

数字媒体技术应用 专业人才培养方案

修订日期：2023 年

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、课程设置及要求	3
(一) 课程结构	3
(二) 公共基础课	5
(三) 专业(技能)课	6
七、教学进程总体安排	21
八、实施保障	25
(一) 师资队伍	25
(二) 教学设施	26
(三) 教学资源	28
(四) 教学方法	28
(五) 学习评价	28
(六) 质量管理	29
九、毕业要求	29
十、附录	30

一、专业名称及代码

名称：数字媒体技术应用

代码：710204

二、入学要求

初中毕业生或具有同等学力者

三、修业年限

全日制三年

四、职业面向

所属专业类	对应行业	主要职业类别	主要岗位类别	职业资格证书或技能等级证书
信息技术	1、文华艺术业 2、广播、电视、电影和录音制作业 3、软件和信息技术服务业	1、剪辑师 2、数字传媒艺术专业 3、商业摄影师 4、电视摄像员 5、影视动画制作人员	1、商业摄影 2、影视动画制作 3、虚拟现实技术应用	1、数字影像处理 2、数字创意建模 3、数字媒体交互设计 4、影视动画绘制员

五、培养目标与培养规格

（一）培养目标

本专业坚持立德树人，培养思想政治坚定、德技并修、全面发展，适应我国现代化

建设需要，德、智、体、美、劳全面发展，掌握扎实的科学文化基础和视听语言基本规律、图形与动画技术、数字媒体技术等知识，具备脚本文案制作、图形图像制作、视音频采集及剪辑、产品交互原型制作等能力，具有工匠精神和信息素养，能够从事数字媒体前期设计、素材采集、后期剪辑、产品交互以及媒体发布等工作的技术技能人才。

(二)培养规格

本专业采用“2.5+0.5”的培养模式，通过两年半在校学习，完成专业学习和认知实习、跟岗实习，半年的企业顶岗实习，根据对数字媒体技术应用专业典型职业面向、职业能力的调研分析，本专业应具有以下职业素养、专业知识和技能：

1、素质目标

(1)具有正确的世界观、人生观、价值观。坚决拥护中国共产党领导，树立中国特色社会主义共同理想，践行社会主义核心价值观，具有深厚的爱国情感、国家认同感、中华民族自豪感；崇尚宪法、遵守法律、遵规守纪；具有社会责任感 and 参与意识。

(2)具有良好的职业道德和职业素养。崇德向善、诚实守信、爱岗敬业，具有精益求精的工匠精神；尊重劳动、热爱劳动，具有较强的实践能力；具有质量意识、绿色环保意识、安全意识、信息素养和创新精神；具有较强的集体意识和团队合作精神，能够进行有效的人际沟通和协作，与社会、自然和谐共处；具有职业生涯规划意识。

(3)具有良好的身心素质和人文素养。具有健康的体魄和心理、健全的人格

(4)具有感受美、表现美、鉴赏美、创造美的能力，具有一定的审美和人文素养，能够形成一两项艺术特长或爱好；掌握一定的学习方法，具有良好的生活习惯，行为习惯和自我管理能力。

2、知识目标

- (1)掌握历史人文知识。
- (2)掌握职业规划方法，具备职业道德与法律知识。
- (3)掌握数字媒体技术应用相关的美术、音乐等方面的知识。
- (4)掌握平面广告的制作基本知识。
- (5)掌握图形图像处理、平面创意与制作、二维动画设计与制作、三维设计与制作等工作的知识。

3. 能力目标

- (1)具有识别数字媒体应用技术所需英文词汇、语句，借助翻译工具阅读英文技术资料的能力。
- (2)具有计算机常用办公及工具软件的应用能力。
- (3)具有独立思考及逻辑推理能力，能主动思考、发散思维。
- (4)具有信息采集及加工能力，能对信息进行采集、分类及加工处理。
- (5)具有平面创意与产品制作能力，能进行平面设计产品制作。(6)具有三维动画制作能力，能进行动画视听语言表达。

