



湖南科技职业学院

数字媒体艺术设计专业 人才培养方案

二级学院

艺术设计学院

专业负责人

刘曼

制定日期

2020年7月

湖南科技职业学院教务处 编制

数字媒体艺术设计专业人才培养方案

一、专业名称

专业名称：数字媒体艺术设计专业。

专业代码：650104。

专业大类：文化艺术大类。

二、入学要求

高中阶段教育毕业生或具有同等学力者。

三、修业年限

标准学制：三年。

修业年限：学习年限不少于两年，在校累计学习年限不超过五年，最长学习年限不超过六年（含休学）。

四、职业面向

结合专业群就业和岗位分析，确定本专业的就业范围和岗位。

表 1 职业面向

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)	主要岗位类别 (或技术领域)	职业资格证书或技能等级证书举例 (“1+X”)
文化艺术大类 65	艺术设计类 6501	广播、电视、 电影和录音 制作业 87； 文化艺术业 88	动画设计人员 20906-03； 剪辑师 20903-06； 电影电视摄影师 20903-03 数字媒体艺术专业人 员 20906-07	视听与交互创意策划 设计岗位； 平面与三维数字媒体 应用内容可视化与虚 拟化岗位； 生产制作或相关管理 服务岗位	全国信息化工程师数字艺术专业人 才证书（平面设计师）； 全国信息化工程师数字艺术专业人 才证书（动画设计师）； 全国信息化工程师数字艺术专业人 才证书（视频剪辑师）； 全国信息化工程师数字艺术专业人 才证书（UI 交互设计师）

五、培养目标和规格

（一）培养目标

本专业培养德、智、体、美、劳全面发展，适应互联网+发展需要，掌握数字媒体艺术设计专业理论知识、方法、技能和数字媒体艺术设计相关规范与标准，具备有较强的合作意识和创新精神，艺术创作和鉴赏能力，具有良好的职业道德人文艺术素养，能熟练运用数字艺术进行图形处理、UI 视觉设计、数字影视编辑、交互设计等知识和技术技能，面向广播、电视、电影和录音制作业和文化艺术业的设计助理、动画设计人员、剪辑师、电影电视摄影师、数字媒体艺术专业人员等职业群，从事数字艺术设计创作的高素质技术技能人才。

（二）培养规格

本专业毕业生应在素质、知识和能力等方面达到以下要求：

1、素质

（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、创新思维、全球视野。

(4) 勇于奋斗、乐观向上, 具有自我管理能力和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 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。

(6) 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。

(7) 具有良好的专业素养: 依据项目要求, 理解、分析项目任务目标和要求; 具有良好的专业素养及职业道德, 坚持设计创意的原创性, 杜绝抄袭和仿制, 树立良好的知识产权保护意识; 执行设计与制作任务时, 个人与团队相互之间保持设备、资料、材料共享及服从团队内管理, 树立良好的团队协作能力和集体荣誉感; 能把握作品各个环节的效果, 树立良好的观察能力与应变能力; 养成良好的责任感, 乐于奉献、爱岗敬业的工作作风。

2、知识

(1) 掌握必备的思想政理论、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、安全消防、文明生产等知识。

(3) 了解造型原理、色彩搭配原理及美学原理知识。

(4) 掌握艺术设计学科的创作方法、具有独立进行艺术设计实践及研究的基本能力。

(5) 了解数字媒体艺术设计学科的前沿理论、应用前景、发展动态以及艺术设计学科的新成果。

(6) 了解本专业对应的数字媒体艺术设计行业的发展与特征。

(7) 掌握数字艺术、数字媒体基础知识。

(8) 了解数字媒体技术与媒体传播基本知识。

(9) 掌握数字媒体应用内容创意设计制作的主要方法。

(10) 掌握本专业所需的文字、图形、色彩、版式等设计语言的特色与用途。

(11) 掌握计算机音、视频格式, 制式及导入, 输出等方面的基础知识的有关国家、行业标准。

(12) 掌握图形、图像格式类别特征及导入、输出等方面的基础知识。

(13) 掌握版式、图形、平面、包装、VI、影视、动画和创意的能力, 并掌握其设计的基本规则和设计方法。

(14) 掌握人机交互设计的定义与发展。

3、能力

(1) 具有分析问题和解决问题的能力。

(2) 具有良好的语言、文字表达能力和沟通能力。

(3) 具有团队协作能力。

(4) 具有本专业必需的信息技术应用和维护能力。

(5) 具有初步的组织管理能力。

(6) 具有职业规划及合理安排工作任务的能力。

(7) 具有自主学习、获取新知识和新技能的能力。

(8) 具有与行业相关设计人员进行专业交流, 获取行业新资讯、训知识、新技术的能力。

(8) 具有信息处理、资源整合及决策的能力。

(9) 具备对新知识、新技能的学习能力和创新创业能力。

(10) 具备基本的语言沟通、创意创新、协作执行等素质与能力。

(11) 具备数字媒体内容开发生产行业机构中相关的管理与服务能力。

- (12) 具备数字媒体应用内容项目开发创意策划、项目调研与用户体验实施能力。
- (13) 具备数字媒体应用内容视听设计、交互设计、整合应用设计等创意艺术设计能力
- (14) 具备数字媒体应用内容原型制作及艺术设计相关生产制作能力；
- (15) 具有运用多种技法和技巧进行设计方案表现的能力。
- (16) 具有良好的音、视频技术处理能力及对应设备的操作实施能力。
- (17) 具有计算机平面图形设计、动画制作、三维建模与图形处理能力。
- (18) 具有传统设计表现方法与数字媒体技术融合运用的能力。
- (19) 具有良好的创新能力与知识产权意识。
- (20) 具有结合语言及图文信息的整理与编排完整，清晰的表述设计方案的能力。
- (21) 具有较强的市场发展规律及消费者心理分析能力。

六、课程设置及要求

(一) 职业能力分析

表 2 典型工作任务与职业能力分析表

工作岗位	典型工作任务	职业能力	对应课程
设计助理 岗位	协助设计师	能力点:1.与设计委托方及设计师的沟通能力； 2.了解古今中外的 美术发展沿革，能使用相机从事搜集素材、广告摄影、艺术 创作等专业活动；3.具有一定的文案写作能力；4.掌握电脑设计 软件的专业知识和使用方法，了解有关输入、输出、绘制设备 的性能和使用方法； 5.能根据市场需求独立完成具有一定创意 的摄影、摄像、微电影、影视广告等。 知识点: 1.掌握与客户的沟通技巧；2.掌握现场配设的技能，熟 悉拍摄技术设备的使用，能准确、详实的记录相关场景数据； 3.熟练操作图形、图像以及 3d 软件；4.把握原始现场空间、构 图画面之间的关系，能通过数据、照片、文本等方式表现原始 空间的特点	设计素描 设计色彩 设计构成 毕业设计 顶岗实习 设计思维与表达 人机交互设计
平面 设计师	1.执行项目提案内 容设计工作； 2.理解项目设计要 点，贯彻执行设计创 作工作内容； 3.明确项目设计内 容，使用适当创意手 法表现设计工作； 4.积极与客户沟通， 理解客户需求，进行 设计创作工作； 5.设计资料的收集； 6.自身专业积累	能力点: 1.良好的造型基础与审美、鉴赏能力；2.具有独特创意 和审美能力； 3.熟练操作各种设计软件（ CorelDraw, Photoshop,IllustratorandFlash ），工作讲究效率与品质，对后期 制作、印刷的工艺及流程具有较强把控能力；4.具备优秀的职业 道德，良好的人际交往和沟通能力；5.强烈敏锐的感受能力； 6.发明创造的能力；7.对设计构想的表达能力；8.与项目委托方 及团队的沟通、协作能力，分析与解读客户需求的能力；9.设计 项目的方案设计能力及项目推进执行能力；10.方案调整与完善 的能力；11.造型设计、色彩搭配的运用能力。 知识点: 1.掌握平面设计基本原则与基本设计流程；2.掌握平面 设计的功能性与艺术性的表达；3.掌握平面设计制图规范与标 准； 4.熟悉各平面类功能特点5.了解平面设计行业最新的发展 现状、趋势及最新的流行风格等；6.具备良好的造型基础、创新 能力与审美、鉴赏能力	中国工艺美术史 艺术概论 设计素描 设计色彩 设计构成 计算机辅助图形处理 数字影像采集 数字图像创意 字体造型设计 图文编排设计 平面营销物料设计 Web 移动端界面设计
包装设计 师岗位	1.包装设计前与客 户沟通，收集准备设 计的素材；2.具备对 同类产品包装的设 计分析能力；3.对产 品的外观进行组织 设计、改善、改进包 装结构、包装工艺， 使其影响到消费者 的购买欲；4.跟踪 设计效果，及时反馈 和修正，对设计工作 进行检讨和总结	能力点: 1.业主或项目委托方需求的分析与解读能力；2.产品包 装与艺术品的鉴赏能力；3.敏锐的设计意识，色彩判断力； 4.设计元素整合能力；5.包装设计效果图的制作能力；6.熟练掌握 PHOTOSHOP,AUTOCAD,OFFICE,CorelDRAW 相关制图软件的 操作；7.准确把握图样比例大小、结构、构图、色彩。 知识点: 1.具备审美意识与辨别方法；2.掌握包装设计风格与色 调的分析方法；3.熟悉消费者心理学相关内容；4.了解包装设计 对产品销售的价值与功能；5.了解现代包装设计的趋势及新理 念；6.理解包装设计的形式特点；7.熟悉包装设计的市场调查方 法；8.熟悉包装设计的材料与结构特征；9.掌握根据物品尺寸设 定盒子的大小；10.掌握大、中、小盒子，手提袋大小的关系； 11.掌握包装设计与产品定位之间的工作方法	中国工艺美术史 艺术概论 设计素描 设计色彩 设计构成 计算机辅助图形处理 数字影像采集 数字图像创意 字体造型设计 图文编排设计 平面营销物料设计 Web 移动端界面设计

工作岗位	典型工作任务	职业能力	对应课程
UI 界面设计师岗位	界面的设计、编辑、美化等工作,提高用户体验	能力点: 1.针对项目的需求,设计不同风格的美术界面,参与项目评审并提出有效的修改方案; 2.实时把握 web 设计的流行趋势,提出崭新的创意策略; 3.分析网站架构、频道策划,站在用户角度思考,优化设计; 4.参与设计体验、流程的制定和规范。 知识点: 1.对用户界面设计,交互设计相关工作有浓厚兴趣,熟悉界面设计的流程方法; 2.具有深厚的美术功底和良好的创意构思能力; 3.对色彩有深刻的把握力、设计风格简洁大方、有独到的创意视点; 4.能熟练使用 Photoshop、Dreamweaver、FLASH 等设计软件; 5.能独立完成软件界面、图标的设计。	中国工艺美术史 艺术概论 设计素描 设计色彩 设计构成 计算机辅助图形处理 数字影像采集 数字图像创意 字体造型设计 图文编排设计 平面营销物料设计 Web 移动端界面设计 Flash 广告设计
影视剪辑师岗位	1.参与与导演有关的创作活动,为后期的剪辑制定方案; 2.通过摄制镜头的编剪、组接,实现导演的创作意图和艺术构思; 3.进行影视片的音乐、对白,音响磁带的套剪及混录; 4.运用纯熟的剪辑技术,针对产品特性进行剪辑创意,完成节目编辑和成片出库	能力点: 1.负责企业宣传片文案策划、台本撰写、拍摄、后期、剪辑制作; 2.配合市场进行线上线下的品牌宣传与推广及配合各需求部门进行视频的后期制作; 3.参与公司组织策划的推广活动,并对活动进行拍摄、后期编辑; 4.收集公司影像资料,定期整理; 5.对各种素材包括文字、图片、视频等按照编辑规定进行有效处理; 6.负责包装剪辑公司所有数字内容视频案例,协助推广宣传; 7.协调与沟通制作过程中的相关各环节,完成制作全过程,保证成片质量; 7.编辑能力要求剪辑师进行资料收集和筛选,比如音乐,参考案例,合理的从诸多信息中抽取关键的信息,形成自己的创意线索,是每个剪辑师时常都要做的思维训练。 知识点: 1.熟悉非线性编辑、后期合成、音乐音效字幕、特技等技术; 2.良好的绘画基础、造型能力、审美能力、前沿的设计理念及敏锐的设计创新意识; 3.掌握相关设备的运用原理、方法,对美感、画面构图知识具有深入的了解; 3.具有较强的空间想象与视觉搭配能力,熟悉角色组合、灯光、造型等影视设计要素的综合运用,准确把握设计题材选择、艺术构思与色彩表达; 4.熟练掌握绘声绘影、PR、PS、AE 等软件运用技巧	中国工艺美术史 艺术概论 设计素描 设计色彩 设计构成 计算机辅助图形处理 数字影像采集 数字图像创意 字体造型设计 图文编排设计 分镜头台本设计 影视非线性编辑 影视特效合成
特效合成师岗位	1.负责项目视频项目中字幕及特效合成工作; 2.具备构思分镜头脚本,设计动态效果及人物角色动画能力; 3.能根据要求,独立完成动画设计与制作; 4.根据导演的镜头设计,完成整体环境或其中元素的艺术效果	能力点: 1.跟客户进行沟通,向客户展示自身优势、介绍项目推进流程、服务内容及收费标准等前期洽谈信息; 2.解读剧本、策划案与现场情况; 3.向设计委托方汇报设计方案,解答设计委托方的疑问,吸收设计委托方的想法及建议,组织设计团队与客户进行方案讨论、交底; 4.运用专业设备进行拍摄、取景; 5.对视屏进行后期处理及合成,并及时与客户沟通、衔接。 知识点: 1.熟悉 AE 特效制作和合成,能熟练使用其中一款三维软件 (Maya、C4d、3Dmax); 2.熟练影视跟踪, ae 光效等后期专业技术; 3.熟悉 ae 特效配合三维素材进行合成; 4.能独立把控画面艺术效果; 5.熟悉影视影片等项目数字内容进行镜头衔接、影片节奏、色彩关系关联等	中国工艺美术史 艺术概论 设计素描 设计色彩 设计构成 计算机辅助图形处理 数字影像采集 数字图像创意 字体造型设计 图文编排设计 分镜头台本设计 影视非线性编辑 影视特效合成
动画设计师岗位	1.负责角色与各类动作的设计与制作; 2.负责角色的骨骼蒙皮绑定; 3.配合 unity3D 工程师进行动画特效的制作; 4.负责设计制作出流畅的角色动作	能力点: 1.对于人物、动物的肢体动作、运动节奏有较强的理解能力; 2.能设计制作出流畅的角色动作,有良好的动作设计概念; 3.具备良好的沟通合作技巧、较强的责任心及团队合作意识,具备良好的学习心态; 4. 熟练理解动画原理和动画制作技巧; 5.了解光线、镜头对画面的影响、动态感觉良好; 6.负责动画制作,能够根据不同需求设计不同风格和创意的作品; 7.根据项目要求,创意性地运用 Flash 等手段以图文动画形式生动表现画面; 8.能根据剧本或者分镜出色地进行图片处理及动画制作; 9.参与角色设定、场景设定、概念设定工作; 10.能独立完成角色设计、场景设计、绘制分镜头脚本等动画设计创意和美术设计工作; 10.美术及造型基础和良好的动作感觉及节奏掌握能力; 11.熟练使用 Flash、Pr、AE、Photoshop、Maya 等相关软件; 12.热爱动画行业,富有强烈的创作激情与不懈的创作精神; 13.能在规定时间内完成相关工作安排。	中国工艺美术史 艺术概论 设计素描 设计色彩 设计构成 计算机辅助图形处理 数字影像采集 数字图像创意 字体造型设计 图文编排设计 分镜头台本设计 影视非线性编辑 影视特效合成 Flash 广告设计

工作岗位	典型工作任务	职业能力	对应课程
		知识点：1.熟悉 Maya 动画模块应用，熟悉三维动画流程，了解动画运动规律和原理；2.熟练掌握人类、四足及各种物体的运动规律，有一定美术基础，对构图有良好的把握；2.了解剧本或者分镜出色地进行图片处理及动画制作；3.熟悉角色设定、场景设定、概念设定工作；3.了解光线、镜头对画面的影响；4.良好的绘画基础、造型能力、审美能力、前沿的设计理念及敏锐的设计创新意识；5.掌握相关设备的运用原理、方法，对美感、画面构图知识具有深入的了解，能准确把握场景空间的画面、构图、色彩的组合关系，具备对大、中、小各类空间设计的能力；6.能通过手绘快速准确的表达出设计概念；7.熟悉角色组合、灯光、造型等影视设计要素的综合运用。准确把握设计题材选择、艺术构思与色彩表达	三维建模基础 三维艺术空间

（二）课程设置

1、课程体系设计思路

数字媒体艺术设计专业课程体系立足于设计助理、平面设计师、包装设计师、UI 界面设计师、视频剪辑师、特效合成师、动画设计师等职业岗位的知识、技能、素质要求，通过人才培养方案动态调整机制的实施，将行业中最先进的技术、材料、工艺、创意转化充实课程内容，并根据职业岗位升迁的规律，在课程内容上对应相应岗位及其可持续发展。具体设计思路：

