



常州工业职业技术学院
CHANGZHOU INSTITUTE OF INDUSTRY TECHNOLOGY

数字媒体艺术设计

专业人才培养方案

二级学院	艺术创意学院
执笔人	刘星
审核人	肖新华
制定日期	2021.5

常州工业职业技术学院教务处制

2021 年 5 月

目录

一、	专业名称（专业代码）	1
二、	入学要求	1
三、	生源类型	1
四、	基本修业年限	1
五、	团队成员	1
六、	职业面向	1
七、	培养目标	4
八、	培养规格	5
九、	毕业能力要求	6
十、	毕业要求指标点	6
十一、	课程体系	7
十二、	毕业标准	22
十三、	教学进程总体安排	22
十四、	实施保障	23
十五、	质量保障	27
十六、	编制说明	28

一、专业名称（专业代码）

数字媒体艺术设计（550103）

二、入学要求

普通高级中学毕业、中等职业学校毕业或具备同等学力

三、生源类型

普通高招 自主招生 对口单招 注册入学

3+3 中高职分段 3+2 高职本科分段

其他_____

四、基本修业年限

三年

五、团队成员

表 1 专业教学标准编制团队成员名单

序号	姓名	工作单位	职称/职务
1	刘星	常州工业职业技术学院	讲师/专业带头人
2	瞿新忠	常州工业职业技术学院	讲师/院长助理
3	万韵	常州工业职业技术学院	讲师/教研室主任
4	张晔	常州工业职业技术学院	讲师/骨干教师
5	邹丹	常州工业职业技术学院	讲师/骨干教师
6	李辉	常州工业职业技术学院	讲师/骨干教师
7	屠珍菀	常州工业职业技术学院	讲师/骨干教师
8	刘剑波	常州工业职业技术学院	讲师/骨干教师
9	于杰	南京艺术学院传媒学院	副教授
10	汪维山	苏州工艺美术职业技术学院	副教授/院长

注：指参与标准编制的主要成员，含校外专家。

六、职业面向

（一）职业面向

表 2 岗位能力分析表

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）	主要岗位类别（或技术领域） 举例	岗位描述 ¹	岗位能力要求 ²	职业资格或职业技能等级证书举例
文化艺术大类（55）	艺术设计（5501）	专业设计服务（7492）	数字视频策划制作师（X2-02-13-08） 数字视频合成师（X2-02-13-07） 剪辑师（2-10-05-06） 广告设计人员（2-10-07-08） 影视动画制作员（6-19-01-04）	界面设计师 电商美工设计师 网页美工设计师 交互设计师 动画设计师 视频剪辑师 数字展示设计师	毕业后可在传媒设计公司、多媒体制作公司、计算机网络公司等单位从事界面设计、电商美工、交互设计等工作；可在动画制作公司、广告与影视创作公司、企业宣传等部门从事影视后期制作工作；也可在文化设计公司、广告公司、影视公司及各类企业从事平面设计等工作。	能正确运用数字媒体艺术设计相关设计理论、设计方法和设计程序，设计制作数字媒体艺术作品；具备能利用多种媒体媒介和手段进行设计的能力；能将商业、科学和艺术结合统一，能及时了解国内外相关行业企业的发展动向和水平；能有效地配合设计管理人员和其他专业人员进行有组织的设计活动。	教育部 1+X 界面设计（中级）职业技能等级证书 工信部 Photoshop 平面设计师证书

¹ 概要阐述岗位工作内容

² 概要阐述要胜任该岗位需要具备的能力。用“能……”进行描述

(二) 典型工作任务及其工作过程

表 3 典型工作任务及工作过程分析表

序号	典型工作任务	工作过程
1	图形图像处理与制作	<p>1、图像处理（图像的抠图、合成、修复、特效等艺术处理细腻自然，图像的羽化、投影、发光、浮雕、渲染等艺术效果运用合理）</p> <p>2、图形设计（图形的提炼、整合、艺术表现）</p> <p>3、色彩调整（色彩对比度、亮度、饱和度、平衡的调整应用合理，对比与调和处理变化统一，突显主题）</p> <p>4、文字编辑与特效（字体、字号、字距、行距的编排有序、合理，笔画设计、装饰性设计、印刷字体设计、文字组合编排，主题文字的艺术特效或质感表现较强）</p>
2	数字化平面设计与制作	<p>1、创意构思（创意新颖、构思独特、符合主题）</p> <p>2、版式编排（设计元素布局协调，构图有强烈的形式美感，图文信息的大小、形状、位置、角度编排合理有序，信息传达主次分明，凸显主题）</p> <p>3、品牌设计（基本视觉识别系统设计、IP 形象设计、包装设计、海报设计）</p> <p>4、信息可视化设计（把复杂的难以理解的信息及内在规律以可视化的方式表示，便于传播、沟通）</p>
3	界面交互设计与制作	<p>1、ios/安卓设计规范（界面规范、空间使用原则、理解解 IOS、Android 的界面设计差异，以及原生应用控件规范的差异）</p> <p>2、图标设计（明确功能设计、规范图标设计、输出切图与标注、具备引导性、一致性、高效性和易响应性）</p> <p>3、APP 界面（能制作完整的逻辑思维导图，按照路径输出交互布局线框图，标注清晰功能细节和各层级间跳转操作逻辑）</p> <p>4、网页界面设计（按照导航路径输出线框图，标注清晰功能细节和各层级间跳转操作逻辑，准确使用切合主题的图文素材，并能对素材进行合理、有序的编排和设计，完成子页链接、万维网链接、邮箱链接、空链接）</p> <p>5、电商视觉设计（通过页面中的标语、标志、色彩、版式布局和字体等这些视觉元素提升电商视觉）</p>
4	数字动画设计与制作	<p>1、界面动效（自然反馈动效、层级关系动效、动效交互、转场动效，动画流畅，合理利用动画制作技法进行设计作品表现）</p> <p>2、数字媒体动画（表情包动画、MG 动画、数字展示动画的设计制作，动态流畅，表达清晰，能合理利用相关制作技巧进行作品展示）</p>

5	视频剪辑与后期特效	1、构思创意（创意新颖，构思巧妙，素材编辑切合主题，传递信息明确） 2、视频剪辑及转场过渡（视频处理合理，镜头衔接流畅，转场过渡自然） 3、声画字合成（抠像方式合理，边缘平滑，无多余像素残留声画字合成效果好，声音与画面完全同步，声音能强化主题表达，合成效果好） 4、滤镜（过度特效滤镜、模糊特效滤镜、常规特效滤镜和透视特效滤镜）
---	-----------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

七、培养目标

数字媒体艺术设计专业群以数字媒体艺术设计专业为核心，融合了广告设计与制作、影视动画专业，以文化创意为基础，注重创新创意设计与表现能力的培养，室内艺术设计专业以数字化体验为载体，对接空间的设计与展示，各专业相互依托，紧密联系，多元应用融合创新。

