

# 数字媒体技术应用专业

## 人才培养方案

福州商贸职业中专学校

2023年6月（修订）

## 一、专业名称及代码

专业名称：数字媒体技术应用

专业代码：710204

## 二、入学要求

初中阶段教育毕业生或具有同等学力者。

## 三、修业年限

全日制三年

## 四、职业面向

| 所属专业大类 | 所属专业类 | 对应行业                | 主要岗位类别<br>(或技术领域)                           | 职业资格证书或<br>技能等级证书举例   |
|--------|-------|---------------------|---|---|
| 电子信息大类 | 计算机类  | 互联网、影视传媒、游戏、平面设计等行业 | 数字媒体艺术专业人员<br>动画设计人员<br>电影电视摄影师剪辑师<br>广告设计师 | 1+X WPS 办公应用<br>(初、中级)<br>1+X 图形图像处理<br>(初、中级)<br>1+X 虚拟现实应用设计<br>与制作(初、中级) |

## 五、培养目标与培养规格

### (一) 培养目标

坚持紧紧围绕坚定学生理想信念、政治认同、家国情怀、文化素养、宪法法治意识、道德修养等重点优化课程思政内容供给，系统进行中国特色社会主义和中国梦教育、社会主义核心价值观教育、中华优秀传统文化教育、法治教育、劳动教育、职业理想和职业道德教育、心理健康教育。

科学重构课程体系，夯实课程思政建设基础。坚持学生中心、产出导向，修订人才培养方案，构建科学合理的课程思政教学体系，以“思政课程”引领“课程思政”，推

进“课程思政”建设。

培养思想政治坚定、德技并修、全面发展，能适应新时代数字媒体技术发展需要，具有良好职业道德、人文素养和艺术素质，掌握计算机数字音频、视频处理、平面及动画广告设计、动画设计与制作、VR/AR虚拟现实素材制作等知识和技术技能，面向互联网行业、影视传媒行业、游戏行业、平面设计等行业领域的高素质技术技能人才。

## （二）培养规格

本专业毕业生应具备的素质、知识和能力等方面的要求：

### 1. 素质

（1）具有正确的世界观、人生观、价值观，具有深厚的爱国情感、国家认同感、中华民族自豪感，崇尚宪法、遵守法律、遵规守纪，具有社会责任感和参与意识；

（2）具有改革创新意识和国际竞争意识；

（3）具有奉献精神和团队精神，养成良好的道德情操和个人行为规范，诚信守法、公平竞争的意识；

（4）具有良好的职业道德和职业素养；

（5）具有较强的集体意识和团队合作精神，能够进行有效的人际沟通和协作，与社会、自然和谐共处，具有职业生涯规划意识；

（6）具有良好的身心素质和人文素养，具有健康的体魄和心理、健全的人格，能够掌握基本运动知识和一两项运动技能，具有感受美、表现美、鉴赏美、创造美的能力，具有一定的审美和人文素养，能够形成一两项艺术特长或爱好，掌握一定的学习方法，具有良好的生活习惯、行为习惯和自我管理能力；

（7）具备基本的安全、法律法规意识、素质、知识。

### 2. 知识

（1）掌握一定的计算机应用相关知识；

（2）掌握图形图像处理的相关知识；

（3）掌握动画设计与制作的相关知识；

（4）掌握网页界面设计与美化的相关知识；

（5）掌握UE4引擎操作及相关子系统的知识；

（6）常用版本管理工具使用的相关知识；

（7）了解多种光照模型和实现方法，掌握shader编写，了解各种绘制技术的性能优缺点。

### 3. 能力

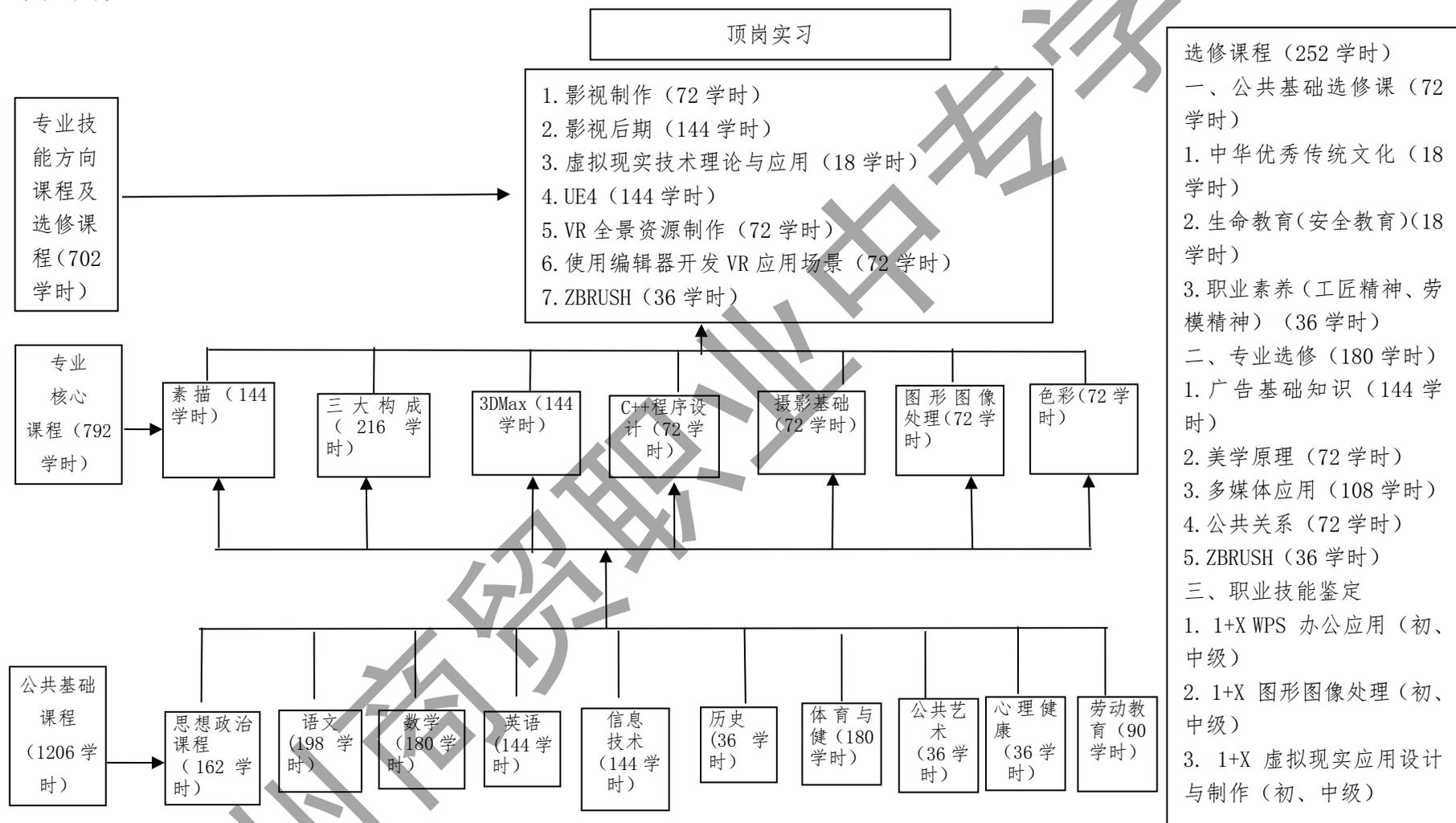
- (1) 具备新知识与技能的学习能力；
- (2) 具备查找工程资料、文献等获取信息的能力；
- (3) 具备独立学习能力和解决问题能力；
- (4) 具备公共关系处理能力和劳动组织能力；
- (5) 具备与人沟通的能力；
- (6) 具备团队合作能力；
- (7) 具有能熟练操作相关计算机软件制图，有较强的设计表达方面的能力；
- (8) 具有能熟练操作相关计算机软件进行编程，有较强的程序设计方面的能力；
- (9) 能进行虚拟现实和增强现实等项目的设计和制作能力；
- (10) 具备数字视频采集、影视编辑的能力。

