

数字媒体技术专业

人才培养方案

院 系： 电子信息工程系

专 业： 数字媒体技术

主要合作企业： 河南优贝特教育科技有限公司

西安学音悦网络科技有限公司

电子信息工程系编制

2020年8月

目录

一、专业名称及代码.....	1
二、入学要求.....	1
三、基本修业年限.....	1
四、职业面向.....	1
五、培养目标与培养规格.....	1
六、课程体系构建.....	3
七、课程设置及要求.....	7
八、教学进程总体安排.....	8
九、数字媒体技术专业教学计划进程表.....	10
十、实施保障.....	13
十一、毕业要求.....	18
十二、有关说明.....	18

《数字媒体技术》专业人才培养方案

一、专业名称及代码

1.专业名称：数字媒体技术

2.专业代码：510204

二、入学要求

普通高级中学毕业、中等职业学校毕业或具备同等学力

三、基本修业年限

三年

四、职业面向

表 1 职业面向

所属专业 大类（代码）	所属专业类 （代码）	对应行业 （代码）	主要职业类别 （代码）	主要岗位群或 技术领域举例
电子与信息大 类 (51)	计算机类 (5102)	软件和 信息技 术服务 业(65) 广播、 电视、电 影和影 视录音 制作业 (87)	数字媒体艺术专 业人员 (2-09-06-07) 动画制作员 (4-13-02-02)	Unity 开发工程师 UI 设计师 视觉设计师 创意设计师

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，具有一定科学文化素养水平，具有社会责任感，具有良好“人文素养、职业素养、技能素养”，掌握本专业知识和技术技能，面向软件和信息技术服务和广播、电视、电影和影视录音制作等行业的 Unity 开发工程师、UI 设计师、视觉设计师、创意设计师等职业岗位群，具有良好创新意识和精益求精的工匠精神，具有较强的就业能力和可持续发展的能力，能在生产、服务一线从事虚拟现实（VR）设计与制作、UI 设计与制作、数字媒体后期设计与制作等工作的高素质技术技能人才。

（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，自觉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；

（4）具有批判性思维和自我反思意识；

（5）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，懂得必要的社交礼仪；

（6）具有健康的体魄、心理和健全的人格，掌握基本运动知识和 1~2 项运动技能，养成良好的健康与卫生习惯，以及良好的行为习惯；

（7）具有一定的审美和人文素养，能够形成 1~2 项艺术特长或爱好有健康的体魄、心理和健全的人格，掌握基本运动知识和 1~2 项运动技能，养成良好的健康与卫生习惯，以及良好的行为习惯。

2.知识

（1）掌握必备的思想政理论、科学文化基础知识和中华优秀传统文化知识，具备较好的科学文化素养；

（2）熟悉与本专业相关的环境保护、安全消防、文明生产等法律法规和行业标准；

（3）了解相关的信息技术知识；

（4）了解与本专业相关的设计前沿知识；

（5）掌握与本专业相关的设计构成法则；

（6）掌握与本专业相关的色彩知识；

（7）熟悉与本专业相关的图像创意方法和知识；

（8）掌握与本专业绘图相关的设计软件知识；

（9）熟悉与本专业相关的计算机编程知识；

3.能力

（1）具有探究学习、终身学习、分析问题和解决问题的能力；

- (2) 具有良好的语言、文字、图表表达能力和沟通能力；
- (3) 具备本专业必需的信息技术应用能力，能够熟练运用办公软件，进行文档编辑、数据处理、演示汇报等；
- (4) 具有一定的组织协调、信息获取和处理能力；
- (5) 拥有一定图形创意能力；
- (6) 拥有一定图形设计能力；
- (7) 拥有一定的图形制作能力；
- (8) 拥有一定的计算机编程能力；

六、课程体系构建

(一) 课程体系构建思路

坚持“宽基础、大专业、小方向”的总体思路，践行学院“三大素养”育人理念，按照专业人才需求调研与职业岗位（群）确定→岗位（群）工作过程→岗位能力→核心能力分析→转化学习领域（课程）的路径，以“平台+模块”的形式完成课程体系构建。

