

数字媒体艺术设计专业 23 级专业人才培养方案

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、基本修业年限

三年

四、职业面向

1. 职业面向

所属专业大类	所属专业类	对应行业	主要职业类别	主要岗位类别（或技术领域）	职业技能证书
文化艺术大类（55）	艺术设计类（5501）	数字媒体行业（7440）	数媒设计人员（4-75\8-41）	界面设计；创意策划；影视广告制作；文化传媒	1) 1+X 数字艺术创意 2) 1+X 数字影视特效制作 3) 多媒体设计与制作师 4) UI 视觉设计师（1+X 界面设计）

2. 岗位介绍

岗位名称	典型工作任务及工作过程	职业能力要求	对应课程
UI 设计师	1. 构思创意 UI 图标设计。 2. UI 设计整体色彩搭配设计。 3. 界面整体设计。 4. 交互动效设计。	1. 能根据产品内容、特点进行设计创意的挖掘。 2. 能根据产品内容、特点进行界面整体色彩搭配的设计。 3. 能根据产品内容、特点进行 UI 图标的设计。 4. 能根据用户使用习惯进行界面的整体设计。 5. 能根据界面设计内容设计流畅的动效效果。	Photoshop Illustrator 图标设计 UI 设计 动态图形设计

摄影摄像师	<ol style="list-style-type: none"> 1. 各类照片的拍摄。 2. 各类视频的拍摄 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能根据客户的要求进行商业摄影、人像摄影的拍摄、图像处理与制作。 2. 能根据客户的要求进行商业视频的拍摄与制作。 	摄影 Photoshop 视听语言 短视频拍摄
影视后期制作	<ol style="list-style-type: none"> 1. 拍摄内容构思 2. 内容拍摄 3. 后期剪辑制作 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能根据拍摄要求进行内容创意挖掘。 2. 能根据创意内容完成拍摄剧本制定。 3. 能根据拍摄剧本完成拍摄任务。 4. 能根据拍摄内容进行后期加工制作，包括色彩、配音、剪辑等。 	摄影 短视频拍摄 视听语言 Aftereffects Premiere C4D影视设计 影视后期制作
新媒体运用管理	<ol style="list-style-type: none"> 1. 各类新媒体平台如：公众号、小红书、微博等内容的运营管理。 2. 各类视频平台如：视频号、抖音、快手等内容的运营管理 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能根据不同的平台客户进行内容定位。 2. 能根据不同的平台客户进行内容文案创作。 3. 能根据不同的平台客户进行内容美化编排。 4. 能根据不同的视频平台客户进行视频内容的定位。 5. 能根据不同的视频平台客户进行视频内容的拍摄与制作。 6. 能进行内容的发布、后台数据监测、分析、维护。 	摄影 短视频拍摄 新媒体文案创作 数字创意设计 新媒体运营

五、培养目标

1. 学校人才培养目标：

1) 总体目标

学校致力于培养理想信念坚定，德、智、体、美、劳全面发展，具有一定的科学文化知识，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，较强就业能力和可持续发展能力的技术技能人才。

2) 基本目标

- A. 提升科技专业知能与自觉学习，以增进职场科技专业素养，强化科技专业力。
- B. 精进科技实务应用与沟通合作，以强化职场素养，提升科技就业力。
- C. 落实科技社会关怀与健康生活，以提高博雅素养，精进科技生命力。

2. 人才培养素质规格：

- 1) 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，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) 具有质量意识、环保意识、安全意识、信息素养、工匠精神和创新思维；
- 4) 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；
- 5) 具有健康的体魄、心理和健全的人格，掌握基本运动知识和一两项运动技能，养成良好的健身与卫生习惯，良好的行为习惯；
- 6) 具有一定的审美和人文素养，能够形成一两项艺术特长或爱好。

3. 专业教育目标：

培养掌握数字艺术设计与制作领域必备的专业知识和技术技能，能够在创意策划、影视广告制作、广告视频拍摄制作、影视后期制作项目实施等领域从事数字艺术设计及项目管理的专业人才。

