

2025 级数字媒体技术专业人才培养方案

一、专业名称及代码

专业名称：数字媒体技术

专业代码：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

表 4-1 专业及职业面向

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（51）	计算机类（5102）	数字内容服务（657）、影视节目制作（873）	视觉传达设计人员（2-09-06-01）、数字媒体艺术专业人员（2-09-06-07）、全媒体运营师（4-13-01-05）	数字视觉设计、交互设计、影视后期制作	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

（一）素质

- 1.具有良好的思想政治素质、社会公德和职业道德，遵纪守法，具有事业心、进取心和创新精神；
- 2.具有一定的自然科学、人文社会科学和管理科学方面的基础知识；
- 3.具有更新知识、继续学习与创新的潜能，具备一定的组织、协调能力和管理沟通能力；
- 4.具有健康的体魄和良好的心理素质，达到国家规定的《大学生身心健康标准（试行）》；
- 5.具有基本的英语应用能力和较强的计算机操作能力。

（二）知识

- 1.掌握必备的思想政治理论、科学文化基础知识和中华优秀传统文化知识；
- 2.熟悉与本专业相关的法律法规以及环境保护、安全消防等知识；
- 3.掌握与本专业相关的数字媒体应用类技能竞赛以及相关三维动画设计、影视编辑合成、数码影像后期处理等课程的基本知识；
- 4.掌握数字媒体行业发展规律，行业相关法规、政策知识，及本专业相关领域的前沿和发展动态背景知识；
- 5.了解数字媒体行业相关的国家标准和国际标准；
- 6.掌握数字视音频、视频编辑合成的相关知识，掌握数字媒体作品后期合成、动画设计制作、数字图像处理技术等基础理论知识；
- 7.掌握平面设计中基础理论知识、网页设计制作基础知识；
- 8.掌握三维建模和三维动画设计基本理论与技巧的相关知识。

（三）能力

- 1.具备色彩运用及策划、布局等设计审美能力；
- 2.具备数字媒体设计素材的采集、整理、加工、设计和策划能力；
- 3.具备数字视觉设计、数字界面交互设计、Web 前端开发的能力；
- 4.具备三维建模、渲染、动画表现的设计开发能力；
- 5.具备融合各种媒体技术加工信息内容并传播的能力；
- 6.具备合作完成项目策划、应用及推广全媒体运营能力；
- 7.具有沟通及团队协作能力；

- 8.具有分析问题、解决问题的能力；
- 9.具有独立思考能力、逻辑思维能力；
- 10.具有语言表达能力和文字写作能力；
- 11.具有探究学习、终身学习和可持续发展的能力。

七、课程设置及学时安排

（一）课程设置

1.公共基础课程

（1）公共基础必修课程

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、军事理论与军训、体育、劳动教育、心理健康教育、职业发展与就业指导。

（2）公共基础选修课

英语、信息技术、中华优秀传统文化、大学生安全教育-综合篇、劳动通论、突发事件及自救互救、人工智能、美术鉴赏、现场生命急救知识与技能、情商与智慧人生、国学智慧、有效沟通技巧、党史国史、国家安全教育。

2.专业课程

专业课程设置：专业基础课程、专业核心课程、专业拓展课程。

（1）专业基础课程

数字媒体技术导论、构成基础、摄影摄像技术、图形图像处理、图文编辑基础、创意设计、三维软件基础、影视广告创意与制作。

（2）专业核心课程

表 7-1 专业核心课程主要教学内容与要求

序号	课程涉及的主要领域	典型工作任务描述	主要教学内容与要求
1	交互设计	（1）进行交互设计流程中各项任务环节的设计与策划。 （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。
2	用户界面设计	（1）确定界面风格并设计产品界面原型。	（1）了解界面设计的概念、原则及发展趋势。

		(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。	(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	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。
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	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。
7	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	(1) 了解音视频后期特效合成的概念和工作原理。

		景过渡特效。 (3) 进行后期合成和影像编辑。	(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。
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

