

2025 级数字媒体艺术设计专业人才培养方案

一、专业概述

数字媒体艺术设计专业立足数字化智能社会发展需求，充分融合本校在美术领域的深厚积淀，深度融合师范院校特有的人文教育优势，依托美术教育专业的学科专长，在现有的设计软件类课程办学体系的根基上，科学定位可视化创作，地域文化数字化创意表达等发展方向，通过构建跨学科协同机制，积极探索产教融合的创新办学模式，推动专业教育与行业发展同频共振。

本专业以设计学、图像学为核心、计算机科学与技术为核心学科支撑，有机融入了影视学与美术学的实践课程，重点聚焦数字动画，创意数字影像创作及视觉应用三大领域。通过系统化的课程体系与实践教学，重点培养学生在数字媒体艺术全流程设计中的创新思维与实践能力，构建“理论—实践—设计创新”三位一体的人才培养体系。

在专业建设中，围绕教学课程体系化，高水平专业群建设，实践教学平台搭建，持续深化产学研合作机制。实施“校企双导师”联合培养制度等举措，形成资源共享、优势互补的协同育人模式，切实提升人才培养质量，为区域数字创意产业发展提供坚实的人才保障。

二、专业名称及代码

专业名称：数字媒体艺术设计

专业代码：550103

三、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者

四、修业年限

学制：标准修业年限为 3 年，弹性学分有效修业年限为 3～5 年。

学分：本专业共计 148.5 学分，其中包括公共基础课程 40.5 学分，专业课程 108 学分。

五、职业面向

表 1. 职业面向与主要岗位表

专业所属大类 (代码)	专业 (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 或技能等级证书
文化艺术大类 (55)	艺术设计类 (5501)	数字内容服务 (557)	数字媒体艺术专业人员 (2-09-06-07)	互联网、IT、游戏、数字视频、影视广告、展览展示	数字媒体交互设计等级证书、Adobe 中国认证设计师(专业级)
文化艺术大类 (55)	艺术设计类 (5501)	数字内容服务 (557)	广告设计师 (4-08-08-08)	品牌设计师、造型设计师、动态视觉设计师	动态视觉设计师、1+X 数字影像处理职业技能等级证书(中级)

六、培养目标与培养规格

（一）目标定位：

本专业坚持习近平新时代中国特色社会主义思想，践行社会主义核心价值观，贯彻党的教育方针和国家教育政策，致力于培养德才兼备、充满活力的新时代数字媒体艺术设计师。毕业生主要面向文化数字艺术服务行业，能够从事设计创意与构思、数字交互内容设计、短视频拍摄剪辑制作、虚拟现实内容设计与制作等工作。

（二）培养目标与规格：

目标 1：设计能力与实践

毕业生具备美术基础与设计基础的基本知识，熟悉数字媒体相关产业（行业）的发展动态及前沿技术；熟练掌握新媒体视频设计与制作、数字影像设计与制作、影视后期合成、互动媒体设计与制作、动画广告设计。其次，毕业生还能保持持续学习和适应变化的态度，积极追求个人职业发展，不断提升自己的专业知识和技能，成为数字媒体领域的创新者，能够承担更高级别的职责和责任。

目标 2：创新思维与艺术表达

毕业生应具备创新思维和创造力，能够运用多种教学方法和艺术表达手段，开展创意性和探索性的艺术设计活动。通过设计和实施富有创意的数字视觉效果和音频效果，激发观看者的情绪和丰富观看者的感官体验，面向设计服务业、制造行业等领域的有创意高素质的技术技能人才。

目标 3：跨学科素养与综合发展

毕业生应具备跨学科的知识背景，能够将数字媒体与其他学科如广告学、结构工程设计、心理学等进行结合，开展跨学科设计活动，培养学生的多元智能和综合素养。通过深入学习和研究数字媒体领域的理论与实践，以及相关跨学科知识，为学生提供全面的设计系统学习，使他们能够在多个领域获得进一步的发展。

目标 4：职业道德与终身学习

本专业培养思想政治坚定、德技并修，德、智、体、美、劳全面发展，具有创新精神、创新能力和创业意识，适应地方经济建设和社会发展需要，主要面向粤港澳大湾区的品牌、广告、新媒体等公司及其他企事业单位的视觉设计岗位，具有良好职业道德、人文素质和信息素养，掌握品牌设计、广告设计、动态视觉设计等知识和技术技能，面向未来的创意产业、数字设计服务业等领域有坚定的政治立场跟思想领悟，并具备终身学习的意识及能力。

七、毕业要求

学生需修完本专业教学计划中规定的所有课程并达到合格标准，方可毕业。三年制学制共计要求修满 148.5 学分，涵盖 2702 学时，并且体测成绩须达到 50 分以上。本专业要求学生全面掌握设计专业知识、数字媒体理论与实践技能，具备设计创新思维、设计表现能力，以及跨学科的综合素养。毕业生应具备以下方面的知识、技能和素质：

（一）具备数字内容设计能力

1. 熟练掌握计算机软件设计能力。能够绘制和创作图形，设计出独特、具体辨识度的图形元素。能够熟练掌握各种设计软件诸如 Photoshop、Illustrator、C4D 等软件，并熟练运用 AIGC 辅助设计工具参与全流程的数字设计。

2. 根据市场审美作出设计。毕业生能够根据目标受众分析的需求，喜好和行为习惯，为设计提供有针对性的创意方向。能够综合运用色彩、字体、排版、图形等设计知识形成完整的数字内容设计方案。

