数字媒体艺术设计专业人才培养方案

【专业名称】数字媒体艺术设计

【专业代码】650104

【学制】全日制，3年

【招生对象】普通高中毕业生、中专、技校、职高毕业生等

【简史与特色】数字媒体艺术设计专业是一个年轻有朝气的专业，在原有视觉传播艺术设计专业的基础上上，依托校企合作办学的优势，于2018年开始招生，涉及了影视、动画、网络、交互和平面等领域。经过一年的专业建设，数媒专业受到了企业和行业的一致肯定。本专业贯彻实施艺术技术相交融，创新能力与技能实操并重的举措，依托厦门布塔集团、福建网龙网络有限公司等企业进行专业培训提升，培养具备数字媒体制作专业知识技能和创新设计能力的技术应用性专门人才。

一、入学要求

高等职业学校学历教育入学要求一般为高中阶段教育毕业生或具有同等学力者。

二、修业年限

中、高职学历教育修业年限均以3年为主，可以根据学生灵活学习需求合理、弹性安排学习时间。

三、职业面向

本专业毕业生的职业面向主要如下：

1.初始岗位：3D建模、网页设计、原画设计、动作设计、特效及后期编辑

2.相近岗位：栏目包装、摄影/摄像助理、平面设计

3.发展岗位：3D模型师、动作设计师、原画设计师、UI设计师、VR/AR研发工程师

**（一）职业岗位分析**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **序号** | **岗位类别** | **职业岗位** | **岗位描述（典型工作任务）** | **职业能力要求** | **相应课程或教学环节** |
| **1** | 网络应用 | 网页设计网站推广新媒体技术UI设计 | 1.负责网站网页设计和创意、网页广告和相关专题图片的制作；2.负责公司网站美工方面的维护与开发；配合网站编辑进行页面修改工作；3.负责网站推广方案协助配合；4.完成公司领导交办的其他相关工作。 | 1.具有扎实的美术基础、色彩控制能力强、想象力丰富；2.精通Photoshop、Dreamweaver、Flash、Fireworks、CorelDraw、等美工设计软件；3.具有字体、版式等设计能力；4.构图感、色彩感强，思路清晰，具有良好的创意设计能力；5.掌握代码编写；6.富有创意及执行力，有责任感、表达能力强；7.有团队合作精神。 | 1.设计素描、色彩基础、构成理论、数字媒体创意；2.Photoshop、Dreamweaver、Flash、Fireworks、Coreldraw等美工设计软件。3.界面设计基础、字体与版面设计、icon绘制4.WEB前端开发技术 |
| **2** | 平面设计 | 淘宝美工广告摄影婚纱摄影广告设计企业形象设计包装设计展示设计 | 1.负责公司网上店铺的整体美术创意、改版装修等；2.负责具体图片的设计、编辑、美化等；3.负责公司其他宣传材料的美工设计；4.负责与营销策划人员配合，完成各项推广活动的平面设计和创意支持；5.能够独立的完成包装的设计、制作；6.参与设计公司的品牌设计和品牌展示。 | 1.熟练使用CDR、PS、AI和AutoCAD等设计软件；2.具有创意和策划功底；3.具有深厚的美术功底和审美修养，具有较好的手绘能力或者对某类平面艺术（绘画、摄影、装潢等）有较强鉴赏能力；4.设计时创新意识强烈，有极大的工作热情，热爱平面设计工作；5.具有时尚嗅觉，了解市场设计趋势。 | 1.设计素描、色彩基础、构成理论、图形创意等美术基础知识；2.CorelDRAW、Photoshop、illustrator、AutoCAD、Indesign等专业设计软件3.摄影摄像技术4.平面设计创意与制作 |
| **3** | 3D模型设计 | 3D建模师室内装潢 | 1.负责制作3D人物、建筑、物件、场景模型等；2.熟悉贴图制作、灯光渲染等；3.能够按照项目要求在生产中保持统一的3D美术风格和标准。 | 1.具有美术基础；2.具有原画设计能力；3.精通3DMAX；4.熟练掌握PS。 | 1.设计素描、色彩基础、构成理论、数字媒体创意；2.Photoshop、Dreamweaver、Flash、Fireworks、Coreldraw等美工设计软件。3.3D Max4.三维动画设计与制作 |
| **4** | 数字动画 | 3D建模2D建模原画设计动作设计AVR设计 | 1.动画角色设计制作；2.动画角色设计制作3.Flash设计制作。4.3DMAX设计制作5.负责应用产品的动态效果设计。 | 1.精通Flash动画设计，具有扎实的美术绘画基础，电脑绘图/手绘能力强，擅长多种风格动画；2.能够熟练的运用PS、Flash、3DMAX等相关软件，熟练掌握模型设计与制作；3.富于想象力和创造力；能根据策划创意出优秀的动画；4.具有良好的团队协作能力和高度的责任感。 | 1.设计素描、色彩基础、构成理论、数字媒体创意；2.Photoshop、Dreamweaver、Flash、Fireworks、Coreldraw等美工设计软件。3.摄影摄像技术、Flash、动画设计与制作（二维/三维）、场景设计与表现、分镜头剧本设计 |
| **5** | 数字影视 | 视频特效后期编辑数字视音频处理 | 1.前期策划，客户需求分析、剧本编写、分镜头设计；2.中期制作，根据剧本进行软件制作、动作调整、特效制作等；3.后期编辑合成。 | 1.扎实的美术基础；2.创新能力和想象能力；3.分镜与剧本设计；4.图形图像处理能力；5.摄影摄像能力；6.熟练掌握Premiere视频编辑、Afte rEffects影视特效）。 | 1.设计素描、色彩基础、构成理论、数字媒体创意；2.Photoshop、Dreamweaver、Flash、Fireworks、Coreldraw等美工设计软件。3.数字视音频处理、后期特效与合成（A E）、交互设计基础、网页设计与制作4.广播电视节目编辑与制作、影视广告片创作、数字媒体技术基础 |

