

# 视觉传播设计与制作专业人才培养方案

## (智游合作专业 UI 方向)

### 一、专业名称及代码

专业名称：视觉传播设计与制作

专业代码：650102

### 二、入学要求

入学要求：普通高级中学毕业、中等职业学校毕业或具备同等学力

### 三、基本修业年限

修业年限：三年

### 四、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)	主要岗位群或 技术领域举例	职业资格证书和 职业技能等级证 书举例
文化艺术 大类 (65)	艺术 设计类 (6501)	专业设计 服务 (7492)	视觉传达设 计人员 2-09-06 GBM20906 2-09-06-01	平面设计师 美术编辑 广告策划 企业形象设计	NACG 数字艺术专 业专业人才证书 Adobe 设计师及相 同等级的证书

### 五、培养目标

本专业培养理想信念坚定，德、智、体、美、劳全面发展，具有一定的科学文化水平，良好的人文素养、职业道德和创新意识，精益求精的工匠精神，较强的就业能力和可持续发展的能力；掌握视觉传播设计与制作专业知识和技术技能，面向互联网、广告传媒行业的平面、广告、新媒体岗位群（或技术领域），能够掌握艺术设计系统方法，有较高的艺术造型能力和较高的设计水平，熟练掌握电脑设计手段，有较强实践能力，能够在视觉传播艺术设计教育、设计、生产

和管理单位从事广告设计与制作、UI 设计及网页设计，产品经理和营销等工作有创意、会设计、能应用的高素质技术技能人才。

采取的是教、带、培的三个过程。“教”就是知识点教学夯实基础。“带”是建立项目组承接项目，由技术导师（师父）带领学生从需求分析开始完成项目全过程，保证质量。“培”是指长期培养，在学生从学徒变成真正工程师后的实际工作中导师会对每个徒弟给予长期的技术指导、发展指导，并与徒弟以合伙人的身份一起承接各种大型项目开发。打破传统的教学模式，打破传统的企业用工与培养机制，实现企业与院校的深度融合，实施技术导师与学生之间形成长期纽带关系的现代学徒制培养模式。

培养方式深入结合企业研发，采用学校与企业结合培养，采用现代学徒制模式，教师带领学生通过真实项目提升学员能力，使学生在学习过程中深入接触真实项目的研发过程及实现过程，真正做到能够与工作岗位衔接紧密。

## 六、培养规格

本专业毕业生应在素质、知识和能力等方面达到以下要求：

### （一）素质

1、坚定拥护中国共产党领导和我国社会主义制度，在习近平新时代中国特色社会主义思想指引下，践行社会主义核心价值观，具有深厚的爱国情感和中华民族自豪感；

2、崇尚宪法、遵法守纪、崇德向善、诚实守信、尊重生命、热爱劳动，履行道德准则和行为规范，具有社会责任感和社会参与意识；

3、具有质量意识、环保意识、安全意识、信息素养、工匠精神、创新思维；

4、勇于奋斗、乐观向上，具有自我管理能力、职业生涯规划的意识，有较强的集体意识和团队合作精神；

5、具有健康的体魄、心理和健全的人格，掌握基本运动知识和一两项运动技能，养成良好的健身与卫生习惯，良好的行为习惯；

6、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。

### （二）知识

1、掌握必备的思想政治理论、科学文化基础知识和中华优秀传统文化知识；

2、熟悉与本专业相关的法律法规以及环境保护、安全消防等相关知识；

3、掌握视觉传播设计与制作专业理论知识，掌握平面制作、版面设计的知识，掌握艺术学以及其它艺术门类基础知识，具有较宽的专业知识面。根据职业面向的主要职业类别，学生具备具备视觉传播设计与制作的实践知识。

### (三) 能力

- 1、具有探究学习、终身学习、分析问题和解决问题的能力；
- 2、具有良好的语言、文字表达能力和沟通能力；
- 3、具有对图形、色彩、文字等视觉要素的设计与编排应用能力；
- 4、具备计算机图形图像处理能力；
- 5、具有运用视觉元素进行包装视觉设计、广告视觉设计、品牌视觉设计的表达能力；
- 6、具有运用新媒体设计的综合表达能力；
- 7、具有较强的实践动手能力、现代信息技术应用能力、分析解决问题能力；
- 8、具有较好的沟通表达能力、团队合作能力；
- 9、具有创新创业能力、终身学习能力等。

### (四)、职业岗位（群）与知识、能力、素质培养及职业资格证书要求

表 1：职业岗位（群）与知识、能力、素质培养及职业资格证书要求

职业岗位（群）	主要职责	能力和素质培养要求	知识培养要求	职业资格证书要求
平面设计	从事书籍装帧、版式设计、VI 设计、包装设计等平面类设计工作	1、具有良好的身体素质和敬业精神，有团队合作的意识和开拓创新精神； 2、具有一定的英语和计算机知识； 3、熟练应用三维、二维设计软件工具； 4、有极好的美术功底及审美和创意能力，手绘能力强。	1、三大构成 2、色彩 3、平面软件基础 4、包装、装帧、VI 等专业知识 5、品牌营销	平面广告设计师
GUI 设计	负责 IT 产品界面色彩、布局、逻辑架构等	1、具有界面设计能力，能够独立完成界面设计与美化。 2、熟悉当前流行设计趋势，掌握简约风、扁平化、MBE 风格设计。 3、熟练应用位图软件及矢量软件完成设计。	1、GUI 设计风格 2、字体、插画等图形设计， 3、矢量图标绘制 4、色彩搭配 5、GUI 设计 4、photoshop、Illustrator、sketch 等软件	GUI 设计师
交互设计	负责 IT 产品人机交互设定及相关动画展示	1、具有良好的身体素质和敬业精神，以团队合作的意识和开拓创新精神； 2、具有一定的英语和计算机知识； 3、熟练应用交互软件 Axuer、墨刀完成原型图设计； 4、具有良好的思维逻辑分析及产品框架、功能梳理能力； 5、具有利用动效软件完成动画展示的能力。	1、MG 动画 2、低保真原型及高保真原型 3、产品架构思维 4、Axuer、墨刀、AE、Illustrator、Xmind 软件工具	交互动效设计师

网页设计 HTML 前 端编程	负责网站页面设计 及 H5 语言编程	1、熟悉网站设计类型的特征特色； 2、网站概念及设计流程； 3、常见类型网站的设计及分析； 4、HTML5 前端编程下的设计页面还原。	1、photoshop、Illustrator、 Axuer 等软件 3、网页设计 4、前端编程	网页设计师
产品经理	负责产品全生命周 期的资源整合、功 能需求梳理、设计、 编程衔接及上线推 广后期运维	1、具有良好的产品思维梳理及功能诉求判断能力； 2、具有前沿的设计敏感眼光及设计能力； 3、团队协作能力； 4、综合应用设计软件工具； 5、熟悉设计 APP 全流程工作内容；	1、产品功能整合 2、photoshop、Illustrator、 Axuer 等软件 3、产品逻辑思维能力	产品经理

