

漯河职业技术学院数字媒体技术专业人才培养方案 (2025 版)

一、专业描述

专业名称：数字媒体技术

专业代码：510204

入学要求：高中(中职)毕业生或具备同等学力者

修业年限：3 年，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。

教育类型：高等职业教育

学历层次：专科

所属专业群名称：大数据技术专业群

二、职业面向

(一) 职业面向岗位

表 1 数字媒体技术专业职业面向岗位一览表

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）	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 S（2-09-06-07） 全媒体运营师 S（4-13-01-05）	数字视觉设计、交互设计、影视后期制作等	数字媒体交互设计、数字创意建模、界面设计、虚拟现实应用开发、数字影像处理等

(二) 职业发展路径及职业能力分析

表 2 数字媒体技术专业职业岗位及其岗位能力分析

序号	岗位群	岗位类别		岗位任务描述与核心能力要求	
		入职岗位	发展岗位	岗位任务描述	核心能力要求
1	静态图形图像处理、新媒体技术岗位群	平面设计、电商美工、图片精修师、图形设计师、UI 图形设计师、包装设计师、商业插画师等。	资深平面设计师、艺术指导、创意总监、高级 UI 设计师、交互设计师 UI 设计总监等。	PS、AI 设计包装平面图/结构图/工艺标注、网页/APP 图形元素、信息图表、矢量插画等。	精通 PS 图层/蒙版/调色、版式设计、色彩搭配、字体设计、精通 AI 钢笔/路径查找器/网格工具，掌握 3D 效果、图形创意、标准化制图、印刷工艺理解。

2	动画制作、短视频自媒体岗位	建模师、角色动画、视频编辑师、特效设计师、影视包装师、材质编辑、游戏动画制作等。	高级建模师、角色动画设计师、动画后期合成师、三维特效师、CG特效师、新媒体IP短视频后期合成师。	负责动画动作设计、材质编辑、模型创建、动画合成等。负责视频的剪辑工作，视频特效包装、片头片尾镜头及脚本设计。	熟练掌握视频素材剪辑、平面等相关软件，能够熟练运用一款3D软件，能融汇贯通几个软件的相互关联使用。
3	虚拟现实工程技术人员	VR开发工程师	虚拟现实产品设计师	1.接口设计、运行设计和美术资源的引用。 2.开发调试，完成项目所需要的交互功能的实现。 3.连接常用的VR/AR显示设备，联调硬件和软件。	1.具备项目需求分析能力； 2.具备使用Unity3D、UE等软件进行交互项目设计与制作的能力； 3.具备虚拟现实场景设计能力、渲染及构建能力； 4.具备虚拟现实交互程序开发能力。

三、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，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技能人才。让学生掌握并利用专业技能，顺应自媒体经济大发展的时代潮流，为河南省区域经济的发展贡献力量。

（二）培养规格

本专业毕业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）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 and 担当精神；

（3）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，具有良好的人文素养与科学素养，具备职业生涯规划能力；

（6）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；

（7）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。

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）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；

（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）掌握合作完成项目策划、开展数字媒体运营的技术技能；

（7）掌握信息技术基础知识，具有适应本行业数字化和智能化发展需求的数字技能；

（8）掌握数字绘画基础知识，视觉设计基础知识，3D 建模与动画基础知识，前端交互设计语言程序编写基础知识，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、创意设计能力及良好的图形图像处理和平面设计能力；

（4）具有音视频剪辑、编辑、后期合成、以及特效制作能力，并有一定的 2D/3D 动画设计和制作能力；

（5）能够根据行业规范和项目需求进行平面设计、交互设计、用户体验设计、以及产品原型设计与制作。具有一定的游戏引擎开发设计，虚拟现实的设计制作能力；

（6）具有良好的色彩运用和一定的数字绘画能力；

（7）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；

（8）具有交互设计、文创产品设计、Web 前端开发的实践能力；

（9）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）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。

4. 职业态度

（1）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；

- (2) 具有吃苦耐劳, 爱岗敬业的精神, 自觉遵守相关法律法规、标准和管理规定;
- (3) 具有团队合作意识;
- (4) 具有积极向上的态度和创新精神。

四、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“411”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, 第二个 1 表示第六学期学生在企业岗位上进行独立工作能力实习。

