**山东财经大学东方学院高等学历继续教育**

**数字媒体艺术设计专业人才培养方案**

一、专业基本信息

1.专业名称和专业代码：数字媒体艺术设计 550103

2.学科门类：文化艺术大类

3.专业类别：艺术设计类

4.专业层次：高起专

5.学制：2.5年

6.学习形式：非脱产

二、招生对象和入学要求

遵守中华人民共和国宪法和法律，高中阶段教育毕业、中等职业学校毕业或具备同等学力。

三、培养目标

本专业培养掌握一定的信息技术，具备数字媒体制作与处理的专业知识和技能，具有很好的艺术修养，能综合运用所学知识与技能分析和解决实际问题，在传统的广播、电视、游戏和电脑动画、虚拟现实等新一代的数字传播媒体领域、专业设计机构、企业、互动娱乐、传播机构从事数字媒体方面的设计、研究和管理工作的的高素质技能型人才。

职业面向：(1)主要就业岗位:本专业领域中网络科技有限公司场景、角色设计师、动画师、影视后期特效师、影视广告设计师等工作岗位，主要承担设计、管理工作等。(2)其他就业岗位:毕业生能适应教育、游戏公司、电视台、多媒体制作、大中小型企业设计部门的广泛要求。

四、培养规格要求

毕业生应获得以下几方面的知识和能力：

（一）知识要求

本专业所需的文化基础知识和专业基础知识；

1.掌握美术基础理论，包括色彩学、构图学、造型设计等。

2.了解艺术史、设计史，熟悉不同艺术流派和设计风格。

3.熟练掌握主流设计软件（如Photoshop、Maya、3ds Max等）。

4.了解数字图像处理、3D建模与渲染、动画制作等技术。

5.掌握交互设计原理和用户体验（UX）设计方法。

6.了解虚拟现实（VR）、增强现实（AR）、人工智能（AI）等新兴技术的基本原理和应用场景。

7.了解编程基础，能够实现简单的交互功能。

（二）能力要求

1.能够独立完成从概念到成品的全流程设计，包括创意策划、草图绘制、数字制作等。

2.具备较强的动手能力，能够熟练使用设计工具和技术完成项目。

3.具备创意思维和独立设计能力，能够提出独特的设计理念并落地实施。

4.能够根据用户需求和市场趋势，进行创新性设计。

5.有效管理设计资源，优化工作流程。

6.具备终身学习能力，能够快速掌握新技术和新工具。

（三）素质要求

1.具备良好的职业道德，遵守行业规范和法律法规。

2.具备责任心和敬业精神，能够按时高质量地完成工作任务。

3.具备较高的审美水平，能够创作出符合美学标准的作品。

4.能够从用户角度出发，设计出既美观又实用的数字媒体作品。

5.具备良好的沟通能力，能够清晰表达设计理念并与客户、团队成员有效沟通。

6.能够倾听用户需求，并将其转化为设计解决方案。

7.具备较强的抗压能力，能够在高强度工作环境下保持高效工作。

8.具备开放思维和创新精神，能够不断探索新的设计方法和表现形式。

9.具备国际化视野，了解全球数字媒体艺术设计行业的发展动态。

五、修业年限

本专业最低修业年限2.5年，最高修业年限不超过5年。

六、课程设置

主要包括公共基础课程、专业课程、职业能力拓展课。

1.公共基础课程

根据党和国家有关文件规定，将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、习近平新时代中国特色社会主义思想概论、形势与政策、大学英语、计算机应用基础6门课作为公共基础必修课，党史、新中国史、改革开放史、社会主义发展史作为公共选修课四选二。

2.专业课程

（1）专业基础课程

开设7门，包括:设计素描、色彩构成、图形图像处理（Photoshop）、数字媒体艺术概论、平面设计基础、摄影基础、网页设计与制作。

（2）专业核心课程

开设8门，包括:数字摄像与剪辑、三维设计与制作（3D Max）、数字音频处理、用户体验设计、数字动画设计、数字特效设计（After Effects）、交互设计、数字媒体艺术创作。

