

漯河职业技术学院数字媒体技术专业人才培养方案

(2022 年修订)

一、专业名称及代码

(一) 专业名称：数字媒体技术

(二) 专业代码：510204

二、入学要求

高中阶段教育毕业生或具有同等学力者。

三、修业年限及学历

全日制 3 年专科。实行弹性学制，学生可通过学分认定、积累、转换等办法，在 2-6 年内完成学业。

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） | 主要岗位群或技术领域 | 职业资格证书和技能等级证书 |
|------------|------------|---|---|-----------------------------------|--|
| 电子信息大类（51） | 计算机类（5102） | 专业化平面设计服务人员（72） 动漫设计服务人员（65） 广播、电视、电影和影视录用制作业（87） | 技术编辑（2-10-02-03） 特效编辑工程师（2-10-02-04） 剪辑师（2-09-03-06） UI 工程师 前段工程交互师 | 平面设计、UI 设计、动画设计、技术美术 创意设计、广告设计 | 计算机基础及 photoshop 认证（工信部） 平面设计师、UI 设计师、动画设计师 剪辑师 数字媒体方面相关技能资格证 计算机程序员 |

五、培养目标与培养规格

（一）培养目标

本专业培养德智体美劳全面发展，掌握扎实的科学文化基础和数字媒体技术理论、设计创意、媒体制作与应用及相关法律法规等知识，具备数字媒体产品策划、素材处理、开发与服务等能力，具有工匠精神和信息素养，能够从事视觉传达设计、界面与交互设计、数字文创产品设计、音视频编辑等工作的高素质技术技能人才。

（二）培养规格

本专业毕业生应在素质、知识和能力方面达到以下要求。

1. 素质

(1) 坚定拥护中国共产党领导，在习近平新时代中国特色社会主义思想指引下，践行社会主义核心价值观，具有深厚的爱国情感和中华民族自豪感；

(2) 崇尚宪法、遵法守纪、崇德向善、诚实守信、尊重生命、热爱劳动，履行道德准则和行为规范，具有社会责任感和社会参与意识；

(3) 具有质量意识、环保意识、安全意识、信息素养、工匠精神、创新思维，具有学专业技能拓展能力、爱岗敬业奋发进取的职业理念和服务“创新精神”的职业理想；

(4) 具有自我管理能力、职业生涯规划的意识，有较强的集体意识和团队合作精神；

(5) 具有健康的体魄、心理和健全的人格，掌握基本运动知识和 1-2 项运动技能，养成良好的健身与卫生习惯，良好的行为习惯；

(6) 具有一定的审美和人文素养，能够形成 1-2 项艺术特长或爱好。

2. 知识

(1) 掌握必备的思想政治理论、科学文化基础知识和中华优秀传统文化知识；

(2) 熟悉与本专业相关的法律法规以及环境保护、安全消防、文明生产等相关知识；

(3) 学会文字和表格处理，会使用常用办公软件等计算机办公应用技术；

(4) 掌握数字绘画基础知识，视觉设计基础知识；

(5) 掌握用户体验设计基础知识；

(6) 掌握 3D 建模与动画基础知识。

(7) 掌握前端交互设计语言程序编写基础知识

(8) 掌握 VR 虚拟设计的基础知识及流程

3. 能力

(1) 具有探究学习、终身学习、分析问题和解决问题的能力；

(2) 具有良好的语言、文字表达能力和沟通能力；

(3) 具有良好的文案策划、创意设计能力；

(4) 具有良好的图形图像处理 and 平面设计能力；

(5) 具有音视频剪辑、编辑、后期合成、以及特效制作能力；

(6) 具有一定的 2D/3D 动画设计和制作能力；

(7) 能够根据行业规范和项目需求进行 UI 设计、交互设计、用户体验设计、以及产品原型设计与制作；

(8) 具有一定的游戏引擎开发设计，虚拟现实的设计制作能力

(9) 具有综合运用所学专业知识和推理和解决问题、管理时间和资源、以及规划职业生

涯的能力。

4. 职业态度

- (1) 自觉遵守相关法律法规、标准和管理规定；
- (2) 具有吃苦耐劳，爱岗敬业的精神；
- (3) 具有团队合作意识；
- (4) 具有积极向上的态度和创新精神；
- (5) 遵守行业操作规范，及行业商业道德规范。

六、人才培养模式

根据专业人才培养目标，本专业采用校企合作、工学结合的“4+1+1”模式。4——代表前4学期学生在学校学习的基础和通用专业课程，第一个1表示第五学期的综合单列校内或者到企业跟岗进行实习实训及毕业设计，后边的1表示学生在第六学期进行的企业顶岗工作能力实习。

