

计算机信息管理专业（数字媒体技术方向）（中高职一体化）人才培养方案

一、专业名称与代码

专业名称：计算机信息管理

专业代码：610203

二、入学要求与修学年限

入学要求：中职毕业生。

修学年限：基本学制五年，学习年限 5-7 年。

三、培养目标

本专业培养思想政治坚定、德技并修、全面发展，适应数字媒体技术行业（企业）第一线需要的，掌握从事（数字媒体技术职业岗位或岗位群）实际工作的基础知识和技术技能，具有良好职业道德和敬业精神，具有职业生涯发展基础，具有较好的社会责任感、创新精神、实践能力的德、智、体、美、劳等方面全面发展的，面向数字媒体技术领域的高素质劳动者和技术技能人才。

四、人才培养规格

（一）职业面向

所属专业大类 (代码)	所属专业类 (代码)	对应 行业 (代码)	主要职业类别 (代码)	主要岗位类别 (或技术领域)	职业资格证书 或技能等级证 书举例
电子信息大类 (61)	计算机类(6102)	软件和信息技术 服务业(65)； 新闻与出版业 (85)；广播、 电视、电影和影 视录音制作业 (86)	计算机操作员 (3-01-02-05)；广 告设计人员 (2-10-07-08)；室 内装饰设计人员 (2-10-07-06)；制 图员(3-01-02-06)； 影视动画制作员 (6-19-01-04)；剪 辑师(2-10-05-06)	3D 建模应用； 3D 动画设计； UI 设计； 3D 室内装潢设 计； 非线性编辑	室内设计师； 平面设计师； UI 设计师； 动画设计师； 视频合成工程 师； VR 游戏开发工 程师

（二）知识、能力和素质结构

1. 素质结构

（1）基本素质

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；具有一定的国际化素养。

（2）职业素养

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。

(3) 人文素养

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. 知识结构

(1) 人文基础知识

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。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。

(2) 专业知识

掌握高职毕业生必备的文化素养知识；掌握本专业必需的专业基础理论知识；熟悉现代工商企业经营和管理基本知识；熟练掌握产品设计、电商运维与美工、多媒体应用设计、手机应用 UI 设计等专业知识；熟练书籍装帧设计、DM 设计、摄影、3D 企业应用等相关专业知识。

3. 能力结构

(1) 通用能力

具有基本中英文口语和书面表达能力，终身学习能力，信息技术应用能力，独立思考能力；具有较强的创造思维能力、适应能力、分析和解决实际问题的能力；

(2) 职业能力

具有基本口语和书面表达能力，终身学习能力，信息技术应用能力，独立思考能力；具有计算机办公软件的应用能力；具有应用计算机网络和信息处理的能力；具有制作各类网页 UI 设计的基本能力；具有企事业单位多媒体宣传作品制作能力；具有运用相关 3D 软件设计虚拟实景建模开发的一般能力；具有运用相关软件进行数字媒体制作的综合应用能力。

五、职业能力分析

通过对本专业的职业面向就业岗位分析，我们归纳出若干“典型工作领域”，以及相关的“工作任务”，并分析其需要的“职业能力”，提出支撑职业能力培养的相关课程和实训项目等。

具体职业能力描述如下：

工作领域	工作任务	职业能力	支撑课程	实训项目	证书要求
平面设计	位图和矢量图设计	1、能运用设计软件进行矢量图形设计 2、熟练使用计算机软件完成位图输入 3、能对图文进行排版	《书籍装帧设计》 《DM 设计》	1、图文混合编排 2、矢量图形创意设计	平面设计师 数字版式设计师
三维建模与动画	三维模型制作	熟练掌握 3D 建模技术，能够使用 3DMAX 等软件制作产品及场景的 3D 模型制作与动画等	《3D 设计基础》 《3D 企业应用》	多种实物建模训练	VR 开发工程师
网页设计	网页设计与制作	掌握使用网页设计相关软件制作 web 图形、图像等界面设计	《摄影》《手机应用 UI 设计》等	网页界面设计等	Web 界面设计师

电子商务	视觉营销	掌握电子商务视觉营销的基本技能以及主要操作技能与方法，对电子商务的技术有所把握，能从事商务网站运营。	《电商运维与美工》 《多媒体应用设计》 《新媒体运营》	电商网站运营与美工等	数字图像工程师 电子商务设计师
------	------	----------------------------------------------------	-----------------------------------	------------	--------------------

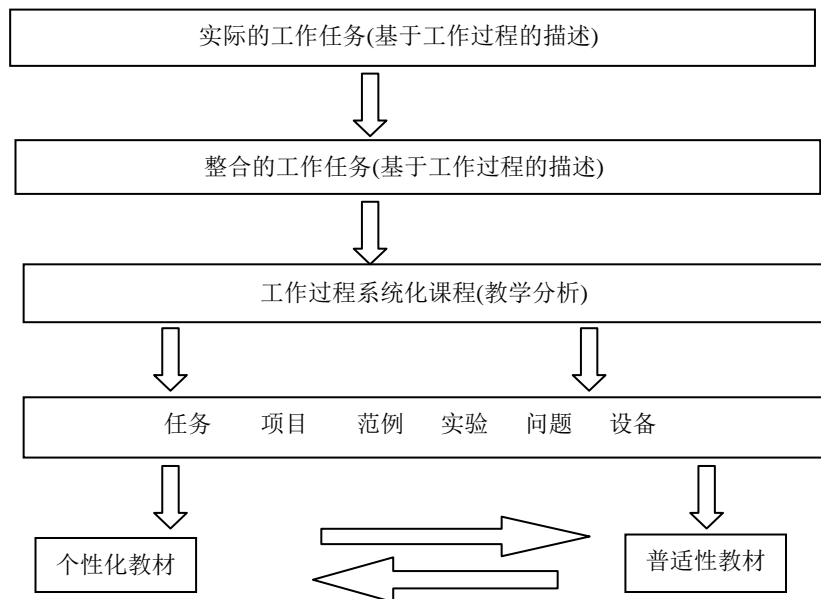
六、培养模式

本专业方向人才培养将紧密结合市场人才需求和专业实际，复合课程设置和能力结构，丰富专业拓展课程内容，强化对学生核心能力、职业迁移能力和综合职业素质的培养，突破现有教育教学组织架构和运行模式，调动学生自主学习、创新学习的能动性。

