

2020 级数字媒体应用技术专业人才培养方案

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

见表一。

表一 数字媒体应用技术专业职业面向表

所属专业大类(代码)	所属专业类(代码)	对应专业(代码)	主要职业类别(代码)	主要岗位群或技术领域
电子信息大类(61)	计算机类(6102)	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)	计算机软工工程技术人员(2-02-10-03) 技术编辑(2-10-02-03) 音像电子出版物编辑(2-10-02-04) 广告设计师(4-08-08-08-A01) 建筑设计师(2-02-18-02) 剪辑师(2-09-03-06) 动画制作员(4-13-02-02)	内容编辑；视觉设计师；UI设计师；Unity 开发工程师；技术美工；创意设计师；平面广告设计师；助理广告设计师；室内设计师；助理室内设计师；后期剪辑师；影视特效师

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，面向软件和信息技术服务业、广告业、建筑设计业以及广播、电视、电影和影视录音制作等作业的计算机工程技术人员、广告设计人员、建筑室内设计人员、技术编辑、音像电子出版物编辑、剪辑师、动画制作员等职业群，能够从事平面广告设计、建筑室内设计、内容编辑、视觉设计、创意设计、数字媒体应用开发等数字媒体产品设计和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，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、遵守纪律、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感。

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。

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 1~2 项运动技能，养成良好的健身与卫生习惯，以及良好的行为习惯。

6)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

2.知识

1)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。

2)熟悉本专业相关的法律法规以及环境保护、安全消防、文明生产等知识。

3)掌握数字绘画基础知识

4)掌握视觉设计基础知识

5)掌握用户体验基础知识

6)掌握 3D 建模与动画基础知识

7)掌握数字音频非线性编辑、后期和技术和方法

8)掌握面向对象程序设计基础知识

9)掌握主流游戏引擎的基本操作和应用技术

10)了解数字内容制作相关的艺术、技术背景知识

11)掌握平面广告设计制作的基本知识

12)掌握建筑室内设计基本知识

13)掌握视屏、音频、特相关的基本知识

14)掌握二维概念设计基础知识;