3. 掌握图像精修能力。在平面广告设计中，对图像进行精修处理，创作出新颖独特的图形元素，精心设计富有个性化的字体样式，合理布局各要素位置。从创意构思到最终成品，借助软件将脑海中的创意完美落地，实现平面广告各要素的卓越创意设计与精准表达。

（二）具备动画设计能力

1. 具备出色的数字动画设计能力。毕业生能够敏锐捕捉到动画主题的核心要点，并将其巧妙地转化为极具吸引力的视觉呈现。面对客户多样的需求，设计师需深入沟通、精准把握，无论是传递 IP 形象、推广产品特性，还是营造特定氛围，都能通过色彩的搭配、图像的组合、文字的排版等视觉元素，构建起独特且富有感染力的动画视觉叙事。

2. 具备影视后期剪辑能力。毕业生具备影视后期制作的全流程能力，包括视频采集、剪辑、特效、输出等。能熟练掌握影视后期剪辑软件，如：Adobe Premiere、After Effects 的操作，掌握镜头组接的原理、技巧和特效制作技术。能够根据项目需求完成视频素材的剪辑、特效包装、音频处理。

（三）具备动态视觉设计能力

1. 掌握视听语言的基本理论：毕业生能够运用视听语言进行创意设计和表达。深入研习镜头语言、画面构图、色彩运用、声音元素等知识，洞悉其内在逻辑。凭借这些理论，在实际创作时能巧妙运用视听语言，将创意构思具象化，实现富有感染力与独特性的创意设计和表达。

2. 具备视觉作品制作的能力：能够运用审美原理进行创作和设计，熟悉动态分镜设计的基本流程。具备独立完成动态分镜设计和制作的能力：掌握动态设计的创意方法和制作技术，能够进行独立的动态设计创意和制作。

（四）具备持续学习的发展力

1. 知识的持续深化。本专业学生首先需深化自身的专业知识与技能，应不断学习并研究数字媒体领域的理论与实践，深入了解视觉创作、动态作品深化、设计风格等相关知识。同时，应具备广泛的知识与兴趣，关注与设计领域相关的跨学科知识，如心理学、教育学、传播学等。通过深化专业知识与跨学科学习，实现全面发展。

2. 个人与团队合作发展。注重自我发展与团队合作能力。结合岗位要求，本专业学生应具备自我分析与自我反思的能力，不断完善自身的设计审美和创新意识，不断优化数字媒体领域的知识结构并完善自我职业规划。同时需具备合作精神与团队合作能力，具备良好的沟通和任务分工能力，能够与同学、教师，未来能与同事、领导共同合作，促进团队发展。

（五）相关证书等学习成果

本专业鼓励取得以下职业资格和技能等级证书：

- （1）数字媒体交互设计等级证书
- （2）Adobe 中国认证设计师（专业级）
- （3）动态视觉设计师
- （4）1+X 数字影像处理职业技能等级证书（中级）
- （5）全媒体运营师证书

还鼓励取得以下职业资格和技能等级证书：

- （1）计算机一级、二级证书
- （2）普通话水平测试等级证书（二级乙等及以上）

2. 毕业要求与培养目标的对应关系矩阵表

培养目标 毕业要求		目标-1	目标-2	目标-3	目标-4
设计软件运用能力	计算机软件设计	√			
	市场审美作设计	√			
数字设计能力	数字图像内容制作	√	√	√	
	图像精修	√	√	√	
动态视觉设计能力	视听语言的理论		√	√	
	视觉作品制作		√	√	
持续学习的发展力	知识的持续深化				√
	个人与团队合作				√

八、专业核心课程

（一）数字音视频技术（64 学时，4 学分）

数字音频技术是数字媒体艺术设计专业的核心课程之一，旨在培养学生掌握音频剪辑的基本理论、方法和技能，使学生具备运用设计软件辅助进行影视后期剪辑的能力，为从事数字媒体相关领域的影视创作、后期处理等工作奠定坚实的基础。

（二）数字创意产品设计（48 学时，3 学分）

本课程属于专业核心课程，旨在紧密对接市场对数字创意产品人才的需求，以培养具备品牌战略眼光、熟练运用数字媒体技术塑造、传播品牌形象的复合型人才为目标。该课程整合了品牌学理论、设计艺术和数字媒体技术，通过实践项目，让学生在模拟或真实的商业环境中积累数字创意产品设计与推广经验。

（三）动画制作技术（64 学时，4 学分）

本课程属于专业核心课程，为学生在数字媒体相关领域如影视特效制作、游戏开发、广告设计、工业设计等方面的发展提供有力的技术支持。动画制作技术其核心技术主要包括传统手绘动画（在透明片上逐帧绘制）、二维数字动画（借助软件完成绘制与合成）以及三维计算机动画（CGI）（涉及建模、绑定骨骼、动画设定、材质贴图、灯光及渲染，常结合作捕捉）。此外，定格动画（逐帧拍摄实物模型）与新兴的AI辅助技术也占据一席之地。现代动画制作高度依赖计算机软硬件，融合多种技术手段，涵盖从前期创意、中期制作到后期合成的复杂协作流程，是科技与艺术深度结合且持续创新的领域。

（四）数字设计与动画制作（80 学时，5 学分）

本课程属于专业核心课程，致力于培养学生动画创作的全流程能力，让学生理解数字动画原理、掌握创作技术、具备创意构思能力。通过本课程学习，学生能够具备数字动画项目的创意策划、脚本撰写、角色与场景设计、动画制作和后期合成的能力，满足影视、游戏、广告等多个行业对动画设计人才的需求。

