

重庆航天职业技术学院  
Chongqing Aerospace Polytechnic

# 高等职业教育2023级 专业人才培养方案



重庆航天职业技术学院教务处制



## 2023 级数字媒体技术专业人才培养方案

### 一、专业名称与代码

- (一) 专业名称：数字媒体技术
- (二) 专业代码：510204

### 二、入学要求

高中阶段教育毕业生或具有同等学力者

### 三、修业年限

三年

### 四、职业面向

所属专业大类	所属专业类	对应行业	主要职业类别	主要岗位类别 (或技术领域)	职业资格证书或 技能等级证书
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)	数字媒体艺术专业技术人员 (2-09-06-07); 视觉传达设计人员 (2-09-06-01); 剪辑师 (2-09-03-06) 动画制作员 (4-13-02-02);	数字媒体艺术专业技术人员	全媒体运营师 (人力资源和社会保障部)
				视觉设计师	Photoshop 平面设计师资格证书 (人力资源和社会保障部)
				UI 设计师	数字媒体交互设计职业技能等级证书 (国家教育部职业技能等级证书)
				动画制作员	影视动画制作员 (国家职业资格四级)

说明：所属专业大类和所属专业类参考教育部专业目录，对应行业参考国民经济行业分类，主要职业类别参考职业分类大典。

### 五、培养目标与培养规格

#### (一) 培养目标

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，具有良好职业素养，掌握扎实的科学文化基础和数字媒体技术理论、设计创意、媒体制作与应用知识和技术技能，面向视觉传达设计、数字媒体艺术、全媒体运营、数字视觉设计、交互设计、



影视后期等相关领域，能够从事视觉传达设计、界面与交互设计、数字文创产品设计、音视频编辑等工作等工作的应用型、复合型、创新型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。

在素质方面，对照以下总体要求，并结合专业特点研究确定。在知识、能力方面，对应人才培养目标，对照有关课程标准、专业教学标准和通过企业调研、职业能力分析提出的有关具体要求，研究确定并分条目列举。

### 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，与社会、自然和谐共处；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，能够掌握基本运动知识和一两项运动技能；具有感受美、表现美、鉴赏美、创造美的能力，具有一定的审美和人文素养，能够形成一两项艺术特长或爱好；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

(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) 熟悉与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) 掌握用户体验设计基础知识。

(6) 掌握 3D 建模与动画基础知识。

(7) 掌握数字视音频非线性编辑、后期合成技术和方法。

(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。

### 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、文字表达能力和沟通能力。

(3) 具有色彩运用及设计审美能力。

(4) 具有数字媒体设计素材的采集、整理和加工的设计策划能力。

(5) 具有良好的图形图像处理和平设计能力。

(6) 具有音视频剪辑、编辑、后期合成，以及特效制作能力。

(7) 具有一定的 2D/3D 动画设计和制作能力。

(8) 具有根据行业规范和项目需求进行 U 设计、交互设计、用户体验设计，以及产品原型设计与制作的能力。

(9) 具有应用主流游戏引擎设计和开发移动游戏、增强现实、或虚拟现实等应用的能力。

(10) 具有融合各种媒体技术加工信息内容并分发与传播的能力；

(11) 具有综合运用所学专业知识和推理和解决问题、管理时间和资源，以及规划职业生涯的能力。

## 六、专业课程主要教学内容及要求（进程表中所有专业必修课和选修课必须填写）

序号	课程代码	课程名称	主要教学内容及要求
1	05011029	职岗认知实习（数字媒体技术专业）	通过职岗认识实习，特别是通过与生产实际的接触，使学生感知数字媒体技术专业相关职业岗位、了解专业岗位所需的知识、技能要求，让学生对所专业的性质、内容及其在应用领域中的地位有一定的认识，为了解和巩固专业思想创造条件，在实践中了解专业、熟悉专业、热爱专业，为进一步学习专业技能和专业课程奠定基础。同时，使学生进一步地了解社会、了解自己，培养学生观察问题、分析问题和解决问题的能力及社会活动能力。实习结束后应完成 2000 字以上的实习报告一篇。
2	07021063	艺术设计概论	课程内容包括艺术设计的内涵、特征、意识、方法、元素、形态、思维、决策、程序与管理，同时还分析了各类型艺术设计的相关理论与作品实例，以及当代的设计思潮和未来的设计发展趋势。比较全面地涵盖了设计领域乃至相关新兴学科领域的主要知识内容。通过学习，提升学生的文化、专业理论素养和知识储备。
3	07021021	计算机辅助设计	本课程主要学习 Illustrator 软件的相关知识，通过训练，使学生掌握软件的基本操作，熟练绘制矢量图形。培养学生对图形图案的处理技术，也为以后学习专业课程做基础。
4	07031171	构成设计基础	本课程主要学习平面构成、色彩构成和立体构成的相关知识，主要培养学生的构成、色彩认知、审美、色彩语言驾驭等专业能力和方法能力，以及培养学生的沟通表达、工作责任心、职业规范



