

广东舞蹈戏剧职业学院数字媒体艺术设计专业 中高职贯通培养三二分段人才培养方案

广州华成理工职业技术学校

动漫与游戏制作专业

中职三年专业人才培养方案

一、专业名称及代码

- 1.专业名称：动漫与游戏制作
- 2.专业代码：760204

二、入学要求

本专业招收初中毕业生或同等学力者。

三、修业年限

学制3年。

四、职业面向

专业大类 (代码)	对应行业	主要职业类别	主要岗位类别 (技术领域)	职业技能等级证书或行 业企业证书
新闻传播 大类 (760204)	动漫与游戏制 作	动画绘制员 多媒体作品制 作员 计算机操作员	动画制作、多媒 体制作、游戏制 作岗位	全国计算机等级考 试证书、游戏美术设 计职业技能等级证 书

五、培养目标与培养规格

(一) 培养目标

以服务发展为宗旨，促进就业为导向，培养思想政治坚定，德技并修，德、智、体、美、劳全面发展，适应粤港澳大湾区的动漫广告设计、游戏美术设计等企事业需要，具有基本的科学文化素养，良好的职业道德和素养，较强的综合职业能力和一定的创新意识，掌握动漫广告设计、游戏美术设计等基本理论知识及

技术技能，面向动画制作设计、多媒体制作、游戏美术设计岗位、广告动画等服务一线工作领域的高素质劳动者和技术技能型人才。

(二) 培养规格

本专业毕业生应具有以下职业素养、专业知识和能力等。

1. 职业素养

(1) 热爱社会主义祖国，将实现自身价值与服务祖国人民相结合，树立社会主义民主观念和遵纪守法意识，遵守职业岗位规范；树立劳动观点，养成良好的劳动习惯，增强实践能力；树立尊重自然、顺应自然、保护自然的生态文明理念；树立正确的职业理想，形成正确的就业观、创业观，做好适应社会、融入社会、就业创业准备。

(2) 具有社会公德、职业道德意识和文明行为习惯，自觉践行社会主义核心价值观。

(3) 具有健全的人格、良好的心理品质和健康的身体，培养诚实守信、爱岗敬业、团结互助、勤俭节约、艰苦奋斗的优良品质，提高应对挫折、合作与竞争、适应社会的能力。

(4) 具有基本的欣赏美和创造美的能力。

(5) 熟悉必需的现代信息技术，具有较好的人文素养。

(6) 有良好的职业道德，掌握必要的文化基础知识、专业知识和比较熟练的职业技能。

2. 专业知识和技能

(1) 掌握语文、数学、英语等公共基础课知识，具有升学考试的知识功底。

(2) 具有计算机文化的基础知识；掌握 Windows 中文操作系统和因特网的基本应用，具有熟练的键盘操作能力、文字处理能力和常用工具软件使用能力。

(3) 掌握动漫广告设计、游戏美术设计类的基础知识，具有一定的动漫广告设计、游戏美术设计操作基本技能；

(4) 掌握动漫广告设计、游戏美术设计的基础知识和技术，能熟练解决动漫广告设计、游戏美术设计基本问题；

(5) 具有适应社会经济发展能力，能在社会更好的发展。

3. 继续学习专业

高职： 原画绘制、 动画制作、 影视动画编辑与合成、 平面插图绘制等专业

本科： 游戏角色制作、 游戏场景制作、 广告动画制作、 特效合成等专业

六、课程设置及要求

包括公共基础课程、专业课程和选修课。

公共基础课包括思想政治课（中国特色社会主义、心理健康与职业生涯、哲学与人生、职业道德与法治）、文化课（语文、数学、英语）、信息技术、 体育与健康课、艺术、历史，以及公共选修课。

专业课包括专业核心课、专业（技能）方向课和实践课，以及专业选修课。

（一）公共基础课程

序号	课程名称	课程主要内容和教学要求	总课时	学分
1	中国特色社会主义	中国特色社会主义是中等职业学校学生必修的一门思想政治课。本课程以习近平新时代中国特色社会主义思想为指导，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，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。	36	2
2	心理健康与职业生涯	心理健康与职业生涯是中等职业学校学生必修的一门思想政治课程。本课程基于社会发展对中职学生心理素质、职业生涯发展提出的新要求以及心理和谐、职业成才的培养目标，阐释心理健康知识，引导学生树立心理健康意识，掌握心理调适和职业生涯规划的方法，帮助学生正确处理生活、学习、成长和求职就业中遇到的问题，培育自立自强、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，根据社会发展需要和学生心理特点进行职业生涯指导，为职业生涯发展奠定基础	36	2

3	哲学与人生	哲学与人生是中等职业学校学生必修的一门思想政治课程。本课程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价值判断和行为选择的意义；引导学生弘扬和践行社会主义核心价值观，为学生成长奠定正确的世界观、人生观和价值观基础。	36	2
4	职业道德与法治	职业道德与法治是中等职业学校学生必修的一门思想政治课程。本课程着眼于提高中职学生的职业道德素质和法治素养，对学生进行职业道德和法治教育。帮助学生理解全面依法治国的总目标和基本要求，了解职业道德和法律规范，增强职业道德和法治意识，养成爱岗敬业、依法办事的思维方式和行为习惯。	36	2
5	语文	语文课程是中等职业学校学生必修的一门公共基础课。本课程的任务是：指导学生正确理解与运用祖国的语言文字，注重基本技能的训练和思维发展，加强语文实践，培养语文的应用能力，为综合职业能力的形成，以及继续学习奠定基础；提高学生的思想道德修养和科学文化素养，弘扬民族优秀文化和吸收人类进步文化，为培养高素质劳动者服务。	216	12
6	数学	数学课程是中等职业学校学生必修的一门公共基础课。掌握专业学习所必需的数学基本知识和基本能力；增强学生数学的应用意识，形成分析问题和解决问题的能力；培养学生的创新意识和实事求是的科学态度，形成积极主动、勇于探索的学习方式，提高学生的综合素质。	144	8
7	英语	英语课程是中等职业学校学生必修的一门公共基础课。本课程的任务是：使学生掌握一定的英语基础知识和基本技能，培养学生在日常生活和职业场景中的英语应用能力；培养学生的文化意识，提高学生的思想品德修养和文化素养；为学生的职业生涯、继续学习和终身发展奠定基础。	144	8
8	信息技术	计算机基础课程是中等职业学校学生必修的一门公共基础课。主要学习计算机基础知识、常用操作系统的使用、文字处理软件的使用、电子表格软件的使用的基本操作和使用，使学生	108	6

		掌握计算机操作的基本技能，具有文字、表格处理能力，数据处理能力、信息获取、整理和加工能力，为以后的专业学习和工作打下基础。		
9	体育与健康	体育与健康课程是中等职业学校学生必修的一门公共基础课。本课程的任务是：树立“健康第一”的指导思想，传授体育与健康的基本文化知识、体育技能和方法，通过科学指导和安排体育锻炼过程，培养学生的健康人格、增强体能素质、提高综合职业能力，养成终身从事体育锻炼的意识、能力与习惯，提高生活质量，为全面促进学生身体健康、心理健康和社会适应能力服务。	180	10
10	艺术	艺术课程是中等职业学校学生必修的一门公共基础课。本课程的任务是：使学生掌握一定的美术规格基础知识，培养学生在日常生活对美的能力；培养学生的艺术意识，提高学生的艺术情操和审美能力；为学生的职业生涯、继续学习和终身发展奠定基础。	36	2
11	历史	历史课程是中等职业学校学生必修的一门公共基础课本课程的任务是，在九年义务教育的基础上，促进中等职业学校学生进一步了解人类社会发展的基本脉络和优秀传统文化；从历史的角度了解和思考人与人、人与社会、人与自然的的关系，增强历史使命感和社会责任感。	72	4