以设计构成、设计色彩、设计素描等专业基础课程为核心，构建专业基础模块，加强专业基础能力培养，完善学生基本能力结构，并为学生后续职业提升与发展提供专业基础大平台。

根据专业就业岗位和发展，提升岗位的知识、技能结构需求和专门化细分原则，以设计实施对象和数字媒体艺术设计的分类为依据，对不同的技术或技能分别重组成为相应的专业技能模块，形成专业平台课程，供学生自主选择。设置职业体验与实践模块，引导学生进行职业体验。以创意教学和创新思维培养为主线贯穿课程内容，着眼于学生 3-5 年职业岗位升迁的可持续发展能力培养，在兼顾中高职衔接基础上，考虑对接本科，构建基于职业岗位能力系统化的模块式项目化课程体系。

整个培养过程分为三个阶段：第一阶段为 1-2 学期，完成“设计色彩”、“设计素描”、“设计构成”、“计算机辅助图形设计”等专业基础模块相关知识、技能与规范的教学与实训，同时，组织学生到写生基地进行 2-3 周的钢笔淡彩表现技法的单项能力实训，并分技术平台加强岗位持续发展所需的拓展知识学习。第二阶段为 3-5 学期，在数字媒体艺术设计创意中心、教学工场、项目工作室，通过引入真实项目，完成“数字影像采集”、“数字图像创意”、“平面营销物料设计”、“分镜台本设计”、“Web 移动端界面设计”、“影视非线性编辑”、“三维建模基础”等数字媒体艺术设计应用领域的教学与实训，完成真实的应用项目设计与实施，并在第 5 学期安排 4-5 周的综合实训，组织学生完成综合性项目的实践。在此阶段也可根据企业要求执行相应的订单培养方案，进行企业订单培养；第三阶段是第 6 学期，进行毕业综合实践，即顶岗实习和毕业设计，提升岗位适应能力。

2、课程设置体系图

通过岗位职业能力需求分析，根据课程体系设计思路，确定本专业课程设置。



图 1 课程设置体系图

3、课程设置表

表 3 课程设置表

课程属性	课程类型	主要课程
公共课程	必修课	军训技能、思想道德修养与法律基础、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、大学英语(1)(2)、大学体育(1)(2)、计算机信息素养、实用语文、职业规划与就业指导、创新创业教育、心理健康教育、中国传统文化、军事理论、生命安全与救援、突发事件及自救互救、党史国史、劳动教育
	限选课	专项体育(3选1), 线上开展
	任选课	从 18 门任意选修课中选修 2 门
专业课程	专业群平台课	中国工艺美术史、艺术概论、设计素描、设计构成、设计色彩、毕业设计、顶岗实习、数字媒体艺术设计综合实训
	专业基础课程	计算机辅助图形处理、色彩(静物)、现代设计史、人机交互基础、字体造型设计、图文编排设计、平面营销物料设计、Web 移动端界面设计、Flash 广告设计、影视特效合成
	专业技能课程	数字影像采集、数字图像创意、分镜头本设计、交互设计、影视非线性编辑、三维建模基础
	专业群/专业拓展选修课	视听语言、游戏 GUI 设计、VR 场景道具制作、三维艺术空间

(三) 课程描述

主要包括公共基础课程和专业(技能)课程。

1、公共基础课程

表 4 公共基础课程描述

序号	课程名称(代码)	课程描述
1	军事技能(909101)	<p>课程目标</p> <p>1.素质目标: 在组织军事技能训练时, 要以中国人民解放军的条令、条例为依据, 严格训练, 严格要求, 培养学生良好的军事素质。</p> <p>2.知识目标: 对国防概述、国防法制、国防建设、国防动员、军事思想概述、国际战略环境概述、国际战略格局、我国安全环境、高技术概述、高技术军事上的应用、高技术与新军事变革、信息化战争概述、信息化战争特点、信息化战争对国防建设的要求有较清醒的了解。通过学习激发学生努力拼搏, 掌握科技知识。</p> <p>3.能力目标: 通过学习, 达到和平时积极投身到国家的现代化建设中, 战争年代是捍卫国家主权和领土完整的后备人才</p>

序号	课程名称 (代码)	课程描述	
		主要教学内容	1.中国国防；2.军事思想；3.国际战略环境；4.军事高技术；5.信息化战争；6.解放军条令条例教育与训练；7.轻武器射击；8.军事地形学、综合训练—行军；9.综合训练
		教学要求	本课程是公共基础课必修课。 教学方法：基于行动导向教学、四步法；案例教学法；情境教学法；启发式教学法；发现式教学法等。 教学模式：线上线下混合式教学模式；问题教学模式；实战演练。 教学保障：理论，学校多媒体教室；训练，学校操作和军事基地。 考核评价：采用过程与结果相结合考核，过程占 70%，结果占 30%
2	思想道德修养与法律基础 (909102)	课程目标	1.素质目标：具备现代公民的道德素养和法律素养，培养成德智体美劳全面发展的社会主义合格建设者和可靠接班人。 2.知识目标：了解科学的世界观、人生观、价值观、社会主义道德相关理论；领会社会主义法治精神。 3.能力目标：具备人生规划能力、团队合作能力、辩证思考能力和运用道德、法律理论指导实践的能力
		主要教学内容	1.适应教育：了解我国所处的新时代特点、积极开始大学生活，以复兴民族为己任。 2.思想教育：树立理想信念，培育爱国主义情操，领会人生真谛与价值，弘扬社会主义核心价值观。 3.道德教育：掌握并传承中华优秀传统文化美德，培育职业道德、家庭美德、社会公德。 4.法制教育：把握法律的精神内核、了解我国法律的基础知识，具有较强的法治意识和法治观念
		教学要求	本课程是各专业的公共基础课，是对大学生进行系统的思想政治教育的核心课程。 充分利用在线开放课程；教师可根据不同的教学内容采用讲授法、提问法、分组讨论法、案例教学法和项目教学法等教学方法。 考核成绩评定办法如下：研究性学习模块占 20%，网络学习模块占 30%，课堂表现模块占 20%，期末考试模块占 30%
3	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论 (909103)	课程目标	1.素质目标：具备一定的政治理论水平素养和调查研究思维，具备创新变革能力思维。 2.知识目标：了解毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系的基本要义，熟悉习近平新时代中国特色社会主义思想的深刻内涵，掌握中国共产党作为领导核心对中国特色社会主义事业的引领作用。 3.能力目标：能用党的实事求是思想路线培养创新能力，能用党的创新理论分析改革开放进程中出现的问题和矛盾，并提出对策和建议
		主要教学内容	1.马克思主义中国化及其理论成果； 2.毛泽东思想； 3.邓小平理论、“三个代表”重要思想、科学发展观； 4.习近平新时代中国特色社会主义思想
		教学要求	本课程为思想政治理论课必修课程，在平台上建立了在线课程，采用线上线下混和式教学。讲授中做到理论阐述准确，内容详实得当，重、难点突出。教师应针对不同教学对象和教学内容，采用启发式、讨论式、探究式等多种教法，不断总结经验，力争提升自我。 期终考核成绩评定办法如下：研究性学习模块占 20%，网络学习模块占 30%，课堂表现模块占 20%，期末考试模块占 30%
4	形势与政策 (909104)	课程目标	1.素质目标：增强关心国际国内大事的积极性和自主探究的主动性；形成辩证的马克思主义形势观、政策观；形成对职业、社会、民族和国家的责任感和荣誉感；提升学生爱国主义素养；牢固树立“四个意识”，坚定“四个自信”，树立民族复兴大任的担当。 2.知识目标：了解 8 个专题所涉重大国际国内大事件的发展过程和基本逻辑；理解国家相关政策、党的最新战略方针；掌握党的相关最新理论创新成果等规范知识；熟悉与专题相关的习近平新时代中国特色社会主义思想。 3.能力目标：能正确理解国际国内形势与党和国家的方针政策；能进行社会调研和实践；能理论联系实际，辩证地分析 8 个专题涉及的重大国际国内大事件，正确判断大是大非
		主要教学内容	依据中宣部、教育部下发的“高校形势与政策教育教学要点”，结合当前国际国内形势以及我校教学实际情况和大学生成长的特点确定选题。主要包括：1.形势与政策的基本知识；2.国内改革开放与社会发展新的动态，以及党的重大方针政策，中国的对外政策及与一些相关国家的关系发展动态等
		教学要求	课程性质：形势与政策课是高校思想政治理论课必修课，属于公共基础课。 教学方法：传授重大国际国内事件和国家相关政策规范知识的“讲授法”；培养国际国内形势与政策理解和分析能力的“提问法”；培养形势与政策调研和社会实践能力的“项目教学法”；培养辩证分析能力的分组讨论法和案例教学法。 3.教学模式：线上线下混合式教学模式；问题教学模式。 4.教学保障：学校多媒体教室；学校对学生调研实践活动的经费支持和制度保障。 5.考核评价：采用过程性多维度考核评价。课程考核包括课堂学习考核、实践项目考核和期末考试三部分。具体考核成绩评定办法如下：课堂学习过程考核占 30%，实践项目考核占 40%，期末考试占 30%



序号	课程名称 (代码)	课程描述	
5	大学英语 1 (909105)	课程目标	<p>1.素质目标:具备良好的学习习惯和逻辑思维;具备较强的协作能力和团队意识;具备在未来工作岗位和生活中用英语进行职场交际和日常交流的语言表达能力和综合素养。</p> <p>2.知识目标:了解中西文化背景差异;熟悉跨文化交际知识与交际策略;掌握英语语音、词汇、语法、句法、修辞、语篇等语言知识。</p> <p>3.能力目标:</p> <p>听的能力:能基本听懂日常生活用语和与未来职业相关的简单对话。</p> <p>说的能力:能就日常话题和与未来职业相关的话题进行比较有效的交谈。</p> <p>读的能力:能基本读懂一般题材和与未来职业相关的英文材料,理解基本正确。</p> <p>写的能力:能就一般性话题写命题作文,能填写表格和模拟套写与未来职业相关的简短英语应用文,如简历、通知、信函等。语句基本准确,表达清楚,格式恰当。</p> <p>译的能力:能借助词典将一般性题材的文字材料和与未来职业相关的一般性业务材料译成汉语。理解基本正确,译文达意,格式恰当</p>
		主要教学 内容	1.问候介绍; 2.指路问路; 3.时间计划; 4.问题解决; 5.办公交际; 6.职场礼仪
		教学要求	大学英语课程属于公共课程,培养面向生产、建设、服务和管理一线需要的懂英语、高素养、有国际化意识,能满足行业发展要求的技能型人才。课堂教学以学生为中心,教师起引导和指导作用,采用启发式、交际式和运用多媒体相结合的教学方法。为了更全面考核学生学习情况,课程考核包括学习过程考核、课程作品考核和期末考试三部分。具体考核成绩评定办法如下:平时考核成绩占 30%,过程性考核成绩占 40%,期末考试成绩占 30%
6	大学英语 2 (909106)	课程目标	<p>1.素质目标:具备良好的学习习惯和逻辑思维;具备较强的协作能力和团队意识;具备在未来工作岗位和生活中用英语进行职场交际和日常交流的语言表达能力和综合素养。</p> <p>2.知识目标:了解中西文化背景差异;熟悉跨文化交际知识与交际策略;掌握英语语音、词汇、语法、句法、修辞、语篇等语言知识。</p> <p>3.能力目标:</p> <p>听的能力:能基本听懂日常生活用语和与未来职业相关的简单对话。</p> <p>说的能力:能就日常话题和与未来职业相关的话题进行比较有效的交谈。</p> <p>读的能力:能基本读懂一般题材和与未来职业相关的英文材料,理解基本正确。</p> <p>写的能力:能就一般性话题写命题作文,能填写表格和模拟套写与未来职业相关的简短英语应用文,如简历、通知、信函等。语句基本准确,表达清楚,格式恰当。</p> <p>译的能力:能借助词典将一般性题材的文字材料和与未来职业相关的一般性业务材料译成汉语。理解基本正确,译文达意,格式恰当</p>
		主要教学 内容	1.电话问候; 2.网络生活; 3.物品描述; 4.观光旅游; 5.求职申请; 6.职业规划
		教学要求	大学英语课程属于公共课程,培养面向生产、建设、服务和管理一线需要的懂英语、高素养、有国际化意识,能满足行业发展要求的技能型人才。课堂教学以学生为中心,教师起引导和指导作用,采用启发式、交际式和运用多媒体相结合的教学方法。为了更全面考核学生学习情况,课程考核包括学习过程考核、课程作品考核和期末考试三部分。具体考核成绩评定办法如下:平时考核成绩占 30%,过程性考核成绩占 40%,期末考试成绩占 30%
7	大学体育 1 (909107)	课程目标	<p>1.素质目标:积极参与各种体育活动,基本形成锻炼习惯和意识,能编制个人锻炼计划;有一定体育欣赏能力,形成运动习惯。</p> <p>2.知识目标:能简单测试和评价健康状况,掌握有效提高身体素质、全面发展体能的知识和方法;能合理选择健康营养食品;养成良好的行为习惯,形成健康的生活方式;对接不同专业,具备必要的专业体能,预防相关职业病发生。</p> <p>3.能力目标:熟练掌握两项以上健身运动的基本方法和技能;能科学地进行体育锻炼,提高运动能力;掌握常见运动创伤的处置方法</p>
		主要教学 内容	<p>1.体育理论:体育锻炼方法、体育卫生与保健、体育欣赏、大学生体质健康标准和田径、球类运动竞赛组织工作。</p> <p>2.体育技能:篮球、排球、足球、乒乓球、羽毛球、健美操、武术和跆拳道等项目。</p> <p>3.学生健康达标测试:立定跳远、引体向上(男)、仰卧起坐(女)、1000米(男)、800米(女)、身高体重、肺活量、坐位体前屈、50米</p>
		教学要求	采用任务驱动法、示范法、分组练习、分层学习、分组对抗等进行教学实践。为了更全面考核学生学习情况,课程考核包括学习过程考核、身体素质考核和期末考试三部分。具体考核成绩评定办法如下:学习过程考核占 40%,身体素质考核占 30%,期末考试占 30%
8	大学体育 2 (909108)	课程目标	<p>1.素质目标:具备自主锻炼意识;培养运动爱好以及习惯;具备利用互联网的思维;具备一定的大数据思维。</p> <p>2.知识目标:掌握科学运动概念;了解运动种类;对于常见的运动项目的起源与发展有一定认识;对于开设项目的比赛规则有一定程度了解;掌握基本运动损伤的处理。</p> <p>3.能力目标:能够掌握 1-2 个项目的基础技术动作;具备必要的身体素质并达到一定要求;利用所学知识可以较好地解读一场比赛</p>



序号	课程名称 (代码)	课程描述	
		主要教学内容	1.运动理论; 2.裁判法则; 3.身体素质练习; 4.运动技能技术学习
		教学要求	本课程是公共基础必修课。教师应根据学生的学习程度、专业(方向)背景选择相应的教学内容、案例、教学情境。 可根据不同的教学内容采用讲授、练习、分组练习、分层学习、分组对抗教学方法。 为了更全面考核学生学习情况,课程考核包括学习过程考核、身体素质考核和期末考试三部分。 具体考核成绩评定办法如下:学习过程考核占40%,身体素质考核占30%,期末考试占30%
9	计算机信息素养 (909109)	课程目标	1.素质目标:激发并加强学生自主探索学习的意识,培养相互协作精神;具备信息安全意识和网络道德素养;具备互联网思维。 2.知识目标:了解信息时代特征及信息安全与网络道德知识;了解互联网与互联网思维;熟悉常用计算机操作与维护 and 常用软件的安装与卸载;掌握文档的编排、数据统计与分析、演示文稿展示等基本信息处理方法,掌握常用信息检索方法。 3.能力目标:能够对计算机进行日常维护,熟悉计算机基本操作和常用软件的安装与卸载,能安全有效地利用互联网进行信息检索和信息获取,并利用计算机进行文档编辑、数据统计与分析、信息展示等信息基本处理
		主要教学内容	1.信息时代的特征; 2.时代的助力者计算机; 3.计算机网络; 4.信息检索; 5.文档编辑; 6.数据统计与分析; 7.信息展示
		教学要求	本课程是公共基础课程。教师应根据学生的学习程度、专业(方向)背景选择相应的教学内容、案例、教学情境。 采用项目教学、案例教学、情境教学等教学方式;运用启发式、参与式、讨论式等教学法;结合课程慕课资料,进行线下+线上混合式教学。 考核成绩评定办法如下:过程考核占40%(MOOC平台在线学习20%,课堂学习20%),作品考核占30%,期末考试占30%
10	实用语文 (909110)	课程目标	1.素质目标:具备与人交流与合作的团队意识;具备爱岗敬业、诚实守信、踏实肯干、谦虚好学、坚持不懈、精益求精的职业道德与素养;具备勤于思考、勇于创新的思维。 2.知识目标:了解口语表达的基本知识与技巧;熟悉常用应用文的基本写法与要求;掌握诗歌、散文、小说和戏剧的鉴赏方法。 3.能力目标:能利用口语表达的基本知识与技巧进行有效交流与沟通;能运用应用文写作的基本写法与要求进行常用应用文的写作;能运用文学鉴赏的基本方法进行诗歌、散文、小说、戏剧等作品的赏析
		主要教学内容	1.口语表达模块:口语表达基本知识与技巧;演讲的技巧以及演讲训练。 2.应用文写作模块:公文概述,通知、报告、请示、函、求职信、个人简历、计划、总结、经济合同等常用应用文书的写作。 3.文学鉴赏模块:鉴赏部分经典诗歌、散文、小说或戏剧作品
		教学要求	本课程是公共基础课程,在学习通平台上建立了课程网络资源。教师应根据学生的学习程度、专业(方向)背景选择相应的教学内容、案例、教学情境。 可根据不同的教学内容采用任务驱动法、案例分析法、情境教学法、角色扮演法、头脑风暴法、启发诱导法、讲授法、讨论法、自主探究法等教学方法。 为了更全面地考核学生学习情况,课程考核包括学习过程考核、课程作业考核和期末考试三部分。 考核成绩评定办法如下:学习过程考核占20%,作业考核占30%,期末考试占50%
11	职业生涯规划与就业指导 (909111)	课程目标	1.素质目标:具备职业生涯发展的自主意识;树立积极正确的职业态度和就业观念;具备良好的职业素养;具备科学的职业决策思维。 2.知识目标:了解职业生涯规划对人生发展的重要作用;了解就业政策与就业权益保护;熟悉职业生涯规划的流程和步骤;掌握自我探索、职业世界探索、生涯决策与行动计划制订的方法;掌握求职技巧。 3.能力目标:能进行自我觉察,自我分析;能进行职业信息的收集和管理;进行科学的生涯决策;提升学生专业知识能力、可迁移性能力和自我管理能力和自我管理能力,具备求职就业竞争能力
		主要教学内容	包括“觉知与承诺”、“自我认知”、“职业世界认知”、“生涯决策”、“计划与行动”、“求职准备”、“求职与面试技巧”、“就业政策就业权益保护”、“职场适应与发展”等模块
		教学要求	课程性质:本课程是面向全校大学生开设公共必修课。本课程既强调职业在人生发展中的重要地位,又关注学生的全面发展和终身发展,分两个阶段教学:职业生涯规划安排在第一学期,就业指导安排在第五学期。 教学方法:本课程可根据不同的教学内容采用讲授法、案例教学法、提问法、练习法、讨论法、头脑风暴法、人物访谈法、游戏法等教学方法。 考核评价:为了更全面考核学生学习情况,课程考核包括学习过程考核、课程作业考核和期末考查三部分。具体考核成绩评定办法如下:学习过程考核占20%,作业考核占30%,期末考试占50%