(二) 从事岗位（岗位群）

- 1.就业领域：VR 虚拟现实设计与制作、3D 模型设计与制作、UI 设计与制作。
- 2.初始岗位：VR 助理设计师、模型师助理、UI 助理设计师。
- 3.发展岗位：VR 设计师、模型师、UI 设计师、设计总监。

(三) 岗位能力要求

- 1.数字媒体技术专业基于工作过程的职业岗位核心能力分析表与定位表，见表 2；
- 2.专业岗位工作过程任务领域与学习课程转化表，见表 3；
- 3.基本能力：数字媒体技术专业技能素养基本能力要求及课程分解表，见表 4。

表 2 数字媒体技术专业基于工作过程的职业岗位核心能力分析 with 定位

工作过程/ 领域	需求分析	项目设计	项目制作	营销
岗位(群)	<p>就业岗位: 1. VR 建模师; 2. VR 虚拟引擎制作师; 3. VR 虚拟现实制作人员; 4. UI 界面设计员; 5. 网页美工; 6. 平面广告设计员; 7. 动画制作员; 8. 影视制作员;</p> <p>发展岗位: 1. VR 虚拟现实设计师; 2. UI 设计师; 3. Web 前端设计师; 4. 广告策划师; 5. 创意总监; 6. 艺术总监;</p>			
工作能力	<ul style="list-style-type: none"> 1.团队协作能力 2.与客户沟通能力 3.资料分析能力 	<ul style="list-style-type: none"> 1.设计方案的创意能力 2.创意快速表现能力 3.团队协作能力 	<ul style="list-style-type: none"> 1.二维图形制作能力 2.三维图形制作能力 3.虚拟现实制作能力 4.视频剪辑制作能力 5.图文编辑能力 6.团队协作能力 7.基本的编程能力 	<ul style="list-style-type: none"> 1.具有基本的设计素养,了解整个的设计与制作流程; 2.掌握市场营销技能; 3.与客户的沟通技能; 4.具有计算机及网络基础知识;
核心能力	会创意	能设计	精制作	懂编程
核心课程	图形创意	图像设计与制作; 图形设计与制作;	VR 引擎; 三维模型制作	C#程序设计

表3 数字媒体技术专业岗位工作过程任务领域与学习领域转化表

学习领域课程	岗位工作过程任务领域			
	创意	设计	制作	编程
计算机辅助设计			▲	
程序设计基础				▲
绘画基础		▲	▲	
计算机网络基础				▲
数据库原理与 SQL 语言			▲	▲
构成基础	▲	▲		
图像设计与制作	▲	▲	▲	
C#程序设计			▲	▲
图形设计与制作	▲	▲	▲	
图形创意	▲	▲		
三维模型制作		▲	▲	
VR 引擎			▲	▲

表 4 数字媒体技术专业技能素养基本能力要求及课程分解表

序号	岗位能力	专业基本能力要求	对应课程
1	创意能力	1.掌握图形创意方法 2.具备图形创意能力 3.具备快速表达创意的能力 4.与人协作沟通的能力	1.图形创意 2.图形设计与制作 3.图像设计与制作 4.绘画基础 5.构成基础
2	设计能力	1.VR 虚拟现实设计能力 2.UI 界面设计能力 3.网站界面的设计能力 4.平面广告设计能力 5.动画设计能力	1. 图像设计与制作 2. 图形设计与制作 3. 构成基础 4. 图形创意
3	制作能力	1.VR 虚拟现实制作能力 2.UI 界面制作能力 2.网站界面制作能力 3.平面广告制作能力 4.动画制作能力 5.视频剪辑能力	1.计算机辅助设计 2.绘画基础 3.图像设计与制作 4.图形设计与制作 5.网页设计与制作 6.二维动画效果制作 7.三维模型制作 8.影视后期制作 9.VR 引擎 10.网络虚拟化技术
4	编程能力	1.C 语言的基础编程能力 2.数据库基本操作能力 3.C#的编程能力	1.程序设计基础 2.数据库原理与 SQL 语言 3.C#程序设计 4.计算机网络基础

