



郑州电子信息职业技术学院

Zhengzhou Professional Technical Institute of Electronics & Information

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： 550103

所属专业群： 数字媒体艺术设计

所属学院： 艺术学院

适用年级： 2025级

专业带头人： 路娟

审核人： 周霞

修订时间： 2025 年 8 月

编制说明

人才培养方案是组织专业教学及进行专业教学质量评估的纲领性文件，是构建专业课程体系、组织课程教学和开展专业建设的基本依据。

本方案以习近平新时代中国特色社会主义思想为根本遵循，深入贯彻党的二十大及二十届三中、四中全会关于文化强国建设的战略部署，全面落实《教育强国建设规划纲要（2024—2035年）》的最新要求，落实立德树人根本任务，坚持面向市场、服务发展、促进就业的办学方向，健全校企双主题育人机制，融合“艺术思政”，深化“艺术产教”，构建“1+N”校企合作生态圈，推进教师、教材、教法改革，面向实践、强化能力，面向人人、因材施教，规范人才培养全过程，构建德智体美劳全面发展的人才培养体系，着力培养具有“艺术素养、创新精神、人文情怀”的堪当民族复兴重任的高技能人才。

本方案体现专业教学标准规定的各要素和人才培养的主要环节要求，主要由专业名称及代码、入学要求、修业年限、职业面向、培养目标与培养规格、课程设置及要求、教学进程总体安排、师资队伍、教学条件、质量保障和毕业要求、附表组成。

本方案由本专业所在二级学院组织专业带头人、骨干教师和行业企业专家、优秀毕业生代表，通过对市场需求、职业能力和就业岗位等方面的调研、分析和论证，根据职业能力和职业素养养成规律，制订符合高技能人才培养要求、具有“对接产业、产教融合、校企合作”鲜明特征的人才培养方案。

主要编制人：

序号	姓名	单位	职务	职称
1	路娟	郑州电子信息职业技术学院	艺术学院院长	副教授
2	王长兴	郑州电子信息职业技术学院	骨干教师	讲师
3	姬明阳	郑州电子信息职业技术学院	骨干教师	讲师
4	伯秀华	郑州电子信息职业技术学院	骨干教师	助教
5	白清歌	郑州电子信息职业技术学院	骨干教师	助教
6	李敏鸽	郑州电子信息职业技术学院	教师	助教
7	陈晓旭	郑州电子信息职业技术学院	教师	助教
8	杨立	郑州电子信息职业技术学院	毛概教研室主任	讲师

审定人：

序号	姓名	单位	职务	职称
1	周霞	郑州电子信息职业技术学院	艺术学院副院长	副教授
2	冯中强	河南艺术职业学院	副院长	副教授
3	崔树军	郑州电子信息职业技术学院	教务处处长	教授
4	周展	康利达装饰股份有限公司	副总经理	高级工程师
5	李应钦	广州河马游戏科技有限公司	项目技术组长	动漫制作技术专业 2010级毕业生
6	刘定坤	郑州电子信息职业技术学院	学生	数字媒体艺术设计专业 2024级在校生

数字媒体艺术设计专业
2025级人才培养方案评审表

评审专家				
序号	姓名	单位	职务/职称	签名
1	冯中强	河南艺术职业学院	副院长/副教授	冯中强
2	崔树军	郑州电子信息职业技术学院	教务处处长/教授	崔树军
3	周展	康利达装饰服务有限公司	副总经理	周展
4	李应钦	广州河马游戏科技有限公司	动漫制作技术专业 2010级毕业生	李应钦
5	刘定坤	郑州电子信息职业技术学院	数字媒体艺术设计专业 2024级在校生	刘定坤
评审意见				
该人才培养方案合理、准确，课程设置严格遵循国家标准，并具有鲜明的学校特色。方案中的专业核心课程符合相关要求，同时专业基础课程和专业拓展课程设置完善。 教学实施保障完善，教学实施保障部分作了详细要求，包括师生比合理，对教材图书、实习实训，设备设施有明确要求。 评审组长签字：冯中强 2025年 9 月 24 日				

2025级专业人才培养方案审定表

专业名称	数字媒体艺术设计
专业代码	550103
学术委员会 审核意见	专业人才培养方案中的培养目标和规格清晰,课程体系设置合理,实施条件较为完善,方案科学可行,审核通过。 签字: 陈国云 日期: 2025.9.27
校长办公会 审核意见	专业人才培养方案符合学校办学定位,经统计及审核,审议通过。 签字: 陈国云 日期: 2025.9.27
党委会 审核意见	审议通过同意实施 签字: 陈国云 日期: 2025.1.27

2025级数字媒体艺术设计专业人才培养方案

一、专业名称（专业代码）

数字媒体艺术设计（550103）

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

四、职业面向

表 1 职业面向一览表

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(群) 或技术领域	职业类证书
文化艺术大类 (55)	艺术设计类 (5501)	数字媒体艺术设计 (130508)	工艺美术与创意设计专业人员(2-09-06)、电影电视制作专业人员(2-09-03)、文艺创作与编导人员	三维建模师、动画设计师、灯光渲染师、剪辑师、数字产品设计师、广告设计师。	数字媒体交互设计职业技能等级证书、1+X界面设计职业技能等级证书、多媒体应用设计师、Adobe国际认证(“Adobe Certified Professional 影视设计认证专家”)、动画制作员、数字媒体艺术设计师、Adobe国际认证(Adobe photoshop应用技术认证)

五、培养目标与规格

(一) 培养目标

本专业培养思想政治坚定、德智体美劳全面发展，适应数字创意产业发展需要，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，面向互联网与移动应用、数字影视与动画、游戏与互动媒体、广告数字传播及数字文创等领域的高素质技术技能人才。

学生毕业经过 3-5 年的发展，能够独立胜任界面设计、交互数字内容创作、网络广告全流程策划与制作、数字视频拍摄剪辑、虚拟现实数字产品开发、互联网广告创意设计、

UI 设计等核心工作，在技术应用中融入创新思维，成长为企业在数字设计领域的技术骨干；同时通过自主学习或继续教育，实现在工程技术或跨领域方向的持续性专业进阶与发展。

（二）培养规格

1. 素质

（1）拥护中国共产党的领导，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）崇尚宪法、遵法守纪、崇德向善、诚实守信、尊重生命、热爱劳动，履行道德准则和行为规范，具有社会责任感和社会参与意识；