序号	课程名称 (代码)	课程描述	
12	创新创业教育 (909113)	课程目标	1.素质目标: 培养学生的创新创业意识、创新创业思维、创新创业精神,提升创新创业素养;自觉运用创业思维指导个人的学习、生活及创业实践;帮助有创业意愿的学生学会在不确定的环境中理性创业,帮助没有创业意愿的学生学会以创业的心态去就业。 2.知识目标: 要求学生了解创业者通常应具备的能力和素质,了解精益创业的基本理论;熟悉商业模式的基本知识;掌握创业团队的内涵、模式及创业团队的组建与管理。 3.能力目标: 培养团队合作能力、语言表达能力、收集信息和整理资料的能力、动手操作能力、分析问题解决问题的能力
		主要教学内容	包括认识创业、创业思维与人生发展、创业资源、创业团队、创业机会、创意设计、创业风险、商业模式、创业计划书(选修)、企业创办与初创企业管理(选修)等模块
		教学要求	课程性质: 本课程是一门公共必修课。 教学方法: 遵循教育教学规律,坚持理论讲授与案例分析相结合、小组讨论与角色体验相结合、经验传授与创业实践相结合,在“课程思政”教学理念的指导下,综合运用讲授法、案例分析法、讨论法、头脑风暴法、练习法、角色扮演法、游戏法、榜样示范法、网络教学法和实地考察法等多种教学方法,把知识传授、思想碰撞和实践体验有机统一起来,调动学生学习的积极性、主动性和创造性,提高教学效果,充分发挥“课程思政”的育人功能。 考核评价: 为了更全面考核学生学习情况,课程考核包括学习过程考核、课程作业考核和期末考查三部分。考核成绩评定办法如下: 学习过程考核占 20%, 作业考核占 30%, 期末考查占 50%
13	心理卫生与健康 (909114)	课程目标	1.素质目标: 本课程根据大学生心理特点,有针对性的让学生掌握心理健康、心理学与变态心理学的相关知识,学会心理调适的基本方法。 2.知识目标: 认识心理科学,消除对心理学的误解,培养科学的心理观,消除唯心主义、封建迷信和伪科学的干扰;通过心理健康知识的传授,让大学生重视心理健康对成人成才的重要意义。 3.能力目标: 掌握心理调适方法,通过消除心理困惑,学会调节负性情绪,学会面对人生的各种挫折与困难,增强心理承受能力
		主要教学内容	1.大学生心理健康教育绪论; 2.大学生自我意识培养; 3.大学生人格塑造; 4.大学生学习心理; 5.大学生情绪管理; 6.大学生人际健康; 7.大学生恋爱与性心理; 8.大学生精神障碍与求助
		教学要求	本课程是公共课程。教师应根据学生的学习程度、专业(方向)背景选择相应的教学内容、案例、教学情境。 在“理论教学+课堂互动+探究拓展”的教学模式中,采用课堂讲授、实践教学、同时结合情景设置、心理测试、心理游戏等师生互动活动。 为了更全面考核学生学习情况,课程考核包括学习过程考核、课程作业考核和期末考试三部分。考核成绩评定办法如下: 学习过程考核占 20%, 作业考核占 30%, 期末考试占 50%
14	中国传统文化 (909115)	课程目标	1.素质目标: 具备自主学习中国传统文化的意识;具备热爱祖国、孝敬父母、尊师爱友、礼貌待人等人文素养;具备勤于思考、学以致用、勇于创新的思维。 2.知识目标: 了解中国传统哲学、文学、宗教文化精髓;熟悉中国古代科学、技术、艺术等文化成果和中国传统服饰、饮食、民居、婚丧嫁娶、节庆等文化特点及习俗;掌握中国传统道德规范和传统美德。 3.能力目标: 能诵读传统文化中的名篇佳句;能吸收传统文化的智慧,感悟传统文化的精神内涵;能学习传统文化的科学方法,从文化的视野分析、解读当代社会的种种现象
		主要教学内容	中国传统文化绪论、中国古代哲学、中国传统宗教、中国古代文学、中国传统艺术、中国传统戏曲、中国传统教育与科举、中国传统科技、中国传统节日、中国传统民俗与礼仪、中国传统饮食文化
		教学要求	本课程是公共基础课程,在学习通平台上建立了课程网络资源。教师应根据学生的学习程度、专业(方向)背景选择相应的教学内容、案例、教学情境。 可根据不同的教学内容采用案例分析、分组讨论、视频观摩、情景模拟、启发引导等灵活多样的教学方法。 为了更全面地考核学生学习情况,课程考核包括学习过程考核、课程作业考核和期末考试三部分。考核成绩评定办法如下: 学习过程考核占 30%, 作业考核 20%, 期末考试占 50%
15	军事理论 (909116)	课程目标	1.素质目标: 具备国防观念和国家安全意识,强化爱国主义、集体主义观念。 2.知识目标: 了解基本军事知识;熟悉国防知识;掌握基本军事理论与军事技能。 3.能力目标: 加强组织纪律性,促进综合素质的提高,为中国人民解放军训练储备合格后备兵员和培养预备役军官打下坚实基础
		主要教学内容	1.国防、国家安全、军事思想概述; 2.国际战略形势; 3.外国军事思想、中国古代、当代军事思想; 4.新军事革命; 5.机械化战争、信息化战争
		教学要求	本课程是纯在线式网络课程。所有教学活动均在网络上进行,学生可以跨时间、跨地域灵活自主地参与学习。 考核成绩评定办法如下: 课程视频考核占 40%, 课程测验考核占 30%, 期末考试占 30%

序号	课程名称 (代码)	课程描述	
16	生命安全与救援 (909117)	课程目标	1.素质目标: 具备应对危机突发事件意识。 2.知识目标: 掌握基本生存、自救和救助技能。 3.能力目标: 掌握常见运动创伤的预防与处置方法
		主要教学内容	1.现场急救技能; 2.户外活动危险的预测与预防; 3.运动损伤的预防与处理; 4.生活中常见的意外事件
		教学要求	本课程是纯在线式网络课程。所有教学活动均在网络上进行, 学生可以跨时间、跨地域灵活自主地参与学习。 考核成绩评定办法如下: 课程视频考核占 40%, 课程测验考核占 30%, 期末考试占 30%
17	突发事件及自救互救 (909118)	课程目标	1.素质目标: 具备应急应对自然灾害、事故灾难、公共卫生事件和社会安全事件意识。 2.知识目标: 了解突发事件, 熟悉急救原则, 掌握呼救现场急救知识。 3.能力目标: 能做到遇到突发事件冷静有效自救互救
		主要教学内容	1.突发事件应急和处理原则; 2.急性中毒的应急处理; 3.心肺复苏初级救生术; 4.呼吸道异物的现场急救; 5.常见急危重症病的现场急救; 6.常见意外事故的现场急救; 7.各类创伤的现场急救; 8.止血与包扎术; 9.固定与搬运术
		教学要求	本课程是纯在线式网络课程。所有教学活动均在网络上进行, 学生可以跨时间、跨地域灵活自主地参与学习。 考核成绩评定办法如下: 课程视频考核占 40%, 课程测验考核占 30%, 期末考试占 30%
18	党史、国史 (909119)	课程目标	1.素质目标: 具备史学素养和政治思维。 2.知识目标: 了解中国近现代历史基本知识, 熟悉马克思主义基本理论和中国共产党历史发展历程, 掌握中国近现代历史的基本知识和基本规律。 3.能力目标: 帮助学生提升史学素养和政治觉悟, 并借以观照现实中的社会、政治和人生
		主要教学内容	1.西方列强对中国的侵略; 2.马克思主义在中国传播与中国共产党成立; 3.中华民族抗日战争的伟大胜利; 4.历史和人民选择了中国共产; 5.中国特色社会主义进入新时代
		教学要求	本课程是纯在线式网络课程。所有教学活动均在网络上进行, 学生可以跨时间、跨地域灵活自主地参与学习。 考核成绩评定办法如下: 课程视频考核占 40%, 课程测验考核占 30%, 期末考试占 30%
19	劳动教育 (909120)	课程目标	1.素质目标: 具备正确的劳动意识, 具备尊重劳动、尊重知识、尊重人才、尊重创造的意识。 2.知识目标: 了解劳动科学理论、基本知识, 熟悉劳动科学的基本概念、基本知识、基本原理, 掌握劳动的基本理论。 3.能力目标: 深刻认识人类劳动实践的创造本质, 深入理解劳动实践对于立德树人的重大意义, 深切感悟劳动实践对于人的自由全面发展所具有的重要推动作用, 形成科学的劳动观
		主要教学内容	1.劳动的思想; 2.劳动与人生; 3.劳动与经济; 4.劳动与法律; 5.劳动与安全; 6.劳动的未来, 以及三次实际或实习实训劳动、一次劳动新形态体验学习
		教学要求	本课程嵌入专业相关课程。理论教学以课堂讲授为主, 课外学生参与实际或实习实训劳动。 考核成绩评定办法如下: 课程理论考核占 20%, 课外实际或实习实训劳动占 80%
20	专项体育 (909202)	课程目标	1.素质目标: 具备体育素养。 2.知识目标: 了解足球、篮球、排球、乒乓球、羽毛球、网球等基本理论知识; 熟悉足球、篮球、排球、乒乓球、羽毛球、网球等运动项目的规则; 掌握足球、篮球、排球、乒乓球、羽毛球、网球等运动项目技术动作方法、要领。 3.能力目标: 帮助学生提升对体育的概念、文化、心理健康等的认识, 增长学生的科学知识
		主要教学内容	1.足球; 2.篮球; 3.排球; 4.乒乓球; 5.羽毛球; 6.网球
		教学要求	本课程是纯在线式网络课程。所有教学活动均在网络上进行, 学生可以跨时间、跨地域灵活自主地参与学习。 考核成绩评定办法如下: 课程视频考核占 40%, 课程测验考核占 30%, 期末考试占 30%
21	公共选修课 (909301 909302)	课程目标	1.素质目标: 具备个人认知与文化修养, 具备工匠精神。 2.知识目标: 了解文明起源与历史演变、人类思想与自我认知、科学发现与技术革新、文学修养、国学经典与文化传承等方面知识。 3.能力目标: 能吸收前人的智慧, 用于拓展心胸, 提升个人修养, 将工匠精神切入我们当下的现实生活
		主要教学内容	1.文物精品与中华文明 2.古典诗词鉴赏 3.中国当代小说选读 4.中华诗词之美 5.生命科学与人类文明 6.先秦君子风范 7.文化地理 8.中国的社会与文化 9.先秦诸子 10.如何高效学习 11.《诗经》导读 12.中国古代礼仪文明 13.中国现代文学名家名作 14.《论语》导读(同济版) 15.批判与创意思考 16.辩论修养 17.人工智能 18.有效沟通技巧 公益课: 新型冠状病毒肺炎防疫公开课
		教学要求	本课程是纯在线式网络课程。所有教学活动均在网络上进行, 学生可以跨时间、跨地域灵活自主地参与学习。 具体考核成绩评定办法如下: 课程视频考核占 40%, 课程测验考核占 30%, 期末考试占 30%

2、专业课程

(1) 专业群平台课程

表 5 专业平台课程描述

序号	课程名称 (代码)	课程描述	
1	中国工艺美术史 (250101)	课程目标	1、素质目标：具备良好的审美意识，能通过传统的经典工艺美术作品分析与评价，提高艺术修养；良好的创新能力与设计思维，能敏锐地捕捉、吸收经典设计作品的设计要素，洞察最新的设计潮流与趋势，大胆吸收与创新；具备良好的职业素养，具备良好的团队协作精神，良好的职业行为。 2、知识目标：了解我国古代各个时期工艺美术发展的总体脉络与特征；掌握我国各个时期各类工艺美术品的艺术特点；了解积累传统工艺美术理论知识，鉴赏各个时期的经典艺术作品。 3、能力目标：能鉴赏各个时期典型艺术品；能对传统工艺美术作品进行分析与借鉴；能从传统工艺美术中提炼形式要素，运用到专业设计中
		主要教学内容	1、陶瓷与漆器；2、金属与雕刻工艺；3、家具与建筑工艺；4、染织与服饰工艺；5、课程考核与评价
		教学要求	本课程是专业基础理论课程，通过学习，全面了解中国工艺美术在各个历史时期的主要发展概况，重点掌握古代优秀的艺术家、经典工艺美术作品及其特点；了解我国的传统民族美术，培养审美情操，提高工艺美术理论水平和分析、鉴赏能力，并从中国传统工艺美术中吸收、借鉴优秀的设计素材运用于自己的设计中，从而提高理论基础及设计综合实践能力，为今后设计出更具中国传统风格的作品打下良好的基础。 本课程由主讲教师根据学生课堂出勤、学习态度与素养进行过程考核；根据学生单元项目任务完成情况 & 效果进行阶段性考核；根据整体任务完成情况及作品效果进行综合评价。过程考核占 30%，阶段性考核 40%，综合评价 30%
2	艺术概论 (250102)	课程目标	1、素质目标：具备审美情趣和艺术修养；具备艺术鉴赏素养；具备正确的艺术感觉和情感思维；具备共享学习资源的团队协作思维。 2、知识目标：了解艺术的起源、本质、种类及特征；了解艺术概论的研究对象及本质；了解艺术创作过程的艺术观念以及艺术创作的条件和规律；熟悉艺术风格、艺术流派和艺术思潮。 3、能力目标：能初步确立科学的艺术观；能观察、分析、评价艺术文化现象；能分析艺术发展规律；能鉴赏艺术作品
		主要教学内容	1、艺术概论研究的对象与本质；2、艺术的生成、发展及形态种类；3、艺术创作与艺术作品；4、艺术风格、流派与思潮；5、艺术消费、传播与接收
		教学要求	本课程是研究人类在艺术实践中的一般艺术现象与本质及其活动规律的课程，是艺术类专业的一门专业理论课。课程概括、简明地讲述艺术的基本性质、艺术活动系统以及艺术的种类特点，对学生树立科学的艺术观，发展艺术实践能力与艺术理性思考，具有重要的基础性指导作用；可培养学生分析艺术发展规律、评论艺术作品的的能力，并为学生学习艺术类有关专业课程打下基础，为将来的工作实践提供相应的知识平台。 本课程涉及艺术的本质与特征、艺术的起源、艺术的功能；艺术种类主要涉及 5 大部类 16 门艺术；艺术系统涉及艺术创作、艺术作品和艺术鉴赏。教学中主要采用理论教学和多媒体教学相结合的形式，并通过案例分析及课堂讨论嵌入式讲述知识点。 本课程由主讲教师实施考核，包括出勤考核 30%、，学习态度及素养考核 10%，作业考核 60%
3	设计素描 (250103)	课程目标	1、素质目标：具备培养分析问题、解决问题、主动学习的习惯；具备与教师进行沟通与交流、研究讨论的意识；具备收集、分析、整理参考资料的素养；具备爱护公共学习环境的意识；具备项目开发规范化意识、具备工作效率和质量意识。 2、知识目标：了解设计素描概念及学习意义；掌握设计素描的表现原理；掌握如何观察物体严谨的形体结构、透视及比例关系；了解物体体量及空间关系；掌握设计素描中点、线、面关系的处理；掌握设计素描的基本技法和表现方式；了解设计素描对专业的学习与发挥所发挥的作用。 3、能力目标：能运用线条与明暗表现、透视原理、物体结构关系、构图原理、素描关系以及铅笔炭笔的表现技法等相关知识，根据不同单元知识要求，按照素描技法与技巧，完成单元实践作业；掌握素描技法、透视原理、构图原理，培养敏锐的观察力、艺术概括力、空间思维能力及创造性思维能力
		主要教学内容	1、选择优秀设计素描作品，进行分析与讨论；2、精微设计素描；3、结构设计素描；4、装饰设计素描；5、抽象设计素描；6、创意设计素描；7、课程总结
		教学要求	本课程是专业基础课。设计素描吸收传统绘画性素描的精华部分，将造型基础训练与设计创意训练有机地结合起来，成为相对独立的基础课程。通过学习，掌握转换观察物体明暗现象的方法，深入理解物体的明暗规律，透过表面的明暗关系，直接理解和掌握物体内在的形体特征和结构关系，培养对自然环境中的客观事物敏锐的观察方法和独特的认知力，为以后的专业学习奠定良好的造型基础和独特的创意思维。