15)掌握数字雕刻基础知识

3.能力

1)专业技术技能能力

具有良好的文案策划和创意设计能力

具有良好的图形图像处理和平面设计能力

具有音视频剪辑、编辑、后期合成，以及特效制作的能力

具有一定的 2D/3D 动画设计和制作能力

具有根据行业规范和项目要求爱进行 UI、交互设计、用户体验设计，以及产品原型设计与制作的能力

具有应用主流游戏引擎设计与开发移动游戏、增强现实、或虚拟现实等应用的能力。

能运用依据广告内容进行构思、策划，以及平面立体形象或多媒体形象设计

能完成平面广告设计文案和美术图稿制作

能根据客户需求完成室内建筑 3D 效果图设计与制作

能根据客户要求完成独栋别墅 3D 效果图设计与制作

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

能使用色彩构成理论知识完成广告、室内装饰、影视作品的色彩设计

能使用美学法则理论知识完成广告、室内设计

能熟练操作适量设计软件：Coreldraw 或 Illustrator 进行广告设计

能熟练使用 PS 进行抠图

能独立完成小型企业 VI 系统设计

能进行网站网页 UI 配色

能进行手机 APP 图标设计

能协作完成广告策划

能熟练使用 autoCAD 绘制平面结构图

能熟料使用三维造型软件 3ds max+Vray 进行模型设计与制作

能独立完成建筑效果图设计

能进行室内场景仿真灯光系统设计

能独立完成室内场景 VR 材质设计

能使用摄影摄像器材进行音频和视频的录制

能进行音频和视频的粗剪辑

能熟练使用 AE 进行栏目片头片尾设计与制作

能使用 AE 进行一般特效制作

能学会导演思维进行剪辑和特效设计

能使用 C4D 进行栏目包装

能使用 DaVinci Resolve 对作品进行调色

能书写影视媒体文案

具备基本审美能力，能了解二维设计风格，二维设计三视图等；

了解二维设计在视觉工业体系生产流程中作用。

能根据二维概念设计图制作三维物件、道具模型；

能制作基础三维物件、道具模型的 UV；

能制作基础三维模型贴图；

能根据二维概念设计图制作基础三维人体模型。

能用数字雕刻软件 ZBrush 制作高精度基础三维人体模型。

能合理将人体模型进行拆分 UV 工作。

2)通用能力

具有探究学习、终生学习、分析问题和解决问题的能力

具有良好的语言、文字变大和沟通能力

具有综合运用所学专业知识推理和解决问题、管理实践和资源，以及规划职业生涯的能力。

六、课程设置及教学进程

(一)教学进程表见表二

表二：2020 级数字媒体应用技术专业教学计划进程表
重庆航天职业技术学院普通高等职业教育

2020级 数字媒体应用技术 专业教学计划进程表													2020.07					
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						系部
				性质	学分	总学时数	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	00021087	大学生心理健康教育	B	2	32	32				1	32						学生处
	4	00001079	军事理论	B	2	36	36				1	36						武装部
	5	00021080	军事技能	B	2	36			2w		1	36						武装部
	6	00021078	大学生安全教育	B	2	32	32				1	32						武装部
	7	11040001	形势与政策	B	1	40	40				5	8	8	8	8	8		党办
	8	00010005	职业发展与就业指导	B	1	18	18				3				18			学生处
	9	00010022	航天精神与航天文化	B	1	16	16				3			16				德育教研室
	10	10030003	高等数学1	B	3	54	46	8			2		54					基础学科部
	11	10030001	基础英语1	B	3	54	36	18			1		54					基础学科部
	12	10030002	基础英语2	B	3	54	36	18			2		54					基础学科部
	13	10010001	体育1	B	1	26	4	22				1	26					基础学科部
	14	10010002	体育2	B	1	28	4	24				2	28					基础学科部
	15	05030110	计算机应用基础	B	3	54	24	30			1		54					基础学科部
	16		科学与人文素质模块	X	2	32	32					2-5						教务处
	17	公共选修课	科学与人文素质模块	X	2	32	32					2-5						教务处
	18		创新创业教育模块	X	2	32	32					2-5						教务处
小计					38	702	528	138	36		占总学时的： 26.23%							
专业必修课	19	05011029	上岗认识实习（数字媒体应用技术专业）	B	1	30			1W		1	30					计算机工程系	
	20	05041126	AutoCAD绘图	B	4	64	30	34			1	64					计算机工程系	
	21	05041140	素描与色彩	B	4	64	30	34			1	64					计算机工程系	
	22	05041142	★平面制作	B	4	64	30	34			2		64				计算机工程系	
	23	05041141	★CorelDRAW图形设计	B	4	64	30	34			2		64				计算机工程系	
	24	05031110	★Unity3D游戏开发基础	B	3	60	30	30			3			60			计算机工程系	
	25	05061005	★3ds Max造型设计	B	6	110	50	60			3			110			计算机工程系	
	26	05051049	★Axure二维概念设计	B	5	72	30	42			3			72			计算机工程系	
	27	05041143	Pr数字影视合成	B	4	64	30	34				3		64			计算机工程系	
	28	05051051	★广告制作	B	5	72	30	42			4				72		计算机工程系	
	29	05051039	★Vray技术	B	5	90	40	50			4				90		计算机工程系	
	30	05041144	C4D影视包装	B	4	64	30	34			4			64			计算机工程系	
	31	05021012	摄影摄像	B	2	32	24	8				4			32		计算机工程系	
	32	05051050	★ZBrush数字雕刻	B	5	72	30	42			4			72			计算机工程系	
	33	05081017	毕业设计（数字媒体应用技术专业）	B	8	240				8W		6				240	计算机工程系	
	34	05031159	数字媒体应用综合实训	B	3	60				2W		5				60	计算机工程系	
	35	05041147	AE影视特效	B	4	64	30	34			5				64		计算机工程系	
36	05031190	影视媒体文案写作	B	3	48	24	24				5				48	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		5				480	计算机工程系		
小计					90	1814	468	536	810		占总学时的： 67.79%							
专业选修课	38	05041121	企业VI设计	X	4	64	30	34			3			64		计算机工程系		
		05041122	Sketch up三维表现	X	4	64	30	34			3			64		计算机工程系		
	39	05021015	DaVinci Resolve影视调色	X	2	32	16	16				4			32	计算机工程系		
		05021030	AI界面设计	X	2	32	16	16				4			32	计算机工程系		
	40	05041145	室内装饰设计	X	4	64	30	34			5				64	计算机工程系		
	05041146	maya角色动画设计与制作	X	4	64	30	34			5				64	计算机工程系			
小计					10	160	76	84	0		占总学时的： 5.98%							
素质拓展教育					6						至少取得6学分						学生处	
合计					144	2676	1072	758	846	开课门数	12	7	8	7	6	1		
必修学分：122		选修学分：16		素质拓展学分：6				理论学时：实践学时=1072.0/1604.0=1/1.5										

专业负责人签字：陈美湘
 教务处处长签字：陈磊

系主任签字：徐建蓉

专业指导委员会主任签字：陈杰
 教学院长签字：陈磊

(二)专业课程地图，见图 1

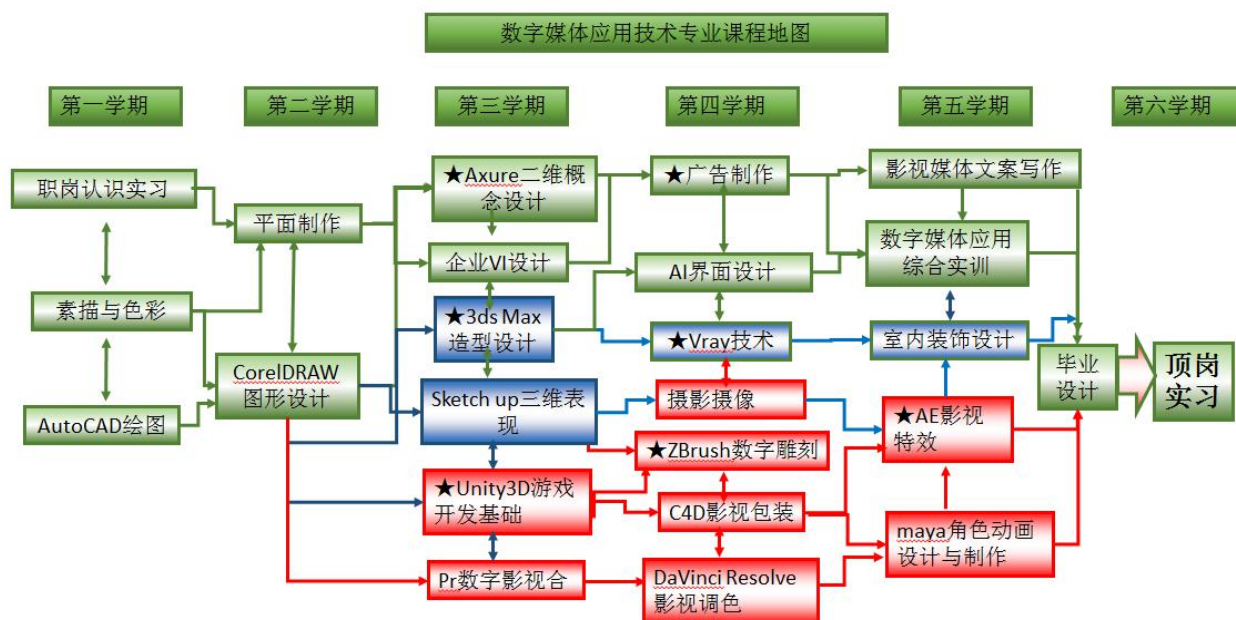


图 1 专业课程地图

七、课程描述

1. 职岗认识实习

课程名称	职岗认识实习(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。《职岗认识实习》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>《职岗认识实习》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>					

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 workflows，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。

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

2. AutoCAD 绘图

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> <tr> <td>K8</td> <td>掌握绘图软件的编辑功能；</td> </tr> <tr> <td>K9</td> <td>掌握绘图软件的显示控制及目标捕捉功能；</td> </tr> <tr> <td>K10</td> <td>掌握绘图软件的图层、颜色、线型的配置功能；</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；	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；
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的要求，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	12
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	4
12	后期处理	4
合计		64

