

**数字媒体艺术设计专业**

人才培养方案

**（2025版）**

云南轻纺职业学院制

二〇二五年七月

数字媒体艺术设计专业人才培养方案

本方案是为了实现数字媒体艺术设计专业人才培养目标设置的基本条件及毕业生达到的人才规格，是制定本专业人才教学计划的依据。凡授予本专业毕业证书者，均应执行本方案。

一、专业名称（专业代码）

专业名称：数字媒体艺术设计

专业代码：550103

二、学制与招生

（一）学制：全日制三年

（二）招生对象：普通高中毕业生或同等学历者。

（三）招生方式：普通高中毕业、中等职业学校毕业或具有同等学力者。

三、职业面向

本专业职业面向见表1。

**表1 本专业职业面向**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **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（群）**  **类别列举** | **职业资格（职业技能等级）证书列举** |
| 文化艺术大类（55） | 艺术设计类（5501） | 广播、电视、电影和影视录音制作业 (87)；文化艺术业 (88)； | 数宇媒体艺术专业人员(2-09 -06 -07)；动画设计人员(2 -09 -06 -03)；电影电视制片人  (2 -09 -03 | 插画设计；概念设计；模型制作；动画设计；非线性编辑；  前期策划师:  二维方向: 原画师、动画师、绘景师;  三维方向:模型师、动画师、材质贴图师，灯光渲染师，特效师:  剪辑师;后期合成师；编剧;导演;电视编导:影视后期剪辑 | 数字影像处理等级证书  数字影视特效制作等级证书 |

四、培养目标与培养规格

**（一）培养目标**

本专业深耕本土民族优秀艺术资源，面向数字文化创意产业和云南省文旅康养产业数字化发展需求，培养德智体美劳全面发展，掌握扎实的科学文化基础和数字媒体技术、艺术设计理论、交互设计原理、影视动画制作等知识，具备数字内容创作、交互界面设计、影视特效制作、新媒体平台运营等能力，能够适应数字界面设计师、影视动画师、交互设计师、新媒体内容创作者、游戏美术设计师、VR/AR 设计师、数字广告设计师等职业岗位需求，具有较高艺术素养、前沿数字思维、精工尚美的工匠精神、民族情怀和国际视野的高层次数字创意设计人才。

毕业生能够从事乡村振兴数字文创开发、民族文化 IP 数字化设计、文旅场景数字可视化呈现、民族艺术元素数字交互设计、高原特色产业数字品牌推广等工作。

**（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. 知识要求**

（1）具有本专业所需要的文化基础知识；

（2）英语应用能力达到本专业的相应要求；

（3）计算机基础应用能力达到本专业的相应要求；

（4）能熟练的使用本专业要求的设计软件；

（5）掌握本专业所必需的基础理论知识；

（6）掌握本传所必需的专业知识和技能；

（7）掌握本专业技术、设计操作管理的基本理论知识；

（8）开拓知识面，了解与专业相关的新知识、新技能、新信息，以及相关的边缘科学知识和传统文化知识；

（9）掌握一些综合性、超前性的知识，本专业是集文化、艺术、现代科技、时尚、网络于一体的产业，必须及时了解新的设计观念、新的科学技术，并能与时俱进，不断学习，更新信息；

