

兰考三农职业学院

数字媒体技术专业人才培养方案

专业名称：	数字媒体技术
专业代码：	510204
所属学院：	信息工程系
时 间：	2025年8月

前言

随着数字经济浪潮的全面席卷，全球产业格局正经历深刻重构，以数字媒体技术为代表的新兴领域迎来爆发式增长，对高素质、创新型人才的需求愈发迫切。从影视动画的工业化生产到游戏开发的实时交互创新，从VR/AR的沉浸式体验到AIGC的内容生产革命，产业边界不断打破，岗位能力要求持续迭代。在此背景下，构建一套科学、系统、动态的人才培养模式，成为连接教育供给与产业需求的关键纽带。本专业人才培养方案以服务区域文化发展为宗旨，结合国家战略需要，以培养适应现代数字媒体技术专业需求的复合型技术人才为目标，系统构建符合行业发展趋势和职业教育规律的人才培养体系。

数字媒体技术专业人才培养模式以“产业需求为锚点、技术迭代为导向、教育规律为根基、区域发展为使命”，根据市场调研和区域文化发展需求的调研，明确数字媒体技术职业目标岗位，以此为教学需求起点，以技能大赛为实训抓手，以技能考证为评价标准，进一步完善专业课程体系建设，构建“岗课赛证”专业人才培养体系。以“专业基础课程为基石、专业核心课程为核心、专业拓展课程为提升”的模块构建课程逻辑，支撑相应阶段职业能力，实现能力逐级递进，促进人才培养目标达成。

数字媒体技术专业在人才培养过程中，从基础工具掌握到项目实战，从技术能力夯实到职业道德内化，从校园学习到企业顶岗，层层递进培养“能技术实现、能责任担当”的高技能人才，既为数字媒体技术产业输送具备创新潜力的新鲜血液，也为区域数字经济转型升级提供坚实的人才支撑，真正实现“教育赋能产业、人才服务发展”的核心目标。

目录

一、专业名称及代码	- 1 -
二、入学要求	- 1 -
三、修业年限	- 1 -
四、职业面向	- 1 -
五、培养目标与培养规格	- 1 -
(一) 培养目标	- 1 -
(二) 培养规格	- 2 -
六、课程设置	- 3 -
(一) 公共基础课程	- 3 -
(二) 专业(技能)课程	- 11 -
七、教学进程总体安排	- 20 -
(一) 典型工作任务、职业能力分析及课程设置	- 20 -
(二) 专业课程设置对应的行业标准及实训项目	- 23 -
(三) 课程设置及教学进程安排	- 24 -
(四) 课程设置计划及实践教学计划	- 26 -
(五) 实践教学计划表	- 29 -
八、实施保障	- 30 -
(一) 师资队伍	- 30 -
(二) 教学设施	- 31 -
(三) 教学资源	- 32 -
(四) 教学方法	- 33 -
(五) 学习评价	- 33 -
九、质量保障和毕业要求	- 34 -
(一) 质量保障	- 34 -
(二) 毕业要求	- 35 -
十、人才培养模式及特色	- 36 -
(一) 人才培养模式	- 36 -
(二) 特色	- 38 -
十一、附录及说明	- 38 -
(一) 附录	- 38 -
(二) 说明	- 39 -

数字媒体技术专业人才培养方案

一、专业名称及代码

专业名称：数字媒体技术

专业代码：510204

二、入学要求

中等职业学校毕业、普通高级中学毕业或具备同等学力。

三、修业年限

三年

四、职业面向

表4-1 数字媒体技术专业职业面向

所属专业大类（代码）	电子信息大类（51）
所属专业类（代码）	计算机类（5102）
对应行业（代码）	数字内容服务（657）、影视节目制作（873）
主要职业类别（代码）	视觉传达设计人员（2-09-06-01） 数字媒体艺术专业人员S（2-09-06-07） 全媒体运营师S（4-13-01-05） 虚拟现实工程技术人员（2-02-10-14） 动画制作员（4-13-02-02） 计算机软件工程技术人员（2-02-10-03）
主要岗位（群）或技术领域	数字视觉设计、界面设计、影视后期制作、动画制作、全媒体运营等岗位
职业类证书	视觉设计、界面设计、影视后期制作、动画制作、全媒体运营、虚拟现实应用开发、数字影像处理、数字创意建模等职业技能等级证书

五、培养目标与培养规格

（一）培养目标

本专业培养能够践行社会主义核心价值观，传承技能文明，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、科学素养、数字素养、职业道德、创新意识，爱岗敬业的职业精神和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，掌握本专业知识和技术技能，具备职业综合素质和行动能力，面向数字内容服务、影视节目制作等行业的视觉传达设计员、数字媒体艺术专业人员、全媒体运营师等职业，能够从事视觉传达设计、界面与交互设计、数字文创产品设计、音视频编辑等工作的高技能人才。

（二）培养规格

1. 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1~2项运动技能，养成良好的健身与卫生习惯，以及良好的行为习惯；

（6）有一定的审美和人文素养，能够形成1~2项艺术特长或爱好。

（7）深刻理解焦裕禄精神等红色文化内涵，将红色文化融入全媒体运营、数字文创产品开发和红色教育建设的意识和情感，增强文化自信和使命感。

2. 知识

（1）掌握必备的政治理论、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、文明生产等知识；

（3）掌握平面、色彩、版式等基础知识；

（4）掌握视觉设计基础知识；

（5）掌握用户界面设计基础知识；

（6）掌握三维建模与动画基础知识；

- (7) 掌握数字视音频非线性编辑、后期合成技术和方法;
- (8) 掌握融媒体的内容编辑、策划与运营等基础知识;
- (9) 掌握网页前端设计的相关知识;
- (10) 理解数字内容制作相关的艺术、技术背景知识。

3. 能力

- (1) 能够熟练阅读英文的专业科技文献, 具备运用英语进行沟通和交流的能力, 而且具备运用计算机及信息网络辅助获取大数据行业相关技术的能力;
- (2) 具有良好的图形图像处理 and 平面设计能力, 能够结合当地的红色文化、乐器等特色元素, 开发出具有创意和市场竞争力的数字文创产品;
- (3) 具有音视频剪辑、编辑、后期合成, 以及特效制作能力;
- (4) 程序设计与实现能力: 掌握结构化程序设计和面向对象程序设计的基本思想、方法和技巧, 具备高级语言编程解决行业应用实际问题的能力;
- (5) 具有三维建模、灯光渲染、三维动画制作等技术技能, 具有动画创意与制作的实践能力;
- (6) 具有根据行业规范和项目需求掌握网页设计的制作方法;
- (7) 具有运用全媒体运营平台进行红色文化传播的能力, 能够策划和制作具有感染力和影响力的红色文化宣传内容的能力。

六、课程设置

(一) 公共基础课程

1. 军事理论与军训

课程目标: 让学生了解掌握军事基础知识和基本军事技能, 增强国防观念、国家安全意识和忧患危机意识, 弘扬爱国主义精神、传承红色基因、提高学生综合国防素质。

教学内容: 《军事理论》和《军事训练》两部分组成。《军事理论》的教学内容包括: 中国国防、国家安全、军事思想、现代战争、信息化装备。《军事训练》的教学内容包括: 共同条令教育与训练、射击与战术训练、防卫技能与战时防护训练、战备基础与应用训练。

教学要求: 坚持课堂教学和教师面授的主渠道授课模式, 同时重视信息技术和慕课等在线课程在教学中的应用。军事课考核包括军事理论考试和军事技能训练考核, 成绩

合格者计入学分。军事理论考试由学校组织实施，考试成绩按百分制计分，根据在线课程中的考试成绩、平时成绩以及作业完成度综合评定。军事技能训练考核由学校和承训教官共同组织实施，成绩分优秀、良好、及格和不及格四个等级，根据学生参训时间、现实表现、掌握程度综合评定。军事课成绩不及格者，必须进行补考，补考合格后才能取得相应学分。

2. 大学英语

课程目标：全面贯彻党的教育方针，培育和践行社会主义核心价值观，落实立德树人根本任务。通过学习，学生能够掌握基本语言技能、典型工作领域的语言知识和文化知识，提升职业英语技能。培养其成为具有中国情怀、国际视野、文明素养、社会责任感和正确价值观的国际化技术技能人才。

教学内容：将公共英语1、2和3、4重构为基础模块，拓展模块两部分。基础模块主要内容：1. 主题类别，包括职业与个人、职业与社会和职业与环境三个方面；2. 语篇类型，包括应用文，说明文，记叙文，议论文，融媒体材料；3. 语言知识；4. 文化知识；5. 职业英语技能；6. 语言学习策略。拓展模块包括1. 职业提升英语。2. 学业提升英语。

教学要求：采用课堂教学，以教师面授为主要授课方式。利用媒体、网络、人工智能等技术，依托慕课、微课、云教学平台等网络教学手段，作为教学辅助。考核方式由学校组织实施，采用过程性评价（40%）和期末考试终结性评价（60%）相结合的综合评价方式；按百分制进行评定。

3. 信息技术

课程目标：本课程通过丰富的教学内容和多样化的教学形式，帮助学生认识信息技术对人类生产、生活的重要作用，了解现代社会信息技术发展趋势，理解信息社会特征并遵循信息社会规范；使学生掌握常用的工具软件和信息化办公技术，了解大数据、虚拟现实等新兴信息技术，具备支撑专业学习的能力，能在日常生活、学习和工作中综合运用信息技术解决问题；使学生拥有团队意识和职业精神，具备独立思考和主动探究能力，为学生职业能力的持续发展奠定基础。

教学内容：包含基础模块和拓展模块两部分组成。基础模块的教学内容包括：文档处理、电子表格处理、演示文稿制作、信息检索、新一代信息技术概述、信息素养。拓展模块的教学内容包括：大数据可视化工具及其基本使用方法等。

教学要求：信息技术课程教学紧扣学科核心素养和课程目标，在全面贯彻党的教育方针，落实立德树人根本任务的基础上，突出职业教育特色，提升学生的信息素养，培养学生的数字化学习能力和利用信息技术解决实际问题的能力。在教学中使学生能够利用数字化资源与工具完成学习任务，利用课堂教学，教师面授和运用中国大学MOOC《信息技术》、校级精品在线课程资源进行线上教学与线下教学相结合的混合教学模式开展教学活动。课程考核采用过程性评价（50%）和期末考试终结性评价（50%）相结合的综合评价方式，按百分制进行评定；综合成绩不及格者，必须参加补考，补考成绩合格后才能取得相应学分。

