

邯郸市职教中心数字媒体技术应用专业人才培养方案

一、专业名称及代码

数字媒体技术应用（090200）

二、入学要求

（2020 级）

三、修业年限

3 年

四、职业面向

职业工种：数字媒体技术应用设计师

序号	对应职业岗位	职业资格证书举例	专业（技能）
1	多媒体作品制作员	多媒体作品制作员	
2	计算机操作员	计算机操作员、计算机文字录入员证书	
3	网站内容维护	电子商务员职业资格证书	能够维护企业商务网站
4	商务网页制作	电子商务员职业资格证书	能够制作商务网页
5	数字视频合成师	数字视频合成师	数字影视后期处理
6	数字视频策划制作师	数字视频策划制作师	数字影视后期处理

五、培养目标与培养规格

（一）培养目标

本专业坚持立德树人，面向各类中小型企业，培养与我国现代化建设要求相适应，具有与本专业相适应的文化水平和良好的职业道德，掌握扎实的文化基础知识，掌握本专业的基础知识和基本技能，从事计算机图形图像处理、计算机平面设计软件应用、计算机动画制作、数字媒体技术应用影音制作等工作，德智体美全面发展的高素质数字媒体技术应用的劳动者和技能应用型人才。

（二）人才培养模式

根据数字媒体技术应用专业的教学内容以及社会对数字媒体技术应用专业人才的要求，加强校企合作，探索数字媒体技术应用专业人才的培养模式，结合省市的相关技能大赛，鼓励学生积极参加技能大赛，将数字媒体技术应用专业建设成为具有自身优势和特色的应用型专业。

一是实训与实践相结合。结合实训学生进行真实案例实践，通过第一学期开设的《摄影摄像技术》课程及第二学期开设的《图像图像处理》等专业基础课程引导学生进行职业专业方向训练，培养学生建构本专业创新和创业的意识；第二学期至第五学期联合学校合作的北京海纳影视公司、提供的实训项目，引导学生参与真实案例项目的制作，组建学生团队，指导学生完成与北京海纳影视公司合作的商业案例，真正体现了实训与实践一体化，第六学期进行毕业顶岗实习，培养学生职业素养，及数字媒体产品的营销能力，实现综合能力的进一步提升，将创新精神与创业教育融入了教育

教学的全过程；二是实训与技能大赛相结合。《影视合成与特效》、《图形图像处理》、《视觉设计》、等课程内容的选取与河北省中等职业学校技能大赛的内容相匹配，课内实训、专业技能训练与影视制作、平面设计技能大赛相结合，实现了以赛促学，大大激发了学生的学习热情，提高了学生的专业技能，增强了职业能力，通过技能竞赛可以激发学生的创新精神，提升学生自主学习、分析问题和解决问题的能力，提高学生的综合职业能力，为以后的就业、创业打下坚实的基础。

（三）培养规格

本专业培养的人才应具有以下职业道德、专业知识和职业技能。

职业道德

1. 具有一定的文化基础知识、良好的职业道德规范和职业素养；
2. 具有良好的人际交往能力、沟通协调能力、团队合作精神和服务意识；数字媒体行业法律法规和行业规则意识。
3. 具有数字媒体制作与应用领域相关的信息安全、知识产权保护和质量规范意识。
4. 具有获取数字媒体技术应用领域前沿动态信息、学习新知识的能力。

5. 具有一定的美学艺术修养。
6. 具有熟练的信息技术应用能力。
7. 具有较高的劳动实践能力。

专业知识

1. 具有识别数字媒体应用技术所需要的英文词汇、语句，借助翻译工具阅读英文技术资料的能力。
2. 具有计算机常用办公及工具软件的基本应用能力。
3. 具有熟练使用计算机网络技术获取多媒体素材、正确选择应用软件采集和处理多媒体素材的能力。
4. 具有与数字媒体技术应用相关的美术、音乐等方面的素养。
5. 具有使用计算机从事图形图像处理、平面创意与制作、二维动画设计与制作等工作能力。
6. 具有网页设计与制作能力。
7. 具有数字影音编辑与合成能力。
8. 具有常用数字媒体与音像设备的使用与维护能力。
9. 具有数字媒体产品营销能力。

