

数字媒体技术应用专业人才培养方案

铜仁市碧江区中等职业学校
二〇一九年十二月

目录

一、专业名称及代码	1
二、入学要求	1
三、修业年限	1
四、人才培养职业面向	1
五、培养目标与培养规格	1
六、主要接续专业	3
七、课程设置	3
八、教学进程总体安排	10
九、实施保障	12
十、毕业要求	15
十一、人才培养制度保障	15
十二、人才培养制定依据	16
十三、审定意见	17
十四、人才培养方案附件	19
附件 1：数字媒体技术应用专业人才需求调研报告	19
附件 2：数字媒体技术应用专业毕业生跟踪调查报告	26
附件 3：数字媒体技术应用专业核心课程标准	34
附件 3-1 《影视后期制作（PR）》课程标准	34
附件 3-2 《三维设计（C4D）》课程标准	错误！未定义书签。
附件 3-3 《美术基础》课程标准	错误！未定义书签。
附件 3-4 《Flash 动画制作》课程标准	错误！未定义书签。
附件 3-5 《摄影摄像技术》课程标准	错误！未定义书签。
附件 3-6 《Photoshop 图像处理》课程标准	错误！未定义书签。
附件 3-7 《数字媒体技术基础》课程标准	- 129 -
附件 4：数字媒体技术应用专业重要教学管制	错误！未定义书签。
附件 4-1 数字媒体技术应用专业负责人制	错误！未定义书签。

附件 4-2 专业教师联系企业制度	错误! 未定义书签。
附件 4-3 数字媒体技术应用专业教学评价标准	- 150 -

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

初中毕业生或具有同等学力者。

三、修业年限

3年（在校 2.5年，企业顶岗实习 0.5年，2+0.5+0.5）

四、人才培养职业面向

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
09 信息技术类	信息技术类 (0903)	广告服务 (7259) 互联网广告服务 (7251) 包装装潢及其它 印刷 (2319)	广告设计师 (4-08-08-08) 网络编辑 (2-10-02-05) 包装设计师 (4-08-08-09)	广告设计、 影视策划、 影视建模、 数码照片处理、 摄影摄像	视频剪辑师、 影视动画师、 数字图像工程师、 栏目包装设计师 视频特效工程师

五、培养目标与培养规格

(一) 培养目标

根据教育部《中等职业学校数字媒体技术应用专业教学标准（试行）》的要求，本专业坚持立德树人，培养思想政治坚定、德技并修、全面发展，具有良好职业道德、人文素养和艺术素养，掌握影视后期制作、摄影摄像、拍摄策划、广告设计、三维建模、图像处理、排版等基本理论知识和技术技能，具备基本审美能力、认知能力、合作能力、创新能力、职业能力等支撑终身发展、适应时代要求的关键能力，具有较强的就业创业能力。面向影视传媒公司、婚庆公司、广告公司、游戏行业、教育行业、生产企业广告部等领域，培养从事影视制作、短视频拍摄、动画制作、广告策划等工作，德智体美全面发展的高素质劳动者和技能型人才。

（二）培养规格

本专业毕业生应具有以下职业素养、专业知识和技能：

1. 素质

（1）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，具有爱国情感、国家认同感、中华民族自豪感，遵守法律，遵规守纪，具有社会责任感和参与意识。

（2）具有良好的职业道德和职业素养，具有较强的实践能力；

（3）具有职业生涯规划意识，具有良好的生活习惯、行为习惯和自我管理能力；

（4）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；

（5）具有良好的身心素质和人文素养，具有感受美、表现美、鉴赏美、创造美的能力；

（6）具有质量意识、绿色环保意识、安全意识、创新精神。

2. 知识

（1）掌握后期剪辑师需要的基本理论知识；

（2）掌握摄影摄像师需要的基本理论知识；

（3）掌握视频包装策划师需要的基本理论知识；

（4）掌握包装设计师需要的基本理论知识；

（5）掌握三维建模师需要的基本理论知识；

（6）了解国内外最新设计流行趋势及相关的商业法律知识。

3. 能力

（1）具备一定的口语和书面表达、信息技术应用能力；

（2）具备对新知识、新技能的学习能力和创新创业能力；

（3）具有较强的剧本写作与剧本转化为镜头的能力；

（4）具备创意策划、现场拍摄、协调调度的能力；

- (5) 具备影视后期剪辑、特效包装的能力；
- (6) 熟悉从事数字媒体应用必需的文学和策划规范等知识。
- (8) 具有综合文本、图像、声音、视频等生成简单的多媒体动画的能力；
- (10) 掌握摄影构图的手段与技巧，并能联系摄影实践，提高艺术审美能力，具有独立创意构图和拍摄制作的能力。

六、主要接续专业

高职: 计算机应用技术、计算机多媒体技术、图形图像制作、数字媒体技术应用、 三维动画设计、出版与电脑编辑技术

本科: 计算机科学与技术、数字媒体技术、数字媒体艺术、视觉传达设计

七、课程设置

主要包括公共基础课程和专业课程。

(一) 公共基础课程

表 7-1 公共基础课程教学要求

序号	课程名称	主要教学内容和要求
1	职业生涯规划 (36)	中等职业学校学生必修的一门德育课。其任务是使学生掌握职业生涯规划的基础知识和常用方法，引导学生树立正确的职业观念和职业理想，学会根据社会需要 和自身特点进行职业生涯规划，增强提高职业素质和职业能力的自觉性，做好适应社会、融入社会和就业、创业的准备。
2	职业道德与法律 (36)	中等职业学校学生必修的一门德育课程。通过本门课程的学习，帮助学生了解文明礼仪的基本要求、职业道德的作用和基本规范，陶冶道德情操，增强职业道德意识，养成职业道德行为习惯；指导学生掌握与日常生活和职业活动密切相关的法律常识，提高学生的职业道德素质和法律素质，引导学生树立社会主义荣辱观，增强社会主义法治意识，成为懂法、守法、用法的公民。

3	经济政治与社会 (36)	<p>中等职业学校学生必修的一门德育课。其任务是引导学生掌握马克思主义的相关基本观点和我国社会主义经济建设、政治建设、文化建设、社会建设的有关知识；使学生认同我国的经济、政治制度，了解所处的文化和社会环境，提高思想政治素质，树立中国特色社会主义共同理想，坚定走中国特色社会主义道路的信念；积极投身我国经济、政治、文化、社会建设。</p>
4	哲学与人生 (36)	<p>中等职业学校学生必修的一门德育课程。其任务是使学生了解马克思主义哲学中与人生发展关系密切的基础知识，提高学生用马克思主义哲学的基本观点、方法分析和解决人生发展重要问题的能力，引导学生进行正确的价值判断和行为选择，帮助学生运用辩证唯物主义和历史唯物主义的观点和方法，正确看待自然、社会的发展，正确认识和处理人生发展中的基本问题，树立和追求崇高理想，逐步形成正确的世界观、人生观和价值观，为人生的健康发展奠定思想基础。</p>
5	语文 (216)	<p>依据《中等职业学校语文教学大纲》开设。</p> <p>第一学期与第二学期为语文基础知识学习，通过听、说、读、写，使学生了解必需的语文基础知识，接受优秀文化熏陶，具备较强的口头和书面表达能力。</p> <p>第三学期为文学鉴赏与写作，学生能够顺利阅读和准确理解一般文章、学术论著和文学作品，具有欣赏、分析、评价文学作品的初步能力；具有一定的文学写作能力。第四学期为广告文案设计，要求教学内容与专业相结合，学生具有一定的广告文案设计能力。</p>
6	数学 (180)	<p>依据《中等职业学校数学教学大纲》开设。通过本门课程的学习，使学生掌握必要的数学基础知识，培养学生的计算技能、计算工具使用技能和数据处理技能，培养学生的观察能力、空间想象能力、分析与解决问题能力和数学思维能力。</p>
7	英语 (180)	<p>中等职业学校学生必修的一门公共基础课程。通过本门课程的学习，使学生掌握一定的英语基础知识和基本技能，初步形成职场英语的应用能力；引导学生了解、认识中西方文化差异，培养学生的文化意识，提高学生的思想品德修养和文化素养；培养正确的情感、态度和价值观。为学生的职业生涯、继续学习和终身发展奠定基础。</p>

8	计算机应用基础 (144)	<p>中等职业学校学生必修的一门公共基础课程。通过本门课程的学习，提高学生计算机基本操作、办公应用、网络应用、多媒体技术应用等方面的技能，主要内容包括：文字及符号的输入方法、windows 操作系统的使用、word、Excel 及 powerpoint 的使用方法等。教学重点为如何利用 powerpoint 软件制作成具有一定设计含量的演讲文稿作品。</p>
9	体育与健康 (180)	<p>中等职业学校学生必修的一门公共基础课程。依据《中等职业学校体育与健康教学大纲》开设，传授体育与健康的基本文化知识、体育技能和方法，通过科学指导和安排体育锻炼过程，培养学生的健康人格、增强体能素质、提高综合职业能力，养成终身从事体育锻炼的意识、能力与习惯，提高生活质量，为全面促进学生身体健康、心理健康和社会适应能力服务。</p>
10	公共艺术 (18)	<p>介绍国内外文学艺术欣赏、美术艺术欣赏、音乐艺术欣赏。通过艺术知识的传授，特别是通过作品的赏析，培养学生艺术欣赏能力，提高文化品位及学生的审美素质。</p>
11	历史 (36)	<p>历史课程是中等职业学校学生必修的一门公共基础课程。本课程的任务是，在九年义务教育的基础上，促进中等职业学校学生进一步了解人类社会发展的基本脉络和优秀传统文化传统；从历史的角度了解和思考人与人、人与社会、人与自然的关系，增强历史使命感和社会责任感，培育社会主义核心价值观，进一步弘扬以爱国主义为核心的民族精神和以改革创新为核心的时代精神；培养健全的人格，树立正确的历史观、人生观和价值观，为中等职业学校学生未来的学习、工作和生活打下基础。</p>

(二) 专业课程

1. 专业核心课程

表 7-2 专业核心课程教学要求

序号	课程名称	主要教学内容和要求	参考学
1	美术基础	<p>内容：(1)美术基础概述；(2)美术的意义和形式；(3)鉴赏与分析；(4)原画师；(5)插画师；(6)动画师；(7)人物角色设计(8)场景设计。</p> <p>要求：(1) 具备基础绘画能力；(2)具备色彩欣赏和搭配能力(3)掌握物品与空间的结构比例及表现技巧；(4)能运用联想、寓意等多种方法进行创意素描绘画。</p>	144
2	图形图像处理 (PS)	<p>了解图形图像处理及相关的美学基础知识，理解平面设计与创新的基本要求，熟悉图形图像绘制与编辑的规范要求和艺术手法，掌握图形图像处理的高级操作技能，能使用主流平面设计软件进行图形绘制、图文编辑、图像处理、VI 设计等设计创意制作。</p>	144
3	摄影摄像技术	<p>了解摄影、摄像的基本知识，理解摄影摄像创作的表现形式和艺术特点，熟悉常用数码摄影摄像设备的使用方法，掌握不同主题和背景下构图、用光、动作捕捉等拍摄技能。</p>	72
4	数字影音与合成 (Pr)	<p>内容：</p> <p>(1)素材导入； (2)素材编辑、删除、修改视频；</p> <p>(3)素材输出；(4)添加音频；</p> <p>(5)视频调色； (6)视频字幕。</p> <p>要求：</p>	144
5	数字媒体技术基础	<p>了解数字媒体的基本概念、基本理论，媒体系统主要构件（图像、声音、图形、视频、动画）的原理、物理特性及使用，最后通过实例分别介绍了动画制作工具 Flash、图像编辑工具 Photoshop、视频编辑工具 Premiere 的使用。</p>	36

6	二维动画设计软件应用 (flash)	了解动画设计的基本知识，掌握主流 flash 软件的使用方法、动画角色策划以及动画场景设计等知识。 掌握 flash 动画：动作补间动画、形状补间动画、逐帧动画、遮罩动画、引导层动画。	72
7	三维设计软件应用 (C4D)	了解建模原理，熟练掌握简单模型创作，以及利用模型知识的案例制作，最终与 AE 互相导入。	144

2. 专业（技能）方向课

表 7-3 摄影摄像技术教学要求

序号	课程名称	主要教学内容和要求	参考学时
1	摄像拍摄艺术	基本的构图技巧，熟练使用单反相机的操作，能够调节拍摄场景的技巧。	72
2	影视灯光	了解基本的光学原理，摄影过程中的等更搭配，以及影视后期剪辑过程中的调色调光技巧。	36
3	数码照片艺术处理	掌握艺术照片处理的风格，以及处理工具的使用。按照要求处理艺术照。	72

表 7-4 数字影视后期处理教学要求

序号	课程名称	主要教学内容和要求	参考学时
1	影视策划与剪辑	熟练掌握视频处理软件的操作，学会拍摄脚本的编写和策划，学习剪辑技巧风格。	144
2	影视特效	熟练掌握 AE 软件的操作，以及 AE 中插件的安装和使用。根据需要制作相应的影视片头和片尾。	144
3	DV 创意与策划	通过反复拉片，模仿或原创相应的 MV。	72

表 7-5 数字音乐制作教学要求

序号	课程名称	主要教学内容和要求	参考学时
1	视唱练耳与处理	数字音乐制作	36
2	数码键盘操作	了数字音乐制作	72
3	计算机乐谱制作	数字音乐制作	72
4	MIDI 音乐制作	数字音乐制作	36

表 7-6 数字音频处理教学要求

序号	课程名称	主要教学内容和要求	参考学时
1	常用数字影像设备使用与维护	了解照相机、摄像机、影像编辑和播放等数字影像设备的种类、功能和工作机制,熟悉相关设备的操作方法,掌握相应设备的使用、连接、维护等基础技能。	36
2	数码照片艺术处理	了解数码照片的后期处理常识,熟悉常用数码照片后期处理软件,理解前期拍摄的缺陷和不足及摄影作品的艺术效果,掌握数码照片调整、修饰、创意等相关的处理方法与技能。	72
3	数字影音编辑与合成	了解数字影音采集、编辑与合成的基本知识与业务规范,熟悉数字影音采集与编辑的专业级硬件设备与软件,掌握录音、音效处理与合成、视频采集、图片和音频素材导入、影像编辑、影像特效、配音配乐、字幕制作、影音输出等操作技能。	72

表 7-7 数字音响设备使用与维护教学要求

序号	课程名称	主要教学内容和要求	参考学时
1	常用数字影像设备使用与维护	数字音响设备使用与维护	36
2	数码照片艺术处理	数字音响设备使用与维护	72
3	数字影音编辑与合成	数字音响设备使用与维护	72

3. 选修课

专业选修课

(1) 矢量图形设计 (AI)

(2) 3D 打印

(3) 影视鉴赏

公共选修课

(1) 中华优秀传统文化 (限定选修课)

(2) 职业素养 (限定选修课)

(3) 校园警示和心理健康教育 (公共选修课)

4. 顶岗实习

顶岗实习是本专业学生职业技能和职业岗位工作能力培养的重要实践教学环节,要认真落实教育部、财政部关于《中等职业学校学生实习管理办法》的有关要求,保证学生顶岗实习的岗位与其所学专业面向的岗位群基本一致。在确保学生实习总量的前提下,可根据实际需要,通过校企合作,实行工学交替、多学期、分阶段安排学生实习。

(三) 教学实施

1. 教学要求

(1) 公共基础课

公共基础课教学要符合教育部有关教育教学的基本要求,按照培养学生基本科学文化素养、服务学生专业学习和终身发展的功能来定位,重在教学方法、教学组织形式的改革,教学手段、教学模式的创新,以学生为主体,调动学生学习积极性,注重培养学生在数字媒体技术应用领域的综合素养及技能,为学生综合素质的提高、职业能力的形成和可持续发展奠定基础。

(2) 专业技能课

根据专业培养目标,结合企业生产与生活实际,选择合适的教学

内容，大力对课程内容进行整合，在课程内容编排上，合理规划，收集真实的企业项目、综合项目、任务实践、理论知识于一体，强化技能训练，在实践中寻找理论和知识点，增强课程的灵活性、实用性与实践性。

2. 教学管理

教学管理要更新观念，改变传统的教学管理方式，以传媒市场的行业规范为实际的教学管理要求。教学管理要有一定的规范性和灵活性，合理调配教师、实训室和实训场地等教学资源，为课程的实施创造条件；要加强对教学过程的质量监控，改革教学评价的标准和方法，促进教师教学能力的提升，保证教学质量。

3. 教学评价

由学校、学生、用人单位三方共同实施教学评价，评价内容包括学生专业综合实践能力、“双证”的获取率和毕业生就业率及就业质量，专兼职教师教学质量，逐渐形成校企合作、工学结合人才培养模式下多元化教学质量评价标准体系。

八、教学进程总体安排

本专业开设必修课程 35 门，包括 11 门公共基础课，7 门专业核心课，7 门专业方向课程；4 门综合实训课程，三年总学时为 3750 学时。

公共基础课 1098 学时，占总学时数 3750 学时的 29%；实践性课程（含企业顶岗实习 600 学时）教学学时 2820，占总学时数的 75%。

表 8-1 教学安排建议

课程类别	序号	课程性质	课程名称(编号)	学时安排				考核方式	学年/学期/周数/周学时数							
				学分	总学时	理论学时	实践学时		第1年年		第2年年		第3年年			
									1	2	3	4	5	6		
公共基础课	1	必修	职业道德与法律(090100015)	2	36	32	4	考试			2					
	2	必修	哲学与人生(09010016)	2	36	32	4	考试				2				
	3	必修	职业生涯规划(09010017)	2	36	32	4	考试			2					
	4	必修	体育与健康(09010018)	10	180	20	160	实践	2	2	2	2			2	
	5	必修	经济政治与社会(09010019)	2	36	32	4	考试			2					
	6	必修	语文(09010020)	12	216	160	56	考试	2	2	2	2	3		3	
	7	必修	数学(09010021)	10	180	160	20	考试	2	2	2	2			2	
	8	必修	英语(09010022)	10	180	160	20	考试	2	2	2	2			2	
	9	必修	计算机应用基础(09010023)	8	144	8	136	实践	4	4						
	10	必修	公共艺术(09010024)	1	18	8	10	实践	1							
	11	必修	历史(09010025)	2	36	32	4	考试		2						
小计				61	1098	676	422									
专业基础课	1	必修	premiere影视制作(09010005)	8	144	32	112	考试	2	2	4					
	2	必修	艺术基础(09010004)	8	144	6	138	实践	4	4						
	3	必修	摄影摄像技术(09010003)	4	72	4	68	实践	4							
	4	必修	数字媒体技术基础(09010004)	2	36	32	4	考试	2							
	5	必修	图形图像处理(09010005)	8	144	4	140	实践	2	2	4					
	6	必修	flash动画制作(09010006)	4	72	4	68	实践			2	2				
	7	必修	C4D渲染处理(09010007)	8	144	2	142	实践				4			4	
	小计				42	756	84	672								
	专业方向课	1	必修	影视策划剪辑(09010008)	8	144	8	56	实践				4			4
		2	必修	影视特效AE(09010009)	8	144	16	128	考试			2	4			2
		3	必修	DV创意与策划(09010010)	4	72	8	64	实践				2			2
4		必修	摄影摄像艺术(09010011)	4	72	18	54	实践		4						
5		必修	影视灯光(09010012)	2	36	18	18	考试		1	1					
6		必修	数码照片艺术处理(09010013)	4	72	16	56	考试							4	
7		必修	audition音频处理	2	36	4	32	考试							2	
小计				32	576	88	488									
综合实训	1	必修	入学教育及军训	2	32	2	30	考查								
	2	必修	实训	15	240	0	240	考查								
	3	必修	顶岗实习	38	600	0	600	考查								
	4	必修	职前教育	1	16	16	0	考查								
小计				56	888	18	870									
合计				191	3318	866	2452		27	27	27	27			27	
选修课	1	选修	网页设计与制作(09010026)	4	72	0	72	考查							4	
	2	选修	电子商务应用(09010027)	4	72	0	72	考查					4			
	3	选修	Autodesk inventor(09010028)	4	72	0	72	考查			4					
	4	选修	3D打印(09010029)	4	72	0	72	考查		4						
	5	选修	影视鉴赏(09010030)	4	72	32	40	考查	4							
	6	选修	校园警示和心理健康教育(09010031)(09010032)	4	72	32	40	考查	4							
小计				24	432	64	368									
总合计				215	3750	930	2820		注:选修课为每周下午第3节,6学分双周进行,未计入课程门数统计。							
课程门数合计									11	11	12	10			10	

九、实施保障

（一）师资队伍

师资队伍是保证人才培养质量的首要条件，因此实施本人才培养方案对教师的数量和素质有一定的要求。信息商贸服装部拥有一支师德高尚、素质优良、技艺精湛、结构合理、专兼结合的师资队伍。本专业目前在校生 133 人，共有专任教师 14 人，师生比为 1: 10；中高级职称 6 人，占专任教师的 42.9%；外聘教师 4 人，占专任教师 28.6%；“双师”型教师 6 人，占专任教师 42.9%。专业带头人 1 人，区级骨干教师 3 人，具备丰富的企业实践经验。

图 9-1 数字媒体技术专业校内专任教师统计

序号	姓名	职称	年龄	最高学历	专业（学术）带头人或骨干教师	双师素质教师
1	陈浪	二级	28	大学本科		
2	田双勇	一级	31	大学本科	区骨干教师	是
3	张应平	二级	42	大学本科		
4	吴惠	二级	24	大学本科		
5	龙媛	二级	23	大学本科		
6	陈丽	一级	35	大学本科	区骨干教师	是
7	李茜	一级	33	硕士	区骨干教师	是
8	冯忆	外聘	28	大学本科		
9	陈睿	高级	40	大学本科	专业带头人	是
10	杨超	外聘	25	本科		
11	叶秋霞	高级	38	大学本科		是
12	杨元琦	外聘	23	大学本科		
13	蒙阿莲	高级	36	大学本科		是
14	何翼	副教授	38	硕士		

（二）教学设施

1. 校内实训

学校为专业发展投入 400 多万元，打造多工位、高标准、规范化实训机房 8 间，数字媒体实训室 2 间，功能齐全，设备先进，能满足专业教育教学要求。

2. 校外实训

数字媒体技术应用专业与铜仁博宇传媒有限公司、铜仁博视传媒有限公司、铜仁大自然文化传媒有限公司、铜仁天赋传媒等十多家企业建立深度校企合作，实现了“互利双赢、资源共享”的良好合作氛围。

（三）教学资源

每门课程有相应的教材（实训讲义）、数字教学资源，能够满足学生专业学习、教师专业教学研究、教学实施和社会服务需要。学校严格执行国家和省（区、市）关于教材选用的有关要求，具备健全的教材选用制度；能够根据需要组织编写校本教材，开发教学资源。

（四）教学方法

对实施教学应该采取的方法指导建议，指导教师依据专业培养目标、课程教学要求、学生学习基础、教学资源等，采用适当的教学方法，以达成预期教学目标。坚持学中做、做中学，倡导因材施教、按需施教，鼓励创新教学方法和策略，采用理实一体化教学、案例教学、项目教学等方法。鼓励信息技术在教育教学中的应用，改进教学方式。

（五）学习评价

加强对教学过程的质量监控，改革教学评价的标准和方法。对学生的学业考核评价内容应兼顾素质、知识、能力等方面，评价应体现评价标准、评价主体、评价方式、评价过程的多元化。按照课程类型的不同，采用不同的考核与认证方法。

公共基础课程由课程主讲教师组织考核；专业技能课程采用“课程考核+职业技能认证”的方式进行考核；课程实训项目由指导教师组织考核，若由校内外教师共同承担实训指导任务，以校内指导教师考核为主；顶岗实习由校内外指导教师共同考核，以校外为主。

1. 知识考核

采用过程考核为主进行考核。过程考核主要考察学生的知识积累

和素质养成，依据是作业、课堂表现、考勤记录等方面。期终考试以笔试、机试、答辩、论文、总结、报告等形式进行，重点在于考核学生的知识运用能力。学生成绩考核是教学过程中的重要环节，是正确评价和检验学生对所学知识掌握程度的重要手段。为保证考核的全面性，突出职业特点，要坚持理论内容与实践项目的考核同步进行。《语文》、《数学》、《英语》、《德育》、《计算机应用基础》等课程学习结束后，统一组织学生参加“铜仁市公共基础课统考测试”。

2. 综合实践考核

课程实训项目由指导教师评定。考核方式为实际操作，根据课程性质一致采用分模块考核的方法。凡评定成绩达到及格及以上标准的可视为该项目合格。分模块考核占总成绩的60%，平时成绩（含作业、提问、测验、学习态度等）占总成绩的40%。主要根据学生完成实训成果、平时表现、操作能力、技术报告和态度综合评定，按“优、良、中、及格、不及格”五个等级给出考核成绩。

3. 顶岗实习考核

顶岗实习成绩由企业指导教师和校内指导教师共同评定，以企业评价为主。校内指导教师主要根据学生的顶岗实习周记、对学生的指导记录进行评定，并填写《顶岗实习鉴定表》，企业指导教师主要根据学生在顶岗实习期间运用所学专业知识和解决生产实际问题的能力以及职业素质提高情况进行评定，并填写《顶岗实习鉴定表》，校内和校外指导教师的评价各占一定比重。

4. 能力、素质考核

采用项目化教学，考核与评价采用“课程考核+项目考核”的方式。课程整体成绩由课程考核成绩和项目考核成绩两部分汇总得出。课程考核采取卷面考核，项目考核按照项目分别进行，考核成绩由各个项目考核成绩按权重累加。每个项目成绩都是从知识、技能、态度3方面考核，考核主要依据提交的成果、作业、平常表现及小组互评

的结果进行，考核方式可采用笔试、机试、答辩和实操等。百分制与五级记分制的对比换算关系为：90 分以上为优秀，80~90 分为良好，70~80 分为中等，60~70 分为及格，60 分以下为不及格。对于国家职业资格证书对应的项目或课程，可直接参加对应资格证书的认证考核，通过国家职业资格认证的，可不再参加课程考核，且成绩评定为优秀。

（六）质量管理

建立健全校（系）两级，全员、全过程、全方位的质量保障体系。以保障和提高教学质量为目标，运用系统方法，依靠必要的组织结构，统筹考虑影响教学质量的各主要因素，结合教学诊断与改进、质量年报等职业院校自主保证人才培养质量工作，统筹管理学校各部门、各环节的教学质量管理活动，形成任务、职责、权限明确，相互协调、相互促进的质量管理有机整体，对专业人才培养的质量管理提出要求。

十、毕业要求

推行“毕业证书+若干职业技能等级证书”的“1+X”证书制度。学生在校期间应获得 1+X 个证书，即 1 个毕业证书和 X 个专业职业技能证书，其中，与专业职业技能相关证书（中级以上）不少于 1 项。

（一）最低学分：180 学分。

（二）课程及毕业考试合格。

（三）德育合格。

（四）职业资格证书：参加由行业组织的职业资格考试，获取职业资格证书，可用来兑换相应的必修课程免修资格。

十一、人才培养制度保障

为了确保数字媒体技术应用专业人才培养方案的顺利实施，在学院教学管理制度的基础上，由数字媒体技术应用专业建设管理委员

会，结合数字媒体技术应用专业具体情况制定本专业制定了《专业教师联系企业制度》《专业兼职教师管理办法》《专业课程负责人制度》《专业教师企业挂职实施办法》等多项管理制度，能有效的保障人才培养方案实施。主要相关制度见附件 4。

十二、人才培养制定依据

本方案制定的依据是人才培养需求调研和国家的相关政策文件，其中人才培养需求调研是本方案制定的逻辑起点，国家的相关政策文件是本方案制定的政策依据。

（一）人才培养需求调研

1. 数字媒体技术应用行业企业调研，侧重了解毕业生就业主要去向和人才培养规模。

2. 数字媒体技术应用职业岗位调研，侧重分析职业岗位典型工作任务，围绕职业岗位所需的知识、能力和素质，确定专业人才培养目标与规格。

3. 近年来实施毕业生跟踪调查，侧重了解毕业生就业创业状况和学生对本专业人才培养的建议，并据此每年修订完善人才培养方案。人才需求调研和毕业生跟踪调查见附件 1 和附件 2。

（二）国家的相关政策文件

依据教育部、财政部有关文件要求和精神，确定数字媒体技术应用专业人才培养层次、规格，以及专业改革方向和发展路径。

1. 《教育部关于充分发挥行业指导作用推进职业教育改革发展的意见》（教职成〔2011〕6号）。

2. 《教育部关于推进中等和高等职业教育协调发展的指导意见》（教职成〔2011〕9号）。

3. 《国家中长期教育改革和发展规划纲要（2010—2020）》。

4. 《职业技能鉴定规定》劳部发[1993]1134号文件。

5.《教育部关于深化职业教育教学改革全面提高人才培养质量的若干意见》教职成[2015]6号。

6.《国家职业教育改革实施方案》（职教20条）（国发〔2019〕4号）文件。

7.《教育部关于职业院校专业人才培养方案制订与实施工作的指导意见》（教职成〔2019〕13号）文件。

8.《教育部职成司关于组织做好职业院校专业人才培养方案制订与实施工作的通知》（教职成司函〔2019〕61号）

十三、审定意见

（一）系部意见

<p>信息商贸服装部负责人签章： 年 月 日</p>

（二）教学工作部意见

<p>教学工作部签章： 年 月 日</p>

(三) 教学工作指导委员会意见

--

(盖章)
年 月 日

(四) 校长办公会意见

--

(盖章)
年 月 日

(五) 党委会意见

--

(盖章)
年 月 日

十四、人才培养方案附件

附件 1：数字媒体技术应用专业人才需求调研报告

一、专业人才需求调研基本情况

（一）调研目的

通过对铜仁市行业、企业调研，了解数字媒体技术应用相关产业发展现状和未来发展趋势，明确社会发展对本专业人才的需求情况，更好地把握办学方向，找准人才培养定位，了解职业能力，获取岗位工作任务，合理开发课程与教学内容，落实实践教学条件和教师培养方向，为探索适合本专业中职层次专业教学课程体系奠定基础。通过调研，为数字媒体技术应用专业教学指导方案的编写工作提供基础资料和依据，使数字媒体技术应用专业培养的人才更符合用人企业的要求，与企业实现零距离对接，更好地为中高职衔接做好准备工作。

