

深圳城市职业学院数字媒体技术专业 三年制高职 2026 级人才培养方案

传播工程学院

2026 年 5 月

数字媒体技术专业三年制高职 2026 级人才培养方案

一、专业概述

(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: 中等职业学校毕业、普通高级中学毕业或具备同等学力

(四) 学历层次: 高职专科

(五) 基本修业年限: 三年

二、职业面向

本专业职业面向如表 1 所示。

表 1 本专业职业面向

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)	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)	全媒体运营师 (4-13-01-05); 剪辑师 (20903-06); 虚拟现实产品设计 师 (4-04-05-11)	全媒体运营 师、视频剪辑 师、虚拟现实 产品设计师、 AIGC 内容生 成师、虚拟数 字人设计师	全媒体运营师 三级职业技能 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

本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, 紧跟 AIGC 生成式人工智能、虚拟数字人、

XR 扩展现实等前沿技术发展趋势，紧密服务粤港澳大湾区数字创意、人工智能、互联网信息服务、软件与信息技术服务、文化艺术等新产业新业态发展需求。面向全媒体运营师、视频剪辑师、虚拟现实产品设计师、AIGC 内容生成师、虚拟数字人设计师等核心职业群，培养扎实掌握数字媒体专业知识与技术技能，熟练运用主流软件和 AI 工具，能从事视频剪辑与后期制作、三维建模与动画制作、虚拟现实产品开发、全媒体运营、AIGC 内容生成等岗位工作，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并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：能够熟练掌握与数字媒体技术相关的国家法律、行业规范与网络安全规定，掌握信息安全、数据合规、版权保护、内容审核、质量管控等相关知识与技能，具有可持续发展意识，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信息技术、数字媒体、艺术设计、人工智能应用等基础知识，具有良好的科学素养、人文素养与艺术审美素养，具备信息获取与处理、文字与口头表达、职业规划与终身学习能力。

（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、媒体信息采集、虚拟引擎交互、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与后期制作、三维建模与动画制作、虚拟现实产品开发、全媒体运营、AIGC内容生成等工作中。

（五）问题分析：掌握视频剪辑与后期制作、三维建模与动画制作、虚拟现实产品开发、全媒体运营、AIGC内容生成等技术技能，具备对数字媒体项目进行需求分析、创意策划、技术选型与问题诊断的综合分析能力，能识别、阐述典型工作任务中的关键问题，并通过文献研究与技术实践形成有效解决方案。

（六）解决方案：掌握视频剪辑与后期制作、三维建模与动画制作、虚拟现实产品开发、全媒体运营、AIGC内容生成等技术技能，具有开发数字媒体作品、设计交互产品、制订项目实施与优化方案、解决制作流程中技术难题的能力。

（七）调查研究：具有综合运用数字媒体技术、AIGC应用、项目管理等知识，对全媒体内容策划、三维动画制作、虚拟现实产品开发、AIGC内容生成等典型工作任务中的问题进行调查研究的能力；能设计调查方法、统计分析数据、综合处理信息，形成合理有效的结论与优化方案。

（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 AIGC 技术及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，紧跟 AIGC、XR 等数字媒体前沿技术发展趋势，具备探究性学习与可持续职业发展能力。

（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敬业的职业精神，具备数字创意行业必备的版权意识、内容审核意识、用户思维与服务意识，具备开拓进取的创新意识和精益求精的工匠精神，能自觉践行行业规范与职业道德准则。

五、课程设置

本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	数字色彩
	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		三维建模
	大学英语1		虚拟引擎交互基础
	大学英语2		AIGC内容创作
	信息技术		媒体信息采集
	体育1		音视频编辑
	体育2		
	体育3		
	大学生心理健康教育		
	军事理论		
	军事技能		
	劳动教育		
	国家安全		
	形势与政策		
	职业生涯规划		
	大学生就业指导		
	创新思维训练		
	美育		
专业核心课程	三维动画制作		
	非线性编辑		
	融媒体内容策划与制作		
	虚拟现实产品制作		
	AR/VR交互制作		
	数字特效制作		
	全媒体运营实务		
	岗位实习（毕业设计）		
专业拓展课程	VR展厅交互开发	数字创意交互技术课程包	
	AI数字人制作与应用		
	数字媒体交互设计		
	增强现实产品制作		
	通识拓展课程	修满8学分的公共选修课程	

图1 数字媒体技术专业教育课程体系架构

（一）通识教育课程

通识教育课程总学分为 49 学分，包括通识基础课程学分为 41 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、美育、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 41 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。