（五）交互设计（64 学时，4 学分）

本课程是专业核心课程，旨在帮助学生理解数字产品交互的基本原理，掌握交互技术在数字媒体领域的应用方法。通过课程学习，学生能够学习利用数字产品设计的方法与技巧、交互设计理论等知识，掌握移动端页面设计的流程、布局、交互逻辑、视觉设计等功能，辅助数字媒体内容创作与管理，满足当下数字媒体行业对复合型人才的需求，为其在数字媒体交互化方向的深入学习和职业发展筑牢根基。

（六）虚拟现实内容设计与制作（64 学时，4 学分）

本课程属于专业核心课程，致力于培养学生虚拟现实内容设计与制作的全流程能力，让学生掌握三维可视化的交互设计、交互内容的制作以及全景拍摄等。通过本课程学习，学生能够具备软件的使用、软件动画制作、三维可视化实时交互设计的能力，满足影视、游戏、广告等多个行业对虚拟现实设计人才的需求。

（七）特效制作技术（64 学时，4 学分）

本课程属于专业核心课程，从艺术与技术融合视角，理论结合实践，依托 After Effects 等主流影视后期合成软件，整合图片、视频、二维与三维动画、声音、文字等多元素材，塑造绚烂视频画面。课程着重培养学生动手、想象及创造能力，注重前期拍摄与后期制作的精妙衔接，提升学生艺术鉴赏与审美水平，助其掌握合成方法技巧，独立产出商业视频及特效短片。

（八）信息可视化设计（80 学时，5 学分）

本课程为专业核心课程，专注于培养学生信息可视化设计与呈现的全流程能力，使学生掌握数据采集与分析、信息图表设计、动态可视化制作以及交互界面开发等技能。通过本课程的学习，学生将具备数据处理、视觉化表达、动态信息呈现与交互设计的能力，能够满足数字传媒、金融、互联网等多个行业对信息可视化专业人才的需求。

九、课程结构与学分（时）分布

课程类别	课程性质	理论				实践				学分统计	
		学分数	学分比例	学时数	学时比例	学分数	学分比例	学时数	学时比例	学分数	学分比例
公共基础课程	必修	19	12.79%	328	12.09%	13	8.75%	224	8.26%	40.5	27.27%
	选修	5	3.37%	82	3.02%	3.5	2.36%	54	1.99%		
专业课程	必修	21	14.14%	336	12.39%	75	50.51%	1486	54.79%	108	72.73%
	选修	4	2.69%	64	2.36%	8	5.39%	128	4.72%		
合计	必修	40	26.94%	664	24.48%	88	59.26%	1710	63.05%	148.5	100%
	选修	9	6.06%	146	5.38%	11.5	7.74%	182	6.71%		

（注：将每门课程的理论与实践部分拆开分别计算；公共任选课按 3 学分计算，专业选修课按最低 12 学分计算，实践学时占总学时比例不低于 50%；实践周 1 周=1 学分=30 学时；劳动素养、第二课堂属于必修课、纯实践课，即 4 学分为实践学分，不计算学时）

十、课程对毕业要求分解指标的支撑情况

毕业要求	指标分解内容	支撑课程
职业道德	【思想政治】 理解习近平新时代中国特色社会主义思想，领会习近平总书记关于教育的重要论述，形成对中国特色社会主义的思想认同、政治认同、理论认同和情感认同，能够在设计实践中自觉践行社会主义核心价值观。	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、思想道德与法治、形势与政策、中共党史、国家安全教育

	【理想情操】 贯彻党的教育方针，以立德树人为己任，具有高尚的思想情操和良好的道德素质，立志成为有理想信念、有道德情操、有扎实学识的设计师。	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、军事理论、军事技能、中共党史
职业 情怀	【职业认同】 1. 具有爱岗敬业、精益求精的工匠精神，崇尚劳动、尊重劳动；具有质量意识、绿色环保意识、安全意识； 2. 具有团队精神、创新精神；具有一定的职业沟通能力和信息素养。	大学生职业规划、劳动素养、大学生创新创业、专业导论和学业发展指导、企业见习、教育实习与研习、岗位实习、毕业教育与毕业创作（设计）答辩
	【职业素养】 1. 掌握必备的政治理论、科学文化基础知识和中华优秀传统文化知识； 2. 熟悉与本专业相关的法律法规以及环境保护等相关知识；了解不同特征媒体下的广告法规。	企业见习、教育实习与研习、岗位实习
	【自身修养】 1. 掌握一定的自然和人文社会科学知识，能在教育实践中传承中华优秀传统文化，具有人文底蕴、科学精神和审美能力。	中华优秀传统文化、思想道德与法治、大学语文、大学英语、大学体育、大学数学、心理健康教育、信息技术
设计 知识	【通识性知识】 1. 掌握人文学科、自然科学和社会科学等方面的基础知识。	综合素质、大学语文、大学英语、大学体育、大学数学、信息技术
	【设计的基础知识】 1. 设计史和风格流派：了解设计的发展历程，有助于学生汲取不同时期的设计精华。从包豪斯强调的功能主义，到后现代主义对装饰性等，每个风格流派都有其独特的设计理念与表现形式。 2. 色彩理论：色彩是视觉传达的关键要素，通过对色相、明度、纯度三要素的理解，学生能利用色彩营造特定氛围与情感基调。能帮助学生打造协调且具冲击力的视觉效果。 3. 排版与构图：排版和构图决定了信息呈现的逻辑与美感，可以帮助学生合理规划文字、图片、图形的位置与比例，确保信息层级清晰，提高信息传达效率。	构成基础、绘画基础、美术简史及鉴赏
	【领域素养】 1. 需要具备数字媒体艺术设计领域的素养知识。 2. 掌了解数字媒体的目标和意义。 3. 关注数字媒体设计及其跨学科设计成果最新研究成果，不断提升自己的美术素养和创新能力。	构成基础、绘画基础、美术简史及鉴赏
	【软件工具应用】	数字创意产品设计、动画设计与制作、虚拟现实内

