

数字媒体艺术设计专业人才培养方案

一、专业名称及代码

专业名称：数字媒体艺术设计

专业代码：550103

二、入学要求

具备高中阶段学校毕业证或高中同等学力证明者

三、修业年限

学制：三年

四、职业面向

数字媒体艺术设计专业是所属文化艺术大类，本专业学生毕业后可从事影视、动画、电视、游戏、广告、互联网、文化创意等工作，企业单位包括电视台、广告公司、电视包装部门、电视剧制作部门、动画公司、文化创意公司及其它政府机构、大中型企事业负责媒体相关的技术工作单位。工作职业岗位如：摄影摄像师、新媒体运营师、数字交互设计师、动画设计师、视觉效果设计师、广告设计师、视频动画剪辑师等。数字媒体艺术设计专业是将科学与艺术结合，以满足IT技术新应用的需求，为高品质的生活，现代化的生产消费、娱乐、通讯和教育提供技术支持。是未来不可缺少的重要专业。

对应行业企业 (代码)	主要职业类别 (代码)	主要岗位群 (或技术领域)	职业技能等级证书/技能认证 (举例)
数字艺术公司、 展示设计公司	数字交互设计师 2-09-06-07	新媒体视频设计与制作、 互动媒体设计与制作	自媒体运营(中级) 文创产品数字化设计(中级) 数字媒体交互设计(中级) 数字影像处理(中级)
影视制作公司、 电视台制作部门	摄影摄像师、 剪辑师2-09-03-06	影视剪辑、影视特效制作、从事电影、 电视摄影、摄像工作	
各类型互联网公司、 电子商务公司	交互设计师、 广告运营、 插画设计师	UI设计、信息可视化设计、 网络交互广告设计、C4D动效广告、 插画设计与商业应用	
创新创业	自媒体运营师	新媒体运营、剧本与文案撰写	
文化创意公司	文创数字产品设计	创新创业、文创数字产品设计	

五、专业培养目标与规格

(一) 培养目标

本专业培养理想信念坚定、德技并修、全面发展、面向数字媒体行业设计、媒体艺术生产类企业，采用产教融合“校企一体化协同教学”的人才培养模式，培养具有大设计意识、国际视野、人文情怀与工匠精神的高技能设计创新人才素质目标；培养能充分掌握数字媒体艺术设计、影视后期特效制作等知识，熟悉各类数字媒体的创新设计等技能，能从事摄影摄像师、新媒体运营师、数字交互设计师、动画设计师、视觉效果设计师、广告设计师、视频动画剪辑师等岗位工作，能满足数字创意产业链中设计岗位的需求及服务区域发展的复合型技术技能人才。

(二) 培养规格

1. 素质目标

(1) 政治思想素质：具有正确的世界观、人生观、价值观、劳动观；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；具有社会责任感和参与意识。

(2) 身心素质和人文素养：具有健康的体魄和心理、健全的人格和运动技能；具有一定的审美和人文素养，具有感受美、表现美、鉴赏美、创造美的能力。

(3) 职业道德和职业素养：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；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。

2.知识目标

- (1) 了解数字媒体设计与制作的基础理论体系与职业技能相适应的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；
- (3) 了解数字艺术设计基本要素，掌握创意概念提取以及设计表达方法；
- (4) 掌握新媒体音视频的基本理论和设计技巧；
- (5) 掌握摄影摄像的拍摄技术；
- (6) 掌握影视制作、视频特效设计的基本理论和设计技巧；
- (7) 了解UI设计的流程与设计方法；
- (8) 掌握团队合作的角色分工与工作流程方法；
- (9) 了解数字媒体技术在“乡村振兴”建设方面的运用。

3.能力目标

- (1) 具有进行市场调查与行业分析的能力、用户需求分析与洞察的能力；
- (2) 具备对新媒体设计、UI设计、网页设计及影视制作等项目进行项目管理、客户服务的能力；
- (3) 具有进行数字设计项目开发的策略思考能力；
- (4) 具有较强的艺术造型能力。
- (5) 具备运用镜头语言、合成技术进行数字影视制作的能力；
- (6) 具有新媒体设计的基本理论和设计技巧的基本技能；
- (7) 具备一定的虚拟现实与数字交互技术的能力；
- (8) 能正确运用语言文字撰写广告策划报告、文案及剧本；
- (9) 具备合理的团队分工与工作流程监控能力以及良好的沟通能力及较强的团队协作能力。

