



广东江门幼儿师范高等专科学校

2025级人才培养方案

数字媒体技术专业

二〇二五年五月

2025 级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

高中、中职阶段教育毕业生或具有同等学力者。

三、修业年限

学制：标准修业年限为 3 年，弹性学分有效修业年限为 3~5 年，全日制专科学历。

学分：总学分为 150 学分，其中包括公共基础课程 43 学分、专业课程 107 学分。

四、职业面向

毕业生主要面向数字内容服务、影视节目制作等行业就业和自主创业，从事视觉传达设计人员、数字媒体艺术专业人员、全媒体运营师等岗位工作。

（一）职业面向

表 1. 职业面向与主要岗位表

专业所属大类 (代码)	专业 (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
电子与信息大类 (51)	计算机类 (5102)	数字内容服务 (657)、 影视节目制作 (873)	视觉传达设计人员 (2-09-06-01)、 数字媒体艺术专业人员 (2-09-06-07)、 全媒体运营师 (4-13-01-05)	数字视觉设计、 界面设计、 交互设计、 影视后期制作、 全媒体运营	1.软考证书 2.1+X 界面设计职业技能等级证书(中级)、数字媒体交互设计职业技能等级证书(中级)、数字影视特效制作职业技能等级证书(中级)、新媒体运营职业技能等级证书(中级) 3.Adobe 中国认证设计师(专业级)

（二）工作任务与职业能力分析

表 2 岗位能力提升表

岗位名称	典型工作任务	工作过程	岗位能力要求
视觉设计师	1.进行视觉传达设计调研与创意设计。 2.编写文案，绘制图稿。 3.整合设计素材，制作设计作品。	1.理解客户需求和目标受众，进行概念构思。 2.使用设计软件创建视觉元素、设计广告布局和版式、制作广告。 3.客户沟通与修改。	1.能进行字体设计。 2.能进行色彩搭配。 3.能进行平面设计。 4.能与客户、团队进行有效交流和沟通。
界面设计师	1.确定界面风格并设计产品界面原型。 2.结合设计规范完成界面色彩设计、布局设计、控件设计。 3.制作用户界面并改良界面交互行为及功能。	1.理解客户需求，创建用户画像和使用场景。 2.使用设计软件设计界面元素如按钮、图标和布局。 3.客户沟通与修改。	1.能进行手机客户端、软件、网站产品的用户界面设计。 2.能进行产品交互原型设计。 3.能实现交互设计。 4.能与客户、团队进行有效交流和沟通。
影视后期制作	1.采集、处理、加工音频、视频等素材。 2.设计字幕及音视频转场、过渡等效果。 3.制作并发布作品。 4.进行特效创意与策划。	1.收集和导入素材，预览和选择可用素材。 2.使用剪辑软件进行素材剪辑、调整剪辑顺序和节奏、调整视频的色彩平衡和对比度。 3.选择和编辑背景音乐及音效，调整音频与视频的同步。	1.能进行影视剪辑及合成。 2.能进行影视特效设计与制作。 3.能进行字幕和片花设计等编辑工作，剪辑和编辑影视作品，转换各种影像格式。 4.能与客户、团队进行有效交流和沟通。

岗位名称	典型工作任务	工作过程	岗位能力要求
	5.制作音、视频特效和场景过渡特效。	4.设计和添加视频特效，合成不同视频元素； 5.导演、编导、客户等沟通与修改。	
全媒体运营师	1. 运营数据分析。 2. 内容策划加工。 3. 信息分发传播。 4. 调整运营策略。 5. 构建全媒体矩阵。	1. 运用网络信息技术和相关工具，对媒介和受众进行数据化分析，指导媒体运营和信息传播的匹配性与精准性。 2. 对文字、声音、影像、动画、网页等信息内容进行策划和加工。 3. 将信息载体向目标受众进行精准分发、传播和营销。 4. 采集相关数据，根据实时数据分析、监控情况，精准调整媒体分发的渠道、策略和动作。 5. 建立全媒体传播矩阵，构建多维度立体化的信息出入口，对各端口进行协同运营。	1. 能进行数据分析、内容策划和精准营销。 2. 能进行数据监控、内容加工、媒介资源整合和协同运营。

五、培养目标与培养规格

（一）培养目标

本专业立足粤港澳大湾区数字创意产业前沿，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，较强的就业创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，能够服务区域数字创意产业，从事视觉传达设计、界面与交互设计、音视频编辑与后期合成、数字媒体运营等工作的高技能人才。

（二）培养规格

本专业学生应在系统学习本专业知识和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.素质

（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）具有良好的人文素养、科学素养、数字素养，具有实事求是、求真务实、开拓创新的科学精神，具有较强的集体意识和团队合作意识。

（3）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。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。

（4）具有健康的体魄、心理和健全的人格，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，能够进行心理调试和情绪管理，掌握身体运动的基本知识和至少1项体育运动技能。

