

上海电子信息职业技术学院

# 人才培养方案

2025 级五年一贯制适用

设计与艺术学院

教务处汇编

2025 年 7 月

## 目录

<b>数字媒体艺术设计（五年一贯制）专业人才培养方案 .....</b>	<b>1</b>
一、专业名称及代码 .....	1
二、入学要求 .....	1
三、修业年限 .....	1
四、职业面向 .....	1
五、培养目标与培养规格 .....	1
六、课程设置及要求 .....	3
七、教学进程总体安排 .....	12
八、实施保障 .....	21
九、毕业要求 .....	26
十、附件 .....	26
附件 1：专业人才需求与专业改革调研报告 .....	27
附件 2：专业建设指导委员会审定意见 .....	33
附件 3：学术委员会审定意见 .....	34

# 数字媒体艺术设计（五年一贯制）专业人才培养方案

## 一、专业名称及代码

数字媒体艺术设计（550103）

## 二、入学要求

五年制高职学历教育入学要求一般为初中毕业生。

## 三、修业年限

五年

## 四、职业面向

面向数字媒体设计与内容制作产业，在网络科技、电子商务、广告传媒、文化传播、自媒体、互动娱乐等领域，从事 UI/UE 设计、交互设计、APP 开发设计、用户体验设计、动效设计、新媒体广告设计、视觉设计、互动虚拟内容制作、游戏界面设计、数字影像编辑、新媒体运营等相关工作。

表 1 职业面向表

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(代码)	主要岗位类别 (或技术领域)	职业资格证书或职业技能等 级证书举例
文化艺术（55）	艺术设计 （5501）	文化艺术业 （1887）；广 播、电视、 电影和影视 录音制作业 （1886）； 新闻和出版 业（1885）	广告设计人员 （2100708）； 摄影服务人员 （4070500）； 广播影视品制 作播放人员 （6190000）	UI/UE 交互设计、 新媒体广告设 计、视觉设计师、 三维模型师、影 视编辑、视频特 效	1. “1+X”数字媒体交互设计职业 技能等级证书 2. “1+X”数字创意建模职业技能 等级证书 3. 工业和信息化部教育与考试中心 认证系列证书 4. Adobe 国际认证系列证书 (Adobe Certified Associate/Professional) 5. ACAA 数字艺术系列证书

## 五、培养目标与培养规格

### （一）培养目标

本专业培养能够践行社会主义核心价值观，传承技能文明，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、科学素养、数字素养、职业道德、创新意识，爱岗敬业的职业精神和精益求精的工匠精神，较强的就业创业能力和可持续发展的能力，掌握本专业知识和技术技能，具备职业综合素质和行动能力，面向数字内容服务行业的数字媒体艺

术专业人员职业，能够从事数字媒体平面艺术设计、数字交互设计、数字合成、动画设计制作、虚拟现实内容设计与制作工作的高技能人才。

## （二）培养规格

本专业学生应在系统学习本专业知识和完成有关实习实训基础上，全面提升知识、能力、素质，掌握并实际运用岗位（群）需要的专业核心技术技能，实现德智体美劳全面发展，总体上须达到以下要求：

### 1. 知识

（1）坚定拥护中国共产党领导和中国特色社会主义制度，以习近平新时代中国特色社会主义思想为指导，践行社会主义核心价值观，具有坚定的理想信念、深厚的爱国情感和中华民族自豪感；

（2）掌握与本专业对应职业活动相关的国家法律、行业规定，掌握绿色生产、环境保护、安全防护、质量管理等相关知识与技能，了解相关行业文化，具有爱岗敬业的职业精神，遵守职业道德准则和行为规范，具备社会责任感和担当精神；

（3）掌握支撑本专业学习和可持续发展必备的中华优秀传统文化、语文、数学、外语（英语等）、信息技术等文化基础知识，具有良好的人文素养与科学素养，具备职业生涯规划能力；

（4）具有良好的语言表达能力、文字表达能力、沟通合作能力，具有较强的集体意识和团队合作意识，学习 1 门外语并结合本专业加以运用；

（5）掌握设计创意、分镜头脚本设计、造型基础、视听语言等方面的专业基础理论知识；

### 2. 能力

（1）掌握数字媒体平面艺术设计、数字交互设计、互联网传播技术的特性、常用数字媒体艺术软件的使用等技术技能；

（2）具有良好的分镜头设计与绘制能力、数字合成技术能力、数字产品的创意与设计能力；

（3）具有虚拟现实内容设计与制作、交互产品设计与开发能力或实践能力；

（4）掌握信息技术基础知识，具有适应本行业数字化和智能化发展需求的数字技能；

（5）具有探究学习、终身学习和可持续发展的能力，具有整合知识和综合运用知识分析问题和解决问题的能力；

### 3. 素质

（1）掌握身体运动的基本知识和至少 1 项体育运动技能，达到国家大学生体质健康测试合格标准，养成良好的运动习惯、卫生习惯和行为习惯；具备一定的心理调适能力；

（2）掌握必备的美育知识，具有一定的文化修养、审美能力，形成至少 1 项艺术特长或爱好；

（3）树立正确的劳动观，尊重劳动，热爱劳动，具备与本专业职业发展相适应的劳动

素养，弘扬劳模精神、劳动精神、工匠精神，弘扬劳动光荣、技能宝贵、创造伟大的时代风尚。

## 六、课程设置及要求

### （一）公共基础课程

公共基础课程包括：职业道德与法治、中国特色社会主义、心理健康与职业生涯、历史、哲学与人生、形势与政策、思想道德与法治、毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论、习近平新时代中国特色社会主义思想概论、体育与健康、数学、语文、中华优秀传统文化、英语、信息技术基础、艺术、人工智能（AGI）技术应用、元宇宙技术与应用、职业生涯规划、就业指导、互联网+创新创业实践、军事理论与训练、心理健康教育、大学生安全教育、国家安全教育、劳动教育。

表 2 公共基础必修课程介绍

序号	课程	主要教学内容与要求	参考学时
1	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	<p>内容：内容：毛泽东思想及其历史地位、新民主主义革命理论、社会主义改造理论、社会主义建设道路初步探索的理论成果、“三个代表”重要思想、习近平新时代中国特色社会主义思想及其历史地位。</p> <p>要求：全面认识我国革命、建设和改革的基本国情，了解马克思主义中国化的历史进程和理论成果，理解社会主义本质论、社会主义初级阶段论、社会主义改革开放论等，深入认识和理解中国共产党领导是中国特色社会主义最本质的特征和中国特色社会主义制度的最大优势。</p>	32
2	习近平新时代中国特色社会主义思想概论	<p>内容：历史方位、鲜明主题、奋斗目标、发展方式、总体布局、战略布局、发展动力、发展保障、安全保障、外部环境、政治保证、治国理政世界观方法论、价值观等</p> <p>要求：教育学生认识中国特色社会主义的新理论形态，养成严密理论新逻辑。</p>	48
3	思想道德与法治	<p>内容：坚定理想信念、弘扬中国精神、践行社会主义核心价值观、明大德守公德严私德。</p> <p>要求：教育学生加强思想道德修养，继承和弘扬中华传统美德和中国革命道德，树立为人民服务的思想，弘扬集体主义精神，培养良好的道德品质和高尚的道德人格。</p>	48
4	军事理论与	内容：中国国防、军事思想、信息化战争、战略环境	32

