

**湖南艺术职业学院**

**美术系**

**2019级专业人才培养方案**

|  |  |
| --- | --- |
| **专业大类及代码：** | **文化艺术大类65** |
| **专业名称及代码：** | **数字媒体艺术设计**650104 |
| **修业年限：** | **三年** |
| **专业负责人：** | **刘希** |
| **专业教学指导委员会主任：** | **周朝晖** |
| **教务处审核：** |  |
| **教学院长审批：** |  |
| **批准日期：** |  |

**数字媒体艺术设计**

**人才培养方案**

**一、专业名称及代码**

专业名称：数字媒体艺术设计

专业代码：650104

**二、入学要求**

入学要求：高中毕业生或具有同等学力者。

**三、修业年限**

修业年限：全日制三年

**四、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 |
| 文化艺术大类（65） | 艺术设计类  （6501） | 影视动画 | 动画师 | 影视广告  平面设计  二维动画  影视短片  定格动画 | 平面设计师  全国计算机等级考试一级或以上合格证书  动画师 |

**五、培养目标与培养规格**

（一）培养目标

数字媒体艺术设计专业始终以“专业发展、学生受益、企业受用”为主旨，以特色高端技能型人才培养模式的改革为主线，秉承“围绕产品、依托艺术、面向市场、凸显特色”的专业办学宗旨，坚持“艺术化、企业化、国际化、精品化”的专业办学方针，确立了“德、技、艺”三馨的人才培养目标，构建 “5+1”人才培养模式，培养综合素质优秀的技术技能型人才，满足社会、行业发展需要。

培养符合社会发展要求、具备较高综合素质的中高级影视动漫设计专门人才。具备一定思想道德水平和文化知识修养，具备较高的审美能力、艺术素质和修养，具备良好的艺术功底，掌握影视动画的基础理论和基本技能，熟练应用平面设计和影视动画软件制作，熟练应用数字技术进行虚拟现实设计制作，并初步具备相关理论的研究能力。

（二）培养规格

毕业生要坚决拥护中国共产党的领导，具有爱国主义、集体主义思想和良好的品德。在具有必备的人文素养、职业素养的基础上，重点掌握职业基本技能，适当突出职业技能，具有创新和创业精神、良好的职业道德、敬业精神、团队精神和健全的体魄，具有较快适应生产、建设、管理、服务第一线岗位需要的实际工作能力。

本专业毕业生应在素质、知识和能力等方面达到以下要求：

| 类型 | 基本项 | 基本要求 |
| --- | --- | --- |
| 素质 | 思想政治素质 | 具有正确的人生观、世界观、价值观；践行社会主义核心价值观 |
| 具有社会责任感和参与意识，客观辩证的思想意识 |
| 坚决拥护中国共产党领导，树立中国特色社会主义共同理想 |
| 具有深厚的爱国情感、国家认同感、中华民族自豪感 |
| 崇尚宪法、遵守法律、遵规守纪，知荣辱、知孝悌、知忠恕 |
| 职业素质 | 崇德向善、诚实守信、谦虚谨慎、爱岗敬业，具有精益求精的工匠精神 |
| 尊重劳动、热爱劳动，具有较强的实践能力 |
| 具有质量意识、绿色环保意识、安全意识、创新精神 |
| 具有较强的集体意识和团队合作精神，能够进行有效的人际沟通和协作，与社会、自然和谐共处 |
| 积极进取，良好的职业习惯和服务意识，具有职业生涯规划意识 |
| 具有洞察国内外特别是省内本产业或行业的布局、规模和发展动态的行业视野意识 |
| 身心素质 | 具有健康的体魄和心理、健全的人格，乐观、自信、心态平和、宽容礼让、不怕挫折、能够自我认知和提升 |
| 掌握基本运动知识和一两项运动技能 |
| 人文素质 | 审美品味高尚、懂得发现美、认识美、感受美、鉴赏美、创造美和表现美 |
| 掌握一定的学习方法，具有良好的生活习惯、行为习惯和自我管理能力 |
| 能够形成一两项艺术特长或爱好 |
| 知识 | 公共基础知识 | 公文写作知识、专业英语知识 |
| 中华优秀传统文化知识、企业文化知识 |
| 设计行业的职业法规基本知识、信息安全法律法规知识 |
| 湖南省计算机应用技术行业“十三五”发展规划知识 |
| 专业知识 | 掌握PS、AI、PR、AE、Flash、Max等常用工具软件知识 |
| 掌握互联网平台设计知识 |
| 掌握构成、色彩、平面设计、展示设计等方面的基础知识 |
| 掌握各类视频拍摄及设计制作知识 |
| 掌握媒体平台应用及相互转换的相关知识 |
| 能力 | 通用能力 | 具有自主学习的能力 |
| 具有较好的语言表达能力和文字表达能力，具有一定的组织协调能力 |
| 具有分析问题、解决问题的能力，开拓创新能力 |
| 具有良好的英语听说读写能力和办公自动化操作能力 |
| 专业技术技能 | 具备运动基本规律能力 |
| 具备角色设计能力 |
| 具备场景设计的能力 |
| 具备三维动画与影视相结合的设计能力 |
| 具备互联网产品规划与设计能力 |
| 具备软件工程、项目管理思想和团队协作能力 |

**六、课程设置**

（一）公共基础课程

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、大学语文、大学英语、中华优秀传统文化、体育、军事课、大学生职业发展与就业指导、心理健康教育、计算机基础等公共基础必修课程，应用文写作、国学经典、演讲与口才、英语口语、信息技术现代素养、现代礼仪、入职面试技巧等课程等课程列为公共基础限修课或选修课。

（二）专业课程

1.专业必修课程

本专业主要开设的专业必修课程有：世界电影史、视听语言、构成、电影赏析、透视、造型基础、图形设计、专业摄影、泥塑等课程。

2.专业限选课程

本专业主要开设的专业限选课程有：数码绘画、主题视觉传达表现、二维动画、三维动画、定格动画、非线性编辑、分镜头脚本设计、网页设计、影视短片创作等。

3.实践性教学环节

实践性教学环节主要包括考察、企业岗位感知实习、课内课程实训、跟岗实习、顶岗实习、毕业设计（论文）和志愿服务活动及其他社会实践活动等。

**七、专业核心课程及基本内容**

课程名称：二维动画创作

授课对象：数字媒体艺术设计专业

课程简介：通过讲授与训练，使学生了解和掌握二维动画设计及制作步骤、过程，掌握手绘及使用二维动画软件等手法进行设计和创作。

课程名称：定格动画创作

授课对象：数字媒体艺术设计专业

课程简介：通过讲授与训练，使学生了解和掌握定格动画设计及制作步骤、过程，掌握人偶、场景等模型的设计与制作，掌握逐格拍摄等手法进行设计和创作。

课程名称：影视短片创作

授课对象：数字媒体艺术设计专业

课程简介：通过讲授与训练，使学生了解和掌握影视短片设计及制作步骤、过程，掌握拍摄与二维动画、三维动画、后期合成相结合的手法进行设计和创作。

**八、学时安排**

1、学时安排。第一至五学期安排校内教学环节共计90 周（不含复习考试 5 周）；第六学期安排实习 12 周，计 300 学时。本专业总学时可控制在 2500±50（2450～2550）学时范围内。

