



江西应用工程职业学院

人才培养方案

专业名称： 数字媒体艺术设计
专业代码： 550103
制 定 人： 谢章波
所属系部： 计算机信息工程学院
院 长： 陈爱军
教务处长： 李天霞

目 录

一、专业名称与代码	1
二、入学要求	1
三、修业年限	1
四、就业面向	1
(一) 专业的社会需求调研分析	1
(二) 职业面向	2
五、培养目标与培养规格	2
(一) 培养目标	2
(二) 培养规格	3
六、课程设置及要求	4
(一) 建设思路	4
(二) 理论与实践教学一体化	5
1、基础知识培养系统	5
2、实践动手能力培养系统	5
(三) 基于企业职业岗位的工学结合模块化课程体系	6
(四) 公共基础课程	6
(五) 专业(技能)课程	11
七、教学进程总体安排	21
(一) 工作过程系统化课程体系	21
(二) 教学进程安排表	22
(三) 实践性教学安排表	24
八、实施保障	25
(一) 师资队伍	25
1、专任教师队伍建设	25
(二) 教学设施	26
1、校内实训基地	27
2、校外实训基地	27
(三) 教学资源	27
(四) 教学方法	28
(五) 学习评价	30
(六) 质量管理	30
1、创新校企合作机制	30
2、成立校企合作专业指导委员会	31
九、毕业要求	31
十、附录	32
(一) 继续专业学习和深造建议	32
1、国内专升本渠道	32
2、国内“五大生”深造渠道	32

一、专业名称与代码

数字媒体艺术设计 (550103)

二、入学要求

招生对象：普通高中毕业生或具有同等学力者

三、修业年限

三年

四、就业面向

(一) 专业的社会需求调研分析

在当代信息社会，计算机技术介入越来越多的领域，改变了原先传统的工作方式和效率，使人类生活产生了日益显著的变化。数字媒体艺术设计作为这个潮流中的一部分，也有自己的数字化过程。在短短几十年里，数字媒体艺术设计的发展几乎涉猎了应用美术的各个领域：室内设计、服装设计、影视动画、工业设计、包装装潢等，即使在雕塑、油画、版画、壁画等专业也出现了计算机的身影。数字媒体艺术设计能有如此蓬勃的发展，既表现了数字化技术对传统方式的冲击，也是科技与艺术的完美结合的体现。科学与艺术是不可分割的，科技的发展为艺术创作提供了新的载体，同时也给我们带来了全新的艺术创作手法和艺术语言。

进入 21 世纪以来，数字媒体艺术设计迅速崛起形成巨大的产业规模。预计未来几年内，数字媒体艺术设计产业将成为文化、娱乐产业、工业造型设计的重要支柱之一。影视、动漫、广告和游戏产业等对数码艺术和 CG 等多媒体人才的迫切需求，使数码设计成为炙手可热的职业。“CG”原为 ComputerGraphics 的英文缩写。随着以计算机为主要工具进行视觉设计和生产的一系列相关产业的形成，国际上习惯将利用计算机技术进

行视觉设计和生产的领域通称为CG。它既包括技术也包括艺术，几乎囊括了当今电脑时代中所有的视觉艺术创作活动，如平面印刷品的设计、网页设计、三维动画、影视特效、多媒体技术等。现在CG的概念正在扩大，由CG和虚拟真实技术制作的媒体文化，都可以归于CG范畴，它们已经形成一个可观的经济产业。

(二) 职业面向

数字媒体艺术设计专业毕业生的职业范围主要面向企事业单位广告策划、UI界面设计师、UI交互设计师、高级UI界面设计师、VI设计师、包装设计师、软件界面测试、广告设计、编排设计、多媒体设计、印刷设计；还可从事艺术设计、研究、策划、管理等工作。

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	社会认可度高的行业企业标准	职业技能证书举例
文化艺术大类(55)	艺术设计类(3501)	文化艺术业(R86) 广告业(L725)	工艺美术与创意设计专业人员(GBM20906) 全媒体运营师(4-13-05-04)	1.视觉设计类 岗位：平面设计、运营插图、界面设计、广告设计、电商设计、品牌设计 2.动效设计类 岗位：视频剪辑特效、二维动画、三维特效 3.用户研究与运营类岗位：用户体验	界面设计职业技能等级标准； 融媒体内容制作职业技能等级标准； 数字影像处理职业技能等级标准； 自媒体运营职业技能等级标准	界面设计职业技能等级证书/中级(腾讯云计算(北京)有限责任公司) 数字影像处理职业技能等级证书/中级(中摄协国际文化传媒(北京)有限公司) 自媒体运营职业技能等级证书/中级(北京字节跳动科技有限公司)

五、培养目标与培养规格

(一) 培养目标

本专业旨在培养能够践行社会主义核心价值观，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，较强的就业创业能力和可持续发展的能力，掌握数字媒体技术与视觉创意等本专业基本知识和关键共性技术技能，面向数字内容服务行业的数字媒体艺术专业人员职业，能够从事数字媒体平面艺术设计、数字交互设计、数字文创与 IP 设计、动画设计制作、信息可视化、品牌推广设计、文化创新应用等高素质技术技能人才。

