

# 数字媒体技术（中高职衔接三二分段） 2022 级人才培养方案

第一版

2022 年 4 月编制

## 一、专业名称及代码

专业名称：数字媒体技术专业

专业代码：510204

## 二、入学要求

全日制中职中专毕业生

## 三、修业年限

学制二年，学习年限 2-4 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
电子信息大类/51	计算机类/5102	信息系统集成服务/6520, 信息技术咨询服务/6530	计算机网络技术人员/ 2-02-13-03、 其他计算机与应用工程技术人员/ 2-02-13-99、 技术编辑 /2-10-02-03	计算机网络管理维护、计算机网络集成、通信网络维护、技术支持、内容编辑、图像处理	办公软件应用操作员、图形图像应用处理制作员、网页制作操作员、华为 HCIA、华为 HCIP、华为 HCIE、红帽 RHCSA、RHCE、RHCA

## 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、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

由素质、知识、能力三个方面的要求组成。

### 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

课程的设置是针对高职高专教育教学的特点，与企业 and 行业专家共同开发设计，注重与后期专业课内容衔接，适应高技能人才可持续发展的要求；突出职业能力培养，按照行业企业的标准，体现基于职业岗位分析和具体工作过程的课程设计理念，以真实工作任务为载体组织教学内容，在真实工作情境中采取任务驱动、项目导向等教学模式，充分体现职业性、实践性和开放性。

本专业课程体系的设置，充分利用了我校的通信行业背景及新媒体运营课程培训师资，结合新媒体特征和市场需求，兼顾学生基础素质参差不齐的情况，紧密结合市场需求实际，以就业为导向，为不同基础、不同兴趣的学生提供了针对性的成才途径。专业课程沿着数字媒体产品制作与管理及新媒体运营推广两条主线展开，体现出互相影响，互相渗透，互相促进的特色。

数字媒体产品制作与管理主线：先开设《数字媒体概论与演示制作》使学生具备数字媒体相关的知识和逻辑思维能力，接着学习《数字版式设计》、《UI设计》、《UE交互设计》、《矢量绘图制作》、《数字影视编导》课程，使学生熟练掌握 Adobe 各种设计产品，涵盖 AI、AE、PR、ID 等多媒体制作产品的使用。课程紧跟新技术的发展，开设了《微电影实训》、《游戏特效制作》、《融媒体平台运营实训》。

新媒体运营推广主线：学习《新媒体运营》课程，使学生对新媒体运营方式与技巧有一个基本的了解，建立一定的理论基础，《数字媒体概论与演示制作》课程，使学生对新媒体产品制作与推广上的相关知识和技能进一步提高，最后开设《VI设计》使学生们对新媒体的制作与推广有一个完整的综合应用实践。课程紧跟新技术的发展，开设了《融媒体平台运营实训》、《企业APP设计实训》。

本专业在办学上突出通信行业和高职教育的自身特点，依托优越的行业背景，充分利用行业办学资源，始终坚持以就业岗位为依据，以市场需求为导向来确立人才培养目标，在多元化的办学模式、产学研紧密结合的整体办学思路指引下，因地制宜地融入经济环境、地域环境等因素，初步形成了自己独到的专业特色。

(1) 依托行业背景，专业教学与培训相辅相成。

APP 产品交互设计引入了企业《UI设计》与《UE交互设计》的课程内容、

通过《企业 APP 设计实训》的课程实施培训式教学，让学生充分发挥本人通过课程学习的知识来策划一个软件产品，提供产品属性，所有专业教师都有承担过企业的培训课程，教师积累了丰富的企业培训经验，因此在课程中紧密联系企业实际，充分模拟实际生产应用环境。

(2) 引入认证课程，更快适应岗位。

例如《UI 设计》、《矢量绘图制作》采用 ADOBE 中国考证课程大纲和教材，《数字非线性编辑》、《数字非线性编辑》采用国家职业资格艺术设计传媒类认证教材，摄影师中级、摄影摄像工程师中级、影像多媒体工程师中级考证。

(3) 依靠行业优势，共享培训资源，实现计算机技术和通信技术的融合。

本专业课程设置方面开设新媒体推广方面的课程，如《数字媒体概论与演示制作》、《VI 设计》，这样学生新媒体运营推广的知识，能在市场领域发挥他的专长。另外，利用学院大量社会服务实践机会，尽快了解企业需求，达到零距离上岗。