序号	课程名称 (代码)	课程描述	
			<p>课程实施校内人员考核：根据学生的课堂学习态度及职业素养，进行过程考核；根据专题训练完成情况，实施阶段性考核；根据素描作品效果，进行综合评价。职业素养重点考核沟通能力和协作能力；专题性知识点的考核注重作业量、知识点掌握程度和绘画技能的综合应用能力。</p> <p>过程考核以点评、班级内展示作品的形式进行；阶段性考核采用学生互评，教师总结的方式，对学生阶段性成果进行评价；综合评价以开放性展示的形式进行，采用班级成员和教师总体评价的方式。</p> <p>考核成绩评定：过程考核 20%，阶段性考核 30%，综合评价 50%</p>
4	设计色彩 (250104)	课程目标	<p>1、素质目标：具备校外色彩写生时的个人安全意识和与人沟通的素养；具备集体意识，妥善处理个人与集体间的关系；具备分析问题、解决问题的意识；具备爱护自然环境、保护公共环境卫生以及维护个人形象与集体荣誉的意识；具备主动探索，求新、求异的创造思维；具备自主、开放的学习素养。</p> <p>2、知识目标：了解设计专业为什么要学习建筑风景钢笔淡彩；了解建筑风景钢笔淡彩与室内设计之间的联系；了解建筑风景钢笔淡彩在室内设计专业的用途和作用；了解建筑风景钢笔淡彩的基本工具和材料的运用；掌握建筑风景钢笔淡彩的基本要素；掌握建筑风景钢笔淡彩写生相关表现技法和观察方法；掌握建筑风景钢笔淡彩写生的作画步骤。</p> <p>3、能力目标：能运用线条、构图原理、比列关系、结构关系、透视原理、色彩原理及水彩风景写生的表现技法等相关知识，根据不同单元知识要求，完成单元实践作业；掌握钢笔速写技法、透视原理、构图原理、色彩原理，具备敏锐的观察力、艺术概括力、空间思维能力及创造性思维能力</p>
		主要教学 内容 教学要求	<p>1、理论与概述引入；2、建筑风景钢笔淡彩相关知识；3、建筑风景速写技法与表现；4、色彩理论及建筑风景钢笔淡彩技法与表现；5、建筑风景钢笔淡彩写生技法与表现；6、课程总结</p> <p>本课程是专业基础课程。通过对各种造型因素，包括线条、构图、比列、结构、透视、明暗、主次、疏密、取舍、色彩关系等相关知识的学习，通过对优秀作品的临摹和风景写生作业的训练，再以名家作品和优秀学生作品为参考，引导学生理解和掌握造型语言和水彩的表现技法，并通过速度快慢、纸张大小的训练方式，培养学生敏锐的观察力、画面的协调能力以及动手能力；通过课堂示范和作业讲评等教学方式，提高学生的审美能力以及基本造型能力、表现技法。实训期间，指导教师鼓励学生敢于动手，作业完成后组织对作品进行展示，以增强学生的自信心和成就感。</p> <p>根据学生的课堂学习态度及职业素养，进行过程考核；根据专题训练完成情况，实施阶段性考核；根据建筑风景作品效果，进行综合评价。职业素养重点考核沟通能力和协作能力；专题性知识点的考核注重作业量、知识点掌握程度和绘画技能的综合应用能力。</p> <p>过程考核以点评、班级内展示作品的形式进行；阶段性考核采用学生互评，教师总结的方式，对学生阶段性成果进行评价；综合评价以开放性展示的形式进行，采用班级成员和教师总体评价的方式。</p> <p>考核成绩评定：过程考核 20%，阶段性考核 30%，综合评价 50%</p>
5	设计构成 (250105)	课程目标	<p>1、素质目标：具备沟通表达、团队协作意识，能够以语言表达、现场图示等方式与教师、团队成员沟通，共享设计资源、交流设计思路、探讨设计方案、表达设计方案等；具备良好的职业素养，对待项目设计任务，工作态度认真，工作程序与工作方法得当，具有敬业精神，敢于承担责任；具备创新能力与产权意识，能够敏锐地捕捉到最新的设计潮流与趋势，并进行吸收与创新，重视对知识产权的保护。</p> <p>2、知识目标：了解色彩构成基本概念、色彩的属性、情感与象征及色彩构成设计的基本规律；了解平面构成基本概念与造型要素，理解平面构成中基本型的构成及形式法则；了解立体构成基本概念与造型要素及造型表现；掌握色彩构成原理在室内设计中的应用；掌握平面构成原理在室内设计中的应用。</p> <p>3、能力目标：能利用色彩基本理论及形式美原理，进行色彩搭配设计；能利用平面构成法则原理，对设计元素进行打散重构，并能用形式美的构成法则进行专业造型设计；能对立体形态进行解构、重组、创造出新形态，并能利用空间构成相关原理，进行室内空间造型、结构及空间组织设计；理解人、物与自然环境的相互作用，掌握感性的直觉创造和理性的逻辑创造两种方法，能运用材料、造型、色彩等媒介表达空间的情感</p>
		主要教学 内容 教学要求	<p>1、平面设计构成；2、色彩设计构成；3、立体设计构成；4、空间设计构成；5、作品展示与评价</p> <p>本课程是专业基础课。教学设计分为设计构成基础讲授与训练、专业实践训练两个部分，将课程划分为教学情境单元进行课程内容设计。各教学单元包含设计构成基础知识讲解与构成训练、专业案例分析及结合构成知识的专业设计任务实训三个教学任务模块，每一个教学单元既是一个相对完整的知识系统，各教学单元的知识体系之间也相互衔接、相互支持，以设计任务实训为载体，融理论知识、实践知识、职业态度等教学内容为一体，通过指导学生完成实训任务带动课程实施，形成一个完整的设计构成知识教学体系与实训体系。</p> <p>本课程实施校企共同考核，包括：根据学生的出勤、学习态度和职业素养，进行过程考核；根据单元教学任务完成情况，进行阶段性考核；根据实训项目完成情况进行综合评价。</p> <p>考核成绩评定：过程考核 20%，阶段性考核 40%，综合评价 40%</p>

(2) 专业基础课程

表 7 专业基础课程描述

序号	课程名称 (代码)	课程描述	
1	计算机辅助图形处理 (220201)	课程目标	1、素质目标：具备正确的理论学习意识；具备自觉遵守平面设计制图流程与规范的意识；遵循项目任务书要求，掌握商业图形设计理念和设计元素，可以实现平面广告设计、包装设计、标志设计、书籍装帧、CIS 设计、名片、检签、网页以及排版等；具备“严谨规范”的作风和态度，有良好的从业素质、职业道德、职业态度；具备严格遵守实训场所要求的素养。 2、知识目标：了解计算机矢量图形设计中的基本概念和图形图像类型；了解 CorelDraw 软件的发展，熟悉 CorelDraw 的工作界面；掌握 CorelDraw 工具箱中各工具的使用方法；掌握 CorelDraw 各下拉菜单的应用方法；掌握 CorelDraw 泊坞窗的使用方法。 3、能力目标：掌握 Illustrator 图形绘制和编辑；掌握 Illustrator 路径绘制与编辑；掌握 Illustrator 图像对象的组织；掌握 Illustrator 颜色填充与描边；掌握 Illustrator 文本和图表编辑；掌握 Illustrator 图层蒙版的使用；掌握 Illustrator 使用混合与封装效果；掌握 Illustrator 中效果的使用；掌握 Illustrator 中商业设计理念；掌握商业图形的设计理念和设计元素，达到实战水平；提高学生的审美能力；掌握效果图制作整个流程；培养设计能力、团队合作和沟通能力，知识的融会贯通和举一反三的能力，自主学习和创新能力
		主要教学内容	1、Illustrator 介绍；2、绘制图形和编辑对象；3、绘制路径和使用路径命令；4、组织和控制对象；5、填充颜色和描边；6、编辑文本、图表和图文混排；7、使用图层和蒙版；8、各种效果的使用
		教学要求	本课程是专业基础课程。通过案例教学，掌握软件功能，熟悉艺术设计思路，扩展学生实际应用能力，通过商业案例实训，帮助学生掌握商业图形设计理念和设计元素，可以实现平面广告设计、包装设计、标志设计、书籍装帧、CIS 设计、名片、检签、网页以及排版等。 本课程由主讲教师根据学生的出勤情况及职业素养进行过程考核；根据学生的作业完成情况进行阶段性考核；根据学生期末考试成绩进行综合评价。 课程考核成绩：过程考核成绩占 20%，阶段性考核成绩占 10%，综合评价占 70%
2	色彩 (静物) (220202)	课程目标	1、素质目标：具备分析问题、解决问题、主动学习的素养；具备与教师进行沟通与交流、研究讨论的意识；具备收集、分析、整理参考资料的素养；具备爱护公共学习环境的意识；具备项目开发规范化意识；具备工作效率和质量意识。 2、知识目标：了解色彩静物的概念及学习意义；了解色彩与室内设计的联系；了解设计色彩在专业中的用途和作用；了解色彩静物的基本工具和材料的运用；掌握水彩静物与设计色彩的基本要素；掌握水彩静物写生和设计色彩的相关表现技法和观察方法；掌握水彩静物写生和设计色彩的作画步骤；平面归纳能力训练，要求运用客观和主观进行平面化归纳；主观意象色彩能力训练，要求对自然物象进行分解与重构。 3、能力目标：能运用色彩原理、水彩画的表现技法等相关知识，根据不同单元知识要求，完成单元实践作业；掌握水彩技法、色彩原理、构图原理，具备敏锐的观察力、艺术概括力、对色彩基本原理理解和灵活应用的能力及色彩的空间形象思维表达的能力
		主要教学内容	1、色彩理论概述及运用原理；2、水彩静物表现技法及实践 3、色彩与外在因素的关系；4、色彩与空间的关系；5、色彩归纳的特点与要求
		教学要求	本课程是专业基础课程，基于学生基础水平相对薄弱和专业性质的特殊性，本课程设定位基础色彩和设计色彩的理论与实践两大部分内容，通过理论解析、实践训练、后续引导三种形式，让学生了解、运用、掌握相关的知识；指导教师根据课程需要，自行安排课程比例，使学生在巩固色彩知识的基础上，逐渐向设计思维模式过渡，达到从感性思维向理性思维转变的目的；在实践过程中提升学生的艺术修养，掌握工具材料的使用特点和性能，指导学生完成实训任务，形成可展示成果。 根据学生的课堂学习态度及职业素养；进行过程考核，根据专题训练完成情况，实施阶段性考核；根据色彩静物的知识点运用和作品效果，进行综合评价。职业素养重点考核沟通能力和协作能力；专题性知识点考核注重作业量、知识点掌握程度和绘画技能的综合应用能力。 考核成绩评定：过程考核 20%，阶段性考核 30%，综合评价 50%
3	现代设计史 (220203)	课程目标	1、素质目标：提高对优秀设计作品的审美水平；激发对设计行业的兴趣、信心；树立正确的人生观、世界观、价值观；开阔眼界，解放思想，理解创意思维对设计产业的重要价值。 2、知识目标：理解现代设计史的发展脉络和规律；理解各个时期的设计大师、设计作品及其设计理念；理解不同设计行业、领域之间的关系；理解设计的美学价值、经济价值、社会价值；普及设计基本理论、常识，提高文化修养。 3、能力目标：具备设计鉴赏、评价能力；具有指导创作的能力；具有创意设计思维、意识
		主要教学内容	1、现代设计教育；2、工艺美术；3、现代设计；4、设计强国；5、现代主义之后的设计；6、中国艺术设计



序号	课程名称 (代码)	课程描述	
		教学要求	<p>本课程是专业基础课程。课程通过观看、分析和讲授艺术设计发展史实和代表作品,使学生了解世界各国艺术设计的发展概况、特色专长、艺术设计教育的来龙去脉,设计师的社会地位变化等专业理论知识,培养创意思维、执行能力、设计评价和审美能力,树立正确的人生观、世界观、价值观。</p> <p>本课程重在培养学生的分析能力、创意能力与执行能力;在注意知识连贯性及衔接关系的同时,有所侧重。先组织学生尽量多体验和回顾从小到大所接触过的艺术设计产品,再通过课堂讨论、教师引导,形成课堂互动,激发学生对艺术设计的兴趣;组织学生通过网络进行答疑、交流,让课堂得到延伸,提高学生学习的自主性。</p> <p>课程考核过程考核、阶段考核及综合考核。考核成绩评定办法:过程考核占 30%,阶段性考核占 30%,综合考核占 40%</p>
4	人机交互 基础 (220204)	课程目标	<p>1、素质目标:具有较高的审美品位和文化艺术素养;养成爱好艺术与科学、尊重知识产权的意识。</p> <p>2、知识目标:理解人机交互的概念、研究内容、发展简史、应用领域;理解人的感知、认知过程和交互设计原则;理解概念模型和分布式认知;了解交互设备及整合应用;了解当前常用交互技术和未来趋势;理解不同设备、媒体的界面设计原则及流程。</p> <p>3、能力目标:具备交互设备使用能力;具有用户体验报告写作能力;具有调查问卷写作能力;具有产品开发策划能力</p>
		主要教学 内容	1、人机交互概述;2、感知和认知基础;3、交互设备;4、交互技术;5、界面设计;6、可行性分析与评估;7、APP 项目策划;8、电子商务
		教学要求	<p>本课程是专业基础课程。课程通过观看、分析和讲授前沿的交互技术和优秀的交互设计作品(APP),使学生了解人类的认知过程、APP 产品开发过程,掌握交互设计的基础理论知识,培养原创能力、执行能力、评析能力和审美能力,树立正确的人生观、世界观、价值观。</p> <p>本课程以理论知识为指导,以实际人机交互产品(APP)为媒介,评析与讲解同步,注重培养学生的分析、创意能力,提高专业理论素质;采用“体验-分析-讲授”三位一体的教学模式,通过实际体验报告、特色功能评析和 UI 设计评析,将当下成功、主流的交互产品所运用的人机交互基础知识直观的呈现给学生,运用启发诱导和集体讨论,引导学生边体验边思考,初步把握 APP 产品的基本结构和功能,进而对其他类型案例进行知识点分析,通过不断模仿、体验评析,培养提高创意及分析能力;以人与机器的关系发展为脉络学习人类认知的基本流程及人机交互技术的发展和运用,让学生更容易感同身受地深入到人机交互基础的学习中</p>
5	字体造型 设计 (220205)	课程目标	<p>1、素质目标:掌握字体元素的选用、设计及创意方法,能尽量恰当地灵活多样地应用于不同类别的设计载体中,提高对文本设计元素的观察力和灵敏度,为广告、装潢设计等综合项目服务。</p> <p>2、知识目标:掌握字体发展的基本演变历史和字体设计的基本法则;掌握汉字设计程序的创意方法;拉丁字体的设计原理以及创意设计方法;字体在设计领域中的多种应用;掌握字体设计的形式美法则。</p> <p>3、能力目标:掌握字体选择及应用的基本能力;掌握字体设计的手绘方法;掌握汉字和拉丁字体的基本设计原则;提高字体的创意和应用能力</p>
		主要教学 内容	1、字体设计概述和文字演变历史;2、汉字的设计原理以及创意设计方法;3 字体在设计领域中的多种应用;4、字体设计实践创作
		教学要求	<p>本课程通过讲授字体设计的基本原理和基本方法,分析常用字体及各类印刷字体的风格特点,进行各种字体的文字书写训练,培养学生各种字体规范书写的能力和字体创意设计能力、文字编排应用能力。字体设计的主要目标就是要对文字的形象进行符合设计对象特性要求的艺术处理,以增强文字的传播效果。字体设计能力是平面设计师及包装设计师岗位核心能力之一,教师指导学生进行符合项目要求的技法与工艺的训练,并根据学生项目进度情况,适时穿插课程的理论知识,促进学生技能在理论的指导下不断掌握、熟练、提升。</p> <p>本课程实施校企共同考核,包括:根据学生在项目实施工程中的出勤、工作态度和职业素养,进行过程考核;根据子项目完成情况,进行阶段性考核;根据项目作品效果,进行综合评价。</p> <p>考核成绩评定办法:过程考核 20%,阶段性考核 30%,综合评价 50%</p>
6	图文编排 设计 (220206)	课程目标	<p>1、素质目标:具备遵循项目任务书要求,理解项目任务目标和要求的素养;具备遵守实训场所要求的意识;能借鉴中外优秀佳作和优秀传统文化的精髓,为我所用,创造出适应于市场需求的有理念的作品,塑造良好的设计师形象和专业素养,丰富学生和受众的人文精神,做对社会负责任的设计,培养自主学习能力、人文素养和健康的身心、良好的职业道德。</p> <p>2、知识目标:认识版式,了解版式设计的重要性,掌握版式的大原则和要素;理解版式设计的基本内容,并以案例辅助。具体设计如下:名片的版式设计;招贴的版式设计;画册的版式设计;户外广告设计的版式设计;DM 单的版式设计。</p> <p>3、能力目标:通过不同的表现方式,熟练各分类版式设计(如名片的版式设计、招贴的版式设计、画册的版式设计、户外广告设计的版式设计、DM 单的版式设计等),完成一件版式设计作品。培养沟通能力与团队协作精神,分析问题、解决问题的能力,表达和交际能力,观察能力和审美能力,创新能力及爱岗敬业的工作作风</p>