（10）具有良好的职业素质，具有团队协作的精神，诚实守信和认真工作的态度。

**2．能力要求**

（1）具有较强的数字图像采集、编辑、特效制作及三维模型渲染能力，能精准完成数字媒体内容的视觉呈现；​

（2）能清晰阐述数字媒体作品的设计思路、技术实现路径，包括游戏美术设定、短视频创意等，具备良好的团队协作与跨领域沟通能力；​

（3）具有较强的新媒体平台图文、创意短视频及互动内容的策划、制作与编排能力，能适配不同数字渠道的传播特性；​

（4）具有模拟媒体（如传统影像、纸质素材）的数字化扫描、修复、格式转换及三维化重构处理能力，实现媒体资源的高效复用与创新表达；​

（5）具备根据数字媒体项目需求进行数码影像拍摄、视频剪辑、游戏宣传短片制作及叙事性创作的能力，保障内容的专业性与传播性；​

（6）具有数码摄影设备、高清摄像机、动作捕捉等辅助器材的规范操作、参数调试与场景应用能力；​

（7）具有扎实的美术基础，能运用数字工具完成绘画设计、游戏角色与场景原画设计、视觉创意及媒体内容的原创设计；​

（8）具备数字媒体领域相关软件（如图像编辑、视频剪辑、三维建模、游戏引擎、影视后期等）的熟练操作与技术应用能力。​

**3．素质要求**

根据本专业及数字创意产业的特点，学生的素质结构由政治思想道德素质、科学文化素质、团队合作素质和身心健康素质等方面构成，主要包含以下几点：​

(1) 树立正确的世界观、人生观、价值观。坚定正确的政治方向，以热爱祖国、服务人民的思想为根基，能将民族文化传承与数字艺术创作相融合；​

(2) 具有适配数字时代的健康审美观，善于从民族艺术与前沿设计中汲取养分，具备鉴赏数字艺术作品、用数字化手段创造美的能力，拥有高尚的艺术情操；​

(3) 具备清晰的法律观念与强烈的守法意识，在数字内容创作、知识产权保护等方面严守规范，秉持遵纪守法、诚实守信、弘扬正气的道德品质；​

(4) 对数字媒体艺术设计事业抱有强烈的事业心与责任感，爱岗敬业，能以严谨态度对待每一个数字作品的创作与打磨；​

(5) 在复杂的数字项目开发中保持吃苦耐劳精神，于技术攻坚与创意打磨中坚守勤俭节约作风；​

(6) 怀揣崇尚科学的态度，主动学习数字技术前沿动态与艺术设计新思潮，在三维建模、交互设计等领域精益求精，勇于钻研技术难题，保持开拓创新的创作风尚；​

(7) 面对数字创意行业的快速迭代，具有强烈的竞争意识和不屈不挠的拼搏精神，能积极适应行业发展节奏；​

(8) 在跨学科协作（如与程序员、策划师配合）中展现良好的团队意识，拥有和谐的人际关系与高效的协调能力，以乐观向上的精神面貌投身数字艺术创作。

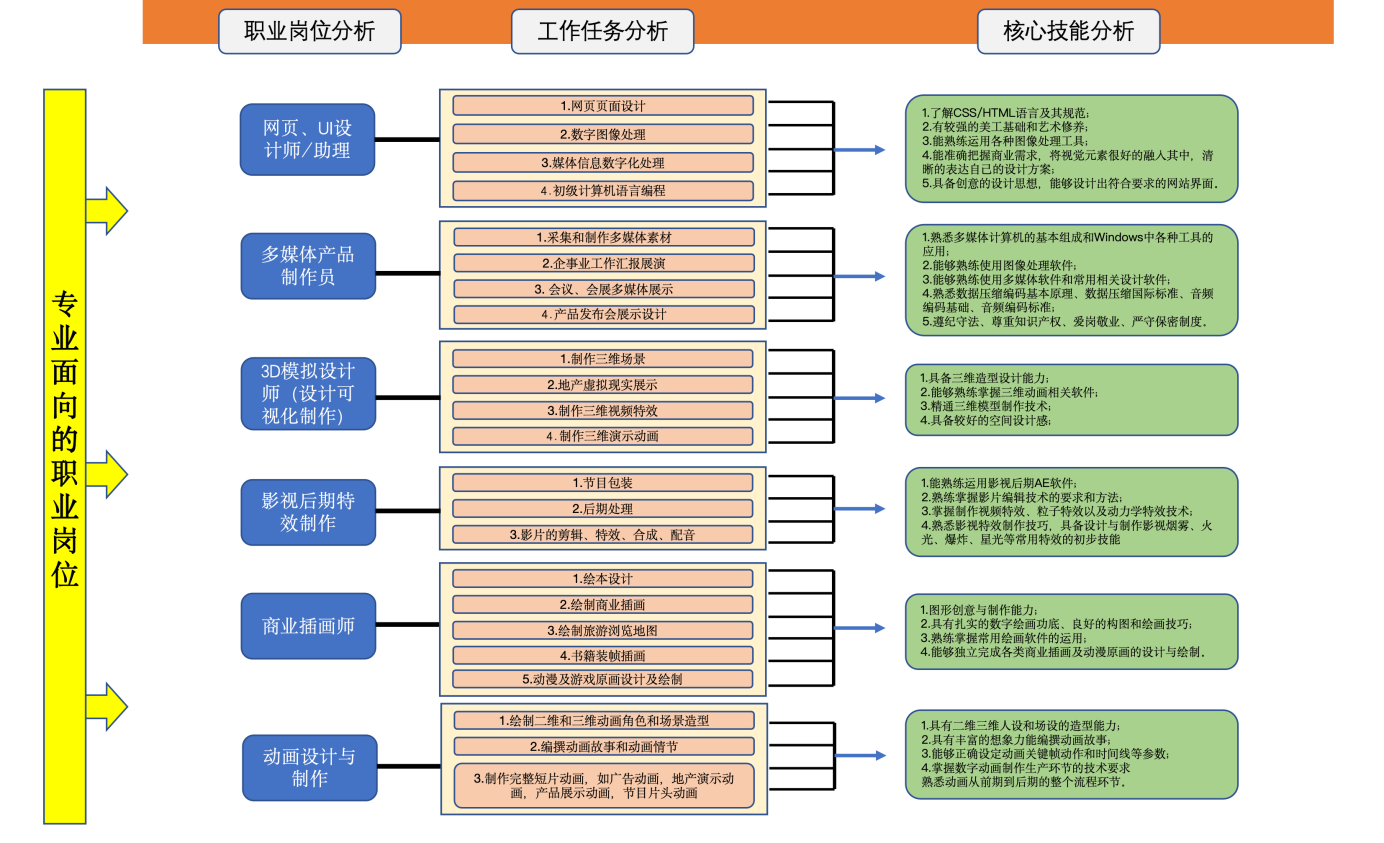
五、职业岗位能力分析

1. **岗位分析**

**表2 职业岗位和工作作务表**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **序号** | **职业岗位** | **典型工作任务** | **核心技能** | **主要教学内容** |
| 1 | 网页、UI设计师/助理 | 1.网页页面设计  2.数字图像处理  3.媒体信息数字化处理  4.初级计算机语言编程 | 1.了解CSS/HTML语言及其规范；  2.有较强的美工基础和艺术修养；  3.能熟练运用各种图像处理工具；  4.能准确把握商业需求，将视觉元素很好的融入其中，清晰的表达自己的设计方案；  5.具备创意的设计思想，能够设计出符合要求的网站界面。 | 《计算机辅助设计（一）》《计算机辅助设计（二）》《二维动画》《UI界面设计》 |
| 2 | 多媒体产品制作员 | 1.采集和制作多媒体素材  2.企事业工作汇报展演  3. 会议、会展多媒体展示  4.产品发布会展示设计 | 1.熟悉多媒体计算机的基本组成和Windows中各种工具的应用；  2.能够熟练使用图像处理软件；  3.能够熟练使用多媒体软件和常用相关设计软件；  4.熟悉数据压缩编码基本原理、数据压缩国际标准、音频编码基础、音频编码标准；  5.遵纪守法、尊重知识产权、爱岗敬业、严守保密制度。 | 《计算机辅助设计（一）》《计算机辅助设计（二）》《二维动画》《音视频剪辑》《设计概论》《影视后期》《自媒体运营》 |
| 3 | 3D模拟设计师（设计可视化制作） | 1.制作三维场景；  2.地产虚拟现实展示；  3.制作三维视频特效；  4.制作三维演示动画； | 1.具备三维造型设计能力；  2.能够熟练掌握三维动画相关软件；  3.精通三维模型制作技术；  4.具备较好的空间设计感； | 《角色泥塑》《计算机辅助设计（一）》《计算机辅助设计（二）》《三维建模与动画基础》《虚拟现实VR技术》《影视后期》 |
| 4 | 影视后期特效制作 | 1.节目包装；  2.后期处理；  3.影片的剪辑、特效、合成、配音； | 1.能熟练运用影视后期AE软件；  2.熟练掌握影片编辑技术的要求和方法；  3.掌握制作视频特效、粒子特效以及动力学特效技术；  4.熟悉影视特效制作技巧，具备设计与制作影视烟雾、火光、爆炸、星光等常用特效的初步技能 | 《中国动画史》《计算机辅助设计（一）》《计算机辅助设计（二）》《运动规律》《摄影摄像技术》《二维动画》《三维建模与动画基础》《音视频剪辑》《影视后期》 |
| 5 | 商业插画师 | 1.绘本设计；  2.绘制商业插画；  3.绘制旅游浏览地图；  4.书籍装帧插画。  5.动漫及游戏原画设计及绘制 | 1.图形创意与制作能力；  2.具有扎实的数字绘画功底、良好的构图和绘画技巧；  3.熟练掌握常用绘画软件的运用；  4.能够独立完成各类商业插画及动漫原画的设计与绘制。 | 《中国动画史》《计算机辅助设计（一）》《计算机辅助设计（二）》《数字绘画》《二维动画》 |
| 6 | 动画设计与制作 | 绘制二维和三维动画角色和场景造型  编撰动画故事和动画情节  制作完整短片动画，如广告动画，地产演示动画，产品展示动画，节目片头动画 | 具有二维三维人设和场设的造型能力；  具有丰富的想象力能编撰动画故事；  能够正确设定动画关键帧动作和时间线等参数；  掌握数字动画制作生产环节的技术要求  熟悉动画从前期到后期的整个流程环节。 | 《中国动画史》《计算机辅助设计（一）》《运动规律》《计算机辅助设计（二）》《摄影摄像技术》《三维建模与动画基础》《音视频剪辑》《影视后期》《二维动画》《三维场景设计》《三维角色设计》《三维角色动画》《潮玩设计》 |

