

# 数字媒体艺术设计专业人才培养方案

## (2024 级)

石嘴山工贸职业技术学院

2024 年 5 月

#### 编制说明:

1. 本方案参照《教育部关于职业院校专业人才培养方案制订与实施工作的指导意见》（教职成[2019] 13号）《自治区教育厅办公室关于做好职业院校专业人才培养方案制订与实施工作的通知》（宁教办函[2019] 119号）《教学标准》（中华人民共和国教育部政府门户网站发布）文件要求编制。

2. 由专业教师、企业专家、技术能手、教育专家组成专业建设指导委员会，以校企合作形式为基础，形成有效且可持续的专业建设指导运行机制。通过对企业、行业、人才市场、毕业生的调研分析，形成专业调研报告，做为人才培养方案制订依据。根据专业发展现状，定期开展专业调研、召开专业建设研讨会，不断完善人才培养方案，原则上每年做一次微调，每三年做一次大的调整，形成人才培养方案的动态调整机制。

3. 本方案的制订与审核过程得到宁夏广播电视总台、宁夏石嘴山新闻传媒中心、宁夏工商职业技术学院、宁夏职业技术学院、宁夏大学、宁夏财经职业技术学院、教育厅等相关领导、专家的大力支持，在此予以感谢！

4. 本方案适用于 2024 级学生。

# 数字媒体艺术设计专业人才培养方案

## 一、专业名称及代码

专业名称：数字媒体艺术设计

专业代码：550103

## 二、入学要求

普通高级中学毕业、中等职业学校毕业或具备同等学力。

## 三、修业年限

三年。

## 四、职业面向

本专业职业面向如表 1 所示

所属专业大类 (代码)	所属专业代 码(代码)	对应行业 (代码)	主要职业类别 (代码)	主要岗位群或技术领域举例
文化艺术大类 (55) 艺术设计类 (5501)	数字媒体艺 术设计 (550103)	影视节目 制作 (8829) 文化传媒 (90)	多媒体作品制作 员(2021307) 数字视频合成师 (2021704) 电影电视摄影师 (2100503) 动画绘制员 (20100715)	影视编辑与制作人员 广告设计师 平面设计师 动画制作师

## 五、培养目标与培养规格

### (一) 培养目标

本专业以习近平新时代中国特色社会主义思想为指导，深入贯彻党的二十大精神，落实立德树人根本任务，培养理想信念坚定，培养理想信念坚定，德、智、体、美全面发展，具有

一定的科学文化水平，良好的人文素养、职业道德和创新意识，精益求精的工匠精神，较强的就业能力和可持续发展的能力，掌握常见应用型数字媒体艺术设计内容与制作基本原理、生产流程，具备基本的数字媒体艺术设计产品及应用的创意策划能力、数字平面与三维模型及交互创意设计的表达制作能力、音视频媒体及多维数字媒体内容的生产制作能力，从事数字媒体艺术设计行业的高素质技术技能人才。

## （二）培养规格

### 1.素质要求

（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；

（4）勇于奋斗、乐观向上，具有自我管理能力、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 项艺术特长和爱好。

## **2.知识要求**

(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) 具有良好的思想道德品质和职业道德素质。

(3) 掌握艺术设计的基本理论、基本知识，具有较高的美学及设计学修养。

(4) 具有必备的法律基础知识和基础理论，能正确运用法律工具，以及具有较强的法律意识和法制观念。

(5) 掌握美术基本知识、构成艺术、摄影、摄像技能以及影视后期、二三维动画制作相关的知识和理论。

(6) 熟悉广告、影视等行业的相关基本知识、图片后期处理的相关知识。

(7) 掌握音频、视频的合成处理知识以及一些影视特效的制作方法和流程。

(8) 具有一定的设计鉴赏能力和创作能力，掌握数字媒体艺术学科的一般规律，能胜任相关单位的设计工作和研究等。

## **3.能力要求**

(1) 具有探究学习、终身学习、分析问题好而解决问题的能力。

(2) 具有良好的语言、文字表达能力和沟通能力。

(3) 具备良好的团队合作与抗压能力。

(4) 具有数字媒体作品的设计构思能力。

(5) 具有一定的艺术修养和审美能力。

(6) 具有熟练运用拍摄、编辑、特效制作、数字影视作品和二维动画绘制及建模的制作能力。

(7) 具备视频的采集、剪辑、制作字幕、配音以及图像图文处理后特效制作的能力。

(8) 具有数字媒体产品项目开发及管理能力。

(9) 具有社会交往、处理公共关系的基本能力。

## 六、课程设置及要求

### (一) 公共基础课程（见表 2）

表 2 公共基础课程列表

序号	课程名称	课程简介	学时 (学分)	课程 性质	备注
1	思想道德与法治	这是一门融思想性、政治性、科学性、理论性、实践性于一体的思想政治理论课。本课程针对大学生成长过程中面临的思想道德和法律问题，培养学生运用马克思主义立场、观点、方法分析和观察问题，提高学生科学认识分析社会现象和社会问题的能力，开展马克思主义的世界观、人生观、价值观、道德观、法治观教育，引导大学生提高思想道德素质和法治素养，成长为自觉担当民族复兴大任的时代新人。	48 (3)	公共 基础 课程	
2	习近平新时代中国特色社会主义思想概论	课程从整体上把握习近平新时代中国特色社会主义思想，系统学习这一思想的基本内容、理论体系、时代价值与历史意义，更好把握中国特色社会主义的理论精髓与实践要义，自觉投身到建设新时代中国特色社会主义的伟大历史进程中去，切实增强全面贯彻党的基本理论、基本路线和基本方略的自觉性和主动性，进一步坚定建设富强民主和谐文明美丽的社会主义现	48 (3)	公共 基础 课	