七、课程设置及要求

(一) 课程设置

主要包括公共基础课程和专业（技能）课程。

1. 公共基础课程

根据党和国家有关文件规定，将思想政治理论、公共外语、体育、创新创业教育、劳动教育、信息技术、军事理论与军训、大学生职业发展与就业指导、心理健康教育等列入公共基础必修课；并将高等数学、美术欣赏、中华优秀传统文化等列入限选课。

2. 专业（技能）课程

(1) 专业群共享课程

数字媒体应用技术专业开设的专业基础课程有6门。分别是：计算机操作技术、多媒体设计基础（简笔画、素描、色彩）、摄影摄像技术、色彩理论、HTML5+CSS入门、Premiere视频编辑等。

(2) 专业核心课程

数字媒体应用技术专业开设的专业核心课程有8门，包括Photoshop平面设计、图形设计、虚拟现实开发技术、UI设计、3DSMAX三维设计、After Effects后期特效处理、Java语言设计、前端交互设计等。

(3) 专业拓展课程

包括商业摄影、动态图形设计、三维动画基础、数字声音处理、影视特效制作、增强现实应用设计、交互产品原型开发、数字媒体产业前沿等，随着5G的发展时代到来，移动前

端交互界面设计会迎来更加广阔的发展天地，课程也会随着社会发展而适应变动。

（二）主干课程教学内容及要求

1. 《photoshop 平面设计》

课程目标：让学生掌握数码照片合成与处理；能绘制徽标等手绘作品；能完成书籍、光盘、卡片等封面设计制作；能完成广告招贴、宣传海报等平面设计作品；能进行网页图像处理和网页创意设计。

主要内容：Photoshop 平面设计的基本方法和设计思路；Photoshop 工具箱中各工具的详细使用方法；Photoshop 的图像修复手段；Photoshop 路径、通道与蒙版、图层和内置滤镜的应用；使用切片工具进行网页图像优化与分割的方法。

教学要求：作品设计要结合色彩的基本知识，素材的采集结合数码相机、扫描仪的使用，充分利用现代化电教手段，进行项目化教学，实施研究性学习，培养学生创新能力。

2. 《UI 设计》

课程目标：能利用所学知识进行 UI 分析和设计；能设计移动 UI 和桌面 UI，并且能区分两者的关系；能在作品中熟练运用基本 Photoshop 软件和 Illustrator 设计出客户满意的 UI 作品；能在作品中熟练运用高级图层样式制作 UI 作品；能根据客户的需求设计出低保真和高保真 UI 作品。

主要内容：熟悉 UI 相关知识；了解流行 APP 或 ICON 的特点、区别；熟悉移动 UI 设计依据、流程和规范；了解典型网站中常见 UI 配色方案的类型、特点和视觉效果；登录界面中的文字大小及字体类型；智能电视的屏幕宽度；智能手机中 UI 设计相关参数及要求。

教学要求：项目化教学，激发学生的学习兴趣；任务促学，培养学生自学能力，充分利用现代化电教手段，实施研究性学习，培养学生创新能力。

3. 《After Effects 后期特效处理》

课程目标：会运用 After Effects 制作视频片头特效；制作视频片尾特效；制作 MTV 特效；制作专题短片。

主要内容：应用时间轴制作特效，创建文字和 paint 绘画，应用滤镜制作特效，跟踪与表达式，抠图和添加声音特效，制作三维合成特效和渲染和输出。

教学要求：应用逆向思维原则（逆向是指由结果推原因的过程），培养学生创新思维能力，结合实际项目制作片头片尾及专题等动画，制作 vcd 光盘，定期举办学生优秀作品展。

4. 《3DSMAX 三维设计》

课程目标：会运用 3DSMAX 进行三维建模，能运用材质编辑工具给三维体赋予材质，掌

握放置灯光和摄像机的方法，能创建一个完整的场景，会制作简单的三维动画。

主要内容：三维建模的一般方法，具备运用修改器工具制作三维变形造型，运用材质编辑工具给三维体赋予材质，掌握放置灯光和摄像机的方法，会创建一个完整的场景，简单三维动画的制作。

教学要求：切实按照课程能力标准实施教学，突出实践应用能力的培养，通过在教学中实施项目化教学，激发学生的学习热情和创新能力。

5. 《Premiere 视频编辑》

课程目标：通过学习让学生熟练操作 Premiere 软件，能够运用 Premiere 进行影视素材的组接、裁剪，掌握制作高质量的动画特技，设计美观的字幕，熟练处理音频，完成高质量的声画同步。

