

郑州智能科技职业学院

2025 级专业人才培养方案

专业名称: 数字媒体技术

专业代码: 510204

学 制: 三年制

层 次: 专科

合作企业: 成都顽皮猫网络科技

有限公司

撰 写 人: 王晓莉

审 核 人: 张澎

制订时间: 2025 年 7 月

目录

一、专业名称与代码	1
二、入学基本要求	1
三、基本修业年限	1
四、职业面向与岗位能力分析	1
五、培养目标与培养规格	2
六、课程设计及要求	3
七、教学进程总体安排	10
八、实施保障	15
九、毕业要求	19

数字媒体技术专业人才培养方案

一、专业名称与代码

专业名称：数字媒体技术

专业代码：510204

二、入学基本要求

中等职业学校毕业、普通高级中学毕业或具备同等学力。

三、基本修业年限

基本修业年限为3年。

四、职业面向与岗位能力分析

(一) 职业面向

表1：职业面向表

所属专业大类（代码）	电子与信息大类（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）
主要岗位（群）及技术领域	数字视觉设计、网页制作、影视后期制作、3D 建模师
职业类证书	电子与信息大类（51）

(二) 职业岗位与能力需求分析

表2：职业岗位与能力需求分析表

职业岗位	关键能力	典型工作任务	职业能力与素质要求
影视特效制作师	1. 熟练操作 AE 等特效软件。 2. 掌握粒子、动力学模拟、层合成技巧。	1. 制作爆炸、流体等特效镜头。 2. 协同建模、动画团队优化特效效果。	1. 强创意与细节把控力。 2. 持续学习新特效技术，抗压能力强。
影视后期制作	1. 精通 PR、AE 剪辑与合成，熟悉达芬奇调色。 2. 掌握剪辑节奏设计。	1. 影片粗剪、精剪。 2. 调色匹配风格，添加转场，字幕等包装元素。	1. 审美敏锐，沟通协作佳（对接导演/客户）， 2. 耐心处理细节。

3D 建模师	熟练 Blender，掌握拓扑、UV 拆分、纹理绘制逻辑。	1. 角色、场景、道具建模。 2. 修复模型拓扑缺陷，配合动画绑定。	1. 空间结构感知强，注重细节还原。 2. 团队协作意识高。
网页设计师	熟练 PS/Dreamweaver，掌握 HTML/CSS 基础，理解交互设计逻辑。	1. 网页原型设计、界面视觉优化。 2. 协同前端调试视觉效果。	1. 用户思维突出。 2. 审美贴合市场，跟踪设计趋势（如极简风、动效）。

(三) 岗位相关职业资格(专业技术)证书

表 3：岗位相关职业资格(专业技术)证书表

职业岗位	职业资格证书名称	等级	发证单位	证书要求
影视后期制作师	多媒体软件制作师	高级	人力资源和社会保障部职业技能鉴定中心	音视频高级编辑、多媒体项目集成、跨终端适配优化，需完成完整项目案例制作。
视觉传达	Adobe 数字媒体设计师	初级、中级	国家人力资源和社会保障部、工业和信息化部	对图像、文字、色彩、版面、图形等表达广告的元素，通过相关设计软件来为实现表达广告目的，进行平面创意。
视频剪辑与后期制作	Adobe 数字视频设计师、达芬奇调色认证	初级、中级	Adobe 认证	具有较好的艺术基础，利用 Maya、AfterEffects、Premiere 等软件进行动画片包装。
影视特效制作师	NACG 数字媒体技术师	初级、中级	国家人力资源和社会保障部、工业和信息化部	具备准确捕捉物体比例，生动再现物体细节的能力，能够迅速创建基本。
3D 建模师	数字内容制作员	中级、高级	人力资源和社会保障部备案的第三方评价机构	掌握 3D 建模软件操作，能精准构建模型结构、比例与细节，具备创意转化建模能力，熟悉基础纹理、灯光设置。
数字创意建模	数字创意建模职业技能等级证书	中级	北京广联达数字科技有限公司	掌握 3D 建模软件操作，熟悉基础纹理、灯光。
数字影像处理	数字影像处理职业技能等级证书	中级	浙江华策影视技工学校	熟练操作相关软件，能调色彩、修瑕疵、创意合成，输出适配格式。

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，德智体美劳全面发展，具有一定科学文化水平，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，较强的就业创业能力和可持续发展的能力，能够接力 AI 技术迭代浪潮，熟练掌握数字媒体技术知识技能；掌握数字媒体技术知识技能，以影视后期编辑、3D 建模为核心，深度融合 AI 智能技术，具备影视节目创作、音视频特效编辑、3D 建模及 AIGC 协作工具运用能力；面向网络新媒体、影视制作等地域文化传媒产业，从事视频创作、数字媒体相关的技术与艺术融合创新型的高技能人才。

（二）培养规格

本专业学生应在系统学习本专业知识并完成有关实习实训基础上，全面提升知识、能力、素质，掌握并实际运用岗位（群）需要的专业核心技术技能，实现德智体美劳全面发展，总体上须达到以下要求：

