

深圳城市职业学院数字媒体技术专业 2025 级人才培养方案

传播工程学院

2025 年 5 月

深圳城市职业学院数字媒体技术专业 2025 级人才培养方案

一、专业描述

(一) 专业名称: 数字媒体技术 (英文名称: Digital Media Technology)

(二) 专业代码: 510204

(三) 入学要求: 普通高级中学毕业、中等职业学校毕业或具备同等学历

(四) 学历层次: 高职专科

(五) 学制: 三年

二、职业面向

专业职业面向如表 1 所示。

表 1 专业职业面向

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	职业类证书
电子与信息大类 (51)	计算机类 (5102)	新闻和出版业 (85) 互联网和相关服务 (64) 软件和信息技术服务业 (65) 文化艺术业 (88)	剪辑师 (2-09-03-06) 全媒体运营 (4-13-05-04) 多媒体作品制作员 (2-02-13-07) 虚拟现实产品设计师 (4-04-05-11)	视频剪辑; 后期制作; 三维动画制作; 全媒体运营; 虚拟现实产品设计	全媒体运营师职业技能等级证书; 北大方正电子媒体设计师认证证书 (企业认证)

三、培养目标

专业培养理想信念坚定，德、智、体、美、劳全面发展的社会主义现代化建设事业的建设者和接班人。专业对接深圳“20+8”产业集群，围绕新闻和出版业以及互联网和相关服务、软件和信息技术服务业、文化艺术业等行业产业重大需求，面向全媒体运营师、剪辑师、多媒体作品制作员、虚拟现实产品设计师等岗位群，培养扎实掌握本专业知识和技术技能，能从事全媒体内容编辑、短视频制作、视频剪辑、后期制作、三维建模、三维动画、虚拟现实产品制作、全媒体运营等工作，具备一定的人文素养、科学素养、创新意识、工匠精神和较强的就业创业能力、可持续发展能力与国际视野的复合式、创新型高技能人才。

四、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，全面提升素质、知识、能力，强化核心素养养成。总体上须达到以下要求。

（一）思想道德：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、深邃的爱国情感和中华民族自豪感。

（二）社会责任：能够熟练掌握与本专业从事职业活动相关的国家法律、行业规定，熟悉著作权等方面的方针、政策和法律法规，掌握环境保护、安全防护、质量管理等相关知识与技能，

具备版权意识及可持续发展意识，遵守职业道德准则和行为规范，具备社会责任感和担当精神。

（三）科学文化：掌握支撑本专业学习和可持续发展必备的文学、哲学、法律、思想道德、职业道德、心理健康、艺术、科学等基础知识，具备对时事热点、行业动态的敏锐观察力，掌握科学思维方法和研究方法。具有良好的科学人文素养，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。

（四）专业知识：掌握图形图像处理、色彩认知与应用、音视频编辑基础、媒体信息采集基础知识、数字媒体交互设计原则及方法、三维建模等专业基础理论知识，能够将所学专业知识应用到视频剪辑、后期制作、虚拟现实产品设计、数字媒体交互设计、三维动画制作、全媒体运营等工作中。

（五）问题分析：掌握视频剪辑、后期制作、虚拟现实产品设计、数字媒体交互设计、三维动画制作、全媒体运营等技术技能，具有对数字媒体项目进行需求分析、创意策划、技术选型以及问题解决的分析能力。

（六）解决方案：掌握视频剪辑、后期特效制作、数字媒体交互设计、三维动画制作、全媒体运营等技术技能，具有解决视频剪辑及后期特效制作、融媒体内容策划与制作、二维与三维动画制作、全媒体运营问题的能力。

（七）调查研究：综合运用数字媒体技术的专业知识，对数

字媒体项目策划、用户体验优化、创意设计验证、技术选型评估等问题进行调查研究的能力。

（八）团队合作：具有良好的沟通能力、团队合作意识和项目管理知识，能撰写工作总结、展示工作流程和成果。

（九）数字工具：具有适应产业数字化发展需求的基本数字技能，掌握信息技术基础知识和专业技能，熟悉数字创意领域的数字化基本技能。

（十）终身学习：具有自主学习和终身学习的意识，具备探究学习与职业发展能力。

（十一）身心健康：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，达到国家大学生体质测试合格标准，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。

