

数字媒体技术专业人才培养方案

一、专业名称与专业代码

(一) 专业名称：数字媒体技术

(二) 专业代码：510204

二、招生对象

普通高中毕业生、中职（专）毕业生和职高毕业生

三、学制与学历

(一) 学制：三年

(二) 学历：专科

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)	职业资格证书或 技能等级证书
51 电子信息 大类	5102 计算机 类	557 数字 内容服务	GBM202210 信息和通信 工程技术人员	信息和通信工程 技术人员 软件和信息技术 服务人员 专业化设计人员	数码动漫设计工 程师 多媒体设计师 影视合成师

五、培养目标与培养规格

(一) 培养目标

本专业培养理想信念坚定，德、智、体、美、劳全面发展，适应经济市场发展的需要，具有团队合作能力、创新精神与实践能力和责任感、终身学习的素质，掌握三维建模、影视剪辑与合成、影视广告动画等知识和技术技能，面向互联网和相关服务业、多媒体制作与设计、影视合成师等职业群，从事影视三维动画制作，影视剪辑及特效制作、影视广告、平面设计等工作的高素质劳动者和技术技能人才。

(二) 培养规格

要素	基本要求	具体内容	相应课程或教学环节
基本 素质	思想素质	具备良好的政治思想素质和诚实守信、爱岗敬业的职业道德素养。	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论、思想道德与法治、习近平新时代中国特色社会主义思想概论
	职业素质	具备较高的职业素养和必要的科学素养	专业综合项目实训
	身心素质	具备较高的职业素养和必要的科学素养	体育与健康、劳动实践

要素	基本要求	具体内容	相应课程或教学环节
知识 结构	基础知识	必要的人文社科知识和自然科学常识	实用英语、思想道德与法治、中华优秀传统文化与职业素养
	专业知识	专业培养方向必需的基础知识和业务操作常识	影视后期合成技术、影视三维动画制作、动画制作技术、UI 界面设计
能力 要求	通用能力	具有英语、计算机、网络等信息技术应用知识和文献检索知识	信息技术、实用英语
	专业基本能力	具有数字媒体技术等基本专业能力	Photoshop 图形图像处理、影视三维动画制作、动画制作技术
	专业核心能力	具有数字媒体技术等专业核心能力	影视三维动画制作、影视剪辑技术、影视后期合成技术、广告设计与制作、Photoshop 图形图像处理

六、课程体系的开发设计

(一) 岗位与能力分析

职业岗位	能力要求	课程名称
计算机操作员	1. 会办公软件高级操作 2. 掌握计算机网络应用技术 3. 会用 PS 处理图片	信息技术、Photoshop 图形图像处理、UI 界面设计
游戏动画设计师	1. 会三维动画设计与制作 2. 会编写脚本程序	Java 程序设计、影视后期合成技术、影视三维动画制作、动画制作技术
影视合成师	1. 会影视剪辑及合成 2. 会影视特效设计与制作	动画制作技术、影视后期合成技术、Photoshop 图形图像处理
广告设计师	1. 会平面图形设计 2. 广告综合项目制作	Photoshop 图形图像处理、广告设计与制作、UI 界面设计

(二) 专业核心能力类课程模块描述

课程名称	知识目标/能力目标/素质目标	主要教学内容及要求	核心价值观
影视三维动画制作	<p>1. 知识目标：熟悉、掌握 Cinema 4D 三维动画制作流程、变形技术、路径动画与约束、骨骼与绑定技术、动力学技术等具体使用方法。</p> <p>2. 能力目标：培养学生三维动画创作、自主学习能力、创新思维与设计意识，具有 3Ds max 建模、贴图、渲染等能力</p> <p>3. 素质目标：培养学生吃苦耐劳与敬业精神、团队精神、培养学生分析问题和解决问题的能力</p>	<p>教学内容：</p> <p>1. 掌握三维动画的制作流程、粒子动力学技术；</p> <p>2. 掌握关键帧动画的创建与编辑、路径动画与约束、骨骼与绑定技术；</p> <p>3. 学习这些变形工具的主要目的是能够制作出物体的各种变形效果</p> <p>教学要求：</p> <p>能够进行建模、并为模型贴图，嵌入影视作品中的能力</p>	<p>敬业（爱岗敬业、职业首先）、爱国（通过展示发展优势，激发自信）、文明（工匠精神）、友善（团结协作）、法治（责任担当）</p>