Python 程序设计、Linux 程序设计、C 语言程序设计、品牌策划与设计、人工智能与新媒体。

3.实践性教学环节

通过实验、实习实训、毕业设计、社会实践活动等多元形式, 将实践性教学深度融入公共基础课程与专业课程, 全面强化理论与实践结合, 切实提升学生综合应用能力与职业素养。

(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。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。

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, 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。

(二) 学时安排 (见附表)

八、教学基本条件

(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一般不低于 60%，高级职称专任教师的比例不低于 20%，专任教师队伍要考虑职称、年龄、工作经验，形成合理的梯队结构。

2.专任教师

具有高校教师资格和计算机类专业领域有关证书；有理想信念、有道德情操、有扎实学识、有仁爱之心；具有相关专业本科及以上学历；具有扎实的专业相关理论功底和实践能力；具有较强的信息化教学能力，能够开展课程教学改革和科学研究；近 5 年累计企业实践经历 6 个月。对于专业核心课程，要求有硕士学位或者副教授以上职称的骨干教师承担。

3.专业带头人

能够把握国内外行业、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实际需求，教学设计、专业研究能力强，组织开展教科研工作能力强，在本区域或本领域具有一定的专业影响力。

4.兼职教师

主要从相关企业聘任，具备良好的思想政治素质、职业道德和工匠精神，具有扎实的专业知识和丰富的实际工作经验，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教学任务。

（二）教学设施

1.校内实训条件配置

表 8-1 实训室基本情况

序号	实训室名称	实训功能	设备	工位数量	场地面积（m²）
1	计算机组装与维护实训室	微机安装与维护	计算机	50 台	80
2	网络实训室	网络工程、综合布线	计算机	60 台	160
3	多媒体实训室	数字媒体设计	计算机	50 台	160
4	计算机实训室（A）	大数据技术	计算机	50 台	160
5	计算机实训室（B）	大数据技术	计算机	50 台	160
6	计算机实训室（C）	大数据技术	计算机	50 台	160

7	计算机实训室（D）	计算机应用	计算机	70 台	160
8	计算机实训室（E）	计算机应用	计算机	50 台	160
9	计算机实训室（F）	计算机应用	计算机	50 台	160
10	计算机实训室（G）	数字媒体设计	计算机	50 台	160

2.校企合作共建实训基地

根据教学和学生实习的需要，我们在校外逐渐建立了自己的实习基地。数字媒体技术专业与周口柚子传媒公司等建立了校企合作关系。

（三）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：有关数字媒体内容制作、影视节目制作行业的标准、规范、技术、文化及案例类图书等。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.数字教学资源配备基本要求

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。

（四）教学方法

1.构建以生为本的成长型教学生态

立足学生个性化发展需求，打造开放包容、师生共研的课堂环境。教学设计深度融合学生的身心发展规律与语言习得机制，通过分层教学、弹性任务设计，精准匹配不同基础学生的成长路径。教师以学习伙伴的角色定位，建立平等对话

机制，通过正向激励保护学生创新热情，构建“自主探究 — 协作实践 — 成果展示”的闭环学习链。依托项目化学习、情境模拟等多元形式，引导学生在解决真实问题中构建知识体系，培育终身学习能力。

2.深化产教融合的项目式教学改革

推行“企业需求驱动、项目任务牵引”的教学模式，打破传统知识灌输型课堂。教学内容紧密对接互联网头部企业的最新技术标准与设计规范，将行业前沿案例、真实商业项目嵌入课程体系。采用“理论精讲 + 技能实训 + 岗位实践”的混合教学法，通过企业导师驻校指导、虚拟仿真项目演练等方式，帮助学生掌握设计全流程思维。注重培养学生的职业素养与创新能力，使其在沉浸式学习中形成对行业的深度认知，显著提升岗位适配度与市场竞争力。

3.打造跨界融合的艺术素养培育体系

强化互联网设计与艺术教育的深度融合，构建“技术 + 艺术”双轮驱动的课程架构。教师通过主题工作坊、艺术展览导赏、跨学科项目协作等形式，系统培养学生的美学鉴赏力与创意表达能力。引入数字化艺术工具与虚拟现实技术，拓宽艺术创作边界，激发学生创新灵感。建立艺术实践成果转化机制，鼓励学生将创意作品转化为商业设计方案，实现艺术素养与职业能力的协同发展。