（十二）审美能力：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。

（十三）职业素养：具有正确的劳动观念和爱岗乐业的劳动精神，具有质量意识、信息素养、诚实劳动意识、工匠精神，有较强的集体意识、公共服务意识和团队合作精神；有较强的执行能力、安全意识及主动作为的奉献精神；具备开拓进取的创新意识和精益求精的职业品格。

五、课程设置

专业课程包括通识教育课程、专业教育课程两大类，并涵盖

有关实践教学环节，共 138 学分。课程体系架构如图 1 所示。

通识教育课程		专业教育课程			
通识基础课程	思想道德与法治	专业基础课程	数字媒体技术专业概论		
	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论		图形图像处理		
	习近平新时代中国特色社会主义思想概论		数字色彩		
	大学英语 I		媒体信息采集		
	大学英语 2		版面设计与制作		
	信息技术		音视频编辑		
	体育 I		三维模型制作		
	体育 2				
	体育 3				
	大学生心理健康教育	专业核心课程	融媒体中心策划与制作		
	军事理论		三维动画制作		
	军事技能		非线性编辑		
	劳动教育		虚拟现实产品制作		
	国家安全		数字媒体交互设计		
	形势与政策		数字特效制作		
	职业生涯规划		全媒体运营实务		
	大学生就业指导		岗位实习（毕业设计）		
	创新思维训练		专业拓展课程	VR 展厅交互开发	虚拟现实技术应用课程包
通识拓展课程	修满 8 学分的公共选修课程			AI 数字人制作与应用	
				三维立体投影制作	
				AR/VR 交互制作	
				增强现实产品制作	新媒体运营与策划课程包
				短视频策划与制作	
				新媒体字体运用	
				全媒体文案写作	
				数据分析与可视化	
				新媒体编辑	

图 1 数字媒体技术专业课程体系架构

（一）通识教育课程

通识教育课程总学分为 46 学分，包括通识基础课程学分为 38 学分，通识拓展课程学分 8 学分。

1. 通识基础课程

通识基础课程主要开设党和国家有关文件规定的公共基础课程和具有学校特色的校本课程，包括思想道德与法治、毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论、习近平新时代中国特色社会主义思想概论、形势与政策、国家安全、军事理论、军事技能、大学英语、体育、信息技术、大学生心理健康教育、劳动教育、职业生涯规划、大学生就业指导、创新思维训练等，原则上须修满 38 学分。

2. 通识拓展课程

通识拓展课程主要面向全校学生，拓宽知识视野、培育人文素养、训练思维能力、培养审美鉴赏、树立劳动观念、强化创新创业、提升数字素养、了解中华文化、发展个人特长和开发学生潜能等。在学校选修课程备选库中，由学生根据兴趣、需要和爱好自主选修，原则上须修满 8 学分。在通识拓展课程中设置美育课程包，学生须在美育课程包中至少修读合格一门美育类课程方可毕业。

（二）专业教育课程

专业教育课程包括专业基础课程、专业核心课程、专业拓展课程，共 94 学分。

1. 专业基础课程

专业设置 7 门专业基础课程，共 24 学分，全部为必修课程，具体见表 2。

表 2 专业基础课程设置

序号	课程代码	课程名称	学分	学时	是否为群平台课程
1		数字媒体技术专业概论	1	18	否
2		图形图像处理	5	84	是
3		数字色彩	2	36	是
4		三维建模	4	72	否
5		版面设计与制作	4	72	是
6		音视频编辑	4	72	是
7		媒体信息采集	4	72	是

2. 专业核心课程

专业设置 8 门专业核心课程，共 50 学分，全部为必修课程，具体见表 3。

表 3 专业核心课程设置

序号	课程代码	课程名称	学分	学时	是否为整周实训
1		融媒体内容策划与制作	6	108	否
2		三维动画制作	6	108	否
3		非线性编辑	4	72	否
4		虚拟现实产品制作	6	108	否
5		数字媒体交互设计	4	72	否
6		数字特效制作	4	72	否