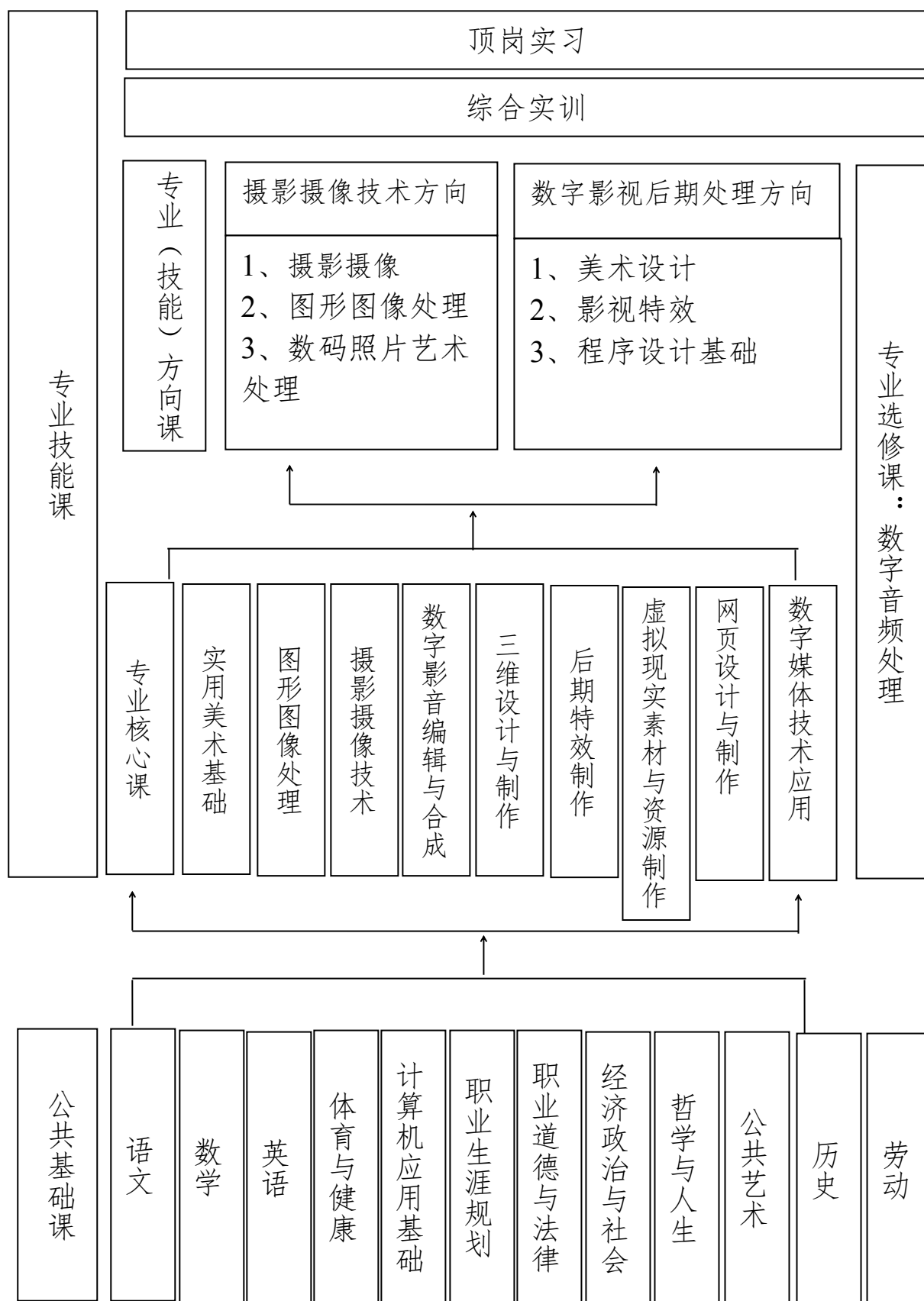
专业（技能）方向——数字影视后期处理

- (1)具有视听元素非叙事性的剪辑及制作影视素材能力。
- (2)具有影视拍摄、声音录制、视频剪辑能力。
- (3)具有资源整合及影视项目管理能力，能紧跟行业发展，进行资源整合与优化。
- (4)具有影视包装与特效制作的能力，能进行栏目包装制作及影视特效合成制作。

六、课程设置及要求

主要包括公共基础课程和专业（技能）课程。

（一）课程结构



（二）公共基础课

公共基础课教学要符合教育部有关教育教学的基本要求,按照培养学生基本科学文化素养、服务学生专业学习和终身发展的功能来定位,重在教学方法、教学组织形式的改革,教学手段和模式的创新,以学生为主体,调动学生学习积极性,为学生综合素质的提高、职业能力的形成和可持续发展奠定基础。具体包含:思想政治、语文、数学、英语、计算机应用基础、体育与健康、创新创业教育、选修(心理健康、其他)专业技能课。

序号	课程名称	主要教学内容和要求	参考学时
1	思想政治	依据《中等职业学校思想政治教学大纲》开设,并与专业实际和行业发展密切结合	144
2	语文	依据《中等职业学校语文教学大纲》开设,并与专业实际和行业发展密切结合	216
3	数学	依据《中等职业学校数学教学大纲》开设,并与专业实际和行业发展密切结合	216
4	英语	依据《中等职业学校英语教学大纲》开设,并与专业实际和行业发展密切结合	144
5	历史	依据《中等职业学校历史教学大纲》开设,并与专业实际和行业发展密切结合	72
5	信息技术	依据《中等职业学校计算机应用基础教学大纲》开设,并与专业实际和行业发展密切结合	144
6	体育与健康	依据《中等职业学校体育与健康教学大纲》开设,并与专业实际和行业发展密切结合	180
7	创新创业教育	依据《中等职业学校创新创业教育教学大纲》开设,	36

		并 与专业实际和行业发展密切结合	
8	心理健康	依据《中等职业学校心理健康教学大纲》开设，并 与专业实际和行业发展密切结合	36

（三）专业（技能）课程

根据专业培养目标，结合企业生产与生活实际，选择合适的教学内容，大力对课程内容进行整合，在课程内容编排上，合理规划，集综合项目、任务实践、强化技能训练，在实践中寻找理论和知识点，增强课程的灵活性、实用性与实践性。

专业技能课专业核心课和专业（技能）方向课包含：美术设计、图形图像处理、摄影摄像、程序设计基础、数字影音编辑与合成、三维设计与制作、后期特效制作、网页设计与制作、虚拟现实素材与资源制作、数字媒体技术应用、顶岗实习。

专业核心课

课 程 名 称	课程目标	主要内容	教学要求
美 术 设 计	1. 培养学生掌握 美术设计的基本原 理和基本技能，了 解美术设计的基本 原理和规律，掌握 基本的设计技能和	1. 美术设计概述：介绍美术 设计的基本概念、历史发展 和现状。 2. 色彩基础：学习色彩的基 本属性，如色相、明度、饱 和度，以及色彩心理学和搭	1. 专业知识和技能：教师应具 备扎实的美术设计专业知识和 技能，包括绘画、色彩、构图、 设计软件等方面的能力。 2. 教学方法和策略：教师需要 掌握多种教学方法和策略，以满

