


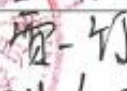


国家中等职业教育改革发展示范学校



# 阳江市第一职业技术学校

## 数字媒体技术应用专业 人才培养方案（2024 级）

2024 年 6 月

专业名称		数字媒体技术应用
专业代码		710204
适用学生		2024 级数字媒体技术应用专业
主编	学校人员	陈玥冰
	企业人员	谭永冰、钟耀
参编	学校人员	杨丽萍、赵奕民、贾一竹、黄喜君、曲浩源
	企业人员	刘继庆、陈虹
参编单位		上海曼恒数字技术有限公司
		上海遥知信息技术有限公司
教学主任审核		<p>已对人才培养目标、课程体系、课程主要内容、课时、学分、实训条件、师资队伍、评价等内容做了严格评审，评审结果符合教育部要求，符合人才培养实际，符合学校教学现状。同意实施。</p> <p>签名（部门盖章）： 日期：2024.6.26</p>
教学系部党支部审核		<p>已审。</p> <p>签名（部门盖章）： 日期：2024.6.26</p>
教务科审核		<p>签名（部门盖章）： 日期：2024.7.5</p>
校党委审核		<p>党委盖章： 日期：2024.7.6</p>

# 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 .....	1
(一) 培养目标 .....	1
(二) 培养规格 .....	1
六、升学继续专业 .....	3
七、课程设置及要求 .....	3
(一) 公共基础课程教学内容及要求 .....	3
(二) 专业课程教学内容及要求 .....	5
八、教学进程总体安排 .....	7
(一) 基本要求 .....	7
(二) 教学进度安排表 .....	8
九、实施保障 .....	9
(一) 师资队伍 .....	9
(二) 教学设施 .....	10
(三) 教学资源 .....	11
(四) 教学实施 .....	12
(五) 学习评价 .....	13
(六) 质量管理 .....	14
十、毕业要求 .....	15

# 数字媒体技术应用专业人才培养方案

## 一、专业名称（专业代码）

数字媒体技术应用（710204）

## 二、入学要求

初级中等学校毕业或具备同等学力

## 三、修业年限

三年

## 四、职业面向

专业	数字媒体技术应用
所属专业大类（代码）	电子与信息大类（71）
所属专业类（代码）	数字媒体技术应用（710204）
对应行业（代码）	其他文化艺术业（8890）
主要职业类别（代码）	数字媒体艺术专业人员（2-09-06-07）
主要岗位（群）或技术领域举例	游戏设计、 三维动画、影视后期
职业类证书举例	全国计算机一级等级证书、1+X 游戏美术设计初级证书

## 五、培养目标与规格

### （一）培养目标

本专业坚持立德树人，培养德智体美劳全面发展，掌握扎实的科学文化基础，面向文化创意和设计服务产业，掌握数字媒体设计与制作的专业知识，具备多媒体三维设计的能力，具有工匠精神和信息素养，能够从事三维建模、三维动画、游戏策划与制作等工作的复合型技术技能人才。

### （二）培养规格

1. 坚定拥护中国共产党领导和中国特色社会主义制度，以习近平新时代中国特色社会主义思想为指导，践行社会主义核心价值观，具有坚定的理想信念、

深厚的爱国情感和中华民族自豪感；

2. 掌握与本专业群从事职业活动相关的国家法律、行业规定，掌握知识产权、安全防护、质量管理等相关知识与技能，了解设计、制作、运营、教育等相关产业文化，遵守职业道德准则和行为规范，具备社会责任感和担当精神；

3. 掌握虚拟现实技术应用行业岗位必备的政治经济知识、道德法律知识、VR 发展史知识；

4 掌握三维动画理论基础知识和三维动画软件操作技术（3Dmax 或 MaYa）；

5. 熟悉基础建模、材质与灯光、动画控制等三维设计的知识，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知识；