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

2.知识

（1）掌握支撑本专业学习和可持续发展必备的语文、数学、外语（英语等）、信息技术等文化基础知识。

（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、质量保障等相关知识与技能，了解相关行业文化。

（3）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。

(4) 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。

(5) 掌握视觉传达设计、界面与交互设计、网页设计等技术技能。

(6) 掌握三维建模、灯光渲染、动画制作，以及音视频采集、后期特效制作等技术技能。

(7) 掌握合作完成项目策划、开展数字媒体运营的技术技能。

3.能力

(1) 具备职业生涯规划能力，具有适应本行业数字化和智能化发展需求的数字技能。

(2) 具有良好的语言表达能力、文字表达能力、沟通合作能力，学习 1 门外语并结合本专业加以运用。

(3) 具有色彩运用、数字绘画、数字媒体技术应用能力。

(4) 具有一定的创意策划能力。

(5) 具有交互设计、文创产品设计、Web 前端开发的实践能力。

(6) 具有影视短片创意与制作的实践能力。

(7) 具有融合媒体技术加工信息内容向目标受众推广的能力。

(8) 具有探究学习、终身学习和可持续发展的能力。

(9) 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。

4. 职业素养

(1) 具有技术实现和艺术转化的能力，能够将艺术设计方案转化为产品。

(2) 具有跨领域协同与沟通能力，能够衔接技术开发和艺术设计，理解艺术需求并向开发团队传递技术可行性，能协调设计、程序、测试等多环节工作。

(3) 具有持续适应技术迭代的敏捷性，能够主动学习 AIGC、VR/AR 开发等新技术，优化传统 workflow。

六、毕业要求

(一) 毕业要求

毕业要求 1：品德修养。

具有正确的世界观、人生观与价值观，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；具有良好的法制意识、道德修养，崇尚宪法、遵守法律、遵规守纪；具有社会责任感 and 参与意识；具备良好的敬业精神、协作精神、创新意识和国际视野；能正确认识数字媒体技术对客观世界和社会的影响。

毕业要求 2：科学知识。

了解艺术相关的色彩与构成、艺术审美等知识；掌握数字媒体技术专业的基本理论、核心知识，以及在视觉设计、交互设计、影视特效制作、数字媒体运营相关领域开展技术研发、应用及内容制作所需的相关知识；了解本专业领域的发展历史、发展前沿、研究动态及创新方向。

毕业要求 3：创新创作。

了解数字媒体技术领域的发展现状和趋势，具备良好的创新意识，具备技术创新和产品创新的初步能力；掌握数字媒体领域的核心技术，了解数字媒体创作的基本方法，具有良好的科学素养、一定的艺术修养和一定的创意策划能力，能够为数字媒体内容的创作和传播提供基本的技术解决方案；具有技术实现和艺术转化的能力，能够将艺术设计方案转化为产品。

毕业要求 4：沟通表达。

具有良好的口头和书面表达能力、沟通能力；具有批判性思维能力；能就影视摄影与制作项目管理中的较为复杂问题，进行有效的书面和口头表述，能与业界同行及社会公众进行有效沟通；具有跨领域协同与沟通能力，能够衔接技术开发和艺术设计。

毕业要求 5：团队合作。

具备较强的组织管理能力、沟通表达能力、独立工作能力、人际交往能力和团队合作能力；能够在多学科背景下的团队中承担个体、团队成员以及负责人的角色；注重团队协作，具有较强的组织、协调和管理能力，与团队成员和谐相处，在团队活动中发挥积极作用；能够理解艺术需求并向

开发团队传递技术可行性，能协调设计、程序、测试等多环节工作。

毕业要求 6：学习发展。

具有健康的体魄，体育达标；具有良好的心理素质、较强的自我控制 and 自我调节能力；具有良好的自学能力、终生学习意识，具备运用信息技术、人工智能技术获取相关信息和新技术、新知识、新创新的能力；具有持续适应技术迭代的敏捷性，能够主动学习 AIGC、VR/AR 开发等新技术，优化传统 workflow。

（二）学分要求

学生在规定学制内，修完本专业教学进度表所规定的课程并达到合格标准，获得 150 学分。

（三）证书要求

鼓励学生获得以下证书。

1.英语证书之一

- (1) 全国高等学校英语应用能力考试 B 级或 A 级证书。
- (2) 全国大学英语四、六级考试证书。

2.计算机应用能力证书之一

- (1) 全国高等学校计算机水平考试（CCT）一级或二级证书。
- (2) 全国计算机等级考试（NCRE）一级或二级证书。
- (3) 与本专业相关的计算机应用能力证书。

3.职业资格证书、职业技能等级证书及社会认可度高的其他证书之一

- (1) 职业资格证书

全国计算机技术与软件专业技术资格（水平）考试（简称软考）中级证书——多媒体应用设计师。

- (2) 职业技能等级证书

1+X 数字媒体交互设计职业技能等级证书（中级）、1+X 数字影视特效制作职业技能等级证书（中级）、1+X 新媒体运营职业技能等级证书（中级）、1+X 界面设计职业技能等级证书（中级）。

- (3) 社会认可度高的其他证书：

Adobe 中国认证设计师（专业级）。

（四）体质测试要求

学生毕业时，《国家学生体质健康标准》测试的成绩达不到 50 分者按结业或肄业处理。

七、课程设置与核心课程

（一）课程设置

根据数字媒体技术职业能力要求构建课程体系：公共基础课程、专业课程及实践课程。

公共基础课程是大专层次学生均需学习的有关基础理论、基本知识和基本素养的课程，包括必修课、限定选修课和公共选修课。

专业课程包括专业基础课程、专业核心课程和专业拓展课程。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；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；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。

实践课程包括劳动素养、军事技能、认识实习、专业综合实训、毕业设计、岗位实习。

数字媒体技术课程体系具体见表 3。

表 3. 数字媒体技术课程体系

课程类型		具体课程
公共基础课程	必修课	毛泽东思想和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、思想道德与法治、国家安全教育、大学体育、军事理论、心理健康教育、大学英语、大学语文、信息技术、大学生职业发展规划、大学生创新创业、大学生就业与创业指导、人工智能通识教育
	限定选修课	中共党史、中华优秀传统文化、大学数学、劳动教育、科学素养（物理）、艺术素养
	公共选修课	人工智能——魔法 AIGC、创意编程（积木编程）基础、自然科学、大学生健康教育等
专业课程	专业基础课程	数字媒体技术导论、构成基础、摄影摄像技术、新媒体策划与写作、图形图像处理、三维软件基础、创意设计、程序设计基础
	专业核心课程	数字视觉设计、动画制作技术、用户界面设计、交互设计、数字音视频技术、特效制作技术、网页设计、新媒体运营
	专业拓展课程	品牌策划与设计、短视频策划与制作、数字文创产品开发和设计、融媒体策划与营销、虚拟现实应用技术、增强现实技术应用、人工智能与课件制作、编程教育、插画设计、IP 形象设计、AI 生成艺术、3D 游戏美术、商品直播、商品拍摄与图片处理、商务办公自动化、绘本创意
实践课程	劳动素养、军事技能、认识实习、专业综合实训、毕业设计、岗位实习	