## 六、接续专业

**高职：**数字媒体艺术设计、虚拟现实技术应用、广告艺术设计、产品艺术设计、室内艺术设计、影视动画、动漫设计、游戏艺术设计、动漫制作技术、影视多媒体

**本科：**视觉传达设计、数字媒体艺术、产品设计

## 七、课程结构



## 八、课程设置

主要包括公共基础课程和专业（技能）课程。

### （一）公共基础课程

| 序号 | 课程名称                     | 课程主要内容和要求   | 课时       |
|----|--------------------------|---|----------|
| 1  | 习近平新时代中国特色社会主义思想学生读本（高中） | 引导学生认识、理解、掌握中国特色社会主义新时代新在哪里；中华民族伟大复兴中国梦的内涵有哪些；中华民族伟大复兴有着怎样的“路线图”；为什么要坚持以人民为中心；为什么要坚持和加强党的全面领导；如何理解“五位一体”总体布局、“四个全面”战略布局；实现中华民族伟大复兴的坚强保障有哪些；新时代中国特色大国外交有哪些重要内容；这些基本问题。进一步深化对习近平新时代中国特色社会主义思想的认识，掌握这一思想的科学体系、精神实质、理论品格、重大意义，感受习近平总书记坚定的政治信仰、朴素的人民情怀、丰富的文化积淀、长期的艰苦磨砺、高超的政治智慧，在知识学习中形成正确世界观人生观价值观，在理论思考中坚持正确政治方向，在阅读践行中坚定中国特色社会主义道路自信、理论自信、制度自信、文化自信。 | 18<br>学时 |
| 2  | 思政一：中国特色社会主义             | 通过本部分内容的学习，学生能够正确认识中华民族近代以来从站起来到富起来再到强起来的发展进程；明确中国特色社会主义制度的显著优势，坚决拥护中国共产党的领导，坚定中国特色社会主义道路自信、理论自信、制度自信、文化自信；认清自己在实现中国特色社会主义新时代发展目标中的历史机遇与使命担当，以热爱祖国为立身之本、成才之基，在新时代新征程中健康成长、成才报国。   | 36<br>学时 |
| 3  | 思政二：心理健康与职业生涯            | 通过本部分内容的学习，学生应能结合活动体验和社会实践，了解心理健康、职业生涯的基本知识，树立心理健康意识，掌握心理调适方法，形成适应时代发展的职业理想和职业发展规划，探寻符合自身实际和社会发展的积极生活目标，养成自立自强、敬业乐群的心理品质和自尊自信、理性平和、积极向上的良好心态，提高应对挫折与适应社会的能力，掌握制订和执行职业生涯规划的方法，提升职业素养，为顺利就业创业创造条件。  | 36<br>学时 |

| 序号 | 课程名称        | 课程主要内容和要求   | 课时    |
|----|-------------|---|-------|
| 4  | 思政三:哲学与人生   | 通过本部分内容的学习,学生能够了解马克思主义哲学基本原理,运用辩证唯物主义和历史唯物主义观点认识世界,坚持实践第一的观点,一切从实际出发、实事求是,学会用具体问题具体分析等方法,正确认识社会问题,分析和处理个人成长中的人生问题,在生活中做出正确的价值判断和行为选择,自觉弘扬和践行社会主义核心价值观,为形成正确的世界观、人生观和价值观奠定基础。  | 36学时  |
| 5  | 思政四:职业道德与法治 | 通过本部分内容的学习,学生能够理解全面依法治国的总目标,了解我国新时代加强公民道德建设、践行职业道德的主要内容及其重要意义;能够掌握加强职业道德修养的主要方法,初步具备依法维权和有序参与公共事务的能力;能够根据社会发展需要、结合自身实际,以道德和法律的要求规范自己的言行,做恪守道德规范、尊法学法守法用法的好公民。   | 36学时  |
| 6  | 语文          | 指导学生学学习必需的语文基础知识,掌握日常生活和职业岗位需要的现代文阅读能力、写作能力、口语交际能力,具有初步的文学作品欣赏能力和浅易文言文阅读能力。指导学生掌握基本的语文学习方法,养成自学和运用语文的良好习惯。  | 252学时 |
| 7  | 数学          | 在完成义务教育的基础上,通过中等职业学校数学课程的学习,使学生获得继续学习、未来工作和发展所必需的数学基础知识、基本技能、基本思想和基本活动经验,具备一定的从数学角度发现和提出问题的能力、运用数学知识和思想方法分析和解决问题的能力。通过中等职业学校数学课程的学习,提高学生学习数学的兴趣,增强学好数学的主动性和自信心,养成理性思维、敢于质疑、善于思考的科学精神。   | 252学时 |
| 8  | 信息技术        | 使学生进一步了解、掌握信息技术知识,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,使学生初步具有利用计算机解决学习、工作、生活中常见问题的能力。<br>使学生能够根据职业需求运用计算机,体验利用计算机技术获取信息、处理信息、分析信息、发布信息的过程,逐渐养成独立思考、主动探究的学习方法,培养严谨的科学态度和团队协作意识。<br>使学生树立知识产权意识,了解并能够遵守社会公共道德规范和相关法规,自觉抵制不良信息,依法进行信息技术活动。 | 144学时 |
| 9  | 体育与健康       | 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。  | 216学时 |

