



平顶山科技职业学院
PINGDINGSHAN INSTITUTE OF SCIENCE AND TECHNOLOGY

数字媒体技术专业 人才培养方案

专 业 大 类 :	电子与信息大类
专 业 类 :	计算机类
专 业 代 码 :	510204
制 订 院 部 :	智慧商务学院
适 用 学 制 :	三年制专科
修 订 人 :	彭春山
修 订 时 间 :	2025 年 8 月
审 定 负 责 人 :	姜葆亮

二〇二五年八月

前言

《数字媒体技术专业人才培养方案（2025 级、三年制）》是依据教育部《关于职业院校专业人才培养方案制（修）订与实施工作的指导意见》（教职成〔2019〕13 号）；教育部职成司《关于组织做好职业院校专业人才培养方案制（修）订与实施工作的通知》（教职成司函〔2019〕61 号）；教育部印发 758 项新修（制）订的职业教育专业教学标准；职业教育专业目录（2021 年）（更新时间：2024 年 12 月）；《平顶山科技职业学院关于制订 2025 级专业人才培养方案的指导意见》，遵循职业教育规律和人才成长规律，在职业教育国家教学标准框架下，与河南省京领科技有限公司、平顶山蔚来云科技有限公司等共同编制而成。该方案适用于我院 2025 级数字媒体技术专业，面向文化基础好、以就业创业为目标的学生，着力培养学生扎实的专业技术技能、创新创业能力和解决技术难题能力。

该方案包括：专业名称及代码、入学要求、修业年限、职业面向、培养目标、培养规格、课程设置及要求、教学进程总体安排、实施保障、毕业要求和附录共十一部分。

2025 年 8 月

目录

一、专业名称及代码	1
二、入学要求	1
三、基本修业年限	1
四、职业面向	1
（一）职业面向	1
（二）典型工作任务与职业能力分析	1
五、培养目标	3
六、培养规格	3
（一）素质要求	3
（二）知识要求	4
（三）能力要求	4
七、课程设置及学时安排	4
（一）公共基础课程	4
（二）专业课程	8
八、教学进程总体安排	14
（一）各教学环节教学周总体安排表	14
（二）专业教学进程表	16
（三）学时分配	19
（四）选修课学时学分分配	19
九、实施保障	20
（一）师资队伍	20
（二）教学设施	20
（三）教学资源	23
（四）教学方法	24
（五）学习评价	24
（六）质量管理	25
十、毕业要求	25
十一、附录	25

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

中等职业学校毕业、普通高级中学毕业或具备同等学力

三、基本修业年限

三年

四、职业面向

（一）职业面向

表 一：职业面向及资格证书一览表

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）	主要岗位类别 （或技术领域）	职业资格证书或技能等级 证书举例
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 S（2-09-06 -07）；全媒体 运营师 S（4-1 3-01-05）	交互设计；影视 后期制作；数字 视觉设计；全媒 体运营	数字媒体交互设计；界面 设计；数字影像处理；数 字创意建模职业技能等级 证书；全媒体运营师技能 等级证书

（二）典型工作任务与职业能力分析

随着数字经济浪潮深化，企业数字化转型进程加速向全链路渗透，传统技术服务模式难以满足“智能化、交互化、个性化”的新需求。在此背景下，行业对既懂数字视觉开发、多媒体内容制作，又掌握三维动画体验及影视节目制作等复合能力的人才需求激增，根据企业以及同类型高校调研，本专业主要有如下岗位：

表 二：数字媒体技术专业职业岗位类别与学习内容分析表

序号	职业岗位	典型工作任务	职业能力	相应证书名称	学习内容	所修相关课程
1	交互设计	R1：用户界面（UI）设计（如 APP、网页界面等）； R2：交互原型制作与用户体验优化； R3：配合开发团队进行设计方案落地。	R1-1：能依据用户需求设计符合人体工学的界面布局；R1-2：掌握界面视觉风格统一与规范制定能力； R2-1：熟练使用交互设计工具（如 Figma、Sketch 等）制作原型； R2-2：具备用户体验测试与问题分析能力； R3-1：能与开发团队沟通设计实现细节。	界面设计； 数字媒体交互设计	用户体验设计原理；界面设计规范；交互原型制作技术；用户研究方法。	程序设计基础；用户界面设计；交互设计；网页设计实操与应用。
2	影视后期制作	R1：短视频策划与拍摄（如剧情短片、产品宣传视频等）；R2：音视频编辑与特效制作（如剪辑、调色、字幕添加等）； R3：影视特效合成（如动态图形、场景特效等）。	R1-1：能完成短视频脚本策划与分镜设计； R1-2：掌握摄影摄像设备操作与镜头语言运用； R2-1：熟练使用音视频编辑软件（如 Premiere、AE 等）；R2-2：具备音频处理（降噪、混音）与视频调色能力；R3-1：能进行基础影视特效制作与合成。	数字影像处理	短视频策划逻辑；音视频编辑技术；影视特效原理；分镜设计规范。	摄影摄像技术；数字动画技术基础；融媒体技术；数字音视频技术；特效制作技术；数字音视频技术实践；后期合成与制作实训。
3	数字视觉设计	R1：视觉传达设计（如海报、品牌视觉等）； R2：数字图像制作与排版（如宣传册、社交媒体素材等）； R3：摄影与视觉素材采集。	R1-1：掌握视觉元素（色彩、图形、文字）组合设计能力；R1-2：能独立完成品牌视觉识别系统基础设计； R2-1：熟练使用图形制作与排版软件（如 PS、AI 等）；R2-2：具备版式设计	数字创意建模	视觉设计原理；图形制作技术；摄影构图光影；版式设计规范。	构成基础；图形图像处理；摄影摄像技术；创意设计；数字视觉设计；三维动画制作技术。

			R3-2: 能进行基础图像后期处理			
4	全媒体运营	R1: 短视频内容策划与运营（如选题、脚本、平台发布等）； R2: AI 数字直播运营（如直播策划、互动管理、数据复盘等）； R3: 数字内容推广与效果分析（如流量运营、用户增长策略等）。	R1-1: 能结合平台特性策划符合受众需求的短视频内容； R1-2: 掌握短视频发布与基础流量运营技巧； R2-1: 熟练使用直播工具与 AI 辅助运营技术； R2-2: 具备直播互动引导与突发问题处理能力； R3-1: 能分析运营数据并优化内容策略。	全媒体运营师技能等级证书	短视频运营逻辑； 直播策划与执行； 数据分析基础； AI 工具在运营中的应用。	融媒体技术；短视频策划与制作；沟通与口才。

