

数字媒体应用技术专业 2020 级人才培养方案
（高技能人才学历提升项目）

2019 年 12 月编制

一、专业名称及代码

数字媒体应用技术专业，代码：610210

二、入学要求

1. 具有高级中等教育学校毕业（高中、中职或中技等）或具有同等学历；
2. 具有广东省户籍，或省外户籍须具有广东省1年（含）以上社保并与广东省企业签订了劳动合同；
3. 参加学校组织的招生考试，成绩符合录取要求。或符合免试入学条件。

三、修业年限

实行弹性修业年限，学制三年，学习年限3-5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	主要岗位类别（或技术领域）	职业技能等级证书、社会认可度高的行业企业标准和证书举例
61 电子信息大类	、6102 计算机类)	65 软件和信息技术服务业,87 广播、电视、电影和影视录音制作业,6530 信息技术咨询服务)	2-02-10-03 计算机软件工程技术人员, 2-10-02-03 技术编辑 2-10-02-04 音像电子出版物编辑 2-09-03-06 剪辑师 4-13-02-02 动画制作员	内容编辑, 视觉设计师、UI 设计师、Unity 开发工程师、技术美术、创意设计师	Web 前端开发初级, 平面设计师

五、培养目标与培养规格

（一）培养目标

本专业方向适应广东区域经济发展需要，培养德、智、体、美全面发展，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；掌握本专业只是和技术技能，面向软件和信息技术服务业以及广播、电视、电影和影视录音制作业等行业的计算

机软件工程技术人员、技术编辑、音像电子出版物编辑、剪辑师、动画制作员等职业群，能够从事内容编辑、视觉设计、创意设计、数字媒体应用开发等数字媒体产品设计和制作等工作的高素质技术技能人才。

（二）培养规格

1、素质

培养具备正确的世界观、人生观、价值观以及优秀的身体、心理素质，具备一定的综合职业能力和职业素养的企业“准员工”。

- （1）具有较强的思想道德素质和职业道德素养。
- （2）善于沟通合作的团队意识
- （3）具有较强的心理素质，勇于克服困难。
- （4）具有较强的身体素质，适应艰苦工作需要。
- （5）岗位适应能力、职业规划意识，具有较强的业务素质
- （6）具有一定的公文写作能力及专业文档写作能力。

2、知识

本专业毕业生应具备以下知识：

- （1）具有较扎实自然科学基础，较好的人文社会科学基础。
- （2）具有计算机文化基础知识、数字媒体技术基础等专业知识。
- （3）具有数字媒体开发与运用能力，掌握数字媒体开发技术、设计方法。
- （4）具有 UI 设计、UX 交互设计、矢量绘图制作等专业知识。
- （5）掌握素描基础、数字摄影摄像、新媒体营销运营基础知识。
- （6）具有网页前端技术（HTML + CSS + JavaScript）开发技术知识。
- （7）具有商务演示制作、VI 设计相关知识。

3、能力

- （1）具备自学能力和语言表达及客户沟通能力。
- （2）具有计算机应用能力，能够熟练使用与维护常用操作系统与办公软件，计算机软、硬件安装系统和维护能力。
- （3）具有数字媒体开发、设计和管理能力。
- （4）具有数字媒体产品的管理能力。
- （5）具有数字媒体方案的策划与实施的能力。
- （6）具有商业网页的开发，运营，维护能力