3.素描与色彩

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>					

课程基本理念

《素描与色彩》是一门理实一体化课，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 and 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
K5	能掌握色彩的基本特征；
K6	能掌握和理解颜色的语言特征与表现；
K7	能熟练的掌握色彩的变化规律。

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
S4	能正确的观察色彩和感知色彩；
S5	能够进行构图、调色；
S6	能运用色彩的表现方法进行写生创作；
S7	能掌握正确的绘画步骤和表现技法。

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

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、	4
7	项目七菜单制作、	4
8	项目八封面制作	4
9	项目九卡通图制作	4
合计		64

4. ★平面制作

课程名称	平面制作 (Graphic Artist Designer)	学期	2	学时	64
<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)</p>					

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。

2. 课程目标

序号 NO.	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 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.	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 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	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	4
4	项目四 图像的绘制和设计	4
5	项目五 修饰图像	4
6	项目六 路径与图形	4
7	项目七 其妙的图层	4
8	项目八 通道和蒙版	4
9	项目九 调整图像颜色	4
10	项目十 滤镜	4
11	广告设计综合实训	24
合计		64

5. ★ CorelDRAW 图形设计

课程名称	CorelDRAW 图形设计 (CorelDRAW graphic design)	学期	2	学时	64						
<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" data-bbox="165 1701 1426 1936"> <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> </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
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

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	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

6. ★Unity3D 游戏开发基础

课程名称	★Unity3D 游戏开发基础	学期	3	学时	60
<p>1. 课程性质</p> <p>《★Unity3D 游戏开发基础》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(数字媒体应用技术综合实训、毕业专业实践等课程的)的基础。学生在学习了本课程后，能完成本专业职业能力中影视后期相关能力部分，为影视后期岗位群打下基础，也为“1+X”数字创意建模职业技能等级证书必须能力做好储备。教材：Unity 3D 游戏开发 宣雨松主编。</p>					
<p>2. 课程目标</p> <p>2-1 知识目标</p>					
序号	知识目标				
K1	了解人体基本结构				
K2	熟悉人体脸部结构				
K3	熟练建模、贴图、灯光、材质、绑定；				
K4	掌握简单的动画实例的制作。				
<p>2-2 技能目标</p>					
序号	能力目标				
S1	能根据二维概念设计图制作基础三维人体模型				
S2	能用数字雕刻软件ZBrush 制作高精度基础三维人体模型。				
S3	能合理将人体模型进行拆分 UV 工作。				

2-3 素质目标

序号	素质目标
A1	热爱影视制作艺术，对待工作精益求精，具有吃苦耐劳的精神；
A2	自学能力强，紧跟技术发展的最新动态，对工作中遇到的挫折和困难不畏惧，能够主动寻求解决总是的方法；
A3	具有较好的团队合作精神，严于律己，宽以待人，善于交流沟通。

3. 课程内容

情景序号	模块(或子模块)名称	学时
1	★Unity3D 游戏开发基础概述	6
2	GUI 游戏界面	12
3	Unity3D 游戏脚本	12
4	Unity3D 游戏元素	12
5	Unity3D 物理引擎	8
6	游戏实例	24
合计		72

7. ★3ds Max 造型设计

课程名称	3ds Max 造型设计(3DS MAX animation)	学期	3	学时	110
<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>《★3ds Max 造型设计》是一门应用性很强的课程。通过★3ds Max 造型设计课程的教</p>					

学，应使学生全面熟悉和了解★3ds Max 造型设计软件的功能，并重点掌握 3DS MAX8.0 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
7	项目七动画制作基础	12
8	实训八 客厅建模	12
9	实训九 卧室建模	8
10	实训十 厨房建模	8
11	实训十一 卫生间建模	8
12	实训十二 动画设计与制作	8
合计		110

8. ★Axure 二维概念设计

课程名称	★Axure 二维概念设计	学期	3	学时	72
<p>1. 课程性质</p> <p>《★Axure 二维概念设计》是数字媒体应用技术专业的一门重要的专业核心课程，《★Axure 二维概念设计》课程共分为两部分，一部分介绍了 Axure RP8.0 中文版的常用工具及其特色操作，并给出最常见的精彩实例。另外一部分介绍了产品原型设计的相关知识及流程，能完成简单的二维概念设计。</p>					
<p>2. 课程目标</p> <p>通过本课程的学习，使学生具备基本审美能力，能了解二维设计风格，二维设计三视图等；了解二维设计在视觉工业体系生产流程中作用。能根据二维概念设计图制作三维物</p>					

件、道具模型；教材：Axure RP 原型设计基础与案例实战，机械工业出版社。

2-1 知识目标

序号	知识目标
K1	了解界面设计的含义、特性；
K2	理解 Axure 原型设计的出发点。它包括：视觉、信息传达的基本原则和基本元素；
K3	了解基础艺术设计理论，能理解基础的物件二维概念设计图；
K4	了解二维设计在视觉工业体系生产流程中作用。
K5	掌握与二维软件结合的基础贴图制作流程。

2-2 技能目标

序号	能力目标
S1	具备基本审美能力，能了解二维设计风格，能使用 Axure 制作产品原型图等；
S2	了解二维设计在视觉工业体系生产流程中作用。
S3	能根据二维概念设计图制作三维物件、道具模型；

2-3 素质目标

序号	素质目标
A1	培养学生实践动手操作能力；
A2	树立科学的设计创新意识；
A3	形成“以人为本”的设计观念；
A4	锻炼设计表达与语言表达能力。

3. 课程内容

情景序号	模块(或子模块)名称	学时
1	Axure RP 8 概述	4
2	Axure RP 8 样式设置	4
3	原型设计原则	4
4	Axure RP 8 交互动画设计	8
5	Axure RP 8 复杂原型的规划	8