(二) 培养规格

基于企业职业岗位的人才胜任素质模型标准，培养学生具备环境适应能力、行动胜任能力和岗位适任能力，具体内容如下：

表 2 数字媒体艺术设计专业人才培养需具备职业能力表

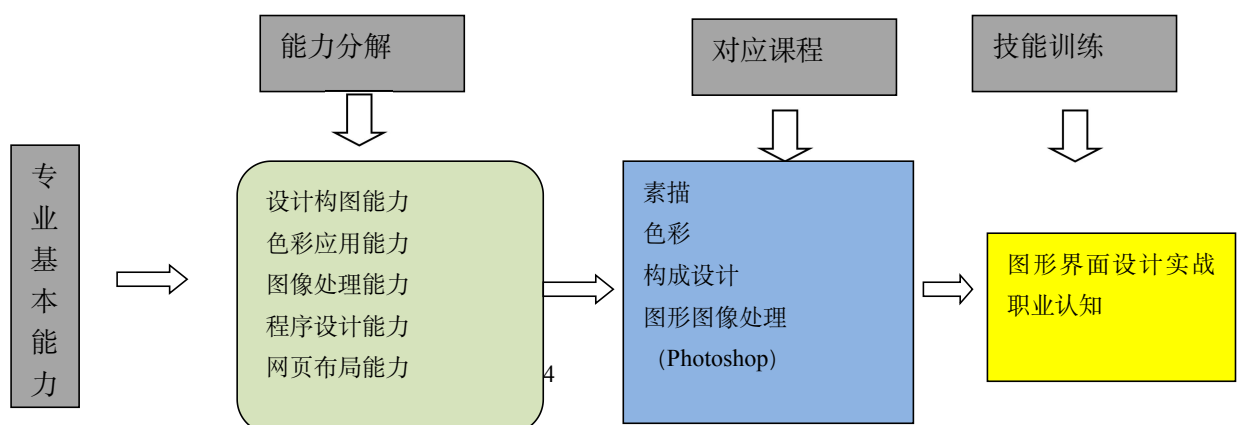
类别		要求
知识	综合知识	在掌握一定的数字媒体艺术设计专业基本理论与基本技能知识基础上，掌握数字媒体艺术设计等职业素养和专业知识
能力	专业能力	掌握艺术设计素描的基本知识，具备素描的美术技巧和基本绘画的基本能力。
		掌握色彩、平面与立体构成、广告设计、标志设计等课程的基本知识，具备色彩搭配、平面与立体设计的基本设计能力。
		熟练掌握 Photoshop、CDR、AI 绘图、知识和基本技巧，具备灵活运用设计软件设计进行海报、宣传资料、产品图例、应用产品、软件产品等作品设计的能力。
		具有掌握和运用现代技术，特别是多媒体、网络技术以及专业现代化技能的能力；具有坚持厚基础、宽口径、重能力、强个性的基本原则和理念，使学生系统掌握本专业的基础理论和基本技能，了解本学科的发展前沿，具有科学研究的初步能力。
		具有了解艺术设计学科的前沿理论、应用前景、发展动态以及艺术设计学科的新成果，具有一定的创新意识和创造能力。
	方法能力	能够熟练的掌握业务工作流程，具备业务安排、处理与控制的能力。
		具有能制定工作计划,提出实际问题方案的能力。
		具备行业前瞻性判断分析的能力，能够自主学习和掌握新知识、新技术,以及通过不同途径获取新信息的能力。
		具有广阔的视野，对工作结果具备决策、迁移和评估的能力。
		具有全局思维与系统思维、整体思维与创新思维的能力。
		能够主动记录、收集、处理、保存各类专业技术的信息资料。
	社会能力	具有良好的思想政治素质、行为规范和职业道德
		具有较强的计划组织协调能力、团队协作能力
具有较强的开拓发展的创新能力		
具有加强的口头与书面表达能力、人际沟通能力		

素质	基本素质	思想道德素质：有正确的政治方向、有坚定的政治信念、遵纪守法、文明礼貌、诚实守信。
		科学文化素质：有科学的认知理念与认知方法和实事求是勇于实践的工作作风；自强、自立、自爱；有正确的审美观，有较高的文化修养。
		身体心理素质：有切合实际的生活目标和个人发展目标，能正确地看待现实，主动适应现实环境；有正常的人际关系和团队精神；达到大学生体质健康合格标准
	职业素质	职业道德：增强学生的诚信品质、敬业精神、责任意识、公道正派、廉洁自律、坚持原则。
		职业行为：增强学生的主题创新意识、活动实践能力、安全保护和择业就业能力

六、课程设置及要求

(一) 建设思路

根据专业对应工作岗位（群）的工作过程分析，每个工作环节都有其特定的知识与技能要求，建立了工作任务与知识、技能的联系，在完成工作过程分析的基础上，根据认知及职业成长规律对这一过程涉及到的知识与技能进行重组、简化，从而得到相应的课程设置，真正实现“能力→课程→知识/技能”流程。具体如下图：



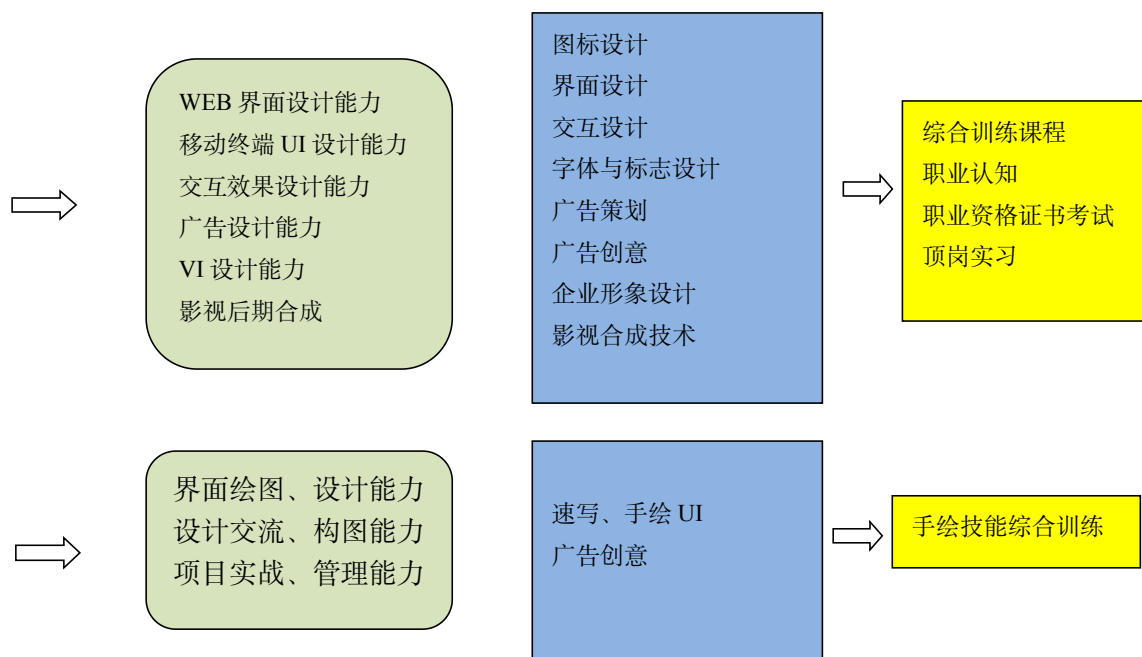


图 1 数字媒体艺术设计专业“能力→课程→知识/技能”图

(二) 理论与实践教学一体化

1、基础知识培养系统

对教学方法进行改革，融“教、学、做”于一体，重视校内学习与校外实践工作的一致性，积极推行工学结合，探索任务驱动、项目导向、顶岗实习等有利于增强学生实践能力的教学模式。

2、实践动手能力培养系统

按照数字媒体艺术设计设计方法和管理方法，师生共同组成若干个活动设计小组，让学生将现代教育信息技术灵活融入设计教育课程的课程活动中，促进数字媒体设计教育与管理，在实训中培养学生独立解决问题的能力，激发学生的创新思维和潜能，强化学生的职业能力与职业素养。

(三) 基于企业职业岗位的工学结合模块化课程体系

表3 数字媒体艺术设计专业课程构成表

人才资质要求	课程方向模块	科目课程
职业素质课程模块	基本素质模块课程	思想品德修养与法律基础、毛泽东思想、邓小平理论和“三个代表”重要思想概论、形势与政策、心理健康教育、大学英语、计算机应用基础、体育、军训、军事理论。
	设计基础模块课程	素描、色彩、三大构成
	职业素质模块课程	艺术鉴赏、职业规划、时间管理、传统文化与现代企业管理。
职业能力课程模块	平面设计工学模块	广告设计、PHOTOSHOP、AI、图形图像处理、标志设计。
	UI设计工学模块	UI界面设计、图标设计、视觉设计、PHOTOSHOP、交互设计 影视合成技术
学业规划课程模块	学业总结模块课程	毕业答辩、作品展示、就业指导、顶岗实习指导。
	职业规划模块课程	成功企业家讲座、前沿技术讲座、创业讲座。

