽可能发挥学生的创造性、主动性的目标，以案例教学法、任务教学法为主，理论讲解、启发式教学、目标化

教学为辅，采用合作学习、小组竞赛等方式开展学习。对接岗位职业能力要求、职业技能竞赛标准、1+X 职业等级标准等，及时将企业的新技术、新工艺、新规范等产业先进元素融入课堂教学中。

2. 学生考核评价方法

本课程的考核采用过程性评价、终结性评价两种方式相结合的学业增值多元评价方式，突出过程性评价。过程性评价主要包括项目作品完成的质量、数量及师生评价，终结性评价主要考核运用所学知识进行实践应用的能力，可以包括期中、期末考核、职业等级证书等，建议试行学分转换，开展政府、行业、学校、企业多方参与的多元评价机制。

(1) 平时成绩：包含过程考核和成果考核，其中过程考核包括日常考勤、课堂表现和参与活动情况；成果考核包括日常作业完成情况和阶段知识点测验。占总评价成绩的 30%。

(2) 考试成绩/其它成绩：

教学过程性考核：组织 2 次过程性考核，主要考核学生知识点的运用和掌握情况，也可有关实践能力的综合知识考查。占总评价成绩的 20%。

课程期末考核：采用理论考试和实训考试的形式，综合考察学生对课程重要知识点的掌握和运用情况。考核的成绩占总评价成绩的 50%。

| 平时成绩（占比） | | 考试成绩（占比） | |
|-----------|-----------|-----------|-----------|
| 过程考核（30%） | 成果考核（20%） | 理论考试（20%） | 实训考试（30%） |

| | | | |
|--|------------------------------|---------------------|---------------------------------|
| 平时对学生的考核内容包括出勤情况、在线学习习题完成情况、学生助学、课堂讨论等方面 | 日常作业完成情况、阶段知识点测验、自选项目任务完成情况等 | 理论考试主要考核知识点的运用和掌握情况 | 采用上机考的形式，综合考察学生对课程重要知识点的掌握和运用情况 |
|--|------------------------------|---------------------|---------------------------------|

3. 教学实施与保障

本课程教学应配备能够满足多媒体教学需要的教室，充分发挥多媒体教学设备、设施等软、硬件教学资源和互联网等现代媒体信息技术的优势，提高教学的效率和效果，创设符合个性化学习及加强实践技能培养的教学环境，推动教学模式和教学方法的变革。

教学设备、实验（训）室利用：多媒体教学，投影仪、机房；

设施要求：主流操作系统，能够流畅运行图形图像处理软件编辑制作的环境；

校内资源库：软件与信息服务专业资源库；

校外实训（习）基地：利用去企业实际考察参观了解图像处理技术在具体的使用中应掌握的操作技能。

4. 教材编写与选用

教材编写应符合本课程标准，对接平面设计行业岗位需求，选用充分反映行业最新发展的教材、基于工作过程的教材，建议教师按照人才培养目标对教学内容重新设计，教材内容对接职业标准和1+X证书认证标准。建议校企合作开发活页式、工作手册式新型态教材并配套开发数字化教学资源。

附件：授课进程与安排

授课进程建议表

| 周次 | 教学章节 | 授课时数 (节) | 主要教学形式 |
|----|------|-------------|--------|
|----|------|-------------|--------|

| | | | | |
|-----|---------------|--------------------|---|------|
| 1-2 | 平面构成与图形图像基础知识 | 平面构成、图像的基础知识 | 2 | 理论授课 |
| | | 图像的基本操作 | 2 | 操作实践 |
| | | 认识 PHOTOSHOP 工作界面 | 2 | |
| 2-3 | 常用工具的使用 | 创建选区工具的使用方法选区的基本操作 | 6 | 理实一体 |
| 4-5 | 常用工具的使用 | 设置前景色、背景色的方法 | 2 | 理实一体 |
| | | 渐变、填充、描边工具的基本使用方法 | 2 | |
| | | 图像的移动变换 | 4 | |
| 6 | 常用工具的使用 | 裁剪工具组、画笔工具组、橡皮擦工具组 | 4 | 理实一体 |
| 7 | 常用工具的使用 | 涂抹、模糊、锐化、减淡、加深等工具 | 4 | 理实一体 |
| | | 图章工具组、修复工具组 | | |
| 8 | 图层、蒙版、通道 | 创建图层及图层的基本操作 | 4 | 理实一体 |
| | | 图层样式、混合模式 | | |
| 9 | 图层、蒙版、通道 | 图层蒙版的作用 | 4 | 理实一体 |
| 10 | 图层、蒙版、通道 | 通道基础知识 | 4 | 理实一体 |
| 11 | 色彩、色调调整 | 色调调整 | 4 | 理实一体 |
| 12 | 色彩、色调调整 | 色彩调整 | 4 | 理实一体 |
| 13 | 色彩、色调调整 | 特殊色彩色调控制 | 2 | 理实一体 |
| | 路径和文字工具 | 路径的创建和编辑 | 2 | |
| 14 | 路径和文字工具 | 路径的应用 | 2 | 理实一体 |
| | | 形状工具组的使用 | 2 | |
| 15 | 路径和文字工具 | 钢笔工具组的使用 | 2 | 理实一体 |
| | | 文字的编辑 | 2 | |
| 16 | 滤镜 | 滤镜的使用方法 | 2 | 理实一体 |

| | | | | |
|----|------|--------|---|------|
| | 综合应用 | VI 的设计 | 2 | |
| 17 | 综合应用 | 宣传册设计 | 2 | 理实一体 |
| | | 网页设计设计 | 2 | |
| 18 | 综合应用 | 界面设计 | 2 | 理实一体 |
| | | 包装设计 | 2 | |

C 语言设计基础课程标准

（一）课程性质与任务

本课程旨在培养学生计算机编程基本思想、编程基本技能及逻辑思维能力，掌握运用 C 语言编程来解决岗位工作中实际问题的方法和步骤，为提高职业能力和拓展职业空间打下坚实基础。本课程是计算机类专业公共平台课程。

课程主要任务是培养学生在软件设计、程序设计员等岗位的编程和思维能力，要求学生掌握编写程序方面的基本技能。

（二）课程教学目标

1. 素质目标

- （1）注重培养学生认真负责的工作态度和严谨细致的工作作风；
- （2）引导促进学生树立正确劳动观念和敬业精业工作态度的养成，培养学生爱岗精神和工匠精神；
- （3）促进学生注重职业素养和团队精神的引领，培养学生的沟通能力及团队合作意识；
- （4）渗透模块思维和终身学习能力的培养，培养学生自我学习和可持续发展的能力；
- （5）了解 IT 领域的新技术、新工艺、新材料和新设备的应用情况，具有服务于信息产业行业的敬业精神。

2. 知识目标

- （1）掌握 C 语言的基本数据类型、常量和变量的定义、赋值语句以及数据输入、输出语句、运算符、表达式及常用函数的用法；

(2) 掌握条件语句 (if 语句)、多分支语句 (switch 语句)、while 循环、do...while 循环、for 循环和循环嵌套、break 语句和 continue 语句的用法;

(3) 掌握一维数组、二维数组、字符数组的定义、初始化及元素的引用;

(4) 掌握函数的定义及调用;

(5) 掌握结构体变量的定义及引用、指针变量的定义及引用、指向数组的指针变量的引用。

3. 能力目标

(1) 熟练使用 C 语言集成开发环境的功能, 具备应用 C 语言集成环境设计和调试 C 程序的能力;

(2) 熟练掌握 C 语言基础知识, 具备正确书写、调试和编译简单 C 语言程序的能力;

(3) 具备用 C 语言程序设计的方式分析和解决简单实际问题的能力。

(三) 参考学时 108 学时

(四) 课程学分 6 学分

(五) 课程内容和要求

课程内容设计表

| 序号 | 教学单元 | 教学内容与教学要求 | 教学活动设计建议 | 参考课时 |
|----|-------|--|---|------|
| 1 | C语言概述 | C语言的产生发展及特点 了解C语言的发展和特点 | 多媒体教学。借助微课、融媒体等信息化手段,帮助学生了解C语言的发展历程及特点 | 2 |
| | | 开发环境的安装与使用 能熟练安装集成开发环境;能熟练使用编译调试源程序 | 理实一体化教学。在实训室通过教师演示安装过程,学生通过模仿学习掌握开发环境的安装及使用,通 | 2 |

| | | | | |
|---|---------------|--|---|---|
| | | | 过讲练结合帮助学生认知集成开发环境的使用，提升学生的实践能力 | |
| | | 简单C程序 了解注释语句；理解main函数；掌握C语言程序的基本格式、编辑调试过程 | 理实一体化教学。利用多媒体进行理论知识的讲解，然后进行演示教学，通过演示教学加强学生对理论知识的理解，最后通过练习提升学生的实践能力；提升编程的能力 | 2 |
| | | 宏定义和文件包含 理解宏定义；掌握文件包含命令的使用方法和宏的使用方法；能够正确使用宏；能正确的引入头文件 | 理实一体化教学。利用多媒体进行理论知识的讲解，然后进行演示教学，通过演示教学加强学生对理论知识的理解，最后通过练习提升学生的实践能力；提升编程的能力 | 2 |
| 2 | 基本数据类型与简单程序设计 | C语言的基本数据类型、常量和变量 掌握 C语言的基本数据类型；理解数据类型的概念，常量和变量的概念，数据类型转换的规则；掌握常量和变量的使用方法；能在程序设计中正确使用常量、变量 | 理实一体化教学。利用多媒体进行基本数据类型、常量和变量理论知识的讲解，然后进行演示教学，通过演示教学加强学生对基本数据类型、常量、变量理论知识的理解，最后通过练习提升学生理论联系实际能力； | 4 |
| | | 赋值语句 掌握赋值语句的格式和功能；掌握赋值语句中的类型转换；会给变量赋初值；能在程序设计中熟练使用赋值语句 | 理实一体化教学。利用多媒体进行赋值语句理论知识的讲解，然后进行演示教学，通过演示教学加强学生对赋值语句理论知识的理解，最后通过练习提升学生的理论联系实际能力；提升编程的能力 | 4 |
| | | 数据的输入输出 掌握输入输出函数；能熟练运用 printf、scanf、 putchar、getchar输入输出函数实现格式输入输出 | 理实一体化教学。利用多媒体进行输入输出函数和格式输入输出函数理论知识的讲解，然后进行演示教学，通过演示教学加强学生对理论知识的理解，最后通过练习提升学生的理论联系实际能力；提升编程的能力 | 4 |
| | | 运算符和表达式 掌握运算符及运算规则、表达式；能在程序设计中熟练使用表达式 | 理实一体化教学。利用多媒体进行运算符及运算规则、表达式理论知识的讲解，然后进行演示教学，通过演示教学加强学生对运算符和表达式理论知识的理解，最后通过练习提升学生的理论联系实际能力；提升编程的能力 | 4 |
| | | 常用的数学函数 掌握常用的数据函数；能把实际的数学公式用C语言表示出来； | 理实一体化教学。利用多媒体进行常用的数学函数理论知识的讲解，然后进行演示教学，通过演示教学加强学生对理论知识的理解，最后通过练习提升学生的数学函数的应用能力；提升实际编程能力 | 4 |
| 3 | 分支结构程序设计 | 关系表达式和逻辑表达式 掌握关系表达式和逻辑表达式；能在程序设计中熟练使用 | 理实一体化教学。利用多媒体进行关系运算和逻辑表运算理论的讲解，然后进行演示教学，通过演示 | 6 |

| | | | | |
|---|----------|--|---|---|
| | | | 教学加强学生理论知识的理解，最后通过练习提升学生的实践能力；提升编程的能力 | |
| | | 条件语句 理解 if 语句、if...else 语句、if 的嵌套程序的执行流程；掌握 if 语句实现选择结构；能正确应用 if 语句实现各种类型的选择结构；能熟练应用 if 的嵌套 | 理实一体化教学。利用多媒体进行理论知识的讲解，然后进行演示教学，通过演示教学加强学生对理论条件语句的理解，最后通过练习提升学生理论联系实践的能力；提升学生利用条件语句编程的能力 | 4 |
| | | 多分支语句 理解多分支语句的程序流程；掌握 switch 语句实现多分支选择结构的方法；能在程序设计中熟练使用多分支语句 | 理实一体化教学。利用多媒体进行 switch 语句理论的讲解，然后利用演示教学加强学生对理论知识的理解，最后通过练习提升学生运用 switch 语句编程的能力 | 4 |
| 4 | 循环结构程序设计 | 循环语句 while 理解 while 语句的运行流程；掌握 while 循环的结构及使用方法；能使用 while 循环语句解决实际问题 | 理实一体化教学。利用多媒体进行 while 语句理论的讲解，然后利用演示教学加强学生对理论知识的理解，最后通过练习提升学生运用 while 语句编程能力 | 4 |
| | | 循环语句 do...while 理解 do...while 语句的运行流程；掌握 do...while 循环的结构及使用方法；能使用 do...while 循环语句解决实际问题 | 理实一体化教学。利用多媒体进行 do...while 语句理论的讲解，然后利用演示教学加强学生对理论知识的理解，最后通过练习提升学生运用 do...while 语句编程能力 | 4 |
| | | 循环语句 for 理解 for 语句的运行流程；掌握 for 循环的结构及使用方法；能使用 for 循环语句解决实际问题 | 理实一体化教学。利用多媒体进行 for 语句理论的讲解，然后利用演示教学加强学生对理论知识的理解，最后通过练习提升学生的编程能力 | 4 |
| | | 多重循环 理解循环嵌套的运行流程；掌握常见循环嵌套的使用；能使用循环嵌套解决实际问题 | 理实一体化教学。利用多媒体进行多重循环理论的讲解，然后利用演示教学加强学生对理论知识的理解，最后通过不断练习提升利用多重循环解决实际问题的能力 | 4 |
| | | break 语句和 continue 语句 理解 break 和 continue 语句的使用方法；掌握 break 语句和 continue 语句的使用；能正确使用 break 语句和 continue 语句解决实际问题 | 理实一体化教学。利用多媒体进行 break 语句和 continue 语句理论的讲解，然后利用演示教学加强学生对理论知识的理解，最后通过练习提升学生的编程能力 | 4 |
| 5 | 数组 | 一维数组的定义和使用 理解一维数组的概念；掌握一维数组的定义、初始化和数组元素的使用方法；能正确使用一维数组解决实际问题 | 理实一体化教学。利用多媒体进行一维数组的概念、一维数组的定义、初始化和数组元素的使用方法的讲解，然后利用演示教学，通过演示教学加强学生对一维数组知识的理解，最后通过练习提升学生解决实际问题的能力 | 4 |

| | | | | |
|---|----|--|---|---|
| | | 二维数组的定义和使用 理解二维数组的概念；掌握二维数组的定义、引用、初始化和数组元素的使用方法；能正确使用二维数组解决实际问题 | 理实一体化教学。利用多媒体进行二维数组的概念、二维数组的定义、引用、初始化和使用方法的讲解，然后利用演示教学，通过演示教学加强学生对二维数组知识的理解，最后通过练习提升学生解决实际问题的能力 | 4 |
| | | 字符数组的定义和使用 理解字符数组的概念；掌握字符数组的定义及元素引用、初始化、字符数组的输入/输出的使用方法；掌握字符串处理函数的使用方法；能正确使用字符数组解决实际问题 | 理实一体化教学。利用多媒体进行字符数组的概念、字符数组的定义、引用、初始化和使用方法的讲解，然后利用演示教学，通过演示教学加强学生对字符数组知识的理解，最后通过练习提升学生解决实际问题的能力 | 4 |
| 6 | 函数 | 函数的定义 理解函数的定义，函数的参数，函数返回值及类型；掌握函数的定义方法；掌握函数参数的使用方法；掌握函数返回值的类型；能正确的定义和使用函数 | 理实一体化教学。利用多媒体进行函数的定义、使用方法、返回类型理论知识的讲解，然后利用演示教学，通过演示教学加强学生对函数的理解，最后通过练习提升编程能力 | 4 |
| | | 函数的调用 理解函数的调用；掌握函数参数传递的方式，函数调用的方法和规则，函数嵌套调用和递归调用的执行过程；掌握多函数组成程序的方法；能使用函数完成程序设计任务的分解，实现模块化程序设计 | 理实一体化教学。利用多媒体进行函数参数传递的方式、方法、规则，函数的嵌套调用、递归调用理论知识的讲解，然后利用演示教学，通过演示教学加强学生对函数调用过程更深入的理解，最后通过练习提升学生解决实际问题的能力 | 4 |
| | | 数组作为函数参数 理解数组作为函数参数的定义；掌握数组元素、数组名、多维数组作为函数参数的使用方法；能使用数组作为函数完成程序设计任务的分解，实现模块化程序设计 | 理实一体化教学。利用多媒体进行数组作为函数参数的定义、数组元素、数组名、多维数组作为函数参数的使用方法的讲解，然后通过演示教学加强学生对数组作为函数参数的理解，最后通过练习提升学生解决实际问题的能力 | 2 |
| | | 变量的作用域 理解局部变量、全局变量的作用范围；掌握局部变量、全局变量的使用方法；能在程序设计中正确的定义和使用局部变量和全局变量 | 理实一体化教学。利用多媒体进行局部变量、全局变量作用范围、定义和使用方法的讲解，然后通过案例进行演示教学，加强学生对局部变量和全局变量更深入的理解，最后通过练习提升学生的编程能力 | 2 |
| | | 变量的存储类别 了解变量存储类别的概念；掌握静态变量的定义及使用；能正确使用静态变量解决实际中的问题 | 理实一体化教学。利用多媒体讲授变量存储类别的概念、静态变量的定义及使用，然后进行演示教学，通过演示教学加强学生对变量存储类别有更好的区分，最后通过练习提升学生利用静态变量解决实际问题的能力同时提升学生的编程 | 2 |

| | | | 能力 | |
|---|---------|--|--|---|
| 7 | 结构体和共用体 | 定义结构体变量的方法 了解结构体的概念；理解结构体类型；掌握结构体变量的定义；能正确的定义结构体变量 | 理实一体化教学。利用多媒体进行结构体概念、结构体类型、结构体变量的定义理论知识的讲解，然后使用演示教学加强学生对理论知识的理解，通过练习提升学生使用结构体变量编程的能力 | 2 |
| | | 结构体变量的引用 掌握结构体变量的初始化；掌握结构体变量的使用方法；掌握同类型结构体变量间的赋值；能正确的使用结构体变量存储数据； | 理实一体化教学。利用多媒体进行结构体变量的初始化及使用方法的讲解，然后通过演示教学强化学生对理论知识的理解，最后通过练习提升学生使用结构体变量编程的能力 | 2 |
| | | 结构体数组 掌握结构体数组的使用方法；掌握结构体数组的定义及初始化；能正确的使用结构体数组 | 理实一体化教学。利用多媒体进行结构体数组定义、初始化及使用方法的讲解，然后通过演示教学强化学生对理论知识的理解，最后通过练习提升学生使用结构体数组编程的能力 | 4 |
| | | 共用体 理解共用体的定义和使用；理解共用体类型；掌握共用体变量的定义和使用方法；能在程序设计中正确使用共用体 | 理实一体化教学。利用多媒体进行共用体定义和使用方法、共用体变量定义和使用方法的讲解，然后进行演示教学，通过演示教学加强学生对共用体知识的深入理解，最后通过练习提升学生运用共用体编程的能力 | 2 |
| 8 | 指针 | 指针的概念 理解指针的概念；理解指针、地址和指针变量 | 理实一体化教学。利用多媒体进行指针的概念和指针、地址和指针变量之间的关系的讲解，然后通过演示教学加强学生对指针、地址、指针变量的理解区分 | 3 |
| | | 指向简单变量的指针 掌握指向简单变量的指针的定义和使用方法；能正确的定义指向简单变量的指针 | 理实一体化教学。利用多媒体进行指向简单变量的指针的定义及使用方法进行讲解，然后利用演示教学，通过演示教学加强学生对指向简单变量的指针的深入理解，最后通过练习提升学生使用指向简单变量的指针编程的能力 | 3 |
| | | 指向字符串、数组、结构体的指针变量 掌握指向字符串、数组、结构体的指针变量定义与使用方法；能正确的定义和使用指针变量 | 理实一体化教学。利用多媒体进行指向字符串、数组、结构体的指针变量定义与使用方法知识的讲解，然后通过演示教学加强学生对指针变量的理解，最后通过练习提升学生使用指针变量解决实际问题的能力 | 2 |
| | | 任务四 指针作为函数参数 掌握指针变量作为函数参数的使用方法；能正确的定义指针作为函数参数的函数 | 理实一体化教学。利用多媒体讲授指针变量作为函数参数的使用方法，然后利用演示教学加强学生对指针变量作为函数参数的理解，最 | 2 |

| | | | | |
|--|--|--|--------------------------------|--|
| | | | 后通过练习提升学生使用指针变量 作为函数参数编程的能力 | |
|--|--|--|--------------------------------|--|

（六）实施建议

1. 教学方法

本课程的教学应积极运用网络、多媒体等现代化教学手段，采用以实训室为中心的教学组织形式，利用创造性实验环节，充分调动学生的主观能动性，并努力提高学生综合分析及设计能力，着重培养学生的实践技能，提高学生的综合素质。

采用案例式、启发式、互动式教学方法，强调学生自主学习。注重问题的引入，引导学生学会对问题进行分析，抓住待解决问题本质，将复杂问题转成简单问题，树立学生学好 C 语言课程的信心。鼓励学生勤思考，多提问，尽可能做到课堂教学气氛活跃，调动和激励学生学习的主动性和积极性。