4. 体育

课程目标：让学生了解掌握体育基础知识和基本技能，以增强体质，增进健康为目的，突出健康教育和传统养生体育及传统体育特色相结合的体育教育，以“健康第一”为指导思想，培养大学生身心全面发展，能较为熟练掌握一到两项运动技能，最终养成终身锻炼的习惯。

教学内容：具体内容选择注重理论知识和体育实践相结合，主要包括：太极拳、篮球、排球、足球、乒乓球、羽毛球、网球、武术、田径、健美操、体育舞蹈、瑜伽、跆拳道、散打、体能、素质拓展等。

教学要求：使用课堂教学，教师面授和超星视频公开课在线课程的模式。体育课考核包括理论考试和技能考核，成绩合格者计入学分。理论、技能考试由学校和体育部及任课教师共同组织实施，考试成绩按百分制计分，根据课程中的考试成绩、平时成绩以及作业完成度综合评定；采用过程性评价（40%）和期末考试终结性评价（60%）相结合的综合评价方式，按百分制进行评定。体育课程综合成绩不及格者，必须参加补考，补考合格后才能取得相应学分。

5. 思想道德与法治

课程目标：引导大学生系统掌握马克思主义基本原理和马克思主义中国化时代化最新理论成果，认识世情、国情、党情，深刻把握习近平新时代中国特色社会主义思想，培养学生运用马克思主义立场观点方法分析和解决问题的能力。引导学生筑牢理想信念之基，培育和践行社会主义核心价值观，传承中华传统美德、职业道德、弘扬中国精神，尊重和维护宪法法律权威，提升思想道德素质和法治素养。

教学内容：分为理论和实践两部分。理论教学主要讲授马克思主义世界观、人生观、价值观等，马克思主义理想信念教育有关内容，以爱国主义精神为核心的中国精神教育，社会主义核心价值观、中华传统美德、职业道德、社会主义道德和社会主义法治教育等主要内容。实践部分以参观、阅读、社会调查以及各类活动等形式，组织学生通过实践活动把所学理论与实际相结合，巩固和内化所学知识。

教学要求：严格按照课程标准，使用教育部规定的全国统编教材，更加注重学生平时学习过程考核。学生的最终成绩是由平时学习成绩和期末考试成绩两部分构成，各占比50%。最终成绩不及格者，必须参加补考，补考成绩合格后才能取得相应学分。

6. 毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论

课程目标：使学生理解毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系都是马克思主义中国化时代化的产物，引导学生深刻理解“中国共产党为什么能，中国特色社会主义为什么好，归根到底是马克思主义行，是中国化时代化的马克思主义行”这一重要论述，坚定“四个自信”，提高政治理论素养和观察能力、分析问题能力。

教学内容：分为理论和实践两部分。理论部分主要讲授马克思主义中国化时代化的两大理论成果，主要包括毛泽东思想、邓小平理论、“三个代表”重要思想、科学发展观等理论的产生条件、基本内容、历史地位以及各理论之间的相互关系。实践部分以参观、阅读、社会调查以及各类活动等形式，组织学生通过实践活动把所学理论与实际相结合，巩固和内化所学知识。

教学要求：严格遵循教育部制定的课程标准，使用教育部规定的全国统编教材，综合运用多种课堂教学方法，有效运用现代教育技术手段实施教学。学生的最终成绩是由平时学习成绩和期末考试成绩两部分构成，各占比50%。最终成绩不及格者，必须参加补考，补考成绩合格后才能取得相应学分。

7. 习近平新时代中国特色社会主义思想概论

课程目标：帮助学生全面认识习近平新时代中国特色社会主义思想的时代意义、理论意义、实践意义、世界意义；让学生真正明白习近平新时代中国特色社会主义思想是科学的理论、彻底的理论，是以中国式现代化全面推动中华民族伟大复兴的强大思想武器；引导学生做到学、思、用贯通，知、信、行统一，进一步增强“四个意识”，坚定“四个自信”，做到“两个维护”，努力成长为担当民族复兴大任的时代新人。

教学内容：分为理论和实践两部分。理论教学系统讲授新时代坚持和发展中国特色社会主义的总目标、总任务、总体布局、战略布局和发展方向、发展方式、发展动力、战略步骤、外部条件、政治保证等内容，系统掌握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、理论品格、实践要求、世界观和方法论、历史地位等。实践教学主要采取参观学习、志愿服务、社会调研、理论宣讲、课堂展示、演讲辩论等形式。

教学要求：严格按照课程标准，使用教育部规定的全国统编教材，综合运用多种课堂教学方法，有效运用现代教育技术手段实施教学。学生的最终成绩是由平时学习成绩和期末考试成绩两部分构成，各占比50%。最终成绩不及格者，必须参加补考，补考成绩合格后才能取得相应学分。

8. 创新创业教育

课程目标：①使学生掌握开展创新创业活动所需要的基本知识，认知创新创业的基本内涵和创新创业活动的特殊性；②使学生具备必要的创新创业能力，掌握创新思维的方法、理论和技法，掌握创业资源整合与创业计划撰写的方法，熟悉新企业的开办流程与管理，提高创新创业综合素质和能力；③使学生树立科学的创新观和创业观，自觉遵循创新创业规律，积极投身创新创业实践。

教学内容：创新创业概述、创新思维、创业、创新与创业管理、创新与创业者的源头、TRIZ与产品设计、创业团队管理、创业项目书、创业融资、创业风险、危机管理。

教学要求：课堂教学与实训实践相结合，理论讲授与案例分析相结合、小组讨论与角色体验相结合、经验传授与创业实践相结合，实训实践环节不低于30%，做到“基础在学，重点在做”。设计真实的学习情境。通过运用模拟、现场教学等方式，努力将相关教学过程情境化，使学生更真实地学习知识、了解原理、掌握规律。过程化考核。分平时考查与期末综合考查两部分，学生最后总成绩由平时成绩（40%，其中到课率10%+课堂表现10%+课后作业20%）+实训实践、交易网络后台数据等多样性的方式进行考核。考核合格即取得相应学分。

9. 职业发展与就业指导

课程目标：了解职业发展与就业指导课程的内容、方法和途径。掌握职业测评、职业生涯规划、就业技能、职业素质训练的基本知识；能够明确进行职业定向和定位，做

出职业生涯规划；养成良好的职业意识和行为规范；能撰写求职简历，能自主应对面试，能够懂得就业权益保护，追求职业成功；引导学生树立职业生涯发展的自主意识，树立积极正确的人生观、价值观和就业观念。

教学内容：由《大学生职业规划》和《就业指导》两部分组成。《大学生职业规划》的教学内容包括：职业生涯认知、职业世界探索、职业生涯决策、职业能力提升。《就业指导》的教学内容包括：就业形式与政策、就业心态调节、求职路径。

教学要求：坚持实践教学。坚持多样化、综合化教学。在教学过程中综合运用多种教学方法，如角色扮演、参观考察、案例教学、现场观摩、场景模拟等，多种方法能充分调动学生感官，帮助学生深刻理解教学内容。坚持学生参与性、互动式教学。过程化考核。分平时考查与期末综合考查两部分，学生最后总成绩由平时成绩（40%，其中到课率20%+课堂表现10%+课后作业10%）+学习发展规划书、职业生涯规划书、个性简历设计期末考查（60%）进行考核。考核合格即取得相应学分。

10. 形势与政策

课程目标：帮助学生准确理解当代中国马克思主义，深刻领会党和国家事业取得的历史性成就、面临的历史性机遇和挑战，引导大学生正确认识世界和中国发展大势，正确认识中国特色和国际比较，正确认识时代责任和历史使命，正确认识远大抱负和脚踏实地。

教学内容：分为理论和实践两部分。理论部分以教育部每学期印发的《高校“形势与政策”课教学要点》为依据，以《时事报告》（大学生版）每年下发的专题内容为重点。紧密围绕学习贯彻习近平新时代中国特色社会主义思想，把坚定“四个自信”贯穿教学全过程。实践教学以小组讨论、实践参观、社会调查等形式进行。力求实现课堂学习与课外社会实践相结合，使思想政治理论课教学达到更好的实效性和更大的吸引力。

教学要求：采用中共中央宣传部时事杂志社出版的《时事报告》（大学生版）教材，以讲授为主，辅以多媒体等多种现代教育技术手段。课程考核以提交专题论文、调研报告为主，重点考核学生对马克思主义中国化最新成果的掌握水平，考核学生对新时代中国特色社会主义实践的了解情况。学生成绩每学期评定。成绩不及格者，必须补考，补考合格后才能取得相应学分。

11. 心理健康教育

课程目标：帮助学生了解心理学相关理论和基本概念，明确大学生心理健康的标准及意义，增强自我心理保健意识和心理危机预防意识，掌握并应用心理健康知识，培养自我认知、人际沟通、自我调节、社会适应等多方面的能力，切实提高心理素质，促进学生全面发展。

教学内容：本课程是集知识传授、心理体验与行为训练为一体的综合课程。理论知识包括：心理健康概述、自我意识、大学生学习心理、人际关系、恋爱心理、压力管理、人格发展、情绪与心理健康、大学生常见心理困惑及心理咨询、生命教育与心理危机应对。实训项目包括：专业心理测试、心理素质拓展训练、校园心理情景剧、个体心理咨询和团体心理辅导等多种实践教学活动。

教学要求：改变以往单一的考核形式，加重过程性考核在学生学业成绩的权重系数，过程性考核与终结性考核各占学期成绩的50%。其构成如下：学期成绩=平时成绩（作业/考勤/实践性活动）（50%）+期末考试成绩（课程论文）（50%），考核合格即取得相应学分。

12. 劳动教育

课程目标：让学生能够形成正确的劳动观，树立正确的劳动理念；体会劳动创造美好生活，培养热爱劳动，尊重劳动的劳动精神；具备满足专业需要的基本劳动技能；获得积极向上的劳动体验，形成良好的劳动素养。

教学内容：由理论课程和实践课程两部分组成。理论课程教学内容包括：发扬劳动精神、践行劳模精神、传承工匠精神、做新时代高素质劳动者等。实践教学教学内容包括专业劳动教育和日常劳动教育。专业劳动教育有金工实训项目、食品（工艺）产品制作项目、网络布线与维护项目、育苗与栽培项目、墙体彩绘项目、AK制造生产项目等项目，各院部可以根据专业特点任选项目进行课程安排。日常劳动教育包括实训室卫生、教室卫生、志愿服务等，完成相应劳动活动后提交劳动手册。