（3）善于向新时代先进楷模人物学习，崇尚先进楷模、争做先进，勇于奋斗、乐观向上，具有自我管理能力、职业生涯规划的意识，有较强的集体意识和团队合作精神；

（4）熟悉传媒、广告等行业标准及法律法规，具备从事本专业或相关专业德职业道德和职业品性。

2. 知识

（1）掌握艺术设计的基本理论，掌握数字媒体艺术设计的相关知识。

（2）掌握数字广告设计的相关知识；

（3）掌握二维动画设计与制作的相关知识；

（4）掌握交互界面设计与美化的相关知识；

（5）掌握数字视频采集、影视编辑的相关知识；

（6）掌握三维模型制作技术，包括建模、贴图绘制、高精建模基础知识。

3. 能力

（1）具有较好的艺术欣赏能力；

（2）具有较好的数字媒体艺术作品创意能力；

（3）具有较好的新媒体产品交互设计能力；

（4）具有较强的影视作品创作与后期特效制作的能力；

（5）具备数字平面广告设计的能力；

（6）具备动画设计与制作的能力；

（7）具备交互界面设计与美化的能力；

（8）具备数字视频采集、影视编辑的能力；

（9）具备三维模型以及动画制作技术，拥有建模、贴图、能力。

本专业毕业生应具备的素质、知识和能力等方面的要求，应将本专业所特有的，有别于其他专业的职业素养要求纳入。

六、课程设置及要求

（一）课程结构

数字媒体艺术设计专业基于行业市场调研，紧密结合创意产业分院发展定位，深入对接园区数字媒体、交互设计、互联网视觉传达等企业的人才需求，邀请数字媒体行业企业专家、职业教育专家与专业教师共同参与研讨，明确本专业的培养目标与人才规格。依据“解构数字媒体项目、重构学习内容”的路径，围绕“剪辑师、交互设计师、视觉设计师、数字产品设计师”等职业岗位及其典型任务，系统分析岗位职业能力，对标数字媒体行业技术标准，校企协同构建课程体系。

本专业开设公共基础课程、专业（技能）课程，其中公共基础课程分为公共基础必修课程、公共基础选修课程；专业（技能）课程分为专业基础课程、专业核心课程以及专业拓展课程。共 2870 学时，172 学分。

专业围绕数字媒体艺术设计相关岗位，遵循“设计基础、数字造型、视觉语言、用户研究”等专业基础共通，“界面设计、交互原型、动态图形、数字影像”等技术领域相近，“视觉设计师、UI 工程师、新媒体艺术指导”等职业相关，以及“教学团队、设计工作室、项目资源库”等教学资源共建共享的原则，系统设置 17 门公共基础课与 25 门专业课程，构建出有机衔接的数字媒体艺术设计专业课程体系。职业技能等级标准的相关内容和要求融入课程教学，助力学生在获得学历证书的同时取得多项职业技能等级证书。推进“岗课赛证”综合育人，将河南省大学生艺术设计大赛、“创意河南”数字媒体类大赛等赛事所体现的前沿理念与技术引入课程。

在专业课程教学中，全面融入设计精神、职业精神、工匠精神、劳动精神、奉献精神与奋斗精神，扎实推进“课程思政”，构建思想政治教育与数字媒体艺术设计专业技能培养深度融合的育人体系。课程体系坚持以职业岗位标准为依据，以数字创意与视觉创新能力培养为核心，注重综合素质、实践能力、就业创业能力的系统培育，并不断提升学生的数字艺术素养与跨媒介设计能力。

表2基于职业能力分析构建的课程体系表

面向 岗位	课程体系（学习领域）			
	专业基础课	专业核心课	专业选修课程（专业拓展课程）	备注
三维建模师	(1) 三大构成 (2) 数字媒体艺术概论 (3) 矢量图形设计	(1) 三维建模基础（C4D 1） (2) 三维动画制作（C4D 2） (3) 影视特效制作（After Effects 1）	(1) 数字图像编辑与设计	
动画设计师	(1) 三大构成 (2) 数字媒体艺术概论 (3) 矢量图形设计 (4) 数字插画	(1) 二维动画制作 (2) 三维动画制作（C4D 2）	(1) 数字图像编辑与设计 (2) 动漫制作编导	
灯光渲染师	(1) 三大构成 (2) 数字媒体艺术概论 (3) 影视视听语言	(1) 三维建模基础（C4D 1） (2) 三维动画制作（C4D 2） (3) 影视特效制作（After Effects 1） (4) 影视特效制作（After Effects 2） (5) 数字媒体剪辑（Premiere）	(1) 摄影摄像基础 (2) 数字图像编辑与设计	
剪辑师	(1) 三大构成 (2) 数字媒体艺术概论 (3) 影视视听语言	(1) 影视特效制作（After Effects 1） (2) 影视特效制作（After Effects 2） (3) 数字媒体剪辑（Premiere） (4) 数字艺术创作	(1) 摄影摄像基础 (2) 数字图像编辑与设计 (3) 动漫制作编导	
数字产品设计师	(1) 三大构成 (2) 数字媒体艺术概论 (3) 矢量图形设计 (4) 数字插画	(1) 交互界面设计 (2) 数字创意产品设计	(1) 数字图像编辑与设计	

表3课证融通一览表

证书类别	证书名称	颁证单位	融通课程
职业资格 证书	动画制作员	人力资源和社会保障部	二维动画制作
	数字媒体交互设计职业技能等级证书	工业和信息化部教育与考试中心	交互界面设计
	1+X界面设计职业技能等级证书	工业和信息化部教育与考试中心	交互界面设计
	多媒体应用设计师	工业和信息化部教育与考试中心	数字媒体剪辑（Premiere） 二维动画制作 三维动画制作（C4D 2） 影视特效制作（After Effects 1）
	数字媒体艺术设计师	工业和信息化部教育与考试中心	数字媒体艺术概论
	Adobe国际认证（“Adobe Certified Professional 影视设计认证专家”）	Adobe全球CEO	数字媒体剪辑（Premiere） 影视特效制作（After Effects 1） 影视特效制作（After Effects 2）
	Adobe国际认证（Adobe photoshop应用技术认证）	Adobe全球CEO	数字插画、数字图像编辑与设计

表4课赛融通一览表

赛事名称	举办单位	赛事级别	融通课程
世界职业院校技能大赛	教育部	国家级	交互界面设计、数字创意产品设计、数字媒体剪辑（Premiere） 二维动画制作、三维动画制作（C4D 2）
全国职业技能大赛	人力资源社会保障部	国家级	交互界面设计、数字创意产品设计、数字媒体剪辑（Premiere） 二维动画制作、三维动画制作（C4D 2）
河南省高等职业教育技能大赛	河南省教育厅	省部级	交互界面设计、数字创意产品设计、数字媒体剪辑（Premiere） 二维动画制作、三维动画制作（C4D 2）
“创意河南”艺术设计大赛	河南省教育厅	省部级	交互界面设计、数字创意产品设计、数字媒体剪辑（Premiere） 二维动画制作、三维动画制作（C4D 2）
河南省大学生科技文化艺术活动	中共河南省委宣传部	省部级	交互界面设计、数字创意产品设计、数字媒体剪辑（Premiere） 二维动画制作、三维动画制作（C4D 2）
全国大学生广告艺术大赛	全国大学生广告艺术大赛组织委员会	国家级	交互界面设计、数字创意产品设计、数字媒体剪辑（Premiere） 二维动画制作、三维动画制作（C4D 2）
中国好创意暨全国数字艺术设计大赛	中国电子视像行业协会	国家级	交互界面设计、数字创意产品设计、数字媒体剪辑（Premiere） 二维动画制作、三维动画制作（C4D 2）

（二）公共基础课程

公共基础必修课共 16 门，包括《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》、《形势与政策》、《习近平新时代中国特色社会主义思想概论》、《英语 1》、《英语 2》、《体育》、《职业生涯规划》、《就业与创业指导》、《计算机应用及人工智能基础》、《军事理论》、《中国共产党历史》、《国家安全教育》、《大学生心理健康教育》、《普通话》、《创业基础》、《公共艺术课》；公共基础选修