6. 掌握数字绘画、视觉设计、数字音视频、非线性编辑、后期合成的知识；

7. 具备摄影摄像与使用计算机从事图形图像处理、视觉特效处理和剪辑等方面的知识；

8. 掌握运用 Unity3d（UE4）软件操作的知识，掌握全景摄影摄像、全景图的拼接、VR 视频制作等方面的知识，具备 VR 的硬件和软件知识和营销知识；

9. 掌握常用引擎的使用等方面的知识；

10. 掌握数据库设计应用、Web 前端开发、UI 设计的方法；

11. 了解多种光照模型和实现方法，掌握 Shader 的编写，了解各种绘制技术的性能优缺点。

12. 能够熟练运用图像编辑及绘制软件进行较复杂的贴图绘制及编辑；

13. 能根据 Unity3d 美术制作规范进行场景及角色规范建模；

12. 能对所需的三维角色、场景模型及角色动画进行相应的编辑修改，完成三维角色及场景设计及制作，具备三维模型设计与创作的能力；

13. 能熟练构建虚拟现实软、硬件系统，实现产品所需要的特定交互功能；

14. 能运用影视编辑处理技术及全景摄影摄像技术，完成图像、视频素材的采集、全景图的拼接、VR 视频制作。

## 六、升学继续专业

高职：数字媒体技术应用、虚拟现实技术应用、动画设计。

## 七、课程设置及要求

本专业课程设置分为公共基础课和专业技能课。

公共基础课包括军训及入学教育、德育课、文化课、体育和健康、公共艺术、历史，以及其他自然科学和人文科学类基础课。

专业技能课包括专业核心课、专业技能课和专业选修课，实习实训是专业技能课教学的重要内容，含校内外实训、顶岗实习等多种形式。

### （一）公共基础课程教学内容及要求

课程名称	教学内容及要求	参考学时
军训及入学教育	本课程是中等职业学校学生必修的一门公共基础课，依据中等职业学校军训及入学教育相关要求开设，通过本课程的学习，提高学生的政治觉悟，激发爱国热情，发扬革命英雄主义精神，培养艰苦奋斗、刻苦耐劳的坚强毅力和集体主义精神，养成良好的学风和生活作风，引导学生适应校园生活，帮助学校了解学校、了解专业、了解学习的内容和目的。	30
劳动与行为习惯养成教育	本课程是中等职业学校学生必修的一门公共基础课，落实立德树人根本任务，学生在工农业生产过程中直接经历物质财富的创造过程，体验从简单劳动、原始劳动向复杂劳动、创造性劳动的发展过程，学会使用工具，掌握相关技术，感受劳动创造价值，增强产品质量意识，体会平凡劳动中的伟大。	180
习近平新时代读本	本课程是中等职业学校学生必修的一门公共基础课，落实立德树人根本任务，通过本课程的学习，学生能不断深化对习近平新时代中国特色社会主义思想的系统认识，逐步形成对拥护党的领导、坚持和发展中国特色社会主义的认同、自信和自觉。	18
中国特色社会主义	本课程是中等职业学校学生必修的一门公共基础课，通过本课程的学习，学生能够正确认识中华民族近代以来从站起来到富起来再到强起来的发展进程；明确中国特色社会主义制度的显著优势，坚决拥护中国共产党的领导，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；认清自己在实现中国特色社会主义新时代发展目标中的历史机遇与使命担当，以热爱祖国为立之本、成才之基，在新时代新征程中健康成长、成才报国。	18
心理健康与职业生涯	本课程是中等职业学校学生必修的一门公共基础课，通过本课程的学习，学生能结合活动体验和社会实践，了解心理健康、	36

课程名称	教学内容及要求	参考学时
	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，掌握制定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。	
哲学与人生	本课程是中等职业学校学生必修的一门公共基础课，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。	36
职业道德与法治	本课程是中等职业学校学生必修的一门公共基础课，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。	36
信息技术	本课程是中等职业学校学生必修的一门公共基础课，在义务教育的基础上，通过理论知识学习、基础技能训练和综合应用实践，培养学生符合时代要求的信息素养和适应职业发展需要的信息能力。	144
历史	本课程是中等职业学校学生必修的一门公共基础课，落实立德树人的根本任务，通过本课程的学习，使学生掌握必备的历史知识，形成历史学科核心素养。	72
公共艺术	本课程是中等职业学校学生必修的一门公共基础课，落实立德树人根本任务，学生通过艺术鉴赏与实践等活动，发展艺术感知、审美判断、创意表达和文化理解等艺术核心素养。	36
体育与健康	本课程是中等职业学校学生必修的一门公共基础课，落实立德树人的根本任务，以体育人，增强学生体质，通过本课程的学习，帮助学生在体育锻炼中享受乐趣、增强体质、健全人格、锤炼意志，使学生在运动能力、健康行为和体育精神三方面获得全面发展。	180
语文	本课程是中等职业学校学生必修的一门公共基础课，落实立德树人根本任务，通过本课程的学习，学生在语言理解与运用、思维发展与提升、审美发现与鉴赏、文化传承与参与几个方面都获得持续发展，自觉弘扬社会主义核心价值观，坚定文化自信，树立正确的人生理想，涵养职业精神，为适应个人终身发展和社	198

