

山西省普通高等学校高等职业教育 (专科)专业设置申请表

学校名称(盖章): 阳泉职业技术学院
学校主管部门: 阳泉市教育局
专业名称: 数字媒体艺术设计
专业代码: 550103
所属专业大类名称: 文化艺术类
所属专业类名称: 艺术设计类
修业年限: 3年
申请时间: 2022年9月

山西省教育厅制

目 录

| | |
|----------------------|----|
| 1.学校基本情况表 | 1 |
| 2.申请增设专业的理由和基础 | 2 |
| 3.申请增设专业人才培养方案 | 11 |
| 4.专业主要带头人简介 | 57 |
| 5.教师基本情况表 | 63 |
| 6.主要课程开设情况表 | 65 |
| 7.专业办学条件情况表 | 66 |
| 8.申请增设专业建设规划 | 68 |
| 9.申请增设专业的论证报告 | 72 |

1. 学校基本情况表

| | | | | | | | | | | | | | | |
|---------------------------|---|-------------------------|--------------------------------|-------------------------------|--------------|------------|-----------|----------|-----------|----------|------------|------------|------------|------------|
| 学校名称 | 阳泉职业技术学院 | 学校地址 | 阳泉市漾泉大街9号 | | | | | | | | | | | |
| 邮政编码 | 045000 | 学校网址 | http://www.yqzyjsxy.cn | | | | | | | | | | | |
| 学校办学基本类型 | <input checked="" type="checkbox"/> 公办 | | <input type="checkbox"/> 民办 | | | | | | | | | | | |
| | <input checked="" type="checkbox"/> 独立设置高职院校 | | <input type="checkbox"/> 本科办高职 | <input type="checkbox"/> 成人高校 | | | | | | | | | | |
| 在校高职生总数 | 6213 | 学校现有高职专业总数 | 20 | | | | | | | | | | | |
| 上年招生规模 | 2126 | 专业平均年招生规模 | 310 | | | | | | | | | | | |
| 现有专业类名称 (如: 5101 农业类) | <table style="width: 100%; border: none;"> <tr> <td style="width: 50%;">4601 机械设计制造类</td> <td style="width: 50%;">5307 电子商务类</td> </tr> <tr> <td>4603 自动化类</td> <td>5202 护理类</td> </tr> <tr> <td>5102 计算机类</td> <td>5203 药学类</td> </tr> <tr> <td>5303 财务会计类</td> <td>4208 环境保护类</td> </tr> <tr> <td>5501 艺术设计类</td> <td>5002 道路运输类</td> </tr> </table> | | | | 4601 机械设计制造类 | 5307 电子商务类 | 4603 自动化类 | 5202 护理类 | 5102 计算机类 | 5203 药学类 | 5303 财务会计类 | 4208 环境保护类 | 5501 艺术设计类 | 5002 道路运输类 |
| 4601 机械设计制造类 | 5307 电子商务类 | | | | | | | | | | | | | |
| 4603 自动化类 | 5202 护理类 | | | | | | | | | | | | | |
| 5102 计算机类 | 5203 药学类 | | | | | | | | | | | | | |
| 5303 财务会计类 | 4208 环境保护类 | | | | | | | | | | | | | |
| 5501 艺术设计类 | 5002 道路运输类 | | | | | | | | | | | | | |
| 专任教师总数(人) | 443 | 专任教师中副教授及以上 职称教师所占比例 | 37% | | | | | | | | | | | |
| 学校简介和 历史沿革 (300字以内) | <p>阳泉职业技术学院是一所集医学、工科、管理等学科为一体的综合性公办全日制普通高等职业院校。坐落在阳泉市生态新城，漾泉大街9号，交通便利，占地面积约480亩，建筑面积14.1万平方米，总投资7.88亿元，学院现有五系一部，开设20个专业，在校生6213人，有专任教师443名，其中163名教师具有高级职称。高素质、专家型的教师队伍为保障高标准教学奠定了坚实的基础。学院有6栋实训楼，总面积37500平方米，满足各类实训需求的实训室118个，目前正在利用1.3亿元的以色列贷款投资打造全省一流的实训基地。学院先后与国内多家知名企业签订了校企合作战略合作协议，依托机电、计算机、医护、会计、电子商务等专业，为社会培养适应当地经济的各类高级技能型人才。</p> <p>阳泉职业技术学院是2002年4月经山西省人民政府批准成立的一所专科层次的学校，与原太原理工大学阳泉学院实行“一个机构两块牌子”管理模式。2014年5月，太原理工大学阳泉学院升本，学院从中剥离出来，2015年7月划归阳泉市人民政府管理。2016年经省编委批复，同意组建阳泉职业技术学院，2018年7月，学院建成并投入使用，恢复招生。</p> | | | | | | | | | | | | | |

注：专业平均年招生规模=学校年高职招生数÷学校现有高职专业总数

2. 申请增设专业的理由和基础

(应包括申请增设专业的主要理由, 专业筹建情况, 学校专业建设规划, 行业、企业、就业市场调研, 人才需求分析和预测等方面的主要内容, 可续页)

一、申请增设专业的主要理由

1. 数字媒体艺术设计专业就业前景广阔。

21 世纪被称为数字时代, 数字媒体艺术设计正是伴随着数字技术的迅猛发展而产生的一门新专业, 是传统艺术与数字技术结合的新兴专业领域, 旨在培养兼具数字技术和艺术修养的新型复合型艺术人才。这是传统艺术教育人才培养的薄弱环节, 又是新兴产业市场崛起的急需, 是非常新颖而又具鲜明特色的专业。该专业与现代社会需求紧密联系, 具有良好的发展前景, 是正在迅速成长的新型高级职业岗位群, 符合我院培养高级应用型人才的办学宗旨。我校艺术类专业现已开设环境艺术设计专业、书画艺术专业、虚拟现实技术应用专业、音乐表演专业, 为数字媒体艺术设计专业的开设奠定了较完善的软硬件基础, 同时本专业的开设是对其它相关专业的有益补充。本专业置于工、理、文、经、管多科性大学之中, 具有浓郁的艺术氛围, 艺术与科技相融合, 并与人文、经济学科交叉, 形成了较系统的教学、科研和设计实践相结合的教学体系。

随着时代发展和技术进步, 数字媒体艺术设计日益引起各界关注和重视, 行业和市场对数字媒体艺术设计的专业人才需求逐渐扩大, 存在着相当的人才缺口。这种情况造成了社会上各种机构开办不同层次的短期培训班, 这些低层次专业人才的进入, 虽然在一定程度上缓解了用人危机, 但另一方面又妨碍了新兴专业领域的健康发展, 市场急需大量高层次人才。数字媒体艺术专业的应用范围非常广泛, 如: 影视后期、虚拟现实、增强现实、动画制作、游戏设计、动态网页设计, 交互设计等, 这些多媒体艺术形式在当今现代社会生活中被广泛运用, 几乎涉及现代社会生活的所有领域, 在教育、传媒、出版、通讯、娱乐等领域发挥着巨大的作用。

根据行业权威机构测算, 目前全国对数字媒体艺术专业人才需求的缺口大约在每年 15 万左右。主要在数字动画制作公司、影视制作公司、游戏设计公司、传媒与广告公司、文化艺术公司、电视台、互联网公司等行业就业, 就业门路较广。

当下移动设备、5G 通讯等技术，借助抖音、快手、哔哩哔哩等视频平台，使数字产品的传播力、影响力空前增强。建设文化强国，是我国“十四五”建设规划目标之一。增强文化传播力、感染力、影响力，势必需要更前沿、更具创新性、更专业、更全面的数字媒体艺术设计人才，从而创作出更多集成民族传统文化，有广泛影响力的数字艺术作品。国家提倡、技术推动、时代发展等诸多因素，将使数字媒体艺术设计成为一个新的价值洼地和需求高峰。

2. 开设数字媒体艺术设计专业有助于完善我院现有专业设置。

我院相关艺术专业建设，经过近几十年的不断积累和创新，有了长足发展，现已开设虚拟现实技术应用、环境艺术设计、书画艺术、音乐表演四个高职艺术类专业。教学体系、实训条件、实习就业对接已初成规模。增设数字媒体艺术设计专业，可以发挥我院传统艺术设计特色专业的区域优势和社会效应，尽快完善我院的艺术学科专业群建设，提升办学实力，为我省培养数字媒体艺术设计人才，为适应社会新兴产业和现代服务业的发展提供人才支持，特别是更好地服务于地方经济，助推阳泉乃至山西数字媒体艺术设计事业的繁荣和发展。

数字媒体艺术设计专业是适应时代需要，完善我院现有专业设置，开拓新的发展空间的必然。该专业整合了多种视听媒体的优势来进行信息的传达，极大地丰富了设计手段。开设数字媒体艺术设计专业，有利于我院现有各专业的整合与发展。对于学院来说增设新兴艺术类专业是进一步开拓专业办学，适应艺术与设计领域中多种专业相互融合，是高校在培养人才多样化格局的有益尝试。

增设数字媒体艺术设计专业是加快学科建设步伐，优化师资队伍结构，增强办学竞争实力的需要。本专业在国内起步晚，各高校间的差距较短，经过一段时间的同步建设和发展，学校之间在办学质量上的差异不会很大，这对于建成地方高校的优势专业、特色专业也是一个良好的契机。我院应该紧跟时代步伐，努力完善现有专业、拓展新的发展空间。

3. 开设数字媒体艺术设计专业是服务地方和发展我省文化经济事业的需要。

如今我省面临转型发展的重要阶段，建设文化强省需大力实施文艺精品创优工程，包括美术精品创作工程、影视精品创作工程、人文社科精品创作工程，从而真正用山西厚重的历史文化熏陶山西人民，用山西文化发展的成果激励教育山西人民，用山西文化软实力助力山西转型发展。这一过程中，数字化艺术的呈现、

宣传将起到至关重要的作用。我省对数字媒体艺术设计的人才需求、优秀作品需求将十分巨大。按照未来市场需求和发展方向推断，数字媒体艺术设计专业就业前景广阔。

二. 申请增设专业的基础

(1) 师资条件:

我院艺术类专业在上级部门的领导下，采取多种模式派遣教师深造，或引进高学历人才，通过近几年的努力，已经培养了一支教学和实践经验丰富的教师队伍。他们自觉地在教学岗位上提高设计与教学能力，为下一阶段数字媒体艺术设计专业的专职教师队伍提供了相对稳定的师资力量，为新专业全面展开打下了良好的基础。艺术类专业现有教师 25 名，职称结构合理，其中高级职称 3 人，讲师 18 名，助教 4 名，硕士研究生有 5 名。大多数教师从事艺术设计教育多年，承担各种科研教改课题和社会服务项目，积极参与多种学术交流活动。

(2) 已经取得的成绩:

自艺术类专业创办以来，本专业教师承担教学科研项目共 16 项；其中国家级项目 2 项，省部级项目 3 项，校级项目 11 项。近几年获得数字艺术类软著 4 项；专利设计 2 项；省级在线精品培育建设课 1 门；2022 全国高校数字艺术设计大赛（NCDA）省级奖 2 项；市级重点课题 3 个；在国内重要学术刊物上发表论文共 40 余篇；举办个人作品展多次；出版专著 1 部；专业教师和学生多次参展国家、省级、市级各级各类艺术作品展和设计类、美术类大赛，荣获多个奖项，多份美术作品被山西人民出版社、山西出版集团出版和发行。

很多优秀的毕业生在艺术设计领域、美术教育成绩卓越，王瑾为中国林业大学设计专业教授、高博为太原理工大学设计系副教授、夏自丽为中北大学艺术学院副教授、史新华现在是杭州元启环境艺术设计有限公司总经理/设计总监、高级室内建筑师、中国建筑学会室内分会全国理事、中国建筑学会室内分会杭州室内设计中心副会长、中国杰出中青年室内建筑师、获得浙江优秀中青年室内建筑师称号、APHDA 亚太酒店设计协会会员、获得过很多的环境艺术设计方面各种奖项：G20 杭州峰会印象西湖配套设计杰出贡献奖；杭州红石板新村网红菜市场改造金腾奖；第三届中国“筑巢奖”银奖；CEDA 中国环境艺术设计联盟会员。

近年来，艺术类专业在校学生获得国家级比赛一等奖两人。省级一等奖三十

余人、其他等级奖百余人，市级奖项不胜枚举。培养了大批优秀的毕业生。

(3) 现有校内实训基地及设施

专业实训室：VR 虚拟现实实训室、设计工作站实训室、影视制作实训室、动画设计制作实训室、专业画室 1、专业画室 2、版画综合实训室、摄影摄像实训室、陶艺紫砂实训室、视觉传达录播实训室、模型与雕刻实训室、书画临摹实训室、教学资源库、砂器艺术大师工作室、中国画艺术工作室、艺术展厅。

教学主要设施：高端台式图形工作站、触摸大屏显示器、VR 头显设备套装、VR 万向行动平台 KAT walkmini、多功能彩色喷墨打印机、专业绘图扫描仪、临摹 LED 拷贝台、VR 数据手套、VR 追踪器、专业高清摄像机、拍摄摇臂、便携式采播录播一体机、专业单反相机佳能 1DXII、高清实物展台、微电脑多用途电窑、磨底机、水洗无尘喷釉台、历代名家高仿书画、美术基础教具百余套、专业书籍数百本等，完全满足专业教学需要。

(4) 现有校外实训基地

山西晋明堂文化科技有限公司

山西恒文天工信息技术服务有限公司

杭州元启环境艺术设计有限公司

太原非遗小镇太原市贾氏泥塑文创科技有限公司

平定县冠窑砂器陶艺有限公司

阳泉市西苑艺术空间

三、专业发展规划

1. 进一步加强师资队伍建设

在专业教学活动中，教师起着关键性作用，教师的素质将影响学生的整体素质，为了提升专业人才培养能力，我校特意开展师资队伍能力提升培训、活动，旨在打造一支结构合理、素质过硬、专兼结合的优质师资团队。注重培养出高水平的骨干教师和年轻的学科专业带头人。在现有师资基础上，加大建设和提升力度：

(1) 实施“教师+设计师”的“双师型”教师队伍建设工程，使“双师型”教师占教师总数的 70%以上。艺术类专业现已建设 1+x 证书考点一个，接下来继续打造数字媒体艺术相关证书考点，培养数位对应资格的考评教师。

(2) 我校特意开展师资队伍能力提升培训、活动,旨在打造一支结构合理、素质过硬、专兼结合的优质师资团队,数字媒体艺术设计专业教师队伍建设中专职教师与兼职教师比例达到2比1,本专业可根据专业发展的需要,不断引进专业的高学历人才,硕士研究生以上学历所占比例逐年提升。

(3) 实施专业带头人建设工程,配备1名“教授+高技能”型专业带头人,采取国内进修的方式培养专业带头人及骨干教师。同时努力提高教师学历层次,大力支持青年教师攻读在职研究生

(4) 同时定期从一些知名高校请进名师来校讲学,依托名师提高办学质量和办学层次。聘请行业企业的专家或企业家承担一定教学任务或定期进行专业讲座。一方面使本专业的专业教学更贴近企业需求,强化实践环节的教学,另一方面通过与他们的交流与学习,带动本专业教师的生产实践能力的提高。

(5) 加强教师队伍建设,每年选派一定数量的教师积极参加山西省和国家级高职教师培训、骨干教师培训,信息化及教学课题科研培训。通过国内培训、课程建设等途径培养3至5名专业带头人,聘请业内专家知名的设计名师5至8人作为兼职教师。

(6) 对于获得硕士学位的青年教师提供相应的学习费用资助。本专业还根据专业发展的需要,不断引进专业本科以上的硕士人才,充实专业教师队伍。

(7) 建立青年教师每年到企业顶岗挂职锻炼的长效机制。每年选派1—2名青年教师到企业进修,提高青年教师的实践能力和教学水平。2018年选派王成龙、郑明两位教师参加专业国家级培训,在山西华兴科软有限公司进行了数字媒体艺术设计的企业培训,深化校企合作,与企业联合进行技能提升,及时了解企业岗位需求的变化,调整相应的教学内容。2020年教师吕晓江、张苗苗赴无锡职业技术学院参加专业能力提升培训,深入了解先进学校艺术设计领域新工艺、新技术、新思维,进一步促进我院艺术类专业相关课程开展与革新,服务当地特色文化产业发展的能力提升。

2. 开展名家助学工程

我院已建设完成两个技能大师工作室,开展多次大师实践交流会、大师讲座等活动,学生与技能大师近距离接触、交流,大师亲自教学与引导,已经取得了不错的学习效果和影响力。建立名家助学管理机制,学院拨付经费专门为技能大

师工作室提供相应的资金保障与支持，完全满足大师工作室的项目教学科研要求，保证名家工作室项目教学的顺利开展。

3. 实训、写生基地建设

(1) 校内实训基地建设

明确数字媒体艺术设计专业发展方向，对现有专业设施、设备的升级改造，改善办学条件，及时对专业课程项目设计更新，切实提高教学质量完善教具、教材库建设，切实提高教学质量。从而为社会培养更多高素质、高技能、实用型的复合人才。

实训基地建设方案：

学院以色列贷款项目中，艺术类专业 600 万教学设备已正式列入采购计划，另外已完成阳泉市财政配套省级工艺美术实训基地 150 万专项经费专业建设。按照艺术专业高标准建设发展的需求，对现有的教学软件、硬件设施进一步完善和提升，高起点谋划，为高职艺术专业的高质量办学提供有力保障。升级改造摄影实训室 1 个、设计工作站实训室 1 个、雕塑与陶艺工作室 1 个、教学资源库 1 个。新增美术基础实训室 1 个、电脑美术设计实训室 2 个、数字插画设计实训室 1 个、专业多媒体实训室 1 个、材料实验工作室 1 个。并规划新建 1 个数字艺术设计工作室，真正实现对接市场、对接甲方的实训内容。

另外改建学院艺术展览中心 300 平米、艺术交流中心 180 平米，与其他艺术专业共享资源，构建开放共享的实验平台，建立学生自主学习环境。充分发挥各专业在教学和科研中的重要作用。

(2) 校外实训基地建设

在现有的校外实习、写生基地基础上，根据学校的办学规模，扩大开辟校外实习基地范围，充分满足在校学生学习前沿技能、了解行业动态、开阔眼睛、培养团队精神、激发创新意识的需求。我院已与各合作基地签署合作办学协议，提升学生的实习水平。实训教学基地设备齐全先进、人才济济、环境艺术氛围浓厚，能充分满足数字媒体艺术设计专业实训教学需要，提升学生设计能力，为毕业后适应实际工作奠定坚实基础。

深化现有合作企业基础上，计划拓展多个对应本专业师生的校外实训基地，覆盖互联网、传媒、影视多个方向。联络企业逐步扩大到省内外一二线城市的头

部公司和机构。

(3) 产学研结合是培养人才的途径

数字媒体艺术设计专业始终以人才市场需求变化为导向，适时调整培养方案。单一的培养方向，将制约专业的发展。经过毕业生信息反馈和市场调研，我们发现，现在数字艺术作品传播速度较快、影响力较大，社会对高素质数字艺术作品策划、设计、制作、包装、营销等领域人才有较大需求量，我们便将专业培养计划，做了面向数字媒体艺术设计方向的充实、调整，拓宽了学生就业领域，为学生初次就业提供了充分的就业准备。

高等职业教育的培养目标是生产、管理、服务第一线培养技术应用性人才，坚持走产学研结合的专业改革道路，实现“校企联合，双向参与，互惠互利”是培养应用性人才的有效途径，这是高职高专学校教育改革过程中探索出来的一条成功之路，并成为高职高专学校的办学特色之一。

(4) 构建校企合作机制

与行业、企业签订合作协议，构建长效校企合作机制。通过毕业生企业成长跟踪服务平台，了解学生毕业后就业情况，调查社会及行业对数字媒体艺术设计专业毕业生的满意度，为学生提供准确的就业指导及方向。与企业深度合作，实现订单培养的基础上，结合学院特点，让学生实现带薪实习高薪就业。

校企合作产学研结合是培养人才的途径，我院现有校外教学实训基地：山西晋明堂文化科技有限公司、山西恒文天工信息技术服务有限公司、杭州元启环境艺术设计有限公司、山西省太原非遗小镇贾氏泥塑有限公司、平定县冠窑砂器陶艺有限公司等知名企业。我院已与基地签署合作办学协议，聘任知名设计师担任实习指导老师，提升学生的实习水平。

地方产业需求与学院特色专业教学的有机结合的有益探索，进一步推动以项目为载体的校企合作。下一步可以市广播电视台、当地多家影视媒体公司、文创公司为载体开展校企合作。

(5) 社会服务

所建设的教材以社会为基点，结合社会力量（企业、公司等），联手组建与社会需求同步的课程及教材。建成后的“共享型教学资源管理服务系统”，不但能够对提高学院的高职人才培养质量起到重要保障，而且也可以对全国其它的高

职业院校提供共享资源并起到示范和辐射作用。

建立数字媒体艺术设计专业教学师资信息库，开放师资资源，向社会和兄弟院校提供数字媒体艺术设计专业的教学师资资源，广泛开展学术交流。

4. 课程与教材建设

(1) 课程建设

按照专业发展要求，按照数字媒体艺术设计专业教育标准，构建体现加强专业基本功、培养良好专业素质和创新精神和个性能力的原则的课程体系。深化课程体系改革，加强课程体系建设，完善课程涵盖范畴与内容，围绕核心课程，结合社会实际需求，通过教学交流研讨与社会实践，形成结合市场实际、以项目为导向的教学模式雏形。建立以数字媒体艺术设计专业所学习的知识、技能需求为根本的课程体系，制定课程标准，优化课程设置，建设数字媒体艺术设计专业的管理平台和课程建设管理平台，进行课程体系改革及核心课程建设过程记录和成果展示。

课程开发是一个科学的过程，科学的过程离不开科学的思想指导。职业能力需求的校企课程开发观是指要以提高从事某一职业的专门技术和综合能力为根本出发点，使企业和个人得以稳定发展，实现各自价值的目的。它是校企联合教育课程开发的基础。与合作企业共同开发相应课程，解决企业对人才需求方面的针对性问题。课程重点突出引入真实案例和项目化教学。做到行业需要什么技能与知识，我专业就教什么样的技能与知识，做到与时俱进，贴合行业人才标准。

(2) 教材建设

按教学大纲要求，依据学院教材选用原则，优先选用教育部高职高专艺术设计类规划教材和同行业全国艺术院校设计类通用教材。同时鼓励教师参编国家规划教材，鼓励和支持专业教师参加省级、校级改革和创新教材的编写工作。根据当地人才培养的需要，加大校本教材的开发力度。

在规范的教材库中选择教材时，积极寻求合作企业专家建议，选择最高效、最贴合行业当下需求的专业教材。开发校本教材时，开发团队要有校内专家、专业骨干教师和企业专家共同参与，教材应具备时效性和当地特色性，更好的为学生就业与地方经济发展所服务。

(3) 教学资源库建设

根据核心课程的建设需求，开发相应的教学资源库，建设教学视频、教学动画、虚拟场景、重点知识库、微课程等相关数字化教学资源，充分利用信息化手段提高教学质量，组建教学团队，搭建专业教学资源的网络平台，建立共享型教学资源库。

(4) 数字媒体艺术设计专业理实一体化多媒体教室建设

为改善现有教学模式，改变以往学习与练习分离的教学模式，在现有教室增加实训设备，在现有工作室、实训室增加了多媒体等教学仪器，提高了老师与学生理论讲述和写生操作的方便性，真正做到理论与实践相结合，更好地培养动手动脑全面发展的优秀人才。

(5) 推进新型教学模式及评价模式改革

数字媒体艺术设计专业坚持国家教育部对职业学校的要求，以实践学习为主，培养学生的动手能力。在教学内容上，大力挖掘山西文化特色，将专业知识学以致用，把宣传好山西、宣传好家乡，助力转型发展作为教学、实训一大重点。真正做到专业技能“学好！用好！效果好！”。