	训练	要求：了解我国国防历史和国防建设的现状及其发展趋势，熟悉国防法规和国防政策的基本内容，明确我军的性质、任务和军队建设的指导思想，了解信息化战争的形成、发展趋势和与国防建设的关系，熟悉信息化战争的特征，树立打赢信息化战争的信心。了解国际战略格局的现状、特点和发展趋势，正确认识我国的周边安全环境，现状和安全策略，增强国家安全意识。	
5	大学生安全教育	<p>内容：饮食安全、学习安全、交通安全、人身安全、财产安全、网络安全、心理安全、社会实践安全、消防安全、国家安全以及救护知识等。</p> <p>要求：养成良好的安全习惯，提高安全意识，掌握安全知识和防范技能，增强自我防范能力。</p>	16
6	国家安全教育	<p>内容：本书以习近平新时代中国特色社会主义思想为指导，贯彻落实习近平总书记关于总体国家安全观重要论述，体现中央有关总体国家安全观的基本精神，系统阐释总体国家安全观的科学内涵和核心要义。</p> <p>要求：掌握基础知识，理解国家安全重要性；提升风险辨识能力，践行守法行为；结合案例与实践，增强维护国家安全的主动性和使命感。</p>	16
7	形势与政策	<p>内容：根据教育部每学期发布的最新形势与政策课教学要点，结合学校实际灵活选择相应主题开展教学。</p> <p>要求：帮助学生认清国内外形势，增强学生的爱国主义责任感和使命感。</p>	32
8	心理健康教育	<p>内容：心理保健知识。</p> <p>要求：培养创造性思维，训练坚强意志，优化心理品质，培养健全人格，开发心理潜能，促进全面人才。</p>	16
9	劳动教育	<p>内容：劳动观点、劳动习惯。</p> <p>要求：树立学生正确的劳动观点，培养学生热爱劳动和劳动人民的情感，养成劳动的习惯。</p>	16
10	中华优秀传统文化	<p>内容：涵盖中华优秀思想、文学、艺术、科技、民俗等。通过讲授和体悟中国传统文化，提高学生人文素养，传承中国民族精神，弘扬优秀传统文化。</p> <p>要求：讲授中国传统文化，提高学生人文素养，传承中国民族精神，弘扬优秀传统文化。</p>	32
11	人工智能（AGI）技术应用	<p>内容：大语言模型原理、现有主流大语言模型平台介绍，大语言模型应用案例</p> <p>要求：会用现在主流大语言模型生成相关内容和应用程序。</p>	32
12	元宇宙技术与应用	<p>内容：元宇宙基本概念和发展历程，相关基本技术知识和应用场景</p> <p>要求：了解元宇宙的内涵，熟悉基本技术知识及其应用，掌握元宇宙的发展趋势，启发学生关于元宇宙的思考和探索。</p>	32

13	职业道德与法治	内容：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
		要求：能够掌握加强职业道德修养的主要方法，初步具备依法维权和有序参与公共事务的能力；能够根据社会发展需要、结合自身实际，以道德和法律的要求规范自己的言行，做恪守道德规范、尊法学法守法用法的好公民。	
14	中国特色社会主义	内容：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。	36
		要求：能够正确认识中华民族近代以来从站起来到富起来再到强起来的发展进程；明确中国特色社会主义制度的显著优势，坚决拥护中国共产党的领导，坚定“四个自信”。	
15	心理健康与职业生涯	内容：心理健康的基本概念；心理调适方法；情绪和人际关系处理；学习能力的培养；职业生涯规划；	36
		要求：掌握基本的心理健康概念；掌握自我心理调适和自我关怀的方法；学会处理人际关系问题和情绪问题；掌握学习的技巧；学会初步规划自己的职业生涯发展。	
16	历史	内容：内容包括中国历史和“世界历史”。“中国历史”内容包括中国古代史、中国近代史和中国现代史。“世界历史”内容包括世界古代史、世界近代史和世界现代史。	72
		要求：促进学生了解人类社会形态从低级到高级发展的基本脉络、基本规律和优秀文化成果；从历史的角度了解和思考人与人、人与社会、人与自然的关系，增强历史使命感和社会责任感。	
17	哲学与人生	内容：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，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
		要求：学生能够了解马克思主义哲学基本原理，运用辩证唯物主义和历史唯物主义观点认识世界，坚持实践第一的观点，一切从实际出发、实事求是，学会用具体问题具体分析等方法，正确认识社会问题。	
18	数学	内容：集合、不等式、函数的性质、幂函数、指数与对数函数、三角比、三角函数、数列、向量、复数、直线、圆锥曲线、空间直线与平面、简单立体几何、排列组合、概率论初步、基本统计方法。	352
		要求：理解集合的含义，了解命题的形式及等价关系、掌握一元二次不等式、三角比的关系式、等比数列、导数的基本定义等内容的应用。通过传授数学基础理论知识，培养基本数学素养，使学生能够利用数学思维方法分析和解决问题。	

19	物理	内容：运动和力，功和能，热现象及能量守恒，直流电及其应用，电与磁，光现象及其应用，核能及其应用，电场和恒定磁场的应用，电磁感应的应用、振动与波、学生实验等。	176
		要求：通过了解物理学基本概念，掌握基本计算方法，具备一定运用物理学方法解决实际问题的能力，能从物理学角度分析和解决生产生活中的相关问题中的应用，增加实际操作能力。发展物理观念与应用、科学思维与创新、科学实践与探究、科学态度与责任四个方面物理核心素养。	
20	语文	内容：语言基础知识，文学作品欣赏，实用文写作，文化常识；优秀经典文学赏析、职场应用文写作和语言交流表达。	324
		要求：培养学生的审美情感和批判思维能力，注重实用性和实践性，强调学生创新能力和自主学习能力的培养；学语用文，培养学生的高尚审美情操；注重实用性和职场意识，培养学生创新能力和自主学习能力。	
21	英语	内容：涵盖语言技能、语言知识和文化知识，包含听、说、读、写、译、语音、词汇、语法、语篇，和文化内涵等。	424
		要求：坚持党的教育方针，聚焦语言实践，帮助学生开拓国际视野，增强文化自信，培养具有家国情怀、德技兼备的高素质高技能人才。	
22	体育与健康	内容：基本运动技能技能和方法（球类、田径类、体操类等）、体能（速度、耐力、爆发力等）、健康教育；	280
		要求：掌握适应终身体育和健康生活需要的基础知识、1-2 项及以上运动技能和方法。	
23	信息技术	内容：计算机基础知识、Win7 操作系统、Word 软件、Excel 软件、PowerPoint 软件、多媒体、网络基础应用、网页制作和人工智能基础。	32
		要求：上海市高等学校信息技术水平等级一级考试	
24	职业生涯规划	内容：认识职业与职业生涯、自我认知与职业探索、职业生涯与决策分析、职业规划与竞赛实践。	8
		要求：1. 自我认知与环境分析能力，明确个人优势与行业趋势；2. 目标管理（SMART 原则）与计划执行能力，分解任务并定期复盘；3. 硬技能（专业知识）与软技能（沟通、领导力、创新）同步提升；4. 动态调整机制，结合市场变化优化路径，同时培养心理韧性与资源整合能力。需避免“重计划轻行动”，形成目标-行动-反馈闭环。	
25	互联网+创新创业实践	内容：创新创业类竞赛介绍、团队协作训练、商业计划书撰写、技术创新与专利申请、财务运营与投融资管理、孵化政策、创新创业项目路演、心理抗压与应急处理。	16
		要求：培养学生具备创新意识和创新精神，提升创新思维水平和创业实践能力，了解中国国际大学生创新大赛等创新创业类大赛情况，为学生未来的创业之路提供有力的支持。	