4.构建智能化学习支持系统

依托人工智能、大数据等技术，构建全场景学习生态。利用学习分析系统精准诊断学情，提供个性化学习方案；搭建在线协作平台，支持跨地域、跨专业的协同创作。通过直播教学、微课资源、在线实训等多元形式，打破时空限制，实现“线上自主学习 + 线下深度研讨”的混合式教学模式，全面提升学习效率与教学质量。

5.建立动态更新的教学能力发展机制

针对互联网行业迭代迅速的特点，构建“行业调研 — 课程重构 — 教法创新”的动态响应机制。教师定期参与企业实践与行业培训，将新技术、新理念及时转化为教学内容；组建跨学科教研团队，运用教育心理学理论优化教学设计；建立教学效果追踪评估体系，通过学生就业反馈、企业满意度调查等多维度数据，持续改进教学策略，确保课程始终保持行业前沿水平。

（五）教学评价

本专业考核分理论课考核、专业教学技能考核、专业技能考核和岗位实习考核四部分。

1.理论课考核

理论课程考核包括学生对课程中理论知识的识记、理解、掌握和运用的考核，采用形成性考核和终结性考核相结合的方式。形成性考核成绩占课程总成绩的50%，包括平时作业成绩（30%）和学习表现成绩（20%），由任课教师根据学生的平时作业完成情况、上课与老师互动情况、学习表现记录（包括到课率记录）进行综合评定。终结性考核成绩占课程总成绩的50%，终结性考核采取期末无纸化（或纸质）考试。

2.专业教学技能考核

为客观评价学生在学完本门课程后知识的掌握情况、专项技能的训练水平、职业核心能力的掌握情况，将本课程考核与评价分为两部分，分别为平时过程性考核和期末终结性考核，总分为100分。

其中平时过程性考核占60%，考核主要分成两部分，一方面根据阶段性个人或小组项目完成情况，由学生自评、组内他人评价和教师评价相结合评定成绩；另一方面，根据项目完成的时间、主题是否符合要求、质量是否达标、是否有创新，由组长和教师评价相结合的方式评定成绩。

期末终结性考核占40%，主要分为理论考试以及实践考试。其中理论考试部分根据期末问卷式理论考试，由教师评定成绩。实践考试根据期末实践项目完成的时间、主题是否符合要求、质量是否达标、是否有创新，由教师评价评定成绩。

3.专业技能考核

数字媒体应用技术专业学生应加强基本技能的训练，参加全部专业技能的考核。通过七项基本技能考核并获合格以上者，颁发“专业技能合格证书”，准予毕业。单项专业技能考核优秀者，颁发“单项专业技能优秀证书”。

4.岗位实习的考核

岗位实习考核成绩由企业方和校内指导教师共同评定，以企业方评价为主。校内指导教师主要根据学生的岗位实习记录和对学生的指导记录进行评定，企业方指导教师主要根据学生在岗位实习期间运用所学专业知识和解决实际问题的能力以及职业素质提高情况进行评定。校内指导教师的评定成绩占总成绩的40%，

