



廣州軟件學院  
GUANGZHOU UNIVERSITY OF SOFTWARE

明德日新  
知行合一



数字媒体艺术专业  
人才培养方案  
(2025年版)



# 数字媒体艺术专业 人才培养方案

(适用专业层次: 普通本科)

本专业人才培养方案由数字媒体艺术专业建设指导委员会讨论制订, 由学校学术委员会论证并批准执行。

## 专业建设指导委员会:

裴继刚 曹陆军 金晖 胡明华 黄艳 (广州商学院) 张香玉 (广州南方学院) 余润生 (广州工商学院) 陈扬 (广州润扬文化传播有限公司) 徐腾 (广州冠岳网络科技有限公司)

**执笔人:** 胡明华

**审核人:** 裴继刚

# 数字媒体艺术专业 人才培养方案制订指导思想

(2025 年)

为深入贯彻落实新时代全国高等学校本科教育工作会议精神, 坚守为党育人初心、为国育才使命, 坚持立德树人根本任务, 根据《教育部关于加快建设高水平本科教育全面提高人才培养能力的意见》, 对照《普通高等学校本科专业类教学质量国家标准》要求, 对接地方经济社会发展需要, 优化专业课程体系, 提高应用型人才培养质量。

在对数字媒体艺术专业的行业发展、学校办学定位、学生学情分析后, 并基于以下指导思想进行人才培养方案的制订: 以社会需求为导向, 充分考虑社会对数字媒体艺术人才的需求, 结合专业特点制定专业培养目标; 关注综合能力培养, 不仅需要掌握基本的数字艺术设计创作的技能, 如创意、图形与色彩表现、分镜绘制等设计方案手绘表达能力等, 还需培养全面的综合素质, 包括沟通能力、团队协作、创新思维、思辨能力和文学素质。此外, 学生还应掌握文献检索、设计调查、数据分析等基本技能。注重艺术与技术的结合, 数字媒体艺术专业人才应同时具备艺术创新和技术应用的能力, 培养能够将艺术设计的新理念与数字化技术相结合, 采用数字化手段进行艺术设计、制作、研究与创新的高级复合应用型人才。重视跨学科学习, 学生在掌握数字媒体艺术专业的基本理论和核心知识, 如数字视频制作、影视特效、交互媒体设计等领域的基本理论和技术能力知识基础上, 也应该了解人工智能、装置艺术、计算机编程等人文科学、自然科学、数字技术的基本知识, 提高设计的综合素质。重视实践应用能力, 数字媒体艺术强调实践和应用, 使学生能够熟练运用数字媒体艺术相关工具和技术, 具备扎实的实践能力和应用能力, 以满足行业对从业人员的需求。

# 数字媒体艺术专业人才培养方案

(专业代码: 130508)

## 一、专业定位

面向交互媒体、数字影视等领域,培养具备数字媒体内容产品创意、设计与制作能力,能从事交互媒体与数字影视策划、设计、制作、管理等相关工作的应用型本科人才。

## 二、培养目标

培养德、智、体、美、劳全面发展,以创新思维和艺术修养为核心素养,系统掌握数字媒体艺术专业核心知识与技能,具备数字媒体内容创意策划、设计制作与落地实施的综合能力,适应数字经济与文化传媒产业融合发展的需求,能在数字媒体、文化传媒、互联网科技、游戏娱乐等相关行业领域,从事交互媒体与数字影视方向的创意策划、设计制作、运营管理等工作的高素质应用型设计人才。

培养目标可以归纳为以下4个目标:

**目标 1:** 恪守行业规范,具有社会责任感,有服务社会的专业能力。

**目标 2:** 具备人文审美与创新素养,掌握数字媒体核心理论和技能,能独立完成交互媒体与数字影视的创意策划、设计与制作,适配实践岗位。

**目标 3:** 能熟练运用专业软硬件,具备交互媒体、数字影视的设计与项目落地能力,可独立完成高质量项目,胜任团队协作与统筹工作。

**目标 4:** 具备终身学习与创新协作能力,能持续提升数字媒体创意和技术水平,适配产业升级与职业发展。

## 三、培养规格

### (一) 学制

学制四年,修业年限为3-8年。

### (二) 修读学分要求

167 学分。

### (三) 授予学位

艺术学学士学位。

### (四) 毕业要求

#### 1. 知识要求

(1) 掌握艺术设计与数字媒体艺术核心知识,具备创作所需的审美素养、造型能力与设计思维。

(2) 洞悉数字媒体艺术发展脉络,把握交互媒体、数字影视的行业动态、技术迭代与跨领域应用场景。

(3) 掌握数字媒体艺术创作规律,理解交互媒体、数字影视的核心理念、技术架构与行业标准,熟练运用理论与实践方法。

(4) 通晓交互媒体、数字影视全流程创作与技术标准,熟悉行业法规及知识产权规范。

(5) 能综合运用数字媒体艺术知识与相关领域知识,具备跨领域应用能力。

#### 2. 能力要求

(1) 熟练运用交互设计、影视制作类专业工具,精通交互界面设计、原型开发及短片策划拍摄剪辑核心技能,能够独立完成相关创作任务。

(2) 掌握交互媒体与数字影视项目全流程统筹方法,能够运用用户体验分析、影视创作逻辑解决具体创作难点。

(3) 具备敏锐的数字媒体行业洞察力与创新思维,掌握项目综合设计与实践核心能力,能够结合技术迭代趋势与市场需求动态,产出前瞻性创意方案。

(4) 掌握不同应用场景的适配优化方法,能够对交互媒体产品、数字影视内容进行针对性方案迭代。

(5) 掌握交互媒体与数字影视项目策划、制作、运营全流程实操方法,能够独立开展项目孵化,运用批判性思维创新性解决行业实际问题。

#### 3. 素质要求

(1) 具有强烈的社会责任感与家国情怀,恪守法治规则和行业职业道德规范,能积极传递正向社会价值。

(2) 具备文献检索分析、规范写作与高效沟通协作能力。

(3) 具备深厚的人文素养与扎实的艺术素养,拥有健康的审美情趣与专业的审美能力。

(4) 具备健全人格与积极向上的人生态度,拥有良好的心理素质、抗压能力与行业适应能力。

(5) 具备创新精神、创业意识与开拓能力,主动适配数字媒体行业发展与产业升级需求。

#### 四、专业主干学科

艺术学、设计学、计算机科学与技术

#### 五、专业核心课程

交互设计原理、用户体验分析、人机交互界面设计、原型设计、交互产品开发、视听语言、分镜头脚本设计、短片拍摄与制作、数字合成与特效。

#### 六、课程体系与学分结构

课程类别	总学分	理论学时	实践学时	比例
公共必修课	47	692	346	28.14%
专业必修课	67	816	390	40.12%
专业限选课	15	158	112	8.98%
通识限选课	1	20	0	0.6%
任选课	25	252	198	14.97%
毕业实习	4	0	72	2.4%
毕业设计(论文)	8	18	126	4.79%
总计	167	1956	1244	100%

说明:

- (1) 公共必修课包含思政、英语、体育、劳动和创新创业等类课程。
- (2) 专业必修课包含专业基础和专业类课程。
- (3) 通识限选课为马克思主义中国化与青年学生使命担当(1学分)。
- (4) 任选课包含素质和能力拓展类课程。

#### 七、课程设置与学分(学时)分配

(一) 必修课

表 7-1-1 公共必修课

课程代码	课程名称	学分	总学时	理论学时	实践学时	各学期周学时								考核			
						一	二	三	四	五	六	七	八	考试	考查		
GE1107	军事教育 Military Education	2	148	36	112	2											√
GE1048	大学生心理健康教育 Psychological Health Education of College Students	2	36	28	8	2											√
GE1102	大学体育 I College PE I	1	18	2	16	1											√
GE1109	体能训练 I Physical Training I	0.5	18	0	18	0.5											√
GE1050	思想道德与法治 Ideology and Morality and Rule by Law	3	54	48	6	3											√
GE1051	大学英语I (综合基础) College English I (General English)	4	72	72	0	4											√
GE1038	办公软件 Office Software	2	36	18	18	2											√
GE1019	职业生涯规划 Career Planning	0.5	10	8	2	0.5											√
GE1042	形势与政策 I Situation and Policy I	0.25	8	8	0	0.25											√
GE1059	国家安全教育 National Security Education	1	18	18	0	1											√
GE1103	大学体育 II College PE II	1	18	2	16	1											√
GE1117	体能训练 II Physical Training II	0.5	18	0	18	0.5											√
GE1041	中国近现代史纲要 An Outline of Chinese Near Past and Contemporary History	3	54	48	6	3											√

GE1107	军事教育 Military Education	2	148	36	112	2												√
GE1048	大学生心理健康教育 Psychological Health Education of College Students	2	36	28	8	2												√
GE1102	大学体育 I College PE I	1	18	2	16	1												√
GE1109	体能训练 I Physical Training I	0.5	18	0	18	0.5												√
GE1050	思想道德与法治 Ideology and Morality and Rule by Law	3	54	48	6	3												√
GE1051	大学英语I (综合基础) College English I (General English)	4	72	72	0	4												√
GE1038	办公软件 Office Software	2	36	18	18	2												√
GE1019	职业生涯规划 Career Planning	0.5	10	8	2	0.5												√
GE1042	形势与政策 I Situation and Policy I	0.25	8	8	0	0.25												√
GE1059	国家安全教育 National Security Education	1	18	18	0	1												√
GE1103	大学体育 II College PE II	1	18	2	16	1												√
GE1117	体能训练 II Physical Training II	0.5	18	0	18	0.5												√
GE1041	中国近现代史纲要 An Outline of Chinese Near Past and Contemporary History	3	54	48	6	3												√

GE1043	形势与政策 II Situation and Policy II	0.25	8	8	0	0.25													√
GE1054	大学英语II (综合基础) College English II (General English)	4	72	72	0	4													√
GE2033	大学生劳动教育 Labor Education	0.5	10	10	0	0.5													√
GE0065	综合素质提升 Enhance The Overall Quality	1	18	16	2	1													√
GE2101	大学体育 III College PE III	1	18	2	16	1													√
GE2105	体能训练 III Physical Training III	0.5	18	0	18	0.5													√
GE2035	毛泽东思想和中国特色 社会主义理论体系概论 Mao Zedong Thought & The Theoretical System	3	54	48	6	3													√
GE2019	形势与政策 III Situation and Policy III	0.25	8	8	0	0.25													√
GE2026	大学英语III (听说进阶) College English III(Listening & Speaking )	2	36	36	0	2													√
GE2036	习近平新时代中国特色 社会主义思想概论 Jinping Thought on Socialism with Chinese Characteristics for a New Era	3	54	54	0	3													√
GE2102	大学体育 IV College PE IV	1	18	2	16	1													√

