

# 2019 级数字媒体技术专业(UI 设计)人才培养方案

## 一、专业名称与代码

(一)专业名称：数字媒体应用技术

(二)专业代码：610210

## 二、入学要求

普通高中或中职毕业生

## 三、修业年限

三年

## 四、职业面向

序号	岗位名称	工作任务	职业能力和素质要求
R1	平面设计师	广告策划	K1 熟练操作图形设计软件：Coreldraw 或 Illustrator K2 熟练掌握图像照片处理软件：Photoshop S1 具有敏锐的感受能力、发明创造的能力、对作品的美学鉴定能力、对设计构想的表达能力 S2 具有超强的自信，坚信自己的个人信仰、经验、眼光、品味 S3 能够完成简单平面广告项目的策划、设计、制作、发布等全过程 A1 具有较高的职业道德水平和较为完善的人格 A2 注重个人的修为：“先修其形，后练其品” A3 具有专注于学习和设计的态度
		广告设计	
		广告制作	

序号	岗位名称	工作任务	职业能力和素质要求
R2	网站美工	图片创意设计	<b>K1</b> 熟练操作矢量绘图软件：Coreldraw 或 Illustrator <b>K2</b> 熟练掌握图像照片处理软件：Photoshop <b>K3</b> 熟练掌握三维造型和渲染软件：3ds max <b>S1</b> 有很好的设计模型的技术 <b>S2</b> 具备色彩、生理学、心理学等运用能力 <b>A1</b> 能够独当一面，具有良好的表达能力 <b>A2</b> 具有极强的团队协作能力 <b>A3</b> 具有较好的解决工作中的突发事件的能力
		网页结构设计	
		网页美化	
R3	产品 UI 设计	图片创意设计	<b>K1</b> 熟练掌握图像照片处理软件：Photoshop。 <b>K2</b> 熟练 WEB 界面设计及视觉包装 <b>K3</b> 熟练掌握 WEB 移动端设计 <b>K4</b> 熟练掌握 AN 交互动画设计 <b>S1</b> 有 HTML5+CSS3 网页设计能力 <b>S2</b> 有 web 端交互设计能力 <b>A1</b> 具有极强的团队合作能力和沟通能力。 <b>A2</b> 具有吃苦耐劳加班加点的坐得住精神
		产品需求分析	
		产品原型图设计	
		UI 开发	

## 五、培养目标与培养规格

### (一)培养目标

培养思想政治坚定、德技并修，适应社会高速发展的需要，具有良好的职业道德、独立思考与判断能力、较好的沟通能力与项目实战能力等素质，掌握广告设计、广告策划、广告制作、图片创意设计、网页结构设计、网页美化、产品需求分析、产品原型图设计、UI 开发等知识和技术技能，面向广告设计、网页美化、产品 UI 设计等领域的，德智体美劳全面发展的高素质技术技能人才。

### (二)培养规格

由素质、知识、能力三个方面的要求组成。

#### 1. 素质

具有正确的世界观、人生观、价值观。坚决拥护中国共产党领导，树立中国特色社会主义共同理想，践行社会主义核心价值观，具有深厚的爱国情感、国家认同感、中华民族自豪

感；崇尚宪法、遵守法律、遵规守纪；具有社会责任感和参与意识。

具有良好的职业道德和职业素养。崇德向善、诚实守信、爱岗敬业，具有精益求精的工匠精神；尊重劳动、热爱劳动，具有较强的实践能力；具有质量意识、绿色环保意识、安全意识、信息素养、创新精神；具有较强的集体意识和团队合作精神，能够进行有效的人际沟通和协作；具有职业生涯规划意识。

具有良好的身心素质和人文素养。具有健康的体魄和心理、健全的人格，掌握一定的学习方法，具有良好的生活习惯、行为习惯和自我管理能力。

## 2. 知识

掌握必备的思想政治理论、科学文化基础知识和中华优秀传统文化知识；

视觉设计实战经验

Web 界面设计及包装

WEB 端交互设计能力

移动端设计知识

跨平台设计知识

AN 交互动画设计知识

HTML 与 CSS 网页设计知识

掌握平面构图基本知识

掌握立体构成基本知识

掌握素描基础知识

掌握色彩构成理论知识

掌握美学法则基本概念和理论基础知识

熟练操作图形设计软件：Coreldraw 或 Illustrator

熟练掌握图像照片处理软件：Photoshop

掌握网站网页 UI 配色理论知识

掌握手机 APP 图标设计知识

熟练掌握二维绘图软件：autoCAD 或者 MicroStation

熟练掌握三维造型和渲染软件：3ds max+Vray 或者 SolidWorks

## 3. 能力

能运用 Photoshop 做平面设计

能运用 AN 做交互动画设计

能运用 HTML、CSS 等做网站设计

能运用平面构图基本知识进行平面设计

能使用立体构成原理完成三维模型的设计与制作

能使用素描阴影理论设计室内效果图灯光阴影

能熟练操作适量设计软件：Coreldraw 或 Illustrator 进行设计

能熟练使用 PS 进行抠图

能进行网站网页 UI 配色

能进行手机 APP 图标设计

能熟练使用 autoCAD 绘制平面结构图

能熟练使用三维造型软件 3ds max+Vray 进行模型设计与制作

## 六、课程设置及教学进程

### (一)教学进程表

重庆航天职业技术学院普通高等职业教育

2019级 数字媒体应用技术 专业教学计划进程表													2019.06										
课程类别	课程序号	课程代码	课程名称	计划内学时数						考核方式		开课学期与学时						部					
				性质	学分	总学时	理论教学	课内实践	实习实训	考试	考查	一	二	三	四	五	六						
通识教育课	1	11020008	思想道德修养与法律基础	B	3	54	54				1	54										基础学科部	
	2	11030008	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	B	4	72	54	18			2		72										基础学科部
	3	00001079	军事理论	B	2	36	36				1	36											武装部
	4	00021080	军事技能	B	2	36				2w	1	36											武装部
	5	00021078	大学生安全教育	B	2	32	32				1	32											武装部
	6	11040001	形势与政策	B	1	40	40				5	8	8	8	8	8	8						党办
	7	00010005	职业发展与就业指导	B	1	18	18				3				18								学生处
	8	11011001	航天概论	B	1	18	18				3				18								德育教研室
	9	10030003	高等数学1	B	3	54	46	8			2			54									基础学科部
	10	10030001	基础英语1	B	3	54	36	18			1			54									基础学科部
	11	10030002	基础英语2	B	3	54	36	18			2			54									基础学科部
	12	10010001	体育1	B	1	26	4	22			1	26											基础学科部
	13	10010002	体育2	B	1	28	4	24			2	28											基础学科部
	14	05030110	计算机应用基础	B	3	54	24	30			1			54									基础学科部
	15		科学与人文素质模块	X	2	32	32					2-5											教务处
	16	公共选修课	科学与人文素质模块	X	2	32	32					2-5											教务处
	17		创新创业教育模块	X	2	32	32					2-5											教务处
小计					36	672	498	138	36		占总学时的:						25.51%						
专业必修课	18	05011029	职业认识实习(数字媒体应用技术专业)	B	1	30			1W		1	30										计算机工程系	
	19	05041125	素描	B	4	64	30	34			1		64										计算机工程系
	20	05041126	AutoCAD绘图	B	4	64	30	34			1		64										计算机工程系
	21	05041002	★CorelDRAW图形设计	B	4	80	40	40			2			80									计算机工程系
	22	05041124	色彩	B	4	64	30	34				2		64									计算机工程系
	23	05051045	平面制作	B	5	80	40	40			2			80									计算机工程系
	24	05021012	摄影摄像	B	2	32	24	8			3			32									计算机工程系
	25	05041103	设计基础(三大构成)	B	4	72	40	32			3			72									计算机工程系
	26	05061005	★3ds Max造型设计	B	6	110	50	60			3			110									计算机工程系
	27	05041108	AE影视特效	B	4	60	30	30			3			60									计算机工程系
	28	05021015	DaVinci Resolve影视调色	B	2	32	16	16				4			32								计算机工程系
	29	05031160	C4D影视包装	B	3	48	18	30				4			48								计算机工程系
	30	05051039	★Vray技术	B	5	90	40	50			4			90									计算机工程系
	31	05040050	★广告制作	B	4	80	40	40			4			80									计算机工程系
	32	05021014	影视媒体文案写作	B	2	32	16	16				4			32								计算机工程系
	33	05031113	Pr数字影视合成	B	3	48	24	24			4			48									计算机工程系
	34	05041092	★UI界面设计	B	4	72	40	32			5			72									计算机工程系
35	05031159	数字媒体应用综合实训	B	3	60				2W		5			60								计算机工程系	
36	05081017	毕业设计(数字媒体应用技术专业)	B	8	240				8W		5			240								计算机工程系	
37	05161019	顶岗实习(数字媒体应用技术专业)	B	16	480				16W		6			480								计算机工程系	
小计					88	1838	508	520	810		占总学时的:						69.78%						
专业选修课	38	05041121	企业VI设计	X	4	64	30	34			4			64								计算机工程系	
		05041122	Sketch up三维表现	X	4	64	30	34			4			64									计算机工程系
	39	05031144	室内装饰设计	X	3	60	30	30			5			60									计算机工程系
		05031086	maya角色动画设计与制作	X	3	60	30	30			5			60									计算机工程系
小计					7	124	60	64	0		占总学时的:						4.71%						
素质拓展教育					6						至少取得6学分						学生处						
合计					137	2634	1066	722	846		开课门数	11	8	7	8	5	1						
必修学分: 118		选修学分: 13		素质拓展学分: 6				理论学时: 实践学时= 1066.0/1568.0= 1/1.47															

