



建设职业技术学院

数字媒体艺术设计专业

人才培养方案

2024 年



目录

一、名称及代码.....	4
二、入学要求.....	4
三、修业年限.....	4
四、职业面向.....	4
五、培养目标与培养规格	5
（一）培养目标.....	5
（二）培养规格.....	5
六、课程设置及要求.....	6
（一）课程设置及方法	7
1、课程设置思路	7
2、课程设置方法	8
（二）课程介绍.....	25
1、公共基础课程	25
2、专业（技能）课程	30
（三） 课程体系框架图（示意）	37
（四） 专业课程体系对标表.....	37
七、教学进程总体安排	38
（一） 教学学时与学分分配.....	38
（二） 课外素质教育学时与学分.....	40
（三） 岗位实习学时与学分	40
八、实施保障	40
（一） 师资队伍	40
（二） 教学设施	42
（三） 教学资源	44
（四） 教学方法	45
（五） 学习评价	45
（六） 质量管理	46
九、毕业要求	47
（一） 毕业学分及证书要求	47
十、附录	47

(一) 教学计划变更审批表	47
---------------------	----

数字媒体艺术设计专业人才培养方案

前言

人才培养方案是实现人才培养目标的纲领性文件和组织教学过程的具体依据。为适应国家经济、社会、文化和科技发展对人才的需要，学校围绕中长期发展目标，进一步深化教育教学改革，提高人才培养质量，根据贵州本土人才需求，在对专业进行市场调研的基础上，和企业专家共同研讨，就人才培养目标、规格、人才培养模式、专业课程体系结构设置、课时安排、教学内容和教学方法等诸多方面进行了切合实际的深入细致的研究探讨，最终形成了《数字媒体艺术设计专业人才培养方案》。

一、名称及代码

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 (代码)	所属专业类(代码)	对应行业 (代码)	主要职业类别(代码)	主要岗位群 类别(或技术领域)	职业资格证书或 技能等级证书

文化艺术大类 (55)	艺术设计类(5501)	广告业(725)	广告设计师 (4-08-08-08)、 动画制作员 (4-13-02-02)、 陶瓷产品设计师 (4-08-08-13)、 视觉传达设计员 (2-09-06-01)、 动画设计员 (2-09-06-03) 数字媒体艺术专业人员 (2-09-06-08)	数字媒体平面艺术设计、 数字交互设计、数字合成、动画设计制作、虚拟现实内容设计制作等岗位 (群)	广告设计师(3级)、 动画制作员(3级)、 陶瓷产品设计师(3级)、 平面设计师证、 多媒体设计师证、 数字创意建模师证、 数字媒体交互设计师证、 新媒体运营师证、 数字影视特效制作师证
----------------	-------------	----------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

五、培养目标与培养规格

(一) 培养目标

本专业培养德智体美劳全面发展，掌握扎实的科学文化基础和设计基础、造型基础、视听语言等知识，具备数字创意产品设计、设计文稿编写、展示传播等能力，具有工匠精神和信息素养，能够从事数字交互设计、虚拟现实内容设计制作、数字合成、动画设计制作等工作的高素质技术技能人才。

(二) 培养规格

1、素质

(1)热爱中国共产党，热爱社会主义，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) 具备正确的世界观、人生观、价值观，崇尚宪法、遵法守纪、崇德向善、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) 为人诚实、正直、谦虚、谨慎，具有良好的职业操守和职业道德；

(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) 具备健康的体魄，健康的心理，能吃苦耐劳，能适应岗位对体能的要求。养成良好的健身习惯与卫生习惯，以及良好的行为习惯。

(6) 具备一定的审美和人文素养以及专业审美能力，能够形成 1-2 项艺术特长或爱好。

2、知识

(1) 熟悉信息技术基础、公共关系及美学等方面的理论知识；

(2) 掌握设计基础、造型基础的理论知识；

(3) 掌握分镜头脚本设计、动画运动规律、摄影摄像等基本理论知识；

(4) 掌握数字图形、视觉艺术等理论知识；

(5) 掌握视听语言、对象语言等理论知识；

(6) 掌握各类数字媒体设计软件，如 Photoshop、Illustrator、After Effects、CINEMA 4D、Premiere Pro 等的理论知识及基本操作；

(7) 掌握数字媒体技术的基本原理，包括数字音视频处理、交互设计技术、虚拟现实与增强现实等；

(8) 掌握品牌形象设计、展示设计基本流程、设计工艺及方法。

3、沟通能力

(1) 具有数字技能，适应数字经济发展新需求，能够使用数字工具完成数字内容创作；

(2) 具有分镜头设计与创作能力；

(3) 具有交互产品设计与开发能力；

(4) 具有数字合成与数字产品的创意与设计能力；

(5) 具有虚拟现实内容设计与制作能力；

六、课程设置及要求

（一）课程设置及方法

1、课程设置思路

坚持以“岗”为标准、以“课”为核心、以“证”为指南、以“赛”为提升，积极探索“岗课对接-课赛融合-赛证衔接-证岗融通”的育人模式。将“1+X”证书的考核标准与数字媒体艺术设计专业的课程相结合,吸纳数字媒体新技术,搭建三位一体课程体系框架,构建模块化,结构化课程体系,将新技术、新工艺、新规范纳入课程标准和教学内容,将职业技能等级标准等有关内容融入专业课程教学,职业技能等级证书与学历证书实现相互融通和学分互换。

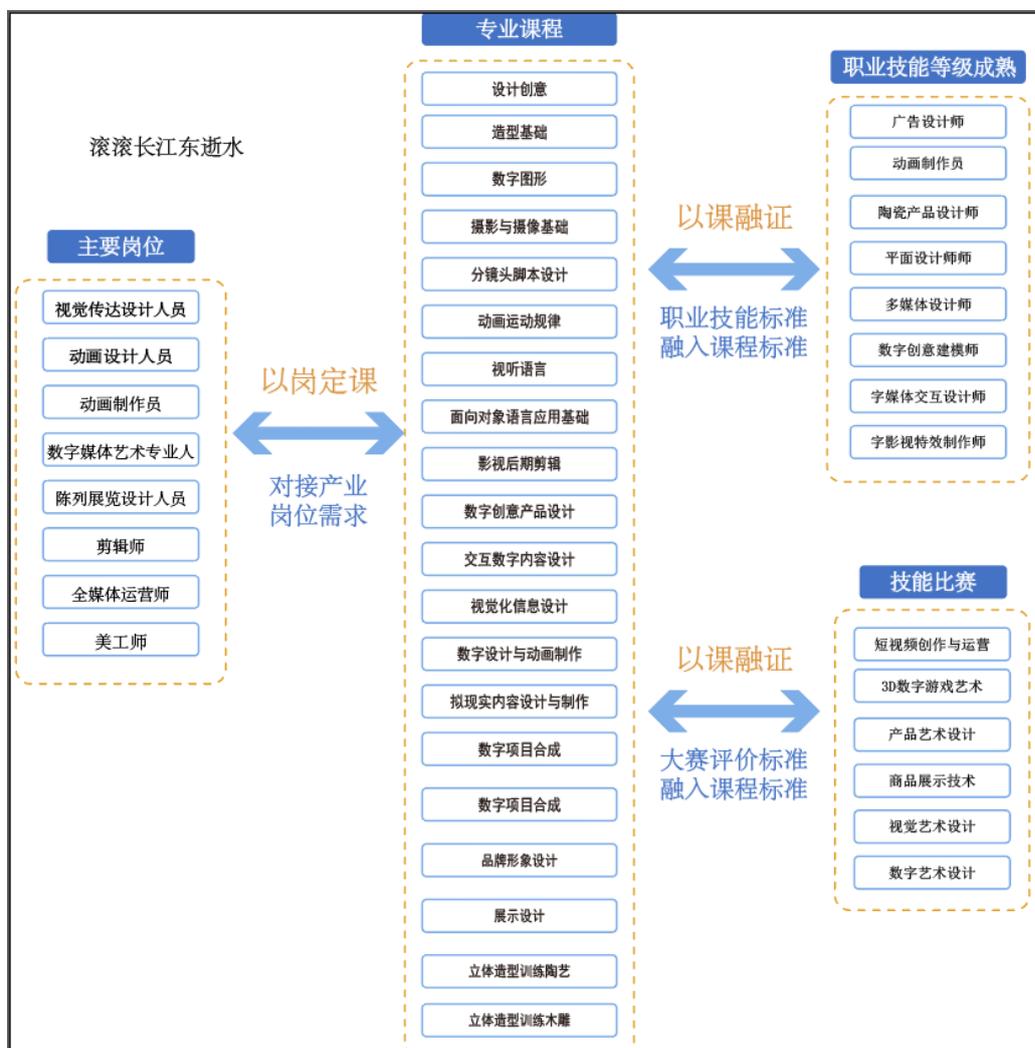


图 1 构建“岗课赛证”融通的课程体系

2、课程设置方法

(1) 以“岗”为标准，构建成果导向课程体系

以岗位需求为目标，以就业为导向，结合数媒行业发展趋势和学院自身办学定位，校企合作积极构建学生专业能力培养实施路径。根据专业毕业生适合岗位的上岗标准，对标行业领先企业的岗位标准、技术标准、职业技能等级标准和职业资格标准，根据产业发展需求动态调整课程模块，提升学生职业技能水平和就业能力；坚持工学结合，注重知行合一，引入企业典型案例，强化实训实习等教学环节，促进学以致用；实施多元化的教学考核评价方式，促进学生个性化发展。