## 七、课程设置及学时安排

### (一)公共基础课程

公共基础课程描述，见附件--1。

### (二)专业技能课程

本专业共开设 31 门课程，其中 GUI 设计、网页设计、交互设计、综合设计等为专业核心课程。

#### 1、平面构成

该课程为专业必修课程，本课程通常要通过点、线、面的不同排列置放形式来实现，不同的形状、不同的排列，会带来不同的视觉感受。平面设计的布局 and 结构通常从平面构成开始，它主要是研究平面设计中如何创造形象，怎样处理形象与形象之间的联系，如何按美的法则构成，设计出所需的图形。提高学生创造“抽象形态”和构成的能力，懂得有形式美的法则去处理各种构成要素之间的关系，为以后的设计打下良好的基础。

#### 2、色彩构成

该课程为专业必修课程，主要讲授色彩构成的基本原理，色彩的作用与三要素，色彩的配制及色彩与心理，情感。本课程包含色彩、色相、补色、邻色、色温、色感、肌理、形体、色彩调和等内容，旨在让学生了解掌握对色彩的知觉和心理效果用科学分析的方法，把复杂的色彩现象还原为基本要素，利用色彩在空间、量与质上的可变幻性，按照一定的规律去组合各构成之间的相互关系，并创造出新的色彩效果。通过该课程的教学，使学生掌握色彩的构成原理和配色规律，能运用色彩对心理与情感的表现，将所学知识服务于社会，服务于专业设计，满足人们对装饰色彩的审美需求。

### 3、立体构成

该课程为专业必修课程，立体构成是用一定的材料、以视觉为基础，力学为依据，将造型要素，按照一定的构成原则，组合成美好的形体的构成方法。它是以点、线、面、对称、肌理由来，研究空间立体形态的学科，也是研究立体造型各元素的构成法则。其任务是，揭开立体造型的基本规律，阐明立体设计的基本原理。通过对立体构成的学习，使学生能够按照形式美规律，进行组织线、面、块的空间构成，并且使其构成元素的色彩及材质与创意相符合。学生应了解和掌握立体造型的构成方法，并提高学生对立体设计中形式美规律的认识，培养学生空间的想象力及空间设计能力，从而提高其设计和审美能力。

三大构成是现今实用艺术设计的基础课程，有助于提升学生对于平面色彩空间的认识和掌控能力。

### 4、速写

该课程为专业选修课，本课程的任务是：掌握速写表现的基础知识和基本技能，具备正确表现对象的速写造型能力，掌握扎实的基本造型规律、法则和技巧，提高美术修养和鉴赏能力，培养艺术的感知能力。它是以线为主，线面结合的造型方法，用简练的线条在短时间内扼要地画出人和物体的动态或静态形象，也指用概括有力的笔墨描写人物或生活场景的表现手法。此课程能帮助学生观察事物并提高快速记录绘画的能力，为后续开设的专业设计课程的学习打下良好基础。

### 5、装饰图形设计

该课程为专业必修课，主要讲授图形变化规律，形式美基本法则，图案的各种表现手法，及图案配色方法与原则。通过该课程的教学，培养学生的审美素质、图形的创造设计与表现能力，掌握写生变化规律，形式美基本法则，图形的各种表现手法，使学生能运用所学知识服务于社会。

### 6、商业摄影

该课程为专业选修课，通过摄影的基础理论和基本技能的学习，使学生能运用所学知识，在今后的工作中能独立为商业的宣传、商品广告、电脑美术设计提供丰富的媒体素材，为加速商品流通与消费提供艺术视觉图片。此课程能够提高学生综合素质，丰富学生进行艺术设计手段，通过摄影教学，使学生增强现代商品社会竞争能力。此课程包含了商业摄影灯光、布局、拍摄技巧及部分后期技巧。

## 7、PS 基础设计

该课程为专业必修课，本课程的主要内容是：图片处理、基础图片设计、矢量绘制模式下图标设计、控件设计及引导页等设计、页面配色布局设计，通过学习和训练，能够独立完成界面设计与美化。通过本门课程的学习，使学生知道 Photoshop 图像处理的一些基本概念、基本理论和方法，能够运用 Photoshop 图像处理的技术方法、思维方式结合具体情况进行平面设计实践，使学生达到理论联系实际、活学活用的基本目标，提高其实际应用技能，并使学生养成善于观察、独立思考的习惯，同时通过教学过程中的实际开发过程的规范要求强化学生的职业道德意识和职业素质养成意识。为今后进行平面设计、产品开发设计打下坚实的专业基础。本课程教学目的是让学生掌握和运用 Photoshop 进行各类平面设计及创意制作。

## 8、CD 基础设计

该课程为专业必修课，课程的主要内容是：简报、彩页、手册、产品包装、标识、网页及其它矢量图设计；也包含图像编辑。它也是一个强大的交互式工具，使学生可创作出多种富于动感的特殊效果及点阵图像即时效果。通过本门课程的学习，使学生知道 Coreldraw 图像处理的一些基本概念、基本理论和方法，能够运用 Coreldraw 图像处理的技术方法、思维方式结合具体情况进行平面设计实践，通过项目学习与实践，掌握图像处理的基本概念、熟悉 Coreldraw 这款图形图像处理软件的使用操作，学会图形图像处理的基本手法、设计常识，构图理念，创意思维。培养学生的审美情趣，通过观察，实践，感受平面感、设计感，空间感，体验设计的乐趣。

## 9、字体设计

该课程为专业选修课，重点讲授宋体、黑体、综艺体字体的字形结构、字的基本笔画，了解美术字的书写法则与各种字体的不同风格及变体美术字的变化规律。通过该课程的学习，可以增加学生以后的设计思维能力。使学生掌握字体设计的基本原理与基本规律，能设计出有独特风格和艺术性较高的字体。为以后所开设的专业课程如：广告设计、VI 设计、书籍设计、包装设计奠定良好的设计基础。

## 10、UI 设计基础

该课程为专业必修课，包含各种时下流行的设计风格的鉴赏和制作练习，从点到面学习 UI 设计中的一系列元素设计和绘制方法。包括常用页面的绘制、各种 UI 设计风格分析、设计规范和作品练习等。

#### 11、AI 基础设计

该课程为专业必修课，本课程的主要内容是：印刷出版的矢量图、海报书籍排版、专业插画、logo 设计和互联网页面的制作，学习此软件也可以为线稿提供较高的精度和控制，适合生产任何小型设计到大型的复杂项目。

#### 12、Sketch 软件基础

该课程为专业必修课，本课程是 Mac 系统下最流行的设计软件，学习它能帮助我们更快速高效的完成互联网的产品设计工作，课程中包含了 Sketch 基础工具的使用、磨砂玻璃效果界面、图片链接及文字工具使用、组件及模板的使用、插件库等。

#### 13、GUI 设计

该课程为专业核心技术课，此课程的学习为设计之路的必经阶段，通过掌握不同平台、不同设备下的不同设计规范及设计流程，让学生能适应目前市场上各样的工作类型，扩宽就业面。

