

2026 级数字媒体技术专业人才培养方案

一、专业名称和专业代码

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、职业面向

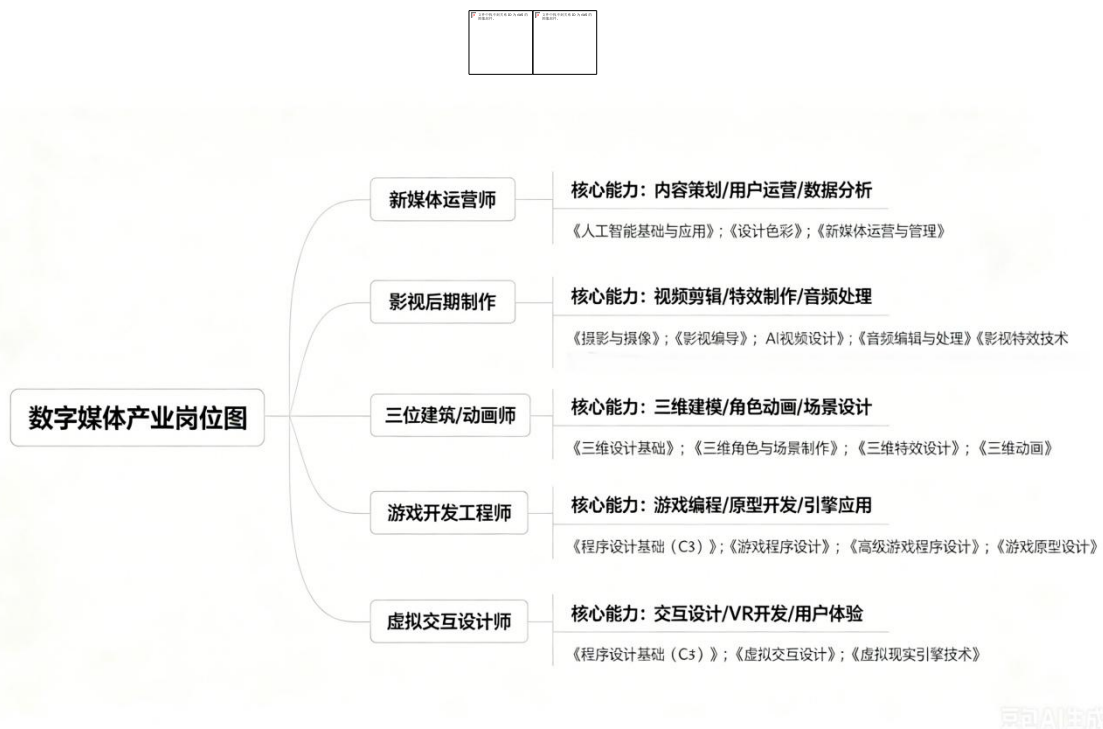


图 1 专业能力图谱

表 1 职业面向表

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）	职业技能等级证书和职业资格证书举例
电子信息大类（51）	计算机类（5102）	影视节目制作（873）、动画制作（874）、游戏开发（659）	影视后期制作人员（4-13-02-04）、动画制作专业人员（2-09-06-07）、游戏美术设计人员（4-13-03-03）	影视剪辑师、影视特效师、动画建模师、角色动画师、游戏 UI 设计师、交互原型开发员	数字影视特效制作（中级）、动画制作（中级）、游戏美术设计（初级）、数字影像处理（高级）