(2) 以“证”为指南，注重对标职业技能标准

聚焦行业内岗位证书和“1+X”等级证书需求，将职业技能等级证书培训内容有机融入课程设计和教学内容。对标证书标准健全教学标准体系，构建初、中、高级不同标准的职业技能等级证书课程学习内容，优化课程设置，从人才培养目标、就业导向、职业技能需求等方面进行人才培养，提高学生的专业技能水平。同时，依托校企合作平台，邀请建筑行业企业加入人才培养过程，校企共同培养行业所需人才，提高学生的就业竞争力。

(3) 以“赛”为提升，深化教学评价指标

将全国技能大赛的数字艺术、视频剪辑、视觉艺术等赛项内容融入课堂教育与教学、社团活动，探索课堂教学、专业技能社团、技能大赛三位一体的教学模式。以我校每年一度的“校园技能文化艺术节”为契机，开展数字艺术设计、视觉艺术设计、产品艺术设计、商品展示、短视频创作与运营等技能比赛，以赛促教、以赛促学。将大赛考点转化为日常教学考核点，将大赛评分标准转化为教学评价指标，从而形成“做中学、做中教、教学做一体化”的教学体系。通过技能比赛激发学生学习的积极性，给学生树立奋斗目标，增加学生的学习动力，促进教学的有效性提高。

(4) 通专高质量整合，有效融入思政浸润

结合本专业人才培养特点和专业能力素质要求，将本专业通识基础课与专业课程有效整合，挖掘思政元素，发挥通识课与专业课程承载的思想政治教育功能，推动专业课教学与思想政治理论课教学紧密结合、同向同行。

网络媒体	<p>1、网络媒体内容创作制作高质量的图文内容，包括文章、教程、指南等。创造原创视频内容，如教学视频、娱乐节目、短片等。设计网页和界面的视觉布局，确保用户体验优良。</p> <p>2、网络媒体内容管理。审核和管理用户上传的内容，确保内容的质量和合规性。维护内容更新计划，保持网站或平台内容的时效性和新鲜感。分析内容表现数据，优化内容策略和推广效果。</p> <p>3、网络媒体技术支持。提供技术支持，解决网站或平台的技术问题。参与开发和维护网站应用程序，改善其功能和性能。实现前端和后端的交互，确保</p>	<p>1、创意与审美能力具备优秀的创意思维，能够不断产生新的内容点子。拥有良好的视觉审美，能够设计出吸引人的视觉作品。技术与编程能力</p> <p>2、熟悉网页设计和开发的技术，如HTML、CSS、JavaScript等。掌握视频制作和编辑软件，如Adobe Premiere、After Effects等。</p> <p>沟通与协作能力</p> <p>3、具备良好的书面和口头沟通能力，能够与团队成员有效交流。</p> <p>擅长协作工作，能够在多职能团队中发挥作用。数据分析与管理能力。</p> <p>4、能够使用数据分析工具，如Google Analytics，分析网站流量和用户行为。</p> <p>具备基本的项目管理能力，能够</p>	<p>《造型基础》</p> <p>《设计创意》</p> <p>《数字图形》</p> <p>《视觉化信息设计》</p> <p>《分镜头脚本设计》</p> <p>《摄影与摄像基础》</p> <p>《动画运动规律》</p> <p>《影视后期剪辑》</p> <p>《数字设计与动画制作》</p> <p>《数字项目合成》</p> <p>《品牌形象设计》</p>	<p>1. 理解网络媒体的特点：使学生理解网络媒体的互动性、多样性和即时性，以及这些特点如何影响艺术创作。</p> <p>2. 掌握网页设计基础：培养学生在网页设计方面的基本技能，包括布局、色彩搭配、字体选择等。</p> <p>3. 学习交互设计原则：教授学生交互设计的基本原则，包括用户体验、用户界面设计、信息架构等。</p> <p>4. 掌握动态设计技巧：指导学生使用动画、视频和音频等元素，增强网络媒体的视觉和听觉效果。</p> <p>5. 学习编程基础：介绍</p>	<p>1. 网络媒体概述：网络媒体的定义、发展历程、当前状态和未来趋势。</p> <p>2. 网页设计：网页布局，色彩理论在网页设计中的应用，字体和排版，响应式设计。</p> <p>3. 交互设计：用户体验设计，用户界面设计，信息架构，交互模式和原型设计。</p> <p>4. 动态设计：动画原理，视</p>	全国职业技能比赛“短视频创作与运营”	内容包括短视频策划方案、短视频创作方案和短视频运营方案三个模块，综合考查选手对大赛提供的分析能力、主题提炼能力和文案创作能	全媒体运营师、互联网营销师
------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------	---------------------------------------------------------------	---------------

	<p>数据的准确传输和处理。</p> <p>4、网络媒体项目管理。规划和协调项目资源，确保项目按时完成。跟踪项目进度，调整项目计划以应对突发情况。管理团队协作，提高团队效率和项目质量。</p> <p>5、加强网络媒体品牌建设设计网站的品牌形象，包括标志、配色、字体等。制定和执行品牌传播策略，提升品牌知名度和影响力。监控品牌反馈，及时调整品牌策略以适应市场变化。</p>	<p>合理安排时间和资源。适应性与学习能力</p> <p>5、能够适应快速变化的网络媒体环境，对新技术和新趋势保持敏感。拥有持续学习的意愿和能力，不断提升个人专业技能。</p>		<p>网页设计和交互设计中常用的编程语言，如HTML、CSS和JavaScript。</p> <p>6. 了解网络艺术趋势：引导学生关注网络媒体艺术的最新发展趋势，包括新兴技术和创作手法。</p> <p>7. 提升创意思维：鼓励学生发展创意思维，创作具有创新性和互动性的网络媒体艺术作品。</p> <p>8. 培养项目管理能力：教授学生如何管理网络媒体艺术项目，包括时间规划、团队协作和资源协调。</p> <p>9. 强化内容策划能力：指导学生如何策划、组</p>	<p>频编辑，音频处理，多媒体集成。</p> <p>5. 编程语言：HTML的基本结构，CSS样式的应用，JavaScript的简单编程，前端框架（如jQuery）的使用。</p> <p>6. 网络艺术：网络艺术的概念，互动艺术的形式，数字装置艺术，网络艺术的展览和传播。</p> <p>7. 创意开发：创意思维技</p>	力。		
--	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------	--	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----	--	--

				<p>织和发布网络媒体内容，以吸引和保持观众的注意力。</p> <p>10. 实践网络媒体艺术：通过实际项目，让学生应用所学知识，从概念到实现，完成网络媒体艺术作品的创作。</p>	<p>巧，概念草图，设计迭代，用户反馈的应用。</p> <p>8. 项目管理：项目规划，团队合作，进度监控，风险管理。</p> <p>9. 内容策划：内容策略，目标受众分析，内容创作，发布和推广。</p> <p>10. 网络媒体工具：图像编辑软件，矢量图形软件，音视频编辑软件，交互设计工具。</p>			
--	--	--	--	--------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--	--