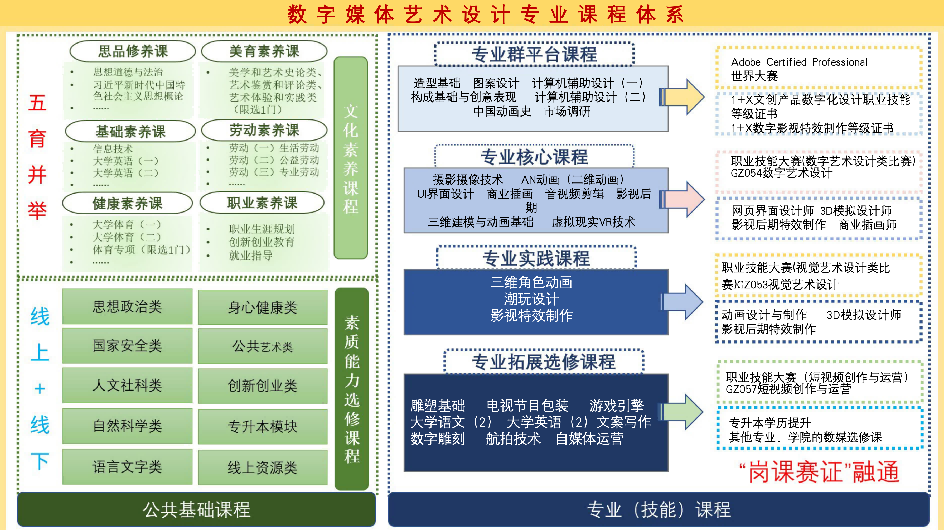
**（二）岗位分析图**



六、课程设置及要求

**（一）课程体系**

以立德树人为根本任务，落实“课程思政”要求，促进产教深度融合，推进“岗课赛证”综合育人，构建“文化素养课程平台、专业群课程平台、素质能力选修课程平台 + 专业核心能力课程模块、专业拓展选修课程模块”的“3平台+2模块”课程体系，满足学生的多样化选择、多路径成才。

****

**（二）课程设置**

本专业总学时2600，开设专业群平台课程7门，专业群平台课程384学时；专业核心课程8门，专业核心课程544学时；实践性教学584学时、顶岗实习400学时、岗位实习开展学期5、6学期，岗位实习特殊要求为（注：1、不安排学生从事高空、井下、放射性、有毒、易燃易爆，以及其他具有较高安全风险的实习；2、因设计行业的特殊性，公司偶尔会在休息日、法定节假日因为加急项目安排加班和上夜班；3岗位实习半年以上。），军训2周、社会实践400学时。

1．公共基础课程

本专业公共基础课928学时，其中体育课96学时、毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论2学分、习近平新时代中国特色社会主义思想概论3学分、思想道德修养与法律基础3学分、形势与政策1学分，军训2周、劳动教育16学时。

（1）文化素养课程平台：按照党和国家有关文件规定，根据人才培养目标要求，设置文化素养类公共必修课程，包括思品修养、基础素养、健康素养、美育素养、劳动素养和职业素养六个模块（见表3）。

**表3 文化素养课程开设表**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **类别** | **课程名称** | **学分** | **总学时** | **课程类别** | **考核方式** | **开设**  **学期** | **开课部门** |
| 思品  修养 | 思想道德与法治 | 3 | 48 | A | 考试 | 1 | 马克思主义  学院 |
| 习近平新时代中国特色社会主义思想概论 | 3 | 48 | A | 考试 | 2 |
| 毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论 | 2 | 32 | A | 考试 | 4 |
| 形势与政策（一） | 0.25 | 4 | A | 考查 | 1 |
| 形势与政策（二） | 0.25 | 4 | A | 考查 | 2 |
| 形势与政策（三） | 0.25 | 4 | A | 考查 | 4 |
| 形势与政策（四） | 0.25 | 4 | A | 考查 | 5 |
| 军事理论 | 2 | 36 | A | 考查 | 1 | 武装部 |
| 军事技能 | 2 | 96 | C | 考查 | 1 |
| 基础  素养 | 人工智能导论 | 1 | 16 | B | 考查 | 1、2 | 人工智能学院 |
| 信息技术 | 4 | 64 | B | 考试 | 1、2 |
| 大学英语（一） | 4 | 64 | A | 考试 | 1 | 通识教育中心 |
| 大学英语（二） | 4 | 64 | A | 考试 | 2 |
| 大学语文（一） | 4 | 64 | A | 考查 | 1、2 |
| 健康  素养 | 大学体育（一） | 2 | 32 | B | 考查 | 1 | 教育体育学院 |
| 大学体育（二） | 2 | 32 | B | 考查 | 2 |
| 体育专项（限选1门） | 2 | 32 | B | 考查 | 4、5 |
| 心理健康教育 | 2 | 32 | B | 考查 | 1、2 | 马克思主义  学院 |
| 美育  素养 | 美学和艺术史论类、艺术鉴赏和评论类、艺术体验和实践类（限选1门） | 2 | 32 | A | 考查 | 1、2 | 艺术设计学院 |
| 劳动  素养 | 劳动（一）生活劳动 | 0.25 | 4 | C | 考查 | 1 | 马克思主义  学院 |
| 劳动（二）公益劳动 | 0.25 | 4 | C | 考查 | 2 |
| 劳动（三）专业劳动 | 0.25 | 4 | C | 考查 | 4、6 |
| 劳动（四）岗位劳动 | 0.25 | 4 | C | 考查 | 7、8 |
| 职业  素养 | 职业生涯规划 | 1 | 16 | A | 考查 | 1 | 招生就业处 |
| 创新创业教育 | 2 | 32 | A | 考查 | 4 |
| 就业指导 | 1 | 16 | A | 考查 | 5 |

（2）素质能力选修课程平台：为适应社会对人才多样化的需求、学生自我发展和全面发展的需求以及学生综合素质提升、创新创业能力培养等需求，改善学生知识结构、挖掘学生潜能、发展学生兴趣特长、培养人文素养、科学素养等，面向全校学生开设素质能力公共选修课程。采用“线上课程资源”和“线下课堂教学”相结合的方式开展。包括思想政治类、国防安全类、人文社科类、自然科学类、公共艺术类、语言文字类、身心健康类、专升本模块、创新创业类、线上资源类等课程，最低选修学分为8学分。其中创新创业类由各专业院系结合专业，以项目为载体、以实践活动为主要开展形式进行开发，每个项目以4学分计。

2.专业（技能）课程

专业（技能）课程以工作过程为导向，按照“岗课赛证”融通的专业课程开发理念，融入课程思政，培养学生职业能力和职业精神。专业（技能）课程包括专业群课程平台、专业核心能力课程模块、专业实践课程、专业拓展选修课程模块四部分（见表4）。

本专业开设专业群平台课程7门，专业群平台课程448学时；专业核心课程8门，专业核心课程576学时；专业实践性教学600学时、岗位实习400学时、岗位实习开展7、8学期，社会实践400学时。