积极推行行动引导型教学法，把课程标准（课程整体教学设计）和单元教学设计运用于教学实践，改革教学方法和教学手段，融“教、学、做”于一体，在充分调动学生学习的积极性、主动性和创造性，推动体验性学习，促进学生能力发展上，以及利用现代教育技术手段促进教学活动开展。

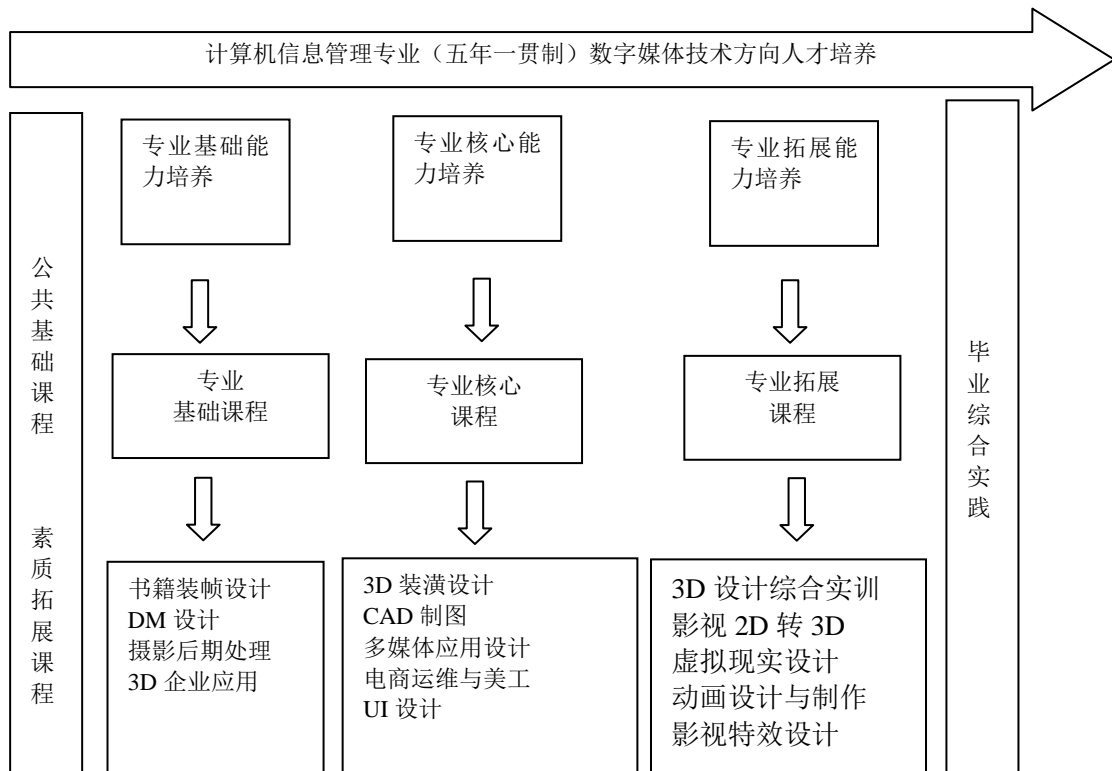
以就业和职业生涯发展为导向，明确专业定位；以工作过程为线索，构建课程体系；以典型工作任务为载体，组织课程内容；以职业技能鉴定标准为参照，强化职业技能训练；注重学生综合素质培养，融入大学生素质拓展计划。逐步形成以任务引领型课程为主体，体现实际工作过程和职业素质养成教育的具有高职教育特色的人才培养方案。

积极拓展校外实习基地，提供足够的顶岗实习岗位，逐步开发订单班来满足学生专业顶岗实习的需要，进一步完善顶岗实习质量，促进就业质量的提高。



七、课程体系

根据岗位（群）工作任务与职业能力分析结果，依据国家教育政策、教育教学规律和学生认知发展规律，构建课程体系。列示专业课程体系说明及课程体系结构图。



1、专业课程

(1) 核心课程描述

序号	课程名称/	学时	学分	教学目标与教学内容	教学方法与评价方式	教学资源
1	3D 装潢设计	48	3	教学目标：掌握装潢原理的设计分析与处理，室内装饰工程方案设计、简单施工处理和设计方案表现的能力。 教学内容：优化 CAD 图纸、按图纸进行建模、按比例进行辅助实物建模、3d 自带灯光使用方法、默认扫描器渲染方法等。 思政主题：以人为本，安全意识，诚信。	教学方法：案例教学、任务驱动、项目教学等。 评价方式：过程性考核 60%，期末考核 40%。	微课、视频等
2	CAD 制图	42	3	教学目标：掌握 AutoCAD 室内装潢设计的基本方法和各种应用技巧。 教学内容：室内设计的基本知识、基本绘图知识、绘图流程和方法等。 思政主题：敬业，诚信，工匠精神。	教学方法：案例教学、任务驱动、项目教学等。 评价方式：过程性考核 60%，期末考核 40%。	微课、视频等
3	多媒体应用设计	64	4	教学目标：掌握各类媒体的编辑与处理方法。 教学内容：视频、音频、动画等制作。 思政主题：担当，爱国，团队合作。	教学方法：案例教学、任务驱动、项目教学等。 评价方式：过程性考核 60%，期末考核 40%。	微课、视频等
4	电商运维与美工	64	4	教学目标：掌握电商平台美工技巧和方法，能独立进行	教学方法：案例教学、任务驱动、项目教学等。	微课、视频等