序号	课程名称	课程简介	学时 (学分)	课程 性质	备注
		代化强国的决心，有助于大学生掌握党的最新理论创新成果，提升理论素养，把握实践规律，成为中国特色社会主义事业的建设者和接班人。			
3	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	这门课程是以马克思主义中国化为主线，集中阐述马克思主义中国化理论成果的主要内容、精神实质、历史地位和指导意义，充分反映中国共产党不断推进马克思主义基本原理与中国具体实际相结合的历史进程和基本经验；以马克思主义中国化最新成果为重点，全面把握中国特色社会主义进入新时代，系统阐释习近平新时代中国特色社会主义思想的主要内容和历史地位，充分反映建设社会主义现代化强国的战略部署。	32 (2)	公共 基础 课程	
4	形势与政策	这门课程依据中宣部、教育部下发的“高校形势与政策教育教学要点”，在介绍当前国内外经济政治形势、国际关系以及国内外热点事件的基础上，阐明了我国政府的基本原则、基本立场与应对政策。	32 (1)	公共 基础 课程	
5	体育 1、2	本课程全面贯彻党的教育方针和教育部《全国普通高等学校体育课程教学指导纲要》的精神，是学校教学计划内的课程体系重要组成部分，是高等学校体育工作的中心环节；是以《学生体质健康标准（试行方案）实施办法》为依据，以学生身体练习为主要手段，通过合理的体育教育和科学的体育锻炼过程，使学生掌握一定的体育基本知识、基本技能和技巧，养成经常锻炼身体的习惯和终身体育的意识和行为，培养良好的思想道德品质和顽强拼搏精神、创新精神和积极进取的人生价值观与生活态度，提高适应社会与自然环境能力和抵抗疾病的能力。	64 (4)	公共 基础 课程	
6	体育 3、4	本课程全面贯彻党的教育方针和教育部《全国普通高等学校体育课程教学指导纲要》的精神，是学校教学计划内的课程体系重要组成部分，是高等学校体育工作的中心环节；是以《学生体质健康标准（试行方案）实施办法》为依据，以学生身体练习为主要手段，通过合理的体育教育和科学的体育锻炼过程，使学生掌握一定的体育基本知识、基本技能和技巧，养成经常锻炼身体的习惯和终身体育的意识和行为，培养良好的思想道德品质和顽强拼搏精神、创新精神和积极进取的人生价值观与生活态度，提高适应社会与自然环境能力和抵抗疾病的能力。	48 (3)	公共 基础 课程	
7	职业发展与就业指导	本课程立足学生就业创业、面向学生职业发展、提升学生就业的竞争力，突出学生职业体验，实施就业创业指导的“全过程、日常化”，帮助学生认识自我、确立职业目标、规划职业生涯，树立正确的就业创业观念，启蒙学生的创新意识和创业精神，使学生掌握开展创业活动所需要的基本知识，使学生能够在就业创业时有明确、清晰的选择，并对未来职业生涯做出合理的规划。	38 (2)	公共 基础 课程	
8	心理健康教育	本课程帮助学生认识心理健康与个人成才发展的关系，了解常见的心理问题，掌握心理调节的方法，解决成长过程中遇到的自我认识、学习适应、人际交往、恋爱心理、情绪管理、危机预防等方面的问题。从而	32 (2)	公共 基础 课程	