#### 14、AE 形变动画设计基础

该课程为专业必修课，AE 形变动画是现今主流动画的一种，通过学习该课程可以掌握 AE 软件的动画基础做法、形变动画原理和初级运动规律。影片的輸出和 GIF 动图制作等内容，帮助学生独立完成许多动效设计。

#### 15、Axure 界面交互逻辑基础

本课程是 UI 设计方向的专业必修课程。主要内容包括从产品思维角度判断功能诉求；结合交互设计的发展历程，从按钮式点按方式延续至屏幕多方式触发，（如双击、滑动等交互），乃至未来语音式交互，虚拟成像动作交互等。交互课程旨在培养学员的逻辑判断能力，条件梳理能力与互联网场景把控能力。

#### 16、平面设计理论

该课程为专业选修课，专业基础的学习更加细化，色彩配色方法、商业构图手段、质感层次表达等更专业针对设计实操细节，保证学员在设计网页和移动 APP 外，还能驾驭其他常用平面设计工作。

## 17、印刷设计后期实践

该课程为专业选修课，课程包含了理论及印刷实践知识、图文排版、版式色彩、印刷输出、印刷工艺、常用物料设计需掌握海报、易拉宝、店招、宣传页、画册等尺寸及设计思路等。包含了后期关于材质等物料设计最终输出印刷的实战课程。

## 18、Html5 前端编程

该课程为专业必修课，课程包含了移动 APP 页面分析及书写、Web 网页分析及书写、通过所学用编程写出自己设计的移动端和网页端页面；把自己的设计变成可以最终应用的现实程序。目标：通过所学用编程写出自己设计的移动端和网页端页面。最终把自己的设计变成可以应用的现实程序。设计结合项目开发流程，设计结合前端编程共同开发工作。

## 19、商业修图与海报合成

该课程为专业必修课，课程包含了色调曲线与锐化、阈值与色阶、通道混合器、通道抠图、选区及钢笔抠图、商业修图设计及分析、商业海报设计及分析。帮助学生可以具有独立制作海报和完成修图的能力。

## 20、APP 产品适配(设计)

该课程为专业必修课，课程包含了 iOS 切图及命名规范、安卓切图方式及点 9 切图法、切片切图法、切图神器与快速切图工具的使用与利弊。标记插件与独立标记软件的使用与应用范围等。帮助学生完成互联网产品设计完成后的对接工作。

## 21、网页设计

本课程是专业的核心技术课，课程包含了网站基础知识，概念解析，网站设计制作流程，并学习四大类型网站页面分析及设计。通过学习学生能够用所学知识和技能设计出各种网页端网站页面。

## 22、游戏 UI 设计

本课程是专业必修课，课程包含了游戏界面初识汇总分类、游戏世界观及对 UI 的影响、游戏类型与风格、游戏系统认知-了解策划案了解策划、美术、程序部门协作、游戏界面构成元素、游戏 UI 创作思路、游戏 LOGO 设计、游戏内图标的风格与造型、游戏内控件的设计与表现等。让学生初步走进游戏设计世界。



### 23、产品逻辑梳理与原型

本课程是专业必修课，课程包含了各种时下流行的产品的鉴赏和需求分析练习，包括常用和特性产品逻辑分析。是学生能独立自主的创意互联网产品，顺利结合 UI 元素和界面设计，配合用户体验为中心实现交互设计，体验产品级的生产标准流程，更深层了解产品原型的研发过程。

### 24、综合设计（团队项目实战实训）

本课程是核心技术课，通过教学使学生了解项目综合实训要求、掌握综合设计流程，结合之前学习过的所有专业课程内容，并能够根据项目设计要求完成设计项目的策划、设计、制作等。通过本课程的教学，使学生比较全面的掌握前沿的设计敏感眼光及设计能力；提升团队协作能力，在综合应用各种交互设计软件工具的基础上完成交互设定工作内容。完成团队实战共同作品。

### 25、交互设计

本课程是核心技术课，通过教学使学生了解掌握交互设计及其软件的基本概念、基本结构、工作原理及设计方法，最终了解和掌握其工作原理，具有初步的设计能力。通过“课程实验——实验课程——设计训练”循序渐进的训练，锻造学生的数据系统分析、设计、实现能力培养学生利用网络交互设计制作做实际作品的的能力。学会使用设计类工具分析、设计，通过全面培养学生的分析、设计、开发、使用能力，提高学生分析问题、解决问题的自主创新能力。

### 26、APP 产品项目实践

本课程是专业必修课，通过本课程的教学，使学生比较全面的掌握不同平台、不同设备下的不同设计规范及设计流程，让学员能工适应目前市场上各样的工作类型，扩宽就业面；体会整个研发流程：竞品分析-需求梳理-功能确认-框架搭建-原型制作-设计产出-对接验收-更新迭代；能够让学员掌握 app 的开发流程。课程所达目标：理解开发流程，公司架构，明确每个阶段的开发目标。能够让学员熟练理解协作的目的，可以在公司工作流程中顺利跟前端实现人员对接；通过项目实战加深学员对设计工作的理解，增强学员自信。

### 27、写生实习

该课程为专业必修课，写生实习是设计类专业的一门实践课程，是艺术设计专业实践教学的重要环节。课程通过短期而集中的户外写生，使学生深入社会生活，体察自然与社会风貌，并运用课堂教学所学方法与技巧，去进行独立的写生

实践。更好地使学生在写生中积累绘画的经验，培养他们发现自然物象所蕴涵的美。让学生有兴趣地在自然中寻找、发现、探索设计所必须的形式要素。通过写生实践获得深入形态表象和生命机体之中的洞察力，从而超越表面的描摹，达到主动地认识与创造。通过写生搜集素材，并直接用写生的方法创作，利用风景写生，观察描绘瞬间即逝的光影变化，提高学生绘画能力和手绘功底。

#### 28、认知实习

通过与商业项目和研发公司接触，认知工作环境熟悉工作制度与条例，养成良好的工作习惯，并深入了解大公司工作及开发流程，开展自我能力分析自我鞭策工作，结合工作练习提高工作效率，重新熟悉操作软件等。

#### 29、顶岗实习

该课程为专业必修课，是学生在基本上完成教学实习和学过大部分基础技术课之后，到专业对口的现场直接参与生产过程，综合运用本专业所学知识和技能，以完成一定的生产任务，并进一步获得感性认识，掌握操作技能，学习企业管理，养成正确劳动态度的一种实践性教学形式。开始在公司老员工的带领下分组完成测试项目，通过顶岗实习确认自己工作最终方向和成长方向，以开发输出上线等为要求，检验学习能力。

#### 30、社会实践

该课程为专业必修课，是学生用在大学学习到的理论知识进行社会实践的活动，是每个大学生必须要上的一门课程。社会实践是在校大学生利用课余时间，步入社会进行社会接触，提高个人能力，触发创作灵感，完成课题研究，发挥自己的聪明才智以求和社会有更大的接触，对社会做出贡献的活动。学生利用假期实习或是在校外实习，这对于在校大学生具有加深对本专业的了解、确认适合的职业、为向职场过渡做准备、增强就业竞争优势等多方面意义。

