

2025 版艺术设计专业群人才培养方案

一、专业群内专业设置（专业代码）

涵盖专业：数字媒体艺术设计(550103)、动漫制作技术(510215)、广告艺术设计(550113)

核心专业：动漫制作技术（510215）、数字媒体艺术设计（550103）

二、入学要求

中等职业学校毕业、普通高级中学毕业或具备同等学力

三、修业年限

学制：三年，修业年限最长不超过六年

四、培养目标

本专业培养理想信念坚定，德智体美劳全面发展，具有深厚的家国情怀，宽广的国际视野，较高的英文水准，良好的职业道德与工匠精神，掌握本专业知识和技术技能，面向广告艺术设计、动漫制作技术、数字媒体艺术设计等行业的广告艺术设计师、包装设计师、音像电子出版物编辑、剪辑师、动画制作员、数字媒体应用开发师等职业群，能够从事平面广告、影视广告、网络广告设计、品牌形象与包装设计、广告策划、内容编辑、视觉设计、创意设计、数字媒体产品设计与制作、影视动画前中后期设计制作及管理服务等（岗位）工作的具有国际视野的高素质高技能人才。

五、职业面向

表 1 本专业群职业面向

所属专业大类 (代码)	所属专业 类 (代码)	主要职业类别 (代码)	主要岗位群或技术领 域	主要职业资格证书
文化艺术大类 (55) 电子与信息 大类 (51)	艺术设计 类 (5501) 计算机类 (5102)	数字媒体艺术专业人 员 S (2-09-06-07) 广告设计师 (4-08- 08-08) 包装设计师 (4-08- 08-09) 动画设计人员 (2-09-06-03) 动画制作员 (4-13-02-02)	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、 虚拟现实内容设计与制 作、 广告设计、 广告策划、 广告制作、 广告摄影(像)、 动漫项目策划、 二位动漫创作、 三维动画创作、 动画特效设计……	数字创意建模、 数字媒体交互设计、 新媒体运营、 数字 影视特效制作、 动画制作、 数字媒体交互设计、 文创产品数字化设 计、 界面设计、 数字创意建模、 动画制作、 游戏美术设计、 数字影视特效制 作……

六、培养模式

本专业群采取“根系-树干-冠翼”AI 赋能人才培养模式（RTC-AI 模式），主要依据大数据、行业企业反馈，建立岗位人才技能图谱，结合教育部公布的专业教学标准，确立相应的课程模块体系。在根系阶段突出产业认知和角色转换，通过新《职业生涯规划》、《AI 通识》、专业平台课程，强基固本；树干阶段，融通岗课赛证，结合专业教学标准核心课程、区域特色课程和微证书课程，以能力培养的生态化构建为中心，壮干蓄势；冠翼阶段，实施

精准分类教育，实现人人成材的教育目标。突出全程导师制以及 AI 赋能过程管理，动态调整“教、学”状态、课程内容以及专业设置，实现“评估-优化-迭代”的闭环。

七、培养规格

本专业群学生应在素质、知识及能力等方面达到以下要求：

1.通用基础素养

(1) 坚定拥护中国共产党领导和中国特色社会主义制度，以习近平新时代中国特色社会主义思想为指导，践行社会主义核心价值观，具有坚定的理想信念、深厚的爱国情感和中华民族自豪感；

(2) 掌握与本专业对应职业活动相关的国家法律、行业规定，掌握绿色生产、环境保护、安全防护、质量管理等相关知识与技能，了解相关行业文化，具有爱岗敬业的职业精神，遵守职业道德准则和行为规范，具备社会责任感和担当精神；

(3) 掌握支撑本专业学习和可持续发展必备的中华优秀传统文化、语文、数学、外语（英语等）、信息技术等文化基础知识，具有良好的人文素养与科学素养；

(4) 树立正确的劳动观，尊重劳动，热爱劳动，具备与本专业职业发展相适应的劳动素养，弘扬劳模精神、劳动精神、工匠精神，弘扬劳动光荣、技能宝贵、创造伟大的时代风尚；

(5) 具有国际化素质，能理解人类命运共同体的内涵与价值，有全球视野与胸怀，做好与国际文化对接、交流、沟通的准备。

2.通用职业能力

(1) 具有良好的语言表达能力、文字表达能力、沟通合作能力，具有较强的集体意识和团队合作意识，学习 1 门外语并结合本专业加以运用；

(2) 掌握信息技术基础知识，具有适应本行业数字化和智能化发展需求的数字技能；

(3) 具有探究学习、终身学习和可持续发展的能力，具有整合知识和综合运用知识分析问题解决问题的能力；

(4) 具备职业生涯规划能力，能有效管理时间和资源以完成既定任务；对自己的行为、决策及后果承担责任，具备独立工作和自主推进任务的能力；

(5) 掌握身体运动的基本知识和至少 1 项体育运动技能，达到国家大学生体质健康测试合格标准，养成良好的运动习惯、卫生习惯和行为习惯；具备一定的心理调适能力；掌握必备的美育知识，具有一定的文化修养、审美能力，形成至少 1 项艺术特长或爱好。

3.专业核心能力

本专业学生应在系统学习本专业知识并完成有关实习实训基础上，全面提升知识、能力、素质，掌握并实际运用岗位（群）需要的专业核心技术技能，实现德智体美劳全面发展，总体上须达到以下要求：

3.1 艺术设计专业群核心能力

(1) 具备全面的审美素养与艺术鉴赏力：能够欣赏并解析跨领域的艺术作品，包括平面、影视、数字媒体及动漫等，展现出深厚的艺术感知力和审美情趣，为设计创作奠定坚实的艺术基础。

(2) 拥有创新思维与跨界融合能力：能够跨越专业界限，运用创新思维方法，结合不同领域的知识与技能，创造出独特且具有市场竞争力的设计作品。

(3) 精通多样化的设计技术与工具：熟练掌握各类设计软件（如 Photoshop、Illustrator、3D 建模软件等）及手绘技能，能够根据设计需求灵活选择并高效运用，实现设计创意的精准表达。

(4) 具备市场洞察与策略规划能力：能够深入分析市场趋势、消费者行为及品牌需求，结合设计专业知识，制定符合市场规律的策略规划，为设计项目提供有力支持。

(5) 精通设计项目实施与管理：能够独立完成或带领团队完成从项目策划、设计执行到后期制作的全过程，具备项目时间管理、资源调配及质量控制等能力，确保设计项目的顺利实施。

(6) 掌握数字媒体与交互设计技术：具备数字媒体内容的创意策划、设计制作及交互设计能力，能够运用多媒体技术和交互设计原理，创造出具有良好用户体验的数字媒体产品。

(7) 熟悉动漫制作流程与技术：了解动漫制作的完整流程，包括前期策划、角色与场景设计、动画制作、后期合成等，能够运用相关技术和工具完成动漫项目的制作。

(8) 具备团队协作与跨领域沟通能力：能够与不同专业背景的人员有效沟通与合作，共同完成复杂的设计项目。同时，具备良好的职业道德与工匠精神，注重团队协作与共同成长。

3.2 广告艺术设计专业核心能力

(1) 掌握平面设计、广告设计等方面的专业基础理论知识，具有用户与市场调研，信息分类以及市场营销、品牌策划与设计制作能力；

(2) 具有图形、色彩、标志、字体创意设计与制作能力；

(3) 具有数字摄影、数字摄像及视频编辑能力；

(4) 具有图像处理、版面编排设计与制作能力；

(5) 具有广告法律法规知识及多媒体、融媒体技术等应用能力；

(6) 具有一定的应用科学技术和协同创新的能力；

(7) 掌握信息技术基础知识，具有适应本行业数字化和智能化发展需求的数字技能；

3.3 数字媒体艺术设计专业核心能力

(1) 掌握设计创意、分镜头脚本设计、造型基础、视听语言等方面的专业基础理论知识；

(2) 掌握数字媒体平面艺术设计、数字交互设计、互联网传播技术的特性、常用数字媒体艺术软件的使用等技术技能；

(3) 具有良好的分镜头设计与绘制能力、数字合成技术能力、数字产品的创意与设计能力；

(4) 具有虚拟现实内容设计与制作、交互产品设计与开发能力或实践能力；

(5) 掌握信息技术基础知识，具有适应本行业数字化和智能化发展需求的数字技能；

(6) 具有较强的多媒体表现能力，能够掌握使用二维平面软件、三维软件和 Premiere、AE 等后期制作软件；具有熟练运用各种软件制作各种类型数字媒体作品能力；

(7) 具有根据行业规范和项目需求进行 UI 设计、交互设计、商插画、用户体验设计、以及产品原型设计与制作的能力；

(8) 具有综合运用所学知识推理和解决问题、管理时间和资源、以及规划职业生涯的能力，并获取相关的职业技能证书的能力。

3.4 动漫制作技术专业核心能力

(1) 具有较强的语言与文字表达能力，以及人际沟通、组织协调的设计创意合作能力。

(2) 具有一定的交叉学科专业背景，能够分析和解决艺术理论与社会人文等实际问题的能力。

(3) 掌握基础构成、动漫速写、动画运动规律与表现、视听语言与分镜头设计、数字绘画、动漫制作编导、动漫软件基础、游戏引擎动漫技术基础方面的专业基础理论知识。

(4) 掌握素描、色彩、构图、透视等绘画方面的专业基础理论知识，掌握使用动画设计与制作常用工具软件的技术技能，具有良好的数字绘画和造型能力。

(5) 掌握动画策划、剧本创作、场景设计、角色设计、分镜头设计等动画前期设计方面的专业基础理论知识，具有动画前期设计与创作能力，能够根据创意脚本或文案制订可行的项目实施计划。

(6) 具有熟练运用影视视听语言进行叙事与表达的能力；

(7) 掌握二维动画制作及三维建模、灯光与渲染、特效制作、后期合成等三维动画制作技术技能。

(8) 掌握插画、漫画、数字绘本等动漫周边产品创作的相关知识，以及游戏引擎、虚拟与增强现实技术、互动媒体设计和人机交互设计等应用动画创作技术的相关知识，具有动画项目构思与策划能力。

(9) 掌握动画行业的商业运营模式相关知识，具有行业分析与决策能力。

本专业岗位职业技能与课程体系图谱（分专业）见附件 1

八、课程设置

（一）课程体系架构

课程体系的设置服务于专业能力结构的要求，整个课程体系划分为公共基础课、职业素养课（专业基础课）、专业核心课、微专业课、分类培养课、单独设置的实践环节、公共选修课等七大模块。根据学生未来发展方向分别开设微专业证书课程、专业拓展课 I、专业拓