六、课程设置及要求

(一) 课程分类与课程模块设置

依据《教育部关于职业院校专业人才培养方案制订与实施工作的指导意见》规范课程设置要求，课程设置分为公共基础课程和专业（技能）课程两类。各专业按照必修和选修课再进行分类，包括“通识公共基础类课程、专业类课程（此类再细分为四类）、拓展类课程、综合能力类课程”四大类进行设置相应课程。全部课程分为22个模块，其中公共基础类课程包含10个模块，专业类课程包括5个模块，拓展类课程包括4个模块，综合能力类课程包括3个模块。

(二) 通识公共基础课程

公共基础课程包括公共基础必修课程和公共基础选修课程，全校统一学分学时。公共基础必修

课共34学分、624课时，包括《习近平新时代中国特色社会主义思想概论》《毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论》（含马中化）《思想道德与法治》《形势与政策》等20门课程，基础类部分课程也充分体现岗课赛证融合。公共基础选修课程共应获5学分，完成80学时，国史党史课程模块、国家社会与人文科学模块、文化美育课程模块，从三个中各任选不少于1门课，具体开设课程描述见附件。

（三）专业（技能）课程

1.专业群平台课程。本专业按照学院统筹安排的平台课开设有3门，共10学分、160学时，分别为：设计构成、图形图像处理、艺术设计史，具体开设课程描述见附录。

2.专业基础课程。专业基础课开设课程6门，共20个学分，320学时，分别为：《造型基础》、《创意思维表达》、《分镜头与脚本设计》、《三维建模设计》、《数字音视频设计》、《UI设计》，具体开设课程描述见附录。

3.专业核心课程。专业核心课开设课程6门，共24个学分，432学时，分别为：《摄影摄像》、《视听语言》、《影视后期特效》、《商业动态广告》、《专业综合实训》，《新媒体运营与设计》具体开设课程描述见附录。

4.专业选修课程。专业选修课开设课程2门，一门是校企合作课程《数字产品设计》，一门是《三维动画设计》。具体开设课程描述见附录。

5.拓展类课程。包括行业企业认知课程模块、职业核心能力课程模块、国际化能力课程模块、数字技术应用课程模块，学生分别选择每个模块里1门课程为本专业的拓展类课程（或根据专业拓展方向选择一个课程组合）。开设课程如下表：

拓展类课程模块（专业拓展方向）	课程名称（课程组合）
行业企业认知课程模块	字体与编排设计
职业核心能力课程模块	AIGC绘画技术
国际化能力课程模块	新媒体娱乐设计
数字技术应用课程模块	数字媒体技术

6.综合能力类课程。综合能力课程包括社会实践模块（第二课堂模块）、岗位实习模块和毕业设计（论文）模块3个部分，全部为必修课。其中社会实践模块（第二课堂模块），第1-4学期及寒暑假期间完成，计4个学分；岗位实习模块，第六学期开设，计15学分，总学时为420学时；毕业设计（论文）模块，计3学分，总学时为84学时，毕业设计（论文）时间可集中安排或分散安排。学生获1项专利、公开发表1篇论文或参与1项指导老师的校级及以上科研项目，可免修毕业设计（论文）。

（四）专业实践教学体系

实践教学体系主要包括公共实践、课程实践、专业实践和岗位实习四个构成部分，各专业设置的实践总学时数（含课内实训）要占总教学学时数比例达50%以上，具体项目见下表。

1.公共实践。公共实践主要包括军事训练、劳动教育、社会实践（第二课堂）三个模块。其中军事训练：新生入学后集中进行，计2学分；劳动教育：1个学分，共16个学时，理论课8学时、劳动实践8学时；社会实践：第一至四学期及寒暑假期间完成，计4学分。