26	就业指导	内容：职业道德与职业素养、求职技巧与职场礼仪、就业政策与法律权益、就业岗位与实战演练。	8
		要求：1. 职业认知（行业/岗位分析）；2. 求职技能（简历制作、面试技巧）；3. 职业规划（目标设定与路径设计）；4. 职场软实力（沟通、团队协作）；5. 政策法规（劳动权益保护）。强调实践导向，通过模拟面试、企业参访等方式提升就业竞争力。	

## 2.公共基础选修课程

公共基础选修课程主要包括公共艺术选修课和公共通识选修课，具体课程按照学校实际情况实施。

### (二) 专业课程

专业课程主要包括专业必修课和专业选修课程。

#### 1.专业必修课程

其中专业核心课包括平面设计、短视频制作 1、短视频制作 2、影视特效制作、商业摄影、短视频创作、三维动画制作、数字媒体综合项目、岗位实习、岗位实习与毕业设计。

#### 2.专业选修课程

专业选修课程主要包括商业项目实践、新媒体创意设计、数字建模、AI 插画表现、栏目包装制作 1、栏目包装制作 2、虚拟现实内容制作、交互设计、APP 产品开发设计、纪录片创作、品牌形象设计、AI 生成式视频制作、综合技能训练等。

### (三)专业必修课程主要教学内容

1.主要专业必修课程教学内容如表 3 所示。

表 3 专业必修课程主要教学内容介绍

序号	课程名称	主要教学内容与要求	参考学时
1	素描与速写	<p>内容：认识设计素描的基本原理和概念；物体透视原理的基本概念和透视规律对物体造型的重要性，以及在透视原理的基础上认识物体形态基本构造和框架的表现形式；通过创意思维的表现方法进行特定的设计素描手绘练习，运用不同风格的创意素描手法参加平面设计竞赛项目，通过分析和总结创作方法以及创作步骤，完成相关命题的创意素描作品。</p> <p>要求：掌握基本的形态造型能力，经过设计素描这种手绘表现形式，让学生有效提高形体的塑造能力和创意设计思维的培养，并能打下一定基础以及为专业设计服务；通过掌握透视的基本规律和物体的造型表现方法，与设计素描在数字媒体艺术设计中的实际运用，从而具备相应的造型能力、设计意识和创作能力。</p>	72
2	设计色彩	<p>内容：设计色彩原理和表现规律的认知。色调配方法。水粉静物写生。水粉表现色彩写生。水粉色彩归纳写生。</p> <p>要求：掌握色调运用的相关知识和要领。具备色彩理论的基本常识。培养学生色</p>	72

		彩调配能力，具备色彩表现的基本技法以及技能。	
3	构成设计	<p>内容：平面构成的本要素，基本形的构成及形式法则，平面构成的其他形式，相关知识的思考与练习。色彩的基本要素，属性，对比与调和，色彩心理与构成训练，相关知识点的思考与练习。</p> <p>要求：掌握平面构成各种构成要素以及平面构成形式美法则;掌握色彩构成的基础知识、色彩的对比与调和以及色彩搭配原理；掌握运用立体造型的基本元素，按照构成的规律和法则去组合出不同的立体造型方法；掌握点、线、面之间的构成关系，按照形式美规律进行排列组合；掌握色彩的搭配原则，合理运用设计色彩等；正确理解空间、色彩、肌理等设计要素；并运用各种形态构成法则对设计元素进行合理的设计，包括对平面、立体不同空间形态的组织能力和设计能力。</p>	72
4	数字图像处理	<p>内容：PHOTOSHOP 基础理论讲授、基础示范；PHOTOSHOP 界面及工具板的功能；PHOTOSHOP 工具板的应用练习；PHOTOSHOP 菜单命令使用练习；PHOTOSHOP 综合练习。</p> <p>要求：具有作为广告设计师岗位必须的效果图制作基础知识；具有正确、系统理解 Photoshop 操作流程和方法的能力；具有运用软件制作平面设计制作的能力；具有图形合成、图形处理的能力；具有图形处理软件综合运用能力。</p>	54
5	数字设计概论	<p>内容：通过本课程学习，使学生认识数字设计的发展历史、现状，系统掌握数字设计相关的基本看法，扎实掌握数字设计相关的原理和技术，认识数字媒体艺术的发展、美学特征，认识数字设计产业和文化创意产业。</p> <p>要求：通过本课程的讲解，帮助同学们开阔视野把握数字设计的固有规律和发展趋势，提高学生教育数字设计艺术语言的能力，更好培养适应社会发展需要的数字媒体设计人才。</p>	36
6	AI 音视频编辑	<p>内容：PR 软件应用讲解；视频剪辑要点与注意事项；AU 软件应用讲解；音视频转场特效；字幕制作与特效。</p> <p>要求：结合人工智能视频生成技术掌握非线性编辑专业领域的知识内容；具备音视频剪辑的基本常识；具备音视频素材采集的能力；具备镜头组接与视频效果处理能力。</p>	54

7	摄影技术	<p>内容：照相机的基本原理，镜头的选择和应用，光圈和快门的调整景深的运用以及滤镜的使用，灯光布置和基本的构图原理以及数码摄影图像处理等。</p> <p>要求：了解和掌握并能熟练使用商业摄影所需的相关器材，正确使用灯光和控制曝光，掌握商业摄影的基本拍摄技巧。</p>	54
8	摄像技术	<p>内容：摄像技术与视觉审美问题，摄像的特点，摄像机的基本原理，镜头的选择和应用、光圈、快门的调整、景深的应用以及滤镜的使用、灯光布置、固定镜头、运动镜头以及蒙太奇等。</p> <p>要求：能够熟练地使用摄像机进行摄像，并根据摄像的目的来确定相应的软件和技术参数。掌握摄像行业发展现状，顺应网络新媒体社会发展需求；能灵活运用摄像知识与主要理论；具备视频制作与传播推广能力。具有摄像技术与职业素养，成为促进社会向善向美的网络新媒体传播者。</p>	54
9	分镜头脚本设计	<p>内容：分镜头表现基础；镜头组接方法；认识和掌握镜头语言；构图与光影的具体表现；蒙太奇应用。</p> <p>要求：掌握影视分镜头设计专业领域的知识内容。具备分镜头设计的基本常识。具备分镜头的绘制能力，组接镜头的能力，具备文字脚本图像化表现的能力。</p>	54
10	UI 图标设计	<p>内容：多系统图标设计与视觉美化的图标设计思维；不同风格图标绘制技巧和方法；整套图标设计的流程；UI 设计规范，不同类型与风格的不同平台的 UI 系统设计，包括移动端产品图标、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。</p> <p>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。</p>	72
11	UI 界面设计	<p>内容：多系统界面设计与视觉美化的设计思维；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。</p> <p>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。</p>	72
12	MG 动画制作	<p>内容：AE 软件应用讲解；动态图形制作要点与注意事项；动态图形的制作方法；图形动画特效；文字特效。</p> <p>要求：掌握动态图形领域的知识内容；具备视频编辑的基本常识；具备动态视效的制作能力；具备视频效果动态处理能力。</p>	72