专业技能

专业（技能）方向——摄影摄像技术

1. 掌握数字影像拍摄基本知识，能进行人像摄影、商业摄影，具有数码照片艺术处理能力。

2. 具有影视短片的拍摄与剪辑能力。

专业（技能）方向——数字影视后期处理

1. 熟悉影视剪辑的流程及规范，具有视听元素非叙事性的剪辑及制作影视素材的能力。

2. 具有动画创作、剪辑组合和特效制作等编辑及视频影片输出处理的能力。

3. 熟悉 DV 创意与策划的不同业务场景和 workflows，具有 DV 制作的岗位从业能力。

专业（技能）方向——数字音频处理

1. 了解音乐的基础理论，具有读谱、视唱、听辨等初级能力。

2. 熟悉录音与混音技术，具有从事影视录音、调音、后期配音制作音频素材的能力。

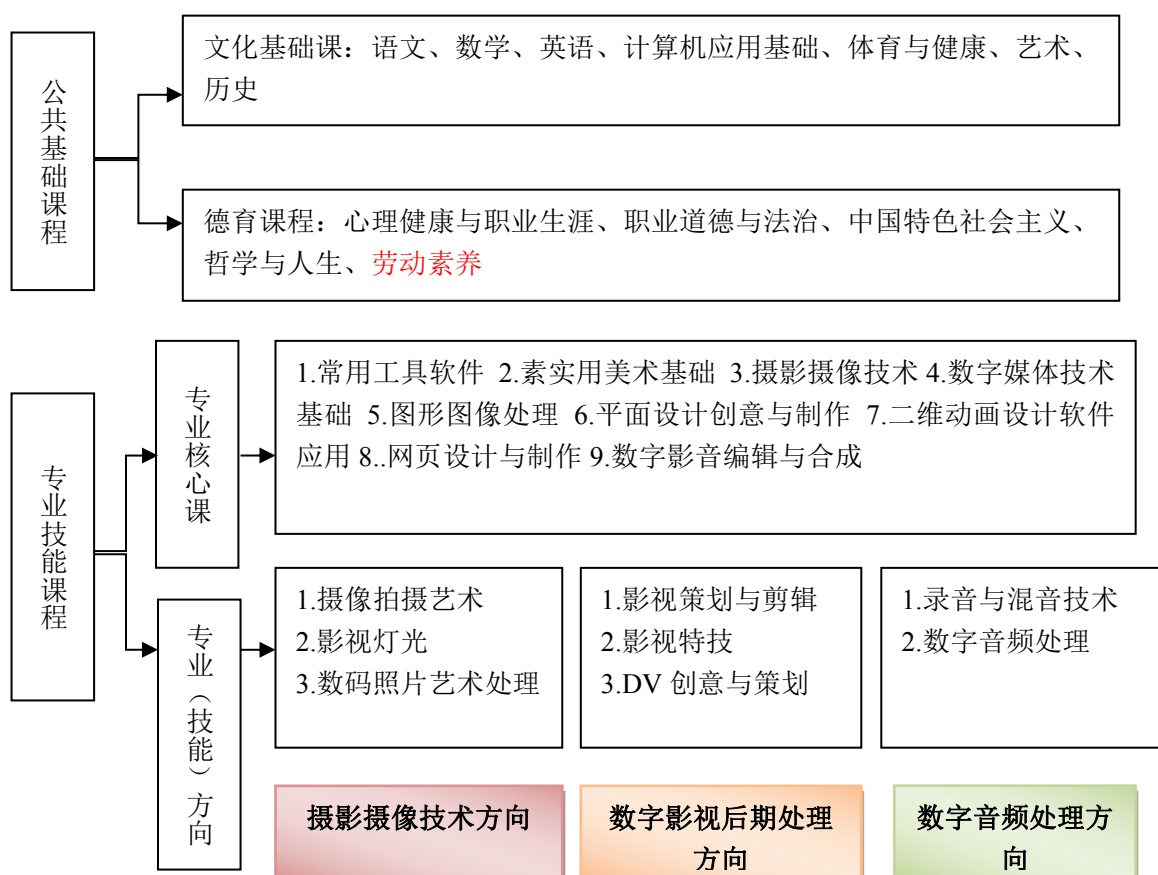
3. 熟悉专业级数字音频软硬件设备操作，具有数字音频的采集、除噪、调整和特效处理，以及对音频进行单轨、多轨的编辑、输出并制作音频素材的能力。