(二) 专业（技能）方向课程

1. 专业核心课

序号	课程名称	课程主要内容和教学要求	总课时	学分
12	美术基础 (素描)	把握素描、色彩静物和风景、绘画透视基础、艺用解剖、速写等美术基础知识，具备良好的造型和色彩表现能力。	72	4
13	动画基本 运动规律	了解运动力学原理及动画中常见的各种自然现象的运动规律，了解动画中特殊运动技巧等方面的知识，掌握常见人物、动物和各种自然现象的运动规律，并能进行简单的动画动作设计。	72	4

14	平面设计基础 (Photoshop)	掌握平面设计的软件 (Photoshop、AI 等) 学习使用软件版式、字体、图形、色彩等基础知识, 初步具备报纸、杂志、招贴海报、视觉形象 (VI) 等方面的设计能力。	108	6
15	网页动画设计 (Flash)	了解网页设计的特点、常用的动画形式及设计的方法和 流程, 能运用软件将文字、图形、图像、色彩和声音等媒 体信息进行合成, 初步具备网页界面、动画等设计能力, 能独立进行简单的网页动画设计。(掌握 Flash、animate 等动画制作软件)	144	8
16	插画	掌握二维绘画软件运用方法, 具备运用数位板技术进 行插图、漫画绘制的能力, 能熟练运用画笔、滤镜、特效、蒙版、色调等技能, 初步具备电脑绘画与创意能力, 具 有一般难度插画作品的创作能力, 初步达到行业插画技 术要求。(例如 PS、SAI、CG 插画创作)	108	6
17	原画绘制	掌握角色造型概念设计基础知识, 了解游戏原画概念的 特点, 初步具备根据游戏策划文本, 设计出相应角色、道 具或场景的能力。	108	6

2. 专业 (技能) 方向课

序号	课程名称	课程主要内容和教学要求	总课时	学分
18	游戏角色制作	掌握 3DMAX、MAYA 等主流三维软件的使用技巧以及游戏角色和装备的建模方法, 初步具备根据原画素材制作简单完整角色模型制作的能力。	108	6
19	游戏场景制作	掌握 3DMAX、MAYA 等主流三维软件的使用技巧以及游戏场景和道具的建模方法, 初步具备根据原画素材制作简单道具和场景的建模能力。	72	4
20	游戏后期编辑	掌握非线性剪辑制作原理, 掌握 PREMIERE、AFTEREFCTER 等后期剪辑软件使用技巧, 了解动画视 频剪辑技法, 初步具备动画、影视等视频的特效制作和编辑合成能	72	4

		力。		
--	--	----	--	--

3. 实践课

(1) 素养训练

本专业新生入学时进行 1 周军训及入学教育及，合计 30 课时，经考核合格后取得 1 个学分。

本专业每学期还开设 2 学时素养训练课程。通过升旗仪式和国旗下的讲话培养学生爱国主义精神；通过劳模故事、劳动技能传授、劳动体验等劳动教育，培养学生的劳模精神、工匠精神。总学时为 180，经考核合格后取得 10 个学分。

(2) 专业（综合）实训

序号	课程名称	课程主要内容和教学要求	总课时	学分
21	游戏美术设计综合实训（考证强化）	本专业进行游戏美术设计实操训练，通过专业综合实训，使学生全面熟悉本专业动画制作、原画绘制、平面设计、后期合成、视频编辑等操作的流程，从而提高学生实际岗位工作能力。	108	6

(3) 顶岗实习

在确保学生实习总量的前提下，根据实际需要，通过校企合作，实行工学交替或分阶段安排学生实习，与实习单位共同制定实习计划和制度，共同培养，共同管理。顶岗实习（毕业实习）是本专业最后的实践性教学环节，要认真落实教育部、财政部关于《中等职业学校学生实习管理办法》的有关要求，保证学生毕业实习的岗位与其所学专业面向的岗位（群）基本一致。通过企业顶岗实习，学生能更深入地了解企业相关岗位的工作任务与职责权限，能够用所学知识和技能解决实际工作问题，学会与人相处与合作，树立正确的劳动观念和就业观。三年级学生到企业参加顶岗实习 18 周，实习总学时为 540，经考核合格后取得 29 个学分。

（三）选修课

根据专业需要和学生兴趣、爱好，确定公共选修课和专业选修课及主要教学内容和要求。

序号	课程名称	课程主要内容和教学要求	总课时	学分
22	第二课堂	该课程是本专业公共选修课。学校每学期的第二课堂将有心理知识、形体礼仪、经典诵读、演讲与口才、艺术鉴赏、书法、篮球、乒乓球、羽毛球等三十多个公选课程供学生选修。通过第二课堂的教学，培养学生语言表达、团队合作、人际交往的能力，培养学生广泛的兴趣爱好，全面提升学生综合素质。使学生能更好的适应社会环境，为将来的职业生涯打下良好的基础。	180	10
23	平面插图绘制	掌握游戏角色造型概念设计、人物套装设计、道具设计和游戏场景单体设计等基本知识，以及各种风格设计的特点与方法，了解游戏原画概念，初步具备设计出相应的游戏角色、道具或场景的能力。	72	4
24	广告动画制作	了解动画创作原理、观众心理、动画影片构成、创作法则等；掌握动画创作方法：动画片工艺流程、动画创作分工职责、不同形式动画的制作工艺等；掌握动画片的欣赏与解读：欣赏的定义、欣赏的目的、欣赏与解读方法等。	72	4

七、教学进程总体安排

（一）基本要求

每学年为 52 周，其中教学时间 40 周（含复习考试、实训、机动），累计假期 12 周，周学时一般为 28 学时（按每天安排 6 节课计，周五下午为自由活动时间），校外实习一般按每周 30 小时（1 小时折 1 学时）安排。三年总学时为 3090 学时。

实行学分制，原则上一般以 18 学时计 1 学分，入学教育（军训）、劳动教育等活动，以 1 周为 1 学分。非整学期到校外实习（岗位实习），按平均 18 学时计 1 学分；若整学期全部安排到校外实习（岗位实习），按每学期按总学分（170 分）的 1/6 计 29 学分。三年制毕业总学分不得少于 170 学分。

公共基础课程学时占总学时的三分之一，并将根据本专业人才培养的实际需要在规定的范围内适当调整，按实际情况调整课程开设顺序，但必须保证学生修完本方案确定的公共基础课程的必修内容和学时。

专业课程学时占总学时的 56%，其中认知实习计划安排在第一学年；岗位实习安排在第二学年，时间将根据实际调整；岗位实习（毕业实习）安排在最后一学期，时间为 6 个月。在确保学生实习总量的前提下，将根据实际需要，集中或分阶段安排实习时间。

选修课程，含公共选修课和专业选修课，其教学时数占总学时的比例约为 10.5%。

（二）学时比例表

课程名称	必修课				任选课	
课程类型	公共基础课	专业课			选修课	
课程	公共基础课	专业核心课	专业（技能）方向课	实践课（实训实习课）	公共选修课	专业选修课
学时	1044	612	252	858 (1560)	180	144
比例 (%)	33.5	20	8	28 (50.5)	5.8	4.7