3. 申请增设数字媒体艺术设计专业人才培养方案

(应包括培养目标、基本要求、修业年限、就业面向、主要职业能力、核心课程与实习实训、教学计划等内容, 可续页)

一、专业名称及代码:

专业名称: 数字媒体艺术设计

专业代码: 550103

二、入学要求:

普通高中毕业生、职业高中毕业生、中专毕业生或具备同等学力者。

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) | 主要岗位群或 技术领域举例 | 职业资格证书 和职业技能等级证 书举例 |
|--------------------|-------------------------|---|--|---|---|
| 文化艺 术大类 (55) | 艺术设 计类 (5501) | 文化艺 术业 (90) 广播、电 视、电影和 音像业 (89) 软件业 (62) | 动画设计人员 (2-09-06-03) 数字媒体艺术专 业人员 (2-09-06-07) 视觉传达设计人 员 (2-09-06-01) 广告设计师 (4-08-08-08) | 影视后期制作、 动画制作、3D 建模师、虚拟现 实设计师、游戏 设计师、原画设 计师、插画师、 UI设计师、平面 设计师、模型制 作者、摄像师、 出版行业、自媒 体行业、广告制 作等。 | 融媒体内容制作 职业技能等级证 书、动画制作职 业技能等级证书、游 戏美术设计职业 技能等级证书 |

初始岗位: 平面设计师、虚拟现实设计师、UI 设计师、文创产品

设计、影视后期、插画师、摄像师、原画师、模型师、动画制作。

发展岗位：概念设计师、创意美术设计师、艺术设计总监、资深原画师、工艺美术大师、主美术、自媒体制作人、影视作品制作人、影视作品发行人。

五、培养目标与规格

（一）培养目标

以习近平新时代中国特色社会主义思想为指导，全面贯彻党的教育方针，落实立德树人根本任务。本专业面向影视、游戏、动画、传媒、直播、文创、社交、购物等新兴产业，培养德、智、体、美、劳全面发展，践行社会主义核心价值观，有良好职业道德、人文素质、艺术修养、语言文字能力和与数字媒体艺术相关的自然科学基础理论知识。掌握设计原理、影视后期制作、插画设计、原画设计、UI设计、虚拟现实技术、平面设计、模型制作、动画制作及其理论知识，具备前期策划、脚本构思、表现和创新能力、高级审美鉴赏能力、独立设计能力、团队协作能力、不断学习跟进先进理念和技术的能力。从事数字艺术作品统筹设计与项目管理工作的高素质技能人才。具有创新意识、团队协作精神和一定国际视野的高素质技术应用型人才。

（二）培养规格

毕业生在知识、能力和素质方面初步达到如下的基本要求。

1. 素质要求

（1）坚决拥护中国共产党领导和我国社会主义制度，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) 崇尚宪法、遵法守纪、崇德向善、诚实守信、尊重生命、热爱劳动，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) 热爱祖国语言文字，具有一定的语文素养，养成在校园内及家庭和社会中使用普通话的习惯；

(4) 具有质量意识、环保意识、安全意识、信息素养、工匠精神、创新思维、全球视野；

(5) 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；

(6) 具有健康的体魄、心理和健全的人格，掌握基本运动知识和1-2项运动技能，养成良好的健身与卫生习惯，良好的行为习惯；

(7) 具有一定的审美和人文素养，培养学生感受美，表现美，鉴赏美，创造美的能力，奠定影视制作与游戏、动画设计的视觉美化基础。

2. 知识要求

(1) 掌握必备的思想政理论、科学文化基础知识和中华优秀传统文化知识；

(2) 了解普通话的标准及要求，作业书写规范、无错别字。确保专业内文件、资料中使用规范字（不使用二简字、繁体字）；

(3) 熟悉与本专业相关的法律法规以及环境保护、安全消防等相关知识；

- (4) 掌握数字媒体艺术设计的基本知识、基本理论；
- (5) 掌握计算机辅助设计软件的基本知识；
- (6) 掌握艺术设计类硬件知识和使用技能；
- (7) 掌握中外设计发展史的知识；
- (8) 掌握行业动态和技术发展相关知识。

3. 能力要求

- (1) 具有探究学习、终身学习、分析问题和解决问题的能力；
- (2) 具有强烈的语言文字规范意识和语言文字应用能力，具备良好的语言、文字表达能力和沟通能力；
- (3) 具备制作完整数字艺术作品的的能力；
- (4) 具备与客户进行良好沟通及业务洽谈的能力；
- (5) 具备适应不同视觉效果方案的设计能力；
- (6) 掌握数字艺术作品制作相关设备、工具和作品发行相关法律法规的知识；
- (7) 了解数字媒体艺术设计的基础知识和工作程序；
- (8) 了解数字媒体艺术设计专业相关的方针政策、法律法规；
- (9) 能够进行有效的人际沟通，实施人文关怀；
- (10) 了解国内外数字媒体艺术设计的前沿动态及发展趋势。

(三) 职业资格证书及主要职业能力

在校期间可参加平面设计证书、原画师证书、游戏美术设计职业技能等级证书相关考试。

数字媒体艺术设计专业的学生毕业后主要就业在各级电视台、IT

公司、艺术设计公司、影视制作公司、媒体机构、出版社、广告公司、动画公司、游戏公司及其他企事业单位的设计师岗位，其主要职业岗位、典型工作任务、岗位核心能力和主要对应课程见下表。

| 主要职业岗位 | 典型工作任务 | 岗位核心能力 | 主要对应课程 |
|----------------------------|---|---|---|
| 插画师、原画师、3D 制作师、平面设计师、文创设计师 | ①初期概念设定。②中期立绘、三视图、套图设计。③后期 3D 制作、渲染图、效果图制作。 | ①社会人文、历史知识；想象力；色彩把控能力；空间思维能力；概括能力；市场洞察能力；国际视野。②扎实的美术基础；细节绘制能力；整体风格把控能力；工作效率。③人际沟通、团队合作能力；软件搭配使用能力；整体风格把控能力。 | 设计素描、设计色彩、构成设计、插画设计、原画设计、3D 制作、广告设计、平面设计、VI 设计、展示设计、传统文化与艺术设计 |
| 影视、动画制作师、摄影师、交互设计师 | ①影视前期脚本设计；视频、图像拍摄；交互逻辑设计。②影视、动画后期剪辑、特效制作；交互 | ①热爱视频和交互制作工作，了解相关行业发展。②脚本理解与制作能力；拍摄设备操作能力；软件使用与配合能力；行业发展洞察力和 | 影视制作、动画制作、交互设计、多媒体制作、摄影摄像基础。 |

| | | | |
|--------------------------|--|---|---------------------------------------|
| | 设计制作。③后期作品包装、调整、测试。 | 适应力。③作品整体把控能力；镜头语音表达能力；作品优化能力；善于沟通、团队合作能力。 | |
| 设计营销、概念策划、游戏策划、影视策划、影视点评 | ①作品优化、出品、发布。②市场分析调研。③剧本、脚本制作；物资调配。④文案创作、编辑、整理、修改。⑤营销造势；市场开拓。⑥作品点评、建议、修改。 | ①优秀的美学知识和审美品味。②行业发展洞察力；设计心理学知识、色彩知识、运镜知识、镜头语音表达能力。③全局把控能力；协调能力和组织能力。④明锐的观察力；语言组织能力；文案创作能力；表达能力。 | 影视制作、摄影摄像基础、传播学与设计心理学、书法与国画艺术、视觉艺术欣赏。 |

六、课程设置及要求：

1. 课程体系构建说明

深入贯彻学习习近平新时代中国特色社会主义思想，根据数字媒体艺术设计专业所涵盖的职业岗位群，积极开展对数字媒体艺术设计工作岗位所需的职业素质要求进行调研，行业专家共同参与，研究数

字媒体艺术设计专业岗位工作任务与职业能力，按照工作任务中必需的知识、能力和素质要求设置课程，以任务驱动的不同要求，以三年制数字媒体艺术设计高职教育特点为准则，安排课程顺序和分配课时。构建以就业为导向、以任务驱动职业能力培养为核心、数字媒体艺术设计职业岗位工作过程为主线的课程体系。课程体系分为“三个模块”，即：公共基础课程模块、专业技能课程模块（包括专业基础课、专业核心课、专业拓展课）、专业选修课程模块。

2. 课程设置依据

（1）依据教育部职成司印发的《高等职业学校专业教学标准——多媒体设计与制作同类相近专业（试行）》，做为本课程体系的参考。

（2）依据我院数字媒体艺术设计专业教学计划，为本方案提供了课程体系的基本内容。

3. 课程设置

（1）公共基础课程

包括军事训练、军事理论及国防教育、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、习近平新时代中国特色社会主义思想概论、体育、大学生心理健康教育、信息技术基础、中华优秀传统文化、大学生职业发展与就业指导/创新创业教育、公共艺术（美育）、安全教育、劳动教育、健康教育、形势与政策、党史国史、大学英语共 17 门必修课程。包括普通话 1 门选修课程。

| 序号 | 课程名称 | 主要内容及要求 | 课程目标 | 教学要求 |
|----|---------------|--|---|---|
| 1 | 军事训练 (必修) | 1. 中国人民解放军共同条令教育; 2. 队列训练; 3. 格斗基础; 4. 军体拳; 5. 内务秩序; 6. 紧急集合; 7. 拉练; 8. 射击。 | 素质目标: 养成良好的军事素养, 增强组织纪律观念, 培养学生令行禁止、团结奋进、顽强拼搏的过硬作风, 全面提升综合军事素质。 知识目标: 了解中国人民解放军三大条令的主要内容, 了解轻武器的战斗性能, 了解格斗的基本知识, 了解紧急集合、徒步行军等的基本要求、方法和注意事项。 能力目标: 掌握队列动作的基本要领, 掌握射击动作要领, 培养分析判断和应急处置能力以及良好的综合军事能力。 | 学时与学分: 第一学期开设 2 周, 2 学分, 参考学时 112 |
| 2 | 军事理论及国防教育(必修) | 1. 中国国防; 2. 国家安全; 3. 军事思想; 4. 现代战争; 5. 信息化装备。 | 素质目标: 激发学生的爱国情感, 增强学生的国防意识, 增进学生的国防观念, 养成良好的军事素质。 知识目标: 帮助了解中国国防建设现状和国家安全形势, 了解我国各个时期军事思想和战略部署, 明确现代战争与信息化武器装备紧密联系的相关知识。 能力目标: 提高学生综合国防素质, 为国防和军队建设培养大批德智体美劳全面发展的后备人才。 | 学时与学分: 第一学期开设, 2 学分, 参考学时 32 |
| 3 | 思想道德与法治(必修) | 1. 人生的青春之问; 2. 坚定理想信念; 3. 弘扬中国精神; 4. 践行社会主义核心价值观; | 素质目标: 帮助大学生形成崇高的理想信念, 弘扬伟大的爱国精神, 确立正确的人生观和价值观, 加强思想品德修养, 增强学法、用法的自觉性, 全面提高大学生 | 学时与学分: 第一、二学期开设, 3 学分, 参考学时 64 |

| 序号 | 课程名称 | 主要内容及要求 | 课程目标 | 教学要求 |
|----|--------------------------|--|--|-------------------------------------|
| | | 5. 明大德守公德严私德； 6. 尊法学法守法用法等。 | <p>的思想道德素质、行为修养和法治素养。</p> <p>知识目标：能够掌握新时代大学生的历史使命，理解世界观、人生观和价值观、道德观、法治观社会主义核心价值观。</p> <p>能力目标：提高中国特色社会主义新时代大学生的使命感，能用正确的人生观和价值观分析、思考、解决各类社会问题；能坚定崇高而坚定的理想信念，践行社会主义核心价值观；增强法治意识，培养法治思维，做一个知法懂法守法用法的好公民。</p> | |
| 4 | 毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论（必修） | 1. 毛泽东思想； 2. 邓小平理论； 3. “三个代表”重要思想； 4. 科学发展观； 5. 习近平新时代中国特色社会主义思想等。 | <p>素质目标：牢固树立中国特色社会主义的理想信念，增强社会责任感与使命感，做新时代建设中国特色社会主义的建设者和接班人。</p> <p>知识目标：掌握毛泽东思想、邓小平理论、“三个代表”重要思想、科学发展观和习近平新时代中国特色社会主义思想等理论成果产生背景、实践基础、主要内容、历史地位及重大意义。</p> <p>能力目标：提高理论联系实际的能力、培养学生运用毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系分析问题和解决问题的能力。</p> | 学时与学分： 第四学期开设，2学分，参考学时 36 |
| 5 | 习近平新 | 1. 马克思主义中国化新的飞跃 | 素质目标：牢固树立中国特色社会主义的理想信念，增强社会责 | 学时与学分： 第三学 |

| 序号 | 课程名称 | 主要内容及要求 | 课程目标 | 教学要求 |
|----|------------------------------------|---|--|-------------------------|
| | 时代中国 特色社会 主义思想 概论 (必修) | 2. 坚持和发展中国特色 社会主义总任务 3. 坚持以人民为中心 的发展思想 4. 坚持党的全面领导 5. 以新发展理念引领 高质量发展 6. 全面深化改革开放 7. 发展全过程人民民主 8. 全面依法治国 9. 更好构筑中国精神、 中国价值、中国力量 10. 加强以民生为重点 的社会建设 11. 坚持人与自然和谐 共生 12. 建设一支听党指挥、 能打胜仗、作风优良的 人民军队 13. 全面贯彻落实总体 国家安全观 14. 坚持“一国两制”和 推进祖国统一 15. 推动构建人类命运 共同体 16. 全面从严治党 结语 在新征程中勇当 开路先锋、争当事业闯 将 | 任感与使命感，做新时代建设中国 特色社会主义的建设者和接班 人。 知识目标：掌握习近平新时代中 国特色社会主义思想的时代背 景、核心要义、精神实质、科学 内涵、历史地位和实践要求，牢 牢把握习近平新时代中国特色社 会主义思想的基本立场观点方 法。 | 期开设，3学 分，参考学 时 48 |
| 6 | 体育 (必修) | 1. 太极拳； 2. 篮球； | 素质目标： 养成体育运动意识， 锻炼健康体魄，使学生在体育锻 | 学时与学分： 第一、二、三 |

| 序号 | 课程名称 | 主要内容及要求 | 课程目标 | 教学要求 |
|----|---------------|---|--|--|
| | 修) | 3. 排球; 4. 足球; 5. 羽毛球; 6. 乒乓球; 7. 健美操; 8. 瑜伽; 9. 体育舞蹈; 10. 素质拓展; 11. 各类运动比赛、活动。 | <p>炼中享受乐趣、增强体质、健全人格、锤炼意志。</p> <p>知识目标: 基本掌握 1-2 项终身受用的体育技能和运动方法, 熟悉运动的基本知识和技能。</p> <p>能力目标: 能以体育智、以体育心, 具备单独参与某项运动和利用运动锻炼身体进行社交的能力。</p> | 学期开设, 3 学分, 参考学时 104 |
| 7 | 大学生心理健康教育(必修) | 1. 自我意识; 2. 人格培养; 3. 情绪管理; 4. 学习与创造; 5. 压力与挫折应对; 6. 人际交往; 7. 恋爱与性心理; 8. 常见精神障碍的求助与防治; 9. 生命教育与心理危机应对。 | <p>素质目标: 树立心理健康发展的自主意识, 培养学生乐观积极的生活态度和顽强的意志品质, 积极探索适合自己并能适应社会的良好心理状态。</p> <p>知识目标: 了解心理学有关理论和基本概念以及大学生的心理发展特征及常见问题, 掌握自我心理调适的基本技巧。</p> <p>能力目标: 具备自我探索、自我心理调适的能力, 能够应用所学习的心理健康知识分析、有效解决自身心理问题, 学会自助、助人。</p> | 学时与学分: 第一学期开设, 2 学分, 参考学时 32 |
| 8 | 信息技术基础(必修) | 1. Windows10 操作系统; 2. Word2010 文档编辑; 3. Excel2010 数据处理; 4. Powerpoint2010 电子演示文稿制作。 | <p>素质目标: 培养学生的信息素养意识, 能在日常生活、学习和工作中综合运用信息技术解决问题。</p> <p>知识目标: 掌握常用的工具软件和信息化办公技术; 了解大数据、人工智能、区块链等新兴信息技术。</p> | 学时与学分: 第一学期开设, 4 学分, 参考学时 48 |

| 序号 | 课程名称 | 主要内容及要求 | 课程目标 | 教学要求 |
|----|-------------------------|--|--|---|
| | | | 能力目标： 掌握文字、表格处理、电子表格和演示文稿等办公自动化软件的使用的基本技能，具备从事机关、企事业单位文秘和办公信息计算机化工作的能力。 | |
| 9 | 中华优秀传统文化（必修） | 1. 中国传统文化初探； 2. 中国传统宗教与哲学； 3. 中国文学； 4. 中国艺术； 5. 中国传统生活与礼仪。 | 素质目标： 注重价值引领，为立德树人服务。提升学生的文化自信，不断实现文化创新。 知识目标： 系统了解中华优秀传统文化的精神内涵，中华民族的文化积淀、历史传统和基本国情。 能力目标： 能够立足中国国情，以理性的态度和务实的精神继承和发展中华优秀传统文化。 | 学时与学分： 第二学期开设，2学分， 参考学时 36 |
| 10 | 大学生职业发展与就业指导/创新创业教育（必修） | 1. 自我认知，职业认知，生涯决策，行动计划的制定，生涯规划展示； 2. 认清就业形势，调试就业心理，了解就业流程，做好就业准备，掌握求职技巧，维护就业权益，适应职业环境，模拟面试； 3. 创业与创业精神，创业与职业发展，创业者与创业团队，创业机会与创业风险，商业模式，创业资源，创业计划，企业开办，创业项目路。 | 素质目标： 树立职业规划意识，正确的择业观，具备创业意识与创业素质，能在工作过程中融入创新思维，提高工作效率。 知识目标： 掌握自我认知的方法和职业规划的流程，熟悉专业涉及的职业群特性；掌握创业基础知识和基本理论，熟悉创业的基本流程和主要方法。 能力目标： 具备清晰的自我认知的能力和职业探索的能力；熟练掌握求职信与个人简历的写作技巧，熟悉笔试、面试流程；能够进行创业资源的整合和商业计划书的撰写。 | 学时与学分： 第三、四学期开设，2学分， 参考学时 36 |
| 11 | 公共艺术（美 | 1. 美与美育； 2. 社会美； 3. 书法、绘画、摄影、 | 素质目标： 提升大学生艺术修养和生态环境素养，形成正确的审美观。 | 学时与学分： 第一学期开设，2学分， |

| 序号 | 课程名称 | 主要内容及要求 | 课程目标 | 教学要求 |
|----|--------------|--|--|--|
| | 育) (必修) | 音乐、建筑、文学、音乐等; 4. 著名历史人文知识. 5. 传统地方特色艺术. | 知识目标: 掌握美与美育、理解美的理念和内涵。 能力目标: 培养感受美、表现美、鉴赏美、创造美、感知自然、塑造美好心灵、促进全面发展。 | 参考学时 32 |
| 12 | 安全教育 (必修) | 1. 专业教育, 安全教育; 2. 政治安全; 3. 国土安全; 4. 军事安全; 5. 经济安全; 6. 文化安全; 7. 社会安全; 8. 科技安全; 9. 网络安全; 10. 生态安全; 11. 资源安全; 12. 核安全; 13. 海外利益安全以及太空、深海、极地、生物等不断拓展的新型领域安全。 | 素质目标: 真正形成责任感、集体荣誉感, 心存敬畏, 牢固树立规矩意识、安全意识。牢固树立国家利益至上的观念, 增强自觉维护国家安全意识。 知识目标: 了解和熟悉院系发展历史、专业发展历程、行业动态及趋势、校园环境、教学管理制度、学生管理制度等。深入理解和准确把握总体国家安全观 能力目标: 能遵守公序良俗, 能执行制度和纪律, 具有一定的安全防护和维护国家安全的能力。 | 学时与学分: 第一、二、三、四、五、六学期开设, 1.5 学分, 参考学时 24 |
| 13 | 劳动教育 (必修) | 1. 劳动精神; 2. 劳模精神; 3. 工匠精神; 4. 劳动组织; 5. 劳动安全和劳动法规等。 | 素质目标: 树立正确的劳动观念, 培养积极的劳动精神, 养成良好的劳动习惯和品质。 知识目标: 熟悉劳动组织方法、劳动安全知识和劳动法规等。 能力目标: 具备必备的劳动能力与劳动技能。 | 学时与学分: 第一、二、三、四学期开设, 2 学分, 参考学时 16 |
| 14 | 健康教育 (必修) | 1. 卫生健康教育的基本概念、原则和方法; 2. 卫生健康教育的目的和意义, 健康的生活方 | 素质目标: 树立卫生健康发展的意识, 培养学生卫生健康的习惯。 知识目标: 普及卫生健康知识, 帮助解决生活过程中的卫生健康 | 学时与学分: 第一、二、三、四学期开设, 2 学分, 参考 |

| 序号 | 课程名称 | 主要内容及要求 | 课程目标 | 教学要求 |
|----|-----------|---|--|---|
| | | 式； 3. 疾病的认识与预防； 4. 健康体检与保健； 5. 安全应急与避险措施等。 | 问题。 能力目标： 提高卫生健康水平和综合素质，促进健康成长、全面发展。 | 学时 16 |
| 15 | 形势与政策（必修） | 1. 教育部社政司和湖南省教育厅下发的每学期《高校“形势与政策”教育教学要点》内容； 2. 党的建设； 3. 党和国家推出的重大战略决策； 4. 当下国际、国内形势热点、焦点问题； 5. 我院教学实际情况和学生关注的热点、焦点问题。 | 素质目标： 坚定“四个自信”，树立“四个意识”，培养责任感与使命感，树立家国情怀与远大理想。 知识目标： 正确认识当今时代国内国际形势，深刻领会与理解党和国家的路线、方针和政策等。 能力目标： 培养辨别是非、辨析与解决实际问题的能力。 | 学时与学分： 第一、二、三、四学期开设，1 学分，参考学时 32 |
| 16 | 党史国史（必修） | 1. 中国共产党的创建； 2. 解放战争的胜利； 3. 中华人民共和国成立； 4. 社会主义基本制度的建立； 5. 十一届三中全会和改革开放的起步； 6. “一国两制”方针的形成； 7. 党的十六大和全面建设小康社会； 8. 十八大以来以习近平同志为核心的党中央集体治 | 素质目标： 树立正确的马克思主义的立场、观点和方法。 知识目标： 掌握中国共产党发展的历程，了解中国共产党关于革命、建设和改革的理论、路线、方针和政策。 能力目标： 掌握中国共产党的成功经验，提高分析问题和解决问题的能力。 | 学时与学分： 第一、二、三、四学期开设，1 学分，参考学时 16 |

| 序号 | 课程名称 | 主要内容及要求 | 课程目标 | 教学要求 |
|----|----------|--|---|-------------------------------------|
| | | 国理政及全面建成小康社会等。 | | |
| 17 | 大学英语（必修） | 1. 基础的职场多模态语篇和应用文、说明文； 2. 本课程基础模块的词汇知识、语法知识、语篇知识和语用知识，世界多元文化和中华文化，尤其是职场文化和企业文化知识； 3. 中英两种语言的基础的理解、表达技能和互动技能。 | 素质目标： 促进英语学科核心素养的发展，培育正确三观和国际视野下的文化自信与文化输出素养。 知识目标： 掌握基本英语知识和职场应用中基本交流技能知识，掌握跨文化背景下的口头交流、书面沟通技巧与知识。 能力目标： 能用英语在未来职场进行有效沟通，具备用英语进行口头和书面处理问题的能力。 | 学时与学分： 第一、二学期开设，4 学分，参考学时 68 |
| | 普通话（选修） | 1. 语音的性质，汉语拼音方案，语音的基本概念； 2. 声母； 3. 韵母； 4. 声调； 5. 语流音变； 6. 朗读； 7. 说话 8. 语言文字使用的规章制度。 | 素质目标： 培养学生自信，语言传承精神，热爱汉语，语言文字规范意识，提高学生的普通话水平。 知识目标： 认识 and 了解普通话水平测试的内容及有关规定；掌握汉语语音、朗读、说话和规范制度等方面知识；对学生进行训练，在普通话水平测试中达到国家规定的等级标准。 能力目标： 能用标准的汉语交流沟通。 | 学时与学分： 第四学期开设，1 学分，参考学时 36 |