（四）实践教学体系设计

根据专业培养目标、人才培养规格，遵循学生的认知规律和职业教育的职业性、岗位针对性，加强学生应用能力培养，努力做到实践教学训练的内容与技能等级标准、职业资格标准对接，建立符合技能素养培育目标要求的实践教学体系，见表 5。

表 5 实践教学体系设计表

序号	课程名称	实践周数	学时	开课学期	实践项目名称	实践基地
1	军事技能训练	2	112	1	<ul style="list-style-type: none">➤ 共同条令教育与训练➤ 战术训练➤ 防卫技能与战时防护训练➤ 战备基础与应用训练	校内
2	劳动教育	1	20	2	<ul style="list-style-type: none">➤ 公益劳动	校内
5	认识实习	1W	24	1	<ul style="list-style-type: none">➤ 了解专业前沿知识➤ 行业动态	校内实训室
6	跟岗实习	4W	96	4	<ul style="list-style-type: none">➤ 跟岗实践，具体项目以企业为准	校外实训基地
7	顶岗实习	24W	576	24	<ul style="list-style-type: none">➤ 顶岗实习	校外实训基地

七、课程设置及要求

本专业课程主要包括公共基础课程和专业课程。

1.公共基础课程

（1）公共基础必修课程

思想道德修养与法律基础、毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论、形势与政策、军事理论、军事技能训练、体育与健康、积极心理学、大学人文基础、高等数学、基础英语、职场英语、专业英语、职业生涯规划与就业指导、信息技术、创新创业基础、安全教育等。

（2）公共基础限选课程

详见学院《通识课管理办法》《公共限选通识课与选修通识课实施方案》和《学院限选与选修通识课开课信息表》。

2.专业课程

此部分课程一般包括专业基础课程、专业核心课程、专业拓展课程，并涵盖有关实践性教学环节。

(1) 专业基础课程

计算机辅助设计、程序设计基础、绘画基础、计算机网络基础、数据库原理与 SQL 语言、构成基础。

(2) 专业核心课程

图像设计与制作、C#程序设计、图形设计与制作、图形创意、三维模型制作、VR 引擎。

(3) 专业拓展课程

网页设计与制作、二维动画效果制作、影视后期制作、Web 服务器前端设计、Linux 操作系统应用、JavaScript 程序设计。

3.专业核心课程主要教学内容

专业核心课程主要教学内容见表 6

表 6 专业核心课程主要教学内容

序号	专业核心课程名称	主要教学内容
1	图像设计与制作	通过本课程的学习，使学生基本了解现代平面设计和色彩与视觉传达艺术的基础知识，掌握图像设计与制作的方法与技术，学会按不同的要求设计海报、广告等作品，在完成项目任务的过程中能基本胜任平面设计的基础性工作，为学生发展专门化方向的职业能力奠定基础。
2	C#程序设计	本课程是专业核心课，通过本课程的学习，培养学生面向对象的程序设计能力，使学生具备一定的程序设计、编写等基础知识和相关的职业能力，培养学生初步具备专业开发过程中需要的基本职业能力，并为后续专业课程的学习做好前期准备。
3	图形设计与制作	以当前应用最广泛的 Illustrator 软件 CS 版的操作讲解为主线，从使用者的角度出发，模拟学生毕业后就业上岗最常见的职业情景案例和任务，由浅入深地讲解如何用 Illustrator 软件进行常见图形图像作品的设计与制作
4	图形创意	图形创意课程承担着将学生已具备的造型能力通过创造性思维的开发引向具体设计方向的要务,其作为现代设计教育的主干课程之一,以培养想象力、创新设计观念、创造多元的构形设计方法为教学目标。
5	三维模型制作	该课程主要训练学生掌握三维模型制作技术、打光技术、调节材质技术以及渲染技术。
6	VR 引擎	以当前应用最广泛的 Unity 3D 软件的操作讲解为主线，教授学生掌握创建三维视频游戏、建筑可视化、实时三维动画效果。