(四) 公共基础课程

课程名称：毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论

实施学期	2	总学时	68	讲授学时	68	实训学时	
课程定位	《毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论》课程，是教育部规定的高等学校思想政治理论课的一门公共必修课程。本课程是大学生素质教育的重要阵地，是实现高校培养目标的必经环节。为把学生培养成为有理想、有道德、有文化、有纪律，自觉坚持党的基本路线和基本纲领的一代新人，奠定思想理论基础。						
教学目标	通过对本课程的学习，使大学生树立正确的世界观、人生观、价值观，使他们坚定科学社会主义信仰和建设有中国特色社会主义的共同理想，增强执行党的基本路线和基本纲领的自觉性和坚定性，为全面建设小康社会和实现社会主义现代化做出自己应有的贡献。						
主要内容	第一部分，总论。下设两章，第一章概述马克思主义中国化进程中的三大理论成果和十六大以来最新理论成果；第二章单独分析马克思主义中国化理论成果的精髓——实事求是，讲党的思想路线。 第二部分，毛泽东思想，讲中国特色社会主义理论						
实训项目	(1) 观看教学录像片 (2) 读书报告 (3) 辩论赛、知识竞赛						

	(4) 社会实践基地考察参观 (5) 社会问卷调查
教学模式	本课程的教学采用教师课堂讲授的方法，充分运用多媒体教学手段、利用相关的教学软件进行对广播电视媒介的学习。
教学条件 (含实践教学条件和师资队伍)	学校具有良好的多媒体教学设备和图书资料室，为课堂教学顺利进行提供了充分的物质条件。 主讲：钟莹 本科 政治专业 讲师
教材选用	《毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论》作者：本书编写组 发行：高等教育出版
考核方法	本课程考核采取闭卷课堂考核的方式，成绩评定采取卷面成绩加平时作业成绩。

课程名称：思想道德与法治

实施学期	1	总学时	28	讲授学时	28	实训学时	
课程定位	《思想道德与法治》课程是一门以马克思主义、毛泽东思想、邓小平理论、“三个代表”重要思想和科学发展观为指导，对大学生进行思想道德修养和法律基础知识教育的一门必修课程。						
教学目标	根据中央关于高校思想政治理论课改革的要求，“基础”课的教学目标是：针对大学生成长过程中面临的理想信念、价值取向、诚信意识、社会责任感、艰苦奋斗、团结协作和心理健康等问题，提高法律意识，教育大学生知法、懂法、学法、用法，维护自身的合法权益和法律的权威，引导大学生树立正确的世界观、人生观、价值观、道德观和法制观，提高自身修养，将自己培养成为有理想、有道德、有文化、有纪律，全面发展的社会主义新人，自觉成长为						

	德、智、体全面发展的中国特色社会主义事业的合格建设者和可靠接班人。
主要内容	综合运用马克思主义的基本立场、观点和方法，以正确的人生观、价值观、道德观和法制教育为基本内容，在理论与实际的结合上，对当代大学生面临和关心的实际问题予以科学和有说服力的回答，促进大学生自觉学习和践行社会主义核心价值观，引导大学生形成崇高的理想信念，弘扬伟大的爱国主义精神，确立正确的人生观和价值观，自觉加强道德修养，不断增强学法守法的自觉性，以全面提高大学生的思想道德素质和法律素质，使大学生成长为德、智、体、美全面发展的社会主义合格建设者和可靠接班人
实训项目	演讲 模拟法庭 参观学习
教学模式	采用理论讲授法、学生课堂分析法、小组讨论法，充分运用多媒体教学手段、利用相关的教学软件进行编辑学概论的学习。
教学条件 (含实践教学条件和师资队伍)	理论教学方面：学校拥有良好的多媒体教学设备和图书资料室，为课堂教学顺利进行提供了充分的物质条件。
教材选用	书名：《思想道德修养与法律基础》高等教育出版社
考核方法	本课程建议采用闭卷考试和平时作业相结合的方式进行考核。课程成绩中期末考试成绩占 70%，平时成绩占 30%。期末考试通过笔试进行。

课程名称：大学英语

实施学期	1、2	总学时	124	讲授学时	62	实训学时	62
课程定位	本课程是动漫制作技术专业的必修课，适合高职高专一年的学生使用。担负着培养学生英语的听，说，读，写能力，培养学生阅读英语文章能力，提高学生的英语交流能力的任务。						
教学目标	根据本课程面对的工作任务和职业能力要求，本课程的教学将采用两个统一和三个结合的教学原则，即科学性与思想性相统一、传授知识与培养能力相统一、教师主导作用与学生主动性相结合、面向全体与因材施教相结合、理论讲授与课堂讨论相结合的原则。使学生掌握用英语的听，说，读，写能力能力。						

主要内容	培养学生英语的听，说，读，写能力。
实训项目	课堂英语会话交流
教学模式	采用讲授法、课堂演练法、角色扮演法、小组讨论法，充分运用多媒体教学手段、利用相关的教学软件进行英语的学习。
教学条件 (含实践教学条件和师资队伍)	教学方面：学校拥有良好的多媒体教学设备和图书资料室，为课堂教学顺利进行提供了充分的物质条件。 师资队伍： 主讲教师：余星星，女，本科学历，助教职称。
教材选用	《21世纪实用英语》
考核方法	本课程考核采取闭卷课堂考核的方式，成绩评定采取卷面成绩加平时作业成绩。

课程名称：体育

实施学期	1、2	总学时	62	讲授学时	30	实训学时	32
课程定位	公共课						
教学目标	1、掌握锻炼身体、提高身体素质的手段；2、掌握一到两个专长项目；3、掌握对自身体质评价的方法；4、培养终身体育的观念。						
主要内容	篮球、排球、乒乓球、健美操、羽毛球、田径、五步拳、大学生体质健康标准测试。						
实训项目	除4学时理论之外，上述主要内容均为实训课。						
教学模式	1、理论课；2、实践课；3、考试课；4、体质测试课。						
教学条件 (含实践教学条件和师资队伍)	教学方面：学校拥有良好的运动场地和运动器材，为课堂教学顺利进行提供了充分的物质条件。 篮球场4个、排球场2个、足球场1个、田径场1个、乒乓球案12个、健美操场地1个、羽毛球场馆1个。能满足日常教学、群体、竞赛的使用。						

	主讲教师两人：刘大奇，男，本科学历，副教授；康宏亮，男，本科学历，副教授。
教材选用	高职高专“十二五”规划教材：《健康体育教程》
考核方法	平时成绩和终考相结合；分段考试和期末考试相结合；技术考试和理论考试相结合。

