

新乡市职业教育中心  
数字媒体技术应用专业  
人才培养方案  
(2024)

# 新乡市职业教育中心数字媒体技术应用专业 人才培养方案

## 一、专业名称

数字媒体技术应用 (710204)

## 二、招生对象

初中毕业生及同等学力

## 三、学习年限

3年

## 四、培养目标

本专业培养具有良好的人文科学素养和道德水准，良好的数字媒体技术和艺术基础，能够进行数字媒体作品的设计与创作，熟练掌握数字媒体的制作基础的复合型人才，毕业后可从事应用软件、移动互联网、互动娱乐、新闻传媒、游戏、影视动画、数字出版等数字媒体领域的工作。

## 五、职业领域

序号	对应职业（岗位）	职业资格证书举例	专业（技能）方向
1	多媒体作品制作员	计算机操作员 多媒体作品制作员 数字视频合成师 (四级)	数字影像拍摄
2	数字视频合成师		数字成像及后期处理技术
3	数字视频策划制作师		数字视频拍摄与制作
4	音频设备检验员		数字影音后期制作
5	音响调音员		音效合成与编辑技术 表演编剧

就业岗位:

多媒体作品制作员、数字视频合成师、数字视频策划制作师、音频设备检验员、音响调音员、直播主持、摄影摄像师、新媒体平面设计、动漫特效师等，具备影视、动画、新媒体领域中的应用技术人才。

