

数字媒体技术专业人才培养方案

为适应科技发展、技术进步对行业生产、建设、管理、服务等领域带来的新变化，顺应数字内容服务、影视节目制作等行业数字化、网络化、智能化发展新趋势，对接新产业、新业态、新模式下数字视觉设计、交互设计、影视后期制作等岗位（群）的新要求，不断满足数字媒体技术领域高质量发展对高素质技能人才的需求，推动职业教育专业升级和数字化改造，提高人才培养质量，遵循推进现代职业教育高质量发展的总体要求，参照国家相关标准编制要求，结合学校自身办学定位和学院实际情况，制订数字媒体技术专业人才培养方案。

一、专业名称（专业代码）

数字媒体技术（510204）

二、入学基本要求

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

所属专业大类（代码）	电子与信息类（51）
所属专业类（代码）	计算机类（5102）
对应行业（代码）	数字内容服务（657）、影视节目制作（873）
主要职业类别（代码）	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）
主要岗位（群）或技术领域	数字视觉设计、交互设计、影视后期制作……
职业类证书	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……

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：

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，具有良好的色彩运用和一定的数字绘画能力；

6.掌握图形图像处理、摄影摄像等方面的专业基础理论知识，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；

7.掌握视觉传达设计、界面与交互设计、网页设计等技术技能，具有交互设计、文创产品设计、Web 前端开发的实践能力；

8.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，具有影视短片创意与制作的实践能力；

9.掌握合作完成项目策划、开展数字媒体运营的技术技能，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.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；

11.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；

12.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；

13.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；

14.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。

七、课程设置及学时安排

（一）课程设置

主要包括公共基础课程和专业课程。

课程类型		门数	学分	学时总数	理论学时	实践学时	学时占比%
公共基础课程	公共基础必修课	14	41	752	392	360	27
	公共基础选修课	/	6	80	80	0	3
专业（技能）课程	专业基础课程	10	21.5	372	230	142	14
	专业核心课程	10	24.5	388	174	214	14
	专业拓展课程	/	10	176	146	30	6
见习、岗前训练、实习			40	1020	0	1020	36
合计			143	2788	1022	1766	100

1.公共基础课程

公共基础课程见郑州医药健康职业学院专业人才培养方案参考格式及有关说明（以康复治疗技术专业为例）。

2.专业课程

包括专业基础课程、专业核心课程和专业拓展课程。专业基础课程是需要前置学习的基础性理论知识和技能构成的课程，是为专业核心课程提供理论和技能支撑的基础课程；专业核心课程是根

据岗位工作内容、典型工作任务设置的课程，是培养核心职业能力的主干课程；专业拓展课程是根据学生发展需求横向拓展和纵向深化的课程，是提升综合职业能力的延展课程。

学院结合区域/行业实际、办学定位和人才培养需要自主确定课程，进行模块化课程设计，依托体现新方法、新技术、新工艺、新标准的真实生产项目和典型工作任务等，开展项目式、情境式教学，结合人工智能等技术实施课程教学的数字化转型。

(1) 专业基础课程

主要包括：数字媒体技术导论、图文编辑基础、创意设计、构成基础、图形图像处理、摄影摄像技术、程序设计基础、三维软件基础等课程的内容。

序号	课程名称	课程目标	主要教学内容与要求
1	数字媒体技术导论	<p>素质目标：培养学生对数字媒体技术的专业认同感与创新意识，强化跨学科协作能力与团队精神；形成自主学习和终身学习的意识，适应技术快速迭代的行业需求。</p> <p>知识目标：系统掌握数字媒体技术的发展脉络、学科体系、核心技术及应用领域，了解专业学习路径与行业发展趋势。</p> <p>能力目标：能够精准阐释专业内涵，分析行业热点问题，结合个人兴趣制定学习规划，具备基本的专业信息收集与整合能力。</p>	<p>教学内容：技术发展脉络、多媒体技术、虚拟现实、数字影视等应用案例，专业课程体系与职业前景介绍。</p> <p>教学要求：采用多样化教学手段，注重案例引导；定期更新教学内容；考核方式结合课堂表现、调研报告与期末测试。</p>
2	图文编辑基础	<p>素质目标：提升图文审美素养，培养严谨细致的工作态度，强化版权意识与团队协作能力。</p> <p>知识目标：学习图文排版原则、色彩搭配理论，掌握InDesign、Photoshop等软件操作及输出规范。</p> <p>能力目标：使学生熟练运用主流图文编辑软件，如Photoshop、Illustrator、InDesign等，具备图像采集、处理、合成，图形绘制，文字排版等能力，能够独立完成高质量的图文编辑任务。</p>	<p>教学内容：版式设计、色彩构成、字体设计、图像编辑、软件工具使用、印刷与数字媒体输出知识。</p> <p>教学要求：学生需理解各知识点的原理，通过大量实践操作熟练掌握软件工具的运用，能够根据给定主题独立完成图文编辑项目。</p>
3	创意设计	<p>素质目标：培养创新思维与跨界融合能力，提升用户需求洞察力，增强团队协作与沟通表达能力。</p> <p>知识目标：掌握创意设计的基本理论，如设计心理学、色彩搭配原理、构图法则等。熟悉不同设计风格的特点与演变，了解创意设计在数字媒体领域的应用场景与发展趋势，为创意实践筑牢理论根基。</p> <p>能力目标：学生要能够运用创意思维方法，针对不同项目需求开展创意构思与策划。熟练使用各类设计软件具备独立完成创意设计项目的能力。</p>	<p>教学内容：包括创意激发方法（头脑风暴、思维导图等）、设计基础理论讲解（色彩、构图、字体设计）、设计风格分析（简约风、复古风等）、数字媒体设计实践（海报设计、界面原型制作）以及设计软件实操（Photoshop的特效制作、SketchUI设计操作）。</p> <p>教学要求：学生需深入理解设计理论知识，积极参与创意激发活动。熟练运用设计软件，按照项目要求完成各类设计任务，同时在团队协作项目中能够有效沟通、发挥自身优势。</p>
4	构成基础	<p>素质目标：增强艺术感知与审美能力，培养理性分析与感性表达结合的设计思维，提升创新意</p>	<p>教学内容：涵盖平面构成、色彩构成、立体构成，以及结合数字媒体平台的构</p>