**（二）基于职业岗位能力分析的培养方案框架**

基本素质与能力

可持续发展能力

思想道德素质

职业素质

身心素质

计算机应用能力

动画设计与制作

数字视音频处理

后期特效与合成

影视广告片创作

人文素质

职业技能

美学鉴赏能力

公共基础课

职业技术课

选修课

技术技能人才

**（三）证书要求**

全国高等学校计算机等级考试一级（或以上）证书

**（四）职业技能等级证书要求**

职业资格证书（拟定平面设计师、网页设计师、UI设计师等技术证书CEAC）

**四、培养目标与培养规格**

**（一）培养目标**

本专业培养数字媒体艺术设计专用人才，适应市场经济需求为现代化建设服务，具备数字媒体制作的专业知识技能和一定的美学基础，能综合运用所学在计算机网络技术和数字技术领域、传统的广播电视领域，以及电脑动画等新一代的数字传播媒体领域从事数字媒体方面的设计、管理、制作输出的技术技能人才。

1. **培养规格**

 **1．知识结构**

（1）掌握美术基础知识，素描，色彩，平面构成理论知识；

（2）掌握平面设计的基础知识和制作方法；

（3）掌握创意设计文案，摄影摄像知识；

（4）掌握计算机设计软件应用知识（主要掌握photo shop 、AI、3DMAX　、FLASH）

**2.素质结构**

（1）基本素质

A.政治素质：有理想、懂政策，有法律意识；

B.思想品德：爱祖国、爱人民；遵纪守法；文明礼貌、行为规范

C.文化素质：具有一定的文化艺术修养。有准确的文字表达能力，善于理解他人的观点。

（2）职业素质

A.质量意识：具有质量意识，产品竞争意识使质量为企业发展的生命；

B.工程意识：工作要科学化、系统化、规范化、模块化；

C.团对精神：要有团体工作精神，合作精神：具有协调工作能力，组织管理能力，全局观点，明确总体目标，明确如何为总体最优而努力。

**3．能力结构**

（1）具有一定的组织协调能力

（2）具有一定的商业绘画能力

（3）具有专业观察分析能力与市场信息获取调查分析能力

（4）专业设计的构思创意想象能力与创作能力。

（5）计算机设计工具应用能力

**4.技能要求**

（1）具有一定的动画原画技能；

（2）掌握脚本和分镜技能；

（3）掌握音视频剪辑技能；

（4）掌握后期特效合成技能；

（5）掌握摄影摄像镜头语言；

（6）具有独立的3D建模能力；

（7）能将设计各门类纳入范围统筹考虑，并勇于尝试和分析总结

本专业着力体现“以就业为导向，以能力培养为核心”的职业教育理念，充分体现校企合作、工学结合、工学交替、知行合一。培养规格的定位是：培养德、智、体、美全面发展的，适应现代市场影视、动画，以及互联网快速发展需要的，既有扎实的设计功底，又有过硬的项目实操技能，能从事网络技术、平面设计、数字动画设计、3D建模设计、数字影视设计的技术技能型人才。主要在文化传媒公司、电视台、房地产开发公司、影视动画制作公司等企事业单位就业，以平面设计师、3D建模设计师、数字动画师、影视后期剪辑与特效师等为就业岗位群。