| 序号 | 课程名称 | 课程主要内容和要求   | 课时        |
|----|------|---|-----------|
| 10 | 英语   | 全面贯彻党的教育方针，落实立德树人根本任务，在义务教育的基础上，进一步激发学生英语学习的兴趣，帮助学生掌握英语基础知识和英语运用的基本技能，发展英语学科核心素养（包含职场语言沟通、思维差异感知、跨文化理解和自主学习），为学生的职业生涯、继续学习和终身发展奠定基础。  | 216<br>学时 |
| 11 | 历史   | 让学生了解唯物史观的基本观点与方法，包括生产力和生产关系之间的辩证关系、人民群众在社会发展中的重要作用等，初步形成正确的历史观，并将唯物史观作为认识和解决现实问题的指导思想。让学生能够树立正确的国家观，增强对祖国的认同感，形成对中华民族的认同和正确的民族观，铸牢中华民族共同体意识，使学生了解并认同中华优秀传统文化、革命文化、社会主义先进文化，引导学生传承民族气节，崇尚英雄气概，拥护中国共产党的领导、认同社会主义核心价值观，树立中国特色社会主义道路自信、理论自信、制度自信、文化自信。 | 36<br>学时  |
| 12 | 公共艺术 | 坚持落实立德树人根本任务，引导学生通过自主、合作、探究等方式参与艺术鉴赏与艺术实践活动，发展艺术感知、审美判断、创意表达和文化理解艺术学科核心素养。教学内容是以基础模块和拓展模块两部分构成，教学要求是落实课程目标，培养学生艺术学科核心素养的重要载体。应加强课程研究，按照本课程标准，结合专业和学生特点，选择教学内容，制定教学目标，采取有效的教学策略，帮助学生培育艺术学科核心素养，以提高教学质量。  | 36<br>学时  |
| 13 | 心理健康 | 基于社会发展对中职学生心理素质发展提出的新要求以及心理和谐，阐释心理健康知识，引导学生树立心理健康意识，掌握心理调适方法，帮助学生正确处理生活、学习、成长和求职就业中遇到的问题，培育自立自强、敬业乐群的心理品质和自尊自信、理性平和、积极向上的良好心态，根据社会发展需要和学生心理特点进行职业生涯指导，为职业生涯发展奠定基础。  | 36<br>学时  |
| 14 | 劳动教育 | 劳动教育涵盖生活技能、手工劳动、科技劳动、创意劳动、拓展劳动、职业规划、劳动素养等内容。主要包括日常生活劳动教育、生产劳动教育和服务性劳动教育三个方面。其中，日常生活劳动教育让学生立足个人生活事务处理，培养良好生活习惯和卫生习惯，强化自立自强意识；生产劳动教育让学生体验工农业生产创造物质财富的过程，增强产品质量意识，体会平凡劳动中的伟大；服务性劳动教育注重让学生利用所学知识技能，服务他人和社会，强化社会责任感。                                     | 90<br>学时  |

| 序号 | 课程名称        | 课程主要内容和要求   | 课时   |
|----|-------------|---|------|
| 15 | 中华优秀传统文化    | 以增强学生对中华优秀传统文化的理性认识为重点,引导学生感悟中华优秀传统文化的精神内涵,增强学生对中华优秀传统文化的自信心。引导学生深入理解中华民族最深沉的精神追求,更加全面客观地认识当代中国,看待外部世界,认识国家前途命运与个人价值实现的统关系,自觉维护国家的尊严、安全和利益。 | 18学时 |
| 16 | 生命教育(安全教育)  | 培养学生了解生命本体生存的一些基本常识,掌握一些适合于他们年龄特征的、维护生存和发展必需的基本技能和方法,体会生命的珍贵,尊重生命的存在,认识生命的责任,形成积极向上的生命观,从而在生活实践中激发生命的潜能,提升生命的价值,提高生命的质量。                    | 18学时 |
| 17 | 职业素养(含工匠精神) | 通过本课程的教学,使学生树立起职业生涯发展的自觉意识,树立积极正确职业态度和就业观念,使学生了解职业的有关概念、职业生涯设计以及发展、求职就业、劳动合同等有关知识;了解职业道德以及职业道德行为养成,了解就业形势与政策法规;掌握基本的劳动力市场相关信息及就业创业的基本知识。    | 36学时 |

## (二) 专业(技能)课程

### 1. 专业核心课程

| 序号 | 课程目标   | 课程主要内容以及要求  | 课时    |
|----|--------|---|-------|
| 1  | 素描     | 该课程通过教学,引导学生对相关专业具有敏锐的感受能力,在此基础培养学生具有设计专业的画面表现能力。本着学会写生到学会设计这一质的转变,调整教学的方法、手段。培养学生具有设计相关专业的创意能力,设计相关专业的空间想象能力,以及一定的自学能力,获取信息的能力,从根本上提高学生审美能力。为今后的设计之路打下坚实的基础。                           | 144学时 |
| 2  | 3DMAX  | 本课程的培养目标是使学生理解和掌握三维动画设计与制作的基本知识和方法,加深学生对课堂讲授内容的理解,最终使学生能够全面的掌握三维动画制作技术。课程的主要内容由三维基础建模和动画设计两部分构成,基础建模的教学内容包括基础建模、高级建模、场景设计、材质、灯光、摄像机和渲染;动画设计的教学内容包括骨骼绑定与角色动画、动力学系统、粒子与流体视效、影片镜头设计四个主要部分。 | 144学时 |
| 3  | 图形图像制作 | 系统的掌握平面设计的基础知识及设计方法。通过理论—实训—设计教学模式的实施,掌握平面设计整个流程。培养学生创造思维、艺术个性、沟通能力、团队意识及创新能力。学生经过本课程的学习后可以从事图形图像编辑处理、平面图案设计、动漫原画设计、包装装潢设计、海报设计等行业及印刷   | 72学时  |

| 序号 | 课程目标    | 课程主要内容以及要求   | 课时    |
|----|---------|--|-------|
|    |         | 行业的美工等。  |       |
| 4  | 色彩      | 能对色彩系统了解和掌握色彩的基础理论、构成方法和色彩艺术的创意思维。在教学采用范例教学法。在教学过程中，应立足于加强学生实际操作能力的培养，尽可能按照各项目的实践训练内容去操作，实现对学生的职业技能的培养，达到理论与实践的联系和融合   | 72学时  |
| 5  | 三大构成    | 系统的掌握三大构成的基础知识及设计方法。通过本课程的学习，能熟练掌握平面构成的基本方法。能对色彩系统了解和掌握色彩的基础理论、构成方法和色彩艺术的创意思维。能系统了解和掌握立体构成的基础理论、构成方法和立体艺术的创意思维。能把三大构成融会贯通应用在平面设计作品，动漫原画设计中。                          | 216学时 |
| 6  | 摄影基础    | 了解摄影的基础知识，常用技巧，掌握数码相机的使用方法，能够熟练的使用相机，并能对照片进行后期的处理。掌握摄影基础理论和实践技能，以理论为指导，通过实践掌握拍摄的摄影中一些典型的拍摄方法，布光方法，构图原理，并进行摄影创作。掌握摄影艺术造型法则，提高摄影作品的技术水平，能按照创意的要求独立创作出具有一定美感和广告效果的视觉图片。 | 72学时  |
| 7  | C++程序设计 | 本课程的主要内容是：编程规范、数据类型与变量内容、运算符与表达式使用、基础类型及类型转换、选择控制语句、数组和集合、面向对象编程、继承封装和多态抽象类、容器和泛型编程，通过学习和训练，能运用汇编语言编制一般的应用程序，具有初级程序设计和编程能力。  | 72学时  |