注明：本专业课程总学时为：3090 学时。

（三）教学活动周数分配表

学期 \ 内容	校内课堂教学	入学教育及军训	顶岗实习	毕业教育	考 核	机 动	寒 暑 假	合 计
一	18	1			1		4	24
二	18				1	1	8	28
三	18				1	1	4	24
四	18				1	1	8	28
五	18				1	1	4	24
六	0		18	1		1	8	28
合计	90	1	18	1	5	5	36	156

注：入学教育及军训是在开学前进行。

八、教学实施及要求

（一）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。

（二）专业核心课

专业核心课程的任务是培养学生掌握必要的专业知识和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。根据专业培养目标、教学内容和学生的学习特点，采取灵活多样的教学方法，推行项目教学、情境教学、工作过程导向教学等教学模式。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。

（三）专业（技能）方向课

专业（技能）方向课按照相应主要职业岗位的能力要求，采用基础平台加专门化方向的课程结构，设置专业（技能）岗位方向课程。旨在推进专业课程设置与产业、企业、岗位对接，专业课程内容与职业标准对接，教学过程与生产过程对接，强化职业岗位技能训练，有利促进中职学生更好升学与就业。

（四）实践课（实训实习课）

实训实习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。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。创新顶岗实习形式，组织开

展专业教学和职业技能训练,保证学生顶岗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。

九、实施保障

主要包括师资队伍、教学设施、教学资源、教学方法、学习评价、质量管理等方面。

(一) 师资队伍

根据教育部颁布的《中等职业学校教师专业标准》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。本专业具有业务水平较高的专业带头人,配备2名具有相关专业中级以上专业技术职务的专任教师;建立“双师型”专业教师团队,其中“双师型”教师达67%,并聘请20%左右的行业企业技术人员和能工巧匠担任兼职教师。

1. 校内专任教师要求

(1) 专任主讲教师具备本专业或相近专业大学本科以上学历(含本科),中级以上专业技术职称,掌握较好的教学能力;熟悉职业岗位工作任务和流程,具备较强的实践技能,进本具有本专业高级工以上技能证书(含高级工)。

(2) 专任实训教师具备本专业或相近专业大学大专以上学历(含大专),具有一定的教学能力;有三年以上相关企业技术岗位工作经历,熟悉本专业技术流程,熟练并掌握一定的专业基本技能,具有较强的动手能力,获得本专业高级工以上的技能证书(含高级工)或助理工程师及其以上技术职称证书。

(3) 专业教师要定期到企业参加实践,不断更新自己的专业知识和技术,了解教育行业行业发展的新技术、新工艺、新知识、新方法、新动向,提高自己的实践能力。在教学过程中,教师要适应新的教学模式的要求,转变观念,转换角色,以学生为中心,努力成为学生学习过程中的策划者、引导者和咨询者。

2. 企业兼职教师要求

校外兼职教师应具有五年以上相关企业工作经验,为企业技术骨干或担任主管以上职务,具备丰富的实践经验和较强的专业技能;有一定的教学能力,善于

沟通与表达；热心教育事业，能遵守学校教学管理制度，能保证一定的教学时间和精力。

（二）教学设施

对教室，校内、校外实习实训基地等提出有关要求。

1. 教室要求

根据教学需要，学校设置普通教室及各种专业课室。

普通教室内的设施包括课桌椅、黑板、讲台、多媒体终端、网络接口等，后墙设展示板，教室内采光良好，配备符合环保要求的灯具，室内布置合理、整洁、规范。

专业教室包括多媒体课室、计算机实训室及各类专业实训室，配备与专业教学及实训所需要的相关设施设备，同时制定严格的实训室管理规定及安全操作规则。

2. 校内实训室

实训实习环境具有真实性或仿真性，具备实训、教学、教研等多项功能及理实一体化教学功能。校内实训基地包括基础实训室、专项实训室和综合实训室，将建设一批一体化实训室，满足专业教学要求。主要实训设施设备的数量按照40人/班配置。学校将根据本专业学生人数和班级数量，合理增加设备数量和工位数量，以满足教学要求。

校内实训室配置见下表。

序号	实训室名称	主要设备	主要实训内容
1	美术基础训练室	画室	素描、色彩专业基础训练
2	动画制作实训室	拷贝台、扫描仪、投影装置、电脑	动画制作工作流程实训
3	游戏设计实训室	电脑、投影装置、电脑手绘板	游戏原画、美术设计实训
4	游戏后期编辑与合成实训室	电脑工作站、视频观摩室、投影装置	游戏后期制作、演示实训

3. 校外实习基地

本专业与多家企事业单位合作，建立稳定的校外实训基地和顶岗实习点。大力推进与规范的大中型企业合作，共同将校外实训基地建成集学生生产实习、双师型教师培养培训和产教研的基地。

根据本专业岗位实习要求，将在企业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，能够反映当前本专业行业发展的新态势、新技术，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顶岗实习为主的实训基地，在企业中为学生提供真实的某个专业技能方向的工作岗位，并为学生提供技能轮岗训练。建立与学校合作办学的企业，为专业教师提供顶岗实践、教科研活动的条件，并定期聘请企业的能工巧匠参与学校专业建设、课程教改和专业人才培养的全过程。

（三）教学资源

1. 教材管理。

学校高度重视教材使用管理工作，根据教育部和省教育厅有关文件要求，优先推广使用统编教材和国家规划教材。思想政治、语文、历史课严格使用统编教材，其他文化基础课严格执行使用国家规划教材，并按照教育部的规定充分保证思想政治、语文、历史课及其他文化基础课的课时；同时，学校要建立由专业教师、行业专家、教研人员等组成的教材选用机构，健全教材选用制度，优先从国家教材目录中选用教材；鼓励和支持专业教师编制符合行业要求、满足教学需要的校本专业教材。

我校严格按照广东省教育厅指定的发行渠道征订教材，坚决反对和杜绝订购和使用盗版、盗印教材，确保教材质量和水平，确保不侵犯教材著作权。

2. 图书馆建设。

根据广东省级重点中等职业学校的藏书要求及中等职业学校设置标准，我校图书馆藏书量达 18.5 万册，报刊 85 种以上，图书馆藏书包括印刷图书和电子图书，其中以印刷图书为主，每年保持一定数量的图书更新，充分满足师生图书借阅需要；图书馆管理规范，设有学生阅览室、教师阅览室、电子阅览室，图书馆管理人员具备良好的图书馆专业知识与专业技能，并不断提高现代化管理程度。

3. 数字资源。

根据教学实际需要组织教师开发相应的教学资源，并提供教学资源所需要的

部署、实施和运行环境。学校将提供硬件设备保障，如服务器、网络、设备终端等。教学资源建设如纳入信息化项目建设，将按照相关建设要求进行申报、建设。

（四）教学方法

积极探索工学结合课程模式，构建接近真实工作环境的教学情境，以行动为导向组织教学过程，采用项目教学法、角色扮演法、案例分析法、四阶段教学法等，让学生在“做中学，学中做”，帮助学生在学习工作过程知识和技能，获取工作经验，促进关键能力和综合素质的提高。

在教学过程中，创设工作模块，同时加大实践的容量，紧密结合职业技能证书的考证，加强考证的实操项目的训练，提高学生的岗位适应能力。

注重专业案例的积累与开发，以多媒体、录像与光盘、网络教学资源、案例分析、在线答疑等方法提高学生解决问题与分析实际应用问题的专业技能。

重视本专业领域新媒体、新技术的发展趋势，贴近市场，积极引导提升职业素养，提高职业道德，努力培养学生参与社会实践的创新精神和职业能力，为学生提升职业生涯发展的空间。