数字绘图技术	<p>1. 知识目标：掌握数字绘画的概念及其发展、使用数字绘画的创作工具、并运用绘制游戏人物或情景</p> <p>2. 能力目标：通过课程学习，掌握若干种数字绘画的方法，能根据不同项目的需要使用不同的制作流程，使得学生具备岗位需求的职业素养</p> <p>3. 素质目标：培养学生吃苦耐劳与敬业精神、团队精神具备分析问题和解决问题的能力</p>	<p>教学内容：</p> <p>1. 了解角色绘画过程</p> <p>2. 掌握角色形象设计的绘画技术</p> <p>3. 熟练绘画影视、游戏等场景</p> <p>教学要求：</p> <p>通过课程学习，学生能完成影视、游戏人物或情景的绘画。</p>	<p>敬业（爱岗敬业、职业首先）、爱国（通过展示发展优势，激发自信）、文明（工匠精神）、友善（团结协作）、法治（责任担当）</p>
影视剪辑项目实训	<p>知识目标：掌握 PremierePro 工具的使用方法，学会影视剪辑基本操作与技巧、转场操作与技巧，影视广告、栏目包装片头等各种影视类型短片的制作方法</p> <p>2. 能力目标：具有视频剪辑、制作短视频、制作动画能力</p> <p>3. 素质目标：培养学生吃苦耐劳与敬业精神、团队精神；具有实事求是的学风和严谨的工作态度</p>	<p>教学内容：</p> <p>1. 掌握 PremierePro 工具的使用方法；</p> <p>2. 初步学会影视剪辑基本操作与技巧、转场操作与技巧；</p> <p>3. 掌握影视广告、栏目包装片头等各种影视类型短片的制作方法</p> <p>教学要求：</p> <p>通过课程的学习，掌握视频剪辑技术、制作短视频能力、制作动画能力</p>	<p>敬业（爱岗敬业、职业首先）、爱国（通过展示发展优势，激发自信）、文明（工匠精神）、友善（团结协作）、法治（责任担当）</p>
三维综合项目实训	<p>1. 知识目标：掌握 3Ds max 设计工具的使用方法，会运用材质编辑工具给三维体赋予材质、放置灯光和摄像机的方法，能创建一个完整的场景，通过参数设置制作动画</p> <p>2. 能力目标：具有 3Ds max 建模、贴图、渲染能力</p> <p>3. 素质目标：培养学生吃苦耐劳与敬业精神、团队精神；具有实事求是的学风和严谨的工作态度；具备分析问题和解决问题的能力</p>	<p>教学内容：</p> <p>1. 掌握 3Ds max 设计工具的使用方法；</p> <p>2. 初步学会三维建模，会运用材质编辑工具给三维体赋予材质；</p> <p>3. 掌握放置灯光和摄像机的方法，能创建一个完整的场景，通过参数设置制作动画</p> <p>教学要求：</p> <p>能够进行建模、并为模型贴图，掌握 3Ds max 渲染能力</p>	<p>敬业（爱岗敬业、职业首先）、爱国（通过展示发展优势，激发自信）、文明（工匠精神）、友善（团结协作）、法治（责任担当）</p>
影视后期合成技术	<p>1. 知识目标：掌握影视后期合成的基本概念、AE 软件各项面板的功能及运用、特效及特效参数的设置与运用</p> <p>2. 能力目标：具有影视素材处理、素材合成、影视片头及花絮综合制作能力。</p> <p>3. 素质目标：培养学生吃苦耐劳与敬业精神、团队精神、实事求是的学风和严谨的工作态度；具备分析问题和解决问题的能力</p>	<p>教学内容：</p> <p>1. 影视合成基础知识；</p> <p>2. 素材面板的认知与运用；</p> <p>3. 时间线面板的认知与运用；</p> <p>4. 特效的综合运用。</p> <p>教学要求：</p> <p>1. 具有影视素材处理能力；</p> <p>2. 具有素材合成能力；</p> <p>3. 具有影视片头及花絮综合制作能力。</p>	<p>敬业（爱岗敬业、职业首先）、爱国（通过展示发展优势，激发自信）、文明（工匠精神）、友善（团结协作）、法治（责任担当）</p>