			和职业道德等综合素质和能力。使学生掌握平面设计的构成和色彩原理，并能独立进行多媒体设计，在就业时能够成为一个合格的人才。
5	07031 179	摄影 摄像 技术	课程内容由摄像机的发展开始延伸至现在的摄像技术并以目前行业内主流的全高清摄像机作为课样机做讲解以及演示，要求学生在课程当中掌握全高清摄像机的按键菜单分布以及功能、光学摄影的基本原理、数码摄像机的特点、取景构图要点、画面光学控制等。要求学生能够独立完成视频拍摄任务。
6	02030 064	图形 图像 处理	本课程课程主要学习 Photoshop 软件的使用。主要讲述图像处理的基本原理和方法，培养学生利用计算机处理摄影图片、静态图像的能力。
7	07021 150	户外 写生	本课程主要讲授摄影实践中对于技巧与艺术创作的理念和方法，让学生掌握对于不同题材的拍摄，并培养学生一定的创新意识。课程主要包括人像、民俗、风景、花鸟等各个方面主题拍摄，从实践中总结发现拍摄的问题，学习借鉴成功的经验，并能熟练掌握各个主题摄影的拍摄的实务工作。
8	07031 157	三维 图形 设计	本课程主要讲授三维软件的基本界面、基本命令、基本操作等知识，通过本课程的学习使学生基本掌握三维软件的一般使用方法，培养学生的三维空间能力和三维制图能力，为独立设计制作动画短片打下坚实的基础。
9	07031 191	数字 广告 创意 设计	本课程主要讲授数字广告设计的理念与方法，内容包括认识数字广告、数字广告策划与投放、数字广告文案写作、数字广告设计元素计、数字广告创意表现以及数字广告设计实战等。通过学习，训练学生设计思维和实际操作能力。
10	07031 17	数字 绘画	本课程主要讲授由插画基础知识、主题立意、风格设定、造型设计、氛围塑造等内容，培养数字媒体设计第一线需要的综合性应用型人才。通过学习了解数字绘画插画的设计绘制方法；具备大胆的创新意识和理念，并具备付诸于实践的行动力；能够准确理解平面造型图的空间透视关系；能够掌握基本插画的绘制；能够掌握卡通角色的结构关系；具备广博的数字绘画知识；能够从实际优秀项目中找到共性，总结规律，积累经验；能够举一反三地做出系列类似项目的分析报告；能够结合相关科目理论，强化创新应用；熟知数字绘画绘制设计工作流程、制作要求与规范。
11	07031 180	影视 后期 编辑	主要讲述影视包装设计的基本原理和方法，培养学生利用计算机为动态视频制作包装和美化的能力。课程主要学习 Premiere 软件的使用。通过掌握画面的组接原则和技巧、场面过渡的方法、解说词的写作及声画组合原则，进而较好地掌握对电视专题、新闻、文艺节目的编辑技巧和工作，实践性较强。
12	07041 110	AE 影 视特 效	通过本课程的理论讲授和实例练习，使学生熟练使用视频编辑软件完成电视广告、影视动画、频道包装等影视后期特效、剪辑、合成工作，控制影片等整体风格。
13	07031 182	三维 动画 制作	本课程主要讲述影视片头制作的基本原理和方法，培养学生利用计算机制作影视动画效果的能力。课程主要学习 photoshop、after effects、premiere、3ds max 软件的综合使用。根据动画