五、课程设置及要求

主要包括公共基础课程和专业(技能)课程。

1. 公共基础课程

见大数据技术专业群公共基础课程内容。

2. 专业共享(技能)课程

(1) 专业群共享及专业基础课程

本专业开设专业群共享课及专业基础课程 4 门, 包括: 计算机应用基础、图形图像设计、构成基础、摄影摄像基础。

(2) 专业核心课程

本专业开设专业核心课程 8 门, 包括: 网页设计、用户界面设计、数字视觉元素设计基础、音视频编辑技术、Unreal Engine 动画制作、三维动画设计与制作、数字音视频特效技术、Unreal Engine 交互设计。

表 3 专业核心课程描述

课程代码	课程名称	课程目标	主要内容	教学要求
023331	网页设计	1.学习 HTML 基础知识。 2.了解框架页面的制作。 3.掌握 CSS 基础知识。 4.掌握 CSS+DIV 布局网页技术。 5.掌握网站的开发流程。	1.本课程的主要内容包括 HTML、CSS、CSS+DIV 布局网页技术, 教师在教学中以项目为导向, 根据用户需求来设计布局 and 制作整个网站。 2.使学生在制作主页和各个分支页的过程中, 逐步掌握布局网页和美化网页的技术。	1.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。 2.以任务实训为手段, 设计出理论学习与技能掌握相融合的课程内容体系。
023332	用户界面设计	通过理论知识学习、技能训练和综合应用实践, 使学生能在日常生活、学习和工作中综合运用图形设计技术解决问题。同时培	1.图形设计课程由十一大基础模块和三个拓展模块两部分构成。 2.基础模块主要讲授 Illustrator 软件的基本操作和核心功能, 包括矢量图形的绘制与编辑、路径的	1.该课程以工作任务为参照点, 以项目为载体。 2.教学要紧扣课程目标, 突出职业教育特色, 培养学生综合运用图形设计技术解决

		培养学生的创新能力和审美能力，使他们能够在设计工作中不断推陈出新，创作出具有独特风格 and 高度艺术性的作品。	绘制与编辑、对象组织、颜色填充与描边、文本的编辑、图表的编辑、图层和蒙版的使用、混合与封套效果，效果运用等，使学生能够熟练掌握软件的基本使用方法和设计技巧；拓展模块为“宣传单设计”、“海报设计”、“包装设计”3个综合设计实训。	实际问题的能力。
023333	数字视觉元素设计基础	1.使学生理解视觉设计的基本概念、原则和方法，了解不同视觉设计流派的特点和发展历程。 2.能够运用视觉设计原理和方法，进行创意设计和实践操作，帮助学生建立对视觉传播领域的整体认知框架。	1.使学生熟练掌握形式美设计法则，帮助学生理解设计的基本规律。 2.系统了解三大核心视觉元素“点、线、面”的设计原理，学会将视觉元素原理应用于具体设计场景：版式设计、标志设计、包装与书籍设计中。	1.课程注重培养学生的创新思维，鼓励学生在设计中体现传统文化元素。 2.引导学生感知及领会形式、材料、色彩与空间所带来的审美愉悦，获得设计实践中的创造动能。锻炼学生观察客观物象的能力，能分析评价自己和他人的设计作品。
023334	音视频编辑技术	1.让学生熟练掌握视频的制作技巧，编辑功能，能够顺利完成视频的非线性剪辑导出功能。 2.熟练掌握相关插件的使用	掌握软件的工具及基础功能的掌握，视频的剪辑、转场、特效等。视频的制作导出。相关软件的拓展，剪映、达芬奇等。	1.熟练理解将视频非线性进行编辑的概念原理。 2.熟练运用视频制作编辑软件，掌握视频编辑的技巧，添加转场特效等功能。提高岗位的适应能力。
023335	Unreal Engine 动画制作	1.了解虚幻引擎在行业中的应用，熟悉 UE4 制作 CG 影视和游戏的流程。 2.掌握各个技术模块使用方法和技巧。 3.简单的游戏场景搭建。	1.初识虚幻引擎。 2.掌握 Actor、角色类与玩家控制器、碰撞处理、蓝图系统、动画系统、游戏 UI 等技术模块。 3.综合游戏开发实训。	1.将理论讲解和上机实践紧密结合，提高学生的学习兴趣，加深对设计理念的理解。 2.课堂教学中教师对案例深入分析上机演示，及时发现和解决学生在案例实现过程中所遇到的问题，确保每位学生在课堂上有所收获。
023336	三维动画设计与制作	1.会运用 3DSMAX 进行三维建模。 2.能运用材质编辑工具给三维体赋予材质。 3.掌握放置灯光和摄像机的方法。 4.能创建一个完整的场景，会制作简	1.三维建模的一般方法，具备运用修改器工具制作三维变形造型。 2.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。 3.够建一个完整的场景，以及角色动画骨骼绑定和部分插件的使用。	1.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。 2.通过在教学实施项目化教学，激发学生的学习热情和创新能 力。