		识。 知识目标： 理解平面、色彩、立体构成原理、要素与形式美法则，掌握其在设计中的应用规律。 能力目标： 能够熟练运用构成原理进行创意设计，将基础元素组合、构建出富有视觉冲击力与美感的作品。	成实践，如数字图像中的平面构成运用、动画场景的色彩与空间构成等。 教学要求： 理论与实践并重，增加作品临摹与创作环节；组织作品展览与互评；考核关注实践成果与理论理解。
5	图形图像处理	素质目标： 培养较强的学习和应变能力、自主学习能力和知识应用能力、图形图像设计、使用的道德意识以及较高的艺术设计鉴赏能力。 知识目标： 掌握Photoshop等软件功能，理解图像色彩模式、图层、蒙版等核心概念与操作原理。 能力目标： 能运用软件完成图像创意合成、特效制作、修复美化，满足广告、影视等行业需求。	教学内容： 本课程主要讲授平面构成与图形图像基础知识、常用工具的使用、图层、蒙版、通道、色彩色调调整、路径和文字工具、滤镜的应用、动画、动作及3D功能、综合案例制作。 教学要求： 以案例教学为主，保证充足上机时间；设置分层任务；考核结合技能操作与创意设计。
6	摄影摄像技术	素质目标： 提高视觉观察力与艺术表现力，培养团队协作与沟通能力，增强对光影艺术的理解。 知识目标： 掌握曝光三要素的相互作用，理解焦距、景深、白平衡等核心参数的实际应用，学习构图法则，掌握色彩理论及情绪表达技巧，培养镜头叙事能力。 能力目标： 能熟练操作单反/微单相机、摄像机；掌握曝光三要素及特殊场景拍摄技巧；三点布光法及自然光运用技巧，能根据场景需求设计灯光氛围。	教学内容： 设备使用、构图方法、光线控制、镜头语言、脚本设计、拍摄实践与基础剪辑。 教学要求： 培养设备操作能力，能熟练调试单反/微单摄像机参数。掌握三脚架、稳定器等辅助设备装配，具备基础灯光设备架设能力，基础拍摄技能。能准确完成曝光控制和对焦操作，能运用基本构图法则进行拍摄，掌握固定镜头和基础运动镜头拍摄。
7	程序设计基础	素质目标： 培养逻辑思维与算法设计能力，塑造编程规范意识，提升问题分析与自主学习能力。 知识目标： 掌握 Python 或 Java 语法、数据结构、算法概念，熟悉程序开发流程与调试方法。 能力目标： 能编写简单程序实现数据处理、逻辑控制等功能，具备程序调试与优化能力。	教学内容： 基础语法、数据类型运算、控制结构、函数模块、数据结构、算法实现与程序调试。 教学要求： 要全面掌握课程知识，熟练运用语法规则编写程序，灵活设计算法解决实际问题，具备计算思维和逻辑思维，养成良好编程习惯，提升代码规范性、可读性和可维护性。
8	三维软件基础	素质目标： 培养空间想象与三维建模能力，提升艺术创造力与审美水平，增强耐心与专注力。 知识目标： 掌握三维软件的基本操作、掌握三维空间坐标系、多边形建模、曲面建模等基础术语。熟练使用视图导航、对象变换、选择工具等基础功能。 能力目标： 能完成三维模型创建、材质赋予、灯光渲染及基础动画制作，输出高质量三维作品。	教学内容： 软件界面操作、建模方法、纹理绘制、材质灯光设置、动画制作与渲染输出。 教学要求： 以案例驱动教学，增加项目实践；提供高性能设备；考核结合模型精度与创意表现。