序号	课程名称 (代码)	课程描述	
		主要教学内容	1、名片的版式设计；2、招贴的版式设计；3、画册的版式设计；4、户外广告设计的版式设计；5、DM单的版式设计；6、打印输出
		教学要求	本课程是专业基础课，教学内容是平面设计中重要的组成部分，也是一切视觉传达艺术施展的舞台。它肩负着双重使命：一是作为信息发布的重要媒介，二是让读者通过版面的阅读产生美的遐想与共鸣，让设计者的观点与涵养进入读者的心灵。通过学习，使学生掌握设计的视觉要素、构成要素、编排设计表现内容与形式的关系，设计要素及其构成规律与方法，以及各种易用性设计的形式特点，能进行具有感染力的图文编排设计。 本课程实施校企共同考核，包括：根据学生在项目实施工程中的出勤、工作态度和职业素养，进行过程考核；根据子项目完成情况，进行阶段性考核；根据项目作品效果，进行综合评价。 考核成绩评定办法：过程考核 20%，阶段性考核 30%，综合评价 50%
7	平面营销物料设计 (220207)	课程目标	1、素质目标：具备遵循项目任务书要求，理解项目任务目标和要求的素养；具备以语言表达、现场图示等方式进行必要沟通的素养；具备分析问题、解决问题、主动学习的习惯；具备较强的自主学习意识；具备收集、分析、整理参考资料的素养；具备项目开发规范化意识；具备工作效率和质量意识；具备良好的沟通能力、协作意识、良好的职业道德和从业品质。 2、知识目标：掌握 VI 设计的程序，了解市场调研与正确的设计定位，掌握整体策划方案的能力；能单独或参与小组完成项目的开发；掌握 VI 的基础系统到应用系统；熟悉完整、系统地进行 VI 设计与 VI 手册的编辑设计制作能力；掌握手绘技巧、CORELDRAW 软件、PHOTOSHOP 软件综合操作能力；掌握标志设计、字体设计、色彩构成的运用等能力。 3、能力目标：能对企业的调研和资料进行收集；能对 VI 设计项目进行实施，培养学习能力、工作能力、信息收集处理的能力、分析问题解决问题的能力、创新能力
		主要教学内容	1、课程及项目引入；2、概述 VI 设计；3、基础要素设计；4、应用系统设计；5 包装设计概述；6、包装设计应用；7、综合案例制作
		教学要求	本课程是专业技能课程，通过学习 VI 设计的制作流程的实训教学，使学生提高艺术修养，能将所学原理应用于实际设计创作中。课程通过对设计任务的分析与制作，设计知识的总结和拓展，有助于学生将以前所学平面设计知识与技能进一步巩固和拓展。采用以工作过程为行动导向，以素质为基础，以能力为目标，以学生为主体，以项目为载体的课程设计理念。根据广告设计师岗位工作任务分析，提炼典型工作任务，归纳学习领域，再进行学习情境设计，最后进行学习任务设计。课程教学实施过程中，充分体现职业性、实践性。 本课程实施校企共同考核，包括：根据学生在项目实施工程中的出勤、工作态度和职业素养，进行过程考核；根据子项目完成情况，进行阶段性考核；根据项目作品效果，进行综合评价。 考核成绩评定办法：过程考核 20%，阶段性考核 30%，综合评价 50%
8	Web 移动端界面设计 (220208)	课程目标	1、素质目标：具备遵循项目任务书要求，理解项目任务目标和要求的素养；培养实践动手操作能力；树立科学的设计创新意识；形成“以人为本”的设计观念；锻炼设计表达与语言表达能力；培养良好的自我表现、与人沟通的能力，能与团队或客户主动沟通，理解队员及客户临时调整的设计意图；培养搜集与整理素材的能力，能根据项目要求搜集、选择、整理合适的素材；培养分析和解决问题的能力，在制作过程中遇到问题能通过工具书等分析并制作解决方案；团队协作能力，能与团队成员共享设计资源、交流设计思路、探讨设计方案、协调项目推进等；培养自主、开放的学习能力，能根据项目、策划案进行有针对性的影视作品赏析，把握作品基调，提高审美水平；培养诚实、守信、坚韧不拔的性格，能严格控制时间节点，按时完成制作任务，能根据团队和客户的需求对作品进行必要修改，并坚持效果图的完整性及完美性；良好的职业素养，对待项目任务，工作态度认真，具有敬业精神，敢于承担责任。 2、知识目标：了解界面设计的含义、特性；理解界面设计的出发点，包括视觉、信息传达的基本原则和基本元素；理解感知与情趣，感情与文化，传统与现代，世界性与民族性在界面设计中的作用；深入理解平面构成要素和基本的构成原则；理解色彩的构成原理和基本构成原则；深入理解文字的编排与设计在界面设计中的作用；深入理解字体的选择在在界面设计中的作用；深入理解版式设计在界面设计中的重要性。 3、能力目标：掌握平面设计的设计方法和要素，并利用平面设计的原则和基本要素设计界面；掌握色彩的构成原则，应用色彩的构成原则设计界面；掌握图标、页面和动画效果的设计方法；掌握手机界面设计的方法和技巧；熟练掌握网页界面文字编排的设计方法和技巧；掌握版式设计的原则和构成手法，进行版式设计和优化；能按照网页开发的设计流程进行网页界面设计
		主要教学内容	1、界面设计概念与基础、界面设计实践与方法；2、 viewport 与 px;移动端 meta; 3、移动端字体;高清图像;iconfont, 像素边框, vw 与 vh, flexbox; 4、界面设计应用实践综合案例制作
		教学要求	本课程属于社会现代信息化的产物，是时代前进的标志，是数字媒体艺术设计中的一种综合表现形式，使学生能从创意到制作完成有一个完整的认识，从而能胜任界面设计师这一职位，加大就业机会。界面设计是在了解一定的专业知识和相关图形处理软件等基础知识之后，深入进行的与网络相结合的一门专业课程。通过学习，使学生掌握界面设计的基本过程，培养设计思维与创新能力，在设计过程中结合网络的特征与本专业的特性加以讲解，使学生能充分发挥主观能动性。界面设计主要以 Adobe 产品为主，常见的工具包括 FW、PS、FL、DW、CDR、AI 等，其中 DW



序号	课程名称 (代码)	课程描述	
			是代码工具,其他是图形图像和 FL 动画工具。还有最近几年 Adobe 新出的 EdgeReflow、EdgeCode、Muse。通过课程学习,使学生能应用 Dreamweaver 等软件,配合策划案、图片、文字进行文字动画、图片展示动画、图文综合动画等按照一定的主题编辑在页面中,形成可浏览站点,并以主题案例进行实训项目教学。 课程实施校企共同考核,包括:根据学生的课堂学习态度及职业素养,进行过程考核;根据单元教学任务完成情况,进行阶段性考核;根据实训项目完成情况,进行综合评价。 考核成绩评定办法:过程考核 20%,阶段性考核 30%,综合评价 50%
9	Flash 广告设计 (220209)	课程目标	1、素质目标:具备良好的自我表现、与人沟通的能力,能与团队或客户主动沟通,理解队员及客户临时调整的设计意图;具备搜集与整理素材的能力,能根据项目要求搜集、选择、整理合适的素材;具备分析和解决问题的能力,在制作过程中遇到问题能通过工具书等分析并制作解决方案;具备团队协作能力,能与团队成员共享设计资源、交流设计思路、探讨设计方案、协调项目推进等;具备自主、开放的学习能力,能根据项目、策划案进行有针对性的影视作品赏析,把握作品基调,提高审美水平;具备诚实、守信、坚韧不拔的性格,能严格控制时间节点,按时完成制作任务,能根据团队和客户的需求对作品进行必要修改,并坚持效果图的完整性及完美性;具备良好的职业素养,对待项目任务,工作态度认真,具有敬业精神,敢于承担责任。 2、知识目标:掌握 flash 的基本面板的设置方法;掌握 flash 的工具和命令的应用方法;掌握 flash 动画制作的流程与基本原则;掌握 flash 动画常用补间动画;掌握 flash 与 Photoshop、coreldraw 等软件的合成方法;掌握 flash 的渲染输出参数设置。 3、能力目标:了解 flash 动画设计、动画广告片头的基本要求和制作流程;熟悉 flash 动画广告的格式、规范、内容;能根据项目内容进行相关图文、音视频资料、素材的收集、整理、提炼;能根据市场需求,通过所学软件进行处理和成片输出
		主要教学 内容	1、软件基础操作及绘图功能操作;2、基本动画类型的制作;3、高级动画类型的制作;4、动画广告的制作
		教学要求	本课程是专业课,通过 Flash 技术和动画结合,融多媒体和互动两个特性,生成新的表现形态,音乐、动画、文字实现互相穿插链接,能利用 flash 和图形图像软件综合设计 banner 广告、漂浮广告、弹出式广告以及大幅面广告等。通过该课程的学习,使学生能应用 flash 软件配合策划案、图片、文字进行文字动画、图片展示动画、图文综合动画,并以主题案例完成实训项目。 课程实施校企共同考核,包括:根据学生的课堂学习态度及职业素养,进行过程考核;根据单元教学任务完成情况,进行阶段性考核;根据实训项目完成情况,进行综合评价。 考核成绩评定办法:过程考核 20%,阶段性考核 30%,综合评价 50%
10	影视特效 合成 (220210)	课程目标	1、素质目标:具备良好的自我表达、与人沟通的能力,能与团队或客户主动沟通,理解队员及客户临时调整的设计意图;具备搜集与整理素材的能力,能够根据项目要求搜集、选择、整理合适的素材;具备分析和解决问题的能力,在制作过程中遇到问题能通过工具书等分析并制作解决方案;具备团队协作能力,能与团队成员共享设计资源、交流设计思路、探讨设计方案、协调项目推进等;具备自主、开放的学习能力,能根据项目、策划案进行有针对性的影视作品赏析,把握作品基调,提高审美水平;具备诚实、守信、坚韧不拔的性格,能严格控制时间节点,按时完成制作任务,能根据团队和客户的需求对作品进行必要修改,并坚持栏目的完整性及完美性;具备良好的职业素养,对待项目任务,工作态度认真,具有敬业精神,敢于承担责任。 2、知识目标:掌握栏目策划案的写作规范;掌握栏目摄制的基本方法;掌握栏目包装制作的内容和方法。 3、能力目标:通过学习,了解网络栏目制作、栏目包装的基本要求和制作流程;了解网络的形式、特点、内容;能根据栏目策划案进行相关图文、音视频资料、素材的收集、整理,提炼创意设计;能主动分析市场需求,进行栏目策划、栏目摄制、栏目包装
		主要教学 内容	1、软件基础操作;2、栏目策划;3、栏目摄制;4、包装制作
		教学要求	本课程是专业必修课。通过学习,使学生能应用 After Effects、Premiere、Photoshop 影视非线性编辑、特效合成、音频编辑、图形编辑软件,配合栏目策划案、包装方案和摄影摄像、搜集的图文素材,进行网络栏目制作和包装,完成主题动画四个实训项目。 本课程采用任务驱动式教学模式,根据课程中设置的实训项目、知识点进行软件教学,运用 After Effects、Premiere、Audition、Photoshop 的编辑工具,进行合成制作,使制作符合市场需求、项目要求,能以积极、充分、优美、有创意地表现栏目主题、宣传内容、文化内涵等做为最终目标,贯穿课程教学全过程;以项目任务为载体,讲授软件操作等知识;训练软件操作、项目制作技能;指导理解栏目从制作到包装的基本流程,完成项目工作任务,并以完成实训项目的过程和质量评定学生的课程成绩。 课程实施校企共同考核,包括:根据学生的课堂学习态度及职业素养,进行过程考核;根据单元教学任务完成情况,进行阶段性考核;根据实训项目完成情况,进行综合评价。 考核成绩评定办法:过程考核 20%,阶段性考核 30%,综合评价 50%



(3) 专业技能课程

表 8 专业技能课程描述

序号	课程名称 (代码)	课程描述	
1	数字影像采集 (220301)	课程目标	<p>1、素质目标：具备分析问题、解决问题、主动学习的习惯；具备善于与教师进行沟通与交流、研究讨论的能力；具备收集、分析、整理参考资料的技能；具备爱护公共学习环境的意识；具备项目开发规范化意识、工作效率和质量意识。</p> <p>2、知识目标：掌握数字图像采集概念及学习意义；掌握数字影像采集与专业设计的联系；掌握数字影像采集在专业中的用途和作用；掌握数字影像采集的基本工具和运用；掌握摄影摄像的相关操作技巧和方法；掌握主观创作能力训练及影像创作的训练。</p> <p>3、能力目标：了解照相机、摄像机及其附件性能并熟练操作；了解摄影室的灯光，并能熟练运用各种灯光进行拍摄；掌握摄影摄像的技巧运用及构图法则</p>
		主要教学内容	1、摄影基础；2、构图；3、镜头表现；4、蒙太奇和灯光表现；5、视觉元素表现
		教学要求	<p>本课程是核心专业课，是一门教学一体化的综合技术专业课，它全面、系统地阐述摄影摄像的器材和配件、拍摄曝光、拍摄用光、拍摄构图、拍摄专题实践、计算机图片加工技术和电影视频处理技术。它是拍摄技术和计算机处理技术相结合的课程，既可使学生掌握摄影摄像的基本知识，又可使学生掌握摄影摄像的实践操作技能，是培养影视摄像员、电视摄像师、数字视频策划制作师必须的技能课程。</p> <p>通过学习，使学生能熟练运用摄像机及其附属设备、具有较强的构图能力、电视画面意识、正确把握光线的运用，根据不同类型视频，进行技术参数的调整、镜头素材拍摄，具备从事影视摄像的基本职业能力。</p> <p>本课程实施校企共同考核，包括：根据学生在项目实施工程中的出勤、工作态度和职业素养，进行过程考核；根据子项目完成情况，进行阶段性考核；根据项目作品效果，进行综合评价。</p> <p>考核成绩评定办法：过程考核 20%，阶段性考核 30%，综合评价 50%</p>
2	数字图像创意 (220302)	课程目标	<p>1、素质目标：具备遵循项目任务书要求，理解项目任务目标和要求；具备严谨的工作态度、开放的创意理念；遵守图文印刷设备、工具的操作流程与规范；具备认真严谨的审稿意识，节约使用耗材和低值易耗品；具备独创意识，杜绝抄袭和拼用他人成果的行为；具备语言表达、现场图示等方式进行必要的沟通。</p> <p>2、知识目标：通过了解图形设计的相关知识，熟练掌握图形创意的方法，并能完成以图形为核心的视觉传达基本要素设计，培养动手能力，创意和制作出完整的图形作品；掌握图形设计的创意规律和表现形式法则、及常见图形识读方法，为广告公司、印刷与出版公司、企划设计部门的平面设计师、电脑绘图员、美术设计员、媒介助理等技术和服务岗位打下图形设计的基础。</p> <p>3、能力目标：了解图形创意的基本原理和使用法则；熟知图形创意的设计原则和使用技巧；熟知色彩的特征以及在图形创意中的使用原则；把握图形创意的表现方法和表现形式；识读和表现图形的能力以及团结协作解决问题的能力；具有一般图形的创意、表现、说明、识别能力</p>
		主要教学内容	1、对纺织品工艺与陈设设计的初步认识；2、家居空间纺织品与陈设设计初案；3、家居空间纺织品与陈设设计深化；4、家居空间纺织品与陈设的配套设计方案制作；5、作品展示与评价
		教学要求	<p>本课程是一门综合性的课程，采用项目驱动式的教学方法。要求学生掌握图形创意设计的基本概念、原理、用途以及设计的基本内容和要求。图形作为各项设计活动中的基本元素之一，体现着设计的本质属性和表现技能，并在各项设计中发挥着重要作用。基于教材的基础上，系统地讲授图形设计的有关概念、设计方法、表现形式、课程操作等方面的知识，使学生在学习的过程中能充分了解图形设计的方法和技巧，为以后的设计打下坚实的基础。</p> <p>本课程要求学生掌握图形创意的理论、图形表达的基本方法及技巧，进行图形的不同类别练习，并能很好地应用于实践，提高实战能力。</p> <p>通过本课程的考核，全面反映学生了解和掌握图形设计基本理论知识、对于艺术设计中审美能力、运用图形中的创意的技巧和方法、原则的能力。</p> <p>课程实施校企共同考核，包括：根据学生的课堂学习态度及职业素养，进行过程考核；根据单元教学任务完成情况，进行阶段性考核；根据实训项目完成情况，进行综合评价。</p> <p>考核成绩评定办法：过程考核 20%，阶段性考核 30%，综合评价 50%</p>
3	分镜头台本设计 (220303)	课程目标	<p>1、素质目标：具备沟通能力，具备与客户、施工人员洽谈、沟通的能力；具备团队协作能力，能与团队成员共享设计资源、交流设计思路、探讨设计方案、协调项目推进等；具备良好的职业素养，对待项目设计任务，工作态度认真，工作程序与工作方法得当，具有敬业精神，敢于承担责任；具备审美意识，对陈设饰品的鉴赏与测评能力；具备创新能力与产权意识，能敏锐地捕捉最新的设计潮流与趋势，并进行吸收与创新，重视对知识产权的保护。</p> <p>2、知识目标：熟练运用镜头语言和剪辑技巧；掌握根据剧情和主题的需要，体现不同节奏感；掌握综合运用动作、表情、光线和色彩等体现角色性格；熟练使用计算机软件，讲解和展示自己绘制的分镜头画面。</p> <p>3、能力目标：通过课程学习，能绘制分镜头画面，具有实际的运用能力；强调理论知识的重要性，掌握分镜画面绘制的规范性；众多镜头能从整体上恰当的表现主题；对分镜头有总体上的认识，并能独立完成对项目的分析与创作，学会与客户的交流与沟通，既能向客户进行分镜头设计稿的说明，也能依据客户的要求，进行分镜头设计稿的修改</p>