五、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。

六、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：

（一）素质要求

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. 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；

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. 掌握信息技术及人工智能基础知识，具有适应本行业数字化和智能化发展需求的数字技能；

6. 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；

7. 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；

8. 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；

9. 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。

（二）知识要求

1. 掌握数字媒体技术基础、数字绘画、视觉设计等基础知识；
2. 掌握创意设计、构成基础、三维软件基础等方面的专业基础理论知识；
3. 掌握图形图像处理、摄影摄像等方面的专业基础理论知识；
4. 掌握视觉传达设计、界面与交互设计等技术技能；
5. 掌握三维建模、灯光渲染、三维动画制作，以及音视频采集、后期特效制作等技术技能；

6. 掌握合作完成项目策划、开展数字媒体运营的技术技能。

（三）能力要求

1. 具有良好的色彩运用和一定的数字绘画能力；
2. 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；
3. 具有交互设计、文创产品设计的实践能力；
4. 具有影视短片创意与制作的实践能力；
5. 具有融合媒体技术加工信息内容向目标受众推广的能力。

七、课程设置及学时安排

（一）公共基础课程

表 三：公共基础课开设情况



序号	课程名称	课程目标	主要内容和教学要求	学时学分
1	思想道德与法治	教育引导加强自身道德修养,提高思想道德素质;加强法律观念和法律知识教育,提高法律素养;培养学生爱岗敬业、诚实守信等道德品质。	主要包括社会主义道德教育和法治教育,帮助学生增强社会主义法治观念,提高思想道德素质,解决成长成才过程中遇到的实际问题。	48 学时 3 学分
2	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	引导学生更加准确地把握马克思主义中国化进程中形成的理论成果,对中国共产党领导人民进行的革命、建设、改革的历史进程有更加深刻的认识;提高大学生对运用马克思主义立场、观点和方法认识问题、分析问题和解决问题的能力。	以马克思主义中国化为主线,以毛泽东思想以及邓小平理论、“三个代表”重要思想、科学发展观等马克思主义中国化理论成果为主要内容,帮助学生理解和掌握马克思主义中国化理论成果的形成过程、精神实质、历史地位和指导意义,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。	32 学时 2 学分
3	习近平新时代中国特色社会主义思想概论	引导学生从整体上把握习近平新时代中国特色社会主义思想,系统学习这一思想的基本内容、理论体系、时代价值与历史意义,更好地把握中国特色社会主义的理论精髓与实践要义,实现从知识认知到信念生成的转化,增强新时代青年学生的使命担当,自觉投身到建设新时代中国特色社会主义的伟大历史进程中去。	围绕马克思主义中国化最新理论成果,系统阐释习近平新时代中国特色社会主义思想的主要内容和历史地位,全面解读习近平总书记关于重大时代课题的一系列原创性治国理政新理念新思想新战略。使学生自觉运用习近平新时代中国特色社会主义思想武装自己的头脑,把爱国情、强国志、报国行自觉融入到建设社会主义现代化强国、实现中华民族伟大复兴的奋斗之中。	48 学时 3 学分
4	形势与政策	引导学生掌握认识形势与政策问题的基本理论和知识,学会正确的形势与政策分析方法,特别对我国基本国情、国内外重大事件、社会热点和难点等问题的思考、分析和判断能力。	着重进行我国改革开放和社会主义现代化建设形势、任务和发展成就教育;党和国家重大方针政策、活动和改革措施教育;当前国际形势与国际关系状况、发展趋势和我国对外政策原则立场教育。	32 学时 2 学分



5	大学生心理健康教育	培养学生了解心理健康的标准及意义,掌握并应用心理健康知识,培养自我认知能力、人际沟通能力、自我调节能力,增强自我心理保健意识和心理危机预防意识,切实提高心理素质。	包括心理健康基础知识,了解自我、发展自我,提高自我心理调适能力,如生涯规划、学习心理、人际交往、情绪管理、压力管理、生命教育能力等,注重培养学生实际应用能力。	32 学时 2 学分
6	体育	引导学生正确认识体育锻炼的意义,了解基本的体育理论知识,掌握必要的运动技术和技能,学会科学锻炼身体方法,养成锻炼身体的良好习惯。	篮球、排球、足球三大球和乒乓球、羽毛球各项运动(任选一项)概述、竞赛规则、各种球类的技战术;武术、健美操运动概述、基本功和规定套路等。	128 学时 8 学分
7	大学英语	培养学生阅读英文资料获取前沿信息的能力、涉外口头交际和书面表达能力、跨文化交流能力、学生未来职业发展和英语终身学习能力。	包括学习、生活、工作等多个方面的主题单元,通过视听说、精读、翻译写作等模块,全面提高学生听、说、读、写、译各方面英语能力。	128 学时 8 学分
8	高等数学	培养学生可持续发展的能力;提高学生数学素养和文化素养。为后续专业课程的学习打下坚实数学基础。	函数极限与连续;一元函数微分学;一元函数积分学;常微分方程;一些数学问题、典故、观点中的数学文化。	64 学时 4 学分
9	劳动教育	培养学生掌握与自身未来职业发展密切相关的通用劳动科学知识,理解和形成马克思主义劳动观,树立正确的劳动价值取向和积极的劳动精神面貌,促进学生德智体美劳全面发展。	围绕劳动教育基础知识和技能,以劳动教育为主,兼具我校特色专业教育、实习实训、社会实践、创新创业等各学科的联动性教育。建立以提升劳动素养为核心的“三大教学任务”——劳动情感、品德为主体的思政教育,劳动知识、技能学习的劳动实践,实验研究、分析探索的劳动创新。	16 学时 1 学分
10	中华优秀传统文化	系统认识中国传统文化的内容、性质、特点等,提升学生人文素质和个人修养,提升民族自信心和凝聚力。培养学生把传统文化融入专业学习的意识和能力。	包括中华优秀传统文化性质和特点、各文化领域的发展脉络(传统思想、传统艺术、传统科技、政治制度、婚姻文化、建筑文化、饮食文化、传统节日等)、传统文化现代化、传统文化与专	32 学时 2 学分



