



# 河南林业职业学院

HENAN FORESTRY VOCATIONAL COLLEGE

## 数字媒体艺术设计专业 人才培养方案

所在学院 : 艺术学院

专业名称 : 数字媒体艺术设计

编写负责人: 张萌萌

编写成员 : 姚晓梅、梁辰田、郭琳

合作企业 : 洛阳启智文化传播有限公司  
洛阳赤焰影业有限公司

审核人员 : 付瀚思

编写日期 : 2025. 08

教务处

## 编制说明

2025 级数字媒体艺术设计专业人才培养方案按照《教育部关于职业院校专业人才培养方案制订与实施工作的指导意见》（教职成〔2019〕13 号）、《关于组织做好职业院校专业人才培养方案制订与实施工作的通知》（教职成司函〔2019〕61 号）、《教育部关于印发〈职业教育专业目录（2021 年）〉的通知》（教职成〔2021〕2 号）、《职业教育专业教学标准（2025 年）》等文件要求，与洛阳启智文化传播有限公司、洛阳赤焰影业有限公司等合作企业专家共同对我院 2025 级数字媒体艺术设计专业人才培养方案进行了修订完善。

# 目 录

一、专业名称及代码 .....	1
二、入学要求 .....	1
三、修业年限 .....	1
四、职业面向 .....	1
五、培养目标与培养规格 .....	2
六、课程设置与要求及学时安排 .....	4
七、教学进程总体安排 .....	10
八、实施保障 .....	12
九、毕业要求 .....	22
十、附录 .....	23

# 数字媒体艺术设计专业人才培养方案

## 一、专业名称及代码

专业名称：数字媒体艺术设计

专业代码：550103

## 二、入学要求

中等职业学校毕业、普通高级中学毕业或具备同等学力

## 三、修业年限

基本修业年限 3 年

## 四、职业面向

数字媒体艺术设计专业职业面向如表 1 所示。

表 1 数字媒体艺术设计专业职业面向一览表

所属专业大类（代码）	文化艺术大类（55）
所属专业类（代码）	艺术设计类（5501）
对应行业（代码）	动漫、游戏数字内容服务（6572） 影视节目制作（8730） 专业设计服务（7492） 其它数字内容服务（6579）
主要职业类别（代码）	数字媒体艺术专业人员（2-09-06-07） 剪辑师（2-09-03-06） 电影电视摄影师（2-09-03-03） 音像电子出版物编辑（2-10-02-04）
主要岗位（群）或技术领域	摄影摄像师、后期剪辑师、UI 设计师、交互设计师
职业类证书	游戏美术设计师、UI 视觉设计师

数字媒体艺术设计专业学生应取得职业资格证书或职业技能等级证书如表 2 所示。

表 2 数字媒体艺术设计专业职业资格技能等级证书一览表

序号	证书名称	等级	对应专业课程	颁发单位	备注
1	游戏美术设计师	中级	3D 游戏美术	完美世界教育科技有限公司	选考
2	UI 视觉设计师	中级	数字创意产品设计	腾讯云计算(北京)有限责任公司	选考

## 五、培养目标与培养规格

### (一) 培养目标

本专业培养理想信念坚定、德智体美劳全面发展，适应数字创意产业与新媒体行业发展需要，具备良好的人文素养、职业道德、创新意识和精益求精的工匠精神，具有较强的就业创业能力与可持续发展能力，掌握数字媒体艺术设计相关专业知识与技术技能的高技能人才。

学生能够运用数字媒体艺术设计相关工具与方法进行视觉创意与交互设计，具备独立或协作完成数字影像、动态图形、用户界面、交互内容等类型项目设计与制作的能力。注重培养学生的沟通表达与团队协作能力，使其能够在多元工作场景中清晰阐述设计理念、创作逻辑及作品价值，并具备较强的“能说会写”综合素质：在口头表达方面，能够面向团队成员、客户或用户条理清晰、生动有效地展示设计方案与项目成果；在书面表达方面，能够撰写规范、专业的设计说明、项目策划书及设计报告等文档。毕业生可面向 UI/UX 设计、交互设计、数字内容创作、新媒体艺术、影视后期、动态设计等相关岗位，具备全面的专业素养与职业发展潜力。

### (二) 培养规格

根据对数字媒体艺术设计专业典型职业面向、职业能力的调研分析，本专业应具有以下职业素质、专业知识和技能：

#### 1. 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) 爱岗敬业、吃苦耐劳、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、公共卫生意识、信息素养、工匠精神、创新思维；

(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 到 2 项运动技能，养成良好的健身与卫生习惯，以及规范自律的行为习惯；

(6) 具有一定的审美和人文素养，能够形成 1 到 2 项艺术特长或爱好；

(7) 热爱中国特色社会主义文化事业，具有继承并弘扬中国优秀传统文化的意识；

(8) 具有服务中原地区发展战略的使命意识，具有发扬中原文化及工匠精神的意识；

(9) 具有依据项目要求理解、分析项目任务，解决设计问题的专业素养；

(10) 具有良好的职业道德、知识产权保护意识；

(11) 具有敏锐的设计思维和坚持原创设计的素养；

(12) 具有良好的设计项目工作习惯，有规范使用数字内容创作设备，遵循设计流程、设计规范的意识；

(13) 具备良好的沟通表达素质，无论是面对团队内部交流，还是对外与客户、合作伙伴对接，都能够自信、清晰、流畅地表达观点与想法，做到“能说”；同时，能够运用准确、恰当的文字，撰写各类设计相关文档，如项目方案、作品说明等，体现“会写”的素养，助力设计工作的高效推进与成果展示。

## 2. 知识

(1) 掌握科学文化基础知识和中华民族优秀的传统文化知识；

(2) 掌握计算机应用、英语的基础知识；

(3) 熟悉本专业所需的法律法规以及环境保护、安全消防、文明生产等知识；

(4) 掌握数字媒体艺术设计基础理论知识，掌握图形图像编辑技能，掌握影视剪辑软件的使用方法，掌握交互设计技能和用户体验优化方法，掌握数字动画制作技能和视觉特效设计方法；

(5) 掌握数字媒体艺术设计学科的前沿理论、应用前景、发展动态及艺术设计学科的新成果；

(6) 掌握数字媒体技术与新媒体传播基本知识；

(7) 掌握数字产品内容创意设计的基本原则和设计方法；

(8) 掌握数字媒体艺术设计专业所需的文字、图形图像、版式等基础知识与设计方法；

(9) 掌握数字图像，制式与渲染输出等相关基础知识与国家、行业标准；

(10) 掌握数字产品结构梳理、界面设计、交互设计的专业知识与实践方法；

(11) 掌握三维数字内容造型设计、模型搭建、材质灯光与渲染输出等专业知识与实践方法;

(12) 掌握与“能说会写”相关的知识体系，包括商务沟通技巧、设计文案写作规范、演示文稿制作要点等知识，以便在专业实践中更好地进行信息传达与交流。

### 3. 能力

- (1) 具有一定的信息技术应用和处理的基本能力；
- (2) 具有适应产业数字化发展需求的基本数字技能能力；
- (3) 具有终身学习和可持续发展的能力；
- (4) 具有根据设计主题进行巧妙构思和原创设计的能力；
- (5) 具有较强的组织执行力与团队协作能力、按质按量完成工作任务的能力；
- (6) 具有正确地设置、保存文件，规范操作电脑及专业设备的能力；
- (7) 具有运用多种技法和技巧进行设计方案表现的能力；
- (8) 具有数字内容开发项目调研、创意策划与用户体验设计能力；
- (9) 具有计算机数字图形设计、图像处理及图文信息整理编排的能力；
- (10) 具有数字内容视听设计、分镜头设计等创意艺术设计能力；
- (11) 具有良好的数字音频、视频处理能力及对应数字设备的操作实施能力；
- (12) 具有数字产品界面设计、交互设计、原型制作及相关能力；
- (13) 具有三维数字建模、动画制作、渲染输出等虚拟现实内容设计与制作能力；
- (14) 具有传统设计表现方法与数字媒体技术融合运用的能力；
- (15) 具有较强的语言、文字表达能力和沟通能力，能够在各类设计场景中，运用精准、生动的语言进行项目汇报、方案讲解；同时，能撰写逻辑严谨、内容详实的设计报告、创意阐述等文字材料，清晰呈现设计思路与成果。

## 六、课程设置与要求及学时安排

### (一) 课程设置

主要包括公共基础课程和专业课程。

#### 1. 公共基础课程

将思想道德与法治、毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论、习近平新时代中国特色社会主义思想概论、形势与政策、大学英语 1、大学英语 2、大学生心理健康教育、军事理论、大学体育 1、大学体育 2、大学体育 3、大学生职业发展与就业指导、中华优秀

传统文化、劳动教育、入学教育、党史国史、应用文写作等列为公共基础必修课程。将创新与创业教育、大学生生态文明教育、公共艺术、信息技术与人工智能、大学英语 3 等列为公共选修课程。

## 2. 专业课程

包括专业基础课程、专业核心课程和专业拓展选修课程。

### (1) 专业基础课程

主要包括：造型基础、设计创意、摄影摄像基础、图形图像处理、数字图形、动画运动规律、非遗草木染。

### (2) 专业核心课程

主要包括：影视后期剪辑、数字项目合成、三维动画设计与制作、数字设计与动画制作、数字创意产品设计、交互数字内容设计、虚拟现实内容设计与制作、短视频创作技能竞赛专题课。

表 3 专业核心课程主要教学内容与要求

序号	课程涉及的主要领域	典型工作任务描述	主要教学内容与要求
1	影视后期剪辑	<ol style="list-style-type: none"><li>完成影视和动画视频剪辑、特效创意制作；</li><li>根据要求制作出用户满意的短视频等作品；</li><li>完成影视制片、影视后期剪辑。</li></ol>	<p><b>教学内容：</b> 剪辑软件和特效制作软件的操作，重点讲述镜头组接的原理、技巧和特效制作技术，利用特定素材（新闻、剧情短片、MV 等）练习剪辑。</p> <p><b>教学要求：</b> 采用案例式和项目驱动式教学。在讲授知识点的时候采用案例式教学，实训教学环节采用项目驱动教学；要求学生熟悉剪辑软件和特效制作软件的操作，掌握镜头组接和特效制作的相关技巧。考核评价以平时表现和项目考核成绩进行评定。通过课程学习，培养学生能根据项目的需求完成视频素材的剪辑以及对剪辑好的作品进行特效包装。</p>
2	数字创意产品设计	<ol style="list-style-type: none"><li>完成创意策划书的设计与撰写；</li><li>完成数字创意产品的需求分析和功能实现；</li><li>完成数字创意产品的视觉设计；</li><li>完成数字创意产品的交互设计。</li></ol>	<p><b>教学内容：</b> 数字产品的创意策划、设计、开发和运行的全流程；设计项目的前期用户调研、产品分析、设计规划等全面分析及撰写报告书；品牌创意推广策略；数字创意产品的设计和开发制作。</p> <p><b>教学要求：</b> 采用案例式和项目驱动式教学。在讲授知识点的时候采用案例式教学，实训教学环</p>

			节采用项目驱动教学；要求学生熟练掌握创意策划书的撰写、需求分析的制作以及创意产品的视觉设计等专业技能。考核评价以平时表现和项目考核成绩进行评定。通过课程学习，培养学生能根据项目的需求完成数字创意产品的策划方案撰写以及产品的设计。
3	交互数字内容设计	<ol style="list-style-type: none"> <li>完成数字广告创意设计；</li> <li>完成交互原型开发；</li> <li>进行动画设计；</li> <li>进行 h5 交互动态页面的设计与制作；</li> <li>进行 App 交互页面的设计与制作。</li> </ol>	<p><b>教学内容：</b> 数字产品设计的方法与技巧，交互设计理论的运用，移动端页面设计的流程、布局、交互逻辑、视觉设计、音效与合成，翻页类、长图类、测试题类、综合类 h5 交互页面制作，页面擦除、点击、开关音效、测试计分、生成可下载图片等效果，中型 h5 交互动态页面的设计与发布。</p> <p><b>教学要求：</b> 采用线上线下结合以及项目驱动式教学。相关的理论知识点以及软件的操作部分使用线上学习为主的方式进行，实训教学环节采用项目驱动教学；要求学生熟练掌握相关数字交互页面（h5、App 等）的设计与开发、动画设计等专业技能。考核评价以平时表现和项目考核成绩进行评定。通过课程学习，培养学生能根据项目的需求完成交互内容的设计与开发。</p>
4	三维动画设计与制作	<ol style="list-style-type: none"> <li>完成三维动画制作；</li> <li>完成三维建模；</li> <li>完成三维模型渲染；</li> <li>完成三维角色绑定。</li> </ol>	<p><b>教学内容：</b> 三维动画软件的基本操作、道具模型制作、人体模型制作、三维材质、渲染技术、分层渲染及多通道合成技术、生物绑定及表情控制技术、人物动画制作、生物动画制作等。</p> <p><b>教学要求：</b> 采用线上线下、案例式和项目驱动式教学。在讲授知识点的时候采用案例式教学和线上教学结合的方式，实训教学环节采用项目驱动教学；要求学生熟练掌握从模型设计到动画的全流程制作。考核评价以平时表现和项目考核成绩进行评定。通过课程学习，培养学生能根据项目的需求完成三维动画的设计与制作。</p>
5	数字设计与动画制作	<ol style="list-style-type: none"> <li>进行软件动画的制作；</li> <li>完成二维角色的绑定。</li> </ol>	<p><b>教学内容：</b> 软件的基本操作，软件钢笔工具的使用，软件角色的绘制，钉子指令的使用，插件的使用（概括性的插件的使用），二维动画运</p>

			<p>动规律、关键帧控制技术、曲线编辑器的使用，弹性动画的制作等内容，软件动画的制作。</p> <p><b>教学要求：</b></p> <p>采用线上线下、案例式和项目驱动式教学。在讲授知识点的时候采用案例式教学和线上教学结合的方式，实训教学环节采用项目驱动教学；要求学生熟练掌握软件的使用、软件动画角色的设计、绑定以及动画的制作等专业技能。考核评价以平时表现和项目考核成绩进行评定。通过课程学习，培养学生能根据项目的需求完成软件动画的设计与制作。</p>
6	数字项目合成	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 完成蓝绿背抠像合成；</li> <li>2. 完成特效合成；</li> <li>3. 掌握擦除威亚；</li> <li>4. 完成跟踪合成；</li> <li>5. 完成校色与调色。</li> </ol>	<p><b>教学内容：</b></p> <p>影视合成、特效制作的技巧和流程，蓝绿屏抠像技术、软件技术、擦除技术、正反向跟踪技术、合成校色流程、摄像机动画、数字媒体虚拟演播合成系统。</p> <p><b>教学要求：</b></p> <p>案例式和项目驱动式教学。在讲授知识点的时候采用案例式教学，实训教学环节采用项目驱动教学；要求学生熟练掌握抠像合成、特效合成、擦除威亚等专业技能。培养学生能根据项目的需求完成影视动画项目的特效合成。</p>
7	虚拟现实内容设计与制作	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 完成三维可视化实时交互设计；</li> <li>2. 完成三维模型及场景的制作；</li> <li>3. 完成全景拍摄；</li> <li>4. 完成三维建模、贴图、材质、灯光、渲染等虚拟现实产品设计与制作。</li> </ol>	<p><b>教学内容：</b></p> <p>虚拟现实内容设计与制作的工作流程，软件的使用，软件动画制作，三维可视化实时交互设计。</p> <p><b>教学要求：</b></p> <p>采用线上线下、案例式和项目驱动式教学，在讲授知识点的时候采用案例式教学和线上教学结合的方式，实训教学环节采用项目驱动教学；要求学生熟练掌握三维可视化的交互设计、交互内容的制作以及全景拍摄等。考核评价以平时表现和项目考核成绩进行评定。通过课程学习，培养学生能根据项目的需求完成虚拟现实内容设计与制作、全景拍摄。</p>

### (3) 专业拓展选修课程

主要包括：影视作品赏析、3D 游戏美术、AIGC 视觉艺术、数字展示设计、企业影视全流程制作。

### 3. 实践性教学环节

实践性教学应贯穿于人才培养全过程。实践性教学主要包括实验、实习实训、毕业设计、社会实践活动等形式。

表 4 集中实践环节教学进程安排表

实践地点	序号	课程名称	课程代码	学分	学时	周学时/周数					
						第一学期	第二学期	第三学期	第四学期	第五学期	第六学期
校内	1	入学教育		0.5	16	16/0.4					
	2	军事技能	12020002	2	112	56/2					
	3	劳动教育	22020016	1	16	4/0.2	4/0.2	4/0.2	4/0.2		
	4	短视频创作技能竞赛专题课	10050042	2	60		30/2				
校外	1	岗位实习	10040027	46	744					24/16	24/15
	2	毕业设计或成果	10040028	1	30						30/1
实践技能课总计				52.5	978						
集中实践周数						2.6	2.2	0.2	0.2	16	16

## （二）教学要求

除以上公共课和专业课以外，还有认知学习、企业实践、社会活动等。

### 1. 认知学习

为了让学生更多地了解数字媒体艺术设计专业，增强学生对专业的认识，提高学生对专业学习的兴趣，在一年级上学期组织学生到数字媒体相关企业进行识岗实训，让学生对企业文化知识、岗位能力基本要求等有一定的认知，能较直观地了解相关的工作岗位，增强学生学习专业知识和掌握专业技能的信心，为后继学习专业知识和专业技能奠定坚实的基础。

### 2. 岗位实习

学生到校企合作企业学习，企业采用项目制或师徒制形式对学生进行实践性教学，学校教师亲自陪同学生进入企业，参与企业的培训学习和管理，让学生顺利转变角色，把学校所学与企业要求结合起来，最快速度适应企业需求，为岗位实习打下基础。

在学校和实习单位的共同组织下，学生到数字媒体行业相关企事业单位，如设计工作

室、文化传媒公司、新媒体广告公司等对应岗位岗位实习。使学生了解数字媒体行业一线生产、服务和人文环境，能运用所学知识和技能完成岗位工作任务，初步具备专业实践能力。注重培养学生创新创意的能力，提高综合职业素养能力。

### 3. 社会活动

组织学生参与生产劳动性活动，既有社会服务设计的实践活动，又有公益设计项目实践活动等，在社会实践中，引导学生了解社会需求，增强社会责任感。培养学生团队合作精神和社会实践能力，促进学生“德智体美劳”全面发展。

#### （三）学时安排

总学时为 2770 学时，每 16~18 学时折算 1 学分。其中，公共基础课程学时为 832 学时，占总学时的 30.04%；实践性教学学时为 1946 学时，占总学时的 71.18%；各类选修课程学时为 452 学时，占总学时的 16.32%。军事技能、劳动教育、入学教育、短视频创作技能竞赛专题课、毕业设计或成果等活动共 6.4 周为 6.5 学分。

表 5 数字媒体艺术设计专业课程学时构成表

课程	学期	一	二	三	四	五	六	小计	合计
公共基础课程	必修课	342	200	66	60	0	0	668 (其中实践 308)	832
	选修课	32	48	36	48	0	0	164 (其中实践 76)	
专业课程	基础课	192	128	32	0	0	0	352 (其中实践 244)	1148
	核心课	64	188	128	128	0	0	508 (其中实践 348)	
	拓展选修课	0	0	128	160	0	0	288 (其中实践 196)	
实训实习		16	0	0	0	384	390	790	790
小计		646	564	390	396	384	390	2770	2770

表 6 数字媒体艺术设计专业教学周数安排表

学 期	课堂 教学 环节	集中实践环节			复习 考试 (其他)	合 计
		军事 训练	集中 实践	岗位 实习		
一	16	2	0.6	0	1.4	20
二	16	0	2.2	0	1.8	20
三	18	0	0.2	0	1.8	20
四	18	0	0.2	0	1.8	20
五	0	0	0	16	4	20
六	0	0	1	15	4	20
合计	68	2	4.2	31	14.8	120