（二）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，具有数字媒体技术专业特色，要求“岗课赛证”融通，将证书考核标准融入课程教学内容和考核标准。《用户界面设计》对接“界面设计职业技能等级证书”，《交互设计》对接“数字媒体交互设计职业技能等级证书”、《特效制作技术》对接“数字影视特效制作职业技能等级证书”、《新媒体运营》对接“新媒体运营职业技能等级证书”。

数字媒体技术专业核心课程主要教学内容与要求见表 4。

表 4. 专业核心课程主要教学内容与要求

序号	课程涉及的主要领域	典型工作任务描述	主要教学内容与要求	参考学时
1	数字视觉设计	① 进行视觉传达设计调研与创意设计。 ② 编写文案，绘制图稿。 ③ 整合设计素材，制作设计作品。	① 了解广告的创意和策划。 ② 掌握图片素材采集与设计、图像处理技巧。 ③ 掌握文案策划、广告字体与版式设计。 ④ 掌握海报设计、VI 设计、插画设计、界面设计等的设计原则、方法和技巧。 ⑤ 了解视觉设计相关软件在广告策划和设计制作中的技术应用。	64
2	用户界面设计	① 确定界面风格并设计产品界面原型。 ② 结合设计规范完成界面色彩设计、布局设计、控件设计。 ③ 制作用户界面并改良界面交互行为及功能。	① 了解界面设计的概念、原则及发展趋势。 ② 了解界面设计的视觉风格与布局。 ③ 掌握图标设计的原则与方法。 ④ 掌握移动端和网页端界面设计的规范及方法。 ⑤ 掌握图像处理等软件在界面设计中的技术应用。	64
3	交互设计	① 进行交互设计流程中各任务环节的设计与策划。 ② 应用相关软件完成流程图及交互设计作品。 ③ 组织体验测试和评估，进行作品优化。	① 了解交互设计的概念、方法及流程。 ② 理解用户体验设计。 ③ 掌握产品需求分析、信息架构、流程图及交互设计稿的设计方法。 ④ 了解主流交互设计软件的技术应用。	64
4	数字音视频技术	① 采集、处理、加工音频、视频等素材。 ② 设计字幕及音视频转场、过渡等效果。	① 了解非线性编辑工作的原理及流程。 ② 掌握音视频的基础知识、剪辑原理及采集。 ③ 掌握镜头剪接、转场、字幕、校色、音画搭配及片头片尾内容的设计方法和技巧。	64

		③ 制作并发布作品。	④ 了解非线性编辑软件的技术应用。	
5	动画制作技术	① 进行三维动画的设计与策划。 ② 应用三维动画软件完成三维动画的制作与表现。	① 了解三维动画创意构思。 ② 掌握主流三维动画软件的应用技术。 ③ 掌握三维建模、材质、贴图、灯光、摄影、渲染等方面的应用技巧。 ④ 掌握三维动画的制作方法和技巧。	64
6	特效制作技术	① 进行特效创意与策划。 ② 制作音、视频特效和场景过渡特效。 ③ 进行后期合成和影像编辑。	① 了解音视频后期特效合成的概念和工作原理。 ② 能够进行文字、图形图像、动画、音视频的特效制作与合成。 ③ 掌握特效制作软件中运动跟踪等实用技术的方法和技巧。 ④ 掌握主流特效制作软件的应用技术。	64
7	网页设计	① 策划网页内容并确定网页风格。 ② 整理、编辑、制作网页素材。 ③ 运用相关软件或语言制作网页。	① 了解互联网的基本原理，以及服务器、浏览器、HTTP 请求的概念。 ② 掌握 HTML 和 CSS 样式。 ③ 掌握静态网站设计制作。 ④ 熟悉 JavaScript 语言。 ⑤ 掌握移动 Web 和响应式页面的设计制作。 ⑥ 了解主流前端代码编辑器等软件的应用。	64
8	新媒体运营	① 参与微信、抖音、小红书、公众号等策划及视频创意。 ② 参与内部团队头脑风暴，与团队共同碰撞、制定传播方案，并在各平台发布。 ③ 对各平台数据进行监控分析，根据分析结果调整宣传方向。 ④ 根据策划活动内容，整合编制宣传文案视频等，并在各大平台发布。	① 了解移动互联网、新媒体推广方式，懂得互联网文字的传播逻辑。 ② 文字功底扎实，归纳总结能力强，具有丰富的想象力和创造力；熟知新闻、公告、广告语、风趣文案、活动文案等，对于受众阅读习惯有独到理解，能抓住时事热点。 ③ 熟练掌握平面设计软件和视频剪辑软件。 ④ 熟练使用办公软件，有较强的文字、语言表达和沟通能力。	64

八、课程结构与学分（时）分布

（一）课程学时、学分安排

表 5. 课程结构与学分（时）分布

课程类别	课程性质	学分	学时	理论学时	实践学时
公共基础课程	必修	33	568	332	236
	选修	10	160	48	80
	小计	43	728	380	316
专业课程	必修	95	1680	264	1400
	选修	12	192	32	160
	小计	107	1872	296	1560
合计		150	2600	676	1876