序号	课程名称	课程简介	学时 (学分)	课程 性质	备注
		提升大学生心理素质,有效预防心理疾病和心理危机,促进大学生全面的发展和健康成长。			
9	信息技术	本课程主要包括计算机概论篇、计算机组成篇和计算机应用技术篇三个教学模块。通过本课程学习,力求使学生系统掌握计算机信息基础知识,熟练使用计算机操作系统和计算机网络,熟练使用字处理软件、电子表格软件和演示文档软件,初步了解多媒体技术的应用和数据库技术的应用。	48 (3)	公共 基础 课程	
10	英语 I、II	本课程是一门公共基础课,也是培养学生人文素质的一门必修课程。主要从听、说、读、写、译方面提高英语综合应用能力,提升文化修养,培养职业精神与职业技能。	128 (8)	公共 基础 课程	
11	高职语文	这是面向专科非中文专业开设的一门公共基础课。本课程为了积极主动地适应经济建设和社会发展对人才的需要,在学生经过中学语文学习的基础上,进一步学习古今中外的名家名作,了解文化的多样性、丰富性,尤其是了解并集成中华民族的优秀文化传统;使学生系统掌握常用的应用类文章的实际用途及其写作要领,培养和提高应用型人才所必需的应用写作能力和逻辑思维能力,以此适应社会的需求。课程教学注重讲读结合,讲练并重。在基本理论知识讲授、例文分析的同时,注重指导学生进行真实情境下的写作训练。能够比较准确地分析文章的思想内容和写作手法,具备一定的文学鉴赏水平和作品分析能力,使之成为具备一定文化底蕴的高素质技能型人才。	32 (2)	公共 基础 课程	
12	劳动教育	劳动教育是国民教育体系的重要内容,是学生成长的必要途径,具有树德、增智、强体、育美的综合育人价值。实施劳动教育重点是在系统的文化知识学习之外,有目的、有计划地组织学生参加日常生活劳动、生产劳动和服务性劳动,让学生动手实践、出力流汗,接受锻炼、磨炼意志,培养学生正确劳动价值观和良好劳动品质。	16 (1)	公共 基础 课程	
13	军事技能	通过军事课教学,让学生了解掌握军事基础知识和基本军事技能,增强国防观念、国家安全意识和忧患危机意识,弘扬爱国主义精神、传承红色基因、提高学生综合国防素质。	112 (2)	公共 基础 课程	
14	军事理论	通过军事课教学,让学生了解掌握军事基础知识和基本军事技能,增强国防观念、国家安全意识和忧患危	32 (2)	公共 基础	



序号	课程名称	课程简介	学时 (学分)	课程 性质	备注
		机意识, 弘扬爱国主义精神、传承红色基因、提高学生综合国防素质。		课程	
15	公共限定选修课 公共任意选修课	根据《教育部关于职业院校专业人才培养方案制订与实施工作的指导意见》要求, 党史国史、中华优秀传统文化、创新创业教育、健康教育、美育课程、职业素养等为限定选修课, 国家安全教育、节能减排、绿色环保、金融知识、社会责任、人口资源、海洋科学、管理等人文素养、科学素养等为任意选修课。	48 (3) 48 (3)	公共 基础 课程	
116	第二课堂	第二课堂活动内容与第一课堂学分共同构建我校学生综合素质评估体系, 纳入人才培养过程, 主要围绕提高学生知识、能力、素质等方面的综合素质, 学生在校期间必须取得第二课堂 8 学分及以上, 方可毕业。第二课堂活动包括体质健康测试、安全教育实践、劳动教育实践、专业技能实践、思想政治社会实践和综合社会实践等内容。	160 (8)	公共 基础 课程	

## (二) 专业 (技能) 课程 (表 3)

### 1. 必修课和限定选修课程

表 3-1 专业 (技能) 课程列表

序号	课程名称	课程简介	学时 (学分)	课程性质	备注
1	分镜头脚本设计	分镜头脚本设计课程是一门专业的影视制作课程, 旨在培养学生对分镜头脚本的设计和制作能力。课程内容涵盖了分镜头脚本的基本概念、设计原则、制作流程等方面, 通过理论与实践相结合的方式, 让学生能够熟练地运用分镜头脚本的技巧和方法进行影视创作。	32 (2)	专业基础 课程	
2	视听语言	本课程内容深入浅出地介绍了数字媒体的相关定义、概念、技术及应用领域, 提供了一种循序渐进式的知识体系; 课程结构上, 首先以构建数字媒体基础知识为基石, 其次从技术和艺术两个维度展开对数字媒体的介绍, 最后结合数字媒体产业化应用的特点加以选材, 为学生全面而深刻地认识数字媒体搭建了合理、科学的理论架构。	32 (2)	专业基础 课程	
3	动画运动规律	动画运动规律课程是一门专业动画制作课程, 旨在培养学生对动画运动规律的深入理解和应用能力。课程内容涵盖了动画运动的基本原理、技巧和方法, 通过理论与实践相结合的方式, 让学生能够熟练地运用动画运动规律进行动	32 (2)	专业基础 课程	