影视媒体	<p>1、剧本创作与策划 根据项目需求编写和修改剧本，确保故事情节吸引人且可行。</p> <p>参与项目策划，提出创意并规划项目方向。</p> <p>视觉效果设计</p> <p>2、设计影片中的视觉效果，包括色彩方案、视觉风格等。</p> <p>制作故事板，展示镜头设置和动作序列。</p> <p>动画与特效制作</p> <p>3、利用专业软件制作二维或三维动画。</p> <p>创建电影或电视剧中的特效，包括模拟自然现象、合成场景等。</p> <p>视频剪辑</p> <p>4、对拍摄的素材进行剪辑，去除不需要的部分，</p>	<p>1、创意与想象力拥有丰富的创意思维，能够构思独特的故事情节和视觉效果。</p> <p>具备良好的想象力，能够预见并实现设计意图。</p> <p>专业技能</p> <p>2、熟悉影视制作软件，如 Adobe Premiere、After Effects、Maya 等。</p> <p>掌握摄影摄像技巧，了解灯光和色彩理论。</p> <p>沟通与协作</p> <p>3、具备良好的沟通能力，能够与导演、编剧、摄影师等团队成员有效交流。</p> <p>能够在团队中协作，共同解决问题，提高项目质量。</p> <p>时间管理</p> <p>4、能够合理安排时间，确保项目按时完成。</p> <p>具备多任务处理能力，能够在紧</p>	<p>《造型基础》</p> <p>《设计创意》</p> <p>《数字图形》</p> <p>《视觉化信息设计》</p> <p>《分镜头脚本设计》</p> <p>《摄影与摄像基础》</p> <p>《动画运动规律》</p> <p>《影视后期剪辑》</p> <p>《数字设计与动画制作》</p> <p>《数字项目合成》</p>	<p>1. 理解影视媒体的艺术性：使学生理解影视作品的艺术价值，包括叙事、视觉表现和听觉设计。掌握剧本创作：培养学生的剧本创作能力，包括故事构思、人物塑造、对话编写等。</p> <p>2. 学习影像拍摄技巧：教授学生摄影和摄像的基本技巧，包括构图、曝光、镜头运用等。</p> <p>3. 掌握剪辑和后期制作：指导学生进行视频剪辑，音效和特效制作，以及色彩校正。</p> <p>4. 学习声音设计：向学生介绍声音录制、编辑和混音的技巧，以及如何创造环境音效和动</p>	<p>1. 影视语言：镜头类型和功能，画面构图，运动摄影，视角和视点。</p> <p>2. 剧本创作：故事结构，情节发展，角色背景，主题和信息传达。</p> <p>3. 影像拍摄：摄影机操作，照明技术，现场录音，演员指导。</p> <p>4. 剪辑原理：剪辑理论，节奏和时序，故事叙述，画面连贯性。</p> <p>5. 后期制作：</p>	<p>全国职业技能比赛“短视频创作与运营”</p>	<p>内容包括短视频策划方案、短视频创作方案和短视频运营方案</p> <p>三个模块，综合考查选手对大赛提供的分析能力、主题提炼能力和文案创作能</p>	<p>数字影视特效制作师</p>
------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------	------------------------------------------------------------------------------	------------------

<p>调整节奏和流畅度。</p> <p>配合音效和音乐，增强视觉内容的感染力。</p> <p>音频设计</p> <p>5、编辑和混音项目所需的音效、对话和背景音乐。为视频内容创造独特的声音效果，提升观众体验。</p> <p>色彩校正与调色</p> <p>6、对画面进行色彩校正，确保色彩准确和一致。通过调色增强视觉风格，使画面更加生动。</p> <p>灯光与摄影</p> <p>7、在拍摄现场负责灯光布置，确保场景光线适宜。操作摄影机进行拍摄，捕捉高质量的画面。</p> <p>后期制作协调</p> <p>8、协调各个部门，确保后期制作流程顺利进行。</p>	<p>张的制作周期内保持高效率。</p> <p>适应能力</p> <p>5、能够适应不同的项目需求和工作环境。</p> <p>对新技术和新趋势保持敏感，愿意学习和尝试新方法。</p> <p>审美能力</p> <p>6、拥有优秀的视觉审美，能够创造出吸引人的画面。</p> <p>对色彩、光影和构图有深入理解，能够制作出高质量的视觉作品。</p>		<p>态配乐。</p> <p>5. 了解影视制作流程：介绍影视作品从前期策划到后期制作的整个流程，包括预算控制和时间管理。</p> <p>6. 提升创意思维：鼓励学生发展创意思维，创作具有创新性和表现力的影视作品。</p> <p>7. 培养团队协作能力：教授学生如何在影视制作团队中有效沟通，协调各个部门的工作。指导学生分析和评价影视作品，理解其在艺术和技术层面的成功与不足。</p> <p>8. 实践影视制作：通过实际项目，让学生应用所学知识，完成影视作</p>	<p>视觉效果，动画和图形，色彩校正，视频格式和编码。</p> <p>6. 声音设计：麦克风使用，声音录制，音效制作，音乐选择和编辑。</p> <p>7. 影视制作流程：预制作，拍摄阶段，后期制作，影片发行和展示。</p> <p>8. 创意开发：灵感来源，概念草图，故事板，脚本和分镜头脚本。</p> <p>9. 团队协作：部门协调，沟</p>	力。	
-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----	--

	<p>监督项目的进度，确保按时完成。</p>			<p>品的创作和制作。</p>	<p>通技巧，领导能力，问题解决。</p> <p>10. 批判性分析：影视作品评价，艺术和技术分析，观众反应和市场反馈。</p> <p>11. 影视制作工具：摄影设备，录音设备，剪辑软件，特效软件。</p>			
--	------------------------	--	--	-----------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--	--

<p>游 戏 美 术</p>	<p>1、角色设计 创作游戏中的角色形象，包括主角、配角、怪物等。设计角色的外观、服饰、装备以及表情动态。</p> <p>2、环境设计 设计游戏的场景，包括自然景观、城市建筑、室内外环境等。 制作场景的概念图和详细设计，确保风格一致性。</p> <p>3、道具与元素设计 设计游戏中的道具、武器、载具等元素。 为这些元素创建视觉效果，包括模型、贴图和特效。</p> <p>4、动画制作 为游戏中的角色和物体制作动画，包括行走、奔跑、攻击等动作。</p>	<p>1、绘画与造型能力 具备扎实的绘画基础，能够创作高质量的角色和环境设计。 掌握造型原理，能够准确表现物体的形态和结构。</p> <p>2、软件操作技能 熟练使用 Photoshop、Illustrator、3ds Max、Maya 等美术设计软件。 了解游戏引擎，如 Unity 或 Unreal Engine，以及相关美术工具的使用。</p> <p>3、创意与想象力 具备丰富的创意思维，能够提出独特的设计概念。 拥有良好的想象力，能够构建具有吸引力的游戏世界。</p> <p>4、沟通与协作能力 能够与策划、程序、音效等团队成员有效沟通，理解需求并提供美术支持。</p>	<p>《造型基础》 《设计创意》《数字图形》《视觉化信息设计》《动画运动规律》《分镜头脚本设计》《数字设计与动画制作》《动画运动规律》</p>	<p>1. 理解游戏美术的重要性：使学生理解游戏美术在游戏开发中的作用，包括如何通过视觉艺术增强游戏体验和吸引玩家。</p> <p>2. 掌握基本绘画技巧：培养学生的绘画基本功，包括色彩理论、构图、光影处理等，为后续的专业知识打下坚实基础。</p> <p>3. 学习角色设计：教授学生如何设计游戏角色，包括人物造型、动作、表情、服饰和道具的设计。</p> <p>4. 掌握环境设计：指导学生设计游戏场景，包括自然景观、建筑、室内外环境的构思与实</p>	<p>1. 色彩理论：色彩的三属性，色彩搭配原则，色彩在情感表达中的应用。</p> <p>2. 构图原理：视觉平衡，焦点与引导，构图中的动态与静态元素。</p> <p>3. 光影与透视：光的来源与方向，阴影的制作，透视原理与应用。</p> <p>4. 角色设计：人物比例，动作与表情的捕捉，角色故事</p>	<p>全 国 职 业 技 能 比 赛 “ 3D 数 字 游 戏 艺 术 项 目”</p>	<p>3D 数 字 游 戏 艺 术 项 目 包 含 概 念 设 计、 3D 数 字 建 模、 贴 图 绘 制、 引 擎 和 动 画 设 计 四 个 模 块， 涉 及 虚 拟 VR、 电 脑 游 戏、 影 视 制 作 等 多 个</p>	<p>游 戏 设 计 师</p>
----------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------

	<p>创造流畅自然的动作，提升游戏的表现力。</p> <p>5、界面设计</p> <p>设计游戏的界面元素，如菜单、按钮、图标等。确保界面设计直观易用，同时符合游戏风格。</p> <p>6、宣传美术制作</p> <p>制作游戏的宣传图、海报、广告等视觉素材。与市场营销团队合作，确保宣传素材吸引目标玩家。</p> <p>7、技术美工支持</p> <p>为游戏引擎提供技术支持，优化美术资源的使用。与程序和音效团队合作，解决技术与美术的衔接问题。</p>	<p>具备团队协作精神，能够在项目中与他人共同工作。</p> <p>5、时间管理与项目管理能力</p> <p>能够合理安排时间，确保按时完成美术任务。</p> <p>具备项目管理能力，能够处理多个任务并保持项目进度。</p> <p>6、适应能力</p> <p>能够适应游戏开发中的快速变化和不断调整的需求。</p> <p>愿意学习新技术和新工具，不断提升个人专业技能。</p> <p>7、审美能力</p> <p>拥有优秀的视觉审美，能够设计出吸引人的视觉作品。</p> <p>对色彩、光影、构图有深入理解，能够制作出高质量的视觉作品。</p>		<p>现。</p> <p>5. 学习动画原理：向学生介绍动画的基本原理和技巧，包括二维和三维动画的制作流程。</p> <p>6. 熟悉游戏界面设计：教授学生如何设计直观且具有吸引力的游戏用户界面，包括图标、按钮、菜单等。</p> <p>7. 掌握三维建模和贴图技术：指导学生使用三维软件进行模型的创建、材质贴图和渲染。</p> <p>8. 了解游戏引擎的应用：介绍游戏引擎的基本使用，包括美术资源的导入、设置和优化。</p> <p>9. 提升创意思维：鼓励学生发展创意思维，创</p>	<p>背景的构建。</p> <p>5. 环境设计：场景构思，氛围营造，环境与角色的互动。</p> <p>6. 动画基础：关键帧动画，运动规律，动画曲线的应用。</p> <p>7. 界面设计：用户体验原则，界面元素的布局，视觉反馈的设计。</p> <p>8. 三维建模：多边形建模，曲线与曲面建模，雕刻工具的使用。</p>		领域	
--	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	----	--