		技术	剧本和导演要求，制作镜头运动，确定镜头时间和角色在镜头中的走位，确定镜头的构图，对于三维角色或道具进行基本的控制设定，制作三维角色肢体和表情动画，使三维角色产生生动的表演。
14	07031160	交互界面设计	通过本课程学习，使学生了解数字媒体艺术行业的最新技术与发展趋势，学习视觉规律相关知识，掌握行业设计标准，培养视觉表达能力，达到 UI 设计岗位所需的基本要求。本课程分情绪版设计，界面版式设计，同时适用于信息交互设计、互动设计等专业的专业需要。情绪版设计主要侧重学习从概念到页面设计的转化方法；界面版式设计主要基于第一阶段情绪版设计的结果进行理性版式规划；界面色彩运规划主要实现依据产品需求对界面进行不同配色的呈现。
15	07031192	游戏引擎基础	课程内容从游戏引擎诞生及发展，延伸至现代游戏引擎的应用，并以目前行业主流的商业引擎 Unity3d, UE4 作为教学工具做讲解及演示，要求学生在课程当中掌握全游戏引擎的菜单分布及操作，掌握游戏引擎内的各项功能的基础应用，掌握游戏引擎脚步语言的语法及常用函数库。要求学生能够使用引擎搭建场景，使用脚本编辑简单的交互逻辑。
16	07041115	数字雕刻技术	本课程由数字雕刻的发展与应用开始，详细讲解 ZBrush 软件基础。基础部分讲解在项目实战中会涉及的几乎全部命令。从简单道具到复杂场景制作，再到生物雕刻及人物角色的设计与制作，最后在软件中渲染合成最终作品。制作简单案例入门，用这样的练习来把基础打牢。然后才进入大作品的制作，以降低在最后产出大作品的过程中犯错的概率。
17	07051050	全媒体运营	本课程以训练学生基本的内容运营、用户运营、产品运营、活动运营能力为目标，培养学生实际全媒体运营的能力，特别是建立全媒体传播矩阵，构建多维度立体化的信息出入口，对各端口进行协同运营能力，同时掌握有效的学习方法，增强自主学习能力，提高综合文化素养；为他们提升就业竞争力及今后的可持续发展打下良好的基础。
18	05161019	顶岗实习（数字媒体技术专业）	本课程以培养学生岗位职业能力为总体目标，基于校企合作、工学结合的教学实践平台，使学生在完成专业知识学习和职业技能训练的前提下，在真实的工作环境和单位指导教师的帮助下，完成该专业从业人员应具备的各项综合能力与素质的训练，同时有针对性地收集与毕业设计有关的资料，达到人才培养的总体目标。
19	05081017	毕业设计（数字媒体技术专业）	本课程在巩固学生前两年半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。将毕业设计作为教学计划中的一个重要环节，让学生毕业前得到最全面的实际锻炼，三年学习的成果的检验，提高学生观察事物，处理事务的能力，培养学生综合运用所学知识的综合能力。



七、教学进程总体安排

(一) 课程进程表 (三年制), 2023 级数字媒体技术专业教学计划进程表。

2023 级数字媒体技术专业教学计划进程表 (三年制)