		画创作。“教、学、做”为一体，使学生能够达到岗位就业的要求。			
4	造型基础	《造型基础》是一门将原来的素描与构成课程进行重组的课程。其主要目的是使学生了解造型艺术的基本规律，掌握造型技艺的基本知识、技能和方法，同时培养学生的观察、感受和分析事物的能力，以及提升学生的形象思维能力和造型的基本表现技巧。学生可以用简单的工具，以线条或明暗调子的表现形式，表述物体或空间的结构关系、光影变化、色调以及空间透视关系。这样的教学方式旨在引导学生将认识和艺术感知相结合，表达物体的形状、结构、明暗和空间的关系，培养学生对造型结构、空间结构、尺度比例的理性分析能力和艺术感知能力。	64 (3)	专业基础 课程	
5	数字图形	本课程包括广告创意源头、广告创意思维、广告创意方法、广告创意元素、广告创意流派、广告创意之巅、广告创意误区、广告创意三字经、广告创意达人、广告创意未来等。创意是灵动的，创意也是有趣的，旨在让大家在轻松的学习环境中走近广告，了解广告创意的过程，培养广告创意的思维，掌握广告创意的方法，体验广告创意之美。	64 (3)	专业基础 课程	
6	摄影摄像 基础	掌握“适度、够用”的数码摄影摄像与应用技术的有关基础知识,掌握各类数码相机的工作原理,了解其结构特点和基本特性,掌握图像软件在各类图片处理的上的运用,控制图片的影调与色调,并能对图片进行艺术再创造,掌握各类数码摄像机的工作原理与拍摄的基本技能。	64 (3)	专业基础 课程	
7	影视后期 剪辑	主要分为基础技能篇与案例实训篇。基础技能篇主要学习Premiere 的基本操作方法及影视编辑技巧,这是学习Premiere 的入门课程,也是必修课程。在案例实训篇中,通过对这些案例进行全面的分析和详细的讲解,使学生更加贴近实际工作,创意思维更加开阔。	64 (2.5)	专业核心 课程	
8	数字创意 产品设计	学习 3D MAX 基本知识、基本模型和高级模型的创建、修改命令面板和常用修改器的介绍、编辑场景材质的介绍,灯光和相机的设置方法、环境特效的设置及渲染输出、动画制作、粒子系统和空间变形物体的使用、视频处理和渲染效果的使用,室内和自然场景设计实例及渲染输出。通过本课程的教学,引导学生逐步了解这一软件对本专业的作用,并使其掌握运用这一软件,从而能够借助该软件来表现设计构思。	64 (3)	专业核心 课程	
9	视觉化信 息设计	视觉化信息设计课程是一门专注于信息的视觉化呈现和设计的课程。该课程主要关注如何将复杂的信息、数据或概念转化为直观、易于理解的视觉形式,以便于人们更好地观察、理解、分析和交流。课程的基本理念是通过学习	64 (2.5)	专业核心 课程	

		视觉化信息设计的知识和技能,使学生掌握清晰完整的视觉信息设计思路和方法。这包括学习视觉信息设计的类别、视觉组织规范、信息符号要素等,以及了解现实中信息交流的种类和方式。通过各类应用案例的详细分解和实践项目制作,学生能够完成对信息的视觉化设计与表现。			
10	三维动画设计与制作	三维动画设计与制作课程是一门针对三维动画设计专业的核心课程,旨在培养学生掌握三维动画制作的全过程,包括从基础的三维建模、材质贴图、灯光设置到动画制作和后期渲染等各个环节。通过这门课程的学习,学生将能够深入全面地了解 3ds Max 软件及其相关软件在动画制作方面的应用,掌握复杂模型的创建、高级材质的制作、灯光与摄像机的设置、三维动画的生成以及各种动画特效的处理等技能。	64 (3)	专业核心课程	
11	数字设计与动画制作	数字设计与动画制作课程旨在培养学生对数字设计与动画制作的创意和技术能力,让学生掌握数字设计与动画制作的基本原理、方法和技能,以及相关的软件工具应用。通过课程学习,学生能够独立完成数字设计与动画作品,并在实践中不断提高自己的设计水平和创作能力。	32 (1.5)	专业核心课程	
12	数字项目合成	学生熟练掌握软件的基本操作,能通过操作实际操作各案例,快速熟悉软件强大的功能和影视后期设计思路,通过解析使学生能够深入学习软件功能和影视后期制作技巧,要求学生能够独立完成小型的节目包装、影视的片头片尾特效的制作。	64 (3)	专业核心课程	
13	插画设计	系统讲授插画的概念、发展历程及现状,介绍插画设计的特征、分类以及表现手段和创作过程,使学生能够掌握插画设计的基本方法和技巧,了解插画设计的创作思路和插画行业的发展现状。	64 (2.5)	专业拓展课	
15	UI 界面设计训练	UI 界面设计训练课程是一门专注于培养学员 UI 设计能力的课程。该课程旨在帮助学员掌握 UI 设计的基本原理、工具和技巧,学习如何设计出用户友好、美观大方的界面。课程内容涵盖设计基础、色彩理论、排版布局、图标和按钮设计等方面,同时强调对用户需求的深入理解和分析。通过实践操作和案例分析,学员将能够掌握 UI 设计的核心技能,为未来的设计工作奠定坚实的基础。	32 (1)	综合实践教学	
16	文创设计综合实训	文创设计训练课程是一门融合文化创新与设计的实践课程。该课程旨在培养学生的文化创意思维与设计能力,通过探索传统文化元素与现代设计理念的结合,学习如何将传统文化进行再设计与创新应用。课程内容涵盖文化分析、创意构思、设计表现等,通过实践项目和案例分析,	3W (2.5)	综合实践教学	