本专业主要培养理想信念坚定，德、智、体、美、劳全面发展，具有一定的科学文化水平和良好的人文素养、职业道德及创新意识，同时具备精益求精的工匠精神，较强的就业能力和可持续发展的能力；聚焦数字文化创意产业链，以创意设计为基础，融入数字艺术，为工业智能化背景下的全产业链提供数字技术服务与创新支持，精通交互媒体、文化传播，具备数字策划与制作，培养具有跨专业行业实战能力、国际视野和创意创新思维的“懂科技、精技术、通艺术、善创新”的高素质技能性复合人才。

表 4 数字媒体艺术设计专业培养目标

序号	具体内容
A	理想信念坚定，德、智、体、美、劳全面发展，具有一定的科学文化水平，良好的人文素养、职业道德和创新意识
B	掌握本专业相关的知识和技术技能，面向数字媒体、视觉传播行业的艺术设计人员
C	能从事数字图像的处理与应用，掌握图书、画册及电子出版物的设计与制作，依据产品特性，进行品牌策划与视觉设计
D	能从事数字媒体动画及交互媒体的设计与制作，网络互动与网页设计，平板电脑和智能手机软件界面设计
E	能从事视频媒体的剪辑与发布，影视特效与后期编辑工作
F	能够在工作中发挥有效的组织、沟通、协调作用
G	能够使自己的行为符合道德伦理的要求，爱岗敬业，诚实守信，工作中严格遵循规章规范的要求。
H	能够通过继续教育或职业培训，扩展自己的知识提升自身的能力

I	立足常州，服务江苏，辐射长三角，能够为数字媒体艺术设计行业的发展做出贡献
---	--------------------------------------

八、培养规格

数字媒体艺术设计专业毕业生应在素质、知识和能力等方面达到以下要求：

表 5 数字媒体艺术设计专业培养规格

(一)素质	
(1)	坚定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)	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。
(4)	勇于奋斗、乐观向上，具有自我管理能力、职业生涯规划的意识，有较强的集体意识和团队合作精神。
(5)	具有健康的体魄、心理和健全的天格，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，以及良好的行为习惯。
(6)	具有定的审美和人文素养，能够形成 1-2 项艺术特长或爱好。
(二)知识	
(7)	事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。
(8)	然悉与本专业相关的法律法规以及环境保护、安全消防、文明生产等知识。
(9)	掌握数字媒体艺术设计的相关理论和基础知识。
(10)	掌握数字图形图像的处理与应用。
(11)	掌握品牌视觉设计及策划的相关知识和应用技能
(12)	掌握平板电脑和智能手机软件的界面及交互设计与制作。
(13)	掌握数字展示动画和 MG 动画的设计与制作。
(14)	掌握电商美工及网页设计的知识和应用技能。
(15)	掌握图书及电子出版物的设计与制作。
(16)	掌握数字视频剪辑和后期编辑的设计与制作。
(三)能力	
(17)	具有探究学习、终身学习、分析问题和解决问题的能力。
(18)	具有良好的语言、文字表达能力和沟通能力。
(19)	具有良好的团队合作与抗压能力。
(20)	熟练使用 PS、AI、ID、PR、AE、AN、DW 等设计软件进行设计与应用能力。

(21)	了解和吸收市场信息，具有能将商业、技术和艺术融汇的能力。
(22)	具有能利用多种媒体媒介和手段进行设计的能力。
(23)	能有效的配合设计管理人员和其他专业人员有组织的进行设计活动的的能力。

九、 毕业能力要求

表 6 数字媒体艺术设计专业毕业能力要求

序号	毕业能力要求	对应的培养目标序号
1	具有探究学习、终身学习、分析问题和解决问题的能力	ABFGH
2	具有良好的语言、文字表达能力和沟通能力	ABFG
3	具有良好的团队合作与抗压能力	FGI
4	熟练使用 PS、AI、ID、PR、AE、AN、DW 等计算机设计软件进行相关设计与应用能力	BCDE
5	了解和吸收市场信息，具有能将商业、技术和艺术融汇的能力	BHI
6	具有能利用多种媒体媒介和手段进行设计的能力	AFGI
7	有效的配合设计管理人员和其他专业人员有组织的进行设计活动的的能力	BFGHI

十、 毕业要求指标点

表 7 数字媒体艺术设计专业毕业能力要求指标点

毕业能力要求序号	毕业能力要求	能力要求指标点序号	对应的毕业能力要求指标点	培养规格
1	具有探究学习、终身学习、分析问题和解决问题的能力	1.1	能利用各种现代信息技术,进行自主学习	(1) (2) (6)
		1.2	能利用各类检索工具,收集相关信息	(7) (9)
		1.3	能利用相关专业知识分析问题、解决问题	(3) (8) (9)
2	具有良好的语言、文字表达能力和沟通能力	2.1	能通过沟通理解客户的设计需求	(9)
		2.2	能够撰写规范的设计项目书	(7)

		2.3	能在设计方案汇报中准确表达自己的设计观点和设计意图	(18)
3	具有团队合作能力	3.1	能在团队工作中有效的发挥作用	(4) (23)
		3.2	能就实际工作问题与团队成员达成很良好的合作关系,最大程度的发挥工作能力	(4) (23)
4	熟练使用 PS、AI、ID、PR、AE、AN、DW 等计算机设计软件进行相关设计与应用能力	4.1	能使用相关的设计软件进行图形图像的绘制与处理	(10) (11) (15) (20)
		4.2	能使用相关软件进行界面、交互、网页等媒体类设计	(12) (13) (14) (20)
		4.3	能使用相关的软件进行数字类动画、视频的剪辑与后期编辑	(13) (16) (20)
		4.4	具备一定的设计创作及应用能力	(17)
5	了解和吸收市场信息,具有能将商业、技术和艺术融汇的能力	5.1	能融汇新兴科技技术和高品质艺术,把控艺术和技术等结合能力	(3) (21)
		5.2	能及时了解和吸收相关行业市场信息,具备敏锐的洞察力和设计能力	(17) (21)
6	具有能利用多种媒体媒介和手段进行设计的能力	6.1	能利用互联网媒体形式进行相关的设计与应用能力	(22)
		6.2	能利用多种媒体形式进行相关的设计与应用能力	(22)
7	有效的配合设计管理人员和其他专业人员有组织的进行设计活动的的能力	7.1	能理解并接受上司发出的任务要求	(4) (18) (19)
		7.2	能够参与实际工作中的沟通交流,配合其他专业人员有组织的进行设计活动	(4) (5) (18) (19) (23)