13	影视特效制作	<p>内容：影视后期合成与特效的概念；AE 的操作环境；AE 的图层和蒙版操作；AE 中各种特效的制作；AE 中关键帧动画制作；AE 中跟踪与表达式应用；三维合成等内容。</p> <p>要求：掌握影视后期特效的制作方法和过程，培养学生团队协作、创新创造的意识 and 能力。掌握影视后期合成与特效制作的基本原理，熟悉影视语言的各种表达元素；掌握 AE 特效制作的基本工作流程及各类特效制作的基本方法和基本技巧，使学生初步具备 AE 特效制作能力，为今后的学习和工作打下良好的基础。</p>	72
14	虚拟现实内容制作	<p>内容：虚拟现实 3D 场景制作；建模和制作方法；学习三维软件使用；学习建模、摄像机和灯光设置方法；渲染、动画等技术。</p> <p>要求：通过学习和训练，学生能通过虚拟现实项目实践，熟悉虚拟现实内容的工作流程和方法，掌握三维软件的使用，并能独立设计和完成虚拟现实制作作品。</p>	72
15	三维动画制作	<p>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。</p> <p>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，最终完成一个动画小短片。</p>	80
16	AI 数字绘画	<p>内容：本课程以研究数字绘画艺术的造型规律、创意方法以及数字绘画技法为主要目的。1.数字绘画艺术概述，掌握数字绘画艺术的缘起及历史。2.数字绘画艺术分类，了解数字绘画艺术的流派。3.数字绘画艺术创意，掌握将具体形象转化为抽象绘画造型的方法和变形规律。4.数字绘画艺术表现技术，掌握数字绘画语言的特征及表现方式。</p> <p>要求：了解数字绘画艺术的一般创作规律，借助人工智能图像生成技术开展教学，掌握数字绘画设计技巧同时能使用方法进行创作。其重点在于解决数字绘画中的设计理念及基本制作方法的问题。</p>	72
17	UI 动效设计	<p>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；After Effects 完成动效制作。</p> <p>要求：通过学习和训练，学生能掌握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，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。</p>	72
18	短视频制作 1	<p>内容：视频制作理论、剧本写作和故事构建、拍摄技术、影视后期、品牌营销、发布和分布等内容。主要使学生熟悉使用现代视频设备和编辑工具，并了解制作高质量、富有创意的短片所需要的各种技能。</p> <p>要求：通过本课程和相关课程的学习，学生应能够独立完成短视频的全流程制作，并掌握如何通过视频来传达信息、讲述故事、展示品牌或进行营销。此外，他们</p>	54

		还应该了解到如何遵守法律和道德规范，如何在团队中协作，以及如何在各种社交媒体平台上发布和推广自己的作品。	
19	短视频制作 2	<p>内容：视频制作理论、剧本写作和故事构建、拍摄技术、影视后期、品牌营销、发布和分布等内容。主要使学生熟悉使用现代视频设备和编辑工具，并了解制作高质量、富有创意的短片所需要的各种技能。</p> <p>要求：通过本课程和相关课程的学习，学生应能够独立完成短视频的全流程制作，并掌握如何通过视频来传达信息、讲述故事、展示品牌或进行营销。此外，他们还应该了解到如何遵守法律和道德规范，如何在团队中协作，以及如何在各种社交媒体平台上发布和推广自己的作品。</p>	54
20	商业摄影	<p>内容：照相机的基本原理，镜头的选择和应用，光圈和快门的调整景深的运用以及滤镜的使用，灯光布置和基本的构图原理以及数码摄影图像处理等。</p> <p>要求：了解和掌握并能熟练使用商业摄影所需的相关器材，正确使用灯光和控制曝光，掌握商业摄影的基本拍摄技巧。</p>	64
21	短视频创作	<p>内容：视频制作理论、剧本写作和故事构建、拍摄技术、影视后期、品牌营销、发布和分布等内容。主要使学生熟悉使用现代视频设备和编辑工具，并了解制作高质量、富有创意的短片所需要的各种技能。</p> <p>要求：通过本课程和相关课程的学习，学生应能够独立完成短视频的全流程制作，并掌握如何通过视频来传达信息、讲述故事、展示品牌或进行营销。此外，他们还应该了解到如何遵守法律和道德规范，如何在团队中协作，以及如何在各种社交媒体平台上发布和推广自己的作品。</p>	64
22	数字媒体综合项目	<p>内容：根据数字媒体行业岗位能力收集资料，完成调研工作，确定初步设计方案，在指导老师指导下确定具体设计方案，独立完成下达的课题任务的设计，对设计的不足之处及时修改，使设计符合数字媒体行业岗位能力具体要求。</p> <p>要求：培养学生分析和运用所学的理论知识和专业技能的能力。学会分析解决数字媒体作品策划和设计、制作问题，并熟悉数字媒体设计的一般性工作流程。通过具体项目设计，培养学生独立思考和独立工作的能力。让学生真正理解理论知识必须结合实践才能真正被运用的重要性。</p>	96

## 2.主要纯实践性教学课程教学内容如表 4 所示

表 4 纯实践教学课程安排表

序号	课程名称	内容、要求	学期	周数	场地	备注
1	岗位实习	内容：企业顶岗实习	5	8	校外实践基	

		要求：在企业岗位进行技能训练			地	
2	岗位实习与 毕业设计	内容：企业顶岗实习并完成毕业设计 要求：在企业岗位进行技能训练	6	16	校外实 践基 地	
总计				24		

#### （四）实践性教学环节

实践性教学环节主要包括实习、实训、顶岗实习等依据国家发布的有关专业顶岗实习标准，严格执行《职业学校学生实习管理规定》，组织好认识实习和顶岗实习。实践教学安排表见表 5。

表 5 实践教学安排表

单位：周

序号	课程名称	学期	周数	实践场所	备注
1	军训	2	2	外场	军训
2	岗位实习	9	8	实习单位	校外实习
3	岗位实习与毕 业设计	10	16	实习单位	校外实习

#### （五）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 6 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	(1)	18	0	0	1	0	4	24
第二学期	0	0	18	0	0	1	1	8	28
第三学期	0	0	18	0	0	1	1	4	24
第四学期	0	0	18	0	0	1	1	8	28
第五学期	0	0	18	0	0	1	1	4	24
第六学期	0	0	18	0	0	1	1	8	28
第七学期	1	(1)	16	0	0	1	2	4	24

第八学期	0	0	16	0	0	1	3	8	28
第九学期	0	0	8	0	8	0	4	4	24
第十学期	0	0	0	0	16	0	4	0	20
总计	2	(2)	148	0	24	8	18	52	252

(二) 教学进程表

表 7 教学进程表

课程类别	课程分类	课程名称	学分	总学时	考试	实践学时	各学期周数、学分分配									
							1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
							18	18	18	18	18	18	16	16	8+8	16
公共基础必修	思想政治类	职业道德与法治	2	36	考试	0	2									
		中国特色社会主义	2	36	考试	0			2							
		心理健康与职业生涯	2	36	考试	0		2								
		历史1	2	36	考试	0	2									
		历史2	2	36	考试	0		2								
		哲学与人生	2	36	考试	0			2							
		形势与政策1	0.25	4	考查	0	0.25									
		形势	0.	4	考	0		0.2								

		与政 策 2	25		查			5								
		形势 与政 策 3	0. 25	4	考 查	0			0.2 5							
		形势 与政 策 4	0. 25	4	考 查	0			0.2 5							
		形势 与政 策 5	0. 25	4	考 查	0				0.2 5						
		形势 与政 策 6	0. 25	4	考 查	0					0.2 5					
		形势 与政 策 7	0. 25	4	考 查	0						0.2 5				
		形势 与政 策 8	0. 25	4	考 查	0							0.2 5			
		思想 道德 与法 治	3	48	考 试	8								3		
		毛泽 东思 想和 中国 特色 社会 主义 理论 体系 概论	2	32	考 试	0								2		
		习近 平新 时代 中国	3	48	考 试	8							3			