展课Ⅱ、专业拓展课Ⅲ，为学生逐步构建职业基本素质、职业基础能力、职业专项能力和职业综合能力，并适应学生个性化的升学发展需求。

（二）主要课程说明

表 2 职业素养课（专业基础课）说明

课程名称	主要教学内容	课程思政目标
设计基础	本课程旨在提升学生对视觉信息的综合处理能力，涵盖接收、记忆、分析、理解及结构重组。通过三维空间观察与创意想象融合，掌握素描艺术创作技巧，同时深化色彩运用，理解形色关系与色彩构成。结合理论与实践，学生将掌握设计基础，运用形式美法则创造独特视觉语言，强化艺术创作力。课程为专业核心课程打下坚实基础，培养全面发展的艺术与设计人才。	本课程以“知识传授与价值引领”相结合的原则为基础，围绕知识目标、能力目标、素质目标构建课程思政教育体系，将红色经典油画融入课堂，宣扬红色革命精神，让学生在学习色彩基础知识的同时，了解我国艺术历史和传统文化。引导学生树立正确的世界观、人生观以及价值观。
数字图形设计	本课程旨在培养学生在广告艺术设计领域中运用数字技术进行图形创作的能力。课程主要教授 Adobe Photoshop 软件的基本操作与高级应用，涵盖图像处理、合成、调色、特效制作等技术。学生将学习如何运用数字工具进行创意构思和视觉表达，掌握图形设计的基本理论与实践技巧。通过项目驱动的学习，学生将实际操作，创作符合广告需求的视觉作品，提升其专业技能与创意能力，为未来的职业生涯奠定坚实基础。	本课程通过数字图形设计的教学，结合时代背景，引导学生认识广告设计在社会传播中的重要作用。课程将围绕设计伦理与社会责任展开讨论，鼓励学生思考设计作品对社会文化的影响。通过分析中华优秀传统文化与现代设计理念，培养学生的文化认同感和价值观念，使其在未来的设计实践中，能够自觉承担社会责任，传递正能量，成为推动社会进步的积极力量。
辅助图形设计	本课程融合辅助设计软件精髓，旨在让学生掌握数字图像基础与高级矢量绘图技能。学生将学会软件安装、界面操作及基础编辑技巧，提升图像处理与编辑能力。课程强调矢量绘图、图像处理、上色等核心技能，并应用于印刷出版、海报书籍排版、插画创作、多媒体图像及网页设计等领域。结合平面构成、色彩与版式设计理论，学生将运用这两款软件实现创意设计，掌握字体、图形、颜色及网页图形创建技术，全面提升设计实践能力。课程内容有效对接 1+X 职业技能等级证书标准。	本课程是对图形进行美化操作，侧重培养学生实际操作能力和艺术审美能力。同时将各章节内容与习近平新时代中国特色社会主义思想、中华优秀传统文化、革命文化、社会主义核心价值观、中国梦等有教育意义的素材和事例有机结合，实现专业知识体系教育与思想政治教育的有机统一。
数字绘画（引进）	本课程专注于探索 AIGC（人工智能生成内容）技术在平面设计领域的初级应用与融合。通过理论讲授与实践操作相结合的方式，学生将深入了解 AIGC 技术的基本原理及其在平面设计中的最新应用进展。课程重点涵盖如何利用 Stable Diffusion、Midjourney 等工具由初期设计草图或直接运用关键词、风格参数等生成高质量的设计作品，以及如何将这些元素巧妙地融入平面设计作品中，提升设计效率与创作水平。	本课程培养学生勇于创新、细致观察的能力以及胸怀世界的大局观，能够跟上时代步伐，运用最新技术进行设计和表达。

表 3-1 广告艺术设计专业核心课程说明

课程名称	主要教学内容	课程思政目标
平面广告设计与制作	本课程教授学生平面广告设计的基本概念、形式、创意方法、设计方法、制作流程等内容。学习和了解平面广告设计知识、设计方法，结合课堂内容，学习和运用计算机辅助软件进行字体、图形、海报、商业插画等平面广告的创意、设计与制	本课程旨在通过平面广告设计与制作的学习，引导学生树立正确的价值观和社会责任感。在教授平面广告设计的基本概念和制作流程的同时，强调广告作品在社会传播中的影响力和责任，鼓励

	作, 掌握平面广告设计相关知识和技能。	学生关注社会热点和民族文化, 融入诚信、创新与公益等价值观。通过分析经典广告案例和优秀设计作品, 培养学生对广告行业的责任感, 使他们在未来的创作中能够积极传递正能量, 促进社会和谐与文化自信, 成为有使命感的设计专业人才。
包装设计 (引进)	本课程是一门综合运用自然科学和美学知识, 为在商品流通过程中更好的保护商品, 并促进商品的销售而开设的专业课程。在教学过程中, 将理论知识结合实践操作, 帮助学生在了解包装功能的基础上, 掌握材料的选择、关系的选择、样式的确定、造型与结构的确定以及设计程序的把握等相关知识, 从而让学生可以设计出科学美观的商品包装。同时, 指导学生积极参与各项包装类赛事, 全面提升学生的包装设计能力。课程内容有效对接职业院校技能大赛项目标准。	在授课过程中, 结合目前先进的学习理念, 结合当前时政, 激发学生对祖国设计行业发展的热爱和信心。通过包装设计、汉字设计、书法字设计的讲解, 培养学生严谨的学习工作态度。通过项目规划和策划能力的培养, 加强学习统筹把握的能力。特别要提醒学生创意是设计师的生命源泉, 培养学生踏实严谨的工作态度与责任心。
品牌设计 (引进)	本课程旨在培养学生在品牌设计领域的综合能力, 尤其是在品牌识别系统方面的应用。课程将引导学生进行深入的行业调研与分析, 了解市场现状、竞争对手、目标受众及品牌目标, 为品牌设计奠定基础。学生将学习品牌识别系统的基本概念、构成要素及设计原则, 掌握品牌理念识别 (MI)、品牌行为识别 (BI) 和品牌视觉识别 (VI) 的构思与文案撰写方法。课程内容包括标识、字体及图形图像的设计与创作, 学生将运用计算机辅助软件进行综合设计实践, 完成一个品牌或企业形象的设计项目。通过项目驱动的学习, 学生将提升其专业技能与创意思维, 培养独立解决问题的能力, 为未来的职业生涯打下坚实的基础, 成为具有社会责任感的設計人才。	本课程在授课过程中, 适当地插入一些中国企业的发展历程和品牌形象的设计过程。了解品牌的企业信条和取得成功的关键所在。引导学生将来从事设计工作是要对工作有所敬畏, 以扎实的职为致胜力为前提, 树立正确的工作态度, 培养敬业意识。
广告策划	本课程将涵盖广告策划的全流程, 包括市场调研、品牌定位、目标设定、创意发想、内容创作、媒介选择与效果评估等环节。学生将学习如何运用设计基础知识和技能, 如色彩理论、构图法则等, 于广告设计中, 以创造出吸引目标受众、传达品牌价值的广告作品。此外, 课程还将强调团队合作与沟通技巧, 以应对广告策划中复杂多变的项目需求。通过理论与实践相结合的教学方式, 本课程旨在为学生后续的专业核心课程及职业生涯奠定坚实的广告策划基础。	本课程在授课过程中, 落实“立德树人”的根本任务, 注重思政教育, 通过思政元素的融入使得专业教学与思政教育同向同行。在课程内容中适时地融入习近平总书记关于文化自信、人类命运共同体等科学论断, 融入中国儒家、道家、释家等传统文化积极的一面, 加强广告行业职业道德的教育, 增强学生的文化自信、家国情怀、对社会主义制度的认同感, 增强学生以专业奉献社会的责任感和使命感。
数字出版物设计与制作	本课程旨在培养学生在数字出版物设计与制作领域的综合能力, 重点关注设计创意与实施的过程。课程内容涵盖数字出版物设计的基本知识, 包括目标受众的分析与设计任务的明确。学生将学习如何创造性地设计数字出版物的版面、页面和封面, 从而提升其视觉表达能力。课程还将教授多种计算机软件的使用, 帮助学生掌握数字出版物的创意编排设计, 并深入理	在数字出版物设计与制作的过程中, 课程将引导学生树立正确的价值观和社会责任感。通过分析目标受众及其需求, 学生不仅能够提升设计能力, 还能够在作品中传递积极的社会信息和文化价值, 关注社会热点与公共议题。课程强调设计不仅是商业活动, 更是影响社会的艺术表达, 鼓励学

	解版式设计的视觉原理、版面构成的基本形式,以及图片和文字的版式设计和图文结合的排版技巧。学生将学习选择适合的发布媒体与发布格式,并实际进行数字作品的发布,确保其设计理念能够有效传播。通过实际项目的练习,学生将掌握数字出版物设计的知识与技能,培养其创新与实践能力。	生在设计中融入诚信、责任与创新的观念,培养其成为有社会担当的设计专业人才。
视频广告设计与制作	本课程旨在培养学生在视频广告设计与制作领域的全面能力,重点关注从市场调研到最终广告发布的整个流程。学生将首先进行市场调研,分析受众需求和设计任务,为视频广告创意打下基础。随后,课程将指导学生进行视频广告创意构思,并撰写广告脚本,为后期的拍摄和制作做好准备。在实际操作中,学生将学习如何采集视频素材,进行拍摄准备以及使用数码相机进行实际拍摄。课程还将涵盖视频编辑与后期制作的技巧,教授学生运用专业的视频编辑工具进行素材处理、剪辑与合成,确保广告内容的质量和艺术表现。最终,学生将在课程的指导下完成视频广告的发布,掌握整个视频广告制作的知识与技能,提升其创意表达与技术应用能力。	在视频广告设计与制作过程中,课程将强调设计与制作背后的社会责任与文化价值观。通过市场调研与受众分析,学生不仅学习如何创作具有吸引力的广告,更需思考广告对社会的影响及其在传播正能量方面的重要性。课程鼓励学生在创意和制作中融入社会责任感,关注社会热点和公共意义,引导学生在日常创作中承载积极的价值观,培养其成为具有社会责任感的优秀广告设计人才。
广告项目合成	广告项目合成课程旨在为学生提供全面的广告创作与执行能力,通过系统的学习与实践,培养他们在广告项目中的综合思维和实际操作能力。在课程的主要教学内容中,学生将深入了解广告的基本理论与市场分析,学习如何提炼创意点并将其有效转化为广告文案和视觉表现。同时,课程将涵盖品牌定位、受众分析和传播策略等关键要素,使学生能够在实际项目中灵活运用这些知识。通过案例分析和团队合作的方式,学生将参与到广告项目的设计与实施过程中,锻炼他们的项目管理能力与团队协作精神,这些都是现代广告人必备的素质。此外,课程也将引导学生关注广告创作中的伦理和社会责任,鼓励他们在设计过程中融入正向价值观,提升广告作品的社会影响力。	培养学生的社会责任感和价值观,引导其认识到广告不仅是商业行为,更是文化传播的重要载体。通过探讨广告对社会的影响,学生将思考如何在广告创作中承担起社会责任,传播积极、健康的价值观。同时,课程将鼓励学生关注社会热点和人文关怀,让他们在创作中体现对社会的理解与关怀,培养其作为未来广告人的文化素养与道德意识。通过这样的教学设计,期待学生在掌握专业知识的同时,能够成为具备社会责任感的广告创作者。
UI 界面设计 (引进)	本课程的教学内容是 UI 界面设计,要求学生掌握 UI 设计的基本形式,了解市面上的一些案例,训练学生在 UI 界面方面的形式美感和使用舒适度。使学生具备主要常用的一些 APP 主题界面的设计能力和精细 ICON 图标的表现能力。通过本课程的学习,学生能具备 UI 界面设计的基础知识,掌握 UI 界面设计的基本方法和技能。	本课程在具体的单元内容设计中,将思政元素与课程有机结合,将思政元素融入专业内容的学习中。从理论讲授、案例教学、实践创作三方面进行,将社会主义核心价值观贯穿始终,在过程中引领学生树立正确的职业道德和职业理想,多维度培养学生正确的世界观、人生观、价值观。