十一、课程体系

(一) 公共课程体系

参见教学进程表

公共基础课与毕业要求指标点对应关系

表 8 公共基础课程体系³

毕业能力要求	毕业要求指标点序号	大学语文	大学英语	体育	思想道德修养与法律基础	形势与政策	四史教育	职业规划与创新训练	劳动通识教育	大学生心理健康	创业之旅	国家安全教育	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	创业就业指导
具有探究学习、终身学习、分析问题和解决问题的能力	1.1	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
	1.2	✓	✓		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
	1.3	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
具有良好的语言、文字表达能力和沟通能力	2.1	✓	✓		✓	✓	✓	✓		✓	✓	✓	✓	✓
	2.2	✓	✓		✓	✓	✓	✓		✓	✓	✓	✓	✓
	2.3	✓	✓		✓	✓	✓	✓		✓	✓	✓	✓	✓
具有团队合作能力	3.1	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
	3.2	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
熟练使用 PS、AI、ID、PR、AE、AN、DW 等设计软件进行相关设计与应用能力	4.1							✓			✓			✓
	4.2							✓			✓			✓
	4.3													
	4.4							✓			✓			✓
了解和吸收市场信息，具有能将商业、技术和艺术融汇的能力	5.1	✓	✓		✓	✓	✓	✓		✓	✓		✓	✓
	5.2	✓	✓		✓	✓	✓	✓		✓	✓		✓	✓
具有能利用多种媒体媒介和手段进行设计的能力	6.1	✓	✓		✓	✓	✓	✓		✓	✓		✓	✓
	6.2	✓	✓		✓	✓	✓	✓		✓	✓		✓	✓
有效的配合设计	7.1	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓

³ 毕业要求指标点落到哪一门课程可以在该门课程对应的框中打 ✓

管理人员和其他专业人员有组织的进行设计活动的的能力	7.2	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
---------------------------	-----	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

(二) 专业课程体系

1. 专业课程与岗位典型工作任务的对应关系

表9 专业课程体系典型任务表

序号	课程名称	对应的典型工作任务
1	界面设计	1、2、3、4
2	信息可视化设计	1、2、4
3	数字媒体动画	3、4、5
4	交互媒体设计	3
5	品牌策划与传播	1、2、3
6	网络互动与网页设计	3、4
7	数字视频剪辑	1、2、5
8	影视后期特效	1、2、5

2. 专业课程与毕业要求指标点的对应关系

专业核心课请在课程名称前用*标记，专业拓展课请用Δ标记

表 10 专业课程体系⁴

毕业能力要求	毕业要求 指标点序 号	*界面设计	*信息可视 化设计	*数字媒体 动画	*交互媒体 设计	*品牌策划 与传播	*网络互动 与网页设计	*数字视频 剪辑	*影视后期 特效
具有探究学习、终身学习、分析问题和解决问题的能力	1.1	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
	1.2	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
	1.3	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
具有良好的语言、文字表达能力和沟通能力	2.1	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
	2.2	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
	2.3	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
具有团队合作能力	3.1	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
	3.2	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
熟练使用 PS、AI、ID、PR、AE、AN、DW 等计算机设计软件进行相关设计与应用能力	4.1	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
	4.2	✓		✓	✓		✓		
	4.3		✓	✓		✓	✓	✓	✓
	4.4	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓

⁴ 毕业要求指标点落到哪一门课程可以在该门课程对应的框中打 ✓

了解和吸收市场信息,具有能将商业、技术和艺术融汇的能力	5.1	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
	5.2	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
具有能利用多种媒体媒介和手段进行设计的能力	6.1	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
	6.2	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
有效的配合设计管理人员和其他专业人员有组织的进行设计活动的的能力	7.1	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
	7.2	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓

3. 主要课程内容（一门课程一张表）

*界面设计

课程名称	界面设计		
开设学期	3	基准学时	80
<p>职业能力要求： 掌握用户界面设计的基本流程和方法、有较强的理解能力和逻辑思维能力，能及时对设计趋势及技术变化有较强的敏感度，能正确认识设计实践对于可持续发展的影响。掌握用户界面设计的基本原则，完成图标设计、移动界面设计、APP 界面等的设计和表现工作。</p>			
<p>课程目标： 能掌握界面设计的设计原则和制作技巧以及基本界面设计的制作全过程，能熟练使用 photoshop、Illustrator 等软件进行界面图标设计、界面文字编排、界面版式设计及优化等，从而制作符合市场需求的界面设计作品。</p>			
<p>课程内容：</p> <p>模块一：图标设计基础 任务一：图标入门 任务二：图标设计与软件操作</p> <p>模块二：图标设计项目实操 任务一：扁平化图标设计 任务二：质感图标的设计 1、质感立体图标设计 2、质感写实图标设计</p> <p>任务三：移动应用和图标 1、手机 App 应用和图标 2、平板电脑应用和图标 3、电脑桌面应用图标</p> <p>模块三：移动界面设计 任务一：移动界面基础知识 1、移动界面的草图设计流程 2、移动设备界面色彩搭配☆ 3、移动设备中各尺寸标准 4、移动界面设计注意要点</p> <p>任务二：移动界面特性和导航设计 1、移动设备的特性 2、手摸势交互特性 3、移动用户体验设计方法 4、导航栏和按钮的设计要点 5、移动应用导航的设计模式 6、移动设备的发展趋势</p> <p>模块四：界面设计项目实操 任务一：移动界面常用元素绘制 1、基础图形的绘制 2、常见控件的制作 3、图标的制作</p> <p>任务二：手机界面设计 1、移动手机设置界面 2、移动手机主题界面 3、移动手机应用界面</p> <p>任务一：平板电脑界面设计 1、平板主题界面设计 2、平板应用游戏界面设计 3、平板常用软件界面设计 4、平板阅读界面设计</p>			

*信息可视化设计

课程名称	信息可视化设计		
开设学期	3	基准学时	64
<p>职业能力要求：</p> <p>能够根据项目或课题的整体规划，使用（前修课程所包含或自己熟练的）软件进行创作；能够根据创意和构思，因地制宜地选材进行加工；培养学生对于信息、数据、知识等资料的视觉化表达；对于复杂信息高效、清晰、直观（可视化）地传递。培养学生在平面设计、多媒体信息设计、科技领域的知识文档设计、企业单位的数据统计和汇报方案优化等视觉传达岗位的职业能力。</p>			
<p>课程目标：</p> <p>培养学生（在生活和专业领域）调研、收集和理解信息、对信息的反馈和表达等阶段的分析问题、解决（包括源自自身的专业技能、设备资源或研究项目的专业跨度、深度等等）问题的能力。在学习过程中锻炼自己的观察、思维、理解、行动、传达、共情能力，养成细心、耐心、由调研到构思到草图到制作到品控的专业习惯和良好的职业道德，为后续的动态信息传达的学习和多方面思维的职业生涯打下坚实的基础。</p>			
<p>课程内容：</p> <p>模块一：杂志信息图表</p> <p>任务一：课题分析 任务二：设计构思</p> <p>任务三：草图绘制 任务四：软件制作</p> <p>任务五：效果图展示</p> <ol style="list-style-type: none"> 1、针对项目的本质和特点进行分析 2、依据对课题的分析对本课题的设计进行构思，并通过草图表现 3、使用专业软件将草图表现为精确的图表设计 4、使用拍摄、软件制作、实物等方式将预期效果进行展示 <p>模块二：党建文化专题</p> <p>任务一：党建文化资料的信息分析</p> <ol style="list-style-type: none"> 1、针对已有或收集补充来的资料进行分析梳理，经过围绕设计思路筛选取舍提取有效数据 <p>任务二：“共产党党史”信息图表设计</p> <ol style="list-style-type: none"> 1、以“时间表述类”图表为主要形式进行设计制作 <p>模块三：自主选题</p> <p>任务一：根据自己的爱好或了解的行业/课题进行信息图表的设计制作</p> <ol style="list-style-type: none"> 1、以一种图表类型为主，多种图表形式为辅，合理安排线索、逻辑，进行具体详实的信息图表设计制作 <p>任务二：移动互联网动画</p> <p>模块四：半自主选题</p> <p>任务一：课程作品展“小数据”为总纲，进行学校范围内的选题进行信息图表设计制作</p> <ol style="list-style-type: none"> 1、“主题性”项目，围绕主题选材，从构思到设计，最终形成系统化的主题成果 			