				<p>电商海报设计、商品修图和电商页面设计。</p> <p>教学内容：电商海报、电商商品修图、电商页面整体 UI 设计等。</p> <p>思政主题：进取精神、务实态度、责任意识。</p>	<p>评价方式：过程性考核 60%，期末考核 40%。</p>	
5	UI 设计	48	3	<p>教学目标：掌握 Web 网页设计、制作及站点管理的基本知识和基本技能。以及掌握移动端的界面设计基本方法等。</p> <p>教学内容：页面布局设计、CSS 样式设计、表单的应用、使用行为等，以及移动端界面设计基本方法与应用等。</p> <p>思政主题：爱国，审美，协作精神。</p>	<p>教学方法：案例教学、任务驱动、项目教学等。</p> <p>评价方式：过程性考核 60%，期末考核 40%。</p>	<p>微课、视频等</p>

八、实践教学体系

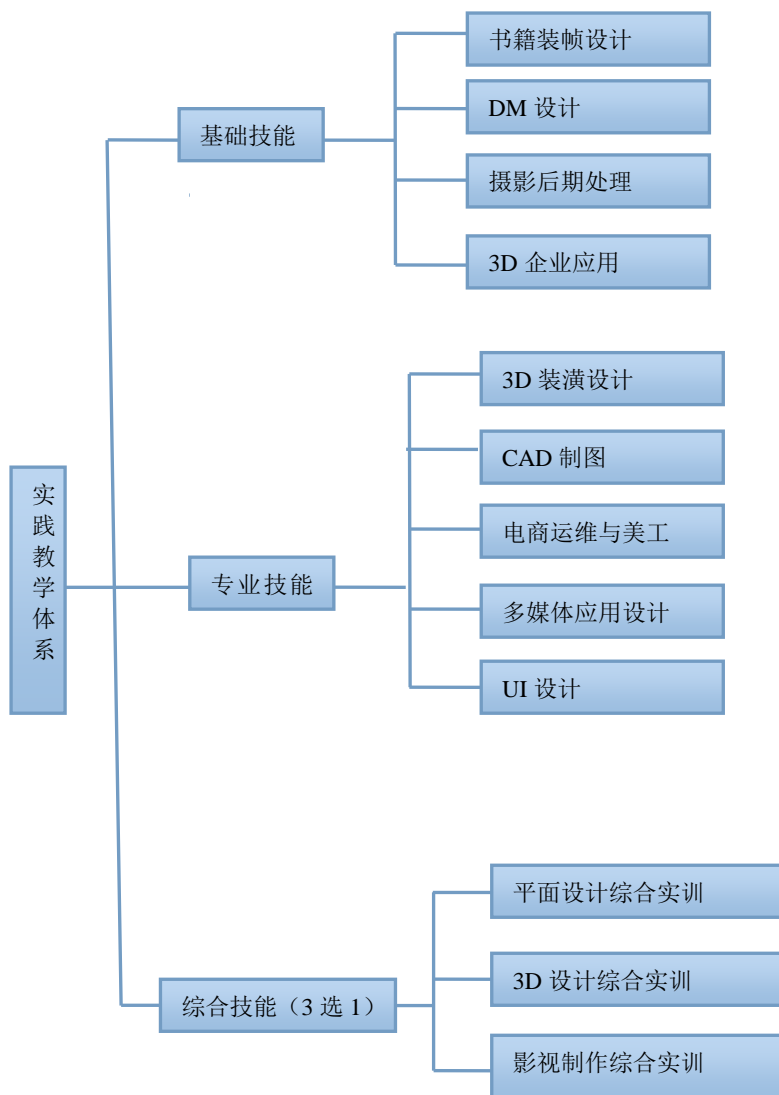
1. 实践教学体系的构建

本专业人才培养目标是培养高端技术技能型专门人才，要面向 IT 企业一线岗位技能教育，根据技能型人才培养的目标和规格，以提高学生的综合素质、培养学生的创新精神和实践能力为主线，以培养学生的操作能力为内核，通过操作技能训练、专项实践、社会实践、社会服务、顶岗实习、毕业设计（论文）等实践教学环节，将专业技能训练和职业技能培养有机地融合到实践中，同时，建立起完善的实践评价标准体系和测试办法，形成有效的实践教学质量监控和评价机制，从而构成一套完整的实践教学体系。

2. 实践教学的组织与实施

本专业实践教学贯穿各学年中，按照技能培养的客观规律，循序渐进地以学生为主体，教师为主导，根据岗位职业能力培养需求，通过基本技能训练、专业单项技能实训、专业综合技能实训、岗位职业能力训练等几个过程进行实践教学的组织和实施。

培养阶段	课程性质	培养目标	组织形式
基本技能训练	专业必修课课内实训	掌握本专业就业所必须的基本技能	必修课，任务驱动教学
专业单项技能实训	专业方向限选课课内实训	掌握专业拓展的应用技能	限选课，任务驱动教学
专业综合技能实训	校内专项实践选修课课内实训	掌握专业技能综合运用能力	校内专项实训活动、工作室或专业社团社会服务项目、职业技能竞赛
岗位职业能力训练	校外专项实践必修课	掌握本专业相关岗位必须的职业能力	校外顶岗实习、毕业设计（或论文）



九、培养进程

1. 综合教学环节分配

综合教学环节分配表

（单位：周）

项目 学期	军训	教学周	实训	实习	社会实践	毕业教育 毕业答辩	考试/复习	学期 周数
一	2	14			3		1	20
二		16		实习教育 1周	2		1	20
三				18			2	20
四				16		2	2	20
合计	2	30		35	5	2	6	80