			业学习等。	
11	信息技术及人工智能基础	聚焦职业岗位核心能力需求,旨在培养学生掌握办公软件基本操作及高级编辑功能,结合 AI 工具实现智能写作、数据分析、内容生成与优化。了解人工智能基本概念、AIGC 技术原理、大模型及智能体基础知识,熟悉 AI 伦理与法律问题,具备相应素养。通过实践教学,使学生将理论与实践相结合,提升解决实际问题的能力,为职业发展奠定基础。	涵盖办公文档软件、办公表格软件、演示文稿软件的操作及与 AI 结合使用、人工智能基础、AIGC 应用、大模型、智能体及具身智能、AI 伦理与法律等内容,旨在使学生掌握人工智能核心概念,熟悉 AIGC 技术原理与应用,了解智能办公工具与方法,理解大模型架构与训练要点,知晓智能体及具身智能基础,掌握 AI 伦理与法律基本问题,为未来职业发展和个人成长奠定坚实基础。	64 学时 4 学分
12	职业发展与就业指导	了解生涯规划意义和方法,引导学生认识自我和职业世界,了解职业素养和职业能力要求,了解就业形势和就业创业政策,掌握求职材料和面试技巧,提高依法维权意识,培养学生具备解决职场适应和职业发展实际问题能力。	职业生涯规划基本理论、自我认知、认识职业世界、职业生涯规划及大学生涯规划、职业素质与职业能力、求职和应聘、劳动者权益、毕业手续办理及人事代理、职场适应等内容。	32 学时 2 学分
13	创新创业教育	培养创新思维,提升创新能力,以创新促进创业;提升创业能力,培育创客精神,以创业带动就业。	培养学生理解创新、应用创新、设计创新的行动力和创业者精神。通过揭示创意创新的本质和商业运行的规律,进行创新思维训练,传授创新方法,激发学生的创意创新和创造创业的动机,培养学生正确的创新观和创新意识,提升学生创新能力,为专业学习和创新创业打基础。	32 学时 2 学分
14	国防教育 (军事理论)	了解军事基础知识,增强国防观念、国家安全意识和忧患危机意识,弘扬爱国主义精神、传承红色基因、提高学生综合国防素质。	主要包括中国国防、国家安全、军事思想、现代战争、信息化装备五个方面内容。	32 学时 2 学分



15	科技发展史	使学生了解全球不同阶段重大科技成果,明晰科技发展脉络与推动因素,培养跨文化视角分析能力。激发对科技探索的热情,汲取历史经验,为当今科技进步及国际交流提供借鉴,提升科学素养。	教学内容涵盖古希腊科学成就,中世纪科技停滞与突破,近代工业革命等带来的巨变,现代信息、生物等科技飞速发展成就。讲述各时期代表成果、科学家事迹,剖析科技对社会、经济、文化的深远影响及发展规律。要求学生理解科技变革影响,提升分析归纳能力,从历史中汲取智慧,助力当下科技探索。	32 学时 2 学分
----	-------	--	---	---------------

(二) 专业课程

1.专业基础课

表 四：专业基础课开设情况

序号	课程名称	课程目标	主要内容和教学要求	学时学分
1	构成基础	培养学生对视觉元素(色彩、图形、文字)的认知与组合应用能力,掌握设计的基本原理和方法,为后续专业课程奠定基础。	主要内容包括设计构成原理(平面、色彩、立体)、视觉元素组合规律、基础设计软件操作。要求学生能独立完成简单的视觉设计作品。	64 学时 4 学分
2	图形图像处理	使学生掌握图形图像的编辑、处理与制作技能,能运用专业软件完成数字图像的优化与创意设计。	主要内容包括图像后期处理、图形绘制、版式排版基础,要求学生熟练操作软件,能完成宣传海报、社交媒体素材等图像制作。	32 学时 2 学分
3	摄影摄像技术	培养学生摄影摄像设备操作能力,掌握光影控制、构图技巧和视觉素材采集方法。	主要内容包括相机、摄像机操作、光影原理与应用、构图法则、基础拍摄技巧,实践环节需完成摄影作品集和短视频拍摄任务,考核以作品质量为主。	64 学时 4 学分
4	数字动画技术基础	使学生了解动画制作的基本流程和原理,掌握基础动画制作技术,能制作简单的二维动画。	主要内容包括动画运动规律、关键帧动画制作、逐帧动画基础,以 Flash 等软件为工具,要求学生能独立完成 1 分钟以内的简单动画短片。	32 学时 2 学分
5	创意设计	培养学生的创意思维与设计	主要内容包括创意思维训练、	48 学时

		创新能力，掌握从创意构思到方案落地的完整设计流程，能结合市场需求和用户特点完成具有创新性的设计作品。	设计调研与分析、创意方案草图绘制、设计方案深化与可视化呈现，要求学生完成至少 2 套完整的创意设计解决方案，考核注重创意独特性与可行性的结合。	3 学分
6	程序设计基础	掌握程序设计语言的基本语法与结构，理解计算机解题的基本逻辑，具备初步的编程能力与严谨的思维习惯，为后续学习奠定坚实基础。	主要包括变量、数据类型、流程控制、函数与数组等核心概念。教学要求以实践为主，通过大量上机练习，培养学生分析问题并独立编写、调试程序的能力。	64 学时 4 学分