*品牌策划与传播

课程名称	品牌策划与传播		
开设学期	2	基准学时	72
<p>职业能力要求： 此课程通过企业品牌形象设计理论的学习以及实际制作让学生对企业品牌形象设计的认识有正确的把握。</p>			
<p>课程目标： 通过企业品牌形象设计理论的学习以及实际制作让学生对企业品牌形象设计的认识有正确的把握，对标志设计、企业形象基本要素设计 and 应用要素设计等方面有全面的认识了解。针对企业需求，塑造企业形象的个性化。引导学生将设计拿到实践中去检验，并在实践中去总结经验。</p>			
<p>课程内容： 在教学中注重对整个教学过程的研究，重视教学过程的科学性、合理性和实践性，让整个教学过程成为学生一次设计实践过程的体验。在教学过程中主要培养学生完整的、全面的对一个企业、品牌形象的塑造进行从视觉设计到应用的过程，从与客户接触到企业时的调查分析、形象定位的确立、视觉设计策划的开发、应用系统的开发设计、CI 手册的制定、形象战略的推广，并通过设计作品展示与讲评，请业内人士和其他院校的教师点评等活动，使学生了解品牌形象是如何确立的，真正的商业运作是如何进行的。所以要求学生还要掌握和运用部分营销学、心理学、市场学等多方面的综合知识。</p>			

*数字媒体动画

课程名称	数字媒体动画		
开设学期	3	基准学时	80
<p>职业能力要求： 通过该课程的学习，让学生了解数字媒体动画的特性及表现形式，掌握数字媒体动画的一般流程，培养学生运用相关软件进行数字媒体动画的设计与制作技巧，培养学生抽象思维能力和形象思维能力；激发学生创意能力和创新意识，提高学生的审美能力。</p>			
<p>课程目标： 能掌握数字媒体动画完整的设计制作流程，掌握数字媒体动画的运动规律和操作技巧，基于相关软件（Animate、Photoshop、After Effects 等）能独立制作完整的数字媒体动画作品，把握数字媒体发展前沿，善于收集素材，紧跟时代和行业发展步伐，具备良好的媒体动画设计与制作能力。</p>			
<p>课程内容：</p> <p>模块一：熟悉了解数字媒体动画的运用领域</p> <p> 任务一：数字媒体动画的运用领域和一般制作流程</p> <p> 1、数字媒体动画特点 2、扁平化设计重点</p> <p> 3、符合互联网传播特点 4、多样的表现形式</p> <p> 5、数字媒体动画制作一般流程 6、数字媒体动画的商业价值</p> <p> 7、数字媒体动画的发展趋势</p> <p>模块二：平台认知与操作</p> <p> 任务一：软件的基本操作</p> <p> 1、图形的绘制与编辑 2、对象的编辑与修饰</p> <p> 3、文本的应用 4、元件和库的应用</p> <p> 5、图层应用</p> <p> 任务二：基本动画的创建</p> <p> 1、逐帧动画 2、补间动画</p> <p> 3、形状动画 4、遮罩动画</p> <p> 5、路径动画 6、蒙版动画</p> <p> 7、交互动画</p> <p> 任务三：整合与发布</p> <p> 1、动画的整体组织与编排 2、声音和视频处理</p> <p> 3、发布动画</p> <p>模块三：综合案例的设计运用</p> <p> 任务一：动效动画</p> <p> 1、动态标识 2、文字动画</p> <p> 3、转场动画</p> <p> 任务二：移动互联网动画</p> <p> 1、移动网络动画 2、网络横幅式动画</p> <p> 3、按钮式动画 4、展示型动画</p>			

*交互媒体设计

课程名称	交互媒体设计		
开设学期	4	基准学时	64
<p>职业能力要求： 培养学生运用科学的设计方法进行多媒体产品的风格设计、框架设计、界面设计、动画设计中所涉及到的整体交互能力的设计，独立完成多媒体产品的交互性设计制作任务。另外通过课程的学习与实践养成良好的职业道德规范和法规约束性，了解交互设计中的人机关系与网络，为后续的数字媒体艺术整体专业整合设计能力打下坚实的基础。</p>			
<p>课程目标： 要求学生掌握数字媒体艺术设计中涉及到人机交互和网络交互设计的基本内容和制作技巧，熟悉交互性软件基本交互方式的设计与应用，掌握 H5 类型网页的交互应用设计原理，熟悉 H5 网页在各类多媒体平台上的应用特点，能够使用 H5 网页设计辅助平台进行设计并制作出适用性较强的各类 H5 网页，培养学生的具体应用能力。</p>			
<p>课程内容： 模块一：Keynote 的设计方法以及交互技巧 任务一：Keynote 设计基本技巧 任务二：文字图形的处理编排方式 任务三：文字与背景关系处理 任务四：图表设计技巧 任务五：转场效果处理技巧 模块二：PowerPoint 的设计方法以及交互技巧 任务一：PowerPoint 设计基本技巧 任务二：文字图形的处理编排方式 任务三：PPT 文字与背景关系处理 任务四：PPT 图表设计技巧 任务五：转场效果处理技巧 模块三：H5 页面设计 任务一：H5 网页线上软件应用 任务二：电子邀请函设计 任务三：电子单页广告设计 任务四：小程序界面设计 任务五：电子表单的制作 模块四：动态信息图表中的交互性表现 任务一：信息图表中的交互特点 任务二：平面信息图表中的信息中枢 任务三：动态信息图表中的交互表现</p>			