（二）调研对象

重点调研铜仁市、碧江区、江口、沿河、石阡、印江、思南、松桃县等地数字媒体技术应用相关企业的人事经理及从事设计行业的企业员工。

（三）调研项目

1. 铜仁市计数字媒体技术应用专业行业现状
2. 铜仁市行业、企业传媒影视人才需求规模、职业岗位（群）及素质能力要求。

（四）调研时间

2019年4月9日-2019年6月中旬

（五）调研方法

1. 问卷调研

(1) 对铜仁市数字媒体技术应用相关企业的人事经理及从事影视行业的企业员工采用问卷调查；

(2)对毕业生主要就业单位采用问卷调查。

2. 走访调研

对川达广告公司、天赋传媒公司、辉腾图文公司、维纳斯婚纱摄影公司、华天图文广告有限公司爱尚图文广告公司、博视传媒有限公司和博宇文化传媒有限公司等数字媒体技术应用相关企业,进行走访调研。

3. 专家座谈会

调研邀请行业专家、企业代表、进行了人才培养方案和课程体系建设的座谈研讨。

4. 调研组织

(1) 成立专业调研小组,部系主任担任组长,专业组组长任副组长带队牵头。

(2) 2019年4月9日至5月20日,问卷调研及走访调研。

(3) 2019年5月21日至6月中旬,整理调研资料,数据分析,编写调研报告。

二、专业人才需求调研数据分析

(一) 专业人才需求总量与结构数据分析

1. 铜仁市计算机网络专业人才需求分析

根据铜仁人才市场发布的2019年度人才需求目录显示:高素质、高层次人才短缺;创新型人才、复合型人才、外向型人才十分紧缺;支柱产业、高新技术产业人才需求旺盛;高级技能型人才严重不足,其中电子信息类人才排在紧缺人才需求的第一位。根据铜仁人才市场预测,铜仁市每年需要计算机高技能实用型人才约3000人,其中铜仁市主城区需求500人以上。

2. 铜仁市数字媒体技术应用人才需求分析

在铜仁市调查的企业近40家。其中,有数字媒体专业对口广告传媒公司、与计算机专业相关的单位(如电脑公司、软件公司)、服

务类企业单位、制造业企业单位；有国有企业、三资企业、个体企业及民营企业及其它企业。从被调查企业的分布和性质来看，我们认为此次调查的安排是比较合理的，具有广泛的代表性。

（二）专业人才能力素质情况分析

1. 各业务管理部门对人才的能力及素质要求

通过发放问卷、座谈等方式，对铜仁市、碧江区、江口、沿河、石阡、印江、思南、松桃县等地数字媒体技术应用相关企业调研，调研结果显示：对人才能力的总体要求为复合型人才，要求有良好的职业道德，具有专业、社会各方面的综合能力。对人才素质及能力要求见表 2-1。

表 2-1 各业务管理部门对人才的能力及素质要求

类别	要求
素质	(1) 爱影视制作，事业心、责任感强，作风正，思想素质过硬。 (2) 遵纪守法、诚实守信、乐于助人，道德素养好，身心健康。
能力	(1) 具有较强的专业服务能力 (2) 具有较强人际交往能力、沟通协调能力、语言表达能力 (3) 有较强的团队合作能力、环境适应能力、情绪管理能力 (4) 具有一定的应用写作能力

2. 企业对数字媒体技术应用人才的能力及素质要求

通过发放问卷、座谈等方式，对对川达广告公司、天赋传媒公司、辉腾图文公司、维纳斯婚纱摄影公司、华天图文广告有限公司爱尚图文广告公司、博视传媒有限公司和博宇文化传媒有限公司等传媒相关企业调研，调研结果显示：对人才能力的总体要求为专业技能型人才，要求有良好的职业道德、较强的专业技能和独立工作的能力。对人才素质及能力要求见表 2-2

表 2-2 相关企业对数字媒体技术应用人才的能力及素质要求

类别	要求
素质	(1) 遵守职业道德、行为规范、爱岗敬业、忠于职守； (2) 遵纪守法、诚实守信、乐于助人，道德素养好，身心健康。 (3) 忠诚于企业
能力	(1) 有独立工作能力 (2) 具有较强人际交往能力、沟通协调能力 (3) 具有较强的环境适应能力、情绪管理能力
专业能力	(1) 对员工视觉画面的感悟和把握能力 要求较高 (2) 熟练掌握常用设计软件，包括 PS、PR、Flash、AE 等，综合使用多种软件实现自己的创意 (3) 具备一定的设计理论知识、印刷设备操作技能以及良好的创意思维

(三) 职业岗位（群）的情况

相关行业对影视后期制作岗位的设置情况:高端传媒公司的岗位分类比较详细，但同时这些企业对人才学历的要求也比较苛刻。接受中职生就业的企事业单位往往要求一人多能，岗位划分并不是很细致。结合《广告管理条例施行细则》和我们的调研结果，总结相关行业提供的影视后期制作岗位，主要有市场调研分析、业务联系、顾客接待、摄影摄像、文案策划、短视频作品制作与发布、广告策划、作品编审、项目管理等各类数字媒体技术应用工作岗位。

(四) 毕业生胜任的岗位

序号	专业技能方向	对应的岗位群	可拓展的岗位群	职业发展
1	摄影摄像	短片拍摄、影楼摄影师、摄影师助理	出版社美术编辑 影楼营销顾问 业务推广员 产品销售员前台 接待	设计师 广告文案专员. 沥十主管（总监） 店面经理 独立 企业主
2	影视后期	数码设计师、摄影助理、礼服师		
3	动画	动画角色设计、动画场景设计		
4	特效制作	片尾、片头制作		

1. 与专业定位对应的岗位群

在相关企业里面，工作任务最多是影视后期处理、摄影摄像、图

片处理，工作岗位对实操更为看重，这三项岗位的工作难度都不大，非常适合刚入职的中职毕业生。

2. 可拓展的岗位群

目前，很多数字媒体技术应用相关企业急需业务联系、业务推广、产品销售人员，在熟悉专业知识的基础上，学生经过企业短期培训，可以较快地入门相关工作。

3. 职业发展

通过几年对中职毕业生就业跟踪显示，学生在影视后期制作、助理摄影师、视觉特效工岗位上认真学习，不断进取，发展目标为摄影摄像师、短视频剪辑、影视策划等高端岗位，对于具备良好的沟通能力、组织协调能力的影视制作员工也可以成为店面经理、独立企业主。

三、专业人才需求调研的收获及体会

（一）摸清了铜仁市数字媒体技术应用发展方向

通过调研，更加清楚铜仁市各相关企业的发展情况，同时也真正了解铜仁市数字媒体技术应用的发展方向。

（二）了解专业人才就业去向及岗位

通过调研进一步了解数字媒体技术应用专业毕业生的就业方向主要是传媒公司、影楼婚庆公司、网站建设公司、形象设计工作室等中小型企业，从摄影摄像、视频剪辑制作、特效制作等工种。

（三）了解计算机网络职业岗位所需的知识、能力和素质

通过调研，一般企业认为毕业生在本专业知识方面知识基本恰当，能基本满足工作需要。但是对传媒类企业（如图影视等）来说，学生的专业知识还是有待加深加强的。另一方面沟通协调以及团队合作精神也是很重要的，特别是在传媒公司非常注重合作意识培养，本专业毕业生在这方面有一定的欠缺。此外，在创新能力上还是存在着很大的不足，对于发展迅速的数字媒体技术应用行业，创新能力是必不可少的能力之一。所以在校期间需要加强学生以上能力的培养。

四、对专业建设及其改革发展的建议

（一）学校数字媒体技术应用专业教学改革建议

1. 引入企业的生产与管理模式，配套专门化实训设备。配备相应的实训室和必要的实训设备，使实训室功能与行业所需要的实践技能紧密结合，形成工学结合、专业理论与实践相结合的教学改革路线，逐步开办生产+教学基地的校办工厂，建立工作室，给学生提供真实的工作环境，使学生通过实践训练掌握符合行业需求的职业技能。

2. 逐步推进教学方法和教学手段的改革。采用任务驱动、项目引导等教学方法，将理论教学与企业的项目实践合二为一，利用多媒体教学系统和网络教学等手段，让学生边学边做；为学生联系对口实习基地，按照工作流程逐步完成学习任务，部分内容在校内学习，部分内容在企业实习基地进行，让学生亲历完整的生产过程，突出对学生职业行动能力的培养。

3. 结合学生的年龄和心理特征，利用业余时间开展多种校园文化活动，结合课堂教学举办各类设计比赛，在活动中学生团结协作、相互沟通、展示才艺，以此培养学生积极向上的学习生活态度和健康人格以及发展学生综合能力。

（二）学校数字媒体技术应用专业课程设置建议

学校的课程建设应不断扩充学生的知识面。逐步搭建教学平台，建设教学资源库。以培养学生的职业行动能力为目标，为社会和国家培养具有扎实数字媒体技术应用专业基本素养、强烈社会责任感和良好人文素养的高素质应用型人才。

五、结语

通过调研，让我们了解到在今后的教学过程中数字媒体技术应用专业应该更加注重工学结合。数字媒体技术应用专业在工学结合方面

要积极探索，建立工学结合的长效机制，吸收行业、企业的资源进入教学过程。在专业设置、培养方案、教学运行等方面参与并融入到专业人才培养工作中，进一步加快师资队伍、实践基地建设，实现学校与社会的结合，师生与劳动者的结合，教学和生产实际的结合，构建适应经济社会发展需要的、符合学校实际的人才培养模式和途径。

附件 2：数字媒体技术应用专业毕业生跟踪调查报告

一、毕业生跟踪调查基本情况

（一）调研目的

为进一步了解社会对人才培养的要求及毕业生的培养质量，了解毕业生对学校教育教学环境、专业课程设置和教育教学内容、教学资源、教学方式、管理模式及学习支持服务等方面的意见和建议，了解用人单位对数字媒体技术应用专业毕业生的思想品德、专业知识、业务能力和工作业绩等方面的总体评价和要求以及对本专业教学改革的意见和建议，推动、推进教育教学改革。根据毕业生、用人单位的意见和社会对人才的要求，进一步完善本专业人才培养模式和课程设置。

（二）调研对象

2018 届数字媒体技术应用专业毕业生 38 人；

2019 届数字媒体技术应用专业毕业生 36 人；

铜仁博视传媒有限公司、铜仁博宇传媒有限公司、铜仁大自然传媒有限公司、维纳斯婚纱摄影等 12 家用人单位；

（三）调研项目

1. 用人单位对毕业生的思想品德和敬业精神的评价；
2. 用人单位对毕业生的工作态度，工作能力，应变能力和创新能力的评价；
3. 毕业生对各专业教学计划与课程设置适应性的评价；
4. 毕业生对数字媒体技术应用专业教学与管理工作的意见和建议；
5. 用人单位对数字媒体技术应用教学与管理工作的意见和建议；
6. 用人单位对毕业生的满意度调查；
7. 毕业生对学校的整体评价；

（四）调研时间

2019年3月—2019年11月

（五）调研方法

1. 问卷法；
2. 访问法；
3. 座谈法；
4. 电话访谈法。

（六）调研形式

将数字媒体技术应用专业毕业生调查问卷通过电子邮件的方式发给被调查者，被调查者则通过传真、E-mail、快递等形式将调查结果反馈；实地走访用人单位，由班主任在班级群里或者电话访问的形式对学生毕业生进行调研。

（七）调研组织

1. 2019年3月向20名毕业生发放调查问卷；
2. 2019年6月回收20份调查问卷；
3. 2019年5月—7月实地走访铜仁博视传媒有限公司等6家用人单位并进行访谈跟踪调查；
4. 2019年9月—11月进行数据统计分析，撰写毕业生跟踪调查报告。

二、毕业生就业质量调研情况分析

（一）毕业生就业岗位分布情况分析

1. 行政事业单位：学生毕业后，通过社会公开招考进入行政事业单位工作共2人，占调查人数的2.8%。
2. 传媒公司或企业：有20名学生在毕业后选择在省内和省外的企业工作。占调查人数的28.6%。
3. 自主创业：3名毕业生在毕业后先在企业工作后，毅然选择回乡自主创业，在各县及各乡镇开设电脑公司、汽车维修服务公司等服务单位，从事计算机软，硬件销售、上门技术服务。占调查人数的

4.3%。

4. 继续升学：45 名毕业生考入高一级专科学校，继续深造。占调查人数的 64.3%

由此可见，数字媒体技术应用专业毕业生大多数是继续进入高一级学府进行深造，其次是在对口的传媒公司上班。升学就业专业对口率为较高。

（二）毕业生就业满意度情况分析

94%的毕业生对目前的工作或者学习生活感到满意（48%的毕业生对目前工作比较满意；28%的基本满意；18%的非常满意）。

数字媒体技术应用专业毕业生满意度调查表

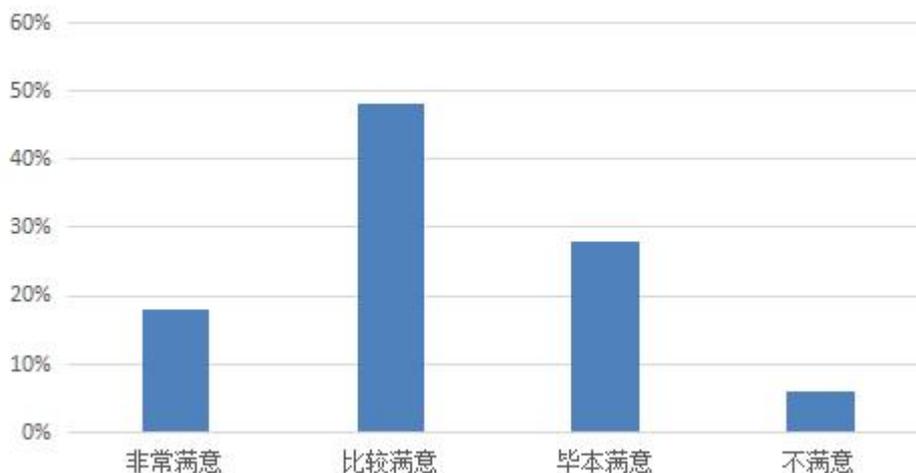


图 1 数字媒体技术应用专业毕业生就业满意度情况

由图可见，数字媒体技术应用专业毕业生的就业满意度较高，进一步的调查显示，学生更加愿意到高一级院校继续深造，对学历和继续深造的要求和需求比较高。其次不继续深造的学生专业对口率比较高，是毕业生对目前的工作的满意度较高的主要原因。

（三）毕业生就业薪酬水平对比分析

通过本次调查显示，学生就业后薪酬相差较大，这与工作的岗位有密切的关系，在行政事业单位工作的薪酬在 1500-2500 元，差距主要受各地区的薪酬水平差异造成；在企业工作的薪酬在 2500-3000 元，差距主要由个人能力的大小造成；在电脑营销企业工作的薪酬差

距较大，低的只有 1500 元，高的月薪可达万元以上，差距主要由销售业绩造成，；自主创业的学生收入差距也较大，经营状况好的月收入可在 5000 元以上，差的也在 2000 元左右，总之，数字媒体技术应用专业毕业生就业后，薪酬情况是较好的，毕业生可以继续深造攻读更高的学历和锻炼更强的能力，也可以认真从事专业相关的工作，生活还是比较理想的，并且事业上升的通道是畅通的。

表 2 毕业生收入情况

收入水平	收入程度	高 (5000 元以上)	较高 (3000 元-5000 元)	中等 (1500 元-3000 元)	较低 (1000 元-1500 元)	低 (1000 元以下)
	百分比 (%)		14	12	61	8

(四) 用人单位对毕业生的评价分析

通过调查，用人单位对数字媒体技术应用专业毕业生质量是满意的，包括思想文化素质、实际工作能力、团结协作精神、奉献精神、诚信度、科学求实作风和工作适应能力等，对心理素质、专业知识和技能、开拓创新精神表示基本满意。

用人单位对毕业生的满意度反馈表

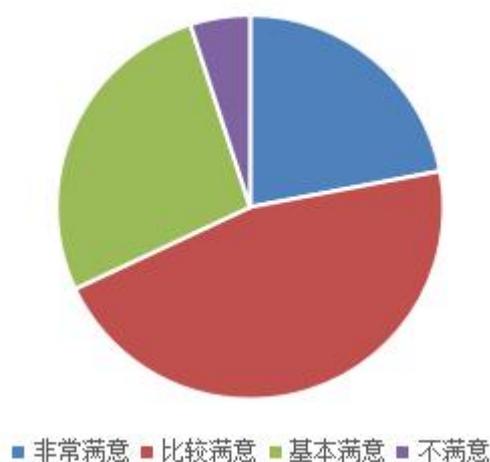


图 2 用人单位对数字媒体技术应用毕业生的满意度

用人单位真诚地对专业提出了以下改进建议：一是进一步加强学生实际操作能力和动手能力的培养；二是加强学生综合素质的培养，

在合作能力、实践能力和创新能力等方面进一步提高；三是在人才培养和教学管理上加强专业知识和素质能力的训练。

（五）毕业生对行业企业的认同感分析

调查结果显示，6名毕业生感觉数字媒体技术应用行业较辛苦，有转行的打算，认同感一般，占调查人数的26%；2名学生已从事其他行业工作，占调查人数的5%；12名学生对行业认同感较高，占调查人数的54%；3名学生对行业认同感非常高，占调查人数的15%；调查总体情况显示，毕业生对数字媒体技术应用行业认同有待提高。

就业认同感调查

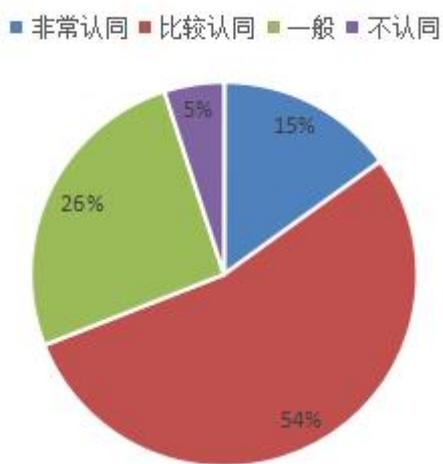


图3 数字媒体技术应用专业毕业生行业企业认同感情况

（六）用人单位对毕业生的满意度

通过对13个用人单位对毕业满意度的调查，3个用人单位非常满意，5个用人单位比较满意，4个用人单位基本满意，1个用人单位不满意。用人单位对毕业生的满意度为92.3%。

三、毕业生对学校及其专业发展的建议

(一) 进一步加强实践教学

表 2. 毕业生对数字媒体技术应用专业教育教学改革所提建议一览表

评价项目	加强动手能力和专业技能的培养	加强处理人际关系的能力、组织协调能力及协作精神的培养	加强基础知识培养, 拓宽知识面	加强政治素质的培养, 加强个人道德和修养	加强人生观、敬业精神和工作态度方面的培养	加强专业知识培养	加强计算机实际操作能力的培养	加强外语能力的培养
百分比 (%)	24	18	11	21	13	9	2	2

由图 5 可见, 毕业生对数字媒体技术应用专业教育教学改革所提建议排在首位的是加强动手能力和专业技能的培养以及个人道德素养的提升方面。他们反应, 在工作岗位中才发现在校期间加强实践锻炼的重要性及开设校内外实习的必要性。因此, 毕业生建议, 应当更加重视培养学生的动手能力和专业技能。

(二) 加大就业指导工作力度

图 3 毕业生对学校就业工作所提建议一览表

评价项目	对毕业生就业指导工作给予更多的重视	加强就业指导部门对毕业生的沟通、咨询和指导	提高就业指导工作者的专业知识和技能	加强对人才市场变化趋势的分析和研究	充实就业信息, 提高信息的准确性	加强学校同用人单位的沟通	加强对毕业生的思想教育工	进一步完善就业政策	其他
百分比 (%)	20.53	21.05	12.05	13.79	12.25	9.55	4.7	5.65	0.43

由图 6 可见，毕业生对学校就业工作所提建议排在第一位的便是对毕业生就业指导工作给予更多的重视和加强就业指导部门对毕业生个人的沟通、咨询和指导。加强就业指导队伍建设也是毕业生比较关注的方面。

（三）重视培养学生的综合素质

学校不仅应当教会学生从事实际工作所需要的专业知识和技能，还应当加强人生观、敬业精神和工作态度方面的培养，加强毕业生的表达能力、人际交际能力、团队合作能力、组织协调能力及吃苦耐劳精神的培养，提高学生的综合素质，以适应社会发展的需要。同时毕业生还建议，应当让学生多参加社会实践，在社会实践当中培养学生的综合素质，以提高个人道德和修养。

四、对专业人才培养工作的思考及建议

通过本次毕业生质量跟踪调查，使数字媒体技术应用专业师生深受启发，对此次调查中所反映的问题，为进一步完善本专业人才培养模式和课程设置，有针对性地进行教育教学工作改革，从而提高办学水平和教学质量，为了毕业生就业，提高数字媒体技术应用专业教育教学水平，也为了数字媒体技术应用专业未来的发展前途，应在以下几个方面采取措施，以提高教学质量，加快学校的建设和发展，培养高素质的人才。

（一）专业培养目标和定位，必须要与社会市场的需求接轨

专业应根据市场需求来制订教学计划，进行专业设置和课程设置，制定人才培养模式，加强学生的专业技能训练和实际动手能力的培养。

（二）加大教学改革力度

首先，要继续加强专业结构和课程设置的改革。专业调整既要着眼于学校的办学条件，更要着眼于社会需求，要避免人才培养和社会需求的脱节。课程设置既要有利于培养学生专业素质，也要有利于培

养学生的整体素质。要加强学生技能的训练和职业文化的教育，使学生毕业后能较快的适应市场的需求；同时也加强管理能力、电脑和业务等方面内容的课程教学，培养学生综合能力。其次，要加强教学内容、方法与手段上的改革。注意教学内容的更新，要改变过去只重知识传授的做法，根据市场需求，选取适宜的教学内容授课，加强实践技能的训练；在教学方法与手段上，是要改变过去的被动灌输方法，以启发式教育为主，加强学生独立思考问题能力的培养；要努力改变以基础理论课教学为主的教学方式，要求根据需求，理论知识够用为原则。第三，要加强实践教学。加强实践教学环节，将实训课学生进一步提升，以缩短学生毕业后与社会的适应期。同时，进一步加强政校企合作，为实践教学创造良好的条件，保证顶岗实习质量。

（三）精心组织多种学生活动，培养和锻炼学生的多方面能力。

调查结果表明，无论是用人单位还是毕业生本人，都表示在学习和工作中计算机专业学生的集体主义精神、团队合作精神、开拓创新精神等综合能力有待提高。建议多组织学生开展诸如社会调查、社会服务以及各类文娱、体育活动等。

附件 3：数字媒体技术应用专业核心课程标准

附件 3-1 《影视后期制作（PR）》课程标准

一、课程信息

课程名称：影视后期制作（premiere）

课程编码：09010005

适用专业：数字媒体技术应用

授课对象：三年制中职学生

课程性质：必修课

课程类型：B（理论+实践）课

开发方式：校企合作开发课程

学时学分：144 学时, 8 学分

前导课程：《计算机应用基础》、《摄影与摄像技术》

并行课程：《美术基础》、《影视后期制作》

后续课程：《flash 动画制作》、《C4D 渲染处理》

二、课程目标定位

（一）课程性质

Premiere 影视后期制作作为数字媒体领域的重要组成部分，在各行各业中有着广泛的应用。Premiere 是 Adobe 公司推出的一款目前非常流行、应用非常广泛的视频处理软件。Premiere 影视后期制作就是借助 Premiere 软件来实现视频的剪辑，添加字幕、合成、特效制作等。

《Premiere 影视后期制作》课程是数字媒体技术应用专业一门技术必修课程，是培养学生专业能力的核心课程之一。本课程采用理实一体化教学，具有很强的实践性和应用性，它是利用计算机进行视频编辑的重要基础课程，是从事影视后期、动漫、游戏制作等工作的必备基础课，也是提高学生审美能力、创新能力、设计能力的计算机应

用软件的典型课程。

（二）课程目的

该课程针对影视后期剪辑师、插画设计师、动画美术设计师等工作岗位要求，培养学生视频剪辑、视频合成、特效制作、产品策划、媒体广告设计等技能，达到“会、熟、快、美”的岗位要求。通过对Premiere软件的讲授与学习，让学生达到熟练视频处理的要求。学生应掌握视频剪辑的方法；掌握视频轨道、音频轨道，特效等在视频制作中的应用；掌握常用的滤镜效果并在创作中应用；掌握视频的输出等知识点。使学生掌握视频的基本理论和基本操作，并具有一定的镜头设计和综合创作能力，同时培养学生创新思维能力和健康的审美意识以及团结协作能力，为其成长为一名合格的视频后期制作人员奠定良好的基础，帮助学生在制作视频的过程中，培养审美能力，形成创新意识。

（三）课程思路

1. 培养模式——校企合作

按照“借助社会力量办学，按照企业要求育人”的要求，2016年，铜仁市碧江区中等职业学校与碧江区经开区达成产学研合作协议、与贵州山久长青智慧云科技有限公司和天德科技有限公司签订校企合作协议书，2018年与鲲鹏通讯有限公司签订校企合作协议书，并在2019年通过调研向川大广告传媒公司、铜仁博宇传媒公司、铜仁大自然文化传播公司、铜仁维纳斯婚纱摄影公司输送大批实习生，在实训室建设规划、课程设置、学历教育、行业培训、物联网技术应用和科研平台等方面展开深度合作，为本课程提供完全模拟一线岗位环境，可充分满足学生在本门课程的实践教学需要。

根据数字媒体技术应用专业“校企合作、产学一体、工学结合、订单培养”人才培养模式，《影视后期制作》课程积极探索以企业人

才标准作为课程培养目标、以真实项目作为教学内容载体、以企业任务划分教学模块、以企业真实环境构建学习环境、将企业文化引入教学管理机制、将行业标准引入课程评价体系进而实现课程全程的校企共建。

2. 课程目标——针对职业能力

通过广泛的市场调研,并与多名企业实践专家进行座谈,确定了与网络互联技术相关的职业岗位群有:视频后期剪辑师、摄影摄像师、项目策划师。岗位职业能力包括:摄影摄像能力、视频创意与制作能力、视频包装剪辑能力。

通过将岗位群的工作过程、工作内容转化成相对独立的工作项目(一组具有相关性的工作任务组成的工作领域),然后再对工作项目进行分解和细化,获得每个工作项目的具体工作任务(工作过程中需要完成的具有相对独立性的任务),并对完成工作任务应掌握的职业能力做出较为详细的描述,形成了工作任务分析表。如下表

工作领域	工作任务	工作能力
摄影摄像师	摄影技术	能够熟练拍摄高质量视频
	摄像技术	能够熟练拍摄高质量照片
	修图	熟练使用修图软件
项目策划师	拍摄现场活动策划	能与客户进行有效沟通
	产品策划	深刻了解产品和需求
	微视频策划	能写出剧本并策划镜头
影视后期剪辑师	对原素材视频包装制作	能制作出要求的视频
	特效制作	为视频的片头制作特效
	插画	能制作视频中需要的元素

三、课程目标

学生通过学校本课程,了解影视后期制作的一般思路和过程,掌握并利用 Premiere 进行影视后期制作的基本方法和手段。通过整

体教学过程，学生能够掌握 Premiere 软件课程中的各个知识点，能够把所有的知识内容相融合，能独立的对视频进行简单的处理。

（一）知识目标

1. 掌握 Premiere 的基本操作、基本概念；
2. 掌握添加音频、视频轨道；
3. 掌握字幕相关制作；
4. 掌握视频的剪辑和合成；
5. 掌握为视频调色；
6. 掌握影片的输出；
7. 掌握视频中转场和特效；

（二）能力目标

1. 具有熟练使用 Premiere 中各主要工具、各主要菜单的能力；
2. 具有对视频进行熟练制作和处理的能力；
3. 能够对视频添加音频和字幕饰；
4. 能够制作特效转场；
5. 能根据自己的想象制作分屏效果；
6. 具有使用 Premiere 制作相关案例的能力。

（三）素质目标

1. 具有勤奋学习的态度，严谨求实、创新的工作作风；
2. 具有良好的心理素质和职业道德素质；
3. 具有高度责任心和良好的团队合作精神；
4. 具有一定的科学思维方式和判断分析问题的能力；
5. 具有较强的图像处理创意思维和健康的审美意识，以及较高的艺术设计鉴赏能力。

四、课程内容与要求

序号	项目名称	工作任务	知识要求	技能要求	教学情境或教学设计	建议学时
1	基本概念与基本操作	1. 主要介绍 PremiereCC2018 的运行环境要求； 2. 了解 Premiere 应用领域； 3. 初步掌握基础知识的界面窗口及各组成部分的功能。	1. 叙述约定 2. PremiereCS6 的运行环境 (1) 硬件要求 (2) 运行环境要求 (3) 其他输入输出设备 3. Premiere 应用领域 (1) Premiere 的用途 (2) 案例赏析 4. 基本概念 (1) 序列号 (2) 音视频轨道 (3) 文件管理 (4) 视频导出格式 5. Premiere CC2018 界面 (1) Premiere CC2018 界面布局 (2) 素材面板 (3) 时间面板 (4) 视频预览面板	1. 对 PremiereCC2018 的工作方式有一个总体认识； 2. 在于介绍并且使学生掌握 Premiere 界面的各个组成部分以及提供给我们各种不同的工具和调板, 文件操作等内容； 3. 对使用 Premiere 视频剪辑的基础知识要求。	情境 1 PremiereCC 2018 的运行环境	8
2	时间面板	了解轨道工具使用辅助工具	1. 轨道操作 (1) 添加音频轨道 (2) 添加视频轨道 (3) 删除音频轨道 (4) 删除视频轨道 2. 工具使用 (1) 【选择】工具 (2) 【剃刀】工具 (3) 【外滑】工具 (4) 【手型】工具 3. 辅助工具 (1) 对齐工具 (2) 链接选择项 (3) 标记	给指定视频添加音频轨道和视频轨道以及删除操作。 使用工具对视频音频进行剪辑和合成。 3. 利用辅助工具高效率剪辑视频。	情境 1 为视频添加音频 情境 2 使用快捷键操作视频	6