2. 学生考核评价方法

注重学生学习过程的考核，加大实践的考核比重，注重学生动手能力和在实践能力的考核。

知识考核为课程终结性考试，考核内容为所讲授知识点，考核时间为月考、期中、期末，考核形式为书面理论答题，考核时间 60 分钟，评价方式为试卷批阅，评价人为教师。成绩评定依据为卷面成绩。

能力考核为授课过程性考核，考核内容为所讲授知识点，考核时间不定，考核形式为提交实训作品，考核时间不定，评价方式为程序结果及代码审阅，评价人员为教师。

3. 教学实施与保障

本课程教学应配备能够满足多媒体教学需要的教室，充分发挥多媒体教学设备、设施等软、硬件教学资源 and 互联网等现代媒体信息技术的优势，提高教学的效率和效果，创设符合个性化学习及加强实践技能培养的教学环境，推动教学模式和教学方法的变革。

4. 教材编写与选用

教材应注重实践性教学环节的编写，注重学生工程实践、创新能力的培养与综合素质的提高。应用自编校本教材。教材编写重点放在以案例培养学生分析问题并解决的能力，将传授知识和发展能力结合起来。

附件：授课进程与安排

授课进程建议表

| 周次 | 教学章节 | 授课时数 (节) | 主要教学形式 | |
|---------------|-------------------|-----------------------|-------------|-----------------|
| 1-2 | C 语言概述 | C 语言的产生发展及特点 | 2 | 理实一体化教学 案例教学 |
| | | DEV-C++安装与使用 | 2 | |
| | | 简单 C 程序 | 2 | |
| | | 宏定义和文件包含 | 2 | |
| 基本数据类型与简单程序设计 | C 语言的基本数据类型、常量和变量 | 4 | | |
| 3 | 基本数据类型与简单程序设计 | 赋值语句 | 4 | 理实一体化教学 案例教学 |
| | | 数据的输入输出 | 4 | |
| 4 | 基本数据类型与简单程序设计 | 数据的输入输出 | 4 | 理实一体化教学 案例教学 |
| | | 运算符和表达式 | 4 | |
| 5 | 基本数据类型与简单程序设计 | 常用的数学函数 | 2 | 理实一体化教学 案例教学 |
| | | 分支结构程序设计 | 关系表达式和逻辑表达式 | |
| | 条件语句 | | 2 | |
| 6 | 分支结构程序设计 | 条件语句 | 2 | 理实一体化教学 案例教学 |
| | | 多分支语句 | 4 | |
| 7 | 循环结构程序设计 | 循环语句 while | 2 | 理实一体化教学 案例教学 |
| | | 循环语句 do...while | 2 | |
| | | 循环语句 for | 2 | |
| 8 | 循环结构程序设计 | 循环语句 for | 2 | 理实一体化教学 案例教学 |
| | | 多重循环 | 4 | |
| 9 | 循环结构程序设计 | break 语句和 continue 语句 | 4 | 理实一体化教学 |

| | | | | |
|----|---------|-------------------|---|-----------------|
| | 计 | | | 案例教学 |
| | 数组 | 一维数组的定义和使用 | 2 | |
| 10 | 数组 | 二维数组的定义和使用 | 2 | 理实一体化教学 案例教学 |
| | | 字符数组的定义和使用 | 4 | |
| 11 | 数组 | 字符数组的定义和使用 | 2 | 理实一体化教学 案例教学 |
| | 函数 | 函数的定义 | 4 | |
| 12 | 函数 | 函数的调用 | 6 | 理实一体化教学 案例教学 |
| 13 | 函数 | 数组作为函数参数 | 6 | 理实一体化教学 案例教学 |
| 14 | 函数 | 变量的作用域 | 2 | 理实一体化教学 案例教学 |
| | | 变量的存储类别 | 2 | |
| | 结构体和共用体 | 定义结构体变量的方法 | 2 | |
| 15 | 结构体和共用体 | 定义结构体变量的方法 | 2 | 理实一体化教学 案例教学 |
| | | 结构体变量的引用 | 4 | |
| 16 | 结构体和共用体 | 结构体数组 | 2 | 理实一体化教学 案例教学 |
| | | 共用体 | 4 | |
| 17 | 指针 | 指针的概念 | 2 | 理实一体化教学 案例教学 |
| | | 指向简单变量的指针 | 2 | |
| | | 指向字符串、数组、结构体的指针变量 | 2 | |
| 18 | 综合应用 | | 6 | 实操 |

二维动画课程标准

（一）课程性质与任务

本课程是中等职业学校数字媒体技术应用专业的一门专业基础课，后续课程是《三维设计与制作》（该课程为三维设计与制作课程提供基础与支持）。其任务是使学生掌握数字二维动画制作的基本原理和设计流程，在此基础上，提高学生分析问题和解决问题的能力；本课程侧重点在于培养学生的实际操作能力，掌握从编剧、分镜台本绘制、设计稿绘制、原动画绘制到后期的上色、合成等一系列的环节。使学生具备网络动画广告设计与制作、网站门户动画、网络商业动画制作能力，培养数字媒体技术应用领域的中初级技术技能人才。

（二）课程教学目标

1. 素质目标

- （1）培养创业精神、敬业精神和职业道德；
- （2）培养综合运用知识分析、处理问题的能力；
- （3）培养空间想象能力、创新意识，形成正确、规范的思维方式和分析方法；
- （4）培养认真负责、勤奋努力的工作态度、严谨细致的工作作风；
- （5）培养综合素质，提高团队合作精神。

2. 知识目标

- (1) 熟悉 Animate 软件的设计环境;
- (2) 掌握 Animate 工具箱中各种常用工具的功能;
- (3) 理解时间轴、帧、库、元件、图层等基本概念;
- (4) 理解逐帧动画、补间形状动画、传统补间动画、补间动画、引导层动画、遮罩动画、3D 动画、骨骼动画的原理, 掌握其制作方法;
- (5) 熟悉 Animate 中常用外部素材的类型 (声音、图片、视频);
- (6) 了解 Animate 的发布格式, 掌握发布方法;
- (7) 了解 Action Script 语言, 熟悉简单脚本的编写。

3. 能力目标

- (1) 能够使用二维动画制作软件制作二维道具;
- (2) 能够使用二维动画制作软件制作小型或局部二维场景;
- (3) 能够使用二维动画制作软件制作电子贺卡;
- (4) 能够在游戏开发中运用角色运动规律和物理运动规律;
- (5) 能够运用动画进行广告制作;
- (6) 能够进行网站动画制作;
- (7) 能够进行 MV 制作;
- (8) 能够进行电子杂志制作。

(三) 参考学时 108 学时

(四) 课程学分 6 学分

(五) 课程内容和要求

课程内容设计表

| 序号 | 教学单元 | 教学内容与教学要求 | 教学活动设计建议 | 参考课时 |
|----|---------|---|--|------|
| 11 | 道具、场景绘制 | <p>教学内容：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 绘制基本图形； 2. 图形选择与修饰； 3. 对图形进行着色。 <p>教学要求：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 熟悉Animate软件的设计环境； 2. 掌握Animate工具箱中各种常用工具的功能； 3. 掌握基本绘图工具的使用； 4. 能够制绘制二维道具、小型或局部二维场景。 | <p>理实一体化教学。采用历届学生的创新项目和网络优秀项目为载体讲解场景绘制；</p> <p>采用生动直观的案例导入工作项目蕴含的核心技能，激发学生学习兴趣，短期内造就学生的成就感；</p> <p>项目采用“项目效果—知识讲授—动画设计—操作演示—学生操作—技能拓展—总结考核”七步骤教学过程；</p> <p>由于学生初学平面动画，本项目由教师全面指导完成。</p> | 14 |
| 2 | 电子贺卡制作 | <p>教学内容：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 逐帧动画； 2. 补间形状； 3. 元件和库； 4. 传统补间动画； 5. 补间动画。 <p>教学要求：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 理解时间轴、帧、库、元件、图层等基本概念； 2. 理解逐帧动画、补间形状动画、传统补间动画、补间动画的原理； 3. 掌握逐帧动画、补间形状动画、传统补间动画、补间动画的制作方法。 | <p>理实一体化教学。采用历届学生的创新项目为载体讲解电子贺卡制作；</p> <p>采用生动直观的案例导入工作项目蕴含的核心技能，激发学生学习兴趣，短期内造就学生的成就感；</p> <p>项目采用“项目效果—知识讲授—动画设计—操作演示—学生操作—技能拓展—总结考核”七步骤教学过程；</p> <p>由于学生初学平面动画，本项目由教师全面指导完成。</p> | 14 |
| 3 | 游戏开发 | <p>教学内容：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 引导层动画； 2. 遮罩动画； 3. 3D动画； 4. 骨骼动画。 <p>教学要求：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 理解引导层动画、遮罩动画、3D动画、骨骼动画的原理； 2. 掌握引导层动画、遮罩动画、3D动画、骨骼动画的制作方法； 3. 能够在制作角色动画时，运用角色运动规律和物理运动规 | <p>理实一体化教学。采用历届学生的创新项目为载体讲解游戏开发；</p> <p>采用生动直观的案例导入工作项目蕴含的核心技能，激发学生学习兴趣，短期内造就学生的成就感；</p> <p>项目采用“项目效果—知识讲授—动画设计—操作演示—学生操作—技能拓展—总结考核”七步骤教学过程；</p> <p>为了强化学生的独立工作能力，从动画设计阶段开始，由学生独立自主进行，直到项目完成后由学生将作品上传到课程网站上展示动画效果，并由</p> | 14 |

| 序号 | 教学单元 | 教学内容与教学要求 | 教学活动设计建议 | 参考课时 |
|----|--------|--|--|------|
| | | 律。 | 教师和其它同学进行评分。 | |
| 4 | 广告制作 | <p>教学内容：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 文本工具、文本转换； 2. 滤镜的使用； 3. 声音、视频应用； 4. 镜头切换； 5. ActionScript脚本交互。 <p>教学要求：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 掌握公益广告的设计思路； 2. 掌握动画声音合成； 3. 掌握镜头切换效果设计。 | <p>理实一体化教学。采用企业典型产品项目为载体讲解广告制作；</p> <p>采用生动直观的案例导入工作项目蕴含的核心技能，激发学生学习兴趣，短期内造就学生的成就感；</p> <p>项目采用“任务布置—知识讲授—动画设计—操作演示—学生操作—技能拓展—总结考核”七步骤教学过程；</p> <p>为了加强学生的动画设计能力，在项目设计阶段，由学生分组进行讨论，并由组长向老师和同学汇报设计方案，由老师和其它组同学进行点评。</p> | 18 |
| 5 | 网站应用 | <p>教学内容：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 网站结构设计； 2. 网站制作的主要动画技巧； 3. 网站动画的管理。 <p>教学要求：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 掌握网站的结构设计； 2. 掌握网站制作的主要动画技巧； 3. 掌握网站动画的管理。 | <p>理实一体化教学。采用企业典型产品项目为载体讲解网站应用；</p> <p>采用生动直观的案例导入工作项目蕴含的核心技能，激发学生学习兴趣，短期内造就学生的成就感；</p> <p>项目采用“任务布置—知识讲授—动画设计—学生操作—技能拓展—总结考核”六步骤教学过程；</p> <p>由学生分组模拟企业开发团队，完成动画设计与制作，强化学生的团队协作能力。</p> | 10 |
| 6 | MV制作 | <p>教学内容：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. MV制作流程； 2. 动画素材的准备方法； 3. MV的主要动画技巧； 4. MV的优化和管理。 <p>教学要求：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 掌握了解MV的制作流程； 2. 掌握动画素材的准备方法； 3. 掌握MV的主要动画技巧； 4. 掌握MV的优化和管理。 | <p>理实一体化教学。采用历届学生的创新项目为载体讲解MV制作；</p> <p>采用生动直观的案例导入工作项目蕴含的核心技能，激发学生学习兴趣，短期内造就学生的成就感；</p> <p>项目采用“任务布置—知识讲授—动画设计—学生操作—技能拓展—总结考核”六步骤教学过程；</p> <p>项目设计阶段，由学生分组进行讨论，根据设计方案写出制作计划后严格执行，从而强化学生计划和自查能力。</p> | 18 |
| | 电子杂志制作 | <p>教学内容：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 电子杂志制作流程； 2. 电子杂志的主要制作方法； 3. 电子杂志的合成方法。 | <p>理实一体化教学。采用企业典型产品项目为载体讲解广告制作；</p> <p>项目采用“任务布置—知识讲授—动画设计—学生操作—技能拓展—总</p> | 20 |

| 序号 | 教学单元 | 教学内容与教学要求 | 教学活动设计建议 | 参考课时 |
|----|------|--|---|------|
| 7 | | 教学要求： 1. 掌握了解电子杂志的制作流程； 2. 掌握了解电子杂志的主要制作方法； 3. 掌握掌握电子杂志的合成方法。 | 结考核”六步骤教学过程； 此项目的评分建议设置创意加分，从而强化学生的创新能力。 | |

(六) 实施建议

1. 教学方法

采用项目教学、案例教学、情境教学、模块化教学等教学方法，开展基于网络教学平台的线上线下混合式教学。坚持“学中做，做中学”的教育理念，本着尽可能发挥学生的创造性、主动性的目标，以案例教学法、任务教学法为主，理论讲解、启发式教学、目标化教学为辅，采用合作学习、小组竞赛等方式开展学习。对接岗位职业能力要求、职业技能竞赛标准、1+X 职业等级标准等，及时将企业的新技术、新工艺、新规范等产业先进元素融入课堂教学中。

2. 学生考核评价方法

本课程的实操性强，对学生的评价与考核分两个部分：职业素养考核、技能考核两部分：

(1) 职业素养考核，包括平时的出勤率、课堂表现、完成平时作业任务的情况等，占总评价成绩的一定比例。这部分内容重点考核学生的学习过程，包括其学习态度、努力的程度以及表现出来的效果。

(2) 期末实操考试，根据学习过的实做内容，进行变化和组合，进行实际操作完成并实施。目的是考核每一个学生

的实际操作能力。考核的成绩占总评价成绩的一定比例。

(3) 实施政府、行业、学校、企业多方参与的学业增值多元评价机制。

3. 教学实施与保障

建议在理实一体化教室开展教学活动。实训设备配备可参考实训室实训设备配备标准中基础教学实训室。计算机需要安装 Animate 软件。建议任课教师除了具有扎实的艺术基础外，还要对本专业的专业技能培养水平有较准确的把握，能让本课程的教学为学生后期学习打下坚实的基础。

4. 教材编写与选用

教材编写应符合本课程标准，对接动画制作行业岗位需求，选用充分反映行业最新发展的教材、基于工作过程的教材，建议教师按照人才培养目标对教学内容重新设计，教材内容对接职业标准和 1+X 证书认证标准。建议校企合作开发活页式、工作手册式新型态教材并配套开发数字化教学资源。

附件：授课进程与安排

授课进程建议表

| 周次 | 教学章节 | 授课时数 (节) | 主要教学形式 | |
|----|---------|--------------|--------|---------|
| 1 | 道具、场景绘制 | 绘制基本图形 | 4 | 理实一体化教学 |
| | | 图形选择与修饰 | 2 | 理实一体化教学 |
| 2 | | 对图形进行着色 | 2 | 理实一体化教学 |
| | | 文字特效制作 | 4 | 理实一体化教学 |
| 3 | 电子贺卡制作 | 逐帧动画 | 4 | 理实一体化教学 |
| | | 补间形状 元件和库 | 2 | 理实一体化教学 |
| 4 | | 传统补间动画 | 2 | 理实一体化教学 |

| | | | | |
|-------|--------|--------------------|---|---------|
| | | 补间动画 | 4 | 理实一体化教学 |
| 5-6 | 游戏开发 | 引导层动画 | 6 | 理实一体化教学 |
| | | 遮罩动画 | 6 | 理实一体化教学 |
| 7 | | 3D 动画 | 4 | 理实一体化教学 |
| | | 骨骼动画 | 2 | 理实一体化教学 |
| 8 | 广告制作 | 文本工具、文本转换 滤镜的使用 | 2 | 理实一体化教学 |
| | | 声音、视频应用 | 2 | 理实一体化教学 |
| | | 镜头切换 | 2 | 理实一体化教学 |
| 9 | 网站应用 | 网站的结构设计 | 6 | 理实一体化教学 |
| 10 | | 网站制作的主要动画技巧 | 6 | 理实一体化教学 |
| 11 | | 网站动画的管理 | 6 | 理实一体化教学 |
| 12-13 | MV 制作 | MV 的制作流程 | 6 | 理实一体化教学 |
| | | 动画素材的准备方法掌握 | 6 | 理实一体化教学 |
| 14 | | MV 的主要动画技巧 | 6 | 理实一体化教学 |
| 15 | | MV 的优化和管理 | 6 | 理实一体化教学 |
| 16-18 | 电子杂志制作 | 电子杂志的制作流程 | 4 | 理实一体化教学 |
| | | 电子杂志的主要制作方法 | 6 | 理实一体化教学 |
| | | 电子杂志的主要制作方法 | 4 | 理实一体化教学 |
| | | 电子杂志的合成方法 | 4 | 理实一体化教学 |

界面与交互设计课程标准

（一）课程性质与任务

本课程是数字媒体应用技术专业的专业核心课程，本课程教学目标为网页和移动终端 APP 进行界面设计和界面交互设计，课时 72 学时，课程内容分为界面设计与交互设计两大模块。界面设计模块主要教学任务：熟悉网页和移动 UI 结构及各元素设计原则和方法，熟悉各种主题风格页面的设计及创意方法，能设计并制作出具有一定创意的完整界面作品。交互设计模块，主要介绍了 Axure 软件工具的使用，如何利用 Axure 进行原型设计的方法和技巧，了解原型设计原理，熟悉 Axure 软件的使用，熟悉界面交互效果的制作，了解网页和 APP 的交互效果制作技巧，最终完成网页界面和 APP 界面的交互效果设计。本课程前期衔接课程包括平面设计与色彩构成、图形图像处理、网页设计与制作、图形设计，后续课程为产品开发设计项目实训。

（二）课程教学目标

1. 知识目标

- （1）掌握设计制作软件的使用；
- （2）熟悉 UI 界面设计和交互设计原则和规范；
- （3）熟悉 UI 设计常见元素的表现方法；
- （4）熟悉交互设计主要内容、流程和方法。

2. 能力目标

- （1）能独立完成 UI 界面元素的设计与制作；
- （2）能独立完成网页和 APP 完整界面设计与制作；

(3) 能完成 APP 交互功能分析和设计;

(4) 能完成 APP 交互设计流程图、交互效果的设计与制作。

3. 素质目标

(1) 培养学生的沟通能力及团队协作精神;

(2) 培养学生分析问题、解决问题的能力;

(3) 培养学生勇于创新、敬业乐业的工作作风;

(4) 培养学生的自主学习, 自主分析问题、解决问题的能力;

(5) 培养学生的社会责任心。

(三) 参考学时 72 学时

(四) 课程学分 4 学分

(五) 课程内容和要求

课程内容设计表

| 序号 | 教学单元 | 教学内容与教学要求 | 教学活动设计建议 | 参考课时 |
|----|-----------|--|---|------|
| 11 | UI 元素设计制作 | <p>教学内容:</p> <ol style="list-style-type: none">1、UI 设计基础, 手机 UI 平面图标制作;2、手机 UI 文字特效;3、手机 UI 质感制作;4、手机 UI 立体图标制作;5、手机 UI 按钮设计;6、手机 UI 局部与零件设计。 <p>教学要求:</p> <ol style="list-style-type: none">1. 熟悉手机 UI 设计规范和设计原则;2. 掌握平面图标、文字设计规范;3. 掌握苹果和安卓移动端尺寸规范、Ios 扁平化设计;4. 掌握立体图标、按钮设计、 | <p>项目教学, 案例教学, 角色扮演</p> <p>德育元素: 职业岗位规划和认识, 工作流程及法规</p> | 16 |

| 序号 | 教学单元 | 教学内容与教学要求 | 教学活动设计建议 | 参考课时 |
|----|--------------|--|---|------|
| | | 局部控件和零件原则。 | | |
| 2 | 整体 App UI 设计 | <p>教学内容：</p> <p>1、Windows Phone 手机 UI 整体设计；</p> <p>2、安卓手机 UI 整体设计；</p> <p>3、苹果手机 UI 整体设计；</p> <p>教学要求：</p> <p>1. 熟悉三种操作系统手机 UI 设计规范；</p> <p>2. 熟悉整体 UI 设计流程；</p> <p>3 能完成三种系统的手机 UI 整体设计。</p> | <p>项目教学，案例教学，角色扮演</p> <p>德育元素：职业岗位规划和认识，工作流程及法规</p> | 16 |
| 3 | 原型交互设计 | <p>教学内容：</p> <p>1. 原型设计基础、站点地图；</p> <p>2. 线框图、流程图制作；</p> <p>3. 元件与模板的应用；</p> <p>4. 交互效果设计。</p> <p>教学要求：</p> <p>1. 掌握线框图、流程图的设计与绘制</p> <p>2. 掌握元件与模板的使用，能熟练使用元件和模板工具进行原型设计；</p> <p>3. 掌握多种交互效果方法。</p> | <p>项目教学，案例教学，角色扮演</p> <p>德育元素：职业岗位规划和认识，工作流程及法规</p> | 16 |
| 4 | 原型设计综合实训 | <p>教学内容：</p> <p>1. 网站原型设计综合实训</p> <p>2. APP 原型设计综合实训</p> <p>教学要求：</p> <p>1. 了解网站原型设计流程和规范，能熟练使用 Axure 对网站进行原型设计；</p> <p>2. 了解 APP 原型设计流程和规范，能熟练使用 Axure 对 APP 进行原型设计。</p> | <p>项目教学，案例教学，角色扮演</p> <p>德育元素：职业岗位规划和认识，工作流程及法规</p> | 10 |
| 5 | 项目创意及制作 | <p>教学内容：</p> <p>1. 完成一个 APP 的整体 UI 创意设计；</p> <p>2. 完成该 APP 的原型设计教学。教学要求：</p> <p>1. 综合运用 UI 设计和原型设计知识进行创新创意设计；</p> | <p>项目教学，案例教学，角色扮演</p> <p>德育元素：职业岗位规划和认识，工作流程及法规</p> | 14 |

| 序号 | 教学单元 | 教学内容与教学要求 | 教学活动设计建议 | 参考课时 |
|----|------|--|----------|------|
| | | 2. 能完成 APP 的 UI 界面设计、功能分析以及原型设计，并进行交互效果展示。 | | |