（2）专业（技能）课程

包括专业基础课程、专业核心课程、专业拓展课程，涵盖实践性教学环节。

①专业基础课程：

包括设计素描与色彩、中国画、多媒体制作与应用、展示设计（文创方向）、世界现代设计史、风景速写与写生、摄影摄像基础、构成设计 9 门课程。

| 序号 | 课程名称 | 主要内容及要求 | 课程目标 | 教学要求 |
|----|---------|--|---|---|
| 1 | 设计素描与色彩 | <p>1. 素描与色彩基础知识，包括点、线、面的应用。黑、白、灰的理解与应用。色彩光影知识的学习，色彩明度、纯度、色相的知识学习和技法掌握，虚实结合等知识与技法；</p> <p>2. 素描与色彩种类学习，结构素描、单体素描、组合素描、静物素描、设计元素融入。单体色彩表现、组合色彩表现、设计色彩表现等。</p> <p>3. 掌握设计素描与色彩的造型基本原理和方法。通过对客观物象观察、分析和审美选择，使学生将特定的物象进行梳理、提炼，再通过夸张、变形、分解重构等手段表现在画面上。为以后各科教学和专业设计打下坚实的基础。</p> | <p>素质目标：对美术理论知识进行积累，培养自己对美的感受能力，提高艺术基础素质。并通过不断学习认知，达到提升创新意识、创新能力的目的。提高综合设计能力。</p> <p>知识目标：了解素描与色彩的基础知识，熟悉透视、明暗、对比等理论内容。提高学生设计审美能力与创造力。</p> <p>能力目标：具有写生创作能力；客观表现事物的能力；抽象表现能力；想象创新表现能力；立体透视能力；造型基础能力；色彩呈现能力。具备事物、事件组合创意的基本能力。</p> | <p>学时与学分： 第一学期开设，3学分，参考学时 72</p> |
| 2 | 中国画 | <p>了解中国画的种类，掌握中国画的艺术形式、表现规律。学习中国画创作技法同时中国画中所体现的民族特征与精神。领悟古人的智慧和意境。基本掌握写意技法和工笔技法。</p> | <p>素质目标：了解民族文化，增强文化自信，传承民族文化精神、发扬中国传统文化，成为具综合素质的当代艺术工作者。</p> <p>知识目标：了解国画艺术的相关理论知识，熟悉国画的创作过程步骤，知晓国画的历史发展过程和艺术价值。</p> | <p>学时与学分： 第一学期开设，2学分，参考学时 36</p> |

| 序号 | 课程名称 | 主要内容及要求 | 课程目标 | 教学要求 |
|----|------------|--|---|--|
| | | 并训练传统艺术的创新意识。 | 能力目标： 掌握中国画笔墨规律技法，能够熟练创作国画作品。 | |
| 3 | 多媒体制作与应用 | 学习多媒体展示相关理论知识、PowerPoint 制作、wps 展示制作、多媒体资源格式认知与转换、p 图制作、色彩搭配、透视学、视频制作、排版设计、字体应用、比赛课件制作、多风格课件制作。 | 素质目标： 具备较强的多媒体办公能力，有能力从事办公室、自媒体、教学等工作。 知识目标： 了解多媒体软件相关理论知识，学习多媒体展示作品的创作与制作相关知识。了解展示设计、心理学、广告学等相关知识。 能力目标： 掌握多媒体软件使用技能、p 图技能、视频处理技能、格式转换技能、音频处理技能。独立完成较为完整、美观的课件。 | 学时与学分： 第二学期开设，3 学分， 参考学时 36 |
| 4 | 展示设计（文创方向） | 学习展示设计的概念、风格流派、基本原理、人机工程学在展示设计应用、展示照明设计、展示色彩设计、工艺美术设计、地方文化特色作品制作、展示道具设计、展示专题设计等知识，培养学生独立完成展示空间设计的能力。 | 素质目标： 具备较强的文化感知能力，对流行文化具有敏锐的捕捉能力和应用能力。 知识目标： 掌握展示设计要点，文创产品设计的知识点。了解不同文化知识，了解传统文化把控流行文化。 能力目标： 学生熟练掌握系统设计的方法和技能，把握时代特征及展示专业发展规律，对专业设计所涉及的空间、造型、声光、电等方面具备较强的创造和综合能力。 | 学时与学分： 第一学期开设，2 学分， 参考学时 36 |

| 序号 | 课程名称 | 主要内容及要求 | 课程目标 | 教学要求 |
|----|---------|---|---|---|
| 5 | 世界现代设计史 | 熟悉世界现代设计史的发展脉络和发展过程中的重要潮流及其特点。了解一些著名设计国家和地区如北欧、德国、意大利、日本、美国、中国的设计特点和设计风格。了解现代世界设计史中一些著名设计师和他们的代表作品。 | <p>素质目标： 具备较强的艺术设计综合素养。开拓设计思路和能力。成为具备国际视野的设计史。</p> <p>知识目标： 了解西方现代设计的理念、风格潮流，对“功能主义”、“国际风格”、“民族特色”等语汇的认识，可以帮助设计师在设计中做出正确的定位。有助于我们发展自己的设计风格和走具有中国特色的设计发展道路。</p> <p>能力目标： 学生熟练掌握设计史知识点，可以将理论知识举一反三，启发自己当下的设计和甄别其他设计的特点。提高自己的设计水平和思路。</p> | <p>学时与学分： 第二学期开设，2 学分，参考学时 38</p> |
| 6 | 风景速写与写生 | 培养学生观察风景在不同的时间、环境下色彩的变化，同时注重对学生创意思维的启发。使学生能够熟练的掌握运用色彩表现风景的方法，房屋与天空的练习，山水树的练习，整体关系的练习，早、中、晚色彩变化的练习，应用到设计作品中。 | <p>素质目标： 色彩风景写生是设计专业学生提高造型能力、把握色彩规律的重要手段，也是全面掌握色彩表现技巧的有效途径，可以提高学生的色彩设计修养、审美能力，设计色调能力。感受祖国大好河山，体会大自然造物的神奇能力，激发热爱自然、热爱祖国的精神。</p> <p>知识目标： 了解多写生常识与知识。景观景物的造型表现知识。色彩应用知识。</p> <p>能力目标： 可以独立完成较为完整的写生创作。熟练使用水彩、水粉、钢笔、勾线笔、国画工具来创作风景画。</p> | <p>学时与学分： 第二、四学期开设，4 学分，参考学时在校两周 24 课时，下乡 6 周，每周 28 课时，六周共 168 课时，共计 192 课时。</p> |

| 序号 | 课程名称 | 主要内容及要求 | 课程目标 | 教学要求 |
|----|--------|--|---|--|
| 7 | 摄影摄像基础 | <p>1. 学习构图理论、光线知识。</p> <p>2. 摄像机使用、单反使用、手机相机使用、滤镜知识、vlog 拍摄、模板使用、收音等相关视频拍摄知识与技能。</p> <p>3. 视频与照片编辑软件的基本操作。</p> <p>4. 可以提高专业知识能力, 并为设计提供丰富多样的有价值生活素材、实践领域, 探究摄影丰富多样的表现形式。可以独立完成影片前期策划、构图、拍摄等工作。</p> | <p>素质目标: 在理论学习和实操的各个环节中, 养成认真、踏实、细心的良好习惯, 提升专业素养。培养较为完善的统筹策划能力和审美能力。</p> <p>知识目标: 了解摄影摄像相关技巧和知识点。构图、光线、滤镜等知识。了解单反相机、摄像机、手机软件、无人机拍摄原理、手段、规范、技法。熟悉各项参数的应用场景, 了解相关修图、剪辑知识。</p> <p>能力目标: 熟练操作拍摄工具, 完成高质量静态照片、动态图像的拍摄工作。熟练掌握各项拍摄参数的调整方法。基本掌握图片修饰、编辑、视频剪辑的技法。能够独立完成照片、视频项目拍摄与制作。</p> | <p>学时与学分: 第一学期开设, 2 学分, 参考学时 36</p> |
| 8 | 构成设计 | <p>1. 培养学生从理性的角度和美学、心理学的高度去研究在二维里的平面、空间的组合和构成方式, 形式美的构成法则。</p> <p>2. 培养学生的创造力、基础造型能力、形象思维能力、设计表现能力。</p> <p>3. 科学地研究立体构成的方法方面的规律及内容, 通过课堂理论讲授, 课题分析, 示范作业讲</p> | <p>素质目标: 具备理性艺术思维方法, 提高表现手段, 增强学生的空间意识, 掌握形式美的构成原理, 为学生今后在空间艺术设计造型方面打下一定基础, 提高学生设计创造能力和艺术思维能力。</p> <p>知识目标: 能掌握点、线、面的特点和性格特征, 能理解单形的造型元素关系并用点、线、面的造型元素设计构成作品。了解不同材料的</p> | <p>学时与学分: 第二学期开设, 1 学分, 参考学时 24</p> |

| 序号 | 课程名称 | 主要内容及要求 | 课程目标 | 教学要求 |
|----|--------|---|---|------|
| | | 解，让学生掌握立体构成的基本原理，认识空间造型，培养立体感觉和立体造型的构思能力。 | 特性和应用原理。 能力目标： 利用所学知识，能够绘制立体设计作品，能够利用综合工具完成立体构成实体作品。 | |
| 9 | CAD 制图 | 掌握建筑、工业品工程图、施工图等的图示方法、图示内容和识读方法，并能熟练识读施工图样，准确掌握设计意图，运用工程语言，进行有关工程方面的交流，合理地组织和指导施工。学习内容与 VR 场景、3D 场景、3D 刀具互相关联，理解相互关系。 | 素质目标： 培养学生既具有工程基础又有较高的工程文化素质，既有丰富的工程设计绘图基础知识、基本理论，又有较熟练的绘图和读图能力，还有较敏捷的灵活思维和创新意识。 知识目标： 了解 CAD 制图设计原理和软件功能，了解工程图、产品图相关理论知识。了解工业设计相关内容。 能力目标： 熟练使用 CAD 制图软件，可以独立完成工程图纸制作。图纸规范专业，可以适用于进一步开发使用，比如 3D 建模制作。 | |

②专业核心课程：

包括影视后期制作、虚拟现实技术、增强现实技术、游戏动漫原画设计、数字图像处理、3D 模型制作、动画设计与制作、插画设计、交互设计（ui 设计方向）9 门课程。

| 序号 | 课程名称 | 主要内容及要求 | 课程目标 | 教学要求 |
|----|--------|---|---|--------------------------------------|
| 1 | 影视后期制作 | 1. 学习影视编辑相关软件、行业知识、相关法规。 2. 学习影视作品前期策划、中期拍摄、后期剪辑与特效制作、末期包装。 影视特效效果较好，达到 | 素质目标： 具备较强的综合素质和统筹能力。有较高的审美能力、学习能力。作品具备较高的技术水准同时也具备较好的艺术水准。 知识目标： 学习影视编辑相关理论 | 学时与学分： 第二、三学期开设，5 学分，参考学时 152 |

| 序号 | 课程名称 | 主要内容及要求 | 课程目标 | 教学要求 |
|----|----------|---|--|---|
| | | 行业平均水平。 3. 学习成片发行等相关内容。能够独立完成影片成片制作与发布。 | 知识、行业知识、相关法规。熟悉软件、硬件参数设置。 能力目标： 熟练使用拍摄工具和后期编辑工具。能够完成影片拍摄、剪辑、编排、特效制作等内容。具备一定编导能力。可以独立完成个人影片制作。 | |
| 2 | 虚拟现实技术 | 1.虚拟现实的基本概念和术语、系统组成及应用领域 2.虚拟现实的计算机体系结构、输入输出设备, 以及有关的人的因素 3.虚拟现实的建模技术 4.应用系统开发的基本技能。 | 素质目标： 培养独立思考的能力, 为后续相关课程的学习以及从事相关工作打下良好的基础。 知识目标： 使学生了解并掌握虚拟现实的基本概念和术语、系统组成及应用领域。 能力目标： 掌握构造、交互和控制虚拟现实系统的基本方法, 培养根据给定的主题或项目建立虚拟环境的能力。 | 学时与学分： 第三学期开设, 4 学分, 参考学时 96 |
| 3 | 增强现实技术 | 课程内容包含理论和实践, 理论部分能够让学生理解 AR 技术相关理论、了解 AR 应用场景, 以及各种 AR 引擎插件, 能制作出基于图像识别的 AR 应用。 | 素质目标： 自学能力强, 紧跟技术发展的最新动态, 对工作中遇到的挫折和困难不畏惧, 能够主动寻求解决总是的方法。 知识目标： 理解 AR 技术相关理论、了解 AR 应用场景。 能力目标： 能制作出基于图像识别的 AR 应用, 能够利用移动设备开展 AR 教学。 | 学时与学分： 第四学期开设, 3 学分, 参考学时 60 |
| 4 | 游戏动漫原画设计 | 1. 学习原画历史、现状、发展知识。了解行业发展动态。 2. 学习项目策划与背景 | 素质目标： 具有较强的历史人文综合素质。对事物和概念有敏锐捕捉能力。有良好的沟通能力抗压能力。具备较高的艺术修养和 | 学时与学分： 第二、三学期开设, 5 学分, 参考学时 120 |

| 序号 | 课程名称 | 主要内容及要求 | 课程目标 | 教学要求 |
|----|---------|--|--|---|
| | | <p>世界观知识。了解行业分工，学会工种配合。</p> <p>3. 学习数位板等原画硬件设备使用、维护和软硬件协同工作技能。</p> <p>4. 学习生物结构知识。学习人物、动物、怪物、植物、道具、建筑物、场景原画设定。学习原画模板使用与创作。</p> | <p>人文底蕴。能够胜任游戏、文化传媒、动画公司的原画师职位。</p> <p>知识目标：掌握原画理论知识和创作技能。熟悉中外历史人文，了解材质表现、生物演化、人体工程学等专业知识。了解 3D 建模和贴图知识。</p> <p>能力目标：可以根据策划案和世界观设定，可以完成符合要求的原画角色、道具、场景。生物结构合理协调、道具绘制精美、场景透视合理完整、ui 风格协调有交互逻辑。符合建模要求，所设计内容符合游戏、动漫、影视行业衔接流程需要。</p> | |
| 5 | 数字图像处理 | <p>1. 学习平面设计相关理论知识和重点概念；</p> <p>2. 学习 photoshop 软件、illustrator 软件</p> <p>3. 学习矢量图绘制、位图绘制、图像修改、图像美化、logo 制作、招贴画制作、页面制作、ps 集成 adobe 全家桶应用。</p> | <p>素质目标：具有一定的平面设计项目设计能力。全面提高学生图形和图像处理的基本素质和基本技能。了解行业动态和发展趋势，可以独立完成高水平的作品。</p> <p>知识目标：掌握数字图像制作与处理的理论知识，熟悉软件快捷键和参数用图。了解行业规范与动态。</p> <p>能力目标：熟练使用数字图像处理软件进行图像处理与创作。能够独立完成数字作品修饰与创作。具备一定创新能力。</p> | <p>学时与学分： 第一学期开设，2 学分，参考学时 32</p> |
| 6 | 3D 模型制作 | <p>1. 学习 3d 建模软件。产品效果图的方法和技巧，包含三维建模、灯光、摄影机、材质、贴图、渲染输出等内容。并扩展讲解</p> | <p>素质目标：培养科学严谨的学习态度和工作作风。培养学生乐于观察、主动求知、敢于思考、不断创新的精神。培养具有较好的逻辑思维、创新能力、较强的计</p> | <p>学时与学分： 第二、三学期开设，6 学分，参考学时 156</p> |

| 序号 | 课程名称 | 主要内容及要求 | 课程目标 | 教学要求 |
|----|---------|---|--|---|
| | | <p>3D 打印技术。</p> <p>2. 学习透视原理、空间思维锻炼、坐标系、多视图、渲染插件使用、人体素模制作、人体高模制作、物体素模制作、物体高模制作、贴图绘制、材质绘制、灯光效果。</p> | <p>划、组织和协调能力。</p> <p>知识目标：掌握三维空间理论知识，具备较好空间透视思维能力。掌握 3D 软件相关知识和参数设置。</p> <p>能力目标：具备举一反三、独立思考 and 自学创作能力，能够将所学知识学以致用，根据需求创建出三维模型，能利用所学知识独立的设计与制作出三维场景。制作符合要求或想法的模型，并能导出成较高水平的渲染图。具备从事游戏 3D 模型、广告 3D 模型、动画 3D 模型制作相关工作的能力。</p> | |
| 7 | 动画设计与制作 | <p>学习内容包括动画的基础知识、计算机动画的制作流程、制作简单的位移型动画、制作简单的逐帧动画、制作文字动画、制作 3 维动画、制作特效动画、制作综合动画，讲解围绕制作各类多媒体软件项目所需的动画内容和制作形式。</p> | <p>素质目标：养成良好的团队合作、组织协调、有效沟通的习惯；具有爱岗敬业精神、团队协作精神和创新精神；养成保护知识产权、服务用户的意识；强化工作计划的重要性，养成良好严谨的工作习惯。</p> <p>知识目标：能说出二维、三维动画的工作原理与特点；熟悉动画制作软件的工作界面；了解动画制作流程。了解生物结构、运动形态。熟悉机械结构运作规律和逻辑。</p> <p>能力目标：能熟练掌握二维、三维动画制作软件的使用技巧。能够独立完成生物体多种运动动画效果；能够独立完成机械结构运作动画效果；能够制作综合元素较多的动画成片。</p> | <p>学时与学分： 第三、四学期开设，5 学分，参考学时 140</p> |

| 序号 | 课程名称 | 主要内容及要求 | 课程目标 | 教学要求 |
|----|--------------|--|--|-------------------------------------|
| 8 | 插画设计 | 学习插画历史、现状、发展知识。了解行业发展动态。学习项目策划与背景世界观知识。学习数位板等原画硬件设备使用、维护和软硬件协同工作技能。学习图案绘制、概括、色彩搭配。学习人体、动物、植物结构知识，学习构图知识。学习独立创作、合作创作相关知识。学习插画绘制技法，学习中式、欧式、日式等多种画面风格，学习不同民族、种族图案风格特征。 | <p>素质目标：本门课程综合性较强，要求学生较强的手绘能力同时还要求学生掌握计算机辅助创作软件的使用。需要较强的综合艺术素养，对学生的知识面、创新能力有较高要求。</p> <p>知识目标：掌握插画制作的相关知识，了解行业动态，了解传统文化、风土人情和流行文化。了解生物工程学、风景绘制、道具绘制等相关知识。</p> <p>能力目标：学生需能独立完成不同历史背景、不同文化体系、各种现实存在与想象事物的插画创作。能力可以胜任出版机构、文创公司、广告公司的插画师岗位。也可有能力作为自由职业插画师，能完成独立外包项目。</p> | 学时与学分： 第四学期开设，2学分，参考学时 36 |
| 9 | 交互设计（ui设计方向） | <p>1. web 界面设计, 网页的界面设计是 web 界面的核心内容。</p> <p>2. 移动界面设计, 移动设备界面设计模块的内容是整个课程的核心。其中包括系统 ui 交互设计、软件应用 ui 交互设计、游戏 ui 交互设计。</p> <p>3. 学习交互设计知识、交互逻辑学、ui 设计理论与技能、动效软件、设备匹配、心理学、色彩应用、人体工程学、行业动态、</p> | <p>素质目标：对知识进行积累，培养自己对美的感受能力，同时了解人机交互逻辑，不断体会新的交互体验，在设计时才能触类旁通。本门课程前瞻性较强，需要学生们有较强的跟进意识、创新意识。</p> <p>知识目标：全面了解 UI 设计的发展过程、近年移动设备发展、设计的基本原则等方面的知识，让学生掌握 UI 设计的表现方法和制作技能，提高学生设计审美能力。</p> <p>能力目标：能够掌握 ui 设计技能、</p> | 第四学期开设，3 学分，参考学时 40 |

| 序号 | 课程名称 | 主要内容及要求 | 课程目标 | 教学要求 |
|----|------|-----------|--|------|
| | | 岗位分工衔接知识。 | 动效制作技能、交互策划与呈现。 拥有多平台、多终端、多应用的 ui 设计能力。胜任互联网公司的 ui 设计、交互设计岗位。 | |

③专业拓展课程

包括传播学与设计心理学、书法、排版应用、雕塑造型 4 门课程。

| 序号 | 课程名称 | 主要内容及要求 | 课程目标 | 教学要求 |
|----|-----------|--|--|--------------------------------------|
| 1 | 传播学与设计心理学 | 学习传播理论、传播媒介、心理学、设计理论、营销学、色彩心理学、构图学、新媒体、直播号制作、公众号制作。 | 素质目标： 可以将设计知识与传播学有机结合，具备设计能力和艺术素养同时，也具备一定传播学与心理学素质，综合能力较强。 知识目标： 掌握当代传播学相关知识、心理学相关知识。 能力目标： 将传播学与心理学知识融会贯通到设计当中，能够在设计之初、之中、之后都体现出全方位的考量。作为设计师完成设计作品同时，掌握包装营销知识，提升设计品位与受众接受度，提高产品价值。 | 学时与学分： 第四学期开设，2 学分，参考学时 40 |
| 2 | 书法 | 1. 掌握执笔、运笔方法和字体笔画、结构特点，书体特征，读帖方法和临帖方法，如看笔迹，悟其运笔过程，看结体悟其组合规律。 2. 在书法学习中，养成良好规范的书写姿势和执笔姿势 | 素质目标： 有较高的艺术涵养和传统文化素养。有一定文字创作能力和品鉴水准。 知识目标： 了解笔、墨、纸、砚文房四宝的文化价值，书法起源和发展史，掌握书法用笔以及结构规律。了解书法的大致种类的传承脉络。 能力目标： 熟练使用书法创作工具，能够完成简单的书法作品创 | 学时与学分： 第四学期开设，2 学分，参考学时 36 |

| 序号 | 课程名称 | 主要内容及要求 | 课程目标 | 教学要求 |
|----|------|--|---|---|
| | | | 作。具备组织出较好的文本内容能力。 | |
| 3 | 排版应用 | 学习出版印刷理论、纸质排版设计、电子媒体排版设计、排版软件入门、图像绘制、字体应用、表格制作、排版展示设计。 | <p>素质目标：具备较高的审美能力和艺术素养。能够分辨版面设计中的优劣情况。对于设计有自己较为成熟和独到的理解。</p> <p>知识目标：掌握排版设计相关知识、设计技巧、排版软件、不同媒介排版特点。</p> <p>能力目标：较为熟练地使用排版工具，能够完成较为成熟、精美的排版作品。服务于自己的毕业创作和简历制作。排版技能达到出版发行行业要求。能够从事排版设计、排版制作相关工作。</p> | <p>学时与学分： 第三学期开设，2学分，参考学时 36</p> |
| 4 | 雕塑造型 | 掌握雕塑人物、风俗表现等基本知识及基本技能。包括泥塑与雕塑的临摹、写生与创作课程，泥塑与雕塑硬质材料基础与创作实践课程。 | <p>素质目标：提高学生的审美鉴赏、创造能力。提高动手能力和空间思维能力。提高学生对传统艺术的理解与传承。</p> <p>知识目标：了解雕塑艺术的历史传承；了解雕塑的相关知识；了解雕塑工具的使用。</p> <p>能力目标：熟练使用雕塑工具、原料进行静物、生物创作。具备雕塑写生能力和原创能力。能够完成独立的雕塑作品。</p> | <p>学时与学分： 第四学期开设，2学分，参考学时 48</p> |

