

附录二

广东财贸职业学院

数字创意学院

数字媒体艺术设计专业

人才需求调研报告

人才需求调研报告

（一）调研目的和意义

人才需求调研报告的目的在于深入了解市场需求、预测未来人才趋势、优化人才结构和提升招聘效率；其意义则在于促进企业与市场的有效对接、指导企业制定人力资源战略、优化人才培养和引进机制以及为政府制定人才政策提供参考。人才需求调研报告的目的和意义主要体现在以下几个方面：

一、目的

深入了解人才市场需求，通过调研，可以详细了解特定行业或领域的人才需求情况，包括需求数量、专业技能要求、教育背景、工作经验等，从而为企业提供精准的人才招聘方向。预测未来人才趋势，通过分析当前市场需求和行业发展趋势，可以预测未来一段时间内的人才需求变化，为企业制定人力资源规划提供参考依据。优化人才结构，根据调研结果，企业可以调整和优化自身的人才结构，确保企业拥有足够数量和质量的人才来支持业务发展和创新。提升招聘效率，了解市场需求后，企业可以更有针对性地进行招聘活动，提高招聘效率，降低招聘成本。

二、意义

促进企业与市场的有效对接，人才需求调研报告能够帮助企业更好地了解市场需求，实现企业与市场的有效对接，从而提升企业的竞争力和市场占有率。指导企业制定人力资源战略，调研结果可以作为企业制定人力资源战略的重要依据，确保企业的人力资源战略与市场需求和企业战略保持一致。优化人才培养和引进机制：通过了解市场需求，企业可以更有针对性地进行人才培养和引进，确保企业拥有足够数量和质量的优秀人才来支持业务发展和创新。为政府制定人才政策提供参考，政府可以根据人才需求调研报告了解不同行业、领域的人才需求情况，为制定相应的人才政策提供参考依据，推动地方经济发展和产业升级。

（二）调研组织

数字媒体艺术专业教师、广州大画文化传播有限公司

（三）行业现状和人才需求情况

一、行业现状

中共中央组织部等九部委联合印发的《加快数字人才培育支撑数字经济发展行动方案（2024—2026年）》中指出数字技术工程师培育项目、数字技能提升行动、数字人才国际交

流活动、数字人才创新创业行动、数字人才赋能产业发展行动、数字职业技术技能竞赛活动等六项重点任务，以加强国家数字人才培养。广东省在《“数字湾区”建设三年行动方案》中将“打造数字化人才聚集高地”列为“数字湾区”建设主要任务之一。更重要的是广东省在《广东省培育数字创意战略性新兴产业集群行动计划（2021—2025 年）》中拟定了以数字技术为核心驱动力，以高端化、专业化、国际化为主攻方向，巩固提升优势产业，提速发展新业态，打造全球数字创意产业发展高地。并具体拟定了以下作为发展方向与方向：（1）不断壮大产业规模。到 2025 年，数字创意产业营业收入突破 6000 亿元，其中游戏产业 2700 亿元，动漫产业 750 亿元。电竞、直播、短视频等新业态蓬勃发展，数字创意与制造、文化、教育、旅游等产业加速融合、相互赋能，形成新经济增长点。（2）产业链不断完善。数字技术和设备核心支撑能力和创新应用水平明显提升，数字创意重点技术发明专利密集度和质量位居全国前列，有效发明专利量突破 2 万件。培育一批具有全球竞争力的数字创意头部企业和游戏、动漫发行运营平台企业，新增 10 家以上上市游戏企业，扶持 30 家以上具有示范带动作用的头部直播机构，有效补强 IP 运营、内容原创等产业链薄弱环节。（3）数字内容原创水平明显提升。建成省级优质 IP 项目库，培育一批优质数字内容原创作品和精品 IP。

数字媒体艺术设计专业作为一个跨自然科学、社会科学和人文科学的综合性学科，体现了科学、艺术和人文相融合的理念。不仅要懂得媒体语言，也要懂得制作技术手段，既可独立完成短视频内容制作，又必须是艺术与技术兼容的“适用”人才。目前据权威组织统计，到 2021 年底，就业市场上数字媒体艺术设计专业人才的缺口已经突破 150 万。就目前的市场需求看，兼通艺术与制作技术的复合型数字艺术人才最受企业欢迎。随着时间的推移，全球数字化产业的发展重点在渐渐转向中国，对于数字媒体应用需求的企业必然会增多，对数字媒体人才的大量需求也成为必然趋势。目前，我市及周边地区数字媒体设计与制作单位近 1200 家，其中包括新媒体运营、网络公司、游戏公司、动漫公司、电子出版部门、出版社等，高端人才仅占 5%。该行业高层次多媒体人才，月薪约为 5000-8000 元；而中等层次人才的月薪大多在 3000-5000 元左右。比如网站视频编辑月薪为 3000-5000 元，视制作人员达到 5000-9000 元/月，而具有创造性思维及实践能力的数字影视制作人才年薪可达十万元以上。据不完全统计，前程无忧、中华英才网、智联招聘网以及 51job 等著名人才招聘网站于 2021 年 9 月发布的影视职位需求信息为 2928 个，招聘人数超过 15000 人。在今后几年内，从事自媒体运营、数字传媒设计、交互设计、网站开发、游戏策划与制作、交互媒体编程人员等相关产业人才都将持续旺盛，其薪资也将保持较高水平。我国现有数字媒体人才的定位两极分化严重，培养的人才以往往往以低端制作人员和纯研究人员为主，而未来需求量最大的中间层复合型人才却是

最少的。

鉴于上述情况，我院继开设艺术设计大专业方向后，增设数字媒体艺术设计专业，紧跟时代，构建符合社会数字媒体艺术设计专业人才需要的课程，对专业方向进行准确定位。

（四）职业岗位（群）的情况

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、电视栏目包装、游戏、广告、互联网等工作，企业单位包括电视台、广告公司、电视频道及栏目包装部门、电视剧制作部门、动画公司及其它政府机构、大中型企事业负责新媒体相关的技术工作单位。工作职业岗位如：数字电影软件设计师、特效设计师、视觉效果设计师、广告设计师、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。

就业范围	就业岗位	主要业务工作	主要职业类别 (参照《国家职业分类大典》对应的小类及国家标准编码)
数字艺术公司、展示设计公司、多媒体制作公司、博物馆宣传部门	新媒体互动设计师	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	2-09-06-07 数字媒体艺术专业人员
影视制作公司、电视台制作部门、多媒体公司影视制作部门、动画游戏公司影视特效制作部门	剪辑师	影视剪辑、影视特效制作	2-09-03-06 剪辑师
影视制作公司、电视台制作部门、多媒体公司、动画游戏公司影视特效	电影电视摄影师	从事电影、电视摄影、摄像工作	2-09-03-03 电影电视摄像师
			4-08-08-08 广告设计师

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、插画设计与商业应用	2-09-06-01 视觉传达设计人员
创新创业	品牌创始人、创业合伙人	运用广告设计与制作专业相关知识，从事创新创业相关的工作	2-09-06-03 动画设计人员

（五）职业资格和行业规范要求情况

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、影视后期制作等知识，熟悉各类数字媒体的创新设计等技能，能从事新媒体设计、数字产品设计、APP 设计等岗位工作，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。

（六）中高职学校课程设置情况

（七）学生学习状况

一、教学对人才培养的支撑

1. 核心课程建设效果评价

2021 届毕业生中，有 74% 的人认为核心课程对现在的工作或学习重要，认为这些核心课程的培养水平对现在的工作或学习的满足度为 72%。数字媒体专业群主要专业核心课程有效性综合评价表 1 所示。