(六) 教学建议

1. 教学方法

采用项目教学、案例教学、情境教学、模块化教学等教学方法，开展基于网络教学平台的线上线下混合式教学。坚持“学中做，做中学”的教育理念，本着尽可能发挥学生的创造性、主动性的目标，以案例教学法、任务教学法为主，理论讲解、启发式教学、目标化教学为辅，采用合作学习、小组竞赛等方式开展学习。对接岗位职业能力要求、职业技能竞赛标准、1+X 职业等级标准等，及时将企业的新技术、新工艺、新规范等产业先进元素融入课堂教学中。

2. 评价方法

考核方式采用阶段考核和期末考核相结合的方法，阶段考核又包括工作过程考核、工作结果考核和职业素养考核。期末考核采取作品的形式，考试由企业专家参与命题。阶段考核方案见表一，总成绩统计表见表二。

| 考核项目 | 考核内容 | 评价标准 | | | 成绩百分制) | 分项成绩比重 |
|------|---|--------------------------|---------------------|------------------------------|--------|--------|
| | | 优 90-100 | 良 80-89 | 及格 60-79 | | |
| 过程考核 | 项目一：UI 知识：40%；能力：40%； 素质：20% 知识目标： 掌握手机 UI 各元素制作 规范和方法 | 知识目标 掌握关键知 识点 90%以 | 知识目标 掌握关键知 识点 | 知识目标 掌握关键知 识点 60%-79%。 | | 15 |

| | | | | | | | |
|--|------------------|---|-----------------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|--|----|
| | 元素设计制作： | 能力目标： 能够独立使用软件按要求进行各手机 UI 元素制作， 素质目标： 能遵守机房管理守则，听从安排，遵照规范流程对机房电脑的使用，并保持个人环境卫生。 | 上。 | 80%-89%。 | | | |
| | 项目二：整体 App UI 设计 | 知识：40%；能力：40%；素质：20% 知识目标： 掌握手机 UI 整体设计流程，掌握产品设计相关内容规范。 能力目标： 能够独立使用软件按要求进行手机 UI 整体设计制作 素质目标： 能遵守机房管理守则，听从安排，遵照规范流程对机房电脑的使用，并保持个人环境卫生。积极进行团队沟通及合作，创新创意设计 | 知识目标 掌握关键知识点 90%以上。 | 知识目标 掌握关键知识点 80%-89%。 | 知识目标 掌握关键知识点 60%-79%。 | | 10 |

| | | | | | | | |
|--|--------------|--|--|--|--|--|----|
| | 项目三：原型交互设计 | <p>知识：40%；能力：40%； 素质：20%</p> <p>知识目标： 1、掌握 APP 功能分析方法，并完成线框图、流程图绘制 2、掌握常见交互效果设计与制作</p> <p>能力目标： 能够小组讨论分析软件功能及界面，绘制线框图和流程图。 能够独立使用软件按要求进行交互效果设计与制作</p> <p>素质目标： 能遵守机房管理守则，听从安排，遵照规范流程对机房电脑的使用，并保持个人环境卫生。积极进行团队沟通及合作，创新创意设计</p> | <p>知识目标</p> <p>掌握关键知识点 90%以上。</p> | <p>知识目标</p> <p>掌握关键知识点 80%-89%。</p> | <p>知识目标</p> <p>掌握关键知识点 60%-79%。</p> | | 15 |
| | 项目四：原型设计综合实训 | <p>知识：40%；能力：40%； 素质：20%</p> <p>知识目标： 掌握完整的 APP 页面原型设计和交互效果制作</p> <p>能力目标： 能够按照要求完成原型设计综合项目</p> <p>素质目标： 能遵守机房管理守则，听从安排，遵照规范流程对机房电脑的使用，并保持个人环境卫生。积极进行团队沟通及合作，创新创意设计</p> | <p>知识目标</p> <p>掌握关键知识点 90%以上。</p> | <p>知识目标</p> <p>掌握关键知识点 80%-89%。</p> | <p>知识目标</p> <p>掌握关键知识点 60%-79%。</p> | | 10 |
| | 项目五创意及 | <p>知识：40%；能力：40%； 素质：20%</p> <p>知识目标： 掌握 APP 页面制作及交互效果实现</p> | <p>创新创意新颖独特，界面设计美观，制作规范,APP 功能完备贴近实</p> | <p>界面设计美观，制作规范，APP 功能完备，原型设计过程规范，用户</p> | <p>能够完成 APP 界面设计，能够完成 APP 原型设计。</p> | | 50 |

| | | | | | | |
|--------|--|--------------------|------|--|--|--|
| 制 作 | 能力目标： 能够完成一个APP项目主要页面的UI界面设计及原型设计。 素质目标： 能遵守机房管理守则，听从安排，遵照规范流程对机房电脑的使用，并保持个人环境卫生。积极进行团队沟通及合作，创新创意设计 | 际，原型设计过程规范，用户体验良好。 | 体验良好 | | | |
|--------|--|--------------------|------|--|--|--|

表一 阶段考核项目及评价标准

表二 总成绩统计表

| 总成绩组成 | | 比例(%) | |
|--------|------|-------|----|
| 阶段考核成绩 | 项目一二 | 30 | 60 |
| | 项目三四 | 30 | |
| 期末考核成绩 | 项目五 | 40 | |
| 合 计 | | 100 | |

3. 教学实施与保障

建议在理实一体化教室开展教学活动。实训设备配备可参考实训室实训设备配备标准中基础教学实训室。建议任课教师除了具有扎实的艺术基础外，还要对本专业的专业技能培养水平有较准确的把握，能让本课程的教学为学生后期学习打下坚实的基础。

4. 教材编写与选用

(1) 教材选取的原则

要求教材符合高职教育特色，满足工学结合，融教学做一体的要求。内容新颖，能紧跟移动互联网行业的发展需要。

(2) 推荐教材

《Photoshop 智能手机UI设计》，叶经文、王志成编，

人民邮电出版社

《Axure RP8 网站与 APP 原型设计》，王兆丰、王雅宁编，
人民邮电出版社

(3) 参考的教学资料

(4) 学习网站

云课堂：<http://study.163.com/>

慕课网：<http://www.imooc.com/>

附件：授课进程与安排

授课进程建议表

| 周次 | 教学章节 | 授课时数 | 主要教学形式 |
|----|--------------------------|------|---------|
| 1 | UI 设计基础，手机 UI 平面图标制作 | 2 | 理实一体化教学 |
| | 手机 UI 文字特效 | 2 | 理实一体化教学 |
| 2 | 手机 UI 质感制作 | 2 | 理实一体化教学 |
| | 手机 UI 立体图标制作 | 2 | 理实一体化教学 |
| 3 | 手机 UI 按钮设计； | 4 | 理实一体化教学 |
| 4 | 手机 UI 局部与零件设计 | 4 | 理实一体化教学 |
| 5 | Windows Phone 手机 UI 整体设计 | 4 | 理实一体化教学 |
| 6 | 安卓手机 UI 整体设计 | 4 | 理实一体化教学 |
| 7 | 苹果手机 UI 整体设计 | 4 | 理实一体化教学 |
| 8 | 实训 | 4 | 实训 |
| 9 | 原型设计基础、站点地图 | 4 | 理实一体化教学 |
| 10 | 线框图、流程图制作 | 4 | 理实一体化教学 |
| 11 | 元件与模板的应用 | 4 | 理实一体化教学 |
| 12 | 交互效果设计 | 4 | 理实一体化教学 |
| 13 | 网站原型设计综合实训 | 4 | 理实一体化教学 |
| 14 | PP原型设计综合实训 | 4 | 理实一体化教学 |

| | | | | |
|-------|-----|----------------------|---|---------|
| 15 | 项目五 | 完成一个 APP 的整体 UI 创意设计 | 4 | 理实一体化教学 |
| 16 | | 完成该 APP 的原型设计 | 4 | 理实一体化教学 |
| 17-18 | | 综合实训 | 8 | 实训 |

网页设计与制作课程标准

（一）课程性质与任务

本课程是山东省中等职业学校数字媒体技术应用专业的一门专业基础课，其任务是使学生掌握网页设计与制作软件的基本操作方法及其综合应用技术，具备建设和维护网站的能力，培养学生踏实认真、精益求精、团结合作、创新的精神，形成良好的职业习惯和正确的职业观念。培养数字媒体技术应用领域的网站设计技术技能人才。

（二）课程教学目标

1. 素质目标

（1）具有较好的表达交流、自觉的规范意识、团队协作意识、吃苦耐劳、爱岗敬业的工作作风；

（2）热爱本专业，能够主动学习新知识、新标准、新规范，具有较强的专业学习能力和创新能力，形成稳定的专业思想和创新意识；

（3）具有良好的道德品德和职业素养，具备细致钻研、精益求精、爱岗敬业的工匠精神。

2. 知识目标

（1）熟悉网站建设的基本流程；

（2）掌握常用的 HTML 语言的基本语法及常用标记；

（3）掌握网页制作工具 Dreamweaver 的使用，熟练运用多种网页设计技术，具备网页设计、制作及站点管理的基本知识和基本技能；

（4）掌握网页布局的方法，能够结合 DIV 标签进行页

面布局;

(5) 了解动态网页的初步知识,能合理规划网站,并能根据要求正确创建数据库和数据表,完成网站制作;

(6) 掌握网站发布与管理的基本流程和基本操作。

3. 能力目标

(1) 具备网站规划与管理能力;

(2) 具备项目页面的分析与设计能力;

(3) 具备用 HTML 代码完成简单网页的制的能力;

(4) 具备运用 Dreamweaver 软件制作网页的能力;

(5) 具备从事网站设计、网站编辑和网站维护等相关工作的能力。

(三) 参考学时 144 学时

(四) 课程学分 8 学分

(五) 课程内容和要求

课程内容设计表

| 序号 | 教学单元 | 教学内容与教学要求 | 教学活动设计建议 | 参考课时 |
|----|----------|--|--|------|
| 1 | 网页制作基础知识 | 教学内容: 1. 网页基础知识; 2. HTML 语言; 3. HTML 文档的基本结构; 4. Dreamweaver 的工作界面 教学要求 1. 了解网页基础知识; 2. 初步认识 HTML 语言; 3. 掌握 HTML 文档基本结构; 4. 熟悉 Dreamweaver 的工作界面。 | 1. 建议使用案例分析教学方法,采用理实一体化教学形式。 2. 具体实施方法: 课前师生分别收集优秀作品,课中学生展示讲解,教师补充讲解,引导学生步入网页世界。 | 16 |
| 2 | 站点创建与管理 | 教学内容: 1. 网站的开发流程; 2. 站点的创建、编辑、管理方法; 3. 网页文件的新建、保存、预览等 | 1. 建议采用以案例分析,采用启发引导、理实一体化等教学方法 2. 具体实施方法: 教师结合案例进行演示操作,引 | 6 |

| 序号 | 教学单元 | 教学内容与教学要求 | 教学活动设计建议 | 参考课时 |
|----|--------|--|--|------|
| | | <p>基本操作。</p> <p>教学要求：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 熟悉网站的开发流程； 2. 掌握站点的创建、编辑、管理方法； 3. 掌握网页文件的新建、保存、预览等基本操作。 | <p>导学生遵守网页制作专业标准和规范,养成自觉规范的良好习惯。</p> | |
| 3 | 网页基本操作 | <p>教学内容：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 文本、特殊符号等输入； 2. 文本与页面的属性设置； 3. 图像、Flash 动画、音频和视频等多媒体文件的插入和属性设置； 4. 超链接的各种类型并能创建不同类型的超链接。 <p>教学要求：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 掌握文本、特殊符号等输入； 2. 掌握文本与页面的属性设置； 3. 掌握图像、Flash 动画、音频和视频等多媒体文件的插入和属性设置； 4. 掌握超链接的各种类型并能创建不同类型的超链接。 | <ol style="list-style-type: none"> 1. 建议采用以案例分析,采用理实一体化等教学方法。启发引导学生热爱本专业,能够主动学习新知识、新标准、新规范。 2. 具体实施方法： 教师结合具体案例进行演示操作,结合案例加强学生的理解,并引导学生参与部分问题的讨论、总结。 | 24 |
| 4 | 网页布局 | <p>教学内容：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 表格布局页面的方法与基本操作； 2. Div 的基本操作及属性设置； 3. CSS 样式表的含义和作用； 4. CSS 样式的使用方法； 5. 模板的创建方法与使用； 6. Flex 布局。 <p>教学要求：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 掌握表格布局页面的方法与基本操作； 2. 掌握 Div 基本操作及属性设置； 3. 理解 CSS 样式表的含义和作用； 4. 掌握 CSS 样式的使用方法； 5. 掌握模板的创建方法与使用； 6. 理解 Flex 布局。 | <ol style="list-style-type: none"> 1. 建议采用以案例分析,采用启发引导、理实一体化等教学方法 2. 具体实施方法： 教师利用典型案例开展教学,学生在此基础上进行临摹制作,引导学生理解精益求精的品质精神和用户至上的服务精神。 | 24 |
| 5 | 网页高级应用 | <p>教学内容：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 行为的概念； 2. 创建行为的基本操作； | <ol style="list-style-type: none"> 1. 建议采用以案例分析,采用启发引导、理实一体化等教学方法 2. 具体实施方法： | 22 |

| 序号 | 教学单元 | 教学内容与教学要求 | 教学活动设计建议 | 参考课时 |
|----|-----------|--|---|------|
| | | 3. 插入表单及常用表单的使用。 教学要求： 1. 了解行为的概念； 2. 掌握创建行为的基本操作； 3. 掌握插入表单及常用表单的使用。 | 教师结合具体案例以分析为主，引导学生学习，学生分组展开竞赛，进行临摹与创作。 | |
| 6 | 简单的动态网站设计 | 教学内容： 1. 安装和配置 IIS； 2. 创建数据源和建立数据库连接； 3. 创建记录集的方法； 4. 显示、插入和查询数据库记录。 教学要求： 1. 理解安装和配置 IIS； 2. 了解创建数据源和建立数据库连接； 3. 了解创建记录集的方法； 4. 了解显示、插入和查询数据库记录。 | 1. 建议采用以案例分析，采用启发引导、理实一体化等教学方法 2. 具体实施方法： 教师针对案例进行演示操作，学生分小组合作完成任务，开展小组间竞赛。 | 10 |
| 7 | 网站上传与发布 | 教学内容： 1. 申请免费的网站空间和域名的方法和流程； 2. 配置远程站点； 3. 将本地站点内容上传到远程服务器中； 4. 从远程站点中获取网站和文件； 5. 设置本地站点与远程站点的同步。 教学要求： 1. 理解申请免费的网站空间和域名的方法和流程； 2. 了解配置远程站点； 3. 了解将本地站点内容上传到远程服务器中； 4. 了解从远程站点中获取网站和文件； 5. 了解设置本地站点与远程站点的同步。 | 1. 建议采用以案例分析，采用启发引导、理实一体化等教学方法 2. 具体实施方法： 教师布置任务，以分析、演示为主，学生以实战为主，开展小组间竞赛。 | 10 |
| 8 | 综合实训 | 教学内容： 1. 静态网页制作综合案例； 2. 动态网页制作综合案例。 教学要求： 1. 能够制作精美实用的静态网页； | 每个项目分组扮演企业中的项目制作团队负责制作网页设计项目，授课教师扮演企业中的业务经理，负责向项目制作团队分配项目并对制作过程和制作结果进 | 32 |

| 序号 | 教学单元 | 教学内容与教学要求 | 教学活动设计建议 | 参考课时 |
|----|------|-------------------|----------|------|
| | | 2. 能够制作功能齐全的动态网页。 | 行监督与验收。 | |

（六）实施建议

1. 教学方法

（1）坚持为党育人、为国育才的教育理念，全面落实立德树人根本任务，结合网页设计与制作相关基础知识与日常生活常识，挖掘课程思政元素，积极开展课程思政教育活动，将立德树人贯穿于课程实施全过程。

（2）采用项目教学、案例教学、行动导向教学等教学方法，基于信息化教学平台的线上线下混合式教学，依据课程目标和计算机软件测试员等工作的岗位需求，围绕网页设计与制作关键能力，反映数字媒体行业发展的新知识、新技术，体现科学性、适用性原则，确定本课程内容。

（3）加强对学生的安全教育、严格执行工作规范和安全操作规程等，促使学生形成良好的职业品质和职业素养。

2. 学生考核评价方法

本课程考核建议采用平时成绩+考试成绩（或者其它成绩）的方式，注重过程性考核。

（1）平时成绩：包含过程考核和成果考核，其中过程考核包括日常考勤、课堂表现和参与活动情况；成果考核包括日常作业完成情况和阶段知识点测验。占总评价成绩的 30%。

（2）考试成绩/其它成绩：

教学过程性考核：组织 2 次过程性考核，主要考核学生知识点的运用和掌握情况，也可有关实践能力的综合知识考查。占总评价成绩的 20%。

课程期末考核：采用理论考试和实训考试的形式，综合考察学生对课程重要知识点的掌握和运用情况。考核的成绩占总评价成绩的 50%。

具体如下表所示：

| 平时成绩（占比） | | 考试成绩（占比） | |
|--|-----------------------------|---------------------|---------------------------------|
| 过程考核（30%） | 成果考核（20%） | 理论考试（20%） | 实训考试（30%） |
| 平时对学生的考核内容包括出勤情况、在线学习习题完成情况、学生助学、课堂讨论等方面 | 日常作业完成情况、阶段知识点测验、自选项目任务完成情况 | 理论考试主要考核知识点的运用和掌握情况 | 采用上机考的形式，综合考察学生对课程重要知识点的掌握和运用情况 |

3. 教学实施与保障

担任本课程的主讲教师应具有完整的知识结构和较强的实践能力，具有较强的网站开发能力、丰富的教学经验，能按照本课程标准制定详细可行的授课计划，精心设计每一次课的教学过程，具备一定的课堂控制能力和应变能力，做到因材施教，最好由双师型教师担任，部分内容可由企业兼职教师担任。

课程建议安排在技能实训室，便于教、学、做理实一体化教学的实施，实训室具备以下条件：（1）软件：Photoshop、Dreamweaver，Windows 10 或更高版本；（2）硬件：多媒体实训室（基本配置要求：具有网络环境、1 套投影设备、计

计算机 1 台/人)。

4. 教材编写与选用

(1) 教材的编写和选用需要依据本标准。教材选用尽量优先选择国家、省级规划或具有特色新形态的教材。

(2) 教材内容要结合数字媒体技术应用专业岗位要求，突出数字媒体相关知识的综合实践应用，结合计算机美工岗位特征，将新技术、新工艺、新方法等编写到教材中去。

(3) 教材应体现项目教学、任务驱动，以网页设计技能案例为例进行说明，要有一定难度适当和数量的课后练习，以方便学生复习巩固和检测学习效果，并突出职业技能的培养和职业素养的养成。

(4) 教材应图文并茂，形象生动，遵循学生的认知规律，符合中职学生的学习特点。各项目后应设置相应的习题和综合实践项目编排建议。

附件：授课进程与安排

授课进程建议表

| 周次 | 教学章节 | | 授课时数(节) | 主要教学形式 |
|----|----------|---|---------|---------|
| 1 | 网页制作基础知识 | Dreamweaver 的工作界面 | 2 | 理实一体化教学 |
| | | HTML 语言 | 2 | 理实一体化教学 |
| | | 网页基础知识 | 4 | 理实一体化教学 |
| 2 | 站点创建与管理 | 1. 站点的创建、编辑、管理方法 2. 网页文件的新建、保存、预览等基本操作 | 8 | 理实一体化教学 |
| 3 | 网页基本操作 | 文本、特殊符号等输入及属性设置 | 8 | 理实一体化教学 |
| 4 | 网页基本操作 | 插入图像、图像属性设置 | 8 | 理实一体化教学 |
| 5 | 网页基本操作 | 插入 Flash 动画、音频和视频等多媒体文件的 | 8 | 理实一体化教学 |

| | | | | |
|-------|-----------|---|----|---------|
| | | 插入和属性设置 | | |
| 6 | 网页基本操作 | 创建超链接 | 8 | 理实一体化教学 |
| 7 | 网页布局 | 插入表格、设置表格属性 | 8 | 理实一体化教学 |
| 8 | 网页布局 | 表格的基本操作 | 6 | 理实一体化教学 |
| 9 | 网页布局 | Div的基本操作及属性设置 | 4 | 理实一体化教学 |
| | | CSS样式表的含义和作用 | 4 | |
| 10 | 网页布局 | CSS 样式的使用方法 | 4 | 理实一体化教学 |
| | | 模板的创建方法与使用 | 4 | |
| 11 | 网页布局 | Flex 布局网页 | 4 | 理实一体化教学 |
| | 网页的高级应用 | 创建行为 | 4 | |
| 12 | 网页的高级应用 | 插入表单 | 4 | 理实一体化教学 |
| | | 表单属性 | 4 | |
| 13 | 网页的高级应用 | 插入常用表单对象及表单对象属性设置 | 8 | 理实一体化教学 |
| 14 | 简单的动态网站设计 | 安装和配置 IIS 创建数据源和建立数据库连接 创建记录集 显示、插入和查询数据库记录 | 8 | 理实一体化教学 |
| 15 | 网站上传与发布 | 申请免费的网站空间和域名 配置远程站点 本地站点内容上传到远程服务器中 设置本地站点与远程站点的同步 | 8 | 理实一体化教学 |
| 16-18 | 综合实训 | | 24 | 实训 |