7		全媒体运营实务	4	72	否
8		岗位实习（毕业设计）	16	384	是

专业核心课程的主要教学内容见表 4。

表 4 专业核心课程主要教学内容

序号	专业核心课程	典型工作任务描述	主要教学内容
1	融媒体内容策划与制作	项目任务单的接收、H5 制作要求信息的获取，工作任务的明确； H5 表现形式的确定，选题及正文文案的策划及内容的创意构思； H5 交互原型图的设计及交互策划书的撰写； 融媒体内容素材的查找与加工； H5 页面视觉效果设计； H5 交互效果的制作与测试发布。	H5 作品选题与交互策划； H5 素材处理及内容编辑； H5 交互制作与测试发布。
2	三维动画制作	三维建模：根据建模需求，使用三维建模软件创建符合造型规律的三维模型； 灯光设置和渲染：对三维场景进行灯光设置、材质贴图和纹理处理以及渲染输出设置； 动画制作：使用关键帧动画设置工具，并依据故事板的设计需求制作三维动画内容并输出为序列帧或视频； 渲染与合成：动画内容的渲染输出与后期合成处理。	三维建模软件的几何体建模和高级建模等方法的应用； 模型贴图材质的添加、制作与调整； 灯光的设置和场景的渲染调试； 三维动画内容的制作与调试输出。
3	非线性编辑	接收任务单，明确需求：确定视频主题、时长、风格、格式等。 素材采集与预处理：整理、转换格式、初步剪辑。 音频剪辑：导入音频，剪辑、降噪、混音，确保音画同步。 视频剪辑与叙事：拼接镜头，梳理叙事逻辑，控制节奏； 字幕与视觉元素：设计字幕，添加标题、动画等。 调色与风格优化：统一画面色彩，提升视觉效果。 特效与转场：添加特效和转场，增强视觉吸引力。 输出与适配：按平台要求导出视频，确保兼容性。	非线性编辑概念、原理及系统操作； 视频素材导入、剪切、拼接、转场； 音频剪辑、降噪、混音及音画同步处理； 字幕与视觉元素设计、添加标题和动画； 画面色彩调整、风格统一； 特效制作及转场效果应用； 完整视频项目制作流程； 视频导出参数设置与优化； 制作标准、版权与素材管理。

4	虚拟现实产品制作	场景搭建与资产导入； 场景优化：获取、修改和优化资产（模型、材质、贴图等）； 编辑地形，应用植被系统，设置物理碰撞体； 测试优化后的场景并预打包； 交互功能开发：设计场景内容（角色、可交互对象）的交互逻辑； 使用可视化工具（如蓝图）开发交互功能； 打包与测试：准备项目打包，遵循规范进行封装。测试优化成品，进行迭代调整。	虚拟现实场景的资产制作； 虚拟现实场景的搭建与优化； 虚拟现实内容的交互开发； 虚拟现实产品的打包与测试迭代。
5	数字媒体交互设计	需求分析与策划：分析用户需求，明确交互目标和功能。制定设计策略，规划项目流程。 界面设计：设计界面布局，创建视觉元素（图标、按钮、文字等）。 确保界面美观、易用。 交互设计：构建交互逻辑，设计用户流程和操作反馈。 制作交互原型，验证用户体验。 视觉设计与优化：进行色彩、排版、动画等视觉设计。优化界面性能和加载速度。 集成交互功能，确保跨平台兼容性。 用户测试与反馈：进行用户测试，收集反馈。根据反馈优化设计。 项目交付与迭代：完成项目交付，提供交互设计文档。	交互原型设计； 交互设计文案撰写； 数字界面设计； 用户与产品（如网站、App、智能设备等）之间的互动逻辑和行为设计； 提供操作成功、失败、等待等状态的明确反馈机制，制作点击、滑动、语音等多种交互方式，并通过动效、音效等提升用户使用体验，最终输出高质量的交互内容。
6	数字特效制作	根据项目需求（如动态海报、三维相册、宣传片头、实景合成、粒子特效、栏目包装等）进行创意构思与方案策划； 运用专业特效制作软件（如 Adobe After Effects 等）进行图层操作、关键帧动画制作、三维空间构建与摄像机运用； 掌握蒙版、遮罩、抠像、跟踪、稳定等核心合成技术，实现元素的精确合成与视觉效果处理； 设计与制作动态图形元素、特效文字、粒子效果，并能结合第三方插件提升特效表现力； 对合成画面进行调色与视觉风格统一，确保最终输出数字特效作品。	数字特效合成原理与行业标准； 工作流程与操作基础； 关键帧动画原理与实践； 特效动画设计、制作与输出； 蒙版/遮罩技术的应用； 抠像技术的应用； 运动跟踪与画面稳定； 虚拟与实景合成技术； 粒子系统与特效插件应用； 专业调色技术与风格化处理。

