

2019 级数字媒体艺术设计专业人才培养方案

一、专业名称及代码

专业名称：数字媒体艺术设计

专业代码：650104

二、入学要求

高中毕业生或“三校”毕业生。

三、修业年限

全日制三年

四、职业面向

1、就业范围：学生毕业后面向游戏、VR、影视动画制作及电视传媒行业，广告传播等商业制作公司，网络动画等互联网互动娱乐领域，从事手机游戏、手机动漫等无线娱乐领域从事动画设计、游戏设计、影视后期特效、新媒体设计、影视广告设计等方面的工作。

2、就业岗位：3D 动画师、3D 场景设计师、3D 角色设计师、VR3D 角色设计师、VR3D 场景设计师、VR3D 动画设计师、影视剪辑师、影视动画后期制作师、网页设计师、插画师、电脑美工、美术编辑、广告设计师、陈列设计师等岗位，以网页设计师、插画师、电脑美工为主要岗位。

五、培养目标与培养规格

（一）培养目标

本专业培养拥护党的基本路线，适应生产、建设、服务、管理第一线需要的，德、智、体、美等方面全面发展的，以市场需求为导向，培养具有造型能力，较敏锐的艺术感悟能力，能熟练运用多种图像处理、绘画等应用软件进行艺术设计的高素质技术技能人才。

（二）培养规格

本专业毕业生应在素质、知识和能力等方面达到以下要求。

1、知识结构

序号	知识结构	知识能力	相应课程或教学环节	备注
1	公共基础知识	(1) 掌握必备的思想政治理论知识和中华优秀传统文化知识； (2) 掌握一定的科学文化基础知	思想道德修养与法律基础 大学语文	

		识； (3) 熟悉本专业必备的自然科学基础知识； (4) 掌握必备的英语、计算机及其应用的基础知识。	计算机基础 大学英语（含听力）	
2	专业基础知识	(1) 具备影视拍摄基本知识； (2) 熟悉二维动画制作流程； (3) 熟悉三维动画的场景及人物建模的设计与制作流程； (4) 熟悉网页 app 设计制作流程；	数字摄影与摄像 影视后期制作 数字绘画素描基础 数字绘画水彩静物造型基础 三维场景设计 平面构成与色彩构成 三维角色设计 二维动画制作 数字 CG 插画 图像数字处理 原画设计	
3	专业实践知识	(1) 掌握软件的界面以及基础知识，能熟练的运用； (2) 掌握影视特效相关软件应用； (3) 掌握三维场景、角色以及动画的设计制作； (4) 掌握视觉传达原理，并能在设计制作中应用； (5) 掌握卡通形象设计的方法和制作技巧；	影视特效制作 影视后期制作 三维场景设计 三维角色设计 数字 CG 插画 三维动画制作 MG 动画设计 交互界面设计 Ip 卡通形象设计	
4	专业拓展知识	(1) 了解视觉传达原理； (2) 了解二维、三维软件相关制作； (3) 了解插图运用于各类商业用途的基本原理； (4) 了解影视特效技术方法；	三维角色设计 三维场景设计 三维动画设计 影视特效技术 界面设计	

2、能力结构

序号	能力结构	能力要求	相应课程或教学环节	考证考级要求
----	------	------	-----------	--------

1	基础能力	<p>(1) 具备良好的道德观,能守法自律;</p> <p>(2) 具有运用辩证唯物主义的基本观点及方法认识、分析和解决问题的能力;</p> <p>(3) 具备较健康的体魄和自主体育锻炼;</p> <p>(4) 具有一定的应用文、公文写作及数学运用能力;</p> <p>(5) 具有英语听说读写能力,并通过全国高等学校英语应用能力考试;</p> <p>(6) 具有计算机应用的能力及信息的获取、分析与处理的能力;通过全国高等学校计算机考试,取得一级证书。</p>	<p>思想道德修养、 法律基础 毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论 体育与健康 数学 大学英语 计算机基础</p>	
2	专业核心能力	<p>具有完成小型的节目包装、影视的片头片尾特效的制作的能力;</p> <p>具有短片的拍摄以及后期的剪辑、渲染;</p> <p>具有三维模型制作的理论及实践能力;</p> <p>(4) 具有游戏模型制作的理论及实践能力;</p> <p>(5) 具有将插图运用于各类商业用途的能力;</p> <p>(6) 具有制作生动有趣的人物动画、多个角色表演动画的能力;</p>	<p>*数字 CG 插 *三维场景设计 *三维角色设计 *三维动画设计 *影视后期制作 *影视特效制作 *影视广告与特效项目 *三维动画制作项目</p>	
3	专业拓展能力	<p>(1) 具有网页设计制作能力;</p> <p>(2) 掌握视听语言知识以及剧本分镜的应用;</p>	<p>*网页设计 动画视听语言 (分镜)</p>	

