

xxx 学院

数字媒体艺术设计专业人才培养方案

(适用于 2022 级)

一、专业名称及代码

专业名称：数字媒体艺术设计

专业代码：550103

二、入学要求

一般为高中阶段教育毕业生或具有同等学力者。

三、修业年限

高职学历教育修业年限以 3 年为主，可以根据学生灵活学习需求合理、弹性安排学习时间。

四、职业面向

专业	专业代码	行业	职业类别	岗位类别	技能证书
数字媒体艺术设计	550103	互联网	媒体	新媒体	1+x 自媒体运营
数字媒体艺术设计	550103	虚拟现实	计算机	虚拟设计	1+x 游戏美术
数字媒体艺术设计	550103	影视	剪辑与后期	影视后期	1+x 创意建模
数字媒体艺术设计	550103	广告	视觉传达	平面设计	1+x 文创产品数字化设计
数字媒体艺术设计	550103	电商	电商广告	三维设计	1+x 文创产品数字化设计

五、培养目标与培养规格

(一) 培养目标

专业人才培养坚持立德树人，培养掌握中国传统优秀文化、平面设计史、设计表现、图形创意、平面构成、三维技术等基本理论和技术技能，具有大设计意识、国际视野、人文情怀与追求卓越的工匠精神，具备数字广告创新设计、建模与贴图、影视拍摄与剪辑、数字视觉设计应用能力，能够满足广告设计、新媒体设计、影视剪辑等职业岗位（群）要求的高素质技术技能人才。

（二）培养规格

本专业人才培养的规格为高职专科层次，具备以下基本知识、设计通识技术技能、岗位核心技术技能、职业拓展技术技能、职业素质。

1. 基本知识

- （1）理解本专业必需的文化基础知识；
- （2）了解数字媒体设计与制作的基础理论体系与职业技能相适应的专业技术知识及管理知识；
- （3）了解互联网、数字媒体互动设计开发以及游戏设计动画影视制作的成本预算；
- （4）了解设计基础要素，理解创意概念提取和设计表达方法；
- （5）理解新媒体视频的基本理论和设计技巧；
- （6）理解数字动效影像的制作工具和表现手法；
- （7）理解电商设计、影视制作、视频特效设计的基本

理论和设计技巧;

- (8) 了解数字视觉设计的流程;
- (9) 理解团队合作的角色分工与工作流程方法;
- (10) 理解团队合作的时间控制与沟通协调技巧。

2. 设计通识技术技能

- (1) 熟练操作计算机操作与应用技术技能;
- (2) 获取进行市场调查与行业分析的能力、用户需求分析与洞察的能力;
- (3) 使用对模型设计、新媒体设计、APP 设计、网页设计及电商设计等项目进行项目管理、客户服务的能力;
- (4) 获取进行游戏角色以及 APP 开发的策略思考能力;
- (5) 扩展较强的艺术造型能力。

3. 岗位核心技术技能

- (1) 运用平面设计技术进行品牌与广告设计;
- (2) 运用影视后期技术进行数字视频制作;
- (3) 运用三维动画设计基础进行动画制作;

4. 职业拓展技术技能

- (1) 具有利用互联网获取信息和收集资料的能力;
- (2) 能正确运用语言文字撰写广告策划报告、文案及产品说明书;
- (3) 具备合理的团队分工与工作流程监控能力;
- (4) 了解互联网、数字媒体互动设计开发以及游戏设

计动画影视制作的成本预算。

5. 职业素质

(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；具有正确的世界观、人生观、价值观，崇尚宪法、遵守法律、遵规守纪、崇德向善、诚实守信、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；

(2) 具有对国家的使命感与责任担当；

(3) 具有科学严谨、团队合作、勇于探索、敢于创新、勤于思考的优良作风；

(4) 具有良好的职业素质、热爱劳动、环保安全、团结协作；

(5) 具有良好的身心素质、积极向上、身体健康。

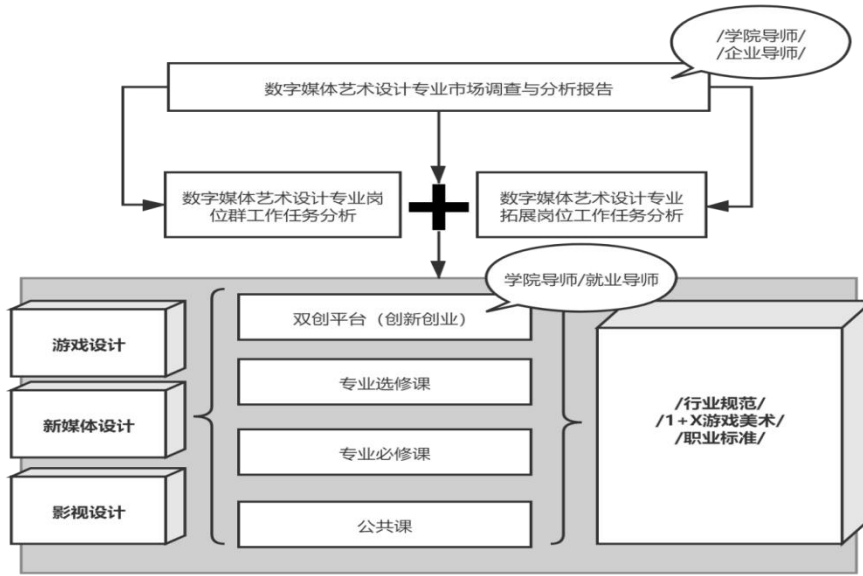
(6) 牢固树立和践行“绿水青山就是金山银山”的“两山理念”，从我做起，保护生态，环保低碳，绿色出行。