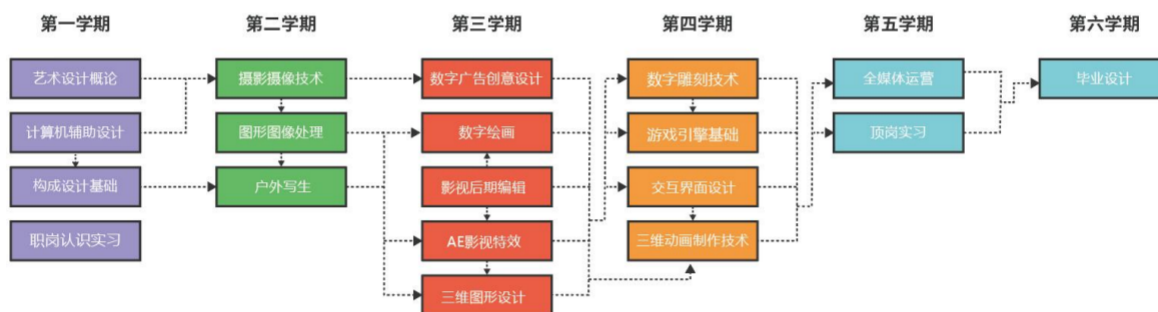
重庆航天职业技术学院高等职业教育

2023级 数字媒体技术 专业教学计划进程表 2023.07																			
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						开课部门		
				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	
公共基础课	1	00001079	军事理论	B	2	36	36				2		36						武装部
	2	00010005	职业发展与就业指导	B	1	18	18				4				18				就业处
	3	00010022	航天精神与航天文化	B	1	16	16				2		16						马克思主义学院
	4	00010025	劳动教育	B	1	16	16				1	16							学生处
	5	00021078	大学生安全教育	B	2	32	32				1	32							武装部
	6	00021080	军事技能	B	2	36			2w		1	36							武装部
	7	00021087	大学生心理健康教育	B	2	32	32			1		32							学生处
	8	10010001	体育1	B	1	26	4	22			1	26							基础学科部
	9	10010002	体育2	B	1	28	4	24			2	28							基础学科部
	10	10030006	大学语文与写作	B	3	54	46	8		2		54							基础学科部
	11	10030007	信息技术	B	3	54	24	30		2		54							基础学科部
	12	10030009	职场通用英语1	B	3	54	36	18		1		54							基础学科部
	13	10050001	职场通用英语2	B	5	74	48	26		2		74							基础学科部
	14	11020010	毛泽东思想和中国特色社会主义理论概论	B	2	32	24	8			1	32							马克思主义学院
	15	11030002	思想道德与法治	B	3	54	54				2	54							马克思主义学院
	16	11030010	习近平新时代中国特色社会主义思想概论	B	3	48	36	12			1	48							马克思主义学院
	17	11040001	形势与政策	B	1	40	40				1-5	8	8	8	8	8	8		马克思主义学院
	18		创新创业教育模块	X	2	32	32				2-5								教务处
	19	公共选修课	科学与人文素质模块	X	2	32	32				2-5								教务处
	20		科学与人文素质模块	X	2	32	32				2-5								教务处
		小计		42	746	562	148	36			占总学时的:						29.82%		
专业必修课	18	07021063	艺术设计概论	B	2	36	18	18		1		36							传媒与艺术设计学院
	19	05011029	职业认识实习(数字媒体应用技术专业)	B	1	30			1W		1	30							传媒与艺术设计学院
	20	07031171	构成设计基础	B	3	54	24	30			1	54							传媒与艺术设计学院
	21	07021021	计算机辅助设计	B	2	36	10	26			1	36							传媒与艺术设计学院
	22	07021150	户外写生	B	2	36	12	24			2	36							传媒与艺术设计学院
	23	07031179	摄影摄像技术	B	3	48	20	28			2	48							传媒与艺术设计学院
	24	02030064	图形图像处理	B	3	60	30	30			2	60							传媒与艺术设计学院
	25	07041110	★AE影视特效	B	4	64	32	32		3			64						传媒与艺术设计学院
	26	07031180	★影视后期编辑	B	3	48	20	28		3			48						传媒与艺术设计学院
	27	07031157	★三维图形设计	B	3	64	28	36			3		64						传媒与艺术设计学院
	28	07031191	数字广告创意设计	B	3	54	24	30			3		54						传媒与艺术设计学院
	29	07031176	★数字绘画	B	3	54	30	34			3		54						传媒与艺术设计学院
	30	07031160	交互界面设计	B	3	60	30	30			4			60					传媒与艺术设计学院
	31	07031182	三维动画制作技术	B	3	48	20	28			4			48					传媒与艺术设计学院
	32	07041115	数字雕刻技术	B	4	72	30	42			4			72					传媒与艺术设计学院
	33	07031192	★游戏引擎基础	B	3	60	24	36			4			60					传媒与艺术设计学院
	34	07051050	全媒体运营	B	5	80	24	56			5				80				传媒与艺术设计学院
	35	05161019	顶岗实习(数字媒体应用技术专业)	B	16	480			24W		5				480				传媒与艺术设计学院
36	05081017	毕业设计(数字媒体应用技术专业)	B	8	240			8W		6					240			传媒与艺术设计学院	
		小计		74	1624	376	508	740			占总学时的:						64.91%		
专业选修课	37	05021015	DaVinci Resolve影视调色	X	2	32	16	16			3		32						传媒与艺术设计学院
		00021004	影视鉴赏	X	2	32	32				3		32						传媒与艺术设计学院
	38	07041109	文字与版面设计	X	4	64	32	32			4		64						传媒与艺术设计学院
		07041116	动态图形设计	X	4	64	24	40			4		64						传媒与艺术设计学院
	39	07021188	型录设计	X	2	36	16	20			5			36					传媒与艺术设计学院
		07021187	数字媒体产品前沿	X	2	36	16	20			5			36					传媒与艺术设计学院
		小计		8	132	68	64	0			占总学时的:						5.28%		
		素质拓展教育		6						至少取得6学分									学生处
		合计		130	2502	1006	720	1026			开课门数	13	11	7	7	4	1		
		必修学分: 110		选修学分: 14				素质拓展学分: 6				理论学时: 实践学时= 1006.0/1496.0= 1/1.49							