表 3-2 数字媒体艺术设计专业核心课程说明

课程名称	主要教学内容	课程思政目标
三维设计基础	课程介绍三维动画的起源、发展、基本原理和应用领域,帮助学生建立整体认识,并详细讲解三维动画的制作流程。建模与材质:介绍三维建模技术,如多边形建模、NURBS 建模等,以及材质与贴图的赋予方法。骨骼	与学生的思想道德修养和美学素养有机结合,通过引导和启发,培养学生正确的价值观念,丰富学生的审美能力,并通过创作过程中的思考,提高学生的创新意识

	绑定与动画、以及动画制作的基本原理和技巧，包括关键帧动画、运动捕捉等。	和综合素质。
视听语言	本课程言的各构成要素，从镜头、构图、景别、角度、运动、轴线、场面调度、剪辑、声音等不同方面进行深入分析，使学生掌握视听语言在影视动画中的主要特点与常用表现手法，让学生树立正确的视听语言概念，拓展其艺术思维空间。	本课程在教学实践中培养学生认识传统文化、地域文化的魅力与价值，培养他们成为优秀文化的传承者和守护者，也要培养他们成为传统文化创新发展的践行者，激发学生刻苦学习，努力钻研，持续创新。注重学思结合、知行统一，增强学生勇于探索的创新精神、善于解决问题的实践能力。
信息可视化设计	课程旨在培养学生将复杂的数据和信息转化为易于理解的视觉表达的能力。通过本课程，学生将学习如何运用数据分析工具、图表设计技巧和可视化软件，将抽象的数据和概念以直观、生动的方式呈现出来。课程内容包括数据处理与整理、信息图表设计、交互式可视化以及多媒体数据展示等方面。学生将通过实际项目练习，将数据与创意设计相结合，制作出富有艺术性和传播力的广告视觉作品。	本课程旨在培养新时代大学生，帮助他们具备深厚的文化素养、健康的审美观念和积极向上的生活态度。在教学过程中，注重将爱国主义和民族精神融入到造型课程中，促进大学生建立文化自觉和增强文化自信。
影视后期剪辑	在动态图形设计课程中，学生将掌握将抽象概念转化为生动视觉呈现的关键技能。从构思故事板到完成动画的每一个步骤，学生都将深入学习如何逐步传达想法。通过课堂讲解与实操演练，特别是使用 Adobe After Effects 这一强大工具，学生将亲手实践动态图形的创作。这一专业技能的掌握，不仅丰富了学生的设计工具库，更为他们未来在平面设计领域的职业生涯开启了广阔的可能性与机遇。	本课程注重融入红色文化、传统文化、科技文化等相关教学案例和知识点，通过案例教学将思政元素有机融入课堂，使思想政治教育与动态图形设计融为一体，帮助学生树立正确的人生观、价值观、市场观。
三维设计进阶（引进）	课程旨在培养专业级三维艺术家。课程深度拓展核心模块：涵盖高精度生物与硬表面建模、数字雕刻；基于 PBR 流程的写实材质与高级渲染技法；包含角色绑定、表演动画的专业级动画制作；并引入动力学与模拟，学习粒子、流体、毛发等特效。学生将通过系统学习，掌握解决复杂项目的的能力，独立完成符合行业标准的高质量作品，为进入影视、游戏等专业领域奠定坚实基础。	本课注重学生思想道德修养和美学素养有机结合，通过引导和启发，培养学生正确的价值观念，丰富学生的审美能力，并通过创作过程中的思考，进一步提高学生的创新意识和综合素质。
手机界面交互设计（引进）	本课程围绕“以人为本”的设计原则，重点讲述人机交互的基本概念和重要意义及发展历程介绍移动设计的特点、移动设计的创新理念，互联网思维在移动设计中的应用。了解移动设备中的人机交互设计原则，用户体验设计的基本术语和常识，以及如何将用户体验做到极致，包括用户研究方法、需求分析等。掌握用户体验设计流程和模型，不同移动操作系统和应用界面的设计规范，如 iOS 和 Android 平台的界面设计差异。掌握移动应用界面的整体风格设计，包括整体色彩、图标、布局等方面的考虑。通过实际项目实践，将所学知识应用于移动界面交互设计中，提升解决实际问题的能力。	本课程将红色文化、传统文化、科技文化植入教学案例，通过案例教学将思政元素有机融入课堂，使思想政治教育与设计教育融为一体。培养学生探索未知、追求真理、勇攀科学高峰的责任感和使命感。
虚拟现实内容设计与制作	课程旨在系统讲授 VR 内容的创作全流程。课程将从 VR 的核心特性（沉浸感、交互性、构想性）与用户体验设计原则入手，帮助学	本课程在传授前沿技术的同时，深度融合思政教育。通过引导学生创作展现中国传统文化、革命

	生建立符合虚拟现实媒介特性的设计思维。在此基础上,学生将系统学习三维引擎(如 Unity 或 UE4)中的 VR 开发环境搭建、独特的交互逻辑编程(如手柄抓取、瞬移、UI 交互)、性能优化及渲染技术。通过项目实践,学生将掌握从概念设计、交互实现到测试发布的完整技能,具备独立创作 VR 应用的能力。	精神或国家建设成就的 VR 内容,使其在实践中深刻理解文化自信与科技报国的内涵。强调技术伦理,培养学生的社会责任感和职业道德,明确科技必须向善。鼓励运用 VR 技术为解决社会实际问题提供方案,在掌握专业技能的同时,树立为国家发展与民族复兴贡献力量的远大志向。
数字项目合成	本课程以综合运用专业技能与项目化设计为核心,精心设置教学内容。学生将在明确的设计主题引导下,全面调动和应用所学的专业理论知识,并根据实际需求选择具体的视觉设计分类进行系统化的创作。课程内容包括元素的插画内容处理、色彩搭配原理的深入探讨以及影视动效设计的综合运用。学生将通过接触和参与设计前期的调研、设计过程的展开及后期的设计反思,逐步掌握从创意到成品的完整设计流程。课程旨在帮助学生更好地理解并适应市场的需求,为其职业生涯的发展打下坚实的基础。同时,课程还将培养学生在设计项目中独立解决问题的能力,提升其综合设计素养,与学生的职业生涯更好地衔接。	在授课过程中,结合目前先进的学习理念,结合当前时政,激发学生对祖国设计行业发展的热爱和信心。通过传统文化主题或现代主题、传统色的讲解与运用,汉字设计、书法字设计的讲解,培养学生严谨的学习工作态度。通过项目规划和策划能力的培养,加强学习统筹把握的能力。注重把爱国主义、民族情怀贯穿渗透到造型课程教学中去。

表 3-3 动漫制作技术专业核心课程说明

课程名称	主要教学内容	课程思政目标
动漫概念设计	通过本课程的学习,使学生掌握传统动画、三维动画,二维、三维动画结合等制作动画的全部流程及特点;掌握对动画影片的分析,动画剧作训练、动画大师研究的学习;培养学生理解动画语言的构成元素和表达手段,理解动画叙事的结构和脉络。	要坚持以美育人、以美化人,积极弘扬中华美育精神,引导学生自觉传承和弘扬中华优秀传统文化。提高大学生思想道德修养、人文素质、加强品德修养。
角色创意与场景设计	通过本课程的学习,使学生理解动漫角色造型设计基本原理、设计基本规律,以及动画场景设计范畴的基本概念包括角色场景创意概念,角色造型原画造型设计创意理念。掌握形式、色彩整体对动漫制作角色及场景的基本设计技巧能够独立完成动漫角色造型设计和场景设计的图稿绘制及创意设计。	本课程能开拓学生的艺术审美视野,提升学生的设计美学知识面,在设计方法中使学生了解优秀本土传统设计文化。激发对艺术学习的历史责任感,使学生们的艺术创作更有自觉性、更有思想性、更有创新性。
动画运动规律	通过本课程的学习,使学生掌握动画运动规律中角色走、跑、跳、转头、预备、缓冲、跟随、主要动作、次要动作等相关知识,基本掌握角色表演动作的初步设计概念和基础绘制手法,掌握根据场景构图以及设计的角色造型完成动作设计。	本课程在教学实践中培养学生认识传统文化、地域文化的魅力与价值,培养他们成为优秀文化的传承者和守护者,也要培养他们成为传统文化创新发展的践行者,激发学生刻苦学习,努力钻研,持续创新。注重学思结合、知行统一,增强学生勇于探索的创新精神、善于解决问题的实践能力。
二维动漫创作	通过本课程的学习,使学生掌握 Flash 或者 nuke 等二维软件的特点和动画制作基本方法及相关技巧;了解利用 Flash 开发动画的创作思路;熟悉并初步掌握 Flash 或者 nuke 的设计制作,掌握 AS 代码的基础运用及编写技巧。	本课程通过科学地将各国二维动画发展进行比较,使学生了解不同文化的差异性,以全球化的眼光来看待二维动画设计,培养跨学科的交际能力,对中国文化的传承起促进作用。亲身参与中增强创新精神、创造意识。
三维动画创作基础	通过本课程的学习,使学生全面、系统地了	培养学生勇于奋斗、乐观向上,具

(引进)	解三维动画制作软件 Maya 及其应用,使学生能够掌握 Maya 的基本操作、Maya 的环境设置、多边形基础操作、曲线曲面(NURBS)的操作、灯光与摄像机、材质和贴图、渲染、动力学操作、角色设定与动画。	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。
AIGC 动漫创作	AIGC 动漫创作教学核心在于掌握“描述-生成-精修”流程。主要内容包括:学习使用精准的关键词描述角色、场景和风格;掌握主流 AI 绘画工具的操作;通过迭代优化和图像放大等技术提升画面质量;最后学习 AI 生成素材的后期处理与版权知识,最终独立完成原创动漫作品。	与学生的思想道德修养和美学素养有机结合,通过引导和启发,培养学生正确的价值观念,丰富学生的审美能力,并通过创作过程中的思考,提高学生的创新意识和综合素质。
三维动画创作进阶(引进)	通过本课程的学习,使学生掌握 Maya 相关名词术语的含义和 Maya 三维建模的基本原理;掌握 Maya 三维软件基本的操作程序和基本工具的运用,以及 Maya 三维建模的主要建模方式和技法。掌握各种建模命令创建出动画所需的道具、场景和角色模型。	培养学生探索未知、追求真理、勇攀科学高峰的责任感和使命感。