				<p>作独特的游戏美术作品。</p> <p>10. 培养项目管理能力：教授学生如何管理时间，协调资源，以及如何与其他团队成员合作。</p>	<p>9. 材质与贴图：UV 展开，纹理绘制，材质效果的创建。</p> <p>10. 游戏引擎：美术资源管理，灯光与特效，场景搭建与渲染。</p> <p>11. 创意开发：灵感来源，概念草图，设计迭代。</p> <p>12. 项目管理：时间规划，团队合作，项目进度监控。</p>			
--	--	--	--	-----------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--	--

<p>产 品 设 计</p>	<p>1、产品设计构思 提出产品设计理念，创建概念草图和设计提案。与团队合作，评估设计方案的可行性和创新性。</p> <p>2、三维建模与渲染 使用专业软件进行产品的三维建模。 对产品模型进行材质贴图、光影设置和渲染输出。</p> <p>3、用户界面设计 设计产品的用户界面，包括布局、图标和交互元素。确保用户界面友好且易于操作。</p> <p>4、用户体验优化 分析用户反馈，优化产品的使用流程和体验。 进行用户测试，调整设计以满足用户需求。</p>	<p>1、创意思维 具备出色的创意思维，能够提出独特的设计理念。能够将创意转化为实际的产品设计方案。</p> <p>2、技术技能 精通相关设计软件，如 3D Max、Maya、Adobe 系列等。熟悉产品制造流程和材料特性。</p> <p>3、用户体验知识 了解用户体验设计原则，能够从用户角度考虑问题。能够进行用户研究，收集和分析用户数据。</p> <p>4、加强沟通协作 具备良好的沟通能力，能够与团队成员和利益相关者有效交流。能够在多职能团队中协作，共同推动产品的设计和发展。</p> <p>5、项目管理 具备基本的项目管理能力，能够规划和监控设计进程。能够处理</p>	<p>《造型基础》 《设计创意》 《数字图形》 《视觉化信息设计》 《创意产品设计》 《品牌形象设计》 《展示设计》</p>	<p>1. 理解产品设计的重要性：使学生理解产品设计在市场需求、用户体验和品牌形象中的作用。</p> <p>2. 掌握设计思维：培养学生的设计思维，包括用户研究、创意构思、概念发展和设计实现。</p> <p>3. 学习设计表现技巧：教授学生使用草图、渲染图、模型制作等方法来表现产品设计。</p> <p>4. 掌握三维建模和渲染：指导学生使用专业软件进行产品的三维建模、材质贴图和渲染输出。</p> <p>5. 学习用户体验设计：向学生介绍用户体验设计的原则，包括用户</p>	<p>1. 设计基础：色彩理论，构图原理，设计元素和原则，设计史。</p> <p>2. 设计思维：用户驱动设计，迭代设计，协作设计，设计研究方法。</p> <p>3. 设计表现：手绘技巧，计算机辅助设计，产品渲染，虚拟与现实模拟。</p> <p>4. 三维建模和渲染：多边形建模，曲面建模，材质与纹理，光照与渲</p>	<p>全</p> <p>国职业院校技能大赛“产品设计”</p>	<p>数</p> <p>字化产品设计与开发、产品设计、数字艺术设计</p>	<p>字</p> <p>创</p> <p>意</p> <p>建</p> <p>模</p> <p>师</p>
----------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------	---------------------------------------	-------------------------------------------------------

	<p>5、产品视觉效果制作 制作产品的宣传视觉效果，如广告、海报和网络图片。通过视觉效果传达产品的特点和优势。</p> <p>6、包装与展示设计 设计产品的包装，确保包装既美观又能保护产品。创造产品的展示方案，用于零售环境或展会。</p> <p>7、品牌一致性维护 确保产品设计符合品牌标准和风格指南。监督产品在不同媒介上的品牌形象一致性。</p> <p>8、设计项目管理 管理设计项目，协调资源，跟踪进度。与其他部门合作，确保设计项目按时完成并满足质量标准。</p>	<p>多个任务，优先排序并按时完成设计任务。</p> <p>6、审美能力 拥有优秀的视觉审美，能够创造出吸引人的产品设计。对色彩、形状和材质有深入理解，能够制作出高质量的视觉作品。</p> <p>7、适应能力能够适应快速变化的设计趋势和市场需求。愿意学习新技术和新工具，不断提升个人专业技能。</p>		<p>研究、界面设计和可用性测试。</p> <p>6. 了解材料与制造工艺：介绍产品设计中常用的材料特性和制造工艺，以及它们对设计的影响。</p> <p>7. 提升设计沟通：教授学生如何有效地与团队成员、客户和其他利益相关者沟通设计。</p> <p>8. 培养设计项目管理：教授学生如何管理设计项目，包括时间规划、资源协调和质量控制。</p> <p>9. 强化设计批判：指导学生分析和评价产品设计，理解其设计的成功与不足。</p> <p>10. 实践产品设计：通</p>	<p>染。</p> <p>5. 用户体验设计：用户画像，交互设计，信息架构，原型制作和测试。</p> <p>6. 材料与制造：材料选择，制造工艺，可持续设计，成本估算。</p> <p>7. 设计沟通：设计说明，演示技巧，客户反馈，团队协作。</p> <p>8. 项目管理：项目规划，风险管理，质量管理，设计伦理。</p>			
--	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--	--

				<p>过实际项目，让学生应用所学知识，完成从概念到产品的整个设计过程。</p>	<p>9. 设计批判： 设计评价，案例研究，市场分析，用户反馈。</p> <p>10. 设计工具： 计算机辅助设计软件，用户界面设计工具，原型制作工具。</p>			
--	--	--	--	-----------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------	--	--	--

<p>视觉设计</p>	<p>1、图形设计 创造有视觉吸引力的图形和设计元素，用于广告、宣传材料等。设计印刷品，如海报、传单、宣传册等。</p> <p>2、品牌视觉设计 开发和维护公司的视觉品牌形象，包括标志、色彩方案、字体风格等。确保所有设计作品都符合品牌指南和标准。用户界面设计</p> <p>3、设计软件、应用程序或网站的用户界面，确保用户体验良好。与用户体验设计师合作，优化界面布局和交互流程。动画与动态效果</p> <p>4、制作二维或三维动画，用于广告、视频或网页。</p>	<p>1、具备出色的创意思维，能够不断产生新的想法。拥有优秀的视觉审美，能够设计出吸引人的作品。</p> <p>技术技能</p> <p>2、精通相关设计软件，如 Adobe Photoshop、Illustrator、After Effects 等。熟悉网页设计和开发技术，如 HTML、CSS、JavaScript 等。</p> <p>3、沟通与协作 具备良好的沟通能力，能够与团队成员和客户有效交流。能够在多职能团队中协作，共同完成项目。</p> <p>4、时间管理 能够合理安排时间，确保项目按时完成。具备多任务处理能力，能够在紧张的工作环境中保持高效率。</p>	<p>《造型基础》 《设计创意》 《数字图形》 《视觉化信息设计》 《品牌形象设计》 《展示设计》 《电商界面设计》 《交互设计》</p>	<p>1. 理解视觉艺术设计的原则：使学生理解视觉艺术设计的基本原则，包括布局、平衡、对比、重点等。</p> <p>2. 掌握平面设计技巧：培养学生的平面设计能力，包括版式设计、色彩应用、字体选择和图像处理。</p> <p>3. 学习品牌形象设计：教授学生如何创建和管理品牌形象，包括标志设计、品牌色彩和包装设计。</p> <p>4. 掌握多媒体设计：指导学生使用多种媒体形式，如视频、动画和交互设计，来增强视觉传达。</p> <p>5. 学习视觉传达策略：</p>	<p>1. 设计基础：色彩理论，构图原理，设计元素和原则，视觉感知。</p> <p>2. 平面设计：版面布局，排版设计，图像处理，设计软件应用。</p> <p>3. 品牌形象设计：品牌策略，标志设计，视觉身份系统，包装设计。</p> <p>4. 多媒体设计：视频制作，动画设计，交互界面设计，声音设计。</p> <p>5. 视觉传达策</p>	<p>全</p> <p>国职业技能比赛</p> <p>“商品展示技术设计”全国职业院校技能大赛</p> <p>“视觉艺术设计”</p>	<p>品展示要求，根据现场提供的耗材工具，独立完成一个完整的橱窗设计和商品展示，实现视觉传播，吸引目标客户，提高商品吸引</p>	<p>品设计师、数字创意建模师</p>
-------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------	---------------------