计算机信息管理专业（数字媒体技术方向）（中高职一体化）人才培养方案（2020级）

2. 课程设置与安排

课程设置与安排表

课程属性	课程性质	课程代码	课程名称	学分	课程类型	考核方式	学时			周学时*学周				备注
							总学时	理论	实践	第一学年		第二学年		
										一	二	三	四	
公共基础课程	必修课	000203B	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	4	B	考试	64	40	24	2*16	2*16			线上教学 8
		000201B	习近平新时代中国特色社会主义思想	2	A	考查	32	32	/		2*8+16			线上教学 16
		000702B	体育与健康	4	B	考查	58	8	50	2*13	2*16			
		000103B	军事理论	2	A	考查	36	36	/	16+2*10				线上教学 16
		000104B	军事技能	2	C	考查	112	/	112	56*2				集中 2 周
		000105B	始业教育	1	B	/	16	8	8	√				线上教学 4/讲座形式
		000110B	大学生心理健康教育	2	B	考查	32	24	8		24+8			线上教学 8
		000204B	形势与政策	1	A	考查	18	18	/	9	9			讲座形式
		000101B	就业指导	1	B	考查	16	8	8		√			讲座形式
		000111B	社会实践与创新教育	2	C	考查	/	/	/	√	√			
			合计		21			384	174	210				
	选修课			人文社科类课程	2	A	考查	32			√			
			自然科学类课程	2	B	考查	32				√			
			合计	4			64							
专业基	必修课	030987B	书籍装帧设计	4	B	考试	56	14	42	4*14				
		031132B	摄影后期处理	2	B	考试	28	14	14	2*14				

计算机信息管理专业（数字媒体技术方向）（中高职一体化）人才培养方案（2020级）

基础课程		合计	6			84	28	56					
专业核心课程	必修课程	031133B	3D 装潢设计	3	B	考试	42	14	28	3*14			
		031163X	CAD 制图	3	B	考试	42	14	28	3*14			
		031181B	UI 设计	3	B	考试	48	12	36		3*16		
		合计		9			132	40	92				
专业综合实践	必修课程	030992Z	3D 设计综合实训	3	C	考查	48	0	48		3*16		
		030009B	顶岗实习	34	C	考查	510		510			√	√ ¹
		030004B	毕业论文（设计）与答辩	2	C	考查	30		30				√ ²
		合计		39			588	0	588				
专业拓展课程	选修课程	031177X	产品设计	2	B	考试	26	13	13				此处课程要求至少任选 18 个学分（含）以上，鼓励学生多修学分，其中美术欣赏、海岛非遗文创、舟山渔民画等美育类课程至少选 1 门
		030984B	多媒体应用设计	4	B	考试	64	16	48		4*16		
		030985B	电商运维与美工	4	B	考试	64	12	52		4*16		
		030990B	3D 企业应用	4	B	考试	64	16	48		4*16		
		030988B	DM 设计	4	B	考试	56	14	42	4*14			
		030943Z	影视 2D 转 3D	2	B	考试	26	13	13				
		031178X	虚拟现实设计	2	B	考试	26	13	13				
		030945Z	动画设计与制作	2	B	考试	28	14	14	2*14			
		030946Z	影视特效设计	2	B	考试	26	13	13				
		030980Z	平面设计综合实训	3	C	考查	48	0	48				
		030993Z	影视制作综合实训	3	C	考查	48	0	48				
		030994X	美术欣赏	2	C	考查	32	32	0				
030928B	计算机数学	3	C	考查	48	0	48						

计算机信息管理专业（数字媒体技术方向）（中高职一体化）人才培养方案（2020级）

	031145X	人工智能概述	3	C	考查	48	0	48				
	031146X	海岛非遗文创	3	C	考查	48	0	48				
	031147X	舟山渔民画	3	C	考查	48	0	48				
	031148X	专业工作室（一）	3	C	考查	48	0	48				
	031149X	专业工作室（二）	3	C	考查	48	0	48				
	031150X	专业工作室（三）	3	C	考查	48	0	48				
	031130X	专业工作室（四）	3	C	考查	48	0	48				
	合计			18			276	72	204			
素质拓展课程	选修课	社团活动、志愿服务、重大贡献或荣誉；技能竞赛获奖、体育艺术竞赛或活动获奖；公共素质类证书、职业技能证书；科技创新项目、创新创业实践活动；发表论文或文学作品、设计作品、获得专利等。	5									
		劳动教育	2									
		社会实践	2									
		美育实践活动	1									
		合计		10								
总计			107			1528	378	1150				

备注：

1. 升学复习，国际交流，创业实践等可抵。
2. （1）视觉传达设计类；（2）数字影像与视频设计类；（3）交互设计类；（4）环境空间设计类；（5）造型设计类；（6）时尚设计类；（7）表情包设计类；（8）数字绘画类；（9）游戏设计类。限选其中一类。
3. 创新创业技能/实践课等素质拓展课程选修说明：为鼓励学生多种渠道提升自身专业能力和实践技能、提高就业质量，为学生提供多种渠道的学习空间和实践机会，学生可以根据个人兴趣和职业生涯规划的需求，选修相关课程，特作说明如下：学生从二年级起，可以参加创新创业技能课程选修课学习，任选2个学分，超过部分可抵公共选修课学分；二年级第二学期起，可参加创新创业实践活动（半工半读，必须完成校内专业课程学习），实践成绩须经创业学院认定，最高可抵专业选修课8个学分，以上创业创新技能课和实践课学分可抵专业选修课总学分不得超过8学分；三年级起，参加创新创业实践活动，经创业学院或政府认定创新创业培育机构认定，可替代顶岗实习学分，具体细则按当年度实习计划要求实施。

3. 教学进程与安排

教学进程与安排表

学期	课程安排（含理实一体化课程）				专项实践教学安排				证书
	课程名称	学分	总课时	周学时* 周	项目名称	学 分	总课时	周数	
第一 学期	毛概	2	32	2*16					“1+X” 证书或 其他专 业相关 证书
	体育与健康	2	26	2*13					
	军事理论	2	36	16+2*10					
					军事技能	2	112	56*2	
	书籍装帧设计	4	56	4*14					
	DM 设计	4	56	4*14					
	摄影后期处理	2	28	2*14					
	动画设计与制作	2	28	2*14					
	CAD 制图	3	42	3*14					
	3D 装潢设计	3	42	3*14					
	形式与政策	/	9	/					
	社会实践与创新 教育	2	/	/					
	始业教育	1	16	16					
	人文社科类课程	2	32	2*16					
	合计	31	515						
第二 学期	自然科学类课程	2	32	2*16					
	毛概	2	32	2*16					
	习近平新时代中 国特色社会主义 思想	2	32	2*8+16					
	大学生心理健康	2	32	24+8					
	形式与政策	1	9	/					
	就业指导	1	16	16					
	体育与健康	2	32	2*16					
	多媒体应用设计	4	64	4*16					
	电商运维与美工	4	64	4*16					
	UI 设计	3	48	3*16					
	3D 企业应用	4	64	4*16					
	3D 设计综合实训	3	48	3*16					
合计	30	473							
第三 学期					顶岗实习	18	270		
	合计					18	270		
第四 学期					顶岗实习	16	240		
					毕业论文（设 计）与答辩	2	30		
课余	社会实践					2			