## 六、职业能力及要求

本专业完善“岗课赛证”综合育人机制，促进书证融通，人才培养应具有以下职业素养、专业知识和技能：

### （一）职业素养

- 1、具有健康的生理和心理素质
- 2、具备良好的思想品德修养
- 3、具有较强的责任感，积极的工作态度、良好的语言文字表达、人际沟通、团结合作和社会活动能力

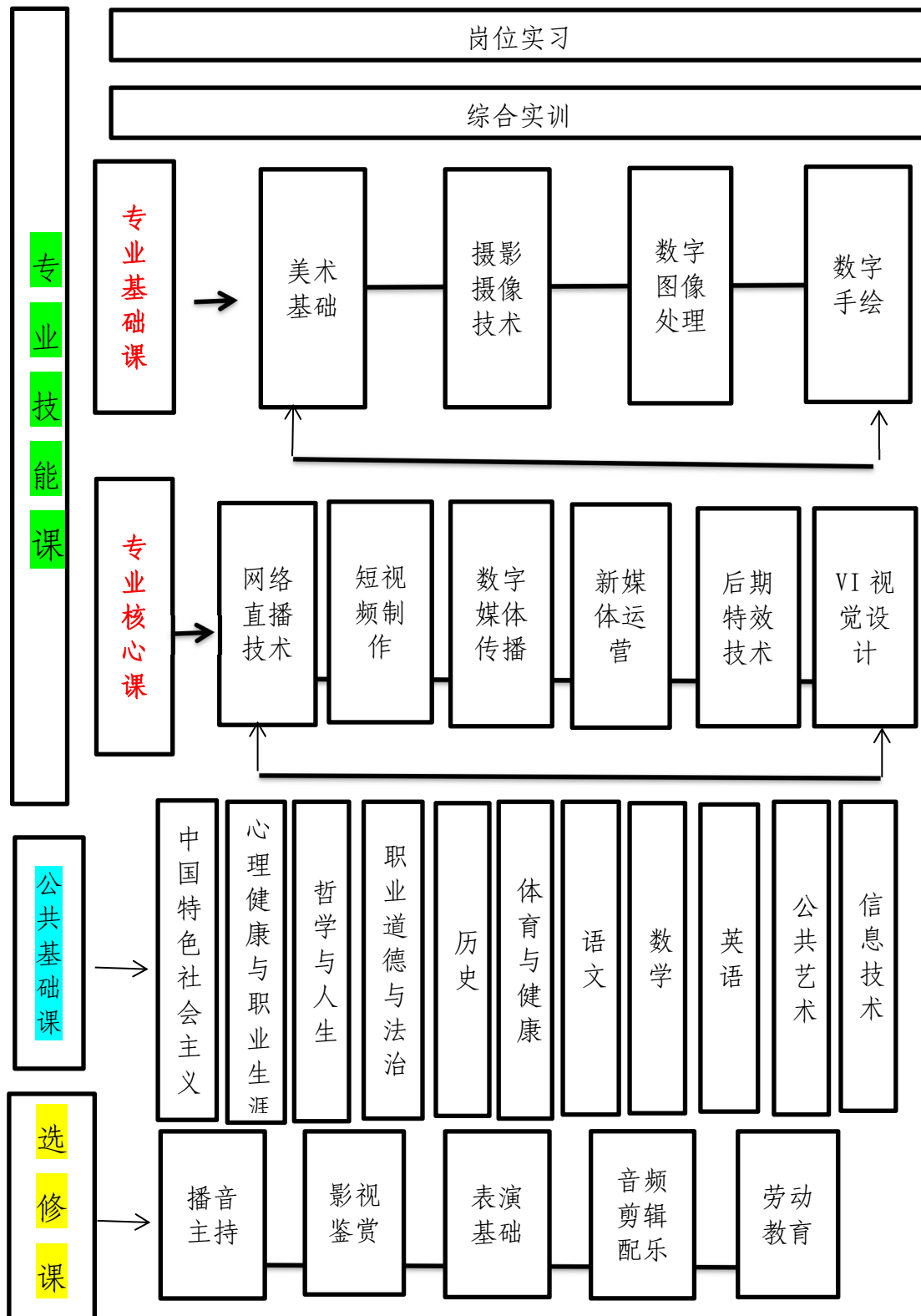
### （二）专业知识和技能

- 1、具备良好的数字媒体技术和艺术基础
- 2、能够进行数字媒体作品的设计
- 3、熟练掌握数字媒体的制作基础。
- 4、具备技术与艺术并重，既有丰富的艺术细胞，又有坚实的技术支持
- 5、系统掌握数字媒体技术专业的基本理论、基本知识与基本技能，了解该专业及相关领域的前沿，了解数字产品的产权保护及相关法律法规和行业规范，关注数字媒体产业的发展方向
- 6、掌握动画设计的基本理论，能够运用相关软件进行三维动画设计和创作的能力
- 7、掌握计算机设计软件，能熟练进行图片处理和艺术设计
- 8、掌握数字影视技术、数字影视制作技术的基本理论和方法，能熟练运用拍摄、编辑、特效制作等技巧制作数字影视作品
- 9、掌握表演技能，能担任角色，具有创作角色的能力
- 10、掌握角色人物形象塑造能力，能准确对角色进行整体设计和造型
- 11、具备剧本创作、广告创意、广告策划等能力，能根据产品宣传需求进行包装策划

## 七、主要接续专业

高职：计算机多媒体技术、数字媒体技术、计算机应用技术  
 本科：计算机科学与技术、数字媒体技术

## 八、课程结构



## 九、课程设置及要求

本专业将职业技能等级标准有关内容及要求融入课程体系，分为公共基础课和专业技能课。公共基础课包括思想政治课、文化课、体育与健康、信息技术等。专业技能课包括专业核心课和专业（技能）方向课，实习实训是专业技能课教学的重要内容，含校内外实训、岗位实习等多种形式。劳动教育以实习实训课为主要载体开展，其他课程结合学科、专业特点，有机融入劳动教育内容，其中劳动精神、劳模精神、工匠精神专题教育不少于 16 学时。

每学期 20 周，其中 18 周教学，2 周复习考试。

### （一）公共基础课

序号	课程名称	主要教学内容和目标要求	参考学时	参考学分
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（2020 年版）开设，以习近平新时代中国特色社会主义思想为指导，阐释中国特色社会主义的开创与发展，明确中国特色社会主义进入新时代的历史方位，阐明中国特色社会主义建设“五位一体”总体布局的基本内容，引导学生树立对马克思主义的信仰、对中国特色社会主义的信念、对中华民族伟大复兴中国梦的信心，坚定中国特色社会主义道路自信、理论自信、制度自信、文化自信，把爱国情、强国志、报国行自觉融入坚持和发展中国特色社会主义事业、建设社会主义现代化强国、实现中华民族伟大复兴的奋斗之中。	36	2
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（2020 年版）开设，基于社会发展对中职学生心理素质、职业生涯发展提出的新要求以及心理和谐、职业成才的培养目标，	36	2

		阐释心理健康知识，引导学生树立心理健康意识，掌握心理调适和职业生涯规划的方法，帮助学生正确处理生活、学习、成长和求职就业中遇到的问题，培育自立自强、敬业乐群的心理品质和自尊自信、理性平和、积极向上的良好心态，根据社会发展需要和学生心理特点进行职业生涯指导，为职业生涯发展奠定基础。		
3	哲学与人生	依据中等职业学校思想政治课程标准（2020年版）开设，阐明马克思主义哲学是科学的世界观和方法论，讲述辩证唯物主义和历史唯物主义基本观点及其对人生成长的意义；阐述社会生活及个人成长中进行正确价值判断和行为选择的意义；引导学生弘扬和践行社会主义核心价值观，为学生成长奠定正确的世界观、人生观和价值观基础。	36	2
4	职业道德与法治	依据中等职业学校思想政治课程标准（2020年版）开设，着眼于提高中职学生的职业道德素质和法治素养，对学生进行职业道德和法治教育。帮助学生理解全面依法治国的总目标和基本要求，了解职业道德和法律规范，增强职业道德和法治意识，养成爱岗敬业、依法办事的思维方式和行为习惯。	36	2
5	历史	依据《中等职业学校历史教学大纲》开设，并注重培养学生了解人类社会的发展过程，从历史的角度去认识人与人、人与社会、人与自然的的关系，从中汲取智慧，提高人文素养，形成正确的世界观、人生观和价值观。	72	4

6	体育与健康	<p>依据《中等职业学校体育与健康课程标准》开设，中等职业学校体育与健康课程要落实立德树人的根本任务，以体育人，增强学生体质。通过学习本课程，学生能够喜爱并积极参与体育运动，享受体育运动的乐趣；学会锻炼身体的科学方法，掌握 1-2 项体育运动技能，提升体育运动能力，提高职业体能水平；树立健康观念，掌握健康知识和职业相关的健康安全知识，形成健康文明的生活方式；遵守体育道德规范和行为准则，发扬体育精神，塑造良好的体育品格，增强责任意识、规则意识和团队意识。帮助学生在体育锻炼中享受乐趣、增强体质、健全人格、锤炼意志，使学生在运动能力、健康行为和体育精神三方面获得全面发展。</p>	180	10
7	语文	<p>依据《中等职业学校语文教学大纲》开设，并注重培养学生加强写作和口语交际训练，提高学生应用文写作能力和日常口语交际水平。通过课内外的教学活动，使学生进一步巩固和扩展必需的语文基础知识，养成自学和运用语文的良好习惯，等在本专业中的应用能力。</p>	216	12
8	数学	<p>依据《中等职业学校语文教学大纲》开设，在初中数学的基础上，进一步学习数学的基础知识。通过教学，提高学生的数学素养，培养学生的基本运算、基本计算工具使用、空间想像、数形结合、逻辑思维和简单实际应用等能力，为学习专业课打下基础。</p>	216	12
9	英语	<p>依据《中等职业学校语文教学大纲》开设，</p>	216	12