#### 31、职业资格证书

该课程为专业选修课，本课程鼓励和引导学生在校期间积极考取设计类从业资格证书，从而使学生在日常生活中更加注重学习和培训，注重提高自身素质，提高专业技能水平和就业能力，培养学生热爱职业劳动的敬业精神和主人翁意识。

#### 32、毕业论文（设计）

毕业论文是综合应用性的重要课程，是素质教育的具体体现，是学生所学专业理论水平的发挥，是专业修养和思辨能力相结合并解决某些问题的具体实践。通过毕业论文撰写的教学和写作实践，着重培养学生掌握和运用一定方法论，发现问题、思考问题和解决问题的能力。

毕业设计是美术专业学生绘画或设计语言综合运用的重要专业课程。该课程的主要任务是指导学生整合所获专业技能，并纯化为个性艺术语言，创作一件或一组作品。通过素材搜集、处理构思，提炼等环节上升为内容，通过造型、色彩、构图、构成等环节上升为艺术形式，籍此整合为有一定意味的作品，培养学生独立思考与创造能力。

### （三）、实践教学体系

#### 校内外实践教学体系内容

1. 认知实习：通过带领同学们到户外和实习基地进行实地教学训练来增强同学们的专业素养与审美能力，在实习考察过程中还要组织有目的的训练科目，如海报设计、标志设计等。从而达到素质培养，以人为本的教学理念。

2. 写生实习：在适当的季节组织同学们到校外进行有目的的基础写生训练，目的是让同学们离开教室和画室走进大自然，用所学的基本知识对大自然的美好景色进行再处理和加工，提高自己的审美取向，激发同学们的创造能力。

3. 绘画训练：主要是在学校的画室进行，通过理论教学、学生动手临摹与基础写生来训练同学们的基本造型能力，为以后的专业课程打下一个坚实的基础。

智游集团利用自身技术和项目资源优势，旨在为学生提供更前沿的技术和更好的就业保障，招收的企业学生由校企双方共同管理，教学计划由双方共同制定，原则上，公共课程由校方授课，实战课程由智游集团授课。为响应国家人才战略，并配合教育部“产学研合作协同育人”项目的深入推进，搭建高职院校“现代学徒制”人才培养模式平台。智游集团展开招工与招生一体化模式来培养一批高级互联网技术人才。采用“招生即招工、入校即入企、校企联合培养”的现代学徒制模式。

采用“1+2”培养模式，首年学习在校方完成，后两年学习在企方企业完成。每年新生入学，采用1+2（1+0.5+1.5）模式（一年在校、两年在企业），即学生第一年在我校学习，企业全程参与教学和管理；后两年在企业学习、训练和上

岗，其中第三学期在公司总部封闭集训学习，第四、五、六学期采用在完成相应课程的同时还用师傅带徒弟的方式带项目实训，在岗带薪实习，共计 18 个月。学生正式毕业后，给学生安排在所学专业领域内高薪工作。

#### 企业（校外）实践教学体系设计

计算机软件实训：加强学生软件的训练，使学生都能通过计算机软件的训练，提高学生的计算机软件操作水平，让学生熟练 PS、AE、AI、AXURE、墨刀等专业相关软件，能够很好的与所学专业知识相结合。

1、企业实训：加强学生的实际的动手能力，由企业高级设计师带领学生进行项目训练，真实项目案例分析演练，模拟 APP 主题设计、网站运营流程等，使学生能独立完成项目，具备较强的就业创业本领和创新发展能力。

2、跟岗带薪实习：第四、五、六学期的实习是引导学生走出校门、接触社会，使理论与实践相结合。在完成相应课程的同时还通过在企业跟着设计师与企业同事协同工作，共同完成用户研究、交互设计、界面设计等工作，培养学生的劳动意识和具备较高的职业素养，同时开阔学生的思维和眼界，把握市场的发展趋势，提升学生团队协作能力。

#### 视觉传播设计与制作专业（UI 方向）2019 级顶岗实习实施情况说明表

学期	学习课程	实战项目	达成目标
4	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. AI 软件\Sketch 软件基础设计</li> <li>2. 商业修图与海报合成</li> <li>3. Axuer 界面交互逻辑</li> <li>4. 团队项目协作, 产品适配</li> </ol>	项目： 即时沟通交流类 APP 购物类 APP 及网站 团队协作项目	熟练掌握当前热门项目的 GUI 设计要点，交互流程。参与团队配合，协作界面规范，能书写并提炼产品说明书。
5	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. AE 形变动画设计基础</li> <li>2. 平面设计理论、印刷设计完稿实践</li> <li>3. HTML5 前端编程</li> <li>4. 网页设计</li> </ol>	MG 动态启动页、引导页 平面物料制作 H5 静态网站页面书写	能够熟练完成动效的制作提升页面趣味性。 能够达成基础平面物料的设计与制作。 能够协助开发修改，还原静态页面效果
6	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 商业项目全生命周期内流程学习</li> <li>2. 熟练各岗位职能与分工协作</li> </ol>	商业热点项目全流程参与 并能够顺利模拟提案	了解互联网 APP 产品全流程步骤，顺利达成工作岗位的要求

#### （四）、专业核心课程综述及技能要求

专业核心课程体系的设计思路是：以工作过程为导向，根据确定的职业岗位群，先分析典型工作任务（包括工作内容、工作对象、工作手段、工作组织、工作产品等），得出完成典型工作任务对应的职业能力，结合国家职业技能标准要求，按照职业成长规律与学习规律将职业能力从简单到复杂、从单一到综合进行整合，归纳出相应的行动领域，再转换为学习领域课程。

##### 1. 典型工作任务与职业能力分析

本专业对应的职业岗位的典型工作任务有：GUI 设计、交互设计、网站设计，典型工作任务及其对应的职业能力详见表 2-1。

**表 2-1： 典型工作任务与职业能力分析表**

典型工作任务	职业能力
D1: GUI 设计 负责 IT 产品界面色彩、布局、逻辑架构等	D1-1: 界面元素绘制能力 D1-2: 色彩搭配设计能力 D1-3: UI 设计软件应用能力 D1-4: 布局及控件设计能力 D1-5: 产品交互及逻辑梳理能力 D1-6: 沟通交流与团队协作能力
D2: 交互设计 负责 IT 产品人机交互设定及相关动画展示	D2-1: 产品架构设计能力 D2-2: 产品操作设计能力 D2-3: 交互流程优化应用能力 D2-4: 低保真、高保真原型图制作能力 D2-5: 人机交互整体策划能力 D2-6: 沟通交流与团队协作能力
D3: 网站设计 负责网站页面设计及 H5 语言编程	D2-1: 网站空间概念设计能力 D2-2: 网站流程设计能力 D2-3: 公司官网应用设计能力 D2-4: 电商类网站制作能力 D2-5: 门户后台网站能力 D2-6: 沟通交流与团队协作能力

