

佛山市华材职业技术学校

工艺美术专业群

数字媒体技术应用专业

(专业代码: 710204)

2023 级 人才培养方案

执笔人: 涂浩

学校审核人

专业部: 唐凡江

教务处: 李娇容

主管副校长: 王祥友 韩彦明

企业审核人: 李桔

审批人:

党委书记: 姚安

中国共产党佛山市华材职业技术学校委员会

二〇二三年五月

编制说明

1、编制的依据

本方案是根据《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），《关于组织做好职业院校专业人才培养方案制订与实施工作的通知》（教职成司函〔2019〕61号）教育部办公厅关于印发《中等职业学校公共基础课程方案》的通知（教职成厅〔2019〕6号）等文件精神，以中华人民共和国教育部《中等职业学校计算机网络技术专业教学标准（试行）》，结合佛山市华材职业技术学校《关于开展工学结合人才培养模式和课程体系改革的意见》、《计算机网络技术专业人才培养模式和课程体系改革基础调研报告》、《计算机网络技术专业典型工作任务、职业能力分析表》等编制的。

2、参与人员、单位

本方案得到广东省教育研究院职业教育研究室负责人李海东博士等专家组的指导，由信息专业部与数字媒体技术行业企业专家共同开发完成。在开发过程中借鉴了工作过程系统化课程和发达国家先进的职业教育课程开发理念和开发方法，在对数字媒体技术行业、企业进行深入调研的基础上进行数字媒体技术应用专业定位，召开由15名企业一线实践专家参与的实践专家访谈会，确定了专业的职业能力和典型任务，在此基础上，开发编制了基于工作过程的数字媒体技术应用专业人才培养方案。

调研行业：大型企事业单位分部平台、小型企事业单位、系统集成公司、电视台、文化传播公司、动画设计公司、互联网广告公司、电子商务公司、计算机动漫制作公司、广告公司、网站设计公司等。

调研企业：

为了满足“针对市场需求设专业、针对岗位需求设课程”的要求，适应目前社会对计算机多媒体技术人才的需要，对计算机多媒体技术专业教

学进行指导，完善人才培养模式，教学团队通过问卷调查的方式进行市场调研，先后走访了广东科域资讯有限公司、环球数码有限公司、广东原创动力动画公司、广东达力动画公司、佛山奇诚广告有限公司、佛山奇诚影视广告有限公司、佛山朗域传媒广告公司、佛山圣珈广告有限公司、佛山天下广告策划有限公司、佛山电视台动画部、佛山市建铭文化传播有限公司公司、佛山南海大沥电视台、广东晶盛数码科技公司、中央电视台南海影视城、西樵山梦工厂影视基地、佛山信息协会、佛山天工广告策划有限公司、佛山市光大影视有限公司等。通过调研相关企业负责人、动漫游戏专业技术主管、人力资源管理相关人员，了解现阶段珠三角地协作提供的231家企业为调研企业资源库，并从中重点抽取了具有行业代表性的、与我校数字媒体应用专业企业的实际营运情况、用人需求及技术发展趋势，从而为计算机多媒体技术专业的发展方向提供基本的依据。


实践专家：李桔、肖朋、周雄、何嘉亮、何嘉伟、刘建铭、严梓睿、陈健生、招勇恒、梁梓欣、吴志辉、梁浩棉、江落燊、周志洪、李建征、徐晓鹏。

3、专家审议意见

见附件（三）

4、教学部门意见

教务处意见：

拟按此方案实施。


主管副校长意见：

同意实施。王祥友

目 录

一、专业名称及代码.....	5
二、入学要求.....	5
三、修业年限.....	5
四、职业面向.....	5
五、培养目标.....	6
(一) 培养规格.....	6
(二) 专业知识和技能	7
六、专业组群.....	10
七、课程设置及要求.....	10
(一) 公共基础课程.....	10
(二) 专业技能课程.....	16
(三) 专业课程内容和要求.....	22
1. 专业群平台课.....	22
2. 专业核心课.....	22
3. 专业群拓展课程.....	23
八、教学进程总体安排.....	23
(一) 教学周数分配表.....	23
(二) 集中实践教学进程安排表.....	23
(三) 各类课时比例.....	24
(四) 教学进程安排表.....	24
九、实施保障.....	25
(一) 师资队伍.....	25
(二) 教学设施.....	27
(三) 教学资源.....	29
(四) 教学方法.....	30
(五) 学习评价.....	30
(六) 质量管理.....	31
十、毕业要求.....	31
(一) 学分.....	31
(二) 操行.....	31
(三) 顶岗实习要求.....	32
(四) 职业资格证书.....	32
十一、附件.....	33

数字媒体技术应用专业人才培养方案

一、专业名称及代码

专业名称：数字媒体技术应用专业

专业代码：710204

二、入学要求

初中毕业生或具有同等学力者。

三、修业年限

以3年为主，可以根据学生灵活学习需求合理、弹性安排学习时间。

四、职业面向

目标	对应职业（岗位）	职业资格证书	专业（技能）方向
主要职业岗位	摄影师	摄影师	影视、动漫
	数字视频合成师	数字视频合成师、数字视频（DV）策划制作师	影视、动漫
	数字视频（DV）策划制作师	助理数字视频（DV）策划制作师	影视
	录音师、音响调音员	录音师、音响调音员	影视、动漫
	音视频设备检验员	音视频设备检验员	影视、动漫
	多媒体作品制作员	助理多媒体作品制作员	影视、影视
	原画师	助理原画师	动漫
	动画绘制员	助理动画绘制员	动漫
	剪辑师	助理剪辑师	影视、动漫
	音效师	助理音效师	影视、动漫
	媒体输出技术员	助理媒体输出技术员	影视、动漫
	特效合成师	助理特效合成师	影视、动漫
	计算机乐谱制作师	助理计算机乐谱制作师	影视、动漫

目标	对应职业（岗位）	职业资格证书	专业（技能）方向
	平辅助职业岗位面设计师	3DS MAX 操作员（四级） *图像处理操作员（四级）	影视、动漫
	办公文员	*全国计算机一级证书	影视、动漫
	计算机维护员	计算机安装调试维修员（四级）	影视、动漫
	新媒体技术岗位设计师	1+X 新媒体技术（初级）	影视、动漫
	新媒体技术岗位设计师	1+X 新媒体技术（中级）	影视、动漫

五、培养目标

本专业坚持立德树人，面向数字媒体技术应用领域的行业企业，培养从事计算机图形图像处理、计算机平面设计软件应用、三维设计软件应用、计算机动画制作、数字影音制作、数字音像设备使用与维护等工作，德智体美劳全面发展的高素质劳动者和技能型人才。

（一）培养规格

1.素质要求

拥护中国共产党，热爱祖国，坚持党的“四项基本原则”，树立科学的世界观、人生观和价值观。具备优良的人文和科学素养，爱岗敬业、团结协作、遵纪守法，具有较好的身体素质和健康的心理素质，具备良好的社会公德、职业道德 和家庭美德。

2.知识结构

具备基本的政治理论、法律、专业外语、计算机、应用写作和文学艺术知识；具有与数字媒体技术应用相关的美术、音乐等方面的素养；具有使用计算机从事图形图像、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能力；具有数字影音编辑与合能力；具有常用数字媒体