(7) 具有阅读和翻译本专业外文资料的基本能力。

(8) 具有企业 VI 设计与推广能力。

六、课程设置及要求

主要包括基本素质课程和专业（技能）课程。

（一）基本素质课程

序号	公共基础课程名称	总学分	总学时	主要教学内容与要求
1	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	4	64	课程以中国化的马克思主义为主题，以马克思主义中国化为主线，以中国特色社会主义建设为重点，从理论与实践、历史与逻辑的统一上揭示马克思主义中国化的理论轨迹，准确阐述中国共产党在把马克思主义基本原理与中国实际相结合的历史进程中，创造了中国化的马克思主义，形成了毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系两次飞跃成果，党的十八大以来又在它们的基础上不断的创新和探索新的理论。课程充分展示了毛泽东思想、邓小平理论、“三个代表”重要思想、科学发展观和习近平新时代中国特色社会主义思想在中国革命、建设、改革和实现中华民族伟大复兴中的重要历史地位和作用。
2	思想道德修养与法律基础	3	48	课程以马克思主义为指导，以习近平新时代中国特色社会主义思想为价值取向，以正确的世界观、人生观、价值观和道德观、法制观教育为主要内容，把社会主义核心价值观贯穿教学的全过程，通过理论学习和实践体验，帮助学生形成崇高的理想信念，弘扬伟大的爱国精神，确立正确的人生观和价值观，加强思想品德修养，增强学法、用法的自觉性，全面提高大学生的思想道德素质、行为修养和法律素养。
3	形势与政策	2	32	课程是高等学校思想政治理论必修课，是一门公共基础课。中国特色社会主义发展进入了新时代，新时代大学生肩负着建设社会主义现代化国家、实现中华民族伟大复兴的重大使命，必须认真学习习近平新时代中国特色社会主义思想 and 党的十九大精神，把自己的发展融入到社会发展之中。
4	马克思主义中国化进程与青年学生使命担当	1	20	本课程共设十个专题，一、19世纪科学社会主义的创立与青年使命；二、五四精神与当代青年使命；三、新中国建立、社会主义建设与青年使命；四、改革开放时代与青年使命；五、中国特色社会主义新时代与时代新人；六、新时代我国社会主义主要矛盾与青年担当；七、建设美丽中国与青年使命担当；八、中国特色社会主义文化自信与大学生文化素养；九、构建人类命运共同体与青年学生新担当；十、中国共产党领导与青年的政治使命。

5	廉洁修身	1	18	课程主要内容是：廉洁修身：普遍话题与永恒追求；当代大学生廉洁修身的使命和特点；廉洁修身的传承与借鉴；廉洁修身的客观要求与时代特征；我国社会廉洁修身的向度和维度；大学生廉洁修身的取向与方式。
6	体育理论	6	96	一、主要教学内容： （一）、体育与健康：1、健康概述 2、体育锻炼对身体的作用 3、科学锻炼（二）、运动与体适能：1、体适能与健康 2、心肺适能 3、肌肉适能 4、柔韧性（三）、人体结构功能与健康：1、人体消化系统结构功能与健康 2、人体呼吸系统结构功能与健康 3、人体循环系统结构功能与健康。 二、基本要求： 按要求登录学习强国平台学习视频，加入微信群完成微信运动作业和理论考试。
7	创新创业教育	2	32	讲授创新思维发放，如何发觉创意机会、搭建团队、整合资源开创自己企业，以及企业注册与专利申请流程等内容
8	大学生职业发展与就业指导	2	32	大学生职业发展与就业指导课作为面向全院学生开设的公共必修课，既强调职业在人生发展中的重要地位，又关注学生的全面发展和终身发展。通过激发大学生职业生涯发展的自主意识，树立正确的就业观，促使大学生理性地规划自身未来的发展，并努力在学习过程中自觉地提高就业能力和生涯管理能力。
9	入学、毕业教育	1	16	入学、毕业教育。
10	艺术欣赏	8	128	通过网络平台授课，使同学了解艺术欣赏的性质、特点和作用，艺术作品的审美构成，及提高艺术欣赏能力的途径与方法。
11	军事理论	2	32	一、主要教学内容： 1、中国国防 2、国家安全 3、军事思想 4、现代战争 5、信息化装备 二、基本要求： 按要求登录学校网络教学服务平台学习视频、作业和考试，掌握以上5部分内容。
12	大学生心理健康教育	2	32	通过网络平台授课，主要教授心理健康基本知识与健康人格培养，介绍心理咨询基本情况与压力应对方式。
13	语文	3	48	以“好文章”的研读为基本理念，上接中国古代“文”的传统，下连当下学生普遍熟悉的课文讲读式语文学学习，通过讲读、品鉴好文章，学习经典汉语的使用方式，汲取前人的写作经验，把握文章的美质，体味文章中蕴含的中华文化。教学内容：中国现代文学、古代文学、诗歌、翻译文等四类文章，从文类、文体、文法、文旨、文趣等角度进行介绍。
14	计算机科学导论	1.5	24	信息技术概论、WORD文字处理、Excel数据处理与分析、PowerPoint演示文稿制作、信息检索技术、新媒体设计与制作工具、云计算技术、大数据技术与应用、人工智能应用。