表 4 微专业课程说明

课程名称	主要教学内容	课程思政目标
智能手机视频制作简介(引进)	通过本课程的学习,使学生掌握手机摄影和制作电影的专业能力,学习基于手机功能下的摄影曝光技巧、文件压缩以及图像处理等多方位的摄影摄像技术。同时学习 Filmic Pro 软件的使用解锁手机视频制作的更多功能。	本课程注重实操演练,在授课中可以融入思政主题,比如弘扬我们的传统文化传统美德的主体拍摄任务,将思政教育融入艺术教学中提升艺术修养和审美情趣,把握学生艺术创作主题的方向,更好地为社会传统美德的弘扬和继承所服务。
智能手机制作工具(引进)	通过本课程的学习,使学生掌握智能手机电影摄影,相机移动、遮挡、构图、机架对焦、景深和变焦的专业技能。该课程涵盖了 Filmic Pro 应用程序嵌入智能手机相机,增强摄影控制及色彩空间的精确设置方法,并对两种电影制作风格——剧本/叙事和纪录片/现实处理手法进行剖析,了解智能手机增强电影制作的方式。	本课程结合应用程序解锁手机摄影新模式,侧重培养学生实际操作能力和艺术审美能力。培养学生的实践意识、创新意识等,提升学生思想政治内容的接受程度,树立正确的世界观、人生观和价值观。
智能手机后期制作(引进)	通过本课程的学习,使学生掌握智能手机的影像处理技能,熟练运用智能手机的已有镜头设备和软件设备创造性地合成镜头和场景,熟练控制光线、颜色和角度深度。具备电影摄像师的专业操作,正确利用环境光、录制和捕获准确干净的音频,利用手机视频软件制作完整的影片。	将传递给学生的价值观念和思想内容渗透到对学生的教育环节中,可将社会主义核心价值观的主要内容与设计元素形态、技能知识点相结合,将视频类的相关专业知识结合学生们喜爱的“抖音”“快手”“微视”等热门 APP 进行解析、评估,引导学生对短视频类 APP 的热门社会现象进行分析,注重加入一些思政教育元素来拓展教学范围,提升教学的艺术质量,潜移默化地影响和增长学生们的文化自信。

表 5 专业群分类培养课程说明

类型	课程名称	主要教学内容	课程思政目标
专业拓展课 I	剑桥雅思强化 I 剑桥雅思强化 II 剑桥雅思强化 III	剑桥雅思强化课程专注于全方位提升学员的雅思应试能力。课程涵盖听力、阅读、写作和口语四大模块,通过模拟真题练习、解题策略讲解和个性化辅导,帮	剑桥雅思强化课程强调在传授英语知识的同时,培养学员的爱国情怀和文化自信,通过案例分析等方式,引导学员用国际语言讲述中国故事,传承中华文化,增强

		助学员迅速掌握考试技巧,提升语言综合运用能力,确保在雅思考试中能够游刃有余,取得理想的分数。	对国家的认同感,形成批判性文化观,为将来职业发展打下坚实基础。
	数媒作品集创作	在本课程中,学生将深入研究其作品集集中的视觉表现力和一致性,利用个人的独特优势与兴趣,致力于发展个人风格,并在设计领域中找到属于自己的定位。他们被期望能够创作出一系列独立作品,以丰富并提升个人作品集,同时制定个性化的推广策略,展现跨学科解决问题的多元视角。此外,学生还需撰写关于创作过程、问题解决方法的书 面报告,并对设计作品进行有效记录,这些均作为课程的重要组成部分,旨在全方位提升学生的设计能力和专业素养。	在课程设计和授课过程中,坚持理论联系实际、理论指导实践,尊重科学,强调实践的重要性,尊重知识,培养学生创新意识。在讲述分析案例过程中,融入马克思主义、科学发展观、共建生命共同体等重要理念,分析案例背景时,注重融入国家战略方针及家国情怀的教育,让学生在 学习中不仅仅是学习技术上的知识,更要理解自己以及自己所做的工作在国家甚至全球发展中的位置和意义。
	动漫设计作品集	在本课程中,学生将深入研究其作品集集中的视觉表现力和一致性,利用个人的独特优势与兴趣,致力于发展个人风格,并在设计领域中找到属于自己的定位。他们被期望能够创作出一系列独立作品,以丰富并提升个人作品集,同时制定个性化的推广策略,展现跨学科解决问题的多元视角。此外,学生还需撰写关于创作过程、问题解决方法的书 面报告,并对设计作品进行有效记录,这些均作为课程的重要组成部分,旨在全方位提升学生的设计能力和专业素养。	在课程设计和授课过程中,坚持理论联系实际、理论指导实践,尊重科学,强调实践的重要性,尊重知识,培养学生创新意识。在讲述分析案例过程中,融入马克思主义、科学发展观、共建生命共同体等重要理念,分析案例背景时,注重融入国家战略方针及家国情怀的教育,让学生在 学习中不仅仅是学习技术上的知识,更要理解自己以及自己所做的工作在国家甚至全球发展中的位置和意义。
	特效视觉制作(引进课程)	通过本课程的学习,使学生掌握影视后期剪辑的基础知识和现代影视市场发展的概况,掌握影视作品鉴赏理论知识,掌握常用影视剪辑软件如 AE、EDIUS、PR 等操作方法和影视剪辑技巧。	在团队训练合作中坚定学生理想信念、厚植爱国主义情怀、加强品德修养、增长知识见识、培养奋斗精神,提升学生综合素质。
	作品集创作	在本课程中,学生将深入研究其作品集集中的视觉表现力和一致性,利用个人的独特优势与兴趣,致力于发展个人风格,并在设计领域中找到属于自己的定位。他们被期望能够创作出一系列独立作品,以丰富并提升个人作品集,同时制定个性化的推广策略,展现跨学科解决问题的多元视角。此外,学生还需撰写关于创作过程、问题解决方法的书 面报告,并对设计作品进行有效记录,这些均作为课程的重要组成部分,旨在全方位提升学生的设计能力和专业素养。	在课程设计和授课过程中,坚持理论联系实际、理论指导实践,尊重科学,强调实践的重要性,尊重知识,培养学生创新意识。在讲述分析案例过程中,融入马克思主义、科学发展观、共建生命共同体等重要理念,分析案例背景时,注重融入国家战略方针及家国情怀的教育,让学生在 学习中不仅仅是学习技术上的知识,更要理解自己以及自己所做的工作在国家甚至全球发展中的位置和意义。
	设计思维	课程旨在培养学生的整体设计思路规划能力和有效的演讲表达能力,以适应国际视觉传达专	课程思政目标旨在培养学生的社会责任感和人文关怀意识。通过对用户研究和需求分析的重视,

		业的标准。课程将系统介绍设计思维的核心原则，包括用户中心、跨学科协作、快速原型和迭代反馈等关键方法。通过实际案例分析，学生将学习如何从用户的需求出发，识别问题并进行深入思考，以创造出符合真实应用场景的设计解决方案。课程内容将涵盖以下几个方面：首先，学生将学习如何进行有效的用户研究，包括访谈、问卷和观察等方法，以获取真实的用户洞察；其次，课程将引导学生运用头脑风暴、思维导图等技术进行创意生成，鼓励他们在此过程中发挥想象力和创造力。同时，学生还将接受如何将设计思路转化为具体方案的训练，包括草图绘制、原型制作和设计展示技巧。最后，课程将强调演讲与呈现能力，帮助学生掌握如何清晰、有力地表达自己的设计理念，以便在专业场合中有效沟通和说服观众。	学生将深刻理解设计不仅是创造美的过程，更是服务社会、改善人们生活的重要手段。课程鼓励学生关注社会问题，倡导以用户为中心的设计理念，思考如何通过设计为社会提供解决方案，提升人们的生活质量。 同时，课程将引导学生在演讲和展示中，融入对社会价值和伦理的思考，培养他们在表达设计理念时的责任感和使命感。最终，学生不仅能够掌握设计思维的方法工具，还能通过设计实践，成为具有社会责任感和人文关怀的设计专业人才，为未来的视觉传达领域和社会发展作出积极贡献。
	数字技术交互	数字技术交互课程通过系统讲解数字交互设计的基本原理与方法，培养学生在用户体验、界面设计、用户调研与数据分析等方面的能力。课程强调实际应用，鼓励学生掌握交互设计工具和前沿技术，提升其创意思维和技术适应能力，以便于设计出符合用户需求的数字产品。	在课程中，注重设计伦理和社会责任的培养，引导学生关注数字技术对社会的影响，增强对多样性与包容性的认识。通过讨论和案例分析，促使学生思考如何在数字产品设计中践行人文关怀与社会责任，培养出既具备专业技能又具备社会责任感的数字设计人才。
	动漫 IP 运营	本课程聚焦动漫产业链下游价值开发，涵盖 IP 孵化、版权管理、跨界营销及衍生品设计四大模块。通过案例分析（如“苏州桃花坞年画 IP 活化”）培养学生市场调研、IP 商业化策划及全媒体运营能力。	通过 IP 设计培养学生的文学素养和爱国情怀，拓宽学生的设计思维，增强学生社会主义意识形态的向心力，促进学生思想行为的自由而全面的发展。
专业拓展课 II	大学英语四级培训 I 大学英语四级培训 II 大学英语四级培训 III	大学英语四级培训课程依据大学英语四级考试实战内容主要分为写作、听力、阅读、翻译四个模块。帮助学生了解大学英语四级考试内容组成、考试流程外，同时将基于历年真题对各个模块解题技巧进行系统化教学与练习，进而帮助学生提升英语听、读、写、译四项基本应用能力。	大学英语四级培训课程兼具工具性和人文性：培养学生“理解如何和为什么”的研究精神，塑造学生的性格、道德和品味。进行大量的四级练习后，学生就会明白“熟能生巧”的意义。培养学生的文化自信，帮助学生提取中国文化的精神印记，传播具有当代价值和现实意义的文化精华。同时，也引导学生用外语展示中国形象，传播中国声音，提升中国的国际影响力。
	专业综合基础知识	本课程主要研究和概述艺术的起源、艺术本质、艺术与生活、艺术审美、艺术与设计等相关问题的一门课程。通过本课程的教学，帮助学生了解现有的艺术理论体系，提高理论水平和理论修养，让学生较全面地掌握艺术的	本课程紧密结合思政内容，将思想政治教育与艺术理论教育融会贯通。课程中将分析中国传统艺术形式、传统文化元素、科技文化等相关的艺术案例，以案例教学将思政元素有机融入课堂。通过本课程的教学，既能开拓学