表 6. 各类课程类别占比情况表

类别	学时	专业总学时	学时占比情况
公共基础课	728	2600	28.00%
选修课	352		13.54%
实践类课程	1876		72.15%

九、课程对毕业要求分解指标的支撑情况

（一）课程体系设计思路

数字媒体技术专业通过与行业岗位对接的项目，所有课程围绕数字视觉设计、界面设计、交互设计、影视后期制作、全媒运营等项目展开，按照“岗位+项目”融合构建课程体系，各项目课程既分类教学又相互融通，使学生学到项目涉及到的知识和技能的基础上，又具有举一反三的拓展能力，贯穿职业道德教育和团队协作精神，同时兼顾学生的个性发展。

（二）课程体系对应岗位能力需求分析

表 7. 课程对毕业要求分解指标的支撑情况表

毕业要求	指标分解内容	支撑课程
毕业要求 1：品德修养。	具有正确的世界观、人生观与价值观，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。	毛泽东思想和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、思想道德与法治、国家安全教育、中共党史、中华优秀传统文化
	具有良好的法制意识、道德修养，崇尚宪法、遵守法律、遵规守纪；具有社会责任感和参与意识。	毛泽东思想和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、思想道德与法治、国家安全教育、军事理论、中共党史、劳动教育、劳动素养、军事技能
	具备良好的敬业精神、协作精神、创新意识和国际视野；能正确认识数字媒体技术对客观世界和社会的影响。	大学生职业发展规划、大学生创新创业、大学生就业与创业指导、艺术素养、数字媒体技术导论、劳动素养、认识实习、专业综合实训、岗位实习
毕业要求 2：科学知识。	了解艺术相关的色彩与构成、艺术审美等知识。	艺术素养、构成基础、创意设计、AI 生成艺术
	掌握数字媒体技术专业的基本理论、核心知识，以及在视觉设计、交互设计、影视特效制作、数字媒体运营相关领域开展技术研发、应用及内容制作所需的相关知识。	信息技术、人工智能通识教育、大学数学、科学素养（物理）、数字媒体技术导论、构成基础、摄影摄像技术、新媒体策划与写作、图形图像处理、三维软件基础、创意设计、程序设计基础、数字视觉设计、动画制作技术、用户界面设计、交互设计、数字音视频技术、特效制作技术、网页设计、新媒体运营、认识实习、专业综合实训、毕业设计、岗位实习
	了解本专业领域的发展历史、发展前沿、研究动态及创新方向。	大学生职业发展规划、人工智能通识教育、数字媒体技术导论、品牌策划与设计、短视频策划与制作、数字文创产品开发和设计、融媒体策划与营销、虚拟现实应用技术、增强现实技术应用、人工智能与课件制作、编程教育、插画设计、IP 形象设计、AI 生成艺术、3D 游戏美术、商品直播、商品拍摄与图片处理、商务办公自动化、绘本创意、认识实习、专业综合实训、毕业设计、岗位实习
毕业要求 3：创新创业。	了解数字媒体技术领域的发展现状和趋势，具备良好的创新意识，具备技术创新和产品创新的初步能力。	大学生创新创业、大学生就业与创业指导、数字媒体技术导论、新媒体策划与写作、创意设计
	掌握数字媒体领域的核心技术，了解数字媒体创作的基本方法，具有良好的科学素养、一定的艺术修养和一定的创意策划能力，能够为数字媒体内容的创作和传播提供基本的技术解决方案。	艺术素养、大学数学、科学素养（物理）、摄影摄像技术、新媒体策划与写作、图形图像处理、三维软件基础、创意设计、程序设计基础、数字视觉设计、动画制作技术、用户界面设计、交互设计、数字音视频技术、特效制作技术、网页设计、新媒体运营、商品直播、商品拍摄与图片处理、认识实习
	具有技术实现和艺术转化的能力，能够将艺术设计转化为产品。	品牌策划与设计、短视频策划与制作、数字文创产品开发和设计、融媒体策划与营销、虚拟现实应用技术、增强现实技术应用、人工智能与课件制作、编程教育、插画设计、IP 形象设计、AI 生成艺术、3D 游戏美术、绘本创意、专业综合实训、毕业设计、岗位实习
毕业要求 4：沟通表达。	具有良好的口头和书面表达能力、沟通能力。	大学英语、大学语文、大学数学、新媒体策划与写作、品牌策划与设计、短视频策划与制作、融媒体策划与营销
	具有批判性思维能力；能就影视摄影与制作项目管理中的较为复杂问题，进行有效的书	摄影摄像技术、新媒体策划与写作、品牌策划与设计、短视频策划与制作、融媒体策划与营销、编程教育、