3、素质结构

序号	素质结构	素质要求	相应课程或教学环节	备注
----	------	------	-----------	----

1	思想道德素质	热爱祖国, 坚定拥护中国共产党领导和我国社会主义制度, 在习近平新时代中国特色社会主义思想指引下, 践行社会主义核心价值观, 具有深厚的爱国情感和中华民族自豪感, 遵法守纪, 诚实守信, 具有社会责任感和社会参与意识。	思想道德修养与法律 毛泽东思想和中国特色社 会主义理论体系概论	
2	身心素质	具有健康的体魄、心理和健全的人格, 掌握基本运动知识和一两项运动技能, 养成良好的健身与卫生习惯、良好的行为习惯。	军训、体育、课外体育 锻炼 心理健康	
3	人文素质	具有一定的审美和人文素养, 能够形成一两项艺术特长或爱好。		
4	职业素质	勇于奋斗、乐观向上, 具有自我管理能力和职业生涯规划的意识, 有较强的集体意识和团队合作精神, 具有质量意识、环保意识、安全意识、信息素养、工匠精神和创新思维。	心理健康	

六、课程设置及要求

主要包括公共基础课程和专业课程。

(一) 公共基础课程

1、大学英语(含听力)

课程目标: 致力于培养学生的英语综合应用能力, 提高跨文化文化交际能力。

主要内容: 包括日常交际和职场沟通过程中使用的英语听说读写译的各项能力。

教学要求: 充分调动学生自主学习能力, 使学生能够灵活运用语言技能。

2、数学

课程目标: 培养学生掌握各种工科类专业课必备的计算技能, 综合运用所学的数学知识分析问题和解决问题。

主要内容: 一元函数微积分学; 多元函数微积分学; 无穷级数; 常微分方程等方面

的基本概念、基本理论和基本运算技能。

教学要求：在传授知识的同时，要通过各个教学环节逐步培养学生具有抽象思维能力、逻辑推理能力、空间想象能力和自学能力。

3、思想道德修养与法律基础

课程目标：本门课程以人生观、价值观教育为主线，综合运用法律及其相关科学知识，教育引导加强法律观念和法律意识，加强自身道德修养和提高思想道德素质，培养学生爱岗、敬业、诚信等职业道德素质。

主要内容：世界观、人生观、价值观、道德观和法治观教育。

教学要求：通过课程教学和实践活动，逐步提高学生走向社会发展所需要的思想、文化、道德、法律等方面的综合素质，重点培养学生正确的自我认识和良好的道德意识、法律意识，注重道德素养、职业素养、法律素养的提升，更好地促进高职学生成长成才和终身持续发展。

4、毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论

课程目标：提高学生的政治敏锐性和社会适应能力，增强学生的交际能力、创新能力和辨别是非的能力，让学生树立积极的人生态度，使学生成为合格的社会主义建设者和接班人。

主要内容：毛泽东思想、邓小平理论、“三个代表”重要思想、科学发展观和习近平新时代中国特色社会主义思想。

教学要求：理论联系历史，理论联系实际。坚持实事求是思想路线，通过分析社会热点问题、典型历史问题，帮助学生形成正确的世界观、人生观、价值观，培养分析问题、解决问题的能力，加深对《概论》理论知识的认同感。

（二）专业（技能）课程（6-8 门专业核心课程和若干门专业课程）

1、影视特效制作

①课程类别：专业核心课

②先修课程：数字摄影与摄像、影视后期制作

③学时数：64 学时（其中实践教学学时数：50）

④主要内容及要求：

课程要求：通过本课程的讲授与操作实践，学生要熟练掌握软件的基本操作，并能通过操作实际操作各案例，快速熟悉软件强大的功能和影视后期设计思路，通过解析使学生能够深入学习软件功能和影视后期制作技巧，要求学生能够独立完成小型的节目包装、影视的片头片尾特效的制作。

课程内容：让学生掌握的界面以及基础知识，能熟练的运用 AE 的基本工具进行简单的操作。熟悉文件格式及视频的输格式等信息。其中包括影片的剪辑、转场特效、影片视频特效等，学生通过对此软件的学习后，将有能力处理视频和音频的内容，对它们做合成、拼接、裁剪与输出。