	<p>设计动态效果，增强用户的视觉体验。</p> <p>5、网页设计 设计网站的整体布局和视觉效果，确保网站既美观又易于导航。配合前端开发人员实现设计的交互功能。</p> <p>6、多媒体设计 创造多媒体内容，如视频、音频和交互式展示。编辑和合成多媒体元素，以提供丰富的用户体验。</p> <p>7、插画与概念艺术 创作插画，用于图书、杂志、网络等媒介。设计概念艺术，用于游戏、电影或其他创意项目。</p> <p>8、设计研究与趋势分析 跟踪最新的设计趋势和技术，为项目提供创新解决</p>	<p>5、适应能力 能够适应快速变化的设计趋势和客户需求。对新技术和新工具保持敏感，愿意学习和尝试。</p> <p>6、项目管理 具备基本的项目管理能力，能够规划和监控设计进度。能够处理客户反馈，调整设计方案以满足客户需求。</p> <p>7、批判性思维 能够批判性地评估自己的设计作品，找出改进之处。能够理解并解决设计中的问题，提高作品质量。</p>		<p>向学生介绍如何通过视觉设计传达信息、情感和品牌价值。</p> <p>6. 了解设计史和文化背景：介绍视觉艺术设计的历史发展，以及不同文化背景下的设计特点。</p> <p>7. 提升创意思维：鼓励学生发展创意思维，创作具有创新性和表现力的视觉艺术作品。</p> <p>8. 培养设计项目管理：教授学生如何管理设计项目，包括时间规划、团队协作和资源协调。</p> <p>9. 强化批判性思维：指导学生分析和评价视觉艺术作品，理解其设计的成功与不足。</p>	<p>略：信息设计，广告设计，社交媒体设计，展览设计。</p> <p>6. 设计史和文化：设计流派，历史运动，文化差异，设计批评。</p> <p>7. 创意开发：创意思维技巧，概念草图，设计迭代，用户反馈。</p> <p>8. 项目管理：项目规划，团队合作，进度监控，质量管理。</p> <p>9. 批判性分析：设计评价，</p>		<p>力。</p> <p>视觉艺术设计要求，完成设计 创意、图形图像处理、标志设计、品牌形象视觉设计、新媒体视觉设计</p>	
--	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	----------------------------------------------------------------	--

	<p>方案。进行设计研究，理解目标受众的需求和偏好。</p>			<p>10. 实践视觉艺术设计：通过实际项目，让学生应用所学知识，完成视觉艺术作品的创作和制作。</p>	<p>案例研究，市场分析，用户反馈。 10. 设计工具： 图像编辑软件，矢量图形软件，排版软件，原型设计工具。</p>			
--	--------------------------------	--	--	------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------	--	--	--

（二）课程介绍

主要包括公共基础课程和专业（技能）课程。

1、公共基础课程

序号	课程	课程任务
1	《毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论》	本课程主要讲授中国共产党把马克思主义基本原理同中国具体实际相结合产生的马克思主义中国化的两大理论成果，帮助学生理解毛泽东思想、邓小平理论、“三个代表”重要思想、科学发展观、习近平新时代中国特色社会主义思想是一脉相承又与时俱进的科学体系，引导学生深刻理解中国共产党为什么能、马克思主义为什么行、中国特色社会主义为什么好，坚定“四个自信”。
2	《思想道德与法治》	本课程主要讲授马克思主义的人生观、价值观、道德观、法治观，社会主义核心价值观与社会主义法治建设的关系，帮助学生筑牢理想信念之基，培育和践行社会主义核心价值观，传承中华传统美德，弘扬中国精神，尊重和维护宪法法律权威，提升思想道德素质和法治素养。结合我院自身特点，注重加强对学生的职业道德教育。
3	《习近平新时代中国特色社会主义思想概论》	本课程主要讲授习近平新时代中国特色社会主义思想的核心要义、精神实质、丰富内涵、实践要求，结合习近平新时代中国特色社会主义思想在中华大地的生动实践，帮助学生全面认识其时代意义、理论意义、实践意义、世界意义，深刻把握其中贯穿的马克思主义立场观点方法，进一步增强“四个意识”、坚定“四个自信”、做到“两个维护”，努力成长为担当民族复兴大任的时代新人。

4	《形势与政策》	<p>本课程主要讲授党的理论创新最新成果，新时代坚持和发展中国特色社会主义的生动实践，马克思主义形势观政策观、党的路线方针政策、基本国情、国内外形势及其热点难点问题，帮助学生准确理解当代中国马克思主义，深刻领会党和国家事业取得的历史性成就、面临的历史性机遇和挑战，引导大学生正确认识世界和中国</p> <p>把握发展大势，正确认识中国特色和国际比较，正确认识时代责任和历史使命，正确认识远大抱负和脚踏实地。</p>
5	《大学生职业规划与创业就业》	<p>《大学生职业规划与创业就业》是根据党的十七大报告明确指出“积极做好高校毕业生就业工作”、教育部办公厅关于印发《大学生职业发展与就业指导课程教学要求》的通知（教高厅〔2007〕7号）的精神而设置的公共必修课。本课程是为提高大学生就业竞争力、顺利就业、适应社会及树立创业意识提供必要的一门指导性课程。</p> <p>《大学生职业规划与创业就业》为人文素养课程。该课程力图对高职生创业观念进行科学指导，培养他们的创业意识，帮助他们正确认识企业在社会中的作用和自我雇用，了解创办和经营企业的基本知识和实践技能，从而提升他们的创业能力和就业能力。</p>
6	《贵州省情》	<p>《贵州省情》课程目的是贯彻中央、贵州省政府及其教育厅有关文件精神，把省情知识教育作为全省高等学校思想政治理论课的组成部分，其功能是对接学院人才培养目标，面向工作岗位，以就业为导向，助推学生人文素养、职业素养和专业素养的全面发展。使大学生全面了解贵州、认识贵州，把握贵州经济社会的基本特征和</p>

		遵循发展规律，激发贵州大学生热爱贵州、宣传贵州和建设贵州的积极性和热情。
7	《军事理论》	军事课是普通高等学校学生的必修课程。军事课要以习近平强军思想和习近平总书记关于教育的重要论述为遵循，全面贯彻党的教育方针、新时代军事战略方针和总体国家安全观，围绕立德树人根本任务和强军目标根本要求，着眼培育和践行社会主义核心价值观，军事理论课以国防教育为主线，提高本课程的教学，使大学生掌握基本军事理论与军事技能，达到增强国防观念和国防意识，强化爱国意识、集体主义观念，加强纪律性，促进大学生综合素质的提高，为中国人民解放军训练后备兵员和培养预备役军官打下坚实的基础。以提升学生国防意识和军事素养为重点，为实施国家发展战略和建设国防后备力量服务。
8	《生态文明教育》	《生态文明教育》课程旨在让学生理解人类历史发展、中国习近平生态文明思想的演变和形成过程，强调地球系统科学是生态文明建设的科学基石，通过学习生态系统概念，系统地、辩证地认识目前人类面临的生态问题及其解决方向，分析和认识作为可持续发展实践路径的各类生态产业，理解生态文明建设在中国国家战略布局中的地位，了解并支持国家在生态文明建设实践中采取的措施，以及个人实践在美丽中国建设中所能起到的作用。
10	《大学生国家安全教育》	本课程以习近平新时代中国特色社会主义思想为指导，贯彻党的教育方针，落实立德树人根本任务，牢固树立和全面践行总体国家安全观，构建具有中国特色的国家安全教育体系，系统推进国家安全教育进课程、进教材、进校园，全面增强大中小学生的

		<p>的国家安全意识，提升维护国家安全能力，为培养社会主义合格建设者和可靠接班人打下坚实基础。课程主要学习国家安全的重要性，了解我国新时代国家安全的形势与特点，总体国家安全观的基本内涵、重点领域和重大意义，以及相关法律法规。了解政治安全、国土安全、军事安全、经济安全、文化安全、社会安全、科技安全、网络安全、生态安全等国家安全各重点领域的基本内涵、重要性、面临的威胁与挑战、维护的途径与方法。</p>
11	《体育》	<p>新的领域拓展，体育课程是学校教学计划的基本组成部分，是学校体育工作的中心环节，是完成《学生体质健康标准》和学校体育教育工作的重要途径。大学体育课程是以身体练习为主要手段、以增进学生健康为主要目的的必修公共课程，是高等职业学校课程体系的重要组成部分，是实施素质教育和培养德智体美全面发展人才不可缺少的重要途径。大学体育课程是贵州建设职业技术学院课程体系中的基础通识课程、以提高学生身体素质为根本，以《学生体质健康标准》为中心，进行身体全面发展的教学，对学生加强组织纪律性、道德感、义务感的教育；引导学生正确认识体育，逐步养成锻炼身体的习惯，培养吃苦耐劳、果敢顽强的意志品质。</p>
12	《大学英语》	<p>本课程教学服务于为学生开拓国际化视野、提升学历层次、适应社会各行各业对高端技能型人才需要，是为实现各专业人才培养目标服务的公共课。本着“以实用为主，够用为度”的原则设计教学内容，明确教学目的，使学生掌握一定的英语基础知识，具备一定的听、说、读、写、译的技能，能借</p>