六、课程设置及要求

数字媒体技术应用专业的课程包括公共基础课和专业技能课。

公共基础课包括思想政治、语文、历史、数学、外语、信息技术、体育与健康、艺术、历史、劳动素养等

专业技能课包括专业核心课、技能实训。专业核心课针对职业岗位群所共同的工作任务和职业能力。技能实训包括专业技能实训和专业综合实训，可以有校内实训、校外实训和顶岗实习等多种形式。



（一）公共基础课

序号	课程名称	课程内容与要求	参考学时
1	心理健康与职业生涯	依据《中等职业学校心理健康与职业生涯教学大纲》开设，并与数字媒体技术应用技术专业实际结合，指导学生关注数字媒体技术应用技术的最新法律和网络的职业操守。	40
2	职业道德与法治	依据《中等职业学校职业道德与法治教学大纲》开设，并与数字媒体技术应用专业实际结合，指导学生关注遵守数字媒体技术应用的最新法律和网络的职业操守。	40
3	中国特色社会主义	依据《中等职业学校中国特色社会主义教学大纲》开设，并与数字媒体技术应用专业实际结合，指导学生关注遵守数字媒体技术应用的最新法律和网络的职业操守。	40
4	哲学与人生	依据《中等职业学校哲学与人生教学大纲》开设，并与数字媒体技术应用专业实际结合，指导学生关注遵守数字媒体技术应用的最新法律和网络的职业操守。	40
5	语文	依据《中等职业学校语文教学大纲》开设，并与数字媒体技术应用专业实际结合，指导学生学习数字媒体技术应用文案写作特点和写作方法。	240
6	数学	依据《中等职业学校数学教学大纲》开设，并与数字媒体技术应用专业实际结合，培养学生关注网络计算问题（如访问量、客户点击量）。	240
7	英语	依据《中等职业学校英语教学大纲》开设，并与数字媒体技术应用专业实际结合，指导学生关注网络英语的使用方向和使用习惯。	240
8	信息技术	依据《中等职业学校信息技术教学大纲》开设，同时提高学生计算机网络应用、 <u>多媒体应用的技术</u> 和使用计算机获得网络信息的能力，为学习专业核心课打下基础。	80
9	体育与健康	依据《中等职业学校体育与健康教学指导纲要》开设，指导学生注意针对长期使用计算机所进行体育锻炼。	240

10	艺术	本课程是中等职业学校学生必修的一门公共课程，其任务是陶冶学生的艺术情操，培养学生具备基本的艺术素养，使学生具备一定的艺术鉴赏能力和审美能力。	80
11	历史	依据《中等职业学校历史教学指导纲要》开设，与数字专业相结合，全面贯彻党的教育方针，践行社会主义核心价值观，落实立德树人的根本任务，不断培养学生历史课程核心素养	80
12	劳动素养	本课程从学校、企业、社会、家庭四个方面，全面培养具有综合劳动素质的人，使学生获得自然科学及社会科学的感性认识，加深学生对所学知识的认识和领悟，养成自强、勤奋、实干的好习惯。	36