注：①表中“典型工作任务”栏以 D 开头进行编码，例如“D1”表示第 1 项典型工作任务。

②“职业能力”栏以 D-进行编码，例如“D2-3”表示第 2 项典型工作任务对应的第 3 项职业能力。

##### 2. 专业学习领域核心课程设置

将典型工作任务的职业能力结合视觉传播设计与制作专业相应职业岗位对应的职业资格的要求，归类出 GUI 设计、交互设计、网页设计、综合设计等 4 个行动领域，转换成 5 门对应的学习领域课程。专业学习领域课程及其对应的主要教学内容见表 2-2。

**表 2-2：专业学习领域核心课程设置表**

专业核心课程	典型工作任务	职业能力	主要教学知识点
H1: GUI 设计	D1 负责 IT 产品界面 色彩、布局、逻辑 架构等	D1-1~D1-3	H1-1: 界面元素绘制: 图标, 控件, 插图、板块布局 H1-2: 色彩搭配设计: 三色搭配原则, 选色技巧 H1-3: UI 设计软件应用: PS\AI\AE\Axuer\shekch\墨刀 H1-4: 布局及控件设计: 导航方式、控件交互设定 H1-5: 产品交互及逻辑梳理: 交互方式、简洁的逻辑性设定
H2: 交互设计	D2 负责 IT 产品人机 交互设定及相关动 画展示	D2-1~D2-3	H2-1: 产品架构设计: 板块、功能梳理、延展页面层级 H2-2: 产品操作设计: 9 种手势操作 H2-3: 交互流程优化应用: 简洁化操作、新型交互方式 H2-4: 低保真、高保真原型图制作: 快速原型、逻辑处理 H2-5: 人机交互整体策划
H3: 网页设计	D2 负责 web 产品界 面、色彩、布局等 设计	D2-1~D2-3	H3-1: web 基础知识、网站概念解析、网站制作流程 H3-2: 网页字体使用、界面构成 H3-3: 企业网站分析及设计 H3-4: 电子商务网站分析及设计 H3-5: 门户网站分析及设计 H3-5: 信息管理系统分析及设计
H4: 项目综合实训 (综合设计)	D1- D4 学徒制模式下接触 真实项目完成项目 自创意到低保真原 型、视觉设计稿、 高保真原型设计,	D1-1~D1-3 D2-1~D2-3 D3-1~D3-3 D4-1~D4-3	H6-1: 实训项目要求 H6-2: 实训项目设计方案制定 H6-3: 实训项目设计表现 H6-4: 实训项目制作完
H5: 毕业实习	D1- D4	D1-1~D1-3 D2-1~D2-3 D3-1~D3-3 D4-1~D4-3	H7-1: 毕业实习要求 H7-2: 毕业实习设计项目方案制定 H7-3: 毕业实习项目设计表现 H7-4: 毕业实习项目设计制作完

注：①表中“专业核心课程”栏以 H 开头进行编码，例如“H1”表示第 1 门专业核心课程。

②“主要教学知识点”栏以“H-”进行编码，例如“H1-1”表示第 1 门专业核心课程中第 1 项主要教学知识点。

### 3. 专业核心课程描述

表 2-3: “GUI 设计”课程描述

课程名称	UI 设计	学时数	80
学习目标	通过教学使学生掌握 GUI 设计风格、设计规则规范等。		
工作任务	通过该课程的教学,使学生正确掌握 UI 设计的基本规律和艺术法则,创造出新颖别致、具有创造思维的产品。现代学徒制模式下指导参与视觉界面主题设计,对应用图标、界面,以及 ios 系统\安卓系统规范做全方位的学习。培养出具有较高综合素质的,有宏观把握能力和实际操作能力的设计人才。		
职业能力	<p>(1) 专业能力 主要包括 UI 设计的创意、设计、制作能力</p> <p>(2) 方法能力 主要包括职业生涯规划能力、独立学习能力、解决问题能力、获取新知识能力、决策能力等。</p> <p>(3) 社会能力 主要包括人际交往能力、公共关系处理能力、劳动组织能力、集体意识和社会责任心等。</p>		
学习内容	<p>(1) 界面元素图标、控件等绘制</p> <p>(2) 色彩搭配,三色配色原则</p> <p>(3) iOS 及安卓端设计规范</p> <p>(4) 布局及控件设计能力</p> <p>(5) 产品交互及逻辑梳理能力</p> <p>(6) 沟通交流与团队协作能</p>		
技能考核项目与要求	<p>技能考核项目: 图标设计、控件设计、界面设计</p> <p>要求: 能够根据设计主题及要求进行 GUI 方向的设计,能够有效梳理产品信息,设计作品要求达到需求明确,创意新颖独特,编排合理,整体视觉效果符合艺术审美原则</p>		

表 2-4: “交互设计”课程描述

课程名称	交互设计	学时数	80
学习目标	通过教学使学生掌握人机交互整体策划与展示能力。		
工作任务	通过该课程的教学,使学生正确掌握交互设计的基本规律和展示方式技巧,带领学生通过当前热门实战项目的锻炼得到梳理思维架构图,整理交互逻辑、简化交互流程的能力意识,设定交互逻辑使用户在多种交互操作下,得到正确反馈。创造出新颖别致、具有创造思维的设计作品来。培养出具有较高综合素质的,有宏观把握能力和实际操作能力的设计人才。		
职业能力	<p>(1) 专业能力 主要包括交互流程优化应用能力,交互展示中低保真、高保真原型图制作能力</p> <p>(2) 方法能力 主要包括职业生涯规划能力、独立学习能力、解决问题能力、获取新知识能力、决策能力等。</p> <p>(3) 社会能力 主要包括人际交往能力、公共关系处理能力、劳动组织能力、集体意识和社会责任心等。</p>		

学习内容	1) 产品架构设计能力 2) 产品操作设计能力 3) 交互流程优化应用能力 4) 低保真、高保真原型图制作能力 5) 人机交互整体策划能力
技能考核项目与要求	技能考核项目：Axuer、墨刀应用、低保真，高保真原型图绘制，交互流程优化梳理 要求：能够根据交互要求制作美观反应正确的交互响应，提升人机交互整体策划能力

表 2-5：“网页设计”课程描述

课程名称	网页设计	学时数	80
学习目标	要求学生掌握独立网页设计能力，通过所学自己设计出网页端页面。		
工作任务	通过该课程的教学，使学生正确掌握网页设计的基本规律和艺术法则，创造出新颖别致、具有创造思维的网站产品。现代学徒制模式下指导参与视觉界面美化，对电商网页、企业官网、网页设计规范规范做全方位的学习。培养出具有较高综合素质的，有宏观把握能力和实际操作能力的网页设计人才。		
职业能力	(1) 专业能力 主要包括网站的分析、设计、制作能力 (2) 方法能力 主要包括职业生涯规划能力、独立学习能力、解决问题能力、获取新知识能力、决策能力等。 (3) 社会能力 主要包括人际交往能力、公共关系处理能力、劳动组织能力、集体意识和社会责任心等。		
学习内容	(1) 界面模块、图标、控件等绘制 (2) 色彩搭配, 网页配色原则 (3) 网页设计规范 (4) 布局及模块设计能力 (5) 产品交互及逻辑梳理能力 (6) 沟通交流与团队协作能力		
技能考核项目与要求	技能考核项目：图标设计、模块设计、界面设计 要求：能够根据设计主题及要求进行网页方向的设计，能够有效梳理产品信息，设计作品要求达到需求明确，创意新颖独特，编排合理，整体视觉效果符合艺术审美原则		