与音像设备的使用与维护能力；掌握录音、音效处理与合成、视频采集、动漫素材处理与导入、影像编辑、影像特效、配音配乐、字幕制作、影音输出等操作技能；熟悉基础建模、材质与灯光、动画控制等三维设计方法，掌握运用三维动画制作工具进行角色模型、剧情场景和动作动画的制作技能；具备基本的广告设计与策划、网络动画制作能力。

3.能力结构

具备阅读本专业一般性英文资料的能力，具备基本的外语日常口语交流的能力；具有利用计算机网络搜集信息、处理信息的能力；具有良好的人际沟通能力、艺术创造能力；能运用数字合成软件，从事影像素材处理与合成、特殊视觉效果设计与创作能力；从事一般数码影片策划、拍摄、编辑、合成、制作的能力；具备熟练运用线条、动态准确绘制动画手绘稿、一定的色彩运用能力；具有电脑数字背景绘制、运用三维软件进行三维动画建模与贴材质、运用后期编辑软件合成和动画影片制作的技能。具有角色设计、动画制作、场景绘制、三维动画、后期合成等方面的专业实践能力，通过考核可获取职业资格证书。

（二）专业知识和技能

数字媒体技术应用专业职业能力要求：

1.能够撰写故事大纲，分场大纲及剧本；为动画及电视剧集制作提供文案及创意支援，具备一定的文字功底；富有创意和想象力，有幽默感更佳。

2.具备对动画的制作流程清晰的能力，能够从整体把握动画的开发及质量；对动画表演有很强的图象创意能力；有较强的分镜绘制能力能够编

写动画脚本。

3.能进行文本、图形图像、视频、动画等多媒体素材制作软件的基本操作和使用。

4.具有娴熟的摄影技巧；掌握影像和构图知识；掌握一定的美学知识，具有一定的艺术修养；具有创新思维，会捕捉摄影灵感；具有良好的职业素质和道德修养；具有亲近能力和沟通能力。

5.能够协助宣传片、短视频的后期制作、对拍摄素材进行处理并归档，协助视频后期的剪辑合成、音效、字幕、调色及特效包装；根据不同项目或分发渠道，对视频的长度、片头片尾及形象标识进行调整，节目包装。

6.能运用数字合成软件，从事影像素材处理与合成、特殊视觉效果设计与创作能力，进行素材的采集与编辑；制作二、三维图层动画与过渡特技；制作图像内容的变形特技；制作各种计算机生成效果与仿真特技；进行图像内容的扣像处理；进行矢量绘画与动画；制作跟踪特技与高级三维实景匹配特技；对图像内容进行各种修饰与处理，校色与调色，对图像质量与规格进行综合控制等。

7.能够进行 DV 影片策划；DV 视频拍摄；视音频编辑合成；DV 影片输出与刻录

8.有创意，有较强的绘画表现能力，对人物、场景、动作、道具等把握较为准确；对平面设计软件应用熟练，可以对动画的人物、场景、动作、道具等进行原画设定，基于剧本及导演的表现意图进行具体创意。

9.掌握二三维动画相关软件；熟练掌握二三维动画原理；对于动作的把握能力较强，可以清理线条及画原画的一些分格动画。

10.能熟练准确的运用各种灯光，对动画师制作的模型动画进行加入灯光的操作，并对其进行渲染，获得动画视频的粗胚。

11.熟悉特效合成的方法，熟练运用主流合成软件及各种特效插件，为动画视频的粗胚加入各种特效。

12.对色彩感觉较好，熟悉色彩构成的相应知识，能熟练运用色彩语言，对动画中需要用到的色彩进行设定，并对相应部分进行上色。

13.空间想象能力强，人体比例把握较好，能熟练操作三维软件进行建模，可以制作角色、场景模型。

14.能熟练操作三维软件和平面图像软件，对各种材质的表现方式比较熟悉，为模型师制作的模型制作相对应的纹理贴图。

15.能熟练操作三维软件，对人物、动物、景物的运动方式和运动规律非常熟悉，对角色动态造型方面的知识掌握全面，根据剧本的需要，为模型师制作的模型进行角色骨骼的设定，使其能在动画中执行相应的动作。

16.能熟练操作三维动画软件，能熟练制作模型动画，并操作镜头，使用绑定骨骼和进行了纹理贴图的模型按照分镜图的设定组合成动画。

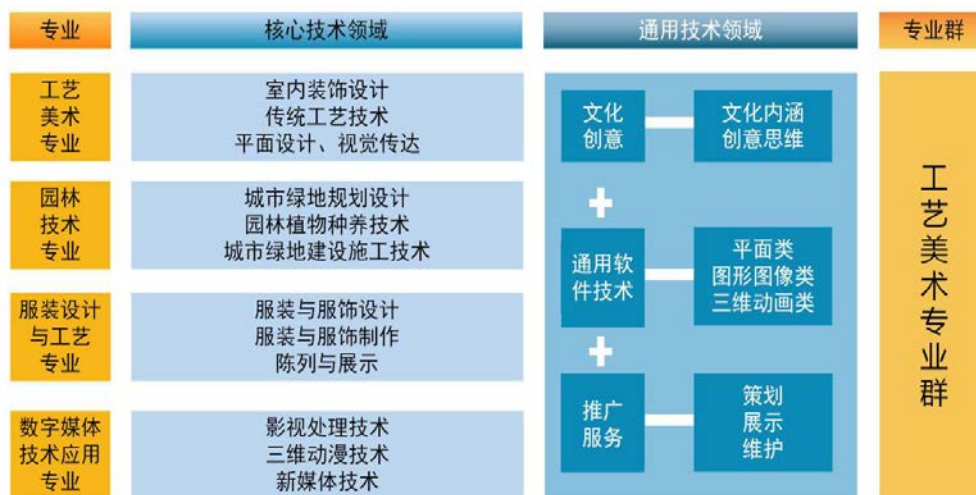
17.熟悉主流影片剪辑软件，清楚剪辑的原则和方法，熟练对视频进行剪辑

18.对音乐及声音有较深的认识，能运用主流合成软件合成音效，可以为影片加入配音和效果音及背景音乐。

19.熟悉各种主流的视频音频压缩解压技术，并掌握将影片输出到不同媒体所需的相关工具，能将影片输出成各种所需的格式及对应的存储、传播媒体。

六、专业组群

工艺美术专业群由工艺美术、数字媒体技术应用、园林技术、服装设计与工艺四个专业组成。对接文化创意产业中与人民生活密切相关的装饰装潢、环境艺术、数字媒体、服装服饰等领域，立足文化创意产业链中端的设计与制作岗位群。园林技术专业作为组群专业，协同专业群高水平建设。