## 2. 专业（技能）方向课

| 序号 | 课程目标 | 课程主要内容以及要求  | 课时   |
|----|------|---|------|
|    | 影视制作 | 本课程主要学习Premiere视频编辑软件，Premiere是Adobe公司的产品，能对视频、声音、动画、图片、文本进行编辑加工，最终生成电影文件。通过课程的学习，掌握视频处理软件的使用和编辑技巧，以及编辑的基本流程，学会使用视频和音频滤镜为影片添加特殊效果，并能够综合所学知识制作完整的视频作品，使学生具备视频编辑和制作岗位的职业能力。 | 72学时 |

| 序号 | 课程目标        | 课程主要内容以及要求  | 课时     |
|----|-------------|---|--------|
| 2  | 影视后期        | 本课程是一门理论与实践相结合、兼顾技术与艺术的课程，其任务是使学生掌握 Adobe After Effects 使用，并能够结合 PR、AU、PS 等相关音视频及图像制作工具，实现后期制作，毕业后可从事影视后期制作、广告后期制作、栏目包装、企事业单位的宣传部门从事策划师、特效师等多个工作岗位的工作。  | 144 学时 |
| 3  | 虚拟现实技术理论与应用 | 以培养 VR 应用型人才为出发点，掌握理论基础，并理论联系实际，主要是“基于工作过程”进行学习情景的设计，引入“任务驱动”的理念，选取实用性高、功能性强、版本较新的工具软件为内容，按照完成工作项目的形式来组织教学，在每个教学环节中都明确工作任务，让学生的学习过程变成完成一个个项目的过程，并通过提供大量典型实例，引导学生顺利掌握软件的使用。  | 18 学时  |
| 4  | UE4         | 本课程的主要内容是：Unity对资源导入导出流程方法、创建、保存场景、在场景中创建基本的几何体、形状等、Unity预制体使用方法、U3D地形工具、标准资源库的使用方法、脚本基础内容、三维基础内容、物理系统使用基础、摄像机的使用基础、Mesh网络基础、Legacy动画系统的使用、Mecanim动画系统使用、Navigation导航系统使用、光照系统使用、材质系统使用，通过学习和训练，能运用Unity设计三维程序，具有三维项目设计和开发能力。 | 144 学时 |
| 5  | VR全景资源制作    | 通过该课程的学习，学生要掌握数字媒体的一般特征，了解模拟视频和数字视频技术的一般理论，掌握颜色、图层、音频等基本概念。掌握非线性编辑的一般理论。在此基础上，熟练操作非线编软件，能够运用非线编软件进行影视素材的组接、裁剪，制作高质量的动画特技，设计美观的字幕，熟练处理音频，完成高质量的声画同步。在教学过程中，坚持理论与实际相结合的原则。采用多媒体和机房相结合的方法进行教学，便于学生理解和掌握基本技术知识。                   | 72 学时  |
| 6  | UNITY 3D    | 本课程的主要内容是：Json 文件传输的读取输入、设计模式、寻路算法、有限状态机、行为树、计算机图形学基础、ShaderLab 基础内容、对象池技术、烘焙基础内容、LOD 基础、遮挡剔除、Reflection、Probe、Lightprobe，通过学习和训练，能运用 Unity 设计三维程序，具有三维项目设计和开发能力。设计素材库，对图像进行处理，变化出更为丰富的视觉语言，并且能够激发学生的无穷创造力和想象空间。              | 72 学时  |

### 3. 专业选修课

| 序号 | 课程目标   | 课程主要内容以及要求   | 课时       |
|----|--------|--|----------|
| 1  | 广告基础知识 | 本教程编写的出发点是以职业技能为中心, 职业岗位服务为导向, 整合相关专业基础课程, 实现理论与实践教学为一体的模式。通过对本课程的学习, 使学生能够迅速胜任动漫、VR设计的初级工作。充分的听取行业人士的建议, 紧跟市场脉搏, 不断的在教学上自我完善, 从而取得良好的教学效果。本课程由理论部分与实践部分组成。理论部分是根据广告设计作品欣赏的知识点展开。实践部分是根据广告设计作品理论知识部分穿插进行。做到“理论—实训—设计”一体化, 使学生在学生过程对设计有一个全面的, 整体的, 连贯的了解。   | 36<br>学时 |
| 2  | 美学原理   | 课程总体设计思路是既要一般性的系统介绍美学基本理论知识, 又要结合职业学校学生相关专业和特点加强学生审美熏陶, 培养学生审美情操和审美人格。在课程内容设计和教学内容安排方面, 突出和强化了职校动漫、VR类美学教学的特色, 即增强了审美欣赏和审美创造的比重。课程教学理念是把《美学原理》课程建设成不仅仅只是知识的传授, 更是一个人格精神铸造的场所。通过美的形象创造一种高雅脱俗的审美文化氛围, 让学生在不知不觉中成为审美文化所“化”之人, 使上过这门课程的大学生在人格、气质、教养方面有一个明显的提高。并且将这种审美能力带入到专业的学习中去, 让自己的绘画、设计作品更具欣赏性。 | 18<br>学时 |
| 3  | 多媒体应用  | 以培养计算机应用型人才为出发点, 主要是“基于工作过程”进行学习情景的设计, 引入“任务驱动”的理念, 选取实用性高、功能性强、版本较新的工具软件为内容, 按照完成工作项目的形式来组织教学, 在每个教学环节中明确工作任务, 让学生的学习过程变成完成一个个项目的过程, 并通过提供大量典型实例, 引导学生顺利掌握软件的使用。  | 36<br>学时 |
| 4  | 公共关系   | “公共关系学”课程因其内容的综合性、课程学习的实践性要求将引导学习者不仅能够适应秘书工作的基础性要求, 同时, 也对其他同属管理学科的学生的职业素质培养具有触类旁通的作用。因此可以广泛应用于企业管理、行政管理、经济管理、媒体管理、营销管理等诸多学科的课程配置之中。可以称之为通识课程, 对学生的综合素质水平提高具有积极的引导作用。  | 36<br>学时 |
| 5  | ZBRUSH | 本课程偏重于培养技术应用型人才, 理解数字雕刻工具的基础操作; 把握数字雕刻工具的使用技巧; 使学生能够使用数字雕刻工具进行一系列设计和创作; 掌握数字雕刻工具在行业中的制作规范。   | 54<br>学时 |