## 七、教学进程总体安排

表 7 数字媒体艺术设计专业教学进程安排表

课 程 性 质	课 程 属 性	序 号	课程名称	课程代码	考核 方式	学时			学分	学期与学时分配(周)						
						总 学 时	理 论	实 践		一	二	三	四	五	六	
										19	18	18	18	16	16	
										每周学时数						
必修课																
公共基础课		1	思想道德与法治	11010008	考试	48	40	8	3	4/1 2						
		2	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	11050001	考试	32	24	8	2		2					
		3	习近平新时代中国特色社会主义思想概论	11040002	考试	48	40	8	3				2/单 周、 4/双 周			
		4	形势与政策	11030001	考查	32	32	0	2	2/4	2/4	2/4	2/4			
		5	大学英语 1	00050002	考查	64	48	16	4	4						
		6	大学英语 2	00050057	考查	32	24	8	2		2					

	7	大学生心理健康教育	11020001	考查	36	28	8	2		2				
	8	军事理论	12020003	考查	36	36	0	2	线上					
	9	体育 1	12010301	考查	32	4	28	2	2					
	10	体育 2	12010302	考查	38	4	34	2		2				
	11	体育 3	12010303	考查	38	4	34	2			2			
	12	大学生职业发展与就业指导	11010007	考查	38	26	12	2	2					
	13	中华优秀传统文化	00010001	考查	16	16	0	1		线上				
	14	劳动教育	22020016	考查	16	0	16	1	4/0.2	4/0.2	4/0.2	4/0.2		
	15	军事技能	12020002	考查	112	0	112	2	56/2					
	16	党史国史	11050002	考查	18	18	0	1		线上				
	17	应用文写作	00030005	考查	32	16	16	2		2				
	小计				668	360	308	35						
专业基础课	1	造型基础	10050022	考试	48	12	36	3	3周					
	2	设计创意	10050002	考试	48	12	36	3	3周					
	3	摄影摄像基础	10050003	考试	32	12	20	2	2周					
	4	图形图像处理	10050004	考试	64	20	44	4	4周					
	5	数字图形	10050030	考试	64	20	44	4		4周				
	6	动画运动规律	10050017	考试	64	20	44	4		4周				
	7	非遗草木染	10050031	考试	32	12	20	2			2周			
	小计				352	108	244	22						
专业核心课	1	影视后期剪辑	10050005	考试	64	20	44	4	4周					
	2	数字项目合成	10050032	考试	64	20	44	4		4周				
	3	交互数字内容设计	10050033	考试	64	20	44	4		4周				
	4	三维动画设计与制作	10050019	考试	64	20	44	4			4周			
	5	数字设计与动画制作	10050034	考试	64	20	44	4			4周			
	6	数字创意产品设计	10050035	考试	64	20	44	4				4周		
	7	虚拟现实内容设计与制作	10050036	考试	64	20	44	4				4周		
	8	短视频创作技能竞赛专题课	10050042	考试	60	20	40	2		2周				
	小计				508	160	348	30						
必修课小计					1528	628	900	87						

专业拓展选修课	1	影视作品赏析/图形创意思维(二选一)	10050037/10040018	考试	32	12	20	2				2周		
	2	3D游戏美术/手工制作(二选一)	10050038/10040019	考试	64	20	44	4				4周		
	3	数字展示设计	10050039	考试	64	20	44	4				4周		
	4	AIGC视觉艺术	10050040	考试	64	20	44	4				4周		
	5	企业影视全流程制作	10050041	考试	64	20	44	4				4周		
	小计				288	92	196	18						
选修课	1	创新创业教育	00220006	考查	16	8	8	1				线上		
	2	大学生生态文明教育	01081888	考查	16	10	6	1		线上 +线 下				
	3	公共艺术/舞蹈鉴赏(二选一)	10030001/10030002	考查	32	16	16	2	2					
	4	美术鉴赏/音乐鉴赏(二选一)	10030006/10030005	考查	36	18	18	2				线上		
	5	信息技术与人工智能	03020002	考查	32	16	16	2		线上 +线 下				
	6	大学英语(拓展模块)	00520004	考查	32	20	12	2				2		
	网上任选课		6学分											
小计				164	88	76	16							
选修课小计				452	180	272	34							
实训实习	入学教育			考查	16	16	0	0.5	1周					
	岗位实习		10040027	考查	744	0	744	46				16周	15周	
	毕业设计或成果		10040028	考查	30	0	30	1						1周
	实习实训小计				790	16	774	47.5						
应修学分与课时合计					2770	824	1946	168.5						
	各学期开课门数								15	15	10	10	1	2

备注：

1. 任意选修课程不少于6学分；

2. 考核方式填写：考查/考试。

## 八、实施保障

### （一）师资队伍

按照“四有好老师”“四个相统一”“四个引路人”的要求建设专业教师队伍，将师德师风作为教师队伍建设的第一标准。

#### 1. 队伍结构

- (1) 本专业学生数与本专业专任教师数比例不高于 16: 1;
- (2) 具有研究生学位教师占专任教师的比例为 50%；高级职称以上教师占专任教师的比例为 10%，“双师型”教师占专任教师的比例为 80%；
- (3) 兼职教师承担专业课时的比例为 20%；
- (4) 具有行业背景或实践经验的教师占专任教师的比例为 40%，以确保教学内容与实践紧密结合，提升学生实际操作能力；
- (5) 定期邀请行业专家、企业精英参与教学活动，每学期至少举办 2 次行业讲座或工作坊，拓宽师生行业视野；
- (6) 鼓励并支持教师参与国内外学术交流与合作，每学年至少有 10%的专任教师有学术交流或访学经历；
- (7) 建立教师梯队建设机制，确保青年教师有资深教师的指导和培养，形成良好的学术传承；
- (8) 注重教师队伍的国际化发展，具有海外留学或访学经历的教师占专任教师比例不低于 15%；
- (9) 鼓励教师参与社会服务与公益项目，将社会实践融入教学，增强教师的社会责任感。

#### 2. 专业带头人

- (1) 具有硕士以上学位或副高级以上职称，“双师型”教师；
- (2) 能够较好把握行业动态和专业发展趋势，在数字媒体艺术设计行业和当地具有一定影响力；
- (3) 具有先进的教育理念、扎实的理论基础、丰富的实践经验；
- (4) 具有较强的教学能力、研究能力和服务能力，主持参与过国省重大教学建设项目或省级以上科研项目，主持参与过企业技术攻关、技术服务和职业培训；
- (5) 能够较好地把握国内外数字媒体、动漫、交互设计等行业、专业发展，能广泛联系行业企业，了解行业企业对本专业人才的实际需求；

(6) 主持专业建设、开展教育教学改革、教科研工作和社会服务能力强，在本专业改革发展中起引领作用。

### 3. 专任教师

- (1) 具有硕士以上学位，与本专业相同或相近的教育背景；
- (2) 具有高校教师任职资格，并取得相关的职业资格证书或专业技术资格证书；
- (3) 教育理论扎实，专业基本技能和教育教学技能娴熟，知识结构合理，教学经验丰富；
- (4) 具有较强的数字媒体艺术设计专业能力、教学建设、教学改革、教学研究能力。具有较强的教研能力和较丰富的教研经验，教研成果突出；
- (5) 具有 6 个月以上企业实践经历；
- (6) 具有一定年限的相应工作经历或者实践经验，达到相应的技术技能水平；
- (7) 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；
- (8) 能够运用信息技术开展混合式教学等教法改革；
- (9) 能够跟踪新经济、新技术发展前沿，开展技术研发与社会服务；
- (10) 能够指导学生参与专业竞赛、科研项目或社会实践，促进学生实践能力和创新能力的提升；
- (11) 具备良好的学术道德和职业操守，能够以身作则，为学生树立良好的榜样；
- (12) 积极参与学校的教学改革和课程建设，为提升教学质量和效果贡献力量；
- (13) 具有团队合作精神，能够与其他教师协作完成教学任务和科研项目；
- (14) 关注学生的学习和发展，能够提供个性化的指导和帮助，助力学生成长成才；
- (15) 持续学习和进修，不断更新专业知识和技能，以适应行业发展和教学需求。

### 4. 兼职教师

- (1) 具有本科以上学历，中级以上专业技术职务资格；
- (2) 具有五年以上与本专业相关的行业企业工作经历；
- (3) 具有较强的教学建设、教学改革、教学研究或科学研究、竞赛指导、社会服务能力等；
- (4) 主要从本专业相关行业企业的高技能人才中聘任，应具有扎实的专业知识和丰富的实际工作经验，原则上应具有中级及以上相关专业技术职称，了解教育教学规律，能承担专业课程教学、实习实训指导和学生职业发展规划指导等教学任务；
- (5) 根据需要聘请技能大师、劳动模范、能工巧匠等高技能人才，建立专门针对兼职教师聘任与管理的具体实施办法；

(6) 兼职教师应与企业保持紧密联系,了解企业最新技术和项目动态,成为企业与专业的中间桥梁;

(7) 鼓励兼职教师将自己的企业工作实践经验转化为教学资源,开发具有行业特色的教学手段和教材;

(8) 兼职教师应熟悉企业的招聘需求和标准,以便为学生提供更准确的职业发展规划和就业指导;

(9) 兼职教师应关注行业发展趋势,及时将最新的行业知识和技术引入教学中,保持教学内容的时效性和实用性;

(10) 建立兼职教师的教学评价和反馈机制,定期对其教学效果进行评估,并根据反馈进行改进和提升。

## (二) 教学设施

数字媒体艺术设计专业教学设备和场地条件能满足理实一体化教室教学要求。

### 1. 专业教室要求

根据专业需求,建立满足教学的数字媒体艺术设计专业画室、数字媒体艺术设计专业教室,配备公共画具、黑(白)板、多媒体计算机、投影设备、音响设备、绿幕、提词器、灯光系统、动作捕捉设备等,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. 校内实验实训室要求

为完成本专业的实训课程要求,需要建设数字艺术创意机房、数字视频特效机房、动画制作机房、三维动画机房、立体互动实训室,配备高性能图形工作站、专业音视频处理设备、高性能大屏输出显示设备、3D 打印机、VR 穿戴交互设备等实训硬件。为适应数字媒体艺术设计专业基于“做中学”课程体系实施,教学场地要尽量满足项目建设需要,为学生提供虚拟仿真或真实的学习环境,要有尺度地转化企业项目,有系统性地将其关键技术点引入课堂,以满足理实一体化的教学要求,设备、台套数要能满足项目的实施要求,保证学生团队完成项目要求。

表 8 数字媒体艺术设计专业校内实验实训室一览表

序号	实验实训室名称	主要设备	配置需求和功能	主要实训内容
1	数字艺术创意机房	高性能计算机	满足数字媒体艺术设计的常用软件安装与运行。	1. 数字媒体艺术设计基础;

		高性能显卡	支持数字媒体艺术设计的图像处理、图形制作。型号最低要求 RTX1080Ti。	2. 图形图像设计； 3. 动画设计； 4. 视频的剪辑与特效制作； 5. 三维建模设计。
		大屏显示器	满足色域广，色彩还原度高，分辨率高的要求，提升设计细节表现力。分辨率最低要求 1920x1080 像素，屏幕尺寸最低要求 24 寸，刷新率 60Hz，搭载 CII 色彩管理系统，满足学生设计制作需求。	
2       2       3	数字媒体艺术设计专业教室	4K 摄像机	高清视频拍摄与编辑，学习使用 4K 摄像机进行视频拍摄，掌握后期视频剪辑与特效制作技巧。	
		高性能笔记本电脑	控制虚拟器设备、动捕设备、灯光系统，用于整体设备与拍摄设备的交互。	
		提词器	绿幕拍摄的使用。	
		虚拟器设备	VR 内容创作与体验，探索 VR 技术在数字媒体艺术中的应用，进行 VR 内容创作与体验。	
		绿幕	影棚专业绿幕设备，用于虚拟拍摄和后期合成。	
		动作捕捉设备	主要运用 VR 的制作过程中，对复杂人物动作的捕捉。	
		灯光系统	专业影棚级灯光，用于学习如何使用照明设备控制场景光影，增强视觉效果。	5. 探索虚拟现实（VR）和增强现实（AR）技术在数字媒体艺术中的应用； 6. 学习绿幕技术的原理和应用，包括如何进行抠图和背景替换； 7. 学习动作捕捉技术在动画制作中的应用，包括角色动作的捕捉和后期处理； 8. 学习灯光的基本理论和不同类型灯光的使用方法。
3	数字媒体艺术设计专业画室	高质量绘画用画架设备	支持定点绘画训练，全固定画架稳固、耐用。满足视角练习的可移动折叠画架，轻便、坚固、安全。	1. 基础素描造型训练； 2. 色彩基础与运用； 3. 创意构思与绘画。

		公共画具	品种多样、工具齐全，满足绘画需求。	
		石膏金属等静物道具模型	能够支持学生从基础素描到复杂色彩表现的全方位训练。	
4	数字视频特效机房	高性能计算机	满足数字媒体艺术设计的常用软件安装与运行。	1. 影视后期制作基础； 2. 视频剪辑技巧； 3. 视频特效制作； 4. 视频调色与合成。
		高清视频显示器	支持视频剪辑、调色、特效、合成等后期制作全流程，提供高质量的影视创作环境。	
		非线性编辑系统	正版高效剪辑工具，支持多格式编辑，满足学生视频转场与特效制作，音频效果编辑等视频创作需求。	
		专业视频特效处理软件	正版专业影视后期特效软件，满足丰富的视觉效果制作，满足绿幕抠像、粒子系统与仿真特效、光效与色彩调整等，提升作品艺术层次。	
5	动画制作机房	手绘数位板	支持精准模拟手绘体验，结合软件实现数字化创意表达。压感精度级别 1024，秒读取速度 133 点，分辨率 2540LPI，触控板大小 58 英寸。	1. 动画运动原理； 2. MG 动画创意； 3. 动画交互制作。
		专业动画软件	支持二维动画制作，MG 创意动画制作，满足高质量动画输出等需求。	
		动画故事脚本 AI	支持以提供的故事基本框架由 AI 人工智能自动编写完整故事脚本。	
6	三维动画机房	手绘数位板	支持精准模拟手绘体验，结合软件实现数字化创意表达。压感精度级别 1024，秒读取速度 133 点，分辨率 2540LPI，触控板大小 58 英寸。	1. 数字插画技术； 2. 构图与叙事技巧； 3. 漫画编创制作。
		专业显示器	满足色域广，色彩还原度高，分辨率高的要求，提升设计细节表现力。分辨率为 4K 超高清，屏幕尺寸最低要求 32 寸，刷新率 72Hz，搭载 CII 色彩管理系统，支持 VR 图像的高速渲染。	
		投影仪	满足三维设计作品的虚拟展示，支持高清数字化输出，支持全息影像，增强课堂互动效果。	
		插画与漫画创作软件	支持数字插画和漫画的创作、编辑和渲染，提供创意和技术的结	

			合环境。	
7	立体互动实训室	VR 工作站	主机: OptiPlex 7000 Tower 371019; 显示器: E2422H, 构建逼真的虚拟场景。	1. 三维模型设计; 2. 全景视频内容制作; 3. 基于 VR/MR 技术的沉浸式艺术创作; 4. 三维互动设计。
		VR 虚拟现实设计与制作设备	PowerEdge T440 (服务器), 高速传输数据和设备连接。	
7	立体互动实训室	3D 立体大屏展示系统	HTV VR 头盔、VR 一体机, 通过精密的图像处理和创新的 3D 显示技术, 提供沉浸式体验。	1. 三维模型设计; 2. 全景视频内容制作; 3. 基于 VR/MR 技术的沉浸式艺术创作; 4. 三维互动设计。
		全景视频采集设备	MR 眼镜, 通过内置传感器和高速处理器, 进行实时捕捉, 体验沉浸感。	

### 3. 校外实习基地要求

校外实习基地主要以真实的设计制作任务训练为主, 对校内实训基地设备、场所和功能有效补充。依据专业人才培养方案的要求, 贯彻以面向市场、服务发展、促进就业的教学理念, 选择适合本专业学生特点, 能为学生提供实习实践岗位的企业进行校企合作, 并同校外企业签订实习基地合作协议。

表 9 数字媒体艺术设计专业校外实习基地一览表

序号	校外实习基地名称	实习项目	实习内容	合作深度要求
1	人工智能 AIGC 新媒体制作实习基地	1. 视频故事编辑自动化项目; 2. 科幻特效智能生成项目; 3. 宏伟场景视频广告项目; 4. 虚拟 3D 视频重建项目。	1. 运用先进的 AI 技术创作视频内容; 2. 参与实际项目中的脚本分析、风格设定、特效创意、场景构建、视频生成等; 3. 提升视频制作技能与创新能力。	1. 企业需具备完整的企业法人营业执照、税务登记证等相关证件, 近五年内无不良经营记录; 2. 企业应具备全面、深入的 AI 视频创作经历及和学习经验; 3. 企业在行业内应具有一定影响力, 推动 AI 视频生成领域的创新与发展; 4. 配备高性能计算机, 以及人工智能视频制作所需要的合法软件, 满足 AIGC 的创作需求。
2	影视全流程制作实习实践基地	1. “科技兴农”乡村微电影项目; 2. “水果快递”城市微电影项目;	1. 参与微电影项目的创意策划、现场拍摄、后期制作全过程; 2. 学习构思情节与风	1. 企业需具备完整的企业法人营业执照、税务登记证等相关证件, 近五年内无不良经营

		<p>3. “大米帝国”商业微电影项目。</p>	<p>格、掌握拍摄技巧、对取材进行后期处理（包括剪辑、调色、音效等）；</p> <p>3. 通过实战项目提升数字媒体艺术设计与制作能力。</p>	<p>记录；</p> <p>2. 实习基地应提供必要的实习场地、设备、拍摄素材等；</p> <p>3. 配备高性能计算机、专业设计软件（如 PR、AE 等），满足影视全流程制作的需求。</p>
3	数字新媒体营销产业园区	<p>1. “麦田之上”宣传项目；</p> <p>2. “黄土之上”宣传项目；</p> <p>3. “溪流之上”宣传项目；</p> <p>4. “果树之上”宣传项目。</p>	<p>1. 结合乡村特色，运用数字媒体艺术设计技能，为餐饮农场设计并制作一系列具有吸引力的宣传品；</p> <p>2. 制作宣传内容包括数字海报、短视频创作，形象宣传视频、餐饮农场 APP、智能个性化交互服务、社交媒体内容营销等；</p> <p>3. 制作产品特色及乡村文化，通过创意策划与数字化技术，提升品牌知名度与市场影响力。</p>	<p>1. 企业需具备完整的企业法人营业执照、税务登记证等相关证件，近五年内无不良经营记录；</p> <p>2. 实习基地应具备良好的工作环境和商业产品，在市场销售中有良好的口碑；</p> <p>3. 实习基地应邀请行业专家进行指导与分享；</p> <p>4. 配备高性能计算机、专业设计软件（如 PS、AE 等），满足新媒体制作营销的专业需求。</p>
4	游戏美术研究中心	<p>1. “完美世界”游戏原画创作项目；</p> <p>2. “完美世界”游戏 UI 制作项目；</p> <p>3. “完美世界”游戏道具建模项目。</p>	<p>1. 绘制角色概念草图、场景氛围图等。通过手绘或数字绘画方式，将创意转化为视觉概念；</p> <p>2. 掌握游戏界面设计的原理与技巧，包括游戏菜单、操作按钮、HUD 等元素的设计；</p> <p>3. 进行游戏角色、道具及场景的建模工作，贴图材质与纹理。深入理解模型优化、灯光设置及渲染输出的流程；</p> <p>4. 游戏项目的美术制作流程，从概念设计到最终成品输出，全面提升专业技能与团队协作能力。</p>	<p>1. 企业需具备完整的企业法人营业执照、税务登记证等相关证件，近五年内无不良经营记录；</p> <p>2. 在游戏美术设计领域具有一定知名度和影响力，能为学生提供前沿的技术和视野；</p> <p>3. 配备高性能计算机、专业设计软件（如 PS、Maya 等）及数位板、动画制作设备等，满足游戏美术设计全流程需求。</p>

### （三）教学资源

主要包括能够满足学生专业学习、教师专业教学科研和教学实施需要的教材、图书及教学资源等。

#### 1. 教材选用要求

按照《职业教育教材管理办法》，优先选用高职高专国家级、省级规划教材、新形态教材和近三年出版的教材；适应数字媒体艺术设计教学需求，鼓励专业教师与行业专家、技术骨干联合开发实训教材，将行业职业鉴定标准和新技术、新方法、新设备等相关知识融入教材。