方法。	配技巧。	足不同学生的学习需求和风格。
2. 提高学生的审美能力和创造力，通过案例分析和实践练习，培养学生的审美能力和创造力，培养其独立思考和解决问题的能力。	3. 版面布局：学习版面布局的基本原则，如平衡、对比、重复、对齐等，以及常见的构图法则。	他们应该能够激发学生的兴趣，引导学生积极参与课堂讨论和实践活动。
3. 为后续专业课程打下基础，本课程作为美术设计专业的基础课程，旨在为后续的专业课程打下坚实的基础，帮助学生更好地适应未来的学习和工作。	4. 字体设计：学习字体设计的基本知识和技巧，包括字体的选择、排版和风格设计。	3. 课程设计和规划：教师应根据教学大纲和学生的实际情况，设计合理的课程内容和教学计划。课程设计应包括理论教学、实践操作、案例分析等环节，以帮助学生全面掌握美术设计的知识和技能。
	5. 图形创意：学习图形创意的基本方法和技巧，培养学生的创新思维和设计能力。	4. 创新和实践能力：美术设计是一个不断发展和创新的领域，教师应鼓励学生勇于尝试新的技术和方法，培养学生的创新思维 and 实践能力。
	6. 标志设计：学习标志设计的基本原则和技巧，包括标志的识别性、象征性和美观性。	5. 持续学习和专业发展：教师应不断学习和更新自己的知识和技能，关注美术设计领域的最新发展动态，以提高自己的教学水平和专业素养。
	7. 广告设计：学习广告设计的基本流程和技巧，包括广告的创意构思、视觉表现和传播策略。	
	8. 包装设计：学习包装设计的基本知识和技巧，包括包装的功能性、美观性和环保	

		性。	
摄影摄像	1 通过学习使学生全面系统地掌握摄影摄像的基础知识、摄影摄像技术，增强学生摄影摄像知识的基础，培养学生的摄影摄像技术技能，以及摄影摄像创作能力。2. 课程旨在让学生了解真正的摄影摄像，提高审美，开拓视野	1. 摄影摄像技术的发展历史和前沿理论。 2. 摄影摄像设备的工作原理； 3. 光在摄影中的作用及摄影中光的种类。 4. 不同拍摄角度在摄影造型中的作用。 5. 摄影和影视布光流程。 6. 摄影创作和影视拍摄的工作流程。 7. 数码摄影及布光能力。 8. 影视视频拍摄能力。 9. 根据剧本编写分镜头本并能独立拍摄的能力。 10. 镜头语言表达能力。 11. 商品拍摄的能力。 12. 无人机航拍与 VR 拍摄能力。	1. 采用启发式课堂教学，培养学生的思考问题、分析问题能力。 2. 通过实验操作法的教学模式，强调学、做结合，培养学生的动手操作能力。 3. 自学能力的培养，鼓励学生多利用课余时间查找、学习多媒体技术。 4. 教学内容与工作任务一致，确保专业要求与行业要求一致。 5. 教学方法的改革，如案例法教学，与学生进行互动讨论，让学生充分发挥自己的主观能动性。 6. 注重因材施教与个别辅导，鼓励学生勇于表现自己的设计思想及设计风格。
程	1. 使学生能够掌	1. 计算机语言的基本知识，	1. 确保学生理解程序设计的基

序 设 计 基 础	握程序设计的基本概念和原理。 2. 培养学生使用一种或多种编程语言进行算法设计和程序实现的能力。 3. 提高学生的逻辑思维能力和问题解决能力。 4. 培养学生的编程习惯和代码质量意识。 5. 为学生后续学习其他计算机科学课程和从事相关领域工作奠定基础。	包括语言的历史背景、发展和特点。 2. 算法的概念和描述算法的主要方法。 3. 编程语言的基本结构、数据类型和控制流程的语法、语义和用法。 4. 数组、函数、指针与动态内存管理的使用。 5. 程序员自定义数据类型的创建和使用。 6. 输入输出与文件读写的操作。 7. 预编译指令与条件编译的使用。 8. 简单算法和程序设计技术的学习。	本概念和原理。 2. 引导学生通过实践活动掌握编程技能,包括算法设计和程序实现。 3. 鼓励学生进行自主学习和探索,培养他们的自学能力和问题解决能力。 4. 强调编程规范和代码质量,培养良好的编程习惯。 5. 通过作业、实验和项目等方式评估学生的学习成果,确保学生能够达到课程目标。
图 形 图 像 处	让学生掌握图形图像处理的基本概念、原理和技术,培养学生的图形图像处理能力和创新	1. 图像基础知识,如图像表示与存储、图像的采样与量化、图像的亮度、对比度调整等。 2. 图像增强与滤波,包括直	1. 采用理论教学与实践相结合的教学方法,通过理论讲解、案例分析和实验实践相结合的方式,培养学生的理论分析和问题解决能力。