课程名称：信息技术

实施学期	1	总学时	56	讲授学时	28	实训学时	28
课程定位	通过对计算机的基本知识和基本操作技能培养，使学生具有熟练的计算机操作技能和一定的办公应用能力，为全面提高学生的素质，形成综合职业能力和继续学习与其专业相关的计算机专业课程打下良好的基础。						
教学目标	经过本课程的学习，培养学生熟练掌握计算机的基本操作技能，使学生能够进行 Windows 中文操作系统的基本操作；能熟练的进行文字输入、编辑、设置和排版；能够进行电子表格的编辑和数据管理；具有使用计算机进行网上浏览获取信息的能力，能够掌握收发电子邮件、下载文件、网上交流等操作技能。						
主要内容	计算机基础知识； Windows XP； Internet 应用和网络安全；文字处理；电子表格；制作演示文稿和多媒体应用。						
实训项目	<ul style="list-style-type: none"> - 网络安全、邮箱和博客的申请；多媒体计算机简介和中文输入方法、 - Windows XP 的基本操作和图片下载、压缩、附件和解压（常用工具软件）、管理文件和文件夹、人事通告——word 基本排版技巧、个人简历——word 表格的应用、书稿的编辑——word 的综合应用/、会议宣传标语——PowerPoint 的基本操作、产品介绍——在幻灯片中添加多媒体素材（包括多媒体素材的下载和编辑）、公司评析报告——PowerPoint 版式、模板和动画超级链接、幻灯片的 						

	放映、培训计划表——Excel 的基本操作、工资报表和工资条—— Excel 的综合操作
教学模式	采用理论讲授法、学生画室训练法、多媒体教学手段综合进行教学。
教学条件	以校内动漫画室实训室为主，多媒体教室理论讲授为辅。教学手段包括讲解、示范、写生等手段。
教材选用	《大学生计算机应用基础》 易芳主编
考核方法	本课程考核采取课堂实践能力考核的方式，成绩评定采取卷面成绩加平时作业成绩。

(五) 专业 (技能) 课程

课程名称: 素描

实施学期	1	总学时	84	讲授学时	42	实训学时	42
课程定位	本课程是数字媒体艺术专业的必修课，适合数字媒体艺术专业高职高专一年级的学生使用。担负着培养学生具备基本造型能力，培养学生基本绘画能力，提高学生的艺术修养及设计制作基础绘图能力的任务。						
教学目标	<ol style="list-style-type: none"> 1. 培养学生健康的审美观，提高学生的艺术修养和鉴赏能力； 2. 使学生掌握素描的基础知识、基础理论和基本技能； 3. 训练学生正确的观察方法和丰富的绘画表达语言，达到准确、生动、深刻地表现对象。 						
主要内容	素描石膏几何形体写生、静物写生、人物头像写生						
实训项目	- 素描基本透视、素描石膏几何形体写生、静物写生、人物结构和比例、人物头像写生。						
教学模式	采用理论讲授法、学生画室训练法、多媒体教学手段综合进行教学。						
教学条件	以校内画室实训室为主，多媒体教室理论讲授为辅。教学手段包括讲解、示范、写生等手段。						

教材选用	《素描》王兴来主编，中国轻工业出版社
考核方法	本课程考核采取课堂实践能力考核的方式，成绩评定采取卷面成绩加平时作业成绩。

课程名称：色彩

实施学期	2	总学时	108	讲授学时	50	实训学时	58
课程定位	本课程是数字媒体艺术专业的必修课，适合动数字媒体艺术专业高职高专一年级的学生使用。担负着培养学生具备基本色彩知识，培养学生基本的用色彩绘画能力，提高学生的艺术修养及艺术制作基础绘图能力的任务。						
教学目标	<ol style="list-style-type: none"> 1. 认识手绘表现方法，培养学生正确的色彩观察方法及色彩感知能力； 2. 培养学生的色彩表现能力； 3. 培养学生的色彩造型能力。 						
主要内容	图案手绘表现，UI 手绘表现						
实训项目	图案手绘表现，UI 手绘表现。						
教学模式	采用理论讲授法、学生画室训练法、多媒体教学手段综合进行教学。						
教学条件	以校内数字媒体艺术实训室为主，多媒体教室理论讲授为辅。教学手段包括讲解、示范、写生等手段。						
教材选用	《色彩》叶淑华 陈耀敏 肖颖瑜主编，上海人民美术出版社						
考核方法	本课程考核采取课堂实践能力考核的方式，成绩评定采取卷面成绩加平时作业成绩。						

课程名称：构成设计

实施学期	1	总学时	84	讲授学时	42	实训学时	42
------	---	-----	----	------	----	------	----

课程定位	本课程是数字媒体艺术专业的必修课，适合动数字媒体艺术专业高职高专一年级的学生使用。内容的安排循序渐进，由简单到综合，由基本到提高，激发学生在设计基础中的学习兴趣，培养学生的制作动手能力。指导学生并启发学生的思维能力，使学生手脑并用的通过实践获得独立思维独立创造的能力。要求学生对自己和他人的创意与设计进行评析，提高综合分析的能力。
教学目标	<ol style="list-style-type: none"> 1. 掌握平面与色彩构成基本技能； 2. 正确使用常规设计工具，学会在理解平面与立体构成的基本理论和运作规律的基础上进行创意与设计； 3. 养成良好的设计习惯，培养学生的创意能力、创新精神和实践能力。 4. 运用色彩构成的基本概念进行设计创作； 养成良好的设计习惯，培养学生的创意能力、创新精神和实践能力。
主要内容	<ol style="list-style-type: none"> 1. 设计构成概述、设计构成的形成及其发展、构成教学的目的与方法要求； 2. 平面构成的性质与特点概述、形象造型要素、平面构成的均衡与秩序； 3. 规律性构成的表现形式、泛规律性构成的表现形式； 4. 平面空间的表达； 5. 色彩的色对比及面积对比； 6. 色彩的解构和重组； 7. 色彩构成的应用规律。
实训项目	点线面构成、重复构成、发射构成等。
教学模式	采用理论讲授法、多媒体教学手段综合进行教学。
教学条件	以校内动漫画室实训室为主，多媒体教室理论讲授为辅。教学手段包括讲解、示范、写生等手段。
教材选用	《三大构成》史喜珍 主编，武汉理工大学出版社
考核方法	本课程考核采取课堂实践能力考核的方式，成绩评定采取卷面成绩加平时作业成绩。

课程名称：矢量设计

实施学期	3	总学时	108	讲授学时	50	实训学时	58
课程定位	本课程是数字媒体艺术专业的必修课，适合动数字媒体艺术专业高职高专二年级的学生使用。课程主要培养学生在矢量软软件的应用及制作及创新能力，能够运用构成的基本概念进行设计创作，通过课程让学生掌握色彩的表现及运用规律，注重培养学生的动手能力。课程以实践为主。						
教学目标	1. 掌握矢量设计的基本概念； 2. 理解矢量设计的性质和特点； 3. 运用矢量软件进行设计创作； 4. 养成良好的设计习惯，培养学生的创意能力、创新精神和实践能力。						
主要内容	1. 矢量软件的基本原理； 2. 矢量软件构成的构成要素； 3. 矢量软件的制作； 4. 矢量软件在商业广告中的表现； 5. 矢量软件在商业包装中的表现； 6. 矢量软件在商业标志中的表现； 7. 矢量软件在创新设计中的表现。						
实训项目	图标制作、标志制作、字体变形制作等。						
教学模式	采用理论讲授法、多媒体教学手段综合进行教学。						
教学条件	以校内数字媒体实训室为主，多媒体教室理论讲授为辅。教学手段包括讲解、示范等手段。						
教材选用	《illustrator 标准教材》王海振 人民邮电出版社						
考核方法	本课程考核采取课堂实践能力考核的方式，成绩评定采取卷面成绩加平时作业成绩。						