课共 6 门，包括《数学文化》、《实用英语口语》、《实用英语写作》、《应用文写作》、《中华优秀传统文化》、《大学语文》。

1. 思想道德与法治

（1）课程目标：思想道德与法治是面向大学生开设的公共政治理论课，是高校思想政治理论课的必修课程。

（2）主要内容：本课程以马克思主义为指导，以习近平新时代中国特色社会主义思想为价值取向，以正确的世界观、人生观、价值观和道德观、法制观教育为主要内容，把社会主义核心价值观贯穿教学的全过程。

（3）教学要求：通过理论学习和实践体验，帮助学生形成崇高的理想信念，弘扬伟大的爱国精神，确立正确的世界观、人生观和价值观，加强思想品德修养，增强知法、守法的自觉性，全面提高大学生的思想道德素质、行为修养和法律素养。

2. 毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论

（1）课程目标：毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论是国家教育部规定的高职院校思想政治理论课的必修课程。

（2）主要内容：本课程主要讲授马克思主义中国化理论成果的主要内容、精神实质、历史地位和指导意义，系统阐释习近平新时代中国特色社会主义思想的主要内容和历史地位。

（3）教学要求：使学生准确把握中国共产党不断推进马克思主义基本原理与中国具体实际相结合的历史进程和基本经验，对中国共产党在新时代坚持的基本理论、基本路线、基本方略有更加透彻的理解，对运用马克思主义立场、观点和方法认识问题、分析问题和解决问题能力的提升有更加切实的帮助。

3. 习近平新时代中国特色社会主义思想概论

（1）课程目标：习近平新时代中国特色社会主义思想概论是根据中共中央宣传部、教育部《新时代学校思想政治理论课改革创新实施方案》面向大学生开设的思想政治理论课必修课程。

（2）主要内容：主要讲授习近平新时代中国特色社会主义思想的主要内容和科学体系，把握这一思想的世界观、方法论和贯穿其中的立场观点方法。这门课的基本内容是全面论述全面系统深入讲授习近平新时代中国特色社会主义思想的核心要义、精神实质、丰富内涵、实践要求，结合习近平新时代中国特色社会主义思想在中华大地的生动实践，帮助学生全面认识其时代意义、理论意义、实践意义、世界意义，深刻把握其中贯穿的马克思主义立场观点方法，进一步增强“四个意识”、坚定“四个自信”、做到“两个维护”，努力成长为担当复兴大任的时代新人。

(3) 教学要求：使大学生通过学习掌握马克思主义中国化的历程和理论成果，了解党的路线、方针和政策，树立正确的世界观、人生观和价值观；使大学生确立中国特色社会主义的共同理想和信念；使大学生能自觉运用马克思主义的立场、观点和方法，提高分析解决现实问题的能力。增进广大学生的政治认同、思想认同、理论认同、情感认同，切实做到学思用贯通、知信行统一。

4. 中国共产党历史

(1) 课程目标：中国共产党历史是根据国家教育部规定，面向全体大学生开设的一门公共政治理论课，是全国高等学校学生限制性选修的四门“四史”课程之一。

(2) 主要内容：中国共产党历史主要讲授中国共产党领导中国人民进行革命、建设、改革与发展的艰难曲折历史；中国共产党在集体奋斗的基础上，把马克思列宁主义的普遍原理同中国革命的具体实践日益结合的历史；中国共产党在战胜困难，克服失误，总结历史经验的过程中逐步成熟起来的历史。通过该课程的讲授和学习了解党领导中国革命、建设、改革和发展的历史及其经验。

(3) 教学要求：使学生了解中国共产党百年以来的奋斗历程和成功经验，使学生在历史学习中加深对马列主义、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的理解，使学生初步掌握马克思主义的世界观和方法论，掌握历史与逻辑、理论与实践相结合的马克思主义分析方法，使学生在历史学习中增强对中国特色社会主义的道路自信、理论自信、制度自信、文化自信，自觉弘扬中华优秀传统文化、革命文化和社会主义先进文化。

5. 大学生心理健康教育

(1) 课程目标：心理健康教育是面向全校各专业学生开设的一门公共基础必修课。

(2) 主要内容：大学生学生通过该课程的学习，主要掌握现代社会人类健康新理念、大学生心理健康的评价标准、青年期心理发展的年龄特征以及大学生常见的心理障碍与防治等健康心理学的基本概念和基本理论，了解影响个体心理健康的各种因素。

(3) 教学要求：理解自我意识、情绪与情感状态、意志品质、人格特征等个体心理素养与心理健康的关系；掌握大学生时代学习心理的促进、人际关系调适、青春期性心理与恋爱心理的维护、挫折应对方式等大学生活适应方面的基本方法与技能。

6. 英语

(1) 课程目标：英语是面向大学生开设的公共基础理论课，英语是高职教育中一门重要的公共必修课程。

(2) 主要内容：通过本课程第一学期64学时的学习，培养学生具有较强的阅读能力和一定的听、说、读、写、译能力。

(3) 教学要求：使他们能用英语交流信息，打下扎实的语言基础，具有一定的英语语言综合应用能力，从而能借助词典阅读和翻译基本的日常对话。

7. 体育

(1) 课程目标：《体育》课程是我校课程体系中的重要组成部分，是为实现学校的教育目标，配合德、智、体、美全面教育，以增强体质、增进健康为主的教育活动课程。

(2) 主要内容：《体育》是大学生以身体练习为主要手段，通过合理的体育教学和科学的体育锻炼过程，达到增强体质、增进健康和提高体育素养为主要目标的公共必修课程，是学生毕业获得毕业证的必要条件之一。

(3) 教学要求：首先，根据学生入学体育基本活动能力及身心发展的特点进行运动能力的基础教育，设置体能训练，学生在校期间不少于128学时的体育必修课，每周安排体育课不少于2学时，每学时不少于45分钟。其次，使学生在校期间能熟练掌握两项以上体育专项技能，从而提高学生的体育意识、增强身体素质，培养主动参与体育的意识，形成终身体育。

8. 职业生涯规划

(1) 课程目标：《职业生涯规划》课程是面向大一学生开设的一门公共必修课程，计18学时/1学分，期末成绩：过程性考核成绩。

(2) 主要内容：该课程通过激发大学生职业生涯发展的自主意识，树立正确的就业观，促使大学生学能够根据社会需要和自身特点。

(3) 教学要求：理性地规划自身未来的发展方向，并努力在学习过程中自觉地提高就业能力和生涯管理能力。

9. 就业与创业指导

(1) 课程目标：本课程是各专业的一门公共必修课程，是为已完成一定的基础课和专业课程学习、具备清晰的专业认知和较强的就业创业需求的二年级学生开设的课程。计20学时/1学分，期末成绩：过程性考核成绩。

(2) 主要内容：该课程是职业生涯规划教育工作系统中的一个重要环节，目的在于促进学生树立自主意识、职业意识和追求有价值人生的自觉意识。

(3) 教学要求：帮助学生客观认识自我，挖掘自身潜能，了解职业环境，为其提高就业竞争力，确立正确的职业发展目标，自主作出职业生涯决策，为自身职业发展和职业成功打下坚实的基础。

