

数字媒体艺术专业人才培养方案

一、专业代码

专业代码：130508 学制：4年

二、培养目标

数字媒体艺术专业贯彻德智体美劳全面发展的教育方针，落实立德树人的总体要求，立足东莞及粤港澳大湾区建设需求，注重学生创新精神和应用能力培养。培养系统掌握数字媒体艺术专业理论和方法，具备扎实的艺术、社会科学及信息技术基础知识，数字视频拍摄和后期制作以及网络产品开发、策划等实践能力，具备人文素养、科学精神和诚信品质素质，毕业后可以在国家机关、文化教育和新闻出版等部门胜任影视、网络媒体的策划、创作、制作和传播等相关工作的高素质应用型数媒艺术人才。

三、岗位说明

摄影摄像师：熟练使用各种摄影和视频拍摄器材，熟练运用相关后期制作软件及特效制作软件；掌握拍摄的基本流程；熟悉剪辑语言、镜头语言和美术功底；了解视频的基本概念，能从视频拍摄和剪辑的角度对视频质量和效果做出优化；具备创意设计与分镜头设计的技能，并具备根据产品定位输出策划方案及草图的能力；具有色彩知识，有画面感和良好的审美角度。

后期剪辑与特效 / 栏目包装设计师：精通 Photoshop、Illustrator、Flash 等相关软件与视音频制作和后期特效相关软件；掌握文案撰写，富有一定的逻辑思维能力；理解项目脚本和镜头语言，包括剪辑、调色、声音处理和字幕特效合成等；具备独立完成相关视频、后期剪辑工作的能力，包括视频剪辑、添加片头、片尾和字幕等；能够根据需要，对各种视频、音频内容进行二次创作；具有良好的镜头感，对色彩和画面具备一定的审美认知；具备良好的团队协作精神、自我管理能力和沟通能力。

UI 界面设计师：具有互联网产品（web、移动端）UI 设计与用户体验设计能力，包括视觉设计、动效设计、整体版式和风格设计；能够参与产品讨论，并从视觉设计和用户体验的角度提出建议与解决方案；可以配合产品经理、开发人员进行页面布局和效果的整体实现，保证最终设计质量；熟悉规范产品在用户体验上的统一性和一致性，以及制定、维护和更新 UI 设计视觉风格规范；具备手绘、插画等技能。

交互设计师：能够负责公司 APP 的交互设计，维护现有的应用产品，进行交互流程优化改进；可以参与 APP 迭代版本的规划与构思，分析业务需求，提出合理的交互体验解决方案，完成系统化的交互设计；具有产品用户研究和产品可用性分析，能够进行竞品分析，归纳用户目标的能力；具有制定 APP 交互规范，并推动规范有效执行的能力。

四、专业人才培养规格

本专业学生主要学习数字媒体艺术概论、视听语言、影视画面编辑、用户体验分析和交互设计，交互产品设计和数字影视特效制作技能的基本训练，毕业时应具有分析、策划和设计制作相关数字媒体艺术项目的能力。具体要求如下：

1. 思想道德品质

热爱祖国，牢固树立正确的世界观、人生观和社会主义核心价值观。具有良好的道德修养、高度的社会责任感、正确的劳动意识和敬业精神。

2. 综合素质能力

具有综合运用各种手段查阅文献、获取信息的能力；具备运用外语工具进行沟通表达的能力；具有较好的创新创业能力；具有健康体魄和良好的心理素质，面对环境压力时具有较强的自我调适能力；具有综合国防素质；具有跨专业综合能力。

3. 专业素质能力

了解数字媒体艺术相关的基本理论和知识，掌握数字媒体艺术表现的基本技能和表现手法，具备一定的艺术鉴赏能力。

4. 专业技术应用能力

具有较好的专业计算机软件应用能力，能够熟练掌握专业计算机软件的基础知识以及独立操作数字媒体艺术主流软件，能够通过一定的技术手段独立解决本专业领域内的相关问题。

5. 调研分析能力

具备独立设计调研能力；能够充分运用现代信息技术进行资料文献查阅与检索，并通过资料检索与研究、结合设计实验进行测试评估，判断其合理性。

6. 创新创作与自我提升能力

具有创新精神和创业意识，掌握基本的创新创业方法；具有利用数字媒体艺术理论知识进行独立创作的能力。能够通过自主学习进行自我能力提升。具备符合行业对从业人员所需求的实践工作能力。