- （1）坚定拥护中国共产党领导和中国特色社会主义制度，以习近平新时代中国特色社会主义思想为指导，践行社会主义核心价值观，具有坚定的理想信念、深厚的爱国情感和中华民族自豪感；
- （2）掌握与本专业对应职业活动相关的国家法律、行业规定，掌握绿色生产、环境保护、安全防护、质量管理等相关知识与技能，了解相关行业文化，具有爱岗敬业的职业精神，遵守职业道德准则和行为规范，具备社会责任感和担当精神；
- （3）掌握支撑本专业学习和可持续发展必备的语文、外语（英语等）、信息技术等文化基础知识，具有良好的人文素养与科学素养，具备职业生涯规划能力；
- （4）具有良好的语言表达能力、文字表达能力、沟通合作能力，具有较强的集体意识和团队合作意识，学习 1 门外语并结合本专业加以运用；
- （5）掌握数字媒体技术基础、图文编辑、创意设计、构成基础、程序设计、三维软件基础等方面的专业基础理论知识，具有良好的色彩运用和一定的数字绘图能力；
- （6）掌握图形图像处理、摄影摄像等方面的专业基础理论知识，能够根据需求分析进行素材的采集、整理和加工，具有一定的创意策划能力；具有文字图形动画制作、视频校色、音视频后期合成的能力，熟练运用 Photoshop、达芬奇、Blender、Premiere、AfterEffects、Dreamweaver、3dsMax 等数媒软件；
- （7）熟练掌握剧本编写、文案编写、导演技能、剪辑手法、分镜头脚本设计、二维动画设计、数字影视后期合成、AfterEffects、短视频策划制作运营、版式设计、新媒体文案策划、广告基础与影视广告、新媒体运营技术的相关知识；
- （8）掌握三维建模、灯光渲染、三维动画制作，以及音视频采集、后期特效制作等技术

技能，具有影视短片创意与制作的实践能力；具有一定的 2D、3D 动画设计和制作能力；

（9）掌握合作完成项目策划、开展数字媒体运营的技术技能，具有融合媒体技术加工信息内容向目标受众推广的能力；

（10）掌握 AIGC 视频策划与文案、音视频编辑理论、视听语言、短视频剧本创作、动效软件制作等。具有适应本行业数字化和智能化发展需求的数字技能；

（11）具有探究学习、终身学习和可持续发展的能力，具有整合知识和综合运用知识分析问题和解决问题的能力；

（12）掌握身体运动的基本知识和至少 1 项体育运动技能，达到国家大学生体质健康测试合格标准，养成良好的运动习惯、卫生习惯和行为习惯；具备一定的心理调适能力；

（13）掌握必备的美育知识，具有一定的文化修养、审美能力，形成至少 1 项艺术特长或爱好；

（14）树立正确的劳动观，尊重劳动，热爱劳动，具备与本专业职业发展相适应的劳动素养，弘扬劳模精神、劳动精神、工匠精神，弘扬劳动光荣、技能宝贵、创造伟大的时代风尚。

六、课程设计及要求

课程设置包括公共必修课程、公共选修课程、专业基础课程、专业核心课程、专业拓展课程和专业实践课程。

（一）公共必修课程

根据党和国家有关文件规定和学校特色，将思想道德与法治、毛泽东思想与中国特色社会主义理论体系概论、习近平新时代中国特色社会主义思想概论、形势与政策、军事理论、军事技能训练、心理健康教育、创新创业教育、信息技术基础、人工智能基础、大学英语、大学体育、职业发展与就业指导、中华优秀传统文化、国家安全教育、安全教育、劳动教育等课程列为公共必修课程，将党史国史、中华民族共同体概论等课程列为必修课程或限定性选修课程。

（二）公共选修课程

按照上级教育行政部门要求，结合学校特色、学生全面素质教育和个性发展，将口才艺术、中国书法、音乐欣赏、影视鉴赏、信息检索、诗文与修养、交响乐欣赏、瑜伽、社交礼仪、大学生疾病与健康等课程列为公共选修课程。

（三）专业基础课程

专业基础课程是需要前置学习的基础性理论知识和技能构成的课程，是为专业核心课程

提供理论和技能支撑的基础课程，应按照专业群进行规划组合。建设完善、规范、科学的知识体系，为学生拓宽专业口径和专业学习奠定宽厚的基础，详见表 4。

表 4：数字媒体技术专业基础课程一览表

序号	课程名称	主要教学内容及要求	学时数
1	摄影摄像技术	<p>1. 主要教学内容：摄影摄像设备操作方法、光圈、快门、感光度等核心参数调整技巧、基础构图原则 AIGC 工具在智能构图辅助与影像创意生成中的应用，简单场景拍摄流程与后期优化方法，融入劳动教育、工匠精神等思政内容。</p> <p>2. 要求：掌握摄影摄像核心操作与参数调节能力，能运用 AIGC 工具辅助创意创作，独立完成简单场景拍摄与后期优化，具备精益求精的职业素养，达到助理摄影师、摄像师的前期影像采集与基础处理岗位能力要求。</p>	24
2	图形图像处理	<p>1. 主要教学内容：以 Photoshop 为核心，讲解软件基础操作、图层管理、图像修复、色彩调整与合成等核心技巧，融入 AIGC 图像生成与智能处理概念，包括利用 AI 工具进行快速抠图、风格化处理的方法，同步融入社会主义核心价值观教育内容。</p> <p>2. 要求：熟练掌握 Photoshop 核心操作与图像编辑技巧，能运用 AI 工具辅助视觉创作，创作积极向上、符合社会主流审美观的作品，具备平面设计助理、视觉设计师所需的海报、宣传图等视觉内容制作与优化能力。</p>	24
3	构成基础	<p>1. 主要教学内容：讲解平面、色彩、立体构成的基本原理，训练审美感知能力与创意设计思维，介绍 AI 辅助设计工具的应用方法，指导利用工具快速生成创意方案与视觉稿，融入中华优秀传统文化相关内容，引导从传统元素中汲取设计灵感。</p> <p>2. 要求：理解构成基础核心原理，具备基础审美感知与创意设计能力，能运用 AI 辅助工具提升设计效率，创作具有民族特色的现代设计作品，为视觉设计师、UI 设计师等岗位筑牢艺术基础。</p>	48
4	程序设计基础	<p>1. 主要教学内容：讲解 HTML、CSS 等基础编程语言，传授 Dreamweaver 等软件的操作方法，涵盖网站搭建与管理流程，融入 AI 智能建站与 AI 代码生成概念，介绍利用 AI 辅助实现响应式布局与交互动效的技巧，同步开展网络安全教育内容。</p> <p>2. 要求：熟练掌握前端基础编程语言与网站开发工具操作，能运用 AI 工具辅助网站开发，具备响应式布局与交互动效实现能力，树立网络法治意识与信息安全观念，达到前端开发助理、网页设计师所需的网站页面制作与维护岗位要求。</p>	64