主要内容：影视素材的组接、裁剪；动画特技；字幕设计；音频处理；声画同步。

教学要求：理论联系实际的原则；教学过程中应以项目教学为主的教学方法。

6. 《数字媒体色彩理论基础》

课程目标：《数字媒体色彩理论基础》这门课从理论基础、实践训练、赏析提高三个方面来展开，帮助学生全面的提升实践能力和眼界，与数字媒体应用专业贴合紧密，从色彩搭配、色彩表达训练来提升学生的色彩感受和数字媒体色彩应用设计能力。

主要内容：色彩的基本理论具体包括色彩的物理理论、色彩的生理理论、色彩的心理理论等内容；色彩的实践训练包括调色准备、色彩构成训练、色彩调和训练和色彩创意训练等内容；色彩构成的鉴赏提高主要包含视觉传达设计、网页设计配色、构图、文字创意表达等。

教学要求：采用项目化教学，培养学生的色彩审美能力，理论联系实际，通过赏析大量设计案例激发学生的创作灵感。

7. 《图形设计》

课程目标：培养学生能利用矢量绘图软件如 Adobe Illustrator 中的绘图工具，绘制各种图形，并掌握常用编辑工具的用法，能够熟练地修改绘制的图形。熟练掌握对象的编辑与组织的技巧，掌握对象整形的方法，如修剪、相交、焊接等。掌握文本工具的使用技巧，灵活使用美术字与段落文本，实现在矢量图形软件中的图文混排。

主要内容：图形的绘制和编辑与颜色填充；对象的排序和组合；文本的编辑；位图图像的处理；图形的特殊效果。

教学要求：采用项目化教学，培养学生的模拟和创新的能力，理论联系实际，发挥学生的主观能动性。

8. 《HTML5+CSS 入门》

课程目标：《HTML5+CSS 入门》是面向计算机相关专业的一门专业基础课，涉及网页基础、HTML 标签、CSS 样式、网页布局、变形与动画等内容，通过本课程的学习，学生能够了解网页 web 发展历史及其未来方向，熟悉网页设计流程、掌握网络中常见的网页布局效果及变形和动画效果，学会制作各种企业、门户、电商类网站。

主要内容：制作图文混排新闻、活动通知页面、招聘页面、音乐排行榜、新闻列表、表单注册页面、通栏 banner、音乐播放界面、表情图片、火柴人等等。

教学要求：基于工作过程开发课程内容，以行动为导向进行教学内容设计，以学生为主体，以案例（项目）实训为手段，设计出理论学习与技能掌握相融合的课程内容体系。教学整体设计“以技能培养为目标，以案例（项目）任务实现为载体、理论学习与实践操作相结合”。

9. 《前端交互设计》

课程目标：web 前端交互程序设计着重让学生掌握网页设计、动态交互及面向对象程序设计和开发的能力，要求学生掌握网页布局，图片美化，后台动态数据交互，面向对象程序设计的基本知识和面向对象程序设计的思想，熟悉 web 项目开发的流程，了解脚本语言的产生、应用前景和特点，熟练掌握 web 程序的编辑、编译和运行过程；了解 web 框架技术，会用 web 程序开发工具进行一些简单的应用开发。

主要内容：web 前端交互设计是计算机网络技术专业的一门专业技术通用课程，是 Html5、CSS、JAVASCRIPT 及企业网站建设等课程的后续课程。Web 前端开发既要对接设计又要对接后台，需要有工程师的素养和设计师的气质。其主要内容有：web 页面开发设计和后台动态交互等相关知识。

教学要求：建议教师采用项目教学法，以项目为载体，充分利用多媒体教学手段教学，对当今 web 前端在项目开发中常用的技术和流行的前沿技术进行讲授，配以上机实验实训，以便使学生及时掌握所学的内容。

10. 《虚拟现实开发技术》

课程目标：培养学生熟练掌握 UNREAL ENGINE 引擎游戏开发工具，能够设计相对复杂的虚拟现实场景，包括材质系统、蓝图、粒子系统、动画系统、UI 系统、光效处理、虚拟硬件平台搭建。

主要内容：本课程对 UNREAL ENGINE 进行全面、系统的讲解，从结构上分为概论、知识讲解和实例操作三大部分。概论主要针对游戏引擎的发展以及虚拟现实制作领域的主流引擎