		<p>助词典等工具阅读和翻译与本专业相关的英语业务资料，在涉外交际的日常活动和业务活动中进行简单的书面交流沟通，并为今后进一步提高英语的交际能力、获得更高的职业竞争力打下基础。</p>
13	《大学语文》	<p>大学语文是当代高校开设的一门素质教育课程，是一门重要的公共基础课程和重要的工具课。它在培养学生的独立观察能力、思维能力、创造能力、审美能力、表达能力方面具有独特的作用。是一门将人文教育与科学教育结合在一起的课程，蕴藏着丰富的政治、社会、历史、自然等各种形象化的具体感性的知识，是学生学好其他课程的基础。它是各门课程的先行课，是实现我校“学鲁班精神，做大国工匠”的办学理念的重要途径，同时也是对大学生进行素质教育的主要课程之一。</p> <p>本学科是全校一年级学生的公共基础课。它是集工具性、基础性、审美性、人文性、趣味性、综合性于一体的课程，是以中国传统文化为主体的文化与文学的主要载体之一，凝聚着深厚的人文精神与科学精神。本学科作为培养健全的大学生的合力因素之一，旨在通过教学，提高大学生的语文水平（阅读、写作、表达、赏析），拓展其观察世界的视野、挖掘其认识世界的深度。</p>
14	《劳动教育》	<p>本课程旨在以普及劳动科学理论、基本知识作为教育的主要内容，以讲清劳动道理为教育的着力点，旨在通过劳动教育弘扬劳动精神，促使学生养成良好的劳动习惯和积极的劳动态度，树立高职学生正确的劳动观和价值观，切实体会到“生活靠劳动创造，人生也靠劳动创造”的道理，培养他们的社会责任感，成为德智体美劳全面发展的社会主义事业建设者和接班人。</p>

15	《心理健康教育》	本课程的主要目的是使学生了解心理健康的基本知识，掌握基本的心理调适方法，树立心理保健的意识；培养学生良好的心理素质、自信信念、合作意识以及开放的视野、乐观积极的生活态度、顽强的意志品质；提高学生的自我认知能力、人际沟通能力、自我调节能力，使学生学会自知、自爱、自强，懂得关心、尊重他人，善于与人合作与共事，为积极适应社会，成就未来事业奠定基础。
16	《美育课程》	本课程旨在指导学生从自然、社会、文化和艺术等角度进行比较欣赏，更好地理解各民族文化内涵，使学生了解并尊重中西方文化差异，拓展审美视野，形成积极健康的审美观。教师在教授过程中紧紧围绕“美育”内容，适当安排专题讨论等互动交流活 动，利用网络教学平台方便学生拓展性学习。
17	《信息技术》	本课程旨在帮助学生学 习、了解当代计算机系统基本概念，熟练掌握 Windows 系统操作和 Office 应用软件基本操作。课程教学内 容与信息技术相关内容紧密结合，教师在讲授过程中要使学生初步具备利用计算机分析问题和解决问题的能力。
*在各门公共基础课中融入中华优秀传统文化的教育，强化学生的文化主体意识、文化创新意识，增强文化自信。引导学生完善人格修养，关心国家命运，自觉把个人理想和国家梦想、个人价值与国家		

2、专业（技能）课程

序号	课程	课程目标
1	《设计创意》	设计创意是本专业的专业基础课，主要是运用点、线、面和律动组成结构严谨，富有极强的抽象性和

		<p>形式感。又具有多方面的实用特点和创造力的设计作品,是在实际设计运用之前必须要学会运用的视觉艺术语言,进行视觉方面的创造,了解造型观念,训练培养各种熟练的构成技巧和表现方法,培养审美观及美的修养和感觉,提高创作活动和造型能力,活跃构思。通过学习设计创意课程,使学生具有良好的艺术修养基础,并且拥有基本的动手制作的能力,为发展职业能力奠定良好的基础。</p>
2	《分镜头脚本设计》	<p>本门课程是数字媒体艺术设计专业进阶的必修课程,通过讲授电影视听语言、分镜头脚本设计的理论及技法,使学生掌握其基本原理和规律,以及影视独特的视听语言在分镜头脚本设计中的表达方法及应用,进而使学生熟悉镜头画面设计的表现技法,具备分镜头脚本设计和绘制的能力。</p>
3	《造型基础》	<p>该课程主要包含了素描和色彩,素描是运用单色的明暗和线条来塑造形象、表现空间、而色彩则是通过丰富多彩的颜色来表现景物。他们从画面效果、审美情趣和语言表达方式上达成培养学生的设计手绘能力这一目的。</p>
4	《视听语言》	<p>本课程为数字媒体艺术设计专业开设的专业基础课,注重对影像创作中的画面和声音元素的使用技巧以及创作理念的研究,培养学生的视听思维能力,具备从专业角度读解分析视频及影视作品视听要素的能力,为影视链条课程的学习打下坚实的专业基础。课程旨在培养掌握现代影像拍摄理念、方法与技巧,具备熟练地运用视听语言完成思想和内</p>

		容表达的专业素质，摆脱固有的文字传播的影响，形成全新的影像传播思维的、代表先进文化的人才。
5	《动画运动规律》	<p>本门课程是数字媒体艺术设计专业学生的一门重要的必修课，是动画制作者制作动画的重要流程之一，是学生成为一名合格的动画师不可缺少的重要知识之一。通过本课程的教学，首先帮助学生了解动画制作的一般过程，使学生掌握人的运动规律、动物的运动规律、自然现象的运动规律，掌握各种角色与物体动作的特点与表现方法，熟练地表达各种不同剧情中的不同动作。在了解动作运动的共性规律的基础上，达到个性运动规律的形态表现，并使静态的画面在荧幕中活动起来。并能将以前学习的动画绘画基础知识与造型设计知识等相结合，为后续相关课程的展开教学打好基础。</p>
6	《数字图形设计》	<p>本课程直接面向计算机设计的工作任务，培养学生利用计算机进行图形设计、广告设计等方面的各种设计、以及对商业设计元素有较全面的认识，具备独立设计和制作广告的职业技能，为学习后续专门化技能课程打下基础。</p> <p>本课程通过 Illustrator 图形设计软件与智能 AI 相结合，培养学生的软件操作能力和图形的综合设计制作能力。为后续的包装设计、品牌形象设计、数字产品设计等提供设计表现技术支持及为实现</p>

		设计构想打下坚实的基础。
7	《摄影摄像基础》	本课程实践性和综合性较强,知识覆盖面广,是数字媒体艺术设计专业的必修课程。通过本课程的学习使学生学会摄影、摄像的基本技法;掌握摄影、摄像的基本理论;了解照相机、摄像机的内部结构和工作原理,并学会各种操作功能的使用方法和整机的日常维护,掌握数码影像设备和影像处理软件的操作方法及使用技巧。为后续视频剪辑、项目合成、展示设计等课程打下基础。
8	《面向对象语言应用基础》	本课程是以认识论为基础,尽可能模拟人类习惯的思维方式,用对象来理解和分析问题空间,使开发软件的方法与过程尽可能接近人类认识世界、解决问题的思维方法与过程,使描述问题的问题空间与实现解法的解空间在结构上尽可能一致。 从理论结合具体应用的角度出发,培养学生掌握面向对象程序设计的基本理论和原理;具备基于面向对象程序设计方法的应用系统设计能力及熟练运用语言进行应用系统开发的能力
9	《交互数字内容设计》	本课程重点讲述人机交互的基本概念和重要意义以及发展历程、软件系统的人机交互设计原则和方法、网络系统的人机交互设计原则和方法、移动端应用人机交互技术、人机交互开发工具与环境等理论内容;简要介绍人机交互的认知心理学、计算机硬件的人机交互设计、人机交互技术的发展趋势。通过本课程的学习,在掌握交互设计师必备的理论

		基础和工作实践技能基础上，培养出自身的“知识自更新能力”，并达到深刻理解“交互设计课程的精神与方法”的目的。
10	《视觉化信息设计》	《UI 图标设计》是一门与网络通信软件相关的专业课程，通过对 Photoshop 软件的讲授与学习，能够让学生达到熟练操作图像处理方法与灵活运用视觉设计创作的基本要求，从而达到专业学习的基本要求并满足市场与社会发展的需求。学生应掌握平面绘图；图层、通道、路径等在视觉设计中的应用；掌握常用的滤镜效果并在创作中应用；掌握用 Adobe ImageReady 制作动画；掌握图形图像的输出，熟练运用软件进行规范化的设计能力。培养学生的审美能力，并在学习制作设计的过程中，帮助学生形成独特的思维理念，提高处理生活中实际遇到的问题解决问题的能力。
11	《数字创意设计》	<p>通过本课程的学习,使学生了解创意设计相关基础知识,理解文创产品的设计趋势,掌握文创产品研发的措施,设计制作流程。该课程旨在启发学生思考文创设计在经济社会中的应用,结合产品设计知识,引导学生从市场角度对文创产品设计有更深层次的理解。掌握文创产品如何研发,了解旅游商品设计的流程知识。</p> <p>通过本课程的学习,学生能够完成创意产品的开发设计操作,效果图绘制,制作技能,具备创意设计在经济社会中的市场分析判断能力等。为贵州</p>