2、学分分配。课程学分由该课程所需要的教学量及其性质决定。学分的最小单位为 1 学分，一般 16～18 学时计 1 学分。集中 性实践教学环节每周计 1～2 学分。总学分在 135 左右。

**九、教学进程总体安排**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **学年** | **学期** | **周数** | **周 数 分 配** | | | | | | | **备注** |
| **军训、入学教 育** | **课堂教学** | **社会实践** | **课程设计** | **技能实训** | **毕业演出、设计、论文** | **复习考 试** |
| 第一学年 | 一 | 18 | 2 | 15 |  |  |  |  | 1 |  |
| 二 | 19 |  | 18 |  |  |  |  | 1 |  |
| 第二学年 | 三 | 19 |  | 18 |  |  |  |  | 1 |  |
| 四 | 19 |  | 18 |  |  |  |  | 1 |  |
| 第三学年 | 五 | 20 |  | 5 | 4 |  |  | 10 | 1 |  |
| 六 | 20 |  |  | 20 |  |  |  |  |  |
| 合 计 | | 115 | 2 | 74 | 24 |  |  | 10 | 5 |  |

**十、教学计划安排表（列表式）**

**公共基础课程学时和开课学期安排**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **类型** | **序号** | **课程名称** | **总课时数** | **开课**  **学期** | **开课**  **周数** | **学分设定** | **考核** | | **部门** |
| **考试** | **考查** |
| 通识必修课 | 1 | 思想道德修养与法律基础 | 48 | 1.1 | 15/3 | 3 | √ |  |  |
| 2 | 毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论 | 48 | 1.2 | 18/3 | 3 | √ |  |  |
| 3 | 形势与政策 | 16 | 1.1-1.2 | 8/2 | 1 |  | √ |  |
| 4 | 思政课实践教学 | 16 | 1.1-1.2 | 8/2 | 1 |  | √ |  |
| 5 | 大学语文（一） | 32 | 1.1 | 15/2 | 2 | √ |  |  |
| 6 | 大学语文（二） | 32 | 1.2 | 18/2 | 2 | √ |  |  |
| 7 | 大学英语（一） | 32 | 1.1 | 15/2 | 2 | √ |  |  |
| 8 | 大学英语（二） | 32 | 1.2 | 18/2 | 2 | √ |  |  |
| 9 | 体育（一） | 36 | 1.1 | 15/2 | 2 | √ |  |  |
| 10 | 体育（一） | 36 | 1.2 | 18/2 | 2 | √ |  |  |
| 11 | 计算机分层教学  基础模块 | 32 | 1.1 | 15/2 | 2 |  | √ |  |
| 12 | 计算机分层教学  进阶模块 | 32 | 1.2 | 18/2 | 2 |  | √ |  |
| 13 | 军事训练暨军事  理论 | 36 | 1.1 | 4周 | 2 |  | √ |  |
| 14 | 就业指导暨创业  教育 | 32 | 1.1-3.1 | 16/2 | 2 |  | √ |  |
| 15 | 心理健康教育（一） | 16 | 1.1 | 8/2 | 1 |  | √ |  |
| 16 | 心理健康教育（二） | 16 | 1.2 | 8/2 | 1 |  | √ |  |
| 17 | 入学教育暨安全  教育 | 18 | 1.1 | 15/1 | 1 |  | √ |  |
| **小计** | |  |  |  |  | **31** |  |  |  |
| 通识限选课 | 1 | 应用文写作 | 32 | 2.1 | 18/2 | 2 |  | √ |  |
| 2 | 文艺学常识 | 32 | 2.2 | 18/2 | 2 |  |  |  |
| **小计** | |  |  |  |  | **4** |  |  |  |
| 类型 | 序号 | 课程名称 | 总课时数 | 开课  学期 | 开课  周数 | 学分设定 | 考核  方式 | | 部门 |
| 考试 | 考查 |
| 通识任选课 | 1 | 国学经典 | 16 | 1.2-3.1 | 8/2 | 1 |  | √ |  |
| 2 | 演讲与口才 | 16 | 1.2-3.1 | 8/2 | 1 |  | √ |  |
| 3 | 英语口语 | 16 | 1.2-3.1 | 8/2 | 1 |  | √ |  |
| 4 | 篮球 | 16 | 1.2-3.1 | 8/2 | 1 |  | √ |  |
| 5 | 计算机考级 | 16 | 1.2-3.1 | 8/2 | 1 |  | √ |  |
| 6 | 信息技术现代素养 | 16 | 1.2-3.1 | 8/2 | 1 |  | √ |  |
| 7 | 现代礼仪 | 16 | 1.2-3.1 | 8/2 | 1 |  | √ |  |
| 8 | 啦啦操 | 16 | 1.2-3.1 | 8/2 | 1 |  | √ |  |
| 9 | 欧洲文学 | 16 | 1.2-3.1 | 8/2 | 1 |  | √ |  |
| 10 | 哲学与艺术人生 | 16 | 1.2-3.1 | 8/2 | 1 |  | √ |  |
| 11 | 湖湘文化 | 16 | 1.2-3.1 | 8/2 | 1 |  | √ |  |
| 12 | 太极拳 | 16 | 1.2-3.1 | 8/2 | 1 |  | √ |  |
| 13 | 健身瑜伽 | 16 | 1.2-3.1 | 8/2 | 1 |  | √ |  |
| 14 | 文件检索 | 16 | 1.2-3.1 | 8/2 | 1 |  | √ |  |
| 15 | 出国英语入门 | 16 | 1.2-3.1 | 8/2 | 1 |  | √ |  |
| 16 | 入职面试技巧 | 16 | 1.2-3.1 | 8/2 | 1 |  | √ |  |
| 17 | 近代历史名人研究 | 16 | 1.2-3.1 | 8/2 | 1 |  | √ |  |
| 18 | 积极心理学与心理游戏 | 16 | 1.2-3.1 | 8/2 | 1 |  | √ |  |
| 小计 | | 每期开设任选课以当期通告为准，学生在校学习期间，获得公共通识任选课6个学分。 | | | | | | | |
| 合计 | |  | | | | 41 |  |  |  |

