



**湛江幼儿师范专科学校**  
Zhanjiang Preschool Education College

**数字媒体技术专业**

**2024 级人才培养方案**

**信息科学系**  
**2024 年 6 月**

## 2024 级数字媒体技术专业（三年制） 人才培养方案

### 一、专业名称及代码

#### （一）专业名称

数字媒体技术专业（三年制）

#### （二）专业代码

510204

### 二、入学要求

普通高级中学毕业生或具有同等学力者。

### 三、基本修业年限

基本学制 3 年，修业年限 3~6 年。

### 四、职业面向

#### （一）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）	主要岗位类别（或技术领域）	职业技能等级证书、社会认可度高的行业企业标准和证书
电子信息大类 51	计算机类（5102）	软件和信息技术服务业（I65）；广播、电视、电影和影视录音制作业（R85）	计算机与应用工程技术人员（2-02-13）	计算机软件技术人员（2-02-13-02）；计算机网络技术人员（2-02-13-03）；其他计算机与应用工程技术人员（2-02-13-99）；多媒体作品制作员（X2-02-13-07）；数字视频（DV）策划制作师（X2-02-13-08）；	软件工程师；多媒体应用制作技术员；多媒体应用设计师；Adobe 国际认证证书；3DS MAX 证书；全国计算机等级考试（NCRE）。

#### （二）职业发展路径

发展阶段	工作岗位		职业类证书	学历层次	发展年限
	技术岗位	管理岗位			

IV	资深数字媒体工程师	数字媒体技术主管	软件工程师	本科	5-8
III	数字媒体工程师	数字媒体工程师	软件设计工程师	高职/本科	3-6 年
II	数字媒体制作员	媒体运营师	多媒体应用设计师	高职	2-3 年
I	数字媒体制作助理	数字媒体实习生	多媒体应用制作技术员； Adobe 国际认证证书；3DS MAX 证书；全国计算机等级考试（NCRE）。	高职	1 年

## 五、培养目标与培养规格

### （一）培养目标

本专业培养理想信念坚定，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、职业道德和创新意识，精益求精的工匠精神，较强的就业能力和可持续发展的能力，掌握本专业知识和技术技能，面向软件和信息技术服务业以及广播、电视、电影和影视录音制作业等行业的计算机与应用工程技术人员，在如计算机软件技术人员、计算机网络技术人员、多媒体作品制作员、数字视频（DV）策划制作师、网络课件设计师、技术编辑、音像电子出版物编辑、剪辑师、动画制作员、摄影摄像师等职业中，能够从事多媒体作品制作、摄影摄像、内容编辑、视觉设计、创意设计、数字媒体应用开发等数字媒体产品设计和制作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、知识和能力等方面达到以下要求：

#### 1. 素质

(1) 坚定拥护中国共产党领导和我国社会主义制度，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。

(4) 勇于奋斗、乐观向上，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，以及良好的行为习惯。

(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、文明生产等知识。

(3) 掌握数字绘画基础知识。

(4) 掌握视觉设计基础知识。

(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) 掌握摄影摄像技术和方法、数字视音频非线性编辑、后期合成技术和方法。

(8) 掌握面向对象程序设计基础知识。

(9) 了解数字内容制作相关的艺术、技术背景知识。

## 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) 具有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的能力。

(8) 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。

## 六、工作任务与职业能力分析

工作项目/ 职业素养	工作任务/ 职业素养分类	职业能力 (技能、工具、方法、要求、知识)	对应课程
01 数字媒体设计师	01-01 影视动画设计开发	01-01-01 掌握 Photo Shop 平面图像处理、UI 设计等平面设计软件	Photo Shop 平面图像处理、UI 设计
		01-01-02 熟练使用 PR、剪映、AE 等影视编辑软件	音视频制作、影视特效制作
		01-01-03 具备数字媒体界面设计、影视内容制作开发等数字媒体设计开发能力	数字媒体运营实训
02 数字媒体产品技术支持专员	02-01 数字媒体产品设计开发	02-01-01 掌握数字媒体产品设计制作方法	CAD 平面图形设计、三维动画设计与制作、动漫制作实训
		02-01-02 具备三维场景交互式开发、调试、维护等运维能力	C#程序设计、虚拟现实技术
03 数字媒体产品经理	03-01 数字媒体产品技术支持	03-01-01 具备数字媒体产品使用培训和技术咨询能力	交互设计原理与方法、信息技术基础
		03-01-02 掌握数字媒体产品的推广和营销技能	交互设计原理与方法、数字媒体运营实训
	03-02 数字媒体产品规划与管理	03-02-01 了解数字媒体产品的行业应用需求和发展趋势	交互设计原理与方法、数字媒体运营实训
		03-02-02 具备数字媒体产品规划、设计、管理等能力	UI 设计、数字媒体运营实训
04 三维交互开发工程师	04-01 数字媒体算法设计与开发	04-01-01 掌握三维模型制作、产品设计、动画制作能力	CAD 平面图形设计、三维动画设计与制作、动漫制作实训
		04-01-02 具备三维场景交互式开发、调试、维护等运维能力	C#程序设计、虚拟现实技术
		04-01-03 具备数字媒体处理、模型训练、模型部署等数字媒体开发能力	Python 程序设计
05 职业素养（通用能力、核心技能、关键能力）	05-01 沟通交流	05-01-01 语言流畅，能够用准确、连贯的语言表达自己的想法和观点。使用多样化的词汇和表达方式，使听众易于理解。	大学语文；思想道德与法治
		05-01-02 在沟通中保持冷静和理性，能够准确感知他人的情绪状态，对他人的情感表示同情和理解，建立情感联系。	大学生健康教育；心理健康教育
	05-02 数字应用	05-02-01 学生可以通过电脑、平板电脑或智能手机访问学习资源，进行视频观看、作业完成和在线讨论；能够使用在线课程、电子教材等教学资源进行个性化学习体验。	慕课；信息检索与网络安全；信息技术基础
		05-02-02 鼓励个体或团队在思维过程中追求创新，不断尝试新的方法和技术，以实现更高的效率和更好的效果。	大学生创新创业教育
	05-03 革新创新	05-03-01 不仅仅是一种理论上的能力，更是一种实践能力。	大学生劳动教育；社会实践；志愿服务
		05-03-02 要求个体或团队能够在实践中不断探索、尝试新的解决方案，并最终实现创新。	