		单的三维动画。		
023337	数字音视频特效技术	1.运用 AE 软件创作高质量的影视特效与合成作品。 2.熟练掌握音频的合成特效。 3.熟练视频合成特效。 4.熟练外部插件合成特效。	1.AE 界面与基础操作；学习关键帧动画与图层动画。 2.掌握特效插件与合成技术；学习文字动画与动态图形设计。 3.色彩校正、追踪与稳定技术。 4.三维空间特效与摄像机运用；粒子系统与仿真特效制作。	1.熟练运用 AE 进行特效创作。 2.掌握动画与合成的专业技巧；培养创意思维与视觉表现力。 3.完成特效项目，提升作品的创意与技术性。
023338	Unreal Engine 交互设计	1.以游戏应用领域为蓝本，结合具体开发案例，熟练使用 UE4 完成项目任务。 2.综合应用图像处理、三维建模、动画制作、贴图绘制、UE4 等软件，掌握 UE4 项目开发的整个工作流程。	1.综合应用图像处理软件、三维建模软件、动画制作、贴图绘制。 2.UE4 开发等技术，完成游戏项目的设计、开发和最终发布。	1.根据课程特色和学生的程度，加深对设计理念的理解。 2.对案例深入分析上机演示，案例实现过程中所遇到的问题，根据不同的学生专业技术水平，有针对性的进行教学，确保每位学生在课堂上有所收获。

（3）专业拓展课程

本专业开设专业拓展课程 4 门，包括游戏设计与材质制作、移动端框架技术、短视频策划与制作、运动捕捉技术课程，学生任选其中两门。

表 4 专业拓展课程描述

课程代码	课程名称	课程目标	主要内容	教学要求
023339	游戏设计与材质制作	1.通过本课程的学习，了解 PBR 材质制作的特点。 2.掌握快速的地通过材质的特性属性设置来制作符合现实模型材质规律的材质贴图方法。 3.掌握使用材质库与预设。 4.初步掌握图层的使用方法，并能使用图层叠加制作材质特效。	1.高低模的概念。 2.UV 展开：将 3D 模型展开成平面。 3.烘焙模型：将高模上的细节映射到低模上，生成带有高模细节的贴图。 4.同一模型的不同材质设置，将不同的纹理贴图应用到 PBR 材质中，并设置材质的参数。 5.图层的大框架与使用方式、填充图层功能详解、空白图层功能详解。	1.通过系统介绍 PBR 材质制作特点，让学生了解制作流程。 2.根据课程特色和学生的程度，以网络和多媒体教学手段，将理论讲解和上机实践紧密结合，提高学生的兴趣，加深对设计理念的理解。
023340	移动端框架技术	1.掌握 1 种主流框架（如 React	1.主流框架（React Native/Flutter）基础语	1.需具备前端基础（HTML/CSS/JS）；