**表4 专业（技能）课程设置表**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **类别** | **课程名称** | **课程**  **类型** | **课程类别** | **学分** | **总学时** | **理论**  **学时** | **实践**  **学时** | **考核**  **方式** | **开设**  **学期** | **授课主体** | **课程目标** | **主要**  **教学内容** |
| **企业/学校** |
| 专业群课程平台 | 中国动画史 | A | 必修 | 2 | 32 | 28 | 4 | 考查 | 1 | 学校 | 让学生了解中国的动画发展历程，并且能总结出中国的动画特色和时代背景，为学生的动画创作打下基础，让学生在以史为鉴的同时，开发思维、培养创新意识。 | 主要介绍中国动画艺术的发展历程、动画创作技法及制作技术的演进过程，介绍中国动画艺术的特征与风格，同时介绍中国代表性的动画艺术家与经典动画作品的情况，将动画发展历史与经典作品赏析有机地结合在一起。 |
| 角色泥塑 | B | 必修 | 4 | 64 | 30 | 34 | 考查 | 1 | 学校 | 让学生掌握角色设计原理、方法与技巧，提升角色设计综合能力。具备三视图设计能力。 | 角色设计课程教学内容涵盖角色概念解析、造型基础训练、性格与背景设定，以及风格表现技巧等，培养设计能力。 |
| 计算机辅助设计（一） | B | 必修 | 4 | 64 | 30 | 34 | 考查 | 1 | 学校 | 通过本课程的学习，使学生能在较短的时间内掌握PS，并能较好地运用在产品设计效果图处理及成果制作中。 | 主要教学内容包括PS的使用方法，掌握应用PS进行图像处理的使用技巧，学生学习这门课程后将具有自己处理和加工图片的基本能力。 |
| 运动规律 | B | 必修 | 4 | 64 | 30 | 34 | 考查 | 1 | 学校 | 让学生理解各类运动的基本规律，掌握分析方法。 | 运动规律教学：阐述物体运动基本原理，介绍速度、节奏把控，讲解不同物体运动特征及在动画等领域应用。 |
| 计算机辅助设计（二） | B | 必修 | 6 | 96 | 46 | 50 | 考查 | 2 | 学校 | 通过本课程的学习，使学生能掌握三维软件工作原理，并能较好地运用三维原理 | 主要教学内容包括C4D的使用方法，掌握应用C4D进行三维设计。 |
| 视听语言 | A | 必修 | 2 | 32 | 28 | 4 | 考查 | 2 | 学校 | 让学生掌握视听语言知识、提升影视创作与鉴赏能力。 | 视听语言基础概念、镜头运用、剪辑技巧及声画关系的教学内容 |
| 案例赏析 | A | 必修 | 2 | 32 | 28 | 4 | 考试 | 2 | 学校 | 通过本课程的学习，使学生能够掌握数字媒体市场调查与预测的基本理论，基本方法和技巧，使学生掌握市场需求预测的定性方法和定量方法，培养学生严谨的市场调查研究的态度和职业素质，使用H5完成汇报。 | 本课程研究阐述市场调查和预测活动的原理、程序、技术和技巧，内容涵盖方案设计、问卷设计、抽样、实施、资料分析、报告撰写等，旨在培养学生调查观念，使其重视市场信息，掌握有效调查及研究和预测的方法与技术。 |
| 专业核心能力课程模块 | 摄影摄像技术 | B | 必修 | 4 | 64 | 40 | 24 | 考查 | 2 | 学校 | 让学生学会使用数码相机，了解其基本成像原理，熟练掌握拍摄技巧。学会分析和掌握参数换算方法，熟练运用光圈、快门、感光、白平衡及它们的相互关系。学会利用影棚灯光、背景、道具和自然光线进行拍摄创作。 | 结合当下商业摄影发展模式，对商业产品、人物、风光摄影进行实际拍摄训练，提升摄影作品整体把控能力。结合商业摄影需求，讲解为摄影作品加入新创意并通过后期软件呈现的方法。运用Photoshop等后期软件对照片调色、合成，以H5方式展示。 |
| AI数字绘画 | B | 必修 | 4 | 64 | 40 | 24 | 考查 | 3 | 学校 | 通过本课程，学生将精通插图基础与技巧，包括概念、分类、特征、材料、技法、形式、造型法则及设计方法。同时，学习艺术与商业插图的绘制特点，并将插图设计与商业结合，提升其时尚度和普及性。 | 插图设计需掌握设计方法、造型法则，了解绘制材料与表现技法，充分利用科技革命、数字发展、艺术风格多元化、大众消费文化等对插图的影响，设计时融合摄影技术、电脑及应用软件，完善插图设计。 |
| UI界面设计 | B | 必修 | 4 | 64 | 30 | 34 | 考查 | 3 | 学校 | 通过本课程学习，让学生依据人的生理和心理特点，结合网站界面设计要求，合理设计网站页面色彩、栏目等，实现良好的用户界面交互，以更好地通过网络进行企业广告宣传。 | 以“新”为标准，紧扣网站APP界面设计最新发展状况，结合高职学生学习规律，以实际案例贯穿教学，由浅入深。课程先介绍网站相关理论知识，再解析具体设计实例，介绍网站界面各要素设计方法。 |
| 三维场景设计 | B | 必修 | 4 | 64 | 30 | 34 | 考查 | 3 | 学校 | 培养学生立体创作思维、空间想象能力，具备游戏场景设计能力。 | 三维场景设计，通过项目化教学，学生能利用该门课程完成室内外效果图制作、影视广告和影视片头动画制作、虚拟场景的设计与制作等工作。通过游戏引擎呈现。 |
| 三维角色设计 | B | 必修 | 4 | 64 | 40 | 24 | 考查 | 3 | 学校 | 动画制作能力：掌握三维角色建模方法，UV展开的能力，包括模型创建、材质编辑、。 | 通过项目化教学，学生能利用该门课程完成三维角色PBR流程，包括骨骼绑定蒙皮。 |
| 数字音频处理 | B | 必修 | 4 | 64 | 40 | 24 | 考查 | 4 | 学校 | 掌握非线性编辑与素材采集美化，熟练制作视频，奠定技术艺术基础，简单乐理知识及AI音乐创作。 | 数字音频处理基础概念，如采样、量化、编码等原理及意义。及音乐创作软件的使用。 |
| 虚拟现实VR技术 | B | 必修 | 4 | 64 | 32 | 32 | 考查 | 4 | 学校 | 为学生未来从事设计工作奠定虚幻引擎基础；让学生从数学角度掌握虚拟材质表现手法；培养并提高学生创造性、综合思维与表现能力，完善其对数字媒体艺术的创造思维和表现能力。 | 材质综合表现；空间中的光影、气氛的营造；动画漫游的方法，PBR流程 |
| 影视短片创作 | B | 必修 | 6 | 96 | 50 | 46 | 考查 | 4 | 学校 | 本专业课培养学生在影视、广告和多媒体制作中创作特殊艺术视觉效果的能力，在影视制作教学计划中很重要。学生学习该课程，可了解数字影视特技制作原理，掌握专业知识与技能，培养独立影视创作能力。 | Premiere Pro 、After Effects 和达芬奇为平台掌握图形绘制，动态遮罩和蒙版、抠像、校色、运动追踪、三维图层、文本特效、调色合成等技能，掌握影视包装设计和后期特效合成主要应用技术。 |
| 专业实践课程 | 潮玩设计 | C | 必修 | 2 | 40 | 0 | 40 | 考查 | 3 | 校企合作 | 由企业教师带领学生进行工艺品手办等设计全流程实训，及三维打印技术。 | 完成课程项目要求、参加本专业考证，具备三维打印设计能力。 |
| 三维角色动画 | C | 必修 | 2 | 40 | 0 | 40 | 考查 | 4 | 校企合作 | 由企业教师带领学生进行文创工艺品  设计全流程实训。 | 完成课程项目要求、参加本专业考证。 |
| 影视特效制作 | C | 必修 | 2 | 40 | 0 | 40 | 考查 | 6 | 校企合作 | 由企业教师带领学生进行影视特效制作全流程实训. | 完成课程项目要求、参加本专业考证。 |