	05-04 自主学习	05-04-01 学习者能够合理安排学习时间，有效管理学习资源，确保学习计划的顺利进行。他们懂得如何调整学习进度，以适应不同的学习需求。	慕课；信息检索与网络安全
		05-04-02 学习者能够监控自己的学习过程，及时发现问题并寻求解决方案。他们懂得如何调整学习策略，以提高学习效率。	慕课；信息检索与网络安全
	05-05 团队合作	05-05-01 团队成员之间需要建立信任关系，能够有效地传达信息、分享想法和解决问题；能够倾听他人的观点，并在需要时提供反馈；每个团队成员都应该清楚自己在团队中的角色和职责，并承担相应的责任；能够适应不断变化的环境和挑战，这要求团队成员具备灵活性和适应性，能够迅速调整自己的工作和策略；具备解决问题的能力，能够共同分析和找到解决方案。	信息检索与网络安全；大学语文；大学生创新创业教育
		05-05-02 初级能力：能够发现一般的显性问题，进行初步判断，并简单处理。	形势与政策；习近平新时代中国特色社会主义思想概论；毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论；思政课实践教学；大学生职业生涯规划
		05-05-03 中级能力： 在自己熟悉的领域或范围内较容易发现隐藏的问题，具备一定的发现问题的技巧。具备一定的分析能力，能够根据现象探求解决问题的途径，并找到答案。 可以较好地解决问题。	
		05-05-04 高级能力： 能够更早期地发现问题，感知外界对自己或工作生活的不良影响。可以准确预测事情发展过程中的各种问题，并将其消灭在萌芽状态。能归纳总结问题发生的规律，指导提高他人发现问题的能力。	
	05-06 解决问题	05-06-01 信息收集：能够通过各种渠道（如互联网、书籍、报告、会议等）有效地收集所需信息。	信息检索与网络安全；信息技术基础；微课与课件制作
		05-06-02 信息整理：将收集到的信息进行分类、排序和归纳，使其条理化、系统化。	
		05-06-03 信息分析：对整理后的信息进行深入的分析，理解其背后的含义、趋势和模式，并识别出其中的关键信息。	
		05-06-04 信息解释：将分析结果转化为易于理解的形式，如报告、图表或口头解释，以便与他人共享和讨论。	
05-06-05 信息存储：选择适当的存储介质（如纸质文件、电子文档等）将信息保存起来，以便日后检索和使用。			
05-06-06 信息检索：当需要再次使用已存储的信息时，能够快速而准确地检索到所需内容。			
05-06-07 信息传递：通过书面或口头形式，将处理后的信息有效地传递给其他人，以便			

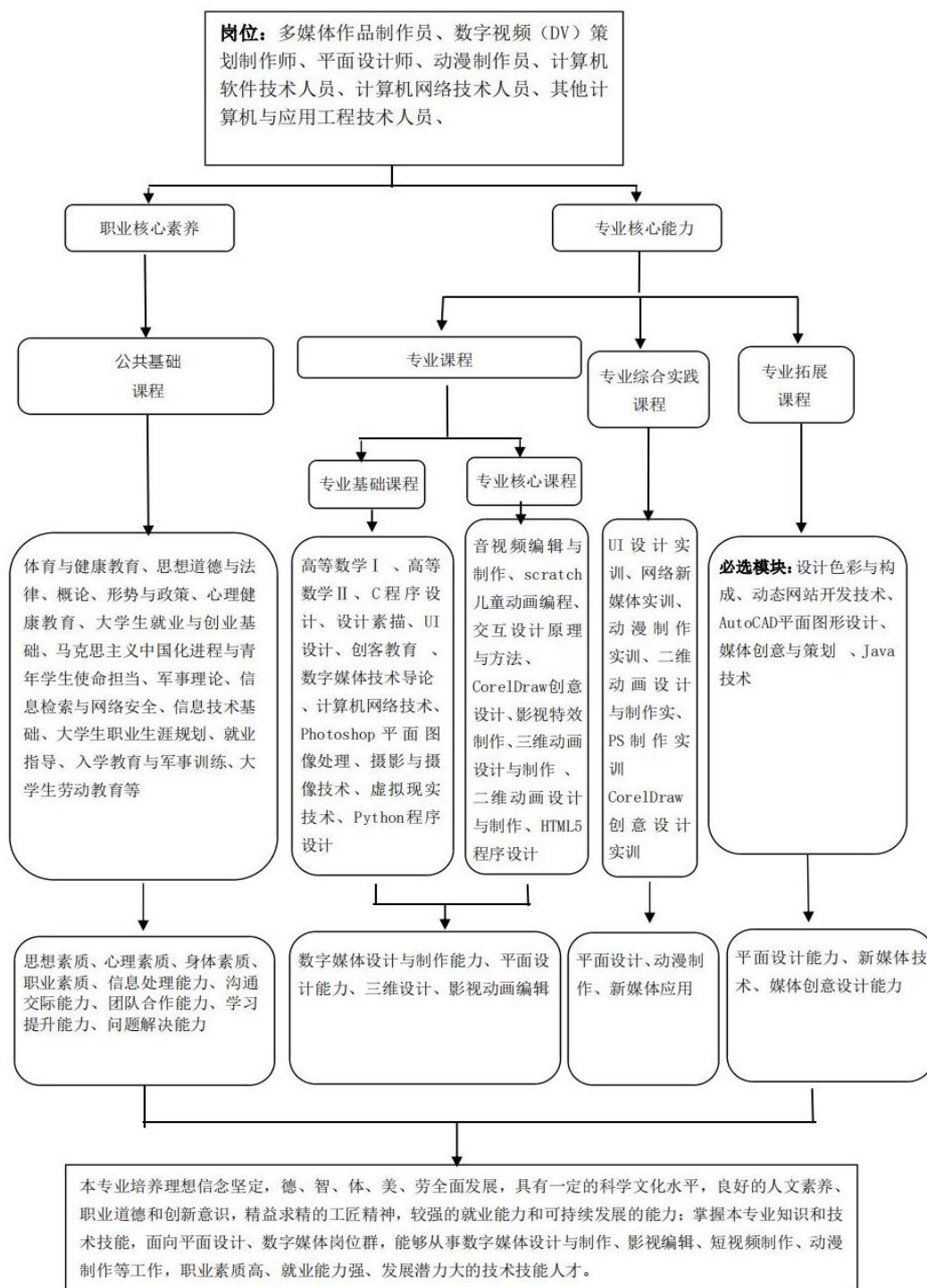
		他们了解和使用。	
		05-06-08 信息使用：将处理后的信息应用于实际工作中，如制定决策、解决问题或改进工作流程等。	
05-07 信息处理		05-07-01 初级能力：能够发现一般的显性问题，进行初步判断，并简单处理。	形势与政策；习近平新时代中国特色社会主义思想概论；毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论；思政课实践教学；大学生职业生涯规划
		05-07-02 中级能力： 在自己熟悉的领域或范围内较容易发现隐藏的问题，具备一定的发现问题的技巧。具备一定的分析能力，能够根据现象探求解决问题的途径，并找到答案。可以较好地解决问题。	
		05-07-03 高级能力： 能够更早期地发现问题，感知外界对自己或工作生活的不良影响。可以准确预测事情发展过程中的各种问题，并将其消灭在萌芽状态。能归纳总结问题发生的规律，指导提高他人发现问题的能力。	
05-08 责任意识（安全）		05-08-01 能够认识到安全问题的重要性，理解个人或组织在预防安全事故中的责任和作用。	国家安全教育；中国共产党党史；军事理论；形势与政策；体育与健康教育；志愿服务
		05-08-02 具有良好责任安全意识的个体会积极履行自己的安全责任，不仅关注个人和组织的安全，也关心他人的安全。	
		05-08-03 会主动关注安全信息，了解最新的安全动态和法规要求，以便及时调整自己的安全策略和措施。在发生紧急情况时，他们能够迅速反应、冷静应对，采取正确的措施减少损失。	
05-09 外语应用		05-09-01 掌握一定的语言知识和技能，包括词汇、语法、发音、语调等。	大学英语
		05-09-02 了解目标语言的文化背景和社交习惯，以便更好地理解和使用外语。	
		05-09-03 在口语交流中，要注意发音准确、语调自然、语速适中，并尽量使用地道的表达方式；在书面表达中，要注意语法正确、逻辑清晰、表达准确，并尽量使用丰富的词汇和句型。	