*网络互动与网页设计

课程名称	网络互动与网页设计		
开设学期	4	基准学时	64
<p>职业能力要求：</p> <p>通过该课程的学习掌握网页设计的基本制作方法和制作流程，同时学会多种软件的整合与相互配合，并培养在设计过程中的创意能力和独立思考能力，学生能通过对素材的收集和整理、合理的进行整理与设计。</p> <p>同时通过本课程的职业项目训练，知识难点的自我解决能力，在实践中学会和谐与人共事，训练良好的团队合作能力。</p>			
<p>课程目标：</p> <p>通过对该课程的学习，熟练掌握软件的使用方法，并能够熟练运用软件进行创意设计，结合所搜集到的素材进行站点建设与网页页面编排，同时进行链接，保证页面编排合理链接准确无误。使网站具有实用性，同时建立合理的管理平台，使整体网站更具创意性。</p>			
<p>课程内容：</p> <p>模块一：认识平台及页面编排</p> <p> 任务一：确认软件组成部分</p> <p> 任务二：掌握各个工具箱中工具使用方法</p> <p> 任务三：页面配色联系</p> <p> 任务四：页面版式设计</p> <p> 任务五：页面文字设计</p> <p> 任务六：页中图像运用</p> <p>模块二：传统公司形象宣传和业务介绍网址设计与制作</p> <p> 任务一：网站的前期策划与内容组织</p> <p> 任务二：页面中的图标设计</p> <p> 任务三：页面中质感版式设计</p> <p> 任务四：网页模板的应用</p> <p> 任务五：利用表格分割制作框架</p> <p> 任务六：商业网站开发规范</p> <p> 任务七：传统公司形象宣传和业务介绍网站整合</p> <p>模块三：动态网站设计与制作</p> <p> 任务一：利用层制作网页</p> <p> 任务二：网站广告设计原则</p> <p> 任务三：行为使用 CSS</p> <p> 任务四：网站片头动画设计</p> <p> 任务五：动态按钮设计</p> <p> 任务六：内外部链接的动态实现</p> <p> 任务七：网站的整合与输出</p>			

*数字视频剪辑

课程名称	数字视频剪辑		
开设学期	4	基准学时	48
<p>职业能力要求： 通过本课程的教学，培养学生抽象思维能力和形象思维能力；激发学生创新意识和创新欲望，培养学生的审美观念。通过分组合作，培养学生具有严谨的工作态度和团队协作、刻苦专研、开拓创新的精神；具有与人为善、心细、观察能力。</p>			
<p>课程目标： 通过对该课程的学习，熟练掌握视频剪辑软件的使用方法，并能够熟练运用软件进行创意设计，结合所搜集到的素材进行采集及裁切视频及音频素材的能力。 同时要求学生学会思考、有自己的构思和创意；学会提问，敢于提问，善于提问。从小项目做起，不断让学生体验成功，增强自信心，提高学习兴趣。按照企业标准对学生进行综合评价。</p>			
<p>课程内容：</p> <p>模块一：软件基础知识 任务一：素材实例 任务二：软件操作应用</p> <p>模块二：电视片头制作 任务一：拍摄和采集高质量视频素材 任务二：选择设置、调整选项和管理素材</p> <p>模块三：电子相册的编辑 任务一：创建仅有硬切的视频 任务二：添加视频切换特效 任务三：创建动态字幕 任务四：添加视频特效 任务五：美化混合音频</p> <p>模块四：主题剪辑设计 任务一：选一处比较有常州代表性的博物馆，纪念馆等地方进行宣传短片拍摄，融合图片，后期讲解等进行剪辑 任务二：介绍某一中国民间传统技艺，包括介绍起源，制作过程的拍摄，短片能完整的向观众介绍中华民俗文化 任务三：身边的好人好事，讲述身边的平凡人物，以小见大，内容真实感人</p>			

*影视后期特效

课程名称	影视后期特效		
开设学期	4	基准学时	80
<p>职业能力要求： 使学生通过通过本课程的学习使学生掌握使用 Adobe After Effects，实现后期制作，毕业后可从事影视后期制作、广告后期制作、栏目包装、企事业单位的宣传部门从事策划师、特效师等多个工作岗位等工作。</p>			
<p>课程目标： 通过课程教学，实现学生职业技能与数字媒体艺术设计技术岗位群的对接，促进本专业学生全面职业素质的养成。通过教学模式的创新、教学内容的选取，教学方法的改革培养学生 after effects 掌握技能，使学生拥有扎实的后期制作能力，掌握影视、动画后期特效的创作能力。</p>			
<p>课程内容：</p> <p>模块一：图层与遮罩 任务一：图层类型及创建 任务二：图层的模式 任务三：遮罩运算及操作 任务四：建立图层遮罩 任务五：改变层的上下顺序</p> <p>模块二：蒙版动画 任务一：拍摄和采集高质量视频素材 任务二：选择设置、调整选项和管理素材</p> <p>模块三：时间及动画曲线设置 任务一：素材的快慢调节、倒放、定格及无极变速任务二：动画曲线编辑器</p> <p>模块四：文字动画 任务一：文字的创建和设置 任务二：文字动画模块 任务三：文字预置的使用 任务四：文字特效的制作 任务五：Paint 动画绘制 任务六：飞舞的文字数字流 任务七：运动模糊文字 任务八：中秋宣传海报动画制作</p> <p>模块五：制作滤镜动画 任务一：水墨滤镜 任务二：颜色修正滤镜组效果制作 任务三：生成滤镜组效果制作 任务四：扭曲滤镜组效果制作 任务五：噪波与颗粒滤镜组效果 任务六：仿真滤镜组效果制作 任务七：风格化滤镜组效果制作</p> <p>模块六：跟踪与表达式 任务一：跟踪控制面板 任务二：运动草图面板</p> <p>模块七：蓝屏抠像制作 任务一：颜色差异抠像 任务二：颜色范围抠像 任务三：吸取抠像</p> <p>模块八：灯光与材质 模块九：三维合成 模块十：渲染输出+综合类影视片头制作</p>			

△非遗传统技艺

课程名称	非遗传统技艺		
开设学期	1	基准学时	48
<p>职业能力要求：</p> <p>培养学生对剪纸这一民间艺术的认识和理解力，了解中国民俗风情的传统文化。从窗花、动物和人物，由简到繁的折剪学习，让学生掌握剪纸的造型装饰手法，及对剪纸艺术的创作设计能力。</p>			
<p>课程目标：</p> <p>本课程旨在通过“基本刀法折剪、图案折剪、吉祥符折剪、顺向折剪，综合折剪”等的学习和实践，培养学生了解剪纸的历史文化，热爱中国民间剪纸艺术，用自己特定的表现语言，传达出传统文化的内涵本质，运用单纯、简洁、明快、朴实、富装饰性的流畅线条，解决对纸面造型艺术的快速捕捉的问题能力。</p>			
<p>课程内容：</p> <p>该课程属于专业拓展课模块，是为了满足全面发展的人才培养需求，陶冶学生生活情操，激发学生了解并热爱中国传承文化，以职业活动为导向，以职业技能为核心，理论与实践相结合，旨在提高学生剪纸艺术技能的创造性思维能力、动手能力和审美能力的一门课程。</p>			

△创意思维训练

课程名称	△创意思维训练		
开设学期	2	基准学时	24
<p>职业能力要求： 本课程旨在训练、培养学生对图形想象力的控制能力和形式美原则的应用能力，引导学生在今后的专业设计中不断创新，与市场接轨，为其他专业课程的学习打下基础。</p>			
<p>课程目标： 了解图形图像创意的含义、特点及发展情况；掌握思维创意的内容、特点、适应性及设计方法、掌握创意思维的发展历程、组成、类型及选型原则，掌握图形图像的视觉表现的构成形式及步骤，了解思维创意的基本训练发展及其运用方式。</p>			
<p>课程内容： 模块一：图形创意基础 任务一：图形基本概念 任务二：图形创意基础训练 模块二：图形训练方法 任务一：维度训练 任务二：形式训练 模块三：图形应用设计 任务一：图形与视觉设计 任务二：图形与展示设计 任务二：图形与动态设计</p>			