美术基础课程标准

（一）课程性质与任务

美术基础课程是中等职业学校数字媒体技术应用专业的一门专业基础必修课程，其任务是学习设计的构成原理和方法，色彩的原理与配色方法、构图的基础理论与法则、图形设计的基础理论及表现方法、字体设计的表现方法及创意方法、标志设计的基础理论及创意构思方法，立体造型的基本规律。通过学习，培养学生的艺术审美能力、艺术造型能力、色彩想象力、色彩表现能力、立体造型能力和设计综合应用能力，为后续设计课程的学习打下良好基础。

（二）课程教学目标

1. 素质目标

（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，具有信息安全、知识产权保护和质量规范意识；

（2）具有良好的沟通能力、人际交往能力、团队协作能力和客户服务意识；

（3）具有扎实的美学艺术修养及审美能力，具备创新思维能力；

（4）具有良好的社会适应能力，能够主动获取前沿技术信息、学习新知识。

2. 知识目标

(1) 掌握平面设计的构成原理和方法，学会遵循设计原则制作图形；

(2) 了解色彩的属性、色彩心理、视觉特征，掌握色彩分类、色彩工作原理、设计配色的基本方法，学会在设计中合理应用色彩；

(3) 掌握图形设计、字体设计、标志设计的设计理论及表现方法，能够进行创意构思设计；

(4) 掌握立体构成的知识和方法，了解造型的体量及各种材料加工的表现技巧；

(5) 掌握构图的基本原则及方法、版式设计的原则，能够在设计中合理构图。

3. 能力目标

(1) 具备平面设计的基础造型能力；

(2) 具备对色彩、造型、构图敏锐的感受能力、鉴赏能力和审美情趣；

(3) 具有一定的空间形象思维能力和设计创意能力；

(4) 具有综合性的设计创新意识。

(三) 参考学时 72 学时

(四) 课程学分 4 学分

(五) 课程内容和要求

课程内容设计表

| 序号 | 教学单元 | 教学内容与教学要求 | 教学活动设计建议 | 参考课时 |
|----|------|-----------|----------|------|
|----|------|-----------|----------|------|

| 序号 | 教学单元 | 教学内容与教学要求 | 教学活动设计建议 | 参考课时 |
|----|------------|---|---|------|
| 1 | 平面设计的构成元素 | <p>教学内容：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 平面构成的界定、艺术起源以及发展； 2. 平面构成的概念、特性及造型要素； 3. 点、线、面的概念、特性及应用原则。 <p>教学要求：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 了解平面构成的界定、艺术起源以及发展； 2. 掌握平面构成的概念、特性及造型要素； 3. 掌握点、线、面的概念、特性及应用原则； 4. 学会欣赏和分析优秀平面设计构成作品。 | <ol style="list-style-type: none"> 1. 建议在平面设计构成元素及点、线、面相关知识的学习的教学中，紧密联系生活中的实例，采用图片展示分析及启发联想生活实际的方式，展示点、线、面在生活中的应用，加强学生对知识的理解及灵活运用 2. 建议在构成艺术起源和发展的教学过程中采用分组教学，采用分组下发任务单引导学生预习的方式，充分调动学生自主学习的积极性及参与度，引导学生按照分组任务分别对不同阶段的发展进行归纳和讲解，调动学生自主学习的兴趣 | 4 |
| 2 | 平面构成的要素及形式 | <p>教学内容：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 设计的两个构成要素：骨骼、应用在骨骼上的形态； 2. 平面构成的重复构成、近似构成、特异构成、对称构成、密集构成、发射构成、渐变构成、肌理构成等形式的概念、特点。 <p>教学要求：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 了解设计的两个构成要素：骨骼、应用在骨骼上的形态； 2. 掌握平面构成的重复构成、近似构成、特异构成、对称构成、密集构成、发射构成、渐变构成、肌理构成等形式的概念、特点； 3. 了解平面构成的各种形式在设计中的实际应用。 | <p>多媒体教学</p> <p>建议在教学过程中采用案例赏析教学的方式帮助学生了解各类构成形式的特点，引导学生对不同形式的概念、特点进行自主归纳，带领学生寻找身边的平面构成实例，并对实例进行汇总、展示和讲解，通过对实体分析和讲解将抽象的概念和难点转化为学生自己的知识</p> | 4 |
| 3 | 平面构成综合实训 | <p>教学内容：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 设计的原则以及设计对设计者的要求； 2. 平面构成手绘主要材料的运用方法。 <p>教学要求：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 了解设计的原则以及设计对设计者的要求； 2. 掌握平面构成手绘主要材料的运用方法； | <p>理实一体教学</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 建议在教学中采用微课、优秀作品展示等信息化手段，引导学生了解设计的原则以及设计对设计者的要求 2. 建议采用任务教学的方式，布置任务，设置图形创意训练，引导学生认识多种材料，结合图形创意完成作品的制作，实现综合训练提升 | 12 |

| 序号 | 教学单元 | 教学内容与教学要求 | 教学活动设计建议 | 参考课时 |
|----|---------|---|--|------|
| | | 3. 能够运用平面构成三要素的特点完成不同形式平面构成的绘制练习。 | | |
| 4 | 色彩原理与构成 | <p>教学内容：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 色彩的属性、色相环的相关知识； 2. 色彩的分类及色彩的工作原理； 3. 加法三原色、减法三原色两类色彩混合的规律与特点； 4. 色彩的同类色、邻近色、互补色、冷暖色对比关系。 <p>教学要求：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 了解色彩的属性，能够绘制色相环； 2. 掌握色彩的分类及色彩的工作原理； 3. 掌握加法三原色、减法三原色两类色彩混合的规律与特点； 4. 理解色彩的同类色、邻近色、互补色、冷暖色对比关系，掌握色彩调和的要领，能够利用对比关系进行色彩搭配绘制练习。 | <p>理实一体教学</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 建议在教学中采用讲练结合的方式，采用讲解、赏析、联系生活实际案例的方式让学生了解色彩的属性、分类、工作原理及对比关系 2. 建议通过让学生尝试亲手绘制色相、明度、饱和度色环、色卡，理解色彩的属性。通过让学生进行色彩关系填色手绘练习，体会颜色之间的区别和联系 | 6 |
| 5 | 色彩语言 | <p>教学内容：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 色彩的视觉原理； 2. 色彩的情感与思维变化原理； 3. 色彩的构图方法。 <p>教学要求：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 理解色彩的视觉原理，完成色彩的膨胀与收缩、前进与后退的练习； 2. 掌握色彩的情感与思维变化原理，完成从色环上选取几个颜色进行色彩的冷暖感、兴奋与沉静的练习； 3. 掌握色彩的构图方法，完成用恰当的形和色来表现色彩的华丽与朴素、明快与忧郁等练习。 | <p>理实一体教学</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 建议在教学中采用案例教学法，通过给学生展示电影或者图片中的不同色调场景，让学生感受并总结不同色调带给人的感受 2. 建议在教学中采用分组教学，课前下发任务单，分组搜集不同色彩的作品，课上以小组为单位进行不同色彩作品的展示、赏析，引导学生分享心理感受和色彩带给人们的心理和情感作用，掌握图形和色彩结合的规律 3. 建议在教学中采用讲练结合的方式，每节课在理论学习的基础上，进行色彩调和的专项练习，锻炼学生对色彩语言的表达能力 | 6 |

| 序号 | 教学单元 | 教学内容与教学要求 | 教学活动设计建议 | 参考课时 |
|----|-------------|--|---|------|
| 6 | 色彩构成在设计中的运用 | <p>教学内容：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 设计配色的基本方法； 2. 广告设计、网页设计中的色彩功能； 3. 色彩与各种设计风格的表现运用； <p>教学要求：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 掌握设计配色的基本方法； 2. 了解广告设计、网页设计中的色彩功能； 3. 掌握色彩与各种设计风格的表现运用，通过创造性的思维完成色彩与设计的运用练习。 | <p>多媒体教学</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 建议在教学中通过对大量案例图片、视频作品的分析展示色彩在各种设计风格中的不同表现，讲解理论知识 2. 建议在教学中采用任务教学法，通过布置配色任务的方式培养学生的创意思维能力及色彩设计的运用能力 | 4 |
| 7 | 平面设计构图 | <p>教学内容：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 构图的基本要点； 2. 常用的构图法则。 <p>教学要求：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 了解构图的基本要点； 2. 掌握常用的构图法则，能够运用构图法则合理安排画面的空间与布局。 | <p>理实一体教学</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 建议在教学中采用案例教学法，通过范例图片、微课等信息化手段通过对大量案例图片、视频作品的分析引导学生了解构图的基本要点，掌握常用的构图法则 2. 建议在教学中采用任务教学法，布置典型任务，采用拼图练习的方式锻炼学生运用构图法则合理安排画面的空间与布局 | 2 |
| 8 | 版式设计 | <p>教学内容：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 版式设计中的美学形式； 2. 版式设计的原则、造型要素及形式法则； 3. 印前输出设置方法。 <p>教学要求：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 了解版式设计中的美学形式； 2. 掌握版式设计的原则、造型要素及形式法则； 3. 掌握印前输出设置方法，了解印前输出中需要检查的内容，并会相应检查操作。 | <p>理实一体教学</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 建议在教学中采用案例教学法，通过优秀作品展示、微课等信息化手段，在欣赏、解析、讨论优秀作品中讲解理论知识 2. 建议在教学中采用任务教学法，布置印前实训任务，锻炼学生的印前操作能力 | 4 |
| 9 | 图形设计 | <p>教学内容：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 图形设计的概念及分类； 2. 图形的设计原则； 3. 图形设计的创意过程和设计方法。 | <p>理实一体教学</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 建议在教学中采用案例教学法，通过图片展示、微课等信息化手段讲解理论知识 2. 建议在教学中采用任务教学 | 4 |

| 序号 | 教学单元 | 教学内容与教学要求 | 教学活动设计建议 | 参考课时 |
|----|------|---|---|------|
| | | <p>教学要求：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 了解图形设计的概念及分类； 2. 掌握图形的设计原则； 3. 理解图形设计的创意过程和设计方法，能够创造性的绘制图形。 | <p>法，布置创意图形设计绘制任务，锻炼学生的图形设计思维及手绘能力</p> | |
| 10 | 字体设计 | <p>教学内容：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 字体的特征、表现类型、笔形和结构； 2. 字体设计的原则、基本方法及设计原理； 3. POP字体的功能和种类； 4. 字体设计在平面广告设计、字幕设计、界面设计中的创意规律及表现方法。 <p>教学要求：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 了解字体的特征、表现类型、笔形和结构； 2. 掌握字体设计的原则、基本方法及设计原理； 3. 掌握POP字体的功能和种类，能够熟练绘写POP文字； 4. 掌握字体设计在平面广告设计、字幕设计、界面设计中的创意规律及表现方法。 | <p>理实一体教学</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 建议在教学中采用案例教学法，通过范例图片、微课等信息化手段对大量字体案例、图片案例、视频案例进行赏析、讲解，引导学生了解字体的特征、表现类型、笔形和结构，掌握字体设计在平面广告设计、字幕设计、界面设计中的创意规律及表现方法 2. 建议在教学中采用分析讲解、微课学习的方式，引导学生掌握字体设计的原则、基本方法及设计原理 3. 建议在教学中采用案例教学法，通过范例图片、微课等信息化手段对大量pop字体案例进行赏析、讲解。同时采用任务教学法，布置POP字体设计绘制任务，教师演示POP字体的绘制方法及技巧，学生通过绘制练习，锻炼POP字体设计手绘能力 | 10 |
| 11 | 标志设计 | <p>教学内容：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 标志设计的概念、作用、特点； 2. 标志设计分类中的商标、公共标志、文字标志、图形标志的概念及特点； 3. 标志的创意方法与表现手法。 <p>教学要求：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 了解标志设计的概念、作用、特点； 2. 了解标志设计分类中的商标、公共标志、文字标志、图形标志的概念及特点； 3. 了解标志的创意方法与表现手法； | <p>理实一体教学</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 建议在教学中采用案例教学法，通过图片展示、微课等信息化手段讲解理论知识 2. 建议在教学中采用任务教学法，布置不同类型标志的临摹绘制及创意设计绘制任务，锻炼学生的标志设计思维及手绘能力 | 8 |

| 序号 | 教学单元 | 教学内容与教学要求 | 教学活动设计建议 | 参考课时 |
|----|------|---|---|------|
| | | 4. 了解标志的应用，能够临摹手绘并创意设计不同类型的标志。 | | |
| 12 | 立体构成 | <p>教学内容：</p> <p>1. 立体构成的视觉因素、构成因素，立体构成的形状、肌理和色彩；</p> <p>2. 空间立体造型的形式美法则；</p> <p>3. 线材、面材、块材构成的不同表现方法。</p> <p>教学要求：</p> <p>1. 掌握立体构成的视觉因素、构成因素，立体构成的形状、肌理和色彩；</p> <p>2. 了解空间立体造型的形式美法则；</p> <p>3. 了解线材、面材、块材构成的不同表现方法；</p> <p>4. 能够利用线材、面材、块材设计制作立体构成作品。</p> | <p>理实一体教学</p> <p>1. 建议在教学中通过案例和实物向学生讲解相关理论</p> <p>2. 建议在教学中通过典型案例讲解立体构成在各种设计风格中的不同表现</p> <p>3. 建议在教学中采用任务教学法，循序渐进，按照由简单到综合，由基本到提高的规律布置实践任务，让学生在设计制作立体构成作品实践中感悟各种材料结构的表现形式，提高立体构成的设计制作能力</p> | 8 |

（六）实施建议

1. 教学方法

采用项目教学、案例教学、模块化教学等教学方法，开展基于网络教学平台的线上线下混合式教学。对接数字媒体技术岗位职业能力要求、职业技能竞赛标准、《数字媒体交互设计》1+X 职业等级标准等，及时将企业的新技术、新工艺、新规范等产业先进元素融入课堂教学中。

2. 学生考核评价方法

本课程的考核采用过程性评价、终结性评价两种方式相结合的学业增值多元评价方式，突出过程性评价。课程学业成绩采用百分制，由平时成绩、实训成绩、期末作品展示成绩三部分构成。

课程学业成绩=平时成绩*30%+实训成绩*40%+期末作品展示成绩*30%

3. 教学实施与保障

建议在理实一体化教室开展教学活动。实训设备配备可参考表实训室实训设备配备标准中基础实训室、平面广告设计实训室。计算机需要安装 Adobe Photoshop、Illustrator、Animate 软件。任课教师应具备图像处理能力、图形绘制能力，具有一定的艺术设计基础，特别是熟悉 Photoshop、Illustrator 软件应用，建议任课教师对本专业的专业技能培养水平有较准确的把握，能让本课程的教学为学生后期学习打下扎实的艺术基础。

4. 教材编写与选用

教材编写应符合本课程标准，对接平面设计行业岗位需求，选用充分反映行业最新发展的教材、基于工作过程的教材，建议教师按照人才培养目标对教学内容重新设计，教材内容对接职业标准和 1+X 证书认证标准。建议校企合作开发活页式、工作手册式新型态教材并配套开发数字化教学资源。

附件：授课进程与安排

授课进程建议表

| 周次 | 教学章节 | | 授课时数 (节) | 主要教学形式 |
|----|------|-----------------|-------------|--------|
| 1 | 平面构成 | 平面构成的概念、特性及造型要素 | 2 | 多媒体教学 |
| | | 点、线、面的概念、特 | 2 | |

| | | | | |
|-------|--------|-------------|---|-------|
| | | 性及应用原则 | | |
| 2 | 平面构成 | 平面构成要素及形式 | 4 | 理实一体化 |
| 3-4 | 平面构成 | 平面构成的设计练习 | 8 | 理实一体化 |
| 5 | 色彩基础知识 | 色彩属性与分类 | 2 | 理实一体化 |
| | | 色彩的工作原理 | 2 | |
| 6 | 色彩基础知识 | 色彩的关系 | 4 | 多媒体教学 |
| 7 | 色彩基础知识 | 色彩语言 | 4 | 理实一体化 |
| 8 | 色彩基础知识 | 色彩构成在设计中的运用 | 2 | 理实一体化 |
| 9 | 构图与布局 | 平面设计构图与布局 | 2 | 多媒体教学 |
| | | 版式设计概述 | 2 | |
| 10 | 构图与布局 | 版式设计的应用 | 2 | 理实一体化 |
| 11 | 图形设计 | 图形设计概述 | 1 | 理实一体化 |
| | | 图形设计应用 | 3 | |
| 12 | 字体设计 | 字体设计概述 | 1 | 多媒体教学 |
| | | 字体设计的笔形及结构 | 2 | |
| | | 字体设计的基本方法 | 1 | |
| 13 | 字体设计 | POP 字体设计 | 4 | 理实一体化 |
| 14-15 | 标志设计 | 标志设计概述 | 8 | 多媒体教学 |
| 16-17 | 标志设计 | 标志设计的创意及应用 | 8 | 理实一体化 |
| 18 | 立体构成 | 立体构成概述 | 2 | 理实一体化 |
| | | 立体构成实践 | 2 | |

数字媒体技术应用课程标准

（一）课程性质与任务

本课程是数字媒体技术应用专业必修的一门专业核心课程。本课程主要任务是使学生了解数字媒体技术的基本概念和相关知识，掌握常用数字媒体软件的使用方法，了解当前数字媒体软件开发和数字媒体作品制作的流程。通过本课程的学习，学生能够掌握数字媒体的基础知识，能够采集与处理常用的数字媒体素材，掌握数字媒体常用软件的基本操作方法及其综合应用技术。

（二）课程教学目标

1. 素质目标

（1）具有较好的表达交流、自觉的规范意识、团队协作意识、吃苦耐劳、爱岗敬业的工作作风；

（2）热爱本专业，能够主动学习新知识、新标准、新规范，具有较强的专业学习能力和创新能力，形成稳定的专业思想和创新意识；

（3）具有安全、环保、生态观念，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。

2. 知识目标

（1）了解数字媒体技术相关知识，了解数字媒体技术的研究要素、应用领域和发展趋势；

（2）理解数字化图像、音频、视频等媒体信息编码的

原理；

(3) 理解数据压缩、流媒体、数字存储、语音和图像识别、动作捕捉等技术的原理；

(4) 了解音频基础知识，熟悉声音数字化的过程，掌握常见数字音频文件格式，掌握音频编辑软件基本操作方法；

(5) 熟悉影视剪辑基础知识，掌握视频编辑软件处理视频素材的基本方法和技术。

3. 能力目标

(1) 具备概括、归纳数字媒体基础知识的能力；

(2) 具备使用音频编辑软件对声音进行编辑、录制并修音的能力；

(3) 具备使用视频编辑软件剪辑、制作运动效果、添加视频转场及特效、制作字幕、处理声音和输出作品的的能力；

(4) 具备数字媒体素材处理与合成的能力，具备制作简单数字媒体作品的的能力。

(三) 参考学时 54 学时

(四) 课程学分 3 学分

(五) 课程内容与要求

课程内容设计表

| 序号 | 教学单元 | 教学内容与教学要求 | 教学活动设计建议 | 参考课时 |
|----|--------|---|--|------|
| 1 | 数字媒体技术 | 教学内容： 1. 数字化图像、音频、视频等媒体信息的概念与原理； 2. 数据压缩、流媒体、数字存储、语音和图像识别、动作捕捉等技术的原理； | 1. 本部分内容为媒体技术基础知识，理论性较强，学生学起来比较枯燥 2. 建议采用以学生为主体的主体式教学法，辅以教师的讲授教学法 | 8 |

| 序号 | 教学单元 | 教学内容与教学要求 | 教学活动设计建议 | 参考课时 |
|----|-----------|--|---|------|
| | | <p>3. 数字媒体技术的研究要素、应用领域和发展趋势。</p> <p>教学要求：</p> <p>1. 理解数字化图像、音频、视频等媒体信息的概念与原理</p> <p>2. 理解数据压缩、流媒体、数字存储、语音和图像识别等技术的原理</p> <p>3. 掌握数字媒体技术的研究要素；知晓数字媒体技术的应用领域，了解应用领域的概念。</p> | <p>3. 具体实施方法：课前师生分别收集数字媒体作品，课中学生展示讲解，教师补充讲解</p> | |
| 2 | 数字媒体设备的使用 | <p>教学内容：</p> <p>1. 数字媒体设备的类型与功能；</p> <p>2. 数字化图像、音频、视频等数字媒体信息的采集；</p> <p>3. 数字化图像、音频、视频等数字媒体信息的加工。</p> <p>教学要求：</p> <p>1. 认识数字媒体设备的类型与功能；</p> <p>2. 会运用专业设备采集图像、音频、视频等信息；</p> <p>3. 会运用专业设备加工图像、音频、视频等信息。</p> | <p>1. 本部分内容为数字媒体设备理论内容，理论性较强，学生学起来比较枯燥</p> <p>2. 建议采用电子演示文稿、大屏幕多媒体联机演示、网络教学等各种先进的教学手段</p> <p>3. 具体实施方法： 利用网络将课堂教学延伸到课外，指导学生根据需要通过网络学习有关的内容。</p> | 8 |
| 3 | 音频编辑与制作 | <p>教学内容：</p> <p>1. Audition 的基础知识</p> <p>2. 音频编辑</p> <p>3. 音频处理</p> <p>4. 添加效果</p> <p>5. 录制声音</p> <p>6. 混音与输出</p> <p>教学要求：</p> <p>1. 了解音频的相关知识，熟悉制作的基本流程</p> <p>2. 掌握 Audition 的基本操作，能编辑音频软件的管理功能</p> <p>3. 掌握音频的编辑方法与处理技巧</p> <p>4. 掌握为音频添加效果的方法</p> <p>5. 掌握录制声音的技巧，能对音频进行录制编辑并修音</p> <p>6. 会输出标准音频，能根据要</p> | <p>1. 本部分内容为数字音频的处理，实践性较强</p> <p>2. 建议采用案例教学、行动导向教学</p> <p>3. 具体实施方法： 引入真实应用的典型项目，将任务作为教学载体，贯穿整个课程教学将的教学内容职业化、关联化，进行理实一体化教学，提高学生的学习效率；通过参观企业一线工作环境，了解工作流程，增加学生对音频编辑处理的感性认识，进而强化基本技能训练</p> | 12 |