（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 89 学分。

1. 专业基础课程

本专业设置 7 门专业基础课程，共 27 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		数字色彩	3	56	是
2		图形图像处理	4	72	是
3		三维建模	4	72	否
4		虚拟引擎交互基础	4	72	否
5		AIGC 内容创作	4	72	是
6		媒体信息采集	4	72	否
7		音视频编辑	4	72	是

2. 专业核心课程

本专业设置 8 门专业核心课程，共 46 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	开课方式 (是否为整周实训)
1		三维动画制作	6	108	否
2		非线性编辑	4	72	否
3		融媒体内容策划与制作	4	72	否
4		虚拟现实产品制作	4	72	否
5		AR/VR 交互制作	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	三维动画制作	三维动画制作是三维动画师岗位的典型工作任务，主要工作内容： 1、产品建模：根据产品需求和概念设计，使用三维建模软件创建相关模型。 2、角色和场景建模：创建相关角色模型，场景模型、建筑、景观等，用于支持动画以及游戏设计。 3、动画制作：制作高质量的三维动画，为电影、电视节目以及广告提供动画特效。 4、剧情创作：参与剧本创作、故事板和其他预制艺术工具的开发。 5、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。 ·使用的设备工具、软硬件资源： 设备：高性能计算机、专业级图形工作站、外部存储设备、输入输出设备等。 软件：三维建模及动画制作软件（如 Autodesk3dsMax、Cinema4D）等。	1. 产品模型建模； 2. 模型贴图制作，灯光和渲染设置； 3. 模型关键帧动画制作 4. 角色模型骨骼绑定，角色动画制作 5. 团队协作：与其他动画师、程序员、设计师等密切合作，确保项目进度顺利。
2	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； 视频编辑镜头组接原则； 视频编辑软件操作：视频内容搭建与剪辑；音频降噪、混音及音画同步处理；字幕与视觉元素设计；色彩调整与风格化；特效制作及转场效果应用； 制作标准、版权与素材管理。
3	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	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。

		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。	
4	虚拟现实产品制作	场景搭建: 资产获取、修改、导入和优化(包括但不限于模型、材质、贴图和蓝图等资产类型); 地形编辑: 在 Unreal Engine 或 Unity 3D 中绘制或编辑地形(包括不限于地形绘制、地形材质制作、植被绘制和碰撞体设置); 交互功能开发: 使用可视化工具(如蓝图)在场景中制作可交互内容并设计交互逻辑(包括但不限于物品和角色的交互和 UMG 交互); 打包与测试: 测试优化场景并预打包, 遵循规范进行封装。测试并优化成品, 进行迭代调整和更新版本。	虚拟现实场景的资产制作; 虚拟现实场景的搭建与优化; 虚拟现实交互内容制作与逻辑设计; 虚拟现实产品的打包、测试与迭代。
5	AR/VR 交互制作	1. 解读 AR/VR 项目清单, 小组分工, 明确模型制作、交互开发等核心任务要求; 2. 使用 Unity 3D 配置开发环境与导入资产, 创建场景并设置组件、预制体(包括模型、材质贴图、碰撞体等); 3. 在 Unity 3D 中编辑地形、添加植被与天空盒, 进行室内外场景布光, 创建摄像机和第一人称控制器; 4. 创建 GUI 交互界面、动态元素、粒子特效等, 使用 C# 编程开发 AR/VR 系统交互功能(包括角色、物品、UMG 界面交互等), 实现交互逻辑; 5. 运行 AR/VR 程序测试功能、解决 Bug 并优化用户体验, 进行程序封装和打包输出。	AR/VR 开发环境配置与场景搭建; AR/VR 地形编辑与场景布光; AR/VR 内容制作与交互功能开发; AR/VR 程序功能测试、优化与封装打包。
6	数字特效制作	根据项目需求(如动态海报、三维相册、节目片头、实景合成宣传片、纪录片包装等)进行方案制定与特效制作; 运用专业特效制作软件(如 Adobe After Effects 等)进行图层处理、蒙版遮罩和绿幕抠像、粒子特效和关键帧动画、三维实景特效合成、	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;

		摄像机跟踪与反求、特效表达式、特效预设运用等； 掌握后期特效综合运用核心技术，实现特效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、文字动效、粒子特效、跟踪动画及其他综合特效，并能结合第三方插件提升视觉表现力； 对合成画面进行调色与视觉风格统一，确保最终输出可交付的数字特效作品。	摄像机跟踪与反求； 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，使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。 在练习过程中利用技能认定考试中真实的考核标准完成对学生作品的检查，并让学生学会控制实能完成全媒体运营、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）。	1. 图文内容策划和加工 2. 网页内容策划和加工 3. 视频内容策划和加工 4. 动画内容策划和加工 5. 全媒体传播和运营
8	岗位实习（毕业设计）	1. 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。 2. 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。	本课程主要的教学内容包括： 1. 毕业实习（求职应聘、实习日志、实习总结、考勤记录）。 2. 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