		一般性规律,树立正确的艺术观和艺术实践观。同时,通过教学活动向学生传递新的理论信息,拓展艺术理论视野,提高艺术文化修养。教学中加强学生对各种艺术现象进行分析的能力,使理论与实践相结合,培养学生对艺术理论的独立思考和创新精神,并为专业学习奠定必要的理论基础。	生的艺术审美视野,同时使学生们对艺术理论学习更有自觉性、更有思想性、更有创新性,激发学生对艺术理论学习的历史责任感与时代使命感。
	大学语文	本课程精选中外优秀文学作品文本,包括浪漫主义、现实主义、魔幻现实主义的代表作家和作品,莎士比亚戏剧与中国当代戏剧作品,诺贝尔文学奖得主代表作,茅盾文学奖和鲁迅文学奖得主代表作等,通过精读作品,分析作品中的人性特征与时代内涵,帮助学生拓宽文学视野,树立正确的人生观和价值观。	培养学生的文学素养和爱国情怀,拓宽学生的文化视野,增强学生社会主义意识形态的向心力,促进学生思想行为的自由而全面的发展。
	数媒专业技能 广告专业技能 动漫专业技能	通过本课程的学习,掌握快速记录视觉印象、捕捉事物瞬间动态与特征的绘画方式,引导学生细致观察对象的形态、结构、比例、光影变化及情感表达,学会从多角度、多层次捕捉事物的本质特征。鼓励学生运用如直线、曲线、粗细变化等绘画语言形式进行创作。提升构图原则、明暗处理、简化与概括等能力,快速准确地记录下观察所得,逐步提升将所见所想转化为生动画面的能力。	本课程在具体的单元内容设计中,将思政元素与课程有机结合。引导学生欣赏和分析古今中外的优秀速写作品,理解不同风格、流派的特点及其背后的文化背景和艺术价值。通过对比学习,培养学生的审美判断力,激发其对于美的追求和创造欲望。多维度培养学生正确的世界观、人生观、价值观。
专业拓展课III	职业英语 I 职业英语 II 职业英语 III	<p>职场英语课程旨在让学生掌握职场中有效沟通的基本技能,包括职场沟通技巧、跨文化交际能力、批判性思维、解决问题的能力、以及专业写作能力。</p> <p>1. 提高职场沟通技巧:熟练掌握职场常用的英语表达和沟通技巧,包括简历写作、面试技巧、商务邮件写作和出差演讲,使学生能够有效地参与各种专业场景。</p> <p>2. 培养跨文化交际能力:通过理论知识和案例研究,了解跨文化交际的细微差别,提高他们在全球化工作环境中的敏感性和适应性。</p> <p>3. 培养批判性思维和解决问题的能力:通过案例分析和角色扮演练习,培养解决问题的能力,为应对复杂的工作环境和挑战做好准备。</p> <p>4. 提高专业写作能力:学习和练习撰写简历、工作日志、会议纪要等各种专业文档,确保思想和信息表达清晰、有条理。</p>	通过课程内容和课堂讨论,引导学生树立正确的职业价值观和道德观,培养奉献精神和社会责任感。将中国传统文化元素融入跨文化交际的学习中,增强学生的文化自信和在国际环境中分享中国文化的力量。通过小组讨论和项目学习活动,培养团队合作精神,为学生未来与同事有效合作做好准备。强调职场道德和职业操守的重要性,灌输诚信和道德责任感,鼓励学生在未来的职业生涯中坚持职业操守。
	H5 动态视觉制作	H5 动态视觉制作教学主要涵盖	在团队训练合作中坚定学生理想

		基础理论、核心技术、专项技能和项目实战四大模块。课程从HTML5、CSS3 动画和 JavaScript 交互等基础知识入手，深入讲解。教学内容注重理论与实践结合，覆盖粒子系统、3D 渲染、触摸交互等动态效果实现，同时包含移动端适配、性能优化等实用技巧。通过完整的项目开发流程训练，培养学员从创意设计到技术实现的综合能力，使其能够独立完成营销活动页、产品展示、互动游戏等各类 H5 动态视觉作品的开发。课程强调视觉表现与用户体验的平衡，帮助学员掌握前沿的 H5 动态视觉制作技术。	信念、厚植爱国主义情怀、加强品德修养、增长知识见识、培养奋斗精神，提升学生综合素质。
	数字多媒体制作	实训课程旨在巩固学生在多媒体技术课程中所学的理论知识，掌握多媒体元素的创建和处理技术，培养工程实践能力，以及多媒体应用软件项目的开发能力。介绍实训所需的操作系统平台、软件工具等，例如 Windows 操作系统、Photoshop 等多媒体制作软件实训内容具体阐述实训过程中需要完成的任务，如多媒体素材的搜集、选取、运用和处理。实训成果与要求：明确实训报告的写作要求，包括实训过程的记录、问题的分析与解决、实训成果的展示等，以培养学生的实践能力和报告撰写能力。综上所述，数字多媒体实训课程内容应注重理论与实践的结合，培养学生的实际操作能力和解决问题的能力。	课程设计体现设计之美、中国先进文化、优秀传统文化、现代服务设计理论等，秉承跨学科发展理念。课程主要做到理论与实践的高度统一，突出学生专业技能提升和学生实践动手能力培养。
	文化 IP 与文创设计	课程旨在帮助学生理解知识产权的基本概念及其在文创产品中的应用。课程内容包括文化 IP 的挖掘与包装策略、文创产品的设计流程、市场分析与品牌推广等。通过实际案例和项目实践，学生将掌握如何将文化元素转化为具有市场价值的创意产品，增强其在广告设计领域的竞争力。	强调文化自信与传承，引导学生深入思考如何将传统文化与现代设计相结合，创造出具有地方特色和文化深度的文创产品。通过讨论文化 IP 的社会价值与经济效益，培养学生的社会责任感，鼓励他们在未来的广告设计工作中弘扬中华优秀传统文化，促进文化的传播与创新。
	电商设计	课程专注于电子商务平台的视觉传达与用户体验设计，涵盖网页设计、移动端应用设计、广告素材制作等内容。课程将通过实操项目和市场分析，帮助学生掌握电商平台的设计原则、用户行为分析及营销策略，从而提升其在广告设计岗位上的实践能力和市场适应性。	强调设计的社会责任与可持续发展，引导学生关注电商平台在社会经济发展中的作用与影响。通过对电商案例的分析，培养学生的商业伦理意识与社会责任感，鼓励他们在设计过程中关注用户的真实需求，以高质量的设计推动商业发展与社会进步。
	游戏美术设计	实训课程旨在巩固学生在游戏美术设计课程中所学的理论知识，掌握多媒体元素的创建和处理技术，培养工程实践能力，以	课程设计体现设计之美、中国先进文化、优秀传统文化、现代服务设计理论等，秉承跨学科发展理念。课程主要做到理论与实践的

		及多媒体应用软件项目的开发能力。介绍实训所需的操作系统平台、软件工具等,例如Windows操作系统、Photoshop 等多媒体制作软件。实训内容具体阐述实训过程中需要完成的任务,如多媒体素材的搜集、选取、运用和处理。实训成果与要求:明确实训报告的写作要求,包括实训过程的记录、问题的分析与解决、实训成果的展示等,以培养学生的实践能力和报告撰写能力。综上所述,数字多媒体实训课程内容应注重理论与实践的结合,培养学生的实际操作能力和解决问题的能力。	高度统一,突出学生专业技能提升和学生实践动手能力培养。
	互动媒体设计	本课程聚焦动漫产业中的互动媒体技术应用,系统讲授游戏UI设计、动漫衍生品交互设计、虚拟展示技术等核心内容。重点培养学生运用 Unity、Unreal Engine 等工具实现动漫 IP 的交互式呈现能力,涵盖角色互动系统设计、场景交互逻辑构建、AR/VR 在动漫展示中的应用等实践技能。通过真实项目案例,使学生掌握从动漫内容到交互产品的转化流程,强化其在跨媒体叙事和用户体验优化方面的专业素养。	通过设计红色主题动漫交互作品,厚植家国情怀;在虚拟场景中融入非遗元素(如传统年画互动展示),传承中华文化基因;结合行业规范教育,强调动漫 IP 的知识产权保护,培养遵纪守法的职业操守。引导学生运用交互技术讲好中国故事,成为兼具艺术创造力和社会责任感的动漫科技人才。

表 6 专业群实践课程说明

课程名称	主要教学内容	课程思政目标
顶岗实习(毕业设计)	本课程主要聚焦于将学生所学知识应用于实际工作环境,通过在企业或相关机构的实习,深化对艺术设计流程、市场需求和客户沟通的理解。在资深设计师的指导下,学生将参与真实项目的策划、创意、设计和执行全过程,以锻炼解决实际问题的能力,提升职业素养和团队协作能力。同时,课程鼓励学生发挥创意,勇于尝试新技术和新媒体,为未来的职业生涯奠定坚实基础。此外,本课程还要求学生综合应用三年所学的专业知识与技能,独立创作一个完整的设计作品,以全面检验并提升其创意构思、设计执行及问题解决能力。学生需深入了解品牌需求与市场趋势,运用设计基础、构图法则、影视后期、交互设计、三维设计课程学到的知识及创意策略,结合新媒体技术,创作出既具创意又符合市场需求的毕业设计作品。这不仅是对学生专业能力的总结与展示,更是培养其创新思维、团队协作与项目管理能力的关键环节,为后续职业生涯打下坚实基础。	通过实习实践,强化学生的社会责任感与职业道德,培养其将专业知识与实际问题解决能力相结合的能力。引导学生在创作中融入正向价值观,传递社会正能量。同时,提升学生的团队协作精神与沟通能力,为成为既有专业技能又有高尚品德的高素质高技能人才奠定坚实基础。
广告主题设计 数媒主题设计 动漫主题设计	本课程的教学内容旨在通过限时设计练习,培养学生在短时间内进行创意构思和设计表达的能力,强化其对主题设计的理解和表现力。本课程学习和掌握广告设计、数字媒体设计、动漫设计的基本原理与方	通过主题设计教学,培养学生快速响应与创新能力,同时根植传统文化自信,将中华优秀传统文化元素融入现代设计,实现文化传承与创新。强化学生社

	法,结合中国艺术背景中的传统文化元素,探讨如何在现代设计中进行创新应用。通过主题设计课程项目的训练,学生将提升在紧迫时间下的设计决策和执行能力,为未来的专业设计挑战做好充分准备。通过本课程的学习,学生将提高广告设计各种类的手绘表现能力,并能够运用适当的设计理念、方法和工具,在短时间内完成具有创意和文化内涵的设计作品。	会责任感,使设计作品不仅富有创意,更蕴含深厚文化内涵,为构建和谐社贡献设计力量,为未来职业生涯奠定坚实的思想基础与专业能力。
--	---	--

(三) 教学进度及学分安排

- (1) 教学计划进度表(附件2)
- (2) 专业课程学时、学分分配表(附件3)

九、毕业条件

学生需要通过规定年限的学习,须修满专业人才培养方案所规定的学时学分且平均GPA达2.0以上,完成规定的教学活动,达到此前培养规格所规定的通用基础素养、通用职业能力和专业核心能力等方面要求。

十、实施保障

1. 师资队伍

本专业群共有校内师资27名,其中高级职称3人,中级职称6人,初级职称18人。另有企业兼职教师6人,具备高级工程师、工程师职称的占30%以上。教师中具有双师背景的占60%。