课程名称	教学内容及要求	参考学时
	会发展需要提供支撑。	
数学	本课程是中等职业学校学生必修的一门公共基础课，落实立德树人根本任务，通过本课程的学习，学生获得继续学习、未来工作和发展所必需的数学基础知识、基本技能、基本思想和基本活动经验，具备从数学角度发现和提出问题的能力、运用数学知识和思想方法分析和解决问题的能力。	144
英语	本课程是中等职业学校学生必修的一门公共基础课，落实立德树人根本任务，在义务教育的基础上，通过本课程的学习，进一步激发学生英语学习的兴趣，帮助学生掌握基础知识和基本技能，发展英语学科核心素养，为学生的职业生涯、继续学习和终身发展奠定基础。	144

## (二) 专业课程教学内容及要求

### 1. 专业群平台课

课程名称	教学内容及要求	参考学时
插 画	通过人体素描基础、色彩构成基础、人物动作速写、风景素描等的学习和电脑绘画技术学习，掌握人物插画和风景插画技能。	144
摄影基础	本课程属于专业核心课，本课程主要讲授影视动画的素材剪辑、影片合成、后期成片等相关知识和岗位操作技能，其中重点讲解后期特效制作软件After Effects的制作流程、操作技巧和相关专业软件的综合运用。通过课程的学习，使学生掌握后期编辑制作软件Premiere的制作流程、素材标记、非线性剪辑、镜头组接、转场特效处理、字幕制作、音频编辑处理等项目化工作流程，完成影视动画、栏目包装、动态广告设计等项目的后期制作。	36
界面设计	掌握游戏界面设计方法，学习交互界面程序的编写，掌握Photoshop操作应用的各个知识点及在游戏界面设计中的应用。	36

### 2. 专业基础课

课程名称	教学内容及要求	参考学时
三维建模基础	掌握游戏美术相关基础知识；能够应用3dmax软件进行游戏建模道具、场景、角色；能够应用3dmax软件进行游戏纹理贴图绘制，能够对模型进行贴图，掌握游戏纹理贴图技巧，掌握一些辅助贴图工具，并能运用于虚拟仿真和三维游戏设计制作中，为学生将来从事三维游戏美术设计、三维建筑虚拟仿真、产品展览展示等数字教育、娱乐等工作领域打下基础。	144
Unity 基础	本课程属于专业核心课，通过学习使学生会用专业游戏引擎来完成三维视频游戏、建筑可视化、实时三维动画等类型互动内	90

课程名称	教学内容及要求	参考学时
	容的多平台的综合型游戏开发。熟练操作Unity编辑器，掌握常用物体及组件在实际开发中的应用。	
影视后期特效	掌握Adobe After Effects 等相关影视后期特效制作软件的使用，掌握影视后期特效的基本理念、制作流程、制作技巧，影视特效制作能力的培养内容包括三维特效、合成特效、声音特效，三维特效主要包括：建模、材质、灯光、动画、渲染；合成特效主要包括：抠像、擦威，调色，跟踪、合成汇景等；声音特效主要包括画面中所有的特殊声音的捕捉、混音等，加强对技术、美学的理解。	54
三维动画基础	掌握编辑创建摄像机与灯光材质贴图动画等的操作，通过建模的学习制作三维模型，主要学习关键帧、轨迹动画、粒子系统、路径约束等操作技法。	72