主要面向影视制作、动画设计、游戏开发三大核心领域，聚焦影视后期、动画创作、游戏交互等技术岗位，从事影视剪辑、特效制作、动画建模、角色动画、游

戏界面设计、交互原型开发等工作。

1. 影视制作核心岗位群：面向影视公司、融媒体中心等，从事影视素材采集、剪辑组装、调色混音、特效合成等工作。

2. 动画设计核心岗位群：面向动画工作室、动漫公司等，从事动画角色建模、场景设计、分镜绘制、三维动画渲染等工作。

3. 游戏交互开发辅助岗位群：面向游戏研发公司等，从事游戏界面设计、交互逻辑实现、简单游戏原型开发等工作。

四、修业年限

学制：全日制专科三年

修业年限：实行学分制，基本修业年限三年，实行弹性学制，允许学生采用半工半读、工学交替等方式分阶段完成学业。

五、培养目标与培养规格

（一）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，面向影视节目制作、动画制作、游戏开发等行业，能够从事影视剪辑、特效合成、动画创作、游戏 UI 设计、交互原型开发等工作的高素质技术技能人才。

（二）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，总体上参照《职业教育专业教学标准-2025 年修（制）订》“培养规格”。

六、课程设置及要求

（一）公共基础课程

课程包括：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、思想道德与法治、形势与政策、思想政治理论课实践课、大学英语、体育、信息技术与人工智能、劳动教育、国家安全教育、艺术鉴赏、创新创业教育与职业规划、应用写作、大学生心理健康教育、军事技能训练、军事理论课等。

（二）专业课程

专业课程包括专业基础课程、专业核心课程、专业拓展课程、综合能力课程，涵盖有关实践性教学环节。

1. 专业基础课程

包括：摄影与摄像、程序设计基础（C#）、人工智能基础与应用、设计色彩、游戏程序设计、影视编导、高等数学、三维设计基础

2. 专业核心课程

表 2 专业核心课程主要教学内容与要求

课程名称	主要教学内容与要求	技能考核项目与要求
AI 视频设计	□理解 AI 视频制作的完整链路,掌握核心工具基础操作。 □掌握 AI 视频设计的核心概念,包括生成式 AI、虚拟人驱动、智能剪辑等。 □掌握全流程五阶段框架(剧本创意→文本优化→配音生成→视频合成→后期处理)。 □具备用精准指令描述设计需求的能力。 □具备独立完成单一工具基础任务的能力。	□AI 视频全流程考核:掌握各阶段核心任务。 □工具操作考核:独立完成单一工具基础操作。 □提示词编写考核:编写包含风格、元素的精准提示词。 □综合创作考核:完成全流程 AI 辅助的创意视频。
音频编辑与处理	□掌握音频优化专业参数与 AI 工具应用逻辑。 □精通 Audition 降噪处理及 AI 辅助降噪。 □掌握音效设计与配乐技巧。 □具备"视频内容→音频方案"的定制化创作能力。	□音频优化考核:完成降噪与人声增强处理。 □音效设计考核:根据视频场景匹配音效。 □配乐制作考核:完成适配视频的配乐方案。 □综合考核:完成 AI 优化的音频素材包。
高级游戏程序设计	□掌握 Unity 高级功能 □精通游戏架构原理及 AI 进阶开发逻辑 □独立开发核心模块,解决复杂 bug □完成团队开发中的程序对接与优化。	□深化游戏开发架构认知 □掌握 Unity 高级功能、游戏核心系统开发及 AI 进阶辅助技巧 □能独立开发游戏核心模块并参与团队协作
影视特效技术	①辅助工具操作逻辑 ②精通多层合成的优化技巧; ③独立完成中难度特效制作 ④工具实现特效与实拍画面精准匹配 ⑤解决抠像、合成中的常见问题。	①特效辅助工具的基础操作 ②理念, ③精通影视特效的应用场景与制作逻辑 ④辅助下的基础特效元素创建
三维角色与场景制作	□掌握三维游戏场景中人物角色、场景设计的完整流程。 □掌握概念设计、基础建模、高模制作、低模拓扑等技术。 □掌握 PBR 贴图制作、蒙皮绑定、渲染等核心技术。 □能运用 AI 工具进行角色、场景制作前的概念设计。	□建模考核:完成角色与场景的高模、低模制作。 □贴图考核:完成 PBR 贴图制作与烘焙。 □绑定考核:完成角色蒙皮绑定。 □综合考核:提交"游戏场景"和"游戏角色"全流程文件。
三维动画	□掌握动画原理、关键帧技术及软件核心操作。	□关键帧考核:掌握动画规律与关键帧设置。

