

数字媒体艺术设计专业工学结合人才培养方案

一、专业名称

数字媒体艺术设计（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

所属专业大类	所属专业类	对应行业	主要职业类别	主要岗位类别	职业资格（职业技能等级）证书
文化艺术大类 (55)	艺术设计类 (5501)	数字内容服务 (657)	1. 数字视频策划制作师 (3070101) 2. 剪辑 (2100506) 3. 影视动画制作员 (6190104)	1. 数字特效与合成 2. 数字视频编辑 3. 摄像师 4. 动效设计师 5. UI 设计师 6. 建模师	1.1+X 数字影视特效制作 2.1+X 交互设计

五、培养目标

本专业培养具备深厚的人文和自然科学素质、良好的团队合作精神与创新精神、较强的组织管理及合作交流能力、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能力；掌握本专业知识和技术技能，面向时间媒体设计、交互设计等产业，从事数字媒体内容开发的视听与交互创意策划设计、平面与三维数字媒体应用内容可视化与虚拟化艺术设计与管理工作的学生。学生毕业 3-5 年左右，在工作单位应能够成为精通数字内容设计的技术骨干，并能独立带领团队承接相关项目，以及团队相关管理工作的复合型高素质技术技能人才。

六、培养规格

本专业毕业生应在素质、知识和能力方面达到以下要求。

（一）素质目标

1. 具有爱国主义为核心的民族精神；
2. 具有正确的世界观、人生观、价值观；
3. 具有爱岗敬业、诚实守信、服务至上的职业素养；
4. 培养求真务实、积极探索、精益求精、勇于创新的工匠精神；
5. 培养遵守规定、善于实践、按时按质按量完成任务的执行能力；
6. 强化团队协作、人际沟通协调能力；
7. 养成良好的身心素质和人文素养；

8.培养较强的口头与书面表达能力。

（二）知识目标

- 1.了解数字媒体技术与媒体传播基本知识；
- 2.掌握必备的思想政治理论、科学文化基础知识；
- 3.掌握数字艺术、数字媒体基础知识；
- 4.数字媒体内容艺术设计与制作基本原理、生产流程与方法；
- 5.掌握数字媒体艺术设计所需的软硬件应用方法；
- 6.掌握图像、影像修饰、增效、合成方法；
- 7.掌握视听语言基本表达方法；
- 8.掌握数字媒体项目策划、设计、制作、管理的基本知识。

（三）能力目标

- 1.具备对数字媒体艺术设计行业新知识、新技能的学习能力；
- 2.具备数字媒体应用内容视听设计、交互设计、整合应用设计、创意艺术设计能力；
- 3.具备数字媒体应用内容原型制作及艺术设计相关生产制作能力；
- 4.具备基本的数字媒体产品或应用内容创意策划能力；
- 5.数字平面、三维媒体静态、动态与交互创意设计与表达制作能力；
- 6.原型制作与二、三维数字媒体内容较熟练的生产制作能力；
- 7.能够在时间媒体设计、交互设计等领域从事数字媒体内容开发；
- 8.具备数字媒体应用内容项目开发创意策划、项目调研与用户体验实施能力；
- 9.具备数字媒体内容开发生产行业机构中相关的管理与服务能力。

七、典型工作任务与专业课程设置

序号	典型工作任务	专业课程
1	摄像	摄像
2	二维动画制作	二维动画制作
3	数字视频特效合成	数字视频特效合成
4	三维动画制作	三维动画制作
5	界面设计	界面设计
6	宣传拍摄与制作	宣传片拍摄与制作

八、专业核心课程简介

核心课程 1: 交互原型设计制作	第二学年: 参考学时 64
学习目标 通过本课程的学习, 学生学习并熟练掌握界面原型规范, 充分认识原型的重要性; 掌握线框图的创建方法; 掌握自定义控件库的创建方法; 掌握原型软件的交互方法; 掌握模板的应用; 掌握动态面板; 掌握流程图的创建方法; 掌握多人协同工作的方法。掌握原型和规格文件的生成方法。掌握 APP 原型的设计方法及相关工具	