技术进行介绍。知识讲解是针对 UNREAL ENGINE 引擎的理论与实际操作进行全面系统的讲解。实例操作带领学生学习利用 UNREAL ENGINE 制作虚拟现实场景的整体流程、方法和技巧。

教学要求：建议教师采用项目教学法，以项目为载体，充分利用多媒体教学手段教学，对当今虚拟现实中常用的引擎技术和流行的前沿技术进行讲授，11 配以上机实验实训，以便使学生及时掌握所学的内容。

11. 《Java 程序语言设计》

课程目标：本课程通过培养深入掌握基于 HTML5 的 Web 前端开发技术，交互体验方案，网站性能优化，且学会运用各种工具进行辅助开发，熟悉包括代码的可维护性、组件的易用性、分层语义模板和浏览器分级支持的专业型人才，使学员成为一名优秀的 h5 前端工程师。

主要内容：主要学习 java 基础语法；java 面向对象编程；bom 与 dom 对象；高级 java 与设计模式；ES2015 相关标准；部分开源前端框架；服务器环境搭建；

教学要求：掌握并可以熟练使用基础 HTML、CSS 技术。了解并且可以读懂 HTML5、CSS3 脚本代码。

12. 《HTML5 与 CSS3 核心技术》

课程目标：通过本课程的学习，要求学生达到下列目标。掌握完整的网页展示部分的结构布置、贯通页面及内容样式的美化、掌握动态适配及现代页面开发完整技能。力争具备基本的现代网站或 WEBAPP 制作能力。

主要内容：掌握 HTML5 中页面交互元素的使用，能够实现简单的交互效果。使用 HTML5 中新的标签语言制作页面基础结构。组合 CSS3 的新特性完成现代可自动适配如不同分辨率的电脑和手机屏幕的网页 APP 等。其中涉及内容概要为：html5 新增标签有：1、video，表示一段视频并提供播放的用户界面；2、audio，表示音频；3、canvas，表示位图区域；4、source，表示为 video 和 audio 提供数据源；5、svg，用于定义矢量图等等。CSS3 新特性有：选择器、新样式、过渡、转换、动画、渐变及其它。

教学要求：具备网页结构搭建能力、具备基础的传统 CSS 美化及基础脚本读写能力。

八、教学进程总体安排

见附录一：数字媒体应用技术专业教学进程表；附录二：学时与学分分配表。

九、实施保障

(一) 师资队伍

表 1 师资队伍结构与配置表

| 类别 | 数量 | 具体要求 |
|--------|----|--|
| 师资队伍结构 | 10 | 学生数与本专业专任教师数比例不高于 18:1，双师素质教师占专业教师比一般不低于 50%。 |
| 专业带头人 | 1 | 原则上应具有副高及以上职称，能够较好地把握国内外数字媒体行业、专业发展，能广泛联系行业企业，了解行业企业对数字媒体应用技术专业人才的需求实际，教学设计、专业研究能力强，组织开展教科研工作能力强，在动画制作区域后期编辑及栏目包装设计领域具有一定的专业影响力。 |
| 专任教师 | 5 | 具有高校教师资格和本专业领域有关证书； 有理想信念、有道德情操、有扎实学识、有仁爱之心； 具有全日制研究生等相关专业本科及以上学历； 具有扎实的本专业相关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研究，每 5 年累计不少于 6 个月的企业实践经历。 |
| 兼职教师 | 5 | 主要从 UI 设计和后期编辑栏目包装设计等相关企业、机构聘任，具备良好的思想政治素质、职业道德和工匠精神，具有扎实的工作专业知识和丰富的实际工作经验，具有中级及以上相关专业职称，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。并承担专业综合实习实训工作。 |

(二) 教学设施

根据专业人才培养目标的要求，以突出培养学生职业能力和职业综合素质为目标，遵循学生认知规律和技能成长规律，构建以“平面广告设计、UI 设计制作和影视动画编辑制作”为主体的实践教学条件体系，满足本专业课程教学的需要。

表 2 校内实践教学条件配置

| 序号 | 实验室或实训室名称 | 实验实训项目名称 | 主要实验实训仪器设备 | 备注 |
|----|-----------|----------|--------------|--------|
| 1 | 影视制作实训室 | 后期编辑 | 42 台高规格多媒体电脑 | 相关配套器材 |
| 2 | UI 设计实训室 | 平面设计 | 45 台高规格多媒体电脑 | 相关配套器材 |