## 九、教学进程总体安排

| 课程类别            |            | 课程名称        | 学分                   | 百分比 (%) | 学时分配 |      |      | 学期  |    |    |    |    |    |    |  |
|-----------------|------------|-------------|----------------------|---------|------|------|------|-----|----|----|----|----|----|----|--|
|                 |            |             |                      |         | 学时   | 理论   | 操作   | 一   | 二  | 三  | 四  | 五  | 六  |    |  |
| 公共基础课程          | 思想政治课      | 必修          | 习近平新时代中国特色社会主义思想学生读本 | 1       | 4.8  | 18   | 18   |     | 1  |    |    |    |    |    |  |
|                 |            |             | 思政一：中国特色社会主义         | 2       |      | 36   | 18   |     | 2  |    |    |    |    |    |  |
|                 |            |             | 思政二：心理健康与职业生涯        | 2       |      | 36   | 36   |     | 2  |    |    |    |    |    |  |
|                 |            |             | 思政三：哲学与人生            | 2       |      | 36   | 36   |     |    | 2  |    |    |    |    |  |
|                 |            |             | 思政四：职业道德与法治          | 2       |      | 36   | 36   |     |    |    | 2  |    |    |    |  |
|                 |            |             | 小计                   | 9       |      | 162  | 162  | 0   | 3  | 2  | 2  | 2  |    |    |  |
|                 | 文化基础课      | 必修          | 语文                   | 11      | 20.9 | 198  | 198  |     | 2  | 3  | 3  | 3  |    |    |  |
|                 |            |             | 数学                   | 10      |      | 180  | 180  |     | 2  | 2  | 3  | 3  |    |    |  |
|                 |            |             | 英语                   | 8       |      | 144  | 144  |     | 2  | 2  | 2  | 2  |    |    |  |
|                 |            |             | 信息技术                 | 8       |      | 144  | 36   | 108 | 4  | 4  |    |    |    |    |  |
|                 |            |             | 历史                   | 2       |      | 36   | 36   |     |    |    |    |    | 2  |    |  |
|                 |            |             | 小计                   | 39      |      | 702  | 594  | 108 | 10 | 11 | 8  | 8  | 2  |    |  |
|                 | 其他         | 必修          | 体育与健康                | 10      | 10.2 | 180  | 36   | 144 | 3  | 3  | 2  | 2  |    |    |  |
|                 |            |             | 公共艺术（音乐、美术）          | 2       |      | 36   | 18   | 18  | 1  | 1  |    |    |    |    |  |
|                 |            |             | 心理健康                 | 2       |      | 36   | 36   |     | 1  | 1  |    |    |    |    |  |
|                 |            |             | 劳动教育                 | 5       |      | 90   | 36   | 54  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  |    |  |
|                 |            |             | 小计                   | 19      |      | 342  | 126  | 216 | 6  | 6  | 3  | 3  | 1  |    |  |
|                 | 通识教育类      | 限定选修课       | 中华优秀传统文化             | 1       | 2.2  | 18   | 18   |     |    |    | 1  |    |    |    |  |
|                 |            |             | 生命教育（安全教育）           | 1       |      | 18   | 18   |     |    |    |    | 1  |    |    |  |
| 职业素养（工匠精神、劳模精神） |            |             | 2                    | 36      |      | 18   | 18   |     |    |    |    | 2  |    |    |  |
| 小计              |            |             | 4                    | 72      |      | 54   | 18   | 0   | 0  | 1  | 1  | 2  |    |    |  |
| 公共基础课小计         |            |             | 71                   | 38.1    | 1278 | 936  | 342  | 19  | 19 | 14 | 14 | 5  |    |    |  |
| 专业技能课程          | 专业核心课程     | 素描          | 8                    | 20.3    | 144  | 72   | 72   | 4   | 4  |    |    |    |    |    |  |
|                 |            | 3DMAX       | 8                    |         | 144  | 72   | 72   |     |    | 4  | 4  |    |    |    |  |
|                 |            | 色彩          | 4                    |         | 72   | 36   | 36   |     |    |    | 2  | 2  |    |    |  |
|                 |            | 图形图像制作      | 4                    |         | 72   | 36   | 36   |     |    |    | 2  | 2  |    |    |  |
|                 |            | 三大构成        | 12                   |         | 216  | 108  | 108  | 4   | 4  | 4  |    |    |    |    |  |
|                 |            | 摄影基础        | 4                    |         | 72   | 36   | 36   | 2   | 2  |    |    |    |    |    |  |
|                 |            | C++程序设计     | 4                    |         | 72   | 36   | 36   |     |    | 4  |    |    |    |    |  |
|                 |            | 专业基础课程学时    | 44                   |         | 792  | 440  | 440  | 10  | 10 | 12 | 8  | 4  |    |    |  |
|                 | 技能方向课程     | 影视制作        | 4                    | 72      | 36   | 36   |      |     | 4  |    |    |    |    |    |  |
|                 |            | 影视后期        | 8                    | 144     | 72   | 72   |      |     |    | 4  | 4  |    |    |    |  |
|                 |            | 虚拟现实技术理论与应用 | 1                    | 18      | 9    | 9    |      |     | 1  |    |    |    |    |    |  |
|                 |            | UE4         | 8                    | 144     | 72   | 72   |      |     |    | 4  | 4  |    |    |    |  |
|                 |            | VR全景资源制作    | 4                    | 72      | 36   | 36   |      |     |    |    | 4  |    |    |    |  |
|                 |            | UNITY 3D    | 4                    | 72      | 36   | 36   |      |     |    |    | 4  |    |    |    |  |
|                 | 专业技能课程学时学分 |             |                      | 29      | 522  | 290  | 290  | 0   | 0  | 5  | 8  | 16 |    |    |  |
|                 | 专业选修课程     | 广告基础知识      | 2                    | 7.4     | 36   | 18   | 18   |     |    |    |    | 2  |    |    |  |
|                 |            | 美学原理        | 1                    |         | 18   | 9    | 9    |     |    |    | 1  |    |    |    |  |
|                 |            | 多媒体应用       | 2                    |         | 36   | 18   | 18   | 2   |    |    |    |    |    |    |  |
|                 |            | 公共关系        | 2                    |         | 36   | 18   | 18   |     | 2  |    |    |    |    |    |  |
|                 |            | ZBRUSH      | 3                    |         | 54   | 27   | 27   |     |    |    |    | 3  |    |    |  |
|                 |            | 选修课小计       | 10                   |         | 180  | 90   | 90   | 2   | 2  | 0  | 1  | 5  |    |    |  |
|                 | 专业课合计      |             |                      | 83      | 44.2 | 1494 | 747  | 747 | 12 | 12 | 17 | 17 | 25 | 0  |  |
|                 | 实习实训       | 毕业顶岗实习      | 30                   | 17.7    | 600  |      | 600  |     |    |    |    |    |    | 30 |  |
| 国防教育            |            | 2           | 52                   |         |      | 52   | 52   |     |    |    |    |    |    |    |  |
| 社会实践            |            | 1           | 26                   |         |      | 26   |      |     | 26 |    |    |    |    |    |  |
| 合计              |            | 33          | 678                  |         |      | 678  |      |     |    |    |    |    |    |    |  |
| 合计              |            |             | 187                  | 100     | 3450 | 1725 | 1725 | 31  | 31 | 31 | 31 | 30 | 30 |    |  |