教学要求：课程实施以实践教育为主要形式，注重相关教学项目的统筹规划和有机协调，注重教学项目与专业学习结合，职业引导与劳动实践相结合等。课程考核包括课程结业报告、专业劳动和日常劳动等内容。采用课程结业报告（30%）+专业劳动项目（40%）+日常劳动项目（30%）相结合的综合评价。评定标准为五级制：优秀、良好、中等、及格和不及格。

13. 党史国史

课程目标：党史国史课程旨在帮助大学生认识党的历史发展，了解国史、国情，深刻领会历史和人民怎样选择了马克思主义，怎样选择了中国共产党，怎样选择了社会主义道路。同时，通过对有关历史进程、事件和人物的分析，帮助大学生提高运用历史唯物主义、方法论分析和评价历史问题、辨别历史是非和社会发展方向的能力，从而激发爱国主义情感与历史责任感，增强建设中国特色社会主义的自觉性。

教学内容：党史内容主要涵盖中国共产党的历史发展、党的路线、方针政策、重大事件等；学习党史可以了解中国共产党的奋斗历程、思想理论、组织建设和各个历史时期的历史使命。国史内容主要涵盖中国历史的发展和演变、中国封建社会、近现代历史、中国革命和建设等；学习国史可以了解中国几千年的历史文化、社会制度的变迁、政治经济的发展以及对现实问题的认识。

教学要求：“党史国史”课成绩根据论文的质量进行综合评定。成绩主要考查学生对党的历史的学习与学生理论联系实际能力。专题教学后，教师布置学生结合教学内容写一篇课程论文，由主讲教师根据文章评分标准给出论文成绩，学生综合成绩的构成比例：考勤10%，课堂表现10%，论文成绩80%。

14. 高等数学

课程目标：高等数学是一门公共基础限选课程，具有高度的抽象性、严密的逻辑性和应用的广泛性。通过该课程的学习，使得学生掌握高等数学的基本概念、基本理论和基本方法，逐步培养学生具有抽象概括问题的能力、逻辑推理能力、空间想象能力、创造性思维能力和自学能力，培养学生具有比较熟练的运算能力和综合运用所学数学知识分析实际问题 and 解决问题的能力。

教学内容：高等数学主要分为六大模块：（一）函数、极限、连续；（二）一元函数微积分学；（三）空间解析几何；（四）多元函数微积分学；（五）微分方程；（六）级数。

教学要求：采用课堂教学，以教师面授为主要授课方式。利用多媒体、网络、人工智能等技术，依托慕课、微课、云教学平台等网络教学手段，作为教学辅助。每次课后均布置适当的作业，加深对基本概念的理解，提高实践性能力。考核方式由学校组织实施，采用过程性评价（50%）和期末考试终结性评价（50%）相结合的综合评价方式；按

百分制进行评定。综合成绩不及格者，必须参加补考，补考成绩合格后才能取得相应学分。

15. 大学生美育

课程目标：本课程旨在提升学生审美素养，助其掌握美学原理与艺术规律，增强对自然美、社会美和艺术美的感知与鉴赏力；激发艺术创造力，引导突破思维定式，提升艺术实践与创新能力；塑造人文精神，通过经典作品与理论，树立正确三观，厚植人文情怀与文化自信；培养跨学科融合能力，助力学生在不同学科领域发现美、创造美。

教学内容：课程包含美学理论基础，讲解美学概念、流派等知识；艺术鉴赏与批评，涵盖多艺术门类的赏析；艺术实践与创作，设置绘画、音乐表演等实践课程；生活美学与文化遗产，探讨日常美学与传统美学思想；跨学科美育专题，开展科学与艺术融合等专题教学，拓展学生综合素养

教学要求：教学方法采用讲授、讨论、实践等多样化形式，结合多媒体与网络平台增强效果；师资需具备美学理论与实践经验，定期邀请行业专家拓展视野；教学评价综合课堂表现、实践成果等，注重过程与终结评价结合；同时建设丰富教学资源库，建立校外实践基地，保障教学资源与实践机会。

（二）专业（技能）课程

1. 数字媒体技术导论

课程目标：掌握数字媒体技术涉及的有关数字媒体的获取、创建、存储、检索、管理、转换、编码、发布、播放等各个环节的基础知识、基础理论和基本技术，使学生对数字媒体技术有一个系统、全面的认识，为后续相关课程的学习做铺垫。通过学习，使学生理解数字媒体技术基础，掌握数字媒体信息的基本处理方法，了解数字媒体技术前沿研究进展和发展方向。

教学内容：①数字媒体技术的内涵、研究领域和应用开发领域；②数字音视频、图片、动画等基础知识；③数字压缩技术概述、压缩标准；④数字媒体存储技术概述、存储设备及原理、数据库存储技术、分布式存储；⑤数字媒体管理；⑥数字媒体传输。

教学要求：本课程坚持以学生为中心，积极创新教学模式、融入思政元素，形成多种教学方法与手段相结合的教学模式，开发学生潜能。在教学中选取与课程内容紧密相关的实际案例，通过案例分析加深学生对知识点的理解和掌握。组织学生就某个问题进

行讨论，通过讨论来促进学生之间的交流与合作，培养学生沟通能力和团队协作精神。利用多媒体技术(如PPT、视频、音频等)来辅助教学，使教学内容更加生动、直观。考核方式由学校组织实施，总评成绩（100%）=形成性考核成绩（60%）+终结性考核成绩（40%），其中：形成性考核成绩包括出勤、作业、课堂表现等，终结性考核成绩是期末试卷成绩。

2. 程序设计基础

课程目标：通过课程的学习，掌握C#语言的基本语法；掌握程序设计的基本思想、基本概念和基本方法；掌握面向对象程序设计的思想，并学习使用流程图分析问题；能对一般问题进行分析和程序设计，且根据流程图编写C#语言程序。

教学内容：①C#语言的基本概念和基本程序设计方法；②C#语言的运行环境和开发环境；③C#语言的数据结构类型、运算符和表达式；④熟练顺序、分支和循环三种基本的程序控制结构；⑤数组的定义、初始化和数组的基本操作；⑥函数与代理的定义和调用；⑦结构体、类、继承、多态等的定义和使用。

教学要求：以“课堂讲授+上机实践”为主，同时学生应在课后通过阅读优秀代码和完成上机习题深入消化课堂讲授内容。课堂教学时采用启发式、讨论式、问题驱动式方法，突出对学生工程能力以及创新思维能力的培养。本课程教学主要特点是面向实训，以能力培养为中心。课堂教学时，以典型应用问题为先导，通过问题的提出，引入解决问题的相关知识点，在学习掌握知识点后，应用所学知识来解决相关问题。课后布置适量和适宜难度的作业，并通过在线编程实训平台进行上机实验、同学间讨论和教师答疑，使得学生在学习阶段必须重视应用所学知识进行实际编程的能力，注重代码质量的提高和编程风格的形成。考核方式由学校组织实施，总评成绩（100%）=形成性考核成绩（60%）+终结性考核成绩（40%），其中：形成性考核成绩（60%）=平时成绩（20%）+实训成绩（40%）。

3. 构成基础

课程目标：通过本课程的学习，使学生了解素描的工具、材料和使用方法；掌握色彩造型的一般规律和法则；掌握色彩的基本原理，能合理的搭配色彩，运用色彩培养学生的艺术感知能力和鉴赏能力。

教学内容：①平面构成的基本原理、作用、应用；②色彩构成的基本原理、作用与应用；③色彩的配置及色彩与心理、情感应用。

教学要求：本课程主要训练学生的设计表现能力，初步掌握三大构成的设计方法和规律。采用课堂讲练结合的方法，包括经典作品展示、教师讲解，学生吸取作品中的精华，并运用到平时的作业中，通过循序渐进、由简单到复杂，培养学生的设计表现能力。根据课程内容，将思政元素与设计教学紧密结合，使学生在掌握设计方法和规律的同时，也深化对社会责任、文化传承、创新思维等方面的认识。考核方式由形成性考核成绩（60%）和终结性考核成绩（40%）组成。

4. 版式设计

课程目标：通过本课程的学习,使学生了解版式设计的发展、基本概念、适用性与原则性；掌握版式设计中造型元素的基本知识，并能熟练使用排版软件；能根据任务与载体进行版式设计与制作。

教学内容：①版式设计的起源与发展；②版式设计的形式原理；③版式设计的元素构成；④版式设计的视觉流程原理与设计方法；⑤输出规范与生产工艺。

教学要求：充分挖掘课程思政元素，积极组织课程思政教育活动，将立德树人贯穿于课程实施全过程。贯彻以学生为中心的教学理念，发挥教师的主导作用，创设理实一体的教学情境，推行情境教学，实行行动导向教学、“做学教合一”等教学模式。在加强版式设计基础性训练的同时，采用任务驱动的教学方法，充分调动学生积极性，发挥学生主体作用，最大限度地让学生在完成“任务”的过程中，增强分析问题、解决问题的能力及团队合作精神。在课程进行过程中采用过程性考核（60%），如考勤、课堂表现、作业等；期末考试（40%）采用试卷和综合作业方式，学生最终成绩由过程性考核得分和期末得分综合计算得出。

5. 图形图像处理

课程目标：通过本课程的学习,使学生了解Photoshop的特点、概念、术语和工作界面；熟练掌握图像编辑、通道、图层、路径的综合运用和图像色彩的校正、各种特效滤镜的使用、特效字的制作和图像输出与优化等方法 and 技巧；能够灵活运用图层、蒙版等，制作出千变万化的图像特效，从而形成一定平面图像处理力与平面设计能力，为学生进一步学习平面设计、广告设计、企业形象设计等知识打下坚实的基础。

教学内容：①Photoshop CC基本操作；②图层的基本应用、图层混合模式的应用；③文字工具的使用技能；④路径、形状工具的应用技巧；⑤蒙版和通道的基本操作和应用技巧；⑥滤镜的使用方法、智能滤镜的使用等。

教学要求：本课程采用基于工作过程的以项目为导向、工作任务为驱动的教学做一体教学模式，计算机实训室和多媒体教室合一。教师现场讲授、操作演示与学生实操训练相结合，以教师为主导、学生为主体、综合实训为手段，培养学生专业技能，强化学生动手操作能力，让学生在“教学做”的过程中掌握技能。本课程考核成绩由过程性考核成绩和期末技能考试成绩两部分构成。过程性考核成绩占综合考核成绩的60%；期末技能考试，采取现场考试的办法，全面训练、随机抽题、单独考试，其成绩占综合考核成绩的40%。

