

数字媒体艺术专业教学标准（高等职业教育本科）

1 概述

为适应科技发展、技术进步对行业生产、建设、管理、服务等领域带来的新变化，顺应数字创意行业数字化、网络化、智能化发展的新趋势，对接新产业、新业态、新模式下数字媒体内容创意、设计、制作等岗位（群）的新要求，不断满足数字创意行业高质量发展对高素质技能人才的需求，推动职业教育专业升级和数字化改造，提高人才培养质量，遵循推进现代职业教育高质量发展的总体要求，参照国家相关标准编制要求，制订本标准。

专业教学直接决定高素质技能人才培养的质量，专业教学标准是开展专业教学的基本依据。本标准是全国高等职业教育本科数字媒体艺术专业教学的基本标准，学校应结合区域/行业实际和自身办学定位，依据本标准制订本校数字媒体艺术专业人才培养方案，鼓励高于本标准办出特色。

2 专业名称（专业代码）

数字媒体艺术（350103）

3 入学基本要求

中等职业学校毕业、普通高级中学毕业或具备同等学力

4 基本修业年限

四年

5 职业面向

所属专业大类（代码）	文化艺术大类（35）
所属专业类（代码）	艺术设计类（3501）
对应行业（代码）	文化艺术业（88）、互联网和相关服务（64）、数字内容服务（657）
主要职业类别（代码）	工艺美术和创意设计专业人员（2-09-06）、数字媒体艺术专业人员 S（2-09-06-07）、虚拟现实工程技术人员 S（2-02-38-07）、全媒体运营师 S（4-13-01-05）
主要岗位（群）或技术领域	三维动画设计与制作、影视制作、虚拟现实技术应用、交互设计、互联网产品开发、网络多媒体制作……
职业类证书	数字媒体交互设计、虚拟现实应用设计与制作、界面设计……

6 培养目标

本专业培养能够践行社会主义核心价值观，传承与创新技能文明，德智体美劳全面发展，具有较高的科学文化水平，良好的人文素养、科学素养、数字素养、职业道德，爱岗敬业的职业精神和精益求精的工匠精神，一定的国际视野，掌握较为系统的基础理论知识和技术技能，具备一定的技术研发与改造、工艺设计、技术实践能力，能够从事科技成果、实验成果转化，能够生产加工中高端产品、提供中高端服务、解决较复杂问题、进行较复杂操作，具有一定的创新能力，具有较强的就业创业能力和可持续发展能力，具备职业综合素质和行动能力，面向文化艺术、互联网和相关服务、数字内容服务等行业，工艺美术和创意设计专业人员、数字媒体艺术专业人员、虚拟现实工程技术人员、全媒体运营师等职业，能够从事三维动画设计与制作、影视后期制作、虚拟现实技术应用、交互设计、互联网产品开发、网络多媒体制作及相关管理服务工作的中高端技能人才。

7 培养规格

本专业学生应在系统学习本专业知识并完成有关实习实训基础上，全面提升知识、能力、素质，掌握并实际运用岗位（群）需要的专业核心技术技能，实现德智体美劳全面发展，总体上须达到以下要求：

（1）坚定拥护中国共产党领导和中国特色社会主义制度，以习近平新时代中国特色社会主义思想为指导，践行社会主义核心价值观，具有坚定的理想信念、深厚的爱国情感和中华民族自豪感；

（2）掌握与本专业对应职业活动相关的国家法律、行业规定，掌握绿色生产、环境保护、安全防护、质量管理等相关知识与技能，具有质量意识、环保意识、安全意识和创新思维；了解相关行业文化，具有爱岗敬业的职业精神，遵守职业道德准则和行为规范，具备社会责任感 and 担当精神；

（3）掌握支撑本专业学习和可持续发展必备的语文、数学、外语（英语等）、信息技术等文化基础知识，具备跨人文、艺术与科学领域的复合知识结构，具有扎实的人文素养与科学素养，具备职业生涯规划能力；

（4）具有良好的语言表达能力、文字表达能力、沟通合作能力，具有较强的集体意识和团队合作意识，学习 1 门外语并结合本专业加以运用；具有一定的国际视野和跨文化交流能力；

（5）掌握数字媒体艺术、数字媒体技术与媒体传播方面的专业基础理论知识，了解数字媒体应用内容创作、制作、传播、运营的基本流程，具有较强的整合知识和综合运用知识的能力；