	☐ 实现从"静态资产"到"动态叙事"的思维转换。 ☐ 掌握角色动作（走跑跳）、场景动画（镜头运动）及物理特效模拟。 ☐ 能独立完成基础角色与场景动画。	☐ 角色动画考核：完成角色走跑跳等动作。 ☐ 场景动画考核：完成镜头运动动画。 ☐ 综合考核：完成含完整叙事的动画短片。
新媒体运营与管理	☐ 掌握平台规则、运营理论及合规条款 ☐ 理解内容、用户、数据的联动逻辑； ☐ 熟练使用创作与分析工具 ☐ 独立完成账号搭建与月度运营，引入企业导师点评真实运营问题。	☐ 掌握主流平台（抖音、小红书、微信生态等）运营逻辑、内容创作规范及数据分析基础 ☐ 能独立完成内容策划、账号基础运营及简单数据复盘 ☐ 培养用户思维、流量意识与网络内容合规素养。

3. 专业拓展课程

包括：分镜头设计、游戏原型设计、数字调色、计算机网络基础、Linux 操作系统模块一（5 选 2）；二维动画设计、影视衍生产品设计、数据库原理及应用模块二（3 选 1）；三维特效设计、交互设计、Web 前端开发技术模块三（3 选 1）

4. 综合能力课程

包括：数字短片综合创作、虚拟现实引擎技术、岗位实习、毕业设计

七、教学活动周数分配

表 3 教学活动周数分配表

学年	学期	入学教育、军事技能训练	课堂教学	复习考试	岗位实习、毕业论文（设计）、毕业教育	机动周	学期合计	学年合计
一	1	1	15	2		2	20	40
	2	2	16	2			20	
二	3		18	2			20	40
	4		18	2			20	
三	5		18	2			20	40
	6				20		20	
合计		3	85	10	20	2		120

八、教学进程总体安排

（一）课程计划

表 4 各类课程学时、学分分配表

课程类别	学时	占总学时比例（%）	学分	占总学分比例（%）	相关标准要求
------	----	-----------	----	-----------	--------

公共基础课程		834	31.12	43	30.94	学时不少于总学时的 1/4
专业（技能）课程		1846	68.88	95	69.06	
合计		2680	100	138	100	
其中	必修课	2392	89.29	122	88.49	
	选修课	288	10.71	16	11.51	学时不少于总学时的 10%
实践性教学学时		1658				学时占总学时 50%以上
实践性教学占总学时比（%）		61.87				

本专业总学时为 2680 学时，总学分为 138 学分，实践性教学学时占总学时 61.87%。其中，公共基础课程学时为 834 学时，占总学时 31.12%，43 学分；专业（技能）课程学时为 1846 学时，占总学时的 69.06%，95 学分。选修课教学学时数为 288 学时，占总学时的 11.51%，16 学分。

三年制毕业最低总学分为 138 学分。

选修课学分为 16 学分，占总学分的 10.71%。

理论类课程教学学时按 16—18 学时/1 学分计，集中实践、技能类课程以周为计算单位，每周计 1 学分，每周计 28 学时。

（二）教学进程安排

表 5 教学进程安排表

课程类别、性质		序号	课程编码	课程名称	学分	学时	学时分配		课程安排及周学时数						备注
							理论教学	实践教学	第一学年		第二学年		第三学年		
									第一	第二	第三	第四	第五	第六	
									学期	学期	学期	学期	学期	学期	
									15周	16周	18周	18周	18周	20周	
周学时数/学期时数															
公共基础课程	必修课	1	99000742B	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	2	32	32	0			32				
		2	99000752B	习近平新时代中国特色社会主义思想概论	3	52	52	0				52			▲
		3	99000522B	思想道德与法治（1）	3	24	22	2	24						