（五）学习评价

教学评价体现评价主体、评价方式、评价过程的多元化。做到校内校外评价结合，学业考核与职业技能等级证书结合，教师评价、学生互评与自我评价相结合，过程性评价与结果性评价相结合；允许用职业技能等级证替代一定的专业课程成绩或学分。创新评价方式方法，既关注学生对知识的理解和技能的掌握，更关注运用知识在实践中解决实际问题的能力水平。以企业职业岗位标准为参考依据，形成学校与企业专家共同参与学生企业顶岗实习环节的评价机制。结合专业教学实际，确定期末考试考查课程，按学业成绩管理统一规定，制定各门课程成绩评价标准。

注重职业道德教育，构建学生、教师、家长、企业、社会广泛参与的学生综合素质评价体系；以过程性评价为导向，将学生日常学习态度、学习表现、知识技能运用纳入评价范围，形成日常学业水平测试、技能抽查等学业评价为主、期末考试考查为辅的过程性学业评价体系。

（六）质量管理

学校通过不断提高教学管理水平来保障培养合格的中等专业人才。教学管理

具有规范性和灵活性，合理调配师资、实训场地等教学资源，为课程的实施创造条件；加强对教学过程的质量监控，改革教学评价标准和方法，促进教师教学能力的提升，保证教学质量，进而保证对专业人才的培养质量。

主要体现在以下三个方面：

1. 教学过程管理，即按照教学过程的规律来决定教学工作的顺序，建立相应的方法，通过计划、实施、检查和总结等措施来实现教学目标；

2. 教学质量管埋，即按照培养目标的要求安排教学活动，并对教学过程的各个阶段和环节进行质量控制；

3. 教学监控管理，将教学监控分为教学质量监控和教学过程监控，找出反映教学质量的资料和数据，发现教学中存在的问题，分析产生问题的原因，提出纠正存在问题的建议，促进人才培养质量的提高和教师的专业发展，保证课程实施的质量，保证素质教育方针的落实。

十、毕业要求

毕业要求是学生通过规定年限的学习，修满专业人才培养方案所规定的学分（目前为 170 学分），达到本专业人才培养目标和培养规格的要求。

同时运用信息化手段记录、分析学生成长记录档案、职业素养达标等方面的内容，纳入综合素质考核，并将考核情况作为是否准予毕业的参考。

十一、附录

一般包括教学进程安排表、变更审批表等。

附录 1

教学进程安排表

课程类别	课程名称	学分	总学时	实训学时	各学期周数、学时分配						考核方式
					一		二		三		
					1	2	3	4	5	6	
	中国特色社会主义	2	36	0	2						考试
	心理健康与职业生涯	2	36	0		2					考试
	哲学与人生	2	36	0			2				考试
	职业道德与法治	2	36	0				2			考试
必修课	语文	12	216	0	2	2	2	2	4		考试
	数学	8	144	0	2	2	2	2			考试

		英语	8	144	0	2	2	2	2		考试		
		信息技术	6	108	108	6					考查		
		体育与健康	10	180	180	2	2	2	2	2	考查		
		艺术	2	36	0					2	考查		
		历史	4	72	0			2		2	考查		
		小计	58	1044	288	16	10	12	10	10	0		
	专业 课	专业 核 心 课	美术基础（素描）	4	72	0	4					考试	
			动画基本运动规律	4	72	0	4						考试
			平面设计基础（Photoshop）	6	108	36		6					考试
			网页动画设计（Flash）	8	144	72		8					考试
			插画	6	108	54			6				考试
			原画绘制	6	108	54			6				考试
			小计	34	612	216	8	14	12	0	0	0	
		专业 技 能 课	游戏角色制作	6	108	54					6		考试
			游戏场景制作	4	72	36					4		考试
			游戏后期编辑	4	72	36					4		考试
			小计	14	252	126	0	0	0	14	0	0	
		实 践 课	入学教育、军训	1	30	30	1周						考查
			爱国主义教育、劳动教育	10	180	180	2	2	2	2	2		考查
			游戏美术设计综合实训	6	108	108						6	考试
			岗位实习	29	540	540							18周 考查
	小计		46	858	858	2	2	2	2	8	30		
选 修 课	公共选 修	第二课堂	10	180	0	2	2	2	2	2		考查	
	专业选 修	平面插图绘制	4	72	36						4	考查	
		广告动画制作	4	72	36						4	考查	
	小计		18	324	72	2	2	2	2	10	0		
合计			170	3090	1560	28	28	28	28	28	30		

说明：

1. 开设艺术和历史课，除保证教学安排表中确定的学时外，其余部分教学内容可在第二课堂完成（专题讲座）。

2. 校内专业综合实训可集中或分散进行，若集中实训则按周安排教学，暂停安排其它课程。

3. 学分计算方法：原则上课堂教学一般以 18 学时计 1 学分，若每学期教学周数为 18 周及以下的课程，按周学时数等于学分数计算；若每学期教学周数小于 18 周的课程，则按平均 18 学时计 1 学分；计算学分取小数点一位， $x \geq 0.5$ 取 1 分， $x < 0.5$ 取 0.5 分。

4. 军训级入学教育、劳动教育按一周计 30 学时，每周计 1 学分；校内实训按实际学时计算学分。

5. 校外实习(岗位实习),按一周计 30 学时。非整学期到校外实习(岗位实习),按平均 18 学时计 1 学分;若整学期全部安排到校外实习(岗位实习),按每学期按总学分(170 分)的 1/6 计 29 学分。

6. 取得 1+x 职业技能等级证书(初级)4 学分,参加国际性、全国性、省部级、地市级、行业内的职业技能竞赛以及各种知识、文艺、体育等竞赛中获得奖励,应予折合成学分。

广东舞蹈戏剧职业学院数字媒体艺术设计专业

高职二年人才培养方案

一、专业名称与代码

专业名称：数字媒体艺术设计
专业代码：550103

二、入学要求

高等职业学院面向中职学校自主招生、中高职学校三二分段衔接

三、修业年限

全日制学制二年

四、职业面向

所属专业 大类 (代码)	所属专业 类 (代码)	对应行业 (代码)	主要职业 类别 (代码)	主要岗位类别 (或技术领域)	职业资格证书或技能 等级证书举例
文化艺术 大类(55)	艺术设计类 (5501)	影视节目制 作(8730)	数字媒体艺 术专业人员 (2-09-06-0 7)	摄影摄像师、影视 后期剪辑师、多媒 体设计师、舞美设 计师、虚拟现实影 像制作、电视栏目 包装等岗位	数字影像处理职业技 能等级证书(中级) 数字媒体交互设计职业 技能证书(中级) 游戏美术设计职业技 能证书(中级)

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，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，面向影视文化行业相关的文化传媒单位、影视节目制作、电视栏目包装等职业群，从事拍摄、影视广告制作、影视包装、影视后期制作、舞台剧影像制作、新舞台设计与制作等岗位，具有创新创业精神的复合型技术技能人才。

(二) 培养规格

本专业毕业生应在素质、知识和能力等方面达到以下要求。

1. 素质

(1) 坚定拥护中国共产党领导和中国社会主义制度，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、媒介素养和市场洞察力。

(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一两项运动技能，养成良好的健身与卫生习惯，良好的行为习惯。