表 3 校外实践教学条件配置

| 序号 | 实习实训基地名称 | 实习实训项目名称 | 备注 |
|----|--------------|------------------------|----|
| 1 | 郑州职英教育科技有限公司 | UI 设计、UE 产品经理实训、前端交互设计 | |

（三）教学资源

1. 教材选用

按照国家规定及学校教材选用制度，择优选教材，以国家规划教材为主其它教材为辅，禁止不合格的教材进入课堂。

2. 图书文献配置

图书文献配备应能满足人才培养、教科研工作、专业建设等的需要，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和软件开发的技术、标准、方法、操作规范以及实务案例类图书等。

3. 数字资源配置

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、数字教材等专业数字资源库，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

教师全部采用项目教学法，以项目为载体，执行项目化过程教学，并根据相关课程融合案例教学方法，充分利用多媒体教学手段，对当今相关课程在项目开发中常用的技术和流行的前沿技术进行讲授，配以上机实验实训，以便使学生及时掌握所学的内容。

（五）学习评价

对于公共基础课程，完全服从学院安排进行考核，对于专业基础课程和主干核心课程，基本上都是采用过程项目化考核。过程化考核，主要包括平时出勤率和项目化过程中的完成情况，项目化考核主要指最终项目完成的结果情况进行考核评价。

（六）质量管理

1. 建立和完善专业建设和教学质量诊断与改进机制，健全专业教学质量监控管理制度，完善课堂教学、教学评价、实习实训、毕业设计以及专业调研、人才培养方案更新、资源建设等方面标准建设，通过教学实施、过程监控、质量评价和持续改进，实现人才培养规格。

2. 建立和完善教学管理机制，加强日常教学组织运行与管理，定期开展课程建设水平和教学质量诊断与改进，建立健全巡课、听课、评教、评学等制度，建立与企业联动的实践教学环节督导制度，严明教学纪律，强化教学组织功能，定期开展公开课、示范课等教研活动。

3. 建立毕业生跟踪反馈机制及社会评价机制，并对生源情况、在校学业水平、毕业生就业情况等进行分析，定期评价人才培养质量和培养目标达成情况。

4. 专业教研室将充分利用评价分析结果，有效改进专业教学，持续提高人才培养质量。

十、毕业要求

本专业学生毕业时应达到培养目标及培养规格的素质、知识和能力等方面要求，同时满

足以下条件。

(一) 学分条件

本专业学生在毕业前总学分须取得 132 个学分, 最低学分要求及所包括内容如下表。

表 4 最低学分要求

| 课程类别类别 | | 最低学分 |
|-----------------|------------|------|
| 公共基础 及素质教育课程 | 必修课程 | 35 |
| | 限选课程 | 5 |
| | 任选课程 | 4 |
| | 合计 | 44 |
| 专业课程 | 专业群共享(基础)课 | 20 |
| | 专业核心课程 | 40 |
| | 专业拓展课程 | 6 |
| | 合计 | 79 |
| 岗位实习及单列实习实训 | | 18 |
| 总计 | | 128 |

(二) 证书

学生在校期间, 应考取必要的基本能力证书及职业资格证书, 鼓励学生考取多项职(执)业资格证书。

表 5 考取证书一览表

| 证书类别 | 证书名称 | 考证等级要求 | 备注 |
|-----------|--------------------------|--------|----------|
| 基本能力证书 | 普通话 | 二级乙等以上 | 任选其中 1 项 |
| | 公共英语应用能力 | A 级 | |
| | 计算机等级证书 | 一级以上 | |
| 职(执)业资格证书 | 计算机基础及 photoshop 认证(工信部) | 一级 | 任选其中 1 项 |
| | NACG 国家认可设计师(工信部) | 单科证书即可 | |
| | 计算机程序员相关认证 | 合格 | |