表 1 主要专业核心课程有效性综合评价表

专业编号	专业名称	课程重要度 (%)	课程满足度 (%)
1	影视后期特效	85	82
2	三维建模技术	84	89
3	新媒体运营与设计	80	84

2. 教学改进需求

本校 2021 届毕业生认为母校的教学最需要改进的地方是“实习和实践环节不够”（54%），

其次是“无法调动学生学习兴趣”（50%）。对于教学各方面的改进需求如图 13 所示。

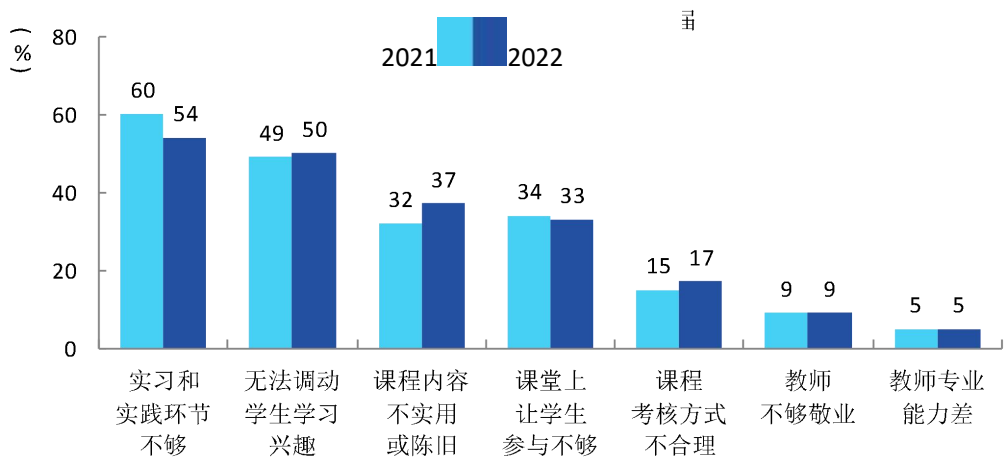


图 13 教学各方面改进需求（多选）

在实践教学的改进上，毕业生认为需要在专业技能相关实训、专业认识实习、毕业顶岗实习等方面做出改进，具体需求如图 14 所示。

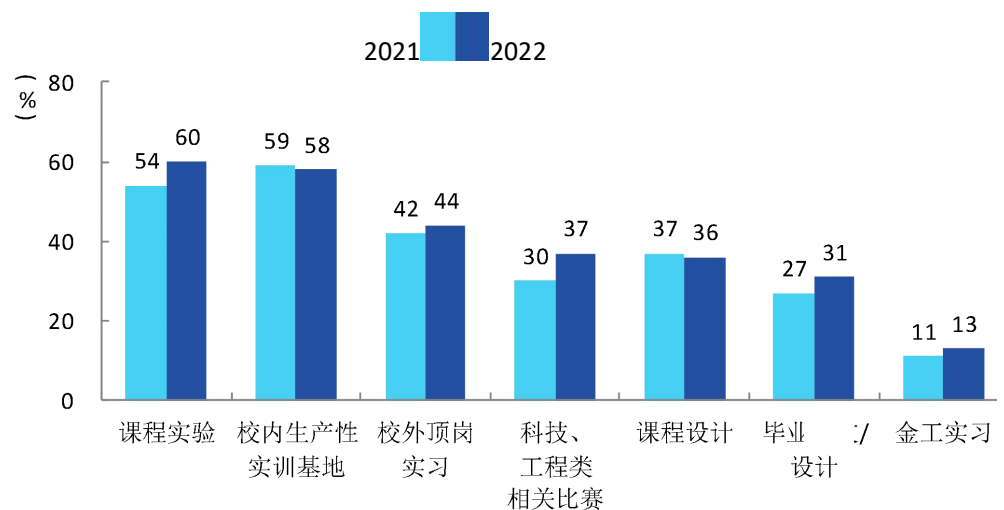


图 14 专业实习和实践环节改进需求（多选）

3. 师生互动

师生之间的有效交流是激发学生学习兴趣的重要途径之一，对提升教学培养效果有着积极影响，需要给予关注并不断提升师生之间交流的有效性。校 2021 届毕业生中，有 59% 的人在校期间与任课教师交流频率较高（“每周至少一次”或“每月至少一次”课下交流），数字媒体艺术设计专业毕业生在校期间每周至少和老师交流一次的比例分别为 70% 和 67%，电脑艺术设计专业的毕业生和老师的交流相对较少，每周至少交流一次的比例为 49%。

（八）调研结论

1、进一步关注学生的求职意愿和职业发展规划，并进行合理引导，同时通过加强专业认知及职业前瞻教育，强化学生对专业工作岗位的认识和了解，增强其在相关岗位求职发展的意愿。新生一进校就开始启动就业教育指导课程，引导学生进行职业探索，帮助学生分析自身个性特征，明确职业目标。

2、本专业毕业生普遍存在的问题不是专业知识的欠缺,而是实践技能不足。关于毕业生对学校工作的评价也显示,学校在专业教学硬件设施方面有所不足,学生的实训教学不能完全达到用人单位对人才的要求,同时,教师在专业技能教学方面不能紧跟市场需求,教学内容陈旧,教师专业技能退化也成为制约学生实践能力提高的一个重要原因。

3、数字媒体行业是目前最具潜力的朝阳产业之一,未来 30-50 年都是处于高速上升发展阶段。面对高速发展的行业,技术人才的供应出现较大的缺口,行业人才需求量巨大。课程设置应该紧随其后,促进地区经济体——游戏产业和新媒体运营产业的健康发展。

（九）对策与建议

1、大力推进数字技术应用实训室建设

深化虚拟现实实训室（含增强现实、混合现实，VR）满足游戏、视频、会展、旅游等领域新质生产力岗位所需的应用。利用人工智能（AIGC）技术的计算分析能力，高效赋能资讯分发、内容创作、视频传输、融媒体视频运营等产业环节。为此本专业申报了元宇宙数字产品设计、AIGC 技术实训室，顺应沉浸体验、智能交互、软硬件结合等岗位发展新趋势，加快发展数字创意设备。

2、游戏动漫产业健康发展。新增与游戏有关的课程设置，包括《三维建模技术》、《虚拟现实技术》等课程，教学内容涉及游戏动漫产品设计，提升游戏动漫产业社会效益。课程重点培育国产动漫人才，发展全年龄向动漫产品，深耕细分领域，拓宽动漫产品受众，促进视频平台与动漫产业链深度融合提供更多的人才储备。

3、促进电竞、直播、短视频产业创新发展。已开设与新媒体运营有关的课程设置，包括《新媒体运营与设计》、《直播运营》等课程，人培满足坚持“大电竞”发展思路，加快电竞产业融合创新发展，打造较为完善的电竞产业生态。除了建设相应实训室，建立更多的直播、短视频平台聚焦电商、扶贫、应急、健康、教育、生活等领域，实现更多校企合作，通过企业合作、乡村振兴摸索人才培养的新思路。

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
- 所属专业群：数字创意专业群

二、入学要求

- 要求：普通高级中学、中等职业学校毕业或具备同等学力

三、修业年限

- 年限：学制 3 年，弹性学习不超过 6 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，以满足数字媒体艺术设计技术新应用的需求，为高品质的生活，现代化的数字媒体艺术提供技术支持。是未来不可缺少的重要专业。

学段	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举 例	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
高职	计 算 机 大 类 (5102)	数 字 媒 体 技 术 (510204)	数 字 艺 术 公 司、展 示 设计 公 司	新媒体视频设计与制作、互 动媒体设计与制作	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）

高职	计算机大类 (5102)	数字媒体技术 (510204)	影视制作公司、电视台制作部门	影视剪辑、影视特效制作	从事电影、电视摄影、摄像工作、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	
高职	计算机大类 (5102)	数字媒体技术 (510204)	自媒体运营师	新媒体运营、剧本与文案撰写	新媒体矩阵内容设计	
文化艺术大类(55)	艺术设计类 (5501)	工艺美术与创意设计专业 人员 (20906)	文创数字产品设计	创新创业、文创数字产品设计	工艺美术与创意设计	

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

本专业学生应在系统学习专业知识并完成有关实习实训基础上，全面提升素质、知识、能力，掌握并实际运用岗位（群）需要的专业核心技术技能，总体上须达到以下要求：

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. 能够熟练掌握与本专业从事职业活动相关的国家法律、行业规定，掌握 AIGC 绘画技术、新媒体音视频制作、数字摄影的拍摄技术、影视后期特效、二维三维动画设计、虚拟现实设计等相关知识与技能，了解数字媒体艺术设计，遵守职业道德准则和行为规范，具备社责任感和担当精神，具备良好的创新思维

和现代审美素养；

3. 掌握支撑本专业学习和可持续发展必备的数字艺术设计项目开发的策划思考能力、影视后期特效、二维动画制作、短视频拍摄与剪辑、三维建模技术等专业核心技能知识，具有良好的艺术素养与创新思维能力，具备职业生涯规划能力；

4. 掌握数字影像、数字动画等方面的专业基础理论知识，具体包括：

- （1）项目开发的策划思考与撰写能力。
- （2）具有具备数字媒体界面设计能力。
- （3）运用镜头语言、合成技术进行数字影视制作的能力。
- （4）具备一定的虚拟现实与数字交互技术的制作能力。
- （5）具备一定二三维动画制作能力。

5. 掌握本专业技术技能，具有相关的业务实践能力或素质能力，包括：

基本职业能力：

- （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、网页设计及数字影视设计等项目进行项目管理、客户服务的能力；
- （3）具有进行数字艺术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。

岗位核心能力：

- （1）具备数字媒体界面设计能力；
- （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）具有数字艺术设计的基本理论和设计技巧的基本技能；
- （4）具备一定的虚拟现实与数字交互技术的能力；
- （5）具备 UI 设计的基本理论和设计制作的能力。

职业拓展能力：

- （1）具有利用互联网获取信息和收集资料的能力；
- （2）能正确运用语言文字撰写广告策划报告、文案及剧本；
- （3）具备合理的团队分工与工作流程监控能力；具备良好的沟通能力及较强的团队协作能力。