毕业要求	指标分解内容	支撑课程
	面和口头表述，能与业界同行及社会公众进行有效沟通。	毕业设计、岗位实习
	具有跨领域协同与沟通能力，能够衔接技术开发和艺术设计。	品牌策划与设计、短视频策划与制作、数字文创产品开发和设计、融媒体策划与营销、毕业设计、岗位实习
毕业要求 5：团队合作。	具备较强的组织管理能力、沟通表达能力、独立工作能力、人际交往能力和团队合作能力。	心理健康教育、大学英语、大学语文、大学生职业发展规划、大学生创新创业
	能够在多学科背景下的团队中承担个体、团队成员以及负责人的角色；注重团队协作，具有较强的组织、协调和管理能力，与团队成员和谐相处，在团队活动中发挥积极作用。	毛泽东思想和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、大学生创新创业、劳动教育、劳动素养、军事技能、专业综合实训、岗位实习
	能够理解艺术需求并向开发团队传递技术可行性，能协调设计、程序、测试等多环节工作。	摄影摄像技术、创意设计、程序设计基础、数字视觉设计、交互设计、新媒体运营、品牌策划与设计、短视频策划与制作、数字文创产品开发和设计、融媒体策划与营销
毕业要求 6：学习发展。	具有健康的体魄，体育达标；具有良好的心理素质、较强的自我控制和自我调节能力。	毛泽东思想和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、大学体育、心理健康教育、大学生职业发展规划、大学生创新创业、大学生就业与创业指导、劳动教育、劳动素养、军事技能
	具有良好的自学能力、终生学习意识，具备运用信息技术、人工智能技术获取相关信息和新技术、新知识、新创意的能力。	毛泽东思想和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、大学生职业发展规划、大学生创新创业、大学生就业与创业指导、信息技术、人工智能通识教育、人工智能与课件制作、AI生成艺术、认识实习、专业综合实训、岗位实习
	具有持续适应技术迭代的敏捷性，能够主动学习 AIGC、VR/AR 开发等新技术，优化传统工作流。	信息技术、人工智能通识教育、图形图像处理、动画制作技术、用户界面设计、数字音视频技术、特效制作技术、新媒体运营、虚拟现实应用技术、增强现实技术应用、人工智能与课件制作、编程教育、AI生成艺术、商品直播、商品拍摄与图片处理、商务办公自动化、绘本创意

十、课程与毕业要求对应关系矩阵表

表 8. 课程与毕业要求对应关系矩阵表

课程模块	毕业要求 课程名称	1.品德修养	2.科学知识	3.创新创业	4.沟通表达	5.团队合作	6.学习发展
公共基础 课程	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	H				M	H
	习近平新时代中国特色社会主义思想概论	H				M	H
	形势与政策	H					
	思想道德与法治	H					
	国家安全教育	H	L				
	大学体育						H
	军事理论	H					
	心理健康教育		M			H	H
	大学英语				H	H	
	大学语文				H	H	
	信息技术		H	M			H

课程模块	课程名称	毕业要求					
		1.品德修养	2.科学知识	3.创新创业	4.沟通表达	5.团队合作	6.学习发展
公共基础课程	大学生职业发展规划	H	M			M	H
	大学生创新创业	H		H		M	H
	大学生就业与创业指导	H		H			H
	人工智能通识教育		H				H
	中共党史	H					
	中华优秀传统文化	H					
	大学数学		H	M	M		
	劳动教育	H				H	L
	科学素养（物理）		M	M			
	艺术素养	H	H	M			
专业课程	数字媒体技术导论	H	H	H			
	构成基础		H				
	摄影摄像技术		H	H	H	M	
	新媒体策划与写作		H	H	H		
	图形图像处理		H	H			H
	三维软件基础		H	H			
	创意设计		H	H		H	
	程序设计基础		H	H		H	
	数字视觉设计		H	H		H	
	动画制作技术		H	H			H
	用户界面设计		H	H			H
	交互设计		H	H		H	
	数字音视频技术		H	H			H
	特效制作技术		H	H			H
	网页设计		H	H			
	新媒体运营		H	H		M	H
	品牌策划与设计		H	H	H	M	
	短视频策划与制作		H	H	H	M	
	数字文创产品开发和设计		H	H	M	M	
	融媒体策划与营销		H	H	H	M	
	虚拟现实应用技术		H	H			H
	增强现实技术应用		H	H			H
	人工智能与课件制作		H	H			H
	编程教育		H	H	H		M
	插画设计		H	H			
	IP 形象设计		H	H			

课程模块	课程名称	毕业要求					
		1.品德修养	2.科学知识	3.创新创业	4.沟通表达	5.团队合作	6.学习发展
专业课程	AI 生成艺术		H	H			H
	3D 游戏美术		H	H			
	商品直播		H	H			H
	商品拍摄与图片处理		H	H			H
	商务办公自动化		M				H
	绘本创意		H	H			H
实践课程	劳动素养	H				H	L
	军事技能	H				M	L
	认识实习	M	H	H			H
	专业综合实训	M	H	H		H	H
	毕业设计		H	H	H		
	岗位实习	M	M	H	H	H	H

十一、教学计划进程

表 9. 数字媒体技术专业教学进程安排表

课程类型	序号	课程代码	课程名称	学分	教学学时数			开课学期和学时						考核类型	备注
					合计	理论学时	实践学时	一	二	三	四	五	六		
公共基础课	1	14GG001GBD	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	2	32	30	2	32						考试	
	2	14GG002GBD	习近平新时代中国特色社会主义思想概论	3	48	44	4		48					考试	
	3	14GG003GBD	形势与政策（一）	0.2	8	8	0	8						考查	
	4	14GG004GBD	形势与政策（二）	0.2	8	8	0		8					考查	
	5	14GG005GBD	形势与政策（三）	0.2	8	8	0			8				考查	
	6	14GG006GBD	形势与政策（四）	0.2	8	8	0				8			考查	
	7	14GG007GBD	形势与政策（五）	0.2	8	8	0					8		考查	
	8	14GG008GBD	思想道德与法治	3	48	44	4	48						考试	
	9	14GG009GBD	国家安全教育	1	16	8	8		16					考查	
	10	13GG001GBD	大学体育（一）	2	36	4	32	36						考查	
	11	13GG002GBD	大学体育（二）	2	36	4	32		36					考查	
	12	13GG003GBD	大学体育（三）	2	36	4	32			36				考查	
	13	14GG010GBD	军事理论	2	36	32	4	36						考查	
	14	11GG001GBD	心理健康教育（一）	1	16	8	8	16						考查	
	15	11GG002GBD	心理健康教育（二）	1	16	8	8		16					考查	
	16	13GG004GBD	大学英语（一）	2	32	16	16	32						考试	
	17	13GG005GBD	大学英语（二）	2	32	16	16		32					考试	
	18	13GG006GBD	大学语文	2	32	28	4	32						考试	
	20	13GG007GBD	信息技术（一）	2	32	8	24	32						考查	ZS
	21	13GG008GBD	信息技术（二）	1	16	4	12		16					考查	ZS
	22	13GG009GBD	大学生职业发展规划	1	16	10	6	16						考查	
	23	13GG010GBD	大学生创新创业	1	16	10	6				16			考查	
	24	13GG011GBD	大学生就业与创业指导	1	16	10	6					16		考查	