2.课程实践。课程实践包括人才培养方案中每门课程中的实践教学部分。总学时为1780学时。

3.专业实践。专业实践是指各专业根据实际情况设置的在校内外开展的实践实训项目，包括开展

职业认知实习、单项技能训练、综合技能实训等实践教学。总学时为692学时。

4.岗位实习与毕业设计（论文）。第六学期开设，总学时为504学时。岗位时间不超过6个月，计15学分，总学时为420学时。毕业论文，计3学分，总学时为84学时。

实践项目	课程目标	时间	备注
1.军事与安全教育课程模块	开展国防教育和安全教育，促进大学生掌握基本军事理论与军事技能，达到增强国防观念和爱国意识，加强纪律性，不断提高大学生综合素质。	第一、二学期	
2.劳动实践模块	实施劳动教育理论教学，并将劳动理论教育教学与日常生活劳动、生产劳动以及服务性劳动结合起来，让学生动手实践、出力流汗，接受锻炼、磨炼意志。引导新时代大学生形成马克思主义劳动观，树立劳动最光荣、最崇高、最伟大的正确劳动观念，厚植爱国主义情怀，培育工匠精神，提升劳动技能。	第一至二学期	
3.社会实践	感悟自身社会价值，树立社会责任感，提升对专业技能知识的理解与把握程度。	第一、二学年假期	
4.专业实践等项目	通过引入企业或乡村振兴项目，进一步深化校企合作，促进产教融合。学生在真实企业项目实战中，学以致用，进一步提升岗位实践能力，提高专业技能水平。	第三、四、五学期假期	
5.岗位实习	理论联系实际，巩固、深化和扩大已学专业知识和技能。	第六学期	学生顶岗实习时间一般为6个月。

（五）1+X证书与相关证书要求

积极参与实施1+X证书制度试点考试和相关证书考试，并将职业技能等级标准有关内容及要求有机融入专业课程教学，具体类型如下表所示。

类型	证书名称	颁证机构名称（单位）	等级（初级、中级、高级）	是否纳入毕业条件（是/否）	备注
职业技能等级证书社会认可度高的行业企业标准和证书举例	自媒体运营	北京字节跳动有限公司	中级	否	
	文创产品数字化设计	浙江中科视传科技有限公司	初级		
	数字媒体交互设计	凤凰新联合（北京）教育科技有限公司	初级		
	数字影像处理	中摄协国际文化传媒（北京）有限公司	中级		

七、教学进程整体安排

（一）教学日历周安排

内容 学期	军事教育	理论教学周	实训（实习）周	岗位实习	毕业设计（论文）	考试周	机动周	总教学周
一	2	14	2			1	1	18周
二		16	2			1	1	20周
三		16	2			1	1	20周
四		16	2			1	1	20周
五		8	10			1	1	20周
六				15	3			18周
合计								116周

（二）专业教学进程安排

学年	周数 学期	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
一	1	-	-	*	*													Y	Y	/	:
	2																	Y	Y	/	:
二	3																	Y	Y	/	:
	4																	Y	Y	/	:
三	5									Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	/	:
	6	@	@	@	@	@	@	@	@	@	@	@	@	@	@	@	@	@	@	@	@

符号说明：/——机动；*——军事教育、入学教学、毕业教育；空格——理论课程教学；Y——实训、实践；：——考试周；@——岗位实习、毕业设计（论文）；-——无教学安排。

（三）各类课程学时学分比例表

各类课程学分学时比例表

课程类别学分		小计		小计	
		比例	学时	比例	
公共基础类	必修课	34	25.56%	624	24.76%
	选修课	5	3.76%	80	3.17%
专业类	专业群平台课程	10	48.12%	160	42.54%
	专业基础类课程	20		320	
	专业核心类课程	24		432	
	专业课选修课程	10		160	
拓展类	选修课	8	6.02%	128	5.08%
综合类	必修课	22	16.54%	616	24.44%
合计		133	100.00%	2520	100.00%
实践教学学时		1780			
实践教学占总学时比（%）		70.63%			