<p>广告设计 与制作</p>	<p>1. 知识目标：掌握广告的基本概念及传播介质、广告拍摄及制作技巧 2. 能力目标：具有广告的策划、素材制作、广告创新创作能力。 3. 素质目标：培养学生吃苦耐劳与敬业精神、团队精神、实事求是的学风和严谨的工作态度；具备分析问题和解决问题的能力</p>	<p>教学内容： 1. 广告基础知识； 2. 广告的分类； 3. 广告策划书的撰写； 4. 广告的设计与实现 教学要求： 通过课程学习，要掌握广告策划、素材制作、广告创新创作能力。</p>	<p>敬业（爱岗敬业、职业首先）、爱国（通过展示发展优势，激发自信）、文明（工匠精神）、友善（团结协作）、法治（责任担当）</p>
---------------------	--	--	---

（三）实践（实训）教学基本要求

1. 实践（实训）内容

序号	课程名称	实训项目名称	实训项目主要内容	实训项目主要设备
1	Java 程序设计	安装与熟悉 SDK	JDK 开发包的安装，环境变量的配置，编写 JAVA 程序进行调试，掌握在 JDK 开发包支持下编译和运行的过程	微型计算机, Windows7 操作系统
		Eclipse 开发环境	使用 Eclipse 创建并编译运行含输出语句，输入语句的程序	计算机, Windows7 操作系统, Eclipse 环境
		Java 数值类型、变量声明和运算符	编写一个 JAVA 程序，对不同类型的类型进行变量的定义并输出相应的值	微型计算机, Windows7 操作系统, Eclipse 开发环境
		Java 流程控制（一）	分别编写一个 if else、swtch、for 循环控制语句	微型计算机、Windows7 操作系统、Eclipse 开发环境
		java 流程控制（二）	利用循环结构解决一些数学算法问题和逻辑推理问题	微型计算机、Windows7 操作系统、Eclipse 开发环境
		一位数组和二位数组的访问	掌握数组声明和访问数组元素，了解数组对象 length 的作用，掌握二维数组的定义和应用，掌握二维不规则数组的定义和使用，熟悉命令行参数	微型计算机、Windows7 操作系统、Eclipse 开发环境
		查找、递归、排序算法设计	分别编写一个查找算法、排序算法、递归算法的程序	微型计算机、Windows7 操作系统、Eclipse 开发环境
		java 类和对象编程	编写名为 Rectangle 的类表示矩形，编写一个包含类、类对象、构造函数、方法的程序	微型计算机、Windows7 操作系统、Eclipse 开发环境
		多线程	使用多线程处理程序	微型计算机、Windows7 操作系统、Eclipse 开发环境

序号	课程名称	实训项目名称	实训项目主要内容	实训项目主要设备
2	影视三维动画制作	三维动画软件(3DS MAX)的基本操作方法 三维建模 灯光的建立技术 三维动画制作技术和流程	3DS MAX 的基本操作方法	计算机、3DS MAX 软件
		图像变换和颜色修饰	建模	计算机、3DS MAX 软件
		学会使用图层	灯光的建立	计算机、3DS MAX 软件
		通道与蒙版	三维动画制作	计算机、3DS MAX 软件
3	三维综合项目实训	三维动画软件(3DS MAX)的基本操作方法	3DS MAX 的基本操作方法	计算机、3DS MAX 软件
		三维建模	建模	计算机、3DS MAX 软件
		灯光的建立技术	灯光的建立	计算机、3DS MAX 软件
		三维动画制作技术和流程	三维动画制作	计算机、3DS MAX 软件
4	影视后期合成技术	AE 软件的基本操作	熟悉 AE 软件	计算机、AE 软件
		影视合成的技术	合成技术	计算机、AE 软件
		影视内置特效的运用	内置特效的运用	计算机、AE 软件
		表达式特效的运用	表达式特效	计算机、AE 软件
		影视合成综合实训	影视合成综合	计算机、AE 软件
		色彩综合搭配及运用	广告颜色的搭配	计算机、平面软件
5	广告设计与制作	平面广告基本编排	广告不同类型编排	计算机、平面软件
		字体的综合设计	字体的运用及设计	计算机、平面软件
		色彩综合搭配及运用	广告颜色的搭配	计算机、平面软件
6	影视剪辑项目实训	影视广告文案编写	不同类型广告文案的编写	计算机、word 文档
		影视广告素材的合成	广告素材的合成	计算机、AE 软件