序号	课程名称 (代码)	课程描述	
		主要教学内容	1、分镜头设计概论；2、导演画面台本创作；3、动画分镜头台本的画面处理；4、如何使分镜头台本的画面处理流畅；5、案例分析与实训；6、分镜头台本创作
		教学要求	本课程是专业技能课程，是导演对整个影片的整体构思和设计蓝图，是整部影片的有关创作人员进行具体创作的重要依据，是导演创作意图的体现，是对剧本进行二度创作，按电影逻辑把它切成连接的镜头，每个镜头要依次编号，写出内容和处理手法。影片的内容就是要通过绘画形式来体现它的艺术效果，并感染观众。分镜头台本是集导演处理、美术设计、动作设计、表演、摄影、特技处理、剪辑、对白、拟音、音乐提示于一体的工作蓝本，是后续所有工作的依据，是影片制作中极其重要的一环。它不仅要求有较强的传统手绘能力，更要求理解并熟练运用影视语言。本课程的教学内容以理论与实践教学相结合，着重以技法的示范性教学与自由命题式项目式教学相结合，结合相关训练课题，采取教师课堂示范，学生技法学习，再作业分析，个别辅导的方式，通过训练，帮助学生掌握相关技法。 课程考核成绩评定办法：过程考核 20%，阶段性考核 30%，综合评价 50%
4	交互设计 (220304)	课程目标	1、素质目标：按时按要求完成项目作业，培养良好的职业道德；通过网络以及市场进行调研，培养市场意识和调研意识；以小组为单元完成实训任务，培养团队协作精神；具备语言表达能力与自信的职业素质；具备自主学习的能力和解决实际问题的能力。 2、知识目标：掌握交互设计理论；掌握从控制和交流角度展开设计方法；了解人的认知行为和交互界面之间的有机联系；掌握交互界面设计中的模式理念；了解课题设计进行运用。 3、能力目标：能分析、设计、开发、使用；具有分析问题、解决问题的自主创新能力；能综合运用本专业所学的知识，达到融会贯通，提高创意实践水平
		主要教学内容	1、交互设计概论；2、交互产品的开发策略与产品类型；3、交互设计方法及原型；4、交互产品信息架构；5、交互设计综合实践
		教学要求	本课程是专业技能课。主要培养学生交互设计与实现的能力，在掌握信息系统设计能力的同时，也掌握一些人机交互设计方面的知识，为设计并实现能更好满足实际用户需要的系统奠定基础。教学时，知识的传达在课堂上以课件的格式演示，同时辅以案例演示说明，并在课后放到网上供学生浏览。具体如下： (1) 理论讲授与案例教学法：在对本课程基本理论和基本知识进行讲授的同时，结合具体编程的典型实例，以帮助学生深化对理论知识的理解和认识，并提高学生分析和解决问题的能力。 (2) 启发式教学：在教学过程中，通过设疑问、提问题等方式，吸引学生的注意力，启发学生积极思考，增强学生对该课程的兴趣，加强师生的互动和提高学生在学习过程中的参与程度，培养学生分析问题的能力。同时通过提问和讨论，了解学生的学习状态，以便在下一阶段的教学中采取针对性的措施进行教学。 (3) 小组讨论：引导学生对实例进行分析、讨论和争论，引导学生深层次的思考。 (4) 团队合作：将学生分为若干小组，按照项目的需要将任务分配到个人。 本课程实施校企共同考核，包括：根据学生在项目实施工程中的出勤、工作态度和职业素养，进行过程考核；根据子项目完成情况，进行阶段性考核；根据项目作品效果，进行综合评价。 考核成绩评定办法：过程考核 10%，阶段性考核 60%，综合评价 30%
5	影视非线性编辑 (220305) 课程含 2 周校外写生基地实践	课程目标	1、素质目标：具备良好的自我表现、与人沟通的能力，能与团队或客户主动沟通，理解队员及客户临时调整的设计意图；具备搜集与整理素材的能力，能根据文案（剧本）要求搜集、选择、整理合适的素材；具备分析和解决问题的能力，在制作过程中遇到问题能通过工具书等分析并制作解决方案；具备团队协作能力，能与团队成员共享设计资源、交流设计思路、探讨设计方案、协调项目推进等；具备自主、开放的学习能力，能根据文案或剧本主动查找资料，完善设计方案；具备诚实、守信、坚韧不拔的性格，能严格控制时间节点，按时完成制作任务，能根据团队和客户的需求对作品进行必要修改，并坚持效果图的完整性及完美性；具备良好的职业素养，对待项目任务，工作态度认真，具有敬业精神，敢于承担责任。 2、知识目标：掌握 Premiere 的基本面板的设置方法；掌握 Premiere 的工具和命令的应用方法；掌握 Premiere 影视剪辑的流程与基本原则；掌握 Premiere 常用剪辑技法；掌握 Premiere 的文件输入与输出；掌握 Premiere 的渲染输出参数设置；掌握宣传片文案写作方法；掌握基本拍摄器材的设置、使用方法。 3、能力目标：了解影视剪辑、形象宣传片的基本要求和制作流程；熟悉前期文案、剧本的格式、规范、内容；能根据项目内容进行团队组织及分工协作；能根据市场需求，通过所学软件进行后期处理和成片输出
		主要教学内容	1、软件基础操作；2、文案（剧本）写作基础；3、前期准备；4、拍摄与合成；5、施工图制作；6、项目验收



序号	课程名称 (代码)	课程描述	
		教学要求	<p>本课程是专业必修课。通过学习,使学生能应用 Premiere 剪辑软件配合剧本、策划案,进行形象宣传片的制作。</p> <p>本课程采用任务驱动式教学模式,根据课程中创作的策划方案或文字剧本,进行团队分工摄制,运用 Premiere 中的音视频编辑工具进行后期制作,制作符合市场需求、策划方案。以能积极、全面、优美的表现旅游景点、娱乐场所、企事业单位的实际自然、人文环境和历史背景、文化内涵、精神面貌、发展愿景等做为最终目标,贯穿课程教学全过程;以项目任务为载体,讲授软件操作、剧本写作等知识;训练软件操作、团队协作技能;指导学生理解制作宣传片的工作过程,完成项目工作任务,并以完成剧本写作和剪辑成片的过程和质量,评定学生的课程成绩。</p> <p>课程实施校企人员共同考核,包括:根据学生在项目实施工程中的工作态度及职业素养,进行过程考核;根据子项目完成情况,进行阶段性考核;根据项目作品效果,进行综合评价。职业素养重点考核沟通能力和协作能力;设计项目制作的考核注重设计创意、设计规范和制作技能的综合应用能力。</p> <p>考核成绩评定办法:过程考核 20%,阶段性考核 30%,综合评价 50%</p>
6	三维建模基础 (220306)	课程目标	<p>1、素质目标:本课程不仅面向动画,对广告设计,影视后期,影视特效都很有帮助,必须认真学好;具备良好的专业技术,培养良好的创意思维能力和创新思维能力,以及对市场的分析能力;具备搜集资料、阅读资料和利用资料的能力;具备较好的创意思维,能做出优秀的作品;拥有优秀的洞察力和较好的时代进步感,能在行业中处于领先地位;具备自我表现、与人沟通的能力;具备搜集与整理素材的能力;具备分析和解决问题的能力;具备团队协作能力,能与团队成员共享设计资源、交流设计思路、探讨设计方案、协调项目推进等;具备自主、开放的学习能力,能根据设计师的草图主动查找资料,完善设计方案;具备诚实、守信、坚韧不拔的性格,能严格控制时间节点,按时完成制作任务;具备职业素养,对待项目任务,工作态度认真,具有敬业精神,敢于承担责任。</p> <p>2、知识目标:掌握 Maya,能熟练操作软件界面,针对常用工具熟练运用;对建模,材质,贴图,灯光,动画,渲染等知识有初步的理解,并能运用;培养空间想象力及空间设计能力;了解三维动画制作的一般流程,能运用 maya 软件作出比较简单的动画作品;掌握 Maya,具备较强的操作技能以及自学 Maya 其他功能的能力;培养计算机三维动画的设计及制作能力和独立制作角色动画短片的能力。</p> <p>3、能力目标:通过学习,使学生能了解三维建模设计的基本要求和制作流程。Maya 课程的操作性很强,重点在于学生的创意实践。可定期做一次模型创意总结,把学生的作品集中起来讲评,让学生相互取长补短。严把模型的质量关,有创意的模型才有灵魂,有创意的作品才能经久不衰。使用任务驱动教学手段设计教学,让学生在具体的任务中增长实践能力,培养提高学生想探究、爱探究、能探究的能力,满足学生的求知欲。由于 Maya 学科有其特殊性,必须向课外延伸,需要教师在抓好课堂教学同时,要根据学生条件、学生的实际,开展课外调查、考察以及对行业内不成文知识的了解等</p>
		主要教学内容	1、 Maya 概述; 2、 Maya 基础操作; 3、 Maya 建模; 4、 Maya 渲染; 5、效果图输出与后期处理
		教学要求	<p>本课程是专业基础课。通过本课程的学习,使学生能应用 Maya 三维动画软件,应用对象是专业的影视广告,角色动画,电影特技等。Maya 功能完善,工作灵活,易学易用,制作效率极高,渲染真实感极强,是电影级别的高端制作软件。</p> <p>Maya 应用领域很广,三维设计人应用 Maya 软件,因为它可以提供完美的 3d 建模、动画、特效和高效的渲染功能。Maya 也被广泛的应用到平面设计(二维设计)领域。Maya 软件的强大功能正是设计师、广告主、影视制片人、游戏开发者、视觉艺术设计专家、网站开发人员极为推崇的原因。Maya 将他们的标准提升到了更高的层次。</p> <p>课程实施校企人员共同考核,包括:根据学生在项目实施工程中的工作态度及职业素养,进行过程考核;根据子项目完成情况,进行阶段性考核;根据项目作品效果,进行综合评价。职业素养重点考核沟通能力和协作能力;设计项目制作的考核注重设计创意、设计规范和制作技能的综合应用能力。</p> <p>考核成绩评定办法:过程考核 20%,阶段性考核 30%,综合评价 50%</p>

(4) 专业拓展课程

表 9 专业拓展课程描述

序号	课程名称 (代码)	课程描述	
1	视听语言 (220401)	课程目标	<p>1、素质目标:具有较高的审美品位和文化艺术素养;养成爱好艺术与科学、尊重知识产权的意识。</p> <p>2、知识目标:掌握影视动画形成的基本原理(视觉暂留现象、心理补偿);了解影视动画的制作流程和团队组织分工;理解景别、角度、构图、光线、色彩、镜头运动、分镜头脚本、声画关系、连贯与非连贯剪辑、蒙太奇等基本知识;掌握电影作品中各类型片的特征及分类依据;了解电影、动画、电视剧、网络视频的特征及代表性节目;掌握类型电影的影视评论方法与技巧;掌握不同类型影视作品受众分类以及受众心理;理解各类型片的代表作和不同导演的风格。</p> <p>3、能力目标:具备拉片的学习、模仿能力;运用影视评论技巧撰写影评的能力;具有影视制作的基本团队组织、制作能力;具有分析不同类型影视作品受众心理的能力</p>



序号	课程名称 (代码)	课程描述	
		主要教学内容	1、电影的发明；2、视听语言的基本要素；3、掌握视听语言的方法；4、影视作品的制作；5、影视艺术心理学；6、视听语言的应用
		教学要求	本课程是专业基础课程。课程通过观看、分析和讲授中外经典影视作品，使学生了解电影的发展史、影视作品的类别，掌握视听语言理论知识，培养艺术鉴赏能力、评析能力和审美能力，树立正确的审美观。 本课程以理论知识为指导，以影视作品为媒介，鉴赏与讲解同步，注重培养学生的审美、分析能力，提高专业理论素质；采用“欣赏-分析-讲授”三位一体的教学模式，通过反复拉片分析、镜头模仿和影视点评，将经典影视作品所运用的视听语言知识点直观的呈现给学生，运用启发诱导和集体讨论，引导学生边看边思考，初步把握影视作品的内涵，进而对每种类型案例进行知识点分析，通过不断模仿、写影评，培养提高审美及分析能力；以电影工业发展为脉络学习视听语言及技术的发展和运用，让学生更容易感同身受地深入到视听语言的学习中
2	游戏 GUI 设计 (220402)	课程目标	1、素质目标：运用启发、引导和实践的方式，通过进行游戏造型设计基础知识点的逐步讲解、实例绘制教授创作，训练学生相互配合的能力，培养学生的职业道德、团队协作意识以及良好的审美意识，使学生在艺术学习和实践中陶冶情操，并培养积极思考问题、主动学习、良好的团队合作精神，培养获取知识的能力、设计创意思维能力、结构分析与感悟能力和欣赏能力，达到职业游戏动漫美工初级设计水平。 2、知识目标：游戏界面与 UI 设计基础概念，基础造型平面构成点线面的形式美原理，二维空间、三维空间、多维空间的造型表现，色彩构成基础知识与色环、色彩的表示，对比、彩度对比、明度对比、色彩调和、填色与色彩构成、色彩构成的综合应用等知识。 3、能力目标：让学生逐步地具有一定的游戏策划审美能力，可独立完成游戏策划的设计与制作，对各种游戏策划的要求都能处理
		主要教学内容	1、初识游戏及游戏 UI；2、辅助图标设计；3、主要图标设计；4、游戏界面构成原理与布局；5、游戏 UI 的风格化设计；6、游戏 UI 移动端转化；7、多平台游戏 UI 设计；8、游戏 LOGO 设计；9、综合案例制作
		教学要求	本课程是一门专业性很强的课程，不仅要对学生的绘画技法有很强的针对性，还要培养学生对平常生活的观察能力。课程采用课堂理论讲授与实际相结合，由简入繁，分段分步进行教学，通过案例式教学，实现学生职业技能与工作岗位群的对接，促进学生全面职业素质的养成。通过教学模式的创新、教学内容的选取，教学方法的改革，培养和提高学生的审美能力，对自己在游戏策划创作中起到帮助作用，并为其它设计课程的学习及将来的岗位工作打下良好的基础。 课程考核以平时成绩考核、模块训练成果考核相结合，以实物作业为主要评价依据。重点考查对于基本技能技巧掌握的准确程度和熟练程度，适当参考课堂表现。 考核成绩评定办法：过程考核 20%，阶段性考核 30%，综合评价 50%
3	VR 场景道具制作 (220403)	课程目标	1、素质目标：加强对创造性思维的培养；注重提高审美意识和艺术品位；树立正确的设计思想及设计思维；培养良好的三维空间掌控处理能力；培养良好的发散思维能力。 2、知识目标：虚拟现实技术作为一种最为强大的人机交互技术，一直是信息领域研究开发和应用的热点方向之一。通过本课程的学习，使学生了解并掌握虚拟现实的基本概念和术语、系统组成及应用领域，使用 photoshop, 3D coat 进行模型贴图的有效处理，分 UV；通过使用 unity 引擎，结合 3 DMAX,3Dcoat,Photoshop,Silo 软件，制作出小型建筑漫游项目，熟悉虚拟现实技术。该技术是一种使用数学的算法，将二维或三维图形转化为计算机显示器栅格形式的科学，是结合了计算机图形学，人工交互技术，人工智能，传感技术的一项综合模拟现实视觉体验效果的新型空间效果表现形式。 3、能力目标：掌握虚拟现实场景的制作原理和创建方法；在介绍虚拟现实技术理论知识的基础上，以典型实例贯穿教学，使学生能在较短的时间里逐步地了解、认识、掌握虚拟现实技术，最终具备运用虚拟现实 VR 开发工具 Unity 3D，制作三维交互的、效果逼真的虚拟现实场景的能力；了解虚拟现实技术在展示，预测，体验，训练等方面的运用；培养学生的自学能力、资源素材整理能力以及独立解决项目过程中遇到问题找到解决方案的思维能力
		主要教学内容	1、Unity 界面与资源系统基础入门；2、Unity 场景搭建；3、Unity3D 组件，控件，字体，纹理，声音；4、Unity3D 的树型系统；5、Unity3D 进行工程打包输出可执行文件；6、Unity3D 完成虚拟现实室内场景漫游项目搭建；7、Unity3D 在各类虚拟现实中的运用
		教学要求	本课程根据基于虚拟现实技术在表现现实效果上的以下 5 大优点，很有利于学生设计的良好展示效果，开设这门课程。1，沉浸性使 VR 所创造的虚拟环境能使学生产生身临其境的感觉，使其相信在虚拟环境中人也是确实存在的，而且在操作过程中它可以自始自终地发挥作用，就像真正的客观世界一样。2、交互性是在虚拟环境中，学生如同在真实环境中一样，与虚拟环境的任务、事物发生交互的主体，虚拟对象是交互的客体，主体各客体之间的交互是全方位的。3、构想性是学生沉浸在多维信息空间中，依靠自己的感知和认知能力全方位获取知识，发挥主观能动性寻求解答，形成新的概念。