2.专业核心课

表 五：专业核心课开设情况

序号	课程名称	课程目标	主要内容和教学要求	学时学分
1	数字视觉设计	掌握数字视觉设计的核心理论与工具逻辑，理解不同场景的设计标准与商业需求适配原则。能独立完成从创意构思到成品输出的全流程设计，熟练运用工具实现静态/动态视觉效果，具备设计方案优化与跨场景适配能力。培养数字审美与创意表达能力，强化商业设计思维与细节把控意识，为平面设计、UI/UX 设计、影视后期等岗位奠定基础。	涵盖数字视觉设计核心理论（色彩原理、排版规则、视觉层次、用户体验逻辑）、主流工具实操（PS 图形处理、AI 矢量设计、AE 动态视觉制作、FigmaUI 设计），以及多元场景实战（平面海报、UI 界面、动态 MG 动画、短视频视觉、电商视觉、品牌视觉设计），融入创意构思、风格定位、跨软件协作及商业设计规范等核心模块。	48 学时 3 学分
2	用户界面设计	掌握 UI 设计的核心理论与工具操作逻辑，理解不同平台（移动/网页）的设计规范与用户需求适配原则。能独立完成从需求分析、原型设计到视觉落地的全流程 UI 设计，熟练运用工具实现界面制作与切图输出，具备设计方案优化与跨平台适配能力。培养用户思维与界面审美能力，强化细节把控与商业设计规范意识，为 UI 设计师、交互设计师等岗位奠定基础。	涵盖 UI 设计核心理论（用户体验基础、界面布局原则、色彩/字体/图标设计规范）、主流工具实操（Figma、Sketch、PS/AI 界面元素制作），以及多元场景实战（移动端 APP 界面、网页端 UI、小程序界面、智能设备界面设计），融入原型设计、交互逻辑梳理、视觉风格定位、适配与切图输出等核心模块。	64 学时 4 学分



3	交互设计	掌握交互设计的核心理论与用户研究方法，理解不同产品场景的交互设计逻辑与规范。能独立完成从用户需求分析到交互原型落地的全流程设计，熟练运用工具制作可交互原型，具备通过用户测试优化交互方案的能力。培养用户思维与逻辑分析能力，强化同理心与场景化设计意识，为交互设计师、UX 设计师等岗位奠定基础。	涵盖交互设计核心理论（用户研究方法、用户旅程地图、信息架构设计、交互原则）、工具实操（Figma/Axure 原型设计、墨刀交互演示），以及多元场景实战（APP 交互设计、网页交互设计、小程序/智能设备交互设计），融入需求分析、用户画像构建、原型测试与迭代、交互规范制定等核心模块。	32 学时 2 学分
4	数字音视频技术	掌握音视频技术的核心原理与工具操作逻辑，理解不同场景的音视频制作标准与质量优化原则。能独立完成音视频从采集、剪辑、调色、特效到输出的全流程制作，熟练处理音频噪声、画面调色等问题，具备适配不同平台的音视频优化能力。培养音视频叙事思维与审美能力，强化技术实操与创意落地的结合意识，为影视后期、短视频制作、音频编辑等岗位奠定基础。	涵盖音视频基础理论（格式标准、编码原理、音画同步机制）、主流工具实操（Premiere 视频剪辑、Audition 音频处理、AfterEffects 特效制作、达芬奇调色），以及多元场景实战（短视频制作、广告片剪辑、影视片段后期、直播音视频处理、音频混音与降噪），融入素材采集、剪辑调色、特效合成、音频优化及输出发布等核心模块。	64 学时 4 学分
5	三维动画制作技术	掌握三维动画制作的核心理论与工具操作逻辑，理解不同场景的动画风格定位与制作标准。能独立完成从模型创建、动画制作到渲染输出的全流程工作，熟练解决模型精度、动画流畅度、渲染质量等问题，具备创意落地与风格化制作能力。培养三维空间想象力与动画审美能力，强化细节把控与创意表达意识，为三维动画师、游戏美术设计师、影视后期设计师等岗位奠定基础。	涵盖三维动画基础理论（三维空间认知、动画运动规律、渲染原理）、主流工具实操（Maya/3dsMax 模型搭建、UV 拆分与贴图绘制、骨骼绑定与权重调整、关键帧动画制作、Arnold/VRay 渲染输出），以及多元场景实战（角色动画、产品展示动画、影视特效动画、游戏角色动作设计），融入创意分镜设计、材质灯光调节、动画节奏把控及后期合成等核心模块。	48 学时 3 学分
6	特效制作技术	掌握特效制作的核心理论与工具操作逻辑，理解不同场景（影	涵盖特效制作基础理论（粒子系统原理、动力学模拟逻辑、光影	64 学时 4 学分



		视/游戏/短视频)的特效风格定位与技术规范。能独立完成从创意构思到特效落地全流程制作,熟练运用工具实现粒子、流体、光影等各类特效,具备解决特效真实感不足、画面融合生硬等问题的能力。培养特效创意审美与动态视觉思维,强化技术与创意的结合意识,为影视后期特效师、游戏特效设计师、短视频创意设计师等岗位奠定基础。	与材质匹配规则)、主流工具实操(AfterEffects 粒子特效、Houdini 流体/烟雾模拟、Maya 动力学特效、Nuke 影视合成),以及多元场景实战(影视爆炸/烟火特效、游戏技能特效、短视频创意特效、绿幕抠像合成、动态图形 MG 特效),融入特效创意构思、参数调试、画面融合及后期质感优化等核心模块。	
7	网页设计	掌握网页设计的视觉美学原则与用户体验基础,理解不同类型网站的功能定位与设计标准。能独立完成从需求分析、原型绘制到视觉稿输出的设计全流程,熟练解决布局失衡、视觉层次混乱、适配性差等问题,具备将用户需求转化为优质网页设计的能力。培养以用户为中心的设计思维与跨媒介适配意识,强化设计细节把控与创意落地能力,为网页设计师、UI/UX 设计师等岗位奠定基础。	涵盖网页设计基础理论(版式布局原则、色彩与字体规范、用户体验设计逻辑)、核心技能模块(原型设计工具 Axure/Figma 应用、视觉设计软件 PS/AI 实操、响应式设计原理),以及场景化设计实战(企业官网、电商平台、资讯类网站、个人作品集页面),融入信息架构梳理、交互逻辑设计、多终端适配(PC/移动端)及设计规范制定等核心环节	64 学时 4 学分
8	融媒体技术	掌握融媒体技术的跨平台适配标准与传播逻辑,理解不同媒介(图文/视频/互动)的内容特性与运营要点。能独立完成融媒体内容从策划、多形态制作到多端分发的全流程操作,熟练解决跨平台内容适配、传播效果优化等问题,具备整合型融媒体作品的创作能力。培养跨媒介思维与内容整合创意能力,强化用户洞察与传播效果意识,为融媒体编辑、新媒体运营、内容策划等岗位提供实战支撑。	涵盖融媒体技术核心逻辑(跨平台内容适配原则、传播矩阵搭建思路)、全流程实操(素材多维度采集、图文/音视频/海报/短视频等多形态制作、H5/直播等互动内容开发)、主流工具应用(PS/AI 设计、PR/AE 音视频制作、剪映快编、H5 制作工具、直播平台操作),以及场景化实战(新闻融媒体报道、品牌跨平台营销、政务融媒体传播、活动全案融媒体运营),融入内容选题策划、多端分发策略、数据监测优化等核心模块。	32 学时 2 学分