## 十、实施保障

完善实践类课程体系，激发实践课程的思政活力。突出实践课程的劳动属性，利用实践教学基地与实践平台开展生产劳动实习，让学生深度参与实际生产、实践操作和经营管理，突出实践动手的深度体验和经历过程学习，提高学生劳动技能与实践创新力。构建全媒体实践教学方式，运用新媒体信息技术，开设创新型实习实训与研习课程，充分运用慕课、翻转课堂、微课等教学模式，改革升级实践课程体系，建设一批耕读教育线上线下混合式教学。将实践课程有效对接中职生志愿服务、社会实践。把思政小课堂同社会大课堂紧密结合，带领学生深入产业一线开展生产帮扶、产业调研、技术科普、环境改造、规划设计、制度研究等，打造“行走的思政课堂”，引导学生关注国情社情民情，厚植学生的社会责任和情怀担当。

主要包括师资队伍、教学设施、教学资源、教学方法、学习评价、质量管理等方面。

### 1. 师资队伍

根据教育部颁布的《中等职业学校教师专业标准》和《中等职业学校设置标准》的有关规定，进行教师队伍建设，合理配置教师资源。本专业目前有一支年龄结构合理的符合中等职业学校教师专业标准要求的“双师型”专业教师团队，共有专兼职教师 11 人，其中高级讲师2人，讲师7人，助理讲师2人。专任教师均为对应专业或相关专业本科及以上学历毕业，并具有中等职业学校教师资格证书、职业资格证书，双师型教师占比60%。

专业专任教师应具备良好的师德和终身学习能力，具有移动应用技术与服务或相应专业本科及以上学历、中等职业学校教师资格证书和计算机应用专业相关工种中级(含)以上职业资格，能够适应产业、行业发展需求，熟悉企业情况，参加企业实践和技术服务，积极开展课程教学改革。

丰富课程思政教学资源。讲好用好工程教材，推进教材内容进人才培养方案、进教学大纲、进考试，为课堂教学提供基本指导和遵循。编写课程思政元素深度融合的高质量教材、数字课程和指导用书；开展集课程、教材、教辅资料、课件、试题、作业、案例等于一体的线上教学资源建设。积极引进一流大学课程思政教育教学资源。

创新课程思政教学模式。鼓励引导教师开展多元教学方式方法探索。推进信息化教学与课程思政深度融合，积极推广线上线下混合式教学模式，大力推进小班化研讨式教学，打造师生有效互动的一流课堂，引导学生主动开展深度学习。

聘请信息技术专业及相关行业企业的高技能人才担任专业兼职教师，兼职教师均来自于知名行业企业，具有高级及以上职业资格或中级(含)以上专业技术职称，能够参与学校授课、讲座等教学活动。

数字媒体技术应用专业专任教师情况表

| 序号 | 姓名  | 性别 | 职称   | 部门/单位  |
|----|-----|----|------|--------|
| 1  | 蔡洪亮 | 男  | 高讲   | 计算机教研组 |
| 2  | 林新宇 | 女  | 高师   | 美术教研组  |
| 3  | 许友忠 | 男  | 讲师   | 计算机教研组 |
| 4  | 林凯  | 男  | 讲师   | 计算机教研组 |
| 5  | 傅唯  | 女  | 讲师   | 美术教研组  |
| 6  | 郑元芳 | 女  | 讲师   | 计算机教研组 |
| 7  | 叶玲娟 | 女  | 讲师   | 计算机教研组 |
| 8  | 张萍儿 | 女  | 讲师   | 美术教研组  |
| 9  | 林晓燕 | 女  | 讲师   | 计算机教研组 |
| 10 | 连舒婷 | 女  | 助理讲师 | 美术教研组  |
| 11 | 林俊毅 | 男  | 助理讲师 | 计算机教研组 |

## 2. 教学设施

具有多媒体技术实训室、动漫制作实训室、交互设计实训室、摄影摄像实训室、录音室、原画实训室、平面广告实训、高配机房等专业实训室，教学设施完全满足本专业人才培养实施需要，其中实训（实验）室面积、设施等达到国家发布的有关专业实训教学条件建设标准（仪器设备配备规范）要求。信息化条件保障能满足专业建设、教学管理、信息化教学和学生自主学习需要。

| 校内实训场所   | 主要实训设备            | 主要实训项目           | 能力训练目标           |
|----------|-------------------|------------------|------------------|
| VR 实训室   | VR 动捕仪、VR 眼镜、全景拍摄 | VR 制作            | VR 游戏制作          |
| 计算机设计实训室 | 手绘板、电脑            | 平面设计、电脑动画设计、电脑绘图 | 平面设计、电脑动画设计、电脑绘图 |

## 校内外实训基地

| 单位             | 合作方式   | 合作内容 |
|----------------|--------|------|
| 福建华纳鼎石文化传媒有限公司 | 校外实践基地 | 实习实训 |
| 福建葫芦文化产业有限公司   | 校外实践基地 | 实习实训 |

|                |        |      |
|----------------|--------|------|
| 厦门九州同盟信息科技有限公司 | 校外实践基地 | 实习实训 |
| 福建荟源文化发展集团有限公司 | 校外实践基地 | 实习实训 |
| 福建超星云舟信息技术有限公司 | 校外实践基地 | 实习实训 |

### (三) 教学资源

#### 1. 教材选用

严格按照有关规定在国家规划教材范围内选用，并严格按照学校规定的审批流程操作，即由一线教师选取教材，到教研组长到教务处层层审批。在图书文献、数字资源方面，由教研组根据实际需要提出使用要求，由学校教务处、图书馆和总务部门根据实际情况综合审批、配备，以满足教学需要。学校图书馆除有大量藏书和文献资料，还配备有连入网络的计算机，能满足学生全面培养、教科研工作、专业建设等的需要，方便师生借阅、查询。教学资源共享与利用：选用国家资源共享课程教学资源。