(6) 具有一定的审美和人文素养，特别是美术、文学、音乐、电影等方面的艺术修养，能够形成一两项艺术特长或爱好。

2. 知识

(1) 掌握了美术基本知识，包括素描和设计色彩。

(2) 理解了影视基础知识，包括影视视听语言。

(3) 了解了广告、影视等行业的相关基础知识。

(4) 掌握了数字媒体艺术设计的工作流程与制作工艺；能运用 AdobePhotoshop 和 AE、C4D 等软件进行图像处理和视频制作；能够完成绿棚拍摄、后期抠像，独立设计和合成舞台影像。

(5) 掌握了设计创意的方法、思维方式及制作的技能与技巧。

(6) 掌握了摄影、摄像的相关理论知识，能够操作数字媒体设备、摄影机、摄像机、投影机的使用。

(7) 掌握了一些影视空间特效的制作方法。

(8) 掌握了音频、视频的合成处理知识，能够完成视频的采集、剪辑、制作字幕、配音以及后期特效制作。

3. 能力

(1) 具有较强的沟通能力与执行力，独立解决问题能力和团队合作等社会活动力。

(2) 具有阅读并正确理解一般报告和方案的能力；查阅本专业的各种资料，并加以分

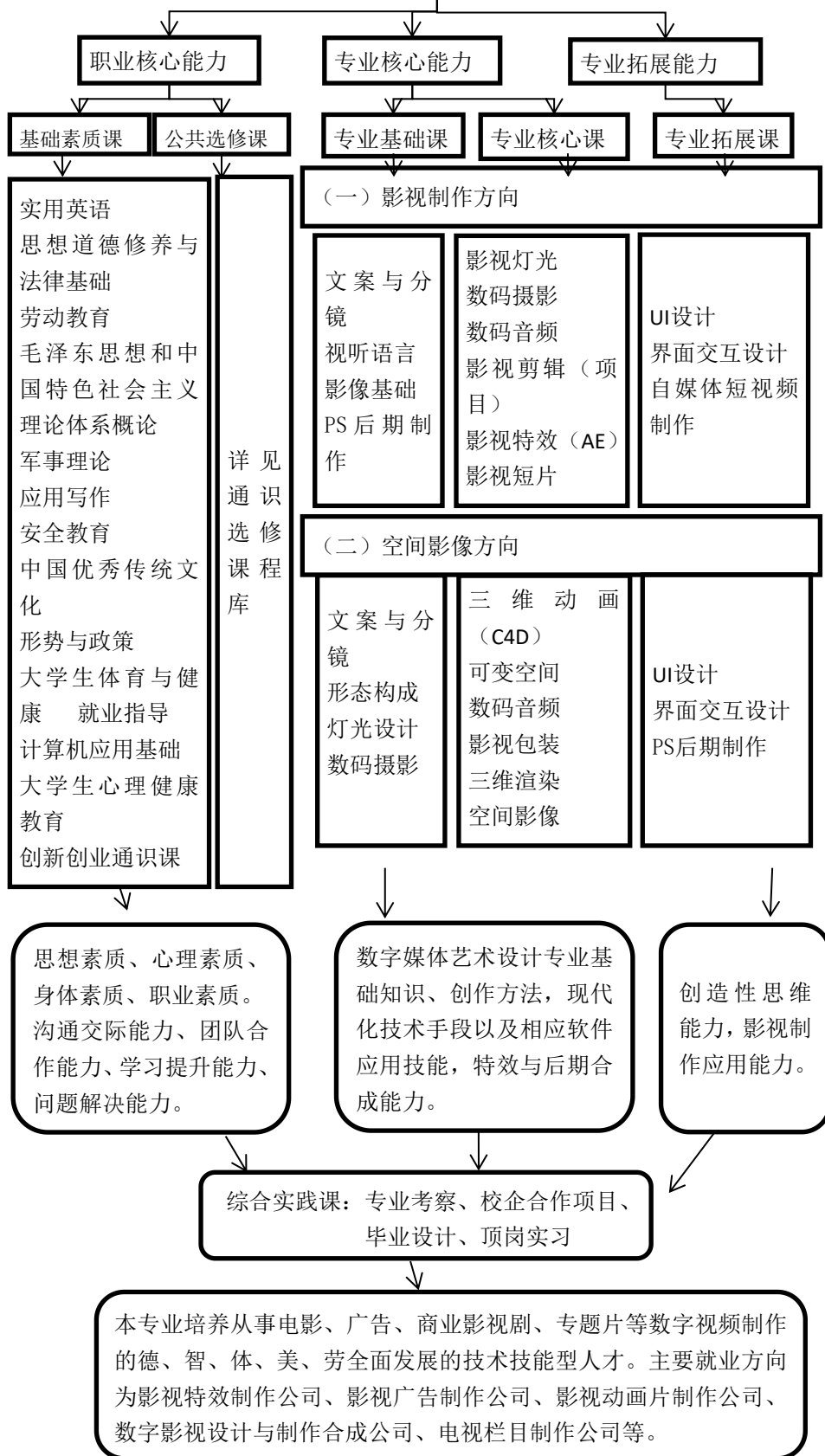
析整理、归档的能力；通过常用工具或专业书籍等途径获取专业帮助的能力。

- (3) 具有本专业面向的职业岗位所需要的技术应用、革新能力。
- (4) 具有不断更新知识和自我完善的能力；职业资格等级达到本专业要求的水平。
- (5) 具有良好的个人素质，具有分析解决问题的能力。
- (6) 具有较强的团队沟通协作能力，具有适应岗位快速变迁的能力。
- (7) 具有一定的创新创业能力。
- (8) 具备终生学习能力，能达到“1+X”职业技能等级证书（中级）职业技能要求。

六、课程设置与专业核心课程

（一）课程体系的架构与说明

**岗位：文案策划、摄影摄像师、剪辑师、
影视后期制作师、影视包装等**



设置思路：课程体系设置以反映职业教育能力导向为准则，由浅入深循序渐进的培养学生专业能力，学生通过基础的知识技能和专业软件与基础技能的实训训练，进入教学的核心课程区域，通过核心课程的教学与实训提升学生的综合技能，完成一个整体的基础与提升的教学过程，最后通过毕业设计检验职业能力的培养，取长补短。

根据企业不同岗位的技能需求，数字媒体艺术设计专业分为以下二个专业方向：影视制作、空间影像方向。培养从事电影、广告、商业影视剧、专题片等数字视频制作。通过行业顶尖案例剖析、专家大师演讲和项目实训等多方位立体教学形式，以实拍与三维制作相结合，重点培养学生特效与后期合成能力，让学生掌握特效与后期合成的技术，培养具备创造性思维能力、扎实的专业能力及广博的艺术修养数字人才。主要就业方向为影视特效制作公司、影视广告制作公司、影视动画片制作公司、数字影视设计与制作合成公司、电视栏目制作公司等。

（二）专业核心课程设置

数字媒体艺术设计专业（影视制作方向）核心课程设置

序号	课程名称	主要教学内容	学时数
1	影视灯光	（1）了解影视制作灯光的系统组成，及数字媒体灯光控制台的工作原理； （2）影像灯位基本功能及布光规律灯位的供电回路； （3）了解系统设计工程的目的，掌握简单的灯光设计常用软件	56
2	数码摄影	（1）通过教学和实践，让学生掌握人物形象摄影、场景摄影、分镜头脚本的图像拍摄等技能的基本知识和基本技能； （2）学会使用单反相机和相关设备、材料，掌握摄影的创意要求，并能充分运用镜头语言表达并设计主题，同时提高其鉴赏力，具备从短片素材的拍摄、制作到摄像作品中的创意、对照片的选用等的的能力。	56
3	数码音频	（1）了解 Cubase、AU 等音频软件等音频软件的概念、特点、发展历程及一般工作流程； （2）了解 Cubase、AU 等音频软件的用途、特点及安装要求； （3）了解 Cubase、AU 等音频软件中可以编辑的素材格式及特点； （4）了解混音的相关概念	56

