

数字媒体艺术本科专业人才培养方案（简版）

（专业代码：130508）

一、培养目标

本专业依据学校办学定位，培养德、智、体、美、劳全面发展，拥有良好的人文、艺术与科学素养，系统掌握数字媒体艺术专业理论知识和专业技能，能够适应区域经济社会发展需要，能够综合运用所学理论知识分析和解决实际问题，具备较强的创新意识、设计实践能力与终身学习能力；系统掌握数字媒体艺术专业理论知识，专业基础知识、理论、方法和相关专业技能。能够将艺术设计的新理念与数字化技术相结合，在团队中进行数字交互设计相关领域的研究开发，在设计文化产业相关领域从事影视、动画设计制作、网络新媒体的策划、数字合成、艺术设计创作运营或管理的高素质应用型人才。

本专业学生毕业五年后应达到以下总体目标如下：

1.具有良好的思想品德、设计师素养和职业道德水准，健全的心理和健康的体魄，遵守行业规范，秉承绿色设计理念，不断积累综合知识，拓宽设计视野、终身学习，有效开展数字设计服务。

2.具有较强的独立设计思考能力和分析解决问题的能力。熟悉数字媒体艺术行业发展规律和市场运作机制，灵活运用专业知识和现代化信息技术及工具，提出针对性的设计策略和实践方案。

3.具备较强的设计创新意识和实践应用能力。形成较强的创意思维，创新意识和创业能力，以综合艺术创作为方向，技术与艺术并重，强化学生的动手能力和实践经验，增强社会实践能力，具有独立解决数字产业实际问题的能力，满足市场和社会发展需求。

4.具备跨学科视野的数字媒体艺术设计研发协作能力。能够在多学科背景的团队中构建有效信息沟通机制，在不同的技能群里形成一专多能的专业体系，与他人高效协同完成设计实践，并能够取得一定的创造性成果。

二、毕业要求

依据人才培养目标，学生完成培养方案规定的课程和学分，考核合格符合毕业要求，准予毕业。预期毕业要求如下：

1. 数字媒体艺术职业素养

具备丰富的人文、设计、艺术与科学素养、社会责任感和职业奉献意识。具备健全的人格和健康的心理，具有较强的调查研究与决策、组织与管理、环境适应与团队合作等能力，遵守职业道德和规范，尊重版权意识。

2. 艺术综合素养

具备良好的艺术学科知识体系和文化素养，熟悉专业前沿知识和发展趋势。掌握数字媒体艺术专业领域研究的基础理论和方法，具备对数字媒体艺术专业市场运行规律和机制的洞察力，并能指导未来的学习和实践。

3. 知识运用能力

具备创造性思维和设计思辨能力，能够综合运用美术学、设计学等不同学科的知识、经验和价值观，进行独立思考、多角度分析、判断和设计。掌握扎实、系统的数字媒体艺术基础史论知识，相关计算机软件应用的基本理论，通过有效的设计程序和方法，设计创意和理论知识能力解决数字媒体艺术领域的实际问题。

4. 综合实践应用能力

具备符合时代发展需求的现代信息素养与应用能力，能够从事数字媒体艺术理论研究和艺术实践创作。能够有效运用数字影像、可视化交互领域（如交互装置艺术、视觉动态图形设计、数字界面设计、造型艺术、实验影像、短视频制作、交互用户体验设计、信息可视化设计）等知识的中后期的数字合成技术与实践能力；数字动画（如数字动画创作、视听语言、定格动画、数字场景、数字特效）等方向的中后期相关软件操作与实践能力。学生将有针对性的选择自身擅长的领域技能。

5. 团队协作能力

具备良好团队创新和协作精神，能够与设计团队成员沟通协调，尊重包容他人的意见和观点，及时跟进处理设计实践环节存在的复杂工程问题。在团队中全面承担个体、成员以及负责人的角色，并积极承担相应的责任和义务，能批判性评估个人在团队中的贡献。

6. 沟通交流能力

具有较强的学习能力、数字影像、数字动画图形创作的表达能力、计算机、信息技术运用等基本能力。能够针对数字媒体艺术专业问题与业界同行及社会公众等不同受众群体进行有效沟通和交流，完成专业汇报、沟通与受众反馈等任务。

7. 三创能力

具有良好的创新意识、创意思维和创业能力。能灵活运用所学的知识、技能和理论开展设计项目的创意策划、设计组织及实施基础上，进行整体的创新创业推进。能在项目管理的过程中综合考虑社会、经济、法律、文化等因素影响，具有较强适应社会变化的能力，以及在与企业项目接轨的实战过程中的问题给出有创造力的优化解决方案并取得实际成果。

8. 终身学习能力

具备自主学习和终身学习的能力，认识到持续完善自我的重要性。能够利用数字媒体艺术专业各种学习资源和途径更新知识和信息，对自己的学习过程及成果进行评价和反思，不断提高自己的学习效果和适应能力。