（四）课程设置与教学进程安排表

具体安排见附表：2023级【数字媒体艺术设计专业】课程设置与教学进程表。

八、实施保障

（一）师资队伍

本专业具有数量充足、结构合理、专兼结合、德技双馨的专业教学团队，有专兼职教师13人，其中专任教师8名，“双师”素质教师占专任教师总数的80%，聘请行业企业的专业人才和能工巧匠担任兼职教师，逐步形成实践技能课程主要由具有相应高技能水平的兼职教师讲授的机制。专业教师任职资格要求如下：

1. 本专业专任教师

本专业专任教师应具有较强的职业道德，爱岗敬业，具有本科以上学历并获得高等职业技术教师资格和专业技能证书，同时具备丰富的知识理论与实战经验以及过硬的专业素养与文化底蕴，具有有效强的语言表达能力与沟通能力，胜任数字媒体艺术设计的双师型的教学人员。

2. 本专业兼职教师

（1）本专业兼任教师应具有本科以上学历，具有扎实的专业知识和丰富的实际工作经验；

（2）本专业兼任教师应具有艺术设计、数字媒体艺术设计等相关专业技术中级及以上职称，艺

术设计类中、高级职业资格证书。

(3) 本专业兼任教师应具备良好的思想政治素质、职业道德和工匠精神，能承担专业课程教学、实习实训指导和学生职业发展规划指导等教学任务。

(二) 教学设施

1. 教室要求

数字媒体艺术设计专业的人才培养计划中学生将进行大量数字信息化课程及影视拍摄的学习，本专业大部分的专业课程均会在计算机机房、多媒体教室、摄影棚及适合室外拍摄的环境中进行，学院调配相应的上课机房和摄影棚是课程顺利进行的基本条件。课室配备黑（白）板、多媒体计算机、投影设备、音响设备，联网接入或WiFi环境，并具有网络安全防护措施。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。

2. 校内实训室

实训工位充足，能够满足专业学生在校实训要求

序号	实训室名称	实训项目	设备配置要求	
			主要设备名称	数量
1	图形手绘实训室（1间）	创意思维、图形符号创意	电脑	1
			投影仪	1
			手绘板	35
2	商业数字摄影实训中心	产品摄影、录音摄像、影像后期广播新媒体、网络直播	数码单反相机	20
			视频录音	1
			拍摄道具	30
			打灯设备	4
3	数媒综合实训室	UI设计、三维建模、动效设计、后期编辑、动画设计、新媒体运营、脚本	电脑	35
			数字化智能投影设备	1
			服务器	1
3	虚拟仿真综合实训室	新媒体运营、后期编辑	电脑	1
			直播一体机	10
			AI智能平台	1
			虚拟仿真平台	1

3.校外实习实训基地

具有稳定的校外实习实训基地。能够提供开展数字媒体艺术设计等实习实训活动，实训指导教师确定，实训管理及实施规章制度齐全。实习实训工位充足，能够完全满足学生实习实训需求。

合作企业名称		功能	接纳实习人数
已有的实习基地	广州画道网络科技有限公司	学生实习、实训、教师实践	10人
	广州冠岳网络科技有限公司	学生实习、教师实践	10人
	深圳洛克特视效有限公司	学生实习、教师实践	10人
	清远桔子文化创意有限公司	学生实习、实训	10人
	广州锦墨网络科技有限公司	学生实习、实训	10人
	中山市中艺龙文化传播有限公司	学生实习、实训	10人
拟开拓的实习基地	广州漫游科技有限公司	学生实习、实训	10人
	广州市乘果品牌策划有限公司	学生实习、实训	10人
	广州云图动漫设计有限公司	学生实习、实训	10人
	佛山市名创优境装饰设计工程有限公司	学生实习、实训	10人
	广州星梦动漫设计有限公司	学生实习、实训	10人
	深圳市瑞立视多媒体科技有限公司	学生实习、实训	10人