10. 计算机应用及人工智能基础

课程目标：计算机应用及人工智能基础是各专业学习计算机基础知识和操作应用的必修基础课程，也是为适应社会信息化发展要求，提高学生信息素质的一门公共基础课程。

主要内容：该课程以普及计算机技术和应用为主，培养学生对以计算机技术、多媒体技术和网络技术为核心的信息技术的兴趣，建立起计算机应用意识，掌握计算机基础知识、常用办公集成软件、Internet的基本操作与使用方法。

教学要求：通过office办公软件的操作训练，培养学生应用计算机处理信息的能力和素质，使学生具备从事办公工作的基本操作技能，掌握常用信息化办公技术，具备支撑专业学习的能力，能在日常生活、学习和工作中综合运用计算机办公软件解决问题，为后续课程的学习奠定一定的基础。

11. 普通话

本课程旨在帮助学生掌握普通话的标准发音、词汇和语法，提高听说读写能力，培养流利的普通话交流技巧。内容包括声母、韵母、声调的学习，日常对话练习。通过互动教学和实践活动，学生将能够在日常生活和工作中自信地使用普通话。

12. 创业基础

课程目标：本课程是各专业的一门公共必修课程，是为已完成一定的基础课和专业课程学习、具备清晰的专业认知和较强的就业创业需求的二年级学生开设的课程。计32学时/2学分，期末成绩：过程性考核成绩。

主要内容：该课程是以教授创业方法与知识为基础，以锻炼创业能力为关键，以培养创业精神为核心，目的是通过创业教育教学，使学生掌握创业的基础知识和基本理论，熟悉创业的基本流程和基本方法，了解创业的法律法规和相关政策，激发学生的创业意识，提高学生的社会责任感、创新精神和创业能力，学会编制创业计划书，为促进学生创业就业和全面发展奠定理论基础。

教学要求：通过该课程教育教学，能够培养学生善于思考、敏于发现、敢为人先的创新意识，挑战自我、承受挫折、坚持不懈的意志品质，遵纪守法、诚实守信、善于合作的职业操守，以及创造价值、服务国家、服务人民的社会责任感。

13. 公共艺术课

通过艺术作品赏析和艺术实践活动，使学生了解或掌握不同艺术门类的基本知识、技能和原理，引导学生树立正确的世界观、人生观和价值观，增强文化自觉与文化自信，丰富学生人文素养与精神世界，培养学生艺术欣赏能力，提高学生文化品位和审美素质，培育学生职业素养、创新能力与合作意识。

（三）专业课程

1. 专业基础课

专业基础课共7门，包括《综合绘画训练》、《新媒体运营》、《三大构成》、《数字媒体艺术概论》、《影视视听语言》、《数字插画》、《矢量图形设计》。

1. 三大构成

（1）课程目标：通过本课程的学习培养学生具备平面设计、色彩设计及空间立体形态设计的基础能力，为后续设计课程打下良好的基础。课程内容包括平面构成、色彩构成和立体构成三个方面，分别在二维和三维空间中进行图形、形态表达和立体空间思维方式与表现方式的学习。注重培养学生的实践能力和职业素养，通过案例实训、教师示范和学生实践等方式，增强学生的动手能力和解决问题的能力。

（2）主要内容：帮助学生掌握了解平面、色彩、立体构成的原理与在实际中的应用，掌握形式美法则和构成规律；理解平面构成中点、线、面的造型元素及其应用；掌握色彩构成的基本原理和色调搭配方法；学习立体构成的原理和方法，能够在三维空间中进行创意设计；培养学生的创新思维和实践能力，提高解决实际问题的能力。

（3）教学要求：培养学生的创造性思维能力、实践能力和职业素养，通过理论讲授、实践操作和作品分析等多种教学方式，使学生掌握平面构成、色彩构成和立体构成的基本原理和方法。

2. 综合绘画训练

（1）课程目标：通过本课程的学习，助力学生构建设计素描与设计色彩的基础认知体系，培养其具备精准的造型表现、科学的色彩分析及设计化视觉表达的核心能力，为后续专业设计课程（如三大构成、矢量图形设计等）的深入学习筑牢根基。课程高度重视学生实践能力与职业素养的协同发展，通过多元化的教学活动，让学生在掌握绘画技巧的同时，树立设计思维，提升审美判断能力与艺术表达的专业性，为未来投身设计领域做好前期能力储备。

（2）主要内容：本课程内容围绕设计素描与设计色彩两大核心模块展开，形成相互支撑、循序渐进的知识与技能体系。

在设计素描模块，帮助学生掌握素描的基本原理（如光影、透视、比例、结构等）及其在设计领域的实际应用，理解并运用形式美法则塑造物体形态；重点学习点、线、面在造型中的运用，以及物体结构、空间关系、质感表现的绘画技巧，能够通过素描准确传达设计构思与物体特征。

在设计色彩模块，引导学生掌握色彩构成的基本原理（如色相、明度、纯度、色彩对比与调和等），熟悉不同色调的搭配方法与情感表达；学习色彩在设计中的应用规律，掌握静物、风景等不同题材的色彩表现技巧，能够根据设计需求合理运用色彩，提升作品的视觉感染力与设计表现力。

同时，课程注重培养学生的创新思维与实践能力，通过多样化的绘画练习与设计任务，让学生学会分析问题、解决问题，逐步提升独立创作与设计表达的能力。

（3）教学要求：为实现课程目标，培养学生的创造性思维能力、实践操作能力与职业素养，本课程将采用理论讲授、实践操作、作品分析、案例示范、小组研讨等多种教学方式相结合的模式。在理论教学环节，教师系统讲解设计素描与设计色彩的基本原理、知识体系及行业应用案例，帮助学生建立清晰的理论框架，理解设计绘画与纯艺术绘画的区别与联系，明确设计绘画服务于设计需求的核心定位。在实践教学环节，强调学生的动手操作，要求教师通过现场示范、一对一指导等方式，帮助学生掌握绘画技巧与方法；同时，布置多样化的实践任务（如静物素描、结构素描、色彩写生、设计主题色彩创作等），要求学生按时完成作品。

3、新媒体运营

（1）课程目标：本课程旨在培养学生全面掌握新媒体运营技能，使其具备在新媒体领域从事相关工作的专业能力。通过系统学习，学生将熟悉各类新媒体平台的特点与规则，学会制定并执行有效的新媒体运营策略。能够运用多种新媒体工具，进行内容创作、用户运营、数据分析等工作，提升品牌影响力和产品推广效果。同时，培养学生的创新思维与团队协作能力，以适应快速发展的新媒体行业需求，为未来从事新媒体运营相关职业奠定坚实基础。

（2）主要内容：（2）深入讲解微信、微博、抖音、B 站等主流新媒体平台的功能、定位及运营模式，掌握各平台规则与用户特点；教授文案撰写、图片设计、视频制作等内容创作技巧，涵盖标题拟定、图文排版、脚本创作、视频剪辑等，产出吸引用户的优质内容；探讨用户增长、留存与转化策略，学习用户画像构建、社群运营方法，提升与用户互动能力，增强用户粘性；介绍新媒体数据分析工具与方法，引导学生通过数据洞察用户行为与运营效果，以便优化运营策略。