6. 摄影摄像技术

课程目标：通过本课程的学习,使学生系统地了解摄影、摄像器材知识，摄影、摄像基本原理、规律，镜头的选择和应用、光圈、快门的调整、景深的应用以及滤镜的使用、灯光布置；摄影、摄像造型要素；摄影、摄像构图、用光的知识，以及摄像中的影视规律等。

教学内容：①数字摄影的产生与发展、摄影和摄像器材知识、原理、规律；②数字视摄影摄像技术在不同应用场景下的使用技巧和手段；③镜头的选择和应用、光圈、快门的调整、景深的应用以及滤镜的使用、灯光布置，摄影、摄像造型要素，摄影、摄像构图、用光的知识，以及摄像中的创新能力；④数字摄影摄像领域的国家标准和行业规范；⑤摄影摄像在游戏设计、交互技术开发、影视特效制作相关领域协同配合所需的相关背景知识。

教学要求：本课程以课堂讲授为主，采用启发式、讨论式教学和案例教学等，培养学生思考问题、分析问题和解决问题的能力；以“少而精”为原则，精选教学内容，精讲多练、安排习题课、巩固课堂所学知识；为课程提供灵活的自主学习平台和丰富的拓展资源。本课程采用项目化考核的方式，总评成绩（100%）=形成性考核成绩（60%）+终结性考核成绩（40%）；形成性考核如考勤、课堂表现、作业等；终结性考核包括试卷成绩和综合作业。

7. 三维软件基础

课程目标：通过本课程的学习，学生能够利用三维软件进行设计与制作完整的三维模型与场景；理解掌握和用三维软件制作效果图的方法与技巧；学会室内外模型的建立、材质的设置、灯光的创作及效果图的渲染出图，结合当前流行的渲染软件VRAY渲染进行后期渲染制作，最终创作出理想的方案效果。

教学内容：①三维软件制作软件基础操作技能；②三维模型与场景的制作；③模型材质、贴图的制作；④场景光影效果的制作；⑤渲染模型和场景效果图的制作。

教学要求：采用学生在教中学，在学中做的学习方式。教师在基础理论知识讲授后，就将学生分为若干项目组，每一组指定一名团队负责人。学生以团队设计的方式参与到项目的实践部分，通过项目实操的方式学习产品开发与创新的知识。在这个过程中，教师巡回指导。每一个项目设计完毕后，每个项目团队都要给其他人展示设计，并接受其他团队的问询。项目团队的最终成绩由教师和其他项目团队共同打分决定，以此来提高学生的学习兴趣与参与乐趣。考核方式由学校组织实施，总评成绩（100%）=形成性考核成绩（60%）+终结性考核成绩（40%），其中：形成性考核成绩（60%）=平时成绩（20%）+实训成绩（40%）。

8. 数字视觉设计

课程目标：通过本课程的学习，了解广告设计的基本规律和艺术法则以及广告的各种表现形式、特点及设计方法，使学生熟悉设计流程，系统地掌握招贴广告、报刊杂志广告、DM广告等平面广告的图文创意、编排方法和技巧；理解设计要求，熟悉设计流程，使学生日后能够在设计传媒企业承担平面广告策划、创意、设计、制作等工作岗位任务与要求。

教学内容：①广告的创意和策划；②图片素材采集与设计、图像处理技巧；③文案策划、广告字体与版式设计；④海报设计、VI设计、插画设计、界面设计等的设计原则、方法和技巧；⑤视觉设计相关软件在广告策划和设计制作中的技术应用。

教学要求：采用讲授、实验、讨论相结合的教学方法，注重培养学生的实际动手能力和创新意识。借助多媒体教学手段，如PPT、视频等，辅助讲解重点、难点知识。同时，充分利用实验室资源，开展实践性教学，使学生能够在实际操作中掌握视觉设计的相关技术。采用过程性评价（60%）和期末考试终结性评价（40%）相结合的综合评价方式；

过程性评价包括课堂表现、作业和实验报告；期末考试以笔试和实践操作相结合的方式
进行，全面评价学生的理论知识和实际操作能力。

9. 用户界面设计

课程目标：通过课程的学习，使学生掌握UI界面设计的设计规范；掌握图标设计的尺寸规范和设计技巧；掌握UI设计常用控件的设计方法；掌握UI设计页面标注、切图的方法；掌握APP界面设计、网站界面设计等的制作方法；掌握其他软件界面设计的制作方法。

教学内容：①界面设计的诞生、发展及常见分类、特点和功用；②界面设计的创意方法与基本构成要素设计；③界面设计技巧、规范、设计流程。

教学要求：本课程教学方法以案例教学与项目任务驱动为主，把握UI界面设计的设计流程和方法，并能够独立或协作完成UI界面设计，提升学生的创新意识和开发设计能力。根据课程内容，案例教学与项目任务驱动的教学模式中，自然融入思政教育元素，旨在培养学生的专业技能的同时，也加强其道德品质、社会责任感、团队协作精神以及创新意识的培养。考核方式采用过程性评价（60%）和终结性评价（40%）相结合的综合评价方式，按百分制进行评定。

10. 数字音视频技术

课程目标：通过课程的学习，学会使用非线性编辑软件；知道Premiere工作界面、转场、Premiere的关键帧技巧、视频特技、音频特技、剪辑工具的运用；熟悉影像编辑处理的相关知识；能独立完成视频剪辑、过渡、调色、抠像、添加字幕及音频编辑等操作；提升策划和制作广告片、宣传片、专题片等优秀视频作品的能力。

教学内容：①非线性编辑工作的原理及流程；②音视频的基础知识、剪辑原理及采集；③镜头剪接、转场、字幕、校色、音画搭配及片头片尾等内容的设计方法和技巧；④非线性编辑软件的技术应用。

教学要求：本课程采用以学生为中心、项目驱动的教学方法，将理论知识融入短视频、广告、微电影等真实或模拟项目，让学生在实操中掌握技能，培养解决实际问题的能力。教师在讲每讲解一个功能（如剃刀工具、关键帧），立即安排动手练习，避免听懂但课后遗忘，并且针对学生提出的问题进行即时反馈，使其真正掌握操作技能。实施线上线下结合的混合式教学，线上提供教程与练习供预习和复习，线下聚焦实操、讨论

与个性化指导，逐步使学生制作出优秀的视频作品。同时，教学中融入思政教育元素，培养学生的社会责任感、文化自信、团队协作、批判性思维及创新能力，全面提升其综合素养与市场竞争力。

11. 网页设计

课程目标：通过课程的学习，使学生了解网页设计与制作的基本概念和流程；掌握HTML、CSS和JavaScript的基本语法和应用；学会使用网页设计软件进行网页布局 and 美观设计，能够独立设计并制作一个简单的网页。

教学内容：①互联网的基本原理以及服务器、浏览器、HTTP请求的概念；②掌握HTML和CSS样式；③静态网站设计制作；④JavaScript语言；⑤移动Web和响应式页面的设计制作；⑥主流前端代码编辑器等软件的应用。

教学要求：以职业岗位工作过程为导向，遵循以学生为主体，以教师为主导的教育理念。在教学安排上采取“教师提出任务、教师操作讲解示范、教师巡视指导、教师总结归纳”四个步骤；在教学中采取“模仿学习、小组互动学习、网络课程开放学习、项目自主创新”四个阶段；在教学评价上采取“个人自评、小组点评、教师点评”三个环节。考核方式由学校组织实施，总评成绩（100%）=形成性考核成绩（60%）+终结性考核成绩（40%），形成性考核成绩（60%）=平时成绩（20%）+实训成绩（40%）；终结性考核项目为设计一个主题网站。

12. 特效制作技术

课程目标：通过课程的学习，让学生了解数字影视特效制作的基本概念、常用软件和工具；掌握影视特效制作的基础流程和方法。在实际操作中提升学生运用软件进行特效合成、动画制作等技能，能独立完成一些简单的影视特效作品。

教学内容：①音视频后期特效合成的概念和工作原理；②文字、图形图像、动画、音视频的特效制作与合成；③特效制作软件中运动跟踪等实用技术的方法和技巧；④主流特效制作软件的应用技术。

教学要求：课程教学方法以案例教学与项目任务驱动为主，掌握特效设计的动画原理和技巧，讲练结合、案例作品展示，通过多个商业实战案例的讲解和练习、提升学生特效设计软件的综合应用能力。本课程采用项目化考核的方式，包括形成性考核成绩（60%）和终结性考核成绩（40%）。

13. 三维动画制作技术

课程目标：通过课程的学习，使学生了解三维动画的基本原理和制作流程，掌握常用三维建模方法；掌握基础动画和角色动画的制作技术；掌握材质制作和灯光渲染的方法和技巧。在着重培养三维动画设计能力的同时，加强对三维设计应用理念的了解，进一步满足企业对于三维设计人员的需求，为学生发展专门化方向的职业能力奠定基础。

教学内容：①三维动画创意构思；②主流三维动画软件的应用技术；③三维建模、材质、贴图、灯光、摄影、渲染等方面的应用技巧；④三维动画的制作方法和技巧。

教学要求：基于工作过程的开发设计思路，与行业企业专家共同进行课程开发和设计，构建平台以及学习情境，每一个学习情境是针对某一种或某一类学习项目，同时也是一个融理论与实践教学为一体的学习项目。根据职业技能培训要求和该课程特点，建立基于工作过程的“专业技能培训”实验模块，通过实验实训，使专业教育真正做到与职业岗位实现“零距离”对接；通过“项目化课程”建设加大该课程实训环节的力度。考核方式由学校组织实施，总评成绩（100%）=形成性考核成绩（60%）+终结性考核成绩（40%）。

14. 融媒体技术

课程目标：通过本课程的学习，使学生了解融媒技术的基本概念，掌握图像、声音和视频等多种媒体数据的处理方法；掌握融媒软件的基本操作，并能运用相关工具对媒体素材进行编辑、整合和优化；了解融媒技术的发展趋势及其在日常生活和各行各业中的应用。通过做中学、学中做去理解、掌握、深化基本概念和基本理论，为后续课程做好准备，为将来在新媒体传播领域中工作奠定基础。

教学内容：①融媒技术平台的概念；②媒体的存储、压缩及检索技术；③融媒技术作品的设计；④融媒作品的播发；⑤发布作品的访问监测与管理，以及效果的评价分析；⑥融媒技术的创新。