3.专业拓展课

表 六：主要专业拓展课开设情况

序号	课程名称	课程目标	主要内容和教学要求	学时学分
1	短视频策划与制作	掌握短视频创作核心理论与平台运营逻辑，理解不同类型短视频的内容特点与制作标准。能独立完成从选题策划、脚本撰写、拍摄剪辑到发布运营的全流程工作，熟练解决画面模糊、节奏拖沓、内容吸引力不足等问题，具备适配不同平台的短视频创作能力。培养短视频内容创意与视觉审美能力，强化用户思维与传播意识，为短视频策划师、剪辑师、新媒体运营等岗位奠定基础。	涵盖短视频创作基础理论（选题逻辑、叙事结构、镜头语言、平台规则）、核心技能训练（手机/相机拍摄技巧、Premiere/剪映剪辑实操、Audition 音频优化、AE 特效点缀），以及多元场景实战（剧情类、测评类、知识类、探店类、创意短视频制作），融入脚本撰写、拍摄构图、剪辑节奏、封面设计、字幕制作及平台发布运营等核心模块。	32 学时 2 学分
2	数字文创产品开发与设计	培养学生结合文化元素进行数字文创产品设计的能力，掌握文创产品的开发流程与市场定位	主要内容包括文创 IP 设计、数字文创产品（表情包、虚拟偶像、文创周边）开发、市场调研与定位，要求学生完成一套文创产品设计方案并进行可行性分析。	64 学时 4 学分
3	品牌策划与设计	使学生掌握品牌定位与视觉系统设计的方法，能完成品牌从策划到视觉呈现的全流程设计	主要内容包括品牌定位与故事构建、品牌视觉识别系统设计、品牌应用物料设计，要求学生完成一个虚构品牌的全案设计。	64 学时 4 学分
4	民艺设计与制作	培养学生对传统民艺元素的挖掘与创新应用能力，能将民艺元素融入现代设计作品	主要内容包括民艺调研（剪纸、泥塑等）、对元素提取与再设计的产品设计制作，要求学生结合民艺元素完成至少一件设计作品。	48 学时 3 学分
5	展览策划与组织	培养学生展览的策划与执行能力，掌握展览空间设计、流程规划与组织协调技巧	主要内容包括展览主题策划、空间布局设计、展品陈列规划、活动执行流程，要求学生完成一个小型展览的策划案，模拟执行关键环节。	48 学时 3 学分

4.专业实践课

表 七：专业实践课开设情况

序号	课程名称	课程目标	主要内容和教学要求	学时学分
1	后期合成与制作实训	掌握后期合成的核心原理与工具操作逻辑，理解不同内容类型（影视/短视频/广告）的后期制作标准与质感提升原则。能独立完成从素材整理、剪辑拼接、特效合成到调色输出的全流程工作，熟练解决画面色彩不统一、衔接生硬、音频噪点等问题，具备商业级后期作品的制作能力。培养后期制作的审美思维与细节把控能力，强化技术与创意的融合意识，为影视后期师、短视频剪辑师、广告合成师等岗位奠定基础。	涵盖后期合成基础理论（色彩匹配原理、画面融合逻辑、剪辑节奏把控）、核心工具实操（Premiere 剪辑、AfterEffects 特效合成、达芬奇调色、Nuke 影视级合成、Audition 音频处理），以及多元场景实战（短视频后期、广告片合成、影视片段精修、绿幕抠像整合、多素材拼接调色），融入素材整理、转场设计、特效叠加、音频同步、输出格式适配等核心模块。	60 学时 2 学分
2	数字音视频技术实践	掌握音视频实战中的技术标准与流程规范，理解不同项目场景的音视频制作要求与质量优化要点。能独立完成真实项目的音视频全流程制作，熟练解决拍摄画面瑕疵、音频噪声、剪辑节奏、调色风格统一等实战问题，具备商业级作品的输出能力。培养项目化工作思维与团队协作意识，强化技术实操与创意落地的结合能力，为影视后期、短视频制作等岗位提供直接的实战支撑。	以项目驱动为核心，涵盖音视频实战全流程：素材专业采集（相机/麦克风操作、场景收音技巧）、核心工具进阶实操（Premiere 高效剪辑、Audition 音频精修、达芬奇专业调色、AE 特效整合），以及多元实战项目（短视频全案制作、广告片音视频包装、影视片段后期处理、直播音视频优化），融入作品质量 60 学时 2 学分把控、多软件协同工作、不同平台输出适配等核心模块。	60 学时 2 学分
3	网页设计实操与应用	掌握网页设计的视觉规范与前端实现逻辑，理解不同类型网页的用户需求与功能设计要点。能独立完成从原型设计到视觉落地、代码实现的全流程网页制作，熟练解决布局错乱、响应式适配、交互失效等实操问题，具备商业	以项目驱动为核心，涵盖网页设计全流程实操：需求分析与原型设计（Figma/Axure 低保真原型）、视觉设计落地（PS/AI 界面美化、色彩/字体规范制定）、前端代码实现（HTML5 结构搭建、CSS3 样式美化、响应式布局适配）、交互效果添加	60 学时 2 学分



		级网页的设计与输出能力。培养网页设计的用户思维与跨端适配意识，强化设计与技术的协同能力，为网页设计师、前端开发（设计方向）等岗位提供实战支撑。	（JavaScript 基础交互、jQuery 插件应用），以及多元场景实战（企业官网、电商页面、个人作品集网站、专题活动页设计），融入多端适配（PC/移动端）、性能优化（代码精简、图片压缩）及上线测试等核心模块。	
4	岗位实习	巩固数字媒体技术核心理论、主流软件原理及行业制作标准，掌握实习岗位的业务逻辑与技术应用规范，明晰数字内容合规要求。独立完成岗位日常数字内容制作或技术开发任务，熟练运用专业工具解决实际业务问题，具备创意落地、技术优化及成果输出的实战能力。培养数字创意思维与技术敏感度，强化审美素养与团队协作意识，树立内容创新与合规制作理念，完成从学生到数字媒体从业者的角色过渡。	涵盖核心岗位实操（短视频制作、影视后期剪辑、交互设计、游戏美术辅助、新媒体技术开发等真实岗位任务）、核心技能落地（PR/AE/PS 等软件实操、3D 建模基础、交互原型设计、数字内容策划与制作、新媒体平台技术适配），以及职场适配训练（熟悉数字媒体项目流程、团队协作模式、客户需求对接、作品迭代优化），融入岗位任务攻坚、技术问题解决、创意与技术融合等实战模块。	528 学时 24 学分