**五、课程设置及要求**

主要包括公共基础课程和专业（技能）课程。

**（一）公共基础课程**

**1.军事理论课（36学时/2学分）**

普通高等学校通过军事课教学，让学生了解掌握军事基础知识和基本军事技能，增强国防观念、国家安全意识和忧患危机意识，弘扬爱国主义精神、传承红色基因、提高学生综合国防素质。

**2.形势与政策（30学时/2学分）**

通过教学，使学生较为全面系统地掌握有关形势与政策的基本概念和正确分析形势的方法，理解政策的途径及我国的基本国情、党和政府的基本治国方略，形成正确的政治观，学会用马克思主义的立场、观点和方法观察分析形势，理解和执行政策。

**3.毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论（72学时/4学分）**

旨在从整体上阐释马克思主义中国化理论成果，既体现马克思主义中国化理论成果形成和发展的历史逻辑，又体现这些理论成果的理论逻辑;既体现马克思主义中国化理论成果的整体性，又体现各个理论成果的重点和难点，力求全面准确地理解毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系，尤其是马克思主义中国化的最新成果——习近平新时代中国特色社会主义思想，引导学生增强中国特色社会主义道路自信、理论自信、制度自信、文化自信，努力培养德智体美劳全面发展的社会主义建设者和接班人。

**4.思想道德修养与法律基础（54学时/3学分）**

旨在运用辩证唯物主义和历史唯物主义世界观和方法论，引导大学生树立正确的世界观、人生观、价值观、道德观和法治观，解决成长成才过程中遇到的实际问题，更好适应大学生活，促进德智体美劳全面发展。《思想道德修养与法律基础》受实训周影响课时不足，不足课时另外补课”。

**5.大学生健康教育（36学时/2学分）**

提高全体学生的健康素质，优化每一个学生的人格，帮助学生解决成长发展中的各种困惑及问题，增强其适应现代社会生活的能力，开发个体心理潜能，使全体学生都能得到全面而健康的发展。

**（二）专业（技能）课程**

**1.数字媒体艺术概论（36学时/2学分）**

主要内容包括：本课程主要数字媒体艺术的概念和数字媒体艺术的设计思想，发展现状以及如何运用多媒体手段来表现数字媒体艺术。通过该门课程的学习，能够对数字媒体艺术这门新型学科有种理性认识，能够了解数字媒体的发展，现状及趋势；了解数字媒体的艺术形式、表现手法。

**2.摄影摄像技术（66学时/4学分）**

主要内容包括：本课程使学生系统掌握摄影摄像的基础理论和操作技能，学会摄影摄像基本拍摄方法、布光、画面的构图技巧，摄像用光的使用技巧以及各种电视片的拍摄技巧，具备专业的电视摄像编辑的能力。本课程以理论讲解与实践拍摄相结合的教学形式，通过实践拍摄来理解和消化摄影摄像的基本理论知识。

**3.Director（36学时/2学分）**

主要内容包括：主要是培养学生能熟练运用Director制作2D和3D动画，同时也能熟练的利用Director设计制作企业演示光盘。通过本课程的学习，基本上要求学生了解多媒体的基本概念，掌握利用Director制作多媒体作品的基本操作，熟练利用Director制作2D和3D动画，并能完成一些综合性强的作品制作。

**4.二维动画设计软件应用（72学时/4学分）**

了解主流二维动画设计软件的种类和功能，熟悉逐帧动画、渐变动画、引导动画、遮罩动画的制作，掌握动画编辑、音频和视频的导入与编辑、二维场景和角色制作、合成场景和角色制作、动画配音动画生成、动画输出及传输等动画制作技能。

**5.平面设计创意与制作（108学时/6学分）**

主要内容包括：了解平面设计创意与制作相关知识，掌握海报、标志、VI、包装、书籍装帧、界面、字体、板式、插画等视觉传达设计等相关技能。

**6.毕业作业（660学时/22学分）**

培养学生综合运用所学的基础理论、专业知识和基本技能，分析与解决实际问题的能力，使学生得能够准确把握企业形象策划能力，传达企业的经营理念和企业文化，以形象的视觉形式宣传企业，以自己特有的视觉符号系统吸引公众的注意力并产生记忆，使消费者对该企业所提供的产品或服务产生最高的品牌忠诚度。综合检验学生所学知识和技能，以完成学生从学习岗位到工作岗位的初步过渡。

**7.顶岗实习（660学时/22学分）**

顶岗实习是本专业学生毕业前,结合本专业进行的实践性教学环节。学生到对口单位运用学校所学知识结合实践动手能力完成单位的实习任务，培养学生的实战能力。使学生踏入工作岗位后能尽快地适应社会，求得较好的发展空间。

**（三）学分、学时分配说明**

本专业规定学生修满133.5学分准予毕业，其中必修课程最低学分为77.5学分，选修课程为34学分（专业选修28学分，公共选修6学分）。（原则上要求，公选课中学生必须选修2个学分以上的艺术类课程）。