序号	课程名称 (代码)	课程描述	
			<p>让学生通过 Unity3D 进行搭建场景,掌握虚拟现实技术在模拟现实中的沉浸性、交互性、构想性、动作性以及自主性上面的优势作用,更好地实现设计效果展示,独立完成并掌握虚拟现实课程中所要求的各个知识点。</p> <p>课程根据学生的课堂学习态度及职业素养,进行过程考核;根据 Unity3D 进行搭建场景道具掌握情况,实施阶段性考核;进行综合评价。过程考核以考察报告、抽查提问形式进行;阶段性考核采用学生互评,教师总结的方式,对学生阶段性成果进行评价;综合评价以开放性展示的形式进行,评价施工工艺 PPT 讲解质量和效果。</p> <p>考核成绩评定办法:过程考核 20%,阶段性考核 30%,综合评价 50%</p>
4	三维艺术空间(220404)	课程目标	<p>1、素质目标:具有遵循项目任务书要求,理解项目任务目标和要求的素养;进一步熟悉专业知识,培养对于专业的学习兴趣,并通过实际项目或接近实际项目的实践练习,对所学专业的就业前景,就业机遇有更大、更广泛、更深入的认识,激发自主学习的积极性,逐步确立个人职业的发展观,明确人生方向,为今后的工作学习打下良好的思想及技能基础。</p> <p>2、知识目标:掌握美术基础知识、色彩及构成知识;掌握模型建造(包括场景道具建模和角色建模);掌握贴图材质、灯光、特效、动画(包括基础动画,角色动画)、渲染输出等。</p> <p>3、能力目标:能利用计算机三维设计软件进行三维模型、三维效果图、三维动画的艺术设计;掌握美术基础和设计理念,具有良好的创意能力与审美能力</p>
		主要教学内容	1、基础动画;2、角色动画;3、粒子系统;4、流体海洋
		教学要求	<p>本课程是专业基础必修课程,结合前期的动画创意、二维动画设计专业知识,进一步提升学生专业知识。适应高技能人才可持续发展的要求,突出职业能力培养,按照行业企业的标准,体现基于职业岗位分析和具体工作过程的课程设计理念,以真实工作任务或产品为载体组织教学内容,在真实工作情境中采取工学交替、任务驱动、项目导向等教学模式,充分体现职业性、实践性。通过对从多边形创建各种造型以及如何设定多边形贴图的方法,到完成角色动画的整个流程的学习,让学生掌握 MAYA 制作动画的全部流程。着重培养学生的实际操作能力和审美能力,使学生具备较强的软件操作能力及必要的美术构图和色彩搭配能力;培养学生的团队合作精神。课程结束后,学生可独立或小组完成 CG 短片的制作。</p> <p>课程实施校企共同考核。根据学生的课堂学习态度及职业素养,进行过程考核;根据单元教学任务完成情况,进行阶段性考核;根据实训项目完成情况,进行综合评价。</p> <p>考核成绩评定办法:过程考核 20%,阶段性考核 30%,综合评价 50%</p>

(5) 实践性教学环节

实践性教学环节主要包括实验、实训、实习、毕业设计、社会实践等。实训在校内实验实训室、校外实训基地完成;社会实践、跟岗实习、顶岗实习由学校组织在相应企业完成。

表 10 实践性教学环节描述

序号	课程名称 (代码)	课程描述	
1	毕业设计 (220309)	课程目标	<p>1、素质目标:观察分析和解决有关理论、技术现实问题的能力;具备辩证思维;具备严谨的工作作风和敬业爱岗的工作态度;具备遵纪守法,自觉遵守职业道德和行业规范的意识;具备分析问题、解决问题的素养;具备现场安全意识和工作操作规范意识;在数字媒体艺术设计各种不同的实践项目中,培养良好的设计沟通能力;提高团队协作能力。</p> <p>2、知识目标:掌握常见应用型数字媒体艺术设计与制作基本原理、生产流程与方法;掌握数字媒体艺术设计各种项目的制作方法和制作流程;熟练掌握数字媒体艺术设计技巧与方法。</p> <p>3、能力目标:能提高设计水准,具备较强应用性综合设计能力;能综合运用所学的基础理论、专业知识、基本技能,应对和处理问题;具备基本的数字媒体产品或应用内容创意策划能力;数字平面、三维媒体静态、动态与交互创意设计与表达制作能力;原型制作与二、三维数字媒体内容较熟练的生产制作能力;综合设计实践能力,提高数字媒体各项的方案设计与设计制作的实际工作水平与能力</p>
		主要教学内容	1、收集设计原始资料与元素;2、按照拟定的调查方案实施全面的调查,包括收集反映课题各方面内容的资料;3、对所收集到的资料进行整理,对有关信息进行分析,在此基础上开始方案草图制作;4、根据草图创作,确定一个(套)课题制作方案,方案须提出详细的设计构思、设计理念、表现形式和制作方案;5、制作各类设计的初步模型,作品测试、修改、再测试、再修改;6、展板、作品集制作;7、答辩 PPT 制作
		教学要求	<p>通过考察、立题、收集素材、设计方案、工艺制作等过程,检查学生的思维能力、创造能力、实践能力和掌握技艺的深度。通过毕业设计,使学生能综合运用所学专业知,结合市场现状,合理系统地掌握设计全过程,考核学生独立分析和解决实际问题的能力,为走向社会、从事专业工作打下扎实基础。</p> <p>考核成绩评定办法:过程考核 30%,阶段性考核 50%,综合评价 20%</p>

序号	课程名称 (代码)	课程描述	
2	顶岗实习 (220308)	课程目标	1、素质目标：具备处理实际应用中的各种技术问题，发现问题、分析问题和解决问题的素养，提高从事实际工作的能力。 2、知识目标：掌握所学的基本理论，了解数字媒体艺术设计专业的发展及应用。 3、能力目标：掌握数字媒体艺术设计专业技能和专业技术，将所学知识与实际应用相联系
		主要教学内容	1、了解本专业的发展及应用；2、较为系统地掌握本专业的技能和专业技术；3、将所学知识与解决实际问题相联系，能处理实际应用中的各种技术问题；4、培养发现问题、分析问题和解决问题的能力，从而提高学生从事实际工作的能力
		教学要求	顶岗实习由指导教师和辅导员向学生公布顶岗实习的实施事实方案，学生签订安全责任书、填报实习申请并签订三方合同。完成以上程序后，即开始进行顶岗实习。在课程进行过程中，学生每周需进行实习小结及实习汇报，由校外指导教师进行阶段实习鉴定，由校内指导教师和辅导员进行每周的联系及辅导。最后，毕业生提供最终的实习周记、报告及总结，结合校内指导教师、辅导员、校外指导教师的评价，形成最终的评价成绩
3	综合项目实训(220307)	课程目标	1、素质目标：具备良好的设计沟通能力；具备认真严谨的工作态度；具备团队协作能力。 2、知识目标：掌握本专业相关内容的设计方法和制作流程；掌握设计表达的技巧；掌握专业相关的设计技巧与方法。 3、能力目标：进行综合设计实践；能进行本专业相关内容的方案设计与设计制作
		主要教学内容	1、收集设计原始资料与元素；2、按照拟定的调查方案实施全面的调查，包括收集反映课题各方面内容的资料；3、对所收集到的资料进行整理，对有关信息进行分析并在此基础上开始方案草图制作；4、根据草图创作，确定一个（套）课题制作方案，该方案须提出详细的设计构思、设计理念、表现形式和制作方案；5、制作设计的初步模型；作品测试、修改、再测试、再修改；6、展板、作品册制作；7、答辩 PPT 制作
		教学要求	通过考察、立题、收集素材、设计方案、设计制作等过程，检查学生的思维能力、创造能力、实践能力和掌握技艺的深度。通过实训使学生综合运用所学专业知识和市场现状，合理系统地掌握设计全过程，考核学生独立分析和解决实际问题的能力，为走向社会、从事专业工作打下扎实基础。考核成绩评定办法：过程考核 30%，阶段性考核 50%，综合评价 20%

七、教学进程总体安排

表 11 教学总周数分配表

学年	学期	周数	周数分配							备注	
			军训、入学教育	课堂教学	课程设计	技能实训	顶岗实习	毕业设计	复习考试		教学总结
第一学年	一	20	2	16					1	1	
	二	20		14		4			1	1	
第二学年	三	20		18					1	1	
	四	20		18					1	1	
第三学年	五	20		13		1	4		1	1	
	六	24					20	4			其中顶岗实习在寒假安排 4 周
合计		124	2	79		5	24	4	5	5	

表 12 集中实践教学表

序号	教学内容	各学期安排周数						安排周次
		一	二	三	四	五	六	
1	设计素描	14X4						3-6
2	色彩（静物）	14X4						7-10
3	设计构成	14X4						11-14
4	计算机辅助图形处理	14X4						15-18
5	数字影像采集		14X4					1-4
6	设计色彩		4W					5-8
7	数字图像创意		14X4					9-12

序号	教学内容	各学期安排周数						安排周次
		一	二	三	四	五	六	
8	字体造型设计		14X3					13-15
9	图文编排设计		14X3					16-18
10	平面营销物料设计			16×4				1-4
11	分镜头本设计			16×4				5-8
12	Web 移动端界面设计			16×6				9-14
13	Flash 广告设计			16×4				15-18
14	交互设计				16×5			1-5
15	影视非线性编辑				16×4			6-9
16	影视特效合成				16×4			10-13
17	三维建模基础				16×5			14-18
18	三维艺术空间					16×5		1-5
19	游戏 GUI 设计					16×4		6-9
20	VR 场景道具制作					16×4		10-13
21	综合实训					1W		14
22	顶岗实习					4W	16W	15-18, 1-16
23	毕业设计						4W	13-16
合 计		14X18	14X14 4W	16X18	16X18	16X18 5W	20W	

表 13 公共基础课程教学计划进程表

课程类型	序号	课程代码	课程名称	课程性质	考核方式	学分	课程总学时	总学时分配		周学时	开课学期
								讲授	实践		
公共必修课	1	909101	军事技能	C		2	112	24	88		1
	2	909102	思想道德修养与法律基础	A		3	48	48		4	1
	3	909103	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	A		4	64	64		4	2
	4	909104	形势与政策	A		1	32	32			1-4
	5	909105	大学英语(1)	A	K	3.5	56	56		4	1
	6	909106	大学英语(2)	A	K	3.5	56	56		4	2
	7	909107	大学体育(1)	C		2	32		32	2	1
	8	909108	大学体育(2)	C		2	32		32	2	2
	9	909109	计算机信息素养	B		2	40	20	20	3	2
	10	909110	实用语文	A		2	32	32		2	4
	11	909111	职业规划与就业指导	A		2	32	32			1,5
	12	909113	创新创业教育	B		2	32	16	16	2	3
	13	909114	心理卫生与健康	A		2	32	32		2	1
	14	909115	中国传统文化	A		1	16	16		2	2
	15	909116	军事理论			2	36	36			2
	16	909117	生命安全与救援			1	16	8	8		1

课程类型	序号	课程代码	课程名称	课程性质	考核方式	学分	课程总学时	总学时分配		周学时	开课学期
								讲授	实践		
	17	909118	突发事件及自救互救			1	16	8	8		3
	18	909119	党史、国史			1	16	16			3
	19	909120	劳动教育			1	16	4	12		1-4
	小计					38	716	500	216		
公共选修课	20	909202	专项体育	A		3	48	48		3	4
	21	909301 909302	18 选 2	A		2	32	32		2	5
	小计					5	80	80			
合计					43	796	580	216			

表 14 专业课教学计划进程表

课程类型	序号	课程代码	课程名称	课程性质	考核方式	学分	课程总学时	总学时分配		周学时	开课学期
								讲授	实践		
专业群平台必修课程	1	220101	中国工艺美术史	A	K	1	18	18		1	1
	2	220102	艺术概论	A		1	16	16		1	2
	3	220103	设计素描	B		3.5	56	10	46	14X4	1
	4	220105	设计构成	B		3.5	56	10	46	14X4	1
	5	220104	设计色彩	B	K	7	120	20	100	4W	2
	小计					16	266	74	192		
专业基础必修课程	1	220201	计算机辅助图形处理	B	K	3.5	56	10	46	14X4	1
	2	220202	色彩（静物）	B		3.5	56	10	46	14X4	1
	3	220203	现代设计史	A	K	1	18	12	6	2	3
	4	220204	人机交互基础	A	K	1	18	12	6	2	4
	5	220205	字体造型设计	B		2.5	42	14	28	14X3	2
	6	220206	图文编排设计	B		2.5	42	14	28	14X3	2
	7	250207	平面营销物料设计	B		3.5	64	12	52	16X4	3
	8	220208	Web 移动端界面设计	B	K	6	96	39	57	16X6	3
	9	220209	Flash 广告设计	B		3.5	64	24	40	16X4	3
	10	220210	影视特效合成	B		3.5	64	26	38	16X4	4
小计					30.5	520	173	347			
专业技能必修课程	1	220301	*数字影像采集	B	K	3.5	56	10	46	14X4	2
	2	220302	*数字图像创意	B		3.5	56	10	46	14X4	2
	3	220303	*分镜头本设计	B	K	3.5	64	12	52	16X4	3
	4	220304	*交互设计	B		5	80	22	42	16X5	4
	5	220305	*影视非线性编辑（该课程含 2 周校外写生基地实践）	B	K	3.5	64	32	48	16X4	4
	6	220306	*三维建模基础	B		5	80	30	50	16X5	4
	7	220307	综合项目实训	C		1	16		16	16 X1	5
	8	220308	顶岗实习	C		24	336		336	24W	5-6
	9	220309	毕业设计	C		4.5	80		80	4W	6
	小计					53.5	832	116	716		

课程类型	序号	课程代码	课程名称	课程性质	考核方式	学分	课程总学时	总学时分配		周学时	开课学期
								讲授	实践		
专业群 选修课程/ 专业拓展 选修课程	1	220401	视听语言	A		1	18	12	6	2	3
	2	220402	游戏 GUI 设计	B		3.5	64	22	42	16X4	5
	3	220403	VR 场景道具制作	B		3.5	64	22	42	16X4	5
	4	220404	三维艺术空间	B		5	80	30	50	16X5	5
	小计						13	226	86	140	
合计						113	1844	449	1395		

注：1.课程性质:A 类为理论课程、B 类为理实一体课程、C 类为纯实践课程。

2.1+X 证书专业 需在专业课及专业选修课中将 1+X 证书的相关课程嵌入

3.各学期周课时安排的表示：按学期总周数实施全程教学的课程，用“周课时”表示；实施阶段性教学的课程，按如下三种方法表示：

①理论课、理实一体课以“周课时×周数”表示，例如“4×7”表示该课程为每周 4 课时，授课 7 周；

②纯实践课程以“周数”表示，例如“2W”表示该课程连续安排 2 周；

③讲座型课程以“总课时”表示，例如“6H”表示该课程安排 6 课时的讲座。

考核方式表示：K 表示考试课程，原则上每学期考试课程不超过 3 门。

表 15 学期课时数统计表

学期	公共课			专业课			课时数合计
	考试门数	考查门数	课时数	考试门数	考查门数	课时数	
第一学期	1	8	324	2	3	258	582
第二学期	1	7	256	2	3	316	572
第三学期		5	76	3	3	324	400
第四学期		4	92	2	3	306	398
第五学期		3	48	1	4	280	328
第六学期					2	360	360
总计	2	27	796	10	18	1844	2640

表 16 各类课程学时/学分比例表

序号	课程类型	课程门数	课 时				学 分		备注
			合计	理论课时	实践课时	实践课时比例 (%)	课程学分	占总学分比例 (%)	
1	公共基础课程	22	796	580	216	27.1%	43	27.6%	
2	专业群平台课	8	266	74	192	72.2%	16	10.3%	
3	专业基础课	10	520	173	347	66.7%	30.5	19.5%	
4	专业技能课	6	832	116	716	86.1%	53.5	34.3%	
5	专业群选修课程	4	226	86	140	61.9%	13	8.3%	
		50	2640	1029	1611	61.0%	156		

表 17 各类课程学时/学分比例表

序号	课程类型	课程门数	课 时				学 分		备注
			合计	理论课时	实践课时	实践课时比例 (%)	课程学分	占总学分比例 (%)	
1	必修课	43	2334	863	1471	63.0%	138	88.5%	
2	选修课	7	306	166	140	45.8%	18	11.5%	
3	总计	40	2640	1029	1611	61.0%	156		

八、实施保障

(一) 师资队伍

1、队伍结构

本专业的生师比不超过 20: 1, 采用人才引进、鼓励自我发展、进修等方式培养, 建立一支有 1~2 名专业带头人, 高学历或企业工作经验丰富的骨干教师队伍, 教师年龄、学历、职称、知识结构合理, 德优业精的师资队伍, 高素质的双师教师占比 80%以上。

2、专业教师

- (1) 具有硕士学位或具有 3 年及以上企业工作经验和中级以上职称;
- (2) 具有数字媒体艺术设计专业理论知识和实践能力, 经过学校职业技能测试合格;
- (3) 掌握先进的职业教育教学理论, 具有课程开发与教学设计能力;
- (4) 具备指导数字媒体艺术设计技能竞赛等竞赛的能力;
- (5) 热爱教育事业, 具备项目化课程的改革决心与毅力。

3.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、专业发展, 能广泛联系行业企业, 了解行业企业对数字媒体艺术设计专业人才的需求实际, 教学设计、专业研究能力强, 组织开展教科研工作能力强, 在本区域或本领域具有一定的专业影响力。具体要求如下:

(1) 熟悉本专业的培养方案。

(2) 精通本专业部分核心课程, 具有较高的教学能力; 具有先进的高职教育理念、熟悉行业、企业新技术发展动态、把握专业发展方向的能力, 能主持专业课程开发, 带动课程教学团队进行教育教学改革、进行精品课程建设、教材建设、校内外基地建设、技术应用开发和技术服务等。

(3) 专业知识扎实, 专业视野宽广, 实践技能较强, 富有改革和创新精神。具有一定的工程实践经验和研发能力。带动课程教学团队进行教育教学改革等工作之外, 要全面负责每学期本课程的教学任务的具体实施(如: 任务书, 课程教学团队各人员的授课时数、班级安排, 监控本课程教、学、做一体化教学实施情况等), 特别是, 探索“资讯—计划—决策—实施—检查—评价”六个工作法的教学实效性。

(4) 主持或参与过本专业工学结合人才培养模式创新、课程体系和教学内容改革、人才培养方案制(修)订、课程开发与建设、实训基地建设、特色或品牌专业建设。

4.兼职教师

主要从数字媒体艺术设计行业等相关企业聘任。应具备良好的思想政治素质、职业道德和工匠精神, 具有扎实的数字媒体艺术设计专业知识和丰富的实际工作经验, 具有中级及以上相关专业职称(或中等技师及以上职业资格证书), 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

主要包括能够满足正常的课程教学、实习实训所需的专业教室、实训室和实训基地。

1. 专业教室基本条件

配备黑(白)板、多媒体计算机、投影设备、音响设备, 互联网接入或 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。

校内实训室基本要求

为适应数字媒体艺术设计专业基于“做中学”课程体系实施, 教学场地要尽量满足项目建设需要, 为学生提供仿真或真实的学习环境, 要有尺度地转化企业项目, 有系统性地将其关键技术点引入课堂, 以满足理实一体的教学要求, 设备、台套数要能满足项目的实施要求, 保证学生团队完成项目要求。具体配置要

求如下：

表 18 校内专业实训室配置意见

序号	实训室类别	实训室名称	服务课程
1	专业基础能力实训	数字艺术设计中心	《计算机辅助图形处理》、《字体造型设计》、《图文编排设计》、《平面营销物料设计》、《Flash 广告设计》、《Web 移动端界面设计》、《脚本语言》、《三维艺术空间》、《影视特效合成》、《游戏 GUI 设计》、《VR 场景道具制作》、《数字图像创意》、《分镜头台本设计》、《交互设计》、《影视非线性编辑》、《三维建模基础》
2		设计绘图工作室	《Flash 广告设计》、《影视特效合成》、《游戏 GUI 设计》、《VR 场景道具制作》、《数字图像创意》、《分镜头台本设计》、《交互设计》、《影视非线性编辑》、《三维建模基础》、《三维艺术空间》
3	专业专项能力实训	摄影实训室	《数字影像采集》《影视非线性编辑》《影视特效合成》《Flash 广告设计》
4		3D 打印工作室	《三维建模基础》、《三维艺术空间》、《VR 场景道具制作》
5		VR 实训工作室	《三维建模基础》、《三维艺术空间》、《VR 场景道具制作》、《交互设计》
6	专业综合能力实训	图形工作站中心	《计算机辅助图形处理》、《字体造型设计》、《图文编排设计》、《平面营销物料设计》、《Flash 广告设计》、《Web 移动端界面设计》、《脚本语言》、《三维艺术空间》、《影视特效合成》、《游戏 GUI 设计》、《VR 场景道具制作》、《数字图像创意》、《分镜头台本设计》、《交互设计》、《影视非线性编辑》、《三维建模基础》
7		VR 实训工作室	《三维建模基础》、《三维艺术空间》、《VR 场景道具制作》、《交互设计》
8		摄影实训室	《数字影像采集》 《影视非线性编辑》《影视特效合成》《Flash 广告设计》
9	专业拓展能力实训	图形工作站中心	《计算机辅助图形处理》、《字体造型设计》、《图文编排设计》、《平面营销物料设计》、《Flash 广告设计》、《Web 移动端界面设计》、《脚本语言》、《三维艺术空间》、《影视特效合成》、《游戏 GUI 设计》、《VR 场景道具制作》、《数字图像创意》、《分镜头台本设计》、《交互设计》、《影视非线性编辑》、《三维建模基础》

表 19 专业实训室建设意见

序号	项目	功能组成	说明
1	设计绘图工作室	计算机或图形工作站 35 套；多媒体设备 1 套、绘图桌 35 套；实物投影仪 1 台；多媒体设备 1 套；制图资料图集数据库 1 个。	1、Flash 广告设计； 2、分镜头台本设计
2	摄影实训室	计算机或图形工作站 1 套；显示器 1 台；防潮箱 1 套；摇臂 1 套；稳定器 1 套；Canon 5DIII 机身 1 套；佳能 EF 50mm f/1.4 USM1 套；佳能 EF 24-105mm f/4L IS USM1 套；佳能 EF 70-200mm f/2.8L IS II USM1 套；航拍器无人机 1 套；滑轨 1 套；三脚架 1 套；摄像机 1 套；话筒杆 1 套；收音机设备 1 套；A4 彩色打印机 1 台；反光板 1 套；天花路轨 1 套；静物拍摄台 1 套；灯架 1 套；专业外拍灯 1 套；柔光箱 1 套；挡光板套装；闪光灯 1 套；无线接收器 1 套。	1、影视非线性编辑；2、影视特效合成； 数字影像采集。
3	3D 打印工作室	3D 打印机 2 套；多媒体设备 1 套；交换机 1 台；图形工作站 1 套；项目案例（库）1 套。	1、三维建模基础；2、三维艺术空间；3、 VR 场景道具制作
4	VR 实训工作室	VR 眼镜各 15 套；VR 头盔各 15 套；VR 手柄各 15 套；图形工作站各 15 套；项目案例（库）1 套；硬盘盒磁盘阵列柜 1 套；8T 硬盘 2 个；单反相机 1 套。	1、三维建模基础；2、三维艺术空间；3、 VR 场景道具制作；4、影视非线性编辑； 5、影视特效合成；6、数字影像采集；7、 游戏 GUI 设计。
5	数字艺术设计中心	计算机或图形工作站 38 套；A3+彩色激光打印机 1 台；实物投影仪 1 台；多媒体设备 1 套；手绘板 35 套；项目案例（库）1 套。	1、三维建模基础；2、三维艺术空间；3、 影视非线性编辑；4、影视特效合成；5、 Flash 广告设计；6、分镜头台本设计；7、交 互设计；8、计算机辅助图形处理；9、字 体造型设计；10、图文编排设计；11、平 面营销物料设计；12、数字图像创意。

4. 学生实习基地基本要求

通过政府、大（中）型企业集团、行业协会等平台，紧密联系行业企业，多渠道筹措资金，多形式开

展合作。在校外实训基地的建设中,积极寻求与国内外、区域内大型知名企业开展深层次、紧密型合作,建立与自己的规模相适应的、稳定的校外实训基地,充分满足本专业所有学生综合实践能力及半年以上顶岗实习的需要,发挥企业在人才培养中的作用,由企业提供场地、办公设备、项目和技术指导人员,企业技术人员与教师共同组织和带领学生完成真实项目设计、施工、调试与维护,使学生真正进入企业项目实战,形成校企共建、共管的格局。

校外实训基地的主要功能如下:有利于学生掌握岗位技能,提高实践能力;满足学生半年以上顶岗实习的需要,从而实现学生在基地的顶岗后就业;有利于学校及时了解社会对人才培养的要求,及时发现问题,有针对性地开展教育教学改革。

校外实训基地有健全的规章制度及基于职业标准的员工日常行为规范,有利于学生在实训期间养成遵纪守法的习惯,使其能真正领悟到团队合作精神,同时能培养学生解决实际问题的能力。

顶岗实习环节是教学课程体系的重要组成部分,一般安排在第 6 学期,是学生步入职业的开始,制定适合本地实际与顶岗实习有关的管理制度。在专、兼职教师的共同指导下,以实际工作项目为主要实习任务。学生通过在企业真实环境中的实践,积累工作经验,具备职业素质综合能力,达到“准职业人”的标准,从而完成从学校到企业的过渡。

5. 支持信息化教学方面的基本要求

具有利用数字化教学资源库、文献资料、常见问题解答等的信息化条件。鼓励教师开发并利用信息化教学资源、教学平台,创新教学方法、提升教学效果。

(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、图书及数字化资源等。

3、校外实训基地基本要求

在区域产业中,选择广播、电视、电影和录音制作业、文化艺术业类企业,可接收学生进行视听与交互创意策划设计、平面与三维数字媒体应用内容可视化与虚拟化、生产制作或相关管理服务指导等岗位的实习锻炼,按合作的深入程度分三个层次进行建设,其要求如下。

第一层次:学校附近企业,岗位对口,可接收 60 工位以上的各类实习,企业生产项目有机融入学校课程,相关岗位人员熟悉学校课程,参与学校课程开发与教学设计,能胜任学校教学,参与指导学生毕业设计,就业教育。

第二层次:学校附近及周边企业,岗位对口,每个企业可接收 3 人以上实习,有条件的企业与第一层次一样将项目引入教学。

第三层次:顶岗就业动态基地,岗位基本对口,可接收 1 名以上学生顶岗实习与就业。

4、学生实习基地基本要求

通过政府、大(中)型企业集团、行业协会等平台,紧密联系行业企业,多渠道筹措资金,多形式开展合作。在校外实训基地的建设中,积极寻求与国内外、区域内大型知名企业开展深层次、紧密型合作,建立与自己的规模相适应的、稳定的校外实训基地,充分满足本专业所有学生综合实践能力及半年以上顶岗实习的需要,发挥企业在人才培养中的作用,由企业提供场地、办公设备、项目和技术指导人员,企业技术人员与教师共同组织和带领学生完成真实项目设计、施工、调试与维护,使学生真正进入企业项目实战,形成校企共建、共管的格局。

校外实训基地的主要功能如下:有利于学生掌握岗位技能,提高实践能力;满足学生半年以上顶岗实习的需要,从而实现学生在基地的顶岗后就业;有利于学校及时了解社会对人才培养的要求,及时发现问题,有针对性地开展教育教学改革。

校外实训基地有健全的规章制度及基于职业标准的员工日常行为规范,有利于学生在实训期间养成遵纪守法的习惯,使其能真正领悟到团队合作精神,同时能培养学生解决实际问题的能力。

顶岗实习环节是教学课程体系的重要组成部分,一般安排在第6学期,是学生步入职业的开始,制定适合本地实际与顶岗实习有关的各项管理制度。在专、兼职教师的共同指导下,以实际工作项目为主要实习任务。学生通过在企业真实环境中的实践,积累工作经验,具备职业素质综合能力,达到“准职业人”的标准,从而完成从学校到企业的过渡。

5、支持信息化教学方面的基本要求

具有利用数字化教学资源库、文献资料、常见问题解答等的信息化条件。鼓励教师开发并利用信息化教学资源、教学平台,创新教学方法、提升教学效果。

(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、图书及数字化资源等。

强调技能型和团队精神相结合,以符合室内艺术设计专业特点,培养能沟通交流、职场协调的具备适岗能力的建筑装饰、装修和其他建筑行业人才。

强调中外教师相结合。中方教师与外方教师一起培养学生基础知识与专业知识与能力。

教学方式多样化。课堂教学以理论传授、课堂讨论等方式进行。改革教学方式,注重学生实践能力培养,提高学生学习兴趣与教学效果。课外实践包括假期社会实践、参观活动等。

理论与实际相结合,强化培养学生综合运用知识的能力。教学过程中理论教学与实践教学兼顾,在理论教学的基础上,通过实践教学环节培养学生运用专业知识与技能解决室内空间设计、室内软装设计、室内设计工程施工指导等工作的能力。

1、教材选用基本要求

按照国家规定选用优质教材,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,完善教材选用制度,经过规范程序择优选用教材。

2、图书文献配备基本要求

应能满足学生全面培养、教科研工作、专业建设等的需要,方便师生查询、借阅。

3、数字教学资源配备基本要求

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,种类丰富、形式多样、使用便捷、动态更新、满足教学。建议使用已建成的应用电子技术专业国家教学资源库、国家精品资源共享课、在线开放课程等资源。

(五) 教学方法

我院鼓励实行教学方法和手段的改革,如鼓励相关专业课的教师开发各种多媒体、一体化、模块化等教学形式。丰富课堂教学内容,提高了教学质量。

积极开展教学方法的改革,采用采用多媒体教学,“一体化”教学等多种教学形式,推动研究性教学,推广先进的教学方法,有效地培养学生的创新能力和技术应用能力;积极开展教学手段的改革,必修课中平均有80%(>25%)的课时使用多媒体授课。

(1) 实行“任务驱动、项目导向”教学模式改革。

(2) 关心学生个人成长的目标,对学生进行个性化的人才培养方案设计。

(3) 建立健全工学结合、校企合作的人才培养模式。

(六) 学习评价

建立多元评价机制,对学生学习效果实施自我评价、教师评价、用人单位评价和第三方评价相结合,

及时诊断分析、发现问题、查摆原因、提出整改措施，不断改进提高，形成教学质量改进螺旋。建立评价主体多元化（教师、学生、家长、用人单位）、评价内容综合化（专业知识、操作技能、职业素养）、评价方法多样化（项目完成、操作、社会实践、志愿者、理论考核）的评价体系。

（1）过程性：从平时课堂检测、课后相关任务（作业、小论述、团体活动讨论）、实验实训操作水平、实践技能、理论测试等过程加以考核。

（2）综合性：考核学生的专业知识、专业技能、职业素质，结合学生的职业素养（职业道德、人文素质、职业意识、职业态度）与专业评价综合考核。

（3）行业评价：用人单位、实习单位对学生的职业胜任、职业发展、综合素质、专业知识和技能的评估。

（七）质量管理

建立健全校院两级的质量保障体系。以保障和提高教学质量为目标，运用系统方法，依靠必要的组织结构，统筹考虑影响教学质量的各主要因素，结合教学诊断与改进、质量年报等职业院校自主保证人才培养质量的工作，统筹管理学校各部门、各环节的教学质量管理活动，形成任务、职责、权限明确，相互协调、相互促进的质量管理有机整体。

（1）建立专业建设和教学进程质量监控机制。对教学中各主要环节（教学准备、课堂教学、实验实训、实习、考试、毕业设计等）提出明确的质量要求和标准，通过教学实施、过程监控、质量评价和持续改进，达成人才培养目标。

（2）完善教学管理机制。加强日常教学组织与管理，建立健全巡课听课制度，严明教学纪律与课堂纪律。

（3）建立毕业生跟踪反馈机制及社会评价机制，定期评价人才培养质量和培养目标达成情况。

（4）充分利用评价分析结果有效地改进专业教学，加强专业建设，持续提高人才培养质量。

（5）建立对《专业人才培养方案》、《课程标准》实施情况的诊改机制。三年为一个诊改周期，每学年对《专业人才培养方案》实施一轮诊改，每一个教学循环对《课程标准》（含实践性环节教学标准）实施一轮诊改。

具体诊改流程为：各专业（课程）自我诊改→汇总至专业群形成各业群人才培养方案和课程标准自我诊改报告→汇总至学院形成学院人才培养方案与课程标准自我诊改报告→落实改进措施→下年度（人才培养方案）或下个教学循环（课程标准）自我诊改报告中增加诊改成效内容，形成各《专业人才培养方案》与《课程标准》质量改进螺旋。

九、毕业要求

（一）学生必须修完教学计划规定的公共基础必修课程 35 学分，公共基础选修课程 8 学分，专业必修（方向、模块）课程 105 学分，专业选修课 9 学分，总计修完最低学分 157 学分。

（二）学分认定、积累与转换

允许学生在校期间通过以下方式进行学分认定互换：

1. 英语三级等级证书对应大学英语（1）、课程；

2. 计算机一级等级证书对应计算机信息素养课程；

3. 省级技能竞赛一等奖及以上可申请进行学分认定、互换；

4. 其他参与的项目、获奖及取得的学习成果，经申报审批许可可进行学分认定、互换。

5. 获得“全国信息化工程师数字艺术专业人才证书（二维动画设计师）”；“全国信息化工程师数字艺术专业人才证书（栏目包装设计）”；“全国信息化工程师数字艺术专业人才证书（平面设计师）”；

“全国信息化工程师数字艺术专业证书（三维动画设计师）”；“全国信息化工程师数字艺术专业证书（影视特效设计师）”；“全国信息化工程师数字艺术专业证书（UI 交互设计师）”，职业资格证书,经申报审批准许可进行学分认定、互换。

表 20 职业资格证书要求

序号	等级证书	对应置换课程			
		大学英语（1）	大学英语（2）		
1	英语三级	大学英语（1）	大学英语（2）		
2	计算机一级	计算机信息素养			
3	省级技能竞赛	影视非线性编辑	影视特效合成	三维建模基础	
4	其他获奖项目	影视非线性编辑	影视特效合成	计算机辅助图形设计	三维建模基础
5	职业资格证	Flash 广告设计	影视特效合成	计算机辅助图形设计	三维建模基础

十、附录

附件 1: 核心专业课程标准（单独存）

人才培养方案审核表

负责人	意见	签名	日期
二级学院负责人审核	审核通过	黄钢	8-27
教学指导委员会审核	审核通过	陈奇	2020.9.1
学术委员会审核	审核通过	肖润生	2020.9.10
党委会审定	2020年第49次党委会通过	陈奇	2020.11.2