⑤学生学习效果评价方式（或考试方式）：学生学习效果评价采用实践过程考核与大作业考核相结合的形式。总评成绩=过程考核成绩×70%+期末考核成绩×30%，其中平时的过程考核占 70%，期末考核占 30%。平时主要考核学生的考核学生能够以 After Effects MAX 为主要工具，独立制作影片的剪辑、转场特效、影片视频特效等。大作业主要考核学生制作影视片头和片尾。

⑥教师教学质量评价方式

教师教学质量采取日常教学检查、督导检查、学生和社会评价等多元化评价。

2、影视后期制作

①课程类别：专业核心课

②先修课程：数字摄影与摄像

③学时数：64 学时（其中实践教学学时数：50）

④主要内容及要求：

课程要求：通过本课程的讲授与操作实践，学生要熟练掌握软件的基本操作，并能通过操作实际操作各案例，快速熟悉软件强大的功能和影视后期设计思路，通过解析使学生能够深入学习软件功能和影视后期制作技巧，要求学生能够独立完成短片的拍摄以及后期的剪辑、渲染。

课程内容：让学生掌握的界面以及基础知识，能熟练的运用 Pr 的基本工具进行简单的操作。熟悉文件格式及视频的输格式等信息。其中包括影片的剪辑、字幕、渲染等，学生通过对此软件的学习后，将有能力处理视频和音频的内容，对它们做合成、拼接、裁剪与输出。

⑤学生学习效果评价方式（或考试方式）：学生学习效果评价采用实践过程考核与大作业考核相结合的形式。总评成绩=过程考核成绩×70%+期末考核成绩×30%，其中平时的过程考核占 70%，期末考核占 30%。平时主要考核学生的考核学生能够以 Adobe Pr 为主要工具，独立制作影片的剪辑、字幕、渲染。大作业主要考核学生制作一部完整的短片。

⑥教师教学质量评价方式

教师教学质量采取日常教学检查、督导检查、学生和社会评价等多元化评价。

3、课程名称：三维场景设计

①课程类别：专业技能课

②先修课程：数字绘画素描基础、数字绘画水彩静物

③学时数：64 学时（其中实践教学学时数：50）

④主要内容及要求：

课程要求：通过讲授三维场景设计与制作的方法和技巧，三维场景制作的基本流程和规范，讲解室内外主体场景、道具及特殊物件等模型的制作技巧，场景灯光设置及高级渲染在产品开发中的应用，VR 渲染高模场景的制作技巧进行了详细的讲解。提高学生三维场景模型设计和制作流程规范的理解，具备各种三维模型制作的理论及实践能力

课程内容：学习室内外三维场景制作、VR 场景渲染、次世代场景制作流程、以及各类三维场景制作方式、

⑤学生学习效果评价方式（或考试方式）

学生学习效果评价采用实践过程考核与大作业考核相结合的形式。总评成绩=过程考核成绩×70%+期末考核成绩×30%，其中平时的过程考核占 70%，期末考核占 30%。实践过程考核（70%）主要考核学生利用软件掌握 3D 场景制作等；大作业考核（30%）主要考核学生使用三维软件制作大型三维场景的能力。

⑥教师教学质量评价方式

教师教学质量采取日常教学检查、督导检查、学生和社会评价等多元化评价。

4、课程名称：三维角色设计

①课程类别：专业技能课

②先修课程：造型基础、三维场景设计

③学时数：64 学时（其中实践教学学时数：50）

④主要内容及要求：

课程要求：通过大量的 3D 角色制作实例，引导学生加强对 3D 角色模型设计和制作的理解。掌握大量游戏模型制作的理论及实践能力，能够胜任游戏 3D 角色设计 VR3D 角色和制作的相关岗

课程内容：讲授 3D 角色低精度手绘模型、次世代 3D 角色高精度模型的制作基本流程和规范，角色的制作规律，次世代模型的制作技术，3ds Max 结合 ZBrush 的雕刻高模，以及法线贴图的制作过程。

⑤学生学习效果评价方式（或考试方式）

学生学习效果评价采用实践过程考核与大作业考核相结合的形式。总评成绩=过程考核成绩×70%+期末考核成绩×30%，其中平时的过程考核占70%，期末考核占30%。实践过程考核（70%）主要考核学生掌握3D角色制作能力；大作业考核（30%）主要考核学生制作一个高精度三维角色模型