7	全媒体运营实务	通过本课程的学习,学生掌握全媒体运营师技能等级认定三级(高级工)的理论及实操技能,目的是让学生考取全媒体运营师三级(高级工)认定证书,拓展就业技能; 掌握全媒体运营的核心技能,包括:平面产品设计、网页产品制作、视频产品制作、动画产品制作、传播和营销。	图文内容策划和加工; 网页内容策划和加工; 视频内容策划和加工; 动画内容策划和加工; 全媒体传播和运营。
8	岗位实习 (毕业设计)	能通过双向选择或自主创业,进入抖音、微信公众号、B站、小红书等网络新媒体机构,或在文化传播公司、数字创意公司、大中型企业、公益机构及政府部门等单位顶岗实习; 能在校内外实习指导老师的指导下,以实习转就业为目标,将学校所学知识和技能应用在实际岗位中; 能完成全媒体运营、数字营销、音视频剪辑、图文处理、AR/VR交互制作等方向的毕业作品(项目策划、设计制作和汇报展示)。	岗位实习(求职应聘、实习日志、实习总结、考勤记录); 毕业作品策划(市场分析、企业调研、选题); 提交毕业作品策划书; 毕业作品制作(设计制作、汇报展示);提交毕业作品复制件和项目报告; 初步形成符合本专业特点的职业道德意识和行为习惯; 树立正确的就业意识和一定的创业意识;学会交流沟通和团队协作技巧,提高社会适应性;进一步提高学习能力、实践能力、创造能力、就业能力和创业能力;树立终身学习理念。

3. 专业拓展课程

本专业计划开设 5 门专业拓展课,分为 2 个专业方向或课程包,全部为选修课程。专业拓展课至少修满 18 学分。各课程包的配置见表 5。

表 5 专业拓展课程

序号	课程代码	课程名称	学分	学时	方向或课程包
1		VR 展厅交互开发	4	72	虚拟现实技术应用课程包
2		AI 数字人制作与应用	4	72	
3		三维立体投影制作	4	72	

4		AR/VR 交互制作	4	72	
5		增强现实产品制作	4	72	
6		短视频策划与制作	4	72	新媒体运营与 策划课程包
7		新媒体字体运用	4	72	
8		全媒体文案写作	4	72	
9		新媒体数据分析与应用	4	72	
10		新媒体编辑	4	72	

（三）实践教学环节

实践教学主要包括实训（实验）、实习（认识实习、岗位实习和毕业设计）、社会实践等，创新创业实践活动应与专业实践教学有效衔接。实训（实验）在校内实训（实验）室、校外实践教学基地等实施，认识实习、岗位实习、社会实践等在校企共建的生产性实训基地或相关企业完成，按照《职业学校学生实习管理规定》《高等职业学校数字媒体技术专业顶岗实习标准》实施。

（四）课程体系对培养规格的支撑度

专业课程体系对培养规格的支撑关系如表 6 所示。

表 6 课程体系对培养规格的支撑关系

课程	培养规格												
	思想道德	社会责任	科学文化	专业知识	问题分析	解决方案	调查研究	团队合作	数字工具	终身学习	身心健康	审美能力	职业素养
思想道德与法治	H	H											H
毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	H				M		M						

习近平新时代中国特色社会主义思想概论	H	M			M		M						
大学英语				M			M			H			M
信息技术						H			H				
体育								M			H		
大学生心理健康教育	M										H		
军事理论								M			M		
军事技能								M			M		
劳动教育		H						M			L		M
形势与政策	M				M					M			
国家安全		H					M						M
职业生涯规划					M		M						
大学生就业指导					M		M						H
工程数学			H		M				H	H			
（上述各规格关联数）	5	4	1	1	6	1	6	4	2	3	5	0	4
数字媒体技术专业概论	M		M	M			M		M	M			M
图形图像处理			M	H	M				M			M	M
数字色彩				H			M		M		M	H	
三维建模		M		H	M	M	H	M	H				H
版面设计与制作			M	H	M				M			M	M
音视频编辑				H	M			M	H				M
媒体信息采集				H				M	H				M
（上述各规格关联数）	1	1	3	7	4	1	3	3	7	1	1	3	6
融媒体内容策划与制作	M	M		H		H			H			M	
三维动画制作				H	H	H			H			M	H