GE2106	体能训练 IV Physical Training IV	0.5	18	0	18	0.5													√
GE2032	马克思主义基本原理 Basics of Marxism Principles	3	54	48	6	3													√
GE2029	大学英语IV (读写进阶) College English IV (Reading & Writing )	2	36	36	0	2													√
GE0078	创业基础 Entrepreneurship Education	2	36	32	4	2													√
GE2020	形势与政策 IV Situation and Policy IV	0.25	8	8	0	0.25													√
GE3001	形势与政策 V Situation and Policy V	0.25	8	8	0	0.25													√
GE4003	就业指导 Employment Guidance	0.5	10	8	2	0.5													√
GE3004	形势与政策 VI Situation and Policy VI	0.25	8	8	0	0.25													√
GE0148	公益劳动 Commonweal Labor Course	0.5	22	0	22	0.5													√
GE4004	形势与政策 VII Situation and Policy VII	0.25	8	0	8	0.25													√
GE4005	形势与政策 VIII Situation and Policy VIII	0.25	8	0	8	0.25													√
小计		47	1038	692	346	16.25	8.75	8.25	11.75	0.25	1.25	0.25	0.25						

注：《马克思主义基本原理》《毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论》两门课程实践学时用于安排“GE2047 走在前列的广东实践”课程。

表 7-1-2 专业必修课

课程代码	课程名称	学分	总学时	理论学时	实践学时	各学期周学时								考核			
						一	二	三	四	五	六	七	八	考试	考查		
DJ1006	图形图像软件应用 Graphic and Image Software Applications	4	72	44	28	4											√
DR1005	设计素描 Sketch Design	2	36	10	26	2											√
DS1003	设计色彩 Color Design	2	36	10	26	2											√
DM1012	设计美学 Design Aesthetics	2	36	36	0	2											√
DR1001	数字媒体艺术概论 Introduction to Digital Media Art	2	36	36	0	2											√
DJ1007	设计基础 Design Fundamentals	4	72	46	26		4										√
DJ1002	视听语言 Audio-Visual Language	3	54	54	0		3										√
DJ2011	现代艺术设计史 History of Modern Art and Design	2	36	36	0		2										√
DD1015	摄影基础 Basics of Photography	2	36	24	12		2										√
DA2018	版面设计 Layout Designing	3	54	36	18		3										√
DJ1005	交互设计原理 Principles of Interaction Design	2	36	36	0		2										√
DR1007	数字音视频制作 Digital Audio and Video Production	3	54	32	22			3									√

DJ2009	用户体验分析 User Experience Analysis	2	36	28	8													√
DJ2012	数字媒体视觉设计 Digital Media Visual Design	3	54	36	18													√
DM2013	三维图形设计 3D Graphic Design	4	72	46	26													√
DJ2010	交互设计 Interaction Design	3	54	36	18													√
DJ2005	人机交互界面设计 Human Computer Interface Design	4	72	46	26									4				√
DJ2013	三维综合设计 3D Integrated Design	3	54	36	18										3			√
DJ3003	信息可视化设计 Information Visualization Design	2	36	24	12										2			√
DJ3004	原型设计 The Prototype Design	3	54	36	18										3			√
DJ3002	虚拟现实技术 Virtual Reality Technology	4	72	46	26										4			√
DJ2006	动态图形设计 Motion Graphic Design	4	72	46	26										4			√
DJ4001	交互产品开发 Interactive Product Development	4	72	36	36											4		√
DJ4101	数字媒体艺术毕业实习 Digital Media Art Graduation Internship	4	72	0	72												4	√
DJ4103	数字媒体艺术毕业设计 Digital Media Art Graduation Project	8	144	18	126												8	√
小计		79	1422	834	588	12	16	15	12	8	4	4	8					

(二) 限选课

表 7-2-1 通识限选课 (选择 1 学分)

课程代码	课程名称	学分	总学时	理论学时	实践学时	各学期周学时								考核			
						一	二	三	四	五	六	七	八	考试	考查		
GE1046	马克思主义中国化时代化进程与青年学生使命担当 The Process of Sinicization of Marxism and the Mission of Young Students	1	20	20	0	1											√
小计		1	20	20	0	1											

注:《马克思主义中国化时代化进程与青年学生使命担当》为全校性通选公共选修课程,其他选修性课程为公共任选课程,不在此一一列举。

表 7-2-2 专业限选课 (影视设计与制作模块) (选择 15 学分)

课程代码	课程名称	学分	总学时	理论学时	实践学时	各学期周学时								考核			
						一	二	三	四	五	六	七	八	考试	考查		
DJ1003	视频创作原理 Principles of Video Creation	2	36	24	12			2									√
DR2005	分镜头脚本设计 Design of Shooting Script	3	54	36	18				3								√
DJ2007	短片拍摄与制作 Short Film Shooting and Production	4	72	36	36					4							√
DJ2004	数字合成与特效 Digital Synthesis and Special Effects	4	72	44	28					4							√
DJ3106	影视创意与项目实训 Film and television creativity and project training	2	36	18	18						2						√
小计		15	270	158	112	0	0	2	3	8	2						

(三) 任选课

课程代码	课程名称	学分	总学时	理论学时	实践学时	各学期周学时								考核			
						一	二	三	四	五	六	七	八	考试	考查		
DM1102	移动媒体实训 I Mobile Media Training I	2	36	18	18		2										√
DM1101	影视创意与项目实训 I Film and Television Creativity and Project Training I	2	36	18	18			2									√
DJ2014	人工智能辅助设计(AI) Artificial Intelligence-Assisted Design (AI)	3	54	36	18				3								√
DG2005	广告摄影 Advertising Photography	4	72	36	36					4							√
DJ3005	网络产品运营与推广 Network product operation and promotion	2	36	24	12						2						√
DJ3006	数字影视调色 Digital Film and Video Color Grading	2	36	22	14						3						√
DJ3007	影视动画设计 Film and Animation Design	3	54	36	18							3					√
DJ3107	专题设计实践 Special Topic Design Practice	4	72	36	36							4					√
DR3004	影视短片创作 Creation of Short Films	3	54	26	28								3				
小计		25	450	252	198	0	2	2	3	9	10						