序号	课程名称	实训项目名称	实训项目主要内容	实训项目主要设备
		影视广告文字的运用	文字的添加	计算机、pr 编辑软件
		影视广告后期的处理	广告特效的处理	计算机、影视广告制作软件

2. 实习及毕业报告要求

1	岗位实习 具体要求 (4+16周)	实习目的	进行毕业前的就业双向选择，加强学生对专业理论与实践紧密结合，提高学生实践能力和实际操作能力，加深学生对职业岗位工作的认识，培养学生良好的就业心态，全面提高学生的职业素质，为缩短学生就业时的适应磨合期打下基础。
		实习目标	增强岗位意识和岗位责任感，最大限度地提高学生的职业素养和职业技能，使学生养成吃苦耐劳、精益求精、爱岗敬业、诚实守信的职业精神，锤炼学生意志品质，服务学生全面发展，增强学生的就业能力。
		实习任务	了解实习单位的主要业务及工作流程，了解不同岗位的工作内容及工作要求，把所学知识经验运用到工作中去，提高自身的工作能力和融会贯通能力。
		实习标准	根据《职业学校学生实习管理规定》制定出各专业的实习标准。
		考核要求	学校与实习单位双方考核，学校从出勤、实习态度、作业等方面进行考核评分，实习单位从出勤、工作态度与纪律、业务水平等方面进行考核评分。
		保障措施	实习单位为实习生提供符合国家规定的安全工作环境、必要的劳动防护用品和安全保障器材，购买与学生实习相关的责任保险。
2	毕业报告 (4周)	目的	通过毕业报告的撰写，综合运用所学的理论和技能，进一步巩固和提高知识水平，提高学生的独立分析、解决实际问题的能力。
		要求	学生根据毕业报告的撰写要求，紧密结合自身实际情况，运用自身所学的理论和技能进行社会调研、阅读整理、信息收集、概述工作案例，综合心得体会，最后总结撰写毕业报告。

(四) 本专业相关的职业资格证书

序号	证书名称	颁证机构	等级	对应课程设置
1	影视合成师(考证课程)	广东省人力资源和社会保障厅	中级	影视剪辑技术、影视后期合成技术
2	数码动漫设计工程师	广东省人力资源和社会保障厅	中级	Photoshop 图形图像处理、广告设计与制作、UI 界面设计
3	数据库系统工程师	国家人力资源和社会保障部、工业和信息化部	中级	信息技术、数据库应用技术、计算机网络技术
4	多媒体应用设计师	国家人力资源和社会保障部、工业和信息化部	中级	影视剪辑技术、Photoshop 图形图像处理、影视后期合成技术

七、教学进程总体安排

(一) 各课程模块教学学时统计表

专业（方向）	总学时 （必修+选修）	公共基础素质模块		专业能力模块		大学生综合素质拓展模块	
		学时	比例（%）	学时	比例（%）	学时	比例（%）
数字媒体技术	2786	840	30.15	1190	42.71	756	27.14

（二）实践教学统计表

专业（方向）	总学时 （必修+选修）	实践教学学时及比例		选修课学时及比例	
		学时	比例（%）	学时	比例（%）
数字媒体技术	2786	1787	64.14	360	12.92

（三）教学周数安排表

学年	学期	教学周数	课堂教学周数	实训周	军训、岗位实习、毕业报告	考试/机动周
2024-2025	1	20	15		3	2
2024-2025	2	20	18			2
2025-2026	3	20	18			2
2025-2026	4	20	18			2
2026-2027	5	20	14		4	2
2026-2027	6	20	0		20	0
合计	6	120	83		27	10