校外指导教师的评定成绩占总成绩的 60%。本专业考核成绩一律采用百分制，60 分及以上为合格。

（六）质量保障

1.组织保障

信息工程学院成立以院长为组长的教学质量保障管理领导小组，具体负责本学院各专业日常教学的具体管理和实施。

组长：黄宇达

成员：侯艳芳 吴桐 杨景花 刘芳芳 王贝 冯腾霄

2.制度保障

（1）学期初，教研室须根据学校工作计划制订本专业的教研计划，要求具体详实，切实可行、严禁形式化、任务性、应付检查。

（2）教研室要详实记载每次教研活动的情况，及时向所在学院报告工作，反馈教师的意见和要求，以便于改进工作。

（3）学期末，教研室要写好教研工作总结，教师要完成教师业务档案的填写。教研室要整理教师的科研工作量。

（4）所有教师都要在集体备课前认真钻研教材，阅读其他参考资料，明确本章节与其他章节、其他学科的关系及所处的地位，做好教案的书写或制作 ppt。

（5）建立考试试题库，对试题的题型、题量、知识点、检测形式等需要教研室相关教师拟定，优中选优确定最佳试题。

（6）考试结束后写出试卷分析，根据考试中出现的问题，查找教学中的不足，以便采取补救措施。

（7）教研室要组织教师进行听课，每学期 8 次以上。

（8）听课杜绝走形式，不能为应付检查而抄袭他人听课笔记或假造听课笔记。

（9）听课对教学效果差、学生反映强烈的教师，教研室要实行跟踪听课指导，帮助改进，限期提高。

（10）教研室要定期做好教师的备课、上课、作业布置与批改、学习辅导、考试评价等的督查情况，并进行评估指导。

3.校企合作机制

学校积极开展校企合作，通过企业与学校相互渗透，学校针对企业的发展需要设置专业方向，开设课程，为企业进行订单培养或利用学校资源为企业培训人员，为企业节约成本。同时，企业也主动向学校投资，建立利益共享关系，真正实现“教学—科研—开发”三位一体。

与企业合作，共同建立、加强、创新兼职教师队伍培养、管理、考核制度。鼓励兼职教师参与人才培养方案制定、参与指导学生实习、参与教科研活动、参与教材建设、参与学术活动。鼓励企业选派优秀职工充实兼职教师队伍，引导教师为企业服务，做到校企双赢。通过兼职教师的讲座、授课、指导专业竞赛不仅提高学生的专业能力，在职业道德上也能受到教育与指导。专职教师通过听课、评课，提高实践能力，丰富实践案例。在教学的方式、内容、方法、时段、地点、薪酬等方面，创新思路，满足企业、兼职教师、学校、学生的需求，最终提高人才培养质量。

九、毕业要求

学生通过规定年限的学习，修满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，达到本专业人才培养目标和培养规格的要求。

十、附录

按照《教育部关于职业院校专业人才培养方案制订与实施工作的指导意见》（教职成司〔2019〕13号）、《关于组织做好职业院校专业人才培养方案制订与实施工作的通知》（教职成司函〔2019〕61号）的相关要求，在专业建设委员会指导下，按照学校统一部署，前后开展了行业企业调研、毕业生跟踪调研和在校生学情调研等工作，分析产业发展趋势和行业企业人才需求，明确本专业面向的就业岗位（群）所需要的知识、能力、素质，形成了专业人才培养调研报告。经过由行业企业、教研机构、校内外一线教师和学生代表等参加的论证会论证，进一步明确了专业人才培养目标与培养规格，重构课程体系、安排教学进程，更新完善了教学内容、教学方法、教学资源、教学条件保障等要求。

2025年6月，对照职业教育专业教学标准（2025年）进行了最新制（修）订。

附表I

教学进程总体安排表

课程类别	课程性质	课程名称	学时数			学分	考核方式	开设学期						备注
			总学时	理论学时	实践学时			I	II	III	IV	V	VI	
公共基础课程	必修	思想道德与法治	36	36	0	3	1	2						
		毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	54	36	18	2	1		单周：2 双周：4					1.单周为理论课2学时，双周为理论课2学时+实践课2学时。 2.思政课实践教学统一安排在第二学期双周开设。
		习近平新时代中国特色社会主义思想概论	36	36	0	3	1			2				
		形势与政策I	8	8	0	1	2	▲						每学期8课时
		形势与政策II	8	8	0	1	2		▲					
		形势与政策III	8	8	0	1	2			▲				
		形势与政策IV	8	8	0	1	2				▲			
		军事理论与军训I	112	0	112	2	2	▲						
		军事理论与军训II	32	32	0	2	2	▲						
		体育I	36	2	34	2	1	2						
		体育II	36	2	34	2	1		2					
		体育III	36	2	34	2	1			2				
		体育IV	36	2	34	2	1				2			
		劳动教育I	18	2	16	1	2	▲						每周1学时
		劳动教育II	18	2	16	1	2		▲					
		劳动教育III	18	2	16	1	2			▲				
		劳动教育IV	18	2	16	1	2				▲			
		心理健康教育	36	26	10	2	2	2						
		职业发展与就业指导I	36	20	16	2	2	2						
		职业发展与就业指导II	36	26	10	2	2				2			
	选修	英语I	36	36	0	2	2	2						全校限定选修
		英语II	36	36	0	2	2		2					全校限定选修
		信息技术	36	12	24	2	2	2						全校限定选修
		中华优秀传统文化	16	16	0	1	2	▲						全校限定选修
		大学生安全教育-综合篇	32	32	0	3	2	▲						全校限定选修