(3) 专业选修课程

包括视觉艺术欣赏、传统文化与艺术设计两门课。

| 序号 | 课程名称 | 主要内容及要求 | 课程目标 | 教学要求 |
|----|------|--------------------------|--|--------------------------------|
| 1 | 视觉艺术 | 1. 学习艺术鉴赏、影视鉴赏、自媒体分析、经典解 | <p>素质目标：培养具有行业前沿眼光的视觉工作者。具备视觉作品制作</p> | <p>学时与学分： 第四学期开</p> |

| 序号 | 课程名称 | 主要内容及要求 | 课程目标 | 教学要求 |
|----|-----------|---|--|-----------------------------------|
| | 欣赏 | 析、视觉硬件发展史相关知识。 2. 脚本思路、设计语言、风格探讨、流行趋势、静态视觉艺术、动态视觉艺术、综合艺术体、人工智能在视觉领域发展与应用。 | 理论知识同时，更具有创新新和开拓精神。胜任时代发展出现的新型视觉艺术相关岗位。具备推动行业发展的潜在能力。 知识目标： 了解艺术鉴赏、专业创作手段、专业设计语言等相关知识。对不同时期艺术风格特点和当下流行趋势有一定了解和认知。 能力目标： 具备一定鉴赏能力、作品分析能力、文字创作能力和编导能力。能够独立完成一些作品解读文案、视频制作。能够客观、公正、全面的解读艺术作品。 | 设，2 学分，参考学时 54 |
| 2 | 传统文化与艺术设计 | 1. 学习优秀中国传统文化、中国美术史、中国设计史、传统图案知识、民族风格设计、非物质文化遗产学习、文创产品制作、地方特色设计与制作。 2. 能够将过得设计、当下的设计与文化的影响相联系。适当总结其中的关系。结合当下的设计应用，能够将传统文化有机的融入到设计当中。 | 素质目标： 掌握传统文化知识，对传统文化感兴趣、深了解、有较强审美能力、思维开阔、有创新能力。可以将传统文化内容通过再创作，用现代媒介和方式展示出来，成为弘扬民族文化的推动者。 知识目标： 学习优秀中国传统文化、中国美术史、中国设计史、传统图案知识、民族风格设计、非物质文化遗产学习、文创产品制作、地方特色设计与制作等知识。学习设计与文化的关系。 能力目标： 能够将传统文化和谐的融入与自己的当代设计当中。使作品能够体现文化传承同时，也符合当代流行趋势。 | 学时与学分： 第四学期开设，2 学分，参考学时 40 |

(4) 实践性教学环节

主要包括实验、实训、跟岗实习、顶岗实习、社会实践等。实验实训可

在校内实验实训室、校外实训基地等开展完成；社会实践、跟岗实习、顶岗实习由学校组织，可在具有相关资质的数字媒体艺术设计相关企业开展完成。实训实习既是实践性教学，也是专业课教学的重要内容，应注重理论与实践一体化教学。要严格执行《职业学校学生实习管理规定》和《职业院校专业顶岗实习标准》要求。

4. 学时安排

总学时一般为 2780 学时。理论学时 911，实践学时 1871，实践学时占总学时的 67%；公共基础课（必修和选修）780，占总学时的 27%。公共选修课、专业选修课和专业拓展课共计 264 学时，占总学时 10%。

七、教学进程总体安排

| 课程类型 | 序号 | 课程代码 | 课程名称 | 考核评价 | | 学时学分 | | | 学期周数与周学时 | | | | | | | |
|-------|----|----------|----------------------|--------|--------|---------|----------|----------|----------|------|---|------|---|------|---|--|
| | | | | 考 试 | 考 查 | 总学 时 | 理论 教学 | 实践 教学 | 学 分 | 第一学年 | | 第二学年 | | 第三学年 | | |
| | | | | | | | | | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | |
| 公共必修课 | 1 | JC010001 | 军事训练 | | √ | 112 | 0 | 112 | 2 | 56/周 | | | | | | |
| | 2 | JC010002 | 军事理论及国防教育 | | √ | 32 | 32 | 0 | 2 | 2 | | | | | | |
| | 3 | JC010003 | 思想道德与法治 1 | √ | | 32 | 24 | 8 | 1.5 | 2 | | | | | | |
| | 4 | JC010004 | 思想道德与法治 2 | √ | | 36 | 28 | 8 | 1.5 | 2 | | | | | | |
| | 5 | JC010046 | 习近平新时代中国特色社会主义思想概论 | | √ | 48 | 36 | 12 | 3 | | | 3 | | | | |
| | 6 | JC010005 | 毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论 | | √ | 36 | 24 | 12 | 2 | | | | 2 | | | |
| | 7 | JC010007 | 体育 1 | | √ | 32 | 16 | 16 | 1 | 2 | | | | | | |
| | 8 | JC010 | 体育 2 | | √ | 36 | 16 | 20 | 1 | 2 | | | | | | |

| | | | | | | | | | | | | | | |
|-------|----|----------|---------------------|--|---|-----|-----|-----|------|----------|------|------|------|------|
| | | 008 | | | | | | | | | | | | |
| | 9 | JC010009 | 体育 3 | | √ | 36 | 16 | 20 | 1 | | | 2 | | |
| | 10 | JC010013 | 大学生心理健康教育 | | √ | 32 | 14 | 18 | 2 | 2 | | | | |
| | 11 | JC010014 | 信息技术基础 | | √ | 48 | 12 | 36 | 4 | 3 | | | | |
| | 12 | JC010015 | 中华优秀传统文化 | | √ | 36 | 28 | 8 | 2 | | 2 | | | |
| | 13 | JC010016 | 大学生职业发展与就业指导/创新创业教育 | | √ | 36 | 30 | 6 | 2 | | | 1 | 1 | |
| | 14 | JC010018 | 公共艺术(美育) | | √ | 32 | 28 | 4 | 2 | 2 | | | | |
| | 15 | JC010019 | 安全教育 | | √ | 24 | 24 | 0 | 1.5 | 4 班会 | 4 班会 | 4 班会 | 4 班会 | 4 班会 |
| | 16 | JC010020 | 劳动教育 | | √ | 16 | 6 | 10 | 2 | 4 课时 | 4 课时 | 4 课时 | 4 课时 | |
| | 17 | JC010021 | 健康教育 | | √ | 16 | 14 | 2 | 2 | 4 课时 | 4 课时 | 4 课时 | 4 课时 | |
| | 18 | JC010022 | 形势与政策 | | √ | 32 | 32 | 0 | 1 | 8 讲座 | 8 讲座 | 8 讲座 | 8 讲座 | |
| | 19 | JC010023 | 党史国史 | | √ | 16 | 16 | 0 | 1 | 4 讲座 | 4 讲座 | 4 讲座 | 4 讲座 | |
| | 20 | JC010038 | 大学英语 1 | | √ | 32 | 32 | 0 | 2 | 2 | | | | |
| | | JC010039 | 大学英语 2 | | √ | 36 | 36 | 0 | 2 | | 2 | | | |
| | | | 小计 | | | 756 | 464 | 292 | 37.5 | | | | | |
| 公共选修课 | 1 | JC010024 | 普通话 | | √ | 36 | 36 | 0 | 1 | | | 2 | | |
| | | | 小计 | | | 36 | 36 | 0 | 1 | | | | | |
| 专业基础课 | 1 | YS412001 | 设计素描与色彩 | | √ | 60 | 20 | 40 | 3 | 12 (5 周) | | | | |
| | 2 | YS412002 | 中国画 | | √ | 36 | 10 | 26 | 2 | 12 (3 周) | | | | |
| | 3 | YS412003 | 多媒体制作与应用 | | √ | 36 | 8 | 28 | 2 | 12 (3 周) | | | | |

| | | | | | | | | | | | | | | | | |
|-------|----|----------|------------|---|---|-----|-----|-----|----|--------|-----------------|--------|----------|--|--|--|
| | 4 | YS412004 | 展示设计(文创方向) | | √ | 36 | 8 | 28 | 2 | 12(3周) | | | | | | |
| | 5 | YS412005 | 世界现代设计史 | √ | | 38 | 36 | 2 | 2 | | 2 | | | | | |
| | 6 | YS412006 | 风景速写与写生1 | | √ | 108 | 10 | 98 | 6 | | 12(2周)+28(3周下乡) | | | | | |
| | 7 | YS412007 | 风景速写与写生2 | | √ | 84 | 10 | 74 | 4 | | | | 28(3周下乡) | | | |
| | 8 | YS412008 | 摄影摄像基础 | | √ | 48 | 12 | 36 | 2 | 12(3周) | | | | | | |
| | 9 | YS412009 | 构成设计 | | √ | 24 | 6 | 18 | 1 | | 12(2周) | | | | | |
| | 10 | YS412010 | CAD制图 | | √ | 24 | 6 | 18 | 1 | | 12(2周) | | | | | |
| | | | 小计 | | | 494 | 126 | 368 | 25 | | | | | | | |
| 专业核心课 | 1 | YS412011 | 数字图像处理 | | √ | 48 | 16 | 32 | 3 | 12(2周) | | | | | | |
| | 2 | YS412012 | 3D模型制作1 | | √ | 72 | 20 | 52 | 4 | | 12(6周) | | | | | |
| | 3 | YS412013 | 3D模型制作2 | | √ | 84 | 20 | 64 | 4 | | | 12(7周) | | | | |
| | 4 | YS412014 | 影视后期制作1 | | √ | 54 | 18 | 38 | 3 | | 3 | | | | | |
| | 5 | YS412015 | 影视后期制作2 | | √ | 72 | 18 | 54 | 4 | | | 4 | | | | |
| | 6 | YS412016 | 游戏动漫原画设计1 | | √ | 54 | 10 | 44 | 3 | | 3 | | | | | |
| | 7 | YS412017 | 游戏动漫原画设计2 | | √ | 54 | 10 | 44 | 3 | | | | 3 | | | |
| | 8 | YS412018 | 动画设计与制作1 | | √ | 72 | 20 | 52 | 4 | | | 4 | | | | |
| | 9 | YS412019 | 动画设计与制作2 | | √ | 36 | 10 | 26 | 2 | | | | 2 | | | |
| | 10 | YS412020 | 虚拟现实技术 | | √ | 72 | 20 | 52 | 4 | | | 12(6周) | | | | |
| | 11 | YS412021 | 增强现实技术 | | √ | 48 | 18 | 30 | 2 | | | | 12(4周) | | | |

| | | | | | | | | | | | | | | | | |
|--|----|----------|---------------|----|---|------|-----|------|-------|----|----|---------|---------|--|----|--|
| | 12 | YS412022 | 插画设计 | | √ | 24 | 10 | 14 | 1 | | | | 12 (2周) | | | |
| | 13 | YS412023 | 交互设计 (ui设计方向) | | √ | 36 | 9 | 27 | 2 | | | | 2 | | | |
| | | | 小计 | | | 726 | 199 | 529 | 39 | | | | | | | |
| 专业拓展课 | 1 | YS412024 | 传播学与设计心理学 | √ | | 18 | 18 | 0 | 1 | | | | 1 | | | |
| | 2 | YS412025 | 书法 | | √ | 48 | 10 | 38 | 3 | | | | 12 (4周) | | | |
| | 3 | YS412026 | 排版应用 | | √ | 60 | 30 | 30 | 3 | | | 12 (5周) | | | | |
| | 4 | YS412027 | 雕塑造型 | | √ | 48 | 10 | 38 | 3 | | | | 12 (4周) | | | |
| | | | | 小计 | | | 174 | 68 | 106 | 10 | | | | | | |
| 专业选修课 | 1 | YS400001 | 视觉艺术欣赏 | | √ | 36 | 36 | 0 | 2 | | | | 2 | | | |
| | 2 | YS400002 | 传统文化与艺术设计 | | √ | 18 | 18 | 0 | 1 | | | | 1 | | | |
| | | | 小计 | | | 54 | 54 | 0 | 3 | | | | | | | |
| 实习 | 1 | YS411001 | 专业综合实训 | | √ | 96 | 0 | 96 | 5 | | | | | | 24 | |
| | 2 | YS411002 | 专业实习 | | √ | 480 | 0 | 480 | 26 | | | | | | 24 | |
| | | | 小计 | | | 576 | 0 | 576 | 31 | | | | | | | |
| 总学时及周学时数 | | | | | | 2810 | 893 | 1919 | 149.5 | 27 | 28 | 26 | 28 | | | |
| 开设门数 | | | | | | 46 | | | | 18 | 16 | 14 | 18 | | | |
| 授课周数：第一学期 16、第二学期、第三、第四学期 18 周，每学期均机动 1 周，考试 1 周。 专业课中阶段课为周二、周三、周四上午四节，每周 12 节。 | | | | | | | | | | | | | | | | |

八、实施保障

(一) 人才培养方案管理与实施保障

通过建设数字媒体艺术设计专业建设指导委员会实现人才培养方案的管理与实施。主要包括建设校内外实训基地，努力构建双

师结构教学团队，制定管理制度，建设完善教学配套资料，搭建院校合作平台，构建教学运行过程管理及质量监控体系，完善教学管理组织，强化课堂教学质量管理，以此有力的保证人才培养方案的实施。

（二）师资队伍保障（对专兼职教师的数量、结构、素质等提出有关要求。）

1. 队伍结构

学生数与本专业专任教师数比例不高于 25:1，双师素质教师占专业教师比一般不低于 70%，专任教师队伍要考虑职称、年龄，形成合理的梯队结构。进一步提高硕士研究生所占比重。

2. 专任教师

具有高校教师资格和本专业领域有关证书；有理想信念、有道德情操、有扎实学识、有敬业精神；具有数字媒体艺术设计及相关专业本科及以上学历；具有扎实的专业理论知识和造型能力、实践能力；具有较强信息化教学能力，能够开展课程教学改革和教学研究、专业创研能力；每 5 年累计不少于 6 个月的企业实践经历。

3. 专业带头人

原则上应具有副高及以上职称，能够较好地把握国内外数字媒体艺术设计行业、专业发展，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需求实际，教学设计、专业创研能力强，组织开展教科研工作能力强，在本区域或本领域具有一定的专业影响力。

4. 兼职教师

通过聘请本地区、本行业具有丰富实践经验并具有中、高级技术职称的技术或管理骨干担任兼职教师，并使其全方位参与学校各项教学工作，既优化了师资队伍结构，又强化了教学活动的职业性、适应性和开放性。主要从数字科技、文化传媒、艺术设计行业、企业中聘任，具备良好的思想政治素质、职业道德和工匠精神，具有扎实的数字媒体艺术设计专业知识和丰富的创作经验，能承担专业课程教学、实习实训指导和学生职业发展规划指导等教学任务。

（三）教学设施保障

主要包括能够满足正常的课程教学、实习实训所需的校内专业教室、实训室和校外实训基地。

1. 校内教室基本条件

教室需满足光线充足、稳定；多媒体设备与网络覆盖，并具有网络安全防护措施；两个或以上安全出口；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。

教室分为公共基础课教室和专业基础课教室，其中公共基础课教室和专业基础课教室每班 1 间。公共基础课教室配有对应学生数量的课桌椅、多媒体电子黑板（白板）、宽带网络、音响。满足公共基础课和艺术理论课的上课需要。专业基础课教室每间配有电子黑板、创作台、画架 50 幅、画板 50 张、凳子 50 把、写生教具（静物台、射灯、辅助灯、静物、模特椅等）多组。满足设计素描、设计色彩、中国画、构成设计、书法等专业基础课程上课和实训需要。

2. 校内实训室基本要求

数字媒体艺术设计专业职业能力培养为目标，配有对应不同设计岗位的专业实训室。模拟设计、制作工艺流程，与企业合作，建设校内数字艺术设计工作室，采用市场化运作，创造仿真职业情境、营造职业氛围，建成为围绕数字媒体艺术设计为中心的专业教学、职业培训和技术服务为一体、考核体系完备的实训基地。

实训室基本条件

(1) 专业计算机实训室（设计工作站）：

两间计算机实训室，一间配有专业级美术设计工作站 35 台、模拟工位 42 个、千兆 wifi、高清投影仪、幕布、设计类软件（3dmax、Adobe 全家桶、CAD 等）。一间配置 40 台高配置工作站、40 个模拟工位、高清投影仪、幕布、千兆 wifi、设计类软件。满足 3D、动画、影视后期、数字图像处理、原画设计、交互设计、排版应用等专业课程的学习与项目实训。

(2) 专业基础实训室（素描、色彩、手绘图等）

美术教室应配备石膏像、陶器、瓷器等各种静物及衬布与背景布等材料，静物台、静物灯、射灯（每 15 人 1 套），每套射灯包括主射灯 1 个、辅助灯 2 个，可调节灯架，反射式灯罩等，凳子等家具与陈设，画架、画板、画框等面具，多媒体计算机与投影设备，放置相关器材的储藏柜，环境设置符合相关要求；用于设计基础素描、绘画色彩等课程教学与实训。

(3) 多媒体录播室

配有高性能专业采录播一体机、跟踪摄像机 5 组、混音设备一套、多媒体白板、校园直播平台、无线麦克两组、高清便携摄像机 2 台、三脚架 3 组、独立桌椅 20 组。满足视频录制、前期制作实训内容和教师录课等需要。

用于雕塑、文创产品制作、3D 等课程的教学与实训。

(4) VR 虚拟现实实训室

配有专业 VR 头显设备、触摸大屏显示器、VR 数据手套、定位器、万向行动平台、专业工作站、高清摄像机、实训桌椅等。满足 3d、动画制作、影视后期等课程教学与实训。

(5) 摄影摄像实训室

配备单反相机、高清摄像机、摄影灯、抠像幕布、摇臂、工作台、模特椅子、静物台、反光板、防潮箱、模型静物、射灯、高清投影设备、宽带网络、便携工作站等，满足摄影摄像、广告制作等课程实训需要。

(6) 文创实训室

配备微电脑电窑、压泥机、无尘喷釉机、工作台、拉坯机、转盘、板盘、陶泥、瓷泥、干燥坯架、泥搭子、铁尖刀、木拍子、喷水壶、保湿箱等，用于文创产品开发等课程的教学与实训。

(7) 书法临摹实训室

配备专用多功能书画拷贝桌、高清拷贝台、高清复制画、工作台等，满足书法、中国画课程教学与实训需要。

(9) 教学资源库

存放纸质教学资料数百份；教学静物上百组；多功能置物架、巨幅磁性画板、写生工具、可移动油画架、石膏像等多种教学用具。满足专业基础课教学与实训需要。

(10) 艺术展厅

用以所有艺术专业的艺术作品、数字设计作品展览、陈列、社会实践成果展示、企业宣讲、行业交流等活动。

3. 校外实训基地基本要求

在现有的校外实习、写生基地基础上，根据学校的办学规模，扩大开辟校外实习基地范围。具有稳定的校外实习基地，能提供数字媒体艺术设计专业相关实习岗位，可接纳大约 50 名学生实习；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；有明确的管理人员、指导教师的职责、建立健全各项管理制度，有保证实习学生日常工作、学习、生活的安全、保险保障，实训设施齐备、实训条件充分，完全满足学生顺利完成实训教学任务。

4. 支持信息化教学方面的基本要求

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。学院已接通学习通管理平台，学生端全覆盖。已做到线上考试、线上监考、线上互动、线上教学、数据汇总与分析、资源共享与下载等诸多内容。并引导鼓励教师在多个平台建立和开发并信息化教学资源、教学平台，提供云端学习机会和多种互动形式，7x24 小时的不间断数据更新，充分发挥信息化优势，创新教学方法、提升教学效果。

(四) 教学资源

1. 教材选用基本要求

按照国家规定选用优质教材，禁止不合格的教材进入课堂。学校应建立由专业教师、行业专家和教研人员等参与的教材选用机构，完善教材选用制度，经过规范程序择优选用教材。由于行业发展迅猛，需定期更新教材。

2. 课程选用基本要求

以创建精品课程为出发点，大力推进课程建设。

(1) 全面推进数字媒体艺术设计专业教学发展，注重精品课程的建设，将已经积累的建设省级精品课经验为指导，利用信息化环境赋能教学，加强主干课程教材建设，教学内容与课程体系改革创新，精品课程教学内容要体现现代教育理念和时代要求，积极整合优秀教学资源，以项目任务为教学单元努力创新实践。

(2) 注重自编教材及示范作品图库的建设。核心课程应选用国内优秀艺术教材与示范作品，选择具有针对性的，能反映专业高度的高质量的数字艺术作品。鼓励挖掘地方特色和行业进程，自编特色教材，促进教学内容不断更新、与时俱进。

(3) 注重使用现代化的教学方法与手段。精品课程相关的课程教学大纲、教案、课外作业、作业点评指导、参考作品、相关文献等要逐步上网开放，实现院内优质资源共享。

3. 数字媒体艺术设计专业图书文献配备要求：

图书文献配备能满足人才培养、专业建设、教科研等工作的需

要，方便师生查询、借阅。专业类图书文献主要包括：涵盖艺术理论、设计史、美术基础、人体结构、透视学、影视特效、插画设计、原画制作、中外建筑系列、广告设计与制作、文创开发、虚拟现实、园林景观等，还应该有各类职业资格证书考试的辅导用书、行业规范用书等。有满足本专业师生需要的电子图书、期刊、在线文献检索等电子阅览资源和设备。

4. 数字资源配备选用基本要求：

要紧紧贴合教学适用性、实用性、专业性，根据核心课程的建设需求，开发相应的教学资源库，建设配备与本专业有关的音视频素材、教学课件、教学动画、三维场景、知识点软件、微课程、数字化教学案例库、虚拟仿真软件、数字教材等专业教学资源库。种类丰富、形式多样、使用便捷、动态更新、满足教学，使教学资源覆盖全部教学内容，充分利用信息化手段，提高教学质量，高标准建设教学资源库。

（五）教学方法

因课程不同教学方法可灵活采用不同形式，如：讲授法、示范教学法、讨论教学法、探究式教学法等。但原则上要以教师为主导，以学生为主体，数字媒体艺术设计专业教学必须坚持的原则——循序渐进的原则，理论知识与实践活动相结合，高职院校的艺术设计教学中比较注重学生动手能力培养，涉及到的组织活动较多，作为高职院校的专业老师，只有具备较强的组织能力、良好的专业示范操作能力、沟通能力，才能确保教学活动的有序有效进行。

（六）学习评价

应对知识、技能、态度三个方面进行综合评价，要重视目标考核，也要重视过程考核，要不断完善和改革考核评价方法，建立多元化的考核评价机制，既要全面、客观、公正评价学生，也要通过考核促进师资队伍建设和课程改革。建立科学合理的考核模式。将学生的理论知识、实践能力与综合素质作为考试考核目标，积极开展考试内容改革，建立科学合理的考评体系，全面客观地反映学生学习业绩，从而引导学生自主学习，不断探索，提高自身综合运用知识的能力和创新能力。

1. 必修课考核分考试和考查两种。考试课要求在期中、期末的规定的时间内进行，考查可在平时教学过程中安排。

理论课程考核平时成绩原则上占总成绩比例不少于 40%，平时成绩包括：学习态度、作业完成情况、课堂提问、阶段测试、实验、实训等。

2. 专业技能考核：基础技能综合实训、设计史知识、软件操作技能、实际设计能力、成图（成片）实际质量、通过学校组织的专业实践技能考核，成绩单列。

3. 强化企业实习、下乡写生教学实训、毕业设计（作品及论文）等实践性教学环节的全过程管理与考核评价，实习由学校、实习单位带教教师做出综合评价。学生的每次实习都要有指导老师进行考核评定。企业实习、下乡写生教学实训、毕业设计，实习结束，要求学生结合实践，都要独立撰写一篇 3000 字左右的（下乡写生实践、学生实习）报告、企业实习报告、提交毕业设计（作品及论文）。

(七)质量管理、教学监督与评价机制保障

教学质量是学校的生命线，努力提高教学质量是学校永恒的主题，为促数字媒体艺术设计专业教学质量的提高，建立对教学质量有效的评价、监控和保障机制，制定教学质量评价监控保障体系。