4	影 视 剪 辑 (项目)	(1) 通过项目带动实操, 掌握视频编辑的相关知识; (2) 掌握非线性编辑方式的技术原理、艺术原则及实际操作的方法与技巧, 并能够利用 Adobe Premiere Pro 软件制作影像文件; (3) 培养学生具备从事专业影视剪切、音视频合成、非线性编辑等方面工作的基本职业能力	56
5	影 视 特 效 (AE)	(1) 掌握影像制作中 AE 软件的基本操作; (2) 掌握 AE 软件的影视后期特效制作基本技能; (3) 掌握 AE 软件及其他相关技术进行影视片头、影视特效、影视动画等创作的综合能力	72
6	影视短片	根据工作实际的工作岗位及工作内容, 来培养学生的能力, 知识和素质目标, 通过微电影, 宣传片, mg 动画项目的导入, 项目对接, 了解整个创作执行流程, 掌握影视传媒在实际生活中的作用和意义, 能够完成剧本创作, 拍摄创作, 后期制作。	96

数字媒体艺术设计专业 (空间影像方向) 核心课程设置

序号	课程名称	主要教学内容	学时数
1	三 维 动 画 (C4D)	(1) 能够熟练掌握三维软件 C4D 的使用方法; (2) 对物体的造型、材质、线条等艺术要素, 有系统的理解。同时能够运用所掌握的知识和技能, 增强将来在工作中核心竞争力。	72
2	可变空间	(1) 能从立面与平面结合点上对空间加以考虑, 掌握空间的基本原理, 具备制作模型的能力; (2) 掌握空间分析、空间设计能力。	56
3	数码音频	(1) 了解 Cubase、AU 等音频软件等音频软件的概念、特点、发展历程及一般工作流程; (2) 了解 Cubase、AU 等音频软件的用途、特点及安装要求; 了解 Cubase、AU 等音频软件中可以编辑的素材格式及特点; (3) 了解混音的相关概念	56
4	影视包装	(1) 掌握影视包装专业课程知识、影视包装镜头动画设计; (2) 了解影视包装设计流程、企业实际工作设计流程	72
5	三维渲染	(1) 了解三维美术设计和游戏应用领域需求; (2) 掌握文件制作规范; 掌握三维建模软件基础建模操作与贴图; 掌握 UV 的应用; 掌握三维软件的渲染输出制作。	72
6	空间影像	(1) 以空间造型艺术为切入点, 强调数字艺术的空间运用和设计的多元表达。探索数字媒体在现实空间方面运用, 以数字软件技术和现场为条件, 针对影像的实体发展方向的学习; (2) 空间影像课程对影像的空间创意、虚拟交互设	96

计和现实体现具有重要作用;同时也为舞台设计综合运用影像打下基础。

七、学时学分安排

(一) 数字媒体艺术设计专业(影视制作方向)课程学时与学分分配表

课程模块	学时数	学时占%	学分数	学分占%
基本素质课	533	31%	29	31%
公共选修课	72	4%	4	4%
专业基础课	240	14%	13	14%
专业核心课	392	23%	21	23%
专业拓展课(含选修)	72	4%	4	4%
综合实践课	420	24%	22	24%
合计	1729	100%	93	100%
理论课总学时	615	36%		
实践课总学时	1114	64%		
合计	1729	100%	93	100%

(二) 数字媒体艺术设计专业(空间影像方向)课程学时与学分分配表

课程模块	学时数	学时占%	学分数	学分占%
基本素质课	533	31%	29	31%
公共选修课	72	4%	4	4%
专业基础课	204	12%	11	12%
专业核心课	424	25%	23	25%
专业拓展课(含选修)	72	4%	4	4%
综合实践课	420	24%	22	24%
合计	1725	100%	93	100%
理论课总学时	601	35%		
实践课总学时	1124	65%		
合计	1725	100%	93	100%

八、教学进程表

(一) 数字媒体艺术设计专业（影视制作方向）教学计划进程表

课程类型	序号	课程代码	课程名称	课程性质	学分	考核方式	计划学时数			按学年及学期教学周数			
							学时总数	理论教学	实践教学	第一学年		第二学年	
										1	2	3	4
基本素质课	1		实用英语 I（二段）	必修	2	考试	36	24	12	2			
	2		实用英语 II（二段）	必修	2	考试	36	24	12		2		
	3		思想道德修养与法律基础（二段）	必修	3	考试	48	40	8	4/12周			
	4		毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论 I（二段）	必修	2	考试	36	28	8		2		
	5		毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论 II（二段）	必修	2	考试	36	28	8			2	
	6		应用写作(二段)	必修	1	考查	18	12	6			2/9周	
	7		中国传统文化(二段)	必修	1	考查	18	12	6			2/9周	
	8		形势与政策（二段）	必修	1	考查	32	32	0	8/学期	8/学期	8/学期	8/学期
	9		体育与健康 I（二段）	必修	2	考试	36	4	32	2			
	10		体育与健康 II（二段）	必修	2	考试	36	4	32		2		
	11		计算机应用基础 I(二段)	必修	1.5	考试	26	13	13	2/13周			
	12		计算机应用基础 II(二段)	必修	1.5	考试	28	14	14		2/14周		
	13		大学生心理健康教育(二段)	必修	1	考试	18	14	4		2/9周		
	14		创新创业通识课(二段)	必修	1	考查	18	14	4			2/9周	
	15		大学生就业指导(二段)	必修	1	考查	18	14	4			2/9周	
	16		军事理论(二段)	必修	2	考查	36	36	0	4/9周			

	17		安全教育（含入学教育）（二段）	必修	1	考查	17	8	9	8/学期	3/学期	3/学期	3/学期
	18		大学生健康教育(二段)	必修	1	考查	16	16	0	2/8周			
	19		劳动教育(二段)	必修	1	考试	24	18	6	2/学期	2/学期	2/9周	2/学期
	通识必修学分(学时)小计				29		533	355	178	12.3	9.25	6.75	0.75
公共选修课	20		详见通识选修课程库	公选	2		36	12	24		2		
	21		详见通识选修课程库	公选	2		36	12	24			2	
	通识选修学分（学时）要求			公选	4		72	24	48		2	2	
专业基础课	22	114020032	视听语言	必修	3	考试	56	36	20	8/7周			
	23	114020030	PS后期制作	必修	4	考查	72	16	56	12/6周			
	24	114020034	文案与分镜	必修	3	考试	56	36	20	8/7周			
	25	114020031	影像基础	必修	3	考查	56	14	42		8/7周		
	学科基础必修学分(学时)小计				13		240	102	138	10	3	13	
专业核心课	26		影视灯光	必修	3	考查	56	16	40	8/7周			
	27	114020029	数码摄影	必修	3	考查	56	16	40	8/7周			
	28	114020037	影视特效（AE）	必修	4	考试	72	12	60		12/6周		
	29	114020035	数码音频	必修	3	考查	56	14	42		8/7周		
	30	114020033	影视剪辑（项目）	必修	3	考查	56	14	42		8/7周		
	31	114020040	影视短片	必修	5	考查	96	16	80		8/12周		
	专业必修学分(学时)小计				21	0	392	88	304	6	15	21	
专业拓展课	影视制作	32	114020086	UI设计	专选	4	考查	72	16	56		12/6周	
		33	114010016	界面交互设计	专选	4	考查	72	16	56		12/6周	
		34	114020087	自媒体短视频制作	专选	4	考查	72	16	56		12/6	