**专业课程学分和开课学期安排**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **课程**  **性质** | **序号** | | **课程名称** | | | | **开课学期** | | **课程学分** | | **计划学时数** | | | | **考核方式** | | **课堂教学周课时数** | | | | | | | |
| **共计** | | **其中** | | **一** | **二** | | **三** | **四** | | **五** | **六** |
| **理论** | **实践** | **15周** | **18周** | | **18周** | **18周** | | **15周** |  |
| **专业必修课** | 1 | | 世界电影史  刘希 | | | | 6-1 | | 2 | | 60 | | 30 | 30 | 实践作业 | | 15\*4 |  | |  |  | |  |  |
| 2 | | 视听语言  刘希 | | | | 6-2 | | 2 | | 72 | | 36 | 36 | 实践作业 | |  | 18\*4 | |  |  | |  |  |
| 3 | | 平面构成  陶蕾 | | | | 6-1 | | 1 | | 16 | | 8 | 8 | 实践作业 | | 1\*16 |  | |  |  | |  |  |
| 4 | | 色彩构成  陶蕾 | | | | 6-1 | | 1 | | 16 | | 8 | 8 | 实践作业 | | 1\*16 |  | |  |  | |  |  |
| 5 | | 电影赏析  刘希 | | | | 6-3  6-4 | | 3 | | 144 | | 72 | 72 | 实践作业 | |  |  | | 18\*4 | 18\*4 | |  |  |
| 6 | | 透视学  黎波/阳杨 | | | | 6-1 | | 2 | | 32 | | 16 | 16 | 考试 | | 2\*16 |  | |  |  | |  |  |
| 7 | | 造型基础  聂敦格/刘希 | | | | 6-1 | | 2 | | 48 | | 24 | 24 | 实践作业 | | 3\*16 |  | |  |  | |  |  |
| 8 | | 图形设计  蔡秋霞 | | | | 6-1 | | 3 | | 48 | | 24 | 24 | 实践作业 | | 3\*16 |  | |  |  | |  |  |
| 9 | | 专业摄影  陈雅妮 | | | | 6-1 | | 2 | | 32 | | 16 | 16 | 考试 | | 2\*16 |  | |  |  | |  |  |
| 10 | | 泥塑  张瑶燕 | | | | 6-2 | | 2 | | 32 | | 16 | 16 | 实践作业 | |  | 2\*16 | |  |  | |  |  |
| 11 | | 考察  刘希/聂敦格 | | | | 6-4 | | 1 | | 42 | | 12 | 30 | 实践作业 | |  |  | |  | 1\*42 | |  |  |
| 12 | | 考察  刘希/聂敦格 | | | | 6-5 | | 1 | | 42 | | 12 | 30 | 实践作业 | |  |  | |  |  | | 1\*42 |  |
| 13 | | 毕业创作  刘希/聂敦格 | | | | 6-5 | | 10 | | 224 | | 24 | 200 | 实践作业 | |  |  | |  |  | | 14\*16 |  |
| 备注：专业必修课必须满32学分。 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **专业限选课** |  | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 13 | | 数码绘画1  聂敦格 | | | | 6-1 | | 3 | | 48 | | 24 | 24 | 实践作业 | | 3\*16 |  | |  |  | |  |  |
| 14 | | 数码绘画2  聂敦格 | | | | 6-2 | | 3 | | 64 | | 32 | 32 | 实践作业 | |  | 4\*16 | |  |  | |  |  |
| 15 | | 主题视觉传达表现  李静静/陶蕾 | | | | 6-2 | | 2 | | 32 | | 16 | 16 | 实践作业 | |  | 2\*16 | |  |  | |  |  |
| 16 | | 二维动画设计基础  聂敦格 | | | | 6-2 | | 4 | | 64 | | 32 | 32 | 实践作业 | |  | 4\*16 | |  |  | |  |  |
| 17 | | 三维动画设计基础  刘希/曾舒 | | | | 6-2 | | 4 | | 64 | | 32 | 32 | 实践作业 | |  | 4\*16 | |  |  | |  |  |
| 18 | | 定格动画设计基础  刘希/陈雅妮 | | | | 6-2 | | 2 | | 32 | | 16 | 16 | 实践作业 | |  | 2\*16 | |  |  | |  |  |
| 19 | | 非线性编辑  刘希/曾舒 | | | | 6-3 | | 2 | | 16 | | 8 | 8 | 实践作业 | |  |  | | 1\*16 |  | |  |  |
| 20 | | 分镜头脚本设计  刘希 | | | | 6-3 | | 2 | | 16 | | 8 | 8 | 实践作业 | |  |  | | 1\*16 |  | |  |  |
| 21 | | 影视特效  刘希/曾舒 | | | | 6-3 | | 4 | | 64 | | 32 | 32 | 实践作业 | |  |  | | 4\*16 |  | |  |  |
| 22 | | 二维动画设计高级  聂敦格 | | | | 6-3 | | 4 | | 96 | | 48 | 48 | 实践作业 | |  |  | | 6\*16 |  | |  |  |
| 23 | | 网页设计  蔡秋霞 | | | | 6-3 | | 4 | | 96 | | 48 | 48 | 实践作业 | |  |  | | 6\*16 |  | |  |  |
| 24 | | 二维动画创作  聂敦格 | | | | 6-4 | | 6 | | 96 | | 48 | 48 | 实践作业 | |  |  | |  | 6\*16 | |  |  |
| 25 | | 定格动画创作  陈雅妮/刘希 | | | | 6-4 | | 6 | | 96 | | 48 | 48 | 实践作业 | |  |  | |  | 6\*16 | |  |  |
| 26 | | 影视短片创作  刘希/曾舒 | | | | 6-4 | | 6 | | 80 | | 40 | 40 | 实践作业 | |  |  | |  | 5\*16 | |  |  |
| 备注：专业限定选修课必须修满52学分。 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **专业任选课** | 1 | | 现代布艺设计 | | | | B | | 1 | | 16 | | 10 | 6 | 实践作业 | | 2\*8 |  | |  |  | |  |  |
| 2 | | 服装陈列设计 | | | | B | | 1 | | 16 | | 10 | 6 | 实践作业 | | 2\*8 |  | |  |  | |  |  |
| 3 | | 手工印染 | | | | B | | 1 | | 16 | | 10 | 6 | 实践作业 | | 2\*8 |  | |  |  | |  |  |
| 4 | | 舞台服装鉴赏 | | | | B | | 1 | | 16 | | 10 | 6 | 实践作业 | | 2\*8 |  | |  |  | |  |  |
| 5 | | 服装手工艺 | | | | B | | 1 | | 16 | | 10 | 6 | 实践作业 | | 2\*8 |  | |  |  | |  |  |
| 6 | | 生活美容造型——美甲、美睫 | | | | B | | 1 | | 16 | | 10 | 6 | 实践作业 | | 2\*8 |  | |  |  | |  |  |
| 7 | | 服装色彩搭配 | | | | B | | 1 | | 16 | | 10 | 6 | 实践作业 | | 2\*8 |  | |  |  | |  |  |
| 8 | | 个人色彩诊断 | | | | B | | 1 | | 16 | | 10 | 6 | 实践作业 | | 2\*8 |  | |  |  | |  |  |
| 9 | | 造型服饰搭配 | | | | B | | 1 | | 16 | | 10 | 6 | 实践作业 | | 2\*8 |  | |  |  | |  |  |
| 10 | | 灯光设计  安娜 | | | | B | | 1 | | 16 | | 10 | 6 | 实践作业 | | 2\*8 |  | |  |  | |  |  |
| 11 | | 灯光模拟软件  安娜 | | | | B | | 1 | | 16 | | 10 | 6 | 实践作业 | | 2\*8 |  | |  |  | |  |  |
| 12 | | 灯光基础  刘平春 | | | | B | | 1 | | 16 | | 10 | 6 | 实践作业 | | 2\*8 |  | |  |  | |  |  |
| 13 | | 灯光控制编程  刘平春 | | | | B | | 1 | | 16 | | 10 | 6 | 实践作业 | | 2\*8 |  | |  |  | |  |  |
| 14 | | 书法  （肖先声） | | | | B | | 1 | | 16 | | 10 | 6 | 实践作业 | | 2\*8 |  | |  |  | |  |  |
| 15 | | 陶艺  （张瑶燕） | | | | B | | 1 | | 16 | | 10 | 6 | 实践作业 | | 2\*8 |  | |  |  | |  |  |
| 16 | | Flash动画  （陈素英） | | | | B | | 1 | | 16 | | 10 | 6 | 实践作业 | | 2\*8 |  | |  |  | |  |  |
| 17 | | 版式设计  （杨雅儒） | | | | B | | 1 | | 16 | | 10 | 6 | 实践作业 | | 2\*8 |  | |  |  | |  |  |
| 18 | | 插画设计  （蔡秋霞） | | | | B | | 1 | | 16 | | 10 | 6 | 实践作业 | | 2\*8 |  | |  |  | |  |  |
| 19 | | 水彩  黎波 | | | | B | | 1 | | 16 | | 10 | 6 | 实践作业 | | 2\*8 |  | |  |  | |  |  |
| 20 | | 陶瓷艺术  黎波 | | | | B | | 1 | | 16 | | 10 | 6 | 实践作业 | | 2\*8 |  | |  |  | |  |  |
| 21 | | 家具欣赏  阳杨 | | | | B | | 1 | | 16 | | 10 | 6 | 实践作业 | | 2\*8 |  | |  |  | |  |  |
| 22 | | 软装产品设计  李浩 | | | | B | | 1 | | 16 | | 10 | 6 | 实践作业 | | 2\*8 |  | |  |  | |  |  |
| 23 | | 3D打印设计与制作  李浩 | | | | B | | 1 | | 16 | | 10 | 6 | 实践作业 | | 2\*8 |  | |  |  | |  |  |
| 24 | | 古琴文化  阳杨 | | | | B | | 1 | | 16 | | 10 | 6 | 实践作业 | | 2\*8 |  | |  |  | |  |  |
| 25 | | 磨漆画  阳杨 | | | | B | | 1 | | 16 | | 10 | 6 | 实践作业 | | 2\*8 |  | |  |  | |  |  |
| 26 | | 情感化设计  陶蕾 | | | | B | | 1 | | 16 | | 10 | 6 | 实践作业 | | 2\*8 |  | |  |  | |  |  |
| 27 | | 设计符号与语义  李浩 | | | | B | | 1 | | 16 | | 10 | 6 | 实践作业 | | 2\*8 |  | |  |  | |  |  |
| 28 | | 透视学  黎波 | | | | B | | 1 | | 16 | | 10 | 6 | 实践作业 | | 2\*8 |  | |  |  | |  |  |
| 29 | | 泥塑  张瑶燕 | | | | B | | 1 | | 16 | | 10 | 6 | 实践作业 | | 2\*8 |  | |  |  | |  |  |
| 30 | | 电影赏析  刘希 | | | | B | | 1 | | 16 | | 10 | 6 | 实践作业 | | 2\*8 |  | |  |  | |  |  |
| 31 | | 定格动画 | | | | B | | 1 | | 16 | | 10 | 6 | 实践作业 | | 2\*8 |  | |  |  | |  |  |
| 32 | | 非线性编辑 | | | | B | | 1 | | 16 | | 10 | 6 | 实践作业 | | 2\*8 |  | |  |  | |  |  |
| 33 | | 表、导演常识 | | | | B | | 1 | | 16 | | 10 | 6 | 实践作业 | | 2\*8 |  | |  |  | |  |  |
| 34 | | 道具  张智勇 | | | | B | | 1 | | 16 | | 10 | 6 | 实践作业 | | 2\*8 |  | |  |  | |  |  |
| 35 | | 盔头制作 | | | | B | | 1 | | 16 | | 10 | 6 | 实践作业 | | 2\*8 |  | |  |  | |  |  |
| 36 | | 室内设计原理 | | | | B | | 1 | | 16 | | 10 | 6 | 实践作业 | | 2\*8 |  | |  |  | |  |  |
| 37 | | 中外园林史 | | | | B | | 1 | | 16 | | 10 | 6 | 实践作业 | | 2\*8 |  | |  |  | |  |  |
| 38 | | 软装陈设设计 | | | | B | | 1 | | 16 | | 10 | 6 | 实践作业 | | 2\*8 |  | |  |  | |  |  |
| 39 | | 别墅庭院景观设计 | | | | B | | 1 | | 16 | | 10 | 6 | 实践作业 | | 2\*8 |  | |  |  | |  |  |
|  | |  | | | |  | |  | |  | |  |  |  | |  |  | |  |  | |  |  |
| 备注：专业任意选修课最低需要修满10学分。 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **职业岗位实践环节** | 校内外岗位实践 | | | | | | C | |  |  | | |  |  |  | |  |  |  | |  |  | |  |
| 毕业  实践 | | | | | 毕业综合实践 | C | |  |  | | |  |  |  | |  |  |  | |  |  | |  |
| 毕业论文文本 | C | |  |  | | |  |  |  | |  |  |  | |  |  | |  |
| 毕业顶岗实习 | C | | 3 |  | | |  |  |  | |  |  |  | |  |  | |  |
| 素质技能与社会服务 | | | | | | C | |  |  | | |  |  |  | |  |  |  | |  |  | |  |
| 备注：毕业实践环节必须修满5学分。 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 统计 | | | | | 总学时/课内周学时 | |  |  | | |  |  | |  |  |  | |  |  | |  |  | |  |
| 复习考试 | | | | | | |  |  | | |  |  | |  |  |  | |  |  | |  |  | |  |
| 讲座 | |  | |  | | |  |  | | |  |  | |  |  |  | |  |  | |  |  | |  |
| 备注：讲座不计学分，教师可计工作量。 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