专业负责人签字: [Signature]  
教务处处长签字: [Signature]

系主任签字: [Signature]

专业指导委员会主任签字: [Signature]  
教学院长签字: [Signature]



专业课程地图



## 七、课程描述

### 1. 职业认识实习

课程名称	职业认识实习(Occupation post practice)	学期	1	学时	30				
<p>1. 课程性质</p> <p>职业岗位认识实习是重要的实践性教学环节，通过认识实习，使学生接触本行业工作流程，认识行业规范和行业配置，了解行业是做什么岗位有哪些，收益多少等等，为专业基础课程和专业必修课程的学习打下良好的基础和植入最佳的兴趣点。《职业认识实习》是对我专业学生毕业后就业的各类岗位的性质、任务、职责、劳动条件和环境，以及员工承担本岗位任务应具备的资格条件和能力进行了解和分析调研，帮助学生及时了解本专业以后的就业现状和优势，由此激发学生对本专业的积极性过程。</p> <p>《职业认识实习》是一门走进社会进行调研的课程。通过参观考察和完成调查报告，培养学生的社会实践能力，提高对社会的感性认识，获取一定的工作经验，为后继课程和毕业设计甚至毕业后的实际工作起良好奠基作用和过渡“桥梁”作用。</p>									
<p>2. 课程目标</p> <p>2-1 知识目标</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>序号</th> <th>知识目标</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>K1</td> <td>在规定时间内，到广告和室内装饰等公司参观考察。</td> </tr> </tbody> </table>						序号	知识目标	K1	在规定时间内，到广告和室内装饰等公司参观考察。
序号	知识目标								
K1	在规定时间内，到广告和室内装饰等公司参观考察。								

K2	认识实习纪律要求：所以学生都必须按照实习指导书的安排，准时地参加认识实习，实习指导教师应认真做好学生考勤工作。因特殊原因不能参加实习的要按规定向实习指导教师请假，出勤情况将作为认识实习成绩考核的参考依据。实习成绩不及格的按一门课程不及格计，必须参加补考。
K3	认识实习安全要求：学生在认识实习期间，必须学习和掌握施工现场的安全知识，加强自身的安全防护，不得擅自启动任何电器开关，严格遵守操作规程，以防意外事故发生。

## 2-2 技能目标

序号	技能目标
S1	具有较强的观察和语言表达能力
S2	具有一定的人际交往能力和社会协作能力
S3	具有较好地应对和解决工作中的突发事件的能力
S4	具有较强的文字处理和排版能力
S5	会较熟练的利用计算机查阅资料、应用网络

## 2-3 素质目标

序号	素质目标
A1	动员和安排学生到相关公司实地访谈和参观，实地考察我专业相关的广告类公司和室内设计公司的岗位配置情况，根据调查情况，完成调查报告！
A2	熟悉广告设计师和广告业务员的工作职责、能力要求和待遇等。了解室内设计公司或者工作室的人员配备情况，了解各岗位的工作职责、能力要求和待遇等。实习后，完成实习报告。参加认识实习的学生应按要求完成认识实习任务，认真听取实习指导老师和施工现场技术人员关于参观建筑工程的相关情况介绍。并做好记录。主动观察和了解相关岗位的工作职能和工作流程，每天完成实习日记一篇，实习日记要结合实习思考题，认真观察和思考，回答实习思考题的所有问题，实习结束后应完成 2000 字以上的实习报告一篇。

## 3. 课程内容

### 3-1 基本知识

实习安排：在规定时间内，到广告和室内装饰等公司参观考察。

实习要求：熟悉广告设计师和广告业务员的工作职责、能力要求和待遇等。了解室内设计公司或者工作室的人员配备情况，了解各岗位的工作职责、能力要求和待遇等。实习后，完成实习报告。参加认识实习的学生应按要求完成认识实习任务，认真听取实习指导老师和施工现场技术人员关于参观建筑工程的相关情况介绍。并做好记录。主动观察和了解相关岗位的工作职能和 workflow，每天完成实习日记一篇，实习日记要结合实习思考题，认真观察和思考，回答实习思考题的所有问题，实习结束后应完成 2000 字以上的实习报告一篇。

### 3-2 基本技能

具有较强的观察和语言表达能力

具有一定的人际交往能力和社会协作能力

具有较好地应对和解决工作中的突发事件的能力

具有较强的文字处理和排版能力

会较熟练的利用计算机查阅资料、应用网络

### 3-3 实训要求

动员和安排学生到相关公司实地访谈和参观，实地考察我专业相关的广告类公司和室内设计公司的岗位配置情况，根据调查情况，完成调查报告！

### 3-4 实训进度安排及方式

熟悉广告设计师和广告业务员的工作职责、能力要求和待遇等。了解室内设计公司或者工作室的人员配备情况，了解各岗位的工作职责、能力要求和待遇等。实习后，完成实习报告。参加认识实习的学生应按要求完成认识实习任务，认真听取实习指导老师和施工现场技术人员关于参观建筑工程的相关情况介绍。并做好记录。主动观察和了解相关岗位的工作职能和 workflow，每天完成实习日记一篇，实习日记要结合实习思考题，认真观察和思考，回答实习思考题的所有问题，实习结束后应完成 2000 字以上的实习报告一篇。

## 2. 素描

课程名称	素描 (Sketch)	学期	1	学时	64
<p>1. 课程性质</p> <p>素描是设计专业必修的基础课程，所以安排在大一第一学期进行教授。本课程旨在培养学生健康的审美观，提高学生的基础视觉艺术造型能力，使学生掌握素描的基础知识、基础理论和基本绘画技能，具有正确的观察方法和坚实的造型能力，培养学生的形体透视、比例、结构、对比、虚实等立体塑造能力，为学习以后的设计专业课程打好基础。</p> <p>课程基本理念</p>					

《素描》是一门实践课，这门课程不能与创作相分离，教学过程中必须以科学的方法为指导，必须注重理论与实践相结合，必须按“英才施教”、由浅入深、由表及里的原则去开发每个学生的潜能，充分张扬学生的艺术个性，着力提高学生的创新意识和创新能力，这样才能使素描课程的教学更好的适应当今艺术教育的发展。

## 2. 课程目标

使学生尽快掌握素描造型的一般规律和法则，引导学生正确认识素描造型中的形态和表现之间的关系，掌握基本的素描造型能力，并提高学生的艺术感知能力和鉴赏能力。

### 2-1 知识目标

序号	知识目标
K1	培养严谨的视觉感受与反应能力
K2	培养熟练的视觉传达与表现能力
K3	掌握以线条造型的素描表现方法
K4	能够正确表现出对象的形体结构、体积和空间、明暗关系、质量感等属性

### 2-2 技能目标:

序号	技能目标
S1	解素描的概述、表现技巧、主要的表现形式
S2	熟悉素描造型的一般规律
S3	理解素描造型语言的运用

### 2-3 素质目标

序号	态度目标
A1	树立素描作为视觉艺术基础训练的观点
A2	加强高品位艺术修养和高尚艺术情操的教育
A3	注重学习的刻苦性和专注性精神的培养

## 3、课程内容

素描基本概念

素描的艺术语言

素描的要素  
 素描的工具材料  
 静物素描  
 风景素描

### 3. AutoCAD 绘图(AutoCAD Mapping)

课程名称	AutoCAD 绘图(AutoCAD Mapping)	学期	1	学时	64																
<p>1. 课程性质</p> <p>AutoCAD 是目前国内外使用最广泛的计算机绘图软件，其丰富的绘图功能、强大的编辑功能和良好的用户界面深受广大用户的欢迎。AutoCAD 在食品工程中应用广泛，尤其是食品工厂的设计应用方面，更是独树一帜。本课程旨在让学生掌握如何利用 AutoCAD 进行设计绘图，并教给学生工程绘图的规范和思考方法，为后续的食品工厂设计和毕业设计等课程提供可靠的工具。这门学科的重点是掌握 AutoCAD 绘制二维图的方法，以及工程绘图的规范。对培养该学科人才的应用能力、科学综合素养和设计能力具有重要意义。</p> <p>本课程是我院数字媒体应用技术专业的一门专业核心课程，本课程教学将能力培养作为核心，贯彻理论联系实际、学以致用和因材施教的原则。通过对 AutoCAD 的基本理论和基本知识的讲授，使学生全面熟练掌握 AutoCAD 制作的知识、技能，具备一定的大型室内装饰设计知识，培养学生成为建筑行业 and 室内装饰行业的高级技师人才，积极为我国平面结构图设计和装饰效果图体现行业的发展提供有力的人才支持。</p>																					
<p>2. 课程目标</p> <p>2-1 知识目标</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>序号</th> <th>知识目标</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>K1</td> <td>熟悉国家标准和行业规范</td> </tr> <tr> <td>K2</td> <td>具备平面广告设计基础知识</td> </tr> <tr> <td>K3</td> <td>具有一定文学基础和艺术素养</td> </tr> <tr> <td>K4</td> <td>熟悉 AUTOCAD 软件的使用方法</td> </tr> <tr> <td>K5</td> <td>了解计算机绘图的预备知识；</td> </tr> <tr> <td>K6</td> <td>掌握绘图软件的基本操作；</td> </tr> <tr> <td>K7</td> <td>掌握绘图软件的绘图功能；</td> </tr> </tbody> </table>						序号	知识目标	K1	熟悉国家标准和行业规范	K2	具备平面广告设计基础知识	K3	具有一定文学基础和艺术素养	K4	熟悉 AUTOCAD 软件的使用方法	K5	了解计算机绘图的预备知识；	K6	掌握绘图软件的基本操作；	K7	掌握绘图软件的绘图功能；
序号	知识目标																				
K1	熟悉国家标准和行业规范																				
K2	具备平面广告设计基础知识																				
K3	具有一定文学基础和艺术素养																				
K4	熟悉 AUTOCAD 软件的使用方法																				
K5	了解计算机绘图的预备知识；																				
K6	掌握绘图软件的基本操作；																				
K7	掌握绘图软件的绘图功能；																				