#### 2. 图书文献配备要求

根据专业特点，学校图书馆配有大量的数字媒体艺术理论、设计实践案例、行业规范与标准等图书资源，引导学生查阅资源，了解行业前沿动态，养成自主学习的良好习惯，增强学生自主学习能力。结合专业发展和教学改革需要，收集专业行业规范、参考书籍等资料，丰富图书文献资源库。

#### 3. 数字资源配备要求

- (1) 加强专业及课程的网络教学资源建设，满足数字化专业学习要求；
- (2) 根据专业教学改革需求，共享本专业教学资源库相关教学资源，建设在线开放课程，开发文本类、图形/图像类、音频类、视频类、动画类、虚拟仿真类以及微课、课件等教学资源。优化教学过程，提高教学质量和效率，以利于规范学生操作流程，有利于培养学生专业素质；
- (3) 建立定期更新机制，确保数字资源的时效性和前沿性、鼓励师生共同参与数字资源的建设和维护，促进教学资源的持续优化，丰富、利用数字资源平台，实现教学资源的共享和交流，提升教学水平和效果。

表 10 数字媒体艺术设计专业教学资源网站一览表

序号	资源名称	教学平台	网址
1	imooc	人工智能学习平台	<a href="https://www.imooc.com">https://www.imooc.com</a>
2	火星时代	数字媒体学习平台	<a href="https://study.hxsd.com">https://study.hxsd.com</a>
3	站酷	设计师互动平台	<a href="http://www.zcool.com.cn">www.zcool.com.cn</a>
4	优设网	设计师学习平台	<a href="http://www.uisdc.com">www.uisdc.com</a>

5	花瓣网	灵感素材平台	<a href="https://huaban.com/home/">https://huaban.com/home/</a>
6	Iconfont	矢量图标库	<a href="https://www.iconfont.cn">https://www.iconfont.cn</a>
7	dribbble	设计师交流平台	<a href="https://dribbble.com">https://dribbble.com</a>
8	UI8	UI 设计模板库	<a href="https://ui8.net">https://ui8.net</a>
9	pinterest	灵感素材平台	<a href="http://www.pinterest.com">www.pinterest.com</a>
10	unsplash	高品质图片素材	<a href="https://unsplash.com">https://unsplash.com</a>
11	pexels	摄影交流基地	<a href="https://www.pexels.com">https://www.pexels.com</a>
12	Vimeo	高清视频素材库	<a href="https://vimeo.com">https://vimeo.com</a>
13	A 站	三维动画交流平台	<a href="https://www.artstation.com">https://www.artstation.com</a>
14	GAME UI	游戏美术设计交流	<a href="https://www.gameuidatabase.com">https://www.gameuidatabase.com</a>

#### （四）教学方法

课程整体教学过程中，主要采用理实一体化教学法、项目教学法、任务驱动法等教法。

专业课程多采用以实际案例切入，在讲实例的过程中潜移默化的使学生掌握课程内容。

倡导因材施教、因需施教，要求教师依据专业培养目标、课程教学要求、学生能力与教学资源，坚持学中做、做中学、做中创，达成预期教学目标。培养学生创业精神，提升学生的实际能力，使学生能够与社会实用型人才对接。

课程教学是一个整体，课程的教学核心是“做-学-教”的实践模式。多种教学方法要统一在学生做学结合的教学过程中，充分体现学生为主体的教学模式。通过教学方法的改革，有效促进了学生的学习兴趣、树立自信心，通过参与项目实践加强职业设计能力、掌握设计项目的各个环节、增强团队协作、交流沟通能力，极大扩展师生的教学成果，教学方法改革的效果显著。

#### （五）学习评价

公共基础课考核评价依据《河南林业职业学院课程考核与成绩管理办法》执行。

理实一体化课程考核采用过程性评价与终结性评价相结合的方法，考试成绩的比例是：过程性评价占 20%，终结性评价占 80%。过程性评价贯穿于日常学习的各个环节，关注学生在所有专业课中的课堂考勤、课堂表现、作业完成情况、团队协作能力以及自我评估与反思。通过考察学生的出勤情况，确保其学习的纪律性和连贯性；以课堂表现衡量学生在课堂实践、互动活动中的参与度和积极性；作业完成情况则反映学生对各专业课知识的理解

和应用能力；团队协作能力的评估，促使学生在多专业融合的项目中学会沟通、合作与协调；自我评估与反思有助于学生总结经验、发现不足并及时改进。终结性评价聚焦于各专业课实训项目的整体完成质量，以模块化考核方式，针对不同课程的项目或模块，从多方面进行综合评定，每个项目或模块根据对应专业课的重要性和难度分配权重。评价标准要求学生在所有专业课学习中按时上课，不迟到早退，积极参与课堂活动与讨论；能够合理运用各专业课所学技能完成相应的项目制作与修改，主动接受教师指导和建议，并在实践中不断改进；同时强调作品需体现独特的创新和设计思维。

毕业设计的成绩评定采取指导教师审核评分办法（与答辩委员会组织答辩评分相结合），根据真实性、规范性、可读性、简洁性、原创性等，判定毕业设计成绩与评语。

技能鉴定依据专业技能考核标准或技能鉴定站相关要求进行考核。

## （六）质量管理

建立健全校院两级的质量保障体系，在贯彻执行学校相关管理制度精神的基础上，制订和完善艺术学院教学管理制度，使教学组织、实施和管理制度化、合理化、科学化。

建立校企合作的长效机制，以专业资源为平台，建立校企深度合作制度，强化专业同企业融合，建立兼职教师管理制度和激励机制，形成产学研结合的共同育人长效机制。

建立企业参与的专业人才培养评价制度，建立实训基地共建、专业教学共同开展、学生就业共同促进的体制和机制，真正实现“资源共享、人才共育、过程共管、成果共享、责任共担”的专业同企业高度融合的人才培养模式。

完善质量监测内容，如校企合作体制机制，人才培养模式改革与课程体系构建，教学资源库建设，实训条件，人才培养质量与专业建设效果等。

规范学校与家长沟通制度、学生信息员制度、师生座谈会制度。开通质量反馈信箱，全面畅通信息渠道。定期搜集高职教育、行业及职业发展相关政策、法规文件、技术标准，开展行业发展调研与高职办学思路调研，及时掌握行业发展动态和高职教育的前沿信息。

探索建设多方评价专业建设质量、课程建设质量及专业人才培养质量的网页、论坛，实现多方评价信息的即时互动。全面采集学生（毕业生）、教师、管理人员日常学习、教学、工作、培训信息，在数据分析基础上实现科学决策专业设置、人才培养方案调整、制度设计、办学成本核算等功能。

## 九、毕业要求

本专业学生在规定的期限内，修完专业人才培养方案规定的学习内容，修满规定

学分，准予毕业。

本专业毕业学分规定为必修课程 87 学分（含军事技能及军事理论为 4 学分，劳动实践 1 学分）；限定选修课程 28 学分，任意选修课程 6 学分；入学教育、岗位实习、毕业设计或成果等 47.5 学分。总计 168.5 学分。

鼓励学生参加游戏美术设计师、UI 视觉设计师等职业资格证、相关工种的职业技能鉴定和各类技能等级考核，取得相应职业资格证书和技术等级证书，获得相应学分；鼓励学生参加各种竞赛、比赛、创新创业实践、志愿服务及其他社会公益活动，获得相应学分；鼓励学生发表论文、申请专利、参与科研课题，获得相应学分。其他依据《河南林业职业学院学生管理规定》执行。

## 十、附录

### 附录 1

#### 公共基础（必修）课程

##### 1. 思想道德与法治

课程编码	11010008			学分	3	
开设学期	一	总学时	48	理论学时	40	实践学时
课程类型	(理论+实践) 课					
职业能力要求	1. 具有良好的思想品德、心理素质； 2. 具有良好的职业道德，包括爱岗敬业、诚实守信、遵守相关的法律法规等； 3. 具有良好的团队协作、协调人际关系的能力； 4. 具有完善的法律知识和法治观念。					
课程目标	本课程通过以思想铸魂为根本，引导学生树立正确的世界观、人生观和价值观，坚定中国特色社会主义理想信念。注重道德育人，着力培养学生的社会公德、职业道德与个人品德，提升其道德判断与实践能力，促进良好行为习惯的养成。强化法治素养，普及宪法和法律基础知识，增强学生的法治观念与规则意识，使其能够依法办事、有效维护自身权益。并紧密结合高职教育特点，突出职业导向，帮助学生明确职业责任、树立正确职业观，为成长为合格的技术技能人才奠定坚实的思想基础。					
项目/模块 安排	模块一 时代之托 做担当民族复兴大任的时代新人 模块二 人生之思 确立高尚的人生追求 模块三 青春之歌 科学应对人生的各种挑战 模块四 理想之光 理想信念的内涵与作用 模块五 精神之钙 确立崇高科学的理想信念 模块六 强国之魂 中国精神的科学内涵和现实意义 模块七 家国情怀 弘扬新时代的爱国主义 模块八 精神引领 坚定社会主义核心价值观自信 模块九 知行合一 践行社会主义核心价值观的基本要求					

	模块十 传承之道 社会主义道德的形成及其本质 模块十二 向上向善 在实践中养成良好道德品质 模块十一 德行天下 社会主义道德的核心、原则及其规范 模块十四 良法善治 坚持全面依法治国 模块十五 法治之思 培养社会主义法治思维 模块十六 守法之路 依法行使权利与履行义务
考核方式	<p><b>课程考核方式:</b> 过程性考核与结果性考核相结合          评价方式: 采用多元化评价体系, 以过程性评价、教师评价和学生互评相结合为主。</p> <p><b>成绩构成:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 过程性考核 (60%)            出勤率 (10%) : 根据学生出勤情况进行考评;            课堂互动 (20%) : 课堂提问、抢答、主题讨论、问卷等课堂互动参与情况;            课堂实践 (20%) : 个人+小组等实践性学习任务的完成情况;            作业 (10%) : 各项作业的完成情况进行考评。</li> <li>2. 结果性考核 (40%)            综合测试 (40%) : 综合测试学生重在考核学生以理论认识问题和分析问题的能力。</li> </ol> <p><b>评价标准:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 注重对学生在知识、技能和素质的综合考核;</li> <li>2. 学生解决问题能力的考核, 强化过程考核、实践考核。</li> </ol>

## 2. 毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论

课程编码	11050001			学分	2	
开设学期	二	总学时	32	理论学时	24	实践学时 8
课程类型	(理论+实践) 课					
职业能力要求	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 具有良好的思想品德、心理素质;</li> <li>2. 具有良好的职业道德, 包括爱岗敬业、诚实守信、遵守相关的法律法规等;</li> <li>3. 具有良好的团队协作、协调人际关系的能力;</li> <li>4. 具有坚定走社会主义道路的信念。</li> </ol>					
课程目标	<p>本课程通过引导学生了解国情、锻炼能力、磨炼品格、增长才干、奉献社会, 有效增强其社会责任感, 对促进学生全面成长具有不可替代的作用。课程旨在帮助学生正确认识马克思主义中国化的理论成果, 深刻理解其在指导中国革命和建设中的重要历史地位与作用, 掌握中国化马克思主义的基本理论和精神实质, 正确把握社会发展规律、国家前途命运及自身社会责任, 进而培养学生确立科学社会主义信仰和建设中国特色社会主义的共同理想, 增强贯彻党的基本路线和基本纲领的自觉性与坚定性, 系统完成对大学生的马克思主义理论教育任务。</p>					
项目/模块安排	模块一 马克思主义中国化时代化的历史进程与理论成果 模块二 毛泽东思想及其历史地位 模块三 新民主主义革命理论 模块四 社会主义改造理论 模块五 社会主义建设道路初步探索的理论成果					

	模块六 中国特色社会主义理论体系的形成发展 模块七 邓小平理论 模块八 “三个代表”重要思想 模块九 科学发展观 模块十 实践教学一：毛泽东诗词朗诵 模块十一 实践教学二：观看电影《建国大业》 模块十二 实践教学三：分享改革开放后身边的变化 模块十三 实践教学四：走进洛阳红色景点
考核方式	<p><b>课程考核方式：</b>过程性考核与结果性考核相结合          评价方式：采用多元化评价体系，以过程性评价、教师评价和学生互评相结合为主。</p> <p><b>成绩构成：</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 过程性考核（60%）           <p>出勤率（10%）：根据学生出勤情况进行考评；</p> <p>课堂互动（20%）：包括课堂提问、抢答、主题讨论、问卷等课堂互动参与情况；</p> <p>课堂实践（20%）：个人+小组等实践性学习任务的完成情况；</p> <p>作业（10%）：各项作业的完成情况进行考评。</p> </li> <li>2. 结果性考核（40%）           <p>综合测试（40%）：综合测试学生重在考核学生以理论认识问题和分析问题的能力。</p> </li> </ol> <p><b>评价标准：</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 考核学生是否掌握了习近平新时代中国特色社会主义思想的理论内容；</li> <li>2. 是否对国情、社情、民情、党情和世情有所了解，从而提高大学生的理论素养、提高分析问题解决问题的能力。</li> </ol>

### 3. 习近平新时代中国特色社会主义思想概论

课程编码	11040002			学分	3	
开设学期	四	总学时	48	理论学时	40	实践学时 8
课程类型	(理论+实践) 课					
职业能力要求	1. 具有正确的世界观、人生观和价值观； 2. 具有良好的职业道德，包括爱岗敬业、诚实守信、遵守相关的法律法规等； 3. 具有良好的团队协作、协调人际关系的能力； 4. 培养新时代中国特色社会主义事业的合格建设者和可靠接班人，为实现中华民族伟大复兴贡献力量。					
课程目标	本课程通过对习近平新时代中国特色社会主义思想系统性科学性的把握，提高学习和运用蕴含于其中的世界观和方法论的自觉，提升以中国式现代化全面推进中华民族伟大复兴的使命感、责任感，增强“四个意识”、坚定“四个自信”、做到“两个维护”、捍卫“两个确立”，立志听党话、跟党走、感党恩，厚植爱国主义情怀，把爱国情、强国志、报国行自觉融入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。					
项目/模块安排	模块一 马克思主义中国化时代化的新飞跃 模块二 新时代坚持和发展中国特色社会主义					

	模块三 以中国式现代化全面推进中华民族伟大复兴 模块四 坚持党的全面领导 模块五 坚持以人民为中心 模块六 全面深化改革开放 模块七 推动高质量发展 模块八 社会主义现代化建设的教育、科技、人才战略 模块九 发展全过程民主 模块十 全面依法治国 模块十一 建设社会主义文化强国 模块十二 以保障和改善民生为重点加强社会建设 模块十三 建设社会主义生态文明 模块十四 维护和塑造国家安全 模块十五 建设巩固国防和强大人民军队 模块十六 坚持“一国两制”和推进祖国完全统一 模块十七 中国特色大国外交和推动构建人类命运共同体 模块十八 全面从严治党 模块十九 实践教学一：经典著作阅读 模块二十 实践教学二：热点分析 模块二十一 实践教学三：参观考察 模块二十二 实践教学四：作品展示
考核方式	<p><b>课程考核方式：</b>过程性考核与结果性考核相结合</p> <p>评价方式：突出评价主体的多元性、评价方式的多样性、评价过程的开放性、评价内容的全面性、评价结果的科学性，注重对学生在知识、技能和素质的综合考核以及学生解决问题能力的考核，强化过程考核、实践考核。</p> <p><b>成绩构成：</b></p> <p>1. 过程性考核（60%）</p> <p>出勤率（10%）：根据学生出勤情况进行考评；</p> <p>课堂互动（20%）：课堂提问、抢答、主题讨论、问卷等课堂互动参与情况；</p> <p>课堂实践（20%）：个人+小组等实践性学习任务的完成情况；</p> <p>作业（10%）：各项作业的完成情况进行考评。</p> <p>2. 结果性考核（40%）</p> <p>综合测试（40%）：综合测试学生重在考核学生以理论认识问题和分析问题的能力。</p> <p><b>评价标准：</b></p> <p>1. 学生通过本课程的学习，学生是否掌握了习近平新时代中国特色社会主义思想的理论内容；</p> <p>2. 是否对国情、社情、民情、党情和世情有所了解，从而提高大学生的理论素养、提高分析问题解决问题的能力。</p>

#### 4. 形势与政策

课程编码	11030001			学分	1	
开设学期	一二三四	总学时	32	理论学时	32	实践学时 0
课程类型	理论课					

职业能力要求	1. 具有敏锐的政策解读与行业趋势研判能力; 2. 具有宏大的视野与系统性的战略思维能力; 3. 具有坚定的政治立场与良好的职业风险规避能力; 4. 具有强烈的家国情怀与可持续的职业发展动力。
课程目标	本课程通过帮助学生全面、正确地认识党和国家当前所面临的政治、经济形势和国家发展所处的国际环境、时代背景，自觉拥护党的基本路线、重大方针和政策，深刻理解党和政府治国方略，积极关注社会热点、焦点问题，科学分析我国和平发展进程中的国际环境和社会特征，冷静思考国际阵营面对中国崛起的种种反应。主动增强实现中国特色社会主义现代化建设宏伟目标的国家荣誉感、社会责任感和民族自信心，刻苦学习、勤奋求实、不断进取、开拓创新、主动成才、报效祖国，全面实现中华民族伟大复兴。
项目/模块安排	模块一 国内时政与政策解读 模块二 国际形势与外交战略 模块三 社会热点与价值引领 模块四 思想理论与形势分析方法
考核方式	<p><b>课程考核方式:</b> 过程性考核与结果性考核相结合</p> <p>评价方式: 采用多元化评价体系, 以过程性评价、教师评价和学生互评相结合为主。</p> <p><b>成绩构成:</b></p> <p>1. 过程性考核 (60%)</p> <p>出勤率 (10%) : 根据学生出勤情况进行考评;</p> <p>课堂互动 (20%) : 课堂提问、抢答、主题讨论、问卷等课堂互动参与情况;</p> <p>课堂实践 (20%) : 个人+小组等实践性学习任务的完成情况;</p> <p>作业 (10%) : 各项作业的完成情况进行考评。</p> <p>2. 结果性考核 (40%)</p> <p>综合测试 (40%) : 综合测试学生重在考核学生以理论认识问题和分析问题的能力。</p> <p><b>评价标准:</b></p> <p>1. 主要考核学生马克思主义立场观点方法;</p> <p>2. 掌握分析形势、理解政策的逻辑;</p> <p>3. 提升对时政信息的辨别和解读能力;</p> <p>4. 是否对国情、社情、民情、党情和世情有所了解, 分析问题解决问题的能力。</p>

## 5. 大学英语 1

课程编码	00050002			学分	4	
开设学期	一	总学时	64	理论学时	48	实践学时
课程类型	(理论+实践) 课					
职业能力要求	1. 具有与高职院校学生生活和今后工作环境相关词汇表达的能力; 2. 具有基本的英语阅读技能; 3. 具有文化自信意识, 能够养成良好的职业道德素养; 4. 具有创新、竞争、合作的自主学习能力和团队合作精神。					
课程目标	本课程通过系统学习英语基础语音、基础词汇、基本语法规则, 了解					

	中华文化和世界文化的基础知识,认识多元文化的重要性。能够进行简单的英语听说读写,完成日常基础沟通,掌握并运用基础的英语学习策略,如词汇记忆技巧、基础语法应用。
项目/模块安排	模块一 Reception 模块二 Exposition 模块三 Travel 模块四 Transportation 模块五 Automation 模块六 Low-carbon Life 模块七 Fashion 模块八 Media
考核方式	<p><b>课程考核方式:</b> 过程性考核与结果性考核相结合</p> <p>评价方式: 采用多元化评价体系,以过程性评价、教师评价和学生互评相结合为主。</p> <p><b>成绩构成:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>过程性考核 (60%)            出勤率 (10%) : 根据学生出勤情况进行考评;            课堂互动 (20%) : 包括课堂提问、抢答、主题讨论、问卷等课堂互动参与情况;            课堂实践 (20%) : 个人+小组等实践性学习任务的完成情况;            作业 (10%) : 各项作业的完成情况进行考评。</li> <li>结果性考核 (40%)            综合测试 (40%) : 综合测试学生对英语基础的掌握及语言应用能力。</li> </ol> <p><b>评价标准:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>按时上课不迟到早退,积极参与课堂提问、抢答、主题讨论、问卷等;</li> <li>能够合理运用所学技能完成个人+小组等实践性学习任务及各项作业;</li> <li>能够系统掌握基础语音、词汇及基本语法规则,了解中外文化基础知识并认识多元文化重要性,能够进行简单英语听说读写以完成日常基础沟通,掌握并运用基础英语学习策略。</li> </ol>