		特色 社会 主义 思想 概论														
	身 体 素 质 类	体育 与健 康 1	2	36	考 试	30	2									
		体育 与健 康 2	2	36	考 试	30		2								
		体育 与健 康 3	2	36	考 试	30			2							
		体育 与健 康 4	2	36	考 试	30				2						
		体育 与健 康 5	2	36	考 试	30					2					
		体育 与健 康 6	2	36	考 试	30						2				
		体育 与健 康 7	2	32	考 查	30							2			
		体育 与健 康 8	2	32	考 查	30								2		
	综 合 素 养 类  ( 科 学 、	数学 1	4	72	考 试	0	4									
		数学 2	4	72	考 试	0		4								
		数学 3	4	72	考 试	0			4							
		数学 4	2	36	考 试	0				2						
		数学	2	36	考	0					2					

人 文 素 养 )	5			试												
	语文 1	4	72	考 试	0	4										
	语文 2	4	72	考 试	0		4									
	语文 3	4	72	考 试	0			4								
	语文 4	2	36	考 查	0				2							
	语文 5	2	36	考 查	0					2						
	语文 6	2	36	考 查	0								2			
	中华 优秀 传统 文化	2	32	考 查	0							2				
	英语 1	4	72	考 试	0	4										
	英语 2	4	72	考 试	0		4									
	英语 3	4	72	考 试	0			4								
	英语 4	4	72	考 试	0				4							
	英语 5	2	36	考 试	0					2						
	英语 6	2	36	考 试	0						2					
	英语 7	2	32	考 查	0							2				
	英语 8	2	32	考 查	0								2			
	信息 技术 基础 1	3	54	考 试	32		3					2				
	信息	3	54	考	32			3					2			

		技术基础2			试										
		信息技术基础3	2	36	考试	32				2					
		信息技术基础4	1	18	考查	18					1				
		人工智能（AGI）技术应用	2	32	考查	18					2				
		元宇宙技术与应用	2	36	考查	18						2			
	综合能力类	职业生涯规划	0.5	8	考查	0							0.5		
		就业指导	0.5	8	考查	0								0.5	
		互联网+创新创业实践	1	16	考查	16								1	
		军事理论与训练1	1	30	考查	30	1								
		军事理论与训练2	2	32	考查	16							2		

		心理健康教育	1	16	考查	0							1			
		大学生安全教育	1	16	考查	0	*	*	*	*	*	*	*	1		
		国家安全教育	1	16	考查								1			
		劳动教育	1	16	考查	16	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0
		小计	12 0	21 12		48 4	19. 25	21. 25	19. 25	14. 25	11. 25	6.2 5	12. 75	14. 75	1	0
公共基础选修	通识、艺术、传统文化类	公共艺术选修	2	36	考查		2									
		公共通识选修	4	68	考查		2						2			
		小计	6	10 4		0	4						2			
专业必修	专业基础课	素描与速写	4	72	考试	40	4									
		设计色彩	4	72	考试	40	4									
		数字设计概论	2	36	考试	18	2									
		构成设计	4	72	考试	40		4								
		AI 数字绘画	4	72	考试	54		4								

		数字 图像 处理	3	54	考 试	40			3							
		摄影 技术	3	54	考 试	40			3							
		摄像 技术	3	54	考 试	40				3						
		AI 音 视频 编辑	3	54	考 试	40				3						
		分镜 头脚 本设 计	3	54	考 试	40				3						
		UI 图 标设 计	4	72	考 试	40					4					
		UI 界 面设 计	4	72	考 试	40						4				
		UI 动 效设 计	4	72	考 试	54						4				
		MG 动 画制 作	4	64	考 查	40						4				
		小计	49	87 4		56 6	10	8	6	9	4	12	4	0	0	0
	专 业 核 心 课	平面 设计	3	54	考 试	40			4							
		短视 频制 作 1	3	54	考 试	40				3						
		影视 特效 制作	3	54	考 试	40				4						
		短视 频制	3	54	考 试	40					3					

		作 2														
		商业摄影	4	64	考查	40						4				
		三维动画制作	5	80	考查	60						5				
		短视频创作	4	64	考查	40							4			
		数字媒体综合项目	6	96	考查	60							6			
		岗位实习	8	192	考查	192								8周		
		岗位实习与毕业设计	16	384	考查	384									16周	
		小计	55	1096		936	0	0	4	7	3	0	9	10	8	16
专 业 选 修	专 业 拓 展	商业项目实践	4	72	考查	54					4					
		新媒体创意设计	4	72	考查	54					4					
		栏目包装制作1	4	72	考查	54					4					
		数字建模	3	48	考查	30						3				
		栏目包装制作	4	72	考查	54						4				

		2													
		AI 插画表现	4	72	考查	40						4			
		虚拟现实内容制作	4	72	考查	54						4			
		交互设计	4	64	考查	40							4		
		APP 产品设计	3	48	考查	30								3	
		纪录片创作	2 （选1）												
		品牌形象设计	3	48	考查	30								3	
		AI 生成式视频制作	2 （选1）												
		综合技能训练	6	96	考查	60								6	
		小计	37	640		440	0	0	0	0	12	12	3	4	6
合计		267	4826		2426	29.25	29.25	29.25	30.25	30.25	30.25	28.75	28.75	156	16

## 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

#### 1.队伍结构

学生数与本专业专任教师数比例为 20:1，双师素质教师占专业教师比例 80%，专任教

师资队伍要考虑职称、年龄，形成合理的梯队结构。

## 2.专任教师

两校合作贯通后，共享教学资源，优化师资结构，组成一支教学经验丰富的教学团队。数字媒体艺术设计中高职贯通教学团队拥有 27 名专业教师，其中教授 1 名，副教授 3 名，高级讲师 3 名，中级职称 10 名，双师比率达 100%。3 人具有博士学位。

## 3.兼职教师

数字媒体艺术设计教学团队有 12 名来自企业的兼职教师，具有丰富的一线工作经验，能够把企业中的最新的技术带入教学过程中，保证学校授课中的知识技能和当前企业需求相匹配。

# （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。专业教室一般配备黑（白）板、多媒体计算机、投影设备、音响设备，互联网接入或 Wi-Fi 环境，并实施网络安全防护措施；安装应急照明装置并保持良好状态，符合紧急疏散要求，标志明显，保持逃生通道畅通无阻。

表 8 校内主要实训室配置要求

序号	名称	实训内容	课程名称	软件	设备	工位数 (个)
1	素描实训 工场	线条练习、透视的概念；物体结构、比例、形体的塑造；物体的光影和空间感、质感的表现；画面中层次、结构、虚实等相互关系的处理。	创意素描	投屏软件	一体机电脑、投影仪、画板、画架等	40
2	色彩实训 工场	色彩基本知识、色彩单体静物结构、比例、形体的塑造；色彩组合静物的光影和空间感、质感的表现；画面中层次、结构、虚实等相互关系的处理。	创意色彩	投屏软件	一体机电脑、投影仪、画板、画架等	40
3	数字绘画 实训室	能够运用数位板、数位笔的使用方法，以及绘画基础进行界面和图标构思与表现。	数字绘画 数字图像处理 游戏 UI 设计	Photoshop、Sai、Sketch 等软件	一体机电脑、数位板、数位笔、投影仪等	38