5	动态软件基础 (一)	<p>1. 主要教学内容：讲解 AfterEffects 基础操作方法、关键帧动画制作技巧与图层样式应用，涵盖简单动态图形与文字动画设计流程，融入 AIGC 动态生成技术，介绍 AI 在 MG 动画、简单特效制作中的应用方式，同步融入劳动教育相关内容。</p> <p>2. 要求：掌握 AfterEffects 核心操作与基础动画制作能力，能运用 AIGC 动态生成技术提升创意表现力，独立完成简单动态视频内容制作，具备项目实践中的团队协作与创新精神，达到动态设计师助理、视频特效师助理岗位的基础工作要求。</p>	64
6	三维软件基础	<p>1. 主要教学内容：以 Blender 为核心，讲解软件基础操作、建模工具使用方法、材质调节、灯光设置与渲染全流程，融入 AI 辅助建模与纹理生成概念，介绍相关工具提升建模效率与真实感表现的技巧，同步融入工匠精神教育内容。</p> <p>2. 要求：熟练掌握 Blender 核心操作与三维制作基础流程，能运用 AI 辅助工具优化建模效果，具备对三维细节的把控能力与耐心，达到助理三维建模师、游戏建模助理所需的简单三维模型与场景创建岗位要求。</p>	64
7	视频剪辑	<p>1. 主要教学内容：讲解 PremierePro 软件操作方法，传授素材导入、剪辑、转场设计、音频处理等核心技能，融入 AI 智能剪辑概念，包括利用 AI 工具自动生成字幕、智能配乐、一键成片的应用。</p> <p>2. 要求：掌握视频剪辑核心技能与软件操作，能运用 AI 智能剪辑工具提升创作效率，通过融入国家安全教育与正确舆论导向相关思政内容，树立正确的价值观，剪辑符合社会责任感的视频内容，具备视频剪辑师、短视频运营等岗位所需的视频创作与后期制作能力。</p>	64

(四) 专业核心课程

专业核心课程是根据岗位工作内容、典型工作任务设置的课程，是培养核心职业能力的主干课程，各专业应根据岗位要求和人才成长规律及国家专业教学标准设置专业核心课程，详见表 5。

表 5：数字媒体技术专业核心课程一览表

序号	课程名称	主要教学内容及要求	学时数
1	三维动画制作技术	<p>1. 主要教学内容：深入讲解 Blender 骨骼绑定、角色动画设计与复杂场景动画制作方法，涵盖三维动画制作全流程，融入 AIGC 动画生成技术，介绍利用 AI 工具快速生成动画草稿、实现动作捕捉与表情动画的应用技巧，同步融入知识产权保护相关思政教育内容。</p> <p>2. 要求：熟练掌握三维动画核心制作技能与全流程</p>	64

序号	课程名称	主要教学内容及要求	学时数
		操作,能运用AIGC技术辅助动画创作提升效率,强化版权意识与创新意识,具备三维动画师、角色动画师所需的动画短片、广告等三维项目制作能力。	
2	AIGC生成技术	<p>1. 主要教学内容:系统讲解AI在数字媒体创作中的应用逻辑,传授AI工具实操技能,涵盖视频素材生成、智能剪辑、特效添加等核心应用场景,介绍AI工具与传统软件的结合创作方法,指导完成完整AI视频创作项目,同步融入科技伦理与社会责任相关思政教育内容。</p> <p>2. 要求:熟练掌握AIGC核心工具操作与数字媒体创作应用能力,能运用AI技术与传统软件协同完成创新型内容创作,树立正确的科技伦理观与社会责任意识,具备AIGC数字创作者、AI内容运营师所需的数字资产生成与创新型视频内容创作能力。</p>	64
3	视频后期调色	<p>1. 主要教学内容:深入讲解色彩原理与影视调色核心技巧,聚焦达芬奇软件操作方法,涵盖色彩校正与风格化调色全流程,融入AI智能调色技术,介绍利用AI工具进行白平衡校正、风格匹配与批量处理的应用技巧,同步融入审美教育相关思政内容。</p> <p>2. 要求:熟练掌握影视调色核心技能与达芬奇软件操作,能运用AI智能调色工具提升工作效率与作品专业度,培养高雅艺术品位,具备创造富有情感与美感视觉作品的能力,达到视频调色师、影视后期制作等岗位所需的色彩优化与视觉品质提升要求。</p>	64
4	动态软件基础 (二)	<p>1. 主要教学内容:深入讲解AfterEffects高级功能,涵盖表达式运用、粒子系统搭建与复杂蒙版制作技巧,介绍AI辅助设计与AI动态生成技术的融合应用,指导完成影视片头片尾、MG动画短片等项目制作,同步融入团队协作与项目管理相关思政教育内容。</p> <p>2. 要求:熟练掌握AfterEffects高级功能操作与复杂动态效果实现能力,能运用AI技术提升动态创作效率与质量,具备复杂项目中的沟通协作能力,达到资深动态设计师、影视包装师所需的高难度动态图形与影视包装项目执行要求。</p>	64
5	三维软件基础 (二)	<p>1. 主要教学内容:讲解3dsMax等高级建模软件操作,传授多边形建模、曲面建模、真实材质模拟与贴图绘制核心技能,融入AI辅助建模技术,介绍利用AI进行模型拓扑优化、UV展开与贴图烘焙的方法,指导输出符合行业标准的复杂模型,同步融入职业道德相关思政教育内容。</p> <p>2. 要求:熟练掌握高级建模软件操作与复杂模型制作流程,能运用AI辅助技术提升建模规范性与效率,树立严谨负责的职业态度,具备高级三维建模师、游戏角色建模师所需的复杂三维模型、建筑模型等项目制作能</p>	64