（三）教学资源

主要包括能够满足学生专业学习、教师专业教学研究和教学实施需要的教材、图书及数字资源等。

1.教材选用基本要求

本专业按照国家规定选用优质教材，同等条件首选国家规划教材，禁止不合格的教材进入课堂。建立由专业教师、行业专家和教研人员等参与的教材选用机构，健全教材选用制度，经过规范程序择优选用教材。所选教材内容应反映数媒行业新知识、新技术、新理念，尽可能先用优质国家规划教材和近3年出版的高职高专教材。教材必须适用于教学，符合人才培养目标及课程标准的要求，注重对学生实践应用能力的指导和培养。教材内容根据本专业职业活动分解的若干典型工作任务进行组织，引入必要的理论知识，加强实践操作内容，体现基本理论在实际操作中的应用，体现数媒专业特色及高职教育特色，体现先进性、通用性和实用性，教材内容贴近专业的发展和实际需要。

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。专业类图书文献包括：有关数字媒体艺术设计专业理论、技术、方法、思维以及实务操作类图书和文献。

3.数字资源配备基本要求

建设智能化教学支持环境，建设、配备与数字媒体艺术设计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、实训资源、在线课程等专业教学资源库，同时与企业联系与合作，配备数字媒体艺术设计专业职业资格证书、自媒体运营资格证书等数字资源，形成种类丰富、形式多样、使用便捷、动态更新、满足教学需要的资源，服务学生终身学习教学资源主要包括能够满足学生专业学习、教师专业教学研究、教学实施和社会服务所需的教材、图书文献及数字教学资源等。

资源类型	有关要求
教材选用基本要求	严格审查教材选用，禁止不合格的教材进入课堂。推荐使用十四五高职高专规划教材，优先选用近三年出版的职业教育国家、省级规划教材和精品教材，根据专业建设开发编写校本特色教材和实践指导书。
图书文献配备基本要求	配置与课程配套的图书文献资源：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。专业类主要图书文献包括：包括《数字媒体艺术简史》、《数字媒体艺术交互设计》、《数字产品运营与推广》、《数字媒体影像视听语言》等专业教材以及《三维动画设计与制作（第2版）》等专业教材以及《After Effects动态设计：MG动画+UI动效》、《Premiere Pro从入门到精通零基础pr教程书籍》、《三维建模设计3ds Max》等书籍相关资源。
数字资源配备基本要求	2、教学资源建设配备要求 形成满足教师、学习者、企业等三方用户需求的六层框架结构按照内容范畴将资源划分为五级教学资源，主要包括专业级教学资源、岗位级教学资源、课程级教学资源、技能级教学资源和素材级教学资源三大局部。 ①专业级教学资源。以产业转型升级和学生就业为导向，进行专业建设调研，从源头上听取行业企业和已就业学生的需求，通过调研数据的分析、形成系统设计的人才培养方案及其课程体系。主要建设内容包括：专业介绍、专业人才培养方案、专业调研报告、专业办学条件等。 ②岗位级教学资源建设。岗位级教学资源主要针对数字媒体领域的工作岗位，如影视后期设计、影视特效设计、交互设计、视频创作、动画、虚拟现实设计岗位等。主要建设内容包括：如微课、视频、动画、虚拟实训、行业企业标准、操作规范等。课程级教学资源建设。课程级教学资源为学生提供“做中学”教学模式改革的实际案例及其操作方法。课程教学资源建设主要包括课程负责人说课、课程大纲及配套的课程数字媒体教学资源汇总等。