⑥教师教学质量评价方式

教师教学质量采取日常教学检查、督导检查、学生和社会评价等多元化评价。

5、课程名称：数字CG插画

①课程类别：专业核心课

②先修课程：平面构成与色彩构成、造型基础

③学时数：64学时（其中实践教学学时数：50）

④主要内容及要求：

课程要求：通过对多种数码插画技法的学习，通过系统训练创作出风格各异的插画作品，使学生了解和掌握将插图运用于各类商业用途的基本原理，培养学生创造性思维的能力，提高学生的审美能力。

课程内容：儿童插画、青春时尚插画 及各类风格的插画。

⑤学生学习效果评价方式（或考试方式）：学生学习效果评价采用实践过程考核与大作业考核相结合的形式。总评成绩=过程考核成绩×70%+期末考核成绩×30%，其中平时的过程考核占70%，期末考核占30%。平时主要考核学生使用绘画软件绘制数字CG插画，大作业主要考核学生掌握商业插画的绘制。

⑥教师教学质量评价方式：教师教学质量采取分院日常教学检查、学院督导听课评教、学生和社会评价等多元化评价。

6、课程名称：三维动画制作

①课程类别：专业核心课

②先修课程：三维场景设计、三维角色设计、二维动画制作

③学时数：64学时（其中实践教学学时数：50）

④主要内容及要求：

课程要求：学生掌握该软件的基本操作与应用技巧，能利用软件制作生动有趣的人物动画、多个角色表演动画等。

课程内容：基础运动（物理的运动）、角色基础控制（走、跑、跳等）、角色动作设计（复杂的情绪表现）、角色表演技巧（人物性格表达、情绪表达）、表情动画、口型动画、多个角色混合表演等

⑤学生学习效果评价方式（或考试方式）：学生学习效果评价采用实践过程考核与大作业考核相结合的形式。总评成绩=过程考核成绩×70%+期末考核成绩×30%，其中平时的过程考核占70%，期末考核占30%。平时主要考核学生的掌握三维动画的基本操作与应用技巧的能力，大作业主要考核学生三维动画表演。

⑥教师教学质量评价方式：教师教学质量采取分院日常教学检查、学院督导听课评教、学生和社会评价等多元化评价。

7、课程名称：MG 动画设计

①课程类别：专业核心课

②先修课程：二维动画制作、造型基础、数字 CG 插画

③学时数：64 学时（其中实践教学学时数：50）

④主要内容及要求：

课程要求：课程旨在培养学生的 MG 动画制作技能，使其同时具备相应的分析能力、策划能力、协作能力，成为具有一定竞争力并可持续发展的 MG 动画设计师。

课程内容：通过该课程，学生掌握 MG 动画设计与制作流程的各个环节。始终贯彻设计基础理论与设计实践相结合的原则，培养学生的设计思维与艺术修养。从对项目的需求分析报告、到项目的策划、到 MG 动画的作品制作、再到 MG 动画作品的最后输出完成。让学生从读懂 MG 动画的设计思维、熟练运用 AE、PS 和 C4D 等软件制作、动画后期合成、到自己能独立或小组合作完成 MG 动画设计与制作的学习。注重教材内容与后续课程的衔接，突出高职高专的办学特点，培养学生的技能技巧与创新能力。

⑤学生学习效果评价方式（或考试方式）：学生学习效果评价采用实践过程考核与大作业考核相结合的形式。总评成绩=过程考核成绩×70%+期末考核成绩×30%，其中平时的过程考核占70%，期末考核占30%。平时主要考核学生的考核学生能够 After Effects 软件制作 MG 动画，以及特效制作的技巧。大作业主要考核学生 MG 动画制作的能力。

⑥教师教学质量评价方式：教师教学质量采取分院日常教学检查、学院督导听课评教、学生和社会评价等多元化评价。

8、课程名称：交互界面设计

①课程类别：专业核心课

②先修课程：造型基础、平面构成与色彩构成、二维动画制作

③学时数：72 学时（其中实践教学学时数：50）

④主要内容及要求：

课程要求：要求学生了解视觉传达原理，并掌握在制作信息过程中所需基本的版式、色彩、字体、图形、动画的应用。使得学生在软件界面、移动设备界、面游戏界面、网站界面、图标设计等界面中，做出美观实用的信息界面。

课程内容：软件人机界面设计，网页界面设计，图标设计

⑤学生学习效果评价方式（或考试方式）

⑤学生学习效果评价方式（或考试方式）：学生学习效果评价采用实践过程考核与大作业考核相结合的形式。总评成绩=过程考核成绩×70%+期末考核成绩×30%，其中平时的过程考核占70%，期末考核占30%。平时主要考核学生的考核学生能够在制作信息界面过程中所需基本的版式、色彩、字体、图形、动画的应用能力。大作业主要考核学生制作美观实用信息界面的能力。