		经济发展做出贡献。
12	《数字项目合成》	Adobe After Effects 简称“AE”是 Adobe 公司推出的一款图形后期视频处理软件,培养学生高效且精确地创建无数种引人注目的动态图形和震撼人心的视觉效果。利用与其他 Adobe 软件无与伦比的紧密集成和高度灵活的 2D 和 3D 合成,以及数百种预设的效果和动画,为您的电影、视频、DVD 和 Macromedia Flash 作品增添令人耳目一新的效果。
13	《三维数字设计与动画制作》	本课程是数字媒体艺术设计专业的核心课程。通过对本课程的学习,使学生了解并掌握包含建模、动画、渲染、角色、粒子以及新增的插画模块,完整地修补时间线,输出全播放品质的图片和动画等,突出对学生职业能力的培养,教学内容涉及三维动画设计师、影视后期合成师等多个工作岗位,对整个专业知识的学习和岗位能力的提高起着重要的作用。
14	《品牌形象设计》	《品牌形象设计》是数字媒体艺术设计专业开设的一门专业基础课,课程主要通过学习VI的设计来表达品牌形象,从而构建学生品牌意识。
15	《影视后期剪辑》	本课程是高等职业技术学院数字媒体艺术设计专业的专业技术课程。本课程的任务是使学生通过本课程的学习掌握使用 Adobe Premiere Pro,实现后期制作,毕业后可从事影视后期制作、广告后期制作、栏目包装、企事业单位的宣传部门从事策划师、编辑师等多个工作岗位等工作。

16	《展示设计》	本课程是一门专业方向课，他主要培养学生三维空间的设计表现能力，使学生能够独立完成橱窗、美陈等视觉设计。
17	《虚拟现实内容设计与制作》	本课程的学习围绕虚拟现实的概念、特点、历史发展历程入手，内容主要包括了市场动向，软件基础，新技术的使用，以及实际作的案例实践。通过本课程的学习，使本专业的学生体验和熟悉虚拟现实软件产品代码开发的全过程，从而具备从事常见的软件产品设计、实现、调试与测试技能等所必需的专业知识、专业技能及相关的职业能力，培养学生实际岗位的适应能力，提高学生的职业素质，。
18	立体造型训练木雕	本课程是专业选修课，主要学习木雕工具的使用、雕刻的技法和木雕创作，从而提升学生的立体造型能力。
19	立体造型训练陶艺	本课程是专业选修课，主要学习陶艺工具的使用、陶艺的技法和陶艺创作，从而提升学生的立体造型能力。

(三) 课程体系框架图 (示意图)

	公共基础课程	专业基础课程	专业核心课程	专业拓展课程
第一学期	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1、形势与政策1、心理健康及健康教育1、体育1、劳动教育1、大学语文1、大学英语1、信息技术数字素养通识课			设计创意、造型基础、摄影与摄像
第二学期	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论2、形势与政策2、习近平新时代中国特色社会主义思想概论、心理健康及健康教育2、军事理论、体育2、劳动教育2、贵州省情、大学英语2、大学生职业发展与就业指导1、大学生国家安全教育			数字图形、分镜头脚本设计、动画运动规律、视听语言
第三学期	形势与政策3、心理健康及健康教育3、体育3、生态文明教育、美育课程	面向对象语言应用基础、视觉化信息设计、数字设计与动画制作、数字项目合成		品牌形象设计、立体造型训练陶艺
第四学期	形势与政策3、心理健康及健康教育4、体育4、大学生职业发展与就业指导2	影视后期剪辑、数字创意产品设计、交互数字内容设计、虚拟现实内容设计与制作		展示设计、立体造型训练木雕
第五学期	岗位实习		第六学期	岗位实习、毕业实习

(四) 专业课程体系对标表

序号	专业基础课	本专业开设课程名称	开设情况
1	设计创意	设计创意	正常开设
2	造型基础	造型基础	正常开设
3	分镜头脚本设计	分镜头脚本设计	正常开设
4	视听语言	视听语言	正常开设
5	动画运动规律	动画运动规律	正常开设
6	数字图形	数字图形	正常开设
7	摄影摄像基础	摄影摄像基础	正常开设
8	面向对象语言应用基础	面向对象语言应用基础	正常开设

序号	专业核心课	本专业开设课程名称	开设情况
1	影视后期剪辑	影视后期剪辑	正常开设
2	数字创意产品设计	数字创意产品设计	正常开设
3	交互数字内容设计	交互数字内容设计	正常开设
4	视觉化信息设计	视觉化信息设计	正常开设
5	三维动画设计与制作	三维数字设计与动画制作	合并开设
6	数字设计与动画制作		

7	数字项目合成	数字项目合成	正常开设
8	虚拟现实内容设计与制作	虚拟现实内容设计与制作	正常开设

序号	专业拓展课	本专业开设课程名称	开设情况
1	/	品牌形象设计、	正常开设
2		展示设计	正常开设
3		立体造型训练陶艺	正常开设
4		立体造型训练木雕	正常开设

七、教学进程总体安排

(一) 教学学时与学分分配

模块	课程类型及性质		学时/学分分配及比例			
			学时			学分
			总学时	理论学时	实践学时	总学分
课程模块	公共基础课	公共必修课	578	294	284	29
		公共限选课	310	268	42	18
	小计		888	578	326	47
	专业技能课	专业基础课	516	129	387	30
		专业核心课	448	122	326	26
		专业拓展课	204	51	153	12
	小计		1168	302	866	68
集中性实践	必修	/			第2学期1周 第3学期1周 第4学期2周	4
素质模块	必修	/				75
岗位实习模块	必修	800	/	第5学期20周 第6学期4周	800	30
毕业实习模块						

块	必修			第 6 学 期 16 周		20
合计		2856	880	1992		244
百分比		100%	30.0%	70.0%		/
公共基础课学时占总学时比:		31%				
选修课学时占总学时比:		18%				

（二）课外素质教育学时与学分

课外素质教育学时和学分按照《贵州建设职业技术学院综合素质学分制管理办法》相关规定执行，课外素质教育学时和学分纳入专业人才培养管理工作中。素质学分以学业德育活动课程化实施方案中所设置课时为依据，总分为 75 分。每周总课时不得超过 20 学时。一般为 15~18 学时为 1 个学分，总分为 75 分，其中学生必选项目共计学分为 52.5 学分，选修学分为 7.5 学分，达到 60 学分方可顺利毕业。

（三）岗位实习学时与学分

岗位实习学时和学分按照《贵州建设职业技术学院综合素质学分制管理办法》相关规定执行。岗位实习学时和学分纳入专业人才培养管理工作中。根据学生在实习期间完成教学实习任务及毕业设计完成的情况，结合学生在实习期间的纪律表现和实习资料交回情况，分别由指导教师和班主任进行评分，总分 50 分。学生岗位实习学分达到 40 学分方可顺利毕业

八、实施保障

人才培养模式是指在一定的教育理念指导下，教育工作者群体所普遍认同和遵循的关于人才培养活动的实践规范和操作样式，它以教育理念为基础，培养目标为导向、教育内容为依托、教育方式为具体实现形式。

（一）师资队伍

1、队伍结构

本专业专任教师 10 人，学生数与专任教师数比例约 6: 1，，副教授职称人数 4 人，讲师职称人数 4 人。双师型教师占比 70%，，教师年龄 25 至 40 岁，以中青年教师居多，教师专业、职称、年龄结构合理，素质优良，教学经验丰富。

2、专任教师

专任教师应具有高等学校教师任职资格；有理想信念、有道德情操、有扎实学识、有仁爱之心；具有艺术设计、数字技术、视觉传达相关专业本科及以上学历；具有扎实的数学、艺术相关理论功底和实践能力；具有较强信息化教学能力与项目化操作、管理能力，能够开展课程教学改革、科学研究、毕业指导与生涯规划；每两年累计不少于 1 个月的企业实践经验。

3、专业带头人

专业带头人任萍萍老师，既是教研室主任又是专业带头人，研究生学历，副高职称，专利理论知识扎实，实践经验丰富，能够很好地把握国内外数媒行业及本专业发展动态，能广泛联系行业企业，了解行业企业对数字媒体艺术设计专业人才的实际需求，教学设计、专业研究能力强，组织开展教科研工作能力强，熟悉本专业的发展前沿和职业教育课程改革趋势，能够带领教学团队确定人才培养目标、培养规格、制定人才培养方案；在本区域或本领域具有一定的专业影响力。