3	效果控件	<ol style="list-style-type: none"> 1. 为视频添加效果。 2. 通过效果控件, 调整视频的效果。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 选择工具 <ol style="list-style-type: none"> (1) 把视频效果拖动到时间轨道上 (2) 把音频效果拖动到音频轨道上 2. 效果控件 <ol style="list-style-type: none"> (1) 调整基本效果属性。 (2) 调整控制效果属性。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 为视频添加特效 (裁剪) 2. 通过特效控制调整裁剪的范围。 	情境1 特效控制	6
4	基本效果	<ol style="list-style-type: none"> 1. 位置 2. 缩放 3. 旋转 4. 锚点 5. 透明度 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 运动 <ol style="list-style-type: none"> (1) 为视频添加位置关键帧 (2) 为视频添加缩放关键帧 (3) 为视频添加旋转关键帧 (4) 为视频添加锚点关键帧 (5) 为视频添加透明度关键帧 	可以通过关键帧让视频运动 熟练掌握运动属性	情境1 城市风光视频制作	8
5	字幕的制作	<ol style="list-style-type: none"> 1. 字幕图层 2. 字幕的种类 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 横排字幕 <ol style="list-style-type: none"> (1) 新建字幕 (2) 字幕属性 (3) 添加字幕 2. 竖排字幕 <ol style="list-style-type: none"> (1) 新建字幕 (2) 字幕属性 (3) 添加字幕 	为视频添加指定的字幕 制作纹理字幕	情境1 电视剧片尾的制作 情境2 制作照片墙效果	8
6	神曲《小苹果》剪辑案例	<ol style="list-style-type: none"> 1. 接触音频视频链接, 添加新音频 2. 多段视频剪辑练习。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 接触音频视频链接 <ol style="list-style-type: none"> (1) 右键时间面板, 取消链接, 并且删除原有音频。 (2) 添加新的音频《小苹果》 2. 整理素材 <ol style="list-style-type: none"> (1) 粗剪辑 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 导入多段素材。 2. 能够为视频进子剪辑 	情境1 小苹果的串烧视频制作	8

			(2) 精剪辑 (3) 标记点卡点剪辑			
7	《奔跑吧兄弟》开场分屏剪辑案例	1. 使用裁剪工具; 2. 使用颜色遮罩为辅助工具	1. 坐屏幕标中划分好每个画面的宽高。 2. 新建对应的颜色遮罩框。 3. 裁剪效果 (1) 把颜色遮罩排满预览屏。 (2) 用对应视频铺满对应的遮罩, 多余的部分裁剪掉。	熟练计算屏幕的坐标 熟练掌握裁剪效果的参数。	情境1 分屏效果 (横屏、竖屏)的制作	6
8	素材源面板的工作	1. 音频视频的分离快捷方式。 2. 预览视频的快捷方式 3. 粗剪辑	1. 预览素材 (1) 出点、入点标记 (2) 多次按 L 键快速预览素材 (3) 分离音频和视频到时间面板	1. 能够快速掌握整个视频素材的质量信息。 2. 制作子剪辑准备。	情境1 原素材素材的预览和简单处理	10
9	Premiere 调色处理	1. 了解 Premiere CC2018 中的调色 2. 掌握常用调色的使用方法和技巧	Premiere 调色 调色常使用的方法和技巧 (1) 基本校正 (2) 创意 (3) 强度 (4) 色彩平衡 (5) 曲线	照片的调色 视频的调	情境1 改变视频的亮度 情境2 为图片换颜色	8
10	视频的导出技巧	1. 导出格式选择 2. 脱机情况的处理 3. 高质量的压缩视频导出	1. 常用的导出格式 (1) avi (2) mp4 (3) mpg 2. 脱机情况的处理	1. 能够选择指定的视频导出格式; 2. 高质量视频的输出。	情境1 视频导出	4

			<p>3. 导出</p> <p>(1) 帧速率</p> <p>(2) 目标比特率</p> <p>(3) 最大比特率</p>			
11	视频特效	<p>1. 为视频添加转场效果</p> <p>2. 调整效果参数改变效果</p>	<p>效果</p> <p>变换</p> <p>扭曲</p> <p>键控</p> <p>颜色校</p>	<p>1. 通过效果熟练掌握特效中的用法。</p> <p>2. 调整出需要的效果。</p>	<p>情境1 动作插入菜单项目、插入停止、插入路径</p> <p>情境2 批处理图像文件</p>	8
12	速度持续时间相关知识	<p>1. 速度/持续时间。</p> <p>2. 视频的淡入淡出</p>	<p>1 速度/持续时间</p> <p>(1) 倒放</p> <p>(2) 持续时间</p> <p>2. 淡入淡出效果</p> <p>(1) 视频透明度关键帧</p> <p>(2) 音频时间线</p> <p>3. 综合案例----</p> <p>(1) 入场出场透明度渐变</p> <p>(2) 音频时间线</p>	<p>1. 视频速度的控制；</p> <p>2. 能够给视频和音频添加淡入淡出效果</p>	<p>情境1 片尾结束</p> <p>情境1 故事情节回忆</p>	8
13	《胡桃里餐吧》短视频制作	<p>1. 卡点视频转场</p> <p>2. 视频的速度更改</p>	<p>1. 卡点</p> <p>(1) 音乐画面对应</p> <p>(2) 转场与节奏对应。</p> <p>2. 实战演练</p>	<p>1. 培养音乐画面感；</p> <p>2. 音乐与画面搭配。</p>	<p>情境1 悬疑画面配清幽的音乐</p> <p>情境2 激昂的音乐配雄壮的画面</p>	8
14	Premiere中的遮罩	<p>遮罩</p> <p>垂直翻转效果</p> <p>3. 利用遮罩做出案例</p>	<p>遮罩</p> <p>(1) 为视频添加遮罩</p> <p>(2) 调整遮罩手柄范围</p> <p>2. 实战演练</p>	<p>1. 利用遮罩制作视频跟踪效果；</p> <p>2. 多个视频画面合成。</p>	<p>情境1 多个视频嵌套</p> <p>情境2 “两个孙悟空，以假乱真”</p>	8
15	电视剧片尾的制作	<p>分析片尾包含的元素</p> <p>制作片尾</p>	<p>片尾</p> <p>图片</p> <p>滚动文字</p> <p>片尾曲</p> <p>淡入淡出</p>	<p>1. 培养学生的分析项目能力</p> <p>2. 动手制作组合知识能力；</p>	<p>情境1 制作片尾《何以笙箫默》</p> <p>情境2 制作片尾《文明</p>	6

			制作片尾案例		风采》	
16	实例 婚礼 片头	对整体画面切换的设计 对整体音乐和调色风格的设计 3. 突出浪漫爱情的主题	1. 策划 (1) 艺术文字 (2) 关键帧的速度/持续时间调整。 (3) 添加音频 2. 实战演练（教师给婚礼素材）	1. 掌握折页类样本的制作方法； 2. 掌握多个对象对齐分布的方法； 3. 掌握多页画册的制作方法。	情境1 活动视频片头 情境2 婚礼视频片头	8
17	Premiere 中的动画	1. 关键帧精讲 2. 用 premiere 制作简单的动画。	1. 关键帧 (1) 帧的概念 (2) 首帧和尾帧 2. 实战演练	1. 熟练使用关键帧 2. 对效果控件中的参数深刻理解 3. 会利用关键帧制作出简单的动画	情境1 凌波微步效果 情境2 电影中慢动作效果。	8
18	Premiere 中的跟踪	1. 了解跟踪原理 2. 马赛克的制作 3. 放大镜的制作	1. 跟踪原来 (1) 关键帧的自动跟踪 (2) 关键帧的手动跟踪 2. 实战演练（马斯克和放大镜效果）	1. 深刻掌握关键帧操作； 2. 自动跟踪同时学会手动跟踪微调； 3. 制作跟踪案例	情境1 移动的马赛克效果 情境2 移动的放大镜效果	18

五、实施建议

（一）教材的编写及选用

主要参考书目

序号	书目名称	主编	出版社	出版时间	ISBN
1	Premiere Pro CC2018 视频编辑实例教程	桑雪峰 卢锋	清华大学出版社	2019 年	

（二）教学建议

1. 面向全体学生，为学生全面发展和终身发展奠定基础

教学设计要符合学生生理和心理特点，遵循语言学习的规律，力求满足不同类型和不同层次学生的需求，使每个学生的身心得到健康的发展。在教学中教师应该注意：

（1）鼓励学生大胆地使用 Premiere 影视后期制作技术，对他们学习过程中的失误和错误采取宽容的态度；

(2) 要为学生提供自主学习的机会以及充分表现和自我发展的空间；

(3) 鼓励学生通过实践、讨论、合作、探究等方式，发展 Premier 影视后期制作处理综合应用能力；

(4) 创造条件让学生能够探究他们自己感兴趣的问题并自主解决问题。

2. 关注学生的情感，营造宽松、民主、和谐的教学氛围

学生只有对自己、对 Premiere 影视后期制作及其文化学习有积极的情感，才能保持 Premiere 影视后期制作学习的动力并取得好的成绩。消极的情感不仅会影响 Premiere 影视后期制作学习的效果，而且会影响学生的长远发展。因此，在 Premiere 影视后期制作教学中教师应该自始至终关注学生的情感，努力营造宽松、民主、和谐的教学氛围。

Premiere 影视后期制作教师要做到：

(1) 尊重每个学生，积极鼓励他们在学习中的尝试，保护他们的自尊心和积极性；

(2) 把 Premiere 影视后期制作教学与情感教育有机地结合起来，创设各种合作学习的活动，促使学生互相学习、互相帮助，发展合作精神；

(3) 特别关注性格内向或学习有困难的学生，尽可能多地为他们创造 Premiere 影视后期制作应用与实践的机会；

(4) 建立融洽、民主的师生交流渠道，经常和学生一起反思学习过程和学习效果，互相鼓励和帮助，做到教学相长。

3. 倡导“目标驱动型”的教学途径，培养学生 Premiere 影视后期制作综合应用能力

本《标准》以学生“能做某事”的描述方式设定各级目标要求。教师应该避免单纯传授 Premiere 影视后期制作知识的教学方法，尽量采用“目标驱动型”的教学途径。

教师应依据课程的总体目标并结合教学内容，创造性地设计贴近学生实际的教学活动，吸引和组织他们积极参与。学生通过思考、调查、讨论、交流和合作等方式，学习和应用 Premiere 影视后期制作，完成学习任务。

在设计“目标驱动型”教学活动时，教师应注意以下几点：

- (1) 活动要有明确的目的并具有可操作性；
- (2) 活动要以学生的生活经验和兴趣为出发点，内容和方式要尽量真实；
- (3) 活动要有利于学生学习 Premiere 影视后期制作知识、提高实际应用能力；
- (4) 活动应积极促进 Premiere 影视后期制作学科和其他学科间的相互渗透和联系，使学生的思维和想像力、审美情趣和艺术感受、协作和创新精神等综合素质得到发展；
- (5) 活动要能够促使学生利用各种教学资源获取、处理和使用信息，发展用 Premiere 影视后期制作解决实际问题的能力；
- (6) 活动不应该仅限于课堂教学，而要延伸到课堂之外的学习和生活之中。

4. 加强对学生学习策略的指导，为他们终身学习奠定基础

使学生养成良好的学习习惯和形成有效的学习策略是 Premiere 影视后期制作课程的重要任务之一。教师要有意识地加强对学生学习策略的指导，让他们在学习和运用 Premiere 影视后期制作技术的过程中逐步学会如何学习。教师应做到：

- (1) 积极创造条件，让学生参与制订阶段性学习目标以及实现目标的方法；

(2) 引导学生结合生活体验,采用推测、查阅或询问等方法进行学习;

(3) 设计探究式的学习活动,促进学生实践能力和创新思维的发展;

(4) 引导学生运用观察、发现、归纳和实践等方法,学习 Premiere 影视后期制作知识;

(5) 引导学生在进行学习过程中进行自我评价并根据需要调整自己的学习目标和学习策略。

5. 拓展学生的艺术设计视野, 促进学生的 Premiere 影视后期制作学习

Premiere 影视后期制作技术与艺术设计有密切的联系, Premiere 影视后期制作的应用是艺术设计的现实体现。教师应处理好二者的关系, 努力使学生在进行学习 Premiere 影视后期制作的过程中了解艺术设计的文化。教师要善于通过活动来开阔学生的文化视野, 并诱导、保护学生的好奇心, 培养他们的自主性和创新意识。

6. 利用现代教育技术, 拓宽学生学习和运用 Premiere 影视后期制作的渠道

教师要充分利用现代教育技术, 开发 Premiere 影视后期制作教学资源, 拓宽学生学习渠道, 改进学生学习方式, 提高教学效果。在条件允许的情况下教师应做到:

(1) 利用视听媒体和网络资源等, 丰富教学内容和形式, 提高课堂教学效果;

(2) 利用计算机和多媒体教学软件, 探索新的教学模式, 促进个性化学习;

(3) 合理地开发和利用计算机技术报刊、图书馆和网络等多种资源, 为学生创造自主学习的条件。

7. 不断更新知识结构，适应现代社会发展对 Premiere 影视后期制作课程的要求

教师应不断更新知识结构，适应现代社会发展对 Premiere 影视后期制作课程的要求。为此，教师应该做到：

（1）准确把握本课程标准的理念、目标和内容，运用教育学和心理学理论，研究 Premiere 影视后期制作教学的规律。根据学生的心理特征和实际情况，选择和调整 Premiere 影视后期制作教学策略；

（2）发展课堂教学的调控和组织能力，灵活运用各种教学技巧和方法；

（3）掌握现代教育技术，并能在自己的继续学习和实际教学之中加以运用；

（4）自觉加强艺术设计文化素养，拓宽知识面；

（5）要根据教学目标、学生的需要以及客观条件，积极地和有创造性地探索有效的教学方法；

（6）不断对自己的教学行为进行反思，努力使自己成为具有创新精神的研究型教师。

（三）教学基本条件

1. 教学团队

《数字媒体技术应用》教研组成立于 2014 年，通过从企业和高校引进、教师培训、企业锻炼、自身提高等途径，形成了一支执教水平高、团结协作精神好、社会责任感强、服务意识鲜明、应用先进技术的“双师型”结构教学团队。专业团队共有 14 名教师，其中副教授 1 人（兼职），区级骨干教师 3 人，双师型教师 6 人，中级教师 6 人，职业资格证书教师 8 人，普通话测试员 1 人。

2. 校内实训

学校为专业发展投入 400 多万元，打造多工位、高标准、规范化实训机房 8 间，美术造型实训室 2 间，功能齐全，设备先进，能满足专业教育教学要求。

3. 校外实训

数字媒体技术应用与铜仁博宇传媒有限公司、铜仁博视传媒有限公司、铜仁大自然文化传媒有限公司、维纳斯婚纱摄影等十多家企业建立深度校企合作，实现了“互利双赢、资源共享”的良好合作氛围。

（四）课程资源的开发与利用

积极开发和合理利用课程资源是 Premiere 影视后期制作课程实施的重要组成部分。Premiere 影视后期制作课程资源包括 Premiere 影视后期制作教材以及有利于发展学生 Premiere 影视后期制作综合应用能力的其他所有学习材料和辅助设施。Premiere 影视后期制作教学的特点之一是要使学生尽可能多地从不同渠道、以不同形式接触和学习 Premiere 影视后期制作，力争做到学为所用。因此，在 Premiere 影视后期制作教学中，除了合理有效地使用教科书以外，还应该积极利用其他课程资源，特别是多媒体光盘资料、各种形式的网络资源、报刊杂志等等。

为了提供丰富的课程资源，开拓教和学的渠道，更新教和学的方式，增强 Premiere 影视后期制作教学的开放性和灵活性，Premiere 影视后期制作课程要充分利用图书馆、电子阅览室、音像设备等基本的和常规的教学设施。应尽可能为学生的自主学习创造条件。

在开发 Premiere 影视后期制作课程资源时，要充分利用信息技术和互连网络。网络上的各种媒体资源以及专门为 Premiere 影视后期制作教学服务的网站为各个层次的 Premiere 影视后期制作教学提供了丰富的资源。另外，计算机和网络技术又为个性化学习和自主学习创造了条件。通过计算机和互连网络，学生可以根据自己的需要选择学习内容和学习方式。具有交互功能的计算机和网络学习资源还能

及时为学生提供反馈信息。再有，计算机和网络技术使学生之间相互帮助、分享学习资源成为可能。因此，学校和教师要积极创造条件，使学生能够充分利用计算机和网络资源，根据自己的需要进行学习。学校还可以建立自己的 Premiere 影视后期制作教学网站，开设网络课程，进一步增加学习的开放性和灵活性。

学校应该鼓励和支持学生参与课程资源的开发。鼓励学生制作个人主页、班级网站、协会网站进行交流学习和资源共享。

要注意开发和利用多层次、多类型的 Premiere 影视后期制作课程资源，满足不同层次的需求。不能一味追求课程资源的多样性而增加学生的经济负担，更不能造成课程资源的浪费。学校要建立有效的课程资源管理体系。已经具备的课程资源要充分利用，要杜绝课程资源闲置的现象。要不断地对课程资源进行更新和补充。

六、教学评价

评价是 Premiere 影视后期制作课程的重要组成部分。科学的评价体系是实现课程目标的重要保障。Premiere 影视后期制作课程的评价应根据课程目标的要求，实施对教学全过程和结果的有效监控。通过评价，使学生在 Premiere 影视后期制作课程的学习过程中不断体验进步与成功，认识自我，建立自信，促进学生 Premiere 影视后期制作综合应用能力的全面发展；使教师获取 Premiere 影视后期制作教学的反馈信息，对自己的教学行为进行反思和适当的调整，促进教师不断提高教育教学水平；使学校及时了解课程标准的执行情况，改进教学管理，促进 Premiere 影视后期制作课程的不断发展和完善。

Premiere 影视后期制作课程的评价体系要体现评价主体的多元化和评价形式的多样化。评价应关注学生 Premiere 影视后期制作综合应用能力的发展过程以及学习效果，采用形成性评价与终结性评价

相结合的方式，既关注结果，又关注过程，使对学习过程和学习结果的评价达到和谐统一。

(一)体现学生在评价中的主体地位

学生是学习的主体，无论是教学还是评价都应以学生的 Premiere 影视后期制作综合应用能力发展为出发点。评价应有利于学生认识自我、树立自信；应有助于学生反思和调控自己的学习过程，从而促进 Premiere 影视后期制作应用能力的不断发展。教师应使学生认识到自我评价对于学习能力发展的意义，并学会自我评价的方法。在各类评价活动中，学生都应是积极的参与者和合作者。评价应是教学活动的有机组成部分，通过评价使学生学会分析自己的成绩与不足，明确努力的方向。

(二)注重形成性评价对学生发展的作用

形成性评价是教学的重要组成部分和推动因素。形成性评价的任务是对学生日常学习过程中的表现、所取得的成绩以及所反映出的情感、态度、策略等方面的发展做出评价。其目的是激励学生学习，帮助学生有效调控自己的学习过程，使学生获得成就感，增强自信心，培养合作精神。形成性评价有利于学生从被动接受评价转变成为评价的主体和积极参与者。为了使评价有机地融入教学过程，应建立开放、宽松的评价氛围，以测试和非测试的方式以及个人与小组结合的方式进行评价，鼓励学生与教师共同参与评价，实现评价主体的多元化。形成性评价的形式可有多种，如课堂学习活动评比、学习效果自评、问卷调查、访谈、平时测验等。

形成性评价可采用描述性评价、等级评定或评分等评价记录方式。无论何种方式，都应注意评价的正面鼓励和激励作用。教师要根据评价结果与学生进行不同形式的交流，充分肯定学生的进步，鼓励学生自我反思、自我提高。

(三)注意评价方法的多样性和灵活性

教师应注意根据学生的年龄特征和学习风格的差异采取适当的评价方式。在日常的形成性评价中，应允许学生根据自己的特长或优势选择适合自己的评价方式。如果学生对自己某次课堂测验成绩不满意，可以与教师协商，暂不记录成绩，学生在经过更充分的准备之后，可再次参加评价。

(四)注重评价结果对教学效果的反馈作用

教师要时刻关注评价对学生学习和教师教学的反馈作用。例如：

1. 评价是否促进了学生自主性的发展和自信心的建立？
2. 是否反映了学生学习的成就？
3. 是否反映了教师教学中的成功之处与不足？
4. 是否反映了学生学习中的问题或不足？

教师要根据评价的反馈信息及时调整教学计划和教学方法。

(五)终结性评价要注重考查学生 Premiere 软件综合应用能力

终结性评价（如期末考试、结业考试等）是检测学生 Premiere 软件综合应用能力发展程度的重要途径，也是反映教学效果、学校办学质量的重要指标之一。终结性评价必须以考查学生 Premiere 影视后期制作综合应用能力为目标，力争科学地、全面地考查学生在经过一段学习后所具有的 Premiere 影视后期制作应用水平。测试可以采取笔试、机试、大作业、课程设计等形式，全面考查学生 Premiere 影视后期制作综合应用能力。

(六)注意处理教学与评价的关系

进行评价时，应当考虑评价活动占课堂整体教学时间的比例。要注重评价的实际效果。要避免使用过于烦琐的评价程序，占用过多的教学时间进行评价。不能为评价而评价或以评价为目标进行教学。

(七)各级别的评价要以课程目标为依据

对学生学习的评价应以课程目标及相应级别的教学目标为依据。评价 可分为三个层面：由学生、教师共同组织进行形成性评价；由教师、学校共同组织进行终结性评价；由学校组织实施中级 Premiere 影视后期制作国家高新等技能证书考试。

七、教学项目设计

(一) 期末作品展

(二) 中小型企业项目交流

八、课程资源

(一) 教材配套资源

(二) 相关网站

腾讯课堂、网易云课堂、万门大学、淘宝课堂

我要自学网 <https://www.51zxw.net/>

花瓣网 <https://huaban.com/>

千图网 <https://www.58pic.com/>

自媒体时代，各类自学网站。

九、课程标准审定意见

《影视后期制作（premiere）》课程标准基本框架设计合理，课程目标定位准确，设计思路清晰，教学内容标准，典型工作任务、学习项目具体，教学内容组织安排合理，教学要求详细，教学条件能满足课程教学需要，教学方法与考核评价合理，课程资源丰富。经数字媒体应用专业委员会审定，同意实施。

专业指导委员会主任签字：

副主任签字：

审定时间： 年 月

附件 3-2 《三维设计（C4D）》课程标准

一、课程信息

课程名称：三维设计（C4D）

课程编码：09010007

适用专业：数字媒体技术应用专业

授课对象：三年制中职学生

课程性质：必修课

课程类型：B（理论+实践）课

开发方式：校企合作开发课程

学时学分：144 学时, 8 学分

前导课程：《计算机应用基础》、《premier 影视后期》

并行课程：《flash 动画》

后续课程：《影视策划剪辑》

二、课程目标定位

（一）课程性质

三维设计（C4D）为数字媒体领域的重要组成部分，在各行各业中有着广泛的应用。Cinema 4D 的前身是 1989 年发表的软件 FastRay 最初只发表在 Amiga 上，Amiga 是一种早期的个人电脑系统，当时还没有图形界面。

两年后，在 1991 年 FastRay 更新到了 1.0 但是，这个软件当时还并没有涉及到三维领域。1993 年 FastRay 更名为 CINEMA 4D 1.0，仍然在 Amiga 上发布。

《三维设计（C4D）》课程是数字媒体技术应用专业一门技术必修课程，是培养学生专业能力的核心课程之一。本课程采用理实一体化教学，具有很强的实践性和应用性，它是常与与 premiere 影视后

期、Photoshop 建模处理结合使用，是多媒体应用软件开发的重要基础课程，是影视后期、产品建模、动漫人物场景建模、游戏等工作的必备基础课，也是提高学生审美能力、创新能力、策划能力的数字媒体技术专业的典型课程。

（二）课程目的

该课程针对场景角色建模师、影视后期剪辑师、插画设计师等工作岗位要求，培养学生建模、合成、产品效果包装等技能，达到“会、熟、快、美”的岗位要求。通过对软件的讲授与学习，让学生达到熟练处理与灵活创作的要求。学生应掌握建模创作的方法；掌握图层、效果等在建模中的应用；掌握常用的三维效果并在创作中应用；掌握建模的输出等知识点。使学生掌握影视建模的基本理论和基本操作，并具有一定的视频策划和综合创作能力，同时培养学生创新思维能力和健康的审美意识以及团结协作能力，为其成长为一名合格的影视建模人员奠定良好的基础，帮助学生在在学习建模的过程中，培养审美能力，形成创新意识。

（三）课程设计思路

1. 培养模式——校企合作

按照“借助社会力量办学，按照企业要求育人”的要求，2016年，铜仁市碧江区中等职业学校与碧江区经开区达成产学研合作协议、与贵州山久长青智慧云科技有限公司和天德科技有限公司签订校企合作协议，2018年与鲲鹏通讯有限公司签订校企合作协议，并在2019年通过调研向川大广告传媒公司、铜仁博宇传媒公司、铜仁大自然文化传播公司、铜仁维纳斯婚纱摄影公司输送大批实习生，在实训室建设规划、课程设置、学历教育、行业培训、物联网技术应用和科研平台等方面展开深度合作，为本课程提供完全模拟一线岗位环境，可充分满足学生在本门课程的实践教学需要。

根据数字媒体技术应用专业“校企合作、产学一体、工学结合、订单培养”人才培养模式,《影视建模》课程积极探索以企业人才标准作为课程培养目标、以真实项目作为教学内容载体、以企业任务划分教学模块、以企业真实环境构建学习环境、将企业文化引入教学管理机制、将行业标准引入课程评价体系进而实现课程全程的校企共建。

2. 课程目标——针对职业能力

通过广泛的市场调研,并与多名企业实践专家进行座谈,确定了与网络互联技术相关的职业岗位群有:建模处理师、动画策划师、数字影音后期处理员。岗位职业能力包括:桌面排版技术应用、广告创意与能力、装饰装潢设计能力、数码照片艺术处理能力。

通过将岗位群的工作过程、工作内容转化成相对独立的工作项目(一组具有相关性的工作任务组成的工作领域),然后再对工作项目进行分解和细化,获得每个工作项目的具体工作任务(工作过程中需要完成的具有相对独立性的任务),并对完成工作任务应掌握的职业能力做出较为详细的描述,形成了工作任务分析表。如下表

工作领域	工作任务	工作能力
产品建模	建模策划	专业逻辑清晰,善于学习
	制作片头片尾	定制不同片子片头片尾
	建模	能建模片子的镜头
动画建模	动画策划	专业逻辑清晰,善于学习
	宣传片动画	能制作 mg 动画
	游戏动画	有美术功底,能出游戏动画
影视后期	影视策划	专业逻辑清晰,善于学习
	剪辑视频	剪辑视频
	剪辑微电影 MV	微电影和 MV

三、课程目标

学生通过学校本课程，了解进行影视建模的一般思路 and 过程，掌握并利用进行影视建模的基本方法和手段。通过整体教学过程，学生能够掌握软件课程中的各个知识点，能够把所有的知识内容相融合，能独立的完成相应视频建模的。

（一）知识目标

1. 掌握的基本操作、基本概念；
2. 掌握合成与图层相关知识；
3. 掌握关键帧与辅助关键帧相关知识；
4. 掌握中形状工具；
5. 掌握图层变换下的基本属性；
6. 掌握蒙版属性；
7. 掌握文字工具及其属性；
8. 掌握中三维空间的基本概念；
9. 掌握跟踪效果；
10. 掌握中影片的输出；
11. 掌握灯光与空白图层的应用；
12. 插件的安装与应用；
13. 掌握综合案例实训案例；

（二）能力目标

1. 具有熟练使用中各主要工具、各主要菜单的能力；
2. 具有对分模块建模进行熟练和处理的能力；
3. 能够进行综合建模的策划能力；

（三）素质目标

1. 具有良好的心理素质和职业道德素质；
2. 具有高度责任心和良好的团队合作精神；
3. 具有一定的科学思维方式和判断分析问题的能力；

4. 具有较强的建模处理创意思维和健康的审美意识, 以及较高的艺术鉴赏能力。

四、课程内容与要求

序号	项目名称	工作任务	知识要求	技能要求	教学情境或教学设计	建议学时
1	C4D 简介和特点	1. 简单易学 2. 调节方便 3. 渲染智能 4. 卓越升级	C4D 功能 多边形建模 CAX 领域支持 材质系统 动画 毛发 动力学 渲染 界面介绍 标题栏 主菜单栏 工具栏 视图窗口栏	1. 对 C4D 的工作方式有一个总体认识; 2. 在于介绍并且使学生掌握界面的各个组成部分以及提供给我们各种不同的工具和调板, 文件操作等内容;	情境 1 C4D 的运行环境	8
2	C4D 基础特效	C4D 特效的介绍 2. C4D 渲染功能	1. C4D 特效介绍 (1) 变形器 (2) 运动图形 (3) 毛发 (4) 动力学 (5) 粒子 (6) 插件和预设 2. C4D 渲染功能介绍	掌握 C4D 基本的特效类型	情境 1 C4D 基本特效制作与预览	6
3	粒子特效篇	烟花效果的制作 梦幻的放射彩条的制作	烟花效果的制作 粒子发射器 发射器设置 梦幻的放射彩条的制作 (1) 素描卡通效果	基本效果的制作	情境 1 “流星雨”的制作	6
4	绚丽光效的表现	1. 光线模型和动画的制作 2. 光线的材质制作	1. 制作光线模型 (1) 绘制线条 (2) 关键帧。 2. 光线的材质制作	1. 熟悉光线模型 2. 熟悉光线材质;	情境 1 绚丽光线	8