序号	课程名称	主要教学内容及要求	学时数
		力。 1. 主要教学内容：讲解动态原型设计、CSS/JS 动画制作、H5 开发与响应式适配核心技巧，融入 AI 前端开发概念，介绍利用 AI 工具自动生成代码、实现交互动效的应用方法，同步融入创新创业相关思政教育内容。 2. 要求：熟练掌握网页设计核心技能与开发技巧，能运用 AI 工具辅助前端开发提升效率，具备技术与商业思维结合的能力，优化个人作品集展示效果，达到网页设计师、前端开发工程师所需的个人作品集网站及品牌营销 H5 开发与设计岗位要求。	
6	网页设计		64

(五) 专业拓展课程

专业拓展课程是根据学生发展需求横向拓展和纵向深化的课程，是提升综合职业能力的延展课程，详见表 6。

表 6：数字媒体技术专业拓展课程一览表

序号	课程名称	主要教学内容及要求	学时数
1	特效制作技术	1. 主要教学内容：讲解粒子特效、抠像合成、跟踪技术与三维特效合成等核心技能，融入 AI 智能抠像、AI 特效生成技术，介绍利用 AI 工具快速实现复杂特效的应用方法，适配多领域特效制作需求，同步融入创新创业相关教育内容。 2. 要求：熟练掌握各类特效制作核心技术与合成流程，能运用 AI 工具提升复杂特效制作效率，具备利用特效技术探索商业应用的创新思维，达到数字特效师、合成师所需的影视、广告、动画等场景下的特效制作岗位要求。	48
2	品牌策划与设计	1. 主要教学内容：指导学生针对性优化设计作品，讲解企业设计审核标准、模块化设计方法与多端适配技巧，融入 AI 作品优化概念，涵盖文案策划、广告字体设计与版式设计核心内容，同步融入职业发展与就业指导相关思政教育内容。 2. 要求：熟练掌握品牌相关设计技能与作品优化方法，能运用 AI 工具提升设计作品质量，树立以企业需求为导向的设计思维，具备就业规划能力与品牌策划意识，完成符合职业标准的视觉简历与作品集设计，适配相关岗位就业需求。	48
3	短视频策划与制作	1. 主要教学内容：讲解影视栏目包装的创意策划方法、视觉元素设计技巧与动画制作流程，融入 AI 辅助创意与 AIGC 相关概念，介绍利用 AI 工具进行风格探索、视觉稿生成及辅助完成动画制作与合成的应用方式，同步融入文化自信相关思政教育内容。 2. 要求：熟练掌握影视栏目包装核心技能与全流程创作能力，能运用 AI 工具提升创意效率与作品质感，树立文化自	48

		信与主流价值观，创作富有创意的影视内容，达到影视包装师、栏目设计师所需的电视台、网络节目、广告等整体包装设计岗位要求。	
4	游戏设计与制作	<p>1. 主要教学内容：讲解 3dsMax 在游戏场景规划与设计中的应用方法，涵盖高精度模型制作、纹理烘焙与模型优化核心技能，融入 AI 场景生成与 AI 纹理贴图技术，介绍利用相关工具快速构建宏大且精细游戏场景的技巧，同步融入职业道德相关思政教育内容。</p> <p>2. 要求：熟练掌握 3dsMax 操作与游戏场景制作全流程技能，能运用 AI 技术提升场景构建效率与精细度，遵守游戏开发规范，树立维护健康行业生态的职业理念，达到游戏场景建模师、游戏美工所需的游戏场景创建与整合岗位要求。</p>	48
5	融媒体策划与营销	<p>1. 主要教学内容：讲解主流新媒体平台的运营规则与核心策略，传授内容策划、文案撰写、粉丝运营与数据分析技能，融入 AI 新媒体运营概念，介绍利用 AI 工具进行智能文案生成、数据分析、内容分发与用户画像分析的应用方法，同步融入网络道德与法治相关思政教育内容。</p> <p>2. 要求：熟练掌握融媒体运营核心技能与平台操作方法，能运用 AI 工具提升运营效率与传播效果，遵守网络规范，传播正能量，具备新媒体账号日常运营与推广能力，达到新媒体运营专员、内容策划师岗位要求。</p>	48
6	数字文创产品开发与设计	<p>1. 主要教学内容：聚焦数字技术与 AI 活化传统文化的核心方法，以少林功夫、豫剧等郑州本土非遗为创作核心，讲解三维建模、特效制作及 AIGC 等关键技术的应用，指导学生完成 AI 非遗数字人、非遗文化宣传视频等创新项目，传授数字文创前沿开发全流程。</p> <p>2. 要求：熟练掌握数字文创相关技术与开发流程，能运用三维建模、特效及 AIGC 技术活化本土非遗文化，独立完成非遗主题创新项目创作，具备数字文创产品开发与设计的核心能力。</p>	48