（2）专业核心课程

主要包括：数字视觉设计、用户界面设计、交互设计、数字音视频技术、三维动画制作技术、特效制作技术、网页设计、融媒体技术等课程的内容。

序	课程涉	典型工作任务描述	主要教学内容与要求
---	-----	----------	-----------

号	及的主要领域		
1	数字视觉设计	①进行视觉传达设计调研与创意设计。 ②编写文案，绘制图稿。 ③整合设计素材，制作设计作品。	①了解广告的创意和策划。 ②掌握图片素材采集与设计、图像处理技巧。 ③掌握文案策划、广告字体与版式设计。 ④掌握海报设计、VI设计、插画设计、界面设计等的设计原则、方法和技巧。 ⑤了解视觉设计相关软件在广告策划和设计制作中的技术应用。
2	用户界面设计	①确定界面风格并设计产品界面原型。 ②结合设计规范完成界面色彩设计、布局设计、控件设计。 ③制作用户界面并改良界面交互行为及功能。	①了解界面设计的概念、原则及发展趋势。 ②了解界面设计的视觉风格与布局。 ③掌握图标设计的原则与方法。 ④掌握移动端和网页端界面设计的规范及方法。 ⑤掌握图像处理等软件在界面设计中的技术应用。
3	交互设计	①进行交互设计流程中各环节的设计与策划。 ②应用相关软件完成流程图及交互设计作品。 ③组织体验测试和评估，进行作品优化。	①了解交互设计的概念、方法及流程。 ②理解用户体验设计。 ③掌握产品需求分析、信息架构、流程图及交互设计稿的设计方法。 ④了解主流交互设计软件的技术应用。
4	数字音视频技术	①采集、处理、加工音频、视频等素材。 ②设计字幕及音视频转场、过渡等效果。 ③制作并发布作品。	①了解非线性编辑工作的原理及流程。 ②掌握音视频的基础知识、剪辑原理及采集。 ③掌握镜头剪接、转场、字幕、校色、音画搭配及片头片尾等内容的设计方法和技巧。 ④了解非线性编辑软件的技术应用。
5	三维动画制作技术	①进行三维动画的设计与策划。 ②应用三维动画软件完成三维动画的制作与表现。	①了解三维动画创意构思。 ②掌握主流三维动画软件的应用技术。 ③掌握三维建模、材质、贴图、灯光、摄影、渲染等方面的应用技巧。 ④掌握三维动画的制作方法和技巧。
6	特效制作技术	①进行特效创意与策划。 ②制作音、视频特效和场景过渡特效。 ③进行后期合成和影像编辑。	①了解音视频后期特效合成的概念和工作原理。 ②能够进行文字、图形图像、动画、音视频的特效制作与合成。 ③掌握特效制作软件中运动跟踪等实用技术的方法和技巧。 ④掌握主流特效制作软件的应用技术。
7	网页设计	①策划网页内容并确定网页风格。 ②整理、编辑、制作网页素材。 ③运用相关软件或语言制作网页。	①了解互联网的基本原理，以及服务器、浏览器、HTTP请求的概念。 ②掌握HTML和CSS样式。 ③掌握静态网站设计制作。 ④熟悉JavaScript语言。 ⑤掌握移动Web和响应式页面的设计制作。

			⑥了解主流前端代码编辑器等软件的应用。
8	融媒体技术	①运用媒体技术平台进行融媒体作品设计和创作。 ②发布融媒体作品，进行传播互动的评估与管理。	①了解融媒体技术平台。 ②掌握媒体存储、压缩及检索技术。 ③能够使用融媒体技术设计作品。 ④掌握融媒体作品的播发。 ⑤了解发布作品的访问监测与管理，以及效果的评价分析。 ⑥了解融媒体技术的创新。

（3）专业拓展课程

主要包括：品牌策划与设计、短视频策划与制作、移动端框架技术、增强现实技术应用、数字文创产品开发与设计、融媒体策划与营销、虚拟现实应用技术、运动捕捉技术、游戏设计与制作、人工智能与新媒体等课程的内容。

序号	课程名称	课程目标	主要教学内容与要求
1	品牌策划与设计	<p>素质目标：培养学生敏锐的市场洞察力与品牌敏感度，使其树立创新意识与全局观念。塑造精益求精的职业态度，提升团队协作和沟通能力，能够在品牌项目中有效协调各方资源，以适应竞争激烈的品牌策划与设计行业。</p> <p>知识目标：学生需系统掌握品牌策划与设计的理论知识，涵盖品牌定位、品牌形象塑造、品牌传播等方面。了解品牌发展历程与趋势，熟悉不同行业品牌特点，明确品牌在数字媒体环境下的运营策略与传播途径。</p> <p>能力目标：具备独立进行品牌调研、策划与设计的能力，能精准提炼品牌核心价值，设计出契合品牌定位的视觉形象系统，如标志、包装等。熟练运用数字媒体工具进行品牌推广，制定有效的品牌传播方案，成功打造具有市场影响力的品牌。</p>	<p>教学内容：包括品牌理论知识讲解（品牌资产、品牌战略等）、品牌调研方法（市场分析、消费者研究）、品牌策划流程（定位、故事撰写）、品牌视觉设计（标志、VI设计）以及品牌传播策略（社交媒体推广、数字广告投放）。通过案例分析、小组讨论、项目实践，让学生掌握品牌打造全流程。</p> <p>教学要求：学生要深入理解品牌理论，熟练运用调研方法收集分析数据。在品牌策划与设计实践中，充分发挥创意，设计出符合品牌定位、具有创新性与辨识度的作品。严格遵循品牌传播规律，运用数字媒体手段制定可执行的推广方案，在团队项目中高效协作完成品牌项目任务。</p>
2	短视频策划与制作	<p>素质目标：培育学生的创新思维与敏锐的内容感知力，使其对短视频潮流趋势保持高度关注。塑造严谨认真的工作作风，提升团队协作、沟通能力，能够在短视频项目组中各司其职、高效合作，以适应快节奏的短视频行业环境。</p> <p>知识目标：学生需全面掌握短视频策划与制作的理论知识，涵盖短视频内容定位、脚本撰写、拍摄技巧、剪辑原理、特效运用以及平台运营规则等，了解短视频行业的发展动态与市场需求。</p> <p>能力目标：具备独立策划具有吸引力的短视频选题、撰写专业脚本的能力。熟练操作拍摄设备进行素材采集，运用主流剪辑软件如剪映、Adobe Premiere Pro等进行视频剪辑与特效添加，能</p>	<p>教学内容：包含短视频策划（选题分析、脚本创作）、拍摄基础（设备操作、构图用光）、剪辑技巧（剪辑流程、转场特效）、短视频特效制作（动画效果、滤镜运用）以及短视频平台运营（数据分析、推广策略）。通过理论讲解、案例赏析、实操练习，让学生掌握短视频制作全流程。</p> <p>教学要求：学生要深入理解短视频理论知识，在策划环节能精准把握受众喜好、创作出新颖选题与脚本。拍摄时熟练运用设备，获取优质素材；剪辑和特效制作中充分发挥创意，提升视频观赏</p>