设计 实践 能力	1. 熟练使用 Photoshop、Illustrator、AfterEffects、C4D 等工具，可完成图像的精修、合成、特效制作，以及视频的剪辑、调色、转场设计，模型的制作和渲染等。 2. 能通过这些软件对各类素材进行高质量加工，满足不同场景的视觉呈现需求。	容、交互设计、数字设计与动画制作、信息可视化设计
	【设备操作与维护】 1. 熟悉摄影摄像设备，包括数码相机、摄像机、镜头、灯光设备等的使用与调试，可根据不同的拍摄需求，选择合适的设备与参数，完成高质量的影像采集工作。 2. 具备设备日常维护和简单故障排除的能力。	数字创意产品设计、动画设计与制作、虚拟现实内容、交互设计、数字设计与动画制作、信息可视化设计
	【创意表达】 1. 掌握头脑风暴、思维导图、逆向思维等创意激发方法，从多角度挖掘设计灵感，提出独特的创意方案。 2. 能通过手绘草图、数字模型等方式，清晰表达设计思路，将抽象的创意转化为可视化的设计作品。	数字创意产品设计、动画设计与制作、虚拟现实内容、交互设计、数字设计与动画制作、信息可视化设计
发展 能力	【个人提升】 1. 具有探究学习、终身学习、分析问题和解决问题的能力； 2. 能够不断优化自身语言、文字表达能力和沟通能力，面对新知识、新技能的学习能力和创新创业能力，且具备良好的审美与设计能力；	构成基础、绘画基础、美术简史及鉴赏
	【团队合作】 1. 团队项目中，能够与不同专业背景的人员进行有效沟通，清晰表达自己的设计思路和想法，同时理解他人的意见和建议。 2. 能够理解学习共同体的作用，掌握团队协作的基本策略，了解项目设计团队协作类型和方法，合理规划项目进度，协调各方资源，确保项目按时、高质量完成。	教育见习、教育实习、岗位实习
	【职业证书】 1. Adobe 公司为通过 Adobe 平面设计产品软件认证考试组合中者统一颁发的中国认证平面设计师证； 2. 全国信息化专业技能认证（简称 CCAT）平面设计师证。 3. 教育部门：“全国高等学校计算机课程水平考试一级计算机应用证书； 4. 1+X 数字影像处理职业技能等级证书； 5. ACAA 中国数字艺术教育联盟（任意一项）：影视动画师中级以上证书、数字图像工程师中级以上证书。	数字创意产品设计、动画设计与制作、虚拟现实内容、交互设计、数字设计与动画制作、信息可视化设计
	【视觉效果作品创作】 1. 具备动态视觉思维能力，能够将抽象概念转化为具体的视觉表达。掌握视听语言的基本理论，能够运用视听语言	数字创意产品设计、动画设计与制作、虚拟现实内容、交互设计、数字设计与动画制作、信息可视化设计

创新 反思	进行创意设计和表达。 2. 熟悉动态分镜设计的基本流程，具备独立完成动态分镜设计和制作的能力。 3. 掌握动态设计的创意方法和制作技术，能够进行独立的动态设计创意和制作。	
	【新媒体创作】 1. 具备数字媒体和 APP 的界面设计能力； 2. 具备运用镜头语言、合成技术进行数字影视制作的能力； 3. 具有新媒体设计的基本理论和设计技巧的基本技能； 4. 具有熟练使用计算机辅助设计软件的能力；	数字创意产品设计、动画设计与制作、虚拟现实内容、交互设计、数字设计与动画制作、信息可视化设计
	【学科知识更新与拓展】 1. 不断更新和拓展自己的学科知识。关注艺术领域的最新发展和趋势，并积极参与相关的培训和学习活动。通过参观艺术展览、阅读学术论文等方式扩展自己的艺术视野。 2. 通过持续学习和发展，提供与时俱进的艺术教育，并在教学中不断提高自身的专业水平。	岗位实习、企业实习与考察

十一、课程与毕业要求对应关系矩阵表

毕业要求 课程名称	践行道德		学会审美		学会设计		学会发展	
	职业道德	职业情怀	设计知识	通识知识	图像制作	创新反思	个人发展	团队合作
毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	H							
习近平新时代中国特色社会主义思想概论	H							
形势与政策	M							
思想道德与法治	H							
国家安全教育	L							
大学体育		M						
心理健康教育		L			M			
生理健康教育		L			M			
大学生安全教育							L	
大学英语		L						
大学语文		L	M					
大学生职业规划						H		
信息技术				L				