附录一 数字媒体技术专业教学进程表

| 课程类别 | 序号 | 课程名称 | 课程代码 | 学时 | | 学分 | 开课学期与周学时 | | | | | | 开课单位 | 考核方式 | |
|-------------|-----|-----------|----------------------|----------|-----|-----|----------|------|---|------|---|---|-------|------------|----|
| | | | | 理论 | 实践 | | 一 | 二 | 三 | 四 | 五 | 六 | | | |
| 公共基础及素质教育课程 | 必修课 | 1 | 思想道德与法治 | 161010 | 48 | 0 | 3 | 4/12 | | | | | | 思政部 | 考试 |
| | | 2 | 毛泽东思想与中国特色社会主义理论体系概论 | 18010013 | 36 | 0 | 2 | | 2 | | | | | | 考试 |
| | | 3 | 习近平新时代中国特色社会主义思想概论 | 161008 | 54 | 0 | 3 | | | 4/14 | | | | | 考试 |
| | | 4 | ※形势与政策(一) | 161004 | 8 | 0 | 0.25 | | | | | | | | 考查 |
| | | 5 | ※形势与政策(二) | 161005 | 8 | 0 | 0.25 | | | | | | | | 考查 |
| | | 6 | ※形势与政策(三) | 161006 | 8 | 0 | 0.25 | | | | | | | | 考查 |
| | | 7 | ※形势与政策(四) | 161007 | 8 | 0 | 0.25 | | | | | | | | 考查 |
| | | 8 | ※军事理论 | 231001 | 36 | 0 | 2 | | 2 | | | | | 学生处 | 考查 |
| | | 9 | 军事技能 | 231006 | 0 | 168 | 2 | 3周 | | | | | | | 考查 |
| | | 10 | 劳动教育 | 231003 | 6 | 30 | 2 | 1 | 1 | | | | | | 考查 |
| | | 11 | ※大学生心理健康 | 231005 | 36 | 0 | 2 | 2 | | | | | | | 考查 |
| | | 12 | 大学体育(一) | 101001 | 10 | 26 | 2 | 2 | | | | | | 基础部 | 考试 |
| | | 13 | 大学体育(二) | 101002 | 10 | 26 | 2 | | 2 | | | | | | 考试 |
| | | 14 | 大学体育(三) | 101003 | 10 | 26 | 2 | | | 2 | | | | | 考试 |
| | | 15 | 大学英语(一) | 201001 | 64 | 0 | 4 | 4 | | | | | | 应用外语与国际教育系 | 考试 |
| | | 16 | 大学英语(二) | 201002 | 72 | 0 | 4 | | 4 | | | | | | 考查 |
| | | 17 | 职业生涯规划 | 181001 | 18 | 0 | 1 | 1 | | | | | | 招生就业处 | 考查 |
| | | 18 | 创新创业教育 | 181002 | 12 | 6 | 1 | | 1 | | | | | | 考查 |
| | | 19 | 大学生就业指导 | 181003 | 12 | 0 | 1 | | | | 1 | | | | 考查 |
| | | 20 | 实验室安全教育 | 141001 | 8 | 8 | 1 | 1 | | | | | | | 实训 |
| 小计 | | | | 464 | 290 | 35 | 15 | 12 | 6 | 1 | | | | | |
| 限选课 | 21 | ※美术欣赏 | 152002 | 18 | 0 | 1 | | | 1 | | | | 艺术设计系 | 考试 | |
| | 22 | ※大学语文 | 101008 | 36 | | 2 | | 2 | | | | | 基础部 | 考试 | |
| | 23 | ※中华优秀传统文化 | 102001 | 36 | 0 | 2 | | 2 | | | | | | 考查 | |
| | 小计 | | | | 90 | 0 | 5 | 0 | 4 | 1 | | | | | |
| 任选课 | 24 | 公共任选课程 | | 64 | 0 | 4 | | | | | | | 教务处 | 考查 | |
| | 小计 | | | | 64 | 0 | 4 | | | | | | | | |

