

桂林市机电职业技术学校

数字媒体技术应用专业人才培养方案

(2026级)

一、概述

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，顺应电子信息行业数字化、网络化、智能化发展的新趋势，对接新产业、新业态、新模式下数字音影剪辑、界面设计、摄影摄像等岗位（群）的新要求，不断满足电子信息行业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，制订本方案。

专业教学直接决定高素质技能人才培养的质量，人才培养方案是实施专业教学的基本依据。本方案落实中职基础性定位，推动多样化发展，是我校中等职业教育数字媒体技术应用专业教学的基本依据，学校结合区域/行业实际和自身办学定位，依据国家专业教学标准制订本校电子信息专业的人才培养方案，办出水平，办出特色。

二、专业名称（代码）

数字媒体技术应用（710204）

三、入学基本要求

初中毕业生或具有同等学力者。

四、基本修业年限

三年

五、职业面向

所属专业大类（代码）	电子与信息大类（71）
所属专业类（代码）	计算机类（7102）
对应行业（代码）	软件和信息技术服务业（65）
主要职业类别（代码）	数字媒体技术专业人员（2-09-06-07）
主要岗位（群）或技术领域	摄影摄像、数字影音剪辑、界面设计
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

六、培养目标

本专业培养德智体美劳全面发展，掌握扎实的科学文化基础和视听语言基本规律、图形与动画技术、数字媒体技术等知识，具备脚本文案制作、图形图像制作、视音频采集及剪辑、产品交互原型制作等能力，具有工匠精神和信息素养，能够从事数字媒体前期设计、素材采集、后期剪辑、产品交互以及媒体发布等工作的技术技能人才。

七、培养规格

本专业学生应全面提升知识、能力、素质，筑牢科学文化知识和专业类通用技术技能基础，掌握并实际运用岗位（群）需要的专业技术技能，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，具备社会责任感和担当精神；

3. 掌握支撑本专业学习和可持续发展必备的语文、历史、数学、英语、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. 具备色彩搭配、平面构成、版面设计等美术设计能力；

6. 具备摄影摄像、数字影音编辑与合成、后期特效制作的能力；

7. 具备图形图像处理、数字媒体素材与资源制作的能力；

8. 具备运用数字媒体技术主流软件及常规专业设备的能力；

9. 具备程序设计基础、网页设计与制作、数字媒体产品交互原型制作的能力；

10. 具备新媒体内容校对、推送发布、监测数据、用户反馈互动等运营能力；

11. 具有终身学习和可持续发展的能力；

12. 掌握身体运动的基本知识和至少 1 项体育运动技能，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。本专业毕业生应具有以下职业素养、专业知识和技能。

八、课程设置及要求

（一）课程设置

本专业课程设置分为公共基础课程和专业课程。

1. 公共基础课程

按照国家有关规定开齐开足公共基础课程。公共基础必修课程有思想政治、语文、历史、数学、物理、英语、信息技术、体育与健康、艺术、劳动教育等，将党史国史、中华优秀传统文化、国家安全教育、职业发展与就业指导、创新创业教育等列为限定选修课程。

序号	课程名称	主要教学内容和要求	参考学时
1	中国特色社会主义	依据《中等职业学校思想政治课程标准》开设，并与专业实际和行业发展紧密结合	40
2	心理健康与职业生涯	依据《中等职业学校思想政治课程标准》开设，并与专业实际和行业发展紧密结合	40
3	哲学与人生	依据《中等职业学校思想政治课程标准》开设，并与专业实际和行业发展紧密结合	40
4	职业道德与法治	依据《中等职业学校思想政治课程标准》开设，并与专业实际和行业发展紧密结合	40
5	语文	依据《中等职业学校语文课程标准》开设，并注重在职业模块的教学内容中体现专业特色	240
6	数学	依据《中等职业学校数学课程标准》开设，并注重在职业模块的教学内容中体现专业特色	240
7	英语	依据《中等职业学校英语课程标准》开设，并注重在职业模块的教学内容中体现专业特色	240