（3）教学要求：本课程着重理论与实践融合，将新媒体运营理论灵活运用到实际操作中，如运营新媒体账号积累实战经验；学生需以小组形式完成项目，在策划与执行新媒体活动中学会分工合作，提升协作能力。教学中鼓励学生大胆创新，关注行业新趋势与新兴热点，勇于尝试新内容形式与运营方法，培养创新思维；通过开放性任务培养学生的自主学习习惯，主动探索新平台、新技术，及时更新知识体系。

4、数字媒体艺术概论

（1）课程目标：通过本课程学习，让学生掌握数字媒体艺术的基本概念、特征与发展历程，了解其相较于传统艺术形态的革命性变化（如交互性、沉浸性、集成性）。同时，通过系统讲解数字媒体艺术的四大核心应用领域（如数字影像、交互设计、动态图形、数字游戏）及其常见表现形式（如数字绘画、UI/UX、VR/AR、三维动画、视频艺术等），帮助学生构建对数字媒体艺术行业的宏观认知框架。此外，课程旨在激发学生的跨学科思

维与创新意识，培养其基本的数字艺术审美与批判性分析能力，为后续学习《界面设计》等相关专业课程打下坚实的知识基础和方向引导。

（2）主要内容：数字媒体艺术概论从理论层面讲，它系统阐述数字媒体艺术的基本概念、发展历程、涵盖的领域（如交互设计、数字动画等），让学生对该学科形成整体认知。它为后续深入学习数字媒体艺术专业技能课程提供引导，如了解不同软件工具在艺术创作中的应用方向，使学生在掌握理论知识的基础上能够更好地理解和开展实践创作。

（3）教学要求：学生需系统学习数字媒体艺术的基础理论和行业知识，掌握领域界定方法（能准确辨识数字媒体艺术的不同形式）、作品分析能力（能运用专业术语赏析和批判数字媒体艺术作品）以及行业认知能力（能描述主要就业方向及要求）。

5、影视视听语言

（1）课程目标：通过本课程学习，让学生掌握影视视听语言的基本构成元素（如镜头、景别、角度、运动、光线、色彩、声音等）及其在叙事中的核心作用（如塑造空间、控制节奏、营造氛围、表达情绪、刻画人物等），了解蒙太奇与长镜头的核心概念、理论分类和美学特征。同时，通过系统讲解分镜头脚本的创作规范、拍摄的基本调度原则以及声画关系设计，帮助学生掌握分析和构建影视作品视听方案的基本方法和流程。此外，课程重点培养学生的影像思维能力、视听分析和批判能力以及初步的影视语言表达能力，为其后续学习《数字媒体剪辑》等专业课程打下坚实的视听叙事基础。

（2）主要内容：介绍视听语言的定义、发展及其在动画创作中的核心地位；核心视觉元素的分类和作用，比如镜头（景别、角度、运动）、构图（主体、陪体、空间关系）、光影（性质、方向、戏剧性光效）和色彩（色调、情绪暗示、主题表达）；声音元素（对白、音效、音乐）的分类及其与画面的关系（声画同步、对位、分离）；剪辑语法（连续性剪辑、蒙太奇理念、轴线规律、匹配原则、节奏控制）的原理和技巧。教授分镜头脚本的绘制格式、方法（如如何用画面讲述故事、机位示意图、动作与对白标注）和动态故事板（Animatic）的制作技巧（如时序控制、镜头组接、初步音画配合）；通过经典动画影片案例拉片，分析其视听语言运用技巧和艺术风格。

（3）教学要求：学生要系统学习影视视听语言的基础理论和核心概念，掌握镜头分析技巧（能解构影视片段中的景别、角度、运动等元素）、声音分析能力（能辨析声音类别并解读其与画面的关系）、剪辑思维（能识别剪辑类型并分析其叙事或表意目的）以及综合运用能力（能将视听元素作为整体进行解读和创作）。同时，要能熟练绘制符合行业规范的分镜头脚本，将所学理论知识转化为具象的视听设计方案，使方案具备清晰的叙事逻辑、准确的情绪表达和一定的风格化追求。

2. 专业核心课程

专业核心课共14门，包括《交互界面设计》、《三维建模基础（C4D 1）》、《数字创意产品设计》、《数字媒体剪辑（Premiere）》、《二维动画制作》、《三维动画制作（C4D 2）》、《影视特效制作（After Effects 1）》、《影视特效制作（After Effects 2）》、《数字艺术创作》、《造型基础综合训练》、《微电影创作》、《界面设计实训》、《岗位实习》、《毕业综合设计》。

表5 专业核心课程主要教学内容

序号	课程名称	典型工作任务描述	主要教学内容及要求
1	交互界面设计	培养学生掌握UI设计规范、平面设计、网页界面、WEB标准化布局、移动设备图标设计和H5设计的能力	内容：包括图形界面设计、Web界面设计、移动设备H5交互动态页面设计与制作等几个方面。 要求：使学生掌握基本的UI设计技能，能够制作图形界面设计、Web界面设计、移动设备H5交互动态页面设计与制作
2	二维动画制作	培养学生熟悉二维动画设计与制作的流程；掌握二维动画设计与制作的方法。	内容：学习表情包制作；学习UI动效制作；学习动画短片制作。 要求：使学生能够熟练掌握二维动画制作工具；使学生能够完成二维动画设计与制作。
3	三维建模基础（C4D 1）	了解三维动画制作的行业流程；了解三维建模的重要性和职业岗位；了解三维建模里多边形建模的基础知识；了解三维建模的格式输出知识。	内容：游戏道具模型制作专题；Q版角色制作专题；游戏场景模型制作专题。 要求：熟练掌握三维软件基础操作；熟练掌握多边形建模基础操作；熟练掌握多边形建模UV拆分操作；熟练掌握三维模型贴图绘制操作；掌握三维静态渲染和动态渲染操作。
4	三维动画制作（C4D 2）	旨在培养学生系统掌握三维动画制作的全流程技能，建立从创意构思到技术实现的完整创作思维。	内容：通过理论讲解与实战训练结合，使学生熟练运用C4D完成模型搭建、材质渲染、动画设置及镜头设计等核心操作，具备独立制作短片或商业项目的能力。 要求：使学生熟练使用C4D核心功能、掌握三维建模、灯光与渲染、三维动画、特效设计、后期剪辑与合成等三维动画制作技术相关知识体系
5	影视特效制作（After Effects 1）	旨在培养学生掌握影视媒体后期特效的制作，迅速的适应自媒体时代背景下，对从业者的要求。	内容：影视特效制作，借助AE（AfterEffects）软件，学习抠像、追踪、调色、滤镜、遮罩等操作。