工艺美术专业群专业逻辑关系图

七、课程设置及要求

本专业课程设置分为公共基础课和专业技能课。

公共基础课包括思想政治、语文、历史、数学、英语、信息技术、体育与健康、艺术等。

专业技能课包括专业核心课，专业（技能）方向课和专业选修课，实训实习是专业技能课教学的重要内容，含校内外实训，顶岗实习等多种形式。

（一）公共基础课程

课程代码	课程名称	课程目标	主要教学内容和教学要求	参考学时

BG01 B、 BG02 B、 BG03 B、 BG04 B、 BG05 B	主题 活动 课 (1- 5)	通过本部分内容的学习，把学生培养成为爱党爱国、拥有梦想、遵纪守法、具有良好道德品质和文明行为习惯的社会主义合格公民，成为敬业爱岗、诚信友善，具有社会责任感、创新精神和实践能力的高素质劳动者和技术技能人才，成为中国特色社会主义事业合格建设者和可靠接班人。	依据《中等职业学校德育大纲》，以中国特色社会主义理论体系为统领，对学生进行理想信念教育、中国精神教育、道德品行教育、法治知识教育、职业生涯教育、心理健康教育；根据国家形势发展需要进行时事政策教育；根据有关文件规定，学习关于国家安全教育、节能减排、绿色环保、金融知识、社会责任、人口资源、海洋科学、管理等人文素养、科学素养方面的知识。	94
BG06 B	心理 健康 与 职 业 生 涯	通过本部分内容的学习，学生应能结合活动体验和社会实践，了解心理健康、职业生涯的基本知识，树立心理健康意识，掌握心理调适方法，形成适应时代发展的职业理想和职业发展规划，探寻符合自身实际和社会发展的积极生活目标，养成自立自强、敬业乐群的心理品质和自尊自信、理性平和、积极向上的良好心态，提高应对挫折与适应社会的能力，掌握制订和执行职业生涯规划的方法，提升职业素养，为顺利就业创业创造条件。	依据《中等职业学校职业生涯规划教学大纲》开设，并与专业实际和行业发展密切结合。	38
BG07 B	职 业 道 德 与 法 治	通过本部分内容的学习，学生能够理解全面依法治国的总目标，了解我国新时代加强公民道德建设、践行职业道德的主要内容及其重要意义；能够掌握加强职业道德修养的主要方法，初步具备依法维权和有序参与公共事务的能力；能够根据社会发展需要、结合自身实际，以道德和法律的要求规范自己的言行，做恪守道德规	依据《中等职业学校职业道德与法律教学大纲》开设，并与专业实际和行业发展密切结合。	38



		范、遵法学法守法用法的好公民。		
BG08 B	中国 特色 社会 主义	通过本部分内容的学习，学生能够正确认识中华民族近代以来从站起来到富起来再到强起来的发展进程；明确中国特色社会主义制度的显著优势，坚决拥护中国共产党的领导，坚定中国特色社会主义道路自信、理论自信、制度自信、文化自信；认清自己在实现中国特色社会主义新时代发展目标中的历史机遇与使命担当，以热爱祖国为立身之本、成才之基，在新时代新征程中健康成长、成才报国。	依据《中等职业学校职业道德与法律教学大纲》开设，并与专业实际和行业发展紧密结合。	36
BG09 B	哲学 与 人 生	通过本部分内容的学习，学生能够了解马克思主义哲学基本原理，运用辩证唯物主义和历史唯物主义观点认识世界，坚持实践第一的观点，一切从实际出发、实事求是，学会用具体问题具体分析等方法，正确认识社会问题，分析和处理个人成长中的人生问题，在生活中做出正确的价值判断和行为选择，自觉弘扬和践行社会主义核心价值观，为形成正确的世界观、人生观和价值观奠定基础。	依据《中等职业学校哲学与人生教学大纲》开设，并与专业实际和行业发展紧密结合。	38
BG11 B、 BG12 B、 BG13 B、 BG14	体 育 与 健 康 (1- 5)	通过本部分内容的学习，落实立德树人的根本任务，坚持“健康第一”的教育理念，通过传授体育与健康的知识、技能和方法，提高学生的体育运动能力，培养运动爱好和专长，使学生养成终身体育锻炼的习惯，形成健康的行为与生活方式，健全人格，强健体魄，具备身心健康和职业生涯发展必备的体育与健康学科核心素	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紧密结合。	188

B、 BG15 B		养，引领学生逐步形成正确的世界观、人生观和价值观，自觉践行社会主义核心价值观，成为德智体美劳全面发展的高素质劳动者和技术技能人才		
BG16 A、 BG17 A	语文 (1-2)	通过本部分内容的学习，培养学生掌握基础知识和基本技能，强化关键能力，使学生具有较强的语言文字运用能力、思维能力和审美能力，传承和弘扬中华优秀传统文化，接受人类进步文化，汲取人类文明优秀成果，形成良好的思想道德品质、科学素养和人文素养，为学生学好专业知识与技能，提高就业创业能力和终身发展能力，成为全面发展的高素质劳动者和技术技能人才奠定基础。	依据《中等职业学校语文课程标准》开设，并与专业实际和行业发展密切结合。	148
BG18 A、 BG19 A	数学 (1-2)	通过本部分内容的学习，使中等职业学校学生获得进步学习和职业发展所必需的数学知识、数学技能、数学方法、数学思想和活动经验；具备中等职业学校数学科核心素养，形成在继续学习和未来工作中运用数学知识和经验发现问题的意识、运用数学的思想方法和工具解决问题的能力；具备一定的科学精神和工匠精神，养成良好的道德品质，增强创新意识，成为德智体美劳，全面发展的高素质劳动者和技术技能人才。	依据《中等职业学校数学课程标准》开设，并与专业实际和行业发展密切结合。	148
BG20 A、 BG21 A	英语 (1-2)	通过本部分内容的学习，帮助学生进一步学习语言基础知识，提高听、说、读、写等语言技能，发展中等职业学校英语学科核心素养；引导学生在真实情境中开展语言实践活动，认识文化的多样性，形成	依据《中等职业学校英语课程标准》开设，并与专业实际和行业发展密切结合。	148



		开放包容的态度， 发展健康的审美情趣； 理解思维差异， 增强国际理解， 坚定文化自信；帮助学生树立正确的世界观、人生观和价值观， 自觉践行社会主义核心价值观， 成为德智体美劳全面发展的高素质劳动者和技术技能人才。		
BG25 B、 BG26 B	艺术	通过本部分内容的学习， 坚持立德树人， 充分发挥艺术学科独特的育人功能， 以美育人， 以文化人， 以情动人， 提高学生的审美和人文素养， 积极引导 学生主动参与艺术学习和实践， 进一步积累和掌握艺术基础知识、基本技能和方 法， 培养学生感受美、鉴赏美、表现美、创造美的能力， 帮助学生塑造美好心 灵， 健全健康人格， 厚植民族情感， 增进文化认同， 坚定文化自信， 成为 德智体美劳全面发展的高素质劳动者和技术技能人才。	依据《中等职业学校艺术课程标 准》开设， 并与专业实际和行业发展密 切结合。	37
BG50 A	历史	通过本部分内容的学习， 在义务教育 历史课程的基础上， 以唯物史观为指导， 促进中等职业学校学生进一步了解人类社会 形态从低级到高级发展的基本脉络、基 本规律和优秀文化成果；从历史的角度了 解和思考人与人、人与社会、人与自然的 关系， 增强历史使命感和社会责任感；进 一步弘扬以爱国主义为核心的民族精神和 以改革创新为核心的时代精神， 培育和践 行社会主义核心价值观；树立正确的历史 观、民族观、国家观和文化观；塑造健全 的人格， 养成职业精神， 培养德智体美劳 全面发展的社会主义建设者和接班人。	依据《中等职业学校历史课程标 准》开设， 并与专业实际和行业发展密 切结合。	76
BG51 A	信息 技术	通过本部分内容的学习， 全面贯彻党 的教育方针， 落实立德树人根本任务， 满 足国家信息化发展战略对人才培养的要	依据《中等职业学校信息技术课程 标准》开设， 并与专业实际和行业发展 密切结合	108