		制作出符合市场需求、具有传播价值的高质量短视频作品，并掌握短视频平台的推广运营方法。	性。严格依照平台规则，制定切实可行的运营推广方案，在团队项目中协作完成高质量短视频从制作到推广的全过程。
3	移动端框架技术	<p>素质目标：培养学生勇于探索新技术的精神，面对复杂移动端开发难题时能保持坚韧不拔的态度。提升团队协作素质，使其在项目开发中能有效沟通、协同工作，适应快速迭代的移动端开发节奏，树立良好的代码编写规范意识和版权意识。</p> <p>知识目标：学生需系统掌握主流移动端框架的基础理论，如Vue.js、ReactNative等框架的架构原理、组件化开发思想。熟悉移动端设备特性、屏幕适配规则，了解移动端应用开发流程以及相关开发工具的使用，为实践操作奠定坚实理论基础。</p> <p>能力目标：能够运用所学移动端框架，独立完成移动端应用的前端页面搭建、交互功能实现。具备根据项目需求选择合适框架及优化代码的能力，可对常见移动端开发问题进行排查与解决，最终能够开发出功能完善、用户体验良好的移动端应用程序。</p>	<p>教学内容：涵盖移动端框架基础（框架引入、环境搭建）、组件开发（组件创建、属性传递）、路由与导航设置、数据请求与处理、移动端界面设计与适配，以及结合实际案例进行项目实战，如基于Vue.js开发电商类移动端应用。同时，介绍移动端性能优化技巧与常见问题解决方法。</p> <p>教学要求：学生要深刻理解框架原理，熟练运用框架语法进行组件开发与功能实现。在项目实践中，严格遵循移动端设计规范，确保页面适配各类移动设备。能够运用所学知识优化应用性能，排查并修复开发过程中出现的问题，在团队合作项目中，按分工高质量完成移动端应用开发任务。</p>
4	增强现实技术应用	<p>素质目标：激发学生对前沿技术的探索热情，培养创新思维与勇于实践的精神，使其在面对复杂增强现实项目时，具备克服困难的决心与毅力。提升团队协作能力，能够在项目中与成员高效沟通、协同作业，同时树立良好的技术伦理观念，合法合规运用增强现实技术。</p> <p>知识目标：学生需系统掌握增强现实技术的基本原理，包括追踪定位、三维建模、虚实融合等核心知识。熟悉主流增强现实开发平台与工具，了解增强现实技术在数字媒体领域及其他行业的应用场景与发展趋势，为实践操作筑牢理论根基。</p> <p>能力目标：能够运用所学知识开发与工具，独立完成简单增强现实场景的设计与搭建，实现虚拟物体与现实环境的自然交互。具备根据项目需求选择合适技术方案的能力，能够对增强现实应用进行调试与优化，最终开发出具有一定创意与实用价值的增强现实作品。</p>	<p>教学内容：包含增强现实技术基础理论讲解（技术原理、发展历程）、开发工具与平台介绍（如Unity结合Vuforia、ARCore等）、三维建模基础（模型创建、材质纹理）、追踪与定位技术实现、虚实融合效果制作，以及通过实际案例进行项目实践，如开发基于增强现实的产品展示应用。同时，介绍增强现实应用的优化技巧与常见问题解决方法。</p> <p>教学要求：学生要深入理解增强现实技术原理，熟练掌握开发工具的操作。在项目实践中，充分发挥创意，设计出符合用户体验的增强现实场景。严格遵循技术规范，确保应用的稳定性与流畅性。能够运用所学知识解决开发过程中出现的问题，在团队合作项目中，高质量完成增强现实应用开发任务。</p>
5	数字文创产品开发	素质目标： 激发学生对传统文化的热爱与传承意识，培养其创新思维与文化创意能力，使其敢于突破传统，挖掘独特文化元素。塑造严谨负责的工作态度，提升团队协作与沟通能力，在项目开	教学内容： 包括文化元素调研与分析（传统文化、地域特色等）、数字文创产品策划（选题、定位、功能规划）、设计软件实操（Photoshop、Sketch