6. 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；

7. 掌握基本身体运动知识和至少 1 项体育运动技能，达到国家大学生体质测试合格标准，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；

8. 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 项特长或爱好；

9. 弘扬劳动光荣、技能宝贵、创造伟大的时代精神，热爱劳动人民、珍惜劳动成果、树立劳动观念、积极投身劳动，具备与本专业职业发展相适应的劳动素养、劳动技能。

六、课程设置及要求

（一）人才培养模式

以党建引领专业建设，坚持立德树人，数字媒体艺术设计人才培养模式是一个多维度、综合性的体系，旨在培养适应数字时代与信息社会发展需求的高素质人才。将人才培养与产业需求高度契合，开展现代学徒制培养，立足职业教育特征，构建职教本科等多层次纵向贯通的人才培养体系。校企深度合作，构建产业与专业群、技术与课程体系、业务与实践教学体系、企业专家与双师队伍建设、岗位与就业体系、国际业务与国际化人才培养等“六对接”的创新人才培养模式。

1. 校企共建产业学院，实现产业与专业群对接

联合行业领军企业共建产业学院，为学生提供真实业务和环境的实训；开展现代学徒制培养，重点研究数字影像、人工智能等前沿技术在数字创意设计行业的运用，在人才培养和技术技能服务等方面契合数字经济产业发展，助力数字经济产业变革和创新。

2. 深化引企入教，实现技术与课程体系的对接聚焦数字产业、人工智能等新技术，改造传统课程，开发新课程，注重培养学生数字创意思维和能力。按照书证融通、课证融通的思路，对专业相关等课程进行改造和重构，实现学历教育证书与职业技能等证书相融通。利用元宇宙等技术，建成一批技术含量高、共享程度高、辐射带动力强的在线开放课程群、资源群。

3. 开展生产性实习实训，实现业务与实践教学体系的对接

与数字创意行业领军企业，共建共享生产性实训基地，优化和完善行业真实场景的实训基地，让学生在真实情境中掌握知识，缩短理论知识与实际操作的距离，形成智能化的实践教学体系。

4. 利用企业培训资源，实现企业专家与双师队伍建设的对接

推动与企业合作建设“双师型”教师培养培训基地，实施高层次人才“引聘培组”计划，引进企业领军人才，培育专业带头人和骨干教师，组建高水平的教产学研创新团队。产学研结合，定期安排专业教师下企业实践和挂职锻炼，培养教师“一专多能”，聘请行业企业大师名匠兼任任教，组建具有高超技术的高水平双师队伍。

5. 以产业需求为导向，实现岗位与就业体系的对接

发挥行业组织的人才需求预测和职业能力评价作用，把市场供求比例、关联岗位就业质量作为数字媒体艺术设计专业群结构调整的重要依据，做好与企业人才供求对接。

（二）课程体系设计

1. 课程设计及实现路径

基于人才培养模式，实现文化与技术双赋能，通过素养培育与技术培育的实现过程，完成职业发展能力的培养。开发契合产业升级带来的新技术、新岗位、新业务，推进专业课技术赋能升级换代，推动技术

赋能课程及课程内容逐步提高。以课程思政为引导，将思政元素、职业素养、学校文化，设计文化的精神内涵融入专业课程，培养高素质复合型职业人才。素养能力的培养通过公共基础课程、数字媒体艺术设计职业显性素养课程和隐性素养课程（课程思政），实现职业素养的培养。为了更好地实现智能数字媒体艺术设计时代对于数字媒体艺术设计人员的技术要求，课程体系的技术路径通过显性技术课程（AIGC 绘画技术、数字音视频制作、摄影摄像、影视后期特效、二维三维动画设计、虚拟现实设计等）和隐性技术课程实现。隐性技术课程将智能技术与传统数字媒体艺术设计课程融合，以数字媒体艺术设计业务场景为载体，力求以技术实现为手段，实现“数字媒体艺术设计业务+人工智能技术”的课程体系设计。

2. 专业课程体系设计思路

数字媒体艺术设计专业课程体系的设计应紧密结合行业需求，优化课程结构，加强基础课程和核心课程教学，同时注重实践教学和思政与人文素养教育的融入，以培养具备专业技能和良好职业素养的数字媒体艺术设计人才。引入新兴领域课程，为了使学生更好地适应行业需求，引入 AIGC 技术等新兴领域的课程。重组课程体系，在保持课程的系统性和逻辑性的基础上，注重课程的整合和相关性。将原本独立、互不相关的课程重组为基于知识体系的新课程，以提高教学效率。

3. 实践教学体系设计

实践教学体系基于岗位核心工作能力设计，按照单项技能训练、岗位综合能力训练和企业项目实操训练递进的顺序设计。对于每一门专业课程，均以工作任务为导向，完成单项技能训练。企业模拟工作岗位与数字媒体艺术设计岗位综合实训，实现对岗位综合能力的训练，通过企业课堂和岗位实习完成真账实操训练。

（三）课程描述

1. 公共基础课程

序号	课程名称	学分	学时	课程目标	主要教学内容
1	思想道德与法治 (一) - (二)	3	48	1.帮助学生理解马克思主义世界观、人生观、价值观、道德观和法治观的基本原理。 2.帮助学生筑牢理想信念之基，培育和践行社会主义核心价值观，引导学生尊重和维护宪法法律权威，帮助大学生提高思想道德素质 and 法治素养，成长为自觉担当民族复兴大任的时代新人。	针对新时代大学生成长过程中面临的思想和法律问题，主要包括马克思主义人生观、理想信念、中国精神、社会主义核心价值观、社会主义道德观特别是职业道德教育、中国特色社会主义法治观教育等内容。

序号	课程名称	学分	学时	课程目标	主要教学内容
2	习近平新时代中国特色社会主义思想概论	3	48	1.帮助学生理解习近平新时代中国特色社会主义思想的重大意义、科学体系、丰富内涵、精神实质、实践要求。 2.引导学生深刻理解习近平新时代中国特色社会主义思想贯穿的马克思主义立场观点方法。 3.帮助学生增强“四个意识”、坚定“四个自信”、做到“两个维护”。	主要讲授习近平新时代中国特色社会主义思想及其历史地位、新时代坚持和发展中国特色社会主义的总目标总任务、“五位一体”总体布局、“四个全面”战略布局、全面推进国防和军队现代化、中国特色大国外交、坚持和加强党的全面领导等内容。
3	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	2	32	1.帮助学生准确把握马克思主义中国化的历史进程和理论成果，理解毛泽东思想、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是一脉相承又与时俱进的科学体系。 2.引导学生深刻理解中国共产党为什么能、马克思主义为什么行、中国特色社会主义为什么好，坚定“四个自信”。	以马克思主义中国化为主线，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、指导意义和实践要求，包括“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”三个部分。
4	形势与政策（一）-（六）	1	48	帮助学生准确理解党的理论创新最新成果、国内国际形势及党和国家决策部署，引导学生正确认识世界和中国发展大势，正确认识中国特色和国际比较，正确认识时代责任和历史使命，正确认识远大抱负和脚踏实地，坚定“四个自信”。	主要讲授党的理论创新最新成果，新时代坚持和发展中国特色社会主义的生动实践，马克思主义形势观、政策观、党的路线方针政策、基本国情、国内外形势及其热点问题。
5	劳动教育（一）-（二）	1	16	1.提高学生的劳动能力，丰富学生的劳动知识技能，增强学生劳动创新创造技能。 2.教育引导学生树立正确的劳动价值观、崇尚劳动、尊重劳动，培养学生爱岗敬业的工作态度，增强学生责任意识，提升学生职业素养。	通过有目的、有计划地组织学生参加日常生活劳动、生产劳动和服务性劳动，实现技术赋能。学生通过自我劳动、义务劳动、勤工俭学、社会实践、志愿服务、企业实践等，让学生动手实践，出力流汗，接受锻炼，磨炼意志。
6	体育与健康(一)-(四)	6	120	通过合理的体育教育和科学的体育锻炼过程，达到增强体质、增进健康和提高学生体育素养，养成良好的行为习惯，形成健康的生活方式，培养良好的体育道德和合作精神。	健身运动的基本方法和技能；常见运动创伤的处理方法，体能测试和评价体质健康状况；全面发展体能的知识与方法；人体需要的健康营养食品等。
7	大学生心理健康教育(一)-(二)	2	32	使学生明确心理健康的标准及意义，增强自我心理保健意识和心理危机预防意识，掌握并应用心理健康知识，培养自我认知能力、人际沟通能力、情绪调控能力，挫折应对能力、自我调节能力，切实提高心理素质，培养学生自尊自信、理性平和、积极向上的健康	心理学有关理论和基本概念；心理健康的标准及意义；大学阶段人的心理发展特征及异常表现，自我调适等基本知识；心理调适技能、自我探索技能、环境适应技能、生涯规划技能、学习发展技能等。