**十一、实践教学环节安排表（列表式）**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 序号 | 课 程 名 称 | 学分 | 各学期安排周数 | | | | | | 类型  认知实习  课程实训  综合实训  拓展教育  顶岗实习 |
| 一 | 二 | 三 | 四 | 五 | 六 |
| 1 | 造型基础 | 2 | 3\*15 |  |  |  |  |  |  |
| 2 | 透视学 | 2 | 2\*15 |  |  |  |  |  |  |
| 3 | 平面构成 | 1 | 1\*15 |  |  |  |  |  |  |
| 4 | 色彩构成 | 1 | 1\*15 |  |  |  |  |  |  |
| 5 | 图形设计 | 3 | 3\*15 |  |  |  |  |  |  |
| 6 | 专业摄影 | 2 | 2\*15 |  |  |  |  |  |  |
| 7 | 数码绘画 | 3 | 3\*15 |  |  |  |  |  |  |
| 8 | 数码绘画 | 3 |  | 4\*18 |  |  |  |  |  |
| 9 | 泥塑 | 2 |  | 2\*18 |  |  |  |  |  |
| 10 | 主题视觉传达表现 | 2 |  | 2\*18 |  |  |  |  |  |
| 11 | 二维动画设计基础 | 4 |  | 4\*18 |  |  |  |  |  |
| 12 | 三维动画设计基础 | 4 |  | 4\*18 |  |  |  |  |  |
| 13 | 定格动画设计基础 | 2 |  | 2\*18 |  |  |  |  |  |
| 14 | 非线性编辑 | 2 |  |  | 1\*18 |  |  |  |  |
| 15 | 分镜头脚本设计 | 2 |  |  | 1\*18 |  |  |  |  |
| 16 | 影视特效 | 4 |  |  | 4\*18 |  |  |  |  |
| 17 | 二维动画设计高级 | 4 |  |  | 6\*18 |  |  |  |  |
| 18 | 网页设计 | 4 |  |  | 6\*18 |  |  |  |  |
| 19 | 二维动画创作 | 6 |  |  |  | 6\*18 |  |  |  |
| 20 | 定格动画创作 | 6 |  |  |  | 6\*18 |  |  |  |
| 21 | 影视短片创作 | 6 |  |  |  | 5\*18 |  |  |  |
| 22 | 考察 | 1 |  |  |  | 1\*42 |  |  |  |
| 23 | 考察 | 1 |  |  |  |  | 1\*42 |  |  |
| 24 | 毕业设计、论文 | 10 |  |  |  |  | 14\*16 |  |  |
|  | 合 计 |  | 15\*16 | 18\*16 | 18\*16 | 18\*16 | 15\*16 |  |  |