### 3. 专业核心课

课程名称	教学内容及要求	参考学时
VR 交互设计	通过课程的学习，引导学生了解VR交互展示综合案例开发。包括Unity脚本程序基础、虚拟现实交互场景的创建、Unity图形界面系统、粒子系统、物理引擎、Mecanim动画系统和Unity虚拟现实典型处理技术。学生能够熟练独立编写Unity脚本程序，善于调用GameObject、Event Function事件类、Time时间类、OnMousexx鼠标触发事件、Input输入类、Mathf类、Camera相机组件、射线检测、Touches触摸事件等常用API。具有一定的脚本调试能力，能够独立完成VR交互展示作品。	108
VR 场景搭建	本课程学习场景的原理、透视原理、色彩理论等，使学生能够了解场景设计的类型与风格，掌握场景设计的构思方法、空间构成关系、色彩与光影设计、透视关系等，具备良好的场景相关创作能力。	108
VR 展示设计项目综合实训	通过本课程的学习使学生掌握游戏开发的流程和技能，能对游戏进行策划及实施方案撰写，实现游戏项目开发，使学生具备独立设计与开发常用游戏及VR游戏的能力，能综合运用Unity脚本语言、C#等完成交互功能，达到Unity开发工程师岗位的能力要求。	36
建模综合设计	通过本课程应用3dmax软件进行游戏纹理贴图绘制，能够对模型进行贴图，掌握游戏纹理贴图技巧，掌握一些辅助贴图工具，并能运用于虚拟仿真和三维游戏设计制作中，为学生将来从事三维游戏美术设计、三维建筑虚拟仿真、产品展览展示等数字教育、娱乐等工作领域打下基础。	144
动画综合设计	通过建模的学习制作三维模型，主要学习关键帧、轨迹动画、粒子系统、路径约束等操作技法。	36
影视后期综合设计	掌握Adobe After Effects 等相关影视后期特效制作软件的使用，掌握影视后期特效的基本理念、制作流程、制作技巧，影	108

课程名称	教学内容及要求	参考学时
	视特效制作能力的培养内容包括三维特效、合成特效、声音特效，三维特效主要包括：建模、材质、灯光、动画、渲染；合成特效主要包括：抠像、擦威，调色，跟踪、合成汇景等；声音特效主要包括画面中所有的特殊声音的捕捉、混音等，加强对技术、美学的理解。	
绘画综合设计	通过人体素描基础、色彩构成基础、人物动作速写、风景素描等的学习和电脑绘画技术学习，掌握人物插画和风景插画技能。	108

#### 4. 专业拓展课

课程名称	教学内容及要求	参考学时
二维动画设计	通过学习二维动画软件创作二维动画作品，主要学习关键帧、轨迹动画、场景绘制等操作技法。	36

#### 5. 实践课

课程名称	教学内容及要求	参考学时
教学实习（职业体验）	根据本专业特点设置实践环节，学生能够了解和掌握本专业基本的生产实际知识，巩固和丰富已学过的专业知识，培养学生理论联系实际和在生产实际中通过调查研究、观察问题、分析问题从而达到解决生产实际问题的能力。	36
岗位实习	学生到企事业单位的现场，在本专业相关的实践岗位上，通过辅助、协作或独立实践等方式进入职业岗位。	540

## 八、教学进程总体安排

### （一）基本要求

1. 每学年为 52 周，其中教学时间 40 周（含复习考试），累计假期 12 周，周学时为 28 学时，岗位实习按每周 30 小时（1 小时折合 1 学时）安排，3 年总学时数为 3000-3300 学时。