		在初中英语学习的基础上，巩固、扩展学生的基础词汇和基础语法；培养学生听、说、读、写的基本技能和运用英语进行交际的能力；使学生能听懂简单对话和短文，能围绕日常话题进行初步交际，能读懂简单应用文，能模拟套写语篇及简单应用文；提高学生自主学习和继续学习的能力，并为学习专门用途英语打下基础。		
10	公共艺术	依据《中等职业学校公共艺术教学大纲》开设，并注重培养学生艺术欣赏能力，提高学生文化品位和审美素质，培育学生职业素养、创新能力与合作意识等在本专业中的应用能力。	72	4
11	信息技术	依据中等职业学校信息技术课程标准开设，中等职业学校信息技术课程要落实立德树人的根本任务，通过理论知识学习、基础技能训练和综合应用实践，培养中等职业学校学生符合时代要求的信息素养和适应职业发展需要的信息能力。	108	6

## (二) 专业技能课

### 1. 专业基础课

序号	课程名称	主要教学内容和要求	参考学时	参考学分
1	美术基础	了解美术设计色彩、平面、立体构成的相关知识；掌握图形的组合处理、色彩处理、空间形态组合；能运用构成的基本形式、配色原理及技法进行图像、色彩、形态、空间的组合，培养美学设计素养。	162	9



2	摄影摄像技术	掌握摄影摄像技术的基本知识和技能，初步掌握照相机、摄像机、手机等数字器材拍摄和使用技巧。具备人像摄影、广告摄影、纪实摄影、影视摄像能力。	108	6
3	数字图片处理	熟练使用平面设计软件如 PhotoShop、CorelDraT；根据要求进行数码照片的修饰及处理；能按要求进行网页美工的设计；能完成海报、画册、商品包装等产品的设计制作；能设计制作标志、文字特效等	108	6
4	数字手绘	让学生能够掌握 Photoshop 的使用方法和数字插漫画制作技法，掌握手绘板的使用方法，培养学生的创造性思维，使学生能够将自身的创作思想和传统的动画表现形式有机结合起来。通过本课程的学习，帮助学生加强基础知识，为将来从事动画及相关行业的工作建立一定的认识和基本技能。	72	4

## 2. 专业核心课

序号	课程名称	主要教学内容和要求	参考学时	参考学分
1	网络直播技术	能够学习硬件和软件，把活动现场的音频或视频信号经压缩后，传送到多媒体服务器上，在 Internet 上供网友或授权特定人群收听或收看，要求学生可以独立操作直播系统平台。	54	2
2	短视频制作	能够掌握手机主流视频制作 APP、短视频平台以及 pm 等非线性编辑软件、三维软件，对拍摄完的影片或者软件制作的动画，做后期的处理，使其形成完整的影片，包括加特效，加文字，并且为影片制作声音等。	72	4

3	数字媒体传播	熟悉和认知各种数字媒体平台，学会用引流的方法增加浏览热度，要求学会使用微信、微博、贴吧、抖音、等新兴媒体平台工具进行产品宣传、推广、营销等系列操作	108	6
4	新媒体运营	掌握网络与新媒体信息传播的理论知识与实践技能，能熟练运用网络与新媒体开展信息采集、策划、传播，兼具新媒体组织运营和管理能力。具备媒介内容创意与制作、媒介项目策划与运营、媒介用户研究、媒体推广与策略优化的技能。	144	8
5	后期特效技术	本课程的主要任务是理解影视特技及后期合成。掌握不同素材的导入、编辑与管理。培养学生动画制作、影视后期合成的能力：使学生能适应影视与动漫制作专业的工作要求。培养学生利用数字合成及其他相关技术进行影视后期特技效果制作的实践技能。	108	6
6	VI 视觉设计	本课程的主要任务是通过学习VI设计制作流程的实训教学，使学生提高艺术修养，能够将所学原理应用实际设计创作中。有助学生将以前所学平面设计知识与技能进步巩固和拓展。	162	9

### (三) 选修课

序号	课程名称	主要教学内容和要求	参考学时	参考学分
1	播音主持	了解播音主持节目的创作规律、创作原则、创作特点、相关理论知识及要求。认识、掌握不同内容、不同类型、不同背景下的创作手段和创作方法；把握传媒播音主持的表达技巧：具备撰写和修改主持人节目的导语、串联词、文稿的能力和具有现场采访、评论、报道、应变的能力；初步具有驾驭	90	5

		不同节目、活动的策划、主持播出能力。		
2	影视鉴赏	通过鉴赏不同类型的影视作品，体会一部影视作品文化色彩、艺术技巧和视听感受的过程，从影视艺术发展史的角度、影视文学角度、影片制作的角度、影视的地域板块特色等，提升影像艺术鉴赏能力，学习镜头语言。	72	4
3	音频剪辑配乐	通过学习使用 SAM 软件，掌握一定的剪辑技巧。通过试听讲解交响、古风、影视配乐、流行歌曲、新世纪音乐等各类型音乐，选择最符合视频气质的音乐，进行编配剪辑。	90	5
4	表演基础	让学生学会在自己创作的规定情境中真实有机地行动，建立正确的舞台创作自我感觉。对学生的创作注意力，创作想象力，生活观察与感知力、模拟力，节奏感和信念感，进一步以小品为教材形式组织镜前展示，进入角色创作。	90	5
5	劳动教育	依据中等职业学校劳动教育课程标准（2020 年版）开设，帮助学生树立马克思主义劳动观，铸造崇高个人品德，助益学生锻炼劳动技能，积累劳动经验，培养劳动习惯；具有沟通协作、团结合作的能力。	36	2