| 序号 | 教学单元 | 教学内容与教学要求 | 教学活动设计建议 | 参考课时 |
|----|---------|---|---|------|
| | | 求输出音频 | | |
| 4 | 视频编辑与制作 | <p>教学内容:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 视频编辑基础知识 2. Premiere 视频编辑基础 3. 运动效果 4. 视频转场 5. 视频特效 6. 添加字幕 7. 输出作品 <p>教学要求:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 掌握 Premiere 的基本操作, 熟悉制作的基本流程 2. 理解入点、出点的概念, 会设置素材的入店、出点, 能运用入点、出点剪辑素材 3. 掌握关键帧的基本操作, 能插入关键帧、空白帧和过渡帧, 掌握关键帧动画的制作方法, 能创作符合视频要求的关键帧运动效果 4. 掌握视频转场的运用方法及技巧, 能给视频添加适合的转场且不突兀 5. 掌握视频特效的运用方法及技巧, 能自如编辑视频素材、切换素材及制作特效 6. 掌握字幕的添加与编辑的方法及技巧, 能在合适位置给视频添加完整字幕 7. 掌握视频的输出生知识, 并能按照大小、格式等输出视频 | <ol style="list-style-type: none"> 1. 本部分内容为视频的编辑与制作, 实践性较强 2. 建议采用案例教学、行动导向教学 3. 具体实施方法: 引入真实应用的典型项目, 创设教学情境, 将任务作为教学载体, 进行理实一体化教学。 通过参观企业一线工作环境, 了解工作流程, 增加学生对视频制作的感性认识, 进而强化基本技能训练, 选用实用、具有思政元素的典型工作任务, 通过案例引领, 应用 Premiere 进行实际操作, 促进学生巩固所学知识并熟练操作。在教学中积极开展课程思政教育教学活动, 将立德树人贯穿于课程实施全过程 | 16 |
| 5 | 综合应用 | <p>教学内容:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 广告制作 2. 宣传片制作 3. 栏目片头制作 <p>教学要求:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 了解电子相册的基础知识, 会制作电子相册 2. 认识各种类型的宣传片, 会写宣传片文案, 能制作宣传片 3. 了解栏目片头的概念和不同风格, 会制作栏目片头 | <ol style="list-style-type: none"> 1. 建议采用项目教学法, 联系职业工作和生活实际, 将岗位工作任务与职业能力渗透到课程教学内容 2. 具体实施方法: 将操作规范、环保意识、敬业敬业、吃苦耐劳、求真务实等职业品质的养成融入到相关教学内容中, 使学生在知识和技能的学习中形成良好的职业操守和职业道德 | 10 |

（六）实施建议

1. 教学方法

（1）坚持为党育人、为国育才的教育理念，结合数字媒体技术基础知识与日常生活常识，挖掘课程思政元素，积极开展课程思政教育教学活动，将立德树人贯穿于课程实施全过程。

（2）采用项目教学、案例教学、行动导向教学等教学方法，基于信息化教学平台的线上线下混合式教学，按照“数字媒体视频制作”的岗位职业能力要求、“短视频制作”技能大赛标准，“1+X 新媒体编辑”职业等级标准等，及时将企业的新技术、新工艺新规范等产业先进元素融入课堂教学中。

（3）加强对学生的安全教育、严格执行工作规范和安全操作规程等，促使学生形成良好的职业品质和职业素养。

2. 学生考核评价方法

本课程考核建议采用平时成绩+考试成绩（或者其它成绩）的方式，注重过程性考核。

（1）平时成绩：包含过程考核和成果考核，其中过程考核包括日常考勤、课堂表现和参与活动情况；成果考核包括日常作业完成情况和阶段知识点测验。占总评价成绩的30%。

（2）考试成绩/其它成绩：

教学过程性考核：组织2次过程性考核，主要考核学生知识点的运用和掌握情况，也可有关实践能力的综合知识考查。占总评价成绩的20%。

课程期末考核：采用理论考试和实训考试的形式，综合考察学生对课程重要知识点的掌握和运用情况。考核的成绩占总评价成绩的 50%。

具体如下表所示：

| 平时成绩（占比） | | 考试成绩（占比） | |
|--|-----------------------------|---------------------|---------------------------------|
| 过程考核（30%） | 成果考核（20%） | 理论考试（20%） | 实训考试（30%） |
| 平时对学生的考核内容包括出勤情况、在线学习习题完成情况、学生助学、课堂讨论等方面 | 日常作业完成情况、阶段知识点测验、自选项目任务完成情况 | 理论考试主要考核知识点的运用和掌握情况 | 采用上机考的形式，综合考察学生对课程重要知识点的掌握和运用情况 |

3. 教学实施与保障

任课教师应具有完整的知识结构和较强的实践能力，对本专业的专业技能培养水平有较准确的把握，最好由双师型教师担任，部分内容可由企业兼职教师担任。

课程建议安排在技能实训室，便于教、学、做理实一体化教学的实施，实训室具备以下条件：（1）软件：Audition、Premiere, Windows 10 或更高版本；（2）硬件：多媒体实训室（基本配置要求：具有网络环境、1套投影设备、计算机 1台/人）。

4. 教材编写与选用

（1）教材的编写和选用需要依据本标准。教材选用尽量优先选择国家、省级规划或具有特色新形态的教材。

（2）教材的编写应体现项目教学、案例引领、任务驱动，突出职业技能的培养和职业素养的养成。

（3）教材内容要结合数字媒体技术应用岗位要求，要突出数字媒体技术的实践应用，把新技术、新工艺、新方法和新理论编制到教材中去，反映时代特征与专业特色。

附件：授课进程与安排

授课进程建议表

| 周次 | 教学章节 | 授课时数(节) | 主要教学形式 |
|-------|-----------|---------|-----------|
| 1 | 数字媒体技术 | 3 | 理论教学与实操教学 |
| 2 | 数字媒体设备的使用 | 3 | 理论教学与实操教学 |
| 3 | 音频的编辑与制作 | 3 | 理论教学与实操教学 |
| 4 | 音频的编辑与制作 | 3 | 理论教学与实操教学 |
| 5 | 音频的编辑与制作 | 3 | 理论教学与实操教学 |
| 6 | 视频的编辑与制作 | 3 | 理论教学与实操教学 |
| 7 | 视频的编辑与制作 | 3 | 理论教学与实操教学 |
| 8 | 视频的编辑与制作 | 3 | 理论教学与实操教学 |
| 9 | 视频的编辑与制作 | 3 | 理论教学与实操教学 |
| 10 | 视频的编辑与制作 | 3 | 理论教学与实操教学 |
| 11 | 视频的编辑与制作 | 3 | 理论教学与实操教学 |
| 12 | 视频的编辑与制作 | 3 | 理论教学与实操教学 |
| 13 | 视频的编辑与制作 | 3 | 理论教学与实操教学 |
| 14-16 | 综合应用 | 15 | 理论教学与实操教学 |

素描课程标准

(一)课程性质与任务

本课程是中等职业学校数字媒体技术应用专业的一门专业核心课，是《图形图像处理》和《美术设计》的后续课程，为平面创意设计、动漫设计等相关课程的学习以及从事设计工作打下了坚实的基础。其任务是培养学生基本审美能力、造型能力、观察能力、表现能力等绘画技能，培养具有一定的艺术认识和艺术修养的技术技能人才。

(二)课程目标

1. 素质目标

- (1) 培养较强的集体荣誉感；
- (2) 培养正确、规范的绘画表现习惯；
- (3) 培养良好的沟通协调能力；
- (4) 培养良好的自主学习和总结归纳能力。

2. 知识目标

- (1) 了解素描基本概念、表现特点、表现形式，以及绘画铅笔、橡皮差、美工刀、画板、画架、素描纸等的作用；
- (2) 了解素描绘画的基本姿势和要求，以及素描绘画过程；
- (3) 掌握素描绘画表现的基本步骤、构图形式、造型方法和常用表现技法；
- (4) 掌握对事物的观察方法、局部与整体的相互关系，

掌握对画面的整体效果与局部效果的控制；

(5) 利用各种材质，不同手段，借助素描的艺术形式，表现具有独立审美意识的客观物像。

3. 能力目标

(1) 能熟练掌握绘画线条、形体透视关系、集合体结构表现，具备绘制石膏几何体、静物、衬布等基本结构构造的能力；

(2) 使学生掌握传递视觉信息的多样化表现方式、手段和设计语汇，能够熟练而贴切、充分、巧妙地表达设计意图；

(3) 能掌握常见的各种构图表现技法，具备审美能力、观察能力、表现能力、造型能力、构图能力、画面控制能力；

(4) 能够具备正确的绘面与造型、艺术审美，以及基本的艺术修养与艺术鉴别能力。

(三) 参考学时 72 学时

(四) 课程学分 4 学分

(五) 教学内容和要求

课程内容设计表

| 序号 | 教学单元 | 教学内容与教学要求 | 教学活动设计建议 | 参考课时 |
|----|--------|---|---|------|
| 1 | 素描基础知识 | 教学内容： 1. 了解什么是素描、素描工具的认识和使用； 2. 掌握素描的辅助工具和准备工作； 3. 掌握线条的空间关系。 教学要求： | 1. 通过教师带领学生鉴赏绘画名作，使学生了解素描是什么； 2. 通过教学演示和学生练习使学生认识并能正确使用各种素描的工作及辅助工具； 3. 教师示范、对学生练习进行实时指导，进行线条的练习； | 6 |

| 序号 | 教学单元 | 教学内容与教学要求 | 教学活动设计建议 | 参考课时 |
|----|---------|---|---|------|
| | | 1. 能正确认识素描工具，并正确使用； 2. 能掌握素描的辅助工具和准备工作； 3. 掌握线条的空间关系，熟练绘制线条。 | 4. 教学活动中要培养学生正确、规范的绘画表现习惯。 | |
| 2 | 石膏几何体写生 | 教学内容： 1. 掌握石膏几何形体体积特征和结构特点； 2. 掌握几何体明暗关系变化及五调子区别； 3. 掌握明暗造型的方法要点、形体透视关系和明暗变化原理。 教学要求： 1. 能绘制石膏几何体的机构； 2. 能正确表现几何体的透视关系、明暗变化； 3. 能初步具备写生表现多个组合几何形体的技能。 | 1. 通过示范过程并分析，了解几何体明暗关系变化及五调子区别； 2. 通过案例展示，掌握素描的明暗变化的方法要点； 3. 通过教师示范，指导学生练习； 4. 在教学活动设计中，注重培养学生基本结构构造的能力。 | 16 |
| 3 | 静物素描写生 | 教学内容： 1. 掌握静物结构特点及物块面转折变化关系； 2. 掌握静物配置的一般原则，掌握静物写生的构图原理和方法； 3. 掌握表现对象色调、空间、体积及质感、量感的能力。 教学要求： 1. 运用明暗造型方法，正确表现对象的形体结构特点透视关系； 2. 能合理的进行静物写生构图设计； 3. 能够正确表现对象色调、空间、体积、质感和量感。 | 1. 通过造型艺术讲授让学生掌握好整体造型，打好最重要的基础； 2. 通过示范演示和练习指导使学生基本掌握铺大色调、了解形转色变； 3. 第三步进行深入刻画与调整； 4. 学生绘画练习活动中，积极引导使学生感受和掌握对事物的观察方法、局部与整体的相互关系。 | 20 |
| 4 | 人物头像写生 | 教学内容： 1. 掌握人体造型结构、人体基本结构的比例与透视规律； 2. 掌握人物头像写生的步骤和要点； 3. 掌握素描人像的一般规律。 教学要求： 1. 能正确表现人体造型结构、人体基本结构； | 1. 正确观察对象的外形特征并概括出外轮廓； 2. 教师进行技能应用的理论联系实际演示讲授； 3. 学生进行训练，教师指导使学生回忆巩固前期训练的素描基本技能，进一步明确人物头像写生的方法和步骤； | 16 |

| 序号 | 教学单元 | 教学内容与教学要求 | 教学活动设计建议 | 参考课时 |
|----|--------|---|--|------|
| | | 2. 能正确、生动地表现出具体人物形象，并注意不同表现方法的学习探索； 3. 能完成不同人群的人像素描作品。 | 4. 在教学活动中，学生通过绘画练习培养自主学习和总结归纳的能力。 | |
| 5 | 设计素描表现 | 教学内容： 1. 设计素描的概念，表现方法、原理； 2. 创意元素的联想、视觉造型方法； 3. 设计素描的理论； 4. 设计素描的表现方法。 教学要求： 1. 能理解素描的表现方法和原理； 2. 能综合运用创意元素的联想、视觉造型等表现物体； 3. 具备素描构想能力、能将写实素描抽象化的表现。 | 1. 教师通过理论讲授加技能训练示范，使学生了解设计素描的理念； 2. 学生通过设计素描的练习和训练，能用绘画语言自由表达设计构想； 3. 学生学会以一个设计师的观察方式和思维方式来分析、剥离、重塑物象并进行准确的表达； 4. 活动设计注重培养学生传递视觉信息的多样化表现方式、手段和设计语汇，使学生能够熟练而贴切、充分、巧妙地表达设计意图。 | 14 |

(六) 实施建议

1. 教学方法

(1) 应以学生为本，注重“教”与“学”的互动。以学生为主体，以能力为本位，积极创设理实一体化的教学环境。采用讲授法、案例法、演示法、练习法、探究法、任务驱动法为主，注重做、学、教合一。在教学中要多开展实践的教学活动，在完成的任务的活动中形成相关知识和能力的掌握和学习；

(2) 应加强对学生实际职业能力的培养，强化案例教学或项目教学，注重以任务引领型案例或项目作业来诱发学生兴趣，使学生在案例分析或完成项目的过程中，充分调动学

生积极性，激发学生兴趣，最大限度地让学生在完成“任务”的过程中，培养分析问题、解决问题的能力，培养学生独立探索及合作精神；

(3) 课堂教学应多采用图片、音频、视频等数字资源及现代教学技术，开阔学生的艺术视野，提高学生的艺术品鉴能力，并注重理论联系实际；

(4) 应注重职业情景的创设，以多媒体、录像、案例分析、角色扮演、实验实训等多种方法来提高学生分析问题和解决问题的职业能力。

2. 学生考核评价方法

(1) 将评价贯穿于教学的全过程，既要发挥评价的鉴定功能，又要发挥学习评价的激励功能和教育功能；

(2) 结果评价和过程评价相结合、定量评价和定性评价相结合，发挥不同评价主体在评价中的作用，运用好自评、互评、他评的评价方法；

(3) 通过课堂提问、学生作业、平时测验、及考试情况综合评价学生成绩；

(4) 及时向学生反馈作品的评价结果，并指出不足，共同探讨改进的方法和途径，调动学生的学习积极性。

3. 教学实施与保障

(1) 发挥教学团队、名师工作室的作用，合作开发、整理音像、电视、书刊等课程资源，布置好画室等教学场地；

(2) 充分利用现代信息技术开发信息化课程资源，及时捕捉本专业前沿信息，转化为信息化资源并实现共享；

(3) 及时搭建信息共享网络平台；

(4) 开发满足教学需要和学生自主学习需要的讲义、课件、校本教材；

(5) 建立教学资源库和相互沟通交流场所。

4. 教材编写与选用

(1) 教材的编写和选用必须依据本标准，对接平面设计专业的岗位需求；

(2) 教材应以范本为主，避免过于理论枯燥的教材。范本以结构和明暗素描相结合，并辅以技能要点讲解为主。图文并茂，由简到繁，循序渐进，深入浅出，符合中职学生的学习特点，增强教材的可读性；

(3) 教材内容要与时俱进，充满新鲜活力，引入当前素描技法的新理念、新知识、新技能。

附件：授课进程与安排

授课进程建议表

| 周次 | 教学章节 | 授课时数 (节) | 主要教学形式 |
|----|------------------|-------------|----------------|
| 11 | 名作赏析，了解什么是素描 | 1 | 多媒体辅助教学、名作赏析 |
| | 素描工具的认识和使用 | 1 | 实物展示、教师示范、学生练习 |
| | 素描线条多样化 | 1 | 讲解—练习 |
| 22 | 基本线条练习及线条的空间关系练习 | 1 | 微课辅助教学、教师示范 |

| | | | |
|-------|------------------|---|--------------------|
| | 通过正方体学习透视 | 2 | 微课辅助教学、实物教学 |
| 3 | 正方体的画法 | 1 | 实物教学、学生练习、教师指导 |
| | 方柱和方柱穿插体的画法 | 2 | 作品展示分析、学生临摹练习、教师指导 |
| 4 | 圆柱体的画法 | 2 | 作品展示分析、学生临摹练习、教师指导 |
| | 六棱柱的画法 | 1 | 作品展示分析、学生临摹练习、教师指导 |
| 5 | 圆锥体的画法 | 2 | 作品展示分析、学生临摹练习、教师指导 |
| | 球体的画法 | 1 | 作品展示分析、学生临摹练习、教师指导 |
| 6 | 两个组合体的画法 | 2 | 作品展示分析、学生临摹练习、教师指导 |
| | 三个组合体的画法 | 1 | 作品展示分析、学生临摹练习、教师指导 |
| 7 | 静物结构特点及物块面转着变化关系 | 2 | 教学微视频辅助教学、教师讲授 |
| | 静物质感的定义 | 1 | 微课展示、教师讲授 |
| 8 | 无光物体质感特点及表现方法 | 2 | 教师讲授及示范、课堂练习及指导 |
| | 有光物体的质感特点及表现方法 | 1 | 教师讲授及示范、课堂练习及指导 |
| 9 | 静物结构素描 | 3 | 教师讲授及示范、课堂练习及指导 |
| 10 | 明暗静物素描 | 3 | 教师讲授及示范、课堂练习及指导 |
| 11-12 | 超写实静物素描 | 2 | 教师讲授及示范、课堂练习及指导 |
| | 创意表现性 | 1 | 教师讲授、作品赏析 |
| | 静物欣赏与临摹 | 3 | 作品赏析、学生临摹练习 |
| | 遵循形式美的法则绘制素描静物 | 2 | 学生练习、教师指导 |
| 13 | 石膏体---眼睛 | 2 | 教师讲解示范、学生练习 |
| | 石膏体---鼻子 | 2 | 教师讲解示范、学生练习 |
| 14 | 石膏体---嘴巴 | 2 | 教师讲解示范、学生练习 |
| | 石膏体---耳朵 | 2 | 教师讲解示范、学生练习 |
| 15 | 头部结构剖析 | 2 | 多媒体课件辅助，教师讲授 |

| | | | |
|----|---------------------|---|--------------|
| | 面部结构详解 | 2 | 多媒体课件辅助，教师讲授 |
| 16 | 了解设计素描的概念 | 1 | 作品赏析、教师讲授 |
| | 表现物体---创意元素的联想、视觉造型 | 1 | 作品赏析、教师讲授 |
| | 素描构想 | 1 | 教师讲授 |
| | 写实素描抽象化的表现 | 1 | 作品赏析、学生临摹练习 |

摄影摄像基础课程标准

（一）课程性质与任务

本课程是中等职业学校数字媒体技术应用专业的一门专业核心课程，后续课程为《数字影音编辑与合成》、《影视后期特效制作》。其任务是培养学生掌握摄影摄像的基础知识，掌握常用摄影摄像器材的使用方法，掌握构图的美学原理，提高学生的影像拍摄技术及后期处理水平，培养数字媒体技术应用领域摄影摄像技术技能人才。

（二）课程教学目标

1. 素质目标

- （1）培养良好的职业道德和敬业精神；
- （2）培养分析问题、解决问题的能力；
- （3）培养良好的心理素质和克服困难的能力；
- （4）培养具有较强的艺术摄影能力；
- （5）培养学生的社会责任感和勇于创新、敬业乐业的工作作风。

2. 知识目标

- （1）了解数码摄影的概念、应用领域和相关术语；
- （2）理解影像的拍摄技术，掌握单反相机、摄像机的种类、结构与相关参数的含义及内存联系；
- （3）理解光与色之间关系，学习色彩的表现力；
- （4）掌握摄影构图的基本概念及各种构图方法；

- (5) 掌握影像拍摄的布光、布景知识;
- (6) 掌握专题影像的拍摄方法与创意摄影的拍摄技巧;
- (7) 掌握影像的处理能力及影调的调整方法。

3. 能力目标

- (1) 熟练掌握影像设备的操作与使用;
- (2) 熟练掌握在各种环境下的影像拍摄能力;
- (3) 熟练掌握摄影的基本要素以及取景构图能力;
- (4) 掌握图像、视频处理软件相应功能完成图片、视频
的后期制作。