		4	99000532B	思想道德与法治 (2)		30	26	4		30					
		5	99000032A	形势与政策 (1)	1	8	8	0	8						
		6	99000612A	形势与政策 (2)		8	8	0		8					
		7	99000062A	形势与政策 (4)		8	8	0			8				
		8	99000072A	形势与政策 (5)		8	8	0				8			
		9	99000792C	走在前列的广东实践	1	16	10	6			16				
		10	99000802C	大学英语 (1)	3	56	30	26	56						
		11	99000812C	大学英语 (2)	4	72	46	26		72					
		12	99000082B	体育 (1)	2	36	4	32	36						▲
		13	99000092B	体育 (2)	2	36	4	32		36					▲
		14	99000122B	体育 (3)	2	36	4	32			36				▲
		15	99000612B	信息技术与人工智能	3	48	24	24	48						▲
		16	99000142B	劳动教育 (1)	2	8	4	4	8						▲
		17	99000542B	劳动教育 (2)		6	0	6		6					▲
		18	99000822B	劳动教育 (3)		6	0	6			6				
		19	99000832C	劳动教育 (4)		6	0	6				6			
		20	99000842C	劳动教育 (5)		6	0	6					6		
		21	99000852C	国家安全教育	1	16	16	0		16					
		22	99000862C	艺术鉴赏	2	32	16	16				32			
		23	99000602A	创新创业教育与职业规划 (1)	2	10	8	2	10						
		24	99000582B	创新创业教育与职业规划 (2)		14	10	4		14					
		25	99000922B	创新创业教育与职业规划 (3)		12	7	5					12		
		26	99000932B	应用写作	2	32	28	4		32					
		27	99000942B	大学生心理健康教育 (1)	2	16	8	8	16						

		28	99000572B	大学生 心理健 康教育 (2)		16	8	8		16				
		29	99000702B	军事技 能训练	2	112	0	112		112				
		30	99000712B	军事理 论课	2	36	36	0		36				
		小计			41	798	428	370	206	378	90	98	26	
		1	99000293A	中共党 史(指定 性选修 课)	1	18	18	0		18				
		2	99000783B	全校性 公共选 修课(说 明:第 2~5学 期开设)	1	18	9	9					18	
		小计			2	36	27	9		18			18	
		公共基础课程合计			43	834	455	379	206	396	90	98	44	
	专业 基础课	1	01021220B	摄影与 摄像	4	72	18	54	72					
		2	01021700B	程序设 计基础	4	72	36	36	72					▲
		3	01021710B	人工智 能基础 与应用	4	72	36	36	72					
		4	01021590B	设计色 彩	4	72	18	54	72					
		5	01021720B	游戏程 序设计	4	72	36	36		72				▲
		6	01021360B	影视编 导	4	72	36	36		72				
		7	01020040B	高等数 学	3	54	27	27		54				▲
		8	01021200B	三维设 计基础	4	72	18	54			72			
		小计			31	558	225	333	288	198	72			
	专业 核心 课程	1	01021730B	AI 视频 设计	4	72	18	54		72				
		2	01021340B	音频编 辑与处 理	2	36	18	18		36				
		3	01021740B	高级游 戏程序 设计	6	108	54	54			108			
		4	01021750B	影视特 效技术	4	72	18	54				72		
		5	01021760B	三维角 色与场 景制作	6	104	36	68				104		
		6	01021770B	三维动 画	4	72	18	54					72	
		7	01021420B	新媒体 运营与 管理	4	72	36	36					72	