教学要求：在教学中要采用知识讲授与实际案例分析相结合、知识吸纳与实际动手操作相结合的教学手段。强调以教师为主导、学生为主体、综合实训为手段，逐渐在“教学做”的过程中掌握技能，培养学生专业技能，强化其动手操作能力。考核方式由学校组织实施，总评成绩（100%）=形成性考核成绩（60%）+终结性考核成绩（40%），形成性考核成绩（60%）=平时成绩（20%）+实训成绩（40%）。

15. 虚拟现实应用技术

课程目标：通过课程的学习，使学生让学生熟悉虚拟现实技术的基本概念和术语、发展等，掌握虚拟现实系统开发的方法；了解虚拟现实相关硬件设备，培养学生应能够自己动手、或团队协作形式开发虚拟现实相关开发。

教学内容：①虚拟现实技术的基础知识；②虚拟现实建模方法；③Unity虚拟现实开发平台的基础使用与基本功能介绍；④虚拟现实软硬件、系统环境的配置。

教学要求：本课程以案例教学与项目任务驱动为核心教学方法，贯穿课程教学全过程，综合运用启发式、体验式，行为导向、任务驱动、演示法等多种教学方法，让学生在做的过程中加强训练性操作。采用“过程性考核+终结性考核”结合的方式，过程性考核（占比60%）包括课堂实操、阶段性项目、作业完成度；终结性考核（占比40%）以综合实训项目答辩、技术笔试为主。

七、教学进程总体安排

(一) 典型工作任务、职业能力分析及课程设置

表7-1 职业岗位能力分析与基于工作过程的课程体系分析表

工作 岗位	典型工作任务	职业能力要求 (含应获得职业资格证书及技 术等级)	课程设置 (含综合实训)
视觉 设计 师	1. 根据项目需求, 确定产品的定位, 形成设计方案; 2. 根据项目方案, 设计出各类作品, 如 海报、广告、宣传册、网站页面、 APP界面、社交媒体内容等; 3. 负责品牌视觉识别系统的设计与维 护, 确保所有设计元素符合品牌形象 和传播策略; 4. 与跨部门团队紧密合作, 理解项目 需求, 提供设计建议, 参与创意讨论, 确保设计项目按时按质完成; 5. 持续关注设计行业动态, 研究新设 计趋势和技术, 不断引入新鲜设计理 念, 提升设计水平。	1. 美工能力强, 具有良好的审 美能力和布局能力, 准确把握 产品整体风格设计的能力; 2. 精通Photoshop、 Illustrator等软件; 3. 对于文字、色彩、排版有独 到的见解, 对设计细节精益求 精; 4. 深入了解用户可用性, 对交 互设计有一定研究; 5. 具备良好的沟通技巧和团队 协作能力。	数字媒体技术导论 构成基础 版式设计 图形图像处理 三维软件基础 数字视觉设计 用户界面设计 网页设计 数字视觉设计实训
界 面 设 计 师	1. 根据客户的需求独立完成特色功能 的提炼以及产品框架的提炼, 形成设 计方案; 2. 通过团队分工合作的方式完成UI交 互原型的设计; 3. 及时对设计方案进行修改, 保证设 计朝正确方向进行; 4. 根据交互原型, 完成各类UI作品;	1. 具有根据需求完成设计方案 的能力; 2. 具有完成UI交互原型的设计 图的能力; 3. 具有把握不同风格界面的能 力; 4. 具有设计出不同类型界面作 品的工作能力;	数字媒体技术导论 构成基础 版式设计 图形图像处理 数字视觉设计 用户界面设计 网页设计 融媒体技术

	5. 根据要求进行项目开发、项目管理和文档写作。	5. 熟悉各类设计用软件以及办公自动化软件; 6. 具备沟通交流和团队合作的能力。	用户界面设计实训
影视后期制作工程师	1. 根据项目需要, 需要对拍摄素材进行剪辑、整理、分类、标注等后期制作工作; 2. 根据项目需要, 需要制作处符合风格的后期效果, 包括颜色的调整、特效剪辑等; 3. 确保后期制作效果与导演、摄影师的意图相符合, 并符合后期制作的流程和标准; 4. 对成品进行审核, 确保后期制作质量符合要求; 5. 参与后期制作的流程, 包括前期策划、拍摄现场等。	1. 具有根据视频需要, 对现有素材剪辑、整理、分类、标注等能力; 2. 熟练使用各类剪辑软件和特效制作软件; 3. 能够制作出不同风格的视频的能力; 4. 掌握不同类型视频的剪辑手法和技巧; 5. 具有和包装特效部门协作, 共同完成后期制作任务, 能和导演、剪辑师等相关职责人员进行沟通的能力。	数字媒体技术导论 构成基础 版式设计 图形图像处理 摄影摄像技术 三维软件基础 数字视觉设计 用户界面设计 数字音视频技术 特效制作技术 三维动画制作 虚拟现实应用技术 影视剪辑实训
动画制作员	1. 根据剧本或项目需求, 对动画角色和场景进行设计与建模; 2. 制作动画分镜头脚本和动画序列; 3. 协调与其他团队成员的工作, 确保项目进度与质量; 4. 进行动画效果的后期制作与优化, 提升视觉表现; 5. 撰写设计文档, 记录设计思路与技术实现过程; 6. 进行市场调研, 分析行业趋势与用户需求, 优化设计方案。	1. 根据需求, 熟练掌握至少1-2款主流三维软件; 2. 精通建模、材质、绑定、动画、渲染等模块的操作; 3. 掌握行业常用插件和实时渲染引擎; 4. 具有撰写设计文案和调研的能力; 5. 具备沟通交流和团队合作的能力。	数字媒体技术导论 构成基础 版式设计 图形图像处理 数字视觉设计 三维软件基础 数字音视频技术 特效制作技术 三维动画制作技术 动画运动规律 动画制作技术实训

全媒体运营师	<p>1. 负责图文、短视频脚本、海报文案等原创内容;</p> <p>2. 同步运营公众号、微博、抖音、小红书等平台, 根据各平台特性调整内容形式;</p> <p>3. 监控阅读量、分享率等指标, 调整内容的策略, 通过用户画像优化私域运营;</p> <p>4. 与视频剪辑、平面设计、营销部门协作完成跨媒体项目。</p>	<p>1. 具备热点捕捉力、选题策划能力;</p> <p>2. 把控图文排版、视频节奏、视觉设计, 符合大众主流审美标准;</p> <p>3. 精通公众号编辑器、PS/PR/剪映等多媒体工具;</p> <p>4. 掌握平台后台数据解读, 优化发布时间、内容形式及用户策略;</p> <p>5. 快速适应AI工具、新平台及行业趋势变化;</p> <p>6. 高效管理多任务, 跨部门沟通推进项目。</p>	<p>数字媒体技术导论</p> <p>构成基础</p> <p>版式设计</p> <p>图形图像处理</p> <p>摄影摄像技术</p> <p>三维软件技术</p> <p>数字视觉设计</p> <p>用户界面设计</p> <p>数字音视频技术</p> <p>特效制作技术</p> <p>网页设计</p> <p>三维动画制作技术</p> <p>融媒体技术</p> <p>融媒体技术实训</p>
虚拟现实工程技术人员	<p>1. 对接客户或业务方, 明确VR项目的应用场景与功能需求;</p> <p>2. 基于需求制定技术方案, 包括硬件选型、软件架构及开发工具链确定;</p> <p>3. 根据需求分析与方案进行VR内容开发与制作;</p> <p>4. 搭建VR硬件环境, 进行软硬件联调, 保障系统稳定运行, 并后期不断优化VR系统性能;</p> <p>5. 制定VR项目测试方案, 根据测试反馈迭代优化产品, 直至满足交付标准并完成项目验收;</p> <p>6. 提供后期技术支持, 包括用户培训、系统维护与版本更新。</p>	<p>1. 熟练掌握至少一种VR引擎(Unity/Unreal Engine), 具备C#、C++等编程语言开发经验;</p> <p>2. 精通3D建模、纹理绘制及动画制作, 能独立完成虚拟场景与角色的创作;</p> <p>3. 熟悉主流VR硬件设备的原理与调试方法;</p> <p>4. 与产品经理、设计师、测试工程师及客户多方协作, 推进项目落地;</p>	<p>数字媒体技术导论</p> <p>程序设计基础</p> <p>构成基础</p> <p>版式设计</p> <p>图像图像处理</p> <p>摄影摄像技术</p> <p>三维软件基础</p> <p>数字视觉设计</p> <p>用户界面设计</p> <p>三维动画制作技术</p> <p>融媒体技术</p> <p>虚拟现实应用开发实训</p>

		5. 具备一定的创意设计思维， 能结合技术特性打造具有沉浸 感的VR体验。	
--	--	---	--

（二）专业课程设置对应的行业标准及实训项目

表7-2 相关行业标准、实训项目与课程对应表

序号	课程名称	相关行业标准（职业资格证书）	所对应的实训项目
1	数字媒体技术导论	视觉设计师、界面设计师、影视后期制作工程师、动画制作员、全媒体运营师、虚拟现实工程技术人员	岗位实习
2	程序设计基础	虚拟现实工程技术人员	课程设计
3	构成基础	视觉设计师、界面设计师、影视后期制作工程师、动画制作员、全媒体运营师、虚拟现实工程技术人员	课程设计
4	版式设计	视觉设计师、界面设计师、影视后期制作工程师、动画制作员、全媒体运营师、虚拟现实工程技术人员	版式设计实训
5	图形图像处理	视觉设计师、界面设计师、影视后期制作工程师、动画制作员、全媒体运营师、虚拟现实工程技术人员	图像图像处理实训
6	摄影摄像技术	影视后期制作工程师、动画制作员、全媒体运营师、虚拟现实工程技术人员	摄影摄像技术实训 岗位实习
7	三维软件基础	视觉设计师、界面设计师、影视后期制作工程师、动画制作员、全媒体运营师、虚拟现实工程技术人员	三维软件建模实训

8	数字视觉设计	视觉设计师、界面设计师、影视后期制作工程师、动画制作员、全媒体运营师、虚拟现实工程技术人员	数字视觉设计实训
9	用户界面设计	视觉设计师、界面设计师、影视后期制作工程师、动画制作员、全媒体运营师、虚拟现实工程技术人员	用户界面设计实训
10	数字音视频技术	影视后期制作工程师、动画制作员、全媒体运营师	数字音视频剪辑实训
11	网页设计	视觉设计师、界面设计师	网页设计制作实训
12	特效制作技术	影视后期制作工程师、动画制作员、全媒体运营师	特效制作实训
13	三维动画制作技术	影视后期制作工程师、动画制作员、全媒体运营师、虚拟现实工程技术人员	动画制作实训 岗位实习
14	融媒体技术	界面设计师、全媒体运营师	融媒体策划与运营实训 岗位实习
15	虚拟现实应用技术	虚拟现实工程技术人员	虚拟现实应用开发实训