												周	
专业选修学分(学时)小计					4		72	16	56			4	
综合实践课	35	114020045	专业考察(数字媒体艺术设计)	必修	2	考查	36	0	36		2周		
	36	新	校企合作项目	必修	1	考查	18	0	18			1周	
	37	新	顶岗实习(数字媒体艺术设计)	必修	12	考查	200	0	200				12周
	38	114020047	毕业设计(数字媒体艺术设计)	必修	7	考查	126	30	96			12/12周	
集中实践必修学分(学时)小计					22		420	30	390		2	8	12
					93		1729	615	1114	30.3	29.3	20.8	12.8

备注：1.劳动教育作为常规主题班会课活动，原则上安排在周二下午 17:00-17:30 进行，计 1 学分，18 学时。

2.军训作为活动开展，安排在新生开学的第一学期，具体时间按照教育厅文件规定，两周，计 2 学分，36 学时。

(二) 数字媒体艺术设计专业(空间影像方向)教学计划进程表

课程类型	序号	课程代码	课程名称	课程性质	学分	考核方式	计划学时数			按学年及学期教学周数			
							学时总数	理论教学	实践教学	第一学年		第二学年	
										1	2	3	4
基本	1		实用英语 I (二段)	必修	2	考试	36	24	12	2			

素质课	2		实用英语 II (二段)	必修	2	考试	36	24	12		2		
	3		思想道德修养与法律基础(二段)	必修	3	考试	48	40	8	4/12周			
	4		毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论 I (二段)	必修	2	考试	36	28	8		2		
	5		毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论 II (二段)	必修	2	考试	36	28	8			2	
	6		应用写作(二段)	必修	1	考查	18	12	6			2/9周	
	7		中国优秀传统文化(二段)	必修	1	考查	18	12	6			2/9周	
	8		形势与政策(二段)	必修	1	考查	32	32	0	8/学期	8/学期	8/学期	8/学期
	9		体育与健康 I (二段)	必修	2	考试	36	4	32	2			
	10		体育与健康 II (二段)	必修	2	考试	36	4	32		2		
	11		计算机应用基础 I(二段)	必修	1.5	考试	26	13	13	2/13周			
	12		计算机应用基础 II(二段)	必修	1.5	考试	28	14	14		2/14周		
	13		大学生心理健康教育(二段)	必修	1	考试	18	14	4		2/9周		
	14		创新创业通识课(二段)	必修	1	考查	18	14	4			2/9周	
	15		大学生就业指导(二段)	必修	1	考查	18	14	4			2/9周	
	16		军事理论(二段)	必修	2	考查	36	36	0	4/9周			
	17		安全教育(含入学教育)(二段)	必修	1	考查	17	8	9	8/学期	3/学期	3/学期	3/学期
	18		大学生健康教育(二段)	必修	1	考查	16	16	0	2/8周			
	19		劳动教育(二段)	必修	1	考试	24	18	6	2/学期	2/学期	2/9周	2/学期
	通识必修学分(学时)小计					29		533	355	178	12.3	9.25	6.75
公共选修课	20		详见通识选修课程库	公选	2		36	12	24		2		
	21		详见通识选修课程库	公选	2		36	12	24			2	
	通识选修学分(学时)要求				公选	4		72	24	48		2	2

专业基础课	22	114020029	数码摄影	必修	3	考查	56	16	40	8/7周			
	23	新	形态构成	必修	2	考查	36	18	18	8/4.5周			
	24	114020044	灯光设计	必修	3	考查	56	16	40	8/7周			
	25	114020034	文案与分镜	必修	3	考试	56	36	20	8/7周			
	学科基础必修学分(学时)小计					11		204	86	118	11		
专业核心课	26	114020038	三维动画(C4D)	必修	4	考试	72	12	60	12/6周			
	27	114020132	可变空间	必修	3	考查	56	16	40	8/7周			
	28	114020035	数码音频	必修	3	考查	56	14	42		8/7周		
	29	114020039	影视包装	必修	4	考查	72	16	56		12/6周		
	30	新	三维渲染	必修	4	考查	72	16	56		12/6周		
	31	114020042	空间影像	必修	5	考查	96	16	80		8/12周		
	专业必修学分(学时)小计					23		424	90	334	7	16	
专业拓展课	空间影像	32	114020086	UI设计	专选	4	考查	72	16	56			12/6周
		33	114010016	界面交互设计	专选	4	考查	72	16	56			12/6周
		34	114020030	PS后期制作	专选	4	考查	72	16	56			12/6周
	专业选修学分(学时)小计					4		72	16	56			4
综合实践课	35	114020045	专业考察(数字媒体艺术设计)	必修	2	考查	36	0	36		2周		
	36	新	校企合作项目	必修	1	考查	18	0	18			1周	
	37	新	顶岗实习(数字媒体艺术设计)	必修	12	考查	200	0	200				12周

	38	114020047	毕业设计(数字媒体艺术设计)	必修	7	考查	126	30	96			12/12 周	
集中实践必修学分(学时)小计					22		420	30	390		2	8	12
					93		1725	601	1124	30.3	29.3	20.8	12.8

备注：1.劳动教育作为常规主题班会课活动，原则上安排在周二下午 17:00-17:30 进行，计 1 学分，18 学时。

2.军训作为活动开展，安排在新生开学的第一学期，具体时间按照教育厅文件规定，两周，计 2 学分，36 学时。

九、实施保障

（一）师资队伍

1. 队伍结构

数字媒体艺术设计专业拥有一支结构较为合理的教师队伍，现有专任教师 8 人，专任教师中有副教授 2 名，研究生学历 3 名，双师型教师 5 名，专业技能课程配备相关专业中级技术职务兼职教师 2 人。聘请行业专家担任数字媒体艺术设计专业兼职教师，确保数字媒体艺术设计专业教师在学历层次、职称、年龄、学科结构及专业方向分布更加合理，使专业教师的教学科研实力进一步增强。

2. 专任教师

具备艺术类专业大学本科以上学历，通过培训获得教师职业资格证书，具备教学能力；具有扎实的专业知识和实践能力，具备专业领域独立研究、开发能力；具备影视动画类职业资格证书或相关企业实践工作经历，具有双师素质；能独立承担 1-2 门专业课程，独立指导一门实训课程；具有指导学生参加专业领域的创新和大赛的能力。

3. 专业带头人

具备副高以上职称；具备先进的教育理念，有广阔视野；具有把握专业发展方向、课程开发与改革、学术研究能力；具备教研改革能力和经验，具有先进的教学管理经验和组织协调能力；具备优良的设计实践能力与实践过程中准确、快速的项目示范的能力；能够指导教学团队完成各项专业及课程建设工作；具备开展横向课题的能力和经历，能够带领团队开展企业新项目开发；与行业界建立良好关系的能力。