**表5 课程类别与学分结构总表**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **类别** | **类别** | **学分** | **学时** | **理论**  **学时** | **实践**  **学时** | **学时占**  **总学时比例%** |
| 必修课 | 文化素养课程平台 | 44 | 788 | 476 | 312 | 29 |
| 专业群课程平台 | 29 | 464 | 184 | 280 | 17.1 |
| 专业核心能力课程模块 | 32 | 528 | 225 | 303 | 19.4 |
| 专业实践课程 | 16 | 640 | 0 | 640 | 23.6 |
| 必修课合计 | | 121 | 2404 | 880 | 1524 | 89 |
| 选修课 | 素质能力选修课程平台 | 8 | 128 | 96 | 32 | 4.7 |
| 专业拓展选修课程模块 | 10 | 160 | 68 | 92 | 5.9 |
| 选修课合计 | | 18 | 292 | 164 | 128 | 9.8 |
| 总计 | | 149 | 2708 | 1050 | 1670 | 实践学时占  总课时比例 |
| 55.7 |

**（四）岗课赛证融通**

**表6 岗课赛证融通对应表**

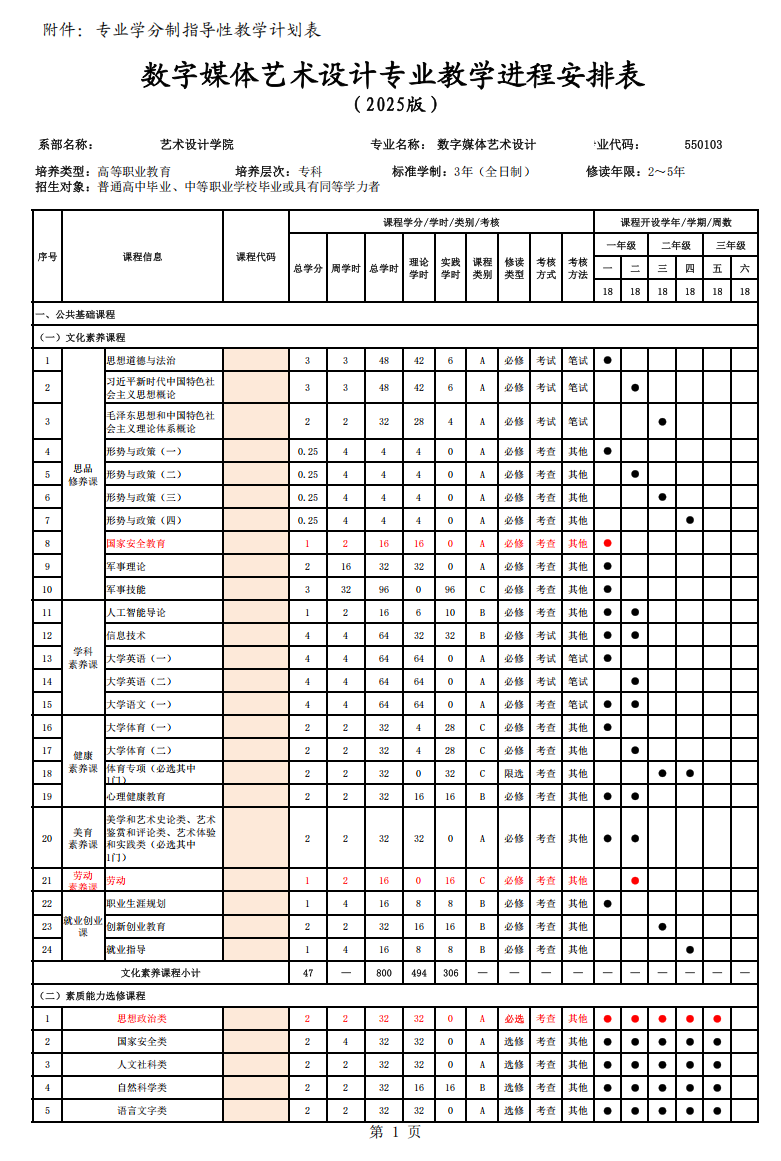
|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **课程名称** | **学分** | **对应的赛项** | **对应的证书** |
| 计算机辅助设计（一） | 4 | Adobe Certified Professional  世界大赛 | 1+X文创产品数字化设计 |
| 计算机辅助设计（二） | 4 | GZ053视觉艺术设计 | 1+X文创产品数字化设计 |
| UI界面设计 | 6 | 各类交互界面设计比赛 | 1+X界面设计职业技能等级证书 |
| 虚拟现实VR技术 | 4 | GZ027虚拟现实（VR）设计与制作 | 1+X数字媒体交互设计等级证书 |
| 游戏引擎 | 2 | GZ027虚拟现实（VR）设计与制作  GZ054数字艺术设计 | 1+X3D引擎技术应用等级证书 |
| 三维建模与动画基础 | 4 | GZ054数字艺术设计 | 1+X动画制作职业技能等级证书 |
| 摄影摄像技术 | 4 | GZ057短视频创作与运营 | 1+X数字影像处理等级证书 |