本专业总学时共计2684学时。实践教学总学时1654学时，其中中期实习和毕业实习共660学时。

**（四）大学生德育课程**

学生德育课程成绩由团学处具体负责考评办法的制定、完善和实施指导。德育课程成绩由团学处负责考核评定,学生德育课程以学期为单位，每学期测评一次,学生德育课程满分为100分，及格分为60分。

**六、教学进程总体安排**

教学进程是对本专业技术技能人才培养、教育教学实施进程的总体安排，是专业人才培养方案实施的具体体现。以表格的形式列出本专业开设课程类别、课程性质、课程名称、课程编码、学时学分、学期课程安排、考核方式，并反映有关学时比例要求。见附件

**七、实施保障**

**（一）专业指导委员会**

成员：佘文明（三明医学科技职业学院副教授）

张龙翔（三明学院副教授福建青年美术家协会理事）

张海云（三明超越广告公司高级广告策划师总经理）

朱祎俊（三明医学科技职业学院教授工程与设计学院副院长）

郑旭东（三明医学科技职业学院讲师）

马丽（厦门布塔信息技术股份有限公司专业负责人）

黄峰（三明医学科技职业学院讲师）

林航生（厦门布塔信息技术股份有限公司教学主管）

**（二）师资队伍**

|  |  |
| --- | --- |
| **课程名称** | **配备教师情况** |
| **姓名** | **性别** | **出生年月** | **职称** | **学历** | **毕业院校****专业** | **备注** |
| 3D MAX、数字绘画交互设计基础 | 佘文明 | 男 | 70.12 | 副教授 | 本科 | 三明学院美术教育 | 专业带头人 |
| 广播电视节目编辑与制作、影视广告片创作 | 张龙翔 | 男 | 68．11 | 副教授 | 本科 | 福建师范大学装饰设计 |  |
| 立体构成、数字媒体艺术概论、色彩构成 | 张海云 | 男 | 62．9 | 高级广告策划师 | 本科学士 | 福建师范大学装潢设计 |  |
| 顶岗实习指导、项目管理 | 朱祎俊 | 女 | 68．1 | 教授工程师 | 本科硕士 | 中国纺织大学西安工程大学纺织工程 | 双师型 |
| 实用美术基础（素描、水粉、速写） | 郑旭东 | 男 | 69．6 | 讲师 | 本科 | 厦门大学美术教育 | 双师型 |
| 平面设计创意与制作、经典广告欣赏与解析 | 黄峰 | 女 | 80．12 | 讲师 | 本科硕士 | 福建师范大学服装设计云南大学软件工程 | 双师型 |
| 摄影摄像技术、平面构成、UI | 谢芬 | 女 | 86．11 | 实习研究员 | 本科硕士 | 三明学院美术教育云南大学软件工程 |  |
| Illustrator、Photoshop | 周晏哲 | 男 | 95.10 | 助教 | 本科 | 三明学院动漫设计 |  |
| Director、三维动画设计与制作、 | 陈航生 | 男 |  | 副教授 | 研究生 | 华南理工软件工程 | 双师型 |
| 二维动画设计与制作 | 马丽 | 女 | 82．3 | 讲师 | 大专 | 北京艺术设计学院装潢艺术设计 | 双师型 |
| 网页设计与制作、数字广告设计 | 尤加于 | 男 |  | 讲师 | 本科 | 西安思源学院平面广告设计 | 双师型 |
| 后期特效与合成、中外影视与纪录片赏析 | 连佳莉 | 女 | 90.3 | 讲师 | 研究生 | 厦门理工学院产品设计 |  |
| 数字视音频处理、分镜头剧本设计、 | 李晓东 | 男 | 89.11 | 讲师 | 研究生 | 中国传媒大学电影 |  |
| 数字媒体技术基础、Flash ActionScript | 张晓军 | 男 | 77.11 | 副教授 | 大专 | 荆州师范计算机及应用 |  |

**(三)教学设施**

1.校内实验、实训设施

| **序号** | **名称** | **实验设施** | **备注** |
| --- | --- | --- | --- |
| 1 | 画室 | 静物石膏画架 |  |
| 2 | CAD实验室 | 电脑50 |  |
| 3 | 图像工作室 | 电脑50 |  |
| 4 | 摄影工作室 | 摄影器材背景等 |  |

2.校外实训基地

厦门布塔安溪实训基地 福建长乐华渔网络科技有限公司

三明超越广告公司三明市公交广告公司

**(四)教学资源**

本专业选用先进、适合高职教育的教材，教辅及参考资料充足，注重课件设计、项目引进教学等方面，教学相关资料齐全。提倡教师在教学中应用学习通、智慧职教、云课堂等App辅助教学与管理，用信息化手段加强师生互动教学，提升授课效果。