计算机信息管理专业（数字媒体技术方向）（中高职一体化）人才培养方案（2020 级）

（素质拓展课程）	劳动教育				2			
	社团活动、志愿服务、重大贡献或荣誉；技能竞赛获奖、体育艺术竞赛或活动获奖；公共素质类证书、职业技能证书；科技创新项目、创新创业实践活动；发表论文或文学作品、设计作品、获得专利等。				5			
	美育实践活动				1			
	合计				10			
合计	59	876			52	652		

4. 学时分配

学时分配表

课程性质	课程属性	总学时构成		其中：实践学时构成	
		学时	占总学时比例	学时	占总学时比例
必修课	公共基础课程	384	25.1%	210	13.7%
	专业（技能）课程	804	52.6%	736	48.2%
	小计	1188	77.7%	946	61.9%
选修课	公共基础课程	64	4.2%	0	0%
	专业（技能）课程	276	18.1%	204	13.4%
	小计	340	22.3%	204	13.4%
合计		1528	100.00%	1150	75.3%

5. 学分分配

学分分配表

课程性质	课程属性	总学分构成	
		学分	占总学分比例
必修课	公共基础课程	21	18.9%
	专业（技能）课程	54	48.6%
	小计	75	67.6%
选修课	公共基础课程	4	3.6%
	专业（技能）课程	18	16.2%
	素质拓展课程	14	12.6%
	小计	36	32.4%
合计		111	100%

十、考核评价

（一）知识考核

依据《浙江国际海运职业技术学院课程考核实施细则》之规定，进行考试或考查并评定成绩。

本专业学生的知识考核主要采用形成性考核为主，结合项目化评测等手段进行考试等方式，来评价学生的知识掌握程度。

（二）实践考核

1. 实训实习

实训实习是指时间在一周以上的课程实训、课程设计、专业实习等。实行课程化管理，实习不合格者不具备毕业资格。

本专业学生在第三第四学期分别参加跟岗实习和顶岗实习，其中顶岗实习原则上参加由学院推荐的校企合作实习单位实习活动。顶岗实习阶段如学生参加学校统一组织的升学考试培训，并因此取得升学资格，可以减免就业实习教学过程；如果未达到升学资格，则必须继续完成至少 2 个月的就业实习，并取得合格成绩。

2. 毕业论文

毕业设计是高职学生在校学习期间最后一个综合性实践教学环节，是实践教学的重要组成部分，依据《浙江国际海运职业技术学院毕业论文（设计）教学工作规范》第十四条规定评定等级。

3. 技能证书考核

（1）外语等级证书和计算机等级证书：鼓励学生在校期间考取各级各类外语等级证书，视证书等级给予相应学分，记入学生毕业总学分。

（2）职业资格证书：要求本专业学生毕业前必须获得至少一项职业资格或水平证书。

（三）素质考核

依据港口管理学院操作分管理规定实施。操作分不合格者，不予毕业。

十一、保障措施

（一）师资条件的配置要求

（1）专任教师要求

专业师资配备，是以本专业在校生 1:16 人师生比进行配备。至少需要专任专业教师 5~6 名。

专任教师配置要求：计算机信息管理或数字媒体设计等相关专业本科及以上学历，具有一定的企业实践经历，双师素质。特别优秀者可放宽要求。

（2）兼职教师要求

兼职教师配置要求：按照与专任教师 1:1 进行配备，具有计算机信息管理或数字媒体设计相关专业大专及以上学历，具有五年及以上计算机应用企业经历，从事计算机信息管理、电脑美工设计及其他相关工作的高资历技工。特别优秀者可放宽要求。

（二）实践教学条件的配置要求

1. 校内实训基地配置要求

校内实训基地是完成专业职业能力训练所应具有包括理论与实践一体化教学、综合实训、顶岗实习等环节。校内实训基地能够满足专业实训项目的要求，并涵盖职业资格鉴定和社会培训项目。

计算机信息管理专业校内实训基地配置要求

实训室名称	实训项目	主要设备配置	备注
-------	------	--------	----

计算机信息管理专业（数字媒体技术方向）（中高职一体化）人才培养方案（2020 级）

计算机实训室	各类软件实训项目	网络设备和计算机	人手一机，能够完成平面设计、视频合成工程师、Web 界面设计师等职业水平鉴定和培训
数媒实训室	多媒体作品制作等实训项目	网络设备和计算机	分组实训，能够完成数字媒体等职业水平鉴定和培训、技能竞赛等
专业社团和工作室	专项实训和社会服务	计算机和其他设备	分组活动，能完成技能竞赛等活动

2. 校外实训基地：能够承担的课程及项目。

计算机信息管理专业校外实训基地配置要求

序号	实训基地名称	功能	实训设施要求	对应学习领域	年接纳学生数(人/年)
1	软件运维企业	提供软件开发技能训练实习	承接各类 web 开发设计、网站设计制作等软件服务项目	网站页面设计开发维护	6 人/年
2	电子商务企业	提供电子商务技术技能训练实习	从事各类电子商务开发及运维服务	电子商务设计、视觉营销服务	6 人/年
3	媒体制作企业	提供平面设计与多媒体制作技能实习	从事平面和立体媒体制作服务	平面设计、动画制作、3D 设计等	6 人/年