7. 设计项目策划管理能力

熟悉设计的程序流程及方法，具有一定的数字媒体艺术设计项目的策划与组织能力；能胜任本专业领域内的相关设计项目的策划，创意、执行及组织管理。

8. 沟通协作能力

具有良好的人际交往和团队协作能力。能够就数字影视制作和网络交互产品设计的问题与业界同行及社会公众进行有效的沟通和交流，包括撰写报告和设计文稿、陈述发言、清晰表达或回应指令；具有较好的外语沟通能力，能够在跨学科背景下进行沟通和交流。

五、主干学科及主要课程

1. 主干学科：设计学

2. 主要课程：数字媒体艺术概论、数字色彩及原理、视听语言、分镜头脚本设计、影视画面编辑原理、数字视频编辑、数字影视特效制作、三维设计与制作、交互设计原理、视觉界面设计、信息可视化设计、用户体验分析、交互产品设计与制作、虚拟现实应用设计、网络产品运营与推广

3. 核心课程：视听语言、分镜头脚本设计、影视画面编辑原理、数字影视特效制作、用户体验分析、视觉界面设计、虚拟现实应用设计

六、毕业规定

完成本专业人才培养方案规定的内容，取得规定全部学分，德智体美劳达到毕业要求的，准予毕业。学生在毕业时应获得最低总学分 170 学分。其中，理论教学中通识教育必修课程 38 学分，通识教育选修课程 10 学分，学科基础课程 22 学分，专业必修课程 32 学分，专业拓展选修课程 18 学分；实践教学（不含课内实践）中独立设置的实验（实训）课程 24 学分，集中性实践教学环节 16 学分，综合素质拓展 10 学分。

七、学位与学制

本专业基本学制为 4 年，实行学年学分制，最长修业年限按照学校学籍管理规定执行；符合学校学士学位授予条件的，授予艺术学学士学位。

八、数字媒体艺术专业课程设置及教学进程计划表

(一) 理论教学

课程类别	开课单位	课程编码	课程名称	课程属性	课程性质	学分	总学时	理论学时	实验实训学时	上机学时	实践学时	考核方式	周学时	开课学	备注	
通识教育课程	马 院	F21TB09E	思想道德修养与法律基础	必修	理论	3	48	48				考试	3	1		
	马 院	F21TB02E	中国近现代史纲要	必修	理论	3	48	48				考试	2	2		
	马 院	F21TB03E	马克思主义基本原理概论	必修	理论	3	48	48				考试	2	3		
	马 院	F21TB04G	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	必修	理论	4	64	64				考试	4	4		
	马 院	F21TB05A	形势与政策 1	必修	理论	0.25	4	4				考查	2	1		
	马 院	F21TB06A	形势与政策 2	必修	理论	0.25	4	4				考查	2	2		
	马 院	F21TB07A	形势与政策 3	必修	理论	0.25	4	4				考查	2	3		
	马 院	F21TB08A	形势与政策 4	必修	理论	0.25	4	4				考查	2	4		
	马 院	F21TB09C	军事理论	必修	理论	2	32	32				考查	2	3		
	外语学院	F11TB10E	大学英语（二）1	必修	理论	3	48	48				考试	4	1		
	外语学院	F11TB12C	大学英语（二）2	必修	理论	2	32	32				考试	2	2		
	外语学院	F11TB13C	大学英语（二）3	必修	理论	2	32	32				考试	2	3		
	体育部	F22TB01C	大学体育 1	必修	理论	1	30	30				考查	2	1		
	体育部	F22TB02C	大学体育 2	必修	理论	1	32	32				考查	2	2		
	体育部	F22TB03C	大学体育 3	必修	理论	1	32	32				考查	2	3		
	体育部	F22TB04C	大学体育 4	必修	理论	1	32	32				考查	2	4		
	计信学院	F06TB01E	大学计算机	必修	理论	3	48	24		24		考试	3	2		
	学生处	F23TB01C	大学生心理健康教育	必修	理论	2	32	16			16	考查	2	1		
	双创学院	F26TB01C	创新创业教育	必修	理论	2	32	32				考查	2	4		
	双创学院	F26TB04B	大学生职业规划	必修	理论	1	16	8			8	考查	2	2		
	双创学院	F26TB05B	就业指导	必修	理论	1	16	8			8	考查	2	7		
	学生处	F23TB02A	劳动教育 1	必修	理论	0.5	8	2			6	考查	2	1		
	学生处	F23TB03A	劳动教育 2	必修	理论	0.5	8	2			6	考查	2	2		
	学生处	F23TB04A	劳动教育 3	必修	理论	0.5	8	2			6	考查	2	3		
	学生处	F23TB05A	劳动教育 4	必修	理论	0.5	8	2			6	考查	2	4		
	通识教育必修课程小计						38	670	590	0	24	56				
	通识教育选修课程小计						10	160	160							
	通识教育课程小计						48	830	750	0	24	56				