			要求： 可以熟练操作AE软件，掌握影视后期特效的基本制作方法，培养学生独立思考使用特效的技能方法。
6	数字媒体剪辑 (Premiere)	使学生了解当今影、视、广告以及网络媒体制作的设计及制作技术发展的趋势。	内容： 对拍摄完的影片或者软件制作的动画，做后期的处理，使其形成完整的影片，包括加特效，加文字，并且为影片制作声音等。 要求： 使学生能够利用Premiere等后期软件及其插件对影视作品后期合成，进行影视片、专题片、广告片、网络媒体等项目的开发制作。
7	数字创意产品设计	让学生了解数字产品设计的产生与发展；熟悉数字产品的设计流程与设计规范；掌握原型设计工具AXRUE 的操作	内容： 掌握 Axure 站点地图、元件、动态面板、中继器、函数、变量与表达式等设置；熟练运用 AXURE制作原型页面和实现原型交互，并能够发布于手机直接观看。 要求： 让学生具有原型图的绘制能力；独立的设计能力，能够运用 AXURE 制作完整的 UI 界面，包括静态页面和动态页面；能够将 AXURE 做为数字产品设计的主要工具
8	影视特效制作 (After Effects 2)	旨在培养学生掌握影视媒体后期特效及MG动画的制作，迅速的适应自媒体时代背景下，对从业者的要求。	内容： 影视特效制作，借助AE (AfterEffects) 软件，学习抠像、追踪、调色、滤镜、遮罩、MG动画等操作。 要求： 可以熟练操作AE软件，掌握影视后期特效及MG动画的基本制作方法，培养学生独立思考使用特效的技能方法。
9	数字艺术创作	创作传统文化主题1分钟数字作品，需包含角色、场景及特效元素，故事线完整。	内容： 将文字剧本进行全流程数字创作与展示。 要求： 掌握创作技巧，能独立完成从剧本分镜到最终渲染的全流程创作，作品需体现风格化表现力与商业应用价值。
10	造型基础综合训练	帮助学生掌握造型设计原理与表现方法，建立形态、色彩、光影认知，具备手绘与数字造型转化能力	内容： 学习造型基础理论，开展手绘训练，掌握用 PS、Procreate 将手绘转化为数字素材的技巧。 要求： 熟练掌握理论，手绘作品比例准、透视合理，数字素材线条流畅、色彩协调
11	微电影创作	培养学生掌握微电影全流程技能（策划 - 拍摄 - 后期），具备独立制作故事类短视频、小型纪录片的能力	内容： 学习剧本创作、分镜设计、相机操作、灯光录音，用 Premiere 剪辑、AE 加特效、Audition 处理音频。 要求： 独立完成微电影制

			作，剧本主题明确，画面清晰、声音清楚，作品符合平台时长格式要求
12	界面设计实训	基于真实项目，培养学生将界面设计理论转化为实践的能力，提升设计实用性与用户体验，契合企业岗位要求	内容： 学习需求梳理、设计文档撰写，完成低保真到高保真界面设计，掌握用户测试与设计落地技巧。 要求： 能独立完成项目全流程设计，高保真界面需符合规范、视觉优秀，设计需可落地
13	岗位实习	安排学生进入数字媒体相关企业岗位（UI 设计、动画等），将课堂技能用于实际工作，熟悉行业流程，积累实战经验	内容： 了解岗位职责与工具，参与真实项目（如界面初稿、动画片段制作），学习职场沟通与协作。 要求： 遵守企业制度，按时完成任务，熟练用专业工具，提交实习日志与总结报告
14	毕业综合设计	引导学生综合运用专业核心技能，完成有创新性与商业潜力的设计项目，检验专业能力，为就业提供作品支撑	内容： 确定选题（如 APP 设计、动画短片），制定方案，完成从调研到优化的全流程创作，准备答辩。 要求： 独立完成创作，选题可行有创新，作品技术规范、质量达标，答辩需清晰阐述创作思路

3. 专业拓展课

专业拓展课共 6 门（选修），包括《多媒体项目策划》与《定格动画》（二选一）、《摄影摄像基础》、《数字图像编辑与设计》、《电视制作编导》、《动画运动规律》（四选三）。

（四）实践性教学环节

数字媒体艺术设计专业的实践教学环节是培养应用型人才的核心部分，旨在通过项目驱动、技术融合与创新实践，帮助学生将理论知识转化为实际创作能力。通过“仿真实作→跨界融合→社会链接”三层递进模式，使学生逐步实现从技能习得到产业洞察的能力跃迁。最终目标是培养具备“T 型能力结构”（深度专业技术+广度行业认知）的数字创意人才，能够胜任影视特效师、游戏美术设计师、交互媒体设计师等多种岗位需求。

七、教学进程总体安排

数字媒体艺术设计专业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。本专业总学时为 2870 学时，其中，公共基础课总学时为 824 学时，占总学时的 28.7%。实践性教学学时为 1712 学时，占总学时的 59.7%。见附表 1-4（1. 各教学环节教学周总体安排表 2. 教学进程安排表 3. 公共艺

八、师资队伍

(一) 队伍结构

本专业按照“四有好老师”“四个相统一”“四个引路人”的要求建设专业教师队伍,将师德师风作为教师队伍建设的第一标准。学生数与本专业专任教师数比例为 21:1。本专业团队专任教师具备良好的职业道德和一定的教学科研能力,达到高等教育教师任职资格的要求。专任教师中具有研究生学历或硕士及以上学位的教师所占比例为 60%。本专业教师均具有企业实践经历,能胜任相应教学岗位工作。学校专业课教师每五年具有至少六个月企业实践工作经历。团队注重教师队伍建设的同时,还积极开展校企深度合作,聘任了一批企业高管、行业精英、知名专家、能工巧匠为兼职教师,担任职业导师,形成了一支素质优良、结构合理、专兼结合的“双师型”教师队伍,且“双师型”教师占比达 60%以上。

(二) 专业带头人

具备先进的教学理念和国际视野。具有把握专业方向、课程开发与改革、学术研究的能力。具有先进的教学管理经验和组织协调能力,在行业中间建立并拥有良好的学术联系。

(三) 专任教师

具备高等院校教师任职资格,具有助教及以上职称,具备良好的执教能力,熟练掌握多媒体教学技术,熟练掌握教学内容,清楚重点和难点,能够按照课程标准规范教学行为。

(四) 兼职教师

主要从本专业相关行业的高技能人才中聘任,具备丰富的企业实践经验,能够了解企业前沿动态与发展方向。能按照课程大纲和规范要求组织教学和管理。

九、教学条件

(一) 教学设施

1. 专业教室基本要求

校内配备有能够满足正常的课程教学、实习实训所需的专业教室,环境条件舒适,采光照明良好,配备空调、投影仪、电脑、电源,适配本专业课程的创作需求。

2. 校内外实验、实训场所基本要求

以保障学生教学安全与教学效果为基本要求,保证实训活动正常展开。校内实训基地设置有专业画室,配备画架、画板等各类绘画工具,用于综合绘画训练等课程;数字媒体实训室,拥有高配置计算机约 100 台,数字投影仪 2 台、音响等数码设备,用于培养学生二维动画创作与制作技能、影视后期特效技能以及三维动画制作技能;摄影工作室,配备