⑥教师教学质量评价方式

教师教学质量采取日常教学检查、督导检查、学生和社会评价等多元化评价。

9、课程名称：Ip卡通形象设计

①课程类别：专业核心课

②先修课程：图像数字处理、图形数字处理、原画设计

③学时数：68学时（其中实践教学学时数：50）

④主要内容及要求：

掌握卡通形象设计的方法和制作技巧，能够设计出具有IP知识产权的卡通形象，产品设计，并能够在卡通形象的基础上设计出相关的网络表情及周边衍生产品的开发和运营推广。

⑤学生学习效果评价方式（或考试方式）：

学生学习效果评价采用实践过程考核与大作业考核相结合的形式。总评成绩=过程考核成绩×70%+期末考核成绩×30%，其中平时的过程考核占70%，期末考核占30%。平时主要考核学生的卡通形象的设计及综合运用能力，大作业主要考核学生掌握IP卡通形象的开发和周边衍生产品的设计。

⑥教师教学质量评价方式：

教师教学质量采取分院日常教学检查、学院督导听课评教、学生和社会评价等多元化评价。

七、教学进程总体安排

1、课程设置及教学计划表（见表1）

2、实践（含实习实训）教学安排表（见表2）

- 3、时间分配表（单位：周）（见表3）
- 4、实践教学与理论教学统计表（单位：学时）（见表4）
- 5、选修课与必修课统计表（单位：学时）（见表5）

八、实施保障

（一）师资队伍

本专业师资团队10人，具有丰富实践经验和理论经验，是一支素质优良、理论知识和技能并重的教学团队。

1、本专业教学过程采用“工作制”教学模式：“工作制”教学模式基本载体就是工作室，同时采用教室、课程和实践一体化的形式，由传统转向实践，由封闭式过渡为开放式教学，将教学和实践紧密结合在一起。其主要任务着力推进主题教学、项目教学、跨界教学，提升人才培养水平。针对生产实际各环节所必须掌握的知识技能为基础，模拟生产实际中“设计工作室”的运作方式开展的教学活动。其基本过程表现为：确立主题、构思研究、创意设计、工艺制作、展示交流。

2、整个教学过程以2+0.5+0.5来设计安排：前两学年是培养学生的设计基础能力，掌握基本的专业知识，培养学生的创新能力。第五学期开展项目化实训教学，项目化实训主要内容有环境景观设计实训与园林规划设计实训，把项目引入技能实训中心，参与企业的产品开发，逐步让学生独立完成设计的整套方案，并完成毕业设计，培养学生的创新能力。第六学期为顶岗实习阶段，学生在实习实训基地实践，培养学生的创业就业能力。

3、数字化教学资源

数字化教学资源推动教育教学改革，构建新的教学模式的基本前提。该专业建有教学一体做课程和院级网络课程数门。教师采用电子教案，建立数字化素材库、声像资料等可供学生自主学习与加强。

（二）教学设施

1、校内实训基地一览表

序号	名称	实训项目	备注
1	画室	设计色彩、造型基础实训	
2	CAD实训室	二维动画，三维场景设计，三维角色设计，三维动画设计	
3	平面设计工作室	字体与板式设计，交互界面设计	

2、部分校外实训基地一览表

序号	实训单位名称	实训项目	备注
1	安徽宏村、屏山	写生	
2	北京腾讯科技有限公司	界面设计	
3	上海盛大信息科技有限公司	三维角色设计、三维场景设计、三维动画设计	
4	深圳华强数字动漫有限公司	影视特效技术	

（三）教学资源

选用近三年出版的高职高专教材，配备多媒体数字化教室，公共机房，工作室等。

（四）教学方法

1、本专业教学过程采用“工作制”教学模式：“工作制”教学模式基本载体就是工作室，同时采用教室、课程和实践一体化的形式，由传统转向实践，由封闭式过渡为开放式教学，将教学和实践紧密结合在一起。其主要任务着力推进主题教学、项目教学、跨界教学，提升人才培养水平。针对生产实际各环节所必须掌握的知识技能为基础，模拟生产实际中“设计工作室”的运作方式开展的教学活动。其基本过程表现为：确立主题、构思研究、创意设计、软件制作、展示交流。整个教学过程以 2+0.5+0.5 来设计安排：前两学年是培养学生的设计基础能力，掌握基本的专业知识，培养学生的创新能力。第五学期开展项目化实训教学，项目化实训主要内容有网页设计与制作项目、商业插画设计项目，把项目引入技能实训中心，参与市场与企业的设计与制作，逐步让学生独立完成设计的整套方案，并完成毕业设计，培养学生的创新能力。第六学期为顶岗实习阶段，学生在实习实训基地实践，培养学生的创业就业能力。