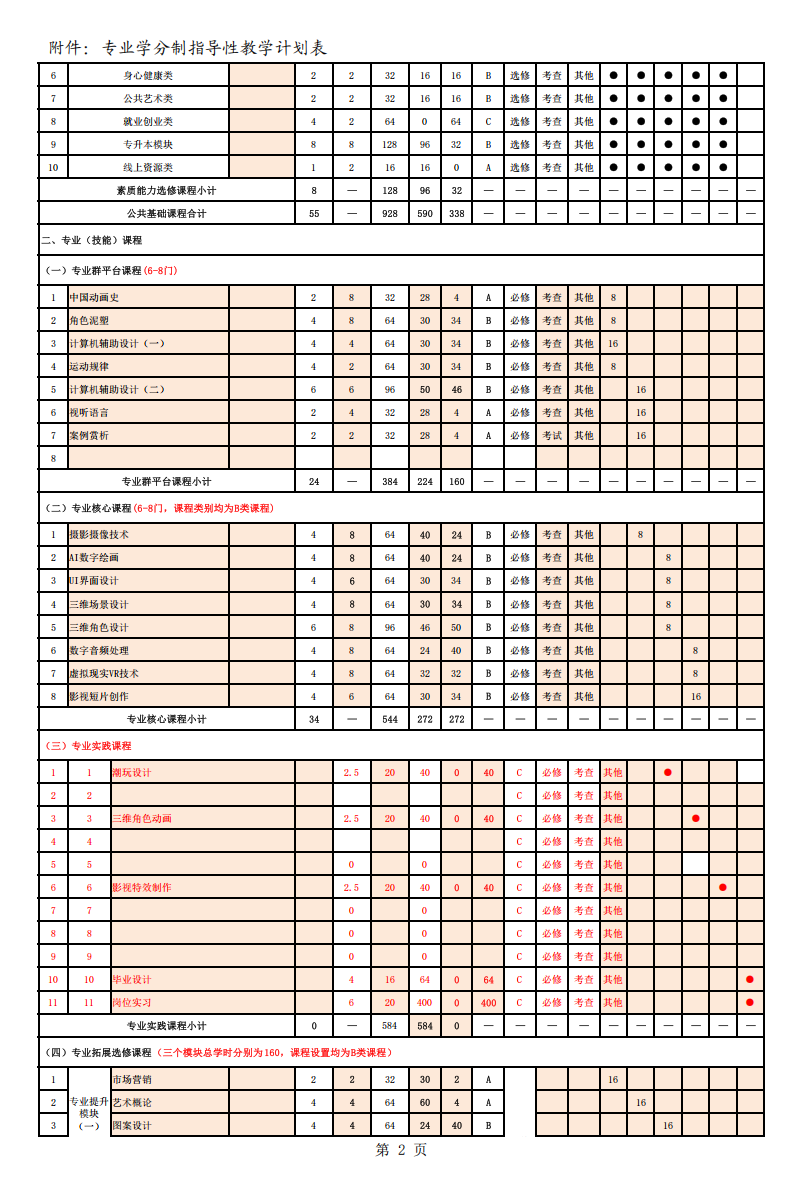
**（五）校企合作承担课程**

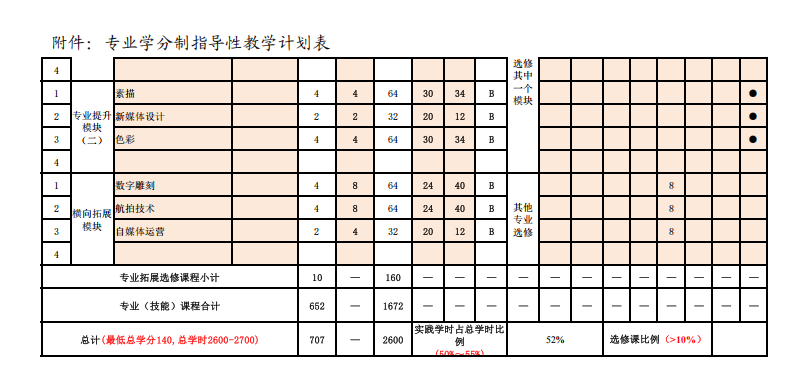
**表7 校企合作承担课程表**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **课程名称** | **学分** | **企业名称** | **授课方式** | **承担课程学时比例** |
| 潮玩设计 |  | 昆明博邦文化传播有限公司 | 合作 | 50 |
| 三维角色动画 |  | 泰斯汀文化 | 合作 | 50 |
| 摄影摄像 |  | 重庆美库 | 合作 | 60 |
| 影视后期制作 |  | 云南寇普文化 | 合作 | 60 |

**（六）教学进程表**







七、毕业要求

学生在学校规定年限内，学完规定的教学内容，完成专业人才培养方案所规定的学时、学分，达到“德、智、体、美、劳”培养要求，学分修满140学分，公共基础课程学分不低于52学分，其中文化素养课程学分不低于44学分；专业（技能）课程学分不低于88学分，其中专业拓展选修课程学分不低于10学分，获得数字影像处理等级证书或数字影视特效制作等级证书或1+X文创产品数字化设计职业技能等级证书或1+X数字影像处理等级证书，准予毕业。

八、实施保障

**（一）师资队伍**

1.队伍结构

本专业学生数与本专业专任教师数比例11:1，双师素质教师占专业教师比例为64.7%，专任教师队伍有17人（3人为副高级讲师、12人为讲师、3人为助理讲师）、教师最大年龄48岁最小年龄27岁，平均年龄为36岁，是一只年轻的教学队伍，形成合理的梯队结构。

2.专业带头人要求

专业带头人职称副教授（本专业因情况特殊为讲师），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，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。

3.专任教师要求

专任教师应具有高校教师资格;有理想信念、有道德情操、有扎实学识、有仁爱之心;具有视觉传达设计技术等相关专业本科及以上学历;具有扎实的本专业相关理论功底和实践能力;具有较强信息化教学能力，能够开展课程教学改革和科学研究;有每年累计不少于2个月的企业实践经历。

4.兼职教师要求

兼职教师主要从本专业相关的行业企业聘任，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，具有中级及以上相关专业职称，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。

**（二）教学设施**

本专业普通教室间数15、多媒体教室间数15；校内实训基地数3个、校内实训工位数100个；校外实训基地数4个。

1.校内实训室（基地）基本条件

**表9 校内实训室（基地）表**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **序号** | **实训室（基地）名称** | **工位数** | **对应课程名称** | **实训内容** |
| 1 | 摄影工作室 | 35 | 摄影摄像 | 短视频拍摄、照片拍摄 |
| 2 | 非编工作室 | 35 | 影视后期制作 | 短视频后期制作 |
| 3 | 动漫周边产品开发工作室 | 30 | 数字绘画、版式设计、包装设计 | 海报设计、产品包装设计 |
|  |  |  |  |  |

2.校外实训室（基地）基本要求

**表10 校外实训室（基地）表**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **序号** | **实训室（基地）名称** | **工位数** | **对应课程名称** | **实训内容** |
| 1 | 德鲁帕图文设计有限公司 | 15 | 摄影摄像技术、商业插画 | 数字印刷工艺 |
| 2 | 云泰斯丁文化传播有限公司 | 15 | 商业插画、影视后期制作、三维建模与动画基础、潮玩设计 | 三维影视特效、游戏美工、潮玩设计、 |
| 3 | 昆明蔻普文化传播有限公司 | 15 | 摄影摄像技术、虚拟现实VR技术、音视频剪辑、影视后期、三维角色动画 | 海报设计与制作、产品包装设计与制作、企业形象设计、广告拍摄与剪辑等 |
| 4 | 分子影视传媒有限公司 | 15 | 摄影摄像技术、商业插画、影视后期 | 海报设计与制作、产品包装设计与制作、企业形象设计、广告拍摄与剪辑等 |
| 5 | 昆明微想智森科技股份有限公司 | 15 | 摄影摄像技术、AN动画（二维动画）、虚拟现实VR技术、影视特效制作 | 虚拟现实交互、企业宣传片、VR实景拍摄、二维动画制作 |

3.支持信息化教学方面的基本要求

具有可利用的数字化教学资源库、文献资料和以智慧职教、学院数字图书馆、职教云平台，中国大学MOOC在线课程平台、对分易、雨课堂等交互式教学平台等数字资源，为学生打造一个系统、全方位、立体式的数字化学习环境，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需要。常见问题解答等信息化条件;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，引导学生利用信息化教学条件自主学习，提升教学效果。常用数字资源有：

学院数字图书馆职教云平台，中国大学MOOC在线课程平台。

智慧职教：www.icve.com.cn/gongyesheji

对分易、雨课堂教学平台、微星教学群等等

**（三）教学资源**

本专业教学资源中文本类资源2000个、演示文稿类资源1780个、图形图形（图像）类资源2300个、音频类资源3000个、视频类资源5000个、动画类资源2030个。