			小计			30	536	198	338		108	108	176	144			
专业拓展课程	限选课	模块一 (5选2)		01021701B	分镜头设计	4	72	36	36				72				
				01021711B	游戏原型设计	4	72	36	36				72				
				01021721B	数字调色	4	72	36	36				72				
				01020160B	计算机网络基础	4	72	36	36				72			▲	
				01020150B	Linux操作系统	4	72	36	36				72			▲	
		模块二 (3选1)		01021121B	二维动画设计	4	72	36	36				72				
				01021731B	影视衍生产品设计	4	72	36	36				72				
				01020140B	数据库原理及应用	4	72	36	36				72			▲	
		任选课	模块二 (3选1)		01021741B	三维特效设计	4	72	36	36			72				
					01021751B	交互设计	4	72	36	36			72				
				01020342B	Web 前端开发技术	4	72	36	36			72			▲		
	小计		可选修课程学分（说明：设置的可选课程学分 应达到最低要求选修课程学分的 1.3 倍以上）			44	792										
			最低要求选修学分			16	288	144	144			72	216				
	合计						16	288	144	144			72	216			
	综合能力课程	必修课	1		01021700C	数字短片综合创作	2	56	0	56			28/56				
2				01021650C	虚拟现实引擎技术	4	72	0	72				72				
3				01020960C	岗位实习	12	336	0	336						336		
		小计			18	464	0	464			56	72		336			
		合计			18	464	0	464			60		72	336			
专业（技能）课程合计						95	1846	691	1155	288	306	308	464	144	336		
总学时						138	2680	1022	1658	494	702	398	562	188	336		
最低应修满学分						138	2680	1022	1658	494	702	398	562	188	336		

说明： 1. 每学期考试科目均用“▲”在备注栏标注，没标注的为该学期考查科目；

2. 《健康教育》安排在新生入学教育期间以专题形式开展，不占用总学时。学生心理咨询工作安排学生在校期间以心理咨询、心理团辅、心理危机干预的形式开展，不占用总学时。

3. 专业群共享课程及开展线上教学的课程在备注栏中备注。

4. 岗位实习一般不超过 6 个月，计 12 学分，336 学时；如毕业设计安排在第六学期，统一在“岗位实习”一栏的备注中说明。

九、实施保障

（一）师资队伍

1. 队伍结构

学生数与本专业专任教师数比例不高于 25：1，“双师型”教师占专业课教师数比例为 60%，高级职称专任教师的比例为 40%，专任教师队伍考虑职称、年龄、工作经验，形成合理的梯队结构。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。

2. 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。

3. 专任教师

具有高校教师资格；原则上具有数字媒体技术、教育技术、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；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

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。

（二）教学设施

1. 专业教室要求

具备利用信息化手段开展混合式教学的条件。一般配备黑（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、实训场所要求

表 6 校内实训室

序号	实训室名称	实训项目	设备配置	
			主要设备名称	数量
2	Linux 实训室	程序设计基础（C#） AI 图形图像处理 游戏程序设计	服务器	2
			学生机	60
			服务器	2
3	软件技术实训室 软件工程第一实训室 计算机信息技术实训室 软件工程第二实训室	AI 视频设计 音频编辑与处理 三维角色与场景制作 三维动画 高级游戏程序设计 新媒体运营与管理 设计色彩 影视编导 高等数学 三维设计基础 影视特效技术	学生机	60
			服务器	2
			学生机	120

表 7 校外实训、实习基地

企业类型	数量	功能	可接纳学生人数/年	备注
技术服务公司	2	计算机应用技术服务	50	
		实训基地	50	
		网络安全服务	20	
设计类企业	2	技术服务	20	
		设计服务	20	
		设计实施	20	