(四) 其它实践教学安排

课程代码	课程名称	学分	折合学时	实践时长	各学期周学时								考核		
					一	二	三	四	五	六	七	八	考试	考查	
GE1107	军事教育 Military Education	2	36	2周	√										√
GE0028	入学教育 College Orientation	0.5周	9	9	√										√
GE0148	公益劳动 Commonweal Labor Course	0.5	22	22	√	√	√	√	√	√					√
GE00156	社会实践 Social Practice	2	36	2周							√				√
GE3102	毕业教育 Graduation Education	0.5周	9	9									√		√

说明:

- (1) 入学教育、毕业教育、公益劳动、社会实践为课余安排, 不占用计划课时。
- (2) 折合学时计算: 集中实践 1 周计 1 学分, 折合 18 学时。

## 八、专业实践教学体系

### (一) 专业实践教学目标

1. 审美及数字媒体艺术造型能力;
2. 培养学生数字媒体艺术创意思维及设计能力;
3. 培养学生交互媒体、数字影视的制作能力;
4. 数字内容产品的创意、设计、制作的综合能力。

### (二) 专业能力与实践内容(项目)的支撑关系

专业 能力	实践 层次	支撑专业能力的专业实践教学安排					
		主要实践内容(项目)	实践 学分	组织 形式	对应课程(课 程代码)	授课 学期	实践平 台安排
审美 及数 字媒	认知 层、 体验	(1)多视角、多层面表现性素描、色彩;(2)设计素描、设计色彩主题创作	1.5	实训	设计素描 (DR1005) 设计色彩	一	画室

体 艺 造 型 能 力	层				(DS1003)		
		(1)平面构成、色彩构成艺术; (2)图形创意设计	1.5	实训	设计基础 (DJ1007)	二	画室
		(1)PS位图、AI矢量图形的 绘制;(2)数字绘画	1.5	实验	图形图像软件 应用(DJ1006)	一	专业实 验室
	专业 应用 层	(1)画册版面设计;(2)APP 界面版式训练	1	实训	版面设计 (DA2018)	二	专业实 验室
		(1)基础摄影技巧;(2)构 图实践;(3)光圈快门ISO; (4)摄影棚实践(灯光的使 用);(5)创作主题拍摄(我 的视角)	0.5	实训	摄影基础 (DD1015)	二	专业实 验室
		(1)绘制用户画像和用户故 事;(2)绘制产品结构图和功能流程图;(3)界面框架图的手绘	0.5	实训	用户体验分析 (DJ2009)	三	专业实 验室
数字 媒体 艺术 创 意 思 维 及 设 计 能 力	体验 层、 专业 应用 层	(1)剧本格式应用;(2)故 事梗概写作;(3)剧本完成本 写作;(4)场景、人物描写、 对白写作	0.5	实训	视频创作原理 (DJ1003)	三	专业创 作室
		(1)艺术史艺术流派风格分 析;(2)艺术流派风格化在数 字媒体艺术作品的运用	1	实训	数字媒体视觉 设计(DJ2012)	三	专业创 作室
	(1)贺卡动画制作;(2)古 诗词展示交互设计与制作	1	实训	交互设计 (DJ2010)	三	专业实 验室	
	(1)APP引导页设计;(2)APP 详情页设计	1.5	实训	人机交互界面 设计(DJ2005)	四	专业实 验室	
	专业 应用 层	(1)信息图表设计;(2)中 国茶叶图鉴信息可视化设计	0.5	实训	信息可视化设 计(DJ3003)	四	专业实 验室
综合	(1)文字分镜头脚本设计;(2) 画面分镜头绘制;(3)影视广告	1	实训	分镜头脚本设 计(DR2005)	四	专业实 验室	

	与创 新层	分镜创作					
		(1) 首页原型制作；(2) 登录注册页面原型制作；(3) 登录页面线框图及原型设计；与制作；(4) 花瓣网登录页面交互效果制作	1	实训	原型设计 (DJ3004)	四	专业实 验室
交互 媒体、 数字 影视 的制 作能 力	认 知 层	(1) 位图、矢量图形、图标的绘制；(2) 数字绘画	1.5	实验	图形图像软件应用 (DJ1006)	一	专业实 验室
	认 知 层、 体 验 层	(1) 视频剪辑；(2) 音频特效制作(3) 综合剪辑合成	1.5	实验	数字音视频制作 (DR1007)	三	专业实 验室
		(1) 三维对象模型的创建；(2) 材质和贴图设置；(3) 灯光和渲染设置；(4) 基础动画设置	1.5	实验	三维图形设计 (DM2013)	三	专业实 验室
	专 业 应 用 层	(1) 图形、文字特效；(2) 跟踪；(3) 表达式；(4) 调色；(5) 粒子特效；(6) 影视特效	1.5	实验	数字合成与特效 (DJ2004)	五	专业实 验室
		动态角色或动态场景设计	1.5	实验	动态图形设计 (DJ2006)	五	专业实 验室
	综 合 与 创 新层	(1) 高精度模型制作；(2) 次世代贴图制作；(3) 三维造型综合制作	1	实训	三维综合设计 (DJ2013)	四	专业实 验室
数字 媒体 艺术 的创 意、设 计、制 作综 合能 力	综 合 与 创 新层	(1) 第一与第三人称控制器的应用；(2) 菜单交互、场景切换的应用；(3) 室内外场景搭建和漫游制作	1.5	实训	虚拟现实技术 (DJ3002)	五	专业实 验室
		(1) 运动摄影的基本操作(2) 影视短片拍摄(3) 短片剪辑合成	2	实训	短片拍摄与制作 (DJ2007)	五	专业创 作室
		多媒体交互设计 (1) APP 启动页设计；(2) “网易云播放” APP 设计；(3) APP 低保真原型设计；(4) “外卖	2	实训	交互产品开发 (DJ4001)	六	专业实 验室