## 七、课程设置及要求

### （一）课程结构图

本专业根据数字媒体技术应用行业企业对毕业生职业核心素养和专业核心能力的要求,以及本专业数字媒体技术应用专业人才培养模式改革思路,设计了“公共基础课程”“专业基础课程、专业核心课程、专业拓展课程和专业综合实践课

程”的“1+4”课程体系 课程体系。学生职业核心素养的培养主要由公共基础课程支撑,同时在专业类课程中渗透。学生的专业核心能力的培养主要由专业基础课程、专业核心课程和专业综合实践课程支撑,专业拓展课程为提升,同时在公共基础课程中渗透。数字媒体技术应用专业课程结构图如下



## (二) 各类课程主要教学内容及 1. 公共基础课程

公共基础课程分为公共基础必修课、公共基础限选课、公共任选课和公共综合实践课四大类，共 48 学分，其中公共基础必修课 19.5 学分，公共基础限选课 16 学分，公共任选课 6 学分，公共综合实践课 6.5 学分。

## 2. 专业课程

### (1) 专业基础课

本专业设置 11 门专业基础课程，共 31 学分，全部为必修课程。

序号	课程名称	学分	学时	主要教学内容（含实践项目）及要求	备注
1	高等数学 I	2	32	高等数学 I 的主要内容及要求：本课程主要讲授函数与极限、导数与微分、导数应用、不定积分、定积分及其应用等内容。通过本课程的学习，使学生掌握导数和微分的概念、导数的几何意义及函数的可导性与连续性之间的关系，掌握导数的四则运算法则和复合函数的求导，掌握导数在函数单调性、极值、最值问题中的应用，掌握不定积分和定积分的计算方法，了解定积分在几何和物理中的应用，逐步培养学生的抽象思维能力、逻辑推理能力、空间想象能力、运算能力和自学能力等，为学习后继课程和进一步获取数学知识奠定必要的数学基础。	
2	高等数学 II	2	32	高等数学 II 的主要内容及要求：本课程主要讲授微分方程，向量代数与空间解析几何，多元函数微积分等内容。通过该课程的学习，使学生掌握微分方程、多元函数微积分学的基本知识、基本理论，会求一阶、二阶微分方程的解，理解偏导数和全微分的概念，掌握复合函数一阶偏导数的求法，会求复合函数的二阶偏导数，理解二重积分、三重积分的概念及性质，掌握二重积分的计算方法(直角坐标、极坐标)，逐步培养学生的抽象思维能力、逻辑推理能力、空间想象能力、运算能力和自学能力等，为学习后继课程和进一步获取数学知识奠定必要的数学基础。	
3	C 程序设计	4	64	该课程涵盖了 C 语言的基础语法、数据类型、运算符、表达式,以及顺序、选择、循环等基本程序结构的设计。学生将学习一维/二维数组的声明、初始化和应用,掌握函数的定义、调用和参数传递,理解指针的概念及其在数组、函数中的应用。此外,学生还将学习文件的打开、读写、关闭操作。课程要求学生完成多个综合性编程实践项目,如计算器、学生成绩管理系统等,培养独立分析问题、设计算法、编写代码的能力。	
4	设计素描	3	48	设计素描课程是一门专注于手绘技巧和观察力训练的艺术设计基础课程。该课程旨在通过系统的学习和实践,帮助学生掌握素描的基本原理、技法,以及在设计领域中的应用。通过这门课程的学习,学生将能够提升对形态、光影和材质的理解和把握能力,为未来的设计生涯打下坚实的基础。	
5	UI 设计	3	48	本课程由 UI 设计基础、用户研究、界面设计等 3 个学习情境组成。 本课程的教学要求为: 使学生熟悉 UI 设计的流程和设计方法, 并能独立制作有创意的 UI 设计作品。	
6	计算机网络技术	3	48		

7	Photoshop 平面图像处理	2	32	<p>本课程主要讲授图形图像处理软件 Photoshop 以及与网页动画 Imagready 的使用方法, 主要内容为: 图形图像的调整, 图层的概念与操作, 通道及其用法, 路径的概念及其使用技巧, 滤镜的使用方法, 文字处理与文字特效等, Gif 动画制作。</p> <p>课程要求学生掌握使用 photoshop 进行图形图像处理、文字特效制作、海报设计等平面设计的相关技术和实用技巧, 以及 Imageready 的网页动画的制作方法。</p>
8	虚拟现实技术	3	48	<p>该课程主要介绍虚拟现实技术概念、软硬件技术、应用场景等基础知识。以主流的 Unity 3D 引擎使用为主线, 将行业中新的应用案例、新的技术进行整合、案例之间具有连贯性, 从基础到高阶, 讲解三维虚拟场景交互式开发案例。</p>
9	Python 程序设计	3	48	<p>该课程旨在培养学生掌握 Python 语言基础语法、标准库和第三方库的使用, 能够阅读分析 Python 程序并将其转换为可执行程序。课程要求学生完成网络爬虫、数据分析可视化、机器学习等实践项目, 培养 Python 编程的综合应用能力。</p>
10	C#程序设计	3	48	<p>该课程全面地介绍了有关 C# 程序开发所涉及各类知识。全书共分 13 章, 内容包括 .NET 与 C# 基础、C# 编程基础、面向对象编程基础、面向对象编程进阶、Windows 应用程序开发、GDI+ 编程、文件操作、数据库应用、LINQ 技术、网络编程、多线程编程、综合案例——腾龙进销存管理系统、课程设计——桌面提醒工具。全书每章内容都与实例紧密结合, 有助于学生理解知识、应用知识, 达到学以致用目的。</p>
11	摄影与摄像技术	2	32	<p>本课程主要介绍摄影的基本理论与方法, 主要包括照相机(含相机类型、结构、使用及维护)、摄影曝光(含正确认识曝光、曝光量估计等)、景深与超焦距(含影响景深的因素及规律、超焦距含义的使用价值等)、摄影实践(含人物、风光、静物摄影以及运动、广告摄影等)、摄影构图(含构图的原则和要求、影响构图的因素等)、数字摄影系统(数字相机的工作原理、性能和使用)等内容。</p> <p>本课程目的是引导学生了解摄影的基本知识, 摄影所需要的各种摄影器材, 通过理论联系实践的方法, 去掌握并创作拍摄全过程, 同时使学生灵活掌握摄影中常用的拍摄方法、技巧, 使学生树立良好的创作和拍摄的工作作风, 培养学生对社会各方面的观察、想象、思维能力, 创造性地运用摄影器材创作出符合时代要求的好作品。</p>