8	物理	依据《中等职业学校物理课程标准》开设,并与专业实际和行业发展密切结合	40
9	信息技术(人工智能通识)	依据《中等职业学校信息技术课程标准》开设,并注重在职业模块的教学内容中体现专业特色	120
10	体育与健康	依据《中等职业学校体育与健康课程标准》开设,并与专业实际和行业发展密切结合	200
11	艺术	依据《中等职业学校艺术课程标准》开设,并与专业实际和行业发展密切结合	40
12	历史	依据《中等职业学校历史课程标准》开设,并与专业实际和行业发展密切结合	80
13	其他(习近平新时代中国特色社会主义思想学生读本/军事/劳动教育/安全教育/传统文化教育/卫生教育)	依据《教育部办公厅关于印发,〈中等职业学校公共基础课程方案〉的通知》开设,并注重在职业模块的教学内容中体现专业特色	90
14	就业指导	依据《中等职业学校就业指导课程标准》开设,并与专业实际和行业发展密切结合	40

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。

学校结合区域/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

设置 4 门，包括：美术设计、图形图像处理、摄影摄像、程序设计基础。

序号	课程名称	主要教学内容和要求	参考学时
1	美术设计	1. 了解色彩与构图的原理与属性； 2. 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； 3. 掌握视觉传达艺术表现的基础技能。	80
2	程序设计基础	1. 熟练掌握 C 语言程序设计的数据类型(基本类型、构造类型、指针类型等)和各类运算符，能正确使用表达式实现各种数据的简单加工。 2. 熟练掌握 C 语言程序设计的三种基本结构(顺序、选择、循环)的特点，能使用相关语句完成这三种基本结构的程序设计任务。 3. 掌握 C 语言程序设计的常用库函数使用，以及用户函数的定义、调用、参数传递等方法。	120
3	图形图像处理	1. 了解并掌握计算机图形图像基础知识，掌握认识图形图像处理工具的工作界面的基本技能，初步学会图形图像处理工具的各项菜单进行操作的基本技能； 2. 熟练掌握图像的分辨率，学会能够根据需要对图像大小进行调整的基本技能，使观察和审美的能力得到提高； 3. 掌握图层、通道、蒙板、路径的关系，能够根据需要来进行相关操作，使图片处理的能力得到提高； 4. 掌握图像的各种色彩模式及图像存储的各种格式，学会把处理好的图像按要求进行存储或发布的基本技能。	120
4	摄影摄像	1. 了解摄影摄像的概念、特点、发展历程及一般工作流程； 2. 了解摄像机的用途、特点及安装要求； 3. 了解摄像机的常用术语； 4. 了解摄像机的艺术指导原则； 5. 了解摄影机中可以编辑的素材格式及特点； 6. 掌握材质贴图的方法； 7. 掌握摄影机的工作界面、菜单、工具面板以及各种控制面板的布局方式和使用方法； 8. 掌握在电脑中导入拍摄素材的方法；	40