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **课程名称** | **教材名称** | **编者** | **出版单位** | **书号** | **备注** |
| 素描 | 素描 | 高飞 | 安徽美术出版社 | 9877539809298 |  |
| 素描 | 王珉 | 高等教育出版社 | 9787040272208 |  |
| 图案基础 | 花卉基础图案 | 陆红阳 | 广西美术出版社 | 9787806255858 |  |
| 基础图案 | 刘永东 | 中南大学出版社 | 9787810619479 |  |
| 三大构成 | 色彩构成 | 李鹏程 | 上海人民美术出版社 | 9787532260270 |  |
| 色彩构成 | 闵珂 | 人民美术出版社 | 9787102050393 |  |
| 立体构成 | 胡介鸣 | 上海人民美术出版社 | 9787532246380 |  |
| 立体构成 | 刘汉民黄丽丽王惠 | 清华大学出版社 | 9787302234357 |  |
| 平面构成 | 毛溪 | 上海人民美术出版社 | 753224637X |  |
| 平面构成 | 许磊 | 华中科技大学出版社 | 9787560971063 |  |
| 版式设计 | 版面设计基础 | 沈晓丽 | 湖北美术出版社 | 9787539421810 |  |
| 平面版式设计 | 席跃良 | 清华大学出版社 | 9787302155720 |  |
| 标志设计 | 标志设计 | 苏克 | 中国轻工业出版 | 9787501934126 |  |
| 标志设计 | 王晓昕 | 北京大学出版社 | 9787301175460 |  |
| 字体设计 | 字体设计 | 郑朝 | 东华大学出版社 | 9787811116441 |  |
| 字体设计 | 张爱民周赞 | 中国青年出版社 | 9787500687276 |  |
| 文字设计 | 廖运升 | 华中科技出版社 | 9787560966106 |  |
| VI设计 | VI设计与实训 | 刘莎 | 辽宁美术出版社 | 9787531443179 |  |
| VI设计基础与应用 | 张永华 | 北京交通大学出版社 | 9787512105690 |  |
| 展示设计 | 展示设计 | 李涛耿舒畅 | 中国青年出版社 | 9787500687283 |  |
| 展示设计实训 | 陈峥强姜莹 | 中国出版集团 | 9787801867612 |  |
| 包装设计 | 商业包装设计 | 欧阳刚 | 机械工业出版社 | 9787111313342 |  |
| 包装设计 | 张宏刘小玲 | 清华大学出版 | 9787302159056 |  |
| 摄影摄像技术 | 数字摄影摄像基础 | 余伟浩杨征方丽丽 | 安徽美术出版社  | 9787539884851 |  |
| 数字广告设计 | 广告设计与实训 | 李志红郭铁欧建达 | 安徽美术出版社 | 9787539871585 |  |
| 三维动画设计与制作 | Maya三维动画制作案例教程（Maya 2018） | 黄梅娟 | 北京邮电大学出版社 | 待定 |  |
| 原画设计 | 动画原画设计 | 张江山杨婷 | 大连理工大学出版社 | 9787561170892 |  |
| 后期特效与合成 | 影视后期特效合成（第二版） | 余伟浩毛颖 | 中国轻工业出版社 | 9787501996797 |  |
| Photoshop | Photoshop CS6基础教程（四色） | 龙凤钟利军 | 东北师范大学出版社 | 待定 |  |
| 分镜头剧本设计 | 动画分镜头台本设计（部分彩色） | 刘兆一 | 大连理工大学出版社 | 9787561165492 |  |

**（四）教学方法**

以工学结合为切入点，以职业能力培养为主线，融“教、学、做”为一体；与行业企业合作开发基于工作过程的课程，专业课程的教学设计重视学生在校学习和实际工作的一致性，以工学结合为切入点，实施“工学交替、任务驱动、项目导向”相互融合的行动导向教学模式，充分体现职业性、实践性和开放性的要求。

同时，按照数字媒体艺术设计专业的发展方向和人才市场需求，根据职业岗位要求，以真实工作任务的工作过程为依据整合、序化教学内容，构建基于职业情境的工作过程系统化的课程体系，将职业资格考证的内容融进日常教学中去，实现“课证融通”，学生毕业时能同时获得本专业相关职业资格证书，增强就业竞争力。加强与相关企业的合作，实现工学结合，使教育与就业融为一体。

**（五）学习评价**

本专业考核方式根据课程的性质分为3种形式。

第一种是采用传统的卷面考试方式，采用这种方式的主要是一些理论性较强的文化课，如：思想道德修养与法律基础、大学英语、毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论等课程。