2. 一般 18 学时为 1 学分，3 年制总学分不得少于 170。军训、社会实践、入学教育、毕业教育等活动以 1 周为 1 学分，共 5 学分。

3. 公共基础课学时约占总学时 1/3，允许根据行业人才培养的实际需要在规定的范围内适当调整，但必须保证学生修完公共基础课的必修内容和学时。

4. 专业课程学时一般占总学时的 2/3，在确保学生实习总量的前提下，可根据实际需要集中或分阶段安排实习时间，行业企业职业认知应安排在第一学年。

5. 课程设置中应设选修课, 各专业选修课程的学时数占总学时的比例应不少于 10%。

## (二) 教学进程总体安排表

类别	序号	课程名称	学分	总学时	学期周数与周学时						
					一	二	三	四	五	六	
					18 周	18 周	18 周	18 周	18 周	18 周	
公共基础课 (必修)	1	军训及入学教育	1	30	1 周						
	2	劳动与行为习惯养成教育	10	180	2	2	2	2	2		
	3	习近平新时代读本	0	18	1						
	4	中国特色社会主义	2	36	2						
	5	心理健康与职业生涯	2	36		2					
	6	哲学与人生	2	36			2				
	7	职业道德与法治	2	36				2			
	8	信息技术	8	144	4	4					
	9	历史	4	72		1	1	1	1		
	10	公共艺术(音乐)	1	18			1				
	11	公共艺术(美术)	1	18				1			
	12	体育与健康	10	180	2	2	2	2	2		
	13	语文	11	198	2	2	4	3			
	14	数学	8	144	3	3	2				
	15	英语	8	144	3	3	2				
	小计	40.7%	70	1272	18	19	16	11	5	0	
公共选修课 (二选一)	16	中华优秀传统文化	1	18					1		
	17	物理(拓展模块)	1	18					1		
	小计	0.6%	1	18					1		
专业 (技能) 课程	专业 群平 台课	18	插 画	8	144	6		2			
		19	摄影基础	2	36			2			
		20	界面设计	2	36		2				
		小计	6.9%	12	216	6	2	4			
	专业 基础 课程	21	三维建模基础	8	144	2	2	2	2		
		22	三维动画基础	4	72	2	2				
		23	影视后期特效	3	54				3		
		24	Unity 基础	5	90		3	2			
		小计	11.6%	20	360	4	7	4	5		
	专业 核心	25	VR 交互设计	6	108			2		4	
26		VR 场景搭建	6	108			2		4		

类别	序号	课程名称	学分	总学时	学期周数与周学时					
					一	二	三	四	五	六
					18周	18周	18周	18周	18周	18周
课程	27	VR展示设计项目综合实训	2	36				2		
	28	建模综合设计	8	144				4	4	
	29	动画综合设计	2	36				2		
	30	影视后期综合设计	6	108				2	4	
	31	绘画综合设计	6	108				2	4	
	小计	<b>20.8%</b>	<b>36</b>	<b>648</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>4</b>	<b>12</b>	<b>20</b>	<b>0</b>
专业拓展课程 (选修)	32	二维动画设计(Flash)	2	36					2	
	小计	<b>1.2%</b>	<b>2</b>	<b>36</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>2</b>	<b>0</b>
实践课	33	教学实习(职业体验)	2	36						2
	34	岗位实习	30	540						30
	小计	<b>18.4%</b>	<b>32</b>	<b>576</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>32</b>
合计			173	3126	28	28	28	28	28	

## 九、实施保障

数字媒体技术应用专业人才培养方案实施保障主要包括师资队伍、教学设施、教学资源、教学实施、学习评价、质量管理等方面。

### (一) 师资队伍

#### 1. 教学团队总体要求

根据教育部颁布的《中等职业学校教师专业标准》《中等职业学校设置标准》和《广东省人民政府关于全面实施“强师工程”建设高素质专业化教师队伍的意见》，加强专业师资队伍建设，合理配置教师资源。专业教师学历、职称结构应合理，具备良好的师德和终身学习能力，熟悉企业情况，积极开展课程教学改革。其中，各专业至少应配备具有相关专业中级专业技术职务的专任教师2人，建立“双师型”专业老师团队，其中“双师型”教师应不低于30%；应有业务水平较高的专业带头人。

## 2. 专任教师要求

数字媒体技术应用专业专任教师要求具有高中阶段学校及以上教师资格证书；有道德情操、有扎实学识、有仁爱之心；具有数字媒体技术专业学历；具有本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；能够调配、规划实验实训设备，完善符合现代教学方式的教学场所；能够跟踪新经济、新技术发展前沿，开展社会服务；专业教师每年至少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。

## 3. 兼职教师要求

聘请行业企业高技能人才担任专业兼职教师，兼职教师应具有高级及以上职业资格或中级以上专业技术职称。要求兼职教师必须参与专业教研活动，把企业的新理念、新技术、新要求引入到教学中来，并对教学中存在的问题及时进行总结和反馈。同时，兼职教师应当起到学校与企业之间的桥梁作用，定期对专任教师进行能力、技术、理念提升交流，并起到推动校企合作项目的的作用。

## （二）教学设施

### 1. 专业教室

具备利用信息化手段开展混合式教学的条件。一般配备黑（白）板、多媒体计算机、投影设备、音响设备，互联网接入或无线网络环境，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

除本专业群共享实训室外，本专业校内实习必须具备的实训室与设备设施和主要工具的名称及数量见下表。

序号	实训室名称	设备设施（工具）名称	数量（台/套）
1	VR 影视实训室	IDEALOEYE C4 全景摄像机	1 台
		全景拼接软件	1 套
		Pico VR 一体机	2 台
2	VR 展示设计实训室	智能 VR 眼镜 PCVR 3D 头盔	1 台
		VR 电脑	2 台