(六) 专业实践课程

专业实践课包括认知实习、岗位实习、专业实训等课程，详见表 7。

表 7：数字媒体技术专业实践课程一览表

序号	课程名称	主要教学内容及要求	学时数
1	岗位实习	<p>1. 主要教学内容：作为校内理论学习后的综合性实践课程，安排学生进入真实工作环境的对口岗位，将专业知识与技能应用于实际工作，熟悉核心岗位工作流程与操作规范，同步培养解决实际问题、团队协作、有效沟通等职场核心能力，渗透职业道德素养培育。</p> <p>2. 要求：熟练掌握对口岗位核心操作技能，具备运用专</p>	720

		业知识解决实际工作问题的能力，养成良好的团队协作意识、沟通技巧与职业道德素养，深入了解行业动态与企业文化，完成从学生到职业人的角色过渡，为顺利就业及未来职业发展筑牢基础。	
2	综合实训	<p>1. 主要教学内容：以真实传媒场景项目为导向，覆盖全流程实践环节，包括短视频、公众号、直播脚本设计等选题策划工作，拍摄剪辑、图文排版、互动设计等内容制作技能，以及流量分析、用户互动等传播运营方法，明确作品原创要求与传媒行业规范。</p> <p>2. 要求：熟练掌握传媒项目全流程实践操作技能，能够独立完成选题策划、内容制作与传播运营全环节工作，确保作品原创且符合行业规范，具备清晰阐述创作逻辑的能力，同时提升团队协作效率，通过综合考核检验实践应用与协作能力。</p>	128
3	毕业指导	<p>1. 主要教学内容：重点讲授毕业指导核心内容，包括从真实业务场景中提炼实践价值课题的方法，分三阶段推进实践能力培育——第一阶段传授行业热点分析、业务调研等实践选题技巧，第二阶段为学生配备指导教师提供作品审核与技术支持，第三阶段组织毕业作品展览及后续成果完善、材料归档相关流程。</p> <p>2. 要求：掌握实践课题提炼与毕业作品设计的核心方法，能够独立完成毕业作品创作，按阶段提交作品初稿并通过审核，配合指导教师完成作品优化，最终完成毕业作品展览与材料归档工作，达到符合毕业要求的实践能力标准。</p>	96

七、教学进程总体安排

(一) 课程学时、学分结构表

课程性质	公共必修课	公共选修课	专业基础课	专业核心课	专业拓展课	专业实践课	合计
学时数	840	64	352	336	288	944	2824
学分数	43	4	23	21	18	38	147
占总学时比例	29.75%	2.27%	12.46%	11.90%	10.20%	33.43%	100%

表 8：学时学分结构表

注：本专业总学分 147 学分，总学时 2824 学时，其中理论课 626 学时，占比 22.17%；实践性教学 2198 学时，占比 77.83%；选修课 352 学时，占比 12.46%。

(二) 课程设置及学时安排

表 9：数字媒体技术专业教学计划进程表

课程性质	课程编码	课程名称	学分	总学时	学时分配		学期课程安排						考核方式		备注	
					理论	实践	第一学年		第二学年		第三学年		考试	考查		
							1	2	3	4	5	6				
公共必修课	0120011001	思想道德与法治	3	48	32	16	3							√		
	0120011002	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	2	32	32	0		2						√		
	0120011003	习近平新时代中国特色社会主义思想概论	3	48	32	16		3						√		
	0101011001	人工智能基础	2	32	32	0		2						√		
	0120011004	形势与政策（1）	0.25	8	8	0	1							√		
	0120011005	形势与政策（2）	0.25	8	8	0		1						√		
	0120011006	形势与政策（3）	0.25	8	8	0			1					√		
	0120011007	形势与政策（4）	0.25	8	8	0				1				√		
	0121011004	中华优秀传统文化	2	32	32	0	2							√		
	0121011005	大学英语（1）	3	48	32	16	3							√		
	0121011006	大学英语（2）	3	48	32	16		3						√		
	0101011002	信息技术基础	3	48	16	32	3							√		
	0121011008	就业指导	1	16	8	8				1				√		