课程名称：图形图像处理

实施学期	3	总学时	72	讲授学时	36	实训学时	36
------	---	-----	----	------	----	------	----

课程定位	本课程是数字媒体艺术专业的必修课，适合动数字媒体艺术专业高职高专二年级的学生使用。本课程是完成本专业广告后期处理的主要学习内容，涵盖数码照片处理、图形图像后期合成、后期创意设计与制作、打印与输出等部分，课程以实践为主，应调动学生的学习主动性与积极性，启发学生的思维和创意能力。
教学目标	<ol style="list-style-type: none"> 1. 熟练掌握图形图像软件的使用； 2. 了解图形图像的基本原理； 3. 掌握数码照片后期处理； 4. 熟练图像特效效果的处理； 5. 掌握图形图像的输入与输出。
主要内容	<ol style="list-style-type: none"> 1. 图形图像制作的工艺流程和技术标准； 2. 图形图像输出格式和技术标准； 3. 图像处理软件使用； 4. 数码照片后期处理； 5. 图形设计软件使用。 6. 创新设计
实训项目	数码照片处理、图形图像后期合成、后期创意设计与制作、打印与输出。
教学模式	本课程是完成本专业广告后期处理的主要学习内容，涵盖数码照片处理、图形图像后期合成、后期创意设计与制作、打印与输出等部分，课程以实践为主，应调动学生的学习主动性与积极性，启发学生的思维和创意能力。
教学条件	以校内数字媒体实训室为主，多媒体教室理论讲授为辅。教学手段包括讲解、示范等手段。
教材选用	《PHOTOSHOP CC 完美广告设计与技术精粹》崔炳德，裴祥喜，齐传辉 主编，机械工业出版社
考核方法	本课程考核采取课堂实践能力考核的方式，成绩评定采取卷面成绩加平时作业成绩。

课程名称：标志与图标设计

实施学期	2	总学时	72	讲授学时	36	实训学时	36
课程定位	本课程是数字媒体艺术专业的必修课，适合动数字媒体艺术专业高职高专一年级的学生使用。掌握基本的图标设计制作的技术，采用案例分析和演示法进行授课；注重理论和实践的结合；多实践多练习，理论与实践相结合，将实践与学生作品分析，教学放在首位。						
教学目标	1.掌握图标设计软件制作的要求； 2.学会根据项目要求制作出图标设计； 3.掌握电子商务类网站图标设计的制作方法；						
主要内容	1. 图标制作基础； 2.任务综述； 3.图标设计的制作 4.淘宝类图标设计的制作；企业类图标设计制作。						
实训项目	扁平化图标设计、拟人化图标设计、立体图标设计						
教学模式	采用理论讲授法、多媒体教学手段综合进行教学。						
教学条件	以校内数字媒体实训室为主，多媒体教室理论讲授为辅。教学手段包括讲解、示范等手段。						
教材选用	《UI 图标设计从入门到精通》汪兰川 刘春雷 主编，人民邮电出版社						
考核方法	本课程考核采取课堂实践能力考核的方式，成绩评定采取卷面成绩加平时作业成绩。						

课程名称：界面设计

实施学期	3	总学时	72	讲授学时	36	实训学时	36
课程定位	本课程是数字媒体艺术专业的必修课，适合动数字媒体艺术专业高职高专二年级的学生使用。掌握基本的界面设计制作的技术，采用案例分析和演示法进行授课；注重理论和实践的结合；多实践多练习，理论与实践相结合，将实践与学生作品分析，教学放在首位。						
教学目标	<ol style="list-style-type: none"> 1.掌握界面设计软件制作的要求； 2.学会根据项目要求制作出界面设计； 3.掌握电子商务类网站界面设计的制作方法 						
主要内容	<ol style="list-style-type: none"> 1. 界面制作基础； 2. 任务综述； 3. 界面设计的制作 4. 淘宝类界面设计的制作 5. 企业类界面设计制作。 						
实训项目	界面设计						
教学模式	采用理论讲授法、多媒体教学手段综合进行教学。						
教学条件	以校内数字媒体实训室为主，多媒体教室理论讲授为辅。教学手段包括讲解、示范等手段。						
教材选用	《UI 界面设计》张小玲 主编，电子工业出版社						
考核方法	本课程考核采取课堂实践能力考核的方式，成绩评定采取卷面成绩加平时作业成绩。						

课程名称：企业形象设计

实施学期	4	总学时	96	讲授学时	48	实训学时	48
课程定位	<p>本课程是数字媒体艺术专业的必修课，适合动数字媒体艺术专业高职高专二年级的学生使用。教学中充分调动学生曾经学过的素描、色彩、构图、审美法则等绘画基础知识，并将它们综合运用到VI课程中来。课程教学中多作示范讲解，分段分类进行授课。在教学过程中，应充分介绍企业VI的范例，拓宽学生的视野，开启创作思维。鼓励多样化、个性化的探索性思维。</p>						
教学目标	<ol style="list-style-type: none"> 1. 掌握VI设计项目的要求； 2. 学会根据项目要求制作出项目策划； 3. 重点掌握几种VI的基础系统和应用系统的方法； 4. 培养善于求新求变并适应市场需求的广告设计人才。 						
主要内容	<ol style="list-style-type: none"> 1. VI 项目介绍； 2. 任务综述； 3. VI 设计与制作的目的 4. VI 设计与制作工作流程。 						
实训项目	企业形象设计						
教学模式	采用理论讲授法、多媒体教学手段综合进行教学。						
教学条件	以校内数字媒体实训室为主，多媒体教室理论讲授为辅。教学手段包括讲解、示范等手段。						
教材选用	《企业形象设计》马旭东 主编，上海人民美术出版社						
考核方法	本课程考核采取课堂实践能力考核的方式，成绩评定采取卷面成绩加平时作业成绩。						