八、教学进程总体安排

表 7 数字媒体技术专业教学活动周数分配表

项目 学期 周数	教学	军训	实习 (实训)	机动与 劳动教育	复习 考试	学期 周数
	I	14	2	1	1	2
II	18	—	—	1	1	20
III	18	—	—	—	2	20
IV	18	—	—	—	2	20
V	12	—	8	—	—	20
VI	—	—	20	—	—	20
合计	80	2	29	2	7	120

注：1.“实习（实训）”栏为集中进行的实践教学。

2.根据教学要求，将跟岗实习安排在第 4 学期暑假进行。

表 8 数字媒体技术专业教学活动进程表

周数 学期 学年	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
	I	1	△	△	☆	☆	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	○	::
2		□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	//	::
II	3	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	::	::
	4	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	::	::
III	5	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	◎	◎	◎	◎
	6	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎

符号：△ 入学 ☆ 军训 □ 授课 :: 复习考试 ※整周实训 ●课程设计 ⊕专业综合能力训练
 ◎ 毕业设计（论文） ○ 认识实习 ■跟岗实习 ◎ 顶岗实习 // 机动与劳动教育

表 9 劳动教育安排表

第一学期	第二学期	第三学期
矿山工程系 健康学院 商务管理系 财务会计系	电子信息工程系 汽车工程系 印刷工程系	机电工程系 建筑工程系 艺术与传媒系

九、数字媒体技术专业教学计划进程表

表 10 教学计划进程表

序号	课程平台及模块	课程代码	课 程 名 称	考核性质	学时和学分				第一学年		第二学年		第三学年		备注
					学时	学分	讲授	实践	1 学期 20 周	2 学期 20 周	3 学期 20 周	4 学期 20 周	5 学期 20 周	6 学期 20 周	
1	思想政治课程模块	00GB01	军事理论	考查	36	2	36		执行教体艺（2019）1号文件要求于第1学期开设						
2		00GB02-03	思想道德修养与法律基础	考试	68	4	36	32	2×7	2×11					1.“基础”课含 20 学时劳动教育； 2.实践教学安排详见学院《思政课程实践教学设计与实施方案》
3		00GB04-06	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	考试	64	4	54	10			2×9	2×12	2×6		
4		00GB07-11	形势与政策	考查	40	1	40		1×8	1×8	1×8	1×8	1×8		
5	文化基础课程模块	00GB12-13	大学人文基础	考试	64	4	64		2×14	2×18					
6		00GB14-15	高等数学 I	考试	112	7	112		4×12	4×16					
7		00GB17-18	基础英语	考试	56	3.5	56		2×12	2×16					
8		00GB19	职场英语	考查	32	2	32				2×16				
9		00GB20	专业英语	考查	16	1	16					2×8			
10		00GB21-24	体育与健康	考查	108	4	12	96	2×12	2×14	2×14	2×14			
11		00GB25	积极心理学	考查	32	2	32			2×16					
12		00GB26	信息技术	考试	48	3		48	4×12						
13	职场基本素质课程模块	00GB27-28	大学生职业生涯规划与就业指导	考查	24	1.5	24		2×6				2×6		不计入周学时
14		00GB29	创新创业基础	考查	32	2	24	8				2×16			
15		00GB30-33	安全教育	考查	16	1	12	4	2×2	2×2	2×2	2×2			不计入周学时
16		00GB34	商务礼仪与人际交往	考查	8	0.5	8		开在第 2 学期，讲座形式						
17		00GB35	行业职业道德规范与工匠精神	考查	8	0.5	8		开在第 3 学期，讲座形式						各专业组织
18		00GB36	管理学精要与经济法律通论	考查	8	0.5	8		开在第 4 学期，讲座形式						
19	学院限选与选修通识课程模块	详见《学院限选与选修通识课开课信息表》	限选与选修通识课 1	考查	32	2	32			2×16					不计入周学时
20			限选与选修通识课 2	考查	32	2	32				2×16				不计入周学时
21	小计				836	47.5	638	198	16	14	6	8	2		