第二种是采用实践考核的方式，集中在一定考核时间内独立完成某项作品或完成某些操作，根据完成的速度及质量评定成绩。例如，计算机应用基础、素描、色彩、设计类软件使用（如PHOTOSHOP、AI等）等基础性课程。其重点是强调操作技术和技巧的熟练运用程度。

第三种是采用学生综合作品考核方式，是指在课程的结束后，学生提交作品给任课教师，教师根据作品的质量及完成的过程进行评定成绩的一种方式，如分镜头与剧本设计、影视广告片创作、毕业设计等。完成这类课程的作品需要较长的一段时间。教师先给出一定的课题，供学生进行选择，然后指导学生完成所选择的课题，再根据学生提交的作品进行评定成绩。

**（六）质量管理**

对专业人才培养的质量管理提出要求。

1.要形成以专业技能培养为主线的灵活动态的实践课程体系，重点加强学生动手实操能力，调整理论与实训课程的比例，增大实操比重。根据教学计划中的实训项目要求，对实训内容、考核要求、考核方法等要有详细的规定，让学生根据自身的专业能力、特长、爱好及市场需要，协助学生建立就业岗位目标，为第六学期的顶岗实训做好的铺垫和能力积累。

2.对专业课程进行监督与评价，根据市场变化，作出对市场未来的预测，及时调整课程重点，使学生所学技能紧跟市场需要。

3.专业基础课和专业课中，实践教学环节都占有较大的比重，要明确的实践要求和实训项目，将创造性实践活动和项目贯穿在课程学习过程中。继续加大实训课程比例，今后条件允许情况下要重点建设每个学期末单独开设的专周实训课程，坚持选用具有市场实操经验丰富的双师型教师任教综合实训课程，促使学生能整合并运用综合所学以完成实训项目。

4.争取采用阶段课形式，重点完善课程与课程间的知识与技能的衔接，前一个课程要为后一课程进行准备，后一课程要对前一课程的知识与技能进行巩固复习，减弱每个课程的独立性，增强课程间的联系，加强以学期为单位的综合技能运用考核。

5.加强实践教学规章制度建设，保证实践教学质量。用规章制度来确保了实践教学环节安全有序、高质量、高效率的运行，使实践教学管理制度化、规范化和科学化。

6.加强对实践教学的考核，保证教学质量。要认真落实制定学生校内实践、校外实习成绩及毕业设计的考核评定标准，对实践教学成效进行全面综合考核。

7.为加强产学结合，培养市场应用型人才，通过顶岗实习、企业反馈和实习报告会，可以及时发现教学中的部分问题和市场的实际技能需求状况，并让实习生在实践过程中学习和领悟到的各种顶岗知识、技巧和宝贵的企业实训经验，与老师和低年纪的同学分享。这种互动型的报告会是我们教与学的无形纽带，可供老师们制定人才培养方向时做更有利于学生适应市场变化的课程设置的调整，同时在学生中也形成良好的交流经验的平台。