## 6. 大学英语 2

课程编码	00050057			学分	2	
开设学期	二	总学时	32	理论学时	24	实践学时
课程类型	(理论+实践) 课					
职业能力要求	1. 具有正确看待中西文化的能力,形成正确的世界观、人生观和价值观; 2. 具有英语自学的能力和未来可持续发展的能力; 3. 具有文化自信意识,养成良好的职业道德素养; 4. 具有创新、竞争、合作的自主学习能力和团队合作精神。					
课程目标	本课程通过培养学生了解不同文化背景下的语言交流方式,学习跨文化交际的基本策略,扩大词汇量,掌握更复杂的语法结构。学习基础的英语语篇知识,提高英语听说读写能力,能够在多样化的语境中进行有效沟通,掌握并运用高级英语学习策略,如通过上下文理解词义、分析文章结					

	构。
项目/模块安排	<p>模块一 Automobiles      模块二 Community Service      模块三 Financial Management      模块四 Food Processing      模块五 Advertising      模块六 Public Relations      模块七 Study Abroad      模块八 Career Planning</p>
考核方式	<p><b>课程考核方式:</b> 过程性考核与结果性考核相结合      评价方式: 采用多元化评价体系, 以过程性评价、教师评价和学生互评相结合为主。</p> <p><b>成绩构成:</b></p> <p>1. 过程性考核 (60%)      出勤率 (10%) : 根据学生出勤情况进行考评;      课堂互动 (20%) : 包括课堂提问、抢答、主题讨论、问卷等课堂互动参与情况;      课堂实践 (20%) : 个人+小组等实践性学习任务的完成情况;      作业 (10%) : 各项作业的完成情况进行考评。</p> <p>2. 结果性考核 (40%)      综合测试 (40%) : 综合测试学生对英语基础的掌握及语言应用能力。</p> <p><b>评价标准:</b></p> <p>1. 按时上课不迟到早退, 积极参与课堂提问、抢答、主题讨论、问卷等;      2. 能够合理运用所学技能完成个人+小组等实践性学习任务及各项作业;      3. 掌握跨文化交际、词汇、语法、语篇等英语基础知识, 及听、说、读、写和高级学习策略运用的语言应用能力。</p>

## 7. 大学生心理健康教育

课程编码	11020001			学分	2	
开设学期	二	总学时	36	理论学时	28	实践学时 8
课程类型	(理论+实践) 课					
职业能力要求	<p>1. 具有职业压力与情绪管理能力: 能识别职业场景 (如实习、技能竞赛、岗位任务) 中的压力源, 掌握情绪调节方法 (如合理宣泄、正念放松), 避免因压力或负面情绪影响职业任务执行与职业心态;</p> <p>2. 具有职业人际关系适应能力: 具备与同事、领导、客户等职业相关对象的沟通技巧, 能处理职场中的合作、冲突等关系问题, 快速适应不同职业环境的人际氛围;</p> <p>3. 具有职业挫折应对与心理韧性构建能力: 面对职业发展中的挫折 (如求职失败、技能不达标、岗位调整), 能理性归因, 主动调整目标与行动策略, 具备从职业困境中恢复并持续投入的心理韧性;</p> <p>4. 具有职业角色认知与心理调适能力: 清晰认知自身专业对应的职业角色 (如技术岗、服务岗) 的职责与要求, 能协调 “学生” 到 “职业人” 的角色转变, 避免因角色模糊或角色冲突产生心理困扰。</p>					

课程目标	<p>本课程通过帮助高职学生树立科学心理健康观念，掌握基础心理调适方法，能识别自身与职业场景中的心理问题，引导学生精准认知专业对应的职业角色，缓解“学生-职业人”角色转变焦虑，提升职业压力与情绪管理能力。培养学生职场人际沟通、合作及冲突处理技巧，增强面对求职失败、技能不足等职业挫折的心理韧性。最终助力学生构建积极心理品质，既保障日常心理健康，又能以良好心态适配职业岗位要求，为顺利步入职场、实现职业发展奠定坚实心理基础。</p>
项目/模块安排	<p>模块一 心理健康认知与自我探索模块      模块二 情绪与压力管理模块      模块三 职业人际关系与沟通模块      模块四 职业挫折应对与心理韧性模块      模块五 职业角色适应与生涯规划模块      模块六 常见心理问题识别与求助模块</p>
考核方式	<p><b>课程考核方式：</b>过程性考核与结果性考核相结合      评价方式：采用多元化评价体系，以过程性评价、教师评价和学生互评相结合为主。</p> <p>1. 过程性考核（60%）</p> <p>（1）心理健康认知与自我探索模块：提交《自我认知分析报告》（写），结合性格、能力测评结果，分析自身特质与专业职业的适配性；课堂随机抽取学生分享报告核心观点（说）；</p> <p>（2）情绪与压力管理模块：以小组为单位，模拟实习压力场景，展示情绪调节过程（说）；课后提交《职业压力应对方案》（写），说明针对自身专业岗位压力的具体调节策略；</p> <p>（3）职业人际关系与沟通模块：分组进行职场沟通情景模拟（如与领导汇报工作、协调同事矛盾），现场展示沟通技巧（说）；提交模拟过程的反思报告（写），总结沟通经验与改进方向；</p> <p>（4）职业挫折应对与心理韧性模块：设置“求职失败”“技能竞赛失利”等情境，学生现场阐述应对思路与行动计划（说）；提交《职业挫折应对计划书》（写），明确自身可能面临的职业挫折及应对方法；</p> <p>（5）职业角色适应与生涯规划模块：提交《职业角色适应与生涯规划书》（写），结合职业角色要求制定规划；开展“我的职业蓝图”主题分享，学生上台讲解规划逻辑（说）；</p> <p>（6）常见心理问题识别与求助模块：课堂进行案例分析，学生现场判断案例中心理问题类型并说明求助渠道（说）；提交《心理问题识别与求助指南》（写），梳理常见问题表现及科学求助路径。</p> <p>2. 结果性考核（40%）</p> <p>采用“综合作业+现场答辩”形式。学生需提交《个人职业心理健康成长手册》（写），整合六大模块学习成果，包含自我认知、压力应对、生涯规划等内容；随后进行现场答辩（说），回答关于手册内容、职业心理应对思路等问题，综合评估学生“说”“写”能力及课程知识应用水平。</p> <p><b>成绩构成：</b></p> <p>1. 过程性考核（60%）</p> <p>出勤率（10%）：根据学生出勤情况进行考评；</p> <p>课堂互动（20%）：包括课堂提问、抢答、主题讨论、问卷等课堂互动参与情况；</p>

	<p>课堂实践（20%）：个人+小组等实践性学习任务的完成情况；          作业（10%）：各项作业的完成情况进行考评。          2. 结果性考核（40%）          综合测试（40%）：评估学生将心理健康知识与职业发展需求结合的实践能力。</p> <p><b>评价标准：</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>按时上课不迟到早退，积极参与课堂提问、抢答、主题讨论、问卷等；</li> <li>能够合理运用所学技能完成个人+小组等实践性学习任务及各项作业；</li> <li>能够将所学心理健康知识与自身职业发展需求有效结合，并具备运用该知识解决职业规划中可能面临的心理问题、助力职业发展的实践能力。</li> </ol>
--	--

## 8. 体育 1、2

课程编码	12010301、12010302	学分	4			
开设学期	一二	总学时	70	理论学时	8	实践学时 62
课程类型	（理论+实践）课					
职业能力要求	<ol style="list-style-type: none"> <li>具有用科学的方法参与体育活动的能力；</li> <li>具有适应专业特点的体育素养，以适应社会的需要；</li> <li>具有编制个人锻炼计划和一定体育欣赏的能力；</li> <li>具有调节心理情绪的能力。</li> </ol>					
课程目标	<p>本课程通过教育引导学生了解健康的概念与评价指标体系，可以通过检测判断自我身体健康状况，了解运动的影响、运动损伤、运动营养和运动养生等，可以为自己的健康促进与提升制定运动处方。能分析自己专业岗位工作的职业体能需求、职业危害与职业病，能通过针对性的训练有效提升职业身体素质，能运用运动手段有效避免职业危害和辅助治疗职业病，社会适应目标，表现出良好的体育道德和合作精神。正确处理竞争与合作的关系。</p>					
项目/模块 安排	<p>项目一 核心素质练习          项目二 耐力素质练习          项目三 速度素质练习          项目四 灵敏度、柔韧度素质练习          项目五 运动损伤、职业疾病预防          项目六 技术类素质练习</p>					
考核方式	<p><b>课程考核方式：</b>过程性考核与结果性考核相结合          评价方式：采用多元化评价体系，以过程性评价、教师评价和学生互评相结合为主。</p> <p><b>成绩构成：</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>过程性考核（70%）            平时考核（40%）            身体素质考核（20%）            健康理论（10%）</li> <li>结果性考核（30%）            运动技能考核（30%）</li> </ol>					

	<p><b>评价标准:</b></p> <p>1. 课堂表现及课外参与体育活动（如运动会、体育社团等）方面的积极性；</p> <p>2. 学生的基本运动素质或专项运动素质结合国家学生体质健康标准做出客观评分；</p> <p>3. 学生学习某一项体育专项技能的熟练程度、完成度和相关的理论知识掌握情况。</p>
--	--

## 9. 体育 3

课程编码	12010303		学分	2		
开设学期	三	总学时	38	理论学时	4	实践学时
课程类型	(理论+实践) 课					
职业能力要求	1. 具有科学的参与体育活动的能力； 2. 具有适应专业特点的体育素养，以适应社会的需要； 3. 具有编制个人锻炼计划和一定体育欣赏的能力； 4. 具有调节心理情绪的能力。					
课程目标	本课程通过教育引导学生了解健康的概念与评价指标体系，可以通过检测判断自我身体健康状况，了解运动的影响、运动损伤、运动营养和运动养生等，可以为自己的健康促进与提升制定运动处方。能分析自己专业岗位工作的职业体能需求、职业危害与职业病，能通过针对性的训练有效提升职业身体素质，能运用运动手段有效避免职业危害和辅助治疗职业病，表现出良好的体育道德和合作精神，正确处理竞争与合作的关系。					
项目/模块安排	项目一 核心素质练习 项目二 耐力素质练习 项目三 速度素质练习 项目四 灵敏度、柔韧度素质练习 项目五 运动损伤、职业疾病预防 项目六 技术类素质练习					
考核方式	<p><b>课程考核方式:</b> 过程性考核与结果性考核相结合            评价方式：采用多元化评价体系，以过程性评价、教师评价和学生互评相结合为主。</p> <p><b>成绩构成:</b></p> <p>1. 过程性考核（70%）            平时考核（40%）            身体素质考核（20%）            健康理论（10%）</p> <p>2. 结果性考核（30%）            运动技能考核（30%）</p> <p><b>评价标准:</b></p> <p>1. 课堂表现及课外参与体育活动（如运动会、体育社团等）方面的积极性；</p> <p>2. 学生的基本运动素质或专项运动素质结合国家学生体质健康标准做出客观评分；</p> <p>3. 学生学习某一项体育专项技能的熟练程度、完成度和相关的理论知识掌握情况。</p>					

## 10. 大学生职业发展与就业指导

课程编码	11010007			学分	2	
开设学期	一	总学时	38	理论学时	26	实践学时
课程类型	(理论+实践) 课					
职业能力要求	1. 具有清晰的自我认知能力, 能够通过分析自身兴趣、性格、价值观及能力特点做出个性化职业选择; 2. 具有系统性职业规划的能力, 具备制定并落实个人职业发展计划的能力; 3. 具有信息收集与处理能力, 能够有效获取和分析行业动态、岗位需求及薪资水平等关键就业信息; 4. 具有撰写简历、面试应答及职场沟通等求职表达技巧, 充分展现个人优势; 5. 具有较强的职业适应能力, 包括心理调适、团队协作与时间管理等职场生存技能, 确保学生快速融入工作环境并持续发展。					
课程目标	本课程通过五个维度系统提升学生的职业发展能力, 着力增强职业规划意识, 帮助学生认识职业规划的重要性并掌握具体规划方法, 重点提升职业探索能力, 引导学生了解职业世界特征, 掌握有效的探索途径。注重求职技能的培养, 通过简历撰写、面试技巧等训练提升就业竞争力, 强调职业道德、职业精神及团队协作等职业素养的塑造, 着眼于长远发展, 帮助学生建立正确职业观念、明确发展目标, 为其职业生涯奠定坚实基础。课程通过理论教学与实践训练相结合的方式, 实现从职业认知到职业发展的全过程培养。					
项目/模块 安排	<p>(一) 理论模块</p> 模块一 启航——职业生涯规划导论与自我探索初识 模块二 知己——深度自我认知与职业价值观探索 模块三 知彼——职业世界认知与信息收集方法 模块四 对话——职业访谈与专业技能认知实践 模块五 决策——生涯决策与目标设立 模块六 规划——撰写个人职业生涯规划书 模块七 评估与调整——职业规划的评估与反馈 模块八 核心能力——职业通用能力训练(团队与沟通) 模块九 求职准备——就业政策、权益与信息分析 模块十 敲门砖——AI 赋能下的简历制作技巧 模块十一 实战演练——求职面试全方位攻略 模块十二 决胜时刻——模拟面试实战工作坊 模块十三 签约与启航——就业手续办理与职场适应 <p>(二) 实践模块</p> 模块十四 成果展示与大赛预热——职业规划大赛模拟 模块十五 职业素质拓展训练 模块十六 模拟招聘会实战 模块十七 简历制作大赛 模块十八 就业信息检索竞赛 模块十九 职场角色扮演					
	<b>课程考核方式:</b> 过程性考核与结果性考核相结合					

考核方式	<p>评价方式：采用多元化评价体系，以过程性评价、教师评价和学生互评相结合为主。</p> <p><b>成绩构成：</b></p> <p>1. 过程性考核 (60%)</p> <p>(1) 心理健康认知与自我探索模块：提交《自我认知分析报告》(写)，结合性格、能力测评结果，分析自身特质与专业职业的适配性；课堂随机抽取学生分享报告核心观点(说)；</p> <p>(2) 情绪与压力管理模块：以小组为单位，模拟实习压力场景，展示情绪调节过程(说)；课后提交《职业压力应对方案》(写)，说明针对自身专业岗位压力的具体调节策略；</p> <p>(3) 职业人际关系与沟通模块：分组进行职场沟通情景模拟(如与领导汇报工作、协调同事矛盾)，现场展示沟通技巧(说)；提交模拟过程的反思报告(写)，总结沟通经验与改进方向；</p> <p>(4) 职业挫折应对与心理韧性模块：设置“求职失败”“技能竞赛失利”等情境，学生现场阐述应对思路与行动计划(说)；提交《职业挫折应对计划书》(写)，明确自身可能面临的职业挫折及应对方法；</p> <p>(5) 职业角色适应与生涯规划模块：提交《职业角色适应与生涯规划书》(写)，结合职业角色要求制定规划；开展“我的职业蓝图”主题分享，学生上台讲解规划逻辑(说)；</p> <p>(6) 常见心理问题识别与求助模块：课堂进行案例分析，学生现场判断案例中心理问题类型并说明求助渠道(说)；提交《心理问题识别与求助指南》(写)，梳理常见问题表现及科学求助路径。</p> <p>2. 结果性考核 (40%)</p> <p>采用“综合作业+现场答辩”形式。学生需提交《个人职业心理健康手册》(写)，整合六大模块学习成果，包含自我认知、压力应对、生涯规划等内容；随后进行现场答辩(说)，回答关于手册内容、职业心理应对思路等问题，综合评估学生“说”“写”能力及课程知识应用水平。</p> <p><b>评价标准：</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>根据学生出勤情况进行考评；</li> <li>包括课堂提问、抢答、主题讨论、问卷等课堂互动参与情况；</li> <li>个人+小组等实践性学习任务的完成情况；</li> <li>各项作业的完成情况进行考评；</li> <li>评估学生将心理健康知识与职业发展需求结合的实践能力。</li> </ol>
------	---

## 11. 应用文写作

课程编码	00030005			学分	2	
开设学期	二	总学时	32	理论学时	16	实践学时
课程类型	(理论+实践) 课					
职业能力要求	1. 具有通过系统学习掌握应用文写作基本理论、常见文种写作技巧及规范，在日常工作、学习及职业场景中处理文书的能力； 2. 具有通过课程学习提升职业素养，为未来就业及职业发展奠定基础，同时融入思政元素、促进综合素质全面发展的能力； 3. 具有通过系统练习实践，提升语言表达与书写的职业素养，树立文					

	<p>化自信意识的能力;</p> <p>4. 具有通过应用文写作交流互评提升信息处理能力, 以及具备创新、竞争、合作的自主学习能力与团队合作精神的能力。</p>
课程目标	本课程通过理解应用文的概念、分类、特点及写作规律, 掌握行政公文、事务文书、经济文书、法律文书、日常应用文等核心文种的格式与规范, 能独立完成各类应用文的写作, 具备材料分析、逻辑构建、规范表达等实践能力。提升职业场景中的文书处理与沟通能力, 培养严谨务实的工作态度、团队合作精神及职业规范意识, 增强人文素养与社会责任感, 结合思政教育树立正确职业价值观。
项目/模块安排	<p>模块一 应用文写作概述</p> <p>模块二 学习期间应用文</p> <p>模块三 求职期间应用文</p> <p>模块四 就业期间应用文</p> <p>模块五 日常生活应用文</p>
考核方式	<p><b>课程考核方式:</b> 过程性考核与结果性考核相结合</p> <p>评价方式: 采用多元化评价体系, 以过程性评价、教师评价和学生互评相结合为主; 以企业指导教师评价为辅。</p> <p><b>成绩构成:</b></p> <p>1. 过程性评价考核成绩 (60%)</p> <p>出勤率(10%): 根据学生出勤情况进行考评;</p> <p>课堂互动(20%): 包括课堂提问、抢答、主题讨论、问卷等课堂互动参与情况;</p> <p>课堂实践(20%): 个人+小组等实践性学习任务的完成情况;</p> <p>作业(10%): 各项作业的完成情况进行考评。</p> <p>2. 结果性考核评价 (40%)</p> <p>综合测试(40%): 综合测试学生对英语基础的掌握及语言应用能力。</p> <p><b>评价标准:</b></p> <p>重点考查学生应用文写作能力以及不同场合的写作要求。</p>

## 附录 2

### 公共选修课程

#### 12. 大学生生态文明教育

课程编码	01081888			学分	1	
开设学期	二	总学时	16	理论学时	10	实践学时 6
课程类型	(理论+实践) 课					
职业能力要求	<p>1. 具有强化自身生态文明意识的职业能力;</p> <p>2. 具有养成生态文明行为的职业能力;</p> <p>3. 具有提升生态文明建设的职业能力;</p> <p>4. 具有结合专业服务乡村振兴与生态文明建设, 练就多样技能、成为“新林人”的职业能力。</p>					
课程目标	本课程通过掌握习近平生态文明思想、生态文明的内涵、特征、时代与环境、生态文明的内容及建设原。能通过学习、阅读、实践等认识到人类活动对环境的影响, 增强生态意识, 践行大学生生态文明职责。能在日常生活中养成节约的习惯, 如减少用水、用电, 减少食					

	<p>物浪费，选择环保的交通方式等。能通过实践活动如植树造林、清理垃圾、推广节能减排，提高资源利用效率等，以实际行动改善环境。能通过社交媒体、校园论坛等方式宣传绿色生活的理念，鼓励新时代的大学生可以积极参与到生态文明建设中来，为保护地球环境做出贡献。</p>
项目/模块 安排	<p>一、生态文明教育线上学习</p> <p>项目一 生态文明——美丽中国梦的基石</p> <p>项目二 生态文明的理论基础：生态学基本原理</p> <p>项目三 生物多样性视角下的生态文明之路</p> <p>项目四 多功能农业与美丽乡村建设</p> <p>项目五 循环经济与低碳农业</p> <p>项目六 生态城市：中国城镇化建设的必然选择</p> <p>项目七 生态林业：生态文明需要“生态树”</p> <p>项目八 森林生态旅游：释放山村发展正能量</p> <p>二、生态文明教育研学基地实践教学</p> <p>项目一 洛阳周边生态文明乡村、美丽乡村实践活动</p> <p>项目二 洛阳周边乡村振兴基地实践活动</p> <p>项目三 洛阳周边生态农业基地、生态林果业基地实践活动</p> <p>项目四 孟津湿地生态建设调查</p> <p>根据情况安排 1 天，完成 1-2 个项目调研实践。</p>
考核方式	<p><b>课程考核方式：</b>过程性考核与结果性考核相结合</p> <p>评价方式：采用多元化评价体系，以过程性评价、教师评价和学生互评相结合为主。</p> <p><b>成绩构成：</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>线上学习 (40%)；</li> <li>专项实践活动表现及调查报告质量 (60%)。</li> </ol> <p><b>评价标准：</b></p> <p>注重对学生在知识、技能和素质的综合考核以及学生解决问题能力的考核。</p>