理	思维，为学生今后从事相关领域的工作或研究打下坚实的基础。	方图均衡化、空域滤波器、频域滤波器等。 3. 图像变换与编码，涉及傅里叶变换、离散余弦变换、图像压缩与编码等。 4. 彩色图像处理，包括 RGB 与 CMYK 颜色模型、彩色图像增强、彩色图像分割与合成等。 5. 图像分割与边缘检测，如阈值分割、区域生长算法、边缘检测算法等。 6. 特征提取与目标识别，涉及形状描述子、纹理特征提取、目标识别算法等。	2. 设计一系列图形图像处理实验，让学生亲自动手实践，并引导学生分析实验结果，总结经验教训。 3. 教学评估包括平时成绩、实验报告和期末考试，考察学生的出勤情况、课堂表现、作业完成情况以及理论知识和应用能力的考核。 4. 教材和参考书目的选择应有助于学生全面了解图形图像处理的基本理论和技术，培养图形图像处理的实践能力和创新思维。
色彩	让学生掌握色彩的基本理论和知识，理解色彩产生的原因、色彩的三要素以及色彩体系，学会如何观察和表现	1. 色彩的来源。 2. 色彩的分类。 3. 色彩的三要素。 4. 色彩的冷暖。 5. 色彩的特性及相互关系。 6. 视觉色彩。	1. 采用理论教学与实践相结合的教学方法，通过理论讲解、案例分析和实验实践相结合的方式，培养学生的理论分析和问题解决能力。 2. 设计一系列色彩实验，让学

	色彩，以及如何将色彩应用于设计和创作中。此外，课程还旨在提高学生的审美意识和审美情趣，激发学生的绘画热情和创造力。	7. 视觉色彩的运用。 8. 调色训练。 9. 色彩临摹。 10. 写生色彩中正确观察方法的培养。 11. 色调训练。 12. 色彩的表现。 13. 水粉画。 14. 水彩画。 15. 油画。	生亲自动手实践，并引导学生分析实验结果，总结经验教训。 3. 教学评估包括平时成绩、实验报告和期末考试，考察学生的出勤情况、课堂表现、作业完成情况以及理论知识和应用能力的考核。 4. 教材和参考书目的选择应有助于学生全面了解色彩的基本理论和技术，培养色彩的观察能力和表现能力
影 视 特 效 （ A E ）	让学生掌握影视后期制作的基础知识和技能，特别是使用 After Effects 软件进行视频特效制作的能力。课程旨在培养学生对影视后期制作的理论理解，以及实际操作技巧，使学生能够在未来的工作中	1. 影视后期制作的基本概念和流程。 2. After Effects 软件的基本操作和使用技巧。 3. 视频特效的制作方法和步骤。 4. 创意设计和实现。 5. 实际案例的分析和学习。 6. 项目实战演练。	1. 教师需要具备丰富的行业经验和教学能力，能够结合实例进行讲解和演示。 2. 学生需要积极参与课堂讨论和实践活动，按时完成布置的作业和项目。 3. 课程评价方式应该多元化，包括平时成绩、作业评价、项目评价以及期末考试等。 4. 教学过程中应当注重学生的个体差异，因材施教，鼓励学生

	独立完成影视特效的设计和制作。		的创新思维和动手能力。
数字影音编辑与合成	让学生掌握影视后期制作的基础知识和技能，尤其是使用 After Effects 和其他相关软件进行视频特效制作的能力。课程旨在培养学生对影视后期制作的理论理解以及实际操作技巧，使学生能够在未来的工作中独立完成影视特效的设计和制作。	1. 影视后期制作的基本概念和流程。 2. After Effects 软件的基本操作和使用技巧。 3. 视频特效的制作方法和步骤。 4. 创意设计和实现。 5. 实际案例的分析和学习。 6. 项目实战演练。	1. 教师需要具备丰富的行业经验和教学能力,能够结合实例进行讲解和演示。 2. 学生需要积极参与课堂讨论和实践活动,按时完成布置的作业和项目。 3. 课程评价方式应该多元化,包括平时成绩、作业评价、项目评价以及期末考试等。 4. 教学过程中应当注重学生的个体差异,因材施教,鼓励学生的创新思维和动手能力。
A N	通过教授学生使用专业的二维动画软件,如 Adobe Animate CC 或其他类似软件,来培养学生在动画制作中	1. 动画制作的基本理论和技术。 2. 动画剧本的创作和分镜头设计。 3. 动画角色的设计和制作。 4. 动画场景的设计和制作;	1. 教师需要具备丰富的行业经验和教学能力,能够结合实例进行讲解和演示。 2. 学生需要积极参与课堂讨论和实践活动,按时完成布置的作业和项目。

	进行高质量动画创作的能力。课程旨在让学生能够独立完成动画作品的设计和制作，包括角色设计、场景设计、动画制作、上色、音效编辑和视频合成等。	5. 动画制作流程和管理。 6. 动画声音和视频的应用。 7. 动画项目的实战演练。	3. 课程评价方式应该多元化，包括平时成绩、作业评价、项目评价以及期末考试等。 4. 教学过程中应当注重学生的个体差异，因材施教，鼓励学生的创新思维和动手能力。
数字媒体技术应用	让学生了解数字媒体的发展历程，掌握数字媒体技术的基本原理和相关知识，能够熟练运用相关软件处理图像、音频、视频、动画等数字化信息。此外，学生还应了解数字媒体技术的研究前沿和发展方向，领略数字媒体技术的魅力。	1. 数字媒体概述，包括数字媒体的概念、分类、发展历程、特征以及发展趋势。 2. 数字媒体设计基础，包括版式编排设计、字体设计、色彩的选择等。 4. 数字动画处理技术，涉及动画的概念、生成原理以及动画制作实战。 6. 数字音频处理技术，包括音频生成原理及其特征、音频数字化过程、数字音频属性及其质量、数字音频格式	1. 教师需要具备丰富的行业经验和教学能力，能够结合实例进行讲解和演示。 2. 学生需要积极参与课堂讨论和实践活动，按时完成布置的作业和项目。 3. 课程评价方式应该多元化，包括平时成绩、作业评价、项目评价以及期末考试等。 4. 教学过程中应当注重学生的个体差异，因材施教，鼓励学生的创新思维和动手能力。