		9. 掌握摄影摄像机的基本使用方法。	
--	--	--------------------	--

(2) 专业核心课程

设置 6 门，包括：数字影音编辑与合成、三维设计与制作、后期特效制作、虚拟现实素材与资源制作、数字媒体制作、网页设计与制作。

序号	课程名称	主要教学内容和要求	参考学时
1	数字影音编辑与合成	1. 了解数字视频/音频格式、制式标准等概念； 2. 掌握镜头语言（景别、运动）、蒙太奇及画面组接技巧； 3. 掌握非线性编辑核心（Premiere Pro 为主）：素材管理（导入、代理剪辑）；时间线剪辑（出入点设置、多机位编辑）；视频过渡与特效（转场、调色、键控抠像等）；音频处理（电平调整、音效、降噪）；字幕图形（动态字幕、标题设计）；渲染输出（适配多平台的编码设置）； 影视合成进阶（After Effects 为主）：二维/三维合成（图层动画、摄像机、灯光）；关键帧动画（运动路径、时间控制）；遮罩与抠像（Mask、键控技术）；特效应用（粒子、仿真、调色）； 4. 掌握综合项目实战：典型项目（宣传片、短视频、片头包装）；流程规范（脚本构思到成片交付）。	120
2	三维设计与制作	1. 能独立完成多边形建模（机械/角色/场景）与曲面建模； 2. 能运用材质灯光系统完成写实或风格化渲染； 3. 能基于关键帧、骨骼绑定制作简单动画； 4. 具备从创意到落地的完整项目执行能力； 5. 三维设计行业认知（影视/游戏/工业应用）、软件界面与视图操作、三维空间逻辑（坐标系/三视图分析）； 6. 了解行业岗位能力要求；熟练视图操作与文件管理；能通过三视图分析模型结构； 7. 掌握盒子建模法与拓扑优化；能按工程图纸还原零件，保证尺寸精度与结构合理性；角色面部布线符合动画需求； 8. 能调节金属/玻璃/布料等写实材质，或赛博朋克	80

		等风格化材质；掌握不同场景布光逻辑；根据项目需求选择渲染策略； 9. 能制作球体弹跳等动画并调节节奏；完成角色简单走路动作；分组完成 15-30 秒动画短片。	
3	后期特效制作	1. 熟练掌握图层操作与关键帧插值； 2. 能制作图形变换、路径动画等基础 MG 动画；理解父子关系在动画中的应用； 3. 掌握不同素材的抠像策略；能处理复杂边缘（头发/半透明）；理解前景与背景的光影融合逻辑； 4. 能完成屏幕替换、场景合成等追踪任务；理解追踪数据与图层的绑定关系；具备手动修正错误追踪点的能力； 5. 掌握标准化校色流程（亮度/对比度/饱和度）；能根据影片情绪匹配整体色调；理解示波器在调色中的应用； 6. 能制作多种动态文字效果；掌握文字动画节奏感；理解栏目包装中的文字层级与信息传达； 7. 理解三维空间图层关系与多机位布光；能完成三维粒子特效（粒子汇聚/光效擦除）；掌握插件参数逻辑而非简单套用预设；	120
4	虚拟现实素材与资源制作	1. 了解 VR 资源制作的完整流程；能根据应用场景（教育/文旅/游戏）确定资源制作目标；理解分辨率、帧率、延迟对用户体验的影响； 2. 掌握多边形建模与曲面建模方法；能制作符合引擎要求的低面数模型（面数$\leq$引擎限制）；完成模型 UV 展开与贴图烘焙；实现模型优化策略（LOD 级别设置）； 3. 能使用 Substance Painter 完成 PBR 材质绘制；掌握贴图导出规范（边长 2048/1024/512, PNG/TGA 格式）；在引擎中创建材质球并调节参数； 4. 能正确导入模型资源并处理材质丢失问题；掌握场景搭建与光照烘焙技巧；完成后处理特效设置，提升视觉沉浸感； 5. 能使用可视化脚本工具搭建基础交互（开门/物品抓取/场景切换）；添加音效与 UI 交互；理解 VR 交互设计原则（舒适度/防晕眩）； 6. 能使用全景相机完成实景拍摄；掌握全景图片/视频的后期处理技术；能将全景资源导入 VR 设备并测试体验效果； 7. 掌握多平台打包发布方法；能进行项目复盘与技术总结；	120
		1. 掌握数字图像必理的基本技术，主要有图像必理软 Photoshop 软件基本操作、绘图工具使用、选	120