（二）专业（技能）课方向

序号	课程名称	主要教学内容和要求	参考学时
1	实用美术基础	本课程是中等职业学校数字媒体技术应用专业学生必修的一门专业核心课程，其任务以数字媒体技术应用业务流程为主线，了解色彩与构图的原理与属性，理解色彩与构图的表现手法，熟悉不同风格设计思路所表达的心理与情感，掌握视觉传达艺术表现的基础技能等基础知识。	320
2	摄影摄像技术	本课程是中等职业学校数字媒体技术应用专业学生必修的一门专业核心课程，其任务是了解摄影、摄像的基本知识，理解摄影摄像创作的表现形式和艺术特点，熟悉常用数码摄影摄像设备的使用方法，掌握不同主题和背景下构图、用光、动作捕捉等拍摄技能	160
3	图形图像处理 (Premiere)	本课程是中等职业学校数字媒体技术应用专业学生必修的一门专业核心课程，其任务是使学生能够编辑制作视频短片，完成主题鲜明、表现力突出的视频作品	160
4	综合图像设计	本课程是中等职业学校数字媒体技术应用专业学生必修的专业核心课程，其任务是使学生了解平面设计创意与制作相关知识，让学生使用 Photoshop、Indesign等软件，掌握海报、标志、AI、包装、书籍、网页、界面、字体、插画等视觉传达设计等相关技能。	160
5	二维动画设计软件应用 (FLASH)	本课程是中等职业学校数字媒体技术应用专业学生必修的一门技能方向课程，其任务是使学生了解主流二维动画设计软件的种类和功能，熟悉逐帧动画、渐变动画、引导动画、遮罩动画的制作，掌握动画编辑、音频和视频的导入与编辑、二维场景和角色制作、合	120

		成场景和角色制作、等动画制作技能。	
6	网页设计与制作	本课程是中等职业学校数字媒体技术应用专业学生必修的一门技能方向课程，其任务是使学生了解网页设计与制作的基础知识和规范要求，掌握制作网页的一般原则、布局方案，能根据企业产品特点，制作网页	160
7	数字影音编辑与合成(AE)	本课程是中等职业学校数字媒体技术应用专业学生必修的一门技能方向课程，其任务是使学生了解数字影音采集、编辑与合成的基本知识与业务规范，熟悉数字影音采集与编辑的专业级硬件设备与软件，掌握录音、音效处理与合成、视频采集、图片和音频素材导入、影像编辑、影视特效制作、配音配乐、字幕制作、影音输出等操作技能	160
8	数字媒体技术基础	本课程是中等职业学校数字媒体技术应用专业学生必修的一门专业核心课程，其任务是使学生了解理解数字化图像、音频、视频等媒体信息编码和数据压缩、数字储存、语音和图像识别、动作捕捉等原理知识、掌握常用数字媒体输入、输出设备和主要应用软件的使用方法；照相机、摄像机、影像编辑和播放等数字影像设备的种类、功能和工作机制，熟悉相关设备的操作方法，掌握相应设备的使用、连接、维护等基础技能。	240

(三) 综合实训

综合实训项目	实训时间	实训内容和要求	实训地点
影视综合设计实训	540 学时	掌握图像的基本技能,使用 Photoshop 和 Illustrator、Aftereffect 等软件轻松处理视频,并针对顾客要求的风格,通过电脑制作完成的客户要求的作品。	校内

(四) 顶岗实习

顶岗实习是本专业学生学习职业技能和职业岗位工作能力培养的重要实践教学环节，要认真落实教育部，财政部

关于《中等职业学校学生实习管理办法》的有关要求，保证学生顶岗实习的岗位与其所学专业面向的岗位群基本一致。在确保学生实习总量的前提下，可根据实际需要，通过校企合作，实行工学交替、多学期、分阶段安排学生实习。