### 13. 公共艺术

课程编码	10030001			学分	2	
开设学期	一	总学时	32	理论学时	16	实践学时
课程类型	(理论+实践) 课					
职业能力要求	<ol style="list-style-type: none"> <li>具有作品分析能力，能够对不同类型的艺术作品进行深入分析，理解其艺术风格、表现手法和创作意图；</li> <li>具有审美评价能力，具备对艺术作品的审美判断力，能够从专业角度评价作品的艺术价值。</li> <li>具有历史脉络掌握能力，了解中外艺术发展的历史脉络，能够将历史知识应用于作品分析中；</li> <li>具有风格流派识别能力，能够识别不同历史时期和地区的艺术风格和流派，并理解其特点；</li> <li>具有创意思维激发能力，通过艺术鉴赏，激发创意思维，为个人创作或设计提供灵感来源；</li> <li>具有创新实践能力，能够将鉴赏过程中获得的启发应用于个人创作</li> </ol>					

	<p>或设计实践中，进行创新尝试；</p> <p>7. 具有跨领域知识应用能力，能够将艺术鉴赏知识与其他学科如文学、电影、音乐等相结合，丰富个人创作或设计的内涵；</p> <p>8. 具有跨文化沟通能力，理解不同文化背景下的艺术作品，促进跨文化创作或设计的交流与融合；</p> <p>9. 具有制作技术认知能力，了解艺术创作的相关技术，如绘画、雕塑、摄影等，能够从技术角度鉴赏艺术作品；</p> <p>10. 具有技术实践能力，能够将鉴赏中学习到的技术知识应用于个人创作或设计，提高作品质量；</p> <p>11. 具有职业责任感，具备良好的职业道德，对艺术持有尊重和责任感；</p> <p>12. 具有团队协作能力，在鉴赏和创作过程中，能够与他人有效沟通，进行团队协作。</p>
课程目标	<p>本课程通过多元化教学模块，提升学生的艺术鉴赏能力、创新思维及综合艺术素养，学生将掌握音乐、美术、舞蹈、戏剧、电影艺术的基础知识与鉴赏技巧，通过实践项目锻炼创作能力与团队协作能力。课程强调理论与实践相结合，鼓励学生发挥个性，勇于表达，最终培养出具有深厚艺术底蕴和创新精神的复合型人才。</p>
项目/模块 安排	<p>模块一 音乐艺术鉴赏（音乐史迹追踪、名曲赏析会、音乐创作工坊）</p> <p>模块二 美术艺术彩绘视界（名画复刻挑战、风格探索展、美术馆实地探访）</p> <p>模块三 舞蹈艺术舞动灵魂（舞蹈流派工作坊、情感舞蹈创作）</p> <p>模块四 戏剧艺术舞台人生（剧本研读会、戏剧创作工坊、）</p> <p>模块五 电影艺术光影梦想（电影大师课、经典电影解析、微电影创作）</p> <p>模块六 艺术鉴赏报告/创意作品展览</p>
考核方式	<p><b>课程考核方式：</b>过程性考核与结果性考核相结合</p> <p><b>评价方式：</b>采用多元化评价体系，以过程性评价、教师评价和学生互评相结合为主；重点考查学生应用文写作能力以及不同场合的审美能力。</p> <p><b>成绩构成：</b></p> <p>1. 过程性考核（60%）</p> <p>出勤率（10%）：根据学生出勤情况进行考评；</p> <p>课堂互动（20%）：包括课堂提问、抢答、主题讨论、问卷等课堂互动参与情况；</p> <p>课堂实践（20%）：个人+小组等实践性学习任务的完成情况；</p> <p>作业（10%）：各项作业的完成情况进行考评。</p> <p>2. 结果性考核（40%）</p> <p>综合测试（40%）：综合测试学生的分析能力、报告的质量、分析深度、鉴赏能力。</p> <p><b>评价标准：</b></p> <p>1. 按时上课不迟到早退，积极参与课堂提问、抢答、主题讨论、问卷等；</p> <p>2. 完成艺术鉴赏作业，结合理论析作品，观点有独特性；</p> <p>3. 参与实践项目，协作担责，成果符要求且具创新性，按时交任务，内容完整规范无抄袭。</p>

## 14. 信息技术与人工智能

课程编码	03020002			学分	2	
开设学期	二	总学时	32	理论学时	16	实践学时
课程类型	(理论+实践)课					
职业能力要求	1. 具有掌握计算机基础知识、操作系统及办公软件（如 WPS）基本操作技能的职业能力； 2. 具有理解并初步应用信息技术与人工智能基础知识，形成对人工智能应用初步认知的职业能力； 3. 具有具备基本信息处理、数字化办公能力，掌握 AI 工具在学术研究、内容创作等场景创新应用方法的职业能力； 4. 具有在学习与职业发展中熟练使用信息工具、提高工作效率，适应智能化社会发展需求的基础职业能力。					
课程目标	本课程通过引导学生掌握计算机基础知识、操作系统与办公软件的基本操作技能，理解信息技术与人工智能的基本概念与应用，提升信息处理与智能工具使用能力。通过实践训练，增强学生解决实际问题的能力，培养良好的信息素养、技术伦理意识与团队协作精神，为后续专业学习和未来从事数字化与智能化相关工作打下坚实基础。					
项目/模块安排	模块一 计算机基础知识 模块二 操作系统基础 模块三 文本处理技能训练 模块四 表格处理与数据计算 模块五 演示文稿制作与展示技巧 模块六 网络与信息安全基础 模块七 人工智能基础认知 模块八 人工智能应用					
考核方式	<b>课程考核方式:</b> 过程性考核与结果性考核相结合 <b>评价方式:</b> 采用多元化评价体系，以过程性评价、教师评价和学生互评相结合为主。 <b>成绩构成:</b> 1. 过程性考核（60%） 平时作业与项目任务（30%）：每个模块设计对应的任务或项目，评估完成情况、正确性与规范性； 课堂表现与技能实操（20%）：包括技能训练环节表现、课堂互动、协作情况、出勤率等； 阶段性测验与小测试（10%）：覆盖基础知识、办公软件操作、AI 应用基础等内容，检验阶段学习效果。 2. 结果性考核（40%） 期末学习成果展示（20%）：采取分组或个人展示形式，考查计算机基础知识、操作系统概念、人工智能认知等掌握情况； 期末技能考核（20%）：模拟办公或 AI 应用情境，进行文档排版、数据处理、图表生成或智能识别操作任务。 <b>评价标准:</b> 1. 注重学生学习过程中的实践能力和综合应用能力； 2. 突出职业技能导向，体现“教、学、做”一体化特点。					

## 15. 大学英语（拓展模块）

课程编码	00520004			学分	2	
开设学期	四	总学时	32	理论学时	20	实践学时
课程类型	(理论+实践)课					
职业能力要求	1. 具有能够掌握高职院校学生专升本英语词汇语法句法的能力； 2. 具有能够掌握英语阅读理解完型填空翻译和写作的基本技能； 3. 具有能够树立文化自信意识，养成良好的职业道德素养的能力。					
课程目标	本课程通过系统学习英语基础语音、基础词汇、基本语法规则，了解专升本英语基础知识和升本的重要性。能够完成英语听说读写，完成英语阅读翻译及写作，掌握并运用基础的英语学习策略，如词汇记忆技巧、基础语法应用。					
项目/模块安排	模块一 基本词汇语法和句法 模块二 同步单元练习 模块三 同步测试卷 模块四 专升本必刷 2000 题 模块五 历年真题汇编 模块六 河南专升本英语圈定考点分析 模块七 精选必刷题选讲					
考核方式	<b>课程考核方式：</b> 过程性考核与结果性考核相结合 <b>评价方式：</b> 采用多元化评价体系，以过程性评价、教师评价和学生互评相结合为主。 <b>成绩构成：</b> 1. 过程性考核（60%） 出勤率（10%）：根据学生出勤情况进行考评； 课堂互动（20%）：包括课堂提问、抢答、主题讨论、问卷等课堂互动参与情况； 课堂实践（20%）：个人+小组等实践性学习任务的完成情况； 作业（10%）：各项作业的完成情况进行考评。 <b>2. 结果性考核（40%）</b> 综合测试（40%）：综合测试学生对英语基础的掌握及语言应用能力。 <b>评价标准：</b> 1. 按时上课不迟到早退，积极参与课堂提问、抢答、主题讨论、问卷等； 2. 能够合理运用所学技能完成个人+小组等实践性学习任务及各项作业； 3. 掌握跨文化交际、词汇、语法、语篇等英语基础知识，及听、说、读、写和高级学习策略运用的语言应用能力。					

## 附录 3

### 专业基础课程

#### 1. 造型基础

课程编码	10050022			学分	3	
开设学期	一	总学时	48	理论学时	12	实践学时
课程类型	(理论+实践)课					
职业能力要求	1. 具有较好的造型能力，能独立完成创意绘画作品，能使用创意思维					

	<p>帮助设计；</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>具有学习能力、独立思考能力、沟通能力和团队协作能力；</li> <li>具有较好的艺术鉴赏能力和审美能力,能在工作中运用美学知识指导设计实践；</li> <li>具有爱岗敬业、精益求精和吃苦耐劳的职业能力。</li> </ol>
课程目标	造型基础是数字媒体艺术设计专业的专业基础课程,旨在培养学生的造型能力和设计思维能力,使学生掌握设计素描的基本理论和绘画方法,具备较系统扎实的造型基本功,实现从再现客观到创造性视觉思维能力的超越;在绘画造型和创意表达上,培养学生掌握符合大众审美的造型原则,为学生之后的学习奠定良好的造型基础。
项目/模块安排	<p>模块一 线条律动几何体结构素描</p> <p>模块二 身边物品教室静物结构素描</p> <p>模块三 匠心独运创意素描技巧</p> <p>模块四 “征”正能量主题海报设计创意素描表现</p>
考核方式	<p><b>课程考核方式:</b> 实训项目考核</p> <p>评价方式: 过程性评价/终结性评价</p> <p><b>成绩构成:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>过程性评价 (20%) 包括课堂考勤、课堂表现、作业完成情况、团队协作能力、自我评估与反思。</li> <li>终结性评价 (80%) 实训项目考核, 具体包括各阶段实训项目完成情况、项目作品质量、技术技能掌握情况、项目生产过关率等。其中:</li> </ol> <p>模块一 线条律动几何体结构素描 (20%)</p> <p>模块二 身边物品教室静物结构素描 (20%)</p> <p>模块三 匠心独运创意素描技巧 (20%)</p> <p>模块四 “征”正能量主题海报设计创意素描表现 (20%)</p> <p><b>评价标准:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>按时上课, 专注投入课堂练习, 积极参与技法讨论;</li> <li>能够熟练运用素描工具, 精准呈现物体结构形态与光影关系, 能够主动吸收指导建议, 针对性改进画面细节;</li> <li>小组练习及项目作业完成中配合默契, 能有效交流创作思路;</li> <li>作品体现独特观察视角, 具有独特的创新和设计思维, 构图完整且富有层次感, 作品素描技法运用到位, 完整度高, 具有较强的画面感染力。</li> </ol>

## 2. 设计创意

课程编码	10050002			学分	3		
开设学期	一	总学时	48	理论学时	12	实践学时	36
课程类型	(理论+实践) 课						
职业能力要求	<ol style="list-style-type: none"> <li>具有清晰的口头表达能力, 能通过提案、汇报等形式精准阐述设计理念、美学逻辑及技术实现路径;</li> <li>具有较好的造型能力、设计能力和创意想象能力;</li> <li>具有敏锐的色彩感知和形式美感, 能运用 AI 工具辅助完成色彩搭配、风格化设计;</li> </ol>						

	<p>4. 具有较好的艺术鉴赏能力和审美能力,能在工作中运用美学知识指导设计实践;</p> <p>5. 具有爱岗敬业、精益求精和吃苦耐劳的职业能力。</p>
课程目标	设计创意是数字媒体艺术设计专业的专业基础课程,旨在培养学生的视觉感知能力和创意思维能力,使学生掌握平面、色彩、立体等构成的基本规律,并运用其规律进行设计制作。通过系统学习,学生能掌握设计中的形式美法则,提高视觉感知和审美水平,促进创新思维的发展,为学生之后的专业课学习奠定坚实的视觉设计基础。
项目/模块安排	<p>模块一 视觉经纬点、线、面</p> <p>模块二 重复、渐变、发射、特异等多样化平面构成</p> <p>模块三 色相环、色彩的明纯度推移</p> <p>模块四 色彩的冷暖、心理表现</p> <p>模块五 纸间的艺术半立体构成</p> <p>模块六 环保材料综合立体构成</p>
考核方式	<p><b>课程考核方式:</b> 实训项目考核</p> <p>评价方式: 过程性评价/终结性评价</p> <p><b>成绩构成:</b></p> <p>1. 过程性评价 (20%)</p> <p>包括课堂考勤、课堂表现、作业完成情况、团队协作能力、自我评估与反思。</p> <p>2. 终结性评价 (80%)</p> <p>实训项目考核, 具体包括各阶段实训项目完成情况、项目作品质量、技术技能掌握情况、项目生产过关率等。其中:</p> <p>模块一 视觉经纬点、线、面 (10%)</p> <p>模块二 重复、渐变、发射、特异等多样化平面构成 (10%)</p> <p>模块三 色相环、色彩的明纯度推移 (10%)</p> <p>模块四 色彩的冷暖、心理表现 (10%)</p> <p>模块五 纸间的艺术半立体构成 (20%)</p> <p>模块六 环保材料综合立体构成 (20%)</p> <p><b>评价标准:</b></p> <p>1. 按时上课不迟到早退, 积极参与课堂活动与讨论;</p> <p>2. 能够合理运用所学技能完成项目制作和修改, 主动接受指导和建议, 并能在项目作品中改进, 小组配合度高;</p> <p>3. 作品是否具有独特的创新和设计思维, 设计的各个方面是否完整, 没有明显的遗漏或缺陷。</p>

### 3. 摄影摄像基础

课程编码	10050003			学分	2	
开设学期	一	总学时	32	理论学时	12	实践学时
课程类型	(理论+实践) 课					
职业能力要求	<p>1. 具有扎实的摄影摄像技术, 包括摄影构图、曝光、白平衡等方面技能;</p> <p>2. 具有一定的创意思维, 能够根据拍摄主题和需求制定合适的拍摄方案, 创造出独特的画面效果;</p> <p>3. 具有敏锐的观察力, 能够发现与拍摄主题相关的细节, 捕捉到精彩</p>					

	<p>的瞬间；</p> <p>4. 具备专业的影像作品阐述能力，能够清晰表达创作理念、技术手法和艺术思考；</p> <p>5. 具有良好的职业道德和责任心，保护和维护拍摄对象的隐私，遵守法律法规，确保拍摄过程的安全和顺利进行。</p>
课程目标	摄影摄像基础是数字媒体艺术设计专业的专业基础课程，旨在引导教育学生聚焦移动互联网时代的影像创作需求。通过课程学习，学生将掌握手机摄影摄像的专业技巧，培养移动端视觉表达能力，建立数字化影像创作思维，为新媒体内容创作奠定基础。
项目/模块安排	<p>模块一 手机相机专业功能实战</p> <p>模块二 移动端光影与构图训练</p> <p>模块三 短视频创作基础</p> <p>模块四 手机影像后期处理</p> <p>模块五 新媒体平台作品发布与运营</p>
考核方式	<p><b>课程考核方式：</b>实训项目考核</p> <p>评价方式：过程性评价/终结性评价</p> <p><b>成绩构成：</b></p> <p>1. 过程性评价（20%） 包括课堂考勤、课堂表现、作业完成情况、团队协作能力、自我评估与反思。</p> <p>2. 终结性评价（80%） 实训项目考核，具体包括各阶段实训项目完成情况、项目作品质量、技术技能掌握情况、项目生产过关率等。其中：</p> <p>模块一 手机相机专业功能实战（10%）</p> <p>模块二 移动端光影与构图训练（20%）</p> <p>模块三 短视频创作基础（20%）</p> <p>模块四 手机影像后期处理（20%）</p> <p>模块五 新媒体平台作品发布与运营（10%）</p> <p><b>评价标准：</b></p> <p>1. 按时上课不迟到早退，积极参与课堂活动与讨论；</p> <p>2. 能够合理运用所学技能完成项目制作和修改，主动接受指导和建议，并能在项目作品中改进，小组配合度高；</p> <p>3. 作品是否具有独特的创新和设计思维，设计的各个方面是否完整，没有明显的遗漏或缺陷。</p>

#### 4. 图形图像处理

课程编码	10050004			学分	4	
开设学期	一	总学时	64	理论学时	20	实践学时 44
课程类型	(理论+实践) 课					
职业能力要求	<p>1. 掌握 Photoshop 位图绘制软件的基本操作方法和技巧，能够进行各种位图图像的绘制及编辑操作；</p> <p>2. 具有对位图图像进行合成、修饰、调整色彩、排版等处理能力；</p> <p>3. 具有熟练运用 Photoshop 软件进行平面广告设计、海报设计、品牌形象设计等工作的能力；</p> <p>4. 具有独立学习和分析解决问题的能力，善于总结经验，具有严谨的</p>					

	<p>科学态度和创新思维，能自主完成项目任务；</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>5. 具有良好的设计表现能力；</li> <li>6. 具有良好的沟通和团队协作能力；</li> <li>7. 能说，能够清晰、准确地表达设计理念和方案，并有效进行项目汇报和客户沟通；</li> <li>8. 会写，能够撰写设计说明、项目报告、用户手册等文档，以及利用AIGC工具辅助文案创作；</li> <li>9. AIGC应用能力，能够利用AI生成内容工具（如文生图、图生图）辅助设计，提高设计效率和创意表现；</li> <li>10. 图像AIGC技能，能够熟练运用Photoshop等软件结合AIGC技术进行智能图像修复、内容填充、风格迁移等操作。</li> </ol>
课程目标	<p>图形图像处理是数字媒体艺术设计专业的专业基础课程，旨在教育引导学生掌握位图图像绘制的基本理论知识和实践技能，能够熟练运用Photoshop软件进行平面广告设计、海报设计、品牌形象设计等工作。通过本课程的学习，学生应具备对图像进行合成、修饰、调整色彩、排版等处理能力，并能够独立完成各种平面设计作品。同时，本课程不仅培养学生的创意思维和设计能力，以适应不断变化的数字媒体行业的需求，还将着重培养学生的“能说会写”的沟通表达能力，以及结合AIGC技术进行图像处理和设计创新的能力，使学生能够适应未来智能化、高效化的设计工作环境。</p>
项目/模块安排	<p>模块一 位图图像处理基础知识的认知      模块二 活学活用绘图工具      模块三 图像修正与美化      模块四 文字工具的妙用      模块五 移花接木术      模块六 玩转图像特效      模块七 游戏APP用户排名界面设计      模块八 休闲食品包装盒设计      模块九 夏日促销活动宣传广告设计      模块十 画册类书籍版面设计      模块十一 游戏网站首页设计      模块十二 AIGC辅助创意设计，探索AI在图像生成、风格迁移、智能排版中的应用      模块十三 设计方案的“说”与“写”，练习设计提案的口头表达与书面报告撰写</p>
考核方式	<p><b>课程考核方式：</b>实训项目考核  <b>评价方式：</b>过程性评价/终结性评价  <b>成绩构成：</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 过程性评价（20%）            包括课堂考勤、课堂表现、作业完成情况、团队协作能力、自我评估与反思，AIGC工具使用熟练度与创新性。</li> <li>2. 终结性评价（80%）            实训项目考核，具体包括各阶段实训项目完成情况、项目作品质量、技术技能掌握情况、项目生产过关率等。其中：            模块一 位图图像处理基础知识的认知（5%）</li> </ol>