序号	课程名称	学分	学时	课程目标	主要教学内容
				康心态，促进学生心理健康素质与思想道德素质、科学文化素质协调发展。	
8	大学生职业生涯规划	1	16	使学生能正确认知自我，了解职业环境和社会需求，树立正确的择业观，掌握求职技巧，提高自身的就业竞争力和职业素养。	职业生涯规划步骤；自我认知的霍兰德职业匹配测试法、MBTI人格特征测试法、技能测试方法以及价值观测试方法和职业测评法；职业认知的生涯人物访谈法、招聘信息分析法；职业目标确立的SMART原则和目标的树型分解法；就业信息的搜集渠道和方法、求职材料的制作和投递方法、笔试及面试流程及技巧；求职过程中常见的侵权、违法行为；就业形势、了解就业政策法规。
9	就业指导	1	16	使学生认识自己，了解职业特性、专业要求和就业形势，帮助学生树立正确的职业理想和择业观念，合理规划自己的职业生涯；通过职业意识的训练与指导，掌握求职择业技巧，提高就业能力和职业素养，为择业、就业和自主创业做好充分的准备。	自我认知的途径和方法；了解职场的元素，认识职场的途径和方法；理解职业和职业生涯规划及做好职业生涯规划对自己的重大意义；现实的就业形势与政策法规；就业信息搜索方法，求职择业的方法与技巧；就业心理问题自我调适的方法和技巧；入职面试、笔试等的技巧和原则。
10	创新创业教育（一）-（二）	2	32	使学生掌握创新思维、创新技法和创业基础知识，提升团队协作和管理、增强创新意识、提高综合素养等方面关键能力，培养学生主动适应国家社会经济发展和人的全面发展需求，正确理解创新与职业生涯发展的关系，树立正确的价值观和就业观。	创新意识的含义、作用及类型；创新与创业的关系；常见的创新技法；创业所需的基本知识；创业者的人格特质；创业精神的内涵和培养方式；创业构想及产生途径；创业团队的概念、成长特征，团队的冲突管理和制定方法；商机识别的主要影响因素和识别过程；商业风险的类型和防范方法；股权融资与债权融资，握融资的渠道，熟悉融资的过程等。
11	军事理论与技能训练	3	128	使学生掌握基本军事理论，增强国防观念，国家安全意识，初步掌握我国军事理论的主要内容等知识和军事训练等技能，培养学生学习和独立思考的能力，增强学生的参军报国想法、国防观念、国家安全意识，弘扬爱国主义精神，传承红色基因等方面关键能力，提高学生国防综合能力方面的职业素养。	国防、现代国防含义及类型，我国国防历史和现代化国防建设的现状；国家安全的内涵和原则、世界军事及我国周边环境；军事思想的形成和发展过程，我国古代军事思想、毛泽东军事思想、邓小平和江泽民新时期军队建设思想、胡锦涛国防和军队建设思想以及理解习近平强军思想的科学内涵和主要内容；战争的内涵、特点、发展历程，

序号	课程名称	学分	学时	课程目标	主要教学内容
					新军事革命的基本内涵、发展演变，机械化战争、信息化战争的形成、主要形态、特征、代表性战例和发展趋势；各国信息化作战平台的发展现状；信息化杀伤武器对现代战争的影响。
12	应用文写作	2	32	使学生掌握职场公务应用文和个人人际交往应用文的基本技能，包括通用类文书、党政机关公文、商务活动文书、契约文书等文种写作理论和写作技巧、文档处理技能，提升逻辑思维、品读、分析、书面交际等方面关键能力，形成具有较强政治素养、恪守法规意识、务实严谨、规范写作的职业素质。	了解应用文的性质、特点、写作基本要求；区别应用语体与文学语体的不同；职场公务处理和个人交往活动中“必需、够用”文种的写作基本理论、写作技巧；能写作规范的应用文；运用各类文种处理事务，解决实际问题。
13	大学英语（一）-（二）	4	64	促进学生英语学科核心素养的发展，培养具有中国情怀、国际视野，能够在日常生活和职场中用英语进行有效沟通的高素质技术技能人才。	英语语音、词汇、语法、语篇和语用知识；英语听、说、读、看、写、译技能；识别、运用恰当的体态语言和多媒体手段；根据语境运用合适的策略，理解和表达口头和书面话语的意义，有效完成日常生活和职场情境中的沟通任务等。
14	智慧财经素养	2	32	使学生掌握国民收入与分配、个人收入、金融投资、消费、社会保障、创新创业、财经法律、国际经济与发展趋势等知识和税务筹划、债务管理、保险规划、财务规划等技能，培养学生家庭财务分析、家庭资产配置、家庭风险管理等方面关键能力，帮助学生形成风险管理意识、懂财经法、懂财务管理的职业素质。	国民经济统计指标的内涵及其相互关系；财政收入、财政支出的含义、形式和分类，财政收入和支出的类别和范围；投资产品的收益和风险；收入的类别；个人或家庭可支配收入计算方法；投资产品的种类和特点；运用无差异曲线和预算约束线分析消费情况；信贷的概念和分类；社会保障的体系结构；社会保险和商业保险的联系与区别；了解保险合同的基本内容；劳动合同的内容，劳动合同解除的相关规定；劳动维权的途径；生活中遭遇消费侵权与维权；汇率的含义、标价方法、种类，区分直接标价法和间接标价法；影响汇率变动的主要因素以及汇率变动对经济的影响；区块链的定义及常见术语等；

2.专业（技能）课程

课程名称	课程目标	主要教学内容
------	------	--------

课程名称	课程目标	主要教学内容
造型基础	本课程旨在培养学生对造型艺术的基本认识 and 审美能力，使学生能够理解和掌握造型设计的基本规律。 1. 理解基础造型原理 2. 提升观察与分析能力 3. 掌握基础绘画与雕塑技能 4. 培养创造力和想象力 5. 培养审美能力和批判性思维	课程内容包括： 1. 形体分析：学习如何观察和分析不同形体的结构和特点。 2. 比例感知：通过绘制练习，培养对比例和尺寸的敏感度。 3. 基础绘画技巧：涵盖素描、色彩、透视等绘画基础。
设计构成	1. 学生将能够理解设计元素如何构成视觉语言 2. 掌握设计元素的基本构成 3. 提升视觉表达能力，并应用于实际设计中。	1. 点线面的运用：探索基本图形元素在设计中的应用。 2. 色彩搭配：学习色彩理论，掌握色彩的搭配技巧。 3. 构图原理：分析不同构图方式，提升视觉布局能力。
分镜头与脚本设计	1. 学习如何通过分镜头和脚本设计的写作方法 2. 掌握有效地讲述故事和传达视觉信息。	课程内容包括： 1. 分镜头技巧：学习电影和动画中分镜头的设计方法。 2. 脚本撰写：练习如何编写脚本，包括对话和场景描述。 3. 故事板制作：制作故事板来预览和计划视觉叙事。
设计营销与策划	1. 培养学生的品牌意识 2. 培养市场营销策划能力。	课程内容包括： 1. 品牌定位：分析品牌核心价值，确定市场定位。 2. 市场分析：研究市场趋势，了解消费者行为。 3. 营销组合：学习 4P 营销理论，制定营销策略。
数字音视频制作	1. 能够承担短视频的采样 2. 剪辑及后期特效的合成 3. 配音配乐的技巧	课程内容包括： 1、PremiereAfter Effects 等软件在影视广告剪辑 2、短视频剪辑方面的综合运用技术
三维建模技术	1. 学习使用三维建模软件 2. 如何将创意想法转化为三维空间作品。	课程内容包括： 1，建模基础：学习三维建模的基本操作和技巧。 2，纹理贴图：掌握如何给模型添加纹理，增强视觉效果。 3，光影渲染：了解渲染技术，创建真实感强的三维图像。
摄影摄像	1. 将教授学生摄影摄像的专业技巧 2. 提高其艺术创作和视觉表达的能力。	课程内容包括： 1, 摄影构图：学习构图原则，提升摄影作品的艺术性。 2, 摄像机操作：熟悉不同摄像机的操作方法，掌握拍摄技巧。 3, 光线运用：理解光线对摄影作品的影响，学习光线