	与设计	<p>发中有效整合各方资源，遵循文化产业规范，树立正确的文化价值观。</p> <p>知识目标：学生需系统掌握数字文创产品开发的理论知识，涵盖文化元素挖掘、产品策划、设计美学原理、数字技术应用等方面。了解数字文创市场动态、用户需求特点以及行业发展趋势，为产品开发提供坚实理论支撑。</p> <p>能力目标：具备独立开展数字文创产品创意策划的能力，精准提炼文化元素并转化为产品概念。熟练运用数字设计软件，完成产品的视觉设计与交互设计。掌握产品开发流程，能够与团队协作完成数字文创产品从策划到上线的全过程，打造具有市场竞争力的文创作品。</p>	<p>等）、产品视觉设计（界面、图标等）、交互设计基础（用户体验、流程设计）以及项目实践（开发数字文创APP、文创游戏等）。同时，介绍市场推广与运营策略。</p> <p>教学要求：学生要深入调研文化元素，精准策划产品方案。熟练运用设计软件实现创意，设计出符合用户体验、具有文化内涵的作品。严格遵循产品开发流程，在团队项目中明确分工、协同作业，完成产品开发，并制定有效的市场推广策略，提升产品的市场影响力。</p>
6	融媒体策划与营销	<p>素质目标：培养全媒体思维，理解内容跨平台传播的规律，树立用户导向意识，注重数据驱动的营销决策，强化职业道德，遵守新媒体传播伦理与法律法规。</p> <p>知识目标：在融媒体策划与营销课程中，知识目标旨在帮助学生构建系统的理论框架和实操认知，培养跨媒体整合思维与商业变现能力。</p> <p>能力目标：能策划多平台（社交、短视频、新闻客户端等）的融合传播方案，掌握数据分析工具（如GoogleAnalytics、新榜），优化营销策略，具备内容创意与视觉设计基础能力（如H5、信息图制作）。</p>	<p>教学内容：包括融媒体概念与生态，融媒体的定义与发展趋势（传统媒体vs. 新媒体），媒体融合的层级：技术、内容、渠道、平台、经营国内外典型案例分析（如BBC、人民日报中央厨房），用户行为与市场分析，新媒体用户画像与消费习惯，数据驱动的内容策略（舆情分析、热点挖掘），竞品分析与市场定位（SWOT模型）。</p> <p>教学要求：理论结合案例：分析成功融媒体案例（如人民日报“中央厨房”）。</p> <p>实践项目：分组完成从策划、内容制作到效果评估的全流程项目。</p> <p>技术工具：教授SEO、舆情监测工具、短视频剪辑（如Premiere、剪映）。</p>
7	虚拟现实应用技术	<p>素质目标：培养空间思维和沉浸式设计理念。注重用户体验（UX）设计中的同理心与细节意识，理解VR技术的伦理边界（如隐私、晕动症问题）。</p> <p>知识目标：理解VR核心概念：掌握VR的定义、特点、技术架构及与AR/MR的区别。</p> <p>熟悉VR硬件体系：了解头显、传感器、控制器等设备的原理及选型。掌握VR开发工具：熟练使用Unity/UnrealEngine进行3D场景搭建、交互逻辑编程。学习VR交互技术：掌握手柄交互、手势识别。</p> <p>能力目标：能使用Unity/UnrealEngine搭建VR场景，掌握3D建模基础（Blender/Maya）与交互逻辑设计，具备VR硬件（如HTCVive、Oculus）调试能力。</p>	<p>教学内容：包括VR基础理论：VR概念、发展历程、核心技术（如头显、追踪、交互）。</p> <p>硬件设备：讲解VR头显（如Oculus、HTCVive）、手柄、定位系统等设备原理与使用。软件开发：基于Unity/UnrealEngine的VR开发，包括3D建模、场景构建与交互设计。交互技术：手势识别、眼球追踪、力反馈等沉浸式交互实现。</p> <p>教学要求：项目驱动：开发教育、医疗等领域的VR应用原型。跨学科协作：与艺术设计、心理学专业联合开展用户测试。行业标准：引入企业案例（如VR房产展示、虚拟培训）。</p>

8	运动捕捉技术	<p>素质目标：掌握基本原理：理解光学、惯性、视觉等运动捕捉技术的工作原理及适用场景。</p> <p>熟练操作设备：能正确使用动捕系统（如OptiTrack、Xsens）进行标定、数据采集与校准。</p> <p>数据处理能力：掌握运动数据清洗、滤波、格式转换（如BVH、FBX）及三维重建方法。</p> <p>知识目标：熟悉动捕在动画制作、虚拟现实、医疗康复、体育训练等领域的应用流程。能解决遮挡、漂移等常见问题，优化数据精度与实时性。</p> <p>能力目标：能操作光学/惯性动捕系统（如Vicon、Xsens），掌握动作数据清洗与重构技术（MotionBuilder），实现动作数据与3D角色的绑定（如UE5角色动画）。</p>	<p>教学内容：掌握运动捕捉技术概述（发展、分类、应用领域），光学、惯性、机械、视觉动捕系统原理及优缺点对比，光学动捕系统（如OptiTrack、Vicon）的搭建与标定，惯性传感器（如Xsens）的使用与数据同步，深度相机（如Kinect、IntelRealSense）的动作捕捉方法。</p> <p>教学要求：实验教学：通过真人动作捕捉案例（体育训练、影视特效）掌握全流程。</p> <p>开源工具：教授Blender动画插件或iPhoneARKit低成本动捕方案。</p>
9	游戏设计与制作	<p>素质目标：培养系统化设计思维（玩法、叙事、经济系统平衡），强化团队协作与版本管理意识（如Git、Jira使用）。</p> <p>知识目标：掌握游戏类型、核心玩法、关卡设计等基本概念理解游戏叙事、角色塑造及玩家心理学，熟悉游戏项目全周期（策划、原型开发、测试、发布），掌握敏捷开发、版本管理等团队协作方法。</p> <p>能力目标：能设计游戏核心循环与关卡（使用Unity/Godot），掌握2D/3D美术资源制作流程（像素画、LowPoly建模），理解游戏AI（行为树、NavMesh）与网络同步技术。</p>	<p>教学内容：包括游戏类型与分类（RPG/FPS/MOBA等），游戏核心机制设计（玩法循环/规则系统），关卡设计原理（引导/节奏/难度曲线），游戏叙事设计（世界观/角色/剧情结构）。</p> <p>教学要求：分组开发：完成从策划案到Demo的敏捷开发（Scrum模式），行业对接：邀请游戏公司评审作品，分析商业化设计（如F2P模型）。</p>
10	人工智能与新媒体	<p>素质目标：认识AI技术的双刃剑效应（如Deepfake伦理、算法偏见）。培养数据敏感度与算法思维。</p> <p>知识目标：掌握人工智能的核心概念（机器学习、深度学习、生成式AI），理解新媒体技术发展（社交媒体、数字内容、交互设计），学习AI在新媒体领域的应用场景（内容生成、数据分析、用户体验优化）。</p> <p>能力目标：能应用NLP、CV技术（如GPT-3、StyleGAN）生成新媒体内容，掌握用户画像构建与推荐算法（协同过滤、知识图谱），部署轻量级AI模型（如TensorFlow.js网页端应用）。</p>	<p>教学内容：AI发展简史与核心技术（机器学习/深度学习/强化学习），生成式AI原理（GANs/扩散模型/大语言模型），新媒体传播特征与数字内容形态，社交媒体算法机制与用户行为分析</p> <p>教学要求：案例实操：AI写作、虚拟主播、AIGC艺术生成项目。伦理辩论：针对“AI取代创意工作”等议题开展研讨。</p>