	<p>模块二 活学活用绘图工具 (5%)</p> <p>模块三 图像修正与美化 (5%)</p> <p>模块四 文字工具的妙用 (5%)</p> <p>模块五 移花接木术 (5%)</p> <p>模块六 玩转图像特效 (5%)</p> <p>模块七 游戏 APP 用户排名界面设计 (5%)</p> <p>模块八 休闲食品包装盒设计 (5%)</p> <p>模块九 夏日促销活动宣传广告设计 (5%)</p> <p>模块十 画册类书籍版面设计 (5%)</p> <p>模块十一 游戏网站首页设计 (10%)</p> <p>模块十二 AIGC 辅助创意设计, 探索 AI 在图像生成、风格迁移、智能排版中的应用 (10%)</p> <p>模块十三 设计方案的“说”与“写”, 练习设计提案的口头表达与书面报告撰写 (10%)</p> <p><b>评价标准:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>按时上课不迟到早退, 积极参与课堂活动与讨论;</li> <li>能够合理运用所学技能完成项目制作和修改, 主动接受指导和建议, 并能在项目作品中改进, 小组配合度高;</li> <li>作品是否具有独特的创新和设计思维, 设计的各个方面是否完整, 没有明显的遗漏或缺陷;</li> <li>能够清晰有效地阐述设计思路和 AIGC 应用策略, 书面报告逻辑严谨、表达流畅。</li> </ol>
--	--

## 5. 数字图形

课程编码	10050030			学分	4	
开设学期	二	总学时	64	理论学时	20	实践学时 44
课程类型	(理论+实践) 课					
职业能力要求	<ol style="list-style-type: none"> <li>掌握 Illustrator 矢量绘图软件的基本操作方法和技巧, 能够进行各种矢量图形的绘制及编辑操作;</li> <li>具有熟练运用 Illustrator 软件进行平面广告设计、海报设计、UI 设计、包装设计等工作能力;</li> <li>具有独立学习和分析解决问题的能力, 善于总结经验, 具有严谨的科学态度和创新思维, 能自主完成项目任务;</li> <li>具有良好的设计表现能力, 能够规范撰写设计说明文档、创意方案和技术操作流程, 文字表达精准专业;</li> <li>具有良好的沟通和团队协作能力;</li> <li>具备良好的职业素养和坚韧、诚信的品德。</li> </ol>					
课程目标	<p>数字图形是数字媒体艺术设计专业的专业基础课程, 旨在教育引导学生掌握图形绘制的基本理论知识和实践技能, 能够熟练使用 Illustrator 软件进行平面广告设计、海报设计、UI 设计等工作。通过本课程的学习, 学生应具备对图形进行绘制、编辑、修饰等处理能力, 并能够独立完成各种平面设计作品。同时, 本课程还将培养学生的创意思维和设计能力, 以适应不断变化的数字媒体行业的需求。</p>					
项目/模块安排	<p>模块一 矢量图形处理基础知识的认知</p> <p>模块二 活学活用基本绘图工具</p>					

	模块三 缤纷色彩随心设 模块四 对象的变换与管理 模块五 绘图进阶版 模块六 文字工具的妙用 模块七 玩转图形特效 模块八 游戏 App 用户排名界面设计 模块九 儿童节海报设计 模块十 建筑书籍内页版面设计 模块十一 美食网站首页设计 模块十二 休闲食品包装设计
考核方式	<p><b>课程考核方式:</b> 实训项目考核</p> <p>评价方式: 过程性评价/终结性评价</p> <p><b>成绩构成:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 过程性评价 (20%) 包括课堂考勤、课堂表现、作业完成情况、团队协作能力、自我评估与反思。</li> <li>2. 终结性评价 (80%) 实训项目考核, 具体包括各阶段实训项目完成情况、项目作品质量、技术技能掌握情况、项目生产过关率等。其中:</li> </ol> <p>模块一 矢量图形处理基础知识的认知 (5%)          模块二 活学活用基本绘图工具 (5%)          模块三 缤纷色彩随心设 (5%)          模块四 对象的变换与管理 (5%)          模块五 绘图进阶版 (5%)          模块六 文字工具的妙用 (5%)          模块七 玩转图形特效 (5%)          模块八 游戏 App 用户排名界面设计 (9%)          模块九 儿童节海报设计 (9%)          模块十 建筑书籍内页版面设计 (9%)          模块十一 美食网站首页设计 (9%)          模块十二 休闲食品包装设计 (9%)</p> <p><b>评价标准:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 按时上课不迟到早退, 积极参与课堂活动与讨论;</li> <li>2. 能够合理运用所学技能完成项目制作和修改, 主动接受指导和建议, 并能在项目作品中改进, 小组配合度高;</li> <li>3. 作品是否具有独特的创新和设计思维, 设计的各个方面是否完整, 没有明显的遗漏或缺陷。</li> </ol>

## 6. 动画运动规律

课程编码	10050017			学分	4	
开设学期	二	总学时	64	理论学时	20	实践学时 44
课程类型	(理论+实践) 课					
职业能力要求	1. 具有制作生动、自然动画效果的能力, 掌握动画制作中物体运动的基本规律和表现技巧; 2. 具有学习能力、独立思考能力、沟通能力和团队协作能力;					

	<p>3. 具有较好的软件操作能力、设计能力和创意想象能力；</p> <p>4. 具有较好的艺术鉴赏能力和审美能力，能够在工作中运用动画美学知识指导设计实践；</p> <p>5. 具有爱岗敬业、精益求精和吃苦耐劳的职业能力。</p>
课程目标	动画运动规律是数字媒体艺术设计专业的专业基础课程，旨在教育引导学生掌握动画基础理论知识和实践操作，包括动画的时间和空间概念、动画的十二原则等，以及动画在不同媒体中的应用和影响。掌握二维动画的制作流程，包括矢量动画和传统帧动画技术，课程将重点提升学生的动画制作技能，同时注重培养学生的创意思维和视听表达能力，以适应不断变化的数字媒体行业的发展需求。
项目/模块安排	<p>模块一 LOGO 展示基础动画设计</p> <p>模块二 机械变形图形动画设计</p> <p>模块三 故事场景角色动画设计</p> <p>模块四 创意表达综合案例动画设计</p>
考核方式	<p><b>课程考核方式：</b>实训项目考核</p> <p><b>评价方式：</b>过程性评价/终结性评价</p> <p><b>成绩构成：</b></p> <p>1. 过程性评价（20%） 包括课堂考勤、课堂表现、作业完成情况、团队协作能力、自我评估与反思。</p> <p>2. 终结性评价（80%） 实训项目考核，具体包括各阶段实训项目完成情况、项目作品质量、技术技能掌握情况、项目生产过关率等。其中：</p> <p>模块一 LOGO 展示基础动画设计（20%）</p> <p>模块二 机械变形图形动画设计（20%）</p> <p>模块三 故事场景角色动画设计（20%）</p> <p>模块四 创意表达综合案例动画设计（20%）</p> <p><b>评价标准：</b></p> <p>1. 按时上课不迟到早退，积极参与课堂活动与讨论；</p> <p>2. 能够合理运用所学技能完成项目制作和修改，主动接受指导和建议，并能在项目作品中改进，小组配合度高；</p> <p>3. 作品是否具有独特的创新和设计思维，设计的各个方面是否完整，没有明显的遗漏或缺陷。</p>

## 7. 非遗草木染（乡村特色课程）

课程编码	10050031			学分	2	
开设学期	三	总学时	32	理论学时	12	实践学时 20
课程类型	(理论+实践) 课					
职业能力要求	<p>1. 具有分析问题、解决问题的能力，具有结合传统文化与现代设计的融合创新能力；</p> <p>2. 具有良好的语言、文字表达能力和沟通能力；</p> <p>3. 具有能够进行非遗蓝染的图形设计、绘制、染色工艺表现等能力；</p> <p>4. 具有熟练掌握非遗蓝染制作技巧，能够独立完成作品的设计与制作能力；</p> <p>5. 具有能够在实践中运用中国传统美学指导非遗蓝染设计的能力，热</p>					

	<p>爱中华优秀传统文化；</p> <p>6. 具有爱岗敬业、精益求精和吃苦耐劳的职业能力。</p>
课程目标	<p>非遗草木染是数字媒体艺术设计专业的专业基础课程，旨在培养学生的非遗蓝染图形设计、绘制、制版、染色等工艺表现能力，使学生能够独立完成非遗蓝染作品的设计与制作，使学生能够深入了解和感受中国传统文化的魅力，增强对非遗蓝染技艺的认知和认同感，拓展学生艺术视野，丰富创作灵感，提升动手能力和实践技能，激发创意思维与实验精神。</p>
项目/模块安排	<p>模块一 非遗蓝染思维创新与开发</p> <p>模块二 非遗蓝染图形设计与绘制</p> <p>模块三 非遗蓝染制作技巧与实践</p> <p>模块四 非遗蓝染作品展示与发表</p>
考核方式	<p><b>课程考核方式：</b>实训项目考核</p> <p>评价方式：过程性评价/终结性评价</p> <p><b>成绩构成：</b></p> <p>1. 过程性评价（20%） 包括课堂考勤、课堂表现、作业完成情况、团队协作能力、自我评估与反思。</p> <p>2. 终结性评价（80%） 实训项目考核，具体包括各阶段实训项目完成情况、项目作品质量、技术技能掌握情况、项目生产过关率等。其中：</p> <p>模块一 非遗蓝染思维创新与开发（20%）</p> <p>模块二 非遗蓝染图形设计与绘制（20%）</p> <p>模块三 非遗蓝染制作技巧与实践（20%）</p> <p>模块四 非遗蓝染作品展示与发表（20%）</p> <p><b>评价标准：</b></p> <p>1. 按时上课不迟到早退，积极参与设计创意、染色技法讨论；</p> <p>2. 能合理运用型染、扎染等技能完成作品制作与修改，主动接受指导和建议，并在作品中改进，小组配合度高；</p> <p>3. 作品是否展现传统韵味与创新设计，设计与制作步骤等是否完整，没有明显工艺缺陷；</p> <p>4. 能主动分享染色经验，在小组协作中有效配合；</p> <p>5. 对草木染文化有一定理解，能融入作品创作中。</p>

#### 附录 4

### 专业核心课程

#### 8. 影视后期剪辑

课程编码	10050005			学分	4	
开设学期	一	总学时	64	理论学时	20	实践学时 44
课程类型	(理论+实践) 课					
职业能力要求	<p>1. 具有良好的视觉审美能力和创意想象力，能够理解并运用剪辑中的叙事语言；</p> <p>2. 具有学习能力、独立思考能力、沟通能力和团队协作能力，能够与导演、摄影师等团队成员有效沟通；</p> <p>3. 掌握 Premiere 软件及其他相关影视后期制作软件的使用方法和技</p>					

	<p>巧，具备熟练的剪辑操作技能；</p> <p>4. 具有对视频内容进行分析、整合和创新的能力，能够提出创新的剪辑方案；</p> <p>5. 了解影视后期剪辑的行业标准和制作流程，能够合理安排剪辑工作流程，确保项目按时完成；</p> <p>6. 具有爱岗敬业、精益求精和吃苦耐劳的职业精神。</p>
课程目标	影视后期剪辑是数字媒体艺术设计的专业核心课程，旨在教育引导学生掌握影视后期剪辑的基本理论知识和实践技能，使学生能够熟练运用Premiere软件完成影视后期剪辑工作。掌握影视后期剪辑的基本理论、工作流程和技巧；培养学生的创意剪辑能力，使其能够创作出具有吸引力的视频作品；提高学生的操作能力，包括剪辑、调色、音频编辑和特效制作；强化学生的项目管理能力，使其能够在规定时间内高效完成剪辑项目；培养学生的职业素养，包括团队合作、沟通协调和职业道德。
项目/模块安排	<p>项目一 “玻璃切屏”视频转场技巧应用</p> <p>项目二 “古风卡点”音频编辑与混音技巧应用</p> <p>项目三 “海天一色”色彩校正与调色设计</p> <p>项目四 “折叠云南”短视频创意与剪辑</p> <p>项目五 “我的一天”vlog综合项目制作</p>
考核方式	<p><b>课程考核方式：</b>实训项目考核</p> <p>评价方式：过程性评价/终结性评价</p> <p><b>成绩构成：</b></p> <p>1. 过程性评价（20%） 包括课堂考勤、课堂表现、作业完成情况、团队协作能力、自我评估与反思。</p> <p>2. 终结性评价（80%） 实训项目考核，具体包括各阶段实训项目完成情况、项目作品质量、技术技能掌握情况、项目生产过关率等。其中：</p> <p>项目一 “玻璃切屏”视频转场技巧应用（15%）</p> <p>项目二 “古风卡点”音频编辑与混音技巧应用（15%）</p> <p>项目三 “海天一色”色彩校正与调色设计（15%）</p> <p>项目四 “折叠云南”短视频创意与剪辑（15%）</p> <p>项目五 “我的一天”vlog综合项目制作（20%）</p> <p><b>评价标准：</b></p> <p>1. 按时上课不迟到早退，积极参与剪辑技巧、转场设计讨论；</p> <p>2. 能合理运用剪辑工具、调色功能完成视频制作与修改，主动接受指导建议并改进，小组配合度高；</p> <p>3. 作品是否具有流畅的叙事逻辑，剪辑节奏、画面衔接等是否完整无明显缺陷；</p> <p>4. 主动分享软件操作经验，在小组协作中高效配合；</p> <p>5. 对视频结构设计有清晰认知，能融入剪辑创作中。</p>

## 9. 数字项目合成

课程编码	10050032			学分	4	
开设学期	二	总学时	64	理论学时	20	实践学时 44
课程类型	(理论+实践)课					

职业能力要求	<p>1. 具有熟练使用 After Effects 软件的能力, 具备熟练的动态图形设计操作技能;</p> <p>2. 具有良好的视觉审美能力和创意想象力, 能够理解并创作动态视觉作品;</p> <p>3. 具有学习能力、独立思考能力、沟通能力和团队协作能力, 能够与项目组成员有效沟通;</p> <p>4. 具有对动态效果进行分析、整合和创新的能力, 能够设计并实现创新的动态效果;</p> <p>5. 了解数字项目合成的行业标准和制作流程, 能够合理安排工作流程, 确保项目按时完成;</p> <p>6. 具有爱岗敬业、精益求精和吃苦耐劳的职业精神。</p>
课程目标	<p>数字项目合成是数字媒体艺术设计的专业核心课程, 旨在教育引导学生掌握动态图形设计的基本理论知识和实践技能, 使学生能够掌握动态图形设计的基本理论、工作流程和技巧, 熟练运用 After Effects 软件完成复杂的动态效果合成工作。培养学生的创意设计能力, 使其能够创作出具有专业水准的动态视觉效果; 提高学生的技术操作能力, 包括关键帧动画、蒙版、校色、抠像、三维合成、跟踪摄像机等; 强化学生的项目管理能力, 使其能够在规定时间内高效完成动态图形设计项目; 培养学生的职业素养, 包括团队合作、沟通协调和职业道德。</p>
项目/模块安排	<p>项目一 “会飞的纸飞机”关键帧动画设计      项目二 “神都洛阳”文字动画与排版设计      项目三 “中国水墨”校色功能应用      项目四 “牛奶广告”抠像功能应用      项目五 “百变魔盒”三维合成与设计      项目六 “二十四节气之小满”跟踪摄像机功能应用      项目七 “大美洛阳”洛阳宣传片制作</p>
考核方式	<p><b>课程考核方式:</b> 实训项目考核      评价方式: 过程性评价/终结性评价  <b>成绩构成:</b>      1. 过程性评价 (20%)      包括课堂考勤、课堂表现、作业完成情况、团队协作能力、自我评估与反思。      2. 终结性评价 (80%)      实训项目考核, 具体包括各阶段实训项目完成情况、项目作品质量、技术技能掌握情况、项目生产过关率等。其中:  <p>项目一 “会飞的纸飞机”关键帧动画设计 (10%)      项目二 “神都洛阳”文字动画与排版设计 (10%)      项目三 “中国水墨”校色功能应用 (10%)      项目四 “牛奶广告”抠像功能应用 (10%)      项目五 “百变魔盒”三维合成与设计 (10%)      项目六 “二十四节气之小满”跟踪摄像机功能应用 (10%)      项目七 “大美洛阳”洛阳宣传片制作 (20%)</p> <p><b>评价标准:</b></p> <p>1. 按时上课不迟到早退, 积极参与软件原理、特效制作讨论;      2. 能合理运用关键帧、蒙版、校色、抠像、三维合成、跟踪摄像机等</p> </p>

	技能完成动画项目制作与修改，主动接受指导和建议，并在作品中改进，小组配合度高； 3. 作品是否展现独特的动态设计思维，特效、节奏等方面是否完整，没有明显缺陷； 4. 能主动分享软件操作技巧，在小组协作中有效配合； 5. 对视频合成逻辑有一定理解，能融入动画创作中。
--	---

## 10. 三维动画设计与制作

课程编码	10050019	学分	4
开设学期	三	总学时	64
课程类型	(理论+实践) 课		
职业能力要求	1. 具有三维软件的基本操作能力，基础的几何形体的创建能力； 2. 具有根据设计要求，制作能够数字化展示的物品、道具、传统工艺品等的基本建模能力、布线能力、拓扑能力； 3. 具有根据设计要求，制作简单的卡通虚拟数字人物或人形动物的建模能力； 4. 具有根据项目需求，完成物品、道具三维动态展示的动画制作能力； 5. 具有根据项目需求，对简单人物模型进行骨骼创建、生物绑定的能力，并具有对简单常用动作的动画制作能力； 6. 能说会写，具有设计思路表达能力，以及数字人讲解内容文案的编写能力； 7. 具有新事物学习能力，具有人工智能辅助设计建模的能力； 8. 具有较好的项目制作能力和创意研发设计想象能力； 9. 具有较好的艺术审美素养，能够在工作中运用美学知识融入设计实践； 10. 具有民族自信和良好的文化历史知识底蕴，具有能够将传统文化融入数字化项目的设计能力。		
课程目标	三维动画设计与制作是数字媒体艺术设计专业的专业核心课程，旨在教育引导学生了解三维项目制作中布线、拓扑、控制器等基本知识概念；理解三维建模、绑定、动画制作的核心运作原理和制作工序流程；熟练掌握三维软件的使用方法（包含 3Dmax、Maya、ZBrush、八猴）；能够独立完成前期的中模-高模建立，中期法线烘焙等 PBR 工作流，后期基本的对象绑定和人物基本动作的动画制作等，以及人工智能辅助建模，人工智能人物配音等。使学生具备三维设计创造能力和三维动画制作能力。		
项目/模块安排	项目一 几何形体——三维基础模型制作 项目二 物品道具——传统文化工艺品造型设计 项目三 数字展示——物品道具渲染与动画制作 项目四 卡通人物——卡通虚拟数字人面容设计 项目五 未来汉服——卡通虚拟数字人服装设计 项目六 控制绑定——卡通数字人生物绑定制作 项目七 动作展示——卡通数字人基本动作设计 项目八 人物配音——虚拟数字人讲解传统工艺品视频全流程制作		

考核方式	<p><b>课程考核方式:</b> 实训项目+随堂考核  <b>评价方式:</b> 过程性评价/终结性评价  <b>成绩构成:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 过程性评价 (60%)            包括课堂考勤 10%、课堂项目制作能力 20%、课堂学习完成质量 10%、课堂学习完成数量 10%、自我评估与反思 10%。</li> <li>2. 终结性评价 (40%)            随堂考核, 当堂考核测试中实训项目的总体完成情况和展示呈现效果积分情况。其中:            期中考核: 传统工艺品造型设计与动画制作 (20%)            期末考核: 虚拟卡通数字人设计与动作动画 (20%)</li> </ol> <p><b>评价标准:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 按时上课不迟到早退, 积极参与课堂活动与讨论;</li> <li>2. 能够合理运用所学技能完成项目制作和修改, 主动接受指导和建议, 并能在项目作品中改进, 小组配合度高;</li> <li>3. 作品是否具有独特的创新和设计思维, 设计的各个方面是否完整, 没有明显的遗漏或缺陷。</li> </ol>
------	---