六、课程设置及要求

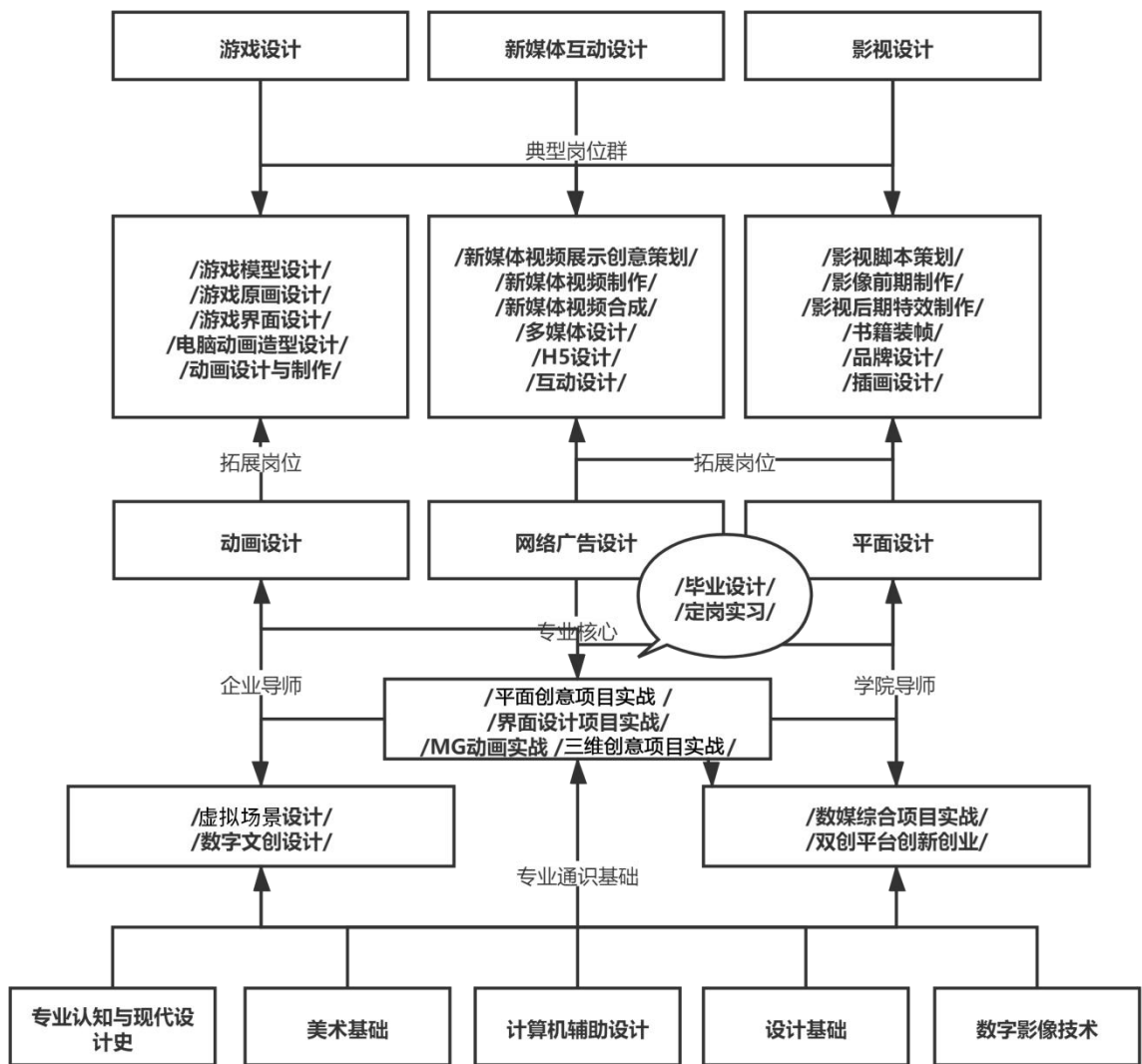
本专业 2021 年重构建立专业课程体系，2021 年依据岗位调查对课程体系进一步与职业标准对接，对课程内容进行了技术技能更新。

根据调查分析报告中岗位职责、能力、素质分析，并结合市场需求，对设计行业对应的岗位进行筛选和归纳，确定

出数字媒体艺术设计的主要培养岗位，对主要就业岗位知识、能力、素质进行分解，分解各岗位所需要的知识、技能和素质，从而确定出数字媒体艺术设计专业教学需要覆盖的主要教学内容，并依据知识体系和教学规律对这些主要教学内容进行整合，进而确定出需要开设的专业核心学习领域课程，以及支撑这些核心学习领域课程的其他相关课程设置，形成由公共课、专业课、双创平台及专业选修课程四个部分组成的专业课程板块（见图一）。根据数字媒体设计类职业标准及核心岗位群与拓展岗位的任职要求，从而对职业岗位进行分析、归纳，得到所需的基本知识、技术技能及职业素质要求。再对数字媒体艺术设计专业学生对应的 1+x 职业资格证书进行分析，归纳出相对应证书中的职业知识、职业技能及职业道德要求。以确定出数字媒体艺术设计专业需要的主要教学内容，并根据“工学融商”结合“双创平台”的人才培养模式的基本认知规律和职业能力形成规律，对各职业能力需求的基本知识、技术技能进行归纳和整理，确定专业核心课程并展开双创平台，以及支撑专业课程设置要求（见图二）及其他相关课程设置要求，系统设置的要求构成以职业能力为导向的专业课程并在双创平台内开展创新创业辅导与孵化。