	<p>求，围绕中等职业学校信息技术学科核心素养，吸纳相关领域的前沿成果，引导学生通过对信息技术知识与技能的学习和应用实践，增强信息意识，掌握信息化环境中生产、生活与学习技能，提高参与信息社会的责任感与行为能力，为就业和未来发展奠定基础，成为德智体美劳全面发展的高素质劳动者和技术技能人才。</p>		
--	--	--	--

(二) 专业技能课程

1. 专业通用课

课程代码	课程名称	课程目标	主要教学内容和教学要求	参考学时
7102041 BZ01B	图像处理	学习本课程,目的是让学生理解图象色彩原理,以及利用 photoshop 进行图象处理的技巧,掌握各种工具和滤镜的使用,因此不能当成一门纯理论的的课程来学习,而应当突出技能和应用。	了解 Photoshop 的基本概念,掌握各工具的功能及运用技巧,理解有关图层、路径、通道及滤镜等概念和使用方法,会根据需要进行创作和处理图像的意境。	76
7102041 BZ04B	美术设计	通过学习,能够进行初步美术设计;能从历史、社会与技术发展等角度对艺术作品进行鉴赏。	美术常识、形式美法则、图形基础、立体画法基础、色彩表现基础、综合设计训练等内容与相关的各种应用及技巧	72
7102041 BZ27B	视听语言	通过学习本课程,让学生了解数字媒体专业,掌握视听语言基础知识,提高对影视作品的分析和解读能力,从而提高对影视作品的认知。	主要学习镜头、镜头的拍摄、镜头的组接和声画关系,主要内容分为:画面造型语言、镜头形式、蒙太奇、声音与声画关系等四个部分。作为影视语言基础性,语法性的知识,对于学生影视语言知识框架的构建和影视知识体系的建成有重要的意义。	76
7102041 BZ24B	数字影音编辑与合成	通过对本课程的学习,熟练掌握 Premiere 影视制作软件,通过软件将图片、声音、动画、影像进行合成;能独立制作多种题材类型的影视作品;并能够将作品进行打包及发布。	Premiere 影视制作软件的使用。通过软件将图片、声音、动画、影像进行合成。	76
7102041 BZ64B	分镜头	这门课总体的教学目标是学生能够根据不同类型和风格的剧本绘制分镜头画面。正确清晰的使用各种专业术语和符号,生动的体现编剧和导演的艺术思想。通过本课程的学习,熟练运用	画面分镜头台本的基本构成要素、创作要点及步骤、调度的基础规律、段落的转换等。	76

		镜头语言和剪辑技巧。能够根据剧情和主题的需要,体现不同节奏感。综合运用动作、表情、光线和色彩等体现角色性格。能够使用计算机软件讲解和展示自己绘制的分镜头画面。		
7102041 BZ55B、 7102041 BZ56B	后期特效制作	本课程的教学目标是使学生掌握制作动态影像设计辅助工具,它是视频后期合成处理的专业非线性编辑软件。After Effects 应用范围广泛,涵盖影片、电影、广告、多媒体以及网页等,时下最流行的一些电脑游戏,很多都使用它进行合成制作;培养学生的动手实践能力,增强学生的知识综合应用能力。	AfterEffects 软件的基本操作与应用,以及影视后期特效的制作技巧。	76
7102041 BZ61B、 7102041 BZ62B	平面设计	掌握 Photoshop 的基本工具操作,提升图像编辑能力。掌握创意思维方法,并使用 Photoshop 软件绘制创意海报。掌握透视、构图,光影的基本原理。掌握平面构成、色彩构成的基础及应用。熟练手绘基本图形图像。掌握 Illustrator 的基本工具操作,提升图形编辑、绘制能力。掌握企业 VI 设计的流程及方法。掌握 InDesign 的基本工具使用。掌握版式设计的原理及应用。了解平面设计行业工作规范。掌握设计流程及常见物料的设计技巧。	Illustrator 的基本工具操。企业 VI 设计的流程及方法。InDesign 的基本工具使用。	152
7102041 BZ26B	程序设计	通过本课程的学习,使学生有基本的计算机语言基础等方面知识,让学生在操作电脑和软件是能够理解软件的脚本、宏命令相关知识,培养学生视频剪辑软件的通用学习能力。	了解程序设计的基本知识;掌握程序设计的基本方法,培养学生基本的程序设计思想以及创新思维和动手实践方面的技能,使学生在操作剪辑软件时能了解软件的底层逻辑	36

			和设备的使用,为深入学习后期编辑打下基础。	
7102021 XZ03B	三维设计与制作	灵活应用相关三维设计知识,运用 3Dmax 等三维设计软件完成展示类设计作品。学习完本课程后,学生应该能够根据客户的需求,将自己或工作团队的创意策划意图,熟练地、创意性地应用 3Dmax 三维设计软件表现出来。	熟练使用和掌握 3DS MAX 三维软件和三维空间原理,具备三维空间建模和动画制作的基本知识和技能。掌握 3DMAX 软件的使用,学会制作各种模型、三维室内外效果图及园林效果图,能独立制作三维动画。	114
7102041 XZ08B	新媒体技术应用	通过理论和实践教学,使学生掌握新媒体技术的基本技能和前沿技术,扩大新知识面。	主要用来培养面向中小企业的新媒体营销、运营、编辑等岗位的人才,培养具有丰富的视野和扎实的知识基础,掌握新媒体领域的前沿技术和运营,具有较强的实践能力和创新精神,具备基本的新媒体策划、运营及文案写作能力,具备主流新媒体平台推广和运营技巧的新媒体人员。	95

2. 专业核心课

(1) 影视方向

课程代码	课程名称	课程目标	主要教学内容和教学要求	参考学时
7102041 BZ28B、 7102041 BZ36B	影视创意及剧本写作	本课程是影视和动画制作环节非常重要得环节,该门课程的主要任务是培养学生对影视和动画剧本的创作能力,提高剧本写作水平,是一门实践性较强的课程。使学生具备动画剧本写作的基本能力,在理论学习和实践中,提高学生讲故事的能力,能够创作简单的影视和动画剧本。	影视和动画剧本的创作。剧本创作的理论和方法、动画剧本创作的基础知识,及创作技巧等。	76
710 2041BZ2	影视短片	通过此课程可以系统的培养学生多媒体设备软硬件各方面的能力。本	各种多媒体设备的使用。多媒体设备软硬件、像摄录、录音、演播、	95

7B、 7102041 BZ35B	制作 (毕 业设 计)	程以构建学生多媒体基础核心能力、为职业能力提供信息化工具为出发点、打破传统的学科知识体系,重构教学做一体式的课程,以情境式案例为载体,逐步推进学生计算机基本能力的培养。通过学习,能掌握摄像摄录、录音、演播、制作短片及节目等方面的知识。毕业后可从事摄影摄像制作、企事业单位的宣传部门从事策划师、编辑师等多个工作岗位等工作。	制作短片及节目等。	
-------------------------	----------------------	--	-----------	--