K8	掌握绘图软件的编辑功能；
K9	掌握绘图软件的显示控制及目标捕捉功能；
K10	掌握绘图软件的图层、颜色、线型的配置功能；
K11	掌握绘图软件的图案填充功能；
K12	掌握绘图软件的书写文字功能；
K13	掌握绘图软件的尺寸标注功能；
K14	掌握图块和属性功能；
K15	掌握绘图软件的基本查询和其他实用功能。
K16	具备设计的创新能力

### 2-2 技能目标

序号	技能目标
S1	具有自主学习意识，具备良好的学习方法
S2	对陌生工作具有分析、解决能力
S3	能够快速优质地获取新知识
S4	能够掌握相关软件的使用方法
S5	具备一定的环境适应、职业适应能力
S6	具有一定的业务拓展能力
S7	对各种知识和经验具有分析、归纳和批评的能力

### 2-3 素质目标：

序号	态度目标
A1	1. 良好的团队合作精神
A2	2. 良好的自我表现、与人沟通能力
A3	3. 敢于批评与自我批评、善于吸收他人经验与教训的能力

A4	4. 遵守劳动纪律，拥有良好的职业规范
A5	5. 培养诚实守信、乐观、坚忍不拔的性格
A6	6. 身体健康、心理健康

### 3. 课程内容

本课程教学采用“理实一体化”教学模式，理论教学与实践教学内容融为一体，根据典型平面设计师设计与操作电脑动手能力要求，重构了课程结构，形成了模块化的课程结构，主要内容包括：3D MAX 软件的应用，学习建模，制作真实的材质贴图，利用灯光对象模拟真实的光照效果，制作简单动画，设计制作客厅、卧室等室内装饰渲染图等多方面的内容；考核基本要求：通过本课程的学习，主要使学生具有基本的三维图形理论基础，并掌握使用常用三维图形软件建模，渲染的能力

情景序号	模块(或子模块)名称	学时
1	AutoCAD 快速入门	2
2	AutoCAD 绘图基础	4
3	绘制基本二维图形	8
4	管理与修改二维图形	8
5	精确绘图和控制图形显示	4
6	控制视图及视窗	4
7	规划和管理图层	4
8	尺寸标注的概念和样式	8
9	块、外部参照和设计中心	4
10	绘制三维模型	6
11	绘制三维实体	8
12	后期处理	4
合 计		64

4. ★CorelDRAW 图形设计

课程名称	CorelDRAW 图形设计(CorelDRAW graphic design)	学期	2	学时	80																										
<p>1. 课程性质</p> <p>本课程是我院数字媒体应用技术专业的一门专业模块课程，本课程教学将能力培养作为核心，贯彻理论联系实际、学以致用和因材施教的原则。通过对 CorelDRAW 的基本理论和基本知识的讲授，使学生全面熟练掌握 CorelDRAW 图形设计的知识、技能，具备一定的创意图形设计知识，培养学生成为平面设计行业熟练的高级技术性人才，积极为我国的动漫和装饰效果图体现行业的发展提供有力的人才支持。</p>																															
<p>2. 课程目标</p> <p>2-1 知识目标</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>序号</th> <th>知识目标</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>K1</td> <td>熟悉国家标准和行业规范</td> </tr> <tr> <td>K2</td> <td>具备平面广告设计基础知识</td> </tr> <tr> <td>K3</td> <td>具有一定文学基础和艺术素养</td> </tr> <tr> <td>K4</td> <td>熟悉 CorelDRAW 软件的使用方法</td> </tr> <tr> <td>K5</td> <td>掌握矢量图形的绘制方法</td> </tr> <tr> <td>K6</td> <td>掌握排版的方法</td> </tr> <tr> <td>K7</td> <td>具有卡片、DM 单、户内外广告、企业画册的制作能力</td> </tr> <tr> <td>K8</td> <td>具有产品包装、书籍装帧的制作能力</td> </tr> <tr> <td>K9</td> <td>具备网页素材、网站前台的制作能力</td> </tr> <tr> <td>K10</td> <td>具有数码图像的润湿能力</td> </tr> <tr> <td>K11</td> <td>具备专业文案的书写能力</td> </tr> <tr> <td>K12</td> <td>具备设计的创新能力</td> </tr> </tbody> </table>						序号	知识目标	K1	熟悉国家标准和行业规范	K2	具备平面广告设计基础知识	K3	具有一定文学基础和艺术素养	K4	熟悉 CorelDRAW 软件的使用方法	K5	掌握矢量图形的绘制方法	K6	掌握排版的方法	K7	具有卡片、DM 单、户内外广告、企业画册的制作能力	K8	具有产品包装、书籍装帧的制作能力	K9	具备网页素材、网站前台的制作能力	K10	具有数码图像的润湿能力	K11	具备专业文案的书写能力	K12	具备设计的创新能力
序号	知识目标																														
K1	熟悉国家标准和行业规范																														
K2	具备平面广告设计基础知识																														
K3	具有一定文学基础和艺术素养																														
K4	熟悉 CorelDRAW 软件的使用方法																														
K5	掌握矢量图形的绘制方法																														
K6	掌握排版的方法																														
K7	具有卡片、DM 单、户内外广告、企业画册的制作能力																														
K8	具有产品包装、书籍装帧的制作能力																														
K9	具备网页素材、网站前台的制作能力																														
K10	具有数码图像的润湿能力																														
K11	具备专业文案的书写能力																														
K12	具备设计的创新能力																														
<p>2-2 技能目标</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>序号</th> <th>技能目标</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>S1</td> <td>具有自主学习意识，具备良好的学习方法</td> </tr> </tbody> </table>						序号	技能目标	S1	具有自主学习意识，具备良好的学习方法																						
序号	技能目标																														
S1	具有自主学习意识，具备良好的学习方法																														

S2	对陌生工作具有分析、解决能力
S3	能够快速优质地获取新知识
S4	能够掌握相关软件的使用方法
S5	具备一定的环境适应、职业适应能力
S6	具有一定的业务拓展能力
S7	对各种知识和经验具有分析、归纳和批评的能力

2-3 素质目标:

序号	素质目标
A1	良好的团队合作精神
A2	良好的自我表现、与人沟通能力
A3	敢于批评与自我批评、善于吸收他人经验与教训的能力
A4	遵守劳动纪律, 拥有良好的职业规范
A5	培养诚实守信、乐观、坚忍不拔的性格
A6	身体健康、心理健康

3. 课程内容

情景序号	模块(或子模块)名称	学时
1	项目一 基本工具	12
2	项目二 调和效果设计与制作	12
3	项目三 位图编辑与制作	8
4	项目四 校园海报制作	8
5	项目五 某企业 VI 制作	8
6	项目六 包装制作、	8
7	项目七 菜单制作、	8
8	项目八 色彩封面制作	8
9	项目九 卡通图制作	8
合 计		80