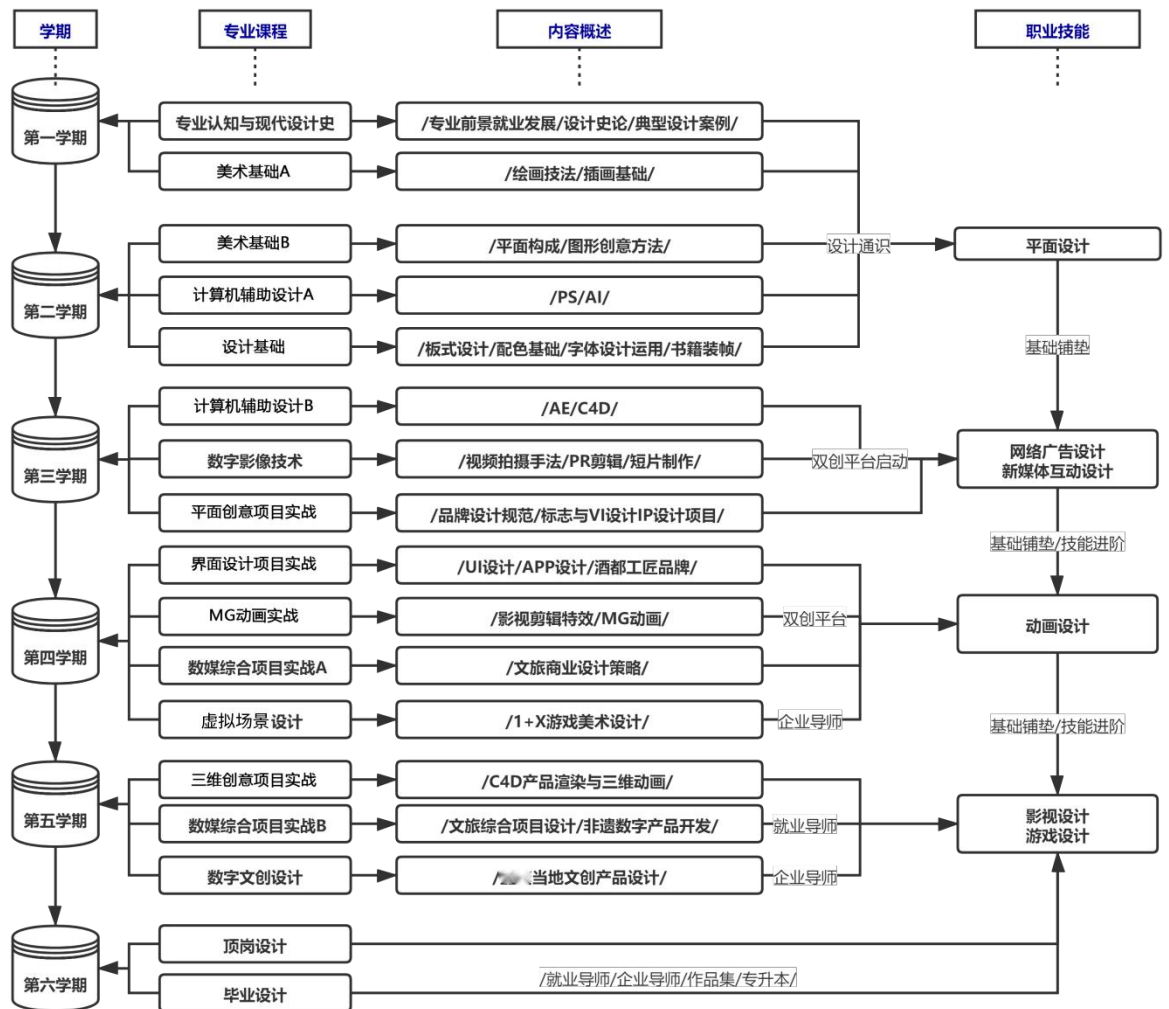


图一 课程设置板块图



图二 课程设置要求图

为了让学生进入专业之后能有学习的整体方向，并且提供学生规划三年修课的参考。因此专业所设计的课程地图（见图三）将本专业的核心专业能力与就业工作岗位结合。



图三 数字媒体艺术设计专业课程地图

（一）公共基础课程

专业含公共必修课 15 门；公共选修课 3 门。

1. 基础知识课程

包括《现代信息技术》《大学语文》《职场通用英语》

3 门课程。

2. 思想政治及素质教育课程

按照教育部要求，明确将《思想道德与法治》《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》《国家安全》《职业发展与创业就业指导》《劳动》《军事课》《心理素质教育》《美育概论》《体育》《大学生安全教育》12 门课程作为必修课进入教学计划，选择《音乐表演与实践》《党史》两门课程作为素质教育选修课，《竹刻》《苗族蜡染》《传统插花》《陶瓷艺术》四门文旅学院“非遗”平台课程，四选一，第 1、2 学期滚动开设。

(二) 专业（技能）课程

根据学生职业能力培养为主线，按照从基础到专业、从单一综合的认知规律，专业共设置专业课程 15 门，如表 2 所示。

表2 专业课程设置一览表

序号	专业课程名称	开设学期	课程属性	线上课时	线下课时
1	专业认知与现代设计史	1	专业通识课（平台）	4	16
2	美术基础	1、2	专业通识课（平台）	26	106
3	计算机辅助设计	2、3	专业通识课（平台）	48	192
4	设计基础	2	专业通识课（平台）	22	86
5	数字影像技术	3	专业核心课	20	76
6	平面创意项目实战	3	专业核心课	20	76
7	界面设计项目实战	4	专业核心课	16	64
8	MG 动画实战	4	专业核心课	12	44
9	三维创意项目实战	5	专业核心课	20	80
10	数媒综合项目实战	4、5	专业核心课	26	106
11	虚拟场景设计	4	专业选修课（X 方向）	28	112
12	数字文创设计	5	专业选修课（X 方向）	28	11
13	顶岗实习	6	专业必修课	0	360
14	毕业设计	6	专业必修课	0	128

15	实验室安全与防护	0.5	专业选修课	2	6
----	----------	-----	-------	---	---

1. 核心课程简介

根据数字媒体艺术设计专业主要岗位群任职要求，通过对数字媒体艺术设计专业主要职业岗位典型工作任务分析，明确出岗位核心能力培养所需的知识、技能和素质，并结合对应岗位的职业标准，序化得到培养专业核心能力的专业核心课程。

(1) 平面创意项目实战

课程名称		平面创意项目实战		课程代码	1604205
学分	5	学时	96 (线上 20 线下 76)	理论学时	16
				实践学时	80
课程目标		<p>本课程在立德树人为的基础下培养学生正确的理性艺术思维方法,丰富学生的艺术表现手段,并通过一定数量的视觉设计训练。为学生今后在艺术设计造型和电脑艺术设计造型方面打下一定的基础,提高学生的形象思维能力、设计创造能力和艺术思维能力。熟悉各类数字媒体的创新设计等技能,从事多媒体产品开发,广告设计与创意,品牌设计、标志制作与 VIS 设计、IP 形象设计、UI 设计、APP 美工设计等领域打下基础。</p>			
课程内容		<ol style="list-style-type: none"> 1. 非物质文化品牌形象设计及行业解读; 2. 非物质文化品牌形象设计思路与绘制; 3. 非物质文化主形象二维延展; 4. 非物质文化主形象三维延展; 5. 文创产品商业 LOGO 设计; 6. 文创产品品牌 VI 形象全案设计; 7. 文创产品品牌吉祥物设计; 8. 文创产品品牌包装设计; 9. 文创产品品牌思维与商业提案技巧; 10. 文创产品 IP 运营及作品集包装; 11. 文创产品 IP 形象的结构比例; 12. 文创产品三视图的设计技巧; 13. 文创产品形象的线稿和动效设计; 			

(2) 三维创意项目实战

课程名称		三维创意项目实战		课程代码	1604208
学分	5	学时	100 (线上 20 线下 80)	理论学时	0
				实践学时	100

课程目标	本课程是在立德树人为基础以及广泛的社会调研的基础上，与相关领域的公司、企业共同开发，综合影视制作领域的知识结构和职业能力的要求，以MG动画、影视剪辑及特效、C4D产品渲染与三维动画等内容为主要学习内容，通过完成相应项目，提高专业技能。通过本课程学习，可提高学生在 Adobe After Effects、C4D 软件以及相应插件的技能能力，同时形成文化修养能力、音乐修养能力、艺术鉴赏能力、视觉表达能力及团队合作能力等职业素养。
课程内容	<ol style="list-style-type: none"> 1. 比赛项目类 MG 动画专项实战； 2. 商业项目类 MG 动画专项实战； 3. 比赛项目类自媒体视频制作； 4. 商业项目类自媒体视频制作； 5. 比赛类影视广告制作项目实战； 6. 商业类影视广告制作项目实战； 7. 比赛项目类影视特效项目实战； 8. 商业项目类影视特效项目实战； 9. 期末考试。