		Native、Flutter) 核心用法; 2.能独立开发含界面适配、数据交互的移动端项目; 3.了解性能优化与工程化,完成应用测试发布。	法与组件; 2.界面适配、数据交互、状态管理等核心模块开发; 3.性能优化、问题调试及项目打包发布实操。	2.紧跟实操,完成课堂案例与课后项目; 3.主动排查问题,参与技术讨论,掌握 Debug 思路。
023341	短视策划与制作	培养学生在短视频拍摄与剪辑工作岗位中,熟练掌握短视频策脚本撰写、短视频拍摄、短视频后期剪辑、短视频运营等职业技能,能够策划、拍摄、制作出较高水平的短视频作品。	1、拍摄画面构图及拍摄技巧运用。 2.短视频制作的内容结构与实现。 3.短视频制作的创新,手机拍摄相关的软件介绍。 4.手机视频编辑软件的使用剪映。	1.结合制作目标对象,能提炼出新颖的创意如何及表达。 2.熟练运用短视频制作编辑软件,掌握小视频编辑的技巧,软件的各个模块功能,提高岗位的适应能力。
023342	运动捕捉技术	1.学生能够理解动作捕捉技术的基本原理及其在动画制作中的应用。 2.学生能够描述动作捕捉技术在电影、游戏和虚拟现实等领域的应用案例。 3.学生能够运用动作捕捉设备进行简单的动作捕捉和数据处理。	1.动作捕捉技术原理介绍:包括动作捕捉的定义、分类及工作原理。 2.动作捕捉设备使用:讲解动作捕捉设备的组成、功能及操作流程,指导学生掌握设备的使用方法。 3.作捕捉技术问题及解决方案:讨论在动作捕捉过程中可能遇到的问题,引导学生分析原因并寻找解决方案。	1.通过系统的讲解,使学生掌握动作捕捉技术的基本原理、设备使用和数据采集处理等理论知识。提高学生的理解力。 2.互动式教学:引导学生积极参与课堂讨论,提高课堂氛围。

六、教学进程总体安排

见附录一:数字媒体技术专业教学进程表;附录二:学时与学分分配表。

七、实施保障

(一) 师资队伍

表5 师资队伍结构与配置表

类别	数量	具体要求
师资队伍结构	16	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 75%。
专业带头人	1	教授职称,较好地把握国内外数字媒体行业、专业发展,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	11	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	4	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

主要包括能够满足正常的课程教学、实习实训所需的专业教室、实训室和实训基地。

1. 专业教室基本条件

具备利用信息化手段开展混合式教学的条件。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。安装有应急照明装置，状态良好，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. 校内实训室基本要求

（1）数字视觉设计实训室

数字视觉设计实训室配备有图形工作站、服务器、智慧黑板、数位板、数码照相机、数码摄像机、扫描仪、多功能一体机等设备，安装视觉传达设计的图形图像处理相关软件，用于数字视觉设计、三维动画制作、图形设计基础、构成基础、计算机应用基础等实训教学任务。以及高职院校技能大赛等比赛的学生训练任务。

（2）界面交互实训室

实训室配备有图形工作站、Web 应用服务器、智慧黑板、数位板、平板电脑、视频展台等设备，安装交互设计、Web 前端开发等技术领域的相关软件，用于用户界面设计、交互设计、网页设计等实训教学。

（3）数字音视频制作实训室

实训室配备有计算机、音频接口声卡、话筒、均衡器、音箱、音频操控台、调音台、耳机分配器、线材等设备及相关专业相机等相关拍摄设备，安装数字音视频相关专业软件，主要用于：数字音视频处理、影视后期处理、数字摄影与摄像、短视频拍摄与制作及数字音视频技术等实训教学。

表 6 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	数字视觉设计实训室	图形图像设计与三维动画设计制作	配备图形工作站、服务器、智慧黑板、数位板、数码照相机、数码摄像机、扫描仪、多功能一体机等设备	相关配套器材
2	界面与交互设计实训室	网页制作与网页交互设计	配备图形工作站、Web 应用服务器、智慧黑板、数位板、平板电	相关配套器材

			脑、视频展台等	
3	数字音视频制作实训室	音视频设计制作与融媒体技术设计	配备计算机、录音工作站、音频接口声卡、话筒、均衡器、音箱、音频操控台、调音台等相关拍摄设备	相关配套器材

3. 学生实习基地基本要求

校外实训基地基本要求为：具有稳定的校外实训基地；能够开展数字媒体技术专业相关实训活动，实训设施齐备，实训岗位、实训指导教师确定，实训管理及实施规章制度齐全。

表 7 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	河南九风新文化传播有限公司	栏目包装设计	
2	漯河阐明知了文化传播有限公司	短视频特效剪辑	