三、学制与修业年限

基本学制 4 年，可实行弹性学制，修业年限 3-6 年。

四、主干学科

设计学、艺术学。

五、专业核心课程

角色设计、三维动画设计、实验影像、信息可视化设计、动态图形设计、短视频制作、数字影视合成技术。

六、专业特色课程

展陈与装置艺术、数字影像调色、游戏美术设计、光影视觉设计、虚拟现实应用设计、影像互动装置、数字影像主题创作 1、数字影像主题创作 2、数字插画、数字衍生品设计、数字游戏设计、数字动画主题创作 1、数字动画主题创作 2。

七、主要专业实验实训课程

计算机图形图像处理、实验影像、短视频制作、数字摄影艺术、数字摄像基础、数字影视合成技术、新媒体活动与策划等。

八、主要集中性实践教学环节

军训、入学教育、设计基础写生、设计专业考察、数字媒体艺术制作、毕业实习、毕业论文（设计）等。

九、毕业要求与授予学位条件

1. 修完人才培养方案规定的总学分 172，其中课内教学 163 学分，第二课堂 9 学分，准予毕业；
2. 符合学校学士学位授予条件，可授予艺术学学士学位。

十、数字媒体艺术专业课程设置一览表

平台	模块	课程编码	课程名称	学分数	总学时	学时类别				各学期学时配置								考核方式	开课单位	
						讲授	实验	实训	实践	一	二	三	四	五	六	七	八			
思想政治教育平台	思想政治理论课模块	IPE163000	思想道德与法治	3	48	32			16	48									考试	马院
		IPE113000	中国近现代史纲要	3	48	48					48								考试	马院
		IPE113001	马克思主义基本原理	3	48	48						48							考试	马院
		IPE163002	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	3	48	32			16			48							考试	马院
		IPE113002	习近平新时代中国特色社会主义思想概论	3	48	48							48						考试	马院
		IPE112000	形势与政策	2	32	32				8	8	8	8						考查	马院
		模块小计				17	272	240	0	0	32	56	56	104	56	0	0	0	0	
平台小计				17	272	240	0	0	32	56	56	104	56	0	0	0	0			
通识教育平台	通识必修课程模块	GRC213615	大学英语 B1	3	48	48				48								考试	外语	
		GRC213616	大学英语 B2	3	48	48					48								考试	外语
		GRC212627	大学英语 B3	2	32	32						32							考试	外语
		GRC212628	大学英语 B4	2	32	32							32						考试	外语
		GRC211211	大学体育 1	1	32			32		32									考查	体育
		GRC211212	大学体育 2	1	32			32			32								考查	体育
		GRC211213	大学体育 3	1	32			32				32							考查	体育
		GRC211214	大学体育 4	1	32			32					32						考查	体育
		GRC252800	计算机应用基础	2	32	16	16					32							考试	人智
		GRC202101	军事理论	2	36	36				36									考试	军事
		GRC202700	大学生心理健康教育	2	32	32						32							考查	心理
		GRC201300	劳动教育	1	32	16			16		32								考查	劳动
		GRC212401	写作与沟通	2	32	32						32							考查	马院
		GRC212900	创业基础	2	32	32							32						考试	管理
		GRC211208	大学美育（音乐）	1	16	16							16						考查	教育
		GRC211209	大学美育（美术）	1	16	16							16						考查	艺传
		模块小计				27	516	356	16	128	16	116	176	112	112	0	0	0	0	
通识选修课程模块	指定选修(党史)		历史演变与人类思想	2	32	32								32				考查	马院	
			国学经典与文化遗产	2	32	32													考查	马院
			科学发现与技术革命	2	32	32							32						考查	艺传
			经济活动与法律法规	2	32	32													考查	人智
			经济活动与社会管理	2	32	32				32									考查	经济
			自我管理 with 终身学习	2	32	32											32		考查	管理
			思维训练与问题解决	2	32	32					32								考查	人智
			团队协作与沟通交流	2	32	32													考查	管理
			信息素养与技能应用	2	32	32													考查	人智
			指定选修	创新创业与职业就业	2	32	32					16					16		考查	管理
通识选修课程共设置有 10 个模块，每个模块提供一定数量的课程供学生选择学习。具体见每学期发布的选修课程清单。																				
模块小计（实选 12 学分）				12	192	192	0	0	0	32	48	0	32	32	16	32	0			
平台小计				39	708	548	16	128	16	148	224	112	144	32	16	32	0			