续表 1

序号	课程平台及模块	课程代码	课 程 名 称	考核性质	学时和学分				第一学年		第二学年		第三学年		备注
					学时	学分	讲授	实践	1 学期 20 周	2 学期 20 周	3 学期 20 周	4 学期 20 周	5 学期 20 周	6 学期 20 周	
22	大 专 业 课 程 平 台	01ZQ02	计算机辅助设计	考查	56	3.5	28	28	4×14						
23		01ZQ03	程序设计基础	考查	64	4	32	32		4×16					
24		01ZQ04	绘画基础	考查	72	4.5	36	36		4×18					
25		01ZQ05	计算机网络基础	考查	64	4	32	32		4×16					
26		01ZQ06	数据库原理与 SQL 语言	考查	64	4.5	32	32			4×16				
27		01ZQ07	构成基础	考查	72	4.5	36	36			4×18				
28		010208	图像设计与制作★	考试	64	4	32	32			4×16				
29		010209	C#程序设计★	考试	64	4	32	32			4×16				
30		010210	图形设计与制作★	考试	72	4.5	36	36				4×18			
31		010211	图形创意★	考试	64	4	32	32				4×16			
32		010212	三维模型制作★	考试	64	4	32	32				4×16			
33		010213	VR 引擎★	考试	72	4.5	36	36				4×18			
34		01ZX01	网页设计与制作	考查	32	2	32				2×16				至少选 修6学分
35	01ZX02	二维动画效果制作	考查	32	2	32				2×16					
36	01ZX03	影视后期制作	考查	32	2	32					2×16				
37	01ZX04	Web 服务器前端设计	考查	32	2	32					2×16				
38	01ZX05	Linux 操作系统应用	考查	32	2	32				2×16					
39	01ZX06	JavaScript 程序设计	考查	32	2	32					2×16				
40	小计				888	56	492	396	4	12	16	16			

续表 2

序号	课程平台及模块		课程代码	课程名称	考核性质	学时和学分				第一学年		第二学年		第三学年		备注
						学时	学分	讲授	实践	1 学期 20 周	2 学期 20 周	3 学期 20 周	4 学期 20 周	5 学期 20 周	6 学期 20 周	
41	小方向 课程平台	方向 1: VR 虚拟现实	010207	三维模型制作(强化)	考查	48	3		48					4×12	二选一	
42			010208	C#程序设计(强化)	考查	48	3		48					4×12		
43			010209	VR 引擎(强化)	考查	48	3	24	24					4×12		
44			010210	虚拟现实项目开发	考查	96	4		96					4w		
45		方向 2: UI 设计	010211	软件与创意	考查	48	3		48					4×12		
46			010212	网页与移动 APP 设计	考查	48	3		48					4×12		
47			010213	前端布局与商业项目	考查	48	3	24	24					4×12		
48			010214	UI 项目开发	考查	96	4		96					4w		
49	小计					240	13	24	216					12		
50	集中实践 教学环节		00GB37	军事技能训练	考查	112	2			2w	执行教体艺〔2019〕1号文件要求,在第一学期开展2周					
51			00GB38	劳动教育	考查	—	1			1w	纳入思政课实践教学,不重复计学时					
52			00GB39	认识实习	考查	24	1		1w	1w						
53			00GB40	跟岗实习	考查	96	4		4w				4w			
54			00GB41	顶岗实习	考查	576	24		24w					4w	20w	
55	小计					808	32		29w	4w		4w	4w	20w	不计入周学时	
56	合计					2772	148	1108	810+ 29w	20	26	22	24	14		