| 课程类别 | 序号 | 课程名称 | 课程代码 | 学时 | | 学分 | 开课学期与周学时 | | | | | | 开课单位 | 考试形式 | | |
|-------------|--------|---------------|----------------------|--------|------|------|----------|----|----|------|-------|----|-------|------|-------|----|
| | | | | 理论 | 实践 | | 一 | 二 | 三 | 四 | 五 | 六 | | | | |
| 专业群共享课程 | 25 | 计算机操作技术 | 023301 | 36 | 36 | 4 | 4 | | | | | | 信息工程系 | 考试 | | |
| | 26 | 简笔画与素描基础 | 023302 | 36 | 36 | 4 | 4 | | | | | | | 考查 | | |
| | 27 | 数字媒体色彩理论基础 | 023320 | 18 | 18 | 2 | | 2 | | | | | | 考查 | | |
| | 28 | 摄影摄像技术基础 | 023321 | 18 | 18 | 2 | | | 2 | | | | | 考查 | | |
| | 29 | Premiere 视频编辑 | 023306 | 36 | 36 | 4 | | | 4 | | | | | 考试 | | |
| | 30 | HTML5+CSS 入门 | 023323 | 36 | 36 | 4 | | | 4 | | | | | 考试 | | |
| | 小计 | | | | 180 | 180 | 20 | 8 | 2 | 10 | | | | | | |
| | 专业技能课程 | 31 | 前端交互设计 | 023305 | 36 | 84 | 6 | | | | 10/12 | | | | 考试 | |
| | | 32 | 图形设计 | 023308 | 36 | 36 | 4 | | | | 6/12 | | | | 考试 | |
| | | 33 | Photoshop 平面设计 | 023307 | 36 | 36 | 4 | 4 | | | | | | | 考试 | |
| | | 34 | UI 设计 | 023310 | 36 | 36 | 4 | | | | 6/12 | | | | 考试 | |
| | | 35 | 3DSMAX 三维设计 | 023311 | 36 | 72 | 6 | | 6 | | | | | | 考试 | |
| | | 36 | After Effects 后期特效处理 | 023312 | 36 | 72 | 6 | | | 6 | | | | | 考试 | |
| | | 37 | 虚拟现实开发技术 | 023322 | 36 | 72 | 6 | 0 | 6 | | | | | | 考试 | |
| | | 38 | Java 语言程序设计 | 023501 | 48 | 48 | 4 | | | | 24/4 | | | | 考试 | |
| | 小计 | | | | 300 | 456 | 40 | 4 | 12 | 6 | 22 | | | | | |
| | 专业拓展课 | 39 | HTML+CSS 技术应用 | 023324 | 12 | 12 | 2 | | | | 24/1 | | | | 信息工程系 | 考查 |
| | | 40 | HTML5 与 CSS 核心技术 | 023325 | 12 | 12 | 2 | | | | 24/1 | | | | 考查 | |
| 41 | | 小程序设计 | 023326 | 12 | 12 | 2 | | | | 24/1 | | | 考查 | | | |
| 小计 | | | | 36 | 36 | 6 | 0 | 0 | 0 | 4 | | | | | | |
| 岗位实习及单列实习实训 | 42 | 跟岗实习 | 024120 | 0 | 144 | 8 | | | | | 8 | | 信息工程系 | 考查 | | |
| | 43 | 顶岗实习 | 024119 | 0 | 180 | 10 | | | | | | 10 | 考查 | | | |
| | 小计 | | | | 0 | 324 | 18 | | | | 8 | 10 | | | | |
| | 教学计划总计 | | | | 1134 | 1286 | 128 | 27 | 30 | 23 | 27 | 8 | 10 | | | |

备注：1. ※表示线上教学课程，☆表示线上、线下混合教学课程，公共任选课程每学期初由教务处提供公共任选课程目录，学生自由选择。

2. 每学期安排 20 周的教学活动，其中第 19、20 周为复习考试时间。

3. 信息技术课程开设学期，按 2019 年版人才培养方案修订时分配各院系的开设学期执行。

4. 公共任选课程中开设的艺术导论、美学概论、中西方美术史、中西方音乐史、文艺理论、影视、戏剧戏曲、舞蹈、书法、设计等鉴赏和评论类课程，学生应选修 1 门，计 1 学分。

5. 实训安排在第四学期结束后添加 2 周实训活动。

附录二 学时与学分分配表

| 课程类型 | 学分数 | 学时数 | 占总学时百分比 (%) | 实践学时 | 占总学时百分比 (%) | 选修课学时 | 占总学时百分比 (%) |
|-------------|-----|------|-------------|------|-------------|-------|-------------|
| 公共基础及素质教育课程 | 44 | 908 | 37.52 | 290 | 11.98 | 154 | 6.36 |
| 专业（技能）课程 | 66 | 1188 | 49.09 | 672 | 27.77 | 72 | 2.98 |
| 顶岗实习及单列实习实训 | 18 | 324 | 13.39 | 324 | 13.39 | | |
| 总计 | 128 | 2420 | 100 | 1286 | 53.14 | 226 | 9.34 |