## 5. 色彩

课程名称	色彩 (Colors)	学期	2	学时	64										
<p>1. 课程性质</p> <p>《色彩》是本专业的专业基础必修课，是针对本专业学生所开设的基础教育课程，它是后期设计色彩造型学习的序曲和引子，是为后续装饰色彩造型学习所做的铺垫和过渡。本课程以艺术设计为教学目的，通过色彩写生、色彩研究和色彩实践活动，系统地学习和研究色彩的归纳、整合规律，提高学生对于色彩的概括、提炼能力以及形色的塑造能力，它引导学生用观念、视觉思维理性地创造色彩空间、色彩意象，训练学生对组织色彩能力的把握，为开发学生的设计思维与创造能力奠定基础。</p>															
<p>2. 课程目标</p> <p>2-1 知识目标</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>序号</th> <th>知识目标</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>K1</td> <td>能掌握色彩的基本特征；</td> </tr> <tr> <td>K2</td> <td>能掌握和理解颜色的语言特征与表现；</td> </tr> <tr> <td>K3</td> <td>能熟练的掌握色彩的变化规律。</td> </tr> </tbody> </table>						序号	知识目标	K1	能掌握色彩的基本特征；	K2	能掌握和理解颜色的语言特征与表现；	K3	能熟练的掌握色彩的变化规律。		
序号	知识目标														
K1	能掌握色彩的基本特征；														
K2	能掌握和理解颜色的语言特征与表现；														
K3	能熟练的掌握色彩的变化规律。														
<p>2-2 技能目标</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>序号</th> <th>技能目标</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>S1</td> <td>能正确的观察色彩和感知色彩；</td> </tr> <tr> <td>S2</td> <td>能够进行构图、调色；</td> </tr> <tr> <td>S3</td> <td>能运用色彩的表现方法进行写生创作；</td> </tr> <tr> <td>S4</td> <td>能掌握正确的绘画步骤和表现技法。</td> </tr> </tbody> </table>						序号	技能目标	S1	能正确的观察色彩和感知色彩；	S2	能够进行构图、调色；	S3	能运用色彩的表现方法进行写生创作；	S4	能掌握正确的绘画步骤和表现技法。
序号	技能目标														
S1	能正确的观察色彩和感知色彩；														
S2	能够进行构图、调色；														
S3	能运用色彩的表现方法进行写生创作；														
S4	能掌握正确的绘画步骤和表现技法。														
<p>2-3 素质目标：</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>序号</th> <th>素质目标</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>A1</td> <td>具有自主学习能力和自我提高能力；</td> </tr> <tr> <td>A2</td> <td>能形成良好的绘画习惯；</td> </tr> <tr> <td>A3</td> <td>具有高品位艺术修养和高尚艺术情操的教育。</td> </tr> </tbody> </table>						序号	素质目标	A1	具有自主学习能力和自我提高能力；	A2	能形成良好的绘画习惯；	A3	具有高品位艺术修养和高尚艺术情操的教育。		
序号	素质目标														
A1	具有自主学习能力和自我提高能力；														
A2	能形成良好的绘画习惯；														
A3	具有高品位艺术修养和高尚艺术情操的教育。														

### 3. 课程内容

情景序号	模块(或子模块)名称	学时
1	认识色彩	4
2	色彩写生基础	8
3	静物写生	16
4	风景写生	16
5	装饰色彩写生	20
合 计		64

### 6. 平面制作

课程名称	平面制作 (Graphic Artist Designer)	学期	2	学时	80														
<p>1. 课程性质</p> <p>《平面制作》课程是计算机工程系数字媒体应用技术专业的一门必修课，是一门重要主干课程，也是学生学习后继课程(CorelDraw 图形设计、★3ds Max 造型设计、网页制作等)的基础。学生在学习了本课程后，具有一定的图像综合处理能力和动手能力，可胜任平面设计等相关岗位的部分工作，同时激发他们对后续专业课程的学习兴趣。同时，在学习本课程的过程中，能大大提高学生的审美观和对专业的学习兴趣，对学生树立牢固的专业思想有积极的意义。该课程总学时数为 60 个学时，理论 30，实训 30。在学习本课程之前，应先修《色彩》、《图形图像制作基础》等专业基础课程。</p>																			
<p>2. 课程目标</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>序号</th> <th>学习结果 Learning outcomes</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>O1</td> <td>使 95% 的学生能进行商业广告设计</td> </tr> <tr> <td>O2</td> <td>使 70% 的学生能进行广告策划</td> </tr> <tr> <td>O3</td> <td>100% 学生能书写广告策划文案</td> </tr> <tr> <th>序号</th> <th>知识目标 Knowledge objectives</th> </tr> <tr> <td>K1</td> <td>了解广告的发展历史</td> </tr> <tr> <td>K2</td> <td>熟悉广告的分类及其性质</td> </tr> </tbody> </table>						序号	学习结果 Learning outcomes	O1	使 95% 的学生能进行商业广告设计	O2	使 70% 的学生能进行广告策划	O3	100% 学生能书写广告策划文案	序号	知识目标 Knowledge objectives	K1	了解广告的发展历史	K2	熟悉广告的分类及其性质
序号	学习结果 Learning outcomes																		
O1	使 95% 的学生能进行商业广告设计																		
O2	使 70% 的学生能进行广告策划																		
O3	100% 学生能书写广告策划文案																		
序号	知识目标 Knowledge objectives																		
K1	了解广告的发展历史																		
K2	熟悉广告的分类及其性质																		

K3	熟悉平面广告的特点和任务
K4	熟悉广告策划基本知识理解，并掌握广告策划的内容
K5	掌握广告策划的原则
K6	熟悉广告策划的基本内容和流程
K6	熟悉广告策划与广告设计的关系
K7	掌握平面广告设计前期准备工作的内容和目的
K8	熟悉商业广告创意法则和设计流程
K9	熟悉平面广告设计内容和创意方式
序号	技能目标 Skill objectives
S1	能灵活运用网络教学平台进行学习和知识拓展
S2	能完成广告项目市场调研
S3	能用市场调研资料来指导完成商业广告策略的制定
S4	能用 word 进行广告策划案文案的排版
S5	能使用 photoshop 和 coreldraw 进行广告设计
S6	能使用广告策划内容来指导广告设计
S7	能够运用普通话在班上宣讲自己的设计方案
序号	素质目标 Attitude objectives
A1	能够做到用严谨实事求是的素质来指导自己进行广告策划市场调研
A2	通过课程各项目的学习及课外书籍、网络课程的辅助，培养良好的自主学习能力。
A3	根据调研数据并利用书籍、网络等进行整理、分析、归纳，培养解决分析问题的能力。
A4	在各项目的小组协作中，形成互相帮助、共同学习的团队协作能力。
A5	通过各项目的总结评价，培养学生清晰明了讲述、说明问题的表达能力。
A6	主动进行团队协作和客户沟通
A7	具有较高的职业道德水平和较为完善的人格

3. 课程内容		
情景和项目 序号	模块(或子模块)名称	学时
1	项目一 图形处理基本知识	4
2	项目二 认识 Photoshop cs6	4
3	项目三 选区的创建和设计	8
4	项目四 图像的绘制和设计	8
5	项目五 修饰图像	6
6	项目六 路径与图形	8
7	项目七 其妙的图层	8
8	项目八 通道和蒙版	8
9	项目九 调整图像颜色	12
10	项目十 滤镜	8
11	总复习	2
合 计		80

7. ★Axure 互联网产品原型设计

课程名称	★Axure 互联网产品原型设计(Internet product prototype design)	学期	3	学时	72				
<p>1. 课程性质</p> <p>互联网产品原型设计是数字媒体应用技术专业前沿课程，引导学生在产品设计、开发时从需求和用户的感受出发，围绕以用户为中心进行产品设计，而不是让用户去适应产品，无论产品的使用、信息架构、人机交互等，以 UCD 为核心时刻关注并考虑用户的使用习惯，视觉感受。</p>									
<p>2. 课程目标</p> <p>2-1 知识目标</p> <table border="1" style="width: 100%;"> <thead> <tr> <th>序号</th> <th>知识目标</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>K1</td> <td>提高对产品业务思路的理解，</td> </tr> </tbody> </table>						序号	知识目标	K1	提高对产品业务思路的理解，
序号	知识目标								
K1	提高对产品业务思路的理解，								

K2	将产品的功能与用户的需求进行有效的对接。
K3	增强产品交互设计的把控能力，能够更好地将产品资源和内容根据业务需求合理地布局到产品的各个层面，
K4	引导相关客户的使用和体验。

## 2-2 技能目标

序号	技能目标
S1	学习 WEB 和移动端的主流产品设计工具，掌握基本的操作设计能力，
S2	了解各端产品的设计规范，能够将自己对产品的构思完整清晰的表达。
S3	系统地了解产品的交互原理
S4	掌握主要的交互操作类型，通过原型工具将交互操作准确地实现出来。
S5	学习对各种保真度产品原型的理解以及技能
S6	熟悉图形表达，色彩表达和文字的准确表达。使学员具备对不同类型原型需求的设计能力。
S7	了解产品原型，从讲解路径，讲解要点，表述方式

## 2-3 素质目标:

序号	素质目标
A1	能够独当一面，具有优秀的表达能力及与人交往的技巧。
A2	具有良好的个人修养，团队合作能力强。
A3	培养细心、耐心的心理素质。

## 3. 课程内容

互联网产品设计思维

以用户为中心的需求分析与管理

以用户为中心的信息架构与快速原型设计

## 8. ★WEB 端交互设计

课程名称	WEB 端交互设计	学期	3	学时	72
<p>1. 课程性质</p> <p>本课程以以产品设计原则为基础，导入猪八戒网电子商务、APP 设计真实案例，从移</p>					

动设计的布局、图标图像的处理办法、移动端设计的方案、导航栏组建设计等方面，让学生能够掌握网站的设计理念、网站的设计方法和设计技巧、网页设计的布局方法，能够高效的进行后期网页版本的更新迭代、平台的整体交互设计方法及用户体验设计方法。

## 2. 课程目标

### 2-1 知识目标

序号	知识目标
K1	了解 Web 前端页面设计所需的设计理念及知识技能
K2	常用软件工具、设计流程规范
K3	不同行业的界面设计风格
K4	界面设计常用的技能技巧

### 2-2 技能目标

序号	技能目标
S1	掌握网页设计开发常用软件工具及功能
S2	掌握 Web 界面设计规范及流程，了解界面模块的设计
S3	了解 WUI 界面设计中各行业的设计风格
S4	理解企业客户对设计的需求和期望值，并掌握网站及软件界面设计的技能和技巧
S5	掌握实现 Web 标准化布局所需要的前端开发技能，
S6	HTML5、CSS3\DIV、JavaScript 等工具熟悉