高配电脑、摄影机、反光板、柔光箱等摄影设备，培养学生摄影摄像技术、广告摄影技术、数字影像拍摄技术的能力。

3. 实习场所基本要求

实习场所配备符合规定的消防设施等以保障学生实习安全，配备照明设施与电源，配置用于数字媒体艺术设计的画板、电脑设备、手绘板或手绘屏、数字投影仪、音响等设备。

（二）教学资源

1. 教材选用基本要求

根据本专业特点选用符合人才培养方案和课程标准要求、教育部推荐的优秀高职高专教材，且近三年出版的教材比例大于 90%，优先在国家“十三五”、“十四五”规划教材中选取。

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。专业类图书文献主要包括：交互界面设计、影视特效制作、数字媒体剪辑、二维动画制作、三维建模基础（C4D 1）等数字媒体艺术设计专业书籍以及实务案例类图书。同时，校内可使用中国知网(CNKI)查阅专业前沿知识，了解专业的发展情况。

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，利用 AI 智能及时填充职业发展前言教学资源，且应种类丰富、形式多样、使用便捷，能满足教学要求。

十、质量保障和毕业要求

（一）质量保障

1. 建立教学过程质量和教师质量反馈监控机制。依托学校教学督导组、二级学院教学督导组等构成质量监控体系，定期开展课程建设水平和教学质量诊断与改进，严明教学纪律，强化教学组织功能，定期开展公开课，示范课等教研活动。

2. 完善教学管理机制。为保障教学有序运行、提升人才培养质量，针对课堂教学、授课纪律、实验实训、作业考核等环节，根据不同专业与科目制定标准化操作流程与检查制度，建立定期检查与临时抽查结合的巡回检查机制与教师听课机制，深抓教师教学责任制与学生学习管理制度。

3. 学校建立毕业生跟踪反馈机制及社会评价机制。利用“互联网+”模式下的大数据分析，对生源情况，在校生学业水平，毕业生就业情况等进行分析，定期检测就业平台数据，定期评价人才培养质量和培养目标达成情况。

4. 专业教研组织。教研室每周定期开展组内会议，聚焦教学与科研融合，进行课程研讨、教法创新，推进资源共建与成果转化。专业教师定期到企业挂职实践，根据行业发展情况及企业需求，适当调整教学内容、课程设置，对专业教学进行持续改进。

（二）毕业要求

本专业学生通过规定年限的学习，修满培养方案中规定课程 2870 学时 172 学分，其中公共基础课程 824 学时 47 学分，专业课程 2046 学时 125 学分，且符合相关要求方准予毕业。

学生需通过规定年限的学习，修满规定的学分，完成专业人才培养方案所规定的教学活动，达到培养目标以及培养规格的基本要求，成绩合格且综合考核合格，方可（准予）毕业。

1. 毕业要求与课程对应关系（表6 毕业要求与课程对应关系）

表6 毕业要求与课程对应关系

序号	毕业要求	对应的培养目标和规格	对应课程或环节
1	政治素养	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。崇尚宪法、遵法守纪、崇德向善、诚实守信、尊重生命、热爱劳动，履行道德准则和行为规范，具有社会责任感和社会参与意识。具有质量意识、环保意识、安全意识、数字素养、工匠精神、创新思维。勇于奋斗、乐观向上，具有自我管理能力、职业生涯规划的意识，有较强的集体意识和团队合作精神。具有健康的体魄、心理和健全的人格，掌握基本运动知识和 1~2 项运动技能，养成良好的健身与卫生习惯，以及良好的行为习惯。具有一定的审美和人文素养，能够形成 1~2 项艺术特长或爱好	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、形势与政策、大学生心理健康教育、劳动教育、中华优秀传统文化
2	专业能力	掌握数字媒体艺术专业基础理论与核心技术，包括数字图像处理、动画设计、交互设计等技能；具备跨媒介创作能力，能独立完成短视频、H5、游戏美术等作品；熟悉数字媒体行业标准与流程，能胜任项目策划、执行与优化工作；具有一定的艺术审美与创意表达能力，能将技术与艺术融合实现设计目标。通过专业能力的学习，能够独立制作1分钟以上的二维动画短片及一部1分钟以上的三维动画短片。；能够独立创作3分钟以上的微电影等；能够独立进行3分钟以上的视频的特效与剪辑制作等。	交互界面设计、三维建模基础（C4D 1）、影视特效制作、数字创意产品设计、数字媒体剪辑（Premiere）、二维动画制作、三维动画制作（C4D 2）、影视特效制作（After Effects 1）、影视特效制作（After Effects 2）、数字艺术创作、造型基础综合训练，微电影创作，界面设计实训
3	方法能力	具备自主学习能力，能主动跟踪数字媒体领域新技术、新趋势；掌握问题分析与解决方法，能运用设计思维拆解创作中的复杂问题；具有信息检索与处理能力，能有效利用专业数据库、行业报告等资源；具备制定工作计划与时间管理的能力，能高效推进项目实施	计算机应用及人工智能基础、三大构成、影视视听语言、数字绘画、矢量图形设计、字体设计、摄影摄像基础、数字图像编辑与设计、动漫制作编导

4	社会能力	具有良好的沟通表达能力，能清晰传递设计理念与项目需求；具备团队协作能力，能在跨专业团队中承担角色并协同完成任务；遵守数字媒体行业职业道德与规范，具有知识产权保护意识；具有服务意识，能结合用户需求与社会需求开展创作；具备一定的跨文化交流能力，能理解不同文化背景下的设计需求	体育、心理健康教育、普通话、美育、数学文化、实用英语口语、实用英语写作、应用文写作、中华优秀传统文化、大学语文、公关礼仪与人际沟通
5	可持续发展能力	具有终身学习意识，能根据行业发展持续更新知识与技能；关注数字媒体行业与社会、环境的协同发展，能将绿色设计、包容性设计等理念融入创作；具备适应职业变化的能力，能在数字媒体相关领域（如新媒体运营、影视后期、游戏开发等）灵活转型；了解行业政策与法规，能在合规框架下实现职业长期发展	数字媒体艺术概论、英语、岗位实习、毕业综合实习
6	创新创业能力	具有创新思维，能在作品创作中提出新颖的设计理念与表现形式；掌握创新创业基础知识，能识别数字媒体领域的创业机会；具备项目孵化能力，能完成从创意构思到原型制作、市场验证的创业流程；具有风险意识与资源整合能力，能借助政策、平台等资源推动创新项目落地	就业与创业指导、职业生涯规划、创业基础

2. 毕业证书要求

毕业证书+职业技能证书。鼓励学生根据自身情况，考取下列职业技能等级证书一种或几种：中级三维动画设计师、中级数字创意建模、高级平面设计师、高级Adobe photoshop应用技术认证等。

附表：1. 各教学环节教学周总体安排表

2. 教学进程安排表

3. 公共艺术课安排表

4. 课程结构、学时与学分总体分配表

附表1 各教学环节教学周数安排表

学年	学期	课堂教学	军事技能训练	劳动教育	实习与实训	岗位实习	毕业设计	考试	机动	合计
1	一	16	3		0			1	1	21
	二	15		1	1			1	1	19
2	三	17			2			1	1	21
	四	15			2			1	1	19
3	五	8				11		1	1	21
	六	0				13	6			19
合计		71	3	1	5	24	6	5	5	120