5	数字媒体制作	区创建与必理、图层应用、路径应用、通道和蒙版以及滤镜的应用技术； 2. 了解 Coreldraw 软件基本操作、图形的绘制和特殊效果、文本编辑和位图编辑应用技术； 3. 知道数字动画的基本概念,掌握平面动画制作软件 flashcc 的基本应用技能,主要包括 flash 文件基本操作、flash 绘图、各种类型动画创建、flash 中音视频应用及交互式动画制作技能。 4. 了解当前二维动画制作的流行趋势与审美风尚； 5. 了解多媒体技术的特点及其发展历史，并能从中汲取设计灵感； 6. 了解中国在数字媒体与动漫的发展成就，增强行业自信。	
6	网页设计与制作	1. 熟悉 DreamWeaver 软件的使用； 2. 掌握创建和管理站点的原理和方法。 3. 掌握网页文本的编辑和控制、表格设计和制作网页的技术； 4. 掌握网页图像的处理、超链接的使用、网页表单的编辑的技术； 5. 掌握制作网页框架、图层技术、CSS 样式的技术； 6. 掌握网页中插入多媒体、利用模板和库设计网页的技术； 7. 掌握网页测试和发布等技能； 8. 具备进行综合网站规划与设计的能力； 9. 具备网站的更新与维护能力。	120

(3) 专业拓展课程

主要包括：办公软件应用、广告设计、素描、计算机网络基础等。

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、毕业设计、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

根据自己学校的教学要求灵活安排综合实训，建议以数字媒体技

术应用的综合项目或采用企业真实工作项目等方式进行，也可以和学生技能证书考核要求结合进行。时间安排上可以结合课程的进度，安排在每个学期，也可以统一安排在第五学期，技能考证要在当地教育主管部门的统一要求下完成，证书要求以当地教育主管部门的统一要求为准，可以是国家相关部门（教育部、人力资源和社会保障部、工业和信息化部等）的职业技能证书，也可以是当地教育主管部门或行业协会统一认可的职业资格证书。

（2）实习

顶岗实习是直接参与生产过程，综合运用本专业所学的知识和技能完成一定的生产任务，并进一步获得感性认识，掌握操作技能，学习企业管理经验，养成正确劳动态度的一种实践性教学形式。各学校要认真落实教育部、财政部关于《中等职业学校学生实习管理办法》的规定和要求，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。要加强岗前安全生产教育和培训，加强过程性管理。

4. 相关要求

学校应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。应开设安全教育（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

1. 基本要求

每学年为 52 周，其中教学时间 40 周（含复习考试），累计假期 12 周，岗位实习按每周 30 学时安排，3 年总学时不少于 3000 学时。实行学分制的学校，16~18 学时折算 1 学分。军训、社会实践、入学教育、毕业教育等活动按 1 周为 1 学分。

公共基础课程学时一般占总学时的 $1/3$ ，可根据不同专业人才培养的需要在规定范围内适当调整，但必须保证党和国家要求的课程和学时。专业课程学时一般占总学时的 $2/3$ 。实习时间累计不超过 6 个月，可根据实际情况集中或分阶段安排，校外企业岗位实习时间一般不超过 3 个月。实践性教学学时原则上要占总学时 50% 以上。各类选修课程的学时占总学时的比例应不少于 10%。

2. 教学进程安排

详见附录：数字媒体技术应用专业教学进程安排表

九、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。

根据教育部颁布的《中等职业学校教师专业标准》和《中等职业

学校设置标准》的有关规定，进行教师队伍建设，合理配置教师资源。本专业教师学历职称结构合理，共有专业教师 10 人，其中：大学本科以上学历教师数 10 人，占比 100%；高级职称教师 6 人，占比 60%；双师型教师 10 人（初级 1 人，中级 7 人，高级 1 人），占比 90%；具有高级工以上职业资格证书 8 人，占比 80%；有业务水平较高的专业带头人 2 人。

聘请行业企业高技能人才担任专业兼职教师，兼职教师应具有高级及以上职业资格或中级以上专业技术职称。

十、教学条件

（一）教学设施

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、校内实训室和校外实训基地。

1. 专业教室基本要求

专业教室一般配备黑（白）板、多媒体计算机、投影设备、音响设备，互联网接入或 Wi-Fi 环境，并实施网络安全防护措施；安装应急照明装置并保持良好状态，符合紧急疏散要求，标志明显，保持逃生通道畅通无阻。