**十二、学时与学分要求（列表式）**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 课程类别 | | 学时分配 | | 学分分配 | | 课程门数 | |
| 总学时 | 最低毕业要求 | 总学分 | 最低毕业要求 | 总门数 | 最低毕业要求 |
| 必选课 | 通识基础课 | 510 | 510 | 31 | 31 | 17 | 17 |
| 专业基础课 | **924** | 924 | 48 | 48 | 12 | 12 |
| 限选课 | 通识限选课 | 64 | 64 | 4 | 4 | 2 | 2 |
| 专业限选课 | **612** | 612 | 38 | 38 | 9 | 9 |
| 任选课 | 通识任选课 | 288 | 96 | 18 | 6 | 18 | 6 |
| 专业任选课 | **624** | 160 | 39 | 10 | 39 | 10 |
| 合 计 | | 3022 | 2366 | 178 | 137 | 97 | 56 |
| 1.培养方案所列课程总学时为2970学时，教学学时最低毕业要求2366学，其中未含实践教学学时，实践教学由学院统一安排。 | | | | | | | |
| 2.培养方案所列教学环节总学分为178学分，其中理论教学学分最低毕业要求136学分，实践教学由学院统一安排并计算学分。 | | | | | | | |

**十三、实施保障**

主要包括师资队伍、教学设施、教学资源、教学方法、教学评价、质量管理等方面。

（一）师资队伍

数字媒体艺术设计专业的教学团队是一支年轻的队伍，教师年龄结构以中青年教师为主，教师的平均年龄在40岁以下。此外，还聘请企业专业技术人员作为兼职教师。整个师资队伍的数量生师比适宜，满足本专业的实际教学需要，不高于25:1。