## (二) 分学期时间安排表

项目 学期	课内教学周					集中实践教学周		入学 教育 毕业 教育	考试 周	合计(周)	
	周数	学分	理论教学学时	实践教学学时	周平均学时数	周数	学分			周数	学分
一	15	24	270	114	26	3	3	1	1	20	28
二	19	25	250	162	22				1	20	26
三	19	24	196	208	21				1	20	24
四	19	20	206	152	19				1	20	20
五	10	14	80	76	18	24	16		1	20	22
六						8	8	2		18	8
素质拓展学分										6	
总计	82	121	1006	720		35	27	3	5	118	130

## (三) 专业（技能）课程地图



## 八、实施保障

### (一) 师资队伍

#### 1、专兼职教师数量与结构

专业拥有专任教师 23 人，专职教师 14 人，兼职教师 9 人，其中教授 2 人，副教授 7 人，讲师 5 人，研究员 1 人，高级工程师 3 人，博士 2 人、硕士 8 人、本科 13 人。

#### 专兼职教师数量与结构

教学团队共 23 人，其中专职教师 14 人，兼职教师 9 人，兼职教师比例 39%，师生比 1:16，“双师素质”教师 23 人，双师比例 100%

职称结构	教授	副教授（高级工程师）	讲师（助教）
	2（9%）	7（30%）	5（22%）
学历结构	博士	硕士	本科
	2（9%）	8（35%）	13（56%）

## 2、专兼职教师素质能力要求

### 专兼职教师素质能力要求

教师类型	素质能力要求
专任教师	具备强烈的职业道德素质，具有较强的实际操作能力，工程实践能力，具有一定的科研攻关能力。
兼职教师	具备良好思想政治素质和职业道德，在行业内具有较高的专业素养和技能水平

## （二）教学设施

### 1、教室要求

教学要求在理论实践一体化教室(多媒体教室)完成,以实现“教、学、做”合一,要求实验室具备各类移动设备并能安装软件运行环境,提供快速运行软件环境,还要求安装多媒体教学软件,方便下发教学任务和收集学生课堂实践任务。同时,成立学习小组,实践课堂讨论、时间和课外的拓展学习。

### 2. 校内实训室基本要求

根据数字媒体技术专业课程设置,按课程实践教学内容,配置相应的实践教学条件。按实践教学班人数不高于 50 人/班建设实践教学条件。根据情况,可实施分组教学。

### 3. 校外实训室基本要求

能够提供开展数字媒体技术专业相关实习实训活动,实习设施齐备,实训岗位实训指导教师确定,实习管理及实施规章制度齐全。建立与本专业紧密联系的校外实习基地数量或规模,能够满足专业学生校外实习实训需求。

## （三）教学资源

### 1. 教材选用基本要求

按照国家规定选用高等职业院校规划教材中的优质教材,禁止不合格的教材进入课堂。学校应建立由专业教师、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. 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：广告、影视多媒体政策法规、有关职业标准，有关平面设计、数字媒体技术的实务案例类图书和两种以上数字媒体技术专业学术期刊。

### 3. 数字教学资源配置基本要求

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

##### 1. 引入“慕课”和“翻转课堂”的教学手段

建成“云端+移动端”课程体系，形成“慕课+翻转课堂”的课程教学模式。翻转课堂的实施使得师生角色互换，教师成为学生学习的指导者与帮助者；使得教学目标更加注重过程、方法以及情感、态度与价值观。翻转课堂更多地采用讨论法与探究法，这些方法针对特定问题，刺激学生思考与交流，使学生获得多元化的思维空间，从而培养其情感、态度与价值观。而慕课实现了包括学习进度管理、在线交流答疑、作业批改等覆盖教学全过程的新型在线教育，教学互动性强，将极大地促进师生间的互动教学以及生生间的互动协同学习。

##### 2. 通过“赛教结合”和“工学结合”的教学方式

职业技能大赛开创性地把高校、学生、企业、互联网商务平台进行充分整合，把企业的真实设计需求作为比赛题目，鼓励大学生主动学习，广泛参与和应用软件工具来解决企业问题。以竞赛为契机，有计划、系统地组织学生参赛，“以赛促教、以赛促学 以学促赛、以赛促训”，带动 IT 人才培养“工学结合”教学环节的开展。