15	艺术设计概论	2	32	主要研究和概述设计现象、设计基本原理、设计基本规律、以及对设计范畴的相关问题作知识性介绍、理论上探索。通过学习,让学生全面地掌握设计的基本理论,树立正确的设计思想,完善知识结构;提高学生的设计文化修养和吸收前人、他人设计成果的能力,拓展专业知识、扩展艺术思路,使理论与实践相结合。培养其想象力、创造力,使学生认识到设计工作者必须具备一定的科学知识,以其前瞻性、超前性与创新思维投入到设计中。更重要是培养学生道德责任感和社会责任感,从而达到设计教育的最高目标。
----	--------	---	----	---

(二) 专业(技能)课程

包括职业基础课程和职业技能课程。

1. 职业基础课程

教学内容与要求详见课程标准。

序号	职业基础课程	总学分	总学时	主要教学内容与要求
1	素描基础	4	64	素描是造型艺术领域中的基础学科,它不仅研究造型的基本法则,而且研究艺术的规律和表现,对艺术家造型观念的形成和审美意识的培养起着重要的作用。设计素描是在基础素描的基础上发展起来的,服务于设计,偏重于设计规律的表现和传达的需要。
2	程序设计基础	4	64	程序设计基础,数据表示和数据运算,顺序结构、选择结构、循环结构程序设计,函数,数组,常用算法,结构体,指针和文件系统。
3	数码摄影基础	4	64	数字影像技术的构成、优势及教育应用情况、介绍数字影像采集设备、技术和数字拍报中的艺术表现手法、探讨影像数字化加工技术和创意手法、讨论字影像呈现与输出技术。
4	多媒体技术	4	64	多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,使读者能够全面了解数字媒体技术的基本知识。第一部分主要包括数字音频处理技术、数字图像处理技术、计算机图形技术、数字媒体信息输入输出和存储技术、数字媒体传播技术、数字媒体数据库、信息检索及安全等;第二部分重点介绍计算机动画、数字影视、数字游戏。书中介

				绍了数字媒体技术相关内容，还涉及数字媒体技术的应用和创作理论。
5	图形图像处理	4	64	图形图像处理大体包括三方面：一是图形设计，软件产品的“外形”设计。二是交互设计，主要在于设计软件的操作流程、树状结构、操作规范等。一个软件产品在编码之前需要做的就是交互设计，并且确立交互模型，交互规范。三是用户测试/研究，这里所谓的“测试”，其目标恰在于测试交互设计的合理性及图形设计的美观性，主要通过以目标用户问卷的形式衡量 UI 设计的合理性。
6	数字视频处理	4	64	影视编辑技术发展概述、Premiere Pro CC 非编系统概述、素材的采集与压缩、影视编辑程序流程、视频转场效果、运动和透明度、视频特效、字幕、音频剪辑与音频特效、输出剪辑、综合技能拓展等内容。
7	数据库原理级应用	4	64	主要包括数据库的基本概念、数据模型、关系数据库、关系数据库标准语言 sql、触发器、存储过程、数据完整性、数据库安全、关系数据库理论、索引、数据库设计、事务管理、并发控制、数据库备份与恢复、数据仓库、数据挖掘及数据库新技术、sqlserver2005 的使用、实验指导等。
8	新媒体运营	4	64	新媒体运营，是通过现代化移动互联网手段，通过利用微信、微博、贴吧等新兴媒体平台工具进行产品宣传、推广、产品营销的一系列运营手段。通过策划品牌相关的优质、高度传播性的内容和线上活动，向客户广泛或者精准推送消息，提高参与度，提高知名度，从而充分利用粉丝经济，达到相应营销目的。
9	市场营销	4	64	市场营销既是一种职能，又是组织为了自身及利益相关者的利益而创造、沟通、传播和传递客户价值，为顾客、客户、合作伙伴以及整个社会带来经济价值的活动、过程和体系。主要是指营销人员针对市场开展经营活动、销售行为的过程。在市场营销这一概念中，包括了一系列的核心概念，即需要、欲