3.实践性教学环节

实践性教学应贯穿于人才培养全过程。实践性教学主要包括实验、实习实训、社会实践活动等形式，公共基础课程和专业课程等都要加强实践性教学。

（1）实训在校内外进行数字视觉设计、用户界面设计、三维动画制作、特效制作等实训，包

括单项技能实训、综合能力实训、生产性实训等。

（2）实习

在数字内容服务、影视节目制作等行业的广告设计、影视传媒、互联网服务等企业进行数字媒体技术专业实习，包括认识实习和岗位实习。学校应建立稳定、够用的实习基地，选派专门的实习指导教师和人员，组织开展专业对口实习，加强对学生实习的指导、管理和考核。

实习实训既是实践性教学，也是专业课教学的重要内容，应注重理论与实践一体化教学。本校根据技能人才培养规律，结合企业生产周期，优化学期安排，灵活开展实践性教学。应严格执行《职业学校学生实习管理规定》和相关专业岗位实习标准要求。

4.相关要求本校充分发挥思政课程和各类课程的育人功能。发挥思政课程政治引领和价值引领作用，在思政课程中有机融入党史、新中国史、改革开放史、社会主义发展史等相关内容；结合实际落实课程思政，推进全员、全过程、全方位育人，实现思想政治教育与技术技能培养的有机统一。开设安全教育（含典型案例事故分析）、社会责任、绿色环保、新一代信息技术、数字经济、现代管理、创新创业教育等方面的拓展课程或专题讲座（活动），并将有关内容融入课程教学中；自主开设其他特色课程；组织开展德育活动、志愿服务活动和其他实践活动。

（二）学时安排

总学时为 2788 学时，每 16~18 学时折算 1 学分，其中，公共基础课总学时为 832 学时，占比 29.8%。实践性教学总学时为 1766 学时，占比 63.3%，其中，岗位实习时间累计为 6 个月，可根据实际情况集中或分阶段安排实习时间。各类选修课程的学时累计 256 课时。军训、社会实践、入学教育、毕业教育等活动按 1 周为 1 学分。

1.时间分配

学期	一	二	三	四	五	六	合计
教学	15	18	18	14			65
复习考试	1	1	1	1			4
入学教育及军训	3						3
社会实践及机动	1	1	1	2			5
见习				2			2
岗前综合训练				1			1
毕业实习					20	14	34
资格证培训与考核						1	1
专升本培训						4	4
毕业考试						1	1
合计	40		40		40		120

2.专业必修课教学进程表

课程 模块	序号	课程名称	学时与学分				按学期分配		一		二	三	四		五六
			总计	理论	实践	学分	考试	考查	3 周	15 周	18 周	18 周	14 周	1 周	34 周
公共 基础	1	形势与政策	32	28	4	2		1234	军事 训练	2	2	2	2	综合	毕业
	2	思想道德与法治	48	42	6	3	1			4				实训	实习

课	3	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	32	28	4	2	2		及入学教育		2					
	4	习近平新时代中国特色社会主义思想概论	48	42	6	3	2				4					
	5	高等数学	88	44	44	5.5	12			4*13	2*18					
	6	大学生军事理论与实践	148	36	112	4		1								
	7	体育	108	8	100	6		1234		2	2	2	2			
	8	英语	96	88	8	6	12			4	2					
	9	信息技术与人工智能	32	16	16	2		1		4						
	10	大学生心理健康教育	32	16	16	2		1		2						
	11	大学生职业规划	16	12	4	1		1		1						
	12	大学生就业与创业指导	32	12	20	2		4							2	
	13	劳动教育	16	8	8	1		1234		每学期 4 学时						
	14	岐黄文化与黄帝内经	24	12	12	1.5		1		2						
	学时小计		752	392	360	41				21	12	4	6			
专业基础课	1	数字媒体技术导论	30	30	0	1.5	1			2						
	2	图文编辑基础	30	30	0	1.5		1		2						
	3	创意设计	60	30	30	3.5	1			4						
	4	专业基础实训 1	16	0	16	1		1		4*4						
	5	构成基础	30	30	0	1.5		2			2					
	6	图形图像处理	56	28	28	3.5	2				4					
	7	摄影摄像技术	30	30	0	1.5		2			2					
	8	程序设计基础	48	24	24	3	2				4					
	9	三维软件基础	56	28	28	3.5	2				4					
	10	专业基础实训 2	16	0	16	1		2			4*4					
	学时小计		372	230	142	21.5				10	16	0	0			
专业核心课	1	数字视觉设计	48	24	24	3		3				4				
	2	用户界面设计	48	24	24	3	3					4				
	3	交互设计	48	24	24	3	3					4				
	4	数字音视频技术	30	0	30	1.5		3				2				
	5	三维动画制作	56	28	28	3.5	3					4				
	6	专业综合实训 1	16	0	16	1		3				4*4				
	7	特效制作技术	52	26	26	3.5	4							4		
	8	网页设计	52	26	26	3.5	4							4		
	9	融媒体技术	22	22	0	1.5		4						2		
	10	专业综合实训 2	16	0	16	1		4						4*4		