表 2-6：“综合设计”课程描述

课程名称	综合设计	学时数	168
学习目标	通过教学使学生了解项目综合实训要求、掌握综合设计流程，能够根据项目设计要求完成设计项目的策划、设计、制作等。		
工作任务	学徒制模式下接触真实项目，参与甲方比稿、方案竞选，团队协作下，完成项目自创意到低保真原型、视觉设计稿、高保真原型设计，在产品经理的流程把控下，参与与前端的对接，沟通完成切图及适配工作，参与 H5 前端页面的程序书写。完成项目展示，流畅传达项目意图及具备推广意识。		



职业能力	<p>(1) 专业能力 主要包括根据项目要求进行策划、设计、制作能力。</p> <p>(2) 方法能力 主要包括职业生涯规划能力、独立学习能力、解决问题能力、获取新知识能力、决策能力等。</p> <p>(3) 社会能力 主要包括人际交往能力、公共关系处理能力、劳动组织能力、集体意识和社会责任心等。</p>
学习内容	<p>(1) 实训项目要求</p> <p>(2) 实训项目设计方案制定</p> <p>(3) 实训项目设计表现</p> <p>(4) 实训项目制作</p>
技能考核项目与要求	<p>技能考核项目：品牌设计</p> <p>要求：能够根据实际设计项目要求综合策划、设计和制作，设计作品要求达到主题鲜明突出，创意新颖独特，编排合理，整体视觉效果符合艺术审美原则</p>

表 2-7：“毕业实习（设计）”课程描述

课程名称	毕业设计（设计）	学时数	448
学习目标	通过教学使学生能够根据毕业设计要求、掌握毕业设计流程，能够根据毕业设计要求完成毕业设计项目的创意、设计、制作等。		
工作任务	通过该课程的教学，使学生能够根据设计项目要求进行创意、设计、制作，培养出具有较高综合素质的，有宏观把握能力和实际操作能力的设计人才。		
职业能力	<p>(1) 专业能力 主要包括根据毕业设计要求进行创意、设计、制作能力。</p> <p>(2) 方法能力 主要包括职业生涯规划能力、独立学习能力、解决问题能力、获取新知识能力、决策能力等。</p> <p>(3) 社会能力 主要包括人际交往能力、公共关系处理能力、劳动组织能力、集体意识和社会责任心等。</p>		
学习内容	<p>(1) 毕业实习要求</p> <p>(2) 毕业实习设计项目方案制定</p> <p>(3) 毕业实习项目设计表现</p> <p>(4) 毕业实习项目设计制作完成</p>		
技能考核项目与要求	<p>技能考核项目：毕业设计作品</p> <p>要求：能够根据毕业设计项目要求整体创意、设计和制作，设计作品要求达到主题鲜明突出，创意新颖独特，编排合理，整体视觉效果符合艺术审美原则</p>		

#### 4. 专业核心课程学习情境总表

每门核心课程选取若干个项目或任务作为情境教学的载体，职业行动领域的工作过程融合在项目或任务训练中，5 门专业核心课程的学习情境汇总表 2-8

表 2-8：专业核心课程学习情境总表

学习情境 核心课程	学习情境 1	学习情境 2	学习情境 3	学习情境 4
H1:GUI 设计	APP 产品设计	色彩商业图设计	活动页面设计	应用端设计规范
H2: 交互设计	逻辑梳理、	低保真原型	高保真原型	MG 动画
H3: 网页及编程	公司官网设计	电商类网站设计	后台管理网站设计	门户网站设计
H7: 项目综合实训 (综合设计)	企业实际设计项目 1	企业实际设计项目 2	企业实际设计项目 3	企业实际设计项目 4
H7: 毕业实习	毕业设计项目 1	毕业设计项目 2	毕业设计项目 3	毕业设计项目 4

(五)、学时安排

视觉传播设计与制作专业 (UI 方向) 教育教学时间分配表 (单位: 周)

学 年	学 期	教学与 实验	入学教育 与军训	阶段 实训	顶岗 实习	毕业 实习	毕业 论文	社会 实践	毕业 教育	期末 考试	寒暑 假	合 计
一	1	13	2							1	5	21
	2	17		3				1		1	7	29
二	3	21						1		1	4	27
	4	14		3						1	8	26
三	5				20						5	25
	6				6		11		2			19
合计		65	2	6	26		11	2	2	4	29	147

视觉传播设计与制作专业 (UI 方向) 2019 级教学进程表

课 程 类 别	序 号	课 程 名 称	课程编 码	课程 性质	考核 方式	学 分	总学 时	学时分配				学期与周学时分配						
								课内		课外		一	二	三	四	五	六	
								理 论	实 践	理 论	实 践	14	18	22	15	20	19	
公 共 课 19%	1	毛泽东思想与中国特色 社会主义理论体系 概论	300002	必修	考试	4	74	60		7	7			2	2			
	2	思想道德修养与法律 基础	300001	必修	考试	3	46	30			16	2	1					
	3	形势与政策 (1.2.3.4)	300003	必修	考试	4	69			35	34	1	1	1	1			
	4	大学生心理健康教育	310001	必修	考试	2	28	26	2			2						
	5	军事理论与军事技能	600001	必修	考试	4	148	36			112	▲						
	6	大学生职业规划与就	600002	必修	考试	2	35	35				0.5	0.5	0.5	0.5			
	7	大学生创新与创业指	600003	必修	考试	2	34	29	5			0.5	0.5	0.5	0.5			
	8	计算机应用基础	600006	必修	考试	2	28	14	14			2						
	9	大学英语 (1.2)	330012	必修	考试	4	64	64				2	2					