本专业设置 4 门专业拓展课程，共 16 学分，全部为选修课程，具体见表 5。

表 5 专业拓展课程设置

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	数字创意交互技术课程包
2		AI 数字人制作与应用	4	72	
3		数字媒体交互设计	4	72	
4		增强现实产品制作	4	72	

（三）实践教学环节

实践教学主要包括实训、实习（认识实习、岗位实习和毕业设计）及社会实践等环节，且创新创业实践活动应与专业实践教学有效衔接。其中，实训主要在校内实训室或校外实践教学基地实施；岗位实习与社会实践则依托校企共建的生产性实训基地或相关企业完成，须严格遵守《职业学校学生实习管理规定》及学校《岗位实习规范》，实习结束后需提交岗位实习报告。

根据技能证书考核、职业技能竞赛、行业项目实践等实际情况灵活开设，并在实践过程中融入生产性劳动教育内容，强化学生职业素养与岗位适应能力。

（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	社会	科学	专业	问题	解决	调查	团队	数字	终身	身心	审美	职业	

	道德	责任	文化	知识	分析	方案	研究	合作	工具	学习	健康	能力	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			M		M
形势与政策	M				M					M			
国家安全		H					M						M
职业生涯规划					M		M						H
大学生就业指导					M		M						
创新思维训练	M		M		H	H				H			M
美育课程包												H	
数字色彩			M	H	M	M			M	M		H	M
图形图像处理				H	M	M			H	M		H	M
三维建模			M	H	M	H			H	M		H	M
虚拟引擎交互基础		M	H	H	H	M			M	H			M
AIGC 内容创作			M	H	H	H		M	H	H		M	M
媒体信息采集		M	M	H	H	M	H	M	M	M		M	M
音视频编辑			M	H	M	M			H	M		H	M

三维动画制作			M	H	M	H			H	M		H	M
非线性编辑			M	H	M	M			H	M		H	M
融媒体内容策划与制作	M	M		H		H			M			M	
虚拟现实产品制作				H	H	H		M	H	M			H
AR/VR 交互制作			H	H	H	H	M	M	H	H		M	M
数字特效制作		M		H	M	M		M	H			H	M
全媒体运营实务		H	M	H	H	H	H	H	M	M		M	H
岗位实习（毕业设计）	H	H	M	H	H	H	M	H	H	H	M	M	H
（上述各规格关联数）	8	10	12	16	20	17	10	11	16	16	6	14	20

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）	证书知识点覆盖 率
1	图形图像处理	矢量图形绘制、PS/AI 软件操作、GIF 格式优化、插画绘制、IP 形象设计、图形合成、素材美化、图片抠图处理	方正电子媒体 设计师 （企业认证证书）	100%
2	音视频编辑	视频剪辑、后期制作、音视频素材处理、视听语言应用、剪辑流程规范		
3	数字色彩	RGB/CMYK 色彩校准、色彩基本属性、色彩心理学、色彩对比与调和、色彩搭配、色彩规范调校		
4	融媒体内容策划与制作	H5 页面制作、视觉动线设计、信息层级编排、微交互特效制作、互动机制设计、页面逻辑优化		

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 三级（高级工） 技能等级认定 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。		

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 2634 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 30%（不少于 25%）；实践性教学学时 1757 学时占总学时的 67%（不低于 60%），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 16%（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	学分小计		学时小计		备注
			学分数	占%	学时数	占%	
通识教育课程	通识基础课	必修课	41	30%	798	30%	
	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	27	20%	488	19%	
	专业核心课	必修课	46	33%	924	35%	
	专业拓展课	选修课	16	11%	288	11%	

合 计		138	100%	2634	100%	
其中	课内理论教学			877	33%	
	实践教学环节			1757	67%	
	合计			2634	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、职业技能证书且体质健康测试成绩达标，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
通识教育课程	通识基础课程	41	30%
	通识拓展课程	8	6%
专业教育课程	专业基础课程	27	20%
	专业核心课程	46	33%
	专业拓展课程	16	11%
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，高级讲师，是广东省技术能手，深圳市后备级人才，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12名专任教师，其中有5名深圳市地方领军人才、2名省/市精品课程负责人和1名深圳好讲师。