(三) 参考学时 72 学时

(四) 课时学分 4 学分

(五) 课程内容和要求

课程内容设计表

| 序号 | 教学单元 | 教学内容与教学要求 | 教学活动设计建议 | 参考学时 |
|----|----------|---|---|------|
| 1 | 数码摄影概述 | <p>教学内容:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 数码摄影的概念 2. 数码摄影应用领域; 3. 图像、视频相关的术语与概念。 <p>教学要求:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 了解数码摄影的概念及应用领域; 2. 掌握图像、视频的相关术语与概念。 | <p>多媒体教学</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 概念、术语以教师讲解为主, 与学生讨论知识重点, 通过实物与图片展示了解胶片时代与数字时代不同的摄影内涵; 2. 通过图表对比讲解不同图像、视频格式特点。 | 8 |
| 2 | 影像拍摄技术基础 | <p>教学内容:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 数码相机的结构原理与分类; 2. 摄影常用的器材; 3. 摄像参数相关概念与联系。 <p>教学要求:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 掌握数码相机的结构原理与分类; 2. 了解常用的摄影摄像器材; | <p>理实一体化教学</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 教师实物展示影像器材的构造及其使用要求、学生实践; 2. 理论讲解设备参数的相关概念与内部联系; 3. 实践拍摄, 理论联系实际, 加深数码设备参数理 | 8 |

| | | | | |
|---|-----------|---|--|----|
| | | 3.掌握影像设备参数相关概念与内部联系。 | 解。 | |
| 3 | 摄影构图基本法则 | <p>教学内容：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 构图的概念； 2. 摄影构图的基本原则； 3. 构图的基本形式与特点。 <p>教学要求：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 了解构图的概念； 2. 掌握摄影构图的基本原则； 3. 掌握构图的基本形式与特点。 | <p>多媒体教学</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 教师以大量的构图范例、详细讲解各种不同的构图形式； 2. 师生互动、讨论发言、学生阐述自己的观点。 | 8 |
| 4 | 影像拍摄艺术基础 | <p>教学内容：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 光与色彩的表达； 2. 拍摄场景布光、布景知识； 3. 影调的创造力。 <p>教学要求：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 掌握摄影用光的分类及应用； 2. 掌握场景布光、布景方法； 3. 掌握影调分类与应用。 | <p>理实一体化教学</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 教师分析光在不同环境下的色彩变化； 2. 教师指导学生实践布光、布景，领会其应用方法； 3. 艺术摄像与影调、培养学生审美能力。 | 16 |
| 5 | 主题摄影与摄影创作 | <p>教学内容：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 主题摄影的特点； 2. 主题拍摄的注意事项与技巧； 3. 摄影创作。 <p>教学要求：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 掌握主题摄影的特点； 2. 主题拍摄的注意事项与技巧； 3. 掌握摄影创作技巧。 | <p>理实一体化教学</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 结合素材分析不同主题摄影的特点； 2. 主题摄像实践活动； 3. 命题创作或自行命题拍摄。 | 16 |
| 6 | 影视素材的后期处理 | <p>教学内容：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 图片素材的处理方法； 2. 视频素材的处理方法； 3. 短视频制作。 <p>教学要求：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 掌握图片素材的处理方法； 2. 视频素材的处理方法； 3. 掌握短视频制作方法。 | <p>理实一体化教学</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 分析图片素材特点进行问题矫正或艺术化加工； 2. 分析视频素材特点进行问题矫正或艺术化加工； 2. 利用拍摄素材进行短视频制作。 | 16 |

（六）实施建议

1. 教学方法

采用项目教学、案例教学、情境教学、模块化教学等教学方法，采用合作学习、小组竞赛等学习方式，开展基于网络教学平台的线上线下混合式教学。对接岗位职业能力要求、

职业技能竞赛标准、1+X 职业等级标准等，及时将摄影摄像的新技术、新规范等行业先进元素融入课堂教学中。

2. 学生考核评价方法

考核评价体现多元化、立体化、职业化，加强实践性技能的考核，将企业纳入到评价体系中。本课程考核采用过程性评价、终结性评价两种方式相结合的学业增值多元评价方式，突出过程性评价。过程性评价主要包括项目作品完成的质量、数量及师生评价，终结性评价主要考核运用所学知识进行实践应用的能力，可以包括期中、期末理论考核、主题作品拍摄实践考核等，建议试行学分转换，开展政府、行业、学校、企业多方参与的多元评价机制。

3. 教学实施与保障

建议在理实一体化教室开展教学活动。实训设备配备可参考表实训室实训设备配备标准中基础教学实训室、摄影摄像实训室、平面广告设计实训室。计算机需要安装 premiere、剪映等视频编辑软件，photoshop、illustrator 等图像处理软件。建议任课教师除了要对本专业的专业技能培养水平有较准确的把握，还要具有扎实的艺术基础，能让本课程的教学为学生后期学习打下坚实的基础。

4. 教材编写与选用

教材编写应符合本课程标准，对接摄影摄像行业岗位需求，选用充分反映行业最新发展的教材、基于工作过程的教材，建议教师按照人才培养目标对教学内容重新设计，教材内容对接职业标准和 1+X 证书认证标准。建议校企合作开发

活页式、工作手册式新型态教材并配套开发数字化教学资源。

附件：授课进程与安排

授课进程建议表

| 周次 | 教学章节 | | 授课时数 (节) | 主要教学形式 |
|-----|----------|---------------|-------------|---------|
| 1 | 数码摄影概述 | 数码摄影的概念与应用领域 | 4 | 多媒体教学 |
| | | 图像、视频相关的术语与概念 | | |
| 2 | 影像拍摄技术基础 | 数码相机的结构原理与分类 | 4 | 理实一体化教学 |
| 3-5 | 影像拍摄技术基础 | 摄影常用的器材及特点 | 12 | 理实一体化教学 |
| | 影像拍摄技术基础 | 摄像参数相关概念 | | 理实一体化教学 |
| | 影像拍摄技术基础 | 摄像参数相关联系 | | 理实一体化教学 |
| 6 | 摄影构图基本法则 | 构图的概念 | 4 | 多媒体教学 |
| | | 摄影构图的基本原则 | | |
| 7 | 摄影构图基本法则 | 构图的基本形式与特点 | 4 | 多媒体教学 |
| 8 | 影像拍摄艺术基础 | 光与色彩的表达 | 4 | 理实一体化教学 |
| 9 | 影像拍摄艺术基础 | 拍摄场景布光、布景知识 | 4 | 理实一体化教学 |
| 10 | 影像拍摄艺术基础 | 影调的分类及应用 | 4 | 理实一体化教学 |
| 11 | 静物摄影 | 静物拍摄的注意事项与技巧 | 4 | 理实一体化教学 |
| | | 静物拍摄实战 | | |
| 12 | 建筑摄影 | 建筑拍摄的注意事项与技巧 | 4 | 理实一体化教学 |
| | | 建筑拍摄实战 | | |
| 13 | 人像摄影 | 人像拍摄的注意事项与技巧 | 4 | 理实一体化教学 |
| | | 人像拍摄实战 | | |
| 14 | 风光摄影 | 风光拍摄的注意事项与技巧 | 4 | 理实一体化教学 |
| | | 风光摄影实战 | | |

| | | | | |
|----|---------|--------------|---|---------|
| 15 | 摄影创作 | 摄影创作 | 4 | 理实一体化教学 |
| 16 | 图片的后期处理 | 分析图片素材特点进行 | 4 | 理实一体化教学 |
| | | 图片问题矫正或艺术化加工 | | |
| 17 | 视频的后期处理 | 分析视频素材特点 | 4 | 理实一体化教学 |
| | | 视频问题矫正或艺术化加工 | | |
| 18 | 综合应用 | | 4 | 实训 |

矢量绘图 AI 课程标准

（一）课程性质与任务

本课程是中等职业学校数字媒体技术应用专业的一门专业核心课程，是字体设计、VI 系统设计、商业插画设计等课程的前导课程。其任务是学习矢量图形的基础知识，掌握 Illustrator 软件的操作方法，通过对插画、标志、字体等矢量图形典型应用案例的学习和实践，掌握矢量图形的绘制方法和操作技巧，培养学生的基础审美能力、图形处理能力、图形设计能力、图文编排能力、创造表现意识，为后续专业课程的学习以及从事设计工作奠定扎实基础。

（二）课程教学目标

1. 素质目标

- （1）具有良好的职业意识与态度、精益求精的工匠精神；
- （2）具有善于思考、不断学习的自我提升意识；
- （3）具有扎实的美学艺术修养及审美能力，具备创新思维能力；
- （4）具备良好的与客户沟通能力及团队协作能力；
- （5）具备综合运用所学知识解决实际工作问题的能力。

2. 知识目标

- （1）了解 Illustrator 软件的特点和矢量图形的基础知识；
- （2）掌握 Illustrator 的图形填充、编辑效果处理的方法；

- (3) 掌握艺术文字的制作方法;
- (4) 掌握创建、编辑以及自定义各种图表的方法;
- (5) 掌握“滤镜”和“效果”的综合应用,制作精美艺术效果画面的方法;

(6) 掌握名片、海报等的初级创作方法以及在实际应用中实现

创意设计等实战内容。

3. 能力目标

- (1) 能够熟练操作 Illustrator 进行矢量图形的绘制;
- (2) 能够设计制作图文混排的各种书籍、广告版面;
- (3) 能够设计制作矢量标志、包装设计作品;
- (4) 能够设计制作矢量商业插图;
- (5) 具备矢量图形的设计能力和创新能力。

(三) 参考学时 72 学时

(四) 课程学分 4 学分

(五) 课程内容和要求

课程内容设计表

| 序号 | 教学单元 | 教学内容与教学要求 | 教学活动设计建议 | 参考课时 |
|----|----------------|---|---|------|
| 1 | Illustrator 入门 | 1. 掌握使用 Illustrator 绘图的基本常识; 2. 掌握 Illustrator 工作界面构成; 3. 掌握 Illustrator 文件的基本操 | 1. 采用案例教学法,通过欣赏设计作品,激发学生学习兴趣; 2. 建议教师操作展示软件应用,学生通过观察学习初步了解 Illustrator 软件的 | 8 |

| | | | | |
|---|------------|--|---|----|
| 2 | 绘制与编辑图形 | <p>1. 掌握绘制与编辑路径的方法，包括认识路径，绘制矩形、圆、直线段、弧线、曲线等图形；</p> <p>2. 能够选择和简单编辑对象，以及调整</p> | <p>1. 建议展示优秀设计案例师生共同欣赏、分析；</p> <p>2. 建议学生运用软件进行手机图标、水晶按钮的设计以及</p> | 8 |
| 3 | 填充与描边图形 | <p>1. 掌握填充与描边路径的方法，包括单色填色与描边，创建渐变色与混合色；</p> <p>2. 能够使用和创建色板，设置透明度与混合模式，复制与管理路径外观等内容。</p> | <p>1. 建议运用多媒体展示引入任务，教师布置任务，结合设计案例进行分析和演示操作；</p> <p>2. 建议学生以个体为单位对设计案例进行临摹绘制或再创作；</p> <p>3. 建议学生分组学习，教师根据学生情况进行巡回指</p> | 8 |
| 4 | 编辑与管理对象 | <p>1. 掌握学习编辑与管理对象的方法；</p> <p>2. 能够完成对象的变换、变形、运算、编组、锁定、排列和对齐等操作。</p> | <p>1. 建议运用多媒体展示引入任务，教师利用自学指导教学方法指导学生自学，采用激励教学法激发学生学习兴趣；</p> <p>2. 建议学生以个体为单位对设计案例进行临摹绘制或再创作，教师巡回指导；</p> <p>3. 建议学生分组学习，教师根据学生情况进行巡回指</p> | 12 |
| 5 | 应用图层与蒙版 | <p>1. 能够使用图层管理对象；</p> <p>2. 掌握使用蒙版创建特殊图形效果的方法。</p> | <p>1. 建议运用多媒体展示引入任务，通过分析任务学习新知识，通过任务实施应用知识点；</p> <p>2. 建议教师结合案例进行技能方法演示操作；</p> <p>3. 建议学生以个体为单位对设计案例进行临摹绘制或再创作，教师巡回指导；</p> <p>4. 建议师生集体点评</p> | 8 |
| 6 | 应用画笔、效果与样式 | <p>掌握应用画笔效果与样式快速改变路径外观的方法。</p> | <p>1. 建议运用多媒体展示引入任务，教师布置任务，结合设计案例进行分析和演示操作；</p> <p>2. 建议学生以个体为单位对设计案例进行临摹绘制或再创作；</p> <p>3. 建议学生分组学习，教师根据学生情况进行巡回指</p> | 8 |

| | | | | |
|---|----------|---|--|---|
| 7 | 创建与美化文字 | <ol style="list-style-type: none"> 1. 掌握创建和处理文本的方法； 2. 能够创建普通文本，通过设置文本格式、创建路径文字以及文本绕图等方法，创建特殊文字效果。 | <ol style="list-style-type: none"> 1. 建议运用多媒体展示引入任务，通过分析任务学习新知，通过任务实施应用知识点； 2. 建议教师结合案例进行技能方法演示操作； 3. 建议学生以个体为单位对设计案例进行临摹绘制或再创作，教师巡回指导； 4. 建议师生集体点评、交流，不断优化改进设计作品。 | 8 |
| 8 | 应用符号与图表 | <ol style="list-style-type: none"> 1. 能够使用系统预置或用户自定义的符号快速绘制图形； 2. 掌握使用图表工具创建图表的方法。 | <ol style="list-style-type: none"> 1. 建议教师选取相关真实工作案例，学生分组进行实训，小组内学生担任不同工作任务，合作完成整个项目； 2. 建议师生共同点评实训作品，不断优化改进设计作品。 | 6 |
| 9 | 文件的输入与输出 | <ol style="list-style-type: none"> 1. 能够在 Illustrator CC 置入外部文件并管理； 2. 能够使用实时描摹功能将位图转换为矢量图； 3. 掌握导出和打印文件的方法。 | <ol style="list-style-type: none"> 1. 建议教师结合案例进行技能方法演示操作； 2. 建议教师布置练习任务，学生进行技术熟练化练习。 | 6 |

（六）实施建议

1. 教学方法

本课程建议主要采用理实一体化教学模式，建议采用项目教学、任务驱动教学、案例教学、直观演示教学等多种教学方法，结合实践案例逐步讲解软件的应用技巧，让学生在实践活动中逐步掌握矢量图形绘制软件 Illustrator 的操作方法，同时注重培养学生的创新思维能力。建议该课程对接岗位职业能力要求，教、学、做完全一体化，将企业的新技术、新工艺、新规范等产业先进元素融入课堂教学中。同

时对接界面设计 1+X 职业技能等级证书考核标准，将考核内容及要求融入教学。

2. 学生考核评价方法

本课程考核采用过程性评价、终结性评价两种方式相结合的学业增值多元评价方式，突出过程性评价。过程性评价主要包括平时表现、项目作品完成的质量与数量及师生评价，终结性评价主要考核运用所学知识进行实践应用的能力，可以包括期末考核、项目作品设计展现效果、职业技能等级证书考取情况等，建议试行学分转换，开展政府、行业、学校、企业多方参与的多元评价机制。

课程成绩构成： $\text{过程性评价} \times \text{权重} + \text{终结性评价} \times \text{权重}$ 。

3. 教学实施与保障

建议在平面设计实训室开展教学活动。每位学生独立使用一台机器，实训室机器配置要求能充分运行 Illustrator 等矢量绘图设计软件。计算机与 Internet 连接，学生可以浏览、下载学习资料，开展网络学习。建议校园网内安装有优秀设计案例、历届学生作品等，可供学生随时拷贝，开展自主学习。

4. 教材编写与选用

依据本课程标准组织教材编写，建议由具有实践经验的专职教师和行业、企业专家组建开发团队，共同编写教材并配套开发数字化教学资源。所编教材内容的选取对接职业标准和证书标准，注重通用性、实用性，反映新技术、新工艺、新规范，充分体现工学结合、任务引领、实践导向的课程设

计思想。在形式上应适合中职学生认知特点，文字表达要简明扼要，图文并茂。建议校企合作开发活页式、工作手册式新型态教材并配套开发数字化教学资源。

附件：授课进程与安排

授课进程建议表

| 周次 | 教学章节 | | 授课时数 (节) | 主要教学形式 |
|-------|-------------------|---|-------------|---------|
| 1 | Illustrator 入门 | Illustrator 绘图的基本常识 | 4 | 多媒体教学 |
| | | Illustrator 工作界面； 文件的基本操作、辅助工具的使用等 | | |
| 2-3 | 绘制与编辑图形 | 1. 绘制与编辑路径的方法，包括认识路径，绘制矩形、圆、直线段、弧线、曲线等图形； 2. 选择和简单编辑对象，以及调整。 | 8 | 理实一体化教学 |
| 4-5 | 填充与描边图形 | 1. 填充与描边路径的方法，包括单色填色与描边，创建渐变色与混合色； 2. 使用和创建色板，设置透明度与混合模式，复制与管理路径外观等内容。 | 8 | 理实一体化教学 |
| 6-8 | 编辑与管理对象 | 编辑与管理对象的方法 | 12 | 理实一体化教学 |
| | | 能够完成对象的变换、变形、运算、编组、锁定、排列和对齐等操作 | | |
| 9-10 | 应用图层与蒙版 | 使用图层管理对象 | 4 | 理实一体化教学 |
| | | 使用蒙版创建特殊图形效果的方法 | 4 | 理实一体化教学 |
| 11-12 | 应用画笔、效果与样式 | 应用画笔效果与样式快速改变路径外观的方法。 | 8 | 理实一体化教学 |
| 13-14 | 创建与美化文字 | 创建和处理文本的方法 | 8 | 理实一体化教学 |
| | | 创建普通文本，通过设置文本格式、创建路径文字以及文本绕图等方法，创建特殊文字效果 | | |
| 15-16 | 应用符号与图表 | 使用系统预置或用户自定义的符号快速绘制图形 | 8 | 理实一体化教学 |

| | | | | |
|-------|----------|---|---|---------|
| | | 使用图表工具创建图表的方法 | | |
| 17-18 | 文件的输入与输出 | 在Illustrator CC 置入外部文件并管理； 使用实时描摹功能将位图转换为矢量图； 导出和打印文件 | 8 | 理实一体化教学 |

数字影音编辑与合成课程标准

（一）课程性质与任务

本课程是中等职业学校数字媒体技术应用专业的一门专业核心课，其后续课程为《影视后期特效制作》《视频栏目包装制作》。其任务是培养学生掌握影视创作、影视剪辑、音频处理、数字合成技术的基础知识和实践技能，了解数字影音编辑与合成的新技术、新产品、新方法，提高学生的理论水平、实践能力，培养数字媒体技术应用领域的影视制作技术技能人才。

（二）课程教学目标

1. 素质目标

- （1）培养热爱生活，善于观察，自主思考的良好职业习惯；
- （2）培养影视项目的策划、创意与创新的职业素养；
- （3）培养在影视项目制作过程中，分析、解决实际问题的能力；
- （4）培养优秀的团队合作意识。

2. 知识目标

- （1）了解影视制作技术的工作流程和工作规范；
- （2）掌握影视剧本的创作规范和创作方法；
- （3）熟练掌握使用 Premiere 进行视频剪辑的方法；
- （4）熟练掌握使用 Premiere 为视频添加切换特效的方法；
- （5）熟练掌握使用 Premiere 为视频添加特效的方法；

(6) 熟练掌握使用 Premiere 设计和添加音频特效的方法;

(7) 熟练掌握使用 Premiere 设计和添加字幕效果的方法。

3. 能力目标

(1) 了解影视创作与制作的基本流程, 具备小型影视作品创意与创作的基本素养和一般能力;

(2) 具备小型影视作品剧本的撰写、分镜头稿本的编写能力;

(3) 具备音频、视频素材的拍摄和采集能力;

(4) 具备影视素材剪辑与编辑的能力;

(5) 具备影视后期特效的创意与制作能力;

(6) 具备动画、音视频素材片段的多层次合成能力;

(7) 具备影视作品的渲染输出能力;