## (2) 专业核心课

本专业设置 8 门专业核心课程, 共 25 学分, 全部为必修课程。

序号	课程名称	学分	学时	主要教学内容(含实践项目)及要求	备注
1	音视频编辑与制作	3	48	<p>本门课程主要向学生介绍数字音视频获取与编辑技术、视频的采集技术, 并简要学习几种主流的音视频处理软件, 使学生可以掌握数字音视频资源的采集和编辑技术。为后续学习《影视特效制作》与《影视短片创意与制作》打下基础。</p>	
2	scratch 儿童动画编程	3	48	<p>Scratch 通过直观的拖放式编程环境, 使得学习过程更为生动和实用。这门课程从编程环境的基本介绍开始, 逐步向学生展示如何实现自己</p>	

				的小游戏、故事或动画。学习内容除了包含编程的基础概念，如变量、循环、条件语句和函数，还会学习算法设计、调试技巧和计算思维。此课程旨在以实践为主，理论为辅，让大学生在动手实践中体验到编程的乐趣和魅力，进一步激发他们对编程的兴趣和热情。
3	交互设计原理与方法	2	2	交互设计原理与方法课程是一门深入探讨人机交互设计原理与方法的课程。本课程旨在通过系统的理论学习和实践操作，帮助学生掌握交互设计的基本概念、原理和方法，培养学生在数字化时代下进行创新设计的能力。
4	CorelDraw 创意设计	3	48	本课程主要讲授 Coreldraw 设计、绘画、制作、编辑、合成、高品质输出等知识，本课程主要培养学生从事标志、招贴、包装、宣传页、企业形象设计等设计类的制作技能，使学生掌握 CorelDraw 的基本设计方法，处理图像制作技术和图像设计技巧，能够将学到的概念、原理和方法应用到设计中，达到独立进行图像制作、合成、设计等为一体的综合性的设计要求。
5	影视特效制作	4	64	本课程主要学习 Adobe After Effects（简称 AE）软件特效制作的操作。主要内容为 AE 基本特效和特殊功能的使用，影视片头、产品广告与合成视频的动画制作，液体模拟动画，角色动画制作等。通过本课程的教学，要求学生系统学习 AE 软件的影视特效制作方法，并采用一系列的实例来学习和掌握影视动画特效制作方法。
6	三维动画设计与制作	4	64	本课程以 3ds Max 三维动画制作软件学习三维动画的建模、材质编辑以及动画创作，主要内容为：三维动画的基本概念，三维创作的流程，建模的各种方法，不同类型材质的编辑，灯光、摄像机的布局，环境设定，简单动画制作，粒子系统，视频合成等。 本课程主要让学生了解三维动画设计的要素和原理，掌握制作三维动画的技巧，提高设计能力，开拓设计思维，增强三维设计和制作能力。
7	二维动画设计与制作	3	48	本课程主要以 AnimateCC 等动画软件来讲解网络动画的原理、实现的操作步骤和应用技巧，阐述网络动画创作流程，学习网络动画的制作方法、经验技巧以及后期加工等内容。主要内容：软件的基本操作，基本动画的实现方法，按钮，Action Script 等，以及网页动画处理。经过学习，学生应理解动画的制作原理，熟悉动画软件的基本操作，并能够制作简单的动画。为学习三维动画制作奠定基础。
8	HTML5 程序设计	3	48	该课程旨在帮助学生深入了解 HTML5 的基础知识和技术特性，掌握 HTML5 的设计方法，以及利用 HTML5 进行网页设计和 Web 应用开发的能力。

### (3) 专业拓展课

本专业设置 5 门专业拓展课程，共 12 学分，全部为选修课程。

序号	课程名称	学分	学时	主要教学内容（含实践项目）及要求	备注
1	创客教育	2	32	本课程以米思齐 MixlyGo CE 电子积木为核心，深入探索创客教育的魅力。学生将学习电子积木的搭建与编程，培养创新思维和实践能力。课程注重项目实践，鼓励学生通过动手实践，将理论知识转化为实际作品。通过本课程，学生将掌握电子积木的基本原理和应用技巧，为未来的创	

				新创业奠定坚实基础。	
2	AutoCAD 平面图形 设计	3	48	本课程主要讲解软件工具使用, 主要内容包括: 1、认识 AUTOCAD; 2、入门与绘图基础; 3、绘图命令及方法; 4、图层及其特性; 5、绘图环境的设置; 6、效果的辅助作图; 7、高效的图形编辑; 8、尺寸标注技法; 9、图块及使用技术; 10、块参照及外部参照; 11、图案填充技术; 12、工程图输出; 13、案例部分等。	
3	数字媒体 技术导论	2	32	该课程系统介绍数字媒体的发展历程、机器学习和深度学习的原理与应用, 探讨数字媒体在各行业的典型应用场景。学生将通过搭建 AI 通识教育平台, 实践数字媒体技术在不同领域的应用, 培养综合运用数字媒体解决实际问题的能力。	
4	设计色彩 与构成	3	48	该课程旨在帮助学生掌握色彩的基础理论、色彩心理效应、色彩搭配技巧以及构成设计的基本原理。通过本课程的学习, 学生能够理解色彩在设计中的重要性, 并学会运用色彩与构成的知识进行创意设计, 为后续的专业课程打下坚实的基础。	
5	媒体创意 与策划	2	32	课程是高职数字媒体技术专业、艺术设计类专业的专业选修课, 涵盖 32 课时、2 学分, 旨在培养学生新媒体环境下的项目策划与创意能力, 为毕业后从事媒体策划一下制作等岗位奠定基础。课程强调理论与实践结合, 提升学生职业技能, 培养学生的创新能力。	