（三）教学资源

1. 教材选用

按照国家规定，经过规范程序选用教材，优先选用国家规划教材和国家优秀教材。专业课程教材应体现本行业新技术、新规范、新标准、新形态，并通过数字教材、活页式教材等多种方式进行动态更新。

2. 图书文献配置

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。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。及时配置新经济、新技术、新工艺、新材料、新管理方式、新服务方式等相关的图书文献。

3. 数字资源配置

具有与本专业有关的音视频素材、教学课件、数字化教学案例库、虚拟仿真软件等专业教学资源库，种类丰富、形式多样、使用便捷、动态更新、满足教学，并能满足组织本专业相应的职业技能大赛的所需条件。

（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，全部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. 具有教学质量诊断与改进机制、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. 具有教学管理机制，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，已建立巡课、听课、评教、评学等制度，已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. 具有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。

八、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 150 学分,最低学分要求及所包括内容如下表。

表 8 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	38
	限选课程	6
	任选课程	4
	合计	48
专业课程	专业群共享(基础)课	16
	专业核心课程	44
	专业拓展课程	6
	合计	68
岗位实习及单列实习实训		34
总计		150

（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 9 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
	数字媒体交互设计、数字创意建模、界面设计、虚拟现实应用开发、数字影像处理等工程师、动画技术工程师相关认证	合格	
	NACG 国家认可设计师（工信部）	单科证书即可	

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	44	4	3	4/12						马院	考试
		2 毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	18010013	32	4	2		2						考试
		3 习近平新时代中国特色社会主义思想概论	161008	46	8	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 中国共产党历史	161011	16	0	1		1						考试
		9 ※军事理论	231001	36	0	2		2					学工部	考查
		10 军事技能	231006	0	112	2	2 周							考查
		11 劳动教育	231003	6	30	2	1	1						考查
	限选课	12 ※大学生心理健康	231005	36	0	2	2						公共教学部	考查
		13 大学体育(一)	101001	10	26	2	2						公共体育部	考试
		14 大学体育(二)	101002	10	26	2		2						考试
		15 大学体育(三)	101003	10	26	2			2					考试
		16 大学英语(一)	201001	64	0	4	4						公共教学部	考试
		17 大学英语(二)	201002	72	0	4		4					公共教学部	考查
		18 职业生涯规划	181001	18	4	1	1						招生就业处	考查
		19 创新创业教育	181002	16	16	2		1						考查
		20 大学生就业指导	181003	12	4	1				1				考查
		21 ※实验室安全教育	141001	8	8	1	1						教务处	考查
		22 国家安全教育	161012	18	0	1			1				马院	考查
		小计		486	268	38	11	11	6	1				
	限选课	23 ※美学和艺术史论		16	0	0.5	0.5						公共艺术部	考查
		24 ※艺术鉴赏和评论		16	0	0.5		0.5						考查
		25 艺术体验和实践		0	16	1		1						考查
		26 ※大学语文	101008	36	0	2		2						考查
		27 ※职业人文素养	101009	36	0	2	2							考查
		小计		104	16	6	0	1						

	任选课	28	※公共任选课程			64	0	4	4						教务处	考查
		小计				64	0	4	0							
专业群共享及基础课	专业核心课	29	计算机应用基础	023327	32	32	4	4							人工智能学院	考试
		30	图形图像设计	023328	32	64	6	6						考试		
		31	构成基础	023329	48	16	4	4						考查		
		32	摄影摄像技术基础	023330	12	24	2			2			考查			
		小计				124	136	16	14	0	0	2				
	专业技能课程	33	网页设计	023331	36	72	6			6					人工智能学院	考试
		34	用户界面设计	023332	24	72	6				6/16			考试		
		35	数字视觉元素设计基础	023333	36	36	4		4					考试		
		36	音视频编辑技术	023334	36	36	4			4				考试		
		37	Unreal Engine动画制作	023335	36	72	6		6					考试		
		38	三维动画设计与制作	023336	36	72	6		6					考试		
		39	数字音视频特效技术	023337	24	72	6				6/16			考试		
		40	Unreal Engine交互设计	023338	36	108	8			8				考试		
	小计				264	540	46	0	16	18	12					
	专业拓展课	41	游戏设计与材质制作	023339	16	16	2				2/16				人工智能学院	考查
		42	移动端框架技术	023340	32	32	4				4/16			考查		
		43	短视频策划与制作	023341	16	16	2				2/16			考查		
		44	运动捕捉技术	023342	16	16	2				2/16			考查		
		小计				48	48	6	0	0	0	6				
岗位实习及单列实训	45	音视频编辑实训	023343	8	18	1				26/1				人工智能学院	考查	
	46	网络直播运营与AI	023344	8	18	1				26/1			考查			
	47	毕业设计	024121	0	108	6					18/6		考查			
	48	岗位实习(一)	024122	0	180	10					18/10		考查			
	49	岗位实习(二)	024123	0	288	16						18/16	考查			
	小计				16	612	34			0	2					
教学计划总计				1106	1620	150	25	28	24	23						