（三）教学建议

1. 充分利用数字媒体技术方向现有的线上线下等教学资源，有条件地实施案例教学和项目化教学等教学方式、强化校内外专项实训。进一步开展完善专业核心课程的教学资源库建设等工作，探索建设学分互认课程、丰富精品在线课程等教学资源等教学活动。

2. 加强课程思政建设，着力将思想政治教育贯穿于学校教育的全过程，着力将教书育人落实于课堂教学的主渠道之中，深入发掘各类课程的思想政治理论教育资源，发挥所有课程的育人功能。

3. 教材的选用，必须坚持正确的政治方向，原则上要选用最新的国家规划教材或者行业教育指导委员会推荐教材。

4. 学业指导

在学生培养的过程中，本着对学生学业严格管理和帮助指导贯穿始终的精神，对学生在学业规划、学业困惑、专业认同等方面加强指导和管理，并建立学业预警机制。

十二、毕业条件

依据《浙江国际海运职业技术学院学生学籍管理规定》，本专业的学生在全程修完本方案所规定的课程，取得规定的学分和证书，方能准许毕业并获得规定的毕业证书。

（一）学分规定

在正常修业年限内修满 111 学分，其中必修课 75 学分，选修课 36 学分，素质拓展课程 14 学分。

（二）证书规定

实施“1+X”证书制度，鼓励学生在获得学历证书的同时，积极取得多类职业技能等级证书。

1. 基本技能证书

（1）外语等级证书（鼓励，但是不作强制要求）

2. 职业技能证书

（1）计算机二级

（2）ACAA 证书

（3）电子商务师（三四级）

（4）其它与计算机专业相关的职业资格证书、IT 企业认证证书等。

毕业之前获得上面至少其中一项职业（专业）技能资格证书或水平证书。

3. 综合操行分评定合格。

十三、有关说明

本方案由本专业行业企业专家、教科研人员、一线教师和学生（毕业生）代表组成的数字媒体技术方向建设指导委员会共同编制，经过对行业企业调研、毕业生跟踪调研和在校生学情调研，分析了产业发展趋势和行业企业人才需求，准确定位专业人才培养目标与培养规格，合理构建课程体系、教育资源、教学条件保障等过程，于 2020 年 6 月制订/修订完成，并经专业建设指导委员会论证。

本方案如与学校或学院相关统一规定有冲突，以学校或学院统一规定公示文件（补充说明）为准。如需修改培养方案，需由提出部门向学校申请并批准，同时到专业教学团队备案。

执笔人：韩 君

审核人：周剑敏

2020 年 6 月

附件一：中职部分培养方案（2020 年秋季入读舟山职业技术学校）

舟山职业技术学校数字媒体技术应用专业人才培养方案

一、专业名称及代码

数字媒体技术应用（090200）

二、入学要求

初中毕业或具有同等学力

三、修业年限

3 年（全日制）

四、职业面向

序号	面向行业	就业岗位	职业资格证书
1	影视内容供应商，从事二维动画、三维渲染、三维影视及广告制作	多媒体作品制作员	多媒体作品制作员
2	网络服务商，从事摄影、网站美工、网站开发及维护	美工、摄影摄像师	摄影师
3	广告业，从事平面设计、广告装潢	平面设计师	Adobe 认证考证
4	文化传播行业，从事数字音响设备使用与维护	音视频设备检验员	音视频设备检验员

五、培养目标与培养规格

（一）培养目标

本专业培养拥护党的基本路线，适应计算机数字媒体行业和相关企业等第一线需要的，具有良好职业道德和敬业精神，具备从事计算机图形图像处理、计算机平面设计软件应用、三维设计软件应用、计算机动画制作、数字影音制作、数字音响设备使用与维护等工作的可持续性发展能力强的高素质技能型人才。

（二）培养规格

（1）职业基本能力：具有计算机相关网络通信应用能力，平面图形图像的设计、处理、输入输出和制作能力，流媒体制作的开发、设计和制作能力，数字光存储的刻录、保存和输出的能力。

（2）职业核心能力：具有数字摄影摄像能力，网页制作的策划、布局设计、版式设计和制作能力，数字影视节目的拍摄、剪辑、特技与后期合成能力，二、三维动画的场景设计、动画合成和输出的能力。

（3）创新能力：具有适用数字媒体技术更新和适应新环境的能力，具有网页设计和制作能力，数字影视创作能力，数字动画创作能力。

（4）社会交际能力：具有较强的社交和较好的与人合作能力。

六、课程设置及要求

（一）公共基础课程

序号	课程名称	主要教学内容和要求	总课时
1	职业生涯规划	依据《中等职业学校职业生涯规划教学大纲》开设，并与专业实际和行业发展密切结合。	34
2	职业道德与法律	依据《中等职业学校职业道德与法律教学大纲》开设，并与专业实际和行业发展密切结合。	34
3	经济政治与社会	依据《中等职业学校经济政治与社会教学大纲》开设，并与专业实际和行业发展密切结合。	34
4	哲学与人生	依据《中等职业学校哲学与人生教学大纲》开设，并与专业实际和行业发展密切结合。	34
5	语文	依据《中等职业学校语文教学大纲》开设，并与专业实际和行业发展密切结合。	204
6	数学	依据《中等职业学校数学教学大纲》开设，并与专业实际和行业发展密切结合。	204
7	英语	依据《中等职业学校英语教学大纲》开设，并与专业实际和行业发展密切结合。	204
8	计算机应用基础	依据《中等职业学校计算机应用基础教学大纲》开设，并与专业实际和行业发展密切结合。	68
9	体育与健康	依据《中等职业学校体育与健康教学大纲》开设，并与专业实际和行业发展密切结合。	170
10	公共艺术	依据《中等职业学校公共艺术教学大纲》开设，并与专业实际和行业发展密切结合。	34
11	历史	依据《中等职业学校历史教学大纲》开设，并与专业实际和行业发展密切结合。	34
12	公共选修课-心理	依据《中等职业学校心理教学大纲》开设，并与专业实际和行业发展密切结合。	17