（6）掌握数字媒体应用内容创意设计的主要方法、技术工具，具有数字媒体应用内容创意设计能力；

（7）掌握本专业领域的发展历史、发展前沿、研究动态及创新目标，具有较强的整合知识和综合运用知识的能力；

(8) 掌握数字图形图像处理技术、三维动画设计与制作、影视后期制作、虚拟现实技术应用、人机交互设计、网络多媒体制作等技术技能，具有数字媒体应用内容制作及技术应用的能力；

(9) 具有完成项目应用研发、方案设计与制作的能力，具有从事影视后期制作、三维动画设计与制作、虚拟现实技术应用、交互设计、互联网产品开发、网络多媒体制作及相关管理服务等岗位工作任务的能力；

(10) 掌握信息技术基础知识，具有适应本行业数字化和智能化发展需求的数字技能；

(11) 具有为数字媒体艺术设计、工艺美术和创意设计领域提供中高端服务的能力，具有从事方案设计、过程监控、解决现场技术问题和现场创新的能力，具有解决岗位现场较复杂问题的能力，具有实施现场管理的能力；

(12) 具有参与制定技术规程与技术方案的能力，能够从事技术研发、科技成果或实验成果转化；

(13) 具有探究学习、终身学习和可持续发展能力，能够适应新技术、新岗位的要求；具有批判性思维、创新思维、创业意识，具有较强的分析问题和解决问题的能力；

(14) 掌握身体运动的基本知识和至少 1 项运动技能，达到国家大学生体质健康测试合格标准，养成良好的运动习惯、卫生习惯和行为习惯；具备一定的心理调适能力；

(15) 掌握必备的美育知识，具有一定的文化修养、审美能力，形成至少 1 项艺术特长或爱好；

(16) 树立正确的劳动观，尊重劳动，热爱劳动，具备与本专业职业发展相适应的劳动素养，弘扬劳模精神、劳动精神、工匠精神，弘扬劳动光荣、技能宝贵、创造伟大的时代风尚。

8 课程设置及学时安排

8.1 课程设置

主要包括公共基础课程和专业课程。

8.1.1 公共基础课程

按照国家有关规定开齐开足公共基础课程。

应将思想政治理论、体育、军事理论与军训、心理健康教育、劳动教育等列为公共基础必修课程。将马克思主义理论类课程、党史国史、中华优秀传统文化、社会主义先进文化、宪法法律、语文、数学、外语、国家安全教育、信息技术、职业发展与就业指导、创新创业教育、科学探索、现代设计史、美学等列为必修或限定选修的课程内容。

学校根据实际情况可开设具有地方特色的校本课程。

8.1.2 专业课程

一般包括专业基础课程、专业核心课程和专业拓展课程。专业基础课程是需要前置学习的基础性理论知识和技能构成的课程，是为专业核心课程提供理论和技能支撑的基础课程；专业核心课程是根据岗位工作内容、典型工作任务设置的课程，是培养核心职业能力的主干课程；专业拓展课程是根据学生发展需求横向拓展和纵向深化的课程，是提升综合职业能力

的延展课程。

学校应结合区域/行业实际、办学定位和人才培养需要自主确定课程，进行模块化课程设计，依托体现新方法、新技术、新工艺、新标准的真实生产项目和典型工作任务等，开展项目式、情境式教学，结合人工智能等技术实施课程教学的数字化转型。有条件的专业，可结合教学实际，探索创新课程体系。

（1）专业基础课程

主要包括：数字媒体概论、造型与色彩基础、设计基础、视听语言、摄影摄像、数字图像处理、计算机图形设计软件、三维软件应用基础等领域的内容。

（2）专业核心课程

主要包括：软件应用开发基础、交互设计原理、视频编辑与特效制作、音乐音效制作、UI 界面设计、三维动画设计与制作、虚拟现实应用设计、人机交互设计、网页设计与制作、新媒体应用与推广等领域的内容，具体课程由学校根据实际情况，按国家有关要求自主设置。