2. 教材与课程资源

(1) 教材

教材选用须符合《职业院校教材管理办法》《江苏省职业院校教材管理实施细则》《苏州百年职业学院教材管理办法》等文件规定,教材必须体现党和国家意志,做到凡选必审。选用或使用境外教材,按照国家有关政策执行,无论是选用的教材还是合作方指定的教材,要组织专家对教材的政治性、思想性、科学性和适应性进行全面审查,并形成书面使用审查意见,提交学校教材工作委员会审定批准。对于指定教材内容不符合我国教材要求的应对相关内容进行整改和调整并形成书面报告,报学校教材工作委员会审批后使用。鼓励选用我国出版社翻译出版、影印出版的国外优秀教材。坚持按需选用,凡选必审,为我所用,严格把关。

表7 专业群课程教材推荐一览表

序号	课程名称	教材名称	出版社	出版时间	作者	书号
1	辅助图形设计	Illustrator项目实践教程(第五版)	大连理工大学出版社	2024.08	葛洪央	9787568530965
2	影视后期剪辑	影视后期特效合成(第二版)	中国轻工业出版社有限公司	2024.02	毛颖	9787501996797

3	手机界面交互设计（引进）	交互设计从理论到实践	浙江大学出版社	2024.07	李芳宇	9787308197830
4	数字图形设计	Photoshopcc 新媒体图形图像设计与制作	人民邮电出版社	2025.08	周建国	9787115640703
5	视听语言	视听语言与影视拍摄	人民邮电出版社	2022.12	姜巧玲、陈晨	9787115581778
6	信息可视化设计	版面编排设计	华中科技大学出版社	2021.04	艾青、陈林、毕丹	9787568070546
7	动画运动规律	动画运动规律（第2版）	清华大学出版社	2023.10	张贵明	97873026482152
8	三维动画设计基础（引进）	Maya 2024 三维设计基础教程（全彩微课版）	人民邮电出版社	2025.08	来阳	9787115658432
9	品牌设计（引进）	企业形象设计	上海交通大学出版社	2024.1	华玉亮，胡鼎婕	9787313221193
10	包装设计（引进）	《包装系统设计》	中国美术学院出版社	2020.4	崔华春	9787550319196
11	广告策划	广告设计	北京理工大学出版社	2021.8	凌小红	9787576302363
12	UI 界面设计	UI 界面设计（第三版）	电子工业出版社	2022.1	张小玲	9787121422720

（2）课程资源

各类设计网站、微信公众号等。

3.教学设施

（1）校内实训基地

目前本专业群实训室有三间基础课造型实训室：GN202、GN203、GN204；GN206 摄影实训室一间；B208 动画实训室一间。其中造型实训室配置投影设备、写生几何体、静物写上陶罐、石膏像、写生台、聚光灯、写生画架和画板、画凳等设备设施；动画实训室配置电脑 50 台电脑；摄影实训室配备摄影台、背景幕布、专业相机、聚光灯、反光板等设施。校内实训室主要用于数字媒体艺术设计专业课程的实训课程的开展。

可开设的专业实训课程如表 所示：

表 8 校内实训设施一览表

序号	实训室名称	承担的主要实训项目或课程
1	闻道楼 207 实训室	设计基础、动画运动规律、数媒主题设计
2	闻道楼 208 实训室	设计基础、动画运动规律、广告主题设计
3	闻道楼 209 实训室	设计基础、动画运动规律、动漫主题设计
4	闻道楼 206 摄影实训室	实践周；主题设计
5	闻道楼 305 动画实训室	三维动画制作、影视后期剪辑、AIGC 动漫创作等

(2)校外实习基地

目前，本专业已就师资共享，课程共建，实训基地共用，实习就业优先推荐等方面与以下动画及影视公司进行了深入的合作。具体如表所示。

表 9 校外实训基地一览表

序号	企业名称	基地主要作用
1	上海开圣影视动画公司	学生实训、顶岗实习基地
2	苏州华恒展览设计营造有限公司	学生实训、顶岗实习基地
3	苏州帧速率文化有限公司	学生实训、顶岗实习基地
4	苏州鸿鹰动画有限公司	学生实训、顶岗实习基地
5	苏州奥拉动漫科技有限公司	学生实训、顶岗实习基地
6	苏州简一文化创意设计产业有限公司	学生实训、顶岗实习基地
7	苏州时空立方动画有限公司	学生实训、顶岗实习基地

4. 顶岗实习要求与管理

顶岗实习是必修课程，不得免修，如成绩不合格，必须重修。顶岗实习一般安排在第五、六学期，累计不少于 6 个月。二级学院可结合本部门专业教学进程的特点与需要，适当调整实习时间安排。实习岗位原则上要求和学生所学专业对口。顶岗实习必须签订三方协议，“无协议不实习”。

十一、质量保障

学校以建立目标体系、完善标准体系和制度体系、提高利益相关方对人才培养工作质量的满意度为目标，按照“需求导向、自我保证、多元诊断、重在改进”的工作方针，切实履行人才培养工作质量保证主体的责任，建立常态化的内部质量保证体系和可持续的诊断与改进工作机制，建立《苏州百年职业学院教学质量监控与保障体系》，不断提高我校人才培养质量。

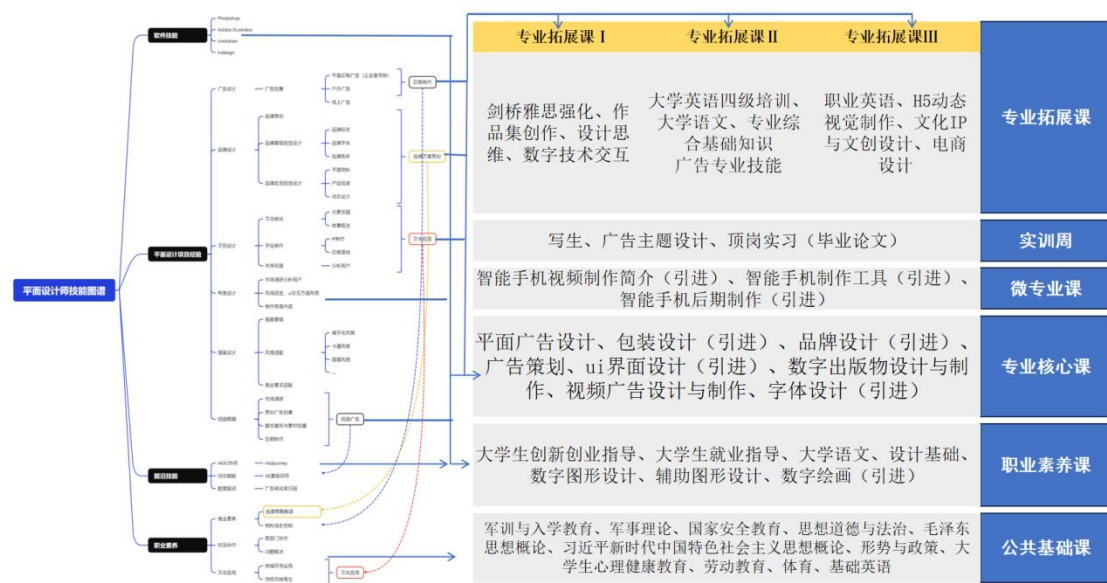
附件：

- 1.本专业岗位职业技能与课程体系图谱（分专业）
- 2.教学计划进度表（附件2）
- 3.专业课程学时、学分分配表（附件3）

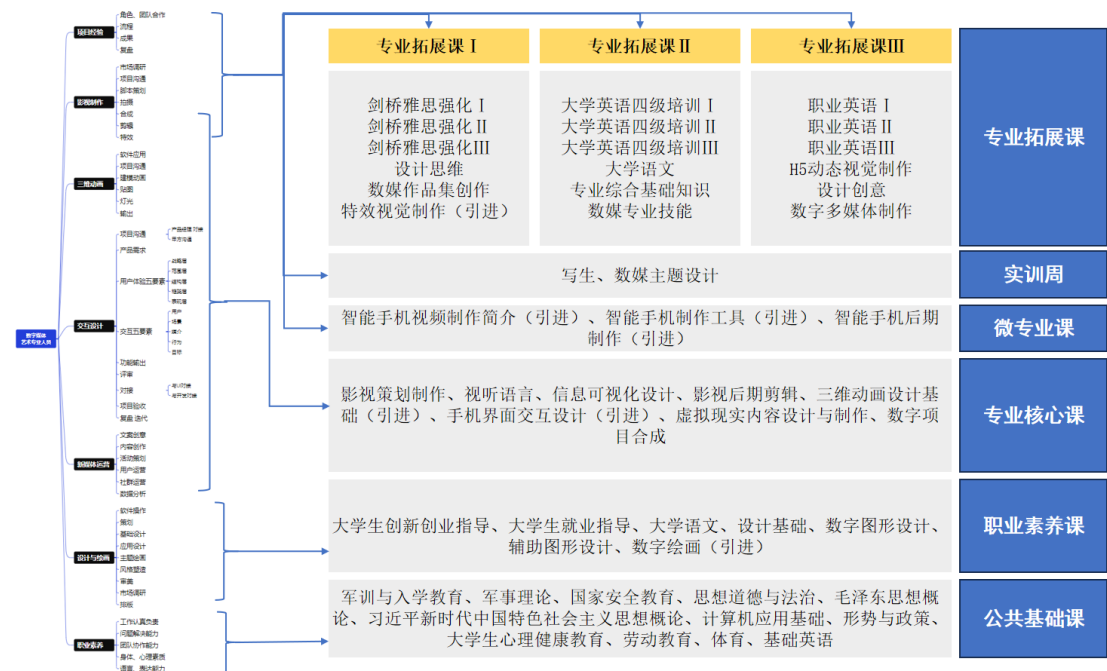
附件：

1.本专业岗位职业技能与课程体系图谱（分专业）

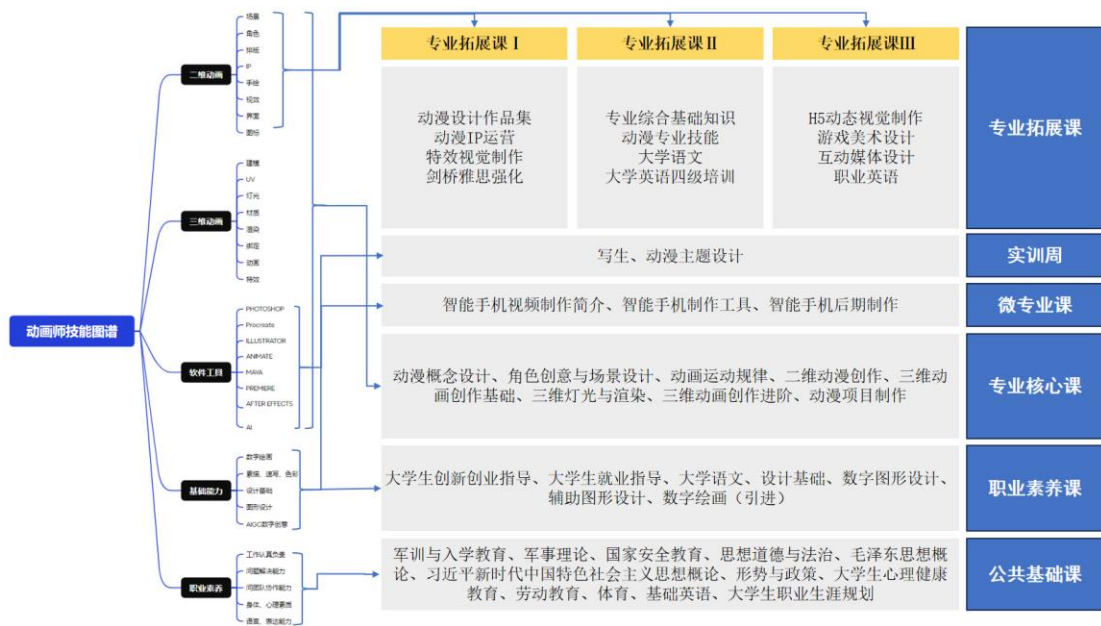
广告艺术设计专业



数字媒体艺术设计



动漫制作技术



2.教学计划进度表(附件 2)