				望和需求, 产品, 价值、成本和满意, 交换, 关系营销和营销网等基本要素。
10	数字媒体概论	4	64	数字媒体概论所涉及的研究内容、关键技术、应用领域和发展趋势, 使读者能够全面了解数字媒体技术的基本知识。第一部分主要包括数字音频处理技术、数字图像处理技术、计算机图形技术、数字媒体信息输入输出和存储技术、数字媒体传播技术、数字媒体数据库、信息检索及安全等; 第二部分重点介绍计算机动画、数字影视、数字游戏。书中介绍了数字媒体技术相关内容, 还涉及数字媒体技术的应用和创作理论。
11	矢量绘图设计	4	64	矢量制图软件的基础知识、图形的绘制和编辑、路径、排列组合、编辑轮廓和填充颜色、文本的编辑、图形的特殊效果、滤镜应用等内容。
12	数字板式设计	4	64	介绍了软件的基础知识, 以及设计与制作的基础知识。讲解了大量的实际案例, 包含了最常见的商业案例, 如卡片设计、宣传折页设计等。讲解了 indesign 的输出设置, 包括输出 pdf、打印设置和打包设置。总结了整个流程中的常见问题和易犯错误。

2.职业技能课程

教学内容与要求详见课程标准。

序号	职业技能课程	总学分	总学时	主要教学内容与要求
1	网页设计与制作	4	64	网页设计基础知识; HTML 的使用及 HTML5 新标签的介绍; CSS 基础和应用、CSS3.0 新特征的使用; JavaScript 脚本编程; 本书的最后 1 章介绍 Web 前端设计的新技术——响应式网页及目前流行的用于实现响应式网页设计的 Bootstrap 前端框架的使用, 通过案例详叙了基于 Bootstrap 框架的响应式网站的设计与开发的完整实现过程。
2	新闻摄影	4	64	新闻摄影是以摄影技术为手段, 以图片、文字为媒介, 对新近发生、发现的事实的报道。摄影图片是新闻摄影传播信息的主要手段, 主要依靠抓拍完

				成，其宗旨是说明事件，传播消息，引发影响等。此外，新闻摄影一般都附有简短的文字说明，以介绍事件发生的背景和过程等。
3	人机交互技术	4	64	从交互设计的各个阶段所遇到的不同问题出发，以交互设计工作生命周期为主线，依次介绍交互设计基础、交互设计工作场景、交互设计架构相关能力、交互设计流程、原型设计相关内容，以及大量交互设计说明文档的案例。
4	专题摄影（实训）	1	16	专题摄影是通过多幅照片来集中地阐述一个主题，从而能够比较全面地、概括地、深入地反映出事物发展进程和结果，能够细致、深刻地刻画人物的精神面貌。它是画报、报纸和杂志甚至电视、电影中经常采用的一种形式。
5	虚拟现实操作与设计（实训）	1	32	包括虚拟现实简介、虚拟现实系统的硬件设备、虚拟现实系统设计要素、虚拟现实开发工具综述、Quest3D 应用基础、虚拟古迹复原开发实例、数字城市仿真开发实例、虚拟现实应用与展望。

3.职业核心课程

教学内容与要求详见课程标准。

1	影视特效制作	4	64	讲述了影视特效的基本理念,使读者对影视特效有一个初步的了解。介绍了影视特效所应用到的软件,有三维制作软件、后期合成软件及音频处理软件等。讲述了 After Effects 的基本操作,主要包括项目管理及基本特效的使用。
2	广告创意	4	64	广告创意是指通过独特的技术手段或巧妙的广告创作脚本,更突出体现产品特性和品牌内涵,并以此促进产品销售。广告创意包括垂直思考和水平思考。垂直思考用眼,想到的是和事物直接相关的物理特性。优秀的广告创意立即冲击消费者的感官,并引起强烈的情绪性反应,是降低购买阻力、促进消费行为的有效因素;而拙劣的创意,只会增加消费者的反感,导致消费者对商品的美感度下降,并最终导致消费者终止对该品牌的购买。
3	三维动画设计	4	64	三维动画设计的主流软件 3dsmax 与 Maya 动画制作