毕业要求 课程名称	践行道德		学会审美		学会设计		学会发展	
	职业 道德	职业 情怀	设计 知识	通识 知识	图像 制作	创新 反思	个人 发展	团队 合作
中共党史	H							M
中华优秀传统文化	H	H						
劳动教育	H							
构成基础	M	M	H			M		
美术简史及鉴赏			H			M		
分镜头脚本设计	H				H	H		
信息可视化设计			H	H	H			
摄影摄像技术			H	H				
数字音视频技术			H	H	H	H	M	
数字创意产品设计			H	H	M	H	M	
动画制作技术			H	H	M	M	H	M
数字设计与动画制作			M	H	H		H	M
交互数字内容设计			H	H	H			M
数字项目合成	H	H	H	H	H	H	H	M
虚拟现实内容设计与制作			H	H	H	H		M
绘画基础（素描）	H	H	H	H	H	H	H	H
绘画基础（色彩）			H	H	H		H	M
劳动素养	H		H		H			M
认识实习	H	M	H	M	H	H	M	M
专业设计实践	H	H	H	M	M		H	
毕业设计	H		M	M	H	M	M	
岗位实习	H	M	M	M	M	M	H	M

注：根据课程对毕业要求的支撑强度分别用“H（高）、M（中）、L（弱）”表示课程支持该毕业要求的贡献度；矩阵应覆盖本专业所有课程。

十二、教学计划进程

课程类型		序号	课程代码	课程名称	学分	教学学时数			开课学期和学时						考核类型	备注
						合计	理论学时	实践学时	一	二	三	四	五	六		
公共基础课	必修课	1	14GG001GBD	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	2	32	30	2	32						考试	
		2	14GG002GBD	习近平新时代中国特色社会主义思想概论	3	48	44	4		48					考试	
		3	14GG003GBD	形势与政策（一）	0.2	8	8	0	8						考查	

		4	14GG004GBD	形势与政策（二）	0.2	8	8	0		8					考查			
		5	14GG005GBD	形势与政策（三）	0.2	8	8	0		8					考查			
		6	14GG006GBD	形势与政策（四）	0.2	8	8	0				8			考查			
		7	14GG007GBD	形势与政策（五）	0.2	8	8	0					8		考查			
		8	14GG008GBD	思想道德与法治	3	48	44	4	48							考试		
		9	14GG009GBD	国家安全教育	1	16	8	8		16						考查		
		10	13GG001GBD	大学体育（一）	2	36	4	32	36							考查		
		11	13GG002GBD	大学体育（二）	2	36	4	32		36						考查		
		12	13GG003GBD	大学体育（三）	2	36	4	32			36					考查		
		13	14GG010GBD	军事理论	2	36	32	4	36							考查		
		14	11GG001GBD	心理健康教育（一）	1	16	8	8	16							考查		
		15	11GG002GBD	心理健康教育（二）	1	16	8	8		16						考查		
		16	13GG004GBD	大学英语（一）	2	32	16	16	32							考试		
		17	13GG005GBD	大学英语（二）	2	32	16	16		32						考试		
		18	13GG006GBD	大学语文	2	32	28	4	32							考试		
		20	13GG007GBD	信息技术（一）	2	32	8	24		32						考查		
		21	13GG008GBD	信息技术（二）	1	16	4	12			16					考查		
		22	13GG009GBD	大学生职业发展规划	1	16	10	6	16							考查		
		23	13GG010GBD	大学生创新创业	1	16	10	6				16				考查		
		24	13GG011GBD	大学生就业与创业指导	1	16	10	6						1 6		考查		
		限定选修课	1	14GG001GXD	中共党史	1	16	16	0		16						考查	
			2	13GG001GXD	中华优秀传统文化	1	16	14	2		16						考查	
			3	13GG002GXD	大学数学	1.5	24	18	6		24						考查	
			4	13GG003GXD	劳动教育	1	16	8	8	16							考查	
5	13GG004GXD		科学素养（物理）	0.5	8	6	2	8							考查			
6	13GG005GXD		科学素养（化学）	0.5	8	6	2	8							考查			
公共选修课	任选课	1	1. 鼓励各学院、各部门根据教学和师资情况，开设其他新的公共选修课；		3	48	1. 公共任选课程每生选 3 门课程，要求修满 3 学分；							考查				
			2. 从教务部公布的全校性公共选修课目录中选修；				2. 一般开设在第二至五学期；											
			3.这里写总学分学时。				3. 学生自修网络课程作为公共选修课的学习并获得该课程合格证书，可作为公共选修课的成绩而获得相应学分。											
	必修课程学分、学时小计				32	552	328	224										
	必修课程学分、学时占比				21.55%	20.43%	12.14%	8.29%										
	选修课程学分、学时小计				8.5	136	82	54										
	选修课程学分、学时占比				5.72%	5.03%	3.03%	2.00%										
专业基础课程	1	12MS006ZJD	绘画基础（素描）（一）	3	48	12	36	48							考查			
	2	12MS007ZJD	绘画基础（素描）（二）	3	48	12	36		48						考查			
	3	12MS008ZJD	绘画基础（色彩）（一）	3	48	12	36	48							考查			
	4	12MS009ZJD	绘画基础（色彩）（二）	3	48	12	36		48						考查			
	5	13SM002ZJD	构成基础	4	64	48	16		64						考查			