专业核心课程主要教学内容与要求

序号	课程涉及的主要领域	典型工作任务描述	主要教学内容与要求
1	软件应用开发基础	① 结合创意制作简单的交互程序。 ② 完成交互设计的基础编程工作	教学内容： 计算机图形设计语言基础操作，包括安装、运行、调试等；坐标系、形状、色彩、交互、二维列表、图像和像素、文本显示等基本主题训练，函数与内置变量速查的使用方式。 教学要求： 掌握声音、图像等识别交互，可以结合创意制作简单交互程序
2	交互设计原理	① 对产品和用户交互过程进行研究并开展设计。 ② 了解信息技术可行性的边界	教学内容： 人机交互的基本原理和技术、常见的人机交互模式，机器表达信息输出的方式；交互设计的原则、用户行为、概念模型和系统行为逻辑等。 教学要求： 掌握 1~2 种交互原型开源硬件、常用的自然编程语言等交互原型设计工具；了解信息技术可行性的边界
3	视频编辑与特效制作	① 完成影视和动画视频剪辑、特效创意制作。 ② 根据要求制作出用户满意的短视频等作品。 ③ 完成影视制片、影视后期剪辑	教学内容： 视频编辑软件和视频特效后期制作软件的操作方法，重点讲述剪辑理论和特效制作技术，利用特定素材（新闻、剧情短片、MV 等）练习剪辑。 教学要求： 培养学生的剪辑意识，具备视频编辑软件制作影视节目的实践能力

续表

序号	课程涉及的主要领域	典型工作任务描述	主要教学内容与要求
4	音乐音效制作	① 能在电影、电视、游戏等文娱产品中完成声音设计。 ② 能结合游戏行业,电影、电视节目、手机应用等领域进行音效设计	教学内容: 数字音频软件的操作与运用、数字音频的录制与编辑、视频配乐与音效等。 教学要求: 掌握数字音频软件使用方法,录制和编辑包括背景音乐、音效、语音等音频信息,为不同风格、不同场景和情绪、不同类型的视频选配背景音乐、插入音效与语音,能够依据个人意愿制作不同的音响效果
5	UI 界面设计	① 掌握界面设计的流程和规范。 ② 能独立完成完整的软件界面设计、网页界面设计、手机界面及图标设计。 ③ 了解移动 UI 设计师、游戏 UI 设计师等职业要求	教学内容: 软件界面的设计风格,软件界面的形式与标准、Windows 软件界面设计、Internet 网页界面设计、手机界面及图标设计等;软件界面设计评价与可用性测试。 教学要求: 掌握界面设计的流程和规范,能够独立完成完整的软件界面设计、网页界面设计、手机界面及图标设计
6	三维动画设计与制作	① 完成设计制作动画角色造型。 ② 完成场景建模。 ③ 完成动画作品上色、合成。 ④ 了解三维动画师、游戏模型师、次世代动画师等职业要求	教学内容: 三维动画设计基础理论;三维软件建模技术、数字雕刻技术、动画合成技术。 教学要求: 掌握动画设计知识、三维模型制作软件的基本知识和基本技能,能够通过其他后期合成软件完成动画短片的设计与制作
7	虚拟现实应用设计	① 完成虚拟场景建模。 ② 完成虚拟全景视频制作。 ③ 了解三维建模师、工业产品设计师、文创产品设计师等职业要求	教学内容: 虚拟现实的基本理论;虚拟现实的计算机体系结构、输入输出设备;VR 建模基础;虚拟现实技术应用等。 教学要求: 掌握虚拟现实技术应用开发的基本技能

续表

序号	课程涉及的主要领域	典型工作任务描述	主要教学内容与要求
8	人机交互设计	① 掌握人机交互的基本知识。 ② 掌握创作引擎开发工具基本操作技术。 ③ 完成以用户为中心的交互产品设计。 ④ 了解交互设计师的职业要求	教学内容： 交互设计师创造和控制用户体验的过程和方法；运用创作引擎开发工具进行多元素的整合以及人机交互产品设计的技术。 教学要求： 掌握人机交互的基本知识；熟悉创作引擎开发工具的基本操作技术；能够完成以用户为中心的交互产品设计
9	网页设计与制作	① 完成网站功能策划。 ② 完成页面设计美化。 ③ 了解网页设计师的职业要求	教学内容： 网页设计与制作的基本常识、网页制作工具的使用方法、网页设计技术的综合应用实例以及电子商务网站建设的相关知识等。 教学要求： 掌握网页设计软件的基本操作，能够进行各种网页的设计和制作
10	新媒体应用与推广	① 掌握新媒体运营的基本方法。 ② 完成新媒体运营推广的策划方案。 ③ 了解新媒体运营师的职业要求	教学内容： 新媒体的基础知识和基本理论，包括新媒体的特征、传播规律、广告投放技巧、运营策略等知识。 教学要求： 掌握新媒体运营的基本方法，激发学生对新媒体的兴趣，提高学生的新媒体运营洞察和策略能力