(8) 基本影视项目的策划、创意和综合操作能力。

(三) 参考学时 180 学时

(四) 课程学分 10 学分

(五) 课程内容和要求

课程内容设计表

| 序号 | 教学单元 | 教学内容与教学要求 | 教学活动设计建议 | 参考课时 |
|----|---------|---|--|------|
| 1 | 音视频编辑基础 | 教学内容: 1. 音视频编辑概述; 2. 音视频编辑系统的构成; 3. 视频剪辑的基础知识; 4. Premiere 入门。 教学要求: 1. 了解音视频编辑的相关概念; | 建议采用多媒体教学, 通过对一些案例的展播, 了解音视频编辑的基础知识, 掌握音视频编辑的要点; 通过小组讨论与总结加强学生对知识的理解与掌握。 | 18 |

| 序号 | 教学单元 | 教学内容与教学要求 | 教学活动设计建议 | 参考课时 |
|----|--------|---|---|------|
| | | 2. 了解视频剪辑的基础知识； 3. 了解 Premiere 的工作界面； 4. 熟悉 Premiere 的基本操作； 5. 掌握影视编辑制作流程。 | | |
| 2 | 视频编辑入门 | 教学内容： 1. Premiere 的基本操作； 2. 素材的采集、导入和管理； 3. 组织素材； 4. 整理视频素材。 教学要求： 1. 会新建项目； 2. 掌握素材的导入与管理； 3. 掌握工具的基本操作并能举一反三； 4. 掌握简单视频编辑制作； 5. 掌握编辑音视频素材的技巧。 | 建议采用理实一体化教学模式，通过案例展示一案例制作一案例点评熟练掌握素材的导入与管理，了解影视创作与制作的基本流程，具备小型影视作品创意与创作的基本素养和一般能力 | 16 |
| 3 | 运动效果 | 教学内容： 1. 设置关键帧； 2. 设置运动效果 教学要求： 1. 掌握关键帧的设置方法 2. 掌握运动效果的设置方法 3. 能够制作各种镜头，完成视频制作 4. 能够按照要求制作视频作品 | 建议采用案例教，通过案例任务分解，逐步完成案例任务，熟练掌握各种动画制作，掌握影视剧本的创作规范和创作方法 | 16 |
| 4 | 视频过渡 | 教学内容： 1. 认识视频过渡； 2. Premiere 提供的视频过渡。 教学要求： 1. 了解各种视频转场效果及特点； 2. 掌握视频转场效果的操作方法； 3. 能够对视频转场效果进行个性化设置； 4. 能够熟练运用视频转场效果完成作品制作。 | 建议采用案例教，通过案例分析，分组合作，掌握视频转场效果的制作，提高学生的创意分析能力，培养学生在影视项目制作过程中，分析、解决实际问题的能力 | 16 |
| 5 | 视频效果 | 教学内容： 1. 视频效果操作基础； 2. 常见视频效果。 教学要求： 1. 了解可用的各种视频效果； 2. 掌握几种常见的视频特效； 3. 掌握视频效果的设置方法； 4. 掌握抠像和调色技术； | 建议采用案例教学。通过案例展示一案例分析一案例制作一案例拓展，掌握各种视频效果制作 | 18 |

| 序号 | 教学单元 | 教学内容与教学要求 | 教学活动设计建议 | 参考课时 |
|----|---------|---|---|------|
| | | 5. 能用各种视频效果完成视频创意设计； 6. 提高艺术素养。 | | |
| 6 | 字幕设计 | <p>教学内容： 1. 新版字幕； 2. 旧版标题字幕。</p> <p>教学要求： 1. 掌握编辑字幕面板的使用方法； 2. 掌握各种文字工具创建字幕的方法； 3. 掌握编辑字幕文字与修改字幕属性的方法； 4. 掌握使用各种样式选项风格化字幕的方法。</p> | 建议采用案例教学。通过欣赏影视片头、片尾，案例制作、展示，了解字幕的各种样式，并通过小组合作，掌握各类字幕的制作 | 18 |
| 7 | 音频应用 | <p>教学内容： 1. 立体声； 2. 音频轨道； 3. 剪辑音频素材； 4. 基本声音面板。</p> <p>教学要求： 1. 掌握音频素材的导入、添加等操作； 2. 掌握音频的基本操作方法及编辑音频的方法； 3. 了解可用的各种音频效果； 4. 掌握音频过渡的使用方法； 5. 能熟练运用各种音频效果并完成音频效果制作。</p> | 建议采用案例教学。通过欣赏各种音频特效，了解音频编辑的各种方式，音频练习，掌握音频编辑、音频效果的制作，拓展练习，提高学生的独立创作能力 | 20 |
| 8 | 影片渲染与导出 | <p>教学内容： 1. 影片渲染； 2. 导出媒体文件。</p> <p>教学要求： 1. 掌握影片渲染的方法； 2. 掌握导出媒体文件的方法、设置导出范围； 3. 掌握导出媒体文件的设置方法。</p> | 建议采用案例教学。通过媒体文件导出设置及拓展练习，使学生具备影视作品的渲染输出能力 | 16 |
| 9 | 综合应用 | <p>教学内容： 1. 案例分析； 2. 知识点综合运用。</p> <p>教学要求： 1. 运用多种剪辑技巧灵活处理与使用素材</p> | 建议采用项目教学，通过项目描述—项目解析—项目制作，使用学生对所学知识能融会贯通，综合运用，具备基本影视项目的策划、创意和综合操作能力，培养优秀的团队合作 | 42 |

| 序号 | 教学单元 | 教学内容与教学要求 | 教学活动设计建议 | 参考课时 |
|----|------|---|----------|------|
| | | 2. 掌握视频合成的各种操作方法，完成视频特效制作 3. 掌握各种知识的综合运用 4. 提高知识综合运用能力及提炼创意思维 | 意识 | |

（六）实施建议

1. 教学方法

采用项目教学、案例教学、情境教学、模块化教学等教学方法，开展基于网络教学平台的线上线下混合式教学。对接岗位职业能力要求、职业技能竞赛标准、1+X 职业技能等级标准等，及时将企业的新技术、新工艺、新规范等产业先进元素融入课堂教学中。

2. 学生考核评价方法

本课程的考核采用过程性评价、终结性评价两种方式相结合的学业增值多元评价方式，突出过程性评价。过程性评价主要包括项目作品完成的质量、数量及师生评价，终结性评价主要考核运用所学知识进行实践应用的能力，可以包括期中、期末考核、职业等级证书等，建议试行学分转换，开展政府、行业、学校、企业多方参与的多元评价机制。

3. 教学实施与保障

建议在理实一体化教室开展教学活动。实训设备配备可参考表实训室实训设备配备标准中影视实训室。计算机需要安装 Adobe Premiere 软件。建议任课教师除了具有扎实的艺术基础外，还要对本专业的专业技能培养水平有较准确的把握，能让本课程的教学为学生后期学习打下扎实的艺术基

础。

4. 教材编写与选用

教材编写应符合本课程标准，对接平面设计行业岗位需求，选用充分反映行业最新发展的教材、基于工作过程的教材，建议教师按照人才培养目标对教学内容重新设计，教材内容对接职业标准和 1+X 证书认证标准。建议校企合作开发活页式、工作手册式新型态教材并配套开发数字化教学资源。

附件：授课进程与安排

授课进程建议表

| 周次 | 教学章节 | | 授课时数（节） | 主要教学形式 |
|-------|---------|---------------|---------|---------|
| 1 | 音视频编辑基础 | 音视频编辑概述； | 1 | 多媒体教学 |
| | | 音视频编辑系统的构成 | 1 | |
| | | 视频剪辑的基础知识 | 2 | 理实一体化教学 |
| | | Premiere 入门 | 2 | |
| 2-3 | 频编辑入门 | Premiere 基本操作 | 6 | 理实一体化教学 |
| | | 素材的采集、导入和管理 | 6 | |
| 4-5 | 频编辑入门 | 组织视频素材 | 6 | 理实一体化教学 |
| | | 整理视频素材 | 6 | |
| 6 | 运动效果 | 设置关键帧 | 6 | 理实一体化教学 |
| 7 | 运动效果 | 设置运动效果 | 6 | 理实一体化教学 |
| 8 | 视频过渡 | 认识视频过渡 | 6 | 理实一体化教学 |
| 9-10 | 视频过渡 | 过渡综合应用 | 12 | 理实一体化教学 |
| 11-12 | 视频效果 | 视频效果操作基础 | 12 | 理实一体化教学 |
| 13-14 | 视频效果 | 调色、抠像 | 12 | 理实一体化教学 |

| | | | | |
|-------|---------|---------------|----|---------|
| 15-16 | 视频效果 | 创意应用 | 12 | 理实一体化教学 |
| 17 | 字幕设计 | 新版字幕 | 6 | 理实一体化教学 |
| 18 | 字幕设计 | 旧版标题 | 6 | 理实一体化教学 |
| 19-20 | 音频应用 | 立体声、音频轨道 | 6 | 理实一体化教学 |
| | | 剪辑音频素材、基本声音面板 | 6 | |
| 21-22 | 音频应用 | 音频过渡、音频特效 | 6 | 理实一体化教学 |
| | | 音频剪辑混合器与音轨混合器 | 6 | |
| 23-24 | 影片渲染与导出 | 影片渲染、导出媒体文件 | 12 | 理实一体化教学 |
| 25-26 | 综合应用 | 制作毕业纪念册 | 12 | 理实一体化教学 |
| 27-28 | 综合应用 | 专题的设计与制作 | 6 | 理实一体化教学 |
| | | 公益广告制作 | 6 | 理实一体化教学 |

参考教材：《数字影音编辑与合成 - Premiere Pro CC(第4版)》

高等教育出版社

三维设计与制作课程标准

（一）课程的性质与任务

本课程是中等职业学校数字媒体应用技术专业的一门专业核心课，是《三维动画制作》的前导课程。其任务是培养学生掌握三维模型的创建、材质、贴图、灯光和渲染的基础知识以及关键帧动画、约束动画、角色动画以及渲染类特效动画制作的实践技能，了解数字媒体应用行业的新技术、新产品、新方法，提高学生的理论水平、实践能力，培养从事三维建模、动画、材质、渲染等岗位的技术技能人才。

（二）课程教学目标

1. 素质目标

- （1）培养学生的职业兴趣；
- （2）培养学生的团队协作精神；
- （3）培养学生的空间设计能力；
- （4）培养学生创新能力及审美能力；
- （5）培养学生精益求精的工匠精神。

2. 知识目标

- （1）熟悉操作软件界面；
- （2）掌握多边形建模的技巧；
- （3）掌握 NURBS 曲线曲面建模的方法与技巧；
- （4）了解常用材质的调节方法；
- （5）掌握灯光布光方法；
- （6）了解渲染的基础知识及输出设置。
- （7）掌握关键帧动画、约束动画、角色动画的技巧；

(8) 掌握渲染类特效动画制作的基本技法。

3. 能力目标

- (1) 能够熟练进行建模;
- (2) 能够正确添加与设置材质;
- (3) 能够合理进行灯光布光;
- (4) 能够进行渲染输出;
- (5) 能够完成基本动画的制作;
- (6) 能够完成渲染类特效的制作。

(三) 参考学时 126 学时

(四) 课程学分 7 学分

(五) 教学内容与要求

| 序号 | 教学单元 | 教学内容与要求 | 教学活动设计建议 | 参考课时 |
|----|---------|---|--|------|
| 1 | Maya 概述 | 教学内容： 1. 认识 Maya 软件 2. Maya 应用领域 3. Maya 的特点 4. Maya 基础界面 教学要求： 1. 了解 Maya 基础知识； 2. 熟悉软件操作界面。 | 1. 通过观看优秀 CG 短片、业内成功应用案例及广阔的应用前景，激发学生对软件的浓厚学习兴趣，培养学生的职业兴趣和民族自豪感 2. 帮助学生明确岗位需求和职责，提升责任感。 | 6 |
| 2 | 创建场景物体 | 教学内容： 1. 工程管理 2. 物体创建方法 3. 三维四视图操作界面 4. 移动、旋转、缩放操作方法 教学要求： 1. 掌握工程管理的基本方法； 2. 掌握物体的创建方法； 3. 熟练掌握物体操作方法。 | 讲授与实践相结合，强调工程管理在制作工程中的重要作用，增强学生规范操作意识 | 8 |
| 3 | 多边形建模 | 教学内容： 1. Maya 中多边形建模基础知识 2. 多边形建模工具使用方法 3. 布尔运算 4. 连接、抽取及分离多边形 5. 合并顶点和边命令 6. 插入循环边及倒角命令 教学要求： | 1. 先通过基础案例学习基本操作命令，再以特定场景项目为主线，学生分小组合作学习，关注学生操作细节，培养学生精益求精的工作态度 2. 绘制家乡英雄人物卡通模型，巩固建模方法 | 20 |

| 序号 | 教学单元 | 教学内容与要求 | 教学活动设计建议 | 参考课时 |
|----|----------|--|--|---------|
| | | 1. 了解多边形建模的基础知识； 2. 熟练掌握多边形建模工具使用； 3. 熟练掌握常用多边形建模命令。 | | |
| 4 | NURBS 建模 | 教学内容： 1. NURBS 建模基础； 2. NURBS 曲线； 3. NURBS 曲面。 教学要求： 1. 掌握 NURBS 曲线创建与编辑； 2. 掌握 NURBS 曲面创建与编辑； 3. 掌握 NURBS 建模方法与技巧。 | 1. 先利用基础实例进行曲线曲面建模方法与技巧的学习，再通过制作本地文化文创模型库项目为主线，强化学生实际应用能力，同时渗透家乡文化，培养学生热爱家乡的家国情怀 2. 学生分小组合作学习，提高沟通交流和团队协作能力 | 20 |
| 5 | 灯光设计 | 教学内容： 1. 灯光类型； 2. 布光原则； 3. 灯光基本属性； 4. 灯光基本操作。 教学要求： 1. 了解灯光的类型； 2. 掌握布光方法； 3. 掌握灯光的控制和属性； 4. 了解灯光的辉光和光晕。 | 项目实施过程中培养学生精益求精、大胆创新的工匠精神 | 2 16 |
| 6 | 材质设计 | 教学内容： 1. 纹理与贴图； 2. 材质编辑器； 3. 常用材质设置。 教学要求： 1. 掌握 UV 的展平与绘制技巧； 2. 掌握材质编辑器的应用； 2. 掌握常用材质的调节方法。 | 1. 对制作的模型进行添加材质 2. 引导学生挖掘家乡地域特色，培养热爱家乡的情怀 | 16 |
| 7 | 渲染输出 | 教学内容： 1. 渲染基础； 2. 渲染设置； 3. 常用渲染器。 教学要求： 1. 了解渲染的分类及参数详解； 2. 掌握分层渲染的方法； 3. 掌握常用渲染器的使用方法。 | 1. 对完成的模型进行渲染输出 2. 关注学生操作细节，培养学生精益求精的工匠精神 | 12 |
| 8 | 简单三维动画制作 | 教学内容： 1. Maya 动画模块工具； 2. 动画制作流程； 3. 绑定与权重设置； 4. 动画制作。 教学要求： 1. 了解动画制作基本流程； 2. 掌握常用动画工具的使用方法； 3. 熟练掌握骨骼绑定与权重的设置； | 1. 进行关键帧动画、路径动画的制作 2. 欣赏优秀作品，启发学生思路 3. 关注学生创新精神的培养 | 16 |

| 序号 | 教学单元 | 教学内容与要求 | 教学活动设计建议 | 参考课时 |
|----|---------|---|---|------|
| | | 4. 熟练掌握动画制作方法。 | | |
| 9 | 渲染类特效制作 | <p>教学内容：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 粒子系统； 2. 毛发系统； 3. 动力学。 <p>教学要求：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 会使用粒子系统制作火焰、雨、烟雾等效果； 2. 掌握毛发制作方法； 3. 会运用动力学制作机械动画。 | <ol style="list-style-type: none"> 1. 多展示特效在影视作品中的应用 2. 强化基础粒子特效的属性特征、制作方法和应用范围 | 12 |

（六）实施建议

1. 教学方法

采用项目教学、案例教学、情境教学、模块化教学等教学方法，开展基于网络教学平台的线上线下混合式教学。对接岗位职业能力要求、职业技能竞赛标准、1+X 职业等级标准等，及时将企业的新技术、新工艺、新规范等产业先进元素融入课堂教学中。

2. 学生考核评价方法

本课程的考核采用过程性评价、终结性评价两种方式相结合的学业增值多元评价方式，突出过程性评价。过程性评价主要包括项目作品完成的质量、数量及师生评价，终结性评价主要考核运用所学知识进行实践应用的能力，可以包括期中、期末考核、职业等级证书等，建议试行学分转换，开展政府、行业、学校、企业多方参与的多元评价机制。

3. 教学实施与保障

建议在理实一体化教室开展教学活动。实训设备配备可参考表实训室实训设备配备标准中基础实训室、平面广告设计实训室或UI设计实训室。计算机需要安装Maya、Photoshop、Premiere、After Effects最新版本软件。建议任课教师除了具有扎实的理论基础外，还要对本专业的专业技能培养水平有较准确的把握，能让本课程的教学为学生后期学习打下扎实的三维创作基础。

4. 教材编写与选用

教材编写应符合本课程标准，对接平面设计行业岗位需求，选用充分反映行业最新发展的教材、基于工作过程的教材，建议教师按照人才培养目标对教学内容重新设计，教材内容对接职业标准和1+X证书认证标准。建议校企合作开发活页式、工作手册式新型态教材并配套开发数字化教学资源。

附件：授课进程与安排

授课进程建议表

| 周次 | 教学章节 | 授课时数（节） | 主要教学形式 |
|-------|--------------|---------|-----------------|
| 1-2 | 项目一 Maya 概述 | 8 | 项目教学、情境教学 |
| 3-4 | 项目二 创建场景物体 | 8 | 项目教学、案例教学 |
| 5-9 | 项目三 多边形建模 | 20 | 项目教学、案例教学 |
| 10-14 | 项目四 NURBS 建模 | 20 | 项目教学、案例教学 |
| 15-18 | 项目五 灯光设计 | 16 | 项目教学、案例教学 |
| 19-22 | 项目六 材质设计 | 16 | 项目教学、案例教学 |
| 23-24 | 项目七 渲染输出 | 8 | 项目教学、案例教学 |
| 25-26 | 项目八 简单三维动画制作 | 12 | 项目教学、案例教学、模块化教学 |

| | | | |
|----|-------------|---|----------------|
| 27 | 项目九 渲染类特效制作 | 8 | 项目教学、案例教学、情境教学 |
| 28 | 复习考试 | 8 | |

毕业顶岗实习课程标准

（一）课程性质与任务

本课程是中等职业学校数字媒体技术应用专业实践教学的重要环节，是体现工学结合人才培养模式提高技术技能人才培养质量的重要手段，也是毕业生走上工作岗位前获取企业工作经验的重要途径。其任务是培养学生掌握职业岗位所需的专业知识和技能，了解数字媒体行业的企业文化和新技术、新产品、新方法，提高综合运用所学知识独立分析解决实际问题的能力和职业素养，培养数字媒体技术应用领域的技术技能人才。

（二）课程教学目标

1. 素质目标

- （1）培养持续学习和终身学习的意识和能力；
- （2）培养社会责任感、集体意识、自我保护和安全意识；
- （3）培养良好的沟通交流能力和一定的组织协调能力；
- （4）培养正确的就业意识和一定的创新创业意识；
- （5）培养从事本专业工作的安全生产、环境保护、职业道德、法律法规等意识。

2. 知识目标

- （1）了解数字媒体行业的发展趋势和行业前景；
- （2）了解数字媒体相关企业的运作、组织架构、规章制度和企业文化；
- （3）掌握岗位的典型工作流程、工作内容；

(4) 熟练掌握数字媒体相关岗位的核心技能。

3. 能力目标

(1) 熟练掌握 Photoshop、Animate、After Effects 等设计软件的操作技巧；

(2) 熟练运用数字媒体技术相关软件进行项目设计制作；

(3) 熟练操作摄影摄像设备及数字媒体技术相关的其他设备；

(4) 能够应用行业规范、企业标准参与项目制作。

(三) 参考学时 240 学时

(四) 课程学分 8 学分

(五) 课程内容和要求

根据学生学习的专业方向，可以有侧重的对应本专业方向进行实习，以下项目中任选 1 项或多项。

| 序号 | 实习岗位 | 实习内容与实习要求 | 教学活动设计建议 | 参考课时 |
|----|------|--|----------------------|------|
| 1 | 平面制作 | 实习内容： 1. 图像处理； 2. 图形设计； 3. 海报、公司宣传册等的平面广告设计与制作； 4. 图片动效。 实习要求： 1. 熟练掌握平面设计软件的使用； 2. 掌能够根据需求完成图形、海报、宣传册、商品包装、装饰画等设计与制作； 3. 能够有相应的创新设计意识和独立设计能力。 | 在工作现场，主要由企业兼职教师进行指导。 | 240 |
| 2 | 摄影摄像 | 实习内容： 1. 静态素材采集； 2. 动态素材采集； 3. 媒资管理。 实习要求： 1. 掌握摄影摄像设备参数设定； 2. 掌握摄影的取景构图技巧； | 在工作现场，主要由企业兼职教师进行指导。 | 240 |

| 序号 | 实习岗位 | 实习内容与实习要求 | 教学活动设计建议 | 参考课时 |
|----|-----------|---|----------------------|------|
| | | 3. 掌握图像、视频的后期制作方法。 | | |
| 3 | 影视剪辑与后期制作 | <p>实习内容：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 视频素材采集与管理； 2. 视频剪辑； 3. 影视后期合成与特效制作。 <p>实习要求：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 熟练掌握视频处理软件的使用； 2. 能够根据需求完成视频片头的设计制作； 3. 能够对数字视频进行后期加工处理，最终成片。 | 在工作现场，主要由企业兼职教师进行指导。 | 240 |
| 4 | 界面设计 | <p>实习内容：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 色彩设计； 2. 版式设计； 3. 图形设计； 4. 字体设计。 <p>实习要求：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 熟练掌握界面设计的标准和规范； 2. 能够根据需求完成色彩设计、版式设计、图形设计和字体设计； 3. 能够参与到团队中完成不同界面的设计制作。 | 在工作现场，主要由企业兼职教师进行指导。 | 240 |
| 5 | 动画制作 | <p>实习内容：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 静态分镜绘制； 2. 动态分镜绘制； 3. 二维动画制作； 4. 三维动画制作； 5. 镜头剪辑与渲染输出。 <p>实习要求：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 熟练掌握动画软件的使用； 2. 能够根据需求设计不同的动画； 3. 能够积极参与到团队创作中，技术得到提升。 | 在工作现场，主要由企业兼职教师进行指导。 | 240 |
| 6 | 三维建模 | <p>实习内容：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 基础三维物件、道具模型制作； 2. 三维场景模型制作； 3. 基础三维角色模型制作。 <p>实习要求：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 熟练掌握三维建模软件的使用； 2. 能够完成三维物件、道具、场景、角色的模型制作； 3. 能够根据不同需求对模型进行调整。 | 在工作现场，主要由企业兼职教师进行指导。 | 240 |
| 7 | 新媒体编辑与运营 | <p>实习内容：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 新媒体广告文案编辑； 2. 新媒体短视频制作； 3. 新媒体可视化设计。 <p>实习要求：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 能够对新媒体信息进行搜集筛选和整理； | 在工作现场，主要由企业兼职教师进行指导。 | 240 |

| 序号 | 实习岗位 | 实习内容与实习要求 | 教学活动设计建议 | 参考课时 |
|----|------|---|----------|------|
| | | 2. 能够完成新媒体广告文案编辑、短视频制作和可视化设计； 3. 熟练应用公众号平台、电商平台和短视频平台进行发布运营。 | | |