1) 具有绘图软件实操技能和创意设计知识能力，能从专业视角分析与处理实务技术问题。

2) 具有团队意识和社会责任心，以及具有在独立和团队环境下工作的能力，能与同行以及参与各方人员进行有效沟通完成设计项目。

3) 具有通过终身学习适应职业发展的能力，能在社会、健康、安全、法律和文化背景下参与多媒体设计项目。

六、核心能力

1. 毕业生核心能力

毕业生核心能力至少应包含，但不限于以下各条项：

1) 数媒技术知识：将视听语言、视频拍摄、影视后期和创意策划等专业知识应用于已定义和应用的新媒体技术程序、过程、系统或方法。

2) 问题分析：使用适合其学科或专业领域的分析工具，识别，制定，研究文献并分析广泛定义的工程问题，从而得出实证结论。

3) 解决方案的设计/开发：为广泛定义的数媒技术问题设计解决方案，并有助于设计系统、组件或流程，以满足特定需求，同时适当考虑公共健康和安全、文化、社会和环境因素。

4) 研究：对广泛定义的问题进行调查；从法规、数据库和文献中定位，搜索和选择相关数据，设计和进行实验以提供有效的结论。

5) 现代工具使用：选择并应用适当的技术、资源、现代设计和软件工具，包括策划和视频拍摄，以及广泛定义的新媒体设计活动，同时了解这些限制。

6) 设计师和社会：展示对社会、健康、安全、法律和文化问题的理解以及与新媒体技术实践相关的后续责任。

7) 环境与可持续发展：了解新媒体技术解决方案在社会和环境背景下的影响，并展示可持续发展的知识和需求。

8) 伦理：理解并致力于新媒体技术实践的职业道德和责任以及规范。

9) 个人和团队合作：作为个人有效运作，并作为不同技术团队的成员或领导者。

10) 沟通：通过能够理解和编写有效的报告和设计文档，进行有效的演示，以及提供和接收明确的指示，与设计界和整个社会有效地进行广泛定义的新媒体活动。

11) 项目管理和财务：展示对项目管理原则的了解和理解，并将其应用于自己的工作，作为团队的成员和领导者，以及在多学科环境中管理项目。

12) 终身学习：认识到需要并有能力在专业技术中进行独立和终身学习。

2、专业核心能力要求与专业教育目标的关联矩阵

	目标一	目标二	目标三
能力 1	√		
能力 2	√		
能力 3	√		
能力 4	√		
能力 5			√

能力 6		√	
能力 7			√
能力 8		√	
能力 9		√	
能力 10		√	
能力 11			√
能力 12			√

3、核心能力雷达图



七、课程设置

课程组成：

课程类别	学分	比例	备注
公共基础课程	26	21%	必选、专业选
职业核心能力课程	19	15%	
行业通用能力课程	25	20%	
专业特定能力课程	56	44%	
其中：专业课	44		根据实习学分确定实际学分

Capstone 课程	8		
毕业实践（顶岗实 习）	4		实习每学期 4 学分，学徒制多学期 实习学分计入专业特定能力课程总 学分
总学分	126	100%	
公选课	5		全校性公选课

1. 公共基础课程

课程代码	课程名称	学分
CHN1008	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	2
CHN1006	习近平新时代中国特色社会主义思想概论	3
CHN1007	中国共产党党史	1
CHN1005	思想道德与法治	3
CHN1009	形势与政策	1
CHN1004	军事理论与军训	3
PHYE1001	大学体育	4
CORE1406	心理健康	2
CORE1403	大学生就业指导与创业	2
LAB1001	劳动教育	1
ENGL1001	专业英语	2
PRAC1001	社会实践一	2

2. 职业核心能力课程

课程代码	课程名称	学分
CORE1103	审美学	1
CORE1208	成为 Office 专家(1)	4
CORE1202	成为 Office 专家(2)	2
CORE1204	信息素养：效率提升与终身学习的新引擎	2
CORE1207	思维训练：用框架解决问题	2
COOP3901-2	职场精英	2

COOP3902-2	领导力与执行力	2
COOP3903-2	创新管理	2
COOP3904-2	专案改善	2

3. 行业（专业类、群）通用能力课程

课程代码	课程名称	学分	主要教学内容
DESN2008	建筑与设计专业导论	1	让学生了解所学专业的课程整体架构
020111	造型基础	6	设计素描、创意色彩、速写
020108	构成	4	平面构成、色彩构成、立体构成
020120	摄影	2	摄影技术与技巧、摄影构图、摄影造型
050339	photoshop	4	软件基础知识的了解、工具的使用、案例的制作
020116	Coreldraw	4	软件基础知识的了解、工具的使用、案例的制作
020110	Illustrator	4	软件基础知识的了解、工具的使用、案例的制作