资源类型	有关要求
数字资源配备 基本要求	主要建设内容包括:《创意思维表达》、《分镜头与剧本设计》、《三维建模设计》、《三维动画设计》《UI设计》、《数字音视频设计》、《摄影摄像》、《影视后期》、《商业动效广告》等15门的课程标准、课程负责人说课、教学内容设计、教学课件、实践教学录像、测试习题、任务工单、课程评价方案、技术资料和参考资料等。 3.技能级教学资源。技能级教学资源是能力培养的有效单位,以单一技能为核心,形成视频、动画、虚拟实训、图片和文本的素材组。 4.素材级教学资源建设。素材级教学资源主要提供以音频、视频、动画、图片和文本等可重构的教学资源。主要包括专业各工作领域的知识点和技能点,如工作原理、工作过程实训资源、标准、教材音视频、动画资源素材,为教与学平台提供开发素材,按照媒体类型分类包括文本、图片、音频、视频、动画等。 主要建设内容: A.图片素材。采集专业设备图片,以及反映教学团队、学生作品、教学场景等的图片,图片总数量400幅以上。 B.视频素材。研制课程教学组织过程指导录像、实训工程操作录像、数媒企业实际工作任务操作录像等视频教学资源,视频容量100小时以上,视频内容涵盖400学时的教学内容。 C.动画素材。研制各类展示数字媒体艺术设计的工作原理、工作过程、设备内部结构、工作流程等内容的动画教学资源,动画作品涵盖专业课程100个以上的知识点。企业案例素材。实际工作岗位的企业案例20件以上。 D.课件素材。专业课程各教学单元辅助课件150件以上。 E.虚拟实训资源。虚拟实训资源包括虚拟场景、虚拟设备和虚拟实训虚拟实训工程可对某些实际操作中不清楚部位反复动画显示或放大的图片显示,通过它可进行情境式教学、互动式教学、发现式教学和协同工作式教学,学生还可智能化、随机化重复训练,从而使学生更好地掌握实训技能,提高动手操作能力。

(四) 教学方法

1.项目教学法。将数字媒体艺术设计岗位工作分成若干个项目,分项目进行教学,做到工作技能与学习内容相结合,实现“工作式学习,学习式工作”的教学目标。

2.案例教学法。通过案例分析和讲解将深奥的专业知识通俗化,将抽象的专业理论具体化。

3.体验教学法。通过模拟实训,营造数字媒体艺术设计岗位的情景,让学生“一听、二看、三实践”来体验与实操岗位,达到培养学生数字媒体艺术设计岗位操作能力的一种教学方法。

4.角色扮演法。划分学习小组,每小组指定不同人员分别扮演不同角色,模拟数字媒体艺术设计工作过程,使学生体验不同角色的数字媒体艺术设计任务和数字媒体艺术设计职责。

5.情境教学法。充分应用校内外实训室和实训基地,使学生在一个真实的模拟实境中进行数字媒体艺术设计实践操作,提高学生的学习兴趣。

6.模拟仿真教学法。通过仿真数字媒体艺术设计综合实训,采用单项实训与综合实训相结合的原则进行实践能力培养,发挥模拟实训的巨大作用。

7.技能竞赛教学法。通过举办数字媒体艺术设计专业技能大赛,不定期举行专业竞赛,通过竞赛提升学生的实战技能。

总之,教师依据培养目标、课程教学要求、学生能力与教学资源,采用适当的教学方法,以达成预期教学目标。倡导因材施教、因需施教,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

每门课程都要对学生进行过程性考核与终结性考核的评定。建立“主体多元,成效导向、过程评价”的全过程闭环学习评价模式。

1.主体多元

探索与实践校企“双主体”评价及“能力+素养”双分测评,即“能力学分、素养积分”并行的综合能力评价机制。同时,在课程内部建立多元评价机制。在岗位综合实训等课程中,按分岗的要

求组织教学，过程性评价，按照组员自评、小组互评、教师评价三种方式进行加权综合评价。

2.成效导向

在课程中实施以职业能力考核为主线的评价方法，使工作成果与学业评价有机结合，提高了学业评价的科学性与客观性。

3.过程评价

在主要实训课程中，注重过程性考核和结果性考核相结合，强化过程性考核。

（六）质量保障

1.建立专业人才培养方案调整机制。学校通过开展多层次和角度的专业调研，形成调研报告，根据调研掌握的行业发展趋势、企业技术和管理发展走向及要求，适时调整人才培养方案，专业人才培养方案的调整须邀请了企业代表或行业专家参与，充分听取行业企业专家的意见，合理采纳其建议，保证所编制的专业人才培养方案紧跟企业需求。

2.建立专业建设和教学质量诊断与改进机制。加强日常教学组织运行与管理，建立健全日常教学巡查、专项检查、学生信息员、听评课等教学质量管理制度，建立与行业企业联动的实践教学环节，强化教学组织功能，每学期开展公开示范课、集体备课等教研活动。通过专业技能抽查、毕业设计抽查以及学生技能竞赛以全面掌握学生的学习效果，达成人才培养目标。