(2) 动漫方向

课程代码	课程名称	课程目标	主要教学内容和教学要求	参考学时
7102042 BZ25B、 7102042 BZ32B	角色 与场 景	通过本课程的学习,学生能够理解角色与场景的创作流程;能够流利地表述角色与场景概念;能按照项目要求进行创作;能够利用理论知识构建合适的效果图;能够搭建适合实际需求的插画图	人物和动物的结构、设计方法、创意与构思等基本的造型知识。	76
7102042 BZ26B、 7102042 BZ33B	原画 与运 动规 律	本课程是二维动画一门非常重要的的专业课,是动画制作者制作动画的重要流程之一,是动画师不可缺少的重要知识。通过动画原理运动规律这门课,可以直观地探讨在课堂中遇到的各种问题,更好地理解动画原理,把握运动的规律。	学习人和事物运动绘制的方法。动画运动的基本表现技巧和基本运动规律。	76
7102041 BZ29B	数字 绘画	学习 CG 数字绘画需要掌握色彩、构图、角色设计和特效等知识,让学生深入了解角色的设计原理和人体结构学,掌握如何设计符合游戏角色特征的形象。	让学生了解构图的表现方式和视角,以及人物、场景、物品的位置,让学生掌握特效技能使得绘画更加真实、生动。	76
7102041 BZ30B	动画 短片	通过此课程可以系统的培养学生动画短片制作方面的能力。本课程以构	各种动画软件和手绘能力的使用。多媒体设备、绘画软件、录音、	95



	制作 (毕 业设 计)	建学生动画制作基础核心能力、为职业能力提供信息化工具为出发点、打破传统的学科知识体系,重构教学做一体式的课程,以情境式案例为载体,逐步推进学生动画制作基本能力的培养。通过学生对前中后期的制作,完成一部短片,培养学生的动手能力。	制作动画短片等。	
--	----------------------	---	----------	--

3. 专业选修课

课程代 码	课程 名称	课程目标	主要教学内容和要求	参考 学时
7102041 XZ04B	网页 制作	通过任务引领型和项目活动形式,使学生能熟练制作简单网页,能熟练创建本地站点并能对网页进行各种超链接,能制作网页动画,掌握网页设计与制作技巧,具备网页设计与制作的基本职业能力,能基本胜任网页制作工作,为学生发展专门化方向的职业能力奠定基础。	理解网页制作的基础知识;熟悉 Dreamweaver 工作区;掌握网页文本的编辑、图像的插入及超链接的用法;掌握版面、表格与框架的使用方法;掌握层与时间线、表单与行为、插入多媒体对象的使用方法;会用样式、模板;会对站点进行管理。	114
7102041 XZ03B	AutoC AD	通过项目活动的引领,调动提高了学生学习 AutoCAD 的积极性和学习兴趣,培养学生具有耐心细致的工作作风和严肃认真的工作态度,培养和发展的学生的空间想象能力,并具有三维形体构思和思维能力,为发展职业能力奠定良好的基础。	能够完成一般的计算机辅助设计过程,具备在设计过程中发现问题、分析问题并利用现有知识和 AutoCAD 中文版软件解决问题的能力。通过本课程的学习,把学生领入计算机辅助设计的大门,奠定坚实的软件基础,掌握基本的设计概念和方法,达到一般设计单位对应聘设计岗位要求的要求。	114
7102041 BZ65B	移动 应用 APP 开 发	通过课程学习,使学生具备 Android 平台应用相关知识、良好的编程习惯和手机应用软件开发的能力。能胜任基于 Android 平台的手机软件研发等工作任务。	Android 基础知识、UI 界面、数据存储、SQLite 数据库、四大组件、网络程序等。掌握 Android 的基础知识、学会编写简单的应用程序。	38
XG94A	中华	让学生掌握社交礼仪与公关口才	主要任务是向学生传授语言交际	38

	优秀传统文化	的基本技巧，使学生具备良好的社交与公关口才交际能力，能顺畅地表情达意，沟通信息。	基本知识和进行口才基本训练，让学生掌握一般口语交际技能以及特定的职业口语风范与从业规范，能较好地应对现代社会生活、工作中的交际、求职与推销等，提高自身就业能力。	
7102041 BZ28B	虚拟现实素材与资源制作	灵活应用相关三维设计知识，运用 3Dmax 等三维设计软件完成展示类设计作品。学习完本课程后，学生应该能够根据客户的需求，将自己或工作团队的创意策划意图，熟练地、创意性地应用 3Dmax 三维设计软件表现出来。	熟练使用和掌握 3DS MAX 三维软件和三维空间原理，具备三维空间建模和动画制作的基本知识和技能。掌握 3DMAX 软件的使用法，学会制作各种模型、三维室内外效果图及园林效果图，能独立制作三维动画。	38

(3) . 公共任选课（只填写本专业面向全校开出的公共任选课）

课程代码	课程名称	课程目标	主要教学内容和教学要求	参考学时
7102041X G01B	图像处理	学习本课程，目的是让学生理解图象色彩原理，以及利用 photoshop 进行图象处理的技巧，掌握各种工具和滤镜的使用，因此不能当成一门纯理论的的课程来学习，而应当突出技能和应用。	了解 Photoshop 的基本概念，掌握各工具的功能及运用技巧，理解有关图层、路径、通道及滤镜等概念和使用方法，会根据需要进行创作和处理图像的意境。	38

4. 顶岗实习（570 学时）

到企业岗位实习是职业教育的最后一个极为重要的实践性教学环节，通过较长时间的实习，使学生走向社会，接触本专业工作，拓宽知识面，增强感性认识，培养、锻炼学生综合运用所学的基础理论、基本技能和专业知识，去独立分析和解决实际问题的能力，把理论和实践结合起来，提高实践动手能力，为学生毕业后走上工作岗位打下一定的基础；同时可以检验教学效果，为进一步提高教育教学质量，培养合格人才积累经验。

（三）专业课程内容和要求

1. 专业群平台课

序号	课程名称	课程类型	说明
1	美术基础	专业群平台课	专业群平台课，各专业根据专业特性对本课程进行选修。
2	设计基础	专业群平台课	
3	计算机辅助设计	专业群平台课	
4	图形图像处理	专业群平台课	
5	制图与识图	专业群平台课	

2. 专业核心课

序号	课程名称	课程类型	说明
1	三维设计与制作	专业核心课	灵活应用相关三维设计知识，运用 3Dmax 三维设计软件完成展示类设计作品。学习完本课程后，学生应该能够根据客户的需求，将自己或工作团队的创意策划意图，熟练地、创意性地应用 3Dmax 三维设计软件表现出来。
2	数字影音编辑与合成	专业核心课	通过对本课程的学习，熟练掌握 Premiere 影视制作软件，通过软件将图片、声音、动画、影像进行合成；能独立制作多种题材类型的影视作品；并能够将作品进行打包及发布。
3	分镜头	专业核心课	这门课总体的教学目标是学生能够根据不同类型和风格的剧本绘制分镜头画面。正确清晰的使用各种专业术语和符号，生动的体现编剧和导演的艺术思想。通过本课程的学习，熟练运用镜头语言和剪辑技巧。
4	后期特效制作	专业核心课	本课程的教学目标是使学生掌握制作动态影像设计辅助工具，它是视频后期合成处理的专业非线性编辑软件。After Effects 应用范围广泛，涵盖影片、电影、广告、多媒体以及网页等，时下最流行的一些电脑游戏，很多都使用它进行合成制作。
5	平面 UI 设计	专业核心课	掌握 Illustrator 的基本工具操作，提升图形编辑、绘制能力。掌握企业 VI 设计的流程及方法。掌握 InDesign 的基本工具使用。掌握版式设计的原理及应用。
6	新媒体技术	专业核心课	通过理论和实践教学，使学生掌握新媒体技术的基本技能和前沿技术，扩大新知识面。（1+X 考证）