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	公共基础课程名称	总学分	总学时	主要教学内容与要求
1	思想道德与法治	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。
2	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	2	32	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。
3	习近平新时代中国特色社会主义思想概论	3	48	课程旨在帮助大学生深入学习领会习近平新时代中国特色社会主义思想的核心要义、精神实质、丰富内涵、实践要求。引导青年学生原原本本读原著、学原文、悟原理，而且在教学形式上综合运用课堂讲授、小组研讨、实践教学等，引导青年学生全面系统学、深入思考学、联系实际学，真正做到学深悟透、融会贯通、真信笃行。尤其在实践教学环节将为学生营造理论联系实际的现场教学，鼓励学生通过亲眼看、亲耳听、亲身悟，激发学习新思想、践行新理念的内生动力，从而进一步增强“四个意识”、坚定“四个自信”、做到“两个维护”。
4	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。
5	形势与政策	1	24	课程师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。
6	马克思主义中国化进程与青年学生使命担当	1	24	本课程着重讲授自马克思主义诞生以来的时代特点、马克思主义在中国的发展、不同时代青年的责任担当，重点讲授中国特色社会主义新时代、习近平新时代中国特色社会主义思想、当代青年学生的使命担当。
7	中共党史	1	16	使学生通过本课程的学习，掌握中国共产党发展的历史，掌握马克思主义与中国革命、建设和改革实践相结合形成的毛泽东思想、邓小平理论和“三个代表”重要思想等。
8	国家安全教育	1	16	国家安全是安邦定国的重要基石，维护国家安全是全国各族人民根本利益所在。课程围

				绕习近平总书记多次强调的“要牢固树立和认真贯彻总体国家安全观,以人民安全为宗旨,走中国特色国家安全道路,努力开创国家安全工作新局面”深入浅出展开学习。
9	军事技能训练	2	112	提高学生综合素质,激发爱国主义热情和集体主义荣誉感,加强国防观念,增强体质,培养艰苦奋斗、吃苦耐劳精神。并通过革命传统教育,爱国主义教育为新生树立正确的人生观,道德观和价值观打下基础。通过半军事化管理,并按照部队的条令、条例基本精神要求每个参训新生。培养学生的独立性、自主性、组织纪律性和创造精神,使新生的精神面貌有明显变化,宿舍环境和内务有明显好转,组织纪律性有明显增强。
10	军事理论	2	36	了解掌握队形队列、射击、行军和野外生存等基本军事技能,增强国防观念,弘扬爱国主义精神,提高综合国防素质。
11	体育	6	108	进行体育理论、乒乓球、羽毛球、气排球运动技术教学,篮球或足球运动技术教学,进行有针对性的身体素质训练,全面提高学生体质健康水平,进行体育实践,学生完成体质健康测试、阳光长跑等活动。
12	大学生心理健康教育	2	36	以教育部颁发的一系列关于心理健康教育文件精神为指导,以切实提高学生心理素质,促进学生全面发展为目标。课程内容包括关注心理健康、了解心理咨询、应对异常心理、完善自我意识、塑造优秀人格、规划职业生涯、调节学习心理、学习情绪管理、和谐人际关系、培养恋爱能力、解析两性秘密、压力管理与挫折应对、化解心理危机、调适网络心理。
13	大学生职业发展与就业指导	2	32	就业指导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。
14	创新创业教育	2	32	创业教育对学生进行创新思维训练,掌握常用的创新思维方法,了解创新思维的特点,学习创业前的准备知识,学会整合资源,把握机会,进行创业。

15	学生素质行为养成教育（含语文、中华优秀传统文化、健康教育、美育、职业素养等）	6		根据学校人才定位以及培养目标的要求，更好地深入推行“敬业度高、执行力强、善沟通学习、精技术技能”的人才培养目标，提升学生思想政治修养及综合职业素养，加强素质教育。
16	公益劳动课程	2	32	培养学生良好人格特征和通用能力，规范行为与养成习惯。培养学生尊重劳动、热爱劳动的优良品质，树立以辛勤劳动为荣、以好逸恶劳为耻的社会主义荣辱观。通过通识课程学习，培养学生尽快达到“敬业度高、执行力强、精技能、善沟通”的准员工标准。
17	公共任选课（包含国家安全教育、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、科学素养等方面的课程）	9	144	重视专业的交叉与结合，注重培养学生的文化素养，拓宽学生知识面，推进素质教育，促进学生个性和特长发展，增强学生就业竞争力。每学期提供约 30 门课程供学生选报。主要课程类别包括： 1、综合素养：文明起源与历史演变、人类思想与自我认知、文学修养与艺术鉴赏、科学发现与技术革新、经济活动与社会管理、国学经典与文化遗产； 2、通用能力：自我管理 with 终身学习、思维训练与问题解决、人际交往与沟通表达、团队协作与组织领导、信息素养与技能应用、职业规划与自我提升； 3、创新创业； 4、成长基础； 5、个人发展。