				的主要技术。介绍了三维动画的发展概况，介绍了 3dsmax 软件的动画制作技术，讲述了 CG 理论、动画规律、基础动画制作、摄影机动画、模拟动画及角色动画等，主要讲述了 Maya 动画基础、Maya 角色动画、动力学模拟等内容。
4	动画设计与制作	4	64	内容包括动画的基础知识、计算机动画的制作流程、制作简单的位移型动画、制作简单的逐帧动画、制作文字动画、制作综合动画，所有的内容都是围绕制作各类多媒体软件项目时，最常见的动画内容来进行划分和讲解的。不同的动画内容和制作形式，指派不同的制作软件和技巧，解析实际工作的创作流程和各项需求（标准），并在此基础上作进一步的知识拓宽和技术延伸。
5	电视节目制作	4	64	全面阐述有关数字影视编导制作的各个环节，结合实例重点分析编导制作中的关键流程。内容包括数字动画的概念、表现力、沿革及种类，创作组构成及制作流程，编剧、导演、企划，人物与场景，录音与配音，音乐与音效制作，后期编辑合成等。
6	VI 设计	2	32	从整体的企业识别（CI）设计理念入手，系统地阐述了理念识别（MI）、行为识别（BI）和视觉识别（VI）三个组成部分；并以 VI 为核心内容，对 VI 设计进行了较为系统的分析和解读
7	商务演示制作	4	64	从商务演示产品进行整体了解，通过核心讲授 PPT 设计、H5 设计、信息长图设计、视频课件设计四个组成部分；商务演示制作设计进行了较为系统的分析和解读

4.综合实践课程

包括订单顶岗实习/跟岗实习、顶岗实习和毕业设计（论文）。订单顶岗实习/跟岗实习教学内容与要求详见实习标准，毕业设计（论文）教学内容与要求详见《毕业设计（论文）实施细则》。

七、教学进程总体安排

详见《专业教学计划进程表》。

八、实施保障

（一）师资队伍

数字媒体应用技术专业拥有专任教师 8 名，50~60 岁 1 名，40~50 岁 1 名，30~40 岁 1 名，25~30 岁 5 名，年龄结构合理。数字媒体应用技术专业专任教师均为硕士研究生以上学历，且具有企业一线工作经历，其中副高级职称 1 名，中级专业技术职务以上数字媒体应用技术专业“双师型”专任教师 4 人，校内实训指导教师具有 2 年以上相关企业工作经历的教师 3 名，每门主要专业技能课程配备相关专业中级技术职务以上专任教师 3 人。“双师型”教师占比达到 60%，在校生与数字媒体应用技术专业的专任教师之比为 11:1。学校鼓励教师参加技术培训进修、技能认证考试，近二年来参加培训的教师达到 100%，获取技能资格证书的老师达到 75%。

数字媒体应用技术专业外聘教师必须为与专业相关领域的企业的部门经理以上职位的人员，有 5 年以上的数字媒体应用技术相关专业领域的工作经历，对数字媒体应用技术有较深入的认识和实践过程，具有本科以上学历，能够承担和胜任数字媒体应用技术专业的实践教学活动和专业建设。

建立兼职教师库，制定兼职教师参与专业建设的思路 and 方案。聘请企业专家作为本专业第二负责人，建立专业双负责人制度。从企业聘请具有丰富数字媒体应用技术实践经验的技术骨干或技术能手担任兼职教师，担任专业实践教学、项目专题讲座，参与课程开发，提高实践教学水平。兼职教师包含企业能工巧匠和企业专家，分别负责一线实践能力的培养及人才培养全过程的指导。兼职教师队伍不断壮大，累计聘请企业兼职教师 4 人。

（二）教学设施

1. 专业教室

配备黑（白）板、多媒体计算机、投影设备、音响设备，互联网接入或 WiFi 环境，并具有网络安全防护措施。安装应急照明装置并保持良好状态，符合紧急疏散要求、标志明显、保持逃生通道畅通无阻。