序号	实训室名称	设备设施（工具）名称	数量（台/套）
		VR Omni 万向跑步机	1 套
		凡拓手绘板	30 套
3	MR 混合现实实训室	混合现实头显套件	2 套
		Action VR 套件	1 套
		(MR) 全息课件创作平台	1 套
		智能交互操作系统	1 套
4	VR 互动投影实训室	科领 半径十米雷达/互动系统	1 套
		松下投影仪	1 套
		索尼相机+镜头	1 套
		变频器模块	20 套
		多媒体示教系统	1 套
说明：主要设施设备及工量具数量按照标准班最高 40 人/班配置。			

### 3. 校外实习基地

根据数字媒体技术应用专业人才培养需要和专业发展特点，建立两类校外实训基地：一类是以专业认识和参观为主的实训基地，能够反映目前专业方向新技术，并能同时接纳较多学生学习，为新生入学教育和认识专业课程教学提供条件；另一类是以社会实践及学生岗位实习为主的实训基地，能够为学生提供真实专业方向综合实践轮岗训练的工作岗位，并能保证有效工作时间，该基地能根据培养目标要求和实践教学内容，校企合作共同制订实习计划和教学大纲，按进程精心编排教学设计并组织、管理教学过程。

### （三）教学资源

教学资源主要包括能够满足学生专业（群）学习、教师专业教学研究和教学实施需求的教材、图书及数字化资源等。

#### 1. 教材选用

按照国家规定，经过规范程序选用教材，优先选用国家规划教材和国家优秀教材或国家职业技能等级考核培训教程。专业课程教材应体现本行业新技术、新规范、新标准、新形态。对于相关职业技能等级，在我校社会培训评价机构的基础上，组织建设题库、开发考证辅导教参教材；对于其他涉及书证融通的专业教材，建议与国家级与行业企业培训评价组织合作，共同探讨行业统一技能考核标

准，推广标准实施。同时结合学校所在区域企业从业人员技术技能提升实际培训需求，开发针对性较强的社会培训资源。

## **2. 图书文献配备**

图书资料配备要求中职汽车运用与维修专业相关图书文献配备，应能满足人才培养、专业建设、教科研等工作的需要，方便师生查询、借阅，且定期更新。专业类图书文献主要包括电商行业等相关的图书文献。

## **3. 数字教学资源配置**

学校与行业、企业共同建设共享型精品课程信息化教学资源。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，种类丰富、形式多样、使用便捷、动态更新、满足教学。

### **（四）教学实施**

坚持以习近平新时代中国特色社会主义思想为指导，积极构建“思政课程+课程思政”大格局，推进全员全过程全方位“三全育人”，实现思想政治教育与网络营销技术技能培养的有机统一。推动教师、教材、教法改革，教师要准确把握课程教学要求，做好课程总体设计，规范编写和严格执行教案，按程序选用教材，合理运用各类教学资源，做好教学组织实施。

#### **1. 公共基础课**

公共基础课的任务是依据教育部统颁的相关课程教学标准的基本要求，引导学生树立正确的世界观、人生观和价值观，提高学生思想政治素质、职业道德水平和科学文化素养；为专业知识的学习和职业技能的培养奠定基础，满足学生职业生涯发展的需要，促进终身学习。推行案例教学、情境教学等教学模式的改革，教学方法、教学手段的创新，突出“学生为中心”的教育教学理念，调动学生学习积极性，注重学生学习能力和学习习惯的培养，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基础。

#### **2. 专业课程**

数字媒体技术应用专业的核心课程的任务是培养学生掌握必要的相关专业知识，以及各个方向都需要的比较熟练的职业技能，提高学生就业创业能力和适应职业变化的能力。

在教学实践中，根据教学内容设置的需要，配合学生的学习特点，采取灵活多样的教学方法，推行项目教学、情境教学、工作过程导向教学、一体化课程教学等教学模式。突出实战，突出动手能力培养，突出“做中学、做中教、教学做相结合”的职业教育教学特色，强化理实一体化教学。

### 3. 实践教学

实践教学是专业技能课程教学的重要内容，是培养学生良好的职业道德，强化学生实践能力，提高综合职业能力的重要环节。坚持工学结合、校企合作，强化教学、学习、实训相融合的教育教学活动，重视校内教学实训，特别是生产性实训。加强专业实践课程教学、加大实训实习在教学中的比重，完善专业实践课程体系。要按照专业培养目标的要求和教学计划的安排，学校和实习单位共同制定实习计划，强化以育人为目标的实训实习考核评价。创新岗位实习形式，组织开展专业教学和职业技能训练，保证学生岗位实习的岗位与其所学专业面向的岗位群基本一致，健全学生实习责任保险制度。