3.职业能力拓展课

开设4门，包括：职业素养与沟通技巧、创新创业基础、虚拟现实与增强现实技术、品牌设计与传播。

七、实践环节

毕业实习6周，4学分；毕业设计（论文）10周，6学分。

八、教学模式、课程体系及学时分配比例

1.教学模式

本专业采用“线下面授+在线直播授课+自学”相结合的混合式教学模式。

2.课程体系及学时分配比例

本专业共开设课程26门，其中必修课21门（1512学时，84学分），必修课中公共基础课6门，432学时；专业基础课7门，504学时；专业核心课8门，576学时。公共选修课4门党史、新中国史、改革开放史、社会主义发展史课程中任意选学2门，4门职业能力拓展课任意选学1门。

课堂理论、实践环节累计1896学时，98学分。

九、考核与毕业要求

（一）考核

课程成绩由过程性考核与终结性考核相结合，其中，过程性考核占总成绩的30%（含学习表现20%+平时作业10%），终结性考核占总成绩的70%。

（二）毕业要求

学生在学校规定学习年限内，修完教育教学计划规定内容，成绩合格，达到学校毕业要求的98学分，准予毕业，并颁发毕业证书。

十、实施保障

1.师资队伍

本专业师资队伍以校内专任教师为主，现有28名专任教师从事专业的教学和科研工作，其中教授2人，副教授6人，双师型教师占92%，。师资队伍由学校主讲及辅导教师、学院专职教师、校外教学点辅导教师及校内外资源开发、教学与技术支持服务人员构成，结构合理、学历层次高、人员稳定、教学与支持服务水平高。

2.教学资源

本专业开设必修课程21门、职业能力拓展课程4门，各门课程都建有完善的学习资源。学校充分利用远程教学平台，编制了教学大纲、导学计划、视频课件、复习思考题和模拟试题、教材参考版本等学习资源，并具有适用于移动学习设备的学习资源，形成了立体化课程资源体系。

3.设施设备

学校建有功能完善的现代远程教学平台，包含招生、教学、考务、学籍、财务、毕业等各方面功能，并实现对在线缴费、集体选课、在线学习、直播面授、课程考试、毕业论文（设计）等教学环节的全过程监管；除学校公共教学设施设备外，各校外教学点均具有满足要求的教学、考试场所和计算机等软硬件设施，以满足本专业人才培养实施的需要。