非线性编辑				H	M	M			H			M	H
虚拟现实产品制作	M	M		H	H	H		M	H				M
数字媒体交互设计				H	H	H	M		H			M	H
数字特效制作				H	M	H			H			M	H
全媒体运营实务			M	H	H	H		H	H			H	
岗位实习（毕业设计）	M	M			H			M		H	M		H
（上述各规格关联数）	3	3	1	7	7	7	1	3	7	1	1	6	6

注：表中“H”表示支撑度高，“M”表示适中、“L”表示弱。

（五）支撑职业技能证书的课程

专业毕业生应取得的职业技能证书的课程关联表如表 7 所示。

表 7 支撑专业毕业生应取得的职业技能证书的课程表

序号	专业课程	相关教学内容	职业技能证书（可多个课程对应一个证书）	证书知识覆盖率
1	图形图像处理	图形图像文件操作；颜色设置；图像编辑；矢量图形绘制与路径操作；图层与蒙版；滤镜与特效；文字处理；色彩调整等	全媒体运营师技能等级认定三级（高级工）证书	100%
2	三维动画制作	三维建模；材质、灯光、动画制作及渲染合成输出		
3	非线性编辑	视频策划；脚本撰写；视频拍摄与剪辑。		
4	全媒体运营实务	图文内容策划和加工；网页内容策划和加工；视频内容策划和加工；动画内容策划和加工；全媒体传播和运营		
5	融媒体内容策划与制作	H5 融媒体选题策划；内容编辑及交互制作	北大方正电子媒体设计师认证（企业认证证书）	95%

注：相关课程对专业职业技能证书的支撑度不能低于 90%。

六、学时学分安排

总学时为 2644 学时，总学分为 138 学分，每 16~18 学时为 1 学分（集中实践课程每周计 1 学分）。其中，通识基础课程学时占总学时的 29%（不少于 25%）；实践性教学学时占总学时的 64%（不低于 50%），其中岗位实习累计时间为 6 个月；通识拓展课程和专业拓展课程学时占总学时的 17%（不少于 10%）。具体学时学分分配见表 8。

表 8 学时学分分配表

课程类别		课程性质	学分		学时		备注
			学分数	占总学分比例	学时数	占总学时比例	
通识教育课程	通识基础课	必修课	38	28%	762	29%	
	通识拓展课	选修课	8	6%	136	5%	
专业教育课程	专业基础课	必修课	24	17%	426	16%	
	专业核心课	必修课	50	36%	996	38%	
	专业拓展课	选修课	18	13%	324	12%	
合 计			138	100%	2644	100%	
其中	课内理论教学				964	36%	
	实践教学环节				1680	64%	
	合 计				2644	100%	

七、毕业要求

学生在规定的学习年限内获得人才培养方案规定的学分，且体质健康测试成绩达标（ ≥ 50 分），方可毕业，并获得毕业证书。

表 9 毕业要求

课程类型		应修学分	占总学分比例	其他
通识教育课程	通识基础课程	38	28%	1. 体质健康测试成绩达标（ ≥ 50 分）； 2. 美育课程包至少修读 2 学分。
	通识拓展课程	8	6%	
专业教育课程	专业基础课程	24	17%	
	专业核心课程	50	36%	
	专业拓展课程	18	13%	
合 计		138	100%	

八、教学基本条件

（一）教学团队

1. 团队结构

专业教学团队现有 12 名教师。学生数与专任教师数比例为 15:1，专业课专任教师中“双师型”教师比例 89%。专任教师中，具有研究生学位教师占比达到 78%；具有高级职称的教师占比达到 33%；具有海外留学或研修经历的教师占比达到 33%；教师年龄结构优化，青年教师（40 周岁以下）占比为 44%。兼职教师总数占专业课教师比例达到 25%。

2. 专业带头人

专业带头人杨广义老师，副高职称，是广东省技术能手，深圳市后备级人才，广东省职业学校新闻传播类专业教学指导委员会委员、世界技能大赛广东省选拔赛裁判长、技术指导专家，深圳市职业能力建设专家库专家。