序号	名称	实训内容	课程名称	软件	设备	工位数 (个)
4	二维动画制作实训室	动画的基本概念、物体运动的基本规律，能进行基础动画效果呈现。	动画运动规律 商业案例赏析	Tvp、Flash 等二维制作软件	一体机电脑、数位板、数位笔、投影仪等	36
5	三维模型制作实训室	3DMax 软件基础操作；进行场景模型制作；游戏道具模型制作；游戏道具贴图制作。	三维模型制作 数字媒体概论	3DMax、 ZBrush、 Cinema4D 、 Unreal Engine4 等软件	数位屏电脑、数位板、数位笔、投影仪等	36
6	平面设计制作实训室	二维图绘制及图像处理。	UI 设计基础 UI 产品思维 平面广告设计 UI 图形设计应用 UI 界面设计应用	Photoshop、 Sai、Sketch 等软件	一体机电脑、数位板、数位笔、投影仪等	42
7	摄影实训室	摄影拍摄训练。	数字视觉 平面设计实训	Photoshop、 Sai、Sketch 等软件	一体机电脑、摄影摄像机等	20
8	VR 体验室	虚拟现实认知体验。	三维模型制作 商业案例赏析	3DMax、 ZBrush 等软件	一体机电脑、投影仪等	6
9	动漫游戏工作室	强化建模制作的基础操作、贴图绘制以及植物类、兵器、武器类模型制作等。学习软件 ZBrush Substance、Painter、Quixel、SUITE 等。	商业项目综合实训 新媒体创意设计 实训 游戏项目创作设计 实训	3DMax、 ZBrush、 Axure 等软件	数位屏电脑、数位板、数位笔、投影仪等	24
10	计算机中心实验室	进行信息化数据学习、收集和处理。	信息技术	Office 等软件	一体机电脑、投影仪等	144
11	3D 打印实训室	对三维模型进行打印。	三维模型制作	3DMax、 ZBrush 等软件	一体机电脑、3D 打印	4

序号	名称	实训内容	课程名称	软件	设备	工位数 (个)
12	影视后期实训机房	影视后期编辑与处理。	短视频创作 UI 动效设计 新媒体运营	Photoshop、 After Effects、 Premiere 等 软件	一体机电 脑、投影仪 等	40
13	互联网移动平台应用产品设计开发与测试一体化实训室	移动端应用产品的开发视觉设计、交互设计、用户体验与可用性测试。	APP 产品开发设计实训交互设计 UI 动效设计	Photoshop、 After Effects、 Axure 等软件	一体机电 脑、投影仪 等	40
14	虚拟现实感知教学实训室(待筹建)	完成 VR/AR / M2 虚拟内容制作并进行运行测试。	全息虚拟现实 3D 美术	3DMax、 Unity、 UnrealEngine4 等软件	一体机电 脑、 VR/AR/M2 配 套设备等	40

## 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、影像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 9 所示。

表 9 校外实训基地表

序号	单位	实习方式	主要实习岗位
1	上海佩岛文化传播有限公司	岗位实习	数字图像设计
2	上海点晴信息科技有限公司	岗位实习	三维建模、后期制作
3	上海俏态网络科技有限公司	岗位实习	交互设计、平面设计
4	上海艺趣网络科技有限公司	岗位实习	三维设计、网页设计
5	上海樱酷网络科技有限公司	岗位实习	UI 设计、视频制作

## （三）教学资源

### 1. 教材和讲义选用

（1）教材依据本课程标准编写，充分体现任务引领、实践导向的课程设计思想。以学生为本，文字通俗易懂、表达简练，内容展现应图文并茂，图例与案例可引起学生的兴趣，

重在提高学生学习的主动性和积极性。

(2) 教材内容有所拓展,在教材中充分体现新技术、新工艺、新设备、新材料,教材贴近本专业的发展和实际需要。

(3) 在教学过程中,对于有些设备的内部结构,以挂图、多媒体、投影、信息化等辅助教学,帮助学生理解。

(4) 充分利用学校的实训设备及虚拟仿真软件教学资源。

(5) 教材优先选取国家“十四五”规划中高职类教材,教材时间为近三年出版,实时更新,紧跟专业发展趋势。

## 2. 图书、文献配备

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. 数字化(网络)教学资源

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。

专业认知、企业实境训练、顶岗实习等课程可重在对学习途径和行动结果的描述,包括关于学习计划、时间安排、工作步骤和目标实现的情况,以及困难、成果、估计、选择等内容,可通过工作报告、成果展示、项目答辩等方式采用校内老师评价与企业评价相结合进行评价。

工学结合的职业拓展课程可重在対岗位综合能力及其相关专业知识间结构关系的揭示

以及相关项目的演示，涉及创造性、想象力、独到性和审美观的内容，可通过成果展示、项目阐述等方式采用发展性评价与综合性评价相结合进行评价。

## （六）质量管理

### 1. 组织机构

两校联合组建贯通试点工作领导小组和教育教学管理工作小组，邀请职教专家和企业行业专家组建贯通试点专业建设指导委员会，由两校公共基础课教师、专业教师共同组建贯通联合教研组，选派资深专家和骨干人员组建贯通质量督导工作小组，构建完善的贯通人才培养与质量保障体系。

### 2. 制度保障

为使人才培养方案实施制度化、科学化和规范化，保证教学工作有序进行、教学质量的不断提高，建立了管理规范体系：制订（修订）了《教学督导工作规程》、《教学管理规范》、《专业人才培养方案制订（修订）工作规程》、《课程标准制订（修订）指导性意见》、《校本教材建设的若干意见》、《教师教学工作规范》、《教学质量标准》、《教学质量评价实施办法》等，使整个人才培养过程做到有章可循、规范有序。

### 3. 质量监控

为确保人才培养质量，学校建立质量监控体系。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。学校建立教材招标工作组，采用教材三级审核制：教研室申报、教学单位审核、教务处审定。

## 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，准予毕业。

## 十、附件

附件 1 专业人才需求与专业改革调研报告

附件 2 专业建设指导委员会审定意见

附件 3 学术委员会审批意见

## 附件1：专业人才需求与专业改革调研报告

### 数字媒体艺术设计（五年一贯制）专业

#### 人才需求与专业改革调研报告

##### 一、基本思路与方法

###### （一）调研思路

本次调研重点针对行业发展趋势、行业对人才需求、行业对于人才的能力素质要求、新人薪酬状况及对高校数字媒体艺术设计专业人才培养建议等方面进行调研,通过网络数据调研、企业调研、高职院校调研等,明确创意文化产业对新媒体交互设计人才的需求,明确五年一贯制培养和产业、行业需求的对接情况,明确新媒体交互设计专业人才的技能需求,明确新媒体交互设计专业错位竞争的必要性及可行性。

###### （二）调研方法

基于高职五年一贯制对于人才培养模式一致的探索需求,我们对数字媒体艺术设计专业的现状、人才需求、岗位分布、社会对该专业人才的能力需求以及数字媒体专业教育与改革趋势等相关内容,做了比较全面的调研,以求根据数字媒体艺术设计人才的社会需求与岗位的职业发展趋势,来积极探索数字媒体艺术设计专业课程开发与建设的新思路和新方案。

###### （1）问卷调查法

自行设计调查问卷,问卷内容主要包括用人单位对毕业生的专业知识、专业实践能力、综合素质的满意度,用人单位企业对学校教学的意见。

###### （2）访谈调查法

对重点用人单位进行了访谈调查,主要访谈用人单位近三年对毕业生的需求情况、对毕业生的实践能力分析、应届毕业生主要从事的岗位、毕业生的职业生涯发展、校企合作等问题进行访谈。