十二、毕业标准

1. 学生在规定的学习年限内，修满本方案规定最低总学分 166.5，其中必修课累计至少达到 140.5。选修课（含素质拓展学分）累计至少达到 26。

2. 学生应获得工信部 Photoshop 平面设计师证书和教育部 1+X 界面设计（中级）职业技能等级证书或人社厅职业资格等级证书。

3. 学生应具备获得江苏省英语应用能力考试 B 级及以上证书的能力，不作为唯一要求，可进行学分置换。

十三、教学进程总体安排

1. 教学环节安排表

表 11 教学环节安排表

学年	学期	军训及劳动教育	入学（毕业）教育	实践专用周	理论教学周	考试周	合计
一	1	2	1	1	13	1	18
	2			0	19	1	20
二	3	1		0	18	1	20
	4			3	16	1	20
三	5	1		0	5		20
				15			
	6		1	5			16
			10				
总计		4	2	34	71	4	114

2. 教学进程表（附后）

3. 各类课程学时（学分）比例表

表 12 各类课程学时（学分）比例表

课程类别	学时	学时比例 (%)	学分	学分比例 (%)
公共基础课	678	26	39.5	24
专业基础课	276	10.8	16	9.7
专业核心课	1548	60.4	105.5	63.6
专业拓展课	72	2.8	4.5	2.7
合计	2574	100	165.5	100

4. 理论与实践教学比例表 1872

表 13 理论与实践教学比例表

课程类型	学时	学时比例 (%)	学分	学分比例 (%)
理论教学	928	36	59	36
实践教学	1646	64	107.5	64
总计	2574	100	166.6	100

注：实践教学包括：军训、公共课实践环节、实验课、实训、课程设计、顶岗实习、毕业设计、劳动教育等环节，实践教学时数占总学时比例不得少于 60%。

十四、实施保障

（一）师资队伍

1. 队伍结构

本专业师资队伍主要由校内专任教师和校外兼职教师构成，整个师资队伍从职称、年龄、学历几个方面形成了合理的梯队结构。

2. 专任教师

具有高校教师资格和本专业领域的相关证书；有理想信念、有道德情操、有扎实学识、有仁爱之心；具有数字媒体艺术设计等相关专业本科及以上学历；具有扎实的本专业相关理论功底和实践能力；具有较强信息化教学能力，能够开展课程教学改革和科学研究；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行业、专业发展，能广泛联系行业企业，了解行业企业对本专业人才的实际需求，教学设计、专业研究能力强，组织开展教科研工作能力强，在本区域或本专业领域有一定的影响力。

4. 兼职教师

主要从数字媒体艺术设计相关企业一线设计师和其他高校数字媒体专业教师中聘任，具备良好的思想政治素质、职业道德和工匠精神，具有扎实的专业知识和丰富的实际工作经验，具有中级及以上相关专业职称，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。

（二）教学设施

1. 校内实训室

表 14 校内实训室

序号	校内实训室名称	主要设备
1	数字输出实训室	MAC 电脑、高速彩印机、胶装机、裁切机、覆膜机、压痕机
2	界面设计实训室	图形工作站、手绘板
3	二维设计实训室	多媒体投影仪
4	三维模型实训室	3D 打印机
5	数字媒体工作室	电脑、投影仪
6	计算机基础实训室	电脑、投影仪

2. 校外实习基地

表 15 校外实习基地

序号	校外实习实践基地名称 (合作企业)	所在区域 (是否是区域联盟内)	用途	合作深度
1	灵通展览系统股份有限公司	是	实习、实训、顶岗实习等	深度合作型
2	安徽皖南写生基地	是	实训	紧密合作型
3	常州金刚科技有限公司	是	实习、实训、顶岗实习等	一般合作型
4	江苏加减品牌管理咨询有限公司	是	实习、实训、顶岗实习等	一般合作型
5	南京酷九软件科技有限公司	是	实习、实训、顶岗实习等	一般合作型
6	南京长脸叔叔文化培训有限公司	是	实习、实训、顶岗实习等	一般合作型
7	常州希望数码图文快印有限公司	是	实习、实训、顶岗实习等	一般合作型
8	常州利迪广告有限公司	是	实习、实训、顶岗实习等	一般合作型
9	常州悦纳文化传播有限公司	是	实习、实训、顶岗实习等	一般合作型
10	宜兴市昂朵艺术培训中心	是	实习、实训、顶岗实习等	一般合作型
11	常州觅山视觉	是	实习、实训、顶岗实习等	一般合作型
12	特锐艺术(江苏)集团有限公司	是	实习、实训、顶岗实习等	一般合作型
13	南京三里六寻文化创意有限公司	是	实习、实训、顶岗实习等	一般合作型
14	南京酷九君博文化艺术有限公司	是	实习、实训、顶岗实习等	一般合作型
15	苏州漫达文化创意有限公司	是	实习、实训、顶岗实习等	一般合作型
16	苏州佰斯顿文化传媒有限公司	是	实习、实训、顶岗实习等	一般合作型
17	苏州新兆文化发展有限公司	是	实习、实训、顶岗实习等	一般合作型
18	苏州新设艺术设计营造有限公司	是	实习、实训、顶岗实习等	一般合作型

19	苏州富菲特艺术装饰工程有限公司	是	实习、实训、顶岗实习等	一般合作型
20	苏州天勤广告有限公司	是	实习、实训、顶岗实习等	一般合作型
21	常州金汇耀龙家具有限公司	是	实习、实训、顶岗实习等	一般合作型
22	常州捷枫商贸有限公司（博洛尼整体家居产品常州区域代理）	是	实习、实训、顶岗实习等	一般合作型

（三）教学资源

表 16 专业教材选用表

序号	教材名称	教材类型	出版社	主编	出版日期
1	二维设计基础	十三五精品课程规划教材	辽宁美术出版社	王强	2017.1
2	商业插画	高职高专艺术学门类 十三五规划教材	华中科技大学出版社	万越	2016.5
3	数码摄影技术	高职高专艺术学门类 十三五规划教材	华中科技大学出版社	王宏	2015.10
4	Photoshop 图形图像处理翻转课堂	十三五高等学校数字媒体类专业规划教材	中国铁道出版社	李天飞	2017.6
5	Illustrator 平面设计案例教程	十三五高等学校数字媒体类专业规划教材	水利水电出版社	陈丽梅	2018.10
6	字体设计与应用	十三五精品课程规划教材	辽宁美术出版社	吴佳笠	2017.1
7	版式设计	十三五高等院校设计学精品课程规划教材	江苏凤凰美术出版社	周逢年	2017.12
8	Adobe InDesign CC 2018 经典教程	官方学习教材	人民邮电出版社	凯莉	2018.12
9	品牌策划与推广	十三五普通高等教育应用型规划教材	中国人民大学出版社	程宇宁	2016.10
10	图形创意	十三五精品课程规划教材	中国青年出版社	欧阳昌海	2017.6
11	界面设计	1+X 证书制度系列教材	高等教育出版社	腾讯云	2020.12
12	图解力：信息图表设计，一张图读懂枯燥数据	一般教材	中国铁道出版社	柏承能	2016.8
13	Adobe Animate CC 2018 经典教程	官方学习教材	人民邮电出版社	拉赛尔	2019.2
14	Dreamweaver+Animate+Photoshop 网页制作案例教程	一般教材	人民邮电出版社	王君学	2018.9

