

数字媒体艺术设计专业人才培养方案

一、专业名称及代码

数字媒体艺术设计（650104）

二、入学要求

普通高级中学毕业、中等职业学校毕业或具备同等学力

三、修业年限

三年,可以根据学生灵活学习需求合理、弹性安排学习时间

四、职业面向

面向互联网、数字互动娱乐制作等行业的互联网科技公司、文化传播公司、IT 软件公司、游戏公司、虚拟现实公司等工作岗位需求，确定本专业的职业领域如下表：

表 1 职业面向表

所属专业大类	所属专业类	对应行业	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(65)	艺术设计(6501)	数字媒体艺术设计	新媒体交互设计 数字互动娱乐内容制作	UI/UE 交互设计 新媒体广告设计 数字互动娱乐内容设计	1+X 数字媒体交互设计职业技能等级证书 1+X 数字创意建模职业技能等级证书 1+X 游戏美术设计职业技能等级证书

五、培养目标与培养规格

(一) 培养目标

本专业培养理想信念坚定，德、智、体、美、劳全面发展，具有一定的科学文化水平，良好的人文素养、职业道德和创新意识，精益求精的工匠精神，较强的就业能力和可持续发展的能力，掌握本专业知识和技术技能，面向互动数字娱乐内容制作与互联网内容设计制作岗位群，能够从事交互设计、UI/UE 设计、平面设计、电子商务包装设计、数字图像处理以及三维动画制作等岗位的高素质技术技能人才。

(二) 培养规格

1. 素质

- (1) 具有正确的世界观、人生观、价值观。坚决拥护中国共产党领导，树立中国特色社会主义共同理想，践行社会主义核心价值观，具有深厚的爱国情感、国家认同感、中华民族自豪感，遵守法律，遵规守纪，具有社会责任感 and 参与意识。
- (2) 具有良好的职业道德和职业素养。履行道德准则和行为规范；尊重劳动、

热爱劳动；崇德向善、诚实守信、爱岗敬业，具有精益求精的工匠精神；具有较强的集体意识和团队合作精神，具有质量意识、绿色环保意识、安全意识、职业生涯规划意识等；具有从事相关职业应具备的其他职业素养要求。

- (3) 具有良好的身心素质和人文素养。达到《国家学生体质健康标准》要求，具有健康的体魄和心理、健全的人格；具有一定的审美和人文素养。

2. 知识

- (1) 了解艺术设计基础理论体系与专业技术知识及管理知识。
(2) 了解本专业的国内外最新发展方向，了解不同特征媒体下的规范标准。
(3) 掌握数字媒体设计、数字化互动界面、互联网广告、影视拍摄的基本理论和设计技巧。
(4) 掌握团队合作与工作流程方法, 掌握团队合作的时间控制与沟通协调技巧。

3. 能力

- (1) 具有创意构思能力，对于具体项目有针对性的创意设计能力。
(2) 具有美学基础，具备造型、色彩处理、卡通形象的设计与制作的应用能力。
(3) 具有图形处理表现能力，对设计软件的掌握和熟练操作能力。
(4) 具有网页设计流程掌握能力，对互联网思维、交互、web 界面进行设计和创作的能力。
(5) 具有数字动画设计与表现能力，三维动画设计与制作的应用能力。
(6) 具有影视摄影拍摄应用能力，对数字影像的剪辑与后期处理合成的应用能力。
(7) 具有项目表述能力，对团队协作，生产计划运作和调控能力剧本编排设计创意的应用能力。

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

公共基础课主要包括：

毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论、思想道德修养与法律基础、体育、军事理论与训练、职业生涯规划与职业指导、形势与政策、大学生安全教育（包含毒品预防模块）、大学生职业发展与就业指导、心理健康教育、计算机应用基础，并将马克思主义理论类课程、大学语文、实用英语、创业意识与创业技巧、心理健康教育、劳动教育等。

（二）专业课程

专业课程一般包括专业必修课与专业选修课，并涵盖有关实践性教学环节，包括以下主要教学内容：

（1）专业必修课

专业必修课一般设置 18 门，包括：素描、色彩、人物速写、设计基础、透视与场景、创作采风、数字媒体概论、平面设计、UI 设计、UI 动效设计、响应式页面设计、三维动画制作、数字雕塑等。