七、教学进程总体安排

数字媒体技术应用专业的教学时间安排为三年制。每学年为 52 周，其中教学时间 40 周（含复习考试和集中实训），假期 12 周。周学时为 30 节。实习（认知、专业、顶岗）一般按每周 30 小时（1 小时折 1 学时）安排。三年总学时数约为 3000-3300 节，公共基础课 1000 学时必修+300 学时选修

公共基础课中的德育课，语文、数学、英语、计算机应用基础课，体育与健康课，艺术（音乐）课为必修课。公共基础课学时约占总学时的 1/3，专业技能课学时约占总学时的 2/3，在确保学生实习总量的前提下，可根据实际需要集中或安排实习时间。

课程设置中应设选修课，其学时占总学的比例应不少于 10%。

课程学时安排

课程 分类	课程名称	学时分配			开设学期						评价方式
		学时	理论	实践	1	2	3	4	5	6	
公共 素养 平台	中国特色社会主义	40	40	0	2						考试
	心理健康与职业生 涯	40	40	0		2					考试
	哲学与人生	40	40	0			2				考试
	职业道德与法治	40	40	0				2			考试
	语文	200	160	40	2	2	2	2	2		考试
	数学	200	200	0	2	2	2	2	2		考试
	英语	200	160	40	2	2	2	2	2		考试
	体育与健康	200	40	160	2	2	2	2	2		考查
	信息技术	160	40	120	4	4					考试
	艺术	40	40		2						考查
	历史	80	80		2	2					考查
	劳动素养	36	36		1	1					考试
	小计	1276	916	360	19	17	10	10	8	0	——
专业 技能 平台	速写	80	40	40	4						操作
	素描	80	40	40		4					操作
	平面构成	80	40	40	4						考试
	色彩构成	40	20	20		2					考试
	Premiere 视频编	80	40	40	4	4	4	4	4		考试

课程 分类	课程名称	学时分配			开设学期						评价方式
		学时	理论	实践	1	2	3	4	5	6	
	辑										
	会声会影	80	40	40			4	4	4		考试
	Aftereffect	80	40	40			4	4	4		考查
	Photoshop	320		320		4	4	4	4		考试
	Flash 基础	80		80			4				考试
	illustrator	80		80				4			考试
	indesign	120		120					6		考试
	小计	1120	200	920	12	14	20	20	22		——
	顶岗实习	540	60	480	0	0	0	0	0	30	考查
	小计	540	60	480	0	0	0	0	0	30	——

八、实施保障

（一）师资队伍

依据教育部颁布的《中等职业学校教师专业标准》、《中等职业学校设置标准》等文件提出要求。师资队伍是人才培养方案得以实施的关键条件，实施教学过程需要建立由专业带头人、专任教师、企业兼职教师共同组成的专兼职结合的教学团队。

目前我校数字媒体技术应用专业教师 15 名，专业带头人 2 名和专业各核心课程教师 10 名。采用外引内培，通过

与企业合作开展项目制作、技术服务和国家骨干教师培训，参与专业建设和教学改革，培养专业带头人；通过多种形式提供教师深入企业实践，参与技术服务和技术改造，积累实际工作经验；加大培训考核力度，提升教师水平和能力；建成一支既有高技能水平，又在数字媒体技术应用应用领域有较高技术造诣的专兼职结合的师资队伍。

（二）教学设施

我校实训电脑基地能够满足日常课程教学，又能够满足行业应用需求的真实环境，使学生在进入企业工作前，充分认知企业工作需求与环境，做到学生与岗位零距离。

数字媒体技术应用实训室安装了办公自动化、程序设计和图像处理方面的应用软件，具有网络环境，专业教师以任务引领的方式进行项目教学，完成项目介绍和演示后，由学生独立或以分工合作的方式完成某个项目作业。由专业老师做出成绩考评，所有的平时成绩累加作为个人最终的该科目成绩，并以此作为向用人单位推荐的一个重要依据。