课程名称：UI 交互设计

实施学期	5	总学时	66	讲授学时	32	实训学时	34
课程定位	本课程是数字媒体艺术专业的必修课，适合动数字媒体艺术专业高职高专三年的学生使用。教学中充分调动学生曾经学过的素描、色彩、构图、审美法则等绘画基础知识，并将它们综合运用到交互设计课程中来。课程教学中多作示范讲解，分段分类进行授课。在教学过程中，应充分介绍企业交互设计的范例，拓宽学生的视野，开启创作思维。鼓励多样化、个性化的探索性思维。						
教学目标	<ol style="list-style-type: none"> 1.掌握交互设计项目的要求； 2.学会根据项目要求制作出项目策划； 3.重点掌握几种交互设计的方法； 4.培养善于求新求变并适应市场需求的超媒体设计人才。 						
主要内容	<ol style="list-style-type: none"> 1.交互设计介绍； 2.任务综述； 3.交互设计的目的 4.交互设计与制作工作流程。 						
实训项目	交互设计						
教学模式	采用理论讲授法、多媒体教学手段综合进行教学。						
教学条件	以校内数字媒体实训室为主，多媒体教室理论讲授为辅。教学手段包括讲解、示范等手段。						
教材选用	《移动平台 UI 交互设计与开发》陈燕 戴雯惠 主编，人民邮电出版社						
考核方法	本课程考核采取课堂实践能力考核的方式，成绩评定采取卷面成绩加平时作业成绩。						

课程名称：二维动画基础

实施学期	3	总学时	108	讲授 学时	50	实训 学时	58
课程定位	<p>本课程旨在培养学生掌握 Animate 软件应用的实际操作能力,使学生更加熟悉岗位要求,更加熟悉岗位流程,以提高其综合素质。《Animate 动画制作》这门课程贯穿了动画设计的所有基础课于一身。通过 Animate 工具的学习,通过企业实训项目的演练,将所有工序工种进行贯穿,又同时检验各基础课程的掌握程度,又重新复习了以往所学知识。《Flash 动漫制作》是动漫专业二维方向的一门专业拓展课程,对学生职业素养的养成起到了支撑作用,这就是本门课程的定位。</p>						
教学目标	<p>学习本课程后,应达到下列目标: (1) 掌握基本绘图工具的使用方法; (2) 掌握属性面板的作用及各项属性的含义; (3) 理解舞台、后台、剧本的含义及相互关系; (4) 理解色彩原理及色彩通道在图形图像中的重要性; (5) 理解帧的动画原理,掌握涂层的相互关系,分析各种图层效果; (6) 理解图库与库元件的使用方法,了解 ActionScript 的基本语法,掌握几个常用的语句语法; (7) 了解音频基本知识及可控属性,养成动画制作的良好习惯。</p>						
主要内容	<p>Animate 基础知识、Animate 绘图入门、Animate 色彩工具、Animate 文字特效、Animate 的对象编辑和变形、Animate 原件和库、Animate 特效的应用、Animate 帧和图层的基本操作、Animate 动画制作初、Animate 高级动画制作技巧、声音的编辑和使用、ActionScript 函数基础、Animate 组件应用、优化与发布动画</p>						
实训项目	动画技巧、特效、行为的应用; Animate 短片设计						
教学模式	大量采用案例教学法、项目教学法、与其它课程横向联合						
教学条件	校内多媒体教室讲授、实训在校内二维无纸实训室完成。						
教材选用	《Animate CC 动画案例制作教程》王威,电子工业出版社						
考核方法	<p>考查,基于过程的作业考核方式。</p> <p>平时(考勤、课堂提问、课堂实例抽查)20分+作业80分</p>						

七. 教学进程总体安排

(一) 工作过程系统化课程体系

表 4 数字媒体艺术设计专业课程体系表

序号	课 程	基准学时		
		第一学年	第二学年	第三学年
1	职业生涯规划	28		
2	思想道德与法治	28		
3	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	68		
4	德育课 心理健康	34		
5	形势与政策（跨越时空的井冈山精神）		40	
6	创新与创业		30	
7	就业指导			22
8	军事理论	40		
9	红色文化	16		
10	劳动课 劳动教育	16		
11	文化课 英语	124		
12	体育	62		
13	计算机应用基础	56		
14	专业基础课 素描	84		
15	构成设计	84		
16	色彩	102		
17	专业课 图形图像处理	102		
18	标志与图标设计	72		
19	矢量设计软件		108	
20	包装设计		68	
21	广告创意与策划		102	
22	摄影摄像		68	
23	二维动画基础		102	
24	广告分镜脚本		90	
25	企业形象设计		90	
26	影视合成技术		120	
27	二维动画进阶		90	
28	AE 交互特效设计			88
29	UI 设计综合项目			88
30	UI 交互设计			88
31	毕业设计与答辩			8 周
32	校外综合顶岗实习			20 周

总计	758	838	292
备注:			

(二) 教学进程安排表

表5 数字媒体艺术设计专业教学进程安排表

课程类别	课程性质	课程编号	课程名称	学时	考核方式	学时分配		按学年及学期分配					
						理论教学	课内实践	第1学年		第2学年		第3学年	
								一	二	三	四	五	六
								14周	17周	17周	16周	11周	
周学时数/教学周数													
公共学习平台课程	德育课	1	职业生涯规划 99999901	28	查	24	4	2晚					
		2	思想道德与法治 99999902	28	查	28	0	2					
		3	军事理论 99999903	40	查	40	0	2					
		4	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论 99999904	68	查	68	0	4					
		5	心理健康 99999905	34	查	34	0	2晚					
		6	形势与政策 99999906	40	查	40	0	每学期8学时					
		7	红色文化 99999907	16	查	16	0			16			
		8	创新与创业 99999908	32	查	32	0				2晚		
		9	就业指导 99999909	22	查	22	0					2晚	
		10	习近平新时代中国特色社会主义思想概论 99999918	34	查	34	0			2			
	劳动课	11	劳动教育 99999917	16	查	16	0		16				
	文化课	12	英语 99999910	124	试	62	62	4	4				
		13	体育 99999911	62	查	30	32	2	2				
		14	计算机应用基础 99999912	56	查	26	30	4					
小计				564		436	128	14	10	2			

公共选修课			详见表7 公共选修课程列表									
专业基础课	15	素描 65010401	84	试	42	42	4					
	16	构成设计 65010402	84	试	42	42	4					
	17	色彩 65010403	102	查	50	52		6				
专业核心课	18	图形图像处理 65010404	102	查	50	52		6				
	19	标志与图标设计 65010405	72	试	36	36		4				
	20	矢量设计软件 65010406	102	试	50	52		6				
	21	包装设计 65010407	68	试	34	34		4				
	22	广告创意与策划 65010408	102	查	50	52		6				
	23	摄影摄像 65010409	68	查	34	34		4				
	24	二维动画基础 65010410	68	查	34	34		4				
	25	企业形象设计 65010412	128 改 96	试	64	64				6		
	26	影视合成技术 65010413	64	查	30	34				4		
	27	广告分镜脚本 65010414	64	查	30	34				4		
	28	二维动画进阶 65010415	96	试	44	46				6		
	29	AE 互动特效设计 65010416	88	试	44	44					8	
	30	UI 设计综合项目 65010417	88	查	44	44					8	
	31	UI 交互设计 65010418	88	试	44	44					8	
	32	毕业设计 65010419	208	试	8	200					8周	
33	顶岗实习 65010420	600	查								20周	
小计			2276		732	944	8	16	24	22	24	
专业选修课			表8 专业选修课程列表									
合计			2840		1168	1072	22	26	24	22	24	
说明	说明：标晚字的课程，安排晚上授课。											