			<ul style="list-style-type: none"> (1) 拉丝噪波 (2) Alpha 通道 (3) 管线通道 (4) 辉光通道 			
5	梦幻拖尾光线表现	拖尾光线的模型创建 拖尾光线的材质调节与渲染	拖尾光线模型 <ul style="list-style-type: none"> (1) 追踪工具 (2) 扫描工具 2. 拖尾光线的材质调节与渲染 <ul style="list-style-type: none"> (1) 创建灯光 (2) 赋予材质 	1. 掌握拖尾光线的模型创建 2. 掌握拖尾光线的材质调节与渲染	情境 1 彗星扫尾效果制作	8
6	破碎效果 (一)	1. 碰撞破碎和冻结效果的制作。	1. 碰撞破碎 <ul style="list-style-type: none"> (1) 破碎插件 Xbreaker 的运用 (2) 破碎模型材质制作 (3) 碰撞效果制作 (4) 冻结效果制作 (5) 制作摄像机的运动 (6) 设置输出 	1. 父子关系 2. 掌握父子链接的使用方法	情境 1 旋转电子相册的 情境 2 轮播相册的	8
7	破碎效果 (二)	1. 破碎插件 NitroBlast 的应用	NitroBlast <ul style="list-style-type: none"> (1) 破碎前的准备 (2) 制作发光材质 (3) 制作破碎模型的随机动画和摄像机动画 (4) 环境的处理 (5) 	掌握破碎插件 NitroBlast 的应用	情境 1 文字破碎效果的制作	6
8	动力学特效篇	随着 logo 滚动的小球 随风摇曳的 logo	1. 随着 logo 滚动的小球 <ul style="list-style-type: none"> (1) logo 动画的调节 (2) logo 和彩色球的材质调节 (3) 动力学的设置 (4) 渲染测试 2. 随风摇曳的 logo <ul style="list-style-type: none"> (1) 运动挤压 (2) 随机效果器 	掌握随着 logo 滚动的小球 掌握随风摇曳的 logo	情境 1 logo 动画效果制作	10
9	管道生长	管道模型的横向生长动画	1. 管道模型的生长动画	1. 掌握管道生长动画	情境 1 管道生长/弯	8

	动画的制作	管道模型的竖向生长动画 管道弯曲动画 管道的材质动画	(1) 扭曲 (2) 样条约束 (3) 扫描工具 2. 弯曲动画 (1) 克隆模型	2. 掌握管道弯曲动画;	曲	
10	圆盘的翻转特效制作	使用克隆方法制作圆盘 设置圆盘的翻转效果 圆盘动画制作材质的制作	1. 使用克隆方法制作圆盘 (1) 小的长方体 (2) 锥化工具 (3) 克隆工具 2. 动作的设置与使用 (1) 简单效果器 (2) 随机效果器	1. 圆盘动画制作 2. 材质的制作	情境1 三角形的克隆	4
11	声音效果器的应用	1. 长方形音波的制作 2. 音乐声波效果的制作 3. 线条声波效果	1. 长方形音波的制作 (1) 克隆对象 (2) 声音效果器 2. 音乐声波效果的制作	熟练掌握线条声波效果的制作	情境1 线条声波的制作	8
12	真实撕纸效果	纸张撕裂动画制作 渲染环境的搭建 纸张材质的制作	1. 纸张撕裂动画制作 (1) 扭曲效果 (2) 重叠处理 2. 渲染环境的搭建 3. 纸张材质的制作 (1) 撕裂纸张上层材质的制作 (2) 撕裂纸张下层材质的制作 (3) 渲染参数设置	熟悉纸张撕裂效果	情境1 纸张撕裂	8
13	神奇置换特效	1. 利用 AE 制作动态的贴图 2. 制作置换动画	1. 利用 AE 制作动态的贴图 (1) AE 制作黑白动画 (2) C4D 处理 2. 制作置换动画 (1) 新建球体 (2) 嵌入贴图	掌握制作置换效果	情境1 AE 与 C4D 互导	8
14	活泼的融球水泡特效	融球效果的制作 融球弹跳动画的制作 融球的材质制作	1. 融球效果的制作 (1) 制作球体 (2) 融球效果 2. 融球弹跳动画的制作	融球效果的制作	情境1 融球效果的制作	8

		作和灯光的设置	3. 融球的材质制作和灯光的设置 (1) 添加渐变颜色的反射材质 (2) 给天空材质赋予一张 HDR 贴图			
15	水面波动文字特效	海浪模型和动画的制作 海浪的材质调节 三维标志组合模型的制作	海浪模型和动画的制作 海浪的材质调节 三维标志组合模型的制作	1. 海浪模型和动画的制作	情境 1 海浪模型和动画的制作	6
16	充气后的气球效果	刚体对模型的作用 风力对模型的影响 材质的制作和灯光的设置	1. 刚体对模型的作用 (1) 模型添加刚体标签 (2) 调整刚体属性 (3) 转换为柔体 2. 风力对模型的影响 (1) 风力和湍流 (2) 流动方向	1. 刚体对模型的作用 2. 风力对模型的影响 3. 材质的制作和灯光的设置	情境 1 制作气球充气效果	8
17	烟雾的喷射效果	粒子发射制作 材质制作 粒子材质的制作	1. 粒子发射制 (1) 运用 Thinking Particles 下的粒子几何体 (2) 运用 Xpress 表达式 2. 粒子材质的制作 (1) 为粒子几何体添加 Pyrocluster 材质 (2) 为场景添加环境	1. 粒子发射制作材质制作 2. 粒子材质的制作	情境 1 喷水枪的制作	8
18	云层穿梭的表现	1. 制作云层的模型 2. 创建云朵的材质	1. 制作云层的模型 (1) 矩阵对象 (2) 扫描工具 (3) TP 粒子 2. 创建云朵的材质 (1) 烟云特效材质 (2) 体积描绘器材质	1. 制作云层的模型 2. 创建云朵的材质	情境 1 云层穿梭效果	18

五、实施建议

（一）教材的编写及选用

主要参考书目

序号	书目名称	主编	出版社	出版时间	ISBN
1	CNEMA 4D R19 建模/灯光/材质/渲染技术精粹与应用	时代印象	人民邮电出版社	2019年	9787115508362

（二）教学建议

1. 面向全体学生，为学生全面发展和终身发展奠定基础

教学设计要符合学生生理和心理特点，遵循语言学习的规律，力求满足不同类型和不同层次学生的需求，使每个学生的身心得到健康的发展。在教学中教师应该注意：

（1）鼓励学生大胆地使用影视建模技术，对他们学习过程中的失误和错误采取宽容的态度；

（2）要为学生提供自主学习的机会以及充分表现和自我发展的空间；

（3）鼓励学生通过实践、讨论、合作、探究等方式，发展影视建模综合应用能力；

（4）创造条件让学生能够探究他们自己感兴趣的问题并自主解决问题。

2. 关注学生的情感，营造宽松、民主、和谐的教学氛围

学生只有对自己、对影视建模及其文化学习有积极的情感，才能保持影视建模学习的动力并取得好的成绩。消极的情感不仅会影响影视建模学习的效果，而且会影响学生的长远发展。因此，在影视建模教学中教师应该自始至终关注学生的情感，努力营造宽松、民主、和谐的教学氛围。影视建模教师要做到：

(1) 尊重每个学生，积极鼓励他们在学习中的尝试，保护他们的自尊心和积极性；

(2) 把影视建模教学与情感教育有机地结合起来，创设各种合作学习的活动，促使学生互相学习、互相帮助，发展合作精神；

(3) 特别关注性格内向或学习有困难的学生，尽可能多地为他们创造影视建模应用与实践的机会；

(4) 建立融洽、民主的师生交流渠道，经常和学生一起反思学习过程和学习效果，互相鼓励和帮助，做到教学相长。

3. 倡导“目标驱动型”的教学途径，培养学生影视建模综合应用能力

本《标准》以学生“能做某事”的描述方式设定各级目标要求。教师应该避免单纯传授影视建模知识的教学方法，尽量采用“目标驱动型”的教学途径。

教师应依据课程的总体目标并结合教学内容，创造性地设计贴近学生实际的教学活动，吸引和组织他们积极参与。学生通过思考、调查、讨论、交流和合作等方式，学习和应用影视建模，完成学习任务。

在设计“目标驱动型”教学活动时，教师应注意以下几点：

(1) 活动要有明确的目的并具有可操作性；

(2) 活动要以学生的生活经验和兴趣为出发点，内容和方式要尽量真实；

(3) 活动要有利于学生学习影视建模知识、提高实际应用能力；

(4) 活动应积极促进影视建模学科和其他学科间的相互渗透和联系，使学生的思维和想像力、审美情趣和艺术感受、协作和创新精神等综合素质得到发展；

(5) 活动要能够促使学生利用各种教学资源获取、处理和使用信息，发展用影视建模解决实际问题的能力；

(6) 活动不应该仅限于课堂教学，而要延伸到课堂之外的学习和生活之中。

4. 加强对学生学习策略的指导，为他们终身学习奠定基础

使学生养成良好的学习习惯和形成有效的学习策略是影视建模课程的重要任务之一。教师要有意识地加强对学生学习策略的指导，让他们在学习和运用影视建模技术的过程中逐步学会如何学习。教师应做到：

(1) 积极创造条件，让学生参与制订阶段性学习目标以及实现目标的方法；

(2) 引导学生结合生活体验，采用推测、查阅或询问等方法进行学习；

(3) 设计探究式的学习活动，促进学生实践能力和创新思维的发展；

(4) 引导学生运用观察、发现、归纳和实践等方法，学习影视建模知识；

(5) 引导学生在学习过程中进行自我评价并根据需要调整自己的学习目标和学习策略。

5. 拓展学生的艺术设计视野，促进学生的影视建模学习

影视建模技术与艺术设计有密切的联系，影视建模的应用是艺术设计的现实体现。教师应处理好二者的关系，努力使学生在学习影视建模的过程中了解艺术设计的文化。教师要善于通过活动来开阔学生的文化视野，并诱导、保护学生的好奇心，培养他们的自主性和创新意识。

6. 利用现代教育技术，拓宽学生学习和运用影视建模的渠道

教师要充分利用现代教育技术，开发影视建模教学资源，拓宽学生学习渠道，改进学生学习方式，提高教学效果。在条件允许的情况下教师应做到：

(1) 利用视听媒体和网络资源等，丰富教学内容和形式，提高课堂教学效果；

(2) 利用计算机和多媒体教学软件，探索新的教学模式，促进个性化学习；

(3) 合理地开发和利用计算机技术报刊、图书馆和网络等多种资源，为学生创造自主学习的条件。

7. 不断更新知识结构，适应现代社会发展对影视建模课程的要求
教师应不断更新知识结构，适应现代社会发展对影视建模课程的要求。为此，教师应该做到：

(1) 准确把握本课程标准的理念、目标和内容，运用教育学和心理学理论，研究影视建模教学的规律。根据学生的心理特征和实际情况，选择和调整影视建模教学策略；

(2) 发展课堂教学的调控和组织能力，灵活运用各种教学技巧和方法；

(3) 掌握现代教育技术，并能在自己的继续学习和实际教学之中加以运用；

(4) 自觉加强艺术设计文化素养，拓宽知识面；

(5) 要根据教学目标、学生的需要以及客观条件，积极地和有创造性地探索有效的教学方法；

(6) 不断对自己的教学行为进行反思，努力使自己成为具有创新精神的研究型教师。

(三) 教学基本条件

1. 教学团队

《数字媒体技术应用》课程组成立于 2014 年，通过从企业和高校引进、教师培训、企业锻炼、自身提高等途径，形成了一支执教水平高、团结协作精神好、社会责任感强、服务意识鲜明、应用先进技术的“双师型”结构教学团队。专业团队共有 14 名教师，其中副教授

1 人（兼职），区级骨干教师 3 人，双师型教师 6 人，中级教师 6 人，职业资格证书教师 8 人，普通话测试员 1 人。

2. 校内实训

学校为专业发展投入 400 多万元，打造多工位、高标准、规范化实训机房 8 间，美术造型实训室 2 间，功能齐全，设备先进，能满足专业教育教学要求。

3. 校外实训

数字媒体技术应用与铜仁博宇传媒有限公司、铜仁博视传媒有限公司、铜仁大自然文化传媒有限公司、维纳斯婚纱摄影等十多家企业建立深度校企合作，实现了“互利双赢、资源共享”的良好合作氛围。

（四）课程资源的开发与利用

积极开发和合理利用课程资源是影视建模课程实施的重要组成部分。影视建模课程资源包括影视建模教材以及有利于发展学生影视建模综合应用能力的其他所有学习材料和辅助设施。影视建模教学的特点之一是要使学生尽可能多地从不同渠道、以不同形式接触和学习影视建模，力争做到学为所用。因此，在影视建模教学中，除了合理有效地使用教科书以外，还应该积极利用其他课程资源，特别是多媒体光盘资料、各种形式的网络资源、报刊杂志等等。

为了提供丰富的课程资源，开拓教和学的渠道，更新教和学的方式，增强影视建模教学的开放性和灵活性，影视建模课程要充分利用图书馆、电子阅览室、音像设备等基本的和常规的教学设施。应尽可能为学生的自主学习创造条件。

在开发影视建模课程资源时，要充分利用信息技术和互联网络。网络上的各种媒体资源以及专门为影视建模教学服务的网站为各个层次的影视建模教学提供了丰富的资源。另外，计算机和网络技术又为个性化学习和自主学习创造了条件。通过计算机和互联网络，学生可以根据自己的需要选择学习内容和学习方式。具有交互功能的计算

机和网络学习资源还能及时为学生提供反馈信息。再有，计算机和网络技术使学生之间相互帮助、分享学习资源成为可能。因此，学校和教师要积极创造条件，使学生能够充分利用计算机和网络资源，根据自己的需要进行学习。学校还可以建立自己的影视建模教学网站，开设网络课程，进一步增加学习的开放性和灵活性。

学校应该鼓励和支持学生参与课程资源的开发。鼓励学生个人主页、班级网站、协会网站进行交流学习和资源共享。

要注意开发和利用多层次、多类型的影视建模课程资源，满足不同层次的需求。不能一味追求课程资源的多样性而增加学生的经济负担，更不能造成课程资源的浪费。学校要建立有效的课程资源管理体系。已经具备的课程资源要充分利用，要杜绝课程资源闲置的现象。要不断地对课程资源进行更新和补充。

六、教学评价

评价是影视建模课程的重要组成部分。科学的评价体系是实现课程目标的重要保障。影视建模课程的评价应根据课程标准的目标和要求，实施对教学全过程和结果的有效监控。通过评价，使学生在影视建模课程的学习过程中不断体验进步与成功，认识自我，建立自信，促进学生影视建模综合应用能力的全面发展；使教师获取影视建模教学的反馈信息，对自己的教学行为进行反思和适当的调整，促进教师不断提高教育教学水平；使学校及时了解课程标准的执行情况，改进教学管理，促进影视建模课程的不断发展和完善。

影视建模课程的评价体系要体现评价主体的多元化和评价形式的多样化。评价应关注学生影视建模综合应用能力的发展过程以及学习效果，采用形成性评价与终结性评价相结合的方式，既关注结果，又关注过程，使对学习过程和学习结果的评价达到和谐统一。

(一)体现学生在评价中的主体地位

学生是学习的主体，无论是教学还是评价都应以学生的影视建模综合应用能力发展为出发点。评价应有利于学生认识自我、树立自信；应有助于学生反思和调控自己的学习过程，从而促进影视建模应用能力的不断发展。教师应使学生认识到自我评价对于学习能力发展的意义，并学会自我评价的方法。在各类评价活动中，学生都应是积极的参与者和合作者。评价应是教学活动的有机组成部分，通过评价使学生学会分析自己的成绩与不足，明确努力的方向。

(二)注重形成性评价对学生发展的作用

形成性评价是教学的重要组成部分和推动因素。形成性评价的任务是对学生日常学习过程中的表现、所取得的成绩以及所反映出的情感、态度、策略等方面的发展做出评价。其目的是激励学生学习，帮助学生有效调控自己的学习过程，使学生获得成就感，增强自信心，培养合作精神。形成性评价有利于学生从被动接受评价转变成为评价的主体和积极参与者。为了使评价有机地融入教学过程，应建立开放、宽松的评价氛围，以测试和非测试的方式以及个人与小组结合的方式进行评价，鼓励学生与教师共同参与评价，实现评价主体的多元化。形成性评价的形式可有多种，如课堂学习活动评比、学习效果自评、问卷调查、访谈、平时测验等。

形成性评价可采用描述性评价、等级评定或评分等评价记录方式。无论何种方式，都应注意评价的正面鼓励和激励作用。教师要根据评价结果与学生进行不同形式的交流，充分肯定学生的进步，鼓励学生自我反思、自我提高。

(三)注意评价方法的多样性和灵活性

教师应注意根据学生的年龄特征和学习风格的差异采取适当的评价方式。在日常的形成性评价中，应允许学生根据自己的特长或优势选择适合自己的评价方式。如果学生对自己某次课堂测验成绩不满

意，可以与教师协商，暂不记录成绩，学生在经过更充分的准备之后，可再次参加评价。

(四) 注重评价结果对教学效果的反馈作用

教师要时刻关注评价对学生学习和教师教学的反馈作用。例如：

1. 评价是否促进了学生自主性的发展和自信心的建立？
2. 是否反映了学生学习的成就？
3. 是否反映了教师教学中的成功之处与不足？
4. 是否反映了学生学习中的问题或不足？

教师要根据评价的反馈信息及时调整教学计划和教学方法。

(五) 终结性评价要注重考查学生软件综合应用能力

终结性评价（如期末考试、结业考试等）是检测学生软件综合应用能力发展程度的重要途径，也是反映教学效果、学校办学质量的重要指标之一。终结性评价必须以考查学生影视建模综合应用能力为目标，力争科学地、全面地考查学生在经过一段学习后所具有的影视建模应用水平。测试可以采取笔试、机试、大作业、课程设计等形式，全面考查学生影视建模综合应用能力。

(六) 注意处理教学与评价的关系

进行评价时，应当考虑评价活动占课堂整体教学时间的比例。要注重评价的实际效果。要避免使用过于烦琐的评价程序，占用过多的教学时间进行评价。不能为评价而评价或以评价为目标进行教学。

(七) 各级别的评价要以课程目标为依据

对学生学习的评价应以课程目标及相应级别的教学目标为依据。评价可分为三个层面：由学生、教师共同组织进行形成性评价；由教师、学校共同组织进行终结性评价；由学校组织实施中级影视建模国家高新等技能证书考试。

七、教学项目设计

- (一) 期末作品展
- (二) 中小型企业项目交流

八、课程资源

- (一) 教材配套资源
- (二) 相关网站

腾讯课堂、网易云课堂、万门大学、淘宝课堂

我要自学网 <https://www.51zxw.net/>

花瓣网 <https://huaban.com/>

自媒体时代，各类自学网站。

九、课程标准审定意见

《三维设计（C4D）》课程标准基本框架设计合理，课程目标定位准确，设计思路清晰，教学内容标准，典型工作任务、学习项目具体，教学内容组织安排合理，教学要求详细，教学条件能满足课程教学需要，教学方法与考核评价合理，课程资源丰富。经数字媒体技术应用专业委员会审定，同意实施。

专业指导委员会主任签字：

副主任签字：

审定时间： 年 月

附件 3-3 《美术基础》课程标准

一、课程信息

课程名称：美术基础

课程编码：

适用专业：数字媒体技术应用专业

授课对象：三年制中职学生

课程性质：必修课

课程类型：B（理论+实践）课

学时学分：144 学时，8 学分

并行课程：《premier 影视制作》《摄影摄像基础》《数字媒体技术基础》《图形图像处理》

后续课程：《flash 动画制作》《C4D 渲染处理》《影视策划剪辑》《影视特效 AE》《DV 创意与策划》《影视灯光》《数码照片艺术处理》

二、课程目标定位

（一）课程性质

《美术基础》是数字媒体技术应用专业的一门专业基础课。本课程是数字媒体技术应用专业的一门以应用性职业岗位需求为中心，以素质教育、创新教育为基础，以学生能力培养、技能实训为本位，使高职专业教育与社会有机衔接，全面构建适应 21 世纪人才培养需求的高职高专课程。是校企合作开发的基于数字媒体技术应用专业工作过程的课程。

（二）课程设计思路

1. 培养模式——校企合作

按照“借助社会力量办学，按照企业要求育人”的要求，2016 年，铜仁市碧江区中等职业学校与碧江区经开区达成产学研合作协

议、与贵州山久长青智慧云科技有限公司和天德科技有限公司签订校企合作协议书，2018年与鲲鹏通讯有限公司签订校企合作协议书，并在2019年通过调研向川大广告传媒公司、铜仁博宇传媒公司、铜仁大自然文化传播公司、铜仁维纳斯婚纱摄影公司输送大批实习生，在实训室建设规划、课程设置、学历教育、行业培训、物联网技术应用和科研平台等方面展开深度合作，为本课程提供完全模拟一线岗位环境，可充分满足学生在本门课程的实践教学需要。

根据数字媒体技术应用专业“校企合作、产学一体、工学结合、订单培养”人才培养模式，《美术基础》课程积极探索以企业人才标准作为课程培养目标、以真实项目作为教学内容载体、以企业任务划分教学模块、以企业真实环境构建学习环境、将企业文化引入教学管理机制、将行业标准引入课程评价体系进而实现课程全程的校企共建。

2. 课程目标——针对职业能力

通过广泛的市场调研,并与多名企业实践专家进行座谈,确定了与美术基础相关的职业岗位群有:原画师,插画师,动画师。岗位职业能力包括:造型、色彩及手绘能力。

通过将岗位群的工作过程、工作内容转化成相对独立的工作项目(一组具有相关性的工作任务组成的工作领域),然后再对工作项目进行分解和细化,获得每个工作项目的具体工作任务(工作过程中需要完成的具有相对独立性的任务),并对完成工作任务应掌握的职业能力做出较为详细的描述,形成了工作任务分析表。如下表

工作领域	工作任务	工作能力
原画师, 插画师, 动画师	人物造型	能进行人物造型设计
	场景设计	能进行场景设计

三、课程目标

本课程主要通过从事物的形态描绘、变形的形态描绘、抽象提炼

技法等内容入手，培养学生在事物形态绘画方面的创造性，使学生初步具备较为全面的、科学的、富有创造性的思维方式，为学生深入研究数字媒体技术应用设计等奠定良好的基础，通过大量的绘画素描设计练习，才能逐步掌握技巧，掌握基本的表达、表现和创意设计规律。为进一步从事相关设计工作提供理论支撑，帮助学生学习和理解完成后续设计课程所需的设计方法及规律，提高学生的职业素养，增强学生的可持续发展能力。使学生基本具备以下能力：

（一）知识目标

1. 理解事物绘画、变形绘画、创意绘画的概念、意义、用途及方法。

（二）能力目标

1. 按要求进行手绘设计能力。提高学生的观察力、表现力和眼、脑、手三者的协调能力。
2. 对作品的美学鉴定能力。
3. 对设计构想的表达能力培养学生的想象和创造能力。

（三）素质目标

1. 体会绘画形式美、欣赏视觉美。具有一定的沟通、团队合作、语言表达、文字表达、自我学习等职业综合素质；有一定的提出问题、分析问题、解决问题等开拓创新综合能力。

四、课程内容与要求

序号	项目名称	工作任务	知识要求	技能要求	教学情境或教学设计	建议学时
1	景物绘画	<ol style="list-style-type: none"> 1. 基础绘画 2. 基本观察绘画 3. 结构素描绘画 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 让学生具体和深入的了解基础绘画 观察、结构素描的知识。 2. 通过一些图片讲解使学生更好的理解，如何对事物深入观察和分析能力，准确、清晰挖掘对象。 3. 了解结构素描的内容和特点，结合素描的观察方法，从 	认知目标：了解基础绘画方法与技巧、体会观察方法。 操作技能目标：能结合观察的物体绘画。能够运用观察方法，提高手绘表达能力	情境1 图片观赏	20

			而快速的绘画表达出来,大量的练习绘画,提高绘画手法的熟练。	情感目标: 培养学生爱岗爱业、遵纪守法等良好的职业道德。		
2	设计素描	1. 结构素描 创意绘画 2. 细化静物快速绘画表现(生活物品线条快速写生) 3. 静物变形绘画创意(静物创意)	1. 通过一些图片讲解使学生更好的理解和深入的了解绘画创意手法和一些不同风格发的表现知识。 2. 运用快速的绘画表达,大量的练习绘画,提高绘画手法的熟练。 3. 作品集中展示与讲评。	认知目标: 了解指设计创意素描 操作技能目标: 能结合物体本质利用一些手法创意突破新的绘画风格。 能够运用观察方法,提高手绘表达能力 情感目标: 培养学生爱岗爱业、遵纪守法等良好的职业道德。	情境1 结构素描 情境2 静物绘画	40
3	设计色彩	1. 色彩景物创意绘画 2. 细化色彩静物快速绘画表现(生活物品线条快速写生) 3. 色彩静物变形绘画创意(用色彩静物创意)	1. 通过一些图片讲解使学生更好的理解和深入的了解色彩绘画创意手法和一些不同风格发的表现知识。 2. 运用快速的色彩绘画表达,大量的练习绘画,提高色彩绘画的熟练。 3. 作品集中展示与讲评。	认知目标: 了解指示牌、站台及车体广告的设计流程。 操作技能目标: 能结合观察的物体绘画。 能够运用观察方法,提高手绘表达能力 情感目标: 培养学生爱岗爱业、遵纪守法等良好的职业道德。	情境1 色彩绘画 情境2 色彩静物	30

4	生活 日志 记录	1. 生活空间的穿衣绘画 2 自画像的绘画表现	1. 让学生了解如何从生活（衣、食、住、行）细节入手，开发思维想象，用手绘的方式沟通并传达信息和构思设想。能够将纷乱的思维进行有序的整理，充分尊重任何一个瞬间和片段的细想火花。即：将认识、辨别、判断以及信息进行有机整合的能力。 2. 运用快速的绘画表达，大量的练习绘画，提高绘画手法的熟练。 3. 作品集中展示与讲评。	认知目标： 了解指示牌、站台及车体广告的设计流程。 操作技能目标： 能结合观察的物体绘画。 能够运用观察方法，提高手绘表达能力 情感目标： 培养学生敬岗爱业、遵纪守法等良好的职业道德。	情境 1 生活空间的穿衣绘画 情境 2 自画像	30
5	考核	装饰画	在规定时间内完成一幅完成的绘画。	操作技能目标： 能快速完成要完成的标准绘画，以及快速抓住物体的本质。 情感目标： 培养学生敬岗爱业、遵纪守法等良好的职业道德。	情境 1 装饰画	8

五、实施建议

（一）教材的编写及选用

主要参考书目

序号	书目名称	主编	出版社	出版时间	ISBN
1	美术基础	张玉红	人民邮电出版社	2015 年	

（二）教学建议

主要采用以学生为主体，教师主导，学生为主体，体现在学生独立考察、分析、总结。教师主导体现在归纳知识点，提供学习重点和思路。在教学模设置中，具体安排现如下：

1. 创设情境——使学习能在和现实情况基本一致或相类似的情境中发生。

2. 确定问题——在上述情境下，选择出与当前学习主题密切相关的真实性事件或问题作为学习的中心内容。

3. 自主学习——不是由教师直接告诉学生应当如何去解决面临的问题，而是由教师向学生提供解决该问题的有关线索，并特别注意发展学生的“自主学习”能力。

4. 协作学习——讨论、交流，通过不同观点的交锋，补充、修正、加深每个学生对当前问题的理解。

（三）教学基本条件

1. 教学团队

《美术基础》课程成立于2019年，通过从企业和高校引进、教师培训、企业锻炼、自身提高等途径，形成了一支执教水平高、团结协作精神好、社会责任感强、服务意识鲜明、应用先进技术的“双师型”结构教学团队。专业团队共有14名教师，副教授1人，区级骨干教师3人，中级教师6人，职业资格证书教师8人，普通话测试员1人，兼职教师4人，双师型6人，占专业总教师人数43%。

2. 校内实训

在学校领导的高度重视下，目前已投入400多万元建成了3个专业实训室，配备150台高配置电脑，8个共享实训室，2台摄像机、1架无人机等多种教学设施。

3. 校外实训

本专业与铜仁博宇传媒、铜仁博视传媒、铜仁大自然文化传媒、铜仁天赋传媒等多家对口企业建立了深度校企合作关系，为学生实习实训提供了可靠保障，实现了“互利双赢、资源共享”的良好合作氛围。

（四）课程资源的开发与利用

积极开发和合理利用课程资源是美术基础课程实施的重要组成部分。美术基础课程资源包括摄影摄像基础教材以及有利于发展学生美术基础综合应用能力的其他所有学习材料和辅助设施。美术基础教学的特点之一是要使学生尽可能多地从不同渠道、以不同形式接触和学习美术基础，力争做到学为所用。因此，在美术基础教学中，除了合理有效地使用教科书以外，还应该积极利用其他课程资源，特别是多媒体光盘资料、各种形式的网络资源、报刊杂志等等。

为了提供丰富的课程资源，开拓教和学的渠道，更新教和学的方式，增强美术基础教学的开放性和灵活性，美术基础课程要充分利用图书馆、电子阅览室、音像设备等基本的和常规的教学设施。应尽可能为学生的自主学习创造条件。

要注意开发和利用多层次、多类型的美术基础课程资源，满足不同层次的需求。不能一味追求课程资源的多样性而增加学生的经济负担，更不能造成课程资源的浪费。学校要建立有效的课程资源管理体系。已经具备的课程资源要充分利用，要杜绝课程资源闲置的现象。要不断地对课程资源进行更新和补充。

六、教学评价

评价是美术基础课程的重要组成部分。科学的评价体系是实现课程目标的重要保障。美术基础课程的评价应根据课程目标的目标和要求，实施对教学全过程和结果的有效监控。通过评价，使学生在美术基础课程的学习过程中不断体验进步与成功，认识自我，建立自信，促进学生美术基础综合应用能力的全面发展；使教师获取美术基础教学的反馈信息，对自己的教学行为进行反思和适当的调整，促进教师不断提高教育教学水平；使学校及时了解课程标准的执行情况，改进教学管理，促进美术基础课程的不断发展和完善。