八、毕业要求

**（一）修完规定课程**：成绩合格，修够133.5学分：其中必须修满：基础素质（公共）课23.5学分、基础技能课35学分、专业技能课19学分、公共选修课6学分、专业选修课28学分、毕业实习与顶岗实习22学分。

**（二）获取的职业资格证书要求：**鼓励获取CEAC（平面设计师、网页设计师、UI设计师）等证书（注：入校前，已取得以上基本能力证书的学生，可提出申请免修相应课程）。

**（三）获取的基本能力证书的要求（计算机、外语、普通话、社会实践或志愿服务经历等）：**鼓励取得全国计算机等级1级合格证书，鼓励取得由学校组织的相应等级英语水平考试证书。

**（四）工作经历证书的要求：**学生在校学习期间，需要在2个暑期参与社会实践与企业实习，按要求填写工作经历，并提供企业证明和佐证材料。

**（五）体质健康测试达标：**按照《国家学生体质健康标准（2014年修订）》测试的成绩达不到50分者按结业或肄业处理。符合免测条件、按规定提交免测申请并获得批准者不受本条毕业资格的限制。

**（六）德育合格：**学生处规定的德育成绩合格，没有处分，或者处分已经撤销。

九、附录

见附件

**附件：数字媒体艺术设计专业课程设置表（三个部分组成）**

**（一）数字媒体艺术设计专业课程设置表[不含集中实践环节]课程类别、课程代码**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **课****类** | **序****号** | **课程名称** | **性****质** | **课程代码** | **学****分** | **学****时** | **学时分配** | **学年及学期周学时数** |
| **理论****教学** | **实践****教学** | 一 | **二** | **三** |
| 1 | 2 | **3** | **4** | **5** | **6** |
| 15 | 18 | **18** | **18** | **14**  | **18** |
| 公共基础课程 | 思政课 | 1 | 毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论 | 必/试 | 10010000010 | 4 | 72 | 64 | 8 |  | 4 |  |  |  |  |
| 2 | 思想道德修养与法律基础（受实训周影响，课时不足课时另外补课”。） | 必/试 | 10010000020 | 3 | 54 | 45 | 9 | 3 |  |  |  |  |  |
| 3 | 形势与政策 | 必/查 | 10010000030 | 2 | 30 | 30 |  | (3次) | (3次) | (3次) | (3次) | (3次) |  |
| 4 | 大学英语 | 必/试 | 10010000060 | 2 | 30 | 15 | 15 | 2 |  |  |  |  |  |
| 5 | 计算机应用基础 | 必/试 | 10010000090 | 2 | 36 | 18 | 18 |  | 2 |  |  |  |  |
| 6 | 体育 | 必/试 | 10010000170 | 4 | 66+（48） | 4 | 62+（48） | 2 | 2 |  |  |  |  |
| 7 | 大学生健康教育 | 必/查 | 10010000100 | 1 | 15+（16） | 15 | （16） | 1 |  |  |  |  |  |
| 8 | 创新创业教育与职业生涯规划 | 必/查 | 10010000080 | 1 | 18+（16） | 18 | （16） |  | 1 |  |  |  |  |
| 9 | 大学生就业指导 | 必/查 | 10010000210 | 0.5 | 8 | 4 | 4 |  |  |  |  | (4次) |  |
| 10 | 军训 | 必/查 | 10010000160 | 2 | 112 | 0 | 112 |  |  |  |  |  |  |
| 11 | 军事理论课 | 必/查 | 10010000040 | 2 | 36 | 36 | 0 |  | 2 |  |  |  |  |
| 12 | 公共选修课（课程超市）（文科选修6学分，理工科4学分） | 选/查 | 10020000024 | 6 | 105 | 105 | 0 | 1 | 2 | 1 | 2 |  |  |
| **小计** | **29.5** | **582** | **354** | **228** | **9** | **13** | **1** | **2** | **1** | **0** |
| 职业技术课程 | 基础技能课 | 1 | 素描 | 必/查 | 02650104201 | 4 | 60 | 30 | 30 | 4 |  |  |  |  |  |
| 2 | 色彩写生 | 必/查 | 02650104202 | 2 | 30 | 15 | 15 | 2 |  |  |  |  |  |
| 3 | 速写 | 必/查 | 02650104203 | 2 | 36 | 18 | 18 |  | 2 |  |  |  |  |
| 4 | 平面构成 | 必/查 | 1. 02650104204
 | 2 | 30 | 15 | 15 | 2 |  |  |  |  |  |
| 5 | 色彩构成 | 必/查 | 1. 02650104205
 | 2 | 30 | 15 | 15 | 2 |  |  |  |  |  |
| 6 | 立体构成 | 必/查 |  | 2 | 30 | 15 | 15 | 2 |  |  |  |  |  |
| 7 | 图形图像处理（Photoshop、Illustrator） | 必/查 |  | 6 | 108 | 50 | 58 | 2 | 2 |  |  |  |  |
| 8 | 3D Max | 必/试 |  | 4 | 72 | 36 | 36 |  |  | 4 |  |  |  |
| 9 | 摄影摄像技术 | 必/试 |  | 4 | 66 | 30 | 36 | 2 | 2 |  |  |  |  |
| 10 | 图案设计 | 必/查 |  | 4 | 72 | 36 | 36 |  | 4 |  |  |  |  |
| 11 | UI | 必/试 |  | 3 | 56 | 20 | 36 |  |  |  |  | 4 |  |
| 专业技能课 | 1 | Flash ActionScript | 必/查 |  | 2 | 36 | 18 | 18 |  |  |  | 2 |  |  |
| 2 | Director | 必/查 |  | 2 | 36 | 18 | 18 |  |  |  | 2 |  |  |
| 3 | 动画设计与制作（二维/三维） | 必/试 |  | 7 | 128 | 50 | 78 |  |  |  | 4 | 4 |  |
| 4 | 数字视音频处理（Premiere、Adobe Audition） | 必/查 |  | 4 | 72 | 30 | 42 |  |  |  | 4 |  |  |
| 5 | 后期特效与合成（After Effects） | 必/查 |  | 4 | 72 | 30 | 42 |  |  |  | 4 |  |  |
| **小计** |  |  | **54** | **934** | **426** | **508** | **16** | **10** | **4** | **16** | **8** | **0** |
| 选修课 | 专业选修课选（14选9门） | 1 | 交互设计基础 | 选/查 |  | 2 | 36 | 18 | 18 |  |  | 2 |  |  |  |
| 2 | 场景设计与表现 | 选/查 |  | 2 | 36 | 18 | 18 |  |  | 2 |  |  |  |
| 3 | 广告文案写作 | 选/查 |  | 3 | 56 | 20 | 36 |  |  |  |  | 4 |  |
| 4 | 影视广告片创作 | 选/查 |  | 3 | 56 | 20 | 36 |  |  |  |  | 4 |  |
| 5 | 数字媒体艺术概论 | 选/查 |  | 2 | 36 | 36 | 0 |  | 2 |  |  |  |  |
| 6 | 网页设计与制作 | 选/查 |  | 4 | 72 | 30 | 42 |  |  | 4 |  |  |  |
| 7 | 平面设计创意与制作 | 选/查 |  | 6 | 108 | 54 | 54 |  | 2 | 4 |  |  |  |
| 8 | 分镜头剧本设计 | 选/查 |  | 2 | 36 | 18 | 18 |  |  |  | 2 |  |  |
| 9 | 数字媒体技术基础 | 必/试 |  | 4 | 72 | 36 | 36 |  |  | 2 |  |  |  |
| 10 | 艺术心理学 | 选/查 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 11 | 广播电视节目编辑与制作 | 选/查 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 12 | 数字绘画 | 选/查 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 13 | 艺术概论 | 选/查 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 14 | 影视艺术导论 | 选/查 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **小计** |  |  | **28** | **508** | **250** | **258** | **0** | **4** | **14** | **2** | **8** | **0** |
| ***学分/学时/周课时合计*** |  |  | **111.5** | **2024** | **1030** | **994** | **25** | **27** | **19** | **20** | **17** |  |