3. 专业群拓展课程

序号	课程名称	课程类型	说明
1	影视创意及剧本写作	专业群平台拓展课	专业群平台课，各专业根据专业特性对本课程进行选修或必修。
2	多媒体设备实践	专业群平台拓展课	
3	角色与场景	专业群平台拓展课	
4	原画与运动规律	专业群平台拓展课	
5	工程造价	专业群平台拓展模块	
6	快题设计	专业群平台拓展课	
7	工程测量	专业群平台拓展课	

八、教学进程总体安排

数字媒体技术应用专业教学流程为：第一学期到第五学期依序安排公共素质模块、专业通用模块、专业核心模块、专业选修模块、专业技能综合实训模块、职业素质拓展模块，第六学期主要安排顶岗实习、就业模块课程。

(一) 教学周数分配表

内容 周数 学期	军训	课堂 教学	顶岗 实习	复习 考核	毕业 教育	寒暑假	合计
	一	1	18		1		4
二		19		1		8	28
三		19		1		4	24
四		19		1		8	28
五		19		1		4	24
六			19		1		20
合计	1	94	19	5	1	28	148

(二) 集中实践教学进程安排表

类型	序号	课程代码	课程名称	课程 类型	周数 (学时)	学 分	学期
各类 实习	1	7102041BZ99C	顶岗实习	实践	19(570)	28	第六学期



(三) 各类课时比例

公共基础课		专业技能课		选修课		实践教学课	
学时	占比	学时	占比	学时	占比	学时	占比
1097	34.3%	2105	65.7%	342	10.7%	2528	79.0%

(四) 教学进程安排表

课程类别	序号	课程代码	课程名称	课程类型	学分	计划学时		各学期周课时和实训实习周数安排						考核评价方式	备注							
						总学时	实践学时	第一学年		第二学年		第三学年										
								一	二	三	四	五	六									
								18周	19周	19周	19周	19周	19周									
公共基础课	33001	B601B	主题活动课	理论+实践	5	94	10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	考查		
	33002	B608B	中国特色社会主义	理论+实践	2	36	10	2												考查		
	33003	B606B	心理健康与职业生涯规划	理论+实践	2	38	10		2											考查		
	33004	B609B	哲学与人生	理论+实践	2	38	10			2										考查		
	33005	B607B	职业道德与法治	理论+实践	2	38	10				2									考查		
	33006	B611B	体育与健康	理论+实践	10	188	36	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	考查	
	33007	B616A	语文	理论	11	207		2	2	2	2	2	3							考试		
	33008	B618A	数学	理论	10	188		2	2	2	2	2	2							考试		
	33009	B620A	英语	理论	10	188		2	2	2	2	2	2							考试	英语等级考证	
	33010	B649B	艺术	理论+实践	2	37	18	1	1											考查		
	33011	B656A	历史	理论	4	76						2	2							考查		
	33012	B651A	信息技术	理论+实践	6	108	108	6												考试	计算机等级考证	
小计(占总课时)		38.6%		66	1236	212	18	12	11	13	12	0										
必修课程	专业通用课	33013	0902001BZ04B	美术设计	理论+实践	4	108	72	6											考试		
		33014	0902001BZ01B	图像处理	理论+实践	4	76	76		4										考试		
		33015	0902001BZ09B	3Dmax	理论+实践	6	114	114		6										考试	考证(中级)	
		33016	0902001BZ24B	Primiere	理论+实践	5	76	76			4									考试		
		33017	0902001BZ64B	分镜头	理论+实践	6	114	114			6									考试		
		33018	0902001BZ63B	界面设计	理论+实践	6	76	76			4									考试	1+X	
		33019	0902001BZ55B	After Effects (1)	理论+实践	4	76	76				4								考试		
		33020	0902001BZ61B	平面UI设计(1)	理论+实践	5	76	76				4								考试		
		33021	0902001BZ56B	After Effects (2)	理论+实践	4	76	76					4							考试		
		33022	0902001BZ62B	平面UI设计(2)	理论+实践	3	76	76						4						考试		
		小计(占总课时)		27.1%		47	868	832	6	10	14	8	8	0								
		专业核心课	33023	0902001BZ28B	影视创意及剧本写作	理论+实践	4	76	76				4								考试	
33024	0902001BZ27B		多媒体设备实践(1)	理论+实践	4	57	57				3								考试			
33025	0902001BZ36B		影视创意及剧本写作	理论+实践	4	76	76					4							考试			
33026	0902001BZ35B		多媒体设备实践(2)	理论+实践	4	76	76					4							考试			
33027	0902001BZ99C		岗位实习	实践	28	570	570											570	考查			
小计(占总课时)			26.7%		44	855	855	0	0	0	7	8	28									
就业方向课	专业选修课	33028	0902001XZ04B	网页制作	理论+实践	6	57	57				3								考查		
		33029	0902001XZ03B	AutoCAD	理论+实践	6	72	72	4											考查		
		33030	0902001XZ08B	新媒体技术应用	理论+实践	2	38	38			2									考查		
		33031	0902001BZ65B	移动应用APP开发	理论+实践	2	76	76			4									考查		
		小计(占总课时)		7.6%		16	243	243	4	6	3	0	0	0								
总学分、总学时合计					173	3202	2142	28	28	28	28	28	28									

教学进程安排表（动漫方向）																			
课程类别	序号	课程代码	课程名称	课程类型	学分	计划学时		各学期周课时和实训实习周数安排						考核评价方式	备注				
						总学时	实践学时	第一学年		第二学年		第三学年							
								一	二	三	四	五	六						
																18周	19周	19周	19周
公共基础课程	33001	B601B	主题活动课	理论+实践	5	94	10		1	1	1	1	1		1	1	考查		
	33002	B608B	中国特色社会主义	理论+实践	2	36	10		2								考查		
	33003	B606B	心理健康与职业生涯	理论+实践	2	38	10			2							考查		
	33004	B609B	哲学与人生	理论+实践	2	38	10					2					考查		
	33005	B607B	职业道德与法治	理论+实践	2	38	10					2					考查		
	33006	B611B	体育与健康	理论+实践	10	188	36		2	2	2	2	2	2			考查		
	33007	B616A	语文	理论	11	207			2	2	2	2	2	3			考试		
	33008	B618A	数学	理论	10	188			2	2	2	2	2	2			考试		
	33009	B620A	英语	理论	10	188			2	2	2	2	2	2			考试	英语等级考证	
	33010	B649B	艺术	理论+实践	2	37	18		1	1							考查		
	33011	B656A	历史	理论	4	76							2	2			考查		
	33012	B651A	信息技术	理论+实践	6	108	108		6								考试	计算机等级考证	
	小计（占总课时）		38.6%		66	1236	212		18	12	11	13	12	0					
必需课程	专业通用课程	33013	0902002BZ21B	美术设计	理论+实践	4	108	72		6							考试		
		33014	0902002BZ01B	图像处理	理论+实践	4	76	76			4						考试		
		33015	0902002BZ07B	3Dmax	理论+实践	6	114	114			6						考试	考证（中级）	
		33016	0902002BZ11B	Premiere	理论+实践	5	76	76				4					考试		
		33017	0902002BZ09B	分镜头	理论+实践	6	114	114				6					考试		
		33018	0902002BZ46B	界面设计	理论+实践	6	76	76				4					考试	1+X	
		33019	0902002BZ37B	After Effects (1)	理论+实践	4	76	76					4				考试		
		33020	0902002BZ43B	平面UI设计(1)	理论+实践	4	76	76					4				考试		
		33021	0902002BZ38B	After Effects (2)	理论+实践	4	76	76						4			考试		
		33022	0902002BZ44B	平面UI设计(2)	理论+实践	3	76	76						4			考试		
		小计（占总课时）		27.1%		46	868	832		6	10	14	8	8	0				
		专业核心课程	33023	0902002BZ25B	角色与场景（1）	理论+实践	5	76	76				4					考试	
			33024	0902002BZ26B	原画与运动规律（1）	理论+实践	4	57	57				3					考试	
			33025	0902002BZ32B	角色与场景（2）	理论+实践	4	76	76					4				考试	
33026	0902002BZ33B		原画与运动规律（2）	理论+实践	4	76	76					4				考试			
33027	0902002BZ99C		岗位实习	实践	28	570	570								570	考查			
小计（占总课时）		26.7%		45	855	855		0	0	0	7	8	28						
专业选修课程	33028	0902002XZ01B	网页制作	理论+实践	6	57	57				3					考查			
	33029	0902002XZ03B	AutoCAD	理论+实践	6	72	72		4							考查			
	33030	0902002XZ07B	新媒体技术应用	理论+实践	2	38	38			2						考查			
	33031	0902002BZ47B	移动应用APP开发	理论+实践	2	76	76			4						考查			
	小计（占总课时）		7.6%		16	243	243		4	6	3	0	0	0					
总学分、总学时合计					173	3202	2142		28	28	28	28	28						