（二）专业（技能）课程

序号	课程名称	主要教学内容和要求	总课时
1	走进数字媒体	主要内容包括数字媒体技术应用专业的基本概念和主要应用领域、数字媒体的常见硬件设备、数字媒体领域主流的应用技术、当前数字媒体行业的前沿信息、数字媒体技术应用专业学生所从事的岗位、如何做好职业生涯规划等，是职业院校数字媒体技术应用专业学生入学时必须掌握的知识。	51

计算机信息管理专业（数字媒体技术方向）（中高职一体化）人才培养方案（2020 级）

2	数字图像处理	主要教学项目包括 PhotoshopCS5 软件常用工具的使用、图层应用、调整命令、滤镜应用、蒙版应用、路径应用等专业技能的学习。	102
3	数字摄影摄像	主要教学项目涵盖数码相机的操作、摄影构图、摄影用光、风光摄影、静物摄影、人像摄影及摄像等知识。	68
4	数字视音频编辑	学生通过学习促进在数字视音频编辑领域形成完整的行业工作能力，帮助学习者熟悉应用 Adobe Premiere Pro CS6 软件，促进其视音频的剪辑、编辑、合成、输出等职业能力的形成。	68
5	数字音频处理	主要注重学习情境的营造，通过项目学习数字音频制作的相关知识，掌握数字音频处理软件的基本应用，形成一定的数字音频处理职业技能奠定基础。	34
6	数字影音特效	After Effects 是 Adobe 公司推出的一款影视合成软件，是影视后期制作领域事实上的标准，也是影视合成人员必须掌握的软件之一，广泛应用于从事设计和视频特技的机构，包括电视台、动画公司、后期制作工作室以及数字媒体技术工作室。利用 After Effects 快速而精确地创建动态图形和视觉效果；与其它 Adobe 软件的紧密集成且高度灵活的 2D 和 3D 合成，制作出令人耳目一新的视觉效果。	68
7	数字媒体产品开发	从了解和认识影视后期制作工作入手，以 AfterEffects 为主要制作软件，依次与 Photoshop、Flash、Premiere、3dsMax 等多款软件联合使用，制作与职业需求实际紧密相关的影视后期项目，全面讲述影视后期项目的方案设计、具体拍摄、合理剪辑和有效渲染的全过程。内容包括：影视后期制作的流程、宣传片系列、动画片系列、创意广告系列、形象包装宣传片和综合实训项目。	102
8	素描	通过素描石膏几何体、素描静物、素描石膏头像和素描真人头像，充分体现以学生为主体的教学模式以及教与学、学与做、理论与实践的有机结合。	68
9	色彩	通过学习色彩创意与专业色彩设计的融合，对色彩形态、色彩语言、色彩表现、色彩创意作了详细而生动的了解。	68
10	三大构成	通过学习平面构成、色彩构成及立体构成四个模块。了解基本原理、各类构成的方法、应用案例赏析、构成设计思路等，使读者能轻松掌握三大构成中最重要又最常用的知识点和方法。	68

计算机信息管理专业（数字媒体技术方向）（中高职一体化）人才培养方案（2020 级）

11	二维动画制作——Flash CC	通过学习 FlashCC 绘图工具、基本动画操作及元件、实例和库、复杂动画制作,FlashCC 中的文本应用,ActionScript 动画编程,声音的导入和处理,组件及其应用,综合应用例,Flash 动画的测试、优化、导出与发布。	68
12	平面设计制作	以“设计—完稿—成品”为主线,以 Illustrator CS5 软件的使用贯穿讲解过程,使得不仅可以掌握软件的使用方法,还能够提高美术修养,同时可以了解成品的制作过程。主要内容有:走近 Illustrator、基础绘图、文字设计、图表设计与版式编排、画册设计、卡通形象的绘制、包装设计、海报设计。	68
13	三维动画设计软件应用——3ds max 2012	通过学习,能初步掌握 3ds Max 2012 软件的使用方法,了解三维模型设计的基本制作流程和方法,掌握常用的三维建模方法、材质制作和灯光渲染技巧。	136
14	Java 面向对象程序设计	通过典型应用实例来引导知识点,将相关知识融入到实例之中。通过完成实例,逐步掌握面向对象程序设计思想及 Java 语言的具体应用。同时,通过“试一试”、“实战演练”等环节,来强化读者的 Java 语言应用能力。	68
15	Dreamweaver 网页制作	要求学生掌握网页制作基础知识,认识 DreamweaverCS5,页面中的文本编辑,表格的应用,网页中图像的处理,网页中多媒体的应用,超链接,CSS 与层, Spry 构件与效果,模板与框架的应用,行为, 表单,网站完成与发布。	85
16	专业短课程	MV 制作、校园信息点制作、人像摄影、静物摄影、情境动画（皮影客）	102
17	中级考证	中级工考证考试大纲	68
18	顶岗实习	要求学生在校外进行顶岗实习过程中,能综合运用所学专业知识与生产实际相结合,向具有实践经验的师傅学习,熟练掌握专业技术和技能,获得从事专业生产和组织管理生产的能力,提高思想素质和业务水平,熟悉社会,了解本行业的现状和发展全景,为毕业后参加工作,适应社会奠定基础。	510

七、教学进程总体安排

课程类别	课程名称	学分	学时	学期					
				1	2	3	4	5	6
公	职业生涯规划	2	34	√					

计算机信息管理专业（数字媒体技术方向）（中高职一体化）人才培养方案（2020 级）

共 基 础 课	职业道德与法律	2	34		√					
	经济政治与社会	2	34			√				
	哲学与人生	2	34				√			
	语文	12	204	√	√	√	√			
	数学	12	204	√	√	√	√			
	英语	12	204	√	√	√	√			
	计算机应用基础	4	68	√	√					
	体育与健康	10	170	√	√	√	√	√		
	公共艺术	2	34			√	√			
	历史	2	34		√					
	公共选修课一心理	1	17		√					
	公共基础课小计	63	1071							
专 业 技 能 课	专 业 核 心 课	走进数字媒体	3	51	√					
		数字图像处理	6	102	√					
		数字摄影摄像	4	68	√	√				
		数字视音频编辑	4	68		√				
		数字音频处理	2	34		√				
		数字影音特效	4	68			√			
		数字媒体产品开发	6	102					√	
		小计	29	493						
专 业 技 能 课	专 业 技 能 方 向 课	素描	4	68	√					
		色彩	4	68		√				
		三大构成	3	51			√			
		二维动画制作—— Flash CC	4	68			√			
		平面设计与制作	4	68			√			
		三维动画设计软件应用 ——3ds max 2012	8	136				√	√	
		Java 面向对象程序设计	4	68				√		