6	Axure RP 8 响应式原型设计	8
7	Axure RP 8 母版设计	8
9	Axure RP 8 元件库设计	8
9	Axure RP 8 团队项目	20
合计		72

9. Pr 数字影视合成

课程名称	Pr 数字影视合成	学期	3	学时	64														
<p>1. 课程性质</p> <p>《★Pr 数字影视合成》是一门核心必修课，通过学习学生应具备制作简单音视频的基本方法与能力，包括音频剪辑、视频剪辑，音频转场，视频转场，音频特效，视频特效等。学习完成之后可完成电影电视节目剪切与编辑，亦可在影视广告公司从事广告设计。甚至可以自己创业，创办数码影视制作公司。</p> <p>该课程适用图形图像设计专业的教学，总学时数为 80 个学时。在学习本课程之前，应先修《平面制作》、《CorelDRAW 图形设计》等专业课程等。</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>了解音频、视频基础知识；</td> </tr> <tr> <td>K2</td> <td>掌握音频、视频的采集方法；</td> </tr> <tr> <td>K3</td> <td>掌握音频、视频的合成方法；</td> </tr> <tr> <td>K4</td> <td>掌握 Audition 软件编辑音频特效的方法；</td> </tr> <tr> <td>K5</td> <td>掌握 Premiere 软件编辑视频特效的方法；</td> </tr> <tr> <td>K6</td> <td>掌握图像合成与创意实现方法。</td> </tr> </tbody> </table>						序号	知识目标	K1	了解音频、视频基础知识；	K2	掌握音频、视频的采集方法；	K3	掌握音频、视频的合成方法；	K4	掌握 Audition 软件编辑音频特效的方法；	K5	掌握 Premiere 软件编辑视频特效的方法；	K6	掌握图像合成与创意实现方法。
序号	知识目标																		
K1	了解音频、视频基础知识；																		
K2	掌握音频、视频的采集方法；																		
K3	掌握音频、视频的合成方法；																		
K4	掌握 Audition 软件编辑音频特效的方法；																		
K5	掌握 Premiere 软件编辑视频特效的方法；																		
K6	掌握图像合成与创意实现方法。																		
<p>2-2 技能目标</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>序号</th> <th>能力目标</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>S1</td> <td>初步掌握音频、视频采集获取的技巧</td> </tr> <tr> <td>S2</td> <td>初步掌握音频混音、视频合成方法；</td> </tr> </tbody> </table>						序号	能力目标	S1	初步掌握音频、视频采集获取的技巧	S2	初步掌握音频混音、视频合成方法；								
序号	能力目标																		
S1	初步掌握音频、视频采集获取的技巧																		
S2	初步掌握音频混音、视频合成方法；																		

S3	能够运用 Audition 编辑声音，制作声音特效；
S4	能够运用 Premiere 编辑视频，制作视频短片；
S5	培养影视动漫鉴赏能力和审美能力。

2.3 方法能力目标

序号	素质目标
A1	热爱影视制作艺术，对待工作精益求精，具有吃苦耐劳的精神；
A2	自学能力强，紧跟技术发展的最新动态，对工作中遇到的挫折和困难不畏惧，能够主动寻求解决总是的方法；
A3	具有较好的团队合作精神，严于律己，宽以待人，善于交流沟通。

3. 课程内容

熟悉使用 Premiere CS4 进行视频影片编辑的完整工作流程。项目明细：

情景序号	模块(或子模块)名称	学时
1	非线性编辑基础	4
2	视频编辑入门	4
3	运动效果	4
4	视频转场	8
5	视频特效	8
6	字幕设计	4
7	音频的应用	4
8	导出作品	4
9	影视剪辑综合实训	12
10	影视特效综合实训	12
合计		64

10. ★广告制作

课程名称	广告制作		学期	4	学时	72
<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>数字媒体应用技术专业职业面向表</p>						
所属专业大类(代码)	所属专业类(代码)	对应专业(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	
610 电 子 信 息 类	6102 计 算 机 类	610210 数 字 媒 体 应 用 技 术	电影电视制作及舞台专业人员 2-10-05(GBM 2-55)	1.平面设计师 2.室内设计师 3.影视后期工程师	1. 计 算 机 辅 助 设 计 (AutoCAD 平台绘图员), 中华人民共和国劳动和社会保障部职业技能鉴定中心 (OSTA); 2. 图 形 图 像 处 理 制 作 员 (PhotoShop 平台、3D Studio MAX 平台、CorelDRAW 平台、Illustrator 平台任选一), 中华人民共和国劳动和社会保障部职业技能鉴定中心 (OSTA); 3. 平 面 设 计 师 (AutoCAD 方 向), 全 国 信 息 化 计 算 机 应 用 技 术 资 格 认 证 管 理 中 心 (CCAT)。	
			美术专业人员 2-10-06(GBM 2-56)			
			工艺美术专业人员 2-10-07(GBM 2-57)			
<p>本课程的教学内容对应的是数字媒体应用技术专业 2019 级人才培养方案中的能够从事广告行业中平面设计师岗位。</p>						

2. 课程目标

2-1 知识目标

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

2-2 技能目标

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		
情景 序号 NO.	内容模块 Modules	学时 Periods
1	项目一广告设计概论	8
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	8
4	项目四 课内实践二奥迪 Q5 五一黄金周广告策划方案	24
5	项目五 课内实践二暑假旅游广告策划	24
合计(Sum)		72

11. ★Vray 技术

课程名称	Vray 技术		学期	4	学时	90
<p>1. 课程性质</p> <p>数字媒体应用技术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>表 1 数字媒体应用技术专业职业面向表</p>						
所属专业大类(代码)	所属专业类(代码)	对应专业(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	
610 电子信息类	6102 计算机类	610210 数字媒体应用技术	电影电视制作及舞台专业人员 2-10-05(GBM 2-55)	1.平面设计师 2.室内设计师 3.影视后期工程师	1.计算机辅助设计(AutoCAD 平台绘图员)，中华人民共和国劳动和社会保障部职业技能鉴定中心(OSTA); 2.图形图像处理制作员(PhotoShop 平台、3D Studio MAX 平台、CorelDRAW 平台、Illustrator 平台任选一)，中华人民共和国劳动和社会保障部职业技能鉴定中心(OSTA); 3.平面设计师(AutoCAD 方向)，全国信息化计算机应用技术资格认证管理中心(CCAT)。	
			美术专业人员 2-10-06(GBM 2-56)			
			工艺美术专业人员 2-10-07(GBM 2-57)			
<p>本课程的教学内容对应的是数字媒体应用技术专业 2019 级人才培养方案中的能够从事室内装饰行业中室内设计师岗位。</p>						