10	体育 (1.2)	330006	必修	考试	4	70	6	64			2	2					
11	大学语文与应用文写	330004	必修	考试	2	36	30	6				2					
12	设计艺术欣赏	050306	选修	考查	2	30	30								2		
13	移动网络应用	050307	选修	考查	1	14	14				1						
14	国学	330008	选修	考查	2	44	44							2			
15	速写	050304	选修	考查	4	64	20	44			2	2					
16	商业摄影	050305	选修	考查	2	36	12	24				2					
17	演讲与口才	330007	选修	考查	1	18	18					1					
	小 计				45	838	468	159	42	169	15	14	6	6			
20	平面构成	050301	必修	考试	4	56	20	36			4						
21	色彩构成	050302	必修	考试	4	56	20	36			4						
22	立体构成	050303	必修	考试	4	56	20	36			4						
23	装饰图形设计	050309	必修	考试	4	72	20	52				4					
24	Ps 基础设计	050310	必修	考试	4	72	20	52				4					
25	Cd 基础设计	050311	必修	考试	4	72	20	52				4					
26	字体设计	050312	必修	考试	4	72	20	52				4					
27	UI 设计基础	050330	必修	考试	12	352	116	236					12				
28	AI 软件基础设计	050331	必修	考试	4	60	26	34						4			
29	Sketch 软件基础	050332	必修	考试	2	30	20	10							2		
30	GUI 设计	050333	必修	考试	12	352	116	236					12				
31	AE 形变动画设计基础	050334	必修	考试	4	80	50	30								4	
32	Axuer 界面交互逻辑基	050335	必修	考试	2	30	16	14								2	
33	平面设计理论	050336	选修	考查	2	40	30	10								2	
34	印刷后期设计	050337	选修	考查	1	20	20									1	
35	HTML5 前端编程	050338	必修	考试	4	80	30	50								4	
33	印刷设计后期实践	050339	选修	考查	1	20	20									1	
36	商业修图与海报合成	050340	必修	考试	4	60	20	40								4	
37	APP 产品适配 (设计)	050341	选修	考查	2	30	30									2	
38	网页设计	050342	必修	考试	6	120	70	50									6
39	游戏 UI 设计	050343	选修	考查	1	20	16	4									1
40	产品逻辑梳理与原型	050344	必修	考试	4	60	20	40								4	
41	综合设计 (团队项目协	050345	必修	考试	6	150	30	120								10	
42	交互设计	050346	必修	考试	6	120	30	90									6
42	APP 产品项目实践	050347	必修	考试	6	120	30	90									6
43	写生实习	050324	必修	考试	3	90				90		▲					
44	认知实习	050325	必修	考试	3	90				90				▲			
45	顶岗实习	050326	必修		26	780			4	776						▲	▲
46	社会实践	050327	必修		2	60				60		▲	▲				
47	职业资格证书	050328	选修		5												
48	毕业论文 (设计)	050329	必修		11	330			14	316							▲
	小 计				157	3550	830	1370	18	1332	12	16	24	28	31		
	全学期全部教学活动总计				202	4388	1298	1529	60	1501	27	30	30	34	31		

说明：国防教育与军训在第一学期安排 2 周。

## 八、教学基本条件

### (一) 师资队伍

开办专业以来校内已经逐步建立起了一支以专业带头人为核心,以专任教师为骨干,以兼职教师为补充,富有创新精神的优秀教师队伍。本专业拥有 10 余

位资深艺术设计专任教师，全部拥有本科以上学历，其中 70%为硕士。他们均有 10 年以上工作经验，有扎实的理论基础知识，有较丰富的教学经验和科学实践经验，精通平面和平面和移动端设计、架构设计、APP 特效、游戏 UI 设计等多门专业课程。能够承担优质核心课程和实训基地建设与开发任务，能够把握专业的发展趋势和最新技术。也具有较强的实践教学能力，能够承担课程建设。视觉传播设计与制作专业教师“双师型”教师达到 80%以上。其中多位教师曾获得过各种不同等级比赛的奖励，科研成果不胜枚举。兼职教师应主要来自于行业企业，具有丰富的实际工作经验。本专业师资队伍具有较强的科学教研能力，具备教师应有的基本素养和职业道德，是一支结构合理、素质较高、能力较强的“双师型”教学团队。

专兼职教师结构分析表

专兼职教师比例：1:0.3		双师素质的比例：80%	
学缘结构	本科以上 9 人，获得硕士学位的 6 人。数年来，在国家专业核心期刊、各专业期刊发表论文 90 多篇，带领学生参加专业技能大赛，并取得优异成绩。		
双师结构	专任教师具有“双师素质”的占 80%。		
职称结构	专任教师：副教授 1 人，高讲 1 人，讲师 5 人、助教 4 人 兼职教师：设计师 3 人		
职业资格结构	平面设计师 9 人、编辑 1 人		

### 智游集团

**专任教师：**拥有 7 位资深 UI 设计专任教师，本科以上学历，均有 5 年以上设计经验，精通平面和移动端设计、架构设计、APP 特效、游戏 UI 设计等。能够承担优质核心课程和实训基地建设与开发任务，把握专业的发展趋势和最新技术。其中 3 位获得 aotodesk 国际认证动画师。年轻化的师资团队使教学变得轻松风趣，学生积极活跃，形成良好的教学环境。

**兼课教师：**应具有本科以上学历，有较扎实的理论基础知识，有较丰富的教学经验和科学实践经验，科研方向稳定；具有较强的实践教学能力，能够承担课程建设。

**兼职教师：**是行业中具有丰富实际项目开发经验和一定教学能力的行业专家、名技术人员，能参与课程体系构建、课程开发、实训指导、顶岗实习指导等专业建设各环节。集团公司研发部有 300 多位专职软件开发和设计工程师，90%

以上的设计人员具备本科以上学历，研发部工程师均可作为兼职教师，为教学提供师资保障。

## （二）教学设施

实验室建设是高职学生能力培养的最重要环节，而实践教学是提高高职教育教学的重要途径及方法。视觉传播设计与制作专业的实训室提供了学生专业的机房，学院搭建专业设计实验室 1 间、画室 1 间、实训室 2 间，平均每间教室容纳 50 人，可满足日常的教学，实训室利用率达 90%以上，专业的实训室致力于视觉传播设计与制作专业在设计领域的体验式教学。从而让学生能够直观了解设备和软件应用环境，真正加深对专业知识理论和技能的认识。教学设施满足了本专业人才培养方案实施的需要，信息化条件的保障也能满足专业建设、教学管理、信息化教学和学生自主学习的需要。近几年来，本专业在教学平台的创立方面得到院、系领导的大力支持，学院还建立了网络信息中心，建成校园网，网络触角伸及各教学办公室、教学场所等，教学设施和资源得到充分利用。

智游集团搭建专业 UI 设计实验室、工作室、实训室 30 余间，平均每间 50 工位，可同时容纳 1500 人的教学，实训室利用率达 90%以上，致力于专业的视觉传播设计与制作在 UI 领域的体验式教学。

## （三）教学资源

**教学资料：**所使用的教材均为国家高职高专规划教材或本校教材。

**图书及数字化资料：**学院图书馆中拥有与视觉传播设计与制作专业学生数量相适应的专业图书、国内期刊、电子期刊数据库、艺术资料阅览室，并且每年进行图书、资料的更新。生均纸质图书藏量在 30 册以上，其中专业图书占 60%，有满足教学需要的图库、光盘资料等。专业教材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。

**支持系统：**我院信息网络教学条件可以满足专业学习，配备的专业化实训实验室满足了学生的实训训练。

**教学环境：**我院正在进行精品在线开放课程建设、专业人才培养模式的改革与创新等旨在推动我院信息技术与教育教学深度融合，促进优质教育资源应用与共享，不断提升教育教学质量。

专业也在实践教学条件上做出了一系列实施办法,充分保证了实践教学的需要,并且每年都会有新的实践项目建设,实践教学资源不断更新以满足专业教学改革的新需要。教学完全是实训室上机实验和企业真实项目实训,学生在导师的带领下实际动手操作,完成标志设计、综合设计、包装设计等工作。