应用。

学习完本课程后学生应该具备以下能力：

1. 能够正确分析、理解客户的诉求；
2. 掌握交互原型设计原理知识
3. 掌握线框图的创建的能力；
4. 掌握自定义控件库的能力；
5. 掌握原型工具的交互方法；
6. 掌握模板的应用、动态面板、流程图的创建的能力；
7. 掌握原型和规格文件的生成；
8. 掌握 APP 原型的设计原理和技巧；
9. 具有对交互原型设计作品鉴赏能力和审美能力；
10. 具有规划和管理项目图标设计的能力；
11. 具有与他人协同工作沟通的能力以及项目管理的能力；
12. 具有良好的职业道德和敬业精神；

学习内容

1. 接受任务，明确任务要求；
2. 需求分析；
3. 与产品经理沟通，修改需求分析，并确定需求分析；
4. 与产品经理沟通，微调低保真原型，并确定低保真原型；
5. 与产品经理沟通，确定设计定位及风格；
6. 根据高保真原型进行视觉设计；
7. 设计软件中补充和完善设计稿；
8. 设计稿标注输出。

核心课程 2：数字视频特效合成

第三学年：参考学时 96

学习目标

通过本课程的学习，使学生能够掌握数字创意视频制作的基本原理及方法，并能根据分镜头脚本内容要求，设计项目实施方案，并进行数字视频创新设计制作，同时具备以下能力：

1. 能够正确使用各种数字创意视频制作相关工具完成设计制作；
2. 能够遵循数字媒体艺术设计理念及艺术设计方法完成各类数字创意视频的设计任务；
3. 具备较强的实践能力，能够综合运用专业知识将相关素材转化成符合要求的视频成片，并能在设计制作过程中进行技术指导和组织管理，解决设计制作的实际问题；
4. 能够准确认知数字内容设计领域发展趋势；
5. 具有数字创意视频设计制作的能力；
6. 具有图像修饰、图像增效、影像合成、艺术处理能力；
7. 具备团队协作、人际沟通协调能力；
8. 具备鉴赏能力和审美能力；
9. 具备新知识、新技能的学习能力和获取信息的能力；
10. 熟知数字创意视频制作工作环节作业要求与规范，能够熟练完成各种有关内容制作；

11. 具备一定的团队组织和管理能力； 12. 具备良好的交往能力、表达能力和联合协作能力，具备优秀的敬业精神、社会责任感和讲究效率与效益的精神。	
学习内容 1. 接收任务，确定项目内容要求； 2. 工作环节作业流程、要求、规范、评价标准； 3. 设计可视化任务制作方案； 4. 检查、整合、二次处理各类素材； 5. 运用相关电脑软件设计制作视频小样； 6. 与项目负责人沟通，修改视频小样，并确定视频小样； 7. 运用相关电脑软件设计制作视频成片； 8. 接收客户反馈意见，修改成片局部，直至客户通过； 9. 按要求输出数字视频成片； 10. 项目文件整理归档。	
核心课程 3：数字产品创意策划	第三学年：参考学时 64
学习目标 通过本课程的学习，使学生能够掌握数字产品的特征及分类，针对不同类型的数字产品能够熟练进行选题策划、文案撰写、编辑发布。同时具备以下能力： 1. 掌握数字产品的内容类型； 2. 掌握数字产品的内容生产方式类型； 3. 掌握数字产品的思维方式； 4. 掌握选题策划的方法； 5. 掌握文案内容创作的方法； 6. 掌握编辑发布的方法； 7. 具备持续学习的热情，能积极学习新技能、新知识 8. 在实践中，有与他人合作的团队精神，具有沟通与交流能力； 9. 在未来的工作中敢于创新、善于创新。	
学习内容 1. 接受任务，明确内容要求； 2. 用户需求分析； 3. 设计解决方案； 4. 数字产品的选题策划； 5. 数字产品的内容创作； 6. 数字产品的编辑发布。	
核心课程 4：三维动画制作	第四学年：参考学时 96
学习目标 通过本课程的学习，培养学生在教师指导下能够熟练制作三维模型、渲染三维场景和制作三维动画，在规定时间内独立或以小组形式完成课业计划，使学生了解三维技术在影视广告领域的发展动态和趋势。	