## （二）专业课程

包括专业基础课程、专业核心课程、专业方向课程和综合实践课程。

### 1. 专业基础课程

序号	专业基础课程	总学分	总学时	主要教学内容与要求
1	数字媒体概论与演示制作	3	48	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，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。结合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
2	数字版式设计	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。
3	矢量绘图制作	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。
4	UI 设计（进阶）	2	32	UI 设计大体包括三方面：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。结合腾讯云界面 1+X 证书考点进行讲授。

## 2.专业核心课程

序号	专业核心课程	总学分	总学时	主要教学内容与要求
1	数字影视编导	2	32	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。
2	UE 交互设计	3	48	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，
3	新媒体运营	4	64	重点介绍新媒体运营的基本概念，其中包括运营的定义、发展历史及专业术语；重点介绍新媒体运营的职业发展，通过企业需求反推能力清单，引导读者全面了解新媒体运营的岗位及相关要求；重点介绍用户运营的方法与策略，包括描述用户画像、搭建用户体系、吸引精准用户及提升用户活跃度等具体技巧；重点介绍产品运营的思路，特别是产品类别识别及生命周期管理的方法；重点介绍内容运营的核心与技巧，包括内容运营的七个环节、长短内容的设计方式和结合场景设计内容的具体技巧；重点介绍活动运营的策划与执行，尤其是跨界活动的策划方式及活动方案的执行方法；重点介绍新媒体运营案例的拆解，并通过平台运营、活动运营及个人品牌运营等三个具有代表性的案例，引导读者了解新媒体案例拆解的技巧。
4	数字影像拍摄	4	64	全面阐述有关数字影视拍摄制作的各个环节，结合实例重点分析编导制作中的关键流程。内容包括影视拍摄，视像镜头语言等。
5	VI 设计	3	48	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
6	数字非线性编辑	2	32	影视编辑技术发展概述、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	短视频与直播运营（实训）	1	26	《短视频与直播运营》课程致力于帮助以短视频和直播作为营销活动的企业或个人，了解短视频和直播营销的基础知识，掌握短视频和直播营销方案策划、制作、人员配置、直播话术、数据分析策略等

				技巧，提高短视频及直播人员从事短视频和直播营销方案策划的专业素质，提高短视频策划、设计与制作，直播间设计、直播选品、引流互动的综合能力以及创新和实践能力。
--	--	--	--	---

### 3.专业方向课程

序号	专业方向课程	总学分	总学时	主要教学内容与要求
1	3D 建模设计	4	64	学习掌握三维建模、材质、灯光、镜头、动画和渲染的基本方法和理论，对于基本操作、建模、模型修改、材质赋予、灯光相机、渲染、特效、动画制作等各个方面有一个系统而全面的认知和了解，能够熟练掌握常用的基本操作，并具备相应的学习能力。
2	虚幻引擎技术基础	4	64	UE4 是游戏制作引擎，用来开发虚拟现实（Virtual Reality）方向的项目制作。本课将深入探讨 UE4，通过引擎在各领域展示的革命化，掌握其高度沉浸式开发与交互设计。
3	影视特效	2	32	以渲染、实拍与三维结合、三维特效、影视后期合成为主，深入的学习和研究各种大型项目的渲染解决方案。并通过实践训练让学生领悟合成的技巧和思路，以通过不同的手段应对影视特效及后期合成的各种制作要求。成为各种规模的公司及工作室需要的渲染师、三维特效师、影视后期特效师、后期合成师等。
4	融媒体平台运营（实训）	1	26	企业授课实训融媒体平台运营
5	游戏特效制作（实训）	1	26	企业授课实训游戏特效制作
6	企业 APP 设计（实训）	1	26	企业授课实训 APP 设计
7	微电影制作（实训）	1	26	企业授课实训微电影制作