#### (四) 教学方法

智游集团拥有经历了九年沉淀独立的研发公司,300多位专职软件开发和设计师,以及上百款知名产品,致力于为各行业提供最全面的,最专业的移动客户端解决方案,业务流程涵盖功能策划、效果 UI 方案设计、程序开发、技术攻克创新、服务平台推送、用户培训、售后服务等全方位精准服务。教学完全是实训室上机实验和企业跟岗项目实训,学生在导师的带领下实际动手操作,完成网页设计、交互设计、移动端布局设计等工作。

主要教学模式:包括课堂教学和课外教学两部分。

课堂教学分为理论教学和实验实训教学。课堂教学将教学重点、要点、难点进行较全面的分析、讲解,并加大实物教学、现场教学、教学做一体教学、案例教学的力度,同时在教师指导下,鼓励引导他们自学,再辅以以考促学、严格管理等措施。实训教学采用项目导向的教学等。

课外教学主要是在教学工作中针对课程特点,有效推行“案例化”教学方法,通过具体的案例导入,引入新知识的学习,吸引学生的注意力,激发学生的学习兴趣,使学生有目的的学。通过一个个的小案例,是学生逐步掌握所有技术知识。最后在整周的实训中,通过一个完整的大案例把前面学的所有技术知识贯通。

1,纯粹的以项目开发为主线(传统的是知识点为主线),把“教”与“带”的思想贯穿到授课全过程(传统的只有教,带的精髓无法充分发挥)。

2,从人员角色配置上,达到了讲师+助教+技术导师三种角色的组合,即所谓“三师”教学。

3,教学过程,不是在教室内完成全部授课过程,不少时间是在企业内参与开发真实项目。

4,尽早的把企业直接搬进校园,实现学以致用。既能充分发挥学生在校期间的时间开展理论学习,又能把高校理论知识与企业实践相结合,促进学生在高校学习理论知识的理解。

5,把学员在企业中的发展纳入培养计划内,建立长期的培养机制。

## （五）学习评价

### 1、学校评价：

对教师学院开展院领导、系领导、各专业教学口三级听课制度，加强监督交流；积极组织开展教学技能竞赛，以竞赛促学习；对教师考核采取自评与互评相结合，听课教师打分与学生打分相结合。

对学生改革传统的人才教育培养质量的评价方法。对一些课程除理论测试外，还可以采取口试和实际操作测试等多种考试形式，着重考核学生综合运用所学知识、解决实际问题的能力。对必修课程采取常规考试与上机实际操作相结合的方式，重点考查学生掌握知识情况、对知识的理解能力以及学生的实际动手能力。毕业论文、毕业实习、社会实践由系组成评审组评定成绩。军事训练采用个人总结、班组评定的方式考核。另外，实行双证书相结合，要求学生在课程知识及实操能力通过学校组织的考核的同时，参加相应的职业资格证书培训，通过社会考核，取得社会认可的职业资格证书。参加技能大赛，让社会来检验我们的人才培养质量。在实践教学环节，专业与企业共同合作，结合实际学习任务完成实践教学，在实践教学中实行双导师制，由企业兼职教师、实习指导教师共同负责现场指导、质量检查，明确工作岗位任务，以任务驱动教学，学生自主完成学习任务。对实践教学环节采取结业答辩、现场测试和操作等考核方式，重点考查学生动手能力、独立解决问题的能力 and 综合运用知识的能力。

### 2、企业评价：

#### 对教师的评价

企业教师具备多年设计经验，参与多项项目研发，在教学的同时参与公司新项目的研发和设计工作，能与时俱进，掌握市场新动向。多与学校进行沟通，适时调整教学理念和教学方式。

#### 对学生的评价

#### 学生动手能力、实际操作和综合素质的评价

对于学生能满足企业的需求，让学生以真实项目演练为主，培养学生项目研发能力和实际操作能力，定期对学生进行实际项目考核，确保学生能胜任企业的工作。针对学生在工作过程中的表达能力、适应能力和团队协作能力，安排学生在课前进行 5-10 分钟的演讲，旨在锻炼学生的语言表达和遇事沉着的能力；学

习过程中分组协作、随机分组，参照企业人员配置和工作安排，让学生在学习过程中，就进入一个企业员工的角色，培养学生的适应能力和团队协作能力。

#### 学生跟岗的评价

经过学生的项目培养，使学生能胜任 UI 产品经理、UI 设计师、UI 交互设计师、网页设计师、新媒体编辑设计师等岗位工作，学生能全部从事专业相关工作，为企业创造效益和利润，学生能得到较高的薪酬。

### （六）质量管理

加强各项教学管理规章制度建设，教学管理文件规范。完善教学质量监控与保障体系，形成教学督导、教师、学生、社会教学评价体系以及完整的信息反馈系统。建立具有可操作性的激励机制和奖励制度；加强对毕业生质量跟踪调查和收集企业对专业人才需求反馈的信息。根据情况，明确教学管理重点并制定管理模式。

“学徒制”模式，旨在打造明星学员（企业还扮演了学员经纪人的角色），实现学生的“双制高点”。在我们的长期紧密培养和指导下，能让大学生在大学毕业综合素质达到同类学生的至高点（高技术人才），工作三年内站在行业的至高点（高薪资技术人才）。学员与公司之间建立长久的“师父与徒弟”、“学员与合伙人”关系，公司以过来人和导师的身份，在学员的技术提升上、在学员的职业发展上、在人生规划上、在创业指导上，给予学员最大程度的帮助。总之，是实现学员的“双制高点”的极致追求。

智游集团教学采用周一至周五全天制项目教学，晚自习复习回顾每天所教的知识，周六要求学生进行自习，总结一周所学知识。每周每月进行考核，对成绩较差的学生进行补课或安排成绩好的同学帮助辅导，采用企业团队制模式，保障每个学生都能学到扎实的知识；上课不允许迟到、早退、旷课、打游戏、看电影、玩手机、睡觉、辱骂同学、老师等情况出现，通过违纪记分或计次方式，对学生做出警告、通报批评等处理；带学生的导师均来自一线的设计师，大多数拥有五年以上的设计经验，参与多项项目研发，并具备一定的教学能力。通过高学时的教学、严格的管理和企业高素质师资进行质量把控。

## 九、毕业要求



本专业学生在规定学习期间内，修完教学计划规定的全部必修课程和部分选修课程，达到本专业人才培养目标和培养规格的要求，修满 188 学分。其中，必修学分需要完成 178 学分。选修学分共 24 学分，需要完成 10 学分。

1. 课程成绩要求：

每门课程及格可得到此课程的学分。

2. 证书要求：

鼓励学生在校期间获取一个与本专业相关的职业资格证书。

3. 实习实训要求：

实习实训课程按一般课程单列，完成实习实训项目的要求才能获取相应学分。

4. 毕业环节要求：

(1) 操行考核达到合格以上；

(2) 教学计划中所有理论、实践课程均达到及格以上；

(3) 完成学院规定的社会实践、顶岗实习和毕业论文（设计）等。

## 十、附录

教学进程变更审批表 见附件--2。