注： 1.★为专业核心课程；

2.考核性质：分为考试和考查；

3.本专业教学总学时：2772 学时，实践性教学学时：1620 学时，占总学时比例为：58.5%

4.本专业学分总计：148 学分，必修课：119 学分；选修课：29 学分，占总学分比例为：19.6%

十、实施保障

（一）师资队伍

专业教学团队由校内专任教师和企业兼职教师共同组成，专任教师结构为：合理。

1.专任教师：专任教师 10 人，其中副高以上 1 人，占专任教师总数的 10%，双师型教师占专任教师总数的 100%，见表 11。

表 11 校内主要专任教师配置情况一览表

序号	姓名	学历/学位	职称	双师	承担教学任务	备注
1	杨飞	本科/硕士	高级工程师	是	程序设计、C#面向对象程序设计	
2	李茂林	本科/硕士	讲师	是	静态网页设计与制作、PHP 程序设计	
3	畅明	研究生/文学硕士	工程师	是	计算机辅助设计、图像设计与制作、图形创意、实践教学	
4	景学红	大学本科/工学硕士	讲师	是	图形设计与制作、图文排版、实践教学	
5	解睿	大学本科/工学硕士	讲师	是	绘画基础、构成基础、UI 设计与制作、实践教学	
6	张璐	研究生/艺术学硕士	助教	是	三维模型制作、虚拟现实（VR）、实践教学	
7	吴瑞宝	研究生/艺术学硕士	助教	是	图像设计与制作、UI 设计与制作、实践教学	
8	介丹	硕士研究生/工学硕士	助教	是	数字特效制作、虚拟现实（VR）实践教学	
9	张赵管	大学本科/工学硕士	讲师	是	计算机操作基础、计算机辅助设计	
10	刘海霞	硕士研究生/工学硕士	讲师	是	计算机操作基础、网页设计与制作	

2.兼职教师：聘请了 6 名企业技术人员担任兼职教师，约占师资团队的 30%，见表 12。

表 12 校外兼职教师配置情况一览表

序号	姓名	单位	职称/职务	承担教学任务
1	王庆辉	山西寰烁电子科技股份有限公司	高级工程师/副总裁	虚拟现实项目开发、跟岗实习、顶岗实习
2	王喜胜	北京京胜世纪科技有限公司	高级工程师	虚拟现实项目开发、跟岗实习、顶岗实习
3	牛碧川	山西沃尔逊科技有限公司	工程师/项目经理	UI 项目开发、跟岗实习、顶岗实习

4	王浩	山西思软科技有限公司	工程师/技术总工	虚拟现实项目开发、跟岗实习、顶岗实习
5	王占奎	百科荣创（北京）科技发展有限公司	高级工程师/项目经理	UI 项目开发、跟岗实习、顶岗实习
6	韩强强	山西精英荟教育科技有限公司	工程师	软件开发小方向
7	冯皇菊	运城市盐湖区小波软件开发有限公司	工程师	软件开发小方向

（二）教学设施

1.校内实践教学条件

本专业现有画室、动漫机房、普通机房等 4 个校内实验/实训室。校内实践教学条件为本专业所开设的理实一体化教学、岗位专项技能训练、技能鉴定、实验实训等提供了保证，见表 13。

表 13 校内实践条件情况一览表

序号	名称	主要设备名称	数量	开设项目
1	画室	画架	50	➤ 绘画基础
		画凳	50	
		石膏像	15	
		瓷罐	10	
2	动漫机房	数位板	50	➤ 二维动画效果制作 ➤ 三维动画效果制作 ➤ 数字特效制作
		计算机	50	
3	计算机实训室 1	计算机	50	➤ 程序设计基础、计算机辅助设计、 ➤ 图像设计与制作、网页设计与制作 ➤ 数据库应用技术 ➤ Java 程序设计
4	计算机实训室 2	计算机	50	➤ 图形设计与制作 ➤ 图文排版 ➤ 软甲强化 ➤ 综合能力训练