		处理实战。 7. 数字视频处理技术，涉及数字视频基础知识、视频压缩、格式及其应用领域、视频编辑实战。	
三 维 设 计 与 制 作	让学生掌握三维动画设计基本知识和技能能够使用三维动画软件（如 C4D、3ds Max 等）进行三维模型的制作、灯光与材质制作、三维动画的设计与制作等内容。通过课程学习学生能够独立完成三维动画作品，并具备一定的创新能力和团队合作精神。	1. 三维动画的概念和应用领域。 2. 三维动画设计软件（如 C4D、3ds Max 等）的操作方法和应用。 3. 三维模型的制作技术。 4. 灯光与材质的制作技术。 5. 三维动画的设计与制作技术。 6. 分镜头脚本创作和三维动画制作流程。 7. 三维动画的渲染输出和后期合成。 8. 三维动画的技术标准和职业道德。	1. 教师需要具备丰富的行业经验和教学能力，能够结合实例进行讲解和演示。 2. 学生需要积极参与课堂讨论和实践活动，按时完成布置的作业和项目。 3. 课程评价方式应该多元化，包括平时成绩、作业评价、项目评价以及期末考试等。 4. 教学过程中应当注重学生的个体差异，因材施教，鼓励学生的创新思维和动手能力。

专业技能课

课程名称	课程目标	主要内容	教学要求
网页设计与制作	让学生掌握网页设计的基本概念和技术，包括 HTML、CSS、JavaScript、Dreamweaver 等工具的使用，以及网站规划和设计的基本流程。通过课程学习，学生应能够设计和制作静态和动态网页，具备网站的建立和维护能力。	1. 网页设计基础知识，如网站构成、网页设计工具等。 2. HTML 标记语言，包括 HTML 的基本概念、文档结构、常用标记和属性。 3. CSS 样式表，用于描述 HTML 元素在浏览器中的显示方式。 4. JavaScript 脚本语言，用于增加网页的交互性。 5. Dreamweaver 的使用，作为网页编辑的重要工具。 6. 网站规划设计，包括网站的主体确定、数据库创建、页面设计等。	1. 学生需要掌握网页设计的基本知识和技能，能够独立完成网页设计项目[2]。 2. 教师应具备丰富的行业经验和教学能力，能够结合实例进行讲解和演示[2]。 3. 课程评价方式应多元化，包括平时成绩、作业评价、项目评价以及期末考试等[2]。 4. 教学过程中应注重学生的个体差异，因材施教，鼓励学生的创新思维和动手能力。
后期特效	1. 使学生掌握影视特效制作的基本理论知识。	1. 学习和掌握特定软件（如 After Effects）的基本操作和功能。	1. 教师应具有扎实的专业知识和丰富的实践经验，能够有效传授理论知识和操作技能。

效 制 作	2. 培养学生使用专业软件进行影视特效制作的实际操作技能。 3. 培养学生的创新思维能力和团队合作能力。 4. 使学生能够独立完成影视特效制作任务。 5. 增强学生的审美能力和艺术表现力。	2. 了解影视特效制作的基本理论知识，包括特效的种类、原理和应用。 3. 学习影视特效制作的实际操作技能，包括动画制作、颜色校正、特效合成等。 4. 进行影视特效制作的案例分析，学习如何将理论知识应用于实际项目中。	2. 教师应能够设计合理的教学计划和课程内容，以满足学生的学习需求和行业标准。 3. 教师应鼓励学生积极参与实践活动，通过项目驱动的方式提高学生的动手能力和问题解决能力。 4. 教师应注重培养学生的创新思维和团队合作精神，促进学生全面发展。 5. 教师应定期评估学生的学习进度和成果，及时给予反馈和指导，帮助学生改进和提高。
虚 拟 现 实 素 材 与 资	1. 使学生了解虚拟现实技术的基本概念、系统组成及应用领域。 2. 培养学生使用专业软件（如Unity3D）进行虚拟现实应用开发	1. 虚拟现实技术的基础理论，包括计算机图形学、人工智能、传感技术等。 2. 三维建模软件的使用，如3ds Max、Maya等，以及模型贴图的有效处理。 3. Unity3D引擎的使用，包括场景搭建、动画制作、光照和	1. 教师应具备深厚的虚拟现实技术知识和丰富的实践经验，能够有效传授理论知识和操作技能。 2. 教师应能够设计合理的教学计划和课程内容，以满足学生的学习需求和行业标准。 3. 教师应鼓励学生积极参与

源 制 作	的能力。 3. 提升学生的三维建模、动画设计、交互设计等相关技能。 4. 培养学生的创新思维和团队合作能力，以适应虚拟现实产业的发展需求。 5. 使学生能够独立完成虚拟现实项目的设计与制作，并能够在实际工作中应用所学知识。	阴影处理等。 4. 虚拟现实交互设计的基本原理和实现方法，如用户界面设计、交互逻辑编写等。 5. 虚拟现实项目的设计与实现，包括项目策划、原型制作、测试与优化等。	实践活动，通过项目驱动的方式提高学生的动手能力和问题解决能力。 4. 教师应注重培养学生的创新思维和团队合作精神，促进学生全面发展。 5. 教师应定期评估学生的学习进度和成果，及时给予反馈和指导，帮助学生改进和提高。
影 像 拍 摄 艺 术	1. 使学生掌握影像拍摄的基本原理、技巧和方法。 2. 培养学生的审美能力和艺术	1. 影像拍摄的历史发展与流派介绍。 2. 相机、摄像机等设备的操作与功能讲解。 3. 构图、光线、色彩等基本美学原理在影像中的应用。	1. 教师需要具备丰富的行业经验和教学能力，能够结合实例进行讲解和演示。 2. 教师布置学生完成规定的拍摄作业和项目，展示学习成果。