	0121011009	大学生职业生涯规划	1	16	8	8	1							√	
	0121011010	创新创业教育	1	16	0	16			1					√	
	0121011013	大学体育（1）	2	36	4	32	2							√	
	0121011014	大学体育（2）	2	36	4	32		2						√	
	0121011015	大学体育（3）	2	36	4	32			2					√	
	0121011016	大学体育（4）	2	36	4	32				2				√	
	0121011002	军事技能	3	168	0	168	3周							√	军训三周
	0121011001	军事理论	2	32	32	0	2							√	
	0122011001	心理健康教育	2	32	16	16		2						√	
	0121011003	国家安全教育	1	16	16	0	1							√	
	0121011007	劳动教育	1	16	0	16		1						√	
	0121011011	高等数学（1）	2	32	32	0	2							√	
	0121011012	高等数学（2）	2	32	32	0		2						√	
	0121011017	安全教育													贯穿全过程
公共必修课小计			43	840	368	472	19	16	4	4	0	0			
公共选修课		公共选修课	4	64	公共选修课由教务科研处统一安排至前四个学期修读完成，其中艺术类课程至少修读2学分。										
	公共选修课小计		4	64											

专业基础课	0103013101	摄影摄像技术	2	24	8	16	2						√	
	0103013102	图形图像处理	2	24	6	18	2						√	
	0103013103	构成基础	3	48	12	36	4						√	
	0103013104	程序设计基础	4	64	24	40	4						√	
	0103013105	动态软件基础	4	64	16	48		4					√	
	0103013106	三维软件基础（一）	4	64	8	56		4					√	
	0103013107	视频剪辑	4	64	16	48		4					√	
	专业基础课小计		23	352	90	262	12	12						
专业核心课	0103014106	三维动画制作技术	4	64	16	48			4				√	
	0103014107	AIGC 生成技术	4	64	12	52			4				√	
	0103014108	视频后期调色	2	32	8	24			2				√	
	0103014109	动效软件基础（二）	4	64	8	56			4				√	
	0103014110	三维软件基础（二）	4	64	16	48			4				√	
	0103014111	网页设计	3	48	12	36			6				√	8周
	专业核心课小计		21	336	84	252			21					
专	0103015101	特效制作技术	3	48	8	40			6				√	8周
	0103015102	品牌策划与设计	3	48	16	32			6				√	8周

业 拓 展 课	0103015103	短视频策划与制作	3	48	12	36			6				√	8 周
	0103015104	游戏设计与制作	3	48	8	40			6				√	8 周
	0103015105	融媒体策划与营销	3	48	24	24			6				√	8 周
	0103015106	数字文创产品开发与设计	3	48	16	32			6				√	8 周
	专业拓展课小计		18	288	84	204			18					
专 业 实 践 课	0103017101	岗位实习	24	720	0	720					30		√	第 5、6 学期完成岗位实习
	0103017102	综合实训	8	128	0	128				8			√	
	0103017103	毕业指导	6	96	0	96				6			√	
	专业实践课小计		38	944	0	944	0	0	0	14				
合计			147	2824	626	2198	31	28	21	18	14	30		

八、实施保障

主要包括师资队伍、教学设施、教学资源、教学方法、学习评价、质量管理等方面。

(一) 师资队伍

按照“四有好老师”、“四个相统一”、“四个引路人”的要求建设专业教师队伍，将师德师风作为教师队伍建设的第一标准。

1. 队伍结构

本专业共有专职教师 12 名，兼职教师 6 名，学生数与本专业专任教师数比例 25:1，双师型教师规定不少于 30%，双师素质教师占专业教师比 60%，硕士以上学历占比 100%，45 岁以下青年教师占比 90%以上。职称上，形成“高（教授/副教授）引领、中（讲师）支撑、初（助教）补充”层级，高职称负责课程设计与质量把控，中职称承担核心教学，初职称协助实操与个性化辅导，覆盖“50 岁+资深、35–50 岁骨干、35 岁以下青年”三阶段，分别提供行业视野、担当核心力量、注入创新活力；企业经验上： $\geqslant 60\%$ 教师有多年以上传媒一线经历（含数字内容制作、影视后期等领域），能将企业项目流程、技术标准融入教学，推动产教深度融合。；专兼职教师队伍职称、学历、年龄结构合理，能够整合校内外优质人才资源，选聘企业高级技术人员担任行业导师，组建校企合作、专兼结合的教师团队，建立定期开展专业教研机制。

2. 专业带头人

本专业带头人具备高级职称 1 人，拥有数字媒体技术方向博士研究生学历，获评河南省教师教育专家、河南省教育厅学术技术带头人，全国数字教学技能大赛河南省组委会副主任，在教学科研一体化推进、教育教学模式改革及应用型人才培养中成果突出；能够较好地把握国内外数字内容服务行业、专业发展，能广泛联系行业企业，了解行业企业对本专业人才的需求实际，主持专业建设、开展教育教学改革、教科研工作和社会服务能力强，在本专业改革发展中起引领作用。

3. 专职教师

本专业专职教师 12 人，硕士占比 100%。专任教师具有高校教师资格证和本专业领域相关证书，具有动画、交互设计师、视觉设计师等相关专业研究生及以上学历，其中高级职称教师比为 10%。专业教师中 60%以上人员具备独立主创能力，具有数字媒体技术相关专业研究生学历，且已完成 2 项可展示的商业艺术项目或获奖作品。专任教师每年参加河南省双师型教师培训及河南省教师实践培训，每年至少 1 个月在企业或生产性实训基地锻炼，每 5 年累计不少于 6 个月的企业实践经历。具有扎实的本专业理论功底和实践能力。具有较强的信息化教学能力，能够开展课程教学改革和科学的研究。