2.校外实践教学条件

校外实践基地要以培养学生的综合职业能力为目标，在真实的职场环境中使学生得到有效的训练，实现校企双方协同育人。为确保专业实践基地的规范性，校外实践基地必须达到以下基本要求：

（1）企业应是正式法人单位，组织机构健全，领导和工作（或技术）人员素质高，管理规范，发展前景好。

（2）所经营的业务和承担的职能与相应专业对口，并在区域行业中有一定知名度、社会形象好。

（3）能够为学生提供专业实习实训条件（顶岗实习需满足 6 个月以上）。

(4) 有相应企业技术人员担任指导教师。

(5) 有与学校合作的意愿与积极性，见表 14。

表 14 校外实践基地情况一览表

序号	单位名称	工位	实践项目
1	河南优贝特教育科技有限公司	25	跟岗实习、顶岗实习
2	西安学音悦网络科技有限公司	20	跟岗实习、顶岗实习
3	山西新浪印业有限公司报告	15	跟岗实习、顶岗实习
4	苏州当康贸易有限公司	10	跟岗实习、顶岗实习
5	台州派申印业有限公司	40	跟岗实习、顶岗实习
6	西安西基软件科技有限公司	30	跟岗实习、顶岗实习
7	湖州众恒包装有限公司报告	20	跟岗实习、顶岗实习
8	浙江嘉田印刷制版有限公司	40	跟岗实习、顶岗实习

(三) 教学资源

1. 专业核心课程选用教材

表 15 专业核心课程选用教材一览表

课程名称	教材名称	主编	出版社	备注
图形创意	图像创意与实践	李颖	化学工业出版社	
图像设计与制作	Photoshop 设计与制作项目教程	胡艳, 张辉	中国电力出版社	
图形设计与制作	Illustrator CS5 实例教程	孙宇 刘智平	人民邮电出版社	
VR 引擎	Unity3D 游戏开发标准教程	吴亚峰 于复兴 索依娜	人民邮电出版社	
C#程序设计	C#程序设计项目教程	杨平	电子工业出版社	
三维模型制作	3ds Max 2014 三维动画设计与制作	张敏 段傲霜	西安电子科技大学出版社	

2. 图书文献

目前图书馆藏数字媒体技术专业纸质图书共计 3000 种，1 万余册，另外还有知网、超星数字图书馆等电子资源，并建有电子阅览室，可通过网络查阅本馆及互联网的文献信息完全能满足学生学习之用。

3. 信息化教学资源 and 平台

(1) 学堂在线、MOOC 平台、火星时代、站酷、乐学吧等网络教学平台和资源库。；

(2) 国家精品课程资源网 (<http://www.jingpinke.com/>) ；

(3) 学院信息平台“教师空间”；

(4) 专业公司学习网站、行业协会网站等 (<http://www.designwire.com.cn/>、

<http://www.designwire.com.cn>、<https://www.cool-de.com>、<https://moool.com>、

<https://www.gooood.cn/>、)。

（四）教学方法

积极对接行业与产业发展形式，主动将新技术、新知识、新材料、新成果、新的管理方法和模式引入教学内容，大力推进启发式教学、翻转课堂、情景教学、理实一体化教学、案例教学、项目教学，注重因材施教，鼓励教师创新教学方法和手段，大力推广信息化教学。

不断完善教学内容，将计算机技术、虚拟现实技术不断融入到教学中，从而使学生在设计技能中如何应用计算机和虚拟现实技术来实现自己的创意，为学生的就业打好基础。教师应该深入研究计算机技术、人工智能技术和虚拟现实技术的教学方法，并结合适用于本专业教学方法不断创新的教学方法，培养学生学习的主动性、创造性、理论实践能力和学习的方法习惯。同时要不断提高任职教师能力素质，加强学习数字图像技术和虚拟现实关键技术相关知识。