	创造力，能够通过影像表达独特的视觉观点。 3. 提高学生对影像语言的理解和运用能力，以进行有效的视觉叙事。 4. 让学生熟悉各类影像拍摄设备和工具，能够合理选择和运用。	4. 不同拍摄题材（如人像、风景、纪实等）的拍摄技巧与要点。 5. 后期处理的基础知识与技巧。 6. 影片剪辑与制作的流程。 7. 欣赏和分析优秀的影像作品。	3. 学生认真学习理论知识，结合实践不断提高拍摄水平。 4. 学生应尊重他人的作品和创意，在合作学习中相互促进。 5. 学生能够对自己的作品进行反思和总结，不断改进。
音频处理软件（AU）	1. 让学生熟练掌握常用音频处理软件的基本操作和功能。 2. 培养学生运用音频处理软件进行音频编辑、混音、特效添加等专业技能。 3. 提升学生对	1. 音频处理软件的界面介绍与基本操作。 2. 音频文件的导入、导出与格式转换。 3. 音频剪辑与拼接技术。 4. 音量、均衡、滤波等音频参数的调整。 5. 各类音频特效（如混响、延迟、变调等）的应用。 6. 多轨道混音与音频合成。	1. 学生需按时参加课程，积极参与实践操作。 2. 认真完成课堂练习和课后作业，巩固所学技能。 3. 探索不同功能和技巧，尝试创新应用。 4. 培养良好的操作习惯和工作流程。 5. 学会分析和解决在音频处理过程中遇到的问题。

	音频质量的感知和把控能力。 4. 引导学生通过音频处理软件实现创意音频项目。	7. 音频降噪与修复技术。 8. 结合实例进行音频项目创作。	6. 能够对自己和他人的音频作品进行客观评价和反馈。
办公软件应用	1. 使学生熟练掌握办公软件（如 Word、Excel、PowerPoint 等）的各项功能。 2. 培养学生运用办公软件高效处理文档、数据、演示文稿的能力。 3. 提升学生利用办公软件解决实际工作和学习中问题的能力。 4. 增强学生的信息素养和办公自动化水平。	1. Word 文档的编辑、排版、格式设置、目录制作等。 2. Excel 表格的创建、数据录入与管理、公式与函数应用、图表制作等。 3. PowerPoint 演示文稿的设计、幻灯片制作、动画效果设置等。 4. 办公软件之间的数据共享与协作。 5. 办公软件的高级应用技巧，如邮件合并、数据筛选与分析等。 6. 结合实际案例进行办公软件的综合应用。	1. 学生要积极参与课堂学习和实践操作。 2. 按时完成各项作业和项目任务。 3. 注重操作的准确性和规范性。 4. 学会自主学习和探索办公软件的更多功能。 5. 培养团队协作精神，共同完成一些小组任务。 6. 能灵活运用办公软件解决不同情境下的问题。 7. 重视实践操作与理论知识的结合。

影 视 灯 光	1. 让学生深入理解影视灯光的原理和作用。 2. 掌握不同灯光设备的操作和使用方法。 3. 能够根据创作需求设计合适的灯光方案。 4. 培养学生对灯光效果的审美和判断能力。 5. 通过实践提高灯光布置和调控的技能。	1. 影视灯光的发展历史与理论基础。 2. 各种灯光设备（如聚光灯、柔光灯、追光灯等）的特点和用途。 3. 灯光的角度、强度、色彩等要素对画面的影响。 4. 不同场景（室内、室外、夜景等）的灯光设计要点。 5. 与摄影、美术等相关专业的配合与协调。 6. 案例分析与欣赏优秀影视作品中的灯光运用。	1. 学生要认真参与课堂理论学习和实践操作环节。 2. 按时完成灯光设计作业和实践项目。 3. 积极探索不同灯光效果的实现方法。 4. 注重团队合作，与其他相关课程的同学协同工作。 5. 对自己的灯光设计和操作进行反思和总结，不断改进。 6. 遵守灯光设备的使用规范和安全操作要求。
------------------	--	--	---

顶岗实习

课程名称	课 时	学期安排	授课方式
企业顶岗实习	540	第 6 学期	顶岗实习

目标	顶岗实习是落实党和国家教育政策、是实施“工学结合”的人才培养模式、是提高我校人才培养水平和实现人才培养目标的重要举措，也是培养学生职业素养和提高职业能力的重要环节。其主要任务是： 1、初步形成符合本专业特点的职业道德意识和行为习惯； 2、树立正确的就业意识和一定的创业意识； 3、学会交流沟通和团队协作技巧，提高社会适应性； 4、进一步提高学习能力、实践能力、就业能力和创业能力；树立终身学习理念。
顶岗 实习 管理	校内派遣指导教师进行定期巡查，企业指定全程辅导教师的双重管理职责： 实习前必须做好学生思想和计划安排落实工作。要求教师必须认真做好实习准备与教学过程组织工作。要求企业教师必须在教学过程中做好示范工作。 要求学校教师必须做好巡回检查指导工作。
考核	顶岗实习成绩采用优秀、良好、合格和不合格四级记分，由实习指导教师根据学生实习期间的综合表现评定。