### 2-3 素质目标:

序号	素质目标 Attitude objectives
A1	能够做到用严谨实事求是的素质来指导自己进行广告策划市场调研
A2	通过课程各项目的学习及课外书籍、网络课程的辅助，培养良好的自主学习能力。
A3	根据调研数据并利用书籍、网络等进行整理、分析、归纳，培养解决分析问题的能力。
A4	在各项目的小组协作中，形成互相帮助、共同学习的团队协作能力。
A5	通过各项目的总结评价，培养学生清晰明了讲述、说明问题的表达能力。

A6	主动进行团队协作和客户沟通	
A7	具有较高的职业道德水平和较为完善的人格	
3. 课程内容		
情景和项目 序号	模块(或子模块)名称	学时
1	Fireworks	2
2	Dreamweaver	2
3	Flash	2
4	Web 界面设计及规范流程	2
5	Web 界面赏析	2
6	企业网站 WEB 界面设计	6
7	网站专题页 WEB 界面设计	8
8	电子商务网站 WEB 界面设计	8
9	PC 客户端软件界面设计	8
10	WEB 界面版式设计	8
11	HTML/HTML5 语言基础	8
12	CSS/CSS3 层叠样式表基础	8
13	布局技巧及浏览器兼容	8
合 计		72

### 9. 三维动画制作

课程名称	★三维动画制作(3DS MAX animation)	学期	3	学时	90
<p>1. 课程性质</p> <p>本课程是我院数字媒体应用技术专业的一门专业模块课程，本课程教学将能力培养作为核心，贯彻理论联系实际、学以致用和因材施教的原则。通过对 3ds max 的基本理论和基本知识的讲授，使学生全面熟练掌握★3ds Max 造型设计的知识、技能，具备一定的大型动画制作和室内装饰设计知识，培养学生成为动画行业和装饰行业的高级技师人才，积极为我国的动漫和装饰效果图体现行业的发展提供有力的人才支持。</p> <p>《三维动画制作》是一门应用性很强的课程。通过三维动画制作课程的教学，应使学</p>					

生全面熟悉和了解三维动画制作设计软件的功能，并重点掌握 3DS MAX 2014 的基础知识，同时通过实验培养学生的实践动手能力，提高对三维动画作品的感性认识，获取制作相关动画场景的经验，为后继课程和毕业设甚至毕业后的实际工作起良好奠基作用和过渡“桥梁”作用。

## 2. 课程目标

### 2-1 知识目标

序号	知识目标
K1	掌握 3ds max 二维模型编辑常用方法
K2	掌握 3ds max 三维模型修改器的使用方法
K3	熟悉 3ds max 基础材质的制作方法
K4	熟悉 3ds max 自带灯光系统的安装方法
K5	掌握 3ds max 摄像机安装技巧
K6	熟悉熟悉室内外效果图的场景模型类型和制作方法

### 2-2 技能目标

序号	技能目标
S1	能运用 3DS MAX 进行常规模型设计
S2	能完成室内场景制作、渲染
S3	能自行设计简单灯光系统

### 2-3 素质目标

序号	素质目标
A1	能够独当一面，具有优秀的表达能力及与人交往的技巧。
A2	具有良好的个人修养，团队合作能力强。
A3	培养细心、耐心的心理素质。

## 3. 课程内容

### 课程内容

项目化教学，每个项目都是一个场景，包含一定数量的模型。采用项目化教学，让学生在熟悉矢量绘图软件的同时，熟悉了解了各类平面广告作品的构图和色彩特点。

情景序号	模块(或子模块)名称	学时
1	项目一 3ds Max 界面	4
2	项目二 3ds Max 基本操作	10
3	项目三 二维对象的编辑修改	12
4	项目四 三维对象的编辑修改	4
5	项目五 基本材质与贴图	12
6	项目六 灯光与摄影机	8
8	实训七 客厅建模	12
9	实训八 卧室建模	8
10	实训九 厨房建模	8
11	实训十卫生间建模	8
合 计		90

#### 10. CCEP

课程名称	CCEP	学期	4	学时	54
<p>1. 课程性质：岗位技能课程主要是针对学生自身能力和素质的提升和拓展，主要包括对学生的情绪管理、时间管理、创新能力、自我演讲、团队合作、有效沟通、职业礼仪、自我管理八大版块的内容进行系统的、理论结合实际的培训。本课程将直接纳入学生的教学计划当中，岗位技能对学生缺乏甚至缺失的一些能力进行系统培训</p>					
<p>2. 课程目标</p> <p>2-1 知识目标</p> <p>(1)时间管理</p> <p>(2)情绪管理</p> <p>(3)创新能力</p> <p>(4)自我演讲。</p> <p>(5)职业礼仪。</p>					

- (6)自我管理
- (7)团队合作
- (8)有效沟通

### 11. 广告制作

课程名称	广告制作	学期	4	学时	60																						
<p>1. 课程性质</p> <p>本专业培养思想政治坚定、德技并修、全面发展，适应社会高速发展的需要，具有德、智、体、美全面发展,以及良好的职业素质，掌握在生产、管理及服务第一线能从事广告、室内装饰、影视动漫等行业领域的高素质劳动者和技术技能人才。</p>																											
<p>2. 课程目标</p> <p>2-1 知识目标</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>序号 NO.</th> <th>知识目标 Knowledge objectives</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>K1</td> <td>了解广告的发展历史</td> </tr> <tr> <td>K2</td> <td>熟悉广告的分类及其性质</td> </tr> <tr> <td>K3</td> <td>熟悉平面广告的特点和任务</td> </tr> <tr> <td>K4</td> <td>熟悉广告策划基本知识理解，并掌握广告策划的内容</td> </tr> <tr> <td>K5</td> <td>掌握广告策划的原则</td> </tr> <tr> <td>K6</td> <td>熟悉广告策划的基本内容和流程</td> </tr> <tr> <td>K6</td> <td>熟悉广告策划与广告设计的关系</td> </tr> <tr> <td>K7</td> <td>掌握平面广告设计前期准备工作的内容和目的</td> </tr> <tr> <td>K8</td> <td>熟悉商业广告创意法则和设计流程</td> </tr> <tr> <td>K9</td> <td>熟悉平面广告设计内容和创意方式</td> </tr> </tbody> </table>						序号 NO.	知识目标 Knowledge objectives	K1	了解广告的发展历史	K2	熟悉广告的分类及其性质	K3	熟悉平面广告的特点和任务	K4	熟悉广告策划基本知识理解，并掌握广告策划的内容	K5	掌握广告策划的原则	K6	熟悉广告策划的基本内容和流程	K6	熟悉广告策划与广告设计的关系	K7	掌握平面广告设计前期准备工作的内容和目的	K8	熟悉商业广告创意法则和设计流程	K9	熟悉平面广告设计内容和创意方式
序号 NO.	知识目标 Knowledge objectives																										
K1	了解广告的发展历史																										
K2	熟悉广告的分类及其性质																										
K3	熟悉平面广告的特点和任务																										
K4	熟悉广告策划基本知识理解，并掌握广告策划的内容																										
K5	掌握广告策划的原则																										
K6	熟悉广告策划的基本内容和流程																										
K6	熟悉广告策划与广告设计的关系																										
K7	掌握平面广告设计前期准备工作的内容和目的																										
K8	熟悉商业广告创意法则和设计流程																										
K9	熟悉平面广告设计内容和创意方式																										
<p>2-2 技能目标</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>序号 NO.</th> <th>技能目标 Skill objectives</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>S1</td> <td>能灵活运用网络教学平台进行学习和知识拓展</td> </tr> </tbody> </table>						序号 NO.	技能目标 Skill objectives	S1	能灵活运用网络教学平台进行学习和知识拓展																		
序号 NO.	技能目标 Skill objectives																										
S1	能灵活运用网络教学平台进行学习和知识拓展																										

S2	能完成广告项目市场调研
S3	能用市场调研资料来指导完成商业广告策略的制定
S4	能用 word 进行广告策划案文案的排版
S5	能使用 photoshop 和 coreldraw 进行广告设计
S6	能使用广告策划内容来指导广告设计
S7	能够运用普通话在班上宣讲自己的设计方案

### 2-3 素质目标

序号 NO.	素质目标 Attitude objectives
A1	能够做到用严谨实事求是的素质来指导自己进行广告策划市场调研
A2	通过课程各项目的学习及课外书籍、网络课程的辅助，培养良好的自主学习能力。
A3	根据调研数据并利用书籍、网络等进行整理、分析、归纳，培养解决分析问题的能力。
A4	通过各实践项目的练习与考核规范，培养接线、使用工具等养成规范操作能力。
A5	在各项目的小组协作中，形成互相帮助、共同学习的团队协作能力。
A6	通过各项目的总结评价，培养学生清晰明了讲述、说明问题的表达能力。
A7	主动进行团队协作和客户沟通
A8	具有较高的职业道德水平和较为完善的人格
A9	注重个人的修为：“先修其形，后练其品”

### 3. 课程内容

序号 NO.	内容模块 Modules	学时 Periods
1	项目一 广告设计概论	16
2	项目二 广告策划与广告设计	8
3	项目三 平面广告的设计与创意	10