15	信息交互设计	高等院校艺术设计类 十二五规划教材	中国海洋大学出 版社	范凯熹	2015.1
16	Adobe Premiere Pro CC 2018 经典 教程	官方学习教材	人民邮电出版社	马克西 姆	2018.11
17	After Effects CC 2018 经典教程	官方学习教材	人民邮电出版社	布里	2018.11

表 17 专业数字化资源选用表

序号	数字化资源名称	资源网址
1	数字媒体动画	https://zjy2.icve.com.cn/design/process/edit.html?courseOpenId=d9saaw2ruodpf9blkibzw
2	影视后期特效	http://www.icourse163.org/spoc/course/CZILI-1206271810?tid=1458328448
3	摄影与后期编辑	https://zjy2.icve.com.cn/teacher/mainCourse/mainClass.html?courseOpenId=oaniawyr7ydekxcd04u5gw
4	图像处理	https://zjy2.icve.com.cn/common/courseView/courseDetail.html?courseOpenId=ldwiav6rrjdi8flqr3lfia
5	交互媒体设计	https://zjy2.icve.com.cn/teacher/mainCourse/mainClass.html?courseOpenId=lwc6axarw6dczax2ooksoa
6	数字视频剪辑	https://zjy2.icve.com.cn/common/courseView/courseDetail.html?courseOpenId=sgmfabqrojhn8uzmaulacq
7	字体设计	https://zjy2.icve.com.cn/teacher/mainCourse/mainClass.html?courseOpenId=dtbagkr4bleyohdmqbca
8	信息图表设计	https://www.icourse163.org/spoc/learn/CZILI1454155163?tid=1454581445#/learn/announce

（四）教学方法

1、讲授法

讲授法是最长使用的一种教学方法，教师通过简明、生动的口头语言向学生传授知识、发展学生能力的方法。它是通过叙述、描绘、解释等来传递信息、传授知识、阐明概念、论证规律，引导学生分析和认识问题。

2、讨论法

讨论法是在教师的指导下，学生以小组为单位，围绕知识点的中心问题，各抒己见，通过讨论活动，获得知识或巩固知识的一种教学方法。可以培养合作精神，激发学生的学习兴趣，提高学生学习的独立性。

3、演示法

演示法是教师在课堂上通过展示各种实物、直观教具或进行示范性实验，让学生通过观察获得感性认识的教学方法。是一种辅助性教学方法。

4、任务驱动法

给学生布置探究性的学习任务，学生查阅资料，对知识体系进行整理，再选出代表进行讲解，最后由教师进行总结。

5、项目教学法

在老师的指导下,将一个相对完整的项目任务交由学生,从素材的收集、方案的设计、项目的实施及最终评价,都由学生自己负责,学生通过该项目的进行,了解并把握整个过程及每一个环节中的基本要求。“项目教学法”最显著的特点是“以项目为主线、教师为引导、学生为主体”。

6、参观教学法

组织或指导学习进行实地观察、调查、研究和学习,从而获得新知识或巩固已学知识的教学方法。参观教学法一般由校外实训教师指导和讲解,要求学生围绕参观内容收集有关资料,质疑问难,做好记录,参观结束后,整理参观笔记,写出书面报告,将感性认识升华为理性知识。参观教学法可使学生巩固已学的知识,掌握最新的行业前沿知识。

7、自主学习法

为了充分拓展学生的视野,培养学生的学习习惯和自主学习能力,锻炼学生的综合素质,通常给学生留思考题或对遇到一些生产问题,让学生利用网络资源自主学习的方式寻找答案,提出解决问题的措施,然后提出讨论评价。

（五）教学评价

教学评价是以教学目标为依据,按照科学的标准,运用一切有效的技术手段,对教学过程及结果进行测量,并给予价值判断的过程。教学评价是对教学工作质量所作的分析和评定。它包括两个部分,一是对学生学业成绩的评价,二是对教师教学质量的评价。

学生学业成绩的评价用系统、动态的课业评价体系,注重过程性环节,弱化结果性考核。最终成绩由过程性考核和结果性考核综合给出。评价采用多元评价方法,重视教学过程评价,突出阶段评价、目标评价、理论与实践一体化评价等,注重学生动手能力和在实践中分析问题、解决问题能力的考核,关注学生个别差异,鼓励学生创新实践。

教师教学质量的评价可以通过学生评教、同行评价和专家评价三方面组成。学生评教即学生通过教务管理系统对每学期所修课程的课堂教学进行全面评价;同行评价以二级学院为单位,教师互相听课的基础上,对学院教师进行同行评价;专家评价由校级督导、二级学院领导、骨干教师随机听课和采集学生反馈作为教学水平评价参考。

十五、质量保障

（一）学校和二级学院应建立专业建设和教学质量诊断与改进机制,健全专业教学质量监控管理制度、完善课堂教学、教学评价,实习实训、毕业设计以及专业调研、人才培养方案更新、资源建设等方面质量标准建设,通过教学实施、过程监控、质量评价和持续改进,达成人才培养规格。

（二）学校、二级学院应完善教学管理机制,加强日常教学组织运行与管理,定期开展课程建设水平和教学质量诊断与改进,建立健全巡课、听课、评教、评学等制度,建立与企业联动的实践教学环节督导制度,严明教学记录,强化教学组织功能,定期开展公开课、示范课等教研活动。