课程类型	序号	课程代码	课程名称	学分	教学学时数			开课学期和学时						考核类型	备注
					合计	理论学时	实践学时	一	二	三	四	五	六		
限定选修课	25	13SM001GBD	人工智能通识教育	1	16	4	12		16					考查	
	1	14GG001GXD	中共党史	1	16	16	0		16					考查	
	2	13GG001GXD	中华优秀传统文化	1	16	14	2		16					考查	
	3	13GG002GXD	大学数学	1.5	24	18	6		24					考查	
	4	13GG003GXD	劳动教育	1	16	8	8	16						考查	
	5	13GG004GXD	科学素养（物理）	0.5	8	6	2	8						考查	
	6	12GG001GXD	艺术素养	2	32	8	24			32				考查	
公共选修课	1	1. 鼓励各系部、各部门根据教学和师资情况，开设其他新的公共选修课； 2. 从教务部公布的全校性公共选修课目录中选修； 3. 这里写总学分学时。			3	48	1. 公共任选课程每生选3门课程，要求修满3学分； 2. 一般开设在第二至五学期； 3. 学生自修网络课程作为公共选修课的学习并获得该课程合格证书，可作为公共选修课的成绩而获得相应学分。						考查		
	必修课程学分、学时小计			33	568										
	必修课程学分、学时占比			22.00%	21.85%										
	选修课程学分、学时小计			10	160										
	选修课程学分、学时占比			6.67%	6.15%										
专业课	专业基础课程模块	1	13SM001ZJD	数字媒体技术导论	1	16	4	12	16					考查	
		2	13SM002ZJD	构成基础	4	64	48	16		64				考查	
		3	13SM003ZJD	摄影摄像技术	3	48	12	36	48					考查	S
		4	13SM004ZJD	新媒体策划与写作	3	48	24	24			48			考查	
		5	13SM005ZJD	图形图像处理	4	64	16	48	64					考查	ZS
		6	13SM006ZJD	三维软件基础	4	64	16	48			64			考查	S
		7	13SM007ZJD	创意设计	4	64	16	48				64		考查	S
		8	13SM008ZJD	程序设计基础	4	64	16	48			64			考查	ZS
	专业核心课程模块	1	13SM001ZHD	数字视觉设计	4	64	16	48		64				考查	ZS
		2	13SM002ZHD	动画制作技术	4	64	16	48				64		考查	ZS
		3	13SM003ZHD	用户界面设计	4	64	16	48			64			考查	ZS
		4	13SM004ZHD	交互设计	4	64	16	48				64		考查	ZS
		5	13SM005ZHD	数字音视频技术	4	64	16	48		64				考查	ZS
		6	13SM006ZHD	特效制作技术	4	64	16	48			64			考查	ZS
		7	13SM007ZHD	网页设计	4	64	16	48				64		考查	ZS
		8	13SM008ZHD	新媒体运营	4	64	16	48				64		考查	ZS
	专业拓展课程模块	1	13SM001ZTD	品牌策划与设计	2	32	8	24					32	考查	
		2	13SM002ZTD	短视频策划与制作	2	32	8	24			32			考查	
		3	13SM003ZTD	数字文创产品开发和设计	2	32	8	24				32		考查	
		4	13SM004ZTD	融媒体策划与营销	2	32	8	24				32		考查	
		5	13SM005ZTD	虚拟现实应用技术	2	32	8	24		32				考查	
		6	13SM006ZTD	增强现实技术应用	2	32	8	24			32			考查	
		7	13SM007ZTD	人工智能与课件制作	2	32	8	24		32				考查	
		8	13SM008ZTD	编程教育	2	32	8	24					32	考查	
		9	12YS003ZTD	插画设计	2	32	8	24		32				考查	
		10	12YS004ZTD	IP 形象设计	2	32	8	24			32			考查	
		11	13SM009ZTD	AI 生成艺术	2	32	8	24			32			考查	
		12	12YS008ZTD	3D 游戏美术	2	32	8	24				32		考查	
		13	13XY005ZTD	商品直播	2	32	8	24		32				考查	