### 4.综合实践课程

包括毕业设计(论文)、毕业教育、岗位实习。岗位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

数字媒体技术专业拥有专任教师 10 名,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 6 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 5 人。“双师型”教师占比达到 60%,在校生与数字媒体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%。

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、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、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，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 116 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

### **(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

### 数字媒体技术专业教学计划进程表（2022 级）

招生类别：中高衔接三分段

学制二年（全日制）

课程 分类	开课部门	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	各学期课堂学时及实训周 数分配				备 注		
							总 学 时	理论学时		实践学时			第一学年		第二学年				
								课 内 学 时	网 络 学 时	课 内 实 践 学 时	技 能 实 训 学 时		课 外 实 践 学 时	1	2	3		4	
														16	18	18		18	
公共 课 程	马克思主义学院/通识教学部	1	思想道德与法治	公共课	必修课	3	48	28		10		10	考试	38					
	马克思主义学院/通识教学部	2	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	2	32	22		6		4	考试		28				
	马克思主义学院/通识教学部	3	习近平新时代中国特色社会主义思想概 论	公共课	必修课	3	48	30		10		8	考试			40			
	马克思主义学院/通识教学部	4	廉洁修身	公共课	必修课	1	18	10				8	考查				18	其中课内学时 10 节组织老师安排线上授课	
	马克思主义学院/通识教学部	5	形势与政策	公共课	必修课	1	24	18				6	考查	6	6	6		每个学期安排 6 节排入课表	
	马克思主义学院/通识教学部	6	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	24	16				8	考查		16			排入课表 16 节	
	马克思主义学院/通识教学部	7	中共党史	公共课	必修课	1	16	12				4	考查		12			排入课表 12 节	
	马克思主义学院/通识教学部	8	国家安全教育	公共课	必修课	1	16	6	10					考查	2	2	2		第 1 学期和第 2 学期各 6 学时，第 3 学期 4 学时；每 个学期安排 2 节排入课表，其余学时安排观看视频和 考查（网络平台）。
	马克思主义学院/通识教学部	9	军事技能训练	公共课	必修课	2	112					112		考查	2W				军训两周
	马克思主义学院/通识教学部	10	军事理论	公共课	必修课	2	36		36					考查		E			网络平台授课

	马克思主义学院/通识教学部	11	体育 1	公共课	必修课	2	36			20		16	考试	20				排入课表 20 节
	马克思主义学院/通识教学部	12	体育 2	公共课	必修课	2	36			20		16	考试		20			排入课表 20 节
	马克思主义学院/通识教学部	13	体育 3	公共课	必修课	2	36			10	26	考查				E		只计算 10 节工作量
	马克思主义学院/通识教学部	14	大学生心理健康教育	公共课	必修课	2	36	16		18		2	考查	10	10	16		第 1 学期 10 节；不排入课表；第 2 学期 10 节；不排入课表；第 3 学期 16 节；不排入课表；
	马克思主义学院/通识教学部	15	大学生职业发展与就业指导	公共课	必修课	2	32	28				4	考查	2	20	10		第 1 学期 2 节；专业介绍，各专业负责人讲；第 2 学期 20 节；企业讲座 2 节，18 节排入课表；第 3 学期 10 节；4 节求职面试指导，6 节专业负责人、二级学院书记讲就业课，不排入课表。
	马克思主义学院/通识教学部	16	创新创业教育	公共课	必修课	2	32	24	8				考查	8	12	12		第 1 学期 8 节；网络课时学习；第 2 学期 12 节；按大合班讲座形式全部排入课表；第 3 学期 12 节；按大合班讲座形式全部排入课表。
	马克思主义学院/通识教学部	17	学生素质行为养成教育	公共课	必修课	6	0						考查				E	第 4 学期录入成绩，教务系统第 4 学期录入教学任务
	马克思主义学院/通识教学部	18	公益劳动课程	公共课	必修课	2	32	20			12		考查	1w				各专业依据劳动周安排填写实际授课学期
	教务处	19	公共任选课	公共课	公共选修课	9	144		144				考查					
	<b>公共课程小计</b>					<b>46</b>	<b>758</b>	<b>230</b>	<b>198</b>	<b>84</b>	<b>134</b>	<b>112</b>		<b>86</b>	<b>126</b>	<b>86</b>	<b>18</b>	
<b>专业基础课程</b>	人工智能学院	20	数字媒体概论与演示制作	专业基础课	必修课	3	48	24		24			考查	48				
	人工智能学院	21	数字版式设计	专业基础课	必修课	4	64	12		52			考查		64			
	人工智能学院	22	矢量绘图制作△	专业基础课	必修课	4	64			64			考查	64				赛教融合
	人工智能学院	23	UI 设计（进阶）△	专业基础课	必修课	2	32			32			考查		32			1+X 课证融合
	<b>专业基础课程小计</b>					<b>13</b>	<b>208</b>	<b>36</b>	<b>0</b>	<b>172</b>	<b>0</b>	<b>0</b>		<b>112</b>	<b>96</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	
<b>专业核心课程</b>	人工智能学院	24	数字影视编导△	专业课	必修课	2	32	16		16			考查	32				学培融合
	人工智能学院	25	新媒体运营△	专业课	必修课	4	64	32		32			考查		64			学培融合、1+X 课证融合
	人工智能学院	26	UE 交互设计△	专业课	必修课	3	48	16		32			考查			48		1+X 课证融合、赛教融合
	人工智能学院	27	数字影像拍摄△	专业课	必修课	4	64	12		52			考查		64			学培融合