4. 兼职教师

兼任教师具有在影视相关企业工作 3 年以上从业经验，熟悉影视行业工作流程的企业管理人员、设计总监、创意总监以及导演等经验丰富者。具体要求：

在行业内有一定威望和知名度，为企业的发展做出过较大的贡献；具有较长时间的企业专业技术工作经历，有较强的实践能力；专业基础扎实，能胜任专业课程的教学或实训指导工作；热心教育事业，责任心强，善于沟通。

（二）教学设施

1. 专业教室基本条件

本专业已拥有设施齐备，功能优良的教学实训条件，包括校内专业实训室共有 13 间，有

摄影实训室 1 间、模型实训室 1 间、模型制作室 1 间、灯光实训室 2 间、影视后期特效实训室 6 间，影视工作室 1 间，小剧场 1 个。统计实训课开出率为 100%，实训室使用频率达到 202,752 人时。根据要求均配备黑板、计算机、投影设备、音响设备，良好的网络环境，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、逃生通道畅通无阻。

2. 校内实训基地

数字媒体艺术设计专业校内实训环境

序号	实训室名称	主要实训项目	对应课程名称	学生数
1	摄影实训室	《影像拍摄》	影像基础	30
		《产品摄影》 《人像摄影》 《光绘摄影》	商业摄影	30
2	模型实训室	场景模型制作	三维场景设计	20
3	模型制作室	场景模型制作	三维动画	25
4	灯光实训室	灯光设计	影像灯光	40
5	影视后期特效实训室	影视特效	影视剪辑 影视特效 影视包装	120
6	影视工作室	影视项目制作实训	影视包装 影视短片	20
7	小剧场	《岭南光阴》 《RIO 鸡尾酒商业推广项目》 《粤剧传统影像创作》	影视短片 毕业设计	250

3. 校外实训基地

校外实训基地共有 5 家，分别与广州光熠文化发展有限公司、广州阿皮亚舞台设备有限公司、广州水光喷泉设备有限公司、广州东土文化传播有限公司、广州云图动漫设计有限公司、广东舞台美术研究会、演艺团体、演出场馆和机构及相关产业企业、文化创意设计公司达成协议，建立成为长期稳定的校外教学实践基地。

序号	基地所在单位名称	主要合作内容	接纳学生数
----	----------	--------	-------

1	广州光熠文化发展有限公司	1.《财富》全球论坛 2.《昆明水上投影秀》	3-4 人
2	广州阿皮亚舞台设备有限公司	舞台影像设计	6-8
3	广州东土文化传播有限公司	1. 实训认岗实训 2. 专业课程授课 3. 微电影制作	1-2 人
4	广州水光喷泉设备有限公司	微电影制作	3-5
5	广州云图动漫设计有限公司	1. 专业课程授课 2. 影视项目制作	15-20 人

（三）教学资源

具备能满足学生专业学习、教师专业教学研究和教学实施需要的教材、图书及数字化资源。

1.满足教材选用基本要求

按照国家规定选用优质教材，禁止不合格的教材进入课堂。学校建立由专业教师、行业专家和教研人员等参与的教材选用机构，完善教材选用制度，经过规范程序择优选用教材。

2.满足图书文献配备基本要求

图书文献配备能满足人才培养、专业建设、教科研等工作的需要，方便师生查询、借阅。专业类图书文献主要包括：影视行业政策法规、有关职业标准等方面的书籍。

3.满足数字资源配备基本要求

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，种类丰富、形式多样、使用便捷、动态更新、满足教学。

（四）教学方法

围绕人才培养方案的规划，任课教师注意课程衔接关系，采用多种方式展开教学。专业基础课夯实基础知识及基本操作技能基础；专业核心课、拓展课鼓励通过“以赛促学”或采用与企业合作的项目制教学方式进行学习实践。采取互动式教学、分组式讨论、翻转课堂、移动端信息化教学等多种教学形式在课程中，并进行广泛尝试，针对不同课程寻找出适合实际情况的教学手段。将专业学习内容应更加趋同于企业实际岗位工作范围。

（五）学习评价

1.课程考核

（1）课堂教学效果评价方式

采取灵活多样的评价方式，主要包括作业、课堂提问、课堂出勤、过程性项目成果考核以及参加各类型专业技能竞赛的成绩等。

（2）实训实习效果评价方式

a 实训实习评价

采用实习报告与实践操作水平相结合等形式，如实反映学生对各项实训实习项目的技能水平。

b 顶岗实习评价

顶岗实习考核方面包括实习日志、实习报告、实习单位综合评价鉴定等多层次，多方面的评价方式。

2.评价方式

考核项目		考核方法	比例
课程考核	态度纪律	根据作业完成情况、课堂回答问题、课堂实践示范、上课考勤情况由教师和学生干部综合评定学习态度纪律得分；	20%
	项目制作	根据学生完成情况与质量相结合的方式评定成绩；	40%
终结考核	期末项目任务成果	由教师和企业评定成绩（项目或任务成果）	40%
合计			100%

（六）质量管理

1.教学管理与质量监控机制

完善教学管理与质量监控体系，建立质量监控与教学评估常态机制。实行教、管结合与管、评分离措施，定期进行全面的教学质量检查与评估。高校应建立起对教务运行、教学过程、教学经费、设施建设、教学改革与研究、教学计划修订、实践教学改革等全方位、分层次的质量管理体系。高校应定期组织教学质量评审、教学工作水平评估、专业评估（认证）、专项评估等工作。高校应建立教学质量负责制，以领导听课、专家督导、同行评议、学生评教等方式，对教学运转进行过程化管理。

2.教学管理队伍

形成从学校分管校领导、教务处、教学质量监控与评估中心等专职教学管理人员，到相关专业各院（系、部）分管教学工作的院长（主任）教研室主任共同组成的体系化教学管理队伍；注重教学管理队伍培训，强调服务意识，积极开展针对本专业教学管理的研究工作。

3.质量保障体系

（1）教学管理制度规范、完备，严格执行各教学环节质域标准，教学运行平稳有序建立专业教学档案制度及常态化的自我评估制度，各专业教学档案应规范、完整。

（2）合理控制班级授课规模，专业主干课程教学应以小班为主，加强教学的师生互动。通过评课、评教的方式，及时了解开设课程与学生知识结构要求及社会需要的契合度，掌握教师的课程讲授水平课堂组织能力和教学效果。

4.毕业生及其就业质量

学生毕业及其就业质量，是教学质量的重要评价标准之一，是教学质量的效果反映。学校应通过对毕业生的就业信息收集、跟踪和统计，建立完善的毕业生就业质量报告，通过对毕业生的调查和对社会相关专业的人才的需求，并依此来调整专业设置、培养目标及课程体系；对师资队伍、教学条件、教学质量管理制度进行适时调整，确保学校办学定位和人才培养目标与国家和社会区域经济社会发展需求的适应度，切实保障并不断提高数字媒体艺术设计专业的人才培养质量。

十、毕业要求

（一）毕业要求

本专业学生取得 93 学分，其中，必修课合格，并取得课外实践活动 8 学分，以及以下职业资格证书之一，准予毕业。学生提前修满学分者，可提前毕业。对于在规定年限内难以完成所要求学分者，可申请延长学习时间，最长可延期 2 年。

（二）职业资格证书获证建议

序号	证书名称	认证机构
1	数字影像处理职业技能等级证书（中级） （推荐获取）	中摄协国际文化传媒（北京）有限公司
2	数字媒体交互设计职业技能证书（中级） （推荐获取）	凤凰新联合（北京）教育科技有限公司
3	游戏美术设计职业技能证书（中级）（推荐获取）	完美世界教育科技（北京）有限公司