学时小计			388	174	214	24.5			0	0	18	10
课内总学时及周学时			1512	796	716	92			31	28	22	16
岗前训练、见习、毕业实习			1020	0	1020	40						
总计			2532	796	1736	132						
毕业 考试 科目	1	图形图像处理	每学期开课门次						12	13	9	8
	2	程序设计基础	考试门次						5	7	3	2
	3	用户界面设计	考查门次						7	6	6	6
	4	数字音视频技术										
	5	三维动画制作										

开课说明：1.《大学生军事理论与实践》实践部分在新生入学前两周集中安排；2.思政课实践16学时，安排在周末进行；3.《信息技术与人工智能》可根据专业情况安排在第一或二学期；4.《大学生就业指导》可根据专业情况安排在第三或四学期；5.《实验室安全教育》根据专业需求情况开设。6.《见习》可根据专业情况安排学期。7.《毕业实习》安排在第三学年。8.加*的为专业核心课程。

3.专业拓展（方向）课教学进程表

序号	课程类型	课程序号	课程名称	开课学期	学时与学分				各学期周学时安排				开课及选课说明
					总计	理论教学	实践教学	学分	1	2	3	4	
1	专业限选课	1	品牌策划与设计	3	18	28	4	1			1		必选
		2	短视频策划与制作	4	18	22	2	1				1	必选
		3	移动端框架技术	4	18	22	2	1				1	必选
		4	增强现实技术应用	3	18	22	2	1			1		必选
		5	数字文创产品开发与设计	4	18	20	4	1				1	必选
2	专业任选课	6	融媒体策划与营销	1	18	32	0	1	1				任选一门
		7	虚拟现实应用技术	3	18	20	12	1			1		
		8	运动捕捉技术	4	18	20	12	1				1	
		9	游戏设计与制作	4	16	24	30	1				1	
		10	人工智能与新媒体等领域	2	16	12	4	1		1			
合计					176	146	30	10	1	1	3	5	

4.公共选修课教学进程表

见郑州医药健康职业学院专业人才培养方案参考格式及有关说明（以康复治疗技术专业为例）。

八、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。

（一）队伍结构

学生数与本专业专任教师数比例为 17:1，专任教师 22 人，其中双师素质教师为 18 人，占比达到 81.8%，高级职称专任教师 6 人，占比达到比例不低于 27.2%，兼职教师 3 人，其中双师素质教师为 2 人，占比达到 66.6%，且均为中级以上职称。

能够整合校内外优质人才资源，选聘企业高级技术人员担任行业导师，组建校企合作、专兼结合的教师团队，建立定期开展专业（学科）教研机制

（二）专业带头人

原则上应具有本专业及相关专业副高及以上职称和较强的实践能力，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。

（三）专任教师

具有高校教师资格；原则上具有数字媒体技术、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；专业教师每年至少1个月在康复机构或实训基地锻炼，每5年累计不少于6个月的行业实践经历。

（四）兼职教师

主要从本专业相关行业企业的高技能人才中聘任，应具有扎实的专业知识和丰富的实际工作经验，一般应具有中级及以上专业技术职务（职称）或高级工及以上职业技能等级，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。根据需要聘请技能大师、劳动模范、能工巧匠、非物质文化遗产代表性传承人等高技能人才，根据国家有关要求制定针对兼职教师聘任与管理的具体实施办法。

九、教学条件

（一）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、实验室、实训室和实习实训基地。

1.专业教室基本要求

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.校内外实验、实训场所基本要求

实验、实训场所面积、设备设施、安全、环境、管理等符合教育部有关标准（规定、办法），实验、实训环境与设备设施对接真实职业场景或工作情境，实训项目注重工学结合、理实一体化，实验、实训指导教师配备合理，实验、实训管理及实施规章制度齐全，确保能够顺利开展中医康复技术和现代康复技术等实验、实训活动。鼓励在实训中运用大数据、云计算、人工智能、虚拟仿真等前沿信息技术。

（1）数字视觉设计实训室

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。

（2）界面与交互设计实训室

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。

（3）数字音视频制作实训室

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。

（4）视觉特效设计实训室

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. 实习场所基本要求

符合《职业学校学生实习管理规定》《职业学校校企合作促进办法》等对实习单位的有关要求，经实地考察后，确定合法经营、管理规范，实习条件完备且符合产业发展实际、符合安全生产法律法规要求，与学校建立稳定合作关系的单位成为实习基地，并签署学校、学生、实习单位三方协议。