课程类型	序号	课程代码	课程名称	学分	教学学时数			开课学期和学时						考核类型	备注
					合计	理论学时	实践学时	一	二	三	四	五	六		
	14	13XY006ZTD	商品拍摄与图片处理	2	32	8	24		32					考查	
	15	13XY007ZTD	商务办公自动化	2	32	8	24		32					考查	
	16	13XY010ZTD	绘本创意	2	32	8	24			32				考查	
	1.学生根据专业特点和个人职业生涯规划,从专业拓展课程模块中最低修满 12 学分(6 门课程),192 学时; 2.专业拓展课程,开设在第二至五学期,采用线上、线下混合式教学,不同年级的学生可以混合修读; 3.经学生所在学院审核同意,允许学生以自修网络课程置换 2 门以内的专业拓展课程,需提供课程合格证书; 4.本专业试行 1+X 证书制度,推荐获取数字影视特效制作职业技能等级证书。 5.经学生所在学院审核同意,允许学生以 1+X 证书置换 1 门以内的专业拓展课程,文创产品数字化设计职业技能等级证书置换《数字文创产品开发和设计》,直播电商职业技能等级证书置换《商品直播》,需提供 1+X 合格证书; 6.其他非课程类学习成果置换学分参照《按学分认定与转换管理办法》。														
专业实践课程模块	1	16GG001SXD	劳动素养	4	融入实训实践中,毕业前认定。									考查	
	2	16GG002SXD	军事技能	2	112	0	112	第 1 学期,训练时间 2 至 3 周,实际训练时间不少于 14 天 112 学时。						考查	
	3	16GG015SXD	认识实习(四)	4	96	0	96					96		考查	
	4	13SM002SXD	专业综合实训	4	96	0	96					96		考查	
	5	13SM003SXD	毕业设计	3	72	0	72					24	48	考查	
	6	16GG017SXD	岗位实习	15	360	0	360						360	考查	
第二课堂课程模块	1	16GG001EKD	第二课堂	4	1.全日制大专“第二课堂课程模块”共计 4 学分(建议一年级、二年级各修满 2 学分),原则上学生在第 4 学期修完 4 学分(“思想成长类”课程至少获得 1 学分)。超出规定的学分可兑换人才培养方案中“第一课堂”相应选修课学分; 2.关于第二课堂成绩录入统一安排在大三上学期(第 5 学期)与期末成绩一起录入; 3.关于“第二课堂”的具体细节参见团委公布的文件。									考查	
	必修课程学时、学分小计			95	1680										
	必修课程学时、学分占比			63.33%	64.62%										
	选修课程学时、学分小计			12	192										
	选修课程学时、学分占比			8.00%	7.38%										
总学分、学时合计				150	2600										
说明	1. J 标记为教师教育课程、Z 标记为证书类课程、S 标记为竞赛类课程; 2. 专业核心课程 8 门; 3. 学生在教师指导下进行课程学习 15-18 学时并经过考核合格,计 1 学分,每门课程的理论与实践部分拆分计算,学分最小单位为 0.5; 4. 公共任选课按最低 3 学分计算,专业选修课按最低 12 学分计算; 5. 理论学时:实践学时=1:1;实践周 1 周=1 学分=24 学时;劳动素养、第二课堂属于必修课、纯实践课,即 4 学分为实践学分,不计算学时。 6. 全国高等学校计算机水平考试(CCT)二级证书、全国计算机等级考试(NCRE)二级证书可置换信息技术学分,其他非课程类学习成果置换学分参照《按学分认定与转换管理办法》。														

十二、培养方案执行的保障条件

(一) 师资队伍完善

我校坚持以专业建设为龙头,课程建设为核心,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,推进专业建设。

1.校内专任教师

数字媒体技术专业现有专任教师 15 人,副高以上职称占 46%,硕士研究生以上学历占 46%，“双师”素质教师占 60%。教师专业涵盖多媒体网络、教育技术学、计算机科学与技术、信息与计算科学、设计学、传播学、教育学等方向,具有本专业理论和实践能力;具有丰富教学经验,能够落实课程思政要求,挖掘专业课程中的思政教育元素和资源,能够运用信息技术开展混合式教学等教法改革;具有较强的社会服务能力,能够跟踪新经济、新技术发展前沿,开展技术研发与社会服务;

具有较强的科研能力，主持或参与过多项省级、市级和校级课题研究，主编教材多部，教师团队是学校科研创新团队。

2.校外兼职教师

数字媒体技术专业按 1:8 师生比聘请来自行业、企业一线的兼职教师 6 人，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专业教学任务。兼职教师的教学工作是校企合作的重要内容之一，学校根据国家有关要求制定了兼职老师管理办法，确保了专兼结合教师队伍的长期性、有效性、稳定性和先进性。

表 10. 校外兼职教师表

序号	姓名	性别	职称	职务	拟任课程
1	喻学才	男	副教授	教师	虚拟现实应用技术、增强现实技术应用
2	莫兴福	男	副教授	教师	程序设计基础
3	肖忠强	男	无评级	总经理	编程教育
4	罗凯丽	女	无评级	总经理	数字文创产品开发和设计、品牌策划与设计
5	吴荣亮	男	无评级	总经理	摄影摄像技术、融媒体策划与营销
6	李尘	男	中级	研发总监	用户界面设计、交互设计
7	俞晓炀	男	中级	总经理	特效制作技术、新媒体运营

3.专业带头人

原则上应具有本专业及相关专业副高及以上职称和较强的实践能力，能够较好地把握国内外数字内容服务、影视节目制作等行业、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。

（二）教学设施充足

1.专业教室

具备利用信息化手段开展混合式教学的条件。专业教室配备黑（白）板、多媒体计算机、投影设备、音响设备，具有互联网接入或无线网络环境及网络安全防护措施。安装应急照明装置并保持良好状态，符合紧急疏散要求，安防标志明显，保持逃生通道畅通无阻。

2.校内实训基地

校内实训场所面积、设备设施、安全、环境、管理等符合教育部有关标准，实训环境与设备设施对接真实职业场景或工作情境，实训项目注重工学结合、理实一体化，实训指导教师配备合理，实训管理及实施规章制度齐全，生均 1 台高性能计算机、10 人共享 1 套拍摄设备，确保能够顺利开展视觉传达设计、界面与交互设计、音视频编辑与后期合成、数字媒体运营等实训活动，其中，全媒体直播录播实训室具备运用大数据、云计算、人工智能、虚拟仿真等前沿信息技术开展实训的条件。