(三) 实践性教学安排表

表6 实践性教学环节安排及学分分配表

课程类别	课程编号	课程名称	学时	学时分配		按学年及学期分配						考核方式	
				技能教学	理论教学	一	二	三	四	五	六		
						5周	2周	2周	3周	11周	20周		
基本技能	1	入学教育(含军训) 65010450	60	60		2周							院内
专业实践教学	2	计算机应用基础 实训 99999914	26	20	6	1周							机房
	3	素描实训 65010452	26	20	6	1周							
	4	构成设计实训 65010453	26	20	6	1周							
	5	色彩实训 65010454	26	20	6		1周						
	6	图形图像处理实 习 65010455	26	20	6		1周						
	7	矢量设计软件实 训 65010456	26	20	6			1周					
	8	包装设计实训 65010457	26	20	6			1周					
	9	广告分镜脚本实 训 65010459	26	20	6				1周				机房
	10	企业形象设计实 训 65010460	26	20	6				1周				
	11	毕业设计与答辩 65010461	20 8	200	8					8周			
	12	综合顶岗实习 (2.5+0.5模式) 65010462	60 0	600	0							20周	
合计			10 76	102 0	56	5周	2周	2周	2周	8周	20周		

表7 数字媒体艺术设计专业教学学时分配表

学年	学期	教学周数	教学学时	学时分配 理论教学			课程设计、毕业设计、 顶岗实习			技能实训			复习 考试 周数
				周数	理论 学时	实践 学时	周数	理论 学时	设计 学时	周数	技能 学时	理论 学时	
一	1	20	606	14	222	254	5	30	100				1
	2	20	494	17	268	190	1	6	20				1
二	1	20	494	18	284	246	1	6	20				1
	2	20	494	16	224	344	4	24	80				1
三	1	20	472	11	124	140	8	8	200				1
	2	20	600				20		600				
合计		120	3160	76	1122	1174	39	74	1020				5
理论教学学时数					1122			68					
实践教学学时数						1174			1020				
说明		总教学时数：3176；理论教学总时数：1190；实践教学总时数：2194； 理论教学总时数/实践教学总时数=1174/2194= 0.32/0.68； 本表格不包含任选课及选修课学时。											

表8 数字媒体艺术设计专业课时分配比例表

序号	课程类型	课时分配比例			
		理论	实践	合计	理论/实践比例
1	必修课	672	1668	2340	81.15%
2	实践课		540	540	18.85
合计		672	2208	2880	100%
比例		22.91%	77.09%	100%	

八、 实施保障

(一) 师资队伍

1、专任教师队伍建设

实施“中青年骨干教师建设工程”，培养3—5名中青年骨干教师，选拔优秀中青年教师作为专业骨干教师培养对象，到企业参与实践，并通过到国内外高校进修、技术

交流以及到合作企业顶岗实践和挂职锻炼等途径提升专业理论水平和实践技能。

建立健全专任教师队伍的管理、培养、考核、评估制度和骨干教师的选拔培养制度，形成激励机制。采用培训、培养和自主学习的方式，提升专任教师的教学水平、综合职业素养、应用技术开发服务能力和创新能力。使“双师”素质教师比例逐年递增。提供便利条件，以保证专任教师中有 2—3 名成为移动互联网行业的主要技术骨干。

建立专职教师培训制度。通过定期举办教育理论培训，提高专任教师基于工作过程的教学设计与实施能力，使之迅速成为合格的高职院校专任教师。

建立企业实践锻炼制度。每年轮流选派 3 名专任教师脱产到移动互联网企业进行为期半年的实践锻炼，鼓励其余专任教师半脱产到移动互联网企业实践锻炼，3~5 年内使得该专业 90% 的专任教师具备移动互联网企业工作经历。

表 9 数字媒体艺术设计专任教师队伍一览表

序号	姓名	性别	年龄	专业技术职务	学历	学位	现从事专业	拟任课程	是否双师型
1	谢章波	女	33	高职讲师	本科		动漫设计	动漫数码绘画、动画运动规律等	是
2	吴强	女	32	高职讲师	本科	硕士	动漫设计	二维动画技术、3DSMAX 等	是
3	欧阳唯婧	女	27	高职助教	本科	学士	动漫设计	三维场景制作、PHOTOSHOP 等	否
4	汤焯鑫	男	34	高职讲师	本科	硕士	广告设计	动画剧本创作、企业形象设计等	是
5	汤瑾	女	33	高职副教授	本科	硕士	动漫设计	3DSMAX、二维动画技术等	是
6	吴强	女	32	高职讲师	本科	硕士	动漫设计	二维动画技术、3DSMAX 等	是
7	文锋	男	33	高职助教	本科	学士	视觉传达设计	二维动画基础、动画速写等	是
8	陈雄飞	男	24	高职助教	本科	学士	动漫设计	3DSMAX、三维动画制作等	否
9	张宗明	男	25	高职助教	本科	学士	环境艺术	图形图像处理	否

(二) 教学设施

为满足理实一体化课程、生产性实训、顶岗实习实施要求，必须建设必要的校内、

校外实验实训基地来保证理论教学与实践教学的需要。

1、校内实训基地

表 10 数字媒体艺术设计专业校内实训基地情况汇总表

实训场地名称	主要设备配置	主要功能
数字媒体设计实训室	投影仪、音响、教学计算机、桌椅、饮水机、空调	广告制作实战
画室实训室	画架、画板、静物、桌椅、饮水机、空调	素描、色彩实战

2、校外实训基地

表 11 数字媒体艺术设计专业校外实训基地信息汇总表

序号	校外实习基地名称	地点	负责人	提供环境	指导教师	合作协议 签置时间
1	上海游人网络科技有限公司	上海	刘靖	平面设计、APP 设计、IOS、Android 应用设计	杨珊	2015-03
2	深圳市创业赢网络科技有限公司	深圳	刘靖	平面设计、APP 设计、IOS、Android 应用设计	陈红	2015-07
3	北京极海纵横信息技术有限公司	北京	刘靖	平面设计、APP 设计、IOS、Android 应用设计	陈红	2015-10
4	厦门风云科技股份有限公司	厦门	卢志明	平面设计，影视特效合成	卢志明	2024-01

(三) 教学资源

我院图书馆自建馆起到现在共藏书 52.2 万余册书。其中纸制图书 22.2 万余册，6.5 万多种类，专业用书 14.3 万余册，服务方式为全开架阅览室拥有阅览座位 500 席；每周开放时间 82 小时；电子图书 30 万余册（其中本地镜像 12.5 万册）；以及《万方电子期刊数据库》、《中国知网电子期刊数据库》、《中国知网优秀硕博论文数据库》等。为学校教学、科研以及丰富读者知识面提供了丰富的信息资源。期刊 350 种，外文期刊 20 余种；数字资源丰富，其中：数字期刊 8 千多种类、重要报纸全文数据库 500 余种、博硕

论文 37 万余篇，数字资源主要以专业学术文献为主，采用在线阅览和网络传递方式进行流通。学校图书馆具有较为丰富的专业图书资料，每年学校还投资十几万元购买新的图书资料。完全能满足开办幼儿发展与健康管理专业的教学和实习需要。