模块	6	12YS005ZJD	分镜头脚本设计	2	32	8	24			32				考查	
	7	12YS006ZJD	动画运动规律	2	32	8	24			32				考查	
	8	13SM005ZJD	图形图像处理	4	64	16	48	64						考查	
	9	13SM003ZJD	摄影摄像技术	3	48	12	36	48						考查	
专业核心课程模块	1	12MS001ZHD	美术简史及鉴赏	1.5	24	18	6		24					考查	
	2	13SM005ZHD	数字音视频技术	4	64	16	48		64					考查	
	3	12YS002ZHD	数字创意产品设计	3	48	16	32			48				考查	
	4	13SM002ZHD	动画制作技术	4	64	16	48				64			考查	
	5	13SM006ZHD	特效制作技术	4	64	16	48			64				考查	
	6	12YS005ZHD	虚拟现实内容设计与制作	4	64	16	48				64			考查	
	7	13SM004ZHD	交互设计	4	64	16	48				64			考查	
	8	12YS007ZHD	数字设计与动画制作	5	80	32	48					80		考查	
	9	12YS008ZHD	信息可视化设计	5	80	32	48					80		考查	
专业拓展课程模块	1	13SM007ZTD	人工智能与课件制作	2	32	8	24		32					考查	
	2	13SM008ZTD	编程教育	2	32	8	24					32		考查	
	3	12MS014ZTD	AI 展览策划	1	16	4	12					16		考查	
	4	12MS017ZTD	短视频分镜策划	1	16	4	12			16				考查	
	5	12YS005ZTD	插画设计	2	32	8	24		32					考查	
	6	12YS006ZTD	IP 形象设计	2	32	8	24			32				考查	
	7	12MS001ZTD	创意书法实践（一）	1	16	8	8			16				考查	
	8	12MS002ZTD	创意书法实践（二）	1	16	8	8				16			考查	
	9	12MS012ZTD	数字时尚设计	1	16	4	12				16			考查	
	10	12YS010ZTD	3D 游戏美术	2	32	8	24				32			考查	
	11	12MS018ZTD	绘本与手工书制作	2	32	8	24					32		考查	
1. 学生根据专业特点和个人职业生涯规划，从此模块中最低修满 12 学分（6 门课程），192 学时； 2.学院可以根据专业特点，在“专业选修课程模块”下 设不同的课程模块，可以是针对 不同专业方向的课程模块，也可以是针															

	对同一专业不同职业面向的课程模块。														
教育实践课程模块	1	16GG001SXD	劳动素养	4	融入实训实践中，毕业前认定。								考查		
	2	16GG002SXD	军事技能	2	112	0	112	第1学期，训练时间2至3周，实际训练时间不少于14天112学时。					考查		
	3	16GG003SXD	大学生安全教育	1.5	36	18	18	第一至六学期开设，以讲座或其他课外实践形式进行。不参与排课，为毕业资格学分，不计入收费学分。					考查		
	4	12MS001SXD	写生	2	60	0	60			60			考查		
	5	16GG008SXD	认识实习（一）	1	30	0	30				30				
	6	16GG011SXD	认识实习（四）	3	90	0	90					90			
	7	12MS002SXD	社会实践	1	30	0	30						30	考查	
	8	12MS003SXD	毕业设计	3	90	0	90						90	考查	
	9	16GG005SXD	岗位实习	13	390	0	390						390	考查	
第二课堂课程模块	1	16GG001EKD	第二课堂	4	1.全日制大专“第二课堂课程模块”共计4学分（建议一年级、二年级各修满2学分），原则上学生应在第4学期修完4学分（“思想成长类”课程至少获得1学分）。超出规定的学分可兑换人才培养方案中“第一课堂”相应选修课学分； 2.一般情况下“第二课堂”60积分=1学分。学生应在大二下学期结束前取得240积分，并完成学分兑换； 3.可兑换项目由团委另行公布； 4.关于第二课堂成绩录入统一安排在大三上学期（第5学期）与期末成绩一起录入； 5.关于“第二课堂”的具体细节参见团委公布的文件。								考查		
	必修课程学时、学分小计			96	1822	336	1486								
	必修课程学时、学分占比			64.65%	67.43%	12.44%	55.00%								
	选修课程学时、学分小计			12	192	64	128								
	选修课程学时、学分占比			8.08%	7.11%	2.37%	4.74%								
总学分、学时合计				148.5	2702	810	1892								
说明	1. J 标记为教师教育课程、Z 标记为证书类课程、S 标记为竞赛类课程；														
	2. 专业群共享课程控制在3-8门，专业核心课程6-8门；														
	3. 学生在教师指导下进行课程学习15-18学时并经过考核合格，计1学分，每门课程的理论与实践部分拆分计算，学分最小单位为0.5；														
	4. 公共任选课按最低3学分计算，专业选修课按最低12学分计算，实践学时占总学时比例不低于50%；实践周1周=1学分=30学时；劳动素养、第二课堂属于必修课、纯实践课，即4学分为实践学分，不计算学时。														

十三、培养方案执行的保障条件

（一）师资队伍

1. 队伍结构

本专业学生学生与本专业专任教师的比例不超过22:1。双师型教师的比例一般不低于60%，且专任教师队伍应考虑职称和年龄，形成合理的梯队结构。目前，数字媒体艺术设计专业有19名专任教师，其中16

人拥有硕士研究生及以上学历，3 人具备高级职称，9 人是双师型教师。为加强学生的教育和教学实践能力，学校目前聘请了 5 名兼职教师，主要负责艺术设计课程的教学，这些兼职教师均具备丰富的行业经验，其中 3 人拥有高级职称，2 人拥有硕士及以上学历。

2. 专业师资配备和要求

主干课程	能力结构要求	专任教师		兼职教师	
		数量	要求	数量	要求
8 门专业核心课	具备双师资格或副高级以上职称；五年以上美术实践教学工作经历；承担五年以上实践性教学工作	8	中级或以上职称	2	副高级职称以上,具有 10 年以上岗位工作经验。
10 门专业基础课	扎实的理论基础；多年美术实践教学经验；熟悉美术与设计活动	11	初级或以上职称	3	中级职称以上，具有 5 年以上岗位工作经验。