课程类别	开课单位	课程编码	课程名称	课程属性	课程性质	学分	总学时	理论学时	实验实训学时	上机学时	实践学时	考核方式	周学时	开课学	备注
学科基础课程	创设学院	F02XB27C	数字媒体美术基础	必修	理论	2	32	12	20			考查	3	1	4-15
	创设学院	F02XB28C	数字媒体艺术概论	必修	理论	2	32	32	0			考试	3	1	4-15
	创设学院	F02XB10E	数字色彩及原理	必修	理论	3	48	20	28			考查	4	1	4-15
	创设学院	F02XB29E	数字图形设计	必修	理论	3	48	20	0	28		考查	4	1	4-15
	创设学院	F02XB42E	数字图像处理	必修	理论	3	48	20	0	28		考查	6	2	1-8
	创设学院	F02XB41E	数字摄影与创意	必修	理论	3	48	24	24			考查	6	2	1-8
	创设学院	F02XB32C	* 视听语言	必修	理论	2	32	32	0			考查	4	3	9-16
	创设学院	F02XB40E	数字摄像与表现	必修	理论	3	48	24	24			考查	6	3	1-8
	创设学院	F02XB36B	交互设计原理	必修	理论	1	16	16	0			考查	2	3	1-8
	学科基础课程小计						22	352	200	96	56	0			
专业课程	创设学院	F02ZB15E	数字视频编辑	必修	理论	3	48	20	0	28		考查	6	3	9-16
	创设学院	F02ZB31E	* 分镜头脚本设计	必修	理论	2	32	20	12			考查	4	3	1-8
	创设学院	F02ZB39E	* 用户体验分析与交互设计	必修	理论	3	48	24	24			考查	6	4	9-16
	创设学院	F02ZB48E	二维动态影像设计	必修	理论	3	48	20	0	28		考查	6	4	9-16
	创设学院	F02ZB33E	* 视觉界面设计	必修	理论	3	48	24	24			考查	6	4	1-8
	创设学院	F02ZB38E	* 影视画面编辑原理	必修	理论	3	48	28	20			考查	6	5	1-8
	创设学院	F02ZB52E	交互产品设计与制作	必修	理论	3	48	20	0	28		考查	6	5	9-16
	创设学院	F02ZB58G	三维设计与制作	必修	理论	4	64	28	0	36		考查	8	6	1-8
	创设学院	F02ZB36G	* 数字影视特效制作	必修	理论	4	64	28	0	36		考查	8	6	1-8
	创设学院	F02ZB37G	* 虚拟现实应用设计	必修	理论	4	64	28	36			考查	8	6	9-16
	专业必修课程小计						32	512	240	116	156	0			
专业拓展选修课程小计						18	288	0	0	0	0				
专业课程小计						50	800	240	116	156	0				
必修课程合计						92	1534	1030	212	236	56				
选修课程合计						28	448	160	0	0	0				
课程总计						120	1982	1190	212	236	56				
注：带*的课程为核心课程。															

数字媒体艺术拓展选修课程一览表

学生应在下列选修课程中修满 10 学分专业选修课程，学生也可以跨学科、跨专业修读外专业开设的“专业选修课程”获得的相应学分可替代本专业的“专业选修课程”学分；修满 8 学分“专业+”拓展课程。