（四）专业教学计划进程表（见附件表格）

八、实施保障

（一）师资配备情况

1. 本专业已组建一支具有强烈的事业心和高度的责任感，有理想信念、有道德情操、有扎实学识、有仁爱之心；能够忠诚于党的教育事业并具备专业理论基础，有较强的专业实践能力和语言表达能力、能够组织课程专业实践活动的开展、能够熟练运用现代教育技术、善于汲取新知识和新思想的教师队伍。这支教师队伍是由校专任教师、校内外兼课教师、行业企业兼职教师组成的“专兼组合”的教学团队，其中专任教师的“双师”比达60%以上，根据招生人数计算的师生比不高于25:1，能满足日常教学的需要。

2. 该专业专职教师具有强烈的事业心和高度的责任感，能够忠诚于党的教育事业，学而不厌，诲人不倦；能够坚持真理，坚持正义；具备深厚的机电专业理论功底，有较强的智能控制技术专业能力和语言表达能力；对新技术有敏锐的洞察力，能够组织专业研究和专业实践；能够运用现代教育技术，善于汲取新知识和新思想；能够从事数字媒体技术专业教学研究和课程开发；职业专门能力和职业综合能力课程教师必须具有双师素质或具备行业专项技

能。

3. 兼职教师具有多年行业企业的工作经历，在企业中担任与专业相关的技术职务，具备一定的教育教学能力。专业核心课程已形成由校内专任骨干教师主导和行业兼职教师补充协同完成的教学机制。

(二) 校内实训条件

序号	名称	实训室配置	能够进行的实训项目（内容）
1	计算机软件技术实训室	64 台计算机及相关软件系统	数据库系统，信息系统，操作系统，软件开发、测试
2	网游动漫设计综合实训室	63 台计算机及相关软件系统	平面图形设计，网页制作，网页动画设计（三维/二维）
3	计算机组装与维护实训室	60 台计算机及相关软件系统	计算机原理，计算机组装与维护
4	4G 移动通信实训室	20 套实验箱	Android 技术与应用设计、4G 手机软件开发项目实训
5	计算机综合实训室（1）	80 台计算机及相关软件系统	计算机应用实务，PS 图形处理，办公软件操作
6	计算机综合实训室（2）	80 台计算机及相关软件系统	计算机应用实务，办公自动化，办公软件操作
7	计算机创新创业实验室	计算机及网络设备	学生大赛、创业项目

(三) 校外实训基地

序号	基地名称	依托单位	实训项目（内容）
1	软件测试校外实训基地	深圳市源昊科技有限公司	软件测试技术、岗位实习，毕业报告，岗前培训
2	通信网络技术校外实训基地	广州柏图教育科技有限公司	计算机网络工程综合实训，网络测试，网络故障诊断和排除，思科网络技术，岗位实习，毕业报告，岗前培训
3	通信技术校外生产性实训基地	广州冠星科技有限公司	通信技术、移动通信网络，无线网络，无线网优，基站建设，岗位实习，毕业实习，毕业报告
4	网站开发实训基地	广州文豆科技有限公司	网站开发实训，H5 实训，岗位实习，毕业实习，毕业报告
5	计算机软件技术校外实训基地	广州易热捷信息技术有限公司	网站建设，数据库系统，信息管理系统，岗位实习，毕业实习，毕业报告
6	电子商务校外生产性实训基地	广州东易电子商务有限公司	企业电子商务的实施与系统维护，岗位实习，毕业实习，毕业报告
7	信息管理技术校外实训基地	广州乐庚信息科技有限公司	电子商务网站建设、实施与维护，企业管理项目实训，岗位实习，毕业实习，毕业报告

序号	基地名称	依托单位	实训项目（内容）
8	计算机动漫技术校外实训基地	广州漫游计算机科技有限公司	3D 建模与贴图，网络游戏，手机游戏，岗位实习，毕业实习，毕业报告
9	IT 技术校外实训基地	广州东软睿道教育信咨询有限公司	程序设计，微信技术，4G 通信技术，数据库实训，毕业报告，岗位实习