#### (4) 专业综合实践课

本专业设置 6 门专业综合实践课程, 共 12 学分, 全部为必修课程。

综合实践课 名称	学习内容要求	职业技能与职业素质 培养要求	学时 (周)	学 期	地点
UI 设计实训	主要内容有设计基础、软件操作、用户体验、交互设计等, 要求掌握设计原理及实践技能。	要求学员掌握设计基础、软件操作、交互设计等职业技能, 同时培养用户导向、创新意识、团队协作、学习能力和问题解决能力等职业素质, 以适应多变的行业挑战。	2	5	校内
新媒体运营实训	掌握新媒体制作软件使用、数据分析、内容创作、营销策略及危机处理。	要求学员掌握新媒体制作软件、数据分析、内容创作和营销策略, 同时培养市场敏感度、团队协作、持续学习和创新思维等关键职业素质。	2	5	校内
动漫制作实训	动画设计、制作技术、特效与剪辑。要求: 掌握基础知识, 培养创新思维与团队协作能力。	掌握设计与制作技能, 培养创新思维、审美能力、团队协作与沟通能力, 提升项目管理能力, 以适应动漫产业需求。	2	4	校内
二维动画设计与制作实训	学习动画原理、软件操作、制作流程, 要求掌握技能、创新思维, 培养团队协作能力, 通过实践提升动画制作能力。	掌握二维动画制作技术, 能独立完成设计与制作。 培养创新思维、艺术审美、团队协作与沟通能力。	2	3	校内
Photoshop 制作实训	基础工具应用、图像处理技巧、图层与滤镜操作。要求:	熟练掌握 Photoshop 软件操作, 具备图像处理、创意设计和排版能力。	2	3	校内

	掌握操作技能,提高图像处理能力,培养创意思维和实践能力。	培养创新思维、审美能力、团队协作能力,提升问题解决和持续学习能力。			
CorelDraw 创意设计实训	掌握软件基础操作,学习图形设计与排版技巧,提升创意思维。要求:熟练掌握绘图工具,理解设计原则,完成创意设计作品。	精通 CorelDraw 操作,具备图形创意设计与排版能力,能独立完成设计项目。 培养创新思维、审美眼光、团队协作能力,以及持续学习和适应变化的能力。	2	2	校内

### (5) 相关要求

本专业坚持课程思政理念,在各类课程中渗透社会主义核心价值观,培养学生的理想信念和职业道德。同时注重专创融合,鼓励学生参与创新创业实践,培养其工匠精神和可持续发展能力。此外,本专业实行课证融通,学生可在学习过程中获得数字媒体工程师、计算机视觉应用开发等职业资格证书,为未来就业和发展奠定基础。

通过以上措施,本专业旨在培养德智体美劳全面发展,具有扎实专业知识和技术技能,职业素质高、就业能力强、发展潜力大的高素质数字媒体技术技能人才。

## 八、教学时间分配及教学安排

### (一) 教学时间分配表

项目 周数 学期、年	教育和教学实践活动									总计	寒暑假
	上课	机动 复习	考试	社会实践 志愿服务	专业研习 考察与见习	岗位 实习	军训 入学教育	毕业设 计	毕业教 育		
一	1	16	1	1	0	0	0	2	0	20	4
	2	16	1	1	1	1	0	0	0	20	7
二	3	16	1	1	1	1				20	4
	4	16	1	1	1	1				20	7
三	5	16	1	1	1	1				20	4
	6	0	0	0		6	8		2	4	20

注:每学期共有 20 周,其中教学周 16 周,机动周或复习周 1 周,考试周 1 周,社会实践(志愿服务)1 周;第 2-5 学期各专业可根据人才培养需要开展 1-2 周专业研习、考察与见习活动;第六学期第 1-16 周为专业研习、专业考察与见习、岗位实习、毕业设计等,第 17-20 周为毕业教育周。

## (二) 分类课程学时(学分)分配表

课程类别		学分	比例	学时	比例
公共基础课程	公共基础必修课(必修)	19.5	20.53	316	16.99
	公共基础限选课(选修)	16	16.84	264	14.19
	公共任选课(选修)	6	6.32	96	5.16
	公共综合实践课(必修)	6.5	6.84	232	12.47
专业课程	专业基础课(必修)	3	3.16	48	2.58
	专业核心课(必修)	25	26.32	400	21.51
	专业拓展课(选修)	12	12.63	192	10.32
	专业综合实践课(必修)	7	7.37	312	16.77
合计		95	100.00	1860	100.00
其中	公共基础课程	48	35.56	908	36.32
	专业课程	87	64.44	1592	63.68
合计		135	100.00	2500	100.00
其中	必修课	61	64.21	1308	70.32
	选修课	34	35.79	552	29.68
合计		95	100.00	1860	100.00
其中	理论教学	1014	40.56		
	实践教学	1486	59.44		
合计		2500	100.00		
其中	课内教学	109.5	81.11	1764	70.56
	综合实践	25.5	18.89	736	29.44
合计		135	100	2500	100

## (三) 教学进度表(见附表)

## 九、实施保障

## (一) 师资队伍

对专兼职教师的数量、结构、素质等提出有关要求。

## 1. 队伍结构

本专业教学团队现有 17 名专任教师。学生数与专任教师数比例为 20:1, 专业课专任教师中“双师型”教师比例达到 45%。专任教师中, 具有研究生学位教师占比达到 85%, 具有副高级职称的教师占比达到 30%; 具有海外留学或研修经历的教师占比达到 30%; 教师年龄结构优化, 青年教师(40 周岁以下)占比为 48%。

兼职教师总数占专业课教师比例达到 20%。

## 2. 专任教师

本专业专任教师应具有高校教师资格,有理想信念、有道德情操、有扎实学识、有敬业精神。教师为人师表,从严治教,教学改革意识和质量意识强,具有较强数字媒体算法设计、智能系统开发、产品应用推广等技术应用能力,能够运用现代信息技术手段,如虚拟仿真、混合现实等,开展创新的课程教学改革。教师定期下企业实践,不断提高实践教学水平,掌握行业前沿技术。同时,专任教师具有较强的科研创新能力,能够结合行业需求开展应用研究,推动数字媒体技术在各领域的创新应用。

## 3. 专业带头人

本专业带头人高职原则上应具有正高级职称,中职原则上应具有副高级以上职称,能够较好地把握数字媒体技术应用专业及行业变化趋势,能广泛地联系数字媒体企业和行业,了解企业行业对本专业人才的需求实际。专业带头人具有较强的科研创新能力,能够组织开展应用研究和技术攻关,推动数字媒体技术在各领域的创新应用。同时,专业带头人组织教学改革和师资培养工作能力强,对数字媒体技术应用专业具有较高的学术造诣和行业影响力,能够引领专业建设和发展。