课程类别	开课单位	课程编码	课程名称	课程属性	课程性质	学分	总学时	理论学时	实验实训学时	上机学时	实践学时	考核方式	周学时	开学	备注
专业选修课程	创设学院	F02ZX68C	设计方法与实务	选修	理论	2	32	20	12			考查	8	4	1-8
	创设学院	F02ZX65C	平面造型基础	选修	理论	2	32	20	12			考查	8	4	1-8
	创设学院	F02ZX83C	数字音频编辑	选修	理论	2	32	12	0	20		考查	8	4	9-16
	创设学院	F02ZX51C	动画运动规律	选修	理论	2	32	16	16			考查	8	4	9-16
	创设学院	F02ZX92E	影视广告创意与表现	选修	理论	3	48	24	24			考查	12	6	1-8
	创设学院	F02ZX35C	商业摄影	选修	理论	2	32	20	12			考查	8	4	1-8
	创设学院	F02ZX50E	创意媒体	选修	理论	3	48	24	24			考查	12	6	9-16
	创设学院	F02ZX42C	CG 艺术创作	选修	理论	2	32	16	16			考查	2	4	9-16
	创设学院	F02ZX23E	信息可视化设计	选修	理论	3	48	20	28			考查	12	6	1-8
	创设学院	F02ZX67E	三维动画基础	选修	理论	3	48	24	0	24		考查	12	6	1-8
	创设学院	F02ZX25E	创业基础	选修	理论	3	48	20	28			考查	2	3	1-16
	创设学院	F02ZX33E	创新创业实践	选修	理论	3	48	24	24			考查	12	3	1-16
专业选修可选课程小计						30	480								
“专业+”拓展课程	商学院	F01ZX60C	市场营销学	选修	理论	2	32					考查	2	4	市场营销模块
	商学院	F01ZX59C	市场调查与预测	选修	理论	2	32					考查	2	5	
	商学院	F01ZX80C	营销策划	选修	理论	2	32					考查	2	6	
	商学院	F01ZX100C	直播营销与运营	选修	理论	2	32					考查	2	7	
	“专业+市场营销”拓展课程						8	128							
	文传学院	F07ZX51C	创意文案	选修	理论	2	32	16			16	考查	2	4	新媒体运营模块
	文传学院	F07ZX64C	新媒体产品设计与项目管理	选修	理论	2	32	24			8	考查	2	5	
	文传学院	F07ZX68C	新媒体运营	选修	理论	2	32	20			12	考查	2	6	
	创设学院	F02ZX20C	网络产品运营与推广	选修	理论	2	32	32			0	考查	2	7	
	“专业+新媒体运营”拓展课程小计						8	128							
计信学院	F06ZX135C	数据库基础	选修	理论	2	32	20			12		考查	2	5	数据可视化分析模块
计信学院	F06ZX111E	Python 与爬虫技术	选修	理论	3	48	30			18		考查	3	6	
计信学院	F06ZX128E	爬虫与数据可视化分析	选修	理论	3	48	28			20		考查	4	7	
“专业+数据可视化分析”拓展课程						8	128								

课程类别	开课单位	课程编码	课程名称	课程属性	课程性质	学分	总学时	理论学时	实验实训学时	上机学时	实践学时	考核方式	周学时	开课学	备注	
“专业+”拓展课程	智造学院	F10ZX49E	奇妙的电世界	选修	理论	3	48	24	24			考查	3	4		
	智造学院	F10ZX52E	神奇的智能控制之芯	选修	理论	3	48	38	10			考查	2	5		
	智造学院	F10ZX32C	传感器技术及应用	选修	理论	2	32	26	6			考查	3	6		
	“专业+传感控制”拓展课程小计						8	128								
建议学生各学期选修学分	专业拓展选修课选课学期						4	5	6	7	学分合计	学时合计				
	专业选修课程各学期建议选修学分						2	2	3	3	10	160				
	“专业+”拓展课程各学期建议选修学分										8	128				
	建议学生各学期选修专业拓展选修课学分数合计										18	288				