		让学生深入了解文创设计的内涵与价值，为未来的文创产业发展培养优秀人才。			
17	数字视频特效制作(考证)	本课程主要是对学生进行数字媒体交互设计 1+X 证书进行中级考核和鉴定。	3W (2.5)	综合实践教学	
18	短视频创作与运营	本课程旨在帮助学生掌握短视频创作与运营的基本知识和技能。课程内容涵盖了短视频的发展历程、类型、创作技巧、运营策略等方面，通过理论与实践相结合的方式，让学生能够熟练地制作和推广短视频。	3W (2.5)	综合实践教学	
19	视觉艺术设计	视觉艺术设计课程是一门综合性艺术课程，旨在培养学生对视觉艺术设计的理解和应用能力。课程内容涵盖了艺术设计的基本理论、设计原则、创意思维、视觉表现等方面，通过理论与实践相结合的方式，让学生能够熟练地运用视觉艺术设计的技巧和方法。	3W (2.5)	综合实践教学	
20	毕业设计或毕业论文、毕业作品等	本课程主要对毕业生进行实习工作安排或者进行毕业设计答辩。	1W (1)	综合实践教学	
21	数字媒体艺术设计专业岗位实习	通过实习，学生可以将所学的数字媒体艺术设计理论知识应用于实际工作中，从而加深对专业知识的理解，提高实践技能。实习期间，学生将有机会参与项目的设计、制作和后期处理等环节，锻炼自己的操作能力。	456 (19)	综合实践教学	

## 2.任意选修课

表 3-2 专业（技能）课程列表

序号	课程名称	课程简介	学时 (学分)	课程性质	备注
1	绘画	绘画课程旨在培养学生对绘画艺术的兴趣和热情，帮助他们掌握绘画的基本技能和方法，同时提升他们的审美能力和艺术素养。课程内容包括素描、色彩、构图、速写等多种绘画技法，以及艺术史、艺术理论等相关知识。 在绘画课程中，学生将学习如何观察对象、捕捉形态、运用色彩、掌握光影和质感等绘画要素。同时，课程还会引导学生探索不同的绘画风格和表现手法，帮助他们形成自己的艺术风格和创作思路。	32 (1)	专业拓展课	
2	品牌设计	品牌设计课程是一门专注于培养学生品牌设计能力的专业课程。课程涵盖了品牌策略、品牌视觉识别、品牌传播等方面的知识，旨在帮助学生深入理解品牌设计的核心概	32 (1)	专业拓展课	

		念和流程。通过学习，学生将掌握品牌设计的基本方法、技巧和工具，能够独立完成品牌设计项目，提升品牌在市场中的竞争力。课程注重理论与实践相结合，通过案例分析、项目实操等方式，让学生在实操中掌握品牌设计的精髓。			
--	--	--	--	--	--

## 七、教学进程总体安排

(一) 课程设置与教学安排表见附件 1

(二) 学时与学分分配表见附件 2

(四) 教学进程表 (见表 3)

表 4 教学进程表

		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
一 年 级	第一 学期	//	//	//														▲			◎	
	第二 学期																	▲	▲	▲		◎
二 年 级	第三 学期																	▲	▲	▲		◎
	第四 学期																	▲	▲	▲		◎
三 年 级	第五 学期																	▲	▲	▲	◇	◎ ◇
	第六 学期	☆ ◇	☆ ◇	☆ ◇	☆ ◇	☆ ◇	☆ ◇	☆ ◇	☆ ◇	☆ ◇	☆ ◇	☆	☆	☆	☆	☆	☆	☆	☆	☆	☆	☆

说明：◎---考试   ■---假期   ▲---课程设计或综合实践   ◇---毕业设计 (根据毕业考核形式修改)

★---机动   //---军训   ☆---岗位实习

## 八、实施保障

(一) 师资队伍

师资是实现培养目标和培养计划的关键，建设一支专兼职结合，结构合理，具有较高教学水平和较丰富工程实践经验，较高工程素质的“双师型”教师是高职教育中心环节。本专业共

有专业教师 16 人，其中专任教师 12 人，兼职教师 4 人。具备副高以上职称教师 5 人，具有技师以上职业资格证书 16 人，研究生 4 人，“双师型”教师 9 人。

表 5 数字媒体艺术设计专业教学团队一览表

序号	姓名	出生年月	性别	学历	专业技术职务	职业资格	是否“双师型”	讲授的课程	备注
1	张伟	49	男	本科	高级	计算机装调技师	是	数字媒体艺术设计相关	
2	吴新平	56	男	本科	高级	建模技师	是	平面设计	
3	汤炬	53	男	本科	高级		否	思政课程	
4	贺志刚	50	男	本科	高级		否	美术	
5	王亮	40	男	研究生	中级		是	平面设计类	
6	汪亚飞	26	男	研究生	初级	高级平面设计师	是	平面设计类	
7	王露	33	女	本科	初级		是	数字媒体艺术设计相关	
8	班丽	25	女	本科	初级	多媒体应用设计师	是	数字媒体艺术设计相关	
9	张萌	25	女	本科	初级	高级图像制作员	是	数字媒体艺术设计相关	
10	何小燕	25	女	本科	初级	高级图像制作员	是	数字媒体艺术设计相关	
11	伏金红	25	女	本科	初级	高级图像制作员	是	数字媒体艺术设计相关	
12	任思彤	24	女	本科	初级	高级图像制作员	是	数字媒体艺术设计相关	