1. 评价监控的原则

- (1) 学生民主测评与同行评议相结合；
- (2) 系（部）领导评议与主管部门领导评议相结合；
- (3) 各项测评与教学过程考核相结合；
- (4) 测评、教学质量与教研科研水平相结合。

2. 评价监控的内容与分值

- | | |
|----------------|------|
| (1) 学生民主测评机制 | 45 分 |
| (2) 同行评议机制 | 10 分 |
| (3) 系（部）领导评议机制 | 10 分 |
| (4) 教学过程考核 | 15 分 |
| (5) 教研、科研成果评价 | 5 分 |
| (6) 其他项目考核 | 15 分 |

3. 评价监控的方式与计分方法

(1) 学生民主测评方式与计分方法

①每学期由教务处和督导室牵头、学生处配合，组织学生对每位任课教师的教学情况进行民主测评，参加测评的人数不得低于班级人数的 50%，尽可能让全班学生参与测评。

②学生民主测评表由教务处和督导室组织人员进行统计，统计出

每位任课教师的学生民主测评的平均分，教务处组织的学生民主测评权重系数为该项分值的 0.6，督导室组织的学生民主测评权重系数为该项分值的 0.4。

③教务处组织的学生民主测评计分方法为：

$(\text{全学年学生民主测评平均分} - 55 \text{ 分}) \times 0.6。$

④督导室组织的教学反馈计分方法为：

$(\text{全学年学生反馈平均分} - 55 \text{ 分}) \times 0.4。$

(2) 同行评议的方式与计分方法

①同行评议总分为 10 分，其中教研室主任对本教研室教师（含教研室主任）评议占 5 分，教研室教师互评占 5 分。

②同行评议中的“同行”一般指同一教研室教师。

③同行评议采取按被评议人在本学年中德、勤、绩、能四个方面综合评议的方法进行，分为优、良、中、差四个等级，每个等级赋予分值，分别占 5、4、3、2 分。

④同一教研室每人填写一张评议表，对每个教师德、勤、绩、能四个方面进行综合评价；教研室主任对本教研室每个教师德、勤、绩、能四个方面进行综合评价，填写评议表。评价力求实事求是，客观公正。

⑤系（部）考核小组对同行评议测评表进行统计，计算出每位教师的同行评议平均分及教研室主任综合评议分，将两项评议结果分别报教务处。

(3) 系（部）领导评议总分为 10 分，系（部）领导对每个教师

德、勤、绩、能四个方面进行综合评价，填写一张评议表报教务处。

（4）教学过程考核的方式

系（部）、教务处、人事部门对教师上课出勤、政治业务学习、系（部）和学校会议、讲座、报告出席情况进行考核。

教务处、教学督导室、系（部）对教师教学常规工作进行抽查和定期检查记录。

（4）教研科研成果评价方式与计分方法

①教研科研成果评价总分为 5 分；

②教研科研成果分为论文、教材和课题三个方面，计分方法：课题占 2 分，论文占 2 分，教材占 1 分。

九、毕业要求

本专业根据国家有关规定、专业培养目标和培养规格，学生必须按培养方案的要求在校期间修读完成各类课程和实践环节规定的最低学分，并完成相应的课外安排内容，总学分达到 140 学分，结合专业实际组织毕业考试（考核），必需完成撰写实习报告、提交专业论文、提交专业创作成果，并获取本专业相应的职业资格证书至少 1 个。

（一）撰写毕业实习报告

明确专业属性：数字媒体艺术设计专业是指本专业培养德、智、体、美全面发展，具有良好职业道德、人文素养和艺术素养，熟悉数字媒体艺术设计基本理论知识，具备较强的数字作品设计与制作能力，从事数字媒体艺术设计以及管理工作的高素质技术技能人才。毕业实习是教学计划中重要的实践环节之一，是学生在完成所有规定的

课程学习任务之后进行的一次社会实践和调查活动。毕业实习期间要求学生结合毕业实践，独立撰写一篇 3000 字左右的实习报告。

（二）提交专业论文

专业论文应在老师的指导下独立完成。论文一般来源于应用课题或现实问题，有明确的行业背景和应用价值，具有一定深度和工作量，体现综合运用科学理论、方法和技术解决问题的能力。论文内容可以是对毕业作品创作实践所进行的理论思考的全面阐释，可以是对毕业作品创作所进行的理论思考，也可以是对毕业作品创作所进行的实践总结和创作体会等。论文要求主题突出、论点鲜明、论据充分、结构严谨、词句精练、条理分明，字数不得少于 3000 字

（三）提交专业创作成果

1. 创作范围

包括 3D 作品渲染套图、VR 作品、AR 作品、插画套图设计、视频短片、原画套图设计、动画短片、文创整套产品、展示设计方案。

2. 成果要求

3D 作品渲染套图、插画套图设计、原画套图设计、AR 作品要求个人独立完成。套图作品为系列作品，符合创作主题，杜绝抄袭，均为原创。3D 作品、原画作品必须提供三视图。附设计说明或设计创作体会心得（必须是学生本人独立完成的内容，并有详实的设计过程记录）。形态可为二维、三维及综合形态。VR 作品、视频短片、动画短片、文创整套产品可多人组队共同创作，必须明确分工、责任。有完整的实施方案和设计说明。

3. 创作展览

作品创作展可单独展出或联合展出，应体现完整的设计意图与一定的理论思考。完成的设计应包括相关的调研、分析、规划、设计、说明与总结材料等。展板要求整洁大方、内容完整清晰、构成和色彩关系好。模型、雕塑、工艺品等制作精细，空间组织布局恰当、比例关系好。还可结合计算机和软件技术等推出新的展览形态。

十、附录：

附 1：阳泉职业技术学院教学进程调整审批表

| | | | |
|--------------------|---------------------|-----|--|
| 申请系部 | | 申请人 | |
| 调整类别(请在所选内容后打√) | 计划调整、课表调整（三周及以上）、其他 | | |
| 申请内容及原因 | | | |
| 专业（或课程）负责人 审核意见 | 签字： 年 月 日 | | |
| 系（部）负责人 审核意见 | 签字： 年 月 日 | | |
| 教务处负责人 审核意见 | 签字： 年 月 日 | | |
| 主管院长 意见 | 签字： 年 月 日 | | |
| 备 注 | | | |

附件 2：数字媒体艺术设计专业建设指导委员会名单

(人才培养方案编写人员)

| 任职 | 姓名 | 单位 | 职务及职称 | 备注 |
|----|-----|--------------|-----------|-------------|
| 主任 | 祁培忠 | 阳泉职业技术学院 | 系部负责人、副教授 | 学院教师 |
| 委员 | 窦文华 | 阳泉职业技术学院 | 教研室主任 | 学院教师 |
| 委员 | 王成龙 | 阳泉职业技术学院 | 专业教师 | 学院教师 |
| 委员 | 张苗苗 | 阳泉职业技术学院 | 专业教师 | 学院教师 |
| 委员 | 周凡 | 阳泉职业技术学院 | 专业教师 | 学院教师 |
| 委员 | 董利明 | 阳泉升瑞文化传媒有限公司 | 总经理、行业专家 | 企业家 |
| 委员 | 潘瑞建 | 阳泉广播电视台 | 艺术总监 | 行业专家 |
| 委员 | 蹇桂林 | 阳泉高等师范专科学校 | 美术系主任、副教授 | 市域高校行业专家 |
| 委员 | 史新华 | 杭州元启艺术设计有限公司 | 艺术设计专家 | 企业家、优秀毕业生代表 |

附件 3：编制参考依据

- (1) 国务院关于印发《国家职业教育改革实施方案的通知》(国发【2019】4号)
- (2) 教育部职成司印发的《高等职业学校专业教学标准》
- (3) 教育部关于印发《高等学校体育工作基本标准》的通知(教体艺【2014】4号)
- (4) 教育部、中央军委国防动员部教体艺【2019】1号文件
- (5) 教育部《关于组织做好职业院校专业人才培养方案制订与实施工作的指导意见》(教职成【2019】13号文件)
- (6) 山西省教育厅关于组织做好职业院校专业人才培养方案制订与实施工作的通知(晋教职成函 49 号文件)。
- (7) 《职业学校学生实习管理规定》(教职成[2016]3号)

4. 专业主要带头人简介（1）

| | | | | | | | |
|---------------------------------|-----|---|--|--------|-------|--------|---------------|
| 姓名 | 祁培忠 | 性别 | 男 | 专业技术职务 | 副教授 | 学历 | 大学本科 |
| | | 出生年月 | 1967.12 | 行政职务 | 艺术系书记 | 双师素质情况 | 是 |
| 学历、学位获得时间、毕业学校、专业 | | 2004年3月毕业于山西大学美术学专业 “室内装饰设计员”高级技能资格证、“山西省中等职业学校省级骨干教师” | | | | | |
| 主要从事工作与研究方向 | | 工艺美术职业教育 | | | | | |
| 本人近三年的主要工作成就 | | | | | | | |
| 在国内外重要学术刊物上发表论文共3篇；出版专著（译著等）部。 | | | | | | | |
| 获教学科研成果奖共1项；其中：国家级项，省部级1项。 | | | | | | | |
| 目前承担教学科研项目共项；其中：国家级项目项，省部级项目项。 | | | | | | | |
| 近三年拥有教学科研经费共万元，年均万元。 | | | | | | | |
| 近三年授课（理论教学）共100学时；指导毕业设计共200人次。 | | | | | | | |
| 最具代表性的教学科研成果 | 序号 | 成果名称 | 等级及签发单位、时间 | | | 本人署名位次 | |
| | 1 | 第十二届全国中等职业学校“文明风采”竞赛，辅导学生赵安琪作品《林泉隐逸》获得才艺展示类全国一等奖 | 2016年5月辅导学生赵安琪作品《林泉隐逸》获得才艺展示类全国一等奖。工作表现突出，荣获优秀指导教师奖。全国中等职业学校“文明风采”竞赛组织委员， | | | 本人 | |
| | 2 | 中国画作品《溪山秋色图》入选山西省第三届山水画大展、中国画《太行境远》入选山西省第五届山水画大展 | 2011、2 中国画作品《溪山秋色图》入选山西省第三届山水画大展、中国画《太行境远》入选山西省第五届山水画大展 2017.10 山西省美协、山水画艺委会 | | | 本人 | |
| | 3 | 2018.9《玉洁冰清》《一天紫雪香彻骨》等五福作品参加国色丹青. 山西教育名家作品邀请展。 | 2018.9 山西省美协、山西省教育厅 | | | 本人 | |
| 最具代表性的社会服务和技术研发项目 | 序号 | 项目名称 | 项目来源 | 起讫时间 | 经费 | 本人承担工作 | |
| | 1 | 阳泉市美术家协会副主席. 阳泉市美协中国画学会副会长 阳泉市美术院“院外画师”，现任山西省阳泉市工业学校工艺美术专业系主任 | | 2013 | | 本人 | |
| | 2 | 山西省祁冀藻研究会副会长，阳泉美术院院外画师 | | 2014 | | 本人 | |
| 目前承担的主要教学工作 | 序号 | 课程名称 | 授课对象 | 人数 | 学时 | 课程性质 | 授课时间 |
| | 1 | 素描、书法、中国画山水、花鸟 | 工艺美术专业 | 80人 | 480 | 必修课 | 2016.9~2017.6 |
| | 2 | 毕业设计、书法、山水风景写生 | 工艺美术专业 | 90人 | 480 | 必修课 | 2017.9~2018.6 |
| | 3 | 素描、风景写生、毕业设计 | 工艺美术专业 | 92人 | 480 | 必修课 | 2018.9~2019.6 |
| 教学管理部门审核意见 | | 签章： | | | | | |

专业主要带头人简介（2）

| | | | | | | | |
|-------------------------------------|-----|--|-------------------------------|--------|-----|--------|---------------|
| 姓名 | 王成龙 | 性别 | 男 | 专业技术职务 | 讲师 | 学历 | 大学本科 |
| | | 出生年月 | 1988.3 | 行政职务 | 教师 | 双师素质情况 | 是 |
| 学历、学位获得时间、毕业学校专业 | | 2012年7月获得本科学历、文学学士学位 毕业于吉林动画学院数字媒体专业。 | | | | | |
| 主要从事工作与研究方向 | | 数字绘画、游戏开发、视觉传达设计、平面设计、插画创作、公共艺术职业教育 | | | | | |
| 本人近三年的主要工作成就 | | | | | | | |
| 在国内外重要学术刊物上发表论文共 篇；出版专著（译著等） 部。 | | | | | | | |
| 获教学科研成果奖共 项；其中：国家级 项，省部级 1 项。 | | | | | | | |
| 目前承担教学科研项目 项；其中：国家级项目 项，省部级项目 项。 | | | | | | | |
| 近三年拥有教学科研经费共 0.5 万元，年均 0.5 万元。 | | | | | | | |
| 近三年授课（理论教学）共 500 学时；指导毕业设计共 100 人次。 | | | | | | | |
| 本人近三年的主要工作成就 | | | | | | | |
| 最具代表性的教学科研项目 和成果 | 序号 | 成果名称 | 等级及签发单位、时间 | | | 本人署名位次 | |
| | 1 | 第十届未来设计师·全国高校数字艺术设计大赛（NCDA）省二等奖 | 未来设计师·全国高校数字艺术设计大赛组委会 2022年8月 | | | 本人 | |
| | 2 | 省级在线精品培育课 | 山西省教育厅 2022年1月 | | | 成员 | |
| | 3 | 数字绘画《百年接力》入选 2022 年阳泉市青年美术作品展，作品被阳泉市展览馆收藏。 | 阳泉市文化旅游局、阳泉市展览馆 2022年6月 | | | 本人 | |
| | 4 | 软件《勇闯狼堡》软件著作权 | 国家版权局 2021年5月 | | | 成员 | |
| | 5 | 微信小游戏创意大赛全国铜奖 | 腾讯微信平台 2020年5月 | | | 成员 | |
| | 6 | 软件《喜羊羊勇闯灰狼堡》软件著作权 | 国家版权局 2020年7月 | | | 成员 | |
| | 7 | 动动 dongdong 微信小程序软件著作权 | 国家版权局 2018年11月 | | | 成员 | |
| 最具代表性的社会服务和技术研发项目 | 序号 | 项目名称 | 项目来源 | 起讫时间 | 经费 | 本人承担工作 | |
| | 1 | | | | | | |
| 目前承担的主要教学工作 | 序号 | 课程名称 | 授课对象 | 人数 | 学时 | 课程性质 | 授课时间 |
| | 1 | 版式设计 | 环艺 2101 | 25 | 36 | 必修课 | 2022.3-2022.6 |
| | 2 | 立体形态构成与模型制作 | 环艺 2101 | 25 | 36 | 选修课 | 2022.9-2023.1 |
| | 3 | 公共艺术 | 虚拟现实 2102 | 131 | 54 | 必修课 | 2022.3-2022.6 |
| | 4 | 卡通原画设计 | 中计 2001/2002 | 96 | 108 | 选修课 | 2021.3-2021.6 |
| 教学管理部门 审核意见 | | 签章： | | | | | |

专业主要带头人简介（3）

| | | | | | | | |
|----------------------------------|----|---|----------------------|--------|------|--------|--------|
| 姓名 | 黄英 | 性别 | 男 | 专业技术职务 | 高级讲师 | 学历 | 大学本科 |
| | | 出生年月 | 1977.6 | 行政职务 | 系副主任 | 双师素质情况 | 网络工程师 |
| 学历、学位获得时间、毕业学校、专业 | | 1998年7月本科毕业于山西师范大学计算机教育专业，获学士学位 2008年7月在职研究生毕业于山西大学计算机应用技术专业，获工学硕士学位 | | | | | |
| 主要从事工作与研究方向 | | 计算机专业教学和教学研究 | | | | | |
| 本人近三年的主要工作成就 | | | | | | | |
| 在国内外重要学术刊物上发表论文共3篇；出版专著（译著等）部。 | | | | | | | |
| 获教学科研成果奖共项；其中：国家级项，省部级项。 | | | | | | | |
| 目前承担教学科研项目共2项；其中：国家级项目项，省部级项目1项。 | | | | | | | |
| 近三年拥有教学科研经费共万元，年均万元。 | | | | | | | |
| 近三年授课（理论教学）共820学时；指导毕业设计共10人次。 | | | | | | | |
| 最具代表性的教学科研项目 和成果 | 序号 | 成果名称 | 等级及签发单位、时间 | | | 本人署名位次 | |
| | 1 | 基于高职VB课程的翻转课堂教学模式的研究 | 山西省教育科学“十三五”规划课题（在研） | | | 4 | |
| | 2 | | | | | | |
| 最具代表性的社会服务和技术研发项目 | 序号 | 项目名称 | 项目来源 | 起讫时间 | 经费 | 本人承担工作 | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| 目前承担的主要教学工作 | 序号 | 课程名称 | 授课对象 | 人数 | 学时 | 课程性质 | 授课时间 |
| | 1 | C 语言程序设计 | 高职2020级 | 39 | 48 | 专业基础课 | 2022学年 |
| | 2 | | | | | | |
| | | | | | | | |
| 教学管理部门审核意见 | | 签章： | | | | | |

专业主要带头人简介（4）

| | | | | | | | | |
|-----------------------------------|------------|---|-------------|----------|---------|--------|---------------|-------|
| 姓名 | 张苗苗 | 性别 | 女 | 专业技术职务 | 助教 | | 学历 | 硕士研究生 |
| | | 出生年月 | 1992.07 | 行政职务 | 艺术系教务科长 | | 双师素质情况 | 否 |
| 学历、学位获得时间、毕业学校、专业 | | 2019年6月获得研究生学历 硕士学位 毕业于太原理工大学设计艺术学专业 | | | | | | |
| 主要从事工作与研究方向 | | 环境艺术设计、文创产品设计、工艺美术职业教育 | | | | | | |
| 本人近三年的主要工作成就 | | | | | | | | |
| 在国内外重要学术刊物上发表论文共 1 篇；出版专著（译著等） 部。 | | | | | | | | |
| 获教学科研成果奖共 项；其中：国家级 项，省部级 1 项。 | | | | | | | | |
| 目前承担教学科研项目共 项；其中：国家级项目 项，省部级项目 项。 | | | | | | | | |
| 近三年拥有教学科研经费共 0.5 万元，年均 0.5 万元。 | | | | | | | | |
| 近三年授课（理论教学）共 100 学时；指导毕业设计共 人次。 | | | | | | | | |
| 最具代表性的教学学科 | 序号 | 成果名称 | 等级及签发单位、时间 | | | | 本人署名位次 | |
| | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |
| 最具代表性的社会服务和技术研发项目 | 序号 | 项目名称 | 项目来源 | 起讫时间 | 经费 | 本人承担工作 | | |
| | 1 | 阳泉市工艺美术协会副秘书长 | | 2020年11月 | | 本人 | | |
| | | | | | | | | |
| 目前承担的主要教学工作 | 序号 | 课程名称 | 授课对象 | 人数 | 学时 | 课程性质 | 授课时间 | |
| | 1 | 草绘大师 | 环艺 2001 | 14 人 | 36 | 必修课 | 2021.9-2022.1 | |
| | 2 | CAD 制图 | 工艺美术专业 | 33 人 | 54 | 必修课 | 2021.3-2021.6 | |
| | 3 | 陶艺 | 美术、环境艺术设计专业 | 40 人 | 111 | 选修课 | 2021.3-2021.6 | |
| 教学管理部门审核意见 | <p>签章：</p> | | | | | | | |

专业主要带头人简介（5）

| | | | | | | | |
|-----------------------------------|----|---|---|--------|-----|--------|---------------|
| 姓名 | 周凡 | 性别 | 女 | 专业技术职务 | 助教 | 学历 | 硕士研究生 |
| | | 出生年月 | 1994. 8 | 行政职务 | 教师 | 双师素质情况 | 否 |
| 学历、学位获得时间、毕业学校、专业 | | 2016年7月 中原工学院 视觉传达设计 2019年3月 天津职业技术师范大学 职业技术教育（文化艺术方向） | | | | | |
| 主要从事工作与研究方向 | | 视觉传达设计、产品营销设计 | | | | | |
| 本人近三年的主要工作成就 | | | | | | | |
| 在国内外重要学术刊物上发表论文共3篇；出版专著（译著等） 部。 | | | | | | | |
| 获教学科研成果奖共 项；其中：国家级 项，省部级 项。 | | | | | | | |
| 目前承担教学科研项目共 项；其中：国家级项目 项，省部级项目 项。 | | | | | | | |
| 近三年拥有教学科研经费共 万元，年均 万元。 | | | | | | | |
| 近三年授课（理论教学）共567学时；指导毕业设计共20人次。 | | | | | | | |
| 最具代表性的教学科研项目 和成果 | 序号 | 成果名称 | 等级及签发单位、时间 | | | 本人署名位次 | |
| | 1 | 山西省第十五届职业院校技能大赛（高职组）电子商务赛项 | 2020年10月辅导学生参加山西省第十五届职业院校技能大赛（高职组）电子商务赛项，分别获一等奖和三等奖 | | | 本人 | |
| | 2 | 山西省第十五届职业院校技能大赛（教师组）电子商务赛项 | 2020年10月参加山西省第十五届职业院校技能大赛（教师组）电子商务赛项，获三等奖 | | | 本人 | |
| 最具代表性的社会服务和技术研发项目 | 序号 | 项目名称 | 项目来源 | 起讫时间 | 经费 | 本人承担工作 | |
| | | | | | | | |
| 目前承担的主要教学工作 | 序号 | 课程名称 | 授课对象 | 人数 | 学时 | 课程性质 | 授课时间 |
| | 1 | 网页设计与制作 | 电子商务专业 | 75人 | 567 | 必修课 | 2019.9-2021.7 |
| | 2 | 店铺美工 | 电子商务专业 | 75人 | 567 | 必修课 | 2019.9-2021.7 |
| 教学管理部门审核意见 | | 签章： | | | | | |

专业主要带头人简介（6）

| | | | | | | | | |
|-------------------------------------|-----|------------------------|------------|--------|---------------|--------|---------|----|
| 姓名 | 王琼苑 | 性别 | 女 | 专业技术职务 | 助教 | | 学历 | 硕士 |
| | | 出生年月 | 1993.06 | 行政职务 | 虚拟现实技术应用教研室主任 | | 双师素质情况 | |
| 学历、学位获得时间、毕业学校、专业 | | 2019.07 陕西师范大学 计算机技术专业 | | | | | | |
| 主要从事工作与研究方向 | | 教师、虚拟现实技术专业方向研究 | | | | | | |
| 本人近三年的主要工作成就 | | | | | | | | |
| 在国内外重要学术刊物上发表论文共 篇；出版专著（译著等） 部。 | | | | | | | | |
| 获教学科研成果奖共 项；其中：国家级 项，省部级 1 项。 | | | | | | | | |
| 目前承担教学科研项目共 1 项；其中：国家级项目 项，省部级项目 项。 | | | | | | | | |
| 近三年拥有教学科研经费共 万元，年均 万元。 | | | | | | | | |
| 近三年授课（理论教学）共 420 学时；指导毕业设计共 19 人次。 | | | | | | | | |
| 最具代表性的教学科研项目 和成果 | 序号 | 成果名称 | 等级及签发单位、时间 | | | | 本人署名 | |
| | 1 | | | | | | | |
| | 2 | | | | | | | |
| 最具代表性的社会服务和技 | 序号 | 项目名称 | 项目来源 | 起讫时间 | 经费 | 本人承担工作 | | |
| | 1 | | | | | | | |
| 目前承担的主要教学工作 | 序号 | 课程名称 | 授课对象 | 人数 | 学时 | 课程性质 | 授课时间 | |
| | 1 | 软件工程 | 虚拟 2101 班 | 29 | 48 | 理论课 | 2022 学年 | |
| | 2 | Unity 基础 | 虚拟 2101 班 | 29 | 64 | 理实一体课 | 2022 学年 | |
| | 3 | | | | | | | |
| 教学管理部门 审核意见 | 签章： | | | | | | | |