4. 兼职教师

本专业兼职教师 6 名，具备本科及以上学历，均从本专业相关行业企业的高技术技能人才中聘任，具有扎实的专业知识和丰富的实际工作经验，了解教育教学规律，能承担专业课程教学、实习实训指导和学生职业发展规划指导等教学任务。对于具有突出行业影响力的专业人才，可酌情放宽学历要求，但需具备扎实的专业创作能力、基础教学组织能力与综合职业素养。兼职教师需深度结合数字媒体技术创作实践，强化学生创意转化能力培养，同时应具备教书育人的责任心，关注学生艺术成长路径，具备指导职业生涯规划的能力。

(二) 教学条件

1. 专业教室基本条件

现有 7 间机房。教室均配备黑（白）板、智慧黑板、多媒体计算机、投影设备等，并具有网络安全防护措施。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。同时，传媒学院工作室制度以专业课程体系为基础，依据传媒行业工作流程设定类型，兼具教学、理论学习、实习实训、实践培训、职业技能培养、创作及技能培训等多重功能，是推动学生“学中做，做中学”的实践教学基地，旨在通过引入企业项目量化指标，实现产教融合、工学结合，服务地方经济并提升学生创新实践能力。

2. 校内外实习实训基地基本条件

学校具有稳定的校内外实习基地，与郑州三笙万物文化传媒有限公司、成都顽皮猫网络科技有限公司、河南翰卓文化传播有限公司、河南正华电讯有限公司（联通子公司）、光影年年（河南）数字动漫科技有限公司、泰盈科技集团股份有限公司、江苏鹰上服饰有限公司、安徽云雾电子商务有限公司等开展校外实习合作，为学生提供后期剪辑、视频运营、3D 建模、美术原画、电商运营等实习与就业岗位。校企双方建有稳定的双师型、专兼职结合的师资队伍，对学生实习进行指导和管理。详情见表 10-表 11。

表 10：校内实训室一览表

序号	实训室名称	主要设备	实训内容
1	602B 实训室	电视机、机房功放、电脑椅、电脑桌、电脑学生机主机、教师机、显示器	主要用于 3D 建模、3D 渲染、材质烘焙、后期渲染等。
2	610 实训室	爱普生投影机、投影幕布、机房功放、电脑椅、电脑桌、大六角桌、教师教学机、电脑学生机主机、显示器	主要用于后期特效、剪辑等。
3	611 实训室	爱普生投影机、投影幕布、机房功放、电脑椅、电脑桌、大六角、教师教学机、电脑学生机主机、显示器	主要用于影视后期渲染、剪辑等。
4	609 实训室	爱普生投影机、投影幕布、机房功放、电脑椅、电脑桌、电脑学生机主机、教	主要用于视频调色、剪辑 3D 灯光渲染等。

		师教学机、27寸显示器	
5	612实训室	爱普生投影机、投影幕布、机房功放、电脑椅、电脑桌、电脑学生机主机、教师教学机、27寸显示器	主要用于视频后期制作、剪辑、平面设计等。
7	614AI项目实训室	8台4090英伟达显卡搭配4KLED高清显示屏幕高配电脑8	用于校企合作、比赛、AI项目实践使用。

表 11：校外实习（实训）基地一览表

序号	实习（实训）基地名称	合作企业	实训内容
1	郑州三笙万物文化传媒实训基地	郑州三笙万物文化传媒有限公司	后期剪辑岗位实训、视频调色师实训
2	成都顽皮猫网络科技实训基地	成都顽皮猫网络科技有限公司	美术原画师实训、3D场景建模师实训、3D角色建模师实训
3	河南翰卓文化传播实训基地	河南翰卓文化传播有限公司	视频运营实训、视频剪辑岗实训
4	河南正华电讯实训基地(联通子公司)	河南正华电讯有限公司(联通子公司)	视频剪辑实训、影视包装设计实训
5	光影年年(河南)数字动漫科技实训基地	光影年年(河南)数字动漫科技有限公司	平面设计实训、视频剪辑岗实训、视频运营实训
6	泰盈科技集团实训基地	泰盈科技集团股份有限公司	视频特效实训、影视剪辑实训、后期运营实训
7	江苏鹰上服饰实训基地	江苏鹰上服饰有限公司	电商带货主播实训、新媒体带货主播实训、抖音带货主播实训
8	安徽云雾电子商务实训基地	安徽云雾电子商务有限公司	电商在线客服实训、电商客服主管实训、线上电商运营实训、短视频运营实训

(三) 教学资源

1. 教材选用基本要求

按照国家规定，经过规范程序选用教材，坚持“凡选必审”基本原则，确保教材价值导向正确，优先选用国家级、省级规划教材和国家优秀教材。专业课程教材需紧密对接行业发展动态，充分体现数字媒体行业新技术、新规范、新标准及新形态，同时采用数字教材、活页式教材、项目化实训手册等多种形式，根据行业技术迭代与岗位能力需求变化进行动态更

新，保证教材内容与数字媒体技术岗位实践紧密衔接，助力学生掌握前沿专业知识与核心技能。

2. 图书文献配备情况

学校图书馆纸质藏书约 36 万册，电子图书约 20 万册，纸质期刊近 14 种，电子期刊 0.65 万种。图书文献配备丰富，为本专业师生提供了充足的文本信息、数据资料等知识服务，基本能满足人才培养、专业建设、教科研等工作需要。图书文献配备满足专业人才培养、专业建设、教科研及学生职业发展的核心需求。专业类图书文献重点涵盖数字媒体内容制作、影视节目制作、视觉设计、交互设计、3D 建模与动画制作等领域的标准、规范、技术、文化及案例类图书；同时及时配置反映新经济、新技术（如 AI 数字创意技术、虚拟仿真设计技术）、新工艺、新材料、新管理方式、新服务方式等相关的图书文献，确保图书文献能同步行业发展，为师生提供最新的知识参考、设计灵感与研究素材，支撑专业教学与教科研活动开展。