（一）体现学生在评价中的主体地位

学生是学习的主体，无论是教学还是评价都应以学生的美术基础综合应用能力发展为出发点。评价应有利于学生认识自我、树立自信；应有助于学生反思和调控自己的学习过程，从而促进美术基础应用能力的不断发展。教师应使学生认识到自我评价对于学习能力发展的意义，并学会自我评价的方法。在各类评价活动中，学生都应是积极的参与者和合作者。评价应是教学活动的有机组成部分，通过评价使学生学会分析自己的成绩与不足，明确努力的方向。

(二)注重形成性评价对学生发展的作用

过程性评价，以实践项目为训练作业，并结合课堂训练完成。实现教学知识点与实战内容的完美连接。

形成性评价可采用描述性评价、等级评定或评分等评价记录方式。无论何种方式，都应注意评价的正面鼓励和激励作用。教师要根据评价结果与学生进行不同形式的交流，充分肯定学生的进步，鼓励学生自我反思、自我提高。

(三)注意评价方法的多样性和灵活性

教师应注意根据学生的年龄特征和学习风格的差异采取适当的评价方式。在日常的形成性评价中，应允许学生根据自己的特长或优势选择适合自己的评价方式。如果学生对自己某次课堂测验成绩不满意，可以与教师协商，暂不记录成绩，学生在经过更充分的准备之后，可再次参加评价。

(四)注重评价结果对教学效果的反馈作用

教师要时刻关注评价对学生学习和教师教学的反馈作用。例如：

1. 评价是否促进了学生自主性的发展和自信心的建立？
2. 是否反映了学生学习的成就？
3. 是否反映了教师教学中的成功之处与不足？
4. 是否反映了学生学习中的问题或不足？

教师要根据评价的反馈信息及时调整教学计划和教学方法。

（五）终结性评价要注重考查学生摄影摄像综合应用能力

要采用构思和绘制的方式，考试应涵盖所有讲授及自学的内容，考试内容能客观反映出学生对本门课程知识和技能的掌握，考试采用项目考试的形式，给出一个问题，学生围绕此问题完成作品。

总评成绩中平时作业占 40%，绘画成品占 60%。

七、教学项目设计

期末作品展

八、课程资源

（一）参考资料

1. 《艺术与视知觉》
2. 《设计素描-为了设计的造型训练》
3. 《图像…叙述与再现》

（二）相关网站

腾讯课堂、网易云课堂、万门大学、淘宝课堂、百度传课、中国慕课（MOOC）。

职业教育教学资源 and 数字学习中心：<http://yth.cott.org.cn/>

我要自学网：<https://www.51zxw.net/>

花瓣网：<https://huaban.com/>

红动中国：<http://sucai.redocn.com/>

包图网：<https://ibaotu.com/>

千图网：<https://www.58pic.com/>

艺术中国网 <http://www.vartcn.com>

中国设计网 <http://www.cndesign.com/>

自媒体时代，各类自学网站。

九、课程标准审定意见

《美术基础》课程标准基本框架设计合理，课程目标定位准确，设计思路清晰，教学内容标准，典型工作任务、学习项目具体，教学内容组织安排合理，教学要求详细，教学条件能满足课程教学需要，教学方法与考核评价合理，课程资源丰富。经数字媒体技术应用专业委员会审定，同意实施。

专业指导委员会主任签字：

副主任签字：

审定时间：2019年 月

附件 3-4 《Flash 动画制作》课程标准

一、课程信息

课程名称：Flash 动画制作

课程编码：

适用专业：数字媒体技术应用专业

授课对象：三年制中职学生

课程性质：必修课

课程类型：B（理论+实践）课

学时学分：72 学时，4 学分

并行课程：《C4D 渲染处理》《影视策划剪辑》《影视特效 AE》
《DV 创意与策划》《影视灯光》《数码照片艺术处理》

后续课程：《摄影摄像艺术》

二、课程目标定位

（一）课程性质

《Flash 动画制作》是数字媒体技术应用专业的一门专业基础课。Flash cc 2018 是美国 Macromedia 公司最新推出的矢量动画制作软件，是现今制作动画最流行的软件之一。全世界已有数亿用户和爱好者使用 Flash 制作人机交互的小游戏、小电影、视频课件、电子贺卡，网页动画等。Flash 有强大的矢量动画编辑功能，是学习计算机多媒体技术的基础。

（二）课程设计思路

1. 培养模式——校企合作

按照“借助社会力量办学，按照企业要求育人”的要求，2016 年，铜仁市碧江区中等职业学校与碧江区经开区达成产学研合作协议、与贵州山久长青智慧云科技有限公司和天德科技有限公司签订校企合作协议，2018 年与鲲鹏通讯有限公司签订校企合作协议，并在

2019 年通过调研向川大广告传媒公司、铜仁博宇传媒公司、铜仁大自然文化传播公司、铜仁维纳斯婚纱摄影公司输送大批实习生，在实训室建设规划、课程设置、学历教育、行业培训、物联网技术应用和科研平台等方面展开深度合作，为本课程提供完全模拟一线岗位环境，可充分满足学生在本门课程的实践教学需要。

根据数字媒体技术应用专业“校企合作、产学一体、工学结合、订单培养”人才培养模式，《Flash 动画制作》课程积极探索以企业人才标准作为课程培养目标、以真实项目作为教学内容载体、以企业任务划分教学模块、以企业真实环境构建学习环境、将企业文化引入教学管理机制、将行业标准引入课程评价体系进而实现课程全程的校企共建。

2. 课程目标——针对职业能力

通过广泛的市场调研,并与多名企业实践专家进行座谈,确定了与 Flash 动画制作相关的职业岗位群有:动画师,插画师,分镜动画师。岗位职业能力包括:矢量图绘制能力,动画制作能力。

通过将岗位群的工作过程、工作内容转化成相对独立的工作项目(一组具有相关性的工作任务组成的工作领域),然后再对工作项目进行分解和细化,获得每个工作项目的具体工作任务(工作过程中需要完成的具有相对独立性的任务),并对完成工作任务应掌握的职业能力做出较为详细的描述,形成了工作任务分析表。如下表

工作领域	工作任务	工作能力
动画师	小游戏	小游戏动画制作
	小电影	小电影动画制作
	网页动画	网页动画制作
插画师	矢量图型绘制	能绘制出符合需求的矢量图
	人物设计	能设计出优美高质量的人物设计图
分镜动画师	动态分镜	通过镜头的准确把握来表达情节
	文字脚本转化成动画视频	把握动画的整体节奏与表现风格
	深厚的手绘功底	准确的人物造型能力,镜头感好

三、课程目标

通过本课程的学习，让学生能学会能利用 Flash 制作出补间动画、逐帧动画、交互动画、遮罩动画、引导线动画等，有能力的同学掌握 Action Script 动画。在实训过程中培养学生的实操能力，团队合作与沟通能力、自主学习与创新能力，为今后从事 Flash 动画制作相关工作奠定坚实的基础。使学生基本具备以下能力：

（一）知识目标

1. 了解动画的发展历史以及发展前景；
2. 掌握各种绘画工具；掌握各种窗口的使用；掌握快捷键的使用；掌握层、场景、元件、库、遮罩层、引导层等制作动画的基础知识；
3. 能利用 Flash 制作出补间动画、逐帧动画、交互动画、遮罩动画、引导线动画等，有能力的同学掌握 Action Script 动画；
4. 在 Flash 动画制作的过程中，培养学生的创新意识，能制作出有创意的作品。

（二）能力目标

1. 按照“以能力为本位，以职业实践为主线，以项目为基本目标，彻底打破学科课程的设计思路，紧紧围绕完成工作任务的需要来选择和组织课程内容，突出工作任务与知识的联系，让学生在职业实践活动的基本上掌握知识，增强课程内容与职业岗位能力要求的相关性，提高学生的就业能力。
2. 学习项目选取的基本依据是该门课程涉及的工作领域和工作任务范围，但在具体设计过程中，还根据电脑美术设计专业的优秀设计作品为载体，使工作任务具体化，产生具体的学习项目。
3. 依据工作任务完成的需要，中等职业学校学生的学习特点和职业能力形成的规律，按照“学历证书与职业资格证书嵌入式”的设计要求确定课程的知识、技能等内容。

4. 依据各学科项目的内容总量以及在该门课程中的地位分配各学习醒目的课时数。

5. 学习程度用语主要使用“了解”、“理解”、“能”或“会”等用语来表述。“了解”用于表述事实性知识的学习程度，“理解”用于表述原理性知识的学习程度，“能”或“会”用于表述技能的学习程度。

（三）素质目标

1. 提高计算机专业水平和职业素质。
2. 培养创业精神、敬业精神和职业道德意识。
3. 培养综合运用知识分析、处理问题的能力。
4. 培养空间想象能力、创新意识；形成正确、规范的思维方式和分析方法。
5. 培养认真负责、勤奋努力的工作态度、严谨细致的工作作风。
6. 培养综合素质，提高团队合作精神。

四、课程内容与要求

序号	项目名称	工作任务	知识要求	技能要求	教学情境或教学设计	建议学时
1	Flash cc 基本知识	1. flash 制作快速入门 2. Flash cc 辅助功能	1. flash 制作快速入门 Flash 动画简介 Flash 制作原理 2. Flash cc 辅助功能 缩放和平移舞台 使用辅助线	1. 掌握 flash 文档的基本操作 2. 了解 flash 动画制作原理，并能够制作简单的 flash 动画	情境 1 制作接球动画	4
2	绘制与填充图形	1. 使用线条和调整工具 2. 使用几何工具 3. 使用钢笔组、部分选取工区和刷	1. 使用线条和调整工具 使用“线条工具” 使用“铅笔工具” 2. 使用几何工具 使用“矩形工具” 使用“椭圆工具” 使用“多角星形工具” 3. 使用钢笔组、部分	1. 掌握线条工具、矩形工具、椭圆工具和钢笔工具等图形绘制工具的使用方法。 2. 掌握选择工具、部分选取工具、添加和删除锚点工具等图形调整工具的	情境 1 绘制草原和风车 情境 2 绘制玩具熊	8

		子工具 4. 设置填充和轮廓 5. 绘制草原和风车	选取工区和刷子工具 使用“部分选取工具” 使用“刷子工具” 4. 设置填充和轮廓 使用“颜料桶工具” 使用“渐变变形工具” 使用“墨水瓶工具” 使用“滴管工具”	使用方法。 3. 掌握颜料桶工具、墨水瓶工具、渐变变形工具、刷子工具和滴管工具的使用方法。		
3	编辑图形与创建文本	1. 对象的基本编辑 2. 对象的变形操作 3. 修饰图形 4. 创建和美化文本	1. 对象的基本编辑 选择舞台中的对象 移动和复制对象 2. 对象的变形操作 使用“任意变形工具” 使用“变形”面板 3. 修饰图形 优化图形、扩展填充、柔化填充边缘 4. 创建和美化文本 文本类型、创建文本、美化文本	1. 掌握对象的基本编辑操作 2. 掌握任意变形工具和“变形”面板的使用方法 3. 掌握“平滑”、“伸直”、“优化”、“扩展填充”和“柔化填充边缘”等命令, 以及宽度工具的使用方法 4. 掌握创建、编辑和美化文本的方法	情境1 绘制风力发电背景 情境2 制作公司 logo	8
4	动画基础与逐帧动画	1. 图层操作 2. 帧操作	1. 图层操作 图层的作用和类型、帧的类型 2. 帧操作 动画类型和逐帧动画的类型	1. 了解 flash 中图层的作用, 掌握图层的基本操作 2. 了解 flash 中帧的类型、掌握帧的基本操作 3. 了解 flash 中动画类型、掌握逐帧动画的创建方法	情境1 制作天鹅飞翔动画 情境2 制作小羊跑步动画	8
5	使用元件、实例与库	1. 元件和元件实例的创建与编辑 2. 图形元件 3. 影片剪辑 4. 按钮元件 5. 库面板的使用	1. 元件和元件实例的创建与编辑 元件的作用和分类 创建和元件实例 2. 图形元件 图形元件的特点、应用 3. 影片剪辑 影片剪辑的特点和应用 1. 按钮元件 原件按钮的特点和创建	1. 了解元件的作用和不同类型元件的特点 2. 掌握创建和编辑元件及元件实例的方法 3. 掌握使用“库”面板管理元件的方法	情境1 制作生日贺卡 情境2 制作圣诞贺卡	10

			2. 库面板的使用 使用、管理库			
6	创建补间动画	1. 创建传统补间动画 2. 创建补间动画 3. 创建形状补间动画	1. 创建传统补间动画 创建补间动画和编辑帧 2. 创建补间动画 3. 创建形状补间动画 创建形状补间动画和使用形状提示	1. 掌握创建传统补间动画的基本操作 2. 掌握创建基于对象的补间动画的基本操作 3. 掌握创建形状补间动画的基本操作	情境1 制作倒果汁动画 情境2 制作节日贺卡	8
7	创建特殊动画	1. 创建遮罩动画 2. 创建路径引导动画 3. 创建骨骼动画 4. 场景和动画预设	1. 创建遮罩动画 2. 创建路径引导动画 3. 创建骨骼动画 “骨骼工具”的使用 “绑定工具”的使用 5. 场景和动画预设 组织多场景的动画 动画预设的应用	1. 掌握创建遮罩动画的基本操作 2. 掌握创建引导路径动画的基本操作 3. 掌握“骨骼工具”和“绑定工具”的使用方法 4. 掌握场景的基本操作 5. 掌握使用动画预设的方法	情境1 制作公益广告 情境2 制作天体运动动画	8
8	应用外部素材	1. 应用外部图形 2. 应用视频 3. 应用声音	1. 应用外部图形 导入图形和图像、分离位图和选取位图区域、从外部编辑位图 2. 应用视频 使用、编辑视频 3. 应用声音 使用、编辑声音	1. 掌握在flash文档中应用外部图形与图像的基本操作 2. 掌握在flash文档中应用视频文件的基本操作 3. 掌握在flash文档中应用声音文件的基本操作	情境1 制作浪花一朵朵mtv 情境2 制作手机广告动画	4
9	制作交互动画	1. 使用“代码片段”面板 2. ActionScript 3.0 入门 3. 条件语句 4. 循环语句	1. 使用“代码片段”面板 ActionScript 语法规则、实例名称和路径 2. ActionScript 3.0 入门 输入代码的方法、认识变量、认识函数、时间轴控制函数、处理对象 3. 条件语句 If...else、If...else	1. 掌握ActionScript 语法规则和基础知识 2. 掌握常用语句的应用 3. 掌握条件语句的应用 4. 掌握循环语句的应用	情景1 制作服装鉴赏动画 情景2 制作风景欣赏动画	4

			If...else 4. 循环语句 While、do while、for、for...in、for each ...in			
10	综合应用案例	1. 制作动感mtv 2. 制作网页广告	1. 制作动感mtv 绘制人物和背景、制作动画、导入声音并组织场景、添加按钮和代码、导出和发布mtv 2. 制作网页广告 制作电影广告、制作洗发水广告	1. 掌握制作动感mtv的方法 2. 掌握制作网页广告的方法 3. 掌握导出和发布flash作品的方法	情景1. 制作动感mtv 情景2. 制作网页广告	2

五、实施建议

(一) 教材的编写及选用

主要参考书目

序号	书目名称	主编	出版社	出版时间	ISBN
1	Flash cc 动画制作	段淑敏 尹凌 刘恩涛	上海交通大学出版社	2016年	

(二) 教学建议

1. flash 教学应注重对学生审美能力的培养。在教学中，应当遵循审美的规律，多给学生设计制作的机会，让学生增加动手机会。教师不要急于用简单的讲解代替学生的感悟和认识，而应当通过比较、讨论等方法，引导学生体验、思考、鉴别、判断，努力提高他们的审美能力。

2. flash 教学要特别重视激发学生的创新精神和培养学生的实践能力，教师要积极为学生创设有利于激发创新精神的学习环境，通过思考、讨论、对话等活动，引导学生在 flash 创作活动中，开展探究性的学习，发表自己独特的见解。

3. 加强教学中师生的双边关系，既重视教师的教，也重视学生的学。要确立学生的主体地位，改变教师是课堂教学的惟一主

角的现象，应提倡师生间的情感交流和平等关系。

4. 鼓励学生进行综合性与探究性学习，加强 flash 与其他学科的联系，与学生生活经验的联系，培养学生的综合思维和综合探究的能力。

5. 重视对学生学习方法的研究，引导学生以感受、观察、体验、表现以及收集资料等学习方法，进行自主学习与合作交流。

6. 以各种生动有趣的教学手段，如欣赏等方式引导学生增强对形象的感受能力与想像能力，激发学生学习 flash 的兴趣。

（三）教学基本条件

1. 教学团队

《摄影摄像基础》课程成立于 2014 年，通过从企业和高校引进、教师培训、企业锻炼、自身提高等途径，形成了一支执教水平高、团结协作精神好、社会责任感强、服务意识鲜明、应用先进技术的“双师型”结构教学团队。专业团队共有 14 名教师，副教授 1 人，区级骨干教师 3 人，中级教师 6 人，职业资格证书教师 8 人，普通话测试员 1 人，兼职教师 4 人，双师型 6 人，占专业总教师人数 43%。

2. 校内实训

在学校领导的高度重视下，目前已投入 400 多万元建成了 3 个专业实训室，配备 150 台高配置电脑，8 个共享实训室，2 台摄像机、1 架无人机等多种教学设施。

3. 校外实训

本专业与铜仁博宇传媒、铜仁博视传媒、铜仁大自然文化传媒、铜仁天赋传媒等多家对口企业建立了深度校企合作关系，为学生实习实训提供了可靠保障，实现了“互利双赢、资源共享”的良好合作氛围。

（四）课程资源的开发与利用

积极开发和合理利用课程资源是 flash 动画制作课程实施的重要组成部分。flash 动画制作课程资源包括 flash 动画制作教材以及有利于发展学生 flash 动画制作综合应用能力的其他所有学习材料和辅助设施。因此，在 flash 动画制作中，除了合理有效地使用教科书以外，还应该积极利用其他课程资源，特别是多媒体光盘资料、各种形式的网络资源、报刊杂志等等。

为了提供丰富的课程资源，开拓教和学的渠道，更新教和学的方式，增强 flash 动画制作的开放性和灵活性，flash 动画制作课程要充分利用图书馆、电子阅览室、音像设备等基本的和常规的教学设施。应尽可能为学生的自主学习创造条件。

在开发 flash 动画制作课程资源时，要充分利用信息技术和互联网。网络上的各种媒体资源以及专门为 flash 动画制作教学服务的网站为各个层次的 flash 动画制作教学提供了丰富的资源。另外，计算机和网络技术又为个性化学习和自主学习创造了条件。通过计算机和互联网，学生可以根据自己的需要选择学习内容和学习方式。具有交互功能的计算机和网络学习资源还能及时为学生提供反馈信息。再有，计算机和网络技术使学生之间相互帮助、分享学习资源成为可能。因此，学校和教师要积极创造条件，使学生能够充分利用计算机和网络资源，根据自己的需要进行学习。学校还可以建立自己的 flash 动画制作教学网站，开设网络课程，进一步增加学习的开放性和灵活性。

学校应该鼓励和支持学生参与课程资源的开发。鼓励学生制作个人主页、班级网站、协会网站进行交流学习和资源共享。

要注意开发和利用多层次、多类型的 flash 动画制作课程资源，满足不同层次的需求。不能一味追求课程资源的多样性而增加学生的经济负担，更不能造成课程资源的浪费。学校要建立有效的课程资源

管理体系。已经具备的课程资源要充分利用，要杜绝课程资源闲置的现象。要不断地对课程资源进行更新和补充。

六、教学评价

学习评价，其主要目的是为了让学生能够更好的学习，所以客观评价一定要公正，让学生可以更好的了解自己，了解自己在哪方面强、在哪方面弱。

（一）给学生一公正的客观评价

平常的作业、测验和考试总是离不开老师对学生的评价，所以考试和评价常结合在一起进行。以往对学生的评价步骤简单归结为编制试卷、进行考试、评分、计算平均分、排名次，这是不合适的。从评价方式来说，我们不能只注意显形的分数或等级，还应考虑学生在自信心、情感、创造性等方面的表现，从而对不同的学生作出差异性的评价，对学生作出客观公正的评价，增强他们学习的积极性和信心。

（二）强调学习的自我评价

对于信息环境下学生学习能力的发展及有效的学习有着更加重要的现实意义。

（三）注意评价方法的多样性和灵活性

教师应注意根据学生的年龄特征和学习风格的差异采取适当的评价方式。在日常的形成性评价中，应允许学生根据自己的特长或优势选择适合自己的评价方式。如果学生对自己某次课堂测验成绩不满意，可以与教师协商，暂不记录成绩，学生在经过更充分的准备之后，可再次参加评价。

（四）注重评价结果对教学效果的反馈作用

教师要时刻关注评价对学生学习和教师教学的反馈作用。例如：

1. 评价是否促进了学生自主性的发展和自信心的建立？
2. 是否反映了学生学习的成就？
3. 是否反映了教师教学中的成功之处与不足？

4. 是否反映了学生学习中的问题或不足？

教师要根据评价的反馈信息及时调整教学计划和教学方法。

(五) 终结性评价要注重考查学生 flash 动画制作综合应用能力

终结性评价（如期末考试、结业考试等）是检测学生 flash 动画制作综合应用能力发展程度的重要途径，也是反映教学效果、学校办学质量的重要指标之一。终结性评价必须以考查学生 flash 动画制作综合应用能力为目标，力争科学地、全面地考查学生在经过一段学习后所具有的 flash 动画制作应用水平。测试可以采取笔试、机试、大作业、课程设计等形式，全面考查学生 flash 动画制作综合应用能力。

(六) 注意处理教学与评价的关系

进行评价时，应当考虑评价活动占课堂整体教学时间的比例。要注重评价的实际效果。要避免使用过于烦琐的评价程序，占用过多的教学时间进行评价。不能为评价而评价或以评价为目标进行教学。

(七) 各级别的评价要以课程目标为依据

对学生学习的评价应以课程目标及相应级别的教学目标为依据。评价可分为三个层面：由学生、教师共同组织进行形成性评价；由教师、学校共同组织进行终结性评价。

七、教学项目设计

- （一）期末作品展
- （二）中小型企业项目交流

八、课程资源

- （一）教材配套资源
- （二）相关网站

腾讯课堂、网易云课堂、万门大学、淘宝课堂、百度传课、中国慕课（MOOC）。

职业教育教学资源 and 数字学习中心：<http://yth.cott.org.cn/>

我要自学网：<https://www.51zxw.net/>

花瓣网：<https://huaban.com/>

红动中国：<http://sucai.redocn.com/>

包图网：<https://ibaotu.com/>

千图网：<https://www.58pic.com/>

自媒体时代，各类自学网站。

九、课程标准审定意见

《flash 动画制作》课程标准基本框架设计合理，课程目标定位准确，设计思路清晰，教学内容标准，典型工作任务、学习项目具体，教学内容组织安排合理，教学要求详细，教学条件能满足课程教学需要，教学方法与考核评价合理，课程资源丰富。经计算机网络专业委员会审定，同意实施。

专业指导委员会主任签字：

副主任签字：

审定时间：2019 年 月

附件 3-5 《摄影摄像技术》课程标准

一、课程信息

课程名称：摄影摄像技术

课程编码：

适用专业：数字媒体技术应用专业

授课对象：三年制中职学生

课程性质：必修课

课程类型：B（理论+实践）课

学时学分：72 学时，4 学分

并行课程：《premier 影视制作》《美术基础》《数字媒体技术基础》《图形图像处理》

后续课程：《flash 动画制作》《C4D 渲染处理》《影视策划剪辑》《影视特效 AE》《DV 创意与策划》《影视灯光》《数码照片艺术处理》

二、课程目标定位

（一）课程性质

《摄影摄像技术》是数字媒体技术应用专业的一门专业基础课。它全面、系统地阐述了摄影摄像的器材和配件、拍摄曝光、拍摄用光、拍摄构图、拍摄专题实践、计算机图片加工技术和电影视频处理技术。

该课程与其他课程有着紧密联系。通过结合 premier 影视制作，图形图像处理等课程，以计算机应用软件辅助进行延展创作。使学生掌握“适度、够用”的摄影摄像与应用技术的有关基础知识，掌握各类数码相机的工作原理，了解其结构特点和基本特性，掌握图像软件在各类图片处理的上的运用，控制图片的影调与色调，并能对图片进行艺术再创造，掌握各类数码摄像机的工作原理与拍摄的基本技能。

（二）课程设计思路

1. 培养模式——校企合作

按照“借助社会力量办学，按照企业要求育人”的要求，2016年，铜仁市碧江区中等职业学校与碧江区经开区达成产学研合作协议、与贵州山久长青智慧云科技有限公司和天德科技有限公司签订校企合作协议，2018年与鲲鹏通讯有限公司签订校企合作协议，并在2019年通过调研向川大广告传媒公司、铜仁博宇传媒公司、铜仁大自然文化传播公司、铜仁维纳斯婚纱摄影公司输送大批实习生，在实训室建设规划、课程设置、学历教育、行业培训、物联网技术应用和科研平台等方面展开深度合作，为本课程提供完全模拟一线岗位环境，可充分满足学生在本门课程的实践教学需要。

根据数字媒体技术应用专业“校企合作、产学一体、工学结合、订单培养”人才培养模式，《摄影摄像技术》课程积极探索以企业人才标准作为课程培养目标、以真实项目作为教学内容载体、以企业任务划分教学模块、以企业真实环境构建学习环境、将企业文化引入教学管理机制、将行业标准引入课程评价体系进而实现课程全程的校企共建。

2. 课程目标——针对职业能力

通过广泛的市场调研，并与多名企业实践专家进行座谈，确定了与摄影摄像技术相关的职业岗位群有：摄影摄像师、灯光师、数字影音后期处理员。岗位职业能力包括：影像拍摄能力、影视灯光能力、数码照片艺术处理能力。

通过将岗位群的工作过程、工作内容转化成相对独立的工作项目（一组具有相关性的工作任务组成的工作领域），然后再对工作项目进行分解和细化，获得每个工作项目的具体工作任务（工作过程中需要完成的具有相对独立性的任务），并对完成工作任务应掌握的职业能力做出较为详细的描述，形成了工作任务分析表。如下表

工作领域	工作任务	工作能力
摄影摄像师	商品拍摄	能进行商品拍摄
	人像拍摄	能进行人像拍摄
	视频摄像	能宣传片纪录片等视频拍摄
灯光师	摄影灯光设计	能做好摄影的常规灯光准备
	摄像灯光设计	能做好像的常规灯光准备
	舞台灯光设计	能根据舞台主题进行灯光设计
数字影音后期处理员	数码照片艺术处理	能精修人像
	数字影音编辑与合成	能进行视频编辑
	数字影音后期特效	能合成封面、海报、制作特效字幕

三、课程目标

通过本课程的学习，让学生能学会摄影摄像的器材和配件、拍摄曝光、拍摄用光、拍摄构图、拍摄专题实践、计算机图片加工技术和电影视频处理技术。在实训过程中培养学生的实操能力，团队合作与沟通能力、自主学习与创新能力，为今后从事摄影摄像技术相关工作奠定坚实的基础。使学生基本具备以下能力：

（一）知识目标

1. 掌握摄影摄像器材和配件的相关实操知识；
2. 掌握拍摄曝光的使用方法；
3. 掌握拍摄用光的使用方法；
4. 掌握拍摄构图的使用方法；
5. 掌握宣传单拍摄制作方法；
6. 掌握广告拍摄制作方法；
7. 掌握宣传片拍摄制作方法；
8. 掌握视频后期编辑制作方法；

（二）能力目标

1. 通过学习小组探究学习，有交流合作的能力；能够与他人分享

成功与失败。

2. 养成勇于克服困难的精神，在解决问题的过程中，有克服困难的信心和决心，具有较强的忍耐力，战胜困难。

3. 养成及时完成阶段性工作任务的习惯，言必信，行必果，信用意识，敬业意识、效率意识。

4. 能够把握问题发生的关键，利用有效资源，提出解决问题的意见或方案，并付诸实施，使问题得到解决的能力。

（三）素质目标

1. 自主学习和创新能力。

2. 分析问题和解决问题的能力。

3. 有良好的职业道德素养和环境保护意识。

4. 遵纪守法、爱岗敬业。

四、课程内容与要求

序号	项目名称	工作任务	知识要求	技能要求	教学情境或教学设计	建议学时
1	曝光的基本知识	1. 光圈 2. 快门 3. 感光度 4. 常见的4中拍摄模式	1. 光圈 了解光圈的孔径、f 数值和常用的光圈值及应用 2. 快门 掌握快门速度及应用、安全快门和常用快门值及应用 3. 感光度 了解 iso 和 iso 的副作用 4. 常见的4中拍摄模式 光圈优先、快门优先、自动模式、手动模式	1. 掌握光圈、快门、感光度三个曝光要素。 2. 掌握4种常用的拍摄模式	情境1 相机曝光三要素的调节	8
2	镜头与白平衡	1. 景深的概念 2. 镜头的焦距 3. 色温与白平衡	1. 景深的概念 分辨大小景深、景深理解的误区、如何选择景深、光圈控制景深 2. 镜头的焦距 短焦距镜头、长焦距镜头、中焦距镜头、定变	4. 掌握景深的概念 5. 掌握影像画面景深的几个主要因素，并且在实际拍摄中能够熟练地运用这些因素 6. 掌握镜头的焦距	情境1 分别拍摄各个焦段镜头画面 情境2 拍摄一组人物照片	8