4、兼职教师

主要从数字媒体技术、、创意产品设计、影视动画、新媒体等相关企业聘任，具备良好的思想政治素质、职业道德和工匠精神，具有扎实的专业知识和丰富的实际工作经验，具有中级及以上相关专业职称，通过与数字媒体技术行业企业开展校企合作项目，形成校企互动、共享共赢机制，产教深度融合，使聘任的兼职教师能够深入参与专业建设、课程开发、实训基地建设等，并完成指导学生毕业设计、企业岗位实习、举办讲座、完成专业课教学任务。

（二）教学设施

主要包括能够满足正常的课程教学、实习实训所需的专业教室、实训室和实训基地。

1、专业教室

配备黑（白）板、多媒体计算机、投影设备、音响设备，互联网接入或 WiFi 环境，并具有网络安全防护措施。安装应急照明装置并保持良好状态，符合紧急疏散要求、标志明显、保持逃生通道畅通无阻。

2、校内实训室

拥有综合实训室 10 个。每个实训室根据特色配备专业设备、专业电脑，安装 Photoshop、Illustrator、After Effects、CINEMA 4D、Premiere Pro 等基础教学软件，能够满足设计与造型训练实训、影视后期剪辑、数字创意产品设计、交互数字内容设计、视觉化信息设计、数字设计与动画制作、虚拟现实内容设计与制作、数字项目合成等实践教学环节等的需要。

校内实训室教学设备配置表

序号	实训室名称	实训功能	对应课程
1	计算机实训室	平面设计到三维立体设计，网页设计到动画设计，以及影视动画、特效的设计与制作	设计创意、造型基础、数字图形、影视后期剪辑、交互数字内容设计、视觉化信息设计、数字设计与动画制作、虚拟现实内容设计与制作、数字项目合成、品牌形

			象设计
2	画室	进行透视及色彩搭配等技能实训。	设计创意、造型基础、品牌形象设计、展示设计
3	手绘室	进行手绘技能相关的全部技能实训。	设计创意、造型基础、数字图形、影视后期剪辑、视觉化信息设计、展示设计
4	视觉传达工作室	认识各种材料，展示喷绘实训及印刷实训，熟悉设计相关工作流程。	设计创意、造型基础、影视后期剪辑、视觉化信息设计、数字项目合成、品牌形象设计
5	陶艺木作大师工作室	陶艺、木作等相关技能的实训	艺术造型训练
6	专业制图室	进行与手绘技能相关的全部技能实训	CAD、手绘、构成、数字创意产品设计、数字设计与动画制作
7	VR 体验室	从平面设计到三维立体设计，特效的设计与制作，室内效果图制作。	摄影与摄像基础、数字设计与动画制作
8	装饰综合实训室	材料认识和施工工艺流程了解	数字创意产品设计、数字设计与动画制作
9	建筑模型实训室	模型制作	造型基础、数字创意产品设计、虚拟现实内容设计与制作

1 0	摄影摄像工作室	摄影摄像	摄影与摄像基础、分镜头脚本设计、数字创意产品设计
--------	---------	------	--------------------------

3、校外实训基地

具有稳定的校外实训基地。能够开展数字媒体艺术设计专业实践教学活动，实训设施齐备，实训岗位、实训指导教师确定，实训管理及实施规章制度齐全。

4、学生实习基地基本要求

具有稳定的校外实习基地。能提供数字媒体艺术设计相关实习岗位，能涵盖当前专业发展的主流技术，可接纳一定规模的学生实习；能够配备相应数量的指导教师对学生实习进行指导和管理；有保证实习生日常工作、学习、生活的规章制度，有安全、保险保障。

5、信息化教学的基本要求

具有利用数字化教学资源库、文献资料、常见问题解答等的信息化条件。引导鼓励教师开发并利用信息化教学资源、教学平台，创新教学方法、提升教学效果。

（三）教学资源

教学资源分为参赛作品库、行业企业资源库、微课教学三大模块。其中，参赛作品库重点体现数字媒体艺术设计专业的实践教学理念，及时更新大赛信息、展示优秀学生作品和毕业设计，做到“以赛促教、以赛促学、技能大赛进课堂”；行业企业资源库应是校企深度合作的桥梁，将使艺术设计专业“产学结合”的人才培养模式落到实处，有利于学生了解本行业的知名企业、关键技

术、招聘信息等资源,根据企业职业的要求和能力标准来培养学生的动手能力、协作能力和创新能力,使学生将学习与就业紧密结合起来;微课教学通过线上名家的讲解,使学生根据自己的学习情况深入学习,实现分层教学。

(四) 教学方法

本专业主要采用理论实践一体化的“工作室”人才培养模式。以学院创意产业园为平台,数字媒体艺术设计专业教师队伍为依托,组建设计专业工作室。模拟企业真实工作环境,结合工作室任务要求,开展项目教学、案例教学、情景教学等教学形式,工学结合,理实融合,在工作室教学中学习专业知识的同时,锻炼提升非专业能力,让学生在校期间即完成从学生到职业人的过渡与转变。

(五) 学习评价

教学考核方法的改革是教学改革的向导和风向标。合理的考核机制和评价体系,不仅能对培养学生的总体要求把握和不断量化,也对教师提出了更高的要求。把教学考核的结果纳入教师的教学质量评定中,将最大限度地提高教师的主观能动性,也增大了培养目标最终实现的可操作性。

(1) 教考分离

把教学和考试分开,根据培养目标、教学目的、教学大纲,制定考核大纲,建立一套包括试题库、自动命题、阅卷、评分、考试分析、成绩管理等在内的比较完备的考核管理系统。

(2) 实训技能测试

建立以实训技能测试为主的成绩评价体系。

单项技能测试：可以根据岗位职业能力，分解多个单项技能，并与课程测试相结合。各门课程以此为核心，结合理论测试，建立课程的评价标准。

综合技能测试：根据本专业的就业方向，围绕平面设计、数字媒体设计等岗位能力，制定合适本地区岗位实际的岗位能力测试系统。如设计员综合技能测试，根据设计项目和设计要求，在规定时间内，通过个人或团队的方式完成设计，以此确立学生的设计能力。

(3) 引入行业、企业评价机制

建立行业、企业方的技术人员参与课程评价的制度。引入企业项目，将项目完成与综合技能测试相结合。将完成质量作为评价依据，如某同学的设计方案能否被企业采用作为成绩评定标准。

(4) 引入素质教学培养学分评价机制

根据情况可以设定在校生思想道德学分，如无违纪或其他不良行为可以加分，另外可通过公益劳动等形式替代。设立创新学分，如有以下行为者可以替代必修学分外的学分：在省、市或校际公开比赛中获得优秀成绩；好人好事突出，起到较为广泛的引导作用；科学研究或科技创新方面成绩显著；其他被公众认可的、积极向上的业绩。

(六) 质量管理

数字媒体艺术设计专业为保证培养规格，促使教学效果达到课程计划、教学大纲和教科书所规定的要求，对教学过程和效果进行指导、控制。数字媒体艺术设计专业主要依据教学目标，确定教学质量的标准使之分解、具体化；进行教学质量检查评价，通过与教育质量标准对照比较，发现问题，改进教学；进行教学质量分析，找出解决或改进教学的路线和方法；进行教学质

量控制，依据分析结果，实施改进措施。

九、毕业要求

（一）毕业学分及证书要求

1、课程学分为 119 分，素质教育学分为 75 分，岗位实习学分为 50 分。学生在校期间必须取得 194 学分的毕业总学分，且取得各类学分的 80%方可毕业。其中毕业总学分高于各类学分 80%总和的学分（10 分）可以从课程学分、素质教育学分、岗位实习学分三类学分中任意获取。

给学生提供发展、创造的空间，鼓励学生通过参与专业有关的企业实践、参加技能竞赛、发表论文、申请发明专利等形式，获取的专业教学计划外的学分，经学院认定后，存入学生学分银行内，具体规定可按照《贵州建设职业技术学院学分银行认定（转换）管理办法》执行。

2、在校期间，参加学院组织的广告设计师等职业技能等级认定，理论知识、技能考核两项成绩均为合格。或者取得行业认可度较高的平面设计师证、多媒体设计师证、数字创意建模师证、数字媒体交互设计师证、新媒体运营师证、数字影视特效制作师等职业技能等级证书其中之一的，方具备毕业条件。

十、附录

（一）教学计划变更审批表

教学计划变更审批表

二级学院：

专业年级：

原课程 信息	原课程名称	原课程开课学 期	原课程学时 /学分	备 注
-----------	-------	-------------	--------------	--------

变更 课程信 息	变更后课程名称	变更后课程开 课学期	变更后课程 学时/学分	
此方案 开始执 行时间	变更后课程从_____年_____月_____级的_____专业开 始执行。			
变更课 程的理 由	变更后课程所属教研室主任签字：_____年 月 日			
二级学 院领导 意见	负责人签字：_____年 月 日			
教务处 意见				