校园网的建设为教师的教学和学生的学习提供了极大的方便，学院注重校园网的建设，信息中心多次对校园网进行升级改造。本专业的教研室、实训室内的计算机都可与校园网联通，保障专业教学及建设。

(四) 教学方法

课堂教学中采用精讲、案例、讨论、练习等多种教学形式，将课程教学延伸到实践环节之中。根据教学内容、教学环境、教学对象采用相应的教学方法。例如，对一些理论性很强的难点内容，采用精讲教学形式。对一些实践性很强的重点内容，采用案例教学形式。对一些容易混淆难以理解的内容，采用对比、讨论教学形式。对有些难点内容，采用精讲、案例、讨论、练习等多种教学形式。对较小的教学班，适当多采用讨论教学形式；对较大的教学班，适当多采用讲授教学形式。

教师课程资料上传教学网络平台，将方便了教师与学生之间的互动。在网络平台上，可以展示教师的教案、布置给学生的作业。学生从网上获得作业后可直接在电脑上回答并传给教师，教师在网直接批阅；同时，学生可以在网上向教师咨询和请教疑难问题，也可以与教师进行某些问题的讨论，尤其是课堂上没来得及讨论的问题，这既节省时间又可以实现教师和学生之间的互动交流。

本专业将注意开展多媒体教学听课检查，全面了解教师多媒体授课情况，加强对现代化手段教学的监督和指导，进一步规范多媒体教学，促进现代化教学手段授课质量和效率提高。

在教学过程中根据各门课程的实际情况，灵活应用项目教学、案例教学、角色扮演、小组讨论、深度研讨等多种教学方法，教学过程注重任务驱动和行动导向。

1、项目教学法

教学内容紧紧围绕职业岗位进行选取和重新序化，课程内容的教学载体是真实的项目，以项目中的任务驱动教学和实训。项目教学法能够充分调动学生学习积极性，培养学生的兴趣。

2、案例教学法

每一教学单元要完成一个典型的工作任务，在案例模仿项目中运用了“案例教学法”，即教师首先对要讲述的案例进行分析，并通过示范完成案例，然后学生模仿完成案例。“案例教学法”以应用技能培养为核心，通过典型案例帮助学生在局部范围内掌握专业技能。

3、小组工作法

每 4-5 名学生为一组，组成一个团队，承担一个任务，团队成员分工协作，共同完成任务和项目，教学评价与团队每个成员表现密切相关。这样，能很好地培养学生的团队精神和沟通能力。

采用先进的现代教育技术手段：

(1) 广泛采用多媒体技术

多媒体设备充足，完全满足教学需要，采用投影、幻灯片等方式教学，把课程集成为集声音、视频为一体的教学资源，将抽象理论以图片、动画等形式生动化、形象化，以增强感染力，使教学效果更加明显。

(2) 学训合一的实训室教学

学院为基础部学生配备了语音室、文秘实训室和多媒体教室，配备了仅百台计算机和其他教学设备，让教学过程在实训室内进行，达到学训合一，这足以培养学生的实操能力。

(3) 网络课堂和现代通讯技术的应用

为方便学生自主学习，通过建设课程网站，开辟网络课堂。此外，还可利用微信、QQ、E-mail、手机、电话等多种通讯途径为学生提供答疑辅导。

(五) 学习评价

本专业对学生注重过程管理和多层面评价，每学年要对学生进行综合素质测评。测评的内容包括德、智、体，并将测评结果统计汇总，结果可作为学生评优的依据，既要注重专业知识的传授和专业技能培训，又要注重学生整体素质培养。

本专业职业技能测试将逐步深入进行。在以后的教学中将加强职业技能的培训力度，在本专业学生毕业前全部获得职业资格证书，达到培养目标要求。

(六) 质量管理

修订和完善教学督导工作制度、学生评教制度、学生信息员制度、教师评学制度、教学常规检查制度等；建立健全教学、实践各环节的质量及评价标准；建立学生学习档案，建立和完善各门课程的过程考核标准和等级制评价标准。

建立和完善教学与实践环节相结合、“内评”与“外评”相结合、过程与结果相结合、学校与社会共参与的教育教学质量评价体系和教学过程监控系统。阶段性地对课堂教学、实验实训、顶岗实习、过程考核、成绩评定等主要环节进行检查，并通过组织公开课、观摩课等活动进行教师评学，学生评教。定期到企业检查学生顶岗实习情况和教师参与管理的具体落实情况，实施对教学过程的有效监控。聘请企业、行业人员参与实训实习环节有关文件的修订，建立健全校内和校外实训、工学结合、顶岗实习各环节的质量标准和管理规定。

1、创新校企合作机制

校企合作机制建设是实施本专业人才培养方案的基本保障。为确保校企合作工作的顺利开展，学校应成立产学合作管理机构，专业所在院系应成立校企合作联络小组，并建立由学院、行业协会、相关企业多方组成的校企合作联动机制；积极寻求政府支持，为本专业的校企合作工作搭建平台、提供保障措施；积极寻求行业协会的支持，发挥行业的协调作用，在师资、技术、资讯等方面为专业人才培养工作提供支持；积极寻求行业企业支持，邀请企业参与高技能人才评价标准、专业设置、课程开发、教学标准和人才方案的制定，参与具体的课程教学活动等。

2、成立校企合作专业指导委员会

建立以行业企业专家为主体的专业指导委员会，制定定期召开联席会议制度，以研讨行业发展趋势和专业发展。

表 12 专业指导委员会信息汇总表

序号	姓名	工作单位	单位职务或职称	专业委员职务
1	张建云	江西应用工程职业学院	副院长	主任
2	程国君	江西云才网络科技有限公司	总经理	副主任
3	胡维新	江西云才网络科技有限公司	副总经理	委员
4	李春萍	江西应用工程职业学院	教授	委员
5	黄惠媛	江西应用工程职业学院	副教授	委员
6	江国文	江西应用工程职业学院	副教授	委员
7	陈爱军	江西应用工程职业学院	系主任	委员
8	谢章波	江西应用工程职业学院	教研室主任	秘书
9	欧阳唯婧	江西应用工程职业学院	专业负责人	秘书

九. 毕业要求

一.本专业毕业最低要求学生在三年内完成教学进程表中的理论课程学习，并考试合格。完成所有课程设计和实训课程，并评价合格,参加毕业设计，通过毕业答辩。

二.学生在动手实践课程中，必须按要求完成老师的实践任务，并给出合作的实践报告，通过老师的动态考核后，方能够修改本课程的实践学分，完成此课程的学习。

十、附录

(一) 继续专业学习和深造建议

1、国内专升本渠道

与本省对应的高校专业对接,形成专升本渠道,以考试录取方式继续本科课程学习,完成国内深造。

2、国内“五大生”深造渠道

与国内其他相关本科院校进行合作,进行专升本的继续教育,完成学业后获取本科学历;毕业后进入成人高等教育(脱产、业余、函授)、高等教育自学考试、电视大学、网络教育学习,完成国内“五大生”的深造。