七、教学进程总体安排

（一）基本要求

每学年为 40 周，其中教学时间 36 周（不含复习考试），周学时一般为 30 学时，顶岗实习按每周 30 小时（1 小时折合 1 学时）安排，3 年总学时数为 3300~3500。课程开设顺序和周学时安排，学校可根据实际情况调整。

公共基础课学时约占总学时的 1/3，允许根据行业人才培养的实际需要在规定的范围内适当调整、但必须保证学生修完公共基础课的必修内容和学时。专业课学时约占总

学时的 2/3，在确保学生实习总量的前提下，可根据实际需要集中或分阶段安排实习时间，行业企业认知实习应安排在第一学年。课程设置中应设选修课，其学时数占总学时的比例应不少于 10% 。

（二）学分说明

各学科周学时数即为学科学分

2024 年数字媒体技术应用专业教学计划进程表

课程类别			课程名称	学分	学时分配			学期					
								一	二	三	四	五	六
					学时	理论	实践	18 周	18 周	18 周	18 周	18 周	18 周
公共基础课	思想政治必修	中国特色社会主义	2	36	36		2						
		心理健康与职业生涯	2	36	36			2					
		哲学与人生	2	36	36				2				
		职业道德与法治	2	36	36						2		
		班会（劳动教育、安全教育等）	6	90				1	1	1	1	1	0
	文化基础必修	语文	12	216	216			2	2	4	4		
		数学	12	216	216			2	2	4	4		
		外语(英语)	8	144	144			2	2	2	2		
		历史	4	72	72			1	1			2	
		信息技术	8	144	72	72		4	4				

	其他必修	体育与健康	10	180	36	144	2	2	2	2	2	
		入学教育与军训	2	56	16	40	1 周					
		劳动教育	2	56	16	40		1 周				
		公共艺术 (音乐、 美术)	2	36	18	18	1	1				
	限定选修	物理	3	54	54		1	1			1	
		化学	2	36	36		1	1				
		就业指导 (创新创业)	2	36	36						2	
		职业素养	2	36	36						2	
	公共基础课小计	心理健康	2	36	36						2	
			79	1462	1148	314	18	18	14	14	11	0
专业技能课	专业核心课	图形图像处理	4	72	36	36	4					
		美术设计	6	108	36	72	6					
		摄影摄像	4	72	36	36	4					
		数字影音编	4	72	36	36		4				

		辑与合成										
		后期特效制作	6	108	36	72		6		2		
		程序设计基础	4	72	36	36					4	
		数字媒体技术应用	8	72	36	36				4		
		虚拟现实素材与资源制作	4	72	36	36				2		
		三维设计与制作	6	108	36	72			2		4	
		网页设计与制作	6	108	36	72			4			
	小计		52	936	342	594	14	10	8	10	10	0
	专业 (技能方向)课	必修	文创（1+X证书）	4	72	36	36			4		
			Animate	4	72	36	36			4		
			广告设计	2	36	0	36				2	
			数码照片艺术处理	3	54	18	36				3	

		影像拍摄艺术	4	72	36	36				4		
		音频处理软件（AU）	4	72	36	36				2	2	
		影视灯光	2	36	0	36					2	
		小计	23	414	90	324	0	0	8	6	9	0
	必修	认知实习	1	18		18	2 天					
		跟岗实习	10	240		240					8 周	
		顶岗实习	30	540		540						18 周
		小计	41	738		738	2 天				8 周	18 周
	合计		195	3310	1340	1970	30	30	30	30	30	0

八、实施保障

（一）师资队伍

根据教育部颁布的《中等职业学校教师专业标准》和《中等职业学校设置标准》的有关规定，进行老师队伍建设，合理配置老师资源。专业教师学历职称结构应合理同，至少应配备具有相关专业中级以上专业技术职务的专任教师 2 人；建立“双师型”专业教师团队，其中“双师型”教师应不低于 30%，应有业务水平较高的专业带头人。

专业专任教师应具备良好的师德和终身学习能力，具有本专业或相应专业本科及以上学历，中等职业学校教师资格证书和本专业中级（含）以上职业资格，能够适应产业、行业发展需求，熟悉企业情况，参加企业实践和技术服务，积极开展课程教学改革，具备数字媒体技术作品制作实践能力。

聘请行业企业高技能人才担任专业兼职教师，应具有高级（含）以上职业资格或中

级（含）以上专业技术职称，能够参与学校授课、课外活动、讲座等教学活动。

项目 类别		人 数	学历情况				职称情况			
			研究生	本 科	专 科	其 他	高 级	中 级	初 级	无
理论课教师	人 数	16		15	1		2	7	3	4
实习指 导教师	人 数	3		2	1			1	1	1
合 计		16 人	双师型教师		9 人	双师型教师比例		63%		

（二）教学设施

教学设施应满足本专业人才培养实施需要，其中实训（实验）室面积、设施等应达到国家发布的有关专业实训教学条件建设标准（仪器设备配备规范）要求。信息化条件保障应能满足专业建设、教学管理、信息化教学和学生自主学习需要。

主要设施设备及数量如下表：

序 号	实 训 室	主要实训 内容	设备 名称	设备主要功能 (技术参数与要求)	数量 (台/套)	备注
		公共基础 课：		CPU：≥主流多核	40	
				内存：≥2GB		
		计算机应 用基础		硬盘：≥250GB		
				集成显卡		
				显示器：		
	计 算机	专业核心 课：	学 生 用	分辨率≥1024*768		
				网卡：≥1 个		

