

# 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

普通高级中学毕业。

## 三、修业年限

全日制三年

## 四、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	主要岗位类 别 (或技术领 域)	职业资格证书或 技能等级证书举 例
文化艺术大 类 (65)	艺术设计 类 (6501)	数字动漫、游戏设计制作 (6591) 互联网广告服务 (7251) 电视(8720) 影视节目制作 (8730)	3D 动画师、 3D 场景设计 师、3D 角色 设计师、插画 师、网页设计 师、影视剪辑 师、影视动画 后期制作师、	影视制作、 网页设计、 游戏美术设计、 插画制作、 动画制作、 虚拟现实设计、 交互设计。	职业技能等级 证书(1+X 证书 初、中级)：游 戏美术设计，界 面交互设计，数 字创意建模。

## 五、培养目标

注重“德、智、体、美、劳”的培养，落实国家要求。具有一定的科学文化水平，

良好的人文素养，具备创新意识、精益求精的工匠精神、乐于奉献的劳模精神和良好的职业道德，较强的就业能力和专业可持续发展的能力，掌握本专业知识和技术技能。面向影视动画制作行业、电商行业、自媒体行业、网页设计与制作行业、游戏美术行业、3D 建模行业、VR 行业、虚拟现实行业等领域培养高素质技术技能人才。

## 六、培养规格

本专业毕业生在素质、知识和能力等方面达到以下要求。

### 1. 素质目标

(1) 坚定拥护中国共产党领导和社会主义制度，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；

(2) 具有良好的职业道德和职业素养，具有较强的实践能力；

(3) 具有职业生涯规划意识，具有良好的生活习惯、行为习惯和自我管理能力；

(4) 具有较强的集体意识、团队合作精神、精益求精的工匠精神以及乐于奉献的劳模精神，能够进行有效的人际沟通和协作，与社会、自然和谐共处；

(5) 具有良好的身心素质和人文素养，具有感受美、表现美、鉴赏美、创造美的能力；

(6) 具有质量意识、绿色环保意识、安全意识、创新精神。

### 2. 知识目标

(1) 掌握影视剪辑师需要的基本理论知识；

(2) 掌握网页设计师需要的基本理论知识；

(3) 掌握 UI 设计师需要的基本理论知识；

(4) 掌握影视广告设计师需要的基本理论知识；

(5) 掌握 3D 建模师需要的基本理论知识；

(6) 掌握插画师需要的基本理论知识；

(7) 掌握交互设计师需要的基本理论知识；

(8) 掌握自媒体运营师需要的基本理论知识；

(9) 了解国内外最新设计流行趋势及相关的商业法律知识。

### 3. 能力目标

(1) 具备一定的口语和书面表达、信息技术应用能力；

(2) 具备对新知识、新技能的学习能力和创新创业能力；

(3) 具有较强的手绘造型与书画造型能力；

- (4) 具备影视、二维动画项目的策划、创意、设计、制作能力；
- (5) 具备新媒体交互项目的策划、设计能力；
- (6) 具备网页设计、UI 设计以及电商视觉艺术设计的策划、设计能力；
- (7) 具备 3D 场景、人物、动画的制作能力；
- (8) 具备 VR 项目的策划、设计的能力。
- (9) 具备数码插画、IP 卡通形象项目的策划、设计、制作能力。

## 七、课程设置及学时安排

### (一) 课程设置

本专业课程主要包括公共基础课程和专业课程。

#### 1. 公共基础课程

根据党和国家有关文件规定，将思想道德修养与法律基础、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、国防军事理论与军训、大学生职业发展与就业指导、心理健康教育等列入公共基础必修课；并将劳动教育、计算机基础、高等数学、大学英语、创新创业教育、形势与政策、职业素养等列为必修课或选修课。

#### 2. 专业课程

专业课程一般包括专业基础课程、专业核心课程、专业拓展课程，并涵盖有关实训性教学环节。包括以下主要教学内容：

##### (1) 专业基础课程。

专业基础课程一般设置 3-5 门，包括：《平面构成与色彩构成》、《图形创意》、《二维动画制作》等。

##### (2) 专业核心课程。

专业核心课程一般设置 3-5 门，包括：《影视特效制作》、《三维角色设计》、《数字 CG 插画》、《交互界面设计》等。

##### (3) 专业技能课程。

专业技能课程包括：《IP 卡通形象设计》、《交互界面设计》等。

#### 3. 专业核心课程的主要教学内容：

##### 1、影视特效制作

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出格式等信息。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。