2. 课程目标

2-1 知识目标

序号 NO.	知识目标 Knowledge objectives
K1	掌握 3ds max+Vray 渲染插件进行渲染出图的基本参数
K2	熟悉室内各种场景(客厅、卧室、厨房、卫生间)基本构成知识
K3	知道室内效果图中日景、中午、昏黄、夜景布光的基本理
K4	深刻理解各种光源在室内效果中的重要作用
K5	知道室内效果图中各类材质的基本参数

2-2 技能目标

序号 NO.	技能目标 Skill objectives
S1	能灵活运用网络教学平台
S2	能使用 3ds max+Vray 渲染插件进行灯光设计
S3	能初步把控灯光的反射、阴影对场景的影响
S4	掌握 Vray 材质设计方法和技巧
S5	能用 Vray 渲染进行照片级别的效果图渲染技术

2-3 素质目标

序号 NO.	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

内容适合采用项目化教学，每个项目教会学生一个类别的 UI 设计，学以致用，能够更快进入工作状态。软件建议采用 3ds max 2014 中文版+Vray sp1 渲染器。

情景序号 NO.	内容模块 Modules	学时 Periods
1	项目一 Vray 渲染器参数设计	8
2	项目二 灯光设计	16
3	项目三 材质设计	12
4	项目四 古朴客厅效果图设计与制作	8
5	项目五 东南亚客厅效果图设计与制作	16
6	项目六 一室一厅一厨一卫效果图设计与制作	30
合计(Sum)		90

12. C4D 影视包装

课程名称	C4D 影视包装	学期	4	学时	64										
<p>1. 课程性质</p> <p>《C4D 影视包装》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(数字媒体应用技术综合实训、毕业专业实践等课程的)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，可胜任室内装饰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。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。通过学习，要求学生熟练掌握 C4D 软件进行影视包装设计和渲染等各种命令，并能够运用 C4D 设计出逼真的建筑室内装饰效果图及相关工程设计效果图。</p> <p>该课程总学时数为 58 个学时，理论 30，实训 28。在学习本课程之前，应先修《★3ds Max 造型设计》、《设计基础》等专业基础课程。</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>要求学生能够具有建模、制作动画的基本能力；</td> </tr> <tr> <td>K2</td> <td>可以掌握 cinema 4d 的使用；</td> </tr> <tr> <td>K3</td> <td>熟练建模、贴图、灯光、材质、绑定；</td> </tr> <tr> <td>K4</td> <td>掌握简单的动画实例的制作。</td> </tr> </tbody> </table>						序号	知识目标	K1	要求学生能够具有建模、制作动画的基本能力；	K2	可以掌握 cinema 4d 的使用；	K3	熟练建模、贴图、灯光、材质、绑定；	K4	掌握简单的动画实例的制作。
序号	知识目标														
K1	要求学生能够具有建模、制作动画的基本能力；														
K2	可以掌握 cinema 4d 的使用；														
K3	熟练建模、贴图、灯光、材质、绑定；														
K4	掌握简单的动画实例的制作。														

2-2 技能目标

序号	能力目标
S1	能过熟练操作 cinema 4d 进行设计
S2	能够进行简单的动画场景设计
S3	要求学生能够使用 cinema 4d 完成工作情境中的任务

2-3 素质目标

序号	素质目标
A1	热爱影视制作艺术，对待工作精益求精，具有吃苦耐劳的精神；
A2	自学能力强，紧跟技术发展的最新动态，对工作中遇到的挫折和困难不畏惧，能够主动寻求解决总是的方法；
A3	具有较好的团队合作精神，严于律己，宽以待人，善于交流沟通。

3. 课程内容

情景序号	模块(或子模块)名称	学时
1	CINEMA 4D 界面部局及使用	4
2	CINEMA 4D 建模	24
3	材质灯光及渲染引擎设置	12
4	动力学基础	12
5	栏目包装案例和 AE 中合成	12
合计		64

13. 摄影摄像

课程名称	摄影摄像	学期	4	学时	32
<p>1. 课程性质</p> <p>《摄影摄像》是数字媒体应用技术(多媒体设计制作)专业必修课，《摄影摄像》课程共分为：两个部分，一部分是介绍单反(佳能/尼康)的基础智能化操作和手动操作。另一部分是介绍摄影摄像的格式及拍照，摄影技巧。本书章节安排上由浅入深，既适合刚入门的新手，又可作为摄影师的参考书。该课程适用于数字媒体应用技术(多媒体设计制作)专业的教学，总学时数为 32 个学时。</p>					

2. 课程目标
 通过本课程的学习，使学生掌握摄影摄像理论基础和摄影摄像基本操作等知识与基本技能。

2-1 知识目标

序号	知识目标
K1	通过本课程的学习使学生掌握摄影与摄像的基本操作知识
K2	熟练掌握专业照相机的摄影技巧，专业摄像机的拍摄技巧，摄影的用光。
K3	掌握利用计算机对照片进行加工、对视频进行编辑的基本方法。

2-2 技能目标

序号	能力目标
S1	培养学生的摄影与摄像创作能力，磨练摄影的基本功底，培养学生在艺术创作中的镜头感、能在广告摄影，新闻摄影，影视拍摄中灵活运用镜头语言。
S2	恰当地使用美术及相关的术语，从观念、创意、制作技巧等方面，以自己的观点评论中外现代媒体艺术作品。
S3	能发现生活中有意义的题材，并用现代媒体艺术的形式加以记录或表达；充分利用图像资料库和网络资源，有创意地完成现代媒体艺术作品，表达自己的情感和思想。

2-3 素质目标

序号	素质目标
A1	通过练习和实践训练，使学生具有较强的艺术摄影及摄像风格。
A2	让学生以多种形式大胆地展示和交流作品，用口头或书面的形式对自己和他人的现代媒体艺术作品进行评价。使学生在学好摄影摄像专业知识的基础上，学会评价与自我评价，理解评价的内容，掌握评价的方法。