3. 本专业专任教师情况

专任教师应具备高校教师资格，具备理想信念、道德情操、扎实学识和仁爱之心。他们应具有艺术设计、设计学、美术学等相关专业的本科及以上学历，具备扎实的专业理论基础和实践能力，并且具备较强的信息化教学能力，能够推动课程教学改革和科学研究。此外，60%的专任教师在过去 5 年内完成了不少于 6 个月的企业实践经历，这些经历有效地促进了教学与行业需求的紧密结合。

序号	姓名	性别	学历	职称	专业	年龄	主要担任课程	是否双师
1	王庆海	男	硕士	副教授	美术学	46	造型基础（素描）、造型基础（色彩） 设计创意	是
2	张哲	女	硕士	副教授	美术学	45	造型基础（素描）、造型基础（色彩）、 数字图形、艺术设计史	是
3	林凯胜	男	硕士	讲师	美术学	39	造型基础（素描）、造型基础（色彩）	是
4	李初莹	女	本科	助教	美术学	39	造型基础（素描）、艺术设计史、设计创意	否
5	陈蕴瑜	女	硕士	助教	设计学	29	信息可视化设计、数字创意产品设计	否
6	吴柠	女	硕士	助教	艺术设计	30	数字图形、摄影摄像基础	否
7	杜庆锬	男	硕士	助教	艺术设计	25	交互数字内容设计	否
8	李翱	男	硕士	助教	艺术设计	26	影视后期剪辑、虚拟现实内容	否

4. 本专业兼职教师状况

序号	姓名	学历	主要担任课程	单位/职务
1	邓志岚	研究生	交互数字内容设计	总经理
2	黎海强	大专	交互数字内容设计	产教总监
3	刘云	大专	数字创意产品设计	运营总监
4	王铁	大专	交互数字内容设计	研发总监
5	林霞利	本科	交互数字内容设计	项目总监
6	张爽	本科	交互数字内容设计	研发人员
7	于亚男	本科	设计与制作	产品经理
8	曾少伟	大专	交互数字内容设计	研发人员
9	鞠望飞	研究生	摄影摄像基础	教师
10	黄禅媛	研究生	数字设计与动画制作	教师
11	冉超	研究生	虚拟现实内容	教师
12	谢明丽	研究生	三维动画设计与制作	教师
13	谭玉怡	研究生	影视后期剪辑	教师
14	彭国文	研究生	信息可视化设计	教师

5. 专业带头人

专业带头人原则上应具有副高及以上职称，能够较好地把握国内外数字媒体艺术设计行业及专业的发展趋势。他们需要广泛联系行业企业，了解行业企业对本专业人才的实际需求，具备较强的教学设计和专业研究能力，并且具备较强的组织能力来开展教科研工作。在所在区域或领域中，他们应具有一定的专业影响力。

（二）教学设施

1. 本专业校内实训室条件状况

数字媒体艺术设计专业的专业实训室包括：艺术设计实训室、专业画室、版画实训室、插画实训室、电脑美术实训室、民间美术实训室、美术展览室和教师创作室等共计 15 间。专业实训室的面积充足、设施齐全、器材先进。能够满足建设规划内学生的技能实训要求。本专业还将继续扩建专业实训室，完善实训室设备，以满足更多的专业实训要求。

序号	实训基地名称	实训项目	实训设备	校内/ 校外
1	电脑美术实训室	图形图像处理，排版设计教学，三维软件教学，网页设计制作等	配有电脑、投影屏幕、投影仪、无线和有线网络、摄录设备等	校内
2	插画实训室	插画艺术设计教学，数字插画设计创作教学，原创插画项目实践等	配有电脑、投影屏幕、投影仪、无线和有线网络、摄录设备等	校内
3	基础造型实训室（色彩）	造型基础素描与造型基础色彩教学，色彩空间与设计素描基础教学等	配有画板画架、静物台，射灯、电脑、投影屏幕、投影仪、无线和有线网络、摄录设备等	校内
4	基础造型实训室（素描）	造型基础素描与造型基础色彩教学，色彩空间与设计素描基础教学等	配有画板画架、静物台，射灯、电脑、投影屏幕、投影仪、无线和有线网络、摄录设备等	校内
5	版画实训室	版画理论教学，木刻版画实训教学，版画在设计中的应用教学等	配有版画印刷工具与制版工具、电脑、投影屏幕、投影仪、无线和有线网络等	校内
6	版画创作室	版画主题创作与项目实践等	配有版画印刷工具与制版工具、电脑、投影屏幕、投影仪、无线和有线网络等	校内
7	中国民间美术实训室	民间非遗美术教学，民间美术在现代视觉传达设计中的应用价值和创新能力探索，扎染、鱼灯等非遗艺术实践	配有民间工艺创作、电脑、投影屏幕、投影仪、无线和有线网络等	校内
8	中国画实训室	国画基本技法教学，国画主题创作与项目实践等	配有民间工艺创作、电脑、投影屏幕、投影仪、无线和有线网络等	校内
9	国画书法实训室	书法基本技法教学，书法主题创作与项目实践等	配有书桌、画毡、基本书法工具、电脑、投影屏幕、投影仪、无线和有线网络、摄录设备等	校内
10	工笔国画创作室	工笔国画基本技法教学与技法训练，题材创作与项目实践等	配有书桌、画毡、基本工笔画工具、电脑、投影屏幕、投影仪、无线和有线网络、摄录设备等	校内