（2）专业选修课

专业选修课一般设置 4 门，包括：影视后期合成、动作捕捉技术基础、绘本

插画、创业创新教育。

1. 专业核心课程主要教学内容

专业核心课程主要教学内容如表 2 所示：

表 2 专业核心课程主要教学内容

序号	课程	主要教学内容与要求	参考学时
1	UI 动效设计	主要教学内容：动效制作软件的操作；带给用户良好的使用体验的交互设计方法；移动端动效设计的理念与创意技巧；AfterEffects 完成动效制作。 教学要求：通过对移动端动效设计概述和空间、运动表现和时间设计、动态元素和声音的学习来提高同学们对图标与动效设计的基础的方法和步骤的认识，并能独立完成趣味性、生动性的移动端动效设计与制作。	64
2	UI 设计	主要教学内容：多系统界面设计与视觉美化的图标设计思维；不同风格、不同功能界面绘制技巧和方法；整套界面设计的流程； UI 设计规范，学习如何进行不同类型与风格的不同平台的 UI 系统设计，包括移动端产品 APP 界面、控件、以及功能按钮的设计；产品的切图与测试、优化等实际应用。 教学要求：使学生能熟悉 UI 设计的流程和设计方法，并能使用软件制作有创意的，充满视觉冲击力的 UI 设计作品，具备能从事 UI 系统的开发与设计能力。	96
3	三维动画制作	主要教学内容：三维角色制作的基本流程和方法；三维场景制作的基本流程和方法、三维道具制作的基本流程和方法；以及游戏动画的基本制作方法。 教学要求：熟练操作 3DMAX 软件的建模、贴图、材质、动画等技术操作，可以完成一定难度的造型建模，并材质贴图，最终完成一个小短片动画。	128
4	平面设计	主要教学内容：培养学生具有影视动画广告的岗位需求的综合职业素质和职业技能，为学生学习《三维动画制作》、《影视后期合成》等后续职业课程打下基础。 教学要求：本课程是在学生已经学习了技术基础课程和基本技能课程的基础上开设，围绕网络、微广告设计、新媒体视觉设计使用软件进行广告创意的实现。	64
5	响应式页面设计	主要教学内容：HTML+CSS 网站页面搭建； H5 交互式网页高级项目开发。 教学要求：了解动态网页设计方法，掌握动态网页的设计。掌握不同类型的网页界面设计的基本知识、网站设计的构成要素、艺术表现等。使学生能完成 H5 动态页面设计，实现移动 WEB 页面动态展示等任务。	48
6	数字雕塑	主要教学内容：三维角色制作的基本流程和方法；三维场景制作的基本流程和方法、三维道具制作的基本流程和方法。 教学要求：熟练操作 Zbrush 软件的建模、贴图、材质等技术操作，可以完成一定难度的造型建模，并材质贴图。	48

2. 实践性教学环节

实践性教学环节主要包括实验、实训、实习、毕业设计等。实验实训可在校内实验室、实训室以及校外实训基地等开展完成；顶岗实习可由学校组织在企业开展完成。实训实习主要包括创作采风、毕业顶岗实习等，应严格执行《职业学校学生实习管理规定》。

3. 相关要求

学校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、管理等方面的选修课程、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。

七、教学进程总体安排

（一）学时安排

表 3 教学活动周进程安排表单位：周

学期	入学教育	军训	课堂教学	实训	实习	考试	机动	假期	总计
第一学期	1	0	16			1	2	4	24
第二学期	0	(2)	16	1		1	2	8	28
第三学期	0	0	16			1	3	4	24
第四学期	0	0	16			1	3	8	28
第五学期	0	0	10		8		2	4	24
第六学期	0	0			16		4	0	20
总计	1	0	64	11	24	4	16	28	148

（二）教学进程表

表 4 教学进程表

课程类别	课程名称	学分	总学时	考试（考查）	实践学时	按学分分配					
						1	2	3	4	5	6
						16	16+1	16	16	10+8	16
公共基础必修课	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论 1	2	32	考试	4	2					
	思想道德修养与法律基础 1	1.5	24	考试	4	1.5					
	形势与政策 1	0.5	8	考查	0	0.5					
	体育 1	2	32	考查	30	2					
	心理健康教育 1	1	16	考查	0	1					
	计算机应用基础 1	2	32	考查	22	2					
	实用英语 1	4	64	考试	8	4					
	职业生涯规划与职业指导 1	1	16	考查	8	1					