专业采取分段式嵌入实习实践综合项目，包括职业体验、技能考证训练、专业社会实践、岗位实习等环节，分别安排在入学第一周、寒暑假、教学周课余时间以及第六学期，分段式嵌入真实的企业岗位实践，多阶段学以致用。

## （五）学习评价

教学评价主要以过程性评价、结果性评价、课程总体评价和岗位实习评价相结合的方式，同时融入“1+X”考证等多元评价。专业课程“以学生发展为中心”，采用过程性考核和终结性考核相结合的考核模式，实现评价主体和内容的多元化，既关注学生专业能力，又关注学生社会能力的发展，既要加强对学生知识技能的考核，又要加强对学生课程学习过程的督导，从而激发学生学习的主动性和积极性，促进教学过程的优化。

### 1. 过程性考核

主要用于考查学生学习过程中对专业知识的综合运用和技能的掌握及学生解决问题的能力，主要通过完成具体的学习（工作）项目的实施过程来进行评价。具体从学生在课堂学习和参与项目的态度和职业素养及回答问题等方面进行考核评价。同时，从在完成项目过程中所获得的实践经验、学生的语言文字表达和

人际交往及合作能力、工作任务或项目完成情况、安全意识、操作规范性和节能环保意识等方面来进行考核评价。

## **2. 结果性考核**

主要用于考核学生对课程知识的理解和掌握，通过期末考试或答辩等方式来进行考核评价。

## **3. 课程总体评价**

根据课程的目标与过程性考核评价成绩、终结性考核评价的相关程度，按比例计入课程期末成绩。

## **4. 岗位实习评价**

成立由企业（兼职）指导教师、专业指导教师和辅导员（或班主任）组成的考核组，主要对学生在实习期间的劳动纪律、工作态度、团队合作精神、人际沟通能力、专业技术能力和任务完成等方面情况进行考核评价。

职业素养及各科成绩合格，身体健康，无违纪违法行为，准予毕业。

# **（六）质量管理**

## **1. 教学策略**

公共基础课程教学符合教育部有关教育教学基本要求，按照培养学生基本科学文化素养、服务学生专业学习和终身发展的功能来定位，重在教学方法、教学组织形式的改革，教学手段、教学模式的创新，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基础。

专业课程的教学，按照职业岗位群的能力要求，强调理论实践一体化，采用“工作过程为导向”的课程开发路径，结合校企合作项目，突出“做中学、做中教”的职教特色，采用项目实战教学、案例教学、任务教学、角色扮演、情境教学等方法，创新课堂教学。

## **2. 教学管理**

（1）按照学校和本系部的教学管理规章制度维持教学秩序。加强对专业建设、教学运行的组织安排与监督检查，严格教学纪律和课堂纪律；开展教学评价，逐步落实学校规定的质量监控与保障体系任务，不断改进教学，提高人才培养质

量，达到人才培养规格要求。

(2) 建立专业建设和课程教学质量诊断与改进机制。遵照学校有关工作方案，前期逐步对专业建设、课程教学各要素开展诊断与改进工作，后期对教师发展、学生质量进行诊断与改进，不断形成自我诊断与改进的机制与措施，促进教

(3) 广泛开展教研教改活动，提升教师业务能力。专业教研组定期组织集中备课，定期开展教研活动，定期组织教案（课程设计）评比、听说课、公开课、示范课等教研活动，利用评价分析结果有效改进专业教学，加强教师能力建设，提高课堂教学质量。

(4) 建立学业管理与预警机制。将学生学分获取、劳动教育、第二课堂、技能达标等各方面情况纳入学生学业预警与违纪预警，促进学生自我管理、自我学习、自我提高。

(5) 建立毕业生跟踪反馈机制及社会评价机制。对生源情况、在校生学业水平、毕业生就业情况等对比分析，定期评价人才培养质量和培养目标达成情况。

## **十、毕业要求**

学生通过规定年限的学习，须修满至少 170 学分，完成规定的教学活动，具备基本的科学文化素养，良好的职业道德，具备各专业关联等岗位工作。