4	项目四 课内实践二奥迪 Q5 五一黄金周广告策划方案	14
5	项目五 课内实践二暑假旅游广告策划	14
合计		60

## 12. ★HTML5+CSS3 网页设计

课程名称	HTML5+CSS3 网页设计(web page design)	学期	4	学时	72																				
<p>1. 课程性质</p> <p>是一门专业必修课，通过本课程的学习，要求学生掌握静态网页设计的基本概念，学会使用常用的网页设计工具，能够设计制作常见的静态网页，具备网站的建立和维护能力。同时通过本课程的学习，培养学生的综合职业能力、创新精神和良好的职业道德。</p>																									
<p>2. 课程目标</p> <p>2-1 知识目标</p> <table border="1" style="width: 100%;"> <thead> <tr> <th>序号</th> <th>知识目标</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>K1</td> <td>了解 WWW、HTTP、HTML/HTML5、CSS/CSS3 的定义、概念和作用</td> </tr> <tr> <td>K2</td> <td>理解服务器、客户端、浏览器的概念和作用</td> </tr> <tr> <td>K3</td> <td>理解 HTML 语言中的各种文本格式、字符格式、段落设置、列表、标记的作用，熟练掌握其设置方法</td> </tr> <tr> <td>K4</td> <td>理解 CSS 样式表的作用和意义，掌握在网页中添加 CSS 的方法，掌握三种添加样式信息的方法</td> </tr> <tr> <td>K5</td> <td>掌握在网页中嵌入图像的方法</td> </tr> <tr> <td>K6</td> <td>掌握与图像布局和位置相关的标记的概念和用法</td> </tr> <tr> <td>K7</td> <td>熟练掌握使用绝对和相对 URL，创建超链接、图像链接；学会图像映射的建立方法</td> </tr> <tr> <td>K8</td> <td>熟练掌握表格的使用方法</td> </tr> <tr> <td>K9</td> <td>深入理解表格、框架、表单的作用，理解层的作用，并掌握其相关操作</td> </tr> </tbody> </table>						序号	知识目标	K1	了解 WWW、HTTP、HTML/HTML5、CSS/CSS3 的定义、概念和作用	K2	理解服务器、客户端、浏览器的概念和作用	K3	理解 HTML 语言中的各种文本格式、字符格式、段落设置、列表、标记的作用，熟练掌握其设置方法	K4	理解 CSS 样式表的作用和意义，掌握在网页中添加 CSS 的方法，掌握三种添加样式信息的方法	K5	掌握在网页中嵌入图像的方法	K6	掌握与图像布局和位置相关的标记的概念和用法	K7	熟练掌握使用绝对和相对 URL，创建超链接、图像链接；学会图像映射的建立方法	K8	熟练掌握表格的使用方法	K9	深入理解表格、框架、表单的作用，理解层的作用，并掌握其相关操作
序号	知识目标																								
K1	了解 WWW、HTTP、HTML/HTML5、CSS/CSS3 的定义、概念和作用																								
K2	理解服务器、客户端、浏览器的概念和作用																								
K3	理解 HTML 语言中的各种文本格式、字符格式、段落设置、列表、标记的作用，熟练掌握其设置方法																								
K4	理解 CSS 样式表的作用和意义，掌握在网页中添加 CSS 的方法，掌握三种添加样式信息的方法																								
K5	掌握在网页中嵌入图像的方法																								
K6	掌握与图像布局和位置相关的标记的概念和用法																								
K7	熟练掌握使用绝对和相对 URL，创建超链接、图像链接；学会图像映射的建立方法																								
K8	熟练掌握表格的使用方法																								
K9	深入理解表格、框架、表单的作用，理解层的作用，并掌握其相关操作																								

2-2 技能目标

序号	技能目标
S1	能进行网站规划，站点结构的创建。
S2	根据网页创意原理和规划布局的方法，进行网页创意设计和页面布局。
S3	能进行网页格式的设置。
S4	会用表格设计网页。
S5	会使用框架设计网页
S6	能创建网页链接
S7	会利用表单建立交互式页面
S8	会使用图像处理处理网页图片，并进行切片和导出网页
S9	能使用 Dreamweaver 进行网页的制作
S10	能在 Internet 上发布站点

2-3 素质目标：

序号	素质目标 Attitude objectives
A1	能够做到用严谨实事求是的素质来指导自己进行广告策划市场调研
A2	通过课程各项目的学习及课外书籍、网络课程的辅助，培养良好的自主学习能力。
A3	根据调研数据并利用书籍、网络等进行整理、分析、归纳，培养解决分析问题的能力。
A4	通过各实践项目的练习与考核规范，培养接线、使用工具等养成规范操作能力。
A5	在各项目的小组协作中，形成互相帮助、共同学习的团队协作能力。
A6	通过各项目的总结评价，培养学生清晰明了讲述、说明问题的表达能力。
A7	主动进行团队协作和客户沟通
A8	具有较高的职业道德水平和较为完善的人格
A9	注重个人的修为：“先修其形，后练其品”

### 3. 课程内容

情景序号	内容模块 Modules	学时 Periods
1	站点的规划与设计	8
2	网页页面的制作	16
3	网页图片的处理	8
4	网站广告的制作	26
5	网站的发布、管理与维护	16
		72

### 13. ★Animate 交互动画设计

课程名称	★Animate 交互动画设计	学期	4	学时	72								
<p>1. 课程性质</p> <p>交互动画设计是数字媒体技术应用设计专业学习领域的核心课程，是将交互技术与动画艺术相结合，桥接了数字角色造型与互动科技，具有跨平台和多学科协同创新特点。通过运用 Axure 等主流交互软件，使学生利用行为添加与关联控制物体的交互行为，高效率低成本地完成开发和制作。</p>													
<p>2. 课程目标</p> <p>2-1 知识目标</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>序号</th> <th>知识目标</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>K1</td> <td>注重动画对使用者的引导性和可参与性</td> </tr> <tr> <td>K2</td> <td>注重“隐喻”的信息传递模式</td> </tr> <tr> <td>K3</td> <td>注重交互按钮的设计和使用</td> </tr> </tbody> </table>						序号	知识目标	K1	注重动画对使用者的引导性和可参与性	K2	注重“隐喻”的信息传递模式	K3	注重交互按钮的设计和使用
序号	知识目标												
K1	注重动画对使用者的引导性和可参与性												
K2	注重“隐喻”的信息传递模式												
K3	注重交互按钮的设计和使用												
<p>2-2 技能目标</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>序号</th> <th>技能目标</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>S1</td> <td>了解图标的发展历程，理解各类图标的表现手法</td> </tr> <tr> <td>S2</td> <td>掌握各类图标独立设计创意能力</td> </tr> <tr> <td>S3</td> <td>理解交互设计原理，和不同手机平台交互设计规范</td> </tr> </tbody> </table>						序号	技能目标	S1	了解图标的发展历程，理解各类图标的表现手法	S2	掌握各类图标独立设计创意能力	S3	理解交互设计原理，和不同手机平台交互设计规范
序号	技能目标												
S1	了解图标的发展历程，理解各类图标的表现手法												
S2	掌握各类图标独立设计创意能力												
S3	理解交互设计原理，和不同手机平台交互设计规范												

S4	理解用户需求分析和体验分析，掌握针对不同需求和体验的分析设计能力
S5	熟练掌握 Axure 等主流交互软件的使用，能够使用 Axure 设计交互原型图

2-3 素质目标:

序号	素质目标
A1	能够独当一面，具有优秀的表达能力及与人交往的技巧。
A2	具有良好的个人修养，团队合作能力强。
A3	培养细心、耐心的心理素质。

3. 课程内容

情景序号	内容模块 Modules	学时 Periods
1	2D 彩色图标、3D 彩色图标、写实图标	4
2	商业化设计趋势及商业赢利点设计分析	4
3	用户需求分析及需求挖掘	8
4	用户体验分析	4
5	产品设计流程及规范	8
6	苹果 IOS 系统应用设计规范	8
7	谷歌 Android 系统应用设计规范	12
8	Axure RP 的基本功能及用法	12
9	使用 Axure RP 设计交互原型图	12
10		72

14. 数字媒体应用综合实训

课程名称	《数字媒体应用综合实训》 (Comprehensive Training)	学期	5	学时	240
<p>1. 课程性质</p> <p>《数字媒体应用综合实训》课程是在《数字媒体应用技术 UI 方向》专业的专业基础课和专业课都已经基本结束的基础上开设的一门综合实训课程，其目的是为了巩固学生前两</p>					

年所学的理论知识的基础上，进一步加强学生综合运用理论知识和培养学生动手能力的一个实践性极强的教学环节，是一个使理论与实际相结合的重要实践环节。

## 2. 课程目标

### 2-1 知识目标

序号	知识目标 Knowledge objectives
K1	熟练操作图形设计软件
K2	熟练掌握图像照片处理软件
K3	熟练 WEB 界面设计及视觉包装
K4	熟练掌握 WEB 移动端设计
K5	熟练掌握 AN 交互动画设计

### 2-2 技能目标

序号	技能目标
S1	能够完成简单平面广告项目的策划、设计、制作、发布等全过程
S2	熟练掌握设计模型的技术
S3	掌握色彩、生理学、心理学等运用技能
S4	掌握 HTML5+CSS3 网页设计技能
S5	掌握 web 端交互设计技能