			<p>焦镜头</p> <p>3. 色温与白平衡 色温、白平衡</p>	<p>问题, 分别掌握长中短焦距镜头在实际拍摄中的不同应用焦距镜头所拍摄出的画面后做出敏感且迅速的反应</p> <p>7. 理解与白平衡的基本概念</p>		
3	摄影的景别	<p>1. 5种基本的景别</p> <p>2. 景别的作用和意义</p> <p>3. 景别的组接方式</p>	<p>1. 5种基本的景别 大全景的景别、全景景别、中景景别、近景景别、特写景别</p> <p>2. 景别的作用和意义 丰富画面、节奏变化作用、画面指向性、渲染情绪</p> <p>3. 景别的组接方式 逐步式连接、跳跃式组接</p>	<p>5. 能认识到景别的重要性, 认识到不同景别在叙事中的作用</p> <p>6. 看到不同的镜头既能够判断其景别属性及视觉特征</p> <p>7. 利用景别知识来指导自己的拍摄</p>	<p>情境1 拍摄一组不同景别的风景照片</p> <p>情境2 拍摄一组不同景别的人物照片</p>	8
5	摄影中的灯光运用	<p>1. 灯光的投射方向及性质</p> <p>2. 灯光的种类</p> <p>3. 光线中的阴影元素</p> <p>4. 光对空间的塑造作用</p>	<p>1. 灯光的投射方向及性质 投射角度、前侧光、侧面光、侧逆光、逆光、平光、底角光</p> <p>2. 灯光的种类</p> <p>3. 光线中的阴影元素</p> <p>4. 光对空间的塑造作用</p>	<p>1. 掌握灯光的投射角度和性质</p> <p>2. 掌握主光和辅光及轮廓光等灯光种类</p> <p>3. 掌握灯光的阴影元素及灯光如何塑造空间等</p> <p>4. 学会用灯光的基本知识来指导自己的拍摄</p>	<p>情境1 利用空气透视原理, 使用自然光进行拍摄</p> <p>情境2 利用窗户光进行人像拍摄</p>	10
6	电影的场面调度	<p>1. 场面调度概述</p> <p>2. 电影的场面调度</p> <p>3. 场面调度的场景元素</p> <p>4. 场面调度的其他元素</p> <p>5. 衔接</p>	<p>1. 场面调度概述</p> <p>2. 电影的场面调度</p> <p>3. 场面调度的场景元素</p> <p>4. 场面调度的其他元素</p>	<p>1. 深入了解场面调度的概念</p> <p>2. 掌握场面调度的主要因素</p> <p>3. 在实际拍摄中能够熟练运用这些因素</p>	<p>情境1 解读经典影片</p> <p>情境2 影像评论作业</p>	8

7	场面调度的规则	6. 场面调度的视点 7. 摄像机的取景与画面空间 8. 运动摄影-摄像机的运动方式 9. 正大镜头的反打镜头 10. 场面调度和反打镜头	1. 场面调度的视点 视点、叙事逻辑、景别 2. 摄像机的取景与画面空间 取景、画内外空间、 3. 运动摄影-摄像机的运动方式 运动方式、 4. 正大镜头的反打镜头 5. 场面调度和反打镜头 视线顺接和动作顺接 6. 视线顺接和动作顺接	1. 了解场面调度的规则 2. 学会利用这些规则来指导自己的拍摄	情境1 画出表演位置的示意图 情境2 拍摄一组对话和追逐戏 情境3 拍摄一组较为完整的短片	8
8	画面的色彩因素	1. 色彩基础知识 2. 色彩关系	1. 色彩基础知识 三原色、三要素、色相 2. 色彩关系 冷暖对比、色调、同类色	1. 掌握拍摄画面中的色彩规律与搭配技巧 2. 学会利用色彩知识来指导自己的拍摄	情境1 拍摄能够体现色彩规律的影像和图片 情境2 利用色彩理论知识在影像中的运用，拍摄成一部较为完整的短片	6

五、实施建议

(一) 教材的编写及选用

主要参考书目

序号	书目名称	主编	出版社	出版时间
1	摄影摄像基础	程科 张朴	北京大学出版社	2019年

(二) 教学建议

1. 面向全体学生，为学生全面发展和终身发展奠定基础

教学设计要符合学生生理和心理特点，遵循语言学习的规律，力求满足不同类型和不同层次学生的需求，使每个学生的身心得到健康的发展。在教学中教师应该注意：

（1）鼓励学生大胆地使用摄影摄像器材，对他们学习过程中的失误和错误采取宽容的态度；

（2）要为学生提供自主学习的机会以及充分表现和自我发展的空间；

（3）鼓励学生通过实践、讨论、合作、探究等方式，发展摄影摄像；

（4）创造条件让学生能够探究他们自己感兴趣的问题并自主解决问题。

2. 关注学生的情感，营造宽松、民主、和谐的教学氛围

学生只有对自己、对摄影摄像及其文化学习有积极的情感，才能保持摄影摄像学习的动力并取得好的成绩。消极的情感不仅会影响摄影摄像的效果，而且会影响学生的长远发展。因此，在摄影摄像教学中教师应该自始至终关注学生的情感，努力营造宽松、民主、和谐的教学氛围。

摄影摄像教师要做到：

（1）尊重每个学生，积极鼓励他们在学习中的尝试，保护他们的自尊心和积极性；

（2）把摄影摄像教学与情感教育有机地结合起来，创设各种合作学习的活动，促使学生互相学习、互相帮助，发展合作精神；

（3）特别关注性格内向或学习有困难的学生，尽可能多地为他们创造摄影摄像应用与实践的机会；

（4）建立融洽、民主的师生交流渠道，经常和学生一起反思学习过程和学习效果，互相鼓励和帮助，做到教学相长。

3. 倡导“目标驱动型”的教学途径，培养学生摄影摄像综合应用能力

本《标准》以学生“能做某事”的描述方式设定各级目标要求。教师应该避免单纯传授摄影摄像的教学方法，尽量采用“目标驱动型”的教学途径。

教师应依据课程的总体目标并结合教学内容，创造性地设计贴近学生实际的教学活动，吸引和组织他们积极参与。学生通过思考、调查、讨论、交流和合作等方式，学习和应用摄影摄像，完成学习任务。

在设计“目标驱动型”教学活动时，教师应注意以下几点：

- (1) 活动要有明确的目的并具有可操作性；
- (2) 活动要以学生的生活经验和兴趣为出发点，内容和方式要尽量真实；
- (3) 活动要有利于学生学习摄影摄像知识、提高实际应用能力；
- (4) 活动应积极促进摄影摄像学科和其他学科间的相互渗透和联系，使学生的思维和想象力、审美情趣和艺术感受、协作和创新精神等综合素质得到发展；
- (5) 活动要能够促使学生利用各种教学资源获取、处理和使用信息，发展用摄影摄像解决实际问题的能力；
- (6) 活动不应该仅限于课堂教学，而要延伸到课堂之外的学习和生活之中。

4. 加强对学生学习策略的指导，为他们终身学习奠定基础

使学生养成良好的学习习惯和形成有效的学习策略是摄影摄像课程的重要任务之一。教师要有意识地加强对学生学习策略的指导，让他们在学习和运用摄影摄像技术的过程中逐步学会如何学习。教师应做到：

- (1) 积极创造条件，让学生参与制订阶段性学习目标以及实现目标的方法；

(2) 引导学生结合生活体验，采用推测、查阅或询问等方法进行学习；

(3) 设计探究式的学习活动，促进学生实践能力和创新思维的发展；

(4) 引导学生运用观察、发现、归纳和实践等方法，学习摄影摄像知识；

(5) 引导学生在学习过程中进行自我评价并根据需要调整自己的学习目标和策略。

5. 拓展学生的艺术设计视野，促进学生的摄影摄像学习

摄影摄像技术与艺术设计有密切的联系，摄影摄像的应用是艺术设计的现实体现。教师应处理好二者的关系，努力使学生在摄影摄像的过程中了解艺术设计的文化。教师要善于通过活动来开阔学生的文化视野，并诱导、保护学生的好奇心，培养他们的自主性和创新意识。

6. 利用现代教育技术，拓宽学生学习和运用摄影摄像的渠道

教师要充分利用现代教育技术，开发摄影摄像教学资源，拓宽学生学习渠道，改进学生学习方式，提高教学效果。在条件允许的情况下教师应做到：

(1) 利用视听媒体和网络资源等，丰富教学内容和形式，提高课堂教学效果；

(2) 利用计算机和多媒体教学软件，探索新的教学模式，促进个性化学习；

(3) 合理地开发和利用计算机技术报刊、图书馆和网络等多种资源，为学生创造自主学习的条件。

7. 不断更新知识结构，适应现代社会发展对摄影摄像课程的要求

教师应不断更新知识结构,适应现代社会发展对摄影摄像课程的要求。为此,教师应该做到:

(1) 准确把握本课程标准的理念、目标和内容,运用教育学和心理学理论,研究摄影摄像教学的规律。根据学生的心理特征和实际情况,选择和调整摄影摄像教学策略;

(2) 发展课堂教学的调控和组织能力,灵活运用各种教学技巧和方法;

(3) 掌握现代教育技术,并能在自己的继续学习和实际教学之中加以运用;

(4) 自觉加强艺术设计文化素养,拓宽知识面;

(5) 要根据教学目标、学生的需要以及客观条件,积极地和有创造性地探索有效的教学方法;

(6) 不断对自己的教学行为进行反思,努力使自己成为具有创新精神的研究型教师。

(三) 教学基本条件

1. 教学团队

《摄影摄像基础》课程成立于2014年,通过从企业和高校引进、教师培训、企业锻炼、自身提高等途径,形成了一支执教水平高、团结协作精神好、社会责任感强、服务意识鲜明、应用先进技术的“双师型”结构教学团队。专业团队共有14名教师,副教授1人,区级骨干教师3人,中级教师6人,职业资格证书教师8人,普通话测试员1人,兼职教师4人,双师型6人,占专业总教师人数43%。

2. 校内实训

在学校领导的高度重视下,目前已投入400多万元建成了3个专业实训室,配备150台高配置电脑,8个共享实训室,2台摄像机、1架无人机等多种教学设施。

3. 校外实训

本专业与铜仁博宇传媒、铜仁博视传媒、铜仁大自然文化传媒、铜仁天赋传媒等多家对口企业建立了深度校企合作关系，为学生实习实训提供了可靠保障，实现了“互利双赢、资源共享”的良好合作氛围。

（四）课程资源的开发与利用

积极开发和合理利用课程资源是摄影摄像基础课程实施的重要组成部分。摄影摄像基础课程资源包括摄影摄像基础教材以及有利于发展学生摄影摄像综合应用能力的其他所有学习材料和辅助设施。摄影摄像教学的特点之一是要使学生尽可能多地从不同渠道、以不同形式接触和学习摄影摄像，力争做到学为所用。因此，在摄影摄像教学中，除了合理有效地使用教科书以外，还应该积极利用其他课程资源，特别是多媒体光盘资料、各种形式的网络资源、报刊杂志等等。

为了提供丰富的课程资源，开拓教和学的渠道，更新教和学的方式，增强摄影摄像教学的开放性和灵活性，摄影摄像课程要充分利用图书馆、电子阅览室、音像设备等基本的和常规的教学设施。应尽可能为学生的自主学习创造条件。

在开发摄影摄像课程资源时，要充分利用信息技术和互联网络。网络上的各种媒体资源以及专门为摄影摄像教学服务的网站为各个层次的摄影摄像教学提供了丰富的资源。另外，计算机和网络技术又为个性化学习和自主学习创造了条件。通过计算机和互联网络，学生可以根据自己的需要选择学习内容和学习方式。具有交互功能的计算机和网络学习资源还能及时为学生提供反馈信息。再有，计算机和网络技术使学生之间相互帮助、分享学习资源成为可能。因此，学校和教师要积极创造条件，使学生能够充分利用计算机和网络资源，根据自己的需要进行学习。学校还可以建立自己的摄影摄像教学网站，开设网络课程，进一步增加学习的开放性和灵活性。

学校应该鼓励和支持学生参与课程资源的开发。鼓励学生制作个人主页、班级网站、协会网站进行交流学习和资源共享。

要注意开发和利用多层次、多类型的摄影摄像课程资源，满足不同层次的需求。不能一味追求课程资源的多样性而增加学生的经济负担，更不能造成课程资源的浪费。学校要建立有效的课程资源管理体系。已经具备的课程资源要充分利用，要杜绝课程资源闲置的现象。要不断地对课程资源进行更新和补充。

六、教学评价

评价是摄影摄像课程的重要组成部分。科学的评价体系是实现课程目标的重要保障。摄影摄像课程的评价应根据课程标准的目标和要求，实施对教学全过程和结果的有效监控。通过评价，使学生在摄影摄像课程的学习过程中不断体验进步与成功，认识自我，建立自信，促进学生摄影摄像综合应用能力的全面发展；使教师获取摄影摄像教学的反馈信息，对自己的教学行为进行反思和适当的调整，促进教师不断提高教育教学水平；使学校及时了解课程标准的执行情况，改进教学管理，促进摄影摄像课程的不断发展和完善。

摄影摄像课程的评价体系要体现评价主体的多元化和评价形式的多样化。评价应关注学生摄影摄像综合应用能力的发展过程以及学习效果，采用形成性评价与终结性评价相结合的方式，既关注结果，又关注过程，使对学习过程和学习结果的评价达到和谐统一。

（一）体现学生在评价中的主体地位

学生是学习的主体，无论是教学还是评价都应以学生的摄影摄像综合应用能力发展为出发点。评价应有益于学生认识自我、树立自信；应有助于学生反思和调控自己的学习过程，从而促进摄影摄像应用能力的不断发展。教师应使学生认识到自我评价对于学习能力发展的意义，并学会自我评价的方法。在各类评价活动中，学生都应是积极的

参与者和合作者。评价应是教学活动的有机组成部分，通过评价使学生学会分析自己的成绩与不足，明确努力的方向。

(二)注重形成性评价对学生发展的作用

形成性评价是教学的重要组成部分和推动因素。形成性评价的任务是对学生日常学习过程中的表现、所取得的成绩以及所反映出的情感、态度、策略等方面的发展做出评价。其目的是激励学生学习，帮助学生有效调控自己的学习过程，使学生获得成就感，增强自信心，培养合作精神。形成性评价有利于学生从被动接受评价转变成为评价的主体和积极参与者。为了使评价有机地融入教学过程，应建立开放、宽松的评价氛围，以测试和非测试的方式以及个人与小组结合的方式进行评价，鼓励学生与教师共同参与评价，实现评价主体的多元化。形成性评价的形式可有多种，如课堂学习活动评比、学习效果自评、问卷调查、访谈、平时测验等。

形成性评价可采用描述性评价、等级评定或评分等评价记录方式。无论何种方式，都应注意评价的正面鼓励和激励作用。教师要根据评价结果与学生进行不同形式的交流，充分肯定学生的进步，鼓励学生自我反思、自我提高。

(三)注意评价方法的多样性和灵活性

教师应注意根据学生的年龄特征和学习风格的差异采取适当的评价方式。在日常的形成性评价中，应允许学生根据自己的特长或优势选择适合自己的评价方式。如果学生对自己某次课堂测验成绩不满意，可以与教师协商，暂不记录成绩，学生在经过更充分的准备之后，可再次参加评价。

(四)注重评价结果对教学效果的反馈作用

教师要时刻关注评价对学生学习和教师教学的反馈作用。例如：

1. 评价是否促进了学生自主性的发展和自信心的建立？
2. 是否反映了学生学习的成就？

3. 是否反映了教师教学中的成功之处与不足？

4. 是否反映了学生学习中的问题或不足？

教师要根据评价的反馈信息及时调整教学计划和教学方法。

(五) 终结性评价要注重考查学生摄影摄像综合应用能力

终结性评价（如期末考试、结业考试等）是检测学生摄影摄像综合应用能力发展程度的重要途径，也是反映教学效果、学校办学质量的重要指标之一。终结性评价必须以考查学生摄影摄像综合应用能力为目标，力争科学地、全面地考查学生在经过一段学习后所具有的摄影摄像应用水平。测试可以采取笔试、机试、大作业、课程设计等形式，全面考查学生摄影摄像综合应用能力。

(六) 注意处理教学与评价的关系

进行评价时，应当考虑评价活动占课堂整体教学时间的比例。要注重评价的实际效果。要避免使用过于烦琐的评价程序，占用过多的教学时间进行评价。不能为评价而评价或以评价为目标进行教学。

(七) 各级别的评价要以课程目标为依据

对学生学习的评价应以课程目标及相应级别的教学目标为依据。评价可分为三个层面：由学生、教师共同组织进行形成性评价；由教师、学校共同组织进行终结性评价。

七、教学项目设计

（一）期末作品展

（二）中小型企业项目交流

八、课程资源

（一）教材配套资源

（二）相关网站

腾讯课堂、网易云课堂、万门大学、淘宝课堂、百度传课、中国慕课（MOOC）。

职业教育教学资源和数字学习中心：<http://yth.cott.org.cn/>

我要自学网：<https://www.51zxw.net/>

花瓣网：<https://huaban.com/>

红动中国：<http://sucai.redocn.com/>

包图网：<https://ibaotu.com/>

千图网：<https://www.58pic.com/>

自媒体时代，各类自学网站。

九、课程标准审定意见

《摄影摄像基础》课程标准基本框架设计合理，课程目标定位准确，设计思路清晰，教学内容标准，典型工作任务、学习项目具体，教学内容组织安排合理，教学要求详细，教学条件能满足课程教学需要，教学方法与考核评价合理，课程资源丰富。经数字媒体技术应用专业委员会审定，同意实施。

专业指导委员会主任签字：

副主任签字：

审定时间：2019年 月

附件 3-6: 《Photoshop 图像处理》课程标准

一、课程信息

课程名称: Photoshop 图像处理

课程编码: 09010003

适用专业: 数字媒体技术应用

授课对象: 三年制中职学生

课程性质: 必修课

课程类型: B (理论+实践) 课

开发方式: 校企合作开发课程

学时学分: 144 学时, 8 学分

先导课程: 《计算机应用基础》、《美术基础》

并行课程: 《数字媒体技术基础》《二维动画设计软件应用》

后续课程: 《三维动画设计软件应用》《数字影音编辑与合成》

二、课程目标定位

(一) 课程性质

图形图像处理作为影视领域的重要组成部分,在各行各业中有着广泛的应用。Photoshop 是 Adobe 公司推出的一款目前非常流行、应用非常广泛的图片处理软件。Photoshop 图像处理就是借助 Photoshop 软件来实现图形图像的绘制、图像的编辑、修饰、合成、特效制作、创意设计等。

《Photoshop 图形图像处理》课程是数字媒体技术应用专业一门技术必修课程,是培养学生专业能力的核心课程之一。本课程采用理实一体化教学,具有很强的实践性和应用性,它是利用软件进行影视制作、网页设计、美术设计、多媒体应用软件开发制作的重要基础课程,是从事平面广告设计、包装设计、装饰设计、排版编辑、网页制作、图文印刷、动漫、游戏制作等工作的必备基础课,也是提高学生

审美能力、创新能力、设计能力的计算机应用软件的典型课程。

（二）课程目的

本课程在“以岗位能力为核心”的数字媒体技术应用课程体系中处于重要地位，本课程培养学生绘制、图像的编辑、修饰、合成、特效制作、创意设计等。达到“会、熟、快、美”岗位要求；培养学生创新思维能力和健康的审美意识，培养学生按时交作业的时间观念和团队合作精神，它为今后学习综合能力课程和拓展能力课程打下基础。

本课程是数字媒体技术应用必须掌握的职业技能，学完本课程后学生完全能够胜任数码照片处理、图像合成、海报处理等操作，结合所学操作学生毕业时可以获得图像制作员、多媒体制作员、数字视频合成等职业资格证书。它为今后学习综合能力课程和拓展能力课程打下基础。

（三）课程思路

1. 培养模式——校企合作

按照“借助社会力量办学，按照企业要求育人”的要求，2016年，铜仁市碧江区中等职业学校与碧江区经开区达成产学研合作协议、与贵州山久长青智慧云科技有限公司和天德科技有限公司签订校企合作协议，2018年与鲲鹏通讯有限公司签订校企合作协议，并在2019年通过调研向川大广告传媒公司、铜仁博宇传媒公司、铜仁大自然文化传播公司、铜仁维纳斯婚纱摄影公司输送大批实习生，在实训室建设规划、课程设置、学历教育、行业培训、物联网技术应用和科研平台等方面展开深度合作，为本课程提供完全模拟一线岗位环境，可充分满足学生在本门课程的实践教学需要。

根据数字媒体技术应用专业“校企合作、产学一体、工学结合、订单培养”人才培养模式，《图形图像处理》课程积极探索以企业人

才标准作为课程培养目标、以真实项目作为教学内容载体、以企业任务划分教学模块、以企业真实环境构建学习环境、将企业文化引入教学管理机制、将行业标准引入课程评价体系进而实现课程全程的校企共建。

2. 课程目标——针对职业能力

通过广泛的市场调研,并与多名企业实践专家进行座谈,确定了与网络互联技术相关的职业岗位群有:广告设计师、室内设计师、数字影音后期处理员。岗位职业能力包括:桌面排版技术应用、广告创意与制作能力、装饰装潢设计能力、数码照片艺术处理能力。

通过将岗位群的工作过程、工作内容转化成相对独立的工作项目(一组具有相关性的工作任务组成的工作领域),然后再对工作项目进行分解和细化,获得每个工作项目的具体工作任务(工作过程中需要完成的具有相对独立性的任务),并对完成工作任务应掌握的职业能力做出较为详细的描述,形成了工作任务分析表。如下表

工作领域	工作任务	工作能力
广告设计师	桌面排版技术	能与客户进行有效沟通
	广告设计与制作	能进行广告需求分析
		能进行广告设计与制作
室内设计师	室内整体风格设计	能与客户进行有效沟通
	软装布局设计	能规范的绘制室内设计图
	室内装潢	能根据装潢材料布局设计
数字影音后期处理员	数码照片艺术处理	能精修人像
	数字影音编辑与合成	能处理缺陷照片
	多媒体制作员	能合成封面、海报、制作特效字幕

三、课程目标

1. 能力目标

- (1) 掌握 Photoshop 图像处理软件的使用方法；
- (2) 能进行数码照片处理、色彩修饰；
- (3) 能绘制 VI 标志、图形等手绘作品；
- (4) 能制作图像特效、纹理图案等；
- (5) 能够完成广告版式、网页界面的设计制作；
- (6) 能够制作图文混排的广告招贴、海报等平面设计作品；
- (7) 能制作背景、图片组成视频的细节修改操作；

2. 知识目标

- (1) 熟悉图像文件类型、色彩模式的特点及应用；
- (2) 理解图层的概念和功能作用；
- (3) 理解选区、通道、蒙版的概念及应用特点，理解三者之间的关系；
- (4) 理解路径的概念、掌握路径工具的特点；
- (5) 熟悉图像处理工具、命令的功能及作用；
- (6) 理解滤镜的功能和应用特点。

3. 素质目标

- (1) 培养学生创新思维能力和健康的审美意识，提高作品的艺术鉴赏水平；
- (2) 培养学生诚实、守信、按时交付作品的时间观念；
- (3) 培养良好人际沟通能力和团队合作精神。

四、课程内容及教学要求

序号	项目名称	工作任务	知识要求	技能要求	教学情境或教学设计	建议学时
1	基本概念与基本操作	1. 主要介绍 Photoshop CS6 的运行环境要求；	1. 叙述约定 2. Photoshop CS6 的运行环境 (1) 硬件要求 (2) 运行环境要求	1. Photoshop7 的工作方式有一个总体认识； 2. 在于介绍并且使学生掌握	情境 1 Photoshop CS6 的运行环境	2

		<p>2. 了解 Photoshop 应用领域;</p> <p>3. 初步掌握基础知识的界面窗口及各组成部分的功能。</p>	<p>(3) 其他输入输出设备</p> <p>3. Photoshop 应用领域</p> <p>(1) Photoshop 的用途</p> <p>(2) 案例赏析</p> <p>4. 基本概念</p> <p>(1) 位图和矢量图</p> <p>(2) 像素与分辨率</p> <p>(3) 图像尺寸</p> <p>(4) 图像文件大小</p> <p>(5) 颜色模式</p> <p>(6) 常用文件格式</p> <p>5. Photoshop CS6 界面</p> <p>(1) Photoshop CS6 界面布局</p> <p>(2) 工具箱</p> <p>(3) 控制面板的显示与隐藏</p> <p>(4) 退出 Photoshop CS6</p>	<p>Photoshop 界面的各个组成部分以及提供给我们各种不同的工具和调板,文件操作等内容;</p> <p>3. 对使用 Photoshop 影像处理的基础知识要求。</p>		
2	文件操作与颜色设置	<p>1. 了解文件的基本操作;</p> <p>2. 了解图像显示控制;</p> <p>3. 掌握设置图像文件大小、标尺、网格、参考线、附注;</p> <p>4. 掌握设置颜色与填充颜色等内容。</p>	<p>1. 文件操作</p> <p>(1) 新建文件</p> <p>(2) 打开文件</p> <p>(3) 存储文件</p> <p>(4) 关闭文件</p> <p>2. 图像显示控制</p> <p>(1) 【缩放】工具</p> <p>(2) 【抓手】工具</p> <p>(3) 屏幕显示模式</p> <p>3. 设置图像文件大小</p> <p>(1) 查看图像文件大小</p> <p>(2) 调整图像文件大小</p> <p>(3) 调整图像画布大小</p> <p>4. 标尺、网格、参考线及附注</p> <p>(1) 设置标尺</p>	<p>1. 计算机描述色彩有其独特的方式,本次教学目的是了解各种色彩模式及其工作原理, Photoshop 调整图像色彩的方法,为学习调整图层,填充图层提供技术支持;</p> <p>2. Photoshop 中各项图像的色彩调整和控制方法;</p> <p>3. 对图像颜色模式之间的转换的方法作一</p>	<p>情境 1 文件操作</p> <p>情境 2 认识颜色, 颜色填充</p>	6

			<ul style="list-style-type: none"> (2) 设置网格 (3) 设置参考线 (4) 设置附注 (5) 设置语音批注 <p>5. 设置颜色与填充颜色</p> <ul style="list-style-type: none"> (1) 设置颜色 (2) 填充颜色 	般掌握。		
3	选择和移动图像	<p>1. 掌握选择工具、选择命令、填充工具和移动工具的使用方法；</p> <p>2. 熟悉各工具的属性以及功能之间的联系和区别。</p>	<p>1. 选择工具</p> <ul style="list-style-type: none"> (1) 绘制矩形和椭圆形选区 (2) 制作照片的边框 (3) 【椭圆选框】工具练习 (4) 利用【套索】工具绘制选区 (5) 【多边形套索】工具练习 (6) 利用【魔棒】工具选择图像 <p>2. 【选择】命令</p> <ul style="list-style-type: none"> (1) 利用【色彩范围】命令选择图像 (2) 利用【抽出】命令选择图像 <p>3. 编辑选区</p> <ul style="list-style-type: none"> (1) 移动选区 (2) 显示、隐藏和取消选区 (3) 反向和羽化选区 (4) 修改选区 	<p>1. 熟悉选区的工具；掌握使用套索工具创建选区；</p> <p>2. 掌握事业魔术棒选中大范围的选区；</p> <p>3. 熟练掌握通过图层颜色来建立选区。</p>	情境1 利用选取工具抠图	8
4	绘画和编辑图像	<p>1. 主要讲解绘画、修复图像、编辑图像工具和编辑图像菜单命令；</p> <p>2. 掌握工具和命令操作。</p>	<p>1. 绘画</p> <ul style="list-style-type: none"> (1) 使用绘画工具 (2) 选择画笔 (3) 设置画笔 (4) 设置画笔属性 <p>2. 渐变颜色</p> <ul style="list-style-type: none"> (1) 设置渐变样式 (2) 设置渐变方式 (3) 设置渐变选项 	<p>1. 了解绘图工具的使用方法，可以随意绘制修改图片，学习图像编辑的操作，使学生在巩固基本操作的同时，图像编辑的功能和技巧；</p> <p>2. 画笔工具的设置，使用方法，特别是画笔</p>	情境1 制作一幅自画像	8

			<p>3. 擦除图像</p> <p>(1) 【橡皮擦】</p> <p>(2) 【背景橡皮擦】</p> <p>(3) 【魔术橡皮擦】</p> <p>4. 历史记录</p> <p>(1) 【历史记录画笔】工具</p> <p>(2) 【历史记录艺术画笔】工具</p> <p>(3) 设置【历史记录】面板</p> <p>(4) 创设图像快照</p> <p>5. 修复、修饰图像</p> <p>(1) 【污点修复画笔】</p> <p>(2) 【修复画笔】工具</p> <p>(3) 【修补】工具</p>	<p>属性栏,图像的基本编辑命令;</p> <p>3. Photoshop 中文字的处理要求,了解历史面板的作用和使用方法,对填充和描边命令要求。</p>		
5	绘制路径与图形	<p>1. 了解各种路径工具和形状工具的功能及使用方法;</p> <p>2. 掌握通过【路径】面板可以在路径和选区之间进行转换;</p> <p>3. 对路径进行填充过描边等</p>	<p>1. 绘制路径</p> <p>(1) 路径的构成</p> <p>(2) 使用路径工具</p> <p>(3) 设置路径属性</p> <p>(4) 【路径】面板</p> <p>(5) 选择人物图像</p> <p>(6) 绘制丝巾</p> <p>(7) 绘制邮票</p> <p>2. 绘制图形</p> <p>(1) 图形的类型</p> <p>(2) 绘制图形</p> <p>(3) 定义形状图形</p> <p>(4) 绘制闪闪的红星</p>	<p>1. 学习 Photoshop 中路径的使用,通过路径的操作来完成一些其他绘图工具不能完成的工作;</p> <p>2. 路径的建立方法和对路径的应用;</p> <p>3. 对使用各种绘制工具创建路径的方法要求。</p>	<p>情境 1 绘制星星、月亮等简单形状</p> <p>情境 2 路径工具绘制丝巾和邮票</p>	8
6	图层、蒙板和通道	<p>1. 了解图层、蒙板与通道的概念;</p> <p>2. 掌握基本操作方法和使用的技巧;</p>	<p>1. 图层</p> <p>(1) 图层的概念</p> <p>(2) 图层与选区的关系</p> <p>(3) 图层面板</p> <p>(4) 图层类型</p> <p>(5) 新建图层、图层组</p>	<p>1. 学习 Photoshop 中通道的知识及蒙版的使用方法,从而应用通道和蒙版处理图像;</p> <p>2. 通道的操作</p>	<p>情境 1 设计海报</p> <p>情境 2 报纸广告</p>	8