附表2 教学进程安排表

课程类型	课程名称	课程代码	课程性质	建议学时	理论学时	实践学时	学分	第一学期	第二学期	第三学期	第四学期	第五学期	第六学期	考核方式	备注
公共基础课	英语1	ZD000111	必修	64	64	0	4	4*16						考试	2*16 线上 2*16 线下
	英语2	ZD000112	必修	64	64	0	4		4*16					考试	限选
	职业生涯规划	ZD000131	必修	18	16	2	1	2*8						考查	实践教学，不占正常课时

就业与创业指导	ZD000132	必修	20	16	4	1				2*8			考查	实践教学，不占正常课时
计算机应用及人工智能基础	ZD000143	必修	32	0	32	2	2*16						考查	
创业基础	ZD000121	必修	32	16	16	2				2*8			考查	实践教学，不占正常课时
普通话	ZD000122	必修	16	8	8	1	2*8						考查	
思想道德与法治	ZD000210	必修	48	32	16	3	3*16						考试	
毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	ZD000220	必修	32	26	6	2		2*16					考试	
形势与政策	ZD000230	必修	32	32	0	2	2*4	2*4	2*4	2*4			考查	
习近平新时代中国特色社会主义思想概论	ZD000240	必修	48	48	0	3				3*16			考试	
中国共产党历史	ZD000250	必修	16	16	0	1			2*8				考查	
劳动教育1	ZD000032	必修	30	0	30	2		1W					考查	第2或第3学期
劳动教育2	ZD000033	必修	16	16	0	1		1*16					考查	
军事技能训练	ZD000034	必修	112	0	112	3	3W						考查	包含新生入校教育
军事理论	ZD000260	必修	36	36	0	2	2*18						考查	

	国家安全教育	ZD000270	必修	16	16	0	1	2*8						考查	线上+ 线下
	大学生心理健康教育	ZD000512	必修	32	24	8	2		2*1 6					考查	
	体育1	ZD000322	必修	32	2	30	2	2*1 6						考试	
	体育2	ZD000333	必修	32	2	30	2		2*1 6					考试	
	体育3	ZD000344	必修	32	2	30	2			2*1 6				考试	
	体育4	ZD000355	必修	32	2	30	2				2*1 6			考试	
	公共艺术课	—	限定 性选 修课	32	24	8	2	2*8	2*8					考查	
	小计			824	462	362	47	18	13	4	8	0	0		
	数学文化	ZD000103	选修	32	16	16	2			2*1 6				考查	线上 和线 下相 结合
	实用英语口语	ZD000113	选修	32	0	32	2		2*1 6					考查	线上 和线 下相 结合
	实用英语写作	ZD000114	选修	32	16	16	2			2*1 6				考查	线上 和线 下相 结合
	应用文写作	ZD000123	选修	32	16	16	2				2*1 6			考查	线上 和线 下相 结合
	中华优秀传统文化	ZD000124	选修	32	32	0	2				2*1 6			考查	线上 和线 下相 结合

	大学语文	ZD000125	选修	32	32	0	2			2*1 6				考查	线上 和线 下相 结合
	小计			96	96		6								
	至少选修6学分														
专业 基础 课	综合绘画训练	ZD060601	必修	64	32	32	4	4*1 6						考试	
	新媒体运营	ZD060846	必修	64	32	32	4	4*1 6						考查	
	三大构成	ZD060603	必修	64	32	32	4	4*1 6						考查	
	数字媒体艺术概论	ZD060803	必修	16	16	0	1	1*1 6						考试	
	影视视听语言	ZD060804	必修	48	16	32	4		4*1 2					考试	
	数字插画	ZD060838	必修	64	32	32	4			4*1 7				考试	
	矢量图形设计	ZD060634	必修	64	32	32	4		4*1 6					考查	
	小计			384	192	192	25	13	8	4	0	0	0		
专业 核 心 课	三维建模基础（C4D 1）	ZD060828	必修	64	32	32	4			4*1 7				考查	
	数字创意产品设计	ZD060829	必修	64	32	32	4				4*1 6			考查	
	数字媒体剪辑（Premiere）	ZD060830	必修	64	32	32	4			4*1 7				考查	
	二维动画制作	ZD060812	必修	64	32	32	4			4*1 7				考查	
	三维动画制作（C4D 2）	ZD060831	必修	64	32	32	4				4*1 6			考查	
	交互界面设计	ZD060832	必修	64	32	32	4				4*1 6			考试	

	影视特效制作 (After Effects 1)	ZD060815	必修	64	32	32	4				4*1 6			考查	
	影视特效制作 (After Effects 2)	ZD060834	必修	72	36	36	4					9*8		考查	
	数字艺术创作	ZD060835	必修	72	36	36	4					9*8		考查	
	造型基础综合训练	ZD060624	必修	30	0	30	1		1W					考查	
	微电影创作	ZD060822	必修	60	0	60	2			2W				考查	
	界面设计实训	ZD060823	必修	60	0	60	2				2W			考查	
	岗位实习	ZD000023	必修	480	0	480	24					11W	13W	考查	
	毕业综合设计	ZD000024	必修	120	0	120	12						6W	考查	
	小计			1342	296	1046	80	0	1W	12+ 2W	16+ 2W	18+ 11W	19W		
专业拓展课程	多媒体项目策划	ZD060839	选修	64	32	32	4				4*1 6			考试	二选一
	定格动画	ZD060816	选修	64	32	32	4							考试	
	摄影摄像基础	ZD060611	选修	64	32	32	4			4*1 7				考试	四选 三
	数字图像编辑与设计	ZD060643	选修	64	32	32	4		4*1 6					考查	
	电视制作编导	ZD060847	选修	32	16	16	2		2*1 6					考试	
	动画运动规律	ZD060810	选修	64	32	32	4							考查	
	小计			224	112	112	14	0	6	4	4	0	0		

备注：“课程性质”分为必修、选修，“考核方式”分为考试、考查

附表3 公共艺术课程安排表

序号	课程名称	课程代码	建议学时	理论学时	实践学时	学分	考核
1	艺术导论	ZD0000418	16	12	4	1	考查
2	音乐鉴赏	ZD0000419	16	12	4	1	考查
3	美术鉴赏	ZD0000420	16	12	4	1	考查
4	影视鉴赏	ZD0000421	16	12	4	1	考查
5	剪纸	ZD0000422	16	12	4	1	考查
6	合唱	ZD0000423	16	12	4	1	考查
7	书法鉴赏	ZD0000424	16	12	4	1	考查
8	摄影	ZD0000425	16	12	4	1	考查

备注：每个学生在校期间，至少要在公共艺术课程中任选 2 门并且取得 2 学分

附表4 课程结构及学时、学分分配表

课程结构			学时	学时比例	学分	学分比例
课程类别	课程性质					
必修课	公共基础课		824	28.7%	47	27.3%
	专业基础课		384	13.4%	25	14.5%
	专业核心课		1342	46.8%	90	46.6%
选修课	公共基础选修课		96	3.3%	6	3.5%
	专业拓展课		224	7.8%	14	8.1%
总学时			2870	总学分	172	
理论学时	1158	理论:实践	40.3%: 59.7%			
实践学时	1712					