3.成立专业带头人质量整改小组。组织本专业教研组成员充分利用评价分析结果有效改进专业教学，持续提高人才培养质量。抽取专业核心课程开展教考分离等教学模式改革、有效实施教育部现代学徒制、1+X证书制度试点人才培养模式改革、进一步完善课程标准、实习实训条件建设标准、毕业设计标准等标准。

4.建立毕业生跟踪反馈机制及社会评价机制。并对生源情况、在校学业水平、毕业生就业情况等进行分析，定期评价人才培养质量和培养目标达成情况。

九、毕业要求

在规定的修业年限内完成人才培养方案规定的课程修满133学分。

十、附录

包括：课程设置与教学进程安排表、专家论证意见表。

2023级【数字媒体艺术设计专业】3年制课程设置与教学进程表																			
课程属性	课程性质	课程模块	课程编码	课程名称	学分	总学时	课时分配表		考核方式	周学时/周数						开课学院	课程说明(含课证融合、课赛融合、认证标准等特色课程)		
							理论学时	实践学时		17	18	18	18	16					
通识公共基础课程	必修课程	1.思想政治课程模块	TSB00001	习近平新时代中国特色社会主义思想概论	3	48	32	16	考查	3						马院			
			TSB00002	思想道德与法治	3	48	32	16	考查		3					马院			
			TSB00003	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	2	32	24	8	考查			2					马院		
		TSB00004	形势与政策	2	32	32		考查	讲4	讲4	讲4	讲4				马院	每学期开学第一课2节,加3次讲座,每次2节,每学期4次共8节。		
		2.体育与健康教育课程模块	TSB00005	体育与健康(一)	2	32	4	28	考查	2							基础		
			TSB00006	体育与健康(二)	2	32	4	28	考查		2						基础		
			TSB00007	体育与健康(三)	1	16		16	考查			①					基础	阳光长跑	
			TSB00008	体育与健康(四)	1	16		16	考查				①				基础	阳光长跑	
			TSB00009	大学生心理健康教育(一)	1	16	16		考查	1							学工		
			TSB00010	大学生心理健康教育(二)	1	16	16		考查		1						学工		
		3.职业发展与双创课程模块	TSB00011	大学生职业生涯规划	1	16	8	8	考查	1							学工		
			TSB00012	就业指导	1	16	8	8	考查					1			学工		
			TSB00013	创新创业教育理论	1	16	16		考查	1							创院		
			TSB00014	创新创业教育实践	1	16		16	考查		1						创院		
		4.军事与安全教育课程模块	TSB00014	军事理论与技能训练	3	128	16	112	考查	1							学工	军训期间开展军事理论,军训期间晚上军事理论课。	
		5.劳动教育课程模块	TSB00016	劳动教育	1	16	8	8	考查	0.5	0.5						总务	分两学期,每学期8节	
		6.文化基础课程模块	TSB00018	应用文写作	2	32	16	16	考查				2				基础	第二学期给财会学院、经贸学院开课,第三学期给艺术设计、金投、信息技术、基础教育学院开课。	
			TSB00019	大学英语(一)	2	32	16	16	考试	2							基础		
			TSB00020	大学英语(二)	2	32	16	16	考试		2						基础	结合英语考证	
			7.职业素养课程模块	TSB00023	数字素养与技能	2	32	16	16	考查	2							信息	财会、金投、经贸
				TSB00024	智慧财经素养													金投	信息、艺术、基础
		小计					34	624	280	344		13.5	9.5	4	1	0	0		
	选修课程	8.国史党史课程模块	TSX00001	中共党史、新中国史、改革开放史、社会主义发展史及其他(任选一)	1	16	12	4	考查				1				马院	限定选修,应获1学分	
			TSX00002																
			TSX00003																
		9.国家社会与人文科学模块	TSX00001	国家安全教育、节能减排、绿色环保、金融知识、社会责任、人口资源、海洋科学、管理等人文学养、科学素养及其他(任选一)	2	32	16	16	考查				2				学工、基础	限定选修,应获2学分	
			TSX00002																
			TSX00003																