(3) 数字影像技术

课程名称		数字影像技术		课程代码	1604204
学分	5	学时	96 (线上 20 线下 80)	理论学时	0
				实践学时	100
课程目标		培养学生的社会主义政治立场、宽厚的人文知识、有一定高度的职业素养、健康的身心素质，培养专注的探索精神、团结协作的社会能力、以开放性项目化教学模式，优良的道德品质。联合校企双教师队伍，利用校内实训资源，培养数字媒体职业岗位实用人才。			
课程内容		<ol style="list-style-type: none"> 1. 新媒体摄影； 2. 新媒体摄像； 3. 短视频编导； 4. 短视频后期； 5. 动态图形图像； 6. 期末考试； 			

(4) 界面设计项目实战

课程名称		界面设计项目实战		课程代码	1604205B
学分	4	学时	80 (线下: 54, 线上: 16)	理论学时	0
				实践学时	100

课程目标	本课程培养学生正确的理性艺术思维方法,丰富学生的艺术表现手段,并通过一定数量的静态视觉设计训练。为学生今后在艺术设计造型和电脑美术设计造型方面打下一定的基础,提高学生的形象思维能力、设计创造能力和艺术思维能力。熟悉各类数字媒体的创新设计等技能,从事多媒体产品开发,UI设计、APP美工设计等领域打下基础。
课程内容	<ol style="list-style-type: none"> 1. 竹文创网页 UI 设计; 2. 竹文创移动 UI 设计; 3. 竹文创产品交互设计。 4. 互联网+比赛制作简单网站 5. 互联网+比赛制作 CSS+DIV 布局网站 6. 互联网+比赛设计制作网页元素 7. 互联网+比赛设计网站版面

(5) MG 动画实战

课程名称		Mg 动画项目实战		课程代码	1604207
学分	3	学时	56 (12 线上、44 线下)	理论学时	16
				实践学时	28
课程目标		课程是在广泛的社会调研的基础上,与影视动画、广告传媒、新媒体等领域的公司、企业共同开发,综合影视制作领域的知识结构和职业能力的要求,本课程的主要任务是培养学生利用数字合成系统及其他相关软件进行 MG 动画制作的实践技能。学生在实际设计实践中形成应有的文化修养能力、音乐修养能力、艺术鉴赏能力、视觉表达能力及团队合作能力等职业素养。毕业后可从事节目频道包装、电影电视片头、商业广告、MV、现场舞台屏幕、互动装置等工作。			
课程内容		<ol style="list-style-type: none"> 1. MG 动画制作要素; 2. MG 动画制作流程; 3. 产品展示动画制作; 4. 电商平台动画制作; 5. 栏目包装动画制作; 6. 科普教育动画制作。 			

(6) 数字综合项目实战

课程名称		数字综合项目实战		课程代码	1604209
学分	7	学时	132 (线上 26: 线下: 106)	理论学时	32
				实践学时	74

<p>课程目标</p>	<p>本课程是在广泛的社会调研的基础上,与人才培养方案针对的岗位群所需的技能要求,以游戏设计岗位、新媒体互动设计岗位、影视设计岗位、网络广告设计、动画设计、平面设计等工作岗位为目标导向,以海报制作、文创产品设计、包装设计、宣传视频、产品建模等内容为主要方向,以数媒综合策略、数字产品设计、综合项目设计为主要学习内容,通过完成数媒综合实战项目,提高学生专业素养。通过本课程学习,可提高学生综合运用 PS、AI、C4D、AE 软件的能力,同时形成良好的视觉表达能力及团队合作能力。</p> <p>本课程贯穿 1+X 数字媒体艺术证书、1+X 游戏美术设计证书,进行综合教学设置。在综合项目实战阶段,立足以赛促教的教学方针,提高学生竞赛实战能力。同时,开辟课外第二课堂,合理利用课外时间进行专业提升训练。</p>
<p>课程内容</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 行业情况——学习互联网、数字媒体互动设计开发以及游戏设计动画影视制作的成本预算方法; 2. 商业设计策略——以地方文创为例; 3. 数字设计——以地方特色结合文创产品开发; 4. 综合项目设计——以 2022 设计赛、公司真实项目为导向; 5. 期末考试。

2. 课程统计表

表3 课程类型、类别比例统计表

课程类型	学时		课程类别	学时	
	合计	百分比		合计	百分比
公共课	850	30%	线上课时	444	17%
专业课	1502	60%			理论学时
选修课	254	10%			
专业课中在线开放课	0	0	实践学时	1448	
合计	2590	100%			

七、教学进程总体安排

1、专业教学计划的管理安排

专业教学计划是专业设定课程有序运行的保障,计划上传教务处管理网时,专业教研室必须严格审核无误。在按计划运行中,以教务处专业教学计划管理网为准进行。

2、课程安排

课程安排的原则：根据人才培养模式、教学计划进程表与教学模式，应对专任教师团队进行组团分组以通识教师三名与项目教师一名为一组进行专业教学，其中主要以专业教师规划为准；优秀、骨干教师优先；行业专家优先（企业兼职人员占20%以上）；每学期一人最多承担4门课程；因为生源问题，每学期一人任课学时不能超过650学时。

课程代码	课程名称	课程建设组教师		
1604200	专业认知与现代设计史	冉淼	杨爽	陈跃
1604201	美术基础	陈跃	何华	陈霞
1604202	计算机辅助设计	何华	吕莎	冉淼
1604203	设计基础	张建英	杨爽	何华
1604204	数字影像技术	陈霞	吕莎	企业
1604205	平面创意项目实战	张永桥	罗兰	冉淼
1604206	界面设计项目实战	罗兰	杨爽	企业
1604207	MG动画实战	赵春娟	杨爽	企业
1604208	三维创意项目实战	吕莎	赵春娟	企业
1604209	数媒综合项目实战	杨爽	陈霞	罗兰
2200000	顶岗实习	全体教师	企业	大师
2100010	毕业设计	全体教师	企业	大师
1604208	虚拟场景设计	曹芳	张永桥	赵春娟
1604209	数字文创设计	李启淑	张建英	赵春娟

图5 课程组与建设人员示意图

3、学生选课管理安排

目前学院实行学年学分制制度，相对完全学分制可控性更强，专业教研室指导学生在学院教务处的选课制度下按时、

有序、无误的选课。选修课程原则上可由学生自主，但为了选课开课的有效性和避免学生的盲目性，专业可提出导向。

4、课程运行管理安排

课程运行是否有效，直接关系到课程教学质量。在专业课程的运行中，教师、教室安排到位，教研室有计划的检查课程运行中教师是否按课程计划和课程标准执行，定期做出评价，督促、指导课程的正常运行。