11	工艺美术创作室	传统工艺美术技法教学,现代工艺美术创作实践等	配有陶艺、雕刻、绘画类工具、电脑、投影屏幕、投影仪、无线和有线网络、摄录设备等	校内
12	幼儿美术活动实训室	幼儿美术创作教学,儿童绘本插画设计教学,儿童绘本故事制作,绘本工艺制作教学	配有儿童绘本制作综合材料、画板画架、电脑、投影屏幕、投影仪、无线和有线网络、摄录设备等	校内
13	专业画室(12间)	美术设计,美术创作,工艺设计	配有画板画架、电脑、投影屏幕、投影仪、无线和有线网络、摄录设备等	校内
14	公共画室(8间)	美术设计,美术创作,工艺设计	配有画板画架、电脑、投影屏幕、投影仪、无线和有线网络、摄录设备等	校内

2. 本专业校外实训基地状况

数字媒体艺术设计专业目前已有的校外实践基地共计 10 所,可以满足规划期内的本专业学生的校外实训需求。本专业在提升校内实训条件的同时,将与江门地区、珠三角地区以及广东省内其他城市更多的设计公司、设计培训公司开展更加深度的校企合作,扩充和完善本专业的实训基地,加强实践基地建设,积累了丰富的指导学生见习、实习的经验,保证教育实践很好的开展。

序号	基地名称	地点	实习规模	功能
1	广州智信云科技有限公司	广东省广州市天河区百合路 17 号	10 人	APP 设计与策划
2	齐芯智诚(广州)实验室工程有限公司	广州市天河区五山路 200 号自编号 B304 房	10 人	交互设计
3	联睿(广州)智能设备科技有限公司	广东省广州市黄埔区天慧路 46 号	10 人	界面设计
4	半山设计(广州)网络科技有限公司	广州市海珠区新港东路 70 号之六自编 015 号	10 人	交互设计
5	广东兴艺数字印刷股份有限公司	广东省江门市蓬江区兴东一路 1 号	10 人	平面设计、广告策划与制作
6	轩艺广告有限公司	广东省江门市蓬江区农林西路 96 号 109	5 人	影视剪辑
7	汇鑫图文快印有限公司	蓬江区白沙街道水南路 2 号	5 人	平面设计
8	一轩设计有限公司	江门市新会区冈州大道中冈州花园	5 人	网络设计
9	天美设计装饰有限公司	广东省江门市蓬江区环市街道建设三路 113 号	5 人	艺术设计、广告设计

10	捷竞设计培训中心有限公司	广东省江门市蓬江区祈东街文华苑 10 栋 101 室	5 人	艺术设计师培训
----	--------------	----------------------------	-----	---------

（三）教学资源

数字媒体艺术设计专业的教学资源非常丰富，学校图书馆收藏了超过 5 万册相关图书，涵盖美学、艺术等多个领域，另有 3 万余册电子图书供学生使用。图书馆紧跟艺术领域的最新发展，90%以上的图书在过去五年内更新。此外，学校、学院还定期订购相关专业的多种杂志，确保学生紧随行业动态。每学期，图书馆都会组织各专业教师参与书籍采购工作，保证资源的全面性和及时性。

为满足多样化的教学需求，学校还建设了一批网络课程资源，支持线上线下混合教学。这些课程包括教学视频、课件、案例分析等多种类型，能够充分满足学生的自主学习需求。教学所使用的教材大多为近三年出版，包含高职高专国家规划教材，确保了教学内容的权威性和实用性。通过这些丰富的教学资源，学生将获得全面的教育，提升专业水平。

（四）教学方法

提出本专业采用的项目制教学实施方法，提指导教师依据专业培养目标、课程教学要求、学生能力与教学资源，采用适当的线下与线上相结合的教学方法，以达成预期教学目标。倡导因材施教、按需施教，鼓励创新教学方法和策略，采用理实一体化教学、案例教学、项目教学等方法，坚持学中做、做中学。

（五）学习评价

1. 教师教学质量评价

学校成立由主管教学学校领导、教务部、督导室、学院二级督导、学生代表组成的教学质量评价小组，采用督导组专家评价、同行评价、教师自评、学生评价相结合的评价方法，运用包括教学态度、教学内容、教学方法与手段、教学效果、综合素质等评价指标，对教师教学质量作出评价。评价结果由教务部或督导室收集整理并按一定权重统计出结果后，反馈给教师和学院，作为改进教学和绩效考核的依据。

2. 学生学业考核评价

对学生的考核评价采用线上线下相结合、多主体参与、过程与结果相结合的综合性、多元化评价体系，重在突出学生的学习过程和分析问题、解决问题的能力培养。

（六）质量管理

1. 为保障人才培养质量，学校与学院努力推进教学质量保障和监控体系建设，逐步形成了贯通专业人才培养目标、培养模式、过程监控、培养结果等人才培养全程，教学质量保障、检查与约束、评价与反馈、调整与改进为一体的教学质量保障系统。

2. 实施教学过程常态化监控，通过课堂听课制度，要求教学管理人员、同行教师定期听课，填写听课记录，对教师的教学态度、教学内容、教学方法、教学效果等进行评价与反馈。

3. 在选择实践教学基地时，制定严格的筛选标准。考察基地企业的规模与行业影响力，优先选择在数字媒体艺术设计领域具有一定知名度和良好口碑的企业。如知名的广告公司、影视制作公司、游戏开发企业等。

4. 从专业定位与人才培养目标的合理性出发，评估数字媒体艺术设计专业是否紧密结合市场需求与行业发展趋势，培养目标是否明确、具体且具有可操作性。

执笔：

陈菲瑜

审核：

2/10/20