		APP” 原型制作。					
		(1) 影视广告剧本创作(2) 影视广告分镜设计(3) 影视广告素材拍摄与剪辑合成	1	实训	影视创意与项目实训 (DJ3106)	六	专业实 验室

### (三) 设计性、综合性和创新性专业实验(实训)安排

专业能力	综合性/设计性实验(实训)名称	学时	对应课程名称(课程代码)
数字媒体艺术作品的 设计能力	APP 引导页设计、APP 详情页设计	8	人机交互界面设计 (DJ2005)
	古诗词展示交互设计	8	交互设计 (DJ2010)
	影视广告分镜创作	10	分镜头脚本设计 (DR2005)
	主题 APP 整体原型设计	8	原型设计 (DJ3004)
数字媒体艺术作品的 制作能力	动态图形短片设计	8	动态图形设计 (DJ2006)
	短片镜头剪辑、音频音效制作	12	数字音视频制作 (DR1007)
	三维图形、道具造型制作	12	三维图形设计 (DM2013)
	三维角色或场景综合制作	10	三维综合设计 (DJ2013)
数字媒体艺术作品的 综合设计、制 作能力	影视短片特效制作	12	数字合成与特效 (DJ2004)
	影视短片拍摄	12	短片拍摄与制作 (DJ2007)
	场景交互漫游	12	虚拟现实技术 (DJ3002)
	影视广告创作	12	影视创意与项目实训 (DJ3106)
	多媒体交互产品设计	12	交互产品开发 (DJ4001)

### (四) 专业实践教学实施要求

针对专业实践教学的各种组织形式，分别简述其教学目标、主要内容、实施条件、成绩评定方法等。

#### 1.实训

教学目标：通过系统的实践训练，使学生掌握特定专业技能，提升专业应用能力，培养学生的实际操作能力和解决实际问题的能力，如审美及数字媒体艺术造型能力，数字媒体艺术创意思维及设计能力，交互媒体与数字影视制作能力等。

主要内容：包括各种专业实践项目，如设计素描、设计色彩主题创作，PS 位图、AI 矢量图形绘制，数字绘画，画册版面设计，APP 界面版式训练，基础摄影技巧及实践，构图实践，光圈快门 iso 操作，摄影棚灯光使用，创作主题拍摄，绘制用户画像和用户故事，绘制产品结构图和功能流程图，界面框架图手绘，剧本格式应用，故事梗概写作，剧本完成本写作，场景、人物描写、对白写作，贺卡动画制作，古诗词展示交互设计与制作，信息图表设计，中国茶叶图鉴信息可视

化设计，文字分镜脚本设计，画面分镜绘制，影视广告分镜创作，首页原型制作，登录注册页面原型制作，登录页面线框图及原型设计与制作，花瓣网登录页面交互效果制作，APP 的页面设计，虚拟现实技术应用，移动 APP 设计，三维交互设计，影视广告创作等。

**实施条件：**需要相应的专业实验室、画室、专业创作室等实践场所，配备相应的设备和软件，如计算机、绘图软件、摄影设备、虚拟现实设备等，同时需要有专业教师进行指导和管理。

**成绩评定方法：**主要根据学生的实践操作过程、实践成果的质量以及实践报告的撰写情况进行评定。例如，对于设计作品，会从创意、设计合理性、美观度等方面进行评价；对于摄影实践，会从拍摄技巧、构图、光线运用等方面进行评价；对于交互设计项目，会从用户体验、功能实现、界面设计等方面进行评价。同时，还会考虑学生在实践过程中的表现，如学习态度、团队合作精神等。

## 2.实验

**教学目标：**让学生通过实验操作，加深对专业知识的理解和掌握，培养学生的实验技能和创新思维，提高学生运用所学知识解决实际问题的能力，如图形图像软件应用能力、数字音视频制作能力、三维图形设计能力、数字合成与特效制作能力、动态图形设计能力等。

**主要内容：**包括图形图像软件应用实验，如 PS 位图、AI 矢量图形绘制，数字绘画；数字音视频制作实验，如视频剪辑、音频特效制作、综合剪辑合成；三维图形设计实验，如三维对象模型创建、材质和贴图设置、灯光和渲染设置、基础动画设置；数字合成与特效实验，如图形、文字特效制作，跟踪、表达式应用，调色，粒子特效制作；动态图形设计实验，如动态图形设计、MG 动画制作等。