1．教材选用基本要求

严格执行国家和省（区、市）关于教材选用的有关要求，每学期对教材进行抽样检查，审核教材内容、出版时间、教材类型和意识形态等。适应“互联网+职业教育”发展需求，选用体现新技术、新工艺、新规范等的高质量教材，引入典型生产案例，开发和选用适用的活页式新型产教融合教材。

2．图书文献配备基本要求

根据专业需要，配备视觉传达设计、传统工艺、文创产品设计、营销管理、艺术文化等方面的书刊。围绕专业，订阅有影响力的专业期刊、杂志，如：艺术与设计、现代装饰、上海工艺美术、中国艺术、文化产业导刊、北京文化创意等期刊，为专业教师及学生的专业素质提高提供有价值的、前瞻性的参考读物。

3．数字教学资源配置基本要求

为加快建设智能化教学支持环境，建设能够满足多样化需求的课程资源，建好用好专业教学资源库，促进优质资源共建共享，为学生、教师、企业搭建互通的桥梁，共享的平台，本专业配备了与视觉传达设计有关的音视频素材、教学课件，还运用慕课、哔哩哔哩、小红书、抖音等网络教学资源来满足教学、对教学资源进行实时更新。

**（四）校企合作**

学院与重庆美库文化签订了校企合作协议，艺术设计专业作为校企合作办学的专业，人陪方案及其一系列教学文件的制定都由学院和企业共同协商制定。专业和企业在招生就业，教学管理、课程开发、生产性实训项目开发、质量评价、教学设施投入等方面都全面进行深度合作。建立了生产性实训基地，全方位营造真实或仿真的职业氛围。此外，艺术设计专业还开展一专业多企业多模式的校企合作，与云南定制家居行业商会合作开展企业定制课程教学，为定制家具企业培养营销设计师。

以重庆美库和云南定制家居行业商会为主，艺术设计专业还与多家企业、机构和工艺美术大师以多种灵活模式进行教学、实习实训、课程开发、科研项目、教育培训的合作。建立与工学结合人才培养模式相适应的实践教学运行管理机制，改革实践教学体系，加大生产性实习实训占整个实践教学环节的比例；实行实训室开放式管理，建立开放性实验实训室的管理制度和保障措施；建立实践教学质量保障体系和以企业为主的“多元化”实践教学评价体系；按企业的实际要求制定学生生产性实训成果的评价标准和学生实习质量的评价标准。完善实习实训基地兼职教师管理制度，聘请企业技术骨干参与实践教学；开发实训教学活页手册，建设与企业标准、生产工艺、生产流程相一致的实训教材及网络课件；完善实训教学、技能培训、职业技能鉴定、师资培训功能，实现专业共享和区域共享，满足面向社会技术服务的需要。

**表11 合作企业情况表**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **序号** | **企业名称** | **所属行业** | **接纳实习人数** | **实习内容** |
| 1 | 重庆美库文化 |  | 100 | 海报设计与制作、产品包装设计与制作、企业名片制作等 |
| 2 | 昆明禾汐文化传播有限公司 |  | 28 | 海报设计与制作、产品包装设计与制作、企业名片制作等 |
| 3 | 云南游鹍文化传播有限公司 |  | 40 | 海报设计与制作、产品包装设计与制作、企业形象设计、广告拍摄与剪辑等 |
| 4 | 昆明市五华区浅光摄影工作室 |  | 27 | 婚纱照拍摄、照片精修 |
| 5 | 云南洄声石文化传播有限公司 |  | 28 | 海报设计与制作、产品包装设计与制作、企业形象设计、广告拍摄与剪辑等 |

九、教学实施

**（一）教学组织形式**

1.教学安排

数字媒体艺术设计专业人才培养方案的实施主要分为4个过程来监管和控制，包括开学前的准备，学期初和学前中的教学过程控制、学期末的教学工作总结。具体如下：

（1）教学任务下达

专业负责人根据培养方案编制新学期教师教学任务，并报教研室审核及学院领导审批。

教学任务经学院领导审批后，由教务处统一安排学期实施进程表，并把教学任务下达至任课教师。

（2）授课计划的制定与开课准备

教师根据课程标准要求进行集体备课，并做好新学期开课准备

教师接到教学任务后，根据教学任务安排编制学期授课计划，并向专业带头人报批。

（3）开学后的教学质量控制及流程

|  |
| --- |
| 学期末  期 中  学期初 |

反馈、提高

期末质量分析

期末教学检查

期末考核评价

工作总结

实训实习检查

信息反馈改进

学生评价教师

学生信息反馈

期中教学检查

系部）教学检查

学校督导听课

同行之间听课

学期初教学检查

授课计划检查

新生

军训2周

2.教学方法和手段

视觉传达设计专业立足于产教融合、校企合作，根据学生特点，激发学生学习兴趣；实行任务驱动、项目导向、以赛促学等多种形式的“做中学、做中教”教学模式。

以全流程项目化教学为载体，在项目教学过程中，以企业合作项目、企业试验命题、竞赛命题项目为引领，注重学生的方法能力、社会能力以及专业能力的培养，设计好教学活动环节,围绕四步评价法和展评结合法采取有效的教学方法，具体包括：课堂教学中的翻转课堂、任务驱动、小组讨论、演示法等。

积极使用信息化教学方法和手段，运用大数据采集与分析技术获得及时、 准确、有效的教学效果反馈与学情反馈，以此为依据积极调整并改进专业教学方法。

**（二）教学考核评价**

深入贯彻落实《深化新时代教育评价改革总体方案》，改进结果评价，强化过程评价，探索增值评价，健全综合评价；鼓励专业（技能）课程考核与社会考证相结合。

1. 平时成绩和结课考试成绩相结合。即平时作业、考勤、发言等成绩占60% ，结课考试成绩占40% ，调动学生平时学习的积极性，注重过程性评价。

2.结课考试由任课教师以外的三位专业教师和企业教师组成评分小组，对学生结课作业进行评分，注重评价的公平、公正以及从企业的角度进行评价。

3. 把学生的平时操行纳入考核的范围，对平时表现突出的优秀学生给予加分，对品行不端者酌情减分，对严重违纪受到行政处 分的学生，其最终成绩评定为不合格，要求重修。评价关注点不限于专业知识、技能，注重多元化评价。

**（三）教学管理**

加强校院二级管理，执行党和国家的教育方针，落实学校《云南轻纺职业学院教师教学工作管理办法》《云南轻纺职业学院考试工作管理办法》等文件要求，坚持立德树人，保障教学投入和教学基本条件建设，进一步细化学院教学基本规范和制度，建立教师教学激励机制、监督机制，提供教师教学发展的条件，保障正常的教学秩序，规范教学运行。加强特色重点专业建设、精品在线开放课程建设、教学资源库建设，创新人才培养模式，深化“三教”改革，提升教师教育教学能力，确保人才培养质量。