1.学历（学位）和职称结构基本合理

具有研究生学历或硕士以上学位教师占100%；在教学团队中，讲师及以上职称的教师占90%以上。

2.双师比结构合理

目前本专业教师均具有双师素质，鼓励教师参与科研项目研发、到企业实习，并获取广告设计与制作专业相关的职业资格证书，逐步提高双师型教师比例。

3.专兼比结构基本合理

聘请广告企业专家、技术骨干担任兼职教师，专兼教师比例约为5:1，基本能够满足现在的实践性课程教学的需求。

4.行业企业工作阅历丰富

本专业负责人具有行业工作经历10年，其他教师每四年内均有半年脱岗到企业工作经历，同时教师每四年累计实习时间长达两年。

（二）教学设施

1.本课程采用理实一体化教学，理论教学和实践操作都在实验室（机房）进行，这就对专业实训室有更高的要求：

配置服务器：用来存放教师提供素材以及所有学生上机完成作业内容。

配置教师机：供教师示范操作使用。

要求机房配备多媒体投影仪、电子教室，保证学生每人1台计算机。

必须实现全部计算机联网并安装多媒体教学广播软件，教师可将示范的内容通过传播软件显示在学生机的屏幕上。

2.为学生提供了及时、有效的学习支持和服务。包括：

（1）技术专家提供面授辅导，帮助学生答疑解惑；组织学生进行讨论、分享学习的经验；

（2）学习过程中，企业会及时提供优质的学习资源，通过新技术、新知识的讲解，开拓学生的视野，了解技术的发展动向；

（3）为了让学生达到中心要求的学习效果，企业将为合作院校提供公司认证的专业辅导员，对班级学员进行全方位的辅导，更好的促进学生身心健康，保证教学质量和学习效果。

（4）企业就业顾问根据课程体系的要求，为学生进行简历书与指导、企业面试指导和模拟面试，并为学生讲解UI设计企业工作环境与工作流程。

3.岗位要求

本专业实施岗位包括：学校教学老师、中心辅导员、中心技术专家、中心就业顾问。

4.学习方式

面授学习，根据课程的设置不同，分别由学校和新迈尔技术专家进行面授教学。

（三）教学资源

为了能够适应高职高专教学要求，并不断适应学院教学改革的方针与要求，本专业要求开发配套的学习资源，包括校企合作开发课程、开发教材、建设专业教学资源库等。

1.课程开发

在学院办学理念的指导下，立足校企合作，结合主要工作任务，我专业与多家企业共同开展课程建设与改革。校企合作开发的专业核心课程，以满足企业需求为前提，课程内容与企业工作内容对接，课程教学设计有预设或临设的生产或模拟生产的项目任务。根据生产项目的需要，围绕企业生产任务，转化为学习领域，将专业知识、能力、素质等培养融入到项目教学之中，从而强化学生的职业技能培养。

在课程体系建设中，以“项目教学”和“单元设计”为切入点和突破口，积极进行基于工作过程的课程项目教学探索,确定专业教学项目和实践项目。根据每个教师的专业特长、教学经验、实践经验、沟通能力、团队合作能力及其配合度、是否能按时参加项目讨论会等情况，确定项目策划人、项目负责人、指导老师（可以跨院系、跨专业、跨学科、甚至跨校）、企业参与项目指导的技术骨干和项目考评人员。实践课程由兼职教师主讲，将行业企业标准引入课堂，参照相关的职业资格标准，选择教学内容，不断完善课程网络资源建设，并将行业企业评价纳入考核机制。经过三年的项目教学实践，学生能力明显提高，学生的学习动力被激发，教学效果良好。

2.教材开发

经过不断地研究、实践，各类专业相关教材均在积极筹备中。

3. 教学资源库建设

数字媒体艺术设计专业课程资源是指依据本课程性质开发的各种教学材料，主要包括各种，图书馆、网络、多媒体课件等。教师和有关人员应因地制宜，有意识、有目的地开发和利用各种资源。

（1）视频动画素材库

目前建有视频类、二维图形、三维模型等素材库。

（2）图书馆资源

学校图书馆、网络机房应该基本满足学生课外阅读的需要，这对于扩大学生的知识面，激发学生学习兴趣都起着重要的作用。

（3）经典影片素材库

目前建有经典影片、纪录片、动画片、经典短片等类别影碟资料库，共计拥有资料光盘5000张，影像数据资料20T。

（四）教学方法

UI设计方向涉及职业面较为宽泛，教学方法也相应灵活多样，除讲授法外，主要方法有：

1．启发式教学法：在授课的过程中，教师避免采用灌输理论知识的方式，而是采用提问和分析的方式，循序渐进地诱导、启发、鼓励学生对问题和现象进行思考、讨论，再由教师总结、答疑，做到深入浅出、留有余地，给学生深入思考和进一步学习的空间，同时也提高了学生的学习主动性。

2．案例教学法：在讲解过程中结合案例，加深学生对基本理论的理解和认识。同时将案例分析作为对学生掌握理论知识和分析解决问题能力的检验，让学生以小组为单位，进行资料检索和问题分析，并提出小组意见，加强了学生的团队意识，同时也能起到相互启发的效果。

3．案例讨论法：任课教师要围绕课程教学内容的中心问题，在课前准备好多样多元的课程教学案例和实例，通过老师分析、点评实例，组织学生课堂讨论、评述案例方法，引导学生各抒己见，通过讨论或辩论活动，对课程全面、深入的了解。激发学生的学习兴趣，培养合作精神，提高学生学习的独立性。

4．现代化教学手段：使用多媒体教室授课，以课件演示为主，录像带、VCD、实物图片等教学手段辅助教学。充分利用网络资源，将相关课程资源上传至网站，供学生学习。

（五）教学评价

在院系领导及各部门的支持下，集中优势师资资源，引进行业企业专家，建立双师型教学团队，组建专业建设指导委员会。教学团队和专业建设指导委员会主要负责专业建设规划的可行性、专业建设的质量评审以及绩效的考核。

对学生学习的评价，既要关注学生知识与技能的理解和掌握，更要关注他们情感与态度的形成和发展；既要关注学生学习的结果，更要关注他们在学习过程中的变化和发展。评价的手段和形式应多样化，要将过程评价与结果评价相结合，定性与定量相结合，充分关注学生的个性差异，发挥评价的启发激励作用，增强学生的自信心和实践能力。教师要善于利用评价所提供的大量信息，适时调整和改善教学过程。

1．注重对学生学习过程的评价

对学生学习过程的评价，包括态度、自信心、实践能力、合作交流意识，以及独立思考的能力、创新思维能力等方面。

2．重视对学生的启发

对学生进行启发式教学，各项目通过分析案例，让学生完成一定的设计任务，最终达到独立完成任务的目的。

3．评价手段和形式要体现多样化

用过程性评价与目标性评价相结合的方法，满分为100分。过程性评价包括对学生考勤、课堂表现和作业的评价，占总分的40%。其中学生考勤占10%，课堂表现占10%,作业占20%；目标性评价主要指期末考试的卷面成绩，占总分的60%。

（六）质量管理

通过教学质量监控体系促进教风、学风建设，充分发挥专业指导委 员会和校外实践指导教师作用，采用专业和企业考评综合考虑的方法，不断提高教学质量和学生学习效果。教学质量监控主要包括教学检查制度、课堂教学督导制度、新进教师和新开课程试讲制度、教师观摩听课制度、学生评教制度、教师评学制度、专家评价制度、考察组考核制度、学生考核管理制度、顶岗实习双导师制度、毕业实习管理制度。严把教学质量关，全面贯彻学校和企业的教学管理制度，要求讲师课前备课充分、课后辅导到位，以学生考试成绩合格率和学生就业面试的通过率衡量讲师授课效果。

1、组织机构

成立由企业专家、教育专家和骨干教师组成的专业建设委员会，指导专业建设；成立教学管理团队，对教学质量进行全面监控和评估。

2、课堂教学质量监控

课堂教学质量采取多元化评价，评价者的角色由教师一人转换为以学生为主，教师为辅的评价小组，让学生直接参与教学评价，鼓励他们进行自评与互评，对教师的教学进行评价，提出自己的看法，从而在学习过程中形成一种“师生共长”关系，共同改进教学，提高教学质量。同时，也引进社会企业专家及家长的评价，综合不同角色的多方位评价。