5. 教师基本情况表教师基本情况表

| 序号 | 姓名 | 性别 | 年龄 | 所学专业 | 学历、学位情况 | 职称 | 双师素质情况(职业资格证书及等级) | 拟任课程 | 专职/兼职 | 现工作单位(兼职教师填写) |
|----|-----|----|----|---------|---------|------|---------------------------------|------------------------|-------|---------------|
| 1 | 祁培忠 | 男 | 56 | 美术学 | 本科 | 副教授 | 省美协会会员、阳泉美术学院外画师 | 风景速写与写生、中国画 | 专职 | |
| 2 | 王成龙 | 男 | 34 | 数字媒体艺术 | 本科、文学学士 | 讲师 | ACAA 中国数字艺术设计师、高级图像制作员、山西动漫协会会员 | 数字图像处理、游戏动漫原画设计、插画设计 | 专职 | |
| 3 | 周凡 | 女 | 28 | 视觉传达 | 硕士研究生 | 助教 | | 3D 模型制作、动画设计与制作 | 专职 | |
| 4 | 张苗苗 | 女 | 30 | 环艺设计 | 硕士研究生 | 助教 | 工艺美术协会会员 | cad 制图、展示设计(文创方向)、排版应用 | 专职 | |
| 5 | 王琼苑 | 女 | 29 | 计算机技术专业 | 硕士研究生 | 助教 | | 虚拟现实技术、增强现实技术、交互设计 | 专职 | |
| 6 | 黄英 | 男 | 45 | 计算机应用技术 | 本科、硕士 | 高级讲师 | 网络工程师 | 多媒体制作与应用 | 专职 | |
| 7 | 武爱君 | 女 | 50 | 美术学 | 本科 | 讲师 | 省美协会会员、阳泉美术学院外画师 | 中国画、传播学与设计心理学 | 专职 | |
| 8 | 赵迪 | 女 | 36 | 艺术设计 | 本科、文学学士 | 讲师 | Adobe 认证 ps 专家 | 构成设计 | 专职 | |
| 9 | 窦文华 | 女 | 44 | 美术学 | 本科、文学学士 | 讲师 | 阳泉美术家协会会员 | 公共艺术、传统文化与艺术设计 | 专职 | |
| 10 | 马慧娟 | 女 | 42 | 艺术设计 | 本科、文学学士 | 助教 | | 视觉艺术欣赏 | 专职 | |

| | | | | | | | | | | |
|----|-----|---|----|--------|---------|-------------|-------------------|-------------------|----|------------------|
| 11 | 吕晓江 | 男 | 49 | 油画 | 本科、文学学士 | 讲师 | 省美协会会员、阳泉美术学院院外画师 | 雕塑造型、风景速写与写生 | 专职 | |
| 12 | 窦红宇 | 男 | 50 | 美术教育 | 本科 | 讲师 | 省美协会会员、阳泉美术学院院外画师 | 设计素描与色彩、风景速写与写生 | 专职 | |
| 13 | 董重 | 男 | 52 | 美术教育 | 本科 | 讲师 | 省美协会会员、阳泉美术学院院外画师 | 世界现代设计史、公共艺术 | 专职 | |
| 14 | 薄玉杰 | 男 | 30 | 工业设计 | 硕士研究生 | 外聘专家 | | 3D模型制作、展示设计(文创方向) | 兼职 | |
| 15 | 郝方方 | 女 | 30 | 艺术学新媒体 | 留学硕士研究生 | 外聘专家 | | 影视后期制作、摄影摄像基础 | 兼职 | |
| 16 | 崔师卿 | 女 | 26 | 环境艺术设计 | 硕士研究生 | 外聘专家 | | 讲座 | 兼职 | 山西工程技术学院教师 |
| 17 | 张宏亮 | 男 | 46 | 泥塑、紫砂 | | 省级工艺美术大师 | | 大师工作室、讲座 | 兼职 | 平定县冠窑紫砂器陶艺有限公司 |
| 18 | 张文亮 | 男 | 55 | 陶瓷 | | 中国刻花瓷工艺美术大师 | | 讲座 | 兼职 | 阳泉市张文亮刻花瓷文化有限公司. |
| 19 | 史宏 | 男 | 56 | 美术学 | 本科 | 副教授 | | 讲座 | 兼职 | 山西工程技术学院 |
| 20 | 董利明 | 男 | 42 | 艺术设计 | 本科 | 外聘专家 | | 讲座 | | 阳泉升瑞文化传媒有限公司 |
| 21 | 吕琛彦 | 男 | 36 | 广播电视编导 | 本科 | 外聘专家 | | 摄影摄像 | 兼职 | |
| 22 | 高建东 | 男 | 36 | 美术学 | 本科 | 二级美术师、陶艺家 | | 文创产品开发 | 兼职 | 阳泉美术院 |
| 23 | 潘瑞建 | 男 | 38 | 摄影摄像 | 本科 | | | 摄影摄像 | 兼职 | 阳泉广播电视台 |
| 24 | 贾银永 | 男 | 37 | 工艺美术 | 泥塑、紫砂 | 阳泉市工艺美术大师 | | 文创产品开发 | 兼职 | 太原市贾氏泥塑文创科技有限公司 |

6. 主要课程开设情况表

| 序号 | 课程名称 | 课程总学时 | 课程周学时 | 授课教师 | 授课学期 |
|----|--------------|-------|---------------------|-------------|------|
| 1 | 设计素描与色彩 | 72 | 12（开设6周） | 窦红宇 | 1 |
| 2 | 中国画 | 36 | 12（开设3周） | 祁培忠 | 1 |
| 3 | 多媒体制作与应用 | 36 | 12（开设3周） | 黄英 | 2 |
| 4 | 展示设计(文创方向) | 36 | 12（开设3周） | 张苗苗 | 1 |
| 5 | 世界现代设计史 | 38 | 2 | 董重 | 2 |
| 6 | 风景速写与写生 | 192 | 在校12、下乡28（2周在校6）周下乡 | 祁培忠、窦红宇、吕晓江 | 2、4 |
| 7 | 摄影摄像基础 | 48 | 12（开设4周） | 郝方方、马慧娟 | 1 |
| 8 | 构成设计 | 24 | 12（开设2周） | 赵迪 | 2 |
| 9 | CAD制图 | 24 | 12（开设2周） | 张苗苗 | 2 |
| 10 | 数字图像处理 | 32 | 2 | 王成龙 | 1 |
| 11 | 3D模型制作 | 156 | 12（开设13周） | 周凡 | 2、3 |
| 12 | 影视后期制作 | 144 | 4 | 郝方方 | 2、3 |
| 13 | 游戏动漫原画设计 | 108 | 3 | 王成龙 | 2、3 |
| 14 | 动画设计与制作 | 126 | 第三学期每周4节、第四学期每周3节 | 周凡 | 3、4 |
| 15 | 虚拟现实技术 | 96 | 12（开设8周） | 王琼苑 | 3 |
| 16 | 增强现实技术 | 60 | 12（开设5周） | 王琼苑 | 4 |
| 17 | 插画设计 | 36 | 12（开设3周） | 王成龙 | 4 |
| 18 | 交互设计(ui设计方向) | 36 | 2 | 王琼苑 | 4 |
| 19 | 传播学与设计心理学 | 36 | 2 | 武爱君 | 4 |
| 20 | 书法 | 36 | 12（开设3周） | 李化江 | 4 |
| 21 | 排版应用 | 36 | 12（开设3周） | 张苗苗 | 3 |
| 22 | 雕塑造型 | 48 | 12（开设4周） | 吕晓江 | 4 |
| 23 | 视觉艺术欣赏 | 54 | 3 | 马慧娟 | 4 |
| 24 | 传统文化与艺术设计 | 36 | 2 | 窦文华 | 4 |

7. 专业办学条件情况表

| | | | | | | | |
|-----------------|---------------|--------------|----------------------------|-------------|-------------------|-------------|---|
| 专业开办经费金额（元） | | 300 万元 | 专业开办经费来源 | | 政府财政 | | |
| 本专业专任教师人数 | 25 | 副高及以上职称人数 | 3 | 校内 兼职教师数 | 8 | 校外 兼职教师数 | 3 |
| 可用于新专业的教学图书（万册） | 1.5 | 可用于该专业的仪器设备数 | 300 （台/件） | | 教学实验 设备总价值（万元） | 650 | |
| 其它教学资源情况 | 艺术作品陈列室、作品展览厅 | | | | | | |
| 主要专业仪器设备装备情况 | 序号 | 专业仪器设备名称 | 型 号 规 格 | 台(件) | 购入 时间 | | |
| | 1 | 美术工作站 | Thinkstation p310 | 32 | 2018 年 | | |
| | 2 | 专业计算机 | M4600-d041 | 80 | 2018 年 | | |
| | 3 | 触摸大屏显示器 | TCL 65L8 | 2 | 2021 年 | | |
| | 4 | VR 头显设备套装 | VIVE Pro | 1 | 2021 年 | | |
| | 5 | VR 万向行动平台 | KAT walkmini | 1 | 2021 年 | | |
| | 6 | VR 数据手套 | VRTRIX | 1 | 2021 年 | | |
| | 7 | VR 追踪器 | HTC vive trackertracker | 3 | 2021 年 | | |
| | 8 | VR 编辑器 | 101vr | 1 | 2021 年 | | |
| | 9 | 摄影棚背景架 | Zone. Zone-3 | 3 | 2021 年 | | |
| | 10 | 抠像背景布 | Hakutatz1003 | 6 | 2021 年 | | |
| | 11 | 摄像机 | 索尼 HXR-NX100 | 1 | 2018 年 | | |
| | 12 | 副摄像机 | 索尼 HXR-NX100 | 1 | 2018 年 | | |
| | 13 | 拍摄摇臂 | DVHZ3302 | 1 | 2018 年 | | |
| | 14 | 专业音响设备 | 湖山 HY100 | 1 | 2018 年 | | |
| | 15 | 便携式采播录播一体机 | 中视天威 TV-G500E | 1 | 2018 年 | | |
| | 16 | 高清摄像机 | 中视天威 TV-HD500 | 4 | 2018 年 | | |
| | 17 | 拍摄稳定器 | BSWD-L101 | 1 | 2018 年 | | |
| 18 | 交换机 | TP-LINK | 1 | 2018 年 | | | |

| | | | | |
|----|------------------|-------------------|---|--------|
| 19 | 自动跟踪系统（老师、学生、板书） | 中视天威 TV-G1 | 1 | 2018 年 |
| 20 | 分析摄像机 | 中视天威 TV-FX | 2 | 2018 年 |
| 21 | 全向麦克风 | 中视天威 TV-MIC1 | 1 | 2018 年 |
| 22 | 自动混音器 | 中视天威 TV-MIC4 | 1 | 2018 年 |
| 23 | 校园网直播平台 | 中视天威 TV-V5.0 | 1 | 2018 年 |
| 24 | 单反相机 1 | 佳能 7DII 套机 | 1 | 2018 年 |
| 25 | 教师专用教学相机 2 | 佳能 5DIII | 1 | 2018 年 |
| 26 | 教师教学外拍专业相机 3 | 佳能 5DSR | 1 | 2018 年 |
| 27 | 教师专业相机 4 | 佳能 1DXII | 1 | 2018 年 |
| 28 | 摄影室 A4 专业扫描仪 | HPN6350 | 1 | 2018 年 |
| 29 | 多功能喷墨影像打印一体机 | HPmfp586DN | 1 | 2018 年 |
| 30 | 摄影图像处理平台 | 联想 YOGA 710-14 | 1 | 2018 年 |
| 31 | 摄影室多媒体数字高清实物展台 | 希沃 SC03 | 1 | 2018 年 |
| 32 | 摄影室高清实物展台 | 鸿合 HZ-G25 | 1 | 2018 年 |
| 33 | 水洗无尘喷釉台 | 型号: SQ-PY-3 | 1 | 2018 年 |
| 34 | 微电脑多用途电窑 | 型号: Sq-dy-0.3 | 1 | 2018 年 |

8. 申请增设专业建设规划

按照国家教育部颁布的《普通高等学校高职高专教育专业设置管理办法》、根据区域经济社会发展和文化繁荣对应用型人才的需求,结合学校人才培养工作实际,制定本规划。

一、指导思想

根据《国家中长期科学和技术发展规划纲要》(2010~2020),《山西省中长期教育改革和发展规划纲要(2010-2020年)》等文件精神为指导,全面落实优化专业结构,推进培养模式多元,完善课程体系,强化实践教学,致力协同育人,加强质量监控,全面提高专业建设水平和应用型人才培养质量。

我国发展阶段已开始由制造业大国转向创造型大国。其中创新型人才的培育养是关键。随着知识产权保护意识增强,创新就成了成就个人事业和国家前途的关键要素。在艺术创作领域尤为能够突出创意创新的重要性和直观性。设计教育和设计人才培养是国家设计发展战略的重要部分。把握好时代的机遇,创造培养艺术创新型人才的摇篮,是教育行业的迫切要求。综合性、创新型设计人才也是国际竞争中软实力的一项重要组成,助力我国文化繁荣同时也是文化输出的有力保证。

二、专业现状:

阳泉职业技术学院设计专业一直坚持艺术教育中渗透独立创新的思维和精益求精的职业精神,这样的教育理念非常适合当今提倡培养创新性人才的战略要求,我们立足专业培养具有创新意识品质的高素质艺术设计人才,取得突出的专业教育成绩。

艺术类专业现有教师 25 名,其中高级职称 8 人,讲师 16 名,助教 1 名,硕士研究生有 7 名。大多数教师从事艺术设计教育多年,承担各种科研教改课题和社会服务项目,积极参与多种学术交流活动。

自相关艺术类专业创办以来,本专业教师共承担教学科研项目共 16 项;其中:国家级项目 2 项,省部级项目 3 项,校级项目 11 项。近几年获得数字艺术类软著 4 项;专利设计 2 项;省级在线精品培育建设课 1 门;2022 全国高校数字艺术设计大赛(NCDA)省级奖 2 项;市级重点课题 3 个;在国内重要学术刊物上发表论文共 40 篇;举办个人作品展多次;出版专著 1 部、参编教材?。专业

教师和学生多次参展国家、省级、市级各级各类艺术作品展和设计类、美术类大赛，荣获多个奖项，（信息系成绩）有的美术作品被山西人民出版社、山西出版集团出版和发行。

三、专业建设目标

专业建设要以学生成才为本，全面优化专业结构，不断充实专业内涵，提高师资水平。经过五年的建设，深化“工学结合、校院合作、顶岗实习”的人才培养模式改革；建立起由用人单位综合评价、院系督导室及学生评价三部分组成的全程监控教学评价体系；打造一支专兼结合的“双师型”结构队伍，专任教师中“双师型”教师比例达到70%以上；建成集教学、实践、培训于一体的校内实验实训基地；形成基于数字媒体艺术设计工作过程的课程体系，实施“任务驱动、项目导向”教学做一体的教学模式；实现教学内容与工作岗位的知识结构要求及艺术设计专业资格证考试对接，职业技能与工作岗位的职业能力对接，把数字媒体艺术设计专业建设成省级重点专业。

四、专业建设主要内容

（一）师资队伍建设

1. 鼓励中、青年教师攻读硕士、博士研究生学历、学位；
2. 派送骨干教师去相关院校访问、进修；
3. 参加跟企实践，提高理论教学和实践教学水平，要求专业课教师能成为“双师”型教师。
4. 外聘教师。聘请知名设计公司技术骨干，一般要求具有丰富工作经验和高级从业资格证者担任。

（二）教学建设

1. **教材：**选用教育部优质教材，并及时更新。认真开展教材编写研究，鼓励、支持教师编写教材和辅助教材，注重突出特色。
2. **课程：**以创建精品课程为出发点，大力推进课程建设。制定专业课程建设计划，对专业核心课程进行规划建设。三年内在专业核心课程中建设两门精品课程，确保专业核心课程达到优质课程标准。
3. **实习基地：**在现有的校外实习基地基础上，根据学校的办学规模，积极开辟省外合作实习基地，选择我院优秀毕业学生开设的设计公司，聘请为我院的客座教授，如阳泉升瑞文化传媒有限公司、杭州元启环境艺术设计有限公司的高级

设计师。安排本专业学生在互联网科技、游戏动漫、文化传媒、文创产品开发、影视制作等公司或相关部门进行实习，充分满足在校学生实践性学习的需求。

4. 实习实训：

(1) **校内实训教学：**在校内进行影视后期制作、虚拟现实技术、游戏动漫原画设计、3D 模型制作、展示设计、插画设计等综合实训。

(2) **校外实训教学：**在互联网科技、游戏动漫、文化传媒、文创产品开发、影视制作等公司或相关部门进行实习，充分满足在校学生实践性学习的需求。

学院数字媒体艺术设计实训基地建筑面积 5000 平方米，包括基础课教室、设计工作站机房实训室、专业课实训中心。目前校内实训设备总值 650 万元。学生在这里可以接受到真实化的模拟训练，规划的实训室有：数字绘画实训室、苹果工作站机房、数字艺术设计工作室。实训基地职业氛围浓厚、仿真效果良好、软硬件配套齐全、仪器设备先进、利用率高，能充分满足数字媒体艺术设计专业实验实训教学需要，为毕业后适应实际工作奠定坚实基础。

(三) 教学管理

在教务处总体规划指导下，不断提高教师责任心，强化教学过程管理，严格执行教学计划，实行教学环节规范化，严肃考风考纪。

五、保障条件

(一) 加强组织领导

充分发挥专业建设领导小组的作用，研究制订专业发展规划，指导专业建设和专业评估等工作。领导小组组长由系主任担任，副组长各教研室主任担任，成员包括全体专业教师等。

(二) 促进教师发展

根据专业发展的需求培养与引进高层次人才，旨在打造一支结构合理、素质过硬、专兼结合的优质师资队伍：

1. 每年选派一定数量的教师参加“双师型”教师的培训，不断提高现有教师专业水平。每年选派 1—2 名青年骨干教师下企业实践，提高青年教师的实践能力和教学水平，收集毕业设计的课题等。鼓励教师与企业合作，与企业联合。

2. 注重培养出高水平的骨干教师和年轻的学科专业带头人。

3. 鼓励专业教师在职攻读相关专业硕士学位，提高学历层次，大力支持青

年教师攻读在职研究生。

4. 加大人才引进、培养的力度，聘任省内知名专业的兼职教师保证专业教学质量的稳步提高。引导教师转变教育观念，树立先进教育理念、意识，逐步适应高职教学的需要。

5. 开展名师公开课、资深教师示范课、研究性教学示范课、名师大讲堂等系列教研活动，充分发挥骨干教师的主力军作用和资深教师、教学名师的示范引领作用。完善教师教学的评价机制，健全教学考核评价体系，认真落实评教、评学制度，引导教师致力于提高课堂教学质量。

（三）加大经费投入

建立人才培养经费稳定增长机制，优化经费使用结构，增加专业建设、课程建设、教材建设、实验室建设及教学改革研究等专项建设经费的投入。

（四）打造专业文化

加强专业文化建设，着力培育和凝炼体现特色的专业文化和专业精神，使之成为师生的价值追求。加强教学管理文化建设，形成领导重视教学、政策保证教学、教师倾心教学、科研促进教学、经费保障教学、管理服务教学的长效机制。

9. 申请增设专业的论证报告

学院办学定位准确、有可行的专业建设发展规划、有完成专业人才培养所必需的教师队伍和教学辅助人员，且“双师型”教师 70%，增设数字媒体艺术设计专业适应区域经济社会发展社会需求强、就业前景好，有详实的专业设置可行性报告；和科学、规范、完整的专业人才培养方案。

学院现具有开办设计类专业的基础，专业积淀深厚，办学理念正确，艺术类专业开设时间长，毕业生深受社会好评。

学院教学管理规范，师资力量雄厚，教师教学经验丰富，具备开办数字媒体艺术设计专业专业的仪器设备、校外实习实训场所图书资料等，办学条件充分，教育教学成绩显著，具备专科层次办学条件。

随着经济发展和时代进步，社会对艺术设计人才需求十分旺盛，设计行业又对具有综合设计能力、具有前沿技术和行业发展前瞻性的设计人才极其渴求。数字媒体艺术设计专业是已培养高素质、综合性、创新性、应用型设计人才为目标。数字媒体艺术设计专业是满足于当下市场需求、未来发展需求、提高综合竞争力的前沿专业。有涉及领域广、技术新、概念新的专业特点。

数字媒体艺术设计专业现在处于热门状态，未来几年将会持续下去。当下移动设备、5G 通讯等技术，借助抖音、快手、哔哩哔哩等视频平台，使数字产品的传播力、影响力空前增强。建设文化强国，是我国“十四五”建设规划目标之一。增强文化传播力、感染力、影响力，势必需要更专业、更全面的数字艺术人才，从而创作出更多集成民族传统文化，有广泛影响力的数字艺术作品。国家提倡、技术推动、时代发展等诸多因素，将使数字媒体艺术设计成为一个新的价值洼地和需求高峰。

如今我省面临转型发展的重要阶段，建设文化强省需大力实施文艺精品创优工程，包括美术精品创作工程、影视精品创作工程、人文社科精品创作工程，从而真正用山西厚重的历史文化熏陶山西人民，用山西文化发展的成果激励教育山西人民，用山西文化软实力助力山西转型发展。这一过程中，数字艺术的呈现、宣传将起到至关重要的作用。我省对数字媒体艺术设计的人才需求、优秀作品需求将十分巨大。按照未来市场需求和发展方向推断，数字媒体艺术设计专业就业前景广阔。

一、可行性分析

1. 具有雄厚师资队伍

阳泉职业技术学院艺术类专业已形成一支老中青结合，以中青年为主的，拥有丰富教学经验的教师队伍，同时有着较强的艺术创作和艺术设计能力。新的数字媒体艺术设计专业也会以此为基础，得到充分合理的规划和建设。原来长期积累和现在正在建设的专业教学设施设备可以与学院相关的艺术类专业共用、共享。这样，既可完善我院的学科专业结构，提高学科集群效应，提升我院的办学实力，又能为社会培养高级数字媒体艺术设计人才，更好地服务地方经济发展。

教学活动中，教师起着关键性作用，教师的素质将影响学生的整体素质，为了提升专业人才素质能力，我院特开展师资队伍能力提升培训计划，旨在打造一支结构合理、素质过硬、专兼结合的优质师资团队。

每年选派一定数量的教师参加“双师型”教师的培训，不断提高现有教师专业水平。从今年开始，每年选派1—2名青年骨干专业教师到企业进修，提高青年教师的实践能力和教学水平。鼓励教师与企业合作，与企业联合进行学生技能培训，既更新了专业知识，又提高了自身的实际知识应用能力，同时可以及时了解企业中岗位需求的变化，调整相应的教学内容；每年选派1—2名中青年骨干教师到高等院校设计专业进修，了解高校设计专业发展动态，提高教师自身的专业素质，更好的带动数字媒体艺术设计专业教师团队教学能力的提升；同时定期从高校请进知名专家、教授来校讲学，积极申报省级技能大师工作室建设项目，开展名家助学工程，增强办学活力，提高办学水平。

2. 专业设施完善设备先进

积极进行现有教学条件的改善，以及相应教学课程项目的设计和更新，切实提高教学质量。结合数字媒体艺术设计专业发展的方向，对现有设备进行升级改造，使教具、教材库建设更加完善，省级实训基地建设300万和以色列贷款艺术专业项目600万，使数字媒体艺术设计专业教学设施条件达到省内一流水平，从而为社会培养更多高素质、高技能、实用型的数字艺术复合人才。针对数字媒体艺术设计专业特点，推行理论学习与技能实践相结合的人才培养方案，培养社会需要的人才。