	心理健康教育 2	1	16	考查	0		1				
	计算机应用基础 2	3	48	考试	32		3				
	大学生安全教育	2	36	考查	0	*	2	*		*	
	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论 2	2	32	考试	4		2				
	思想道德修养与法律基础 2	1.5	24	考试	4		1.5				
	形势与政策 2	0.5	8	考查	0		0.5				
	创业意识与创业技巧	2	32	考查	16		2				
	计算机应用基础 3	1	16	考查	16			1			
	形势与政策 3	0.5	8	考查	0			0.5			
	大学语文	2	32	考查	0				2		
	形势与政策 4	0.5	8	考查	0				0.5		
	体育 2	2	32	考查	30		2				
	实用英语 2	4	64	考试	8		4				
	军事理论与训练	2	32	考查	0		2				
	实用英语 3	2	32	考试	8			2			
	实用英语 4	2	32	考试	8				2		
	职业生涯规划与职业指导 2	1	16	考查	8				1		
	劳动教育	1	16	考查	16					1	
	小计	44	708		226	14	20	3.5	5.5	1	0
公共基础选修课	公共艺术课选修	2	32	考查			2, 任意一学期				
	公共通识课选修	4	64	考查			4, 任意一学期				
	小计	6	96				6	6	6	6	
专业必修	数字媒体概论	2	32	考试	0			2			

课	设计基础	3	48	考查	24		3				
	素描	3	48	考查	24	3					
	色彩	3	48	考查	24	3					
	人物速写	3	48	考查	24		3				
	创作采风	1	30	考查	30		1 周				
	透视与场景	3	48	考查	24			3			
	平面设计★	4	64	考查	32			4			
	UI 动效设计★	4	64	考查	32				4		
	三维动画制作★	8	128	考试	64				8		
	毕业顶岗实习	24	720	考查	720					8 周	16 周
	毕业设计前期	4	64	考查	64					4	
	毕业设计中期	4	64	考查	64					4	
	毕业设计展示与答辩	4	64	考查	64					4	
	响应式页面设计★	3	48	考查	24			3			
	数字雕塑★	3	48	考查	24				3		
	UI 设计★	6	96	考查	48			6			
	文案策划与编辑	3	48	考查	24			3			
小计		85	1710		1310	6	8	21	15	20	16
专业选修课	创新创业教育	2	32	考查	0					2	
	影视后期合成	4	64	考查	32				4		
	动作捕捉技术基础	2	32	考查	32			2			
	绘本插画	4	64	考查	32				4		
小计		12	192		96			2	8		
总计		147	2706		1632	20	27+6	26.5+6	28.5+6	23+6	16

注：1. ★所示为专业核心课程

八、实施保障

主要包括师资队伍、教学设施、教学资源、教学方法、学习评价、质量管理等方面。

（一）师资队伍

通过外引（聘）内培的方式，与合作企业共建一支具有双专业带头人的双师结构教学团队。专业教师包括校内专业专任教师和校外兼职教师，师生配比

1:20。

专任专业教师具备数字媒体艺术设计专业、相近专业大学本科以上学历，教师平均年龄在 30 岁左右，勇于接受新事物，富有创新和敬业精神，是一只充满活力和积极向上的教师团队。

根据专业教学的需要，从企业中聘请专业极富项目实践经验和专业对口的高级创意设计人员担任兼职教师，兼职讲授课程占专业教学总课时 50%左右，兼职教师全部具备 5 年以上工作经验。

（二）教学设施

1. 校内实践教学基地

按照理论实践一体化教学的需要，配置满足核心学习领域课程的学习情境教学、每个场地一次容纳 40 名学生的实践条件。校内实践教学条件配置要。

表 5 校内主要实训室配置要求

实训室名称	实训室功能	基本设备	工位数	适用范围 (适用课程)
色彩实训工场	能开展水彩、水粉静物写生训练。	定制的静物写生台、照明灯具、静物器皿及各色水果、画架画板等	40	色彩
素描实训工场	能开展结构素描、写实素描绘画写生训练。	定制的静物写生台、照明灯具、静物器皿及各色水果、石膏像、画架画板等	40	素描 人物速写
三维绘图实训机房	能以计算机技术为核心，结合计算机辅助设计及 3DSMAX、MAYA 软件技术，训练生成与一定范围真实环境近似，在视、听等方面高度近似现实的数字化环境。	计算机、投影仪、计算机辅助设计软件、仿真软件	40	三维动画制作 影视后期合成
二维绘图实训机房	能使用计算机辅助绘图与图形处理软件，进行二维图绘制及图像处理的能力。	计算机、投影仪、计算机辅助设计软件、图像处理软件	40	平面设计 UI 设计 UI 动效设计 响应式页面设计
动画一体化教室	适用于职业拓展设计课程的实训室，结合计算机辅助绘图与手绘方案草图的特点，设计与表现集成一体化的工作室	计算机、投影仪、计算机辅助设计软件、图像处理软件、绘图板	20PC	文案策划与编辑 毕业设计前期 毕业设计中期 毕业设计展示与答辩
模型制作实训室	能使用工具进行简易模型制作与加工	计算机、木工工具、木工 CNC、线锯、三维雕刻机、铁丝、雕塑台等	CNC 1 台雕刻机 1 台	透视与场景
影视及艺术设计实训室	推进工作室制教学，产学结合，工学一体式项目化教学	专业绘图服务器 5 台，PC10 台，打印机 1 台，摄像及摄影设备 2 台套	40	职业拓展课程
VR 实训室	虚拟现实技术	虚拟现实技术设备	40	职业拓展必修和选修课程