表 6 兼职教师基本信息一览表

序号	姓名	性别	出生年月	学历	专业技术职务	职业资格	所在单位	从事的技术领域/工作岗位/从业时间	讲授的课程（学时/年）及承担的主要工作	备注
----	----	----	------	----	--------	------	------	-------------------	---------------------	----

1	李晓春	男	1973.01	研究生	教授	高级	宁夏大学	装饰艺术	造型基础	
2	吴磊	男	1986.11	本科	高级多媒体制作师	高级	宁夏绘声绘音有限公司	新媒体 传媒 3年	数码摄影课程设计、非线性编辑 (pr)	
3	徐磊	男	1982.08	本科	高级摄影师	高级	宁夏澜视传媒有限公司	新媒体 传媒 3年	数码摄影课程设计、非线性编辑 (AE)	
4	杨媛	女	1980.06	研究生	副教授	高级	上海工程技术大学	数字媒体艺术设计	数字媒体艺术设计	

## (二) 教学设施

表 7 数字媒体艺术设计专业实验实训场地一览表

序号	实验实训场地	主要设备	工位数	面积(m <sup>2</sup> )	实训室功能	备注
1	专业技能专项训练	计算机、多媒体设备、数字媒体软件	230	240	数字媒体艺术进行训练,影片制作专业专项技能的培养。	数字媒体
2	专业技能专项训练	计算机、多媒体设备、数字媒体软件	180	200	图形图像进行训练,影视制作专业专项技能的培养。	图形图像
3	专业实训	配备计算机、写真机、条幅机、扫描仪、彩色打印机等设备,安装图形图像处理、数字绘画等软件及工具	10	40	教、学、做一体化训练学生的专业能力、方法能力与社会能力	教、学、做
4	数字媒体工作坊	无人机、摄像机、单反相机、云台、计算机、多媒体设备、	20	40	教、学、做一体化训练学生的专业能力、方法能力与社会能力	教、学、做

表 8 数字媒体艺术设计专业校外实习实训基地一览表

序号	企业名称	企业地址	企业对接人	对接人电话
1	宁夏绘声绘音有限公司	石嘴山市经济开发区	吴磊	13909528591

2	宁夏大队长广告装饰传媒公司	石嘴山市大武口区九街	李玉洁	15769523333
3	宁夏博纳星传文化传播有限公司	银川市兴庆区凤凰北街海宝路	郭少豫	13309510288
4	宁夏莫天文化传媒有限公司	银川市兴庆区南熏东路	衡斌	15009513334
5	宁夏尚德嘉壹广告有限公司	银川市金凤区居安南巷 129 号	卢晓辉	15378981111

### (三) 教学资源

#### 1.教材选用

优先从国家和省两级规划教材目录中选用教材。教材选用注重实用，教材内容侧重当前行业主流技术并有一定的超前性，注重多媒体技术与传统纸质教材的结合，增加教材的新颖性，调动学生学习的积极性，让学生在灵活的学习中拓展本学科领域的知识面。重视基础知识和基本概念，突出技能训练，鼓励与行业企业合作开发特色鲜明的专业课校本教材。

#### 2.图书配备

学校图书馆藏书 20 万册，拥有电子图书 20 万册，电子期刊 17319 册。

#### 3.信息化资源

学院拥有 199 间多媒体教室；智慧教室；17 间多媒体教学机房；学院数字教学资源比较丰富，教学资源达 8569 条 1.44TB，其中视频动画 101 个 40G；数字图书馆建设有自助借阅查询机、24 小时自助图书馆等数字化设备，拥有电子图书 20 万册，电子期刊 17319 册。学院加大生产性实训教学资源的配备和开发，结合多媒体和网络技术，推动虚拟仿真教学平台和“互联网+”教



育。

#### （四）教学方法

针对不同类型的课程，采用了不同的教学模式。

**1. 公共基础课**可以采用讲授式教学、启发式教学、问题探究式教学等方法,通过集体讲解、师生对话、小组讨论、案例分析、演讲竞赛等形式,调动学生学习积极性,为专业基础课和专业技能课的学习以及再教育奠定基础。

#### **2. 专业基础课程**

采用“理论+实训+实习”的教学模式，加大实践教学的比例，精讲多练。实践教学中改“指导书”为“任务书”，充分发挥学生的能动性。要求学生能自觉运用所学理论知识，自主设计方案，根据方案要求自选软件及机器设备，在教师指导下按操作规范使用软件及机器设备，对实训方案进行测试，在实践过程中培养学生的专业基本能力，养成规范操作的习惯和科学、缜密、严谨的工作作风。

#### **专业核心课程和专业拓展课程**

采用一体化教学模式，以学习项目（或任务）为载体，将知识点融入到各项目（或任务）之中，在实训室内按项目（或任务）组织实施教学，通过边教边学、边学边练、学做合一“教、学、练、做”有机融合的一体化教学过程，实现岗位技能培养的目的。