2. 教学模式

本专业教学模式安排为 2+0.5+0.5，前 2 年（2）在学校完成基础课、专业基础课和专业技能课的教学；第五学期（第 1 个 0.5）在平面工作室进行 10 周的专业核心课程的教学、1 周的技能等级考试、4 周跟岗实习、4 周毕业设计。核心课程全面实施项目化教学。最后一学期（第 2 个 0.5）主要完成毕业顶岗实习和毕业设计（作品），学生根据个人的兴趣和专业特长选择在校外企业进行顶岗实习，通过顶岗实习了解企业文化，积累工作经验，为就业奠定基础。

项目化教学实施说明：拟开设两门项目化课程：三维动画制作项目、影视广告与特效项目具体如下。

（1）三维动画制作项目

先修课程《数字绘画素描》《数字绘画水彩静物》《三维角色设计》《三维场景设计》《三维动画设计》《动画后期合成》后继课《毕业设计》等；时间 10 周，总学时

100。以真实工作任务及其工作过程为依据来安排组织所有教学内容。将一个完整的设计项目分为从“三维角色设计”、“三维场景设计”、“三维动画设计”的三大任务加上“成果发布”形成四大任务，总计 12 个子任务。理论知识配合任务的进行而开展、融教、学于做的过程中，使学生的能力随着项目的进展而提高，实现作品项目驱动型的理论教学和项目实践一体化。本课程设计在注重满足学生就业时所必须的基本岗位技能的同时，兼顾到学生职业成长与长期发展的需要，将团队协作力，设计创造力，设计执行力，设计表达力四大核心能力和综合素质的培养相结合。通过课程考评办法的改进，对学生进行全方位的评价和引导，注重挖掘学生的潜质，为学生今后的可持续发展打下一个良好的基础。

(2) 影视广告与特效项目

先修课程《影视后期制作》《影视特效制作》后继课《毕业设计》等；时间 10 周，总学时 100。本课程采用项目化教学，以真实工作任务及其工作过程为依据来安排组织所有教学内容。将一个完整的设计项目分为从“概念提炼”、“片头片尾设计”、“特效应用”的三大任务加上“成果发布”形成四大任务。具体方案构思阶段：熟悉设计任务书，课题确认，搜集设计资料，作出总体构思和草稿。方案初期阶段：在方案构思基础上，对各部分进行具体安排，样稿基本完成。深入修改最后完成阶段：对存在问题进行调整修改。达到基本定案设计完成。规范打印制作。课程设计在注重满足学生就业时所必须的基本岗位技能的同时，兼顾到学生职业成长与长期发展的需要，将团队协作力，设计创造力，设计执行力，设计表达力四大核心能力和综合素质的培养相结合。通过课程考评办法的改进，对学生进行全方位的评价和引导，注重挖掘学生的潜质，为学生今后的可持续发展打下一个良好的基础。

3. 写生

在学生学习设计素描基础后安排到写生地点进行风景速写一周，因为速写因其具有培养敏锐的观察能力，捕捉到生活中的美好瞬间，还能为创作收集大量素材，具有能提高学生记忆能力和默写能力，还能探索和培养具有独特个性的绘画风格。掌握美好的大自然和社会生活是学生爱美心里发展的基础，学生观察和反映大自然的美，可以用速写画下来，这样学生既锻炼了观察和表现能力，又受到美的熏陶和审美素养的培养。

4. 采风

主要通过对外界社会的考查、调研来获取对专业有用的东西，它是平面专业教学计划中的重要环节，是理论联系实际、增长实践知识的重要环节。通过采风将所学知识和实习内容互相验证，并对一些实际问题加以分析和讨论，它不仅让学生学习到了许多课

堂上学习不到的东西，还使学生开阔视野，增长知识，为所学知识运用实际工作中打下坚实基础。使学生学习平面设计专业的基本知识有一个良好的感性认识，了解专业概况，为后续专业理论知识的学习奠定一个良好的基础，同时，使学生对本行业的工作性质有一个初步的了解，培养学生对本专业的热爱。