（3）专业拓展课程

主要包括：数字游戏设计基础、计算机网络基础、导演基础、影视基本创作原理、多媒体信息处理与传输技术基础、数字调色、3D 游戏美术、游戏策划、游戏引擎、计算机辅助设计 CAD、网络产品运营与推广、移动互联网运营等领域的内容。

8.1.3 实践性教学环节

实践性教学应贯穿于人才培养全过程。实践性教学主要包括实验、实习实训、毕业设计、社会实践活动等形式，公共基础课程和专业课程等都要加强实践性教学。

（1）实训

在校内外进行影视短片创作、三维动画设计制作、虚拟现实人机交互、数字媒体产品策划与制作、新媒体运营与策划等实训，包括单项技能实训、综合能力实训、生产性实训等。

（2）实习

在文化艺术、互联网和相关服务、数字内容服务等行业的电视台、网络影视平台、各企

事业单位的影视制作部门、动画设计公司、游戏公司、互联网公司等企业进行实习，包括认识实习和岗位实习。学校应建立稳定、够用的实习基地，选派专门的实习指导教师和人员，组织开展专业对口实习，加强对学生的指导、管理和考核。

实习实训既是实践性教学，也是专业课教学的重要内容，应注重理论与实践一体化教学。学校可根据技能人才培养规律，结合企业生产周期，优化学期安排，灵活开展实践性教学。应严格执行《职业学校学生实习管理规定》和相关专业岗位实习标准要求。

8.1.4 相关要求

学校应充分发挥思政课程和各类课程的育人功能。发挥思政课程政治引领和价值引领作用，在思政课程中有机融入党史、新中国史、改革开放史、社会主义发展史等相关内容；结合实际落实课程思政，推进全员、全过程、全方位育人，实现思想政治教育与技术技能培养的有机统一。应开设安全教育（含典型案例事故分析）、社会责任、绿色环保、新一代信息技术、数字经济、现代管理、创新创业教育等方面的拓展课程或专题讲座（活动），并将有关内容融入课程教学中；自主开设其他特色课程；组织开展德育活动、志愿服务活动和其他实践活动。

8.2 学时安排

总学时不少于 3200 学时，每 16~18 学时折算 1 学分，其中，公共基础课总学时一般不少于总学时的 25%。实践性教学学时原则上不少于总学时的 60%，其中，实习时间累计一般不少于 6 个月，可根据实际情况集中或分阶段安排实习时间。各类选修课程的学时累计不少于总学时的 10%。军训、社会实践、入学教育、毕业教育等活动按 1 周为 1 学分。

9 师资队伍

按照“四有好老师”“四个相统一”“四个引路人”的要求建设专业教师队伍，将师德师风作为教师队伍建设的第一标准。

9.1 队伍结构

学生数与本专业专任教师数比例不高于 20:1，“双师型”教师占比不低于 50%，高级职称专任教师的比例不低于 30%，具有研究生学位专任教师的比例不低于 50%，具有博士研究生学位专任教师的比例按照教育部有关规定执行，专任教师队伍要考虑职称、年龄、工作经验，形成合理的梯队结构。

能够整合校内外优质人才资源，选聘企业高级技术人员担任行业导师，组建校企合作、专兼结合的教师团队，建立定期开展专业（学科）教研机制。

9.2 专业带头人

具有本专业及相关专业副高及以上职称和较强的实践能力；原则上应是省级及以上教育行政部门等认定的高水平教师教学（科研）创新团队带头人、省级及以上教学名师、高技能人才、技术技能大师，或主持获省级及以上教学领域有关奖励两项以上，能够较好地把握国内外文化艺术行业、专业发展，能广泛联系行业企业，了解行业企业对本专业人才的需求实际，主持专业建设、教学改革，教科研工作和社会服务能力强，在本区域或本领域具有一定的专业影响力。