八、教学进程总体安排

（一）各教学环节教学周总体安排表

表 八：各教学环节教学周总体安排表

单位：周

学 期	课堂 教学 环节	集中实践环节			复习考试 (其他)	集中 教学 研讨	毕业设计及 答辩	合 计
		军事训练	集中实践	岗位实习				
一	16	3			1			20
二	16		2		1	1		20
三	16		2		1	1		20
四	16		2		1	1		20



五				13		1	6	20
六				11		1	8	20



(二) 专业教学进程表

表 九：专业教学进程表

课程类别 课程性质	序号	课程代码	课程名称	考核 方式		总学 分	总学 时	理论 学时	实践 学时	各学期及周学时						备注
				考 试	考 查					一	二	三	四	五	六	
公共基础课	必修课	1	1000001	思想道德与法治	①		3	48	44	4	3					
		2	1000017	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论		②	2	32	28	4		2				
		3	1000002	习近平新时代中国特色社会主义思想	③		3	48	44	4			3			
		4	1000003	国防教育 (军事理论)		①	2	32	32		2					
		5	1000004	大学生心理健康教育		①	2	32	16	16	2					
		6	1000005 (I) 1000006 (II)	大学英语 (I、II)	① ②		8	128	112	16	4	4				
		7	1000007	人工智能通识课	①		2	32	16	16	2					
		8	1000008 (I) 1000009 (II) 1000010 (III) 1000011 (IV)	形势与政策 (I、II、III、IV)	① ② ③ ④		2	32	32		2	2	2	2		4 周
		9	1000012 (I) 1000013 (II) 1000014 (III) 1000015 (IV)	劳动教育 (I、II、III、IV)	① ② ③ ④		1	16	8	8	1	1	1	1		2 周
		10	1000016	军事技能训练		①	3	60		60	3					3 周
		11	1000018	职业发展与就业指导		③ ④	2	32	32				2	2		8 周
		12	1000019	高等数学	①		4	64	64		4					
		13	1000020 (I)	体育		①	8	128	32	96	2	2	2	2		



			1000021（Ⅱ） 1000022（Ⅲ） 1000023（Ⅳ）	（Ⅰ、Ⅱ、Ⅲ、Ⅳ）		② ③ ④												
		14	1000024	创新创业教育		④	2	32	16	16				2				
		15	1000025	信息技术		①	2	32	8	24	2							
	限选课（8选5）	16	1000026	科技发展史		②	2	32	32			2						
		17	1000027	沟通与口才		②	2	32	16	16		2						
		18	1000028	党史国史		③	2	32	32			2						
		19	1000029	国家安全教育														
		20	1000030	美育		①	1	16	8	8	1							
		21	1000031	艺术欣赏														
		22	1000032	中华优秀传统文化		②	2	32	32			2						
		23	1000033	健康教育														
	小计						55	892	604	288	23	15	9	6				

专业（技能）课	专业基础课	1	2010201	构成基础	①		4	64	56	8	4							
		2	2010202	图形图像处理		①	2	32	16	16	2							
		3	2010203	摄影摄像技术		②	4	64	56	8		4						
		4	2010204	数字动画技术基础	②		2	32	16	16		2						
		5	2010205	创意设计	②		3	48	24	24		3						
		6	2010206	程序设计基础	②		4	64	40	24		4						
	专业核心课	1	2010207	数字视觉设计	③		3	48	8	40			3					
		2	2010208	用户界面设计	③		4	64	32	32			4					
		3	2010209	交互设计	③		2	32	16	16			2					
		4	2010210	数字音视频技术	③		4	64	40	24			4					
		5	2010211	三维动画制作技术	④		3	48	24	24				3				
		6	2010212	特效制作技术	③		4	64	40	24			4					
		7	2010213	网页设计	④		4	64	22	42				4				
		8	2010214	融媒体技术	④		2	32	16	16				2				



专业拓展课 (限选课)	1	2010215	短视频策划与制作		③	2	32	20	12			2				
	2	2010216	数字文创产品开发与 设计		④	4	64	48	16				4			
	3	2010217	品牌策划与设计													
	4	2010218	民艺设计与制作		④	3	48	40	8				3			
	5	2010219	展览策划与组织													
	小计					54	864	514	350	6	13	19	16			
专业实践课	1	2010220	后期合成与制作实训			2	60		60		2周				每周 30学 时	
	2	2010221	数字音视频技术实践			2	60		60			2周			每周 30学 时	
	3	2010222	网页设计实操与应用			2	60		60				2周		每周 30学 时	
	4	2010223	岗位实习			24	528		528					13周	11周	每周 22学 时
	5	2010224	毕业综合实训			14	308		308					6周	8周	每周 22学 时
	小计					44	1016		1016		2周	2周	2周	19周	19周	
总计					153	2772	1118	1654	29	28	28	22				
实践教学占总学时百分比							59.67%									

（三）学时分配

表 十：学时学分分配表

课程类别	学时分布	所占比例	学分分布	
			学分分布	本专业学分
专业基础课	304	10.97%	19	153
专业核心课	416	15.01%	26	
专业拓展课	144	5.19%	9	
专业实践课	1016	36.65%	44	
总学时数	理论课程		实践课程	
2772	学时数	占总学时比例	学时数	占总学时比例
	1118	40.33%	1654	59.67%