学习完本课程后学生应该具备以下能力： 1. 了解 3D MAX 工作原理，掌握三维工作流程； 2. 掌握制作三维模型的能力，并渲染出较为真实的场景； 3. 具备独立绘制动画场景脚本的能力，且内容完整； 4. 掌握制作动画的技能，具备独立设计三维场景及片头动画制作的能力； 5. 具备运用工具书、教程、相关网站等技术资料进行设计制作的能力； 6. 掌握行业的新发展和先进的设计理念； 7. 具备资料收集整理、制定实施工作计划和成果汇报等能力； 8. 具备独立思考，分析解决问题的能力； 9. 具备自学能力、理解能力与表达能力； 10. 能积极学习新技能、新知识，在未来的工作中敢于创新、善于创新； 11. 具有较强的口头与书面表达能力。 12. 在学习过程中逐步具备良好的职业道德和敬业精神； 13. 有较强的求知欲，善于使用所学技术解决制作实际问题； 14. 具有克服困难的信心和决心的能力； 15. 在实践中，有与他人合作的团队精神，具有沟通与交流能力； 16. 在学习过程中逐步具备责任意识。	
学习内容 1. 接受任务，明确内容要求； 2. 创建三维模型； 3. 与项目负责人沟通，修改三维模型，并确定三维模型； 4. 模型纹理表现； 5. 场景灯光照明； 6. 物体运动及特效制作； 7. 渲染及输出动画小样； 8. 与项目负责人沟通，修改动画小样，并确定动画小样； 9. 运用电脑软件设计制作三维动画； 10. 整理、归纳项目文件； 11. 交接任务。	
核心课程 4：界面设计	第四学年：参考学时 96
学习目标 通过课程学习，学生能够了解界面设计流程和常见组建设计；理解项目背景，运用用户痛点调研等方法进行设计解决方案的设计；能够根据设计的原型图进行原型测试；制作并根据移动端和网页端的特性完成典型工作任务的完整设计，在制作过程，标准规范；能够评估并进行用户追踪；对已完成的任务进行记录、存档和评价反馈。自觉遵守行业操守和准则。 学习完本课程后学生应该具备以下能力： 1. 熟练掌握界面设计的基本工作流程； 2. 熟练使用多种工具进行页面设计工作；	

3. 具备数字产品基本元素设计的审美能力； 4. 具备多类型界面设计的构图、色彩搭配等艺术审美能力； 5. 掌握项目设计背景； 6. 掌握用户画像的分析方法； 7. 了解用户痛点的分析方法； 8. 具备一定的文化修养以及沟通表达的能力； 9. 具有较强的沟通、合作的团队精神； 10. 对待工作精益求精，具有吃苦耐劳的精神。	
学习内容 1. 接受任务，明确项目背景； 2. 用户痛点调研； 3. 设计解决方案； 4. 产品界面、网站界面设计制作； 5. 产品界面、网站界面测试。	
核心课程 6: 虚拟现实交互设计	第五学年: 参考学时 64
学习目标 通过本课程的学习，学生能够了解虚拟现实行业背景和趋势，掌握虚拟现实资源建模、纹理材质和三维动画的基本方法，熟悉虚拟现实引擎界面和物理系统、动画系统等核心组件功能，能依据虚拟现实应用需求，完成场景、照明和 UI 界面搭建，编写虚拟现实交互控制脚本，完善后期效果处理，完成虚拟现实应用的测试和发布。 学习完本课程后学生应该具备以下能力： 1. 能够依据市场需求，完成虚拟现实应用的设计和策划； 2. 掌握虚拟现实三维模型的创建方法； 3. 掌握虚拟现实纹理贴图的制作和坐标映射方法； 4. 掌握虚拟现实动画的实现方法； 5. 理解虚拟现实交互机制原理，实现交互过程中的 IO 事件监听； 6. 理解虚拟现实引擎中物理系统的概念，实现物理效果模拟。 7. 理解虚拟现实引擎中动画系统的原理，实现角色动态模拟和控制； 8. 掌握 UI 控件制作方法，实现 UI 交互机制； 9. 掌握虚拟现实场景照明布光技术； 10. 掌握虚拟现实场景的视觉效果和后期处理方法； 11. 掌握虚拟现实产品调试和发布方法； 12. 具有与他人协同工作沟通的能力以及项目管理的能力。	
学习目标 通过本课程的学习，学生能够了解虚拟现实行业背景和趋势，掌握虚拟现实资源建模、纹理材质和三维动画的基本方法，熟悉虚拟现实引擎界面和物理系统、动画系统等核心组件功能，能依据虚拟现实应用需求，完成场景、照明和 UI 界面搭建，编写虚拟现实交互控制脚本，完善后期效果处理，完成虚拟现实应用的测试和发布。 学习完本课程后学生应该具备以下能力： 1. 能够依据市场需求，完成虚拟现实应用的设计和策划；	