2. 校内实训室

本专业必须具备数字媒体应用技术实训室、摄影摄像实训室等其中 2 个以上专业实训室；校外实训基地至少有 3 家以上信息服务行业实训企业。

校内实训室列表

实践基地名称	主要训练项目名称(全称)	工位数(个)
数字媒体应用技术实训室	数字媒体应用技术、非线性编辑、影视特效设计、	60
摄影摄像实训室	摄影摄像、课件拍摄	60
计算机应用实验实训室(2)	Windows 操作及 Office 办公软件操作、Dreamweaver 网页设计、多媒体技术、安装 Windows 操作系统、硬件驱动的安装及应用软件的安装、硬件信息查看和性能测试、系统的备份与恢复、软硬件故障的分析与处理	40
计算机应用实验实训室(1)	Windows 操作及 Office 办公软件操作、Dreamweaver 网页设计、多媒体技术、安装 Windows 操作系统、硬件驱动的安装及应用软件的安装、硬件信息查看	55

3. 校外实训基地

常年合作的校外实训基地

序号	名称/合作企业	提供训练项目
1	羊城晚报数字媒体公司校外实训基地	摄影、可视化设计、动画设计
2	广东广播电视台陈星工作室校外实训基地	节目编导、影视作品设计
3	广州斐粤文化传播有限公司校外实训	摄影、编导

4. 信息化教学条件

学校拥有电子图书馆、两个网络教学平台一个实训教学平台以及麦可思教学评价系统，支持教师开发并利用信息化教学资源、教学平台，创新教学方法、提升教学效果。

(三) 教学资源

学校图书馆建筑面积为 3106.5 平方米，学校图书馆设有各类型阅览室 10 间，流通书库 2 个，共有阅览座位 546 个。目前，学校全馆入藏文献总量达 67 万余册，其中纸质图书为 24 万余册（专业纸质图书 15 万册），电子图书 15 万余册，纸质报刊 7 万余册，电子期刊折合图书 21 万余册。其中专业可利用的电子阅览室 1 间，有电子期刊、电子图书、自建特色数据库等数字资源，可较好地满足学生专业学习、教师专业教学研究、教学实施和社会服务需要。

本专业建有 8 门网络资源课，其中校级精品在线课 2 门，校企合作课程 6 门。

相关数字资源严格执行国家和省（区、市）关于教材选用的有关要求，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。

（四）教学方法

数字媒体应用技术专业倡导成果导向的人才培养理念，要求各任课教师应清晰认知本课程在专业学习成果体系中所扮演的角色和作用，对于课程完成后学生应达成的学习成果有明确的规划，并在充分考虑学生能力、教学资源、课程目标的前提下，选择恰当的教学方法完成教学。

教师在选取教学方法时，应遵守以下原则：

（1）避免单一的讲授式教学，坚持学中做，做中学。

数字媒体应用技术专业倡导将学生所学知识与特定的场景、任务结合起来，学生一方面可在实践过程中加强对学生知识的理解；另一方面，也可利用实践来检验学生对知识掌握得是否准确、是否全面，是查缺补漏的重要方式。另外，将学和做有机融合也会使教学活动更加丰富，有助于激发学生的学习积极性。

（2）在任务设计上，应遵循真实工作过程的岗位能力要求，着眼于锻炼学生所需的核心职业能力。

在设计任务时，可采用对应典型工作任务的单一任务式，也可将一系列在顺序和逻辑关系上存在关联的任务组合为一个项目来进行实施。采用任务教学时，应明确任务对应的能力训练项目，力在提升学生应具体的核心职业能力，帮助学生达成本课程的预期学习成果。

（3）对于因背景元素缺失无法通过任务来进行实践的，可采用来自企业的真实案例作为展示、分析和学习的主体。

借助来自企业一线的真实案例来向学生展示现实的操作场景，同时带领学生分析案例中的问题、难点、采用的对策、效果等，达到学习目的。

（4）鼓励教师积极与企业师资合作，明确各自分工，进行双主体师资教学。

采用理实一体化教学的理念，意味着对教师的实践指导能力有较高的要求。如专任教师尚未能够积累足够的一线工作经验，可引入企业师资，双方协同进行教学设计和实施，专任教师负责教学组织和进度管理，企业师资负责实践教学指导，从而确保学生在任务实操的过程中能够兼顾更多细节，了解到现实中存在的多种变数，增强学习的针对性和灵活性。