(二) 实践教学

1. 独立设置的实验（实训）课程

课程类别	开课单位	课程编码	课程名称	课程属性	课程性质	学分	总学时	理论学时	实验实训学时	上机学时	实践学时	考核方式	周学时	开课学	备注
学科基础课程	创设学院	F02ZB74Z	数字图形创意专题	必修	实践	4	64	24	40			考查	8	2	9-16
	创设学院	F02ZB52Z	IP 形象品牌设计与运营专题	必修	实践	4	64	24	40			考查	8	3	9-16
	创设学院	F02ZB76Z	数字影像创作专题	必修	实践	4	64	24	40			考查	8	6	9-16
	学科基础课程小计						12	192	72	120	0	0			
专业必修课程	创设学院	F02ZB62Z	动态图形设计专题	必修	实践	4	64	24	40			考查	8	5	9-16
	创设学院	F02ZB77Z	数字影像合成专题	必修	实践	4	64	24	40			考查	8	7	9-16
	创设学院	F02ZB75Z	数字衍生品开发设计专题	必修	实践	4	64	24	40			考查	8	7	9-16
	专业课程小计						12	192	72	120	0	0			
独立设置的实验（实训）课程合计						24	384	144	240	0	0				

2. 集中性实践教学环节

课程类别	开课单位	课程编码	课程名称	课程属性	课程性质	学分	周数	理论学时	实验实训学时	上机学时	实践学时	考核方式	周学时	开学	备注	
通识教育课程	武装部	F27TB01Z	军事技能	必修	实践	2	2					考查		1		
	金贸学院	F03TB02Z	创业综合训练	必修	实践	2	2					考查		7		
	马院	F21TB01Z	“思想政治理论课” 社会实践1	必修	实践	1	1					考查		2		
	马院	F21TB02Z	“思想政治理论课” 社会实践2	必修	实践	1	1					考查		4		
	通识课程小计						6	6								
学科基础课程	创设学院	F02ZB70Z	认知实习	必修	实践	0.5	0.5					考查		3		
	创设学院	F02ZB72Z	设计考察	必修	实践	1.5	1.5					考查		5	9-16	
	学科基础课程小计						2	2								
专业必修课程	创设学院	F02ZB57Z	毕业实习	必修	实践	2	4					考查		7		
	创设学院	F02ZB55Z	毕业论文（设计）	必修	实践	6	8					考查		8		
	专业必修课程小计						8	12								
集中性实践教学环节合计						16	20									

3. 综合素质拓展

为拓展学生综合素质、培养学生创新能力，本专业设定10个综合素质拓展学分。综合素质拓展学分的认定与管理统一按照《东莞城市学院本科生综合素质拓展学分管理实施细则》执行。

九、四年教学进程安排表

学期	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19-20	周学时
一		★	★	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	※	24
二	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	◇	※	※	20
三	●	●	●	●	●	●	●	●	●○	●○	●○	●○	●○	●○	●○	●○	●○	※	※	18
四	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	◇	※	※	20
五	●	●	●	●	●	●	●	●	●○	●○	●○	●○	●○	●○	●○	●○	●○	※	※	14
六	●	●	●	●	●	●	●	●	●○	●○	●○	●○	●○	●○	●○	●○	◇	※	※	16
七	●	●	●	●	●◎	●◎	●◎	●◎	●○	●○	●○	●○	●○	●○	●○	●○	△◎	※	◇	7
八	□	□	□	□	■	■	■	■	■	■	■	■	♀	♀	☆	◇	◇	◇	◇	0

符号说明：

“●：理论教学” “※：考试” “◇：金工实习” “◎：电工（电子工艺）实习” “○：课程设计、课程实训、专业综合实训等独立设置的实验（实训）课程” “★：军事技能” “▼：“思想政治理论课”社会实践” “☆：就业辅导与毕业教育” “△：认知实习” “◎：课程论文、学年论文、社会调查、专业实习、生产实习、专业实践等集中性实践教学课程” “□：毕业实习” “■：毕业设计（论文）” “♀：毕业答辩” “◇：机动周”。