4. 专业特定能力课程

1) 专业核心课程（课程名，包括课程主要教学内容）

课程代码	课程名称	学分	主要教学内容
DESN3501	Aftereffects	4	软件基础知识的了解、工具的使用、案例的制作
070119	Premiere	4	软件基础知识的了解、工具的使用、案例的制作
DESN2204-1	UI设计	4	图标设计与视觉元素、界面设计、交互设计
DESN3723	图标设计	4	各种类型图标的设计与制作
DESN3724	动态图形设计	4	动态图形设计规律、动态图形设计方法
DESN3725	新媒体文案创作	4	新媒体文案撰写思路、文案创作实战
DESN3726	数字创意设计	4	综合运用各种数字化软件工具，创作有创意的图片和视频。
050529	视听语言	4	视听语言的基础知识和框架体系，并能灵活运用镜头。
070477	短视频拍摄	4	用手机拍摄短视频的技巧、流程；视频的创作流程
DESN3702	C4D影视设计	4	软件基础知识的了解、工具的使用、案例的制作
070477	影视后期制作	4	基本素材剪辑、视音频特效、转场效果、字幕制作、制作短片

DESN3727	新媒体运营	4	新媒体运营的基本知识、文案策划、自媒体运营及推广
COOP3905-2	Capstone 课程	8	教授学生如何合理地查询、引用、甄别课题知识，并将其赋能于自己的课题研究
PROB1002	毕业实践/顶岗实习	4	综合运用全部专业知识解决专业技术问题，获取独立工作能力

2) Capstone 课程

Capstone 课程也称专业综合项目课程，是专业特定能力课程的重要组成，是学生专业学习的知识、能力、素质的总检视。本课程具有以下要求：

整合：将学生三年所学到的知识、技能与经验予以整合，帮助学生以更为宽阔的视野自我建构知识，形成多维度、多方式的认知；

实践：学生应将先前所学知识和技能应用在真实的专业工作情景中，从而培养各种能力，包括沟通能力、独立决策的能力、团队合作能力、发现分析并解决问题的能力、自我评估及评价他人的能力与搜集、分析及综合资料的能力等，同时并有责任感以及关心自然和人类发展的品质；

过渡：以产出成果的方式，帮助学生了解并发展职业工作所需的基本技能，增加学生实际工作经验，使他们更快、更好的适应未来岗位的需求。

Capstone 课程是专业的教学成果及改进依据。对专业而言，能作为修正整体课程规划与教学的依据，亦能佐证毕业生专业核心能力与一般职业核心能力的达成度；对教师而言，能了解学生学习状况及成效，亦能作为反思课程建设与教学设计的重要依据（如教学方法、评量方法、课程内容与核心能力的连结性）。

5. 主要实践教学环节

实践教学，是巩固理论知识，加深理论认识的有效途径，是培养具有创新意识的高素质技术人员的重要环节，是理论联系实际、培养学生掌握科学方法和提高动手能力的重要平台。有利于学生素养的提高和正确价值观的形成。本专业主要实践教学内容有：

序号	实践名称	实践内容
1	短视频内容策划实践	脚本创作，逻辑框架的搭建
2	短视频拍摄实践	短视频制作技术、拍摄技巧、角度选择和运镜手法

3	短视频后期制作实践	视频剪辑、音频处理、视觉特效和动画
4	Capstone 课程	毕业设计，对所学知识进行综合检验，运用所学知识解决实际问题
5	顶岗实习	学完全部课程之后到实习现场参与一定实际工作，通过综合运用全部专业知识及有关基础知识解决专业技术问题，获取独立工作能力，在思想上、业务上得到全面锻炼。并进一步掌握专业技术的实践教学形式。它是与毕业设计相联系的一个准备性教学环节。即在校学习 2.5 年到专业相对口的指定企业带薪实习。

6. 教学条件

1) 实训条件

序号	实训室名称	简介	可承担实训项目
1	艺术工艺实训室	融扎染、印染、蜡染、布衣、花艺等艺术工艺为一体的艺术工艺实训室	文创品设计、手工书籍设计
2	3D 打印 VR 体验新媒体实训室	融 3D 打印技术、VR 技术为一体的新媒体实训室	IP 形象打印制作、新媒体 VR 体验
3	摄影暗房实训室	融摄影、摄像为一体的暗房实训室	证件照拍摄、艺术照拍摄、短片拍摄、纪录片拍摄
4	绘画实训室	融素描绘画、色彩绘画、速写等为一体的绘画实训室	造型基础绘画
5	大学生创业实训室	各类创业项目的孵化	互联网+创新创业项目