**实施条件：**需要专业实验室，配备相应的计算机设备、专业软件、音频视频编辑设备等，确保学生能够进行实验操作。同时，需要有专业教师进行指导，帮助学生解决实验过程中遇到的问题。

**成绩评定方法：**主要依据学生的实验操作过程、实验结果的准确性和完整性、实验报告的质量等进行评定。例如，在图形图像软件应用实验中，会根据学生绘制的图形图像的质量、是否符合设计要求等方面进行评价；在数字音视频制作实验中，会从视频剪辑的流畅性、音频特效的合理性、剪辑合成的整体效果等方面进行评价。此外，还会考虑学生在实验过程中的表现，如是否能够独立思考、解决问题等。

## 3.课后实践

**教学目标：**巩固课堂所学的理论知识，培养学生自主学习和独立思考的能力，提高学生对专业知识的理解和应用能力，如对经典影视作品的分析能力，视听语言的理解和运用能力等。

**主要内容：**主要是课后布置的与课程相关的实践任务，如经典影视作品片段分析、短片拉片分析等。

**实施条件：**学生需要在课后自行安排时间和地点进行实践，可以利用图书馆、网络等资源进行资料查阅和分析。教师需要提供相应的指导和建议，帮助学生更好地完成课后实践任务。

**成绩评定方法：**主要根据学生提交的课后实践报告的质量进行评定，包括对影视作品的分析是否深入、准确，对视听语言的理解和运用是否恰当，报告的结构是否清晰、逻辑是否严谨等。同时，也会考虑学生在课后实践过程中的表现，如是否能够按时完成任务、是否能够积极主动地进行学习等。

# 九、创新创业教育

## （一）创新创业教育目标

本专业创新创业教育旨在培养学生在数字媒体艺术领域的创新思维与创业素养。通过创新创业相关必修课程，使学生掌握创新创业的基本理念、流程与方法，激发其创新意识与创业精神。借助设计性创新性实践，培养学生在数字内容创作、交互设计、影视制作等专业方向的创新实践能力，鼓励学生突破传统思维，探索新颖的设计理念与表现手法。利用第二课堂的专业竞赛与大学生创新创业项目，锻炼学生在团队协作、项目策划、市场调研等方面的综合能力，提升其应对复杂问题与市场变化的适应性与灵活性，为学生未来在数字媒体艺术行业开展创新创业活动奠定坚实基础。

## （二）创新创业教育实施安排

### 1.创新创业相关必修课程

**教学目标：**使学生了解创新创业的基本概念、理论与模式，掌握创新创业项目策划、实施与管理的基本方法，培养学生在数字媒体艺术领域的创新创业意识与基本素养。

**主要内容：**包括创新创业基础理论知识，如商业模式设计、创业团队组建与管理等；结合数字媒体艺术行业特点，分析成功创新创业案例，探讨数字媒体艺术项目策划、创意开发、市场推广等环节的创新创业策略。

**实施要求：**采用理论讲授与案例分析相结合的教学方式，邀请行业专家与创业者进行专题讲座与经验分享。设置课程实践环节，要求学生分组开展创新创业项目策划，撰写项目计划书，并进行模拟路演，锻炼学生的实际操作能力与表达能力。

### 2.设计性创新性实践

**教学目标：**培养学生在数字媒体艺术专业领域的创新设计能力，鼓励学生在交互媒体设计、数字影视创作、信息可视化设计等方向大胆创新，探索新的设计理念、技术应用与表现形式，提升学生解决实际问题的创新实践能力。

**主要内容：**围绕数字媒体艺术专业核心课程，设置具有挑战性的设计性创新性实践项目，如交互产品概念设计、数字影视特效创新应用、基于大数据的信息可视化创意设计等。要求学生运用所学专业知识与技能，结合市场需求与社会热点，开展创新设计实践活动。

**实施要求：**实践项目应具有一定的开放性与创新性，允许学生自主选择研究方向与设计主题。教师在实践过程中提供指导与支持，引导学生开展调研、创意构思、方案设计与制作等环节。鼓励

学生跨专业、跨年级组队合作，培养团队协作与创新思维能力。实践成果应以设计作品、研究报告或项目演示等形式呈现，并组织专家进行评审与反馈。

### 3.第二课堂的专业竞赛

**教学目标：**通过参与专业竞赛，激发学生的学习兴趣与竞争意识，培养学生的团队协作能力、时间管理能力与抗压能力。同时，专业竞赛为学生提供了一个展示创新成果的平台，有助于提升学生的自信心与专业认同感，促进学生将所学知识转化为实际的创新能力与实践成果。

**主要内容：**组织学生参加国内外各类数字媒体艺术专业竞赛，如全国大学生广告艺术大赛、中国大学生计算机设计大赛、全国数字艺术大赛等。竞赛内容涵盖数字媒体艺术的多个领域，包括影视广告设计、影视动画制作、影视后期、交互设计等。

**实施要求：**建立专业竞赛指导教师团队，为参赛学生提供专业的指导与培训。鼓励学生根据自身兴趣与专业特长，自主组队参赛。在竞赛准备过程中，教师应引导学生开展市场调研、创意策划、作品制作与优化等工作，培养学生解决实际问题的能力。定期组织竞赛经验分享会，邀请获奖学生分享参赛心得与经验，营造良好的创新创业氛围。

### 4.大学生创新创业项目

**教学目标：**通过大学生创新创业项目，培养学生在数字媒体艺术领域的项目策划、组织管理、市场调研与推广等综合能力。使学生在实践中深入理解创新创业的全过程，学会整合资源、应对风险，提高学生的创新创业实践能力与综合素质。

**主要内容：**支持学生自主申报大学生创新创业项目，项目内容可以是数字媒体艺术领域的创意产品研发、数字内容创作与传播、数字媒体艺术服务模式创新等。学生需撰写项目申报书，明确项目目标、研究内容、实施计划与预期成果。

**实施要求：**建立大学生创新创业项目管理机制，对项目的申报、立项、实施、结题等环节进行严格管理。为每个项目配备指导教师，提供专业的指导与技术支持。定期组织项目中期检查与成果验收，确保项目顺利实施。鼓励学生将创新创业项目与毕业设计、专业实践相结合，提高项目的质量和创新性。