**备注：1.（）数字是指课外时间实践；2.超新尔雅网络课程、创新创业类课程、跨院系专业核心选修课程由教务处统一组织开课。**

**（二）专业课程设置表[集中实践环节]**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **课类** | **序号** | **课程名称** | **实践****周数** | **学时** | **学分** | **学年及学期实践周数** |
| **一** | **二** | **三** |
| **1** | **2** | **3** | **4** | **5** | **6** |
| 校内技能专周实训(暑假在企业里完成) | 1 | 三维动画设计与制作项目实训 | （2） |  |  |  |  |  |  | 2\* |  |
| 2 | UI设计与制作项目实训 | （2） |  |  |  |  |  |  | 2\* |  |
| 3 | 影视广告片创作 | （2） |  |  |  |  |  |  | 2\* |  |
| 4 | 后期特效与合成项目实训 | （2） |  |  |  |  |  | 2\* |  |  |
| 毕业综合实践 | 顶岗实习 | 实习见习（其他校内外实习） | 5 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 6 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 毕业实习 | 7 | 顶岗实习 | 22 | 660 | 22 |  |  |  |  | 4 | 18 |
| 毕业设计（论文） | 8 | 毕业设计 | （22） | （660） | （22） |  |  |  |  | (4) | （18） |
| ***学时/学分/实践周数合计*** | **22** | **660** | **22** |  |  |  |  | **4** | **18** |

备注：若为打散实训可在数字后加“\*”，如2\*表示每周为两课时实训课，不带符号的表示实践周数。

**（三）专业集中实践环节课程教学主要内容与要求**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **序号** | **课程名称** | **内容与要求** | **学期** | **学时** | **地点** | **考核** |
| 1 | 顶岗实习 | 通过专业岗位技能训练使学生获得虚拟现实应用技术相关公司第一线岗位所需的基本操作技能、专业技能和综合技能，继而获得较好的职业能力。 | 5-6 | 660 | 企业 | 企业评价70%（实习表现），指导教师评价30%（实训日记、实习总结、实习表现） |
| 2 | 毕业设计 | 通过实践使学生能够根据各类企事业客户的具体需求，用数字媒体技术呈现出客观完美的宣传展示效果。 | 5-6 | (660) | 企业 | 主要由毕业作业内容和答辩组成总评成绩 |

**（四）各类课程学时数分配表**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **课程类别** | **学时数** | **学分数** | **学时数比例** |
| **总学时** | **理论****学时** | **实践****学时** |
| **公共基础课（含课程超市通识课）** | 582 | 354 | 228 | 29.5 | 22.1% |
| **职业技术课** | 934 | 426 | 508 | 54 | 40.4% |
| **选修课** | 508 | 250 | 258 | 28 | 21% |
| **集中实践** | 660 | 0 | 660 | 22 | 16.5% |
| **总计** | 2684 | 1030 | 1654 | 133.5 | 100% |