十、学时、学分分配及比例

课程类别	课程性质	理论教学 (含课内实验、实践)		实践教学 (不含课内实验、实践)			学时小计	学分合计	学分合计占总学 分比例	
		学时	学分	学时	周数	学分				
通识教育 课程	必修	670	38	0	6	6	670	44	25.88%	
	选修	160	10	0	0	0	160	10	5.88%	
学科基础 课程	必修	352	22	192	0.5	14	544	36	21.18%	
专业课程	必修	512	32	192	12	20	704	52	30.59%	
	选修	288	18	0	0	0	288	18	10.59%	
必修课程小计		1534	92	384	18.5	40	1918	132	77.65%	
选修课程小计		448	28	0	0	0	448	28	16.47%	
课内教学合计		1982	120	384	18.5	40	2366	160	94.12%	
综合素质拓展学分		10								5.88%
专业总学分		170								100.00%
实践教学(含课内实验、实践)情况										
实践课程类别	学时	周数	学分	占必修课学分比例(%)			占必修课学分比例合计			
课内实践学时	504	0	31.5	23.86%			54.17%			
独立设置的实验 (实训)课程学时	384	0	24	18.18%						
集中性实践教学环节	0	20	16	12.12%						

十一、修读辅修专业教学计划表

课程类别	开课单位	课程名称	课程属性	课程性质	学分	总学时	理论学时	实验实训学时	上机学时	实践学时	考核方式	周学时	开课学期	备注
辅修专业课程	创设学院	视听语言	必修	理论	2	32	32	0	0	0	考查	8	5	1-8
	创设学院	数字摄像与表现	必修	理论	3	48	20	28	0	0	考查	12	5	1-8
	创设学院	数字视频编辑	必修	理论	3	48	20	28	0	0	考查	12	5	9-16
	创设学院	分镜头脚本设计	必修	理论	2	32	16	16	0	0	考查	12	6	1-8
	创设学院	影视画面编辑原理	必修	理论	3	48	28	20	0	0	考查	12	6	1-8
	创设学院	视觉界面设计	必修	理论	3	48	28	20	0	0	考查	12	6	1-8
	创设学院	用户体验分析与交互设计	必修	理论	3	48	24	24	0	0	考查	12	7	1-8
	创设学院	交互产品设计与制作	必修	理论	3	48	24	24	0	0	考查	12	7	9-16
	创设学院	数字影视特效制作	必修	理论	3	48	24	24	0	0	考查	12	7	9-16
合计(9)门							25	400	216	184	0	0		

十二、其它说明

1. 根据学校人才培养需要和通识课程教育目标开设通识教育选修课程，原则上要求学生在第 2 至第 5 学期内完成，每学期 2-4 学分，学生毕业时必须修满 10 学分。学生不能将主修专业相同或相近的课程作为选修课程选修，不能重复选修相同通识教育选修课程，否则不予认定对应学分。具体课程及选课要求按《通识教育选修课程选课指南》执行。

2. 本专业应根据专业具体情况，于学生入学时开展入学教育，并于学生毕业前开展毕业教育。

附件 1: 课程与人才培养规格要求对应关系表

课程名称	思想道德品质	综合素质能力	专业素养	技术能力	调研分析	创新创作	策划管理	沟通协作
思想道德修养与法律基础	√							
中国近现代史纲要	√							
马克思主义基本原理概论	√							
毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	√							
“思想政治理论课”社会实践	√							
军事技能	√	√						
形势与政策	√							
大学英语		√						√
大学体育		√						
大学计算机		√						
大学生心理健康教育		√						
创新创业教育		√						
大学生职业规划		√						
就业指导		√						
劳动教育	√	√						
军事理论	√	√						
创业综合训练	√							
数字媒体美术基础			√			√		
数字媒体艺术概论			√			√		
数字色彩及原理			√	√		√		
数字图形处理	√			√				
数字图像处理	√			√				
* 视听语言	√	√	√			√		
数字摄影与创意			√	√		√		
数字摄像与表现		√	√			√	√	√
交互设计原理			√		√	√		
数字视频编辑			√	√		√	√	
* 分镜头脚本设计			√			√	√	
* 用户体验分析与交互设计		√	√			√	√	√
* 影视画面编辑原理			√		√	√		
二维动态影像设计				√		√		
* 视觉界面设计			√	√		√	√	