###### （3）文献查阅法

着重查阅了有关行业年鉴,国家和上海市制定的提升文化产业能级,培养新型文化产业的相关文件规划等有关文献。

##### 二、数字媒体艺术设计专业人才需求调研

###### （一）相关行业发展现状

“美术、艺术、科学、技术相辅相成相互促进、相得益彰。要发挥美术在服务经济社会发展中的重要作用,把更多美术元素、艺术元素应用到城乡规划建设,增强城乡审美韵味、文化品位,把美术成果更好服务于人民群众的高品质生活需求。”——摘自中共中央总书记、国家主席、中央军委主席习近平 2021 年 4 月 19 日考察清华大学时的讲话

近年来，国家重视文化创意产业发展。2014年5月，文化部提出建设“丝绸之路文化产业带”构想。以文化先行方式，“加强影视、演艺娱乐、动漫游戏、文化旅游、工艺美术等多领域的交流合作，打通文化壁垒，增强国家文化传播力，提升文化软实力。”2017年11月，中共中央办公厅、国务院办公厅印发了《关于实施中华优秀传统文化传承发展工程的意见》，提出“实施网络文艺创作传播计划，推动网络文学、网络音乐、网络剧、微电影等传承发展中华优秀传统文化。实施中国经典民间故事动漫创作工程、中华文化电视传播工程，组织创作生产一批传承中华文化基因、具有大众亲和力的动画片、纪录片和节目栏目”。

上海市政府也先后出台了《上海市人民政府关于贯彻〈国务院关于推进文化创意和设计服务与相关产业融合发展的若干意见〉的实施意见》、《关于本市加强品牌建设的若干意见》等政策意见，印发了《上海市设计之都建设三年行动计划（2013-2015年）》、《上海市工艺美术产业发展三年行动计划（2014-2016年）》，在2016年颁布的《上海创意与设计产业发展“十三五”规划》中明确提出，“围绕上海庞大的市场消费基础以及研发创新优势，面向现代社会对多媒体产品的多样化需求，加强时尚设计与产业创意的对接”。

另一方面，2022年后经济逐步回升，5G商业化全面普及，用户终端正在经历全面迭代，移动互联网用户活跃度持续提升，线下生活场景持续向线上转移与融合。



在政策与环境的有力推动下，数字媒体艺术设计行业迎来了新时代的全面发展，移动媒体、云数字、虚拟现实、人工智能等不断涌现，新媒体艺术设计类技能型人才需求不断加大。

## （二）数字媒体艺术设计行业从业人员基本情况

目前在行业中，专业的从业人员基本不超过35岁，具有10年以上工作经验的更为稀少，因此也可以看出这个一个新兴的产业，与传统的艺术设计类行业有着较大的不同。也正由于它的新，员工的薪酬收入要远远高于一般艺术设计类的工作岗位。根据北上广三地的调查显示，薪酬大多能接近或者超过五位数，产业收入目前仅次于金融业、保险业，位居第三。

对计算机数字内容产业从业人员调研结果（数字来源于上海多媒体行业协会）来看，绝大部分一线岗位员工毕业于高职院校，主要从事专业设计与制作类工作，平均占81%左右，

本科以上学历主要集中在项目策划和行政岗位上，平均占 8%左右。造成这一现象的主要原因在于即使在相同的数字媒体艺术设计专业下，专科更注重专业制作方面的训练，而本科则终于专业策划与设计学习方面。而此产业最大的工作岗位群多是从事根据设计方案进行艺术制作类的动作。

### 三、数字媒体艺术设计专业专业现状调研

#### （一）专业点分布情况

全国大部分艺术类学校都开设了相关专业，其基本比例为本科占据四成，高职高专则占有六成（本数据来源于网络）。在华东地区情况相同，几乎所有含艺术类设计专业的高校均开设了数字媒体艺术设计专业，或者是此概念下的影视动画、多媒体设计等专业。

上海地区 69 所高校中 45 所开设了相关专业，其中 29 所高职院校开设了相关专业。

#### （二）专业招生与就业岗位分布情况

根据《2017-2018 年上海数字内容产业白皮书》的数据显示，该产业中企业的平均寿命为 3.2 年，这并不是因为整个产业存在问题，而是产业技术引起的生产方式更新太过所致，因此专业岗位人员极少有在一家企业工作超过 5 年的情况，极少有在一个专业岗位上连续工作超过 3 年，绝大部分从事本专业的学生的工作岗位和工作单位变化非常频繁。

但从学校的回访和调查跟踪报告来看，从事本专业的学生中绝大部分还是在同一产业内更换工作岗位，这些岗位基本包含广告公司的平面设计类、影视动画公司的三维建模或者后期特效类、游戏公司的游戏元素策划类、商业插画类以及交互式界面设计。

#### （三）专业教学情况及存在的主要问题

由于这是一个新兴产业，绝大部分此专业的教师从传统艺术专业或者平面设计专业转换而来，同时部分设备跟不上产业技术的发展与更新，致使专业教学的内容与专业岗位实际的所需能力有一定程度的脱节。

也正因为此一些社会培训机构找到了商机，仅上海地区就出现像环球数码培训机构，幻维数字艺术人才培训中心，水晶石数字培训学校等大量的短期高价收费的培训机构，这些机构 2012 年的平均收费约在 28000，学时约在 9 个月所有，平均每月的收费超过 3000 元。

当然造成此局面的原因在于目前产业处于飞速发展过程中，专业人员十分短缺，再加上一线专业人员收入较高。但这不得不引起我们的注意，培训机构 9 个月的学费几乎等同于高职高专三年的学费，从价格上来说并不占优势，是什么使得我们的学生宁愿去再付一笔高昂的费用去培训机构？答应就是和产业同步，与职业挂钩。

数字媒体艺术设计专业是否能做到和产业的发展同步，能够真正的与对接产业需求挂钩，这个才是本专业发展需要考虑的最大问题。

### 四、数字媒体艺术设计专业教学改革建议

#### （一）数字媒体艺术设计专业培养目标调整建议

根据以上调查结果，可见数字内容产业的专业岗位能力需求较高，高职高专毕业生直接

进入企业入职工作的专业工作水平和专业岗位适应能力有待进一步提高。因此本专业的培养方式应该根据此要求，加强学生的专业能力，动手实践能力，让他们更多的接触真实的工作环境与工作项目，以达到用人单位的要求和直接投入工作岗位的能力。

五年制人才培养大力推行“双证书”制度，提升人才培养的针对性对接，国务院出台“职教改革 20 条”后，根据最新文件精神，1+X 证书体系建设已经明确列入职业教育双高校评选的指标体系，“1+X”证书制度是通过获取“学历证书+若干职业技能等级证书”，实现学历教育与职业技能培训的融通，是学校专业人才培养和市场岗位需求的对接途径。以就业为导向，力求实现三个有效对接，即专业课程设置与企业岗位需求对接；专业课程内容与职业标准对接；教学过程与生产工作过程对接。真正将职业岗位所需知识、技术及其艺术素养要求等融入学校的专业课程体系以及专业教学的全过程。

上海电子信息职业技术学院已成为 1+X 证书考证的考点，详见表 7。

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	凤凰新联合（北京）教育科技有限公司	选考
2	1+X 数字创意建模职业技能等级证书	浙江中科视传科技有限公司	选考
3	工业和信息化部教育与考试中心认证系列证书	工业和信息化部教育与考试中心	选考
4	Adobe 国际认证系列证书(Adobe Certified Associate/Professional)	Adobe 公司	选考
5	ACAA 数字艺术系列证书	ACAA 数字艺术行业认证体系	选考