探索以课题研究带动教学的模式，将研究成果和研究思维注入实验教学，帮助学生扩展知识视野，增强团队协作精神，培养科学思维方法，提高实践动手能力。

（五）教学评价

1.大力推进过程考核

遵循做学合一、理实一体的教学模式要求和特点，坚持“学一点、考一点、会一点”的原则，在各单项教学任务完成后及时开展过程考核，包括学生学习任务成果和学习任务完成过程的考核，形成对学生知识、能力、素质等方面的综合评价。成果考核由授课教师负责，结合岗位标准、企业标准对学生学习任务的适用性、完整性、科学性等方面进行综合评价；任务完成过程考核结合学生自评、小组互评、教师评价等给出考核成绩，这部分要考查和培养学生的组织能力、团队协作能力、沟通能力、技术能力、工作安全环保意识、职业健康意识、“7S”管理意识等。

2.加强课程综合考核

在过程考核的基础，强化期末考核的综合评价。采用笔试、答辩、专题汇报、课程设计、毕业设计（论文）、专项训练等形式考察学生所学知识、能力和素质培育的全面性、系统性。

3.积极鼓励其他形式考核探索和改革创新

积极探索计算机等级、职业技能等级证书、职业资格证书等“证考合一”形式，探索建立针对学生三大素养的全面、系统的评价体系。

（六）质量管理

1.施行院系两级管理体制

施行以“院长——分管副院长——教务处”为院级管理和以“系主任——教学副主任——综合秘书——教研室主任”为系部管理的两级教学管理体系，并由院系两级教学工作委员会、专业建设指导委员会共同参与建设和改革，明确学院、系部及各级教指委各自的工作职责、权利和义务。教学管理重心下移至系部，突出其主体作用。

2.积极推进教学诊断与改进工作

认真贯彻落实《教育部办公厅关于建立职业院校教学工作诊断与改进制度的通知》（教职成厅〔2015〕2号）、《关于印发〈高等职业院校内部质量保证体系诊断与改进指导方案（试行）〉启动相关工作的通知》（教职成司函〔2015〕168号）和山西省教育厅《关于印发〈山西省高等职业院校内部质量保证体系诊断与改进工作实施方案〉的通知》（晋教职〔2016〕10号）文件精神，切实履行学院在人才培养过程中的主体责任，学院根据自身实际，不断加强和完善教学质量建设工作，逐步形成符合我院教学工作实际并具有我院特色的教学质量保证体系，具体工作按照《学院教学诊断与改进工作实施方案》执行。

3.建立了能够涵盖学院、专业、课程、教师、学生等教学建设要素的质量监控和评价体系，并配套出台了《运城职业技术学院薪酬管理办法》《教职员工考核评价办法》和《激励性项目奖励办法》。

4.开发了集教学文件建档系统、教师空间、评教评学系统、养成教育系统、成绩管理系统、教学差错及事故认定处理系统、教学效果统计分析系统、教学管理激励系统等为一体的，能够支撑教学质量保证体系有效运行的信息技术平台。

5.实施教学环节全过程监督。施行“五检三评”“教师评学”“期末试卷集中审核”“教学通报”“实训室7S管理”“上好开学第一课”“养成教育红黄牌制度”“主题教研活动”“教学周例会”“教学周历”“月度工作考评”“教师满意度测评”“学生顶岗实习全过程平台监督”等工作机制。

十一、毕业要求

1.学分要求

学生在毕业前除要达到培养规格中知识、能力和素质要求外，还应按要求修满人才培养方案中规定的148学分的学习要求，并且德育、体测全部合格后方准毕业。

2.证书要求

在学期间具备条件的学生可以争取获得如下证书（职业资格证书、技能等级证书、社会认可度高的行业企业鉴定标准和证书），并可申请置换相对应课程学分。

(1) 全国计算机等级考试；

(2) 3D 建模设计师；

(2) VR 虚拟现实制作师；

(3) UI 设计师；

十二、有关说明

1.本方案根据数字媒体技术专业调研分析报告而编制。

2.本专业人才培养方案由学院和河南优贝特教育科技有限公司、西安学音悦网络科技有限公司等主要合作企业共同编制。