#### 2、课程名称：三维角色设计

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。

#### 3、课程名称：数字 CG 插画

课程内容：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。儿童插画、青春时尚插画 及各类风格的插画。

#### 4、课程名称：三维动画制作

课程内容：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。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、课程名称：影视后期制作

课程内容：让学生掌握的界面以及基础知识，能熟练的运用 Pr 的基本工具进行简单的操作。熟悉文件格式及视频的输出格式等信息。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。

### 4. 实践性教学环节

实践性教学环节主要包括写生、采风、顶岗实习、毕业设计、社会实践等。实验实训可在校内实验实训室、校外实训基地等开展完成；社会实践、顶岗实习可由学校组织在数字媒体艺术设计企业开展完成。实习主要包括：企业认知学习、数字媒体艺术设计实践、职业资格证书技能实践、创新创业项目实践、艺术实践、毕业设计项目实践等校内外实训；进入视传和相关服务、技术与应用等行业的开发、制作、营销岗位跟岗实习、顶岗实习。应严格执行《职业学校学生实习管理规定》。

### 5. 相关要求

学校应统筹安排各类课程设置，注重理论与实践一体化教学；应结合实际，开设安全教育、社会责任、绿色环保、管理等方面的课程、拓展课程或专题讲座（活动），并将有关内容融入专业课程教学；将创新创业教育融入专业课程教学和相关实践性教学；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

总学时一般为 2756 学时。公共基础课总学时一般不少于总学时的 25%。实践性教学学时原则上不少于总学时的 50%，其中，顶岗实习累计时间一般为 6 个月，可根据实际集中或分阶段安排实习时间。各类选修课程学时累计不少于总学时的 10%。

## 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 20: 1。本专业已拥有一支业务能力强、专业技术精、爱岗敬业、适应高职教育发展要求的教师队伍。数字媒体艺术设计专业教师团队指导学生参加国家级和省级设计大赛并取得优异成绩。本团队拥有专任教师 13 名。其中副教授 5 名，讲师 2 名，助教 6 名。本专业聘请了\*\*\*\*公司总经理\*\*\*为企业代表，参与学生实践指导等。

#### 2. 专任教师

专任教师应具有高校教师资格；有理想信念、有道德情操、有扎实学识、有仁爱之心；具有扎实的本专业相关理论功底和实践能力；具有较强信息化教学能力，能够开展课程教学改革和科学研究。

#### 3. 专业带头人

专业带头人原则上应具有副高及以上职称，能够友好地把握国内外文化艺术行业、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需求实际情况，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

兼职教师主要从本专业相关的行业企业聘任，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，具有中级及以上相关专业职称，能承担专业课程教学、实习实训指导和职业发展规划指导等教学任务。

### （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	平面设计工作室	广告制作、数码插画制作、卡通形象制作	
2	版画工作室	版画制作、数字文创衍生品制作	

序号	名称	实训项目	备注
3	摄影工作室	广告摄影	

## 2、校外实训基地一览表

序号	实训单位名称	实训项目	备注
1	***村、*山	设计素描写生基地	
2	****项目管理有限公司	影视动画广告设计、顶岗实习	
3	****装饰设计有限公司	广告设计、顶岗实习	

## (三) 教学资源

每门课程有相应的教材、数字教学资源，图书馆有相关专业图书资源，能够满足学生专业学习、教师专业教学研究、教学实施和社会服务需要。学院严格执行国家和省(区、市)关于教材选用的有关要求，具备健全的教材选用制度；能够根据需要开发教学资源。

## 九、实施保障

建立健全院部质量保障体系。运用系统方法，依靠必要的组织结构，考虑影响教学质量的各主要因素，结合教学诊断与改进、质量年报等职业院校自主保证人才培养质量的工作，依据学校各部门、各环节的教学质量管理活动，切实保障和提高教学质量。

## 十、附录

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		
								18	18	18	18	18	18	周数	
专业素质课	公共基础课	1	思想道德修养与法律基础	考试	3	48	40	8	4 × 12 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	28	4	4 × 2w	4 × 2w	2 × 4w	2 × 4w			08
		4	心理健康教育	考查		32	28	4	2 ×	2 ×					08