### 2-3 素质目标

序号	素质目标 Attitude objectives
A1	能够做到用创新思维来指导自己进行设计
A2	主动进行团队协作和沟通
A3	在“头脑风暴”活动中，善于和小组成员沟通
A4	能在设计效果图出图后，在班级中进行宣讲
A5	培养学生的工匠精神

### 3. 课程内容

全套网站 UI 设计制作

(某手机厂商官网)

(1)图片处理

(2)需求分析

(3)原型图设计 (4)UI 开发

## 15. 毕业设计

课程名称	毕业设计(Graduate design)	学期	5	学时	240
<p>1. 课程性质</p> <p>数字媒体应用技术 UI 设计方向毕业实践是深化“校企合作、工学结合”人才培养模式改革的切入点，是实现高职人才培养目标的途径之一。数字媒体应用技术专业 UI 方向的毕业设计要求学生熟练运用两年半以来学习的各类专业知识，独立完成指导教师布置到毕业设计项目，并完成设计报告。</p>					
<p>2. 课程目标</p> <p>2-1 知识目标</p> <p>熟练操作图形设计软件</p> <p>熟练掌握图像处理软件</p> <p>熟练 WEB 界面设计及视觉包装</p> <p>熟练掌握 WEB 移动端设计</p> <p>熟练掌握 AN 交互动画设计</p> <p>熟练掌握</p> <p>2-2 技能目标</p> <p>能够完成简单平面广告项目的策划、设计、制作、发布等全过程</p> <p>熟练掌握设计模型的技术</p> <p>掌握色彩、生理学、心理学等运用技能</p> <p>掌握 HTML5+CSS3 网页设计技能</p> <p>掌握 web 端交互设计技能</p> <p>2-3 素质目标</p> <p>培养学生的职业兴趣、责任感、学习能力、吃苦耐劳精神、沟通与团队协作能力、分析问题解决问题的能力、创新能力，提高学生的可持续发展能力，形成良好的职业素养和勤奋工作的基本素质。</p>					

### 3. 课程内容

平面广告设计与绘图员：按照广告设计流程，设计并制作完成广告作品，编写项目开发文档。

## 16. 顶岗实习

课程名称	顶岗实习 (Post Practice )	学期	6	学时	480												
<p><b>1. 课程性质</b></p> <p>顶岗实习是高职院校有计划安排在校学生到企业从事生产性劳动的一种实习方式。学生顶岗实习的目的在于培养学生综合素质与职业能力，进一步提升学生解决实际问题的能力和就业竞争能力，将“教、学、做”理念充分融于教学体系中，使学生转变观念、增强岗位意识、累积社会经验和工作经验。</p> <p>数字媒体应用技术专业 UI 方向顶岗实习是 2. 5+0. 5 培养模式的重要实践途径，是实现高职人才培养目标的途径之一。数字媒体应用技术专业 UI 方向的顶岗实习分为生产性实训和毕业顶岗实习两种类型。要求学生熟练运用前两年半学习的各类专业知识，在实习单位指导老师带领下，实现企业或公司独立岗位的工作任务，并完成顶岗实习报告。</p>																	
<p><b>2. 课程目标</b></p> <p>2-1 知识目标</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>序号</th> <th>知识目标</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>K1</td> <td>心理适应能力是指营销人员在心理范畴所应具备的自信、勇气、意志、容忍、调节、乐观等心理品质与能力。</td> </tr> <tr> <td>K2</td> <td>创新与应变能力是指营销人员应具备的创新精神、创新思维、创新方法，以及能动适应环境、应付紧急或突发事件等能力。</td> </tr> <tr> <td>K3</td> <td>交际与沟通能力是指营销人员应具备的文明礼仪、人际交往、信息传播、语言表达、感情融通、交涉诉求等能力。</td> </tr> <tr> <td>K4</td> <td>分析与解决问题能力是指营销人员应具备的观察事物、分析环境、科学思维、筹划对策、解决难题、谋求成功等能力。</td> </tr> <tr> <td>K5</td> <td>信息处理能力是指营销人员应具备的信息搜集、信息处理、信息储存、信息运用、数据运算等能力。</td> </tr> </tbody> </table>						序号	知识目标	K1	心理适应能力是指营销人员在心理范畴所应具备的自信、勇气、意志、容忍、调节、乐观等心理品质与能力。	K2	创新与应变能力是指营销人员应具备的创新精神、创新思维、创新方法，以及能动适应环境、应付紧急或突发事件等能力。	K3	交际与沟通能力是指营销人员应具备的文明礼仪、人际交往、信息传播、语言表达、感情融通、交涉诉求等能力。	K4	分析与解决问题能力是指营销人员应具备的观察事物、分析环境、科学思维、筹划对策、解决难题、谋求成功等能力。	K5	信息处理能力是指营销人员应具备的信息搜集、信息处理、信息储存、信息运用、数据运算等能力。
序号	知识目标																
K1	心理适应能力是指营销人员在心理范畴所应具备的自信、勇气、意志、容忍、调节、乐观等心理品质与能力。																
K2	创新与应变能力是指营销人员应具备的创新精神、创新思维、创新方法，以及能动适应环境、应付紧急或突发事件等能力。																
K3	交际与沟通能力是指营销人员应具备的文明礼仪、人际交往、信息传播、语言表达、感情融通、交涉诉求等能力。																
K4	分析与解决问题能力是指营销人员应具备的观察事物、分析环境、科学思维、筹划对策、解决难题、谋求成功等能力。																
K5	信息处理能力是指营销人员应具备的信息搜集、信息处理、信息储存、信息运用、数据运算等能力。																

2-2 技能目标

序号	技能目标
S1	具有较强的独立从事企业计算机应用工作方面的能力
S2	具有对 UI 设计中出现的错误有纠正能力
S3	具有对 IT 行业市场进行调查并进行预测和决策能力
S4	具有一定 UI 需求分析, UI 设计, UI 开发等能力
S5	具有单独处理文字、图形、图像、信息能力
S6	具有辅助工具书阅读专业外文资料的能力和日常外语会话能力

2-3 素质目标

序号	素质目标
A1	思想境界
A2	人格魅力
A3	将理论知识应用于实践的能力
A4	将单项知识与能力综合起来的能力

3. 课程内容

情景序号	模块(或子模块)名称	学时
1	从事实际市场调研活动	
2	UI 原型设计	
3	UI 设计及开发	
4	交互动画设计	
5	图片处理	
合 计		

### 17. DaVinci Resolve 影视调色

课程名称	DaVinci Resolve 影视调色（选修）	学期	3	学时	32																						
<p>1. 课程性质</p> <p>《DaVinci Resolve 影视调色》是一门专业选修课，该课程适用数字媒体应用技术专业的教学，总学时数为 60 个学时。在学习本课程之前，应先修《广告制作》、《设计基础》、《平面制作》、《3ds max 造型设计》等专业课程。</p>																											
<p>2. 课程目标</p> <p>通过本课程的学习，使学生掌握 DaVinci Resolve 影视调色的基础知识，能够为影视后期工程师、影视后期工程师助理岗位提供必需的职业技能。</p> <p>2-1 知识目标</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>序号</th> <th>知识目标</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>K1</td> <td>心理适应能力是指营销人员在心理范畴所应具备的自信、勇气、意志、容忍、调节、乐观等心理品质与能力。</td> </tr> <tr> <td>K2</td> <td>创新与应变能力是指营销人员应具备的创新精神、创新思维、创新方法，以及能主动适应环境、应付紧急或突发事件等能力。</td> </tr> <tr> <td>K3</td> <td>交际与沟通能力是指营销人员应具备的文明礼仪、人际交往、信息传播、语言表达、感情融通、交涉诉求等能力。</td> </tr> <tr> <td>K4</td> <td>分析与解决问题能力是指营销人员应具备的观察事物、分析环境、科学思维、筹划对策、解决难题、谋求成功等能力。</td> </tr> <tr> <td>K5</td> <td>信息处理能力是指营销人员应具备的信息搜集、信息处理、信息储存、信息运用、数据运算等能力。</td> </tr> </tbody> </table> <p>2-2 技能或能力或素质要求</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>序号</th> <th>技能目标</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>S1</td> <td>具有较强的独立从事企业计算机应用工作方面的能力</td> </tr> <tr> <td>S2</td> <td>具有对多媒体应用中出现的错误有纠正能力</td> </tr> <tr> <td>S3</td> <td>具有对 IT 行业市场进行调查并进行预测和决策能力</td> </tr> <tr> <td>S4</td> <td>具有一定影视前期制作与后期制作等能力</td> </tr> </tbody> </table>						序号	知识目标	K1	心理适应能力是指营销人员在心理范畴所应具备的自信、勇气、意志、容忍、调节、乐观等心理品质与能力。	K2	创新与应变能力是指营销人员应具备的创新精神、创新思维、创新方法，以及能主动适应环境、应付紧急或突发事件等能力。	K3	交际与沟通能力是指营销人员应具备的文明礼仪、人际交往、信息传播、语言表达、感情融通、交涉诉求等能力。	K4	分析与解决问题能力是指营销人员应具备的观察事物、分析环境、科学思维、筹划对策、解决难题、谋求成功等能力。	K5	信息处理能力是指营销人员应具备的信息搜集、信息处理、信息储存、信息运用、数据运算等能力。	序号	技能目标	S1	具有较强的独立从事企业计算机应用工作方面的能力	S2	具有对多媒体应用中出现的错误有纠正能力	S3	具有对 IT 行业市场进行调查并进行预测和决策能力	S4	具有一定影视前期制作与后期制作等能力
序号	知识目标																										
K1	心理适应能力是指营销人员在心理范畴所应具备的自信、勇气、意志、容忍、调节、乐观等心理品质与能力。																										
K2	创新与应变能力是指营销人员应具备的创新精神、创新思维、创新方法，以及能主动适应环境、应付紧急或突发事件等能力。																										
K3	交际与沟通能力是指营销人员应具备的文明礼仪、人际交往、信息传播、语言表达、感情融通、交涉诉求等能力。																										
K4	分析与解决问题能力是指营销人员应具备的观察事物、分析环境、科学思维、筹划对策、解决难题、谋求成功等能力。																										
K5	信息处理能力是指营销人员应具备的信息搜集、信息处理、信息储存、信息运用、数据运算等能力。																										
序号	技能目标																										
S1	具有较强的独立从事企业计算机应用工作方面的能力																										
S2	具有对多媒体应用中出现的错误有纠正能力																										
S3	具有对 IT 行业市场进行调查并进行预测和决策能力																										
S4	具有一定影视前期制作与后期制作等能力																										