（五）教学评价

本专业建立了由教学督导、第三方、企业、家长共同参与的多维度教学评估制度。

学生学习成绩评价：采取学习表现、平时作业、项目考核（大作业）、期中考核、期末考核相结合的评价方式。

结合数字媒体应用技术和高校人才培养模式的特点，数字媒体应用技术专业实行由实习

实训、理论教学考核及技能大赛体系构成的新型考核方式。

(1) 以实习实训考核为主，培养专业能力

在数字媒体应用技术教学考核中充分利用校外实习实训资源，分为两部分进行。第一，“理论+实践”相结合的过程考核方式，让学生在实践中熟悉企业数字媒体应用技术运营的基本知识和基本流程，促使学生养成良好的工作习惯和心态；第二，大学三年级上班学期学生通过订单班或跟岗的方式实习，下学期学生到企业顶岗实习，让学生尽快转变角色尽快融入社会工作中。

(2) 以理论教学考核为辅，注重“能力融合”、“技术融合”的现代考试观念。

在理论教学过程中，充分运用数字媒体应用教学软件和网络资源，对教材中的教学内容进行适当取舍和补充，通过移动商务实例教学，要求学生在教师的指导下完成相关的数字媒体需求业务操作，加深学生对理论知识的理解与掌握；通过实例设计，对学生如数字媒体产品制作情况进行考核，考核标准以达到交易的质量和数量为准考核学生对整个课程理论知识的掌握情况；期末总体考核采用“手机+试卷”的形式考查学生对信息收集的能力及知识的掌握能力。

(3) 以技能大赛为保证。

鼓励学生参加职业技能大赛学科竞赛和创业比赛。通过参加国家、企业及院校举办的各类技能大赛来对学生进行能力考核。这一方面可比较全面地检验学生理论知识的掌握，另一方面也可更好地培养学生们的团队合作精神，激创造力，促使他们更好地由学生转变为职员，提高适应社会的能力。

(六) 质量管理

学校和二级学院建立专业建设和教学质量诊断与改进机制，依据《教学质量监控管理办法》、《教学质量评价管理办法》，开展课堂教学与教学评价的质量标准建设，通过教学实施、过程监控、质量评价和持续改进，达成人才培养规格。依据《教学督导工作管理办法》，开展教学督导听课、评课、议课，加强日常教学组织运行的监督管理。

学校建立毕业生跟踪反馈机制及社会评价机制，并对生源情况、在校学业水平、毕业生就业情况等进行分析，定期评价人才培养质量和培养目标达成情况。专业教研组织充分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。

九、毕业要求

学生按本专业人才培养方案要求修完规定的课程，考核合格，达到毕业最低总学分，【获取相关证书】，准予毕业，颁发毕业证书。

(一) 学分要求

本专业按学年学分制安排课程，学生最低要求修满总学分 149.5 学分。

（二）证书建议

1. 获得以下英语证书之一

序号	证书/工种名称	发证单位
1	全国高等学校英语应用能力考试 B 级证书	高等学校英语应用能力考试委员会
2	全国高等学校英语应用能力考试 A 级证书	高等学校英语应用能力考试委员会
3	全国职场英语证书	商务部中国国际贸易学会
4	高级职业英语证书	广东省教育厅
5	全国大学生英语四级或六级考试证书	全国大学英语四、六级考试委员会

2. 获得以下计算机应用能力证书之一

序号	证书/工种名称	发证单位
1	全国高等学校计算机课程水平考试一级—— 计算机应用	广东省教育厅
2	全国计算机等级考试（NCRE）一级——MS OFFICE	教育部考试中心
3	办公软件应用”四级（操作员级）及以上证 书	国家人力资源和社会保障部