计算机信息管理专业（数字媒体技术方向）（中高职一体化）人才培养方案（2020 级）

		Dreamweaver 网页制作	5	85					√	
		小计	36	612						
		专业选修课（第五学期）	10	170					√	
	综合实训	专业短课程	6	102				√	√	
		中级考证	4	68				√		
		小计	10	170						
顶岗实习			30	510						√
专业技能课小计			117	1989						
合计			180	3060						

八、实施保障

（一）师资队伍

任课教师情况							
序号	开设课程	教师姓名	学历	专业	职称	职业资格等级 (注明职业)	是否在编
1	Dreamweaver 网页制作(第3版)	董海定	大学本科	计算机科学与技术	中学高级	计算机系统操作工高级	是
2	Python 语言程序设计基础(第2版)-	王成勇	大学本科	计算机科学与技术	中学高级	计算机操作工高级\计算机维修高级工	是
3	走进数字媒体	陈明	大学本科	计算机科学与技术	中学高级	计算机系统操作工高级	是
4	数字影音特效	邵永方	硕士研究生	计算机应用技术	副高级	电子商务师高级技师(计算机网络设备调试)	是
5	数字媒体产品开发	朱晓虹	本科	计算机科学与技术	中学一级	技师(计算机网络设备调试)	是
6	数字摄影摄像	陈阳	硕士研究生	艺术设计、国际会计与金融管理	助理讲师	电子商务师	是
7	数字音频处理	刘斌	本科	信息管理与信息系统	中学二级	电子商务师	是
8	数字视音频编辑	杨斌	本科	计算机科学教育	中学一级	技师(计算机网络管理员)	是

计算机信息管理专业（数字媒体技术方向）（中高职一体化）人才培养方案（2020 级）

9	图片图像处理	李婷会	硕士研究生	计算机科学教育	新教师	/	是
10	平面设计制作	郭虹圆	本科	数字媒体技术	新教师	/	是

（二）教学设施

校内实习场所、实习设备情况					
序号	实习场所名称	主要设备（含配套）名称	数量	工位数	备注
1	计算机房	共有计算机 360 余台，及各类配套软件	8	45	
2	摄影实训室	照相机、摄像机、拍摄台、灯箱若干等	1	40	
3	录播教室	云录播服务器、全高清摄像机	1	40	
4	校园电视台	高清摄像机、虚拟演播室、蓝箱、录音棚	1		

（三）教学资源

序号	课程名称	所用教材（资源内容）
1	走进数字媒体	高等教育出版
2	数字图像处理	高等教育出版社
3	数字摄影摄像	高等教育出版社
4	数字视音频编辑	高等教育出版社
5	数字音频处理	高等教育出版社
6	数字影音特效	高等教育出版社
7	数字媒体产品开发	高等教育出版社
8	素描	校本教材
9	色彩	校本教材
10	三大构成	校本教材

11	二维动画制作——Flash CC	高等教育出版社
12	平面设计与制作	高等教育出版社
13	三维动画设计软件应用——3ds max 2012	高等教育出版社
14	Java 面向对象程序设计	高等教育出版社
15	Dreamweaver 网页制作	高等教育出版社
16	专业短课程	校本教材

（四）教学方法

1. 提倡以任务驱动为主线开展教学，采用小组合作探究、情景模拟等方式活跃课堂气氛，提高学生积极参与度。
2. 创新教育教学手段，充分发挥信息技术优势，实现信息技术与本专业的教学内容、教学方法、教学手段、教育评价的全面融合，实现基于技术的专业教学创新。
3. 为便于教学实施，对部分课程的教学时间进行灵活安排，构建多学期、分段式、模块化的教学体系，开展主题式集中教学，以适应职业体验、项目化教学的实际需要。

（五）学习评价

1. 教学应作客观的评价，而评价内容应兼顾知识与技能、过程与方法、情感态度与价值观及职业素养等方面，评价方法应采取多元评价方式，如观察、口试、笔试与实践等评价，教师可按单元内容和性质，针对学生的作业、演示、学习体会、实际操作、作品和其他表现，相互配合使用。
2. 教学评价在实施形成性评价与总结性评价时，应考虑学生的资质及原有知能，以建立学生学习兴趣与信心。
3. 未通过评价的学生，教师应分析、诊断其原因，并适时实施补救教学；对于资质优异或能力强的学生，可增加教学项目，使其潜能获得充分发挥。
4. 全面实施“学分制”管理，所有课程参照学时数配以相应学分。根据课程性质和教学目的，对不同课程采用不同的质量评价方式，包括课程完成即给学分，课程完成经书面考试合格后给学分，课程完成通过相关的技能考核或产品制作合格后给学分，等等。
5. 在严格甄别和把关的前提下，按照相关文件要求，将学生获得的职业技能等级证书、高校单独考试招生的职业技能考试成绩、国家、省、市教育行政部门组织的技能大赛、创新创业大赛等赛事奖项转化为学分。

（六）质量管理

1. 认真制定专业教学计划，全体专业教师按照学校教学质量要求，严格实行教学大纲要求，认真备课，发挥集体教师力量，做好集体备课。
2. 按照学校及系部要求及时上交专业教学计划、教案、作业等资料。
3. 时刻准备学校督导部门的听课、评课，并根据反馈结果及时修正教学的问题，提升教师教学能力。

九、毕业要求

在获得合格的德育分数基础之上，必须取得相应的课时学分、职业资格证书、计算机一级证书和公共英语一级证书。