2. 校内实训室基本要求

主要设施设备及数量见下表：

序号	实训场所	主要功能介绍	设备名称	数量（台套）
			专业图形工作站（计算机）	41
			多媒体教室教学系统	1

序号	实训场所	主要功能介绍	设备名称	数量 (台套)
1	三维动画实训室	一、主要承担《三维设计与制作》、课程的教学任务 二、承担广西职业院校学生技能大赛信息技术赛道比赛培训	虚拟现实模型设计平台	10
			三维面部表情捕捉平台	1
			动检仪	1
			3D 扫描仪	2
			3D 打印机	1
			三维动画制作平台	10
			全景虚拟现实制作软件	1
			印刷一体机	1
			柜式空调	1
			电脑桌椅	40
			机房施工	1
			移动硬盘	15
			实物投影仪（展台）	2
			多功能一体机	1
2	数字影视后期制作实训室	一、主要承担《后期特效制作》、《摄影摄像》、《数字影音编辑与合成》课程教学任务 二、承担广西职业院校学生技能大赛信息技术赛道比赛培训	专业图形工作站	41
			多媒体教室教学系统	1
			一次成像全景相机+全景云台	1
			手持三轴无刷稳定小型摄像机	2
			小型航拍机	1
			单反相机	1
			数码摄像机	2
			入门级单反机	2
			镜头一组	1
			耳麦	75

序号	实训场所	主要功能介绍	设备名称	数量 (台套)
			相机、摄像机配套	6
			数码相机	2
			摄影配套器材	2
3	平面设计实训室	一、主要承担计算机专业《图形图像处理》、《网页设计与制作》、《数字媒体制作》课程的教学任务 二、承担广西职业院校学生技能大赛信息技术赛道比赛培训	电脑	49
			多媒体教室教学系统	1
			绘图板	10
			激光打印机	1
			电脑座椅	48
			机房施工	1
			键盘	60
			鼠标	200
			柜式空调	1
			U 盘	80
			打印机	1
4	计算机组装与维护实训室	主要承担《计算机网络基础》课程的教学任务	电脑	25
			电脑座椅、键盘、鼠标	25
			柜式空调	1
			U 盘	25
			螺丝刀	25
5	计算机基础实训室 1	主要承担《办公软件应用》课程的教学任务	电脑	50
			电脑座椅、键盘、鼠标	50
			柜式空调	2
			多媒体教室教学系统	1

说明：主要设施设备的数量按照标准版 40 人/班配置。

3. 校外实训基地基本要求

根据本专业人才培养的需要和数字媒体技术发展的特点，应在企业建立两类校外实训基地：一类是以专业认知和参观为主的实训基地，该基地能反映目前专业（技能）方向新技术，并能同时接纳较多学生

实习，为新生入学教育和专业认知课程教学提供条件；另一类是以接受社会实践及学生顶岗实习为主的实训基地，该基地能为学生提供真实的专业（技能）方向综合实践轮岗训练的工作岗位，能根据专业人才培养目标和实践教学内容校企合作共同制订实习计划和教学大纲，按进程精心编排教学设计，组织、管理教学过程，并能保证有效的工作时间。

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；

(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

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

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：人工智能、软件开发技术基础、计算机网络等。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

建设、配备与本专业有关的微课、教学课件、动画、模型、音视频等专业教学资源库，优化实际工程项目，形成具备图纸、完整清单报价书的数字化教学案例库，配置房屋构造、施工、招投标等专业课程的虚拟仿真软件，种类丰富、形式多样、使用便捷、动态更新、满足教学。

十一、质量保障和毕业要求

(一) 质量保障

1. 学校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、毕业设计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

根据专业人才培养方案确定的目标和培养规格，完成规定的实习实训，全部课程考核合格或修满学分，准予毕业。

学校可结合办学实际，细化、明确学生课程修习、学业成绩、实践经历、职业素养、综合素质等方面的学习要求和考核要求等。要严把毕业出口关，确保学生毕业时完成规定的学时学分和各教学环节，保证毕业要求的达成度。