教材建设：开发基于工作过程的课程教材。

教材选用：选用优秀的中职规划教材。

教学资源共享与利用：选用国家资源共享课程教学资源。

本专业所用教材如下表：

| 课程类型   | 课程      | 教材名称及主编                                | 出版单位      |
|--------|---------|--|-----------|
| 公共基础课程 | 职业生涯规划  | 《职业生涯规划（第五版）》蒋乃平主编                     | 高等教育出版社   |
|        | 职业道德与法律 | 《职业道德与法律（第四版）》张伟主编                     | 高等教育出版社   |
|        | 经济政治与社会 | 《经济政治与社会（第4版）》沈越、张可君主编                 | 北京师范大学出版社 |
|        | 哲学与人生   | 《哲学与人生（第五版）》王霖主编                       | 高等教育出版社   |
|        | 心理健康    | 《心理健康》俞国良主编                            | 高等教育出版社   |
|        | 语文      | 《语文》福建省中等职业学校学业水平测试指导用书编委会编            | 鹭江出版社     |
|        | 数学      | 《数学基础模块》教材发展研究所组编<br>《数学拓展模块》教材发展研究所组编 | 高等教育出版社   |
|        | 英语      | 《英语基础模块》教材发展研究所组编                      | 高等教育出版社   |
|        | 信息技术    | 《信息技术》（基础模块）傅边仲、谭建伟、王崇国、潘澍主编           | 电子工业出版社   |

| 课程类型    | 课程                   | 教材名称及主编   | 出版单位                 |
|---------|----------------------|---|----------------------|
|         | 历史                   | 《中国历史》朱汉国主编   | 高等教育出版社              |
|         | 体育与健康                | 《体育与健康》郑厚成主编  | 高等教育出版社              |
|         | 艺术                   | 《艺术》教材发展研究所组编   | 高等教育出版社              |
| 专业核心课程  | 图形图像处理               | 《Photoshop CC 图像设计与制作》张紫瑾<br>马世超主编                      | 北京理工大学出版社            |
|         | 素描                   | 《素描几何形体》李家友主编   | 重庆出版社                |
|         |                      | 《经典素描静物》杨建飞、麦粲杰主编                                       | 中国书店                 |
|         | 3dMAX                | 《三维设计软件应用 3ds Max 经典案例<br>(第3版)》刘斯主编                    | 高等教育出版社              |
|         | 三大构成                 | 《构成基础》赵丽主编  | 高等教育出版社              |
|         |                      | 《色彩构成》温福清主编   | 华南理工大学出版社            |
|         | 摄影基础                 | 《摄影摄像入门教程(第2版)》周光平<br>主编                                | 北京理工大学出版社            |
| 色彩      | 《超级教学色彩静物》李家友主编      | 重庆出版社   |                      |
| C++程序设计 | 《新标准 C++ 程序设计教程》郭炜主编 | 清华大学出版社   |                      |
| 专业技能课程  | 影视制作                 | 《Premiere 视频编辑案例教程(微课版)<br>(Premiere Pro CC 2019)》王世宏主编 | 人民邮电出版社<br>大连理工大学出版社 |
|         | 影视后期                 | 《边做边学——After Effects CS6 影视<br>后期合成案例教程(微课版)》骆霞权主<br>编  | 人民邮电出版社              |
|         | 虚拟现实技术<br>理论与应用      | 《虚拟现实应用开发教程(中级)》北京<br>新奥时代科技有限责任公司 主编                   | 电子工业出版社              |
|         | UE4                  | 《虚幻引擎(UE4)技术基础(第2版)》<br>姚亮 主编                           | 电子工业出版社              |
|         | VR 全景资源<br>制作        | 《虚拟现实技术 VR 全景实拍基础教程》<br>韩伟 主编                           | 中国传媒大学出版<br>社        |
|         | UNITY 3D             | 《Unity3D 游戏开发案例教程》彭平主编                                  | 中国铁道出版社              |

| 课程类型 | 课程     | 教材名称及主编   | 出版单位    |
|------|--------|---|---------|
| 选修课程 | 广告基础知识 | 《广告基础与实务（第2版）》苏路丹主编                                       | 电子工业出版社 |
|      | 美学原理   | 《美学原理》叶朗主编  | 北京大学出版社 |
|      | 多媒体应用  | 《多媒体制作（第3版）》史晓云主编   | 高等教育出版社 |
|      | 公共关系   | 《公共关系原理与实务（第三版）》朱崇娴主编                                     | 高等教育出版社 |
|      | ZBrush | 《ZBrush+3ds Max+TopoGun+Substance Painter 次世代游戏建模教程》姜玉声主编 | 电子工业出版社 |

## 2. 图书文献配备

学校图书馆除有大量藏书和文献资料，还配备有连入网络的计算机，能满足学生全面培养、教科研工作、专业建设等的需要，方便师生借阅、查询。

## 3. 数字资源配备

学校计划提供在线开放课程，供教师和学生线上使用。目前尝试使用超星学习通、学校 Moodle 教学平台等网络平台为学生、教师提供教学资源。

## （四）教学方法

树立现代职业教育观，改革与现代中等职业教育不相适应的教学方法。专业课教学按照职业岗位能力的要求，强化理论实践一体化，突出“做中学、做中教”的职业教育教学特色。改变以教师为中心的教学方法，应使师生成为教学的共同主体。结合学科与课程实际，尽可能多选用一些新的教学方法，以提高课堂教学的有效性，如案例教学法、角色扮演法、任务驱动法、小组合作教学法、模拟教学法以及启发式、探究式、讨论式、参与式教学法等。推广翻转课堂、混合式教学、理实一体教学等新型教学模式的应用，推动课堂教学革命。提倡师生、生生之间的多边互动。此外，中职教学的复杂性决定了应当有多种多样的教学方法与之相适应，注重多法结合，互相配合使用，以达到最优的教学效果。

在日常课堂教学之外，还应结合以下不同层面和领域选用不同的教学方法：

1. 德育教育，德育工作是放在首位的工作，应加强爱国主义和集体主义教育。坚持把立德树人作为根本任务，持续深化“三全育人”综合改革，把立德树人融入思想道德教育、文化知识教育、技术技能培养、社会实践教育各环节。德育教育应以正面的案例教学法为主。

2. 第二课堂开展兴趣小组活动，丰富学生的业余生活，提升学生专业技能。以小组

合作教学法为主。

3. 实践性教学，积极推行跟岗实习、顶岗实习等多种实习方式，强化以育人为目标的实习实训考核评价。统筹推进文化育人、实践育人、活动育人，广泛开展各类社会实践活动。实践性教学以任务驱动法和小组合作法为主。

4. 拓展课程，根据有关文件规定开设关于国家安全教育、节能减排、绿色环保、金融知识、社会责任、人口资源、海洋科学、管理等人文素养、科学文化素养方面拓展课程或专题讲座(活动)，并将有关知识融入到专业教学和社会实践中。拓展课程以角色扮演法、案例法等为主。学校还组织开展劳动实践、创新创业实践、志愿服务。

5. 促进书证融通。积极参与实施 1+X 证书制度试点，将职业技能等级标准有关内容及要求有机融入专业课程教学。融入专业课程的教学应以讲授法和案例法为主。并积极参与职业教育国家“学分银行”试点，对学历证书和职业技能等级证书所体现的学习成果进行登记和存储，计入个人学习账号，尝试学习成果的认定，积累和转换。