九、教学评价与课程考核

（一）教学评价与考核方式

本专业采用知识考核与能力测试相结合，过程考核和结果考核相结合的考核评价方式，结合课程特色，选用笔试、机试、项目考核、以证代考、能力测试等多种考评方式。教学评价的对象应包括学生的知识掌握情况、实践操作能力、学习态度和基本职业素质等方面，强调“做中学、做中教、做中考”，注重对职业能力的考核和综合素质的评价。引入小组评分、第三方评分、用人单位评分等多元化的考核评价机制，完善教学评价体系。

（二）课程考核要求与课堂评价建议

1. 课程考核要求

过程性考核×50%+终结性考核×50%=100%

其中：

①过程性考核（50%）=[课堂纪律及出勤情况+ 课堂学习表现]（30%）

+ [课外作业+项目（模块）练习]（10%）+ [学习态度、学生个人素养]（10%）

②终结性考核（50%）：主要是期末考试成绩，考核对课程专业相关知识和专业技能的掌握；

2. 课堂管理及评价指导性意见

教学是学校教育教学工作的主阵地，“有效课堂”是有效教学的核心环节，为引导教师构建“有效课堂”，进一步推进有效教学，提高教学质量，为教学营造行之有效的教学环境，建议老师们为创建有效教学管理好课堂纪律，以下为课程教学中的课堂纪律管理及考核参考意见。

[课堂纪律及出勤情况+ 课堂学习表现]考核加分、扣分参考表

	加分项	扣分项	备注
课堂纪律及出勤+课堂学习表现和课后表现(30%)	全勤：上课从不迟到、早退、或请病事假者。	旷课一次扣2分，迟到3次相当于旷课一次进行扣分。	1. 扣分项不限，扣完为止； 2. 加分项不限，加到最高分者为满分，其余类推。 3. 每项的加减多少分由老师根据实际情况
	上课主动举手积极发言参与学习讨论者，无论发言对错，都可以加分，发言全对者可双倍加分。	上课玩手机被点名一次扣1分。	

	课后帮助教师整理教室（关门、关水电、关电脑等）	上课带早餐或吃早餐者每发现一次扣1分。	况自定，总之合情合理又便于课堂纪律管理，有助于学生积极参与课堂学习。
	上课时主动在前排就座的同学可以加分，课任教师视具体情况自定。	上课睡觉者每发现一次扣1分。	

①[课堂纪律及出勤情况+ 课堂学习表现]（30%）。课堂迟到、旷课及课堂中学校明文禁止的上课玩手机、吃早餐、打瞌睡等现象要以扣分形式对学生考核；课堂学习表现如课堂发言、课堂讨论，学习小组整体表现等情况都应纳入学生课堂学习表现考核中。奖励积极发言、参与课堂讨论的课堂等行为以鼓励学生并调动起学生学习的积极性。

②[课内外作业+项目（模块）练习]（10%）。平时布置的课内课外书面作业、项目（模块）练习能否独立、及时、高质量完成；

③[学习态度、学生个人素养]（10%）：学习态度 、学生个人素养考核占 10%。是强调课程学习中学生对学习的态度及学生政治及职业素养的养成和学生的课堂行为规范。考核内容包括：思想品德、核心价值观、尊敬老师，尊重同学，认真听讲，课堂上不做与学习无关的事情等。

④终结性考核（50%）：按照期末考试试题的评分标准进行。（[倡导（理论+技能）考试改革]

十、毕业要求

1. 学生必须修完人才培养方案中所规定的课程且成绩全部合格，修满专业毕业要求的最低 142 学分。

2. 取得本专业相关职业资格证书或从业资格证书或职业资格（岗位技能）证书之一。

3. 取得高等学校计算机水平考试证书或全国计算机等级考试一级及以上证书。

4. 取得大学生英语应用能力 A 或 B 级证书；如果未取得大学生英语应用能力 A 或 B 级证书的学生，需通过由学校组织的常用英语 100 句口语测试。

5. 符合《国家学生体质健康标准》的要求。

小 计	24	576	0	0	0	576			0	0	0	0	0	0
数字媒体技术合计	142	2786	2053	999	1054	733			21	22	25	21	10	0