#### 4. 综合实训

利用校内外实训基地，学生从事真实企业任务，在实习指导教师和企业师傅的指导下，通过对网络直播技术、短视频制作、新媒体运营等岗位的岗位轮训，获得实际工作中的制作、营销、管理等知识、技能、技巧。同时，围绕市场需求、学生就业能力提升，推进 1+X 证书制度试点工作，将证书培训内容有机融入专业人才培养，统筹综合实训的教学组织与实施，提高人才培养的灵活性、适应性、针对性，提高学生技术应用综合能力和就业能力。综合实训教学安排以整周的形

式体现，一般放在学期末。

## 5. 岗位实习

岗位实习一般放在第三学年，时间不少于六个月。学生以实际工作者的身份进入企业，了解社会以及企业各方面情况，了解各项规章制度、服务章程及工作中的相关注意事项等。岗位中，学生直接参与生产经营全过程，既可以运用已有的知识技能完成一定的生产任务，又可以学习实际生产技术知识与管理知识，掌握生产技能，培养管理能力，并且通过实习巩固和丰富理论知识。进而使学生具备组织生产、独立工作以及初步的科学研究能力，以成为合格的专业技术人员，达到岗位操作的目的。

## 十、教学时间安排

### (一) 基本要求

每学年为 52 周，其中教学时间 40 周（实际教学 36 周，复习考试 4 周），累计假期 12 周，周学时一般为 30 学时，岗位实习按每周 30 小时（1 小时折合 1 学时）安排，3 年总学时数为 3300。课程开设顺序和周学时安排，学校可根据实际情况调整。

公共基础课学时约占总学时的 1/3，允许根据行业人才培养的实际需要在规定的范围内适当调整，但必须保证学生修完公共基础课的必修内容和学时。

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分阶段安排实习时间，行业企业认知实习应安排在第一学年。

课程设置中应设选修课，其学时数占总学时的比例应不少于 10%。

### (二) 教学安排建议

类别	序号	课程名称	学时	学分	各学期理论教学周数及周学时分配											
					一		二		三		四		五		六	
					18周		18周		18周		18周		18周		18周	
					学时	学分	学时	学分	学时	学分	学时	学分	学时	学分	学时	学分
公共基础课	1	中国特色社会主义	36	2	36	2					0	0				
	2	心理健康与职业生涯	36	2			36	2			0	0				

	3	哲学与人生	36	2					36	2	0	0					
	4	职业道德与法治	36	2							0	0	36	2			
	5	历史	72	4					36	2	0	0	36	2			
	6	体育与健康	180	10	36	2	36	2	36	2	0	0	36	2	36	2	
	7	语文	216	12	36	2	36	2	36	2	0	0	36	2	72	4	
	8	数学	216	12	36	2	36	2	36	2	0	0	36	2	72	4	
	9	英语	216	12	36	2	36	2	36	2	0	0	36	2	72	4	
	10	公共艺术	72	4	36	2	36	2			0	0					
	11	信息技术	108	6	36	2	36	2	36	2	0	0					
	合计		<b>1224</b>	<b>68</b>	<b>252</b>	<b>14</b>	<b>252</b>	<b>14</b>	<b>252</b>	<b>14</b>	<b>216</b>	<b>14</b>	<b>252</b>	<b>0</b>	<b>252</b>	<b>14</b>	
	占比%		37.1														
专 业 基 础 课	1	美术基础	162	9	36	2	36	2					90	5			
	2	摄影摄像技术	108	6					36	2					72	4	
	3	数字图像处理	108	6	36	2	36	2							36	2	
	4	数字手绘	72	4	36	2	36	2									
	合计		<b>450</b>	<b>25</b>	<b>108</b>	<b>6</b>	<b>108</b>	<b>6</b>	<b>36</b>	<b>2</b>				<b>90</b>	<b>5</b>	<b>108</b>	<b>6</b>
	占比%		18.6														
专 业 核 心	1	网络直播技术	54	3			36	2	18	1							
	2	短视频制作	72	4	36	2			36	2							
	3	数字媒体传播	108	6	36	2	36	2	36	2							
	4	新媒体运营	144	8	36	2							36	2	72	4	

课	5	后期特效技术	108	6			36	2				36	2	36	2	
	6	VI 视觉设计	162	9					36	2		54	3	72	4	
	合计		648	36	144	6	108	6	126	5			126	7	180	10
	占比%		16.4													
选修课	1	播音主持	90	5	36	2	36	2	18	1						
	2	影视鉴赏	72	4	36	2	36	2								
	3	音频剪辑配乐	90	5					36	2		54	3			
	4	表演基础	90	5					36	2		54	3			
	5	劳动教育	36						36	2						
	合计		378	21	72	4	72	4	126	7			108	6		
	占比%		11													
岗位实习	企业实践		600	30	0	0	0	0	0	0	600	30				
	合计		600	30	0	0	0	0	0	0	600	30				
	占比%		18.2													
总合计			3300	180	540	30	540	30	540	30	600	30	540	30	540	30