5. 实习实施

顶岗实习，培养学生职业技能、职业素养和职业道德，树立正确的就业观，学习企业优秀的文化和管理经验，最大限度的提高学生的综合素质，并获得一定的劳动报酬，为学生将来的个人发展打下坚实的社会基础。要求学生采取轮岗跟班实习。实习期间，结合实习岗位收集有关资料，完成实习月报、实习总结。并在4月底前完成以上材料，交指导教师批阅评定成绩。

6. 毕业设计命题创作

依据高职教育的培养职业技能定位要求，将来自企业的实际设计项目直接引入毕业设计命题创作。目的在于进一步综合学生在校期间的学习成果，依据企业项目完成以及开展的需要和特点来进行命题。毕业设计命题创作考核学生设计创作概念提炼角度新颖、条理性强、报告规范、概念精练准确，设计问题的解决程度、方案的创新程度、徒手描绘的技能。设计创新性、执行及表达的完善度。作品展示的质量、方案表达准确、报告规范、作业发布表达得清晰度。

（五）学习评价

平时成绩所占总成绩的比重增加，占到50%。针对学生的学习生活，有相对的素质分，列入考核范围。

（六）质量管理

本人才培养方案参照了中华人民共和国教育部编写、中国广播电视大学出版社出版的《普通高等学校高等职业教育（专科）专业目录及专业简介（2015年）》

1、专业指导委员会的组成

数字媒体艺术专业委员会由电脑艺术设计行业校内外专家组成，人员主要来自企业的技术骨干3人、兄弟院校的骨干教师2人及本学院电脑艺术设计专业的骨干教师5人。校内外专家人员比例约为1:1。

2、专家对人才培养方案的意见

每年4月或10月召开例会，对数字媒体艺术专业的培养目标、相关岗位能力分析、企业用人情况等方面进行研讨，按照“六合一”原则，即做到“教学内容与工作任务合一”“教师与设计师合一”“学生与员工合一”“作业与产品合一”“教室与设计室合

一”“教学与科研合一”的原则建设该专业。

九、毕业要求

序号	毕业要求	具体内容	备注
1	课程要求	所修课程合格	详见表1教学计划表
2	职业资格证书要求	动画绘制员 中级	选考
3	素质教育要求	达到学院规定的学分要求	
4	符合学院学生学籍管理规定中的相关要求		

十、附录

表 1. 课程设置及教学计划表

表 2. 实践（含实训实习）教学安排表

表 3. 时间分配表

表 4. 实践教学与理论教学统计表

表 5. 选修课与必修课统计表

专业负责人：聂丽芬

审核人：姚璐

分院负责人：黄河

教务处：邱恩海

制定时间：2018年6月

修订时间：2019年11月

表 1、课程设置及教学计划表

制(修)订日期: 2019 年 06 月

课程类别	课程序号	课程名称	考试考查	学分	学时数			开课学期及周学时数						备注	
					总学时	理论	实践	第一学年		第二学年		第三学年			
								1期	2期	3期	4期	5期	6期		
								16	18	18	18	18	18		
公共基础课	1	思想道德修养与法律基础	考试	3	48	40	8	4 × 1 2 w							08
	2	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	考试	4	64	56	8		4 × 16 w						08
	3	形势与政策	考查	1	32	32	0	4 × 2 w	4 × 2w	2 × 4w	2 × 4w				08
	4	心理健康教育	考查		32	28	4	2 × 8 w	2 × 8w						08
	5	大学英语(听读)	考试		136	68	68	4	4						06
	6	体育与健康	考查	0	64	8	56	2	2						06
	7	职业生涯规划与就业指导	考查	2	38	19	19			2					06
	8	大学生创业基础	考查	2	32	16	16				2				06
	9	国防军事技能(含入学教育)	考查		112		112	2 w							06
	10	国防军事理论	考查		36	36			2						06
	11	校园安全教育	考查		32	28	4	2							06
	12	入学教育	考查		22	22		1 w							06
	13	劳育	考查		44		44		1w	1w					06
	14	计算机基础	考查		64	32	32	4							04
		小计			756	385	371	1 8	14	4	4	0	0		
专业基础课	1	*造型基础(传统数字绘画结合)	考试		96	24	72	6							05
	2	*平面构成与色彩构成	考试		96	24	72		6						05
	3	*数字摄影与摄像	考试		64	24	40	4							05
	4	*二维动画制作	考查		64	16	48			4					05