（三）课程设置及教学进程安排

表7-3 课程结构与学时分配表

课程性质	课程类别	学时		学分	
		总学时	百分比	总学分	百分比
必修课	公共基础课	738	27.33%	41	27.33%
	专业基础课	396	14.67%	22	14.67%
	专业核心课	504	18.67%	28	18.67%
	集中实践教学	756	28%	42	28%
选修课	专业拓展课	270	10%	15	10%
	素质教育选修课	36	1.33%	2	1.33%

全部学时	讲授学时	1059	39.22%	—	—
	实践学时	1641	60.78%	—	—
实践学时	教学性实训	957	58.32%	—	—
	生产性实训	684	41.68%	—	—
实践学时	校内实践学时	1029	62.71%	—	—
	校外实践学时	612	37.29%	—	—

(四) 课程设置计划及实践教学计划

表7-4 课程设置计划表

课程类别	课程名称 (课程代码)	课程 性质	考核 方式	学分	学时			建议修读学期						备注
					总学 时	理论 学时	实践 学时	1	2	3	4	5	6	
公共 课程	军事理论 (090002)	必修	考查	2	36	36	0	√						
	职业发展与就业指导 (000001)	必修	考查	2	36	18	18	√			√			分两学期开设
	创新创业教育 (000003)	必修	考查	1	18	18	0		√					
	国家安全教育 (090104)	必修	考查	1	18	18	0	√						
	心理健康教育 (090017)	必修	考查	2	36	36	0	√						线上线下混合教学
	思想道德与法治 (090001)	必修	考试	3	54	46	8	√						
	大学英语 (一) (090011)	必修	考试	2	36	36	0	√						
	大学英语 (二) (090027)	必修	考试	2	36	36	0		√					
	信息技术 (090008)	必修	考试	2	36	18	18	√						
	劳动教育 (090007)	必修	考查	1	18	18	0	√						
	毛泽东思想和中国特色社会主义 理论体系概论 (090038)	必修	考试	2	36	28	8		√					
	党史国史 (090013)	必修	考查	1	18	18	0				√			
	体育(一) (090003)	必修	考查	2	36	0	36	√						
	体育(二) (090028)	必修	考查	2	36	0	36		√					
	体育(三) (090014)	必修	考查	2	36	0	36			√				
	习近平新时代中国特色社会主义思想概论 (090037)	必修	考试	3	54	42	12			√				
	形势与政策 (一) (090012)	必修	考查	0.5	9	9	0	√						
	形势与政策 (二) (090022)	必修	考查	0.5	9	9	0		√					
	形势与政策 (三) (090023)	必修	考查	0.5	9	9	0			√				
	形势与政策 (四) (090024)	必修	考查	0.5	9	9	0				√			
	形势与政策 (五) (110001)	必修	考查	0.5	9	9	0					√		
	形势与政策 (六) (110002)	必修	考查	0.5	9	9	0						√	
	高等数学 (一) (090005)	必修	考试	2	36	36	0	√						
	高等数学 (二) (090026)	必修	考试	2	36	36	0		√					
	人工智能基础 (090009)	必修	考查	2	36	36	0		√					

		大学美育（090106）	必修	考查	2	36	36	0		√					
		公共必修课小计			41	738	566	172	333	243	99	45	9	9	
	素质教育选修课	素质教育选修课，学生在校期间需选修2门，2学分，36学时。具体选修要求依据学校《素质教育选修课选修要求》执行。													
	公共课程合计				43	774	602	172	333	261	117	45	9	9	
专业课程	专业基础课	数字媒体技术导论（080100）	必修	考试	2	36	30	6	√						专业基础课参考国家教育部高等职业教育专科专业教学标准中规定的课程，注意开课的衔接顺序
		程序设计基础（080022）	必修	考试	4	72	36	36			√				
		构成基础（080125）	必修	考查	2	36	30	6	√						
		版式设计（080126）	必修	考查	3	54	27	27		√					
		图形图像处理（080023）	必修	考查	3	54	18	36		√					
		摄影摄像技术（080104）	必修	考试	4	72	24	48	√						
		三维软件基础（080105）	必修	考查	4	72	24	48			√				
	专业基础课小计				22	396	189	207	144	108	144	0	0	0	
	专业核心课	数字视觉设计（080127）	必修	考查	4	72	24	48		√					专业核心课参考国家教育部高等职业教育专科专业教学标准中规定的课程，注意开课的衔接顺序
		用户界面设计（080043）	必修	考查	3	54	18	36			√				
		数字音视频技术（080111）	必修	考试	3	54	18	36		√					
		网页设计（080015）	必修	考试	4	72	24	48				√			
		特效制作技术（080120）	必修	考查	3	54	18	36				√			
		三维动画制作技术（080122）	必修	考查	4	72	24	48				√			
		融媒体技术（080115）	必修	考查	3	54	18	36			√				
		虚拟现实应用技术（080110）	必修	考查	4	72	24	48				√			
	专业核心课小计				28	504	168	336	0	126	108	270	0	0	
	专业拓展	品牌策划与设计（080128）	选修	考查	2	36	18	18		√					
		全景影像制作（080121）	选修	考查	2	36	18	18		√					

	课 (选 修 课)	数字文创产品开发与设计 (080129)	选修	考查	3	54	20	34			√			不少于15学分， 270学时	
		动画运动规律(080109)	选修	考查	3	54	20	34			√				
		短视频策划与制作(080130)	选修	考查	3	54	18	36				√			
		融媒体策划与运营(080131)	选修	考查	3	54	18	36				√			
		人工智能与新媒体(080132)	选修	考查	3	54	20	34				√			
		运动捕捉技术(080133)	选修	考查	3	54	20	34				√			
		增强现实应用技术(080134)	选修	考查	4	72	24	48				√			
		游戏设计与制作(080135)	选修	考查	4	72	24	48				√			
		计划执行专业拓展课小计				15	270	100	170	0	36	54	180		0
	专业课程合计				65	1170	457	713	144	270	306	450	0	0	
实践 课程	集中 实践 教学	军事训练(107001)	必修	考查	2	36	0	36	√					毕业设计：4学 分，72学时。	
		社会实践活动(106001)	必修	考查	2	36	0	36		√					
		毕业设计(论文)(1060013)	必修	考查	4	72	0	72					√		
		岗位实习(106014)	必修	考查	34	612	0	612					√		√
		集中实践教学合计				42	756	0	756	36	36	0	0	342	342
总学分、总学时合计					150	2700	1059	1641	513	567	423	495	351	351	

(五) 实践教学计划表

表7-5 实践教学计划表

序号	课程或项目名称	学期	总学时	子项目名称
1	数字媒体技术导论	1	6	数字媒体技术导论实训
2	程序设计基础	3	36	程序设计实验
3	构成基础	1	6	构成基础实训
4	版式设计	2	27	版式设计实训
5	图形图像处理	2	36	图形图像处理实训
6	摄影摄像技术	1	48	摄影技术实训 摄像技术实训
7	三维软件基础	3	48	三维模型搭建实训
8	数字视觉设计	2	48	数字视觉设计实训
9	用户界面设计	3	36	用户界面设计实训
10	数字音视频技术	2	36	数字音视频制作实训
11	网页设计	4	48	动态网页制作实训
12	特效制作技术	4	36	视频特效制作实训
13	三维动画制作技术	4	48	动画制作实训
14	融媒体技术	3	36	融媒体技术实训
15	虚拟现实应用技术	4	48	虚拟现实应用技术实训
16	岗位实习	5、6	612	根据专业方向
17	毕业设计	6	72	根据专业方向
18	总计		1497	

八、实施保障

（一）师资队伍

本专业教学团队共有教师15人，其中专职教师11人，兼职教师4人；“双师型”教师12人，占80%，高级职称3人，占20%，中级职称8人，占53%；拥有硕士学历12人，占80%。本团队现有专业带头人1人，负责专业教学团队的管理、协调与团队建设的规划、实施；校级专业骨干教师1人，负责专业引领，发挥教学支撑作用和指导青年教师的骨干作用；院级骨干教师7人，协助专业教师团队的主要力量。根据教学需要和教师的教学特长，专业教师在教学实施过程中各有所“专”，充分发挥了分工合作的整体优势。各位骨干教师和专职教师均承担两门以上专业基础或专业课程的教学任。

近年来，本教学团队主持完成省、市级科研项目22余项，公开发表专业论文共计20余次，参与编写专业教材2本，完成校企合作开发课程1门，多次组织学生参加河南省高等职业教育技能大赛、挑战杯大赛、开封市职业技能大赛等。本专业兼职教师，主要来自数字媒体技术相关企业、事业单位或兄弟院校，具有丰富的实践经验和一定的教学素质。数字媒体技术专业建立了有利于提高教师质量和师德师风的机制与政策，效果显著；师资队伍建设规划及保障机制之有效，措施得力。

表8-1数字媒体技术专业教师基本情况一览表

姓名	职称	师资类型	备注
葛广涛	高级工程师	专业带头人	“双师型”教师
付晓豹	副教授	专任教师	河南省教育厅学术技术带头人 “双师型”教师
王连枝	副教授	兼职教师	“双师型”教师
郝龙	讲师	专任教师	“双师型”教师
李艳	讲师	专任教师	“双师型”教师
庞阿倩	讲师	专任教师	“双师型”教师
朱旭艳	助教	专任教师	“双师型”教师
诸葛姗姗	助教	专任教师	“双师型”教师
王奎方	助教	专任教师	“双师型”教师
司艳玲	讲师	专任教师	“双师型”教师
程文辉	讲师	专任教师	无
程志鹏	讲师	专任教师	无
赵帅	讲师	兼职教师	“双师型”教师
李宝玺	讲师	兼职教师	“双师型”教师

崔月	助教	兼职教师	行业导师
----	----	------	------

（二）教学设施

为保证人才培养方案的顺利实施，建成了与课程体系相配套的校内实训基地和校外实训基地。

1. 专业教室条件

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. 校内实训基地

针对专业课程实验实训的需求，按照理实一体化教学的要求，以设备台套数量配置满足50人为标准设定。校内实验实训室应满足艺术素养提升、专业基础课和专业核心课的理实一体化教学，支持项目制作与综合实训。每年根据专业建设指导委员会的意见，结合行业发展趋势，更新、升级、添置相应的设备或实训室，如表8-1所示。