（三）操作要求

操作评定为及格及以上等级。

十、附件

《专业教学计划进程表》

数字媒体应用技术专业（高技能人才）教学计划进程表（2020级）

招生类别：高技能人才

学制三年（全日制）

课程分类	序号	课程名称	课程属性	课程性质	总学分	计划学时				考核方式	开课学期						
						总学时	理论学时		实践学时		1	2	3	4	5	6	
							集中	分散	集中								分散
基本素质课程	1	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	公共课	必修课	4	64	24		40	考试		64					
	2	思想道德修养与法律基础	公共课	必修课	3	48	18		30	考试	48						
	3	形势与政策	公共课	必修课	2	32	16		16	考查	8	8	8	8			
	4	马克思主义中国化进程与青年学生使命担当	公共课	必修课	1	20	10		10	考查	20						
	5	廉洁修身	公共课	必修课	1	18	10		8	考查		18					
	6	体育理论	公共课	必修课	6	96	96			考查	32	32	32				
	7	创新创业教育	公共课	必修课	2	32	32			考查					32		
	8	大学生职业发展与就业指导	公共课	必修课	2	32	32			考查		32					
	9	入学、毕业教育	公共课	必修课	1	16	16			过程	8					8	
	10	艺术欣赏	公共课	必修课	8	128	128			考查	32	32	32	32			
	11	军事理论	公共课	必修课	2	32	32			考查	32						
	12	大学生心理健康教育	公共课	必修课	2	32	32			考查	32						
	13	语文	公共课	必修课	3	48	48			考查			48				
	14	计算机科学导论	公共课	必修课	1.5	24	24			考查	24						
	15	艺术设计概论	公共课	必修课	2	32	32			考查				32			
小计					40.5	654	550	0	0	104		236	186	120	72	32	8
职业基础课程	16	素描基础	专业基础课	必修课	4	64	32		32	考查	64						
	17	程序设计基础	专业基础课	必修课	4	64		43	21	考试		64					
	18	数码摄影基础	专业基础课	必修课	4	64	32		32	考查		64					
	19	多媒体技术	专业基础课	必修课	4	64		44	20	考查	64						
	20	图形图像处理	专业基础课	必修课	4	64		49	15	考查			64				
	21	数字视频处理	专业基础课	必修课	4	64	24		40	考查				64			
	22	数据库原理级应用	专业基础课	必修课	4	64		22	42	考查			64				
	23	新媒体运营	专业基础课	必修课	4	64		32	32	考查		64					
	24	市场营销	专业基础课	必修课	4	64		40	24	考查		64					
	25	数字媒体概论	专业基础课	必修课	4	64	20		44	考查	64						
	26	矢量绘图设计	专业课	必修课	4	64		33	31	考查			64				
	27	数字板式设计	专业课	必修课	4	64		32	32	考查				64			
小计					48	768	108	295	151	214		192	256	192	128	0	0
职业技能课程	28	网页设计与制作	专业课	必修课	4	64		53	11	考查				64			
	29	新闻摄影	专业课	必修课	4	64		32	32	考查			64				

	30	人机交互技术	专业课	必修课	4	64		32	32		考查			64			
	31	影视特效制作▲	专业课	必修课	4	64	12		52		考查				64		
	32	广告创意▲	专业课	必修课	4	64		54		10	考查					64	
	33	三维动画设计▲	专业课	必修课	4	64		42		22	考查				64		
	34	动画设计与制作▲	专业课	必修课	4	64		21		43	考查					64	
	35	电视节目制作▲	专业课	必修课	4	64		20		44	考查					64	
	36	VI设计▲	专业课	必修课	2	32	16		16		考查					32	
	37	商务演示制作▲	专业课	必修课	4	64	12		52		考查					64	
	38	专题摄影(实训)	专业课	必修课	1	16				16	考查				16		
	39	虚拟现实操作与设计(实训)	专业课	必修课	2	32	4		28		考查					32	
	专业核心课程小计				41	656	44	254	180	178		0	0	128	208	320	0
职业拓展 课程	40	毕业设计(论文)	专业课	必修课	2						过程					E	E
	41	顶岗实习	专业课	必修课	18	432				432							432
	小计				20	432	0	0	0	432							432
	合计:				149.5	2510.0	702	549	331	928		428	442	440	408	352	440
	理论、实践比例:				49.84%			50.16%									
	集中、分散比例:				27.97%	21.87%	13.19%	36.97%									