3、实践教学质量监控

结合UI设计方向课程的性质和特点，将学生的实践能力、应用能力和创新能力作为考核的主要内容。评价要关注学生在学习过程中的表现，注重学生的多方面素质，包括他们的责任感、自信心、进取心、意志、毅力 等方面的自我认识和自我发展。既要考察学生对科学概念与事实的理解，又要评价学生在科学探究的方法与能力，行为与习惯，情感态度与价值观等多方面的变化与进步。

**十四、毕业要求**

1.在校期间学生出勤学时不低于专业总学时的90%；

2.修满本专业总学分139学分（含公共选修课程6学分）；

3.本专业必修课程考核合格；

4.学生综合素质评价成绩达到60分及以上；

5.学生体质健康测试成绩达到50分及以上；

6.根据学院要求，完成选修课程学习，并考核合格；

8.参加了军训、顶岗实习及毕业设计且考核合格；

**十五、课程教学标准**

**数字媒体艺术设计专业课程标准**

**一、课程理念**

1、课程定位

本专业课程围绕数字化各媒体平台应用及发布需求灵活制定，以二维动画、定格动画和影视短片创作为核心，配置基础课程及辅助课程。为将来走上工作岗位打好牢固的基础。

2、课程改革理念

本专业课程有别于传统纯动画专业课程设置，更注重对学生适应各数字化媒体平台的灵活变通，改革将平面设计类课程设置为本专业的基础课程，既能使学生同时掌握平面设计原理，也能给多媒体视频类设计和创作打好基础。

1. 课程设计思路

本专业课程以培养学员动手能力为目标，按照“以行业能力要求带动知识点，将知识点融入实际项目”的思路进行设计和展开，将行业能力、专业知识、项目能力相融合，由专业调研团队提供调研报告，课程研发团队进行知识转化，并由项目运作团队进行案例项目匹配而形成完整闭环的课程设计。采用多种与之适应的教学方法和手段，以过程评价、成果评价和综合评价等多种形式实施课程评价，最终实现该课程的培养目标。

**二、课程目标**

1、总目标

通过本专业课程的学习使学生掌握二维动画、定格动画及影视短片创作的多媒体多平台设计和制作能力。

2、具体目标

1. 知识目标
2. 掌握二维动画设计的理念与步骤

②掌握定格动画设计的理念与步骤

③掌握影视短片设计的理念与步骤

④掌握平面设计的理念与步骤

（2）能力目标

①平面设计

②标志设计

③字体设计

④数码绘画

⑤二维动画设计

⑥三维动画设计基础

⑦定格动画设计

⑧广告片设计

⑨纪录片设计

⑩影视短片设计

1. 素质目标
   1. 了解各视频类制作流程；
   2. 理解团队合作及分工的细节；
   3. 掌握项目制定及周期安排合理规划；

④理解艺术与技术的关系与互助。

**三、课程教学内容**

本课程由25个项目，50个任务组成，课程具体教学内容见表1.

**表1 课程教学内容一览表**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **序号** | **项目/模块/任务** | **教学内容/任务** | **教学活动设计** | **教学资源** | **学习**  **地点** | **学时** |
| 1 | 造型基础 | 培养和训练正确的观察方法 | 任务一、速写及形体结构和比例关系  任务二、色彩常识及应用 | 课件、教案、素材、教学环境、实践项目 | 多媒体教室+实训机房 | 45 |
| 2 | 透视学 | 艺用透视的基本原理和绘制 | 任务一、透视的概念  任务二、透视画法 | 课件、教案、素材、教学环境、实践项目 | 多媒体教室+实训机房 | 30 |
| 3 | 平面构成 | 增强对于平面及形状的理解和描述 | 任务一、平面结构的认识和理解  任务二、几何形状与不规则图形的应用 | 课件、教案、素材、教学环境、实践项目 | 多媒体教室+实训机房 | 15 |
| 4 | 色彩构成 | 理解颜色及其应用 | 任务一、颜色的概念和作用  任务二、颜色的应用 | 课件、教案、素材、教学环境、实践项目 | 多媒体教室+实训机房 | 15 |
| 5 | 图形设计 | 理解和掌握矢量图形和位图图形的概念和应用 | 任务一、通过AI软件的学习掌握矢量图形  任务二、通过PS软件的学习掌握位图图形 | 课件、教案、素材、教学环境、实践项目 | 多媒体教室+实训机房 | 45 |
| 6 | 专业摄影 | 学习逐格拍摄方法 | 任务一、摄影常识  任务二、逐格拍摄 | 课件、教案、素材、教学环境、实践项目 | 多媒体教室+实训机房 | 30 |
| 7 | 数码绘画 | 学习绘图板的使用及技巧 | 任务一、绘图板与软件间的应用技巧  任务二、绘制技巧 | 课件、教案、素材、教学环境、实践项目 | 多媒体教室+实训机房 | 117 |
| 8 | 泥塑 | 学习掌握对于空间的理解能力 | 任务一、空间概念  任务二、空间造型 | 课件、教案、素材、教学环境、实践项目 | 多媒体教室+实训机房 | 36 |
| 9 | 主题视觉传达表现 | 学习掌握提案报告的体现与表达 | 任务一、主题汇报展示及表达  任务二、视觉传达呈现 | 课件、教案、素材、教学环境、实践项目 | 多媒体教室+实训机房 | 36 |
| 10 | 二维动画设计基础 | 动画规律与软件基础 | 任务一、二维动画运动规律  任务二、Flash基础 | 课件、教案、素材、教学环境、实践项目 | 多媒体教室+实训机房 | 72 |
| 11 | 三维动画设计基础 | 动画规律与软件基础 | 任务一、 三维动画运动规律  任务二、Max基础 | 课件、教案、素材、教学环境、实践项目 | 多媒体教室+实训机房 | 72 |
| 12 | 定格动画设计基础 | 动画规律与软件基础 | 任务一、定格动画运动规律  任务二、后期合成软件基础 | 课件、教案、素材、教学环境、实践项目 | 多媒体教室+实训机房 | 36 |
| 13 | 非线性编辑 | 视频剪辑及音频剪辑的应用 | 任务一、视频剪辑  任务二、音频剪辑 | 课件、教案、素材、教学环境、实践项目 | 多媒体教室+实训机房 | 18 |
| 14 | 分镜头脚本设计 | 将文字脚本转换为分镜头绘制脚本 | 任务一、分镜头脚本的概念  任务二、分镜头脚本的应用 | 课件、教案、素材、教学环境、实践项目 | 多媒体教室+实训机房 | 18 |
| 15 | 影视特效 | 后期特效及合成软件的应用 | 任务一、后期特效应用  任务二、后期合成应用 | 课件、教案、素材、教学环境、实践项目 | 多媒体教室+实训机房 | 72 |
| 16 | 二维动画设计高级 | Flash高级 | 任务一、矩形造字  任务二、书法造字 | 课件、教案、素材、教学环境、实践项目 | 多媒体教室+实训机房 | 108 |
| 17 | 网页设计 | 网页平面及动画设计和制作 | 任务一、网页概念  任务二、网页设计及制作 | 课件、教案、素材、教学环境、实践项目 | 多媒体教室+实训机房 | 108 |
| 18 | 二维动画创作 | 实际案例完整呈现 | 任务一、创作构思脚本设计  任务二、完成短片 | 课件、教案、素材、教学环境、实践项目 | 多媒体教室+实训机房 | 108 |
| 19 | 定格动画创作 | 实际案例完整呈现 | 任务一、创作构思脚本设计  任务二、完成短片 | 课件、教案、素材、教学环境、实践项目 | 多媒体教室+实训机房 | 108 |
| 20 | 影视短片创作 | 实际案例完整呈现 | 任务一、创作构思脚本设计  任务二、完成短片 | 课件、教案、素材、教学环境、实践项目 | 多媒体教室+实训机房 | 90 |
| 21 | 考察 | 参观学习了解前沿扩充视野开放理念 | 任务一、走出去  任务二、引进来 | 课件、教案、素材、教学环境、实践项目 | 多媒体教室+实训机房 | 84 |
| 22 | 毕业设计 | 独立完成短片创作设计及制作 | 任务一、独立完成构思及前期工作  任务二、独立完成短片及设计说明的撰写 | 课件、教案、素材、教学环境、实践项目 | 多媒体教室+实训机房 | 252 |
| 23 | 世界电影史 | 了解世界各地文化和对视觉艺术的理解 | 任务一、观看学习各民族的优秀作品  任务二、总结提炼 | 课件、教案、素材、教学环境、实践项目 | 多媒体教室 | 60 |
| 24 | 视听语言 | 了解和掌握视觉与听觉的要素和作用 | 任务一、视觉概念及应用  任务二、听觉概念及应用 | 课件、教案、素材、教学环境、实践项目 | 多媒体教室 | 72 |
| 25 | 电影赏析 | 从经典中学习表达和呈现 | 任务一、观看学习影视艺术的经典  任务二、影评基础及撰写 | 课件、教案、素材、教学环境、实践项目 | 多媒体教室 | 144 |