注：“企业类型”表示什么样的企业，例如：技术服务公司、设备供应商、经销商、企事业单位、制造类企业、设计类企业等。

（三）教学资源

表 8 教学资源要求

资源类型	有关要求
教材选用	严格审查教材选用，禁止不合格的教材进入课堂。原则上从国家和省级教育行政部门发布的规划教材目录中选用，优先选用近三年出版的职业教育国家、省级规划教材和精品教材，根据专业建设开发编写校本特色教材和实践指导书。
图书文献配备	学院图书馆，本专业书籍超过 1000 种，5000 册以上。主要包括《人工智能基础与应用》和《3Ds Max 建模课堂实录》等本专业教材以及《南方职业教育学刊》，《汕头大学学报》，《人像摄影》等行业期刊杂志相关资源。

数 字 教 学 资 源 配 备	配置与课程配套的相关数字化教学资源： 1.专业课程资源（含电子课件、在线课程、微课等）：教师根据课程配套云班课资源，超星慕课平台资源。 2.数字电子资源（包括期刊、电子资源、外刊等，学习网址）：超星电子图书馆
--------------------	--

（四）教学方法

本专业采用项目教学、案例教学、情境教学、模块化教学等教学方式，运用启发式、探究式、讨论式、参与式等教学方法，根据课程实际情况推广翻转课堂、混合式教学、理实一体化教学、仿真虚拟教学模式，打造优质课堂。

（五）学习评价

本专业每门课程针对学生学习效果设计多样化评价体系，构建多元参与、过程评价与终结考核相结合的课程教学评价体系，通过学生评教、教师互评、院系两级督导听课、企业反馈等多种方式，合理评价学生掌握知识、技能、素质能力。

（六）质量管理

对专业人才培养的质量管理提出要求。

1. 构建“1410+N”的育人工作体系。坚持“一个中心”（以立德树人为中心），深化“四大工程”（思政课程“铸魂”工程、课程思政“春雨”工程、红色文化“传播”工程、潮侨文化“传承”工程）建设，开展“十大育人”（课程、科研、实践、文化、网络、心理、管理、服务、资助、组织）行动，培育 N 个示范学院、育人精品项目，形成“三全育人”品牌矩阵。

2. 建立课堂教学质量保证体系。坚持“以生为本，服务于学”的质量保证体系，在教师自评、学生评价、同行评价、督导评价体系的基础上，“四位一体”与分类评价相结合，“多方”系统与精细评教相结合，监控目标与自我改进相结合。

3. 建立人才培养“目标—标准—课程”的体系诊改机制。建立依托职教集团，校行企多方参与的专业人才培养方案动态调整机制。

4. 健全学生知识、能力和素质达成的多元化考核评价体系。严格落实培养目标和培养规格要求，设计评价主体多元参与、过程性评价与终结性考核相结合的考核评价体系。

5. 建立毕业生跟踪调查机制。通过了解学校毕业生在走向社会后的就业情况等信息，掌握专业毕业生实际工作岗位表现，及时反馈调整人才培养计划。

十、毕业要求

（一）基本素质要求

德、智、体、美、劳全面发展，思想品德及操行考核合格；体质健康测试达标。

（二）学分要求

实行学分制，实施学分制改革选课制，学生在最长学习年限内获得的总学分达到人才培养方案中规定的毕业最低总学分要求且必修课全部合格。

最低应修满 138 学分，其中公共基础必修课程应修满 43 学分，专业（技能）必修课程应修满 95 学分，选修课程应修满 16 学分。

十一、附录

（一）教学进程安排表

周次 学期	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
一		☆	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	△	△
二	☆	☆	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	△	△
三	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	△	△
四	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	△	△
五	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	△	△
六	◇ ☆	◇	◇	◇	◇	◇	◇ ◎	◇ ◎	◇ ◎	◇ ◎	◇ ◎	◇ ◎	◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇
1、以符号的形式填写； 2、符号说明：军训与入学教育、毕业教育☆ 教学-- 复习考试△ 综合实训◆ 认知实习、跟岗实习、研习//岗位实习◇毕业设计◎毕业演出●																				

（二）参与制订的企业

1. 广东英信文化传播有限公司
2. 汕头市稻谷文化传媒有限公司
3. 汕头市玖合文化传媒公司