平台	模块	课程编码	课程名称	学分数	总学时	学时类别				各学期学时配置								考核方式	开课单位		
						讲授	实验	实训	实践	一	二	三	四	五	六	七	八				
专业教育平台	专业基础课模块	DES211000	设计新生专业导论	1	16	16				16									考查	艺传	
		DMA262001	观察与表现	2	32	16			16	32										考查	艺传
		DMA262006	数字色彩	2	32	16			16	32										考查	艺传
		DMA263005	构成设计	3	48	16			32	48										考查	艺传
		DES212004	设计概论	2	32	32					32									考试	艺传
		DMA353001	计算机图形图像处理	3	48	16		32			48									考查	艺传
		DMA364001	数字摄影艺术	4	64	32	8		24		64									考查	艺传
		DMA364002	数字摄影基础	4	64	32			32			64								考查	艺传
		DMA342007	故事创作	2	32	16	16					32								考查	艺传
		DMA343003	数字图形创意	3	48	24	16		8			48								考查	艺传
		DMA312004	数字媒体艺术概论	2	32	32						32								考试	艺传
		DMA312005	交互用户体验分析	2	32	32							32							考查	艺传
		DMA353002	非线性编辑	3	48	24		24					48							考查	艺传
		DMA343006	数字界面设计	3	48	32	16							48						考查	艺传
模块小计				36	576	336	56	56	128	128	144	176	80	48	0	0	0				
专业教育平台	专业核心课模块	DMA343009	角色设计	3	48	24	24				48								考查	艺传	
		DMA363010	实验影像	3	48	16	16		16					48					考查	艺传	
		DMA334011	三维动画设计	4	64	24		40				64							考查	艺传	
		DMA343012	信息可视化设计	3	48	24	24							48					考查	艺传	
		DMA344013	动态图形设计	4	64	32	24		8				64						考查	艺传	
		DMA363014	短视频制作	3	48	24		24					48						考查	艺传	
		DMA354015	数字影视合成技术	4	64	24		40					64						考查	艺传	
模块小计				24	384	168	88	80	48	0	0	48	64	176	96	0	0				
平台小计				60	960	504	144	136	176	128	144	224	144	224	96	0	0				
专业教育平台	专业特色模块	DMA462004	展陈与装置艺术	2	32	12			20				32						考查	艺传	
		DMA432006	数字影像调色	2	32	12		20				32							考查	艺传	
		DMA442011	数字插画	2	32	12	20							32					考查	艺传	
		DMA442006	字体与版式设计	2	32	16	16								32				考查	艺传	
	模块小计				8	128	52	36	20	20	0	0	0	32	32	32	32	0			
	专业方向平台	数字影像方向模块	DMA462007	光影视觉设计	2	32	12	12		8					32					考查	艺传
			DMA442008	虚拟现实应用设计	2	32	12	20							32					考查	艺传
			DMA462010	影像互动装置	2	32	16		16						32					考查	艺传
			DMA462008	数字影像主题创作 1	2	32	12		20						32					考查	艺传
			DMA462009	数字影像主题创作 2	2	32	12		20						32					考查	艺传
	模块小计				10	160	64	32	0	64	0	0	0	0	0	160	0	0			
	专业方向平台	数字动画方向模块	DMA442005	游戏美术设计	2	32	16		16						32					考查	艺传
			DMA442012	数字衍生品设计	2	32	12	20							32					考查	艺传
			DMA432013	数字游戏设计	2	32	12		20						32					考查	艺传
DMA432014			数字动画主题创作 1	2	32	12		20						32					考查	艺传	
DMA432015			数字动画主题创作 2	2	32	12		20						32					考查	艺传	
模块小计				10	160	64	20	76	0	0	0	0	0	128	32	0					
平台小计（限选）				18	288	116	68	20	84	0	0	0	32	32	192	32	0				

平台	模块	课程编码	课程名称	学分数	总学时	学时类别				各学期学时配置								考核方式	开课单位	
						讲授	实验	实训	实践	一	二	三	四	五	六	七	八			
实践教育平台	军训与入学教育	GRC582111	军训	2	2周				2周	2周									考查	军事
		DMA502000	入学教育	1	1周				1周	1周									考查	艺传
	模块小计			3	3周	0	0	0	48	48	0	0	0	0	0	0	0			
	专业实践课程模块	DES583001	设计基础写生	3	3周				3周			3周							考查	艺传
		DES583002	设计专业考察	3	3周				3周						3周				考查	艺传
		DMA582003	新媒体活动与策划	2	32				32		32								考查	艺传
		DMA598999	数字媒体艺术制作	8	8周				8周							8周			考查	艺传
	模块小计			16	256	0	0	0	256	0	32	48	0	0	48	128	0			
	毕业训练模块	DMA584830	毕业实习	4	8周				8周							4周	4周		考查	艺传
		DMA596999	毕业论文(设计)	6	12周				12周							4周	8周		考查	艺传
	模块小计			10	160	0	0	0	160	0	0	0	0	0	0	64	96			
	平台小计			29	464	0	0	0	416	48	32	48	0	0	48	192	96			
	总计=思想政治教育+通识教育+专业教育+特色方向+实践教育			163	2692	1408	228	284	724	380	456	488	376	288	352	256	96			