课程名称	课程目标	主要教学内容
		的控制和运用。
影视后期特效	1. 教授学生掌握影视后期制作的关键技术 2. 学会特效制作和视频编辑。	课程内容包括： 1. 剪辑理论：学习视频剪辑的基本理论和技巧。 2, 视觉特效：探索如何使用软件创建视觉特效。 3, 音效设计：了解音效对影视作品的重要性，学习音效的制作和编辑。
二维动画制作	1. 本课程的学习，学生将能够独立完成二维动画的制作 2. 提升动画设计和制作的专业能力。	课程内容包括： ：1, 动画原理：理解动画的基本原理和动画运动的规律。 2, 角色设计：学习如何设计动画角色，包括造型和性格设定。 3, 动画制作软件使用：掌握主流二维动画软件的操作和应用。
三维动画设计	1. 掌握三维动画设计的基础原理，熟悉相关工具。 2. 学习建模、材质贴图、动画制作等核心技术。 3. 培养设计与实践能力，提升创新能力。	课程内容包括： 1. 介绍三维动画基本原理、制作流程 2. 学习动画制作技巧：特效制作方法，不限于材质变换，变形动画，动画控制器，角色动画，粒子系统与空间扭曲，动力学系统。 3. 通过实践项目，巩固所学知识。
视听语言	1. 掌握画面造型语言—景别、景深与焦距，角度，色彩，光线，构图，镜头形式固定、运动、场面调度 2. 培养学生对视频作品进行视听语言分析创作能力。 3. 提升学生的艺术视野和人文修养。	课程内容包括： 1. 视听语言：视听语言基础，镜头分类与结构 2. 影视声音与作用：视听元素的选择和应用，画面剪辑点的划分 3. 景别与运动匹配：场景与转换 4. 叙事方式与结构：影视节奏与调控，影视风格类型与使用
字体与编排设计	1. 掌握字体与编排设计的基本知识和技术 2. 了解字体与品牌形象的关系，培养创意思维和审美能力， 3. 培养学生的团队合作和沟通能力，能够独立完成符合设计原则和美学标准的字体	课程内容包括： 1. 认识字体：基本字体与编排设计 2. 掌握字体：创意字体与编排设计 3. 运用字体：段落字体与编排设计 4. 字体应用

课程名称	课程目标	主要教学内容
	与编排设计。	
AIGC 绘画技术	1. 建立对 AIGC 技术的全面理解和认识。 2. 掌握文本提示写作技巧、关键词优化的能力，掌握文生图，图生图等多种风格的 AIGC 绘画技术 3. 注重培养学员的创新思维和问题解决能力，使其能够更好地应对未来职场的挑战。	课程内容包括： 1. AI 绘画工具介绍:发展历程梳理 2. AI 工具系统讲解：插件与模型的使用图像管理与后期处理 3. AI 绘画版权问题与注意事项
UI 设计	1. 掌握界面设计流程，分析界面产品，能进行市场调研； 2. 能够综合考虑界面整体设计效果，优化设计方案； 3. 培养理论联系实际，实事求是的工作作风和科学严谨的工作态度；具有精益求精、不断进取的职业素养；	课程内容包括： 1. 初识 UI：认识原型交互软件 2. 原型交互软件：小图标的制作 3. 原型交互软件：组件的制作 4. 原型交互软件：插件的使用 5. 原型交互软件：交互动效 6. 产品分析与调研：APP 界面设计分析与调研
新媒体运营与设计	1. 掌握新媒体设计与运营的基本原理和关键技术。 2. 培养用户思维、流量思维、产品思维、大数据思维等运营思维。 3. 养成认真踏实、细心耐心、注重合作、积极上进的工作作风，具有良好的服务意识。	课程包括： 1. 发展历程：了解新媒体运营的发展历程 2. 新媒体运营：概念，矩阵传播运营 3. 新媒体运营方案策划：概念、内容定位与策划 4. 新媒体运营调研：数据分析，项目实践
数字产品设计	1. 了解数字化文创产品设计的内容。 2. 能够运用理论分析数字化文创产品设计。 3. 完成数字化文创产品设计实践。 4. 培养学生探索知识的乐趣、优异的思维习惯和实践能力，最终提高学生运用数字产品设计知识解决实际问题的能力。	课程内容包括： 1. 数字化文创产品设计认知 2. 文化创意理论与数字产品之间的关系 3. 文创产品之民俗数字产品设计 4. 文创产品之旅游数字产品设计 5. 文创产品之传统数字产品设计 6. 数字文创产品设计实践教学 7. 1+X 数字化文创产品证书，项目化实践

课程名称	课程目标	主要教学内容
数字媒体技术	1. 掌握虚拟现实技术基础知识； 2. 掌握 Unity3d 软件的基本使用流程； 3. 掌握三维交互的基本原理 4. 培养学生团队意识和协作精神，培养吃苦耐劳，精益求精，努力追求作品完美的素质。	课程内容包括： 1. 虚拟现实技术基础知识：Unity 基础知识 2. 三维交互的基本原理：UI 交互设计、C#编程语言 3. VR 项目开发

3.专业（群）平台课程

序号	课程名称	学分	学时	课程目标	主要教学内容
1	图形图像处理	4	64	1. 培养学生理想信念、价值观、政治信仰和社会责任，提升辨析能力； 2. 综合应用多学科知识，独立完成企业品牌形象设计，融入课程思政； 3. 掌握品牌形象设计方法，具备商业设计能力和团队协作能力。	本课程涵盖企业品牌形象设计基础、识别设计和专题设计与制作，涉及品牌定位、视觉设计策划与应用、专题项目整合及案例实战。
2	人工智能应用基础	2	32	1. 建立对 AIGC 技术的全面理解和认识； 2. 掌握文本提示写作技巧、关键词优化的能力，掌握文生图，图生图等多种风格的 AIGC 绘画技术； 3. 注重培养学员的创新思维和问题解决能力，使其能够更好地应对未来职场的挑战。	课程内容包括了人工智能 AI 绘画工具介绍，AI 工具系统讲解，插件与模型的使用图像管理与后期处理，AI 绘画在设计中的实际应用、版权问题与注意事项。
3	创新创意思维	2	32	1. 掌握各种常用思维方式的特点以及设计思维的逻辑特点； 2. 了解创意思维的四个阶段、思维的分类，并学会利用创意思维来做设计方案； 3. 能够参与课堂讨论，阐述自己的作品，提高理解、评价、表达等综合能力，具有创意的能力和自觉性； 4. 在完成训练项目的同时，能够养成对设计策划与构思的能力，能够通过书籍、网络自主学习的能力，能够将设想草图运到设计方案、设计图的能力。	课程内容包括创意类型和方法、联想思维的运用，不同联想思维类型的手绘发明，不同联想思维类型的运用，思维导图应用，思维导图的绘制和思维导图的应用，头脑风暴概念和分类，发散与逆向思维在头脑风暴中的运用等。

4.专创赛证融通课程

序号	课程名称	学分	学时	课程目标	主要教学内容
----	------	----	----	------	--------

序号	课程名称	学分	学时	课程目标	主要教学内容
1	自媒体运营	2	32	1. 理解自媒体概念与趋势： 2. 掌握自媒体平台操作 3. 内容创作与策划 4. 用户运营与互动 5. 数据分析与优化 6. 品牌建设与推广 7. 实战演练与案例分析:通过实战演练和案例分析,使学生将所学知识应用到实际运营中。	1. 理解自媒体概念与趋势： 使学生全面了解自媒体的定义、发展历程以及当前的趋势和动态分析成功的自媒体案例。 2. 掌握自媒体平台操作:熟悉各大自媒体平台(如微信、微博、抖音、B站等)的注册、设置和使用方法。 3. 内容创作与策划:教授内容创作的技巧和方法,包括文案撰写、图片和视频制作等培养学生策划有吸引力的内容主题。 4. 用户运营与互动: 教学生如何分析用户画像,了解目标受众的需求和喜好,教授与用户互动的技巧,包括评论回复、私信交流、举办线上活动等,提高用户粘性和活跃 5. 数据分析与优化:教授如何使用数据分析工具 6. 品牌建设与推广:教学生如何构建和维护自媒体品牌形象,提升品牌知名度和美誉度。 7. 实战演练与案例分析:通过实战演练和案例分析,使学生将所学知识应用到实际运营中
2	职业技能大赛专题	2	32	1. 掌握行业基础知识 2. 提高技术操作能力 3. 强化专业知识应用 4. 增强竞赛实战能力 5. 熟悉竞赛规则与流程 6. 提高问题解决能力	1. 掌握行业基础知识:深入理解并熟练掌握所参赛行业的基础理论、专业术语和技术要点。 2. 提高技术操作能力:通过实践操作和模拟训练,提升参赛者的技术操作能力。 3. 强化专业知识应用:将所学的专业知识与实际操作相结合,提高参赛者在具体工作场景中应用专业知识的能力。 4. 熟悉竞赛规则与流程:全面了解职业 1. 技能大赛的竞赛规则、评分标准和流程安排。 5. 提高问题解决能力:通过模拟竞赛和案例分析,培养参赛者分析问题、解决问题的能力 and 创新思维。
3	大学生广告艺术设计大赛专题	2	32	1. 掌握广告基础知识 2. 提高技术操作能力 3. 强化广告专业知识应用 4. 增强竞赛实战能力 5. 熟悉竞赛规则与流程 6. 提高问题解决能力	1. 掌握行业基础知识:深入理解并熟练掌握所参赛行业的基础理论、专业术语和技术要点。 2. 提高技术操作能力:通过实践操作和模拟训练,提升参赛者的技术操作能力。 3. 强化专业知识应用:将所学的专业知识与实际操作相结合,提高参赛者在具体工作场景中应用专业知识的能力。 4. 熟悉竞赛规则与流程:全面了解职业 1. 技能大赛的竞赛规则、评分标准和流程安排。 5. 提高问题解决能力:通过模拟竞赛和案例分析,培