3. 课程内容

情景序号	模块(或子模块)名称	学时
1	摄影摄像导论	2
2	摄影摄像基本操作	4
3	摄影摄像器材	2
4	影像曝光	2
5	影像用光	2

6	取景构图	4
7	摄像艺术创作	4
8	摄影摄像实践	8
9	图像处理	4
合计		32

14. ★ ZBrush 数字雕刻

课程名称	AE 影视特效	学期	4	学时	72
<p>1. 课程性质</p> <p>《ZBrush 数字雕刻》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(数字媒体应用技术综合实训、毕业专业实践等课程的)的基础。学生在学习了本课程后，能完成本专业职业能力中影视后期相关能力部分，为影视后期岗位群打下基础，也为“1+X”数字创意建模职业技能等级证书必须能力做好储备。教材：ZBrush 4.0 高手成长之路，清华大学出版社。</p>					
<p>2. 课程目标</p> <p>2-1 知识目标</p>					
序号	知识目标				
K1	了解人体基本结构				
K2	熟悉人体脸部结构				
K3	熟练建模、贴图、灯光、材质、绑定；				
K4	掌握简单的动画实例的制作。				
<p>2-2 技能目标</p>					
序号	能力目标				
S1	能根据二维概念设计图制作基础三维人体模型				
S2	能用数字雕刻软件ZBrush 制作高精度基础三维人体模型。				
S3	能合理将人体模型进行拆分 UV 工作。				

2-3 素质目标		
序号	素质目标	
A1	热爱影视制作艺术，对待工作精益求精，具有吃苦耐劳的精神；	
A2	自学能力强，紧跟技术发展的最新动态，对工作中遇到的挫折和困难不畏惧，能够主动寻求解决总是的方法；	
A3	具有较好的团队合作精神，严于律己，宽以待人，善于交流沟通。	

3. 课程内容		
情景序号	模块(或子模块)名称	学时
1	Brush 的艺术概述	6
2	Z 球 技巧	12
3	头部雕刻技术	12
4	模型的拓扑结构	12
5	Brush 材质渲染	8
6	写实角色贴图制作	24
合计		72

15. AE 影视特效

课程名称	AE 影视特效	学期	5	学时	64
<p>1. 课程性质</p> <p>课程的性质：课程是 IT 计算机应用类的图形图像专业的职业技术必修课程。课程的作用：本课程通过学习 After Effects 软件在二维合成、三维合成、调色、抠像、艺术化效果、粒子效果、仿真效果、动画，以及与三维软件的协作等方面的应用，使学生在掌握影视领域的基本艺术理念和专业技术的同时，掌握影视动画合成的原则、影视栏目包装的流程，强调和突出培养学生的影视合成整体控制能力及艺术创造力。</p> <p>本课程的前导课程：《数字媒体制作》、《★3ds Max 造型设计》</p> <p>本课程的后续课程：《数字媒体应用技术综合实训》、毕业实践和毕业设计</p>					

2. 课程目标

2-1 知识目标

序号	知识目标
K1	掌握影视制作中数字合成的基本概念、基本原理。
K2	掌握利用数字合成技术进行影视后期特效制作的基本技能。
K3	掌握利用数字合成及其他相关技术进行影视片头、影视特效、动画等创作的综合能力。

2-2 能力目标

序号	能力目标
S1	熟练地运用数字合成及其他相关技术进行影视后期特技效果制作。
S2	养成良好的影视后期编辑习惯,能够灵活运用 After Effects 制作影视后期特技效果。
S3	培养学生搜集资料、阅读资料和利用资料的能力。
S4	培养学生的自学能力。

2-3 素质目标

序号	素质目标
A1	培养学生的自学能力。
A2	具备良好的人文科学素养
A3	具有正确的就业观和创业意识
A4	具有良好的心理素质和健康的体魄
A5	具有良好的交流合作能力和团队合作精神
A6	具备吃苦耐劳、积极进取、敬业爱岗的工作素质

3. 课程内容

情景序号	模块(或子模块)名称	学时
1	项目一 欢迎界面设计与制作	4
2	项目二 波纹叠加特效设计与制作	4
3	项目三 流光溢彩效果特效设计与制作	4

4	项目四 相册翻页效果特效设计与制作	4
5	项目五 炫舞文字特效设计与制作	4
6	项目六 绚丽舞动的文字特效设计与制作	4
7	项目七 碎片合成文字效果设计与制作	4
8	项目八 手写书法效果设计与制作	4
9	项目九 9D 盒子效果设计与制作	4
10	项目十 光束空间效果设计与制作	4
11	项目十一 灯光投影效果设计与制作	4
12	项目十二 波纹叠加效果设计与制作	4
13	项目十三 流光溢彩效果设计与制作	4
14	项目十四 海底水泡效果设计与制作	4
15	项目十五 某电视台栏目片头设计与制作	8
合计		64

16. 影视媒体文案写作

课程名称	影视媒体文案写作			学期	5	学时	48				
	<p>1. 课程性质</p> <p>《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。</p>										
	<p>2. 课程目标</p> <p>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。</p> <p>2-1 知识目标</p> <table border="1" data-bbox="272 1793 1426 1940"> <thead> <tr> <th>序号</th> <th>知识目标</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>K1</td> <td>了解影视文案的概念；</td> </tr> </tbody> </table>							序号	知识目标	K1	了解影视文案的概念；
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。