表8-2 数字媒体技术专业实训室设置表

实训室名称	实训项目	主要实训内容	技能鉴定	社会服务
图形图像实训室	图像处理实训 数字视觉设计实训 界面设计实训	对数字图像进行处理与优化、平面设计制作（海报、网页、图标等）、界面设计制作	视觉设计师 界面设计师	对外设计
影视后期制作室	影视后期制作实训	短视频策划与拍摄、影视作品剪辑、字幕、音效、音频、特效制作等	影视后期制作工程师	对外制作
动画制作实训室	动画制作实训	二维动画制作、三维模型搭建、贴图、合成、特效、调色、渲染等	动画制作员	对外制作
全媒体运营实训室	全媒体运营实训	全媒体编辑与策划实训 全媒体运营实训	全媒体运营师	对外设计
虚拟仿真实训室 (拟建)	虚拟现实应用开发 实训	虚拟模型搭建 虚拟项目开发	虚拟现实工程技术人员	对外开发

3. 校外实训基地

在原有的校外实训基地的基础上，借助校企合作高峰论坛，积极开拓新的校外实训基地，签订了就业基地协议。目前本专业校外实训基地，已基本建成了相对稳定、深度融合的校外实训基地，如表8-2所示，确保了既能为学生提供真实工作场景，满足学生100%进行岗位实习的需要，又能为教师企业锻炼、提高教师实践能力发挥重要作用。

表8-3 数字媒体技术专业校外实习实训基地

实习基地名称（单位）	实训项目	功能
河南初创信息技术有限公司	新媒体运营	岗位实习 毕业设计
河北胡杨文化有限传播公司	虚拟现实应用开发	岗位实习 毕业设计
郑州华韩计算机软件有限公司	前端网页设计	岗位实习 毕业设计
中兴通讯股份有限公司	用户界面设计	岗位实习
河南紫电传媒有限公司	影视后期剪辑	岗位实习
河南班图商贸有限公司	平面设计	岗位实习

（三）教学资源

1. 教材选用基本要求

优先使用国家规划教材、国家优秀教材、省级优秀教材等，并根据教学实际需求，在核心课程开发新型活页式教材；教材符合国家卫生部执业资格考试教学要求。学校建立由专业教师、行业专家和教研人员等参与的教材选用机构，完善教材选用制度，经过规范程序择优选用教材；应用“教指委”提供的教学案例库，在真实职业环境中应用知识和技术，培养综合职业能力。本专业严格执行国家、省和学校关于教材选用的有关要求，选用国家规划教材9部、省部级规划教材10部，校本教材3部，开发网络教学资源8个（专业教学资源库、网络课程等）。

2. 图书文献配备基本要求

根据实际的教学要求，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，方便师生查询、借阅。专业类图书文献主要包括：数字媒体技术行业政策法规、行业标准、技术规范等。

3. 数字教学资源配置

数字教学资源配置有与企业合作共同开发教材及配套的课件、习题、教案、教学素材、健康信息类项目开发、视频等线上教学资源等。利用超星学习通平台、智慧职教等教学平台，教学过程无缝隙管理平台开展线上教学，教学资源根据行业需要实际应用动态更新。

（四）教学方法

由于数字媒体技术专业的性质，决定专业课程采取理论与实践相结合的教学方法。构建课前学习知识、课中内化知识、课后拓展知识的“线上线下一体、课内课外互动”的混合式教学改革，帮助学生实现随时、随地学习。倡导因材施教、按需施教，鼓励创新教学方法和策略，倡导采用理实一体化教学、项目教学、案例教学、线上线下混合教学和任务驱动、合作探究等方法，坚持学中做、做中学。运用现场提问和设问、对比教学、课堂陷阱、任务分解、任务贯穿、分散集中、总分总、视频演示、小组竞赛、课前预习、课后复习、阶段测评等教学技巧进行教学。提出实施教学应该采取的方法指导建议，指导教师依据专业培养目标、课程教学要求、学生能力与教学资源，采用情景模拟、启发诱导、讲解示范等教学方法，以达成“学生思想政治坚定、德技并修、德智体美劳全面发展”的教学目标。

（五）学习评价

1. 评价方式：数字媒体技术专业构建融合过程性评价与终结性评价的评价方式。过程性评价贯穿教学全过程，具体为课堂表现、平时测验、实践性作业等，占总成绩的60%；终结性评价为期末理论考试和结课项目作业等，占总成绩的40%。

2. 评价主体：构建“教师评价+小组评价+企业导师评价”三方协同的评价主体体系，确保评价结果的全面性与客观性。顶岗实习成绩可增加企业指导教师评价权重。

3. 成果融通：建议对教学过程的关键项目的关键节点的进行阶段性成果考核，可突破学期末一次性理论评价的局限，及时调整考核方式、教学进度确保教学效果。职业技能证书与课程考试的融通。校内对技能性较强的课程，可用相关的职业资格证书替代考

试成绩，多考可累计计入学分。将职业资格证书纳入专业技能等级考核的范畴，更好地体现职业能力地培养。鼓励参加院内外专业技能竞赛，竞赛可成绩代入课程成绩评定。

4. 推动人工智能与教学深度融合：优化教育教学评价。充分利用教育大数据和人工智能技术，积极构建多元主体、人机协同的教育评价模式，提高教育评价的科学性和准确性，推进教育评价创新变革。

（六）质量管理

1. 建立行业、企业、学校合作的专业建设和教学过程质量监控机制，完善课堂教学、教学评价、实习实训、毕业设计以及专业调研、人才培养方案更新、资源建设等方面质量标准建设,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。

2. 定期开展课程建设水平和教学质量诊改，健全听课、评教、评学制度。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. 依据学院建立的毕业生跟踪反馈机制及社会评价机制，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，明确校外评价指标主要包括：毕业生社会声誉和就业质量、用人单位对学生的评价、学生家长对学校的满意度和自身发展评估等。

4. 定期召集企业和同行专家，组建专业顾问委员会，定期召开专业顾问委员会。

九、质量保障和毕业要求

（一）质量保障

本专业高度重视人才培养质量保障，构建了完善的质量保障机制。以专业标准为引领，从过程管理、跟踪评价和基层组织建设等方面入手，确保人才培养的各个环节都符合高质量要求。

首先，强化过程管理，筑牢培养质量基础。以专业人才培养方案为核心，对教学全过程实施精细化管控。在课程层面，严格按照数字媒体技术领域的技术标准与岗位需求设计课程内容，将核心技能模块的行业规范融入教案；在教学实施层面，建立“课前备课审核、课中教学督导、课后效果反馈”的三级管控流程，通过定期听课、学生评教、教学资料抽检等方式，确保课堂教学质量；在实践环节，对标行业项目流程，对课程设

计、实训实习、毕业设计等实践任务制定明确的质量标准与验收规范，保障实践教学与行业实际接轨。

其次，完善跟踪评价，形成质量闭环反馈。构建多维度、全周期的评价体系，实现对人才培养质量的动态监测与持续改进。一方面，开展过程性评价，将课堂表现、实验报告、项目成果等纳入课程考核，全面反映学生学习过程；另一方面，实施毕业后跟踪评价，通过定期走访用人单位、开展毕业生问卷调查等方式，收集行业对毕业生专业技能、职业素养的反馈意见；同时，建立评价结果应用机制，将过程性评价数据用于优化教学方法，将毕业生跟踪反馈信息用于调整人才培养方案，形成“评价-反馈-改进-再评价”的闭环。

最后，夯实基层组织建设，强化质量保障执行能力。以教研室为核心，打造专业化的质量保障基层团队，为机制落地提供组织支撑。一是加强教研室师资队伍建设，定期组织教师参与数字媒体技术前沿技术培训、行业企业实践锻炼，提升教师的专业能力与教学水平；二是明确教研室质量保障职责，将课程建设、教学研究、质量监控等任务分解到个人，形成责任到人、分工明确的工作机制；三是推动教研室与行业企业深度合作，联合成立专业建设指导委员会，邀请企业技术专家参与教学研讨、课程设计和质量评价，确保基层组织的工作方向与行业需求保持一致。

（二）毕业要求

本专业的学生在全学程修完本方案所有课程，并符合《学生学籍管理实施细则》之规定，方能准许毕业并获得规定的毕业证书。

1. 修业年限

学生在校期间实施3-5年的弹性学习年限制度，学生在校基本学习年限为3年，可根据个人修业情况，申请延长修业时间，最晚可推迟2年毕业。

2. 学分规定

总学分不低于150学分（其中选修课17学分），但必须修完所有职业能力课程。学生在基本学习年限内，未获得毕业所需学分，可申请结业证（学籍终止）；不申请结业者，可重修相应课程。学分设定标准以授课（训练）学时数（或周数）为主要依据。

（1）按学期排课的课程以18学时折算1学分；

（2）每门课程的学分以0.5为最小单位；

十、人才培养模式及特色

（一）人才培养模式

1. 人才培养模式构建的依据

本专业人才培养模式的构建，以《国家职业教育改革实施方案》为根本遵循，以立德树人为核心，以服务发展为宗旨，以促进就业为导向。我们紧密对接国家战略与区域发展脉搏，以产业需求分析为逻辑起点，精准定位人才培养规格。

数字媒体技术专业岗位需求持续增长。国家“十四五”规划明确提出“发展数字创意产业”，推动数字媒体技术与教育、医疗、文化、游戏等领域深度融合，催生大量技术岗位需求。例如，虚拟现实（VR）在职业教育中的应用、数字孪生技术在城市规划中的普及，都需要数字媒体技术人才支撑。

数字媒体技术专业与区域文化发展密切相关。兰考有着丰富的历史文化和红色文化资源，数字媒体技术利用自身专业优势，丰富兰考的文化产业形态，提升兰考文化的知名度和影响力。以兰考县文化发展需求和职业岗位为主线，校企共建以“基础课程为基石、专业核心课程为核心、专业实践课程为拓展”的“岗课赛证”一体化课程体系框架，以“通识教育课程拓宽视野，创新实践课程激发潜能”为两翼，并融合课程思政元素和工匠精神培育。

2. 人才培养模式的框架及内涵

采用人才培养模式采用“岗课赛证”四位一体的培养模式，如图10-1所示。

一是以岗定课。根据市场调研和区域发展调研，明确数字媒体技术职业目标岗位，数字媒体技术专业的工作岗位主要分为：视觉设计方向、界面设计方向、影视后期制作方向、动画制作方向、新媒体运营方向、虚拟现实应用开发方向。在此基础上，分析岗位能力需求，对课程进行重构，从而确定要开设的公共课程和专业课程（专业基础课程、专业核心课程、专业拓展课）、毕业设计和定岗实习，并制定课程方案与标准。