3. 专任教师

专业现有 9 名专任教师，其中有 5 名深圳市地方领军人才、1 名深圳好讲师、1 名省精品课程负责人。

4. 兼职教师

专业现聘有兼职教师 3 名，均是产业、行业、经济、社会一线的专家或技术人员，经专业或学校选聘，能开展岗位实习/实训课程教学以及专业人才培养合作等。

（二）实践教学条件

1. 校内实训室

根据专业教育课程体系的实践教学需要，配置以下实训（实验）室，实训经费充足，见表 10。

表 10 数字媒体技术专业校内实训室

序号	实训室名称	实训室功能	支撑实训教学专业课程	备注
1	媒体信息采集工作站	音频录制、AI 数字人形象采集	媒体信息采集、AI 数字人制作与应用	
2	北大方正融媒体制作工作站	融媒体内容策划与制作、全媒体运营实务、承接方正电子媒体设计师证书企业资格认证	融媒体内容策划与制作、全媒体运营实务	
3	凤凰数媒新媒体制作工作站	新媒体内容加工；可承接证书认证与考核	图形图像处理、数字色彩、版面设计与制作、全媒体文案写作、新媒体字体运用、新媒体数据分析与应用	
4	短视频制作工作站	短视频脚本策划与剪辑	音视频编辑、非线性编辑、短视频策划与制作	
5	AIGC 工作站	人机交互设计、AI 数字绘画	数字媒体交互设计、AI 数字绘画、AIGC 内容创作	
6	三维制作工作站	三维建模、动画制作、渲染输出	三维软件技术基础、三维动画制作	
7	虚拟现实产品制作工作站	VR/AR 交互制作、UE 引擎开发	VR 展厅交互开发、VR 全景素材制作、三维立体投影制作	

2. 校外实践教学基地

根据专业教育课程体系的实践教学需要，专业与深圳丝路视创科技、凤凰数媒（北京）教育科技有限公司、方直科技股份有限公司、深圳数字创意与多媒体协会有限公司等企业建立了数字媒体技术校外实践教学基地，能满足三维动画制作、融媒体内容策划与制作、AI 数字人制作与应用短视频策划与制作等课程的实践教学需要。

3. 实习基地

根据专业人才培养需要，专业与知名企业建立了 6 个稳定的校外实习基地，可以满足专业学生的校外实习需要，如深圳丝路视创、方直科技股份、深圳市木愚科技股份有限公司等。

（三）教学资源

1. 教材选用

专业在教育部《职业院校教材管理办法》《普通高等学校教材管理办法》等文件指导下，优先选用职业教育国家和省级近期（如十四五）规划教材。按照专业人才培养需要，结合课程教学标准、岗位实习标准等要求，补充编写具有专业特色的校本教材，并探索与行业企业合作开发各类新形态教材，如活页式、指导手册、数字式等。目前，本专业与行业企业合作开发《全媒体运营师 H5 产品制作实操技能》等专业校本教材（已正式出版）1 部。

2. 图书文献

学校图书馆、二级学院、专业配备了充足的图书文献和教辅

资料，能满足专业人才培养需要。专业类图书文献主要包括：专业相关行业的政策法规、职业标准，相关手册及工具书籍等，专业相关的技术、方法、操作规范以及实务案例类图书等，10 种以上与专业相关的中外文期刊。配备专业方面的数据库、文库等电子图书资料等。

3. 数字教学资源

目前，专业建有“能学、辅教”的专业教学资源库省级 1 个、校级 3 个；在线开放课程 10 门。能涵盖专业人才培养所需的内容、覆盖专业基本知识点和技能点，颗粒化程度较高、表现形式恰当，能够支撑专业课程教学所需的基本资源；引入了企业标准，建设针对产业发展需要和用户个性化需求的特色性、前瞻性资源；具有专业培训资源，能服务专业相关的社会学习者的技术技能培训；开发了符合专业职业技能等级证书所需的培训资源和课程，支持学习者获取职业技能等级证书；开发文本类、演示文稿类、图形（图像）类、音频类、视频类、动画类和虚拟仿真类等多样化优质资源，资源总量达到 10 万条。

4. 信息化教学

专业大力推进基于 AI 的教学方法与手段转型。以学习者为中心，构建自主、泛在、个性化学习的教学模式；以翻转课堂等教学方式，开展线上线下相结合的教学，积极探索虚拟仿真实践教学。致力于构建以教学环境为保障、教学资源为基础、教学平台为支撑、教学模式为核心、标准规范为准则、信息素养为手段