9.3 专任教师

具有高校教师资格；具有艺术、人文社会科学及自然科学与技术领域内的相关专业本科及以上学历（人文社会科学类专业背景的教师应具备在艺术学、传播学、美学等相关领域的科研能力，并能够围绕数字媒体专业内的具体问题设计教学内容；艺术专业背景的教师应具备在动画、影视特效、网络内容等领域的艺术创作能力，了解技术工具知识并有实际创作制作能力；自然科学与技术类背景的教师应具备在软件工程、计算机科学与技术、信息与通信工程等领域内的科研能力，并能够围绕数字媒体专业内的具体问题进行实用技术研发）；具有一定年限的相应工作经历或者实践经验，达到相应的技术技能水平；具有本专业理论和实践能力；能够落实课程思政要求，挖掘专业课程中的思政教育元素和资源；能够运用信息技术开展混合式教学等教法改革；能够跟踪新经济、新技术发展前沿，开展技术研发与社会服务；专业教师每年至少 1 个月在企业或生产性实训基地锻炼，每 5 年累计不少于 6 个月的企业实践经历。

9.4 兼职教师

主要从本专业相关行业企业的高技能人才中聘任，应具有坚实的专业知识和丰富的实际工作经验，一般应具有中级及以上专业技术职务（职称）或高级工及以上职业技能等级，了解教育教学规律，能承担专业课程教学、实习实训指导和学生职业发展规划指导等实质性教学任务。本专业所有兼职教师所承担的本专业教学任务授课课时一般不少于专业课总课时的 20%。根据需要聘请技能大师、劳动模范、能工巧匠等高技能人才，根据国家有关要求制订针对兼职教师聘任与管理的具体实施办法。

10 教学条件

10.1 教学设施

主要包括能够满足正常的课程教学、实习实训所需的专业教室、实验室、实训室和实习实训基地。生均教学科研仪器设备值原则上不低于 1 万元。

10.1.1 专业教室基本要求

具备利用信息化手段开展混合式教学的条件。一般配备黑（白）板、多媒体计算机、投影设备、音响设备，具有互联网接入或无线网络环境及网络安全防护措施。安装应急照明装置并保持良好状态，符合紧急疏散要求，安防标志明显，保持逃生通道畅通无阻。

10.1.2 校内外实验、实训场所基本要求

实验、实训场所面积、设备设施、安全、环境、管理等符合教育部有关标准（规定、办法），实验、实训环境与设备设施对接真实职业场景或工作情境，实训项目注重工学结合、理实一体化，实验、实训指导教师配备合理，实验、实训管理及实施规章制度齐全，确保能够顺利开展影视后期制作、三维动画设计、虚拟现实交互设计等课程实践以及相应的综合实训、毕业设计等实践教学环节需要的实验、实训活动。鼓励在实训中运用大数据、云计算、人工智能、虚拟仿真等前沿信息技术。

（1）摄影与摄像实训室

配备常规摄影棚、虚拟摄影棚、电动摇臂、轨道、人造灯光系统、稳定器、高清摄像机、

无人机摄影机、互动高清监视器、高性能图形工作站等设备，用于摄影与摄像技术、影视短片创作等实训教学。

（2）数字影像制作实训室

配备视频编辑工作站、扫描仪、立体投影仪、视频切换台、专业录音话筒、调音台、三维仿真互动平台等设备，用于视频编辑与特效制作、音乐音效制作、影视短片创作等实训教学。

（3）三维画实训室

配备高性能图形工作站、运动捕捉仪、渲染农场、三维扫描仪、三维打印机等设备，用于三维动画设计与制作等实训教学。

（4）计算机辅助设计实训室

配备高性能计算机、扫描仪、投影仪等设备，用于数字图像处理、计算机图形设计、UI界面设计、网页设计与制作，以及数字媒体产品策划与制作、新媒体运营与策划等实训教学。

（5）虚拟现实（VR）交互设计实训室

配备交互式 HMD 套件、便携式 VR 套件、智能交互系统、VR 场景编辑器、VR 颗粒云资源、VR 设计工作站、VR 移动设计工作站、VR 实训支撑系统等设备与软件，用于虚拟现实应用设计、三维可视化设计、交互设计等实验教学，以及虚拟现实人机交互综合实训。