十、质量保障

1.学校和二级院系应建立专业建设和教学质量诊断与改进机制，健全专业教学质量监控管理制度，完善课堂教学、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.学校和二级院系应完善教学管理机制，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.学校应建立毕业生跟踪反馈机制及社会评价机制，并对生源情况、在校生学业水平、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.专业教研组织应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。

考核方式举例：过程考核、终结性考核

建立艺术设计学院教学质量督导小组、学生评教平均2次/学期、同行评教平均2次/学期、督导评教平均1次/学期、企业评教平均1次/学期。

5.教师基本情况表

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **序号** | **姓名** | **性别** | **年龄** | **职称** | **最后学历毕业学校、专业、学位** | **教龄** | **现从事专业** | **拟任课程** | **专职/兼职** |
| 1 | 杨 杰 | 男 | 49 | 副高职 | 云南艺术学院、  装潢艺术设计专业、工程硕士 | 24 | 艺术设计 | 三维软件基础 | 专职 |
| 2 | 罗 毅 | 男 | 46 | 副高职 | 四川美术学院、  动画艺术专业 | 18 | 艺术设计 | Flash动画 | 专职 |
| 3 | 段慧英 | 女 | 45 | 中职 | 云南艺术学院、  艺术设计专业、  文学学士 | 12 | 艺术设计 | 构成基础 | 专职 |
| 4 | 李林芝 | 女 | 42 | 中职 | 云南艺术学院、  艺术设计专业、  工程硕士 | 14 | 艺术设计 | 图形软件基础 | 专职 |
| 5 | 林跃超 | 男 | 38 | 副教授 | 云南艺术学院、  动画专业、  风景园林硕士 | 12 | 艺术设计 | 虚拟现实VR技术 | 专职 |
| 6 | 黄厚程 | 男 | 47 | 中职 | 昆明理工大学、  环境艺术设计专业、文学学士 | 12 | 艺术设计 | 仿真教学 | 专职 |
| 7 | 杨 博 | 男 | 37 | 副教授 |  | 9 | 艺术设计 | 图形软件基础 | 专职 |
| 8 | 李梦瑶 | 女 | 36 | 中职 | 云南大学、  艺术设计专业、  文学学士 | 8 | 艺术设计 | 数码摄影与图像处理 | 专职 |
| 9 | 贾 岚 | 女 | 39 | 中职 | 昆明理工大学、  艺术设计专业、  文学学士 | 8 | 艺术设计 | 图形创意 | 专职 |
| 10 | 王硕艺 | 男 | 35 | 中职 | 云南大学、  艺术设计专业、  文学学士 | 8 | 艺术设计 | 三维软件基础 | 专职 |
| 11 | 赵晓阳 | 女 | 43 | 中职 | 云南艺术学院、  艺术设计专业、  文学学士 | 12 | 艺术设计 | 商业插画 | 专职 |
| 12 | 刘海翠 | 女 | 41 | 中职 | 云南师范大学、  艺术设计专业、  文学学士 | 10 | 艺术设计 | 图形创意 | 专职 |
| 13 | 张帅帅 | 女 | 41 | 中职 | 云南艺术学院、  动画专业、  文学学士 | 12 | 艺术设计 | Flash动画 | 专职 |
| 14 | 丁章玉 | 男 | 38 | 初职 | 云南艺术学院、  摄影（商业摄影与媒体）专业、  文学学士 | 9 | 艺术设计 | 摄影摄像 | 专职 |
| 15 | 罗楚娴 | 女 | 39 | 初职 | 伦敦艺术大学、  插画专业、  文学硕士 | 1 | 艺术设计 | 插画设计 | 专职 |
| 16 | 张坤月 | 女 | 29 | 初职 | 云南大学、  艺术设计专业、  艺术硕士 | 1 | 艺术大学 | 艺术设计 | 专职 |

**6.支撑专业办学条件情况表**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 专业办学经费及来源 | 专项建设资金、财政拨款、学费 | | | 专业仪器设备总价值（万元） | 600 | | |
| 专业图书资料、数字化教学资源情况 | 云南轻纺职业学院现有图书95247册，马、列、毛、邓；社会科学总论；语言、文学；艺术；生物科学；工业技术等22个分类，162个种类，知识门类较为齐全、覆盖学校所有专业学科，能满足学院5个专业教学、科研的需要。图书资料建设是云南轻纺职业学院重要的基本建设之一，对于教学、科研和学科建设具有极为重要的意义。学院建设有电子图书32万册；各专业均设置了专业参考资料、共享课件、教案、试题库等的数字化教学资源。 | | | | | | |
| 主要专业仪器设备装备情况 | 序号 | 设备名称 | 型号/规格 | | | 数量 | 购入时间 |
| 1 | 教师图形工作站 | 联想IdeaCentre A720 i7/8GB | | | 18 | 2017年 |
| 2 | 学生辅助设计电脑 | 联想IdeaCentre K330台式电脑 | | | 72 | 2017年 |
| 3 | 大幅图文打印机 | HPDesignjet T1300 44英寸最大打印幅面：44英寸（B0+） | | | 1 | 2017年 |
| 4 | 无级变速拉坯机 | BTH-BLP-04 | | | 30 | 2018年 |
| 5 | 0.6立方液晶显示全智能高温电窑 | BTH-GDY-60 | | | 1 | 2018年 |
| 6 | 0.13立方液晶显示全智能高温电窑 | BTH-GDY-13 | | | 1 | 2018年 |
| 7 | 三维打印机 | 马克bot2 | | | 1 | 2018年 |
| 8 | 模型涂装系统 | 优派 | | | 2 | 2018年 |
| 9 | 雕塑转台 | BTH-DSZT-50 | | | 30 | 2018年 |
| 主要专业仪器设备装备情况 | 10 | 航拍无人机 | Dji | | | 4 | 2018年 |
| 11 | 高清数码摄像机 | NX200 | | | 2 | 2018年 |
| 12 | 单反相机 | 600D | | | 20 | 2018年 |
| 13 | 摄影灯光 | Sidus | | | 3 | 2022年 |
| 14 | 快速球磨机 | BTH-QMJ3-750 | | | 2 | 2018年 |
| 15 | 交互书写屏 | 鸿合HD-18690E | | | 3 | 2020年 |
| 16 | 专业设计电脑 | P220 | | | 100 | 2023年 |
| 专业实习实训基地情况 | 序号 | 实训基地名称 | 合作单位 | | | 校内/外 | 实训项目 |
| 1 | 图文设计印刷实训基地 | 丰亮图文设计有限公司 | | | 校外(校企合办) | 数字印刷工艺 |
| 2 | 网络实训基地 | 五天实业有限公司 | | | 校外(校企合办) | 网页设计  商业摄影 |
| 3 | 影视实训基地 | 瑞涵实业发展有限公司 | | | 校外(校企合办) | 节目包装影片剪辑特效合成 |
| 4 | 三维实训基地 | 泉映图像有限公司 | | | 校外(校企合办) | 三维视频特效 |
| 5 | 摄影工作室 |  | | | 校内部 | 商业摄影 |
| 6 | AIGC创作基地 | 厦门风云科技公司 | | | 校内(校企合办) | 人工智能创作 |
| 7 | 手办制作实训 | 云南泰斯丁文化传播有限公司 | | | 校外(校企合办) | 游戏电影周边手办制作 |