#### （五）学习评价

坚持考查和考试相结合；坚持过程和结果相结合；坚持考试考核方式多样化；坚持课程考核工作公平、公正、诚信、严谨的原则。

### **1.课程成绩构成**

A 类课程（纯理论课程）中考查课的成绩构成比例为平时成绩占 40%，期末成绩占 60%；考试课程的成绩构成比例为平时成绩占 30%，期末成绩占 70%。B 类和 C 类课程（理论加实践类课程、纯实践类课程）无论考试课还是考查课，平时成绩占 30%，过程性考核成绩占 30%，期末成绩占 40%。

### **2.记分**

所有成绩无论考查还是考试课程以百分制记分，即平时成绩、过程性考核成绩及期末成绩均记 100 分，按成绩构成比例折算课程考核最终成绩。

### **3.平时成绩构成**

平时成绩由期中考核、平时测验、日常考勤、平时作业、课堂讨论、实习报告或调查报告等构成。

### **4.过程性考核成绩构成**

B 和 C 类课程中的课堂实践任务完成情况构成的过程性成绩。该两类课程应注重过程性考核，实现全程监控和沟通，做到因材施教，考核方式和内容适应学生的学习和思维习惯。

### **5.期末成绩构成**

期末考试成绩构成期末成绩。其中 A 和 B 类考试课程以闭

卷笔试的形式确定期末考试成绩，考查课程可以闭卷考试、开卷笔试、口试、口笔试结合、答辩、论文、上机或实践操作等多种形式中的一种或几种形式确定期末考试成绩；C类课程中的考试课程以抽测学生本课程的实践教学内容掌握程度确定期末考试成绩，考查课程也可根据实习作业、报告等评定期末考试成绩，无论B类或C类课程，在采取实践操作形式的考核中均要制定相应的考核方案和评分标准。

## 6.其他

为取得技能等级证书开设的课程，可采用职业资格证书考试成绩认定的办法确定课程成绩，即取证考试成绩等同于课程成绩。

学生岗位实习或工学交替按学院相关规定评定成绩。

### （六）质量管理

实施满足社会实际需要，本着实用、够用、会用的原则，构建以能力为本位的人才培养方案，校内教学质量要严格执行业院相关制度，采用工学结合、加强实践环节的评价体系，激励学生以积极态度完成实践教学岗位实习，达到“培养职业意识、提高职业能力、强化综合素质”的教学目标。积极做好毕业生考试模式改革和探索，做好毕业生“双证”考核工作，提高学生就业率。

教学质量评价方式：

1.学生评价：定期召开学生座谈会，学生网络评教，了解教

师授课情况，听取学生意见和建议。将教师教学质量与师德业绩挂钩，督促教师不断提升教学能力，提高教学质量。

2.教师评价：定期召开教师教学座谈会，发放教师评学调查表，了解学生学习情况，听取教师意见和建议。

3.校内教学督导评价：定期与校内教学督导交流，了解学生上课、教师教学实施情况，听取校内教学督导意见和建议。

4.用人单位评价：定期与用人单位交流，听取用人单位对学校和学生培养的意见和建议，了解学生在企业的学习和工作情况。

## 九、毕业要求

### （一）应修学分要求

修读完人才培养方案规定的全部课程（包括第二课堂学分），取得必修课及限定选修课的全部学分、5个任意选修课程学分（公共基础任意选修课3学分、专业拓展任意选修课2学分）和8个第二课堂学分方可准予毕业。

### （二）职业技能等级证书要求

数字媒体艺术设计专业学生可考取以下职业技能等级证书。

表9 资格证书

序号	考证名称	考证等级	备注
1	数字视频特效制作（1+X）证书	中级	教育部、威风教育
2			

## 十、附录

附件：1.课程设置与教学进程安排表  
2.学分学时分配表

附件一：

## 数字媒体艺术设计专业课程设置与教学进程安排表

序号	课程类别	课程名称及性质	学分	教学学时数			按学年及学期进行分配					
							第一学年		第二学年		第三学年	
				总学时	理论学时	实践学时	一 16 +4W	二 16 +4W	三 16 +4W	四 16 +4W	五 16 +4W	六 20W
1	公共基础课程	I B 思想道德与法治	3	48	44	4	2	1				
2		I B 习近平新时代中国特色社会主义思想概论	3	48	44	4				3		
3		I ■B 毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	2	32	28	4			2			
4		I B 形势与政策	1	32	28	4	每学期 8 课时					
5		I C 体育 1、2	4	64	0	64	2	2				
6		II C 体育 3、4	2	48	0	48			2	1		
7		I A 职业发展与就业指导	2	38	38	0			1	1		
8		I B 心理健康教育	2	32	18	14		2				
9		I B 信息技术	3	48	24	24		3				
10		I ■A 英语 I、II	8	128	128	0	4	4				
11		I A 高职语文	2	32	32	0	2					
12		I A 劳动教育	1	16	16	0	1					
13		II A 中华优秀传统文化	0.5	8	8	0	√					
14		II A 党史国史	0.5	8	8	0	√					
15		II A 职业素养	0.5	8	8	0		√				
16		II A 创新创业	0.5	8	8	0		√				
17		II A 美育	0.5	8	8	0			√			
18		II A 健康教育	0.5	8	8	0			√			
19		I C 军事技能	2	112	0	112	3W					
20		I A 军事理论	2	36	36	0	√					
21		III 公共基础任意选修课	3	48	16	32	√	√	√			
22		I C 第二课堂	8	160	0	160	√	√	√	√	√	
		<b>小计 1</b>	<b>51</b>	<b>970</b>	<b>500</b>	<b>470</b>	<b>11</b>	<b>12</b>	<b>5</b>	<b>5</b>	<b>0</b>	
23	专业基础	I ■A 分镜头脚本设计	2	32	32	0		2				
24		I ■A 视听语言	2	32	32	0	2					
25		I B 造型基础	3	64	32	32	4					
26		I ■B 数字图形	3	64	32	32	4					