序号	课程名称	学分	学时	课程目标	主要教学内容
					养参赛者分析问题、解决问题的能力 and 创新思维。

七、教学进程总体安排

(一) 教学进程安排

2024级数字媒体艺术设计专业教学进程安排表

课程性质	课程类别	课程群	课程编码	课程名称	学分	总学时	课时分配表		考试方式	周学时/教学周数						开课学院	课程说明
							理论学时	实践学时		一	二	三	四	五	六		
公共基础课程	必修课	思想政治理论模块	GS102101001-2	思想道德与法治（一）-（二）	3	48	32	16	考查	1.5	1.5					马院	
			GS102102001	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	
			GS102102001	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	
			GS102104001-6	形势与政策（一）-（六）	1	48	32	16	考查	讲4	讲4	讲4	讲4	实践	实践	马院	根据教社科〔2018〕1号文件规定《形势与政策》专科每学期不低于8学时，共计1学分。其中1-4学期为课堂教学，5-6学期为实践教学。
			思想政治理论模块小计		9	176	120	56		1.5	3.5	3	0	0	0	0	
		通识课程模块	GS101501001-4	体育与健康（一）-（四）	6	120	8	112	考查	2	2	①	①			基础	
			GS100601001-2	大学生心理健康教育（一）-（二）	2	32	32		考查	1	1					学工	
			GS100602001	大学生职业生涯规划	1	16	8	8	考查	1						学工	
			GS100602002	就业指导	1	16	8	8	考查				1			学工	
			GS101801001-2	创新创业教育（一）-（二）	2	32	16	16	考查	1	1					创院	第一学期开设创新创业教育理论，第二学期开设创新创业教育实践
			GS100603001	军事理论与技能训练	3	128	16	112	考查	1						学工	
			GS100701001-2	劳动教育（一）-（二）	1	16	8	8	考查	0.5	0.5					总务	
			GS101502001	应用文写作	2	32	16	16	考试			2				基础	
			GS101505001-2	大学英语（一）-（二）	4	64	32	32	考试	2	2					基础	
			GS101203001	数字素养与技能	2	32	16	16	考查	2						数技	
			GS101405001	智慧财经素养												数金	
			通识课程模块小计		24	488	160	328		10.5	6.5	2	1	0	0	0	
		公共实践课程模块	GS100604001	第二课堂	4	--		--	考查	①	①	①	①			学工	根据《共青团广东财贸职业学院委员会“第二课堂成绩单”制度实施办法（2024年修订）》（粤财院〔2024〕13号）执行。
		公共必修课合计			37	664	280	384		12	10	5	1	0	0	0	

公共选修课	公共选修课模块		中共党史、新中国史、改革开放史、社会主义发展史、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、人文素养、科学素养、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、合唱基础等	2	32	32		考查		2					马院学工基础双创等	公共选修课至少需修满6学分，美育类课程至少2学分。此外，学生必须从中共党史、新中国史、改革开放史、社会主义发展史、国家安全教育、中华优秀传统文化等课程中选修一门。
				2	32	32		考查			2					
				2	32	32		考查				2				
				2	32	32		考查					2			
	公共选修课模块小计			6	96	96	0		0	2	2	2	2	0		额定6学分
	公共基础课合计			43	760	376	384		12	12	7	3	2	0		
	专业（技能）课程	专业群平台课模块	ZB102001001	图形图像处理	4	64	20	44	考查		4				数创	
			ZB102001002	人工智能应用基础	2	32	12	20	考查			2			数创	
			ZB102001003	创新创意思维	2	32	12	20	考查		2				数创	
		专业群平台课模块小计			8	128	44	84		0	6	2	0	0	0	
		专业基础课模块	ZB102001004	设计构成	4	64	24	40		4					数创	
			ZB102003001	分镜头与脚本设计	4	64	32	32					2		数创	
			ZB102004001	造型基础	4	64	24	40		4					数创	
			ZB102003002	视听语言	4	64	40	24				4			数创	
			ZB102003003	*数字音视频设计	4	64	32	32			4				数创	
			ZB102003004	设计营销与策划	4	64	40	24					4		数创	
		专业基础课模块小计			22	320	192	192		8	4	4	6	0	0	
		专业核心课模块	ZB102003005	摄影摄像	4	64	32	32			4				数创	
			ZB102003006	*影视后期特效	4	64	32	32				4			数创	
			ZB102003007	*二维动画制作	4	64	32	32				4			数创	
			ZB102003008	三维动画设计	4	64	32	32					4		数创	
			ZB102003009	*三维建模设计	4	64	32	32					4		数创	
			ZB102003010	*新媒体运营与设计	4	64	32	32	考查					②	数创	
		专业核心课模块小计			21	432	192	192		0	4	8	15	0	0	
		专业实践模块	ZB102001009	数字媒体艺术设计专业综合实训	2	56		56						①	数创	
			ZB100501001	毕业综合项目	3	84		84	考查						③	数创
			ZB100501002	岗位实习	24	576		576	考查					④	⑤	数创
		专业实践模块小计			29	716	0	716		0	0	0	0	0	0	
	专业必修课合计			80	1596	428	1184		8	14	14	21	0	0	0	0
专业选修课	数字媒体艺术方向	ZX102003001	字体与编排设计	2	32	16	16				2				数创	额定6学分，重修可选数字创意学院其他专业限选课模块代替。
		ZX102003002	AIGC绘画技术	2	32	16	16				2				数创	
		ZX102003003	UI设计	2	32	16	16					2			数创	
		ZX102003004	数字直播运营	2	32	16	16					2			数创	
		ZX102003005	数字产品设计	2	32	16	16				2				数创	
		ZX102003006	数字媒体技术	2	32	16	16					2			数创	
	专业限选课模块小计			6	96	36	60		0	2	2	2	0	0		
	专创赛证融通课模块	ZX102003007	自媒体运营	2	32		32				2				数创	额定6学分，提供若干门专创赛证融通比赛专题设计（授课时实际比赛而定专题项目）
		ZX102003008	职业技能大赛专题	2	32		32				2				数创	
		ZX102003009	大学生广告艺术设计大赛专题	2	32		32					2			数创	
	专创赛证融通课模块小计			6	96	0	96		0	0	4	2	0	0		
专业选修课合计			12	192	36	156		0	2	6	4	0	0	0		额定12学分
专业（技能）课程合计			92	1788	342	1446		8	14	20	21	0	0			
总计（总学分/总学时）			139	2652	718	1830		20	26	27	24	2	0			

（二）教学学时分配

各类课程学分学时比例表

课程属性	课程性质	课程模块	小 计		小 计	
			学 分	比 例	学时	比 例
公共基础课程	必修课	思想政治理论模块	9	6.62%	176	6.91%
		通识课程模块	24	17.65%	488	19.15%
		公共实践课模块	4	2.94%	0	0.00%
	公共选修课	公共选修课模块	6	4.41%	96	3.77%
合 计			43	31.62%	760	29.83%
专业（技能）课程	必修课	专业群平台课模块	8	5.88%	128	5.02%
		专业基础课模块	22	16.18%	320	12.56%
		专业核心课模块	21	15.44%	432	16.95%
		专业实践课模块	30	22.06%	716	28.10%
	专业选修课	专业限选课模块	6	4.41%	96	3.77%
		专创赛证融通课模块	6	4.41%	96	3.77%
合 计			93	68.38%	1788	70.17%
总 计			136	100%	2548	100%
实践教学学时			1830			
实践教学学时占总学时比（%）			69.00%			
公共基础类课程学时占总学时比（%）			26.06%			
选修课学时占总学时比（%）			11.27%			

（三）教学学历周安排

教学学历周安排表

学年	学期	教学周		机动安排（含改卷、集中实训等）	入学教育（含军训）	合计
		课程教学（含实训）	考试			
一	一	14	1	1	2	18
	二	18	1	1	0	20
二	三	18	1	1	0	20
	四	18	1	1	0	20
三	五	20	0	0	0	20
	六	20	0	0	0	20

合计	112	4	2	118
----	-----	---	---	-----

八、实施保障

（一）校企合作

建立与数字媒体艺术设计行业和广州大画文化传播有限公司等数字创意标杆企业深度融合的协同、协作机制。建立数字媒体艺术设计实践教学示范基地与研究中心，联合开发专业课程，共同制定人才培养方案，共同举办师资培训，实现校企协同育人和协作创新。校企深度合作，实现企业实战课堂。在深化企业数字媒体艺术设计课程建设的过程中，进一步延伸引企入校的理念，与企业合作，转换教学场景，构建职业化氛围，探索校企双师授课的模式。