课程名称	思想道德品质	综合素质能力	专业素养	技术能力	调研分析	创新创作	策划管理	沟通协作
交互产品设计与制作				√		√		
三维建模设计与制作				√		√		
* 数字影视特效制作				√		√		
* 虚拟现实应用技术			√	√		√		
设计方法与实务			√		√	√	√	√
平面造型基础	√		√			√		
数字音频编辑	√		√			√		
动画运动规律			√	√				
影视广告创意与表现				√	√	√	√	√
商业摄影			√	√		√		
创意媒体				√		√	√	
CG 艺术创作			√	√		√		
信息可视化设计			√	√	√	√		
三维动画基础				√		√		
创业基础				√	√	√	√	√
创新创业实践				√	√	√	√	√
数字图形创意专题			√	√		√		
IP 形象品牌设计与运营专题			√		√	√	√	√
数字影像创作专题				√	√	√	√	√
动态图形设计专题				√	√	√		
数字影像合成专题				√	√	√		
数字衍生品开发设计专题				√	√	√		
认知实习	√	√						
设计考察		√			√			
毕业实习				√	√	√	√	√
毕业论文（设计）				√	√	√	√	√

附件 2:

核心课程简介

1. 课程名称:《视听语言》 学时: 32 学分: 2 课程类别: 学科基础课程

《视听语言》是数字媒体艺术专业的学科基础课程。该课程任务是使学生了解影视这门视听艺术特殊的表达方式,具备从专业角度读解分析影片视听要素的能力,为影视链条式课程的学习打下坚实的专业基础。

2. 课程名称:《分镜头脚本设计》 学时: 32 学分: 2 课程类别: 专业必修课程

《分镜头脚本设计》为数字媒体艺术专业的专业必修课程。该课程主要内容包括分镜脚本绘制、设计的基础知识及相关技巧。通过理论学习和分镜设计技法训练,使学生掌握分镜头设计技法,为数字影视的创作奠定基础。

3. 课程名称:《影视画面编辑原理》 学时: 48 学分: 3 课程类别: 专业必修课程

《影视画面编辑原理》是数字媒体艺术专业(数字影视制作方向)的专业必修课程。该课程任务是让学生了解影视剪辑艺术的基本理论,影视制作的过程;掌握影视剪辑的技巧,为具有扎实的科学和艺术理论基础打下基础。

4. 课程名称:《视觉界面设计》 学时: 48 学分: 3 课程类别: 专业必修课程

《视觉界面设计》是数字媒体艺术专业(网络媒体方向)的专业必修课程。该课程主要内容包括移动多媒体用户界面设计的基本概念及技巧;移动多媒体界面设计过程中要遵循的方法和原则。通过学习,让学生掌握移动多媒体用户界面设计的方法和原则,能够对不同的移动多媒体终端用户界面进行设计。

5. 课程名称:《用户体验分析与交互设计》 学时: 48 学分: 3 课程类别: 专业必修课程

《用户体验分析与交互设计》是数字媒体艺术专业(网络媒体方向)的专业必修课程。该课程主要任务是通过探讨了网络外观与界面设计的用户易用性等用户体验及互动相关的设计,使学生了解网络上的用户体验与互动设计,并通过实际的案例来实践理论设计,对于已有网络交互产品进行用户体验改进和互动设计改进。

6. 课程名称:《数字影视特效制作》 学时: 64 学分: 4 课程类别: 专业必修课程

《数字影视特效制作》是数字媒体艺术专业(数字影视制作方向)的专业必修课程。通过学习,使学生对传统特效的发展历程及光学特效、烟火特效、微缩模型和数字中间片等较为高端的数字特效的制作技术和流程规划;熟练掌握影视特效相关软件,可以在实践创作中对目标效果能够找到系统的解决方案从而进行设计与实施。

7. 课程名称:《虚拟现实应用设计》 学时: 64 学分: 4 课程类别: 专业必修课程

《虚拟现实应用设计》是数字媒体艺术专业(网络媒体方向)的专业必修课程。该课程主要任务是通过教授虚拟现实技术相关知识,使学生能够掌握虚拟现实技术,并最终达到运用 VR 开发工具制作三维交互的,效果逼真的现实场景的能力。