							8w	8w							
	5	大学英语(含听力)	考试		128	64	64	4	4					06	
	6	体育与健康	考查		72	8	64	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	考查		44		44	2w						06	
	10	国防军事理论	考查		36	36			2					06	
	11	校园安全教育	考查		36	32	4	2						06	
	12	入学教育	考查		22	22		1w						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			<b>544</b>		<b>327</b>	<b>18</b>	<b>12</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>0</b>	<b>0</b>		
专业基础课	1	*造型基础(传统数字绘画结合)	试		96	24	72	6	0					05	
	2	*平面构成与色彩构成	试		96	24	72		6					05	
	3	*图像数字处理(PS)	试		64	24	40	4						05	
	4	*二维动画制作	查		64	16	48			4				05	
		小计			<b>320</b>	<b>88</b>	<b>232</b>	<b>10</b>	<b>6</b>	<b>4</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>		
职业能力课	1	*数字CG插画	试		64	14	50			4				05	
	2	*MG动画设计	试		64	14	50				4				
	3	*三维场景设计	试		64	14	50		4					05	
	4	*三维角色设计	试		64	14	50			4				05	
	5	*三维动画设计	试		64	14	50				4			05	
	6	*影视后期制作	试		64	14	50		4						
	7	*影视特效制作	试		64	14	50			4				05	
	8	影视广告与特效项目	试		100		100						10		05
	9	三维动画制作项目	试		100		100						10		05
	小计			<b>648</b>	<b>126</b>	<b>522</b>	<b>0</b>	<b>8</b>	<b>12</b>	<b>8</b>	<b>20</b>	<b>0</b>			
专业技能课	1	*图形数字处理(AI)	试		68	24	40			4				05	
	2	*原画设计	试		72	14	50			4				05	
	3	*交互界面设计	试		72	14	50				4			05	
	4	Ip卡通形象设计	试		68	14	50				4				
	5	写生	查		22		22		2w					05	

		6	采风	试		22		22					1w		05
		7	顶岗实习	试		440		440						16w	05
		8	毕业设计(论文)	试		110		110					4w	1w	05
		9	毕业教育			22		22						1w	05
			小计			896	76	796	0	0	8	8	9w	18w	
职业拓展课	能力拓展课	1	网页设计	查		64	14	40			4				05
		2	动画视听语言(分镜)	查		32	12	20				2			05
		3													
		4	小计			96	36	60	0	0	4	2	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			44		44	1w	1w					
			小计			276	232	44	4	4	3	9	0	0	
		课程总计			2756	908	1990	28	26	26	20	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	入学教育、军训	44	1	2	校内	
2	劳动教育	44	2/3	1	校内	
3	社会实践	44	2/3	1	校外	
4	写生	22	2	1	***村、**	



6	采风	22	5	1	校外	
7	三维动画制作项目化实训	100	5	10	校内	
8	影视广告与特效目化实训	100	5	10	校内	
9	顶岗实习	440	5/6	4/16	企业	
10	毕业设计（论文）	110	5	4	校内、企业	
11	毕业教育	22	6	1	校内	
合 计		948				

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	备注
			一	二	三	四	五	六		
1	课内教学 活动时间 (12周)	理论教学、实践教学、 项目教学、综合实训等	16	16	16	16	10		74	
2		考核	1	1	1	1	1		5	
3		社会实践			1	1			2	
4		机动	1	1	1	1	1		5	
5		劳动教育		1	1				2	
6		入学教育、军训	2							
7		顶岗实习					4	16	20	
8		毕业设计（论文）					4	1	5	
9		毕业教育、离校						1	1	
合 计			20	19	20	19	20	18	114	

表4、实践教学与理论教学统计表（单位：学时）

课程分类	分配学时数	所占比例	教学分类	分配学时数	所占比例	备注
公共基础课	544	20%	理论课 (不含选修课)	672	26.27%	
专业基础课	320	15%				
专业技能课	872	30%	实践课 (不含选修课)	校内：1402	73.73%	
专业核心课	648	23%		校外：484		

职业拓展课	372	12%				
合 计	2756	100%	合计 (不含选修课)	2384	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	544	1840	372	
	2384			
所占比例	87.3%		12.7%	
总学时数	2756			

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：2019年6月  
 修订时间：2021年5月