九、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，教师队伍建设，合理配置教师资源。

专业专任教师应具有中等职业学校教师资格证书和相关专业资格证书，有良好的师德对本专业课程有较为全面的了解，熟悉教学规律，了解和关注数字媒体技术发展方向，有计算机多媒体相关岗位工作经验或计算机专业工作经历，适应产业，行业发

展需求，熟悉企业情况，具备积极开展课程教学改革和实施的能力，聘请本行业企业高技能人才担任专业兼职教师。

根据专业的要求及特点，按照课程的性质及地位，对教师的要求做出相应的建议与说明，具体情况见下表。

1、专业课程的师资要求

课程名称	教育教学能力要求	专业技术能力要求	教师职称方向	实践经历
CG 绘画	本科以上	计算机类高级工以上	计算机类	企业实践
3Dmax	本科以上	图形图像高级操作员以上	计算机或艺术类	企业实践
摄影技术	本科以上	高级工、摄影师以上	艺术类	企业实践
Primiere	本科以上	高级工、认证工程师以上	计算机类	企业实践
After Effects	本科以上	高级工、认证工程师以上	计算机类	企业实践
多媒体设备实践	本科以上	高级工、认证工程师以上	计算机类或电子类	企业实践
影视创意及剧本写作	本科以上	高级工、认证工程师以上	艺术类	企业实践
角色与场景	本科以上	高级工、认证工程师以上	计算机或艺术类	企业实践
原画与运动规律	本科以上	高级工、认证工程师以上	计算机或艺术类	企业实践
分镜头	本科以上	高级工、认证工程师以上	计算机或艺术类	企业实践
UI 设计	本科以上	高级工、认证工程师以上	计算机或艺术类	企业实践
素描与速写	本科以上	高级工、认证工程师以上	计算机类	企业实践
图像处理	本科以上	高级工、认证工程师以上	计算机类	企业实践
网页制作	本科以上	高级工、认证工程师以上	计算机类	企业实践
美术设计	本科以上	高级工、认证工程师以上	计算机类	企业实践
AutoCAD	本科以上	图形图像高级操作员以上	计算机或艺术类	企业实践
新媒体技术应用	本科以上	高级工、认证工程师以上	计算机或艺术类	企业实践
Flash	本科以上	图形图像高级操作员以上	计算机或艺术类	企业实践

2、专业教师基本要求

1. 专任专业教师与在籍学生之比不低于 1:36，研究生学历（或硕士学位）占 5%以上，高级职称占 15%以上，获得与本专业相关的高级工及以上职业资格证书 90%以上，或取得非教师系列专业技术中级以上职称 30%以上。兼职教师占专业教师比例 10%~40%，其中 90%以上具有中级以上技术职称或高级工以上职业资格。

2. 专任专业教师应具有计算机类专业本科及以上学历，具有中等职业学校教师资格证书。3 年以上专任专业教师应达到“省教育厅办公室关于公布《广东省中等职业学校“双师型”教师非教师系列专业技术证书目录(试行)》的通知规定的职业资格或专业技术职称要求。

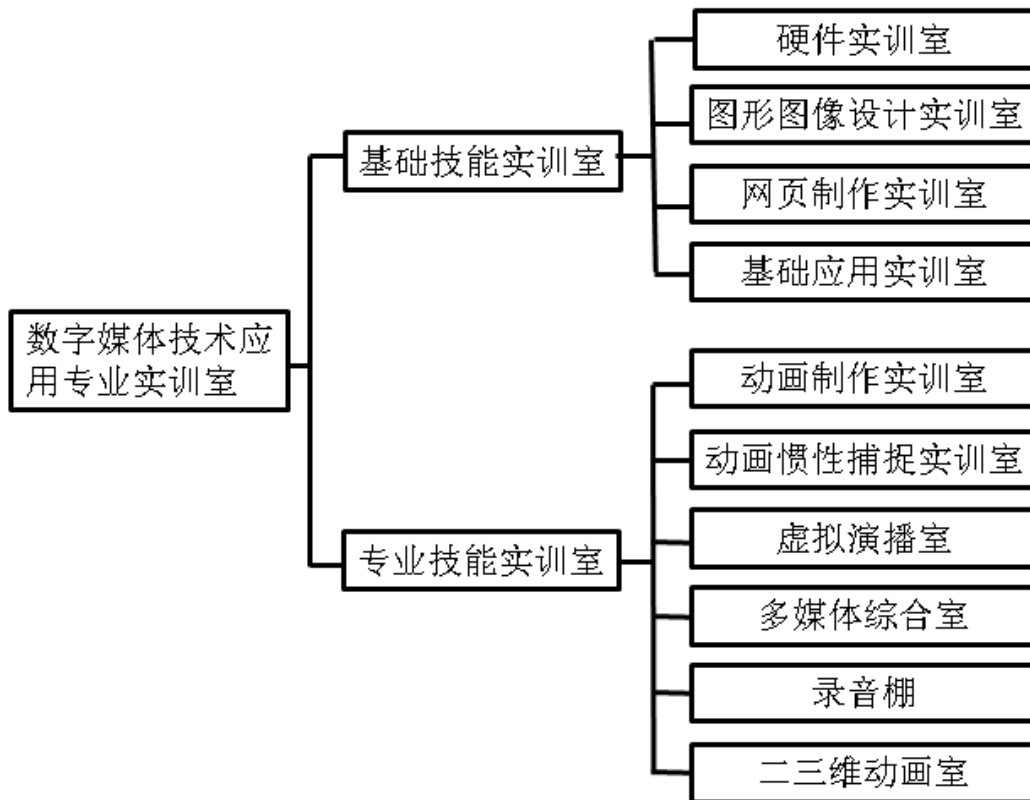
3. 专任专业教师应具有良好的师德修养、专业能力。能够开发和实施教学项目，能够进行理实一体化教学，能够设计、制作信息化教学资源并在教学中运用。平均每两年到企业实践不少于两个月。兼职教师须经过教学能力专项培训，并取得合格证书，每学期承担不少于 30 学时的教学任务。