			<p>(6) 新建智能对象图层</p> <p>(7) 变换智能对象</p> <p>(8) 自动更新智能对象</p> <p>(9) 自动更新矢量智能对象</p> <p>(10) 编辑修改智能滤镜</p> <p>(11) 导出智能对象内容</p>	方法, Alpha 通道的使用方法;		
7	色彩校正	<p>1. 了解图形色彩校正的命令;</p> <p>2. 通过案例, 掌握各校正命令</p>	<p>1. 色彩管理设置</p> <p>2. 检查图像色彩质量</p> <p>(1) 直方图</p> <p>(2) 查看图像的色彩质量</p> <p>3. 图像校正命令</p> <p>(1) 【色阶】命令</p> <p>(2) 【曲线】命令</p> <p>(3) 【色彩平衡】命令</p> <p>(4) 【亮度/对比度】命令</p> <p>(5) 【黑白】命令</p> <p>(6) 【色相/饱和度】命令</p> <p>(7) 【匹配颜色】命令</p> <p>(8) 【替换颜色】命令</p> <p>(9) 【可选颜色】命令</p> <p>(10) 【通道混合器】命令</p> <p>4. 综合案例</p>	<p>1. 掌握色彩校正的基础技能;</p> <p>2. 处理平面作品的一些基础色彩校正;</p> <p>3. 掌握色彩修饰在 Photoshop 中的操作方法。</p>	情境 1 调节人物图像色彩达到影楼效果	6
8	输入文字与文字特效	<p>1. 了解【文字】工具的使用方法;</p> <p>2. 熟悉字体的显示设置、文字的创建、文</p>	<p>1. 输入文字</p> <p>(1) 将文字设置为中文显示</p> <p>(2) 输入文字</p> <p>(3) 【文字】工具的属性栏</p> <p>(4) 【字符】面板</p> <p>(5) 【段落】面板</p>	<p>1. 学习对文字的工具使用和文字效果的处理, 学习在设计过程中将如何添加文本和设置;</p> <p>2. 学习怎样使</p>	<p>情境 1 闪光钻石文字</p> <p>情境 2 荧光立体文字</p> <p>情境 3 水滴文字</p> <p>情境 4 斑驳金属文字</p>	10

		字的转换、变形和跟随路径等操作。	<p>(6) 将文字转换为路径</p> <p>(7) 将文字层转换为工作层</p> <p>(8) 转换点文本与段落文本</p> <p>(9) 变形文字</p> <p>(10) 路径文字</p> <p>2. 文字特效</p> <p>(1) 制作发射光线效果字</p> <p>(2) 制作透明塑料质感效果字</p> <p>(3) 制作奶酪效果字</p>	设计作品中的文字效果更加生动形象；	<p>3. 进行剖析，选择富有创新思维或技能应用突出的作品做成实物进行应用，以激励学生的创作热情。</p>	<p>情境5 多彩立体文字</p> <p>情境6 雪花文字</p> <p>情境7 塑料发光文字</p> <p>情境8 金边豪华文字</p>	
9	滤镜	<p>1. 了解 Photoshop CS6 中滤镜进行了解；</p> <p>2. 掌握常用工具的使用方法和技巧。</p>	<p>1. Photoshop 滤镜</p> <p>(1) 【转换为智能滤镜】命令</p> <p>(2) 在图像中应用单个滤镜</p> <p>(3) 在图像中应用多个滤镜</p> <p>(4) 【抽出】命令</p> <p>(5) 【液化】命令</p> <p>(6) 【图案生成器】命令</p> <p>(7) 【消失点】命令</p> <p>(8) 【风格化】滤镜</p> <p>(9) 【画笔描边】滤镜</p> <p>(10) 【模糊】滤镜</p> <p>(11) 【扭曲】滤镜</p> <p>(12) 【锐化】滤镜</p> <p>(13) 【视频】滤镜</p> <p>(14) 【素描】滤镜</p> <p>(15) 【纹理】滤镜</p> <p>(16) 【像素化】滤镜</p> <p>(17) 【渲染】滤镜</p> <p>(18) 【艺术效果】滤镜</p> <p>(19) 【杂色】滤镜</p> <p>(20) 【其他】滤镜</p>	<p>1. 处理透视或作品材质外观的菜单“子程序”工具。学习它们在整个图层、选区及独立的色彩通道中的使用法；</p> <p>2. 要求 Photoshop 的内部滤镜的特性及使用方法；</p> <p>3. 了解 Photoshop 的外挂滤镜的使用方法。</p>	<p>情境1 利用“液化”滤镜修改美女身形</p> <p>情境2 利用“查找边缘”滤镜制作彩色速写</p> <p>情境3 “表面模糊”滤镜制作水彩效果</p> <p>情境4 打造雨天效果</p> <p>情境5 制作极坐标特效</p> <p>情境6 制作阳光沙滩效果</p>	8	

			(21)【Digimarc(作品保护)】滤镜			
10	打印图像与系统优化	1. 了解黑白位图与双色调图的性质及设置方法; 2. 初步掌握图像操作的方法; 3. 了解 Photoshop 系统优化设置、动作的设置与使用。	1. 黑白位图与双色调图 (1) 黑白位图 (2) 双色调图 2. 打印图像 3. Photoshop 系统优化 (1) 预设管理器 (2) 首选项设置 4. 动作的设置与使用 (1) 【动作】面板 (2) 记录动作 (3) 插入菜单项目、停止和不可记录命令 (4) 设置切换对话框、关和排除 (5) 播放动作 (6) 编辑动作 (7) 管理动作	1. 了解常用的图像输入设备的特性及其输入方式; 2. 了解 Photoshop 中图像输出的设置及方法。 3. 掌握系统优化的常用方法。	情境1 打印黑白图像 情境2 打印彩色图像	4
11	Web 图形处理与自动化操作	1. 认识 Web 安全色。 2. 掌握切片工具的使用方法。 3. 掌握创建、编辑切片的方法。 4. Web 图形的优化和输出。 5. 掌握如何使用动作实现自动化操作。 6. 掌握批处理文件的方法	Web 安全色 (1) 将非安全色转化为安全色 (2) 在安全色状态下工作 2. 切片的创建与编辑 3. 制作网页翻转按钮 4. Web 图形输出 (1) 存储为 Web 所用格式 (2) Web 图形优化格式详解 5. 文件的自动化操作 (1) 认识“动作”面板 (2) 录制与应用动作 (3) 在动作中插入项目 (4) 播放动作 (5) 指定回放速度	1. 掌握网页制作的基本工具-切片工具 2. 掌握动作实现大批量文件处理的方法	情境1 动作插入菜单项目、插入停止、插入路径 情境2 批处理图像文件	8

			(6)管理动作和动作组			
12	网页制作	1. 了解有关切片的类型、创建和编辑切片、存储不同格式网页图片的方法； 2. 初步掌握简单动画的制作。	1 图片切片 (1) 切片的类型 (2) 创建切片 (3) 编辑切片 2. 存储网页图片 (1) 存储为 JPG 格式图片 (2) 存储为 GIF 格式图片 (3) 优化存储网页图片 3. 综合案例----- 制作网页动画 (1) 制作流动的文字 (2) 制作变换颜色的向日葵动画	1. 了解网页制作的基本方法； 2. 能够运用切片工具对图片进行超级链接的建立； 3. 能够运用photoshop的各项功能进行网页图片。	情境1 个人博客网站设计 情境2 时尚旅游网站设计	8
13	标志设计	1.了解标志的相关知识 2.了解标志设计适用场合	1.标志设计相关知识 (1)标志的类型 (2)标志与色彩 2. VI设计相关知识 (1)什么是VI (2)vi设计的一般原则 3.实战演练	1.了解标志设计的类别； 2.掌握相关场合标志设计。	情境1 音乐电台标志 情境2 旅行社标志 情境3 饮料标志 情境4 汽车俱乐部标志 情境5 酒吧标志	8
14	招贴海报设计	1.了解招贴海报的相关知识 2.掌握在招贴海报设计中图片的使用方法 3.掌握招贴设计中文字常用效果的制作	1.关于招贴海报设计 (1)招贴海报的分类 (2)招贴海报设计表现技法 2.实战演练	1.了解招贴海报设计注意事项； 2.掌握各类常用招贴海报设计方法。	情境1 矢量风格户外招募广告 情境2 化妆品平面广告 情境3 华丽珠宝创意广告 情境4 手机创意广告	8

15	创意特效和视觉艺术	<ol style="list-style-type: none"> 1. 了解常用的特效 2. 初步掌握素材和特效组合 3. 认识光效制作的原理 4. 了解 3D 技术各种参数指标 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 创意特效概述 2. 视觉艺术概述 3. 实战演练 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 掌握多种素材的组合与搭配应用； 2. 熟练掌握光效元素的运用； 3. 掌握 3D 技术的应用。 	<p>情境 1 果汁饮料创意广告</p> <p>情境 2 奢侈品购物创意招贴</p> <p>情境 3 可爱立体卡通效果创意</p>	6
16	画册样本设计	<ol style="list-style-type: none"> 1. 了解画册的类型 2 了解各种画册的尺寸 3. 掌握折页类样本的制作方法 4. 掌握多个对象对齐分布的方法 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 画册样本设计的相关知识 <ol style="list-style-type: none"> (1) 尺寸、排版等基本知识介绍 (2) 各种类型画册风格介绍 2. 实战演练 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 掌握折页类样本的制作方法； 2. 掌握多个对象对齐分布的方法； 3. 掌握多页画册的制作方法。 	<p>情境 1 房地产企业画册</p> <p>情境 2 服装卖场宣传画册</p> <p>情境 3 医疗画册</p> <p>情境 4 食品画册</p>	8
17	书籍装帧和版面设计	<ol style="list-style-type: none"> 1. 了解书籍装帧设计相关知识 2. 了解封面设计基本思路 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 书籍装帧设计相关知识 <ol style="list-style-type: none"> (1) 书籍装帧设计的基本元素 (2) 常用印刷字体的应用 (3) 书籍装帧设计的相关知识 2. 实战演练 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 了解书籍装帧相关知识； 2. 掌握杂志封面设计思路； 3. 掌握图书装帧制作方法； 4. 掌握书记立体效果制作方法。 	<p>情境 1 制作影楼全家福版式</p> <p>情境 2 时装杂志大图版式</p> <p>情境 3 时尚杂志封面设计</p> <p>情境 4 青春文艺小说装帧设计</p>	8
18	包装设计	<ol style="list-style-type: none"> 1. 了解包装礼盒设计相关知识 2. 了解包装设计基 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 包装礼盒设计相关知识 <ol style="list-style-type: none"> (1) 礼盒包装相关原色 (2) 常用的包装材料 (3) 各种图案和包装 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 了解包装礼盒设计相关知识； 2. 掌握礼盒包装立体效果的制作； 	<p>情境 1 中国风礼盒手提袋的制作</p> <p>情境 2 膨化食品薯片包装设计</p>	4

		本思路	材料的适配性 2. 实战演练	3. 掌握膨化食品包装设计思路；		
--	--	-----	-------------------	------------------	--	--

五、课程实施建议

（一）教材的编写及选用

主要参考书目

序号	书目名称	主编	出版社	出版时间	ISBN
1	平面设计实例教程	时代印象	人民邮电出版社	2017年	978-7-115-34862-3

（二）教学建议

1. 学习包和教材，都是素材性的课程资源，但教材是知识的载体，而学习包是引导学生学习的载体。因此，要开发学习包，突出以学生为中心的学习过程，将本课程的教学内容与地区经济的发展密切结合，并体现学生职业生涯发展的需要。

2. 教学中学生的问题、困惑、见解、情感和体验等都是动态生成的课程资源，老师应重视这些教学过程中动态生成的课程资源，并主动性和创造性地运用，使以项目为主的教学充满生机与活力。

3. 充分利用网络资源，了解最新的技术策略和实施方法，培养学生自主学习的能力。

（三）教学基本条件

1. 教学团队

《Photoshop 图像处理》课程开设于 2014 年，通过从企业和高校引进、教师培训、企业锻炼、自身提高等途径，形成了一支执教水平高、团结协作精神好、社会责任感强、服务意识鲜明、应用先进技术的“双师型”结构教学团队。专业团队共有 14 名教师，副教授 1

人，区级骨干教师 3 人，中级教师 6 人，职业资格证书教师 8 人，普通话测试员 1 人，兼职教师 4 人，双师型 6 人，占专业总教师人数 43%。

2. 校内实训

在学校领导的高度重视下，目前已投入 400 多万元建成了 3 个专业实训室，配备 150 台高配置电脑，8 个共享实训室，2 台摄像机、1 架无人机等多种教学设施。

3. 校外实训

我专业与铜仁博宇传媒、铜仁博视传媒、铜仁大自然文化传媒、铜仁天赋传媒等多家对口企业建立了深度校企合作关系，为学生实习实训提供了可靠保障，实现了“互利双赢、资源共享”的良好合作氛围。

六、教学评价

本课程采用基于项目的激励考核评价模式。课程考核以 16 个项目、综合实训为考核评价单元，采用激励加分方式进行考评，在评价标准中引入加分项，加分项可以激励学生追求完善的学习过程，纵向比较个人的学习进展情况，帮助学生加强自我认知，获得自我实现感，增强学生学习动力。

评价环节主要包括引导训练评价、同步实践评价、课外拓展操作评价、综合实训评价；

评价内容主要包括学习态度、技能水平、熟练程度、艺术表现力、知识掌握情况，即从“会、熟、快、美”四个方面进行评价。

七、教学项目设计

（一）期末作品展

（二）中小型企业项目交流

八、课程资源

（一）教材配套资源

（二）相关网站

腾讯课堂、网易云课堂、万门大学、淘宝课堂、百度传课、中国慕课（MOOC）。

职业教育教学资源和数字学习中心：<http://yth.cott.org.cn/>

我要自学网：<https://www.51zxw.net/>

花瓣网：<https://huaban.com/>

红动中国：<http://sucai.redocn.com/>

包图网：<https://ibaotu.com/>

千图网：<https://www.58pic.com/>

九、课程标准审定意见

《Photoshop 图像处理》课程标准基本框架设计合理，课程目标定位准确，设计思路清晰，教学内容标准，典型工作任务、学习项目具体，教学内容组织安排合理，教学要求详细，教学条件能满足课程教学需要，教学方法与考核评价合理，课程资源丰富。经数字媒体技术应用专业委员会审定，同意实施。

专业指导委员会主任签字：

副主任签字：

审定时间： 年 月

附件 3-7: 《数字媒体技术基础》课程标准

一、课程信息

课程名称: 数字媒体技术基础

课程编码:

适用专业: 数字媒体技术应用

授课对象: 三年制中职学生

课程性质: 必修课

课程类型: B (理论+实践) 课

开发方式: 校企合作开发课程

学时学分: 36 学时, 2 学分

先导课程: 《计算机应用基础》 《常用工具软件》

并行课程: 《Photoshop 图像处理》 《二维动画设计软件应用》

后续课程: 《三维动画设计软件应用》 《数字影音编辑与合成》

二、课程目标定位

(一) 课程性质

《数字媒体技术基础》主要介绍数字媒体技术所涉及的研究内容、关键技术、应用领域和发展趋势, 重点在于概念的解释、原理的讲解和技术的应用等方面, 力图使学生全面了解和正确理解数字媒体技术的基本知识。具体介绍和讨论数字媒体技术相关的基本概念、理论、方法与技术, 主要包括文字、图形、图像、音频、视频等数字媒体信息的获取方法、信息存储与数据压缩技术、信息处理技术、信息输出技术以及数字媒体出版与传播技术等基本原理与方法。

(二) 课程目的

通过学习《数字媒体技术基础》课程, 学生将会全面了解和正确理解数字媒体技术的基本知识, 了解数字图形图像处理技术、数字音频处理技术、数字视频技术、数字媒体信息输入输出和存储技术、数

字出版等相关的基本概念、理论、方法与技术等，为今后在学习和工作过程中能更好、更有效地利用现代数字媒体信息资源和技术打下基础。

(三) 课程设计思路

五、培养模式——校企合作

按照“借助社会力量办学，按照企业要求育人”的要求，2016年，铜仁市碧江区中等职业学校与碧江区经开区达成产学研合作协议、与贵州山久长青智慧云科技有限公司和天德科技有限公司签订校企合作协议，2018年与鲲鹏通讯有限公司签订校企合作协议，并在2019年通过调研向川大广告传媒公司、铜仁博宇传媒公司、铜仁大自然文化传播公司、铜仁维纳斯婚纱摄影公司输送大批实习生，在实训室建设规划、课程设置、学历教育、行业培训、物联网技术应用和科研平台等方面展开深度合作，为本课程提供完全模拟一线岗位环境，可充分满足学生在本门课程的实践教学需要。

根据数字媒体技术应用专业“校企合作、产学一体、工学结合、订单培养”人才培养模式，《数字媒体技术基础》积极探索以企业人才标准作为课程培养目标、以真实项目作为教学内容载体、以企业任务划分教学模块、以企业真实环境构建学习环境、将企业文化引入教学管理机制、将行业标准引入课程评价体系进而实现课程全程的校企共建。

2. 课程目标——针对职业能力

通过广泛的市场调研，并与多名企业实践专家进行座谈，确定了与网络互联技术相关的职业岗位群有：广告设计师、室内设计师、数字影音后期处理员。岗位职业能力包括：桌面排版技术应用、广告创意与制作能力、装饰装潢设计能力、数码照片艺术处理能力。

通过将岗位群的工作过程、工作内容转化成相对独立的工作项目（一组具有相关性的工作任务组成的工作领域），然后再对工作项目

进行分解和细化,获得每个工作项目的具体工作任务（工作过程中需要完成的具有相对独立性的任务）,并对完成工作任务应掌握的职业能力做出较为详细的描述,形成了工作任务分析表。如下表

工作领域	工作任务	工作能力
广告设计师	桌面排版技术	能与客户进行有效沟通
	广告设计与制作	能进行广告需求分析
		能进行广告设计与制作
数字影音后期处理员	视频剪辑	后期的视频剪辑合成
	数字影音编辑与合成	后期影音制作
	多媒体制作员	能合成封面、海报、制作特效字幕

（四）课程目标

1. 能力目标

- （1）掌握数字图像处理的基本技术；
- （2）了解 CoreIdra 软件基本操作、图形的绘制和特殊效果、文本编辑和位图编辑应用技术；
- （3）知道数字动画的基本概念，掌握动画制作软件 flashCS4 的基本应用技能。

2. 知识目标

- （1）Photoshop 软件中工具使用、选区创建与处理、图层应用、路径应用、通道和蒙版以及滤镜的应用技术；
- （2）图形的绘制和特殊效果、文本编辑和位图编辑应用技术；
- （3）flashCS4 的基本应用技能，主要包括 YTash 文件塞本操作 fTash 绘图、各种类型动画创建、flash 中音视频应用以及交互式动画制作；

3. 素质目标

(1) 培养学生创新思维能力和健康的审美意识，提高作品的艺术鉴赏水平；

(2) 培养学生诚实、守信、按时交付作品的时间观念；

(3) 培养良好人际沟通能力和团队合作精神。

四、课程内容及教学要求

1. 课程内容及教学设计

序号	项目名称	工作任务	知识要求	技能要求	教学情境或教学设计	建议学时
1	数字媒体导论	1. 掌握数字媒体的基本概念与研究内容 2. 了解数字媒体技术的应用	1. 数字媒体技术的界定 2. 数字媒体技术的主要形式 3. 数字媒体技术的特点等	1. 对什么是数字媒体总体认识；通过计算机和通信手段，综合处理文本、图像、声音、视频等媒体信息，使抽象的信息变成可感知、可管理、可编处理和可交互的一种技术 2. 介绍新媒体的概念，新媒体的技术依托，剖析新媒体的传播特性，探讨新媒体的社会影响 3. 介绍数字媒体的具体应用和特点	情境 1 数字媒体技术基本知识的讲解 情景 2 数字媒体技术应用的拓展，案例的展示	3
2	数字媒体处理系统	了解数字媒体处理软件系统运行框架、各种媒体处理软硬件、数字媒体表示与处理 2. 掌握数字媒体处理系统构成	1. 数字媒体信息处理系统框架及子模块介绍信息处理关键技术基本介绍 3. 数字媒体的信息表示和处理	1. 掌握信息处理的框架数字媒体处理软件系统运行框架、文本处理软件、图形处理软件、音频视频处理软件、多媒体集成软件、数字媒体处理系统硬件	情境 1 理论讲解 情景 2 视频播放	4
3	图形图像处理	1. 掌握选择工具、选择命令、填充工具和移动工具的使用	1. Photoshop CS6 的运行环境、硬件要求和其他输入输	1. 熟悉选区的工具；掌握使用套索工具创建选区； 2. 掌握事业魔术棒选中大范围的选区；	情境 1 利用软件来讲解 情景 2 操	6

		方法 2. 熟悉各工具的属性以及功能之间的联系和区别	出设备 2. Photoshop 应用领域和用途 3. 基本概念 (1)位图和矢量图 (2)像素与分辨率 (3)图像尺寸 (4)图像文件大小 (5)颜色模式 (6)常用文件格式 4. Photoshop CS6 界面	3. 熟练掌握通过图层颜色来建立选区。	作与演示	
4	数字音频信息处理	1. 了解数字音频的技术指标 2. 计算机上合成音乐的产生过程	1. 数字音频的技术指标、压缩规范及格式 2. 采样、量化、编码原理、音频输出技术 3. 音频合成 4. 音频编辑及处理	1. 掌握数字音频的采集方法和不同文件格式的具体应用 2. 掌握数字音频进行调整和特效处理 3. 利用音频编辑软件进行单轨、多轨的编辑输出	情景一 理论讲解 情景二 软件介绍 情景三 软件使用	6
5	数字视频编辑	1. 了解线性编辑与非线性编辑、非线性编辑的功能和过程、项目的管理及窗口的使用、视频编译 2. 理解用建造窗口编辑视频序列、字幕生成、伴音添加 3. 掌握素材剪辑及窗口的使用	1. 非线性编辑素材编辑 2. 时间轴和视频剪辑 3. 字幕和伴音	1. 线性编辑与非线性编辑、非线性编辑的功能和过程 2. 素材剪辑及窗口的使用、项目的管理及窗口的使用 3. 用建造窗口编辑视频序列、视频编译 4. 字幕生成及伴音添加	7 情景一 理论讲解 情景二 视频欣赏 情景三 软件使用 情景四 技巧讨论	6
6	计算机动画	1. Flash 简介、Flash 操作界	1. Flash 动画制作	1. Flash 简介、Flash 操作界面、组件、动画制作、	情景一 软件介绍	6

	画制作	面、层及保存；视图模式的类型、光线追踪、背面消除	2. 3D 视图和建模 3. 3D 动画和渲染 4. 模拟现实	层及保存 2. 视图模式的类型、线框模型、表面模型、实体模型 3. 关键帧动画、算法动画 知识点：光线追踪、背面消除	情景二 软件使用	
7	Internet 和 Web 技术	1. Internet 的发展历程、Internet 的特点、MIME、CGI、Web 中的数字媒体 2. Internet 的主要功能与应用、Web 网站构建	1. Internet 的发展 2. Web 的工作原理 3. Web 网站和数字媒体	1. Internet 的发展历程、Internet 的特点、Internet 的主要功能与应用 URL、域名系统(Domain Name System, DNS)、HTTP(Hypertext Transfer Protocol)、MIME、CGI、HTML 2. Web 网站构建、Web 中的数字媒体	情景一 理论讲解 情景二 学生讨论	3
8	数字媒体产业	1. 数字音频、视频、数字出版和广告、数字城市和图书馆、移动增值和网络服务、其他数字领域、技术服务产业、运营服务产业、管理服务产业、营销服务产业、数字化设备、存储设备、传输设备、终端设备、数字媒体软件开发产业 2. 数字电视和电影、数字动画和游戏	1. 数字内容 2. 数字媒体服务产业 3. 数字媒体硬件制造产业 4. 数字媒体软件开发产业	1. 数字音频、视频、数字电视和电影、数字动画和游戏、数字出版和广告、数字城市和图书馆、移动增值和网络服务、其他数字领域 2. 技术服务产业、运营服务产业、管理服务产业、营销服务产业 3. 数字化设备、存储设备、传输设备、终端设备 4. 数字媒体软件开发产业	情景一 视频观看 情景二 理论讲解 情景三 学生讨论	2
学时合计：36 学时						

五、实施建议

（一）教材的编写及选用

主要参考书目

序号	书目名称	主编	出版社	出版时间	ISBN
1	数字媒体技术基础	宗绪锋、韩殿元	清华大学出版社	2018年	
2	数字媒体技术基础	曾祥民	电子工业出版社	2016年	

（二）教学建议

1. 面向全体学生，为学生全面发展和终身发展奠定基础

教学设计要符合学生生理和心理特点，遵循语言学习的规律，力求满足不同类型和不同层次学生的需求，使每个学生的身心得到健康的发展。在教学中教师应该注意：

（1）鼓励学生学习数字媒体技术，对他们学习过程中的失误和错误采取宽容的态度；

（2）要为学生提供自主学习的机会以及充分表现和自我发展的空间；

（3）鼓励学生通过实践、讨论、合作、探究等方式，发展数字媒体技术综合应用能力；

（4）创造条件让学生能够探究他们自己感兴趣的问题并自主解决问题。

2. 关注学生的情感，营造宽松、民主、和谐的教学氛围

学生只有对自己、对数字媒体技术及其文化学习有积极的情感，才能保持数字媒体技术学习的动力并取得好的成绩。消极的情感不仅会影响数字媒体技术学习的效果，而且会影响学生的长远发展。因此，在数字媒体技术教学中教师应该自始至终关注学生的情感，努力营造宽松、民主、和谐的教学氛围。

3. 倡导“目标驱动型”的教学途径，培养学生数字媒体技术综合应用能力

本《标准》以学生“能做某事”的描述方式设定各级目标要求。教师应该避免单纯传授数字媒体技术基础知识的教学方法，尽量采用“目标驱动型”的教学途径。

教师应依据课程的总体目标并结合教学内容，创造性地设计贴近学生实际的教学活动，吸引和组织他们积极参与。学生通过思考、调查、讨论、交流和合作等方式，学习和应用数字媒体技术，完成学习任务。

在设计“目标驱动型”教学活动时，教师应注意以下几点：

- (1) 活动要有明确的目的并具有可操作性；
- (2) 活动要以学生的生活经验和兴趣为出发点，内容和方式要尽量真实；
- (3) 活动要有利于学生学习数字媒体技术知识、提高实际应用能力；
- (4) 活动应积极促进数字媒体技术基础学科和其他学科间的相互渗透和联系，使学生的思维和想像力、审美情趣和艺术感受、协作和创新精神等综合素质得到发展；
- (5) 活动不应该仅限于课堂教学，而要延伸到课堂之外的学习和生活之中。

4. 加强对学生学习策略的指导，为他们终身学习奠定基础

使学生养成良好的学习习惯和形成有效的学习策略是数字媒体技术课程的重要任务之一。教师要有意识地加强对学生学习策略的指导，让他们在学习和运用数字媒体技术的过程中逐步学会如何学习。教师应做到：

- (1) 积极创造条件，让学生参与制订阶段性学习目标以及实现目标的方法；

(2) 引导学生结合生活体验,采用推测、查阅或询问等方法进行学习;

(3) 设计探究式的学习活动,促进学生实践能力和创新思维的发展;

(4) 引导学生运用观察、发现、归纳和实践等方法,学习数字媒体技术;

(5) 引导学生在学习过程中进行自我评价并根据需要调整自己的学习目标和策略。

5. 利用现代教育技术,拓宽学生学习和运用数字媒体技术的渠道

教师要充分利用现代教育技术,开发数字媒体技术教学资源,拓宽学生学习渠道,改进学生学习方式,提高教学效果。在允许的情况下教师应做到:

(1) 利用视听媒体和网络资源等,丰富教学内容和形式,提高课堂教学效果;

(2) 利用计算机和多媒体教学软件,探索新的教学模式,促进个性化学习;

(3) 合理地开发和利用计算机技术报刊、图书馆和网络等多种资源,为学生创造自主学习的条件。

6. 不断更新知识结构,适应现代社会发展对数字媒体技术课程的要求

教师应不断更新知识结构,适应现代社会发展对数字媒体技术课程的要求。为此,教师应该做到:

(1) 准确把握本课程标准的理念、目标和内容,运用教育学和心理学理论,研究数字媒体技术教学的规律。根据学生的心理特征和实际情况,选择和调整数字媒体技术教学策略;

(2) 发展课堂教学的调控和组织能力,灵活运用各种教学技巧和方法;

(3) 掌握现代教育技术，并能在自己的继续学习和实际教学之中加以运用；

(4) 自觉加强艺术设计文化素养，拓宽知识面；

(5) 要根据教学目标、学生的需要以及客观条件，积极地和有创造性地探索有效的教学方法；

(6) 不断对自己的教学行为进行反思，努力使自己成为具有创新精神的研究型教师。

(三) 教学基本条件

1. 教学团队

数字媒体技术应用专业组成立于 2015 年，通过从企业和高校引进、教师培训、企业锻炼、自身提高等途径，形成了一支执教水平高、团结协作精神好、社会责任感强、服务意识鲜明、应用先进技术的“双师型”结构教学团队。专业团队共有 14 名教师，高级教师 1 人，2 名骨干教师，双师型教师 9 人，占专业总教师人数 64%。

2. 校内实训

学校为专业发展投入 400 多万元，打造多工位、高标准、规范化实训机房 8 间，美术造型实训室 2 间，功能齐全，设备先进，能满足专业教育教学要求。

3. 校外实训

数字媒体技术应用专业与铜仁博宇传媒有限公司、铜仁博视传媒有限公司、铜仁大自然文化传媒有限公司、维纳斯婚纱摄影等十多家企业建立深度校企合作，实现了“互利双赢、资源共享”的良好合作氛围。

(四) 课程资源的开发与利用

积极开发和合理利用课程资源是数字媒体技术课程实施的重要组成部分。数字媒体技术课程资源包括数字媒体技术教材以及有利于发展学生数字媒体技术综合应用能力的其他所有学习材料和辅助设

施。数字媒体技术教学的特点之一是要使学生尽可能多地从不同渠道、以不同形式接触和学习数字媒体技术，力争做到学为所用。因此，在数字媒体技术教学中，除了合理有效地使用教科书以外，还应该积极利用其他课程资源，特别是多媒体光盘资料、各种形式的网络资源、报刊杂志等等。