### (五) 学习评价

突出对学生综合能力和价值观、思想情怀的评价，建立涵盖品德、知识、能力、业绩和贡献的评价标准，适应学生对口就业、转岗和终身发展的需求。个人自评、小组互评、教师点评相结合，进行多主体评价，必要时引入学长或行业企业专家。依据认知、能力、情感(素质)等多维目标设计评价量表量规进行综合性评价；应过程性评价(形成性评价)、诊断性评价、结果评价(终结性评价)相结合，体现发展性评价。

量化评价与质性评价相结合；应灵活选用量表量规法、档案袋法、问卷调查法、访谈法、观察法、作业与测验法等多种评价方法，体现多样性评价。

以行业、企业评价标准为依据，形成学校与企业专业专家共同参与学生企业顶岗实习环节的评价机制，切实加强和实化学习教学内容要求。

抓住主要环节、关键能力、核心素养设计量表量规，并且运用信息化手段进行评价，提高评价效率。

### 数字媒体技术应用 专业学生学习评价表

科目： 班级： 教师：

| 考核细则 |    | 过程性评价 (35%) |    |      |      |    |    |    | 学期评价 (65%) |      | 总评  |    |     |     |    |
|------|----|-------------|----|------|------|----|----|----|------------|------|-----|----|-----|-----|----|
|      |    | 出勤          | 作业 | 课堂表现 | 实践项目 | 互评 |    |    | 期末成绩       | 实操成绩 |     |    |     |     |    |
| 学号   | 姓名 |             |    |      |      | 5分 | 5分 | 5分 |            |      | 10分 | 自评 | 小组评 | 教师评 | 3分 |
|      |    |             |    |      |      |    |    |    |            |      |     |    |     |     |    |
|      |    |             |    |      |      |    |    |    |            |      |     |    |     |     |    |
|      |    |             |    |      |      |    |    |    |            |      |     |    |     |     |    |
|      |    |             |    |      |      |    |    |    |            |      |     |    |     |     |    |
|      |    |             |    |      |      |    |    |    |            |      |     |    |     |     |    |

考核办法：

- 1、总评分为优、良、中、差。总评成绩>90为优秀，80——90为良，60——80为中，<60为差。
- 2、总评成绩=过程性评价(35%)+学期评价(65%)。

### 岗位实习过程评价表

|   |  |           |           |           |           |
|---|--|-----------|-----------|-----------|-----------|
| 班 级   |  | 姓 名       |           |           |           |
| 实习单位  |  | 岗 位       |           |           |           |
| 主管姓名  |  | 联系电话      |           |           |           |
| 评分周期  | 年 月 日至 月 日   |           |           |           |           |
| 项目  | 参考评价标准   | 优         | 良         | 合格        | 不合格       |
| 出 勤   | 旷工 1 次以上，或迟到早退 3 次以上，或事假 2 天以上，计不合格<br>住宿生下或班后按时回宿舍，迟归 3 次以上，或夜不归宿 1 次计不合格。    |           |           |           |           |
| 工作态度  | 工作热情，认真负责，态度良好。善于协作，尊重领导与同事。   |           |           |           |           |
| 仪容仪表  | 仪容仪表整洁，根据企业要求着装，不染发，发型符合学校规定。  |           |           |           |           |
| 工作素养  | 能运用所学知识，解决工作中的问题。按要求完成任务。<br>住宿生主动整理宿舍，保持宿舍卫生整洁。                               |           |           |           |           |
| 安全生产  | 严格遵守操作规程，无违规操作。不骑电动车、不吸烟、不喝酒。因个人原因引起安全事故本项不得分。住宿生遵守宿舍管理规定、规范用电、用气、用水，注意各项安全事项。 |           |           |           |           |
| 综合评价  | (在对应评价空格打钩)  |           |           |           |           |
| 主管评价  | 迟到<br>(次)  | 早退<br>(次) | 事假<br>(天) | 病假<br>(天) | 旷工<br>(天) |
|   |  |           |           |           |           |
|   | 综合月评：(优秀/合格/不合格)   |           |           |           |           |
| 部门主管签字：<br><br><div style="display: flex; justify-content: space-between; align-items: flex-end;"> <span>实习单位：</span> <span>(盖章)</span> <span>年 月 日</span> </div> |  |           |           |           |           |

备注： 实习成绩 优 90 分以上，合格 60 分以上，不合格 60 分以下。

## 福州市中等职业学校学生综合实习鉴定评分表

学校名称：\_\_\_\_\_ 专业名称：\_\_\_\_\_

|                      |  |    |                   |            |  |
|----------------------|--|----|-------------------|------------|--|
| 姓名                   |  | 性别 |                   | 学号         |  |
| 实习单位                 |  |    | 实习时间              | 年 月 日至 月 日 |  |
| 实习项目、内容（工种）          |  |    |                   |            |  |
| 个 人 实 习 小 结          |  |    |                   |            |  |
| 实习带队教师意见             |  |    | 签字：               |            |  |
| 实 习 单 位 意 见          |  |    |                   |            |  |
| 实习指导教师（签字）：<br>年 月 日 |  |    | 实习单位（盖章）<br>年 月 日 |            |  |

## （六）质量管理

### 1. 成立了学校质量管理委员会

在学校质量管理委员会监督指导下，对专业建设和教学工作实施全过程质量监控，确保人才培养质量的稳步提高。

### 2. 加强质量管理

根据学校确定的教学标准，从教学内容选择、课程教学方案设定、教辅资料编写，到实验实训、成绩考核等各个教学环节，严格把握质量标准和工作规范，通过质量监测和评价的循环，确保教学质量稳步提升。

### 3. 实践教学基地的质量检测

为保证实践教学基地的正常运行和规范提高，定期对实践教学基地运行质量进行检测维护，保证实践教学基地能满足认知见习、课程实训、综合实训、毕业实习人才培养的需求，确保实践教学质量稳步提高。

### 4. 开展专业与课程建设质量评估工作

学校质量管理委员会与教务科协同制定专业建设质量评估方案和课程建设质量评估方案，教研室组织自查，然后学校质量管理委员会评估，确保专业建设和课程质量符合省级示范校和国家优质中职学校要求，确保人才培养质量稳步提高。

## 十一、毕业要求

毕业要求是学生通过规定年限的学习，须修满专业人才培养方案所规定的学时学分，完成规定的教学活动，毕业时应达到的素质、知识和能力等方面要求。学生完成相应课程学习，并同时具备如下条件，方可毕业：

1. 通过课程学习，累计学分达 180 分以上；
2. 通过福建省中等职业学校学生学业水平合格性考试公共基础知识、专业基础知识等科目测试，成绩 D 级及以上；
3. 通过统一组织的专业技能测试，成绩 D 级及以上。

## 十二、附录