（二）师资队伍

1. 队伍结构

学生数与本专业专任教师数比例为 21:1，双师素质教师占专业师比为 100%，专任教师队伍职称、年龄结构合理，形成合理的队伍结构。专业部分师资列表如下：

序号	姓名	年龄	职称	学位	双师状况
1	聂榕	45	讲师	博士	是
2	郭思恩	35	助教	学士	是
3	谭卡丽	31	助教	硕士	是
4	程奥林	28	助教	硕士	否
5	聂榕	44	讲师	硕士	是
6	吴浩	31	工程师	本科	否
7	肖寅爽	43	高级工程师	本科	否
8	陈昌伟	30	工程师	本科	否
9	黄淑怡	25	工程师	本科	否

2. 专任教师

具有高校教师资格和本专业领域有关证书；有理想信念、有道德操、有扎实学识；具有

数字媒体艺术设计相关专业本科及以上学历；有扎实的本专业相关理论功底和实践能力；具有较强的信息化教学能力，能够开展课程教学改革和科学研究；每 5 年累计不少于 6 个月的企业实践经历。

3. 专业带头人

专业带头人聂榕能够较好地把握国内外行业、专业发展，能广泛联系行业企业，了解行业企业对本专业人才的需求实际，课程体系设计、专业研究能力强，组织开展教科研工作能力强，在本区域或领域具有一定的专业影响力。

4. 兼职教师

主要从相关行业企业聘任，具备良好的思想政治素质、职业道德和工匠精神，具有扎实的专业知识和丰富的实际工作经验，具有讲师及以上职称，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。

（三）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

具有稳定的校外实训基地。能够提供开展数字媒体艺术设计专业相关实训活动，实训设施齐备，实训岗位、实训指导教师确定，实训管理及实施规章制度齐全。具有稳定的校外实习基地。能提供广告设计、数字摄影等相关实习岗位；能涵盖当前艺术设计专业的主流实务，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。专业实习实训的校外实训基地包括：广州面道网络科技有限公司、广州冠岳网络科技有限公司、深圳洛克特视效有限公司、广州云图动漫设计有限公司、广州锦墨科技有限公司等。

企业类型	数量	功能	接纳学生人数/年	备注
设计类企业	5	市场调查、数据分析	20	
		专业实习、岗位实习基地	10	
		学习参观	50	

注：“企业类型”表示什么样的企业，例如：技术服务公司、设备供应商、经销商、企事业单位、制造类企业、设计类企业等。

（四）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	严格审查教材选用，禁止不合格的教材进入课堂。推荐使用十三五高职高专规划教材，优先选
基本要求	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《艺术设计史》、《数字媒体交互设计》、《数字产品设计》、《视听语言》等数媒专业教材以及《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。 主要建设内容包括:《分镜头与剧本设计》、《三维建模设计》、《三维动画设计》《UI 设计》、《数字音视频制作》、《摄影摄像》、《影视后期特效》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。 ④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。 ⑤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、教孳音视频、动画,迎件统资源素材,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、数煤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。
--	---

（五）教学方法

1. 推行基于业务场景的行动导向教学。倡导“在业务场景中学理论，在理论应用中强实践”的教学理念，开发以职业为导向的专业课程，以企业经济业务场景驱动数字媒体艺术设计课程学习。通过上班式课程将工作任务与知识性学习有机串联，变革学生角色，让学生以“职业人”的身份在企业工作环境中自主工作、独立学习、共同研究。

2. 利用信息技术，实现智慧课堂和移动课堂。借助在线平台等移动教学平台，利用校内智慧教室，实施线上线下混合式教学，达到“简、通、活”的课堂教学效果：师生通过简单的操作，转换手机、投屏、终端等多种学习工具，就能实现课堂互动，达到课前、课中、课后、课外的环环相通，通过随机抢答、弹幕等工具激活课堂氛围，将“低头族”学生变为课堂学习的主体。

（六）学习评价

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。在数字媒体艺术设计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。在数字媒体艺术设计信息系统应用等课程中，通过考试平台和组织数字媒体艺术设计技能普测，实现教考分离，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。

（七）质量管理

1. 学校专门成立了教学督导与评价中心，组建了专业建设与教学指导委员会，建立了专业建设和教学质量诊断与改进机制，健全了专业教学质量监控管理制度，完善了课堂教学、教学评价、实习实训、毕业设计以及专业调研、人才培养方案更新、资源建设等方面质量标准建设，通过教学实施、过程监控、质量评价和持续改进，达成人才培养规格。

2. 学校和二级学院完善教学管理机制，加强日常教学组织运行与管理，定期开展课程建设水平和教学质量诊断与改进，建立健全巡课、听课、评教、评学等制度，建立与企业联动的实践教学环节督导制度，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。

3. 学校建立了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。

4. 专业教研组织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。

（八）继续学习深造建议

本专业学生可以继续完成本科深造，亦可通过考试取得 1+X 自媒体运营、数字媒体艺术等专业证书提升专业能力。

九、毕业要求

学生在规定年限内，完成人才培养方案所规定课程的学习和实践环节，修满 2500 学时，131 学分，达到数字媒体艺术课程学时要求，鼓励考取职业技能等级证书，素质、知识、能力达到本专业人才培养目标和培养规格的要求。

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	四选一	
	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		

十、方案编制人员

编制参与人：聂榕、郭思恩、程奥林

校内：聂榕、郭思恩、程奥林

校外：彭小荣、吴敏玲

编制执笔人：聂榕

编制负责人：聂榕

审核人：赖泓君

学院论证：数字创意学院专业建设与教学指导委员会

学校论证：广东财贸职业学院专业建设与教学指导委员会

审定：广东财贸职业学院党委会

审定日期：2024 年 9 月 9 日

十一、附录（未完成）

（一）典型工作任务职业能力分析表

工作项目		工作任务		职业能力		学习水平
项目编号	项目名称	任务编号	任务名称	能力编号	能力名称	高职 Li
01	造型基础	01-01	设计素描	01-01-01	线条控制与基本图形绘制	L1
				01-01-02	人体结构比例与动态绘制	L1
				01-01-03	光影表现与质感描绘	L1
				01-01-04	空间感与透视原理应用	L1
				01-01-05	细节处理与完整作品呈现	L1
				01-01-06	创意思维与主题表达	L1
		01-02	设计色彩	01-02-01	色彩搭配原则与应用	L1
				01-02-02	色彩心理学与情感表达	L1
				01-02-03	色彩调和对比技巧	L1
				01-02-04	色彩渲染技术与层次感	L1
02	设计构成	02-01	平面构成	02-01-01	设计元素的选择与运用	L1
				02-01-02	视觉平衡与构图原则	L1
				02-01-03	创意构思与视觉传达	L1
				02-01-04	平面设计作品的完整性与细节	L1
				02-01-05	设计稿件的制作与呈现	L1
		02-02	色彩构成	02-02-06	色彩在摄影中的运用与调控	L1
				02-02-07	摄影作品的色彩调整与后期处理	L1
				02-01-03	色彩构成在视觉传达中的作用	L1
03	摄影摄像	03-01	拍摄采集 素材照片	03-01-01	摄影技术与光线控制	L1
				03-01-02	素材采集的计划与执行	L1
				03-01-03	商品与人像摄影技巧	L1
				03-01-04	背景与环境的选择与利用	L1
				03-01-05	摄影作品的构图与美学	L1
				03-01-06	数码相机操作与维护	L1
				03-01-07	照片编辑与处理技术	L1

工作项目		工作任务		职业能力		学习水平
项目编号	项目名称	任务编号	任务名称	能力编号	能力名称	高职 Li
		03-02	拍摄采集 影像素材	03-02-01	影像素材的高效采集与管理	L1
				03-02-02	视频拍摄技巧与设备操作	L1
				03-02-03	影像素材的剪辑与合成	L1
				02-03-04	视频后期制作与特效应用	L1
				03-02-05	影像素材的存储与归档	L1
				03-02-06	影像素材的版权与使用规范	L1
				03-02-07	影像素材的色彩校正与调整	L1
				03-02-08	音频录制与同步技术	L1
				03-02-09	故事叙述与视觉流程规划	L1
04	图形图像 制作	04-01	矢量图形 制作	04-01-01	矢量图形软件操作与图形创作	L1
				04-01-02	矢量图形的构图与设计原则	L1
				04-01-03	矢量图形的商业应用与实践	L1
		04-02	位图图像 处理	04-02-01	位图图像编辑与修饰技术	L1
				04-02-03	位图图像的层次与透明度处理	L1
05	UI 设计	05-01	UI 设计	04-02-04	位图图像的格式转换与优化	L1
				04-02-05	位图图像在不同媒介中的应用	L1
		05-02	移动 UI 设计	05-01-01	掌握软件的原型图绘制及交互设计。	L1
				05-01-02	了解用户的行为和心理,设计出符合用户习惯和期望的交互方式,提高用户体验。	L1
06	数字音视频剪辑	06-01	视听语言 表现	05-02-01	使用设计工具,将设计转化为高分辨率的静态图像或动态原型。	L1
				05-02-02	了解与开发人员协作的流程和最佳实践,以确保设计能够顺利实现并满足技术要求。	L1
		06-02	短视频、影视、微电影的剪辑	06-01-01	掌握影视作品的构成元素和制作流程,具备对影视作品进行深度分析的能力,理解其创意表达、创作意图、表现手法和艺术效果。	L1
				06-01-02	掌握分镜头脚本撰写、影视领域的专业术语和基本知识,不断更新专业知识和技能。根据需求,传达完整的信息或故事。	L1
07	影视后期特效制作	07-01	后期特效	06-02-01	熟练掌握利用 PR 软件进行影片剪辑、合成。	L1
		07-02	影视后期	06-02-02	能够完成宣传片、短视频、微电影的视频和音频剪辑。	L1
		07-01-01	掌握后期特效分镜头脚本设计和后期特效合成相关技术及工作流程;			L1
		07-02-01	影视特效的特点以及创意表达			