3. 适应地方经济发展，引领行业设计理念，提供有力的人才保障。

数字媒体艺术设计专业的开设，有利于培养地方发展中急需的综合性设计人

才，数字媒体艺术设计涉及特效艺术、CG 艺术、虚拟现实等最前沿的行业与岗位，这对于当地市县乃至全省的设计领域都是稀缺人才。形成成熟的规模培养后，对当地的前沿文化设计领域来说，都是巨大的支持和动力。数字媒体艺术设计是一个综合性的学科，它不但涉及最前沿的艺术设计形式和理念，还能与传统文创产品的开发可以有机结合。该专业很多所学内容就可以将一些传统文化元素融入到流行文化之中，比如虚拟全景漫游、国潮手办、短视频、COSPLAY 等，使传统文化增加很多阵地，遍地开花，适应当下。同时还能挖掘出传统文化当今的经济价值，促进经济收入，达到文化熏陶与经济的双赢的状态。

近年来，面对转型发展的新机遇，阳泉市更加重视文化软实力的发展与增强。从科幻文学到影视拍摄，再到艺术文创、文化综合体等项目，都是阳泉市努力打造的新名片。面对新的发展契机，综合性艺术人才的才华施展空间也会大大提高，对人才的需求也是一个线性增长的过程。我们立足专业培养具有创新意识品质的高素质艺术设计人才，取得突出的专业教育成绩。积极投身教学改革和行业实践，专业积淀深厚，办学理念先进，适合数字媒体艺术设计专业的开设，为社会培养更多高素质、综合性人才。

二、必要性分析

阳泉市职业技术学院数字媒体艺术设计专业是在环境艺术设计、书画艺术两个高职专业的师资、教学资源基础上进行建设。经过多年的建设和发展，专业基础学科齐全、设施完善，教学条件不断更新改善，办学水平和教学质量稳步提高，再培养高级人才方面有一定的成绩和经验。面对社会需求和行业趋势，我们必须在师资队伍、教学、教学管理与教学研究等方面进一步加强专业建设，以适应发展高规格、高水平人才的需求。

1. 培养目标明确

具备社会需要、行业紧缺、企业认可的职业能力和素养是高职人才的重要特征。我们将这样的能力分为三个方面进行正对性培养。第一方面能力是基本能力，包括包括学习能力、语言能力、信息能力、实践能力等；第二方面为专业能力，包括艺术概念设定和影视脚本的构思、动画制作能力、影视编辑与后期制作能力、插画套图的绘制能力、动漫游戏原画绘制能力、广告等平面作品设计能力；三是发展能力，如人际能力、团队合作与搭建能力、行业环境解读能力、创新能力、传统与流行的融会贯通能力等等。这三个层次的能力共同整合为职业能力。专业

能力定位准确，目标明确，符合行业、企业、社会人才需求。

依照专业对接产业、人才培养满足社会发展需求的原则，优化调整由企业、行业、相关协会和学校多方教育专家参与的专业建设咨询委员会。通过市场调研、岗位能力分析，确定学生应具备该专业人才各项对应的能力。改革人才培养模式，构建“岗位引导、能力多元”的人才培养模式。

2. 课程体系完整、清晰

与校内外专家共同对专业建设和市场需求分析。制定科学的课程改革方向与目标。改革目前主要以学科知识为主线的课程结构，结合现行规范、行业标准及能力模块实施课程整合。同时培养将职业资格能力融入到课程中，生成数字媒体艺术设计领域的核心课程体系。构建与岗位相适应的基本技能、专项技能和综合技能为模块的课程体系。新型的课程体系将突出以就业为导向，以学生综合职业能力培养为主体的教育教学思想，既重视学生动手能力的培养，又注重学生职业道德、综合素养、创新创业精神、实践能力的培养。

具体做法：按照数字媒体艺术设计专业学生的能力要求和学生的特点，将学生的能力形成分为四个大的模块：专业基础知识模块、专业必修模块、专业选修与拓展模块、集中实践模块。

第一模块为专业基本技能学习模块：主要是为学生创造设计的基础知识学习和基本技能训练环境，打牢基础为今后核心课程的开展做好衔接。

第二模块为专项核心技能学习模块：根据数字媒体艺术设计专业学习的规律，将课程分为不同项目，构成不同的学习领域，形成连续的逐步提升的项目阶梯，使学生的学习过程成为能力逐步提升的过程。同时，也是筑牢设计理念和行业规范、强化爱岗敬业精神的重要阶段，此阶段学习中会不断强化对应训练，提高学生本行业就业的综合实力。

第三模块为专业选修与拓展课程模块：学生根据数字媒体艺术设计专业拓展的三个方向，来完善自己的综合艺术素养和技能。三个方向分别是：鉴赏水平提升、传统文化深造、心理分析能力助攻。通过这三方面的加持，使我专业人才具能力得到更全面的培养与锻炼，增加竞争优势，以便更适应行业需要与时代发展。

第四模块为集中实践模块，在工作实践中积累经验，形成真实的工作能力，为将来的就业及发展打下基础。

课程体系设计能体现培养目标，便于专业人才培养模式的实施。课程、学时、学分设置具有科学性，符合教育规律。

3. 专业方向明确与市场充分接轨

数字媒体艺术设计专业就业方向较为多样。选择市场紧缺、待遇可观、发展前景好是主要的培养方向参照。目前主要针对影视制作、特效后期、数字艺术、虚拟现实、文创开发、卡通动漫、交互设计这几个较为热点的方向进行专业化培养。选择这几个方向首先考虑的是人才缺口情况，比如当下短视频、自媒体的流行壮大，造成对视频录制、编辑、特效方面的人才需求激增，而科班出身的技术人员往往不能满足整个行业的刚需；再比如目前在各大招聘平台，常年高薪招聘的艺术设计人才是动漫设计师、游戏原画师、绘本插画师，随着文化市场的繁荣，新起的需求将催生大量的相关公司和作品，必然造成数字艺术技术人员的大面积需求；交互设计也是随着智能设备的普及而逐渐成为热门设计岗位，无处不在的ui 互动正是市场规模巨大的体现，交互设计师近几年也一直处于高薪岗位当中。

以上行业综合产值可大数千亿，拥有较大规模和潜力，但很多地区还存在着行业组织化程度低、技术等级低和人员素质低的现实问题，成为行业又好又快发展的主要障碍。为了实现行业助力文化繁荣、省市经济转型的目标，数字艺术行业就必须走产业化的道路，全面提升行业运作质量。

在实施以上措施中，必然需要一支爱岗敬业、受过正规教育、有专业技术特长的人才队伍支撑，才能得以实现。所以，在职业院校开设数字媒体艺术设计专业，实现专业化人才培养十分必要。

4. 就业有出路

(1) 行业发展中的人才需求与供给

随着时代的发展和科技进步，数字艺术行业呈现出多种细分领域，并且行业需求旺盛，薪资待遇优厚。据统计，由于属于前沿行业，现在开设数字媒体艺术设计专业的高职学校数量并不饱和，未排进前五十热门专业。但人才需求却一直攀升，形成了当下“岗位等人”就业局面。根据网络相关资料，自2016年开始统计，单单动漫游戏设计行业，人才缺口就高达100万之多。随着近年来虚拟现实的广泛应用；直播自媒体的新起；手机娱乐方式的普及。相关设计岗位数量也会逐年递增，而当下年轻一代，也更愿意接触新兴行业，报考数字媒体艺术设计

专业，使“把兴趣变成自己的工作”成为一种可能。

根据多个公司的行业调查，现在从事数字艺术岗位的职员，几乎有三分之二，都非数字媒体艺术设计专业毕业。都是根据公司岗位需要和市场发展转行到这个岗位的。整个行业正处于快速成长期，对人才需求巨大，科班出身，经过系统性学习训练，不但掌握技术，更具备创新思维和行业发展意识的专业性人才，必将得到市场的绝对青睐。

根据 BOSS 直聘、智联招聘等第三方招聘服务机构数据分析，当下对相关岗位人才需求持续火热。从岗位具体要求和待遇来角度来检索发现，目前数字艺术行业具体的人才需求中，很多会要按照具备的能力与经验进行定岗分级。对初级、中级人才主要看三个方面。第一，专业技能的掌握情况。比如软件的使用熟练性、基础知识的掌握。第二，对所行业的态度。比如是否真的热爱这个行业。第三，团队协作能力、沟通能力、执行能力。一般薪资举例：北京地区中级原画师月薪 15k-30k 左右、中级特效师 15k-25k 左右；深圳中级插画师月薪 10k-15k、中级特效师 15k-25k；武汉中级原画师月薪 10k-15k。对高级人才要求主要增加三个方面内容。第一，需要较长时间的从业时间和项目经验，最好是管理经验。第二，有较强的创新思维和行业动态把控能力。第三，较高的人际沟通能力和领导力。同时薪资福利也会较大幅度增加。已知名互联网大厂为例，成都工作室主美术的月薪在 35k-50k 之间；上海主概念设计师 30k-50k；太原某文化公司动画项目主美 15k 左右。从薪资待遇可以看出，目前这个行业的回报率相当可观，致使很多非本专业毕业生也转向这个行业。对于高职毕业生，有相当大的吸引力。

（2）当前国内院校的专业设置

全国近 1500 所高职院校中，开设数字媒体艺术设计专业的院校大约 300 所，占总数量的五分之一。目前高职院校该专业名称为数字媒体艺术设计，本科院校对应的专业名称为数字媒体艺术，所学内容承上启下，较为接近，可实现对口升本。

（3）数字媒体艺术设计专业就业岗位：概念设计师、影视后期、3D 模型师、动画设计师、VR 虚拟现实工程师、插画师、原画师、漫画设计、平面设计师、文创开发、摄影摄像师、自媒体制作等。

（4）数字媒体艺术设计专业毕业生素质要求：

近年来，大学生就业问题已成为社会焦点，不仅大学毕业生就业面临着严峻的考验，在校大学生也不可避免为自己的职业前景担忧。为了收集在校大学生的就业期望信息，引导他们制定可行的就业规划，同时为了响应学院“一切工作都围绕有利于学生就业开展”的号召，通过回访我院毕业生，预测我系部专业的就业市场，加强与用人单位的交流与合作，开拓就业市场，客观反映我专业目前的毕业生素质和社会声誉，及时发现我系部在专业设置、教学改革、学生管理等方面存在的不足，我系老师参与到就业市场需求调查中，我们通过寻访实习学生与实习生用人单位交流，了解现今用人单位的人才需求，现就调研走访的各用人单位对我系毕业生应具有的基本素质提出了如下要求：

- (1) 毕业生应该是复合型、全面发展的人才；
- (2) 毕业生应该具有吃苦耐劳的精神；
- (3) 毕业生需要处理好各种人际关系，较好的语言表达能力，具有团队协作的能力；
- (4) 专业软件设计能力突出且具备创新能力，同时掌握基础办公软件；
- (5) 有不断学习，不断进步的能力；
- (6) 有一定美术基础和审美品味。

结论：

通过调研与充分的论证，专家组一致认为：阳泉职业技术学院数字媒体艺术设计专业设置的条件完全具备，市场对本专业人才需求性大、办学理念正确，教学管理规范，教师教学经验丰富。校内外实习实训条件充分，教学环境优良，具备专科层次办学能力和条件。

专家组信息:

| 姓名 | 专业领域 | 所在单位 | 行政和专业职务 | 联系电话 | 签名 |
|-----|----------------------|----------------|--------------------------------|-------------|----|
| 赵华双 | 美术学 | 阳泉美术院 | 阳泉美术院副院长、 阳泉市美协主席、一 级美术师 | 13834277752 | |
| 要守文 | 艺术设计 | 阳泉高等师范 专科学校 | 原副校长、副教授 | 13935397086 | |
| 冯松雪 | 摄影摄像、 影片拍摄 与制作 | 阳泉市广播电 视台 | 广播电视工程师 | 13934039060 | |
| 刘维东 | 艺术设计 | 山西大学美术 学院 | 院长、副教授 | 13935184524 | |
| 刘彩军 | 艺术设计 | 山西大学美术 学院 | 副院长、副教授 | 13935184524 | |
| 蹇桂林 | 水彩、艺术 设计 | 阳泉高等师范 专科学校 | 美术系主任. 副教授 | 13935397081 | |
| 张一鸣 | 数字项目 开发 | 天津漫维科技 有限公司 | 数字产品开发工程 师 | 15900297373 | |

| | |
|-------------------------|---|
| <p>校内专业设置评议专家组织审议意见</p> | <p>学院已充分进行该专业的人才社会需求调研，人才需求分析预测符合实际，专业建设规划详尽可行，人才培养方案完整科学。目前，学校师资力量、教学实训条件充分，能够满足该专业建设发展需求。同意申请增设专业。</p> <p style="text-align: right;">（主任签字）</p> <p style="text-align: right;">年 月 日</p> |
| <p>学校意见</p> | <p style="text-align: right;">（公章）</p> <p style="text-align: right;">年 月 日</p> |
| <p>省级高职专业设置指导专家组织意见</p> | <p style="text-align: right;">专家签名：</p> <p style="text-align: right;">年 月 日</p> |

附件：

数字媒体艺术设计专业人才需求与专业调研报告

为深入贯彻落实《国家中长期教育改革和发展规划纲要（2010-2020年）》，贯彻省委、省政府人才兴晋战略，为提高艺术院校服务国家经济发展方式转变和现代产业体系建设的能力，提高艺术类高等职业学校办学水平和人才培养质量，根据《教育部、财政部关于支持高等职业学校提升专业服务产业发展能力的通知》（教职成[2011]11号）文件精神，我们分别从当前数字媒体艺术设计专业现状、社会对数字媒体艺术设计专业人才的需求、我院数字媒体艺术设计教育现状等方面，对我省媒体单位、动画公司、科技公司、文娱企业、广告公司、影视制作机构，以及学院数字媒体艺术设计专业建设情况进行了调研、分析。在此基础上形成了调研报告，以便更好地提升专业服务产业发展能力，顺利完成我院数字媒体艺术设计专业的建设发展。现将此次调研情况汇报如下：

一、数字媒体艺术设计专业人才需求与专业改革调研指导思想

1. 调研活动指导思想

以习近平新时代中国特色社会主义思想为指引理论，深入贯彻落实科学发展观，坚持以服务为宗旨、以就业为导向，走产学研结合的发展道路，以提高教学质量为核心，创新体制机制，校企合作、工学结合、订单培养，促进专业与产业对接、课程结构与职业标准对接、教学过程与生产过程对接、学历证书与职业资格证书对接、职业教育与终身学习对接，全面提升艺术类职业学校专业建设水平和产业服务能力，努力培养艺术类专业高端技能型专门人才，为山西经济发展建设提供优质人力资源支撑。

2. 调研活动思路方法

根据《教育部、财政部关于支持高等职业学校提升专业服务产业发展能力的通知》精神，我们深入我省媒体单位、动画公司、科技公司、文娱企业、广告公司、影视制作机构等单位，通过书面问卷、个别访谈、电话调查、座谈会、文献查阅、网站检索等方式，分析数字媒体艺术设计专业人才结构现状，专业发展趋势，人才需求现状，岗位对从业人员知识及能力、相应的职业资格的要求，学生就业去向等情况，进一步完善我院工学结合的人才培养方案，以构建合理的课程体系，完善教学团队，加强实践教学，提升数字媒体艺术设计专业服务我省经济

社会的能力，提高人才培养质量。

二、数字媒体艺术设计专业人才需求调研

1. 行业发展的社会背景

随着时代发展和技术进步，数字媒体艺术设计日益引起各界关注和重视，行业和市场对该专业人才需求逐渐扩大。视觉、触觉、味觉、听觉等人体感知中，视觉优先级和重要性不言而喻。当下移动设备、5G 通讯等技术，借助抖音、快手、哔哩哔哩等视频平台，使数字产品的传播力、影响力空前增强。建设文化强国，是我国“十四五”建设规划目标之一。增强文化传播力、感染力、影响力，势必需要更专业、更全面的数字艺术设计人才，从而创作出更多集成民族传统文化，有广泛影响力的数字艺术作品。国家提倡、技术推动、时代发展等诸多因素，将使数字媒体艺术设计成为一个新的价值洼地和需求高峰。

如今我省面临转型发展的重要阶段，建设文化强省需大力实施文艺精品创优工程，包括美术精品创作工程、影视精品创作工程、人文社科精品创作工程，从而真正用山西厚重的历史文化熏陶山西人民，用山西文化发展的成果激励教育山西人民，用山西文化软实力助力山西转型发展。这一过程中，数字艺术的呈现、宣传将起到至关重要的作用。我省对数字艺术的人才需求、优秀作品需求将十分巨大。按照未来市场需求和发展方向推断，数字媒体艺术设计专业就业前景广阔。

文创、文娱这些行业综合产值可大数千亿，拥有较大规模和潜力，但很多地区还存在着行业组织化程度低、技术等级低和人员素质低的现实问题，成为行业又好又快发展的主要障碍。为了实现行业助力文化繁荣、省市经济转型的目标，数字媒体艺术设计行业就必须走产业化的道路，全面提升行业运作质量。

2. 行业发展的人才需求

随着时代的发展和进步，数字媒体艺术设计行业呈现出多种细分领域，并且行业需求旺盛，薪资待遇优厚。据我们认真调研统计，由于属于前沿行业，现在开设数字媒体艺术设计专业的高职学校数量并不多，未排进前五十热门专业。但人才需求却一直攀升，形成了当下“岗位等人”就业局面。根据网络相关资料，自 2016 年开始统计，单单动漫游戏设计行业，人才缺口就高达 100 万之多。随着近年来虚拟现实的广泛应用；直播自媒体的新起；手机娱乐方式的普及。相关设计岗位数量也会逐年递增，而当下年轻一代，也更愿意接触新兴行业，报

考数字媒体艺术设计专业，使“把兴趣变成自己的工作”成为一种可能。

通过调研也发现，由于各种因素的制约，我省的数字艺术的市场成果在全国来看处于比较靠后的位置，很多设计项目都被沿海地区或者一线城市的公司所获得。一方面是市场越来越大、人们越来越重视，另一方面是本省订单流失，这样的矛盾恰恰说明我们的数字媒体艺术设计相关的市场有着巨大的潜力。二十一世纪的竞争就是人才的竞争，培养自己的优秀数字艺术人才迫在眉睫。这方面的人才缺口，在今后的一段时间内还需要我们根据行业发展的人才需求，不断调整人才培养方案、加大加强对这个专业方向的投入和重视程度。

3. 专业对应的职业岗位分析

从事数字媒体艺术设计的职业岗位大体可归纳为：①影视制作类：影视后期、VR 虚拟现实工程、视频拍摄、概念设计、节目策划、自媒体；②动漫游戏类：动画制作师、原画设计师、模型制作师、UI 设计师、动作师、特效师；③插画类：插画师、漫画师；④平面设计类：广告设计师、平面设计师、VI 设计师；⑤其他：文创产品开发、交互设计师、艺术理论教师、艺术设计教师。

三、数字媒体艺术设计专业现状调研

1. 专业点分布情况

从我省的发展教育和文化事业的角度看，扩大培养艺术设计后备力量，既适应文化事业发展的要求，也提高全民的文化艺术素质，同时也满足了广大学子对知识的渴望和接受高等教育的向往，对文化事业的发展有着积极作用。

根据 2018 年山西省文化厅公布的“山西艺术教育调研报告”统计，我省设置艺术专业的本科院校、高职高专学校，由 1998 年以前的不到 10 所，发展到现在的 46 所，在校生人数也在逐年增加。在全省 82 所高职院校中，开设数字媒体艺术设计专业的学校约占总数量的八分之一，专业方向细分不够全面，目前市场需求不能得到充分的保障。

2. 专业招生与就业岗位质量分析

数字媒体艺术设计专业生源主要来自我省各地区。近年来我省美术类生源一直保持较快的发展势头。从近十年来看，美术考生从两三千人一直发展到近年二万八千左右的美术高考生，生源是有一定保障，但美术类生源的质量和综合素质明显下降，表现在高职中的这种情况比较明显。

数字媒体艺术设计专业的生源大体由两个部分组成：1、有专业特长的普通高中毕业生；2、各类艺术中专学校、艺术类职业高中。

虽然近几年就业形势严峻，从数字媒体艺术设计专业学生就业去向比例来看，就业情况较为平稳。各类与艺术类专业相关的设计公司、动画公司、文娱企业、出版社美工等成为该专业学生就业的主要渠道。

随着学院教学改革的不完善，调整专业设置与课程结构，使人才培养更好适应社会发展的需求。尤其是前往一线城市的就业情况也相对比较乐观，本专业的学生薪资待遇处于同届毕业生的绝对上游水平。

3. 数字媒体艺术设计专业教育情况及存在问题分析

(1) 课程设置情况

近几年，随着艺术职业教育的发展，开设数字媒体艺术设计专业的高职院校都围绕职业岗位群建设和职业能力的需求对专业教学进行了改革和探索，在课程结构设置上做了相应的调整。我系结合省内调研情况对本专业设置和专业课程结构体系进行了相应的调整和改革，按职业岗位要求，在课程设置上结合就业发展需求丰富了相关设计软件的课程，同时加大了实践技能训练的力度，加强了实训课的比重，我系在沿袭以往教学模式基础上努力加强完善课程结构的合理性，以进一步适应本专业培养目标。

(2) 专业实训条件情况

在调查中我们发现，各学校视数字媒体艺术设计专业都建有一定的实训设施，但各学校之间的实训环境和条件差异很大。总的来说各学校在实训设施建设上的经费投入都显不足，离培养高端技能型数字媒体艺术设计专业人才的要求还有在一定的距离，实训条件还需完善。

(3) 推行“双证书”制度情况

目前，各艺术职业院校大多都在推行“双证书”制度，但发展不平衡，有的学校开展此项活动，有的学校未开展此项活动，有的学校获证率高，有的学校获证率低。

(4) 师资情况

调查显示，我省内院校中数字媒体艺术设计专业师资配备有较大差距，主要表现在“专兼职”教师比例不当，“双师型”教师数量偏少的问题。近几年，我

院积极组织青年教师深入一线参加艺术实践，鼓励青年教师报考研究生，参加艺术系列职称评定，使本专业的教师队伍结构得到一定改善，但与人才培养要求还存在一定的差距。

四、数字媒体艺术设计专业教学改革建议

随着省内数字媒体艺术设计市场对专业人才要求的不断提高，对艺术设计专业人才的基本素质和专业技能的要求也越来越高。各用人单位在招聘时，也不再盲目追求高学历，而是纷纷将目光瞄准了比较实用的技能型艺术人才，通过调研，我们进一步认识到，数字媒体艺术设计专业在教学过程中应注重产学研相结合，建立校企合作的长效机制，进一步调整课程结构设置，完善人才培养方案，改进教学运行管理机制，进一步提高专业教师业务能力与史论教师队伍建设和实训基地建设，全面提升实训基地建设，紧紧围绕设计专业学生的综合素质与实践能力的培养和教学改革，为数字媒体艺术设计市场发展提供合格的艺术人才。开拓本专业毕业生的就业渠道。

(1) 推进校企对接，加强专业协同合作

为保证本专业学生艺术实践与就业，数字媒体艺术设计专业根据本专业特点和实际情况，认真调研，聘请社会相关专家共同制定人才培养方案，努力创造实现数字媒体艺术设计专业教学与企业岗位技能要求对接，推行“双证书”制度，实现专业课程内容与职业标准对接，通过与以往校外实习实训基地的合作，进行灵活多样的教学组织形式，实现专业教学要求与企业（行业）岗位技能要求对接，专业课程内容与职业标准对接。在教学过程中，把数字媒体艺术设计专业的新技术的运用引入专业教学体系，并把校企共同开发与专业课程和教学资源有机的融入一体，将学校的教学过程与社会需求（行业）紧密结合，校企结合共同完成教学任务。

(2) 努力探索优化数字媒体艺术设计专业人才培养方案，积极推进高职艺术设计教学体系衔接

数字媒体艺术设计专业在坚持从日常课堂基础教学到艺术实践、生活体验到艺术设计创作过程中，努力探索高等艺术设计职业人才的培养模式，围绕专业教育发展动向以职业技能培养为中心，强化专业基础技能，设计能力、软件操作能力与艺术理论基础修养，提升本专业学生的综合素质，积极引导建立良好的