附录三 数字媒体专业教学任务分学期安排表

| 第一学期 | | | | 第二学期 | | | |
|--------|----------------------|------|------|----------|----------------------|------|-------|
| 课程代码 | 课程名称 | 课程性质 | 周学时 | 课程代码 | 课程名称 | 课程性质 | 周学时 |
| 161010 | 思想道德与法治 | 考试 | 4/12 | 18010013 | 毛泽东思想与中国特色社会主义理论体系概论 | 考试 | 2 |
| 231006 | 军事技能 | 考查 | 3周 | 231001 | ※军事理论 | 考查 | 2 |
| 231003 | 劳动教育 | 考查 | 1 | 231003 | 劳动教育 | 考查 | 1 |
| 231005 | 大学生心理健康 | 考查 | 2 | 101002 | 大学体育(二) | 考试 | 2 |
| 101001 | 大学体育(一) | 考试 | 2 | 201002 | 大学英语(二) | 考查 | 4 |
| 201001 | 大学英语(一) | 考试 | 4 | 181002 | 创新创业教育 | 考查 | 1 |
| 181001 | 职业生涯规划 | 考查 | 1 | 101008 | ※大学语文 | 考试 | 2 |
| 141001 | 实验室安全教育 | 实训 | 1 | 102001 | ※中华优秀传统文化 | 考查 | 2 |
| 023301 | 计算机操作技术 | 考试 | 4 | 023320 | 数字媒体色彩理论基础 | 考查 | 2 |
| 023302 | 简笔画与素描基础 | 考查 | 4 | 023311 | 3DSMAX 三维设计 | 考试 | 6 |
| 023307 | Photoshop 平面设计 | 考试 | 4 | 023322 | 虚拟现实开发技术 | 考试 | 6 |
| 第三学期 | | | | 第四学期 | | | |
| 课程代码 | 课程名称 | 课程性质 | 周学时 | 课程代码 | 课程名称 | 课程性质 | 周学时 |
| 161008 | 习近平新时代中国特色社会主义思想概论 | 考试 | 4/14 | 181003 | 大学生就业指导 | 考查 | 1 |
| 101003 | 大学体育(三) | 考试 | 2 | 023305 | 前端交互设计 | 考试 | 10/12 |
| 152002 | ※美术欣赏 | 考试 | 1 | 023308 | 图形设计 | 考试 | 6/12 |
| 023321 | 摄影摄像技术基础 | 考查 | 2 | 023310 | UI 设计 | 考试 | 6/12 |
| 023306 | Premiere 视频编辑 | 考试 | 4 | 023501 | Java 语言程序设计 | 考试 | 24/4 |
| 023323 | HTML5+CSS 入门 | 考试 | 4 | 023324 | HTML+CSS 技术应用 | 考查 | 24/1 |
| 023312 | After Effects 后期特效处理 | 考试 | 6 | 023325 | HTML5 与 CSS 核心技术 | 考查 | 24/1 |

| | | | | | | | |
|--------|------|------|-----|--------|-------|------|------|
| | | | | 023326 | 小程序设计 | 考查 | 24/1 |
| 第五学期 | | | | 第六学期 | | | |
| 课程代码 | 课程名称 | 课程性质 | 周学时 | 课程代码 | 课程名称 | 课程性质 | 周学时 |
| 024120 | 跟岗实习 | 考查 | 8 | 024119 | 顶岗实习 | 考查 | 10 |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |

编制说明

本专业人才培养方案适用于三年全日制高职数字媒体技术专业，由漯河职业技术学院数字媒体技术专业建设委员会组织专业教师，与中之创公司合作企业的专家共同制订，经中国共产党漯河职业技术学院委员会审定，批准从 2022 级数字媒体技术专业学生开始实施。

主要编制人员一览表

| 序号 | 姓 名 | 所 在 单 位 | 职 称 / 职 务 | 签 名 |
|----|-----|--------------|-----------------|-----|
| 1 | 陈相志 | 漯河职业技术学院 | 副教授/信息工程系主任 | 陈相志 |
| 2 | 王鸿飞 | 漯河职业技术学院 | 讲师/信息工程系副主任 | 王鸿飞 |
| 3 | 程学军 | 漯河职业技术学院 | 教研室主任/副教授 | 程学军 |
| 4 | 武变霞 | 漯河职业技术学院 | 讲师 | 武变霞 |
| 5 | 万萌 | 漯河职业技术学院 | 助教 | 万萌 |
| 6 | 赵子昂 | 漯河职业技术学院 | 助教 | 赵子昂 |
| 7 | 王荣 | 漯河职业技术学院 | 副教授 | 王荣 |
| 8 | 张沛杰 | 郑州职英教育科技有限公司 | UI/UE 产品经理/项目总监 | 张沛杰 |
| 9 | 王宜凯 | 洛阳洛途科技有限公司 | 讲师/程序开发工程师 | 王宜凯 |
| 10 | | | | |
| 11 | | | | |
| 12 | | | | |
| 13 | | | | |
| | | | | |
| | | | | |

专业负责人: 程学军
系、部主任: 陈相志

复核人: 王鸿飞