##### 3. 推行有效课堂，提高课堂教学质量

制定和完善有效课堂标准，推行专业群各专业核心课程有效课堂试点，并逐步推进专业群其它课程有效课堂认证。有效课堂的实施过程中，课堂设计富于变化，能激发学生的学习兴趣 and 积极性；能关注差异，精心设计师生互动，课堂节奏连贯紧凑，课后教学反思及时有效。

#### （五）学习评价

##### 1. 考核方式：

理论与实践一体化评价。本专业大部分课程考核采用过程考核和目标考核相结合的评价方法，过程考核主要在教学过程中对学生的学习态度、操作能力、课堂讨论、作业等情况进行的评价；目标考核是在课程结束时，对学生在知识和技能的整体掌握情况的评价。以公平

地评价学生学习的效果。也使学生更注重学习过程，提高了学生学习兴趣。

## 2. 考核比例及要求：

(1) 平时成绩占 20%。主要包括对课堂提问、讨论、作业及单项实训等情况进行评价计分；

(2) 综合实训占 10%。采用学生自评、学生互评、教师评价方式对学生进行评价，学生提交实训报告，其中包括学生自评成绩、实训小组评定成绩，教师给出综合成绩。

(3) 期末考试成绩占 70%。采用闭卷形式，建试题库，从中抽取，并结合从业资格考试内容进行笔试。

## (六) 质量管理

教学管理是在主管院长的领导下，实行学院、分院两级负责，学院是教学管理的主体力量，主要通过以下形式进行：

1. 建立教学管理组织协调系统，专业教研室配合教务处、各分院对日常课堂教学及教学建设工作进行管理和监控，及时解决教学中出现的问题。

2. 学院、分院两级督学系统，聘请有丰富教学经验和教学管理经验的老教师与其他教学管理人员组成校院两级科学小组，实现“督教、督学、督管”。

3. 分院同行教师评价系统，由分院进行主讲教师的聘任，教师试讲和教学效果评价工作。

4. 学生信息员系统，聘任学生担任本专业的教学质量监督言息员，及时掌握专业的教学信息，对教学中存在的问题及时向分院、学院进行反馈。

5. 教师—学生双向课堂教学效果反馈系统，每天组织学生填写《课堂教学反馈》小程序，对所有上课教师的教学效果进行反馈。同时，教师每学期应至少填写一次《课堂教学信息卡》，将课堂教学过程出现的问题（如学生的学习效果、学习风气、教学条件、教学设备的使用情况）反馈给学院督导。

6. 网络教务反馈系统，通过网络获取教学信息。

为了达到全面控制教学过程、提高教学质量的目的，进行课堂教学检查时，各类检查人员应填写相应的评估表和反馈表，及时对评估表和反馈表进行统计处理，将结果反馈给教师所在的教研室，并以适当的方式反馈给教师。每学期以分院为单位，综合各种渠道的检查结果和反馈结果，采取先定量后定性的办法，对所有任课教师的教学效果和质量进行评价。评价结果经分院审核后，将结果存入教师教学工

作档案，作为教师晋职、评优的重要依据。每学期，学院教务处对教学质量方面存在的共性问题采取简报、总结等形式，对存在的个性问题采取座谈会、个别交流、文字材料等形式，以随时总结经验，改进教学。

## 九、毕业要求

毕业前至少取得 130 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）。且要求获得以下职业技能证书的至少一项：

1. 摄影师(中级)资格证书(人力资源和社会保障局职业技能鉴定中心)
2. 摄像师(中级)资格证书(人力资源和社会保障局职业技能鉴定中心)
3. 3d max 动画设计师资格证书(人力资源和社会保障局职业技能鉴定中心)
4. photoshop 平面设计师资格证书(人力资源和社会保障局职业技能鉴定中心)
5. Adobe ps/ai/pr 国际认证证书 (Adobe 公司)
6. 平面设计工程师 (工信部教育与考试中心)

## 十、持续发展建议

### (1) 专升本

本专业专升本考试科目：大学英语、计算机基础、大学语文。

### (2) 专本衔接

本专业专本衔接的本科专业有：数字媒体技术、数字媒体艺术、视觉传达设计。