3. 数字教学资源建设情况

围绕数字媒体技术设计专业核心课程与实践需求，系统建设、配备丰富的数字教学资源，具体包括：音视频素材、教学课件（涵盖专业基础课、核心课、拓展课的配套课件，且融入思政元素与行业真实案例，如结合中华优秀传统文化的数字文创设计案例）、数字化教学案例库（收录真实企业项目案例，如影视特效制作案例、网页设计案例、数字文创开发案例、游戏 UI 设计案例等，标注案例涉及的技术要点、岗位能力要求及职业素养要求）、虚拟仿真软件，形成专业教学资源库。资源库需满足种类丰富、形式多样、使用便捷、适配实践教学的要求，依托校内一体化网络教学信息平台（如学习通）实现高效共享，并根据行业技术发展、岗位需求变化与教学改革需求进行动态更新，切实支撑日常教学、学生自主学习、项目化实训及岗位技能训练，提升教学质量与学生职业能力。

（四）教学方法

本教学模式以“能力为本位”，采用“项目驱动、案例教学、理实一体”的方式。课程围绕岗位工作流程，将真实或模拟项目分解为教学模块，使知识融入任务解决。依托真实业务设计任务，通过分组协作、上机实操、岗位模拟强化技能；采用“线上自学+线下研习”混合模式衔接理论与实践，以“做中学”培养学生解决复杂问题能力。动态调整教学策略，推动课证融通，培养兼具数据思维、职业素养与创新精神的高技能人才。实践环节依托校内外资源，通过渐进式训练由简到繁提升技能。结合传媒教育特点，项目制学习注重拓展思维、夯实基础，并通过学科教育与项目实践提升审美素养与专业技术能力，全面对接职业发展需求。

(五) 学习评价

全面落实立德树人根本任务，基于专业人才培养目标，对学生学业考核兼顾认知、技能、情感等方面，评价标准、评价主体、评价方式、评价过程的多元化。

1. 必修考试课成绩评定：总成绩=平时成绩×50%+期末考试成绩×50%
2. 选修、考查课程成绩评定：总成绩=平时成绩×60%+期末考试成绩×40%
3. 实习考核：毕业实习的考核由实习企业和毕业实习指导教师共同完成：企业考核成绩（60%）+毕业实习指导教师考核成绩（40%）；考核合格以上等次的学生获得学分，并纳入学籍档案。实习考核不合格者，不予毕业。考核形式注重学生的学习态度、平时成绩、卷面成绩、课堂表现、技能掌握情况等。

根据课程需要采用多样考核方法，如闭卷考试、开卷考试、实操等。鼓励学生积极参加国家、省各有关部门及学院组织的各项专业技能竞赛。

(六) 质量管理

1. 健全综合质量保障机制：学校与二级院系建立专业人才培养质量保障机制，完善教学质量监控制度。评价体系上，改进结果评价、强化过程评价、探索增值评价，并积极吸纳行业与企业参与。通过及时公开信息、接受教育督导与社会监督，形成综合评价。同时，夯实人才培养方案、课程标准、课堂教学、实验实训、毕业设计等各环节的质量建设，通过“教学实施-过程监控-质量评价-持续改进”的闭环管理，确保人才培养目标的实现。

2. 完善教学运行与管理机制：学校与二级院系加强日常教学组织与管理，定期开展课程建设、日常教学及人才培养质量的诊断与改进工作。建立健全巡课、听课、评教、评学等制度，并建立与企业联动的实践教学督导制度。要严明教学纪律，强化教学组织功能，定期组织公开课、示范课等教研活动，促进教学交流与提升。

3. 强化专业教研组织功能：专业教研组织应建立线上线下相结合的集体备课制度，定期召开教学研讨会。要善于运用各类评价分析结果，精准诊断教学问题，有效改进教学方法，从而持续提高人才培养质量。

4. 建立毕业生跟踪与社会评价机制：学校应建立常态化的毕业生跟踪反馈机制及社会评价机制。通过对生源情况、职业道德、技术技能水平、就业质量等数据的系统分析，定期评估人才培养的整体质量，并检验培养目标的达成度，为专业发展和教学改革提供数据支持。

九、毕业要求

根据数字媒体技术专业培养特色及专业培养目标的要求，通过公共基础课、专业核心课、职业拓展课等课堂教学、讲座、社会活动、文化活动、教育部相关竞赛、实习实训、师

生座谈等教学环节，在确保学生德育审核合格的基础上，引导数字媒体技术专业学生修满规定的 147 学分，使其能力达到基本要求，且各项考核全部合格，方可毕业。

数字媒体技术专业人才培养方案

专家评审意见表

人 才 培 养 方 案 审 组 成 员	姓名	单位	职务/职称	签名
	欧阳菲	河南经贸职业学院	教授/商贸物流学院院长	欧阳菲
	职新卫	河南艺术职业学院	教授/院长	职新卫
	崔勇	郑州智能科技职业学院	教授	崔勇
评审组意见:				
同意该方案通过审核。				
评审组组长签字: 				
日期: 2025年9月21日				