## 十一、教学实施

### (一) 教学要求

#### 1. 公共基础课

公共基础课教学符合教育部有关中职教育教学的要求,按照培养

学生基本科学文化素养、计算机基础知识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，教学手段、教学模式的创新，调动学生的学习积极性，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。

公共基础课选用教育部中等职业教育国家规划教材或地方省市规划教材。为适应实际教学需要，学校还组织编写有多本校本教材。学校提供有完备的教学设施以满足公共基础课程的教学，并根据地域特点创设有利于身体素质、文化艺术修养和职业能力培养的教学环境。建设有教学资源平台便于师生共享。高度重视信息技术对课程改革以及教学改革的影响力，努力推进信息技术在各课程教学中的应用。

## **2. 专业技能课**

专业技能课选用教育部中等职业教育国家规划教材或地方省市规划教材。为适应实际教学需要，学校还组织编写有多本校本教材。以本专业教学标准为依据，结合本地区域经济的发展和职业资格鉴定标准（五、四级）的相关要求选择教学内容。建设有具备现场教学和情景教学的实训中心，兼具教学实训、职业培训、职业资格鉴定的综合功能。建设教学资源平台便于师生共享，注重信息技术的应用与教法创新。

专业技能课教学方面，按照相应职业岗位（群）的能力要求，强化理论实践一体化，突出“做中学、做中教”的职业教育教学特色，开展项目教学、案例教学、任务教学、角色扮演、情景教学等多种教学方式方法的探索，利用校内外实训基地，将学生的自主学习、合作学习和教师引导教学等教学形式有机结合。

### **（二）教学管理**

教学管理上更新观念，搭建学校、教务处、专业科、教研组四级管理平台，形成并完善教学管理运行机制，从教学计划、教学运行、教学质量、教学研究、教学装备、教务行政等诸等方面开展卓有成效、规范灵活的工作，形成切实可行的《教学工作监督制度》、《教学检查制度》、《实训管理办法》等一系列管理制度，实施教学前、教学中、教学后的闭环管理；探索并完善工学结合人才培养模式，形成基于工作过程为导向的专业教学实施方案并体现动态优化；重视专业建设与

课程建设，优化教学要素，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；完善教学质量监控体系，创新专业教学质量评价方式和学生学业评价模式，促进教师教学能力的提升，保证教学质量；要建设优质核心课程，构建专业教学资源库，促进学校的专业建设和内涵发展。

## 十二、教学评价

教学评价充分考虑职业教育的特点和课程的教学目标，结合企业岗位要求及职业技能等级考核标准，不仅关注学生对知识的理解和技能的掌握，更关注知识在实践中运用与解决实际问题的能力水平，以及规范操作、安全文明生产等职业素养的形成。教学评价注重诊断和指导，重视发展性评价对学生的激励作用。

教学评价采用终结性评价与过程性评价相结合，定量评价与定性评价相结合，教师评价与学生自评、互评相结合的原则，注重考核与评价方法的多样性和针对性。过程性评价包括课堂表现、教学问答、活动参与、作业完成、平时测评等内容，终结性评价主要指期末考试。学期总成绩由过程性评价成绩、期中和期末考试成绩组成。

### （一）课堂教学效果评价及标准

数字媒体技术应用专业满 200 学分可以拿到毕业证（3 年制）

项目	学分值	主管部门	时间
课程学分	150	教务科、专业部	三学年
操行学分 (德育、实践、奖励)	60	专业部、学生科、 团委	三学年
跟岗学习学分 (实训课程)	20	专业部、实训室	三学年
岗位实习学分	30	专业部、企业	第二学年
合计	260		

### （二）实训实习效果评价及标准

考核标准	优秀	良好	合格	不合格



企业培训考核	10	6	5	0
企业月考核	40	30	25	0
带队教师月考核	10	6	5	0

### (三) 考核细则

1. 每 18 节课为 1 学分（例如：每周英语 2 节，本学期就为 2 学分）

2. 期末成绩任课教师输入系统，系统自动生成最终成绩，任课老师需提交学生该科学分

3. 一、二学年每学期有 60 分操行学分，总分不能超出 100 分。  
（参考德育量化成绩，由班主任定）此学分超出部分可弥补其它学分。

4. 跟岗学习、岗位实习是必修项目，此学分不可代替，否则缓修至达到毕业学分为止。

5. 军训或入学教育 10 分计入操行学分。

6. 正常情况下可以拿到 200 学分，即为合格毕业，不够则需重修，超出则为优秀。

#### 7. 实训实习（岗位学习）细则

(1) 岗位学习时间：6 个月以上。（每月考核 10 分）

(2) 违反岗位学习规定的处理：

① 面试合格自动放弃的，减 1 学分。

② 进入企业学习后，自动放弃的，减 2 学分。

③ 进入企业学习后，未经允许擅自离开的，减 3 学分。

④ 进入企业学习后，被企业辞退的，减 2 学分。

(3) 岗位学习加分规定：

① 岗位学习满 6 个月的，增加 2 学分。

② 每月评上“跟岗之星”，每次增加 3 学分。

③ 跟岗学习期间，受到企业表彰，据情况加 2-3 学分。

④ 被企业聘为管理岗位的，根据情况加 2-5 学分。

#### 8. 说明：

(1) 第六学期以对口升学和就业培训为学习方向，课程设置以文化课、美术对口专业课和职业技能为主。

(2) 学生在校考取证书、参加各类比赛、第二课堂、社团、学生会、做好事等均按要求计入操行学分。(参照学分细则)