27	（技能）课程	课程	I B 摄影摄像基础	2	32	16	16		2				
28			I B 创意设计	2	32	16	16		2				
29			I ■A 动画运动规律	2	32	32	0		2				
			<b>小计 2</b>	<b>16</b>	<b>288</b>	<b>192</b>	<b>96</b>	<b>10</b>	<b>8</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	
30		专业核心课程	专业核心课程	II ■B 影视后期剪辑	2.5	64	32	32			4		
31				I ■B 数字创意产品设计	3	64	32	32			4		
32				II ■B 视觉化信息设计	2.5	64	32	32		4			
33				I B 三维动画设计与制作	3	64	32	32			4		
34				II B 数字设计与动画制作	1.5	32	16	16					2
35				I B 数字项目合成	2	32	16	16				2	
36	IB 交互数字内容设计			3	64	32	32					4	
	<b>小计 3</b>			<b>17.5</b>	<b>384</b>	<b>192</b>	<b>192</b>	<b>0</b>	<b>4</b>	<b>12</b>	<b>2</b>	<b>6</b>	
37	专业拓展课程	专业拓展课程	II ■B 数字插画设计	2.5	64	32	32				4		
38			II ■B UI 界面设计	2.5	64	32	32				4		
39			IIIA 专业任意选修课	2	64	64	0				√	√	
			<b>小计 4</b>	<b>7</b>	<b>192</b>	<b>128</b>	<b>64</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>2</b>	<b>10</b>	
40	其他	其他	I C 文创设计综合实训	2.5	72	0	72					3W	
41			I C 1+X 考证（中级）	2.5	72	0	72				3W		
42			I C 短视频创作与运营	2.5	72	0	72			3W			
43			I C 视觉艺术设计	2.5	72	0	72		3W				
44			I C 实习报告或毕业作品	1	24	0	24					1W	
45			I C 数字媒体艺术设计专业岗位实习	19	456	0	456					19W	
			<b>小计 5</b>	<b>30</b>	<b>768</b>	<b>0</b>	<b>768</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>10</b>	<b>0</b>	
	<b>其他</b>	<b>考试</b>					<b>1W</b>	<b>1W</b>	<b>1W</b>	<b>1W</b>	<b>1W</b>		
<b>合计</b>				<b>121.5</b>	<b>2602</b>	<b>1012</b>	<b>1590</b>	<b>21</b>	<b>24</b>	<b>17</b>	<b>19</b>	<b>16</b>	<b>19W</b>
注		<p>1. 用“ I ”表示必修课程，用“ II ”表示限定选修课程，用“ III ”表示任意选修课程；用“ ■ ”表示考试课程，每学期各专业考试周统一考试的课程原则上 3-4 门；用“ A ”表示纯理论类课程，用“ B ”表示理论加实践类课程，用“ C ”表示纯实践类课程。所有符号放在课程名称前面。</p> <p>2. 第一学期第 1 至 3 周连续军事技能训练及入学教育，集中上课从第 4 周至 19 周，第二、三、四学期第 1 至 16 周集中上课，集中实践从第 17 周开始；公共基础任意选修课程在第一、二、三学期开设，每学期至少选修 1 门课程，专业任意选修课程在第四、五学期开设，每学期至少选修 1 门课程。</p> <p>3. 《军事理论》军训期间安排 20 学时。</p>											

附件二：

## 数字媒体艺术设计专业学分学时分配表

课程类别	课程门数	考试课门数	选修课门数	学分	学分百分比	学时	学时百分比
公共基础课程	21	2	8	51	33.77%	970	30.22%
专业基础课程	7	3	0	16	0.61%	288	8.97%
专业核心课程	7	3	3	17.5	11.59%	384	11.96%
专业拓展课程	4	2	4	7	1145.53%	192	5.98%
综合实践教学	6	0	0	30	19.87%	768	23.93%
选修课程	12	0	—	21.5	14.24%	448	13.96%
第二课堂	—	—	—	8	5.30%	160	4.98%
合计	57	10	15	151	—	3210	—
总学时				2602			
理论课程总学时		1021		实践课程总学时		1590	
实践教学总学时占总学时之比				61.11%			