5、顶岗实习运行与管理安排

本专业的顶岗实习安排到所有专业课程（综合项目实战）结束以后；即第六学期。

（1）专业教研室制订顶岗实习计划，指导任课教师细化课程计划，按计划监控有序、有效、安全实施。

（2）安全管理：学生、学校、企业三方签订顶岗实习协议；学生与学校签订校外实习安全协议；学校为学生购买保险。

（3）出勤管理：签到、日志考核。

（4）毕业设计指导教师兼就业导师对学生实施毕业设计以及就业管理，其中企业导师与辅导员教师“双轨”管理学生学习进度与安全工作。

（5）效果管理：学生生产的产品要接受市场的评判且在企业导师与就业导师的帮助下转换为商品，评判结果作为实践基地学习成绩评判的主要依据。

八、实施保障

（一）师资队伍

本专业具有数量充足、结构合理、专兼结合、德技双馨的专业教学团队，有专兼职教师 16 余人，其中专任教师 8 名，高级职称占专任教师总数的 30%；具有 3 年以上行业企业工作经历专业专任教师 2 名，“双师”素质教师占专任教师总数的 80%，聘请行业企业的专业人才和能工巧匠担任兼职教师，逐步形成实践技能课程主要由具有相应高技能水平的兼职教师讲授的机制。

本专业专任教师应具有较强的职业道德，爱岗敬业，具有本科以上学历并获得高等职业技术教师资格和专业技能证书，同时具备丰富的知识理论与实战经验以及过硬的专业素养与文化底蕴，具有效强的语言表达能力与沟通能力，能胜任数字媒体艺术设计的双师型的教学人员。专业兼任教师应具有在数字媒体类公司工作 5 年以上的从业经验，熟悉数字媒体行业工作流程的一线技能人员。其中：

1. 专业带头人

代理专业主任 1 人；学校百名名师后备人才；35 岁以下视觉设计师；讲师。

2. 专业骨干教师队伍

本专业教学团队职称较低人数较少专业范围较为狭窄，其中专任教师 8 人；副教授 3 人；讲师 4 人；助教 3 人，广

告、环艺、动画、工艺美术行业认证高级设计师占 50%，硕士研究生学历占 60%。

专业通识课体系教师：6 人，专业项目课体系教师：2 人（严重缺乏企业实践型教师），专业教师的企业锻炼以及引入带头企业资源迫在眉睫。

3. 兼职教师队伍

本专业兼职教师三人：其中教学副院长一名、学院副书记一名、教学办主任一名；

外聘教师 5 名：分别来自企业、xx 大学、xx 大学；非遗大师 2 名：xx 竹雕大师与苗族蜡染大师。

（二）教学设施

1. 校内实践教学基地

（1）校内实验实训室条件

校内非生产性实训基地有全院共享的动漫设计室、电脑艺术室、CAD 室、动漫拷贝室等校内实训基地，勉强能满足教学的需要。

表 4 主要校内实验实训条件建设一览表

序号	名称	主要设备	主要实验实训项目
1	电脑艺术室	1、台式电脑及桌椅 50 套。 2、投影设备 1 套。 3、空调 2 台。	1、静态视觉设计与制作； 2、动效视觉设计与制作； 3、数字影视设计； 4、三维艺术设计；
2	数字艺术高技能中心（计算机 2 室）	1、台式电脑及桌椅 50 套。 2、投影设备 1 套。 3、空调 2 台。	1、基础型平面设计基础；

序号	名称	主要设备	主要实验实训项目
3	动漫拷贝室	1、台式电脑及桌椅 50 套。 2、投影设备 1 套。 3、空调 2 台。	1、静态视觉设计与制作； 2、动效视觉设计与制作； 3、数字影视设计； 4、三维艺术设计；
4	动漫设计室	1、台式电脑及桌椅 50 套。 2、投影设备 1 套。 3、空调 2 台。	1、静态视觉设计与制作； 2、动效视觉设计与制作； 3、数字影视设计； 4、三维艺术设计；

(2) 校内（生产性）实践基地

校内生产性实训基地：校企共建有“文旅双创中心”一间，（主要由市级科研项目支持建设）能同时满足 20-30 人产教融合教学，能满足专业三分之一学生生产性教学。通过 3 年内建设，可全面满足专业学生生产性实践。

表 5 校内生产性实训基地主要设备一览表

序号	校内生产性实训基地名称	主要设备	主要实践项目
1	文旅双创中心/教师工作室	30 个卡座工位	1、游戏制作项目 2、动画与漫游制作项目 3、虚拟现实制作项目 4、平面设计项目
2	xxx 大师工作室	60 个卡座工位	1、竹雕工艺项目 2、竹文创项目（平面、三维设计与生产制作）
3	苗族蜡染大师 xxx 工作室	30 个卡座工位	1、蜡染制作项目 2、蜡染文创项目（平面、三维设计与生产制作）

2、校外实习基地

xxx 科技有限公司是与本专业关系稳定的校外生产性实训企业，xxx 科技有限公司每次可接纳的生产性实训学生人数 200 人及以上，能满足顶岗实习和就业工作；其余合作企业也能满足 5-10 人的顶岗实习。

表 6 数字媒体艺术设计专业主要校外实习基地一览表

序号	实训基地名称	主要实训项目
1	xxx 科技有限公司	游戏模型制作、虚拟现实交互制作、展示设计
2	xxx 装饰有限公司	环境艺术设计

3	xxx 文化传媒有限公司	UI 界面设计、H5 界面设计、平面媒体广告设计、展示设计
4	xxx 竹木有限公司	竹簧工艺制作、竹工艺品设计、竹文创设计
5	xxx 创意科技有限公司	游戏动效制作、动画片动效制作
6	xxx 文化传播有限公司	UI 界面设计、H5 界面设计、平面媒体广告设计、动画制作、展示设计

（三）教学资源

1、教材建设

（1）已编写、使用校本教材：基础课《美术基础》；核心课《平面美工项目实战》、《基于虚拟交互的三维模型制作》。

（2）拟定 2024 年公开出版教材：基础课《设计基础》；核心课《平面设计项目实战》、《MG 动画项目实战》。

（3）征订教材：专业整合网络教程与资源，暂在 3 年计划不定制纸质教程。

（4）要按照更新教学内容、完善教学大纲、编写或开发教材的顺序进行，在教材内容上打破学科体系、知识本位的束缚，加强与生产生活的联系，突出应用性与实践性，关注技术发展带来的学习内容与方式的变化；完善教材形态，对经典的纸质教材，通过配套数字化教学资源，形成“纸质教材 + 多媒体平台”的新形态一体化教材体系；三是推广以在线开放课程为代表的数字课程，满足“互联网 + 职业教育”的新需求。