（三）学校应建立毕业生跟踪反馈机制及社会评价机制,并对生源情况、在校学业水平、毕业生就业情况等进行分析,定期评价人才培养质量和培养目标达成情况。

（四）专业教研组织应充分利用评价分析结果有效改进专业教学,持续提高

人才培养质量。

十六、编制说明

1. 数字媒体艺术设计专业学生毕业后可继续在常州工业职业技术学院艺术创意学院进行专接本教育，合作学校为南京艺术学院，对接专业为视觉传达设计专业。

2. 各专业可根据需要自行添加其他说明

附：教学进程表

2021级 数字媒体艺术设计专业 教学进程表

二级学院名称: 艺术创意学院

招生对象: 普通高中 自主招生 对口单招 注册入学 3+3中高职分段 3+2高职本科分段 其他

学制: 三年

制订日期: 2021年5月

序号	课程代码	课程名称	课程性质	课程类别	课程类型	开课学期	开课学院	考核方式	周学时	学分	实践学时数	理论学时数	总学时					
01	0900125	◆大学语文1	必修课	公共基础课	A	1	基础部	考查	2	1.5	0	24	24					
02	0900070	大学英语1	必修课	公共基础课	A	1	基础部	考试	4	3.0	0	48	48					
03	1000004	体育1	必修课	公共基础课	A	1	体育工作部	考试	2	1.5	0	24	24					
04	1100012	思想道德修养与法律基础	必修课	公共基础课	B	1	马克思主义学院	考查	3	3.0	12	36	48					
05	1100026	形势与政策	必修课	公共基础课	A	1	马克思主义学院	考查	0	0.0	0	6	6					
06	1100028	“四史”教育	必修课	公共基础课	A	1	马克思主义学院	考查	0	1.0	0	16	16					
07	1300002	职业生涯规划与方法能力	必修课	公共基础课	B	1	学工处	考查	1	1.0	0	16	16					
08	1200001	入学教育	必修课	公共基础课	C	1	学工处	考查	+1	1.0	24	0	24					
09	1200003	军训	必修课	公共基础课	C	1	人武部	考查	+2	2.0	48	0	48					
10	0900131	劳动通识教育	必修课	公共基础课	A	1	基础部	考查	0	1.5	0	24	24					
11	1300001	大学生心理健康教育	必修课	公共基础课	A	1	学工处	考查	1	1.5	0	24	24					
公共基础课合计													13	17.0	84	218	302	
01	0200063	设计基础	必修课	专业基础课	B	1	艺术创意学院	考查	12	2.0	24	12	36					
02	0200190	摄影与后期表现	必修课	专业基础课	B	1	艺术创意学院	考查	12	3.5	40	20	60					
03	0200668	商业插画	必修课	专业基础课	B	1	艺术创意学院	考查	12	3.5	40	20	60					
04	0200709	△非遗传统技艺	必修课	专业拓展课	B	1	艺术创意学院	考查	4	3.0	24	24	48					
05	0200422	民间艺术考察	必修课	专业基础课	C	1	艺术创意学院	考查	+1	1.0	24	0	24					
专业课合计													40	13.0	152	76	228	
01	0900096	◆大学语文2	必修课	公共基础课	A	2	基础部	考查	2	1.5	0	24	24					
02	0900098	◆大学英语2	必修课	公共基础课	A	2	基础部	考查	2	1.5	0	24	24					
03	0900130	◆职场礼仪与社会能力	必修课	公共基础课	B	2	基础部	考查	2	1.5	12	12	24					
04	1800002	创业之旅	必修课	公共基础课	B	2	创新创业学院	考查	2	2.0	8	24	32					
05	1000005	体育2	必修课	公共基础课	A	2	体育工作部	考试	2	1.5	0	24	24					
06	1100014	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论1	必修课	公共基础课	A	2	马克思主义学院	考查	2	1.5	0	24	24					
07	1100026	形势与政策	必修课	公共基础课	A	2	马克思主义学院	考查	0	0.0	0	6	6					
08	1200749	国家安全教育	必修课	公共基础课	A	2	教务处	考查	1	1.0	0	16	16					
公共基础课合计													13	10.5	20	154	174	
01	0200616	△创意思维训练	必修课	专业拓展课	B	2	艺术创意学院	考查	4	1.5	16	8	24					
02	0200176	字体设计	必修课	专业基础课	B	2	艺术创意学院	考查	12	3.0	32	16	48					
03	0200043	版式设计	必修课	专业基础课	B	2	艺术创意学院	考查	12	3.0	32	16	48					
04	0200412	数字出版与数字传播	必修课	专业课	B	2	艺术创意学院	考查	12	3.5	40	20	60					
05	0200191	*品牌策划与传播	必修课	专业课	B	2	艺术创意学院	考查	12	4.0	42	30	72					
专业课合计													2	16	15.0	162	90	252
01	1800015	◆专创融合实践	必修课	公共基础课	B	3	创新创业学院	考查	2	1.5	12	12	24					
02	1000006	体育3	必修课	公共基础课	A	3	体育工作部	考查	2	1.5	0	24	24					
03	1100017	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论2	必修课	公共基础课	A	3	马克思主义学院	考查	2	1.5	0	24	24					
04	1400001	军事理论	必修课	公共基础课	A	2	人武部	考查	2	2.0	0	36	36					
05	1100027	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论2续	必修课	公共基础课	C	3	马克思主义学院	考查	+1	1.0	12	0	12					
06	1100026	形势与政策	必修课	公共基础课	A	3	马克思主义学院	考查	0	0.0	0	6	6					
公共基础课合计													8	7.5	24	102	126	
01	0200617	*界面设计	必修课	专业课	B	3	艺术创意学院	考查	16	5.0	48	32	80					
02	0200413	*数字媒体动画	必修课	专业课	B	3	艺术创意学院	考查	16	4.0	48	32	80					
03	0200714	*信息可视化设计	必修课	专业课	B	3	艺术创意学院	考查	16	5.0	40	24	64					
04	0200687	电商视觉设计	必修课	专业课	B	3	艺术创意学院	考查	16	4.0	40	24	64					
05	1200801	劳动教育2	必修课	专业课	C	3	艺术创意学院	考查	+1	1.0	24	0	24					
专业课合计													3	48	18.0	176	112	288
01	1800004	就业创业指导	必修课	公共基础课	B	4	创新创业学院	考查	1	1.0	4	12	16					
02	1000007	体育4	必修课	公共基础课	A	4	体育工作部	考查	2	1.5	0	24	24					
03	1100026	形势与政策	必修课	公共基础课	A	4	马克思主义学院	考查	1	1.0	0	12	12					
公共基础课合计													4	3.5	4	48	52	
01	0200615	*交互媒体设计	必修课	专业课	B	4	艺术创意学院	考查	16	4.0	40	24	64					
02	0200294	*网络互动与网页设计	必修课	专业课	B	4	艺术创意学院	考查	16	4.0	40	24	64					
03	0200712	界面设计实训	必修课	专业课	C	4	艺术创意学院	考查	+2	2.0	48	0	48					
04	0200619	*数字视频剪辑	必修课	专业课	B	4	艺术创意学院	考查	16	3.0	32	16	48					
05	0200366	设计综合考察	必修课	专业课	C	4	艺术创意学院	考查	+1	1.0	24	0	24					
06	0200620	*影视后期特效	必修课	专业课	B	4	艺术创意学院	考查	16	5.0	48	32	80					
专业课合计													4	64	19.0	232	96	328
01	0200713	数字展示设计	必修课	专业课	B	5	艺术创意学院	考查	16	5.0	48	32	80					
02	0100008	劳动教育3	必修课	专业课	C	5	艺术创意学院	考查	+1	1.0	24	0	24					
03	0200676	顶岗实习1	必修课	专业课	C	5	艺术创意学院	考查	+14	14.0	336	0	336					
05	0200677	顶岗实习2	必修课	专业课	C	6	艺术创意学院	考查	+10	10.0	240	0	240					
06	0200002	毕业设计	必修课	专业课	C	6	艺术创意学院	考查	+6	5.0	120	0	120					
专业课合计													35	35.0	768	32	800	
01	1200002	毕业教育	必修课	公共基础课	C	6	艺术创意学院	考查	+1	1	24	0	24					
02		公共选修课	选修课	公共基础课						8.0	0	128	128					
03		素质拓展								18.0	0	0	0					