	人工智能学院	28	VI 设计△	专业课	必修课	3	48	16		32			考查		48	赛教融合	
	人工智能学院	29	△短视频与直播运营（实训）	专业课	必修课	1	26			26				1W	1+X 课证融合、赛教融合、学培融合、专创融合		
	人工智能学院	30	数字非线性编辑△	专业课	必修课	2	32	16		16			考查		32	学培融合	
<b>专业核心课程小计</b>						<b>19</b>	<b>314</b>	<b>108</b>	<b>0</b>	<b>180</b>	<b>26</b>	<b>0</b>		<b>32</b>	<b>128</b>	<b>128</b>	<b>0</b>
<b>专业 方向 课程 模块</b>	人工智能学院	31	3D 建模设计△	专业课	必修课	4	64			64			考查	64		赛教融合	
	人工智能学院	32	△虚幻引擎技术基础	专业课	专业选修课	4	64	16		48			考查		64	赛教融合	
	人工智能学院	33	影视特效	专业课	专业选修课	2	32			32			考查		32		
	人工智能学院	34	融媒体平台运营（实训）△	专业课	专业选修课	1	26			26			考查		1w	学培融合	
	人工智能学院	35	游戏特效制作（实训）◎★	专业课	专业选修课	1	26			26			考查		1W	企业订单套餐课程包、虚拟仿真课程	
	人工智能学院	36	企业 APP 设计（实训）△	专业课	专业选修课	1	26			26			考查	1w		学培融合	
	人工智能学院	37	微电影制作（实训）	专业课	专业选修课	1	26			26			考查		1w		
<b>套餐课程包 1 小计</b>						<b>14</b>	<b>264</b>	<b>16</b>	<b>0</b>	<b>48</b>	<b>200</b>	<b>0</b>		<b>64</b>	<b>0</b>	<b>96</b>	<b>0</b>
<b>综合 实践 课程</b>	人工智能学院	38	岗位实习	专业课	必修课	18	368			368			过程			18W	
	人工智能学院	39	毕业教育	专业课	必修课	2	32				32		过程			32	
	人工智能学院	40	毕业设计（论文）/学业作品	专业课	必修课	4	64				64		过程			64	
<b>综合实践课程小计</b>						<b>24</b>	<b>464</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>368</b>	<b>96</b>		<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>96</b>
<b>总计</b>						<b>116</b>	<b>2008</b>	<b>390</b>	<b>198</b>	<b>484</b>	<b>728</b>	<b>208</b>		<b>294</b>	<b>350</b>	<b>310</b>	<b>114</b>
<b>理论、实践比例</b>								<b>29.28%</b>		<b>70.72%</b>		<b>技能 实训 周数</b>	<b>3</b>	<b>2</b>	<b>3</b>		
												<b>周学</b>	<b>23</b>	<b>22</b>	<b>21</b>		

			时				
--	--	--	---	--	--	--	--

备注：1+X 课证融合、赛教融合、专创融合及学培融合课程（△）；中高/高本衔接课程（\*）；企业订单套餐课程包（★）；虚拟仿真课程（◎）。