### 十三、实习实训环境

#### (一) 校内实训室

学校建有数字媒体应用技术专业实训基地,包括摄影摄像实训室、新媒体设计设计实训室、动画制作实训室、艺术造型实训室等近10种等不同功能实习实训场地,约200余工位。实习实训教学设备按照数字媒体运营企业生产经营要求设置,技术参数达到企业现场设备同步水平,形成了真实的职业环境,完全能够适应专业教学需要。

序号	实训室名称	主要实训内容	设备名称	设备主要功能 (技术参数与要求)	名称数量(台/套)	备注
1	色彩画室	美术构成	静物、画架、灯具	80 平米	40 套	
2	摄影摄像实训室	摄影摄像技术 灯光舞美	视频工作站、 灯具、拍摄器材	100 平米	40 套	
3	播音实训室	播音主持 网络直播技术	摄像机 灯具	100 平米	40 套	
4	新媒体设计实训室	图片处理 短视频制作	计算机	120 平米	40 套	
5	录播演播厅	数字媒体传播	计算机、摄像机、灯具	100 平米	10 套	
6	动画制作实训室	三维动画制作	计算机	100 平米	40 套	

#### (二) 校外实训基地建设

学校坚持校产融合,积极与河南米灰色文化传播有限公司、河南米开朗传媒有限公司等广泛协作建立校外实训基地,借助企业优势,使我们在专业把握、实训实习、岗位实习等方面得到充分保障,有利于学生技术技能的培养,有利于学生对口就业、对岗就业,实现专业教学与未来岗位无缝对接。

企业名称	实训内容
1. 河南米灰色文化传播有限公司	短视频策划制作 新媒体网络平台技术应用

#### 十四、专业师资

本专业教师共 23 人，其中专任教师 14 人，兼职教师 9 人；专业教师 11 人，均具有双师素质能力，与本专业相应或相关中级以上专业技术职务（职称）的专业教师 15 人；具有相关行业企业经验的教师（含兼职教师）有 14 人。同时，所聘任的兼职教师大多数是企业的一线专家，所授专业与我校专业设置相适应，完全能够满足本专业教学。

##### 1. 专业带头人

重视专业带头人培养，通过引进、聘请或培养等多种途径，建设在区域内有一定影响力的专业带头人队伍。对内通过到相关院校进修、到企业挂职等方式培养校内专业带头人，对外聘请行业专家和省内院校教授作为校外专业带头人。

##### 2. “双师”教学团队

通过选派教师到企业挂职锻炼、参与企业技术课题开发等形式，不断积累教师生产实践经验，增强教师的市场意识、质量意识和产品意识，提高教师技术应用与服务能力。充分利用寒暑假，组织教师参加各类新技术、职业技能和各种教师培训；中青年教师到企业参加实践锻炼。参加实践锻炼的每位教师，必须提交实践锻炼工作总结和企业的考核鉴定，并在全系交流汇报在企业实践锻炼的体会，与全体教师分享实践成果，共同提高。

##### 3. 兼职教师

利用校外实训基地的资源优势，从企业聘请技术骨干和能工巧匠，参与人才培养方案的制定、课程体系改革、课程开发、实训基地建设等方面的工作，发挥他们在生产组织管理、产品研发等方面的优势，承担实训、岗位实习等环节的教学工作，共同开发工学结合的课程。同时制定相应的政策，规范兼职教师的管理，建立聘用兼职教师的保障机制。

#### 十五、毕业要求

学生通过规定的 3 年年限的学习，需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，毕业时在素质、知识和能力等

方面均应达到企业岗位技能及职业技能等级考核标准的相应要求，能支撑培养目标的有效达成。

## 十六、附件

### 附件 1

#### 《数字视频合成师》职业标准

##### 1.1 职业名称

数字视频合成师

##### 1.2 职业定义

运用数字合成软件在计算机平台上对各种影像素材进行叠加、校正、修饰等处理以及特殊视觉效果的设计创意的制作人员。

##### 1.3 职业等级

本职业共设三个等级，分别为数字视频合成师（国家职业资格四级），数字视频合成师（国家职业资格三级），数字视频合成师（国家职业资格二级）。

##### 1.4 职业环境

室内、常温、低噪

##### 1.5 职业能力特征

具有一定的计算机操作能力，具有较强的学习能力及良好艺术感受能力，对构图、色彩和光线有良好感受，有良好的乐感和节奏感，无色盲、色弱和听觉能力障碍，身体健康。

##### 1.6 基本文化程度

中专毕业（或同等学历）。

##### 1.7 鉴定要求

###### 1.7.1 适用对象

已从事或准备从事本职业的人员

###### 1.7.2 申报条件

鉴于该职业不设五级，因此具有高中文化程度（含中专、职校、技校）及以上学历的人员均可直接申报本职业四级职业资格鉴定。

三、二级参照河南省职业技能鉴定申报条件。

相关专业包括：动画设计、艺术设计、绘画、计算机等。

相关职业包括：三维影视动画制作、建筑效果图、广告制作、工业设计等。

### 1.7.3 鉴定方式

数字视频合成师（四级）采用理论知识考试结合技能操作考核，理论知识考试采用电脑机考方式，技能操作考试采用上机操作方式。理论知识考试和技能操作考核均实行百分制，二者成绩皆达60分或以上者为合格。数字视频合成师（三级）和数字视频合成师（二级）采用操作考方式，技能操作考试采用上机操作方式，成绩达60分或以上者为合格。