二是以赛证促学。通过深度融合竞赛标准、职业技能等级证书要求与教育教学全过程。实现“以赛促练、以证促学、以学促用”的闭环。将竞赛涉及的核心技能、证书考核的知识点拆解融入课程体系，调整教学大纲和教案，让日常教学围绕“赛”和“证”的要求展开。搭建竞赛训练平台和证书实训场景，增加模拟竞赛、技能实操训练的课时比重，让学习者在反复练习中掌握关键技能。

三是以评促改。构建课程实施前、中、后全过程评价体系。一是课程实施前构建由“岗一课一赛一证”所代表的学校专家、企业工匠大师、竞赛组委会和技能证书机构等组成的多元评价共同体，对课程体系目标、内容、方法、资源以及课程标准等进行不同主体角度的评价，避免高职课程与行业企业需求相脱节。二是在课程实施中，采用“以学生为主体、授课教师为主导、多元评价共同体参与”的“全员、全方位和全过程”方式进行教学阶段的过程性评价，以便发现教学过程、评价过程中出现的问题并及时改正。三是在课程实施后对课程的结课形式和标准进行多样化结果评价。

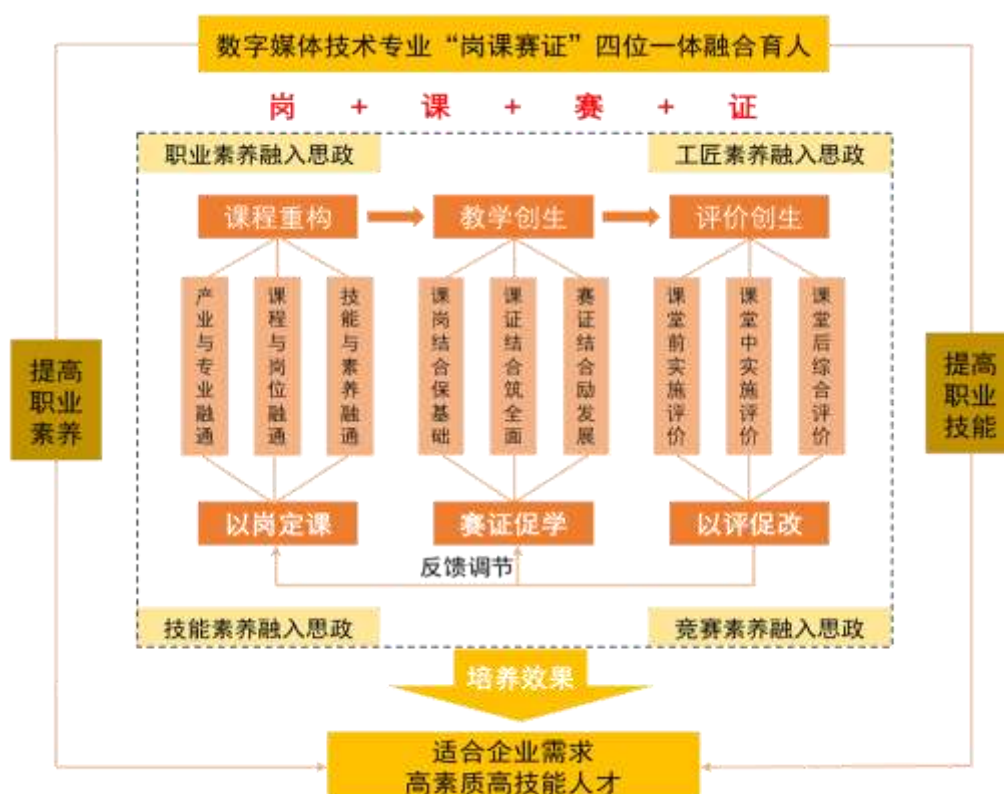


图10-1 人才培养模式的框架

3. 人才培养模式的实施路线

第1学期、第2学期以数字媒体技术导论、语言程序设计、构成基础、图形图像处理、摄影摄像技术、数字视觉设计等基础技能课程为主干，培养学生的基本知识和基本技能，可以在7、8月份利用暑期定岗实践建立职业经历档案，为以后两年的核心专业技能学习奠定基础。

第3学期、第4学期以用户界面设计、特效制作技术、三维动画制作技术、虚拟现实应用技术等课程进一步扩展和提升专业技能。实施职业技能等级证书制度培训，增强学

生可持续发展的能力，然后通过第二学年的暑期实习，明确职业定位，完善职业规划，丰富职业经历。

第5学期、第6学期根据相应教学内容，根据学生的岗位实习岗位和企业用人需求，选择一个企业按照正式员工的要求参加生产实践，通过岗位实习提高学生的职业素养并且针对就业方向强化岗位技能，提升综合职业能力、就业竞争力，切实增强学生的创业意识、创新精神和创造能力培养学生综合技能。并结合实习期间收集毕业设计资料，在岗位实习结束后回校完成毕业设计的答辩工作。

（二）特色

1. 构建精准对接需求，锚定人才定位的培养模式

人才培养模式的首要特征是“目标明确”，即基于产业需求、区域发展需要、国家战略需要。本专业积极推进与企业合作，调研企业的招聘需求，梳理核心岗位；锚定“区域特色需求”，制定与当地数字媒体技术相关专业的培养目标，如全媒体运营、数字文创设计技术，服务兰考农产品推广与红色文化传播的技术人才。在此基础上，结合国家战略发展，制定精准化的人才培养模式。

2. 构建“岗课赛证”融合的专业建设模式

数字媒体技术专业以课程思政为教育导向，以岗位能力为教学需求，以技能大赛为实训抓手，以技能考证为评价标准，进一步完善专业课程体系建设，创新专业人才培养模式，构建“岗课赛证”专业人才培养体系。这种专业模式就是瞄准技术变革、产业优化升级和产品质量为先的方向，服务高端制造业、战略性新兴产业、现代服务业发展需要，推进产教融合、校企合作、工学结合、五育并举，实现教育与产业、学校与企业的双向驱动。

十一、附录及说明

（一）附录

表11-1 教学进程及教学活动周计划安排表

学年	学期	课堂 教学	集中实践				复习考 试（其 他）	机 动	合计	学分
			军训	岗位 实习	毕业设 计（论 文）	其 它 集				

						中 实 践				
一	一	16	2				1	1	20	28.5
	二	18					1	1	20	31.5
二	一	18					1	1	20	23.5
	二	18					1	1	20	27.5
三	一			19				1	20	19.5
	二			15	4			1	20	19.5
合计		70	2	34	6				120	150

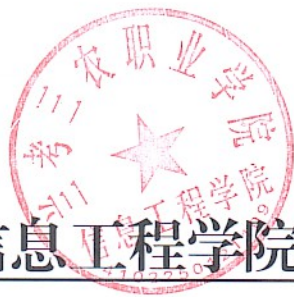
（二）说明

1. 《形势与政策》课程中的实践学时，由马克思主义学院、团委、学生管理处相配合，根据学校社会实践活动内容统一安排。

2. 劳动教育课程以实习实训课为主要载体，其中劳动精神、劳模精神、工匠精神专题教育不少于 16 学时。

3. 本专业的人才培养方案主要依据于《教育部关于职业院校专业人才培养方案制订与实施工作的指导意见》（教职成〔2019〕13 号）、高等职业学校专业教学标准（2025）、《关于修订 2025 级专业人才培养方案的通知》以及本专业发展情况的相关调查与论证。

4. 专业人才培养方案制定（修订）完成后经学校校长办公会和党委会研究审定后实施。



信息工程学院人才培养方案初审

审批人/审批部门	审批人签名	审批时间
数字媒体技术专业负责人	庞阿倩	2025.6.20
数字媒体与基础教研室	庞阿倩	2025.7.10
院专业建设指导委员会	付晓磊 曾敏 李艳 王咏强 李春光	2025.7.20
学院审批	付晓磊	2025.8.6

人才培养方案专家评审意见

专家组成员名单			
姓名	单位	专业	联系方式
张新成	开封大学	计算机	17703780036
赵 瑾	开封大学	中文	13663786161
张富云	开封大学	艺术设计	13783901998
赵书锋	开封大学	土木工程	13569525790
付晓豹	兰考三农职业学院	软件工程	18903780272
杨 晴	正大食品（开封）有限公司	人力资源管理	13733199892
吴扎根	开封悦音乐器有限公司	古筝制作	15603784888

专家评审意见


各专业的人才培养方案整体框架完整，结构清晰，大部分专业能够结合国家教学标准进行设计，体现了规范性。方案中注重核心课程与典型工作任务的对接，并在课程设置中考虑了区域经济特色，显示出一定的应用型人才培养思路。还存在以下主要问题：

1. 要严格落实 2025 版专业教学标准，重审目标、规格与核心课程，优化课程内容与教学要求。结合区域经济与学校特色，完善人才培养模式，避免照搬。
2. 培养规格需突出本校特色，细化核心能力与素质要求。
3. 核心课程设计应融合国家职业标准，对接典型工作任务，明确典型工作任务与教学内容。
4. 要强化实践教学，专业核心课程应体现职教特色，学时安排要合理。
5. 继续完善选修课的设置，要提供充足的课程选择，专业选修课数量 \geq 应选课程的 2 倍。
6. 在方案中要清理冗余备注，规范课程性质的标注。
7. 继续优化课程模块设置，避免无效学时。公共选修、平台模块不列空表，课程类型改为“必修/选修”。
8. 要确保毕业学分与课程设置一致，规范教学周数安排。
9. 需修正职业面向的语言表述，统一表格标题与内容。

专家组长签字：张新成

日期：2025 年 8 月 18 日

人才培养方案单位终审

审批人/审批部门	审批人	审批时间
教育教学处审核	杨建伟	2025. 9. 11
主管副校长审核	白宝山	2025. 9. 12
校专业（群）建设指导委员会审核	<div> <div>姚冬</div> <div>白宝山</div> <div>杜友</div> <div>杨建伟</div> <div>徐子</div> <div>雷莹莹</div> <div>郭春</div> <div>吴利敏</div> <div>李智永</div> <div>付建勋</div> <div>田军亮</div> <div>魏慧</div> <div>张璐</div> </div>	2025. 9. 22
校长办公会审议	陈宣陶	2025. 9. 26
校党委会审定	 周总	2025. 9. 29