S5	具有单独处理文字、声音、图形、图像、信息能力
S6	具有辅助工具书阅读专业外文资料的能力和日常外语会话能力
3. 课程内容	
序号	素质目标
A1	思想境界
A2	人格魅力
A3	将理论知识应用于实践的能力
A4	将单项知识与能力综合起来的能力

### 18. 影视媒体文案写作

课程名称	影视媒体文案写作	学期	3	学时	32
1. 课程性质					
《影视媒体文案写作》是一门专业选修课，在学习本课程之前，应先修《广告制作》、《设计基础》、《平面制作》、《3ds max 造型设计》等专业课程。					
2. 课程目标					
通过本课程的学习，使学生熟悉并掌握一定数量的影视媒体活动中所涉及的主要文案，重点掌握电视新闻类节目文案、电视谈话类节目文案、电视综艺类节目文案、电视专题片文案、电视广告文案、电视节目包装文案、影视营销文案七种类型的文案写作，熟悉影视媒体文案的基本特点和写作方法，为将来的影视文案的创作提供较职业技能。					
2-1 知识目标					
序号	知识目标				
K1	了解影视文案的概念；				
K2	理解影视媒体活动涉及到的领域；				
K3	熟悉电视新闻类节目文案；				
K4	熟悉新闻访谈类节目文案；				
K5	熟悉电视综艺类节目文案；				
K6	熟悉电视专题片文案；				

K7	熟悉电视广告文案。
K8	电视节目包装文案
K9	影视营销文案

2-2 技能或能力或素质要求

序号	技能目标
S1	能搜集各类影视文案并进行处理；
S2	能书写各类节目文案；
S3	能完成电视节目录制所需文案的整理和审查工作；
S4	能编制文案提纲；
S5	提高文字写作能力。

3. 课程内容

序号	素质目标
A1	具备爱岗敬业、吃苦耐劳的良好职业道德；
A2	具有自主学习能力和自我提高能力；
A3	遵守劳动纪律，拥有良好的职业规范；
A4	良好的自我表现、与人沟通能力；
A5	良好的团队合作精神。

19. Sketch up 三维表现

课程名称	Sketch up 三维表现	学期	4	学时	64
<p>1. 课程性质</p> <p>《Sketch up 三维表现》课程是数字媒体应用技术专业的一门专业选修课，其目的是为了巩固学生前两年所学的理论知识的基础上，进一步加强学生综合运用理论知识和培养学生动手能力的一个实践性强的教学环节，是一个使理论与实际相结合的重要教学环节，是学生未来此时的兴趣爱好和讲了的就业所选定的专业吃饭课程。通过本课程的学习，让学</p>					

生了解 Sketch up 制图的设计规范，熟练掌握 Sketch up 三维表现用于各类建筑设计院进行辅助设计的技术和方法。

## 2. 课程目标

### 2-1 知识目标

序号	知识目标
K1	了解 Sketch Up 软件启动与安装方法。
K2	了解 Sketch Up 软件用户界面构成。
K3	掌握 Sketch Up 软件基本工具的使用方法。
K4	掌握 Sketch Up 软件基本修改命令的操作方法。
K5	掌握 Sketch Up 软件建模的基本原理和建模方法。
K6	掌握 Sketch Up 软件建模后的出图与后期效果处理方法。

### 2-2 能力目标

序号	能力目标
S1	能根据设计员、效果图绘制员的岗位要求，启动与安装 Sketch Up 软件
S2	能根据设计员、效果图绘制员的岗位要求，应用 Sketch Up 软件进行室内设计方案的建模工作。
S3	能根据设计员、效果图绘制员的岗位要求，进行建模后的出图与后期处理工作。

### 2-3 素质目标

序号	素质目标
A1	通过组间互评，培养与人沟通能力、表达能力、提高学生竞争意识。
A2	通过设计任务书和并行项目的学习，培养自我学习能力。
A3	通过对建模精度的严格执行，在完成各个项目的过程中，培养工作严谨性和耐力。
A4	通过各项目的实施、培养学生发现问题、解决问题的能力。
A5	通过以小组合作作品作为评比标准，培养学生团体合作能力与集体主义精神。

3. 课程内容		
情景序号	模块(或子模块)名称	学时
1	SketchUp 概述	2
2	SketchUp 的基本操作	8
3	SketchUp 设计软件加速	4
4	SketchUp 标注	4
5	Sketch Up 建模与材质	12
6	SketchUp 的高级工具及插件	6
7	SketchUp 的导入与导出	4
8	室内户型图设计	10
9	花园小区景观方案	10
合 计		60

## 20. 企业 VI 设计

课程名称	企业 VI 设计(VI design)	学期	4	学时	64
<p>1. 课程性质</p> <p>《企业 VI 设计》是一门专业选修课，《企业 VI 设计》课程共分为六个部分，它们分别是：VI 的基础知识、VI 设计的前期工作、LOGO——设计与提案、VI 基础要素设计、VI 的视觉展开、VI 品牌手册与品牌管理。首先使学生掌握 VI 相关的基础知识和概念，再到 VI 设计的前期工作，到 VI 设计的要素设计、VI 的视觉展开，最后到 VI 品牌手册与品牌管理，让学生从抽象到具体，从感知到自己亲手实践来掌握企业 VI 设计知识。</p> <p>该课程适用数字媒体应用技术专业的教学，总学时数为 60 个学时。在学习本课程之前，应先修《色彩》、《素描》、《设计基础》等专业课程。</p>					
<p>2. 课程目标</p> <p>通过本课程的学习，使学生掌握 VI 设计的基础知识，VI 基础要素设计，VI 的视觉展开及品牌管理等，能够规划设计企业标志、网站设计与美化能力。</p> <p>2-1 知识目标</p>					
序号	知识目标				
K1	了解企业 VI 设计的基本概念和基础理论知识				

K2	通过实践练习，掌握 VI 基础要素和应用要素的设计方法
K3	VI 设计制图的规范化
K4	编写 VI 手册的目的与方法

2-2 技能目标

序号	技能目标
S1	具有企业形象识别鉴赏能力
S2	具备标志设计与制作能力
S3	具备企业 VI 设计的基础要素和应用要素的设计与制作能力
S4	具备企业形象识别设计的整体把握能力
S5	按实际工作流程设计与制作能力
S6	具备创新能力
S7	提出工作方案，完成工作任务能力
S8	工作中发现问题、分析问题、解决问题能力

2-3 素质目标

序号	素质目标
A1	设计素养
A2	平面设计鉴赏能力
A3	艺术审美能力
A4	培养创新意识、审美素质、团队合作能力

3. 课程内容

情景序号	模块(或子模块)名称	学时
1	初识企业形象设计	2
2	企业形象视觉识别 VI 设计的核心——基础要素设计	16
3	企业形象视觉识别 VI 设计的展开——应用要素设计	20
4	编辑 VI 手册	6
合 计		

## 八、毕业要求

毕业前至少取得 137 学分。(其中公选课学分不低于 6 学分，第二课堂素质教育学分不低于 6 学分)。且要求：

1. 获得全国高等学校英语应用能力过级证书(B 级)。

2. 获得以下职业技能证书的至少一项：

①中华人民共和国劳动和社会保障部职业技能鉴定中心(OSTA)：计算机辅助设计(AutoCAD 平台绘图员)(中级)、图形图像处理(PhotoShop 平台、3D Studio MAX 平台、CorelDRAW 平台、Illustrator 平台图像制作员)(中级);任选其一。

② 全国信息化计算机应用技术资格认证管理中心(CCAT)：平面设计师(AutoCAD 方向)

③Adobe 中国授权认证培训考试中心(ACPE)：Adobe 中国产品专家(Adobe photoshop CS 或 IllustratorCS)

④猪八戒网互联网+设计专业技能认证。

## 九、继续专业学习深造建议

(1)专升本

本专业专升本考试科目：大学英语、计算机基础、高等数学。

(2)专本衔接

本专业可报考的专本衔接本科专业有：计算机信息管理、工商企业管理。