### 1.7.4 鉴定场所设备

理论知识考试在普通教室进行，技能操作考试在具有必要的视频合成设备的考试场地进行。

## 二、工作要求

### 2.1 各等级职业功能及工作内容一览表

职业功能	工作内容		
	数字视频合成师 (四级)	数字视频合成师 (三级)	数字视频合成师 (二 级)
(一) 合成设备安装与维护	(1) 合成工作站与周边设备的连接与维护 (2) 合成软件及辅助软件的安装	(1) 后期工作站网络的搭建与维护	
(二) 数字视频编辑与发布	(1) 素材采集与输出 (2) 视音频素材的剪辑	(1) 数字影片发布与格式转换 (2) 制作数字影音光盘	
(三) 合成动画	(1) 二\三维图层动画与合成 (2) 变形动画 (3) 文字动画 (4) 转场动画	(1) 遮罩合成与动画 (2) 仿真动画及其它计算机生成效果 (3) 扣像合成 (4) 矢量绘画与动画	(1) 三维合成 (2) 跟踪合成 (3) 高级运动动画控制 (4) 高级三维实景匹配合成
(四) 图像修饰	(1) 画面风格化处理 (2) 图像模糊与锐	(1) 校色 (2) 图像噪声与增益控	(1) 高级通道处理 (2) 图像质量、规格综

		制	合 控制
(五) 视觉效果设计			(1) 栏目包装设计 (2) 影视剧、广告特效设计
(六) 培训与管理			(1) 指导与培训 (2) 后期流程管理

## 2.2 各等级工作要求

本标准对数字视频合成师职业资格四级，数字视频合成师职业资格三级，数字视频合成师职业资格二级的技能要求依次递进，高级别包括低级别的要求。

### 数字视频合成师（四级）

职业功能	工作内容	技能要求	专业知识要求	比重
(一) 设备安装与维护	(1) 合成工作站及周边设备的安装与连接	1. 能够正确开关、使用合成工作站，掌握合成工作站日常维护方法 2. 能正确连接周边视音频设备及其它辅助设备到合成工作站，掌握周边设备的日常维护方法	1. 多媒体计算机基本知识及使用方法 2. 视音频设备基本概念与知识	5
	(2) 合成软件及辅助软件的安装	1. 能正确安装通用合成软件 2. 能正确相关合成辅助软件	1. 计算机软件基本概念 2. 一般软件安装基本方法	5
(二) 剪辑	(1) 素材采集与输出	1. 能区分电视信号的不同制式与记录格式 2. 能区分数字信号与模拟信号的不同特点 3. 能使用相关专业视音频设备 4. 能针对不同来源的电视信号使用采集设备进行素材采集 5. 能根据不同的播出需要进行影片	1. 电视信号基本概念	5

		的输出		
	(2) 视音频素材的剪辑	1. 能使用镜头语言的一般表达规则来剪辑镜头 2. 能使用非线性编辑工具对电视画面进行剪切与组接	1. 电影语言基础知识 2. 剪辑基础知识	15
) 合成 动画	(1) 二/三维图层合成与动画	1. 能利用层与以及层的叠加模式对各种素材进行合成 2. 能调节时间线参数以提高工作效率 3. 能熟练调节与编辑二/三维层的属性 6. 能对二、三维图层的各种变换属性制作关键帧动画 7. 能创建复合合成, 能使用复合合成实现复杂的图层动画	1. 基于层的合成的基本概念 2. 时间线的基本概念 3. 关键帧动画的基本概念 4. 复合合成的概念	15
	(2) 变形动画	1. 能使用各种常用变形动画工具 2. 能使用各种变形特技工具对特定的图像或区域进行变形动画	1. 变形动画的原理	10
	(3) 文字动画	1. 能使用基本文字工具为影片制作文字动画 2. 能使用数字工具制作特殊数字跳动动画效果 3. 能使用路径文字工具制作路径动画文字	1. 文字层的概念 2. 文字工具的使用方法	10
	(4) 转场动画	2. 能使用各种转场特技为镜头间切换制作过度效果 3. 能自定转场特技	1. 转场的概念与作用 2. 蒙板的概念与作用	5

(四) 图像修饰	(1) 画面风格化处理	1. 能使用各种风格化特技工具 2. 能使用生成特技(rendering effects) 为画面添加特殊元素或效果 3. 能综合使用各种特技工具产生复合视觉效果	1. 风格化滤镜的使用方法 2. 生成特技的概念与作用 3. 复合特技的使用	15
	(2) 图像模糊与锐化	1. 能使用各种模糊特技对图像进行特定的模糊处理 2. 能利用模糊特技制作特殊视觉效果 3. 能使用各种锐化特技对图像进行锐化	1. 模糊的概念与作用 2. 锐化的概念与作用	10
相关基础知识	1. 计算机软、硬件系统基本概念和维护知识 2. 数字视音频处理基本知识 3. 镜头语言与剪辑原理基本知识 4. 动画基本知识 5. 图像处理基本知识			5

#### 数字视频合成师 (三级)

职业功能	工作内容	技能要求	专业知识要求	比重
(一) 系统安装与维护	(1) 后期工作站网络的搭建与维护	1. 能区分广域网, 局域网以及视频处理网络的结构特点和作用 2. 能进行基本的局域网的连接方法和设置	网络基本概念	5
(二) 剪辑	(1) 数字影片格式转换	1. 能进行数字影片格式之间相互转换	1. 数字视频压缩基本概念	5
	(2) 制作数字影音光盘	1. 能制作影音 VCD、DVD 及数据光盘	基本光盘使用常识	10
(三) 合成动画	(1) 遮罩合成与动画	1. 能创建与编辑遮罩属性 2. 能进行遮罩动画的制作 3. 能使用遮罩工具调节通道	遮罩的概念与作用	5