## 11. 数字设计与动画制作

课程编码	10050034			学分	4	
开设学期	三	总学时	64	理论学时	20	44
课程类型	(理论+实践) 课					
职业能力要求	1. 具有熟练制作 MG 动画的能力; 2. 具有将创意转化为动画的能力, 能够独立构思动画概念和故事线; 3. 具有良好的色彩感和构图能力, 能够创作出视觉效果突出的动画作品; 4. 具有在团队中有效沟通, 理解并实现导演和客户的创意需求的能力; 5. 具有合理安排动画制作流程, 确保项目按时按质完成的能力; 6. 具有爱岗敬业、精益求精和吃苦耐劳的职业精神。					
课程目标	数字设计与动画制作是数字媒体艺术设计的专业核心课程, 旨在教育引导学生掌握动画制作的基本理论知识和实践技能, 使学生能够熟练运用动画制作工具完成高质量的 MG 动画作品, 掌握 MG 动画的基本原理和设计流程; 培养学生的创意构思和动画制作能力, 使其能够创作出具有吸引力的动画作品; 提高学生的技术操作能力, 包括动画制作软件的使用、动画效果的实现和后期合成; 强化学生的项目管理能力, 使其能够在规定时间内高效完成动画制作项目; 培养学生的职业素养, 包括团队合作、沟通协调和职业道德。					
项目/模块安排	项目一 共享单车品牌动画设计 项目二 个人简历滑动展示动画设计 项目三 个人工作室品牌宣传动画设计 项目四 鲸鱼自媒体片头动画设计 项目五 发红包模拟交互场景动画设计 项目六 孟菲斯风格综合性 MG 动画设计					

考核方式	<p><b>课程考核方式:</b> 实训项目考核  <b>评价方式:</b> 过程性评价/终结性评价</p> <p><b>成绩构成:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 过程性评价 (20%)            包括课堂考勤、课堂表现、作业完成情况、团队协作能力、自我评估与反思。</li> <li>2. 终结性评价 (80%)            实训项目考核, 具体包括各阶段实训项目完成情况、项目作品质量、技术技能掌握情况、项目生产过关率等。其中:               <ul style="list-style-type: none"> <li>项目一 共享单车品牌动画设计 (10%)</li> <li>项目二 个人简历滑动展示动画设计 (10%)</li> <li>项目三 个人工作室品牌宣传动画设计 (10%)</li> <li>项目四 鲸鱼自媒体片头动画设计 (10%)</li> <li>项目五 发红包模拟交互场景动画设计 (20%)</li> <li>项目六 孟菲斯风格综合性 MG 动画设计 (20%)</li> </ul> </li> </ol> <p><b>评价标准:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 按时上课不迟到早退, 积极参与课堂活动与讨论;</li> <li>2. 能够合理运用所学技能完成项目制作和修改, 主动接受指导和建议, 并能在项目作品中改进, 小组配合度高;</li> <li>3. 作品是否具有独特的创新和设计思维, 设计的各个方面是否完整, 没有明显的遗漏或缺陷。</li> </ol>
------	--

## 12. 数字创意产品设计

课程编码	10050035			学分	4	
开设学期	四	总学时	64	理论学时	20	实践学时 44
课程类型	(理论+实践) 课					
职业能力要求	1. 具有互联网产品项目思维, 熟悉互联网产品设计前期用户调研, 中期产品页面设计开发, 后期产品原型交互的企业项目制作全流程; 2. 具有数字产品项目策划书的撰写能力, 具有需求分析文档的撰写能力; 3. 具有用户群体调研能力, 具有竞品分析能力, 能够制作用户画像, 能够撰写竞品分析报告。具有使用人工智能大数据分析验证的能力; 4. 具有完成产品项目的视觉设计能力, 熟练使用人机界面设计软件 (Sketch、Figma、AdobeXD、PS、AI) 等, 熟知用户体验的各类知识, 以及屏幕适配的要求, 并能够遵循行业标准进行设计工作; 5. 具有完成高保真交互原型的制作能力, 能够使用人工智能技术生成项目成品展示结果 (墨刀) ; 6. 具有项目提案能力, 能够使用 PPT 工具在提案汇报中, 向甲方清晰的阐述项目产品的市场调研、用户群体、优劣势分析等, 以及功能开发情况和使用场景, 上线运营数据分析, 产品迭代计划等; 7. 具有简单的程序代码阅读能力, 前端开发团队沟通能力; 8. 具有较好的项目制作能力和创意研发设计想象能力; 9. 具有较好的艺术审美素养, 能够在工作中运用美学知识融入设计实践; 10. 具有民族自信和良好的文化历史知识底蕴, 具有能够将传统文化					

	融入数字化项目的设计能力。
课程目标	数字创意产品设计是数字媒体艺术设计的专业核心课程,旨在教育引导学生了解产品项目设计的工作流程,理解市场调研、用户体验等知识对产品项目视觉设计的影响,熟练掌握视觉设计环节中人机界面的设计原则,提高学生的交互制作和动效制作能力,强化学生的产品思维和产品迭代能力,并培养学生提案汇报能力。使学生对接行业发展,具备UI设计和UX设计的职业核心素养。
项目/模块安排	项目一 市场调研——商业类 APP 市场调研分析 项目二 用户体验——阅读类 APP 用户体验研究 项目三 图标设计——音乐类 APP 图标设计制作 项目四 界面设计——音乐类 APP 界面设计项目 项目五 交互设计——视频类 APP 交互设计项目 项目六 项目汇报——小组主题 APP 提案汇报
考核方式	<p><b>课程考核方式:</b> 实训项目+形成性考核  <b>评价方式:</b> 过程性评价/终结性评价</p> <p><b>成绩构成:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 过程性评价 (60%) 包括课堂考勤 10%、课堂项目制作能力 20%、课堂学习完成质量 10%、课堂学习完成数量 10%、自我评估与反思 10%。</li> <li>2. 终结性评价 (40%) 随堂考核,当堂考核测试中实训项目的总体完成情况和展示呈现效果积分情况。其中: 评价考核一: 市场分析和竞品分析报告提案汇报 (20%) 评价考核二: 数字创意产品项目提案汇报 (20%)</li> </ol> <p><b>评价标准:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 按时上课不迟到早退,积极参与课堂活动与讨论;</li> <li>2. 能够合理运用所学技能完成项目制作和修改,主动接受指导和建议,并能在项目作品中改进,小组配合度高;</li> <li>3. 作品是否具有独特的创新和设计思维,设计的各个方面是否完整,没有明显的遗漏或缺陷。</li> </ol>

### 13. 交互数字内容设计

课程编码	10050033			学分	4	
开设学期	二	总学时	64	理论学时	20	实践学时 44
课程类型	(理论+实践) 课					
职业能力要求	1. 具有完成数字广告创意设计静态页面的绘制能力; 2. 具有使用人工智能辅助绘制页面插图的能力; 3. 具有完成 APP、网页、H5 等,基础交互原型开发的设计能力; 4. 具有完成 H5 小程序,页面动效制作的能力,使用平台发布推广链接的能力; 5. 具有根据设计要求,完成 Html5 网页中,场景故事类动画设计制作的能力; 6. 具有根据设计要求,制作编辑基础翻页类、跳转类交互事件的能力; 7. 具有根据设计要求,制作长图类、测试题类、计分类、画卷类、地图类复杂交互事件的能力,并具备全景交互的能力;					

	<p>8. 能说会写, 具有故事类动画中文字文案的撰写能力, 以及设计思路表达能力;</p> <p>9. 具有较好的项目制作能力, 故事架构创作能力, 创意研发设计想象能力;</p> <p>10. 具有较好的艺术审美素养, 具有严谨的交互逻辑思维;</p> <p>11. 具有民族自信和良好的文化历史知识底蕴, 具有能够将传统文化融入交互数字项目的设计能力。</p>
课程目标	交互数字内容设计是数字媒体艺术设计专业的专业核心课程, 旨在教育引导学生了解人机交互的基本形式, 理解 APP、网页、H5 等不同载体对人机交互形式的影响, 理解点击、按压、滑动等交互方式的运作原理, 理解代码层 HTML5、ActionScript、JavaScript、CSS 的底层运行逻辑。在制作 H5 小程序交互项目中, 掌握页面流程、布局、交互逻辑、动效等设计制作流程; 在制作 Html5 动画交互项目中, 掌握点击、滑动、序列帧、重力、计数、时间控制、条件控制等交互制作形式。能够独立完成长图类、测试题类、计分类、画卷类、地图类复杂交互事件的项目, 能够协作完成全景类交互项目。
项目/模块安排	<p>项目一 校园活动邀请函设计</p> <p>项目二 心灵探寻答题交互设计</p> <p>项目三 节日庆典长页面交互设计</p> <p>项目四 琴棋书画画卷交互设计</p> <p>项目五 琴棋书画地图交互设计</p> <p>项目六 琴棋书画游戏交互项目</p> <p>项目七 科技强国引擎交互项目</p>
考核方式	<p><b>课程考核方式:</b> 实训项目+形成性考核</p> <p>评价方式: 过程性评价/终结性评价</p> <p><b>成绩构成:</b></p> <p>1. 过程性评价 (60%)</p> <p>包括课堂考勤 10%、课堂项目制作能力 20%、课堂学习完成质量 10%、课堂学习完成数量 10%、自我评估与反思 10%。</p> <p>2. 终结性评价 (40%)</p> <p>随堂考核, 当堂考核测试中实训项目的总体完成情况和展示呈现效果积分情况。其中:</p> <p>评价考核一: H5 小程序交互项目设计与制作 (20%)</p> <p>评价考核二: Html5 网页交互场景动画设计与制作 (20%)</p> <p><b>评价标准:</b></p> <p>1. 按时上课不迟到早退, 积极参与课堂活动与讨论;</p> <p>2. 能够合理运用所学技能完成项目制作和修改, 主动接受指导和建议, 并能在项目作品中改进, 小组配合度高;</p> <p>3. 作品是否具有独特的创新和设计思维, 设计的各个方面是否完整, 没有明显的遗漏或缺陷。</p>

## 14. 虚拟现实内容设计与制作

课程编码	10050036			学分	4	
开设学期	四	总学时	64	理论学时	20	实践学时 44
课程类型	(理论+实践) 课					

职业能力要求	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 具有三维引擎软件的基本操作能力, 模型资产格式转换能力;</li> <li>2. 具有根据设计要求, 制作三维场景的建模能力, 使用资产集成完成场景搭建的能力;</li> <li>3. 具有根据设计要求, 对三维物品、三维场景在引擎软件中实时渲染的能力、节点编辑能力, 包括 UV、PBR 材质、环境光照等;</li> <li>4. 具有根据项目需求, 具备可视化交互开发、交互性能优化、基础交互逻辑编程等能力;</li> <li>5. 具有 VR/AR 框架插件的使用能力, 能够向 VR/AR、沉浸式交互职业领域不断发展的能力;</li> <li>6. 能说会写, 具有设计思路表达能力, 以及场景交互提示语言文案的编写能力;</li> <li>7. 具有新事物学习能力, 具有人工智能辅助场景搭建的能力;</li> <li>8. 具有较好的项目制作能力和创意研发设计想象能力;</li> <li>9. 具有较好的艺术审美素养, 具有严谨的交互逻辑思维;</li> <li>10. 具有民族自信和良好的文化历史知识底蕴, 具有能够将传统文化融入数字化项目的设计能力。</li> </ol>
课程目标	<p>虚拟现实内容设计与制作是数字媒体艺术设计专业的专业核心课程, 旨在教育引导学生了解资产集成、实时渲染等基本知识概念; 理解实时渲染引擎、可视化交互开发的核心运作原理和制作工序流程; 熟练掌握三维引擎软件的使用方法 (包含 Unity、UnrealEngine) ; 能够独立完成前期的场景模型建模和场景搭建, 中期的节点编辑、实时渲染与动态光照, 后期的可视化交互开发及 VR/AR 开发及人工智能播报信息等。使学生具备三维场景创造能力和三维可视化交互能力。</p>
项目/模块安排	<p>项目一 古代建筑——国风三维场景模型制作      项目二 古代器具——国风工艺品实时渲染      项目三 场景小品——国风小场景实时渲染      项目四 沉浸体验——历史文化沉浸游览      项目五 交互互动——非遗制作交互体验      项目六 AR 交互——洛阳文创产品 AR 展示      项目七 VR 全景——洛阳旅游场景 VR 体验</p>
考核方式	<p><b>课程考核方式:</b> 实训项目+形成性考核  <b>评价方式:</b> 过程性评价/终结性评价  <b>成绩构成:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 过程性评价 (60%)            包括课堂考勤 10%、课堂项目制作能力 20%、课堂学习完成质量 10%、课堂学习完成数量 10%; 自我评估与反思 10%。</li> <li>2. 终结性评价 (40%)            随堂考核, 当堂考核测试中实训项目的总体完成情况和展示呈现效果积分情况。其中:               <ul style="list-style-type: none"> <li>期中考核: 场景设计搭建与实时渲染 (20%)</li> <li>期末考核: 文创工艺品交互操作展示 (20%)</li> </ul> </li> </ol> <p><b>评价标准:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 按时上课不迟到早退, 积极参与课堂活动与讨论;</li> <li>2. 能够合理运用所学技能完成项目制作和修改, 主动接受指导和建议, 并能在项目作品中改进, 小组配合度高;</li> </ol>

	3. 作品是否具有独特的创新和设计思维, 设计的各个方面是否完整, 没有明显的遗漏或缺陷。
--	---

## 15. 短视频创作技能竞赛专题课

课程编码	10050042	学分	2
开设学期	二	总学时	60
课程类型	(理论+实践) 课		
职业能力要求	1. 具有熟练使用短视频制作软件进行视频编辑和制作特效的能力, 如 Adobe Premiere Pro、After Effects 等; 2. 具有将创意转化为短视频内容的能力, 能够独立构思短视频主题和故事线, 并在项目实践和比赛中有效执行; 3. 具有良好的色彩感和构图能力, 能够创作出视觉效果突出的短视频作品, 并在模拟比赛中提升作品的竞争力; 4. 具有在团队中有效沟通, 理解并实现导演和客户的创意需求的能力, 尤其是在团队项目中协作完成任务; 5. 具有合理安排短视频制作流程, 确保项目按时按质完成的能力; 6. 具有爱岗敬业、精益求精和吃苦耐劳的职业精神; 7. 能说, 能够清晰、有逻辑地阐述短视频创意、制作方案及传播策略, 并进行有效的项目提案和团队沟通; 8. 会写, 能够撰写短视频脚本、文案、策划案、数据分析报告等, 并能利用 AIGC 工具辅助内容创作和优化; 9. AIGC 应用能力, 能够利用 AI 生成内容工具 (如 AI 剧本生成、AI 配音、AI 视频剪辑辅助、AI 特效生成) 辅助短视频创作, 提高制作效率和创意表现; 10. 短视频 AIGC 技能, 能够熟练运用相关软件结合 AIGC 技术进行智能剪辑、自动字幕生成、AI 配乐、虚拟主播合成、AI 场景扩展等短视频制作前沿操作。		
课程目标	短视频创作技能竞赛专题课是数字媒体艺术设计专业的专业核心课程, 旨在教育引导学生掌握短视频策划与制作的基本理论知识和实践技能, 使学生能够熟练运用相关工具完成高质量的短视频作品。掌握短视频策划与制作的基本原理和工作流程, 并能将其应用于实际项目和模拟比赛中; 培养学生的创意构思和内容制作能力, 使其能够创作出具有吸引力的短视频作品; 提高学生的技术操作能力, 包括视频拍摄、编辑、特效制作和音频处理, 以满足项目和比赛的高标准要求; 强化学生的项目管理能力, 使其能够在规定时间内高效完成短视频制作项目; 培养学生的职业素养, 包括团队合作、沟通协调和职业道德。此外, 本课程将着重培养学生的“能说会写”的沟通表达能力, 以及结合 AIGC 技术进行短视频内容创作与创新的能力, 使学生能够适应未来智能化、高效化的短视频行业发展需求。		
项目/模块安排	项目一 抖音洛阳小吃榜首“张波卤制”市场调研与选题 项目二 洛阳正骨医院《请收下我的膝盖》剧本创作与故事板 项目三 短视频《跨越千里守护你》拍摄计划与现场导演 项目四 短视频《大师三秒被打倒, 谁输了?》编辑与后期制作 项目五 短视频《万里归途之路向西》音频制作与音效设计 项目六 短视频《大师不练武功开始摆地摊了》发布策略与数据分析		

	<p>项目七 AIGC 辅助的短视频剧本与文案创作，探索 AI 在创意发想、剧本初稿生成、营销文案优化中的应用</p> <p>项目八 “能说会写”的短视频营销与数据分析，练习短视频营销方案的撰写与数据分析报告的呈现</p>
考核方式	<p><b>课程考核方式：</b>实训项目考核</p> <p>评价方式：过程性评价/终结性评价</p> <p><b>成绩构成：</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 过程性评价（20%） 包括课堂考勤、课堂表现、作业完成情况、团队协作能力、自我评估与反思，AIGC 工具使用熟练度与创新性。</li> <li>2. 终结性评价（80%） 实训项目考核，具体包括各阶段实训项目完成情况、项目作品质量、技术技能掌握情况、项目生产过关率等。其中：</li> </ol> <p>项目一 抖音洛阳小吃榜首“张波卤制”市场调研与选题（10%）</p> <p>项目二 洛阳正骨医院《请收下我的膝盖》剧本创作与故事板（10%）</p> <p>项目三 短视频《跨越千里守护你》拍摄计划与现场导演（10%）</p> <p>项目四 短视频《大师三秒被打倒，谁输了？》编辑与后期制作（10%）</p> <p>项目五 短视频《万里归途之一路向西》音频制作与音效设计（10%）</p> <p>项目六 短视频《大师不练武功开始摆地摊了》发布策略与数据分析（10%）</p> <p>项目七 AIGC 辅助的短视频剧本与文案创作，探索 AI 在创意发想、剧本初稿生成、营销文案优化中的应用（10%）</p> <p>项目八 “能说会写”的短视频营销与数据分析，练习短视频营销方案的撰写与数据分析报告的呈现（10%）</p> <p><b>评价标准：</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 按时上课不迟到早退，积极参与课堂活动与讨论；</li> <li>2. 能够合理运用所学技能完成项目制作和修改，主动接受指导和建议，并能在项目作品中改进，小组配合度高；</li> <li>3. 作品是否具有独特的创新和设计思维，设计的各个方面是否完整，没有明显的遗漏或缺陷；</li> <li>4. 能够清晰有效地阐述短视频创意、制作技术和 AIGC 应用策略，书面报告逻辑严谨、表达流畅。</li> </ol>

## 附录 5

### 专业拓展选修课程

#### 16. 影视作品赏析

课程编码	10050037			学分	2	
开设学期	四	总学时	32	理论学时	12	实践学时
课程类型	(理论+实践) 课					
职业能力要求	1. 具有敏锐的观察能力和分析能力，能够运用影视理论指导创作实践，形成独特的艺术表达； 2. 具有语言组织和文字表达能力，能撰写视频创作的脚本，具备良好的与团队沟通、客户沟通的能力； 3. 掌握影视视听语言的运用技巧，能够通过文字和口头表达清晰分析					

	<p>镜头语言、构图和叙事结构；</p> <p>4. 掌握影视创作理论，能够使用 AI 工具完成影视创作；</p> <p>5. 具有高度的职业素养，在文案撰写和口头表达中体现专业精神和严谨态度。</p>
课程目标	<p>影视作品赏析是数字媒体艺术设计专业的专业拓展选修课程，旨在培养学生的强化镜头语言分析和叙事结构解读能力，使学生能够撰写专业的分镜头设计文案、影视脚本报告，通过系统的写作训练，培养学生规范的写作能力和创作阐述表达能力；提升学生的影视鉴赏能力，培养其通过文字和语言准确表达艺术见解的能力；开展课堂讨论和汇报展示，锻炼学生的口头表达能力和专业沟通技巧。</p>
项目/模块安排	<p>项目一 “薪火相传”中国影视理论鉴赏基础与专业写作</p> <p>项目二 “光影叙事”自创视频视听语言分析与表达</p> <p>项目三 “声动未来”综合能力表达与训练</p>
考核方式	<p><b>课程考核方式：</b>实训项目考核</p> <p>评价方式：过程性评价/终结性评价</p> <p><b>成绩构成：</b></p> <p>1. 过程性评价（20%） 包括课堂考勤、课堂表现、作业完成情况、团队协作能力、自我评估与反思。</p> <p>2. 终结性评价（80%） 实训项目考核，具体包括各阶段实训项目完成情况、项目作品质量、技术技能掌握情况、项目生产过关率等。其中：</p> <p>项目一 “薪火相传”中国影视理论鉴赏基础与专业写作（25%）</p> <p>项目二 “光影叙事”自创视频视听语言分析与表达（25%）</p> <p>项目三 “声动未来”综合能力表达与训练（30%）</p> <p><b>评价标准：</b></p> <p>1. 按时上课不迟到早退，积极参与课堂活动与讨论；</p> <p>2. 能够合理运用所学技能完成项目制作和修改，主动接受指导和建议，并能在项目作品中改进，小组配合度高；</p> <p>3. 作品是否具有独特的创新和设计思维，设计的各个方面是否完整，没有明显的遗漏或缺陷。</p>