		劳动通论	32	32	0	3	2		▲					全校限定选修
		突发事件及自救互救	22	22	0	2	2		▲					全校限定选修
		人工智能	32	32	0	2	2		▲					全校限定选修
		美术鉴赏	39	39	0	2	2			▲				全校限定选修
		现场生命急救知识与技能	10	10	0	1	2			▲				全校限定选修
		情商与智慧人生	16	16	0	1	2				▲			全校限定选修
		国学智慧	32	32	0	3	2				▲			全校限定选修
		有效沟通技巧	20	20	0	1	2					▲		全校限定选修
		党史国史	10	10	0	1	2					▲		全校限定选修
		国家安全教育	25	25	0	2	2					▲		全校限定选修
		小计	1020	630	390									
		占比	33.9 3%											
专业基础课程	必修	高等数学I	36	36	0	2	2	2						
		高等数学II	36	36	0	2	2		2					
		数字媒体技术导论	36	18	18	2	1	2						
		构成基础	36	36	0	2	1	2						
		摄影摄像技术	36	36	0	2	1	2						
		图形图像处理	72	36	36	4	1	4						
		图文编辑基础	72	36	36	4	1		4					
		创意设计	72	36	36	4	1		4					
		三维软件基础	72	36	36	4	1			4				
		影视广告创意与制作	72	36	36	4	1				4			
		小计	540	342	198									
		占比	17.9 6%											
专业核心课程	必修	数字视觉设计	36	18	18	2	1		4					
		数字音视频技术	72	36	36	4	1		4					
		三维动画制作技术	72	36	36	4	1				4			
		网页设计	72	36	36	4	1				4			
		特效制作技术	72	36	36	4	1				4			
		交互设计	72	36	36	4	1					4		
		用户界面设计	72	36	36	4	1				4			
		融媒体技术	72	36	36	4	1					4		
		小计	540	270	270									
		占比	17.9 6%											
专业拓展课程	必修	Python 程序设计	36	36	0	2	2		▲					
		Linux 操作系统基	36	36	0	2	2			▲				

		础												
	选修	C 语言程序设计	36	36	0	2	2				▲			
		品牌策划与设计	24	24	0	1	2		▲					
		人工智能与新媒体	24	24	0	1	2	▲						
	小计		156	156	0									
	占比		5.19 %											
第二课 堂	思想成长					4		▲	▲	▲	▲	▲	▲	
	实践实习和志愿公益							▲	▲	▲	▲	▲	▲	
	创新创业							▲	▲	▲	▲	▲	▲	
	文体活动							▲	▲	▲	▲	▲	▲	
	工作履历							▲	▲	▲	▲	▲	▲	
	技能特长							▲	▲	▲	▲	▲	▲	
毕业实 习	必修	岗位实习I	360		360	20						▲		
		岗位实习II	360		360	20							▲	
		毕业设计（论文）	30	30		2							▲	
	小计		750	30	720	42								
	占比		24.9 5%											
总计			3006	1428	1578			24	22	20	20			

- 注：
- 1.考试课用“1”表示，考查课用“2”表示。
 - 2.▲表示在对应学期开设课程

附表II

数字媒体技术专业学时分配

课程类别			学时分配			学时比例
			总学时	理论学时	实践学时	
公共基础课程	必修		626	260	366	20.83%
	选修		394	370	24	13.11%
专业课程	专业基础课程（必修）		540	342	198	17.96%
	专业核心课程（必修）		540	270	270	17.96%
	专业拓展课程	必修	72	72	0	2.40%
		选修	84	84	0	2.79%
毕业实习（必修）			750	30	720	24.95%
合计			3006	1428	1578	100%
比例分配				47.50%	52.50%	100%