2) 课程平台情况

课程名称	能力 1	能力 2	能力 3	能力 4	能力 5	能力 6	能力 7	能力 8	能力 9	能力 10	能力 11	能力 12
构成	√		√									
摄影	√				√		√					
Photoshop	√				√		√					
Coreldraw							√					
Illustrator	√				√			√				
Aftereffects	√						√		√			
Premiere	√		√				√					
图标设计	√				√					√		
UI 设计	√				√		√					
动态图形设计	√				√		√					
新媒体文案创作	√				√		√					
数字创意设计	√				√		√					
视听语言	√						√			√		
短视频拍摄					√					√		
C4D 影视设计					√					√		
影视后期制作	√				√		√					
新媒体运营	√				√		√					
Capstone 课程	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
毕业实践/顶岗实 习	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√

八、教学计划

该专业采用“2.5+0.5”模式，教学计划进程表见附表 1。

九、达成度评价

1. 整体达成度评价

1) 教育目标达成度评价

- a) 校友调研：每三年针对毕业校友进行教育目标达成度至少进行一次调研评估；调研应抽样不少于 60 份为原则，询问各项教育目标的重要性及达成度。
- b) 雇主调研：每三年针对用人单位进行教育目标达成度至少进行一次调研评估；调研应抽样不少于 30 份为原则，询问各项教育目标的重要性及达成度。

2) 核心能力达成度评价

- a) Capstone 课程检视：各专业须制定 Capstone 课程评价量规，评量各项核心能力之达

成情况。

- b) 毕业生问卷调研：各专业每年 6 月对每位应届毕业生应进行问卷调研，询问毕业生对各项能力掌握情况的自我评价。

3) 课程目标达成度评价

- a) 课程小结与反思：每门课程学期结束，教师须对班级学业情况进行课程小结，分析、评量、反思学生学习成效，自我评估课程目标达成度。
- b) 毕业生成绩单分析：各专业每年应对每位毕业生进行毕业生成绩单进行分析，了解毕业生各课程达成情况，及毕业学分达成整体比例。

2. 个体达成度评价（毕业条件）

- 1) 毕业学分条件：修满本专业毕业应修 120 学分

- 2) 技能证照条件

取得与本专业相关的职业资格证书或技能等级证书（含学校颁发的相关技能证书）。

- 3) 德育条件

- a) 达到德育手册相关要求
- b) 达到社会实践学习要求

2. 学分替换条件

- a) 获地市级技能竞赛奖项可替换技能证照条件，以及课程学分 2 学分；
- b) 获省级及以上技能竞赛奖项，可替换技能证照条件，以及课程学分 4 学分。

说明：学分替换课程不得是思想政治理论课、专业核心课。

十、持续改进

1. 组织及工作内容

- 1) 专业须成立外部咨询委员会，对专业制定人才培养方案之培养目标、核心能力、课程设置，及在培养方案实施过程中之教学反思等提供咨询建议。
- 2) 外部咨询委员会由业界代表、校友代表、他校专家学者构成，人员比例各 1/3，总人数约 10 人左右。
- 3) 专业外部咨询委员会每年讨论评价结果必须包括：了解培养目标问卷调查结果；了解毕业生核心能力评价结果；建议课程整改或其他改善方式。
- 4) 会议及讨论须形成会议记录，并有落实会议决议之成果。

2. 改善架构及周期

层级	成果	评价方式	评价周期	整改周期
专业	教育目标	校友问卷调研 雇主问卷调研	每三年	每年
	毕业核心能力	Capstone 课程 毕业生问卷调研	每年	
课程	支撑核心能力	作业/测试/考核	每年	

注：结合对教育目标及毕业生核心能力的周期改进，培养方案整体课程变更或改善周期原则为不超过 3 年，岗位技能课程应根据行业技术变化和就业形势变化做出调整。

教学计划进程表:

课程属性一	课程代码	课程	课程性质	课程类别	考核形式		学分	学时数			学期周数及分配学分						
					考试	考查		计划学时	其中		第一学年		第二学年		第三学年		
									讲授学时	实践学时	1	2	3	4	5	6	
											16	16	16	16	16	16	
公共基础	CHN1008	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	必修	B类		√	2	32	20	12		2					
	CHN1005	思想道德与法治	必修	B类		√	3	48	30	18	3						
	CHN1006	习近平新时代中国特色社会主义思想概论	必修	B类		√	3	48	30	18			3				
	CHN1012	形势与政策	必修	B类		√	1	16	10	6	0.25	0.25	0.25	0.25			
	CHN1004	军事理论与军训	必修	B类		√	3	48	24	24		3					
	PHYE1001	大学体育	必修	B类		√	4	64	16	48	1	1	1	1			
	CORE1403	大学生就业指导与创业	必修	B类		√	2	32	16	16	1				1		
	CORE1406	心理健康	必修	B类		√	2	32	16	16	2						
	LAB1001	劳动教育	必修	B类		√	1	16	4	12	1						
	CHN1007	中国共产党党史	必修	B类		√	1	16	12	4		1					
	PRAC1001	社会实践一	必修	C类		√	2	32	0	32	1	1					
	070186	专业英语	必修	C类		√	2	32		32		2					
合计（上限34学分）								26	416	178	238	9.25	10.3	4.25	1.25	1	0
职业核心	CORE1103	审美学	必修	B类		√	1	32	16	16					1		
	CORE1208	成为Office专家	必修	B类	√		6	96	40	56	4	2					
	CORE1204	信息素养：效率提升与终身学习的新引擎	必修	B类		√	2	32	16	16			2				
	CORE1207	思维训练：用框架解决问题	必修	B类		√	2	32	16	16						2	
	COOP3901-2	职场精英	必修	B类		√	2	32	16	16				2			
	COOP3902-2	领导力与执行力	必修	B类		√	2	32	16	16				2			
	COOP3903-2	创新管理	必修	B类		√	2	32	16	16					2		
	COOP3904-2	专案改善	必修	B类		√	2	32	16	16					2		
合计（上限18学分）								19	320	152	168	4	2	2	4	5	2
行业通用	DESN2008	建筑与设计专业导论	必修	B类		√	1	16	8	8	1						
	020111	造型基础	必修	B类		√	6	96	48	48	6						
	020108	构成	必修	B类	√		4	64	32	32	4						
	020120	摄影	必修	B类		√	2	32	16	16		2					
	050339	photoshop	必修	B类	√		4	64	32	32	4						
	020116	Coreldraw	必修	B类		√	4	64	32	32		4					
	020110	Illustrator	必修	B类	√		4	64	32	32		4					
合计（上限24学分）								25	400	200	200	15	10	0	0	0	0
专业特定	DESN3501	Aftereffects*	必修	B类	√		4	64	32	32		4					
	DESN3502-2	Premiere*	必修	B类		√	4	64	32	32		4					
	DESN3723	图标设计	必修	B类		√	4	64	32	32			4				
	DESN2204-1	UI设计*	必修	B类	√		4	64	32	32			4				
	DESN3724	动态图形设计*	必修	B类	√		4	64	32	32			4				
	DESN3725	新媒体文案创作*	必修	B类		√	4	64	32	32			4				
	DESN3726	数字创意设计	必修	B类		√	2	32	16	16			2				
	050529	视听语言	必修	B类		√	4	64	32	32				4			
	DESN3728	短视频拍摄	必修	B类		√	2	32	16	16				2			
	DESN3702	C4D影视设计	必修	B类	√		4	64	32	32				4			
	070477	影视后期制作	必修	B类		√	4	64	32	32				4			
	DESN3727	新媒体运营	必修	B类	√		4	64	32	32					4		
	COOP3905-2	Capstone课程	必修	B类		√	8	128	32	96					8		
	PROB1002	毕业实践/顶岗实习	必修	C类		√	4	64	0	64						4	
合计（上限56学分）								56	896	384	512	0	8	18	14	12	4
公共选修																	
合计（上限5学分）																	
总计								126	2032	914	1118	28	30	24	19	18	6

说明：1. 大学英语、大学数学如专业需要，可选为专业必修课，纳入公共基础类课程。
 2. 选修课学分计入学业总学分，但不可替代两课、专业核心能力课程学分。
 3. 专业特定课程中需要指明3-5门专业核心课程，在课程名右上角标注“*”。