## 4. 兼职教师

兼职教师主要从本专业相关的数字媒体技术应用行业企业聘任,具备良好的职业素养、职业道德和工匠精神,具有扎实的数字媒体技术应用专业知识和丰富的行业工作经验,原则上应具有中级及以上数字媒体相关专业职称,能承担数字媒体算法设计、智能系统开发、产品应用推广等专业课程教学、实习实训指导和学生职业发展规划指导等教学任务。兼职教师能够紧跟行业前沿技术,结合实际工作案例开展理论教学和实践指导,培养学生的实践动手能力和创新意识,为学生未来就业和职业发展提供指导。

## (二) 教学设施

对教室、校内、校外实习实训基地等提出有关要求。

### 1. 校内实训室

序号	实训室名称	主要功能	主要设备	容纳学生数	备注(现有、建设中、待建)
1	电工电子实验室	开设电工电子实训课程	互联网+高级电子实训平台	20	现有

2	物联网实验室	开设传感器实训、嵌入式实验	嵌入式实验箱、传感器检测综合实验台	44	现有
3	大学生电子创新实训室	开设大学生电子创新活动实训	投影仪+台式计算机	48	现有
4	人工智能实验室	开设人工智能机器人实训课程	边缘计算网关、台式计算机	48	现有
5	摄影摄像实验室	开设摄影摄像课程	单反相机、台式电脑	33	现有
6	创客教育实验室	开设创客教育课程	无人机、树莓派、台式电脑	45	现有
7	数字媒体实验室	开设数字媒体专业课程	台式电脑	45	现有
8	电子工艺实训室	应用电子专业、物联网专业等电子电工课程	示波器、信号发生器、可调电源、电烙铁、PCB(印制电路)板制作仪器等	40	现有
9	工业机器人实训室	工业机器人专业课程、应用电子专业课程	工业机器人工作站、PLC 实验箱、单片机实验箱、EDA 实验箱	50	现有
10	工业机器人产线实训室	工业机器人拆装实训、电气拆装实训	工业机器人拆装工作站、电气实训台	12	现有

## 2. 校外实习实训基地

序号	名称	主要功能	接纳学生数/年	备注
1	北京联合伟世科技股份有限公司	提供人工智能教学系统开发、课程内容创作、实训装置调试等实习岗位	10-15	国内领先的人工智能教育服务商,为人工智能技术应用专业学生提供丰富的实习机会
2	东莞市硅翔绝缘材料有限公司	提供加热设备研发、工艺优化、实验测试等实习岗位	8-12	专业从事加热、散热行业,为人工智能技术应用专业学生提供实践机会
3	中智讯(武汉)科技有限公司	提供物联网、新能源、机器人、移动互联网、通信等领域的教学、科研及比赛设备实习岗位	12-18	集研发、生产、销售为一体的高新技术企业,为人工智能技术应用专业学生提供实践平台
4	武汉冠龙远大科技有限公司	提供电工电子、通信技术、物联网技术等实验实训设备调试、教育信息化系统开发等实习岗位	10-15	专注于教育装备和服务的科技企业,为人工智能技术应用专业学生提供实践机会
5	湖南科瑞特科技有限公司	提供人工智能算法开发、机器人系统调试等实习岗位	8-12	人工智能技术应用专业学生提供实践平台

### (三) 教学资源

对教材选用、图书文献配备、数字资源配备等提出有关要求。

#### 1. 教材选用基本要求

按照国家规定选用优质教材，禁止不合格的教材进入课堂。

## 2. 图书文献配备基本要求

图书文献配备能满足数字媒体技术应用专业人才培养、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：

1. 数字媒体基础理论与应用类图书，如《交互设计原理》《设计色彩与构成》《设计素描》等；

2. 数字媒体技术开发类图书，如《C 语言程序设计》、《Python 程序设计》、《C#程序设计》、《HTML5 程序设计》等；

3. 数字媒体系统集成与运维类图书，如《虚拟现实技术》《三维交互设计》《系统集成与运维》等；

4. 数字媒体产品开发与管理类图书，如《新媒体运营》、《数字媒体产品营销》、《数字媒体项目管理》等；

5. 数字媒体前沿技术类图书，如《计算机可视化设计》、《虚拟现实技术》等。

同时，还配备了相关的专业期刊、会议论文集、标准规范等文献资源，并建立了数字媒体技术应用专业的数字资源库，包括 CNKI、万方、IEEE Xplore 等专业数据库，为师生提供全方位的文献支持。

## 3. 数字资源配备基本要求

数字媒体技术应用专业资源库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，应种类丰富、使用便捷、动态更新，能满足教学要求。主要包括：

### 1. 专业教学资源库：

数字媒体基础理论与应用视频课程，如《交互设计原理与方法》等，链接 Navnav

网址：<http://navnav.co/>

特性：Navnav 是一个颇受交互设计师喜爱的网站，因为它几乎容纳了所有的 APP 交互设计元素。这些元素的组成使得 Navnav 在整个作品集的制作过程中极具参考价值。该网站更针对交互设计，所有优秀的交互案例都能在这里找到。

Behance

网址: <https://www.behance.net/>

特性: Behance 在设计界享有盛誉, 它涵盖了视觉、多媒体、产品、建筑以及交互等几乎所有的设计专业。该网站呈现的设计作品都是最终完成后的全貌, 这种模式可以为你带来设计思路, 激发你的设计灵感。

2. 专业数字资源库:

CNKI 数字图书馆(<https://www.cnki.net/>)

万方数据知识服务平台(<http://www.wanfangdata.com.cn/>)

IEEE Xplore 数字图书馆(<https://ieeexplore.ieee.org/>)

百度学术(<https://xueshu.baidu.com/>)

Google 学术搜索(<https://scholar.google.com/>)

### 3. 专业实践资源:

平面设计软件, 如 Auto CAD、CorelDraw、PS、墨刀等;

三维设计软件, 如 3DS Max、Maya 等;

数字媒体产品开发工具, 如 Unity、Unreal Engine、Android Studio 等。

通过丰富的专业资源库, 为师生提供全方位的教学支持, 满足数字媒体技术应用专业的教学、实践和科研需求。

## (四) 教学方法

### 1. 理实一体化教学:

在理论课程中, 融入实践操作环节, 如机器学习算法实践、深度学习模型训练等, 使学生能够在掌握理论知识的基础上, 动手操作实践, 加深对知识点的理解。在实践课程中, 注重理论知识的应用和综合训练, 如数字媒体系统集成与调试、数字媒体产品开发等, 培养学生将所学知识灵活应用的能力。

### 2. 项目教学:

设计数字媒体应用开发、系统集成、产品设计等项目, 引导学生参与项目全过程, 从需求分析、方案设计、代码实现到系统测试, 培养学生的综合应用能力。同时, 鼓励学生参与校内外数字媒体创新创业大赛, 在实践中提高动手能力, 培养创新思维。