为了提供丰富的课程资源，开拓教和学的渠道，更新教和学的方式，增强数字媒体技术教学的开放性和灵活性，数字媒体技术课程要充分利用图书馆、电子阅览室、音像设备等基本的和常规的教学设施。应尽可能为学生的自主学习创造条件。

在开发数字媒体技术课程资源时，要充分利用信息技术和互联网络。网络上的各种媒体资源以及专门为数字媒体技术教学服务的网站为各个层次的数字媒体技术教学提供了丰富的资源。另外，计算机和网络技术又为个性化学习和自主学习创造了条件。通过计算机和互联网络，学生可以根据自己的需要选择学习内容和学习方式。具有交互功能的计算机和网络学习资源还能及时为学生提供反馈信息。再有，计算机和网络技术使学生之间相互帮助、分享学习资源成为可能。因此，学校和教师要积极创造条件，使学生能够充分利用计算机和网络资源，根据自己的需要进行学习。学校还可以建立自己的数字媒体技术教学网站，开设网络课程，进一步增加学习的开放性和灵活性。

学校应该鼓励和支持学生参与课程资源的开发。鼓励学生制作个人主页、班级网站、协会网站进行交流学习和资源共享。

要注意开发和利用多层次、多类型的数字媒体技术课程资源，满足不同层次的需求。不能一味追求课程资源的多样性而增加学生的经济负担，更不能造成课程资源的浪费。学校要建立有效的课程资源管理体系。已经具备的课程资源要充分利用，要杜绝课程资源闲置的现象。要不断地对课程资源进行更新和补充。

六、教学评价

评价是数字媒体技术课程的重要组成部分。科学的评价体系是实现课程目标的重要保障。数字媒体技术课程的评价应根据课程标准的目标和要求，实施对教学全过程和结果的有效监控。通过评价，使学生在数字媒体技术课程的学习过程中不断体验进步与成功，认识自我，建立自信，促进学生数字媒体技术综合应用能力的全面发展；使教师获取数字媒体技术教学的反馈信息，对自己的教学行为进行反思和适当的调整，促进教师不断提高教育教学水平；使学校及时了解课程标准的执行情况，改进教学管理，促进数字媒体技术课程的不断发展和完善。

数字媒体技术课程的评价体系要体现评价主体的多元化和评价形式的多样化。评价应关注学生数字媒体技术综合应用能力的发展过程以及学习效果，采用形成性评价与终结性评价相结合的方式，既关注结果，又关注过程，使对学习过程和学习结果的评价达到和谐统一。

(一)体现学生在评价中的主体地位

学生是学习的主体，无论是教学还是评价都应以学生的数字媒体技术综合应用能力发展为出发点。评价应有利于学生认识自我、树立自信；应有助于学生反思和调控自己的学习过程，从而促进数字媒体技术应用能力的不断发展。教师应使学生认识到自我评价对于学习能力发展的意义，并学会自我评价的方法。在各类评价活动中，学生都应是积极的参与者和合作者。评价应是教学活动的有机组成部分，通过评价使学生学会分析自己的成绩与不足，明确努力的方向。

(二)注重形成性评价对学生发展的作用

形成性评价是教学的重要组成部分和推动因素。形成性评价的任务是对学生日常学习过程中的表现、所取得的成绩以及所反映出的情感、态度、策略等方面的发展做出评价。其目的是激励学生学习，帮助学生有效调控自己的学习过程，使学生获得成就感，增强自信心，培养合作精神。形成性评价有利于学生从被动接受评价转变成成为评价

的主体和积极参与者。为了使评价有机地融入教学过程，应建立开放、宽松的评价氛围，以测试和非测试的方式以及个人与小组结合的方式进行评价，鼓励学生与教师共同参与评价，实现评价主体的多元化。形成性评价的形式可有多种，如课堂学习活动评比、学习效果自评、问卷调查、访谈、平时测验等。

形成性评价可采用描述性评价、等级评定或评分等评价记录方式。无论何种方式，都应注意评价的正面鼓励和激励作用。教师要根据评价结果与学生进行不同形式的交流，充分肯定学生的进步，鼓励学生自我反思、自我提高。

(三)注意评价方法的多样性和灵活性

教师应注意根据学生的年龄特征和学习风格的差异采取适当的评价方式。在日常的形成性评价中，应允许学生根据自己的特长或优势选择适合自己的评价方式。如果学生对自己某次课堂测验成绩不满意，可以与教师协商，暂不记录成绩，学生在经过更充分的准备之后，可再次参加评价。

(四)注重评价结果对教学效果的反馈作用

教师要时刻关注评价对学生学习和教师教学的反馈作用。例如：

1. 评价是否促进了学生自主性的发展和自信心的建立？
2. 是否反映了学生学习的成就？
3. 是否反映了教师教学中的成功之处与不足？
4. 是否反映了学生学习中的问题或不足？

教师要根据评价的反馈信息及时调整教学计划和教学方法。

(五)终结性评价要注重考查学生数字媒体软件综合应用能力

终结性评价（如期末考试、结业考试等）是检测学生数字媒体软件综合应用能力发展程度的重要途径，也是反映教学效果、学校办学质量的重要指标之一。终结性评价必须以考查学生数字媒体技术综合

应用能力为目标，力争科学地、全面地考查学生在经过一段学习后所具有的数字媒体技术应用水平。测试可以采取笔试、机试、大作业、课程设计等形式，全面考查学生数字媒体技术综合应用能力。

(六) 注意处理教学与评价的关系

进行评价时，应当考虑评价活动占课堂整体教学时间的比例。要注重评价的实际效果。要避免使用过于烦琐的评价程序，占用过多的教学时间进行评价。不能为评价而评价或以评价为目标进行教学。

(七) 各级别的评价要以课程目标为依据

对学生学习的评价应以课程目标及相应级别的教学目标为依据。评价可分为三个层面：由学生、教师共同组织进行形成性评价；由教师、学校共同组织进行终结性评价；由学校组织实施中级数字媒体技术国家高新等技能证书考试。

七、教学项目设计

(一) 期末作品展

(二) 中小型企业项目交流

八、课程资源

(一) 教材配套资源

(二) 相关网站

腾讯课堂、网易云课堂、万门大学、淘宝课堂

我要自学网 <https://www.51zxw.net/>

花瓣网 <https://huaban.com/>

包图网 <https://ibaotu.com/>

千图网 <https://www.58pic.com/>

自媒体时代，各类自学网站。

九、课程标准审定意见

《数字媒体技术基础》课程标准基本框架设计合理，课程目标定位准确，设计思路清晰，教学内容标准，典型工作任务、学习项目具体，教学内容组织安排合理，教学要求详细，教学条件能满足课程教学需要，教学方法与考核评价合理，课程资源丰富。经计算机网络专业委员会审定，同意实施。

专业指导委员会主任签字：

副主任签字：

审定时间：2019年 月

附件 4：数字媒体技术应用专业重要教学管理制度

附件 4-1 数字媒体技术应用专业课程负责人制度

为推进数字媒体技术应用专业课程建设与改革，提高课程建设质量和课程教学效果，特制订数字媒体技术应用专业课程负责人制度。

一、课程负责人制度的要求

(一) 凡我部数字媒体技术应用专业教研组承担的所有专业课程，原则上都要成立课程组，实施课程负责人制度。

(二) 实施课程负责人制度要有利于提高教学质量，有利于促进工学结合的教学模式改革。

(三) 课程负责人最多负责两门课程的建设；专业教师可参与多门课程的建设，但同一课程无论多少教师，只能建立一个课程组，由同一课程负责人负责管理。

二、课程负责人应具备的条件

(一) 热心教学工作，具有较高的学术造诣和教学水平，有较强的组织管理能力和敬业精神。

(二) 长期担任该课程或相关课程教学任务，教学效果好；能统筹安排该门课程的教学，熟悉教学规律及教学方法；对相应课程有扎实的理论基础，了解国内外现状及发展趋势。

(三) 核心课程课程负责人应具有一级及以上职称，其他课程课程负责人应具有二级及以上职称。

三、课程负责人的职责

(一) 负责组织课程组制定课程建设方案、课程标准、编制学期教学计划。

(二) 主持课程教学改革和教学实践活动。

(三) 主持课程的教材及实训室建设。

(四) 主持申报本课程范围内的教学研究项目。

(五) 负责本课程的教学管理和教学检查。

(六) 指导和培养本课程青年教师。

(七) 负责本课程的教学组织、实施。

四、课程负责人的聘任

(一) 课程负责人的选聘工作由数字媒体技术应用专业教研组负责。

(二) 应聘教师向专业教研室提出申请并申述本人应聘条件。

(三) 课程负责人聘期为 3 年，聘期满后可以申请连任。

(四) 聘期未满而需要更换课程负责人，由专业教研组研究后，报部系办公室审核，同时报教学工作部备案。

五、课程负责人的考核

(一) 课程负责人考核由专业教研组与部系办公室共同组织，每年度考核一次。

(二) 课程负责人履行职责的情况与绩效，记入教师档案，对于成绩突出者给予相应奖励。

(三) 在受聘为课程负责人期间，课程组内若有人出现教学事故，课程负责人应负主要责任，若课程负责人出现严重教学事故，应终止其课程负责人资格。

六、附则

(一) 本办法由数字媒体技术应用专业教研组负责解释。

(二) 本办法自发布之日起执行。

附件 4-2 专业教师联系企业制度

按照《碧江区中等职业学校专业教师联系企业制度》要求，为加强校外实训基地建设，鼓励专业教师深入企业锻炼，增强教师动手能力，提高技能水平，建设高素质、专业化的“双师型”教师队伍，结合数字媒体技术应用专业实际，特制订本制度。

一、到企业实践的教师和主要实践内容

（一）教师：学校专业课教师、专业基础课教师和实习指导教师，每一年必须有两个月以上时间到与专业相关的企业或生产服务一线参加实践活动。

（二）实践的主要内容：

1. 了解企业的生产组织方式、工艺流程、产业发展趋势等基本情况。
2. 熟悉企业相关岗位职责、操作规范、用人标准及管理制度。
3. 学习所教专业在生产实践中应用的新知识、新技能、新工艺、新方法。
4. 结合企业的生产实际和用人标准，不断完善教学方案，改进教学方法，积极开发校本教材，切实加强实践教学环节，提高技能型人才培养质量。

二、教师到企业实践的主要形式与组织管理

（一）主要形式：教师到企业实践，可根据培养需求和客观条件，采取灵活多样的形式：

1. 到企业现场参观考察观摩。
2. 接受企业组织的技能培训学习。
3. 在企业生产岗位上操作实践。
4. 参加企业产品开发和技术改造。
5. 结合实际了解市场。

（二）组织管理、实施及考核：

1. 组织专业教师到企业实践，由学校教学工作部统一管理，并建立教师到企业实践考核和登记制度。

2. 教师到企业实践具体工作实施由教学工作部负责。

3. 考核：教师到企业实践结束后必须进行考核。考核由实践企业和教学工作部双方分别进行，考核内容包括出勤、实践培训任务完成情况 & 业务方面等问题。

三、科技服务管理

（一）专业教师联系企业活动由信息商贸服装部统一管理，碧江区中等职业学校教学工作部备案。

（二）专业教师联系企业活动必须遵守国家的政策、法令和法规，遵守职业道德。

（三）专业教师应妥善处理教学、科研、服务企业三者关系，量力而行，保证完成专业的教学、科研任务。

（四）专业教师向企业提供科技服务不计入学校工作量（学校统一安排除外）。若因工作量较大，可自行与企业协商，由企业支付一定的工作、交通等补贴。

四、附则

（一）本制度由数字媒体技术应用专业教研组负责解释。

（二）本办法自发布之日起执行。

附件 4-3 数字媒体技术应用专业教学评价标准

专业教学评价标准是开展专业教学质量评价的依据。本专业教学评价标准是依据人才培养需求,基于国家人才培养模式的相关政策要求,借鉴国家精品课程建设及其教学评价标准,结合行业评价、企业评价和学校评价的特点特制订本专业教学评价标准。

一、专业教学评价的主体及评价内容

(一) 学校教师课程评价

学校教师课程评价,包括教学工作部对课程及教学团队的总体评价、专业教研室对课程教学内容组织及运行评价、教师对学生学习过程及效果评价、学生对教师的教学效果评价。具体评价内容见表 1-1。

表 1-1 教师课程评价主体及评价内容

序号	评价主体	评价内容
1	教学工作部	课程及教学团队评价,包括:课程设置、教学组织与安排、课程组人员结构、教学方法与手段、教学条件、校企合作、教学效果等。
2	专业教研室	课程教学内容组织及运行评价,包括:课程标准、课程教学实施方案、教材编写及选用、课程教学单元设计、授课计划、教学评价及考核、教学资源库建设、教学总结等。
3	教师	学生学习过程及效果评价,包括:学习态度、作业完成情况、技能训练、课程考试等。
4	学生	教师教学效果评价,包括:师德师风、教学水平、教学内容、教学方法、教学组织安排、教学满意度等。

(二) 专业资格评价

与铜仁市川达广告传媒有限责任公司、贵州快乐家园装饰工程有限公司同仁分公司、铜仁维爱集团(铜仁维纳斯婚纱摄影)等开展合作,引入企业岗位资格鉴定标准,组织本专业学生进行行业职业资格认证。具体评价内容见表 1-2。(本专业合作企业)

表 1-2 行业资格评价主体及评价内容

序号	评价主体	评价内容
1	铜仁市川达广告传媒有限责任公司	CAD 设计师、摄影摄像师等工种鉴定。
2	贵州快乐家园装饰工程有限公司同仁分公司	软件使用灵活成俗、平面设计等工种鉴定。
3	铜仁维爱集团（铜仁维纳斯婚纱摄影）	数码编辑师、后期修片师等工种鉴定。

（三）用人单位综合评价

用人单位综合评价，包括顶岗（教学）实习单位对学生顶岗（教学）实习期间表现的评价和用人单位对毕业生满意度的评价。具体评价内容见表 1-3。

表 1-3 用人单位评价主体及评价内容

序号	评价主体	评价内容
1	顶岗(教学)实习单位	顶岗（教学）实习学生评价,包括：学习态度、职业素养、实习任务完成情况、实习总结等。
2	就业单位	毕业生满意度评价,包括：职业素养、知识技能、岗位胜任力、创新能力等,

二、专业教学评价的指标、分值及权重

（一）专业课程评价

教学部门对专业课程评价指标，参照国家精品课程中职评审指标（2010）执行。评审指标、标准、分值及权重、具体见表 2-1。

表 2-1 教务部门对专业课程评价指标

序号	一级评价指标	二级评价指标	主要观测点	分值	得分
1	教学工作量与师德（10分）	教师授课学期总学时	以学校核定的平均学时数为基准，教师 \geq 平均学时数为5分，低于平均学时数计3分。	5	
		符合教学工作量与师德考核标准	符合教学工作量与师德考核要求中（2）、（3）的规定，得5分。违反一次，未造成影响的，得3分，违反二次，未造成影响的，得1分。违反三次及以上者，或造成严重影响的，得0分。	5	
2	教学日常工作（55分）	学期前教学准备	教师按照严格按照专业人才培养方案和课程标准（或教学大纲）的要求认真编写学期授课计划、课程说明书和教案。学期授课计划、课程说明书的内容要全面，编写要与校历、进程一致，项目完整。教师备课对照《学校教学管理常规》的要求认真备好教案，每位教师必须提前一周备好教案，教案的主要项目清楚，填写完整。	10	
		教学实施	上课或监考无迟到、早退现象；教师备课应严格按照《学校教学管理常规》认真备课；课堂上使用普通话进行教育活动；在课堂上不做与教学无关的事项；不得擅自取消或改变已安排的教学活动或随意改变上课时间、地点；不随意调换课程、增减课时、请他人代课或代他人上课；任课教师采取有效措施驾驭课堂。	30	
		教学研究	积极参加教学改革研究工作；积极参加教研活动；每学期，授课教师听课不低于15次。听课时有记录，听课后有建议、思考与交流等记载与总结。	15	
3	教学效果（35分）	学生测评	在14周—15周教务处统一对每位教师进行抽样测评，测评数据——平均分W。	10	
		教研组测评	通过收集上交的计划、课程说明书、教案、作业批改、教学总结、教学论文、听课记录、参与教研活动（校级公开课、组内公开课）资料，采用五级等级制测评。	15	
		督导评价	督导在第17周将听课评价结果（按五级等级制）提供给教务处。	5	
		学生成绩评价	在学期末，根据成绩均分（用P表示）考核	5	

(二) 教研室对专业教师课程教学评价 (100 分)

教研室对专业教师课程教学评价指标包括：课程标准、课程教学实施方案、教学态度、教学方法、教学计划、教学效果等。具体指标分值及权重见表 2-2。

表 2-2 教研室对专业教师课程教学评价

课程名称：	班级：		执教人：
人：			
任课教师：	总得分：		填写日期：
期：	年 月 日		
结构指标	单 项 指 标	最高分值	评判分值
教学态度 (15%)	1. 认真备课，教材熟悉，讲稿完整	4	
	2. 严格按教学大纲和教学进度表组织授课，准时上下课	1	
	3. 授课认真	5	
	4. 教书育人*	5	
教学内容 (40%)	1. 内容紧扣专业培养目标丰富充实，组织合理，逻辑性强，既不照本宣科也不脱离教材，注意理论联系实际	12	
	2. 概念准确，分析透彻	8	
	3. 重点突出，讲清难点，阐明疑点，举例恰当	12	
	4. 吸收科研（或教研）新成果	8	
教学方法 (30%)	1. 方法得当，有启发性，积极发展学生思维	8	
	2. 讲授熟练，条理清楚	8	
	3. 教学时间利用充分，分配合理	4	
	4. 用普通话或外语讲课，语音标准，语言简炼、形象生动	3	
	5. 教学中机智地处理偶发事件	1	
	6. 板书设计合理，板书板画规范；实验操作准确规范	4	
	7. 熟练使用现代教育技术	2	
教学效果 (15%)	1. 课堂秩序好，气氛活跃，学生学习积极性、主动性充分调动	8	
	2. 完成教学任务，达到教学目的	7	
总体评价			

(三) 学校对毕业顶岗实习指导教师的评价指标

学校对毕业顶岗实习指导教师的评价指标主要包括：实习指导教师的职责、实习经费、工作量等。具体指标、分值及权重见表 2-3。

表 2-3 学校对毕业顶岗实习指导教师的评价指标

考核指标	考核要素	考核内涵与发展	分值	得分	备注
实习准备	任务准备	服从学校工作安排,并积极配合实习就业办做相关准备工作;准备充分、及时。	3		
	实习计划	能根据教学大纲要求和实习就业办实习方案,按照学校要求及时制定切实可行的实习计划,目的明确,计划详尽,进程安排合理。	3		
	实习动员	召开或参加实习动员会,告知学生实习方案、实习计划,使学生作好实习前准备工作,交待实习任务、纪律等。	2		
实习过程	实习纪律	保证实习学生严格遵守学校和实习单位各项规章制度,树立自身形象,维护学校声誉;集中指导实习教师不得擅自离开岗位,不无故迟到、早退;请假按学校规定程序办理。	6		
	指导态度	工作责任心强,认真负责,以身作则,为人师表;引导学生深入实际,引导学生自学和思考;学生满意度高。(《学生实习问卷调查表》、《带教老师问卷调查表》)	8		
	纪律管理	有明确的纪律、考勤管理要求,执行严格,有考勤纪录;对学生实习期间发生的违纪错误及时处理,有处理纪录。(《违纪学生情况说明》)	8		
	学习管理	注重学习教育,指导监督学生写实习周记,每月布置学生完成实习小结,并收集批改,记录成绩,有原始成绩纪录。实习就业办每月抽查学生周记资料。	8		
	安全管理	对实习学生有明确的安全管理要求,注意安全教育并有纪录,无安全事故发生。	10		
	日常管理	全程跟进学生的实习管理工作,关心学生的生活、思想等并做好配套工作,有原始纪录;每月交书面工作小结一份到	6		

		实习就业办。（《实习生跟踪调查表》、每月上交《实习学生工资册》、《实习生调研表》及简报）			
	对外联系	主动与实习单位沟通，了解学生实习情况等，做好协调沟通。（每周上交《实习情况反馈表》）	8		
实习效果	工作周记	能够按照实习就业办对学生工作周记的数量和质量要求严格认真批阅。	4		
	学生作业	能够按照实习就业办对学生每月的作业（实习总结）的数量和质量要求严格认真批阅。	4		
	实习总结	能够按照实习就业办对学生整个实习过程作总结的质量要求严格认真批阅。	7		
	考核总结	对学生实习情况作出客观考核，评语针对性强且客观公正，考核严格，成绩评定客观。对实习指导全过程写一份全面、客观的书面总结。	5		
	档案管理	教师的工作纪录（考勤、学生学习成绩、安全教育等）、实习情况记录表、实习调研表、简报、每月工作小结、工作总结和学生的工作周记、作业、工作小结、实习总结（报告）等原始资料及时上交实习就业办存档。	8		
	教学安全	无教学事故发生。	10		
			100		

注：考核实行百分制，考核结果只填写合格或不合格， ≥ 60 分为合格， < 60 分为不合格。

考核结果：

考核教师签名：

考核组长签名：

（四）加强对教学过程的质量监控，改革教学评价的标准和方法

加强对教学过程的质量监控，改革教学评价的标准和方法。对学生的学业考核评价内容应兼顾素质、知识、能力等方面，评价应体现评价标准、评价主体、评价方式、评价过程的多元化。按照课程类型的不同，采用不同的考核与认证方法。具体指标、分值及权重见表2-4。

表 2-4 教师专业课程教学考核评价指标

序号	考核分类	考核方式	评价标准	分值	得分
1	知识考核 综	过程考核 为主	作业、课堂表现、考勤记录等方面。期终考试以笔试、机试、答辩、论文、总结、报告等形式进行，重点在于考核学生的知识运用能力。学生成绩考核是教学过程中的重要环节，是正确评价和检验学生对所学知识掌握程度的重要手段。	100	
2	合实践考 核	实际操作 考核	分模块考核占总成绩的 60%，平时成绩（含作业、提问、测验、学习态度等）占总成绩的 40%。主要根据学生完成实训成果、平时表现、操作能力、	100	
3	能力、素 质考核	实际操作	课程整体成绩由课程考核成绩和项目考核成绩两部分汇总得出。课程考核采取卷面考核，项目考核按照项目分别进行，考核成绩由各个项目考核成绩按权重累加。每个项目成绩都是从知识、技能、态度 3 方面考核，	优秀 良好 中等 及格 不及格	

（五）学生对教师课程教学评价（100 分）

学生对教师课程教学评价指标主要包括：师德师风、教学水平、教学内容、教学组织、教学方法、教学满意度。其指标、分值、权重见表 2-5。

表 2-5 学生专业课程教学评价指标

课程：_____ 班级_____ 授课教师：_____

年 月 日

项目	评价标准	最高分值	评估分值
教学 态度	1. 教学认真负责，关心学生思想和学业的提高	12	
	2. 认真辅导和批改作业，重视教学反馈，注意总结改进教学工作	8	
教学 内容	3. 基本概念、理论、原理讲解清楚	12	
	4. 理论联系实际，注意同生产、社会或中学等实际结合	12	
	5. 按教学大纲和教学进度表进行，不断更新教学内容	6	
教学 方法	6. 讲授重点突出，难点讲清，条理清楚（实验课：实验技能熟练，方法得当）	12	
	7. 教学方式多样，重视实践性教学环节教学	9	

	8. 板书设计好，语言清晰（体育、美术：示范、动作技术要领正确），积极使用现代教育技术手段教学	9	
教学效果	9. 认真学习后对本课的要求基本掌握，并能理解和解决一些实际问题	12	
	10. 从教学过程中同学的学习积极性、兴趣、热情和纪律等方面来估价效果	8	
总分			
其他建议			

说明：评定等级分为优（85分以上）、良（75-84分）、一般（60—74分）和（5差9分以下）四级。

三、专业资格评价（100分）

（一）专业资格评价指标

包括行业职业资格、计算机等级、英语等级考试合格率、等级进行评价。具体指标、分值、权重见表3-1。

表3-1 专业资格评价

序号	评价指标	评价标准	分值	评价等级				
				A	B	C	D	E
				1.0	.8	0.6	0.4	0.2
1	职业资格证	职业资格证书1个，高级工要求达100%、技师不限。	50					
2	英语能力等级	英语能力等级证书1个，院级考试达100%、国家级考试等级不限。	25					
3	计算机等级	计算机等级证书1个，院级考试达100%、国家级考试等级不限。	25					

(二) 用人单位综合评价

1. 用人单位对毕业生综合评价（100分）

用人单位对毕业生综合评价指标，包括职业素养、知识技能、岗位胜任力、创新能力等。具体分值及权重见下表 3-2。

表 3-3 用人单位对毕业生综合评价

单位名称：					
单位地址				邮政编码	
毕业学生姓名		性别		年级专业	
对我校毕业生进行评价（相应选项打√）					
评价项目	满意	比较满意	一般	不满意	备注
道德素养					
敬业精神					
专业技能					
工作能力					
文化素养					
适应能力					
沟通能力					
团队协作					
身心健康					
综合评价	优秀（ ） 称职（ ） 基本称职（ ） 不称职（ ）				
其他意见或建议	单位盖章： 年 月 日				

备注：满意为 90%以上、较满意为 85%以上、一般为 70%、不满意为不合格。

（三）专业教学评价的方式

1. 行业资格认证

（1）职业资格考試：學生必須參加職業資格考試，取得 1 個以上合格證。

（2）技能鑑定、技能競賽：學生參加技能鑑定或市級以上技能競賽一、二等獎獲得者，可免考相應課程科目。

2. 學校課程考核評價

（1）理論知識考試：採取開卷、閉卷、筆試、口試考試，PPT 製作匯報考試。

（2）技能考核：包括單項技能考核、教學實習考核、頂崗實習、實習總結匯報。採取現場操作、筆試、口試，PPT 製作匯報考試。

3. 用人單位調查評價

採取問卷調查、實地調研、專家座談、電話訪談等方式，由用人單位對頂崗（教學）實習學生和畢業生進行業務能力考核和滿意度測評。

四、專業教學評價的組織

專業成立考核評價小組，由專業帶頭人任組長，制定出專業課程評價考核方案，經學校教學工作部審核，專業教研室組織實施，由各課程組具體落實。

五、專業教學評價的要求

1. 由學校教學工作部負責專業教學評價考核的管理和指導。

2. 專業教學評價方案由專業制定，經學校教學工作部審核，專業教研室組織實施。

3. 專業教學評價考核的時間由教學管理部門統籌安排，教學準備檢查在學期初，教學過程評價在上課期間，教學效果的考核評價安排在期末。學生對教師課程教學評價，每學期至少開展兩次。

4. 教师对专业课程教学评价为形成性考核，要突出职业能力，注重知识的应用性和实用性。

5. 专业资格评价应按照行业部门及有关规定执行。

6. 用人单位对毕业生满意度的评价，调查样本数不少于毕业生就业单位总数的 70%。

7. 专业教学评价本着公平、公正、公开的原则，对评价结果有异议的由学校教学工作部负责核实。

附件 4-4 碧江区中等职业学校数字媒体技术应用专业课程运行方案

为全面推进数字媒体技术应用专业课程建设，深化教学改革，推动教育教学创新，保证课程正常运行，全面提高教育教学质量。特制订专业课程运行实施方案。

一、专业课程运行原则

按照数字媒体技术应用专业建设方案，专业课程建设分为专业核心课程及专业技能（方向）课程两种类型。围绕教职成〔2019〕13号文件精神，专业课程运行实施工学交替，引入行业企业技术标准开发专业课程，推行任务驱动、项目导向的教学模式，试行多学期、分段式的教学组织模式，吸纳行业企业专家、业务骨干参与课程教学，不断深化课程教学改革，全面提高人才培养质量。

二、专业课程运行

（一）校内条件：专业基础课主要以学校教学为主，必须要有教室多媒体，实训室及实训基地为辅。

（二）校外条件：主要以 3-4 个校外实训基地，供学生参观和实地训练。

三.课程教学

（一）校内教学应根据专业基础课性质，以专任教师讲授理论及实操为主。

（二）校外教学主要是根据行业发展趋势，实地观摩或进行实操。

1. 专业核心课程运行

（1）课程教学团队

（2）专任教师必须是中级称以上，5-6 名担任。

（3）兼职教师必须聘请行业副高或企业法人代表，并具备丰富的专业知识或长期从事本行业工作，由 2-3 人担任。

2. 课程教学条件

（1）校内条件：理论教学必须在多媒体教室，可以进行观摩，实操依托学校装有平面软件的实训室，能完成单项技能训练。

（2）校外条件：按照阶段教学模式，每门课程根据学生人数进行安排，依托校企合作单位，以能让每位学生真正参与实操为准。

3. 课程教学

(1) 校内教学实行阶段教学原则，把一学期分为 2-3 阶段教学，其中三分之一在教室学习，三分之一在实训室学习技能，三分之一在企业体现工学结合。

(2) 校外教学体现工学结合过程，在紧密结合企业让学生实现工作与学习一体化。

(3) 校外教学主要是根据行业发展趋势，实地观摩或进行实操。

2. 专业技能（方向）课程运行

(1) 课程教学团队

A. 专任教师必须是本科学历及以上文凭，4-5 名担任。

B. 兼职教师必须聘请行业副高或企业业务骨干，并对本专业知识有着深刻认识的 1-2 人担任。

(2) 课程教学条件

A. 校内条件：理论教学必须在多媒体教室，实操依托学校实训室，能完成单项技能训练。

B. 校外条件：按照阶段教学模式，每门课程根据学生人数进行安排，依托校企合作企事业单位，以能让每位学生真正参与实操为准。

(3) 课程教学

A. 校内实行多元化教学，可以根据每章节内容安排适当的观摩课程。

B. 校外教学体现启发式教学，让学生通过观摩与实操，启发学生对本专业的学习兴趣。

四、附则

(一) 本办法由数字媒体技术应用专业教研室负责解释。

(二) 本办法自发布之日起执行。