17. 《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	60																														
	<p>1. 课程性质</p> <p>《数字媒体应用技术综合实训》课程是在《数字媒体应用技术》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。</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>掌握样板房设计风格特点</td> </tr> <tr> <td>K2</td> <td>熟悉室内各种场景(客厅、卧室、厨房、卫生间)设计原理</td> </tr> <tr> <td>K3</td> <td>知道室内效果图中日景、中午、昏黄、夜景布光的基本理</td> </tr> <tr> <td>K4</td> <td>深刻理解各种光源在室内效果中的重要作用</td> </tr> <tr> <td>K5</td> <td>知道室内效果图中各类材质的基本参数</td> </tr> </tbody> </table> <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>通过本次实训，要求学生熟练掌握室内设计效果图设计与制作流程</td> </tr> <tr> <td>S2</td> <td>熟练掌握运用 autoCAD 设计结构图</td> </tr> <tr> <td>S3</td> <td>掌握 VRay 各类材质制作技术</td> </tr> <tr> <td>S4</td> <td>掌握 VRay 灯光设计与制作技术</td> </tr> <tr> <td>S5</td> <td>掌握 VRay 效果图的渲染出图技术</td> </tr> <tr> <td>S6</td> <td>掌握效果图的 PS 后期处理技术</td> </tr> </tbody> </table> <p>2-3 素质目标</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>序号 NO.</th> <th>素质目标 Attitude objectives</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>A1</td> <td>能够做到用创新思维来指导自己进行设计</td> </tr> </tbody> </table>						序号 NO.	知识目标 Knowledge objectives	K1	掌握样板房设计风格特点	K2	熟悉室内各种场景(客厅、卧室、厨房、卫生间)设计原理	K3	知道室内效果图中日景、中午、昏黄、夜景布光的基本理	K4	深刻理解各种光源在室内效果中的重要作用	K5	知道室内效果图中各类材质的基本参数	序号	技能目标	S1	通过本次实训，要求学生熟练掌握室内设计效果图设计与制作流程	S2	熟练掌握运用 autoCAD 设计结构图	S3	掌握 VRay 各类材质制作技术	S4	掌握 VRay 灯光设计与制作技术	S5	掌握 VRay 效果图的渲染出图技术	S6	掌握效果图的 PS 后期处理技术	序号 NO.	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
序号 NO.	知识目标 Knowledge objectives																																			
K1	掌握样板房设计风格特点																																			
K2	熟悉室内各种场景(客厅、卧室、厨房、卫生间)设计原理																																			
K3	知道室内效果图中日景、中午、昏黄、夜景布光的基本理																																			
K4	深刻理解各种光源在室内效果中的重要作用																																			
K5	知道室内效果图中各类材质的基本参数																																			
序号	技能目标																																			
S1	通过本次实训，要求学生熟练掌握室内设计效果图设计与制作流程																																			
S2	熟练掌握运用 autoCAD 设计结构图																																			
S3	掌握 VRay 各类材质制作技术																																			
S4	掌握 VRay 灯光设计与制作技术																																			
S5	掌握 VRay 效果图的渲染出图技术																																			
S6	掌握效果图的 PS 后期处理技术																																			
序号 NO.	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

<p>3. 课程内容</p> <p>全套室内效果图设计与制作</p> <p>(MY SMALL HOUSES)</p> <p>(1).Autocad 设计平面结构图+3ds max 建模+Vray 材质+Vray 灯光+Vray 渲染+PS 后期。</p> <p>(2)客厅+卧室+厨房+卫浴</p>
--

18. 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>数字媒体应用技术专业毕业实践是深化“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>熟练掌握平面设计流程</p> <p>熟练掌握平面广告设计与制作</p> <p>熟练掌握室内设计流程</p> <p>熟练掌握室内效果图制作</p> <p>2-2 技能目标</p> <p>能进行平面广告设计与制作</p> <p>能进行室内效果图设计与制作</p> <p>能适应计算机辅助设计与图形图像制作岗位</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>				

	<p>3. 课程内容</p> <p>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。</p> <p>室内设计与效果图制作岗位：能根据客户需要，设计并完成效果图制作，并编写测试文档。</p>
--	---

19.顶岗实习

课程名称	顶岗实习 (Post Practice)		学期	6	学时	480												
	<p>1. 课程性质</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>2. 课程目标</p> <p>2-1 知识目标</p> <table border="1" style="width: 100%;"> <thead> <tr> <th style="width: 10%;">序号</th> <th style="width: 90%;">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	
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	数字媒体影视制作	
3	音视频采编合成	
4	教学多媒体信息系统的运行	
5	多媒体作品制作	
6	信息服务及数字媒体管理	
合计		

20. 企业 VI 设计

课程名称	企业 VI 设计(VI design)	学期	3	学时	64
1. 课程性质					
《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。

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。

2. 课程目标

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。

2-1 知识目标

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	6
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	26
4	编辑 VI 手册	16
合计		64

21. Sketch up 三维表现

课程名称	Sketch up 三维表现	学期	3	学时	64
1. 课程性质					
<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，让学生了解 UE4_VR 虚拟现实制图的设计规范，熟练掌握 UE4_VR 虚拟现实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。</p>					
2. 课程目标					
2-1 知识目标					
序号	知识目标				
K1	了解 Sketch up 三维表现虚拟现实软件启动与安装方法。				
K2	了解 Sketch up 三维表现虚拟现实软件用户界面构成。				
K3	掌握 Sketch up 三维表现虚拟现实软件基本工具的使用方法。				
K4	掌握 Sketch up 三维表现虚拟现实软件基本修改命令的操作方法。				
K5	掌握 Sketch up 三维表现虚拟现实软件建模的基本原理和建模方法。				
K6	掌握 Sketch up 三维表现虚拟现实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 三维表现
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。

3. 课程内容

情景序号	模块(或子模块)名称	学时
1	Sketch up 三维表现概述	2
2	Sketch up 三维表现的基本操作	8
3	Sketch up 三维表现设计软件加速	4
4	Sketch up 三维表现标注	4
5	Sketch up 三维表现建模与材质	12
6	Sketch up 三维表现的高级工具及插件	6
7	Sketch up 三维表现的导入与导出	4
8	室内户型图设计	10
9	别墅效果图展示方案	14
合计		64

22. DaVinci Resolve 影视调色

课程名称	DaVinci Resolve 影视调色	学期	4	学时	32
<p>1. 课程性质</p> <p>《DaVinci Resolve 影视调色》是一门专业选修课课，该课程适用数字媒体应</p>					

	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>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> <tr> <td>S5</td> <td>具有单独处理文字、声音、图形、图像、信息能力</td> </tr> <tr> <td>S6</td> <td>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</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	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
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	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

23. AI 界面设计

课程名称	AI 界面设计	学期	4	学时	32
1. 课程性质					
<p>《AI 界面设计》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，让学生了解 Adobe illustrator 设计与应用制图的设计规范，熟练掌握 illustrator 设计与应用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。</p>					
2. 课程目标					
2-1 知识目标					
序号	知识目标				
K1	了解 illustrator 软件启动与安装方法。				
K2	了解 illustrator 软件用户界面构成。				
K3	掌握 illustrator 软件基本工具的使用方法。				
K4	掌握 illustrator 软件基本修改命令的操作方法。				
K5	掌握 illustrator 软件建模的基本原理和建模方法。				
K6	掌握 illustrator 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	能根据界面绘制员的岗位要求，启动与安装 illustrator 软件				

S2	能根据 UI 设计的岗位要求，应用 Adobe illustrator 软件进行 app 界面设计。
S3	能根据 UI 设计师的岗位要求，进行 app 界面交互界面创意设计工作。