可结合实际建设综合性实训场所。

10.1.3 实习场所基本要求

符合《职业学校学生实习管理规定》《职业学校校企合作促进办法》等对实习单位的有关要求，经实地考察后，确定合法经营、管理规范，实习条件完备且符合产业发展实际、符合安全生产法律法规要求，与学校建立稳定合作关系的单位成为实习基地，并签署学校、学生、实习单位三方协议。

根据本专业人才培养的需要和未来就业需求，实习基地应能提供数字媒体内容创意、设计、制作及相关管理服务等与专业对口的相关实习岗位，能涵盖当前相关产业发展的主流技术，可接纳一定规模的学生实习；学校和实习单位双方共同制订实习计划，能够配备相应数量的指导教师对学生实习进行指导和管理，实习单位安排有经验的技术或管理人员担任实习指导教师，开展专业教学和职业技能训练，完成实习质量评价，做好学生实习服务和管理工作，有保证实习学生日常工作、学习、生活的规章制度，有安全、保险保障，依法依规保障学生的基本权益。

10.2 教学资源

主要包括能够满足学生专业学习、教师专业教学研究和教学实施需要的教材、图书及数字化资源等。

10.2.1 教材选用基本要求

按照国家规定，经过规范程序选用教材，优先选用国家规划教材和国家优秀教材。专业课程教材应体现本行业新技术、新规范、新标准、新形态，并通过数字教材、活页式教材等多种方式进行动态更新。

10.2.2 图书文献配备基本要求

图书文献配备能满足人才培养、专业建设、教科研等工作的需要。尤其应重视提供数字

版的图书、论文、教程、慕课及影视作品等信息资源，学校图书馆和院系资料室应有一定数量的与艺术设计、数字媒体艺术等专业相关的图书、期刊、专题文献、音像资料等，能够覆盖相关主要知识领域。及时配置与新经济、新技术、新工艺、新材料、新管理方式、新服务方式等相关的图书文献。

10.2.3 数字教学资源配置基本要求

建设、配备与本专业有关的音视频素材、教学课件、数字化教学案例库、虚拟仿真软件等专业教学资源库，尤其重视网络资源建设，购买和自建若干专业知识数据库，能够满足师生便捷地开展多类型、多层次的服务需求；有条件的学校，可建设专门的教学信息资源平台，或建设在线开放课程等数字化教育资源平台。

11 质量保障和毕业要求

11.1 质量保障

（1）学校和二级院系应建立专业人才培养质量保障机制，健全专业教学质量监控管理制度，改进结果评价，强化过程评价，探索增值评价，吸纳行业组织、企业等参与评价，并及时公开相关信息，接受教育督导和社会监督，健全综合评价。完善人才培养方案、课程标准、课堂评价、实验教学、实习实训、毕业设计以及资源建设等质量保障建设，通过教学实施、过程监控、质量评价和持续改进，达到人才培养规格要求。

（2）学校和二级院系应完善教学管理机制，加强日常教学组织运行与管理，定期开展课程建设、日常教学、人才培养质量的诊断与改进，建立健全巡课、听课、评教、评学等制度，建立与企业联动的实践教学环节督导制度，严明教学纪律，强化教学组织功能，定期开展公开课、示范课等教研活动。

（3）专业教研组织应建立线上线下相结合的集中备课制度，定期召开教学研讨会议，利用评价分析结果有效改进专业教学，持续提高人才培养质量。

（4）学校应建立毕业生跟踪反馈机制及社会评价机制，并对生源情况、职业道德、技术技能水平、就业质量等进行分析，定期评价人才培养质量和培养目标达成情况。

11.2 毕业要求

根据专业人才培养方案确定的目标和培养规格，完成规定的实习实训，全部课程考核合格或修满学分，准予毕业。学校可将工艺改进、产品（服务）设计、技术（服务）创新、技艺展示、专利研发等作为毕业设计（创作）的重要内容，一般不要求学生撰写毕业论文。符合学位授予条件的按规定授予学位。

学校可结合办学实际，细化、明确学生课程修习、学业成绩、实践经历、职业素养、综合素质等方面的学习要求和考核要求等。要严把毕业出口关，确保学生毕业时完成规定的学时学分和各教学环节，保证毕业要求的达成度。

接受职业培训取得的职业技能等级证书、培训证书等学习成果，经职业学校认定，可以转化为相应的学历教育学分；达到相应职业学校学业要求的，可以取得相应的学业证书。