学习、思维理念、自觉研习专业学习的主攻方向，坚持造型基础，专业技能与理论并进的教学模式，为艺术实践与实习就业打下良好基础。从而达到专业技能与综合素质的双重培养目标。

(3) 深化课程教学内容改革，加强教材建设

在原有教学基础上，针对数字媒体艺术设计专业教学发展变化，积极推进教学改革，积极引进先进的教学理念，新的教学内容。以专业技能培养为基础，以职业能力培养为核心，注重专业基础技能知识和技法表现能力学习及艺术理论综合素质并重的教学模式，全面推进数字媒体艺术设计专业教学发展，注重精品课程的建设，加强主干课程教材建设，努力构建特色教学体系与人才培养模式。

(4) 建设教师团队，提升服务能力

加强和完善教师队伍的培养建设，强化设计基础教学实力与提升专业教学及理论教学的师资团队建设，积极促进“双师”结构，鼓励青年教师坚持专业基础教学与实践，促进专业骨干教师在设计、教研、学术和社会实践中发挥积极作用。鼓励教师参加技能培训并获取艺术系列职业资格证书；根据实践教学的需要，有计划的选聘既具有丰富实践经验又有一定教学能力的行业专家担任兼职教师，促进本专业教学与实践；积极引进与培养青年骨干教师。在教师队伍的学历结构方面使研究生学历教师达到青年教师比例的45%以上；深化艺术职业道德教育、进一步强化师德师风建设和教师业务考核等活动，努力建设一支结构合理，师德师风优良、教学技能强、专业水平高的教师队伍。

完善校企合作机制，构建专兼结合的专业教学团队，使本学科在专业应用领域与实际相结合，力求达到专业教学与社会实用人才需求的有效接轨。

(5) 加强艺术实训，转变培养模式

全面推动数字媒体艺术设计专业实践教学，努力激发学生的学习兴趣，培养学生的艺术感受、综合设计能力和艺术创新能力。推动艺术实践教学改革，加强学生与社会实践联系，在生活中将优秀院校毕业展、哔哩哔哩、行业直播课、站酷等资源网站的内容有机联合，强化教学过程的实践性，教学中鼓励教师引导学生，综合本专业特点和优势积极大胆实践，多与社会接触，并依托学院教学平台，教学指导，为艺术实践实训创建良好的支持，使数字媒体艺术设计专业教学走向多元化的艺术培养模式。

(6) 实施第三方评价，加强教学质量考核监控

艺术教育质量与毕业生就业率以及社会企业满意度，创业成效等是专业人才培养的重要因素，实施第三方评价，即建立学生及其家长、就业单位、数字媒体艺术设计行业、研究机构等利益相关方共同参与的第三方人才培养质量评价制度。

加强对艺术教学及本专业毕业生就业发展的监督与质量监控，对艺术人才的培养、专业设置规划、艺术人才培养方案的制定和教学大纲的修订、为教学改革提供重要的依据，它将进一步推动艺术设计职业教育改革，促进教学质量提升，做到良好的自我监控、主动有效的使教学改革与研究引向健康发展的轨道。

本专业培养了大批优秀的毕业生，优秀毕业进入各大美术机构、设计公司得到了广泛认可，有的任职于省内外各高校美术专业教师如：王瑾任职于中国林业大学艺术设计专业、夏志丽任职于中北大学艺术学院、高博任职于太原理工大学艺术学院、赵华双成为全国具有影响力的中国画名家，其中还有很多独立创业者的公司，已经成为了本行业地区及影响力的知名公司。

二、校企合作、订单培养等方面的有关佐证材料

校企合作、订单培养等方面的几种合作模式。学院数字媒体艺术设计专业和企业以以下几种合作模式进行合作，实现资源共享、优势互补，共同发展。

1. 工学交替模式

现有实习基地和正在洽谈的意向企业，以外派设计专家兼职教学方式为学生在学校上理论课，在合作企业接受职业、工作技能训练，学生利用寒暑假进行实践实训活动，以及学生到企业顶岗实习。每学期实施轮换。

2. 教学见习模式

是学生通过一定的在校专业理论学习后，为了解合作单位的产品、生产工艺和经营理念及管理制度，提前接受企业文化职业道德和劳动纪律教育，培养学生强烈的责任感和主人翁意识，到合作企业对企业工作过程和生产、操作流程等进行现场观摩与学习；并安排学生实地参与相关工作、较为系统地掌握岗位工作知识，有效增强协作意识、就业意识和社会适应能力。

企业可以利用学校实训设备、场地和实习学生，减少生产成本，获得更大利润。我专业与山西恒文天工信息技术服务公司、杭州元启环境艺术设计有限公司、

山西晋明堂文化科技有限公司，商定了合作办学意向、合作经营实训基地、数字媒体艺术设计专业学生顶岗实习等。聘请杭州元启环境艺术设计有限公司总经理/设计总监史新华、山西晋明堂文化科技有限公司设计师李伟、太原市工艺美术大师贾银永等作为我院艺术类专业课程的兼职教师，并已经达成校企合作协议。学校可以借助企业生产投入和技术指导，减少教育成本；学生可以提前接触生产过程，更早、更好地由学生向职工的角色转变，实现校、企、生三方共赢。

附：学院成立艺术专业专家指导委员会：

一、总则

（一）各系部均应按专业大类设立专业建设指导委员会。

（二）专业建设指导委员会应在国家教育方针的指导下，根据《职业教育法》、《教育部关于加强高职高专教育人才培养工作的意见》等有关法规和文件精神的要求，结合学校和企业实际开展工作。

二、设立

（一）专业建设指导委员会一般由 7—9 名成员组成。其中，来自生产、经营、管理一线和相关专业领域的校外专家不得低于总人数的一半。

（二）专业建设指导委员会成员应是具有副高及以上专业技术人员或企事业单位高级管理人员，热爱职业教育事业，熟悉相应岗位（岗位群）工作并了解本专业发展趋势。

（三）专业建设指导委员会主任一般由系部主任兼任，副主任由校外专家担任。

（四）专业建设指导委员会成员由各系提出人选，学院批准聘任，并由学院颁发聘书，每届任期三年。若实际情况发生变化，个别可作届中调整。

三、主要职责

（一）根据区域经济发展的需要，指导专业开发与建设，探索产学研结合的实现途径与模式。

（二）指导专业人才培养方案、课程标准的编制和修订工作；指导课程与教材建设。

（三）指导双师结构教学团队建设。

（四）指导专业实训、实习基地建设工作。

(五) 其他与专业建设和改革相关的工作。

四、工作制度

(一) 专业建设指导委员会每年应召开全体委员例会 1—2 次，审议和修订专业人才培养方案、专业课程标准等重要教学文件；研讨专业建设、教学改革、科研、管理等方面的事宜并提出意见和建议。

(二) 各系负责专业建设指导委员会日常工作的组织安排和具体实施。

2022 年 8 月 30 日

附件 2：校企合作、订单培养等方面的有关佐证材料

阳泉职业技术学院艺术系 院外实习基地协议书

甲方：阳泉职业技术学院艺术系

乙方：山西恒文天工信息技术服务有限公司

(单位/公司)

为进一步完善学校实践教学体系，全面提高学生的实践能力，满足社会需求，本着自愿、互惠互利、互相支持的原则，就建立教学实习基地双方达成如下协议：

一、双方发挥各自优势，共同建立阳泉职业技术学院艺术系相关专业教学实习基地，实习基地地点设在乙方单位。乙方每年能接待阳泉职业技术学院艺术系相关设计专业学生实习。

二、为认真履行本协议，双方组成实习基地领导小组。领导小组由双方有关领导、技术人员和教师组成，甲方任组长，乙方任副组长。定期研究有关实习基地建设和协作事宜。

三、双方职责

(一)甲方职责

1. 选派优秀教师为带队指导教师，管理实习生的业务和纪律。
2. 聘任或续聘乙方人员为实习指导教师。
3. 制定实习大纲，确定实习内容。
4. 提前3周向乙方提供实习学生人数、名单，与乙方商定实施方案，并共同组织实施。
5. 与乙方协商确定教学实习基地的终止或延续。
6. 优先为乙方的工作需要提供有关专业的信息、技术咨询或开展技术协作。
7. 负责实习学生的政治思想教育和安全教育，要求学生遵守乙方的保密制度、安全制度和其它有关规章制度。
8. 为乙方推荐优秀毕业生，乙方招聘录用人员时优先考虑。
9. 为乙方在职人员培训提供优惠条件。
10. 实习期间按有关规定，付给乙方适当的实习费用。

(二)乙方职责

1. 选派思想素质好、业务能力强的人担任实习指导人员，与甲方协商后确定聘用人员。

2. 指导、管理实习学生的业务和纪律。

3. 提供必要的实习条件，如因非人为因素不能在规定时间内实施完成实习任务时，需提前 3 周通知甲方，以便甲方对学生的整个教学工作做出统一安排。

4. 为参加实习的教师和学生提供实习期间必要的劳动工具和劳保用品，提供实习必须的技术资料和样品，并在生活，如就餐、住宿等提供力所能及的帮助和方便。

5. 制定实习生具体实习方案。

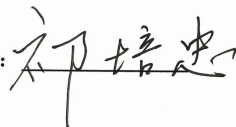
6. 对实习学生的实习成绩提出建议，并对实习生的实习表现做出鉴定。

7. 可向甲方提出具体工作建议。

四、本协议有效期 一 年， 2022 年 9 月 5 日至 2023 年 9 月 4 日。若有未尽事宜，由甲、乙双方共同协商确定。

五、本协议一式三份，甲、乙双方各执一份，学校教务处留存一份。

甲方：阳泉职业技术学院艺术系 乙方：山西恒文天工信息技术服务有限公司

负责人： 

单位签章：

2022 年 6 月 30 日

负责人： 

单位签章：

2022 年 6 月 30 日

阳泉职业技术学院艺术专业 校外实习实践基地校企合作协议书

甲方：阳泉职业技术学院艺术专业

乙方：山西晋明堂文化科技有限公司

实践教学是高等职业技术学校提高教学质量的一个重要环节。通过实习，在政治方面，可以提高学生政治思想觉悟；在业务方面，增强学生的群众观点、劳动观点和社会主义事业心、责任感，使学生得到锻炼，积累其社会实践经验，使其进一步了解所学专业的实践现状及未来发展趋势，培养其理论联系实际、分析和解决问题的能力，以期将来更好地适应社会的需要。全面推动艺术实践教学，努力激发学生的学习兴趣，培养学生的艺术感受、综合表现能力和艺术创新能力。推动艺术实践教学改革，加强学生与社会实践联系，为了以上目的，经甲乙双方友好协商达成如下协议：

甲方责任与义务

1. 有计划地安排相关专业学生到乙方实习(生产实习、认识实习、毕业实习等)。
2. 提前半年落实实习计划，相关文件提前一个月送达乙方。
3. 实习期间，选派专业教师指导学生，师、生严格遵守乙方的安全、保密等各项规章制度，如有违反按乙方有关规定进行处理。
4. 根据乙方要求，甲方推荐优秀毕业生到乙方单位就业，为企

业发展尽最大努力。

乙方责任与义务

- 1、作为甲方的实习基地，供甲方学生实践实习。
- 2、为甲方实习队提供住宿，并协助进行实习安全教育、保密教育等工作。
- 3、安排专人负责协调实习工作，选派足够的业务能力强、理论水平高的教师指导学生实习。
- 4、根据甲方的实习大纲，除安排学生正常实习，保证实习质量外，适当安排与实习内容有关的专业讲座，具体内容与甲方协商。

本协议未尽事宜，由甲乙双方协商解决。

本协议一式两份，双方各执一份，甲乙双方签字盖章后生效，有效期四年。有效期满后，若甲乙双方均无异议，本协议自动顺延。

甲方：

阳泉职业技术学院工艺美术专业

甲方负责人：祁培忠

单位签章：

2021年9月16日

乙方：

山西晋明堂文化科技有限公司

乙方负责人：李伟



阳泉职业技术学院工艺美术专业 院外实习写生基地协议书

甲方：阳泉职业技术学院工艺美术专业

乙方：河南省辉县郭亮美术写生基地

为了推进产学结合与校企合作,培养适应经济和社会发展的技术应用型人才,双方经友好协商,本着互相协.建立实习就业基地、培养高等应用型人才,达成如下协议,并由双方共同遵守。甲方同意成为乙方校外实习就业基地

实践教学是职业院校提高教学质量的一个重要环节。通过实习,在政治方面,可以提高学生政治思想觉悟;在业务方面,增强学生的群众观点、劳动观点和社会主义事业心、责任感,使大学生得到锻炼,积累其社会实践经验,使其进一步了解所学专业的实践现状及未来发展趋势,培养其理论联系实际、分析和解决问题的能力,以期将来更好地适应社会的需要。为了以上目的,经阳泉职业技术学院工艺美术专业(以下简称甲方)和河南省辉县郭亮美术写生基地(以下简称乙方)友好协商达成如下协议:

甲方责任与义务

- 1、有计划地安排相关专业学生到乙方实习(生产实习、认识实习、毕业实习等)。
- 2、提前半年落实实习计划,相关文件提前一个月送达乙方。
- 3、实习期间,选派专业教师指导学生,师、生严格遵守乙方的

安全、保密等各项规章制度，如有违反按乙方有关规定进行处理。

4、根据乙方要求，甲方推荐优秀毕业生到乙方单位就业，为企业发展尽最大努力。

5、双方在科学研究、人才培养等方面进行合作，互惠互利。

6、按时缴纳有关应缴费用。

乙方责任与义务

1、作为甲方的实习基地，供甲方学生实践实习。

2、为甲方实习队提供住宿，并协助进行实习安全教育、保密教育等工作。

3、安排专人负责协调实习工作，选派足够的业务能力强、理论水平高的教师指导学生实习。

4、根据甲方的实习大纲，除安排学生正常实习，保证实习质量外，适当安排与实习内容有关的专业讲座，具体内容与甲方协商。

本协议有效期三年，自2021年9月13日至2023年9月13日。若有未尽事宜，由甲、乙双方共同协商确定。

本协议一式两份，双方各执一份，甲乙双方签字盖章后生效，有效期满后，若甲乙双方均无异议，本协议自动顺延。

甲方（盖章）：阳泉职业技术学院工艺美术专业

代表： 祁培忠

乙方（盖章）：河南省辉县郭亮美术写生基地

代表： 李五



阳泉职业技术学院工艺美术专业

校外实习实践基地合作协议书

甲方：阳泉职业技术学院工艺美术专业

乙方：太原市贾氏泥塑文创科技有限公司

为了推进产学结合与校企合作,培养适应经济和社会发展的技术应用型人才,双方经友好协商,本着互相协.建立实习就业基地、培养高等应用型人才,达成如下协议,并由双方共同遵守。甲方同意成为乙方校外实习就业基地

实践教学是高职学校提高教学质量的一个重要环节。通过实习,在政治方面,可以提高学生政治思想觉悟;在业务方面,增强学生的群众观点、劳动观点和社会主义事业心、责任感,使大学生得到锻炼,积累其社会实践经验,使其进一步了解所学专业的实践现状及未来发展趋势,培养其理论联系实际、分析和解决问题的能力,以期将来更好地适应社会的需要。为了以上目的,经阳泉职业技术学院工艺美术专业(以下简称甲方)和太原市贾氏泥塑文创科技有限公司(以下简称乙方)友好协商达成如下协议:

甲方责任与义务

有计划地安排相关专业学生到乙方实习(生产实习、认识实习、毕业实习等)。

提前半年落实实习计划,相关文件提前一个月送达乙方。

实习期间,选派专业教师指导学生,师、生严格遵守乙方的安全、保密等各项规章制度,如有违反按乙方有关规定进行处理。

根据乙方要求，甲方推荐优秀毕业生到乙方单位就业，为企业发展尽最大努力。

双方在科学研究、人才培养等方面进行合作，互惠互利。

按时缴纳有关应缴费用。

乙方责任与义务

作为甲方的实习基地，供甲方学生实践实习。

为甲方实习队提供住宿，并协助进行实习安全教育、保密教育等工作。

安排专人负责协调实习工作，选派足够的业务能力强、理论水平高的教师指导学生实习。

根据甲方的实习大纲，除安排学生正常实习，保证实习质量外，适当安排与实习内容有关的专业讲座，具体内容与甲方协商。

本协议未尽事宜，由甲乙双方协商解决。

本协议一式两份，双方各执一份，甲乙双方签字盖章后生效，有效期四年。有效期满后，若甲乙双方均无异议，本协议自动顺延。

甲方：阳泉职业技术学院工艺美术专业 乙方：太原市贾氏泥塑文创
科技有限公司

负责人： 祁培忠

负责人： 贾银永

单位签章：

2018年9月2日

单位签章

2018年9月2日



阳泉职业技术学院工艺美术专业

校外实习实践基地合作协议书

甲方：阳泉职业技术学院工艺美术专业

乙方：太原市贾氏泥塑文创科技有限公司

为了推进产学研结合与校企合作,培养适应经济和社会发展的技术应用型人才,双方经友好协商,本着互相协.建立实习就业基地、培养高等应用型人才,达成如下协议,并由双方共同遵守。甲方同意成为乙方校外实习就业基地

实践教学是高职学校提高教学质量的一个重要环节。通过实习,在政治方面,可以提高学生政治思想觉悟;在业务方面,增强学生的群众观点、劳动观点和社会主义事业心、责任感,使大学生得到锻炼,积累其社会实践经验,使其进一步了解所学专业的实践现状及未来发展趋势,培养其理论联系实际、分析和解决问题的能力,以期将来更好地适应社会的需要。为了以上目的,经阳泉职业技术学院工艺美术专业(以下简称甲方)和太原市贾氏泥塑文创科技有限公司(以下简称乙方)友好协商达成如下协议:

甲方责任与义务

有计划地安排相关专业学生到乙方实习(生产实习、认识实习、毕业实习等)。

提前半年落实实习计划,相关文件提前一个月送达乙方。

实习期间,选派专业教师指导学生,师、生严格遵守乙方的安全、保密等各项规章制度,如有违反按乙方有关规定进行处理。

根据乙方要求，甲方推荐优秀毕业生到乙方单位就业，为企业发展尽最大努力。

双方在科学研究、人才培养等方面进行合作，互惠互利。

按时缴纳有关应缴费用。

乙方责任与义务

作为甲方的实习基地，供甲方学生实践实习。

为甲方实习队提供住宿，并协助进行实习安全教育、保密教育等工作。

安排专人负责协调实习工作，选派足够的业务能力强、理论水平高的教师指导学生实习。

根据甲方的实习大纲，除安排学生正常实习，保证实习质量外，适当安排与实习内容有关的专业讲座，具体内容与甲方协商。

本协议未尽事宜，由甲乙双方协商解决。

本协议一式两份，双方各执一份，甲乙双方签字盖章后生效，有效期四年。有效期满后，若甲乙双方均无异议，本协议自动顺延。

甲方：阳泉职业技术学院工艺美术专业 乙方：太原市贾氏泥塑文创
科技有限公司

负责人： 祁培忠

负责人： 贾银永

单位签章：

2018年9月2日

单位签章

2018年9月2日



阳泉职业技术学院工艺美术专业 校外实习实践基地合作协议书

甲方：阳泉职业技术学院工艺美术专业

乙方：平定县冠窑砂器陶艺有限公司

实践教学是高等职业技术学校提高教学质量的一个重要环节。通过实习，在政治方面，可以提高学生政治思想觉悟；在业务方面，增强学生的群众观点、劳动观点和社会主义事业心、责任感，使学生得到锻炼，积累其社会实践经验，使其进一步了解所学专业的实践现状及未来发展趋势，培养其理论联系实际、分析和解决问题的能力，以期将来更好地适应社会的需要。全面推动艺术实践教学，努力激发学生的学习兴趣和学生的艺术感受、综合表现能力和艺术创新能力。推动艺术实践教学改革，加强学生与社会实践联系，为了以上目的，经阳泉职业技术学院工艺美术专业（甲方）和平定县冠窑砂器陶艺有限公司（乙方）友好协商达成如下协议：

甲方责任与义务

1. 有计划地安排相关专业学生到乙方实习（生产实习、认识实习、毕业实习等）。
2. 提前半年落实实习计划，相关文件提前一个月送达乙方。
3. 实习期间，选派专业教师指导学生，师、生严格遵守乙方的安全、保密等各项规章制度，如有违反按乙方有关规定进行处理。
4. 根据乙方要求，甲方推荐优秀毕业生到乙方单位就业，为企

业发展尽最大努力。

5、双方在砂器开发、技能提升、科学研究、人才培养等方面进行合作，互惠互利。

6、按时缴纳有关应缴费用。

乙方责任与义务

1、作为甲方的实习基地，供甲方学生实践实习。

2、为甲方实习队提供住宿，并协助进行实习安全教育、保密教育等工作。

3、安排专人负责协调实习工作，选派足够的业务能力强、理论水平高的教师指导学生实习。

4、根据甲方的实习大纲，除安排学生正常实习，保证实习质量外，适当安排与实习内容有关的专业讲座，具体内容与甲方协商。

本协议未尽事宜，由甲乙双方协商解决。

本协议一式两份，双方各执一份，甲乙双方签字盖章后生效，有效期四年。有效期满后，若甲乙双方均无异议，本协议自动顺延。

甲方：阳泉职业技术学院工艺美术专业 乙方：平定县冠窑砂器陶艺有

限公司

甲方负责人： 祁培忠

乙方负责人： 张宏亮

单位签章：

2017年9月8日

单位签章：

2017年9月8日



阳泉职业技术学院工艺美术专业 校外实习实践基地合作协议书

甲方：阳泉职业技术学院工艺美术专业

乙方：平定县冠窑砂器陶艺有限公司

实践教学是高等职业技术学校提高教学质量的一个重要环节。通过实习，在政治方面，可以提高学生政治思想觉悟；在业务方面，增强学生的群众观点、劳动观点和社会主义事业心、责任感，使学生得到锻炼，积累其社会实践经验，使其进一步了解所学专业的实践现状及未来发展趋势，培养其理论联系实际、分析和解决问题的能力，以期将来更好地适应社会的需要。全面推动艺术实践教学，努力激发学生的学习兴趣，培养学生的艺术感受、综合表现能力和艺术创新能力。推动艺术实践教学改革，加强学生与社会实践联系，为了以上目的，经阳泉职业技术学院工艺美术专业（甲方）和平定县冠窑砂器陶艺有限公司（乙方）友好协商达成如下协议：

甲方责任与义务

1. 有计划地安排相关专业学生到乙方实习（生产实习、认识实习、毕业实习等）。
2. 提前半年落实实习计划，相关文件提前一个月送达乙方。
3. 实习期间，选派专业教师指导学生，师、生严格遵守乙方的安全、保密等各项规章制度，如有违反按乙方有关规定进行处理。
4. 根据乙方要求，甲方推荐优秀毕业生到乙方单位就业，为企

业发展尽最大努力。

5、双方在砂器开发、技能提升、科学研究、人才培养等方面进行合作，互惠互利。

6、按时缴纳有关应缴费用。

乙方责任与义务

1、作为甲方的实习基地，供甲方学生实践实习。

2、为甲方实习队提供住宿，并协助进行实习安全教育、保密教育等工作。

3、安排专人负责协调实习工作，选派足够的业务能力强、理论水平高的教师指导学生实习。

4、根据甲方的实习大纲，除安排学生正常实习，保证实习质量外，适当安排与实习内容有关的专业讲座，具体内容与甲方协商。

本协议未尽事宜，由甲乙双方协商解决。

本协议一式两份，双方各执一份，甲乙双方签字盖章后生效，有效期四年。有效期满后，若甲乙双方均无异议，本协议自动顺延。

甲方：阳泉职业技术学院工艺美术专业 乙方：平定县冠窑砂器陶艺有

限公司

甲方负责人： 祁培忠

乙方负责人： 张宏亮

单位签章：

2018年9月12日

单位签章：

2018年9月12日