（六）实施建议

1. 教学方法

实习应当坚持立德树人、德技并修，遵循学生成长规律和职业能力形成规律，理论与实践相结合，提升学生技能水平，锤炼学生意志品质，服务学生全面发展。学校应当加强对实习学生的指导，会同实习单位共同组织实施学生实习，在实习开始前，根据人才培养方案共同制订实习方案，明确岗位要求、实习目标、实习任务、实习标准、必要的实习准备和考核要求、实施实习的保障措施等。职业学校和实习单位应当分别选派经验丰富、综合素质好、责任心强、安全防范意识高的实习指导教师和专门人员全程指导、共同管理学生实习。

2. 学生考核评价方法

学校会同实习单位，完善过程性考核与结果性考核有机结合的实习考核制度，根据实习目标、学生实习岗位职责要求制订具体考核方式和标准，共同实施考核。

3. 教学实施与保障

学校要严格按照教育部《职业学校学生实习管理规定》的要求，选择符合以下条件的企（事）业单位作为实习单位：

（1）合法经营，无违法失信记录；

(2) 管理规范，近3年无违反安全生产相关法律法规记录；

(3) 实习条件完备，符合专业培养要求，符合产业发展实际；

(4) 与学校有稳定合作关系的企（事）业单位优先。

学校在确定新增实习单位前，应当实地考察评估形成书面报告。考察内容应当包括：单位资质、诚信状况、管理水平、实习岗位性质和内容、工作时间、工作环境、生活环境以及健康保障、安全防护等。实习单位名单须经校级党组织会议研究确定后对外公开。

实习岗位应符合数字媒体技术应用专业培养目标要求，与专业对口或相近，以平面制作、摄影摄像、影视剪辑与后期制作、界面设计、动画制作、三维建模、新媒体编辑与运营等为主要业务。

毕业设计课程标准

（一）课程性质与任务

毕业设计课程是中等职业学校数字媒体技术应用专业教学计划中的重要环节，是新媒体编辑方向的一门综合应用课程，体现工学结合人才培养模式的重要手段，也是毕业生走上工作岗位前积累企业工作经验的重要途径。其任务是提升学生的专业技能水平，培养学生综合运用所学知识、结合岗位实际需求完成项目的工作能力，提高学生职业素养，实现由学生向职业人的转变。培养数字媒体技术应用领域新媒体编辑方向工作的高素质劳动者和中初级技术技能人才。

（二）课程教学目标

1. 素质目标

（1）培养学生树立起具有符合国情和生产实际的正确的设计思想和观点；

（2）提升学生的开发和设计水平，激发探索欲望，培养学生综合运用所学知识，结合岗位实际需求完成项目的工作能力，提高学生职业素养；

（3）培养学生获取新知识的能力，培养创新意识，提高实践创新能力，增强持续学习和终身学习的意识；

（4）培养良好的团队合作精神；

（5）具有爱岗敬业、精益求精的工匠精神。

2. 知识目标

（1）了解新媒体广告文案编辑或新媒体短视频制作的工作流程和工作规范；

(2) 掌握新媒体广告文案编辑或新媒体短视频创作全流程，熟悉策划、拍摄、剪辑、运营等内容创作环节；

(3) 能理解和运用景别、镜头运动类型、字幕、画外音等专业术语；

(4) 掌握短视频的选题策划、创意输出、剧情编辑、脚本撰写；

(5) 熟悉新媒体编辑的工作内容，掌握文案标题类型及创作技巧，了解文案内容架构的方法，掌握文案开头、结尾、评论策划的写作技巧。

3. 能力目标

(1) 通过团队合作完成新媒体产品设计，培养和锻炼团队合作精神、沟通能力和表达能力；

(2) 掌握主流音视频软件的操作技能，完成短视频作品剪辑制作；

(3) 能根据营销计划、广告策略进行广告创意和广告文案构思；

(4) 能根据选题要求拍摄、搜集视频素材并能使用主流视频软件对素材进行加工、处理；

(5) 能准确理解文章选题策划，根据选题策划来制作所需短视频。

(三) 参考学时 540 学时

(四) 课程学分 18 学分

(五) 课程内容和要求

课程内容设计表

| 序号 | 教学单元 | 教学内容与教学要求 | 教学活动设计建议 | 参考课时 |
|----|---------|---|---|------|
| 1 | 前期策划 | <p>教学内容：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 毕业设计作品设计策划 2. 毕业设计作品设计形式 <ol style="list-style-type: none"> (1) 新媒体传播策划案 (2) 微电影（20—30分钟） (3) 电视专题（15—30分钟） (4) 影视广告（15秒、30秒、60秒和90秒的广告作品各1部） (5) 电视节目（30分钟左右） (6) 广播节目（30分钟左右） <p>教学要求：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 具备毕业设计作品设计策划能力 2. 确定毕业设计作品设计形式 3. 掌握短视频的选题策划 | <p>学生以项目组为单位，每3~6人组成一个项目组。指导教师和企业兼职教师提供项目任务书和指导手册。对项目任务进行必要的讲解，提出学习要求，告知应达到的作业标准与考核方式。培养学生树立起具有符合国情和生产实际的正确的设计思想和观点</p> | 70 |
| 2 | 新媒体信息采集 | <p>教学内容：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 新媒体信息搜索 2. 新媒体信息筛选 3. 新媒体信息整理 <p>教学要求：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 具备新媒体信息搜索、筛选、整理的能力 2. 完成全部的信息采集 3. 了解新媒体广告文案编辑或新媒体短视频制作的工作流程和工作规范； | <p>教师引导项目组拟定本阶段工作计划安排及时间节点的控制，指导学生按流程完成全部的信息采集，做好项目素材准备任务。培养学生获取新知识的能力，培养创新意识，提高实践创新能力</p> | 70 |
| 3 | 新媒体文案编辑 | <p>教学内容：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 文案选题策划 2. 文案内容编辑 3. 文案标题写作 <p>教学要求：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 熟悉新媒体编辑的工作内容 2. 掌握文案标题类型及创作技巧 3. 了解文案内容架构的方法 4. 掌握文案开头、结尾、评论策划的写作技巧 | <p>教师引导项目组拟定本阶段工作计划安排及时间节点的控制，指导学生按流程完成全部的方案编辑任务。增强持续学习和终身学习的意识</p> | 70 |
| 4 | 新媒体美工编辑 | <p>教学内容：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 图片素材采集 2. 图片视觉设计 3. GIF表情包编辑 <p>教学要求：</p> | <p>学生在项目组长组织下分解学习任务，分工完成各自的任务。指导教师和企业兼职教师通过“做学教”一体化，让学生完成美工编辑。具有爱岗敬</p> | 70 |

| | | | | |
|---|-------------|---|---|----|
| | | <ol style="list-style-type: none"> 1. 具备图片素材采集能力 2. 具有较强的图片视觉设计能力 3. 熟练掌握 GIF 表情包编辑技巧 | 业、精益求精的工匠精神 | |
| 5 | 新媒体音频编辑 | <p>教学内容：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 音频信息策划 2. 音频信息采集 3. 音频后期剪辑 <p>教学要求：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 掌握主流音视频软件的操作技能 2. 完成短视频作品剪辑制作； | 学生在项目组长组织下分工完成各自的任务。指导教师和企业兼职教师引导学生通过任务掌握音频信息采集及后期剪辑技巧与操作方法。培养良好的团队合作精神 | 70 |
| 6 | 新媒体短视频编辑 | <p>教学内容：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 视频文案的策划 2. 分镜脚本撰写 3. 短视频的拍摄 4. 视频素材的录制 5. 视频后期剪辑 6. 短视频后期制作 7. 短视频的校对 <p>教学要求：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 能根据选题要求拍摄、搜集视频素材 2. 能使用主流视频软件对素材进行加工、处理 3. 掌握短视频的创意输出、剧情编辑、脚本撰写 4. 能理解和运用景别、镜头运动类型、字幕、画外音等专业术语 | 学生在项目组长组织下分工完成各自的任务。指导教师和企业兼职教师引导学生通过任务掌握镜头剪辑和短视频编辑技巧与操作方法。掌握新媒体广告文案编辑或新媒体短视频创作全流程，熟悉策划、拍摄、剪辑、运营等内容创作环节。提升学生的开发和设计水平，激发探索欲望，培养学生综合运用所学知识，结合岗位实际需求完成项目的工作能力，提高学生职业素养 | 70 |
| 7 | 新媒体 H5 海报编辑 | <p>教学内容：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 新媒体 H5 海报内容策划设计 2. 新媒体 H5 海报设计（展示、宣传海报、广告、宣传画册、表单、游戏、抽奖等类型） 3. 新媒体 H5 海报制作（邀请函、地图页面、表单页面、快闪页面、一镜到底页面、指纹控制页面） <p>教学要求：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 能根据营销计划、广告策略进行广告创意和广告文案构思 | 学生在项目组长组织下分工完成各自的任务。指导教师和企业兼职教师引导学生通过任务掌握海报编辑技巧与操作方法。提升学生的开发和设计水平，激发探索欲望，培养学生综合运用所学知识，结合岗位实际需求完成项目的工作能力，提高学生职业素养； | 60 |
| 8 | 成品 | <p>教学内容：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 作品策划书（或作品说明书） 2. 音像制品 <p>教学要求：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 能准确理解文章选题策划，根据选题策划来制作所需短视频 | 学生在项目组长组织下分工完成各自的任务并由项目组长负责完成项目总结报告，指导教师和企业兼职教师对每位学生的工作态度、能力与任务完成情况进行总结。培养和 | 60 |

| | | | |
|--|--------------------|--------------------|--|
| | 2. 通过团队合作完成新媒体产品设计 | 锻炼团队合作精神、沟通能力和表达能力 | |
|--|--------------------|--------------------|--|

(六) 实施建议

1. 教学方法

毕业设计期间，学生接受学校指导教师和企业兼职教师的指导。毕业设计项目策划指导主要由企业教师负责，学校指导教师全程参与，辅助企业教师。毕业设计项目对接岗位职业能力要求、职业技能竞赛标准、1+X 职业等级标准等，及时将企业的新技术、新工艺、新规范等产业先进元素融入课堂教学中。

2. 学生考核评价方法

本课程的考核采用过程性评价、终结性评价两种方式相结合的学业增值多元评价方式，突出过程性评价。过程性评价主要包括项目作品完成的质量、数量及师生评价，终结性评价主要考核运用所学知识进行实践应用的能力，可以包括期中、期末考核、职业等级证书等，建议试行学分转换，开展政府、行业、学校、企业多方参与的多元评价机制。

学生学习的效果直接由完成任务的情况来衡量，包括企业兼职教师与教师评价、工作小组评价和自评三部分。

(1) 自评(10%)：课堂出勤率 5%，课堂表现 5%；

(2) 工作小组评价(30%)：单个成果相加平均得出最后成绩，其中，态度 10%，规范 10%，表现 10%，团队合作 10%，成果 60%(见表一)。

(3) 教师评价(60%)：按照设计要求对学生的工作完成情

况进行综合评价，其中态度 10%，规范 10%，表现 10%，团队合作 10%，成果 60%(见表二)。

评定后分为四个等级：优秀、良好、合格、不合格。

表一 提交成果成绩 (60%)

| 项目编号 | 内容 | 分数 |
|------|------------------------|----|
| 1 | 按照项目要求在规定的时间内完成相应的设计任务 | 25 |
| 2 | 设计构思符合项目要求 | 25 |
| 3 | 设计能体现正确传达设计构思，符合企业要求 | 20 |
| 4 | 设计有创意，整体构图完整，主题突出，现代感强 | 15 |
| 5 | 设计作品格式符合要求 | 15 |

表二 毕业设计作品考核考试成绩 (60%)

| 项目编号 | 内容 | 分数 |
|------|------------------|----|
| 1 | 设计构思新颖 | 20 |
| 2 | 设计制作熟练 | 10 |
| 3 | 设计制作主题突出 | 30 |
| 4 | 设计整体和谐，现代感强，制作精致 | 30 |
| 5 | 设计作品符合规格 | 10 |

附件：授课进程与安排

授课进程建议表

| 周次 | 教学章节 | 授课时数 (节) | 主要教学形式 |
|----|------|----------|--------|
| 1 | 前期策划 | 30 | 小组合作 |
| 2 | 前期策划 | 30 | 小组合作 |

| | | | |
|----|-------------|----|------|
| 3 | 新媒体信息采集 | 30 | 小组合作 |
| 4 | 新媒体信息采集 | 30 | 小组合作 |
| 5 | 新媒体文案编辑 | 30 | 小组合作 |
| 6 | 新媒体文案编辑 | 30 | 小组合作 |
| 7 | 新媒体美工编辑 | 30 | 小组合作 |
| 8 | 新媒体美工编辑 | 30 | 小组合作 |
| 9 | 新媒体音频编辑 | 30 | 小组合作 |
| 10 | 新媒体音频编辑 | 30 | 小组合作 |
| 11 | 新媒体短视频编辑 | 30 | 小组合作 |
| 12 | 新媒体短视频编辑 | 30 | 小组合作 |
| 13 | 新媒体短视频编辑 | 30 | 小组合作 |
| 14 | 新媒体短视频编辑 | 30 | 小组合作 |
| 15 | 新媒体 H5 海报编辑 | 30 | 小组合作 |
| 16 | 新媒体 H5 海报编辑 | 30 | 小组合作 |
| 17 | 成品 | 30 | 小组合作 |
| 18 | 成品 | 30 | 小组合作 |

附件 2：数字媒体技术应用专业调研报告

齐河县职业中等专业学校和山东传媒职业学院联合举办数字媒体技术应用专业初中后五年制高等职业教育。根据调研，对现有的中职数字媒体技术应用专业人才培养方案和联合高职数字媒体技术专业人才培养方案进行了充分优化，在对毕业生、用人企事业单位、在校学生、任课教师、实习单位等多方调研的基础上，确定了数字媒体技术应用专业五年制高等职业教育人才培养方案。

（一）新教学计划与原教学计划比较

1. 教学内容与主要课程对比分析

本专业培养德、智、体、美、劳全面发展，具有良好的职业道德和文化素养，掌握对应就业岗位必备的知识与能力，主要面向新媒体运营、数字营销、摄影师等工作的高素质劳动者和技术技能人才。与高职数字媒体技术专业人才培养目标相比，五年制高等职业教育人才培养更强调以五年制为整体，重视系统和技能，培养高级技术应用人才，提供的是宽口径、厚基础、重技能的培养目标。

五年制高等职业教育学生的中职阶段，采用的是“3.0”的教学模式，即三年的文化基础课、专业基础课、专业核心课等。而原普通中职班的采用的是“2.5+0.5”的教学模式，即为两年半的在校学习和半年的顶岗实习。五年制高等职业教育学生的专科阶段，采用的是“1.5+0.5”的教学模式，即一年半的

在校学习,半年的顶岗实习。原高职班的教学模式,是“2.5+0.5”的模式,在校时间为两年半,顶岗实习半年。

总体而言,原来学生读完三年中职,再读三年高职,需要六年,累计五年在校,一年顶岗实习;五年制高等职业教育学生现在是五年学业,累计在校四年半,半年顶岗实习。

五年制高等职业教育一体化组织教育教学活动。按学生身心发展和能力进阶要求,统筹安排教学活动,一二年级突出知识入门、单项技能、职业认同等基础性要求;三四年级突出知识关联、多项技能、职业定向等综合性要求;五年级突出知识应用、综合技能、职业发展等创新性要求。按学生学习能力和认知水平,合理应用教学模式、方式、方法,针对一二年级学生分析、归纳、总结能力弱,按项目设计学习任务书,创设切合学生认知能力的学习情境,采用做中学、做中教的学习模式,实施任务驱动教学;三四五年级学生,已具备了较高的数字化素养和技能,按“主题—探究—表现”的学习过程,设计适合学生自主探究的学习任务书,在网络学习空间中预设资源、创建活动,实施翻转课堂、混合式教学等。

2. 课程教学标准对比分析

课程体系结构方面的差别主要是在公共课和专业(技能)课方面,五年制高等职业教育中职阶段主要是基础知识加基础技能课,专科阶段为了提高职业技术技能,减少了课程理论学时,增开了职业技术课程。

五年制高等职业教育为一个整体，制定一个人才培养计划，高职阶段去掉原有的和中职阶段重复的所有课程，专业课程实行阶梯式安排。高职和中职的整个课程体系作为一个整体，且能够阶梯式衔接。五年制高等职业教育，中职阶段在校学习增加了半年，可将高职阶段部分选修课放在中职阶段，初步培养学生的专业理论素养，为高职阶段的进一步学习和考证打好基础；高职阶段继续设置有关专业基础课，使得学生可以在中职学习的基础上增加课程深度，为就业打好基础。

五年制高等职业教育利于加强校企合作，突出职业技能，增大实习实训力度；可以实现学生兴趣选择和特长培养为目的，增加选修课程。学生课程学习和考取证书结合在一起，且考证等级明显提高，证书种类趋于多样。第10学期为毕业综合实习，学生可以根据自己的专业特长在各个实习单位进行真正的演练，为就业和毕业设计打好基础。

从教学标准方面对比分析，本着培养当地发展需要的高层次技术技能人才，以增强学生就业和创业能力的目标，为打好专业方面的坚实基础，五年制高等职业教育对专业课教学、实训提出了更高的要求。围绕发展型、复合型、创新型高素质技术技能人才培养目标，五年一贯制高职学校便于整合行业、企业、办学单位等各种力量，不断明晰长学制技术技能人才培养的独特定位，探索“长周期、阶梯化、螺旋式”的五年一贯制人才培养模式；也能基于不同阶段技术技能人才“知识学习由

宽到专”“能力形成由浅入深”的成长规律，着眼于人才培养供给侧结构性改革，践行“一体化设计、一体化实施、一体化评价”的系统育人理念。

（二）师资配备标准的比较

原中职阶段，本专业共有专职教师 13 人，其中“双师型”教师 8 人，研究生学历 3 人，正高级教师 1 人，副高级教师 4 人。研究生学历偏低，专业课教师比例相对较少，这一现状严重制约了本专业的招生规模和毕业生专业素质的提升。

五年制高等职业教育培养模式中，根据数字媒体技术应用专业突出双师型教师和专业带头人的培养，进一步优化教师能力结构，提高教科研能力，师资队伍发展规划，重点建设高级技术技能型师资队伍，构建理论与实践并重的“双师型”师资队伍，不仅大大提升了专任教师的学历、专业技术层次，而且“双师型”教师、专业理论教师、实践教学教师的比重将有大幅度的提升。

由于一体培养的特点，在五年制高等职业教育中职阶段，教师安排上优先安排年富力强、学历层次高、专业职称高、教学经验丰富的教师授课，从而为学生的进一步深造和终身发展，打下扎实的文化基础和专业基础；在高职阶段，通过改革课程体系，完善工作过程专业化的规范教学模式，打造优质核心课程、省级精品课程，实施“学做合一、理实结合”的教学模式

等积极举措，必将与中职阶段扎实的基础，相辅相成，优势互补，大大提高学生的综合素养。

（三）技能实训室及实训设备配备标准的比较

中职阶段，只有与学生专业素养有直接关联的实训室，实训室配置标准普遍较低，不能很好地满足学生实践教学和提升专业素养的迫切要求。

五年制高等职业教育，学生学习时间均在中职学校，提出以突出课程教学的实践教学环节，努力培养学生的职业素养为中心。立足于本专业教育教学实际，通过加大投入、整合与开发，进一步健全和完善各项实训设施，保证学生实训技能提升。五年一体化培养，也减少了原来中职和高职对实习实训的重复性投入。

同时，对校外实习基地也提出了更高要求，进一步明确了校外实训基地实训项目、内容、时间和学生实训实习质量要求，就地就近选定专业对口、设备先进、技术力量雄厚、管理水平高的企业作为学校稳定的校外实训实习基地。这样，让学生通过实地操作，不仅能培养学生的多种能力，切实提高其综合素质，而且更能实现“充分发挥校企优势，达到校企生多赢”的目的。

附件 2:

2024 级数字媒体技术应用专业 人才培养方案审批信息表

| | |
|---------------|--|
| 高等职业教育专业代码 | 510204 |
| 中等职业教育专业代码 | 710204 |
| 适用年级 | 2024 级 |
| 学制 | 五年 |
| 学历 | 专科 |
| 专业负责人(执笔) | 签字: 白淑娟 |
| 制定时间 | 日期: 2024年8月10日 |
| 专业(群)建设委员会审核 | <input type="checkbox"/> 合格 <input type="checkbox"/> 不合格 签字: 白淑娟 傅翠梅 日期: 2024年8月11日. 2024年8月11日 |
| 系部审核人(签字) | 签字: 白淑娟 |
| 审核时间 | 日期: 2024年8.12日 |
| 学校评审小组审核 | <input type="checkbox"/> 合格 <input type="checkbox"/> 不合格 签字: 焦健 刘延甲 刘宝德 刘平宇 刘平 日期: 2024年8月15日 |
| 学校党委审批(签字、盖章) | 签字:  盖章:  |
| 审批时间 | 日期: 2024年8月19日 |