的教育信息化新业态。利用丰富的数字化教学资源库和集智慧教学、智能管理功能的新型多媒体教室，有效应用现代信息技术进行模拟教学，实现工作过程系统化的项目教学。

九、质量保证

（一）过程监控

学校成立校院二级互动的质量保证中心，各二级学院成立质量保证小组，确保专业人才培养质量。建立以专业人才培养为核心的入口、出口闭环的质量保证体系，以课堂教学质量信息采集、教学评价、毕业生及用人单位的信息反馈等方式，实时更新专业人才培养方案、教学资源等。以规范的日常教学运行与管理，采取巡课、听课、评教、评学等制度，动态监测各教学环节，持续提升教学质量和人才培养质量。

（二）诊断与改进机制

加强专业对产业、行业、经济、社会发展持续调研，确保人才培养与产业需求对接、课程内容与职业标准对接、教学过程与生产过程对接。专业定期开展教育教学研究和教师培训，持续提升专业教师创新教学方法与手段的能力。利用大数据和 AI 技术，加强学生学习成效的分析，为教与学提供精准的个性化服务，持续提升教与学的成效。

（三）建立集中备课制度

专业教研室建立集中备课制度，定期开展教研活动，参加影响力大的研讨会议，持续完善专业课程教学标准，提高专业教学

的有效性。

（四）毕业生跟踪调研

建立毕业生跟踪反馈机制，了解用人单位对毕业生的思想品德、专业知识、业务能力和工作业绩等方面的总体评价和要求，听取毕业生对教学环境、专业课程设置和教育教学内容、教学方式、考核方法、实践技能培养等方面的意见和建议，建立反馈渠道和评价制度，定期评价人才培养质量和培养目标达成情况，为教学改革提供依据。

（五）第三方评价

建立第三方评价机制。通过第三方评价、用人单位评价、毕业生评价等方式，全面掌握专业人才培养过程中存在的问题，采取针对性措施，持续提高专业人才培养质量。

十、教学进度安排

见附件 1。

十一、研制团队

人才培养方案的研制团队见表 11。

表 11 研制团队

姓名	工作单位	职称/职务
杨广义	深圳城市职业学院传播工程学院	副高/二级学院院长
赵新凯	深圳城市职业学院传播工程学院	副高/二级学院副院长
杨敏	深圳城市职业学院传播工程学院	中级/教研室主任
陈富豪	北大方正电子有限公司	工程师/产品经理
许诗乔	深圳市数字创意与多媒体行业协会	秘书长

周国良	深圳市木愚科技股份有限公司	技术总监
韩丽屏	深圳信息职业技术学院	副高/专业教师

二级学院负责人签字: 杨广义、杨广义

附件 1:

数字媒体技术专业课程教学安排进程表

课程类别与 性质	序 号	课程 代码	课程名称	学 分	学 时	理论 学时	实践 学时	学 周	周学 时	学期课堂教学周数、周学时						考核 方式
										一 (14)	二 (18)	三 (18)	四 (18)	五 (18)	六 (16)	
通识教育课程	通识基础课程（必修课）	1	思想道德与法治	3	48	40	8	12	4	4						考试
		2	毛泽东思想和中国特色社会主义理论 体系概论	2	32	26	6	16	2		2					考试
		3	习近平新时代中国特色社会主义思想 概论	3	48	42	6	12	4		4					考试
		4	大学英语 1	3	56	48	8	14	4	4						考试
		5	大学英语 2	4	72	66	6	18	4		4					考试
		6	信息技术	3	48	16	32	12	4	4						考查
		7	体育 1	1.5	28	4	24	14	2	2						考查
		8	体育 2	2	34	4	30	17	2		2					考查
		9	体育 3	2.5	34	4	30	17	2			2				考查
		10	体质健康 1	0	4	0	4	-	-							考查
		11	体质健康 2	0	4	0	4	-	-							考查
		12	体质健康 3	0	4	0	4	-	-							考查
		13	大学生心理健康教育	2	32	22	10	-	-	(32)						考查
		14	军事理论	2	36	36	0	-	-	(36)						考查