**四、教学建议**

（一)、教学方法

本课程主要采用讲授法、案例教学法、项目驱动法法、分组教学法、学生角色扮演法、激励教学法等教学方法,实行“任务驱动”教学模式;合理运用现代教学手段进行立体化、多层次、信息化教学，引导学生积极思考，乐于实践，提高教与学的效果。

（二）教学条件

1、软硬件条件

(1)硬件条件

校内实训基地采用1人一机,基础知识讲解时,教师利用多媒体设备讲解的同时,学生与教师进行同步操作,进行互动教学;学生进行项目开发时,学生独立编程开发,同时小组成员互相探讨。集中问题教师通过多媒体设备统一讲解。

(2)软件条件

本专业配备了充足的相关视频资料教学光盘，供教师及学生取阅。

**表2 数字媒体艺术设计专业课程实训室主要仪器设备**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **实训室名称** | **设备名称** | **基本规格** | **数量** |
| 数媒设计实训室 | 学生机 | I5处理器，8G内存，2G独立显卡 | 80 |
| 投影仪 | EPSON CB-X04 | 2 |
| 数字3D电视 | 夏普70寸 | 1 |
| 3D眼镜 | SONY | 30 |
| 影音室 | 激光投影、5.1环绕立体音响 | 1 |
| 电影资料光盘 | 纪录片、动画片、经典电影、视频资料 | 5000 |
| 绘图板 | 影拓 | 60 |
| 专业耳机 | SONY | 20 |
| 苹果工作站 | Apple Mac pro 专业视频工作站主机+双27寸显示器 | 1 |
| 苹果笔记本电脑 | Apple Macbook pro 15寸 | 1 |

**五、资源开发与利用**

（一）、本专业课程是由本专业教师自编讲义。

(二)、教学资源开发与利用

1、充分利用多媒体现代化教学手段进行教学,制作多媒体教学资料,使枯燥的内容形象化、生动化,从而提高教学质量和单位时间的教学容量

2、建立立体化网络教学平台,包括资源库(教学标准、教学内容、课件、教案等）素材库,实现师生交流与互动。

**十六、课程考核标准**

**数字媒体艺术设计专业各课程考核办法**

1、本专业各课程的评价主要采用过程评价和作品评价相结合的形式，包括在线考核考试与实操考核，成绩在85分以上为优秀，70-85分为良好、60-70分为及格，低于60分为不及格。主要的考核内容见表3《课程考试考核内容与形式一览表》。

| 序号 | 课程名称 | 考核内容 | 考核方式 | | | 考核要求 | 评分标准 | | |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 考试 | 考察 | 平时考核+  过程考核 | 考勤：20%、作业：20%  考试：60% | | |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

表3《课程考试考核内容与形式一览表》

2、学分计算

本专业课程分为专业必修课32学分和专业限选课52学分，共计84学分。学生必须参加理论学习和实验（实训、实习、设计等）教学活动，并经考核合格才能取得相应学时学分，学分绩点根据课程综合评定成绩计算。课程期末总评成绩45～59.9分（按百分制折算）的学生，允许参加正常补考一次，补考内容包括理论考试和技能考核，各占50%，总评合格者给予相应学时学分，学分绩点按照“C”等计算。学生参加课程学习期末总评成绩低于45分（按百分制折算）、经批准离校勤工俭学期间自学的课程考试不及格、补考一次后仍不及格、考试（考核）作弊等情况则应重修。

**十七、方案撰写说明**

对本次人才培养方案修订的补充说明。如下：

1、根据人才培养目标、专业特点和岗位对人才知识、能力、素质的要求，对课程作了调整和优化；

2、本培养方案采取“2.5+0.5”的培养模式。学生顶岗实习时间为\*\*\*周，记\*\*\*学时，3学分；

3、学生必须修满\*\*\*学分以上的选修课程；

4、学生取得与专业相关的广告艺术设计师或平面设计师职业资格证书、参加省级及以上教育主管部门组织的大赛并获奖，计入选修课学分。职业资格证书中级计1分，高级计2分，省级教育主管部门学生技能大赛一等奖计2学分，二等奖计1学分，国家级一等奖计3分，二等奖计2分，三等奖计1分；

5、在执行本方案过程中，专业系可根据实际情况作适当调整，但须通过规定程序报教务处批准，经批准后方可按调整方案执行；

6、本人才培养方案最终解释权在学院教务处。