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

教材建议《Illustrator CC 基础教程》(兵器工业出版社)

情景序号	模块(或子模块)名称	学时
1	Illustrator CC 概述	2
2	Illustrator CC 的工作环境	2
3	使用 Illustrator CC 绘图	4
4	外观、样式和效果	4
5	打印和输出操作	4
6	App 界面设计概述	4
7	手机 app 界面设计与制作	8
8	网页 LOGO 设计与制作	4
合计		32

24.室内装饰设计

课程名称	室内装饰设计(Interior design)	学期	5	学时	64
<p>1. 课程性质</p> <p>数字媒体应用技术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>					

本课程的教学内容对应的是数字媒体应用技术专业 2019 级人才培养方案中的能够从事室内装饰行业中室内设计师岗位。

2. 课程目标

2-1 知识目标

序号	知识目标 Knowledge objectives
K1	熟悉室内设计的发展过程与趋势
K2	使学生明确室内设计的含义，认识、理解室内设计与建筑、环境之间的关系
K3	了解室内设计的内容、分类、设计原则与方法
K4	了解室内设计的风格和流派
K5	系统掌握室内设计的构成要素
K6	熟悉起居室功能、特点及设计原则
K7	熟悉餐厅功能、特点及设计原则
K8	熟悉厨房功能、特点及设计原则
K9	熟悉卧室功能、特点及设计原则
K10	熟悉书房功能、特点及设计原则
K11	熟悉卫生间功能、特点及设计原则

2-2 技能目标

序号	技能目标 Skill objectives
S1	能够绘制 CAD 布置图
S2	有很好的设计模型的能力
S3	培养室内人体工程学、环境心理学等运用能力
S4	熟练操作矢量绘图软件：Coreldraw

S5	熟练掌握像素绘图软件：Photoshop
S6	熟练掌握二维绘图软件：autoCAD
S7	能根据设计风格特点进行室内场景的 3MAX 建模
S8	熟练掌握三维造型和渲染软件：3ds max+Vray
S9	掌握室内色彩设计的基本知识，熟悉室内色彩的作用、协调与对比等方法，了解色彩在设计中灵活运用
S10	能根据设计风格和特点完成 vray 渲染器效果图的灯光材质渲染参数的设计

2-3 素质目标

序号	素质目标 Attitude objectives
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	具有一定的人际交往能力和社会协作能力
A3	具有较好地应对和解决工作中的突发事件的能力
A4	具有积极配合设计项目方案的推广素质

3. 课程内容

情景序 号	内容模块	学时
1	项目一居住空间概述	4
2	项目二 居住空间设计的风格	4
3	项目三 居住空间设计人体工程学要求	4
4	项目四 起居室的设计	12
5	项目五 餐厅的设计	8
6	项目六 厨房的设计	8

7	项目七 卧室的设计	8
8	项目八 书房的设计	8
9	项目九 卫生间的设计	8
合计(Sum)		64

25. maya 角色动画设计与制作

课程名称	maya 角色动画设计与制作(maya character animation)	学期	5	学时	64														
<p>1. 课程性质</p> <p>该课程是影视动漫专业的核心专业课程之一，学生在掌握了素描、人体结构、动画原理等基本技能和理论后可以进入该课程的学习，在该课程的学习中，学生可以掌握现今流行的三维建模技术和动画制作技术，该课程学习完成后，结合后续课程(影视后期处理相关课程)，就可以设计、制作出简单的影视短片作品。</p> <p>该课程能够帮助影视动漫专业的学生掌握职业技能中的最关键的技能——三维建模技能、或材质灯光技能、或动画设计技能、或渲染技能等，在影视动漫专业具有举足轻重的作用，是核心专业课程中的核心。</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>了解 MAYA 在业界的地位及其历史</td> </tr> <tr> <td>K2</td> <td>认识 MAYA 软件在业界的作用(应用领域)</td> </tr> <tr> <td>K3</td> <td>了解 MAYA 软件的功能模块及其作用</td> </tr> </tbody> </table> <p>2-2 能力目标</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>序号</th> <th>技能目标</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>S1</td> <td>认识 MAYA 软件建模方法的类型及其相应的特点</td> </tr> <tr> <td>S2</td> <td>认识 MAYA 软件的功能模块，了解各模块的作用</td> </tr> </tbody> </table>						序号	知识目标	K1	了解 MAYA 在业界的地位及其历史	K2	认识 MAYA 软件在业界的作用(应用领域)	K3	了解 MAYA 软件的功能模块及其作用	序号	技能目标	S1	认识 MAYA 软件建模方法的类型及其相应的特点	S2	认识 MAYA 软件的功能模块，了解各模块的作用
序号	知识目标																		
K1	了解 MAYA 在业界的地位及其历史																		
K2	认识 MAYA 软件在业界的作用(应用领域)																		
K3	了解 MAYA 软件的功能模块及其作用																		
序号	技能目标																		
S1	认识 MAYA 软件建模方法的类型及其相应的特点																		
S2	认识 MAYA 软件的功能模块，了解各模块的作用																		

S3	了解通用菜单各项命令的作用与功能	
2-3 素质目标		
序号	素质目标	
A1	了解各功能模块中主要命令的作用与功能	
A2	理解、掌握一定的光学知识	
A3	了解一定的动画原理	
3. 课程内容		
情景序号	模块(或子模块)名称	学时
1	软件基础认知	2
2	模型模块	8
3	材质、灯光、渲染模块	12
4	动画模块	12
5	动力学模块	20
6	综合实训项目	20
合计		664

八、毕业要求

毕业前至少取得 144 学分。(其中公选课学分 6 学分, 专业选修课 10 分, 第二课堂素质教育学分 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全国信息技术水平考试(NTC): 全国信息技术水平考试是由工业和信息化部教育与考试中心(工业和信息化部全国电子信息应用教育中心)组织实施的全国统一考试, 该考试是对参考人员在其专业领域的理论基础和实践能力的综合评价, 可以作为企事业单位选拔和聘用信息技术人才的重要依据。包括平面设计师技术水平证书、计算机辅助设计工程师技术水平证书、三维动画设计工程师技术水平证书(3ds MAX)。

③1+X 证书: 数字创意建模职业技能等级证书等级证书。

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。