课程类别与性质		序号	课程代码	课程名称	学分	学时	理论学时	实践学时	学周	周学时	学期课堂教学周数、周学时						考核方式
											一 (14)	二 (18)	三 (18)	四 (18)	五 (18)	六 (16)	
		15		军事技能	2	112	0	112	2	56	(112)						考查
		16		劳动教育	1	16	8	8	-	-							考查
		17		国家安全	1	16	8	8	-	-		(16)					考查
		18		形势与政策 1	0	8	8	0	-	-	(8)						考查
		19		形势与政策 2	0	8	8	0	-	-		(8)					考查
		20		形势与政策 3	0	8	8	0	-	-			(8)				考查
		21		形势与政策 4	0	8	8	0	-	-				(8)			考查
		22		形势与政策 5	0	8	8	0	-	-					(8)		考查
		23		形势与政策 6	0	8	8	0	-	-						(8)	考查
		24		形势与政策	1	0	0	0	-	-							考查
		26		职业生涯规划	1	16	10	6	8	2	2						考查
		27		大学生就业指导	1	18	6	12	9	2					2		考查
		28		工程数学	3	56	20	36	14	4		4					考查
		小 计			38	762	408	354		92	16	16	2	0	2	0	考查
	(选修课)	通识拓展课程（公共选修课）由教务处统筹，在第二至第五学期的周二下午、晚上时段开设，应修满 8 学分（含美育类必选 2 学分）。															
		小计（应修最低学分）			8	136	68	68									

课程类别与性质		序号	课程代码	课程名称	学分	学时	理论学时	实践学时	学周	周学时	学期课堂教学周数、周学时						考核方式
											一 (14)	二 (18)	三 (18)	四 (18)	五 (18)	六 (16)	
专业教育课程	专业基础课程（必修课）	1		数字媒体技术专业概论	1	18	10	8	9	2	2						考查
		2		图形图像处理	5	84	24	60	14	6	6						考查
		3		数字色彩	2	36	16	20	18	2		2					考查
		4		三维建模	4	72	20	52	18	4		4					考查
		5		版面设计与制作	4	72	12	60	18	4		4					考查
		6		音视频编辑	4	72	20	52	18	4			4				考查
		7		媒体信息采集	4	72	20	52	18	4			4				考查
		小 计			24	426	122	304	113	26	8	10	8	0	0	0	
	专业核心课程（必修课）	1		融媒体内容策划与制作	6	108	36	72	18	6			6				考查
		2		三维动画制作	6	108	36	72	18	6			6				考查
		3		非线性编辑	4	72	32	40	18	4				4			考查
		4		虚拟现实产品制作	6	108	36	72	18	6				6			考查
		5		数字媒体交互设计	4	72	20	52	18	4				4			考查
		6		数字特效制作	4	72	20	52	18	4				4			考查
		7		全媒体运营实务	4	72	24	48	18	4				4			考查
		8		岗位实习（毕业设计）	16	384	0	384	—	24						24	考查
		小 计			50	996	204	792		58	0	0	12	22	0	24	

课程类别与性质		序号	课程代码	课程名称	学分	学时	理论学时	实践学时	学周	周学时	学期课堂教学周数、周学时						考核方式
											一 (14)	二 (18)	三 (18)	四 (18)	五 (18)	六 (16)	
专业拓展课程（选修课）		专业拓展课按专业方向或课程组（课程包）方式开设，由学生自主选择修读，集中在第五学期排课，应修满 18 学分。															
		1		VR 展厅交互开发	4	72	20	52	18	4					4		考查
		2		AI 数字人制作与应用	4	72	20	52	18	4					4		考查
		3		三维立体投影制作	4	72	20	52	18	4					4		考查
		4		AR/VR 交互制作	4	72	20	52	18	4					4		考查
		5		增强现实产品制作	4	72	20	52	18	4					4		考查
		6		短视频策划与制作	4	72	20	52	18	4					4		考查
		7		新媒体字体运用	4	72	20	52	18	4					4		考查
		8		全媒体文案写作	4	72	20	52	18	4					4		考查
		9		新媒体数据分析与应用	4	72	20	52	18	4					4		考查
		10		新媒体编辑	4	72	24	48	18	4					4		考查
		小计（应修最低学分）			18	324	162	162		20					18		
合 计				138	2644	964	1680		196	24	26	22	22	20	24		
注：“-”代表不按学周授课，以学期授课计划为准；“（ ）”代表学期总学时，非周学时；																	