根据本专业人才培养的需要和未来就业需求，实习基地应能提供康复治疗、保健调理等与专业对口的相关实习岗位，能涵盖当前相关产业发展的主流技术，可接纳一定规模的学生实习；学校和实习单位双方共同制订实习计划，能够配备相应数量的指导教师对学生实习进行指导和管理，实习单位安排有经验的技术或管理人员担任实习指导教师，开展专业教学和职业技能训练，完成实习质量评价，做好学生实习服务和管理工作的规章制度，有保证实习学生日常工作、学习、生活的规章制度，有安全、保险保障，依法依规保障学生的基本权益。

（二）教学资源

主要包括能够满足学生专业学习、教师专业教学研究和教学实施需要的教材、图书及数字化资源等。

1. 教材选用基本要求

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. 图书文献配备基本要求

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：康复治疗技术专业涉及的职业标准、技术手册、操作规范、规章制度、专业期刊以及案例类图书等。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. 数字教学资源配置基本要求

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、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。

（三）教学实施

课程教学中坚持“以学生为中心”。采用的教学方法有：讲授法、PBL 教学法（项目驱动教学法）、案例教学法、情境教学法、翻转课堂、线上线下混合式教学等等，不同课程根据相应内容选

择适应的教学方法，努力达到教学方法多样化、教学手段现代化。在校期间，专业核心课结合行业岗位工作和“1+X”职业技能等级证书标准进行教学，为学生参加职业技能认证打下坚实的基础。通过教学活动最大限度地调动学生学习的主动性、创造性，让学生学会学习、学会理解未知的东西、善于发现和思考新问题，培养学生的创新意识和创新创业能力。

课堂教学是学生思想政治理论教育的主渠道，大力推进课程思政，发挥思政教师的引领作用、专业教师的主导作用、学生本人的主体作用，实现课程思政的教学目标。整理本专业教学过程中的课程思政教学案例、编写课程思政实践教材，深入挖掘设计项目中的文化自信、工匠精神、版权意识、科技伦理与社会责任等思政元素，把专业知识与思政理论有机结合的典型案例转化为立体化教材、网络化资源，促进本专业的课程思政建设与实施。

根据数字媒体技术专业教学特点，加强“校企合作、项目合一、工学结合”的教学模式改革，充分发挥现有图形工作站、摄影摄像器材、动作捕捉系统等设备资源和校企合作项目资源，优化“基础实训-项目仿真实训-工作室真实项目-岗位实习”四位一体的递进式实践教学体系。在实训内容的选择上，将原来分散的软件技能操作加以整合、优化，形成更加规范、系统的项目化教学体系，保留基本软件操作技能训练及经典设计理论与方法，逐步增添项目策划、用户研究、设计规范、团队协作、作品集包装与展示等内容，使实践教学具有基础技能验证与综合项目创作的双重功能，加强学生分析问题、创造性解决问题的能力。另外，充分利用校企合作企业资源，给学生提供项目见习与岗位实习的机会，使课堂知识与行业实践紧密结合，尽量缩短学生适应企业工作的时间，使他们步入工作岗位后能够尽快进入角色。

（四）学习评价

采用试卷、论文、实践技能操作、课堂提问、平时作业等多种考核方式，着重考核学生综合运用所学知识解决实际问题的能力。

1.专业核心课的考核

执行理论和实训双考核制，包括理论和实训考核两部分，要求理论和实训都要合格考核才算合格。理论和实训均为过程性评价和终结性评价相结合，过程性评价以适当比例与终结性评价成绩相加，得出本学期综合成绩。其中过程性评价包括线上与线下平时作业、实训报告、课堂提问、实训操作技能考核、学习态度等。终结性评价主要指期末综合理论知识及综合实训能力考试。理论终结性评价采取闭卷考试的方式，重点考查学生掌握知识情况和对知识的理解能力；综合实训能力考试采取真实临床检验项目抽考，重点考查学生实际动手操作能力和综合职业能力。

2.其他必修课的考核

重点考查学生掌握知识、理解知识和应用知识的情况。主要采取平时考核和期末试卷考核结合的方式。具体是统计学生平时出勤、课堂回答问题、平时作业和学生按教学计划参加实验实训学习等情况，按照相应比例和期末试卷考试成绩相加，得出本学期综合成绩。

十、质量保障和毕业要求

（一）质量保障

1.学校和二级院系应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.学校和二级院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.专业教研组织应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。

4.学校应建立毕业生跟踪反馈机制及社会评价机制,并对生源情况、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。

(二) 毕业要求

毕业要求是学生通过规定年限的学习,须修满的专业人才培养方案所规定的学时学分,完成规定的教学活动,毕业时应达到的素质、知识和能力等方面要求。毕业要求应能支撑培养目标的有效达成。

1.德智体美劳良好,积极参加课外素质教育拓展活动,学生管理部门考核达标。

2.按规定修完所有课程,成绩合格。

3.参加毕业实习并实习单位考核鉴定合格,毕业设计合格。

4.学生较系统地掌握康复治疗技术专业的基础理论、基本知识、基本技能,及相关的医学和人文社会科学知识。

5.学生三年修业期满应达到毕业规定的最低学分为143学分,其中必修课最低127学分(包括:课内必修课87学分,实习记40学分),公共选修课10学分以上,其中艺术选修课2学分以上,专业拓展(方向)课6学分以上(各专业方向学生需首先修满特色课程学分,如该专业方向模块特色课程与《教学进程表》中课程重复,只需修模块课程学分,在修满特色课程学分基础上,专业选修课达6学分以上),第二课堂2学分,学生取得行业认可的有关职业技能等级证书、参赛获奖、参加社会实践活动等可折算为相应的学分。

经审核达到以上学分要求并通过毕业考试,符合毕业资格方可顺利毕业。