我校与邯郸人广告公司、北京海纳影视、尚拓影视等公司建立校企实训基地，主要为一些复杂的图形图像处理问题提供服务。采取边做边学、任务驱动的方式，丰富和完善学生的专业技能，并结合学生在完成任务过程中的表现给学生做出成绩评定。学生通过“学中做”、“做中学”，学生完全体验整个任务的运作过程，进行个性化能力方面的培养。

（三）教学资源

我校与云班课的相关教学资源进行合理的配置和优化，编辑本专业相关的立体教材，使其更有利于学生综合素质的

提高。

教师具有丰富的现代教育理论和现代教育思想，不断地改进教学方法，遵循教学的规律和原则，因材施教。

（四）教学方法

依据数字媒体技术应用专业培养目标和人才规格要求，以及学生能力与教学资源，采用适当的教学方法，以达到预期的教学目标。合理采用信息化混合式教学模式展开教学，通过企业参观、集体讲解、师生对话、小组讨论、案例分析、分组训练、综合实践等形式，配合实物教学设备、多媒体教学课件、数字化教学资源等手段，使学生更好地理解 and 掌握比较抽象的原理性知识，调动学生学习积极性，提高教学效果，使学生奠定扎实的基础并具备从事数字多媒体工作的基础技能，为专业基础课和专业技能课的学习以及再教育奠定基础。

（五）学习评价

1. 坚持事前评价与事后评价相结合、过程评价与结果评价相结合、定性评价与定量评价相结合、主观评价与客观评价相结合的多元化评价原则。

2. 要根据课程的特点，注重评价内容的整体性，既要关注学生对知识的理解、技能的掌握和能力的提高，又要关注学生养成规范操作、安全操作的良好习惯，以及爱护设备、节约能源、保护环境等意识与观念的形成。

3. 实行理论考试、实训考核与日常操行表现评价相结合的评价方式，以利于学生综合职业能力的发展；理论部分的考核可以采用课堂综合表现评价、作业评价、学习效果课

堂展示、综合笔试等多元评价方法。笔试主要针对各部分的基本知识进行命题；实践部分采用过程性评价和成果考核相结合的方式。实践考试要设计便于操作的考题和细化的评分标准。

4. 我校将引入行业、企业的考核与评价标准，并邀请行业、企业专家参与考核评价，使学生适应行业、企业的考核评价方法；不同课程、教学项目应采取不同的评价方法，逐步建立学生的发展性评价体系。

（六）质量管理

1. 教学要求

教学要符合教育部有关教育教学的基本要求，按照培养学生基本科学文化素养、服务学生专业学习和终身发展的功能来定位，重在教学方法、教学组织形式的改革，要运用先进的多媒体、网络、课件等教学手段相互配合教学，以学生为主体，调动学生学习积极性，注重培养学生在计算机动漫与游戏制作领域的综合素养及技能，为学生综合素质的提高、职业能力的形成和可持续发展奠定基础。贯彻以就业为导向、以能力为本位的教学指导思想，根据专业培养目标，结合企业生产与生活实际，大力对课程内容进行整合，在课程内容编排上，合理规划，集真实的企业项目、综合项目、任务实践、理论知识于一体，强化技能训练，在实践中寻找理论和知识点，增强课程的灵活性、实用性与实践性。

2. 教学管理

教学管理要更新观念，改变传统的教学管理方式，以平面设计和市场的行业规范为实际的教学管理要求。教学管理要有一定的规范性和灵活性，合理调配教师、实训室和实训

场地等教学资源，为课程的实施创造条件；要加强对教学过程的质量监控，改革教学评价的标准和方法，促进教师教学能力的提升，保证教学质量。

九、毕业要求

本专业学生达到以下标准可毕业：

1. 通过规定年限的学习，修满专业人才培养方案全部课程，各科成绩必须达到 60 分以上或者及格以上成绩。
2. 完成顶岗实习，撰写实习报告，顶岗实习考核取得合格以上成绩。
3. 取得相关专业中、高级职业资格证书。