2、课程资源平台建设

拟定 2025 年先后调整、更新课程，上网课程资源平台：

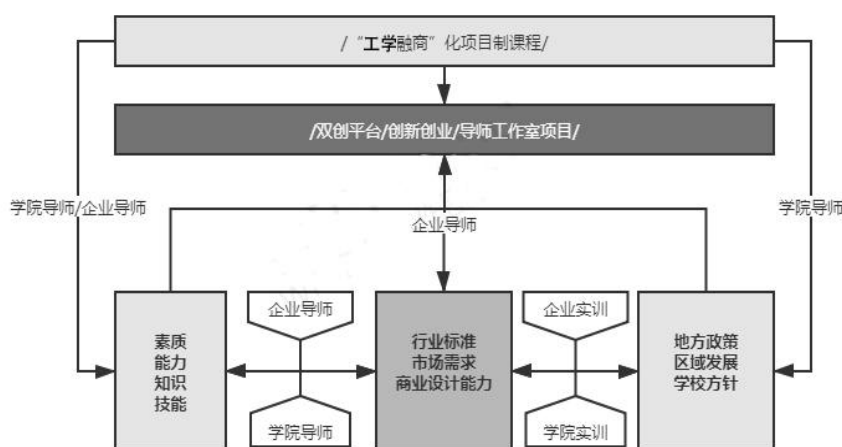
《专业认知与现代设计史》、《美术基础》、《平面创意项目实战》、《设计基础》、《数字影像技术》。

课程资源主要包括：课程标准、课程实习指导书、课程教案、课程动画、课程视频、生产案例、课程教学录像、教材等。

（四）教学方法

1、实践产教融合“工学融商结合双创平台”的人才培养模式，加强专业教学思政思维能力与方法。

坚持学院的三教改革方针，从设计作品到设计商品的转化，是高职艺术设计类人才与市场需求对接的根本要求。本专业针对高职艺术设计类专业人才培养与市场需求脱节的问题，以推进深度产教融合、培养学生商品设计能力为目标，所谓“工学融商”就是实施了高职创意设计类专业工学交替人才培养模式改革研究与实践。其中因 xx 地方区域发展和学校的整体发展方针的条件下使得设计类专业课程灵活度



有一定的限制，因此专业提出“双创平台”的理念，也就是

实施课后或假期的双导师项目制教学运用，来补充传统工学交替灵活度不足的问题，为设计作品转化商品铺垫坚实的基础

图6 实践产教融合“工学融商结合双创平台”的人才培养模式示意图

2、实施“校企合作并进与创意优先”的专业教学模式，并“引入思政案例”加强专业教学思政思维能力与方法。

“校企合作并进”是分层分类教育中的专业教学模式，其中学院专业团队与企业合作招生、合作育人、合作就业、项目实战、能力递进，专业与企业联系性的增强，提高了学生的动手能力、认知能力、应对社会的能力。数字媒体艺术设计类学生对于作品的认识不再停留于作品好看与不好看的表面的认知，而是理解学习各课程的意义，在学习过程中注意到综合运用所学过的知识进行艺术创作并在双导师的指导下转换成商业作品，明确了学习目的。与行业、企业的紧密接触，也培养了学生良好的职业意识、诚信意识、责任意识，真正让学生触摸市场的脉搏，参与实践，为走上社会打下坚实的基础。作为企业也可从中选择对其发展有利的人才。同时也是一起加强专业实训基地建设也是提高职业教育质量、解决学生就业问题的一项重要措施。在“工学融商结合双创平台”的人才培养模式指导下，形成校企合作项目化的模块化课程体系，实施“创意优先”的教学方法改革，在双

创平台的基础下打造产教深度融合“双导师”教学创新团队，其中双创平台导师不仅限于数媒专业教师和企业导师，也可以是其他学院专业的导师（例如电智学院虚拟方向专业老师）进行专业上的分层复合，并在“岗课赛证”融通的课程改革下一同建设集教学实践、职教大赛、1+X证书与社会服务并重的设计创新共享平台，打通从设计成果到商业转化的道路进行分层管理教学与孵化，再加以“行动导向教学法”，在真实的企业环境中进行教学，实现“做中学、学中做、边做边学、边学边做”。

根据专业教学培养的需要，在教学培养中应选取改革发展稳定、内政外交国防、治党治国治军各方面取得的巨大成就，以及中国特色社会主义在本地区的实践成果进行案例教学，分析阐释蕴含其中的理论逻辑、历史逻辑和实践逻辑，激发学生爱党、爱国、爱社会主义的深厚情怀，增强课堂的育人效果。要注重文化对学生成长的浸润熏陶，要从中国特色社会主义的伟大实践中挖掘课程育人所需要的文化元素，滋养学生健康成长，为专业整体的教学结果提供更好的助力，且专业老师掌握思政元素与这样的教学方法就可以更有效的使专业课程与思政元素进行有机融合。

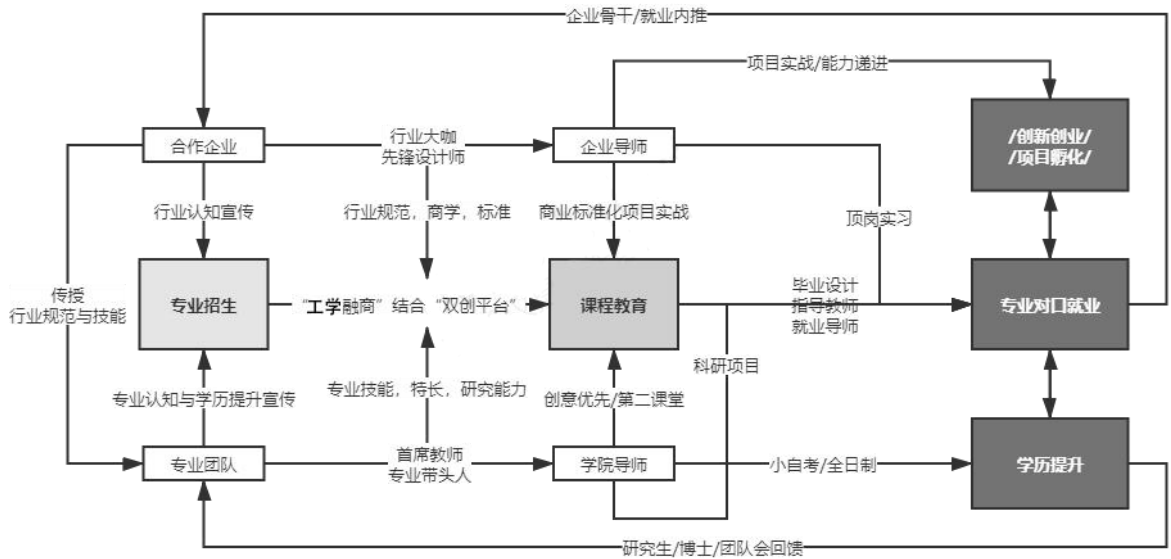


图7 “校企合作并进与创意优先”的专业教学模式示意图

3、人才培养方案实施条件

(1) 校内校企合作平台

目前建设还不能满足人才培养要求。专业在合作企业（xxx 科技有限公司）的支持下正在拟定数字产业学院建设计划，一旦合约签订，将规模化融入绿色发展并满足校内实施工学交替、产教融合工作要求。未来3年进一步建设计划。以专业现有“文旅双创中心”为基础，“xxx 大师工作室”投入使用。争取企业投入、学校配套资金和环境支持，以及社会、政府支持，通过3年的逐步建设，预计总投入400万元，总面积3000平方米，建成后能满足专业学生产教融合、顶岗实习、创新创业等需求。