1	基础实训室	常用工具软件	计算机	支持网络同传和硬盘保护		
		数码照片艺术处理（PS）	机	可选多媒体教学支持系统		
		网页设计与制作	教师用计算机	耳机、麦克风		
		可视化编程 VB 动画制作 Animate 影视特效 AE 视频编辑 PR 音频处理 软件		同上	1	
2	摄影摄像技术实训室	专业核心课：	数字媒体设备	数码相机、数码摄像机	10	
		摄影摄像技术	台	灯光、背景布、静物	1	
		美术基础知识		CPU：≥主流多核		

		摄影摄像		内存：≥2GB		
		技术		硬盘：≥250GB		
				集成显卡		
		专业（技		显示器：	1	
		能）方向课：		分辨率≥1024*768		
		影像拍摄	演示	网卡≥1 个		
		艺术	用计	支持网络同传和硬		
		影视灯光	算机	盘保护		
				耳机、麦克风		

说明：主要设施设备的数量按照班生数 50 人配置。

（三）教学资源

教材、图书和数字资源结合实际具体提出，应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。严格执行国家和省（区、市）关于教材选用的有关要求，健全本校教材选用制度。根据需要组织编写校本教材，开发教学资源。

（四）教学方法

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，采用适当的教学方法，以达成预期教学目标。倡导因材施教、因需施教，鼓励创新教学方法和策略，采用理实一体化教学、案例教学、项目教学等方法，坚持学中做、做中学。

（五）学习评价

由学校、学生、用人单位三方共同实施教学评价，评价内容包括学生专业综合能力、“双证”的获取率和毕业生就业率及就业质量，专兼职教师教学质量，逐步形成校企合作、工学结合模式下的多元教学质量评价标准体系。

1. 课堂教学效果评价方式

采取灵活多样的评价方式，主要包括测试、作业、课堂提问、上机操作考核以及参加各类型专业技能竞赛的成绩等。

2. 实训实习效果评价方式

(1) 实训实习评价

采用实习报告与实践操作水平相结合的方式，如实反映学生对各项实训实习项目的技能水平。

(2) 顶岗实习评价

顶岗实习考核方面包括实习日志、实习报告、实习单位综合评价鉴定等多层次、多方面的评价。

(六) 质量管理

改变传统的教学质量管理工作，以数字媒体技术应用市场的行业规范为实际的教学质量管理要求。合理调配教师、实训室和实训场地等教学资源，为课程的实施创造条件；加强对教学过程的质量监控，改革教学评价的标准和方法，促进教师教学能力的提升，保证教学质量。

每学期第一周专业教师做好教学计划和实训计划，严格按照计划进行教学；教务主任、专业部长、科组长对课堂教学实行推门听课、随机抽查教师的教案。每学期至少进行两次教学检查，并公布检查结果；每学期进行两次学习效果检测。

九、毕业要求

毕业需同时满足以下四个条件：

所修课程考核合格。

无任何行政处分，德育考核均为合格以上。

参加半年以上的顶岗实习，考核合格。

至少获得一个与专业相关的技能证书。

十、附录

1、教学计划进程表

2024 年数字媒体技术应用专业教学计划进程表

课程类别			课程名称	学分	学时分配			学期					
								一	二	三	四	五	六
					学时	理论	实践	18 周	18 周	18 周	18 周	18 周	18 周
公共基础课	思想政治必修	中国特色社会主义	2	36	36		2						
		心理健康与职业生涯	2	36	36			2					
		哲学与人生	2	36	36				2				
		职业道德与法治	2	36	36					2			
		班会（劳动教育、安全教育等）	6	90				1	1	1	1	1	0
	文化基础必修	语文	12	216	216		2	2	4	4			
		数学	12	216	216		2	2	4	4			
		外语(英语)	8	144	144		2	2	2	2			
		历史	4	72	72		1	1			2		
		信息技术	8	144	72	72	4	4					
	其他必修	体育与健康	10	180	36	144	2	2	2	2	2		

	修											
		入学教育与 军训	2	56	16	40	1 周					
		劳动教育	2	56	16	40		1 周				
		公共艺术 (音乐、 美术)	2	36	18	18	1	1				
	通用 学科 选修	物理	3	54	54		1	1			1	
		化学	2	36	36		1	1				
		就业指导 (创新创 业)	2	36	36						2	
		职业素养	2	36	36						2	
		心理健康	2	36	36						2	
	公共基础课小计		79	1462	1148	314	18	18	14	14	11	0
专业技能课	专业 核心 课	图形图像处 理	4	72	36	36	4					
		美术设计	6	108	36	72	6					
		摄影摄像	4	72	36	36	4					
		数字影音编 辑与合成	4	72	36	36		4				

		后期特效制作	6	108	36	72		6		2		
		程序设计基础	4	72	36	36					4	
		数字媒体技术应用	8	72	36	36				4		
		虚拟现实素材与资源制作	4	72	36	36				2		
		三维设计与制作	6	108	36	72			2		4	
		网页设计与制作	6	108	36	72			4			
	小计		52	936	342	594	14	10	8	10	10	0
	专业 (技能方向)课	必修	文创（1+X证书）	4	72	36	36			4		
			Animate	4	72	36	36			4		
			广告设计	2	36	0	36				2	
			数码照片艺术处理	3	54	18	36				3	
			影像拍摄艺术	4	72	36	36				4	

		术										
		音频处理软件（AU）	4	72	36	36				2	2	
		影视灯光	2	36	0	36					2	
		小计	23	414	90	324	0	0	8	6	9	0
	必修	认知实习	1	18		18	2 天					
		跟岗实习	10	240		240					8 周	
		顶岗实习	30	540		540						18 周
		小计	41	738		738	2 天				8 周	18 周
	合计		195	3310	1340	1970	30	30	30	30	30	0