备注：1.※表示线上教学课程,课时不计入周学时，计入总学时；☆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.美学和艺术史论类含《美术欣赏》《音乐欣赏》2 门课程，学生任选 1 门；艺术鉴赏和评论类含《书法鉴赏》、《影视鉴赏》、《艺术导论》、《舞蹈鉴赏》、《戏剧鉴赏》、《戏曲鉴赏》6 门课程，学生任选 1 门；艺术体验和实践类含《手工剪纸》《硬笔书法》《手机摄影》《手工编织》《戏剧教育》《现代舞》《歌曲演唱》《大学美育》8 门课程，学生任选 1 门。

附录二 学时与学分分配表

课程类型	总学分	总学时	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	48	938	34.41	284	10.42	184	6.75
专业（技能）课程	68	1160	42.55	724	26.56	96	3.52
顶岗实习及单列实习实训	34	628	23.04	612	22.45	0	0
总 计	150	2726	100.00	1620	59.43	280	10.27

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人工智能学院专业（群）建设委员会组织专业教师，与洛阳洛途有限公司、漯河阐明知了文化传播有限公司等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2025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	李会凯	漯河职业技术学院	副教授/人工智能学院院长	李会凯
2	王鸿飞	漯河职业技术学院	副教授/人工智能学院副院长	王鸿飞
3	程学军	漯河职业技术学院	教授/教研室主任	程学军
4	武变霞	漯河职业技术学院	副教授	武变霞
5	王 荣	漯河职业技术学院	副教授	王荣
6	赵子昂	漯河职业技术学院	讲师	赵子昂
7	万 萌	漯河职业技术学院	助教	万萌
8	王宜凯	洛阳洛途有限公司	软件开发高级工程师	王宜凯
9	程旭东	漯河阐明知了文化传播有限公司	公司技术总监	程旭东

专 业 负 责 人：

程学军

复 核 人：

王鸿飞

人工智能学院院长：

李会凯

漯河职业技术学院

专业人才培养方案论证与审定意见表

专业建设指导委员会成员	姓 名	单 位	职务/职称	签 名
	李会凯	漯河职业技术学院	人工智能学院院长/副教授	李会凯
	王鸿飞	漯河职业技术学院	人工智能学院副院长/副教授	王鸿飞
	赵永乐	漯河职业技术学院	秘书/副教授	赵永乐
	程学军	漯河职业技术学院	教研室主任/教授	程学军
	李 娜	漯河职业技术学院	教研室主任/教授	李 娜
	王红纪	漯河职业技术学院	教研室主任/副教授	王红纪
	武世栋	中国移动漯河分公司	部门经理/高级工程师	武世栋
	吴铭烨	中国电信漯河分公司	云中台总师/高级工程师	吴铭烨
	王宇光	漯河市大数据运营有限公司	部门经理/工程师	王宇光

论证意见：

本专业人才培养方案编制规范，科学合理，符合《国家职业教育改革实施方案》《河南省职业教育改革实施方案》《职业教育专业教学标准(2025 版)》文件要求，能够满足三年全日制高职数字媒体技术专业人才培养需要，同意从2025 级数字媒体技术专业学生开始实施。

专业建设指导委员会主任签名：

2025年8月1日

审定意见：

中共漯河职业技术学院委员会（签章）

年 月 日