（四）选修课学时学分分配

表 十一：选修课学时学分分配表

选修课	序号	课程代码	课程类型	选修学时	选修学分	备注
公共选修课	1	1000026	科技发展史	32	2	限选课
	2	1000027	沟通与口才	32	2	限选课
	3	1000028	党史国史	32	2	2 选 1
	4	1000029	国家安全教育	32	2	
	5	1000030	美育	16	1	2 选 1
	6	1000031	艺术欣赏	16	1	
	7	1000032	中华优秀传统文化	32	2	2 选 1
	8	1000033	健康教育	32	2	
专业拓展课	1	2010215	短视频策划与制作	32	2	限选课
	2	2010216	数字文创产品开发与设计	64	4	2 选 1
	3	2010217	品牌策划与设计	64	4	
	4	2010218	民艺设计与制作	48	3	2 选 1

	5	2010219	展览策划与组织	48	3	
合计				288	18	
选修课占总学时百分比：10.39%				选修课占总学分百分比：11.76%		

九、实施保障

（一）师资队伍

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。

1.队伍结构

本专业现有学生 282 人，专兼职教师共计 14 人，学生数与本专业专任教师数比例为 23.5:1，其中专任教师 12 人，兼职教师 2 人。专兼职教师学历职称结构合理：硕士研究生 8 人，高级职称 3 人，中级职称 2 人，初级职称 1 人。“双师型”教师 10 人，占专业课教师数比例为 71%。

2.专业带头人

本专业带头人具有高级职称，有较强的实践能力，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。

3.专任教师

专任教师有 12 人，都具有高校教师资格，具有数字媒体技术、数字展示技术、计算机应用技术等相关专业本科及以上学历；具有一定年限的相应工作经历或者实践经验，达到相应的技术技能水平；具有本专业理论和实践能力；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；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

4.兼职教师

兼职教师有 2 人，是从企业聘任的高技能人才，具有扎实的专业知识和丰富的实际工作经验，具有高级工职业技能等级，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。

（二）教学设施

1.专业教室基本情况

本专业共有多媒体教室 5 间，具备利用信息化手段开展混合式教学的条件。配备有黑（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.校内实训室（基地）情况

目前校内建有数字视觉设计实训室、界面与交互设计实训室、数字音视频制作实训室、视觉特效设计实训室。实训场所符合面积、安全、环境等方面的条件要求；实习、实训设施对接真实职业场景或工作情境，能够满足实习实训教学需求。通过实践学习，真正提高学生的技能和实战能力，使学生感受企业文化氛围，具有扎实的理论基础和良好的心理素质、实践动手能力强，这些都是将来在就业竞争中非常明显的竞争优势，扩大大学生在毕业时的择业范围，对于学生来说具有现实意义。

表 十二：校内实习实训基地配置及要求

实验实训室名称	功能（实训实习项目）	面积（m ² ）	工位数（个）	主要设备的配置要求
数字视觉设计实训室	承接数字视觉设计全领域实训实习项目，为学生提供从理论到实战的落地平台，可开展图形图像处理、UI/交互设计、短视频创作、影视特效合成、三维动画制作、网页设计与前端实现、融媒体内容制作等多方向项目实训，学生能借助专业软硬件完成从创意构思、设计制作到成品输出的全流程实操，适配平面设计、影视后期、UI/UX 设计、新媒体运营等岗位的实习需求，同时支持商业级小型项目实战，强化学生技能应用与岗位适配能力。	200	25	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，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、三维动画制作等实训教学。
界面与交互设计实训室	聚焦界面与交互设计全流程实训实习，为学生搭建“理论学习 - 工具实操 - 项目落地”的实战平台，可开展 UI 设计（移动端 APP、网页、小程序界面）、交互设计（原型制作、用户研究、交互逻辑优化）、界面视觉优化、跨端适配设计、用户测试与方案迭代等实训项目，学生能借助 Figma、Sketch、Axure 等专业工具完成从需求分析、原型设计、视觉落地到交互演示的全流程实操，适配 UI 设计师、交互设计师、UX 设计师等岗位实习需求，同时支持模拟商业	200	20	配备图形工作站、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。



	项目实战,强化学生设计思维与岗位实操能力。			
数 字 音 视 频 制 作 实 训 室	承接音视频全流程实训实习项目,为学生搭建“采集-制作-输出-运营”的一站式实战平台,可开展短视频创作、影视剪辑、音频处理、特效合成、达芬奇专业调色、直播音视频制作、融媒体音视频包装等实训项目,学生能借助相机、专业麦克风、Premiere、Audition、After Effects、达芬奇等软硬件设备,完成从素材采集、剪辑拼接、特效制作、音频优化到多平台输出的全流程实操,适配影视后期、短视频制作、音频编辑、新媒体运营等岗位实习需求,同时支持商业级音视频项目实战,强化学生技能落地与行业适配能力。	150	25	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、耳机分配器、线材等设备,及专业相机等相关拍摄设备,安装数字音视频相关专业软件,用于数字音视频技术等实训教学。
视 觉 特 效 设 计 实 训 室	聚焦视觉特效全流程实训实习,为学生搭建“创意构思-技术实现-成品合成”的专业化实战平台,可开展影视粒子特效制作、流体/烟雾动力学模拟、绿幕抠像合成、三维动画特效、游戏技能特效、短视频创意特效、影视级后期合成等实训项目,学生能借助 After Effects、Houdini、Maya、Nuke、达芬奇等专业软件及高性能工作站、动作捕捉设备等硬件,完成从特效创意设计、参数调试、画面融合到质感优化的全流程实操,适配影视后期特效师、游戏特效设计师、短视频创意设计师等岗位实习需求,同时支持商业级特效项目实战,强化学生技术落地与行业适配能力。	150	25	配备图形工作站、数位板、三维扫描仪、3D 打印机、动作捕捉、专业摄像机、灯光、调音台、功放等设备,安装三维动画设计及影视后期特效制作等相关软件,用于特效制作、融媒体技术等实训教学。

3.校外实训基地情况

学校与企业共建校企合作人才培养基地，精准化计算岗位要求，实行校企共同管理带，使岗课有机融合。开展企业真实化面试指导课程，帮助学生更快更好地了解企业、融入企业，同时也缩短了学生与企业双方磨合时间，提高实习实训工作效率，提高了双方的满意度，更进一步提高学生实习的留任率。