## 17. 3D 游戏美术

课程编码	10050038			学分	4	
开设学期	三	总学时	64	理论学时	20	实践学时 44
课程类型	(理论+实践) 课					
职业能力要求	<p>1. 具有熟练使用游戏美术设计软件进行相关设计的能力，如 Photoshop、Illustrator、Maya、3ds Max、AI 等；</p> <p>2. 具有良好的艺术鉴赏力和创意想象力，能够创作出符合游戏风格的 2D 及 3D 角色和场景；</p> <p>3. 具有在团队中有效沟通，理解并实现游戏设计师和开发团队的需求的能力；</p> <p>4. 具有合理安排设计工作流程，确保设计任务按时按质完成的能力；</p> <p>5. 具有对游戏美术设计新技术和趋势保持敏感，不断学习提升专业技能的能力，特别是对实时渲染、PBR 材质等 3D 前沿技术的掌握；</p>					

	<p>6. 具有爱岗敬业、精益求精和吃苦耐劳的职业精神；</p> <p>7. 能说，能够清晰、准确地表达游戏美术设计理念、技术方案，并有效进行项目汇报和团队沟通；</p> <p>8. 会写，能够撰写游戏美术设计文档、技术规范、项目报告等，并能利用 AIGC 工具辅助文案创作和内容生成；</p> <p>9. AIGC 应用能力，能够利用 AI 生成内容工具（如文生图、图生 3D 模型、智能纹理生成）辅助游戏美术设计，提高创作效率和创意维度；</p> <p>10. 3D 游戏美术 AIGC 技能，能够熟练运用相关软件结合 AIGC 技术进行智能建模、自动拓扑、AI 纹理绘制、PBR 材质智能生成、智能骨骼绑定与动画辅助等 3D 游戏美术前沿操作。</p>
课程目标	<p>3D 游戏美术是数字媒体艺术设计专业的专业拓展选修课程，旨在教育引导学生掌握游戏美术设计的基本理论知识和实践技能，特别是 3D 游戏资产的制作流程与规范，使其能够创作出具有吸引力的 2D 及 3D 游戏角色和场景。学生能够熟练运用设计工具完成高质量的游戏美术作品，掌握游戏美术设计的基本原理和设计流程，培养学生的创意构思和美术制作能力，使其能够创作出具有吸引力的游戏角色和场景；提高学生的技术操作能力，包括游戏角色建模、雕刻、拓扑、纹理贴图、材质制作、骨骼绑定、动画制作和场景设计、灯光渲染等 3D 制作技能；强化学生的项目管理能力，使其能够在规定时间内高效完成游戏美术设计项目；培养学生的专业素养，包括团队合作、沟通协调和职业道德。同时，本课程将着重培养学生的“能说会写”的沟通表达能力，以及结合 AIGC 技术进行 3D 游戏美术设计与创新的能力，使学生能够适应未来智能化、高效化的游戏行业发展需求。</p>
项目/模块安排	<p>项目一 半兽人游戏字体设计</p> <p>项目二 黑悟空风格游戏海报设计</p> <p>项目三 刀塔之魔杖设计</p> <p>项目四 阴阳师游戏角色设计</p> <p>项目五 阴阳师游戏场景设计</p> <p>项目六 电玩风对战游戏大厅设计</p> <p>项目七 AIGC 辅助的 3D 角色概念设计，探索 AI 在角色概念图生成、多视图绘制中的应用</p> <p>项目八 “能说会写”的游戏美术方案，练习游戏美术设计方案的撰写与口头陈述</p>
考核方式	<p><b>课程考核方式：</b>实训项目考核</p> <p>评价方式：过程性评价/终结性评价</p> <p><b>成绩构成：</b></p> <p>1. 过程性评价（20%）</p> <p>包括课堂考勤、课堂表现、作业完成情况、团队协作能力、自我评估与反思，AIGC 工具使用熟练度与创新性。</p> <p>2. 终结性评价（80%）</p> <p>实训项目考核，具体包括各阶段实训项目完成情况、项目作品质量、技术技能掌握情况、项目生产过关率等。其中：</p> <p>项目一 半兽人游戏字体设计（10%）</p> <p>项目二 黑悟空风格游戏海报设计（10%）</p> <p>项目三 刀塔之魔杖设计（10%）</p>

	<p>项目四 阴阳师游戏角色设计（10%）</p> <p>项目五 阴阳师游戏场景设计（10%）</p> <p>项目六 电玩风对战游戏大厅设计（10%）</p> <p>项目七 AIGC 辅助的 3D 角色概念设计，探索 AI 在角色概念图生成、多视图绘制中的应用（10%）</p> <p>项目八 “能说会写”的游戏美术方案，练习游戏美术设计方案的撰写与口头陈述（10%）</p> <p><b>评价标准：</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 按时上课不迟到早退，积极参与课堂活动与讨论；</li> <li>2. 能够合理运用所学技能完成项目制作和修改，主动接受指导和建议，并能在项目作品中改进，小组配合度高；</li> <li>3. 作品是否具有独特的创新和设计思维，设计的各个方面是否完整，没有明显的遗漏或缺陷；</li> <li>4. 能够清晰有效地阐述设计思路、技术实现和 AIGC 应用策略，书面报告逻辑严谨、表达流畅。</li> </ol>
--	---

## 18. AIGC 视觉艺术

课程编码	10050040			学分	4	
开设学期	四	总学时	64	理论学时	20	实践学时 44
课程类型	(理论+实践) 课					
职业能力要求	<p>1. 具有使用 Stable Diffusion 及相关工具进行图像生成和编辑的能力；</p> <p>2. 具有运用 AI 技术进行创意设计，探索艺术与科技结合的能力；</p> <p>3. 具有处理和准备用于 AI 模型训练和生成的数据集的能力；</p> <p>4. 具有识别和解决在使用 Stable Diffusion 过程中遇到的技术问题的能力；</p> <p>5. 具有对 AI 技术的最新发展保持敏感，不断学习并适应新技术的能力；</p> <p>6. 具有良好的职业操守和创新精神，遵守技术伦理；</p> <p>7. 能说，能够清晰、有逻辑地阐述 AIGC 视觉艺术作品的创意理念、技术实现过程及艺术价值，并进行有效的作品展示与交流；</p> <p>8. 会写，能够撰写 AIGC 艺术创作报告、技术文档、项目总结等，并能利用 AIGC 工具辅助文案创作和内容生成；</p> <p>9. AIGC 应用能力，能够熟练运用主流 AIGC 工具（如 Stable Diffusion、Midjourney、DALL-E 等）进行图像生成、风格迁移、图像修复、内容填充、视频生成等，并能结合传统设计软件进行后期处理；</p> <p>10. AIGC 视觉艺术技能，掌握 AIGC 参数调优、Prompt 工程、LoRA 模型应用、ControlNet 控制等核心技能，能够创作出具有独特风格和高艺术水准的 AIGC 视觉作品。</p>					
课程目标	<p>AIGC 视觉艺术是数字媒体艺术设计专业的专业拓展选修课程，旨在培养学生在数字媒体设计中应用 AI 技术的能力，特别是使用 Stable Diffusion 进行创意图像生成的技能。掌握 Stable Diffusion 的基本原理和操作流程；培养学生的创意设计能力，利用 AI 技术创作独特的视觉作品；提高学生使用 AI 工具进行图像生成、编辑和优化的技术能力；强化学生的数据准备和处理能力，为 AI 模型的应用提供支持；培养学生的</p>					

	项目管理能力，高效完成设计项目。同时，本课程将着重培养学生的“能说会写”的沟通表达能力，以及深入掌握 AIGC 视觉艺术核心技能，使学生能够适应未来智能化、前沿化的艺术创作和设计工作需求。
项目/模块 安排	<p>项目一 “爸妈去哪儿”老年旅行团宣传海报设计</p> <p>项目二 武则天画像变真人虚拟角色设计</p> <p>项目三 洛阳都市传说绘本制作（节选）数字插画艺术创作</p> <p>项目四 洛阳海碧汽水电商 AI 辅助品牌视觉设计</p> <p>项目五 洛阳汉服社 AI 艺术摄影</p> <p>项目六 追溯旧时光老旧照片修复</p> <p>项目七 AIGC 艺术创作实践，探索基于 Stable Diffusion 的个性化艺术风格生成与应用</p> <p>项目八 “能说会写”的 AIGC 艺术项目提案，练习 AIGC 艺术项目的策划、执行与成果展示</p>
考核方式	<p><b>课程考核方式:</b> 实训项目考核</p> <p>评价方式: 过程性评价/终结性评价</p> <p><b>成绩构成:</b></p> <p>1. 过程性评价 (20%)</p> <p>包括课堂考勤、课堂表现、作业完成情况、团队协作能力、自我评估与反思，AIGC 工具使用熟练度与创新性。</p> <p>2. 终结性评价 (80%)</p> <p>实训项目考核，具体包括各阶段实训项目完成情况、项目作品质量、技术技能掌握情况、项目生产过关率等。其中：</p> <p>项目一 “爸妈去哪儿”老年旅行团宣传海报设计 (10%)</p> <p>项目二 武则天画像变真人虚拟角色设计 (10%)</p> <p>项目三 洛阳都市传说绘本制作（节选）数字插画艺术创作 (10%)</p> <p>项目四 洛阳海碧汽水电商 AI 辅助品牌视觉设计 (10%)</p> <p>项目五 洛阳汉服社 AI 艺术摄影 (10%)</p> <p>项目六 追溯旧时光老旧照片修复 (10%)</p> <p>项目七 AIGC 艺术创作实践，探索基于 Stable Diffusion 的个性化艺术风格生成与应用 (10%)</p> <p>项目八 “能说会写”的 AIGC 艺术项目提案，练习 AIGC 艺术项目的策划、执行与成果展示 (10%)</p> <p><b>评价标准:</b></p> <p>1. 按时上课不迟到早退，积极参与课堂活动与讨论；</p> <p>2. 能够合理运用所学技能完成项目制作和修改，主动接受指导和建议，并能在项目作品中改进，小组配合度高；</p> <p>3. 作品是否具有独特的创新和设计思维，设计的各个方面是否完整，没有明显的遗漏或缺陷；</p> <p>4. 能够清晰有效地阐述 AIGC 艺术创作理念、技术实现和创新点，书面报告逻辑严谨、表达流畅。</p>

## 19. 数字展示设计

课程编码	10050039			学分	4	
开设学期	三	总学时	64	理论学时	20	实践学时 44
课程类型	(理论+实践) 课					

职业能力要求	<p>1. 能够设计 IP 形象，能够根据特定的 IP 主题，通过视觉艺术手段，将 IP 的核心元素、故事背景和品牌理念进行整合和创新，设计出具有独特风格和辨识度的形象；</p> <p>2. 文创衍生品设计能力；能够根据 IP 形象的特点和品牌理念，设计出符合市场需求和消费者喜好的文创衍生品，包括但不限于文具、服饰、家居用品等，注重产品的实用性和审美性的结合；</p> <p>3. 熟练掌握数字展示设计软件的操作与应用，包括但不限于 Photoshop、Illustrator、InDesign 等，能够灵活运用这些软件进行创意构思、原型制作和最终展示效果的呈现；</p> <p>4. 具备良好的创意构思与表达能力，能够将抽象的概念转化为具体、生动的视觉形象，通过数字展示设计，有效地传达信息、激发情感，提升观众的参与度和体验感；</p> <p>5. 持续学习和创新能力，能够关注数字展示设计领域的最新动态和技术发展，不断学习新知识、新技能，保持创新思维，不断提升自己的设计水平和竞争力；</p> <p>6. 根据主题作品进行数字化展示的能力，能够根据所设计的主题作品，利用数字技术和展示手段，创作出具有互动性、沉浸式和富有创意的数字化展示作品；</p> <p>7. IP 网络运营与推广能力，能够利用互联网平台和各种社交媒体工具，对 IP 形象和文创衍生品进行有效的宣传和推广，吸引目标受众的关注和参与，提升品牌知名度和影响力；</p> <p>8. 具有较好的艺术鉴赏能力和审美素养，能够运用艺术理论对 IP 设计作品进行分析，促进 IP 设计作品的不断完善和提升；</p> <p>9. 能够有效沟通与团队协作，完成数字展示项目的策划、设计与实施，包括与项目组成员、客户、供应商等各方进行充分的沟通与协调，确保项目的顺利进行和最终成果的满足预期。</p>
课程目标	<p>数字展示设计是数字媒体艺术设计专业的专业拓展选修课程，旨在教育引导学生掌握数字展示设计的基本知识和实践技能，培养学生对数字媒体展示项目的设计、实施和管理的综合能力。通过本课程的学习，学生将能够深入理解数字展示设计的基本原理和流程，掌握数字展示设计的基本方法和技巧；熟练运用数字展示设计软件，进行创意构思、原型制作和最终展示效果的呈现，提升设计效率和质量；培养创新思维和艺术鉴赏能力，能够根据市场需求和消费者喜好，设计出具有独特风格和辨识度的数字展示作品；提升项目策划、设计与实施的能力，包括与项目组成员、客户、供应商等各方进行充分的沟通与协调。课程将重点提升学生在数字展示设计中的创意思维、技术应用和项目管理能力。</p>
项目/模块安排	<p>项目一 概念设计、故事板制作、视觉元素选择等</p> <p>项目二 泡泡玛特创意构思和原型制作</p> <p>项目三 nacy 数字展示项目的策划与实施</p> <p>项目四 AI 在数字展示设计领域应用——洛阳文创设计</p> <p>项目五 IP 形象的运营</p>
考核方式	<p><b>课程考核方式：</b>实训项目考核</p> <p><b>评价方式：</b>过程性评价/终结性评价</p> <p><b>成绩构成：</b></p> <p>1. 过程性评价（20%）</p>

	<p>包括课堂考勤、课堂表现、作业完成情况、团队协作能力、自我评估与反思。</p> <p>2. 终结性评价（80%）</p> <p>实训项目考核，具体包括各阶段实训项目完成情况、项目作品质量、技术技能掌握情况、项目生产过关率等。其中：</p> <p>项目一 概念设计、故事板制作、视觉元素选择等（10%）</p> <p>项目二 泡泡玛特创意构思和原型制作（10%）</p> <p>项目三 nacy 数字展示项目的策划与实施（20%）</p> <p>项目四 AI 在数字展示设计领域应用——洛阳文创设计（20%）</p> <p>项目五 IP 形象的运营（20%）</p> <p><b>评价标准：</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>按时上课不迟到早退，积极参与课堂活动与讨论；</li> <li>能够合理运用所学技能完成项目制作和修改，主动接受指导和建议，并能在项目作品中改进，小组配合度高；</li> <li>作品是否具有独特的创新和设计思维，设计的各个方面是否完整，没有明显的遗漏或缺陷。</li> </ol>
--	---

## 20. 企业影视全流程制作

课程编码	10050041	学分	4
开设学期	四	总学时	64
课程类型	理论+实践) 课		
职业能力要求	<p>1. 整体行业标准了解：学生能够全面了解所在行业的整体标准和规范，包括行业标准、法律法规、安全规程等；</p> <p>2. 创意构思能力：学生应具备丰富的想象力和创意构思能力，能够根据拍摄主题和目标受众，设计出独特且吸引人的拍摄方案；</p> <p>3. 视频拍摄的能力：学生应熟练掌握视频拍摄的基本技巧，包括摄像机的操作、光线运用、构图布局等，能够独立完成高质量的视频拍摄任务；</p> <p>4. 视频图像处理的能力：学生能够熟练掌握图像编辑软件，进行图片裁剪、调色、合成等操作，以提升作品的视觉效果；</p> <p>5. 影视行业相关美学知识：学生应具备基本的影视美学素养，了解色彩搭配、镜头语言、画面构图等美学原理，能够将这些知识灵活运用到视频作品中，提升作品的艺术表现力；</p> <p>6. 影视视频运营营销能力：学生应了解影视视频的市场推广和营销策略，包括目标受众分析、内容策划、平台选择、发布技巧等，能够制定有效的运营计划，提升视频的曝光度和影响力。</p>		
	<p>企业影视全流程制作是数字媒体艺术设计专业的专业拓展选修课程，本课程旨在让学生全面模拟影视制作过程，掌握从策划、拍摄到后期制作的全流程；学生将深入了解各个环节的关键技术和管理流程，为未来从事影视制作行业奠定坚实基础，通过系统学习，学生能够在导演基础、分镜脚本、视频拍摄、视频剪辑、数字调色、音效制作等方面达到专业水准，独立创作出高质量的影视作品；在课程实践中，学生将分组进行项目制作，通过团队合作，锻炼沟通协调能力、团队协作精神及领导力，课程还鼓励学生进行创意构思和实践探索，通过实际操作和项目制作，激发创新思维，提升实践能力和问题解决能力；此外，通过课程讲解和案例分析，学生将掌握影视行业的最新动态和市场需求，为职业发展做好充分准备。</p>		

项目/模块 安排	<p>项目一 影视企业全流程介绍      项目二 《卧虎藏龙》影视策划与剧本创作      项目三 商业镜头拍摄与策划      项目四 《重庆森林》镜头语言的使用      项目五 宣传片拍摄与制作      项目六 行业格式规范</p>
考核方式	<p><b>课程考核方式:</b> 实训项目考核      评价方式: 过程性评价/终结性评价  <b>成绩构成:</b>      1. 过程性评价 (20%)      包括课堂考勤、课堂表现、作业完成情况、团队协作能力、自我评估与反思。      2. 终结性评价 (80%)      实训项目考核, 具体包括各阶段实训项目完成情况、项目作品质量、技术技能掌握情况、项目生产过关率等。其中:      项目一 影视企业全流程介绍 (10%)      项目二 《卧虎藏龙》影视策划与剧本创作 (10%)      项目三 商业镜头拍摄与策划 (10%)      项目四 《重庆森林》镜头语言的使用 (10%)      项目五 宣传片拍摄与制作 (20%)      项目六 行业格式规范 (20%)  <b>评价标准:</b>      1. 按时上课不迟到早退, 积极参与课堂活动与讨论;      2. 能够合理运用所学技能完成项目制作和修改, 主动接受指导和建议, 并能在项目作品中改进, 小组配合度高;      3. 作品是否具有独特的创新和设计思维, 设计的各个方面是否完整, 没有明显的遗漏或缺陷。   </p>

表 11 2025 级数字媒体艺术设计专业人才培养方案审批表

专业名称	数字媒体艺术设计
专业代码	550103
专业负责人	张萌萌
<p>人才培养方案制定简要说明：</p> <p>数字媒体艺术设计专业人才培养方案是在进行了数字媒体行业企业调研、毕业生跟踪调研和在校生学情调研，分析产业发展趋势和行业企业人才需求的基础上，由数字媒体艺术设计专业建设委员会全体成员共同制订的，以职业教育国家教学标准为据，对接数字媒体产业高端水平，进行了专业升级和数字化改造，体现了“课证融通”。围绕立德树人根本，强化了职业素养的培养，把立德树人融入思想道德教育、文化知识教育、技术技能培养、社会实践教育各环节，适应我省社会经济发展需求和我院办学特色，具有可操作性。</p>	
<p>学院（部）审核意见：</p> <div style="text-align: right;">              学院院长签字  2025年8月22日         </div>	
<p>教务处审核意见：</p> <div style="text-align: right;">              教务处处长签字  2025年8月31日         </div>	
<p>学校审核意见：</p> <div style="text-align: right;">              主管校长签字  2025年8月31日         </div>	