	10.文化美育课程模块	TSX00001	中华优秀传统文化、音乐鉴赏、摄影技巧、舞蹈表演、初级版画、毛笔书法、硬笔书法、艺术概论合唱基础及其他(任选一)	2	32	16	16	考查			2					基础	限定选修,应获2学分		
		TSX00002																	
	小计					5	80	44	36		0	2	2	1	0				
	合计					39	704	324	380		13.5	11.5	6	2	0				
	专业基础课程	11.专业群(学院)平台课程模块(3门)	ZQP00002	设计构成	4	64	24	40	考查	4							艺设		
			ZQP00003	图形图像处理	4	64	24	40	考查		4						艺设		
ZQP00004			艺术设计史	2	32	32	0	考试		2						艺设			
小计				10	160	80	80		4	6	0	0	0	0					
12.专业基础课程模块(各专业根据学分控制总量调整课程门数、学分和课时量)		ZJB00001	造型基础	4	64	24	40	考查	4							艺设			
		ZJB00002	创意思维表达	2	32	16	16	考查		2						艺设			
		ZJB00003	分镜头与脚本设计	3	48	24	24	考查			3					艺设			
		ZJB00004	数字音视频设计	4	64	32	32	考查	4							艺设			
		ZJB00005	UI设计	3	48	24	24	考查		3						艺设			
		ZJB00006	三维建模设计	4	64	32	32	考查				4			艺设				
		小计				20	320	152	168		8	5	3	4					
13.专业核心课程模块(按照项目化和模块化设计课程,课程排在4、5两个学期)		ZHB00001	摄影摄像	4	64	32	32				4					艺设	要考虑将技能考证课程化,实现课证融通		
		ZHB00002	影视后期特效	4	64	32	32					4				艺设			
		ZHB00003	新媒体运营与设计	4	64	32	32						4			艺设			
		ZHB00004	视听语言	4	64	32	32						4			艺设			
		ZHB00005	商业动态广告	4	64	32	32							4		艺设			
		ZHB00006	专业综合实训	4	112	0	112	考查							④	艺设			
		小计				24	432	160	272		0	0	12	8	4				
小计(设置专业核心课6-8门,课程名称前添加“*”符号表示)					54	912	392	520		12	11	15	12	4	0				
选修课程		14.产教融合项目化课程模块(指产业学院开设项目化课程,选择一个企业项目)	ZYX00001	数字产品设计	4	64		64	考查						4		艺设	校企合作产教融合项目(实训实践项目),一个项目为一个课程,应修学分4分。	
		15.专业信息化应用项目化课程模块	ZYX00002	三维动画设计	6	96		96	考查							6		艺设	校企合作产教融合项目(信息化实训实践项目),一个项目为一个课程,应修学分6分。
			小计				10	160		160		0	0	0	0	10	0		
合计					64	1072	392	680		12	11	15	12	14	0				
拓展类课程		选修课程	16.行业企业认知课程模块	TXZ00001	字体与编排设计	2	32	0	56	考查			2				艺设	限定选修,应获2学分	
			17.职业核心能力课程模块	TXZ00002	AIGC绘画技术	2	32	16	16	考查			2				艺设	限定选修,应获2学分	
	18.国际化能力课程模块		TXZ00003	新媒体娱乐设计	2	32	16	16	考查				2			艺设	限定选修,应获2学分		
	19.数字技术应用课程模块		TXZ00004	数字媒体技术	2	32	16	16	考查				2			艺设	限定选修,应获2学分		
	合计(8个学分、从12门课中选修4门课)				8	128	48	104		0	0	4	4	0	0				
	必修课程	20.社会实践模块(七大模块)	ZHB00001	第二课堂	4	112		112	考查	①	①	①	①			学工	含第1-2学年寒暑假期间完成的。		
21.岗位实习模块		ZHB00002	岗位实习	15	420		420	考查						⑤	艺设				
22.毕业论文(设计)模块		ZHB00003	毕业论文(设计)	3	84		84	考查							③	艺设			
合计				22	616		616												
总计(总学分/总学时)					133	2520	764	1780		25.5	22.5	25	18	14					