## 十、其他说明

本方案于 2025 年 4 月制（修）订并由学校学术委员会审定，自 2025 级开始执行。

### 附录 1：专业主干课程简介

**数字媒体艺术概论（DR1001）：**通过本课程的学习，让学生从科学和艺术发展的角度出发，对数字媒体艺术的概念、分类、发展历史和现状有所了解，对相关理论、范畴、实践方法和应用领域等问题进行系统的学习并加以理解；通过案例的分析阐明数字媒体艺术的来龙去脉和发展现状，探索数字媒体艺术与其他相关领域的联系和区别，使学生能够纵向和横向两个角度加深对数字艺术、数字媒体和信息设计本质的理解。

**图形图像软件应用（DJ1006）：**本课程深入讲解 Photoshop 与 Illustrator 两大主流图形图像处理软件。学生将掌握 Photoshop 的图层、蒙版、色彩调整等强大功能，掌握 Illustrator 的矢量图形绘制、路径编辑与文字设计技巧；通过课程学习，学生能进行图像编辑与创意合成、图形创作；培养学生的软件操作熟练度与艺术设计思维，为数字媒体艺术创作打下坚实基础，使学生能够运用所学软件进行平面设计、插画创作、UI 设计等多种视觉传达工作。

**设计基础（DJ1007）：**课程旨在培养学生设计思维与审美能力，通过理论讲解与实践操作，使学生掌握图形创意的构思与表现技巧，理解平面构成的形态规律和色彩构成的视觉原理。学生将学习如何运用点、线、面等元素进行创意组合，以及如何搭配色彩以达到和谐、富有表现力的视觉效果。课程强调实践与创新，鼓励学生将所学知识应用于实际设计项目，为后续专业课程打下坚实基础。

**视频创作原理（DJ1003）：**课程注重在“视听语言”理论指导下，综合运用“视听语言”知识进行影视短片的创意、策划，完成剧本的创作；课程强调理论与实践的结合，培养学生在影视视听思维下的短片文学剧本创作能力。

**视听语言（DJ1002）：**视听语言是影视、广告、短视频等视听媒介创作的基础语法，也是数字媒体艺术专业影视设计课程群的核心基础课程。本课程旨在帮助学习者打破“被动观看”习惯，系统掌握影像、声音、蒙太奇与剪辑的核心原理及创作技巧，建立“主动解读”与“精准创作”双重专业能力。课程以经典与新锐影视案例为依托，聚焦“影像”“声音”“蒙太奇与剪辑”三大核心模块，通过案例解析—理论梳理—实践研讨的递进式教学环节，培养学生运用视听语言与影视思维开展作品分析、创意构思及创作实践的综合能力。

**交互设计原理（DJ1005）：**本课程全面论述交互与服务设计的理论、概念、方法、历史和未来发展。让学生了解什么是交互设计，理解交互设计的理论，掌握交互设计方法和流程，并进行经典案例研究，让学生了解交互设计心理学与设计趋势等。

**版面设计（DA2018）：**本课程培养学生掌握科学的思维方法，搭建完备的设计理念知识体系，自觉地运用版式设计原理进行艺术设计。要求学生了解版式设计的基本理论、版式设计的基础知识；理解文字与图形的版式构成、版式设计网格系统；掌握版式编排在设计的具体运用。

**摄影基础（DD1015）：**通过本课程的学习，要求学生了解摄影的基本概念，摄影的艺术流派及发展史，理解照相机的基本结构及工作原理。在学习摄影基础理论的前提下，通过实践使学生能掌握专业的单反照相机操作，培养学生的相机对焦、参数控制、曝光运用与构图等能力。

**数字音视频制作 (DR1007)**：本课程主要学习专业视频制作软件 Premiere 和专业音频处理软件 Audition。通过本课程的学习，学生可以了解影视行业背景知识，理解音视频剪辑的原理，掌握编辑各种视频片段，对视频片段进行特技处理，为视频配音、添加字幕、过渡、滤镜效果以及进行音频剪辑、音效制作、录音、降噪等，最后达到能够独立完成音视频短片制作的能力。

**用户体验分析 (DJ2009)**：本课程系统地介绍用户体验的学习方法、思维方式、工作流程和方式。让学生了解什么是好的用户体验设计；理解设计师的职业发展与能力要求；掌握互联网产品开发工作流程和需求分析、设计规划和设计标准；培养学生设计师职业修养以及意识；让学生了解是为为什么而设计。

**分镜头脚本设计 (DR2005)**：本课程旨在培养学生运用视听语言创作分镜头脚本的能力。课程以项目为导向，融入企业真实项目与专业竞赛实践，使学生系统掌握文字分镜头设计、画面分镜头绘制、影视分镜头创作等核心知识与技能，深入理解分镜头的表现逻辑与创作要点。通过本课程的学习，学生将能够以文字和画面分镜头精准建构影像内容，为影视制作提供前期创意框架与视觉执行指导，最终完成兼具创新性与可操作性的创意方案。