### 3. 案例教学:

选取数字媒体技术在不同行业的典型应用案例, 如智能家居、智慧城市、智能制造等, 分析技术原理、系统架构、应用场景等, 组织学生讨论分析案例, 培养

学生的问题分析和解决能力。

#### 4. 情景导学:

设置数字媒体产品设计、系统维护等情境,引导学生角色扮演,体验实际工作过程。组织学生分组讨论,提出解决方案,培养团队协作和沟通表达能力。

#### 5. 现场教学:

组织学生参观数字媒体企业,了解行业发展动态和技术前沿,增强学生对专业的认知和兴趣。邀请行业专家来校授课,分享数字媒体技术应用实践经验,为学生未来的职业发展提供指导。

通过多样化的教学方法,激发学生的学习兴趣,培养学生的专业技能和创新能力,为学生未来的职业发展奠定坚实基础。

### (五) 学习评价

本专业采用多元学习评价机制,包括数字媒体专业理论课程的形成性评价和终结性评价、数字媒体实习、实训项目的开展情况、数字媒体技能竞赛的表现等,对学生的学习和能力进行全面评价和监控。

多元学习评价机制以学生必备的数字媒体专业能力与素质为主要内容进行评价与监控,突出反映学生的数字媒体专业核心能力以及数字媒体相关职业核心能力。

通过数字媒体专业理论课程的学习和成绩评定,激励了学生学习,帮助学生有效调控自己的学习过程,促进数字媒体知识学习与积累,使学生获得成就感,增强自信心。

通过数字媒体实践教学项目化、数字媒体课程网络化、项目学分化等手段,实现了项目与课程对接,形成性评价和终结性评价相结合,对学生的数字媒体知识与技能、情感态度与价值观等进行全面评价。

此外,鼓励学生参加各类数字媒体技能竞赛,如机器人大赛、智能算法大赛等,通过竞赛成绩对学生的实践动手能力、创新思维等进行评价。

多元评价机制的实施,有助于全面客观地评估学生的专业能力和综合素质,为学生的成长提供有效的反馈和指导。

### (六) 质量管理

1. 学校和信息科学系应建立数字媒体技术应用专业建设和教学质量诊断与改进机制,健全数字媒体技术应用专业教学质量监控管理制度,完善数字媒体技

术应用专业课堂教学、教学评价、实习实训、毕业设计以及数字媒体技术应用专业调研、人才培养方案更新、资源建设等方面质量标准建设,通过教学实施、过程监控、质量评价和持续改进,达成人才培养规格。

2. 学校、信息科学系应完善教学管理机制,加强日常教学组织运行与管理,定期开展数字媒体技术应用专业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,建立数字媒体技术应用专业与企业联动的实践教学环节督导制度,严明教学纪律,强化数字媒体技术应用专业教学组织功能,定期开展公开课、示范课等教研活动。

3. 学校应建立数字媒体技术应用专业毕业生跟踪反馈机制及社会评价机制,并对数字媒体技术应用专业生源情况、在校生产业水平、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. 数字媒体技术应用专业教研组织应充分利用评价分析结果有效改进数字媒体技术应用专业教学,持续提高人才培养质量。

通过建立健全校系两级的质量保障体系,形成质量管理有机整体,确保数字媒体技术应用专业人才培养质量持续提高。

## 十、毕业要求

### (一) 学分要求

学生修完本人才培养方案规定的课程,考核合格,获得规定的学分,总学分不低于 2500 学分,其中必修课 103 学分,选修课 32 学分。

允许学生通过学分认定和转换获得学分,具体认定和转换办法见《湛江幼儿师范专科学校学分认定和转换管理办法(试行)》。

课程类别		学分
公共基础课程	公共基础必修课(必修)	19.5
	公共基础限选课(选修)	16
	全校任选课(选修)	6
	公共综合实践课(必修)	6.5
专业课程	专业基础课(必修)	30
	专业核心课(必修)	25
	专业拓展课(选修)	12
	专业综合实践课(必修)	20
合计		135

**(二) 体能测试要求**

体能测试成绩达到《国家学生体质健康标准（2014 年修订）》要求。测试成绩按毕业当年学年总分的 50%与其他学年总分平均得分的 50%之和进行评定，成绩未达 50 分者按结业或肄业处理。

**(三) 证书要求**

证书类别	证书名称	颁证机构	获证要求
职业资格证书	服务机器人应用开发职业技能等级证书	深圳市优必选科技股份有限公司	建议获得
技能等级证书	计算机视觉应用开发-等级证书	北京百度网讯科技有限公司	建议获得
基本技能证书	服务机器人实施与运维职业技能等级证书	深圳市优必选科技股份有限公司	建议获得

**(四) 其他要求**

第二课堂成绩 10 学分，具体认定办法见《湛江幼儿师范专科学校“第二课堂成绩单”学分认定及管理暂行办法》。

**十一、研制团队**

姓名	工作单位	职称/职务
王小金	湛江幼儿师范专科学校	讲师/系副主任
赵守凯	湛江幼儿师范专科学校	副教授/教研室主任
颜源	湛江幼儿师范专科学校	副教授/教研室主任
黄月英	湛江幼儿师范专科学校	副教授
南楠	湛江幼儿师范专科学校	副教授
莫露洁	湛江幼儿师范专科学校	讲师
邓锦麒	湛江幼儿师范专科学校	讲师
王征海	湛江幼儿师范专科学校	助教
陈莹	湛江幼儿师范专科学校	讲师
邓华玉	湛江幼儿师范专科学校	助教

刘伟璐	湛江幼儿师范专科学校	助教
钟毅	湛江幼儿师范专科学校	助教

执笔人：赵宇凯

审核人：刘峰

分管校领导：李+峰

附件

## 教学进度表

课程类别	课程性质	序号	课程代码	课程名称	学分	授课时数			各学期学时分配						考核方式	
						理论学时	实践学时	总学时	1	2	3	4	5	6		
公共基础课程	公共基础必修课	必修	1	14090001	思想道德与法治	2	24	8	32		2*16					考查
			2	14090003	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	2	20	12	32			2*16				考试
			3	14090002	习近平新时代中国特色社会主义思想概论	3	32	16	48				3*16			考试
			4	14090004	思政课实践教学	1	0	16	16		1*16					考查
			7	14070001	体育与健康教育 I	2	2	30	32	2*16						考查
			8	14070002	体育与健康教育 II	2	2	30	32		2*16					考查
			9	14010001	心理健康教育 I	2	8	0	32	2*4						考查
			10	14010002	心理健康教育 II		8	0			2*4					
			11	14010003	心理健康教育 III		8	0				2*4				
			12	14010004	心理健康教育 IV		8	0					2*4			
			13	14070003	军事理论	2	28	8	36	2*18						考查
			14	14100001	信息检索与网络安全	0.5	8	0	8		2*4					考查
			15	14080002	大学生健康教育	1	8	8	16		1*8	1*8				考查
			16	14090005	形势与政策 I	1	4	0	16	2*2						考查
			17	14090006	形势与政策 II		4	0			2*2					
			18	14090007	形势与政策 III		4	0				2*2				
			19	14090008	形势与政策 IV		4	0					2*2			
			20		国家安全教育	1	10	6	16		1*16					考查