(2) 校外校企合作平台

目前建设能满足人才培养要求。专业与xxx 科技有限公司等签订合作关系，可满足专业学生参观、实习、培训、就

业等。未来 8 年建设计划。加强校外实习、就业基地建设，与校外其他企业紧密联系，开展深度“产教融合”。

（五）学习评价

1、学生学习评测小程序与评测信息可视化

制定学生学习过程与结果测评小程序；建立课堂教学后学生知识点掌握小程序，通过信息可视化得出学生主动发展的动力和能力数据。

2、教师授课评测小程序与评测信息可视化

制定教师教学过程与教学成果优劣测评小程序；建立课程成果实体化展览化机制，通过信息可视化得出学生学习成果与教师教学的。

3、设置以交互形式为主的学生学习问题评价留言小程序，以解决教学知识点问题的突发性和普遍性。

（六）质量管理

1、教师开课考核管理原则

（1）新进教师：课程与所学专业相关，专业教研室组织开课考核，如果考核不合格，培训再考，直到合格。

（2）担任新课程教师：应提前通知其作准备，按指定或竞选的方式进行，专业教研室组织开课考核，如果考核不合格，培训再考，直到合格。

2、教师的课程规划管理原则

（1）原则上 3 年一次规划，其中企业外聘教师占比为

20%。

(2) 修订规划：如果教师有岗位变动，应及时修订，可聘请在岗专业相关教师作补充。

(3) 应随专业人才培养方案的制定及时进行师资规划，及时培训、引进新教师。

3、实践课程项目化管理与课程督导管理原则

本专业的实践课程均实行项目化，在课程设计中项目任务化，在教学执行的过程中，教师根据课程标准编制课程教学计划，课程项目化对标企业标准。

(1) 课程项目的确定由企业、课程组、任课教师三方共同确定，保证课程项目合理、可操作、市场适用性强。

(2) 专业教研室定期开展教学情况检查，检查教师课程项目的教学实施情况，并与企业专家共同审定项目教学的有效性。

(3) 专业教研室有计划开展专业人员集体听课，讨论研究教学，督促课程项目的有效实施。

(3) 根据市场的变化，组织校企人员共同适时修订课程项目。

4、课程考试、考核管理原则

专业性课程的考试主要由任课教师组织，在组织过程中，教研室把控考试方案的合理性和考核内容的市场适用性、有效性、考试成绩的真实性。

5、课程评价、教师考核

在课程体系小组商品转换度高的小组内，课程的质量评价由教师提供完整的教学资料（课程授课计划、教案、实习指导书、课件、学生作业、生产性作品、课程实施照片与视频、课程总结等）、平时教学质量检查结果、集体听课定性结果等进行分项权重综合评价，结果应用于任课教师学期教学质量考核。

九、毕业要求

（一）职业技能等级证书要求

类型	证书名称	颁证机构名称（单位）	等级（初级、中级、高级）	备注
职业技能等级证书、社会认可度高的行业企业标准和证书举例	1+X 游戏美术	完美世界集团	高级	选考
	1+X 创意建模	中科视讯	高级	选考
全国计算机证书与英语等级证书	1. 全国英语三、四级	全国大学英语等级考试 (CET)系教育部	/	针对升学班进行教学安排
	全国计算机等级考试一级			
	全国计算机等级考试二级			

职业技能等级证书要求表格

（二）毕业条件

本专业学生思想端正、行为良好，素质教育积分合格。修足专业教学计划中规定的各类课程的最低学分（122分）。

（三）其他要求

1. 创新创业教育要求：

根据省教育厅《关于深化高等学校创新创业教育改革的若干意见》、教育部《高等职业教育创新发展行动计划（2015-2018年）》文件要求，构建课后文旅双创中心课程体系“双创平台”，通过双创平台实践培养学生创新创业能力，具体见下表。

序号	创新创业课程模块	课程	置换学分要求	备注
1	创新创业实践 (课后双创平台)	技能提升	在第二、四学期假期开设，无学分置换，由导师自主安排。	1. 充分利用各种资源建设文旅双创中心、大学生创业工作室、创业孵化基地和小微企业创业基地，作为创业教育实践平台； 2. 鼓励学生利用课后双创平台时间，参加创新创业实践，培养学生创新创业实际运用能力。
		技能竞赛	1. 开设职业技能训练组，面向从校级竞赛中选拔出来的学生，参加专业上选拔赛训练，完成课程任务，达到要求的学生可以对应置换当时课程学分。 2. 获得省级专业技能竞赛三等奖及以上名次，按照“技能对等”原则，可替代专业职业资格证书。	
		技术研发、发明创造、专利申请、撰写论文等	获1项专利、公开发表1篇论文或参与1项校级及以上科研项目，可免修毕业设计（论文）。	
2	辅修专业 (课后双创平台)	开设“创业导师工作室”、“创意类创新创业工作室”、“互联网+创新创业人才”、“非遗创意工作室”等创新创业类工作室		由文旅双创中心负责实施

说明：“双创平台”不算工作量，由就业导师或者企业导师额外布置及指导任务（多用于课后指导或者假期实践项目），可根据进入导师工作室或者企业的学生，通过项目设计时长来置换《项目实战三》的课时时长。

2. 素质积分教育要求：

为促进学生德智体美劳全面发展，根据“xxx学院素质积分评分”要求，学生在校期间需参加第一课堂学习成绩和参与双创平台各类综合素质活动，通过学校《素质积分》综合评价，成绩合格准予毕业，并纳入人才培养方案毕业条件。