表 十三：校外实训基地概况

序号	校外实训基地名称	合作功能	合作项目
1	平顶山富盈华彩商务服务有限公司	专业共建、实习实训、安置就业、与学院专任教师组成教学团队共同承担教学任务。	毕业实习、就业基地
2	河南省京领科技有限公司	专业共建、实习实训、安置就业、与学院专任教师组成教学团队共同承担教学任务。	毕业实习、就业基地
3	平顶山蔚来云科技有限公司	专业共建、实习实训、安置就业、与学院专任教师组成教学团队共同承担教学任务。	毕业实习、就业基地
4	平顶山宸家科技有限公司	专业共建、实习实训、安置就业、与学院专任教师组成教学团队共同承担教学任务。	毕业实习、就业基地
5	郑州市易冠兴文化艺术传播有限公司	专业共建、实习实训、安置就业、与学院专任教师组成教学团队共同承担教学任务。	毕业实习、就业基地

（三）教学资源

1. 教材选用基本要求

（1）选用的教材水平要体现课程教学标准基本要求，具有科学性、先进性、系统性，符合认知规律，适宜于教学。

（2）优先选用国家规划教材和国家优秀教材。

（3）优先选用近 5 年出版的教材。

（4）严禁使用盗版教材。

2. 图书文献配备基本要求

（1）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。

（2）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。

3. 数字教学资源配置基本要求

（1）每门专业课程配备有一定的数字教学资源。

（2）数字教学资源包括课程教学 PPT，教材源码等。

(3) 教学视频等数字教学资源在专业核心课程中必须配备。

(4) 教材习题必须提供有相应数字资源类型参考答案。

(四) 教学方法

推进课堂革命,实现教法改革。树立以学生为本的教学理念,对接生产过程,以“实用性”为原则,深化项目导向、任务驱动、情境教学等教学方法改革,推动课堂革命,激发学生主动思考,不断提升学生的职业素养和职业能力。建设智慧教学环境,实现教法改革。充分利用大数据、VR、AR 等信息技术,将真实生产线虚拟到 VR、AR 中,完善“互联网+职场化”教学模式,实施线上线下混合式、虚拟仿真、启发式、探究式等教学方法,促进“知识课堂”向“智慧课堂”转变。

1.实践教学全程化

实践教学贯穿整个教学过程,从而锻炼学生的协调能力、沟通能力和对理论知识的综合运用能力,培养学生的专业素养。它是培养学生认识和观察社会、训练应用能力和操作技能的重要教学环节,是素质教育的重要手段。

2.课程教学一体化

根据不同的教学内容,针对不同的对象,采取不同的教学模式,如我们的专业课均为理实一体化教学方式,在机房实现教、学、作一体化。引导学生发挥个性,培养学生的知识应用能力、信息获取和选择能力、动手实践能力、创新能力。

3.聘请行业专家与企业专业人员

聘请行业专家与企业专业人员作为兼职教师或者客座教授参与课程教学或者校外实训指导,努力实现教师队伍从“双师素质”向“双师结构”的转化。

(五) 学习评价

建立多样化的评价方式。书面考试、观察、口试、现场操作、提交案例分析报告、工件制作等,进行整体性、过程性评价。有条件的课程,可吸纳更多行业企业和社会有关方面组织参与考核评价。

成绩评定是对学生完成教学任务的基本考核,必须坚持定性考核与定量考核相结合,以技能考核为主进行全面综合考核。在教学考核中尽量设法突出学生“职业能力”的培养,积极进行以实践能力考核为主的评价方法改革,切实提高学生的实践能力和就业竞争力。

考核以形成性考核为主,可以根据不同课程的特点和要求采取笔试、设计方案、实操、作品展示、成果汇报等多种方式进行考核;

考核以能力考核为核心,综合考核专业知识、专业技能、职业素质、团队合作等方面的能力;

各门课程根据课程的特点和要求,采取不同方式、不同形式的考核方式,并通过一定的加权系数评定课程最终成绩;

作品考核,通过学生作品来进行考核,考核按学生完成作品期间的流程进行成绩评

定。学生完成作品的设计报告，产品完成质量，产品完成时间等方面进行量化给予成绩。

（六）质量管理

1. 学校和二级学院建立专业人才培养质量保障机制，健全专业教学质量监控管理制度，改进结果评价，强化过程评价，探索增值评价，吸纳行业组织、企业等参与评价，并及时公开相关信息，接受教育督导和社会监督，健全综合评价。完善人才培养方案、课程标准、课堂评价、实验教学、实习实训、毕业设计以及资源建设等质量保障建设，通过教学实施、过程监控、质量评价和持续改进，达到人才培养规格要求。

2. 学校和二级学院完善教学管理机制，加强日常教学组织运行与管理，定期开展课程建设、日常教学、人才培养质量的诊断与改进，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. 专业教研组织建立线上线下相结合的集中备课制度，定期召开教学研讨会议，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。

建立“企业-学校-学生”三方评价反馈机制，对生源情况、职业道德、技术技能水平、就业质量等进行分析，定期评价人才培养质量和培养目标达成情况，同时根据生源情况推动落实分层教学，实现拔尖人才和标准化培养的并行推进。

十、毕业要求

1. 所修课程（包括实践教学）的成绩全部合格；
2. 参加半年以上的岗位实习并成绩合格；
3. 毕业学分不低于 153 学分。

十一、附录

1. 人才培养方案专家论证报告



2025 级数字媒体技术专业人才培养方案 专家论证意见

序号	姓名	单位	职务/职称	签名
1	秦方奇	郑州软件职业技术学院	教授	秦方奇
2	王彦超	平顶山职业技术学院	教授	王彦超
3	邱正新	河南平高电气股份有限公司	高工	邱正新
4	魏波	河南质量工程职业学院	副教授	魏波
5	姜葆亮	平顶山科技职业学院	副教授	姜葆亮
6	彭春山	平顶山科技职业学院	副教授	彭春山
7	罗紫文	平顶山科技职业学院	副教授	罗紫文

专家意见

平顶山科技职业学院数字媒体技术专业人才培养方案紧扣数字内容产业“技术+创意”融合发展需求，培养目标聚焦影视后期制作、交互设计、游戏开发等核心岗位，符合应用型人才培养导向。课程体系涵盖数字视觉设计、用户界面设计、交互设计等核心模块，兼顾技术实操与创意设计，实践环节依托校内实训室与文创企业合作项目，能支撑岗位基础能力培养。建议根据教学实践不断改进，逐步完善方案。

专家组组长签名：秦方奇