		4. 能使用遮罩实现复杂的图层合成效果 和其它特殊效果		
	(2) 仿真动画及其它计算机生成效果	1. 能进行各种仿真特技的使用 2. 能结合仿真特技与其它特技为影片添加逼真的云雨烟雾水电等特殊效果	1. 仿真特技的概念 2. 粒子动画的概念	15
	(3) 扣像合成	1. 能通过各种键控特技实现抠像 2. 能使用综合技能实现真实的抠像合成效果	1. 键控的概念与作用 2. 键控与前期制作的关系	15
	(4) 矢量绘画与动画	1. 能使用画笔工具进行矢量绘画与编辑 2. 能制作笔触动画 3. 能使用矢量绘画为影片添加特殊效果	1. 画笔的概念 2. 画笔动画的实现方法	10
(四) 图像修饰	(1) 校色	1. 能使用校色技术解决拍摄中产生的曝光、色差等问题 2. 能使用校色实现某种特定要求的风格化效果	色彩构成基本知识	15
	(2) 图像噪声与增益控制	1. 能使用各种噪声与增益控制工具解决拍摄过程中出现的图象质量问题 2. 能使用噪声工具为影片制作特殊效果或添加特殊元素	1. 噪声的概念 2. 噪声工具的特殊作用	15
相关基础知识	1. 网络应用基本知识 2. 数字视音频格式与转换 3. 多媒体 CD、ROM 基本知识 4. 色彩构成与视觉原理			5

数字视频合成师（二级）

职	工作内容	技能要求	专业知识要求	比
---	------	------	--------	---

业功能				重
(一) 合成 动画	(1) 三维合成	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 能为三维场景添加深度遮罩的方法</li> <li>2. 能为三维场景模拟景深</li> <li>3. 能为三维场景添加三维雾效</li> <li>4. 能为三维对象处理材质贴图</li> <li>5. 能在后期为三维运动场景添加三维元素</li> </ol>	基本三维动画知识；理解三维合成，了解G BUFFER的概念和作用	10
	(2) 跟踪合成	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 能进行跟踪合成的实现以及对跟踪数据的处理优化</li> <li>2. 能使用跟踪技术实现真实合成效果</li> <li>3. 能使用跟踪技术处理拍摄时造成的图像瑕疵等问题</li> </ol>	跟踪技术的原理与应用	5
	(3) 高级运动与动画控制	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 能使用脚本语言进行复杂动画创建与控制</li> <li>2. 能使用时间映射技术进行播放速度控制</li> </ol>	计算机编程语言基本知识	15
	(4) 高级三维实景匹配合成	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 能通过专业软件推导摄像机参数与运动轨迹</li> <li>2. 能进行静态三维实景匹配合成；</li> <li>3. 能实现动态三维实景匹配合成</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 摄像基本概念</li> <li>2. 三维动画基本制作方法</li> <li>3. 三维实景匹配的概念</li> </ol>	10
(二) 图像 修饰	(1) 通道处理	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 能掌握利用通道处理技术实现特殊效果的方法</li> <li>2. 能掌握利用通道处理技</li> </ol>	通道的基本概念与作用	10

		<p>术实现复杂的遮罩处理的方法</p> <p>3. 能掌握使用通道处理技术提取图像某一特性的方法</p>		
	(2) 图像质量、影片规格综合控制	<p>1. 能掌握使用综合技能对图像因拍摄等原因造成的抖动等问题进行处理矫正的方法</p> <p>2. 能掌握根据影片的最终发布媒介对图像色彩、亮度等技术指标进行总体控制的方法</p>	广播电视、电影信号基本知识	10
(三) 视觉效果设计	(1) 栏目包装设计	<p>1. 能根据节目类别性质的不同对栏目片头与片花进行设计制作</p> <p>2. 能根据频道的定位对频道进行整体包装策划与设计</p>	<p>1. 能了解电视频道的品牌策略，了解电视频道和栏目的类型，了解电视频道的播出结构</p> <p>2. 能了解电视包装的含义，掌握栏目包装创意的重点和要素整体包装创意的设计</p> <p>3. 能掌握视觉张力形成的基本要素和规律</p> <p>4. 能掌握栏目包装的制作规律和技巧</p> <p>5. 色彩、构图、运动节奏，视觉语言的基本知识</p>	5
	(2) 影视	1. 能准确预见整片效果,熟	1. 影视特效制作的	10

	剧、广告特效设计	<p>悉不同播放媒介对影片输出品质的不同要求以及制作精度的不同要求</p> <p>2. 能和导演进行沟通策划,掌握较扎实的电影语言知识</p> <p>3. 能针对不同类别特技效果制定实现方案</p>	<p>一般规律</p> <p>2. 影视制作的基本流程</p>	
(四) 培训与管理	(1) 指导与培训	1. 能对下级合成师进行培训指导	教育学基本知识	5
	(2) 后期流程管理	<p>1. 能合理的安排工作进程与个岗位人员工作</p> <p>2. 能够对大型项目的团队合作进行协调、管理</p>	<p>1. 管理方法基本知识</p> <p>2. 后期制作流程</p>	5
相关知识		<p>1、 计算机图形学相关基础知识</p> <p>2、 三维动画基本知识</p> <p>3、 计算机编程语言基础知识</p> <p>4、 电视节目策划</p> <p>5、 视觉原理基础知识</p> <p>6、 管理学相关基础知识</p> <p>7、 教育方法相关基础知识</p> <p>8、 广告学基础知识</p>		5