附表1 数字媒体艺术设计专业骨干课程及核心课程重构表

职业能力编号	主要教学内容	课程	类型
C1-1-2-1	1. 专业认知与经典设计案例; 2. 中外美术史; 3. 世界现代设计史。	专业认知与现 代设计史	专业通识 课
C1-1-2-1、C1-1-1-1、 C1-1-1-2、C1-1-1-3、C1-1-1-4	1. 基本几何形体的结构临摹表现; 2. 静物写生; 3. 组合体静物写生; 4. 透视的方法与技巧; 5. 马克笔的使用技法; 6. 写生; 7. 素材的提炼; 8. 插画设计的要素与图案; 9. 图案的综合运用;	美术基础	
A1-1-1-1、A1-2-1-1、 A1-3-1-1、A2-1-1-1、 A2-2-2-1、A2-3-1-1、 C1-1-2-1、C1-1-1-1、 C1-1-1-2、C1-1-1-3、 C1-1-1-4、C1-1-2-1、 C1-1-2-2、C1-1-2-3	1. Inustrator 软件操作与应用; 2. Photoshop 软件操作与应用; 3. Cinema 4D 软件操作与应用; 4. After Effects 软件操作与应用。	计算机辅助设 计	
C1-1-2-1、C1-1-1-1、 C1-1-1-2、C1-1-1-3、 C1-1-1-4、C1-1-2-1、 C1-1-2-2、C1-1-2-3	1. 字体设计; 2. 版式认识与实验; 3. 版式设计; 4. 色彩搭配; 5. 书籍装帧设计。	设计基础	
B2-1-1-1、B2-1-1-2、 B2-1-1-3、B2-1-1-4、 B2-1-1-5	1. Premiere 设计软件应用; 2. 摄影摄像拍摄技法;	数字影像技术 (人文学院通 用)	
A1-1-1-1、A1-2-1-1、 A1-3-1-1、A2-1-1-1、 A2-2-2-1、A2-3-1-1 C1-1-2-1、 C1-1-1-1、C1-1-1-2、 C1-1-1-3、C1-1-1-4、 C1-1-2-1、C1-1-2-2、 C1-1-2-3、B2-1-1-1、 B2-1-1-2 、B2-1-1-3、 B2-1-1-4 、B2-1-1-5	1. 品牌设计实战; 2. 标志制作与VIS 设计实战; 3. IP 形象设计实战;	平面创意项目 实战	
A1-1-1-1、A1-2-1-1、 A1-3-1-1、A2-1-1-1、 A2-2-2-1、A2-3-1-1 C1-1-2-1、 C1-1-1-1、C1-1-1-2、 C1-1-1-3、C1-1-1-4、 C1-1-2-1、C1-1-2-2、 C1-1-2-3、B2-1-1-1、 B2-1-1-2 、B2-1-1-3、 B2-1-1-4 、B2-1-1-5	1. UI 设计实战; 2. APP 美工设计实战。	界面设计项目 实战	

A1-1-1-1、A1-2-1-1、A1-3-1-1 A2-1-1-1、A2-2-2-1、A2-3-1-1、 C1-1-2-1、C1-1-1-1、C1-1-1-2、 C1-1-1-3、C1-1-1-4、C1-1-2-1、 C1-1-2-2、C1-1-2-3、B2-1-1-1、 B2-1-1-2、B2-1-1-3、B2-1-1-4、 B2-1-1-5	1. MG 动画专项实战； 2. 广告制作项目实战； 3. 微电影项目实战；	MG 动画实战	
A1-1-1-1、A1-2-1-1、A1-3-1-1 A2-1-1-1、A2-2-2-1、A2-3-1-1、 C1-1-2-1、C1-1-1-1、C1-1-1-2、 C1-1-1-3、C1-1-1-4、C1-1-2-1、 C1-1-2-2、C1-1-2-3、B2-1-1-1、 B2-1-1-2、B2-1-1-3、B2-1-1-4、 B2-1-1-5	1. 自媒体视频项目实战； 2. 栏目包装项目实战； 3. 影视特效项目实战。	三维创意项目 实战	
A1-1-1-1、A1-2-1-1、A1-3-1-1 A2-1-1-1、A2-2-2-1、A2-3-1-1 C1-1-2-1、C1-1-1-1、C1-1-1-2、 C1-1-1-3、C1-1-1-4、C1-1-2-1、 C1-1-2-2、C1-1-2-3、B2-1-1-1、 B2-1-1-2、B2-1-1-3、B2-1-1-4、 B2-1-1-5	1. 商业设计策略规范与实践； 2. 综合项目实战； 3. 数字产品项目实战。	数媒综合项目 实战	
A1-1-1-1、A1-2-1-1、A1-3-1-1 A2-1-1-1、A2-2-2-1、A2-3-1-1、 C1-1-2-1、C1-1-1-1、C1-1-1-2、 C1-1-1-3、C1-1-1-4、C1-1-2-1、 C1-1-2-2、C1-1-2-3、B2-1-1-1、 B2-1-1-2、B2-1-1-3、B2-1-1-4、 B2-1-1-5	1. 企业顶岗实习。	顶岗实习	专业必修课
A1-1-1-1、A1-2-1-1、A1-3-1-1 A2-1-1-1、A2-2-2-1、A2-3-1-1 C1-1-2-1、C1-1-1-1、C1-1-1-2、 C1-1-1-3、C1-1-1-4、C1-1-2-1、 C1-1-2-2、C1-1-2-3、B2-1-1-1、 B2-1-1-2、B2-1-1-3、B2-1-1-4、 B2-1-1-5	1. 指导教师合作企业进行选题。	毕业设计	
A1-1-1-1、A1-2-1-1、A1-3-1-1 A2-1-1-1、A2-2-2-1、A2-3-1-1、 C1-1-2-1、C1-1-1-1、C1-1-1-2、 C1-1-1-3、C1-1-1-4、C1-1-2-1、 C1-1-2-2、C1-1-2-3、	1. 游戏美术设计基础与应用； 2. 综合案例制作。	虚拟场景设计	专业选修 课（二选 一）
A1-1-1-1、A1-2-1-1、A1-3-1-1 A2-1-1-1、A2-2-2-1、A2-3-1-1 C1-1-2-1、C1-1-1-1、C1-1-1-2、 C1-1-1-3、C1-1-1-4、C1-1-2-1、 C1-1-2-2、C1-1-2-3、	1. 地方文旅特色文创设计； 2. 地方非物质文化遗产再设计。	数字文创设计	

附表2 数字媒体艺术设计专业课程与职业技能等级证书对接一览表

序号	专业对应职业技能等级证书	对接课程名称	教学项目名称
1	1+X 游戏美术 (界面设计)	美术基础	绘画赏析； 绘画材料； 插画风格与技法 平面构成； 图形创意。

		计算机辅助设计	绘图软件 PS; 矢量软件 AI/CDR; 视效软件 AE; 三维软件 C4D。
		设计基础	板式设计基础; 配色基础; 字体设计运用基础; 书籍装帧设计基础。
		界面设计项目实战	UI 设计实战; APP 设计实战。
		虚拟场景设计	以每年完美世界教育集团项目大纲为准
2	1+X 创意建模 (模型设计)	数字影像技术	剪辑软件 PR; 矢量软件 AI; 视效软件 AE; 视频软件达芬奇。
		设计基础	板式设计基础; 配色基础; 字体设计运用基础; 书籍装帧设计基础。
		三维创意项目实战	C4D 产品渲染与三维动画广告。
		数字文创设计	地方文旅特色文创设计; 地方非物质文化产品再设计。

十、附录

1. 2022 级数字媒体艺术设计专业教学计划进程表
2. 数字媒体艺术设计专业 2022 年市场调查与分析报告
3. 数字媒体艺术设计专业课程设计表 (课程地图)