				小计		19.5	182	134	316	112	88	52	60	0	0								
公共基础 限选课	选修	21	14090010	中国共产党党史		1	16	0	16	1*16						考查							
		22	14100002	信息技术基础		3	20	28	48		3*16						考查						
		23	14050001	大学英语 I		4	48	16	64	4*16							考查						
		24	14050002	大学英语 II		4	48	16	64		4*16						考试						
		25	34030016	大学语文	3 选 1	1	8	8	16		2*8						考查						
		26	34030017	应用文写作																		考查	
		27	34030018	中外获奖文学作品欣赏																		考查	
		32	34030013	中华优秀传统文化	3 选 1	0.5	4	4	8		2*4							考查					
		33	34030014	论语导读																		考查	
		34	34030015	蒙学经典导读																		考查	
		35	34070002	体育与健康教育III（篮球）	15 选 1	2	2	30	32		2*16							考查					
		36	34070003	体育与健康教育III（排球、气排球）																			
		37	34070004	体育与健康教育III（足球）																			
		38	34070005	体育与健康教育III（羽毛球）																			
		39	34070006	体育与健康教育III（乒乓球）																			
		40	34070007	体育与健康教育III（健美操）																			
		41	34070008	体育与健康教育III（排舞）																			
		42	34070009	体育与健康教育III（武术）																			
43	34070010	体育与健康教育III（形体与健身）																					
44	34070011	体育与健康教育III（匹克球）																					
45	34070012	体育与健康教育III（体育舞蹈）																					
46	34070013	体育与健康教育III（体育游戏）																					

		47	34070014	体育与健康教育III（飞盘）													
		48	34070015	体育与健康教育III（飞镖）													
		49	34070014	体育与健康教育III（棋牌）													
		50	34070015	体能测试		0.5	0	16	16	2*8							考查
				小计		16	146	118	264	80	152	32	0	0	0		
公共任 选课	选修	人文 与 社会			N 选 1	2			32								
		科技 与 自然			N 选 1	2			32								
		艺术 与 审美			N 选 1	2			32								
				小计		6	48	48	96								
公共综 合实践 课	必修	25	14010017	大学生职业生涯规划与就业指导 I		2	8	8	32	2*8						考查	
		26	14010016	大学生职业生涯规划与就业指导 II			8	8					2*8				
		27	14100017	大学生创新创业教育		0.5	8	0	8		2*4						考查
		28	14070006	入学教育与军事训练		2	16	112	128	64*2							考查

		29	14010018	职业素养和工匠精神		0.5	8	0	8		2*4					考查
		30	14080008	大学生劳动教育		1	8	8	16	1*16						考查
		31	34050006	社会实践	2 选 1	0.5	0	40	40	10*4						考查
		32	34050007	志愿服务												
				小计		6.5	56	176	232	158	30	14	14	16	0	
公共基础课程合计						48	432	476	908	350	270	98	74	16	0	
专业课程	专业基础课程	必修	1	24040005	高等数学 I	2	18	14	32	2*16						考查
			2	24040006	高等数学 II	2	16	16	32		2*16					考试
			3	24100012	C 程序设计	4	20	44	64	4*16						考试
			4	24060009	设计素描	3	24	24	48		3*16					考查
			5	24100031	UI 设计	3	20	28	48				3*16			考查
			6	24100082	计算机网络技术	3	24	24	48					3*16		考试
			7	24100021	Photoshop 平面图像处理	2	16	16	32		2*16					考查
			8	24100123	虚拟现实技术	3	24	24	48					3*16		考查
			9	24100026	Python 程序设计	3	24	24	48				4*16			考试
			10	24100200	C#程序设计	3	24	24	48			3*16				考试
			11	24100096	摄影与摄像技术	3	16	32	48			2*16				考查
				小计		31	226	270	496							
		专业核心课程	必修	1	24100127	音视频编辑与制作	3	24	24	48			3*16			考查
	2			24100027	scratch 儿童动画编程	3	24	24	48	3*16					考试	
	3			24100084	交互设计原理与方法	2	16	16	32				2*16		考试	
	4			24100010	CorelDraw 创意设计	3	20	28	48	3*16					考查	
	5			24100129	影视特效制作	4	32	32	64				4*16		考查	
			6	24100094	三维动画设计与制作	4	32	32	64		4*16			考查		

专业拓展课		7	24100062	二维动画设计与制作	3	24	24	48		3*16				考查		
		8	24100015	HTML5 程序设计	3	24	24	48				3*16		考试		
				小计	25	196	204	400								
		选修	1	24100037	创客教育	10 选 5	2	16	16	32			2*16		考查	
			2	24100009	AutoCAD 平面图形设计		3	24	24	48		3*16			考查	
			3	24100093	人工智能技术导论		2	16	16	32			2*16		考查	
			4	24060008	设计色彩与构成		3	16	32	48			3*16		考查	
			5	24100085	媒体创意与策划		2	16	16	32	2*16				考查	
			6	24100016	Java 技术		2	16	16	32				2*16		考试
			7	24100103	数据库系统设计		2	16	16	32				2*16		考查
			8	24100128	影视短片创意与制作		2	16	16	32					2*16	
9			24100061	动态网站开发技术	2		16	16	32					2*16		考查
10			24100083	计算机组装与维护	2		16	16	32					2*16		考查
		小计	12	88	104	192										
专业综合实践课	必修	1	24100032	UI 设计实训	2	16	16	32				2*16		考查		
		2	24100121	新媒体运营实训	2	12	20	32				2*16		考查		
		3	24100060	动漫制作实训	2	10	22	32				2*16		考查		
		4	24100064	二维动画设计与制作实训	2	12	20	32				2*16		考查		
		5	24100156	Photoshop 制作实训	2	12	20	32				2*16		考查		
		6	24100202	CorelDraw 创意设计实训	2	10	22	32			2*16			考查		
				小计	12	72	120	192								
	1	24010181	岗位实习	4	0	128	128						8*16	考查		
	2	24010180	毕业综合鉴定（毕业论文/设计）	1	0	16	16						1*16	考查		
	3	24010134	毕业教育	0	0	40	40						40	考查		
4	24010179	专业研习	1	0	64	64						4*16	考查			

2024 级/数字媒体技术专业/三年制

			5	24010132	专业考察与见习	1	0	64	64						4*16	考查
					小计	7	0	312	312						312	
专业课程合计						87	582	1010	1592	224	304	304	336	288	312	
总计						135	1014	1486	2500	574	574	402	410	304	312	