艺术设计专业群教学计划进程表

课程模块 (性质)	课程代码	课程名称(中文)	课程名(英文)	学分	课程 属性	学时		考核 方式	学期课堂周课时						授课 语言	
						共计	实践		1	2	3	4	5	6		
公共基础课	COM614	军训与入学教育	Military Training	2	必修	122	112	考查								中文
	COM625	军事理论	Military Theories	2	必修	32	0	考查			2					中文
	COM626	国家安全教育	National Security Education	1	必修	16	8	考查			1					中文
	COM601A	思想道德与法治	Value, Morality and Rule of Law	3	必修	48	0	考试	3							中文
	COM627	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	Contemporary Chinese Political Theories	1	必修	16	0	考查		1						中文
	COM628	习近平新时代中国特色社会主义思想概论	Xi Jinping Thought on Socialism with Chinese Characteristics for a	3	必修	48	0	考试			3					中文
	COM605-1	形势与政策 I	Situation and Policy I	0.25	必修	4	0	考查	0.25							中文
	COM605-2	形势与政策 II	Situation and Policy II	0.25	必修	4	0	考查		0.25						中文
	COM605-3	形势与政策 III	Situation and Policy III	0.25	必修	4	0	考查			0.25					中文
	COM605-4	形势与政策 IV	Situation and Policy IV	0.25	必修	4	0	考查				0.25				中文
	COM611-1	大学生心理健康教育 I	Mental Health Education I	1	必修	16	0	考查	1							中文
	COM611-2	大学生心理健康教育 II	Mental Health Education II	1	必修	16	12	考查		1						中文
	COM615T	劳动教育	Labor Education	0.5	必修	8	0	考查	0.25	0.25						中文
	COM616T	计算机应用基础	Fundamentals of Computer	2	必修	32	16	考查	2							中文
	COM621-1	体育 I	Physical Education I	2	必修	32	28	考查	2							中文
	COM621-2	体育 II	Physical Education II	2	必修	32	28	考查		2						中文
	COM621-3	体育 III	Physical Education III	2	必修	32	28	考查			2					中文
	COM621-4	体育 IV	Physical Education IV	1	必修	16	14	考查				1				中文
	ENG629-1	基础英语 I (入门)	English Foundation I (Elementary)	4	必修	64	0	考试	4							双语
	ENG629-2	基础英语 I (核心)	English Foundation I (Core)	4	必修	64	0	考试	4							双语
	ENG629-3	基础英语 I (进阶)	English Foundation I (Advanced)	4	必修	64	0	考试	4							双语
	ENG630-1	基础英语 II (入门)	English Foundation II (Elementary)	6	必修	96	0	考试		6						双语
	ENG630-2	基础英语 II (核心)	English Foundation II (Core)	6	必修	96	0	考试		6						双语
	ENG630-3	基础英语 II (进阶)	English Foundation II (Advanced)	6	必修	96	0	考试		6						双语
	COM630	大学生职业生涯规划	Career Planning for College	1.5	必修	24	8	考查	2							中文
	COM633	AI 通识课		1	必修	16	8	考查		2						中文
		合计			37		682	262		15	16	5.3	1.3	0	0	
	(含专业基础课)	COM631	大学生创新创业指导	Innovation and Entrepreneurship Guidance for College students	1.5	必修	24	8	考查		2					中文
		COM632	大学生就业指导	Career Guidance for College Student	1	必修	16	8	考查					2		中文
		COM635-1	大学语文	College Chinese	2	必修	32	0	考试	2						中文
		SAD623	设计基础	Design Basics	4	必修	64	48	考查	4						中文
		SAD620	数字图形设计	Digital graphic design	4	必修	64	48	考查	4						中文
		SAD615	辅助图形设计	Auxiliary graphic design	4	必修	64	48	考试		4					中文
SAD622		数字绘画(引进)	Digital painting	4	必修	64	48	考试			4				双语	
	合计			20.5		328	208		10	6	4	0	2	0		
广告艺术设计专业核心课	ADD628	平面广告设计与制作	Design and Production of Print	3	必修	48	32	考试			3				中文	
	ADD641	包装设计(引进)	Package Design	4	必修	64	48	考查				4			双语	
	ADD629	品牌设计(引进)	Brand Visualization	4	必修	64	48	考查			4				双语	
	ADD642	广告策划	Advertising Planning	4	必修	64	48	考试				4			中文	
	ADD643	UI 界面设计(引进)	User Interface Design	4	必修	64	48	考试					4		双语	
	ADD630	数字出版物设计与制作	Design and production of digital	4	必修	64	48	考查				4			中文	
	ADD631	视频广告设计与制作	Video Advertising Design and	4	必修	64	48	考试					4		中文	
	ADD639	广告项目合成	Advertising Project Synthesis	4	必修	64	48	考试						4		中文
		合计			31		496	368		0	0	7	16	8	0	
数字媒体艺术设计专业核心课	DMA637	三维设计基础	Fundamentals of 3D design	3	必修	48	32	考试			3				中文	
	DMA639	视听语言	Audio-visual Language	4	必修	64	48	考查				4			中文	
	DMA640	信息可视化设计	Information visualization design	4	必修	64	48	考查			4				中文	
	DMA641	影视后期剪辑	Post-production editing of film and	4	必修	64	48	考试				4			中文	
	DMA651	三维设计进阶(引进)	3D Design Advanced	4	必修	64	48	考试					4		双语	
	DMA652	手机界面交互设计(引进)	Mobile interface interaction design	4	必修	64	48	考查					4		双语	
	DMA642	虚拟现实内容设计与制作	Virtual reality content design and	4	必修	64	48	考试						4	中文	
	DMA643	数字项目合成	Digital project composition	4	必修	64	48	考试						4	中文	
	合计			31		496	368		0	0	7	16	8	0		
动漫制作技术专业核心课	APT635	动漫概念设计	Anime concept design	3	必修	48	32	考试			3				中文	
	APT649	角色创意与场景设计	Animation movement law	4	必修	64	48	考查			4				中文	
	APT650	动画运动规律	Animation Storyboard	4	必修	64	48	考查				4			中文	
	APT636	二维动漫创作	2D animation creation	4	必修	64	48	考查				4			中文	
	APT637	三维动画创作基础(引进)	Fundamentals of 3D animation	4	必修	64	48	考试					4		双语	
	APT638	AIGC 动漫创作	AIGC animation creation	4	必修	64	48	考试					4		中文	
	APT639	三维动画创作进阶(引进)	Advanced 3D animation creation	4	必修	64	48	考试						4	双语	
	APT640	动漫项目制作	Animation Project Production	4	必修	64	48	考试						4		
	合计			31		496	368		0	0	7	16	8	0		
微专业课	MPC-SVPR-111SoA	智能手机视频制作简介(引进)	Intro To Smartphone Filmmaking	2	必修	32	24	考查			2				双语	
	MPC-SVPR-112SoA	智能手机制作工具(引进)	Smartphone Production Tools	2	必修	32	24	考查				2			双语	
	MPC-SVPR-113SoA	智能手机后期制作(引进)	Smartphone Post-production	2	必修	32	24	考查					2		双语	
	合计			6		96	72		0	0	2	2	2	0		

课程模块 (性质)	课程代码	课程名称(中文)	课程名(英文)	学分	课程 属性	学时 共计	实践	考核 方式	学期课堂周课时						授课 语言	
									1	2	3	4	5	6		
分类培养课	专业拓展课 I	SLA901-1	剑桥雅思强化 I	Cambridge IELTS Intensive Training	2	选修	32	0	考查			2				双语
		SLA901-2	剑桥雅思强化 II	Cambridge IELTS Intensive Training	2	选修	32	0	考查				2			双语
		SLA901-3	剑桥雅思强化 III	Cambridge IELTS Intensive Training	2	选修	32	0	考查					2		双语
		ADD640	作品集创作	Portfolio Workshop	2	选修	32	20	考查			2				双语
		ADD632	设计思维	Design thinking	1	选修	16	12	考查				1			双语
		ADD633	数字技术交互	Digital technology interaction	2	选修	32	20	考查					2		双语
		DMA627	数媒作品集创作	Portfolio Workshop	2	选修	32	20	考查			2				双语
		APT651	特效视觉制作(引进)	Adobe After Effects	2	选修	32	20	考查					2		双语
		APT641	动漫设计作品集	Collection of animation design works	2	选修	32	20	考查			2				双语
	APT642	动漫IP运营	Anime IP operation	1	选修	16	12	考查				1			双语	
		合计			11		176	52		0	0	4	3	4	0	
	专业拓展课 II	SLA902-1	大学英语四级培训 I	CET-4 Training I	2	选修	32	0	考查			2				双语
		SLA902-2	大学英语四级培训 II	CET-4 Training II	2	选修	32	0	考查				2			双语
		SLA902-3	大学英语四级培训 III	CET-4 Training III	2	选修	32	0	考查					2		双语
		COM635-2	大学语文	College Chinese	2	选修	32	0	考试		2					中文
		DMA653	专业综合基础知识	Professional Fundamentals	4	选修	64	48	考查					4		中文
		ADD634	广告专业技能	Advertising Professional Skill Training	1	选修	16	12	考查				1			中文
		DMA654	数媒专业技能	Professional skills in digital media	1	选修	16	12	考查				1			中文
	APT643	动漫专业技能	Anime Skill Training	1	选修	16	12	考查				1			中文	
		合计			13		208	60		0	2	2	3	6	0	
	专业拓展课 III	SLA907-1	职业英语 I	English for Career (Module 1)	2	选修	32	4	考查			2				双语
		SLA907-2	职业英语 II	English for Career (Module 2)	2	选修	32	4	考查				2			双语
		SLA907-3	职业英语 III	English for Career (Module 3)	2	选修	32	4	考查					2		双语
		DMA644	H5动态视觉制作	H5 dynamic visual production	2	选修	32	20	考查			2				中文
		ADD635	文化IP与文创设计	Cultural IP and Creative Design	1	选修	16	12	考查				1			中文
		ADD636	电商设计	E-commerce design	2	选修	32	20	考查					2		中文
		DMA645	设计创意	Design creativity	1	选修	16	12	考查				1			中文
		DMA646	数字多媒体制作	Digital multimedia production	2	选修	32	20	考查					2		中文
		APT644	游戏美术设计	Game art design	2	选修	32	20	考查					2		中文
		APT645	互动媒体设计	Interactive media design	1	选修	16	12	考查				1			中文
		合计			11		176	64		0	0	4	3	4	0	
	单独设置的实践环节	公共课实践环节	COM604	思想政治理论实践	Practical of Ideological and Political Theory	1	必修	25	25	考查		1W				中文
			SoACDP02	五育融合实践教育	Practicing Five-Education	1.5	必修	60	60	考查	1W	0.5W				中文
COM616P			计算机等级考试强化训练	Intensive Training for Computer Rank Examination	1	限选	16	16	考查		1W				中文	
专业课实践环节		DMA647	数媒主题设计 I	Design Thesis Workshop I	1	必修	25	25	考查	X		1W			中文	
		DMA648	数媒主题设计 II	Design Thesis Workshop II	1	必修	25	25	考查				1W		中文	
		ADD637	广告主题设计 I	Advertising theme design I	1	必修	25	25	考查				1W		中文	
		ADD638	广告主题设计 II	Advertising theme design II	1	必修	25	25	考查				1W		中文	
		APT646	动漫主题设计 I	Anime theme design I	1	必修	25	25	考查				1W		中文	
		APT647	动漫主题设计 II	Anime theme design II	1	必修	25	25	考查				1W		中文	
毕业实践周		SoACDP01	顶岗实习(毕业设计)	Internship	24	必修	720	720	考查					6W	18W	中文
课外素质拓展实践环节		COM636	第二课堂	Second Classroom	16	必修	0	0	考查							
		合计(广告艺术设计)			29.5		871	871								18W
		合计(动漫制作技术)			29.5		871	871								18W
		合计(数字媒体艺术设计)			29.5		871	871								18W
公共选修课		国际视野类		2	选修	32	0	考查							中文	
		科技思维类		2	选修	32	0	考查		2	2	2			中文	
		人文美育类		2	选修	32	0	考查							中文	
		合计		6		96	0		0	2	2	2				
总计				141		2745	1845		25	24	24	24	16			