（二）教学设施

1. 基础教室配备多媒体教学设备

2. 校内实训教学设施

基础技能实训室 4 个，专业技能实训室 6 个。与企业合作，成立了光大（华材）影视基地一个，影视创客工作室一个。



3. 校外实训基地

根据专业人才培养需要和产业技术发展特点，应在企业建立两类校外实训基地：一类是以专业认识和参观为主的实训基地，能够反映目前专业技能方向新技术，并能同时接纳较多学生实习，为新生入学教育和认识专业课程教学提供条件；另一类是以社会实践及学生顶岗实习为主的实训基地，能够为学生提供真实专业技能方向综合实践轮岗训练的工作岗位，并能保证有效工作时间，该基地能根据培养目标要求和实践教学内容，校企合作共同制订实习计划和教学大纲，精心编排教学设计并组织、管理教学过程。

本专业建立了 10 家校企合作校外实习基地，每年可提供 150 个数字媒体技术应用专业的在校生进行在岗实习，重点基地见下表：

类型	实训基地名称	主要实训项目	对应课程	开设学期	可接收人数
校外实习基地	广东（佛山）软件产业园	工学结合见习	广告传媒、动漫制作、影视制作	三、四、五	110
	鸿运电脑城	工学结合见习	广告传媒、动漫制作、影视制作	三、四、五	50
	太平洋电脑城	工学结合见习	广告传媒、动漫制作、影视制作	三、四、五	50
	天安数码城	工学结合见习	广告传媒、动漫制作、影视制作	三、四、五	50

(三) 教学资源

数字媒体技术应用专业教学资源试题库统计表

序号	课程名称	资源数量 (套)
1	图像处理	9
2	PHP+MySQL 网页编程	12
3	3Dmax	5
4	CorelDraw	4
5	多媒体技术基础	4
6	数字影视后期制作技术	3
7	计算机基础	6
合计		43

数字媒体技术应用专业教学资源多媒体微课件统计表

序号	课程名称	资源类型	资源数量
1	《网页制作》	视频	30
2	《图像处理》	视频	30
3	《3ds Max》	视频	42
4	《CorelDRAW》	视频	52
5	《计算机基础》	视频	20
6	《AutoCAD》	视频	41
合计			221 个

数字媒体技术应用专业教学资源 PPT 课件统计表

序号	课程名称	资源数量(份)
1	图像处理	30
2	3Dmax	43
3	计算机基础	20
4	数字影视后期制作技术	49
合计		142

(四) 教学方法

1.公共基础课

公共基础课程包含了德育、语文、数学、英语、计算机应用基础、体育与健康、艺术与历史等课程。专业基础课程重在培养学生的基础素质和基本能力，为学生学习专业课程的学习打好基础。

2.专业技能课

按照“教学做一体化”的教学模式和行动导向教学理念，采用一体化教学，教师的教、学生的学、以学生的实践在同一空间进行，突出“做中学、做中学”的职业教学特色。组织教学时注意：

- (1) 集理论教学和实践教学于一体。即边学边做；
- (2) 集专业知识、操作技能和职业素养于一体，注意三维一体的学习与训练，即在学习与训练的过程中，不但要求学生掌握知识，练就技能、同时要求具备良好的职业素养，如情感、态度、过程与方法、分工与协作等方面的职业素养。

3.教学管理

按照弹性学制和学分制相关教学管理制度实施教学管理。

(五) 学习评价

数字媒体技术应用专业从培养高端技能型人才的需要出发，实行多元的评价方式，对于学生的学习效果进行评价，有效地促进了学生职业素养和职业能力的提高。

1. 综合评价方式 综合卷面考试、实训项目小组评价、技能考核等各项成绩，评定学生的课程总成绩。

2. 校企共同评价 在学生实习中，采用校企共同评价方式，由专业指导教师和企业指导教师共同评价，确定学生的实习总成绩。

3. 职业资格证书评价 根据学生获取职业资格证书的情况，对学生的职业技能进行评价。近年来本专业毕业生获取专业规定的职业资格证书的比例均在 90%以上。

4. 职业技能竞赛评价 根据学生参加校内、校外职业技能竞赛的情况，对学生的职业技能进行评价。

5. 第三方评价 根据第三方调研机构的毕业生就业率和就业质量的调研结果，对该专业的学生学习效果进行评价。

（六）质量管理

依托专业建设指导委员会，教学管理工作小组，制定和执行相应的教学管理文件，组织实施教育教学，并通过每年的人才培养数据采集、专业诊断报告、诊改方案、诊改报告等常态化周期性的教学诊断与改进机制的落实，形成教学质量监控闭环控制，确保人才培养质量。

十、毕业要求

（一）学分

按学年学分制安排课程，学生按专业人才培养方案要求，修完规定课程，达到毕业最低的总学分 170 学分要求。

（二）操行

无任何行政处分，操行合格。

(三) 顶岗实习要求

按要求参加顶岗实习或工学交替，实习鉴定合格。

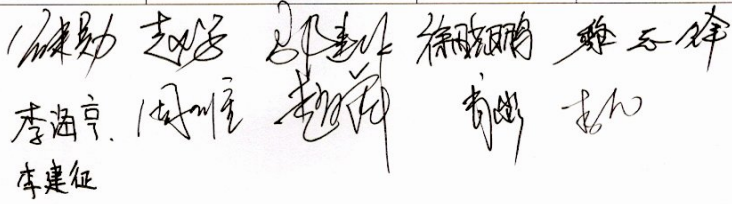
(四) 职业资格证书

根据职业岗位的要求, 专业学生必须获得下列与职业相关的技能证书之一(见下表)

序号	职业资格名称	颁发单位	等级
1	计算机类行业认证(高新技术类)	行业	管理员以
2	全国计算机一级考试	全国计算机鉴定中心	初级
3	新媒体技术	1+X	初级
4	新媒体技术	1+X	中级

十一、附件

人才培养方案专家组审议综合意见

佛山市华材职业技术学校计算机专业 人才培养方案专家审议综合意见表				
部门	信息部	专业	数字媒体技术应用	
会议时间	2023.6.16	会议地点	8A901 计算机教研室	
主要审议内容				
数字媒体技术应用专业人才培养方案专家论证				
专家组审议综合意见				
<p>专家组认真审核查阅了该专业的人才培养方案报告，实地考察了实训基地，学校相关领导和专业建设团队进行了现场答疑，专家组达成如下意见：</p> <p>1、方案设计科学，结构合理，内容完善，根据充分；</p> <p>2、专家组一致认为：该人才培养方案切实可行，符合现阶段下企业人才需求，同意实施。</p>				
总体评价（请在相应栏打“√”）	可行	基本可行 需部分调整	暂缓通过 需进一步论证	不通过
	✓			
专家组签字	<p>  </p>			



人才培养方案审核表

专业名称	数字媒体技术应用	制(修)订时间	2023年5月
专业部	信息部	专业负责人	涂浩
专业部审核	同意实施 专业部主任签字(章) 唐北江 2023年5月20日		
教务处审核	拟按此方案实施 教务处主任签字(章) 李新容 2023年5月20日		
主管副校长审核	同意实施 主管副校长签字(章) 王祥友 2023年5月20日		
校长审核	同意 学校校长签字(章) 如安 2023年5月20日		
党委审核	同意 党委书记签字(章) 如安 2023年5月20日		