2. 校外实践教学基地

学生实习基地基本要求为：具有校外实习基地；能提供平面设计、交互设计、游戏内容制作等相关实习岗位，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；能够配备相应数量的指导教师对学生实习进行指导和管理；有保证实习生日常工作、学习、生活的规章制度，有安全保险保障。

校外主要实训基地如表 6 所示。

表 6 校外实训基地表

序号	单位
1	上海佩岛文化传播有限公司
2	上海点晴信息科技有限公司
3	上海俏态网络科技有限公司
4	上海艺趣网络科技有限公司
5	上海樱酷网络科技有限公司

（三）教学资源

对教材选用、图书文献配备、数字资源配备等提出有关要求。

1. 教材选用基本要求

按照国家规定选用优质教材，禁止不合格的教材进入课堂，学校应建立专业教师、行业专家和教研人员等参与的教材选用机构，完善教材选用制度，经过规范程序择优选用教材。

2. 图书文献配备基本要求

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，方便师生查询、借阅。

3. 数字教学资源配置基本要求

建设、配备与本专业有关的音视频素材、教学课件、数字化教学案例库、虚拟仿真软件、数字教材等专业教学资源库，应种类丰富、形式多样、使用便捷、动态更新，能满足教学要求。

（四）教学方法

依据课程标准，结合课程教学内容、学生学习基础、教学资源等，坚持学中做、做中学，倡导因材施教、因需施教，创新教学方法和策略，加强信息化技术在教育教学中的应用。

1. 以立德树人为根本，思政教育引领，将思政元素融入课程教学，实现价值塑造、能力培养、知识传授三位一体，培养学生精益求精的工匠精神和严谨踏实的职业素养。
2. 以学生为中心，注重“教”与“学”的互动，以个体练习、小组互动、模拟仿真、展示分享和示范纠错等不同形式开展教学。
3. 以工程项目为载体，依托实训室、教学资源平台等，采用理实一体化教学、案例教学、任务驱动式项目化等教学方法。
4. 以生产融合为抓手，依托协同创新中心，学生参与项目开发，搭建自主创新学习平台。

（五）学习评价

1. 建立“知识+技能+实践”的教学评价内容体系，突出项目成果评价。
2. 以过程考核为主体，突出专业核心能力和学生综合素质的考核评价。
3. 注重课程评价与职业资格鉴定的衔接。
4. 建立多元评价机制，加强行业、企业和社会评价。

（六）质量管理

为确保人才培养质量，学院建立质量监控体系。质量监控包括人才培养目标监控、人才培养方案和教学大纲监控、教学过程监控、学生信息反馈、教材质量监控。

1. 人才培养目标监控。培养具有职业素养、职业能力、创新精神创业能力、可持续发展能力的“四元合一”的高素质高端技能型专门人才。

2. 人才培养方案和教学大纲制订与执行监控。人才培养方案和教学大纲是组织和实施人才培养工作的核心教学文件，也是开展教学工作和对教学工作监控与评估的主要依据。

3. 教学过程监控。主要通过听课、教学检查、教学督导、学生评教、教师评学、考试等实现监控目的。

4. 学生信息反馈。建立学生教学信息员制度。

5. 教材质量监控。学院建立教材招标工作组，采用教材三级审核制：任课老师推选；教研室审议；二级学院教学院长对教材质量、内容方面进行审核，党总支组织会议重点从意识形态方面对教材进行审核批准；学校教务处对二级学院提交教材进行审定；学校党委办公室对选用教材进行不定期抽查。

九、毕业要求

学生通过规定年限的学习，修满人才培养方案规定的全部学分，并取得与专业相关的职业技能等级证书，准予毕业。

与本专业对接的可供选择的职业技能等级证书见表7所示，积极参与专业相关的1+X证书制度试点。

表7 职业技能等级证书一览表

序号	职业技能等级证书名称	颁证单位	要求
1	1+X 数字媒体交互设计职业技能等级证书（中级）	凤凰新联合（北京）教育科技有限公司	必考
2	1+X 数字创意建模职业技能等级证书（中级）	浙江中科视传科技有限公司	选考
3	1+X 游戏美术设计职业技能等级证书（中级）	完美世界教育科技（北京）有限公司	选考