工作项目		工作任务		职业能力		学习水平
项目编号	项目名称	任务编号	任务名称	能力编号	能力名称	高职 Li
			特效	07-02-02	结合实际情况,对各类影视特效的设计与制作提出套可行的解决方案	L1
08	动画设计与制作	08-01	二维动画	08-01-01	能够使用专业二维动画软件,进行高效创作,熟练掌握二维动画制作的各个环节,包括角色设计、场景绘制、动作设计、帧动画制作等。	L1
				08-01-02	具备良好的创意和想象力,能够创作出富有吸引力和独特性的动画作品。	L1
		08-02	三维动画建模	08-02-01	熟练掌握三维建模软件的基本操作,能够创建出复杂的三维模型。	L1
				08-02-02	具备良好的空间感、创新思维,能够设计出独特且符合项目需求的模型。	L1
		08-03	三维动画制作	08-03-01	熟悉关键帧动画、骨骼绑定、表情动画等动画制作技巧,能够赋予模型生命和动态效果。	L1
				08-03-02	具备良好的视觉表现能力,能够运用灯光、材质、纹理等元素,提升三维动画的视觉效果和质感。	L1
09	新媒体运营与设计	09-01	新媒体平台	09-01-01	新媒体平台的了解	L1
				09-01-02	新媒体平台应用	
				09-01-03	新媒体品牌策划	
		09-02	运营与设计	09-02-01	新媒体短视频创作	
				09-02-02	新媒体短视频运营	

（二）典型工作任务与能力对接表

序号	典型工作任务	对应职业能力（技能、工具、方法、要求、知识）
		对应典型工作任务职业能力分析表中项目编号、任务编号和能力编号
1	设计素描	01-01（01、02、03、04、05、06）
2	设计色彩	01-02（01、02、03、04）
3	平面构成	02-01（01、02、03、04、05、06）
4	色彩构成	02-02（01、02、03）
5	拍摄采集素材照片	03-01（01、02、03、04、05、06、07）
6	拍摄采集影像素材	03-02（01、02、03、04、05、06、07、08、09）
7	矢量图形制作	04-01（01、02、03）
8	位图图像处理	04-02（01、02、03、04、05、）
9	UI 设计	05-01（01、02）
10	移动 UI 设计	05-02（01、02）
11	视听语言表现	06-01（01、02）

序号	典型工作任务	对应职业能力（技能、工具、方法、要求、知识）
		对应典型工作任务职业能力分析表中项目编号、任务编号和能力编号
12	短视频、影视、微电影的剪辑	06-02（01、02）
13	后期特效	07-01、07-02（01、02）
14	二维动画	08-01（01、02）
15	三维动画建模	08-02（01、02）
16	三维动画制作	08-03（01、02）
17	新媒体运营与设计	09-01（01、02）、09-02（01、02）

（三）就业岗位与人才培养规格对应关系表

序号	岗位（群）	岗位（群）业务描述	岗位（群）核心能力	培养目标的相关表述	对应的培养规格 对照前文的培养规格
1	UI 设计师	根据主题与设计诉求，运用发散性思维进行“头脑风暴”，构思出尽可能多的创意； 将碎片化的创意构思进行系统化梳理，提炼出多个创意方案并绘制出草图方案； 针对主题与设计诉求，对创意方案进行可行性分析提炼升华出最优的设计方案； 4. 将设计方案设计制作成正稿。	能够根据客户需求设计网站、应用软件、手机APP 等网络平台的 UI 图标和界面效果图	能够根据设计效果图制作 UI 静态\动态布局	04-01 、 04-02 、 05-01
2	摄影摄像	1. 拍摄采集素材照片 2. 拍摄采集影像素材	1. 照片、视频的素材拍摄 2. 对照片、视频进行后期处理	1. 能够掌握摄影摄像原理以及后期处理的技术 2. 熟练掌握形态、色彩、空间的创造及表现力 3. 具有敏锐的观察能力和表现能力	03-01、03-02
3	剪辑助理师	1. 对影视后期编辑 合成综合制作 2. 多媒体作品的制作 3. 电影特效设计与制作 4. 影视片头片花制作	1. 影视短片的拍摄 2. 影视短片的剪辑 3. 影视短片音视频后期处理	能完成企业财务分析工作；协助办理企业筹、投资管理等工作。	06-01、06-02

序号	岗位（群）	岗位（群）业务描述	岗位（群）核心能力	培养目标的相关表述	对应的培养规格 对照前文的培养规格
4	合成助理师	1. 能够利用后期制作、动画制作的硬件和软件进行影视短片拍摄和制作； 2. 能够根据客户的需求设计拍摄剧本和脚本并进行相应沟通； 3. 能够根据影视短片拍摄的需求导演影视短片；	1. 影视后期编辑合成及特效制作 2. 能够承担影片的采样、剪辑及后期特效的合成。	PremiereAfter Effects 等软件在影视剪辑、电视栏目包装方面的综合运用技术	07-01、07-02
5	自媒体运营师	1、可进行新媒体矩阵平台推广和营销，并实现最终的销售转化； 2、可以利用自媒体平台打造企业品牌；	1. 能够协助完成共享业务岗位职责及业务流程设计；2. 具备共享业务处理能力。	能胜任财务共享中心数字媒体艺术设计相关岗位工作。	09-01、09-02

（四）课程对培养规格的支撑关系分析表

序号	课程	课程目标	培养规格 对照前文的培养规格
1	造型基础	1. 理解基础造型原理 2. 提升观察与分析能力 3. 掌握基础绘画与雕塑技能 4. 培养创造力和想象力 5. 培养审美能力和批判性思维	01-01、01-02
2	设计构成	1. 学生将能够理解设计元素如何构成视觉语言 2. 掌握设计元素的基本构成 3. 提升视觉表达能力，并应用于实际设计中。	02-01、02-01
3	分镜头与脚本设计	1. 学习如何通过分镜头和脚本设计的写作方法 2. 掌握有效地讲述故事和传达视觉信息。	06-01、07-01
4	品牌营销策划	1. 培养学生的品牌意识 2. 培养市场营销策划能力。	09-01、09-02
5	创意思维表达	1. 本课程旨在激发学生的创意思维 2. 提升创意思维表达的能力。	06、07、08
5	数字音视频制作	1. 学习使用三维建模软件 2. 如何将创意想法转化为三维空间作品	06-01、06-02

序号	课程	课程目标	培养规格 对照前文的培养规格
6	三维建模设计	1. 学习使用三维建模软件 2. 如何将创意想法转化为三维空间作品 3. 灯光设计渲染效果设计	08-02
7	摄影摄像	1. 将教授学生摄影摄像的专业技巧 2. 提高其艺术创作和视觉表达的能力。	03-01、03-02
8	影视后期特效	1. 教授学生掌握影视后期制作的关键技术 2. 学会特效制作和视频编辑。	06、07
9	二维动画制作	1. 本课程的学习，学生将能够独立完成二维动画的制作 2. 提升动画设计和制作的专业能力。	08-01
10	三维动画设计	1. 掌握三维动画设计的基础原理，熟悉相关工具。 2. 学习建模、材质贴图、动画制作等核心技术。 3. 培养设计与实践能力，提升创新能力。	08
11	视听语言	1. 掌握画面造型语言—景别、景深与焦距、角度、色彩、光线、构图、镜头形式固定、运动、场面调度 2. 培养学生对视频作品进行视听语言分析创作能力。 3. 提升学生的艺术视野和人文修养。	06-01、
12	专业综合实训	1. 掌握数字媒体艺术技能 2. 引导学生学习数字媒体艺术的创作方法 3. 了解数字媒体艺术的应用领域： 4. 提高艺术实践能力和创作水平： 5. 培养创新精神和专业素质 6. 结合社会需求培养专业人才	01-09
14	毕业综合项目	1. 知识整合与运用:使学生能够将所学的数字媒体艺术理论知识,如数字技术、多媒体技 2. 学生能够将所学的软件工具熟练应用于项目的各个环节中 3. 提高知识的综合运用能力。 4. 引导学生了解数字媒体艺术在不同领域的应用。	1-09