**数字媒体视觉设计 (DJ2012)**：本课程旨在培养学生将艺术史流派风格与数字媒体艺术相融合的视觉表现能力。通过梳理古典至现代各艺术流派的风格特征及其在数字媒体中的应用，学生将掌握运用色彩、构图、光影等元素进行创意设计的方法。课程结合实践项目，引导学生借助数字工具实现独特的视觉效果，提升作品的艺术性与视觉冲击力，为数字媒体艺术创作奠定坚实的视觉设计基础。

**三维图形设计 (DM2013)**：本课程主要讲授使用三维软件对场景、产品道具、基础角色进行表现的技术和方法，使学生了解三维技术的行业应用情况以及三维设计的流程，熟悉三维动画技术的特点和局限性，掌握包括对象模型的创建方法、材质和贴图设置方法，灯光和渲染设置，基础动画设置方法等，使学生能够根据项目设计要求，设计相应的三维美术资源。

**交互设计 (DJ2010)**：本课程是数字媒体艺术专业的专业核心课程，主要让学生掌握交互设计方法，以用户为中心，通过设计软件将设计方法运用到产品设计中。

**三维综合设计 (DJ2013)**：课程聚焦模型组合创作、材质设计与渲染技术，培养学生从概念设计到成果呈现的全流程能力。课程涵盖复杂三维模型构建、高级材质表现及渲染技术，通过项目强化实践与创新思维，使学生能够独立完成高精度的三维作品。

**人机交互界面设计 (DJ2005)**：本课程通过对人机交互界面设计制作理论知识的系统讲授，使学生熟悉并掌握界面设计的布局、排版、色彩等方面的基本表现方式和方法；课程侧重于移动端多媒体产品的设计与制作，详细学习包括界面设计工作流程、界面规范、用户界面设计规范等知识。

**原型设计 (DJ3004)**：通过本课程的学习，学生可以了解原型设计与制作的基本流程，理解 APP 原型制作的方法，掌握原型部件库的编辑和使用，动态面板的各种动态效果，掌握函数、条件、中继器等高级交互的编辑使用等，最终具备 APP 原型设计与制作的能力。

**数字合成与特效 (DJ2004)**：通过本课程的学习，学生可以了解影视合成与特效的行业背景知识，理解影视合成与特效的流程，掌握应用 Adobe Premiere、Adobe After Effects、CINEMA 4D 等软件对实拍影像进行后期数字特效合成，包括对实拍的素材进行再处理加工、静态合成、三维动态特效，场景的跟踪合成、变形等内容，从而实现实拍与数字特效的合成处理。

**虚拟现实技术 (DJ3002)**：课程以计算机对虚拟现实系统的支撑为出发点，通过本课程的学习，使学生了解虚拟现实技术的应用前景和领域，熟悉虚拟现实、增强现实、混合现实等技术的特点，掌握主流虚拟现实引擎的使用方法，能够结合其他二维、三维设计软件，配合相关硬件设备，进行虚拟现实交互产品的设计与制作。

**动态图形设计 (DJ2006)**：通过本课程的学习，学生可以了解动态图形设计的发展历程，分类等知识，理解动态图形设计概念以及创作流程，通过多个实用案例的讲解与实验，让学生能熟练掌握使用二维动画软件 Adobe After Effects 与三维软件 CINEMA 4D (c4d) 进行动态图形设计的技巧与方法。

**交互产品开发 (DJ4001)**：本课程以数字媒体交互产品项目设计为主，让学生了解交互产品的常见类型和应用情景，理解项目设计的创作流程，掌握将本专业课程中所学的知识和技术进行综合运用的方法。结合学生各自的专业特长，进行分组项目实训。

**短片拍摄与制作 (DJ2007)**：本课程让学生了解专业摄像机的基本工作原理和主要性能参数，理解取景构图、固定镜头和运动镜头运用、光线造型、场面调度等影视创作理论。在掌握摄像器材使用的基础上，学习专业短片（短视频）拍摄技巧、摄像构图、摄像用光的使用技巧以及各种微视频的拍摄技巧。通过实践拍摄为主的教学形式，使学生系统掌握专业摄像的基础理论和操作技能，具备专业的短片拍摄与创作的能力。

**影视创意与项目实训 (DJ3106)**：本课程聚焦于影视广告的创作全流程，涵盖剧本创作、分镜头设计、素材拍摄与剪辑合成等关键环节。学生将学习如何撰写吸引人的影视广告剧本，掌握广告分镜头脚本的设计技巧，以及进行实际的素材拍摄和后期剪辑合成。通过项目实训，学生能够将理论知识与实践技能相结合，提升影视广告创意表达和项目执行能力，为未来从事影视广告创作及相关工作打下坚实基础。

**数字媒体艺术专业毕业实习 (DJ4101)**：毕业实习是学生巩固和深化所学理论知识，进行技能训练不可缺少的重要教学环节。目的是培养学生理论联系实际，从实际出发分析研究问题的能力，并为毕业后从事专业工作打下必要的实践基础。实习时间要求至少四周，学生可进入本专业的实习基地或者自行联系与本专业相关的企事业单位进行视觉设计、影视设计、视频拍摄与剪辑、UI 设计、交互设计、三维与虚拟设计等岗位的实践。

**数字媒体艺术毕业设计 (DJ4103)**：毕业设计（论文）是学生完成专业学习的重要环节。毕业设计以视听类作品和交互类作品为主，培养学生在互联网产品、影视创作方面的综合设计能力、实践动手能力等，使学生能够运用所学理论知识、技术方法等进行作品设计与表现。通过论文撰写，提高学生理论水平，培养学生研究能力、阅读文献能力和规范写作的能力。