注: 1. 第3学期开始分方向培养, 专业拓展课 II 课程标注★、引进课程标注▲、岗证融通课程●
2. 考核方式: 考试/考查, 每学期考试课程不少于2门
3. “第二课堂”16个学分不计入总学分

数字媒体艺术设计“3+2”专本贯通项目教学计划进程表（专科阶段）

课程模块 (性质)	课程代码	课程名称(中文)	课程名(英文)	学分	课程 属性	学时		考核 方式	学期课堂周课时						授课 语言	
						共计	实践		1	2	3	4	5	6		
公共基础课	COM614	军训与入学教育	Military Training	2	必修	80	70	考查								中文
	COM609	军事理论	Military Theories	1	必修	16	0	考查								中文
	COM624	国家安全教育	National Security Education	1	必修	16	8	考查	1							中文
	COM601A	思想道德与法治	Value, Morality and Rule of Law	3	必修	48	0	考试	4							中文
	COM602A	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	Contemporary Chinese Political Theories	1	必修	16	0	考查		4						中文
	COM603	习近平新时代中国特色社会主义思想概论	Xi Jinping Thought on Socialism with Chinese Characteristics for a New Era	3	必修	48	0	考试								中文
	COM605	形势与政策 I	Situation and Policy I	0.25	必修	4	0	考查	0.3							中文
	COM606	形势与政策 II	Situation and Policy II	0.25	必修	4	0	考查		0.3						中文
	COM607	形势与政策 III	Situation and Policy III	0.25	必修	4	0	考查			0.3					中文
	COM608	形势与政策 IV	Situation and Policy IV	0.25	必修	4	0	考查				0.3				中文
	COM610A	大学生职业生涯规划	Career Planning for College student	1	必修	16	4	考查	1							中文
	COM612A	大学生创新创业指导	Innovation and Entrepreneurship	1	必修	16	4	考查		1						中文
	COM613A	大学生就业指导	Career Guidance for College Student	1	必修	16	8	考查				1				中文
	COM611-1	大学生心理健康教育 I	Mental Health Education I	1	必修	16	0	考查	1							中文
	COM611-2	大学生心理健康教育 II	Mental Health Education II	1	必修	16	12	考查		1						中文
	COM615T	劳动教育	Labor Education	0.5	必修	8	0	考查	0.3	0.3						中文
	COM616	计算机应用基础	Fundamentals of Computer Application	3	必修	48	32	考查	2							中文
	COM621	体育 I	Physical Education I	2	必修	36	28	考查	2							中文
	COM622	体育 II	Physical Education II	2	必修	36	32	考查		2						中文
	COM623	体育 III	Physical Education III	2	必修	36	32	考查			2					中文
	ENG610-1	基础英语 I (听说)	English Foundation I (VSL)	1.5	必修	24	4	考试	2							英文
	ENG610-2	基础英语 I (读写译)	English Foundation I (RWT)	3	必修	48	4	考试	4							英文
	ENG611-1	基础英语 II (听说)	English Foundation II (VSL)	2	必修	32	4	考试		2						英文
	ENG611-2	基础英语 II (读写译)	English Foundation II (RWT)	4	必修	64	4	考试		4						英文
	COM635-1	大学语文	Higher Mathematics/College Chinese I	2	必修	32	0	考试	2							中文
		小计			39		684	246		20	15	2.3	1.3	0	0	
公共选修课		国际视野类		2	选修	32	0	考查							中文	
		科技思维类(AI通识)		2	限选	32	0	考查		2	2	2	0		中文	
		人文社科类		2	选修	32	0	考查							中文	
	合计			6		96	0		0	2	2	2	0			
专业基础课	SAD623	设计基础	Design Basics	4	必修	64	48	考查	4						中文	
	SAD620	数字图形设计	Digital graphic design	4	必修	64	48	考查	4						中文	
	SAD615	辅助图形设计	Design Process-Digital Imaging	4	必修	64	48	考试		4					中文	
	SAD624	商业插画	Illustration Workshop	4	必修	64	48	考试			4				中文	
		合计			16		256	192		8	4	4	0	0	0	
专业核心课	DMA650	影视策划制作	Film and television planning and	4	必修	64	48	考试			4				中文	
	DMA637	三维设计基础	Fundamentals of 3D design	3	必修	48	32	考试			3				中文	
	DMA639	视听语言	Audio-visual Language	4	必修	64	48	考查				4			中文	
	DMA640	信息可视化设计	Information visualization design	4	必修	64	48	考查			4				中文	
	DMA641	影视后期剪辑	Post-production editing of film and	4	必修	64	48	考查				4			中文	
	APT649	角色创意与场景设计	Animation movement law	4	必修	64	48	考查			4				中文	
	APT650	动画运动规律	Animation Storyboard	4	必修	64	48	考查				4			中文	
	APT638	AIGC动漫创作	AIGC animation creation	4	必修	64	48	考试				4			中文	
	DMA651	三维设计进阶(引进)	3D Design Advanced	4	必修	64	48	考试				4			双语	
	DMA625	手机界面交互设计(引进)	Mobile interface interaction design	4	必修	64	40	考查		4					中文	
	DMA642	虚拟现实内容设计与制作	Advanced 3D animation design	4	必修	64	48	考查					4		中文	
	DMA643	数字项目合成	Digital Media Production	4	必修	64	48	考查					4		中文	
		合计			47		752	552		0	4	15	20	8	0	
专业拓展课	DMA644	H5动态视觉制作	H5 dynamic visual production	2	选修	32	20	考查			2				中文	
	APT651	特效视觉制作(引进)	Adobe After Effects	2	选修	32	20	考查					2		双语	
	DMA653	专业综合基础知识	Professional Fundamentals	4	选修	64	48	考查					4		中文	
	DMA646	数字多媒体制作	Digital multimedia production	2	选修	32	20	考查					2		中文	
	ADD632	设计思维	Design thinking	1	选修	16	12	考查				1			双语	
	合计			11		176	120		0	0	2	1	8	0		
单独设置的实践周	COM604	思想政治理论实践	Practical of Ideological and Political Theory	1	必修	25	25	考查		1W					中文	
	SoACDP02	五育融合实践教育	Practicing Five-Education Integration	1.5	必修	60	60	考查	1W	0.5W					中文	
	COM616P	计算机等级考试强化训练	Intensive Training for Computer Rank Examination	1	限选	16	16	考查		1W					中文	
	DMA647	数媒主题设计 I	Outdoors Painting	1	必修	25	25	考查			1W				中文	
	DMA648	数媒主题设计 II	Design Thesis Workshop I	1	必修	25	25	考查				1W			中文	
	SoACDP01	顶岗实习(毕业设计)	Internship	24	必修	720	720	考查					6W	18W	中文	
	COM636	第二课堂	Second Classroom	16	必修	0	0	考查								
	合计			30		871	871							18W		
	总计			149		2835	1981		28	25	25	24	16	0		

3.专业群课程学时、学分分配（附件3）

艺术设计专业群课程学时、学分分配表												
课程设置及学时分配							每学期周课时					
							16周	16周	16周	16周	16周	18周
课程模块	属性	课程数	学分	学时	实践学时	学时比	S1	S2	S3	S4	S5	S6
公共基础课	必修	22	37	682	262	24.85%	13	14	5.3	1.3		
职业素养课（专业基础课）	选修	7	20.5	328	208	11.95%	12	8	4		2	
专业核心课	必修	8	31	496	368	18.07%			7	16	8	
微专业课	必修	3	6	96	72	3.50%			2	2	2	
分类培养课	选修	6	11	176	64	6.41%			4	3	4	
单独设置的实践环节	必修	6	29.5	871	871	31.73%	1.5W	2W	1W	1W	6W	18W
公共选修课	选修	3	6	96	0	3.50%		2	2	2		
总计		55	141	2745	1845	100.00%	25	24	24	24	16	0
其中实践学时占总学时比例							67.21%					
选修课学时占比例							11.07%					
引进课程学时占专业课学时比例							30.00%					

备注：1、专业拓展课Ⅰ课程、专业拓展课Ⅱ课程不计入周学时。

2、单独实践周在17-18周完成。

数字媒体艺术设计“3+2”专本贯通项目课程学时、学分分配表												
课程设置及学时分配							每学期周课时					
							16周	16周	16周	16周	16周	18周
课程模块	属性	课程数	学分	学时	实践学时	学时比	S1	S2	S3	S4	S5	S6
公共基础课	必修	25	39	684	246	24.13%	19.5	14.5	2.25	1.25	0	0
公共选修课	选修	3	6	96	0	37.50%	0	2	2	2	0	0
专业基础课	必修	4	16	256	192	9.03%	8	4	4	0	0	0
专业核心课	必修	12	47	752	552	26.53%	0	4	15	20	8	0
专业拓展课	选修	5	11	176	120	6.21%	0	0	2	1	8	0
单独设置的实践环节	必修	6	29.5	871	871	30.72%						18W
总计		55	149	2835	1981	#####	28	25	25	24	16	0
其中实践学时占总学时比例							69.88%					
选修课学时占比例							10.00%					
引进课程学时占专业课学时比例							13.51%					

备注：单独实践周在17-18周完成。