## （二）数字媒体艺术设计专业课程设置的原则建议

数字媒体专业的就业范围广阔，可从事以计算机图形应用为基础的各种设计，媒体制作和传播等有关的工作，可服务于与 IT 有关的各个方向，如：广告设计、电子商务网站设计、多媒体远程教育，房地产业的演示动画片制作、室内外装修行业的设计工作、电视电影的特技制作，电子游戏的开发、动漫创作、产品开发及艺术设计等各个行业，因此在专业课程设置时应该紧跟这四大方面的产业发展和更新，让学生能够真实的接触到相关工作领域，学到产业中的实际技能需求。

## （三）数字媒体艺术设计专业教学改革建议

由于本专业的工作领域大、专业要求精，要求学生除了具备熟练掌握相关设计和制作软件、具有设计能力和创新意识之外，更要具备不断自主学习的能力。因此需要对 90 后学生的学习习惯、学习特点、学习基础以及普通性格特点做深入的研究和了解，从各方面培养他们的学习兴趣，养成他们自学的良好习惯。

而从专业角度来说，由于此专业涉及到的内容多、范围广，因此建议从两个方面加强专业建设。



第一；实行“工作室制”。分为导师制工作室及项目式工作室制，推行工作室制的教学模式，解决教学中实践课程脱离社会要求，不断地探索数字媒体艺术设计专业新的教学模式，构建重素质、多方向、强能力、助就业的人才培养模式，重视电脑技术的实践性、应用性，重视培养学生的创意思识、创意兴趣、创意能力，讲技术与艺术有机结合，培养合格的应用型人才。

第二；深化校企合作。通过校企合作有助于游戏美术专业教师教学水平和科研水平的提高；有助于学校为满足游戏市场需求和经济发展而进行的教学改革；有助于实现教育对象从学生到从业者的“角色转换”；使学生所学到的知识得以巩固和提高；使学生游戏开发综合能力得到检验和锻炼。也有助于企业借用高校成熟的人才培养模式，对自己的员工进行再教育以适应不断变化的岗位需求，可以满足企业以较低的成本得到高校毕业生中的优秀人才以充实自己员工队伍的需求，企业还可以借助高校的科研优势和品牌优势，实现为企业谋求更大利益的需求。

数字媒体艺术设计专业通过校企合作促成校方与对口企业从专业到人才到品牌的全面合作，实现“校中企”、“企中校”、“顶岗实习”等实践项目。院校与艺术设计企业可以采用“订单式培养”、“委托培养”、“定向实习”、“工学交替”、“顶岗实习”、共同开发“教学计划”、共同创建校企合作实训基地等形式，打造校企合作无缝沟通模式。

校企合作是数字媒体艺术设计专业谋求自身发展、实现与市场接轨、大力提高育人质量、有针对性地为企业培养一线复合型技术人才的重要举措；让学生在校所学与企业实践有机结合，让学校和企业的技术实现优势互补、资源共享，以切实提高育人的针对性和实效性，提高复合型人才的培养质量。

校企合作是复合型数字媒体艺术设计人才培养制度的创新。首先，校企合作培养制度在继承师徒重技能训练，重培养质量；企办校制度重理论与实践相结合，强调技能特色，重视带学生顶岗实习等。

#### （四）数字媒体艺术设计专业师资与实训条件配置建议

上海电子信息职业技术学院是一所具有 60 年办学历史的公办全日制普通高等职业院校，是国家示范性高等职业院校建设计划骨干高职院校、上海市示范性高等职业技术学院、上海市职业教育先进单位。上海电子信息职业技术学院设计与艺术学院（原动画学院）成立于 2005 年，2017 年更名为设计与艺术学院。学院现设有五个专业：影视动画专业、数字媒体艺术设计专业、产品艺术设计专业、环境艺术设计专业、数字媒体应用技术专业。学院在校生成计 1000 人左右，数字媒体艺术设计专业在校生 200 人左右，每年就业率保持在 90%。

本专业坚持立德树人、德技并修，德智体美劳全面发展，主要面向数字文化创意行业和相关企事业单位，培养具有较高文化水平、良好的职业道德和人文素养，能从事创意设计、交互设计与数字内容制作等相关工作，具有职业生涯发展基础的、能熟练掌握数字媒体应用技术服务新媒体平台的、“会审美、精设计、懂技术、能操作”的复合型、创新型、可持续发展型高素质技术技能人才。

学院在全国职业院校技能大赛和上海市“星光计划”大赛中获得多项奖项。2015 至 2016 年连续获得全国职业院校技能大赛动漫设计项目三等奖；2017 获得全国职业院校技能大赛动漫设计项目二等奖；2017 获得全国职业院校技能大赛虚拟现实二等奖；2016 至 2018 年连续获得上海市“星光计划”平面设计二等奖；2018 年等获得全国职业院校技能大赛虚拟现实上海赛区一等奖。国际合作方面也卓有成效，数字媒体艺术设计专业正在积极与加拿大温哥华岛大学洽谈国际交流和合作办学，双方在教师培训、学生学习、课程建设等方面将开展多方面合作，为专业提供了多方位企业实习平台和拓展了国际交流视野。校企合作方面，2018 年与上海隧道科技馆合作《盾构机科普漫画》参加上海市第一届科幻漫画竞赛，荣获二等奖。

通过多年专业建设，数字媒体艺术设计专业具有一支专兼结合、素质优良、相对稳定、特色鲜明的师资队伍，有效提高了专业教学质量。本专业现有专兼职教师共计 15 人，高级职称占比 13%。专职教师 8 人中有副高 2 人，中级 4 人，整体呈年轻化趋势，充满活力；兼职教师 7 人，均为行业内的专家或者一线工作经验丰富的工程师、设计师。专任教师中不乏高级网页设计师、高级多媒体制作员等，双师型教师达到 75%，有境外访学、交流经历者 5 人，有企业实际工作者 5 人，有企业挂职经验者 4 人。本专业教师主编或参编高职高专教材 9 册（2011 年以后），是一支教研能力突出，教学队伍稳定，教学质量优异的专业教学团队。

数字媒体艺术设计专业与上海新媒体交互设计企业建立了广泛的联系，在课题研究、教学改革、项目设计、人才培养等方面进行了富有成效的合作。学校先后与上海乾灵文化传播有限公司、上海曦山网络科技有限公司、上海傲罗文化传播有限公司、上海佩岛文化传播有限公司、上海鼎山数码科技有限公司、上海伍扬网络科技有限公司、上海百仞文化传播有限公司、上海艺趣网络科技有限公司、腾讯旗下恺英网络科技有限公司、上海我火网络科技有限公司、上海九育教育科技有限公司、上海宽娱数码科技有限公司（哔哩哔哩）、财牛（上海）教育科技有限公司（虎课网）等多家单位签订了校企合作协议，在实践教学细化内容，使实践更为深入，更为充实，注重实效，将行业情境贯穿教学的整个过程。上海电子信息职业技术学院设计与艺术学院设有七个专业实训机房，素描、色彩、雕塑三个实训工场，并且还有影视后期实训机房、互联网移动平台应用产品设计开发与测试一体化实训室、虚拟现实感知教学实训室、摄影摄像实训室、渲染农场实训室、二维一体化实训室和定格动画实训室等多个实训室。实训设备完全满足于学生的实习实训。