表 11. 校内实训室一览表

序号	实训室名称	地点	主要设备名称	工位 数/间	实训面积 (平方米)	实训项目
1	计算机实训室 (1)	崇教楼	计算机及软件	61	105	信息技术、人工智能通识教育
2	计算机实训室 (2)	崇教楼	计算机及软件	61	105	程序设计基础、 新媒体策划与写作
3	视觉设计实训室	厚德楼	计算机及软件	50	75	图形图像处理、数字视觉设计、 用户界面设计、交互设计、 网页设计
4	数字媒体实训室	厚德楼	计算机及软件	61	105	数字媒体技术导论、新媒体运营、 三维软件基础、动画制作技术

序号	实训室名称	地点	主要设备名称	工位 数/间	实训面积 (平方米)	实训项目
5	摄影摄像实训室	崇教楼	5 台单反相机、1 台摄像机、1 个静物摄影棚及辅助设备	1 间	50	直播、录播、摄影摄像
6	影音制作实训室	崇教楼	计算机及软件、耳机	60	140	数字音视频技术、特效制作技术
7	全媒体直播录播实训室	艺韵楼	1 台一体机、50 个 AR 眼镜、2 个 VR 头戴、摄像机	61	330.98	直播、录播、摄影摄像、微课拍摄、公开课拍摄
8	录播室	厚德楼	1 台一体机、摄像机	55	70	摄影摄像、微课拍摄、公开课拍摄

3.校外实习实训基地

校外实习实训基地符合《职业学校学生实习管理规定》、《职业学校校企合作促进办法》等对实习单位的有关要求，经实地考察后，确定合法经营、管理规范，实习条件完备且符合产业发展实际、符合 安全生产法律法规要求，与学校建立稳定合作关系的单位成为实习基地。

根据数字媒体技术专业人才培养的需要和未来就业需求，学生在数字内容服务、影视节目制作等行业的广告设计、影视传媒、互联网服务、教育服务等企业进行数字媒体技术专业实习，实习基地应能提供视觉传达设计、界面与交互设计、音视频编辑与后期合成、数字媒体运营等与专业对口的相关实习岗位，能涵盖当前相关产业发展的主流技术，可接纳一定规模的学生实习，安排有经验的技术或管理人员担任实习指导教师，开展专业教学和职业技能训练。

表 12. 校外实训基地一览表

序号	合作企业或机构	实习规模	功能
1	金贝比儿童成长影像馆	10	摄影摄像、音视频编辑与后期合成、影视短片创意与制作、毕业文创产品
2	江门市蓬江区华夏广告策划有限公司	5	视觉传达设计、信息可视化设计、图形图像综合设计
3	广州青鹿教育科技有限公司	10	新媒体动态展示设计、界面与交互设计、教育资源设计
4	江门市蓬江区格物斯坦科技教育培训有限公司	5	编程教育培训
5	广州云之智科技有限公司	10	直播项目策划与推广、全媒体运营
6	江门市新会区甲乙丙丁影艺策划有限公司	10	摄影摄像、短视频制作、企业形象策划

(三) 教学资源

表 13. 教学资源配置要求

类别	要求
教材	按照国家规定选用优质教材，禁止不合格的教材进入课堂。学校建立由专业教师、行业专家和教研人员等成立教材建设与选用委员会，并有完善的教材选用制度，使用体现数字媒体技术专业新技术、新规范、新标准、新形态的高质量教材，引入典型生产案例。优先考虑近三年高职国家规划教材和国家优秀教材。
图书文献	学校拥有纸质图书 18 万余册，电子图书 33 万余册，采购了知网数据库，有多间电子阅览室和教室，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：有关数字媒体内容制作、影视节目制作行业的标准、规范、技术、文化及案例类图书等。

数字资源	学校建设、配备与本专业有关的音视频素材、教学课件、数字化教学案例库、虚拟仿真软件、数字教材等专业教学资源库，以及直播等软件或真实项目操作平台，用于制作视频，直播带货等实训教学，配备电子白板、办公设备、会议设备、录播设备，以及人工智能、虚拟仿真或其他与数字媒体相关的软硬件设备，用于数字媒体技术专业的实训教学，设备种类丰富、形式多样、使用便捷、动态更新、满足教学。
------	---

（四）教学方法

数字媒体技术专业采用项目教学、案例教学、情境教学、模块化教学等教学方式，广泛运用启发式、探究式、讨论式、参与式等教学方法，推广翻转课堂、混合式教学、理实一体教学等新型教学模式，培养学生的数字创意、技术能力和项目管理能力。同时，依托人工智能+教育背景下的现代信息技术、人工智能技术和数字化教学平台，增强教学的互动性与趣味性，不断提升学生的创新能力与综合素养。

（五）学习评价

数字媒体技术专业坚持岗课赛证一体化育人，构建了过程性综合教学评价体系，形成教师评价、学生互评与自我评价相结合的多元主体评价模式，整合课程理论考核与实践技能评估、校内学业评价与行业认证考核等多维度评价指标，有机融合 1+X 职业资格认证标准与专业课程考核体系，并将专业技能竞赛成绩纳入学业评价范畴，形成过程性评价与终结性评价并重的综合教学评价范式。每门课程采用的具体考核方式根据课程特点确定，并根据课程的性质灵活调整比例构成。教师不仅关注学生对知识的理解和专业技能的掌握，更关注学生运用知识解决一线实际问题的能力，激发学生的学习自主性，培养其创新意识和创造能力。重视职业道德修养和能力等职业素质的形成。

（六）质量管理

学校已建立全面的质量监控机制，涵盖课堂教学、实习、毕业设计等各环节，定期评估课程与教学质量。通过巡课、听课、评教、评学等手段强化日常教学管理，确保教学过程常态化监控。建立毕业生跟踪反馈和第三方评价机制，分析就业情况和社会反馈，评价人才培养质量和培养目标达成情况，持续改进人才培养质量。利用“教学质量监测平台”综合分析校内外评价结果，完善教学内容与资源建设，实现教学质量的动态提升。

执笔： 