接受职业培训取得的职业技能等级证书、培训证书等学习成果，经职业学校认定，可以转化为相应的学历教育学分；达到相应职业学校学业要求的，可以取得相应的学业证书。

十二、附录

附件 1：数字媒体技术应用专业教学进程安排表

桂林市机电职业技术学校

2026 年 8 月

附件 1：数字媒体技术应用专业教学进程安排表

数字媒体技术应用专业教学进程安排表（2026 级）

课程 序号	课程代 码	课程名称	课程类别	课程 性质	学分	学时			各学期周数、学时分配					
						总学 时	理论 学时	实践 学时	1	2	3	4	5	6
									20 周	20 周	20 周	20 周	20 周	20 周
1	KG01	中国特色社会主义	公共基础 课	必修	2	40	30	10	2					
2	KG02	心理健康与职业生涯	公共基础 课	必修	2	40	30	10		2				
3	KG03	哲学与人生	公共基础 课	必修	2	40	30	10			2			
4	KG04	职业道德与法治	公共基础 课	必修	2	40	30	10				2		
5	KG05	语文	公共基础 课	必修	13	240	160	80	3	3	2	2	2	
6	KG06	数学	公共基础 课	必修	13	240	160	80	3	3	2	2	2	
7	KG07	英语	公共基础 课	必修	13	240	160	80	3	3	2	2	2	
8	KG08	物理	公共基础 课	限定选 修	2	40	20	20	2					
9	KG10	信息技术（人工智能通 识）	公共基础 课	必修	7	120	40	80	2	4				
10	KG11	体育与健康	公共基础 课	必修	11	200	40	160	2	2	2	2	2	
11	KG12	艺术	公共基础 课	必修	2	40	20	20		2				

12	KG13	历史	公共基础课	必修	4	80	60	20			2	2		
13	KG14	其他（习近平新时代中国特色社会主义思想读本/军事/劳动教育/安全教育/传统文化教育/卫生教育）	公共基础课	必修	5	90	40	50	3周					
14	KG15	就业指导	公共基础课	限定选修	2	40	20	20					2	
				小计	80	1490	840	650	17	19	12	12	10	0
1	KJSM01	美术设计	专业基础课	必修	4	80	40	40	4					
2	KJSM02	程序设计基础	专业基础课	必修	7	120	60	60	4	2				
3	KJSM03	图形图像处理	专业基础课	必修	7	120	60	60	3	3				
4	KJSM04	摄影摄像	专业基础课	必修	2	40	20	20		2				
				小计	20	360	180	180	11	7	0	0	0	0
1	KHSM01	数字影音编辑与合成	专业核心课	必修	7	120	60	60			4	2		
2	KHSM02	三维设计与制作	专业核心课	必修	4	80	40	40			4			
3	KHSM03	后期特效制作	专业核心课	必修	7	120	60	60				6		
4	KHSM04	虚拟现实素材与资源制作	专业核心课	必修	7	120	60	60				6		
5	KHSM05	数字媒体制作	专业核心课	必修	7	120	60	60		2	4			

6	KHSM06	网页设计与制作	专业核心课	必修	7	120	60	60			4	2		
				小计	38	680	340	340	0	2	16	16	0	0
1	KXSM01	办公软件应用	专业拓展课	限定选修	2	40	20	20					2	
2	KXSM02	广告制作	专业拓展课	限定选修	2	40	20	20					2	
3	KXSM03	素描	专业拓展课	限定选修	4	80	40	40					4	
4	KXSM04	计算机网络基础	专业拓展课	限定选修	4	80	40	40					4	
				小计	13	240	120	120	0	0	0	0	12	0
1	KTJSJ05	职业资格考证	专业拓展课	必修	7	120	0	120					6	
2	KTJSJ06	顶岗实习	专业拓展课	必修	30	540	0	540						30
				总计	188	3430	1480	1950	28	28	28	28	28	30

说明：

根据教学资源、市场需要、企业生产规律统筹安排实习。