			小计			320	88	232	10	6	4	0	0	0		
职业能力课	专业核心课	1	*数字CG插画	考试		64	14	50			4				05	
		2	*MG动画设计	考试		64	14	50				4				
		3	*三维场景设计	考试		64	14	50		4					05	
		4	*三维角色设计	考试		64	14	50			4				05	
		5	*三维动画设计	考试		64	14	50				4			05	
		6	*影视后期制作	考试		64	14	50		4						
		7	*影视特效制作	考试		64	14	50			4				05	
		8	*影视广告与特效项目	考试		180		180						10		05
		9	*三维动画制作项目	考试		180		180						10		05
		小计			808	98	710	0	8	12	8	20	0			
		专业技能课	1	*图形数字处理(AI)	考试		64	24	40			4				05
	2		*原画设计	考试		64	14	50			4				05	
	3		*交互界面设计	考试		64	14	50				4			05	
	4		*Ip卡通形象设计	考试		64	14	50				4				
	5		写生	考查		44		44		2w						05
	6		采风	考查		22		22					1w			05
	7		顶岗实习			396		396							18w	05
	8		毕业设计(论文)			44		44					1w	1w		05
	9		毕业教育			22		22						1w		05
	小计			784	66	718	0	2w	8	8	2w	20w				
职业拓展课	能力拓展课	1	*网页设计	选修		64	14	40			4				05	
		2	动画视听语言(分镜)	选修		32	12	20				2			05	
		3	中外美术史	选修		32	32					2				
		4	影视欣赏	选修		32		32				2				
		小计			160	68	92	0	0	4	6	0	0			
	素质拓展课	1	素质教育通识课	选修	8	128	128		2	2	2	2				
		2	创新创业教育课	必修		32	32				1	1				
3		美育	必修		72	72		2	2							

		4	社会实践	必修		88		88	1 w	1w	1w	1w			
			小计			320	232	88	4	4	3	3	0	0	
			课程总计			3148	871	2277	28	28	32	26	20	0	

注：职业拓展课未计入课程总计

①理实一体化、项目化教学课程在课程名称前以*标注。

②每学期考试课程一般为2~4门，其它课程为考查。

③备注栏填写课程所属分院部：01 机电、02 轻纺、03 经管、04 电信、05 建艺、06 基础、08 思政教学部。

④素质拓展课主要从中华文化与历史传承、自然科学与科技、社会热点与世界视野、自我认知与人生发展、艺术鉴赏与审美体验等五大方面开设课程，以选修的形式，按学分计算，具体每学期开设的课程由教务处统一安排。社会实践、素质教育环节也只计算学分。

表 2、实践（含实习实训）教学安排表

序号	项目名称	学时数	学期	周数	实训场所	备注
1	国防军事技能及入学教育	112	1	2	校内	
2	劳动教育	44	2、3	2	校内	
3	社会实践	88	1、2、3、4	4	校外	
4	写生	22	2	1	安徽宏村、西递	
6	采风	22	5	1	校外	
7	顶岗实习	396	6	18w	企业	
8	毕业设计（论文）	44	5、6	2w	校内、企业	
9	毕业教育	44	6	2w	校内	
10	（其他）					
合 计		772				

表 3、时间分配表（单位：周）

序号	教育教学活动		各学期时间分配（周）						合计
			一	二	三	四	五	六	
1	课内教学 活动	理论教学、实践教学、 项目教学、综合实训等	16	18	18	18	18		88
2	课外教学 活动	考核	1	1	1	1	1		5
3		劳动教育		1	1				2
4		国防军事技能（含入学 教育）	2						2
5		技能考试				1			1
6		顶岗实习						18	18
7		毕业设计（论文）					1	1	2
8		毕业教育、离校						1	1
			社会实践	1	1	1	1		
合 计			20	21	21	21	20	20	123

表 4、实践教学与理论教学统计表（单位：学时）

课程分类		学时数	比例	教学形式	学时数	比例
公共基础课程	公共基础课（必修）	756	25.4%	理论课（不含选修课）	1272	44.5%
	素质拓展课	320	10.1%			
专业课程	专业基础课	320	11.3%	实践课（不含选修课）	1588	55.5%
	专业技能课	784	28.5%			
	专业核心课	808	13.5%			
	能力拓展课	160	11.1%			
合计		3148	100%	合计	2860	100%

表 5、选修课与必修课统计表（单位：学时）

项目	必修课程		选修课程	备注
	公共课	专业课		
学时数	756	2104	288	
	2860			
所占比例	90.8%		9.2%	
总学时数	3148			