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，能开展专业实习/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。

2. 校外实践教学基地

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、数字特效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《教育部关于印发〈中小学教材管理办法〉〈职业院校教材管理办法〉和〈普通高等学校教材管理办法〉的通知》（教材〔2019〕3 号）的指导下，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，能够支撑专业课程的线上线下教学需要的基本资源；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

（说明：教学进度安排表参照教务系统制作）

十一、研制团队

人才培养方案的研制团队见表 10。

表 10 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	高级/院长
赵新凯	深圳城市职业学院传播工程学院	高级/副院长
杨敏	深圳城市职业学院传播工程学院	中级/专业主任
陈富豪	北大方正电子有限公司	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
孙寅	深圳市宜达数字有限公司	总经理
汪洋	深圳丝路视创科技有限公司	项目总监
韩丽屏	深圳信息职业技术学院	高级/专业教师

二级学院负责人签字：_____、_____

附件

三年制高职 2026 级数字媒体技术专业课程教学安排一览表

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					
											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					
		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				
		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				
		4		大学英语 1	3.5	56	48	8	14	4	4					
		5		大学英语 2	4.5	72	66	6	18	4		4				
		6		信息技术	3	48	16	32	12	4		4				
		7		体育 1	1.5	28	4	24	14	2	2					
		8		体育 2	2	34	4	30	17	2		2				
		9		体育 3	2	34	4	30	17	2			2			
		10		体质健康 1	0	4	0	4	-	-	(4)					
		11		体质健康 2	0	4	0	4	-	-			(4)			

		12	体质健康 3	0	4	0	4	-	-					(4)	
		13	体质健康	0.5	0	0	0	-	-						
		14	大学生心理健康教育	2	32	22	10	-	-	2					
		15	军事理论	2	36	36	0	-	-	(36)					
		16	军事技能	2	112	0	112	2	56	(112)					
		17	劳动教育	1	16	8	8	-	-	(16)					
		18	美育	2	36	18	18	-	-		(36)				
		19	国家安全	1	16	8	8	-	-		(16)				
		20	形势与政策 1	0	8	8	0	-	-	(8)					
		21	形势与政策 2	0	8	8	0	-	-		(8)				
		22	形势与政策 3	0	8	8	0	-	-			(8)			
		23	形势与政策 4	0	8	8	0	-	-				(8)		
		24	形势与政策 5	0	8	8	0	-	-					(8)	
		25	形势与政策 6	0	8	8	0	-	-						(8)
		26	形势与政策	1	0	0	0	-	-						
		27	职业生涯规划	1	18	8	10	9	2	2					
		28	大学生就业指导	1	16	6	10	8	2					2	

专业教育课程	(选修课)	29		创新思维训练	3	56	20	36	14	4	4					
		小 计			41	798	424	374	-	36	18	16	2	0	2	0
		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。实践课时占比按指导性意见最低要求计。														
	小计（应修最低学分）				8	136	68	68	17	8						
	专业基础课程（必修课）	1		数字色彩	3	56	22	34	14	4	4					
		2		图形图像处理	4	72	24	48	18	4		4				
		3		三维建模	4	72	20	52	18	4		4				
		4		虚拟引擎交互基础	4	72	24	48	18	4			4			
		5		AIGC 内容创作	4	72	24	48	18	4			4			
		6		媒体信息采集	4	72	24	48	18	4			4			
		7		音视频编辑	4	72	24	48	18	4			4			
	小计（应修最低学分）				27	488	162	326	-	28	4	8	16	0	0	0
	专业核心课程（必修课）	1		三维动画制作	6	108	24	84	18	6			6			
		2		非线性编辑	4	72	24	48	18	4				4		
		3		融媒体内容策划与制作	4	72	18	54	18	4				4		
		4		虚拟现实产品制作	4	72	24	48	18	4				4		

		5		AR/VR 交互制作	4	72	24	48	18	4				4		
		6		数字特效制作	4	72	18	54	18	4				4		
		7		全媒体运营实务	4	72	13	59	18	4				4		
		8		岗位实习（毕业设计）	16	384	0	384	16	24						24
		小计（应修最低学分）			46	924	145	779	-	54			10	24		24
	专业拓展课程（选修课）	1		专业拓展课建议按专业方向或课程组（课程包）方式开设，由学生自主选择课程包修读、集中在第五学期开设，共 16 学分。实践课时占比按指导性意见最低要求计。												
		小计（应修最低学分）			16	288	78	210	18	16					16	
		合计			138	2634	877	1757		142	22	24	24	24	18	24