十一、教学计划进程表（见附表）

**附录一：数字媒体艺术设计专业教学进度表**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 类  别 | 序  号 | 课程名称 | 学  分 | 学时数 | | | | 各学期学时 | | | | | 考核方式 | | | | | 课程类型 |
| 共计 | 线上学习 | 线下授课 | 实验实训 | 一 | 二 | 三 | 四 | 五 | 过程性考核 | 终结性考核 | | | |
| 闭卷 | | 开卷 | |
| 公  共  基  础  课 | 1 | 思想道德与法治 | 3 | 54 | 36 | 18 |  | 54 |  |  |  |  | √ | √ | |  | |  |
| 2 | 毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论 | 3 | 54 | 36 | 18 |  | 54 |  |  |  |  | √ | √ | |  | |  |
| 3 | 习近平新时代中国特色社会主义思想概论 | 3 | 54 | 36 | 18 |  |  | 54 |  |  |  | √ | √ | |  | |  |
| 4 | 形势与政策 | 1 | 18 | 18 |  |  | 9 | 9 |  |  |  | √ | √ | |  | |  |
| 5 | 大学英语 | 8 | 144 | 144 |  |  | 72 | 72 |  |  |  | √ | √ | |  | |  |
| 6 | 计算机文化基础 | 4 | 72 | 72 |  |  | 72 |  |  |  |  | √ | √ | |  | |  |
| 7 | 党史、新中国史、改革开放史、社会主义  发展史（四选二） | 2 | 36 | 36 |  |  | 18 | 18 |  |  |  | √ | |  | | √ | 选 |
| 专  业  基  础  课 | 8 | 设计素描 | 4 | 72 | 60 | 12 |  | 72 |  |  |  |  | √ | | √ | |  |  |
| 9 | 色彩构成 | 4 | 72 | 72 |  |  | 72 |  |  |  |  | √ | | √ | |  |  |
| 10 | 图形图像处理（Photoshop） | 4 | 72 | 72 |  |  | 72 |  |  |  |  | √ | | √ | |  |  |
| 11 | 数字媒体艺术概论 | 4 | 72 | 72 |  |  |  | 72 |  |  |  | √ | | √ | |  |  |
| 12 | 平面设计基础 | 4 | 72 | 72 |  |  |  | 72 |  |  |  | √ | | √ | |  |  |
| 13 | 摄影基础 | 4 | 72 | 72 |  |  |  | 72 |  |  |  | √ | | √ | |  |  |
| 14 | 网页设计与制作 | 4 | 72 | 72 |  |  |  | 72 |  |  |  | √ | | √ | |  |  |
| 专  业  核  心  课 | 15 | 数字摄像与剪辑 | 4 | 72 | 68 |  | 4 |  |  | 72 |  |  | √ | | √ | |  |  |
| 16 | 三维设计与制作（3D Max） | 4 | 72 | 60 | 12 |  |  |  | 72 |  |  | √ | | √ | |  |  |
| 17 | 数字音频处理 | 4 | 72 | 50 | 18 | 4 |  |  | 72 |  |  | √ | | √ | |  |  |
| 18 | 用户体验设计 | 4 | 72 | 72 |  |  |  |  | 72 |  |  | √ | | √ | |  |  |
| 19 | 数字动画设计 | 4 | 72 | 68 |  | 4 |  |  | 72 |  |  | √ | | √ | |  |  |
| 20 | 数字特效设计（After Effects） | 4 | 72 | 68 |  | 4 |  |  |  | 72 |  | √ | | √ | |  |  |
| 21 | 交互设计 | 4 | 72 | 68 |  | 4 |  |  |  | 72 |  | √ | | √ | |  |  |
| 22 | 数字媒体艺术创作 | 4 | 72 | 50 | 18 | 4 |  |  |  | 72 |  | √ | | √ | |  |  |
| 小计 | | | 84 | 1512 | 1374 | 114 | 24 | 495 | 441 | 360 | 216 |  |  | |  | |  |  |
| 职业  能力拓展课 | 23 | 职业素养与沟通技巧 | 3 | 54 | 54 |  |  |  | 54 |  |  |  | √ | |  | | √ | 选 |
| 24 | 创新创业基础 | 3 | 54 | 54 |  |  |  |  | 54 |  |  | √ | |  | | √ | 选 |
| 25 | 虚拟现实与增强现实技术 | 3 | 54 | 54 |  |  |  |  |  | 54 |  | √ | |  | | √ | 选 |
| 26 | 品牌设计与传播 | 3 | 54 | 54 |  |  |  |  |  | 54 |  | √ | |  | | √ | 选 |
| 小计 | | | 3 | 54 | 54 |  |  |  | 54 | 54 | 108 |  |  | |  | |  |  |
| 实践教学 | 27 | 入学教育 | 0.5 | 15 |  | 15 |  | 15 |  |  |  |  | √ | |  | | √ |  |
| 28 | 毕业教育 | 0.5 | 15 |  | 15 |  |  |  |  |  | 15 | √ | |  | | √ |  |
| 29 | 毕业实习 | 4 | 120 |  | 120 |  |  |  |  |  | 120 | √ | |  | | √ |  |
| 30 | 毕业论文（设计） | 6 | 180 |  | 180 |  |  |  |  |  | 180 | √ | |  | | √ |  |
| 小计 | | | 11 | 330 |  | 330 |  | 15 |  |  |  | 315 |  | |  | |  |  |
| 合计 | | | 98 | 1896 | 1428 | 444 | 24 |  |  |  |  |  |  | |  | |  |  |
| 百分比（%） | | | | | 75.3 | 24.7 |  |  |  |  |  |  |  | |  | |  |  |

注：1.请在考核方式中选择“√”填写。

2.学分与学时换算，课堂理论按照 1 学分 18 学时进行换算，实践教学按照1学分30学时进行换算。